

Websites mit Dreamweaver CS3 erstellen

1. Die Domain registrieren, hosten lassen und gestalten

1.1. Die Registrierung und der Host

Für die Registrierung Ihres Site-Namens mit der Endung .ch (Toplevel-Domain) ist in der Schweiz die Firma SWITCH zuständig (www.switch.ch). Sie können hier prüfen, ob der gesuchte Domainname schon vergeben ist.

Für eine oder weitere Registrierungen müssen Sie einen Account einrichten (Benutzer und Passwort). Ist die Domain frei, können Sie diese für ein Jahr für CHF 17.– reservieren. Während 10 Tagen haben Sie ein kostenloses Rücktrittsrecht.

Über Ihren Account verwalten Sie Adresse, Namen usw. sowie den *DNS (Domain Name Server, kurz Name-Server)*, das ist die Name und Nummer, des Servers auf dem Ihre Site «gehostet» ist. Zu Deutsch, das ist der Ort und die Firma, bei welchem Sie Speicherplatz gemietet haben, dem sogenannten Provider (der Server des Providers ist der Host). Günstige Anbieter offerieren 500 MB Speicherplatz für 4.– pro Monat. Wollen Sie Ihre Site aufschalten, muss der DNS bei SWITCH unter Name-Server **1** eingetragen werden.

1.2. Rechtliches

Es gilt in der Schweiz der Grundsatz «first come, first serve», solange kein übergeordnetes Interesse tangiert wird. Darum können Namen von Gemeinden nicht mehr von Privaten reserviert werden. Dieser Prozess ist allerdings abgeschlossen.

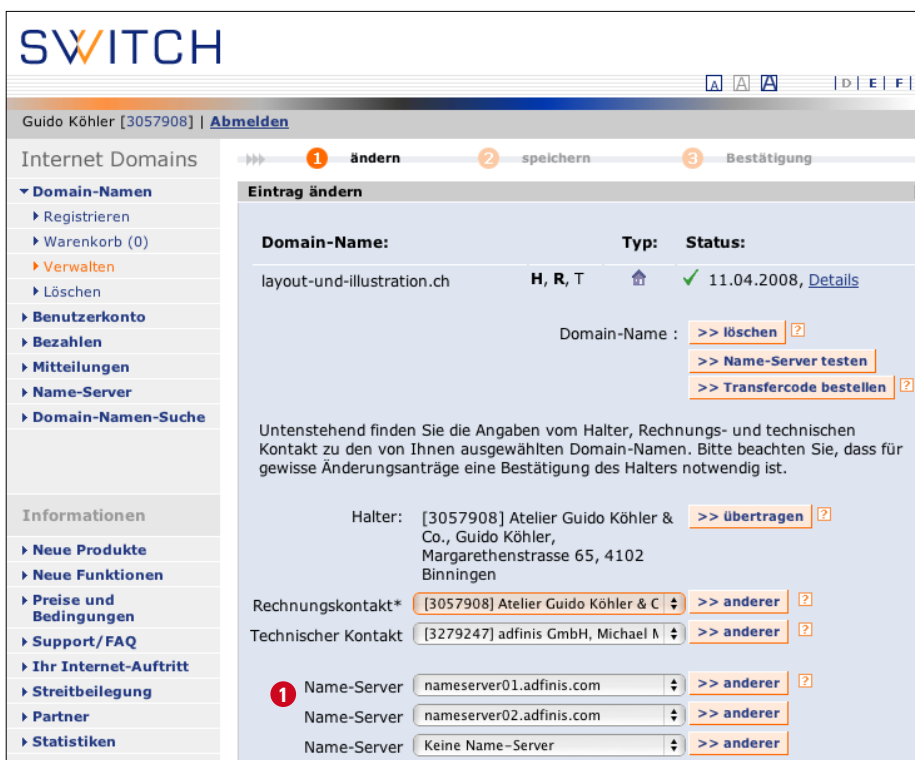
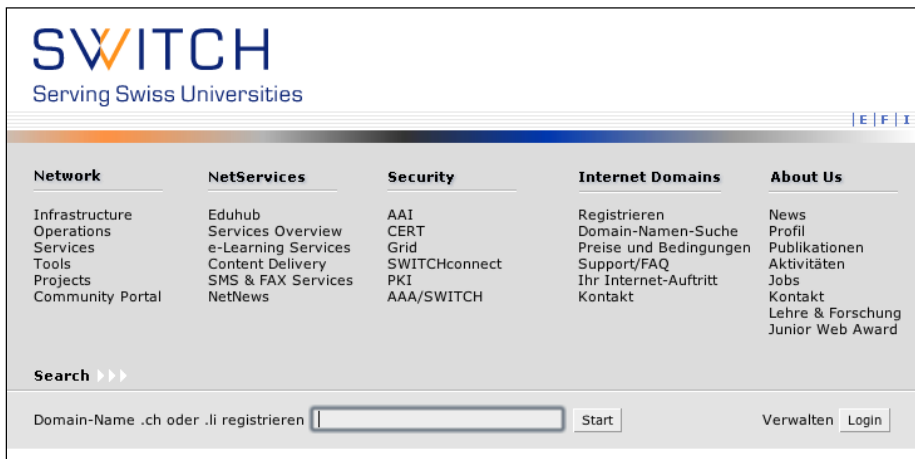
Achtung: In Deutschland haben Gerichte entschieden, dass ein Name, der nicht wirtschaftlich genutzt wird, das Recht der Erstregistrierung verlieren kann (vgl. MacUp 1-09). Dadurch soll das Horten von Namen verhindert und die Handelsfreiheit gewährt werden. Domainnamen können frei gehandelt und übertragen werden.

1.3. Voraussetzungen

Damit eine Site aufgerufen werden kann, braucht es drei Voraussetzungen:

- einen existierende Toplevel-Domain, d. h. einen gültigen, registrierten Site-Namen
- einen DNS
- eine Startseite, die sogenannte index.html oder index.htm-Datei

Ohne letztere kann die Site nicht gefunden werden, da sie nicht darstellbar ist. Bei den meisten Providern liegt diese im httpdocs-Ordner und muss häufig beim ersten Aufschalten manuell überschrieben werden.



1.4. Entwurf/Vorbereitung

Für die Gestaltung können Sie mit InDesign, Fireworks oder Photoshop arbeiten. Das Programm Illustrator ist dazu ungeeignet. Für ein Pixel genaues Arbeiten mit Bildern eignet sich Photoshop am besten, für eine vorgängige Animation Fireworks. Möchten Sie ein interaktives PDF, ist InDesign die richtige Wahl.

Wichtig ist in allen Programmen das genaue Arbeiten. Das Layout muss exakt auf einen Pixel stimmen. Buttons, Bildtausch, usw. führen sonst zu störenden weissen Linien oder Verschiebungen in der Browser-Darstellung.

Eine einfache, schnelle Skizze für die Veranschaulichung und ein Schema für Navigation und Aufbau sorgen für Klarheit und helfen beim oben erwähnten präzisen Arbeiten. In Fireworks lassen sich bereits die Skizzen animieren, in Photoshop können mit den sog. Ebenkompositionen die verschiedenen Zustände und die Navigation simuliert werden. Sowohl aus InDesign wie aus Fireworks liesse sich nun eine Rohseite exportieren, die dann nur noch nachbearbeitet wird. Dieses Vorgehen ist erfahrenen Usern zu empfehlen und hat sich m. M. nach, nicht wirklich bewährt.

Alle Programme erlauben den Export von Bilddateien und/oder Textformatierungen, den sogenannten **CSS (Cascading Style Sheets)**. Deshalb muss im Entwurf auch die Typographie entworfen und definiert werden. Zusätzlich erlaubt es Dreamweaver, die Skizze als transparentes Entwurfsbild (sog. Tracingbild) zu hinterlegen und dann als Vorlage durchzupausen, ähnlich wie in Illustrator.

1.5. Techniken

Um es vorweg zu nehmen: Das World Wide Web wurde nicht dazu geschaffen, Inhalte visuell zu transformieren, es ist nicht darstellungsorientiert, sondern rein beschreibend angelegt. Es war ursprünglich reiner Text, sowohl in Erscheinung als auch im Inhalt. Websites sind Textdateien, die in **HTML (Hypertext Markup Language)** geschrieben sind. HTML ist ASCII-Text. Bilder sind darin als **Elemente** eingebettet. Für spezielle Vorgänge und Ansprüche braucht es Erweiterungen, z.B. JavaScripts (nicht zu verwechseln mit der Programmiersprache Java).

Für den Aufbau von Websites gibt es drei Arbeitstechniken: **Tabellen, CSS und Frames**. Letztere haben den Vorteil, dass nur an bestimmten Orten im Layout der Inhalt getauscht werden kann und die Navigation stehen bleibt. Leider haben Frames viele Nachteile und werden darum kaum noch eingesetzt.

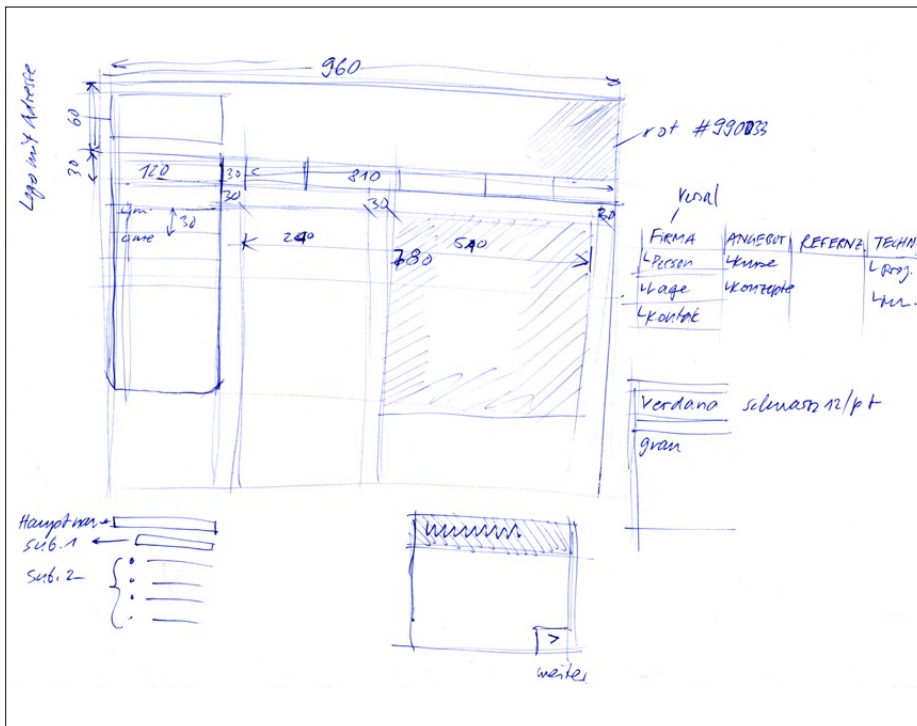
In unserem Skript beschreibe ich nur die Technik mit Tabellen in HTML. Die CSS setzen wir für die Textauszeichnung und Zellenformatierung ein. Es ist möglich, Websites nur mit CSS aufzubauen (sog. table less), was vermutlich die Zukunft im Webdesign sein wird.

