

---

# Webdesign



---

Das große Buch

# Webdesign

Florian Schäffer

**DATA BECKER**

<b>Copyright</b>	© 2001 by DATA BECKER GmbH & Co. KG Merowingerstr. 30 40223 Düsseldorf
	1. Auflage 2001
<b>E-Mail</b>	buch@databecker.de
<b>Lektorat</b>	David Grosvenor
<b>Umschlaggestaltung</b>	Inhouse-Agentur DATA BECKER
<b>Textmanagement</b>	Jutta Brunemann (jbrunemann@databecker.de) Korrektorat: Andreas Weiss
<b>Textbearbeitung und Gestaltung</b>	Astrid Stähr (astaehr@gmx.de)
<b>Produktionsleitung</b>	Claudia Lötschert (cloetschert@databecker.de)
<b>Druck</b>	Media-Print, Paderborn

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH & Co. KG reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

ISBN 3-8158-2129-0

## **Wichtiger Hinweis**

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle technischen Angaben und Programme in diesem Buch wurden vom Autor mit größter Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt und unter Einschaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen reproduziert. Trotzdem sind Fehler nicht ganz auszuschließen. DATA BECKER sieht sich deshalb gezwungen, darauf hinzuweisen, dass weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernommen werden kann. Für die Mitteilung eventueller Fehler ist der Autor jederzeit dankbar.

Wir weisen darauf hin, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

<b>1. Planung von Websites</b> .....	<b>20</b>
<b>Checkliste für Webdesigner</b> .....	<b>21</b>
<b>So verwenden Sie Pfade und Dateinamen richtig</b> .....	<b>21</b>
<b>Den Explorer richtig konfigurieren</b> .....	<b>22</b>
Die goldenen Regeln für Dateinamen .....	23
Dateinamen HTML-gerecht benutzen .....	24
Relative und absolute Pfadangaben .....	24
Webdesign beginnt schon beim URL .....	27
Neue und außergewöhnliche Domains .....	28
<b>8 + 3 und andere notwendige Konventionen</b> .....	<b>31</b>
Kurze Dateinamen .....	31
Dateinamen für die Startseite .....	31
Umlaute und Sonderzeichen in der Webseite .....	32
Zeilenvorschub und Wagenrücklauf .....	34
<b>Wieso, weshalb, warum: Zielplanung und Informationsdesign</b> .....	<b>35</b>
Informationsgehalt .....	35
Website-Planung .....	36
Typische Fehler (vermeiden) .....	41
<b>Auswahl des Werkzeugs</b> .....	<b>43</b>
Programme für die eigentliche Webseite .....	44
Dateien auf den Webserver übertragen .....	47
Best viewed with ... .....	48
<b>Website-Verwaltung und -Pflege</b> .....	<b>50</b>
Vorlagen anlegen .....	51
<b>Templates und Vorlagen in Dreamweaver verwenden</b> ...	<b>51</b>
Datenbankanbindung .....	54
Dateistruktur .....	55
<b>2. Site-Navigation und -Elemente erstellen</b> .....	<b>58</b>
<b>Mit Konzept zum Erfolg: Inhalt und Struktur sind eine Einheit</b> .....	<b>58</b>
Websites sind hierarchisch – Modelle und Konzepte .....	58
Site-Struktur am Beispiel .....	62
<b>Sorgen Sie für mehr Übersicht mit Sitemaps</b> .....	<b>65</b>
Wozu Sitemaps? .....	65
Einige Darstellungsformen für Ihre Sitemap .....	65
Ein Index oder Inhaltsverzeichnis rundet die Site ab .....	67
<b>Storyboard und Navigationsmodelle für Ihre Website</b> ...	<b>67</b>

<b>Klare Website-Navigation</b> .....	<b>70</b>
Wo platziere ich meine Navigation? .....	70
Wie gestalte ich meine Navigation? .....	71
Vorsicht Falle: Von Sackgassen, toten Links und Orientierungsproblemen ...	73

