

Inhaltsverzeichnis

1	Der Beginn – ein Rundgang durch ImageReady	9
1.1	ImageReady erkunden	11
1.2	Die Elemente des Arbeitsbereichs	13
2	Erste Arbeiten – das erste eigene Webdesign	41
2.1	Moderne Webseitengestaltung	43
2.2	Eine Webseite automatisch erstellen	48
2.3	Eine eigene Webseite erstellen	50
3	Der Aufbau – die grafischen Elemente der Webseite	81
3.1	Der Aufbau	83
3.2	Die Navigationsleiste	83
3.3	Logos konstruieren und importieren	92
3.4	Ein zierendes Element gestalten	102
3.5	Ein weiterer Navigationsbalken	106
3.6	Die einzelnen Beschriftungen	107
3.7	Rollover-Schaltflächen verwenden	114
4	Navigationen: Eine Fotoshow erstellen	125
4.1	Weitere Funktionen kennen lernen	127
4.2	Ein Foto scannen	127
4.3	Den Scan bearbeiten	129
4.4	Weitere Fotos optimieren	138
4.5	Die Webseite gestalten	144
4.6	Slices definieren	157
4.7	Rollover-Schaltflächen erstellen	158

5	Export: Die richtigen Exporteinstellungen verwenden	169
5.1	Das erwartet Sie in diesem Workshop	171
5.2	Ein Duplex-Bild erstellen	171
5.3	Das Dokument vorbereiten	173
5.4	Die Webseite in Slices aufteilen	182
5.5	Die optimalen Exporteinstellungen	187
6	Animation: Ein Werbebanner gestalten und animieren	205
6.1	Bewegte Bilder – der Aufbau einer Animation	207
6.2	Aufbau eines Banners	212
6.3	Aufbau der Animation	215
6.4	Film testen und exportieren	224
6.5	Ein paar interessante Funktionen	228
7	Automatismen: Mit Aktionen arbeiten	233
7.1	Arbeitsabläufe automatisieren	235
7.2	Mit Stilen arbeiten	237
7.3	Eigene Aktionen erstellen	241
7.4	Automatismen von Photoshop	261
8	Finale: ImageReady-Ergebnisse weiterverwerten	273
8.1	Wie es nach der Arbeit weitergeht	275
8.2	Die Webseiten im Webeditor	276
8.3	Effekte für Animationen	302
	Stichwortverzeichnis	309

Vorwort

Wenn Sie Photoshop erworben haben, erhalten Sie zusätzlich ein weiteres Programm, dem oft wenig Beachtung geschenkt wird. Dabei handelt es sich bei ImageReady um ein sehr interessantes und leistungsfähiges Programm.

ImageReady liegt als eigenständiges Programm vor. Im Zusammenspiel mit Photoshop steht Ihnen ein leistungsstarkes Programmpaket zur Webseitengestaltung zur Verfügung. Viele verblüffende Funktionen sorgen für eine effektive Bearbeitung der weboptimierten Grafiken.

Alle Funktionen können innerhalb dieses Buches nicht erläutert werden. Ich werde Ihnen aber anhand vieler praktischer Arbeitsbeispiele die wirklich nützlichen und bedeutenden Funktionen vorstellen. Funktionen, die hier nicht besprochen werden, werden in der täglichen Arbeit nur selten benötigt – Sie verpassen also nichts.

Das Buch ist in verschiedene Workshops zu unterschiedlichen Themen aufgeteilt. In jedem Workshop wird schwerpunktmäßig ein anderer Funktionsbereich von ImageReady vorgestellt. So haben Sie nach dem Durcharbeiten aller Workshops alle wichtigen Bereiche des Programms kennen gelernt. Alle Beispieldateien, die verwendet werden, finden Sie auf der Buch-CD.

Da die Unterschiede in den letzten Programmversionen eher gering sind, können Sie mit kleinen Abstrichen die Workshops auch mit Photoshop 6 und natürlich auch mit dem neuen Photoshop CS nacharbeiten, das gerade als Beta-Version erschienen ist. Hier und da könnten dann die Funktionen vielleicht an anderer Stelle zu finden sein – die grundsätzliche Bedienungsweise hat sich aber nicht verändert.

Falls Sie mehr über die Bedienung des „Hauptprogramms“ Photoshop CS erfahren wollen, kann ich Ihnen das Buch „Photoshop“ aus der Reihe Professional Series empfehlen, das ich ebenfalls für den Franzis'-Verlag geschrieben habe. Dieses Buch wird Ende 2003 vollständig in Farbe erscheinen.

Ich hoffe, es bleiben nach der Lektüre dieses Buches keine Fragen offen. Und wenn doch, können Sie sich gerne über meine E-Mail-Adresse GRADIAS@T-ONLINE.DE an mich wenden. Oder schauen Sie einmal auf meiner Webseite [HTTP://WWW.GRADIAS.DE](http://www.gradias.de) vorbei. Dort erfahren Sie, was ich sonst noch so tue oder bisher getan habe.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit ImageReady und diesem Buch!



MICHAEL GRADIAS
im Oktober 2003

Kapitel 1



Der Beginn – ein Rundgang durch ImageReady

In diesem Kapitel ...

1.1	ImageReady erkunden	11
1.1.1	ImageReady starten	11
1.2	Die Elemente des Arbeitsbereichs	13
1.2.1	Das Arbeitsfenster	13
1.2.2	Die verschiedenen Ansichten des Dokumentfensters	14
1.2.3	Die Menüfunktionen	15
1.2.4	Die Toolbox	16
1.2.5	Verschiedene Optionen des Dokumentfensters	21
1.2.6	Arbeiten mit Palettenfenstern	22
1.2.7	Die verschiedenen Palettenfenster	26
1.2.8	Zusätzliche Palettenfenster	36
1.2.9	Die Optionsleiste	37

1.1 ImageReady erkunden

ImageReady bietet eine Vielzahl an Funktionen an. Die Bedienung ist Adobe-typisch aufgebaut. Wenn Sie bereits mit der Bedienungslogik von Adobe-Programmen vertraut sind, wird Ihnen der Einstieg leicht fallen. Andernfalls ist ein wenig Einarbeitungszeit notwendig, da die Adobe-Programme einen etwas anderen Aufbau zeigen, als Sie es vielleicht von anderen Windows-Programmen gewohnt sind.

Im ersten Kapitel dieses Buchs werden wir Ihnen die Arbeitsoberfläche und die Bedienelemente in einem kleinen Rundgang vorstellen.

1.1.1 ImageReady starten

Wenn Sie ImageReady über das Windows-Task-Menü starten, wird die folgende Arbeitsoberfläche sichtbar. Wir haben hier eine der mitgelieferten Beispieldateien geöffnet, die Sie im Verzeichnis [ADOBE/PHOTOSHOP 7/BEISPIELE](#) finden.



Abb. 1.1 Die Arbeitsoberfläche von ImageReady

Programmunterschiede

Wenn Sie das Hauptprogramm Photoshop 7 öffnen, werden Sie bemerken, dass hier die Arbeitsoberfläche fast genauso aussieht. Die grundsätzliche Bedienung ist identisch. Nur in einigen Bereichen unterscheiden sich die Programme, da ImageReady für die Webgestaltung gedacht ist – Photoshop dagegen für Bildbearbeitungsaufgaben und die Vorbereitung von Druckerzeugnissen. So können Sie beispielsweise Dateien, die im CMYK-Farbmodell vorliegen, in ImageReady nicht öffnen. Dieses Farbmodell wird bei Druckerzeugnissen benötigt.

Falls Sie übrigens noch keine Datei geöffnet haben, können Sie einfach doppelt in den noch leeren Arbeitsbereich klicken. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld, das Sie auch mit der Menüfunktion **DATEI/ÖFFNEN** oder der Tastenkombination **(Strg)+(O)** erreichen.

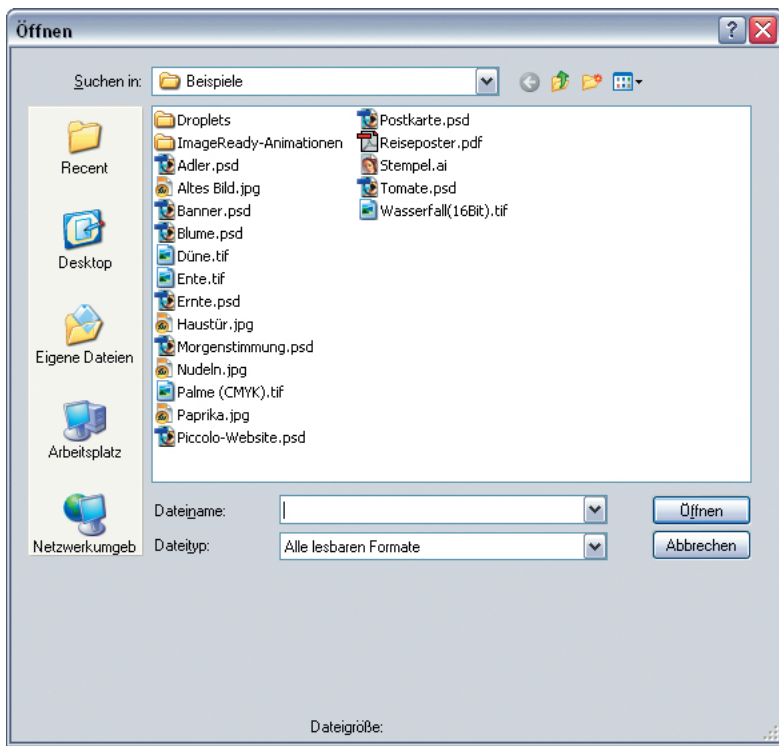


Abb. 1.2 Öffnen von Dateien

In der unteren rechten Ecke des Dialogfelds finden Sie eine Schaltfläche, mit der Sie das Dialogfeld skalieren können. Die Bedienelemente links und oben kennen Sie vielleicht schon aus anderen Windows-Programmen. Hier können Sie zu anderen Ordnern wechseln oder neue Ordner erstellen. Im **DATEITYP**-Listefeld können Sie gegebenenfalls eines der Dateiformate auswählen, die ImageReady unterstützt. Andernfalls werden alle unterstützten Dateitypen angezeigt.

Über die letzte Schaltfläche können Sie übrigens in einem Menü den Ansicht-Modus verändern. Interessant ist hier die Option **MINIATURANSICHT**, die auch vom Windows-Explorer angeboten wird. In diesem Modus werden Miniaturvorschaubilder verwendet. Damit fällt die Auswahl der gewünschten Datei meist leichter. Auch die anderen Ansicht-Modi entsprechen denen, die Sie vom Windows-Explorer kennen.

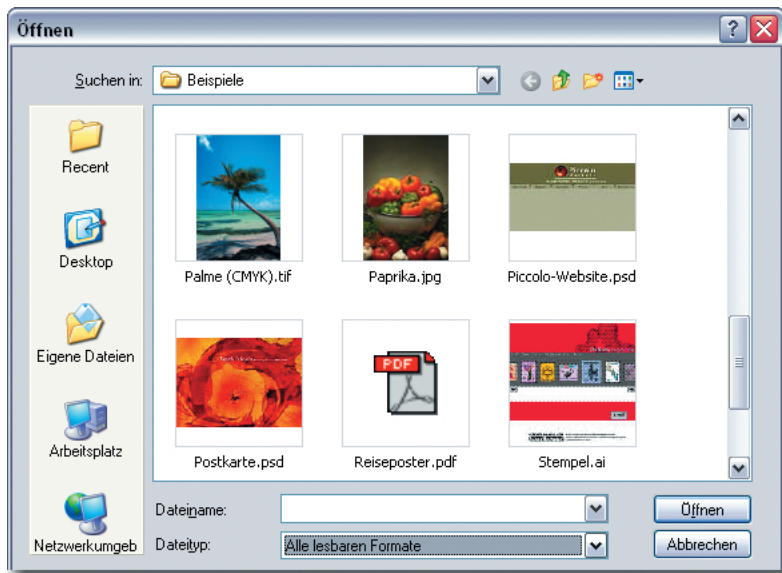


Abb. 1.3 Der Ansicht-Modus Miniaturansicht

1.2 Die Elemente des Arbeitsbereichs

Wir wollen uns jetzt die einzelnen Teile des Arbeitsbereichs ansehen. ImageReady ist sehr logisch aufgebaut, auch wenn der Arbeitsbereich vielleicht zunächst ungewohnt erscheinen mag.

1.2.1 Das Arbeitsfenster

Der größte Teil des Arbeitsbereichs ist leer, wenn Sie keine Datei geöffnet haben. Nach dem Öffnen einer Datei wird diese im Arbeitsfenster zunächst so angezeigt, dass das Dokument vollständig zu sehen ist. Gegebenenfalls wird die Ansichtsgröße entsprechend verkleinert, sodass das Bild komplett angezeigt werden kann.

Jedes Dokument, das Sie öffnen, wird in einem eigenen Fenster angezeigt. Haben Sie mehrere Dateien geöffnet, überdecken sich diese teilweise. Mit einem Klick auf die Titelleiste eines Fensters können Sie dies aktivieren. Es wird dann im Vordergrund angezeigt und kann bearbeitet werden. Logischerweise kann immer nur eines der geöffneten Fenster aktiv sein. Das jeweils aktive Fenster erkennen Sie an der Hervorhebung – dies kennen Sie auch aus anderen Windows-Programmen. So haben wir beim folgenden Beispiel das Dokument **BANNER.PSD** aktiviert, die Abbildung zeigt die Hervorhebung.

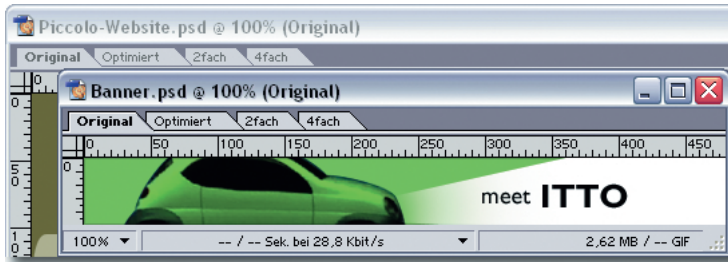


Abb. 1.4 Mehrere geöffnete Dokumente

1.2.2 Die verschiedenen Ansichten des Dokumentfensters

Vielleicht ist es Ihnen gleich aufgefallen: Über dem Arbeitsbereich des Dokumentfensters sind vier Registerkarten zu sehen. Hier können Sie nämlich zwischen verschiedenen Darstellungsmodi wählen. Standardmäßig ist hier die Option **ORIGINAL** zu sehen – klar: damit wird das Originalbild angezeigt. Spannender sind allerdings die anderen Registerkarten. Klicken Sie auf den Registerkartenreiter **OPTIMIERT**, wird das zu erwartende Exportergebnis angezeigt.

Dabei werden die aktuellen Exporteinstellungen verwendet – aber dazu später mehr. In diesem Ansicht-Modus können Sie sehr gut beurteilen, ob Sie die optimalen Exporteinstellungen verwendet haben.



Abb. 1.5 Die optimierte Ansicht

Nun kann es passieren, dass Sie verschiedene Exporteinstellungen miteinander vergleichen wollen. Dafür werden die beiden folgenden Ansichten benötigt. Bis zu drei Exporteinstellungen können Sie mit dem Original vergleichen.

Die Bearbeitung ist aber nur im **ORIGINAL**-Bereich möglich. Die anderen Fenster dienen lediglich zur Ansicht.

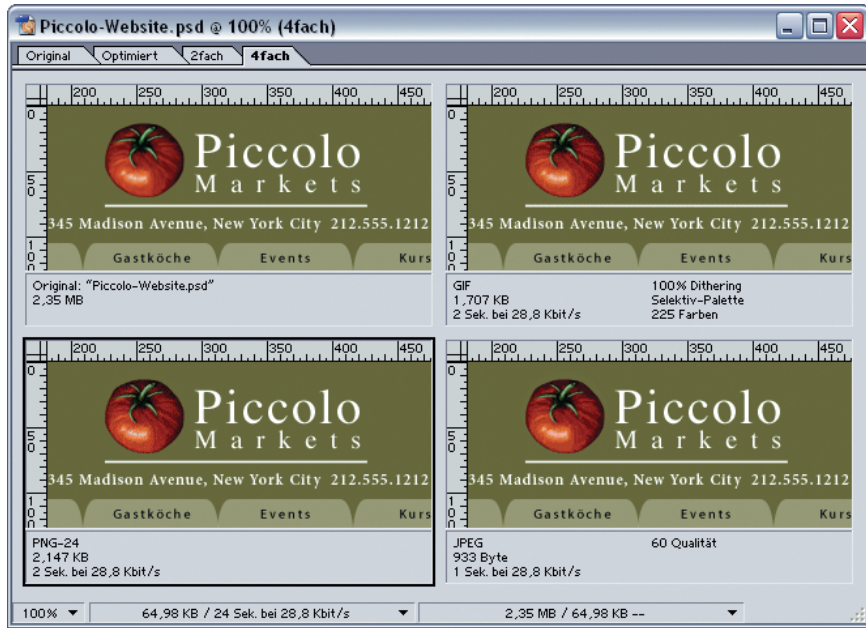


Abb. 1.6 Die 4fach-Ansicht

1.2.3 Die Menüfunktionen

Photoshop und ImageReady sind Programme, bei denen Sie noch sehr häufig auf Menüfunktionen zurückgreifen müssen. Viele Funktionen sind nur über das Menü zu erreichen. Die Funktionen sind thematisch sortiert und teilweise auch in Untermenüs untergebracht. Wenn für den Funktionsaufruf Tastenkürzel vorhanden sind, werden diese nach dem Menüeintrag angezeigt.

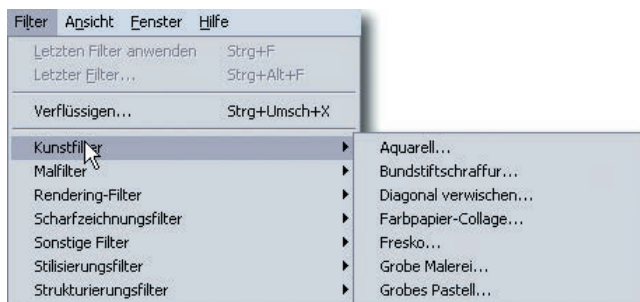


Abb. 1.7 Aufruf von Menüfunktionen

Wenn Sie hinter einem Menüeintrag drei Punkte sehen, signalisiert dies, dass nach dem Aufruf die Funktionen in einem Dialogfeld bereitgestellt werden.

1.2.4 Die Toolbox

Am linken Rand sehen Sie die Toolbox. Hier werden Werkzeuge für die Bearbeitung des Dokuments angeboten. Sollten Sie die Toolbox nicht sehen, aktivieren Sie die Funktion **FENSTER/WERKZEUGE**. Wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einer Schaltfläche verweilen, wird in einem Hinweisschildchen die Funktion der Schaltfläche angezeigt. In Klammern sehen Sie das dazugehörige Tastenkürzel.

Wird in der unteren rechten Ecke einer Schaltfläche ein kleines Dreieck angezeigt, sind weitere Funktionen verfügbar, die in einem gesonderten Flyout-Menü bereitgestellt werden. Zum Öffnen des Flyout-Menüs müssen Sie nach dem Anklicken der Schaltfläche die linke Maustaste gedrückt halten.

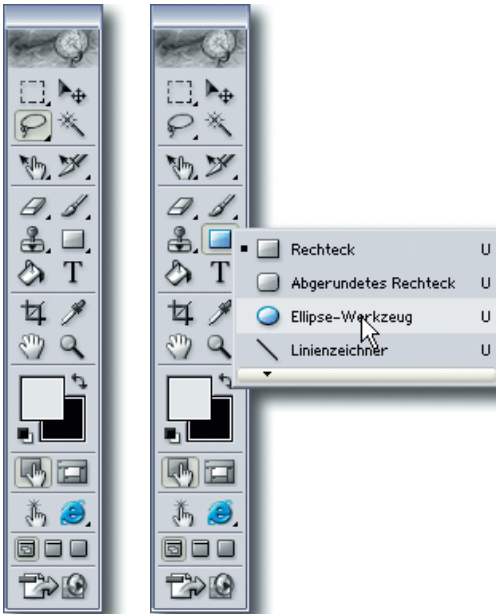


Abb. 1.8 Die Toolbox – rechts mit geöffnetem Flyout-Menü

Wenn Sie den Balken am unteren Ende des Flyout-Menüs anklicken, wird das Menü zur freischwebenden Symbolleiste. Sie sehen dies nachfolgend rechts abgebildet. Nach dem Anklicken der Titelleiste kann die Symbolleiste mit gedrückter linker Maustaste frei auf der Arbeitsfläche platziert werden.

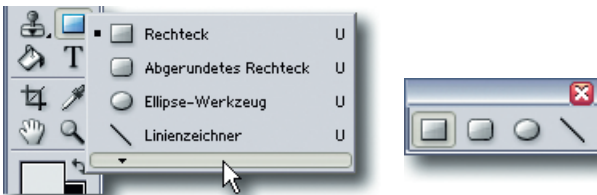


Abb. 1.9 Umwandeln des Flyout-Menüs in eine Symbolleiste

Auch die gesamte Toolbox kann frei im Arbeitsbereich verschoben werden. Verziehen Sie die Toolbox nach dem Anklicken der Titelleiste mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte neue Position. Ein Doppelklick auf die Titelleiste minimiert die Toolbox übrigens auf die Titelleiste. Dies ist nützlich, wenn Sie Platz im Arbeitsbereich einsparen wollen.

Falls Sie übrigens die Hinweisschildchen – die so genannten QuickInfos – nicht sehen, rufen Sie die Funktion **BEARBEITEN/VOREINSTELLUNGEN/ALLGEMEINE** auf, die Sie auch mit der Tastenkombination **Strg+K** erreichen. Neben einigen anderen Optionen finden Sie hier auch die Funktion **QUICKINFOS ANZEIGEN**, die aktiviert werden muss. Über das obere Listefeld können Sie übrigens zu anderen Voreinstellungsbereichen wechseln.

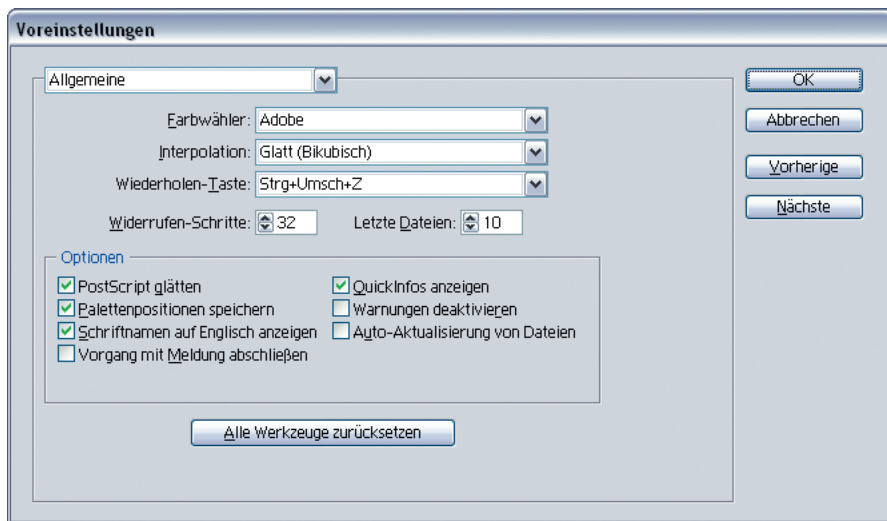


Abb. 1.10 Verschiedene Voreinstellungen

Verschiedene Anzeigeeoptionen

Im unteren Bereich der Toolbox finden Sie verschiedene Optionen, mit denen Sie unter anderem die Ansicht des Dokuments verändern können. Außerdem gibt es hier auch interessante Vorschauoptionen.



Abb. 1.11 Einige interessante Optionen

Die beiden oberen Schaltflächen werden verwendet, um die so genannten Imagemaps und Slices im Dokument anzuzeigen. Imagemaps sind Bereiche, bei denen Verknüpfungen zu anderen HTML-Dokumenten angebracht sind. Slices dienen zum Zerschneiden des Bilds in verschiedene Einzelteile. Sie sehen im folgenden Bild, dass bei unserem Beispiel die Navigationselemente als Slices definiert wurden. Das aktive Slice wird mit einer orangefarbenen Umrandung angezeigt und ist klar erkennbar. Inaktive Slices werden „milchig“ dargestellt.



Abb. 1.12 Die Anzeige der Slices

Die linke Schaltfläche der zweiten Zeile können Sie verwenden, um die Funktionalität der Seite zu prüfen – eine Bearbeitung ist dann allerdings nicht möglich. Mit dieser Funktion ersparen Sie sich den Export der Datei.



Abb. 1.13 Die Dokument-Vorschau

Mit der rechten Schaltfläche wird das Dokument im Webbrowser angezeigt.

Falls Sie einen anderen Webbrowser verwenden wollen, können Sie die Funktion [DATEI/VORSCHAU IN/ANDERE](#) aufrufen und den gewünschten Webbrowser auswählen. Bei dieser Vorschau wird neben einigen statistischen Informationen auch der gesamte Quelltext angezeigt. Nachfolgend sehen Sie die Vorschau im Netscape Navigator.

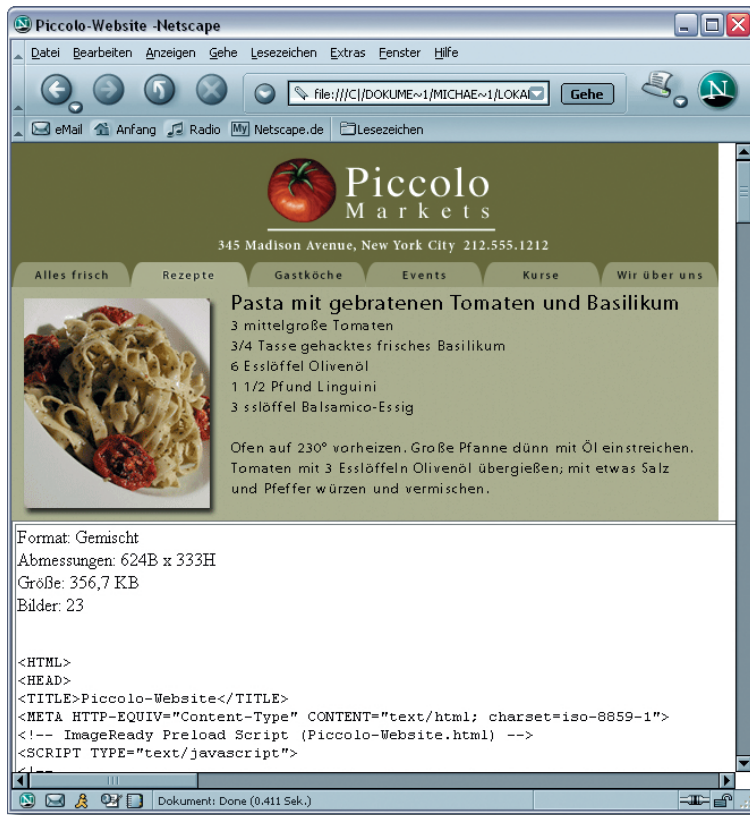


Abb. 1.14 Die Vorschau im Webbrowser

Andere Webbrowser verwenden

Um andere Webbrowser in das Flyout-Menü aufzunehmen, muss eine Verknüpfung mit dem Windows-Explorer erstellt werden. Wechseln Sie dazu in das Verzeichnis [ADOBE/PHOTOSHOP 7.0/HELPERS/PREVIEW IN](#). Nach dem Einfügen der Verknüpfung wird das Programm im Flyout-Menü angeboten. So haben wir neben dem Internet Explorer auch den Netscape Navigator aufgenommen.



Abb. 1.15 Einfügen eines weiteren Webrowsers

Den Ansicht-Modus ändern

Die drei Schaltflächen in der folgenden Zeile dienen zur Umgestaltung des Arbeitsbereichs. Sie können damit den Arbeitsbereich maximieren, was bei großen Dokumenten nützlich sein kann. Mit der zweiten Schaltfläche aktivieren Sie den **VOLLSCHIRM**-Modus. Hier wird das Menü noch angezeigt – bei der rechten Schaltfläche dagegen nicht.

Das Fenster wird in diesem Modus auf die maximale Größe skaliert und die Rahmen und Titelleisten entfallen. Das Dokument wird in der Mitte der Arbeitsfläche positioniert. Ist das Menü nicht sichtbar, kann es dennoch über die Tastenkürzel benutzt werden. Mit der Tastenkombination **Alt** + **D** wird beispielsweise das **DATEI**-Menü geöffnet.



Abb. 1.16 Die Vollschirm-Ansicht

Noch mehr Platz schaffen

Mit einigen Tastenkürzeln können Sie noch mehr Platz auf der Arbeitsfläche schaffen. Wenn Sie die **⇧**-Taste drücken, werden die Toolbox und alle anderen Fenster im Arbeitsbereich ausgeblendet. Drücken Sie die Taste erneut, um alle Fenster wieder einzublenden. Drücken Sie zusätzlich die **⇧**-Taste, bleibt die Toolbox geöffnet – alle anderen Fenster werden aber ausgeblendet. Diese Optionen können Sie verwenden, wenn Sie kurzfristig den Arbeitsbereich leeren wollen, beispielsweise um ein Zwischenstadium zu begutachten.

1.2.5 Verschiedene Optionen des Dokumentfensters

Jedes Dokument, das Sie öffnen, erhält ein eigenes Dokumentfenster – das haben Sie schon erfahren. Jedes Fenster enthält verschiedene Funktionen und stellt verschiedene Informationen dar. Standardmäßig werden die Dokumentfenster mit einem horizontalen und einem vertikalen Lineal eingeblendet. Die Lineale können Sie auch mit der Tastenkombination **Strg** + **R** ein- oder ausblenden.

Die Maßeinheit der Lineale ist Pixel. Dies ist auch sinnvoll, da Webseiten mit dieser Maßeinheit bemessen werden. Standardmäßig ist der Nullpunkt des Lineals in der oberen linken Ecke. Wenn Sie auf den Schnittpunkt der Lineale klicken, können Sie mit gedrückter linker Maustaste eine Linie herausziehen, um einen neuen Nullpunkt zu bestimmen. Ein Doppelklick auf den Schnittpunkt der Lineale setzt den Nullpunkt wieder zurück.



Abb. 1.17 Versetzen des Nullpunkts

Hilfslinien platzieren

Aus den Linealen können Hilfslinien herausgezogen werden. Klicken Sie dazu in das horizontale oder vertikale Lineal und ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste eine Hilfslinie aus dem Lineal heraus. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Hilfslinie platziert.

Hilfslinien können Sie zum präzisen Konstruieren oder Platzieren von Elementen verwenden. Die Hilfslinien wirken „magnetisch“ – wenn Sie sich beispielsweise mit einer Ebene einer Hilfslinie nähern, schnappt die Ebene dort an. Damit die Hilfslinien magnetisch wirken, müssen Sie allerdings die Option **ANSICHT/AUSRICHTEN AN/HILFSLINIEN** aktiviert haben.

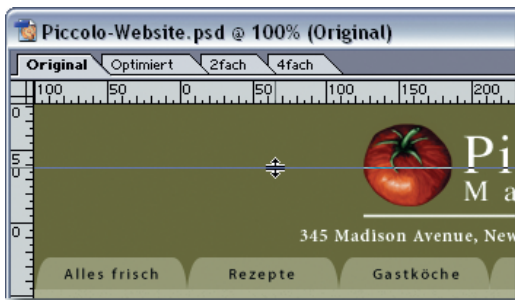


Abb. 1.18 Platzieren einer Hilfslinie

Verschiedene Informationen in der Statuszeile

Im Fußbereich der Dokumentfenster werden in der Statuszeile in verschiedenen Bereichen Informationen zum Dokument angezeigt. Mit einem Klick in den ersten Bereich können Sie die Darstellungsgröße des Dokuments verändern. In dem Menü, das Sie nach dem Anklicken öffnen, werden unterschiedliche Werte angeboten – ein freies Einstellen der Darstellungsgröße ist nicht vorgesehen.

Mit einem Klick in den zweiten oder dritten Bereich öffnen Sie das folgende Menü. Hier können Sie einstellen, welche der vorgegeben Informationen angezeigt werden sollen. Neben der Bildgröße oder den Maßen sind auch Optionen zur zu erwartenden Ladezeit vorhanden. Dabei können Sie zwischen verschiedenen Übertragungszeiten wählen. Auch die Stärke der Komprimierung kann angezeigt werden.

Da zwei Bereiche vorhanden sind, können Sie zwei verschiedene Informationen zum aktuellen Bild einblenden. Suchen Sie sich diejenigen Informationen aus, die für Ihre Aufgabenstellung am wichtigsten sind. In vielen Fällen wird dies der Dateigrößenvergleich und die Übertragungsgeschwindigkeit sein.

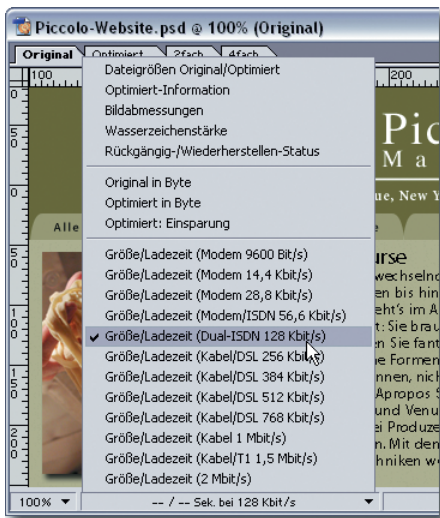


Abb. 1.19 Auswahl der anzuzeigenden Informationen

Die Informationen werden berechnet, wenn Sie in der Kopfzeile in den **OPTIMIERT**-Modus umschalten. Die Informationen sind sehr nützlich, da Sie gegebenenfalls höhere Komprimierungsraten für den Export einstellen können, falls die Dateigröße zu groß wird. Je größer die Datei ist, umso länger dauert die Übertragung.

1.2.6 Arbeiten mit Palettenfenstern

Auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs finden Sie die Palettenfenster. Die Palettenfenster sind in anderen Programmen kaum zu finden – für Adobe-Produkte sind sie jedoch typisch.

Anfangs mag diese Art der Bedienung etwas irritieren – haben Sie sich an das Prinzip aber erst einmal gewöhnt, wird es Ihnen sicherlich zusagen, da man damit sehr effektiv und bequem arbeiten kann. Die Palettenfenster sind zu verschiedenen Gruppen zusammengefasst. Sie erreichen das jeweilige Palettenfenster über die Registerkarte im Kopfbereich.



Abb. 1.20 Wechsel zu einem anderen Palettenfenster

Die Palettenfenster können auch anders gruppiert werden. Klicken Sie dazu auf die Registerkarte und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Sie können dann das Palettenfenster mit gedrückter Maustaste in eine andere Gruppe ziehen. Eine gestrichelte Linie zeigt die neue Position an.

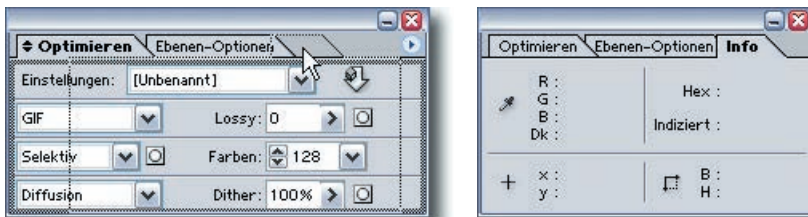


Abb. 1.21 Umgruppieren von Palettenfenstern

Die Palettenfenster können auch „angehängt“ werden. Ziehen Sie den Registerkartenreiter dazu an die untere Kante einer Palettenfenstergruppe – ein dicker Strich zeigt diese Option an.

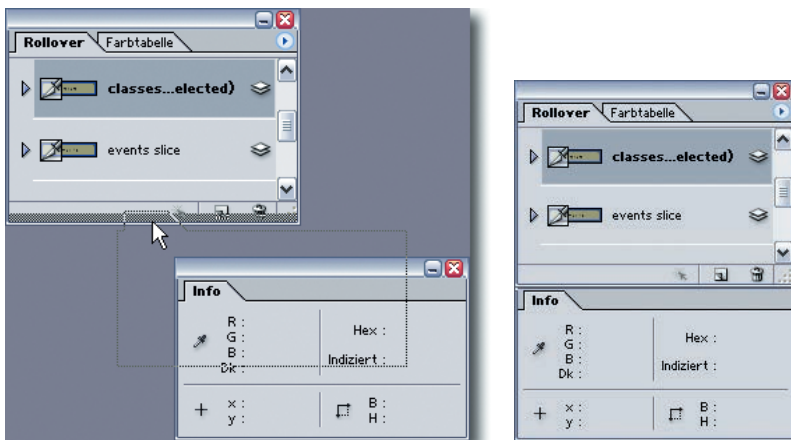


Abb. 1.22 Aneinander hängen von Palettenfenstern – rechts das Ergebnis

Die geänderte Zusammenstellung von Palettenfenstern können Sie jederzeit wieder rückgängig machen. Verwenden Sie dazu die Funktion **FENSTER/ARBEITSBEREICH/PALETTENPOSITIONEN ZURÜCKSETZEN**. Im selben Menü finden Sie übrigens auch eine Funktion, um die aktuelle Situation des Arbeitsbereichs zu speichern. So könnten Sie sich für verschiedene Aufgabenstellungen unterschiedliche Arbeitsbereiche zusammenstellen.

Mit dem linken Symbol in der Kopfzeile können Sie das Palettenfenster „aufrollen“. Nach dem Minimieren werden nur noch die Registerkartenreiter angezeigt. So nehmen die Palettenfenster nur sehr wenig Platz auf der Arbeitsfläche in Anspruch. Alternativ dazu können Sie übrigens zum Auf- und Abrollen auch einfach doppelt in die Titelleiste des Palettenfensters klicken.

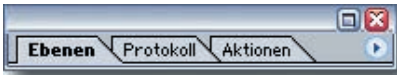


Abb. 1.23 Aufrollen der Palettenfenster

Zusätzliche Optionen verwenden

In jedem Palettenfenster sehen Sie in der oberen rechten Ecke eine Pfeil-Schaltfläche. Damit öffnen Sie ein Menü, in dem Sie zusätzliche Informationen finden. Bei einigen Palettenfenstern werden sehr viele zusätzliche Funktionen angeboten – bei anderen weniger.

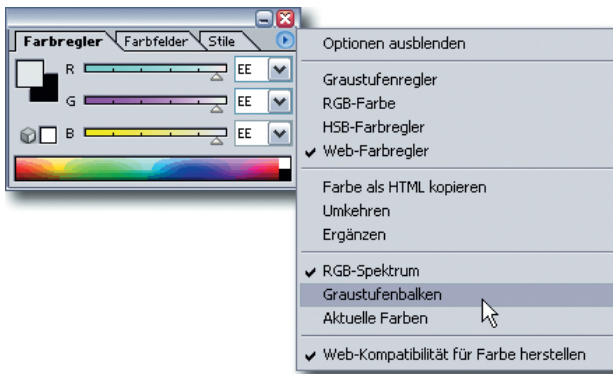


Abb. 1.24 Zusätzliche Funktionen

Skalieren der Palettenfenster

Es gibt einige Palettenfenster, die eine Vielzahl von Einträgen enthalten können. Diese Palettenfenster können Sie in der Höhe und Breite anpassen, damit alle Einträge zu sehen sind. Klicken Sie dazu in die untere rechte Ecke oder auf eine Kante.

Verziehen Sie das Palettenfenster mit gedrückter linker Maustaste auf das gewünschte neue Maß. Im folgenden Bild sehen Sie das skalierte **EBENEN**-Palettenfenster.

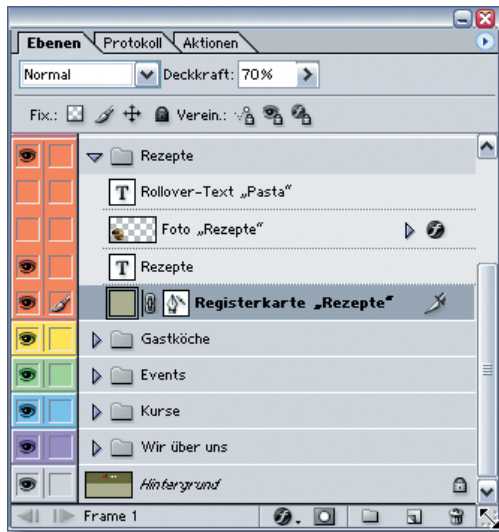


Abb. 1.25 Das skalierte Palettenfenster

Zusätzliche Funktionen

Einige Palettenfenster zeigen eine Besonderheit: Wenn Sie auf den Doppelpfeil auf der Registerkarte klicken, werden zusätzliche Funktionen angezeigt. Wenn Sie mehrfach klicken, werden folgende Stadien verfügbar. Außerdem ist das **OPTIMIEREN**-Palettenfenster wegen der Vielzahl an Optionen breiter als die anderen Palettenfenster.

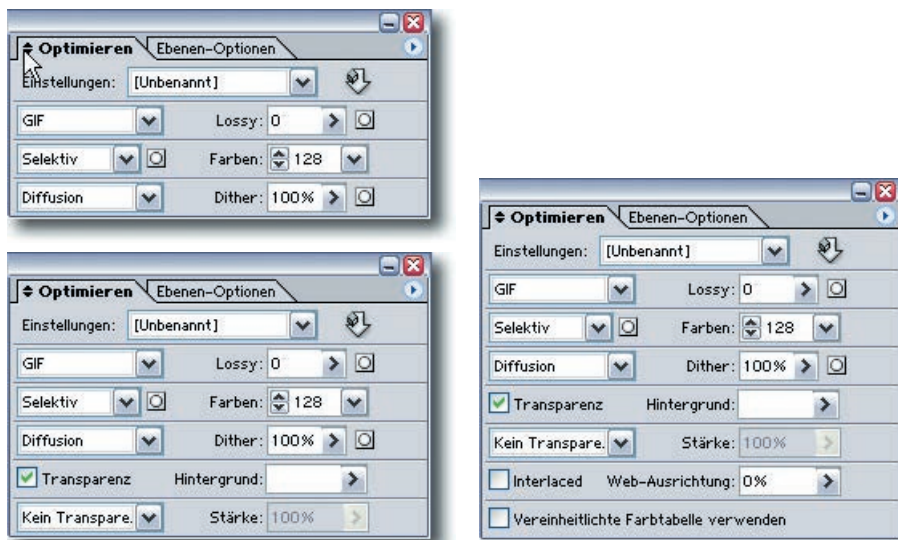


Abb. 1.26 Zusätzliche Optionen im Optimieren-Palettenfenster

1.2.7 Die verschiedenen Palettenfenster

Nachfolgend wollen wir Ihnen die verfügbaren Palettenfenster im Überblick vorstellen. Falls Sie eines der Fenster nicht sehen: Sie können alle Palettenfenster über das **FENSTER**-Menü öffnen oder schließen.

Das Optimieren-Palettenfenster

Vermutlich werden Sie das erste Palettenfenster besonders häufig verwenden. Hier werden nämlich die Exporteinstellungen für das Bild eingegeben. Die drei Web-Dateiformate GIF, JPEG und PNG werden für den Export angeboten.

Die Web-Dateiformate

Auch wenn es drei Standardformate gibt: Durchgesetzt haben sich bisher nur das GIF- und das JPEG-Dateiformat. PNG führt dagegen immer noch ein Schattendasein. Das GIF-Dateiformat kann für plakative, grafische Elemente verwendet werden, da es nur 256 Farben unterstützt. Das JPEG-Dateiformat ist dagegen besser für Fotos geeignet, da hier der TrueColor-Modus unterstützt wird.

Je nachdem, welches Dateiformat Sie im oberen Listenfeld einstellen, werden unterschiedliche Optionen bereitgestellt. Die GIF-Optionen sahen Sie bereits in den Abbildungen der vorherigen Seite. Beim JPEG-Dateiformat gibt es einige Funktionen weniger – dieses Dateiformat lässt kaum Einstellungsmöglichkeiten zu.

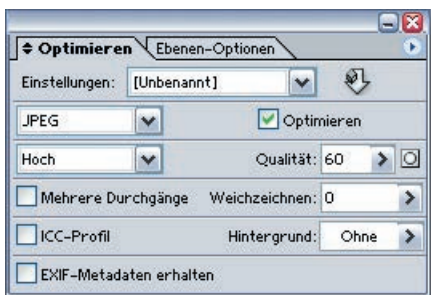


Abb. 1.27 Die JPEG-Optionen

Das PNG-Dateiformat gibt es in zwei Varianten: PNG-8 ähnelt dem GIF-Dateiformat – PNG-24 dem JPEG-Dateiformat. Entsprechend werden auch hier unterschiedlich viele Optionen angeboten.

Das Palettenfenster Ebenen-Optionen

Beim nächsten Palettenfenster dieser Gruppe kommt es auf die ausgewählte Ebene an, welche Optionen Sie dort vorfinden. Bei „normalen“ Ebenen kann lediglich die Ebenenbezeichnung und die Deckkraft verändert werden. Dies sehen Sie links in der nachfolgend gezeigten Abbildung.

Wenn bei einer Ebene Ebeneneffekte verwendet wurden, sind in diesem Palettenfenster Optionen zum Anpassen des Effekts zu finden. Dies sehen Sie nachfolgend im rechten Bild.

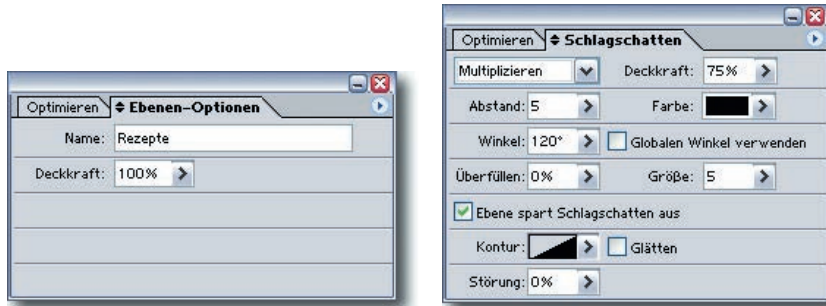


Abb. 1.28 Die Ebenen-Optionen

Um zu erfahren, welche Veränderungen Sie bei den einzelnen Optionen vornehmen können, halten Sie den Mauszeiger über das betreffende Optionsfeld. In einem Hilfeschildchen wird die Option näher erläutert. Die Anzahl der Optionen variiert sehr stark, je nachdem, welchen Effekt Sie eingestellt haben. Bei einigen Ebeneneffekten ist eine große Anzahl an Optionen vorhanden – wie etwa beim Effekt **ABGEFLACHTE KANTE UND RELIEF**.

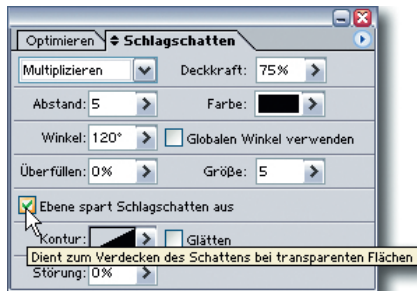


Abb. 1.29 Beschreibung der Option

Das Palettenfenster Farbreger

Im folgenden Palettenfenster stellen Sie die gewünschte Farbe ein. Die Einstellungsbalken zeigen die Farbveränderung an.

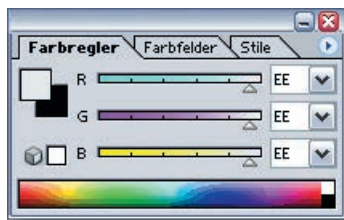


Abb. 1.30 Das Farbreger-Palettenfenster

Die gewünschte Farbe können Sie durch Anklicken einer Farbe im Farbspektrum auswählen. Alternativ dazu können die Schieberegler der drei Farbbalken verschoben werden. Außerdem ist es möglich den Farbwert im Eingabefeld neben den Schiebereglern einzustellen.

ImageReady kennt zwei Farbfelder: die so genannte Hintergrund- und Vordergrundfarbe. Die aktuellen Farbwerte werden in den beiden Vorschaubildern links neben den Schiebereglern angezeigt. Zum Wechsel zwischen Vorder- und Hintergrundfarbe klicken Sie das betreffende Farbfeld an. Klicken Sie ein weiteres Mal auf das Farbfeld, können Sie die gewünschte Farbe im **FARBWÄHLER** aussuchen.

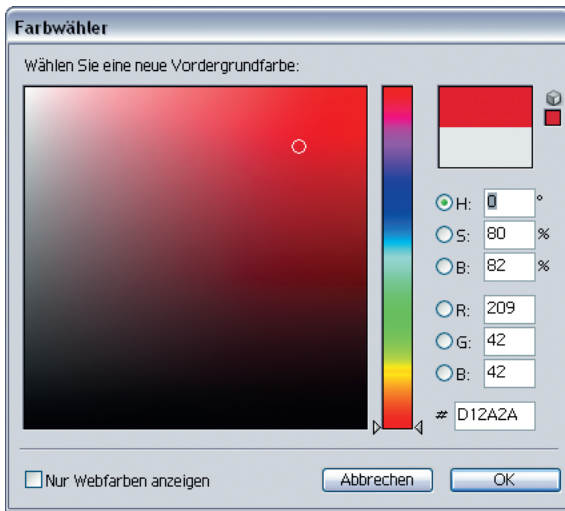


Abb. 1.31 Auswahl im Farbwähler

Falls Sie eine Farbe auswählen, die nicht „websicher“ ist, wird ein farbiges Quadrat unter den Vorschaufeldern angezeigt, das eine Alternative enthält. Klicken Sie darauf, um die dort vorgeschlagene websichere Farbe zu übernehmen.

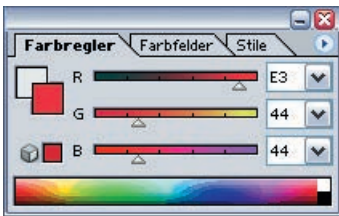


Abb. 1.32 Vorschlag einer Alternativfarbe

Es klingt zwar heute antiquiert, aber es soll ja noch Surfer geben, die ihre Grafikkarte nicht auf den TrueColor-Modus eingestellt haben. Für diesen Fall gibt es in der Standard-Farbpalette der websicheren Farben 216 Farben. Die verbleibenden 40 Farben werden für die Systemfarben und den Webbrowser verwendet.

Das Farbfelder-Palettenfenster

Welche websicheren Farben zur Verfügung stehen, können Sie im **FARBFELDER**-Palettenfenster sehen, das Sie ebenfalls in dieser Gruppe finden. Dieses Fenster kann vertikal skaliert werden, um alle Farben auf einmal anzuzeigen.



Abb. 1.33 Das Farbfelder-Palettenfenster

Außerdem gibt es in dieser Gruppe noch das **STILE**-Palettenfenster. Dieses Palettenfenster kann in der Höhe und Breite angepasst werden. Hier finden Sie eine Anzahl verschiedener Effektzusammenstellungen. Außerdem gibt es hier Vorlagen für Rollover-Schaltflächen. Dies sind Elemente, die ihr Aussehen nach dem Überfahren mit dem Mauszeiger oder dem Anklicken verändern.

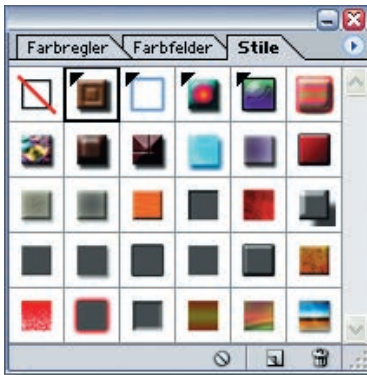


Abb. 1.34 Verschiedene Ebeneneffekt-Zusammenstellungen

Über das Pfeilmenu können Sie eine große Anzahl weiterer Stile laden, die thematisch sortiert sind. So gibt es beispielsweise Stile, die sich besonders gut für Schriften oder Schaltflächen nutzen lassen.

Das Rollover-Palettenfenster

In der nächsten Palettenfenstergruppe finden Sie zunächst das **ROLLOVER**-Palettenfenster. Hier werden die Schaltflächen-Elemente verwaltet. Um die verschiedenen Stadien anzuzeigen, müssen Sie auf den Pfeil vor dem betreffenden Eintrag klicken. Dann werden die einzelnen Stati aufgelistet.



Abb. 1.35 Die Rollover-Stati

Im Pfeilmenu finden Sie unter anderem die Option **EIGENSCHAFTEN**. Hier können Sie beispielsweise im folgenden Dialogfeld die Größe der verwendeten Miniaturbilder verändern. Außerdem können Sie hier einstellen, ob im Miniaturbild nur der Inhalt der Schaltfläche oder das gesamte Dokument dargestellt werden soll.



Abb. 1.36 Anpassen der Palettenfenster-Eigenschaften

Das Palettenfenster Farbtabelle

Das nächste Palettenfenster dieser Gruppe ist zunächst einmal leer. Verwenden Sie aus dem Pfeilmenu die Funktion **FARBTABELLE NEU AUFBAUEN**. Dann werden die Farben des aktuell ausgewählten Slice im Palettenfenster angezeigt. Dabei werden die aktuellen Exporteinstellungen berücksichtigt.

Die Farben können natürlich nur angezeigt werden, wenn das GIF-Dateiformat für den Export eingestellt ist, da ja nur eine Beschränkung auf maximal 256 Farben vorhanden ist. Mit dem Palettenfenster können Sie prüfen, ob eine weitere Reduktion der Farbanzahl möglich und sinnvoll ist.

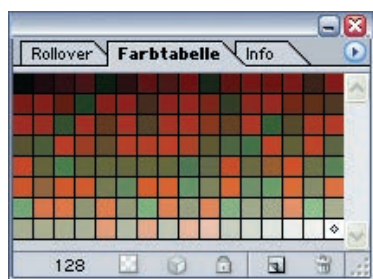


Abb. 1.37 Das Farbtabelle-Palettenfenster

Das letzte Palettenfenster dieser Gruppe enthält Informationen zur Position und Größe von Ebenen sowie zu Farbwerten. Besondere Funktionen gibt es hier nicht. Die Anzeige bezieht sich dabei immer auf die Position des Mauszeigers. Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, sehen Sie jeweils die veränderten Farbwerte. Die Größenangaben ändern sich, wenn Sie ein anderes Slice markieren.



Abb. 1.38 Das Info-Palettenfenster

Das Ebenen-Palettenfenster

In der folgenden Palettenfenstergruppe sind einige Palettenfenster enthalten, auf die Sie sicherlich sehr häufig zurückgreifen werden. Im **EBENEN**-Palettenfenster werden die Ebenen des Dokuments verwaltet.

ImageReady arbeitet nämlich mit unterschiedlichen Ebenen. Die Elemente werden sozusagen „übereinander gestapelt“.

Im **EBENEN**-Palettenfenster gibt es verschiedene Funktionen, die in der Kopf- und Fußzeile des Palettenfensters untergebracht sind. Hier können Sie zum Beispiel die Ebenen sperren oder vermeiden, dass in transparenten Bereichen gearbeitet werden kann.

In der Fußzeile finden Sie Optionen zum Anbringen von Ebeneneffekten und zur Verwaltung der Ebenen. Die Ebenen können in Ordnern – so genannten Sets – abgelegt werden, um Ordnung halten zu können. Sie sehen nachfolgend rechts einen aufgeklappten Ordner.

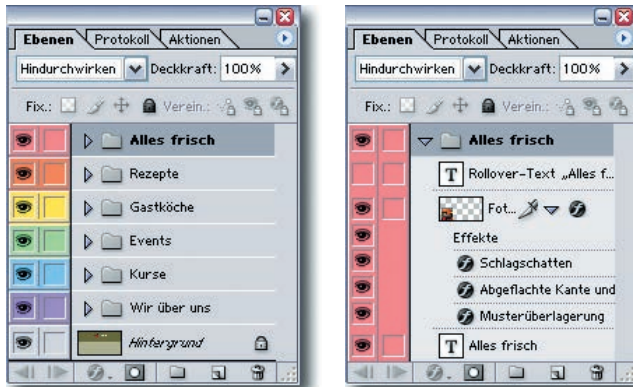


Abb. 1.39 Das Ebenen-Palettenfenster

Das Protokoll-Palettenfenster

ImageReady merkt sich alle Arbeitsschritte. In der **PROTOKOLL**-Palette werden die Arbeitsschritte aufgeführt. So können Sie hier durch Anklicken eines Eintrags zu einem früheren Arbeitsstadium zurückkehren.



Abb. 1.40 Das Protokoll-Palettenfenster

Standardmäßig bietet ImageReady bis zu 32 Rücknahmeschritte an. Haben Sie mehr Arbeitsschritte durchgeführt, werden die ersten Einträge gelöscht. Normalerweise sollte diese Anzahl an Rücknahmeschritten ausreichen. Sie können den Vorgabewert aber auch erhöhen. Rufen Sie die Funktion **BEARBEITEN/VOREINSTELLUNGEN/ALLGEMEINE** auf. Geben Sie im Optionsfeld **WIDERRUFEN-SCHRITTE** den gewünschten Wert an.

Je größer die Anzahl der **WIDERRUFEN-SCHRITTE** ist, umso mehr Festplattenspeicher wird benötigt. ImageReady lagert nämlich die Widerrufen-Schritte in einer Auslagerungsdatei aus.

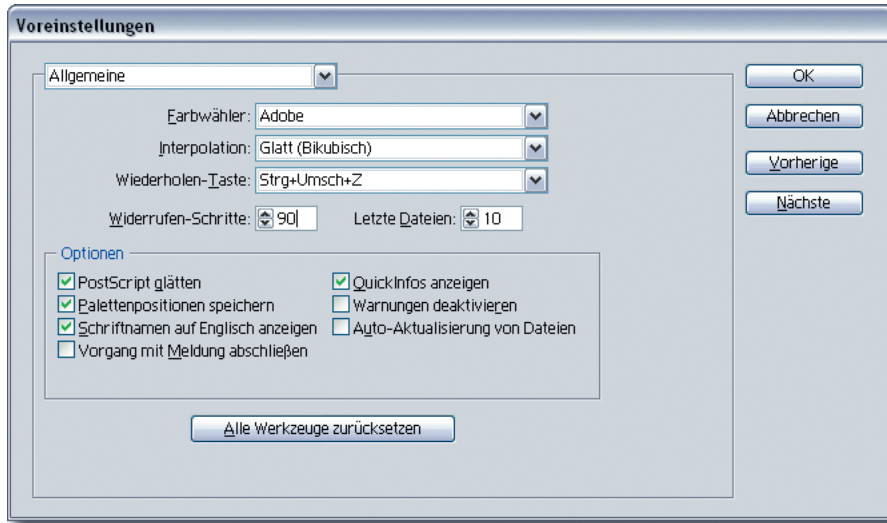


Abb. 1.41 Erhöhen der Widerrufen-Schritte

Einige Tastenkombinationen

Mit der Tastenkombination **Strg** + **Z** können Sie den letzten Arbeitsschritt zurücknehmen. Um in der **PROTOKOLL**-Palette einen Schritt zurückzugehen, verwenden Sie die Tastenkombination **Strg** + **Alt** + **Z**. Zum Wiederherstellen einer zurückgenommenen Aktion wird die Tastenkombination **Strg** + **⇧** + **Z** benötigt.

Im letzten Palettenfenster dieser Gruppe werden einige Aktionen angeboten. Dabei handelt es sich sozusagen um „Makros“, die aufgezeichnete Arbeitsschritte ablaufen lassen. Damit können Sie einige Arbeitsabläufe schneller ausführen. Dies ist nützlich, wenn Sie beispielsweise an mehreren Ebenen dieselben Effekteinstellungen anwenden wollen oder identische Optimierungs-Einstellungen zugewiesen werden sollen.



Abb. 1.42 Das Aktionen-Palettenfenster

Das Animation-Palettenfenster

Die nächsten Palettenfenster werden standardmäßig unten im Arbeitsbereich angeordnet. Sie enthalten Funktionen für spezielle Aufgabenstellungen. Im **ANIMATION**-Palettenfenster werden die einzelnen Frames von Animationen – bewegten Bildern – verwaltet. Auch hier kann die Größe der Miniaturbilder verändert werden.

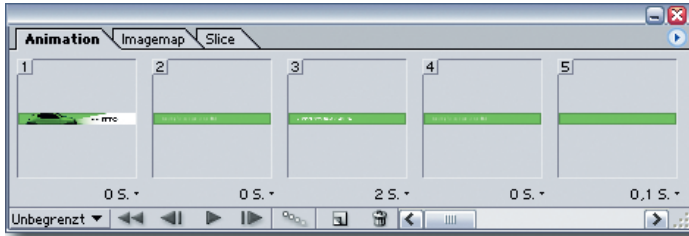


Abb. 1.43 Das Animation-Palettenfenster

Die meisten Funktionen sind hier über das Pfeilmenu zu erreichen. In der Fußzeile des Palettenfensters werden links Navigationselemente zum Abspielen der Animation angeboten. Die Animation wird im Dokumentfenster angezeigt – unabhängig davon welchen Anzeigemodus Sie dort verwenden.

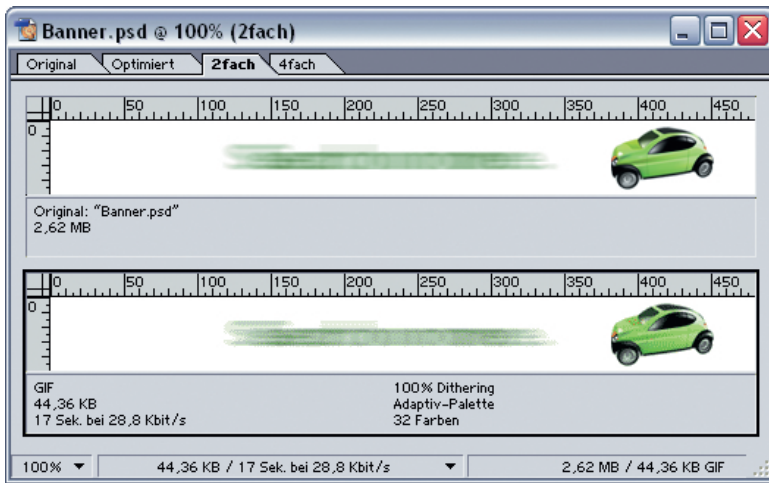


Abb. 1.44 Anzeige einer Animation im Dokumentfenster

Eine Endlosschleife anhalten

Die Animation wird bei der Vorschau in einer so genannten Endlosschleife abgespielt. Ist das letzte Filmbild erreicht, wird die Animation wieder von vorne abgespielt. Sie können die Animation über die Stopp-Schaltfläche in der Navigationsleiste beenden, oder Sie drücken einfach die **Esc**-Taste.

Das Imagemap-Palettenfenster

Im nächsten Palettenfenster dieser Gruppe werden Funktionen zum Einstellen von Imagemaps bereitgestellt. Mit Imagemaps können Sie Bereiche im Bild definieren, die Sie mit einem anderen Dokument verknüpfen wollen.

Im **URL**-Eingabefeld können Sie die Seite angeben, zu der gewechselt werden soll. Die Adresse kann sich auf eine externe Webseite oder das aktuelle Web beziehen. Im **ZIEL**-Eingabefeld stellen Sie ein, wo die Zielseite geöffnet werden soll. **_blank** erstellt beispielsweise ein neues Webbrowser-Fenster, in dem die Seite geladen wird.

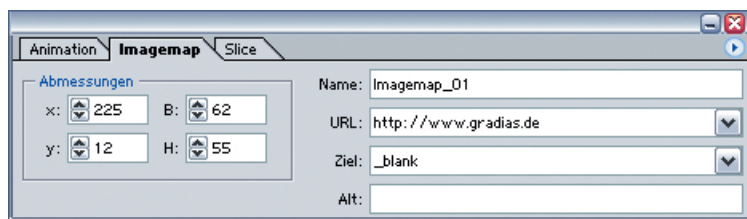


Abb. 1.45 Das Imagemap-Palettenfenster

Das Slice-Palettenfenster

Im letzten Palettenfenster dieser Gruppe werden die Slice-Optionen für das markierte Slice verwaltet. Slices sind „zurechtgeschnittene“ Teile des Gesamtbilds. Der Vorteil von Slices besteht darin, dass jedes Slice mit anderen Optimierungs-Einstellungen versehen werden kann. Auch beim Slice-Palettenfenster gibt es „verborgene“ Optionen, die Sie mit einem Klick auf den Doppelpfeil im Registerkartenreiter einblenden können.

Sie können hier das Slice benennen oder eine Zieladresse eingeben. Außerdem finden Sie hier Informationen, ob ein Rollover-Status oder eine Verknüpfung vorhanden ist. In den unteren Eingabefeldern kann die Position und Größe des markierten Slice numerisch exakt eingestellt werden. Tippen Sie die gewünschten neuen Werte in die Eingabefelder ein.

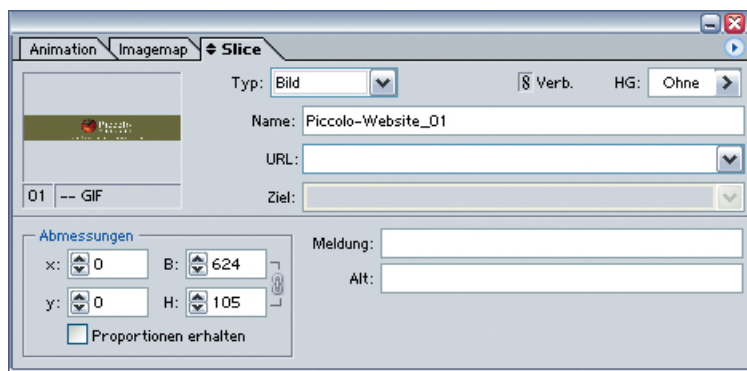


Abb. 1.46 Die Optionen des Slice-Palettenfensters

Sie können im **MELDUNG**-Eingabefeld einen Text angeben, der in der Statuszeile des Webbrowsers eingeblendet wird. Der Text, den Sie im **ALT**-Feld eingeben, wird als Schildchen beim Überfahren des Slice mit der Maus im Webbrowser angezeigt.

1.2.8 Zusätzliche Palettenfenster

Das waren die Palettenfenster, die standardmäßig auf der Arbeitsfläche eingeblendet sind. Über das **FENSTER**-Menü erreichen Sie aber noch zwei weitere Palettenfenster, die für die Bearbeitung von Textebenen wichtig sind: **ZEICHEN** und **ABSATZ**.

Im **ZEICHEN**-Palettenfenster können Sie die Schriftattribute für die markierte Textebene einstellen. Jede Menge Optionen stehen dafür zur Verfügung. Fast wie bei einem Satzprogramm können Sie hier Buchstaben- und Zeilenabstände verändern, oder Schriftauszeichnungen wie Fett oder Kursiv anbringen. Auch die Höhe oder Breite der Buchstaben kann verändert werden. Die Schriftauszeichnungen werden über Schaltflächen bereitgestellt, deren Symbole das Ergebnis darstellen.

Besondere Schriftauszeichnungen

Die beiden ersten Schaltflächen der Schriftauszeichnungen bieten spannende Möglichkeiten: Sollte der von Ihnen gewählte Schrifttyp beispielsweise keine fette oder kursive Variante vorsehen, können Sie hier von ImageReady eine fette oder kursive Variante erzeugen lassen.

Im **ABSATZ**-Palettenfenster wird die Ausrichtung des Absatzes eingestellt. Außerdem können Abstände zum vorherigen oder nachfolgenden Absatz sowie Einzüge am Anfang eines Absatzes angegeben werden. Sogar eine Silbentrennungsfunktion ist vorhanden.



Abb. 1.47 Zwei Palettenfenster für Textoptionen

Die Optionen für die Silbentrennung erreichen Sie über das Pfeilmü des **ABSATZ**-Palettenfensters. Hier können Sie unter anderem angeben, wie viele Trennungen aufeinander folgen dürfen oder wie groß der Trennbereich sein soll.

1.2.9 Die Optionsleiste

Ein Bedienelement fehlt noch: es ist oben im Arbeitsbereich zu finden. Falls nicht, können Sie die Funktion **FENSTER/OPTIONEN** zum Einblenden verwenden. Die Optionsleiste ist ein besonderes Bedienelement – es ändert sein Aussehen ständig.

Je nachdem, welches Werkzeug Sie in der Toolbox ausgewählt haben, werden in der Optionsleiste die dazu passenden Funktionen bereitgestellt. So sehen Sie nachfolgend oben beispielsweise die Optionen des Auswahlrechtecks und darunter die des Zauberstabs. Bei anderen Werkzeugen gibt es teilweise sehr viele oder auch sehr wenige Optionen.

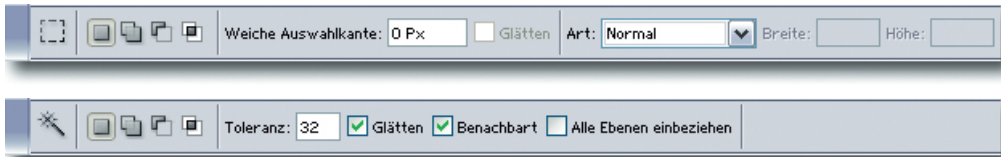


Abb. 1.48 Die Optionsleiste

Die Bedienung der Optionsleiste

In der Eigenschaftsleiste finden Sie Schaltflächen, Options- und Eingabefelder. Einige Optionen werden auch in Listenfeldern angeboten. Nachfolgend sehen Sie ein solches Beispiel abgebildet – einige Listen enthalten allerdings sehr viel mehr Einträge.

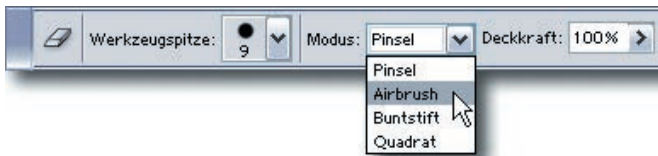


Abb. 1.49 Ein Listenfeld

Für Wertangaben gibt es Eingabefelder. Klicken Sie auf den Pfeil rechts neben dem Eingabefeld, kann der Wert auch durch Verziehen des Schiebereglers verändert werden. Diese Situation sehen Sie nachfolgend.

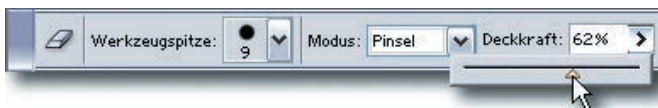


Abb. 1.50 Werte mit dem Schieberegler anpassen

Die Verwendung des Schiebereglers ist etwas umständlich, da ein präzises Einstellen hier nicht möglich ist. Meist ist es besser, den gewünschten Wert in das Eingabefeld einzutippen.

Einige Listenfelder bieten eine Vorschau der Einträge an – beispielsweise bei der Auswahl einer Werkzeugspitze. Diese Auswahlfenster können Sie – wie von den Palettenfenstern bekannt – an der unteren rechten Ecke skalieren.

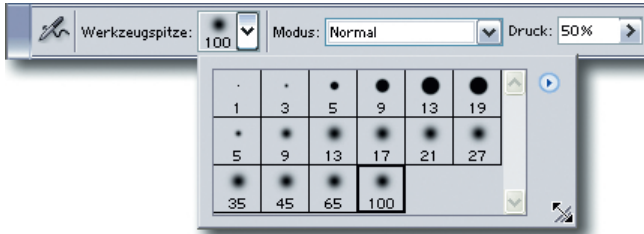


Abb. 1.51 Ein Palettenfenster in der Optionsleiste

Oben rechts sehen Sie einen Pfeil. Auch hier öffnen Sie nach dem Anklicken ein Menü mit weiteren Optionen. So können Sie beispielsweise diverse unterschiedliche Werkzeugspitzen laden. ImageReady liefert eine ganze Menge verschiedener Werkzeugspitzen mit.

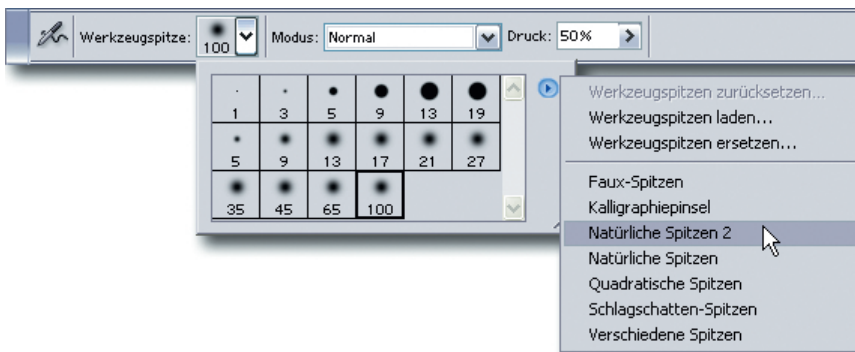


Abb. 1.52 Laden weiterer Werkzeugspitzen

Nach der Auswahl müssen Sie angeben, ob die neuen Werkzeugspitzen die bestehenden ersetzen oder zusätzlich aufgenommen werden sollen.

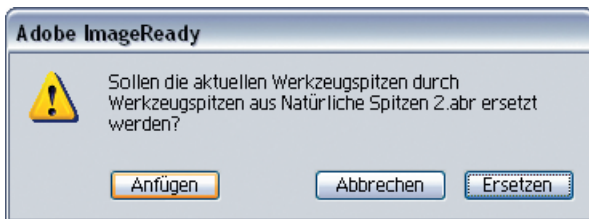


Abb. 1.53 Anfügen oder ersetzen der Werkzeugspitzen – das ist hier die Frage

Wenn Sie die Werkzeugspitzen anfügen, kann es in dem Palettenfenster schnell sehr voll werden, da viele Motive mitgeliefert werden.

Die Liste wird nach dem Anfügen entsprechend länger – gegebenenfalls müssen Sie das Palettenfenster vergrößern.

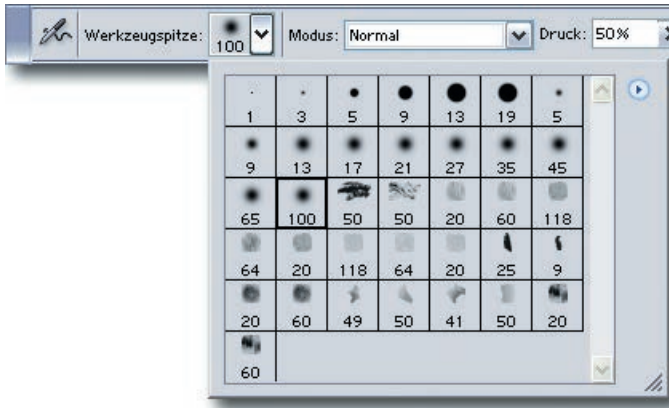


Abb. 1.54 Weitere Werkzeugspitzen

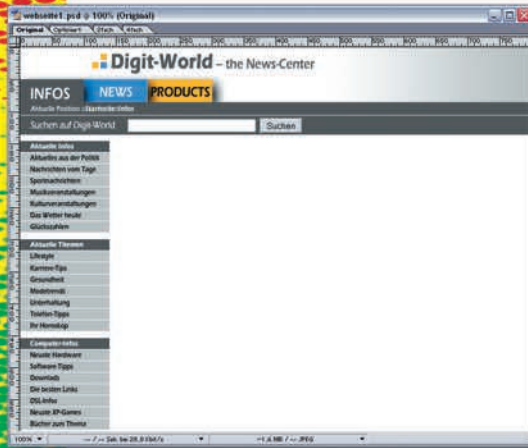
Alles verstellt?

Sie können übrigens jederzeit den ursprünglichen Zustand wieder herstellen. Wenn Sie im Pfeilmenu die Option **WERKZEUGSPITZEN ZURÜCKSTELLEN** auswählen, wird der Ausgangszustand wieder hergestellt und die Standard-Werkzeugspitzen werden geladen. Wenn Sie in der Eigenschaftsleiste auf die erste Schaltfläche klicken, können Sie in einem Menü wählen, ob eventuell vorgenommene Änderungen an den Einstellungen der Werkzeuge zurückgesetzt werden sollen.

Ein kleines Fazit

Das war es schon – damit ist unser Rundgang durch ImageReady beendet. Inzwischen sollte Ihnen die Bedienung des Programms ein klein wenig vertraut sein, sodass wir im folgenden Kapitel an die Arbeit gehen können ...

Kapitel 2



Erste Arbeiten – das erste eigene Webdesign

In diesem Kapitel ...

2.1	Moderne Webseitengestaltung	43
2.1.1	Was sind modern gestaltete Webseiten?	43
2.1.2	Webseiten der „Gurus“	46
2.2	Eine Webseite automatisch erstellen	48
2.2.1	Mit Aktionen arbeiten	48
2.3	Eine eigene Webseite erstellen	50
2.3.1	Einige Hilfslinien erstellen	50
2.3.2	Optionen in ImageReady	51
2.3.3	Die passende Farbe auswählen	53
2.3.4	Eine Rechteckform aufziehen	54
2.3.5	Weitere Formen effektiv erstellen	58
2.3.6	Ebeneneffekte anwenden	61
2.3.7	Textebenen einfügen	64
2.3.8	Ausrichten von Ebenen	65
2.3.9	Ein Logo konstruieren	68
2.3.10	Ebenen in Ordnern sortieren	70
2.3.11	Weitere Elemente erstellen	73
2.3.12	Einen Verlauf einfügen	76
2.3.13	Der letzte Schliff	78

2.1 Moderne Webseitengestaltung

In diesem Kapitel werden wir unsere erste Webseite gestalten. Sie wird noch nicht sonderlich aufwändig sein – es soll erst einmal der Umgang mit den verschiedenen Werkzeugen geschildert werden. Sie werden erfahren, wie Sie Formen erstellen und Ebenen verwalten. Auch die Farbgebung wird eine Rolle spielen.

Bevor es aber richtig losgeht, wollen wir uns erst einmal einer wichtigen Frage widmen: Was ist modernes Webdesign?

Da haben wir gleich ein Problem: Mit der Mode ist das so eine Sache – sie ändert sich ständig und schnell. Es ist nicht auszuschließen, dass mit dem Erscheinen des Buchs schon wieder ganz andere Trends zu sehen sind. Momentan ist sehr schlichtes Design mit klaren Formen und dezenter Farbgebung trendy. Das kann aber morgen schon wieder ganz anders sein ...

2.1.1 Was sind modern gestaltete Webseiten?

Wenn Sie viel im Web surfen, bekommen Sie schnell ein Gefühl dafür, was gerade aktuell ist. Die häufig besuchten Seiten großer Magazine oder Portale werden meistens dem aktuellen Trend angepasst. Selten aktualisierte private Webseiten sagen dagegen wenig über die aktuelle Gestaltung aus.

Viele Webseiten widmen sich dem Thema „Gestaltung im aktuellen Design“. Verwenden Sie doch einfach einmal in einer Suchmaschine den Suchbegriff „Webdesign“. Sie werden viele Links zum Thema finden. Vielleicht finden Sie ja auch die Informationen der Webadresse [HTTP://WWW.IDEENREICH.COM](http://www.ideenreich.com) interessant, die sich dem Thema Webdesign ausführlich widmet. Hier gibt es viele Anregungen und Tipps, was gerade „in“ und „out“ ist.

Interessante Webseiten

„Abgucken“ ist übrigens bei der Webseitengestaltung absolut erlaubt – kopieren natürlich nicht. Zur Orientierung dienen oft Webseiten großer Zeitschriften, wie etwa [HTTP://WWW.SPIEGEL.DE](http://www.spiegel.de), [HTTP://WWW.FOCUS.DE](http://www.focus.de), oder auch Webseiten der Fernsehsender, wie etwa [HTTP://WWW.N-TV.DE](http://www.n-tv.de) oder [HTTP://WWW.DASERSTE.DE](http://www.daserste.de). Auch die Buchhändler [HTTP://WWW.AMAZON.DE](http://www.amazon.de) oder [HTTP://WWW.LIBRI.DE](http://www.libri.de) lohnen einen Besuch.

Daneben sind Portalseiten von Bedeutung, wie etwa [HTTP://WWW.T-ONLINE.DE](http://www.t-online.de) oder [HTTP://WWW.MSN.DE](http://www.msn.de). Nicht zuletzt sollten die Sportseiten beachtet werden – hier kann man beispielsweise die Webseiten [HTTP://WWW.BUNDESLIGA.DE](http://www.bundesliga.de) oder [HTTP://WWW.SPORT1.DE](http://www.sport1.de) nennen. Viele andere Webseiten sind nicht weniger interessant.

Wie deutlich sich Webseiten verändern können, sehen Sie am Beispiel der T-Online-Webseite. Die beiden nachfolgend gezeigten Abbildungen liegen drei Jahre auseinander.

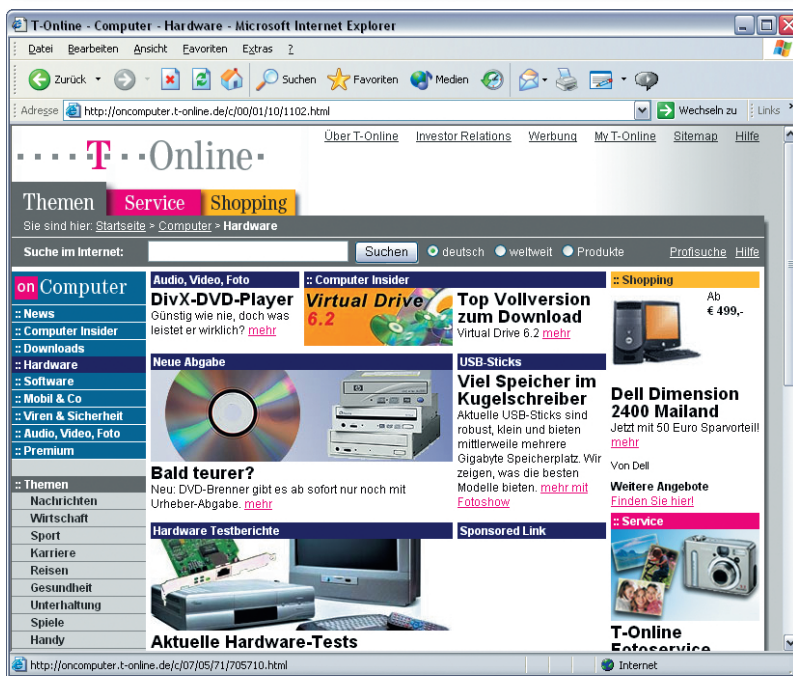


Abb. 2.1 Die T-Online-Webseite 2000 (oben) und im Herbst 2003 (unten)

Beim Vergleich der Seiten fällt auf, dass es heute weniger um „Schnickschnack“, sondern mehr um die Inhalte geht. Außerdem ist die Farbgestaltung dezenter geworden. Heute spielt der Inhalt eine weit größere Rolle, als die Navigationselemente der Seite – die sind oft sehr schlicht gehalten. Vor drei Jahren war die Gestaltung noch „bunter“ und „schnörkeliger“. Die Seiten wirkten damals etwas verspielt – heute dagegen sehr sachlich.

Der Textformatierung kommt dagegen immer mehr Bedeutung zu. Viele kleine „Häppchen“ sind der Trend. Hier ein Tabellenfeld mit einem Bild und wenig Text, und dort ein weiteres Bildelement mit etwas Text. Am Rand werden oft Schwerpunktthemen tabellarisch aufgelistet, um schnell zu anderen Seiten zu wechseln. Die Navigationselemente sind sehr dezent und funktionell aufgebaut. Es wird weniger auf schickes Design, als auf schnelle Bedienbarkeit geachtet. Genau dieselben Gestaltungsmerkmale zeigt auch die Webseite des Stern-Journals [HTTP://WWW.STERN.DE](http://www.stern.de):

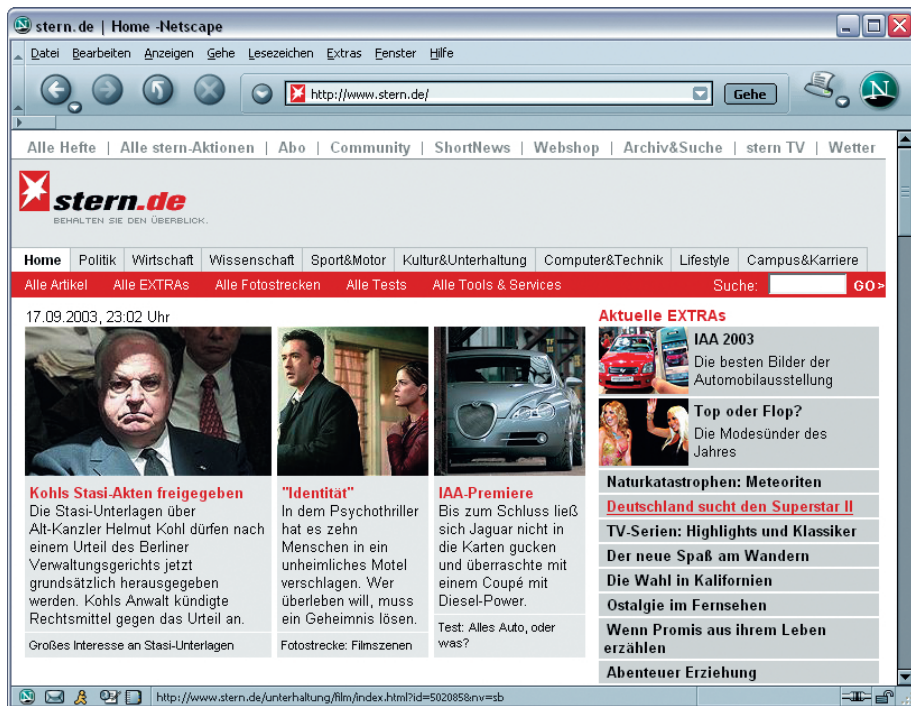


Abb. 2.2 Die Webseite <http://www.stern.de>

Webseiten im Zeichen der Zeit

Die Gewichtung auf den Inhalt hat die Übersichtlichkeit und Lesbarkeit der Seiten deutlich gesteigert. Die Seiten sehen „luftiger“ aus und die einzelnen Themen sind durch die saubere Strukturierung schnell zu erfassen. Noch vor einiger Zeit bewunderten die Webseitenbesucher die Navigationselemente, anstatt sich den Inhalten zu widmen. Es wurde mächtig „geprotzt“, immer nach dem Motto: „Schaut, wie prima wir die Webgestaltung beherrschen.“ Heute bestimmt das Motto „Das haben wir zu bieten“ die Webseitengestaltung – eine positive Entwicklung.

Egal, welches Thema Sie wählen: Dieselben Elemente und Strukturen finden sich auch auf der Sportseite <http://www.bundesliga.de> wieder. Es ist interessant, wie sehr sich diese Seiten mit völlig unterschiedlicher Thematik dennoch ähneln. Dies sind die Indikatoren für das, was gerade „hipp“ ist. Tauchen Elemente dagegen nur auf einer Webseite auf, kann man nicht von einem Trend sprechen.



Abb. 2.3 Eine weitere Webseite voll im Trend: <http://www.bundesliga.de>

2.1.2 Webseiten der „Gurus“

Sie haben eigentlich „ausgedient“: die Web-Gurus. So wird über Kai Krauses Programme heute kaum noch geredet – oder arbeiten Sie noch mit Soap? Sie kennen Soap gar nicht? Soap war ein Bildbearbeitungsprogramm, das unter anderem wegen der perfekten und innovativen Gestaltung der Programmoberfläche um 1997 voll im Trend lag. Heute ist das Programm verschwunden – zu viele Mankos gab es bei der praktischen Arbeit. Photoshop gab es damals übrigens auch schon ...