Tabellen bestehen aus Reihen und Spalten und können verschachtelt werden: Jede Zelle kann wiederum ein Tabelle aufnehmen. Zellen können horizontal und vertikal geteilt oder miteinander verbunden werden. Bilder können in Zellen platziert werden oder als Hintergrund hinterlegt sein. Sind sie platziert, laufen sie mit dem Text mit. Es ist nicht möglich den Text

über das Bild zu setzen. Dazu muss das Bild zwingend im Hintergrund der Zelle liegen. Diese sog. Hintergrundbilder müssen mind. so gross sein wie die Zelle, anderweitig werden sie gekachelt, die Zelle also mit immer dem gleichen Bild aufgefüllt. Es ist möglich, platzierte und hinterlegte Bilder zu kombinieren, z.B. für transparente Effekte. Das transparente Bild muss dann ein Gif oder PNG sein.

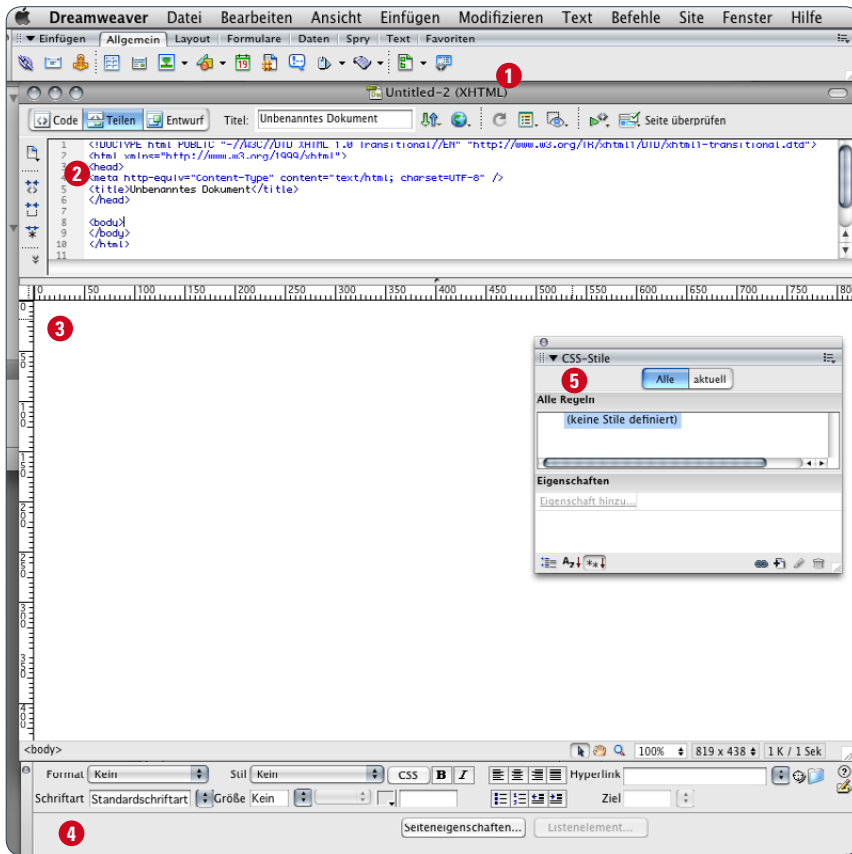
Die CSS definieren das Aussehen des Textes und funktionieren analog den Absatzformaten in InDesign. Genau gleich wie Objektstile in InDesign Formatierungen aufnehmen, können CSS nicht nur auf Text, sondern auf Zellen oder Tabellen angewandt werden. Es ist zudem möglich Objekte mit x- und y-Koordinaten zu versehen. Die Beschaffenheit der CSS werden **Eigenschaften** genannt. Eigenschaften sind multifunktional und beziehen sich nicht nur auf Text. CSS werden in einer eigenen Datei abgelegt und diese .css-Datei muss sich auf dem Server befinden. Sie kann jederzeit bearbeitet oder getauscht werden.

Die CSS definieren zudem, wie sich ein Text verhält, wenn man mit der Maus darüber fährt. Diese Funktionen, die sog. **Verhalten**, können in Dreamweaver seit Version 8 standardmässig aus Listen abgegriffen werden. Normalerweise sind es kleine JavaScript-Applikationen sog. **Applets**, wie z.B. das Tauschen eines Bildes usw. Die Verhalten werden meist durch den Cursor der Maus ausgelöst: on mouseOver, on MouseKlick, onMouse out.



Der Entwurf kann sehr einfach gehalten sein. Wichtig sind die Klärung der Proportionen, der Bildgrößen und der Idee. Die Umsetzung erfolgt dann im entsprechenden Programm. Nicht sinnvoll ist es, direkt in Dreamweaver zu arbeiten, dies ist Profis vorbehalten. In Dreamweaver kann ein Raster hinterlegt werden, so ist es möglich z.B. einen Typo- oder Gestaltungsraster exakt anzulegen.

2. Von der leeren html-Seite zur Website



2.1. Vorgehen

Wir erstellen zuerst eine leere html-Seite.

Hinweis: Grundsätzlich ist es möglich mit Vorlagen aus Dreamweaver zu arbeiten. Die Vorlagen sind aber gestalterisch unbefriedigend und der Aufwand für deren Umbau ist sehr gross.

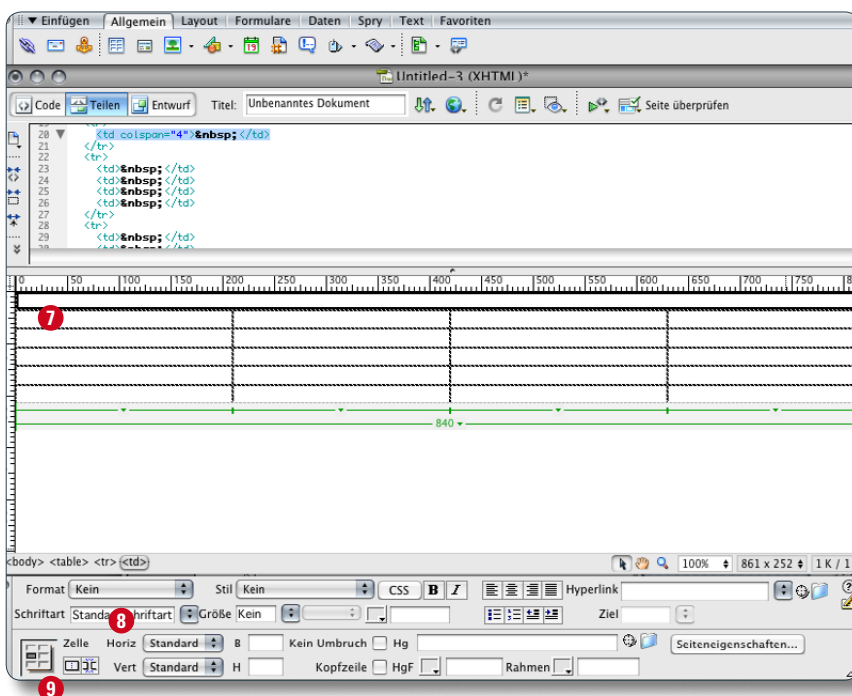
Die leere html-Seite wird eingerichtet (vgl. nächste Seite) und als index.html gespeichert. Allfällige Ordner sind oder werden angelegt.

Erst dann wird die ganze Website zur Verwaltung angelegt, da hierfür die Ordner und erste Dateien auf dem Computer vorhanden sein müssen.

Die index- oder Startseite kann jederzeit angepasst werden.

Links: Das leere, ungespeicherte XHTML-Dokument mit geteilter Fensteransicht in Code und Layout.

- 1 Einfügen Fenster
- 2 Code mit Zeilenleiste
- 3 Layoutfenster ohne Inhalt mit Linealen
- 4 Eigenschaften Fenster
- 5 CSS-Stile



2.2. Gestaltungsaufbau

Als Grundlage für die Gestaltung dient ein Zellraster, aufbauend auf einer Tabelle, die eingefügt wird **7**.

8 Diese kann ausgerichtet werden, steht also links, mittig oder rechts.

9 Die entsprechenden Zellen werden verbunden oder geteilt, solange bis das entsprechende Gestaltungs-raster und der Inhalt untergebracht werden kann.

Wichtig: Die Breite der Tabelle ist immer fix, also ein absoluter Wert in Pixel, die Höhe hingegen ist variabel. Will man eine horizontale Ausrichtung der Seite, ist es gerade umgekehrt.

Um die absolute Breite zu erzwingen, muss mit einem sogenannten *spacer.gif* gearbeitet werden. Das ist ein transparentes Gif, welches in der Breite und Höhe jeweils angepasst wird und die Zelle, in die es platziert wurde, auf diesen Wert austreibt.

Sie steuern Zelle, Zeilen oder die ganz Tabelle am besten mit den Tags unten am Layoutfenster an: z.B. <table>.