### **3. Page-Design und Positionierung – Hinter den Kulissen Ihrer Webpräsenz** .....

**80**

<b>Möglichkeiten, Beschränkungen und Modelle</b> .....	<b>80</b>
Bildschirmgrößen, Browser und Plattformen .....	80
Webdesign ist kein Printdesign .....	83
Scribbling – Erste Designstudien auf Papier .....	86
<b>Mit HTML Inhalte positionieren</b> .....	<b>87</b>
Das Konzept von HTML .....	88
Die Standardausrichtungen .....	88
Grafiken von Text umfließen lassen .....	90
Kleine Tricks für die richtige Ausrichtung .....	91
<b>Die Universallösung: Tabellen</b> .....	<b>93</b>
Musterbeispiele für den Tabelleneinsatz .....	93
Grundlegendes über Tabellen .....	93
Tabellen verschachteln .....	101
Ausrichtung von Zellen .....	103
<b>Tabellen mit runden Ecken</b> .....	<b>108</b>
Tabellen sind nicht ganz problemfrei .....	109
<b>Der Geheimtrick mit Minigrafiken: Single Pixel GIFs</b> .....	<b>110</b>
Kleine Grafik ganz groß .....	110
<b>Erzeugen eines Single Pixel GIFs</b> .....	<b>110</b>
Beispiele für den Einsatz .....	111
<b>Tabellengestaltung mit Dreamweaver</b> .....	<b>115</b>
<b>Frames richtig einsetzen</b> .....	<b>118</b>
Hassliebe Frames .....	119
HTML-Code für Frames .....	120
<b>Ein einfaches Frameset</b> .....	<b>121</b>
Navigation mithilfe von Frames .....	126
<b>Eine klassische Navigation erstellen</b> .....	<b>128</b>
Ganz einfach: Bieten Sie eine Tour durch Ihr Angebot an .....	130
<b>Eine Tour erstellen</b> .....	<b>130</b>
<b>Attraktive Schaltflächen erstellen</b> .....	<b>132</b>
Schaltflächen mit FORMS .....	132
Effektvolle Buttons selbst machen .....	134

<b>Cooler Texte online rendern lassen</b> .....	<b>134</b>
<b>3-D-Schaltflächen mit Paint Shop Pro selbst machen</b> .....	<b>136</b>
<b>Hauchen Sie Ihren Schaltern Leben ein</b> .....	<b>138</b>
Ausgetrickst: Dynamische Schalter simulieren .....	140
<b>Aufklappende Menüs vortäuschen</b> .....	<b>140</b>
<b>Der Klassiker: Maus-Rollover</b> .....	<b>143</b>
Vorbereitung der Grafiken .....	143
Nur wenige Zeilen JavaScript bewirken Großes .....	144
<b>Rollover mit Fireworks</b> .....	<b>145</b>
<b>Popup-Menüs realisieren</b> .....	<b>149</b>
<b>Ausgefallene Navigation mit Grafiken</b> .....	<b>152</b>
Der Karteikarten-Look .....	152
Die notwendigen Teilbilder .....	153
Jetzt werden die Einzelteile zusammengesetzt .....	154
<b>Image Maps und Teilgrafiken – Bilder mit vielen Möglichkeiten</b> .....	<b>156</b>
Image Map contra Grafik-Splitting .....	157
Eine Grafik für die Image Map .....	160
<b>Schalter in Oberflächen mit Paint Shop Pro</b> .....	<b>160</b>
Image Maps mit HTML zu erzeugen ist mühsam .....	163
So erstellen Sie Image Maps professionell .....	165
<b>Slicing: So zerlegen Sie komplexe Bilder in mehrere Teile</b> .....	<b>166</b>
<b>Website-Navigation mit DHTML</b> .....	<b>168</b>
Die Idee .....	169
Schritt für Schritt zum Ziel .....	169
<b>Ein Traum wird wahr mit Layern</b> .....	<b>173</b>
Vor- und Nachteil von Layern .....	173
Grundlagen zur Positionierung mit CSS .....	174
Mit wenigen Anweisungen zum eigenen Layer .....	174
Layer einfach mit Dreamweaver erzeugen .....	176
<b>Webseite mit Layern in Dreamweaver erstellen</b> .....	<b>176</b>
<b>4. Texte in Form bringen</b> .....	<b>180</b>
Die passende Schrift zum Inhalt .....	180
<b>Schriften am Bildschirm darstellen und lesen</b> .....	<b>180</b>
Bildschirmschriften .....	181
<b>Texte richtig präsentieren</b> .....	<b>181</b>
Hilfsmittel zur Fontauswahl und Verwaltung .....	184
Begriffe der Typografie .....	184



