MAGIX



WEB DESIGNER PREMIUM

Handbuch Deutsch

Copyright

Die vorliegende Dokumentation ist urheberrechtlich geschützt.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, bleiben vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation darf ohne schriftliche Genehmigung des Urheberrechtsinhabers in irgendeiner Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen, insbesondere Datenverarbeitungsanlagen, verwendbare Sprache übertragen werden.

Sämtliche Wiedergaberechte bleiben vorbehalten. Irrtum und inhaltliche Änderungen sowie Programmänderungen vorbehalten.

Xara ist ein eingetragenes Warenzeichen der Xara Group Ltd.

Xara Group Ltd. ist ein Konzernunternehmen der MAGIX Software GmbH.

MAGIX is a registered trademark of MAGIX Software GmbH.

Other mentioned product names may be registered trademarks of the respective manufacturer.

This product uses MAGIX patent pending technology.

Copyright © Xara Group Ltd., 1994-2017. All rights reserved.

Inhaltsverzeichnis

Copyright **2**

Kundendienst **14**

Einführung **16**
Was ist neu in MAGIX Web Designer Premium? 16
Animationen & Effekte 16
VERBESSERUNGEN AM TEXTWERKZEUG 17
XARA ONLINE DESIGNER 19
Inhalte 19
SONSTIGE 21
Update Service 23
Fragen zum Update Service 23
Was macht Web Designer so anders? 25
Eine Webseite in wenigen Schritten erstellen 26
Weitere Informationsquellen 26

Erste Schritte **28**
Programmoberfläche 28
Objekte auf der Seite 31
Kontextmenüs (Rechtsklick) 32
Objektbasiertes Webdesign 33
Auswahl-Werkzeug 34
Website-Symbolleiste 35
Website erstellen 36
Vorschau Ihrer Website 36
Vorlagen, Cliparts und Widgets verwenden. 38
Lokale Design-Galerie 41
Online-Content-Katalog 42
Website-Farben 44
Webseiten-Hintergründe 47
Fotos 48
Text 52
Seitengröße 56
Ihre Arbeit speichern. Eine Website erzeugen 57
Gruppen 58
Wiederholte Objekte 59
Buttons, Banner und andere Webgrafiken erzeugen 59

Links, Schaltflächen & Navigationsleisten 61
Eigene Symbole in Browser-Reitern: Favicons 64
Zeichen-Werkzeuge 64
Ebenen, Mouseover (Rollover) & Popups 70
Website veröffentlichen 76

Arbeiten mit Dokumenten 78
Ein neues Dokument beginnen 78
Öffnen eines vorhandenen Dokuments 78
Teilen über mehrere Speicherorte 79
Das MAGIX Web Designer Premium-Fenster 80
Mehrere Fenster öffnen 84
Zoomwert ändern 85
Verschieben von Dokumenten innerhalb des Fensters 87
Seitengröße ändern 87
Mehrere Seiten im Dokument 88
Dokumente speichern 91
Hilfsverzeichnisse 92
Dokument schließen 93
Automatische Sicherheitskopien 93
Bildschirmraster 96
Lineale 97
Darstellungsqualität 99
Strg (Steuerung)-Taste 99
Galerien 100
Rückgängig und Wiederherstellen 109

Arbeiten mit Objekten 111
Auswahl-Werkzeug 111
Objekte bewegen 115
Objekte aus dem Dokument entfernen 119
Duplizieren und Klonen 120
Objekte nach hinten oder vorne bringen 121
Drehen mit der Maus 122
Skalieren von Objekten (Größenänderung) 124
Objekte spiegeln 127
Dehnen und Stauchen von Objekten 127
Objekte neigen 129
Das Verzerren-Werkzeug 130
Automatisches Ausrichten (Snapping) 133

Randunschärfe 137
Hilfsobjekte und Hilfslinien 138
Übersicht der Tastaturkürzel auf dem Ziffernblock 140
Konflikte im Seitenlayout 140
Gruppieren und Gruppen auflösen 141
Weiche Gruppen 142
Ausrichtung 144
Aktuelle Attribute (Stile) 148
Kopieren von Stilen - Attribute einfügen 150
ClipAnsicht 151
Objekte benennen 152
Wiederholte Objekte 153
Automatisch an Seite anpassen... 157
Verdrängende Objekte 164

Linien und Formen zeichnen 166
Linien oder Formen zeichnen 166
Das Freihand- & Pinselwerkzeug 166
Linien/Formen mit dem Freihand & Pinsel-Werkzeug bearbeiten 169
Das Linien- und Pfeil-Werkzeug 170
Form-Werkzeug 172
Linien verlängern 174
Linie abschließen 174
Ankerpunkt neu hinzufügen 175
Mehrere Ankerpunkte auswählen 176
Ankerpunkte löschen 176
Ankerpunkte bewegen 177
Linien glätten 178
Begrenzung der Linie 178
Umwandlung einer geraden Linie in eine Kurve (und umgekehrt) 179
Kurven ändern 179
Linien verbinden 181
Linienstärke ändern 182
Linien-Galerie 182

Arbeiten mit Formen 186
Zeichen-Werkzeuge für Formen 186
Rechtecke und Quadrate erstellen 186
Kreise und Ellipsen erstellen 187
Polygone und Sterne erstellen 188

Formen kombinieren 191
Smart-Formen 194

Arbeiten mit Farben 204
Farbleiste 204
Anwendung von Füll- und Linienfarben per Drag & Drop 206
Objektfarben bearbeiten 207
Text-Hintergrundfarbe hinzufügen 208
Der Farbeditor 208
Lokale Farben und Grundfarben 211
Grundfarbenschemata 212
Eigene Farbschemata erstellen 212
Neue benannte Farben erstellen 213
Farben ersetzen 214
Benannte Farben bearbeiten 216
Normale Farben, Abtönungen, Schattierungen und verknüpfte Farben 218
Abtönung, Schattierung oder verknüpfte Farbe herstellen 220

Arbeiten mit Text 222
Einführung 222
Terminologie 223
Das Text-Werkzeug 223
Das Schriftarten-Menü 225
Google-Schriftarten 227
Symbole 229
Schriftart ersetzen 231
Einfacher Text 231
Text in einer Spalte 232
Textbereiche 233
Text entlang einer Kurve 238
Text bearbeiten 239
Rechtschreibprüfung 242
Autokorrektur 243
Worttrennung 244
Suchen & Ersetzen 247
Text mithilfe von weichen Gruppen synchronisieren 247
Tabulatoren, Ränder und Zeileneinzüge 248
Text abweisende Objekte 252
Verankerte Grafiken 254
Eingebettete Grafiken 257

Aufzählungen und Nummerierte Listen 259
Formatvorlagen 265
Textattribute anwenden 276
Text-Links 279
Text innerhalb von Gruppen für Websites 280
Textdarstellung kopieren 280
Kopieren und Einfügen von formatiertem Text (RTF) 281
Dokument-Schriftarten einbetten 281
Website-Schriftarten einbetten 282
Schriftart-Berechtigungen 282

Füll-Werkzeug 284
Lineare, farbige Verlaufsfüllung erstellen 284
Füllungstypen 284
Infoleiste des Füll-Werkzeugs 286
Einfarbige Füllungen 288
Lineare Verlaufs-Füllungen 288
Kreisförmige Füllungen 289
Elliptische Füllungen 289
Bitmap-Füllungen 290
Fraktalfüllungen 292
Mehrfache Farbverläufe 293
Füll-Galerie 294

Transparenz 296
Anwendung einer gleichmäßigen Transparenz 297
Anwenden eines Transparenzverlaufs 297
Mehrstufiger Transparenzverlauf 298
Transparenztypen 298
Profil 299
Bitmaps 300
Anfasser/Auflösung 300
Transparenz auf mehreren Objekten 300

Schatten 301
Schatten-Werkzeug 301
Schatten erstellen 302
Farbgebung oder Fülleffekt von Schatten ändern 304
Schatten entfernen 304
Schatten auf mehrere Objekte legen 304
Objekte markieren mithilfe des Schatten-Werkzeugs 305

Schatten auf andere Objekte kopieren 305

Kanten 306
Kanten-Werkzeug 306
Kante erstellen 306
Kante bei mehreren Objekten erstellen 307
Kanten modifizieren 307
Kanten entfernen 310

Masken 311
Masken oder Fotobereiche? 311
Fotobereich- und Masken-Werkzeuge 312
Maske bearbeiten 313
Weiche Masken 313
Bearbeitungen, die eine Maske verwenden 314
Formen auf die Masken-Ebene kopieren 316

Webeigenschaften-Dialog 317
Links 318
Website 324
Seite 327
Bild 330
MouseOver-Eigenschaften (Web-Animationen) 335
Platzhalter 336
Web-Animation 339
Fixierte und ausgedehnte Objekte auf Websites 340
Veröffentlichen 340
Google Analytics 341

Webdesign mit Varianten für mobile Geräte 343
Über Webdesign mit Varianten 343
Mehrere Varianten 344
Websites mit mobilen Varianten aus Vorlagen erstellen 344
Websites mit mobilen Varianten aus bestehenden Websites erstellen 345
Zwischen Varianten teilen 346
Varianten und wiederholte Objekte 347
Varianten und Navigationsleisten 347
Varianten veröffentlichen 347

Websites mit Seiteneffekten 348
Über Websites mit Seiteneffekten 348
Seiteneffekte einschalten 348

Fixierte und ausgedehnte Objekte auf Websites **350**
Fixierte Objekte 350
Ausgedehnte Objekte 353
Fixierte und ausgedehnte Objekt kombiniert 355

Website-Hintergründe **356**
Hintergrundvorlagen und Umfärben des Hintergrunds 358
Feste, nicht scrollende Hintergründe 360
Fotos als Hintergrund verwenden 360
Seitenhintergrund- und Arbeitsbereichshintergrund-Ebenen 361
Hintergründe bei mobilen Website-Varianten 362
Oberkante der Seite versetzen 362

Website veröffentlichen **364**
Publizieren auf Xara Hosting 364
Bei einem anderen Webhosting-Service veröffentlichen 366
Website in die Benutzer-Galerie aufnehmen 370
Webspace durchsuchen 370
Schnelles Veröffentlichen (nur geänderte Dateien) 371
Veröffentlichungseinstellungen in Dokument speichern 371
Profile speichern 371
Web-Dokumente und PDFs 372

Arbeiten mit Fotos **373**
Einführung 373
Hochauflösende Bilder 373
Foto-Objekte 374
Fotogruppen 375
Fotos importieren 376
Position, Größe und Drehung eines Fotos in seinem Rahmen anpassen 378
Horizonte begradigen 379
Kopien ohne zusätzlichen Speicherbedarf 381
Bitmap-Galerie 381
Eingebettete JPEG-Dateien 384
Anzeigequalität für Fotos 385
Fotos speichern und exportieren 386
Fotobearbeitungs-Attribute 387
Umrisse eines Fotos bearbeiten 388
Fotos beschneiden 389
Fotos mit Maske beschneiden 389

Bildschirmaufnahme-Funktion 390
Foto-Filter Voreinstellungen 392
Fotos einfärben 394
Skaliertes Foto in voller Größe anzeigen 395
Foto auf volle Größe bringen 395
Fotos und Bitmaps optimieren 395
Objekte oder Zeichnungen in Bitmaps umwandeln 399
Foto-Dokumente 400
Foto-Dateien bearbeiten 402

Foto-Werkzeug 403
Einstieg 403
Verwenden der Foto-Werkzeuge 403
Gemeinsame Foto-Funktionen 404
Optimierungs-Werkzeug 405
Beschneidungs-Werkzeug 409
Bemerkungen zum Foto-Werkzeug 412
„Rote-Augen-entfernen"-Werkzeug 412
Live-Effekte 414
Inhaltsabhängige Foto-Skalierung 417
Panoramafunktion 422

3D-Extrusions-Werkzeug 425
Form extrudieren 425
Infoleiste Extrusions-Werkzeug 426
Texturen und Fotos 429
Text extrudieren 430
3D-Extrusionsattribute kopieren 430
Schatten hinzufügen 431

Navigationsleisten 432
Vorlagen für Navigationsleisten verwenden 432
Eigenschaften der Navigationsleiste 433
Site-Navigationsleiste 435
Einzel-Button-Navigationsleiste 436
Buttons und Menüs 438
Navigationsleiste auf allen Seiten aktualisieren 442
Bearbeiten auf der Seite 442
Button-Schriftart ändern 443
Navigationsleisten importieren und einfügen 443
Eigene Navigationsleisten erstellen 443

Website-Präsentationen **445**
Über Präsentationen 445
Schritte und Ebenen 445
Präsentations-Werkzeugleiste 447
Präsentation erstellen 448
Präsentationsschritte verwalten 451
Neue Seiten zur Präsentation hinzufügen 453
Listen mit Nummerierungen und Aufzählungszeichen erstellen 453
Seiten aus der Präsentation löschen 453
Nächsten/vorherigen Präsentationsschritt verlinken 454
Präsentationsschritten Übergangseffekte zuordnen 454
Präsentationsseiten Übergangseffekte zuordnen 455
Erweiterte Präsentations-Informationen 456

Website-Widgets **457**
Widgets und Platzhalter 457
Widgets aus der Design-Galerie 458
Filme und Animationen hinzufügen 460
Widgets von anderen Widget-Seiten 462
Widgets skalieren 462
HTML-Platzhalter manuell hinzufügen 464
Mehr Informationen 464

Seiten- & Ebenen-Galerie **465**
Seiten- & Ebenen-Galerie 465
Seiten 468
Ebenen 468
Ebenen-Aktionen 471
Besondere Ebenen 474
Ebenen verbergen 474
Solo-Modus 474
Ebenen sperren 475
Alle anzeigen & Alle entsperren 475
Objekte zwischen Ebenen bewegen 476

Web Animationen **477**
Web-Animationen verwenden 477
MouseOver-Funktionen 478
Klick/Touch-Animationen 478
Auftauchen- & Scroll-Animationen 479

Objekttypen und Animationen kombiniert 481

Animationen 482
Einführung 482
Grundsätzliches zu Flash-Animationen 484
Ihre erste Animation 486
Exportieren einer Flash-Datei 487
Animationen als AVI exportieren 489
Frame-Galerie 490
Fotos 491
Animations-Framerate und Tweenschritte 493
Ausschnitte animieren 494
Animationsgeschwindigkeit 495
Flüssigkeit der Animation 496
Drehung 497
Gruppen 498
Welche Features aus MAGIX Web Designer Premium werden von Flash unterstützt? 499
Farbumwandlung - Farbveränderungen animieren 501
Transparenz 502
URLs in Flash 502
Erweiterte Flashbefehle 503
Flash-Animation - Zusammenfassung 505
Animierte GIFs erstellen 506
Animationseigenschaften 506

Importieren und Exportieren 509
Allgemeine Anmerkungen zum Exportieren und Importieren 509
Web Designer und HTML5 509
Unterstützte Dateiformate für Import und Export 510
Dateien importieren 513
Dateien exportieren 516
Übersicht JPEG-, PNG- und GIF-Exportdialog 519

Drucken 526
Druckränder anzeigen 526
Drucker auswählen und einstellen 526
Drucken-Dialog 527
Druckoptionen: Ausgabe 529
Druckoptionen: Layout 531

Web Designer anpassen **533**
Ändern des leeren Vorlagendokuments 533
Optionen im Menü „Extras“ 533
Allgemein 534
Raster und Lineal 538
Maus 539
Seitengröße 541
Sicherheitskopien 542
Effekte & Plug-ins 542
Symbolleisten 543

Menüs und Tastaturkürzel **548**
Einführung 548
Menü Datei 548
Menü Bearbeiten 553
Menü Anordnen 556
Einfügen-Menü 560
Menü Extras 562
Menü Bereitstellen 564
Menü Fenster 565
Menü Hilfe 568
Tastaturkürzel 570

Index **576**

Kundendienst

Lieber MAGIX Kunde,

es ist unser Ziel, Ihnen jederzeit komfortable, schnelle und lösungsorientierte Hilfestellung zu leisten. Dafür stellen wir Ihnen ein umfassendes Angebot zur Verfügung:

- **Unbegrenzter Web-Support:** Als registrierter Kunde von MAGIX erhalten Sie unbegrenzten Web-Support über das komfortabel gestaltete MAGIX Service-Portal support.magix.net. Hier haben Sie Zugang zu einem intelligenten Hilfeassistenten, hochqualitativen FAQs, Patches und Erfahrungsberichten, die fortlaufend aktualisiert werden. Einzige Voraussetzung zur Nutzung ist die Registrierung Ihres Produktes auf www.magix.de.
- **Online-Community als Soforthilfe und Austauschplattform:** Die Online-Community www.magix.info steht Ihnen als MAGIX Kunde kostenlos unbegrenzt zur Verfügung. Die Community umfasst über 150.000 Mitglieder und beinhaltet die Möglichkeit, Fragen zu MAGIX Produkten an die Community zu stellen oder aber über die Suchfunktion nach spezifischen Themen oder Antworten zu suchen. Der Wissens-Pool enthält neben Fragen & Antworten ein Lexikon, Videoanleitungen (Tutorials) und ein Diskussionsforum. Die vielen Experten, die tagtäglich auf www.magix.info zu finden sind, garantieren schnelle Antwortzeiten von teilweise nur wenigen Minuten.
- **E-Mail-Support für MAGIX Produkte:** Für jedes neue MAGIX Produkt erhalten Sie ab Kaufdatum automatisch 12 Monate kostenlosen Kundendienst per E-Mail.
- **Premium E-Mail-Support:** Für einen priorisierten Support oder aber wenn Sie möchten, dass Sie das Supportteam bei der Lösung von nicht MAGIX bezogenen Hardwareproblemen unterstützt, können Sie optional ein Ticket für Premium E-Mail-Support erwerben. Bitte gehen Sie dazu auf die MAGIX Supportseite http://support.magix.net und klicken nach dem Login in der Navigation auf „Zugangscode erwerben". Das Ticket bezieht sich auf einen bestimmten Problemfall, bis dieser gelöst ist, und ist nicht auf eine E-Mail beschränkt.

Bitte beachten Sie: Um den Premium E-Mail-Support und den kostenlosen Produkt-E-Mail-Support via Internet in Anspruch nehmen zu können, müssen Sie Ihr MAGIX Programm mit der Seriennummer registrieren. Die Seriennummer finden Sie auf der Hülle der Installations-Disc (bzw. auf der Innenseite der DVD-Box).

- **Zusätzlicher Telefonkundendienst:**
  Über die zahlreichen kostenlosen Kundendienstleistungen hinaus steht Ihnen kostenpflichtig der Kundendienst auch per Telefon zur Verfügung.

Sie erreichen den MAGIX Kundendienst telefonisch unter:

DEUTSCHLAND

Tel.: 0900-17 71 115

(1,24 EURO/Min. aus dem Festnetz von T-Home (*), werktags 9:00 – 18:00 Uhr)

Post: MAGIX Support

Postfach 200914

01194 Dresden

ÖSTERREICH

Tel.: 0900-45 45 71

(1,56 EURO/Min. (*), werktags 9:00 – 18:00 Uhr)

SCHWEIZ

Tel.: 0900-45 45 71

(1,50 CHF/Min.(*), werktags 9:00 – 18:00 Uhr)

(*) Die Gesprächspreise können je nach Anbieter variieren und sind aus dem Mobilfunk oft erheblich höher.

MAGIX Vertrieb

Unser MAGIX Vertrieb ist werktags für Sie erreichbar und ist Ihnen bei folgenden Anfragen und Problemen behilflich:

- Bestellungen
- Produktberatung (vor dem Kauf)
- Upgrade-Anfragen
- Retourenabwicklung

Tel: +49 5741 3455-31

Montag – Freitag: 9:00 Uhr – 12:30 Uhr und 13:15 Uhr – 17:30 Uhr

E-Mail: infoservice@magix.net

Post: MAGIX GmbH & Co. KGaA

Borsigstr. 24

32312 Lübbecke

Einführung

Es ist offensichtlich, dass die überwiegende Zahl an Websites grafischer Natur ist. Das Erscheinungsbild Ihrer Website ist sehr wichtig. Schließlich möchten Sie eine kompetent und professionell gestaltete Website. Wir finden, dass Sie nicht eine Vielzahl von Programmen – Grafik- und HTML-Bearbeitung – verwenden müssen sollten, um Ihre Website zu erstellen. Wir denken, Sie sollten die Freiheit haben, Text, Grafiken und Fotos überall auf der Seite zu platzieren.

Das Erstellen von Websites sollte ähnlich wie bei PDF-Dateien funktionieren – Sie müssen gar nicht wissen, was „hinter den Kulissen" geschieht. Sie würden auch nicht erwarten, die PDF-Daten direkt bearbeiten zu müssen. Sie sollten das HTML Ihrer Website weder kennen noch bearbeiten müssen.

Was ist neu in MAGIX Web Designer Premium?

Wir haben eine Menge wirklich cooler neuer Features für Sie! Parallax-Scrolling-Effekte, neue Animations-Typen, neue fixierte Effekte und eine riesiger Zuwachs an Inhalten, um nur einige zu nennen. Und damit hört es nicht auf, denn auch der Xara Online Designer hat signifikante Verbesserungen erfahren. Weiter unten finden Sie eine Einführung zu allen neuen Funktionen.

Und wir haben ein ganz neues Update- und Kundendienst-Modell, von dem wir denken, dass Sie es lieben werden. Mit unserem Update Service veröffentlichen wir weitere neue Features im Laufe des Jahres, ohne das zusätzliche Kosten anfallen und ohne, dass Sie bis nächstes Jahr auf die Updates warten müssen, an denen wir gerade arbeiten.

Animationen & Effekte

Parallax-Scrolling

Der Effekt - ein Muss für aktuelle Websites - ist eine Art 3D-Effekt, der dadurch erzeugt wird, dass sich der Seitenhintergrund langsamer bewegt als der Vordergrund. Hier ein Beispiel.

Oben fixiert

Auf vielfachen Wunsch haben Sie jetzt eine Option, nach oben zu scrollen und dann fixiert zu werden. Siehe hier unsere Beispielseite 2 (die Navigationsleiste bliebt oben fixiert, sobald sie die Oberkante der Seite erreicht)

Verbesserte Auftauchen-Animationen

Die Auftauchen-Animationen waren der Hit in Version 11. Dies sind Animationen, die ausgelöst werden, sobald ein Objekt in das Sichtfeld gerät, und wir haben fast 40 neue Animationstypen hinzu gefügt, wie Hüpfen, Zoomen oder Kippen.

Schauen Sie sich unsere Beispielseite 2 und Beispielseite 3 an, sie enthalten viele Beispiele für die neuen Animationen (Basierend auf den neuen Themen Fresh und Able)

Neue Scroll-Animationen

Und wir haben einen komplett neuen Typ Animation. Sie finden fast 30 Scroll-Animationen im Reiter Auftauchen des Dialog Web-Animation, bei denen eine Animation mit der Bewegung der Scrollleiste gekoppelt ist.

Statt das eine Animation einmal abläuft, wenn das Objekt zum ersten mal auftaucht (wie bei den Auftauchen-Animationen) und danach endet, wird das Objekt immer animiert, wenn die Seite gescrollt wird, und die Geschwindigkeit der Animation entspricht der Geschwindigkeit des Scrollens.

Siehe unsere Beispielseit 1.

VERBESSERUNGEN AM TEXTWERKZEUG

Die flexible Bearbeitung von Text ist eine der Stärken des Web Designers, aber auch hier haben wir noch einiges verbessern können:

Icons & Symbole

Testen Sie „Einfügen“ > „Symbol“. Das sind nicht nur nützliche Symbole und Icons, die Sie zu Ihrem Text hinzufügen können, sondern komplett bearbeitbare Vektorgrafiken!

- Die beliebte FontAwesome-Sammlung wurde aktualisiert und wird nun durch eine Auswahl von Icons im Google Material Design ergänzt, insgesamt über 1500 Symbole
- Wir haben eine Suchfunktion hinzugefügt, suchen Sie zum Beispiel nach „Face“ und Sie finden Facebook-Symbole, Smileys usw.
- Die Symbole werden automatisch aktualisiert, wenn neue Versionen verfügbar sind.
- Außerdem wurde das Verhalten von Symbolen, die in Text eingefügt wurden , verbessert (zum Beispiel sind sie nicht von Änderungen der Schriftart des Textes betroffen).
- Eine neue Rechtsklick-Option für das Ersetzen von Symbolen (einschließlich Aufzählungszeichen in Aufzählungen)

Weitere Verbesserungen beim Text

- Besseres Verhalten von Text auf Buttons, Änderungen von Schriftart und Schriftgröße werden zwischen MouseOff- und MouseOver-Zustand synchronisiert.
- Verbesserte Positionierung von hochgestelltem/tiefgestelltem Text
- Eine neue Option, Text rechteckig abzuweisen.
- Eine Option, die Groß- und Kleinschreibung von ausgewähltem Text zu ändern
- In der Rechtschreibprüfung können Sie nun die Sprache für Ihr gesamtes Dokument einstellen.
- Verbesserung an der automatischen Unterschneidung: Sie unterstützt nun Unterschneidungen zwischen Zeichenklassen, so dass viele neuere OpenType-Schriftarten mit korrektem Kerning gerendert werden.
- Verbesserungen an der Listenbearbeitung
- Und weitere kleinere Verbesserungen

NEU - JULI 2016

Verbesserte Listenbearbeitung

- Aufzählungszeichen/Nummern lassen sich in Aufzählungen und nummerierten Listen separat auswählen, um Farbe, Größe oder Schriftart unabhängig vom Text einzustellen.
- Zwei einzelne nummerierte Listen können nun verbunden werden (um beispielsweise eine Grafik in der Mitte einzufügen)

NEU - NOVEMBER 2016

- Dialog Erweiterte Listeneigenschaften - Der Eigenschaftendialog für Aufzählungen und nummerierte Listen wurde erweitert und bietet jetzt bedeutend mehr Kontrolle über das Erscheinungsbild der Listen.
- Link auf Überschrift - Im Link-Dialog gibt es nun eine Option, um direkt auf jede Überschrift in Ihrem Dokument zu verlinken.
- Vertikale Textanordnung - Sie können nun Text innerhalb von Textfeldern vertikal ausrichten, also festlegen, ob er oben, mittig oder unten angeordnet werden soll.
- Im Eigenschaftendialog einer Formatvorlage kann einer Überschrift-Formatvorlage eine Gliederungsebene zugeordnet werden.

NEU - März 2017

- Unterstützung von Ligaturen
- Verschiedene Verbesserungen an der Listenbearbeitung
- Möglichkeit, bestimmte Formatvorlagen im Menü zu verbergen (Die Formatvorlagen Diagramm-Beschriftung und Inhaltsverzeichnis sind voreingestellt verborgen).

XARA ONLINE DESIGNER

Xara Online Designer kostenlos für ein Jahr ist Teil Ihres Update-Services. Entscheidende Verbesserungen gegenüber der letzten Version beinhalten:

- Dramatisch verbesserte Bearbeitungsfunktionen (Objekte hinzufügen und entfernen, bewegen und skalieren, Seiten hinzufügen und entfernen
- Bitmaps exportieren und herunterladen
- PDF exportieren und herunterladen
- Neues Dokument erstellen (Ihr Dokument muss nicht mehr zunächst im Web Designer angelegt werden)

Xara Online Designer wird ständig weiterentwickelt, eine Liste der Neuerungen finden Sie hier.

Inhalte

Alle Business-Themen sind jetzt enthalten!

Ja, haben ALLE 166 Business-Themen sind jetzt in Web Designer Premium enthalten. Diese wurden vorher jedes für 15€ verkauft!

Jedes Thema ist eine komplette Website mit für die entsprechende Geschäftsart typischen Seiten und mit professionellen Fotos passend zum Geschäft. So erstellen Sie für Ihr Geschäft schnell und einfach eine komplette, professionell gestaltete Website.

Vorschau von Business-Themen

Andere neue Vorlagen

- Neun neue allgemeine Website-Themen inklusive Mobilseiten-Varianten
- Eine Auswahl an modernen neuen Navigationsleisten und einzelnen Schaltflächen-Designs
- Social-Media-Vorlagen wie Titelbilder für Facebook, G+ und Twitter
- Eine breitere Auswahl von Photo Hovern und Slidern und extra Foto-Clipart
- Neue Widgets einschließlich extra Foto-Slidern und ein praktisches Besucherzähler-Widget

Hier sehen Sie eine Vorschau für eine Auswahl an Themen und anderer Vorlagen(wahlen Sie NEU, um einige der neuen Vorlagen zu sehen)

Ein neuer Online-Content-Katalog

Ein erweiterter Online-Content-Katalog für ein Jahr ist Teil Ihres Update Service. Ausgehend vom Katalog der Version 11 bietet diese neue und verbesserte Version:

- Reguläre Updates für die Vorlagen als Teil des Update Service

- Schlüsselwortsuche über den gesamten Katalog
- Eine logischere Struktur des Inhalts für flüssigeres Arbeiten

Die ehemalige Design-Galerie (die nun „Lokale Design-Galerie" heißt) wird ab jetzt nur noch dafür benutzt, die aktuell vorhandenen Designs anzuzeigen, die, die aus dem Content-Katalog herunter geladen oder von der optionalen Backup-CD installiert wurden, um bereits benutze Ressourcen schneller im Zugriff zu haben.

NEU - NOVEMBER 2016

- Content-Katalog offen lassen nach einer Auswahl - wird beim Klicken auf „Importieren" im Content-Katalog die Umschalt-Taste gehalten, wird importiert, der Katalog bleibt aber weiterhin geöffnet.

NEU - März 2017

- Die Möglichkeit, Bilder in einer Gruppe mit verschiedenen Einstellungen zu exportieren
- Option Volle Breite für Diashows

Neue Smart-Formen

Smart-Formen helfen, gängige Formen einfach zu erstellen und zu bearbeiten. Es gibt einige kleinere Verbesserungen bei der Bedienung von Smart-Formen (z.B. bessere Anfasser) und einige großartige Neuzugänge in der Bibliothek:

- Neue Smart-Formen für Diagramme: Prozentanteil-Ringe, Balken- und Säulendiagramme
- Neue Textfelder und Foto-Textfelder
- Andere neue Smart-Formen: einfache Formen wie Rechtecke, an denen man aber jeder Ecke extra bearbeiten kann und spezielle Linien
- Neue Varianten bestehender Smart-Formen wie Sprechblasen und Pfeile

Für alle, die ihre eigenen Smart-Formen in Javascript entwickeln möchten, werden wir bald eine offene Programmierschnittstelle (API) anbieten. Nehmen Sie Kontakt mit uns auf!

NEU - NOVEMBER 2016

- Winkel-Balken - die neue Smart-Form Winkel-Balken (**EINFÜGEN** > **FORM** > **PFEILE...**) ist insbesondere für Präsentationen nützlich.

NEU - März 2017

- Neue Smart-Form Zeitlinie
- Formatvorlage für die Beschriftungen von Balken- und Säulendiagrammen
- Verbesserte Mauszeigerdarstellung über Smart-Form-Anfassern

Foto-Grids

Eine coole neue Art, Ihre Fotos zu präsentieren! Neu sind sowohl die vollständig anpassbaren Smarten Foto-Gitter (Smart-Formen) als auch einfache Foto-Gitter-Vorlagen.

Smarte Foto-Gitter erlauben es ihnen, eine jede Fotosammlung, auch mit verschiedenen Formen und Seitenverhältnissen, als kompaktes Raster auf der Website darzustellen. Ziehen Sie einfach Ihr Foto auf das Gitter und es aktualisiert sich automatisch so, dass das Foto genau hinein passt, egal, welche Form es hat!

NEU - JULI 2016

- Foto-Filter-Voreinstellungen - Eine wunderbar einfache und schnelle Methode, beliebte Effekte auf Ihre Fotos anzuwenden. Sie finden mehr als 25 vorgefertigte Effekte im Content-Katalog (Komponenten > Bildquellen > Foto-Filter-Voreinstellungen) Wählen Sie einfach Ihre Foto aus und und klicken auf „Importieren"! Sie können den Effekt zusätzlich mit dem Verbessern-Werkzeug oder der Tonwertkorrektur bearbeiten, und wenn Sie das Foto austauschen, bleibt die Effekte erhalten. Hier einige Beispiele.
- Agenturfotos und -Illustrationen - neu im Online-Content-Katalog: In Zusammenarbeit mit Pixabay haben wir einen voll integrierten Zugang zu einer freien Bibliothek mit über 500.000 gebührenfreien Qualitätsfotos und über 59000 Vektor-Illustrationen eingebaut. Diese werden alle unter einer CC0-Lizenz bereit gestellt.

NEU - NOVEMBER 2016

- 50 weitere neue Foto-Filter-Voreinstellungen
- 23 neue Foto-Grids in einer neuen Ordnerstruktur

NEU - März 2017

- Foto-Filter-Voreinstellungen Overlays, die zusätzlich zu den existierenden Filtervoreinstellungen benutzt werden können, wie Muster-, Struktur- und Transparenz-Overlays.
- 40 zusätzliche Foto-Filter Voreinstellungen
- Kontextmenü-Option zur Anwendung und Entfernung von Foto-Filter-Voreinstellungen

SONSTIGE

Verbesserungen beim Importieren und Exportieren

- Verbesserter Word-Import & -Export (Update November 2016)
- Verbesserter PDF-Import (Update November 2016)
- Besserer RTF-Import & -Export

Einfaches Bewegen, Drehen und Skalieren für Fotos

Wenn Sie mit dem Foto-Werkzeug ein Foto auswählen, sehen Sie einige neue Anfasser am Foto, um es zu skalieren, zu drehen und zu beschneiden. Das ist viel einfacher und intuitiver, als das Füll-Werkzeug für diese einfachen, aber häufigen Aktionen zu benutzen und es verhält sich auch schlauer: es wird dafür gesorgt, dass niemals Lücken um die Kanten eines Fotos entstehen, wenn Sie es innerhalb seiner Umrisse verschieben. Protipp: Das ist auch super für Horizontbegradigung!

Update Service: erhalten Sie neue Features, sobald sie entwickelt sind!

Wir wissen, dass viele von Ihnen es frustrierend finden, stets ein ganzes Jahr auf das nächste Update warten zu müssen, in dem Wissen, dass wir an neuen top-aktuellen Features und Online-Inhalten arbeiten (und wahrscheinlich schon fertig gestellt haben). Wir haben die Antwort: Zum ersten Mal haben Sie Zugriff auf alle neuen Funktionen, sobald wir sie entwickelt haben, jederzeit innerhalb von 365 Tagen nach dem Kauf. Sie können diese neuen Funktionen ohne zusätzliche Kosten herunter laden und nutzen, zusätzlich zu der Version, die Sie heute kaufen.

Der Update Service gibt ihnen 365 Tage Zugriff auf:

- Xara Online Designer, einschließlich aller Updates während dieser Zeitspanne
- Den neuen Online-Content-Katalog, einschließlich aller neuen Vorlagen, die in diesem Zeitraum veröffentlicht werden
- Webhosting M

Aktualisierungen und Korrekturen zum Web Designer, die im Zeitraum von 365 Tagen nach Kauf und Registrierung veröffentlicht werden. Hinweis: Nach Ablauf der 365 Tage funktionieren die Programminstallationen mit Updates weiter, aber sobald Sie das Programm nach Ablauf des Update Service neu installieren und den Service nicht erneuern, sind die Updates nicht mehr enthalten (Die Software wird auf den Stand zum Zeitpunkt des Kaufes bzw. der Registrierung zurück gesetzt).

Freies 'Website Hosting M' für 365 Tage inklusive

Web Designer Premium beinhaltet das verbesserte Website „M" Hosting, gratis für ein Jahr (im Wert von normalerweise monatlich €1,99) als Teil des Update-Service. Dies beinhaltet 2 GB Webspace, einen kostenlosen Domainnamen (z. B. ihrname.com oder .de). Außerdem können Sie bei einer Veröffentlichung Ihre Website durch ein Passwort schützen lassen.

Weitere Verbesserungen

- Ein neuer und verbesserter Media Player: Der Player benutzt voreingestellt die nativen HTML 5 Fähigkeiten des Browsers, um Audio und Video abzuspielen, und Flash nur noch, wenn der Browser dies nicht unterstützt.

- Das Vorschaufenster wurde aktualisiert und unterstützt jetzt auch den Microsoft Edge Browser (nur Windows 10)
- Jedes einzelne Objekt lässt sich in der Seiten- & Ebenen-Galerie individuell benennen, um Objekte besser zu identifizieren und Ihr Design zu organisieren.
- „Verteilen"-Aktionen wurden zur Werkzeugleiste „Ausrichten" hinzugefügt.

Update Service

Wir wissen, dass viele von Ihnen es frustrierend finden, stets ein ganzes Jahr auf das nächste Update warten zu müssen, in dem Wissen, dass wir an neuen top-aktuellen Features und Online-Inhalten arbeiten (und wahrscheinlich schon fertig gestellt haben). Wir haben die Antwort: Zum ersten Mal haben Sie Zugriff auf alle neuen Funktionen, sobald wir sie entwickelt haben, jederzeit innerhalb von 365 Tagen nach dem Kauf. Sie können diese neuen Funktionen ohne zusätzliche Kosten herunter laden und nutzen, zusätzlich zu der Version, die Sie heute kaufen.

- Sie erhalten eine dauerhafte Lizenz für die aktuellste Version zum Zeitpunkt des Kaufes.
- Wir versprechen, Ihre Software kontinuierlich zu optimieren und weiter zu entwickeln, was eine Updategarantie beinhaltet. Wir werden regelmäßig übers Jahr verteilt neue Funktionen und Vorlagen veröffentlichen.
- Sie haben sofortigen Zugang zu diesen neuen Funktionen und Inhalten, wenn Sie entwickelt worden sind, anstatt bis zu ein Jahr auf das nächste jährliche Update zu warten. Das heißt, Sie können mit den neuesten Trends in Sachen Webdesign Schritt halten!

Fragen zum Update Service

Was geschieht nach den 365 Tagen?

Wenn Sie nicht erneut upgraden, erlischt der Update Service. Die Premium-Onlinedienste sind nicht mehr erreichbar oder werden auf Basisfunktionalitäten beschränkt. Für aktuelle Produkte mit Update Service bedeutet das:

- Web Designer: Das freie Hosting und der freie Zugang zum Online-Designer besteht weiter, aber der Online-Content-Katalog ist nicht länger erreichbar.
- Web Designer Premium: Das M-Hosting wird auf das freie Hosting-Angebot reduziert, derPremium Xara Online-Designer wird auf den freien Online-Designer reduziert, der Online-Content-Katalog ist nicht länger erreichbar*.

Außerdem erhalten Sie keine neuen Funktionsupdates und Inhalte mehr. Die zum Zeitpunkt des Ablaufens installierten Kopie(n) der Software laufen unbegrenzt, ABER sobald Sie die Software auf einem anderen Rechner erneut installieren, nachdem die Garantie abgelaufen ist, wird die neue Installation auf die ursprünglich gekaufte Version zurück fallen.

Wie viel kostet eine Erneuerung?

Es sind die gleichen Kosten wie beim bestehenden Upgrade-Preis zu erwarten. Beachten Sie, dass es sich hierbei nicht um ein Abonnement handelt, es gibt keine automatische Verlängerung, sie können die übliche Wahl treffen, ob Sie auf die neue Version upgraden und den Update Service um weitere 365 Tage verlängern.

Warum machen wir das?

Es ist für uns genau so frustrierend wie für Sie, auf neuen Features und Inhalten zu sitzen, die unser Produkt an der Spitze des Marktes halten und unsere Kunden glücklich machen würden! Webdesign ist ein sich schnell änderndes Geschäft und wir brauchen ein Modell, dass dem Rechnung trägt.

Außerdem stellt der jährliche Veröffentlichungszyklus während der wenigen Monate, in denen die neuen Versionen unserer Hauptprodukte aktualisiert werden, eine große Last für Entwickler, Tester und Kundendienst dar, und das kann dazu führen, dass wir während dieser Zeit eine niedrigere Servicequalität bieten können, als uns lieb ist. Indem wir die Veröffentlichung neuer Features über das Jahr verteilen, profitieren Sie von einem ausgeglichenerem Niveau der Tests vor der Veröffentlichung und des Kundendiensts nach der Veröffentlichung und wir können besser schlafen. Eine Win-Win-Situation!

Mit anderen Worten, wir versuchen Ihnen einige der Vorteile des Abonnement-Modells zu bieten, ohne wirklich ein Abonnement anzubieten.

Eine weitere, rein praktische Erwägung ist die folgende: Der Xara Online Designer entwickelt sich rapide weiter und zukünftige Updates im Online Designer erfordern auch entsprechende Updates im Web Designer, um Datei- und Funktionskompatibilität zu gewährleisten und daher brauchen wir ein Modell für unsere Produkte beim Kunden, die besser auf den Veröffentlichungszyklus des Online-Designer abgestimmt sind.

Wann beginnen die 365 Tage?

Mit dem Zeitpunkt der Registrierung. Wenn Sie das Produkt im MAGIX Webshop kaufen, wird das Produkt zum Zeitpunkt des Kaufes registriert, so dass der Registrierungszeitpunkt nur dann später als der Kaufzeitpunkt liegen könnte, wenn sie das Programm „offline“ kaufen.

Wie erfahre ich von neuen Features?

Sie werden über neue Updates beim Programmstart benachrichtigt, weitere Informationen finden Sie auf unserer „Was ist neu?“-Seite im Netz und in unserem monatlichen Newsletter (auf Englisch) „The Outsider“ (hier können Sie den Newsletter abonnieren). Außerdem können Sie uns auf Facebook oder Google+ liken oder uns auf Twitter folgen.

*Wie hängen die neue Lokale Design-Galerie und der Online-Content-Katalog zusammen?

In MAGIX Web Designer Premium zeigt die Lokale Design-Galerie nur noch die Inhalte an, die Sie bereits benutzt haben, während der Online-Content-Katalog das komplette Angebot an Designs bereitstellt. Jedes im Online-Katalog ausgewählte Design wird herunter geladen und auf Ihrem Rechner installiert und taucht ab sofort in der Lokalen Design-Galerie auf, wo Sie es ab diesem Zeitpunkt immer vorfinden, auch ohne Internetverbindung. Wenn Sie also wissen, dass Sie eine bestimmte Kategorie an Inhalten regelmäßig und auch offline benötigen, klicken Sie rechts auf einen Ordner in der Lokalen Design-Galerie und wählen Sie „Alles herunterladen". (Hinweis: Sie müssen mindestens ein Design aus einem Ordner des Online-Katalogs heruntergeladen haben, damit der Ordner in der Lokalen Design-Galerie sichtbar wird.) Sie können natürlich zu Ihrer Bestellung auch eine Backup-CD dazu bestellen. Die CD enthält das komplette Angebot an Vorlagen.

Was macht Web Designer so anders?

Web Designer ist einzigartig darin, dass es das einzige Webdesign-Werkzeug ist, das wirkliche Freiheit im Design einer Website erlaubt, alles kann überall platziert werden und genau so akkurat an gleicher Stelle im Browser erscheinen. Text, Grafik und Fotos können überall auf der Seite angeordnet werden, in jeder Größe, jedem Winkel, sie können sich überlappen und mit Transparenzen versehen sein, Web Designer erzeugt eine auf den Bildpunkt exakte perfekte HTML-Seite.

Web Designer kann Sachen bewerkstelligen, die bei anderen Web-Autorensystemen als nahezu unmöglich angesehen wurden, wie um unregelmäßige Formen und Fotos fließender Text. Fortgeschrittene Vektor-Grafik-Werkzeug sind enthalten, um alles von einfachen Formen bis zu komplexen Firmenlogos und Grafiken zu zeichnen. Enthalten sind außerdem automatische Grafikoptimierungen, nicht nur für optimal aufgelöste Bilder, sondern auch mit automatischer Erkennung wiederholter Elemente innerhalb der Website, um optimale, schnelle Websites zu erstellen.