3. Das Aussehen der Site definieren: Menu Modifizieren -> Seiteneigenschaften

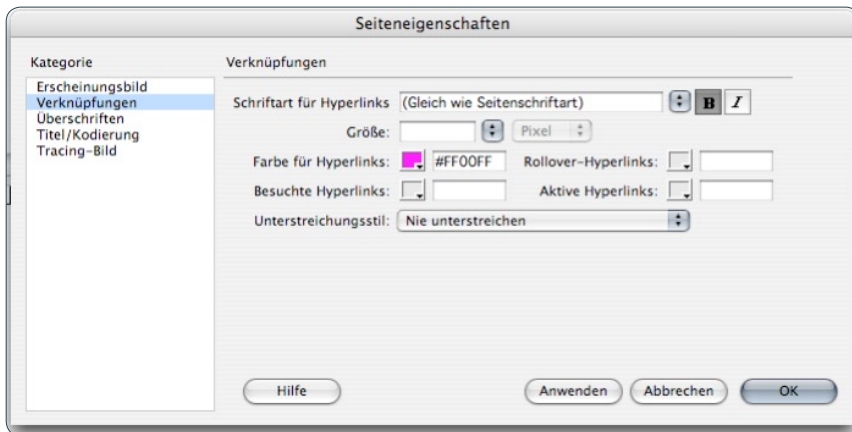
Die leere Seite muss nun an unsere Bedürfnissen angepasst werden.



3.1. Reiter Erscheinungsbild

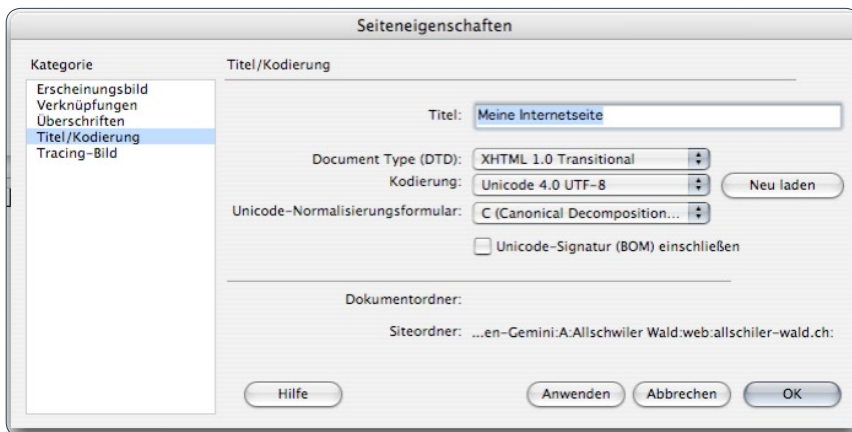
Standardschrift, Hintergrundfarbe/-bild und Platzierung des Fenster innerhalb des Browserfensters wird hier definiert.

Zusätzlich kann ein Tracingbild für Entwurfszwecke hinterlegt werden (nicht sichtbar im Browser). Nicht detailliert erläutert.



3.2. Reiter Verknüpfungen oder Hyperlinks

Hier wird das Aussehen von Hyperlinks festgelegt. Hyperlinks verweisen auf andere HTML-Seiten, auf E-Mailadressen auf Bilder oder PDF-Dateien usw.



3.3. Titel/Kodierung:

Der Titel der Webseite wird hier definiert und erscheint im oberen Rahmen des Browser-Fensters, also nicht in der URL-Leiste. Jede einzelne HTML-Site kann einen eigenen Namen tragen. Es sollte ein sprachlich relevanter Titel vergeben werden. Merke: Der Name der HTML-Datei ist nicht identisch mit dem Titel dieser HTML-Seite im Browser!

Achtung Textkodierung!

Ab Version CS3 wird im Dreamweaver die neuste Kodierung verwendet: Unicode 4.0 UTF-8 (UTF = Unicode Transformation Format).

Bei älteren Versionen sollte die Kodierung im HTML-Text angepasst werden.

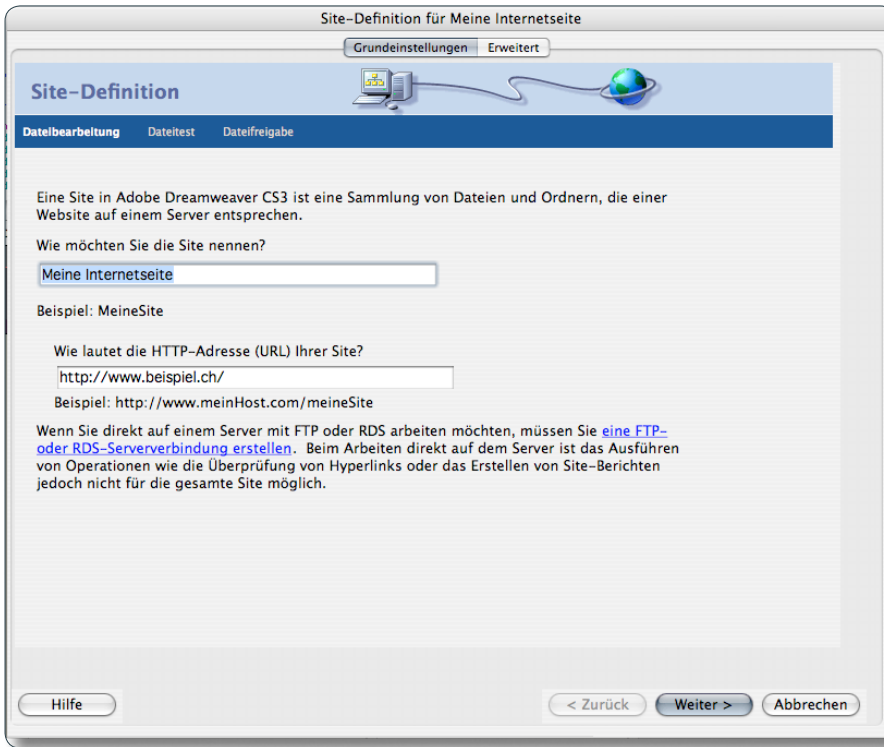
```
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
5 <title>Meine Internetseite</title>
```

alte Kodierung

```
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" />
5 <title>Meine Internetseite</title>
```

neue Kodierung

4. Eine neue Site erstellen – Site-Informationen im Fenster Site-Definition

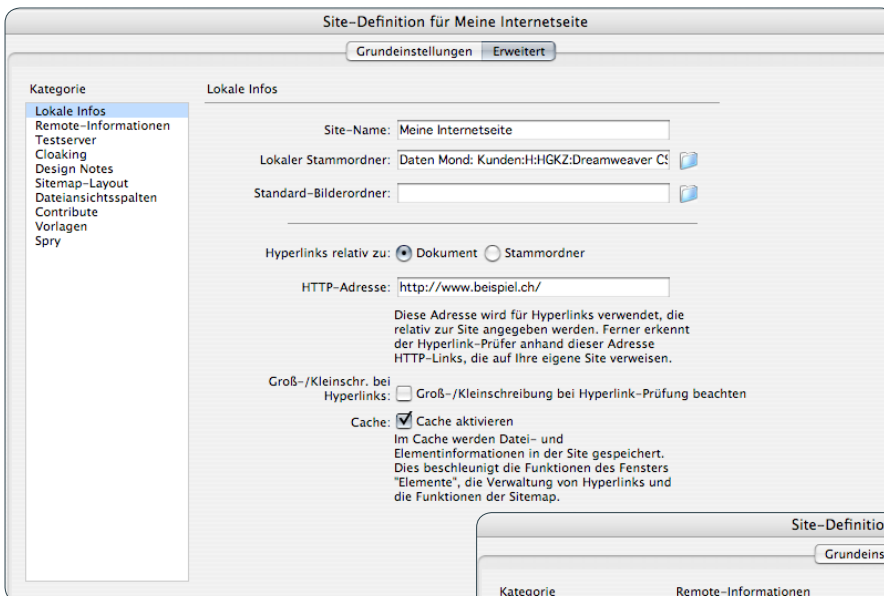


4.1. Site-Definition -> Grundeinstellungen

In diesem Fenster werden neben der URL (Uniform Resource Locator = Anzeige der Quelle) die Informationen zum Server des Hosts und diejenigen auf dem eigenen Computer eingestellt. Sie dienen dazu Sites zu verwalten und die Dateien des eigenen Computers mit denen des Hosts zu synchronisieren.

Der Name der Site erscheint im Verwaltungsfenster von Dreamweaver. Die URL ist zwingend und korrekt einzugeben.

Mit **Weiter >** kommt man jeweils auf die nächste Eingabeseite. Einfacher ist es, direkt zum Reiter **Erweitert** zu gehen.



4.2. Site-Definition -> Erweitert

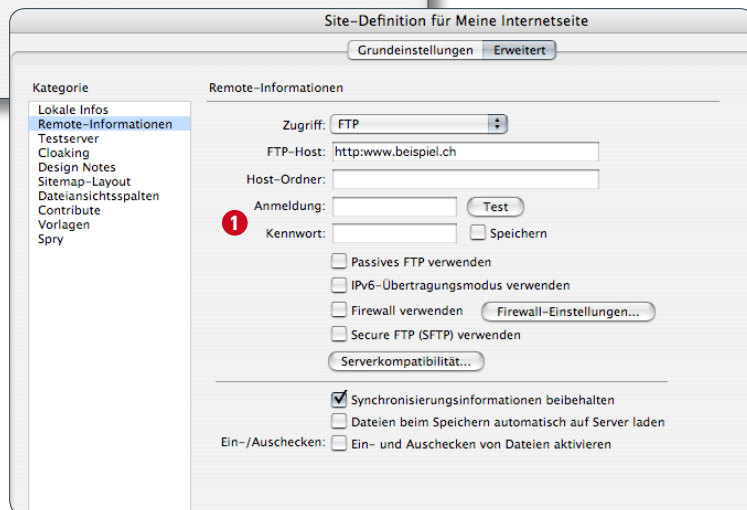
Unter **Kategorie** interessieren zuerst nur **Lokale Infos** und die **Remote-Informationen** (Remote-Server, remote = entfernt).