Die Web-Gurus zeigten lange Zeit, was alles möglich ist. Ausgefeiltste Designs und aufwändige Grafiken zur Bedienung der Webseiten waren stark gefragt – heute bestimmen Rechtecke oder andere einfache Formen das Bild. Die aktuelle Webseite eines Gurus sehen Sie im folgenden Bild. Im Web können Sie auch die alten Versionen von <http://www.ozones.com> begutachten und die Entwicklung feststellen.

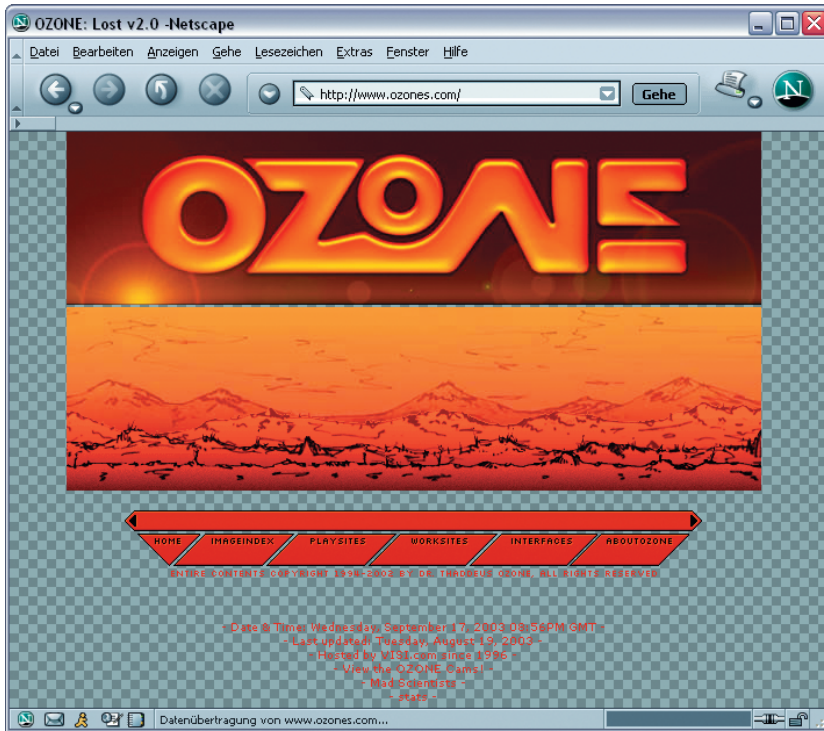


Abb. 2.4 Die Webseite <http://www.ozones.com>

Bei derartigen Webseiten spielt der Inhalt nur selten eine Rolle. Hier soll der Webbesucher kommen, staunen, sich freuen und dann weitersurfen.

Wie das bei der Mode so ist: Sie sollten Ihre alten Werke aufheben. Es könnte eine Zeit kommen, in der die alten Gestaltungselemente wieder modern sind. Die heutige Klarheit gab es bei der manuellen Grafik auch schon einmal in den 50er- und 60er-Jahren. Damals natürlich noch nicht so perfekt wie heute mithilfe des Rechners ...

Für Vielsurfer

Wenn Sie intensiv im Web surfen, werden Sie feststellen, dass es nicht allzu lange dauert, bis sich Trends etablieren und verbreiten. Erscheint die erste Webseite im neuen Styling, ziehen die anderen meist binnen eines halben Jahres nach. Wenn Sie also regelmäßig die „Trendsetter-Seiten“ besuchen, behalten Sie den Überblick, wann die Trends wechseln.

Für eigene, private oder zumindest selten besuchte Webseiten, ergibt sich natürlich ein Problem: Lohnt sich der unvermeidlich hohe Zeitaufwand, um die Seiten neu zu gestalten? Hier muss sicherlich ein Kompromiss gefunden werden. Vielleicht legen Sie ja – unabhängig vom aktuellen Trend – einen Zeitabschnitt zur Aktualisierung fest, beispielsweise einmal pro Jahr oder Ähnliches.

2.2 Eine Webseite automatisch erstellen

Wollen Sie ganz fix eine einfache Webseitenvorlage erstellen? Dafür bietet ImageReady eine besondere Funktion an. Verwenden Sie die Tastenkombination **Strg** + **N**, um ein neues Dokument zu erstellen. Im folgenden Dialogfeld können Sie neben dem Titel auch die Größe des Dokuments einstellen. Geben Sie hier das Standardmaß 800 x 600 Pixel ein. Außerdem können Sie angeben, wie die erste Ebene gefüllt sein soll.

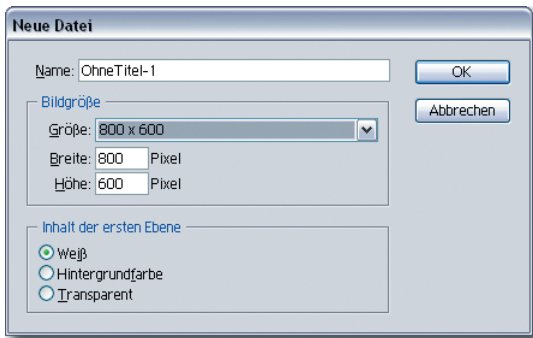


Abb. 2.5 Erstellen eines neuen Dokuments

Seitenmaße

Eins fällt bei der heutigen Gestaltung von Webseiten auch noch auf: Wurden früher Höhe und Breite variabel gehalten, ist heute die Breite meist starr. Sie liegt bei ungefähr 800 Pixeln. Das liegt daran, dass es wohl kaum noch Websurfer gibt, die ihre Grafikkarte im VGA-Modus (640 x 480 Pixel) betreiben. Andererseits ist noch nicht sichergestellt, dass alle Nutzer die höhere Auflösung von 1.200 x 768 Pixel verwenden. Daher ist das Mittelmaß ein guter Kompromiss.

Nach dem Bestätigen finden Sie ein leeres Dokument im Arbeitsbereich vor. Die Ansichtgröße wird automatisch so eingestellt, dass das gesamte Dokument zu sehen ist – in diesem Fall beträgt der Zoom-Faktor 50 %.

2.2.1 Mit Aktionen arbeiten

Nun könnten Sie beginnen Formen und Texte zu erstellen. Diese Aufgabe kann ImageReady aber auch allein erledigen. Im **AKTIONEN**-Palettenfenster werden eine ganze Menge verschiedener Aktionen angeboten. Dabei handelt es sich sozusagen um Makros, wie Sie sie vielleicht aus anderen Programmen kennen.

Ganz am Ende der Liste finden Sie die Aktion mit der Bezeichnung **WEB-SEITEN-VORLAGE**. Die Aktionen können übrigens mit einem Klick auf das Dreieck vor dem Eintrag aufgeklappt werden. Dann werden alle einzelnen Schritte samt den dazugehörigen Einstellungen angezeigt, die beim Starten der Aktion automatisch abgearbeitet werden. Wenn Sie sich die Aktion ansehen, werden Sie merken, dass eine ganze Menge verschiedener Arbeitsschritte in dieser Aktion enthalten sind.

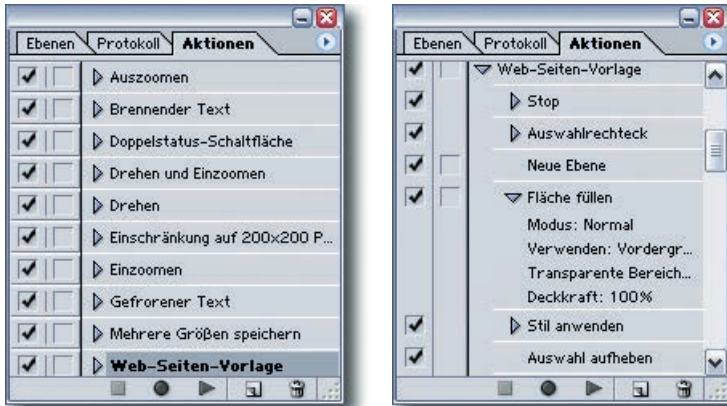


Abb. 2.6 Aktionen einsetzen

Um eine Aktion zu starten, klicken Sie in der Fußzeile des Palettenfensters auf das Play-Symbol. Dann werden alle aufgezeichneten Arbeitsschritte der Reihe nach abgearbeitet. Am Ende erhalten Sie folgendes Ergebnis.

Neben Schaltflächen-Elementen finden Sie hier einige Blindtexte, die Sie gegen Ihre eigenen Texte austauschen können. Zugegeben – das Ergebnis ist nicht sonderlich schick, aber immerhin reicht ein einziger Mausklick dafür aus.

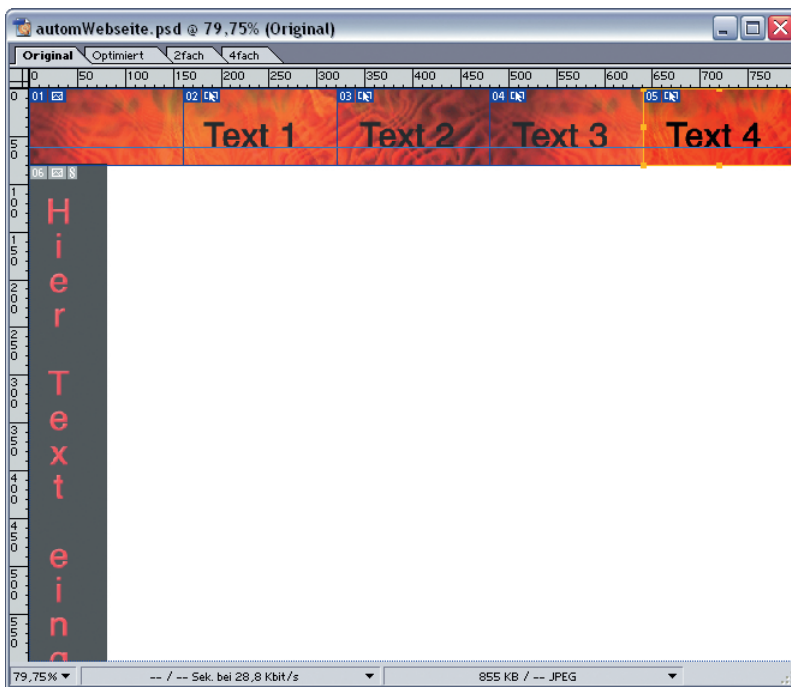


Abb. 2.7 Die automatisch generierte Webseite

2.3 Eine eigene Webseite erstellen

Nun wollen wir uns der Gestaltung der ersten, einfachen Webseite widmen. Erstellen Sie dazu ein neues Dokument – wiederum mit den Maßen 800 x 600 Pixeln. Zu Beginn der Arbeit sollen verschiedene Hilfslinien eingerichtet werden, um später die Form einfach und präzise ausrichten zu können.

Dafür bietet ImageReady eine sehr interessante Option an. Rufen Sie die Funktion **ANSICHT/HILFSLINIEN ERSTELLEN** auf. Im folgenden Dialogfeld finden Sie unterschiedliche Optionen vor. So können Sie eine vorgegebene Anzahl an Hilfslinien gleichmäßig verteilen oder einen festen Abstand vorgeben. Außerdem können horizontale und vertikale Hilfslinien numerisch präzise erstellt werden.

Die Funktionen sind auf zwei Bereiche aufgeteilt. Um eine Kategorie zu aktivieren, müssen Sie das Optionsfeld über dem betreffenden Bereich markieren.

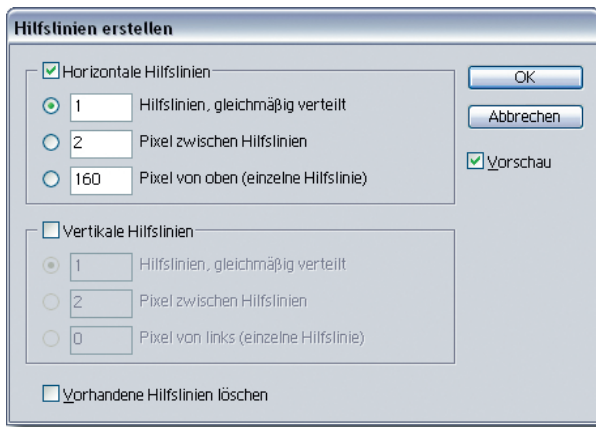


Abb. 2.8 Optionen zum Erstellen von Hilfslinien

2.3.1 Einige Hilfslinien erstellen

Zunächst benötigen wir einige horizontale Hilfslinien. Erstellen Sie als Erstes eine Hilfslinie bei 50 Pixeln. Aktivieren Sie dazu die dritte Option im oberen Bereich und tragen Sie den Wert in das Eingabefeld ein.

Die Funktion hat leider ein Manko: Nach dem Erstellen jeder Hilfslinie muss das Dialogfeld erneut aufgerufen werden. Die zweite Hilfslinie wird bei 57 Pixeln benötigt. Danach folgen weitere Hilfslinien an den Positionen 85, 105, 106 und 136 Pixel.

Markieren Sie danach die Option zum Erstellen von vertikalen Hilfslinien. Die Option für die horizontalen Hilfslinien muss dagegen deaktiviert werden. Erstellen Sie vertikale Hilfslinien an den Positionen 100, 200 und 300 Pixel.

Für die ersten Arbeitsschritte soll das reichen – weitere Hilfslinien werden erst zu einem späteren Zeitpunkt benötigt. Wenn alles geklappt hat, sollten Sie anschließend die nachfolgend abgebildete Anordnung im Dokumentfenster vorfinden.

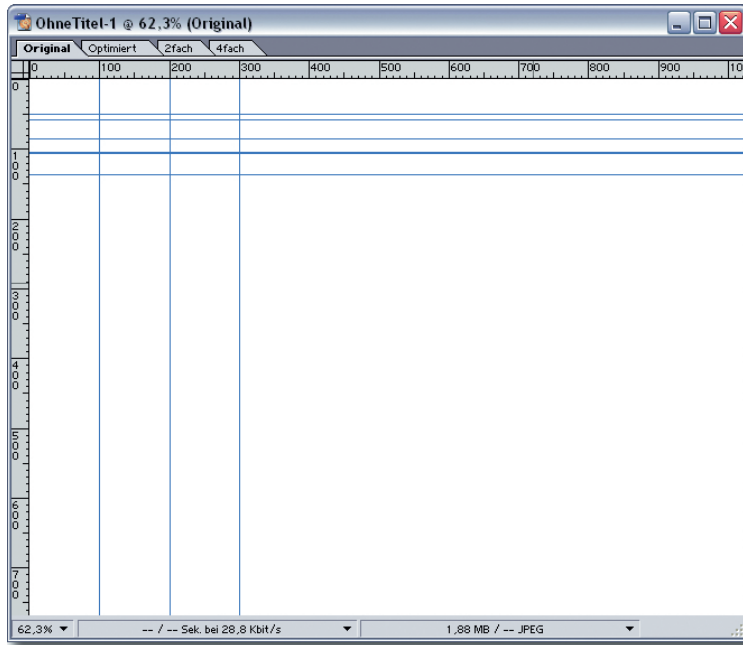


Abb. 2.9 Die fertig gestellten Hilfslinien

2.3.2 Optionen in ImageReady

Zwischen diesen Hilfslinien sollen nun verschiedenfarbige Rechtecke konstruiert werden. Zur Konstruktion von Rechtecken wird im Formen-Flyout-Menü ein extra Werkzeug bereitgestellt. Nach dem Aufruf werden die dazu verfügbaren Funktionen in der Optionsleiste angeboten.

Vielleicht wundern Sie sich: Es sind gar nicht allzu viele Funktionen, die dort angezeigt werden. Leider ist ImageReady hier sehr spärlich ausgestattet. Es lässt sich fast gar nichts einstellen. Dies ist etwas unverständlich, da Photoshop – der große Bruder – in diesem Bereich fantastische Funktionen anbietet.

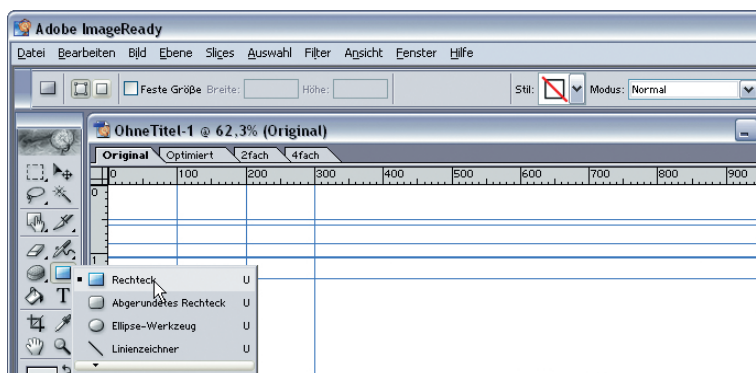


Abb. 2.10 Die verfügbaren Funktionen des Rechteck-Werkzeugs

Photoshop starten

Die Konstruktion der benötigten Formen wäre in ImageReady teilweise nur sehr umständlich oder gar nicht zu realisieren. So wird es im Laufe dieses Buchs immer wieder vorkommen, dass wir eine Stippvisite bei Photoshop machen müssen. Zum Wechsel zwischen den Programmen wird am Ende der Werkzeugleiste eine gesonderte Schaltfläche angeboten.



Abb. 2.11 Wechsel zu Photoshop

Nach dem Anklicken wird Photoshop gestartet und das Dokument dort geöffnet. Sie sollten dann die folgende Situation vorfinden. Sie sehen die große Ähnlichkeit mit ImageReady – es sind aber auch Unterschiede erkennbar. So gibt es einige andere Palettenfenster und eine Statusleiste. Auch in der Werkzeugleiste sind einige Unterschiede festzustellen – hier werden auch deutlich mehr Funktionen angeboten. Außerdem werden in Photoshop die Lineale standardmäßig nicht eingeblendet. Sie müssen stattdessen die Funktion **ANSICHT/LINEALE** aufrufen, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg+R** erreichen.

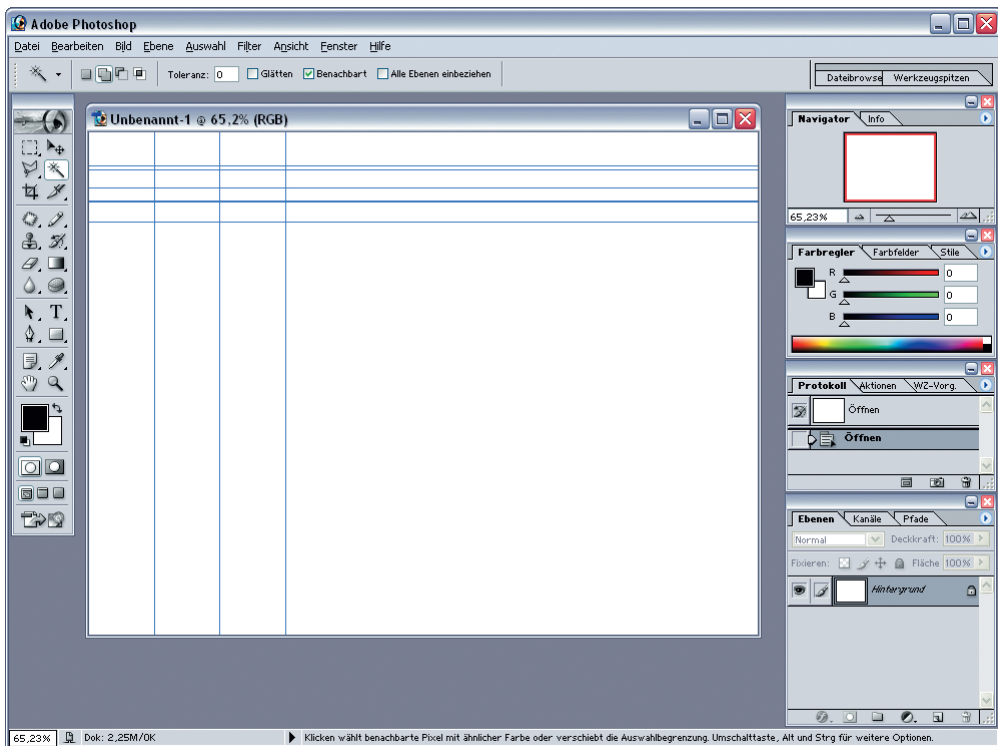


Abb. 2.12 Die Arbeitsoberfläche von Photoshop

Sie brauchen übrigens die Datei vor dem Wechsel der Programme nicht zu speichern. Die Programme übergeben jeweils automatisch die passenden Versionen des Dokuments. Wenn Sie in Photoshop Änderungen vornehmen und zu ImageReady zurückkehren, werden die Veränderungen automatisch übernommen. Dies gilt auch, wenn Sie beispielsweise mit der Tastenkombination **[Alt]+[F6]** zwischen den Programmen hin- und herwechseln.

Nach dem Aufruf des Rechteck-Werkzeugs – das auch hier in einem Flyout-Menü untergebracht ist – fallen weitere Unterschiede auf. In der Optionsleiste werden nämlich diverse Funktionen angeboten.

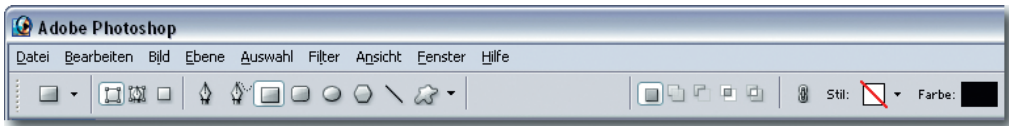


Abb. 2.13 Die Optionen des Rechteck-Werkzeugs

Um Details zu erkennen, sollten Sie in der Werkzeugleiste doppelt auf das Zoom-Werkzeug klicken – damit wird das Dokument nämlich in der Originalgröße angezeigt.

2.3.3 Die passende Farbe auswählen

Es ist sinnvoll, vor dem Aufziehen der Rechteckform die gewünschte Farbe einzustellen. Dies könnten Sie zwar auch nachträglich erledigen – das ist aber arbeitsaufwändiger. Auch in Photoshop kann eine Vorder- und eine Hintergrundfarbe definiert werden. Das linke Farbfeld kennzeichnet die Vordergrund- und das rechte die Hintergrundfarbe.

Um einen Farbton zu ändern, klicken Sie auf das betreffende Farbfeld. Dann wird der **FARBWÄHLER** aufgerufen. Stellen Sie hier die gewünschte Farbe ein. Als Erstes benötigen wir für unser Beispiel einen grauen Farbton. Stellen Sie dazu im hexadezimalen Eingabefeld die Farbnummer **#666666** ein.

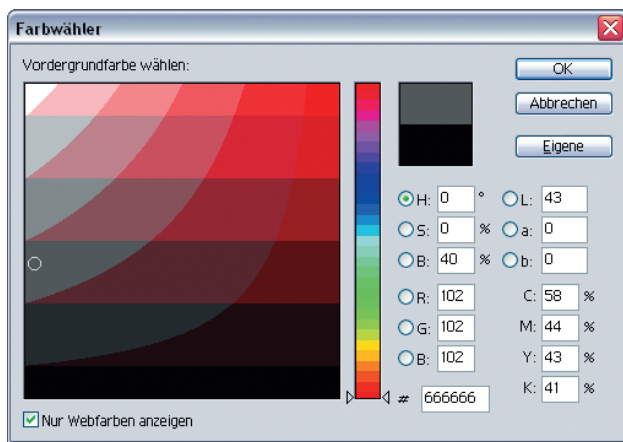


Abb. 2.14 Auswahl einer Farbe

Die hexadezimalen Werte

Wenn Sie die Option **NUR WEBFARBEN ANZEIGEN** aktivieren, werden nur die websicheren Farben angezeigt. Als „websicher“ gelten die 216 Farben, die in der Netscape-Farbtabelle enthalten sind. Diese Farben werden auf fast allen Rechnern gleich angezeigt. Die Angabe der websicheren Farben erfolgt bei den Grundfarben Rot, Grün und Blau in den Schritten 00, 33, 66, 99, CC und FF. Diese Schritte entsprechen den dezimalen Pendanten 0, 51, 102, 153, 204 und 255. Die Farbangabe #FFFFFF entspricht dabei Weiß, #000000 steht für Schwarz.

Nach dem Bestätigen sehen Sie das veränderte Vorschaubild in der Werkzeugleiste. Es zeigt jetzt den grauen Ton an.

2.3.4 Eine Rechteckform aufziehen

Damit beim Aufziehen der Rechteckform die Hilfslinien magnetisch wirken, muss die Option **ANSICHT/AUSRICHTEN** aktiviert sein. Ein Haken vor dem Eintrag im Menü kennzeichnet die Aktivierung. Im Untermenü **ANSICHT/AUSRICHTEN AN** finden Sie verschiedene Optionen, was magnetisch wirken soll. Neben den Hilfslinien können dies beispielsweise auch die Kanten des Dokuments oder die Slice-Kanten sein. Die Option **DOKUMENTBEGRENZUNGEN** sollte für unser Beispiel ebenfalls aktiviert sein.

Klicken Sie in der Nähe der Hilfslinie und ziehen Sie das erste Rechteck in der nachfolgend links abgebildeten Größe auf. Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird das grau gefüllte Rechteck gezeichnet – Sie sehen es rechts.

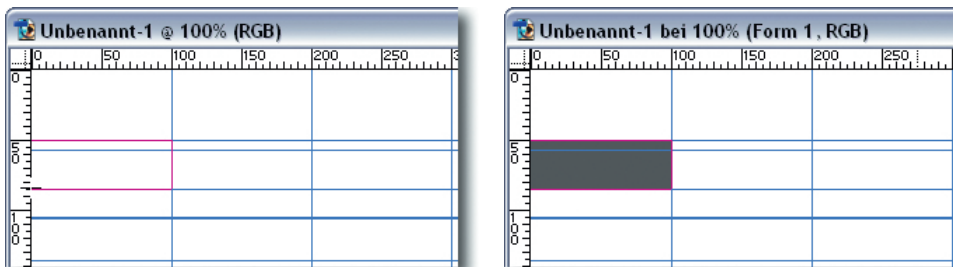


Abb. 2.15 Aufziehen eines Rechtecks

Mit diesem Arbeitsschritt hat Photoshop einige Aufgaben völlig selbstständig ausgeführt. Das haben Sie nicht bemerkt?

Ein Blick in das **EBENEN**-Palettenfenster belegt es. Dort ist neben der Hintergrundebene jetzt eine weitere Ebene vorhanden. Photoshop ist ebenso wie ImageReady kein Programm, mit dem Vektorformen wie Rechtecke erstellt werden können. Deshalb „behilft“ sich Photoshop.

Es wurde nämlich automatisch eine Ebene erzeugt, der eine Farbfüllung zugewiesen wurde – die Vordergrundfarbe Grau. Außerdem wurde automatisch eine Maske eingefügt, die alle Bildteile verdeckt, die nicht benötigt werden. Dies erkennen Sie an dem Symbol rechts neben der Ebenenminiatur.

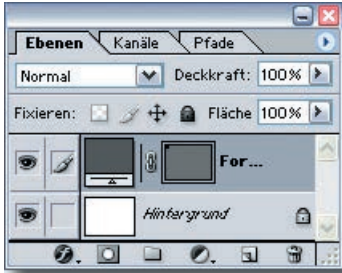


Abb. 2.16 Die neu erstellte Ebene

Wenn Sie Photoshop schon aus früheren Versionen kennen, könnte Ihnen der Begriff „Pfade“ vielleicht geläufig sein. Die Formen bestehen aus Pfaden. Dies wird auch deutlich, wenn Sie einen Blick in das **PFAD**-Palettenfenster werfen. Dort ist die Form ebenfalls als Miniaturbild zu sehen. Pfade simulieren Vektorformen, wie sie aus Vektorgrafikprogrammen à la Adobe Illustrator bekannt sind.

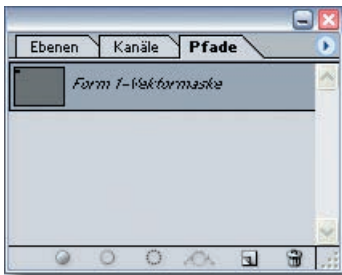


Abb. 2.17 Das Pfade-Palettenfenster

Die Darstellungsgröße ändern

Nach demselben Muster sollen jetzt einige weitere Rechtecke erstellt werden. Dazu wird allerdings eine vergrößerte Ansicht benötigt. Wir hatten ja zwei Hilfslinien sehr nah beieinander platziert. Die passende Darstellungsgröße kann in Photoshop etwas einfacher und flexibler als in ImageReady eingestellt werden.

In der Statuszeile unter dem Arbeitsbereich finden Sie ganz links das Zoom-Feld. Hier können Sie einen beliebigen Wert bis zur maximalen Darstellungsgröße von 1.600 % eintippen. Verwenden Sie hier beispielsweise den Wert **500 %**.

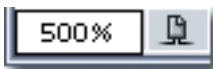


Abb. 2.18 Das Zoom-Feld

In Photoshop gibt es ein weiteres nützliches Palettenfenster, das in ImageReady nicht vorhanden ist: das **NAVIGATOR**-Palettenfenster.

Hier können Sie einstellen, welcher Bildausschnitt sichtbar sein soll, wenn nicht das gesamte Dokument zu sehen ist. Der rote Rahmen kennzeichnet den aktuellen Bildausschnitt. Sie können ihn mit dem Mauszeiger verschieben. Im unteren Bereich finden Sie Bedienelemente, um die Darstellungsgröße in Stufen zu verändern. Links ist ein weiteres Zoom-Feld zum Eintippen des gewünschten Zoom-Werts.

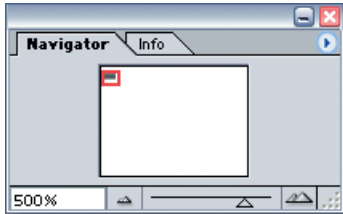


Abb. 2.19 Das Navigator-Palettenfenster

Das nächste Rechteck soll auf einer neuen Ebene untergebracht werden. Dazu muss in der Optionsleiste die rechts abgebildete Option aktiviert sein.

Außerdem ist folgende Überlegung nötig: Unser Dokument ist und bleibt ein Pixelbild. Daran ändern auch die Vektorfunktionen nichts. Was passiert nun, wenn eine Vektorform in der „Mitte eines Pixels“ endet?

Dann entstehen merkwürdige Kanten, da Photoshop versucht zu mischen. „Halbe Pixel“ gibt es nämlich nicht. Daher werden Mischfarben verwendet. Um dies zu umgehen, können Sie in den **RECHTECK-OPTIONEN** die Funktion **AN PIXELN AUSRICHTEN** aktivieren. Sie öffnen die Optionen mit einem Klick auf die nachfolgend links abgebildete Pfeil-Schaltfläche.

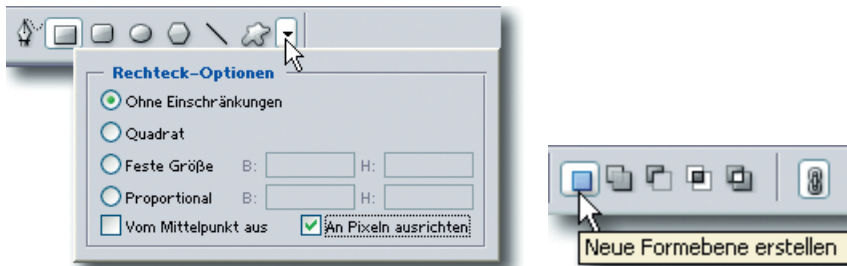


Abb. 2.20 Die passenden Optionen einstellen

Vektorgrafiken und Pixelbilder „vertragen“ sich nicht. Das liegt in der Natur der Sache. Daher müssen einige Dinge besonders beachtet werden, wie etwa das Problem der „halben Pixel“.

Die zweite Rechteckform soll direkt an die Unterkante der ersten Form anstoßen und sich bis zum rechten Rand erstrecken. Beginnen Sie an der linken Kante des Dokuments mit dem Aufziehen der Form. Wenn Sie den Mauszeiger nach rechts ziehen, wird der sichtbare Teil des Bilds weitergescrollt, wenn die rechte Kante des Dokumentfensters erreicht ist.

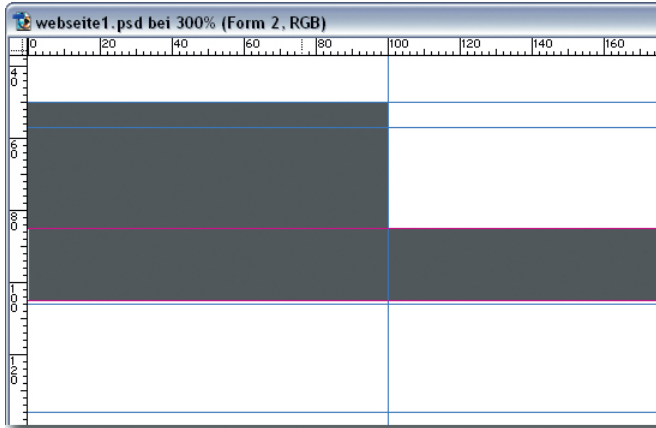


Abb. 2.21 Die zweite Rechteckform

Die dritte Form soll auf derselben Ebene wie die zweite untergebracht werden. Dazu können Sie die Schaltfläche **DEM FORMBEREICH ZUFÜGEN** in der Optionsleiste aktivieren oder einfach die **[+]**-Taste drücken. Rechts neben dem Mauszeiger erscheint dann zur Verdeutlichung ein Pluszeichen. Sie sehen dies im folgenden Bild.

Ein Blick in das **EBENEN**-Palettenfenster belegt nach der Konstruktion, dass keine weitere Ebene hinzugekommen ist. Da es relativ aufwändig ist, Formen später zwischen den Ebenen auszutauschen, sollten Sie sich vor der Konstruktion überlegen, welche Formen zusammen auf einer Ebene untergebracht werden sollen.

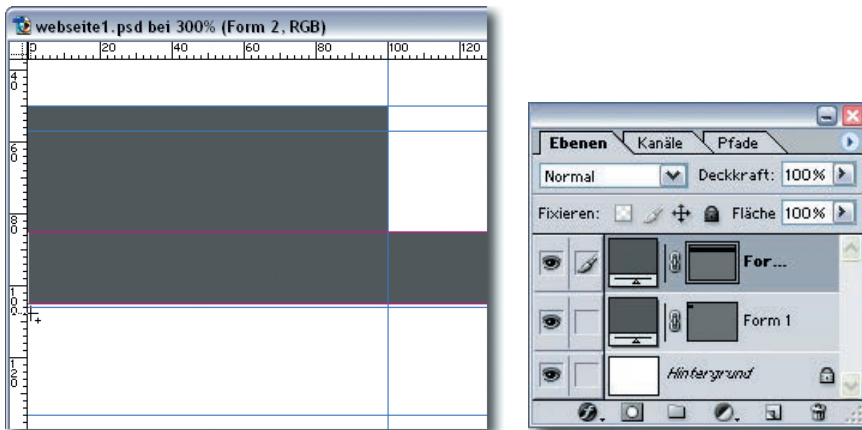


Abb. 2.22 Der Additionsmodus

Die dritte Form erstreckt sich übrigens zwischen den beiden nächsten Hilfslinien. Um anschließend das erste Zwischenergebnis zu begutachten, können Sie doppelt auf das Handsymbol in der Werkzeugleiste klicken. Damit wird eine Zoom-Stufe eingestellt, bei der das Dokumentfenster so groß wie möglich skaliert wird und dennoch der gesamte Inhalt zu sehen ist. Um die Hilfslinien zwischenzeitlich auszublenden, können Sie die Tastenkombination **Strg+[H]** verwenden.

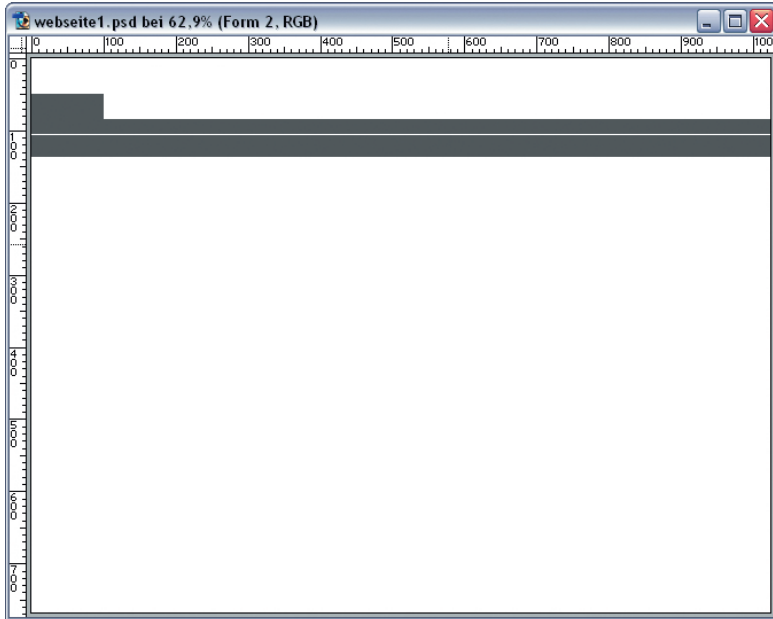


Abb. 2.23 Das erste Zwischenstadium

2.3.5 Weitere Formen effektiv erstellen

Es werden nun einige weitere Rechtecke benötigt, die so einfach wie möglich erstellt werden sollen. Blenden Sie dazu zunächst die Hilfslinien wieder ein. Sie wirken nämlich nur magnetisch, wenn sie eingeblendet sind. Die neuen Formen sollen genauso groß wie das zuerst konstruierte Rechteck sein.

Daher können die Formen schnell durch Duplizieren erstellt werden. Das Duplizieren von Ebenen können Sie per Drag & Drop-Aktion im **EBENEN**-Palettenfenster erledigen. Klicken Sie auf die zuerst erstellte Ebene und ziehen Sie diese mit gedrückter linker Maustaste auf das Papier-symbol in der Fußleiste.

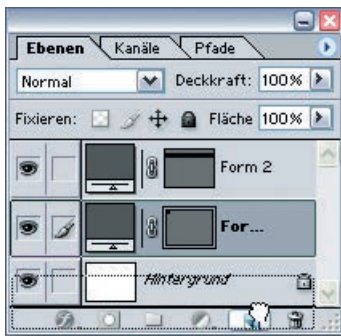


Abb. 2.24 Duplizieren einer Ebene

Die duplizierte Ebene wird direkt über dem Original platziert und auch gleich markiert. Um die Ebene ganz nach oben im „Ebenenstapel“ zu verschieben, ziehen Sie sie einfach mit gedrückter linker Maustaste über die darüber liegende Ebene. Sie sehen dies rechts abgebildet. Eine Markierungslinie zeigt die neue Position an.

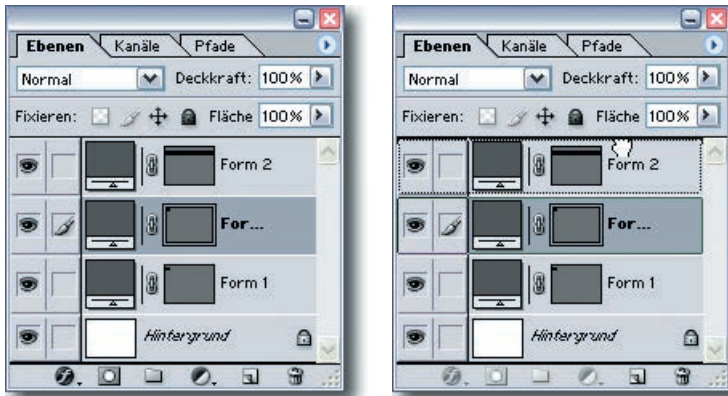


Abb. 2.25 Die duplizierte Ebene wird verschoben

Arbeiten mit Ebenen

Die Ebenen werden „übereinander gestapelt“. Der erste Eintrag bezieht sich dabei auf die Ebene, die im Stapel ganz oben liegt. Der letzte Eintrag zeigt die Ebene, die ganz unten liegt. Höher liegende Ebenen können Teile von darunter liegenden Ebenen verdecken. Die verdeckten Teile werden wieder sichtbar, wenn die betreffende Ebene später verschoben wird.

Erstellen Sie auf dieselbe Art ein weiteres Duplikat, das ganz oben im Ebenenstapel platziert wird. So ergibt sich die folgende neue Anordnung – um alles zu erkennen, haben wir das Palettenfenster etwas verbreitert.

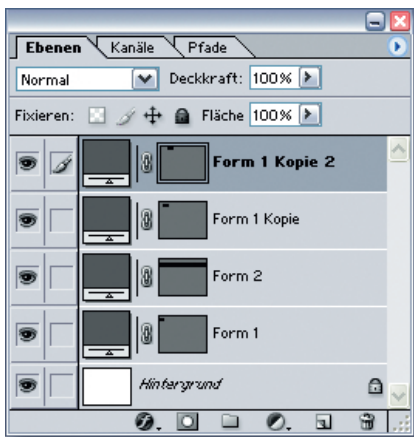


Abb. 2.26 Die duplizierten Ebenen

Das Umfärben der neuen Ebenen können Sie sehr einfach erledigen. Klicken Sie dazu doppelt auf das Symbol für die Farbüberlagerung – das ist das linke der beiden Miniaturbilder. Im **FARB-WÄHLER** können Sie dann entweder den nummerisch exakten Farbwert **#3399FF** eintippen oder den blauen Farbton aus dem Farbspektrum auswählen.

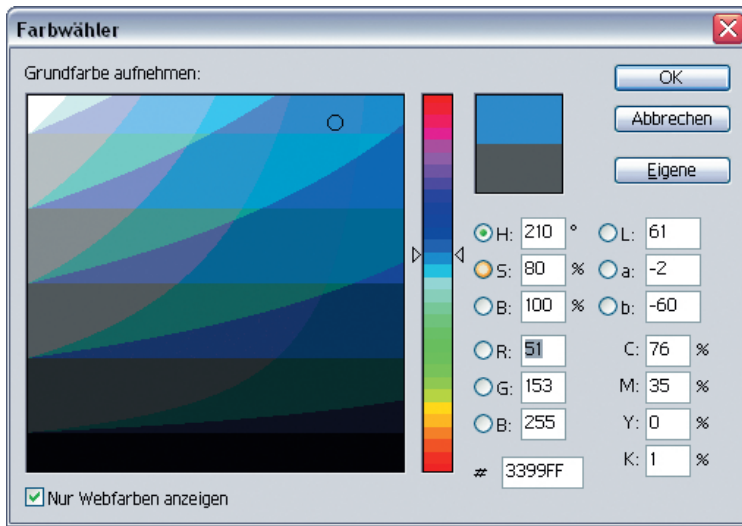


Abb. 2.27 Eine andere Farbe einstellen

Anschließend wird das rechte Duplikat mit dem Farbwert **#FFCC33** versehen – einem Orangeton. Im **EBENEN**-Palettenfenster sehen Sie anschließend die umgefärbten Miniaturbilder. Sie sehen die neue Anordnung im folgenden Bild.

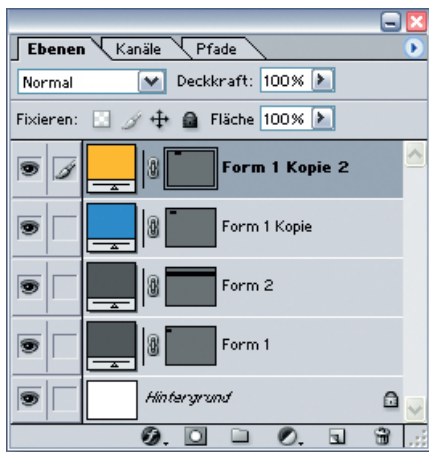


Abb. 2.28 Die umgefärbten Ebenen

Sie können nun wieder zu ImageReady wechseln. Auch in Photoshop finden Sie am Ende der Werkzeugleiste eine entsprechende Schaltfläche zum schnellen Wechsel.

Nach dem Ausblenden der Hilfslinien ergibt sich jetzt das nachfolgend abgebildete Zwischenstadium:

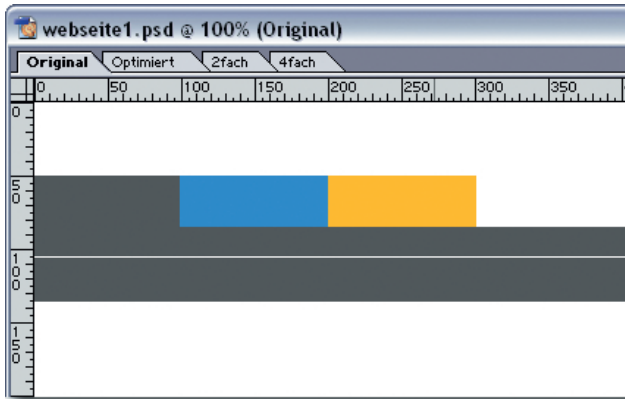


Abb. 2.29 Das nächste Zwischenstadium

2.3.6 Ebeneneffekte anwenden

Die drei oberen Rechteckformen sollen nun mit einem Ebeneneffekt versehen werden. Wir wollen hier einen weichen Schatten anbringen. Markieren Sie dazu die Ebene im **EBENEN**-Palettenfenster, die den Effekt erhalten soll. Über die nachfolgend gezeigte Schaltfläche in der Fußzeile öffnen Sie ein Menü, in dem die verfügbaren Effekte angezeigt werden. Wählen Sie hier die Option **SCHLAGSCHATTEN**.

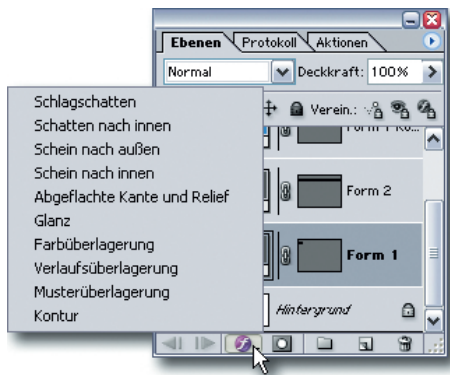


Abb. 2.30 Auswahl eines Effekts

Nach dem Aufruf sehen Sie im Bild keine Änderung. Das liegt daran, dass die Sortierung der Ebenen noch falsch ist. Der angebrachte Schatten kann nicht wirken, weil andere Ebenen darüber liegen. Sortieren Sie daher die Ebenen per Drag & Drop neu. Sie sehen die neue Anordnung im folgenden Bild. Um die Formen besser unterscheiden zu können, wurden die Ebenen umbenannt. Dazu müssen Sie einfach doppelt auf die Bezeichnung klicken. Sie wechseln dann in den Editiermodus.

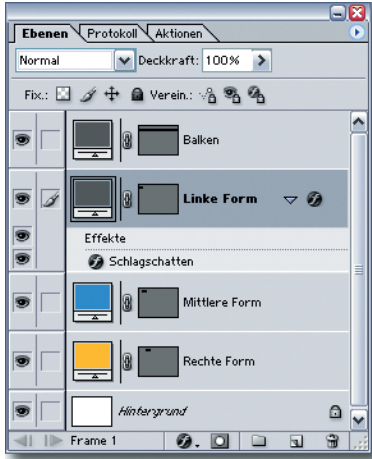


Abb. 2.31 Die neu sortierten Ebenen

Ebeneneffekte anpassen

Die Einstellungen des Schlagschattens werden im Palettenfenster **EBENEN-OPTIONEN** angepasst. Dazu müssen Sie den Effekteintrag im **EBENEN**-Palettenfenster markieren. Aber Vorsicht! Es darf nicht die Formebene markiert sein. Für den Effekt gibt es einen eigenen Eintrag. Wenn Sie diesen nicht sehen, müssen Sie das Dreieck links neben dem Effektsymbol anklicken, um die Effekte zu öffnen.

Die Werte können wahlweise durch Eintippen in das Eingabefeld oder durch Verziehen des Schiebereglers verändert werden. Nach dem Bestätigen der Eingabe mit der **[↵]**-Taste oder nach dem Wechsel in ein anderes Eingabefeld wird das Ergebnis sofort aktualisiert – Sie können es gleich im Dokument überprüfen.

Wenn Sie wissen wollen, was eine der Optionen bewirkt, halten Sie den Mauszeiger einen Moment über das Eingabefeld. In einem Schildchen wird die Funktion knapp beschrieben. Sie sehen dies nachfolgend rechts. Links sehen Sie die von uns verwendeten Einstellungen abgebildet.

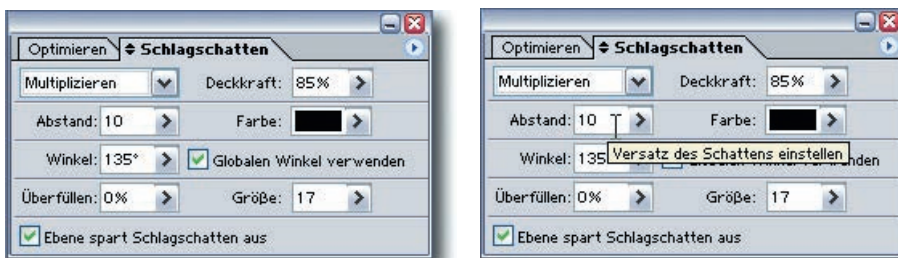


Abb. 2.32 Die verwendeten Einstellungen

Es ist normal, dass einige Versuche nötig sind, um zum optimalen Ergebnis zu kommen.

Ebeneneffekte kopieren

Den beiden anderen Formen der Kopfzeile soll jetzt derselbe Effekt zugewiesen werden. Da auch dieselben Einstellungen verwendet werden, können Sie sich die Arbeit erleichtern. Ebeneneffekte lassen sich nämlich kopieren und auf andere Ebenen übertragen.

Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das Ebeneneffekt-Symbol. In dem Menü, das Sie damit öffnen, werden diverse Funktionen angeboten. Unter anderem finden Sie dort auch die Funktion **EBENENSTIL KOPIEREN**.

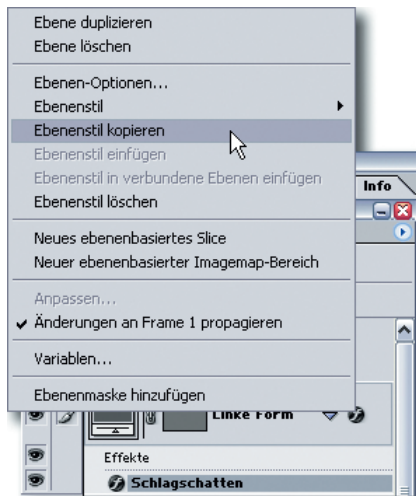


Abb. 2.33 Funktionen des Kontextmenüs

Markieren Sie danach die Ebene, der Sie den kopierten Ebenenstil zuweisen wollen. Rufen Sie dann aus dem Kontextmenü die Funktion **EBENENSTIL EINFÜGEN** auf. Wiederholen Sie dies bei der letzten Ebene.

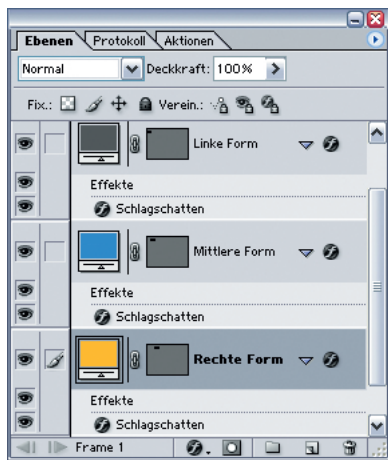


Abb. 2.34 Die neuen Ebeneneffekte

Sie können sich die Arbeit noch etwas leichter machen. Wenn Sie nämlich die betreffenden Ebenen verbinden, können Sie die Funktion **EBENENSTIL IN VERBUNDENE EBENEN EINFÜGEN** verwenden. Dies lohnt sich vor allem dann, wenn der Ebenenstil sehr vielen anderen Ebenen zugewiesen werden soll.

So erhalten Sie jetzt die folgende neue Situation. Das Ergebnis wirkt schon etwas interessanter als vorher.

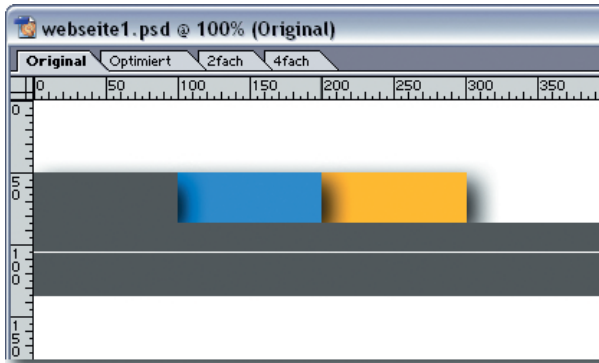


Abb. 2.35 Das nächste Zwischenstadium

2.3.7 Textebenen einfügen

Als Nächstes sollen nun einige Textebenen erstellt werden. Sie können sich überlegen, ob Sie die Schrifteinstellungen vor oder nach der Texteingabe vornehmen wollen. Die Vorgehensweise ist egal – das ist Geschmackssache.

Wir haben uns die folgenden **ZEICHEN**-Einstellungen ausgesucht. Statt der von uns verwendeten Schrift **ERAS DEMI ITC** können Sie natürlich auch eine ganz andere Schrift einsetzen, falls Sie diese Schrift nicht auf Ihrem Rechner installiert haben. Beachten Sie bei den Einstellungen, dass die Schrift in der Breite gestaucht wurde. Für die Glättung haben wir die Option **SCHARF** eingestellt.



Abb. 2.36 Die verwendeten Schrifteinstellungen

Die Glättungseinstellungen sind besonders bei kleinen Schriften wichtig. Sie können mit einer anderen Glättungseinstellung unter Umständen die Lesbarkeit des Textes verbessern.

Markieren Sie die oberste Ebene im **EBENEN**-Palettenfenster, da die neue Textebene automatisch über der markierten Ebene erstellt wird. Klicken Sie mit dem Text-Werkzeug auf die Position, an der der Text beginnen soll. Tippen Sie den gewünschten Text ein. Er wird mit einer Markierungsline unterstrichen.

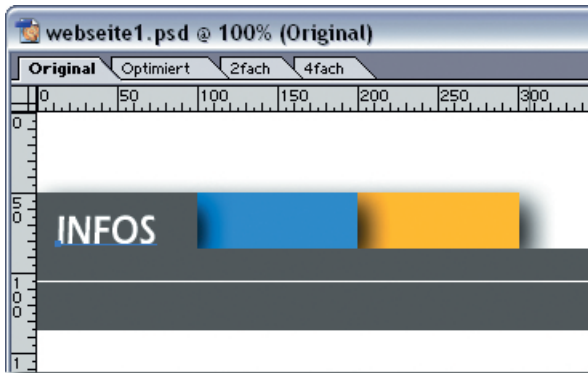


Abb. 2.37 Der neu erstellte Schriftzug

ImageReady erstellt automatisch eine neue Ebene, die mit dem eingegebenen Text benannt wird. Textebenen werden mit einem T-Symbol im Miniaturbild dargestellt.

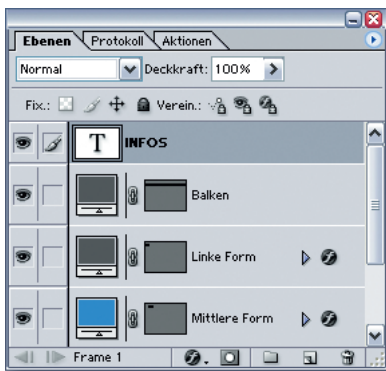


Abb. 2.38 Die neue Textebene

2.3.8 Ausrichten von Ebenen

Der Schriftzug soll zur darunter liegenden Rechteckform ausgerichtet werden. Das Ausrichten ist in ImageReady ein klein wenig umständlich. Sie müssen dazu in den folgenden Arbeitsschritten vorgehen:

- 1 Markieren Sie im **EBENEN**-Palettenfenster die Ebene, zu der Sie den Text ausrichten wollen. Aktivieren Sie anschließend bei der Textebene das Verbindungssymbol. Es muss dann ein Kettensymbol zu sehen sein.

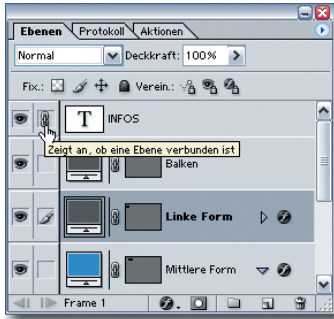


Abb. 2.39 Verbinden von Ebenen

Es ist wichtig, welche der verbundenen Ebenen markiert ist, da zu der markierten Ebene ausgerichtet wird. Würden Sie die Textebene markieren, würde beim Ausrichten das Rechteck verschoben.

- 2 Wenn Sie das Bewegen-Werkzeug aufrufen, finden Sie in der Optionsleiste Schaltflächen zum Ausrichten der verbundenen Ebenen. Die Symbole zeigen an, wie die Ausrichtung erfolgt. Zentrieren Sie den Schriftzug horizontal und vertikal.



Abb. 2.40 Optionen zum Ausrichten

- 3 Anschließend muss die Verbindung wieder aufgehoben werden. Dies ist wichtig, da ansonsten bei den folgenden Arbeitsschritten beide Ebenen betroffen wären. Markieren Sie dann die Textebene.
- 4 Der Text soll in der Vertikalen nicht ganz präzise in der Mitte sitzen. Verwenden Sie daher die -Taste, um den Schriftzug drei Pixel nach unten zu schieben. Jeder Tastendruck verschiebt die markierte Ebene um einen Pixel.

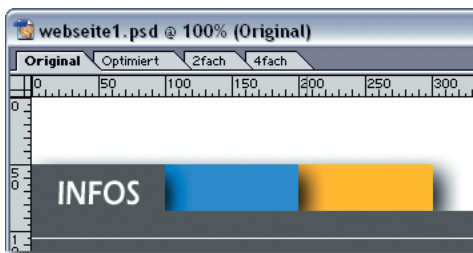


Abb. 2.41 Der fertig ausgerichtete Schriftzug

Weitere Schriftzüge platzieren

Mit denselben Arbeitsschritten werden nun zwei weitere Textebenen eingefügt, die ebenfalls zum darunter liegenden Rechteck ausgerichtet werden. Hier wurden anschließend die Texte aber nur um einen Pixel nach unten geschoben. Außerdem wurde die Schriftgröße auf **22 Px** reduziert. Der rechte Schriftzug wurde außerdem schwarz eingefärbt, da ein weißer Schriftzug auf dem orangefarbenen Rechteck schlecht zu lesen wäre. So sollten Sie nach diesen Arbeitsschritten das folgende Ergebnis erhalten.



Abb. 2.42 Die ersten fertigen Beschriftungen

Beim nächsten Schriftzug wollen wir Ihnen eine besondere Möglichkeit von ImageReady vorstellen. Es müssen nämlich nicht alle eingegebenen Buchstaben mit denselben Attributen formatiert werden. Die zuvor verwendeten Einstellungen werden wieder im **ZEICHEN**-Palettenfenster vorgeschlagen. Wir ändern zunächst nur die Farbe auf den Grauton #666666.

Tippen Sie dann den Text wie gewohnt ein. Der Text wird im oberen Bereich platziert. Den Gedankenstrich erreichen Sie übrigens am schnellsten über die Nummerntastatur. Drücken Sie dazu die **Alt**-Taste und tippen Sie dann die Zahlen **0**, **1**, **5** und **0** auf der Nummerntastatur ein.

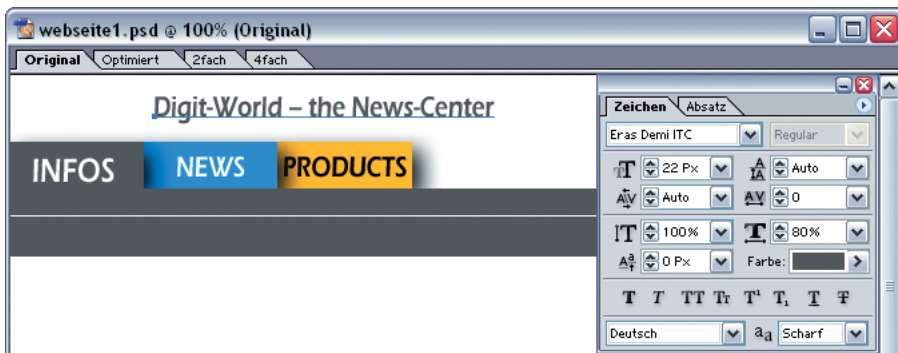


Abb. 2.43 Ein weiterer Schriftzug

Sie können nun einzelne Buchstaben markieren und mit anderen Schriftattributen versehen. Die Markierung erfolgt so, wie Sie es von Textbearbeitungsprogrammen gewohnt sind. Sie können vor den ersten Buchstaben klicken und mit gedrückter linker Maustaste die Buchstaben markieren.

Die markierten Buchstaben werden schwarz unterlegt hervorgehoben. Sie können dann im **ZEICHEN**-Palettenfenster die neuen Formatierungen einstellen. Wir haben einerseits eine fette Schriftvariante ausgewählt und andererseits die Schriftgröße auf **34 Px** erhöht.

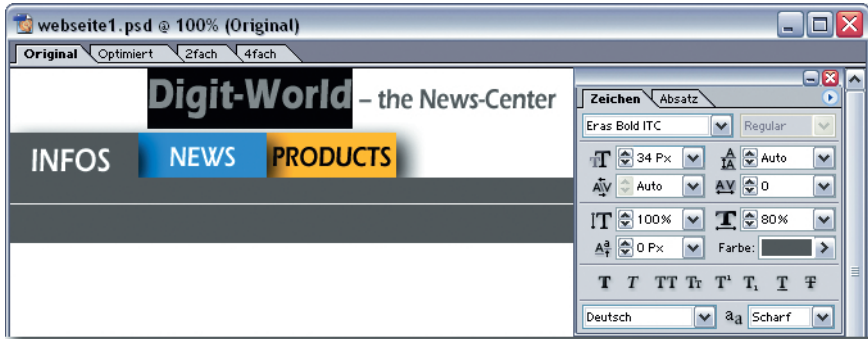


Abb. 2.44 Ändern von Schriftattributen

2.3.9 Ein Logo konstruieren

Vor dem Schriftzug soll jetzt ein simples Logo platziert werden. Dazu werden weitere Rechteckebenen benötigt. Es sollen drei Quadrate entstehen. Dabei reicht es wieder, wenn Sie ein Quadrat konstruieren und die weiteren Quadrate durch Duplizieren erstellen.

Da die Quadrate sehr klein werden sollen, ist es empfehlenswert, zunächst ein beliebig großes Rechteck aufzuziehen. Verwenden Sie dann die Tastenkombination **Strg** + **T**, um die Formebene zu transformieren. In der Optionsleiste können Sie numerisch präzise Angaben zur Größe eingeben. Stellen Sie für die Breite und Höhe einen Wert von **10 Px** ein. Bestätigen Sie danach die Eingabe mit der **↵**-Taste.



Abb. 2.45 Die Einstellungen in der Optionsleiste

Die Quadrate werden mit den bereits verwendeten Farbtönen gefüllt. Nach dem Ausrichten ergibt sich folgendes Bild. Der Schriftzug wurde dabei per „Augenmaß“ ausgerichtet.



Abb. 2.46 Das fertige Logo

Das obere Quadrat ist bündig mit der Schriftoberkante ausgerichtet. Da beim unteren Quadrat die Unterlänge des Textes berücksichtigt wird, muss hier die Ausrichtung ebenfalls frei erfolgen.

Jetzt folgen noch einige Texte, die in dem grauen Balken platziert werden. Dies können wir im „Schnelldurchlauf“ erledigen, da Sie die Arbeitsschritte ja inzwischen kennen. Ein Textelement wird im unteren Teil des Balkens platziert. Hier haben wir die Schriftgröße auf 16 Px verändert. Außerdem wirkt in diesem Fall der Glättungsmodus **STARK** besser. Der Schriftzug wird linksbündig zur ersten Rechteckbeschriftung ausgerichtet.



Abb. 2.47 Zwei weitere Textebenen

Rechts neben den Beschriftungen sollen Eingabefelder und eine Schaltfläche zum Suchen positioniert werden. Bei diesen Aufgabenstellungen kann ImageReady nicht helfen. Daher platzieren wir hier als „Platzhalter“ Ausschnitte aus einem Screenshot.



Abb. 2.48 Ein Platzhalter für die Suchoption

Webdesign versus Programmierung

Auch wenn es von der Werbung gelegentlich suggeriert wird: Webseiten können niemals mithilfe eines einzigen Programms fertig gestellt werden. Sie benötigen in jedem Fall zusätzlich einen Editor, der beispielsweise die Formular-Funktionalität beherrscht. ImageReady ist ein gutes „Zuarbeitungs“-Programm – nicht mehr und nicht weniger. Auch bei der Verwendung von Text sind Editoren oft besser geeignet und bieten weitergehende Funktionen an.

Für die nächste Schriftebene haben wir die Zeichengröße auf **12 Px** verändert. Außerdem wurde die Glättungsoption **SCHÄRFER** verwendet. Je kleiner die Schriftgröße ist, umso wichtiger wird die Einstellung im Glättungsfeld. Probieren Sie gegebenenfalls unterschiedliche Optionen aus. Je nach verwendeter Option wirkt die Schrift etwas kräftiger und an den Kanten „sauberer“.

Wir haben den zweiten Teil der Zeile übrigens wieder mit der fetten Schriftvariante versehen. Außerdem wurde diese Schriftebene ebenfalls linksbündig angeordnet. So ergibt sich nun die folgende neue Darstellung der Seite. Falls Sie sich übrigens über das veränderte Breitenmaß wundern: Zu Beginn war unser Dokument 1.024 Pixel breit. Wir haben es erst jetzt auf die gewünschte Breite von 800 Pixeln zurechtgeschnitten.



Abb. 2.49 Das nächste Zwischenstadium

2.3.10 Ebenen in Ordnern sortieren

Inzwischen ist es im **EBENEN**-Palettenfenster sehr voll geworden – wir haben ja eine ganze Menge verschiedener Ebenen erstellt. Um den Überblick zu behalten, ist es erforderlich, dass Sie die Ebenen nach der Konstruktion immer gleich mit einem aussagekräftigen Namen versehen. Da die Liste sehr lang ist, muss das **EBENEN**-Palettenfenster stark vergrößert werden, um alle Einträge zu sehen. Sie können zusätzlich die Minaturbildgröße verändern, um kleinere Einträge zu erzeugen. Rufen Sie dazu aus dem Pfeilmenu die Option **PALETTEN-OPTIONEN** auf. Stellen Sie hier die Option **OHNE** ein.

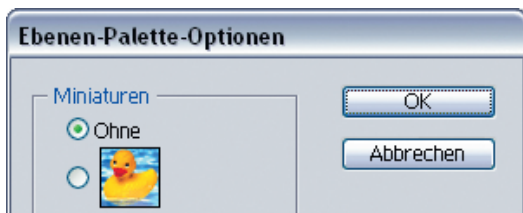


Abb. 2.50 Ausschalten der Minaturbilder

Mit dieser Option werden nur noch Symbole angezeigt. Selbst dann ist die Liste noch sehr lang, wie die folgende Abbildung belegt.

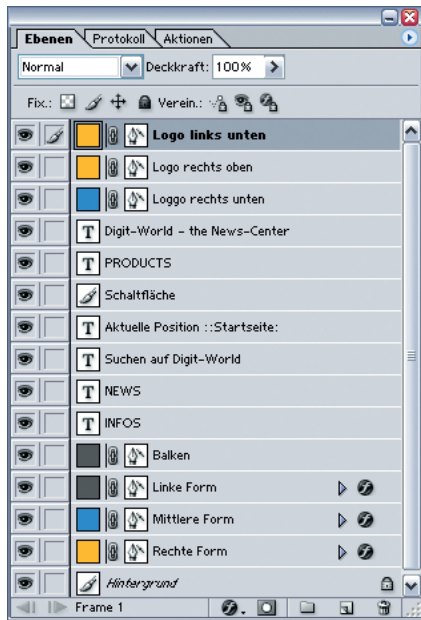


Abb. 2.51 Die bisher konstruierten Ebenen

ImageReady bietet die Möglichkeit an, Ordner – so genannte Sets – zu erstellen. Um Ordnung im **EBENEN**-Palettenfenster zu halten, können Sie darin die Ebenen ablegen. Sie erstellen ein neues Set durch Anklicken des Ordnersymbols in der Fußleiste des Palettenfensters. Der neue Ordner wird über der aktuell markierten Ebene erstellt.

Um die gewünschten Ebenen in den Ordner zu verschieben, können Sie einfach Drag & Drop-Aktionen einsetzen. Ziehen Sie die erste Ebene mit gedrückter linker Maustaste auf das Ordnersymbol – so wie es nachfolgend in der rechten Abbildung gezeigt wird.

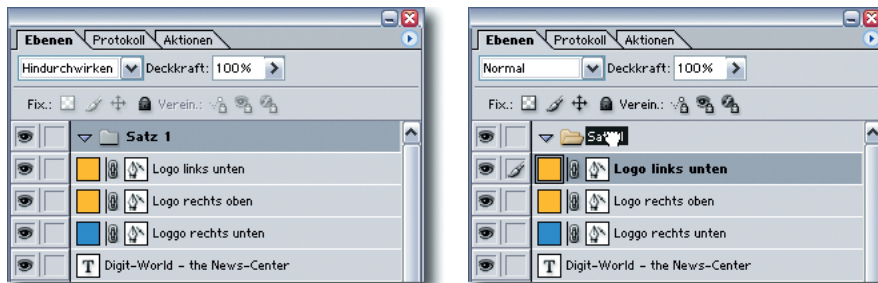


Abb. 2.52 Neuen Ordner erstellen und Ebenen ablegen

Sie müssen die Ebenen der Reihe nach in den Ordner verschieben – alle auf einmal klappt leider nicht.

Um die Ebenenreihenfolge beizubehalten, ziehen Sie die unteren Ebenen jeweils an die Unterkante der Ebene im Ordner. Ein Strich kennzeichnet die Einfügeposition. Sortieren Sie so alle Logo-Ebenen in den Ordner.

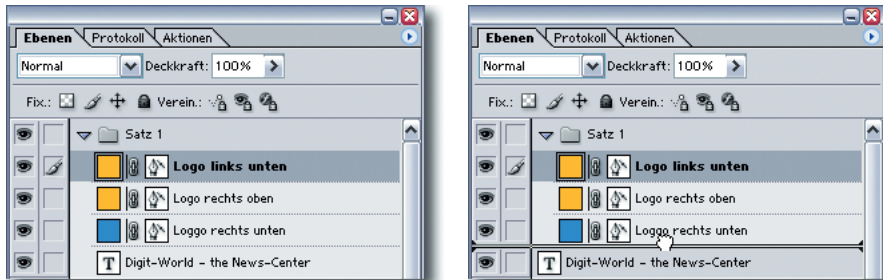


Abb. 2.53 Einsortieren von Ebenen in den Ordner

Das Umbenennen der Ordner funktioniert auf dieselbe Art wie bei den Ebenen. Klicken Sie zweimal auf die Ordnerbezeichnung, um in den Editiermodus zu wechseln. Nach dem Eintippen der neuen Bezeichnung kann die Eingabe mit der -Taste bestätigt werden.

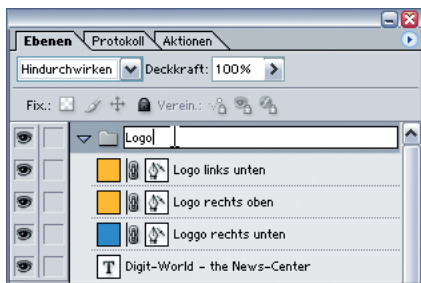


Abb. 2.54 Umbenennen des Ordners

Im zweiten Ordner werden die Formen und Bezeichnungen der Registerkarte untergebracht, sodass folgende neue Situation entsteht.

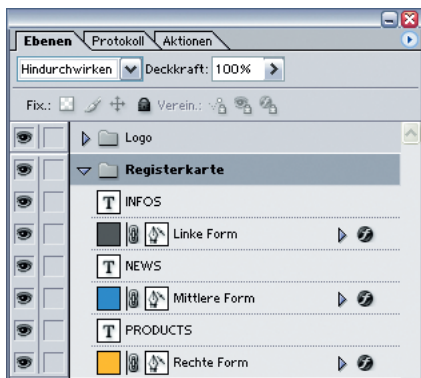


Abb. 2.55 Ein weiterer Ordner

Die verbleibenden Ebenen – außer dem Hintergrund – werden im letzten neuen Ordner untergebracht. Aber Vorsicht: Dieser Ordner muss in der Ebenenhierarchie zwischen den beiden anderen Ordnern erstellt werden, um die bestehende Ordnung beizubehalten.

Ordner können ebenso wie Ebenen per Drag & Drop an neue Positionen geschoben werden. Da Ordner mit einem Klick auf das Dreieck vor dem Ordnersymbol auf- und zugeklappt werden können, entsteht eine erheblich bessere Übersicht im **EBENEN**-Palettenfenster.

Wenn nur die benötigten Ordner aufgeklappt werden, wird die Auflistung erheblich minimiert. Sie könnten so die folgende Anordnung erhalten:

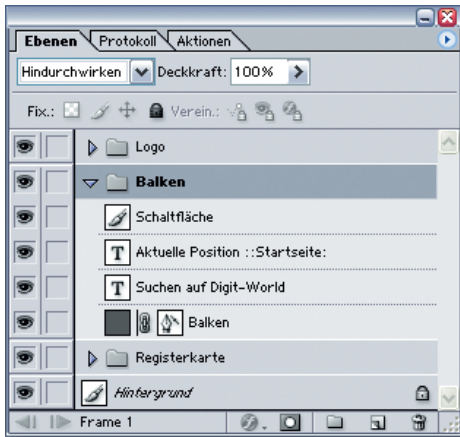


Abb. 2.56 Ein letzter Ordner

Neue Ordnung

Mit diesen Sortierarbeiten sollte sich am Aussehen des Dokuments überhaupt nichts verändert haben. Aus diesem Grund wurde auch der zuletzt erstellte Ordner verschoben. Falls bei Ihnen die Ebenenreihenfolge verändert erscheint, müssen Sie die Anordnung gegebenenfalls nochmals überprüfen. Die Ordner werden in der Hierarchie ebenso übereinander gestapelt wie die einzelnen Ebenen.

2.3.11 Weitere Elemente erstellen

Zum Abschluss des Workshops folgt nun noch ein wenig Fleißarbeit. Es müssen nämlich noch einige Elemente konstruiert werden. In unserem Beispiel kommen verschiedene, unterschiedlich eingefärbte Rechteckformen dazu.

Da Sie die notwendigen Arbeitsschritte alle schon kennen gelernt haben, soll die Konstruktion jetzt im „Schnelldurchlauf“ erfolgen. Am linken Rand des Arbeitsbereichs soll eine Navigationsleiste entstehen. Dazu werden diverse Rechteckebenen benötigt, die alle dasselbe Maß aufweisen. Daher können Sie hier mit Duplikaten arbeiten, und die Duplikate dann entsprechend verschieben und einfärben. Die Ebenen sollen jeweils 140 Pixel breit und 17 Pixel hoch werden. Erstellen Sie die erste benötigte Ebene in dem bereits verwendeten Grauton #666666.

Für die hellen Balken haben wir den Grauton mit dem hexadezimalen Farbwert #CCCCCC verwendet. Nach dem Duplizieren wird das Duplikat jeweils um 18 Pixel nach unten geschoben. Dazu können Sie die Pfeiltasten einsetzen.

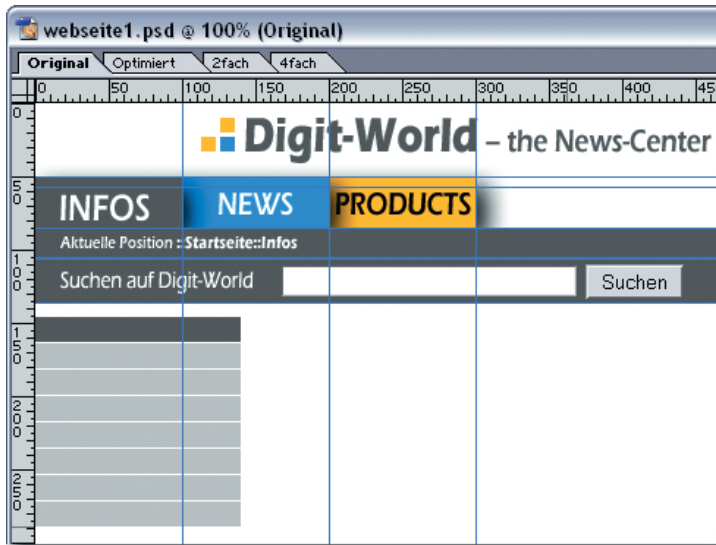


Abb. 2.57 Verschiedene neue Rechteckformen

Wenn Sie die Pfeiltasten verwenden und zusätzlich die -Taste gedrückt haben, wird die markierte Ebene gleich um 10 Pixel verschoben. So sind zum Verschieben nur wenige Tastenanschläge nötig.

Ordner duplizieren

Das Arbeiten mit Ordnern hat einen weiteren Vorteil. Wenn Sie die neuen Ebenen in einem eigenen Ordner unterbringen, können Sie den Gesamtblock leicht duplizieren. Ziehen Sie dazu den Ordner auf das Ordnersymbol in der Fußzeile. Damit wird der Ordner samt der darin enthaltenen Ebenen dupliziert.

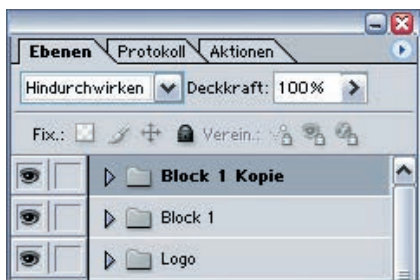


Abb. 2.58 Kopieren eines Ordners

Wenn Sie den Ordner markieren, können Sie anschließend alle Ebenen auf einmal verschieben. Wir haben dabei einen Abstand von 10 Pixeln zum darüber liegenden Block verwendet.

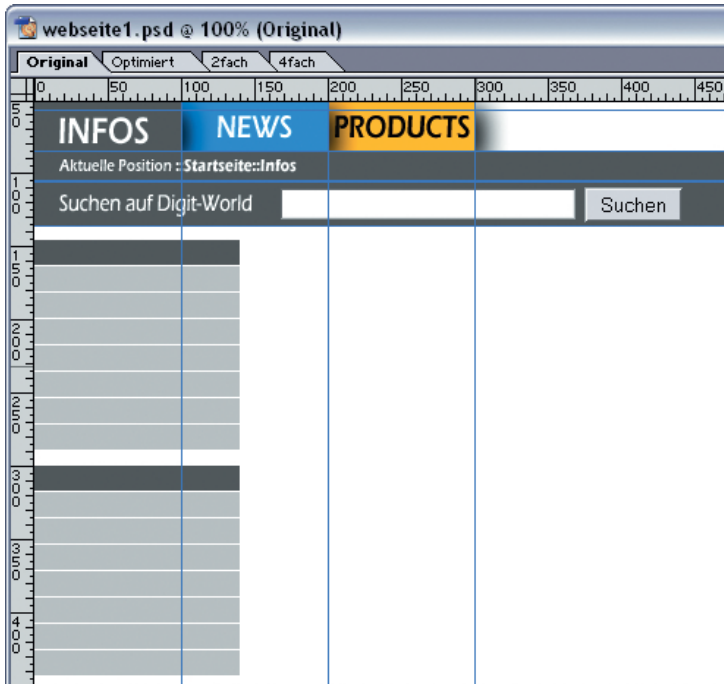


Abb. 2.59 Der zweite Block ist fertig

Wiederholen Sie dies und erstellen Sie ein weiteres Duplikat, das ebenfalls einen Abstand von 10 Pixeln zum Block darüber erhält. Trotz der 38 Ebenen, die inzwischen im Dokument enthalten sind, sieht es im **EBENEN**-Palettenfenster durch die verschiedenen Ordner sehr aufgeräumt aus, wie Sie nachfolgend sehen.

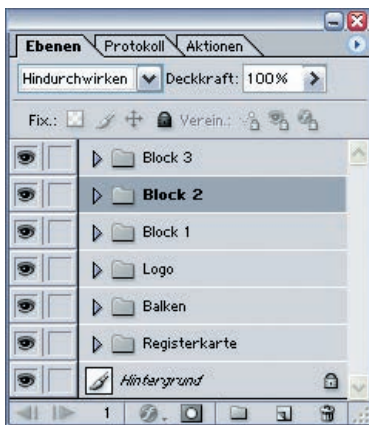


Abb. 2.60 Die verschiedenen Ordner

So ergibt sich das folgende neue Zwischenstadium.

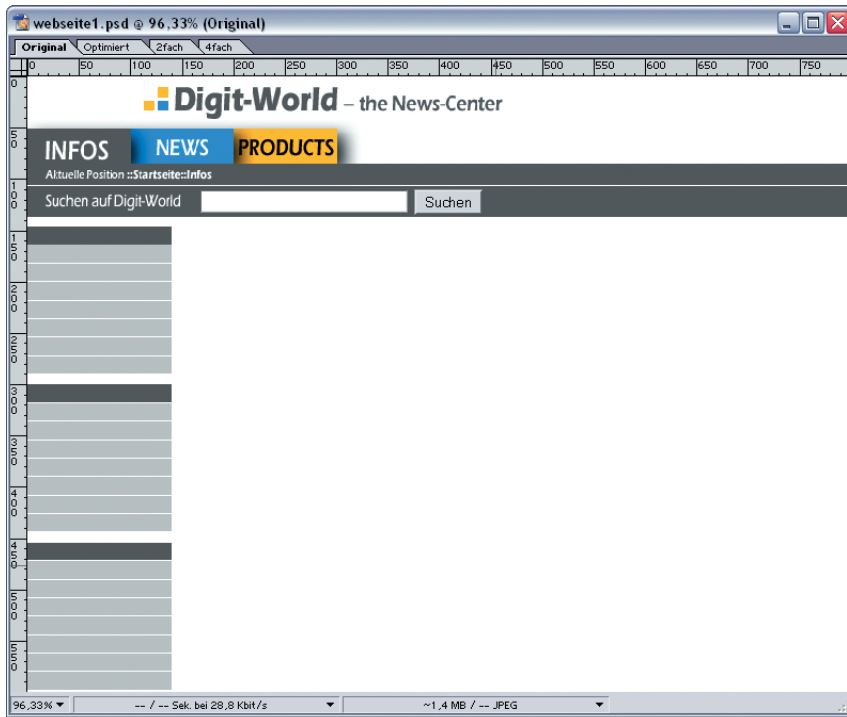


Abb. 2.61 Das nächste Zwischenstadium

2.3.12 Einen Verlauf einfügen

Für den nächsten Arbeitsschritt ist wieder ein Wechsel zu Photoshop notwendig. Merkwürdigerweise bietet ImageReady nämlich das Verlaufswerkzeug, das in der Werkzeugleiste von Photoshop vorhanden ist, nicht an. In ImageReady müssten Verläufe sehr aufwändig mit dem Ebenenstil [VERLAUFSÜBERLAGERUNG](#) erstellt werden.

Einen Auswahlbereich erstellen

Wechseln Sie zu Photoshop. Markieren Sie im [EBENEN](#)-Palettenfenster den Hintergrund. Nun soll sich der Verlauf nur über einen kleinen Bereich des Hintergrunds erstrecken. Für solche Aufgabenstellungen bieten ImageReady und Photoshop so genannte Auswahlbereiche an.

Auswahlbereiche können beliebige Formen haben. Daher stellt Photoshop verschiedene Werkzeuge zum Erstellen von Auswahlbereichen zur Verfügung. Die Funktionen werden in einem Flyout-Menü bereitgestellt. Hier finden Sie beispielsweise Werkzeuge für rechteckige oder ovale Auswahlbereiche. Rufen Sie das Werkzeug Auswahlrechteck auf.

Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Bereich auf. Orientieren Sie sich bei der Größe an der folgenden Abbildung – auf absolute Präzision kommt es hier nicht an.

Nach dem Loslassen der linken Maustaste sehen Sie eine gestrichelte Markierungslinie.

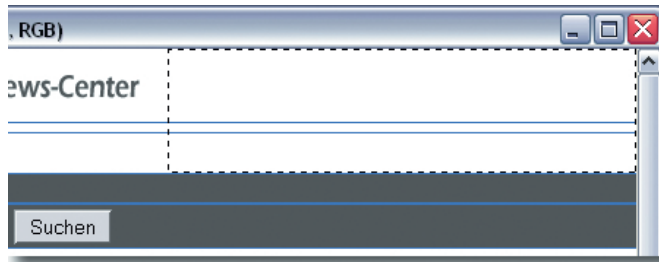


Abb. 2.62 Erstellen eines Auswahlrechtecks

Rufen Sie das Verlaufswerkzeug auf. Am schnellsten erreichen Sie dies mit der **G**-Taste. In der Optionsleiste werden verschiedene Verlaufstypen angeboten. Wählen Sie hier die Option **LINEARER VERLAUF**.

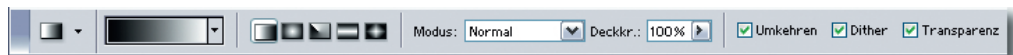


Abb. 2.63 Die Verlaufsoptionen in der Optionsleiste

Im Listenfeld, das Sie über die Pfeil-Schaltfläche öffnen können, finden Sie diverse Verlaufsvorlagen. Um den Verlauf individuell anzupassen, klicken Sie auf das Vorschaubild. Damit wird das folgende Dialogfeld geöffnet.

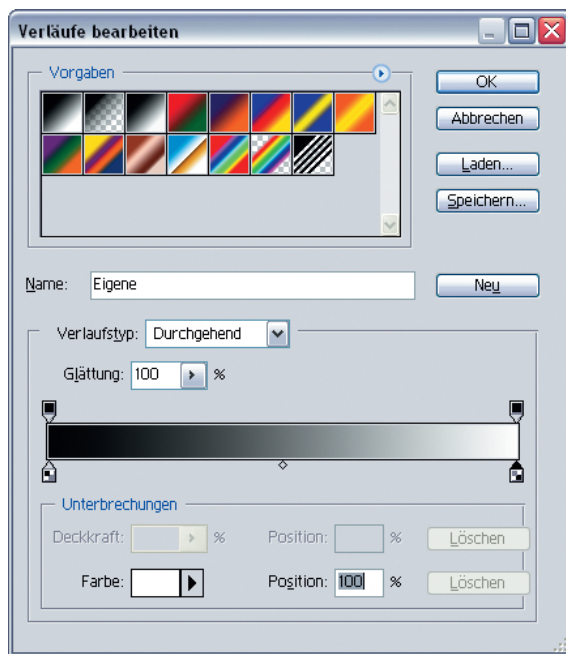


Abb. 2.64 Die Verlaufsoptionen

Der Verlauf kann über die Markierungspunkte unter dem Vorschaubalken angepasst werden. Klicken Sie doppelt auf den linken Markierungspunkt, um im **FARBWÄHLER** den Grauton #CCCCCC einzustellen. Das auf der rechten Seite vorgegebene Weiß können Sie belassen.

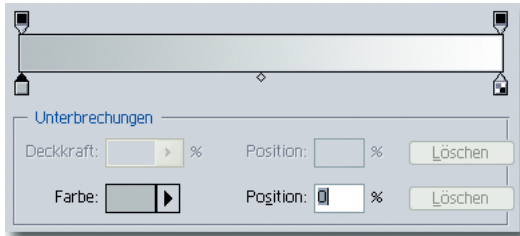


Abb. 2.65 Die angepassten Verlaufseinstellungen

Um den Verlauf anzuwenden, klicken Sie auf die linke Kante des Auswahlrechtecks und ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste eine waagerechte Linie bis zum rechten Rand auf – die Hilfslinie kann dazu als Hilfe verwendet werden. So entsteht das nachfolgend rechts gezeigte Ergebnis. Der Auswahlbereich wird danach nicht mehr benötigt. Sie können ihn mit der Tastenkombination **Strg + D** aufheben.