CSS-Ebenen mit fortgeschrittenen Features wie Transparenzen oder sogar Transparenz-Verläufen, MouseOver-Effekte und mehr werden unterstützt. Die erzeugten HTML-Seiten sind 100% browser- und plattformkompatibles XHTML.

Und obendrein ist Web Designer auch noch das vielleicht einfachste, am leichtesten zu lernende Autoren-Werkzeug, das verfügbar ist.

Web Designer richtet sich an Grafik-Designer, die kein HTML und keine Skriptsprachen lernen wollen. Für Grafik-Designer ist es das perfekte, schnelle Werkzeug für „Website-Prototypen".

Genauso werden aber auch Anfänger angesprochen, die auf dem einfachsten möglichen Weg zu professionell aussehenden Internetseiten gelangen wollen.

Web Designer bietet keine Programmierwerkzeuge, keinen Skript-Edtor und noch nicht einmal eine „HTML-Ansicht". Unsere Programmphilosophie ist diese: Mann muss auch nicht die PDF-Beschreibungssprache beherrschen, um PDFs zu erzeugen. Warum sollte man also irgend etwas über HTML oder Javascript wissen wollen, nur um großartige Websites zu erstellen.

Eine Webseite in wenigen Schritten erstellen

Diejenigen von uns, deren Aufmerksamkeitsspanne kurz ist (also fast alle), können die Hauptvorteile von Web Designer entdecken, indem sie den Anweisungen im Start-Dokument folgen, das sich beim Programmstart von Web Designer öffnet. Hierbei handelt es sich sowohl um eine Einführung als auch eine richtige Website, mit der Sie experimentieren können. Sie finden dieses Beispieldokument auch in der Design-Galerie.

Rückgängig



Denken Sie daran, dass Sie jede Änderung mit der **RÜCKGÄNGIG**-Schaltfläche oder Strg + Z wieder rückgängig machen können. Wenn Sie die Schaltfläche gedrückt halten, können Sie schnell durch Ihre Änderungen wieder zum Anfang zurück gehen.

Weitere Informationsquellen

Wenn Sie bei der Arbeit mit diesem Programm Hilfe benötigen, können Sie die folgenden Quellen verwenden:

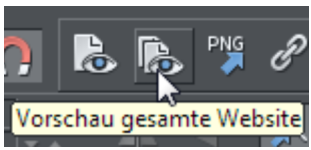
- **Programmhilfe:** Wählen Sie **MAGIX WEB DESIGNER PREMIUM HILFE...** aus dem Menü **HILFE**, um die MAGIX Web Designer Premium-Hilfe zu öffnen.
- **Statusleiste:** Achten Sie auf den Text in der Statusleiste im unteren Bereich des MAGIX Web Designer Premium-Fensters. Er beschreibt immer die aktuell ausgewählte Funktion und ist daher ideal geeignet, MAGIX Web Designer Premium besser kennenzulernen. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Statusleiste" (siehe Seite 82).
- **Tooltips:** Wenn Sie den Mauszeiger kurz über einer Schaltfläche oder einem Steuerelement stillhalten, erscheint ein kleines Fenster mit Informationen über die Funktion.
- **Menüs:** Wenn Sie wissen möchten, was ein Menüpunkt bewirkt, wählen Sie ihn aus und drücken Sie dann mit gehaltener Maustaste F1.
- **Dialogfelder:** Wenn Sie wissen möchten, was ein Dialogfeld bewirkt, dann klicken Sie einfach auf die **HILFE-**Schaltfläche im Dialog.
- **Tutorial-Videos:** Wählen Sie **EINFÜHRUNGSVIDEOS** aus dem **HILFEMENÜ**, um die online verfügbaren Tutorial-Videos anzuzeigen oder klicken Sie hier!

Dokumenteigenschaften

DATEI > **DOKUMENTEIGENSCHAFTEN** zeigt Ihnen Informationen, wie Größe und benutzte Schriftarten des Dokuments, an. So können Sie schnell erkennen, ob Ihnen eine bestimmte Schriftart fehlt, damit das Dokument richtig angezeigt wird.

Eingaben in das Kommentarfeld werden zusammen mit der Datei gespeichert. Diese Anmerkungen werden bei jedem Aufrufen des Dialogs angezeigt.

Tooltips



Wenn Sie mit der Maus über eine Schaltfläche fahren, zeigt der Tooltip die Funktion der Schaltfläche an.

Über MAGIX Web Designer Premium

HILFE > ÜBER MAGIX WEB DESIGNER PREMIUM zeigt Informationen zur Programmversion. Wenn Sie sich an den Support wenden möchten, müssen Sie diese Infos bereit halten.

Erste Schritte

Dieser Abschnitt gibt einen Überblick über die Hauptfunktionen von Web Designer. Spätere Abschnitte gehen zu jedem Werkzeug mehr ins Detail.

Programmoberfläche



1. Infoleiste - ändert sich für jedes Werkzeug
2. Werkzeugleiste Website
3. Zoom
4. Lokale Design-Galerie (Galerienleiste)
5. Seiten- & Ebenen-Galerie (Galerienleiste)
6. Auswahl-Werkzeug
7. Foto-Werkzeug
8. Zeichen-Werkzeuge
9. Text-Werkzeug
10. Schatten-Werkzeug

11 Reiter für alle offenen Dokumente - das Symbol kennzeichnet den Dokumententyp.

12 Farbleiste

Hinweis: Alle Infoleisten von Web Designer haben eine verbesserte Textdarstellung für bessere Lesbarkeit, wenn ClearType in der Windows-Systemsteuerung aktiviert ist.

In der oberen Leiste gibt es fünf Schaltflächen, die sich auf Website-Funktionen beziehen. Zwei von ihnen haben Ausklappleisten. Diese werden angezeigt, wenn Sie mit der Maus über die Symbole fahren und beinhalten weitere Web-Funktionen.



1 Seitenvorschau, Website-Vorschau

2 Linkeigenschaften

3 Website-Optionen (Ausklappleiste)

4 Exportieren (Ausklappleiste)



Bewegen Sie den Mauszeiger über die jeweiligen Schaltflächen auf der Ausklappleiste für einen Tooltip.

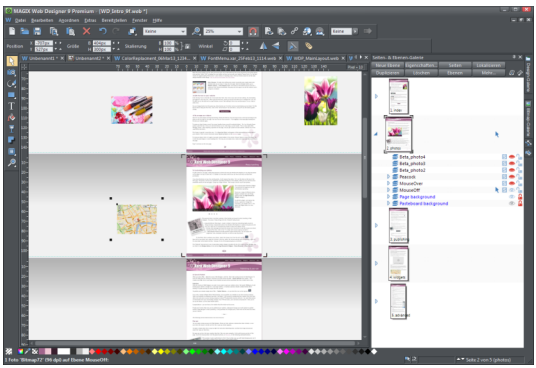
Sie können eine Website auf zwei verschiedene Weisen erstellen. Entweder starten Sie mit einer vorgefertigten Vorlage und passen Text, Fotos und Farbschema an. Oder Sie erzeugen eine Website von Grund auf, indem Sie alle erforderlichen Elemente, also Text, Grafik, Fotos und Platzhalter wie gewünscht auf der Seite anordnen.

Hinweis: Standardmäßig öffnet Web Designer ein neues Dokument mit nur einer Seite. Um alle Seiten eines Website-Dokuments anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie **MEHRSEITIGE ANZEIGE**. Sie können jetzt im Fenster von Web Designer hoch- und runterscrollen, um alle Seiten des Dokuments zu sehen.

Seite zoomen/scrollen/verschieben

Diese gängigen Operationen können sehr einfach ausgeführt werden:

- Um in die Seite hinein oder heraus zu zoomen, halten Sie „Strg" gedrückt und benutzen Sie das Mausrad
- Um die Seite zu verschieben, drücken Sie die Mausrad-Taste und schieben Sie die Maus (Ja, das Rad ist auch eine Taste).
- Um zu scrollen, benutzen Sie das Mausrad (oder die Scrollleisten natürlich)



Web-Dokumente werden standardmäßig einseitig, Druckdokumente mehrseitig angezeigt. Zwischen diesen Ansichten wechseln Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf Seite oder Arbeitsbereich klicken und **MEHRSEITIGE ANZEIGE** im Kontextmenü ein- bzw. ausschalten. Links sehen Sie ein Beispiel für die mehrseitige Anzeige.

Elemente können zwischen Seiten verschoben werden. Wenn Sie seitenübergreifende Änderungen am Farbschema vornehmen, können Sie sehen, wie sich die Änderungen auf alle Seiten auswirken. Die aktuelle Seite ist mit vier Eckklammern gekennzeichnet.

In diesem Beispiel sehen Sie Elemente, die im Arbeitsbereich neben den Seiten abgelegt wurden. Der Arbeitsbereich ist nützlich, um Zwischenstände oder zu bearbeitende Grafiken, Fotos oder sonstige Objekte abzulegen. Diese Objekte werden nur dann als Teil Ihrer Website exportiert, wenn sie sich auf der Arbeitsbereichshintergrund-Ebene befinden. In diesem Fall werden Sie als Teil des Website-Hintergrunds behandelt, auf allen anderen Ebenen werden sie ignoriert.

Ausklappleisten

Einige Werkzeuge auf der Standard-Werkzeugleiste sind unter einem gemeinsamen Symbol zusammengefasst. Diese Symbole haben in der unteren rechten Ecke eine kleine dreieckige Markierung. Wenn Sie den Mauszeiger über eins dieser Symbole bewegen, erscheint eine Ausklappleiste. Die Leiste enthält die anderen Symbole, die in dieser Gruppe zusammengefasst sind. Fahren Sie mit der Maus über die Symbole, um einen Tooltip zu sehen, und klicken Sie auf das gewünschte Werkzeug, um es auszuwählen.

Wählen Sie eines dieser „modalen" Werkzeuge von einer Ausklappleiste, wird es zum Hauptwerkzeug dieser Gruppe. Sie sehen das daran, dass sein Symbol jetzt auf der Hauptwerkzeugleiste dargestellt wird.

Auch auf der Symbolleiste oben im Fenster gibt es einige Ausklappleisten. Darin werden ebenfalls verwandte Funktionen unter einem einzelnen Symbol zusammengefasst. Sie sind dadurch bequem erreichbar, ohne zuviel Platz auf der Werkzeugleiste einzunehmen.

Siehe Web Designer anpassen“ (siehe Seite 533) für weitere Informationen zu Ausklappleisten.

Objekte auf der Seite

Egal, ob Sie nun eine bestehende Vorlage anpassen oder Ihre eigenen Grafiken erstellen, alles lässt sich frei auf der Seite anordnen, drehen, skalieren und an die gewünschte Position verschieben.Auch die Seitengröße können Sie Ihren Wünschen anpassen und neue Seiten hinzufügen. Bestimmte Funktionen, wie das Ändern des Farbschemas, wirken sich auf alle Seiten gleichzeitig aus.

Dies sind die grundlegenden Arten von Seitenelementen:

- **Text:** Mit dem **TEXT-WERKZEUG** können Sie alles von Ein-Wort-Überschriften über Textspalten bis zu Textblöcken, die über mehrere Textrahmen gehen, erstellen. Sie können auch Aufzählungen und nummerierte Listen erstellen. Die Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS** bietet die Möglichkeit, Schriftart, -größe, Zeilenabstand usw. einzustellen. Sie können die Textgröße entweder im **AUSWAHL-WERKZEUG** oder auf die übliche Weise durch Textauswahl und Ändern der Punkt- oder Pixelgrößen, anpassen. Sie können sogar Text um jede Achse drehen und mit der **TEXT DARUNTER ABWEISEN**-Funktion (Auswahl durch Klick mit der rechten Maustaste auf ein Objekt) Text um Objekte auf der Seite (z. B. Fotos) laufen lassen.
- **Grafiken:** Jede Art von Logo, Überschrift und die meisten Buttons, die sich auf Ihrer Website befinden, sind Grafiken. Web Designer ist ein Vektorgrafik-Programm. Das bedeutet, Sie können ohne Qualitätsverlust die Form oder Größe Ihrer Grafiken ändern oder diese rotieren (anders als bei Pixelbearbeitungs-Programmen wie Photoshop). Und obwohl es keinen Standard für Vektorgrafiken auf Webseiten gibt (für Websites müssen alle Grafiken entweder im JPG-, GIF- oder PNG-Format sein), erstellt Web Designer automatisch die richtige Größe und das richtige Format. Wenn Sie zum Beispiel ein farbiges Feld hinter Ihrem Text erzeugen wollen, machen Sie dies, indem Sie ein Rechteck- oder abgerundetes Rechteck zeichnen und dieses hinter Ihrem Text platzieren. Wenn Sie Ihre Website exportieren, wird die Grafik automatisch in eine PNG-Grafik mit der richtigen Auflösung umgewandelt.
- **Fotos:** Es gibt wenige Websites, die nicht in irgendeiner Weise Fotos enthalten. MAGIX Web Designer Premium hat mehrere Fotobearbeitungs-Werkzeuge. Sie können Fotos per Drag & Drop direkt von Ihrer Kamera oder aus dem Explorer-Fenster auf die Seite ziehen. Anschließend können Sie die Bilder drehen, optimieren und beschneiden. Web Designer erzeugt automatisch JPG-Bilder in der korrekten Auflösung. Bilder in Vorlagen auszutauschen funktioniert auch über Drag & Drop - außerdem können Sie die Größe und

Neigung der Fotos „in“ Ihrem Rahmen sehr einfach anpassen. Sie können auch sehr elegant Miniaturansichten von Fotos erzeugen, die beim Anklicken als vergrößerte Version in einem Popup-Fenster geöffnet werden und die optional Galerie-Steuerelemente enthalten können, die es den Seitenbesuchern erlauben, sich durch die Fotos zu klicken oder eine automatische Slideshow zu betrachten.

- **Platzhalter:** Dies sind grafische Objekte auf der Seite, die die Größe und Position von dynamischen „Widgets” wie Flash-Animationen, Videos oder Formularen repräsentieren. Wird Ihre Website exportiert, wird die Platzhalter-Grafik durch den Code ersetzt, der zum Funktionieren des Widgets erforderlich ist, sodass das fertige Widget an gleicher Stelle auf der Seite auftaucht. Für Einzelheiten lesen Sie das Kapitel „Website Widgets“ (siehe Seite 457).

Kontextmenüs (Rechtsklick)

Beim Rechtsklick auf ein Objekt im Arbeitsbereich von MAGIX Web Designer Premium öffnet sich ein Kontextmenü, in dem nützliche Menübefehle aufgelistet werden, die für das angeklickte Objekt relevant sind. Wenn Sie beispielsweise ein vorher gezeichnetes Rechteck mit der rechten Maustaste anklicken, enthält das Menü nur Befehle, die für Rechtecke sinnvoll sind.

Wenn Sie dagegen ein Foto anklicken, betreffen einige Menüoptionen nur Fotos, während andere sind die selben sind wie bei Rechtecken. Die für ein Objekt spezifischeren Befehle sind im Kontextmenü weiter oben aufgelistet, für Rechtecke z. B. sind es die ersten drei Befehle, die sich nur auf Rechtecke anwenden lassen.

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite und den Arbeitsbereich klicken, um ein Menü mit Operationen zu erhalten, die für den Seiten- und Arbeitsbereichshintergrund anwendbar sind.

Wenn Sie mehrere Objekte auswählen und mit der rechten Maustaste klicken, enthält das Menü spezielle Befehle für Mehrfachauswahlen wie etwa Gruppieren, Anordnen oder Zusammenfügen sowie die üblichen Aktionen wie Ausschneiden, Kopieren oder Löschen. Genauso sehen Sie bei vorher gruppierten Objekten spezifische Aktionen für Gruppen.

Sie sollten jedes einzelne Objekt und auch mehrere ausgewählte Objekte rechts anklicken, um das für diese Objekte spezifische Kontextmenü zu öffnen. Schon nach kurzer Zeit wissen Sie immer, welche Aktionen Sie schnell über das Kontextmenü erreichen können.

Objektbasiertes Webdesign

Alle vorher beschriebenen Elemente werden gemeinsam als Objekte bezeichnet.

Einer der einzigartigen Vorteile von Web Designer ist, dass Sie jedes Objekt überall absolut frei platzieren können. Ihre Website wird alles so übernehmen.



Das **AUSWAHL-WERKZEUG** kann dazu benutzt werden, Objekte auf der Seite auszuwählen und zu bewegen (einfach ziehen), zu skalieren und zu drehen.

Sie können die Objektreihenfolge (ob ein Objekt vor oder hinter anderen auf der Seite erscheint) ändern, entweder indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und **ANORDNEN** wählen oder mithilfe des **ANORDNEN**-Menüs. Im **AUSWAHL-WERKZEUG** können Sie die Größe von Objekten ändern, indem Sie an den Ecken des Objekts an den Größenanfassern ziehen. Sie können Objekte drehen, indem Sie innerhalb der Eckanfasser ziehen. Und obwohl Websites keinen gedrehten Text unterstützen, erzeugt Web Designer automatisch eine passende Grafik, so dass das Resultat immer richtig aussieht.



Sie fügen Ihrem Dokument oder Ihrer Website Text hinzu, indem Sie im **TEXT**-Werkzeug irgendwo auf die Seite klicken und anfangen zu schreiben.

Im **TEXT-WERKZEUG** erzeugen Sie Textspalten, indem Sie eine horizontale Linie aufziehen. Textfelder werden durch vertikale Linien erstellt. Lesen Sie auch den Abschnitt zum Thema Text (siehe Seite 265) im PDF-Handbuch und das Kapitel „Arbeiten mit Text“ (siehe Seite 222) für eine komplette Aufzählung der Textfunktionen in MAGIX Web Designer Premium.



Sie können die Zeichenwerkzeuge benutzen, um Rechtecke, abgerundete Rechtecke, Kreise und Ellipsen zu erzeugen und so ziemlich jede andere Form, indem Sie das **FORM-WERKZEUG** benutzen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Zeichenwerkzeuge“ (siehe Seite 64) im PDF-Handbuch.



Objektreihenfolge

Alle Objekte auf der Seite sind übereinander angeordnet. Das Objekt, welches zuletzt gezeichnet oder erstellt wurde, ist immer ganz oben, das heißt, vor allen anderen Objekten. Sie können die Objekt-Reihenfolge anpassen, indem Sie die Optionen aus dem Menü **ANORDNEN** verwenden.

Indem Sie Strg + B drücken (**ANORDNEN > IN DEN HINTERGRUND**) wird das Objekt hinter alle anderen bewegt. Auf ähnliche Weise bringt Strg + F alle ausgewählten Objekte nach vorn vor alle anderen Objekte.

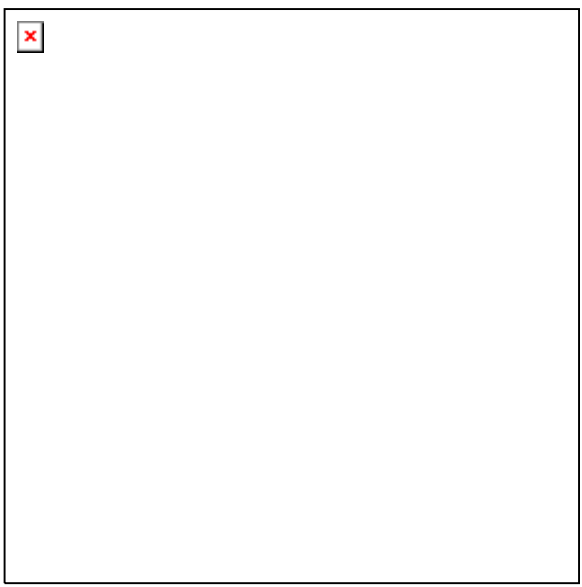
Es gibt unabhängig davon auch noch Ebenen. Alle Objekte können in benannten Ebenen zusammengefasst werden; jede Ebene kann ein- bzw. ausgeschaltet werden, um alles auf der Ebene zu zeigen oder zu verbergen.

Auswahl-Werkzeug



Mit diesem Werkzeug können Sie alle Objekte auf Ihrer Seite auswählen, bewegen, skalieren, beschneiden und drehen.

Das alles machen Sie entweder durch Ziehen an den Objekten oder den Objektanfassern; alternativ können Sie genaue Zahlenwerte eingeben. Das ausgewählte Objekt wird mit acht Anfassern entlang der Außenkante angezeigt. Die Statusleiste am unteren Bildschirmrand zeigt ebenfalls an, was Sie ausgewählt haben



Wählen Sie ein Foto aus, erscheinen die Smart-Anfasser (links zu sehen). Mit diesen können Sie Ihr Foto beschneiden, skalieren, drehen und abrunden. Ziehen Sie an einem der Eckanfasser, um die Größe eines Objekts zu ändern. Ziehen Sie direkt innerhalb der Eckanfasser (wie in der Mitte angezeigt), um das Objekt zu drehen, zu skalieren oder zu dehnen. Die Rotationsanfasser erscheinen, wenn Sie erneut auf das Objekt klicken, mit ihnen können Sie das Objekt um einen Anker herum drehen und neigen (rechts im Bild).

Objekte schrittweise bewegen

Mit den Pfeiltasten kann man Objekte schrittweise, Pixel für Pixel, bewegen. Wenn Sie dabei die Umschalt-Taste gedrückt halten, bewegen sich die Objekte um zehn Pixel.

Objekte drehen

Objekte können auf zwei Arten gedreht werden. Klicken Sie ein zweites Mal auf das Objekt, damit die Auswahlanfasser zu Rotationsanfassern werden, an denen Sie dann ziehen können. Wenn die rechteckigen Auswahl-Anfasser gezeigt werden, können Sie auch den Mauszeiger knapp innerhalb der Eckanfasser bewegen, bis der Mauszeiger sich zu einem Dreh-Anzeiger verändert. Dann können Sie das gewählte Objekt durch Ziehen drehen.

Infoleiste

Wird ein Objekt ausgewählt, zeigt die Infoleiste über dem Dokument alle verfügbaren Einstellungen für das aktuelle Werkzeug an.

Wichtig: Die Leiste verändert sich je nach ausgewähltem Werkzeug.

Dies ist die Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS**:



Die Infoleiste über Ihrem Dokument zeigt die Funktionen des ausgewählten Werkzeugs.

Sie können Zahlenwerte in jedes Feld eingeben; um z. B. die Größe eines Objektes um 20% zu reduzieren, können Sie 80% in das W-Feld eintragen (also eine prozentuale Größe). Das kleine Schloss bestimmt, ob Höhe und Breite zusammen verändert werden sollen.

Objekte kopieren

Sie können die üblichen Befehle **KOPIEREN** (Strg + C) und **EINFÜGEN** (Strg + V) aus dem **BEARBEITEN-** oder Kontextmenü verwenden, aber wirklich schnell geht es, wenn Sie mit gedrückter rechter Maustaste an einem Objekt ziehen.

Sie können eine ganze Seite – innerhalb eines Dokuments oder auch zwischen verschiedenen Dokumenten – kopieren und einfügen (siehe „Seiten kopieren und einfügen“ (siehe Seite 89) im PDF-Handbuch).

Website-Symbolleiste

Die Symbolleiste **WEBSITE** bietet bequemen Zugriff auf häufig benutzte Web-Funktionen.



1 Vorschau

2 Link

3 Website-Optionen

4 Export



Bewegen Sie den Mauszeiger über die Schaltflächen in der Ausklapp-Leiste für einen Tooltip mit Hinweisen zur Funktion dieser Schaltfläche.

Website erstellen

Es gibt zwei Arten, eine neue Website zu erstellen. Entweder Sie starten mit einer vorgefertigten Vorlage und passen Text, Fotos und Farbschema an. Oder Sie erzeugen eine Website von Grund auf, indem Sie alle erforderlichen Elemente, Texte, Grafiken, Fotos und Platzhalter wie gewünscht auf der Seite anordnen.

Platzhalter sind Objekte auf der Seite, welche in der fertigen Website durch Elemente wie Flash-Animationen, YouTube-Videos, interaktive Karten und andere „Widgets" ersetzt werden.

Vorschau Ihrer Website

Wenn Sie in Web Designer eine Website erzeugen, zeigt ihnen das Dokument eine akkurate statische Vorschau, aber um das Verhalten der Pop-ups, MouseOver-Effekte, Flash-Animationen und anderer Widgets zu kontrollieren, müssen Sie die richtige Browser-Vorschau benutzen.



Dazu gibt es zwei Vorschau-Optionen in der Web-Werkzeugleiste.



SEITEN-VORSCHAU: Nur die aktuelle Seite wird exportiert und angezeigt. Dies ist nützlich, wenn Sie eine umfangreiche Website bearbeiten, deren Export als Ganzes längere Zeit in Anspruch nimmt. So können Sie sich schnell mal die Seite anschauen, an der Sie gerade arbeiten, ohne den Rest mit exportieren zu müssen.



WEBSITE-VORSCHAU Alle Seiten Ihrer Website werden exportiert und das Vorschaufenster geöffnet. Daher sollten alle Seiten und Links Ihrer Website funktionieren.

Mit den Navigationsschaltflächen oben im Vorschaufenster können Sie sich auf der Seite vor- und zurückbewegen, genau wie bei einem richtigen Browser. Die

Startseiten-Schaltfläche (Home) bringt Sie wieder zurück auf die Seite, von der Sie die Vorschau begonnen hatten.





Für eine Vorschau Ihrer Website oder -seite im Vollbildmodus klicken Sie die Schaltfläche **VOLLBILD-ANZEIGE** in der rechten oberen Ecke des Vorschaufensters (drücken Sie „ESC" oder „F11", um zur normalen Anzeige zurückzukehren) Wenn Sie das Vorschaufenster schließen und später wieder öffnen, behält Web Designer den letzten verwendeten Anzeigemodus bei, also normal, maximiert oder Vollbild.

Wenn Sie Ihre Website noch nicht exportiert hatten, wird diese Vorschau in einen temporären Ordner exportiert. Sobald die Website exportiert wurde, wird jedes mal, wenn Sie die Vorschau aufrufen, an diese Stelle neu exportiert, sodass bei der Vorschau die exportierte Website regelmäßig aktualisiert wird.

Browser für die Vorschau auswählen

Voreingestellt benutzt die Vorschau eine vereinfachte Version des Internet Explorers, Sie können aber auch einen anderen der sechs populärsten Browser zur Vorschau benutzen.

Für die Anzeige der Seite in Ihrem Lieblings-Browser, klicken Sie die entsprechende Schaltfläche oben im Vorschaufenster.

Hinweis: Es sind nur die Schaltflächen aktiv, für die der entsprechende Browser auch installiert ist.

 Vorschau der Seite in Google Chrome

 Vorschau der Seite in Mozilla Firefox

 Vorschau der Seite im Internet Explorer

 Vorschau der Seite in Opera

 Vorschau der Seite in Safari

 Vorschau der Seite in Microsoft Edge (nur in Windows 10)

Klicken Sie auf eine der Schaltflächen, um die Seite aus dem Vorschaufenster im entsprechenden Browser zu laden.

Wenn Sie sich die Seite in einem anderen Browser als den hier aufgeführten anschauen wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die exportierte .htm-Datei und wählen Sie **ÖFFNEN MIT...** oder ziehen Sie die Datei einfach in ein offenes Browserfenster. Sobald Sie Ihre Website exportiert haben, wird jedes Mal, wenn Sie die Vorschau-Schaltflächen anklicken, auch die exportierte Datei aktualisiert; Sie müssen also nur die „Neu laden"-Schaltfläche Ihres Browsers betätigen (oder F5 drücken).

Vorlagen, Cliparts und Widgets verwenden.

Öffnen Sie den **ONLINE-CONTENT-KATALOG** mit Menü **„EINFÜGEN"** > **„AUS „CONTENT-KATALOG"** (oder benutzen Sie Menü **„DATEI"** > **„NEU AUS DEM CONTENT-KATALOG"**).

Der Katalog zeigt Ordner an, die eine Auswahl an Website-Designs und dazu passenden Grafikdateien mit einem speziellen Thema enthalten. Unter **„WEBSITES"** > **„WEBSITE-VORLAGENTHEMEN (ALLGEMEIN)"** finden Sie alle verfügbaren Vorlagen, um schnell eine hochwertige Website zu bauen. Unter **„WEBSITES"** > **„WEBSITE-VORLAGENTHEMEN (GESCHÄFTLICH)"** finden Sie fertige Websites für spezielle Branchen, mit denen Sie schnell Ihre eigene Geschäfts-Website erstellen.

In jedem dieser Website-Themen finden Sie verschiedene Seitenlayouts und nützliche Designelemente. Jedes Thema enthält auch eine komplette Website-Vorlage und verschiedene „Farbschemata". Sie können die gesamte Website umfärben, indem Sie ein Farbschema aus dem Katalog auf in eine Seite importieren. Beim Importieren von Farbschemata und Vorlagen auf Ihre Seite werden diese gleichzeitig auch zur **LOKALEN DESIGN-GALERIE** hinzugefügt.

Unter **KOMPONENTEN** finden Sie eine Vielzahl von Grafiken und Widgets, angefangen von Buttons, Navigationsleisten und Textfeldern bis hin zu Formularen, E-Commerce-Funktionen und Foto-Slideshows, die Sie in Ihre Website einfügen können. Importieren Sie direkt aus dem Katalog auf Ihre Seite Sie werden gleichzeitig auch zur **LOKALEN DESIGN-GALERIE** hinzugefügt. Wenn Sie online sind, wird der Katalog automatisch aktualisiert, so dass die neuesten Vorlagen und Erweiterungen verfügbar sind.

Neue Seiten zu Ihrer Website hinzufügen

Sie können jede Vorlage aus dem **ONLINE-CONTENT-KATALOG** / **DESIGN-GALERIE** (siehe Seite 42) auf Ihre Seite ziehen. Wenn es sich dabei um eine Seiten-Vorlage handelt, wird automatisch eine neue Seite zu Ihrer Website hinzugefügt. Vorher werden Sie gefragt, ob Sie die Farbänderungen übernehmen möchten. Wenn Sie ein Element, wie etwa einen Button, eine Überschrift oder ein Foto, einfügen, wird es an der Stelle

eingefügt, wo Sie es ablegen; Sie werden auch gefragt, ob Sie die Farbänderungen übernehmen möchten.



Um eine neue Seite mit demselben Design hinzuzufügen, klicken Sie am besten mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen **DUPLIZIEREN SEITE (SEITENNAME)** oder benutzen die **KOPIE VON AKTUELLER SEITE EINFÜGEN**-Schaltfläche auf der Hauptwerkzeugleiste.

Dadurch wird eine Kopie der aktuellen Seite eingefügt. Sie können dann die Elemente nach Belieben löschen oder bearbeiten. Das hat den Vorteil, dass Sie dieselbe Navigationsstruktur beibehalten können.

Oder Sie kopieren eine bestehende Seite und fügen Sie in dasselbe oder ein anderes Dokument ein. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Teil der Seite und wählen Sie **KOPIEREN SEITE (SEITENNAME)**. Im Zieldokument klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Seite und wählen **EINFÜGEN > EINFÜGEN SEITE (SEITENNAME)** (oder drücken Strg + V).

Die neue Seite aus der Zwischenablage wird unmittelbar hinter der ausgewählten Seite eingefügt. Die eingefügte Seite übernimmt die Seitengröße des Dokuments, in welches sie eingefügt worden ist (wenn in den Seitenoptionen (Menü **DATEI > SEITENOPTIONEN...**) die Option **AUF ALLE SEITEN IM DOKUMENT ANWENDEN** aktiv ist). Ebenen, Attribute und alle auf der Seite befindlichen Objekte werden ebenfalls eingefügt.



Sie können eine neue, leere Seite hinzufügen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite klicken und **NEUE SEITE** wählen, oder Sie benutzen die Schaltfläche **NEUE LEERE SEITE NACH AKTUELLER SEITE EINFÜGEN** in der Ausklappleiste „Seite".



Sie können eine Seite löschen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite klicken und **LÖSCHEN SEITE (SEITENNAME)** wählen, oder Sie benutzen die Schaltfläche **AKTUELLE SEITE LÖSCHEN** in der **AUSKLAPPLEISTE „SEITE".**

Videos, Flash und andere Widgets einbetten

Sie können eine große Zahl interaktiver Elemente, sog. Widgets einbinden; YouTube-Videos, Google Maps, Flash-Dateien oder HTML-Codeabschnitte („Snippets"). Dies geschieht über Platzhalter, also Objekte (einfache Rechtecke oder Fotos), mit denen HTML oder eine Flash-Datei verknüpft ist. Wenn Sie Ihre Website speichern, wird der Platzhalter durch diese Datei bzw. diesen HTML-Code ersetzt.

Die **DESIGN-GALERIE** enthält eine regelmäßig aktualisierte Auswahl von Widgets verschiedener Anbieter. Sie finden diese in den Ordnern unter **SEITENELEMENTE**. Ziehen Sie diese per Drag & Drop auf Ihre Seite. Bei Widgets von externen Anbietern öffnet sich ein Browserfenster, das Sie zur Seite des Anbieters bringt, wo Sie Ihr Widget auswählen und anpassen können. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie **EINFÜGEN** am unteren Rand des Browser-Fensters und das Widget wird auf der Seite eingefügt,

dabei wird automatisch ein Vorschaubild des Widgets erzeugt. Die anderen Widgets lassen sich lokal bearbeiten. Um sie zu konfigurieren, doppelklicken Sie auf diese, nachdem Sie sie auf Ihrer Seite abgelegt haben.

Oder Sie finden selbst Seiten, die Widgets anbieten und können genauso einfach den Code zu Ihrer Website hinzufügen.

Hover-Textfelder

Hover-Textfelder sind fertige Kombinationen aus weich gruppierten (siehe Seite 142) Foto- Text und Grafik-Komponenten, die sich skalieren und mit eigenen Farben, Text und Fotos anpassen lassen. Sie finden diese im Online-Content-Katalog **(SIEHE SEITE 42).**

Die Komponenten sind zwischen der MouseOff- und MouseOver-Ebene (siehe Seiten & Ebenen-Galerie (siehe Seite 465)) weich gruppiert, so denken Sie daran, dass Sie die normalerweise verborgene MouseOver-Ebene sichtbar machen müssen, wenn Sie alle Komponenten sehen wollen.

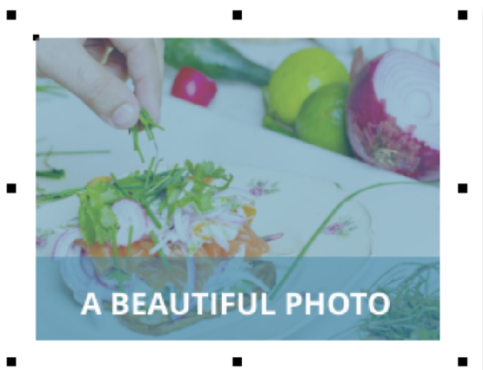


Foto-Textfeld mit MouseOver-Text-Ebene

Ziehen Sie ein Foto zum Ersetzen auf das Textfeld, benutzen Sie das Textwerkzeug (siehe Seite 573), um den Text zu ändern und ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste (siehe Seite 204) auf das Objekt, um das Farbschema zu ändern.



Eine Vorschau des Textfeldes geschieht auf die übliche Weise im eingebauten Browser mit den Vorschau-Schaltflächen.

Siehe MouseOff- und MouseOver-Ebenen (siehe Seite 71) für weitere Informationen.

Xara Fotoshow-Widget

Das **SLIDESHOW WIDGET** (im Ordner **KOMPONENTEN** > **BILDQUELLEN** > **FOTO-SLIDESHOWS & GALERIEN** im **CONTENT-KATALOG**) unterstützt eine Option, dass die Fotos die gesamte Breite des Browserfensters einnehmen.

Um diese Option anzuschalten, klicken Sie rechts auf das Widget auf der Seite, wählen Sie **WEBSITE-ELEMENT AUSGEDEHNT/FIXIERT** im Kontextmenü und schalten sie die Option **GANZE BREITE** im Dialog **WEBSITE-ELEMENT AUSGEDEHNT/FIXIERT** aus.

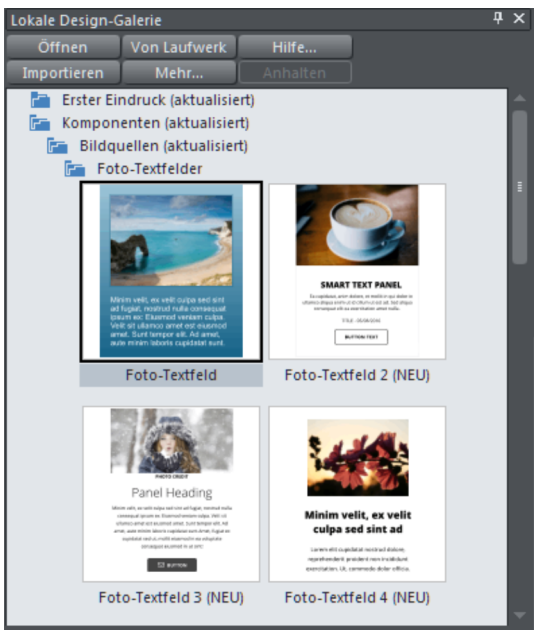
Siehe Fixierte und ausgedehnte Objekte auf Websites (siehe Seite 350) für mehr Informationen.

Lokale Design-Galerie

Diese Galerie ist der lokale Offline-Speicher für Inhalte, die aus dem **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 42) importiert wurden. wie der name schon sagt, zeigt sie nur Inhalte an, die lokal auf Ihrem Gerät verfügbar sind, weil sie entweder zusammen mit dem Programm installiert worden sind oder aus dem **CONTENT-KATALOG** herunter geladen wurden. Sie erleichtert die Suche und den Zugriff auf Designs, die Sie regelmäßig nutzen

So öffnen Sie die Galerie:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **LOKALE DESIGN-GALERIE** auf der Galerienleiste.
- Sie können auch **EXTRAS** > **GALERIEN** > **DESIGN-GALERIE** wählen.



Auf der Obersten Ebene gibt es Ordner für vier Hauptkategorien.

- Erster Eindruck

- Komponenten
- Websites
- Druck
- Präsentationen

Fügen Sie weitere Inhalte hinzu, indem Sie durch die Ordner blättern und die Schaltfläche **+ MEHR ONLINE...** klicken.Dadurch wird der entsprechende Ordner dieser Kategorie im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** geöffnet, von wo Sie Inhalte in die **LOKALE DESIGN-GALERIE** importieren können.Sie Ordnerstruktur der **LOKALEN DESIGN-GALERIE**ist ein Spiegelbild des **ONLINE-CONTENT-KATALOGS** und jeder Ordner der Galerie hat einen Link, mit dem Sie direkt in den zugehörigen Ordner im **CONTENT-KATALOG** springen, um schnell die anderen Inhalte dieses Ordners zum Herunterladen anzuzeigen. Jedes Designelement, dass aus dem Katalog geöffnet oder importiert wird, taucht auch in der Galerie auf, so dass sie es auch Offline verfügbar haben. Neu importierte Elemente werden außerdem im aktuellen Dokument geöffnet.

Sie können auch gelich eine ganze Kategorie auf einmal für den Offline-Zugriff herunter laden, indem Sie rechts auf den Namen der Kategorie klicken und **ALLE HERUNTERLADEN** wählen.

Sie öffnen eine Vorlage oder ein Designelement aus der Galerie als neues Dokument, indem Sie doppelklicken. Um es in Ihr aktuelles Dokument zu importieren, ziehen Sie diese per Drag & Drop in Ihr Design. Seitenvorlagen werden als neue Seite an Ihr aktuelles Dokument angehängt. Andere Vorlagen und Widgets werden auf der aktuellen Seite eingefügt.

Siehe „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 78) für weitere Infos zum Thema Galerien.

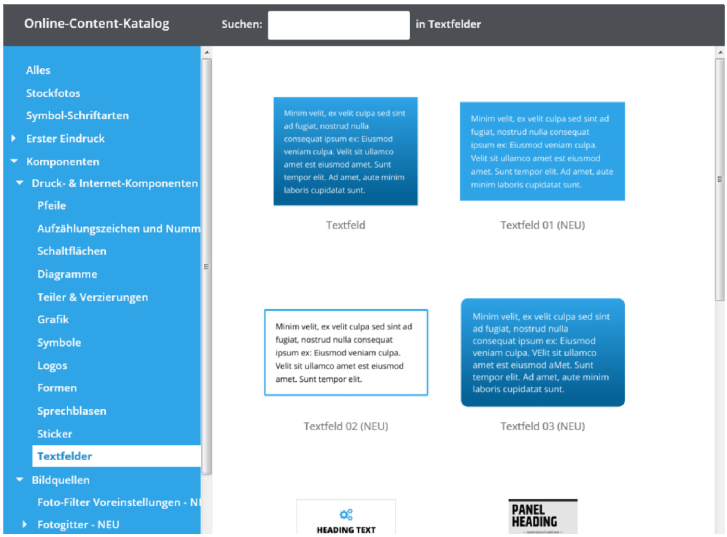
Online-Content-Katalog

Im Prinzip handelt es sich beim Content-Katalog um eine „Cloud“-Ergänzung der **LOKALEN DESIGN-GALERIE**. Die Inhalte befinden sich also im Internet und können nur über eine Internetverbindung abgerufen werden, bevor Sie in die Lokale Design-Galerie importiert werden können. Der Katalog enthält Web Designers komplette Bibliothek an Smart-Formen, Agenturfotos, Symbolen, Designvorlagen, Widgets und Vektor-Illustrationen und bietet eine einfache und intuitive Suchfunktion für diese Inhalte.

Aus dem Content-Katalog importierte Inhalte werden auf den PC heruntergeladen und bleiben auch ohne Verbindung zum Internet als Bestandteil der Lokalen Design-Galerie verfügbar.

So öffnen Sie den Content-Katalog:

- Wählen Sie **DATEI** > **NEU AUS DEM CONTENT-KATALOG** (Umschalt + Strg + Alt + K).
- Wählen Sie **„EINFÜGEN“** > **„AUS DEM CONTENT-KATALOG“** (Umschalt + Alt + I).



Online-Content-Katalog

Das Fenster des Katalogs kann an der unteren rechten Ecke skaliert werden. Sie können einen Suchbegriff eingeben, nach dem Sie in einer oder allen Kategorien suchen können oder sie gehen direkt durch die verschiedenen Kategorien links. Wenn Sie mit der Maus links über die Kategorien fahren, wird ein Vorschaubild angezeigt – Klicken Sie auf eine Kategorie, um diese aufzuklappen und auf der rechten Seite anzuzeigen. Bei Kategorien mit vielen Elementen gibt es oben rechts eine Seitensteuerung, mit der Sie die vorherige oder nächste Seite erreichen.

Ein Kataloginhalt lässt sich entweder mit Doppelklick importieren oder mit Klick auf die **IMPORTIEREN**-Schaltfläche, die auftaucht, wenn Sie die Maus über den Inhalt bewegen. Nach dem Import wird der Katalog geschlossen. Wenn Sie wollen, dass der Katalog nach dem Import weiterhin geöffnet bleibt, drücken Sie beim Klicken zusätzlich die Umschalt-Taste.

Ein erweiterter Online-Content-Katalog für ein Jahr ist Teil Ihres Update Service. Er bietet jetzt:

- Reguläre Updates für die Vorlagen als Teil des Update Service
- Schlüsselwortsuche über den gesamten Katalog
- Eine logischere Struktur des Inhalts für flüssigeres Arbeiten

In der kostenlosen Testversion können die blau angezeigten Elemente während der Testphase genutzt werden. Die grauen Elemente sind erst nach dem Kauf und der Freischaltung des Programms verfügbar.

Agenturfotos

Eine weitere Kategorie links sind die **AGENTURFOTOS**. Diese werden durch die externe Firma Pixabay zur Verfügung gestellt, deshalb müssen Sie, wenn Sie das erste mal ein

solches Foto importieren, die Nutzungsbedingungen von **Pixabay** lesen und bestätigen. Sie müssen das aber für jeden benutzten Computer nur einmal tun und Sie können beliebig viele Fotos nutzen. Die Fotos sind unter der Creative Commons CC0 Lizenz veröffentlicht und komplett lizenzkostenfrei. Die Fotos können privat und kommerziell fast ohne Einschränkungen nutzen.