Lokale Infos:

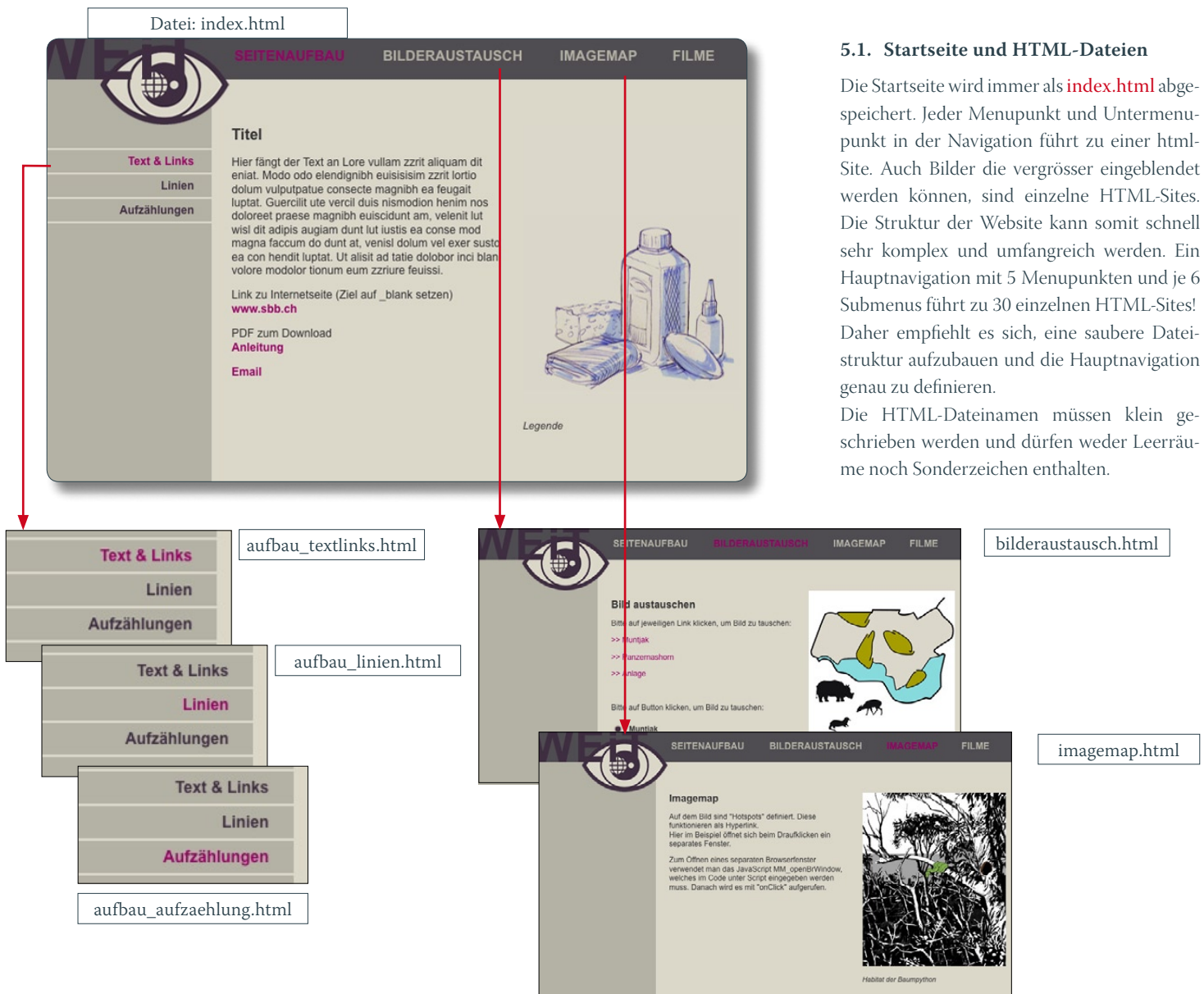
Der Lokale Stammordner ist das Hauptverzeichnis für alle Dateien der Site. Er sollte in der obersten Ebene der Festplatte abgelegt werden. Ab OSX 10.5 steht ein eigener Order Websites zur Verfügung.

Remote-Informationen:

1 Pflichtfelder sind Zugriff, Anmeldung und Kennwort. Diese Angaben bekommt man vom Provider.



5. Dateistruktur der Webseite



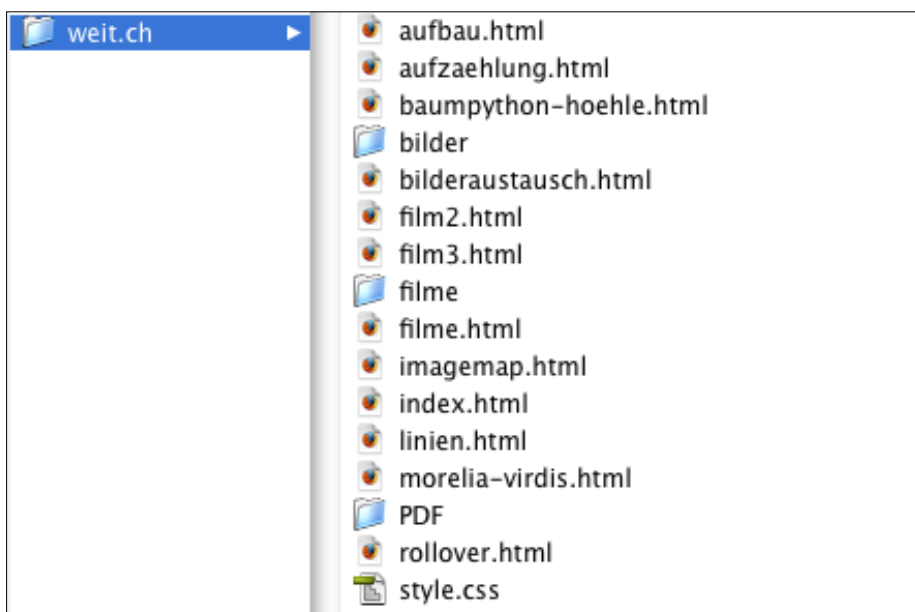
5.1. Startseite und HTML-Dateien

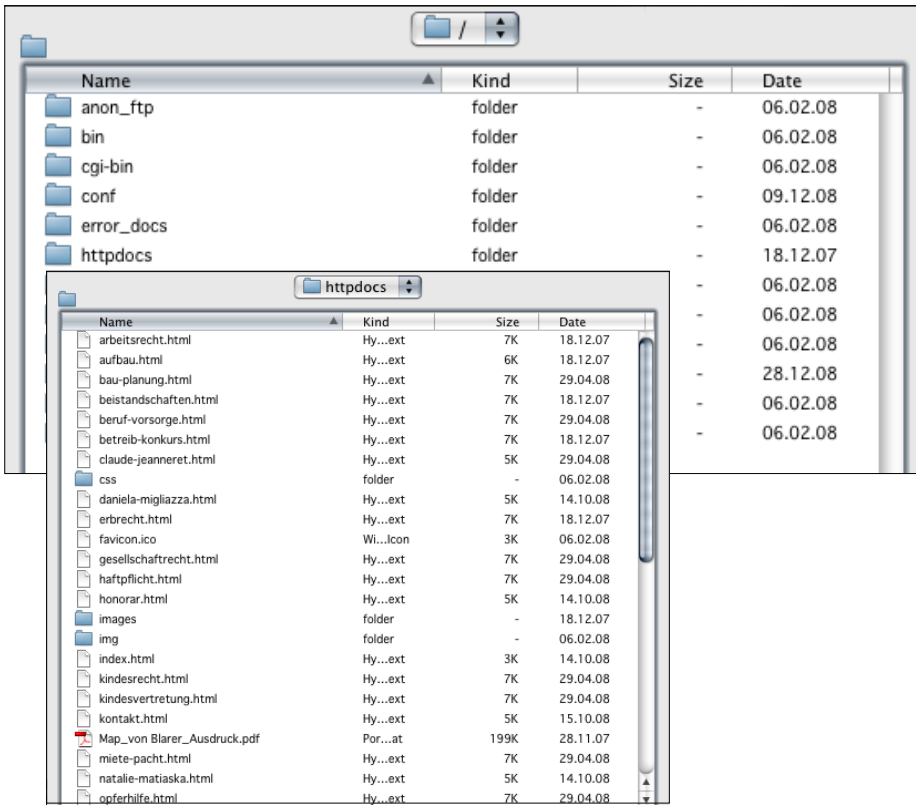
Die Startseite wird immer als `index.html` abgespeichert. Jeder Menüpunkt und Untermenüpunkt in der Navigation führt zu einer `html`-Site. Auch Bilder die vergrößert eingeblendet werden können, sind einzelne `HTML`-Sites. Die Struktur der Website kann somit schnell sehr komplex und umfangreich werden. Ein Hauptnavigation mit 5 Menüpunkten und je 6 Submenüs führt zu 30 einzelnen `HTML`-Sites! Daher empfiehlt es sich, eine saubere Dateistruktur aufzubauen und die Hauptnavigation genau zu definieren.

Die `HTML`-Dateinamen müssen klein geschrieben werden und dürfen weder Leerräume noch Sonderzeichen enthalten.

5.2. Verzeichnis auf Computer & Server

Um die Seiten anlegen zu können, muss der Verzeichnisbaum für die Wiedergabe in `HTML` eingehalten werden. Es ist sinnvoll, diesen Baum auch auf der eigenen Festplatte analog abzubilden. Stammordner ist der Ordner «Webseiten» auf der obersten Ebene der Festplatte. Für jede Webseite wird ein neues Verzeichnis mit dem Domainnamen angelegt. Darin befindet sich in der obersten Ebene die `index`-Datei, die `CSS` sowie die restlichen Ordner (`images`, `content`, `navigation` usw.). Möglichst kurze Namen verwenden. Die Ablage der weiteren `HTML`-Dateien ist frei wählbar, sollte aber einer gewissen Logik entsprechen.