<b>Typografie</b> .....	<b>188</b>
Zurückhaltung ist oberstes Gebot .....	189
Achten Sie auf die Lesbarkeit .....	190
<b>Text gestalten mit HTML</b> .....	<b>191</b>
Textauszeichnung .....	191
Der richtige Font für jeden Anlass .....	195
Interessante Effekte mit Buchstaben .....	197
Text und Tabellen .....	199
<b>Formatieren mit Cascading Style Sheets</b> .....	<b>203</b>
CSS und was sich dahinter verbirgt .....	204
Wie Sie Stylesheets selbst einsetzen können .....	205
Die wichtigsten CSS-Anweisungen .....	214
Formatierungen dynamisch ändern .....	217
<b>Grafik-Schriften</b> .....	<b>219</b>
Die universelle Lösung mit Haken und Ösen .....	219
Schriftgestaltung mit dem Grafikwerkzeug .....	221
<b>Aus 2-D-Schriften 3-D-Objekte machen</b> .....	<b>223</b>
<b>Aus Metall gegossene Buchstaben</b> .....	<b>224</b>
Tricks mit Grafik-Schriften durchleuchtet .....	226
<b>Grafiken aufteilen</b> .....	<b>226</b>
<b>Lauftext mit Leuchtbuchstaben</b> .....	<b>228</b>
<b>Grafik-Schriften mit FontTwister</b> .....	<b>230</b>
<b>Dreidimensionale Schrift mit Xara3D</b> .....	<b>234</b>

## **5. Professionelle Webgrafik – Alle Theorie ist bunt! .....** **238**

<b>Der Ladezeiten-Killer – Grafik unter der Lupe</b> .....	<b>238</b>
Zu große Webseiten sind tödlich .....	238
<b>Ladezeit berechnen</b> .....	<b>239</b>
<b>Ladezeit ermitteln</b> .....	<b>240</b>
<b>Das passende Grafikformat für jeden Zweck</b> .....	<b>242</b>
Webgrafiken sind Kompromisse .....	242
GIF .....	245
JPEG .....	248
PNG .....	250
Vektorgrafikformate .....	252
<b>Was steckt hinter RGB, CMYK, HSB und HSL?</b> .....	<b>254</b>
Die Arbeitsumgebung .....	255
Farbmanagement .....	255
Additive Farbmischung .....	256