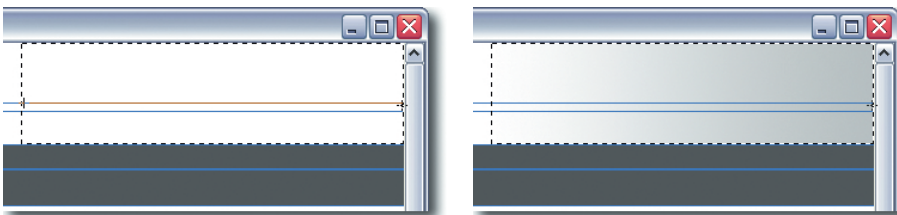


Abb. 2.66 Der angebrachte Verlauf

2.3.13 Der letzte Schliff

Prinzipiell könnte die Arbeit jetzt erledigt sein. Es ist wenig sinnvoll, die Texte für die Navigationsbeschriftung in ImageReady zu erstellen – diese Arbeit ist eigentlich einem Webeditor vorzuenthalten.

Das passende Programm

Professionelle Webdesigner achten bei Webseiten sehr auf möglichst kleine Dateigrößen. Insofern bietet sich bei der vorgestellten Webseite auch an, in einem Webeditor Tabellen zu erstellen und diese einzufärben. Wir wollten Ihnen aber in diesem Kapitel die Möglichkeiten von ImageReady beim Entwurf von Webseiten vorstellen.

Wir wollen rechts den Hauptbereich der Seite frei lassen – die Navigationsbeschriftung wollen wir dagegen als letzten Arbeitsschritt noch einfügen. Dabei reicht eine Textebene pro Block aus. Wenn Sie die folgenden Einstellungen im **ZEICHEN**-Palettenfenster vornehmen, ist der Zeilenabstand genau passend zu den Balken.



Abb. 2.67 Die verwendeten Schrifteinstellungen

Die Titelzeile wurde in jedem Block in der fetten Schriftvariante gehalten. Außerdem wurde hier Weiß als Farbe eingesetzt. So entsteht das folgende Endergebnis – eine topmoderne Webseitengestaltung ;–)

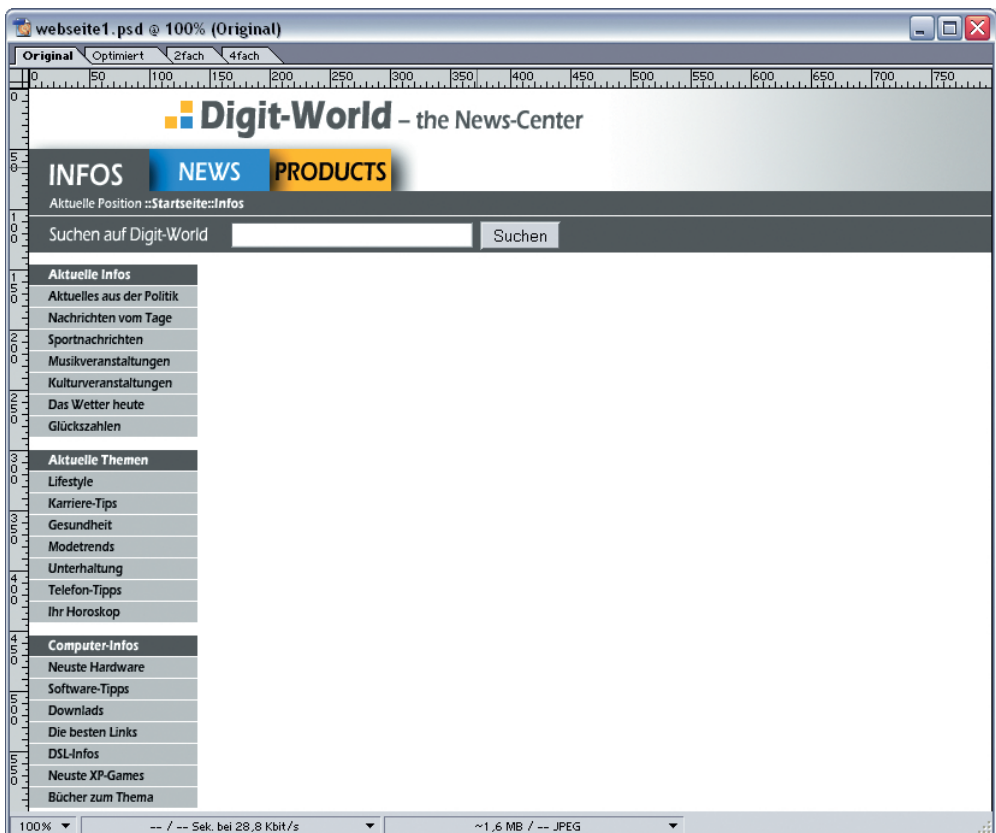


Abb. 2.68 Das Endergebnis

Ein kurzes Fazit

Das Ergebnis kommt Ihnen ein wenig bekannt vor? Nun, wir bemerkten ja schon – abgucken ist im Internet durchaus erlaubt. Die Gestaltung ist an eine sehr stark frequentierte Webseite angelehnt. Blättern Sie doch einmal in den ersten Seiten dieses Kapitels. Vielleicht finden Sie ja das Pendant ...

Wir wollten Ihnen in diesem Kapitel zeigen, wie beispielsweise die Startseite von www.t-online.de entstehen könnte. Die wichtigsten Elemente der Konstruktion haben Sie in diesem Kapitel kennen gelernt, sodass wir nun ein wenig mehr ins Detail gehen können.

Kapitel 3



**Der Aufbau –
die grafischen Elemente
der Webseite**

In diesem Kapitel ...

3.1	Der Aufbau	83
3.2	Die Navigationsleiste	83
3.2.1	Aufbau einer Kopfleiste	84
3.2.2	Bilder mit Filtern verfremden	86
3.2.3	Bildteile verändern	87
3.2.4	Auswahlbereiche einfärben	90
3.3	Logos konstruieren und importieren	92
3.3.1	Vektorgrafiken in Photoshop öffnen	92
3.3.2	Ausrichten mit Hilfsebenen	93
3.3.3	Ein plastisches Logo	94
3.3.4	Scanlinien erstellen	96
3.4	Ein zierendes Element gestalten	102
3.4.1	Übernahme von Farben	105
3.5	Ein weiterer Navigationsbalken	106
3.6	Die einzelnen Beschriftungen	107
3.6.1	Die Titelzeile	107
3.6.2	Die Rubriken-Beschriftung	110
3.6.3	Die Navigations-Schriften	111
3.7	Rollover-Schaltflächen verwenden	114
3.7.1	Die Slice-Funktion nutzen	114
3.7.2	Rollover-Stati verwenden	118
3.7.3	Rollover-Stati testen	121
3.7.4	Das Ergebnis exportieren	122

3.1 Der Aufbau

In diesem Kapitel werden wir Ihnen die verschiedenen Bereiche der Webseite vorstellen. Bei einigen Einsatzbereichen kann ImageReady große Hilfe leisten – andere Gebiete sind Webeditoren vorbehalten. So erfahren Sie in diesem Kapitel etwas über den Umgang mit Fotos und deren Verfremdung. Dabei werden Sie einige der Effektfiler kennen lernen. Auch der Import von Dateien wird angesprochen. Die Arbeiten, die Sie bereits kennen gelernt haben, werden wir in diesem Kapitel nur noch am Rande behandeln. So werden beispielsweise immer wieder verschiedene Rechteckformen benötigt, die Sie bereits im letzten Kapitel ausgiebig eingesetzt haben.

3.2 Die Navigationsleiste

Komplexe Webseiten enthalten oft zwei Navigationsbereiche. Einen für die Hauptkategorien der Site und einen anderen für Unterbereiche. Andere Webseiten arbeiten mit nur einer Navigationsebene – wie beispielsweise die Netscape-Seite.



Abb. 3.1 Die Webseite <http://www.netscape.de>

Ein Beispiel für zwei Navigationsleisten zeigt die folgende Seite des Spiegel. Hier gibt es über dem Hauptteil eine Navigation über Registerkarten und links eine über Schaltflächen.



Abb. 3.2 Eine aufgeteilte Navigation

Momentan sind weniger aufwändig gestaltete Navigationen im Trend. Unterschiedlich gestaltete Registerkarten kommen sehr häufig vor. In vielen Fällen werden einfache Rechteckformen verwendet. Auffallend ist außerdem, dass oft in der oberen linken Ecke das Firmenlogo oder ein zierendes Element – wie etwa ein Foto – untergebracht sind.

3.2.1 Aufbau einer Kopfleiste

Für unser Beispiel soll eine Navigationsleiste für die Webseite eines Fußballvereins aufgebaut werden. Im oberen Bereich soll dabei ein Foto als Hintergrund eingesetzt werden. Dazu müssen Sie zunächst ein neues Dokument erstellen, das wieder die Maße 800 x 600 Pixel erhalten soll. Dazu werden wieder einige Hilfslinien benötigt. Erstellen Sie zunächst zwei horizontale Hilfslinien – eine bei 120 und eine weitere bei 150 Pixeln. Für die vertikalen Hilfslinien können Sie die Option **HILFSLINIEN, GLEICHMÄßIG VERTEILT** anwenden. Stellen Sie bei dieser Option im Dialogfeld **HILFSLINIEN ERSTELLEN** den Wert 5 ein, sodass sich sechs gleichmäßige Bereiche ergeben.

Fotos importieren

Den Import des Fotos können Sie wieder leicht per Drag & Drop erledigen. Öffnen Sie das Foto, das Sie auf der Buch-CD finden (**Fuss5.TIF**).

ImageReady erkennt alle gängigen Dateiformate. Wir haben das Foto bereits vorbereitet und im TIF-Dateiformat gespeichert. Das Foto wurde bereits passend zurechtgeschnitten und die Farben optimiert.

Rufen Sie das Bewegen-Werkzeug aus der Werkzeugleiste auf. Klicken Sie in das geöffnete Foto und ziehen Sie es mit gedrückter linker Maustaste in das Webseiten-Dokument. Ein Handsymbol kennzeichnet die Ablageoption.

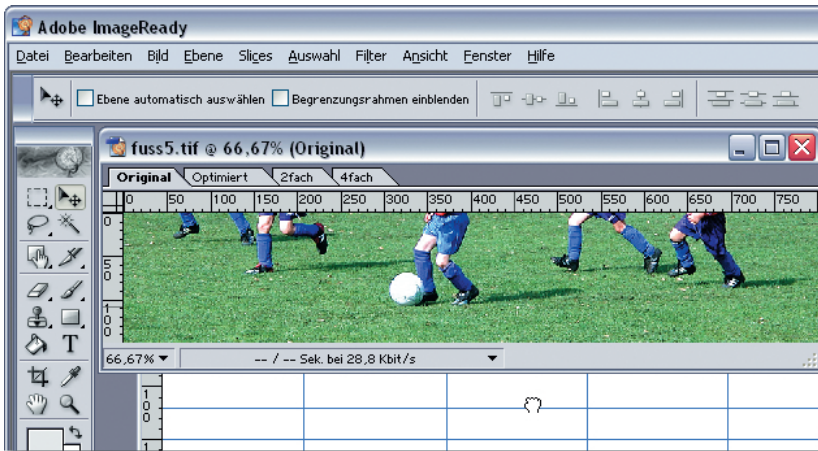


Abb. 3.3 Import eines Fotos

Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird die Ebene des Fotos im Webseiten-Dokument abgelegt. Im **EBENEN**-Palettenfenster sehen Sie, dass die Ebene über dem Hintergrund angeordnet wird.

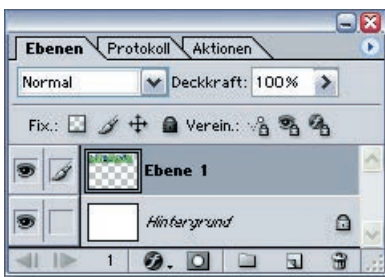


Abb. 3.4 Das importierte Foto

Die Mitte des importierten Fotos wird dort positioniert, wo Sie die linke Maustaste losgelassen haben.

Verschieben Sie die Fotoebene mit dem Bewegen-Werkzeug an die obere, linke Kante des Dokuments. Die Hilfslinien helfen bei der Ausrichtung.

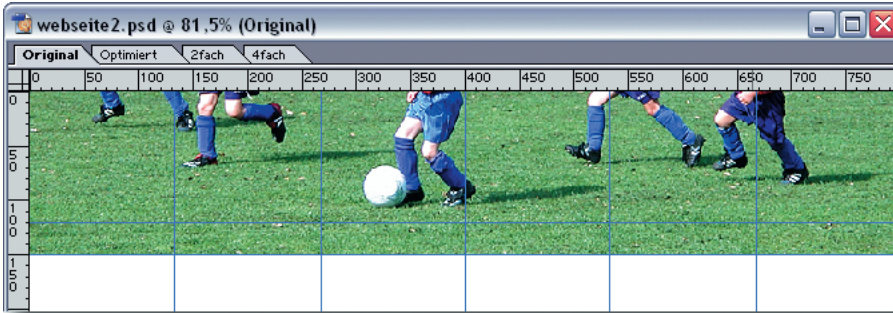


Abb. 3.5 Das korrekt positionierte Foto

3.2.2 Bilder mit Filtern verfremden

Das importierte Foto soll nun verfremdet werden. Das Motiv soll anschließend nicht mehr erkennbar sein. ImageReady bietet im **FILTER**-Menü sehr viele Effekte an. Allerdings nicht alle Effekte, die in Photoshop verfügbar sind. Daher ist ein erneuter Wechsel zu Photoshop nötig, zumal auch die danach benötigten Einstellungsebenen in ImageReady nicht angeboten werden.

Die Veränderung durch den Filter soll sich nur an den Stellen auswirken, wo das Foto zu sehen ist. Daher müssen die transparenten Bereiche der Ebene „gesperrt“ werden. Dazu wird die erste Schaltfläche in der Kopfzeile des **EBENEN**-Palettenfensters benötigt. Ist diese Schaltfläche aktiviert, werden alle transparenten Pixel der markierten Ebene fixiert und können somit nicht verändert werden.

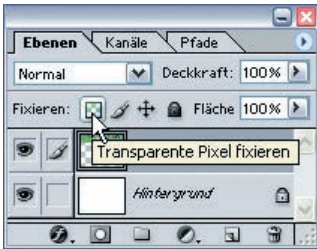


Abb. 3.6 Fixieren der transparenten Bereiche

Weitere Fixierungen

Die folgenden Schaltflächen können Sie ebenfalls zum Fixieren verwenden. Die zweite Option arbeitet umgekehrt – hier werden alle Bildpixel gesperrt. Die dritte Schaltfläche dient zum Fixieren der Ebenenposition. So können Sie ein versehentliches Verschieben vermeiden. Wird die letzte Schaltfläche aktiviert, kann an der Ebene nichts mehr verändert werden – inklusive der Deckkraft und des Überblendungsmodus.

Rufen Sie jetzt die Photoshop-Funktion **FILTER/WEICHZEICHNUNGSFILTER/BEWEGUNGSUNSCHÄRFE** auf. Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen vorgenommen.

Dass Sie zunächst kein Motiv sehen, liegt daran, dass die Mitte der Ebene angezeigt wird – dort ist aber nur ein transparenter Bereich. Klicken Sie deshalb in das Vorschaubild. Der sichtbare Teil kann mit gedrückter linker Maustaste verschoben werden. Verschieben Sie den Bildausschnitt so weit, dass das Foto zu sehen ist. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie in der rechten Abbildung.

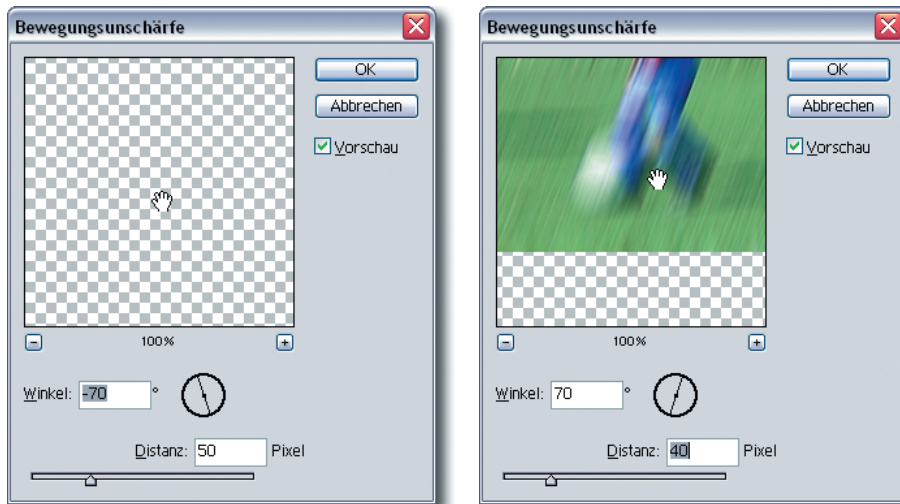


Abb. 3.7 Verschieben des Bildausschnitts (links) und die verwendeten Einstellungen

Nach dem Bestätigen finden Sie das folgende Ergebnis vor. Der Filter erzeugt ein „verwischtes“ Bild.

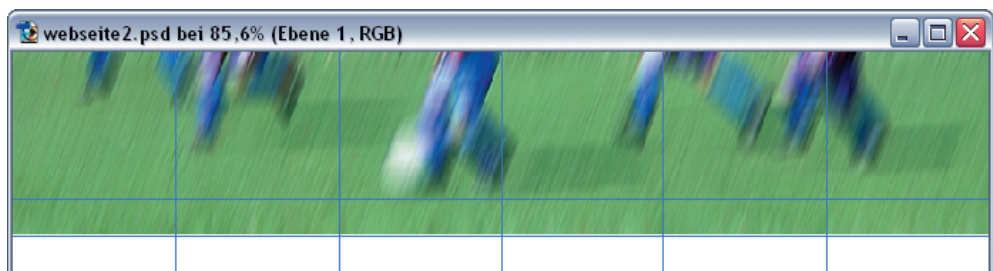


Abb. 3.8 Das verfremdete Bild

3.2.3 Bildteile verändern

Die Hilfslinien im oberen Bereich sollen nun verwendet werden, um einzelne Bereiche unterschiedlich zu verändern. Die Veränderung durch den Filter ist endgültig. Das ursprüngliche Bild kann nicht mehr hergestellt werden.

Bei den jetzt folgenden Veränderungen soll aber auf Flexibilität geachtet werden. Wir wollen erreichen, dass die Veränderungen jederzeit wieder zurückgenommen werden können.

Dazu bietet Photoshop eine besondere Funktion an: die so genannten Einstellungsebenen. Sie verändern das Ergebnis nicht dauerhaft. Verwenden Sie das Auswahlrechteck, um das obere Feld auszuwählen – dies soll zuerst verändert werden.

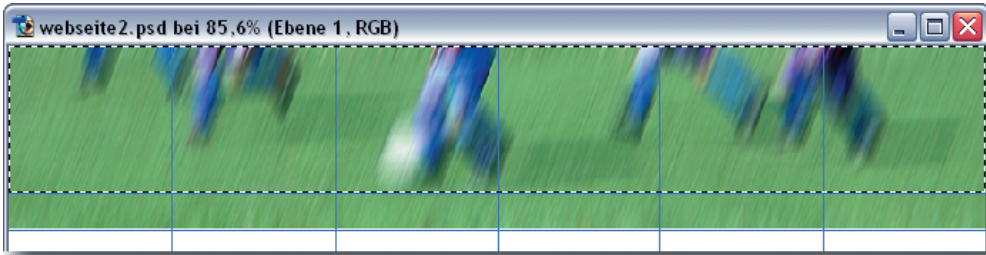


Abb. 3.9 Der erste ausgewählte Bereich

In der Fußleiste des **EBENEN**-Palettenfensters sind einige Symbole, die in ImageReady fehlen. So öffnen Sie über die vierte Schaltfläche das folgende Menü, in dem die verfügbaren Einstellungsebenen aufgelistet sind. Wählen Sie hier die Option **FARBTON/SÄTTIGUNG**.

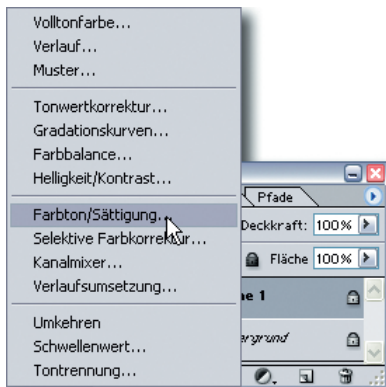


Abb. 3.10 Die verfügbaren Einstellungsebenen

Vorteile der Einstellungsebenen

Es ist empfehlenswert, von den Einstellungsebenen so viel wie möglich Gebrauch zu machen. So behalten Sie die Option nachträglich die Einstellungen eines Effekts zu verändern. Da es keine erwähnenswerten Nachteile gibt, sollten Sie immer die Einstellungsebene verwenden, wenn die benötigte Funktion dort angeboten wird. Die „Gerüchteküche“ berichtet, dass in der kommenden Photoshop-Version noch weitere Einstellungsebenen – auch für Filter – bereitgestellt werden sollen.

Im folgenden Dialogfeld können Sie den Farbton und die Sättigung des Bilds verändern. Außerdem kann die Helligkeit variiert werden. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie in der folgenden Abbildung. Die Vorschau erfolgt direkt im Dokument – so können Sie gleich prüfen, ob die Werte geeignet sind.

Wir haben zum einen die Sättigung des Bilds reduziert und zum anderen wurde es drastisch aufgehellt.

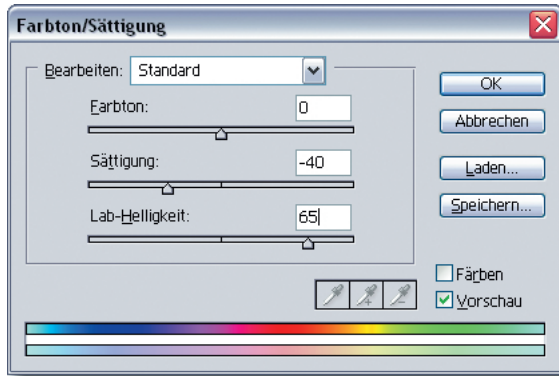


Abb. 3.11 Die verwendeten Einstellungen

Einstellungsebenen wirken sich immer auf die gesamte Ebene aus. Dies kennen Sie schon von den Farbüberlagerungen der Rechteckformen. Durch den Auswahlbereich erstellt Photoshop aber automatisch eine Maske. Dies sehen Sie im **EBENEN**-Palettenfenster. An allen schwarzen Stellen wirkt die Einstellungsebene nicht.

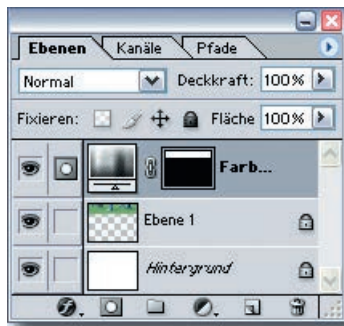


Abb. 3.12 Die Einstellungsebene im Ebenen-Palettenfenster

Der Auswahlbereich wird nach diesen Arbeitsschritten automatisch aufgehoben. So ergibt sich folgendes Stadium:

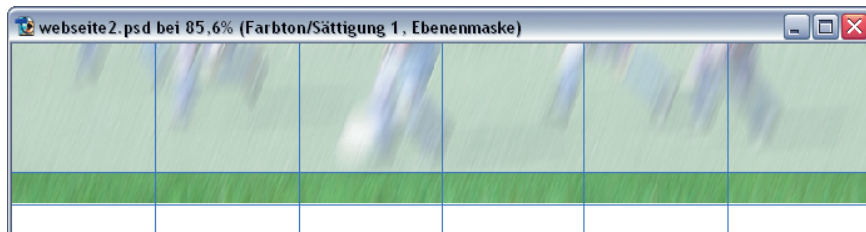


Abb. 3.13 Das nächste Zwischenstadium

3.2.4 Auswahlbereiche einfärben

Bei den folgenden Auswahlbereichen soll dieselbe Funktion mit völlig anderen Ergebnissen eingesetzt werden. Markieren Sie das nachfolgend gezeigte Feld mit dem Auswahlrechteck als Auswahlbereich.



Abb. 3.14 Der nächste Auswahlbereich

Rufen Sie erneut die Einstellungsebene **FARBTON/SÄTTIGUNG** auf. Wenn Sie die **FÄRBEN**-Option aktivieren, kann das Bild umgefärbt werden. Vielleicht kennen Sie dieses Verfahren noch von den sephiafarbenen Fotos, die im Fotolabor hergestellt wurden. Auf ähnliche Art wirkt die **FÄRBEN**-Option. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie in der folgenden Abbildung.

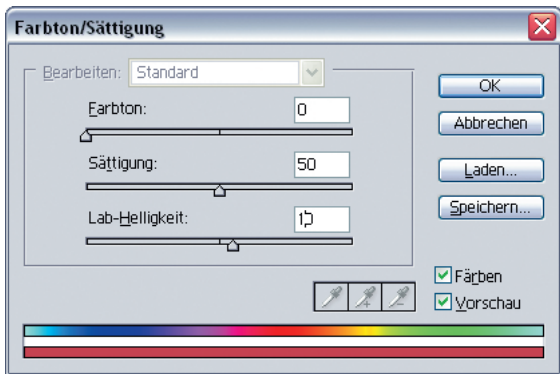


Abb. 3.15 Umfärben des Bilds

Dabei entsteht ein rötliches Ergebnis.

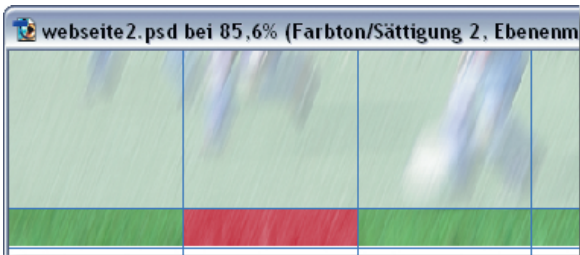


Abb. 3.16 Das umgefärbte Feld

Ziehen Sie das nächste Auswahlrechteck im Feld rechts daneben auf. Auch hier wird eine Einstellungsebene **FARBTON/SÄTTIGUNG** eingesetzt. Hier kommt aber ein **FARBTON**-Wert von **60** zum Einsatz. Beim darauf folgenden Feld verwenden wir einen **FARBTON**-Wert von **160**. Außerdem wird hier die **LAB-HELLIGKEIT** auf dem Standardwert **0** belassen, ebenso wie beim darauf folgenden Feld, das mit dem **FARBTON 210** versehen wird.

Das letzte Feld erhält den **FARBTON 300** und die **LAB-HELLIGKEIT 10**. Beim ersten Feld, das zuvor freigelassen wurde, verwenden wir eine **SÄTTIGUNG** von **-100**, sodass eine Schwarzweißvariante entsteht. Auch hier geben wir eine **LAB-HELLIGKEIT** von **10** ein.

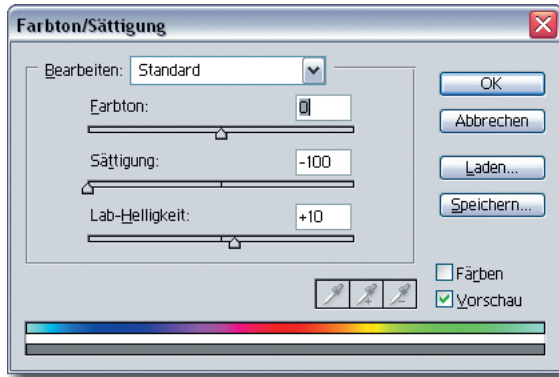


Abb. 3.17 Entfärben des Felds

Damit sollten Sie das folgende Zwischenstadium erhalten:

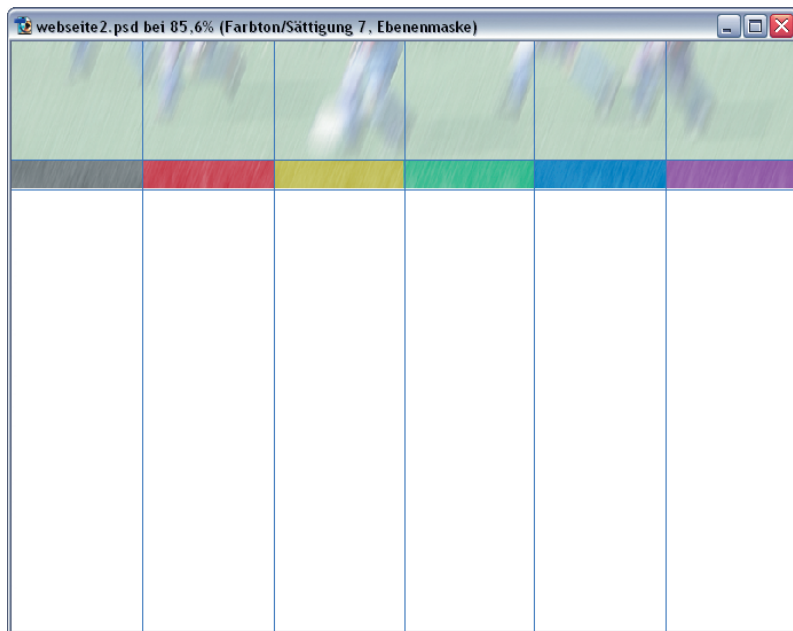


Abb. 3.18 Das nächste Zwischenstadium

3.3 Logos konstruieren und importieren

Der nächste Bereich, dem wir uns widmen wollen, ist das Logo. Hier werden Sie kaum um den Einsatz eines Vektorgrafikprogramms à la Illustrator oder CorelDRAW herumkommen. Es wäre viel zu aufwändig, komplexe Vektorformen in Photoshop oder ImageReady zu konstruieren.

Vielleicht haben Sie das Vereinslogo ja auch als gedruckte Vorlage, die eingescannt werden kann. Wir haben für unser Beispiel ein Logo in CorelDRAW konstruiert – Sie finden es auf der Buch-CD. Das Ergebnis wurde dann im EPS-Dateiformat gespeichert. Auch diese Datei ist auf der Buch-CD enthalten ([LOGO.EPS](#)).



Abb. 3.19 Das konstruierte Vereinslogo

3.3.1 Vektorgrafiken in Photoshop öffnen

Vektorgrafiken und Pixelgrafiken vertragen sich nicht besonders gut – darauf hatten wir schon hingewiesen. Photoshop bietet aber die Möglichkeit der Umwandlung von Vektorgrafiken in Pixelbilder an.

Öffnen Sie die EPS-Datei. Photoshop erkennt das Vektordateiformat und bietet im folgenden Dialogfeld Optionen zur Umwandlung an. Stellen Sie die gewünschte Bildgröße und das Farbmodell ein. Wenn die [GLÄTTEN](#)-Option aktiviert wird, entstehen saubere Kanten. Sie sollten daher diese Option stets aktivieren. Achten Sie außerdem darauf, dass die Option [PROPORTIONEN ERHALTEN](#) aktiviert ist, damit kein verzerrtes Ergebnis entsteht.

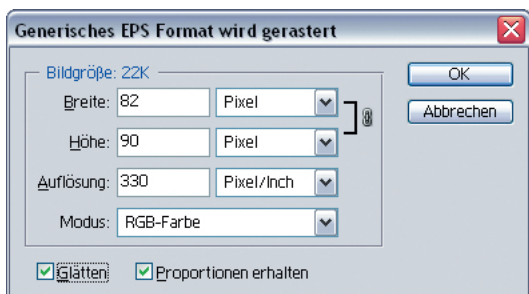


Abb. 3.20 Optionen zum Rastern der Vektorgrafik

Photoshop erstellt nach dem Bestätigen ein neues Dokument. Hier erkennen Sie auch die transparenten Bereiche an dem Karomuster im Hintergrund.



Abb. 3.21 Das importierte Logo

Die Ebene des neuen Dokuments können Sie wie gewohnt mit dem Bewegen-Werkzeug in das Webseiten-Dokument ziehen. Wenn Sie die Ebene per Drag & Drop in das Dokument ziehen, wird sie übrigens automatisch über der aktuell markierten Ebene eingefügt.

Um die neue Ebene ganz oben im Ebenenstapel zu platzieren, müssen Sie aber zuvor die erste Ebene im Webseiten-Dokument markieren. Um Ordnung zu halten haben wir übrigens die zuvor erstellten Einstellungsebenen in einem Ordner verstaut.



Abb. 3.22 Die neue Ebene liegt ganz oben im Ebenenstapel

3.3.2 Ausrichten mit Hilfsebenen

Das Logo soll im oberen linken Feld mittig ausgerichtet werden. Dazu müssen Sie eine „Hilfsform“ erstellen. Ziehen Sie dazu ein Rechteck genau in der Größe des Feldes auf – Sie können dazu die Hilfslinien verwenden. Die Füllungsfarbe spielt dabei keinerlei Rolle, da die Form nach dem Ausrichten wieder gelöscht wird.

Verbinden Sie die Logo- mit der Formebene. Achten Sie darauf, dass anschließend die Formebene markiert ist. Sie können dann über die Schaltflächen in der Optionsleiste des Bewegen-Werkzeugs die Ebenen zueinander ausrichten. So erhalten Sie das nachfolgend abgebildete Ergebnis. Anschließend können Sie die Formebene wieder löschen.

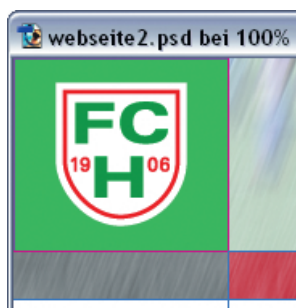


Abb. 3.23 Das ausgerichtete Logo

3.3.3 Ein plastisches Logo

Das Logo soll jetzt etwas interessanter gestaltet werden. Dazu soll wieder einer der Photoshop-Effekte verwendet werden. Markieren Sie die Logo-Ebene und rufen Sie die Funktion [FILTER/RENDERING-FILTER/BELEUCHUNGSEFFEKTE](#) auf. Stellen Sie die abgebildeten Werte ein, wobei es nicht ganz präzise auf die Einstellungen ankommt. Vielleicht gefällt Ihnen die Wirkung mit leicht veränderten Werten besser ...

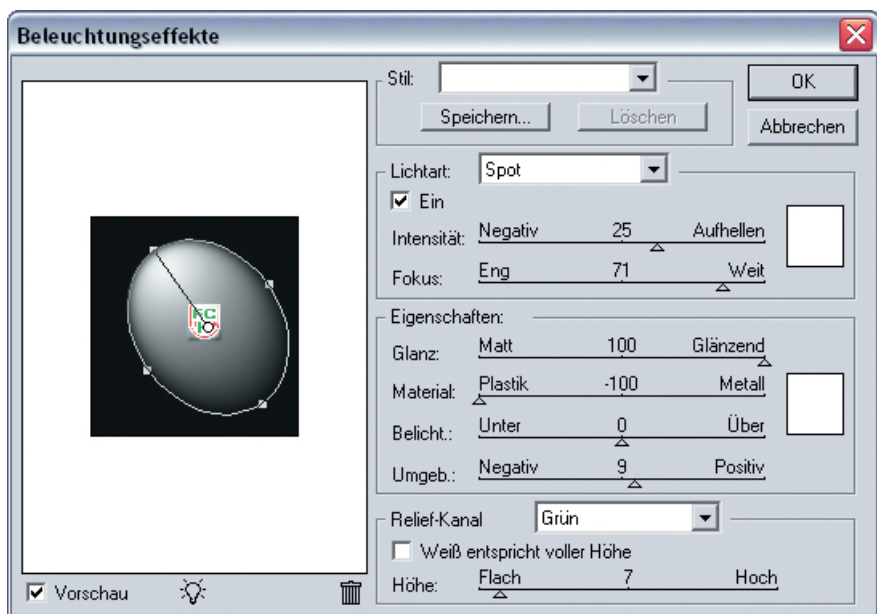


Abb. 3.24 Der Beleuchtungseffekt

Es sind meist einige Versuche notwendig, bis das gewünschte Resultat erreicht ist, da das Vorschaubild nicht dem Ergebnis entspricht.

Nach dem Bestätigen erhalten Sie folgendes Ergebnis. Die Ebene wird dabei übrigens endgültig verändert. Falls Ihnen die Einstellungen zunächst nicht zusagen, müssen Sie die Tastenkombination **Strg**+**Z** verwenden, um den letzten Arbeitsschritt zurückzunehmen. Erst danach können Sie andere Einstellungen ausprobieren.



Abb. 3.25 Das beleuchtete Logo

Abschließend erhält die Logo-Ebene noch einen weichen Schatten. In Photoshop werden die Einstellungen nicht in einem Palettenfenster, sondern im folgenden Dialogfeld vorgenommen. Die Optionen sind allerdings weitestgehend identisch mit denen, die Sie bereits in ImageReady kennen gelernt haben.

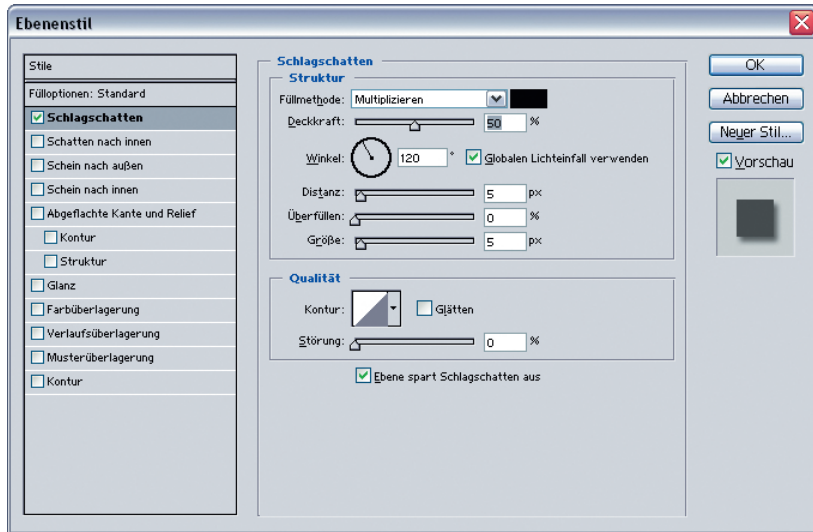


Abb. 3.26 Die verwendeten Schlagschatten-Einstellungen

Damit entsteht das nachfolgend gezeigte neue Zwischenstadium. Der Logo-Bereich soll nun noch mit so genannten Scanlinien ergänzt werden, die momentan recht modern sind. Dabei werden die Bildteile abwechselnd in helle und dunkle Streifen aufgeteilt. Diesem Effekt werden Sie auf vielen Webseiten begegnen.

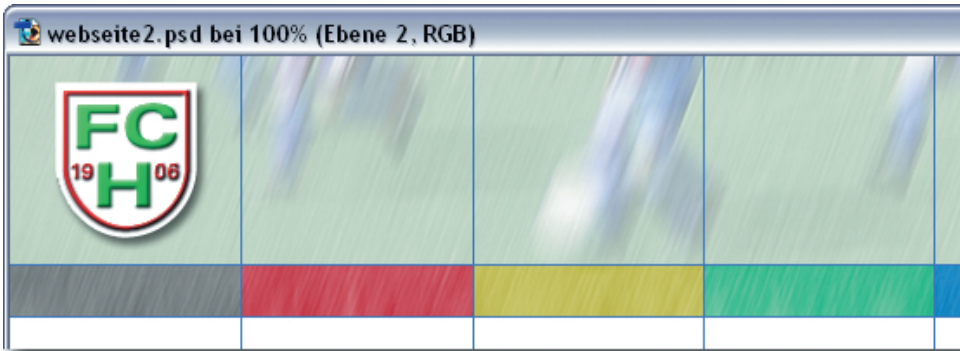


Abb. 3.27 Das fertige Vereinslogo

3.3.4 Scanlinien erstellen

Das Erstellen von Scanlinien ist ein klein wenig kompliziert. Folgende Arbeitsschritte sind dazu notwendig:

- 1** Erstellen Sie ein neues Dokument in der Größe von beispielsweise 50 Pixeln Breite und 6 Pixeln Höhe. Da dabei ein winziges Dokument entsteht, müssen Sie einen sehr großen Zoom-Faktor einstellen – beispielsweise 1.200 %.
- 2** Ziehen Sie mit dem Auswahlrechteck einen Auswahlbereich auf, der exakt halb so hoch ist wie das Dokument und der sich über die gesamte Breite erstreckt.

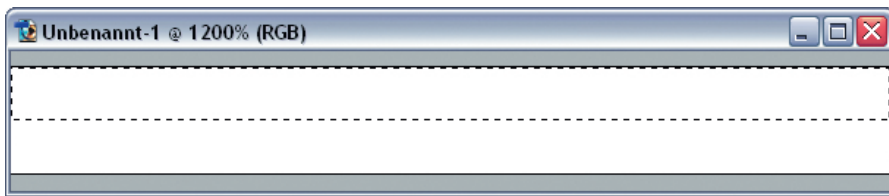


Abb. 3.28 Erstellen eines Auswahlbereichs

- 3** Rufen Sie die Funktion **BEARBEITEN/FLÄCHE FÜLLEN** auf. Stellen Sie im Listenfeld **FÜLLEN MIT** die Option **SCHWARZ** ein. Nach dem Bestätigen wird der ausgewählte Bereich mit Schwarz gefüllt. Markieren Sie jetzt das gesamte Dokument als Auswahlbereich. Dies erreichen Sie am schnellsten mit der Tastenkombination **Strg + A**.

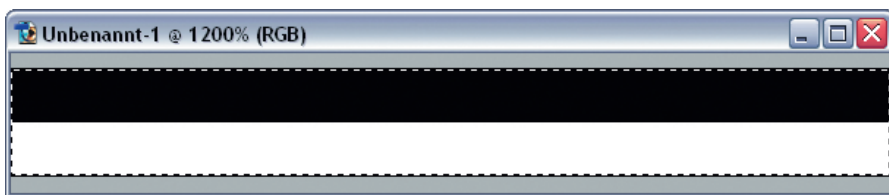


Abb. 3.29 Markieren des gesamten Bilds

- 4 Den Auswahlbereich können Sie jetzt mit der Funktion **BEARBEITEN/MUSTER FESTLEGEN** in die Musterbibliothek aufnehmen. Vergeben Sie im Eingabefeld einen aussagekräftigen Namen für das Muster.

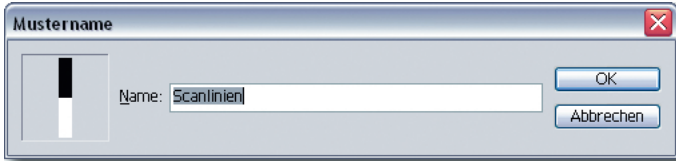


Abb. 3.30 Speichern des Musters

- 5 Um das obere Feld als Auswahlbereich zu laden, können Sie auf das Miniaturbild der Ebenenmaske klicken – allerdings müssen Sie dabei die **Strg**-Taste gedrückt halten. Das Mauszeigersymbol kennzeichnet die Auswählerstellung.

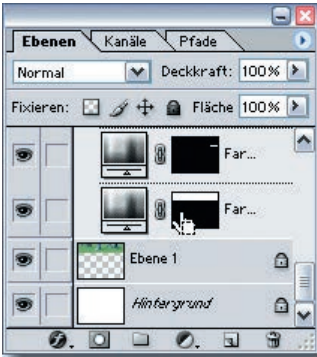


Abb. 3.31 Laden einer Auswahl

- 6 Klappen Sie den Ordner wieder zu und markieren Sie den Ordner. Erstellen Sie nun eine neue Einstellungsebene. Wählen Sie dabei den Eintrag **HELLIGKEIT/KONTRAST**. Stellen Sie die nachfolgend abgebildeten Werte ein – damit wird das Bild abgedunkelt.

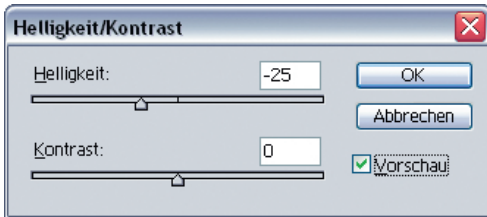


Abb. 3.32 Abdunkeln des Auswahlbereichs

Das Markieren des Ordners ist nötig, weil die Einstellungsebene über der markierten Ebene erstellt wird.

Ebenenmasken bearbeiten

Durch den Auswahlbereich wurde automatisch eine Ebenenmaske für die Einstellungsebene erstellt. Dies belegt auch ein Blick in das **EBENEN**-Palettenfenster. Masken enthalten weiße und schwarze Partien – das kennen Sie schon. Nur in den weißen Bereichen wirkt die Einstellungsebene. Daher ist jetzt der gesamte obere Bereich des vorherigen Auswahlbereichs dunkler.



Abb. 3.33 Die automatisch erstellte Ebenenmaske

Funktionen für Ebenenmasken

Die Ebenenmaske wird automatisch mit der Einstellungsebene verbunden – dies erkennen Sie an dem Kettensymbol. Wenn Sie auf das Kettensymbol klicken, wird die Verbindung gelöst. Dann könnten Sie beispielsweise die Ebenenmaske verschieben. Wenn Sie die Ebenenmaske mit gedrückter **⇧**-Taste anklicken, wird die Maske deaktiviert. Dies wird mit einer roten Durchkreuzung angezeigt. Wenn die Maske deaktiviert ist, wirkt sich die Einstellungsebene auf die gesamte Ebene – also das gesamte Dokument – aus.

Standardmäßig wird die Ebenenmaske markiert. Sie erkennen dies an der doppelten Umrandungsline. Klicken Sie das rechte Miniaturbild mit gedrückter **Strg**-Taste an, um die Ebenenmaske erneut als Auswahlbereich zu laden. Rufen Sie die Funktion **BEARBEITEN/FÜLLEN MIT** auf und verwenden Sie die Option **MUSTER**. Laden Sie das zuvor gespeicherte Muster aus der Bibliothek.

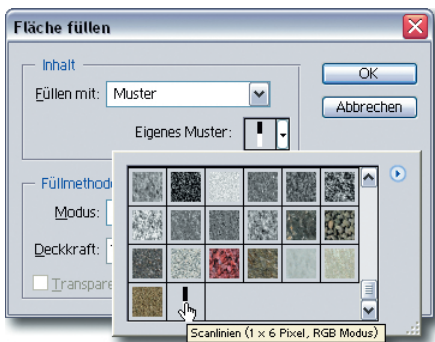


Abb. 3.34 Füllen mit dem Muster

Nach dem Bestätigen wird die Ebenenmaske mit dem schwarzweißen Muster gefüllt. Da die Abdunklung der Einstellungsebene nur an den weißen Stellen wirkt, entsteht das Streifenmuster – die Scanlinien. Die Auswahl können Sie mit der Tastenkombination **Strg** + **D** aufheben.

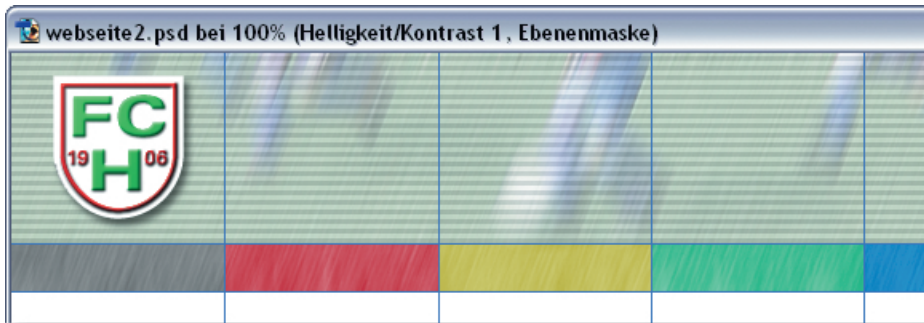


Abb. 3.35 Die fertigen Scanlinien

Aufwändige Bearbeitungen

Wir wollen noch einen Schritt weitergehen: Die Scanlinien sollen sich nicht über die gesamte Breite, sondern nur im Bereich des Logos auswirken.

Maskierungen können frei bearbeitet werden. Bisher kannten Sie nur weiße oder schwarze Bereiche. Es können aber auch Zwischentöne verwendet werden. Je heller die grauen Zwischentöne sind, umso stärker wirkt die Einstellungsebene.

Um Maskierungen direkt bearbeiten zu können, müssen Sie im **KANÄLE**-Palettenfenster die Maskierung einblenden. Dies erreichen Sie mit einem Klick auf das erste Feld. Danach ist ein Augensymbol zu sehen. Blenden Sie gleichzeitig die Farbkanäle aus, indem Sie auf das Augensymbol des RGB-Eintrags klicken.

Der Maskierungskanal ist allerdings nur zu sehen, wenn im **EBENEN**-Palettenfenster eine Ebenenmaskierung markiert ist.



Abb. 3.36 Ausblenden der Farbkanäle

Im Dokumentfenster sehen Sie danach die schwarzweiße Maskierung. So werden die Auswirkungen der Maskierung gut sichtbar. Dieses Bild können Sie nun frei bearbeiten – es sind allerdings nur Graustufen möglich. Farben können in Maskierungskanälen nicht verwendet werden.

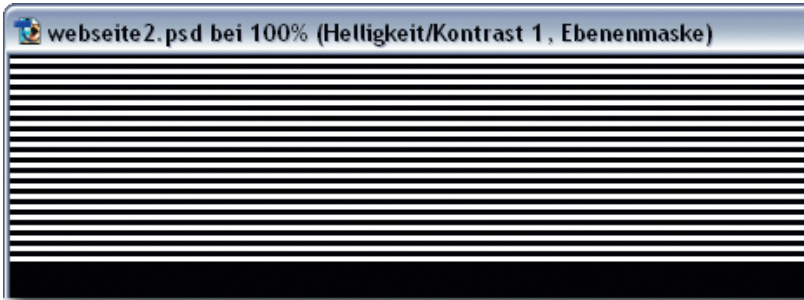


Abb. 3.37 Der Inhalt des Maskierungskanals

Die Scanlinien sollen weich nach rechts ausblenden. Dazu wird ein Verlauf von Weiß nach Schwarz benötigt. Damit sich die Veränderungen nur auf die weißen Bereiche auswirken (an den schwarzen Stellen wirkt die Einstellungsebene sowieso nicht mehr), klicken Sie mit gedrückter **[Strg]**-Taste auf das Miniaturbild des Kanals. Damit wird ein Auswahlbereich erstellt, in dem alle weißen Stellen des Kanals enthalten sind.



Abb. 3.38 Laden des nächsten Auswahlbereichs

Um die folgenden Arbeitsschritte gut erkennen zu können, deaktivieren Sie die Option **ANSICHT/EINBLENDEN/AUSWAHLKANTEN**. Dann werden die Markierungslinien für die Auswahl ausgeblendet – die Auswahl wirkt aber dennoch.

Rufen Sie das Verlaufswerkzeug auf. Wenn Sie die Standardfarben für Vorder- und Hintergrund (Weiß und Schwarz) nicht verändert haben, können Sie aus der Liste der Verläufe den ersten Eintrag auswählen – hier wird von der Vorder- in die Hintergrundfarbe überblendet. Aktivieren Sie außerdem den linearen Verlaufstyp.



Abb. 3.39 Die verwendeten Verlaufseinstellungen

Um die gewünschte Position des Verlaufs gut beurteilen zu können, ist es besser wenn die anderen Ebenen gleichzeitig zu sehen sind. Dies ist möglich: Klicken Sie im **KANÄLE**-Palettenfenster auf das Feld vor dem RGB-Eintrag. Danach wird die Maskierung nur noch als rötliche Überlagerung angezeigt.



Abb. 3.40 Die überlagerte Maskierung

Ziehen Sie mit dem Verlaufswerkzeug bei gedrückter linker Maustaste von unten links nach oben rechts eine schräge Linie, wie sie im linken Bild zu sehen ist. Nach dem Loslassen der Maustaste entsteht das rechte Ergebnis.

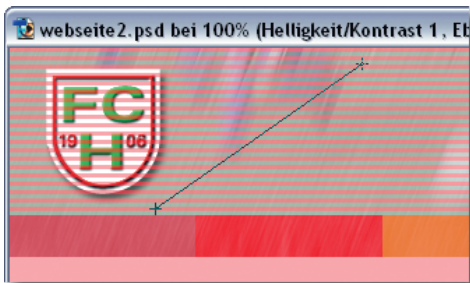


Abb. 3.41 Aufziehen des Verlaufs

Wird die Überlagerung ausgeblendet, sehen Sie im Maskierungskanal das folgende Ergebnis.

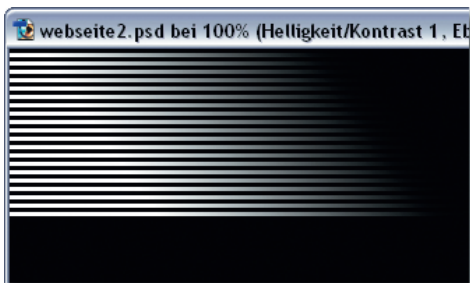


Abb. 3.42 Der eingefügte Verlauf

Sie können nun die Auswahlmarkierung wieder einblenden und die Auswahl aufheben, da sie nicht mehr benötigt wird. Im normalen Ansichtsmodus erhalten Sie dann das nachfolgend gezeigte Ergebnis.



Abb. 3.43 Das nächste Zwischenstadium

3.4 Ein zierendes Element gestalten

Oft werden zierende Elemente eingesetzt, die keine besondere Aufgabe besitzen. Manchmal werden Fotos verwendet, um Bereiche voneinander zu trennen. Dies wollen wir jetzt unter dem Logo auch einsetzen. Wir haben uns dafür das folgende Foto ausgesucht, das Sie ebenfalls auf der Buch-CD finden ([FUSS1.TIF](#)).



Abb. 3.44 Das zu importierende Foto

Ziehen Sie die Fotoebene mit dem Bewegen-Werkzeug per Drag & Drop in das Webseiten-Dokument. Positionieren Sie die Ebene ganz oben im Ebenenstapel. Das Foto soll nun angepasst werden. So ist es viel zu groß. Rufen Sie die Funktion [BEARBEITEN/FREI TRANSFORMIEREN](#) auf, die Sie auch über die Tastenkombination **(Strg)+(T)** erreichen.

Sie sehen dann um die Ebene herum Markierungspunkte, die zum Transformieren verwendet werden können. Die mittleren Markierungspunkte dienen zum Dehnen der Ebene, die Eckmarkierungspunkte zum Skalieren. Alternativ dazu können Sie die Transformierung auch numerisch präzise über die Eingabefelder in der Optionsleiste vornehmen.

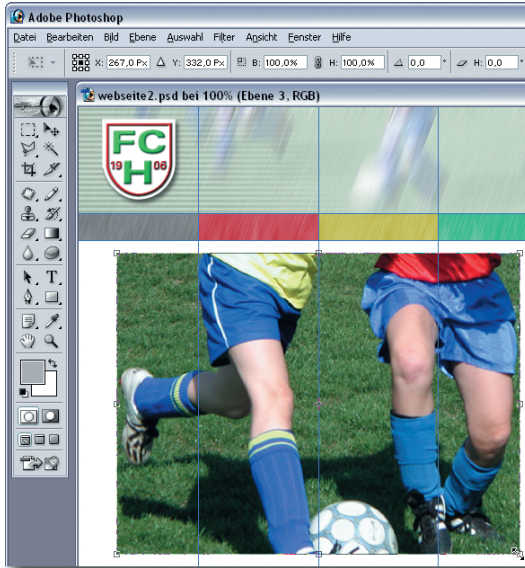


Abb. 3.45 Transformieren des Fotos

Transformieren Sie das Foto so, dass es in das erste Feld passt. Wenn Sie dazu die Eckmarkierungspunkte verwenden, müssen Sie die -Taste gedrückt halten, damit die Proportionen erhalten bleiben. So ergibt sich folgendes Ergebnis.



Abb. 3.46 Das transformierte Ergebnis

Laden Sie die transformierte Ebene als Auswahlbereich. Klicken Sie dazu die Ebenen im **EBENEN**-Palettenfenster mit gedrückter -Taste an. Das Foto soll auf dieselbe Art eingefärbt werden wie das rote Feld in der Navigationsleiste. Rufen Sie also wieder die Einstellungsebene **FARBTON/SÄTTIGUNG** auf. Stellen Sie für den **FARBTON** 0, für die **SÄTTIGUNG** 50 und für die **LAB-HELLIGKEIT** den Wert 10 ein. Außerdem muss die **FARBEN**-Option aktiviert werden.

Das Bild passt sich so gut an.



Abb. 3.47 Das eingefärbte Foto

Wenn Sie mögen, können Sie auch hier Scanlinien anbringen – beispielsweise mit einer Einstellungsebene **HELLIGKEIT/KONTRAST**. Wir haben nachfolgend eine **HELLIGKEIT** von **+40** verwendet, wollen aber im Folgenden auf diese Option verzichten. Wir wollten nur einmal zeigen, wie es aussehen würde ...



Abb. 3.48 Erneuter Einsatz von Scanlinien

Kategorien der Webseite

Wir haben den Aufbau so gewählt, weil in den einzelnen Rubriken der Webseite jeweils die Farbeinstellungen der Navigationsleiste übernommen werden könnten. Das unterschiedliche Einfärben in den verschiedenen Kategorien ist eine oft verwendete Möglichkeit der Strukturierung. So erkennt der Websurfer sofort, in welchem Bereich er sich gerade befindet.

So könnte bei der vierten Rubrik folgendes Ergebnis entstehen.

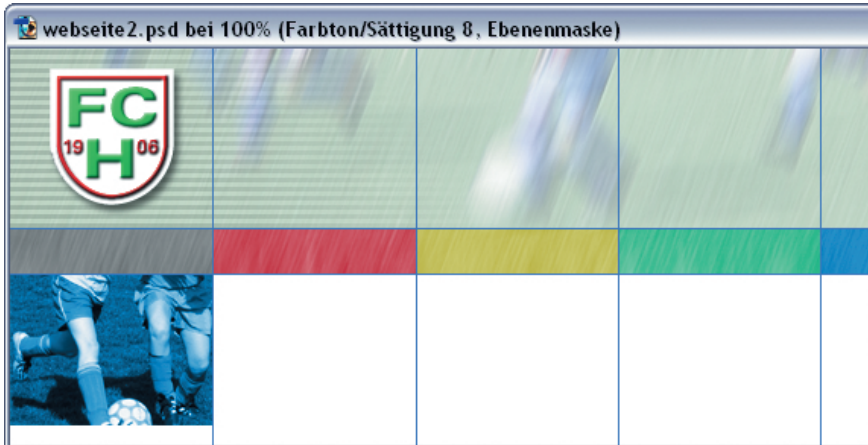


Abb. 3.49 Das blau eingefärbte Motiv

3.4.1 Übernahme von Farben

Unter dem Foto soll ein weiteres Rechteck konstruiert werden. Hier könnte später eine zweite Navigation untergebracht werden. Die Farbe des Rechtecks soll von dem eingefärbten Foto übernommen werden. Um die Farbe aus dem Foto aufzunehmen, markieren Sie die Fotoebene und rufen Sie das Pipetten-Werkzeug auf. Sie finden es im Flyout-Menü über dem Zoom-Werkzeug und können es alternativ dazu mit dem Tastenkürzel **I** aufrufen.

Klicken Sie mit dem Werkzeug auf die Position, an der Sie die Farbe aufnehmen wollen. Wir nehmen beispielsweise einen mittleren Rotton aus dem unteren Bereich des Fotos auf. Sie sehen anschließend im Vorschaubild der Vordergrundfarbe den aufgenommenen Farbton.



Abb. 3.50 Aufnehmen eines neuen Farbtons

3.5 Ein weiterer Navigationsbalken

Mit der neuen Vordergrundfarbe kann jetzt der Navigationsbalken erstellt werden. Wenn Sie eine Rechteckform aufziehen, wird der neu aufgenommene Farbton als Füllung verwendet. Konstruieren Sie untereinander vier Rechteckformen. Sie haben alle eine Höhe von 87 Pixeln und liegen jeweils einen Pixel auseinander.



Abb. 3.51 Vier Rechtecke für die Navigation

Das unterste Rechteck können Sie wieder mit Scanlinien versehen. Dazu kann eine [HELLIGKEIT/KONTRAST](#)-Einstellungsebene eingesetzt werden. Geben Sie hier jeweils die Maximalwerte ein.

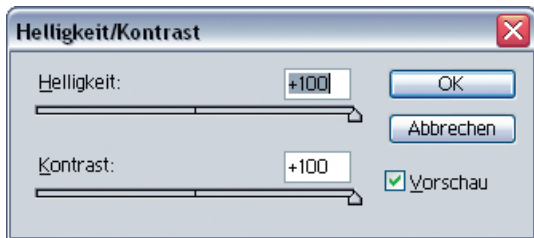


Abb. 3.52 Eine neue Einstellungsebene

Damit ergibt sich das nächste Zwischenstadium.



Abb. 3.53 Das nächste Zwischenstadium

3.6 Die einzelnen Beschriftungen

Nun fehlt nur noch der Text. Die Texte gliedern sich in verschiedene Bereiche auf, die wir Ihnen jetzt der Reihe nach vorstellen wollen.

3.6.1 Die Titelzeile

Sie könnten die Titelleiste lassen, wie sie ist. Der Leerraum kann aber auch verwendet werden, um den Vereinsnamen unterzubringen – eventuell gleich mit der Anschrift. Das bietet sich an, da der Hintergrund so gestaltet wurde, dass Texte gut darauf „stehen“. Durch das unscharfe Hintergrundbild ist der Text gut lesbar.

Zur Beschriftung soll ein viel benutzter Schrifttyp eingesetzt werden. Die Schrift Verdana ist auf die Bildschirmdarstellung ausgerichtet. Stellen Sie im **ZEICHEN**-Palettenfenster eine Größe von **35** Punkt ein. Als Farbe haben wir den Farbtton **#00CC33** gewählt. Er wurde aus dem beleuchteten Logo übernommen.

Stellen Sie außerdem einen Zeilenabstand von 34 Punkt ein. Es soll nämlich ein zweizeiliger Text eingegeben werden. Die Schriftgröße und die weiteren Einstellungen für die zweite Zeile sehen Sie im rechten Bild. Hier sehen Sie auch, dass die Schriftgröße mit einer Genauigkeit von einer Stelle nach dem Komma angegeben werden kann.



Abb. 3.54 Die verwendeten Schrifteinstellungen

Tippen Sie den gewünschten Text ein. Am Ende der ersten Zeile müssen Sie die -Taste drücken, um zur zweiten Zeile zu wechseln.



Abb. 3.55 Der eingegebene Text

Den Mittelpunkt erreichen Sie über die Nummerntastatur. Halten Sie die -Taste gedrückt und tippen Sie die Nummernfolge 0149 ein.

Sicherlich haben Sie es schon bemerkt: Der Mittelpunkt ist viel zu groß. Markieren Sie den Punkt und stellen Sie eine Schriftgröße von 12 Punkt ein. Da anschließend der Punkt sehr tief platziert ist, müssen Sie noch eine Grundlinienverschiebung eingeben. Verwenden Sie hier die Einstellung 5 Punkt.

Außerdem sollen anschließend die Abstände zum vorherigen und nachfolgenden Wort vergrößert werden. Markieren Sie dazu das Leerzeichen vor dem Mittelpunkt und stellen Sie im Eingabefeld **HORIZONTAL SKALIEREN** einen Wert von 160 % ein. Kopieren Sie das Leerzeichen und fügen Sie es nach dem Mittelpunkt wieder ein. So sollten Sie das nachfolgend gezeigte Ergebnis erhalten.



Abb. 3.56 Der fertige Schriftzug

Effekte anwenden

Wenn die neue Textebene markiert ist, können Sie über die erste Schaltfläche in der Fußzeile den Effekt **ABGEFLACHTE KANTE UND RELIEF** aufrufen. Nehmen Sie in dem Dialogfeld die nachfolgend gezeigten Einstellungen vor.

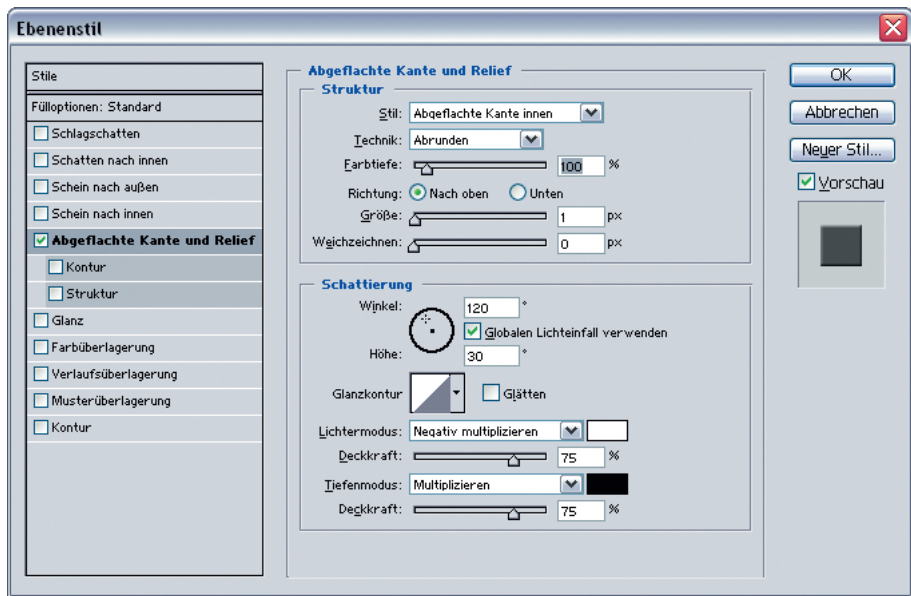


Abb. 3.57 Die Effekteinstellungen

Wenn Sie das Dialogfeld so verschieben, dass der Text im Dokument zu sehen ist, können Sie beim Einstellen neuer Werte gleich die Auswirkungen begutachten, da die Bildschirm-anzeige gleich erneuert wird.

Klicken Sie dann im linken Bereich auf das Optionsfeld vor der **SCHLAGSCHATTEN**-Option, um diesen Effekt ebenfalls anzuwenden. Klicken Sie auf die **SCHLAGSCHATTEN**-Bezeichnung, damit die dazugehörigen Optionen angezeigt werden.

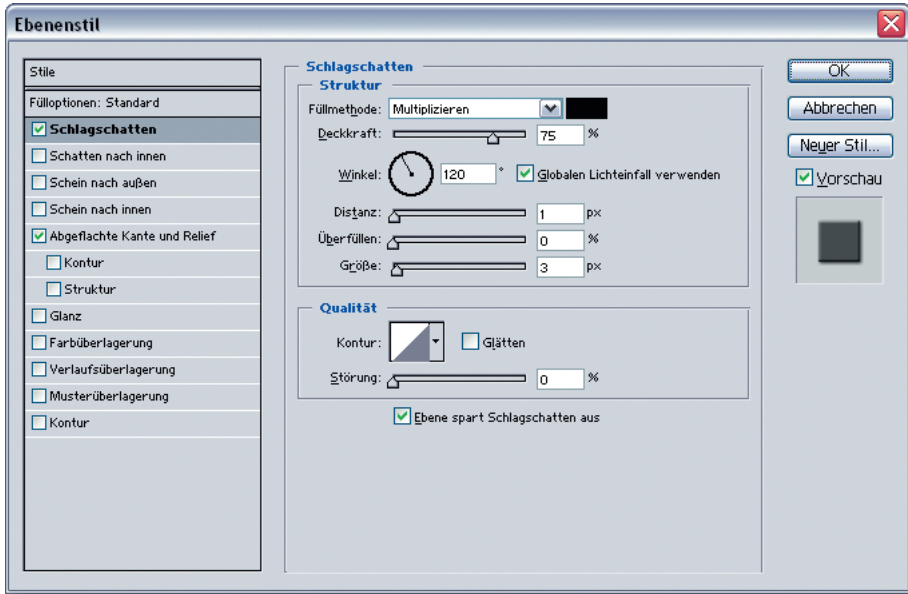


Abb. 3.58 Die verwendeten Schlagschatten-Optionen

So ergibt sich die folgende Titelzeile.



Abb. 3.59 Die fertige Titelzeile

3.6.2 Die Rubriken-Beschriftung

Als Nächstes ist die Beschriftung der oberen Navigationsleiste für die unterschiedlichen Rubriken an der Reihe. Hier wird derselbe Schrifttyp verwendet – allerdings mit veränderten Einstellungen.

Es ist eine gute Idee, wenn hier derselbe Schrifttyp verwendet wird – allerdings in weiß und mit einer Größe von 20 Punkt. Zwischen den Rubriken haben wir jeweils vier Leerzeichen eingefügt. Der Schatteneffekt hat dieselben Einstellungen wie bei der Titelzeile erhalten.



Abb. 3.60 Die nächste Beschriftung

3.6.3 Die Navigations-Schriften

Auch für die Beschriftung der linken Navigationsleiste wird erneut die Schrift Verdana eingesetzt – ebenfalls in weiß. Hier wurde eine Schriftgröße von 12 Punkt und ein Zeilenabstand von 20 Punkt eingestellt.

Effekte kommen hier nicht zum Einsatz. Ist der erste Block fertig gestellt, können Sie diese Ebene kopieren um die anderen Blöcke zu füllen.



Abb. 3.61 Der erste fertige Block

Nach der Eingabe der neuen Texte entsteht folgendes Ergebnis:



Abb. 3.62 Die fertig gestaltete Seite

Den Fließtext für den Hauptbereich haben wir in dieser Beschreibung weggelassen. Diese Arbeit ist einem Webeditor vorbehalten.

Wenn Sie die Ebenen der verschiedenen Bereiche in Ordner sortieren, könnten Sie die folgende Anordnung im **EBENEN**-Palettenfenster erhalten:

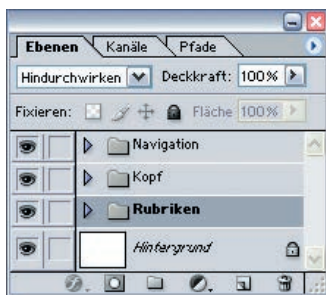


Abb. 3.63 Die in Ordnern sortierten Ebenen

Wenn Sie jetzt den Navigations-Ordner duplizieren, können Sie schnell die Einfärbungen für die zweite Rubrik erstellen und dabei beispielsweise folgendes Ergebnis erhalten:



Abb. 3.64 Einfärbungen für die zweite Rubrik

Legen Sie jetzt für jede Rubrik ein Set-Duplikat an und färben Sie die Einstellungsebenen und die Formebenen um. Dies erledigen Sie sehr einfach, indem Sie zunächst für das Foto die **FARB-TON/SÄTTIGUNG**-Werte der jeweiligen Rubrik verwenden. Klicken Sie anschließend doppelt auf das farbige Miniaturbild für die betreffende Rechteckform. Nehmen Sie mit der Pipette eine Farbe aus dem Foto auf. Wenn das **FARBWÄHLER**-Dialogfeld geöffnet ist, erscheint das Pipettensymbol, wenn Sie den Mauszeiger aus dem Dialogfeld herausbewegen.

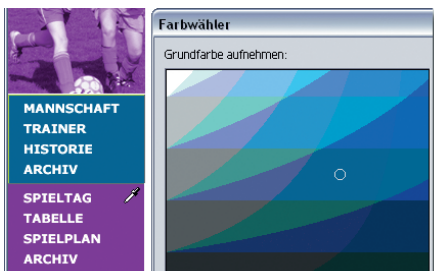


Abb. 3.65 Aufnehmen einer Farbe

Abschließend könnten Sie die folgende Anordnung im **EBENEN**-Palettenfenster vorfinden. Zu jeder Rubrik existiert jetzt ein eingefärbter Set.

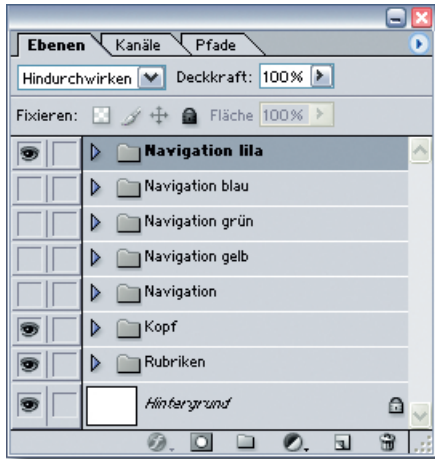


Abb. 3.66 Die fertige Anordnung im Ebenen-Palettenfenster

3.7 Rollover-Schaltflächen verwenden

Die folgenden Arbeitsschritte werden wieder in ImageReady durchgeführt. Wechseln Sie daher wieder das Programm. Wir wollen Ihnen nämlich jetzt noch zeigen, wie die Schaltflächen funktionstüchtig gemacht werden können.

Hier bietet ImageReady eine ganz besondere und interessante Funktion an: den so genannten Rollover-Status. In späteren Kapiteln werden wir uns noch sehr eingehend damit beschäftigen. In diesem Workshop wollen wir Ihnen nur einen kleinen Einblick in die Möglichkeiten geben.

3.7.1 Die Slice-Funktion nutzen

Bevor eine Rollover-Funktion sinnvoll eingesetzt werden kann, muss das Bild erst einmal in Teile zerschnitten werden. Dazu werden die so genannten Slices benötigt. Für die Arbeit mit Slices werden in einem Flyout-Menü in der Werkzeugleiste zwei Werkzeuge angeboten: eins zur Auswahl von bestehenden Slices und eins zum Zerschneiden des Bilds in Slices.

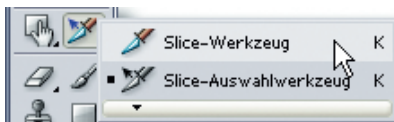


Abb. 3.67 Die Slice-Werkzeuge

Nach dem Aufruf des Slice-Werkzeugs sehen Sie eine Veränderung im Dokumentfenster: Dort ist nun eine orangefarbene Markierungslinie zu sehen, die das gesamte Bild einschließt.

ImageReady erstellt nämlich zunächst automatisch ein Slice in der Größe des Dokuments. Da es viele Slices geben kann, werden diese durchnummeriert. Die Nummern sehen Sie in der oberen linken Ecke des Slice.



Abb. 3.68 Die Markierung des Slice

Im **SLICES**-Menü finden Sie einige interessante Optionen, um Slices zu erstellen. Die Funktion **SLICES ENTLANG DER HILFSLINIEN ERSTELLEN** ist beispielsweise nützlich, um automatische Slices zu erstellen. Die Funktion **SLICE UNTERTEILEN** können Sie verwenden, um Slices numerisch präzise zu erstellen – ähnlich, wie Sie es von den Hilfslinien kennen. Im folgenden Dialogfeld werden die horizontale und die vertikale Größe angegeben.

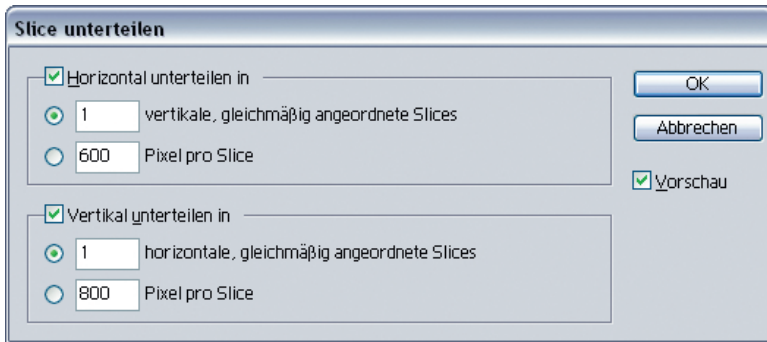


Abb. 3.69 Numerisch präzise Aufteilung von Slices

In unserem Beispiel ist aber die Anwendung des Slice-Werkzeugs am sinnvollsten. Damit können Sie rechteckige Bereiche im Dokument aufziehen, um ein Slice zu definieren. Slices können immer nur rechteckig sein.

Da die Slices beim Export als einzelne Bilder gespeichert werden, ist nur die Rechteckform möglich. Bilddateien können grundsätzlich keine andere Form haben.

Ziehen Sie rechteckige Sliceformen für die Navigationselemente der Rubriken auf. Die Hilfslinien wirken auch hier magnetisch, wenn sie aktiviert wurden.



Abb. 3.70 Aufziehen eines neuen Slice

Wenn das Slice aufgezogen ist, werden alle umliegenden Bereiche neu in Slices aufgeteilt, da immer das gesamte Bild mit Slices versehen werden muss. Dies ist nötig, damit beim Export wieder ein rechteckiges Gesamtbild entsteht. Sie erkennen die neu entstandenen Slices an den Nummern. Nach dem Aufziehen des ersten Slice ergeben sich so insgesamt fünf Slices. Dies zeigt auch die folgende Abbildung.



Abb. 3.71 Das erste fertige Slice

Darstellung des aktiven Slice

Es wird immer nur der Inhalt des ausgewählten Slice klar angezeigt. Alle anderen Slices werden transparent dargestellt. Außerdem ist die Auswahl an der farbigen Markierung der Nummerierung zu erkennen. Die Auswahl eines Slice erfolgt mit dem Slice-Auswahlwerkzeug.

Nach jedem Aufziehen eines weiteren Slices werden die umgebenden Bereiche automatisch neu aufgeteilt und das gerade erstellte Slice ausgewählt.



Abb. 3.72 Das nächste fertig gestellte Slice

Sind alle Slices der Rubriken fertig, sollten Sie das folgende Ergebnis erhalten. Insgesamt ergeben sich dabei acht Bildteile.



Abb. 3.73 Die fertige Slice-Aufteilung

3.7.2 Rollover-Statii verwenden

Jedes Slice kann nun genutzt werden, um einen Rollover-Status anzubringen. Damit wird auf Aktionen des Webseitenbesuchers reagiert. Wird beispielsweise der Mauszeiger über eine so definierte Schaltfläche bewegt, kann sich der Inhalt der Webseite verändern. Dies wollen wir jetzt bei unserem Beispiel umsetzen. Zuvor muss aber links die rote Navigationsleiste sichtbar sein – sie soll den Standardmodus anzeigen.

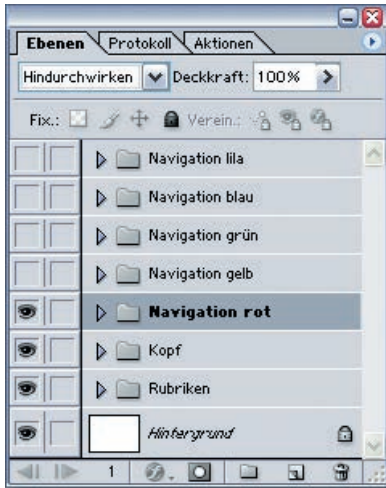


Abb. 3.74 Die aktuelle Situation im Ebenen-Palettenfenster

Die Verwaltung der Rollover-Schaltflächen erfolgt in einem eigenen Palettenfenster. Nach der Auswahl eines Slice mit dem Slice-Auswahlwerkzeug finden Sie dort die nachfolgend gezeigte Situation vor. Alle erstellten Slices werden dort aufgelistet.

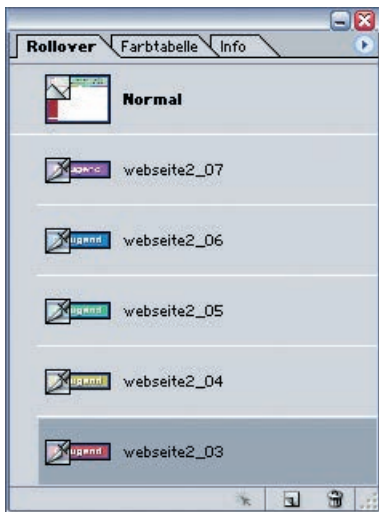


Abb. 3.75 Das Rollover-Palettenfenster

Die Slices, die automatisch zur Komplettierung des Bilds generiert werden, sind nicht in der Auflistung enthalten. Die Nummerierung dieser Slices wird übrigens grau angezeigt.

Klicken Sie auf das Papiersymbol in der Fußzeile des Palettenfensters, um einen neuen Status zu erstellen. Standardmäßig wird zunächst der **OVER**-Status verwendet. Dieser Zustand tritt ein, wenn der Webseitenbesucher den Mauszeiger über die Slice-Fläche hält.

Um den vorgegebenen Status zu verändern, klicken Sie doppelt auf den neu eingefügten Eintrag. Im nachfolgend rechts gezeigten Dialogfeld können Sie zwischen den verschiedenen Stati wählen.

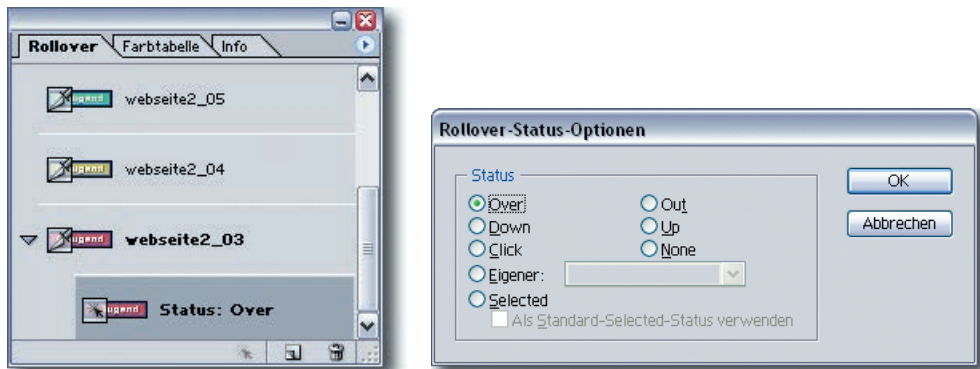


Abb. 3.76 Erstellen eines neuen Rollover-Status

Beim ersten Slice braucht keine weitere Änderung eingefügt zu werden. Wird der Mauszeiger über die erste Schaltfläche bewegt, soll ja das rote Menü angezeigt werden. Markieren Sie nun das zweite Slice.

Dies können Sie entweder mit dem Slice-Auswahlwerkzeug erledigen oder Sie klicken einfach den entsprechenden Eintrag im **ROLLOVER**-Palettenfenster an. Erstellen Sie hier ebenfalls einen neuen Rollover-Status.

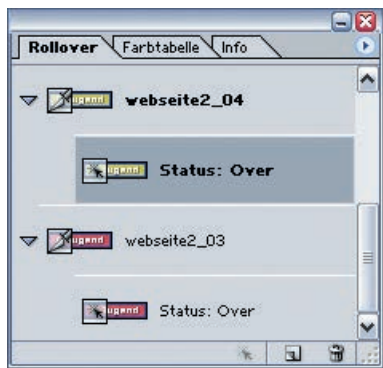


Abb. 3.77 Der nächste Rollover-Status

Eigenschaften verändern

Beim zweiten Slice soll nun etwas passieren: Wenn nämlich der Webseitenbesucher mit dem Mauszeiger über das zweite Slice fährt, soll die rote Navigationsleiste verschwinden und die gelbe erscheinen. Klicken Sie also im **EBENEN**-Palettenfenster das Augensymbol für die gelbe Ebene an und blenden Sie außerdem die rote Ebene aus.

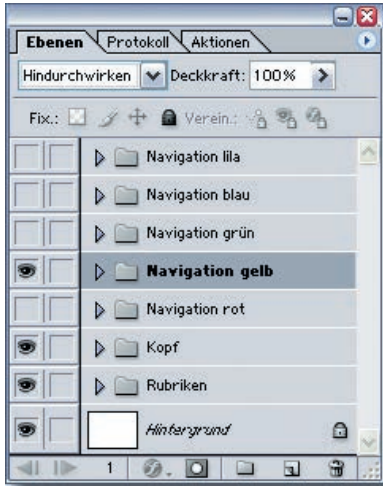


Abb. 3.78 Ein- und Ausblenden von Ebenen

Wiederholen Sie dies jetzt für alle anderen Rubriken-Slices. Blenden Sie jeweils die dazugehörige Farbe ein. Die Stati können zur Wahrung der Übersichtlichkeit übrigens auf- und zugeklappt werden, so wie Sie es auch von den Ebeneneffekten kennen. Abschließend sollten Sie die folgende Anordnung vorfinden.

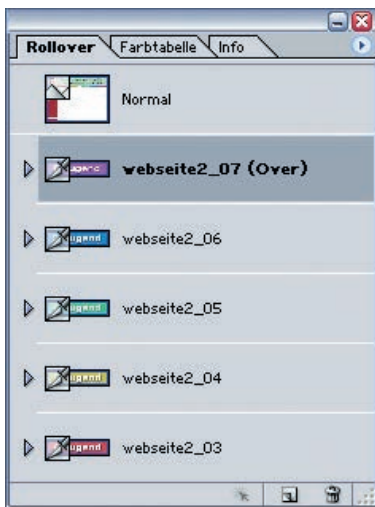


Abb. 3.79 Die fertigen Rollover-Stati

Regeln für Slices

Haben Sie sich vielleicht gefragt, warum nicht einfach die Rechteckform umgefärbt wurde? Nun, dies unterstützt ImageReady nicht. Wenn in einem Status ein neues Element erstellt wird, erscheint es in allen Stati. Wird ein Element verändert, erscheint die Änderung ebenfalls in allen Stati. Daher muss dringend empfohlen werden, alle benötigten Veränderungen vor dem Anwenden der Rollover-Stati zu erstellen und entsprechend ein- oder auszublenden. Ansonsten entsteht erhebliche Mehrarbeit, da neu konstruierte oder veränderte Elemente in allen anderen Stati ausgeblendet werden müssen.

3.7.3 Rollover-Stati testen

Sicherlich wollen Sie gleich einmal testen, was die Rollover-Stati bewirken. Dies können Sie direkt im Arbeitsbereich ausprobieren. Ein Export des Ergebnisses ist dazu nicht notwendig. Um die transparenten Bereiche der deaktivierten Slices auszublenden, verwenden Sie die Tastenkombination **Strg** + **H** oder deaktivieren Sie die Funktion **ANSICHT/EXTRAS**.

Aktivieren Sie außerdem in der Werkzeugleiste die Option **DOKUMENT-VORSCHAU**, die Sie auch mit dem Tastenkürzel **Y** erreichen. Wenn Sie dann den Mauszeiger über die Bezeichnungen der Rubriken bewegen, verändert sich die Farbe des linken Menüs entsprechend. Befindet sich der Mauszeiger nicht über einer Rubriken-Bezeichnung, wird die Standardfarbe Rot verwendet.



Abb. 3.80 Testen der Rollover-Stati

3.7.4 Das Ergebnis exportieren

Die Arbeit ist beendet. Was jetzt noch fehlt, ist der Export. Dabei gibt ImageReady erhebliche Hilfestellungen. Zunächst muss die Funktion **DATEI/SPEICHERN UNTER** verwendet werden, um die Originaldatei zu sichern. Sie erreichen diese Funktion auch über die Tastenkombination **Strg + ⌘ + S**. Damit haben Sie jederzeit Zugriff auf die Originaldaten.

Als Nächstes muss ein webkonformes Ergebnis gesichert werden. Dabei werden die Einstellungen verwendet, die im **OPTIMIEREN**-Palettenfenster eingestellt wurden. Darum haben wir uns in diesem Kapitel noch nicht gekümmert – das folgt später. Verwenden Sie zum Speichern die Funktion **DATEI/OPTIMIERTE-VERSION SPEICHERN UNTER**, die auch mit der aufwändigen Tastenkombination **Strg + ⌘ + Alt + S** aufgerufen werden kann. Im folgenden Dialogfeld können Sie einstellen, ob automatisch eine HTML-Datei erstellt werden soll. Nehmen Sie die nachfolgend abgebildeten Einstellungen vor.