Die Namen dieser Dateien ist nicht relevant für Suchmaschinen. Originalbilder und Photoshop-Dateien gehören in einen Kundenordner, der hierarchisch, z.B. alphabetisch aufgebaut ist. Also Kunden -> A, B, C, usw. -> B -> Beispielskunde -> www.beispielskunde -> www.beispielskunde.psd

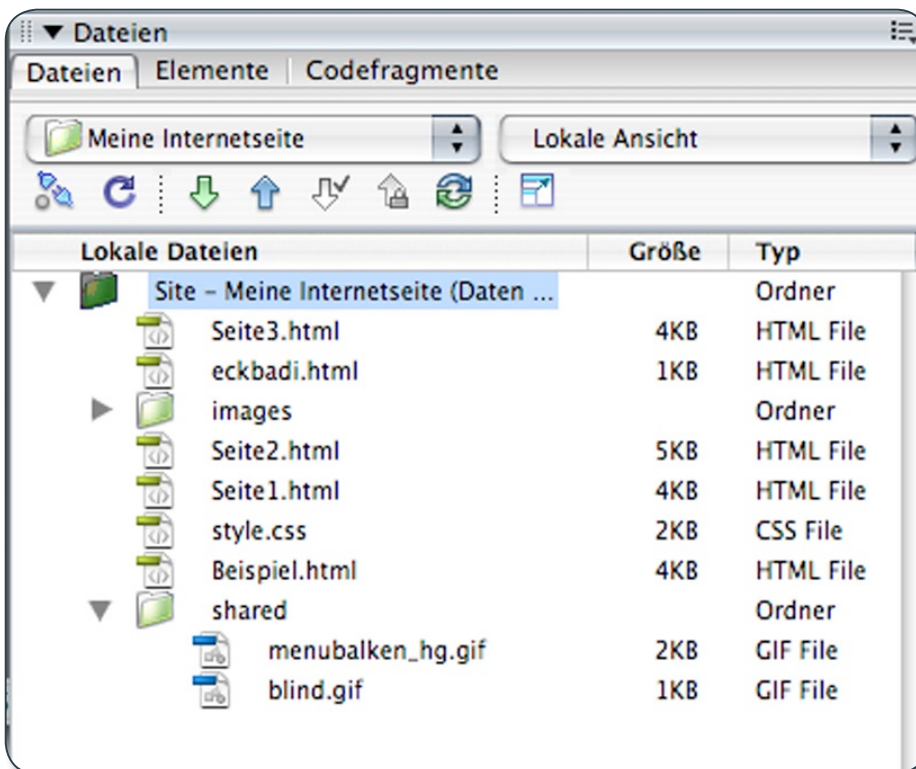
Der Kundenordner enthält dann auch Vorlagen aus anderen Programmen wie InDesign, aus welchen relevante PDF (Lageplan o. ä.) für die Website erstellt werden.

Auf dem Server des Providers, dem sogenannten Host, liegt im User zugewiesenen Site-Ordner ein Ordner html, in diesen muss zwingend die Startseite (index-Seite) und die CSS-Datei abgelegt werden. Meist geschieht dies das erste Mal manuell mit einem FTP-Programm wie Fetch oder Cyberduck.

Hinweis: Das Verzeichnis wird im Browser dargestellt. Ein Slash / gibt ein Verzeichnis an oder führt direkt zur Datei. Beispiele:

www.meineseite.ch/lageplan.pdf steuert direkt ein PDF an

www.meineseite.ch/kontakt/lageplan.pdf ruft das PDF im Ordner Kontakt auf usw.




5.3. Dateien verwalten und synchronisieren

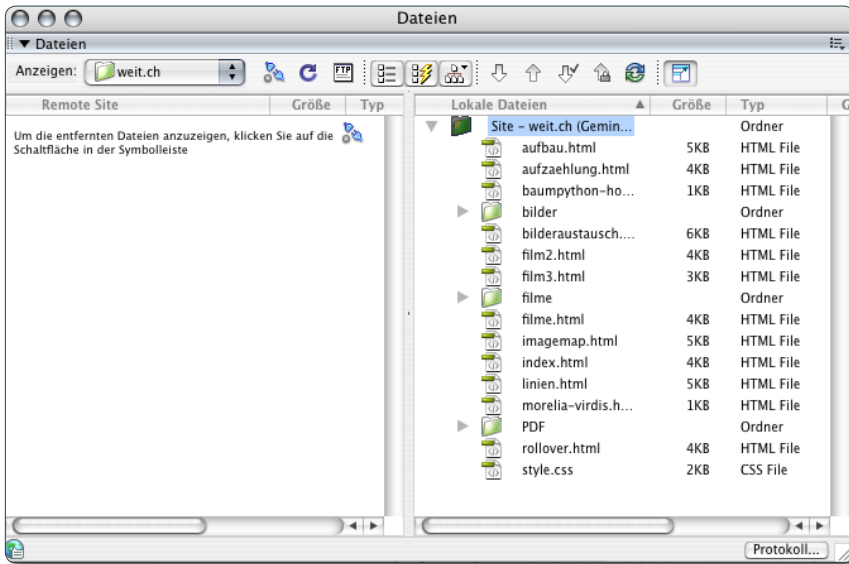
Die Seitenstruktur im Finder widerspiegelt sich im Dreamweaver im Fenster Dateien aus dem Menü Fenster (oder F8).

Neben den HTML-Dateien befinden sich noch die Bilder, angehängte Dateien (z.B. PDF oder .doc-Dateien im Stammordner). Wie erwähnt ist die CSS-Datei (hier style.css) für die Auszeichnung von Text- und Tabellenformaten auf der obersten Ebene abgelegt. Es können mehrere CSS-Dateien mit beliebigem Namen vergeben werden. Sinnvoll ist den Sitenamen zu vergeben: beispielsite.css

Fensterhandlung:

Die senkrechten Greifer erlauben es die Größe der Menüpunkt zu verschieben (um z.B. Dateinamen lesen zu können).

Um die Seite auf den Webserver hochzuladen, klickt man am besten auf das Vergrößerungssymbol . Weiter nächste Seite.



Vorsicht Falle! Die Namen von Dateien, Bildern usw. dürfen nur in diesem Fenster in Dreamweaver geändert werden. Dann erstellt Dreamweaver sämtliche Verknüpfungen neu. In Fenster Dateien kann auch die Festplatte (Computer) angezeigt werden, um Dateien innerhalb von Dreamweaver zu verschieben.

Es öffnet sich ein separates Fenster, in dem links die Remote-Ansicht (Webserver) und rechts die lokale Ansicht angezeigt wird.

Die Verbindung zu unserem Webserver entsteht durch Klicken auf das Verbindungssymbol:



Durch Drag and Drop können jetzt Dateien und Ordner auf den Server geladen werden.

Angehängte Dateien kopieren ja/nein?

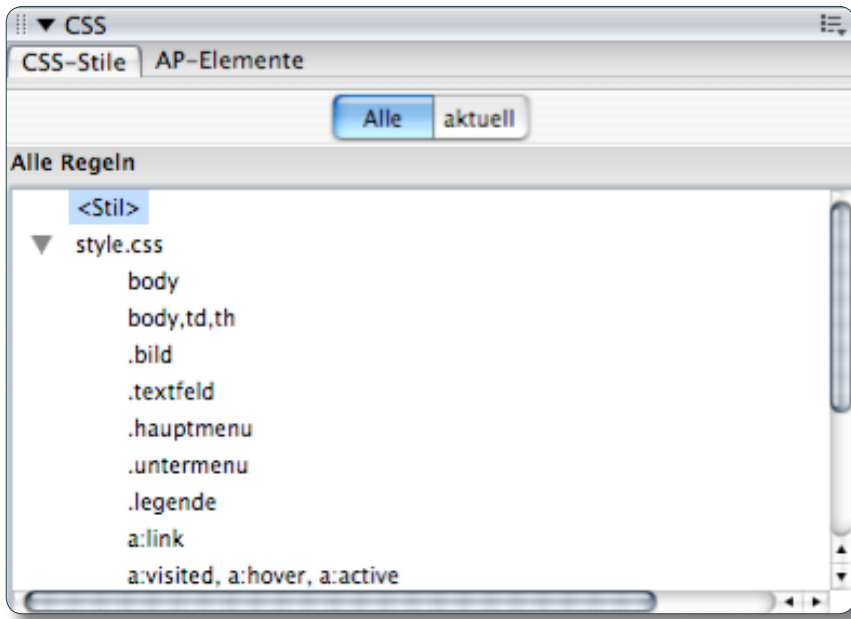
Diese Farbe erscheint automatisch, sobald man Dateien auf dem Server tauscht. Sind z.B. Bilder in eine HTML-Seite platziert, sagen wir ja, wenn diese Seite das erste mal auf den Server gespielt wird, oder das Bild ersetzt wurde.

Wenn nur Textänderungen vorgenommen wurden, sagen wir nein.

Achtung: Dreamweaver fragt nicht, ob die Datei bereits vorhanden ist, orientiert sich also nicht am Änderungsdatum, dazu muss die Funktion **einchecken** verwendet werden. Die Datei wird also einfach ersetzt. Es ist demnach Vorsicht geboten und die Seite immer offline zu kontrollieren mit **Alt-F12** (ruft den Browser auf und zeigt die Seite lokal an). Damit können falsche Links, nicht korrekt angezeigte Fenster usw. vor der Veröffentlichung getestet werden. Auch den Download von PDF- oder Word-Dateien sollte man kontrollieren. Das gleiche gilt für die Rechtschreibung: Mit dem Befehl «Rechtschreibung prüfen», Menü «Text» kann die Rechtschreibung im aktuellen HTML-Dokument überprüft werden. Dieser Befehl ignoriert HTML-Tags.

Bei der Rechtschreibprüfung wird standardmässig das Wörterbuch «Englisch (USA)» verwendet. Für andere Wörterbücher wählen Sie: «Dreamweaver» > «Voreinstellungen» > «Allgemein» > Pop-upmenü «Rechtschreibwörterbuch». Wörterbücher für weitere Sprachen können aus dem Dreamweaver Support Center unter www.adobe.com/go/dreamweaver_support_de heruntergeladen werden.