Subtraktive Farbmischung .....	257
HSB- und HSL-Farbmodell .....	258
<b>Wie Sie Farben auf dem Computer mischen können .....</b>	<b>260</b>
Benutzerdefinierte Farben erstellen .....	261
<b>Benutzerdefinierte Farben in Paint Shop Pro .....</b>	<b>261</b>
<b>Benutzerdefinierte Farben in Photoshop .....</b>	<b>262</b>
Ein bisschen Farbenlehre .....	263
<b>Hexadezimal: Zahlenchaos mit System .....</b>	<b>266</b>
Wieso überhaupt Hexcode? .....	266
Von der Farbe zur Zahl – So geht's ganz einfach .....	268
<b>Gefühl für Hexwerte entwickeln .....</b>	<b>268</b>
<b>Taschenrechner-Trick .....</b>	<b>269</b>
Benannte Farben machen das Leben leichter .....	270
Farbangaben in HTML nutzen .....	271
<b>Was Sie über Auflösungen wissen sollten .....</b>	<b>276</b>
Webgerechte Auflösung .....	277
<b>Auflösung in Photoshop ändern .....</b>	<b>278</b>
<b>Kontrast und Helligkeit .....</b>	<b>279</b>
Gamma-Korrektur .....	279
<b>Gamma-Korrektur in Paint Shop Pro und Photoshop .....</b>	<b>280</b>
Graustufen und Kontrast .....	280
<b>Browser-unabhängige Farben sind der Schlüssel zum Erfolg .....</b>	<b>281</b>
Unterschiedliche Farbtiefen am Beispiel .....	281
Jetzt wird's eng: Nur noch 216 Farben .....	283
<b>Mathematische Farbreduzierung .....</b>	<b>283</b>
Die Browser-unabhängige Farbpalette .....	285

## 6. Grafik im Praxiseinsatz ..... 288

<b>Übersicht: Die wichtigsten Grafik-Werkzeuge .....</b>	<b>288</b>
Das Profi-Werkzeug Photoshop .....	288
Der ewige Zweite: Paint Shop Pro .....	289
Bildkonvertierung mit Fireworks .....	290
Weitere nützliche Programme .....	291
<b>Grafiken perfekt in HTML einbinden .....</b>	<b>294</b>
Grafiken von einem anderen Webserver nutzen .....	297
Alternativangebote ohne Grafikeinsatz .....	298
Grafik mit Rahmen versehen .....	300
Bilder beschriften .....	300

Bildabmessungen .....	302
Thumbnails für große Grafiken .....	304
<b>Thumbnails erstellen .....</b>	<b>304</b>
<b>Grafik schnell und schön .....</b>	<b>306</b>
Farbanzahl .....	306
<b>Browser-unabhängige Farbpalette in Paint Shop Pro benutzen .....</b>	<b>306</b>
<b>Browser-unabhängige Farbpalette in Photoshop benutzen .....</b>	<b>308</b>
<b>Weitere Farboptionen in Photoshop .....</b>	<b>309</b>
<b>Farbtiefe nachträglich mit Paint Shop Pro reduzieren .....</b>	<b>310</b>
<b>Farbreduzierung und Wahl des richtigen Speicherformats mit dem Profi-Tool Fireworks .....</b>	<b>311</b>
Dithering .....	314
Antialiasing .....	316
Lichteffekte .....	316
<b>Schattenwurf mit Paint Shop Pro .....</b>	<b>317</b>
<b>PhotoImpact von seiner Schattenseite .....</b>	<b>318</b>
<b>Beleuchtungseffekte in Photoshop .....</b>	<b>318</b>
<b>Transparente Grafiken .....</b>	<b>320</b>
Was machen, wenn ein Bild nicht rechteckig ist? .....	320
Der Kniff mit dem farbigen Hintergrund .....	320
<b>Transparenz mit gleichfarbigen Hintergründen simulieren .....</b>	<b>321</b>
Echte Transparenz erzeugen .....	322
<b>Paint Shop Pro und Transparenz .....</b>	<b>322</b>
<b>Transparenz mit Fireworks .....</b>	<b>323</b>
Tricks für perfekte Transparenz .....	324
<b>Transparenz und Collagen mit Alpha-Kanal und Paint Shop Pro .....</b>	<b>325</b>
<b>Auswählen, anordnen, maskieren und freistellen: Grafiktricks für Profis .....</b>	<b>327</b>
Teile einer Grafik auswählen oder markieren .....	327
Objekte freistellen .....	329
Bildinhalte maskieren .....	331
<b>Webdesign im Grafikprogramm – Komplette Webseiten gestalten mit Fireworks .....</b>	<b>335</b>
Das Grundlayout erstellen .....	336
Buttons als Navigationselemente anlegen .....	338