Es sind tausende Fotos verfügbar - wählen Sie einfach **AGENTURFOTOS** links aus und geben Sie Schlüsselworte in das Suchfeld oben ein, um passende Fotos zu finden. Oder Sie ersetzen ein existierendes Foto durch Rechtsklick und **„FOTO ERSETZEN" > „MIT AGENTURFOTO ERSETZEN"** aus dem Kontextmenü.

Cliparts

Neben den **AGENTURFOTOS** gibt es noch eine Kategorie Vektorgrafiken, **AGENTURILLUSTRATIONEN** Alle Bilder sind mit Schlagworten versehen, um einfach nach den benötigten Grafiken zu suchen. Da Vektorgrafiken enorm in der Größe variieren, werden Grafiken größer als 300px herunterskaliert. Ungruppierte Bilder werden außerdem für eine einfachere Bearbeitung in Gruppen zusammen gefasst. Da es sich um Vektorgrafiken handelt, können sie ohne Qualitätsverlust auf jede beliebige Größe ohne Qualitätsverlust skaliert werden.

Website-Farben

Alle Vorlagen benutzen eine kleine Anzahl an Grundfarben und verschiedene Schattierungen dieser Grundfarben. Der einfachste Weg, Ihre Seite neu einzufärben, ist eins der alternativen **Farbschemata** zu benutzen, die zu jedem Web-Thema im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** bzw. der **LOKALEN DESIGN-GALERIE** bereitgestellt werden. Ziehen Sie ein Schema auf eine Seite, um die gesamte Site umzufärben oder doppelklicken Sie auf das Schema.

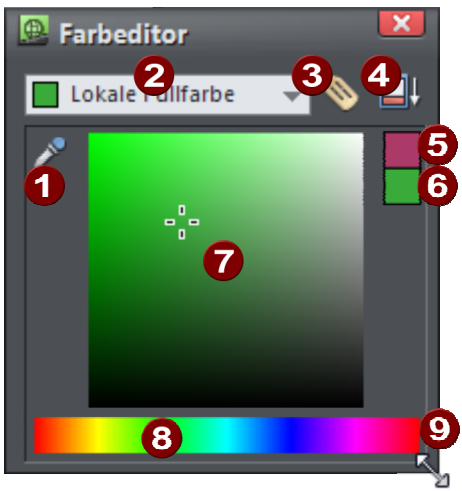
Sie können die einzelnen Grundfarben auch direkt bearbeiten. Diese werden „Benannte Farben" genannt und erscheinen auf der linken Seite der Farbleiste am unteren Rand des Fensters.



1. Aktuelle Linien-, Füll- und Texthintergrundfarbe
2. Farbeditor
3. Farbpipette
4. Keine Füllfarbe
5. Benannte „Themen"-Farben und verknüpfte Farben
6. Feste Palette an Standardfarben

7. Halten Sie den Mauszeiger über eine Farbe, um Ihren Namen anzuzeigen.
8. Statuszeile. Zeigt, was ausgewählt ist und liefert Hinweise.

Klicken Sie einfach auf eine der benannten Farben und wählen Sie die Option **„BEARBEITEN“** (wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Farbe fahren, sehen Sie den Namen als Tooltip).



1. Wenn Sie eine Farbe bearbeiten, können Sie die Farbpipette dazu verwenden, um eine Farbe vom Bildschirm aufzunehmen, und das sogar aus anderen offenen Fenstern.
2. Wählen Sie die zu bearbeitende Farbe: Füllfarbe/Linienfarbe des ausgewählten Objekts oder jede der benannten Grundfarben.
3. Klicken Sie auf das Namensschild-Symbol, um eine benannte Farbe zu erzeugen
4. Klicken Sie, um die erweiterten Farbeinstellungen zu öffnen
5. Vorherige Farbe
6. Aktuelle Farbe
7. Ziehen Sie hier, um eine Schattierung des ausgewählten Farbtons zu wählen
8. Ziehen Sie hier, um einen Farbton auszuwählen
9. Ziehen Sie hier, um das Fenster zu vergrößern.

Der Farbeditor bietet eine einfache Möglichkeit, um eine Farbe auszuwählen. Klicken Sie auf „Erweitert“, um RGB-Werte einzugeben.

Beachten Sie, dass wenn Sie auf diese Weise eine Grundfarbe ändern, alle verknüpften Schattierungen im Dokument ebenfalls geändert werden.

Formen einfärben

Sie können jede Form mit einer Farbe füllen, entweder durch Ziehen der Farbe aus der **FARBLEISTE** und Ablegen auf der Form oder dadurch, dass Sie zunächst das Objekt auswählen und dann auf die Farbleiste klicken und **FÜLLFARBE SETZEN** auswählen.



Klicken Sie alternativ auf das **FARBEDITOR**-Symbol (oder drücken Sie Strg+E), um den Farbeditor anzuzeigen. Sie können dort jede beliebige Farbe festlegen.

Sie können gezeichnete Objekte mit einem Farbverlauf belegen, indem Sie das **FÜLL-WERKZEUG** (siehe Seite 283) benutzen.

Importierte Cliparts einfärben

Wenn Sie eine Clipart-Grafik durch Ziehen aus der **DESIGN-GALERIE** importieren, die **IMPORT**-Option im **DATEI**-Menü verwenden oder eine .web- oder .xar-Datei auf Ihre Seite ziehen, werden Sie normalerweise gefragt, ob Sie die Farbeinstellungen anpassen möchten. Wählen Sie **NICHT ANPASSEN**, damit die benannten Farben dieser Grafik zur Farbleiste hinzugefügt werden. Ein Klick auf eine der Farben in der Farbleiste gibt Ihnen die Möglichkeit, die Farbe zu bearbeiten.

Die Farben von mehrfarbigen Objekten können Sie auch ändern, indem Sie diese auswählen und auf eine Farbe in der Farbleiste klicken. In einem Dialog werden Ihnen die aktuell vom Objekt verwendeten Farben angezeigt – klicken Sie auf diejenige, die Sie ändern möchten. Wenn Sie den Farbeditor öffnen, sehen Sie oben ebenfalls eine Farbliste mit denselben Farben – wählen Sie diejenige, die Sie bearbeiten möchten.

Fotos einfärben

Wenn Sie ein Foto einfärben, wird es zu einem „Halbton"-Foto. Beispiel: Um ein Foto schwarzweiß zu machen, wählen Sie es aus und klicken auf das weiße Farbfeld am Ende der Farbleiste. Sie können als helle und dunkle Farbe jede Farbe auswählen, nicht nur schwarz und weiß.

Hinweis: Wenn das Foto Teil einer Gruppe ist, wie es bei vielen Objekten in den Vorlagen und Cliparts der Fall ist, dann müssen Sie das Foto zunächst innerhalb der Gruppe auswählen. Das machen Sie, indem Sie Strg gedrückt halten, wenn Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** auf das Objekt klicken. Sie können das Foto auch direkt auswählen, indem Sie auf es im **FOTO-WERKZEUG** klicken.

Webseiten-Hintergründe

Die meisten Seitendesigns in der **DESIGN GALERIE** haben zwei Arten von Hintergrund. Einen breiten Arbeitsbereichs-Hintergrund, der sich hinter dem eigentlichen Seitenhintergrund auf der exportierten Webseite über das gesamte Browserfenster erstreckt. Und darüber den Seitenhintergrund, mit den verschiedenen Elementen, die die Webseite bilden.



1. Arbeitsbereichs-/Browser-Hintergrund
2. Seiten-Hintergrund

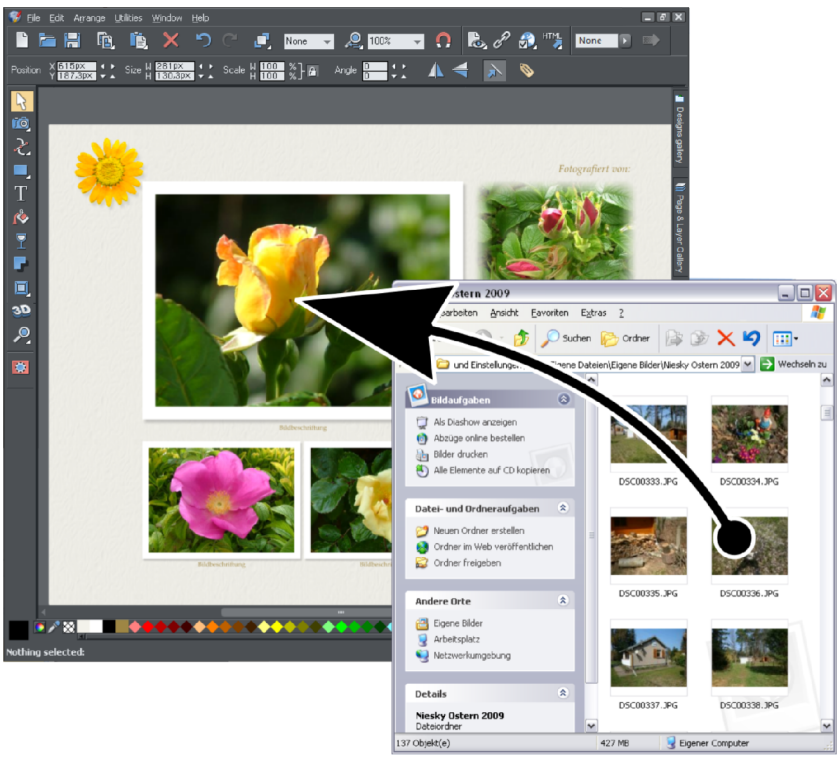
Sie können die **FARBE DES ARBEITSBEREICHS** oder des **SEITENHINTERGRUNDS** einfach ändern, indem Sie eine Farbe aus der **FARBLEISTE** per Drag & Drop darauf ziehen oder auch den **FARBEDITOR** benutzen.

Wenn Sie ein neues leeres Dokument anlegen ist die Seite voreingestellt transparent (keine Farbe), so dass Sie nur die Farbe des Arbeitsbereiches dahinter sehen, diese ist voreingestellt weiß. Sie sehen außerdem eine blasse Rechteck-Markierung, die die Begrenzung der Seite gegen den Arbeitsbereich anzeigt.

Zusätzlich gibt es noch eine große Anzahl an fertigen Hintergrundmustern, die Sie auch einfach aus der Design Galerie auf den Arbeitsbereich ziehen können. Siehe Webseiten-Hintergründe (siehe Seite 356) für mehr Einzelheiten.

Fotos

Sie können jedes Foto ersetzen, indem Sie es per Drag & Drop aus Ihrem Explorer auf ein Foto in Web Designer ziehen. Wenn Sie es auf den Hintergrund ziehen, wird es dort eingefügt, wo Sie es losgelassen haben. Alle eingefügten Bilder, die breiter als 500 Pixel sind, werden mit 500 Pixeln Breite angezeigt, aber Sie können die Größe natürlich mit dem Auswahl-Werkzeug ändern.



Lassen Sie Ihr Foto über einem bestehenden Bild los, um es zu ersetzen. Lassen Sie es über dem Hintergrund los, um es als neues Foto einzufügen

Wenn Sie ein bestehendes Foto ersetzen, wird das Foto-Werkzeug ausgewählt und die Smarten Foto-Bearbeitungsanfasser (siehe Seite 378) werden auf dem Foto angezeigt.

Mit den Bearbeitungsanfassern können Sie das Bild skalieren und rotieren, es innerhalb seines Rahmens verschieben, diesen Rahmen skalieren und sogar die Ecken des Rahmens abrunden.



Große Fotos importieren

Beim Import von hochauflösenden Fotos (über 1920 Pixel, entweder Höhe oder Breite) in ein Webdokument verringert MAGIX Web Designer Premium automatisch die Größe des Fotos auf HD-Bildschirmauflösung, ohne Sie zu fragen, ob Sie eine Version mit einer niedrigeren Auflösung importieren möchten. Für ein Web-Dokument sind die Bilder in der reduzierten Version mehr als hoch genug aufgelöst, um vernünftige Ergebnisse zu erzielen.

Wenn Sie jedoch ein großes Foto in ein Druck- oder Animationsdokument importieren, fragt Sie MAGIX Web Designer Premium, ob Sie eine Version Ihrer Fotos mit einer niedrigeren Auflösung importieren möchten. Wenn Ihr Dokument eine große Anzahl Fotos enthalten soll, sollten Sie diese Option wählen. Sonst haben Sie unter Umständen nicht genügend Speicher, um Ihr Dokument zu laden, zu bearbeiten und zu exportieren.

Foto-Werkzeug

Mit dem **FOTO-WERKZEUG** haben Sie viele Möglichkeiten, jedes Foto zu beschneiden oder zu optimieren.





Um ein Foto zu beschneiden, ziehen Sie einfach einen Rahmen über dem Foto auf, während Sie das **OPTIMIEREN-FOTO-WERKZEUG** ausgewählt haben. Sie können Schnittkanten anpassen, indem Sie an den Anfassern um das Foto ziehen.



Oder benutzen Sie das **BESCHNEIDEN-WERKZEUG** für eine erweiterte Kontrolle über den Beschnitt.

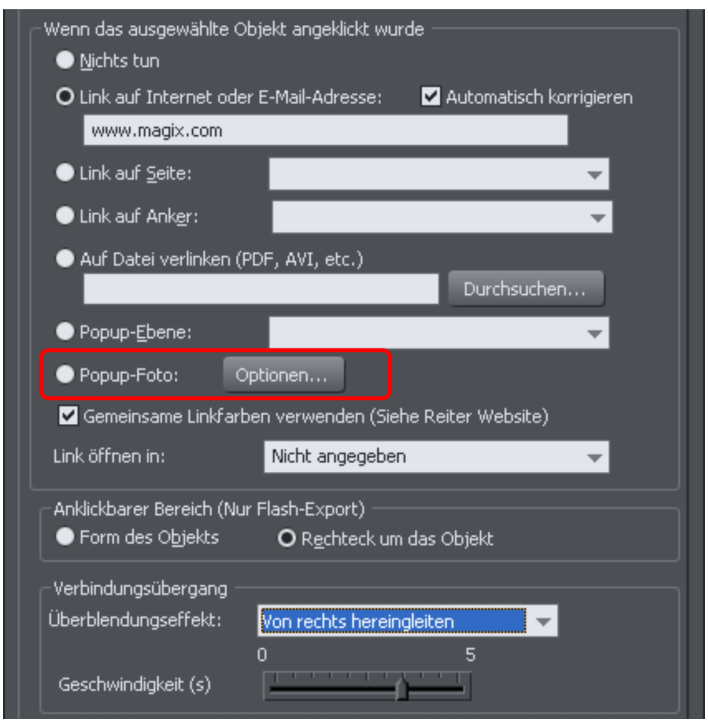
Lesen Sie den Abschnitt **Arbeiten mit Fotos** (siehe Seite 373) für Hintergrund-Informationen zur Art, wie MAGIX Web Designer Premium mit Fotos umgeht und den Abschnitt über das **FOTO-WERKZEUG**, um zu lernen, wie das **FOTO-WERKZEUG** verwendet wird.

Vorschau-Fotos mit Popups

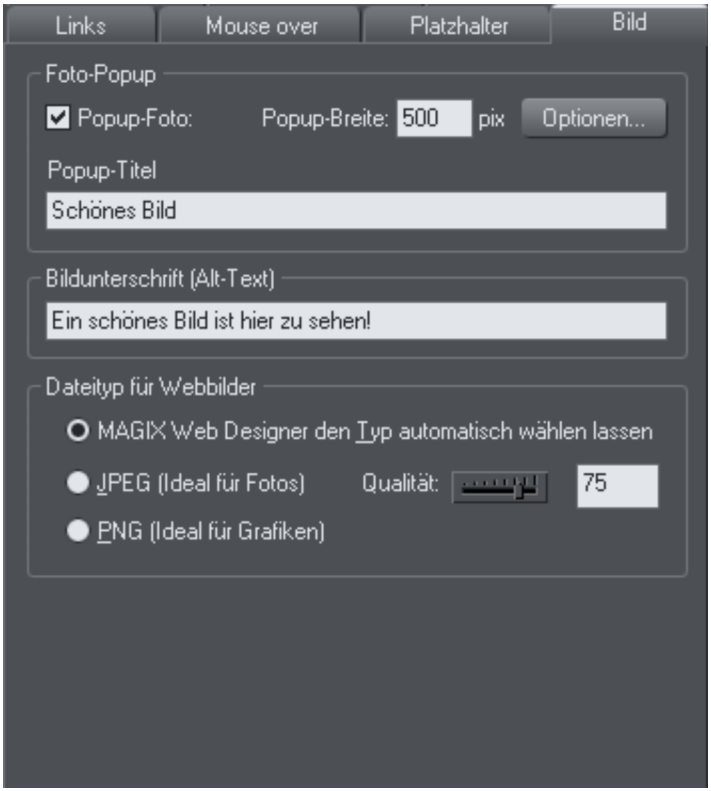
Sie können kleine Vorschau-Fotos erzeugen, die nach einem Klick eine größere Version zeigen. Verkleinern Sie einfach Ihre Fotos auf die übliche Weise mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**.

Wählen Sie das kleine Vorschau-Foto und aktivieren Sie die **POPUP-FOTO** Option im **LINK**-Reiter des Webeigenschaften-Dialogs (klicken Sie die **LINK-SCHALTFLÄCHE** in der **WEB-WERKZEUGLEISTE**).





Klicken Sie auf die Schaltfläche **OPTIONEN** neben der Popup-Foto-Option, um zum Reiter **BILD** im **WEBEIGENSCHAFTEN-DIALOG** zu wechseln.



Hier können Sie das Erscheinungsbild der Popups ändern. Mit einer Option können Sie einen Titel über jedem Foto anzeigen lassen. Im Eingabefeld **TITEL** bestimmen Sie den Titel für jedes Foto. Sie können auch optional unter jedem Popup-Foto eine Bildunterschrift anzeigen. Setzen Sie die **BILDBESCHREIBUNG** (Alt-Text) für die Vorschau im selben Dialog. Siehe Abschnitt „Popup-Fotos“ im Kapitel „Webeigenschaften-Dialog“ für alle Einzelheiten zu den verfügbaren Optionen.

Standardmäßig wird auch im Browser die Beschreibung (ALT-Tag im HTML) als Tooltip angezeigt, wenn Sie die Maus über das Vorschaubild bewegen. Um einen anderen Text anzuzeigen, typischerweise etwas wie „Zum Vergrößern klicken“, wenn die Maus über das Vorschaubild bewegt wird, gehen Sie in den Reiter **MOUSEOVER** und geben Sie bei **POPUP-TEXT ANZEIGEN** „Zum Vergrößern klicken“ ein.

Text

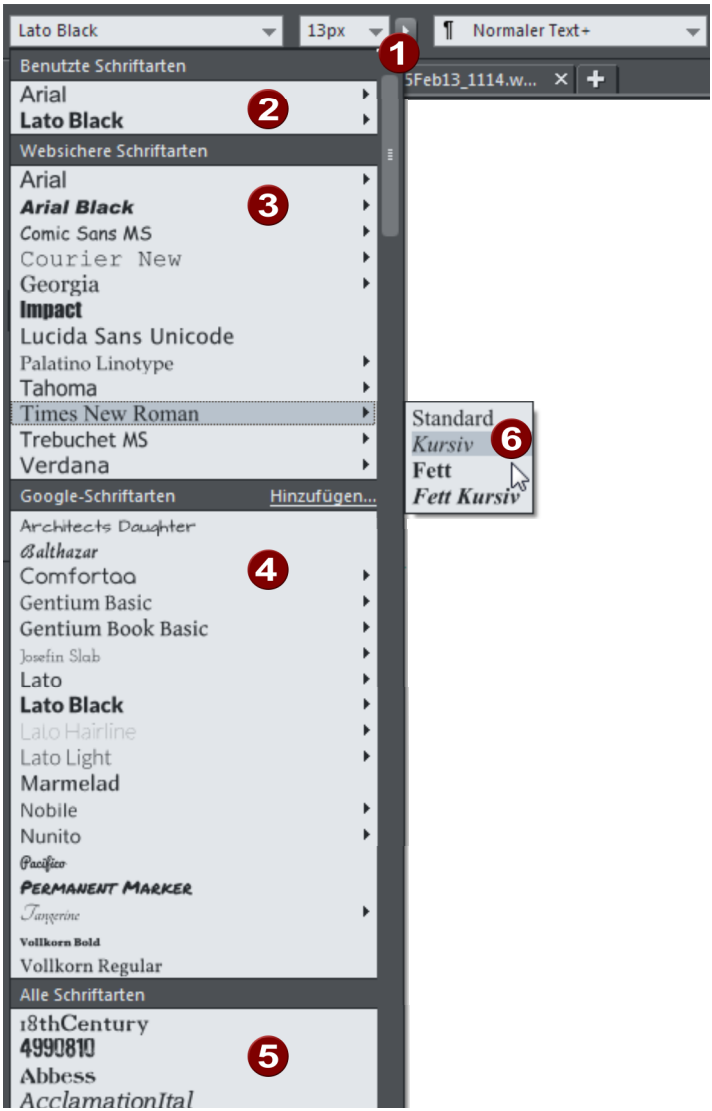


Sie können Text bearbeiten, indem Sie das **TEXT-WERKZEUG** auswählen und auf den Text klicken.

Sie haben alle üblichen Textbearbeitungsmöglichkeiten und können Text aus der System-Zwischenablage einfügen. Mit einem Doppelklick wählen Sie ein Wort, mit einem Dreifachklick wählen Sie eine ganze Zeile aus - das ist hilfreich, wenn man den gesamten Text eines Buttons auswählen möchte. Die Infoleiste bietet wie immer eine große Anzahl an Einstellungen für dieses Werkzeug. Wahlweise können Sie auch mit der rechten Maustaste auf den Text klicken und **ERWEITERTE TEXTEIGENSCHAFTEN** aufrufen.



Das Schriftarten-Menü zeigt eine Liste von Schriftarten und ist in vier Abschnitte eingeteilt. Der obere Abschnitt zeigt die im Dokument verwendeten Schriftarten, darunter finden Sie websichere Schriftarten, darunter die verfügbaren Google-Schriftarten und im untersten Abschnitt alle auf dem Computer installierten Schriftarten.



1. Popup für Schriftgröße
2. Im aktuellen Dokument verwendete Schriftarten
3. Websichere Schriftarten
4. Google-Schriftarten
5. Alle installierten Schriftarten
6. Verfügbare Stilvarianten für gewählte Schriftart. Nicht alle Schriftarten haben solche Varianten

„Hinzufügen“ im Google-Schrifartenbereich lässt Sie hunderte von Open-Source-Schrifarten, die Sie in Ihrer Website verwenden können, durchsuchen, herunterladen und installieren.

Im Schriftarten-Menü können Sie live Schriftarten auswählen. Während Sie mit der Maus durch das Menü fahren, ändert sich der ausgewählte Text, so dass Sie sehen können, wie Ihr Dokument mit der jeweiligen Schriftart aussähe.

Schriftgröße

Das Schriftgrößen-Feld zeigt die Schriftgröße in Pixeln, da dies die sicherste Methode ist, die Textgröße für den Gebrauch im Internet festzulegen. Sie können aber auch jede Größe in Punkt (oder jeder anderen Einheit) eingeben indem Sie einen Wert mit „pt“ (für Punkt) eingeben, z. B. „72 pt“ oder „1 cm“, die dann in die korrekte Pixelgröße umgerechnet werden.

Schriftarten in Website verwenden

Die websicheren Schriftarten können Sie in Websites sicher verwenden, da die allermeisten Computer und Geräte diese Schriftarten installiert haben. Zusätzlich können Sie eine der vielen hundert Google-Schriftarten verwenden, da diese durch den Webbrowser automatisch heruntergeladen werden, wenn jemand Ihre Seite betrachtet. Andere installierte Schriftarten können Sie auch verwenden. Diese werden in die Website eingebettet, wenn die Lizenz der Schriftart dies erlaubt. Siehe „Arbeiten mit Text (siehe Seite 222)“ für weitere Informationen.

Sobald Sie ein Textobjekt in eine Grafik umwandeln, können Sie jede Schriftart verwenden. Siehe unten den Abschnitt über Gruppen (siehe Seite 58) für Details.

Neue Textobjekte erstellen

Es gibt drei Arten von Textobjekten: eine einfache Textzeile, eine Textspalte und ein rechteckiges Textfeld. Um eine einfache Textzeile zu erzeugen, wählen Sie das **TEXT-WERKZEUG** und klicken Sie irgendwo auf den Hintergrund. Sie können nun anfangen zu schreiben. Um eine Spalte zu erzeugen, klicken auf dem Hintergrund und ziehen Sie eine horizontale Linie. Sie können die Spaltenbreite jederzeit anpassen. Um einen Textbereich zu erstellen, klicken und ziehen Sie diagonal. Sie können die Breite und Höhe des Textfeldes anpassen.

Gedrehter Text

Unüblicherweise (einzigartig für einen Webeditor) können Sie jedes Textobjekt, sogar Textspalten drehen, indem Sie die Drehen-Funktion des Auswahl-Werkzeugs verwenden. Da Webbrowser aber gedrehten Text nicht unterstützen, konvertiert Web Designer jeden gedrehten Text in eine Grafik, wenn die Seite als Website exportiert wird.

Aufzählungen und Nummerierte Listen

Mit den entsprechenden Schaltflächen auf der Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS** können Sie einfach Aufzählungen und nummerierte Listen eingeben. Mit Rechtsklick auf eine nummerierte Liste und der Option **„LISTENEIGENSCHAFTEN…"** können Sie das Nummerierungs-Schema ändern. Sie können auch Grafiken als Aufzählungszeichen oder Nummern in Ihren Listen verwenden. Für eine ausführliche Information dazu lesen Sie bitte das Kapitel Arbeiten mit Text (siehe Seite 222).

Weiche Schatten, Text mit Farbfüllung, transparenter Text

Sie können diese Effekte mit den entsprechenden Werkzeugen erzeugen. Beispiel: Wenn Sie bei gehaltener Maustaste mit dem Füll-Werkzeug über Text ziehen, entsteht ein Farbverlauf oder wenn Sie mit dem Schatten-Werkzeug an ihm ziehen, entsteht ein weicher Schatten.

In diesen Fällen wird Ihr Text von Web Designer für Ihre exportierte Website automatisch in eine Grafik umgewandet.

Textabweisende Objekte

Wenn Sie auf ein Objekt, z. B. ein Foto, rechtsklicken und die Menü-Option „**TEXT DARUNTER ABWEISEN** (siehe Seite 251)" auswählen, können Sie Text um das Objekt herumlaufen lassen, das über dem Text liegt.

Viele Objekte, z. B. Fotos, Seiten-Navigationen, Schaltflächen und Überschriften, die in den Vorlagen des **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 42) verwendet werden, weisen automatisch Text ab - Text fließt immer um diese Objekte, wenn Sie diese umher bewegen.

Abweisende Objekte weisen nur den Text ab, der sich hinter dem Objekt befindet - Sie müssen also gegebenenfalls das Objekt „In den Vordergrund" bringen, damit das Abweisen funktioniert (Strg+F). Alternativ können Sie ein Objekt auch nur für den Text innerhalb einer Ebene anweisend machen, so dass verhindert wird, dass Text in einer tiefer liegenden Ebene abgewiesen wird - siehe Ebeneneigenschaften (siehe Seite 472).

Alle Arbeitsschritte im **TEXT-WERKZEUG** sind live - der Text wird neu formatiert und fließt anders, während Sie die Spaltenbreite ändern oder textabweisende Objekte verschieben.

Hinweis: Sie können Text jetzt auch um verankerte Objekte (siehe Seite 56) herum abweisen lassen.

Verankerte Objekte

Soll ein grafisches Objekt genau neben einem bestimmten Teil eines Textblocks erscheinen, so kann dieses Objekt im Text verankert werden.

Klicken Sie rechts auf das Objekt und wählen Sie **AN TEXT VERANKERN.** Links oben am Objekt erscheint nun ein Anker-Symbol. Klicken und ziehen Sie dieses Symbol mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** an die Stelle im Text, an der Sie dieses Objekt verankern wollen. Das verankerte Objekt verschiebt sich nun zusammen mit dem Ankerpunkt, sobald Sie den Text bearbeiten.

Rechtschreibprüfung



Auf der Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS** ist eine Schaltfläche, mit der Sie die Optionen und Sprache der Rechtschreibprüfung auswählen.

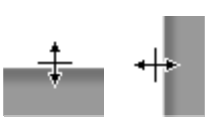
Wenn Sie **„RECHTSCHREIBUNG BEI DER EINGABE PRÜFEN“** auswählen, werden auch alle unbekannten Worte mit einer roten Punktlinie unterstrichen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Wort, um alternative Schreibweisen vorgeschlagen zu bekommen.

Seitengröße

Die Seiten im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** haben eine Breite, die auf die meisten Computerbildschirme passt. Das Erstellen von breiteren Seiten wird nicht empfohlen, selbst wenn Sie einen breiteren Computerbildschirm haben. Die Erfahrung zeigt, dass die meisten Betrachter eine feste Seitenbreite bevorzugen. Dennoch können Sie die Seitengröße selbst bestimmen.

Sie können jede beliebige Seitengröße im Reiter **SEITENGRÖßE** des Dialogs **OPTIONEN** (oder Rechtsklick > **SEITENOPTIONEN...** oder **DATEI**->**SEITENOPTIONEN**) festlegen. Es wird nicht empfohlen mehr als 990 Pixel zu nehmen, da dies die maximale Breite von vielen Bildschirmen ist (1024 minus etwas Abstand für die Scrollleiste). Weiter verbreitet ist eine Seitenbreite von etwa 800 Pixeln.

Die Höhe und Breite Ihrer Seite können Sie direkt durch Ziehen am unteren oder rechten Rand der Seite verändern. Wählen Sie dazu das **AUSWAHL-WERKZEUG** und führen Sie den Mauszeiger über die untere Kante der Seite, der Mauszeiger verändert sich und zeigt an, dass Sie nun durch Ziehen die Seitenhöhe verändern können. Sie werden auch gefragt, ob diese Änderung alle Seiten des Dokuments oder der Website betreffen soll oder nur die aktuelle Seite.



Ihre Arbeit speichern. Eine Website erzeugen

Benutzen Sie die Menüoptionen **SPEICHERN** oder **SPEICHERN UNTER** um Ihren Fortschritt zu sichern. Damit wird eine Datei mit der Endung .web, dem Dateiformat von Web Designer, gespeichert (dabei handelt es sich nicht um eine Website). Es wird empfohlen, Ihre Arbeit von Zeit zu Zeit zu speichern. Wenn Sie Ihre Website später bearbeiten und aktualisieren wollen, müssen Sie auf diese Weise eine .web-Datei speichern.

Es wird auch empfohlen, die Funktion Automatische Sicherheitskopie zu aktivieren. Einstellungen dazu befinden sich im Reiter Sicherheitskopien des **OPTIONEN**-Dialogs. Wenn aktiv, werden in regelmäßigen Abständen Sicherheitskopien aller geänderten, offenen Dokumente gespeichert. Im Dialog kann auch festgelegt werden, wie sich das Programm beim Schließen verhält. Entweder Sie erhalten für jedes Dokument die übliche Sicherheitsabfrage, zu speichern oder die Änderungen zu verwerfen oder alle offenen Dokumente werden automatisch als Sicherheitskopie gespeichert und beim nächsten Programmstart wiederhergestellt.



Eine Website besteht aus den HTML-Dateien und den anderen dazugehörigen Dateien, die im Netz veröffentlicht werden sollen. Um diese zu speichern, wählen Sie Menü Datei -> Website exportieren oder klicken Sie diesen Button auf der Website-Werkzeugleiste.

Dadurch entsteht eine .htm-Datei für jede Seite und ein Ordner, der alle Grafikdateien enthält, die auf Ihrer Website vorhanden sind.

Wenn Sie eine Website exportieren, werden alle Seiten zusammen exportiert und jede unbenannte Seite wird um ein **_1, _2** usw. am Ende des Namens ergänzt, den Sie beim Export vergeben haben. Der **_FILES**-Ordner enthält alle Grafiken und andere Dateien, die zu Ihrer Website gehören. Sie können jeder Seite über den Reiter **SEITE** des **WEB-EINSTELLUNGEN**-Dialogs einen individuellen Namen geben, oder benutzen Sie dafür die Seiten & Ebenen-Galerie (siehe Seite 465).

Der Standard-Name Ihrer Website ist index.htm, da dies der übliche Name für die erste Seite einer Website ist. Die Vorschau einer gespeicherten Website ist einfach in jedem Internetbrowser möglich, indem Sie die index.htm (oder auch jede andere .htm-Datei) aus dem Windows-Explorer über ein Browserfenster ziehen.

Automatische Sicherheitskopien

Der Reiter Sicherheitskopien des Optionen-Dialogs erlaubt Ihnen, die automatische Sicherheitskopie an- oder abzustellen. Diese Funktion speichert Kopien geänderten offenen Dokumente in regelmäßigen Abständen. Wir empfehlen, diese Option aktiviert zu lassen, damit Ihre Arbeit regelmäßig gesichert wird. Sie können dort auch auswählen, ob Sie beim Schließen des Programms eine Sicherheitsabfrage über ungespeicherte Änderungen bekommen wollen, oder ob stattdessen alle offenen Dokumente automatisch gesichert und beim nächsten Start wiederhergestellt werden

sollen. Siehe Kapitel Arbeiten mit Dokumenten (siehe Seite 93) für ausführliche Informationen.

Gruppen

Sie können jede Auswahl von Objekten gruppieren. Gruppen werden in dem Sinne wie einzelne Objekte behandelt, dass Sie diese verschieben, skalieren und drehen können, als wären sie ein Objekt. Viele Elemente der Vorlagen im **ONLINE-CONTENT-KATALOG**, wie z. B. Buttons, Textfelder und Foto-Objekte sind gruppierte Elemente.

Sie können z. B. einen Button von Grund auf erzeugen, indem Sie ein Rechteck mit dem **RECHTECK-WERKZEUG** (siehe Seite 186) zeichnen und einen Text mit dem **TEXT-WERKZEUG** (siehe Seite 223) darauf platzieren. Dies sind unabhängige Objekte, die Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** unabhängig voneinander verschieben können. Aber wenn Sie sie zunächst beide mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** auswählen (entweder über einen Auswahlrahmen oder indem Sie nacheinander mit gehaltener Umschalt-Taste auf alle Elemente klicken) und sie nun wahlweise mit der rechten Maustaste anklicken und **GRUPPIEREN** wählen, Strg + G drücken oder im Menü **ANORDNEN > GRUPPIEREN** wählen, werden diese nun zu einer Gruppe (**Hinweis:** In der Statusleiste sehen Sie immer, was Sie ausgewählt haben). Wenn Sie nun dieses Objekt verschieben, es drehen oder skalieren, werden alle Teile der Gruppe bewegt oder verändert, als wären Sie ein Objekt. Sie können auch Objekte innerhalb von Fotogruppen duplizieren/klonen (Strg + K), das geklonte Objekt wird dabei der oberste Objekt innerhalb der Fotogruppe (Sie können das in der Seiten- und Ebenen-Galerie (siehe Seite 465) kontrollieren).

Wichtig: Gruppierte Objekte werden normalerweise in eine einzelne Grafik konvertiert, wenn Sie Ihre Webseite exportieren.

Wenn Sie die Gruppe auflösen (Rechtsklick > **GRUPPE AUFLÖSEN** oder „Strg + U“) können Sie die einzelnen Teile der Gruppe wieder erreichen und sie einzeln bearbeiten. Alternativ können Sie manchmal Elemente direkt in der Gruppe bearbeiten. Wenn Sie zum Beispiel mit dem **TEXT-WERKZEUG** Text bearbeiten oder mit dem Foto-Werkzeug ein Foto, wird bei einem Klick automatisch das Element innerhalb der Gruppe ausgewählt.

Einzelne Farben in einer Gruppe ändern Sie, indem Sie sie auswählen und anschließend auf eine Farbe in der Farbleiste klicken oder den Farbeditor öffnen. Im Abschnitt „Farben ersetzen“ gibt es weitere Informationen.

Text in Grafiken umwandeln

Wie bereits erwähnt, sind nur sehr wenige Schriftarten in Webbrowsern verfügbar. Wenn Sie eine andere Schriftart auf einer Schaltfläche oder, z. B., einer Überschrift verwenden möchten, können Sie dies tun, indem Sie diese in eine Grafik umwandeln. Alles was Sie dazu tun müssen, ist das Objekt zu gruppieren, damit dies automatisch

geschieht. Sie können immer noch den Text innerhalb der Gruppe bearbeiten, Gruppen werden jedoch automatisch in Grafiken umgewandelt, wenn die Website exportiert wird.



Sie müssen also, um eine solche Schriftart zu verwenden, diese gruppieren. Sie muss mit nichts anderem gruppiert sein - Sie können sie mit sich selbst gruppieren, indem Sie Strg+G drücken.

Weiche Gruppen

Es gibt eine andere Art von Gruppen, sog. „weiche Gruppen", die eine eher lose verbundene Menge an Objekten darstellt. Im Kapitel **Arbeiten mit Objekten** finden Sie weitere Informationen hierzu.

Verankerte Gruppen

Wenn Sie ein Objekt mit Text verankern, wird es in eine Verankerungsgruppe getan. Siehe „Verankerte Grafiken" (siehe Seite 254) für weitere Details.

Wiederholte-Objekte-Gruppe

Wenn Sie aus einem Objekt ein wiederholtes Objekt machen, kommt es in eine Wiederholte-Objekte-Gruppe. Für weitere Informationen, lesen Sie den Abschnitt zu Wiederholten Objekten (siehe Seite 153) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten".

Wiederholte Objekte

Bestimmte Elemente wie Kopfzeilen oder Logos sollen sich auf jeder Seite Ihres Dokuments wiederholen. Wenn Sie eine der Kopien aktualisieren, werden Änderungen auf alle Kopien auf anderen Seiten automatisch übertragen. Für weitere Informationen lesen Sie den Abschnitt zu Wiederholten Objekten (siehe Seite 153) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten".

Buttons, Banner und andere Webgrafiken erzeugen

Web Designer ist ein Werkzeug zum Designen von eigenständigen Webgrafiken, die in anderen Programmen und Web-Editoren verwendet werden können. Sie können diese Objekte mit den Zeichen-Werkzeugen von Grund auf zeichnen oder die vorgefertigten Cliparts aus der **DESIGN-GALERIE** verwenden. Zeichnen, designen oder importieren Sie ein Element aus der **DESIGN-GALERIE** auf eine leere Seite. Verändern Sie es wie gewünscht - vergrößern oder färben Sie es, ändern Sie den Text oder die Schriftart und exportieren Sie es anschließend als PNG oder JPG.

So erstellen Sie z. B. einen eigenständigen Button aus einer Vorlage:

Öffnen Sie die **DESIGN-GALERIE** und dann die Schaltflächen-Kategorie (oder Symbole, Banner oder eine andere Kategorie).



Doppelklicken Sie auf ein Design, um es in einem neuen Dokument zu öffnen. Bearbeiten Sie es wir gewünscht. Sie können z. B.:

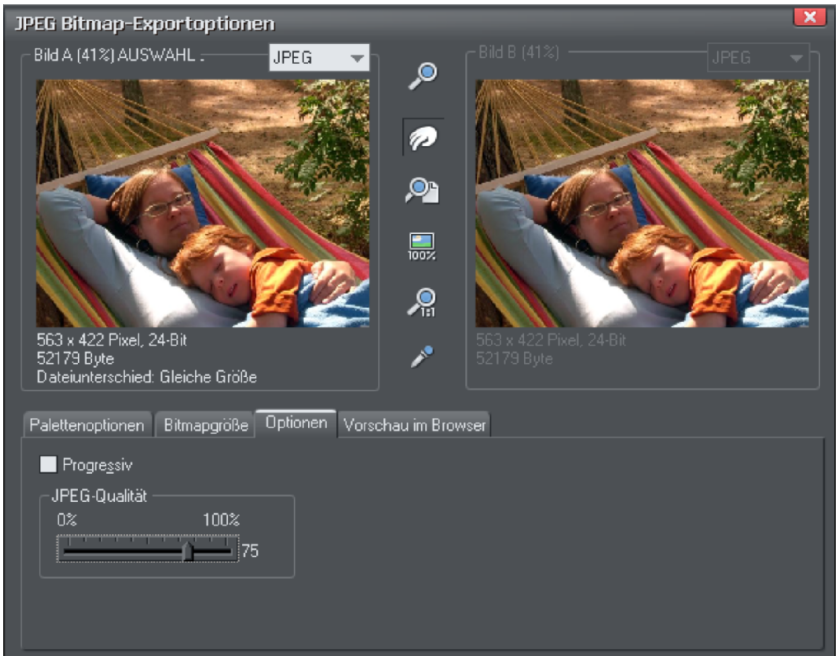
- Es mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** vergrößern (oder drehen).
- Seine Farbe ändern, indem Sie auf die entsprechenden Farben am linken Ende der Farbleiste rechtsklicken und „Bearbeiten" auswählen.
- Den Text mit dem **TEXT-WERKZEUG** ändern.

Wenn Sie zufrieden sind, wählen Sie das Objekt aus und exportieren Sie es als PNG oder JPG mithilfe der Schaltflächen auf der Website-Werkzeugleiste (diese befinden sich auf einer Ausklappleiste unter dem „HTML-Export" Symbol)



Sie sollten bei allen Grafiken wie Schaltflächen, Überschriften, Symbolen und anderen nicht-fotografischen Objekten das PNG-Format verwenden. Bei Elementen, die Fotos oder große gemusterte Teile aus Fotos enthalten, ist JPEG das bessere Format. Wenn Sie ein gedrehtes oder mit einem Schatten oder einer weichen Kante versehenes Foto speichern, sollte dies im PNG-Format geschehen. Achtung, es entstehen viel größere Dateien als beim JPEG-Format.

Wenn Sie auf die **EINSTELLUNGEN**-Schaltfläche im „Datei exportieren"-Dialog klicken, erreichen Sie einen Dialog, in dem Sie erweiterte Einstellungen zur Bildoptimierung vornehmen können.



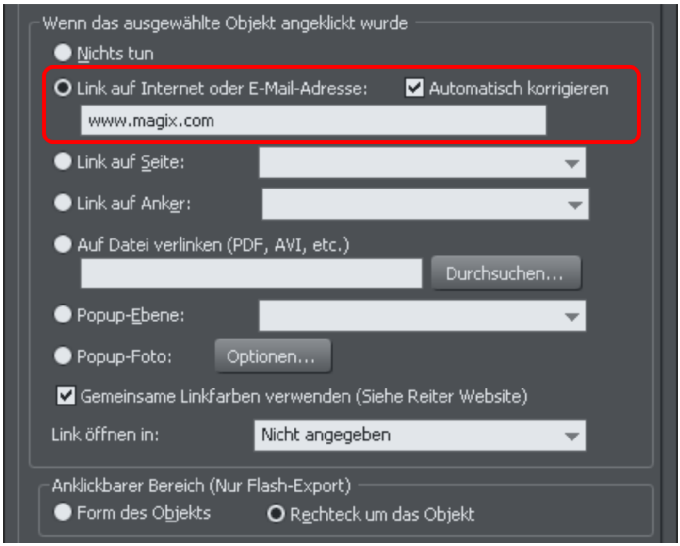
Hier können Sie direkt nebeneinander zwei verschiedene Versionen desselben Bildes vergleichen. Sie können z. B. eine JPEG- mit einer PNG-Version derselben Grafik vergleichen, um die Qualität und/oder Dateigröße zu kontrollieren. Sie können auch zwei verschieden optimierte PNG-Bilder miteinander vergleichen. Lesen Sie dazu das Kapitel zum Exportieren-Dialog (siehe Seite 519). Im oberen Beispiel wurde die JPEG-Komprimierung angepasst, um die optimale Dateigröße zu erreichen.