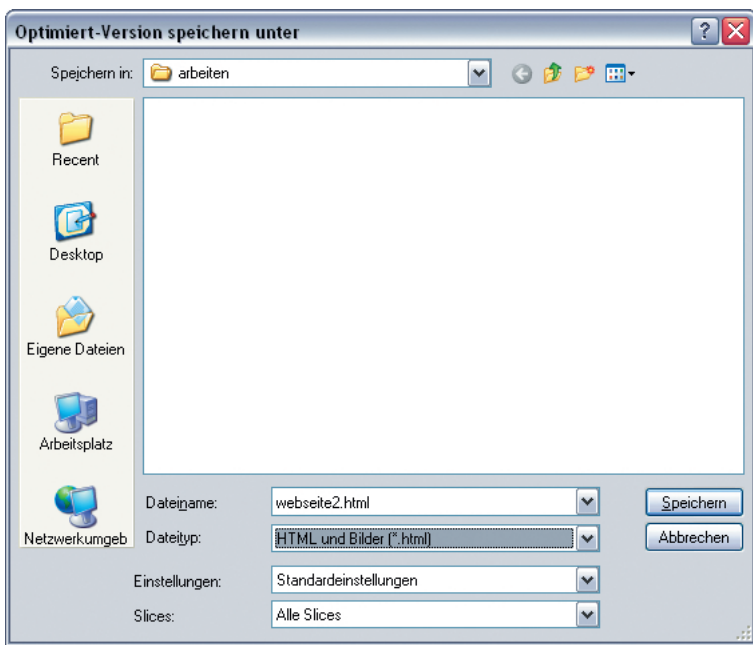


Abb. 3.81 Die verwendeten Exporteinstellungen

Nach dem Bestätigen erledigt ImageReady eine ganze Menge verschiedener Aufgaben, ohne dass Sie dies zunächst bemerken.

In dem Ordner, in dem Sie die Originaldatei erstellt haben, wird ein Unterordner angelegt. Hier werden alle Dateien in einem webkompatiblen Dateiformat abgelegt, das zur Anzeige der Webseite in einem Webbrowser Ihrer Wahl benötigt wird. Dort finden Sie verschiedene GIF-Bilder der unterschiedlichen Slices. Dies erkennen Sie an den nachfolgend abgebildeten Miniaturbildern schon recht gut.

Wundern Sie sich nicht über die weißen Bilder. Das sind die Slices des Hauptbereichs. Für jeden Status wird auch hier ein GIF-Bild erzeugt.

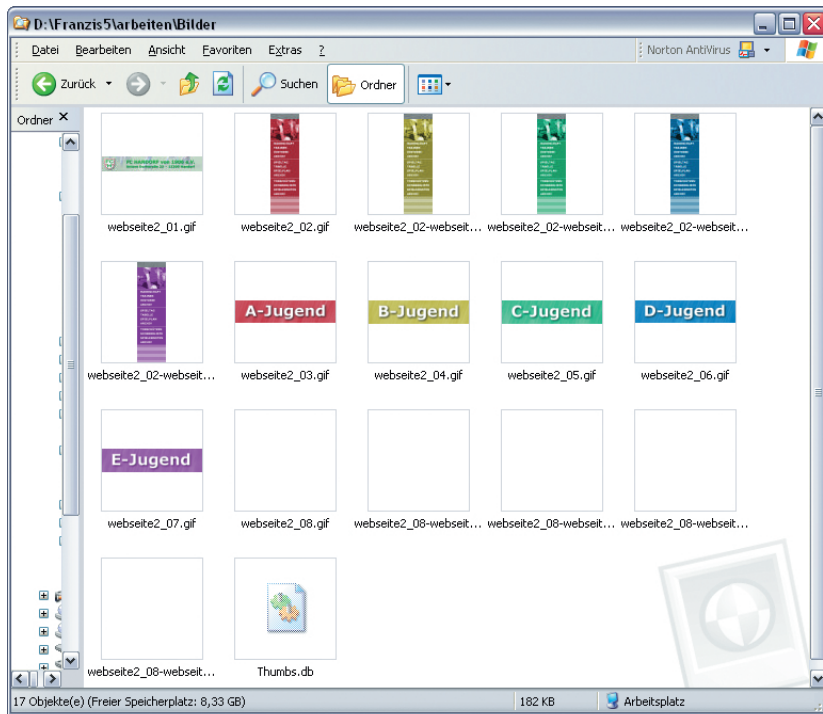


Abb. 3.82 Automatisch erstellte Dateien

Automatische Dateibenennung

Die generierten Dateien wurden selbstständig mit durchnummerierten Dateinamen versehen. Diese automatisch vergebenen Namen können individuell angepasst werden. Dazu erfahren Sie in den folgenden Kapiteln Näheres.

In dem Verzeichnis, in dem auch die Originaldatei gespeichert wurde, finden Sie auch die dazugehörige HTML-Datei, die ImageReady ebenfalls erstellt hat. Wenn Sie diese Datei in Ihrem bevorzugten Webbrowser öffnen, erhalten Sie das Endergebnis. Probieren Sie die Funktionalität der Schaltflächen ausgiebig aus.

Wenn Sie sich den Quelltext der HTML-Datei ansehen, werden Sie bemerken, dass ImageReady beim Export umfangreichen JAVA-Quelltext erzeugt hat, der für die Rollover-Statik notwendig ist. Außerdem wurden Tabellenzellen erzeugt, in denen die verschiedenen Slices untergebracht werden, sodass sich das Gesamtbild ergibt.

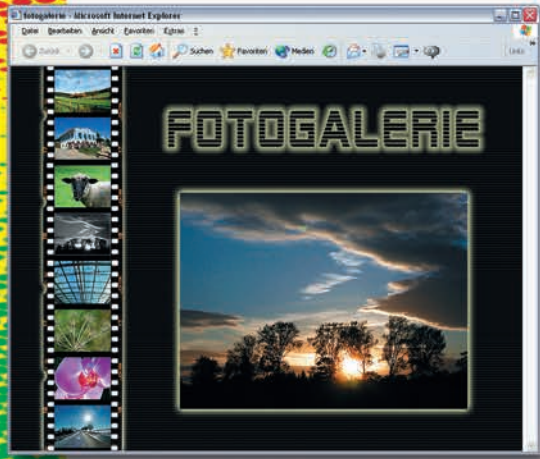
Sie können die fertige HTML-Datei in einem Webeditor Ihrer Wahl öffnen und gegebenenfalls dort weiterbearbeiten, um beispielsweise die Elemente des Hauptteils zu platzieren. Hier können Sie dann auch das weiße Bild für den Hauptteil löschen – es ist überflüssig, wenn dort Inhalte eingefügt werden sollen.

Das fertige Endergebnis im Netscape Navigator sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Abb. 3.83 Das Endergebnis im Webbrowser

Kapitel 4



**Navigationen:
Eine Fotoshow erstellen**

In diesem Kapitel ...

4.1	Weitere Funktionen kennen lernen	127
4.2	Ein Foto scannen	127
4.3	Den Scan bearbeiten	129
4.3.1	Die Tonwerte anpassen	132
4.3.2	Den Arbeitsbereich vergrößern	133
4.3.3	Bereiche auswählen	134
4.3.4	Das Foto schärfen	136
4.3.5	Ändern der Bildgröße	137
4.4	Weitere Fotos optimieren	138
4.4.1	Tonwertkorrekturen vornehmen	139
4.4.2	Weitere Optimierungen	141
4.5	Die Webseite gestalten	144
4.5.1	Die Stege effektiv erstellen	145
4.5.2	Die Ebenen sortieren	146
4.5.3	Einen interessanteren Hintergrund entwerfen	149
4.5.4	Die Titelbeschriftung einfügen	153
4.5.5	Das vergrößerte Foto erstellen	154
4.6	Slices definieren	157
4.7	Rollover-Schaltflächen erstellen	158
4.7.1	Die Rollover-Stati definieren	159
4.7.2	Rollover-Stati testen	162
4.7.3	Das Ergebnis exportieren	164

4.1 Weitere Funktionen kennen lernen

In diesem Kapitel soll eine Fotoshow erstellt werden. Dabei lernen Sie wieder einige weitere Funktionen von ImageReady und Photoshop kennen. So werden wir zu Beginn einen Diastreifen einscannen, der später als grafisches Element auf der Webseite verwendet werden soll.

Außerdem erfahren Sie einiges über die Bearbeitung und Optimierung von Fotos. Und nicht zuletzt sollen wieder einige Rollover-Effekte angewendet werden – dieses Mal lernen Sie aber weitere Funktionen kennen.

4.2 Ein Foto scannen

Im ersten Arbeitsschritt soll ein Diastreifen eingescannt werden. Dazu benötigen Sie eine Durchlichteinheit für Ihren Scanner. Oder Sie überspringen einfach diesen Arbeitsschritt und laden sich das gescannte Ergebnis von der Buch-CD ;–) Sie finden es auf der CD unter der Bezeichnung [DIA.TIF](#).

Es ist egal, ob Sie das Bild mit Photoshop oder ImageReady scannen – die Vorgehensweise ist identisch. Zunächst muss das TWAIN-Modul ausgewählt werden mit dem Sie scannen wollen. Rufen Sie dazu die Funktion [DATEI/IMPORTIEREN/TWAIN AUSWÄHLEN](#) auf. In ImageReady öffnen Sie damit das folgende Dialogfeld, in dem Sie das gewünschte Modul auswählen können. In unserem Beispiel verwenden wir einen Epson-Scanner.

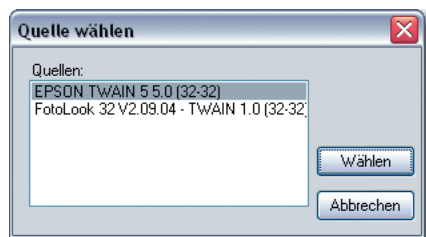


Abb. 4.1 Auswahl des TWAIN-Moduls

Nach der Auswahl des Moduls wird die Funktion [DATEI/IMPORTIEREN/TWAIN IMPORTIEREN](#) benötigt, um das Arbeitsfenster zu öffnen.

Je nachdem, mit welchem Scanner Sie arbeiten, können die bereitgestellten Funktionen stark differieren. In unserem Fall werden die nachfolgend abgebildeten Funktionen angeboten. Starten Sie den Vorschaucan und stellen Sie anschließend den Bereich ein, der gescannt werden soll. Die von uns verwendeten Einstellungen zeigt das Bild.

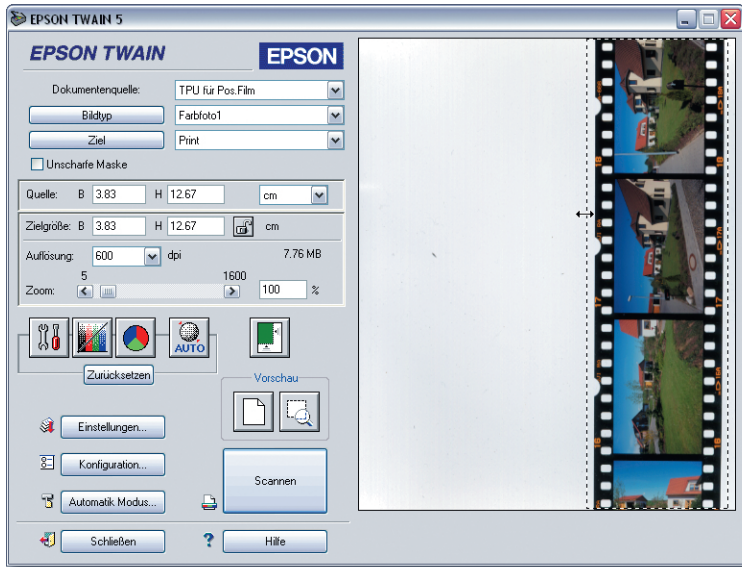


Abb. 4.2 Das Epson TWAIN-Modul

Der Scan wird anschließend an ImageReady übergeben.

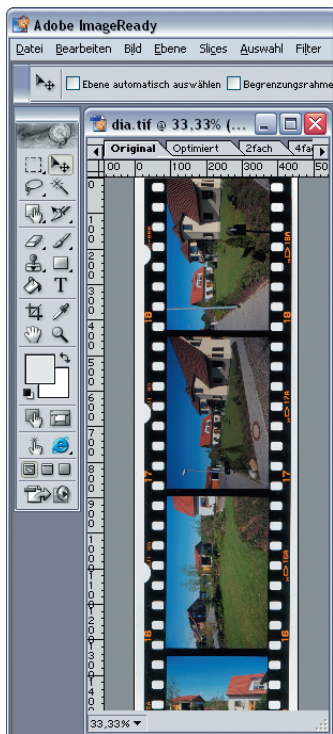


Abb. 4.3 Der importierte Scan

4.3 Den Scan bearbeiten

Der Filmstreifen soll jetzt aufbereitet werden. Es gibt einige verbesserungsbedürftige Teile. Zuerst sollen die Bereiche rechts und links abgeschnitten werden, die außerhalb des Filmstreifens liegen – sie werden nicht benötigt. Für diese Aufgabenstellung wird das Freistellungswerkzeug benötigt, das Sie auch über das Tastenkürzel **C** aufrufen können.

- 1 Klicken Sie doppelt auf das Zoom-Werkzeug, um das Dokument in der Originalgröße anzuzeigen.
- 2 Ziehen Sie eine vertikale Hilfslinie an die Fotokante. Diese Hilfslinie soll beim Zuschneiden helfen, da der Diastreifen ein wenig schief eingescannt wurde. Dies kann beim Freistellen gleich mit korrigiert werden.

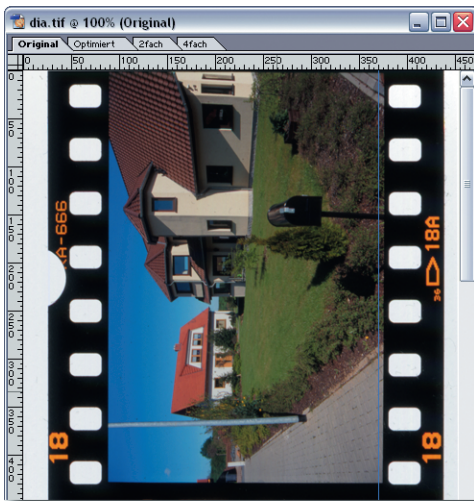


Abb. 4.4 Positionieren einer Hilfslinie

- 3 Ziehen Sie mit dem Freistellungswerkzeug einen groben Rahmen auf. Die exakte Größe wird anschließend angepasst. Rechts haben wir die Kante zunächst bis zur Hilfslinie gezogen.



Abb. 4.5 Aufziehen eines Rahmens

- 4** Sie sehen an den Ecken und in der Mitte der Kanten Markierungspunkte, die verwendet werden können, um die Größe des Rahmens zu verändern. In der Mitte des Freistellungsrahmens liegt der Drehpunkt.

Er kennzeichnet die Position um die gedreht wird – standardmäßig ist dies die Mitte des Rahmens. Wir wollen in unserem Beispiel aber um den unteren rechten Markierungspunkt drehen. Ziehen Sie deshalb den Drehpunkt mit gedrückter linker Maustaste auf den Markierungspunkt.



Abb. 4.6 Verschieben des Drehpunkts

- 5** Scrollen Sie jetzt den sichtbaren Bereich so weit, dass der obere rechte Markierungspunkt zu sehen ist. Wenn Sie den Mauszeiger ein wenig neben den Markierungspunkt halten, wird der Drehmodus sichtbar. Wenn Sie das links abgebildete Mauszeigersymbol sehen, klicken Sie und verdrehen den Markierungsrahmen mit gedrückter linker Maustaste.

Eine Vorschaulinie zeigt die zu erwartende Position an. Drehen Sie den Rahmen bis Sie das rechts abgebildete Ergebnis erhalten.



Abb. 4.7 Drehen des Markierungsrahmens

- 6** Erst jetzt soll der Rahmen in der Breite und Höhe angepasst werden. Dazu dienen die mittleren Markierungspunkte. Richten Sie den Markierungsrahmen so ein, dass er den Filmstreifen umfasst.

Hat der Markierungsrahmen die gewünschte Größe, können Sie zur Bestätigung doppelt innerhalb des Rahmens klicken oder einfach die -Taste drücken. Beim nachfolgend rechts abgebildeten Ergebnis sehen Sie übrigens, dass der Scan nicht ganz perfekt ist – an der unteren linken Kante bleibt ein weißer Streifen vom Umfeld übrig.

Wenn in der Optionsleiste die Option **LÖSCHEN** aktiviert ist, werden dann die Teile außerhalb des Markierungsrahmens abgeschnitten. Bei der **AUSBLENDEN**-Option bleiben die Teile vorhanden. Wenn die Ebene verschoben wird, werden sie wieder sichtbar.



Abb. 4.8 Zurechtschneiden des Diastreifens

Vorsicht beim Ansicht-Wechsel

Während Sie den Markierungsrahmen verändern, dürfen die Ansicht-Werkzeuge aus der Werkzeugleiste nicht verwendet werden. Ansonsten schneidet ImageReady nämlich das Bild einfach zu – ohne weitere Nachfrage. Bei Photoshop ist dies anders. Dort wird zunächst nachgefragt, ob das Bild zugeschnitten werden soll. Verwenden Sie statt der Werkzeuge die Funktionen im **ANSICHT**-Menü.

4.3.1 Die Tonwerte anpassen

Auch beim sorgfältigen Scannen kann es passieren, dass das Ergebnis nicht optimal wird. Dies kann sich beispielsweise dadurch äußern, dass Schwarz nicht ganz schwarz oder Weiß nicht ganz weiß ist – der Kontrast ist nicht optimal, sagt der Fachmann dazu. ImageReady bietet Funktionen an, um die Bildqualität zu optimieren.

Rufen Sie die Funktion **BILD/EINSTELLUNGEN/TONWERTKORREKTUR** auf, die Sie auch über die Tastenkombination **(Strg)+[L]** erreichen. Im folgenden Dialogfeld werden die Optimierungsfunktionen angeboten. Im rechten Bereich finden Sie drei Schaltflächen mit Pipettensymbolen. Verwenden Sie die linke Schaltfläche, um Schwarz im Bild zu definieren. Wenn Sie den Mauszeiger aus dem Dialogfeld herausbewegen, sehen Sie eine Pipette. Klicken Sie auf eine Stelle im Bild die schwarz sein soll.

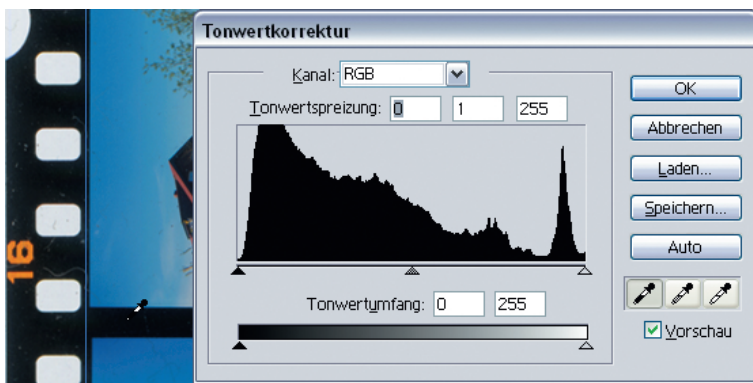


Abb. 4.9 Bestimmen eines Schwarzpunkts

Nach dem Anklicken erkennen Sie am Histogramm, dass es verändert wurde. Dies ist ein Indiz dafür, dass die angeklickte Position kein reines Schwarz zeigte. Alle Werte werden jetzt so angepasst, dass ein sattes Schwarz entsteht. Wiederholen Sie den Vorgang zur Bestimmung eines weißen Tons. Dazu wird die rechte Schaltfläche benötigt. Beim Weiß ist es schon so erkennbar, dass eine Korrektur nötig ist. Das Bild zeigt dort nämlich ein recht „dunkles“ Weiß.

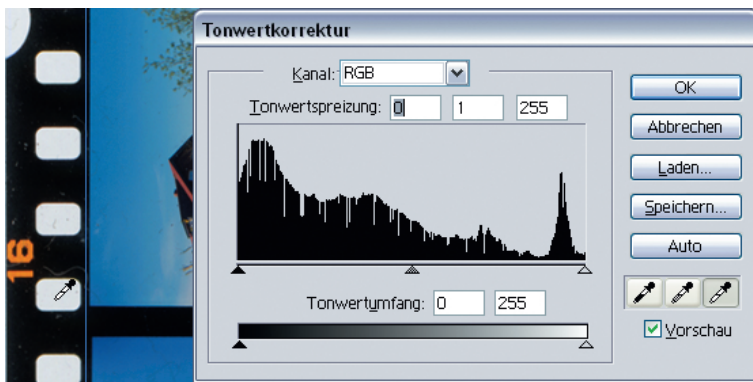


Abb. 4.10 Festlegen des Weißpunkts

Diese beiden Korrekturschritte reichen schon, um den Kontrast des Bilds zu optimieren. Es entstehen deutlich leuchtendere Farben, wie das Ergebnis belegt.

Dies spielt allerdings für die kommenden Arbeitsschritte keine besonders große Rolle, da die Bildinhalte bald entfernt werden. Wichtig war in unserem Fall nur, dass Schwarz und Weiß optimiert sind.



Abb. 4.11 Das optimierte Bild

4.3.2 Den Arbeitsbereich vergrößern

Im nächsten Arbeitsschritt soll der Arbeitsbereich vergrößert werden. Der Diastreifen ist nämlich für die kommenden Aufgaben zu breit, wenn er auf die benötigte Höhe skaliert wird. Also muss der Filmstreifen jetzt verlängert werden. Beim Scannen konnte dies nicht erledigt werden, da die zur Verfügung stehende Auflagefläche nicht ausreichte.

Rufen Sie die Funktion **BILD/ARBEITSFLÄCHE** auf. Im folgenden Dialogfeld können die Maße verändert werden. Stellen Sie für die neue Höhe den Wert **1.980 PIXEL** ein. Die Breite bleibt unverändert. Wenn Sie die Option **RELATIV** aktivieren wird anstatt der absoluten Größe der Wert für die Veränderung angezeigt.

Im unteren Bereich sehen Sie eine Matrix. Klicken Sie auf ein Feld, um festzulegen in welche Richtung die Arbeitsfläche vergrößert werden soll. In unserem Beispiel also nach oben. Die Pfeile zeigen die Richtung an.

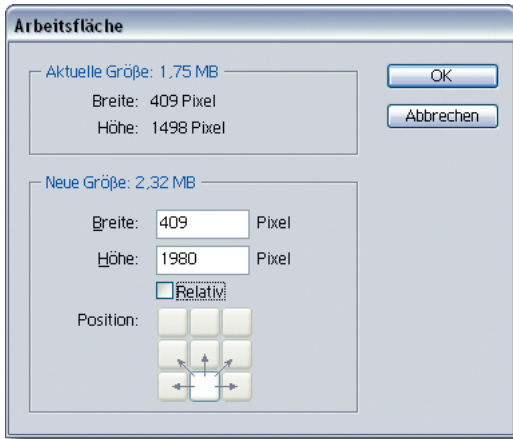


Abb. 4.12 Vergrößern des Arbeitsbereichs

Sie haben es bemerkt: Mit dem Bildinhalt hat diese Funktion nichts zu tun. Das Foto ist anschließend genauso groß wie vorher. Nur der Arbeitsbereich hat sich verändert.

Sie sollten jetzt einen transparenten Bereich am oberen Rand sehen. Transparente Bereiche erkennen Sie am Karomuster.

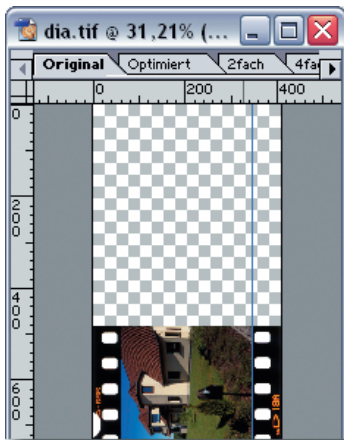


Abb. 4.13 Der dazugekommene Bereich

4.3.3 Bereiche auswählen

Leider ist wieder ein kurzer Abstecher zu Photoshop notwendig – aber beim nächsten Arbeitsschritt fehlt wieder eine Funktion, die sich sehr arbeitserleichternd auswirkt. So wird es immer wieder vorkommen, dass Sie vorübergehend zum Hauptprogramm wechseln müssen. Dies haben die Entwickler etwas ungünstig gelöst.

Auswahlbereiche können nämlich nur in Photoshop transformiert werden. Wir benötigen jetzt einen Auswahlbereich, um den leeren Bereich des Dokuments zu füllen. Rufen Sie nach dem Start von Photoshop das Werkzeug Auswahlrechteck auf.

Ziehen Sie den Rahmen grob in der gewünschten Größe auf. Achten Sie darauf, dass danach die Funktion **ANSICHT/AUSRICHTEN AN/DOKUMENTBEGRENZUNGEN** aktiviert ist. Diese Option fehlt übrigens auch in ImageReady. Verwenden Sie dann die Funktion **AUSWAHL/AUSWAHL TRANSFORMIEREN**, um die genauen Maße einstellen zu können.

Sie sehen danach Markierungspunkte, mit denen Sie die Größe des Auswahlbereichs verändern können. Am Bildinhalt wird dabei nichts verändert. Ziehen Sie den Rahmen wie nachfolgend abgebildet so groß auf, dass er sich über zwei Fotos erstreckt. Außerdem erhält der Auswahlbereich die Breite des Dokuments.



Abb. 4.14 Transformieren des Auswahlbereichs

Wenn die Einstellung passt, können Sie die Transformierung mit der -Taste oder einem Doppelklick innerhalb des Markierungsrahmens bestätigen.

Der Filmstreifen soll jetzt innerhalb des Auswahlbereichs dupliziert und in den leeren Bereich geschoben werden. Drücken Sie dazu beim Verschieben die - und die -Taste. Am Mauszeigersymbol ist der Duplizierungsmodus schon zu erkennen. Die präzise Positionierung können Sie anschließend auch mit den Pfeiltasten erledigen. Da der Rand des Dokuments magnetisch wirkt, ist das genaue Positionieren am Rand kein Problem.

Wenn Sie anschließend die Auswahl mit der Tastenkombination **Strg**+**D** aufheben, wird der Auswahlbereich mit der bestehenden Ebene „verschmolzen“.

Als Nächstes sollen die Fotos entfernt werden. Auch dies können Sie mit einem Auswahlrechteck leicht erledigen. Ziehen Sie einen Auswahlbereich auf, der den gesamten mittleren Teil umfasst – inklusive der Stege zwischen den Fotos. Die werden später neu erstellt. Sie sehen die Auswahl nachfolgend links. Löschen Sie den Inhalt des Auswahlbereichs mit der **Entf**-Taste. Das Ergebnis sehen Sie rechts. In der Mitte ist jetzt ein „Loch“. Falls Sie sich übrigens die bisherige Arbeit ersparen wollen: Das links abgebildete Ergebnis finden Sie unter dem Namen [Dia1.PSD](#) auf der Buch-CD.



Abb. 4.15 Ausschneiden des inneren Bereichs

4.3.4 Das Foto schärfen

Sie können jetzt Photoshop wieder verlassen. Im vorletzten vorbereitenden Arbeitsschritt soll das gescannte Bild noch etwas geschärft werden. Dazu wird die Funktion **FILTER/SCHARFZEICHNUNGS-FILTER/UNSCARF MASKIEREN** benötigt.

Im folgenden Dialogfeld werden die Einstellungen vorgenommen. Verwenden Sie eine **STÄRKE** von **100 %** und einen **RADIUS** von **1 PIXEL**. Sie können das zu erwartende Ergebnis gleich im Vorschaufeld begutachten. Ist dort nur das Karomuster zu sehen, verschieben Sie den sichtbaren Bereich durch Verziehen mit gedrückter linker Maustaste.

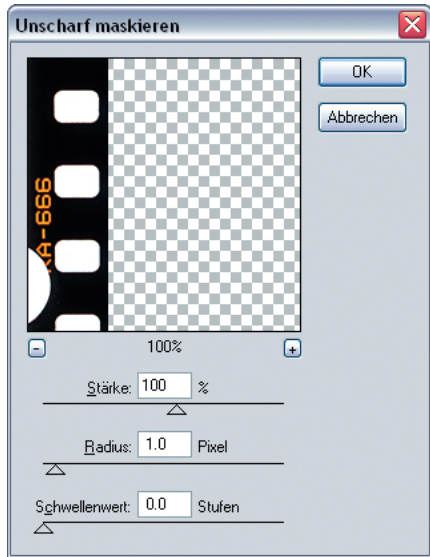


Abb. 4.16 Schärfen des Bilds

4.3.5 Ändern der Bildgröße

Ein Arbeitsschritt fehlt noch: Das Bild soll seine endgültige Größe erhalten. Da wir wieder das Standardmaß 800 x 600 Pixel für die Gestaltung der Webseite verwenden wollen, soll das Bild **600 PIXEL** hoch werden.

Rufen Sie die Funktion **BILD/BILDGRÖßE** auf. Geben Sie im **HÖHE**-Eingabefeld den neuen Wert ein. Wenn die Option **PROPORTIONEN ERHALTEN** aktiviert ist, wird die dazugehörige Breite automatisch errechnet.

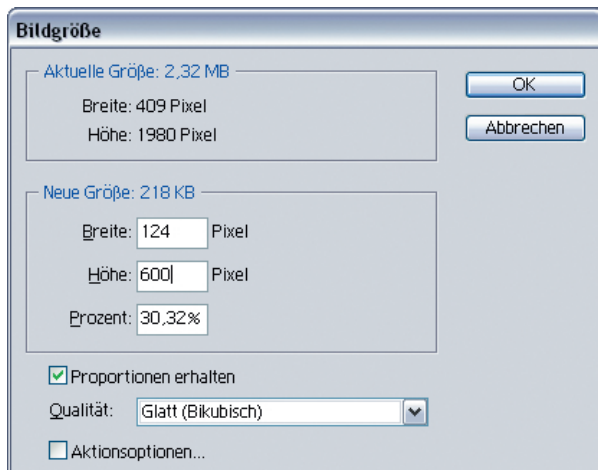


Abb. 4.17 Ändern der Bildgröße

Ziehen Sie nach der Verkleinerung der Bildgröße die Ebene in ein neues Dokument, das wieder 800 x 600 Pixel groß sein soll. Positionieren Sie die Ebene mit einem Abstand von etwa 50 Pixeln vom linken Rand.

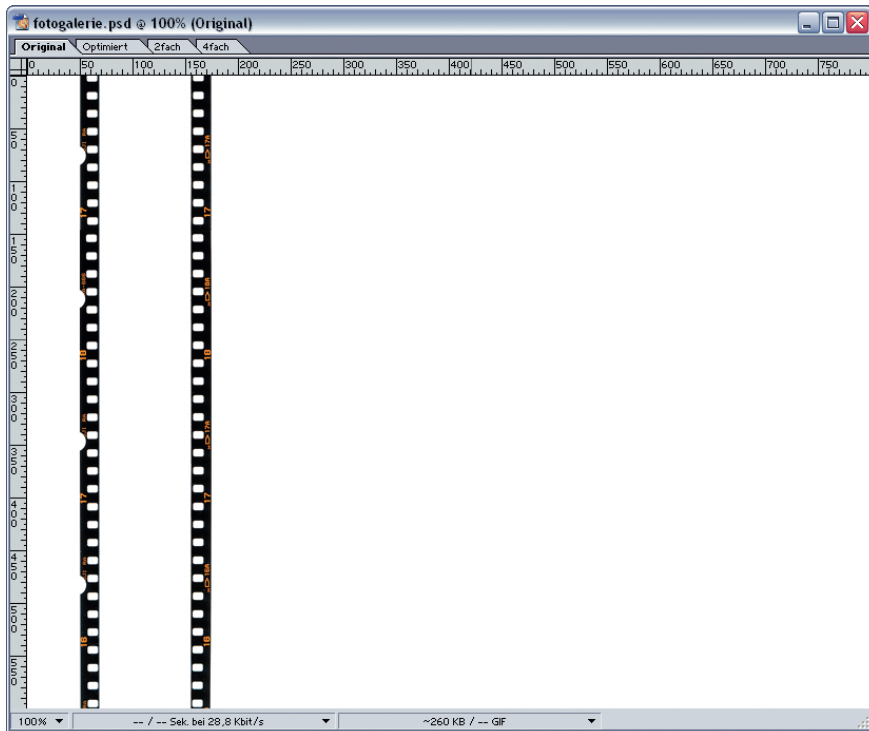


Abb. 4.18 Die fertige Vorlage

4.4 Weitere Fotos optimieren

Diese Vorlage wollen wir für unsere Fotogalerie verwenden. Dazu benötigen wir jetzt weitere Fotos. In unserem Fall sind das verschiedene Digitalkamerafotos, die alle eine sehr gute Qualität haben. Dennoch sind einige Korrekturen und Optimierungen notwendig. Da wir diverse Fotos benötigen, wollen wir die nötigen Arbeitsschritte nur an einem Foto zeigen. Dieselben Schritte sind dann bei allen anderen Fotos ebenfalls erforderlich.

Wie wiederkehrende Arbeitsschritte an weiteren Fotos automatisch durchgeführt werden können, erfahren Sie im Kapitel 7, wenn die Aktionen beschrieben werden.

Neben der Optimierung ist ein weiterer Arbeitsschritt bei allen Fotos nötig: Die Fotos werden jeweils in zwei verschiedenen Größen benötigt. Das Miniaturbild soll anschließend im Filmstreifen positioniert werden und eine größere Variante wird für die Positionierung im rechten Bereich eingesetzt.

4.4.1 Tonwertkorrekturen vornehmen

Digitalkamerafotos haben heutzutage eine sehr gute Qualität. Trotzdem lassen sich die Bilder meist im Tonwertumfang optimieren. Oftmals ist der Kontrast verbesserungswürdig. Nehmen Sie die folgenden Optimierungsschritte vor:

- 1 Öffnen Sie das Foto. Wir haben die Fotos im TIF-Dateiformat auf der CD abgelegt. Sie beginnen alle mit der Dateibezeichnung **Foto**. Öffnen Sie beispielsweise das Foto mit dem Namen **Foto11.tif**. Beim Öffnen werden die Bilder stets in einer Darstellungsgröße angezeigt, bei der das Bild vollständig zu sehen ist – in unserem Fall sind dies 25 %.

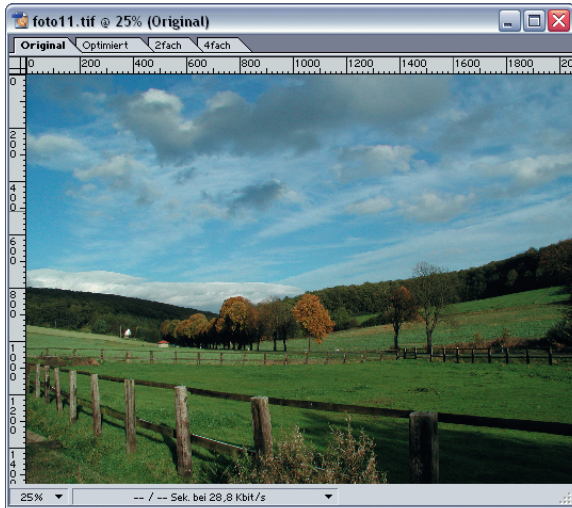


Abb. 4.19 Eins unserer Beispielbilder

- 2 ImageReady bietet einige Funktionen zur automatischen Bildkorrektur an. Die Funktionen **BILD/EINSTELLUNGEN/AUTO-TONWERTKORREKTUR** und **BILD/EINSTELLUNGEN/AUTO-KONTRAST** sind durchaus einen Versuch wert und bringen in vielen Fällen ein gutes Ergebnis. Alternativ dazu können Sie die Funktion **BILD/EINSTELLUNGEN/TONWERTKORREKTUR** aufrufen, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg + L** erreichen. Hier finden Sie unter anderem die Schaltfläche **AUTO**, die ebenfalls eine automatische Korrektur bewirkt.

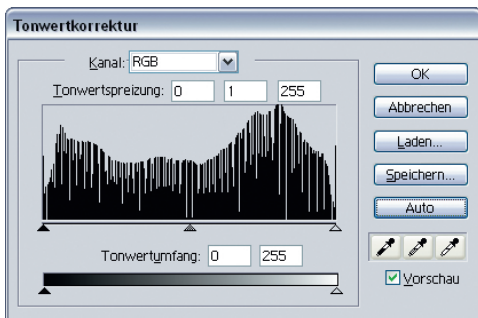


Abb. 4.20 Das Tonwertkorrektur-Dialogfeld

Der Aufruf des Dialogfelds hat den Vorteil, dass Sie hier neben der automatischen Korrektur auch weitere Veränderungen vornehmen können. Daher sollten Sie stets diese Variante verwenden.

- 3** Wenn Sie die **VORSCHAU**-Option aktiviert haben und das Dialogfeld zur Seite schieben, können Sie die Auswirkungen der Veränderung gleich begutachten.

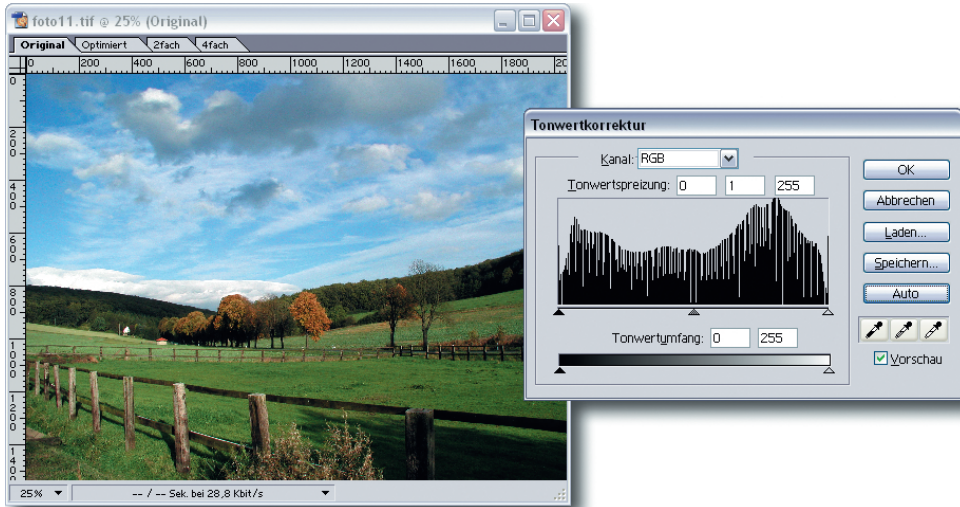


Abb. 4.21 Die automatische Korrektur

- 4** Mit der automatischen Tonwertkorrektur werden der Schwarz- und der Weißton automatisch korrigiert, was zu einer Kontrastoptimierung führt. Damit sehen die dunklen Bereiche (die Schatten) und die hellen Bereiche (die Lichter) besser aus. Wenn die Mitteltöne des Bilds verändert werden sollen, muss der so genannte Gammawert angepasst werden.

Der Gammawert wird im mittleren Eingabefeld über dem Histogramm verändert. Geben Sie hier einen Wert von 1,1 ein, um die mittleren Töne etwas aufzuhellen.

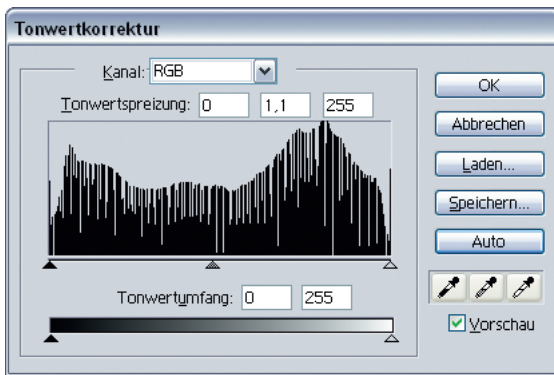


Abb. 4.22 Anpassen des Gammawerts

Beim Gammawert ist 1,0 der Standardwert. Niedrigere Werte dunkeln das Bild ab, höhere Werte hellen es auf. Gewöhnlich werden die Werte um 0,1 oder 0,2 korrigiert. Stärkere Veränderungen wirken sich oft negativ aus.

4.4.2 Weitere Optimierungen

Neben den Tonwerten können bei Digitalkamerafotos oft auch die Sättigung und die Schärfe optimiert werden. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig.

- 1 Rufen Sie die Funktion **BILD/EINSTELLUNGEN/FARBTON/SÄTTIGUNG** auf, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg+U** erreichen. Je nachdem, wie Ihnen stark leuchtende Farben gefallen, können Sie einen Wert von 20 oder 30 für die **SÄTTIGUNG** ausprobieren. Zu stark gesättigte Fotos wirken etwas unrealistisch, daher ist hier etwas Vorsicht geboten.

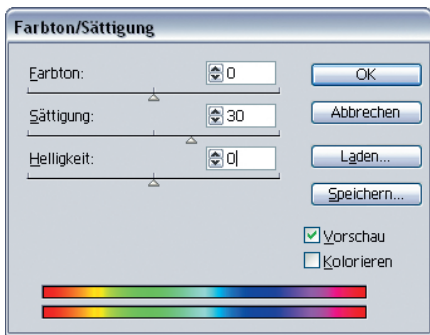


Abb. 4.23 Erhöhen der Sättigung

- 2 Mit dem zuvor abgebildeten Werten erzielen Sie folgendes Ergebnis:

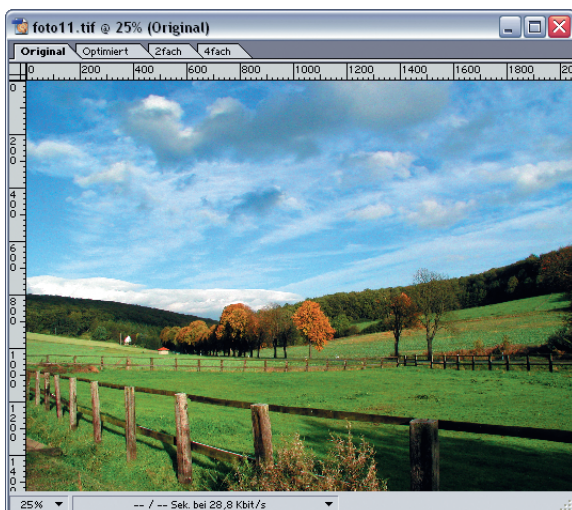


Abb. 4.24 Das nächste Zwischenergebnis

- 3** Nach den Bildoptimierungen soll das Foto auf die benötigte Größe verkleinert werden – momentan ist es noch viel zu groß. Rufen Sie die Funktion **BILD/BILDGRÖßE** auf. Verwenden Sie für die Breite einen neuen Wert von **450** Pixeln. Wenn Sie die Option **PROPORTIONEN ERHALTEN** aktiviert haben, brauchen Sie sich um den Wert für die Höhe nicht zu kümmern – er wird nach der Eingabe des **BREITE**-Werts automatisch angepasst.

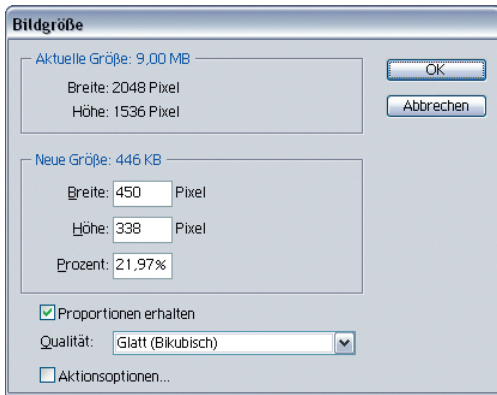


Abb. 4.25 Anpassen der Größe

- 4** Im vorletzten Schritt soll die Schärfe des Fotos optimiert werden. Klicken Sie zunächst doppelt auf das Zoom-Werkzeug, damit das Foto in der Originalgröße angezeigt wird. Nach dem Anpassen der Größe ist es nämlich recht klein, da der vorherige Darstellungsmaßstab nicht verändert wird.

Rufen Sie dann die Funktion **FILTER/SCHARFZEICHNUNGSFILTER/UNSCARF MASKIEREN** auf. Stellen Sie beispielsweise die nachfolgend abgebildeten Werte ein. Falls Ihnen die Schärfung zu stark erscheint, können Sie auch eine **STÄRKE** von **50 %** ausprobieren.

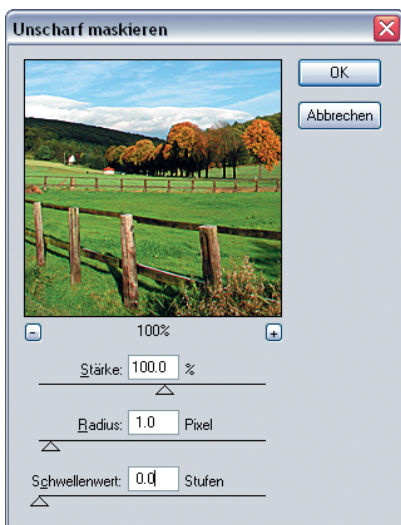


Abb. 4.26 Schärfen des Fotos

Reihenfolge beachten

Die Reihenfolge der Optimierungsschritte ist wichtig. So kann die Schärfung erst nach dem Zuweisen der passenden Größe vorgenommen werden, da beim Skalieren die Pixel „vermischt“ – interpoliert – werden. Für die Bildkorrekturen sollten möglichst viele Pixel im Bild vorhanden sein, da dann die Analyse besser möglich ist. Daher müssen diese Schritte vor dem Ändern der Größe durchgeführt werden.

- 5 Nach dem Bestätigen erhalten Sie das folgende Ergebnis – es ist erheblich besser als das bereits gute Ausgangsbild. Speichern Sie das Ergebnis unter einem anderen Namen. So haben wir die optimierten Bilder jeweils mit einer 1 am Anfang des Dateinamens versehen.

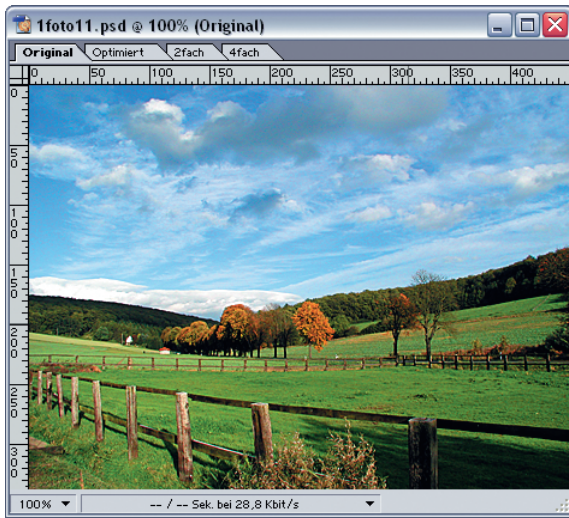


Abb. 4.27 Das erste Ergebnis

- 6 Für die Darstellung im Filmstreifen der Webseite wird eine weitere Variante des Fotos benötigt. Da das Bild verkleinert werden soll, ist es empfehlenswert, die Schärfung nach dem Speichern zurückzunehmen.

Wechseln Sie dazu zum **PROTOKOLL**-Palettenfenster. Hier werden alle Veränderungen aufgeführt, die Sie am Bild vorgenommen haben. Wenn Sie dort auf den vorletzten Eintrag klicken, wird die Schärfung zurückgenommen.



Abb. 4.28 Zurücknehmen von Arbeitsschritten

- 7** Sie könnten natürlich noch einen Arbeitsschritt weiter zurückgehen und auch die vorherige Größenänderung zurücknehmen. Rufen Sie dann erneut die Funktion **BILD/BILDGRÖßE** auf. Stellen Sie eine neue Breite von **88** Pixeln ein. Schärfen Sie danach das Ergebnis. Wenn Sie dieselben Einstellungen wie zuvor verwenden wollen, können Sie einfach die Funktion **FILTER/UNTSCHÄRF MASKIEREN** aufrufen, die Sie auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(F)** erreichen. Damit wird der zuletzt eingesetzte Filter ohne Aufruf des Dialogfelds mit den vorherigen Einstellungen erneut angewendet.

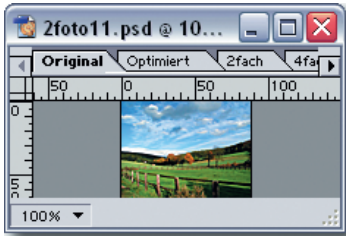


Abb. 4.29 Die nächste Variante

- 8** Speichern Sie dieses weitere Ergebnis unter einem anderen Dateinamen. Verwenden Sie dazu die Funktion **DATEI/SPEICHERN UNTER**. Geben Sie dieses Mal beispielsweise eine **2** am Beginn des Dateinamens ein.
- 9** Zum Abschluss ist noch etwas Fleißarbeit nötig: Alle Arbeitsschritte, die bei diesem Foto nötig waren, müssen nun auch bei den anderen Fotos abgearbeitet werden. Falls Sie dazu keine Lust haben, können Sie auch die Dateien auf der beiliegenden Buch-CD verwenden. Wir haben Ihnen die Arbeit bereits abgenommen ...

4.5 Die Webseite gestalten

Die fertigen Fotos sollen jetzt zur Gestaltung der Webseite eingesetzt werden. Öffnen Sie alle kleinen Fotos und das Webseiten-Dokument, die Mehrfachauswahl erfolgt so, wie Sie es vom Windows-Explorer kennen.

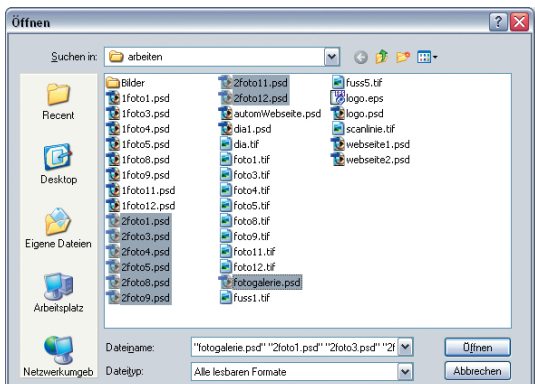


Abb. 4.30 Auswählen mehrerer Dateien

Die Fenster werden alle überlappend angezeigt. Mit der Funktion **FENSTER/DOKUMENTE/NEBENEI-NANDER** können die Dokumente auch so angeordnet werden, dass alle gleichzeitig zu sehen sind.

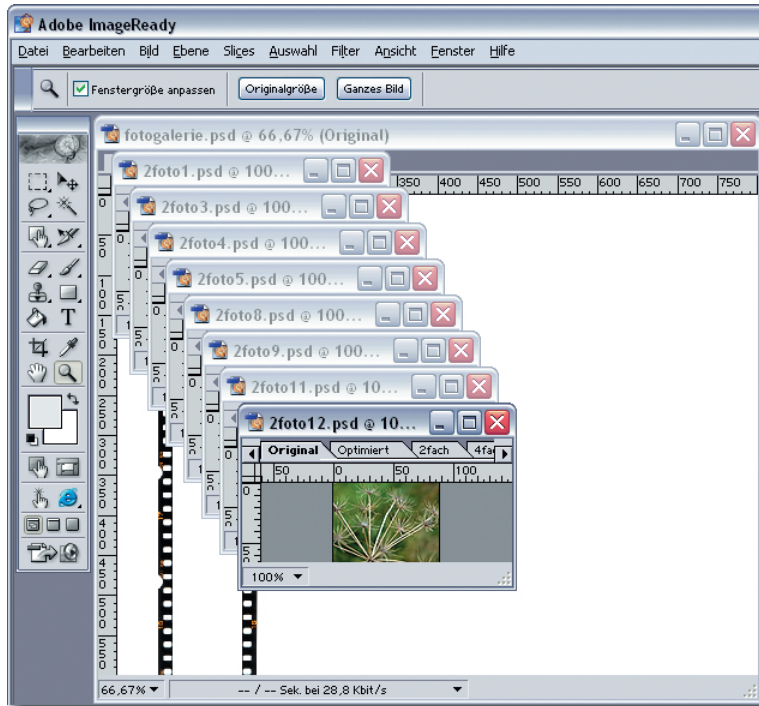


Abb. 4.31 Die geöffneten Dokumente

Ziehen Sie die Fotos mit dem Verschieben-Werkzeug der Reihe nach per Drag & Drop in das Webseiten-Dokument. Die genaue Position ist zunächst einmal egal. Wir positionieren die Ebenen später präzise. Sie können die einzelnen Foto-Dokumente anschließend schließen, da sie nicht weiter benötigt werden.

4.5.1 Die Stege effektiv erstellen

Zwischen den Fotos sollen schwarze Stege angebracht werden. Dazu folgende Überlegung: Sie könnten für einen Steg natürlich eine Rechteckform-Ebene konstruieren und diese Ebene dann entsprechend oft duplizieren.

Es geht aber auch viel einfacher. Da die Ebenen ja beim Stapeln die darunter liegenden Teile verdecken, kann auch einfach eine einzelne schwarz gefüllte Ebene erstellt werden, die den gesamten mittleren Bereich abdeckt. Achten Sie darauf, dass diese Ebene direkt unter der Filmstreifenebene positioniert wird.

Durch derartige „Rückwärts“-Überlegungen können Sie oft viel Arbeitszeit einsparen. Außerdem entsteht so auch eine bessere Ordnung im **EBENEN**-Palettenfenster. Statt der neun Ebenen für die einzelnen Stege ist so nur eine Ebene notwendig.

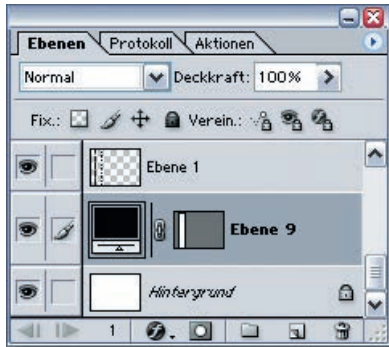


Abb. 4.32 Einfügen einer Formebene

So ergibt sich die folgende neue Ausgangssituation.

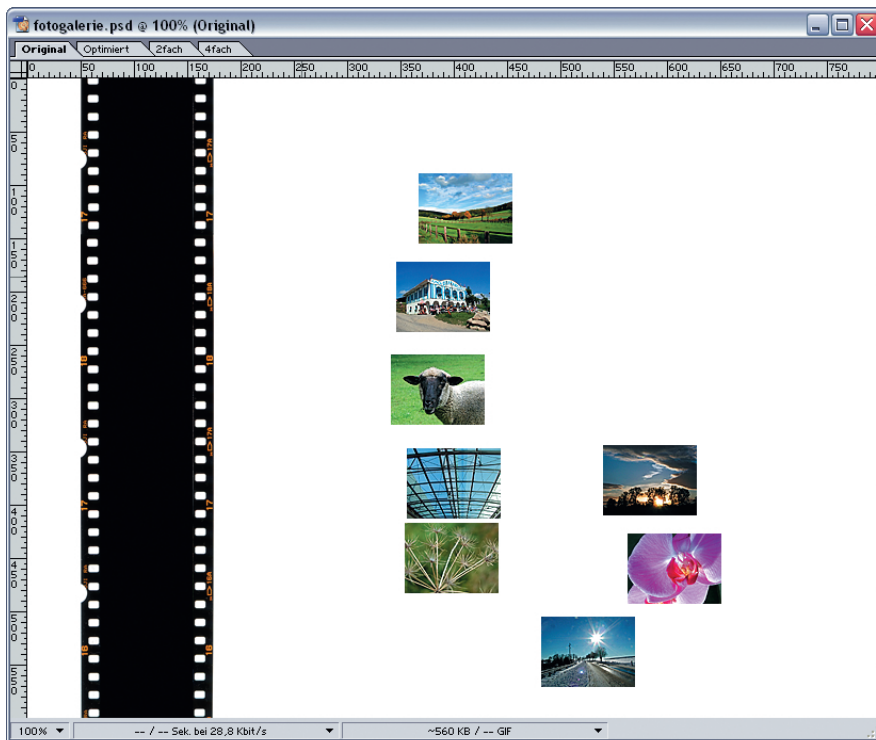


Abb. 4.33 Die neue Formebene

4.5.2 Die Ebenen sortieren

Auch beim Sortieren der Ebenen kann einige Arbeitszeit eingespart werden. Hier bietet ImageReady nämlich ebenfalls interessante Hilfestellungen an.

- 1 Markieren Sie die Ebene, die ganz oben im Filmstreifen positioniert werden soll. Rufen Sie die Funktion **EBENE/EBENENPOSITION EINSTELLEN** auf. Im folgenden Dialogfeld können Sie einstellen, wie die Ebene positioniert werden soll. In unserem Beispiel soll die Ebene **5 PIXEL** vom oberen Rand des Dokuments angeordnet werden.



Abb. 4.34 Festlegen der Ebenenposition

- 2 Wiederholen Sie dies nach dem Markieren der Ebene, die ganz unten im Filmstreifen positioniert werden soll. Verwenden Sie hier aber im Listefeld **VERTIKAL** die Option **UNTERE KANTE** und den Wert **- 5 PIXEL**.

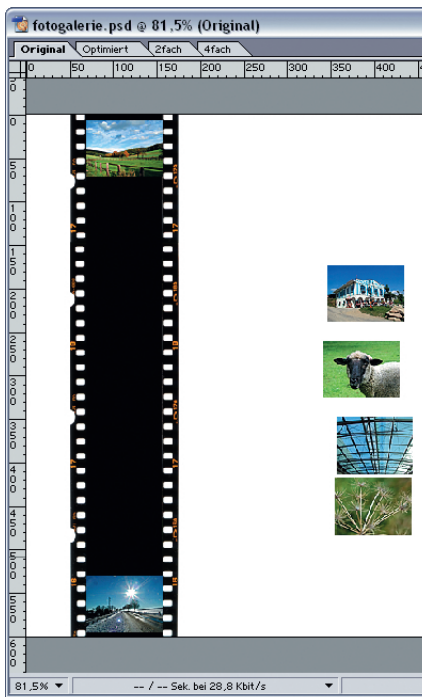


Abb. 4.35 Zwei Ebenen sind korrekt positioniert

- 3 Verbinden Sie jetzt alle Ebenen, die im Filmstreifen positioniert werden sollen. Wenn Sie dann das Verschieben-Werkzeug aufrufen, können Sie die Schaltflächen in der Optionsleiste verwenden, um alle Ebenen linksbündig zueinander auszurichten. Außerdem gibt es hier die Möglichkeit, in der Vertikalen für alle Ebenen denselben Abstand herzustellen.



Abb. 4.36 Verteilen der Ebenen

- 4** So wurden mit wenigen Arbeitsschritten alle Ebenen passend ausgerichtet, was zum folgenden Ergebnis führt. Dies ist deutlich einfacher, als wenn alle Ebenen einzeln nummerisch präzise platziert werden müssen. Die Verbindungen können Sie jetzt wieder aufheben – sie werden nicht mehr benötigt.



Abb. 4.37 Die fertig ausgerichteten Ebenen

Reihenfolge beachten

Die Reihenfolge der Anordnung richtet sich danach, wie die vertikale Positionierung vor dem Ausrichten war. Objekte, die in der Vertikalen etwas höher positioniert waren, werden dann zuerst berücksichtigt. Wenn Sie also Wert auf eine bestimmte Reihenfolge der Fotos legen, müssen Sie die Ebenen zuvor entsprechend platzieren.

4.5.3 Einen interessanteren Hintergrund entwerfen

Im folgenden Arbeitsschritt soll der Hintergrund der Webseite etwas interessanter gestaltet werden. Dazu sind ein paar Vorarbeiten nötig. Da der Filmstreifen gleich mit einem Effekt versehen werden soll, müssen die beiden Ebenen zu einer zusammengeführt werden. Markieren Sie dazu die Ebene mit der gescannten Vorlage und rufen Sie die Funktion **EBENE/MIT DARUNTER LIEGENDER AUF EINE EBENE REDUZIEREN** auf, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg+E** erreichen.

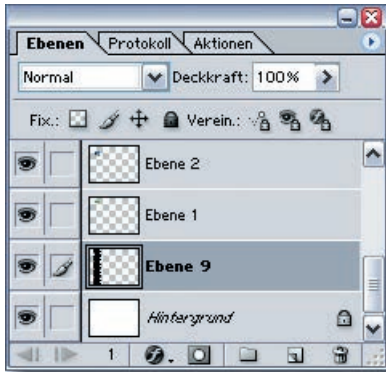


Abb. 4.38 Die zusammengeführten Ebenen

Das Zusammenführen von Ebenen hat unwiderrufliche Folgen: So kann die Rechteckform nicht mehr bearbeitet werden. Außerdem ist dieser Schritt endgültig. Das spätere Trennen der Ebenen wäre dann sehr aufwändig. Daher sollten Sie vorsichtig mit dem Rastern von Ebenen sein.

Einen Effekt anwenden

Wenden Sie jetzt an dieser Ebene den Effekt **SCHEIN NACH AUßEN** an. Verwenden Sie dabei die folgenden Einstellungen:



Abb. 4.39 Die verwendeten Effekteinstellungen

Im Dokument sehen Sie zunächst keinen Unterschied, da der Effekt bei dem hellen Hintergrund nicht wirkt.

Daher soll der Hintergrund jetzt neu gefüllt werden. Markieren Sie dazu die Hintergrundebene und rufen Sie die Funktion **BEARBEITEN/FLÄCHE FÜLLEN** auf. Stellen Sie im **VERWENDEN**-Listefeld die Option **SCHWARZ** ein.

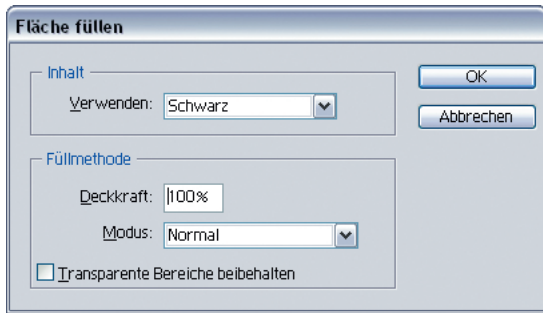


Abb. 4.40 Füllen des Hintergrunds

Danach ist auch der Filmstreifen-Effekt gut zu erkennen. Aber der Hintergrund soll noch etwas interessanter werden ...



Abb. 4.41 Der Effekt des Filmstreifens ist jetzt zu erkennen

Haben Sie es bemerkt? Die Einkerbungen am linken Rand des Filmstreifens sehen noch nicht sehr gut aus. Das Weiß soll dort entfernt werden. Markieren Sie dazu die Filmstreifenebene.

Rufen Sie das Zauberstab-Werkzeug auf und stellen Sie die folgenden Werte in der Optionsleiste ein. Wichtig ist dabei der Additionsmodus, damit alle vier Einbuchtungen erfasst werden können. Der **TOLERANZ**-Wert legt fest, wie ähnlich die Farben dem angeklickten Farbtone sein müssen, um in die Auswahl aufgenommen zu werden.



Abb. 4.42 Die Zauberstab-Einstellungen

Klicken Sie die Einkerbungen nacheinander an, um sie in die Auswahl aufzunehmen. Verwenden Sie dann die **Entf**-Taste, um den Inhalt der Auswahl bei der aktuellen Ebene zu löschen. Heben Sie die Auswahl mit der Tastenkombination **Strg** + **D** auf. Danach entsteht das nachfolgend gezeigte Ergebnis. Die Löcher des Filmstreifens sollen Weiß bleiben, weil dort der Effekt **SCHEIN NACH AUßEN** unglücklich wirken würde.



Abb. 4.43 Die ausgeschnittenen Einkerbungen

Scanlinien einsetzen

Auch beim Hintergrund sollen wieder die modernen Scanlinien eingesetzt werden – Sie hatten das Verfahren ja schon im letzten Kapitel kennen gelernt. In diesem Fall sollen aber schmalere Streifen zum Einsatz kommen. Stellen Sie dazu eine Dokumenthöhe von vier Pixeln ein. Aktivieren Sie die Funktion **BEARBEITEN/MUSTER DEFINIEREN**, um die Scanlinien als Muster verwenden zu können.

Die Scanlinien sollen über einen Ebeneneffekt eingefügt werden. Da es sich beim Hintergrund momentan nicht um eine Ebene handelt, muss dieser zunächst umgewandelt werden. Klicken Sie doppelt auf den Eintrag der Hintergrundebene. Bestätigen Sie die Standardeinstellungen des Dialogfelds, das damit geöffnet wird.

Stellen Sie nun den Ebeneneffekt **MUSTERÜBERLAGERUNG** ein. Verwenden Sie dabei die folgenden Einstellungen.

Durch die geringe Deckkraft scheint der schwarze Untergrund stark durch. Der Effekt wirkt relativ unauffällig. Das ist so gewollt.



Abb. 4.44 Die verwendeten Effekteinstellungen

Anders als bei Photoshop wird das Muster unter der Bezeichnung **BENUTZERDEFINIERTES MUSTER** am Anfang der Liste ausgewählt. Die von Photoshop bekannten Miniaturbilder werden nicht angeboten – stattdessen finden Sie das große Vorschaubild vor.

Damit ist das nächste Zwischenstadium erreicht. Es sieht schon recht interessant aus. Aber es folgen noch einige Arbeitsschritte.



Abb. 4.45 Das nächste Zwischenstadium

4.5.4 Die Titelbeschriftung einfügen

Oben rechts soll eine Bezeichnung für die Seite eingefügt werden – im unteren Bereich wird später die vergrößerte Variante des Fotos eingefügt. Die von uns verwendeten Schriftattribute sehen Sie nachfolgend links. Beachten Sie dabei, dass wir die Laufweite der Schrift erhöht und die Buchstabenbreite reduziert haben. Falls Sie diesen Schrifttyp nicht auf Ihrem Rechner installiert haben, können Sie natürlich auch eine andere Schrift auswählen, die Ihnen gefällt.

Als Farbe haben wir Schwarz eingestellt. Der Schriftzug soll nämlich ebenfalls mit dem Effekt **SCHEIN NACH AUßEN** versehen werden. Die von uns verwendeten Einstellungen sehen Sie nachfolgend rechts.

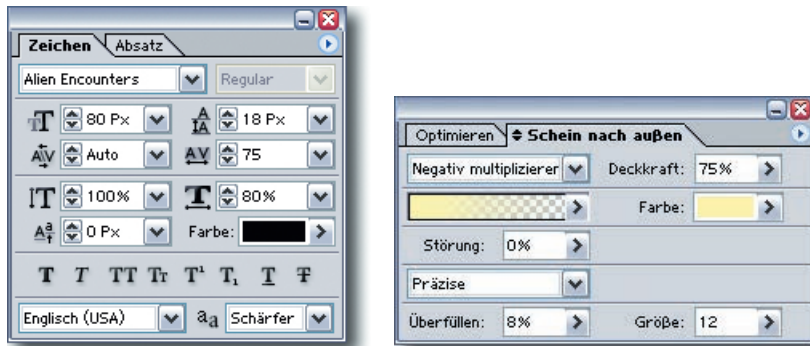


Abb. 4.46 Die Einstellungen für die Überschrift

Damit entsteht folgendes Ergebnis. Der Scanlinieneffekt ist in diesem Fall ein Bestandteil des Schrifttyps. Wenn Sie ihn bei einer anderen Schrift einsetzen wollen, müssen Sie die bereits bekannten Arbeitsschritte anwenden.



Abb. 4.47 Der fertig gestaltete Schriftzug

Die Ausrichtung des Schriftzugs haben wir mit einem „Hilfsrechteck“ erledigt. Das Rechteck begann an der rechten Kante des Filmstreifens und reichte bis zum rechten Rand des Dokuments. Zu dieser Form wurde der Schriftzug zentriert.

4.5.5 Das vergrößerte Foto erstellen

Ein Element fehlt jetzt noch – die vergrößerte Darstellung des Fotos. Sie soll erscheinen, wenn der Webseitenbesucher auf eines der Miniaturbilder klickt. Dazu müssen die bereits vorbereiteten Fotos per Drag & Drop in das Dokument gezogen werden. Positionieren Sie diese erst einmal grob. Das genaue Ausrichten erledigen wir im Anschluss.

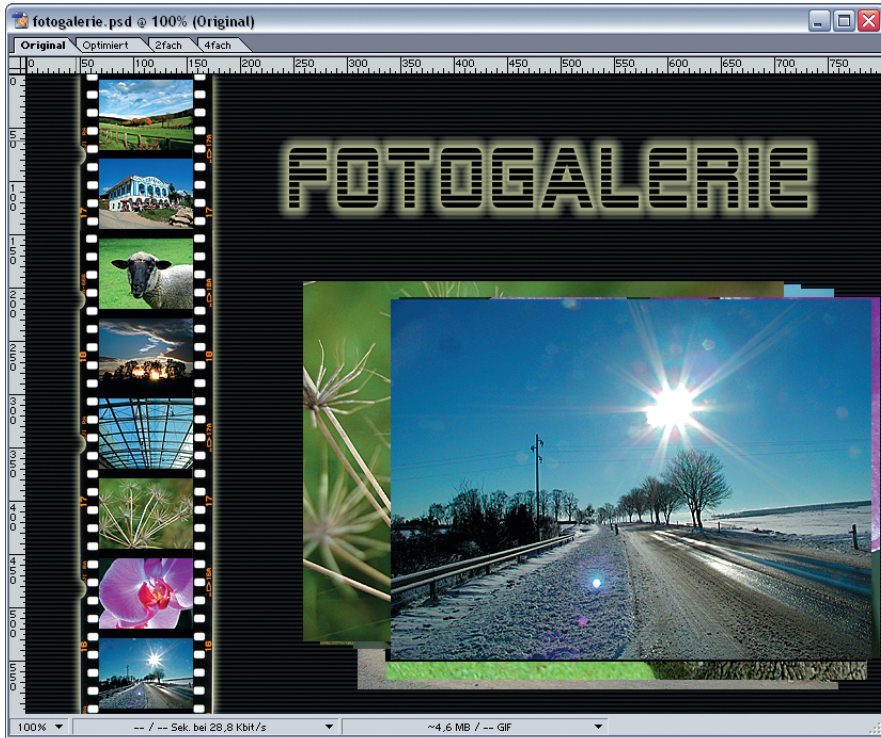


Abb. 4.48 Die importierten Fotoebenen

Ordnung schaffen

Verbinden Sie diese neuen Ebenen und richten Sie sie zentriert zueinander aus. Um die Ebenen unter dem Schriftzug zu zentrieren, müssen Sie zum Abschluss die Schriftebene in die Verbindung aufnehmen und markieren. Dann können die verbundenen Ebenen zum Schriftzug ausgerichtet werden. Die Ausrichtung bezieht sich nämlich immer auf die markierte Ebene. Nach dem Ausrichten könnten die Verbindungen wieder gelöst werden.

Blenden Sie danach alle Ebenen mit den vergrößerten Fotos aus. Sie sollen erst nach dem Anklicken der Miniaturbilder sichtbar sein.

Um den Überblick zu behalten, sollten Sie die vielen Ebenen im **EBENEN**-Palettenfenster sortieren und benennen. Wir haben uns dabei für die folgende Anordnung entschieden. Das untere Foto im Filmstreifen hat dabei die Nummer 1 erhalten. Die Miniaturbilder bekamen jeweils einen erläuternden Zusatz.

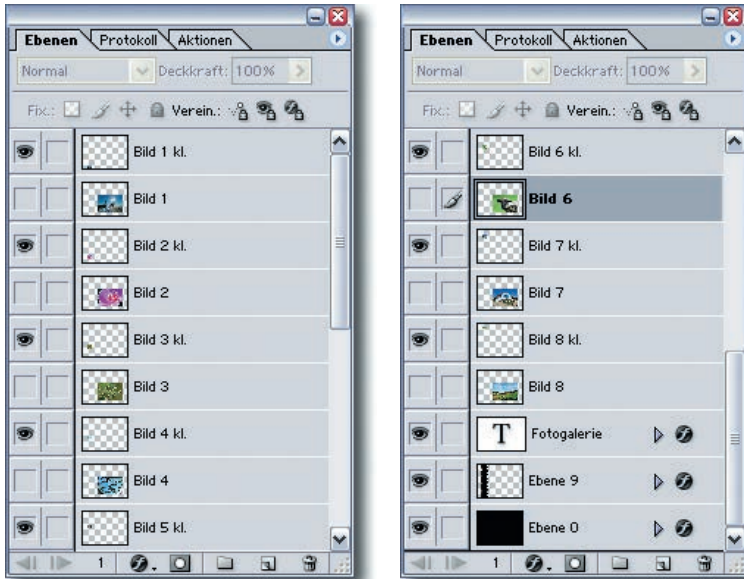


Abb. 4.49 Die Ebenenanordnung nach dem Sortieren und Umbenennen

Viele Effekte auf einmal einstellen

Die Verbindungen lassen sich übrigens auch für das Anwenden von Effekten nutzen. Weisen Sie beispielsweise einem der vergrößerten Fotos die folgenden Einstellungen für den Effekt **SCHEIN NACH AUßEN** zu.



Abb. 4.50 Einstellungen für den Effekt der großen Fotos

Klicken Sie nach dem Zuweisen des Effekts mit der rechten Maustaste auf das Effektsymbol im **EBENEN**-Palettenfenster. In dem Kontextmenü finden Sie die Option **EBENENSTIL KOPIEREN**. Wenn Sie nach dem Kopieren das Kontextmenü erneut öffnen, ist auch die Funktion **EBENENSTIL IN VERBUNDENE EBENEN EINFÜGEN** verfügbar. Damit können Sie dieselben Einstellungen auf alle Fotoebenen in einem Rutsch übertragen.

Oft lohnt es sich, Ebenen vorübergehend zu verbinden – beispielsweise, um dieselben Effekteinstellungen zu übertragen. Dies ist eine sehr schnelle und einfache Variante.

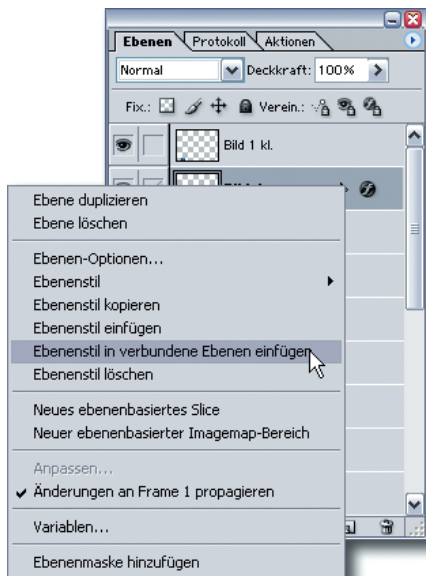


Abb. 4.51 Übertragen von Effekteinstellungen

Ein fertiges Foto wollen wir Ihnen vor dem Ausblenden der Ebene noch vorstellen. So sollte die Gesamtkomposition aussehen. Das Ergebnis kann sich schon sehen lassen – jetzt kommt die Funktionalität der Seite an die Reihe.



Abb. 4.52 Die fertige Komposition

4.6 Slices definieren

Wir benötigen jetzt wieder einige Slices, um anschließend Rollover-Schaltflächen zu erstellen. Auch hier wollen wir Ihnen die Arbeit natürlich wieder so leicht wie möglich machen. ImageReady bietet einige interessante Hilfestellungen zum Konstruieren von Slices an.

In unserem Beispiel sollen die Miniaturbilder als Schaltflächen wirken. Laden Sie dazu die erste Schaltfläche als Auswahl. Dies klappt am schnellsten, wenn Sie die betreffende Ebene mit gedrückter **Strg**-Taste anklicken. Rufen Sie dann die Funktion **AUSWAHL/Slice aus AUSWAHL ERSTELLEN** auf.

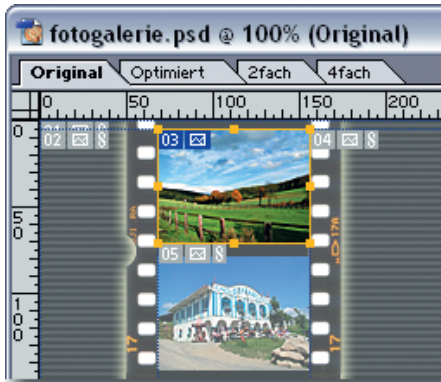


Abb. 4.53 Ein Slice, das aus einer Auswahl entstand

Auf diese Art können Sie alle weiteren Slices erstellen. Die Bereiche zwischen den Slices werden von ImageReady automatisch ebenfalls in Slices aufgeteilt, damit das Bild vollständig erhalten bleibt. So ergeben sich letztlich 19 Teile, aus denen das Bild zusammengesetzt ist.

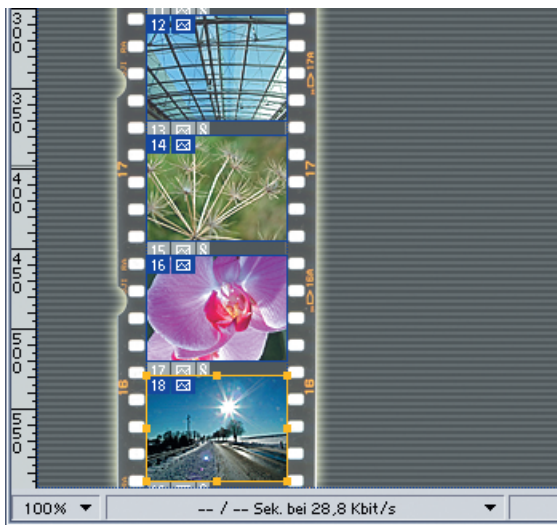


Abb. 4.54 Die fertigen Slices

Es gibt noch ein weiteres Verfahren zum leichten Erstellen von Slices. Nehmen wir an, Sie haben noch kein Slice im Dokument erstellt. Markieren Sie eine der Miniaturbildebene(n) und wechseln Sie zum **ROLLOVER**-Palettenfenster.

Mit der linken Schaltfläche in der Fußzeile kann ein so genanntes ebenenbasiertes Slice erstellt werden. Damit ersparen Sie sich die Umwandlung der Auswahl. Rechts sehen Sie nachfolgend das Ergebnis nach der Umwandlung. Dort wird automatisch der **OVER**-Status angeboten. Im Dokument sehen Sie dieselbe Anordnung wie zuvor.



Abb. 4.55 Erstellen eines ebenenbasierten Slice

4.7 Rollover-Schaltflächen erstellen

Die Slices können jetzt verwendet werden, um die Rollover-Stati einzufügen. Dabei werden die folgenden Stati angeboten:

- ☐ Der Status **OVER** entsteht dann, wenn ein Websurfer den Mauszeiger über das Slice hält und es dabei nicht anklickt.
- ☐ **DOWN** tritt ein, wenn der Webbesucher ein Slice anklickt und bleibt bestehen, solange die Maustaste gedrückt wird.
- ☐ **CLICK** entsteht ebenfalls beim Anklicken des Slice – allerdings reicht ein einmaliges Anklicken. Der Status bleibt so lange bestehen, bis der Mauszeiger aus dem Rollover-Bereich bewegt wird.
- ☐ Der Status **OUT** wird standardmäßig angeboten. Er entsteht, wenn der Mauszeiger aus dem Slice herausbewegt wird.
- ☐ Wird die Maustaste über dem Slice losgelassen, entsteht der Status **UP**. Bei einigen Browsern entsteht dieser Status nach einem Doppelklick.
- ☐ Der Status **SELECTED** entsteht, wenn auf das Slice geklickt wird. Der Status bleibt aktiv, bis ein anderer Rollover-Status eintritt. Während dieser Status aktiv ist, können weitere Stati eintreten – wie etwa der **OVER**-Status einer anderen Schaltfläche.

Aktivieren Sie die Option **ALS STANDARD-SELECTED-STATUS VERWENDEN**, damit dieser Status zunächst verwendet wird, wenn die Seite im Webbrowser geöffnet wird.

- ☐ Der Status **EIGENER** funktioniert nur im Zusammenspiel mit der Erstellung von JAVA-Quellcode. Daher ist diese Option nur für erfahrene Programmierer geeignet.
- ☐ **NONE** hat durchaus einen Sinn. Hier wird zwar nichts ausgeführt. Diese Option können Sie aber verwenden, damit ein Status für eine spätere Verwendung „vorgemerkt“ wird.

4.7.1 Die Rollover-Stati definieren

Nachdem Sie die verschiedenen Stati kennen, können wir uns nun dem Einrichten der Rollover-Stati widmen. In der Praxis werden Sie oft nur einige wenige Stati benötigen. Markieren Sie mit dem Slice-Auswahlwerkzeug das Slice, bei dem ein Rollover-Status eingefügt werden soll.

In unserem Beispiel beginnen wir mit dem obersten Miniaturbild. Sie erkennen die markierten Slices zum einen an der andersfarbigen Markierung und zum anderen an der klaren Darstellung. Alle anderen Slices wirken „milchig“.



Abb. 4.56 Markieren eines Slice

Wechseln Sie zum **ROLLOVER**-Palettenfenster. Die Slices wurden automatisch alle nach der Slicenummer benannt. Sie können die Bezeichnungen ändern, indem Sie den betreffenden Eintrag doppelt anklicken. Damit wechseln Sie in den Editiermodus. Klicken Sie zum Erstellen eines Rollover-Status auf das Papiersymbol in der Fußleiste. Zunächst wird dann standardmäßig der **OVER**-Status angeboten.



Abb. 4.57 Erstellen eines Rollover-Status

Mit einem Doppelklick auf den Rollover-Eintrag öffnen Sie folgendes Dialogfeld, in dem Sie den gewünschten Status einstellen können. Unser erster Rollover-Status kann aber wie vorgegeben bestehen bleiben.

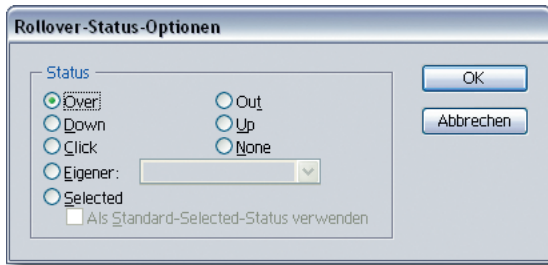


Abb. 4.58 Auswahl des Rollover-Status

Wenn der Webbesucher mit dem Mauszeiger über eines der Miniaturbilder fährt, soll das betreffende Miniaturbild verändert dargestellt werden. Neben der Sichtbarkeit der Ebenen können auch die Ebeneneigenschaften wie die Deckkraft oder der Überblendungsmodus verändert werden. So verwenden wir den Modus **LUMINANZ**, bei dem das Miniaturbild schwarzweiß erscheint.

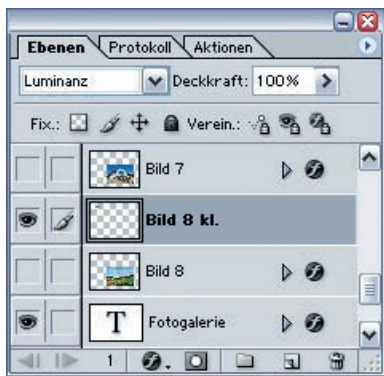


Abb. 4.59 Ändern des Überblendungsmodus

Achten Sie darauf, dass im **EBENEN**-Palettenfenster die richtige Ebene markiert wird – die Auswahl erfolgt nämlich nicht automatisch zusammen mit dem Slice.

Sie sehen die Änderung anschließend im Dokument und außerdem im **ROLLOVER**-Palettenfenster. Natürlich soll nicht nur etwas passieren, wenn der Webbesucher den Mauszeiger über ein Miniaturbild hält.

Das nächste Ereignis, auf das reagiert werden soll, ist das Anklicken eines der Miniaturbilder. Sie haben zwei Möglichkeiten, einen weiteren Status zu erstellen. Wenn Sie im **ROLLOVER**-Palettenfenster den Slice-Eintrag markieren, wird nach dem Anklicken des Papiersymbols die Ausgangssituation verwendet. Ist der **OVER**-Status markiert, bleiben die vorgenommenen Änderungen nach dem Duplizieren erhalten.

Da unser Miniaturbild nach dem Anklicken schwarzweiß bleiben soll, verwenden wir die zweite Variante. Nach dem Anklicken soll die vergrößerte Darstellung angezeigt werden. Dafür bietet sich am besten der **SELECTED**-Modus an, da hier das Foto sichtbar bleibt, auch wenn der Webbesucher mit dem Mauszeiger über ein anderes Miniaturbild fährt.

Stellen Sie daher nach dem Duplizieren im **ROLLOVER**-Palettenfenster diesen Modus ein. Außerdem muss im **EBENEN**-Palettenfenster die dazugehörige Ebene mit der vergrößerten Darstellung eingeblendet werden. Dies sehen Sie nachfolgend rechts.

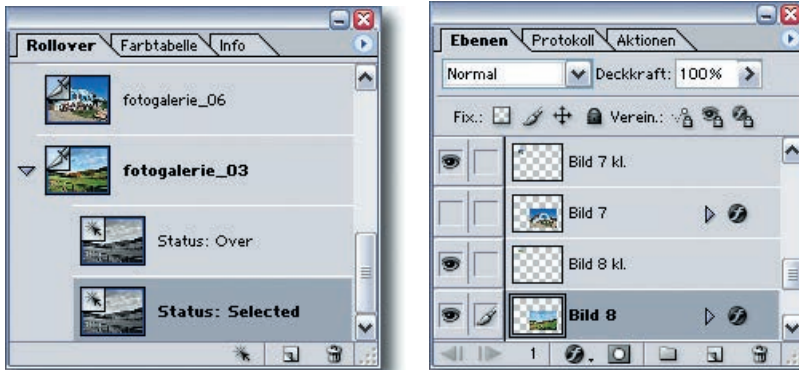


Abb. 4.60 Erstellen eines weiteren Status

Wenn Sie beim Laden der Webseite keinen leeren Bereich, sondern das erste vergrößerte Foto sehen wollen, können Sie für diesen Status auch die Option **ALS STANDARD-SELECTED-STATUS VERWENDEN** einstellen. Es gibt durchaus Sinn, dass das erste Foto bereits beim Laden der Webseite angezeigt wird.

Nun folgt leider wieder ein wenig Fleißarbeit. Alle anderen Slices müssen nämlich jetzt mit denselben Einstellungen versehen werden. Arbeiten Sie also für alle anderen Ebenen dieselben Arbeitsschritte ab. Um die Übersichtlichkeit im **ROLLOVER**-Palettenfenster zu bewahren, können Sie hier die Einträge auch zuklappen – so wie Sie es bereits von den Ebenen kennen.



Abb. 4.61 Die zugeklappten Status-Einträge

4.7.2 Rollover-Statistiken testen

Sicherlich wollen Sie gleich ausprobieren, ob alles geklappt hat. Sie brauchen dazu die Datei nicht unbedingt zu exportieren oder in einem Webbrowser zu betrachten. Das Testen ist direkt im ImageReady-Arbeitsbereich möglich.

Aktivieren Sie dazu die **DOKUMENT-VORSCHAU**, die Sie über die Werkzeugleiste einstellen können. Alternativ dazu finden Sie diese Option auch im **BILD**-Menü. Um die Inhalte gut zu erkennen, sollten Sie mit der Tastenkombination **(Strg)+(H)** die Extras ausblenden, sodass die Slice-Markierungen nicht mehr zu sehen sind.

Da wir bei unserem Beispiel mit einem leeren Bereich anstatt der vergrößerten Darstellung beginnen, entfärben sich nur die Miniaturbilder, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen. Bei unserem Beispiel ist es ungünstig mit dem großen Foto zu beginnen, da damit ja auch gleichzeitig das erste Miniaturbild entfärbt wäre.