Fertigstellen der Webseite .....	340
<b>Kleines Bild mit großer Wirkung: Die Hintergrundkachel .....</b>	<b>341</b>
So funktioniert der Trick mit der Kachel .....	342
Kacheln selbst gemacht .....	344
<b>Hintergrundbild ohne Kanten erzeugen .....</b>	<b>344</b>
<b>Mit Mathematik zu Hintergrundstrukturen .....</b>	<b>346</b>
Texturen zu Kacheln umformen .....	349
<b>Graustufen – Texturen bunt machen .....</b>	<b>349</b>
<b>Kantenübergänge angleichen .....</b>	<b>350</b>
<b>Ränder für die Webseite erzeugen .....</b>	<b>351</b>
Ästhetik mit einfachen Mitteln .....	352
Einen Rand erzeugen .....	354
<b>Vertikaler Randbalken .....</b>	<b>354</b>
Jetzt kommt der Rand auf die Webseite .....	357
<b>Überdimensionale Hintergrundbilder verwenden .....</b>	<b>361</b>
Ein dezenter Auftritt mit viel Effekt .....	361
<b>Erzeugen Sie eine Hintergrundgrafik .....</b>	<b>362</b>
<b>Scannen und Fotografieren fürs Web .....</b>	<b>365</b>
Von der Vorlage zur fertigen Webgrafik .....	366
Spezialeffekte mit 3-D-Objekten .....	369
Punktraster und Moirés .....	370

## 7. Multimedia im Web ..... 374

<b>Das Daumenkino des Webs: Animated GIFs .....</b>	<b>376</b>
Das steckt hinter den meisten Animationen .....	376
Animierte GIFs in die Webseite einbauen .....	377
<b>Einen kostenlosen Trickfilm aus dem Web holen und für die eigene Homepage verwenden .....</b>	<b>377</b>
GIF-Animation selbst machen .....	378
<b>Mit Paint Shop Pro und Animation Shop einen Film erstellen .....</b>	<b>379</b>
<b>Hier spielt die Musik .....</b>	<b>387</b>
Soundformate fürs Web .....	387
Audiodateien selbst machen .....	388
<b>Achtung Aufnahme! .....</b>	<b>388</b>
<b>CDs sampeln und MP3 erzeugen .....</b>	<b>389</b>
<b>WAVs und MP3s umwandeln .....</b>	<b>390</b>
Webseiten mit Sound ausstatten .....	391

<b>Videofilme im Web präsentieren .....</b>	<b>392</b>
Ohne Plug-In geht gar nichts .....	393
Wie Sie einen Film zeigen .....	393
<b>Kenn' ich nicht gibt's nicht – Weitere Dateitypen .....</b>	<b>395</b>
Mit Plug-Ins rüsten Sie Ihren Browser auf .....	395
Externe Programme verarbeiten unbekannte Dateiformate .....	398
<b>PDF-Dokumente mit dem Destiller erzeugen .....</b>	<b>399</b>
<b>Eine Bildershow entsteht .....</b>	<b>401</b>
Vorarbeiten .....	402
Die Diashow entsteht .....	402
Das steckt hinter den Anweisungen .....	403
<b>Die Multimedia-Show mit Director .....</b>	<b>404</b>
Director vs. klassisches Webdesign .....	404
Blitzeinstieg in Director .....	405
<b>Director-Präsentation erstellen .....</b>	<b>405</b>
Die Scriptsprache Lingo .....	411
<b>Mit einem Lingo-Script das Projekt abschließen .....</b>	<b>412</b>
Der Schock: Ab ins Web mit Shockwave .....	413

## 8. Macromedia Flash ..... 416

<b>Die Oberfläche und wichtige Werkzeuge .....</b>	<b>418</b>
Kontrollfenster .....	420
<b>Animiertes Firmenlogo mit Flash .....</b>	<b>420</b>
<b>Mit Plug-In und HTML geht die Vorführung los .....</b>	<b>428</b>
<b>Flash die Fünfte: Jetzt kommt ActionScript .....</b>	<b>429</b>
<b>Ein komplettes Spiel mit Flash erstellen .....</b>	<b>431</b>