Links, Schaltflächen & Navigationsleisten

Sie können jedes Objekt (Schaltfläche, Grafik oder Text) verlinken.



Wählen Sie das Objekt aus und klicken Sie auf das Link-Symbol in der Website-Werkzeugleiste, um die Internetadresse, auf die Sie verlinken wollen, einzugeben.



Geben Sie die Internetadresse, auf die Sie verlinken möchten, in das hervorgehobene Feld ein.

Im Reiter **LINK** des Dialogs „Webeigenschaften" können Sie festlegen, was passiert, wenn das verlinkte Objekt angeklickt wird. Sie können auf jede andere Webseite springen (Sie können schnell auf jede andere Seite Ihrer Website verweisen, indem Sie das Dropdown-Menü **„LINK AUF SEITE"** verwenden) und auswählen, ob die Seite in einem neuen Fenster geöffnet werden soll. Sie können auch auf jede Popup-Ebene verlinken, falls Sie eine solche erstellt haben.



Um also einen Ihrer Buttons mit einem Link zu belegen, wählen Sie diesen aus (mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** darauf klicken), klicken Sie auf das Link-Symbol und geben Sie die Internetadresse ein oder wählen Sie eine Ihrer Seiten aus dem Dropdown-Menü aus. Klicken Sie anschließend auf **ANWENDEN**. Das ist schon alles.

Wenn Sie ein Objekt verlinkt haben, können Sie dessen Verhalten schnell ändern, indem Sie auf das Objekt klicken. Ein Popup erscheint mit den Linkdetails und Optionen zum **Ändern** oder **Entfernen** des Links.



Schaltflächentext ändern

Das ist einfach - klicken Sie einfach mit dem **TEXT-WERKZEUG** auf die Schaltfläche und bearbeiten Sie sie.

Hinweis: Wenn Sie auf den Schaltflächen-Text dreifach klicken, wird die gesamte Zeile ausgewählt, so dass sie einfach den Text beim Schreiben ersetzen.

Hinweis: Es ist nicht möglich, auf diese Weise den Text einer Navigationsleiste zu ändern, wenn die Navigationsleiste als Site-Navigation festgelegt wurde, sondern Sie müssen die Beschriftungen mit dem Navigationsleisten-Dialog bearbeiten.

Mouseover-Schaltflächen

Ihnen ist bestimmt aufgefallen, dass die meisten Schaltflächen sich verändern, wenn Sie mit der Maus darüber fahren. Dies wird als Mouseover-, oder manchmal Rollover-Effekt bezeichnet. Bei den meisten Schaltflächen in den Templates oder im Schaltflächen-Bereich des **ONLINE-CONTENT-KATALOGS** (siehe Seite 42) sind die Effekte automatisch. Sie können aber auch Ihre eigenen MouseOver-Buttons erstellen (siehe dazu den Abschnitt „Ebenen“).

Neue Buttons anlegen

In der **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 42) hat jedes Thema eine Auswahl an Button-Grafiken, die Sie einfach auf die Seite ziehen können. Es gibt zwei Arten von Buttons. Die einen sind dehnbare Buttons, die sich verlängern und der Textlänge anpassen.

Außerdem gibt es unter **KOMPONENTEN** eine Schaltflächen-Kategorie, die eine Sammlung von Schaltflächen-Designs beinhaltet, die auf dieselbe Weise auf Ihrer Seite eingefügt werden können.

Sie können auch einen bestehenden Button kopieren. Sie können ihn kopieren und einfügen, aber schneller geht es, wenn Sie mit gedrückter rechter Maustaste ziehen. (Das ist eine allgemeine Abkürzung zum Kopieren beliebiger Objekte). Sie können nun den Text und die Verlinkung wie gewünscht bearbeiten.

Tipp: Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten, während Sie den Button bewegen, wird er genau horizontal oder vertikal verschoben. So ist es einfach eine Reihe oder Spalte von Buttons zu erstellen.

Navigationsleisten



Die meisten Websites und so auch die meisten von uns bereitgestellten Vorlagen haben zur Navigation der Website eine Zeile oder Spalte mit Buttons. Dies wird Navigationsleiste genannt und MAGIX Web Designer Premium enthält spezielle Funktionen für solche Leisten. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Navigationsleisten“ (siehe Seite 432).

Eigene Symbole in Browser-Reitern: Favicons

Vielleicht möchten Sie ein eigenes Symbol, z. B. ein Logo, anzeigen lassen, wenn Ihre Website in einem Reiter eines Webbrowsers angezeigt wird. In Web Designer können Sie dies tun, indem Sie dem gewünschten Symbol den Namen „Favicon“ geben.

Ein Favicon erzeugen Sie, indem Sie das gewünschte Bild auf Ihre Seite ziehen oder zeichnen. Die Größe des Bildes ist egal, da es bei der Anzeige im Browser automatisch auf die passende Größe skaliert wird.

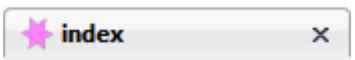


Klicken Sie es an und klicken Sie dann auf die „Namen“-Schaltfläche rechts in der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS**.

Schreiben Sie in den Namen-Dialog unter **NAMEN** „Favicon“ und klicken Sie erst auf **HINZUFÜGEN**, dann auf **SCHLIEßEN**.



Lassen Sie nun in einem beliebigen Webbrowser eine Vorschau anzeigen. Am schnellsten geht das über die Vorschau-Symbole und das MAGIX Web Designer Premium-Vorschaufenster. Dort wählen Sie rechts oben den gewünschten Webbrowser. Der Reiter Ihrer Webseite wird nun, wie im Beispiel zu sehen, mit dem angepassten Symbol gezeigt.



Pro Website kann nur ein Favicon verwendet werden. Veröffentlichen Sie die Website und rufen Sie sie auf, um das Favicon zu sehen.

Zeichen-Werkzeuge



MAGIX Web Designer Premium bietet alle Grafikwerkzeuge, die Sie benötigen, um so ziemlich jedes Grafikobjekt auf der Seite zu erzeugen. Zudem gibt es eine Auswahl an vorgefertigten Grafikelementen in der **DESIGN-GALERIE**. Es gibt mehrere grundlegende Zeichen-Werkzeuge, mit denen Sie Rechtecke, Ellipsen, Sterne oder andere Formen zeichnen können.

Web Designer enthält Vektor-Zeichenwerkzeuge. Das bedeutet, dass Sie ohne Qualitätsverlust die Größe ändern, den Umriss bearbeiten und die Farbe ändern können. Sie können hineinzoomen um auch das kleinste Detail zu erkennen. Außerdem können alle Bearbeitungsschritte rückgängig gemacht werden.

Form-Werkzeug



Das **FORM**-Werkzeug ermöglicht das Erzeugen von detailgenauen vektorbasierten Formen und das Bearbeiten des Umrisses jeder Form.

Um vorgefertigte Formen (Rechtecke/Ellipsen) oder die Umrisse von Schriftzeichen zu bearbeiten, müssen Sie diese zunächst in bearbeitbare Formen umwandeln. Dies funktioniert über das Tastaturkürzel Strg + 1. Mit dem **FORM-WERKZEUG** können Sie anschließend weitergehende Vektor-Bearbeitungen durchführen. Lesen Sie im Referenzteil (siehe Seite 171) darüber, wie man dieses Werkzeug benutzt.

Das Linien- und Pfeil-Werkzeug



Mit diesem Werkzeug können Sie einzelne, unverbundene Linien zeichnen und Pfeilspitzen und -enden an bestehende Linien anfügen.

Klicken Sie auf die Seiten und ziehen Sie mit gehaltener Maustaste eine Linie. Bei bereits gezeichneten Linien können Sie auf eines der Enden klicken und es beliebig woanders hinziehen.

Pfeilspitzen und Pfeilenden mit dem Linien-Werkzeug hinzufügen

Die Infoleiste beinhaltet zwei Dropdown-Listen auf der linken Seite, bei denen Sie Spitze und Ende für jede Seite der Linie einstellen können.



1. Pfeilspitze
2. Pfeilende
3. Größe von Pfeilspitze/-ende
4. Pfad umkehren

Mit dem Regler in der Infoleiste können Sie die Größe von Pfeilspitze und -ende der aktuell ausgewählten Linie einstellen. Alternativ geben Sie rechts vom Regler in das Größenfeld eine Prozentzahl ein.

Standardmäßig haben Pfeilspitzen etwa die sechsfache Größe der Linienstärke. Dies wird vom Regler als 100% Größe angenommen. Erhöhen Sie die Linienstärke, wird auch die Pfeilspitze entsprechend größer. Um also die Größe der Pfeilspitze zu verringern, geben Sie weniger als 100%, um sie zu erhöhen, mehr als 100% ein. Der Regler erlaubt zwar nur maximal 800%, in das Feld rechts neben dem Regler können Sie aber auch höhere Angaben eingeben.

Pfad umkehren



Klicken Sie auf Pfad umkehren in der Infoleiste, um Pfeilspitze und -ende der ausgewählten Linie miteinander auszutauschen.

Weitere Linienabschnitte hinzufügen

Die mit dem **LINIEN-WERKZEUG** erstellten Linien können natürlich auch mit anderen Zeichen-Werkzeugen bearbeitet werden. Wollen Sie also einer Linie weitere Abschnitte hinzufügen, sie abrunden oder vielleicht sogar zu einer geschlossen Form machen, können Sie das **FORM-WERKZEUG** verwenden.

Rechteck-Werkzeug



Um ein Rechteck zu zeichnen, wählen Sie das **RECHTECK-WERKZEUG** und klicken und ziehen Sie über die Seite. Sie sehen beim Klicken und Ziehen über die Seite eine ausgefüllte Rechteckform, an der schon beim Zeichnen Füll- und Linienfarbe und die Abmessungen der Form erkennbar sind.



Drücken Sie auf die „Runde Kanten“-Schaltfläche auf der Infoleiste, um es zu einem abgerundeten Rechteck zu machen. Sie können am „Runde Kanten“-Anfasser ziehen um den Rundungsgrad zu bestimmen.



Sie können an einem der Eckanfasser ziehen, um die Größe eines Objektes zu ändern.

Ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste und lassen Sie diese über Ihrer Form fallen, um diese neu zu färben. Lesen Sie Formen einfärben (siehe Seite 46). Mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** können Sie sie verschieben, vergrößern/verkleinern oder drehen. Siehe Auswahl-Werkzeug (siehe Seite 34). Sie können dieses Rechteck hinter alle anderen Objekte als Hintergrundbild bringen, indem Sie „Strg + B” zum „In den Hintergrund stellen“ drücken. Falls es sich vor allen anderen Objekten (Strg + F) befindet, können Sie es rechtsklicken und **TEXT DARUNTER ABWEISEN** auswählen, damit der Text auf Ihrer Seite um die Form herum fließt.

Füll-Werkzeug



Mit dem **FÜLL-WERKZEUG** können Sie einen Farbverlauf auf eine Form legen (und vieles mehr). Wählen Sie das Werkzeug und ziehen Sie mit gehaltener Maustaste über ein Objekt.

Der Füllpfeil kann zum Verändern der Richtung, des Winkels oder der Ausdehnung des Verlaufs benutzt werden.

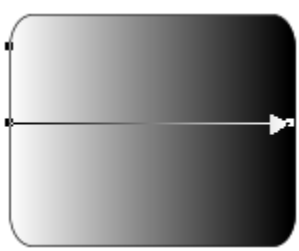


Abb.: Abgerundetes Rechteck mit Farbverläufen

Um die Anfangs- oder Endfarbe der Füllung zu bearbeiten, ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste auf die Form. Sie können auch das Ende des Füllpfeils im

FÜLL-WERKZEUG auswählen und den Farbeditor (Strg+E) verwenden. Es gibt verschiedene Füllarten. Dies hier z. B. ist ein Kreis mit einer kreisförmigen Füllung.

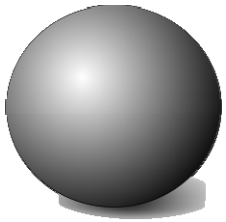


Abb.: Der Schatten ist eine weitere Ellipse mit einem Farbverlauf als Füllung und Randunschärfe (siehe unten).

Transparenz-Werkzeug



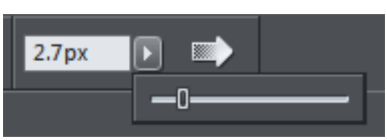
Aktuelle Browser unterstützen fortgeschrittene Transparenz-Effekte, genauso wie Web Designer. Sie können die Transparenz jeder Grafik und jedes Fotos anpassen, so dass sie durchsichtig werden. Versuchen Sie es mit Ihrem Beispiel-Rechteck. Wählen Sie das Transparenz-Werkzeug und bewegen Sie den großen Regler in der Infoleiste.

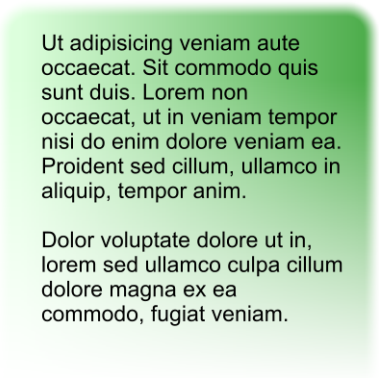
Zusätzlich dazu unterstützt Web Designer auch Transparenz-Verläufe. Dies funktioniert genauso wie bei Farbverläufen. Mit ausgewähltem Transparenz-Werkzeug, klicken und ziehen Sie über die Form und sehen, sie, wie die Transparenz ausgeblendet wird. Sie können den Transparenzgrad an jedem Ende des Füllpfeils anpassen, indem Sie auf eines der Pfeil-Enden klicken und den Transparenz-Regler einstellen.

Bei einer Vorschau werden Sie sehen, dass dies in Ihrem Browser auch „funktioniert".

Randunschärfe

Dies ist ein grafischer Fachausdruck für das Ausblenden der Ränder von Objekten. In Web Designer gibt es eine Randunschärfe-Funktion, mit der jedes Objekt, z. B. Grafiken, Text oder Fotos, mit einer Randunschärfe versehen werden kann - so vermischen sich die Ränder des Objekts mit dem Hintergrund. Die Randunschärfe-Funktion befindet sich in der oberen Leiste. Wählen Sie ein Objekt aus und klicken Sie dann auf die Randunschärfe-Funktion in der oberen Leiste rechts.





Dies ist ein Beispiel eines abgerundeten Rechtecks mit einem Farb- und Transparenz-Verlauf und Randunschärfe und Text.

Sie sehen einen Farbverlauf von links nach rechts und von hell- nach dunkelgrün. Es gibt auch einen vertikalen Transparenzverlauf, der sich von oben nach unten ausblendet. Die Randunschärfe gibt dem Ganzen einen weichen Rand.

Schatten-Werkzeug

Es ist ein sehr beliebter Grafik-Effekt, einen weichen Schlagschatten unter eine Grafik oder einen Text zu legen. So wirkt das Objekt vom Hintergrund abgehoben.



Mit dem **SCHATTEN-WERKZEUG** können Sie jedem Objekt, Text oder Grafik einen weichen Schatten geben. Wählen Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG** und ziehen Sie mit gehaltener Maustaste am Objekt. Sie können die Schatten-Unschärfe und Transparenz mit den Steuerelementen der Infoleiste justieren.



Text mit einem weichen Schatten.

Um die Position eines bestehenden Schattens zu ändern, wählen Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG** und ziehen Sie am Schatten.

Beispielgrafiken



Dieser Button kombiniert viele der oben beschriebenen Funktionen - er wurde durch Kombination einiger Formen mit Randunschärfe und Transparenzverläufen (für den weißen Reflexions-Effekt) erzeugt. Der Text hat einen leichten weichen Schatten und der Button einen Leuchtschatten. Alles zusammen ist gruppiert. (Sie müssen diesen Button nicht nachzeichnen, da er sich in der Kategorie „Buttons“ der **DESIGN-GALERIE** befindet.)

Der große Vorteil von Vektorgrafiken im Vergleich zu Bitmaps, die in Pixel-Editoren wie Photoshop erstellt wurden, ist, dass man den Button ohne Qualitätsverlust nachfärben, bearbeiten, drehen und vergrößern/verkleinern kann. Selbst bei starken Vergrößerungen bleibt er gestochen scharf.



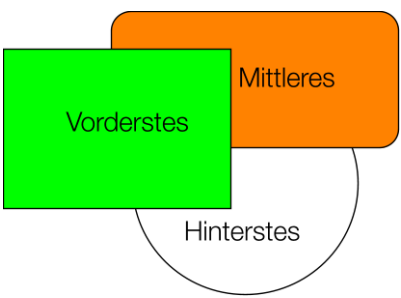
Die Farbe können Sie auch einfach ändern: Wählen Sie ihn aus, klicken Sie auf eine Farbe und wählen Sie die gewünschte Farbe aus der Liste im erscheinenden Farbe-Ersetzen-Dialog. Er kann sogar beliebig gedehnt werden – alles in Web Designer bleibt nicht-destruktiv (d. h. Sie können es jederzeit ohne Qualitätsverlust bearbeiten).



Dinge, die viel Können und Geduld in anderen Grafikprogrammen erfordern, sind in Web Designer kinderleicht.

Ebenen, Mouseover (Rollover) & Popups

Wie schon vorher erwähnt, haben alle Objekte eine Tiefen-Reihenfolge auf der Seite - vom hintersten bis zum vordersten Element.



Diese Objekte werden übereinander angeordnet.

Außerdem können alle Elemente in benannten Ebenen untergebracht werden. Jede Ebene kann mehrere Objekte enthalten und an- oder ausgeschaltet werden. Wenn die Ebene ausgeschaltet ist, werden alle Objekte dieser Ebene unsichtbar.

Ebenen werden über die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** auf der Galerieleiste gesteuert.

Sie können über Ebenen in Web Designer Mouseover (manchmal auch Rollover) Effekte auf Ihrer Website steuern. Das sind z. B. animierte Schaltflächen (sie verändern sich, wenn die Maus über sie bewegt wird) und auch Popup-Effekte wie z. B. Textfelder, die eine detaillierte Produktbeschreibung enthalten.

Sie können einer Ebene auch einen Übergangseffekt zuweisen, sie erscheint auf der Webseite dann auf animierte Weise.

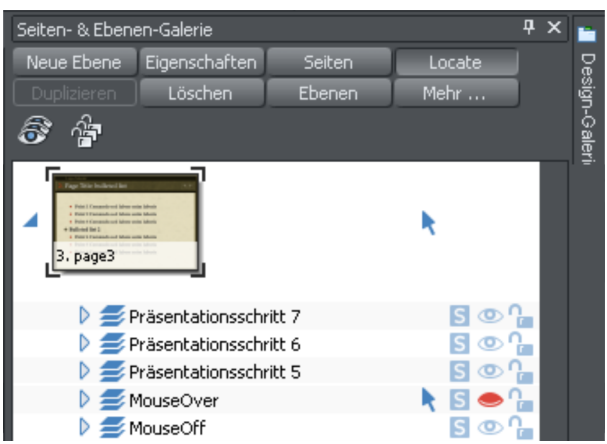
MouseOver-Effekte

Es gibt zwei Arten von MouseOver-Effekten. Bei der einen, die von MouseOver-Buttons verwendet wird, kann jedes Objekt, das mit einem Link versehen wurde, ein überlappendes Grafikobjekt anzeigen, das sich auf der **MOUSEOVER**-Ebene befindet. Siehe unten für weitere Informationen.

Es gibt auch eine leistungsfähigere MouseOver-Variante, bei der Sie die Inhalte jeder Ebene als MouseOver oder bei einem Klick auf ein Objekt auf Ihrer Seite erscheinen lassen können. Diese Popup-Ebene kann Text, Grafiken, Fotos oder Kombinationen dieser Elemente enthalten. Mehr weiter unten.

MouseOff- und MouseOver-Ebenen

Alle Hauptobjekte Ihrer Website sind auf der untersten Ebene angeordnet, die normalerweise **MOUSEOFF** heißt. Buttons, die hervorgehoben werden, wenn Sie mit der Maus über sie fahren, haben eine alternative Grafik auf einer **MOUSEOVER** genannten Ebene.



Wenn Sie die Seiten- & Ebenen-Galerie öffnen, können Sie jede Ebene anzeigen und verbergen, indem auf das Symbol für Sichtbarkeit (Augen-Symbol) klicken. So können Sie anzeigen, wie die MouseOver-Elemente auf der Seite aussehen werden.

Die aktuelle Ebene ist in der Galerie immer hervorgehoben - die MouseOff-Ebene in der Abbildung oben - und ist die Ebene, in die alle neuen Objekte gezeichnet werden.

Um Objekte auf einer der anderen Ebenen zu platzieren, klicken Sie einfach auf die gewünschte Ebene in der Galerie. Stellen Sie sicher, dass die Symbole Auge und Schloss für diese Ebene auf „offen" gesetzt sind.

Hinweis: Die MouseOver-Ebene muss immer über der MouseOff-Ebene liegen, wie im oben gezeigten Beispiel.

Um Objekte auf einer Ebene bearbeiten zu können, müssen sowohl das „Auge" als auch das „Schloss" offen sein, das heißt, die Ebene muss sichtbar und bearbeitbar sein (wie oben angezeigt die MouseOff-Ebene)

MouseOver-Buttons

Fast alle fertigen Buttons aus der **DESIGN-GALERIE** haben einen MouseOver-Effekt. Diese werden über zwei Versionen jedes Buttons erzeugt. Die normale Version auf der MouseOff-Ebene und eine hervorgehobene Version auf der MouseOver-Ebene.

Normalerweise müssen Sie sich darum keine Gedanken machen. Beide Buttons verhalten sich, als wären sie einer - die Änderungen, die Sie vornehmen, wie Ändern des Textes, werden auf beiden durchgeführt. Wenn Sie den Button auf der MouseOff-Ebene bewegen oder skalieren, wird die andere Version auf der MouseOver-Ebene ebenfalls geändert. Selbst wenn Sie diese nicht sehen. Dies geschieht durch Weiche Gruppen (siehe Seite 59).

Ebenen-Anordnung in Website-Dokumenten

Sollte Ihre Website Mouseover-Effekte oder Popup-Ebenen (vielleicht sogar mit Mouseover-Effekten auf dieser Ebene) enthalten, müssen Sie auf die Reihenfolge der Ebenen achten. Sollte Ihre Website Mouseover-Effekte oder Popup-Ebenen (vielleicht sogar mit Mouseover-Effekten auf diesen Ebenen) enthalten, gibt es ein paar wichtige Regeln, die Sie bei der Reihenfolge der Ebenen beachten müssen. Ansonsten funktionieren einige Effekte später auf der Website nicht richtig.

In der Reihenfolge der Ebenen, von hinten nach vorne betrachtet (also von unten nach oben in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**), müssen zunächst alle statischen Ebenen kommen. Das sind die sichtbaren Ebenen, die keine Popups sind. In den meisten Zeichnung gibt es nur diese eine Ebene – die „MouseOff"-Ebene. Andere Designs haben aber vielleicht mehrere statische Ebenen, die dann zuerst im Ebenen-Stapel kommen müssen.

Danach kommt die MouseOver-Ebene, falls es auf den statischen Ebenen Mouseover-Effekte gibt. In dieser sind alle Mouseover-Zustände der Schaltflächen enthalten. Danach muss die „MouseDown"-Ebene kommen, falls Sie MouseDown-Effekte in Ihrem Dokument haben.

Anschließend kommen die Popup-Ebenen. Sollten die Objekte dieser Ebene wiederum MouseOver-Effekte haben, kommt anschließend die Ebene mit diesen Effekten. Ihr Name muss mit „MouseOver“ beginnen, z. B. „MouseOverPopup1“. Hat die Popup-Ebene auch einen MouseDown-Effekt, so kommt die MouseDown-Ebene der Popup-Ebene als nächstes.

Anschließend können noch so viele Kombinationen von Popup-Ebene, MouseOver-Ebene und MouseDown-Ebene kommen, wie Sie möchten.

Zusammenfassend kann also gesagt werden, dass die Reihenfolge immer der folgenden Liste folgen sollte (Von Vordergrund zu Hintergrund). Sie können die Ebenen beliebig benennen, nur die fettgedruckten Buchstaben, die die MouseOver- und MouseDown-Ebenen bezeichnen, müssen vorhanden sein.

MouseDown Popup n
MouseOver Popup n
PopUp Ebene n
...
MouseDown Popup 1
MouseOver Popup 1
Popup-Ebene 1
MouseDown
MouseOver
Statische Ebene n
...
Statische Ebene 2
MouseOff

Sie müssen sich nur mit dieser Reihenfolge beschäftigen, wenn Sie komplexe Seiten mit vielen Popup-Effekten erstellen. Solange Sie die Vorlagen aus der **DESIGN-GALERIE** verwenden, haben Sie damit keine Probleme.

Objekte zwischen Ebenen bewegen

Man kann Objekte auf mehrere Weisen zwischen den Ebenen bewegen. Wählen Sie zunächst das Objekt aus, das bewegt werden soll.

- **SCHNEIDEN** Sie das Objekt aus (Strg + X oder Rechtsklick und **AUSSCHNEIDEN**). Machen Sie die Zielebene zur aktuellen Ebene (wird angezeigt , falls nicht, klicken Sie es an). Rechtsklicken Sie und wählen Sie **EINFÜGEN** oder **AN POSITION EINFÜGEN**. Wenn sich die kopierten Objekte auf verschiedenen Ebenen befinden, wird die Ebenen-Struktur beim Einfügen beibehalten. Die Objekte werden auf derselben Ebene eingefügt, von der sie kopiert wurden, d. h. **NICHT** in die aktuelle Ebene. Um alle diese Elemente in die aktuelle Ebene einzufügen und die Ebenenstruktur zu ignorieren, verwenden Sie stattdessen die Option **IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**. Soll die Ebenenstruktur beibehalten werden, wählen Sie **AN GLEICHER POSITION IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**. Sie finden diese Funktionen

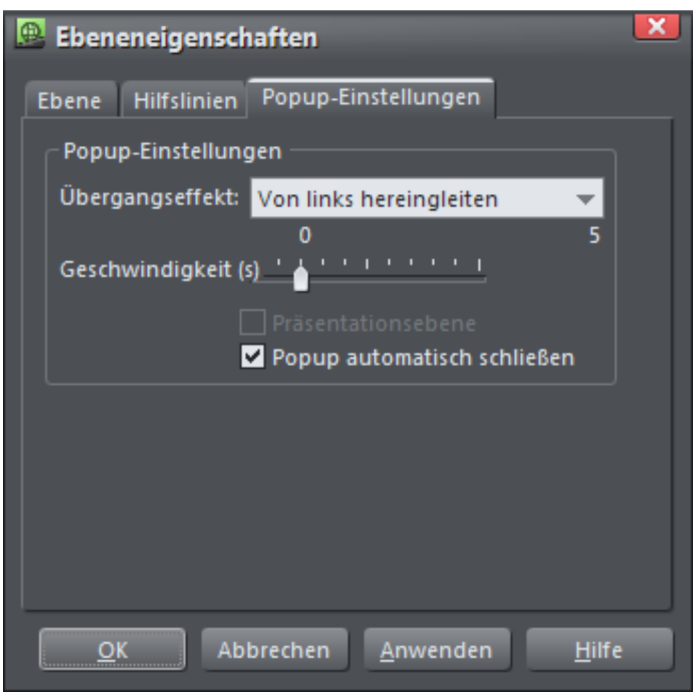
auch in der Zwischenablage-Ausklappleiste der oberen Werkzeugleiste und im Menü **BEARBEITEN**.

- Rechtsklicken Sie und wählen Sie **ANORDNEN** > **AUF EINE EBENE WEITER VORNE**/**AUF EINE EBENE WEITER HINTEN**, um die ausgewählten Objekte eine Ebene vor/zurück zu bewegen.
- Die Zielebene muss als aktuelle Ebene ausgewählt sein. Suchen Sie dann das ausgewählte Element in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** (klicken Sie auf **FINDEN**), rechtsklicken Sie und wählen Sie **AUF AKTUELLE EBENE VERSCHIEBEN**.

Einstellungen auf Popup-Ebenen anwenden

Sie können einer Popup-Ebene einen Übergangseffekt zuweisen, um zu steuern, wie die Ebene erscheint, wenn Sie durch einen Mausklick oder MouseOver ausgelöst wird.

1. Klicken Sie auf die Ebene in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** und auf die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN** oben in der Galerie.
2. Klicken Sie auf den Reiter **POPUP-EINSTELLUNGEN** des Dialogs Ebeneneigenschaften.
3. Wählen Sie einen Effekt aus der Drop-Down-Liste **ÜBERGANGSEFFEKT** aus und stellen Sie mit dem Schieberegler die Geschwindigkeit des Effekts ein.
4. Wählen Sie über das Kontrollkästchen, wie sich die Popup-Ebene schließen soll. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen nicht, wenn die Popup-Ebene so lange geöffnet bleiben soll, bis Sie sie manuell schließen oder aktivieren Sie das Kästchen, wenn sie beim Klick auf ein anderes Element der Webseite automatisch geschlossen werden soll.
5. Klicken Sie auf **ANWENDEN**.

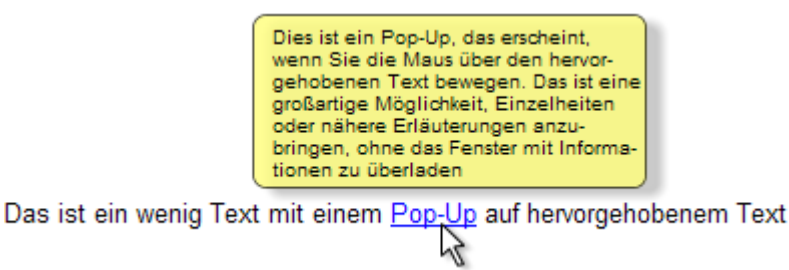


Hinweis: Die MouseOver-Ebene erscheint, wenn Sie den Mauszeiger über das auslösende Objekt bewegen und verschwindet, wenn Sie ihn wieder entfernen. Wenn Sie die Klick-Methode zum Anzeigen der Ebene (aus dem Link-Dialog) verwenden, wird die Ebene durch einen Klick auf das Objekt gezeigt und verschwindet, wenn Sie auf eine andere Stelle auf der Seite klicken (oder mit der „Schließen"-Schaltfläche der Popup-Ebene, falls Sie das automatische Schließen deaktiviert hatten, siehe oben).

Popup-Ebenen

Eine leistungsfähigere Alternative ist es, den Inhalt einer beliebigen Ebene durch Überfahren mit der Maus oder Klicken auf ein Objekt anzuzeigen. Dies kann dazu benutzt werden, um eine Reihe von Popup-Effekten wie Popup-Fotos, -Menüs oder -Objektbeschreibungen zu erzeugen.

Platzieren Sie hierfür alle Objekte, die auftauchen sollen, auf einer neuen Ebene (klicken Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** auf **NEU**, während eine Ebene ausgewählt ist - benutzen Sie nicht die Mouseover-Ebene) und setzen Sie anschließend die **MOUSEOVER-EINSTELLUNG** im Web-Animationseigenschaften-Dialog des Original-Objektes so, dass diese Ebene angezeigt wird, wenn Sie mit der Maus über das Objekt fahren. Sie können ein solches Popup z. B. erscheinen lassen, wenn Sie mit der Maus über Text fahren:



Und so erzeugen Sie einen solchen Popup-Textblock:

6. Klicken Sie in der **SEITEN-UND EBENEN-GALERIE** auf **NEUE EBENE**, während Sie eine Ebene ausgewählt haben um eine neue Ebene zu erstellen.
7. Zeichnen Sie ein abgerundetes Rechteck mit dem **RECHTECK-WERKZEUG** und klicken Sie auf eine (helle) Farbe in der **FARBLEISTE** um es mit einer Farbe zu füllen. Geben Sie ihm zusätzlich einen weichen Schatten. (Wählen Sie das **SCHATTEN**-Werkzeug und ziehen Sie am Rechteck.)
8. Erstellen Sie ein Textfeld auf dem Rechteck. Wählen Sie das **TEXT-WERKZEUG** und ziehen Sie diagonal über das Rechteck. Geben Sie Ihren Text ein. Sie wollen Ihre Popup-Ebene wahrscheinlich jetzt verbergen, entfernen Sie also das Häkchen beim „Auge" der neuen Ebene.
9. Wieder auf der Ursprungs-(Mouseoff-)Ebene (in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** als aktuelle Ebene durch Klicken auswählen) wählen Sie wie gewohnt den Text

(mit dem Textwerkzeug) aus , den Sie mit dem Popup belegen wollen. Öffnen Sie nun den Dialog Web-Animationen (Rechtsklick und **WEBANIMATION...**), wählen Sie nun auf dem Reiter **MOUSEOVER** die neue Ebene aus dem Ausklappmenü **POPUP-EBENE ZEIGEN** aus. Klicken Sie auf **OK**.

10. Mit der Vorschau testen Sie Ihren Mouseover-Effekt.

Wenn Sie wollen, dass das Popup nur erscheint, wenn Sie klicken, wählen Sie die Option **POPUP-EBENE ZEIGEN** im Reiter **LINK** des Webeigenschaften Dialogs (siehe Seite 317).

Hinweis: Die Mouseover-Ebene erscheint und verschwindet, wenn Sie den Mauszeiger über das auslösende Objekt bewegen. Wenn Sie die Klick-Methode zum Anzeigen der Ebene (aus dem Link-Dialog) verwenden, wird die Ebene durch einen Klick auf das Objekt gezeigt und verschwindet, wenn Sie auf eine andere Stelle auf der Seite klicken.

Popup-Fotos

Es gibt eine zweite, einfachere Möglichkeit, vergrößerte Fotos von Vorschaubildern zu zeigen, ohne dafür neue Ebenen anzulegen. Siehe da (siehe Seite 50). Diese Methode ist besser, wenn Sie große Popup-Fotos haben da diese erst geladen werden, wenn das Vorschaubild angeklickt wird.

Website veröffentlichen

Es gibt zwei Möglichkeiten, Ihre Website direkt ins Internet zu bringen: Entweder Sie veröffentlichen sie auf Xara Online, das kostenloses Webhosting bietet, oder über einen anderen Webspace. Die Veröffentlichung auf Xara Online ist am einfachsten, da sie in Web Designer integriert ist.

Wählen Sie **DATEI** > **WEBSITE VERÖFFENTLICHEN**. Melden Sie sich dann entweder bei Xara Online an oder klicken Sie auf **BEI EINEM ANDEREN WEBHOSTING-SERVICE VERÖFFENTLICHEN**.

Xara Online

Klicken Sie auf **REGISTRIEREN**, falls Sie noch über kein Xara Online-Konto verfügen – die Registrierung ist kostenlos, schnell und einfach. Melden Sie sich mit E-Mail und Passwort an – Klicken Sie auf **ANGEMELDET BLEIBEN**, damit Sie sich nicht bei jeder Web Designer-Sitzung erneut anmelden müssen.

Klicken Sie im sich öffnenden Xara Online-Veröffentlichen-Dialog auf **VERÖFFENTLICHEN**, um die Website im Quellverzeichnis Ihres Webspace abzulegen. Wenn Sie planen, mehrere Websites zu veröffentlichen, geben Sie einen Unterordner an. Für eine andere Webadresse klicken Sie auf **NEUE WEBADRESSE...**.

Anderer Webhost

Geben Sie die FTP-Details für Ihren Webhost ein – diese sollten Sie von Ihrem Webhost bekommen.

Sie brauchen:

- Host-Adresse
- Nutzername
- Passwort
- Unterordner
- URL der veröffentlichten Website

Im Abschnitt zur „Website-Veröffentlichung“ finden Sie weitere Informationen.

Daten übertragen

11. Nach dem Klicken auf **EXPORTIEREN** (oder **VERÖFFENTLICHEN**) wird ein kleines Fenster angezeigt, in dem Sie den Fortschritt der Datenübertragung sehen und wann die Veröffentlichung abgeschlossen ist. Wenn Sie die Website-URL mit den FTP-Details zusammen eingetragen haben, können Sie von hier aus direkt Ihre Website aufrufen.

12. Außerdem können Sie, sobald die Übertragung fertig ist, über einen Internetbrowser die URL Ihrer veröffentlichten Seite ansteuern.

Hinweis: Wenn Sie im Veröffentlichen-Reiter des Webeigenschaften-Dialogs einen Unterordner eingegeben haben, wird Ihre Website dort gespeichert.

Hinweis: Bei vielen Webservern sind Groß- und Kleinschreibung bei Dateinamen zu beachten. Zum Beispiel ist die Internetadresse magix.de/produkte.htm nicht dasselbe wie magix.de/Produkte.htm. Um Verwirrung und Fehler zu vermeiden, sorgt Web Designer dafür, dass alle Seitennamen klein geschrieben sind und nur erlaubte Zeichen enthalten. Leerzeichen sind daher in Seitennamen nicht erlaubt. Wir empfehlen einen Unterstrich als Trennungszeichen.

Arbeiten mit Dokumenten

Ein neues Dokument beginnen

Es gibt grundsätzlich vier unterschiedliche Dokumententypen in MAGIX Web Designer Premium: Webseite, Präsentation, Foto oder Animation.

Um ein neues Dokument anzulegen, wählen Sie **„DATEI“** > **„NEU“**

Es wird ein Untermenü mit mehreren Dokument-Vorlagen geöffnet. Die erste Vorlage ist die Standard-Vorlage, die dazu verwendet wird, das neue Dokument nach dem Start von MAGIX Web Designer Premium zu erstellen. Die Animations-Vorlage ist die Standard-Vorlage für Animationen.



Die Schaltfläche **NEUES DOKUMENT** auf der Standard-Symbolleiste erstellt mit der Standardvorlage ein neues Dokument (Tastaturkürzel „Strg + N“).

Sie können mit dem Befehl **DATEI > VORLAGE SPEICHERN** auch Ihre eigenen Vorlagen speichern – siehe „Ändern des Vorlagendokuments“ (siehe Seite 533).

Öffnen eines vorhandenen Dokuments

Ein vorhandenes Dokument können Sie folgendermaßen öffnen:

- Öffnen einer Datei per Drag & Drop. Wählen Sie die entsprechende Datei im Windows Explorer oder von Ihrem Desktop aus und ziehen Sie diese zum Importieren über ein vorhandenes Dokument oder einen anderen Teil des Web Designer Fensters, um das Dokument zu öffnen.
- Oder doppelklicken Sie auf eine Web Designer-Datei.
- Um eine kürzlich verwendete Datei zu öffnen, können Sie diese auch unter **DATEI -> LETZTE ÖFFNEN** auswählen.
- Oder wählen Sie einfach **DATEI -> ÖFFNEN** (Tastaturkürzel: Strg + O)
- Oder klicken Sie auf die Schaltfläche **ÖFFNEN** auf der **STANDARD**-Werkzeugleiste.



- Der Dialog „Öffnen“ wird angezeigt. Sie können in diesem Dialog mehrere Dateien auswählen, klicken Sie bei gehaltener Strg-Taste auf die Dateien um mehrere oder bei gehaltener Umschalt-Taste um eine Reihe von Dateien auszuwählen.



Wie in Explorerfenstern können Sie die Dateianzeige mit dieser Schaltfläche zwischen Miniaturansicht und Detailansicht umschalten.

Wird „**VORSCHAU ANZEIGEN**“ in der rechten oberen Ecke aktiviert, wird die ausgewählte Datei in einer größeren Vorschau dargestellt (dies funktioniert nicht bei einer Mehrfachauswahl).

Teilen über mehrere Speicherorte

Web Designer unterstützt eine Anzahl von innovativen Funktionen, die mit Cloud-Speicherplatz-Diensten zusammen hängen. Solche Dienste bieten freien Speicherplatz in der Cloud und kleine Hilfsprogramme für den Desktop, die automatisch lokal auf der Festplatte gespeicherte Dateien mit der Cloud synchronisieren.

Web Designer erkennt, wenn sich solche Dateien geändert haben und lädt automatisch aktualisierte Dateien neu. Das heißt, Sie können die selbe Datei auf mehreren Computern geöffnet haben und sobald Sie eine Bearbeitung machen und die Datei speichern, wird diese in Web Designer auf den anderen Computern aktualisiert. Außerdem ist es durch das cloudbasierte Teilen von Dateien möglich, dass Sie die Datei mit jemand anderem gemeinsam bearbeiten, und immer, wenn jemand die Datei bearbeitet und speichert, wird Ihre Version aktualisiert und umgekehrt.

Das Problem konkurrierender Bearbeitungen wird dadurch nicht gelöst. Wenn Sie also die Datei bearbeiten und jemand anderes zur selben Zeit die selbe Datei bearbeitet, wird Web Designer Ihnen mitteilen, dass es eine Bearbeitung gab und Ihnen die Möglichkeit anbieten, die aktualisierte Datei in einem neuen Dokument zu öffnen.

Das MAGIX Web Designer Premium-Fenster



1. Titelleiste
2. Dateiname der aktuell angezeigten Datei
3. Standard-Symbolleiste
4. Galerienleiste
5. Infoleiste
6. Werkzeugleisten
7. Lineale
8. Seite
9. Arbeitsbereichshintergrund
10. Farbleiste
11. Statusleiste
12. Live-Ziehen-/Rastindikatoren
13. Web-Werkzeugleiste
14. Dokumentenreiter für jede offene Datei

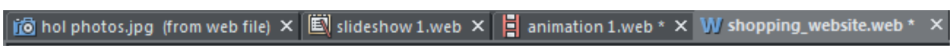
Das Fenster von Web Designer ist vergleichbar mit einem gewöhnlichen Blatt Papier auf einem Zeichenbrett. Das weiße Rechteck entspricht dem Blatt Papier (Seite oder Doppelseite). Der blasse Rand ist der Arbeitsbereichshintergrund.

Sie können die Größe der Seite ändern, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken, **SEITENOPTIONEN** auswählen und die Größe im Reiter **SEITENGRÖßE** (siehe Seite 541) ändern.

Ausgewähltes Dokument und Titelleiste

Sie können in Web Designer mehr als ein Dokument gleichzeitig geöffnet haben, alle offenen Dokumente werden als Reiter am oberen Rand des Arbeitsbereichs dargestellt.

Das aktuelle Dokument wird im Arbeitsbereich angezeigt und der entsprechende Reiter ist grau hervorgehoben. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Reiter, um ein Menü mit Dokumentenbefehlen zu öffnen. Der Typ des aktuellen Dokuments wird in der oberen linken Ecke des Fensters von Web Designer neben dem Menü angezeigt. Alle Eingaben gehen an das aktuelle Dokument. Nicht gespeicherte Änderungen in einem Dokument werden durch ein Sternchen hinter dem Dateinamen angezeigt.



Die Dokumentenreiter zeigen alle offenen Dokumente an, wobei das aktuelle Dokument grau hervorgehoben wird.

Symbolleisten

Diese enthalten Schaltflächen zur Bedienung von MAGIX Web Designer Premium. Sie können die Symbolleisten anpassen, z. B. indem Sie Leisten neu erstellen, anordnen und entfernen.

Das Standardfenster zeigt die **STANDARD**symbolleiste mit den allgemein gebräuchlichen Schaltflächen:



Sie können die **STANDARD**werkzeugleiste genauso wie die anderen Werkzeugleisten anpassen.

Symbole mit einem Dreieck in der rechten unteren Ecke lassen sich ausklappen. Halten Sie die Maus kurz über die Symbole und eine Leiste mit weiteren Symbolen erscheint.

Um zu erfahren, wie Sie die Symbolleisten anpassen, lesen Sie den Abschnitt „MAGIX Web Designer Premium anpassen“ (siehe Seite 543).

Infoleiste

Hierbei handelt es sich um eine spezielle Werkzeugleiste, deren angezeigter Inhalt sich je nach gewähltem Werkzeug ändert. Infoleisten zu bestimmten Werkzeugen werden in den entsprechenden Kapiteln erklärt.