Es ist übrigens sehr interessant dabei das **ROLLOVER**-Palettenfenster zu beobachten. Hier wird der jeweils gerade aktuelle Status angezeigt. Nachfolgend sehen Sie den aktivierten **OVER**-Status im **ROLLOVER**-Palettenfenster.



Abb. 4.62 Der aktive Over-Status

Klicken Sie auf das Miniaturbild, wird der **SELECTED**-Status sichtbar. Das vergrößerte Foto wird dann angezeigt – das Miniaturbild ist weiterhin schwarzweiß.



Abb. 4.63 Die vergrößerte Darstellung im Selected-Modus

Das vergrößerte Foto bleibt bestehen, wenn der Mauszeiger über ein anderes Miniaturbild bewegt wird. Dies sehen Sie im folgenden Bild.



Abb. 4.64 Ein anderes Stadium

4.7.3 Das Ergebnis exportieren

Was jetzt noch fehlt, ist das Speichern des Ergebnisses. Dabei verwenden wir wieder die Standardeinstellungen – um die optimalen Einstellungen kümmern wir uns erst im nächsten Kapitel. Sie hatten schon im letzten Kapitel erfahren, dass ImageReady automatisch eine ganze Menge verschiedener Dateien erstellt. In diesem Workshop entstehen weit mehr Dateien, da für alle Slices die jeweiligen Stati als gesonderte Bilder gesichert werden.

Die Dateien werden dabei automatisch nach den eingestellten Namen im **ROLLOVER**-Palettenfenster benannt und mit Zusätzen versehen, um die einzelnen Stati voneinander zu unterscheiden. Dabei können recht lange Dateinamen entstehen, was bei der Gestaltung von Webseiten nicht besonders empfehlenswert ist.

HTML-Quellcode beachten

Lange Dateinamen führen auch zu einer „Aufblähung“ der HTML-Datei, da bei dem automatisch generierten Quelltext natürlich häufiger auf die Bezeichnungen der Navigationselemente verwiesen wird. Daher ist es durchaus sinnvoll, auf einigermaßen kurze Dateinamen zu achten.

Sie können auf die Benennung der Dateien Einfluss nehmen. Im Untermenü **DATEI/AUSGABE-EINSTELLUNGEN** finden Sie diverse Vorgaben, die angepasst werden können. Das folgende Dialogfeld können Sie auch mit der Tastenkombination **Strg + Alt + H** öffnen. Hier werden die Optionen für den HTML-Quelltext angepasst.

Hilfreich sind hier die Hilfeschildchen, die erscheinen, wenn Sie mit dem Mauszeiger einen Moment über einer Option verweilen. Sie erhalten dort nähere Erläuterungen zu den Auswirkungen einer Funktion.

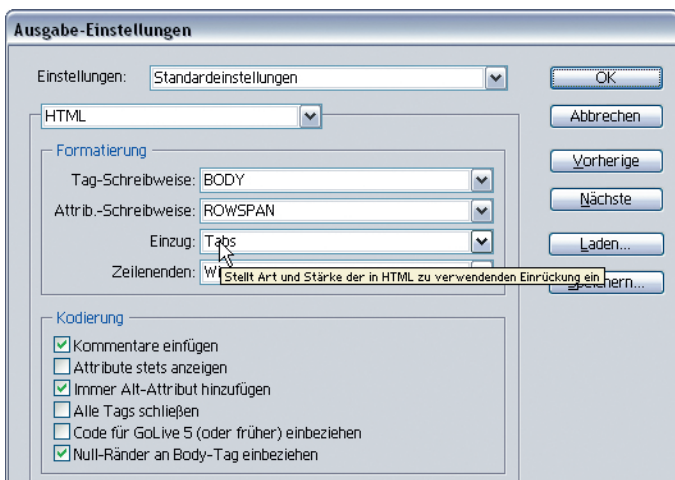


Abb. 4.65 Verschiedene HTML-Optionen

Die Optionen werden in verschiedenen Rubriken zusammengefasst, die Sie über das obere Listenfeld erreichen.

So finden Sie in der **SLICES**-Rubrik Optionen, um auf die Benennung der Slice-Bilder Einfluss zu nehmen.

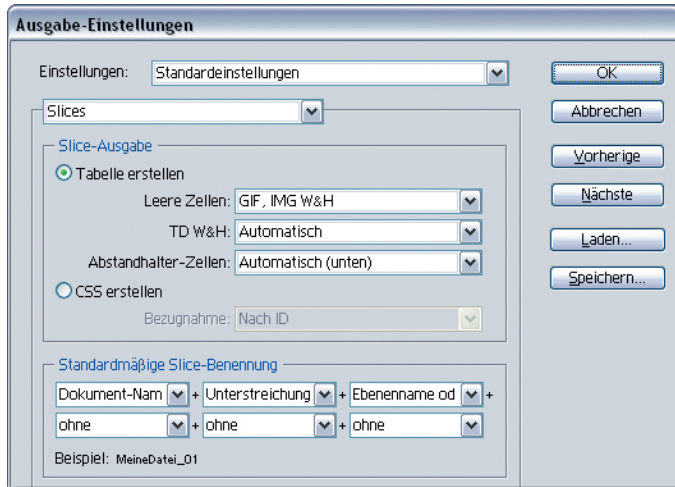


Abb. 4.66 Die Slice-Optionen

Dabei kann der gewünschte Dateiname aus maximal sechs Teilen zusammengesetzt werden, die über die unteren Listenfelder ausgewählt werden können. In jedem der Listenfelder stehen dieselben Optionen zur Verfügung. Am Ende der Liste sind auch Verbindungszeichen, wie Leerschritte oder ein Bindestrich, zu finden. Wie der Dateiname mit den aktuellen Einstellungen aussehen wird, ist unter den Listenfeldern abzulesen.

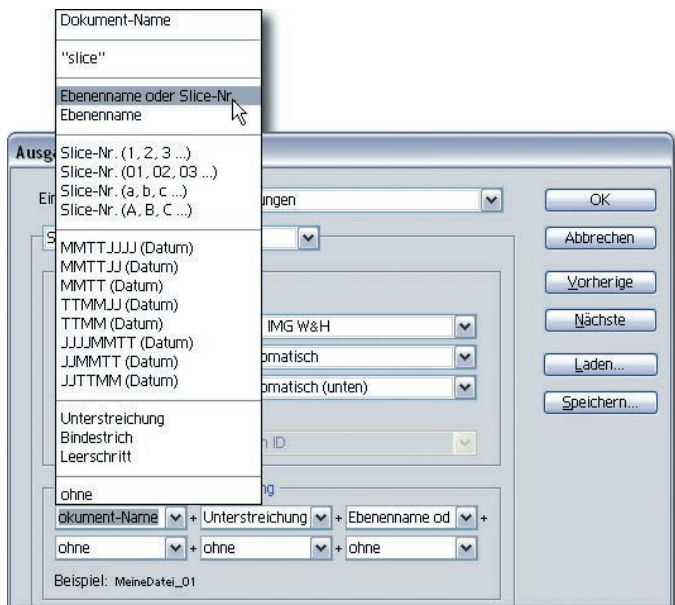


Abb. 4.67 Diverse Optionen zur Slice-Benennung

In der Rubrik **DATEIEN SPEICHERN** finden Sie Möglichkeiten, die Dateinamen zu beeinflussen. Hier kann außerdem festgelegt werden, ob und in welchem Unterordner die Dateien gespeichert werden sollen.

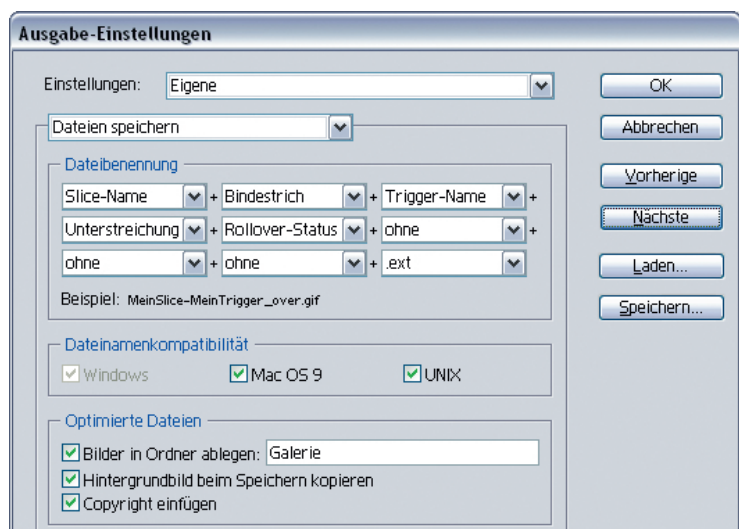


Abb. 4.68 Die Dateibenennung beeinflussen

Insgesamt werden beim Export 35 Dateien in dem Unterordner erstellt. Dazu kommt noch die HTML-Datei. Die Zahl ergibt sich durch die acht Fotos in jeweils drei Varianten, den leeren Untergrund, die zehn Stege und die automatisch generierten Slices zur Vervollständigung der Webseite.

Wenn Sie mehrere Webseiten erstellen, sollten Sie jeweils einen anderen Unterordner zuweisen, um die Übersicht zu behalten, welche Dateien zu welcher Webseite gehören.

Das Ergebnis können Sie nun noch in dem Webbrowser Ihrer Wahl betrachten. Viel Spaß beim Ausprobieren der Seite! Sie sehen das Endergebnis auf der nächsten Seite abgebildet.

Ein kleines Fazit

Natürlich kann das Ergebnis viel weiter ausgefeilt oder auch ganz anders ausgestaltet werden. Sie könnten beispielsweise auch von entfärbten Miniaturbildern ausgehen, die ihre Farbe erst beim Überfahren mit der Maus zeigen.

Natürlich könnten mit der vergrößerten Darstellung der Fotos auch erläuternde Beschriftungen eingefügt werden. Oder, oder, oder ... Ihrer Kreativität können Sie hier freien Raum lassen. Aber das alles würde den Rahmen eines Workshops in diesem Buch sprengen.

Stattdessen haben wir auch in diesem Kapitel Wert darauf gelegt, dass Sie einige interessante Funktionen von ImageReady näher kennen lernen.

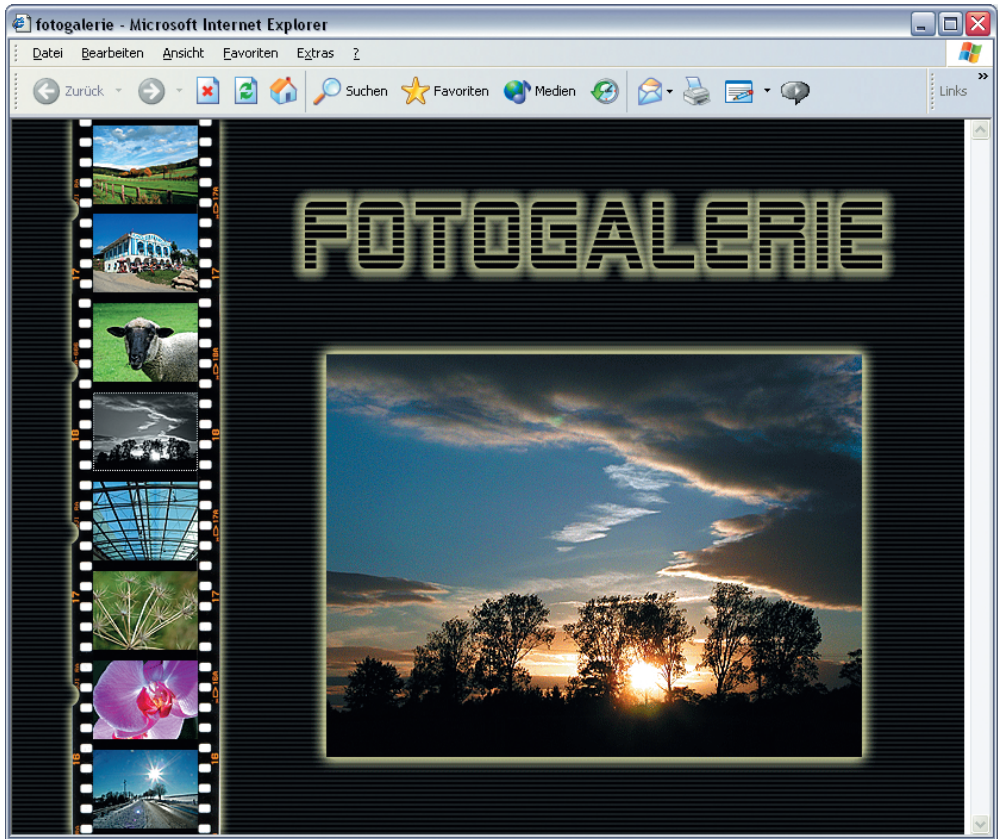
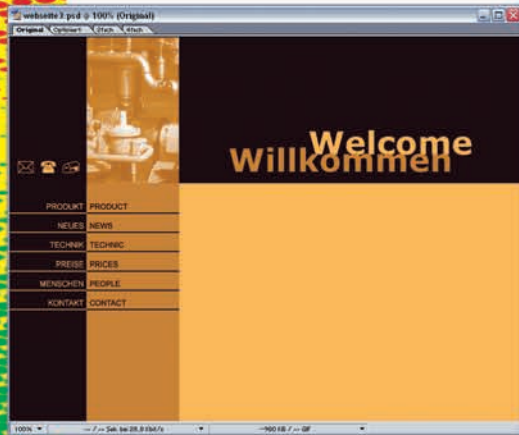


Abb. 4.69 Das Endergebnis in der Webbrowser-Ansicht

Kapitel 5



**Export: Die richtigen
Exporteinstellungen
verwenden**

In diesem Kapitel ...

5.1	Das erwartet Sie in diesem Workshop	171
5.2	Ein Duplex-Bild erstellen	171
5.2.1	Das Duplex-Bild umwandeln	173
5.3	Das Dokument vorbereiten	173
5.3.1	Rechteckformen erstellen	174
5.3.2	Textebenen einfügen	179
5.4	Die Webseite in Slices aufteilen	182
5.5	Die optimalen Exporteinstellungen	187
5.5.1	Optimieren der Vorlage	188
5.5.2	Das JPEG-Dateiformat	191
5.5.3	Das GIF-Dateiformat	193
5.5.4	Zusätzliche Optionen in der Farbtabelle	201

5.1 Das erwartet Sie in diesem Workshop

Nachdem wir Ihnen in den vergangenen Kapiteln eine Menge über die Konstruktion der Webseitenelemente gezeigt haben, wird in diesem Kapitel der Bereich der Konstruktion nur knapp behandelt. Einige neue Funktionen lernen Sie aber dennoch kennen – beispielsweise das Erstellen eines Zweifarbenbilds.

Wir wollen Ihnen jetzt die Exportmöglichkeiten von ImageReady vorstellen – das Programm hat nämlich eine ganze Menge zu bieten. Die Formen unserer Webseite sind einfach und klar gehalten – das ist momentan gerade modern. Schlicht ist nämlich angesagt.

5.2 Ein Duplex-Bild erstellen

Die erste Aufgabenstellung muss wieder in Photoshop erledigt werden – ImageReady unterstützt nämlich nur Bilder, die im RGB-Farbmodus vorliegen. Das gibt auch Sinn, da vom Web ja keine anderen Farbmodelle unterstützt werden. Photoshop unterstützt dagegen auch die Farbmodelle, die für Druckerzeugnisse benötigt werden.

Dazu gehört auch das Duplex-Farbmodell. Dabei können zwei oder mehr festgelegte Farben eingesetzt werden. Wir wollen die folgende Vorlage verwenden. Sie finden das Bild auf der Buch-CD unter dem Namen [MASCHINE.PSD](#).



Abb. 5.1 Die verwendete Vorlage

Im Menü **BILD/MODUS** finden Sie die verschiedenen Farbmodi, die von Photoshop unterstützt werden. Wandeln Sie das Bild zunächst mit der Funktion **GRAUSTUFEN** um. Duplex-Bilder können nämlich nur aus Schwarzweißbildern erstellt werden. Rufen Sie nach der Umwandlung die Funktion **BILD/MODUS/DUPLEX** auf. Im folgenden Dialogfeld werden die Farben eingestellt. Maximal vier Sonderfarben können Sie verwenden.

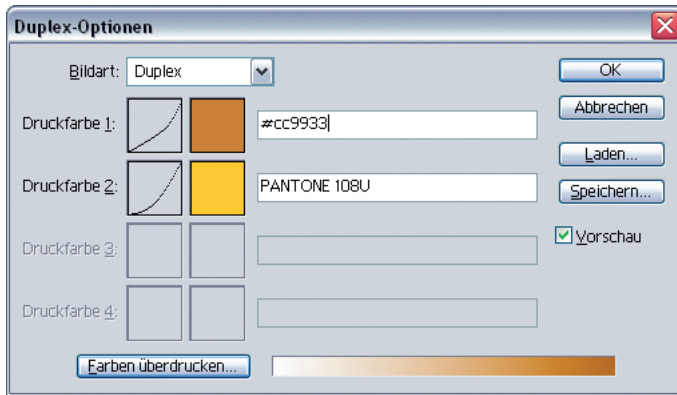


Abb. 5.2 Umwandlung in ein Duplex-Bild

Um die verwendeten Farben zu verändern, klicken Sie auf das betreffende Farbfeld. Im **FARBWÄHLER** können Sie dann den gewünschten Farbtön einstellen. Die von uns ausgewählten Farben sehen Sie in der vorherigen Abbildung. Damit entsteht das nachfolgend links gezeigte Ergebnis. Anschließend haben wir das Bild mit der Funktion **BILD/EINSTELLUNGEN/TONWERTKORREKTUR** mit einem Gammawert von **0,7** abgedunkelt, sodass das rechte Ergebnis entsteht.

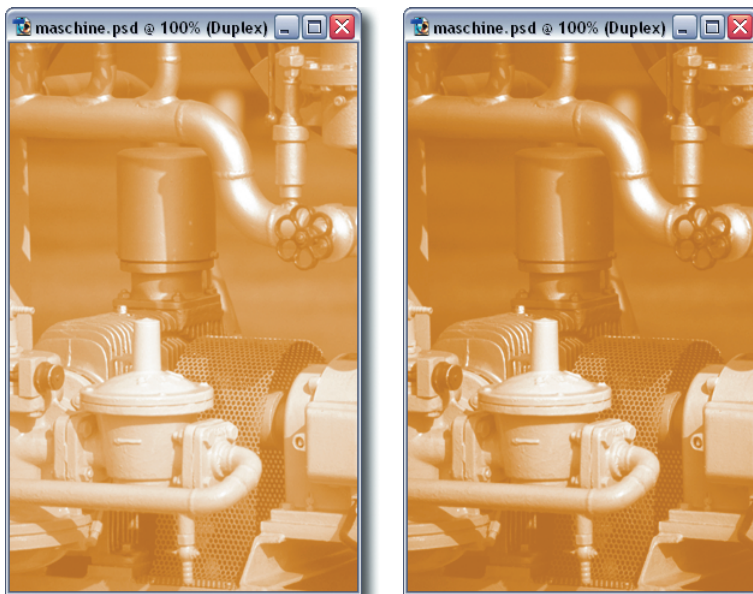


Abb. 5.3 Das Duplex-Bild, rechts mit einem Gammawert von 0,7

5.2.1 Das Duplex-Bild umwandeln

Sie können das Duplex-Bild jetzt mit der Funktion **BILD/MODUS/RGB** in ein webkompatibles Farbmodell konvertieren.

Sie können aber auch einfach ein neues Dokument im RGB-Farbmodus erstellen. Unser Webseiten-Dokument soll wie immer 800 x 600 Pixel groß sein. Wird anschließend das Duplex-Bild in das Webseiten-Dokument gezogen, konvertiert Photoshop die Ebene automatisch in den RGB-Modus, da es natürlich nur ein Farbmodell in einem Dokument geben kann. Es wird jeweils das Farbmodell des Zieldokuments berücksichtigt.

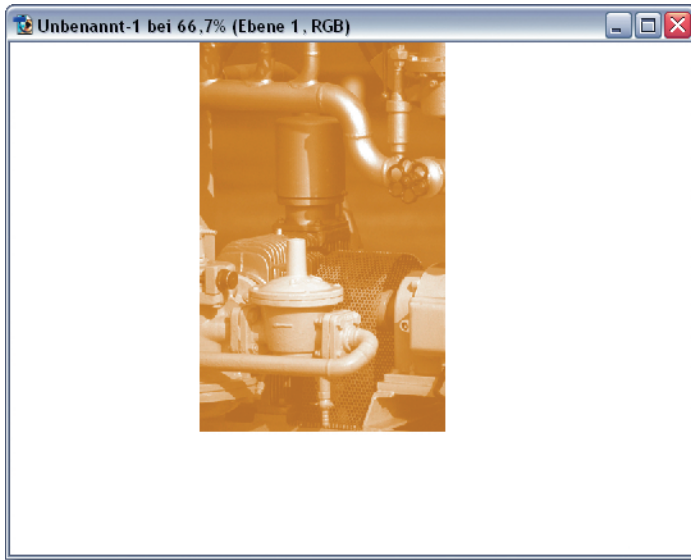


Abb. 5.4 Das konvertierte Bild

Das Foto soll nun auf die benötigte Größe skaliert werden. Verwenden Sie dazu die Tastenkombination **Strg+T** und geben Sie in den Eingabefeldern der Optionsleiste für die Breite und Höhe einen Wert von **50 %** ein.

5.3 Das Dokument vorbereiten

Sie können jetzt zu ImageReady wechseln, da die kommenden Schritte dort leichter durchzuführen sind. So lassen sich dort effektiv Hilfslinien erstellen. Sie haben die Funktion **ANSICHT/HILFSLINIEN ERSTELLEN** ja bereits zur Genüge kennen gelernt.

Erstellen Sie vertikale Hilfslinien an den Positionen **115**, **120**, **125** und **265** Pixel. Dazu wird noch eine horizontale Hilfslinie auf der Position **288** Pixel benötigt. Schieben Sie die linke Kante der Fotoebene anschließend auf die vertikale Hilfslinie bei **120** Pixeln. Die anderen Hilfslinien werden später für die Konstruktion von Rechteckformen und zum Ausrichten von Textobjekten benötigt. So sollten Sie nach diesen Arbeitsschritten die folgende Anordnung im Dokumentfenster vorfinden.

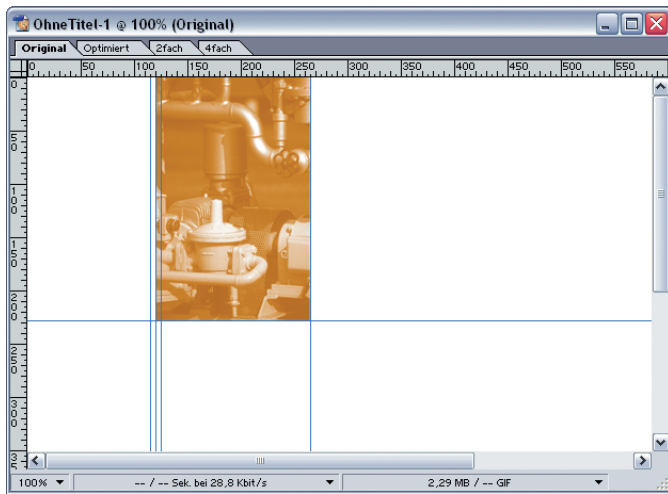


Abb. 5.5 Vorbereiten des Dokuments

5.3.1 Rechteckformen erstellen

Jetzt werden zwei Rechteckformen benötigt. Unter dem Foto wird zwischen den Hilfslinien ein Rechteck mit der Farbe `#CC9933` aufgezogen. Im unteren rechten Bereich entsteht ein Rechteck mit dem Farbwert `#FFCC66`.

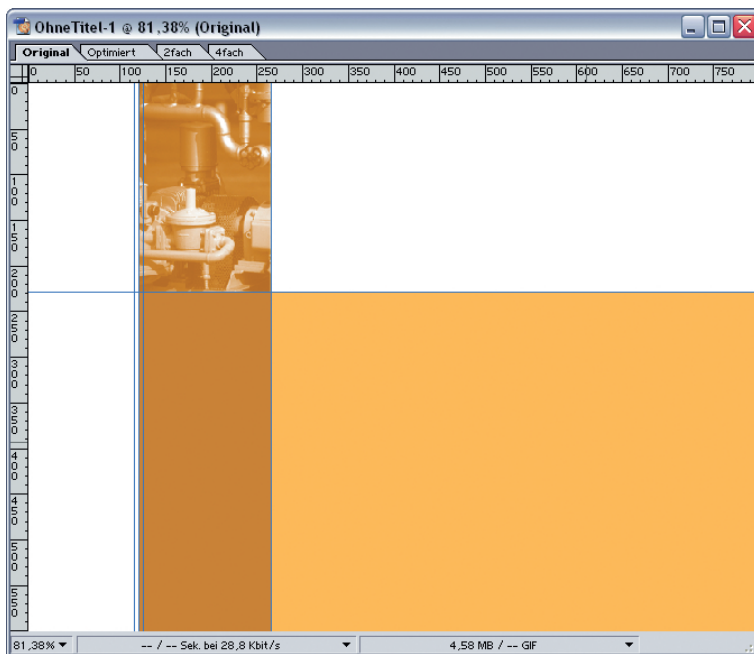


Abb. 5.6 Zwei fertige Rechtecke

Bei den anderen Rechtecken wollen wir es uns leichter machen – die sollen nämlich alle dieselbe Farbe erhalten. Stellen Sie als Vordergrundfarbe den Farbtton **#330000** ein. Markieren Sie die Hintergrundebene und rufen Sie die Funktion **BEARBEITEN/FLÄCHE FÜLLEN** auf. Stellen Sie im **VERWENDEN**-Listefeld die Option **VORDERGRUNDFARBE** ein.

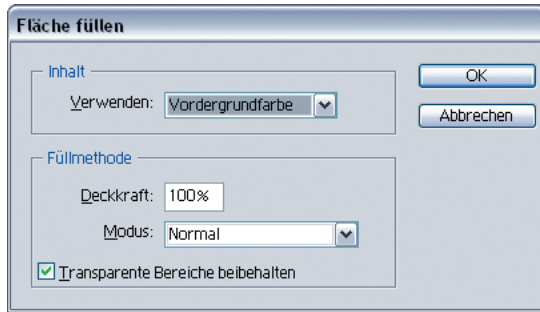


Abb. 5.7 Füllen des Hintergrunds

Da der Hintergrund unter allen anderen Ebenen liegt, wurden mit diesem Arbeitsschritt drei „Rechtecke“ in einem Rutsch erstellt. Die Farbtöne wurden übrigens an die Farben des Duplex-Fotos angepasst. Der mittlere Farbtone stammt aus dem Foto, die beiden anderen Farbtöne entstanden durch Aufhellen oder Abdunkeln dieses Farbtöne. So entsteht das folgende, plakative Zwischenergebnis.

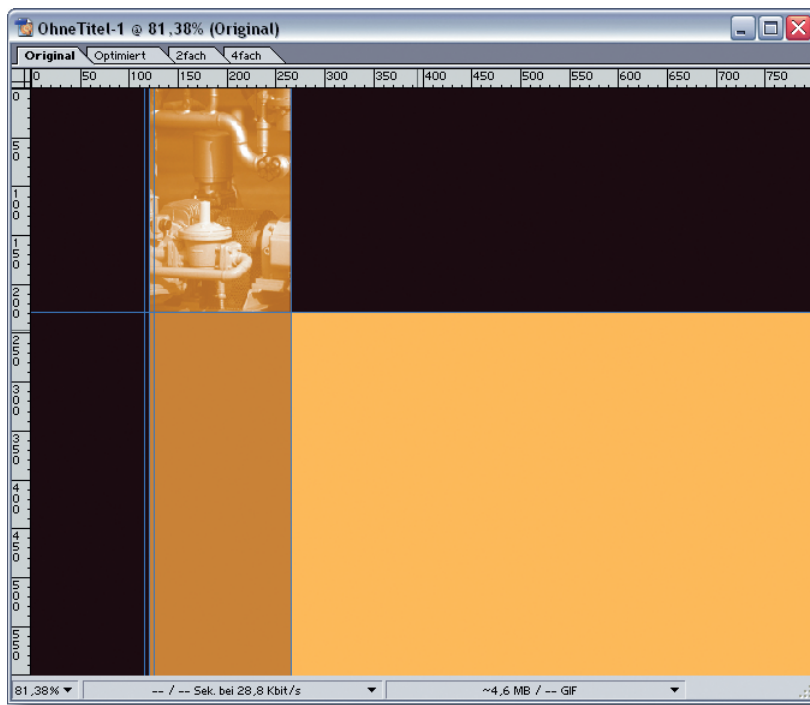


Abb. 5.8 Das erste Zwischenergebnis

Linien hinzufügen

Im linken Bereich benötigen wir jetzt ein paar Linien, die durch Duplizieren erstellt werden sollen. Sie sollen die Farbe des Rechtecks unter dem Foto erhalten. Rufen Sie das Pipetten-Werkzeug auf und klicken Sie auf dieses Rechteck, damit der Farbton als Vordergrundfarbe definiert wird. Rufen Sie das Linienzeichner-Werkzeug aus dem Formen-Flyout-Menü auf. In der Optionsleiste können Sie die Linienstärke einstellen. Verwenden Sie hier einen Wert von 2 Pixeln.

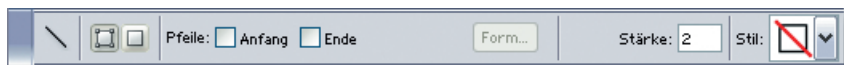


Abb. 5.9 Die verwendeten Linienattribute

Ziehen Sie eine Linie mit einer Breite von 122 Pixeln auf. Sie soll auf der vertikalen Position 275 Pixel angeordnet werden. Wenn Sie nach dem Klicken auf die Startposition der Linie die -Taste gedrückt halten, wird die Linie genau waagrecht. Um die Linie genau konstruieren zu können, ist es sinnvoll, eine größere Darstellungsgröße zu verwenden – beispielsweise 200 %.

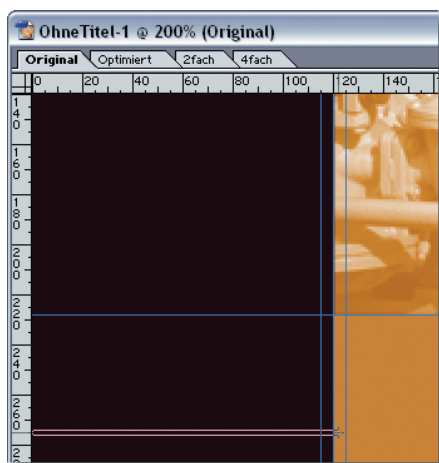


Abb. 5.10 Aufziehen der Linie

Damit die Breite und die Position beurteilt werden kann, sollten Sie beim Aufziehen der Linie einen Blick in das **Info**-Palettenfenster werfen. Links unten werden dort die Koordinaten angezeigt.

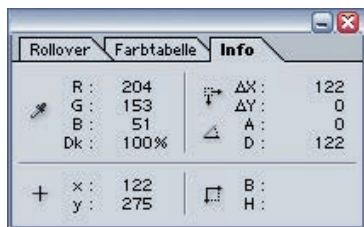


Abb. 5.11 Die Koordinaten im Info-Palettenfenster

Dass die Linie einen Pixel breiter ist als der Bereich links macht nichts, da das Rechteck daneben ja dieselbe Farbe hat. So umgehen Sie aber einen Mischbereich, der sich am rechten Rand ergeben könnte.

Als Nächstes werden fünf weitere Linien benötigt, die jeweils 30 Pixel Abstand voneinander haben sollen. Diese Aufgabe können Sie leicht per Drag & Drop erledigen. Duplizieren Sie dazu die gerade erstellte Linie im **EBENEN**-Palettenfenster. Ziehen Sie dazu das Farbüberlagerungs-Miniaturbild mit gedrückter linker Maustaste auf das Papiersymbol in der Fußleiste.

Sie dürfen dafür nicht das Maskierungs-Miniaturbild verziehen, dann ist nämlich das Papiersymbol deaktiviert.

Wenn Sie jetzt das Bewegen-Werkzeug aufrufen, kann das Duplikat schnell mit den Pfeil-Schaltflächen verschoben werden. Wenn Sie dabei die -Taste gedrückt halten, wird das Linienduplikat mit jedem Tastenanschlag um 10 Pixel verschoben.

Duplizieren Sie danach das Duplikat und verschieben diese neue Ebene um denselben Wert. Dieser Vorgang muss wiederholt werden, bis insgesamt sechs Linien entstanden sind. Um im **EBENEN**-Palettenfenster die Übersicht zu behalten, sollten Sie die Linien in einem eigenen Ordner unterbringen. Sie sollten danach die folgende Anordnung im **EBENEN**-Palettenfenster erhalten.

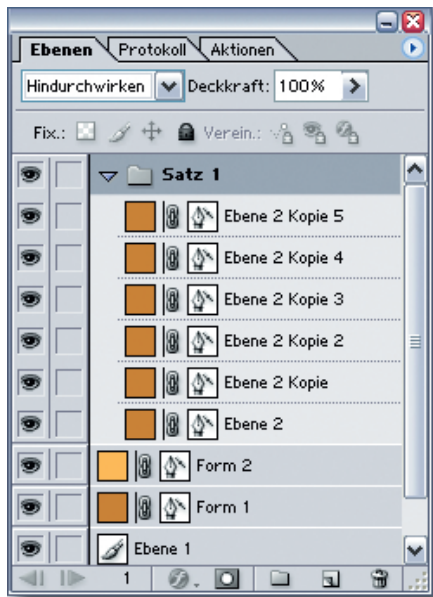


Abb. 5.12 Die neuen Linien im eigenen Ordner

Das Unterbringen in einem eigenen Ordner hat einen weiteren Vorteil: Wir benötigen nämlich dieselben Linien noch einmal. Duplizieren Sie dazu einfach den Ordner, indem Sie ihn mit gedrückter linker Maustaste auf das Ordnersymbol ziehen. Färben Sie danach die Linien alle in dem Farbton des Hintergrunds ein. Sie erinnern sich: Wir verwendeten den Farbton **#330000**.

Wenn Sie im **EBENEN**-Palettenfenster den Eintrag für den duplizierten Ordner markieren, können Sie mit den Pfeiltasten den gesamten Ordnerinhalt auf einmal verschieben. Dazu muss natürlich das Verschieben-Werkzeug aktiviert sein. Schieben Sie den Ordner bis zur Hilfslinie – so, wie es das folgende Bild zeigt.

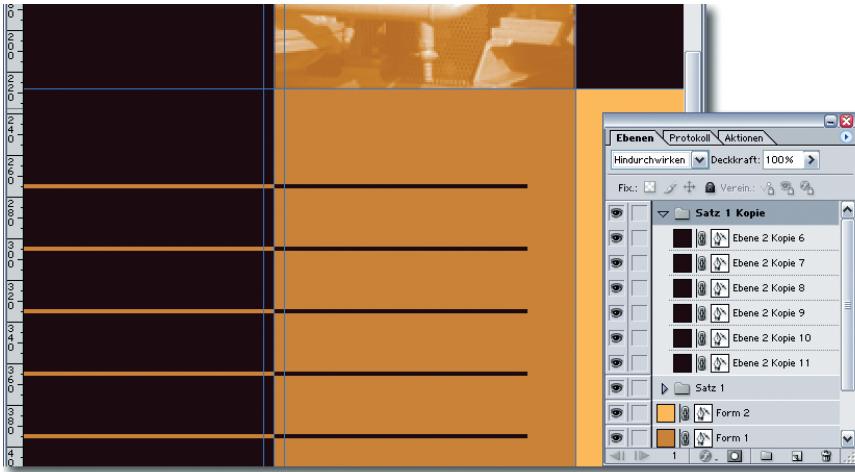


Abb. 5.13 Verschieben des Ordnerinhalts

Das Unterbringen in einem Ordner hat noch einen Vorteil, den wir jetzt nutzen wollen. Wenn der Ordner eintrag im **EBENEN**-Palettenfenster weiterhin markiert ist und Sie die Tastenkombination **Strg** + **Alt** verwenden, werden alle Linien auf einmal transformiert. Ziehen Sie die Linien auf eine Breite von 145 Pixeln. Das entspricht der Breite des darunter liegenden Rechtecks.

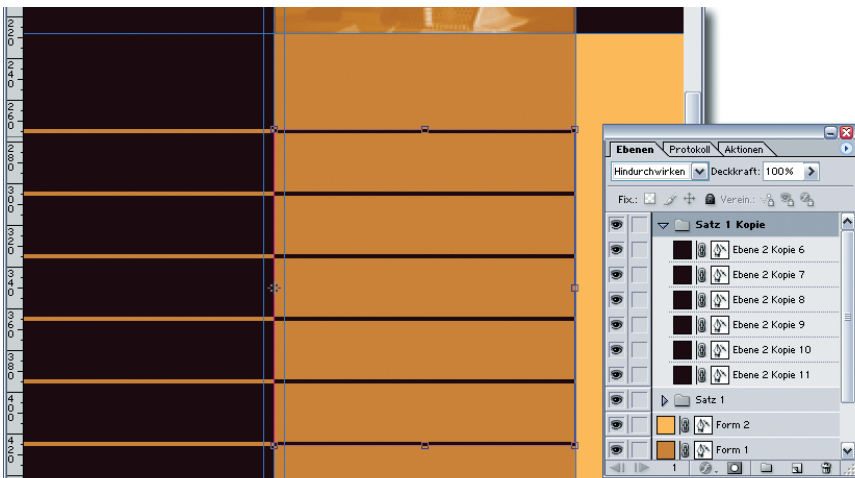


Abb. 5.14 Transformieren des Ordnerinhalts

Wenn Sie Ordner geschickt einsetzen, kann eine Menge Arbeitszeit eingespart werden.

5.3.2 Textebenen einfügen

Als Nächstes werden einige Texte und Symbole im Dokument benötigt. Die Texte benötigen wir einerseits für die Headline und andererseits für die Navigation. Für globale Links sollen außerdem einige Symbole angebracht werden, die aus Sonderzeichen konstruiert werden.

Zwei Worte werden für die Überschrift benötigt. Sie erhalten dieselben Schriftattribute. Nur die Farbe unterscheidet sich. Für das Wort „Welcome“ verwenden wir die Farbe #FFCC66. Das deutsche Pendant „Willkommen“ erhält den Farbtönen #CC9933. Das entspricht den beiden Farbtönen der bereits konstruierten Rechtecke.

Die ausgewählten Schriftattribute sehen Sie nachfolgend abgebildet. Beachten Sie die Glättungsoption. Hier haben wir **SCHARF** eingestellt, da bei der verwendeten Schriftgröße damit ein gutes Ergebnis entsteht.



Abb. 5.15 Die verwendeten Schriftoptionen

Positionieren Sie die Textebenen ungefähr wie im folgenden Bild. Ganz präzise kommt es dabei auf die Position nicht an – wir haben hier die Variante „pi mal Auge“ gewählt. Als Gestaltungselement ist es nur wichtig, dass beide Textebenen sehr nah aneinander gerückt werden.



Abb. 5.16 Die beiden Textebenen der Headline

Sollen die Ebenen zentriert im rechten Bereich angeordnet werden, müssen Sie wieder mit Hilfsrechtecken arbeiten. Dieses Verfahren hatten wir Ihnen bereits vorgestellt.

Für die Navigationsbeschriftung wird ebenfalls ein Schrifttyp verwendet, den Sie oft auf Webseiten antreffen: die Schrift Arial ist als Bildschirmschrift gut geeignet, da sie gut lesbar ist. Auch hier kommen zwei Farben zum Einsatz. Einerseits wird die Farbe des Hintergrunds verwendet. Mit dem Farbtton #330000 werden die englischen Bezeichnungen eingefärbt. Die deutschen Äquivalente erhalten den Farbtton des großen Bereichs. Hier kommt also der Farbtton #FFCC66 zum Einsatz.



Abb. 5.17 Die nächsten benötigten Schrifteigenschaften

Die Texte werden knapp über den konstruierten Linienebenen angeordnet. Auch hier betragen die vertikalen Abstände jeweils 30 Pixel. Zur seitlichen Ausrichtung haben wir die Hilfslinien verwendet, sodass sich folgendes Bild ergibt.

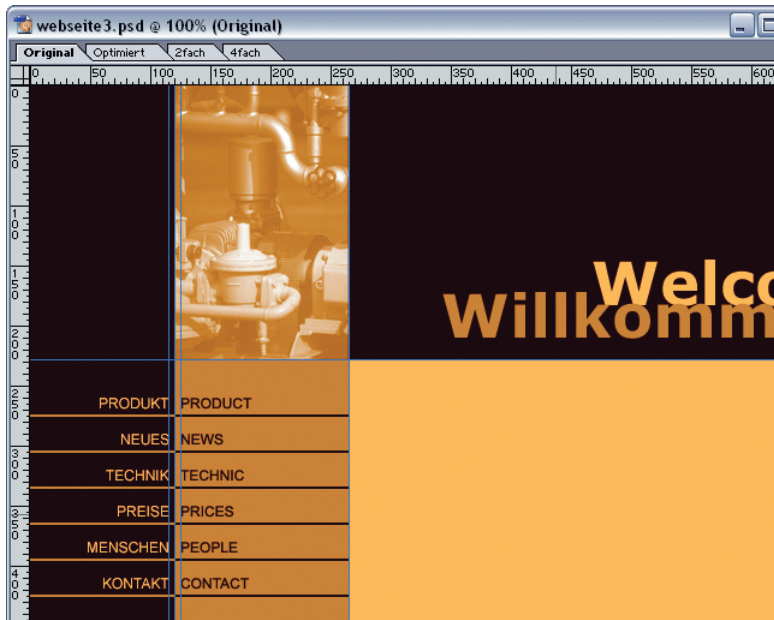


Abb. 5.18 Die Navigationsbeschriftung

Symbolschriften einsetzen

Abschließend sollen jetzt noch drei Symbole eingefügt werden, um dem Webbesucher Kontakt per Telefon, Post und E-Mail zu ermöglichen. Diese Symbolgruppe soll links über der Navigationsbeschriftung untergebracht werden.

Dabei wollen wir uns der Symbole einer Schrift bedienen, sodass wieder das Textwerkzeug verwendet werden kann. Da das „Erraten“ der benötigten Zeichen vermieden werden soll, sollten Sie auf das Windows-Programm [CHARMAP.EXE](#) zurückgreifen. Hier können Sie die gewünschten Zeichen bequem aussuchen. Sie finden die erforderlichen Zeichen übrigens im Zeichensatz [WINGDINGS](#). Wählen Sie die folgenden drei Symbole aus:



Abb. 5.19 Auswahl aus einer Symbolschriftart

Stellen Sie für diese Schriftart in ImageReady die folgenden Schriftattribute ein. Die Farbe entspricht wieder dem großen Rechteck. Der Text kann über die Zwischenablage mit der Tastenkombination **Strg + C** eingefügt werden.



Abb. 5.20 Die Einstellungen für die Symbole

Zwischen den einzelnen Buchstaben wird jeweils ein Leerzeichen eingefügt, für das die horizontale Skalierung von 30 % eingestellt wurde. Wir haben den Text anschließend rechtsbündig zum Text angeordnet.

Das war es schon. Bei diesem Stadium wollen wir unsere Webseite belassen. So ergibt sich folgendes Endergebnis. Sieht doch ganz nett aus, oder?

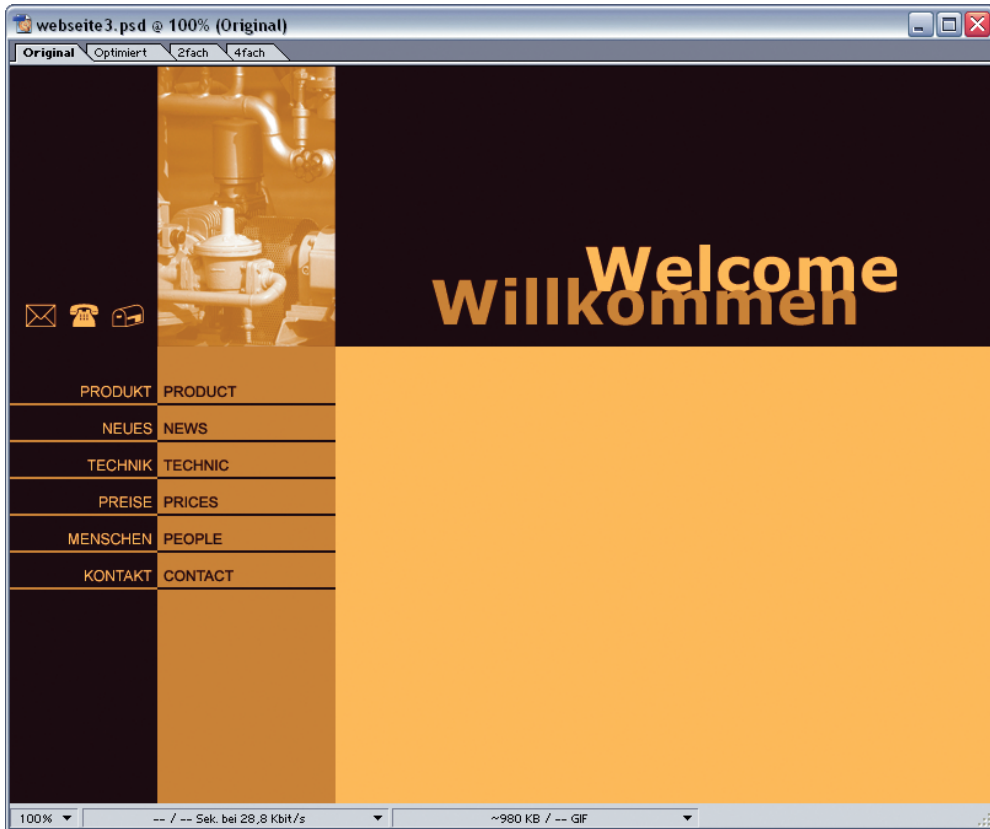


Abb. 5.21 Die fertig gestaltete Webseite

Einfache Formen und miteinander harmonisierende Farben sind momentan im Trend. Wollen wir hoffen, dass das auch noch in einigen Wochen bei Erscheinen dieses Buchs der Fall ist ...

5.4 Die Webseite in Slices aufteilen

Vielleicht errahen Sie schon den folgenden Arbeitsschritt? Genau: Das Ergebnis muss wieder in Slices aufgeteilt werden, damit die einzelnen Bereiche anschließend mit den passenden Exporteinstellungen versehen werden können.

Beim Erstellen von Slices ist es sinnvoll, nicht allzu viele Teile zu erstellen. Zunächst wollen wir wieder auf Hilfsmittel zurückgreifen, die ImageReady anbietet. Markieren Sie dazu im **EBENEN**-Palettenfenster den Eintrag der Fotoebene.

Rufen Sie dann die Funktion **EBENE/NEUES EBENENBASIERTES SLICE** auf. Sie sehen anschließend neben dem Ebeneneintrag ein Messersymbol, das anzeigt, dass für diese Ebene ein Slice existiert.

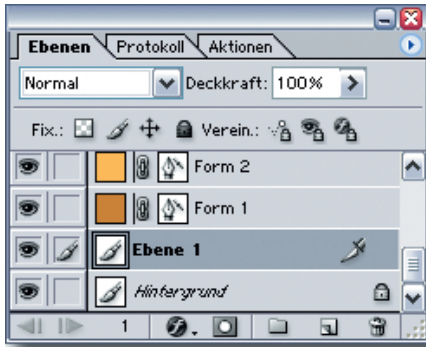


Abb. 5.22 Erstellen eines ebenenbasierten Slice

Sie könnten danach die folgende Slice-Aufteilung im Dokumentfenster sehen. Die Ansicht der Slices wird nämlich automatisch aktiviert, wenn auf eine der bereits vorgestellten Varianten ein Slice erstellt wird. Die Hilfslinien haben wir zur besseren Übersicht über die Menüfunktion **ANSICHT/EINBLENDEN/HILFSLINIEN** ausgeblendet.



Abb. 5.23 Ansicht des automatisch generierten Slices

Vielleicht haben Sie schon bemerkt, dass das automatisch generierte Slice die Nummer 2 trägt, obwohl ja nur ein einzelnes Slice zu sehen ist. Das liegt daran, dass ImageReady automatisch weitere Slices erstellt, damit das Gesamtbild komplettiert wird.

Die automatisch generierten Slices werden nur dann angezeigt, wenn die Funktion **ANSICHT/EIN-BLENDEN/AUTO-SLICES** aktiviert ist. Dann erhalten Sie die folgende Ansicht. Sie sehen nun, dass es bereits vier Slices gibt, die von oben links nach unten rechts durchnummeriert werden.

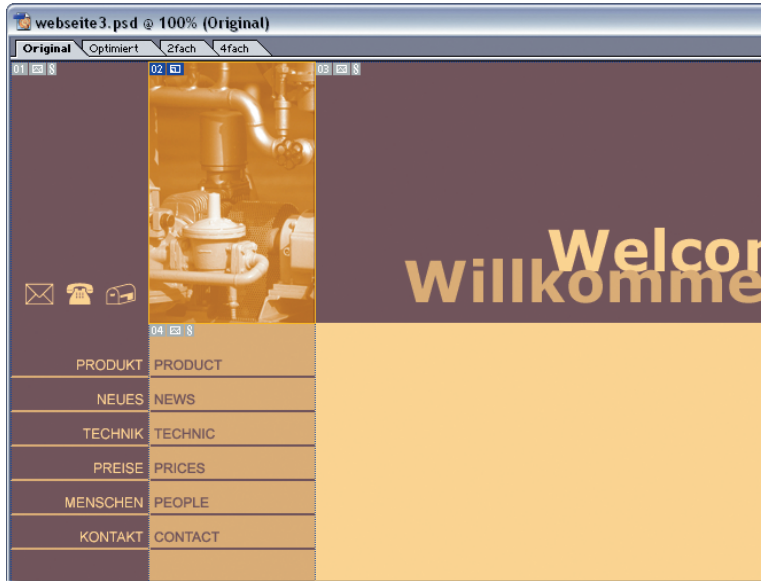


Abb. 5.24 Hier werden auch die automatisch generierten Slices angezeigt

Erstellen Sie für die beiden Rechteckformen ebenfalls ebenenbasierte Slices. So ergibt sich anschließend folgende neue Anordnung.

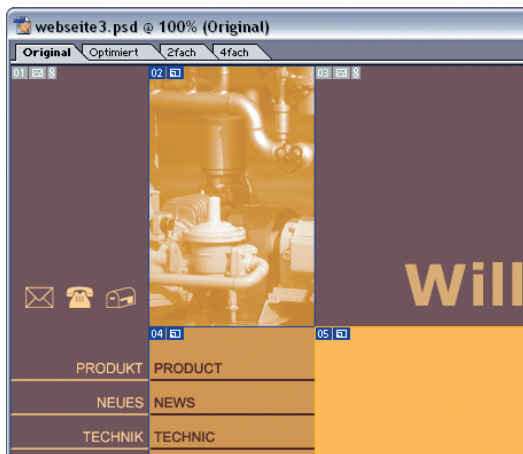


Abb. 5.25 Zwei weitere ebenenbasierte Slices

Einschränkungen

Mit der Funktion **SLICES/Slice UNTERTEILEN** können markierte Slices horizontal und vertikal aufgeteilt werden. Dabei kann entweder eine definierte Anzahl oder die Slice-Größe eingestellt werden. Für ebenenbasierte Slices ist diese nützliche Funktion allerdings nicht verfügbar.

Slices automatisch übernehmen

Momentan befinden sich noch zwei automatisch erstellte Slices im Dokument. Sie können dieses Slices in Benutzer-Slices umwandeln. Klicken Sie das betreffende Slice dazu mit dem Slice-Auswahlwerkzeug und der rechten Maustaste an. Im Kontextmenü finden Sie die Option **IN BENUTZER-Slice UMWANDELN**.

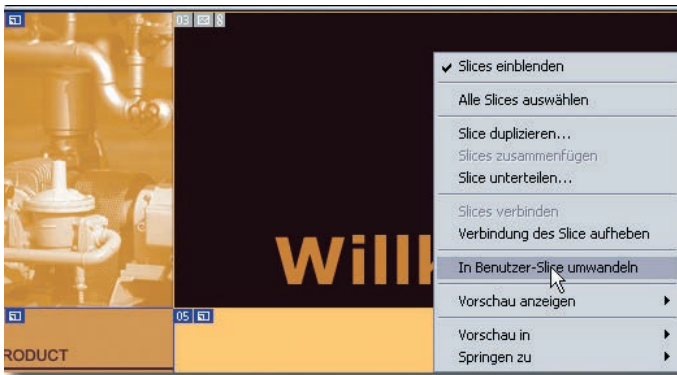


Abb. 5.26 Umwandlung automatisch generierter Slices

Diese Funktion können Sie für die beiden automatisch generierten Slices verwenden, sodass das gesamte Bild aus Benutzer-Slices besteht.

Slices verbinden

Mit Slices haben Sie unter anderem den Vorteil, dass Sie Bereichen des Bilds unterschiedliche Exporteinstellungen zuordnen können. Dies könnte aber auch mit einigem Arbeitsaufwand verbunden sein.

Nehmen wir an, bestimmte Slices sollen mit denselben Exporteinstellungen versehen werden. Es wäre aufwändig, wenn Sie dann für jedes Slice erneut die Einstellungen anpassen müssen. Daher bietet ImageReady eine Hilfestellung an. Slices können nämlich miteinander verbunden werden, und zwar unabhängig davon, wo die Slices im Dokument angeordnet sind.

Markieren Sie dazu zunächst die Slices, die verbunden werden sollen. Verwenden Sie dazu das Slice-Auswahlwerkzeug. Halten Sie beim Anklicken des zweiten Slice die **⇧**-Taste gedrückt. Nur dann ist die Mehrfachauswahl möglich. Sie erkennen die markierten Slices an der orangefarbenen Umrandungslinie.

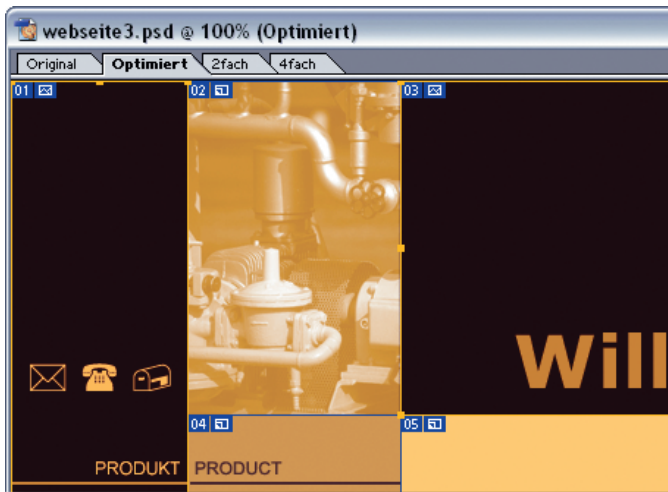


Abb. 5.27 Markieren mehrerer Slices

Klicken Sie die ausgewählten Slices mit der rechten Maustaste an. Im Kontextmenü finden Sie diverse interessante Funktionen. Rufen Sie hier die Funktion [SLICES VERBINDEN](#) auf. Das Set, das damit entsteht, wird zur Verdeutlichung andersfarbig dargestellt. Außerdem ist rechts ein Verbindungssymbol zu sehen. Für jedes weitere Set wird eine andere Farbe verwendet. So erhalten Sie einen guten Überblick über die bestehenden Verbindungen.

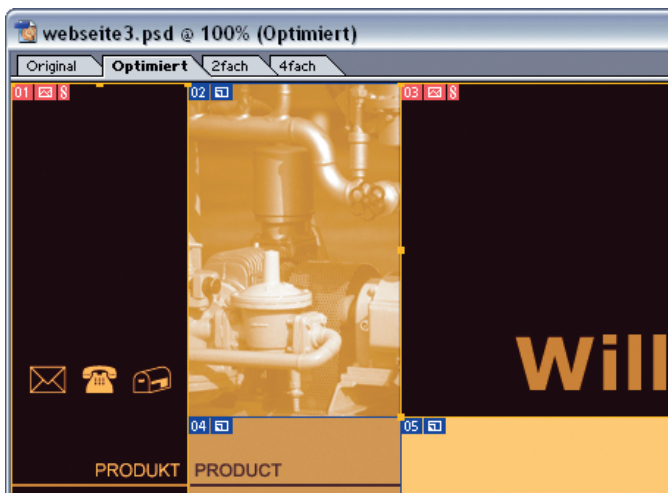


Abb. 5.28 Das neue Slice-Set wird andersfarbig hervorgehoben

Über die Funktionen des Kontextmenüs kann die Verbindung auch wieder aufgehoben werden. Weitergehende Funktionen finden Sie übrigens im [SLICES](#)-Menü. Hier können Sie Slices beispielsweise auch speichern und laden.

5.5 Die optimalen Exporteinstellungen

Die Exporteinstellungen werden im **OPTIMIEREN**-Palettenfenster vorgenommen. Wir wollen Ihnen nun die wichtigsten Funktionen vorstellen. Grundsätzlich kann das Ergebnis in vier verschiedenen Dateiformaten optimiert werden – allerdings werden Sie vermutlich nur auf zwei Formate zurückgreifen.

- ☐ Das GIF-Dateiformat unterstützt maximal 256 Farben, und ist dadurch auf plakative Grafiken und Bilder mit wenigen Farben beschränkt. Für Farbverläufe eignet sich das Dateiformat daher nicht.
- ☐ Das JPEG-Dateiformat unterstützt den TrueColor-Modus mit 16,7 Millionen Farben und eignet sich daher besonders für die Umwandlung von Fotos. Durch die Artefakte, die bei diesem Komprimierungsverfahren entstehen, ist dieses Dateiformat beispielsweise für die Darstellung von scharfkantigen Schriften weniger geeignet.
- ☐ Beim PNG-Dateiformat gibt es zwei Varianten: PNG-8 unterstützt wie das GIF-Format 256 Farben, PNG-24 dagegen den TrueColor-Modus. Dieses Dateiformat hat sich bisher allerdings nicht im Web durchsetzen können. Daher ist es riskant dieses Format zu verwenden. Es wird nämlich nicht von allen Webbrowsern unterstützt.
- ☐ Das WBMP-Dateiformat ist ein spezielles Format, das nur zwei Farben unterstützt: Schwarz und Weiß. Dieses Dateiformat kommt bei mobilen Geräten wie beispielsweise Mobiltelefonen zum Einsatz.

Qualitativer Verlust

Jedes dieser Dateiformate führt zu einem qualitativen Verlust. Entweder werden Farben zur Dateiverkleinerung entfernt oder ähnliche Farbbereiche zusammengefasst. Je nach Stärke der Komprimierung wird die Verschlechterung deutlich sichtbar. Daher ist das Komprimieren stets ein Kompromiss zwischen Bildqualität und Dateigröße.

Im **OPTIMIEREN**-Palettenfenster finden Sie im oberen Listenfeld verschiedene vordefinierte Exporteinstellungen für die unterschiedlichen Dateiformate. Diese Vorlagen eignen sich, wenn Sie sich „um nichts weiter kümmern“ wollen. Oft werden Sie damit bereits ordentliche Ergebnisse erhalten.



Abb. 5.29 Verschiedene Voreinstellungen

5.5.1 Optimieren der Vorlage

Das Originalbild ist 1.010 KByte groß. Das können Sie in der Statusleiste ablesen, wenn Sie die entsprechende Option eingblendet haben. Wenn Sie beispielsweise die **2FACH**-Ansicht aktiviert haben, sehen Sie im rechten Teil des Dokumentfensters zunächst einmal nichts.

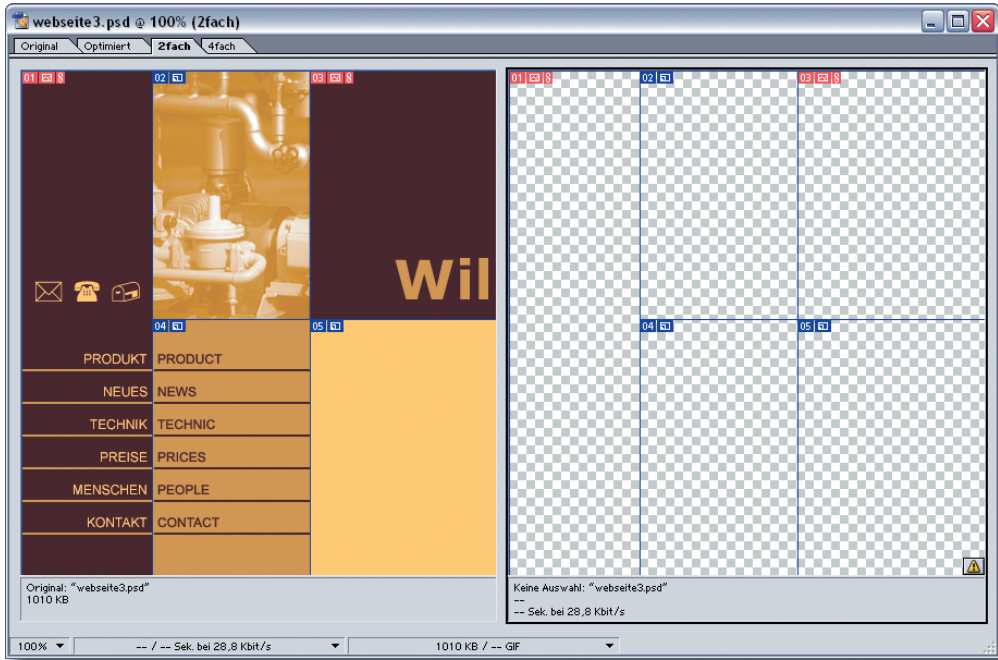


Abb. 5.30 Die optimierte Ansicht ist zunächst leer

Das liegt daran, dass die **OPTIMIERT**-Ansicht zunächst generiert werden muss. Wenn die Ansicht automatisch berechnet werden soll, aktivieren Sie die Option **AUTO-REGENERIEREN**, die Sie im Pfeilmönü des **OPTIMIEREN**-Palettenfensters finden. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die **OPTIMIERT**-Ansicht bei jeder Änderung der Exporteinstellungen automatisch neu berechnet. Daher sollten Sie diese Option stets aktivieren.

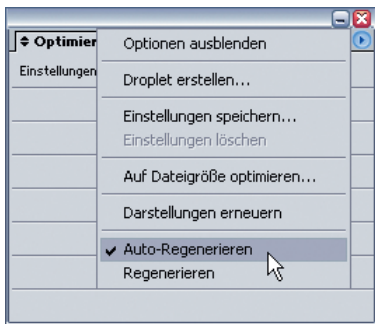


Abb. 5.31 Automatisches Aktualisieren der Vorschau

Nach dem Aktivieren der Option sehen Sie einerseits die optimierte Variante und zum anderen die Dateigröße der komprimierten Version. Beim Umwandeln in das GIF-Dateiformat bleiben ganze 39,55 KByte übrig.

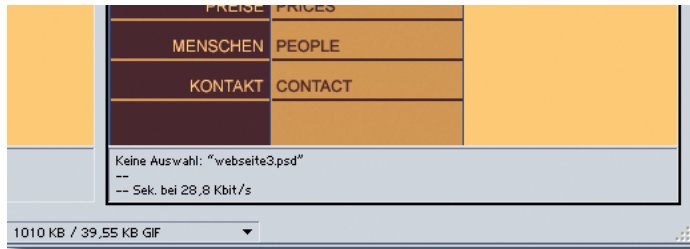


Abb. 5.32 Die aktualisierte Optimiert-Ansicht

Wenn Sie mit dem Slice-Auswahlwerkzeug ein oder mehrere Slices markieren, werden die Optimierungswerte für die Auswahl angezeigt. Dabei ist es egal, ob Sie die Auswahl im **ORIGINAL**- oder **OPTIMIERT**-Bereich vornehmen. Bei der Auswahl des Foto-Slice wird übrigens erkennbar, dass dieses bereits 29,98 KByte in Anspruch nimmt – also etwas mehr als 3/4 der gesamten Dateigröße.

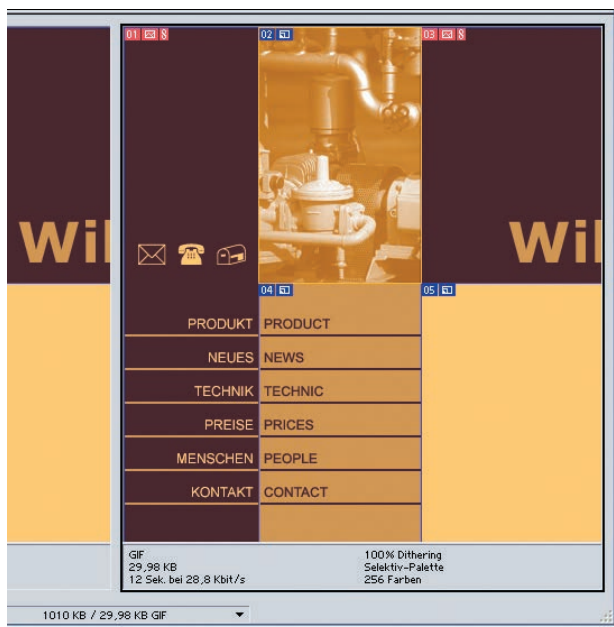


Abb. 5.33 Die Daten des Foto-Slice

Die Optimierungseinstellungen für die Auswahl werden unter dem Dokument angezeigt. Sollten Sie diese Einstellungen dort nicht finden, aktivieren Sie die Funktion **ANSICHT/OPTIMIERUNGSGESETZGEBER**.

Da die GIF-Komprimierung ja durch eine Reduzierung der Farbanzahl kleinere Dateien erzeugt, ist die Information interessant, welche Farben in der Farbtabelle enthalten sind. Die verwendeten Farben für das markierte Slice werden im **FARBTABELLE**-Palettenfenster angezeigt. So hat beispielsweise das nachfolgend markierte Slice insgesamt 17 verschiedene Farben.



Abb. 5.34 Diese Farben sind in der Farbpalette enthalten

Wenn Sie ein Slice markiert haben, bei dem die JPEG-Komprimierung eingestellt wurde, bleibt das **FARBTABELLE**-Palettenfenster natürlich leer, da es hier ja keine Beschränkung der Farbanzahl gibt.

Sie wundern sich, woher die vielen Farben kommen? Offensichtlich besteht doch das Slice nur aus einem hellen und einem dunklen Brauntönen. Nun, die schrägen Kanten der Schrift werden mit dem so genannten Anti-Aliasing geglättet. Damit kein hässlicher „Treppenstufeneffekt“ zu sehen ist, werden an den Kanten die Farben der Schrift und des Hintergrunds gemischt.

Dies wird gut sichtbar, wenn Sie die Darstellungsgröße stark erhöhen. So haben wir beim folgenden Bild einen Zoom-Faktor von 600 % verwendet. Dort sehen Sie, dass tatsächlich weit mehr Farbtöne benötigt werden, als man zunächst vermuten könnte.



Abb. 5.35 Die benötigten Farben werden sichtbar

Weil die Zwischentöne für das Anti-Aliasing verwendet werden, ist Vorsicht bei der Farb-reduktion geboten. Wenn nämlich Farben entfernt werden, werden die Schriftkanten un-sauberer.

5.5.2 Das JPEG-Dateiformat

Wir hatten schon darauf hingewiesen, dass das JPEG-Dateiformat besonders gut für Fotos geeignet ist. Andererseits hatten wir festgestellt, dass das Foto in unserem Beispieldokument einen großen Teil der Dateigröße ausmacht.

Daher wollen wir jetzt die Optimierungseinstellungen für das Foto-Slice ändern. Markieren Sie dazu dieses Slice mit dem Slice-Auswahlwerkzeug. Stellen Sie im **OPTIMIEREN**-Palettenfenster das **JPEG**-Format ein. Folgende Optionen werden hier angeboten:

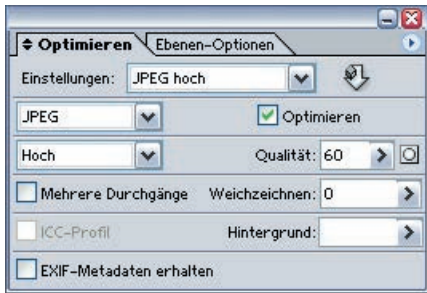


Abb. 5.36 Die JPEG-Optionen

Auch in diesem Palettenfenster geben die Hilfeschildchen nähere Erläuterungen zu den Optionen an. Sie erscheinen, wenn Sie den Mauszeiger einen Moment über eines der Optionsfelder halten.

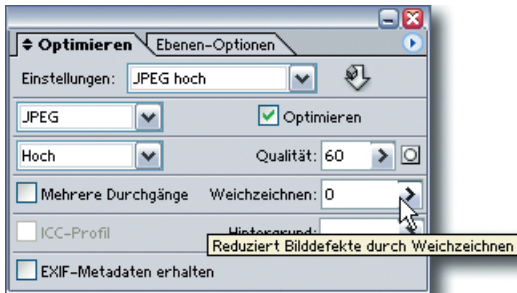


Abb. 5.37 Informationen zu den Komprimierungsoptionen

Die Stärke der Komprimierung wirkt sich auf die Dateigröße aus. Je geringer der Wert im **QUALITÄT**-Eingabefeld ist, umso kleiner wird die Datei – umso schlechter wird aber auch die Bildqualität. Hier müssen Sie sich an den geeigneten Kompromisswert „herantasten“. Beobachten Sie nach dem Ändern der Werte das Bild in der **OPTIMIERT**-Ansicht.

Probieren Sie aus, bis zu welchem Komprimierungsfaktor die Artefakte nicht zu sehen sind. In der vergrößerten Ansicht wird die Funktionsweise des JPEG-Dateiformats sichtbar:



Abb. 5.38 Die JPEG-Artefakte

Das Prinzip der JPEG-Komprimierung

JPEG teilt das Bild in 8 x 8 Pixel große Bereiche ein. Innerhalb der Bereiche werden ähnliche Farben zu einem Farbtton zusammengefasst. Je höher die Komprimierungsrate ist, umso weniger ähnlich müssen die Farben sein, um zu einer Farbe zusammengefasst zu werden. Dadurch werden bei hohen Komprimierungsraten die 8 x 8 Pixel großen Bereiche sichtbar. Der Fachmann sagt: „Die Artefakte werden sichtbar.“

Je niedriger der eingegebene Wert ist, umso stärker wird das Bild komprimiert. Um die Hälfte der GIF-Dateigröße zu erreichen, reicht ein Wert von 60 aus. Dabei ist kein qualitativer Verlust erkennbar. Ein Viertel der GIF-Dateigröße erreichen Sie mit einem Wert von 30. Die Qualität ist dabei noch völlig ausreichend. Bei niedrigeren Werten entsteht allerdings eine Verschlechterung, die nicht mehr im Verhältnis zur Reduzierung der Dateigröße steht.

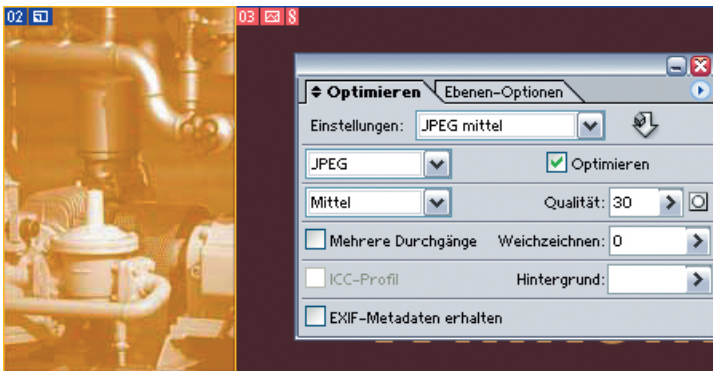


Abb. 5.39 Erhöhen des Komprimierungsfaktors

Um die Sichtbarkeit der Artefakte zu reduzieren kann die **WEICHZEICHNEN**-Option verwendet werden. Da damit aber das Bild unscharf wirkt, muss diese Option behutsam eingesetzt werden.

Slices auswählen

Wenn Sie begutachten wollen, wie groß die Gesamtdatei nach dem Export wird, müssen alle Slices markiert werden. Wenn das Slice-Auswahlwerkzeug aktiv ist, wird die Funktion **AUSWAHL/ALLE SLICES** verfügbar, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg + A** erreichen.

Ist dagegen ein Auswahl-Werkzeug aktiv, wird hier die Option **ALLES AUSWÄHLEN** angeboten, mit der für das gesamte Dokument ein Auswahlbereich erstellt wird. Nach dem Auswählen aller Slices sehen Sie in der Statuszeile, dass die ursprüngliche Dateigröße auf ganze 14 % reduziert werden konnte – und das ohne sichtbare Verschlechterung der Bildqualität!

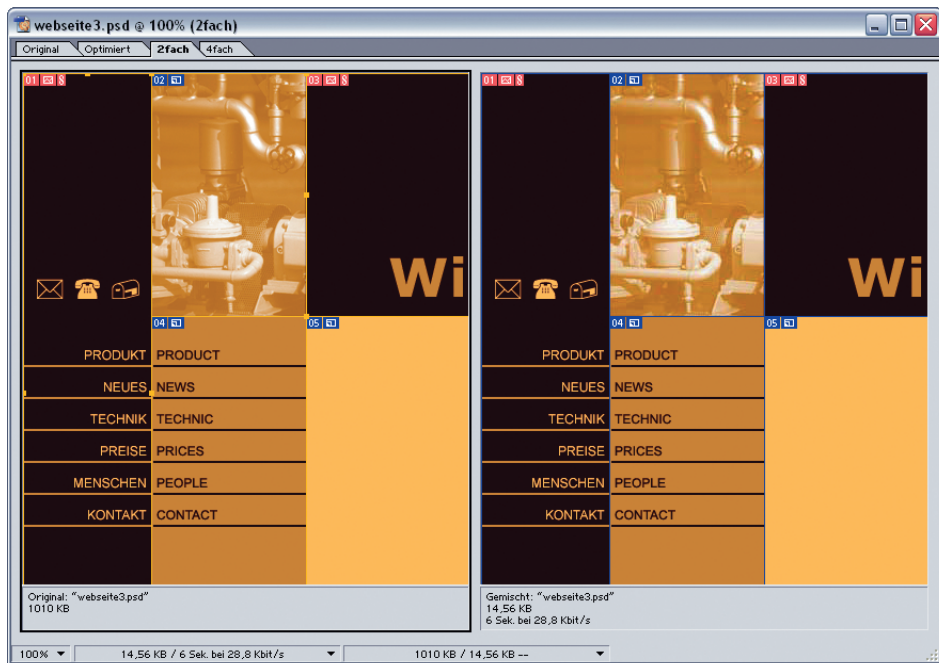


Abb. 5.40 Die Dateigröße wurde drastisch reduziert

5.5.3 Das GIF-Dateiformat

Alle anderen Slices sollen im GIF-Dateiformat exportiert werden. Wir hatten ja schon darauf hingewiesen, dass sich die Artefakte negativ auf die Kanten von Schriftzügen auswirken. Hinzu kommt außerdem, dass die JPEG-Dateigröße in diesen Fällen oft höher ist, als beim GIF-Dateiformat.

Die qualitative Verschlechterung sehen Sie in der folgenden Abbildung. Flächen, die eigentlich einfarbig sein müssten, sind nun mit Artefakten belegt. Deshalb sollten Sie in diesen Bereichen auf das JPEG-Dateiformat verzichten.

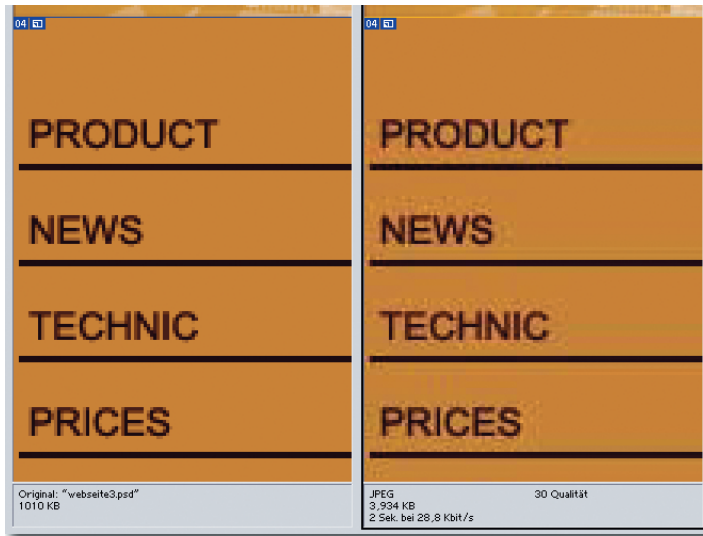


Abb. 5.41 Nachteile des JPEG-Dateiformats

Für das GIF-Dateiformat stehen die folgenden Optionen im **OPTIMIEREN**-Palettenfenster zur Verfügung. Dazu müssen Sie aber mehrfach auf das Doppelpfeilsymbol im Registerkartenreiter klicken. Andernfalls werden nämlich nur die wichtigsten Optionen in einem verkleinerten Palettenfenster angezeigt.

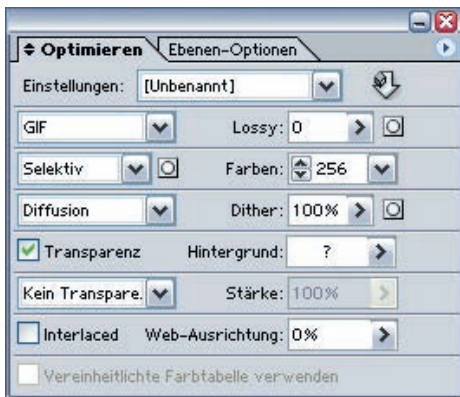


Abb. 5.42 Die GIF-Optionen

Die wichtigste Option ist die Angabe der maximalen Farbanzahl in der Farbpalette. Dabei wird nur der Höchstwert festgelegt. Kommen in dem markierten Slice weniger Farbtöne vor, wird diese Anzahl verwendet.

So werden beispielsweise in den beiden verbundenen Slices nur 70 Farben benötigt. Klicken Sie dazu in der **OPTIMIERT**-Ansicht eins der beiden Slices an. Sie sehen die verwendeten Farbtöne im **FARBTABLE**-Palettenfenster.

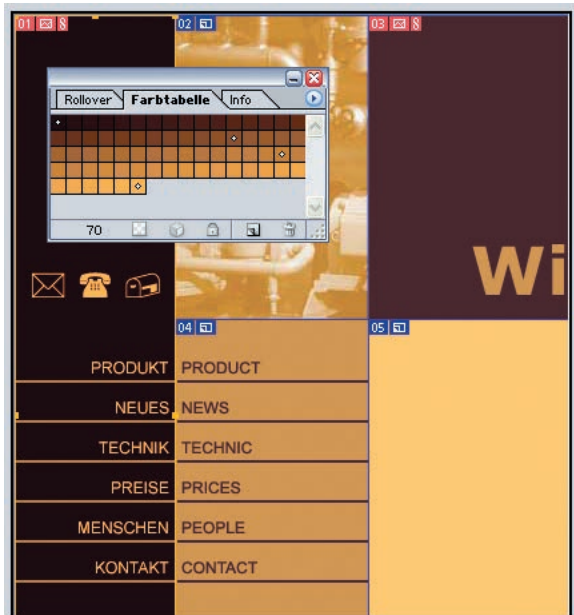


Abb. 5.43 Die benötigten Farbtöne in der Farbtabelle

Die mit einer ungefüllten Raute gekennzeichneten Farbtöne sind übrigens websichere Farben. Alle anderen Farben sind Zwischentöne.

Ist die Farbanzahl geringer als 256, tritt auch keine qualitative Verschlechterung des Ergebnisses auf. Natürlich können Sie die Dateigröße weiter reduzieren, indem Sie die maximal mögliche Farbanzahl herunersetzen. Allerdings können Sie dabei unter Umständen nur wenige Byte einsparen.

So ergeben sich gerade 239 Byte weniger, wenn die Farbanzahl auf 35 halbiert wird. ImageReady entfernt dabei automatisch die Farben, die sich besonders ähnlich sind, sodass kein großer Qualitätsverlust entsteht.

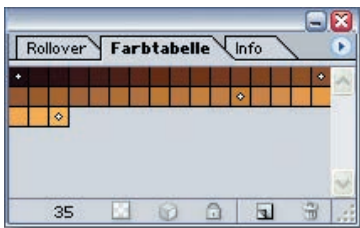


Abb. 5.44 Halbieren der Farbanzahl

Elegante Möglichkeiten zur Dateigrößenreduzierung

Neben der Reduzierung der Farbanzahl bietet ImageReady für das GIF-Dateiformat weitere Möglichkeiten an, um die Dateigröße zu reduzieren und die Qualität zu optimieren.

Im Listenfeld unter dem Dateiformat können Sie Einfluss auf die Zusammenstellung der Farbtabelle nehmen und damit eine optimale Qualität erreichen. Insgesamt werden dort neun verschiedene Optionen angeboten.

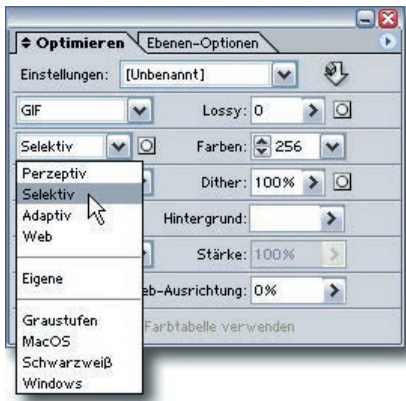


Abb. 5.45 Verschiedene Farbtabellen-Optionen

- ❑ Mit der Option **PERZEPTIV** werden bevorzugt Farben in die Farbtabelle aufgenommen, die vom menschlichen Auge besser wahrgenommen werden. Damit erreichen Sie in vielen Fällen eine gute Qualität.
- ❑ Die **SELEKTIV**-Option wird standardmäßig vorgegeben und geht noch einen Schritt weiter. Hier haben breitere Farbbereiche und Webfarben Vorrang. Meist erzielen Sie mit dieser Option die qualitativ besten Ergebnisse mit einer hohen Farbtreue.
- ❑ Die Option **ADAPTIV** erstellt eine Farbtabelle mit den am häufigsten im Bild vorkommenden Farben. Bei unserem Beispiel hätte diese Option keine Auswirkungen, da sowieso weniger Farben im Bild vorhanden sind, als wir für die maximale Farbanzahl festgelegt hatten.
- ❑ Die **WEB**-Option sorgt dafür, dass ausschließlich websichere Farben in der Farbtabelle verwendet werden.

Die anderen Optionen bieten sich für ganz spezielle Aufgabenstellungen an.

- ❑ Ist die Option **EIGENE** aktiviert, können die Farben der Farbpalette frei zusammengestellt werden. Sie können dann im Farbwähler den gewünschten Farbton auswählen. In der Praxis werden Sie wohl eher selten auf diese Möglichkeit zurückgreifen, da sie mit den im Bild vorkommenden Farbtönen nichts zu tun hat.

Bei den folgenden Optionen ist ein Ändern der Farbpalette nicht möglich – es handelt sich um feststehende Zusammenstellungen.

- ❑ Die **GRAUSTUFEN**-Option wandelt die aktuellen Farbtöne der Farbpalette in Graustufen um. Es entsteht also ein schwarzweißes Ergebnis.

- ☐ **MacOS** bietet die Standard-Farbpalette an, die maximal 256 Farben enthalten kann.
- ☐ Bei der **SCHWARZWEIß**-Option werden lediglich die beiden „Farben“ Schwarz und Weiß angeboten, was beim Einsatz des WBMP-Dateiformats interessant ist.
- ☐ Bei der letzten Option – **WINDOWS** – werden die Standardfarben der Windows-Systempalette angeboten.

Gewichtende Farbreduktion

ImageReady verfügt über eine „intelligente“ Option, wichtige von unwichtigen Bildbereichen zu unterscheiden und unterschiedlich zu optimieren. Dazu können beispielsweise Alphakanäle verwendet werden. Weiße Bereiche der Maskierung werden als wichtig angesehen, schwarze Bereiche als unwichtig.

Außerdem können Text- und Vektorformebenen für die Gewichtung herangezogen werden. Sie erreichen die Option über die Schaltfläche rechts neben dem zuvor beschriebenen Listenfeld. Im folgenden Dialogfeld wird markiert, was zur Gewichtung herangezogen werden soll.

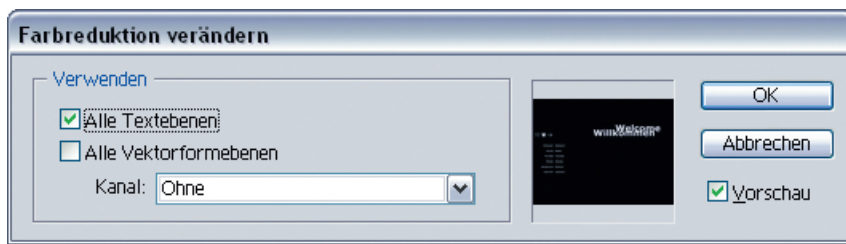


Abb. 5.46 Unterschiedliche Gewichtung von Bildbereichen

Bei unserem Beispiel ist diese Option eher uninteressant. Wenn Sie aber beispielsweise Text auf einem unwichtigen Hintergrund platzieren, kann diese Option erhebliche Vorteile bringen.

Störungsfilter einsetzen

Wenn sehr wenige Farben verwendet werden, versucht ImageReady die fehlenden Farben durch Rasterungen auszugleichen. Dithering nennt dies der Fachmann. Dabei werden unterschiedliche Optionen für die Art der Rasterung bereitgestellt, die Sie im nächsten Listenfeld finden.

Um das Prinzip zu erläutern, verwenden wir das Foto-Slice, bei dem die Änderungen deutlich werden. Die anderen Slices eignen sich wegen der einfarbigen Flächen weniger. Bei Verläufen wirkt sich das Dithering dagegen sehr stark aus.

Wir haben für das Beispiel die Farbanzahl des Foto-Slice drastisch reduziert. Ganze 3 Farben werden beim folgenden Bild verwendet und das Motiv ist dennoch zu erkennen. Wir haben hier außerdem die Dithering-Option **KEIN DITHER** eingestellt. Dabei stoßen die Farbflächen direkt aneinander.

Um die Auswirkungen gut erkennen zu können, haben wir eine Darstellungsgröße von 200 % eingestellt.



Abb. 5.47 Drei Farben ohne Dithering

Bei der Option **DIFFUSION** wird eine zufällige Verteilung eingesetzt. Dabei werden die aneinander angrenzenden Pixel sozusagen „gemischt“. Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend links abgebildet – diese Standardvorgabe sollten Sie verwenden, da damit das beste Ergebnis erzielt wird. Rechts sehen Sie die Option **MUSTER**, bei der die Pixel „sortiert“ wirken. Das Ergebnis wirkt weniger realistisch.



Abb. 5.48 Zwei Dithering-Verfahren. Links Diffusion, rechts Muster

Die **STÖRUNGSFILTER**-Option am Ende der Liste kann eingesetzt werden, wenn Nahtmuster an den Kanten von Slices vermieden werden sollen. Diese „Nähte“ können durch Reduktion der Farbanzahl gelegentlich entstehen, wenn Sie zusammengehörende Flächen in mehrere Slices zerteilen.

