X.media.press

Springer-Verlag
Berlin Heidelberg
GmbH

Michael Baumgardt

Web Design kreativ!

Dritte, überarbeitete
und erweiterte Auflage

Mit CD-ROM
und zahlreichen Abbildungen

Springer

Michael Baumgardt, Mito Media, Inc.
E-mail: MBaumgardt@Mitomedia.com

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

ISBN 978-3-642-63089-7 ISBN 978-3-642-56961-6 (eBook)
DOI 10.1007/978-3-642-56961-6

Dieses Werk (Buch und CD-ROM) ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdrucks, des Vortrags, der Entnahme von Abbildungen und Tabellen, der Funksendung, der Mikroverfilmung oder der Vervielfältigung auf anderen Wegen und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen, bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten. Eine Vervielfältigung dieses Werkes oder von Teilen dieses Werkes ist auch im Einzelfall nur in den Grenzen der gesetzlichen Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes der Bundesrepublik Deutschland vom 9. September 1965 in der jeweils geltenden Fassung zulässig. Sie ist grundsätzlich vergütungspflichtig. Zuwiderhandlungen unterliegen den Strafbestimmungen des Urheberrechtsgesetzes.

Der Springer-Verlag ist nicht Urheber der Daten und Programme. Weder der Springer-Verlag noch der Autor übernehmen Haftung für die CD-ROM und das Buch, einschließlich ihrer Qualität, Handels- oder Anwendungseignung. In keinem Fall übernehmen der Springer-Verlag oder der Autor Haftung für direkte, indirekte, zufällige oder Folgeschäden, die sich aus der Nutzung der CD-ROM oder des Buches ergeben.

© Springer-Verlag Berlin Heidelberg 1998, 1999, 2000
Ursprünglich erschienen bei Springer-Verlag Berlin Heidelberg New York 2000
Softcover reprint of the hardcover 3rd edition

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften. Text und Abbildungen wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Verlag und Autor können jedoch für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Alle Illustrationen im Buch: Michael Baumgardt
Umschlaggestaltung: Künkel + Lopka, Heidelberg
Gedruckt auf säurefreiem Papier SPIN 10702010 33/3142 ud 5 4 3 2 1 0

Für Heike

Niemand kann Euch etwas eröffnen,
das nicht schon im Dämmern
eures Wissens schlummert.

Khalil Gibran, Der Prophet

Seit der Ersterscheinung dieses Buches im Jahre 1997 haben mir viele Leser geschrieben und mit Fragen und Anregungen dazu beigetragen, dass dieses Buch eines der besten und umfassendsten Bücher zum Thema wurde. Diesen Lesern will ich hier an dieser Stelle danken und gleichzeitig meine neuen Leser dazu anregen, mir ebenfalls zu schreiben.

MBaumgardt@MitoMedia.com

Das Web ist das Beste, was Designern passieren konnte, da es einen riesigen Bedarf für Design schafft, und wenn Sie im Desktop-Publishing oder Multimedia-Bereich gearbeitet haben, ist der Wechsel zum Web nicht schwer. Dieses Buch versucht Ihnen den Einstieg bei der Einarbeitung in diesen Bereich zu erleichtern und Sie mit HTML und den Besonderheiten des Mediums vertraut zu machen. Darüber hinaus erhalten Sie Grundlagen und Informationen über einige der wichtigsten Technologien auf dem Internet wie beispielsweise Flash, Shockwave, PERL, ColdFusion oder auch JavaScript. Diese Information ist hilfreich, um sich orientieren zu können und zu wissen, wie beispielsweise einige der eCommerce-Web-Sites funktionieren. Mit diesen Grundlagen gewappnet, sollten Sie in der Lage sein, sich tiefer in die Materie einzuarbeiten.

im Cafe Lalo's, New York

Aber Web-Design ist mehr als nur das Wissen um die technischen Hintergründe, es ist die Gestaltung von Kommunikation und Information, und Sie werden in diesem Buch öfters den Begriff Informationsarchitektur lesen. Was darunter zu verstehen ist und wie einige der führenden Web-Designer diese Herausforderung angehen, kann in den vielen Interviews in diesem Buch nachgelesen werden. Ich hoffe, dass diese Interviews eine Inspiration sind und Ihnen bei Ihrer Arbeit weiterhelfen.