## 9. Interaktive Seiten programmieren ..... 444

<b>Interaktivität mit JavaScript .....</b>	<b>444</b>
Was HTML nicht kann, wird mit JavaScript endlich möglich .....	444
JavaScript ist fast schon allgegenwärtig .....	446
HTML und JavaScript kombinieren .....	447
Einfache JavaScript-Beispiele .....	450
<b>Änderungsdatum des Dokuments anzeigen .....</b>	<b>450</b>
<b>Kommentare in der Statuszeile .....</b>	<b>451</b>
<b>Passwortabfrage für geheime Webseiten .....</b>	<b>452</b>

<b>Neues Browser-Fenster öffnen .....</b>	<b>453</b>
<b>Dynamische Webseiten mit DHTML .....</b>	<b>455</b>
Webseiten der neuen Generation .....	455
DHTML: Ein Potpourri unterschiedlicher Ideen .....	457
Webdesign auf neuen Wegen .....	458
<b>Ein sich bewegendes Bild erstellen .....</b>	<b>459</b>
<b>Kleine Helferlein: Cookies .....</b>	<b>462</b>
Wozu Cookies nützlich sind .....	463
Vorsicht: Cookies sind nicht jedermanns Sache .....	463
<b>Kekse backen .....</b>	<b>464</b>
<b>Eine Webseite, die sich an ihre Besucher erinnert .....</b>	<b>467</b>
<b>Formulare mit HTML erstellen .....</b>	<b>469</b>
Treten Sie in Dialog mit Ihren Gästen .....	469
Das Grundgerüst eines Formulars .....	471
Alle Standardelemente im Überblick .....	473
<b>Das Common Gateway Interface: Reagieren Sie auf Ihre Benutzer .....</b>	<b>477</b>
Dynamische Webseiten online erzeugen .....	478
Was Sie für CGI benötigen .....	480
Formulareingaben per CGI auswerten .....	483
<b>Von der Webseite über das CGI zur neuen Webseite .....</b>	<b>483</b>
<b>Index .....</b>	<b>488</b>

## **Voll im Trend: heiße News per Post, Mail und SMS!**

Die kostenlosen News-Dienste von DATA BECKER informieren Sie vor allen anderen über interessante Neuerscheinungen, aktuelle Trends und exklusive Angebote. So entgeht Ihnen garantiert nichts mehr ...



Der Klassiker: Die **DATA NEWS** erhalten Sie monatlich per Post. Auf sechs farbigen Seiten werden die Neuheiten ausführlich vorgestellt. Dazu gibt es Praxistipps und Sonderangebote.

Angesagt: Der **Newsletter** informiert Sie jeden Freitag per E-Mail über ausgesuchte Highlights aus dem DATA BECKER Sortiment, interessante Downloads und attraktive Extras.

Der letzte Schrei: Unsere **SMS-News** kommen immer dann direkt auf Ihr Handy, wenn es extrem heiße Neuigkeiten gibt.

Abonnieren Sie Ihre(n) Gratis-Wunschkdienst(e) einfach unter [www.databecker.de](http://www.databecker.de), per Telefon (0211-9334900) oder per Fax (0211-9334999).

**Für Melanie**

*Danke für deine Treue und endlose Geduld*

# Vorwort

Da sich das World Wide Web permanent weiter entwickelt, verändert und ständig im Umbruch ist, wirkt sich diese Dynamik auch auf ein Buch aus, welches die Gestaltung von Webseiten für das Internet thematisiert.

Was zeichnet ein gutes Buch über Web-Design aus? Der sprichwörtliche Vergleich mit der Eierlegenden Woll-Milch-Sau drängt sich da auf: Ideal wäre ein Buch, welches alle Themen rundum behandelt, und alle Fragen, die man als Autor von Webseiten hat, beantwortet.