Die Stärke des Ditherings wird im Eingabefeld rechts daneben eingestellt. Maximal 100 % sind hier möglich. Beim Dithering kann übrigens auch eine Maskierung zur Gewichtung eingesetzt werden.

Sie öffnen das folgende Dialogfeld über die Schaltfläche rechts neben dem Eingabefeld **DITHER**. Wurde eine Option aktiviert, kann im unteren Bereich angegeben werden in welcher minimalen und maximalen Stärke das Dithering vorgenommen werden soll.

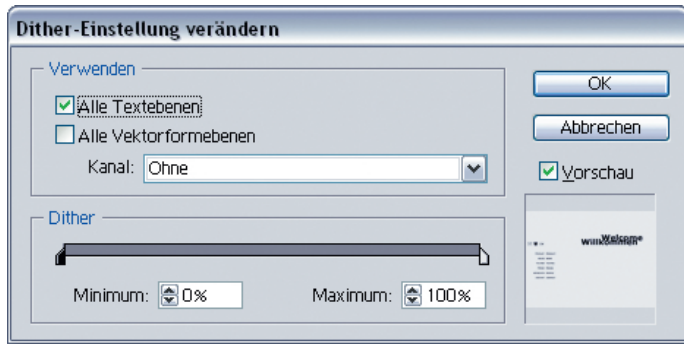


Abb. 5.49 Verwendung von Masken zur Gewichtung

Transparenzen verwenden

Das GIF-Dateiformat hat einen entscheidenden Vorteil gegenüber dem JPEG-Dateiformat: Sie können hier nämlich eine Farbe festlegen, die als transparent gilt. So können beispielsweise Bilder simuliert werden, die nicht rechteckig sind.

Dazu muss im **OPTIMIERTE**-Palettenfenster die **TRANSPARENT**-Option aktiviert werden. Welche Farbe transparent wirken soll, legen Sie im **FARBTABELLE**-Palettenfenster fest. Markieren Sie die betreffende Farbe und verwenden Sie die erste Schaltfläche in der Fußleiste, um die Farbe als transparent zu deklarieren. Die Farbe erhält dann eine Markierung und wird am Ende der Farbpalette angeordnet.



Abb. 5.50 Festlegen einer transparenten Farbe

Sie können in der **FARBTABELLE** auch mehrere Farbtöne als transparent festlegen.

Wenn Sie mit Ebeneneffekten gearbeitet haben, können Sie im **HINTERGRUND**-Feld angeben, wie der Hintergrund behandelt werden soll. Wir haben zur Demonstration das Beispiel aus unserem Workshop im Kapitel 3 verwendet.

Mit der **OHNE**-Option werden alle Farbtöne mit weniger als 50 % Transparenz vollständig transparent – die anderen vollständig deckend – angezeigt. Je nach Vorlage kann dabei beispielsweise ein Schatten verschwinden, was Sie nachfolgend links abgebildet sehen, oder schwarz werden. Dies sehen Sie rechts.

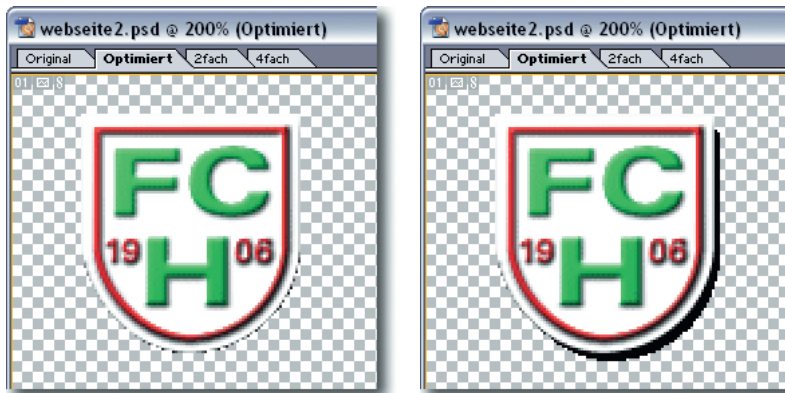


Abb. 5.51 Festlegen der Transparent-Optionen

Alternativ dazu kann die zu verwendende Hintergrundfarbe frei festgelegt werden. Sie können die aktuelle Vorder- oder Hintergrundfarbe einsetzen oder eine Farbe aus dem Farbwähler auswählen.

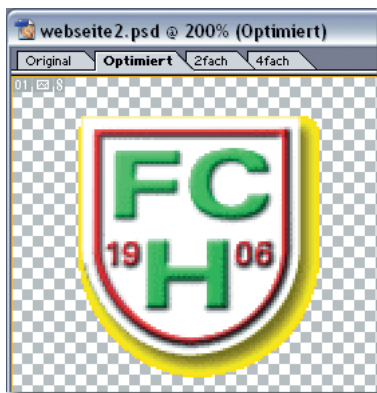


Abb. 5.52 Festlegen einer eigenen Hintergrundfarbe

Die Hintergrundfarbe können Sie dann mithilfe Ihres Webeditors definieren. Dies ist eine bessere Variante, als den gesamten einfarbigen Hintergrund mit als Bild zu speichern, weil einige Byte damit eingespart werden können.

5.5.4 Zusätzliche Optionen in der Farbtabelle

Die **FARBTABLE** bietet einige erwähnenswerte Funktionen an, um die Farbzusammenstellung zu beeinflussen. Die Farben können Sie durch Anklicken auswählen. Dabei können Sie auch mehrere Farben gleichzeitig auswählen. Halten Sie dabei die **[⇧]**-Taste gedrückt, um zusammenhängende Bereiche zu markieren, oder die **[Strg]**-Taste, um nicht zusammenhängende Farbfelder auszuwählen. Markierte Farben werden mit einer Markierungslinie umrandet.

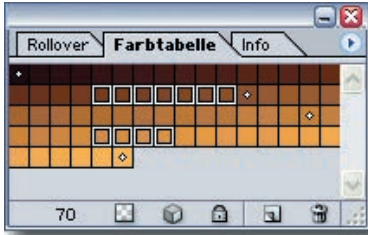


Abb. 5.53 Markieren von Farbfeldern

Wenn Sie vermeiden wollen, dass Farben gedithert werden, können Sie nicht websichere Farben zu websicheren Farben verschieben. Verwenden Sie dazu nach dem Markieren von Farbfeldern die zweite Schaltfläche in der Fußleiste des Palettenfensters. Sie sehen dann das folgende Symbol. Dieses Verschieben kann mit einem erneuten Klick auf die Schaltfläche jederzeit wieder aufgehoben werden.

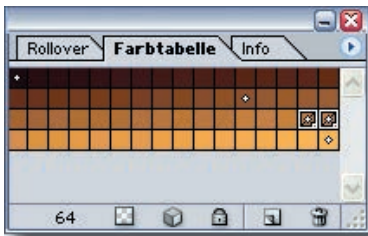


Abb. 5.54 Verschieben von Farben zu einer websicheren Farbe

Um zu vermeiden, dass einzelne Farben irrtümlich verändert werden, können Farben fixiert werden. Dazu dient die dritte Schaltfläche. Ein Kasten unten rechts in der Ecke kennzeichnet die Sperrung.

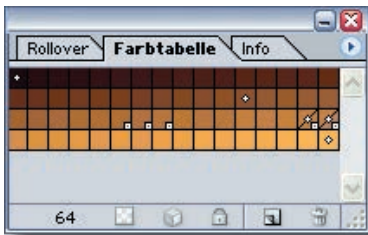


Abb. 5.55 Sperren von Farben

Die vorletzte Schaltfläche in der Fußzeile dient dazu, die aktuelle Vordergrundfarbe in die **FARB-TABELLE** aufzunehmen. Mit dem Mülleimersymbol können Sie Farben aus der **FARB-TABELLE** löschen.

Interessant ist übrigens auch ein Blick in das Pfeilmenü dieses Palettenfensters. Hier gibt es diverse interessante Funktionen – beispielsweise zum Sortieren der Farben nach unterschiedlichen Kriterien.

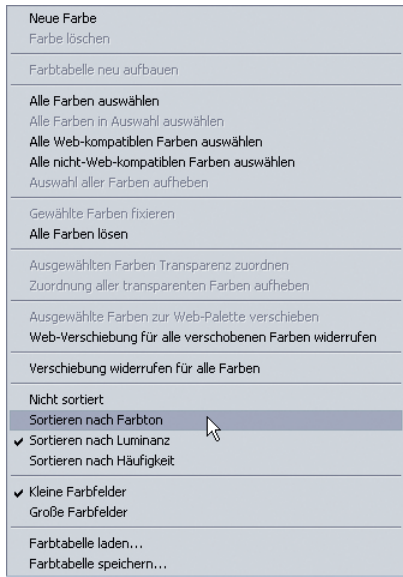


Abb. 5.56 Diverse Funktionen, die Sie im Pfeilmenü finden

Sortieren Sie beispielsweise die Farben nach der Häufigkeit, um zu erkennen, welche Farben entfernt werden können, ohne dass dies große Auswirkungen auf das Exportergebnis hat.

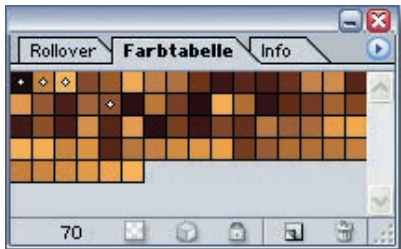


Abb. 5.57 Die Farben wurden nach der Häufigkeit sortiert

Farbtabellen können über die Funktionen im Pfeilmenü gespeichert und bei anderen Bildern wieder geladen werden.

Auch im Pfeilmenu des **OPTIMIEREN**-Palettenfensters gibt es eine interessante Funktion, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Mit der Funktion **AUF DATEIGRÖÖE OPTIMIEREN** wird im folgenden Dialogfeld ein Wert für die gewünschte Dateigröße festgelegt. ImageReady ermittelt dann automatisch die geeigneten Ausgabeoptionen – wahlweise für das ausgewählte oder auch alle Slices.



Abb. 5.58 Optimieren nach Dateigröße

Das PNG-Dateiformat

Abschließend noch eine Bemerkung zu den beiden PNG-Dateiformaten. Da die Optionen weitestgehend mit denen des GIF- beziehungsweise JPEG-Dateiformats identisch sind, können wir uns deren Erläuterung sparen.

Kapitel 6



**Animation:
Ein Werbebanner
gestalten und animieren**

In diesem Kapitel ...

6.1	Bewegte Bilder – der Aufbau einer Animation	207
6.1.1	Einige Animationsbeispiele	207
6.2	Aufbau eines Banners	212
6.2.1	Ein neues Dokument einrichten	212
6.2.2	Anpassen der Textebene	214
6.3	Aufbau der Animation	215
6.3.1	Standzeiten beachten	217
6.3.2	Ein „durchlaufender“ Filmstreifen	218
6.3.3	Das Leuchten animieren	220
6.3.4	Ausblenden des Schriftzugs	223
6.4	Film testen und exportieren	224
6.4.1	Optimieren der Animation	226
6.4.2	Exportieren des Ergebnisses	227
6.5	Ein paar interessante Funktionen	228
6.5.1	Optionen für transparente Bereiche in Animationen	229
6.5.2	Funktionen im Ebenen-Palettenfenster	230
6.5.3	Import-Optionen für Animationen	231

6.1 Bewegte Bilder – der Aufbau einer Animation

In diesem Kapitel gerät alles in Bewegung. Es geht nämlich um Animationen. Viele Werbebanner bedienen sich der Animationstechnik. Hier hat ImageReady einige interessante Funktionen anzubieten, wenn auch die Funktionsvielfalt nicht allzu groß ist. Anzumerken ist aber, dass das Interesse an bewegten Werbebannern in der jüngeren Vergangenheit nachgelassen hat. Scheinbar geht es den Webbesuchern nun mehr um die Inhalte als um optische Effekte.

Auch in diesem Kapitel wollen wir der Konstruktion nur wenig Raum widmen und Ihnen stattdessen die Animationsfunktionen näher vorstellen. ImageReady stellt einige Funktionen bereit, um die 25 Bilder, die für eine Animation pro Filmsekunde nötig sind, schnell und einfach zu erstellen.

6.1.1 Einige Animationsbeispiele

ImageReady liefert einige Musteranimationen mit. Sie finden diese im [PHOTOSHOP 7.0-Ordner \BEISPIELE\IMAGEREADY-ANIMATIONEN](#). An diesen Beispielen ist auch gut zu erkennen, welche Animations-Aufgabenstellungen Sie mit dem Programm erledigen können. Öffnen Sie beispielsweise die Datei [MIXER.PSD](#).



Abb. 6.1 Eine der Beispielanimationen

Diese Animation besteht aus einer gezeichneten Vorlage mit vier unterschiedlichen Zeichnungen. ImageReady bietet für diese traditionelle Animationstechnik wenig Hilfestellung an.

Sie können für solche Aufgaben die fertigen Bilder in ImageReady importieren – beispielsweise mit dem Scanmodul – und dann passend positionieren. Mehr Hilfestellung kann ImageReady nicht bieten. Welche Bilder alle in der Animation enthalten sind, können Sie im **ANIMATION**-Palettenfenster feststellen, das standardmäßig am unteren Rand der Arbeitsfläche angeordnet wird.

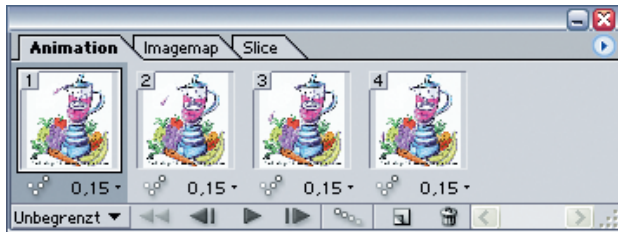


Abb. 6.2 Die einzelnen Bilder der Animation

Wenn Sie sich die Animation in bewegten Bildern ansehen wollen, verwenden Sie die Navigations-elemente in der Fußzeile des Palettenfensters. Die Anzeige erfolgt dann im Dokumentfenster – unabhängig davon, ob hier die **ORIGINAL**- oder **OPTIMIERT**-Ansicht eingeschaltet ist.



Abb. 6.3 Betrachten der Animation

Animationen sind genauso aufgebaut wie Rollover-Effekte. Je nach Animationsbild werden Ebenen ein- oder ausgeblendet. Um eines der Animationsbilder zu bearbeiten, kann es im **ANIMATION**-Palettenfenster markiert werden. Alternativ dazu gibt es auch im **EBENEN**-Palettenfenster Navigations-elemente zur Auswahl des Frames – so werden die einzelnen Animationsbilder nämlich genannt.

Wenn das **EBENEN**-Palettenfenster breit genug gezogen wird, ist auch die Frame-Nummer erkennbar.

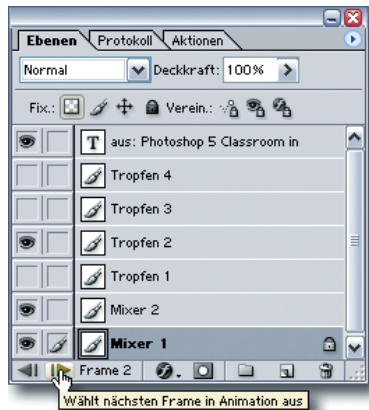


Abb. 6.4 Wechsel zu einem anderen Frame

Einblenden von Elementen

Die nächste Animationsart wird in der Beispieldatei **HAND.PSD** deutlich. Zunächst wird das Öffnen der Hand nach dem zuvor gezeigten Prinzip erledigt. Insgesamt sind vier verschiedene Bilder nötig, bis die Hand vollkommen geöffnet ist. Anschließend bleibt das Bild der geöffneten Hand statisch – es verändert sich nicht weiter.



Abb. 6.5 Die geöffnete Hand

Die weiteren Bewegungen entstehen dadurch, dass Schritt für Schritt weitere Textebenen eingeblendet werden. Der Schriftzug, der letztlich erscheint, ist auf verschiedene Ebenen aufgeteilt – für jeden einzelnen Buchstaben eine Ebene. Durch das nacheinander Einblenden der verschiedenen Ebenen entsteht der Eindruck der Bewegung. Dieser Animationstyp wird relativ häufig verwendet, da der Aufbau sehr einfach ist.

Im letzten Filmbild sind alle Ebenen eingeblendet und der Schriftzug ist vollständig zu lesen.



Abb. 6.6 Die komplettierte Animation

Bewegen von Elementen

Beim nächsten Animationstyp werden einzelne oder mehrere Ebenen im Dokument bewegt. Es besteht auch die Möglichkeit nur die Maske einer Ebene zu bewegen. Ein solches Beispiel finden Sie in der Datei [BOMBE.PSD](#). Die Lunte wird dabei von einer Ebenenmaske verdeckt, die Stück für Stück verschoben wird.

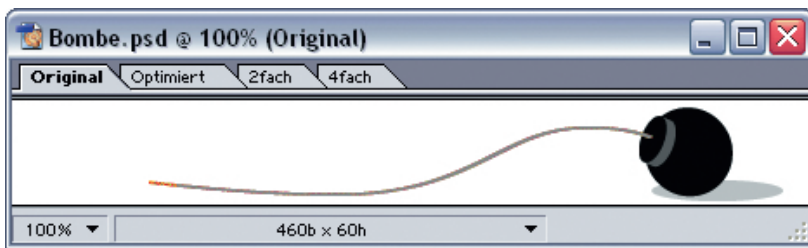


Abb. 6.7 Animation durch Verschieben einer Maske

Auch alle anderen Transformierungsoptionen können für die Animation verwendet werden: Ebenen können gestaucht oder gedreht werden. Natürlich ist auch das Neigen innerhalb der Animation machbar.

Effekte animieren

Es gibt Sonderfälle für die Animation, dazu gehört das Verbiegen von Text. Dass diese Option ebenfalls animiert werden kann, belegt die Beispielanimation [FRÜCHTE-ANIMATION.PSD](#). Hier verbiegt sich der Text kontinuierlich. Dies ist deshalb ein Sonderfall, weil ImageReady nicht allzu viele animierbare Verzerrungseffekte anbietet. Die Filter-Effekte können beispielsweise nicht animiert werden. Hier sind aufwändigere Schritte nötig.

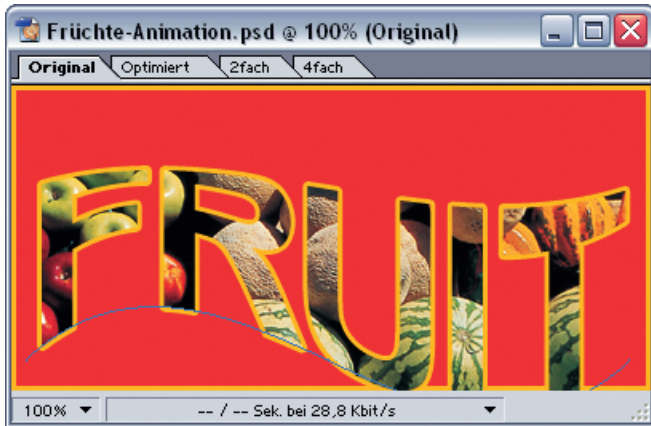


Abb. 6.8 Verzerren eines Effekts innerhalb einer Animation

Ebeneneffekte animieren

Der Hinweis auf die wenigen animierbaren Effekte bezieht sich nicht auf die Ebeneneffekte. Die Einstellungen der diversen verfügbaren Ebeneneffekte können Sie nämlich alle innerhalb einer Animation verändern.

Viele Bewegungen in einer Animation

ImageReady liefert im Verzeichnis [\BEISPIELE](#) eine Datei mit, bei der viele verschiedene Animationsteile integriert sind: [BANNER.PSD](#). Hier lohnt sich ein Hineinschauen, zumal die Animation auch sehr attraktiv gestaltet ist. Nachfolgend sehen Sie zwei Frames abgebildet.



Abb. 6.9 Eine interessante Beispielanimation

6.2 Aufbau eines Banners

Wir wollen jetzt ein Banner aufbauen, bei dem verschiedene Animationsarten eingesetzt werden sollen. Banner begegnen Ihnen in der Zwischenzeit recht häufig im Netz. Mit Bannern können Sie beispielsweise Werbung für Ihre Webseite oder ein Produkt machen.

Es ist aber auch etwas Vorsicht geboten: Inzwischen nerven die Banner oft die Anwender, sodass sie Werblocker installieren. Diese Utilities nutzen es aus, dass Banner Standardmaße haben. So werden meist einfach alle Bilder, die diesen Banner-Standardmaßen entsprechen, ausgeblendet.

Die Arbeitsweise der Werblocker beachten

Die Arbeitsweise der Werblocker sollten Sie bei der Gestaltung berücksichtigen. Falls Sie nämlich eine „normale“ Grafik in den Bannermaßen erstellen, kann es passieren, dass der Webbesucher sie nicht sieht, weil sie vom Werblocker als ein Werbefbanner eingestuft wird.

Ein Standard-Bannermaß ist 468 x 60 Pixel. Dies ist die volle Bannergröße. Dazu kommen halbe Bannergrößen von 234 x 60 Pixel oder kleine Banner mit 137 x 60 Pixel. Gelegentlich werden Banner auch in etwas anderen Größen eingesetzt – wie etwa 88 x 31 Pixel.

6.2.1 Ein neues Dokument einrichten

ImageReady hilft schon bei der Erstellung eines neuen Dokuments. Mit der Funktion **DATEI/NEU** werden nämlich im **GRÖÖE**-Listefeld Standardgrößen zur Bannergestaltung angeboten. Für unser Beispiel soll ein Banner in der vollen Größe erstellt werden.

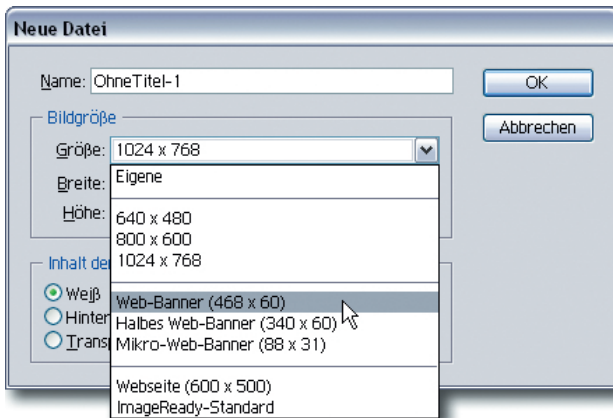


Abb. 6.10 Erstellen eines neuen Dokuments

Bei der Gestaltung von Bannern und anderen Webgrafiken entsteht ein Problem: Banner sind sehr klein. So werden Sie oft in einer vergrößerten Darstellung arbeiten müssen, um die Details erkennen zu können. Daran lässt sich nichts ändern – das liegt in der Natur der Webseitengestaltung.

Wir wollen für unser Banner das Beispiel aus dem Kapitel 4 umarbeiten. Öffnen Sie dazu dieses Dokument. Verbinden Sie alle Miniaturbildebenen mit der Ebene des Filmstreifens. Rufen Sie die Tastenkombination **(Strg)+[T]** auf, um die verbundenen Ebenen gemeinsam zu transformieren. Stellen Sie in der Optionsleiste für die Breite einen neuen Wert von **105 Pixeln** ein und für die Höhe **504 Pixel**. Bestätigen Sie die Veränderung durch Drücken der **[↵]**-Taste.



Abb. 6.11 Die neuen Werte der verbundenen Ebenen

In der Optionsleiste werden übrigens nur eingeschränkte Optionen angeboten – im Gegensatz zu Photoshop. Um auf alle Optionen beim Transformieren Zugriff zu haben, müssen Sie die Funktion **BEARBEITEN/TRANSFORMIEREN/PER EINGABE** aufrufen. Im folgenden Dialogfeld können Sie beispielsweise auch angeben, ob die Proportionen erhalten bleiben sollen.

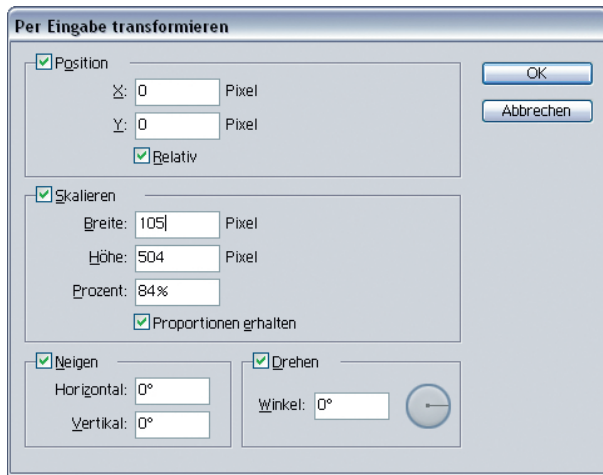


Abb. 6.12 Numerisch präzise Transformation

Ziehen Sie die Hintergrundebene per Drag & Drop in das neue Banner-Dokument, ebenso wie die gerade transformierten verbundenen Ebenen. Zum Positionieren können Sie die Pfeiltaste verwenden. Den Filmstreifen haben wir **10 Pixel** vom linken Rand angeordnet.

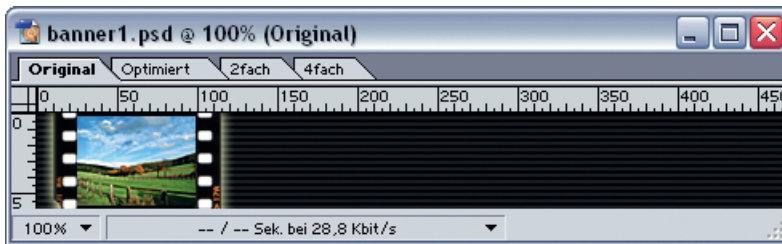


Abb. 6.13 Die verschobenen Ebenen

6.2.2 Anpassen der Textebene

Auch die Textebene soll in das neue Dokument übernommen werden. Hier sind aber neue Einstellungen für die Schrift nötig. So haben wir die Schriftgröße auf 40 Pixel reduziert und die folgenden weiteren Einstellungen vorgenommen. Außerdem wurde der Text mit dem Zusatz „.de“ ergänzt.

Durch die Reduzierung der Schriftgröße müssen auch die Einstellungen des verwendeten Effekts **SCHEIN NACH AUßEN** angepasst werden. Sie sehen die neuen Einstellungen nachfolgend rechts abgebildet.

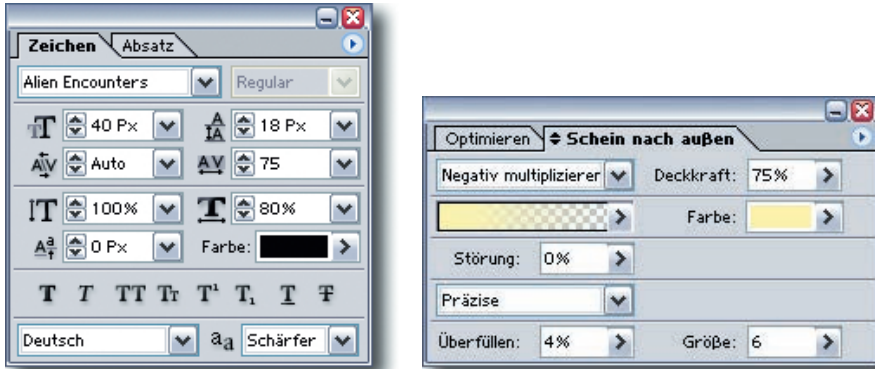


Abb. 6.14 Die neuen Einstellungen für die Textebene

Anschließend können Sie das Fotogalerie-Dokument schließen. Die anderen Elemente werden im Banner nicht benötigt. So erhalten Sie nun die folgende neue Situation im Banner-Dokument.

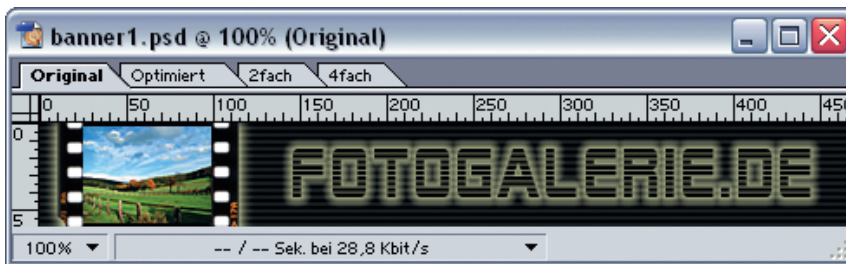


Abb. 6.15 Die neue Situation

Rückwärts arbeiten

Bei Animationen wird oft „rückwärts“ gearbeitet. So entsteht zunächst das Ergebnis, das am Ende der Animation zu sehen sein soll. Danach werden die Frames erstellt, die nötig sind, um zu diesem Endergebnis zu gelangen. Auf diese Art haben „manuelle Trickfilmer“ früher meist gearbeitet. Diese Arbeitsweise ist leichter und genauer – zum „Endergebnis hinarbeiten“ ist meist unkalkulierbar.

6.3 Aufbau der Animation

Wie Sie ja schon erfahren haben, bestehen Animationen aus vielen Einzelbildern. Bei Kinofilmen sind es 24 Bilder pro Sekunde und im Fernsehen 25 Bilder. Im Web werden meist 15 Bilder pro Sekunde eingesetzt.

Das Trickfilmprinzip beruht darauf, dass das menschliche Auge zu träge ist, um die unterschiedlichen Einzelbilder zu erfassen. Daher entsteht der Eindruck eines bewegten Films, obwohl in Wirklichkeit jedes einzelne Filmbild steht.

Die Animation soll vom Ende her aufgebaut werden. Dazu wird zuerst ein neues Filmbild (Frame) benötigt, das dem bisherigen Filmbild entspricht. Klicken Sie dazu im **ANIMATION**-Palettenfenster auf das Papiersymbol. Anschließend sehen Sie zwei Miniaturbilder. Klicken Sie auf das erste Miniaturbild, um es zu markieren. Die markierten Miniaturbilder werden grau umrandet dargestellt.

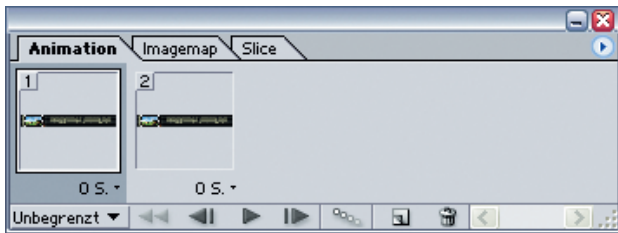


Abb. 6.16 Erstellen eines neuen Frames

Ein blinkender Schriftzug

Damit sich die Veränderungen, die jetzt am ersten Filmbild vorgenommen werden sollen, nicht auf alle Filmbilder auswirken, müssen Sie im Pfeilmenü des **EBENEN**-Palettenfensters die Option **ÄNDERUNGEN AN FRAME 1 PROPAGIEREN** ausschalten.

Schieben Sie anschließend die Textebene, nach dem Aktivieren des Verschieben-Werkzeugs, mit den Pfeiltasten so weit nach rechts aus dem Bild, dass die Textebene gerade nicht mehr zu sehen ist.

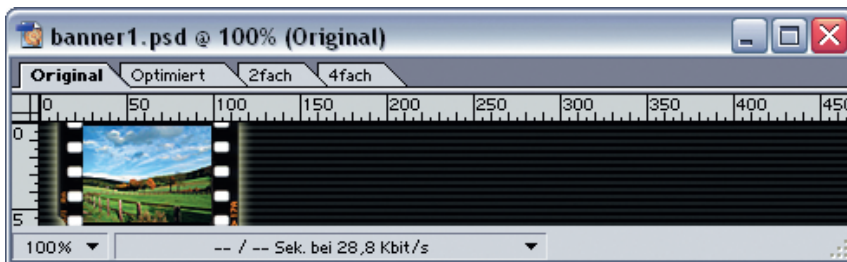


Abb. 6.17 Der Schriftzug ist nicht mehr zu sehen

Mit diesem Arbeitsschritt ist prinzipiell die erste Animation fertig gestellt: der Schriftzug blinkt nämlich. Im ersten Bild ist er da, im zweiten nicht. Dann wird die Animation wieder von vorne abgespielt. Das Blinken ist natürlich nicht besonders spannend. Diese Aufgabenstellung hätten Sie übrigens auch erledigen können, indem Sie einfach im ersten Filmbild die Ebene des Schriftzugs ausblenden.

„Fahrende“ Schriften

Wir haben die Ebene verschoben, weil die Schrift nicht blinken, sondern in das Bild hineinfahren soll. Das Hereinfahren ins Bild könnten Sie manuell bewerkstelligen: Sie erstellen ein weiteres Frame, bei dem die Textebene um einige Pixel verschoben wird. Diese Arbeitsschritte wiederholen Sie so oft, bis der Schriftzug wieder auf der ursprünglichen Position ist. Dies wäre natürlich eine erhebliche Arbeit.

Aber keine Bange, dafür bietet ImageReady eine Hilfestellung an. Rufen Sie aus dem Pfeilmenü des **ANIMATION**-Palettenfensters die Funktion **DAZWISCHEN EINFÜGEN** auf, nachdem Sie das erste Frame markiert haben. Damit wird das folgende Dialogfeld geöffnet.

Hier wird angegeben, wie viele Bilder automatisch eingefügt werden sollen. Dabei berechnet ImageReady selbstständig die Unterschiede der Position, der Deckkraft und der Effekte, wenn die entsprechende Option aktiviert wurde.

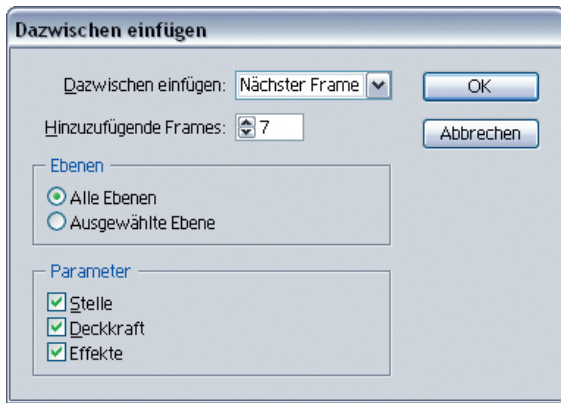


Abb. 6.18 Einfügen weiterer Frames

Nach dem Bestätigen sind entsprechend viele neue Bilder im **ANIMATION**-Palettenfenster zu sehen.

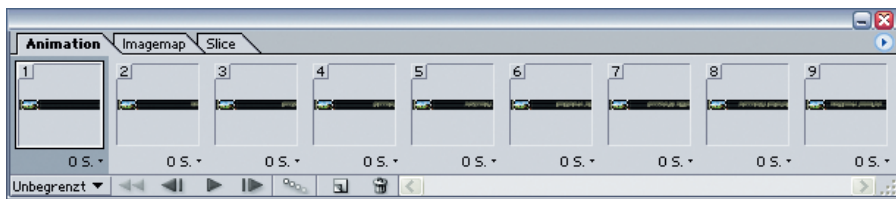


Abb. 6.19 Die neu eingefügten Frames

Insgesamt sehen Sie jetzt im **ANIMATION**-Palettenfenster neun Frames – die beiden Ausgangsframes und die sieben neu eingefügten. Wenn Sie sich die einzelnen Frames ansehen merken Sie, dass der Schriftzug bei jedem Filmbild ein wenig mehr zu sehen ist.

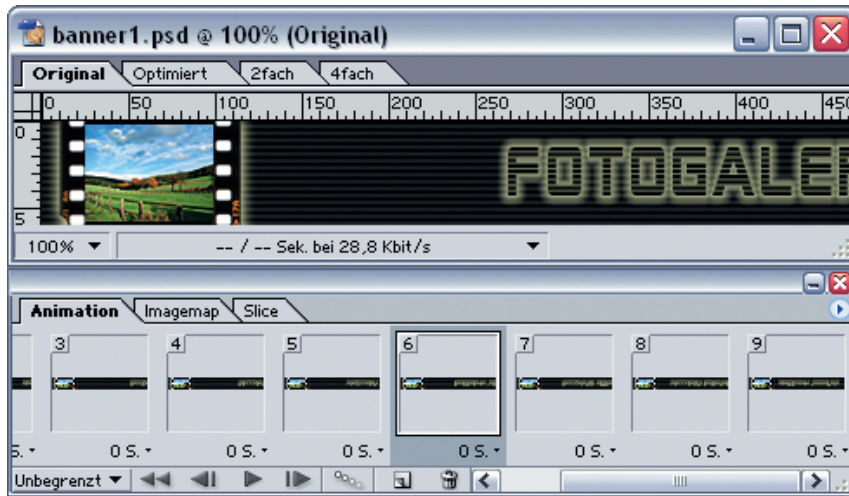


Abb. 6.20 Betrachten eines Frames

Durch die Anzahl der eingefügten Frames bestimmen Sie, wie schnell der Schriftzug in das Bild fahren soll. Bei unserem Beispiel dauert es demnach ungefähr eine halbe Sekunde, bis der Schriftzug vollständig zu sehen ist.

Fachjargon

Die neu eingefügten Frames werden im Fachjargon übrigens Zwischenphasen genannt, die beiden Ausgangsframes Keyframes oder auch Schlüsselbilder. Die Keyframes sind Bilder, bei denen gravierende Änderungen im Bild passieren. Dies könnte zum Beispiel eine Richtungsänderung beim Verschieben oder das Erscheinen eines neuen Elements im Bild sein.

6.3.1 Standzeiten beachten

Unter jedem Frame wird angezeigt, wie lange dieses Frame zu sehen ist. Bei unser Beispielanimation sehen Sie dort den Wert **0 S.** Das bedeutet, dass jedes Filmbild so schnell erscheint, wie es geladen werden kann. Dadurch entsteht der Eindruck einer fließenden Bewegung.

Soll ein Bild längere Zeit zu sehen sein, muss ein höherer Standwert eingegeben werden. Sie erreichen ein Menü mit verschiedenen Vorgabewerten, wenn Sie auf das Pfeilsymbol unter dem Miniaturbild klicken.

Markieren Sie zunächst das erste Filmbild und stellen Sie dort eine Standzeit von **2** Sekunden ein. Dieselbe Standzeit soll dann anschließend auch dem letzten Frame zugewiesen werden. Alle anderen Bilder bleiben ohne Verzögerung.



Abb. 6.21 Einstellen der Standzeit

6.3.2 Ein „durchlaufender“ Filmstreifen

Für den Filmstreifen haben wir uns eine Animation ausgedacht, bei der ImageReady leider keine Hilfestellung anbietet. Hier soll Frame für Frame erstellt werden. Es soll der Eindruck entstehen, der Filmstreifen würde „durchlaufen“ – wie ein Film im Kino.

- 1** Markieren Sie das erste Filmbild. Klicken Sie in der Fußleiste auf das Papiersymbol, um ein Duplikat des ersten Frames zu erstellen.
- 2** Da alle Ebenen mit den Miniaturfotos verbunden sind, reicht es aus, wenn Sie irgendeine der Ebenen auswählen. Rufen Sie dann das Verschieben-Werkzeug auf. Verschieben Sie die Ebenen mit den Pfeiltasten um 31 Pixel nach oben.

Sie erinnern sich? Durch Drücken der $\uparrow$ -Taste wird die Ebene um 10 Pixel nach oben geschoben. Damit entsteht eine Situation, bei der der Steg zwischen zwei Fotos genau in der Bildmitte zu sehen ist. Sie Standzeit für dieses neue Frame muss auf 0 S. eingestellt sein.

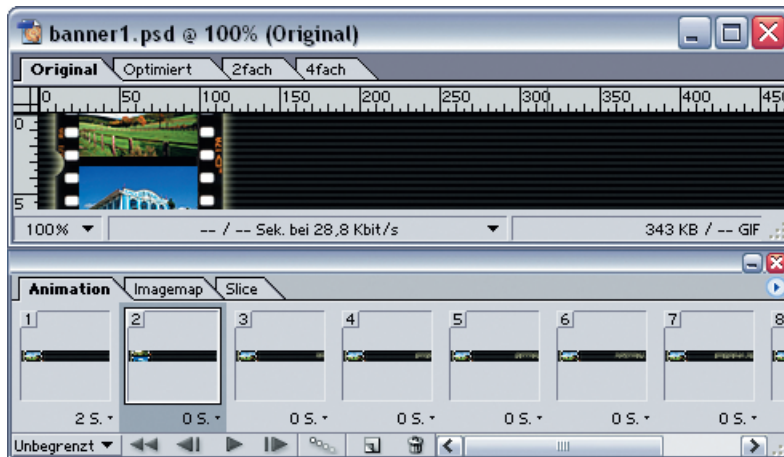


Abb. 6.22 Ein neues Frame

- 3** Als Nächstes wird ein Duplikat des gerade neu erstellten Frames benötigt. Klicken Sie dazu erneut auf das Papiersymbol in der Fußzeile des **ANIMATION**-Palettenfensters.

Das neu erstellte Frame wird automatisch markiert, sodass Sie sofort beginnen können auch hier die Ebenen zu verschieben, zumal auch die Ebenenmarkierung ebenso wie das zuvor ausgewählte Werkzeug aktiv bleibt. Für diese Ebene soll eine Standzeit von **1 S.** eingestellt werden. Hier ist das gesamte neue Filmbild zu sehen, wenn Sie auch diese Ebene um **31 Pixel** verschoben haben.

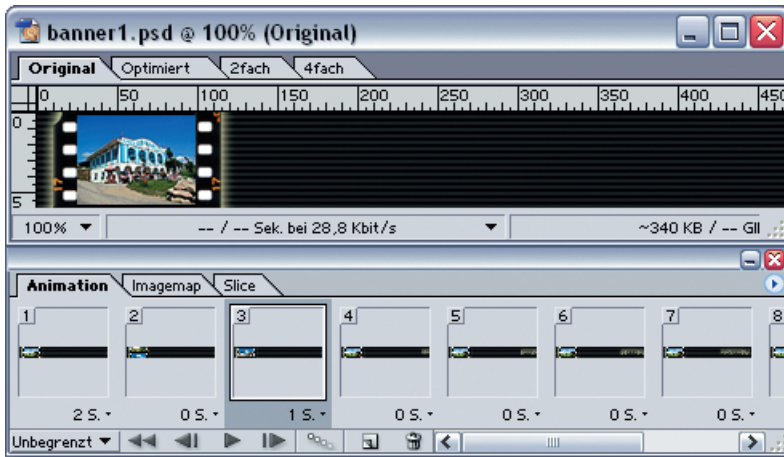


Abb. 6.23 Das nächste Stadium

- 4** Jetzt kommt etwas Fleißarbeit auf Sie zu. Alle folgenden Filmbilder sollen mit denselben Arbeitsschritten nach oben geschoben werden. Dabei erhält jeweils das Mittelbild eine Standzeit von **0 S.** und das komplettierte Bild von **1 S.** Wenn alles geklappt hat, ist im Filmbild Nummer 15 das letzte Foto vollständig zu sehen. So sollten Sie die folgende Anordnung vorfinden:

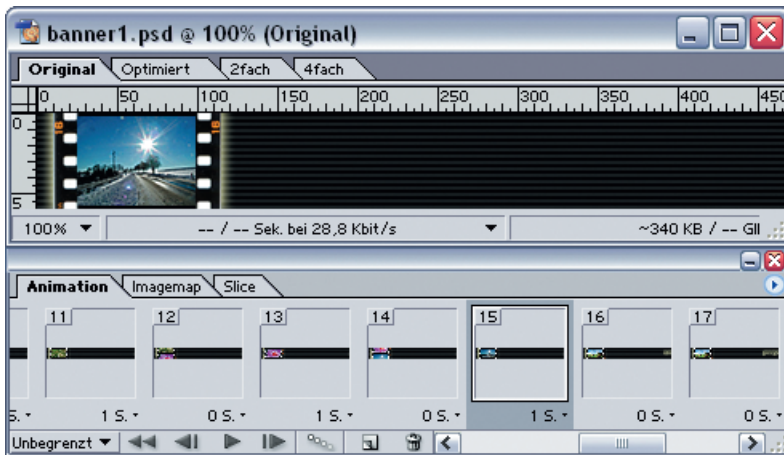


Abb. 6.24 Das Durchlaufen ist fertig

- 5** Über die linke Schaltfläche in der Fußleiste stellen Sie ein, wie oft die Gesamtanimation abgespielt werden soll. Im Modus **UNBEGRENZT** wird die Animation wieder von vorne gestartet, wenn das Ende erreicht ist. Der Film wird in einer „Schleife“ abgespielt, sagt der Fachmann dazu.

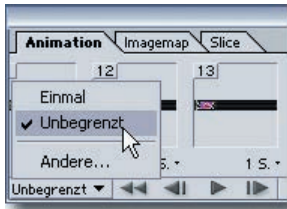


Abb. 6.25 Unbegrenztes Abspielen der Animation

6.3.3 Das Leuchten animieren

Die weitere Arbeit soll jetzt am bisherigen Ende des Films stattfinden. Wechseln Sie also zum letzten Frame der Animation.

Aber halt, da ist doch ein Fehler in der Animation, werden Sie vielleicht denken. Das stimmt – wir wollen aber zu Gunsten des Arbeitsaufwands nicht pingelig sein. Um die Schleife korrekt zu schließen, hätte noch ein Filmbild angehängt werden müssen, da ja jetzt nach dem Frame 15 gleich das vollständige erste Foto zu sehen ist. Das Halbbild fehlt. Um dies umzusetzen, müsste der Filmstreifen nach unten ergänzt werden.

Für eine korrekte Schleife müsste das letzte Foto dem ersten entsprechen. Sie werden aber feststellen, dass der Fehler im ablaufenden Film kaum auffällt, da der Betrachter sofort den herein-kommenden Schriftzug sieht und so abgelenkt wird.

Im letzten Filmbild ist momentan der Schriftzug mit voller „Leuchtkraft“ zu sehen. Duplizieren Sie dieses Filmbild und ändern Sie im neuen Frame die Effekteinstellungen wie nachfolgend abgebildet. Wir haben hier den **GRÖßE**-Wert halbiert.



Abb. 6.26 Ändern der Effekteinstellungen

Stellen Sie für das neue Frame eine Standzeit von **0 S.** ein. Dadurch wirkt der Schriftzug weit weniger leuchtend. Sie sehen das neue Ergebnis im folgenden Bild. Diese beiden neuen Filmbilder sollen jetzt verwendet werden, um ein mehrfaches „Blinken“ zu erreichen.

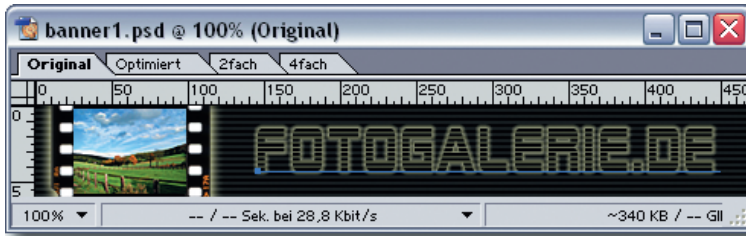


Abb. 6.27 Zurücknehmen des Leuchteffekts

Frames verschieben

Jetzt liegen zwei verschiedene Situationen vor: einmal leuchtet der Schriftzug stark und einmal schwach. Das starke Leuchten soll insgesamt fünfmal zu sehen sein, das schwache dazwischen viermal. Natürlich könnten Sie weitere Duplikate erstellen und jedes Mal den Effektwert verändern. Es geht aber auch leichter.

- 1 Wechseln Sie zum vorletzten Frame und erstellen Sie insgesamt vier Duplikate durch mehrfaches Anklicken des Papiersymbols in der Fußzeile. Die vier Duplikate sollen eine Standzeit von 0 S. erhalten. Um die Standzeit von mehreren Frames in einem Rutsch zu ändern, markieren Sie die betreffenden Frames mit gedrückter -Taste.

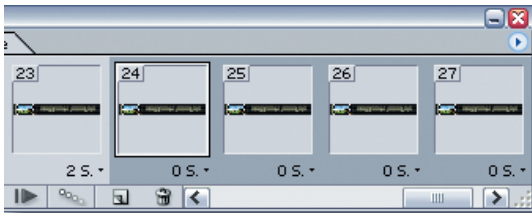


Abb. 6.28 Markieren mehrerer Frames

- 2 Anschließend können Sie die gewünschte Standzeit in dem Menü auswählen, das mit einem Klick auf eines der Pfeilsymbole geöffnet wird.



Abb. 6.29 Einstellen der Standzeit für mehrere Frames

- 3** Erstellen Sie jetzt drei Duplikate der weniger stark leuchtenden Schriftebene. Auch hier wird eine Standzeit von **0 S.** benötigt. Sie sollten jetzt insgesamt 31 Filmbilder in der Animation vorfinden.

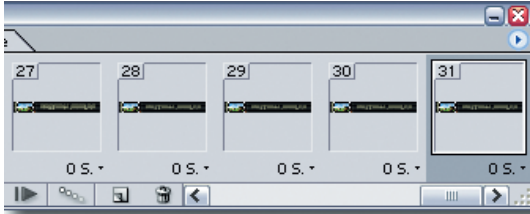


Abb. 6.30 Die duplizierten Filmbilder

- 4** Diese duplizierten Frames können Sie per Drag & Drop zwischen die zuvor erstellten Duplikate verschieben. Ziehen Sie beispielsweise das Filmbild Nummer 28 mit gedrückter linker Maustaste hinter Frame 23. Ein Balken zeigt während des Verschiebens an, wo das neue Bild eingefügt wird.

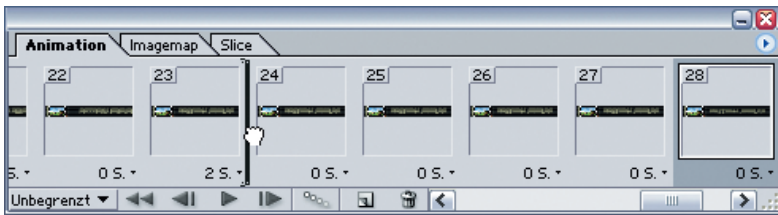


Abb. 6.31 Verschieben eines Frames

- 5** Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, wird das Frame an der markierten Stelle eingefügt. Die fortlaufende Nummerierung bleibt aber erhalten.

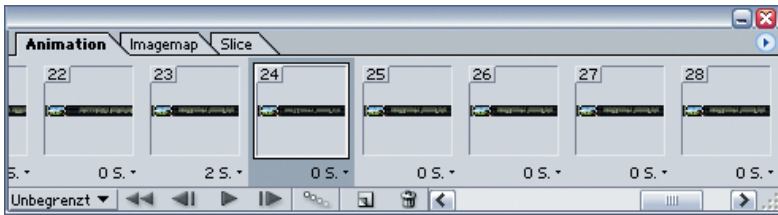


Abb. 6.32 Das verschobene Duplikat

- 6** Auf dieselbe Art müssen Sie jetzt auch die drei anderen Duplikate verschieben, sodass die Filmszene mit einer stark leuchtenden Variante endet. Stellen Sie hier eine Standzeit von **2 S.** ein.

Da die Miniaturbilder schlecht zu erkennen sind, können Sie über die Paletten-Optionen im Pfeilmenü eine größere Miniaturbildvariante auswählen.

6.3.4 Ausblenden des Schriftzugs

Zum Abschluss der Animation soll der Schriftzug ausgeblendet werden. Da es ja am Ende der Animation wieder von vorne losgeht, würde mit dem jetzigen Stand der Schriftzug schlagartig verschwinden. Das geht aber auch eleganter. Der Schriftzug soll langsam aus dem Bild verschwinden. „Ausblenden“ wird dies genannt.

- 1 Markieren Sie das letzte Filmbild und erstellen Sie ein Duplikat. Blenden Sie hier im **EBENEN-**Palettenfenster die Schriftebene aus.

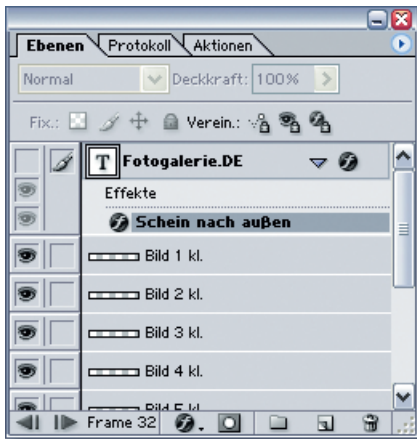


Abb. 6.33 Ausblenden des Schriftzugs

- 2 Verwenden Sie jetzt wieder die Funktion **DAZWISCHEN EINFÜGEN** aus dem Pfeilmenü. Achten Sie darauf, dass die Option **VORIGER FRAME** im oberen Listenfeld ausgewählt ist. Außerdem muss im unteren Bereich die **DECKKRAFT**-Option aktiviert sein. Nur dann wird nämlich die Änderung des Deckkraftwertes berücksichtigt. Das Ausblenden einer Ebene ist nichts anderes, als die Deckkraft der Ebene auf den Wert 0 zu setzen.

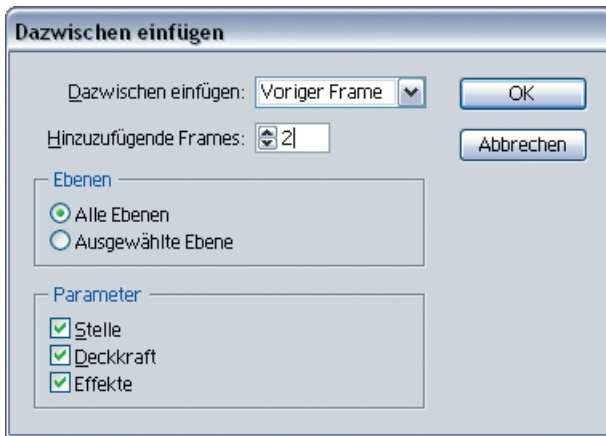


Abb. 6.34 Einfügen weiterer Frames

- 3 Was bei dieser Aktion passiert ist, können Sie nach dem Bestätigen leicht im **EBENEN**-Palettenfenster nachvollziehen. Beim ersten neu eingefügten Bild wurde eine Deckkraft von 67 % verwendet, beim zweiten Bild nur 33 %. Durch diese geringere Deckkraft „verschwindet“ der Schriftzug.



Abb. 6.35 Ausblenden des Schriftzugs

- 4 Da jetzt das letzte Filmbild mit dem ersten Filmbild identisch ist, ist der „Kreislauf“ geschlossen. Der Betrachter der Animation wird den Anfang oder das Ende des Films nicht mehr erkennen.

6.4 Film testen und exportieren

Animationen, die Sie im Web verwenden wollen, sollten nicht zu lang werden – schon wegen der bedeutenden Ladezeiten. Unsere Beispielanimation hat die Grenzen eigentlich schon überschritten. Die verwendeten 34 Filmbilder sind schon eine ganze Menge ...

Natürlich wollen Sie jetzt erst einmal sehen, ob die Animationsarbeit geklappt hat. Verwenden Sie zum Starten der Animation die Navigationselemente in der Fußzeile des **ANIMATION**-Palettenfensters.

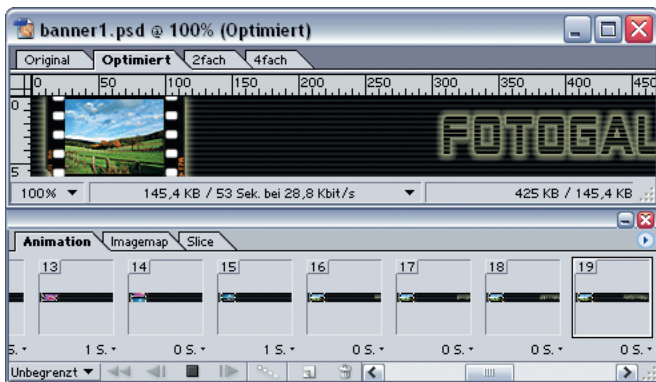


Abb. 6.36 Prüfen der Animation

Dass die Animation innerhalb des Arbeitsbereichs in Echtzeit abgespielt wird, dürfen Sie nicht erwarten. Daher ist es empfehlenswert, die Funktion [DATEI/VORSCHAU IN](#) zu verwenden und die Animation in Ihrem bevorzugten Webbrowser anzuzeigen. Neben der Animation wird im Webbrowser auch der dazugehörige Quellcode angezeigt. Außerdem finden Sie dort die verwendeten Exporteinstellungen.

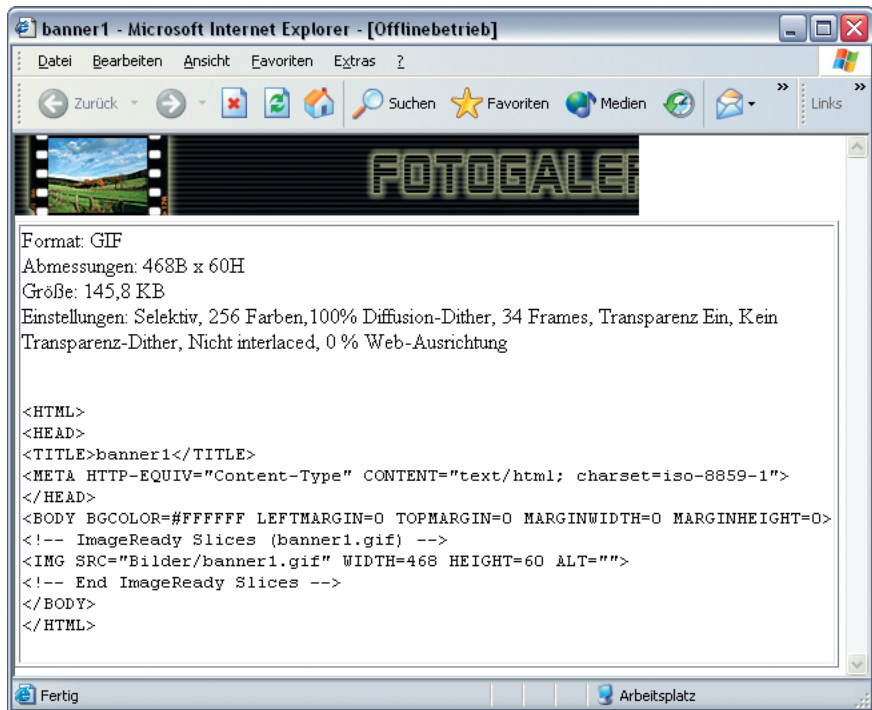


Abb. 6.37 Die Vorschau im Webbrowser

Temporäre Dateien

ImageReady speichert bei dieser Vorschau alle nötigen Dateien im temporären Verzeichnis Ihres Betriebssystems. Gegebenenfalls können Sie dort auch ältere Vorschaudateien finden.

Lassen Sie die Animation einige Male ablaufen, um das Ergebnis genau prüfen zu können. Einige Dinge fallen Ihnen vielleicht beim einmaligen Betrachten nicht auf, wie etwa die Beurteilung der passenden Standzeiten.

Führen Sie nach der Kontrolle gegebenenfalls Korrekturen durch. Vielleicht erscheint Ihnen ja die Animation zu lang oder eine Bewegung zu langsam. Da eine Korrektur der automatisch eingefügten Bilder nicht möglich ist, müssen Sie in diesem Fall alle automatisch generierten Bilder löschen und mit der Funktion [DAZWISCHEN EINFÜGEN](#) eine geringere Anzahl von Bildern einstellen. Je weniger Bilder automatisch eingefügt werden, umso schneller läuft anschließend die Bewegung ab.

6.4.1 Optimieren der Animation

Beim Export einer Animation gibt es einige Dinge zu bedenken. Immerhin müssen hier 34 Bilder optimiert werden und nicht ein einzelnes. Geben Sie zunächst die Optimierungseinstellungen ein. Das GIF-Format müssen Sie verwenden, da JPEG keine Animationen unterstützt. Wir schlagen zunächst die folgenden Einstellungen vor. Damit ergibt sich eine Dateigröße von 145,4 KByte – das ist gerade noch akzeptabel.

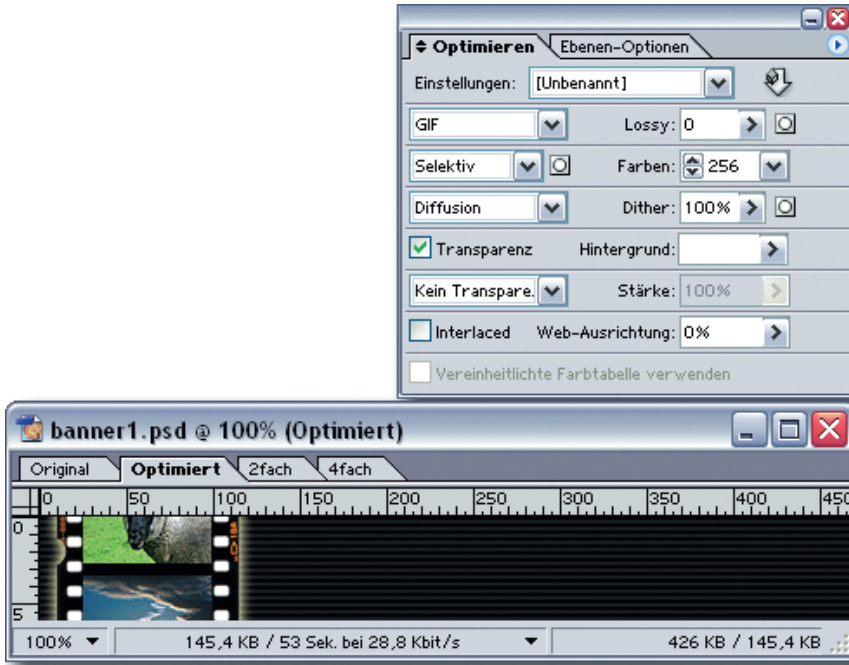


Abb. 6.38 Die verwendeten Exporteinstellungen

Bei der Erstellung der perzeptiven, selektiven oder adaptiven Farbtabelle werden alle Filmbilder berücksichtigt. Daher dauert das Erstellen der **OPTIMIERTE**-Ansicht einen kleinen Moment.

Rufen Sie aus dem Pfeilmenü des **ANIMATION**-Palettenfensters die Funktion **ANIMATION OPTIMIEREN** auf und stellen Sie die folgenden Optionen ein. Sind diese Optionen aktiviert, wird die Dateigröße deutlich verkleinert



Abb. 6.39 Optimieren der Animation

Dateigrößen reduzieren

Ist die Option **BEGRENZUNGSRAHMEN** aktiviert, bleibt bei jedem Filmbild nur der Bereich erhalten, der sich gegenüber dem vorherigen Filmbild verändert hat. Mit der Option **ENTFERNEN REDUNDANTER PIXEL** werden alle Pixel, deren Farbe sich gegenüber dem vorherigen Bild nicht geändert hat, als transparent dargestellt. Wenn sich größere Bereiche im Film nicht verändern, können mit diesen Optionen eine Menge KByte eingespart werden. In unserem Beispiel bleibt beispielsweise der rechte Bildteil eine ganze Weile unverändert.

Dadurch, dass die Farben aller Filmbilder berücksichtigt werden, entsteht eine ziemlich „bunte“ Farbtabelle. Wir haben die Farbanzahl bei 256 belassen, da sich eine geringere Farbanzahl nur unwesentlich auf die Dateigröße auswirkt.



Abb. 6.40 Die verwendete Farbtabelle

6.4.2 Exportieren des Ergebnisses

Nachdem die Animation fertig gestellt ist, können Sie das Ergebnis exportieren. Rufen Sie die Funktion **DATEI/OPTIMIERT-VERSION SPEICHERN UNTER** auf.

Den Exporteinstellungen kommt in diesem Fall keine besondere Bedeutung zu – stellen Sie im **DATEITYP**-Listefeld die Option **NUR BILDER (*.gif)** ein, damit das GIF-Bild gespeichert wird. Eine HTML-Datei wird nicht benötigt, da dort sowieso nur das GIF-Bild platziert wird.

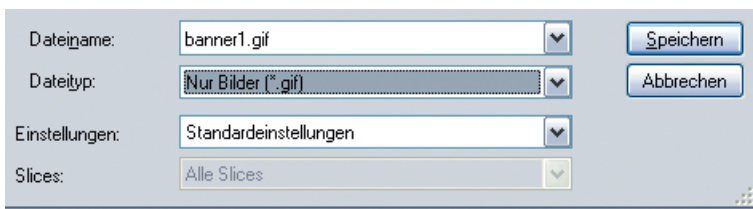


Abb. 6.41 Die verwendeten Ausgabeeinstellungen

Das Ergebnis können Sie in eine HTML-Datei einfügen oder als gesondertes animiertes GIF-Bild verwenden.

6.5 Ein paar interessante Funktionen

Alle Animationsmöglichkeiten können kaum in einer einzigen Beispielanimation untergebracht werden – die wichtigsten Funktionen haben wir Ihnen allerdings vorgestellt. Es gibt aber noch weitere Funktionen, die durchaus erwähnenswert sind. Diese wollen wir Ihnen jetzt kurz vorstellen.

Viele der Funktionen finden Sie im Pfeilmenü des **ANIMATION**-Palettenfensters. Rufen Sie dort die Funktion **ANIMATION LÖSCHEN** auf. Dann werden alle Frames der Animation entfernt – außer das erste Filmbild. Alle Ebenen bleiben dabei so erhalten, wie sie im ersten Frame gestaltet waren.

Wenn Sie ein anderes Stadium weiterverarbeiten wollen, müssen zunächst alle Frames ausgewählt werden. Auch dazu findet sich eine Funktion im Pfeilmenü. Klicken Sie dann das Frame, das Sie erhalten wollen mit gedrückter **Strg**-Taste an, um es abzuwählen. Die verbleibenden Filmbilder können Sie dann mit einem Klick auf das Mülleimersymbol in der Fußzeile des Palettenfensters löschen.

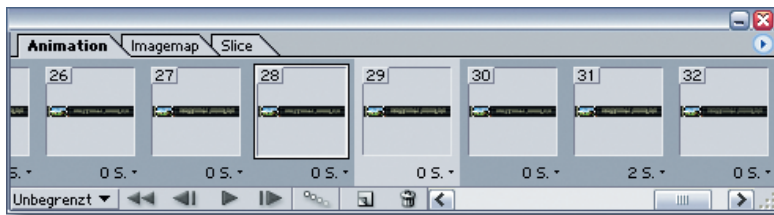


Abb. 6.42 Markieren aller Frames bis auf eins

Filmbilder umkehren

Der Text lief bei unserem Beispiel in das Bild hinein. Vielleicht überlegen Sie es sich nachträglich und Sie hätten es lieber, dass der Text aus dem Bild herausläuft? Auch für derartige Aufgabenstellungen finden Sie im Pfeilmenü eine Funktion. Verwenden Sie die Funktion **FRAMES UMKEHREN**, um die Reihenfolge der markierten Filmbilder umzukehren. Die Frames werden danach entsprechend umsortiert.

Eine weitere interessante Möglichkeit wird im Pfeilmenü des **ANIMATION**-Palettenfensters angeboten. Die beiden Funktionen **FRAMES AUS EBENEN ERSTELLEN** und **FRAMES AUF EBENEN REDUZIEREN** können Sie ebenfalls zur Arbeitserleichterung einsetzen.

Falls Sie bei einem Dokument in Photoshop oder ImageReady verschiedene Ebenen erstellt haben, kann die erste Funktion eingesetzt werden, um aus den einzelnen Ebenen Filmframes zu machen. Werden die unterschiedlichen Ebenen nicht mehr benötigt, kann die zweite Funktion aktiviert werden. Dabei wird pro Frame eine Ebene erstellt. Das Editieren ist danach in diesem Fall aber nicht mehr möglich. Dafür ist das Dokument anschließend übersichtlicher.

Die Dateigröße des optimierten Dokuments kann durch die Reduktion auf Ebenen übrigens nicht verkleinert werden. ImageReady reduziert nämlich die Ebenen intern automatisch auf eine Ebene, ohne dass dies zu erkennen wäre.

6.5.1 Optionen für transparente Bereiche in Animationen

Wird eines der Filmbilder mit der rechten Maustaste angeklickt, erscheint ein Menü mit drei Optionen.



Abb. 6.43 Funktionen des Kontextmenüs

Die Angaben bestimmen, wie bei der Anzeige des folgenden Frames verfahren wird. Dies ist bedeutend, wenn mit einer Hintergrundtransparenz gearbeitet wird. So wird nämlich festgelegt, ob das aktuelle Filmbild durch die transparenten Bereiche des folgenden Filmbilds sichtbar ist.

Soll das aktuelle Frame vor der Anzeige des nachfolgenden Frames komplett gelöscht werden, müssen Sie die Option **AUF HINTERGRUND WIEDERHERSTELLEN** verwenden. Damit ist das aktuelle Filmbild durch die transparenten Bereiche des folgenden Filmbilds nicht zu sehen.

Bei der Funktion **NICHT ENTFERNEN** wird das aktuelle Filmbild nicht gelöscht. Damit sind das aktuelle und die anderen Frames durch die transparenten Bereiche des nachfolgenden Frames sichtbar.

In den meisten Fällen wird die Standardeinstellung **AUTOMATISCH** die beste Wahl sein – hier ermittelt ImageReady selbstständig die passende Methode. Ist beim nächsten Frame eine Hintergrundtransparenz vorhanden, wird das Frame gelöscht.

Die Einstellung wird durch Symbole links neben der Standzeit angezeigt. Nachfolgend haben wir links zur Verdeutlichung die Option **NICHT ENTFERNEN** und rechts die Option **AUF HINTERGRUND WIEDERHERSTELLEN** aktiviert.

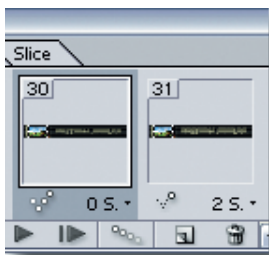


Abb. 6.44 Zusätzliche Symbole

6.5.2 Funktionen im Ebenen-Palettenfenster

Auch im **EBENEN**-Palettenfenster gibt es ein paar erwähnenswerte Zusatzfunktionen für die Animationsgestaltung. Wenn Sie Änderungen durchführen, werden diese standardmäßig nur am aktuellen Filmbild oder am Rollover-Effekt ausgeführt.

In der Kopfzeile des **EBENEN**-Palettenfensters finden Sie Schaltflächen, um Veränderungen auf alle anderen Filmbilder zu übertragen. Dabei wird getrennt, ob die Ebenenposition, die Ebenensichtbarkeit oder die Ebenenstile vereinheitlicht werden sollen.

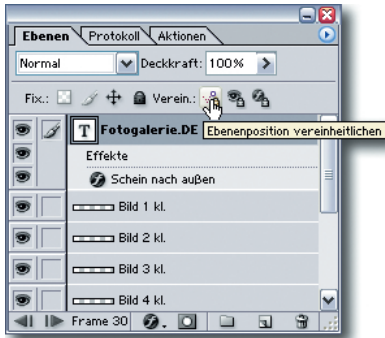


Abb. 6.45 Vereinheitlichen von Ebeneneigenschaften

Außerdem können Sie auch die Funktion **ANPASSEN** aus dem Pfeilmenu des **EBENEN**-Palettenfensters verwenden. Im folgenden Dialogfeld wird angegeben, welche Eigenschaften angepasst werden sollen.



Abb. 6.46 Vereinheitlichen über die Anpassen-Funktion

Vorsicht beim Anpassen!

Beim Vereinheitlichen ist etwas Vorsicht geboten. Es kann leicht passieren, dass sich Frames im Film befinden, bei denen keine Anpassung gewünscht ist. Einzelne Frames können aber nicht ausgespart werden.

6.5.3 Import-Optionen für Animationen

Auch beim Import bietet ImageReady Unterstützung für Animationen an. Mit der Funktion **DATEI/IMPORTIEREN/ORDNER ALS FRAMES** kann der Inhalt eines ganzen Ordners auf einzelne Frames verteilt werden. Jedes Bild des Ordners wird dann in einem eigenen Frame platziert. Nach dem Bestätigen erstellt ImageReady ein neues Dokument, in das alle Bilder des Ordners eingefügt werden.



Abb. 6.47 Übernahme von Bildern aus einem Ordner

Diese Funktion eignet sich besonders gut, wenn alle Einzelbilder bereits fertig vorbereitet in einem Ordner abgelegt wurden. Dies könnte sich beispielsweise bei einer Diaschau anbieten.

Kapitel 7



Automatismen: Mit Aktionen arbeiten

In diesem Kapitel ...

7.1	Arbeitsabläufe automatisieren	235
7.1.1	Einige Beispielaktionen	235
7.1.2	Eine Aktion ausprobieren	236
7.2	Mit Stilen arbeiten	237
7.2.1	Starten einer Aktion	239
7.3	Eigene Aktionen erstellen	241
7.3.1	Der zweite Teil der Aktion	250
7.3.2	Aktionen nachträglich bearbeiten	251
7.3.3	Aktionseinstellungen verändern	253
7.3.4	Testen der Aktion	254
7.3.5	Erstellen eines Droplets	259
7.4	Automatismen von Photoshop	261
7.4.1	Erstellen einer Webgalerie	262
7.4.2	Modernere Vorlagen	267
7.4.3	Weitere Photoshop-Automatismen	268
7.4.4	Aktionen in Photoshop	270

7.1 Arbeitsabläufe automatisieren

Falls Sie Arbeiten haben, die bei vielen Dokumenten durchgeführt werden müssen, bieten sich automatische Arbeitsabläufe an. ImageReady stellt dafür die so genannten Aktionen bereit. So können Sie schnell große Bildmengen bearbeiten und in ein webkompatibles Grafikformat umwandeln.

Das Arbeiten mit Aktionen ist relativ einfach und bietet eine Menge Optionen. Arbeitsschritte werden an einem Dokument aufgezeichnet und können danach an beliebigen anderen Dokumenten ausgeführt werden.

7.1.1 Einige Beispielaktionen

ImageReady liefert verschiedene Beispielaktionen mit, die im **AKTIONEN**-Palettenfenster untergebracht sind. Eine Aktion hatten Sie ja bereits kennen gelernt, als wir im Kapitel 2 eine Webseite automatisch generiert haben. Daneben werden aber auch weitere, interessante Aktionen angeboten.

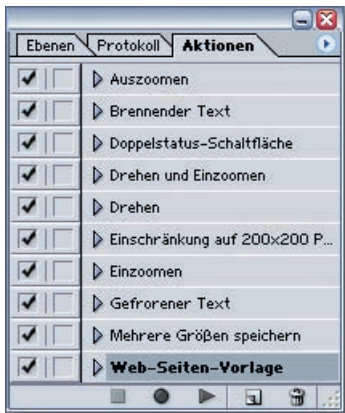


Abb. 7.1 Die mitgelieferten Aktionen

Die Aktionen sind hierarchisch aufgebaut. So, wie Sie es schon aus anderen Palettenfenstern kennen, können Sie auch hier die Einträge mit einem Klick auf das Dreiecksymbol ein- oder ausblenden.

Beim Aufklappen eines Eintrags wird deutlich, dass teilweise sehr viele Arbeitsschritte für das Ausführen einer Aktion nötig sind. So haben wir beim folgenden Bild beispielsweise die **EINZOOMEN**-Aktion aufgeklappt.

Wenn Sie sehen wollen, welche Einstellungen für eine Funktion verwendet wurden, klicken Sie auf das Dreieck vor dem betreffenden Eintrag. Dies sehen Sie nachfolgend rechts abgebildet. Dort sind die Einstellungen der Transformation zu sehen.

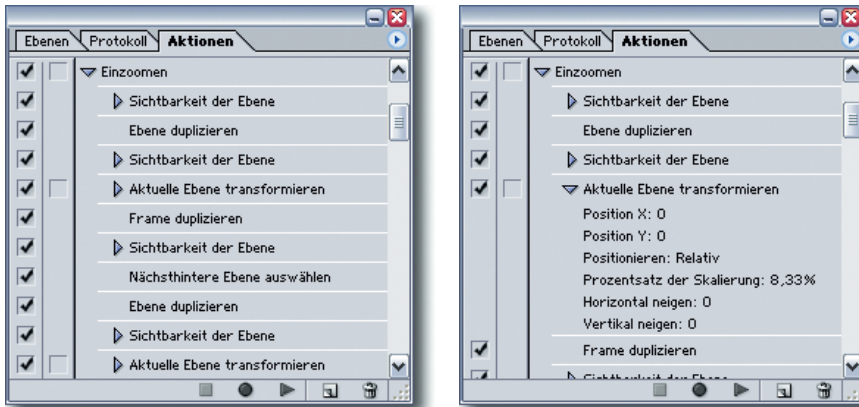


Abb. 7.2 Die hierarchisch aufgebauten Aktionen

7.1.2 Eine Aktion ausprobieren

Natürlich wollen wir gleich einmal ausprobieren, was Sie mit den Aktionen erledigen können. Was wir zunächst benötigen ist eine Vorlage. Dazu soll mit einfachen Mitteln ein ansprechender Schriftzug gestaltet werden.

Erstellen Sie ein neues Dokument mit einer Höhe von 300 Pixeln und einer Breite von 500 Pixeln. Wandeln Sie den Hintergrund in eine Ebene um – dies erledigen Sie am schnellsten mit einem Doppelklick auf den Eintrag im **EBENEN**-Palettenfenster.

Erstellen Sie eine Textebene, für die die nachfolgend gezeigten Einstellungen benötigt werden. Wir verwenden für das Beispiel den Schriftzug „ROTATION“. Richten Sie die Textebene anschließend zentriert zum Hintergrund aus.



Abb. 7.3 Die verwendeten Schrifteinstellungen

So sollten Sie jetzt die folgende Ausgangssituation vorfinden. Noch nicht sehr attraktiv – aber das ändern wir gleich ...

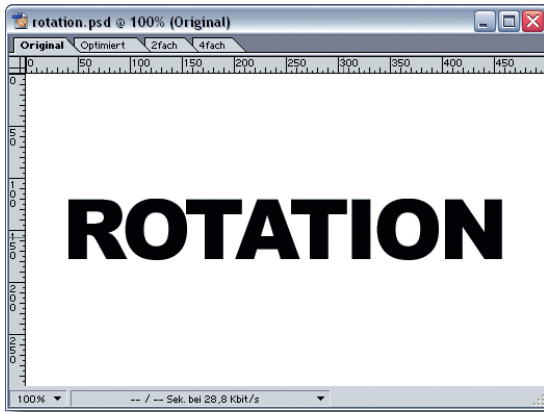


Abb. 7.4 Die Ausgangssituation

7.2 Mit Stilen arbeiten

Um die Vorlage attraktiver zu gestalten, könnten Sie jetzt beispielsweise dem Hintergrund und der Textebene verschiedene Ebeneneffekte zuweisen. Aber auch in diesem Fall bietet ImageReady Hilfestellungen an.

Im **STILE**-Palettenfenster finden Sie diverse vorgefertigte Effektzusammenstellungen. Über das Pfeilmenu können sehr viele weitere Stile geladen werden, die zu unterschiedlichen Themenbereichen zusammengefasst sind.

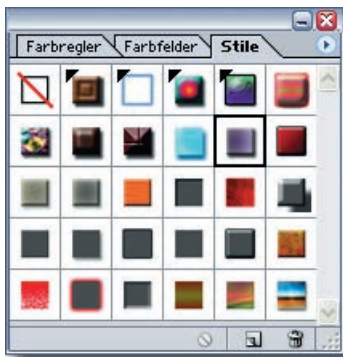


Abb. 7.5 Verschiedene mitgelieferte Stile

Die Dreiecke in der oberen linken Ecke kennzeichnen Rollover-Stile. Dabei werden in den unterschiedlichen Stati verschiedene Effekteinstellungen verwendet.

Um einen der Stile an einer Ebene anzuwenden, müssen Sie nur die Ebene markieren und dann auf das gewünschte Miniaturbild im **STILE**-Palettenfenster klicken. Für den Hintergrund haben wir uns den Stil mit der Bezeichnung **FEUERGLAS** ausgesucht – für den Schriftzug den Stil mit der Bezeichnung **SCHALTFLÄCHE-VIOLETT**. Mit wenigen Mausklicks sieht das Ergebnis gleich viel schicker aus.

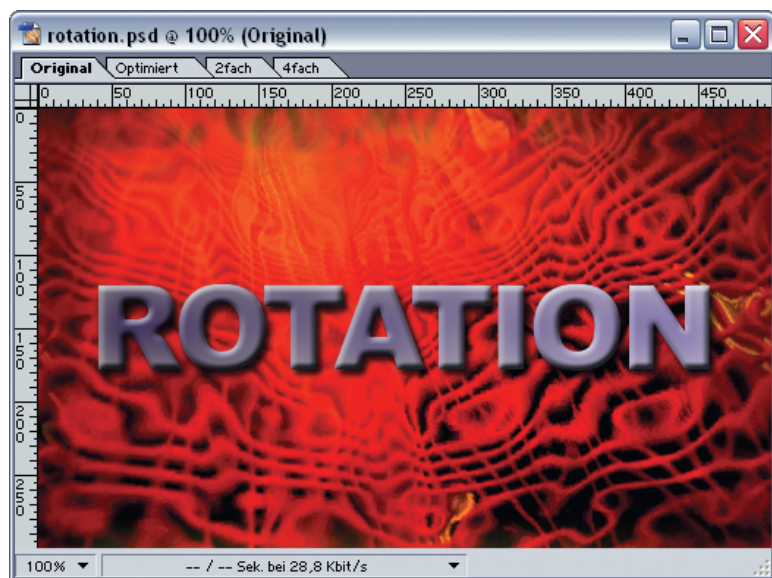


Abb. 7.6 Zwei Stile wurden zugewiesen

Wenn Sie im **EBENEN**-Palettenfenster die Ebeneneffekte aufklappen, wird deutlich, aus welchen Effekten der angewandte Stil zusammengesetzt ist. So kommen beim Schriftzug gleich fünf verschiedene Ebeneneffekte zum Einsatz.



Abb. 7.7 Die Ebeneneffekte der Textebene

Falls Ihnen einzelne Einstellungen nicht zusagen, können Sie die Effekte natürlich im Palettenfenster **EBENEN-OPTIONEN** verändern.

7.2.1 Starten einer Aktion

Bei dieser fertigen Vorlage soll jetzt eine der mitgelieferten Aktionen ausprobiert werden. Dazu haben wir uns die Aktion **DREHEN UND EINZOOMEN** ausgesucht. Markieren Sie die Textebene und starten Sie die Aktion mit einem Klick auf das Play-Symbol in der Fußleiste des **AKTIONEN**-Palettenfensters.

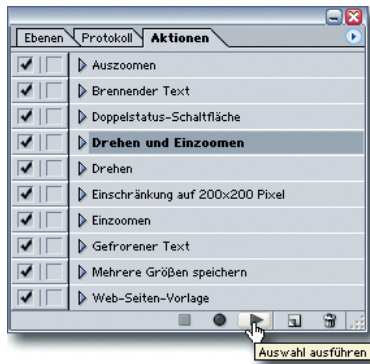


Abb. 7.8 Starten einer Aktion

Dann heißt es einen Moment warten. ImageReady arbeitet der Reihe nach alle Schritte der Animation ab. Anschließend fällt auf, dass der Schriftzug im ersten Filmbild sehr klein geworden ist und sich das **ANIMATION**-Palettenfenster gefüllt hat. Insgesamt sind dort 12 Filmbilder zu sehen.

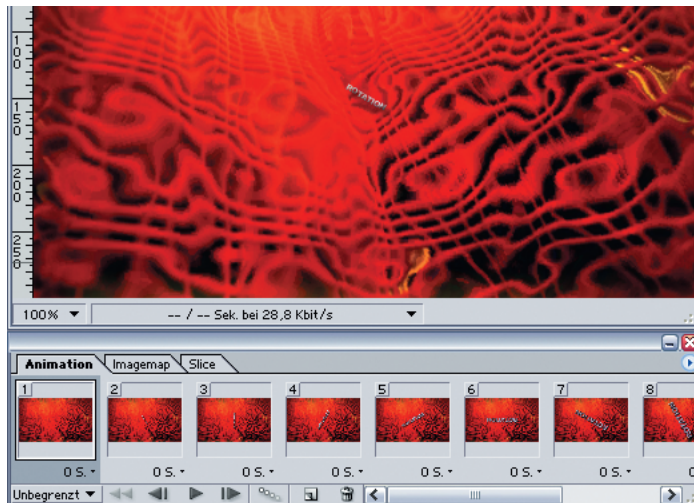


Abb. 7.9 Die automatisch generierte Animation

Ein Blick in das **EBENEN**-Palettenfenster zeigt, dass es auch dort voll geworden ist. Für jedes Filmbild ist eine neue Textebene entstanden. Wenn Sie eine der neu entstandenen Ebenen markieren und einen Blick in das **ZEICHEN**-Palettenfenster werfen, wird schnell sichtbar, was ImageReady verändert hat: die Schriftgröße wurde geändert. Dies sehen Sie nachfolgend in der rechten Abbildung.

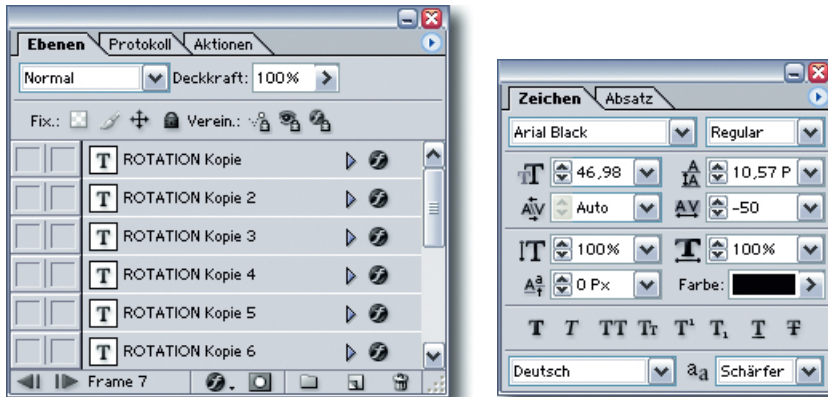


Abb. 7.10 Die automatisch generierten Ebenen

Wenn Sie die Animation abspielen, sehen Sie, dass der Schriftzug Bild für Bild größer wird. Außerdem rotiert er währenddessen. Darum hatten wir auch das Dokument recht hoch angelegt. So sind auch die Zwischenstadien erkennbar.



Abb. 7.11 Eine der automatisch generierten Zwischenphasen

Wenn Sie all diese Arbeitsschritte „manuell“ durchgeführt hätten, wäre einige Arbeitszeit angefallen. Das belegen schon die elf neu entstandenen Ebenen, die alle einzelnen bearbeitet werden müssten.

Auch andere Aktionen lohnen einen Test. Neben den Animations-Aktionen finden Sie auch Aktionen, die sich auf Textebenen auswirken und beispielsweise „brennenden“ oder „gefrorenen“ Text erstellen.

Im folgenden Bild sehen Sie das Ergebnis, das mit der Aktion **BRENNENDER TEXT** entsteht. Damit der Effekt besser wirkt, haben wir den Hintergrund deutlich abgedunkelt.



Abb. 7.12 „Brennender“ Text

Arbeitstechniken

Bei diesen Arbeitsschritten wird nicht mit den bereits bekannten Ebeneneffekten gearbeitet. Hier wird die Textebene gerastert – ein späteres Editieren ist also nicht mehr möglich. Anschließend werden verschiedene Effekte angewendet, die im **FILTER**-Menü zu finden sind.

7.3 Eigene Aktionen erstellen

Im folgenden Workshop wollen wir uns nun an die Arbeit machen und eine eigene, umfangreiche Aktion erstellen, die später Arbeitszeit einsparen soll. Wir wollen dabei ein Foto bearbeiten, optimieren und mit Effekten versehen. Die Aktion soll dabei so ausgerichtet sein, dass ein späterer Eingriff auf die verwendeten Einstellungen möglich bleibt.