Ihr

Michael Baumgardt

12 Grundlagen

13 Was ist HTML?
15 Unterschiede DTP zu Web?
15 Browser und die Einschränkungen von HTML
17 Web-Design-Programme
17 Erste Schritte zur eigenen Web-Site
18 Eine Webadresse registrieren
19 Informationsarchitektur
21 Erstellen einer Spiegel-Site
22 Dateinamen
22 Überprüfen der Web-Site im Browser
18 Grundlegende Informationen vom Internet-Service-Provider
20 Benutzeroberflächen
22 Das World Wide Web Consortium

26 Layout

27 Autorenprogramme-Vergleich
27 Adobe GoLive und Macromedia Dreamweaver
30 NetObjects Fusion
32 Bildbearbeitung
34 Wie fängt man eine Web-Site an?
35 Die gestalterischen Möglichkeiten und Grenzen von HTML
35 Monitorgröße
37 Farbtiefe
37 Schriftgröße und Zeichensatz
38 Tabellen und unsichtbare GIFs als Layoutmittel
38 Positionieren mit Rahmen
38 Cascading Style Sheets und Layers
39 Bilder
39 Hypertext-Verknüpfungen
40 Ein Basis-HTML-Dokument anlegen
43 Die ersten Schritte bei der Umsetzung
36 Mit Farben in HTML arbeiten
38 Adobe Acrobat
39 Arbeiten mit Verzeichnispfaden
42 SoftWindows 98

50 Bilder

51 Der Unterschied zwischen JPEG und GIF
54 PNG: Das neue Grafikformat des Internets
55 Probleme bei der Verwendung von Bildern
55 Farbtiefe

56 Farbtabelle (CLUT)
57 Dithern
57 Bildoptimierung für GIFs
58 Das Arbeiten mit der WWW-Farbpalette
58 Bildoptimierung für JPEG
59 Vektorbilder
59 Ein Bild platzieren
60 Verwendung von Transparenz in GIF
60 Der 50%-Transparenz-Trick
64 Image-Maps
64 Eine Client-Side-Image-Map-Installation
67 Hintergrundbilder
67 Spezialeffekte mit dem Hintergrund
68 Wie Sie Hintergrundmuster in Photoshop gestalten
69 Das Versatzproblem bei Browsern
52 JPEG
53 GIF
54 Die Auflösung
64 Bilder im Voraus laden
69 Painter

72 Tabellen

74 Die Tabellenmarker und ihre Attribute
76 Hintergrundfarben und Bilder
77 Bildtabellen
80 Die Falle bei Bildtabellen
80 Die NOBR - Alternative

90 Rahmen/Frames

91 Nachteile von Rahmen
92 Das Frame-Dokument
93 Das Bestimmen der Rahmengrößen
93 Rahmen hinzufügen
94 Die Rahmenränder
94 Rollbalken in Rahmen
94 Keine Rahmenänderungen
94 Unsichtbare Rahmen
95 Typische Fehler
95 Verschachtelte Frames
96 Adressieren von Rahmen
96 Spezielle TARGET-Befehle
97 Zwei Rahmen mit einem Anker ansteuern
92 Die vier Wege, die Rahmengrösse festzulegen

102 GIF-Animation

103 Die GIF89a-Geschichte
103 Welche Programme können Sie verwenden?
104 Wie Sie mit GifBuilder für Macintosh arbeiten
105 Optimierung der Animation
106 Transparenz und die Darstellungsmethoden
106 Animationsschleife
106 Animationen mit Macromedia Director
106 Animation mittels META-Marker
108 Wie das rotierende KATV-Logo gestaltet wurde

118 Cascading Style Sheets

120 Kombination von Stilvorlagen
120 Ein kleiner Führer durch die CSS-Syntax
122 Installieren von CSS mit BBEdit
124 Rückwärtskompatibilität: zwei Welten miteinander verbinden

126 Flash

127 Gestalten mit Flash
131 Exportformate von Flash
134 Gestalten eines Werbebanners in Flash
132 Exportformate von Flash
133 FreeHand als Design-Programm für Flash