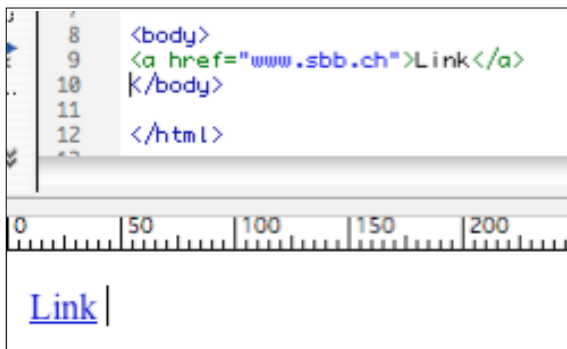
6. CSS (Cascading Style Sheets)



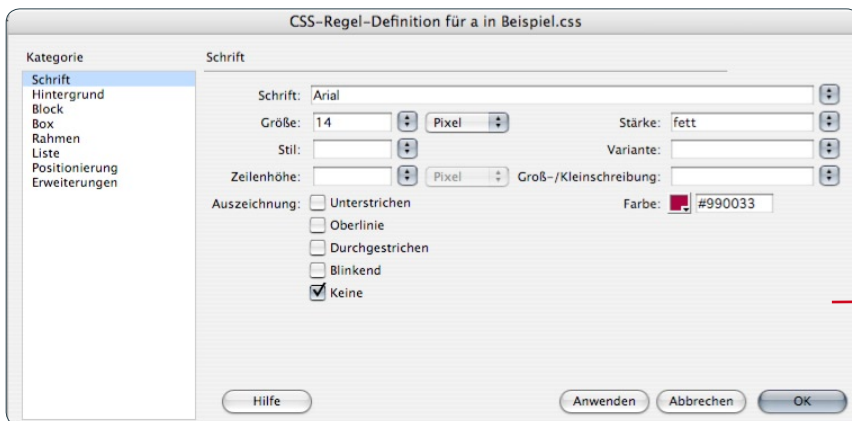
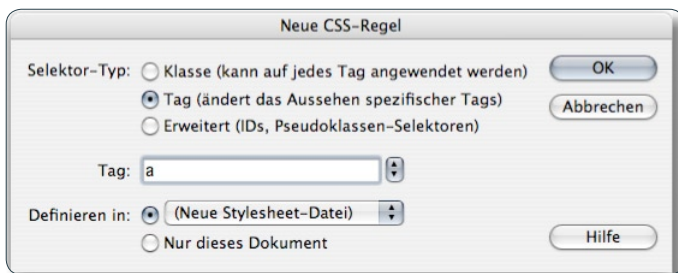
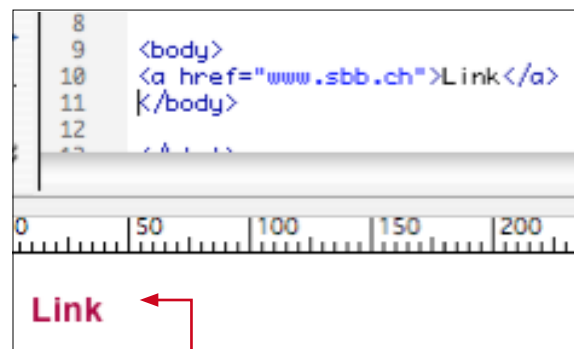
Im CSS formatiert man das Aussehen und Verhalten der verschiedenen Elemente der Webseite, also Farbe, Schrift, Grösse usw.

Es werden **html-Tags** formatiert (body, a, usw) oder **Klassen** definiert, denen man einen eigenen Namen gibt (.legende, .hauptmenu, usw)
Unten das klassische Beispiel Hyperlinks.

Ohne CSS: ein Hyperlink wird standardmässig immer blau und unterstrichen dargestellt.

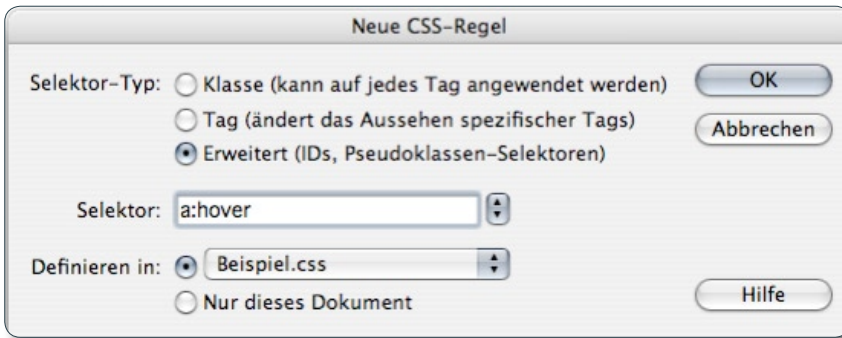


Mit CSS: Im CSS wird das Aussehen der Links individuell festgelegt. Hier wird das Aussehen für den a-Tag definiert.



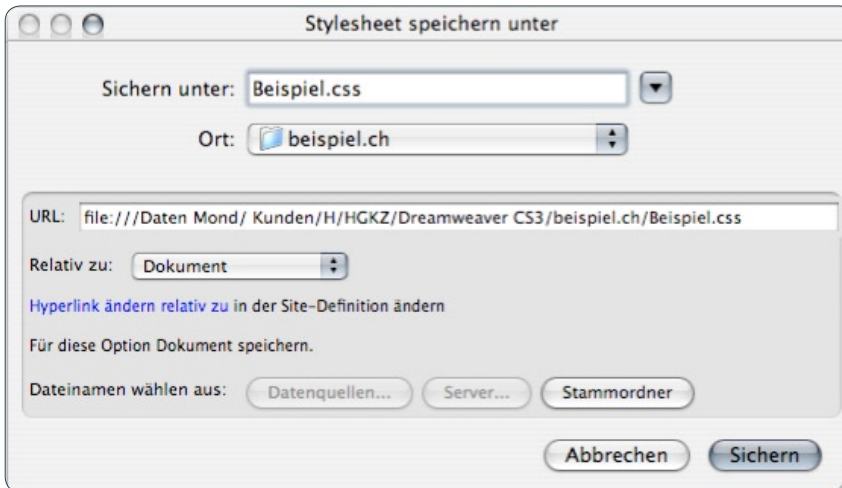
Wird der Tag geändert, ist davon das ganze Dokument betroffen, da man ja für alle Links das Aussehen ändern möchte.

Ein Klasse legt man an, wenn man nur an einem bestimmten Ort etwas ändern möchte, z.B. eine Linie speziell einfärben will.



6.1. CSS anlegen und speichern

Es gibt mehrere Vorgehen: Man speichert eine leere Datei und fügt die CSS von Hand hinzu. Oder praktischer: bestehende Stylesheets können z.B. angefügt werden, oder es wird direkt eine neue Regel erstellt und diese Datei gesichert, wie hier beschrieben. Deshalb folgt **Stylesheet speichern** hier an 2. Stelle!



6.2. CSS mit hover versehen und anwenden.

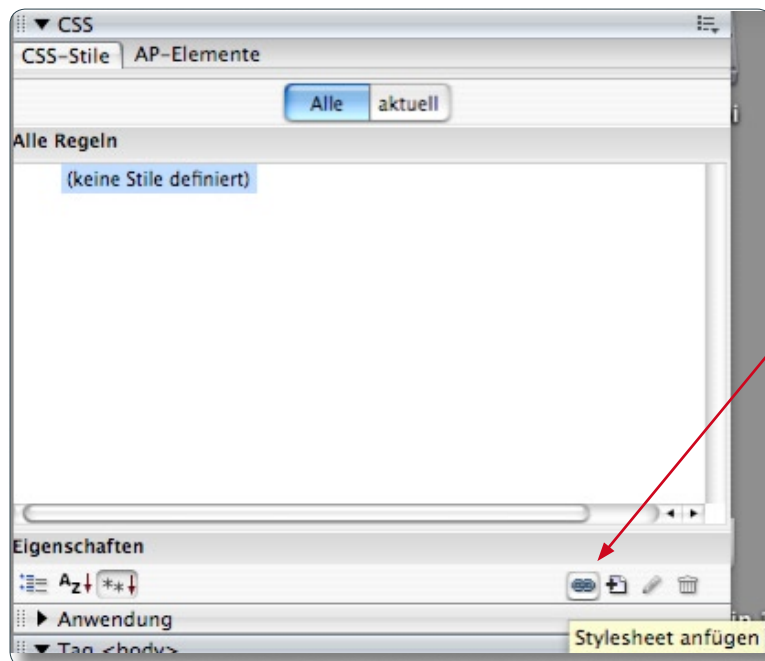
Hover, zu deutsch schweben, ist ein Effekt, bei welchem man den Mauszeiger einen Befehl über Text ausführen lässt, z.B. ein Farbwechsel. Will man einen hover-Effekt für den Link, fügt man einen weiteren Stil hinzu:

a:hover und definiert hier die Formatierung des Links im Mouse-over-Zustand.

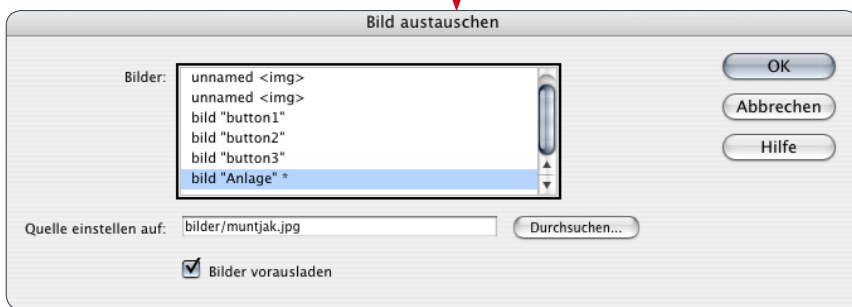
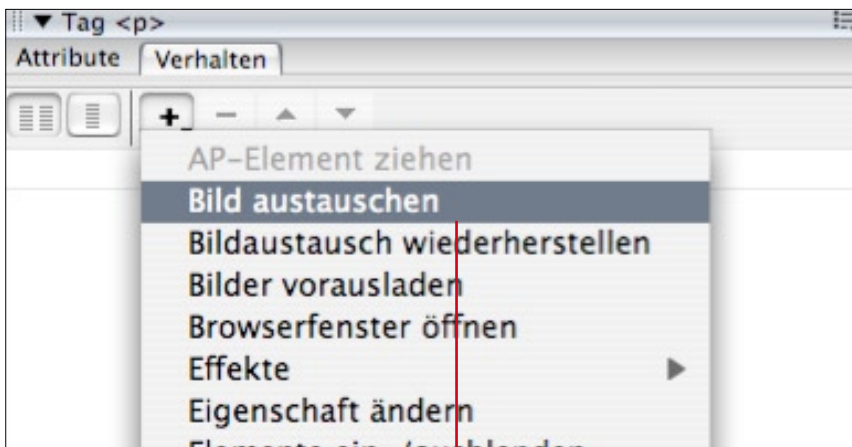
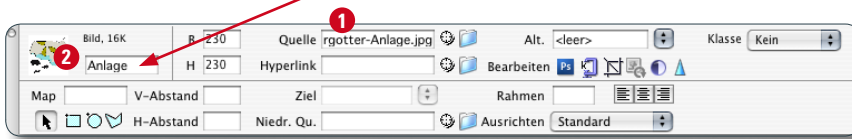
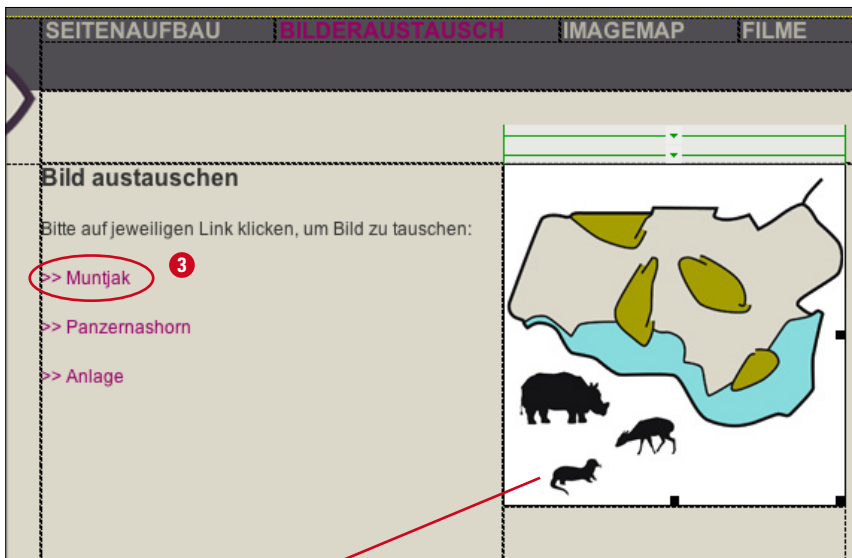
Die CSS-Stile werden als Stylesheet abgespeichert: hier Beispiel.css