Laden Sie zunächst ein Foto, das in etwa den anderen zu verarbeitenden Fotos entspricht. Wir haben uns das folgende Motiv ausgesucht. Sie finden die Datei unter dem Namen **FOTO_OPT.PSD** auf der Buch-CD.



Abb. 7.13 Das verwendete Ausgangsmotiv

Dieses Foto soll nun so bearbeitet werden, dass am Ende zwei Bildgrößen entstehen, die für das Web optimiert wurden. Außerdem soll die optimierte Version gespeichert werden.

- 1 Erstellen Sie eine neue Aktion. Klicken Sie dazu auf das Papiersymbol. Im folgenden Dialogfeld können Sie einen Namen für die Aktion angeben. Gegebenenfalls kann hier auch ein Tastenkürzel eingestellt werden, mit dem die Aktion später gestartet werden kann.

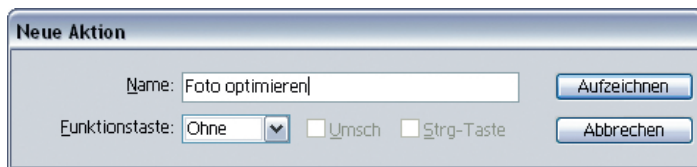


Abb. 7.14 Erstellen einer neuen Aktion

- 2 Starten Sie die Aufzeichnung der Aktion über die Aufzeichnungs-Schaltfläche in der Fußzeile des **AKTIONEN**-Palettenfensters. Um den aktiven Aufzeichnungsmodus zu verdeutlichen, ist die Schaltfläche anschließend rot gekennzeichnet. Sie sehen dies in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



Abb. 7.15 Starten der Aktion

- 3 Rufen Sie die Funktion **BILD/EINSTELLUNGEN/TONWERTKORREKTUR** auf, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg** + **Alt** erreichen. Wir verwenden hier die **AUTO**-Option und stellen zusätzlich einen Gammawert von 1,1 ein.

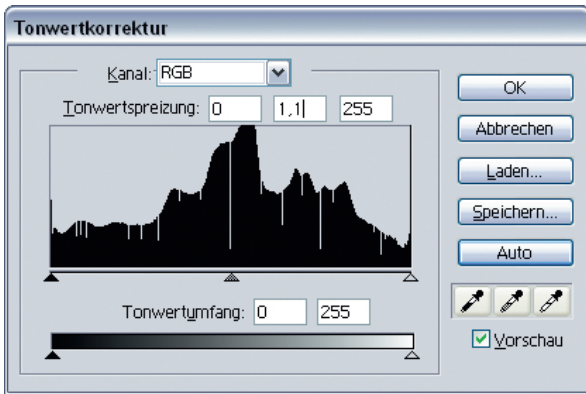


Abb. 7.16 Korrektur der Tonwerte

- 4 Verwenden Sie anschließend die Funktion **BILD/EINSTELLUNGEN/FARBTON/SÄTTIGUNG**, die auch mit der Tastenkombination **Strg** + **U** aufgerufen werden kann. Erhöhen Sie den **SÄTTIGUNG**-Wert auf 30.

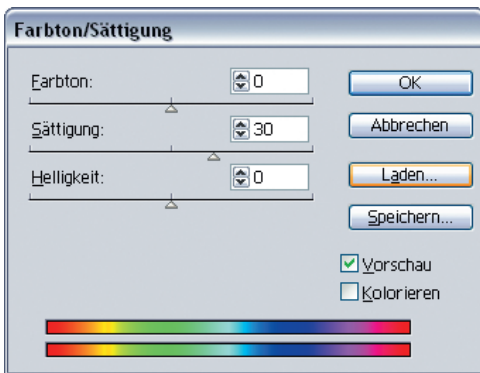


Abb. 7.17 Erhöhen der Sättigung

- 5** Als Nächstes soll die Größe des Bilds verändert werden. Rufen Sie dazu die Funktion **BILD/BILDGRÖßE** auf. Stellen Sie im folgenden Dialogfeld eine neue Breite von **360** Pixeln ein. Die dazupassende Höhe wird automatisch berechnet, wenn die Option **PROPORTIONEN ERHALTEN** aktiviert ist.

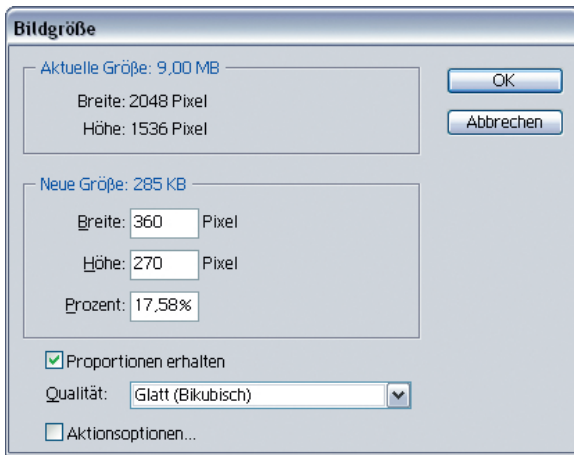


Abb. 7.18 Einstellen einer neuen Bildgröße

- 6** ImageReady bietet in diesem Dialogfeld Zusatzoptionen speziell für die Aufzeichnung an, die Sie über die Option **AKTIONSOPTIONEN** aktivieren können. Danach werden Funktionen in einem erweiterten Bereich des Dialogfelds bereitgestellt. Die Optionen sind interessant, wenn die später mit der Aktion zu verarbeitenden Bilder unterschiedliche Maße oder Proportionen aufweisen.

So können Sie in dem Listenfeld angeben, ob bei den Bildern, die mit der Aktion bearbeitet werden, die Breite oder Höhe angepasst werden soll. Auch eine prozentuale Veränderung ist möglich.

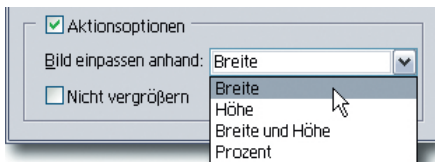


Abb. 7.19 Anpassen der Bildbreite

Wird die Option **NICHT VERGRÖßERN** aktiviert, bleiben alle Bilder unverändert, die bereits kleiner sind als das angegebene Maß.

- 7** Nachdem das Foto fertig optimiert ist, soll abschließend noch die Schärfe angepasst werden. Rufen Sie dazu die Funktion **FILTER/SCHARFZEICHNUNGSFILTER/UNSCHARP MASKIEREN** auf. Verwenden Sie dabei beispielsweise die nachfolgend abgebildeten Werte. Falls Sie eine geringere Schärfe wünschen, stellen Sie einen niedrigeren **STÄRKE**-Wert ein.



Abb. 7.20 Schärfen des Fotos

Effekte anwenden

Bevor das Foto mit einem Schlagschatten versehen werden kann, sind ein paar vorbereitende Arbeitsschritte nötig.

- 1** Wechseln Sie zum **EBENEN**-Palettenfenster. Duplizieren Sie die Hintergrundebene, indem Sie die Ebene auf das Papiersymbol ziehen.
- 2** Damit der Schlagschatten, den wir anbringen wollen, zu sehen ist, muss die Arbeitsfläche vergrößert werden. Verwenden Sie dazu die Funktion **BILD/ARBEITSFLÄCHE**. Stellen Sie die folgenden Werte ein.

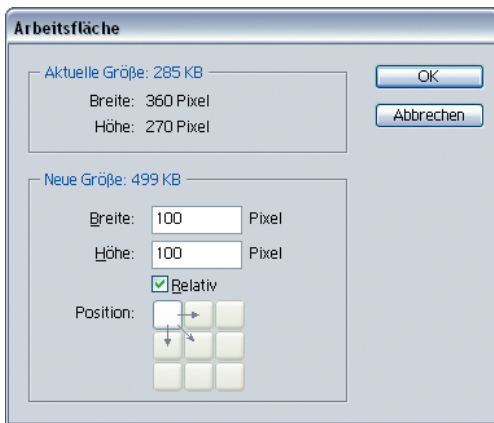


Abb. 7.21 Vergrößern der Arbeitsfläche

Vorausschauende Einstellungen

Bei der Wahl der Einstellungen ist etwas Vorsicht geboten. Hier müssen Sie berücksichtigen, dass weitere Fotos bearbeitet werden sollen, die vielleicht völlig andere Maße aufweisen. Daher sollten Sie unbedingt die **RELATIV**-Option verwenden. Dabei bleibt nämlich die aktuelle Bildgröße unberücksichtigt und das Bild wird um die eingegebenen absoluten Werte vergrößert. Beachten Sie außerdem, dass das Markierungsfeld oben links in der Ecke aktiviert wird, um das Bild lediglich nach rechts und unten zu erweitern.

- 3** So sollten Sie jetzt das folgende neue Stadium vorfinden. Der Hintergrund wurde übrigens mit der aktuellen Hintergrundfarbe gefüllt. In unserem Beispiel haben wir die Hintergrundfarbe **#EEEEEE** verwendet.

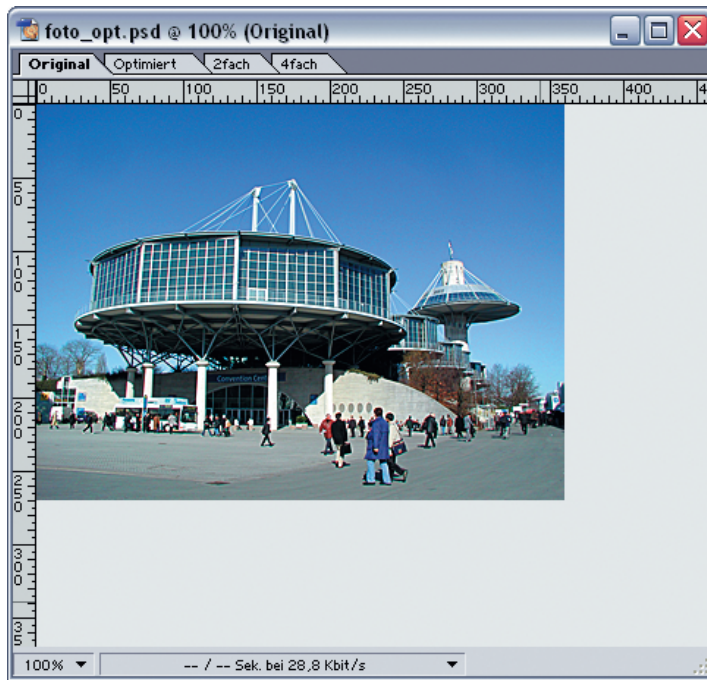


Abb. 7.22 Das erste Zwischenstadium

Falls Ihre Hintergrundfarbe auf einen anderen Wert eingestellt sein sollte, brauchen Sie keine Bedenken zu haben: Wir zeigen Ihnen später, wie Sie nachträglich Einträge in die Aktion einfügen oder Einstellungen korrigieren können. Arbeiten Sie also zunächst mit der anderen Farbe weiter.

- 4** Wenden Sie an der duplizierten Ebene den **SCHLAGSCHATTEN**-Ebeneneffekt an. Stellen Sie dabei die nachfolgend abgebildeten Werte ein.



Abb. 7.23 Anwenden eines Ebeneneffekts

- 5 Wenn Sie zum **AKTIONEN**-Palettenfenster wechseln, werden Sie bemerken, dass dort automatisch mehrere **SCHLAGSCHATTEN**-Einträge eingefügt wurden – jede Änderung eines Werts hat nämlich einen eigenen Eintrag erhalten.

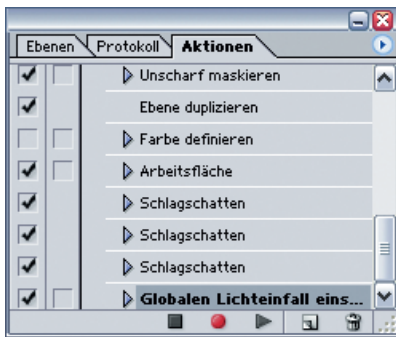


Abb. 7.24 Mehrere Schlagschatten-Einträge im Palettenfenster

- 6 Zum Abschluss sollen die nicht für den Schatten benötigten Hintergrundbereiche entfernt werden. Verwenden Sie dazu die Funktion **BILD/ZUSCHNEIDEN** mit den folgenden Einstellungen. Beachten Sie dabei, dass im oberen Bereich des Dialogfelds die Option **PIXELFARBE UNTEN RECHTS** aktiviert ist, da bei den beiden anderen Optionen nichts vom Bild abgeschnitten würde.

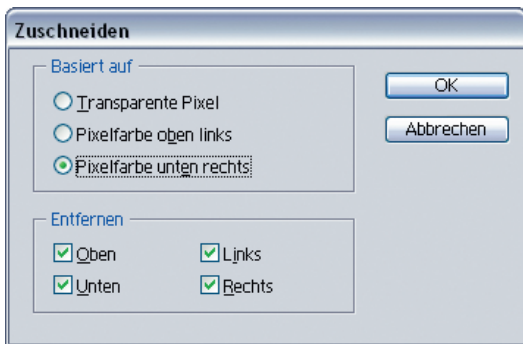


Abb. 7.25 Zuschneiden des Ergebnisses

7 Damit erhalten Sie das folgende Ergebnis:

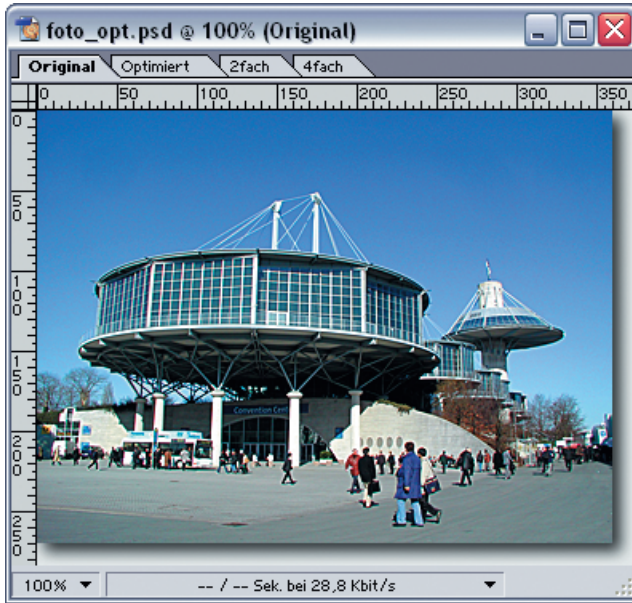


Abb. 7.26 Das erste Ergebnis

Ergebnis speichern

Dieses erste Ergebnis soll nun gespeichert werden. Dabei ist aber zu beachten, dass Sie keinen neuen Dateinamen angeben dürfen. Dies hätte nämlich zur Folge, dass beim späteren Ausführen der Aktion alle bearbeiteten Dateien diesen Namen erhalten würden. Daher müssen Sie anders vorgehen.

Außerdem muss beachtet werden, dass ImageReady das Speichern der Originaldatei innerhalb der Aktion nicht unterstützt.

Da Photoshop weit mehr Befehle für die Aktionen unterstützt, können Sie die Aktion gegebenenfalls auch dort aufzeichnen. Die Vorgehensweise ist dabei dieselbe. Außerdem ist es natürlich möglich, die Aktion in zwei Aktionen aufzuteilen und dabei einen Teil in Photoshop und einen anderen in ImageReady aufzuzeichnen.

- 1** Halten Sie an dieser Stelle die Animation an. Dazu wird das Quadrat-Symbol in der Fußzeile des **AKTIONEN**-Palettenfensters benötigt. Rufen Sie anschließend aus dem Pfeilmenu die Funktion **UNTERBRECHUNG EINFÜGEN** auf.
- 2** Im folgenden Dialogfeld kann ein erläuternder Text eingegeben werden. Weisen Sie hier beispielsweise darauf hin, dass der Anwender der Aktion zunächst die Originaldatei speichern soll.



Abb. 7.27 Stoppen der Aktion

- 3 Speichern Sie die Originaldatei in einem neuen Ordner. Erstellen Sie im Windows-Explorer Unterordner für die zu exportierenden Dateien. Sie können dazu auch die nachfolgend gezeigte Schaltfläche verwenden, die Sie im Dialogfeld der Funktion [DATEI/SPEICHERN UNTER](#) finden.

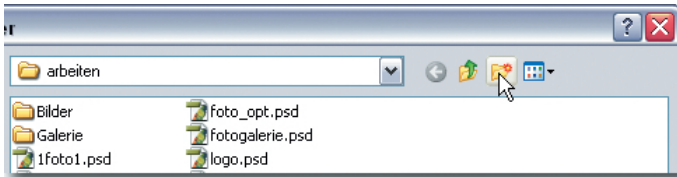


Abb. 7.28 Erstellen eines neuen Unterordners

- 4 Nach dem Anklicken der Schaltfläche wird der neue Ordner mit einer Standardbezeichnung erstellt. Außerdem wird in den Editiermodus gewechselt. So können Sie gleich die gewünschte neue Bezeichnung für den Ordner eintippen. Sie sehen diese Situation im nachfolgenden Bild.



Abb. 7.29 Erstellen eines neuen Unterordners

- 5 In diesem neuen Unterordner können Sie jetzt das Ergebnis speichern, ohne dass Sie einen neuen Namen vergeben müssen. Anschließend kann die Aufzeichnung durch Anklicken des Aufzeichnungssymbols im [AKTIONEN](#)-Palettenfenster fortgesetzt werden.

Stellen Sie die gewünschten Ausgabewerte für das optimierte Ergebnis ein. So haben wir die folgenden Einstellungen verwendet. Übrigens werden auch hier mehrere Einträge erzeugt, wenn Sie verschiedene Werte ändern.

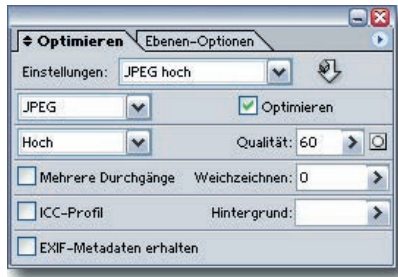


Abb. 7.30 Die verwendeten Optimierungseinstellungen

- 6 Verwenden Sie die Funktion [DATEI/OPTIMIERT-VERSION SPEICHERN UNTER](#), um das Bild mit den aktuellen Optimierungseinstellungen zu speichern. Damit ist der erste Teil der Aktion abgeschlossen.

7.3.1 Der zweite Teil der Aktion

Im zweiten Teil der Aktion soll das Bild verkleinert und als getrennte Datei gespeichert werden. Sie können dazu wahlweise die bestehende Aktion fortsetzen oder eine neue Aktion erstellen. Wir haben uns für die erste Variante entschieden.

- 1 Rufen Sie die Funktion [EBENE/AUF HINTERGRUNDEBENE REDUZIEREN](#) auf. Damit werden die beiden Ebenen zu einer Ebene zusammengeführt. Ein getrenntes Bearbeiten ist anschließend nicht mehr möglich – so kann beispielsweise der [SCHLAGSCHATTEN](#)-Ebeneneffekt nicht mehr angepasst werden. Dies ist in unserem Fall aber erwünscht.
- 2 Wir wollen jetzt das Bild verkleinern. Durch das Reduzieren auf eine Ebene bleibt dabei die Proportion des Schattens erhalten. Rufen Sie die Funktion [BILD/BILDGRÖßE](#) auf und reduzieren Sie die Breite auf 100 Pixel.
- 3 Schärfen Sie das verkleinerte Bild. Wenn Sie dieselben Werte wie zuvor einsetzen wollen, können Sie einfach die Tastenkombination **Strg** + **F** verwenden. Dann werden die vorherigen Werte ohne Neuaufruf des Dialogfelds angewendet.

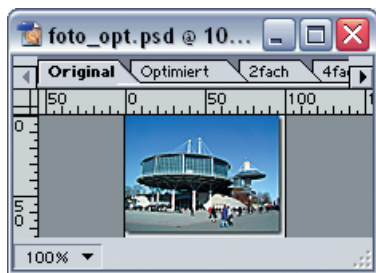


Abb. 7.31 Das verkleinerte Foto

- 4 Da für den Export dieser Variante dieselben Exporteinstellungen verwendet werden sollen, brauchen Sie hier nicht erneut die Einstellungen zu verändern – Sie können gleich die Funktion **DATEI/OPTIMIERT-VERSION SPEICHERN UNTER** aufrufen.
- 5 Damit ist die Aktion fertig gestellt. Sie können die Aufzeichnung daher stoppen. Es ist ziemlich voll geworden im **EBENEN**-Palettenfenster ...

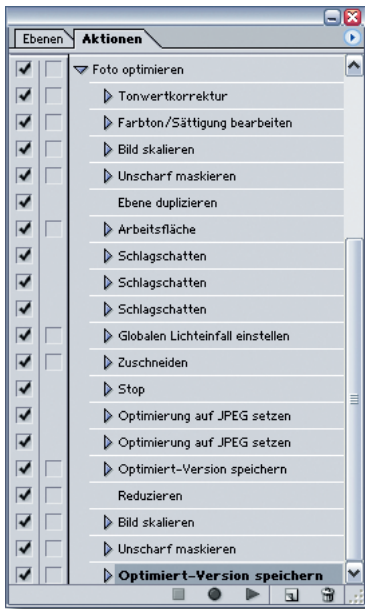


Abb. 7.32 Die komplettierte Aktion

7.3.2 Aktionen nachträglich bearbeiten

Nachdem die Aktion fertig gestellt ist, wollen wir Ihnen natürlich noch zeigen, wie die Zusammenstellung verändert, ergänzt oder korrigiert werden kann. Hier bietet ImageReady einige Möglichkeiten an. Sie können einen beliebigen Eintrag anklicken und den Aufzeichnungsmodus erneut starten. So soll nach dem Duplizieren der Ebene am Beginn der Aktion die Hintergrundfarbe definiert werden. Starten Sie nach dem Markieren die Aktion erneut.



Abb. 7.33 Erneutes Aufzeichnen

Rufen Sie mit einem Klick auf das Hintergrund-Farbfeld den **FARBWÄHLER** auf und stellen Sie dort die gewünschte Farbe **#EEEEEE** ein.

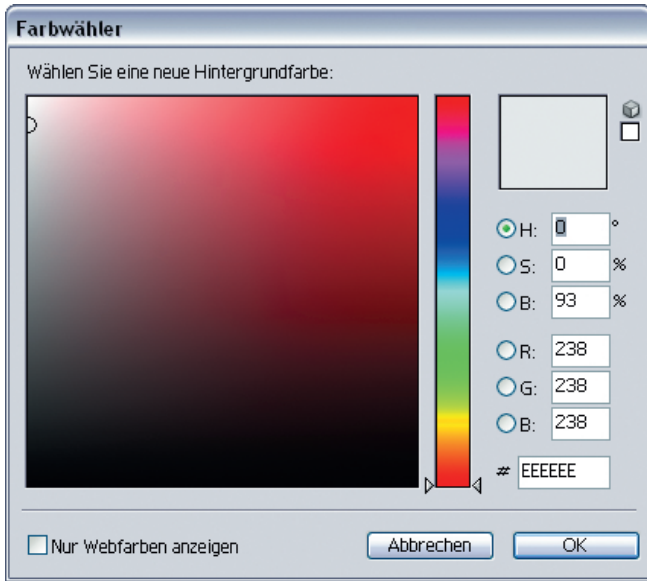


Abb. 7.34 Auswahl einer neuen Hintergrundfarbe

Wenn Sie anschließend die Aufzeichnung der Aktion stoppen, finden Sie den neuen Eintrag in der Aktion wieder.

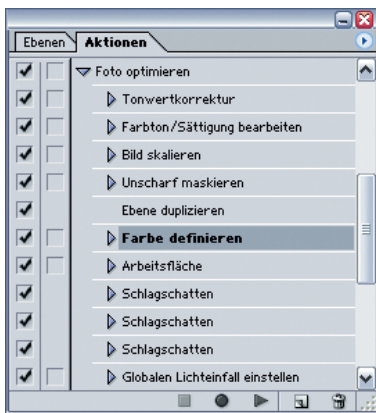


Abb. 7.35 Einfügen eines neuen Schritts

Falls Sie die Reihenfolge der Einträge verändern wollen, können Sie dies per Drag & Drop im **AKTIONEN**-Palettenfenster erledigen. Die Einträge können so nachträglich nach Belieben neu sortiert werden.

7.3.3 Aktionseinstellungen verändern

Wenn Sie viele Bilder mit einer Aktion bearbeiten, wird es sicherlich häufig vorkommen, dass die Einstellungen der Optimierungen nicht für alle Bilder gleichermaßen geeignet sind. Für solche Aufgabenstellungen bietet ImageReady eine besondere Option an.

Neben vielen Einträgen sehen Sie links ein deaktiviertes Feld. Wenn Sie darauf klicken, erscheint ein Dialogfeldsymbol. Dies symbolisiert, dass die Aktion an dieser Stelle unterbrochen wird. Beim Abspielen der Aktion wird dann das dazugehörige Dialogfeld geöffnet und Sie können gegebenenfalls veränderte Werte eingeben.

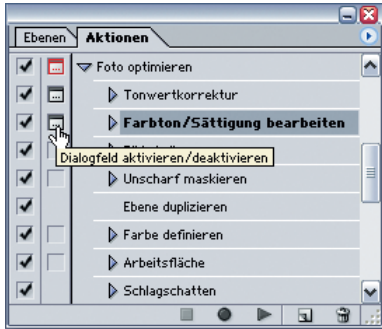


Abb. 7.36 Aktivieren des Dialogfelds

Mit dieser Option werden übrigens die standardmäßig eingestellten Werte nicht verändert. Bei jedem Ausführen der Aktion wird zunächst der vorgegebene Wert vorgeschlagen, und kann gegebenenfalls verändert oder aber bestätigt werden. Dies ist eine sehr elegante Variante, von der Sie sicherlich häufig Gebrauch machen werden.

Sollen die eingestellten Werte dauerhaft verändert werden, können Sie beispielsweise doppelt auf den Eintrag klicken. Dann wird das dazugehörige Dialogfeld geöffnet und Sie können neue Einstellungen vornehmen. Alternativ dazu können Sie auch aus dem Pfeilmenü die Funktion **ERNEUT AUFZEICHNEN** aufrufen.

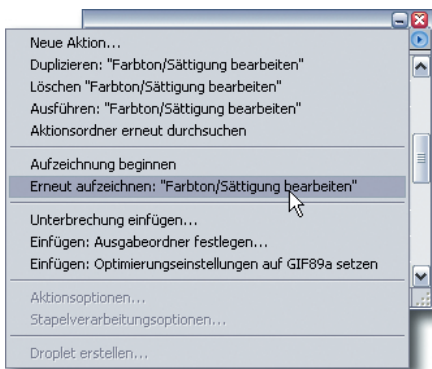


Abb. 7.37 Erneutes Aufzeichnen einer Aktion

Wenn Sie die Aktion zuklappen, zeigt ein rotes Dialogfeldsymbol an, dass bei einigen – aber nicht bei allen – Schritten ein Dialogfeld aktiviert ist. Klicken Sie das Feld an, um alle Dialogfelder auf einmal zu aktivieren. In diesem Fall wird ein schwarzes Symbol angezeigt.

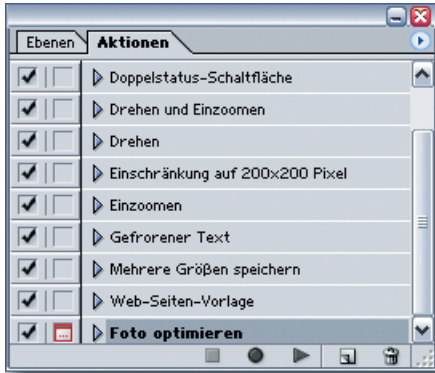


Abb. 7.38 Einige Dialogfelder sind aktiviert

Sollen einige der aufgezeichneten Arbeitsschritte nicht ausgeführt werden, können Sie auf das Augensymbol vor dem Eintrag klicken. Ist das Augensymbol nicht zu sehen, wird dieser Arbeitsschritt nicht ausgeführt. Ein roter Haken vor dem Haupteintrag symbolisiert, dass einige der Arbeitsschritte deaktiviert wurden.

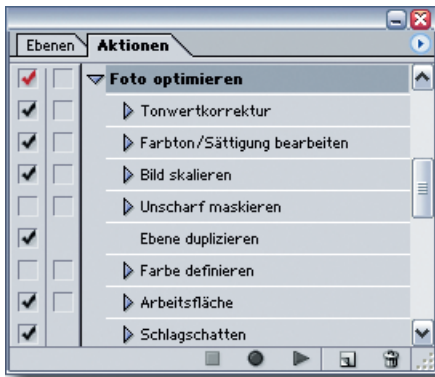


Abb. 7.39 Deaktivieren einiger Arbeitsschritte

7.3.4 Testen der Aktion

Zum Abschluss muss die Aktion noch auf etwaige Fehler getestet werden. Dazu sollten Sie ein anderes zu bearbeitendes Foto wählen. Wir haben ein weiteres Foto auf der Buch-CD abgelegt, das Sie beispielsweise verwenden können: [FOTO_OPT1.PSD](#).

Beim Testen sollten Sie für die Optimierungsschritte Tonwertkorrektur und Sättigung das Dialogfeld aktivieren. Außerdem sollten die beiden Arbeitsschritte zum Speichern erst einmal deaktiviert werden. Erst wenn alles klappt, sollten die Ergebnisse gespeichert werden.



Abb. 7.40 Das nächste zu optimierende Bild

Wenn Sie die Aktion starten, wird bei der eingefügten Unterbrechung das folgende Dialogfeld angezeigt. Hier können Sie entscheiden, ob die Aktion fortgesetzt oder unterbrochen werden soll.

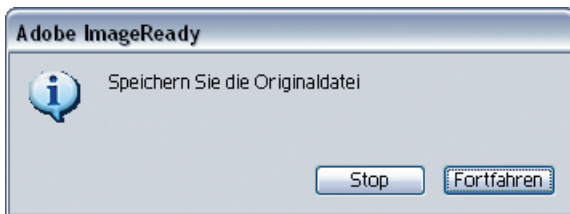


Abb. 7.41 Der Unterbrechungshinweis

Brechen Sie bei unserem Beispiel die Aktion an dieser Stelle ab, weil bereits in diesem Stadium ein Manko deutlich wird: Das Bild hat nämlich keinen Hintergrund. Also muss die Aktion hier korrigiert werden.

Bei Photoshop werden Fotos zunächst als einfaches Hintergrundbild geöffnet. ImageReady öffnet dagegen Fotos auf einer neuen Ebene. Standardmäßig arbeitet ImageReady nämlich immer mit Ebenen. Wenn Fotos in Photoshop im PSD-Dateiformat gesichert werden, wird beim Öffnen in ImageReady die auf den Hintergrund reduzierte Einstellung übernommen.



Abb. 7.42 Ein Fehler in der Aktion – es ist kein Hintergrund vorhanden

Die Korrektur muss nach dem Definieren der Vordergrundfarbe eingefügt werden. Hier müssen wir ein kleines Problem lösen: Innerhalb der Aktion muss die Hintergrundebene markiert werden. Beim Aufzeichnen wird beim Auswählen einer anderen Ebene der Ebenenname verwendet.

Da die Ebenen aber unterschiedliche Bezeichnungen haben können, würde so ein Fehler in der Aktion entstehen. In unserem Beispiel sieht die Situation wie nachfolgend abgebildet aus – bei anderen Dokumenten könnte dort die Bezeichnung **HINTERGRUND** zu sehen sein.



Abb. 7.43 Die aktuelle Situation vor der Korrektur

Einsatz einer nicht vorhandenen Funktion

Jetzt haben wir folgendes Problem: Wir benötigen eine Funktion, bei der die unten liegende Ebene ausgewählt wird – unabhängig davon, wie diese Ebene heißt.

Leider haben wir eine solche Funktion zum Aufzeichnen nicht gefunden. Aber beim Durchstöbern der mitgelieferten Aktionen taucht genau die gesuchte Funktion auf: sie heißt **NÄCHSTHINTERE EBENE AUSWÄHLEN**.

Wie dieser Befehl zustande kommt, können wir Ihnen leider nicht sagen – aber man kann ja auch nicht alles wissen ...

Sie können diese Funktion aber natürlich in der eigenen Aktion verwenden. Sie finden den Befehl beispielsweise in der Aktion **GEFRORENER TEXT**. Rufen Sie die Funktion **DUPLIZIEREN** aus dem Pfeilmenü auf.

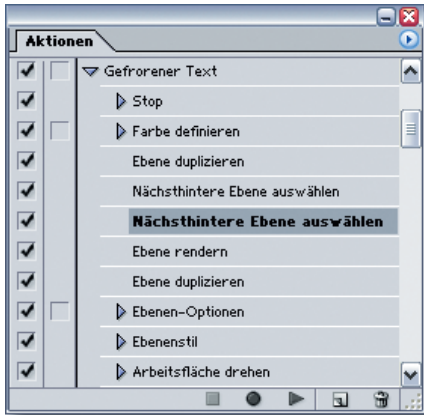


Abb. 7.44 Duplizieren eines Befehls

Diesen duplizierten Befehl können Sie jetzt einfach mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte neue Position ziehen. Platzieren Sie ihn unter dem Befehl zum Vergrößern der Arbeitsfläche.

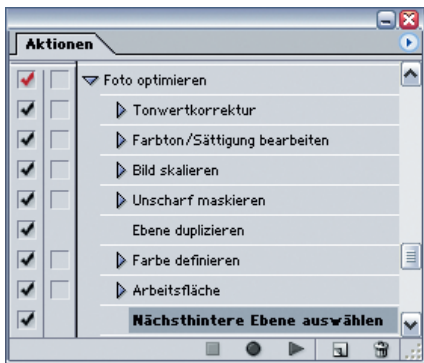


Abb. 7.45 Verschieben des duplizierten Befehls

Starten Sie jetzt das Aufzeichnen der Aktion. Dabei müssen Sie beachten, dass der zuvor duplierte Befehl markiert ist, da die Aufzeichnung im Anschluss an den markierten Befehl fortgesetzt wird.

Die Ebene im Hintergrund soll jetzt mit der vorher neu festgelegten Hintergrundfarbe gefüllt werden. Rufen Sie dazu die Funktion **BEARBEITEN/FLÄCHE FÜLLEN** auf und stellen Sie im **VERWENDEN**-Listenfeld die Option **HINTERGRUNDFARBE** ein.

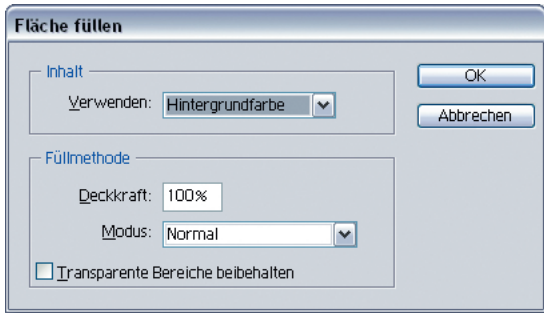


Abb. 7.46 Füllen des Hintergrunds

Stoppen Sie danach das Aufzeichnen der Aktion wieder. Anschließend soll ja der Schlagschatten bei der duplizierten Ebene eingestellt werden. Dazu muss natürlich die andere Ebene wieder ausgewählt werden. Auch hier soll wieder ein Befehl der Aktion **GEFRORENER TEXT** übernommen werden.

Die Funktion, die jetzt benötigt wird, heißt **NÄCHSTVORDERE EBENE AUSWÄHLEN**. Dieser Befehl muss hinter das Füllen der Fläche gezogen werden. So ergibt sich die folgende Situation im Palettenfenster.

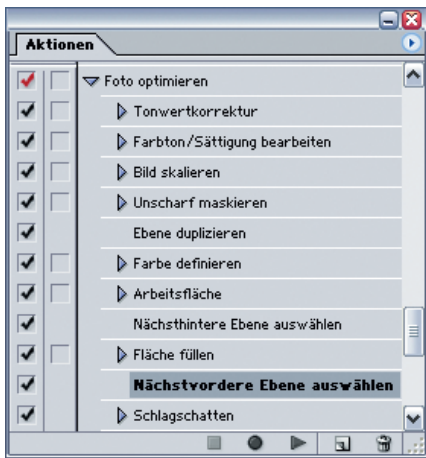


Abb. 7.47 Die nächste übernommene Funktion

Die korrigierte Aktion kann jetzt erneut getestet werden. Um dazu das Ausgangsfoto wieder zu laden, verwenden Sie am einfachsten die Funktion **DATEI/ZURÜCK ZUR LETZTEN VERSION**. Da das Dokument ja zwischenzeitlich nicht gespeichert wurde, wird damit das ursprüngliche Foto wieder geöffnet.

Nach dem Ausführen der Aktion sehen Sie, dass jetzt alles klappt. So können die deaktivierten Funktionen zum Speichern wieder eingeschaltet werden. Sie sollten an der Stopp-Stelle der Aktion das folgende Ergebnis erhalten.



Abb. 7.48 Das optimierte Ergebnis

7.3.5 Erstellen eines Droplets

Die fertige Aktion kann jetzt an beliebigen Fotos angewendet werden. ImageReady speichert alle Aktionen als eigenständige Dateien mit der Dateiendung *.isa im Verzeichnis **IMAGEREADY ACTIONS** ab.

Dieses Verzeichnis kann sich, je nach verwendetem Betriebssystem an unterschiedlichen Orten befinden. Bei Windows XP finden Sie es beispielsweise im Verzeichnis **DOKUMENTE UND EINSTELLUNGEN/(BENUTZERNAME)/ANWENDERDATEN/ADOBE/IMAGEREADY/7.0/EINSTELLUNGEN/IMAGEREADY ACTIONS**. Beim Benutzernamen müssen Sie den Namen angeben, unter dem Sie sich bei Windows XP angemeldet haben.

Bei jedem Start liest ImageReady automatisch alle Aktionen ein, die sich in diesem Verzeichnis befinden.

Getrennte Aktionen

Photoshop- und ImageReady-Aktionen sind nicht kompatibel. Bei Photoshop werden alle Aktionen eines Sets in einer Datei zusammengefasst, die die Dateiendung *.atn trägt. In Photoshop können Aktions-Sets auch geladen und gespeichert werden. Dies klappt in ImageReady nicht. Die Verwaltung von Aktionen ist in Photoshop komfortabler. Insofern gibt es viele Gründe, alle möglichen Arbeitsschritte in Photoshop aufzuzeichnen und nur die Optimierungsschritte als ImageReady-Aktion zu verwenden.

Sie haben die Möglichkeit, Aktionen in ausführbare EXE-Dateien umzuwandeln. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- 1 Die einfachste und schnellste Möglichkeit besteht darin, dass der betreffende Eintrag aus dem **AKTIONEN**-Palettenfenster auf den Windows-Desktop gezogen wird.

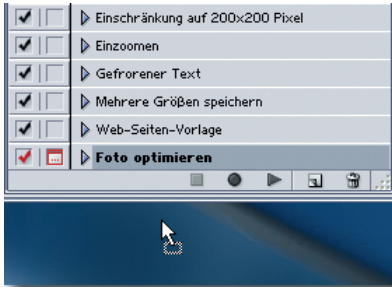


Abb. 7.49 Erstellen einer Verknüpfung auf dem Desktop

- 2 Nach dem Loslassen der linken Maustaste wird auf dem Windows-Desktop eine Verknüpfung erstellt. Die Verknüpfung erhält automatisch den Namen der Aktion. Sie sehen das Ergebnis nachfolgend.



Abb. 7.50 Die Verknüpfung

- 3 Sie könnten jetzt beispielsweise Dateien, die Sie umwandeln wollen, aus dem Windows-Explorer auf das Verknüpfungs-Symbol ziehen. Falls ImageReady noch nicht gestartet ist, wird das Programm gestartet und die Aktion bei den betreffenden Bildern ausgeführt. Anschließend können Sie ImageReady gegebenenfalls wieder schließen.
- 4 Wenn Sie Bilder lediglich in ein webkompatibles Dateiformat umwandeln wollen, können Sie das Droplet-Symbol im **OPTIMIEREN**-Palettenfenster aktivieren. Dann werden die aktuellen Optimierungseinstellungen zur Umwandlung der Bilder verwendet.

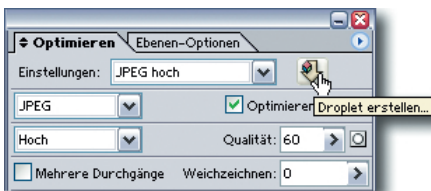


Abb. 7.51 Ein Droplet zur Optimierung von Bildern

Weitere Optionen

Für Droplets werden weitere, interessante Optionen angeboten. So erreichen Sie beispielsweise das folgende Dialogfeld **STAPELVERARBEITUNGSOPTIONEN** über das Pfeilmenü des **AKTIONEN**-Palettenfensters.

Interessant sind hier besonders die Optionen im unteren Bereich. Hier können Sie angeben, ob die Aktion im Hintergrund abgearbeitet werden soll. Ist diese Option aktiviert, können Sie während des Ausführens der Aktion in anderen Programmen weiterarbeiten – ImageReady „meldet“ sich erst wieder, wenn die Aktion abgearbeitet ist. Außerdem kann hier angegeben werden, wie beim Auftreten eines Fehlers verfahren werden soll.

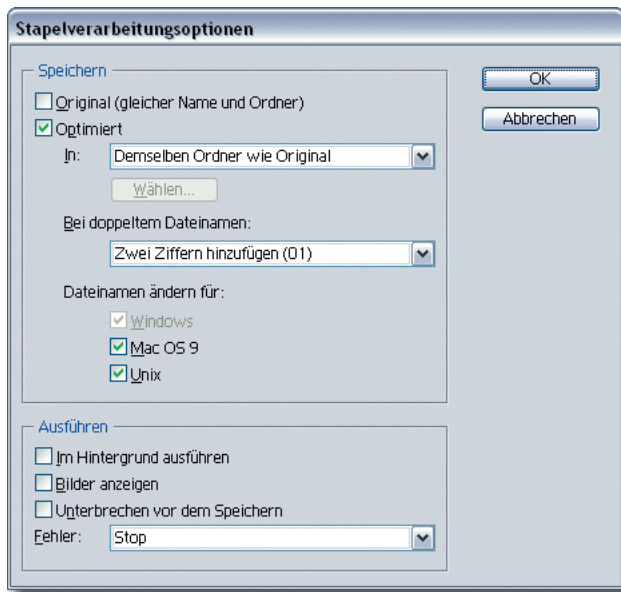


Abb. 7.52 Zusätzliche Droplet-Optionen

Um das versehentliche Überschreiben bereits vorhandener Dateien zu verhindern, können Sie einstellen, das Nummern an die doppelten Dateibezeichnungen angehängt werden.

7.4 Automatismen von Photoshop

Im letzten Teil dieses Kapitels wollen wir Ihnen einige Photoshop-Funktionen vorstellen, die ebenfalls sehr interessant sind. So bietet Photoshop beispielsweise eine Option zur automatischen Erstellung von Webgalerien an. Diese Option wollen wir Ihnen an einem Beispiel näher erläutern, da Sie damit enorm viel Arbeitszeit einsparen können. Zudem bietet Photoshop erweiterte Optionen für die Automatisierung an – ein paar interessante Optionen werden Sie noch kennen lernen.

Zunächst ist es sinnvoll, dass die Fotos, die in eine Webgalerie aufgenommen werden sollen, alle in einem gesonderten Windows-Ordner zusammengefasst werden. Beim Sortieren können Sie die Funktion **ANSICHT/MINIATURANSICHT** aktivieren, damit das Sortieren leichter fällt.

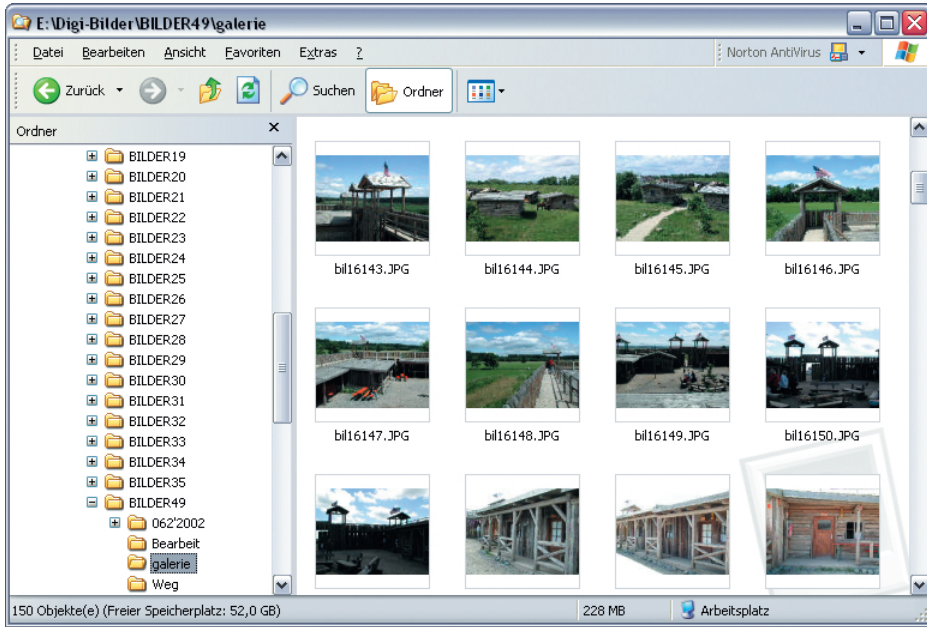


Abb. 7.53 Sortieren von Bildern im Windows-Explorer

7.4.1 Erstellen einer Webgalerie

Photoshop bietet im Verzeichnis **DATEI/AUTOMATISIEREN** verschiedene interessante Funktionen an. Rufen Sie hier die Funktion **WEB-FOTOGALERIE** auf.

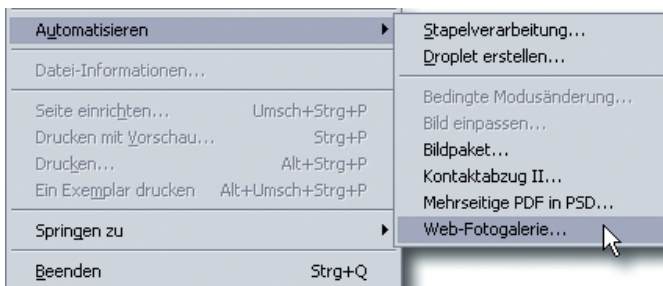


Abb. 7.54 Verschiedene Automatisierungs-Funktionen

Im folgenden Dialogfeld werden unterschiedlichste Funktionen bereitgestellt, um die Gestaltung der Webseiten anzupassen. Das Vorschaubild rechts gibt einen Überblick über das zu erwartende Ergebnis.

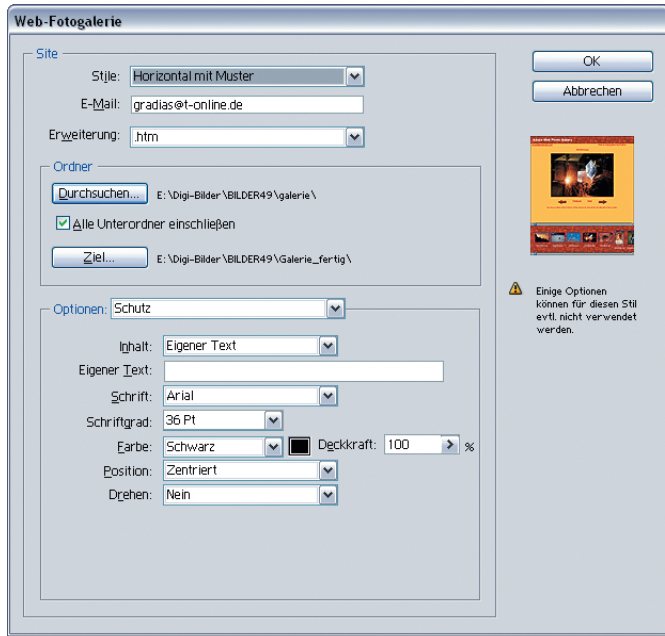


Abb. 7.55 Das Dialogfeld zur Gestaltung von Web-Fotogalerien

Im **STIL**-Listenfeld sind verschiedene Layout-Vorlagen zu finden. Teilweise weisen die Vorlagen recht interessante Gestaltungen auf – andere Vorlagen sind ganz einfach gestaltet. Sehen Sie sich einmal die verschiedenen Miniaturbilder an. So wollen wir einmal die Vorlage **VERTIKALE PRÄSENTATION 2** ausprobieren.

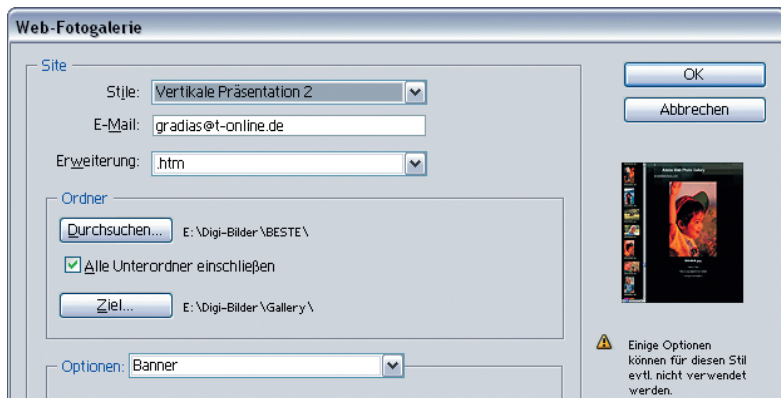


Abb. 7.56 Auswahl eines Stils

Photoshop übernimmt automatisch im **E-MAIL**-Eingabefeld Ihre E-Mail-Adresse aus den Systemeinstellungen.

Im **ORDNER**-Bereich können zwei Ordner ausgewählt werden. Im ersten Ordner sollten sich die zuvor zusammengestellten Ausgangsfotos befinden. Die zweite Option legt den Zielordner fest, in dem die Ergebnisse gespeichert werden sollen.

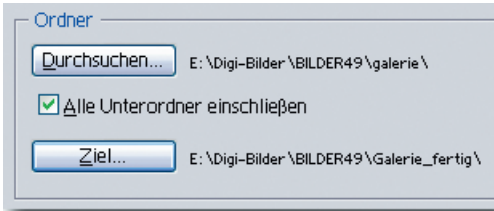


Abb. 7.57 Festlegen des Ausgangs- und Zielordners

Optionen der einzelnen Bereiche anpassen

Im unteren Bereich des Dialogfelds werden unterschiedliche Optionen angeboten, um das Aussehen der Webgalerie anzupassen. Dabei werden über das **OPTIONEN**-Listenfeld verschiedene Bereiche der Webseite ausgewählt.

Mit dem ersten Eintrag werden die **BANNER**-Optionen angepasst – das ist der Bereich am Kopf der Webseite. Hier kann beispielsweise der Name der Webseite und des Fotografen sowie das Datum der Erstellung angegeben werden.

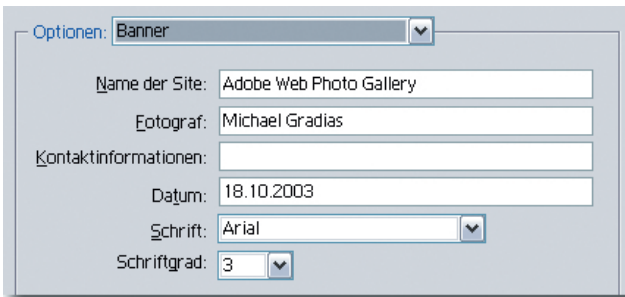


Abb. 7.58 Festlegen der Banner-Daten

Die beiden folgenden Rubriken – **GROSSE BILDER** und **MINIATUREN** – legen fest, ob und wie die Fotos skaliert werden sollen. Außerdem können Sie angeben, welche Dateiinformationen zur Beschriftung oder für den Titel verwendet werden sollen.

Bilder vorher bearbeiten

Wenn Sie die Bilder beispielsweise optimieren wollen, bietet es sich an, auf das automatische Skalieren zu verzichten, da dabei kein Optimieren möglich ist. Falls sich im Zielordner im Unterverzeichnis **IMAGES** bereits Bilder befinden, werden diese verwendet. Die Miniaturen müssen allerdings dennoch erstellt werden. Sie werden in einem gesonderten Unterordner mit der Bezeichnung **THUMBNAILS** abgelegt.

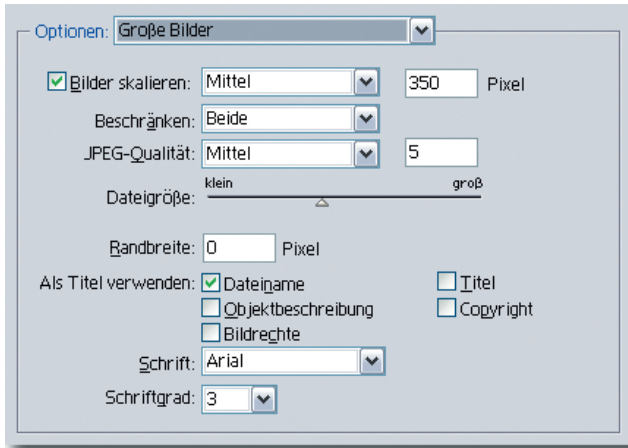


Abb. 7.59 Die Einstellungen der großen Bilder

Bei den Miniaturen können Sie zusätzlich angeben, wie viele Spalten und Zeilen verwendet werden sollen – dies ist für die Vorlagen von Bedeutung, die auf Tabellenzellen basieren. Außerdem fehlt hier die Möglichkeit, den Komprimierungsgrad festzulegen.

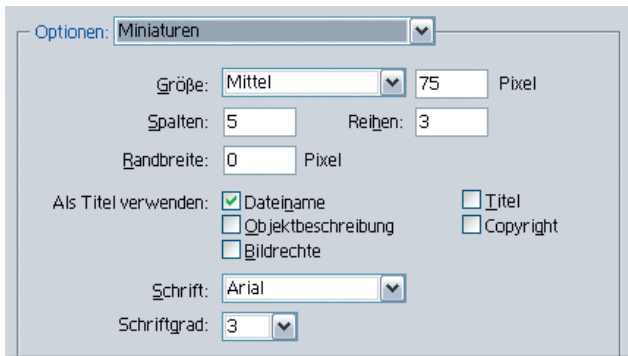


Abb. 7.60 Die Optionen der Miniaturen

Im Bereich **EIGENE FARBEN** können neben der Hintergrundfarbe die Farben der Beschriftung und der Links eingestellt werden. Mit einem Klick auf eines der Farbfelder kann im **FARBWÄHLER** eine neue Farbe festgelegt werden.

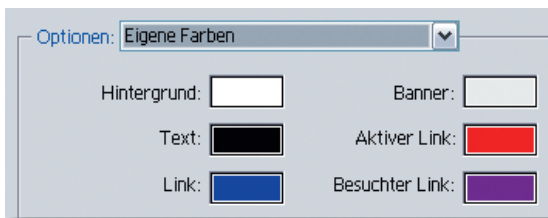


Abb. 7.61 Festlegen eigener Farben

In der letzten Kategorie – **SCHUTZ** – werden die Copyright-Angaben eingestellt und formatiert.

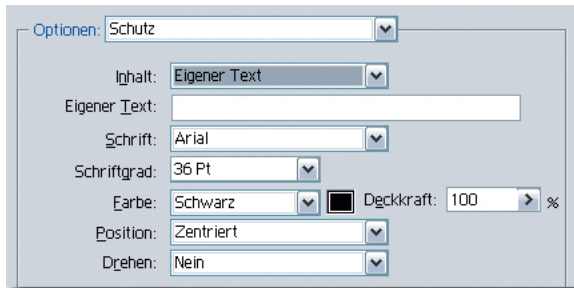


Abb. 7.62 Optionen für das Copyright

Jetzt heißt es eine Weile warten. Je nachdem, wie viele Bilder in der Webgalerie verwendet werden, kann es eine ganze Weile dauern, ehe alle Bilder umgewandelt sind. Wenn alles fertig berechnet ist, öffnet Photoshop das Ergebnis automatisch in Ihrem Standard-Webbrowser.

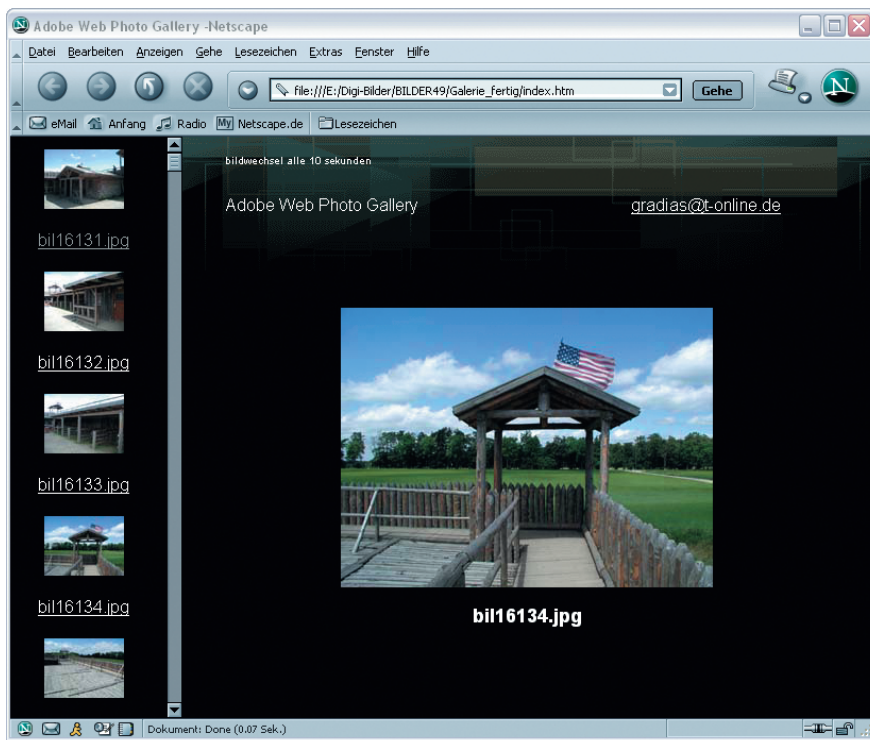


Abb. 7.63 Die fertige Web-Fotogalerie

Die Web-Fotogalerie enthält JAVA-Quellcode, der alle 10 Sekunden automatisch das nächste Bild lädt.

Wenn Sie übrigens nachträglich die Funktion [DATEI/AUTOMATISIEREN/WEB-FOTOGALERIE](#) erneut aufrufen und ein anderes Layout wählen, werden nur die HTML-Dateien ausgetauscht, was sehr wenig Zeit in Anspruch nimmt. So können Sie schnell unterschiedliche Varianten testen, um auszuprobieren, welcher Stil Ihnen am ehesten zusagt. Nachfolgend sehen Sie den Stil [HORIZONTAL BLAU UND GRAU](#) abgebildet.



Abb. 7.64 Ein anderer Stil

7.4.2 Modernere Vorlagen

Momentan kursieren gerade die ersten Beta-Fassungen der neuen Photoshop-Version, die keine Versionsnummer mehr tragen wird, sondern die Bezeichnung CS (Creative Suite). Uns liegt eine englischsprachige Beta-Fassung vor.

Wir wollen Ihnen abschließend noch einen ganz kurzen Vorgeschmack auf die neue Version geben. Die Funktionalität hat sich hier nicht verändert. Die angebotenen Vorlagen sind aber um einiges attraktiver geworden. Sie wurden modernisiert und entsprechen so eher dem jetzt gerade aktuellen Trend.



Abb. 7.65 Ein Stil aus Photoshop CS

7.4.3 Weitere Photoshop-Automatismen

Photoshop bietet natürlich neben den Aktionen für das Webdesign auch Automatismen für Druckerzeugnisse an. Die Optionen des Printdesigns unterscheiden ja Photoshop von ImageReady. So ist es beispielsweise mit der Funktion **DATEI/AUTOMATISIEREN/BILDPAKET** möglich, die Bilder eines Ordners zu drucken.

Dabei stehen verschiedene Layouts zur Verfügung, um zahlreiche Fotos auf einem Blatt Papier unterzubringen. Bei den vorhandenen Layouts wird das Blatt Papier so gut es geht ausgenutzt. Die Fotos können dabei sogar unterschiedliche Größen haben. Außerdem ist auch eine Beschriftung der Fotos vorgesehen.

Natürlich können solche Seiten auch „per Hand“ zusammengestellt werden. Dies würde aber eine ganze Menge Arbeit machen.

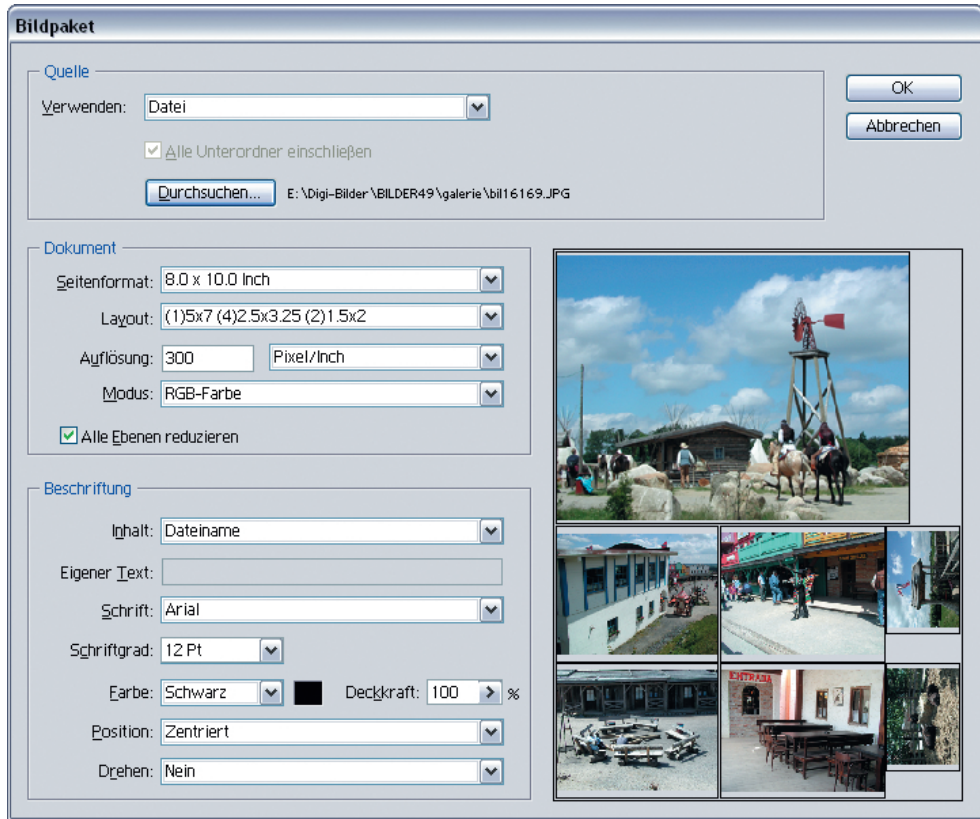


Abb. 7.66 Zusammenstellen eines Bildpakets

Kontaktabzüge drucken

Eine Funktion können Sie bestimmt ganz gut gebrauchen, wenn Sie mit vielen Fotos arbeiten – zum Beispiel bei einer Sammlung von Digitalkamerafoto.

Um den Überblick zu behalten ist es ratsam, Übersichten auszudrucken. Für solche Aufgabenstellungen bietet sich die Funktion **DATEI/AUTOMATISIEREN/KONTAKTABZUG II** an. Hier werden sehr viele Miniaturbilder auf einer Seite untergebracht. Auch hier werden die Dateien eines vorgegebenen Verzeichnisses eingelesen. Ist die Option **ALLE UNTERORDNER EINSCHLIEßEN** aktiviert, werden alle Ordner, die sich im angegebenen Ordner befinden, ebenfalls mit eingelesen.

Automatische Konstruktion

Photoshop öffnet bei dieser Funktion alle Dateien des Ordners und skaliert sie auf die erforderliche Größe. Anschließend wird das Ergebnis in einem neuen Dokument angeordnet. Sie können dieses automatisch erstellte Dokument am Ende für eine weitere Verwendung speichern.

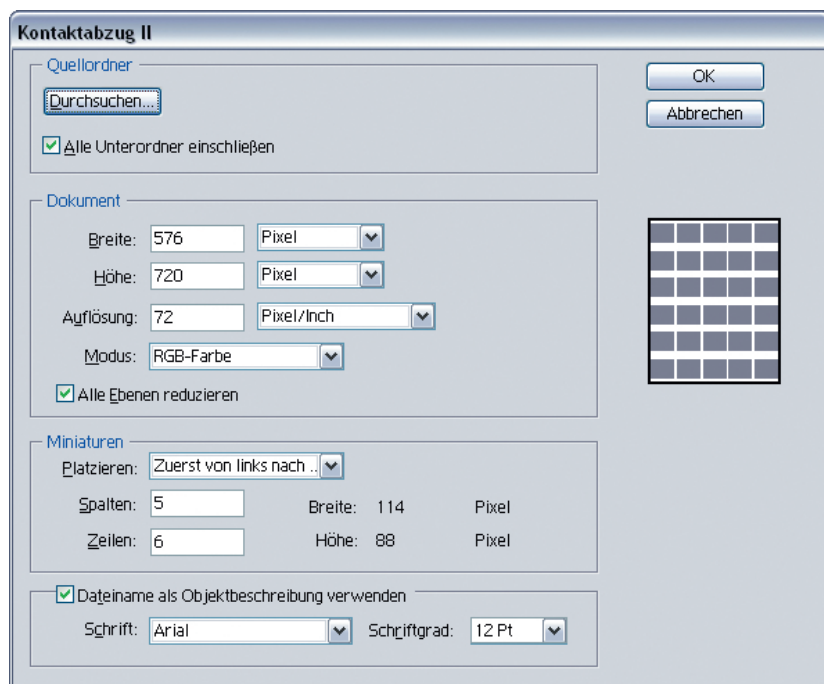


Abb. 7.67 Anfertigen eines Kontaktabzugs

7.4.4 Aktionen in Photoshop

Photoshop bietet neben den Automatismen auch erweiterte Möglichkeiten beim Aufzeichnen von Aktionen an. Das wurde schon erwähnt. Aber nicht nur das: Es werden auch zahlreiche Aktionen zu unterschiedlichen Themen mitgeliefert, die Sie über das Pfeilmenü laden können. Sie sind in Sets zusammengefasst.

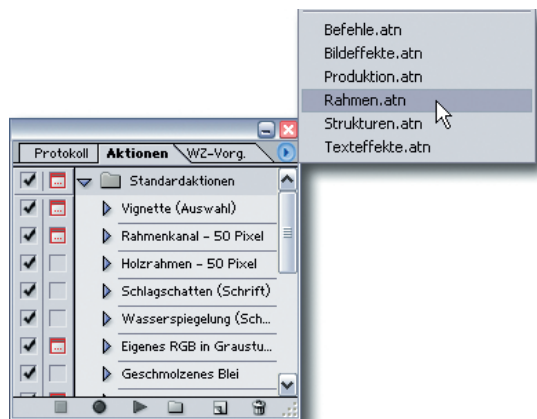


Abb. 7.68 Laden von Aktions-Sets

So finden Sie im Rahmen-Set die Aktion **RAHMEN GEBÜRSTETES ALUMINIUM**, mit der Sie das folgende Ergebnis erzielen. Probieren Sie auch einmal die anderen Aktionen aus – es sind viele interessante dabei.



Abb. 7.69 Erstellen eines Bilderrahmens per Aktion

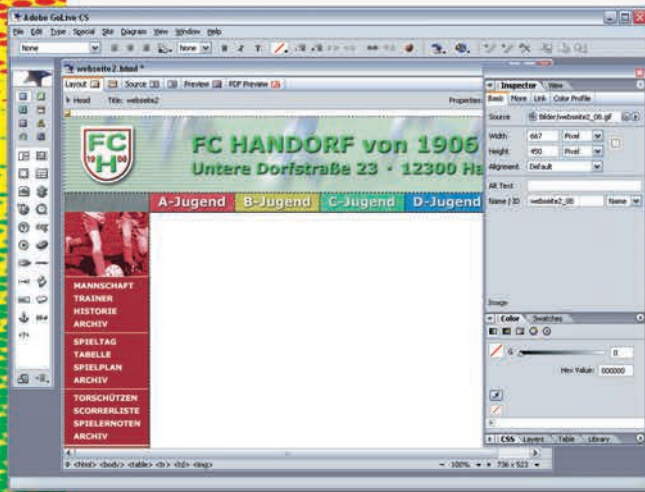
Zu guter Letzt

Wie Sie in diesem Kapitel vielleicht bemerkt haben, lohnt es sich durchaus, wenn Sie sich mit dem nicht ganz einfachen Thema Aktionen auseinandersetzen. Sie können damit sehr effizient viele Aufgabenstellungen erledigen.

Wir haben – aufgrund der begrenzten Seitenzahl – nur einen kurzen Abriss über die Funktionsvielfalt geben können. Alle Funktionen, die Sie häufiger benötigen werden, haben wir aber angesprochen.

Funktionen, die eher in das Kapitel Programmierung fallen, haben wir dabei absichtlich weggelassen, zumal große Teile auch mit Aktionen erledigt werden können. So halten wir beispielsweise die Funktion **BILD/VARIABLEN** eher für weniger wichtig. Hier können Sie Bildveränderungen über Datenbanken steuern.

Kapitel 8



Finale:
ImageReady-Ergebnisse
weiterverwerten

In diesem Kapitel ...

8.1	Wie es nach der Arbeit weitergeht	275
8.1.1	Den Quelltext begutachten	275
8.2	Die Webseiten im Webeditor	276
8.2.1	Die Webseite in GoLive CS	276
8.2.2	Die Bearbeitung mit FrontPage	283
8.2.3	Die Webseite in Dreamweaver MX	292
8.3	Effekte für Animationen	302

8.1 Wie es nach der Arbeit weitergeht

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen zeigen, was Sie mit den fertigen Ergebnissen anfangen können, die Sie in ImageReady erstellt haben. Dabei werden wir Ihnen verschiedene Webeditoren vorstellen, die sich im Laufe der Zeit etabliert haben.

Voraussetzung ist dabei, dass Sie das in ImageReady erstellte Ergebnis als HTML-Datei gespeichert haben. Diese HTML-Dateien können Sie nämlich mit einem beliebigen Webeditor weiterbearbeiten.

Außerdem werden wir Ihnen in diesem Kapitel noch einige Funktionen vorstellen, die bei der Arbeit mit HTML-Dateien nützlich sind.

8.1.1 Den Quelltext begutachten

ImageReady erzeugt beim Export der HTML-Datei automatisch den kompletten Quellcode – inklusive des nötigen JAVA-Quelltextes zur Steuerung der Navigationselemente. Ein Blick in den Quelltext belegt dies.

Im folgenden Bild haben wir den Quelltext mit der Funktion [ANZEIGEN/SEITENQUELLTEXT](#) des Netscape Navigator 7 geöffnet. Dort sehen Sie etwas JavaScript-Code im Header der Webseite.

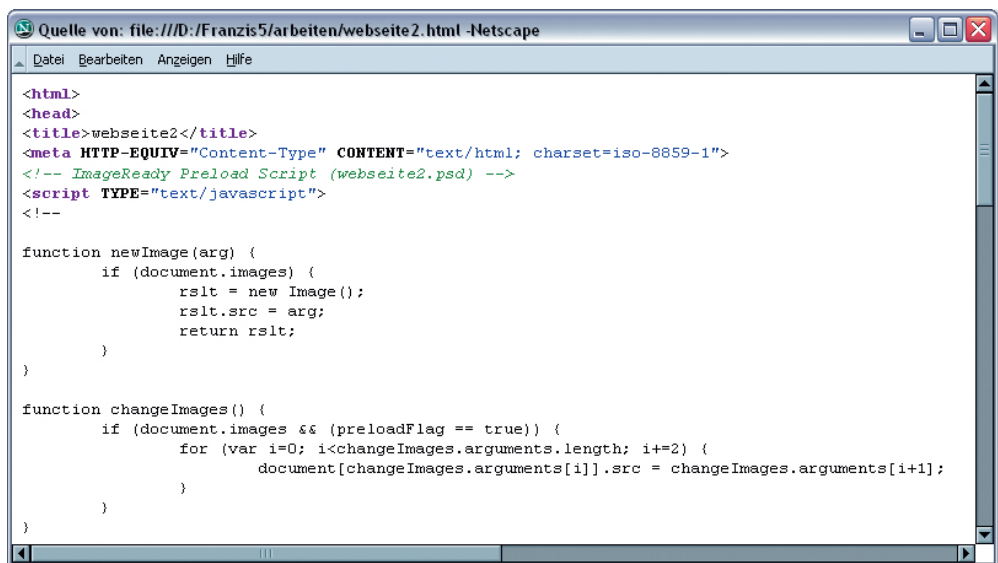


Abb. 8.1 Der von ImageReady automatisch erzeugte Quelltext

Beim Begutachten des Quelltextes fällt auf, dass dort auch Kommentare eingefügt sind, die das Lesen des Quelltextes erleichtern. Sie sehen die Kommentare im folgenden Bild grün hervorgehoben. Außerdem ist der Aufbau in Tabellenzellen erkennbar.

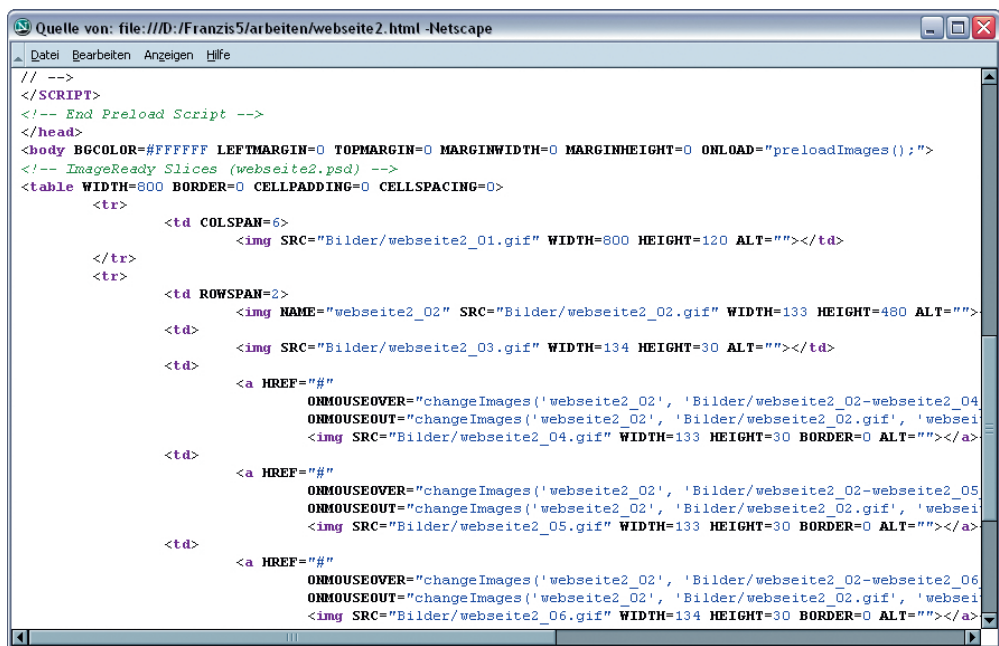


Abb. 8.2 Der Quelltext wird kommentiert

Ausgabe-Einstellungen beachten

Die Kommentare werden nur eingefügt, wenn Sie in den **AUSGABE-EINSTELLUNGEN** die entsprechende Option aktiviert haben. Verwenden Sie die Funktion **DATEI/AUSGABE-EINSTELLUNGEN/HTML** und aktivieren Sie die Option **KOMMENTARE EINFÜGEN**.

8.2 Die Webseiten im Webeditor

Nach dem Begutachten des Quelltextes wollen wir uns die Seiten in einigen Webeditoren ansehen – die wenigsten von Ihnen werden sicherlich die HTML-Datei direkt, ohne einen Webeditor, bearbeiten ;–)

8.2.1 Die Webseite in GoLive CS

Ganz neu ist die Beta-Version des Webeditors Adobe GoLive CS – die Nachfolgeversion von GoLive 5. Wir haben eine englische Beta-Version vorliegen. Wenn Sie dort die gestaltete Fußball-Webseite öffnen, finden Sie die folgende Anordnung vor:

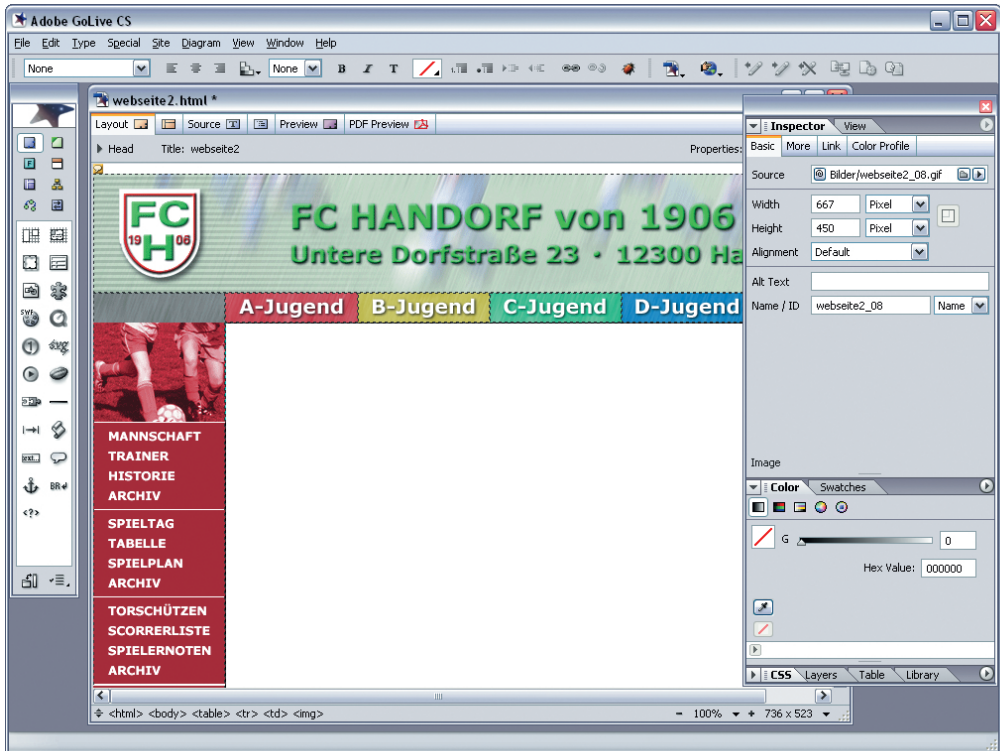


Abb. 8.3 Die Arbeitsoberfläche von GoLive CS

Ein leistungsfähiges Programm

Mit GoLive bietet Adobe einen leistungsfähigen HTML-Editor an. Sie können damit auch umfangreiche Websites verwalten. Cascading Style Sheets werden ebenso wie XML, DHTML oder Formulare und Scripte unterstützt, um hier nur einige wenige Beispiele zu nennen.

Sie haben bestimmt die Ähnlichkeit zu ImageReady oder Photoshop bemerkt. Von Version zu Version versucht Adobe die Programme besser aufeinander abzustimmen – so auch bei der neuen Version.

Dennoch liegt es in der Natur der Sache, dass die Programme unterschiedlich aufgebaut und zu bedienen sind. Schließlich werden ja völlig andere Werkzeuge benötigt, um HTML-Dateien zu bearbeiten. Der Grundaufbau – links die Werkzeuge und rechts die Palettenfenster mit verschiedenen Kategorien – ist aber auch hier zu finden.

Sie werden aber nicht darum herum kommen, einige Einarbeitungszeit zu investieren, wenn Sie die vielfältigen Bearbeitungsmöglichkeiten annähernd ausnutzen wollen. Klar, dass wir im Rahmen dieses Kapitels nur einige, wenige interessante Möglichkeiten vorstellen können – alles andere würde den Rahmen sprengen.

Sehr nützlich und ungewöhnlich ist die so genannte Outline-Ansicht, die Sie mit dem vierten Registerkartenreiter im Kopf des Dokumentfensters aktivieren können. Hier werden alle HTML-Tags der Reihe nach angezeigt. Durch die hierarchische Anordnung haben Sie einen sehr guten Überblick über die Struktur des Dokuments.

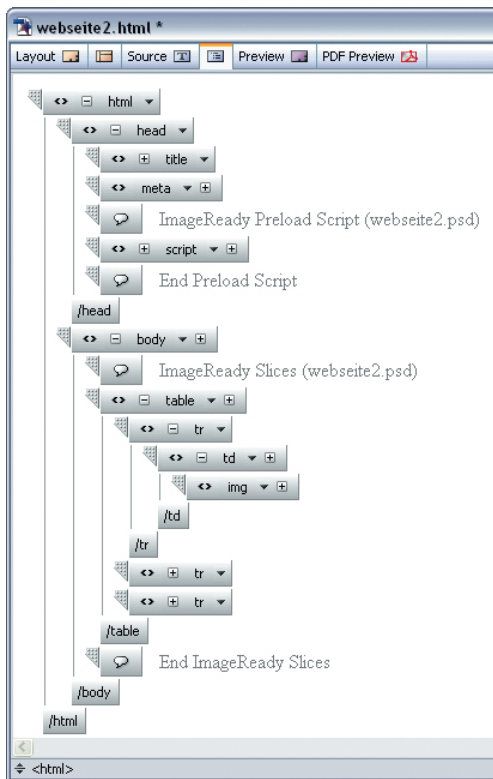


Abb. 8.4 Die Outline-Ansicht von GoLive CS

Wenn Sie tief genug in den hierarchischen Aufbau „eindringen“, können Sie alle Attribute der Tags direkt verändern. Klicken Sie einfach den gewünschten Eintrag an. Dann kann im Editiermodus ein neuer Wert eingegeben werden.

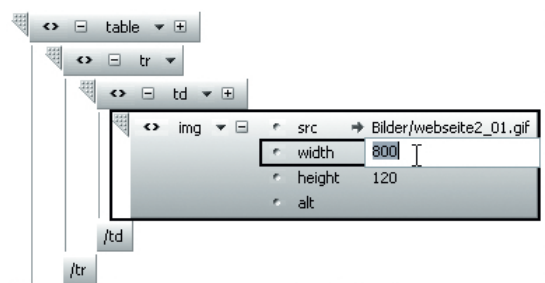


Abb. 8.5 Ändern von Werten

Site-Verwaltung mit GoLive

Eine Stärke von GoLive liegt in der Site-Verwaltung. Die Bearbeitung einzelner Webseiten kommt in der Praxis eher selten vor. Besteht ein Web aber aus vielen Seiten, muss beachtet werden, dass die Links stets aktuell sind. Daher ist die Site-Verwaltung wichtig.

Mit der Funktion **FILE/NEW SITE** können Sie eine bereits bestehende Site importieren. Ein Assistent hilft bei den notwendigen Arbeitsschritten.



Abb. 8.6 Importieren einer Site

Das Einlesen der Dateien kann – je nach Umfang des Webs – eine ganze Weile dauern. Anschließend werden die Dateien im folgenden Fenster hierarchisch aufgelistet.

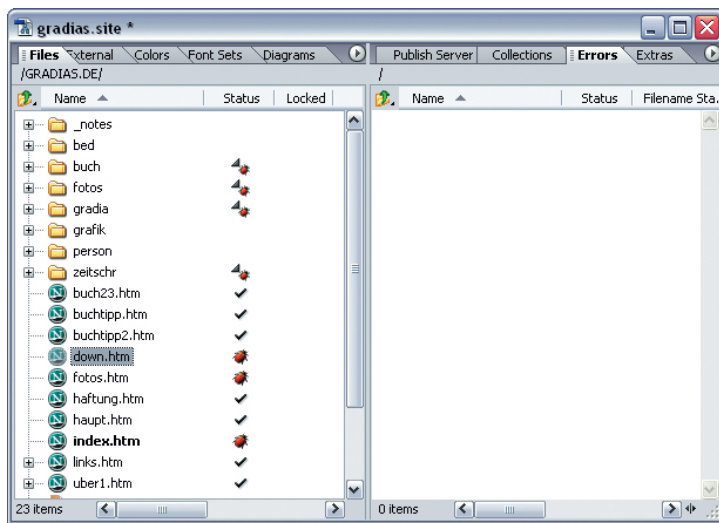


Abb. 8.7 Die importierte Site

Um eine der Seiten zu öffnen, müssen Sie diese nur doppelt anklicken.

Sie haben verschiedene Optionen, um die Links aller Seiten des Webs zu prüfen. Mit der Funktion **SITE/CLEAN UP SITE** können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen, welche Optionen überprüft werden sollen.

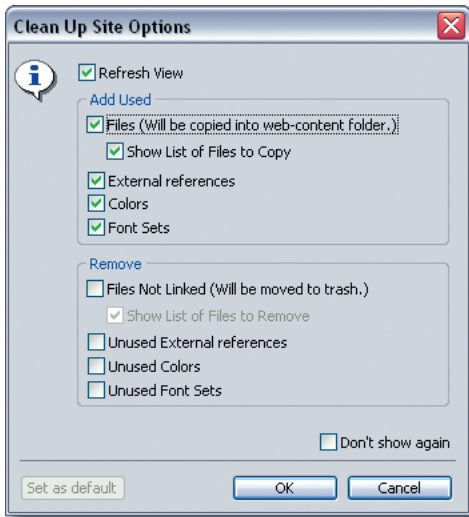


Abb. 8.8 Überprüfen des Webs

Der Aufbau in Tabellen

Die von ImageReady exportierten Seiten werden in Tabellen aufgebaut. Dies ist in GoLive gut zu erkennen.



Abb. 8.9 Der Aufbau in Tabellenzellen

Die Seite ist vollständig in Tabellenzellen integriert. So besteht der weiße Hauptteil rechts aus einem weißen Pixelbild. Wenn Sie dies nach dem Markieren löschen, sehen Sie die verwendeten Tabellenzellen.

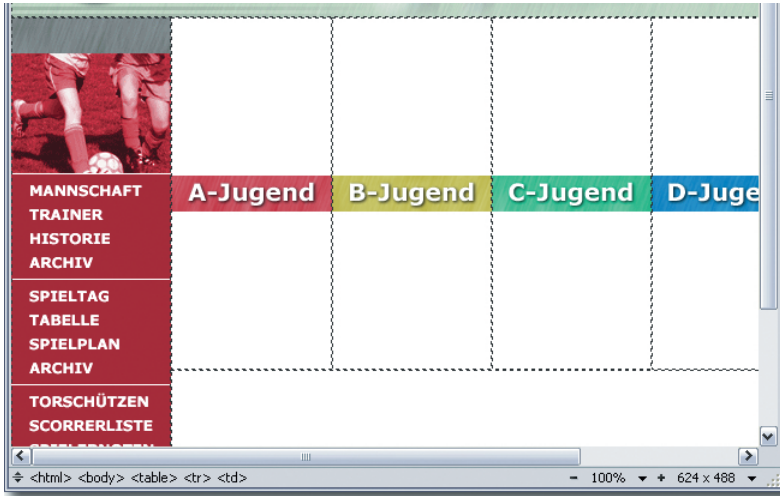


Abb. 8.10 Das weiße Bild für den Hauptteil wurde gelöscht

Maße der Tabellenzellen korrigieren

Nach dem Löschen fällt auf, dass die Höhe der Tabellenzellen nicht korrekt angegeben wurde. So sind die Navigationselemente alle verrutscht. Dies können Sie aber schnell korrigieren. Markieren Sie dazu die Tabellenzellen der Navigationselemente. Klicken Sie die Tabellenzellen der Reihe nach mit gedrückter -Taste an. Die dicken Markierungsrahmen kennzeichnen die aktuelle Auswahl.