Angefangen bei den ersten Bits, die zwischen zwei Rechnern ausgetauscht wurden, über die ersten Informationsangebote für Eingeweihte, bis hin zu den heutigen, peppig aufgemachten Multimedia-spektakeln im World Wide Web. Immer mit der Frage im Hinterkopf: „Wie kann ich das auch machen?“ und natürlich der Antwort dazu.


Ganz so weit will ich dann doch nicht ausholen. Aber ich habe mich trotzdem bemüht, ein Buch für Sie zu schreiben, dass so viele Themen wie möglich behandelt und umfassend auf die wichtigsten Fragen eingeht.

Viele Beispielseiten aus dem WWW zeigen Ihnen dazu, was heutzutage im Web alles möglich ist und schon beim einfachen Durchblättern werden Sie viele Inspirationen finden und bei dem einen oder anderen Thema spontan hängen bleiben.

Wichtig war mir dabei vor allem, dass Sie praxisnah erleben, wie eine Webseite entsteht und nicht nur von einer höheren Warte erfahren, dass es ganz tolle Sachen gibt, sondern wie Sie selber diese tollen Sachen auf Ihrer eigenen Homepage nutzen können – immer von der Idee bis hin zur fertigen Lösung.

Als Besitzer Ihrer eigenen Homepage führe ich Sie von den Ihnen bekannten Grundlagen weiter bis hin zu Webseiten, die eine visuell beeindruckende Symbiose aus Inhalt und Design verkörpern. Die zwei Standbeine sind dabei immer die grafische Realisierung der Ideen und die Umsetzung in HTML bzw. den dafür notwendigen Programmiersprachen wie JavaScript und eventuell Perl.

Zusätzliche Kapitel über Farbenlehre, Bildformate usw. erweitern nebenbei Ihr Wissensfundament über Themen, die oft vernachlässigt werden und doch die Grundlage jeder kreativen Arbeit im grafischen Bereich und bei der HTML-Umsetzung bilden. Die Tabellen und Übersichten im Anhang erleichtern zusätzlich das schnelle Nachschlagen von Farbwerten, HTML-Befehlen und ähnlichem.

 Ihr besonderes Augenmerk will ich noch auf den Download zum Buch lenken. Diesen finden Sie unter [www.databecker.de](http://www.databecker.de) im Downloadbereich. Damit Sie die Beispiele nicht selber abtippen müssen, wodurch sich nur allzu leicht Fehler einschleichen, sind alle Beispiele von HTML über Grafiken bis Perl in der Zip-Datei enthalten. Um mühsames Suchen zu vermeiden, steht bei jedem Beispiel, zu dem Beispieldateien vorhanden sind, das Ordner-Symbol nebst **Verzeichnis-pfad** zum Ort der Datei. Wichtig ist lediglich, dass Sie Ihr Packprogramm so einstellen, dass beim Entpacken des Downloads die Ordnerstruktur erhalten bleibt..



Egal, wie viel Mühe man sich als Autor auch gibt: Ein *aktuelles* Buch über das Internet und das World Wide Web wird man nie schreiben können, denn bereits während ich hier an den letzten Zeilen tippe, ändert sich irgendeine Seite, die ich vorher beschrieben habe und neue Techniken werden eingeführt.

Sollten sich also mal Seiten in der Zwischenzeit geändert haben und nicht mehr mit den beschriebenen übereinstimmen, dann versuchen Sie es doch einfach mal mit einer Suchmaschine in der Sie passende Stichwörter eingeben und bestimmt finden Sie adäquaten Ersatz. Reißen alle Stricke und Sie wissen partout nicht mehr weiter, haben eine Frage oder Hinweis, dann können Sie mich auch per E-Mail unter [f.schaeffer@gmx.net](mailto:f.schaeffer@gmx.net) erreichen.

Viel Freude beim Lesen wünscht Ihnen

*Florian Schäffer, im Sommer 2001*