Wird eine neue html-Seite mit dem abgespeicherten Stylesheet verknüpft stehen automatisch alle bereits definierten Stile zur Verfügung.

Hierzu auf das Symbol klicken und Stylesheet-Datei auswählen.



7. Die Verhalten



7.1. Ein Bild tauschen

Worum geht es? Durch klicken auf den jeweiligen Link mit >>, soll das Bild rechts ausgetauscht werden. Mit HTML ist das nicht möglich. Hierzu benötigen wir ein JavaScript, welches uns Dreamweaver aber zur Verfügung stellt.

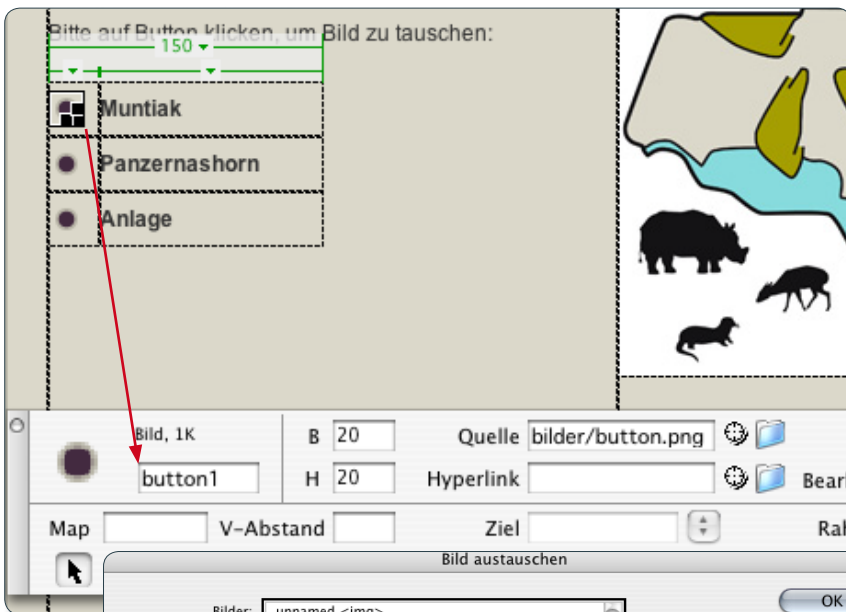
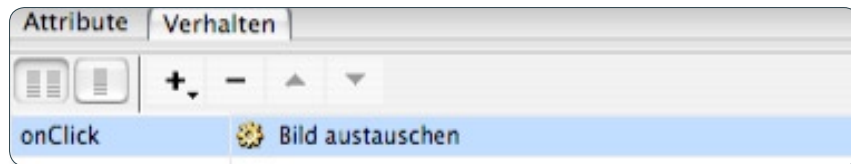
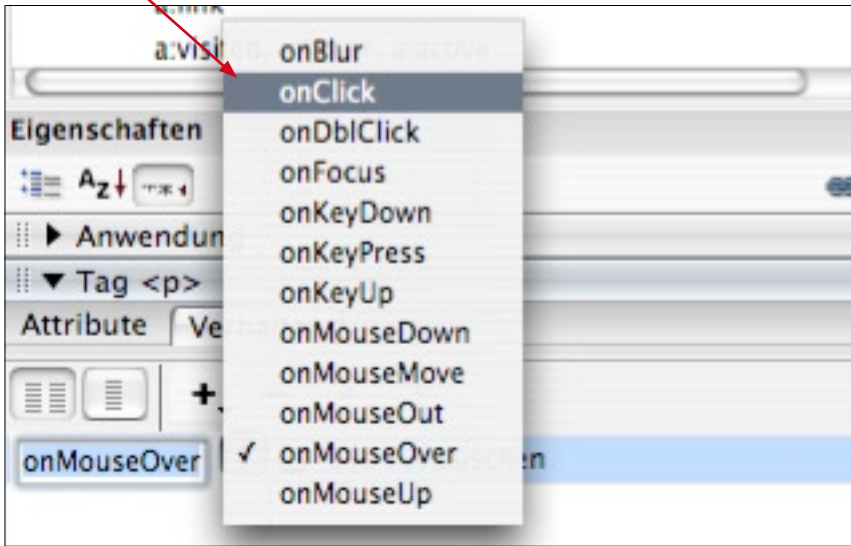
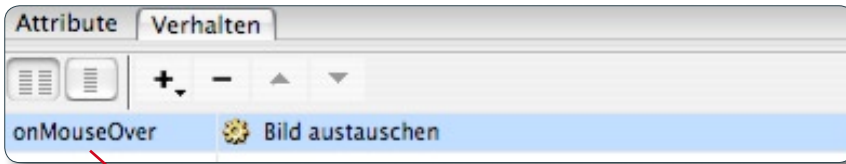
1 Wichtig: Bilder und Dateien tragen nicht nur ihren Dateinamen, sondern können oder müssen auch innerhalb von Dreamweaver benannt werden.

2 Das Bild, welches zu tauschen ist, muss benannt werden.

3 Nachdem der Text, hier >> Muntjak, markiert ist, kann das Verhalten im **Verhalten-Fenster** zugeordnet werden. In diesem Fall **Bild austauschen**.

Das Fenster **Bild tauschen** wird geöffnet. Hier wird angegeben, mit welchem Bild das Bild «Anlage» ausgetauscht werden soll, und zwar im Fenster **Quelle einstellen auf:**.

Über **Durchsuchen** steuern wir das Bild – die Datei – an, welches anstelle des Bildes Anlage erscheinen soll. Die Bilder sollten immer vorausgeladen werden, dies erhöht die Geschwindigkeit der Website erheblich. Ein * zeigt an, dass dieses Bild mit einem Verhalten versehen ist.



7.2. Das Verhalten einstellen

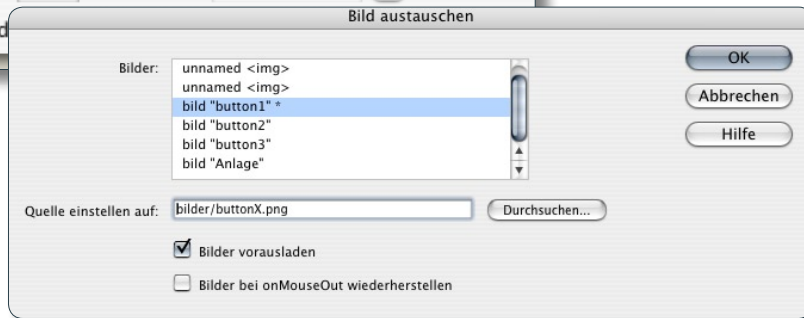
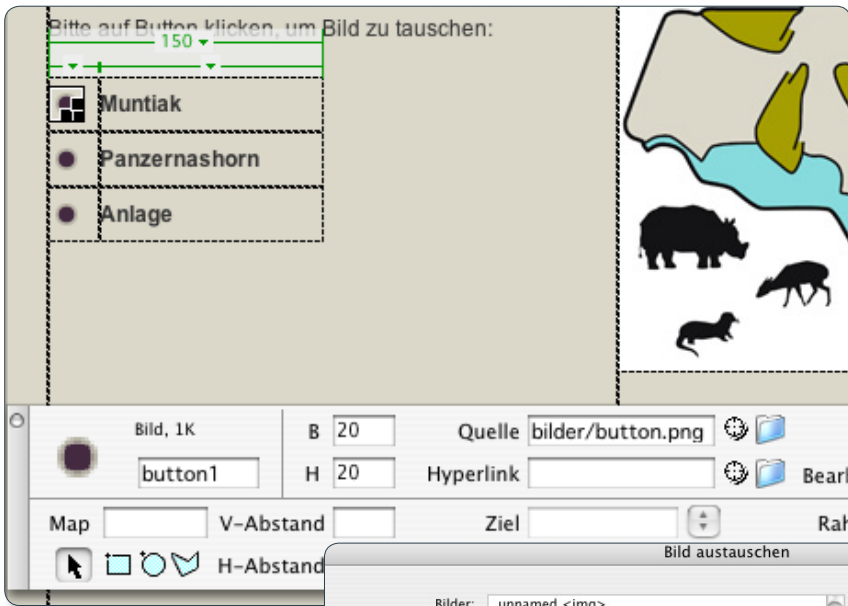
Standardmässig wird beim Verhalten Bild austauschen **onMouseOver** gesetzt, was allerdings beim Navigieren sehr nervös sein kann.