Abb. 8.11 Markieren mehrerer Tabellenzellen

Die Eigenschaften einer Tabellenzelle werden im **INSPECTOR**-Palettenfenster angepasst. Wechseln Sie dazu in die Kategorie **CELL**. Hier finden Sie diverse Optionen zur Gestaltung der markierten Tabellenzellen.

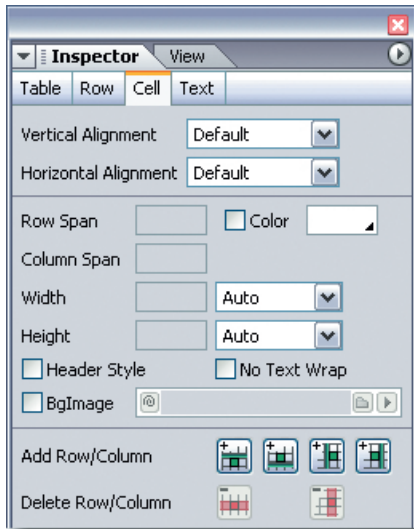


Abb. 8.12 Die Optionen der Tabellenzellen

Stellen Sie im Eingabefeld **HEIGHT** eine absolute Zellenhöhe von 30 Pixeln ein. Das entspricht nämlich der Höhe der Navigationselemente.

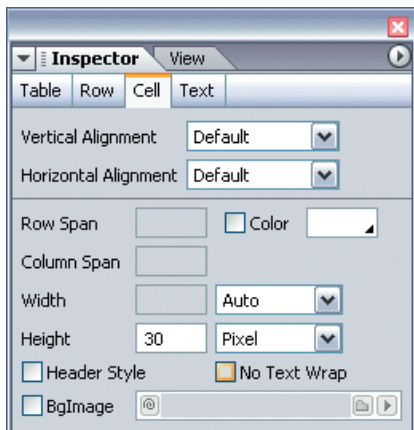


Abb. 8.13 Festlegen einer absoluten Höhe

Tabellenzellen können in absoluten Werten oder auch prozentual zur Seite angegeben werden. Wenn Bilder in Tabellenzellen untergebracht werden, ist das Einstellen von absoluten Werten sinnvoller.

Anschließend stimmt die Zusammenstellung der Webseite wieder. Sie können nun den großen freien Bereich verwenden, um dort Inhalte einzugeben – beispielsweise Text oder Bilder.



Abb. 8.14 Korrektur der Tabellenzellenhöhe

Tabellen in Tabellen

Innerhalb des großen Hauptbereichs der Seite können Sie Tabellen auch verschachteln. Innerhalb einer Tabellenzelle kann auch eine neue Tabelle mit mehreren Zeilen und Spalten positioniert werden. So lässt sich der Hauptbereich ebenfalls übersichtlich strukturieren.

8.2.2 Die Bearbeitung mit FrontPage

Ein anderer, weit verbreiteter Webeditor stammt von Microsoft. Mit FrontPage lassen sich Webseiten sehr komfortabel anpassen. Die Bedienung des Programms ist recht übersichtlich. Außerdem erleichtern eine Menge Assistenten die Arbeit.

Natürlich unterstützt auch FrontPage die Verwaltung von Webs. In Berichten können Sie hier die verschiedensten Informationen über die Website zusammenstellen – zum Beispiel wo fehlerhafte Links vorhanden sind.

Der Arbeitsbereich teilt sich in verschiedene Kategorien auf, die Sie über die Symbole am linken Rand des Arbeitsbereichs erreichen.

Im **DATEI**-Menü finden Sie Optionen zum Öffnen einer einzelnen Datei oder eines Webs. Wir haben nachfolgend die HTML-Datei **WEBSEITE3.HTM** geöffnet, die aus ImageReady exportiert wurde. Als Erstes fällt hier auf, dass die Tabellenzellen zunächst nicht voneinander unterschieden werden können. Dennoch ist natürlich auch diese Datei vollständig aus Tabellenzellen zusammengesetzt.

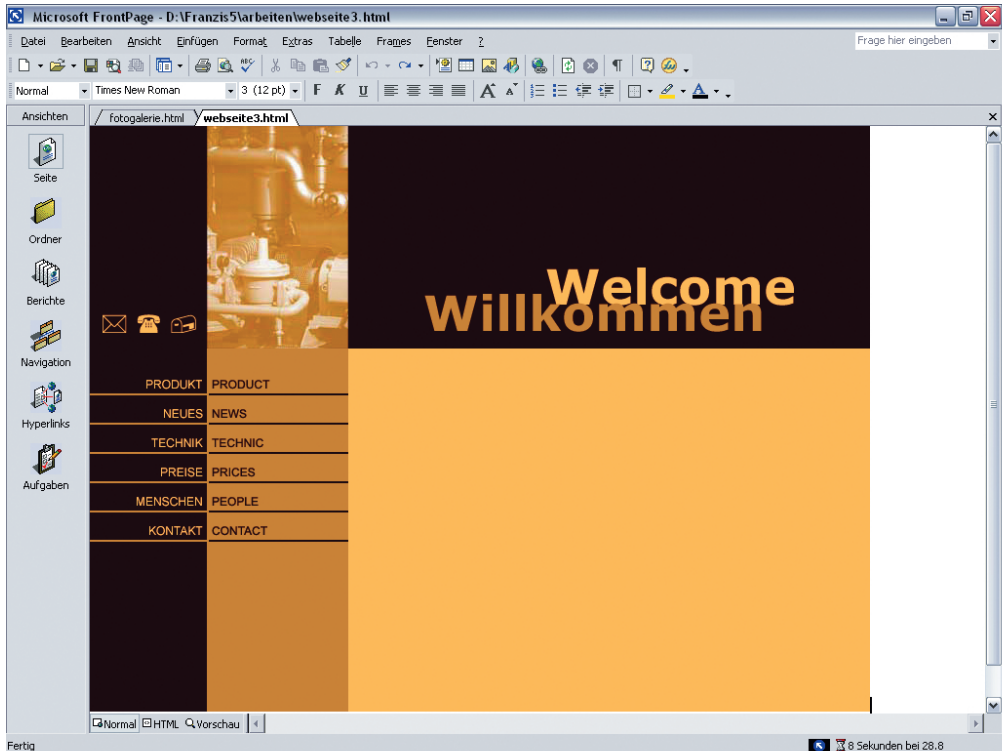


Abb. 8.15 Die Arbeitsoberfläche von FrontPage

Durch Anklicken kann das Bild einer Tabellenzelle markiert werden. Markieren Sie zum Beispiel das Pixelbild unten rechts, das den Hauptbereich kennzeichnet. Löschen Sie das Element mit der **Entf**-Taste. Anschließend wird auch die gepunktete Markierung der dazugehörigen Tabellenzelle sichtbar.



Abb. 8.16 Ein Pixelbild wurde gelöscht

Wenn Sie mit der rechten Maustaste in die leere Tabellenzelle klicken, werden in einem Kontextmenü diverse Tabellenfunktionen angeboten. Rufen Sie hier die Funktion **ZELLENEIGENSCHAFTEN** auf.

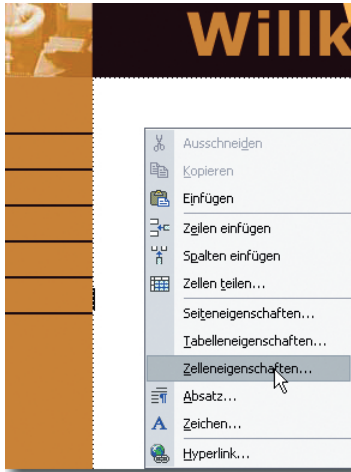


Abb. 8.17 Die Funktionen des Kontextmenüs

Im folgenden Dialogfeld werden die Zelleneigenschaften angepasst. So können Sie im Bereich **HINTERGRUND** die Farbe ändern. Rufen Sie aus dem Listenfeld, das Sie mit einem Klick auf das Farbfeld öffnen, die Option **WEITERE FARBEN** auf, da die von uns benötigte neue Hintergrundfarbe nicht in den Standardfarben enthalten ist.

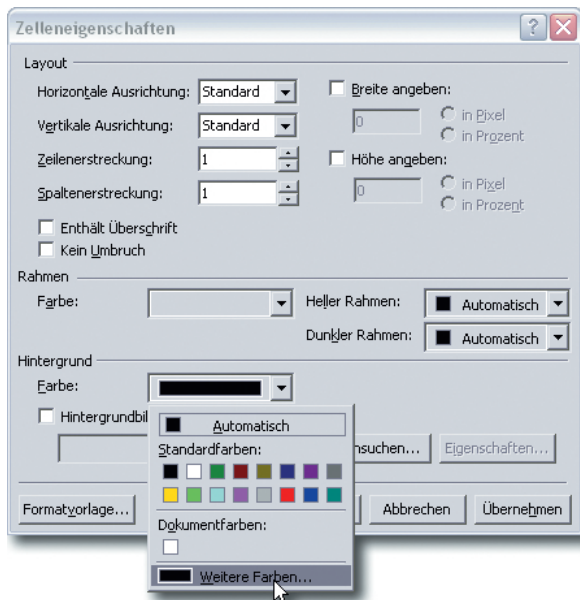


Abb. 8.18 Ändern der Hintergrundfarbe

Damit wird ein weiteres Dialogfeld geöffnet. Hier können Sie wahlweise eine neue Farbe aus dem Farbspektrum auswählen oder einen Farbwert angeben. Tippen Sie im **WERT**-Eingabefeld den neuen Farbwert **#FFCC66** ein. Dieser Wert entspricht der Farbe des Pixelbilds, das wir zuvor gelöscht haben.

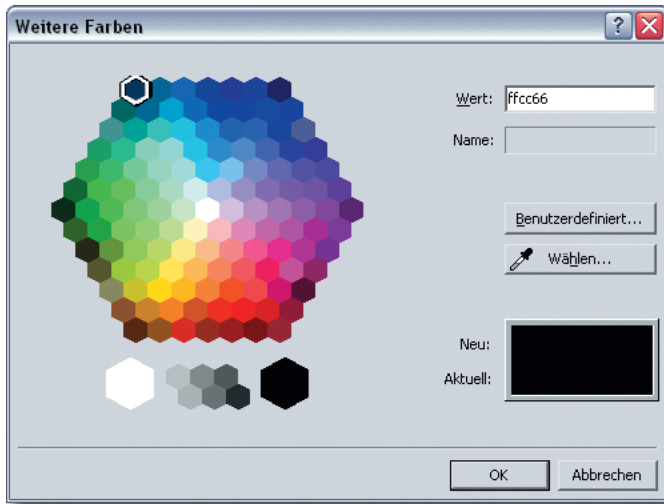


Abb. 8.19 Einstellen einer neuen Hintergrundfarbe

Nach dem Bestätigen sieht das Dokument wieder so aus, wie zu Beginn. Nur besteht der Hauptteil jetzt nicht mehr aus einem Pixelbild, sondern aus der gerade festgelegten neuen Hintergrundfarbe.



Abb. 8.20 Die neu definierte Hintergrundfarbe

Das Festlegen der Hintergrundfarbe bietet mehrere Vorteile. Durch den Wegfall des Pixelbilds wird die Dateigröße des Webdokuments ein wenig kleiner – das Pixelbild kann nämlich jetzt gelöscht werden. Außerdem haben Sie die Möglichkeit das leere Tabellenfeld anderweitig zu nutzen, beispielsweise um Text darin zu platzieren.

Mengentext einfügen

In den leeren Bereich soll jetzt nichts sagender Blindtext eingefügt werden. So können wir Ihnen zeigen, wie Sie Mengentexte in FrontPage formatieren können. Tippen Sie den gewünschten Text ein, sodass Sie vielleicht die folgende Situation erhalten.

Da FrontPage über eine Rechtschreibprüfung verfügt, sehen Sie jetzt jede Menge unterkringelter Worte. Dies ist in Ordnung – schließlich ergibt der eingegebene Text ja keinen Sinn.



Abb. 8.21 Eingegebener Blindtext

Der Text soll nicht bis an den Rand reichen. Dafür bietet FrontPage in den **TABELLENEIGENSCHAFTEN** eine Option an. Stellen Sie aber den **TEXTABSTAND** auf einen höheren Wert ein, entsteht ein Problem, das Sie nachfolgend abgebildet sehen. Da sich die Tabelleneigenschaften auf alle Zellen beziehen, entsteht ein völlig falsches Ergebnis.

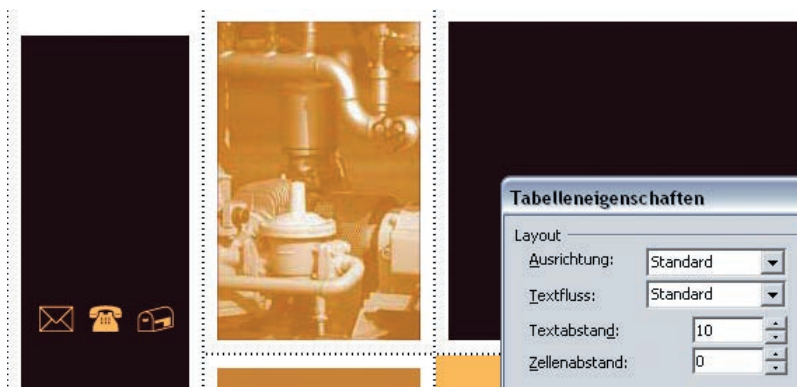


Abb. 8.22 Ein falscher Abstand

Sie müssen in diesem Fall also auf ein anderes Verfahren zurückgreifen. Wir hatten ja schon erwähnt, dass Tabellen auch ineinander verschachtelt sein können. Diese Möglichkeit soll nun genutzt werden.

- 1 Platzieren Sie den Textcursor vor dem ersten Wort. Fügen Sie dann über die abgebildete Schaltfläche in der Symbolleiste eine neue Tabelle mit einer einzigen Tabellenzelle ein. Das Menü bleibt geöffnet, wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten.

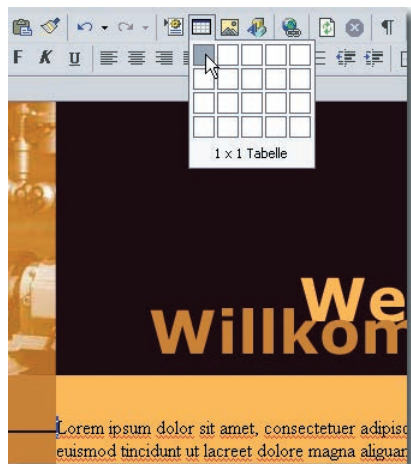


Abb. 8.23 Einfügen einer neuen Tabelle

- 2 In dieser neuen Tabelle soll jetzt der Mengentext positioniert werden. Markieren Sie den gesamten Text. Markierter Text wird zur Verdeutlichung farbig dargestellt. Sie können den markierten Text per Drag & Drop in die neue Tabelle ziehen. Sie sehen dann den nachfolgend gezeigten Einfügemarke.

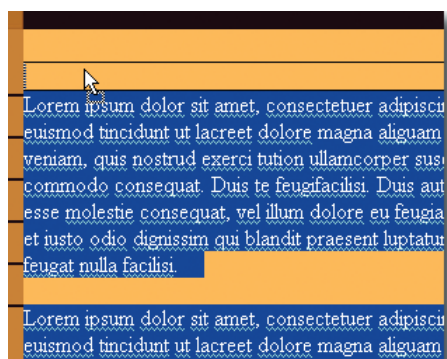


Abb. 8.24 Verschieben des Textes

- 3 Die neue Tabelle hat automatisch eine schwarze Umrandungslinie erhalten. Außerdem ist die Ausrichtung der Tabelle noch falsch. Sie finden jetzt die nachfolgend abgebildete Situation vor.

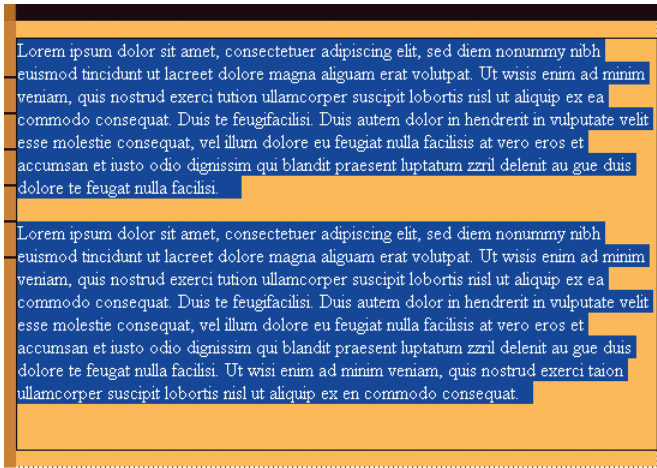


Abb. 8.25 Die neue Tabelle mit Inhalt

- 4 Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Stelle in der neuen Tabelle klicken, an der sich kein Text befindet, können Sie aus dem Kontextmenü die Funktion **TABELLENEIGENSCHAFTEN** aufrufen.

Stellen Sie im folgenden Dialogfeld eine Rahmenstärke von 0 ein. Außerdem wird für den **TEXTABSTAND** ein Wert von 10 benötigt. Sie können die Auswirkungen gleich testen, indem Sie die **ÜBERNEHMEN**-Schaltfläche verwenden. So lassen sich gegebenenfalls noch Korrekturen eingeben.

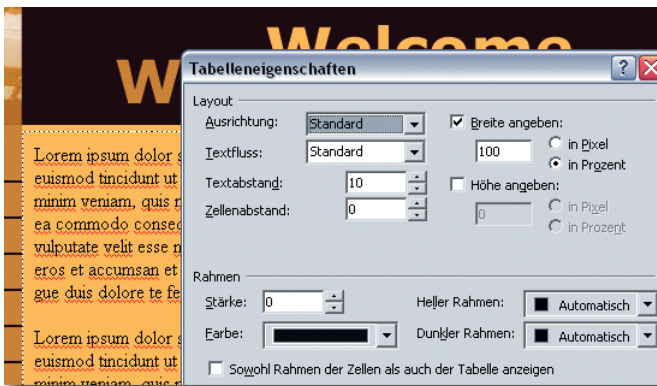


Abb. 8.26 Formatieren der Tabelle

Texte formatieren

Zum Abschluss soll der Text noch mit anderen Attributen versehen werden. Die standardmäßig verwendete Schrift sieht nicht sehr gut aus. Um die Attribute von Texten zu ändern, muss der betreffende Text markiert werden.

Die Formatierungen können Sie dann über die Funktionen der Symbolleiste vornehmen. Im zweiten Listenfeld werden die Schriften angezeigt, die Sie auf Ihrem Rechner installiert haben. Dabei ist es praktisch, dass die Schriftbezeichnungen im betreffenden Schrifttyp angezeigt werden. So haben Sie gleich einen Überblick über die Wirkung.

Wir wählen für unser Beispiel die Schrift **VERDANA**, die auch schon bei den anderen Schriften des Dokuments verwendet wurde.

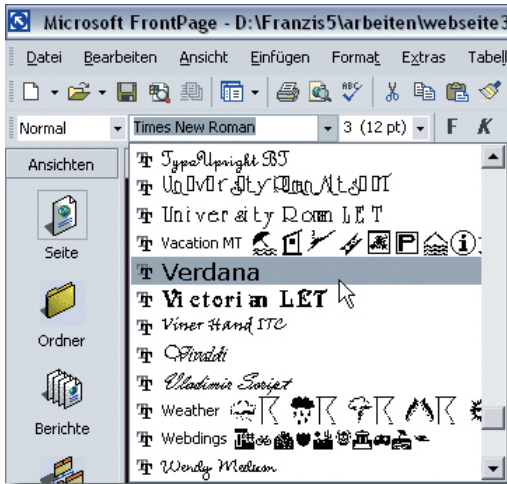


Abb. 8.27 Auswahl eines Schrifttyps

Im Listenfeld rechts daneben wird die Schriftgröße ausgewählt. Stellen Sie hier den Wert **2 (10pt)** ein.

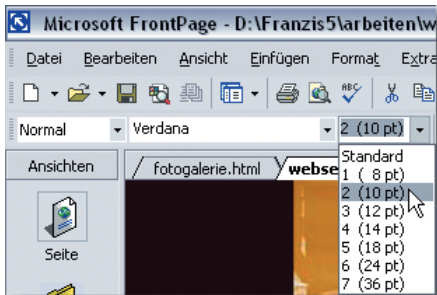


Abb. 8.28 Auswahl der Schriftgröße

Schriftgrößen

Bei der Webseitengestaltung werden die Schriftgrößen nicht in Punkt angegeben. Deshalb steht diese Bezeichnung in Klammern und dient nur zur Orientierung. Die Schriftgröße wird in den Werten von 1 bis 7 angegeben. 2 ist eine gängige Größe für die Gestaltung von Fließtext.

Die Webseiteneinstellungen anpassen

Einen Eintrag des Kontextmenüs wollen wir zum Abschluss noch verwenden. Mit der Funktion **SEITENEIGENSCHAFTEN** können Sie im folgenden Dialogfeld unterschiedliche Optionen verändern, die sich auf die gesamte HTML-Seite beziehen.

Auf der Registerkarte **ALLGEMEIN** können Sie beispielsweise den Titel des Dokuments anpassen. Die Bezeichnung, die Sie im Eingabefeld verwenden, finden Sie später in der Titelzeile des Webbrowser-Fensters wieder.

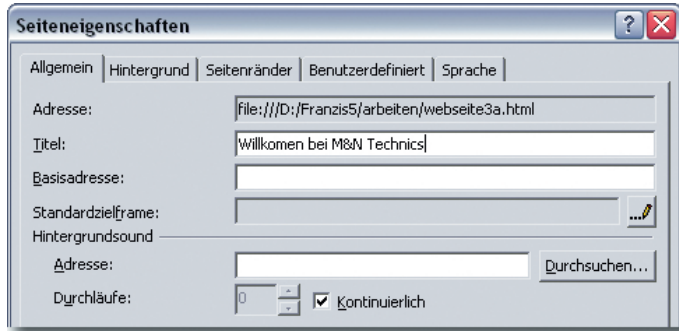


Abb. 8.29 Eingeben eines Webseiten-Titels

Auf der Registerkarte **HINTERGRUND** finden Sie verschiedene Optionen zur Gestaltung von Links. Außerdem könnten Sie hier einstellen, ob ein Hintergrundbild verwendet werden soll. Bei unserem einfachen Beispiel benötigen wir diese Optionen nicht. Im Normalfall werden Sie diese Optionen allerdings einsetzen müssen.

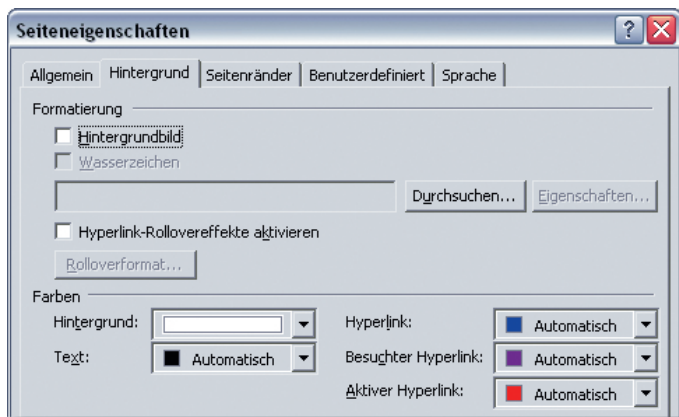


Abb. 8.30 Verschiedene Hintergrund-Optionen

Dabei wollen wir es in diesem kurzen Workshop zur Einführung in FrontPage belassen. Sie können sich innerhalb des Programms das Endergebnis in einer Vorschau ansehen – Sie brauchen dazu keinen Webbrowser zu laden. Links unter der Arbeitsfläche finden Sie drei Ansichtsoptionen. Neben der Quelltextanzeige finden Sie hier auch eine Registerkarte für die Vorschau.

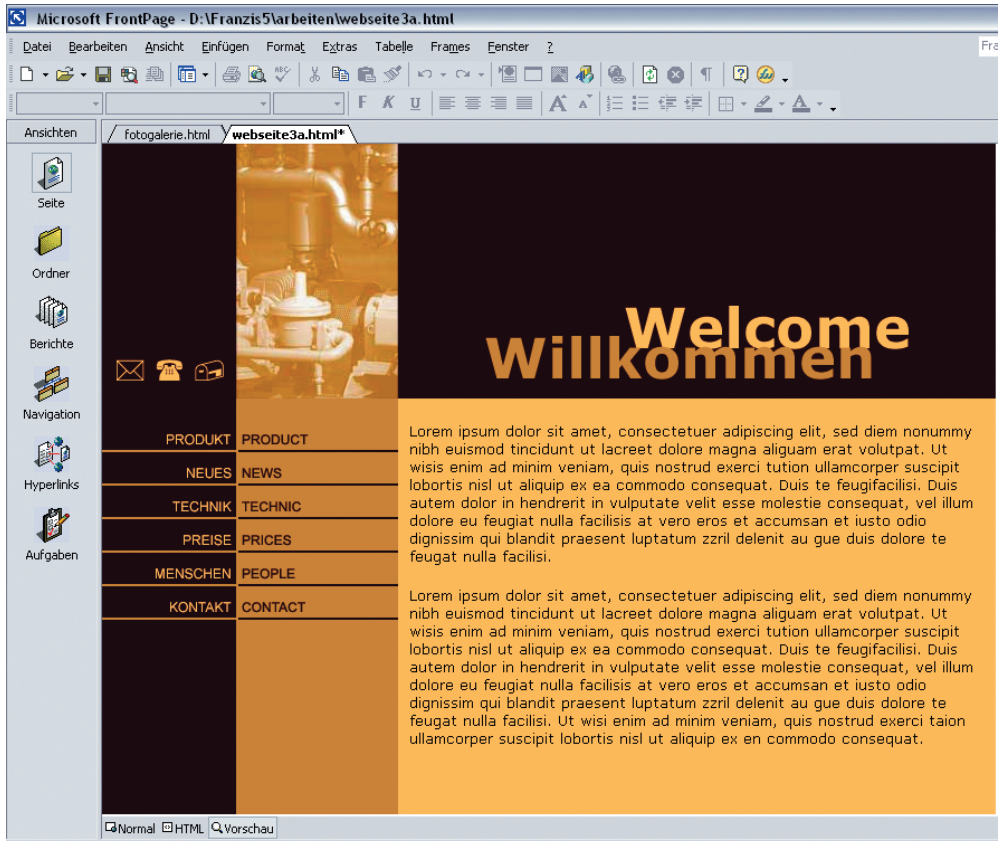


Abb. 8.31 Das Ergebnis in der Vorschau

8.2.3 Die Webseite in Dreamweaver MX

Das dritte Programm, das wir Ihnen näher vorstellen wollen, hat ebenfalls sehr viele Anhänger gefunden: Macromedia Dreamweaver MX. Auch dieses Programm bietet alles, was das Herz des Webdesigners höher schlagen lässt.

Von der einfachen Formularerstellung, über das Einbinden und Bearbeiten komplexer Skripte bis hin zur komfortablen Site-Vewaltung kann das Programm überzeugen. Sie merken es bestimmt schon: Dies ist unser bevorzugtes Programm ...

Eins darf aber nicht verschwiegen werden: Dreamweaver MX ist anders aufgebaut, als es Neueinsteiger vielleicht von anderen Programmen gewohnt sind. Nach der Standardinstallation könnten Sie von der nachfolgend gezeigten Anordnung auf der Arbeitsoberfläche „erschlagen“ werden.

Um effektiv mit Dreamweaver arbeiten zu können, benötigen Sie einige Einarbeitungszeit, die sich aber lohnt, wenn Sie viel mit der Webseitengestaltung zu tun haben.

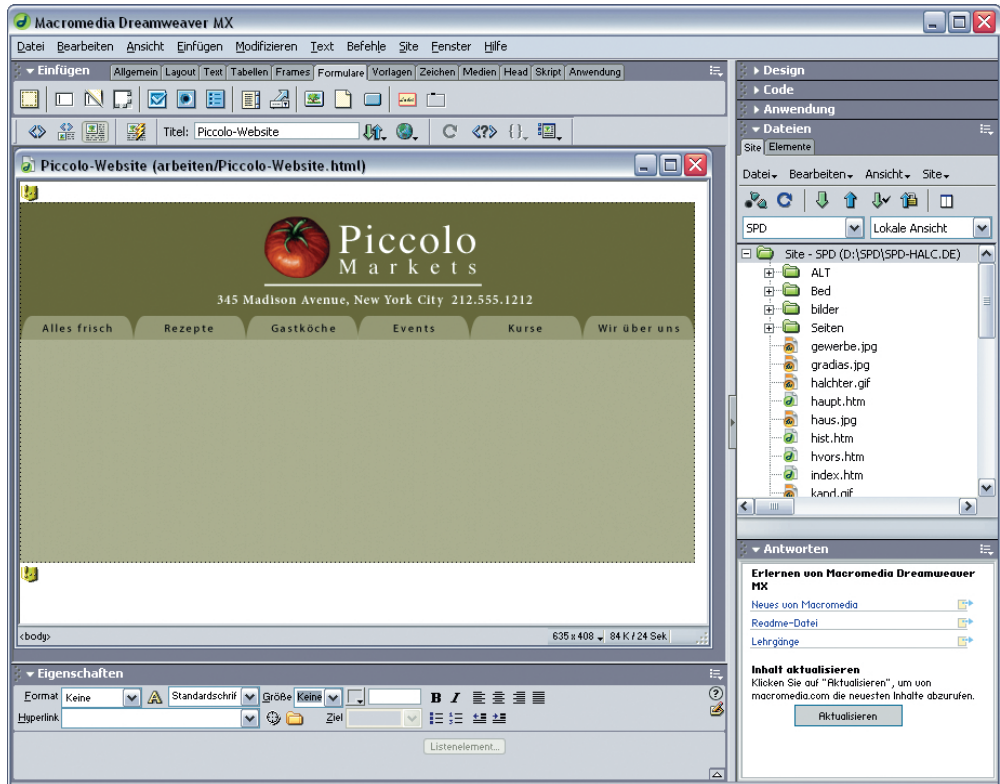


Abb. 8.32 Die Arbeitsoberfläche von Dreamweaver MX

Dreamweaver kann aber auch völlig anders aussehen. Rufen Sie die Funktion **BEARBEITEN/VOREINSTELLUNGEN** auf, die Sie auch über die Tastenkombination **Strg + U** erreichen. Verwenden Sie hier die Schaltfläche **ARBEITSBEREICH ÄNDERN**.

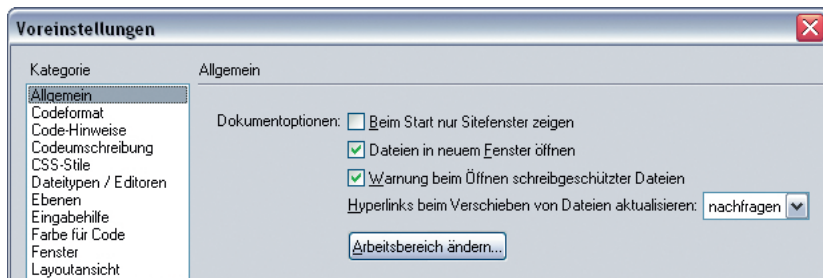


Abb. 8.33 Anpassen des Arbeitsbereichs

Nach dem Aufruf können Sie im folgenden Dialogfeld wählen, ob der Arbeitsbereich wie in der Version 4 angezeigt werden soll. Im Zuge der Vereinheitlichung der Programme des MX-Pakets wurde nämlich der Aufbau der Arbeitsoberflächen angepasst. Aktivieren Sie die Funktion **DREAMWEAVER 4-ARBEITSBEREICH**.

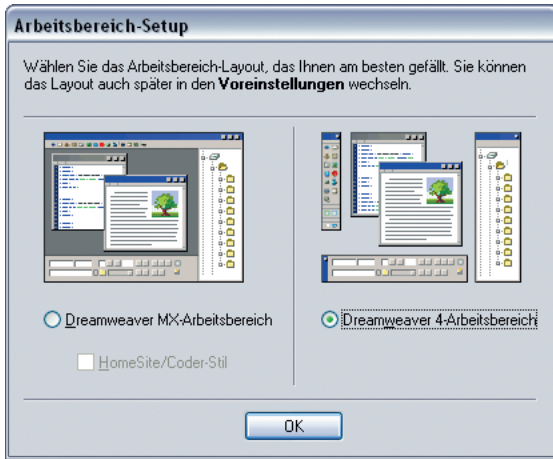


Abb. 8.34 Auswahl des Arbeitsbereichs-Typs

Diese Änderung wird erst bei einem Neustart des Programms durchgeführt. Nach dem Neustart könnten Sie die folgende Anordnung vorfinden – die verschiedenen Fenster sind frei schwebend auf dem Windows-Desktop untergebracht.

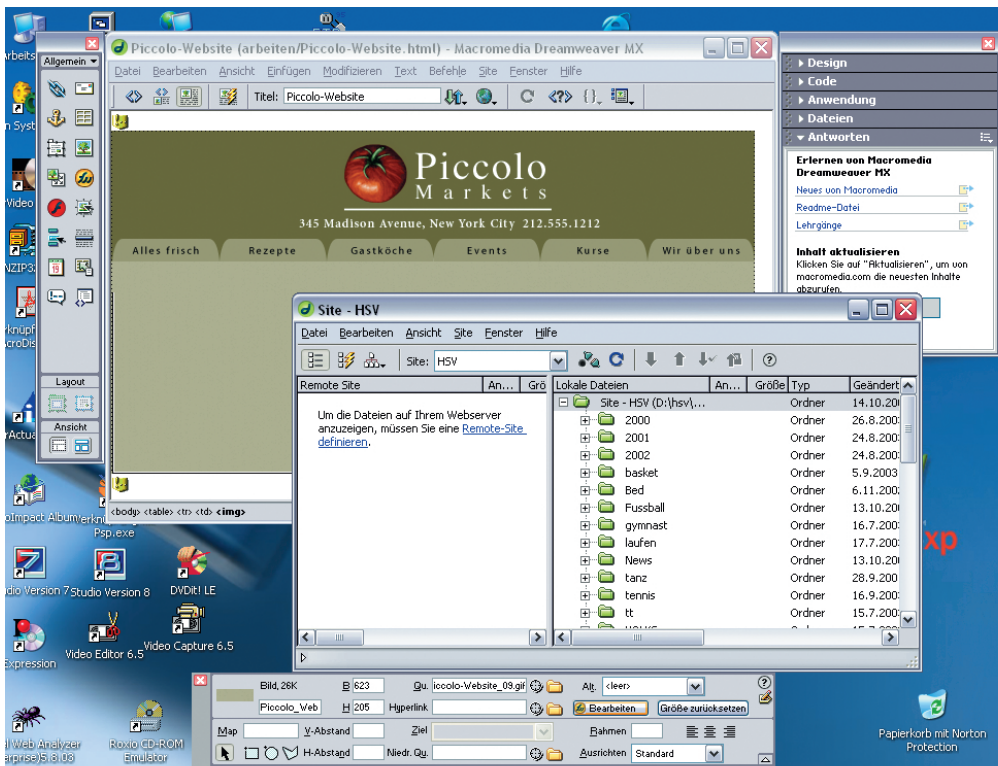


Abb. 8.35 Die frei schwebenden Fenster

Wir wollen noch einen Schritt weitergehen. Blenden Sie die Palettenfenster auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs aus. Dies können Sie am schnellsten mit einem Klick auf das Kreuzsymbol oben rechts in der Titelleiste erreichen. Wenn ein Palettenfenster benötigt wird, können Sie es über das **FENSTER**-Menü oder per Tastenkürzel schnell öffnen.

Auch die **EINFÜGEN**-Leiste links neben dem Arbeitsfenster können Sie ausblenden. Sie kann mit der Tastenkombination **Strg** + **F2** jederzeit wieder eingeblendet werden. Auch das **SITE**-Fenster kann geschlossen werden – es lässt sich mit dem Tastenkürzel **F8** wieder einblenden. Übrig bleibt das Dokumentfenster und die **EIGENSCHAFTEN**-Palette unter dem Dokumentfenster.

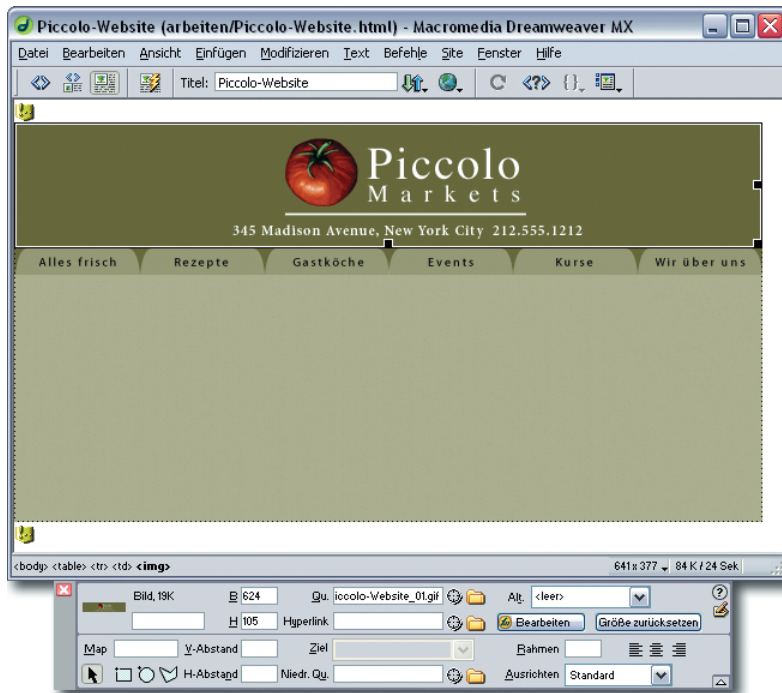


Abb. 8.36 Eine spartanische Ansicht

Auch wenn es zunächst nicht so erscheinen mag – aber diese Ansicht reicht zum effizienten Arbeiten wirklich aus. Dies werden Sie bald merken, wenn Sie sehr häufig Änderungen an Webseiten vornehmen müssen.

Das Geheimnis ist die **EIGENSCHAFTEN**-Leiste. Hier werden stets die benötigten Funktionen angeboten, je nachdem was für ein Element Sie ausgewählt haben. Der Weg über das Menü ist so nur sehr selten nötig. Nur beim ersten Aufbau einer Seite werden Funktionen benötigt, die in den unterschiedlichen Palettenfenstern bereitgestellt werden.

Die **EIGENSCHAFTEN**-Leiste wurde von den Adobe-Programmen „abgeschaut“ – ebenso wie die Palettenfenster. In Adobes Satzprogramm PageMaker wird die Eigenschaftsleiste schon lange Zeit verwendet. Von Photoshop und ImageReady kennen Sie dieses nützliche Element auch schon.

Site-Verwaltung mit Dreamweaver

Auch Dreamweaver bietet eine komfortable Verwaltung von Websites an. In einem eigenen Fenster wird die Struktur des Webs angezeigt. Der hierarchische Aufbau entspricht der Ansicht im Windows-Explorer.

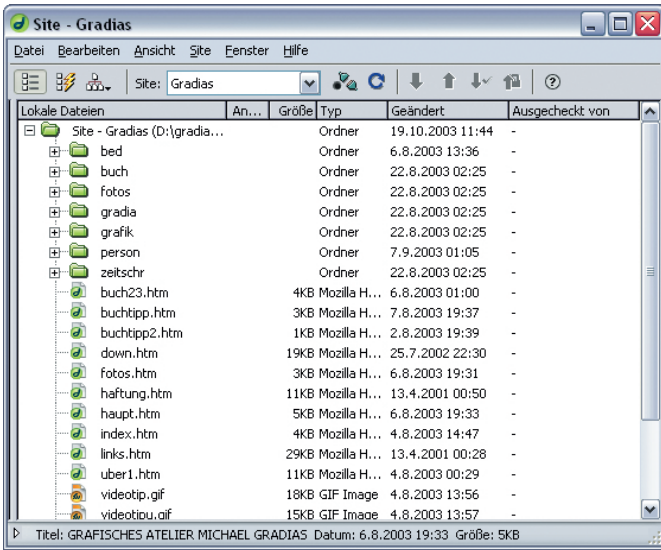


Abb. 8.37 Die Site-Verwaltung in Dreamweaver

Mit der dritten Schaltfläche erreichen Sie die folgende **SITEMAP**-Ansicht, bei der die Verlinkungen zwischen den Dateien gut erkennbar sind.

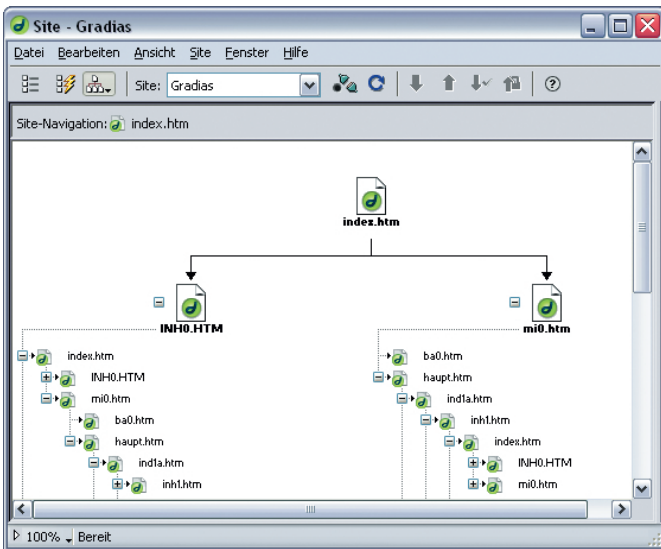


Abb. 8.38 Die Sitemap-Ansicht

Mit der Funktion **SITE/HYPERLINKS FÜR GANZE SEITE PRÜFEN** oder der Tastenkombination **(Strg) + (F8)** können alle Links des Webs überprüft werden. Neben fehlerhaften Links werden in dem Bericht auch verwaiste Dateien und externe Hyperlinks aufgelistet.

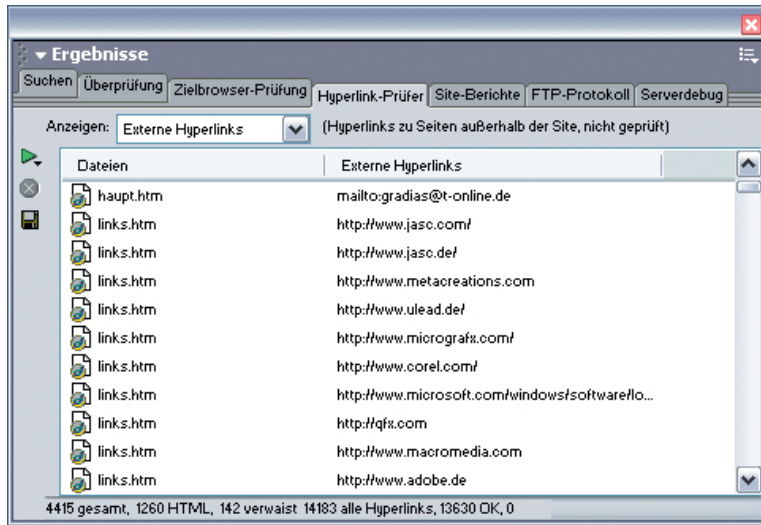


Abb. 8.39 Überprüfung der Links

Über die Registerkarten am Kopf des Palettenfensters erreichen Sie weitere Berichte. So können Sie auch den gesamten Quelltext aller Dokumente der Site überprüfen. Dreamweaver gibt neben fehlerhaftem Quellcode auch Hinweise auf veraltete oder unglücklich verwendete HTML-Tags. Dabei wird vermerkt in welcher Zeile des Quellcodes der Fehler ist und was bemängelt wird. Die Fehler werden ausführlich erläutert.

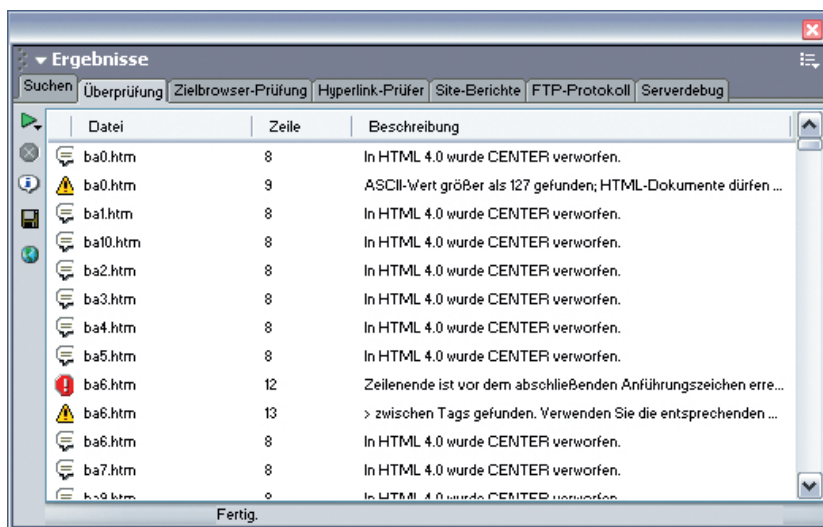


Abb. 8.40 Berichte der Site-Überprüfung

Weitere Hilfsmittel

In der Statuszeile des Dokumentfensters gibt es einige weitere Hilfsmittel, die die Arbeit erleichtern. Wenn Sie ein Element im Dokument markiert haben, sehen Sie links in der Statuszeile die dazugehörigen HTML-Tags. Wenn Sie eines der Tags anklicken, werden in der **EIGENSCHAFTEN**-Leiste die entsprechenden Optionen angeboten, um das Tag zu ändern.

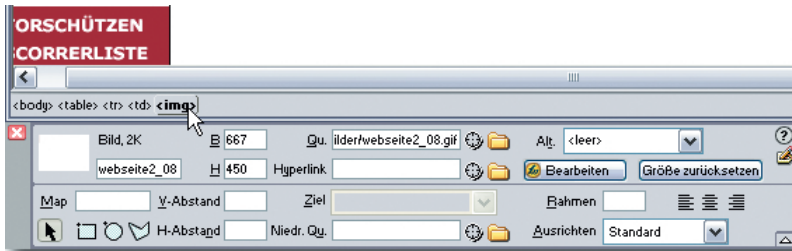


Abb. 8.41 Die Optionen des Tags

Wird das Tag in der Statuszeile mit der rechten Maustaste angeklickt, finden Sie in dem Kontextmenü die Funktion **TAG BEARBEITEN**. Nach dem Aufruf wird ein Fenster mit den vollständigen Attributen eingeblendet. Die Attribute können direkt in dem Fenster bearbeitet werden. So ersparen Sie sich den Wechsel in die HTML-Ansicht, die es natürlich auch gibt.

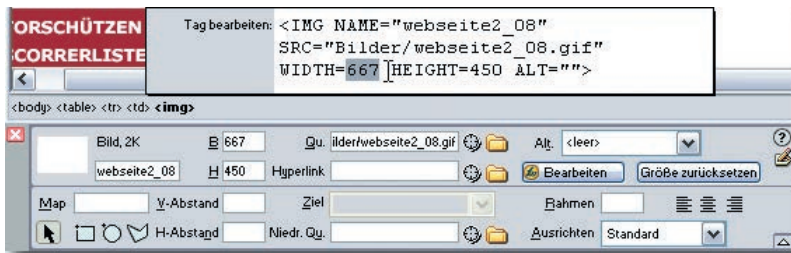


Abb. 8.42 Anpassen der Attribute

Rechts finden Sie viele verschiedene Standard-Fenstergrößen für unterschiedliche Bildschirm-auflösungen. Eine Erläuterung wird in Klammern angezeigt. So lässt sich das Dokumentfenster schnell auf eine geeignete Größe einstellen. Im Feld rechts daneben wird in der Statuszeile die Übertragungsdauer der Webseite angezeigt.



Abb. 8.43 Verschiedene Fenstergrößen

Das Dokument bearbeiten

Abschließend soll die in ImageReady vorbereitete Fußball-Webseite bearbeitet werden. Hier wollen wir Ihnen die Imagemaps vorstellen. Dabei handelt es sich um Bereiche, die mit Dateien verknüpft werden können.

Sie kennen dies bereits von den Slices aus ImageReady. Im Unterschied dazu können Imagemaps aber auch „unförmige“ Polygone sein und zudem müssen sie nicht als gesonderte Bilddatei vorliegen. Sie können beliebig auf den Bildern platziert werden.

Imagemaps werden auch von ImageReady unterstützt. Dafür werden gesonderte Werkzeuge und sogar ein eigenes Palettenfenster bereitgestellt.

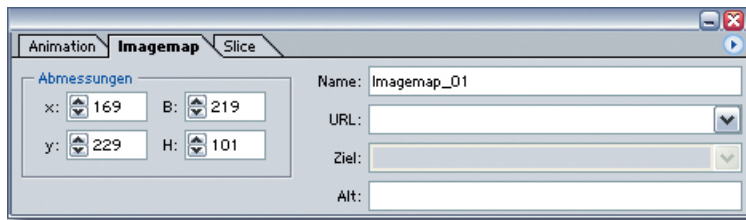


Abb. 8.44 Das Imagemap-Palettenfenster in ImageReady

Wir haben diese Möglichkeiten von ImageReady nicht näher beschrieben, da der Einsatz von Imagemaps im Webeditor meist viel einfacher ist.

Öffnen Sie jetzt mit der Funktion **DATEI/ÖFFNEN** die Fußball-Webseite. Sie können alternativ dazu auch die Tastenkombination **Strg + O** verwenden. Markieren Sie das weiße Pixelbild im Hauptbereich und löschen Sie es mit der **Entf**-Taste.



Abb. 8.45 Löschen eines Pixelbilds

Falls die Darstellung bei Ihnen anders aussieht: Im Menü, das Sie über die letzte Schaltfläche öffnen, finden Sie verschiedene Optionen, welche Hilfsmittel im Dokument angezeigt werden sollen.

So finden Sie hier unter anderem Optionen, um die Tabellenrahmen ein- oder auszublenden. Stellen Sie die folgenden Optionen ein.

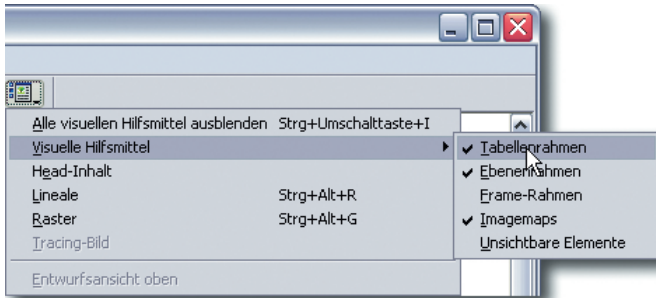


Abb. 8.46 Verschiedene Ansichtsoptionen

Für die Entwurfsphase sind übrigens auch die Optionen **LINEALE** und **RASTER** nützlich. So erhalten Sie eine gute Orientierung beim Positionieren von Elementen. Nach dem Abschluss der Designphase stören diese Elemente aber eher und sollten daher wieder ausgeblendet werden.



Abb. 8.47 Raster und Lineale erleichtern die Entwurfsarbeit

Nach dem Löschen des Pixelbilds ist übrigens in Dreamweaver keine Korrektur nötig. Das liegt daran, dass das Programm den Quelltext „in Ruhe“ lässt. Andere Programme verändern selbstständig den Quellcode und sind daher gelegentlich unberechenbar.

Ein Imagemap erstellen

Markieren Sie das Pixelbild links in der Navigationsleiste. Hier sollen diverse Imagemaps angebracht werden, um die Beschriftungen zum Verlinken benutzen zu können. Nach dem Markieren des Bilds finden Sie in der **EIGENSCHAFTEN**-Leiste links unten drei verschiedene Formen für Imagemaps vor. Neben der rechteckigen Form gibt es dort auch eine Kreisform und eine Vieleckform.



Abb. 8.48 Verschiedene Imagemap-Formen

Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste ein Rechteck über der ersten Bezeichnung auf. Nach dem Loslassen sehen Sie ein hellblau markiertes Rechteck. Die vier Markierungspunkte können zum nachträglichen Anpassen der Größe verwendet werden. Die drei Stadien sehen Sie in den nachfolgenden Bildern.



Abb. 8.49 Erstellen eines Imagemaps

In der Eigenschaftsleiste können Sie dann einstellen, mit welcher HTML-Datei das Imagemap verlinkt werden soll. Sinn gibt dies aber natürlich nur bei der Verwendung innerhalb einer Website. Bei einzelnen Dateien ist dies wenig nützlich.

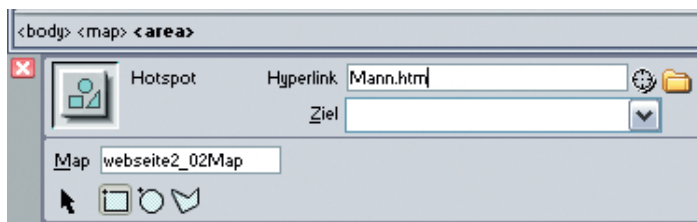


Abb. 8.50 Verlinken des Imagemaps

8.3 Effekte für Animationen

Zum Abschluss wollen wir Ihnen noch ein ganz anderes Programm vorstellen: Animation Shop von Jasc. Vielleicht kennen Sie das Bildbearbeitungsprogramm Paint Shop Pro – diesem Programm liegt Animation Shop in der Version 3 bei.

ImageReady kann eine ganze Menge – das haben Sie ja im Laufe dieses Buchs erfahren. Aber es gibt auch Bereiche, in denen das Programm keine Lösungen anbietet. Solch einen Bereich wollen wir Ihnen nun mit Animation Shop vorstellen.

Falls Sie das Programm nicht besitzen, können Sie sich eine Trial-Version über die Webadresse [HTTP://WWW.JASC.DE](http://www.jasc.de) herunterladen. Sie können damit das Programm für 30 Tage testen.

Nach dem Start finden Sie eine recht triste Arbeitsoberfläche vor. Das Programm ist nämlich sehr einfach gehalten – daher ist es aber auch ziemlich leicht zu erlernen und zu bedienen. Mit der nachfolgend abgebildeten Schaltfläche wird der Assistent zur Erstellung einer Animation gestartet.

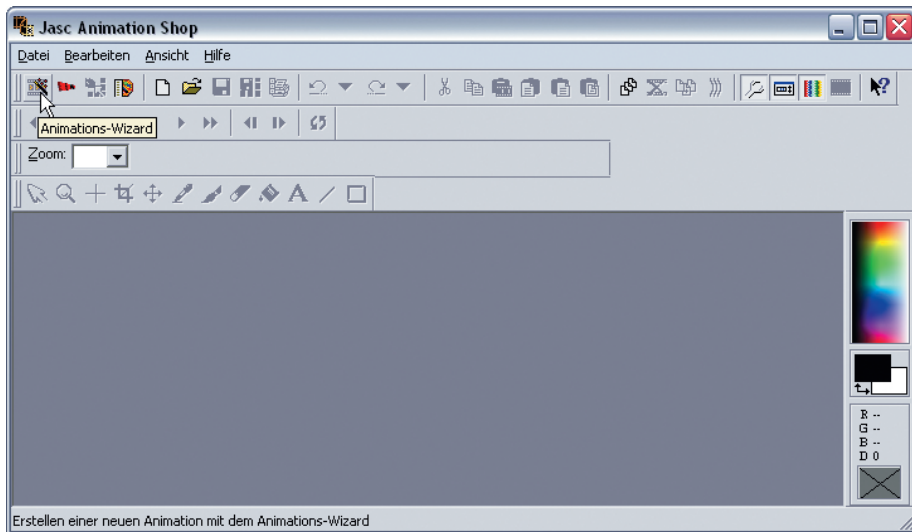


Abb. 8.51 Die Arbeitsoberfläche von Animation Shop

Animationseffekte verwenden

Animation Shop können Sie gut einsetzen, um bei GIF-Animationen bewegte Effekte einzusetzen. Dieses Feature bietet ImageReady gar nicht an. Es ist eher von Präsentationsprogrammen oder auch Videobearbeitungsprogrammen bekannt. ImageReady kennt dagegen nur die manuell zu erstellenden Blenden. Diese Option haben Sie in den vergangenen Kapiteln bereits kennen gelernt.

Der Assistent fragt diverse Einstellungen für die zu verwendenden Bilder ab. Es ist zu empfehlen, dass die Bilder bereits alle aufbereitet vorliegen. So sollten sie optimiert, gegebenenfalls mit Ebenenstilen versehen und exportiert worden sein.



Abb. 8.52 Arbeitsschritte des Assistenten

Sie können unter anderem angeben, wie lange jedes einzelne Bild zu sehen sein soll. Die Angabe erfolgt dabei in 1/100 Sekunden.



Abb. 8.53 Angabe der Standdauer

Im folgenden Schritt des Assistenten können Sie die Bilder angeben, die der Animation hinzugefügt werden sollen. Wir verwenden für ein Beispiel die Fotos der Fotogalerie, die im Kapitel 4 erstellt wurde.

Animation Shop unterstützt dabei auch die PSD-Dateien, die wir mit ImageReady erstellt hatten. Nach dem Aufnehmen der Bilder kann die Reihenfolge gegebenenfalls noch verändert werden. Markieren Sie das betreffende Bild und verwenden Sie die Schaltfläche **NACH OBEN** oder **NACH UNTEN**.

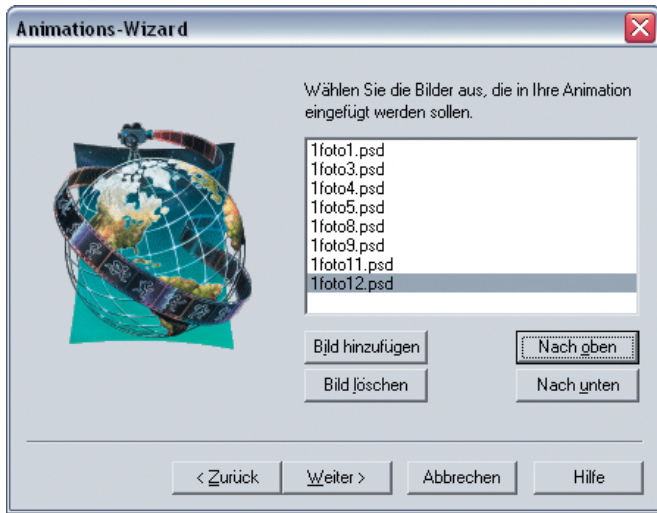


Abb. 8.54 Aufnahme diverser PSD-Dateien

Nach dem Bestätigen werden alle Bilder der Animation nebeneinander in einer Art Filmstreifen angezeigt. Wir haben bei der folgenden Abbildung den **Zoom-Wert** auf **1:2** eingestellt, damit einige Bilder zu sehen sind.

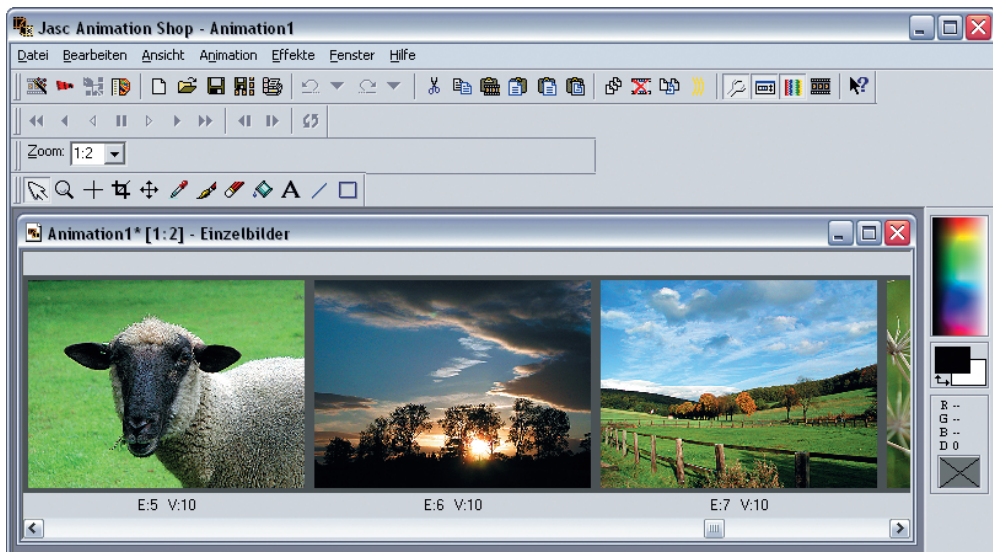


Abb. 8.55 Die aufgenommenen Fotos

Animation Shop bietet verschiedene Effekte an, um die Bilder zu verändern. Markieren Sie das Filmbild, das Sie verändern wollen. Rufen Sie die Funktion [EFFEKTE/SPEZIALEFFEKT EINFÜGEN](#) auf. Im folgenden Dialogfeld finden Sie jede Menge verschiedener Effekte vor. Die Einstellungen eines Effekts können mit der [KONFIGURIEREN](#)-Schaltfläche verändert werden. Nach dem Berechnen des Effekts wird ein bewegtes Vorschaubild angezeigt.

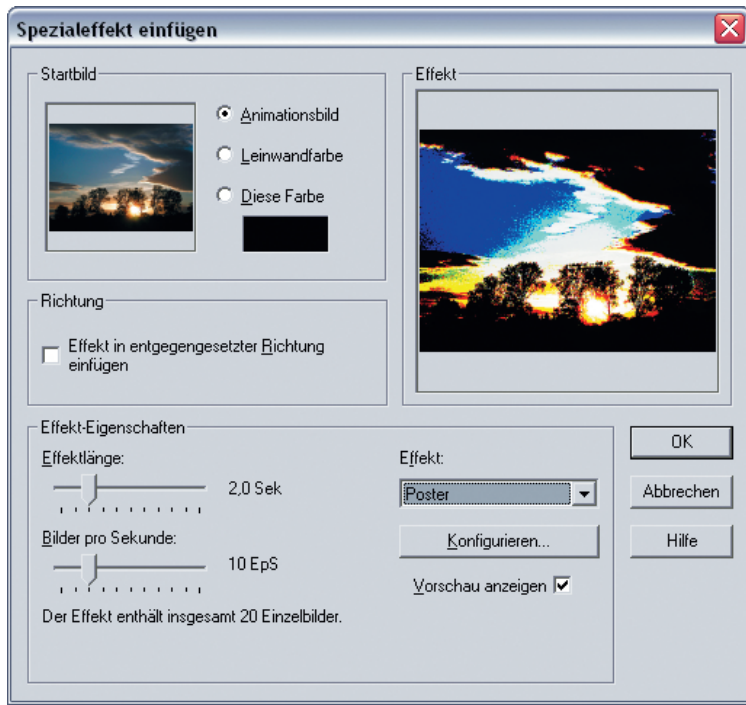


Abb. 8.56 Einfügen eines Spezialeffekts

Was die einzelnen Effekte bewirken, können Sie in dem Schild ablesen, das erscheint, wenn Sie den Mauszeiger einen Moment über das Listenfeld halten. Ein Beispiel zeigt die folgende Abbildung.

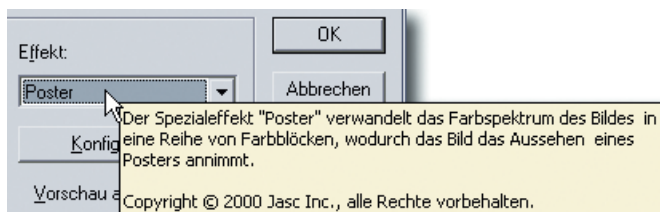


Abb. 8.57 Beschreibung eines Effekts

Nach dem Bestätigen fügt Animation Shop die entsprechende Anzahl neuer Filmbilder ein. Jedes neue Filmbild wird dabei automatisch berechnet – so, wie Sie es auch von der Funktion [DAZWISCHEN EINFÜGEN](#) aus ImageReady kennen.



Abb. 8.58 Die automatisch generierten Filmbilder

Zwei Filmbilder interessant überblenden

Neben den Effekten, die ein einzelnes Filmbild ändern, können Sie auch zwei Filmbilder mit unterschiedlichsten Effekten ineinander überblenden. Dazu wird die Funktion [EFFEKTE/BILDÜBERGANG EINFÜGEN](#) benötigt. Im folgenden Dialogfeld werden beide Ausgangsbilder sowie der dazwischen animierte Übergang angezeigt.

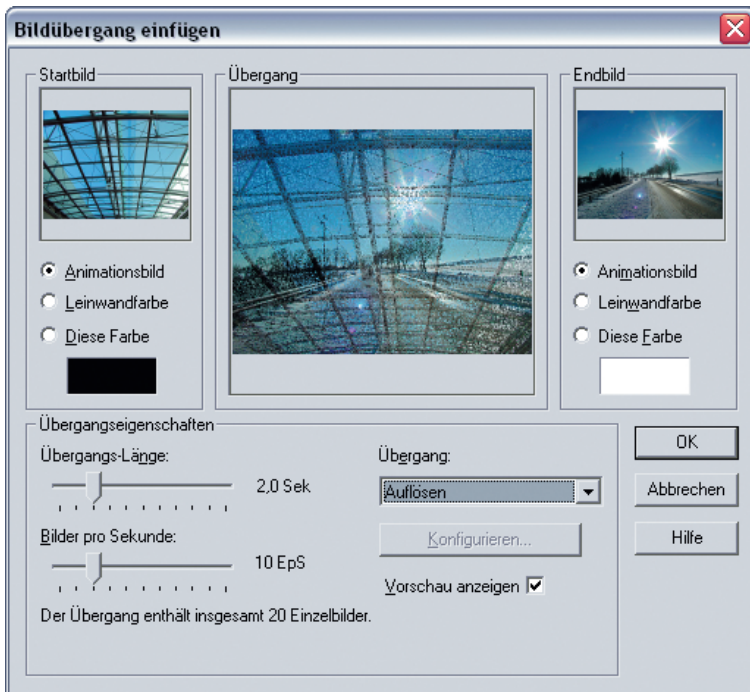


Abb. 8.59 Anwenden eines Übergangs

Auch hier bietet Animation Shop eine große Anzahl von Effekten an – teilweise sind recht aufwändige Varianten darunter. Auch hier werden nach dem Bestätigen neue Filmbilder gerendert und in den Film eingefügt.

Eine interessante Option erreichen Sie mit der Funktion **EFFEKTE/TEXT-EFFEKT EINFÜGEN**. Hier kann Titeltext mit vielen verschiedenen Animationseffekten im Film untergebracht werden. Auch hier lohnt sich das Experimentieren.

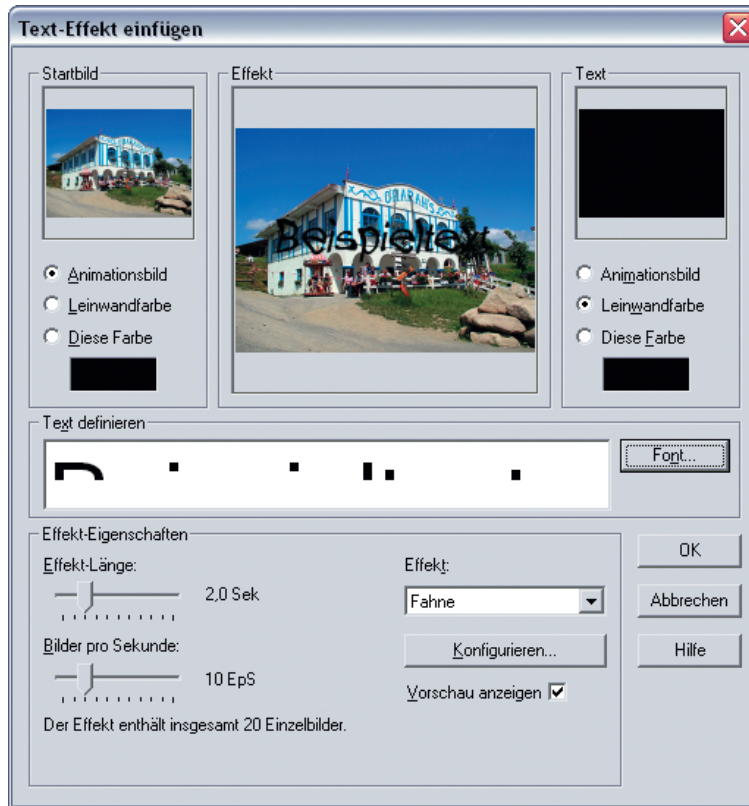


Abb. 8.60 Einfügen von Texteffekten

Vielleicht haben Sie die Beispiele auf den Geschmack gebracht. Animation Shop ist ein recht interessantes Programm, das als Ergänzung zu ImageReady verstanden werden kann. Positiv ist auch der sehr niedrige Preis des Programms.

Stichwortverzeichnis

A

- Abgeflachte Kante und Relief 109
- Absatz-Palettenfenster 36
- Abspielen, unbegrenztes 220
- Adaptiv 196
- Additionsmodus 57
- Aktionen
 - bearbeiten 251
 - Bilderrahmen 271
 - Brennender Text 241
 - einsetzen 48
 - erstellen 241
 - fortsetzen 257
 - korrigieren 256
 - Photoshop 259, 270
 - speichern 259
 - starten 239
 - testen 254
- Aktionen-Palettenfenster 33, 235
- Aktions-Sets 270
- Aktionsaufbau 235
- Aktionseinstellungen ändern 253
- Aktionsergebnis speichern 248
- Aktionsoptionen 244
- Aktionsschritte deaktivieren 254
- Aktionsunterbrechung 255
- Alternativfarbe 28
- Änderung zurücknehmen 143
- Animation
 - abspielen 208
 - Arbeitsweise 214
 - Ausblenden 223
 - automatische 240
 - bearbeiten 228
 - berechnen 216
 - bewegte Elemente 210
 - Blinken 215, 221
 - Dateigröße 227
 - Durchlaufen 218
 - Einblenden 209
 - exportieren 227
 - Hereinfahren 216
 - Import 231
 - Kontextmenü 229
 - Leuchten 220
 - löschen 228
 - optimieren 226
 - Text verbiegen 210
 - Text-Effekt 307
- Animation Shop 302
- Animation-Palettenfenster 34, 208
- Animations-Assistent 303
- Animationsaufbau 207, 208, 215
- Animationseffekte 302
- Animationslänge 224
- Animationsschleife 220
- Ansicht, Freistellungswerkzeug 131
- Ansicht-Modus 13
 - ändern 20
- Ansichtsoptionen 17
- Anti-Aliasing 190
- Arbeitsablauf automatisieren 235
- Arbeitsbereich 24
 - ändern 293
 - speichern 24
 - vergrößern 133
- Arbeitsfenster 13
- Arbeitsfläche 134
 - vergrößern 245
- Arbeitsoberfläche 11
 - Animation Shop 302
 - Dreamweaver 4 294
 - Dreamweaver MX 292
 - FrontPage 283
 - GoLive 277
 - Photoshop 52
- Aufbau, Stile 238
- Aufzeichnung
 - fortsetzen 249
 - starten 242
- Ausblenden, Auswahlkanten 100
- Ausgabe-Einstellungen 164, 276
- Ausrichten
 - an Hilfslinien 21, 54
 - an Pixeln 56
 - Ebenen 65
 - Hilfsebenen 93

Ausrichtung, Tabelle 288

Auswahl

alle Slices 193

anfärben 90

erstellen 76, 88, 96, 135

laden 97

löschen 136

Tabellenzellen 281

transformieren 135

Auswahlfenster 38

Auswahlkanten ausblenden 100

Auto-Regenerieren 188

Auto-Slices einblenden 184

Auto-Tonwertkorrektur 139

Automatismen 235

Photoshop 261

B

Banner erstellen 212

Banner-Daten eingeben 264

Bannergrößen 212

Bedienelemente ausblenden 295

Befehl

duplizieren 257

verschieben 257

Beispiele, Animation 207

Beleuchtungseffekte 94

Benutzer-Slice erstellen 185

Beschriftung erstellen 153

Bewegen-Werkzeug 66, 85

Bewegungsgeschwindigkeit 217

Bewegungsunschärfe-Filter 87

Bildbereiche löschen 136

Bilder

ausdrucken 268

freistellen 129

sortieren 262

transformieren 102

verfremden 87

verkleinern 250

zuschneiden 247

Bildgröße

ändern 137

anpassen 244

Bildinformationen eingeben 264

Bildpaket erstellen 268

Bildqualität optimieren 132

Bildschärfe anpassen 142

C

Clean up Site 280

Click-Status 158

D

Darstellungsgröße ändern 55

Darstellungsmodi 14

Datei

automatisieren 262

erstellen 48

öffnen 12, 299

speichern 166

temporäre 225

Dateibenennung 165

Dateiexport 122

Dateiformate 26

Dateigröße

Animation 227

reduzieren 196

Dateityp wählen 12

Deckkraft verändern 223

Dem Formbereich zufügen 57

Dialogfeld einblenden 253

Diffusion-Dithering 198

Dither-Einstellung verändern 199

Dithering 197

kein 198

Dokument erstellen 236

Dokument-Vorschau 18, 162

aktivieren 121

Dokumentfenster, Standardgrößen 298

Doppelpfeil 25, 194

Down-Status 158

Dreamweaver 4-Arbeitsbereich 294

Dreamweaver MX 292

Drehen und Einzoomen-Aktion 239

Drehpunkt verschieben 130

Droplet

Bildoptimierung 260

erstellen 259

Droplet-Optionen 261

Drucken, Kontaktabzüge 269

Duplex-Bild erstellen 171

Duplex-Optionen 172

Duplikat

erstellen 58, 177, 219

verschieben 135

E

Ebene

- anpassen 230
- auf Hintergrundebene reduzieren 250
- ausrichten 65
- benennen 72
- duplizieren 58
- ein-/ausblenden 120
- einfärben 113
- ordnen 154
- sortieren 71, 146
- sperrern 86
- transformieren 213
- verbinden 66
- verschieben 59, 85, 213, 218
- zusammenführen 149

Ebenen-Optionen 26

Ebenen-Palettenfenster 31, 230

Ebenen-Sets erstellen 112

Ebeneneffekt

- animieren 211
- anpassen 27, 62
- anwenden 61, 246
- kopieren 63
- einstellen 152

Ebeneneigenschaften vereinheitlichen 230

Ebenenmaske bearbeiten 98

Ebenenposition

- einstellen 147
- fixieren 86

Ebenenstil

- einfügen 63
- einstellen 95
- kopieren 155
- zuweisen 237

Ebenentechnik 59

Effekt

- Animation 210, 302
- Blinkender Text 215
- Brennender Text 241
- einsetzen 109, 149
- Fahrende Schrift 216
- Überblendung 306
- zuweisen 155

Effekteinstellungen übertragen 156

Eigenschaften-Leiste 295

Einfügen

- Aktionsschritt 252
- dazwischen 216, 223
- Tabelle 288

Einstellungsebenen 88

- erstellen 97, 106

Einzelbildanimation 218

Einzoomen-Aktion 235

Elemente

- bewegen 210
- einblenden 209

Endlosschleife 34

Entfärben, Auswahl 91

EPS-Datei 92

Ergebnis exportieren 164

EXE-Datei, ausführbare 260

Export, Animation 226

Exporteinstellungen 14, 122, 187

F

Farbanzahl 190

- begrenzen 194

Farben

- aufnehmen 113
- austauschen 60
- auswählen 53, 286
- festlegen 265
- sortieren 202
- sperrern 201
- Transparenz 199
- übernehmen 105
- websichere 28, 195

Farbfelder-Palettenfenster 29

Farbkanäle ausblenden 99

Farbreduktion verändern 197

Farbregler-Palettenfenster 27

Farbtabelle

- eigene 196
- erstellen 226
- Pfeilmenü 202
- zusammenstellen 196

Farbtabelle-Palettenfenster 31

Farbton/Sättigung

- ändern 103, 141
- einstellen 243

Farbton/Sättigung-Einstellungsebene 88

Farbüberlagerung 60

Farbwähler 28, 53, 252

Farbwerte, hexadezimale 54

Fenster ein-/ausblenden 20

Fensteranordnung 145

Film testen 224

Filmstreifen, durchlaufender 218

Filter einsetzen 86, 94

Fixieren, transparente Pixel 86
Fläche füllen 96, 150, 175, 257
Flyout-Menüs 16
Formatieren
 Tabelle 289
 Text 290
Formebene
 erstellen 56, 146
 transformieren 68
Formen 55
 duplizieren 58
 erstellen 51, 73
Foto
 importieren 84, 102
 schärfen 136
Fotobene importieren 154
Fotogalerie erstellen 127
Fotos optimieren 138
Frame-Nummer 209
Frames 208
 aus Ebenen 228
 erstellen 215, 218
 importieren 231
 umkehren 228
 verschieben 219, 221
Freistellungswerkzeug 129
FrontPage 283
Füllen mit Muster 98

G

Gammawert ändern 140, 172
Gestaltung 43
 Web-Fotogalerie 263
GIF-Animationen 226, 302
GIF-Datei 31, 187, 193
GIF-Komprimierung 190
Glätten-Option 92
Glättung 65
 schärfer 70
GoLive CS 276
Graustufen 196
Gruppieren, Palettenfenster 23

H

Headline anordnen 179
Helligkeit/Kontrast ändern 97, 104
Hilfsebene erstellen 93
Hilfslinien
 ausblenden 57

 erstellen 50, 173
 platzieren 21
Hintergrund
 definieren 256
 gestalten 149
 Transparenz 200
Hintergrund-Optionen 291
Hintergrundebene duplizieren 245
Hintergrundfarbe
 ändern 285
 einstellen 252
 festlegen 200
Histogramm 132
HTML-Datei 123, 275
HTML-Editor 277
HTML-Quellcode 164
HTML-Tags 298
 anzeigen 278
Hyperlinks überprüfen 297

I

Imagemaps 18, 299
 erstellen 301
Imagemaps-Palettenfenster 35, 299
Import
 Animation 231
 Foto 84
 Twain 127
 Vektorgrafik 93
Info-Palettenfenster 31, 176
Informationen, Statuszeile 22
Inspector-Palettenfenster 282
ISA-Datei 259

J

JAVA-Quelltext 123, 275
JPEG-Artefakte 192
JPEG-Dateiformat 187
JPEG-Komprimierung 191

K

Kanäle-Palettenfenster 99
Keyframes 217
Kommentare
 einfügen 276
 Quelltext 276
Komprimierungsfaktor 192
Komprimierungsrate 22, 187

Kontaktabzüge ausdrucken 269
Kontextmenü, FrontPage 285
Kontrast optimieren 133
Kontrastverbesserung 140
Konvertieren, Duplex-Bild 173
Kopfleiste aufbauen 84
Korrektur, automatische 140

L

Lab-Helligkeit 91
Layout-Vorlagen 263
Lineale 21
 Photoshop 52
Linien zeichnen 176
Links
 Imagemap 301
 überprüfen 280
Listenfelder 37
Logo konstruieren 68, 92
Luminanz-Modus 160

M

MacOS 197
Markierung, Slice 115
Markierungspunkte, Freistellen 130
Maske
 bearbeiten 99
 erstellen 89
Maskierung, überlagernde 101
Mehrfachauswahl 144
Mengentext einfügen 287
Menüfunktionen 15
Miniaturansicht 13
Miniaturbilder
 anpassen 30
 ausschalten 70
 erstellen 250, 265
Modus ändern 173
Muster
 definieren 151
 festlegen 96
Muster-Dithering 198
Musterfüllung 98
Musterüberlagerung 151

N

Nächsthintere Ebene auswählen 256
Nächstvordere Ebene auswählen 258

Navigation duplizieren 113
Navigationsbeschriftung erstellen 78, 180
Navigationsleiste 83
 erstellen 106
Navigator-Palettenfenster 56
Netscape Navigator 7 275
Netscape-Farbtabelle 54
None-Status 159
Nullpunkt versetzen 21

O

Optimieren, auf Dateigröße 203
Optimieren-Palettenfenster 26, 187
Optimiert-Ansicht 188
Optimiert-Version speichern 227, 250
Optimierung, Reihenfolge 143
Optimierungsinformationen einblenden 189
Optionen
 Aktionen 244
 Ansicht 300
 Ausrichten 66
 Droplet 261
 Duplex-Modus 172
 Ebenen 26
 Ebeneneffekt 63
 Farbtabelle 196, 201
 GIF 194
 Hintergrund 291
 HTML 164
 HTML-Seite 291
 JPEG 26, 191
 Linien 176
 Rechteck 56
 Rollover-Status 160
 Slices 115, 165
 Text 36
 Web-Fotogalerie 264
Optionsleiste 37
Ordner
 als Frames 231
 erstellen 249
 festlegen 264
 kopieren 74
 verschieben 178
Ouellcode überprüfen 297
Out-Status 158
Outline-Ansicht 278
Over-Status 158
 erstellen 119

P

Paletten-Optionen 70
 Palettenfenster 22
 anpassen 24
 aufrollen 24
 Perzeptiv 196
 Pfade-Palettenfenster 55
 Pfeilmenü 24, 38
 Photoshop
 CS 267
 starten 52
 Pipetten-Werkzeug 105
 Pixelbild löschen 284
 Pixelfarbe unten rechts 247
 PNG-Dateiformat 187, 203
 Proportionen
 beibehalten 103
 erhalten 137, 213, 244
 Protokoll-Palettenfenster 32, 143
 PSD-Datei 255

Q

Qualität, Komprimierung 191
 Quellcode 275
 Dreamweaver 300
 Quick-Infos 17

R

Rechteck erstellen 54, 174
 Rechteck-Werkzeug 51
 Photoshop 53
 Rechtschreibprüfung, FrontPage 287
 Rollover-Palettenfenster 30, 118, 161
 Rollover-Stati 158
 einfügen 159
 einsetzen 118
 testen 121, 162
 Rollover-Stile 237

S

Sättigung
 erhöhen 141, 243
 reduzieren 89
 Scan bearbeiten 129
 Scaneinstellungen 128
 Scanlinien
 ausblenden 100

 einfügen 151
 erstellen 96
 Scannen 127
 Schaltflächen erstellen 114, 157
 Schärfe anpassen 244
 Schatten, weicher 95
 Schein nach außen-Effekt 149, 214
 animieren 220
 Schieberegler 37
 Schlagschatten
 einfügen 246
 einsetzen 61
 einstellen 110
 Schlüsselbilder 217
 Schrift auswählen 64, 79, 107, 290
 Schriftattribute
 ändern 67
 einstellen 179
 Schriftauszeichnungen 36
 Schriftebene ausblenden 223
 Schrifteinstellungen 153, 236
 Schriftgröße
 anpassen 108
 einstellen 290
 Schutz-Kategorie 266
 Schwarzpunkt bestimmen 132
 Schwarzweiß 197
 Seitenaufbau 83, 280
 Seitenaufteilung 45
 Seiteneinstellungen 291
 Seitengestaltung 43
 Seitenmaße 48
 Seitenquelltext anzeigen 275
 Selected-Status 158
 erstellen 161
 Selektiv 196
 Sets 32
 duplizieren 74
 erstellen 71
 Site importieren 279
 Site-Verwaltung
 GoLive 279
 Dreamweaver 296
 Site-Überprüfung 297
 Sitemap-Ansicht 296
 Slice-Auswahlwerkzeug 185
 Slice-Optionen 165
 Slice-Palettenfenster 35
 Slice-Regeln 121
 Slice-Werkzeuge 114
 Slices 18, 35

- aktives 116
- aus Auswahl erstellen 157
- auswählen 193
- automatisch generierte 119
- definieren 157
- ebenenbasiertes 158, 183
- erstellen 116, 182
- unterteilen 115, 185
- verbinden 185
- Speichern
 - Aktion 248
 - Animation 227
 - Optimiert-Version 122
- Speichern unter, Aktion 249
- Spezialeffekte 305
- Standardgröße
 - Banner 212
 - Dokumentfenster 298
- Standardwerte ändern 253
- Standzeiten 217
 - ändern 219
 - einstellen 221
- Stapelverarbeitungsoptionen 261
- Status, eigener 159
- Statuszeile 22
 - Dreamweaver 298
- Stege erstellen 145
- Stile
 - anwenden 238
 - laden 29
- Stile-Palettenfenster 29, 237
- Störungsfilter einsetzen 197
- Strukturierung, Webseite 104
- Symbole
 - Aktionen-Palettenfenster 254
 - Animation-Palettenfenster 229
- Symbolschriften einsetzen 181
- Tags
 - ändern 278
 - bearbeiten 298
- Text
 - blinkender 215
 - brennender 241
 - eingeben 65
 - erstellen 107
 - fahrender 216
 - formatieren 289
 - verbiegen 210
 - verschieben 288
- Textabstand einstellen 287, 289
- Textebene
 - anpassen 214
 - einfügen 64, 179
 - erstellen 67
- Texteingabe 108
- Textelemente erstellen 111
- Textformatierung 45
- Textoptionen 36
- Thumbnails erstellen 264
- Toleranz-Wert 151
- Tonwertkorrektur 132, 139
 - einstellen 243
- Transformieren
 - freies 102
 - Ordner 178
 - per Eingabe 213
- Transparenz 93
 - bei Animationen 229
 - einsetzen 199
 - sperren 86
- Trend 46
- Trickfilmprinzip 215
- TrueColor-Modus 187
- TWAIN-Modul auswählen 127

T

- Tabelle
 - formatieren 289
 - Site 280
 - verschachtelte 283, 288
- Tabelleneigenschaften 287, 289
 - anpassen 282
- Tabellenrahmen 300
- Tabellenzelle
 - anpassen 281
 - ändern 282
 - markieren 284

U

- Überblendung erstellen 306
- Überprüfung, Site 297
- Umwandeln in Benutzer-Slice 185
- Unschärf maskieren-Filter 136, 142, 244
- Unterbrechung einfügen 248
- Up-Status 158

V

- Vektorgrafik umwandeln 92
- Vektorgrafikprogramme 92

- Verknüpfung erstellen 35, 260
- Verlauf einfügen 76, 101
- Verlaufseinstellungen anpassen 78
- Verlaufswerkzeug 77
- Verschieben
 - Duplikat 135
 - Ebenen 66
 - Pfeiltasten 74, 177
- Verschieben-Werkzeug 147
- Verteilen, Ebenen 148
- Vollschirm-Ansicht 20
- Vorder-/Hintergrundfarbe 53
- Voreinstellungen
 - Export 187
 - Protokoll 33
- Vorlagen
 - Aktionen 235
 - Animationen 207
 - Ebeneneffekte 237
 - Verlauf 77
 - Webseite 49
- Vorschau in Webbrowser 19, 225

W

- WBMP-Dateiformat 187
- Web 196
 - öffnen 279
- Web-Fotogalerie
 - erstellen 262
 - Vorlage ändern 267

- Webbrowser
 - auswählen 19
 - Vorschau in 225
- Webdesign 43
- Webeditor
 - Dreamweaver MX 292
 - einsetzen 276
 - FrontPage 283
- Webfarben anzeigen 54
- Webseite
 - bearbeiten 299
 - erstellen 50
 - gestalten 144
- Webseiteneinstellungen anpassen 291
- Weichzeichnen-Option 193
- Weißpunkt bestimmen 132
- Werbeblocker 212
- Werkzeugspitzen
 - auswählen 38
 - laden 38
- Widerrufen-Schritte 32
- Windows-Farbtabelle 197

Z

- Zauberstab-Werkzeug 151
- Zeichen-Palettenfenster 36
- Zeichentabelle 181
- Zelleneigenschaften anpassen 285
- Zierelemente einfügen 102
- Zoomfeld 55
- Zurück zur letzten Version 258