Die Infoleiste kann nicht angepasst werden.



Infoleiste für das Auswahl-Werkzeug

Hauptwerkzeugleiste



Hierbei handelt es sich um eine Werkzeugleiste, die ursprünglich alle Werkzeuge enthält, die in Web Designer zur Verfügung stehen (siehe links). Sie können die Leiste anpassen oder die Werkzeuge auf andere Werkzeugleisten verschieben.

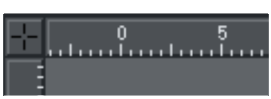
Einige der Werkzeugleisten-Symbole haben in der unteren rechten Ecke eine kleine dreieckige Markierung. Dadurch wird angezeigt, dass es eine Ausklappleiste mit weiteren Symbolen gibt. Halten Sie den Mauszeiger über das Symbol, um die Ausklappleiste anzuzeigen. Sie können den Mauszeiger über jede Schaltfläche der Ausklappleiste bewegen, um einen Tooltip anzuzeigen.



Klicken Sie auf ein Werkzeug. um es auszuwählen (für einige Werkzeuge stehen auch Tastenkombinationen zur Verfügung).

Für weitere Informationen zum Anpassen der Werkzeugleisten lesen Sie bitte „Web Designer anpassen“ (siehe Seite 543).

Lineale



Sie können die Lineale ein- und ausblenden, den Nullpunkt ändern und diese zum Erstellen der Hilfslinien verwenden. Lesen Sie dazu bitte auch das Kapitel „Lineale“ (siehe Seite 97).

Statusleiste



1. Ausgewählte Objekte
2. Verfügbare Optionen
3. Die Anzeigen
4. Mauszeiger X-Y

Dieses erscheint im unteren Bereich des Fensters. Die Statusleiste gibt Auskunft über die ausgewählten Objekte, verfügbare Optionen, Live-Ziehen/Rasten-Anzeigen und die X-Y-Position des Mauszeigers.

Die Anzeigen

Diese erscheinen rechts der Statusleiste:

Live-Ziehen-Anzeige

An dieser Anzeige können Sie ablesen, ob „Live-Ziehen" aktiv ist oder nicht (Standard: aktiv). Per Doppelklick auf die Anzeige schalten Sie es ein/aus. Ist es aktiv, verändert sich das gesamte Objekt (und nicht nur ein Umriss), wenn Sie es verschieben, skalieren oder drehen. Dadurch ist es viel leichter, die Bearbeitungen direkt zu begutachten. Außerdem ist das Zeichnen mit dem Freihand-, Linien-, Quickshape-, Rechteck- und Ellipsenwerkzeug live. Wenn die Leistung Ihres PCs nicht zur Bearbeitung komplexer Dokumente ausreicht, können Sie „Live-Ziehen" deaktivieren, um die Bearbeitung zu beschleunigen.

Ausrichten-Anzeige

Diese Anzeige ist aktiv, wenn die Option „An Raster ausrichten" im Menü „Fenster" aktiviert ist. Sie zeigt an, ob sich ein Objekt in ausreichender Entfernung zum Ausrichten am Raster befindet. Weitere Informationen zum Ausrichten finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit Objekten" (siehe Seite 135).

X-Y-Koordinaten

Die von Web Designer angezeigten Maße beziehen sich auf die linke untere Seitenecke. Sie können dies jedoch ändern. Bitte lesen Sie dazu das Kapitel „Arbeiten mit Objekten" (siehe Seite 111) für weitere Informationen.

Normal/Vollbildmodus

Im normalen Bildschirmmodus wird ein Teil des Fensters durch die Titelleiste, die Menüleiste und die Scrollleisten bedeckt. Beim Bearbeiten kann das ungünstig sein, wenn Sie den größtmöglichen Bearbeitungsbereich benötigen.

Web Designer verfügt über einen zweiten Bildschirmmodus, den Vollbildmodus, der einen aufgeräumteren Bildschirm präsentiert.

Sie können in jedem Modus den Bildschirm nach Bedarf anpassen. So können z. B. für jeden Modus die Konfigurationen der Symbolleisten eingestellt werden. Die Konfiguration wird gespeichert und gilt auch weiterhin, wenn Sie zwischen den Bildschirmmodi hin- und herschalten.

Für weitere Informationen zum Anpassen der Symbolleisten lesen Sie bitte das Kapitel „Web Designer anpassen“ (siehe Seite 533).

Der Normal- bzw. Vollbildmodus wird über das Menü **FENSTER > VOLLBILD** (bzw. Taste 8 auf dem Ziffernblock) aktiviert.

Bewegen Sie den Mauszeiger an die Oberkante des Bildschirms um im Vollbildmodus die Menüleiste anzuzeigen.

Mehrere Fenster öffnen

Sie können für dasselbe Dokument mehrere Fenster gleichzeitig öffnen, z. B. um

- die Ansicht des Dokuments zu vergrößern oder zu verkleinern;
- einen anderen Teil des Dokuments anzuzeigen;
- zwei Ansichten desselben Bereichs bei unterschiedlichen Qualitätseinstellungen zu benutzen.

Wählen Sie **FENSTER > NEUES FENSTER**, um ein neues Fenster zu öffnen.

Wählen Sie das Fenster aus, das angezeigt werden soll

Jedes offene Fenster wird als Reiter unterhalb der Infoleiste angezeigt. Klicken Sie auf den Reiter, um das Fenster anzuzeigen oder wählen Sie im Menü **FENSTER** einen Dateinamen aus.

Mehrere Fenster anordnen

FENSTER ->FENSTER ANORDNEN hilft dabei, in mehreren Fenstern zu arbeiten. Jedes Fenster verfügt über eine eigene Titelleiste, jedoch nicht über eigene Werkzeugleisten. Klicken Sie auf ein Fenster, um dieses zu aktivieren. Durch Drücken der Tastenkombination „Strg + F6“ können Sie sich nacheinander durch die Fenster schalten.

FENSTER ANORDNEN ordnet die Fenster übereinander an, oder, für mehr als drei Fenster, als Kacheln.

Minimieren mehrerer Fenster

Minimieren eines oder mehrerer Fenster zeigt ein Symbol im Hintergrund des Web Designer-Hauptfensters. . Doppelklicken Sie auf das Symbol, um das Fenster erneut zu öffnen.

Zoomwert ändern

Es ist oft hilfreich, wenn Sie die Dokumentansicht vergrößern, z. B. um Details zu untersuchen. Eine Skalierung über 100% vergrößert die Ansicht (vergleichbar mit einer Lupe). Es ändert sich nur die Bildschirmanzeige; die Größe des Dokuments und der Objekte bleiben unverändert. Den Zoomwert können Sie entweder mit der Lupe, der Maus oder über die Symbolleisten verändern.

Einige Tastenkombinationen ermöglichen die Schnelleinstellung von Zoomwerten: die Zifferntasten 1, 2, 3, 4 stellen den Zoomwert zwischen 100% und 400% ein. Die Taste 5 stellt den Zoomwert auf 50%.

Verwenden des Zoom-Werkzeugs



Vergrößern:

- Wählen Sie das **ZOOM-WERKZEUG** aus der Hauptsymbolleiste
- oder drücken Sie „Alt + Z“, um zwischen dem aktuellen Werkzeug und dem **ZOOM-WERKZEUG** hin- und her zu schalten
- oder drücken und halten Sie „Alt + Z“, um **vorübergehend** zum **ZOOM-WERKZEUG** zu wechseln (Alt + Z loslassen, um zum bisherigen Werkzeug zurückzukehren)
- oder drücken Sie „Umschalt + F7“, um das **ZOOM-WERKZEUG** auszuwählen.
- Zum Hineinzoomen einmal klicken (= vergrößern).
- Zum Herauszoomen Umschalt + Mausklick (= verkleinern, um mehr vom Dokument zu sehen).
- Zoomausschnitt: Ziehen Sie die Maus diagonal, um ein Rechteck zu erstellen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der im Rechteck befindliche Teil auf Fenstergröße vergrößert.

Vergrößerungsfaktor mit der Maus ändern

Wenn Ihre Maus über ein Mausrad verfügt:

- Halten Sie die Strg-Taste und drehen Sie an Ihrem Mausrad, um den Vergrößerungsfaktor zu ändern.

Tipp: Sie können auch eine Maustaste als Zoomtaste definieren oder die Funktion des Mausrads unter **EXTRAS > OPTIONEN > MAUS** (siehe Seite 539) von Scrollen auf Zoomen umstellen. Die jeweils gegenteilige Funktion steht dann bei gedrückter Strg-Taste zur Verfügung.

Ändern Sie den Zoomwert über die Infoleiste/Werkzeugleiste

Es gibt eine Ausklapp-Leiste auf der Standard-Werkzeugleiste, welche schnellen Zugriff zu den Zoomfunktionen erlaubt, ohne das Zoom-Werkzeug bemühen zu müssen.



Halten Sie den Mauszeiger über das Zoom-Symbol auf der Standard-Werkzeugleiste, um die Ausklapp-Leiste anzuzeigen.

Gehen Sie wie folgt vor, um den Zoomwert zu ändern:



Tastaturkürzel: „Strg + R". Klicken Sie auf die Schaltfläche **VORHERIGER ZOOMWERT.**. Dies betrifft den Zoomwert vor der aktuellen Einstellung. Mit dieser Schaltfläche können Sie zwischen ein-und ausgezoomter Ansicht des Dokuments hin-und her schalten. Dies ist nützlich, um einen Bereich im Detail zu untersuchen bzw. das gesamte Dokument zu betrachten. Der vorherige Zoomwert wird für jedes Fenster gespeichert. Sie können zwischen den Fenstern hin- und her schalten. Dabei werden die bisherigen Einstellungen der Ansicht erhalten.



Tastaturkürzel: „1". Klicken Sie auf die Schaltfläche Zoom auf 100%. Der Zoomfaktor wird auf 100% eingestellt.



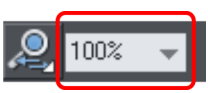
Tastaturkürzel „Strg + Umschalt + J". Klicken Sie auf die Schaltfläche **ZOOM AUF ZEICHNUNG**. Im Fenster werden nun alle Objekte des Dokuments angezeigt.



Tastaturkürzel „Strg+P". Klicken Sie auf die Schaltfläche **ZOOM AUF SEITE**. Im Fenster wird die gesamte Seite bzw. die gesamte Doppelseite angezeigt.



Tastaturkürzel „Strg+Umschalt+Z". Klicken Sie auf die Schaltfläche **ZOOM AUF AUSWAHL**. Das ausgewählte Objekt bzw. die ausgewählten Objekte füllen das Fenster.



Geben Sie einen Wert in das Textfeld ein. Drücken Sie Eingabe, um die Änderungen anzuwenden oder wählen Sie die voreingestellten Zoomwerte aus einschließlich der o. g. (Seite, Zeichnung, Auswahl, Vorheriges) aus dem Auswahlmenü.

Verschieben von Dokumenten innerhalb des Fensters

Am schnellsten navigieren Sie in Ihrem Dokument mithilfe der mittleren Maustaste (in der Regel das Mausrad: Sie können das Mausrad wie eine Taste benutzen). Klicken und halten Sie die mittlere Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus. Lassen Sie die Taste los, um zu Ihrem bisherigen Werkzeug zurückzukehren.

Um das Dokument innerhalb des Fensters zu verschieben, können Sie auch

- die Scrollleisten und Pfeilschaltflächen an den Fensterrändern verwenden.

Tipp: Die Scrollleisten können aus- und eingeblendet werden. Wählen Sie dazu **FENSTER > SONSTIGE LEISTEN > SCROLLLEISTEN**.

- mit dem Mausrad im Dokument hoch und runterscrollen (Umschalt + Maus, um von links nach rechts zu scrollen).

Sie können die Funktion des Mausrads unter **EXTRAS > OPTIONEN > MAUS** von Scrollen auf Zoomen ändern. Die jeweils andere Funktion steht mit gedrückter Strg-Taste zur Verfügung.



- Oder Sie wählen das Schiebewerkzeug aus der Hauptwerkzeugleiste (Tastenkombination Umschalt + F8).

- oder Sie drücken die Leertaste oder „Alt + X“, um zwischen dem aktuellen Werkzeug und dem Schiebewerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Leertaste oder „Alt + X“ gedrückt halten, können Sie die Maus verwenden, um das Dokument im Fenster zu verschieben. Wenn Sie wieder loslassen, kehren Sie zum bisherigen Werkzeug zurück.

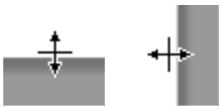
Seitengröße ändern

Beim Öffnen eines neuen Web Designer-Dokuments beträgt die Seitengröße 760 x 700 Pixel (SVGA Webseite). Sie können aber auch die Seitengröße z. B. einer VGA-Auflösung anpassen.

13. Wählen Sie Menü **EXTRAS** >**OPTIONEN**, Sie können auch rechtsklicken und **SEITENOPTIONEN** auswählen.
14. Klicken Sie bei Bedarf auf den Reiter **„SEITENGRÖßE“**.
15. Wählen Sie die benötigte Seitengröße.

Wählen Sie **BENUTZERDEFINIERT** bei der Größenauswahl, um die Breite und Höhe in den unteren Feldern selbst einzugeben.

Sie können jeder Seite im Dokument (der exportierten Website) eine eigene Größe zuweisen. Sie können jedoch auch über die Option **ALLE SEITEN DER WEBSITE IN DER SELBEN GRÖßE** eine Größe für alle Seiten des Dokuments festlegen.



Sie können die Höhe und Breite jeder Seite durch Ziehen am unteren Rand der Seite mit dem Auswahl-Werkzeug verändern. Wenn Sie diese Methode benutzen, werden Sie gefragt, ob diese Änderung alle Seiten des Dokuments oder der Website betreffen soll oder nur die aktuelle Seite.

Mehrere Seiten im Dokument

Ein MAGIX Web Designer Premium-Dokument kann mehrere Seiten umfassen. Jede Seite eines mehrseitigen Web Designer-Dokuments wird als separate HTML-Seite exportiert, jedes MAGIX Web Designer Premium Dokument als Ganzes entspricht somit einer Website.

Aktuelle Seite

Wenn Sie in einem Multiseiten-Dokument auf eine Seite klicken, wird diese zur aktuellen Seite.

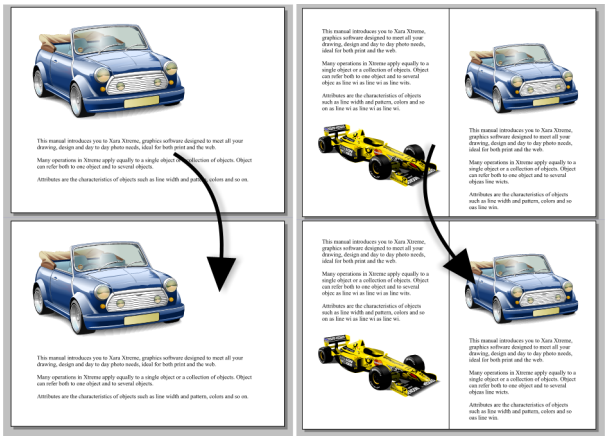


Es ist wichtig, welche Seite die aktuelle Seite ist, wenn Seiten wie im folgenden beschrieben eingefügt, vervielfältigt oder verschoben werden.

Die aktuelle Seite im Dokument wird durch Indikatoren an den Seitenecken angezeigt.

Seiten in ein Dokument einfügen

Klicken Sie rechts auf die Seite und wählen **NEUE SEITE**. Eine neue leere Seite wird nach der aktuellen Seite eingefügt. Oder Sie können auch auf eine Seite rechtsklicken und **KOPIE VON AKTUELLER SEITE EINFÜGEN** auswählen. Eine Kopie der aktuellen Seite wird hinter der aktuellen Seite eingefügt.



Die neue Seite ist identisch mit dem Original, sowohl in Größe als auch Ausrichtung. Sie enthält zudem dessen gesamten Inhalt und kann somit als Vorlage verwendet werden.

Sie können auch die Menüeinträge unter **BEARBEITEN -> SEITEN BENUTZEN**.

Die Standard-Werkzeugleiste hat eine Ausklappleiste, mit der Sie schnell Seiten hinzufügen, duplizieren und entfernen können.



Bewegen Sie den Mauszeiger über die jeweiligen Schaltflächen auf der Leiste für einen Tooltip. Sie können eine neue leere Seite hinzufügen, die aktuelle Seite duplizieren oder die aktuelle Seite löschen.

Seiten kopieren und einfügen

Sie können eine ganze Seite - innerhalb desselben oder auch zwischen verschiedenen Dokumenten - kopieren und einfügen. Hiermit kopieren Sie die Seitengröße, Ebenen und andere Attribute zusätzlich zu allen auf der Seite befindlichen Objekte.

Um die aktuelle Seite zu kopieren, löschen Sie zunächst die aktuelle Auswahl. Drücken Sie dazu entweder die Esc-Taste oder klicken Sie auf eine leere Stelle im Arbeitsbereich. In der Statusleiste steht „Kein Objekt ausgewählt“. Rechtsklicken Sie auf einen leeren Teil der Seite und wählen Sie **SEITE KOPIEREN** (Strg + C).

Eine eingefügte Seite wird automatisch hinter der aktuellen Seite erzeugt. Verwenden Sie „Strg + V“ zum Einfügen oder rechtsklicken Sie auf die Seite und wählen Sie im Kontextmenü **EINFÜGEN** > **EINFÜGEN**.

Hinweis: Falls in dem Dokument, in das Sie die Seite einfügen, unter **DATEI -> SEITENOPTIONEN AUF ALLE SEITEN IM DOKUMENT ANWENDEN** ausgewählt wurde, wird die Größe der eingefügten Seite an das bestehende Dokument angepasst. Die neue Seite hat also dieselbe Größe wie die anderen Seiten im Dokument.

Seiten innerhalb eines Dokuments verschieben

Sie können die Reihenfolge der Seiten in Ihrem Dokument am einfachsten ändern, indem Sie an den Seiten-Vorschaubildern in der Seiten- & Ebenen-Galerie (die standardmäßig auf der rechten Seite angedockt ist) ziehen. Sie können auch mehrere Seiten gleichzeitig auswählen und ziehen, um sie neu zu ordnen.

Folgendermaßen können Sie ebenfalls die aktuelle Seite bewegen:

- Wählen Sie **BEARBEITEN -> SEITEN -> SEITE NACH OBEN VERSCHIEBEN** um die aktuelle und vorherige Seite zu vertauschen.
- Wählen Sie **BEARBEITEN -> SEITEN -> SEITE NACH UNTEN VERSCHIEBEN** um die aktuelle mit der folgenden Seite zu vertauschen.

Diese Menüoptionen sind ausgegraut wenn Sie sich bereits auf der ersten bzw. letzten Seite des Dokuments befinden.

Seiten aus dem Dokument entfernen

Um die aktuelle Seite aus Ihrem Dokument zu entfernen, klicken Sie sie rechts und wählen **AKTUELLE SEITE ENTFERNEN** oder wählen Sie **MENÜ BEARBEITEN > SEITEN > LÖSCHEN**. Die aktuelle Seite und deren Inhalt wird entfernt. Oder wählen Sie die Seite in der Seiten- & Ebenen-Galerie aus und drücken Sie auf die Löschen-Schaltfläche oder die Entf-Taste.

Zwischen Seiten hin- und hernavigieren

Zusätzlich zu den üblichen Navigationsmethoden (z. B. Scrolleisten, Mausrad) gibt es auch andere Möglichkeiten, durch ein Dokument zu navigieren:

Bild auf scrollt im Dokument nach oben. Der Bereich, der verschoben wird, ist abhängig von Ihrer Zoomeinstellung. Je kleiner die Zoomeinstellung, desto größer die Verschiebung.

Strg + Bild hoch: Zentriert die vorherige Seite.

Bild ab: Verschiebt das Dokument nach unten. Der Bereich, der verschoben wird, ist abhängig von Ihrer Zoomeinstellung. Je kleiner die Zoomeinstellung, desto größer die Verschiebung.

Strg + Bild runter: Zentriert die nächste Seite.

Alternativ können Sie auch auf den hoch/runter Pfeil in der Statusleiste klicken:



Die Statusleiste ist ebenfalls dafür nützlich, um festzustellen, welche Seite Sie gerade betrachten.

Hinweis: Alle diese Befehle gelten für die betrachtete, nicht für die aktuell ausgewählte Seite.

Seiten- & Ebenen-Galerie

Für das Verwalten der Seiten in Ihrem Dokument können Sie die Seiten- & Ebenen-Galerie benutzen. Dort können Sie in einer einheitlichen Ansicht Seiten ansehen, hinzufügen, verdoppeln, löschen, umsortieren und umbenennen. Lesen Sie den Abschnitt „Seiten- & Ebenen-Galerie“ (siehe Seite 465) für weitere Informationen.

Dokumente speichern

Dieser Abschnitt behandelt die Speicherung im Web Designer-eigenen Format. Bitte lesen Sie das Kapitel „Importieren und exportieren“ (siehe Seite 509) für weitere Informationen zum Speichern in anderen Formaten.

Wir empfehlen Dokumente regelmäßig zu speichern. Ein kompliziertes Dokument beinhaltet viele Arbeitsstunden und Stromausfälle oder PC-Abstürze passieren immer im genau falschen Moment. Stellen Sie sicher, das die automatische Backup-Funktion aktiv ist, so dass während Ihrer Arbeit regelmäßig Backups Ihrer offenen Dokumente angelegt werden. Für Einzelheiten siehe unten, AbschnittAutomatische Backups (siehe Seite 93)

Speichern (im Datei-Menü)



Tastenkombination „Strg+S“ oder Schaltfläche **SPEICHERN** in der Hauptwerkzeugleiste.

Mit dieser Funktion können Sie schnell ein Dokument speichern. Die Option ist ausgegraut - nicht wählbar -, solange keine Änderungen im Dokument vorgenommen wurden und nichts gespeichert werden muss (D. h. umgekehrt: wenn Sie Änderungen vorgenommen haben und diese noch nicht gespeichert worden sind, ist diese Funktion farbig und damit wählbar).

Bei einem neuen Dokument, das noch nicht gespeichert wurde, funktioniert die Option wie der Befehl **SPEICHERN ALS...**.

Speichern als... (im Menü „Datei“)

Hierbei wird ein Dialog geöffnet, mit dem Sie das aktuelle Dokument unter einem anderen Namen oder in einem anderen Ordner speichern können.

Alles speichern (im Menü „Datei“)

Dieser Speicherbefehl dient zum Speichern aller derzeit geöffneten Dateien, ohne extra **SPEICHERN** oder **SPEICHERN UNTER** wählen zu müssen.

Hilfsverzeichnisse

In manchen Dokumenten wird auf externe Dateien verwiesen, die kein Teil der Projektdatei sein können. Zum Beispiel eine Flash-Datei (.swf), die auf einer Website verwendet wird. Sie müssen diese Datei zusammen mit der Projekt-Datei aufbewahren, da Sie ohne diese Datei keine voll funktionsfähige Website exportieren können. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie ein Webdesign an jemand anderen schicken oder auf einem anderen Computer übertragen wollen, dann möchten Sie, dass die benutzte Flash-Datei zusammen mit dem Design transportiert wird.

MAGIX Web Designer Premium benutzt für diese wichtigen externen Dateien ein „Hilfsverzeichnis“, das direkt neben der .web-Datei angelegt wird.

Benennung des Hilfsverzeichnisses

Design-Datei und Hilfsverzeichnis werden über ihren Namen definiert. Das Hilfsverzeichnis für „meineSeite.web“ (bzw. .xar) ist „meineSeite_web_dateien“. So kann einfach erkannt werden, welches Hilfsverzeichnis zu welcher Design-Datei gehört. Sie dürfen also nicht vergessen, wenn Sie die Design-Datei kopieren, umbenennen oder verschieben, dasselbe auch mit dem Hilfsverzeichnis zu machen. Wenn Sie das Design verschicken möchten, so müssen Sie auch das Hilfsverzeichnis mitsenden.

Sobald Sie ein Design laden, das ein Hilfsverzeichnis besitzt und dieses anschließend über den Befehl **SPEICHERN ALS...** neu abspeichern, kopiert MAGIX Web Designer Premium auch das komplette Hilfsverzeichnis.

Inhalt des Hilfsverzeichnis

Sollten Sie den Reiter **PLATZHALTER** (siehe Seite 336) im **WEB-EIGENSCHAFTEN**-Dialog verwenden, um auf eine externe Datei zu verweisen, kopiert MAGIX Web Designer Premium automatisch diese Datei in das Hilfsverzeichnis Ihres Designs. Sollte das Hilfsverzeichnis noch nicht existieren, so wird es erzeugt.

Beachten Sie: Wenn Sie ein Platzhalter-Objekt nachträglich ändern, so dass es danach durch eine andere Datei ersetzt wird, wird die ursprüngliche Datei nicht automatisch aus dem Hilfsverzeichnis gelöscht. Wenn also eine Datei nicht mehr benötigt wird, müssen Sie diese manuell löschen.

Sie können auch selbst Dateien in das Hilfsverzeichnis kopieren und dieses bei Bedarf erstellen. MAGIX Web Designer Premium löscht keine Dateien in diesem Verzeichnis, unabhängig davon, ob Sie im Design vorkommen oder nicht. Das liegt

daran, dass es viele Möglichkeiten gibt, wie ein Design auf externe Dateien verweisen kann. Wenn Sie z. B. komplexen HTML-Code in Ihr Design einbauen, könnte dieser auf eine externe Datei in Ihrem Hilfsordner verweisen. Oder aber die externe Datei verweist auf eine andere externe Datei. MAGIX Web Designer Premium kann nicht sicher wissen, dass eine Datei nicht von der Website benötigt wird und lässt diese Dateien daher unangetastet.

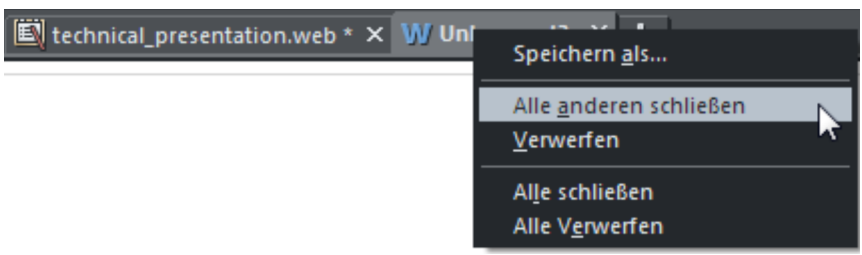
Websites mit Hilfsverzeichnissen exportieren

Beim Export eines Website-Dokuments werden alle Dateien im entsprechenden Hilfsverzeichnis in den Ordner kopiert, der die Bilder auf Ihrer Website enthält. Wenn Sie also z. B. „meineSeite.web" nach „index.htm" exportieren, so werden alle Dateien aus dem Ordner „meineSeite_web_dateien" in das Verzeichnis „index_htm_dateien" kopiert.

Dokument schließen

Um das Dokument zu schließen, können Sie:

- Im Menü **DATEI** den Menüpunkt **SCHLIEßEN** wählen.
- Oder „Strg + F4" bzw. „Strg + W" drücken.
- Oder auf das kleine X in der Ecke rechts oben klicken.
- Oder mit der rechten Maustaste auf den Dokumentenreiter klicken und im sich öffnenden Menü eine der Speichern- oder Schließen-Optionen für einen oder alle offenen Reiter auswählen.

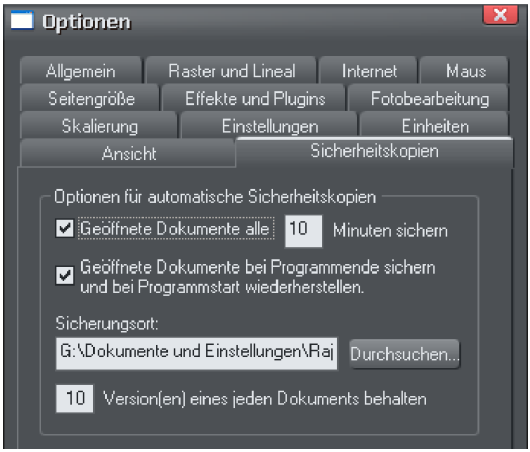


Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf einen Reiter zeigen Sie verschiedene Speichern- und Schließen-Optionen an.

Automatische Sicherheitskopien

MAGIX Web Designer Premium kann bei Bedarf regelmäßig Sicherheitskopien aller offenen Dokumente anlegen, während Sie daran arbeiten. Dadurch wird vermieden, dass im Falle eines Stromausfalls oder anderen unverhofften Programmabbrüchen Arbeit verloren geht. Das ist auch praktisch, wenn Sie einmal zu einer älteren Version Ihres Dokuments zurückkehren möchten.

Um die automatische Sicherheitskopie an- oder abzuschalten, öffnen Sie den Dialog **OPTIONEN** im Menü **EXTRAS** und wechseln zum Reiter **SICHERHEITSKOPIEN**.



Geöffnete Dokumente sichern

Durch Anklicken dieses Kästchens aktivieren Sie die Sicherheitskopie, daneben können Sie angeben, in welchen Zeitabständen Sicherheitskopien gespeichert werden sollen. Der empfohlene Zeitabstand beträgt 10 Minuten, dass heißt, jedes offene Dokument wird gesichert, wenn die letzte Sicherung länger als 10 Minuten her ist (oder der Programmstart und das neu Anlegen der Datei).

Beachten Sie, dass wenn der eingestellte Zeitpunkt für die nächste Sicherung erreicht ist, diese erst dann erfolgt, wenn das Programm mindestens 15 Sekunden lang nicht bedient wird. Das ist deshalb so geregelt, damit Ihr Arbeitsablauf nicht mehr als nötig unterbrochen wird und das Dokument nicht gerade dann gespeichert wird, wenn Sie aktiv daran arbeiten. Im normalen Arbeiten ist es aber sehr unwahrscheinlich, dass Sie Ihre Arbeit nicht hin und wieder einmal für 15 Sekunden oder länger unterbrechen, so dass die Backups zeitnah erfolgen, wenn sie anstehen. Sie werden aber merken, dass, wenn Sie über einen längeren Zeitraum aktiv an einem Projekt arbeiten, die Zeit bis zur nächsten Sicherung deutlich länger ausfallen kann.

Die automatische Backup-Funktion speichert keine Änderungen in offenen „Innen-Bearbeiten"-Unterdokumenten. Nur das übergeordnete Hauptdokument wird beim planmäßigen Auto-Backup gesichert, in seinem aktuellen Zustand mit ungespeicherten Gruppenbearbeitungen. Wir empfehlen daher, die Unterdokumente regelmäßig ins übergeordnete Dokument zurück zu speichern.

Wird eine Sicherung durchgeführt, erkennen Sie an dem Fortschrittsbalken am unteren Ende des MAGIX Web Designer Premium-Fensters den Verlauf des Speichervorgangs.

Speicherort für die Sicherheitskopien

Mit der Schaltfläche „Durchsuchen" können Sie den Ordner ändern, in dem die Sicherheitskopien gespeichert werden.

Sie können die hier gespeicherten Sicherheitskopien jederzeit erreichen, indem Sie im Menü **DATEI**-> **ZULETZT VERWENDETE DOKUMENTE**->**SICHERHEITSKOPIEN** wählen. Der Dateiauswahldialog öffnet sich dann im eingestellten Sicherungsordner, wo Sie Ihre Sicherungen durchsuchen, öffnen und auch löschen können.

Versionen

Voreingestellt werden bis zu 10 Versionen von jedem Design im Sicherungsordner gehalten, aber Sie können die Anzahl im Feld „Versionen" ändern. Wird die Anzahl der Versionen einer Datei überschritten, wird die älteste Datei gelöscht. Jede Sicherheitskopie wird nach dem Originaldokument benannt, ergänzt um das Datum und die Uhrzeit des Zeitpunkts, an dem die Sicherheitskopie gespeichert wurde.

Achtung: Sie könnten mehrere verschiedene Dokumente unter dem gleichen Dateinamen in verschiedenen Ordnern abgespeichert haben, Ihre Sicherheitskopien im Sicherungsordner haben dann ebenfalls den gleichen Dateinamen (und können dadurch verwechselt werden). Benutzen Sie deshalb wenn möglich spezifische Dateinamen für jedes Ihrer Dokumente, um zu vermeiden, dass die Sicherungen einer Designs durcheinandergeraten.

Unbenannte Dokumente

Neu angelegte und noch nicht gespeicherte Dokumente werden unter dem Namen „Unbenannt", gefolgt von einer Nummer und Datum/Zeit abgespeichert. Name und Nummer entsprechen der Anzeige im Web Designer-Fenster oben, wenn Sie neue, ungespeicherte Dokumente bearbeiten.

Achtung: Da alle neuen, ungespeicherten Dokumente zunächst Unbenannt1, Unbenannt2, u.s.w. heißen, werden Backups dieser Dokumente sehr schnell überschrieben werden. Daher sollten Sie wichtige Dokumente immer unter einem richtigen Namen speichern, damit Sie, falls das nötig wird, Sicherungen dieser Dokumente im Sicherungsordner schnell wieder finden.

Geöffnete Dokumente bei Programmende sichern

Sie können im Reiter Sicherheitskopien des Dialogs Optionen auch eine Funktion **GEÖFFNETE DOKUMENTE BEI PROGRAMMENDE SICHERN UND BEI PROGRAMMSTART WIEDERHERSTELLEN** einschalten. Ist diese aktiv, werden sie beim Schließen des Programms nicht mehr gefragt, ob Sie alle offenen geänderten Dokumente speichern wollen. Stattdessen werden alle Dokumente im Sicherungsordner gespeichert und das Programm geschlossen. Beim nächsten Programmstart werden die selben Dokumente automatisch geladen und Sie können Ihre Arbeit an der Stelle fortsetzen, an der Sie abgebrochen hatten.

Beachten Sie, dass eventuelle Unterdokument-Ansichten („Innen bearbeiten" von Gruppen) automatisch im Hintergrund ins Hauptdokument zurück gespeichert und

geschlossen werden. Beim erneuten Öffnen des Programms werden diese Unterdokumente nicht wieder neu geöffnet. Siehe Bearbeiten innerhalb von Gruppen.

Wiederherstellung nach einem unvorhergesehenem Programmende

Wenn die automatische Sicherung aktiv ist und das Programm nicht regulär beendet wurde (durch einen Stromausfall oder Systemabsturz), wird dies beim nächsten Start erkannt. Es bietet Ihnen dann an, die jeweils aktuellste Sicherheitskopie von jedem Dokument zu laden, welches zum Zeitpunkt der letzten Sicherung geöffnet war.

So ein „unnormales" Programmende wird aber nicht erkannt, wenn seit dem letzten regulären Schließen des Programms noch keine neueren automatischen Sicherheitskopien gespeichert wurden.

Sicherheitskopien beim Herunterfahren des Systems

Wird der Computer heruntergefahren, ohne dass Sie vorher das Programm schließen, werden alle offenen Dokumente gesichert, auch wenn die Option „Geöffnete Dokumente beim Programmende sichern" nicht aktiv ist. Dadurch wird das Herunterfahren des Systems nicht von MAGIX Web Designer Premium durch die übliche Rückfrage nach den ungespeicherten Dokumenten verzögert. Beim nächsten Programmstart können Sie dann wählen, ob Sie die zum Zeitpunkt des Herunterfahrens offenen Dokumente wiederherstellen möchten.

Sicherheitskopien wiederherstellen

Sie können die Sicherheitskopien über den Menüpunkt Datei->**ZULETZT GEÖFFNETE DOKUMENTE**->**SICHERHEITSKOPIEN** wiederherstellen. Der Dateiauswahldialog öffnet sich dann im eingestellten Sicherungsordner, wo Sie Ihre Sicherungen durchsuchen, öffnen und auch löschen können. Sie sollten diesen Dialog hin und wieder benutzen, um alte, nicht mehr benötigte Sicherungen zu löschen.

Hinweis: Wenn Sie eine Sicherheitskopie eines Dokuments laden, ist diese nicht automatisch mit dem Dokument verknüpft, von dem sie erzeugt wurde. Die Datei wird wie ein eigenständiges Dokument behandelt (von dem jetzt separat auch wieder Sicherheitskopien angelegt werden). Um die Übersicht nicht zu verlieren, sollten Sie, wenn Sie an einer Sicherheitskopie weiterarbeiten wollen, diese mit **DATEI** -> **SPEICHERN ALS** wieder mit einem passenden Namen im Ordner des Originals zurück speichern.

Bildschirmraster

Als Hilfsmittel, um Ihre Dokumente zu layouten, können Sie ein Raster auf dem Bildschirm einblenden (dieses erscheint nur auf dem Bildschirm und wird niemals geduckt). Mit Hilfe des Rasters können Sie verschiedene Objekte aneinander ausrichten (ähnlich wie die Nutzung von Millimeterpapier als Zeichenhilfe).

Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN > RASTER ANZEIGEN**, um die Anzeige des Rasters an- und abzuschalten oder wählen Sie **AUSRICHTEN AN...** > **AN RASTER AUSRICHTEN**. Sie können auch **FENSTER** > **AN RASTER AUSRICHTEN** aktivieren.

Die Rasterpunkte verhalten sich dann wie Magnete, an denen die Objekte einrasten, wenn Sie in ihre Nähe gebracht werden. In Web-Dokumenten ist **AN RASTER AUSRICHTEN** standardmäßig aktiviert, mit einem 1-Pixel-Raster.

Der Rastertyp (isometrisch/rechteckig), der Nullpunkt 0,0 (Ursprungspunkt) sowie die Abstände der Rasterpunkte werden im Reiter **RASTER UND LINEAL** (siehe Seite 538) des Optionen-Dialogs eingestellt. Alle Änderungen, die Sie vornehmen, gelten nur für das ausgewählte Dokument.

„An Objekten ausrichten" ist bei Web-Dokumenten ebenfalls standardmäßig aktiv. „An Objekten ausrichten" hilft, Linien, Punkte oder Objektkanten akkurat an anderen Objekten auszurichten, so dass sie sich exakt berühren.

Sie können es sogar dazu benutzen, die Mittelpunkte von Objekten auszurichten, oder Objekte genau auf dem Mittelpunkt der Seite anzuordnen, oder auch, sie senkrecht oder waagerecht aneinander auszurichten, irgendwo in der Mitte der Seite oder auch an den Seitenrändern.



Um das Ausrichten an Objekten an- und abzuschalten, klicken Sie auf die Schaltfläche **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **AUSRICHTEN AN...** > **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN**. Sie können auch **FENSTER** > **AN RASTER AUSRICHTEN** aktivieren.

Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Objekten" (siehe Seite 135) für weitere Infos zum Ausrichten am Raster oder Objekten.

Lineale

Lineale sind standardmäßig ausgeblendet. Um sie einzublenden, können Sie:

- Klicken Sie rechts und wählen Sie**„RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN" > „LINEALE ANZEIGEN"** um die Anzeige der Lineale an- und abzuschalten.
- Drücken Sie „Strg + Umschalt + R".
- Oder im Menü **FENSTER** > **LEISTEN > LINEALE** auswählen.

In Web Designer werden die Lineale für folgende Zwecke eingesetzt:

- Zum Steuern von Text-Rändern, Tabstopps und Einzügen (siehe Seite 248) im **TEXTWERKZEUG**.
- zur Orientierung, welcher Teil der Seite angezeigt wird;
- Anzeige der aktuellen Mauszeigerposition im Koordinatensystem;

- Hilfslinien hinzufügen. Wenn die Option **"FENSTER" > "AN RASTER AUSRICHTEN"** eingeschaltet ist, rasten die Hilfslinien an den Unterteilungen der Lineale. Für mehr Information zu Hilfslinien, lesen Sie bitte den Abschnitt "Hilfsobjekte & Hilfslinien" im Kapitel Arbeiten mit Objekten (siehe Seite 138).

Beim Erstellen oder Skalieren der Objekte können Sie die Lineale verwenden, um deren Größe zu prüfen. Für genaueres Arbeiten können Sie dazu auch das **AUSWAHL-WERKZEUG** verwenden (Siehe Objektauswahl für mehr Informationen).

Die Lineale werden am linken und oberen Rand des Fensters angezeigt. Eine gestrichelte Linie auf jedem Lineal folgt dabei der aktuellen Mauszeigerposition.

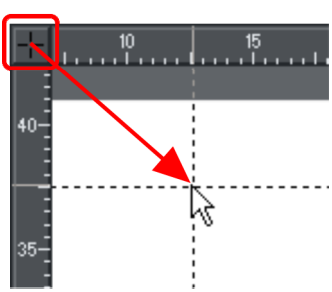
Die Einheiten und Anzahl der Unterteilungen der Lineale sind dieselben wie sie auch für das Bildschirmraster eingestellt sind. Diese werden im Reiter Raster & Lineale (siehe Seite 538) des Optionendialogs eingestellt. Die aktuelle Einheit und Skalierungsfaktor am rechten Ende des oberen Lineals angezeigt.

Lineale anzeigen/ausblenden

Klicken Sie rechts und wählen Sie**„RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN" > „LINEALE ANZEIGEN"** („Strg + Umschalt + R") um die Lineale an- und abzuschalten. Jede Änderung betrifft dabei das aktuelle und alle neu geöffneten Fenster. Die anderen offenen Fenster sind nicht betroffen.

Lineal-Nullpunkte ändern

Objekte lassen sich meist einfacher messen, wenn der Nullpunkt der Lineale am Objekt ausgerichtet wird. Verschieben Sie das Kästchen am Schnittpunkt der zwei Lineale, um den Nullpunkt zu verschieben.



Sie können die Lineale beliebig waagerecht oder senkrecht innerhalb des Web Designer-Fensters ziehen. Die neue Position wird durch eine gestrichelte Linie gekennzeichnet.

Dabei wird der Ursprungspunkt des Rasters mitverschoben, wodurch sichergestellt wird, dass das Lineal immer entlang des Rasters ausgerichtet wird.

Darstellungsqualität

Im Menü **FENSTER**->**QUALITÄT** gibt es fünf verschiedene Qualitätseinstellungen, die beeinflussen, wie das Dokument in MAGIX Web Designer Premium angezeigt wird.

- Nur Umrandung. Jetzt mit vollständigem Anti-Aliasing für bessere Darstellung auf dem Bildschirm.
- Umriss mit Überblendungsschritten
- Alle Farben (kein Anti-Aliasing)
- Hohe Qualität (volles Anti-Aliasing und Bildglättung)
- Sehr hohe Qualität (Hochwertiges Anti-Aliasing. Die neue bikubische Fotoanzeige verbessert die Qualität herunterskalierter Fotos erheblich).

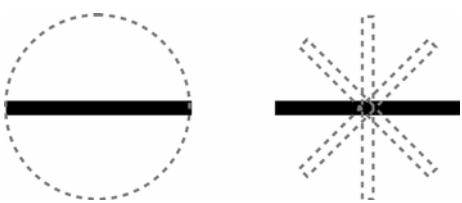
ALLE FARBEN zeigt das Dokument in Farbe jedoch mit deaktiviertem Anti-Aliasing an.

Bei der Einstellung **UMRISS** werden nur die Umrisse der Formen dargestellt (sie erscheinen als eine Art Gitter). Dies erleichtert die Auswahl von Objekten, die hinter anderen Objekten versteckt sind.

Die Qualitätseinstellung hat keinen Einfluss, wenn das Dokument gedruckt oder exportiert wird, außer bei Bitmap-Exporten, dann wird die aktuelle Qualitätseinstellung benutzt.

Strg (Steuerung)-Taste

In Web Designer wird der Strg-Taste eine besondere Funktion zugewiesen. Sie beschränkt immer die aktuelle Handlung. Zum Beispiel wird das Drehen eines Objekts durch das Drücken der Strg-Taste auf bestimmte voreingestellte Winkel beschränkt.