Klickt man auf das onMouseOver kann hier die Bedingung gewechselt werden, wie der Bildaustausch geschehen soll, in unserem Fall onClick.

Das ganze funktioniert auch mit Klick auf Buttons:

- Button benennen
- Button markieren
- Verhalten-Fenster -> Bild austauschen
- definieren, welches Bild, mit welchem ausgetauscht werden soll.

Achtung: nicht das Bild «button1» soll ausgetauscht werden sondern das Bild «Anlage»!



Attribute	Verhalten
onClick	Bild austauschen
onMouseOut	Bild austauschen
onMouseOver	Bild austauschen

7.3. Rollover

Ein Rollover ist ein mausgesteuerte Bildaustausch. Will man einen solchen Rollovereffekt, müssen wir dem Button ein zusätzliches Verhalten zuweisen. Bild «button1» soll mit dem Bild «buttonX» ausgetauscht werden.

Im Verhalten-Fenster kann festgelegt werden wie der Bildtausch stattfinden soll.
 onClick = anklicken
 onMouseOver = mit der Maus darüber
 onMouseOut = mit Maus weg

In diesem Beispiel werden dem Button also drei Verhalten zugewiesen:

onClick

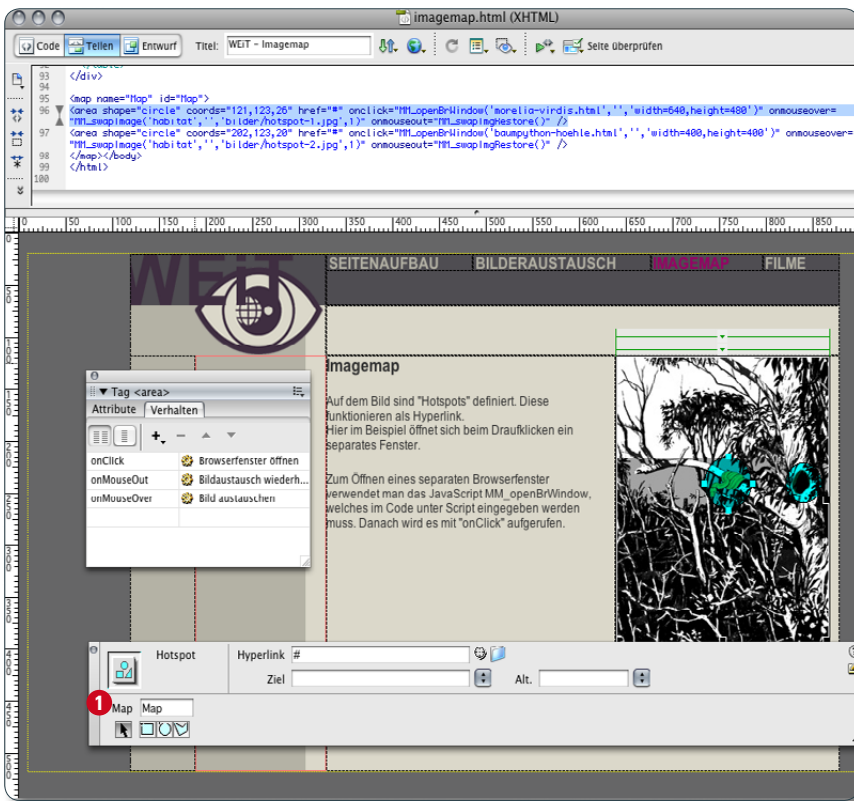
Das Bild «Anlage» wird mit einem anderen Bild ausgetauscht.

onMouseOver

Das Bild button.png wird mit dem Bild buttonX.png ausgetauscht.

onMouseOut

Der Button erhält wieder das ursprüngliche Aussehen, sprich Bild buttonX.png wird wieder mit dem Bild button.png ausgetauscht.



Der Link für das Schlangenbild wird nicht im Imagemap gesetzt, sondern via Verhalten definiert. Das Rautezeichen im Hyperlink-Feld, wird als Dummi-Link aber trotzdem gebraucht!

7.4. Image Map

Auf ein Bild können Hotspots – *sog. image maps* – gesetzt werden, welche die Eigenschaften von Hyperlinks übernehmen.

Diesen Hotspots können Verhalten zugewiesen werden, wie Bild austauschen, neues Browserfenster öffnen usw.

1 Sobald ein Bild ausgewählt ist, erscheint im Eigenschaften-Fenster das Map-Werkzeug. Damit können Kreise, Ellipsen und Polygone über das Bild gezeichnet werden. Mit dem Pfeil erfolgt eine genaue Positionierung auf dem Bild.

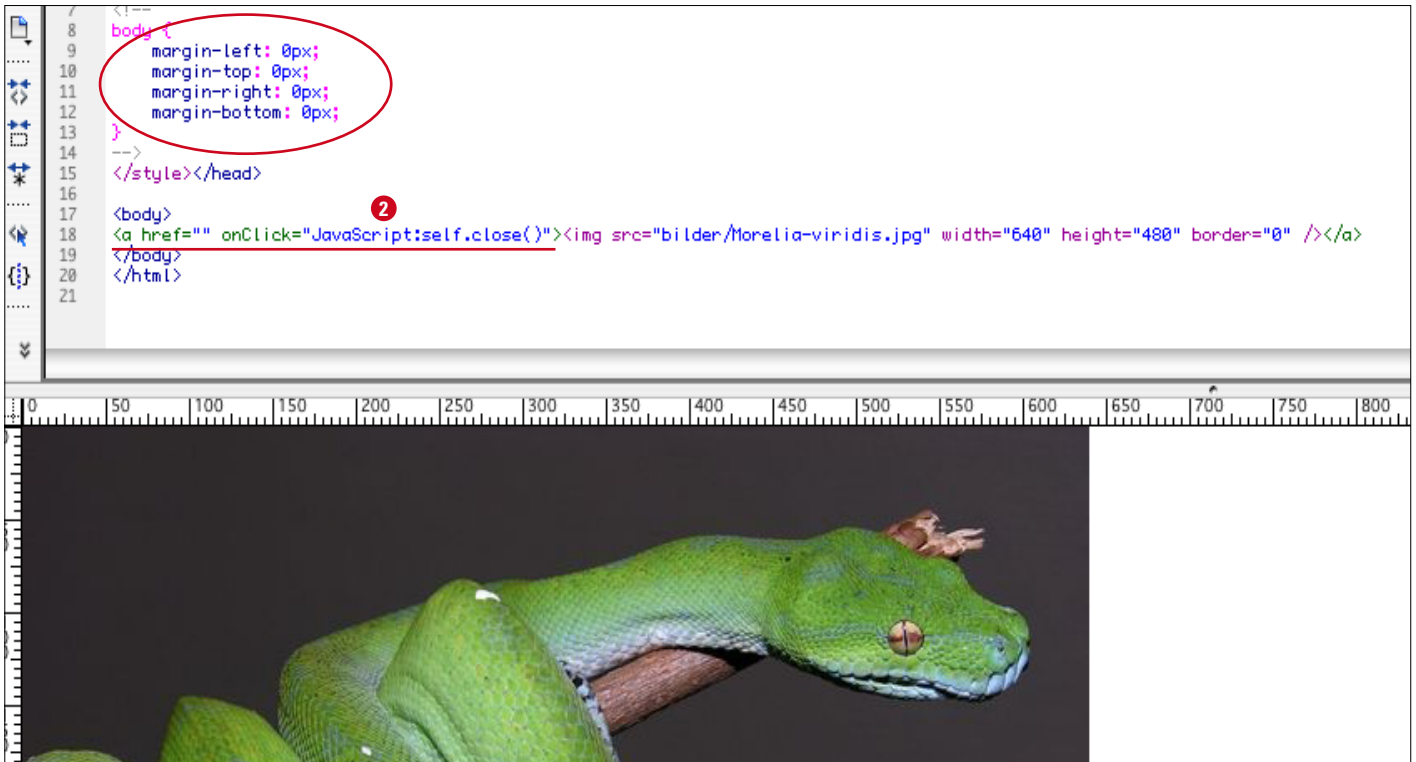
In unserem Beispiel soll sich das Bild der echten Schlange als Foto in einem separaten Browserfenster öffnen, wenn man auf die Illustration klickt. Damit man das auch sieht, wird das Bild mit einem Rollover getauscht.

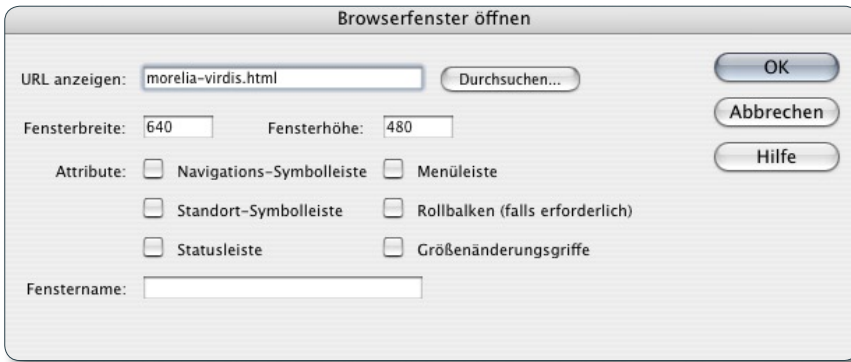
Zuerst muss die html-Datei erstellt werden, die im neuen Fenster angezeigt werden soll.

Neue Datei, Seiteneigenschaften (Rand auf Null stellen!), Bild platzieren, speichern.

Diese enthält nun nur das anzuzeigende Bild. Damit sich das Fenster beim Anklicken des Bildes wieder schliesst, müssen wir das **JavaScript self.close** einbauen. Da man es nicht unter den Verhalten findet, muss man es direkt im HTML-Code eingeben 2.

``





Nun wird dem Hotspot das Verhalten «Browserfenster öffnen» zugewiesen und die Fenstergröße und die Attribute (Menu-/Symboleisten aus- oder einblenden) definiert. Dabei gilt: Fenstergröße = Bildgröße.

Unten ist der Effekt dargestellt, wie er sich nun im Browser zeigt, wenn man über das Bild fährt und auf die Illustration klickt.