90 Rahmen/Frames

137 Welche Vorteile bietet Shockwave?
138 Was ist das Besondere an Streaming Shockwave?
138 Wie Sie ein Streaming-Shockwave-Movie vorbereiten
140 Die Verwendung von Audio in Shockwave
140 Testen der Shockwave-Applikation
141 Das Einbinden von Shockwave-Applikationen in eine HTML-Seite

144 Video

145 QuickTime und RealVideo
146 Videodigitalisierung
146 Hardwarevoraussetzungen
146 Videoeingang
148 Digitalisieren von Audio
148 Rechneranforderungen
148 Video-Capturing-Formate
149 Digitalisierungseinstellungen
153 Bearbeitung und Vorbereitung von Video für das Web
153 Komprimierung von Video für das Web
155 Erstellung eines Poster-Movies mit QuickTime Player Pro
156 Videos auf einer HTML-Seite einbauen
157 QuickTime-Attribute
158 RealMedia einbetten
159 Videobearbeitung in Adobe Premiere
159 Videoclip importieren und trimmen
160 Eine Überblendung erstellen
160 Erstellen und Einsetzen eines Titels
161 Herstellen von Fades für die Audiospur
164 Videobearbeitung in Apple Final Cut Pro
164 Überspielen von Video
165 Arbeiten mit dem Browser und dem Viewer
166 Editieren in der Timeline
167 Exportieren als QuickTime
150 Festplattenbedarf für unkomprimierte Videodateien
162 QuickTime VR Authoring Studio

168 Musik & Audio

169 Integration einer Audiodatei
170 Einige Audio-Aufnahmetipps
171 Optimieren von Audio für das Web
174 Die Verwendung von RealAudio
174 Cubase VST von Steinberg
175 Bias Peak
176 Optimieren von CD-Aufnahmen für das Web
171 Audioformate für das Web: MP3
174 Audioformate für das Web: RealAudio

184 JavaScript

185 Java und JavaScript
185 Implementieren von Java und JavaScript
186 Interaktive Taster und Einblendmenüs
187 Wechselnde Streifenbandanzeigen
188 Lauftext in der Statusanzeige
189 Das Öffnen eines neuen Fensters
189 Mehrere Seiten mit einem Mausklick laden
190 Das Wechseln der Seitenfarbe
190 JavaScript-Unterstützung der verschiedenen Browser
191 Das Gestalten von Tastern mit Eye Candy

192 Perl, CGI und Formulare

193 Wie hängen CGI und PERL zusammen?
193 Was ist PERL?
194 Was ist CGI?
195 Warum PERL?
196 Ein simples PERL-Programm
197 Installieren und Aufrufen des Scripts
198 Mögliche Fehlerursachen und Tipps zum Debuggen
198 Ein wirklich interaktives CGI-Script
199 Informationen auf dem Server speichern
200 Weiterführende Literatur
198 Die Geschichte von PERL
201 Die HTML-Syntax für FORM-Elemente

204 FileMaker und ColdFusion

205 Das Funktionsprinzip
206 FileMaker und ColdFusion
209 Fazit
209 Welche Datenbank für welchen Zweck?

210 Installieren & Registrieren

211 Web-Site-Promotion
212 In die Top Ten: Ganz oben in der Liste
215 Das Hochladen der Webseiten auf den Server mit Fetch
216 Robots und Spider
219 Submit-It
219 Hochladen der Webseiten über den Browser
217 Mehr Informationen zum Thema
218 Worauf Suchmaschinen beim Indizieren achten

Interviews/Sites

23 Rocket Science, Robert Gagnon
44 Pixelpark, Rikus Hillmann
66 Persistence of the Spirit
70 Oaklawn
78 KATV
82 Studio Archetype, Clement Mok und Mark Crumpacker
100 Aristotle, Christopher Stashuk und Elton Pruitt
107 B-98.5
110 Avalanche, Peter Seidler
142 Blender, Greg Knoll
172 Warner Music Latin
178 David-Bowie-Site • N2K, Inc., Marlene Stoffers und Ben Clemens
213 FAQ

220 URLs
222 Index
226 Über den Autor
226 Danksagung
227 Die CD-ROM