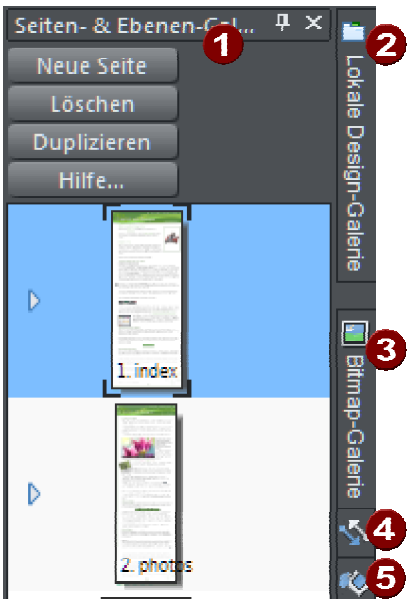
Die schwarze Linie links in der Abbildung kann innerhalb des Kreises frei gedreht werden. Rechts werden die Positionen gezeigt, auf die sie durch die gedrückte Strg-Taste beim Drehen beschränkt wird.

Hinweis: Der Beschränkungswinkel wird im Dialog **OPTIONEN > ALLGEMEINES > BESCHRÄNKUNGSWINKEL** (siehe Seite 537) definiert.

In ähnlicher Weise wird mit der Begrenzung durch die Strg-Taste aus einem Rechteck ein perfektes Quadrat oder aus einer Ellipse ein perfekter Kreis (ohne Strg-Taste lassen sich diese Formen frei verformen).

Galerien

Galerien werden in MAGIX Web Designer Premium dazu genutzt, Zugriff auf Sammlungen von Inhalten wie Vorlagen, Schriftarten, Farben, Cliparts, Linienattribute oder Bitmaps/Fotos zu erhalten. Dieser Abschnitt gibt Ihnen allgemeine Informationen über die gemeinsamen Bestandteile der meisten Galerien. An anderen Stellen der Dokumentation wird auf die Unterschiede, die für bestimmte Galerien zutreffen, eingegangen.



*Standardmäßig wird die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** auf der rechten Seite des Web Designer-Fensters angedockt im Seitenmodus angezeigt, in dem nur die Seiten, nicht aber die Ebenen dargestellt werden.*

1. Seiten & Ebenen
2. Lokale Designs
3. Bitmap
4. Linien
5. Füllung

Die **SEITEN & EBENEN-GALERIE** zeigt die Seiten Ihres Dokuments und die darin enthaltenen Ebenen und erlaubt Ihnen, Änderungen daran vorzunehmen.

Die **LOKALE DESIGN-GALERIE** und **FÜLL-GALERIE** erlaubt es Ihnen, aus verschiedenen Vorlagen und Stilen zu wählen, die mit MAGIX Web Designer Premium bereitgestellt werden.

Die **BITMAP-GALERIE** zeigt alle Bitmaps und Fotos, die vom aktuellen Dokument benutzt werden.

Einige Galerien werden später im Handbuch detaillierter beschrieben.

Galerie anzeigen

So zeigen Sie eine Galerie an:

16. Bewegen Sie den Mauszeiger über den senkrechten Reiter für die Galerie rechts im Programmfenster (Galerieleiste) oder klicken Sie auf ihn. Die Galerie öffnet sich automatisch. Wenn Sie den Mauszeiger von der Galerie wegbewegen, schließt sie sich automatisch.
17. Um die Galerie beim Arbeiten ständig geöffnet zu halten, klicken sie die Schaltfläche **AUTOMATISCH AUSBLENDEN** (Pinnwandstift) in der rechten oberen Ecke. Die Schaltfläche **AUTOMATISCH AUSBLENDEN** dreht sich, so dass der Stift nach unten zeigt. Dadurch wird angezeigt, dass die Galerie jetzt am Arbeitsplatz „festgepinnt" (fixiert) ist.
18. Um eine fixierte Galerie zu schließen, siehe Galerie schließen (siehe Seite 108).
19. Damit sich die Galerien bei MouseOver nicht mehr automatisch öffnen, deaktivieren Sie die Option **AUSKLAPPLEISTE** im Menü „Extras" > „Galerien".



Gelöst: Die Galerie schließt sich, wenn Sie den Mauszeiger von der Galerie wegbewegen.

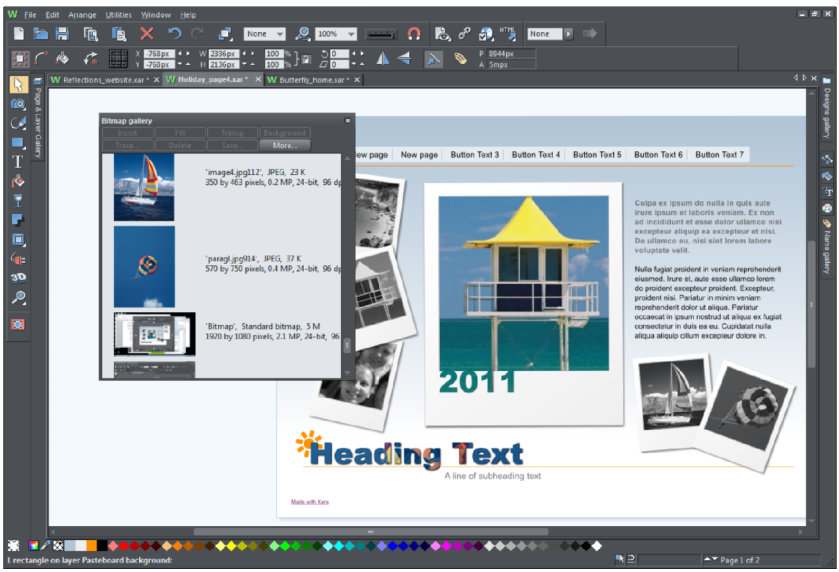


Angeheftet: Die Galerie bleibt offen, wenn Sie den Mauszeiger wegbewegen. Sie kann auch an eine andere Stelle verschoben und angeheftet (siehe Seite 102) werden.

Hinweis: Voreingestellt zeigen die **LINIEN** und **FÜLL-GALERIEN** keinen Titel, sondern nur ihr Symbol, solange sie nicht geöffnet wird. Web Designer zeigt immer den Titel der zuletzt geöffneten Galerie an.

Galerien verschieben und andocken

Sie können jede Galerie von der Galerieleiste „loslösen" und sie an einen passenderen Ort im Programmfenster verschieben. Sie können die Galerie oder eine Galerie-Gruppe (sie Galerien gruppieren) auch oben, unten links oder rechts am Programmfenster andocken lassen.



Eine Galerie lässt sich an eine beliebigen Ort auf dem Desktop verschieben.

Um eine Galerie zu bewegen:

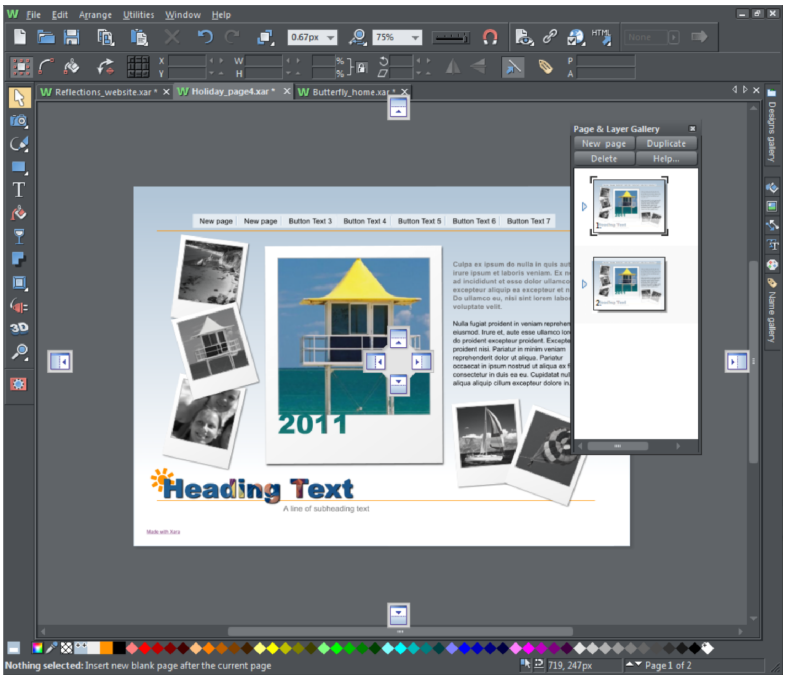
20. Öffnen Sie die Galerie und klicken Sie die Schaltfläche **AUTOMATISCH AUSBLENDEN**, um die Galerie zu fixieren. Der Pinnwandstift auf der Schaltfläche zeigt jetzt nach unten, um anzuzeigen, dass die Galerie jetzt bewegt und woanders fixiert werden kann.

21. Klicken und ziehen Sie die Titelleiste der Galerie, um sie zu bewegen. Sie können die Galerie entweder „frei schwebend" irgendwo auf dem Desktop platzieren oder Sie in einer neuen Position andocken.

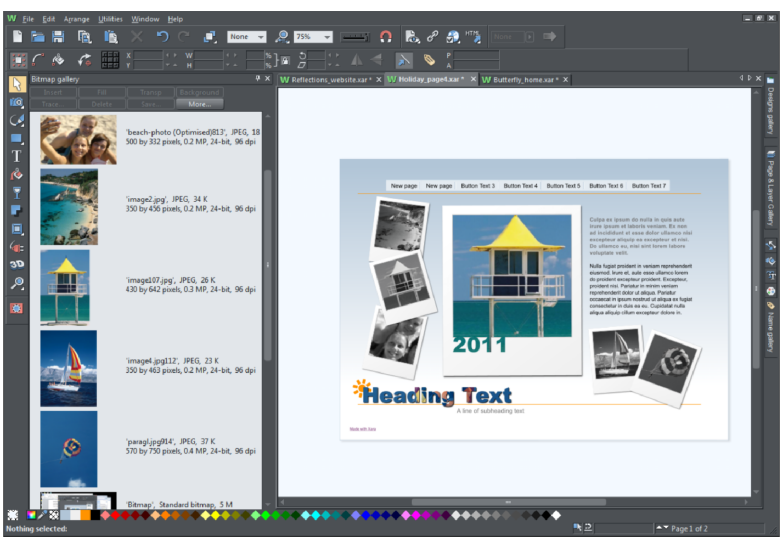
Wenn Sie eine der folgenden Galerien bewegen, folgen ihr anderen als Gruppe. Die einzelne Galerie erreichen Sie über ihren jeweiligen Reiter am unteren Rand, Sie können auch den einzelnen Reiter anklicken und woanders hin ziehen.

- Bitmap
- Linie
- Füllung

Wenn Sie an der Titelleiste einer andockbaren Galerie ziehen, erscheinen im Programmfenster eine Reihe von Pfeilen, die anzeigen wo die Galerie angedockt werden kann.



Es gibt Pfeile rechts, links, oben , unten und in der Mitte das Programmfensters. Docken Sie die Galerie an, indem Sie sie auf den entsprechenden Pfeil ziehen.



Beispiel für eine links angedockte Galerie

Um eine Galerie anzudocken:

1. klicken und ziehen Sie die Galerie auf den Pfeil, der in die gewünschte Richtung zeigt, wo Sie die Galerie andocken wollen. Wenn Sie die Galerie zum Beispiel oben am Bildschirm haben wollen, ziehen Sie sie auf den Pfeil nach oben am oberen Rand des Programmfensters.
2. Wenn der Mauszeiger am Pfeil ankommt, zeigt ein transparentes graues Rechteck die neue Position der Galerie an.
3. Lassen Sie nun die Maustaste los, um die Galerie anzudocken. Wenn Sie die Galerie jetzt schließen oder Automatisch verstecken, wird auch der Reiter an der neuen Position angezeigt.
4. Durch darüber fahren oder klicken können Sie die Galerie wieder öffnen.

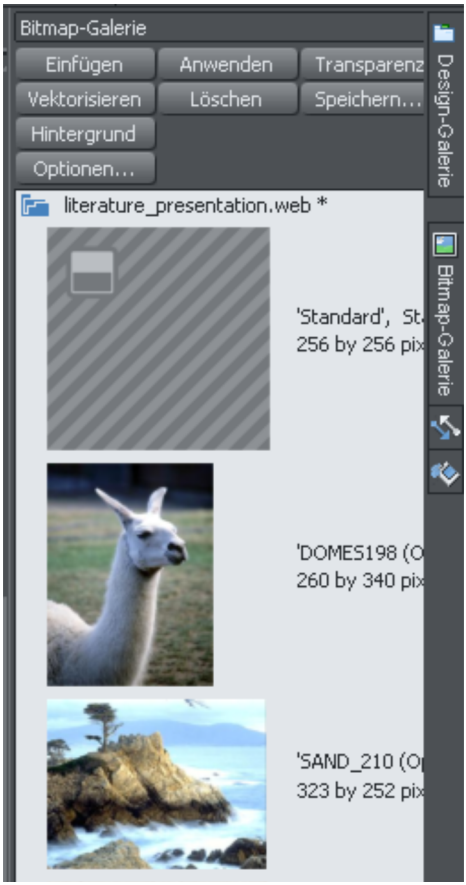
Hinweis: Um alle Galerien wieder auf ihre voreingestellten Positionen zurückzusetzen, wählen Sie im Menü **FENSTER** > **WERKZEUGLEISTEN...**, wählen **GALERIEN** in der Liste aus und klicken **ZURÜCKSETZEN**.

Galerien gruppieren

Sie können Galerien, die Sie regelmäßig verwenden, so anordnen, dass sie nah beieinander liegen.

1. Um eine zweite Galerie an eine bereits angedockte Galerie anzuschließen, ziehen Sie sie zunächst auf die vier Pfeile in der Mitte des Arbeitsbereichs.
2. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie über dem Pfeil sind, der auf die vorher bewegte Galerie zeigt. Die zweite Galerie wird an die erste angedockt.

Sie können Galerien auch gruppieren und diese Gruppen verschieben. Das hilft, wenn Sie z. B. oft mit 2 oder 3 Galerien arbeiten, die für einen schnellen Zugriff eng zusammen liegen sollen.



Beispiel einer Galerien-Gruppe mit Galerie-Reitern unten - Galerien können per Drag & Drop zur Gruppe hinzugefügt oder entfernt werden

Um Galerien zu gruppieren:

1. Deaktivieren Sie die Schaltfläche **„AUTOMATISCH AUSBLENDEN"** (Pinnwandstift) an der **FÜLL-, LINIEN-** oder **BITMAP-GALERIE.** Die Galerien werden automatisch mit den anderen fünf Galerien gruppiert und als Reiter am unteren Rand der Gruppe angezeigt.
2. Klicken und ziehen Sie an einem Reiter, um die Galerie aus der Gruppe herauszulösen.
3. Klicken Sie auf einen Reiter, um die Galerie innerhalb der Gruppe zu öffnen.
4. Um eine Galerie zu einer Gruppe hinzuzufügen, klicken und ziehen Sie sie über die Mitte der 4 Docking-Pfeile in der Mitte des Arbeitsbereichs. Wenn Sie jetzt weitere Galerien, die Sie der Gruppe hinzufügen möchten, über die Gruppe ziehen, erscheinen die vier Docking-Pfeile jetzt über der Galerie-Gruppe.
5. Ziehen Sie die Galerie auf das Rechteck in der Mitte dieser Pfeile. Die Galerie wird zur Gruppe hinzugefügt und der jeweilige Reiter wird am unteren Rand der Gruppe angezeigt.

6. Wenn Sie eine Galerie-Gruppe andocken, werden alle anderen Galerien dieser Gruppe auch angedockt. Wenn eine Galerie automatisch ausgeblendet oder geschlossen wird, werden alle Reiter der Galerie in der Gruppe an dem Rand des Arbeitsbereich angezeigt, wo sie zuletzt angedockt waren.

Galerien verwenden

Um einen Bereich in einer Galerie auf- und einzuklappen:

- Klicken Sie auf das Symbol **ZUSAMMENKLAPPEN/AUFKLAPPEN**.
- Sie können auch den Titelstreifen doppelklicken.
- Oder rechtsklicken Sie in einen Bereich, um ein Popup-Menü anzuzeigen. Wählen Sie **ZUSAMMENKLAPPEN/AUFKLAPPEN**. Das Popup-Menü verfügt auch über eine Option, um zum vorherigen oder nachfolgenden Bereich zu scrollen.

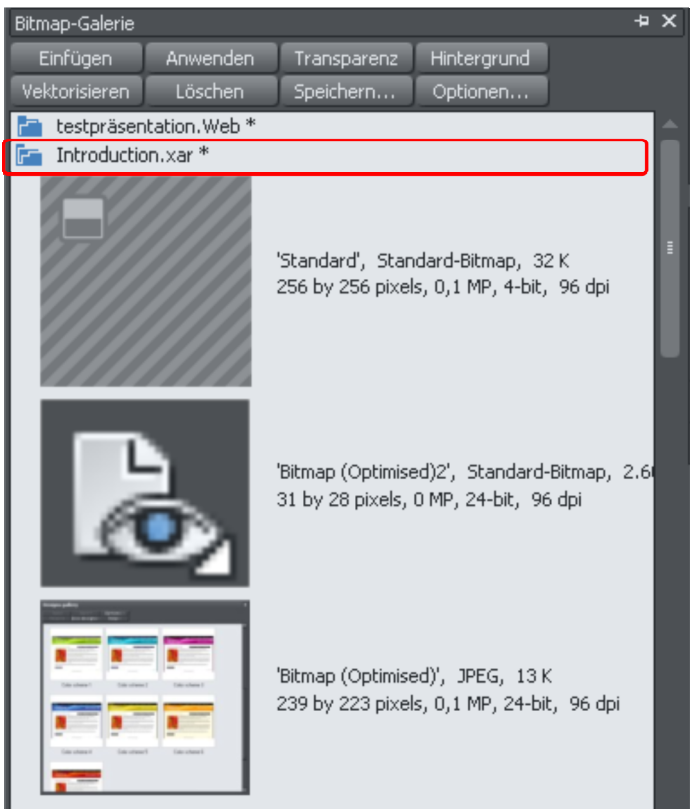


Abb.: Auf dieser Abbildung sehen Sie eine ausgeklappte Galerie. Andere Galerien sehen ähnlich aus.

Die oberen Schaltflächen hängen von der ausgewählten Galerie ab. (z. B.**FÜLLUNGEN** und **TRANSPARENZEN** sind z. B. nur in der **BITMAP GALERIE** vorhanden.) Die meisten Galerien haben folgende Schaltflächen:

ANWENDEN übernimmt das in der Galerie ausgewählte Element. Klicken Sie auf ein Element, um es auszuwählen.

OPTIONEN öffnet ein Menü zum Auswählen folgender Optionen:

- **FINDEN** wird im Abschnitt „Nach Element-Namen suchen" beschrieben.
- **SORTIEREN** wird später im Abschnitt „Elemente in Galerie neu ordnen" beschrieben.
- **EIGENSCHAFTEN** bietet Einstellmöglichkeiten zur Symbolgröße und der in der Galerie angezeigten Informationsmenge.
- **HINZUFÜGEN**(Galerien: Clipart, Füllung und Schriftarten) wird später im Bereich „Zu Galerie hinzufügen" beschrieben.
- **ENTFERNEN** (Galerien: Clipart, Füllung und Schriftarten) wird später im Bereich „Aus Galerie entfernen" beschrieben.

Objekte auswählen

So wählen Sie Objekte aus:

- Um ein einzelnes Objekt auszuwählen, klicken Sie auf das Objekt.
- Um mehrere Objekte auszuwählen, klicken Sie nacheinander mit gehaltener Strg-Taste auf die Objekte.
- Um mehrere zusammenliegende Objekte auszuwählen, klicken Sie auf das erste Objekt und danach mit gedrückter Umschalt-Taste auf das letzte. Alle dazwischen befindlichen Objekte werden mit ausgewählt.

Objekte in der Galerie neu anordnen

In einigen Galerien öffnet **OPTIONEN** -> **SORTIEREN** einen Dialog. Sie können die Objekte nach Namen sortieren und je nach Galerie auch nach anderen Kriterien. Der Primärschlüssel steuert die ursprüngliche Sortierung. Für einige Sortierparameter wie z. B. Typ- oder Namenslänge können auch zwei oder mehrere Dateien selben Typs oder Namens existieren. Diese Dateien können unter Verwendung des zweiten Sortierschlüssels sortiert werden.

Zu Galerie hinzufügen

Sie können den Galerien auch weitere Elemente hinzufügen (nur **DESIGNS** & **FÜLL**-Galerie). Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Kopieren Sie die erforderlichen Dateien mithilfe des Windows Explorers in einen neuen Ordner.
   - Für die **CLIPART GALERIE** können dies Vektor- oder Bitmap-Dateien sein.
   - Für die **FÜLL-GALERIE** können alle von Web Designer unterstützten Bitmapformate verwendet werden (Liste unter Importieren und Exportieren (siehe Seite 510)).

2. Klicken Sie in der entsprechenden Galerie auf die Schaltfläche **DISC DESIGNS/FÜLLUNGEN**. Dadurch öffnet sich ein Dialog.
3. Wählen Sie den entsprechenden Ordner über das Dialogfenster.
4. Klicken Sie auf **HINZUFÜGEN**. Dadurch wird innerhalb der Galerie ein neuer Bereich erstellt.

Wenn Sie später dem Ordner weitere Objekte zuordnen möchten:

1. Kopieren Sie die neuen Dateien in den bestehenden Ordner.
2. Klicken Sie in der Galerie auf **DISC DESIGNS/FÜLLUNGEN**. Dadurch öffnet sich ein Dialog.
3. Wählen Sie den entsprechenden Ordner über das Dialogfenster.
4. Klicken Sie auf **AKTUALISIEREN** um den Bereich in der Galerie zu aktualisieren.

Bereiche aus einer Galerie löschen

So löschen Sie einen Bereich aus einer Galerie (nur **CLIPART** & **FÜLLUNGEN**):

1. Klicken Sie auf die Titelleiste des Bereichs, den Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie auf **ENTFERNEN**.

Wenn Sie den Bereich später wieder herstellen möchten, fügen Sie dessen Ordner wieder in die Galerie ein.

Galerie schließen

Standardmäßig ist die **AUTOMATISCH AUSBLENDEN**-Schaltfläche einer Galerie aktiv (d. h. die Schaltfläche **AUTOMATISCH AUSBLENDEN** rechts oben ist gelöst), so dass die Galerie sich automatisch schließt, wenn Sie den Mauszeiger wegbewegen.

Haben Sie jedoch die Schaltfläche **AUTOMATISCH AUSBLENDEN** deaktiviert (Galerie ist angeheftet), müssen Sie die Galerie manuell schließen.

Um eine freischwebende Galerie zu schließen, klicken Sie rechts oben auf **SCHLIEßEN** . Die Galerie schließt sich und die jeweilige Schaltfläche wird in der Galerien-Leiste angezeigt.

Um eine angedockte Galerie zu schließen, klicken Sie rechts oben auf **AUTOMATISCH AUSBLENDEN** (Stecknadel) oder **SCHLIEßEN**. Die Galerie schließt sich und die zugehörige Schaltfläche wird am Rand des Arbeitsbereichs angezeigt.

Um die Galerie erneut zu öffnen, fahren Sie mit der Maus über die jeweilige Schaltfläche oder klicken Sie darauf.

Galerie vom Arbeitsbereich entfernen

Beim Schließen einer Galerie setzt Web Designer die Galerie standardmäßig wieder in die Galerien-Leiste zurück, so dass Sie sie erneut öffnen können, indem Sie mit dem Mauszeiger über das jeweilige Symbol oder die jeweilige Schaltfläche fahren. Sie können aber Web Designer so konfigurieren, dass eine Galerie vom Arbeitsbereich entfernt wird, sobald sie nicht benötigt wird.

Um nicht benötigte Galerien vom Arbeitsbereich zu entfernen, können Sie Folgendes tun:

- Wählen Sie **GALERIEN** aus dem Menüpunkt **EXTRAS** und klicken Sie auf die Galerie, die Sie entfernen möchten. Die ausgewählte Galerie verschwindet aus dem Arbeitsbereich. Wenn Sie eine Galerie wiederherstellen möchten, wählen Sie **GALERIEN** aus dem Menüpunkt **EXTRAS** und klicken Sie auf die Galerie, die Sie wiederherstellen möchten.
- Wählen Sie **SYMBOLLEISTEN** aus dem Menüpunkt **FENSTER** und scrollen Sie die Liste der verfügbaren Symbolleisten nach unten, bis Sie **GALERIEN** finden. Klicken Sie auf das Kästchen **GALERIEN**, um die jeweiligen Symbole in der Symbolleiste anzuzeigen. Klicken Sie auf **SCHLIEßEN**. In der Galerien-Leiste, die nun oberhalb des Arbeitsbereichs angezeigt wird, können Sie die Anzeige einer Galerie ein- und ausschalten, indem Sie auf die jeweilige Schaltfläche in der Symbolleiste klicken.

Rückgängig und Wiederherstellen

Was bedeutet „Rückgängig“ und „Wiederherstellen“?

Wir alle machen Fehler oder ändern unsere Pläne.. Mit Web Designer können Sie leicht Fehler korrigieren oder unerwünschte Änderungen rückgängig machen. Jede Ihrer Aktionen wird in eine „Rückgängig“-Liste eingetragen, so dass Sie nicht nur Ihren letzten Schritt, sondern alle vorherigen Schritte nacheinander wieder rückgängig machen können. Auf diese Weise können Sie nach Lust und Laune experimentieren, mit der Gewissheit, dass Sie alles wieder rückgängig machen können, wenn es Ihnen nicht gefällt.

Rückgängig



RÜCKGÄNGIG entfernt die Wirkung des zuletzt durchgeführten Befehls:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **RÜCKGÄNGIG** auf der Standardsymbolleiste
- oder wählen Sie **BEARBEITEN > RÜCKGÄNGIG** (es erscheint die Bezeichnung des nächsten Rückgängig-Schrittes, z. B. „Größe rückgängig“)
- oder drücken Sie „Strg + Z“
- oder drücken Sie die Kommataste auf Ihrer Tastatur (Diese Option ist für jedes Werkzeug außer dem **TEXT-WERKZEUG** verfügbar).

Sie können den Befehl **RÜCKGÄNGIG** wiederholt anwenden, um mehrere Aktionen rückgängig zu machen.

Wiederherstellen



Mit **WIEDERHERSTELLEN** können Sie den zuletzt rückgängig gemachten Befehl wiederherstellen:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **WIEDERHERSTELLEN** auf der Standardsymbolleiste
- oder wählen Sie **BEARBEITEN > WIEDERHERSTELLEN** (es erscheint die Bezeichnung des nächstmöglichen Wiederherstellen-Schrittes, z. B. „Größe wiederherstellen“)
- oder drücken Sie „Strg + Y“
- oder drücken Sie den Punkt (für Satzende) auf der Tastatur (Diese Option ist für jedes Werkzeug außer dem **TEXT-WERKZEUG** verfügbar).

Sie können den **WIEDERHERSTELLEN**-Befehl erst nutzen, wenn Sie einen Arbeitsschritt rückgängig gemacht haben. Sie können **WIEDERHERSTELLEN** aber nicht nutzen, wenn Sie nach dem Rückgängigmachen das Dokument geändert haben (z. B. durch Verschieben oder Hinzufügen eines Objekts).

Arbeiten mit Objekten

Auswahl-Werkzeug



Das **AUSWAHL-WERKZEUG** ist das Hauptwerkzeug zum Auswählen, Verschieben, Skalieren und Drehen von Objekten. Es wird in der Regel öfter als jedes andere Werkzeug genutzt und ist das Standardwerkzeug zum Bearbeiten von Dokumenten.



1. Begrenzungsanfasser/Fotoanfasser umschalten
2. Abmessungen der Auswahl
3. Einstellung Größe in %
4. Bildseitenverhältnis sperren
5. Drehen/Neigen
6. Spiegeln
7. Linienstärken skalieren
8. Namen zuweisen

Verwendung des **AUSWAHL-WERKZEUGS:**

- Klicken Sie auf das **AUSWAHL-WERKZEUG** in der **HAUPT-WERKZEUGLEISTE**.
- Sie können auch „Alt + S“, „V“ oder „F2“ drücken.

Wenn Sie zum **AUSWAHL-WERKZEUG** wechseln und Objekte innerhalb einer Gruppe (oder einem anderen zusammengesetzten Objekttyp) ausgewählt waren, geht die Auswahl auf das übergeordnete Objekt über.

Da das **AUSWAHL-**Werkzeug zu den am meisten verwendeten Werkzeugen gehört, gibt es ein zusätzliches Tastaturkürzel, um zum Auswahlwerkzeug zu wechseln und danach wieder schnell zum vorherigen Werkzeug zurückzukehren. Wenn Sie ein anderes Werkzeug verwenden, können Sie leicht zum **AUSWAHL-**Werkzeug wechseln:

- Drücken Sie „Alt + S“ um in das **AUSWAHL-**Werkzeug zu wechseln. Drücken Sie diese Kombination erneut, um zum vorherigen Werkzeug zurückzukehren.

Objekte auswählen

Klicken Sie auf einen sichtbaren Teil des Objekts, um ein einzelnes Objekt auszuwählen.

Objekt-Auswahl ändern

Sobald ein Objekt ausgewählt wurde, können Sie die Auswahl mithilfe der folgenden Tasten ändern:

- „Ende“ wählt das hinterste Objekt aus.
- „Pos1“ wählt das vorderste Objekt aus.
- „Tab“ wählt das Objekt aus, das als nächstes hinter dem Objekt liegt.
- „Umschalt + Tab“ wählt das Objekt aus, das als nächstes vor dem Objekt liegt.

Vordere und hintere Objekte werden ausführlich im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 111) beschrieben.

Objektlasso-Modus

Drücken und halten Sie die Maustaste gedrückt, um mehrere Objekte auszuwählen. Durch Ziehen der Maus wird ein Rechteck gezeichnet, wobei alle vollständig darin befindlichen Objekte ausgewählt werden.

Der Begriff „Objektlasso“ wird auch in anderen Programmen verwendet.

Wenn ein Objekt im Weg ist, welches Sie beim Aufziehen des Auswahl-Rechtecks ungewollt verschieben würden, halten Sie die Umschalt-Taste beim Aufziehen des Auswahlrechtecks gedrückt.

Auswahl erweitern

Zum Auswählen zusätzlicher Objekte können Sie:

- „Umschalt“ halten und auf die Objekte klicken.
- Oder Umschalt gedrückt halten und mit der Maus ziehen. Hierdurch wird ein Auswahlrechteck aufgezogen und Objekte innerhalb des Rechtecks werden der Auswahl hinzugefügt.

Versteckte Objekte auswählen

Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, um Objekte auszuwählen, die durch andere Objekte verdeckt werden. Durch Halten der Alt-Taste können Sie sich durch mehrere sich überlagernde Objekte klicken.

Innen auswählen

Halten Sie die Strg-Taste und klicken Sie auf das Objekt, um ein Objekt "innerhalb" auszuwählen. Dies wird verwendet, um ein Objekt aus einer Gruppe heraus auszuwählen. Dadurch können Sie z. B. die Umrandung eines Objekts innerhalb einer Gruppe bearbeiten. Die anderen Objekte bleiben unverändert.

Bitte beachten Sie, dass einige Funktionen mit einem innerhalb ausgewähltem Objekts nicht möglich sind. Sie können z. B. nicht mehrere Objekte per Lasso auswählen und auch keine Objekte mit einem Rechtsklick kopieren.

Unterhalb oder innerhalb ausgewählte Objekte bewegen

Falls Sie ein Objekt verschieben möchten, dass sich unter einem anderen Objekt oder innerhalb einer Gruppe befindet, reicht ein einfaches Ziehen nicht aus, da hierdurch ein anderes Objekt ausgewählt und verschoben wird. Um das zu vermeiden, halten Sie die Strg + Alt Tasten beim Verschieben des Objekts gedrückt. Dadurch wird immer das bereits ausgewählte Objekt verschoben. Sobald Sie ziehen, können Sie die Tasten loslassen.

Sie können auch die Pfeiltasten benutzen, um das Objekt schrittweise zu verschieben.

Auswählen und Ebenen

Sie können keine Objekte in gesperrten oder unsichtbaren Ebenen auswählen.

Lesen Sie das Kapitel „Seiten-Galerie“ (siehe Seite 465) für weitere Informationen über Ebenen.

Fotos und Smart-Formen auswählen

Wenn Sie ein Foto oder eine Smart-Form mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** auswählen, sehen Sie SmartPhoto-Anfasser (siehe Seite 378) anstatt der üblichen Anfasser für die Auswahlbegrenzung. Damit können Sie ein Foto oder eine Smart-Form direkt bearbeiten, ohne erst ins Foto-Werkzeug (siehe Seite 403) oder QuickShape-Werkzeug wechseln zu müssen.



Sie können zur Anzeige der normalen Auswahlbegrenzungsanfasser wechseln, indem Sie die Schaltfläche ganz links auf der **INFOLEISTE DES AUSWAHLWERKZEUGS** klicken.

Alle Objekte auswählen

So wählen Sie alle Objekte aus:

- Wählen Sie Menü **BEARBEITEN > ALLE AUSWÄHLEN**
- oder drücken Sie „Strg + A“.

Objektauswahl aufheben

So heben Sie die Auswahl aller Objekte auf:

- Klicken Sie in einen unbenutzten Bereich des Dokuments
- oder wählen Sie Menü **BEARBEITEN > AUSWAHL AUFHEBEN**

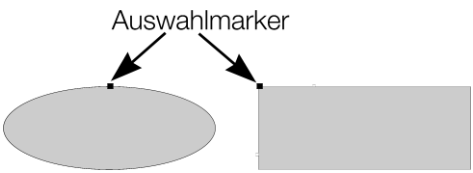
- oder drücken Sie die „Esc“-Taste.

So heben Sie die Auswahl eines Objekts einer Mehrfachauswahl auf:

- Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und klicken Sie das Objekt an. Dadurch wird die Auswahl dieses Objekts aufgehoben. Die anderen Objekte bleiben ausgewählt.

Auswahlmarker

Jedes ausgewählte Objekt wird durch einen einzelnen Auswahlmarker gekennzeichnet.

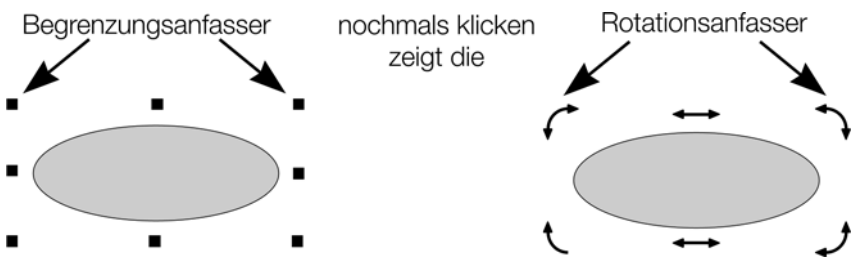


Statusleiste

Die Statusleiste am unteren Bereich des Fensters beschreibt ebenfalls, welche Objekte ausgewählt sind.

Auswahlbegrenzungsanfasser

Mithilfe der Auswahlbegrenzungsanfasser können Sie ausgewählte Objekte skalieren und dehnen. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Dehnen und Stauchen von Objekten“. Mehrfaches Anklicken eines Objekts schaltet zwischen der Anzeige der Rotationsanfasser und der Begrenzungsanfasser um.



Tab-Taste

Mit der Tab-Taste bzw. „Umschalt + Tab“ können Sie zwischen ausgewählten Objekten hin und her schalten.

Objekte bewegen

So wird ein Objekt bewegt:

1. Aktivieren Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG**.
2. Ziehen Sie das Objekt an die gewünschte Position. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, wenn Sie die Bewegung durch vorgegebene Winkel eingrenzen wollen.

Hinweis: Diese Beschränkungswinkel sind definierbar. Bitte lesen Sie hierzu das Kapitel „Web Designer anpassen“ (siehe Seite 533).

Mit „Strg + Alt“ kann das gewählte Objekt gezogen werden, obwohl sich der Mauszeiger nicht darüber befindet. Das ist nützlich, wenn das Objekt hinter einem anderen versteckt oder Teil einer Gruppe ist. Wenn Sie Ihr Objekt frei verschieben wollen, ohne Beschränkung durch die Strg + Taste, müssen Sie während der Bewegung Strg loslassen.

Sie können Objekte auch verschieben, indem Sie die Pfeiltasten Ihrer Tastatur verwenden. Mehr darüber erfahren Sie auf den nächsten Seiten.

Kopieren durch Ablegen

Um schnell ein Objekt zu kopieren, bewegen Sie das Objekt mit gedrückter linker Maustaste und klicken mit der rechten Maustaste oder drücken „+“ auf dem Ziffernblock. Dadurch entsteht eine Kopie. Das Original bleibt an seinem originalen Platz (d. h. es springt zurück an seinen Ausgangspunkt).

Sie können auch mehrmals mit der rechten Maustaste klicken, während Sie das Objekt bewegen, um schnell eine Reihe duplizierter Objekte zu erstellen. Bei jedem rechten Mausklick wird an der aktuellen Stelle ein Duplikat abgelegt.

Oder Sie klicken einfach mit der rechten Maustaste auf das Objekt und ziehen. Dies erzeugt sofort eine Kopie des Objekts. Ein linker Mausklick setzt die Kopie dann an der Stelle des Mauszeigers ab.

Füllungen

Normalerweise bewegt sich die Füllung mit, wenn Sie ein Objekt bewegen:

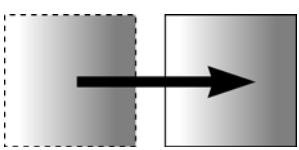


Abb. 1: Bewegung eines Objekts inklusive Füllung von links nach rechts.

Das gleiche gilt, wenn Sie ein gefülltes Objekt drehen, neigen, skalieren oder verzerren: Dann wird auch die Füllung gedreht, geneigt, skaliert oder verzerrt.

Sie können aber auch das Objekt verschieben, ohne die Füllung mit zu bewegen. Halten Sie dazu „-“ auf dem Ziffernblock gedrückt, während Sie das Objekt bewegen.

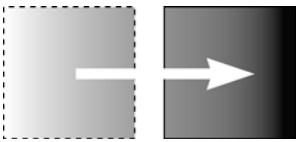


Abb. 2: Dieselbe Bewegung, jedoch mit gehaltener „–“ Taste (Minus).

Objekte schrittweise bewegen

Insbesondere bei kleinen Objekten kann das Verschieben per Tastatur in kleinen Schritten hilfreich sein. Dazu benutzen Sie die Pfeiltasten (Diese Tasten haben auch andere Anwendungen, vor allem im **TEXT-WERKZEUG**).

Die schrittweise Verschiebung wird nicht von magnetischen Objekten oder Rastern beeinflusst. (Magnetismus wird später noch näher erklärt.)

Einstellungen zur schrittweisen Verschiebung

Um die Schrittdistanz zu ändern, können Sie folgende Tasten in Kombination mit den Pfeiltasten nutzen:

Strg	Normale Schrittweite mal 5
Umschalt	Normale Schrittweite mal 10
Strg + Umschalt	Normale Schrittweite geteilt durch 5
Alt	Um 1 Pixel verschieben
Alt + Umschalt	Um 10 Pixel verschieben

Die „normale Schrittweite“ kann unter **EXTRAS > OPTIONEN** im Reiter **ALLGEMEIN** eingestellt werden. Bitte lesen Sie hierfür das Kapitel „Web Designer anpassen“ (siehe Seite 537).

Tipp: Die schrittweise Verschiebung funktioniert mit den meisten Werkzeugen.

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen

Diese Funktionen ermöglichen ein Objekt im selben Dokument oder zwischen verschiedenen Dokumenten zu verschieben oder zu vervielfältigen. Die Vorgehensweise ist:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Um das Objekt zu entfernen, wählen Sie **BEARBEITEN** > **AUSSCHNEIDEN** (oder Strg + X). Um das Objekt zu kopieren, ohne es zu löschen, so wählen Sie **BEARBEITEN** > **KOPIEREN** (oder Strg + C). Beide Funktionen legen das Objekt (oder eine Kopie des Objekts) in die Zwischenablage.
3. Wählen Sie **BEARBEITEN** > **EINFÜGEN**, Strg + V, oder **„EINFÜGEN“**. Dies fügt den Inhalt der Zwischenablage in das Dokument ein.

Beachten Sie: Wenn alle kopierten Objekte **von der selben Ebene** stammen, können Sie diese Objekte auf jeder Ebene einfügen, indem Sie diese zunächst zur aktuellen Ebene machen und dann **„BEARBEITEN“ > „EINFÜGEN“ > „IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN“** oder **„AN GLEICHER POSITION IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN“** wählen. In diesem Fall spielt es keine Rolle, von welcher Ebene die kopierten Objekte stammen.

Wenn sich die kopierten Objekte jedoch auf **verschiedenen Ebenen** befanden, wird die Ebenen-Struktur beim Einfügen beibehalten.

So können Sie auf verschiedenen Ebenen angeordnete Objekte innerhalb eines Dokuments oder in ein anderes Dokument zusammen kopieren. Ebenen, die im Zieldokument noch nicht vorhanden sind, werden dabei automatisch erstellt. Kopieren Sie z. B. einen MouseOver-Button, der ein Objekt auf der MouseOff- und eines auf der MouseOver-Ebene hat, in ein neues Dokument. Wenn dort diese Ebenen noch nicht existieren, so werden Sie erzeugt und die Objekte des Buttons auf den entsprechenden Ebenen erstellt.

„Strg + Umschalt + V“ oder **„BEARBEITEN“ > „AN POSITION EINFÜGEN“** fügt den Inhalt der Zwischenablage an exakt der gleichen X-Y Position ein, von wo aus dieser ausgeschnitten oder kopiert wurde (Im Fall von Fußzeilen-Objekten an der selben Position in Bezug auf die Unterkante der Seite). Die bezieht sich nur auf Objekte, die innerhalb von Web Designer ausgeschnitten oder kopiert wurden. Objekte, die aus anderen Programmen importiert wurden, werden immer in der Mitte der aktuellen Ansicht eingefügt.

Das Objekt bleibt in der Zwischenablage - Sie können also das selbe Objekt mehrmals einfügen.

Sie können den Inhalt der Zwischenablage in mehrere Seiten gleichzeitig einfügen, indem Sie die Seiten in der **SEITEN- UND EBENEN-GALERIE** auswählen. Wenn mehr als eine Seite ausgewählt ist, fügt einfaches „Strg + V“ das Objekt in der Mitte der Seite ein.

Gibt es eine Auswahl an Formaten, in dem die Daten aus der Zwischenablage eingefügt werden können, zeigt MAGIX Web Designer Premium den Dialog **SPEZIELLES EINFÜGEN**, in dem Sie das Format für das Einfügen auswählen können (z.B. können Sie bei Text entscheiden, ob Sie diesen als unformatierten oder als Rich Text einfügen möchten.)

Zusätzlich sehen Sie eventuell folgende Einfügeoptionen, in Abhängigkeit vom Inhalt der Zwischenablage:

Unformatierten Text einfügen

Fügt Text aus der Zwischenablage ohne jede Formatierung in das Dokument ein.

Format/Attribute einfügen

Behält Formatierung (z. B. Schriftart und -größe) oder Stilattribute (z. B. Linien- und Füllungsfarbe) des eingefügten Objekts bei.

Position einfügen

Diese Aktion überträgt die Position des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt, das auf dieselbe Position verschoben wird wie das kopierte Objekt.

Wenn mehrere Objekte in die Zwischenablage kopiert worden sind, behandelt Web Designer sie so, als wären sie eine Gruppe und bewegt das aktuell ausgewählte Objekt auf die Position der kopierten Gruppe als Ganzes.

Das aktuell ausgewählte Objekt wird auf den Mittelpunkt des kopierten Objekts oder der Objektgruppe verschoben.

Größe einfügen

Diese Aktion überträgt die Größe des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt, dieses ändert seine Größe, ausgehend vom Mittelpunkt, auf die selbe Größe wie das kopierte Objekt.

Wenn beim „Größe einfügen“ mehrere Objekte ausgewählt sind, wird jedes dieser Objekte auf die Zielgröße gebracht anstatt die Auswahl als Ganzes. Wenn Sie beispielsweise ein 200x200-Pixel-Foto kopieren, dann 10 andere Fotos auswählen und dann „Größe einfügen“ wählen, wird jedes der 10 Fotos auf 200x200 Pixel Größe gesetzt. Damit können Sie schnell eine Anzahl von Objekten auf eine bestimmte Größe bringen

Größe und Position einfügen

Wie der Name vermuten lässt, überträgt diese Aktion sowohl die Größe als die exakte Position des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte

Objekt. Das ist nützlich um Größe und Position von Textfeldern auf verschiedenen Seiten zu vereinheitlichen.

Einfügen mit Ersetzen der Auswahl

Diese Aktion ist ähnlich wie **POSITION EINFÜGEN**, jedoch ersetzt hier das Objekt aus der Zwischenablage das ausgewählte Objekt und nimmt dessen Position ein.

Das kopierte Objekt wird mittig an der Position des gelöschten Objekts eingefügt.

In aktuelle Ebene einfügen

Die selbe Funktion wie **AN POSITION EINFÜGEN**, nur dass das Objekt in die aktuelle Ebene eingefügt wird.

Dies ist dann sinnvoll, wenn die darüber oder darunter liegenden Ebenen angezeigt werden und Sie das eingefügte Objekt anzeigen oder verbergen möchten.

In aktueller Ebene an Position einfügen

Die selbe Funktion wie **IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**, mit der Ausnahme, dass das Objekt an der selben Stelle in die aktuelle Ebene eingefügt wird, von der es kopiert wurde.

Auf allen Seiten einfügen

Fügt das kopierte Objekt auf allen Seiten des Dokuments in der selben Größe und an der gleichen Position ein.

Objekte aus dem Dokument entfernen

Markieren Sie zuerst die Objekte, die Sie entfernen möchten. Diese können dann entweder ausgeschnitten (und in die Zwischenablage eingefügt) oder direkt gelöscht werden.

Objekte ausschneiden

Wählen Sie „Bearbeiten -> Ausschneiden“ oder drücken Sie „Strg + X“. Der Inhalt der Zwischenablage wird überschrieben und Sie können die ausgeschnittenen Objekte an anderer Stelle einfügen.

Objekte löschen



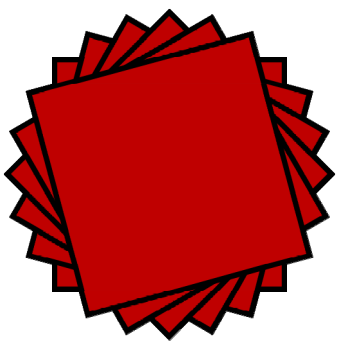
Wählen Sie „Bearbeiten -> Löschen", drücken Sie „Entfernen“ oder klicken Sie auf die **LÖSCHEN**-Schaltfläche in der **STANDARD-SYMBOLLEISTE**.

In diesem Fall, werden die entfernten Objekte nicht in die Zwischenablage kopiert. Sollten Sie aus Versehen ein Objekt löschen, kann dies via „Bearbeiten > Rückgängig“ (Tastaturkürzel: Strg + Z) rückgängig gemacht werden.

Duplizieren und Klonen

Diese beiden Vorgänge erstellen eine Kopie des markierten Objekts. Das duplizierte oder geklonte Objekt wird automatisch markiert, während das Original unmarkiert bleibt.

Auch während ein Objekt bewegt, gedreht, skaliert oder geneigt wird, kann es dupliziert werden. Während Sie ein Objekt ziehen (und dabei die linke Maustaste gedrückt halten), klicken Sie mit der rechten Maustaste oder drücken Sie „+“ auf dem Ziffernblock, um eine Kopie des Objekts im Dokument zu erstellen. Das originale Objekt wird dabei nicht verschoben. Das können Sie so oft wiederholen wie Sie wollen, um eine Reihe duplizierter Objekte zu erstellen.



Das Quadrat wurde mit der rechten Maustaste beim Drehen geklont

Ein ebenso leichter Weg, um eine oder mehrere Kopien eines Objekts zu erstellen, welche exakt horizontal oder vertikal ausgerichtet sind: Halten Sie „Strg“ gedrückt, um die Bewegung zu begrenzen, und klicken Sie immer dann mit der rechten Maustaste (oder drücken „+“ auf dem Ziffernblock), wenn Sie eine Kopie erstellen wollen.

Duplizieren

Wählen Sie **BEARBEITEN > DUPLIZIEREN** (Tastaturkürzel: Strg + D). Die Kopie wird leicht versetzt angelegt - für gewöhnlich leicht rechts, unterhalb des Originals.

Hinweis: Der Abstand von Duplikaten kann vom Benutzer bestimmt werden — mehr dazu im Kapitel „Web Designer individuell einstellen“ (siehe Seite 538).

Klonen

Wählen Sie **BEARBEITEN > KLONEN** oder drücken Sie „Strg + K“. Dies setzt eine Kopie des Objekts genau auf das Original. Klonen ist ein einfacher Weg, um konzentrische Formen anzulegen.

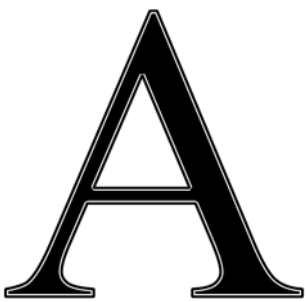


Abb.: Dieses Beispiel verwendet im Original ein großes A mit einer schwarzen Füllung und einer 4 pt dicken weißen Außenlinie sowie einen Klon ohne Füllung und eine schwarze Linie mit 1 pt.

Hinweis: Die Standard-Maßeinheit in Grafikprogrammen für Schriftgröße und Linienstärken ist „Punkt“ (pt).

Objekte nach hinten oder vorne bringen

Komplexe Illustrationen arbeiten mit Objekten, die aufeinander liegen, so wie bei dieser Figur:

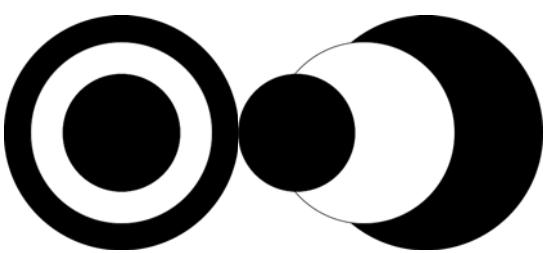


Abb.: Die Zielscheibe links besteht aus drei Kreisen, die aufeinander liegen.

Damit die Objekte in richtiger Reihenfolge aufeinander liegen, muss die Reihenfolge oft angepasst werden (vordere Objekte verdecken immer hintere; jedes neu erstellte Objekt liegt immer an vorderster Stelle).

Das Menü **ANORDNEN** bietet folgende vier Möglichkeiten:

- **IN DEN VORDERGRUND** (Strg + F): Dies bringt das gewünschte Objekt ganz nach vorn. Es wird alle anderen Objekten überdecken.
- **EINS NACH VORN** (Strg + Umschalt + F): Diese Funktion bewegt das Objekt eine Stufe nach vorn.
- **EINS NACH HINTEN** (Strg + Umschalt + B): Dies bewegt das Objekt eine Stufe nach hinten.
- **IN DEN HINTERGRUND** (Strg + B): Setzt das Objekt ganz nach hinten an die letzte Stelle.

Diese Funktionen bewegen Objekte nach vorn oder hinten innerhalb einer Ebene. **AUF EINE EBENE WEITER VORN** und **AUF EINE EBENE WEITER HINTEN** verschieben das Objekt zwischen den sichtbaren Ebenen (versteckte Ebenen werden nicht beachtet).

Mehr zu Ebenen lesen Sie im Kapitel „Ebenen“ (siehe Seite 465).

Drehen mit der Maus

Um im Auswahl-Werkzeug (statt der Skalierungsanfasser) die Rotationsanfasser an der ausgewählten Form zu sehen, klicken Sie erneut auf die ausgewählte Form.

Ziehen Sie an einem der Eckpfeile. Das Objekt dreht sich um sein Drehzentrum, sobald Sie ziehen. Die Infoleiste zeigt den aktuellen Drehwinkel an.

Umschalt + Ziehen um das Objekt um sein Zentrum zu drehen. (Das Drehzentrum wird ignoriert.)

Halten Sie beim Drehen die Strg-Taste gedrückt, um eine beschränkte Drehung auszuführen. Das Objekt dreht sich nur in bestimmten Winkeln. Es dreht sich um die Vielfache des „Begrenzungswinkel“-Wertes, der standardmäßig 45 Grad beträgt. Es werden aber auch Winkel mit beachtet, bei denen bedeutende gerade Kanten des Objekts vertikal oder horizontal ausgerichtet werden. Damit ist es z. B. einfach, ein Rechteck, das leicht gedreht worden ist, so zu drehen, dass es wieder gerade (am Bildschirm ausgerichtet) ist. Oder jede gerade Kante einer Form vertikal oder horizontal auszurichten. Solche Kanten müssen mindestens 25% der Breite oder Höhe der Form aufweisen, um bei einer beschränkten Drehung als bedeutend zu gelten.

Der Beschränkungswinkel ist benutzerdefinierbar. Bitte lesen Sie hierfür das Kapitel „Web Designer anpassen“ (siehe Seite 537).

Um während des Drehens eine Kopie anzulegen, drücken Sie „+“ auf dem Ziffernblock oder betätigen Sie die rechte Maustaste.

Objekte drehen

Dies ist eine Funktion des **AUSWAHL-WERKZEUGS**.

Wenn man sich im Drehen-Modus befindet, ist das Rotationszentrum (dargestellt durch ein kleines Fadenkreuz) zuerst immer in der Mitte des Objektes.

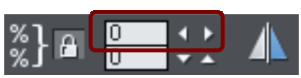
Um das Auswahl-Werkzeug in den Rotations-Modus zu versetzen, klicken Sie erneut auf das Objekt.

Ziehen Sie das Fadenkreuz an eine beliebige Stelle um das Rotationszentrum zu verschieben.

Achtung: Wenn der Drehmittelpunkt verschoben wurde, verbleibt er für alle danach ausgewählten Objekte an diesem (selben) Ort, solange, bis alle Objekte abgewählt wurden. Dann erst kehrt er zum Mittelpunkt eines neu ausgewählten Objekts zurück.

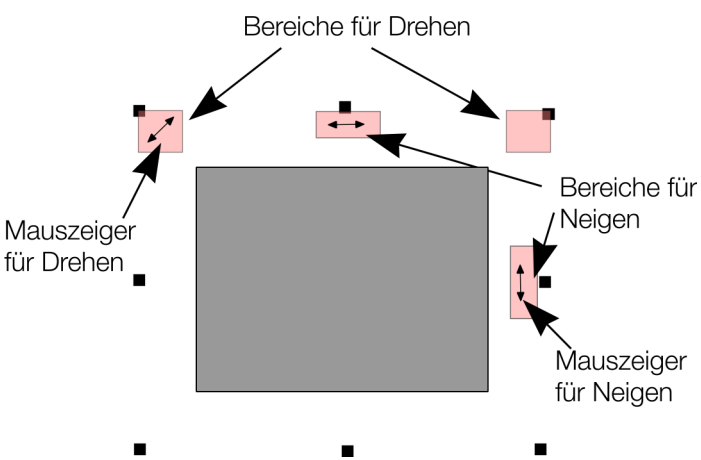
Exakte Rotationswinkel nutzen (mittels der Infoleiste)

Geben Sie einen Drehwinkel in das Textfeld ein und drücken Sie die Eingabetaste. Positive Werte drehen gegen den Uhrzeigersinn, negative mit dem Uhrzeigersinn.



Klicken Sie auf die Pfeile rechts, um den Winkel leicht zu verstellen.

Objekte im Skaliermodus drehen



Es ist möglich, ein Objekt zu drehen oder zu neigen, wenn es sich nicht im Rotationsmodus befindet. Im Skaliermodus verschieben Sie den Mauszeiger in entsprechende kleine Bereiche nahe den ausgewählten Begrenzungsanfassern. Der Mauszeiger wechselt in ein Rotations- oder Neigesymbol, um Ihnen anzuzeigen, dass das Objekt nun durch Ziehen der Maus gedreht oder skaliert werden kann.

Skalieren von Objekten (Größenänderung)

Diese Funktion wird mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** aktiviert.

Linienbreite skalieren

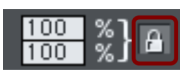


Bei aktivierter Schaltfläche „Linienbreite skalieren" werden beim Skalieren die Außenlinien des Objekts mit skaliert. Andernfalls bleibt die Breite der Linien unverändert.

Sie können während des Ziehens diese Schaltfläche ein- und ausschalten, indem Sie die Taste „/" auf dem Ziffernblock drücken.

Wenn diese Schaltfläche aktiv ist, beinhalten die Werte für Höhe und Breite in der Infoleiste die Breite des Umrisses oder Pinsels. Es ist manchmal hilfreich, die genaue Größe eines Objekts ohne die Linienbreite sehen zu können, um sie zu verändern.

Schaltfläche „Seitenverhältnis beibehalten"



Mit der Schaltfläche „Seitenverhältnis beibehalten" wird das Verhältnis zwischen Höhe und Breite beibehalten, während Sie das Objekt skalieren.

In anderen Worten, die Form behält die ursprünglichen Proportionen bei. Es ist empfehlenswert, diese Funktion die meiste Zeit im aktiven Status zu belassen, damit Objekte beim Skalieren nicht verzerrt werden.

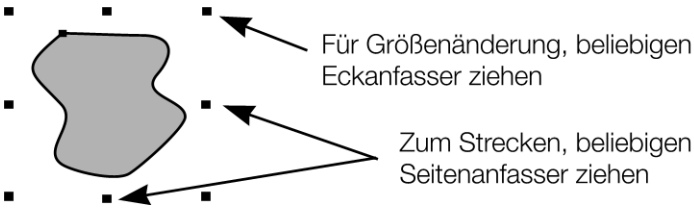
Ist diese Schaltfläche nicht aktiv, kann das Seitenverhältnis beliebig verändert werden, wenn Sie das Objekt skalieren. Die Objektgröße kann mittels der Eckanfasser in jede Richtung angepasst werden.

Fotos skalieren (nur bei Webdokumenten)

Wenn Sie in einem Webdokument an den Seitenanfassern eines Fotos ziehen, wird der Beschnitt des Fotos geändert, anstatt das Foto zu dehnen oder zu stauchen (denn das ist selten sinnvoll und ruiniert es fast immer). Wenn sie das Foto wirklich verzerren wollen, drücken Sie beim Ziehen zusätzlich die **ALT**-Taste.

Skalieren mit der Maus

Schalten Sie das **AUSWAHL**-Werkzeug in den Skalier-Modus (die Anfasser müssen quadratisch sein). Zwischen Drehen und Skalieren wird mit wiederholtem Klicken auf das Objekt gewechselt.



Ziehen Sie an einem der Eckanfasser. Das Objekt wird skaliert, indem Sie den Mauszeiger diagonal bewegen. Die Infoleiste zeigt die aktuelle Skalierung an. Das Objekt wird zwischen dem bewegten Anfasser und dem gegenüberliegenden skaliert. Um einen anderen Punkt als Fixpunkt zu verwenden, verschieben Sie das Rotationszentrum dorthin und verwenden Sie zum Skalieren die Infoleisten-Schaltflächen.

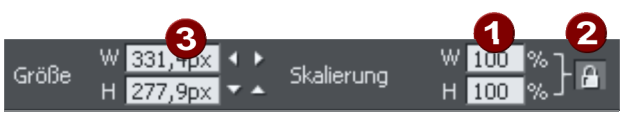
Halten Sie beim Verschieben die Umschalt-Taste gedrückt, um das Objekt um seinen Mittelpunkt herum zu skalieren. Diese Funktion ist unabhängig vom Rotationszentrum.

„Strg + Ziehen“ skaliert das Objekt in ganzen Vielfachen des Originals (*2, *3, usw.).

Um während des Skalierens eine Kopie anzulegen, betätigen Sie die rechte Maustaste oder „+“ auf dem Ziffernblock.

> Ziehen an den Seitenanfassern bewirkt ein Stauchen oder Strecken des Objekts. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Dehnen und Stauchen von Objekten“.

Skalieren über die Infoleiste



1. Geben sie einen numerischen Wert in die Textfelder für Höhe und Breite ein und drücken Sie die Eingabetaste.
   - Bei Prozentwerten unter 100% verkleinert sich das Objekt. 50% halbieren daher dessen Größe.
   - Werte über 100% vergrößern das Objekt. 200% ist also doppelte Größe.

2. Ist **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** ausgewählt, reicht es aus, den Wert in ein Textfeld einzugeben, da der entsprechende zweite Wert relativ dazu berechnet wird. Ist diese Option nicht aktiv, können Breite und Höhe separat definiert werden.

3. Außer den Prozentzahlen kann man auch den genauen Wert in die **BREITE-** und **HÖHE-**Felder eingeben.

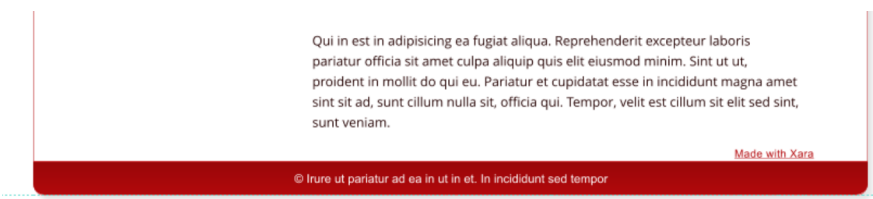
Ist **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** ausgewählt, reicht es aus, den Wert in ein Textfeld einzugeben, da der entsprechende zweite Wert relativ dazu berechnet wird. Der Wert kann in allen möglichen Einheiten, z. B. 1cm, eingegeben werden.

Beim Skalieren mit den Schaltflächen (oder Zahlenkästchen) der Infoleisten wird immer um das Transformationszentrum skaliert. Dies kann überall positioniert werden, wie auch im Kapitel „Objekte drehen“ beschrieben.

Gruppen skalieren

Wenn Sie eine Gruppe mit den Seitenanfassern skalieren, wird versucht, intelligent zu skalieren anstatt alle Elemente der Gruppe einfach nur zu dehnen oder zu stauchen. Das ist üblicherweise nötig, wenn Sie eine schmalere Website-Variante für Mobilgeräte erstellen wollen und Sie breite Objekte wie Kopf- und Fußzeilen auf die schmalere Seitenbreite anpassen müssen.

Zum Beispiel diese Fußzeilen-Gruppe:



Das Ergebnis sollte so wie dieses aussehen:



Der Text hat die selbe Größe und die abgerundeten Ecken wurden erhalten.

Das funktioniert mit manchen Gruppen besser, mit manchen weniger gut, abhängig von Design und Komplexität der Gruppe. Wenn Sie stattdessen wirklich ein gleichmäßig verzerrtes Resultat wünschen, bei dem jedes Gruppenelement einfach skaliert wird, müssen Sie beim Ziehen mit der Maus zusätzlich die Alt-Taste drücken.



Wie sie sehen, wurde der Text verzerrt und die runden Ecken sind nicht mehr richtig rund. Aber auch das kann nützlich sein, insbesondere bei Grafiken ohne Text oder abgerundete Ecken.

Objekte spiegeln



Diese Funktion ist Teil des **AUSWAHL-WERKZEUGS**. Wenn Sie auf eine der „Spiegeln"-Schaltflächen klicken, wird das Objekt horizontal bzw. vertikal zur Mitte gespiegelt.

Größe und Seitenverhältnis ändern sich nicht - das Objekt wird lediglich gespiegelt.

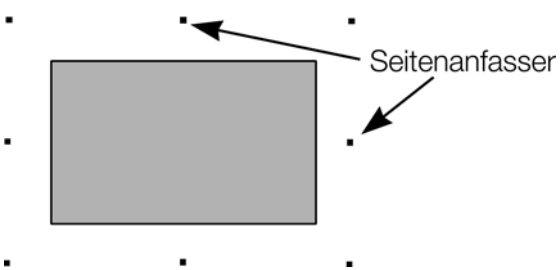
Dehnen und Stauchen von Objekten

Das funktioniert genauso wie das Skalieren von Objekten, nur dass das Objekt nur in eine Richtung skaliert wird. Dehnen und Stauchen sind im Wesentlichen die gleiche Aktion — Dehnen vergrößert das Objekt, Stauchen verkleinert es.

Dehnen und Stauchen mit der Maus

Das **AUSWAHL**-Werkzeug muss im passenden Modus zum Skalieren sein. (Die Auswahl-Anfasser sind Quadrate.) Falls nötig, klicken Sie auf das Objekt, um zum Skalieren-Modus zu gelangen.

Mit den Anfassern oben, unten und an den Seiten können Sie ein Objekt in einer Dimension dehnen und stauchen. Beachten Sie, dass diese Anfasser bei Rechtecken, die mit einem Foto gefüllt sind, nicht angezeigt werden, da das Dehnen/Stauchen von solchen Objekten selten sinnvoll ist (Fotos werden verzerrt).



Ziehen Sie einen der Seitenanfasser. Das Objekt ändert seine Größe in der entsprechenden Richtung, während Sie ziehen . Die Infoleiste zeigt die aktuelle Skalierung an.

Die Schaltfläche zum **BEIBEHALTEN DES SEITENVERHÄLTNISSES** hat dabei keine Auswirkungen.

Um zwischendurch, während Sie Dehnen oder Stauchen, eine Kopie anzulegen, betätigen Sie die rechte Maustaste oder „+“ auf dem Ziffernblock.

Dehnen und Stauchen mit der Infoleiste

Die Schaltfläche **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN** muss deaktiviert sein. (Ist Sie aktiviert, wird das Objekt skaliert und nicht verzerrt.)

Geben Sie entweder die Breite oder Höhe in das entsprechende Textfeld ein und drücken Sie die Eingabetaste. Sie können auch eine Prozentzahl (Höhe oder Breite) eingeben. Geben Sie also 200% oben in das Feld ein, wird das Objekt doppelt so breit werden, aber dieselbe Höhe beibehalten.

Ist **SEITENVERHÄLTINIS BEIBEHALTEN** aktiviert, findet keine Verzerrung statt.

Objekte neigen



Hierbei handelt es sich um eine Funktion des **AUSWAHL**-Werkzeugs.

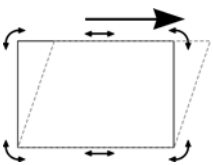


Links sehen Sie das Original-Objekt, rechts das horizontal geneigte.

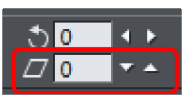
Neigen mit der Maus

Wechseln Sie im **AUSWAHL-**Werkzeug in den Drehen-/Neigen-Modus (die Auswahlanfasser sind pfeilförmig), indem Sie auf das Objekt klicken.

Um das Objekt zu neigen, ziehen Sie einen der Pfeile an der Kante.



Während Sie diesen ziehen, neigt sich das Objekt in dieselbe Richtung (horizontal oder vertikal).



Die Infoleiste zeigt den aktuellen Neigungswinkel an.

Ziehen Sie mit gehaltener Umschalt-Taste am Objekt, um dieses um das Zentrum zu neigen. Halten Sie „Strg“ gedrückt, um die Neigung auf festgelegte Winkel zu beschränken. Um zwischendurch eine Kopie abzulegen, betätigen Sie die rechte Maustaste oder „+“ auf dem Ziffernblock. Sie können auch bei gehaltener rechter Maustaste am Objekt ziehen, um eine direkte Kopie und per Linksklick weitere Kopien zu erstellen.

Sie können ein Objekt auch im Skaliermodus des Auswahl-Werkzeugs neigen. Lesen Sie mehr dazu unter „Objekte im Skaliermodus drehen“ (siehe Seite 123).

Neigen über die Infoleiste



Um horizontal zu neigen, geben Sie eine Wert für den Winkel in das Textfeld ein und drücken Sie die Eingabe-Taste.

Das Verzerren-Werkzeug

Das **VERZERREN**-Werkzeug hilft beim Verändern von Formen. Es wird sowohl dazu verwendet, Formen perspektivisch zu verzerren (also dreidimensional zu drehen), als auch diese mit Schablonen zu verformen.

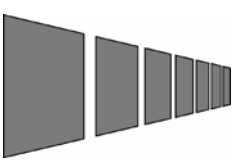


Infoleiste Verzerren-Werkzeug

1. Gitternetz
2. Verzerrung entfernen
3. Verzerrung ablösen
4. Verzerrung drehen
5. Verzerrung kopieren
6. Schablonen
7. Verzerrschablone einfügen
8. Perspektivieren
9. Perspektivverzerrung einfügen

Die Infoleiste verfügt über zwei Reihen an vorgefertigten Verzerrungen. Klicken Sie einfach auf das entsprechende Symbol um Ihr Objekt so zu verzerren. In beiden Gruppen ist die Funktion ganz links, also ohne Verzerrung, die Standardeinstellung, die Sie nach dem Anwenden anpassen können.

Perspektive



Das **MODELLIER-WERKZEUG** kann durch perspektivische Verzerrung den Eindruck von Tiefe und Räumlichkeit erzeugen.

Alle Objekte, einschließlich von Text und Bitmaps, können perspektivisch modelliert werden. Bitmaps verlieren ihre Perspektive, wenn sie später in bearbeitbare Formen konvertiert oder überblendet werden.

1. Markieren Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Aktivieren Sie das **MODELLIER-WERKZEUG** (Tastaturkürzel: Umschalt + F6).
3. Wählen Sie eine der vorgefertigten Perspektiven.

Hinweis: Die rechte Maustaste dient zur Erzeugung von neuen Schablonen bzw. Perspektiven.



Web Designer zeichnet eine perspektivische Schablone, in die das Objekt bzw. die Objekt-Auswahl eingefügt wird. Jeder Anfasser an den Ecken der Schablone kann bewegt werden, um die Perspektive zu ändern.

Tipp: Sie können ein perspektivisch verzerrtes Objekt weiterhin mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** skalieren, drehen oder neigen.

Möglicherweise möchten Sie die Anfasser der Schablone erst justieren, ohne dabei die bisherige Perspektive zu zerstören.



Drücken Sie dazu die Schaltfläche **VERFORMUNG ABKOPPELN**. Nun können Sie erst die Perspektive in ihre Form bringen. Um das Objekt danach einzupassen, deaktivieren Sie die Schaltfläche wieder.

Mit Fluchtpunkten arbeiten

Beim Verschieben der Perspektivenanfasser erscheint ein kleines Fadenkreuz, das einem Fluchtpunkt aus klassischen perspektivischen Zeichnungen ähnelt. Für eine einheitliche Perspektive kann ein gemeinsamer Fluchtpunkt für mehrere Objekte verwendet werden:



Abb.: Alle drei Objekte haben den gleichen Fluchtpunkt am Fadenkreuz.

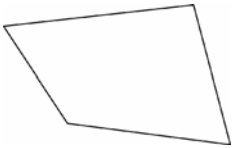
Das perspektivische Gitter



Diese Funktion schaltet ein gepunktetes Gitter ein, so dass der Grad der perspektivischen Verzerrung besser ersichtlich wird.

Verwenden von Verformungen

Wenn Sie dieselbe Perspektive für mehrere Objekte festlegen wollen, können Sie eine eigene Modellier-Schablone erstellen. Diese kopieren Sie über die rechte Maustaste in die Zwischenablage und fügen sie dann bei anderen Objekten ein, die genauso perspektivisch verzerrt werden sollen. Eine Modellier-Schablone muss vier gerade Seiten haben:



Das funktioniert als Schablone



Das funktioniert als Schablone nicht. Das Objekt links hat zu viele Seiten - es müssen vier sein. Das Objekt rechts hat gebogene Seiten - es müssen gerade sein.

Perspektiven wieder entfernen



Klicken Sie auf **ENTFERNEN**, um die Perspektive zu löschen.

Hat das Objekt mehr als eine Perspektive oder Verformung, wird nur die neueste entfernt.

Drehen des Objekts in der Verformung



Wenn das Objekt innerhalb der Schablone gedreht werden muss, klicken Sie auf die Schaltfläche **INHALTE DREHEN**.

Schablonen

Im **MODELLIER-WERKZEUG** können Sie Schablonen in vielfältiger Weise zur Verformung von Objekten verwenden. Der Effekt ist ähnlich wie ein Stück Gummi oder ein Ballon, der in jede Himmelsrichtung verzerrt werden kann.

Hinweis: Sie können Schablonen auf alle Objekttypen anwenden, außer bei Bitmaps.

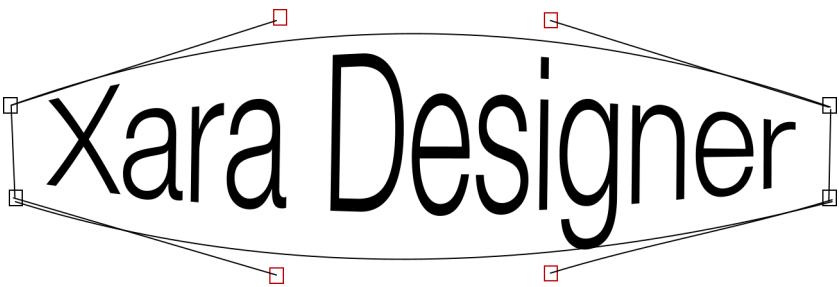


Abb.: Ein Textbeispiel mit angewandter Schablone

Schablonen wenden Sie ähnlich an wie Perspektiven:



1. Markieren Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Aktivieren Sie das **MODELLIER-WERKZEUG** (Tastaturkürzel: Umschalt + F6).
3. Wählen Sie eine der Schablonen.

Hinweis: Die rechte Maustaste dient zur Erzeugung von neuen Schablonen bzw. Perspektiven.



Nachdem eine Schablone angewandt wurde, kann sie bearbeitet werden, indem Sie an einem der Eckanfasser ziehen. Oder Sie klicken Sie auf einen Eckanfasser und ziehen dann die Kurvenanfasser.

Das Beispiel oben zeigt 4 Kurvenanfasser, die nach außen gezogen wurden, um den Inhalt der Schablone zu verzerren.

Das Gitternetz



Diese Funktion schaltet ein gepunktetes Gitter ein, so dass die Verzerrung besser kalkulierbar wird.

Modellierschablonen

Sie können selbst eine Schablone aus jeder vierseitigen Form erstellen, die Sie nach Belieben verzerren können. Mittels der Schaltfläche **SCHABLONE EINFÜGEN** auf der **INFOLEISTE** kann diese dann als Schablone verwendet werden.

Modellierformen bearbeiten

Mit dem **FORM-WERKZEUG** (oder mit den Bearbeitungsanfassern in Kombination mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**) können Sie die Form der Entwicklungskurve oder Perspektive bearbeiten. Hier bestehen jedoch aufgrund der Eigenart der Formen einige Einschränkungen.

- Zu einer Perspektive oder Kurve lassen sich keine Eckanfasser hinzufügen, da die Form weiterhin vier Seiten besitzen muss.
- Die gerade Linie einer Perspektivform lässt sich nicht in eine Kurve umwandeln.

Automatisches Ausrichten (Snapping)

Automatisches Ausrichten macht es einfacher, bestimmte Objektkanten oder -punkte genau dort zu platzieren, wo sie gewünscht werden. Es kann z. B. dazu verwendet werden, Kanten an Punkten oder Linien entlanglaufen zu lassen oder um ein Raster anzulegen, an dem sich die Objekte ausrichten.

MAGIX Web Designer Premium bietet drei Arten von automatischer Ausrichtung.

- An Raster ausrichten
- An Objekten Ausrichten („Magnetisches Ausrichten")
- An Hilfslinien oder Hilfsobjekten ausrichten

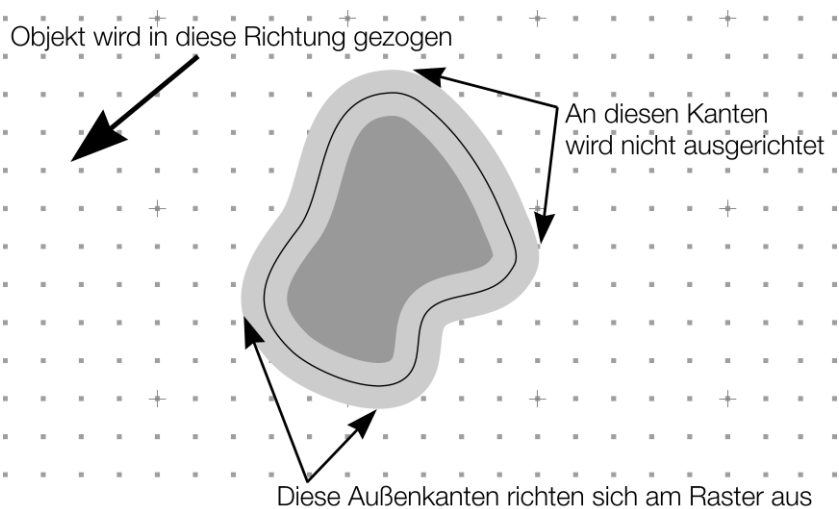
AN RASTER AUSRICHTEN ist dann sinnvoll, wenn Objekte gleichmäßig verteilt werden oder wenn die Größen genaue Vielfache eines Wertes betragen sollen. Hilfslinien sind

sinnvoll, wenn verschiedene Kanten auf eine gemeinsame Höhe gebracht werden sollen (obwohl Hilfsobjekte hierfür noch besser wären). Magnetisches Ausrichten ist sinnvoll, um Linien, Punkte und Kanten von benachbarten Objekten genau aneinander zu positionieren.

An Raster ausrichten

Wenn Sie "**AN RASTER AUSRICHTEN**" eingestellt haben, wirken die Rasterpunkte wie kleine Magnete. Klicken Sie rechts in den Arbeitsbereich und wählen Sie **AUSRICHTEN AN...** > **AM RASTER AUSRICHTEN** oder nutzen Sie aus dem Menü **FENSTER** > **AN RASTER AUSRICHTEN** oder drücken Sie die Taste „," (Komma auf der Zehnertastatur). Im Optionen-Dialog (Rechtsklick > **SEITENOPTIONEN** oder im Menü **EXTRAS** > **OPTIONEN...**" im Reiter Raster und Lineal) lässt sich die Weite des Rasters einstellen.

Beim Bewegen von Objekten rasten die Ränder der Objekte ebenfalls an den Rasterpunkten. Ist die Größe des Objekts so, dass gegenüberliegende Kanten nicht beide rasten können, hängt es von der Richtung ab, aus der gezogen wird, an welcher der beiden Kanten gerastet wird.



Dies zeigt ein grobes Raster mit je 5 Unterteilungen zwischen den Hauptpunkten. Die Form hat eine ziemlich dicke, graue Umrisslinie. Weil das Objekt nach unten links gezogen wurde, rasten die Außenkanten links und unten an den Rasterpunkten.

Hinweis: Das Standardraster ist 50 Pixel zwischen den Hauptlinien mit jeweils 50 Unterteilungen. Dies bedeutet, dass das Raster auf genau einem Bildschirm-Pixel arbeitet und daher bei 100% Zoom noch keine spürbaren Effekte liefert. Vergrößern sie jedoch die Ansicht auf beispielsweise 500%, kann man sehen, dass es exakt einrastet.

Anders herum, wenn Sie die Unterteilungen auf z.B. 10 ändern, erhalten Sie alle 5 Pixel einen Rastpunkt.

Rasten und Linienbreiten



Die Schaltfläche **LINIENBREITE SKALIEREN** auf der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** bestimmt, ob an den Objektkanten einschließlich der Umrandung gerastet wird.

Im hier gezeigten Beispiel sehen Sie eine Form mit einer sehr dicken grauen Außenlinie. Als Umrandung der eigentlichen Form wird dann noch eine dünne schwarze Haarlinie gezeigt (Sie sehen, dass die dicke Umrandung auf jeder Seite der Haarlinie gleich breit ist, sodass sie teils innerhalb und teils außerhalb der Form liegt.)

Ist die Option „Linienbreite skalieren" an, wird die Breite der Umrandung als wichtig angesehen und daher wirkt die Funktion „An Raster ausrichten" dann an den Objektkanten (einschließlich Umrandung). „An Objekten ausrichten" erlaubt es, an den Objektkanten und der Umrandung zu rasten. Wenn die Umrandung in der gewählten Bildschirmauflösung so klein dargestellt wird, dass der Abstand zwischen den zwei Rastpositionen zu gering ist, wird die Außenkante bevorzugt. Wenn Sie an den Mittellinien der Umrandung rasten wollen, müssen Sie in diesem Fall hineinzoomen.

Ohne „Linienbreite skalieren" rastet „An Raster ausrichten" und „An Objekten ausrichten" an den Mittellinien der Objekte, wobei die Breite der Umrandung ignoriert wird.

Dass das Rasten die Schaltfläche „Linienbreite skalieren" in Betracht zieht, bedeutet, dass die Objektgrenzen, die durch das Rasten benutzt werden, den in der Infoleiste des **AUSWAHLWERKZEUGS** angezeigten Objektabmessungen entsprechen.

An Objekten ausrichten

„An Objekten ausrichten" erleichtert das exakte Positionieren von Objekten relativ zueinander sowie zu Seitenkanten und -Mittelpunkt.

Wollen Sie also beispielsweise, dass mehrere Linien an genau demselben Punkt beginnen, oder dass eine Linien die Kante eines Kreises exakt tangiert, ist „An Objekten ausrichten" genau das Richtige.

Sie können dies sogar dazu benutzen, die Mittelpunkte von Objekten auszurichten, oder Objekte genau auf dem Mittelpunkt der Seite anzuordnen, oder auch, sie senkrecht oder waagerecht aneinander auszurichten, irgendwo in der Mitte der Seite.

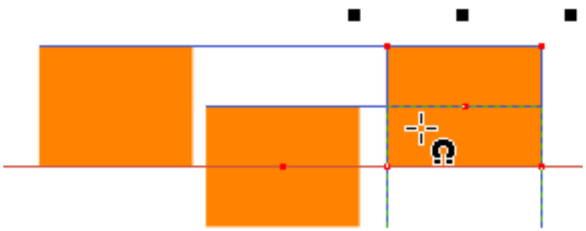
Das Rasten funktioniert sowohl beim Verschieben als auch beim Skalieren von Objekten mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**.



Sie schalten dieses Verhalten über die Schaltfläche **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** in der oberen Werkzeugleiste ein und aus. Entweder Sie klicken mit der rechten Maustaste in den Arbeitsbereich und wählen **AUSRICHTEN AN...** > **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** oder Sie verwenden die Menüoption **FENSTER** > **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN**. Sie können es auch während des Ziehens an- und abschalten, indem Sie die Taste „S" drücken.

Ziehen Sie das Objekt, das ausgerichtet werden soll. Während Sie ziehen zeigt Web Designer ein Magnet-Symbol, blaue Linien und rote Punkte, sobald Sie in die Nähe „interessanter Punkte" kommen, an denen eingerastet wird.

Rastindikatoren

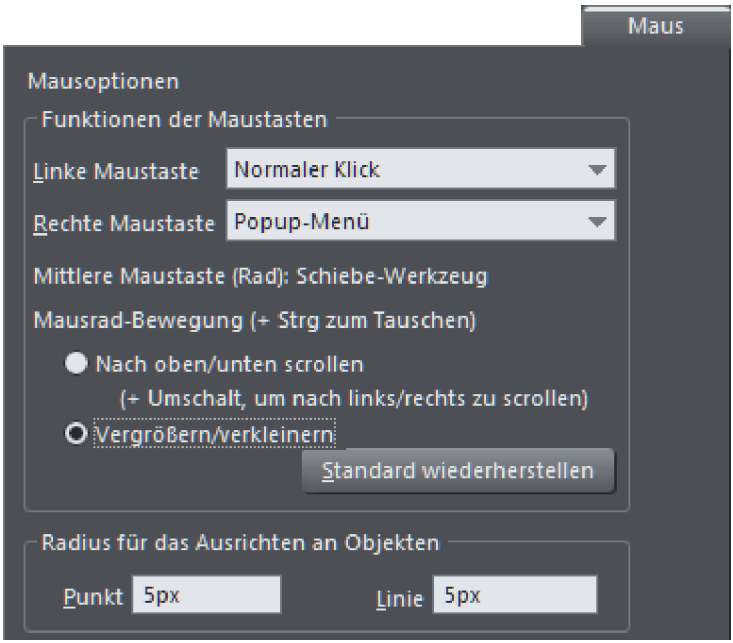


Rastindikatoren tauchen immer dann auf, wenn eingerastet wurde. Dies passiert immer dann, wenn ein interessanter Punkt des gezogenen Objektes in die Nähe eines interessanten Punktes im Dokument kommt, das können andere Objekte oder ein Punkt auf der Seite sein. Web Designer rastet an diesem interessanten Punkt und der Mauszeiger verwandelt sich in ein Magnet-Symbol, um anzuzeigen, dass eingerastet wurde. Weitere Indikatoren zeigen dynamisch an, woran und wie genau eingerastet wurde.

- Ein roter Punkt zeigt an, dass an einem bestimmten Punkt eingerastet wurde.
- Eine blaue Linie zeigt an, dass an einem Merkmal eines anderen Objekts eingerastet wurde, zum Beispiel an der Außenkante eines Rechtecks.
- Eine orange Linie zeigt an, dass an einem Merkmal der Seite (Ecke, Kante, Mittelpunkt) eingerastet wurde.

Die Rastindikatoren pulsieren, um anzuzeigen, dass sie nur vorübergehend eingeblendet werden und damit sie vor verschiedenen Hintergründen besser zu erkennen sind.

Die Reichweite des Rastens wird im Reiter **MAUS** des **OPTIONEN**-Dialogs eingestellt (Menü **EXTRAS** > **OPTIONEN** oder per Rechtsklick und der Auswahl **SEITENOPTIONEN**).



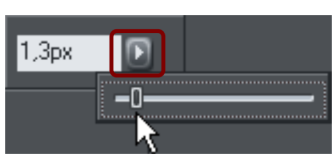
Sie können unter „Radius für das Ausrichten an Objekten" zwei Abstände für das Einrasten einstellen, die festlegen, wie nah sich Dinge kommen müssen, bevor sie aneinander rasten. Die Größe eines Kreises um alle Rastpunkte (Punkt) und den Abstand zu beiden Seiten einer Linie (Linie). Es wird empfohlen, den Abstand für Punkte etwas größer als den für Linien einzustellen, damit es einfacher ist, an den Endpunkten von Linien einzurasten.

„MAGIX Web Designer Premium anpassen" (siehe Seite 533) enthält alle Details des Optionen-Dialogs.

Randunschärfe

Gelegentlich kann es vorkommen, dass Sie die Kanten eines Objektes weichzeichnen möchte, um dieses etwa in den Hintergrund verlaufen zu lassen. Diese Funktion wird "Randunschärfe" genannt. Um scharfe Kanten zu vermeiden, könnte man beispielsweise auch zwei Bitmaps ineinander überfließen lassen.

Der Regler für die Randunschärfe befindet sich rechts oben auf der Symbolleiste neben den Schaltflächen der Galerien.



So wird einem Objekt Randunschärfe gegeben:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, die unscharf gemacht werden sollen.

2. Entweder Sie geben einen numerischen Wert der Unschärfe in das Textfeld ein oder klicken Sie auf den Pfeil, um den Pop-up-Regler anzuzeigen. Wenn Sie den Regler ziehen, werden die Objekte an den Rändern weich ausgeblendet.



Randunschärfe zeichnet die Kanten eines Objektes weich.

Sind mehrere Objekte ausgewählt, wird um jedes eine Unschärfemaske gelegt. Sind diese gruppiert, wird eine Randunschärfe um alle zusammenfassend gelegt.

Hilfsobjekte und Hilfslinien

Hilfsobjekte und -linien befinden sich auf einer separaten Ebene, der Hilfslinienebene. Eine Hilfslinienebene wird automatisch erstellt, wenn (siehe unten) eine Hilfslinie angelegt wird. Diese kann auch manuell erzeugt werden, indem Sie in der Ebenen-Galerie rechts klicken und die Option „Neue Hilfslinienebene erstellen" wählen. Lesen Sie das Kapitel „Ebenen" (siehe Seite 465) für weitere Informationen zu Ebenen.

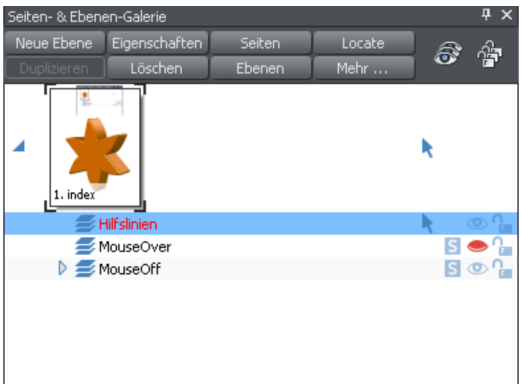
Mit **AN HILFSLINIEN AUSRICHTEN** aus dem Menü „Fenster" (oder „2" aus dem Ziffernblock) werden die Hilfslinien magnetisch.

Wird ein Objekt auf der Hilfslinienebene angelegt, so wird es ein Hilfsobjekt. Es kann jede Form haben: Linien in jedem Winkel, individuelle Formen oder QuickShapes. Sie können diese wie gehabt skalieren, drehen oder wieder löschen, jedoch werden Sie bemerken dass nur rote Umrisse zu sehen sind — jegliche Füllung und Linienbreiten werden ignoriert. Wenn Sie das Objekt später von der Hilfslinieneben auf eine normale Ebene verschieben, werden all diese Modifikationen wieder angezeigt.

Hilfsobjekte können dazu verwendet werden, Orientierungslininen wie zum Beispiel perspektivische Linien, die durch einen Fluchtpunkt laufen, zu zeichnen.

Objekte auf der Hilfslinienebene platzieren

Stellen Sie erst in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** sicher, dass eine Hilfslinienebene vorhanden ist. Sie können dann Objekte direkt in dieser Ebene erstellen.



Objekte können auch von anderen Ebenen ausgeschnitten oder kopiert und dann auf Hilfslinienebenen eingefügt werden. Um die Objekte dort an der selben Stelle einzufügen, verwenden Sie Strg + Umschalt + V.

Links: Die Seiten- & Ebenen-Galerie mit einer ausgewählten Hilfslinienebene über zwei anderen Ebenen.

AUF EINE EBENE WEITER VORN und **AUF EINE EBENE WEITER HINTEN** aus dem Menü **„ANORDNEN“** würde die Hilfslinienebene überspringen und kann daher nicht verwendet werden.

Hilfslinie erstellen

Hilfslinien sind vertikale oder horizontale Linien, die verwendet werden können, um Objekte auf der Seite auszurichten. So erstellen Sie Hilfslinien:

- Wählen Sie **LINEALE ANZEIGEN** (Tastaturkürzel: Strg+ L)
- Ziehen Sie die Hilfslinie vom Lineal auf die Seite.

Oder:

- Doppelklicken Sie auf das Lineal, um eine Hilfslinie auf Höhe der Maus zu erstellen.

Dabei wird automatisch eine Hilfsebene erzeugt, auf die die Hilfslinien gesetzt werden.

Oder unter Verwendung der **EBENEN-GALERIE**:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die **EBENEN-GALERIE** und wählen Sie **EIGENSCHAFTEN.**
2. Falls nötig, klicken Sie auf den Reiter **HILFSLINIEN**.
3. Wählen Sie **HORIZONTAL** oder **VERTIKAL**.
4. Klicken Sie auf **NEU**.
5. Geben Sie die gewünschte Position ein.

Hilfslinie löschen

Zum Löschen einer Hilfslinie gehen Sie so vor:

- Ziehen Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** die Hilfslinien auf die entsprechenden Lineale (vertikales Lineal für vertikale Hilfslinien, horizontales Lineal für horizontale Hilfslinien)
- oder rechtsklicken Sie auf die Hilfslinie und wählen Sie **LÖSCHEN**.

Übersicht der Tastaturkürzel auf dem Ziffernblock

+ Legt eine Kopie des Objekts ab, während es gezogen, skaliert oder geneigt wird. Die Originalgröße ändert sich dabei nicht.

/ Die Linienstärke wird während des Skalierens beibehalten.

- Füllungen werden beim Skalieren, Neigen, Drehen oder sonstigen Bewegen des Objektes nicht verändert.

***** Schaltet magnetische Objekte ein/aus.

Konflikte im Seitenlayout

Wenn zu viele Objekte auf der Seite versuchen, gegenseitig auf ihre Seitenposition oder Größe Einfluss zu nehmen, kommt es eventuell zur Anzeige folgender Fehlermeldung:

DIE ANGEFORDERTEN ÄNDERUNGEN IM SEITENLAYOUT SIND ZU KOMPLEX ZU VERARBEITEN. BITTE VEREINFACHEN SIE DIE SEITE UND VERSUCHEN ES NOCH EINMAL.

Um diesen Fehler zu beseitigen, ist es notwendig, die Wechselwirkungen zwischen den Objekten auf der Seite zu reduzieren. Das sind Dinge wie:

- Bilden von Gruppen (siehe Seite 141) oder weichen Gruppen aus Elementen, die zusammen bewegt werden sollen.
- „Verdrängen" von Objekten entfernen, wo es nicht benötigt wird, besonders von Objekten, die außerdem ausgedehnt sind oder die Seitenposition „Fußzeile" oder „Automatisch" (siehe Seite 156) eingestellt haben.
- Einstellung der Seitenposition auf „Fest" oder „Fußzeile".
- die Eigenschaft „ausgedehnt" entfernen
- Textabweisung (siehe Seite 251) von Objekten entfernen

Gruppieren und Gruppen auflösen

Hinweis: Schatten und Transparenz wirken sich unterschiedlich auf Gruppen und separate Objekte aus. Mehr dazu lesen Sie in den Kapiteln „Transparenz" und „Schatten" (siehe Seite 301).

Komplexe Formen werden oft aus mehreren Objekten erstellt. Gruppierungen (Menü **ANORDNEN > GRUPPIEREN**) erlauben es, mehrere Objekte zusammenzufassen und als ein Objekt erscheinen zu lassen. Sie können dann die gruppierten Objekte gemeinsam skalieren, drehen, bewegen oder anderweitig bearbeiten.

Gruppe erstellen

1. Wählen Sie alle gewünschten Objekte aus.
2. Wählen Sie **ANORDNEN > GRUPPIEREN** (Strg + G), um die Objekte zu gruppieren.

Gruppen auflösen

1. Wählen Sie die Gruppe aus.
2. Wählen Sie **ANORDNEN > GRUPPE AUFLÖSEN** (Strg + U).

Danach bleiben vorerst alle einzelnen Objekte der Gruppe markiert.

Objekte aus einer Gruppe entfernen

1. Lösen Sie die Gruppe wie beschrieben auf.
2. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf die Objekte, die Sie entfernen möchten. Dadurch werden die angeklickten Objekte deselektiert. Die übrigen Objekte bleiben ausgewählt.
3. Wählen Sie **ANORDNEN > GRUPPIEREN**, um eine Gruppierung der übrigen Objekte zu erstellen.

Ein einzelnes Objekt aus einer Gruppe wählen

Diese Funktion wird **INNEN AUSWÄHLEN** genannt und ist nützlich, um z. B. eine Objektfarbe zu ändern. Halten Sie Strg gedrückt und klicken Sie auf das Objekt (Sie können damit auch eine Gruppe innerhalb einer Gruppe auswählen). Mit Tab und Umschalt + Tab bewegen Sie die Auswahl innerhalb der Gruppe zum nächsten oder vorherigen Objekt. Wenn Sie einmal das Objekt innerhalb der Gruppe ausgewählt haben, können Sie auch Alt + Mausklick benutzen, um das Objekt unter dem ausgewählten auszuwählen.

Gruppen und Ebenen

Hinweis: Mehr zu Ebenen finden Sie im Kapitel „Ebenen“ (siehe Seite 465).

Befinden sich alle Objekte, die einer Gruppe zugewiesen werden sollen, auf einer Ebene, wird die Gruppe auf dieser Ebene gebildet. Die Gruppe befindet sich dann auf der Position des vordersten Objekts der Gruppe.

Sind die Objekte über mehrere Ebenen verteilt, wird die Gruppe in der Ebene angelegt, in welcher das vorderste Objekt der Gruppe liegt.

Farben in Gruppe ändern

Die meisten Gruppe verwenden mehr als eine Farbe. Manchmal ist es hilfreich, diese Farben zu ändern (z. B. für die Farben eines Buttons, der aus mehreren Objekten besteht). Natürlich können Sie die Gruppe auflösen oder **INNEN AUSWÄHLEN** verwenden, um die Farben einzelner Objekte anzupassen und anschließend die Gruppe wiederherstellen. Viel einfacher ist aber folgendes: Wählen Sie die Gruppe und klicken Sie auf eine Farbe. Hat die Gruppe mehrere Farben, erscheint ein Dialog, in dem Sie wählen, welche Farbe mit der angeklickten Farbe ersetzt werden soll. Oder öffnen Sie den **FARBEDITOR**. In seiner Farbliste sehen Sie dann dieselben Farben, die in der Gruppe verwendet werden. Wählen Sie die Farbe aus, die bearbeitet werden soll.

Weiche Gruppen

Normale Gruppen, die in „Objekte gruppieren und Gruppen auflösen (siehe Seite 141)“ beschrieben werden, liegen auf einer Ebene und können sich nicht über mehrere Ebenen erstrecken. **WEICHE GRUPPEN** erlauben es hingegen, Objekte auf verschiedenen Ebenen miteinander zu verbinden.

Sobald ein Element einer weichen Gruppe ausgewählt wird, werden automatisch alle anderen Elemente dieser weichen Gruppe ausgewählt - sogar die Elemente, die sich auf unsichtbaren oder gesperrten Ebenen befinden. Wenn Sie also ein Element dieser weichen Gruppe verschieben, löschen, drehen oder anderweitig verändern, werden auch alle anderen Elemente dieser weichen Gruppe genauso verändert.

Sie sehen in der Statusleiste, wenn eine weiche Gruppe ausgewählt ist.

Weiche Gruppen eignen sich hervorragend, um verknüpfte Objekte zusammen zu halten. Der **MOUSEOFF**- und der **MOUSEOVER**-Status einer Schaltfläche z. B. sind weich gruppiert. Wird diese also in einem Status verschoben oder bearbeitet, passiert dies automatisch auch im anderen Status.

Weiche Gruppen erstellen

Wählen Sie zum Erstellen einer weichen Gruppe im Menü **ANORDNEN->WEICHE GRUPPE ANWENDEN** (oder drücken Sie „Strg + Alt + G“). Wenn diese weiche Gruppe Elemente auf unsichtbaren oder gesperrten Ebenen enthalten soll, so müssen Sie diese Ebenen in der Ebenen-Galerie für kurze Zeit sichtbar und editierbar machen, um die Objekte auswählen zu können.

Ein Objekt kann nicht zwei weichen Gruppen angehören und weiche Gruppen können nicht Teil anderer weicher Gruppen sein.

Weiche Gruppen entfernen

Um eine weiche Gruppe aufzulösen, wählen Sie im Menü **ANORDNEN->WEICHE GRUPPE ENTFERNEN** (oder drücken Sie „Strg + Alt + U“). Die Objekte werden dabei nicht gelöscht, sind nur nicht mehr über eine weiche Gruppe miteinander verbunden.

Textsynchronisierung

Manchmal werden Textobjekte in weichen Gruppen synchronisiert, was dazu führt, dass wenn Sie einen Text ändern, andere auch aktualisiert werden. Dies wird üblicherweise für MouseOver-Buttons benutzt, bei denen Off- und Over-Status immer denselben Text anzeigen sollen. MouseOff- und MouseOver-Status ändern sich immer synchron.

Auch schattenartige Effekte durch zwei oder mehr eng beieinander liegende Kopien eines Objekts können erzeugt werden. Sie können so alle synchron bearbeitet werden.

Um synchronisiert zu bleiben, müssen Textobjekte:

- Alle in derselben weichen Gruppe sein
- Und müssen, wenn die weiche Gruppe erstellt wird alle denselben Text haben.

Und entweder überlappende Begrenzungen haben oder auf verschiedenen Ebenen oder Animations-Frames sein.

Ausrichtung

Diese Funktion erlaubt es, zwei oder mehr Objekte akkurat zueinander auszurichten.

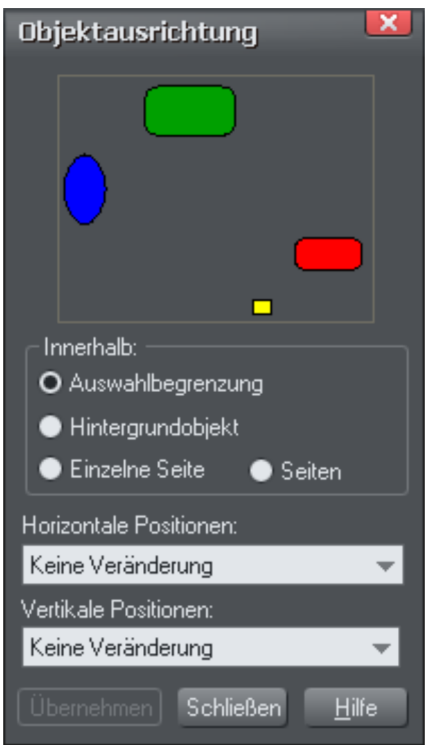
Schnelles Ausrichten

Wählen Sie alle Objekte aus, die Sie ausrichten wollen, klicken Sie diese Auswahl mit der rechten Maustaste an und wählen Sie **AUSRICHTEN** aus dem Menü, nun haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Ordnen Sie die Objekte senkrecht an mit **LINKE KANTEN, MITTELPUNKTE VERTEILEN**, **MITTELPUNKTE** oder **RECHTE KANTEN**.
- Ordnen Sie die Objekte waagerecht an mit **OBERE KANTEN**, **MITTELPUNKTE, MITTELPUNKTE VERTEILEN** oder **UNTERE KANTEN**.

Ausrichten und Zwischenräume verteilen

Um die Zwischenräume zwischen aneinander ausgerichteten Objekten gleichmäßig zu verteilen, wählen Sie die Objekte aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **AUSRICHTEN > AUSRICHTUNG...**, um den Objektausrichtungs-Dialog zu öffnen. Wahlweise können Sie auch im Menü **ANORDNEN** > **AUSRICHTUNG** (Strg + Umschalt + L) wählen.



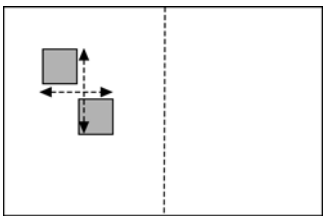
Das Diagramm oben im Dialog zeigt die Auswirkungen der jeweiligen Einstellungen. Die ausgewählten Objekte in Ihrem Dokument ändern sich erst, wenn Sie auf **ANWENDEN** klicken.

Der Dialog „Ausrichten" ist nicht modal, das bedeutet, dass Sie an Ihrem Dokument arbeiten können, während der Dialog geöffnet ist. Dadurch können Sie Werkzeuge wechseln, zeichnen, die Auswahl ändern und dann bequem aus den verschiedenen Optionen zum Ausrichten wählen.

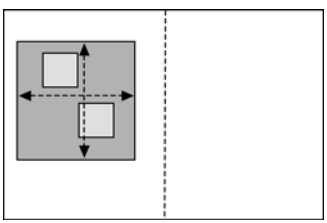
Ist Ihre Auswahl nicht die richtige, ändern Sie diese einfach und klicken anschließend erneut auf **ANWENDEN**, um die zuletzt verwendeten Einstellungen wiederzuverwenden. So können Sie eine Menge Zeit sparen.

Innerhalb

Dieser Teil des Dialoges steuert, in welchem Bereich Sie Objekte ausrichten und verteilen. Es bestehen folgende Optionen:

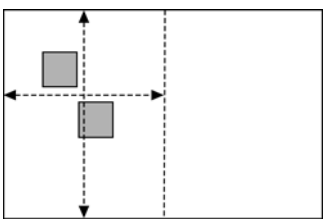


AUSWAHLBEGRENZUNG: Die Grenzen sind die Außenkanten aller ausgewählten Objekte. Ihre relative Position auf der Seite ist irrelevant.

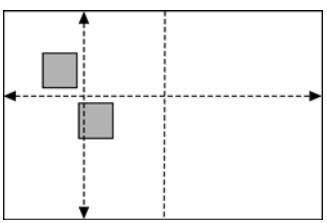


BEGRENZUNG DES HINTERSTEN OBJEKTS: Die Grenzen sind die Außenkanten des hintersten ausgewählten Objekts. Dieses Objekt ist von der Ausrichtung nicht betroffen.

Sie können diese Funktion dazu verwenden, um das Referenz-Objekt zu definieren, wenn Sie z. B. mehrere Objekte in einer Reihe ausrichten wollen. Mit der normalen „Auswahlbegrenzungs"-Option ist das am weitesten links liegende Objekt das Referenz-Objekt (das, was nicht verschoben wird).



SEITE: Sind die Objekte auf einer einzelnen Seite, gelten deren Kanten als Begrenzung. (Damit können zum Beispiel Objekte auf der Seite zentriert oder an der Seitenkanten ausgerichtet werden)



KOMPLETTE SEITE: Dasselbe wie **SEITE** außer Sie haben Doppelseiten, in diesem Fall werden die Außenkanten beider Seiten benutzt.

Ausrichten

Um Objekte z.B. an ihren linken Kanten auszurichten:

1. Wählen Sie die Objekte aus und klicken Sie rechts auf die Auswahl.
2. Wählen Sie **„AUSRICHTEN"** > **„LINKE KANTEN"** aus dem Menü.

Die ausgewählten Objekte bewegen sich und sind an deren linken Kanten ausgerichtet.

oder:

1. Wählen Sie"**AUSRICHTEN**" > "**AUSRICHTUNG...**" oder drücken Sie "Strg + Umschalt + L" Oder wählen Sie **AUSRICHTUNG...**aus dem Menü **ANORDNEN**, um den Dialog Objekt-Ausrichtung zu öffnen.
2. Wählen Sie die gewünschte Einstellung **INNERHALB**, z.B. Auswahlbegrenzung.
3. Wählen Sie **LINKS AUSRICHTEN** für horizontale Positionen.
4. Lassen Sie die vertikale Position bestehen (**KEINE VERÄNDERUNG**).
5. Klicken Sie **ÜBERNEHMEN**.

Die ausgewählten Objekte bewegen sich und sind an deren linken Kanten ausgerichtet.

Alle anderen Optionen zur Ausrichtung funktionieren genauso. Um die Erklärung kurz zu halten, wird hier nur die Option "Links ausrichten" (wie im Screenshot dargestellt) beschrieben. Experimentieren Sie einfach mit den Funktionen, um die anderen Einstellungen kennen zu lernen.

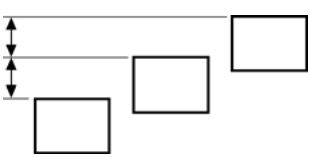
Um jede Kombination der Ausrichtungsoptionen schnell auszuwählen, klicken Sie mit der Maus in die Grafik.

- Ein einfacher Mausklick in die Grafik richtet horizontal oder vertikal an der geklickten Position aus, entsprechend der neun möglichen Kombinationen von oben-mittig-unten und links-mittig-rechts.
- Strg + Mausklick behält die horizontale Position bei und ordnet die Objekte in einer Reihe an, oben, mittig oder unten.
- Umschalt + Mausklick behält die vertikale Position bei und ordnet die Objekte in einer Spalte an, links, mittig oder rechts.

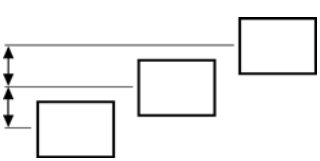
Verteilen

Die Option Verteilen positioniert alle ausgewählten Objekte gleichmäßig über den „Innerhalb"-Bereich (für gewöhnlich der Auswahlbereich, es kann aber auch die gesamte **SEITE** oder **DOPPELSEITE** sein).

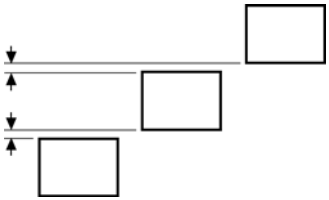
Alle Möglichkeiten zu verteilen funktionieren ähnlich. Die folgenden Beispiele zeigen, wie die verschiedenen Optionen der vertikalen Positionierung Objekte ausrichten können:



OBERE RÄNDER VERTEILEN: Die Oberkanten der Objekte werden gleichmäßig verteilt. **UNTERE RÄNDER VERTEILEN:** Genau umgekehrt - die unteren Ränder der Objekte werden gleichmäßig verteilt.



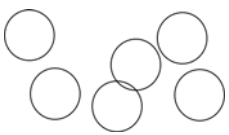
MITTELPUNKTE VERTEILEN: Die Mittelpunkte der Objekte werden gleichmäßig verteilt.



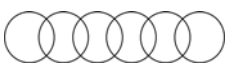
MIT GLEICHEN ABSTÄNDEN VERTEILEN: Die Objekte haben alle den gleichen Abstand zueinander

Die Einstellungen für horizontale Positionierung sind ähnlich arbeiten aber logischerweise auf der Horizontalen.

Angenommen Sie möchten in diesem Beispiel die zufällig positionierten Ellipsen so anordnen, dass sie alle den gleichen Abstand zueinander haben und an der Oberkante ausgerichtet sind:



- Wählen Sie die Formen aus
- Öffnen Sie den Dialog zur "Objektausrichtung" (Strg + Umschalt + L)
- Gehen Sie sicher, dass unter **INNERHALB AUSWAHLBEREICH** angewählt ist.
- Wählen Sie unter "Horizontal": Mittelpunkte verteilen
- Wählen Sie unter "Vertikale": Oben ausrichten
- Klicken Sie auf **ÜBERNEHMEN**.



Das Resultat wird so aussehen; alle Objekte haben horizontal den gleichen Abstand und sind an Ihrer Oberkante ausgerichtet.

Denken Sie daran: Fehler lassen sich immer über "Bearbeiten > Rückgängig" beheben.

Aktuelle Attribute (Stile)

Ein „Wert" oder „Attribut" ist ein Charakteristikum eines Objekts, den Sie in MAGIX Web Designer Premium verändern können. Die Attribute einer Form sind z. B. seine Farbe und die Stärke oder Farbe seiner Außenlinie.

Sie können die Attribute eines Objekts nach dem Zeichnen anpassen, indem Sie es auswählen und seine Füllfarbe, Linienstärke oder andere Werte ändern. MAGIX Web Designer Premium merkt sich aber auch die „aktuellen" Attribute, die beim Erstellen von neuen Objekte angewendet werden.

Aktuelle Attribute manuell setzen

Falls das nächste Rechteck, das Sie zeichnen, z. B. rot sein soll, sorgen Sie dafür, dass nichts ausgewählt ist (indem Sie auf einen leeren Teil der Seite klicken oder ESC drücken) und klicken Sie dann auf „Rot" in der Farbleiste. Der aktuelle Wert für die Füllfarbe ist nun rot. Wenn Sie nun eine neue Form zeichnen, wird diese rot gefüllt sein. Andere aktuelle Werte können Sie analog setzen – erst nichts auswählen und dann den Wert ändern.

Aktuelle Attribute automatisch setzen

Voreingestellt setzt MAGIX Web Designer Premium die aktuellen Attribute immer so, dass sie dem letzten gezeichneten oder ausgewählten Objekt entsprechen. Wenn Sie z. B ein Rechteck zeichnen und es grün färben, so wird die nächste Form, die sie zeichnen, ebenfalls grün. Sollte sich nun ein blaues Rechteck in Ihrem Design befinden und Sie möchten nun genau so ein Rechteck noch mal zeichnen, wählen Sie es zunächst aus (um seine Werte zu übernehmen) und die nächste Form, die Sie zeichnen, wird ebenfalls blau sein. Die aktuellen Werte werden also durch einfaches Klicken auf ein Objekt entsprechend diesem Objekt festgelegt.

So können Sie existierende Objekte als „Palette" verschiedener Stile verwenden. Klicken Sie auf ein Objekt, um es auszuwählen und zeichnen Sie neue Objekte mit demselben Stil.

Dieses Verhalten können Sie im Reiter **ALLGEMEIN** (siehe Seite 534) des Dialoges **EXTRAS** -> **OPTIONEN** ausschalten. Aktivieren Sie die Option **NEUE OBJEKTE ERHALTEN DIE AKTUELLSTEN ATTRIBUTE**. Nun ändern sich die aktuellen Werte nur noch, wenn Sie diese manuell, wie oben beschrieben, anpassen.

Attribut-Gruppen

Viele Dokumente bestehen sowohl aus geschlossenen als auch offenen Formen (Linien, bei denen Start- und Endpunkt nicht gleich sind). Normalerweise will man nicht dieselben Werte für offene und geschlossene Formen haben. Daher werden die Attribute von offenen und geschlossenen Formen getrennt behandelt – sie werden als Attribut-Gruppen bezeichnet. Die Werte der einen Gruppe beeinflussen nicht die

Werte der anderen Gruppe. Wenn man also z. B. ein gefülltes Rechteck ohne Außenlinie auswählt, ändert sich dadurch nicht die Linienstärke für offene Formen auf Null.

Aus dem gleichen Grund sind Textattribute eine dritte Attribut-Gruppe. Diese Gruppe ändert sich nur, wenn Sie ein Text-Objekt auswählen oder die Werte manuell im Text-Werkzeug verändern.

Ausgeschlossene Attribute

Manche Attribute werden nicht automatisch als aktuell gesetzt, selbst wenn „Neue Objekte erhalten die aktuellsten Attribute" eingeschaltet wurde. Einige Attribute können nämlich Probleme verursachen, wenn Sie „aktuelle" werden.

Beispiel: Sie wenden 10 Pixel Randunschärfe auf ein großes Objekt an (um die Kanten auszublenden). Wenn Sie nun eine nur 10 Pixel große Form zeichnen, wäre diese unsichtbar, wenn das Randunschärfe-Attribut kopiert würde, da diese zu groß wäre.

Andere Attribute wiederum können den Export von Dokumenten beeinflussen oder die Zeit, die zum Rendern des Dokuments benötigt wird erhöhen und sollten deshalb nicht unnötigerweise angewendet werden.

Beispiel für Attribute, die automatisch kopiert werden:

- Füllfarben, Füllstile, Linienstärke, Linienfarbe, Linienstil, Linienverbindungsstil, Linienendstil, Pfeilspitzen/-enden, Schriftart, Textgröße, Textabstände.

Beispiel für Attribute, die nicht automatisch kopiert werden:

- Randunschärfe, Transparenz, Schatten, Kanten, 3D-Extrusion.

Aktuelle Attribute zurücksetzen

Alle aktuellen Attribut-Gruppen können durch Drücken von ESC zurückgesetzt werden, wenn Sie nichts ausgewählt haben. Sind Objekte ausgewählt, führt ein Drücken von ESC zur Aufhebung der Auswahl, drücken Sie jetzt noch einmal ESC, um die Attribute auf Ihre Standardwerte zurückzusetzen.

Kopieren von Stilen - Attribute einfügen

Dies erlaubt Ihnen, bestimmte Attribute (z. B. Linienmuster oder Füllfarben) zwischen Objekten hin- und herzukopieren. Das ist eine schnelle Möglichkeit, mehrere Attribute auf ein Objekt anzuwenden.



Das Rechteck hat einen bestimmten Farb-, Schatten-, Linien- und Füll-Stil. Kopiert man diesen und fügt die Attribute in den Kreis in der Mitte ein, erhält man als Ergebnis einen Kreis wie rechts dargestellt.

1. Wählen sie zuerst das Objekt aus, dessen Attribute Sie kopieren möchten.
2. Kopieren Sie die Auswahl in die Zwischenablage. (**BEARBEITEN > KOPIEREN** oder Strg + C).
3. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, auf welche Sie die Attribute anwenden möchten.
4. Wählen Sie **BEARBEITEN** > **FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN** (Tastaturkürzel Strg + Umschalt + A).

Das Objekt bleibt in der Zwischenablage, bis es durch einen anderen Kopier- oder Ausschneidevorgang überschrieben wird. Dadurch können Sie die Attribute so oft wie nötig einfügen.

Stil-Bibliotheken

Es ist recht einfach, hiermit Dokumente anzulegen, die als Stil-Bibliotheken verwendet werden können. Gestalten Sie eine Reihe an nützlichen kleinen Objekten mit verschiedenen Füllungen, Farben oder anderen Attributen, die Ihnen dann als Stile dienen. Der schnellste Weg, einen dieser Stile anzuwenden, ist folgendermaßen:

- Klicken Sie auf das Quellobjekt und betätigen Sie die Tastenkombination „Strg + C“, um den Stil zu kopieren.
- Gehen Sie zum Zielobjekt (welches auch in einem anderen Dokument sein kann, „Strg + Tab“ wechselt zwischen geöffneten Dokumenten), klicken Sie auf das Objekt, auf welches Sie den Stil anwenden möchten.
- Mit „Strg + Umschalt + A“ wenden Sie nun die Attribute an.

Hinweis: Die meisten Attribute einschließlich Schatten, Randunschärfe, Füllungstypen etc. können auf diese Weise kopiert werden. Kanten lassen sich jedoch nur von einem Objekt zum anderen kopieren, wenn das Objekt, auf das eine Kante kopiert werden soll, bereits über eine Kante verfügt, auf das die Attribute angewendet werden sollen.

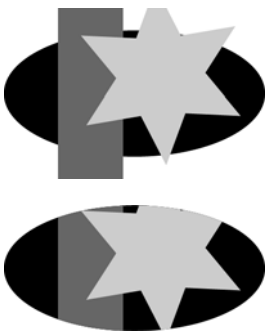
ClipAnsicht

ClipAnsicht ist eine Funktion, mit der ein Objekt als 'Fenster' über andere Objekte angewendet werden kann. Sie sehen nur die Teile der anderen Objekte, die sich innerhalb des Fensters befinden. Dies wird hier „eine ClipAnsicht erstellen" genannt.

Manchmal findet sich eine solche Funktion auch unter dem Begriff „Objekt Verschnitt" oder „Innen einfügen".

Dies ist ähnlich dem Effekt der Option **FORMENSCHNITTMENGE** wie sie im Kapitel „Arbeiten mit Formen" (siehe Seite 192) beschrieben wird. Der Unterschied liegt darin, dass **FORMENSCHNITTMENGE** die Objekte tatsächlich auseinander schneidet, während die ClipAnsicht die Teile außerhalb der ClipAnsicht nur versteckt. Außerdem können Sie die Position der Objekte innerhalb der ClipAnsicht verändern.

Erstellen einer ClipAnsicht:



1. Das „Fenster"-Objekt muss hinter den anderen Objekten in der ClipAnsicht sein. Wenn nötig, verschieben sie es nach hinten. In diesem Fall ist die dunkle Ellipse das Fenster-Objekt. Sie können die Fenster-Form auch auf der Masken-Ebene (siehe Seite 311) zeichnen.
2. Wählen Sie alle gewünschten Objekte in der ClipAnsicht (einschließlich des Fenster-Objekts, wenn dieses nicht auf der Masken-Ebene ist).
3. Wählen Sie „Anordnen > ClipAnsicht anwenden" (Q). Das gesamte „Fensterobjekt" sowie die Bereiche der anderen Objekte, die oberhalb des Fensterobjekts liegen, bleiben sichtbar.

Hintergrundfarbe der ClipAnsicht ändern

Die Füllung des ursprünglichen Objekts wird in der **CLIPANSICHT** als Hintergrundfarbe benutzt. Legen Sie diese also fest, bevor Sie die **CLIPANSICHT** anwenden, oder verwenden Sie die Option **INNEN AUSWÄHLEN** (Strg + Klick) für den Hintergrund und passen Sie dann die Farbe an.

Beschnitt-Form auswählen

So wählen Sie nur die Form aus, die Sie zum Beschneiden verwendet haben. Es handelt sich hierbei quasi um das Fenster, durch das Sie die Objekte in der ClipAnsicht sehen. Ist diese Form ausgewählt, können Sie sie verschieben oder anders verändern, um Ihre ClipAnsicht anzupassen.

Beschnittene Objekte auswählen

So werden alle Objekte, die von der ClipAnsicht beschnitten werden, ausgewählt. Sie können anschließend ihre Position innerhalb der ClipAnsicht im Verhältnis zur Beschnitt-Form anpassen.

Objekte in der ClipAnsicht markieren

INNEN AUSWÄHLEN (Strg-Taste + Klick auf das gewünschte Objekt) ähnelt dem Auswählen von Objekten in Gruppen, wie vorhin beschrieben (Eine **CLIPANSICHT** ist ebenfalls eine bestimmte Art, Objekte zu gruppieren). Der Befehl kann auch benutzt werden, um einzelne Objekte in der **CLIPANSICHT** zu markieren.

ClipAnsicht entfernen

Wählen Sie die **CLIPANSICHT** und dann **ANORDNEN > CLIPANSICHT ENTFERNEN** oder drücken Sie „Alt + Q".

ClipAnsicht mit weichen Rändern

Ist das gesamte **CLIPANSICHT**-Objekt markiert, können Sie mithilfe des Reglers für die **RANDUNSCHÄRFE** (auf der Symbolleiste) dem gesamten Objekt eine weiche, unscharfe Kante geben.

Hinweis: Es ist auch möglich, **CLIPANSICHT**-Objekte innerhalb anderer **CLIPANSICHT**-Objekte zu verwenden.

Objekte benennen



Sie benennen Objekte in MAGIX Web Designer Premium, indem Sie die Schaltfläche **NAMEN ANWENDEN, ENTFERNEN ODER ANZEIGEN** auf der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS** anklicken.

Das Benennen ist ein allgemeiner Vorgang, der eine Reihe von Anwendungsbereichen hat, einige werden im folgenden beschrieben. In den meisten Fällen werden Namen dazu verwendet, einen losen Verbund von Objekten zu erstellen.

Beispiele für die Verwendung von Namen

Animationen: Namen werden in Flash-Animationen verwendet um Objekte, die getweent werden sollen, zu kennzeichnen. Lesen Sie dazu das Flash-Kapitel (siehe Seite 482).

Namen hinzufügen

Sie benennen ein Objekt, indem Sie es auswählen und anschließend den **NAMEN-DIALOG** mithilfe der Schaltfläche auf der Infoleiste des **AUSWAHL**-Werkzeugs aufrufen oder über **EXTRAS > NAMEN**.

Geben Sie den neuen Namen in das **NAMEN ANWENDEN**-Feld ein oder verwenden Sie einen Namen, der bereits im Dokument verwendet wird, aus der Dropdown-Liste desselben Feldes. Klicken Sie auf **HINZUFÜGEN**. Nun sollte der Name in der Liste **ANGEWENDETE NAMEN** auftauchen.

Angewendete Namen

Das Feld **ANGEWENDETE NAMEN** zeigt Ihnen die Namen, die auf Ihre Auswahl angewendet sind. Wenn Sie mehr als ein Objekt ausgewählt haben, werden nur dann Namen angezeigt, wenn alle Objekte genau dieselben Namen haben. Ansonsten wird „<viele>“ angezeigt, so dass Sie wissen, dass auf die verschiedenen Objekte in Ihrer Auswahl unterschiedliche Namen angewendet wurden.

Um einen Namen von einem Objekt zu entfernen, klicken Sie diesen in der **ANGEWENDETE NAMEN**-Liste an und anschließend auf die **ENTFERNEN**-Schaltfläche.

Wiederholte Objekte

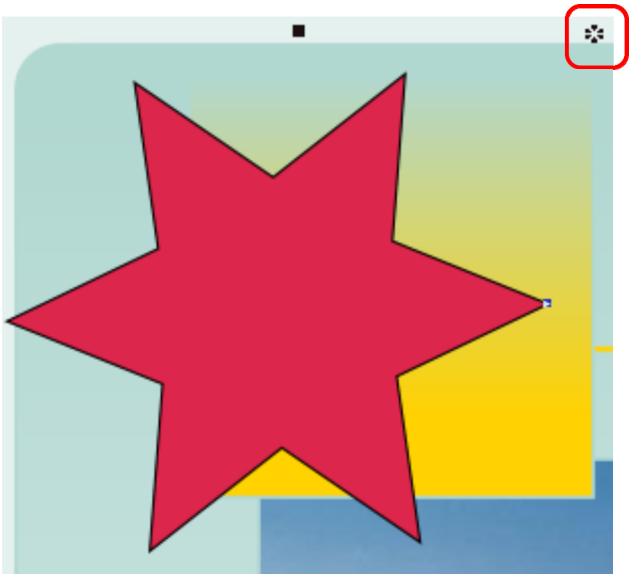
Es ist üblich, dass sich Elemente wie Navigations-Schaltflächen, Kopfzeilen oder Logos auf jeder Seite Ihrer Website wiederhol

Web Designer gibt Ihnen die Möglichkeit, jedes Element an der selben Stelle auf jeder Ihrer Seiten zu wiederholen. Wenn Sie eine der Kopien aktualisieren, aktualisiert Web Designer automatisch diese Änderungen auf allen Seiten, die eine Kopie des wiederholten Objekts haben.

Bei den meisten Vorlagen sind die Navigationsschaltflächen wiederholte Objekte. Sie können aus jedem Objekt (z.B. einer Schaltfläche) ein wiederholtes Objekt machen, indem Sie es rechts anklicken und **AUF ALLEN SEITEN WIEDERHOLEN** auswählen. Das Objekt wird jetzt an die selbe Stelle auf allen Seiten kopiert, rechts oben am Objekt sehen Sie das Symbol für wiederholte Objekte. Wenn Sie jetzt weitere Änderungen an diesem Objekt vornehmen, werden diese Änderungen auf alle Kopien automatisch übertragen.

Logo-Text und Fußzeilen sind in den Vorlagen normalerweise als wiederholte Objekte eingestellt.

Hinweis: Die aktuelle Seite wird als Quelle der wiederholten Objekte verwendet.

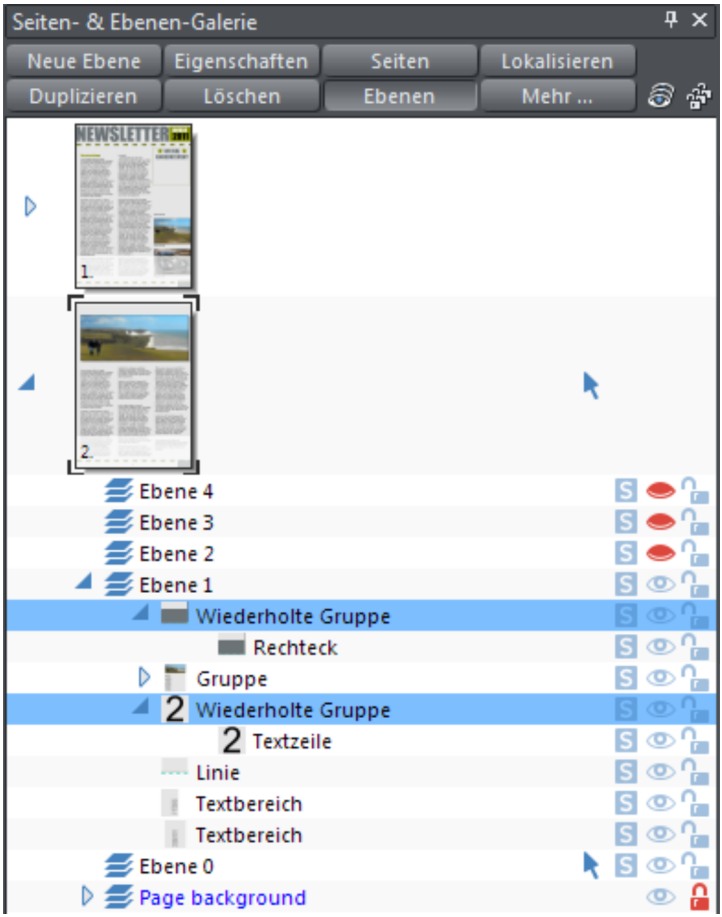


In der rechten oberen Ecke ist das Symbol für wiederholte Objekte zu sehen

Wird ein wiederholtes Objekt geändert, wird es nur auf den Seiten aktualisiert, auf denen es schon vorhanden ist. Sie können also entscheiden, welche Seiten ein wiederholtes Objekt haben sollen und welche nicht.

Wiederholtes Objekt bearbeiten

Alle in Web Designer angelegten wiederholten Objekte werden in einer speziellen Gruppe zusammengefasst „Wiederholte-Objekte-Gruppe", die sich genau wie eine normale Gruppe verhält. Wenn Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** auf eine Ebene mit einem wiederholten Objekt stoßen, können Sie sehen, dass die Wiederholte-Objekte-Gruppe jedes wiederholte Objekt auf dieser Ebene beinhaltet.



Web Designer fügt jedes wiederholte Objekt einer Wiederholte-Objekte-Gruppe hinzu.

Wenn Sie ein Element innerhalb dieser Gruppe bearbeiten möchten, müssen Sie mit „Strg + Mausklick" das Element innerhalb der Wiederholte-Objekte-Gruppe auswählen. Eine andere Möglichkeit ist, ein bestimmtes Werkzeug auszuwählen, wenn Sie dann auf ein Objekt klicken, welches mit diesem Werkzeug bearbeitet werden kann, wird dieses innerhalb der Wiederholte-Objekte-Gruppe ausgewählt (genau wie bei jeder anderen Gruppe auch). So können Sie zum Beispiel ein Rechteck innerhalb einer Gruppe auswählen, indem sie zunächst das Rechteck-Werkzeug auswählen und dann auf das Rechteck klicken.

Wenn die wiederholte Gruppe nur aus einem einzelnen Objekt besteht, können Sie dieses Objekt direkt auswählen anstatt die Gruppe, die es enthält.

Wie bei allen Änderungen an einem wiederholten Objekt werden auch die Änderungen, die Sie innerhalb einer Gruppe wiederholter Objekte vornehmen, auf alle Instanzen dieses wiederholten Objekts auf anderen Seiten übertragen.

Wiederholtes Objekt sperren

Sie können ein wiederholtes Objekt sperren, indem Sie es rechts anklicken und **WIEDERHOLTES OBJEKT SPERREN** auswählen. Ein gesperrtes Objekt ist nicht mehr auswählbar. Wenn Sie jedoch auf einer anderen Seite eine Kopie dieses wiederholten Objekts bearbeiten, die nicht gesperrt ist, werden dadurch alle Kopien verändert, auch die gesperrte.

Wiederholen von Objekten beenden

Rechtsklick auf ein Objekt und **WIEDERHOLEN BEENDEN** sorgt dafür, dass die Wiederholen-Eigenschaft eines Objekts oder aller Kopien eines Objekts auf der Website abgeschaltet wird. Sie können dazu auch **WIEDERHOLEN BEENDEN** aus dem Menü **ANORDNEN** verwenden.

Sie werden dann gefragt, ob nur das eine Objekt oder alle Kopien des Objekts auf der Website ihre Wiederholen-Eigenschaft verlieren sollen. Wählen Sie **ALLE**. Jetzt können Sie jede einzelne Kopie des Objekts individuell anpassen, ohne die anderen wiederholten Objekte aktualisiert werden.

Diese Optionen hilf Ihnen, wenn Sie zwar **ANORDNEN -> AUF ALLEN SEITEN WIEDERHOLEN** verwendet haben, um ein Objekt auf alle Seiten zu kopieren, dann aber jedes Objekt auf den Seiten unterschiedlich gestalten möchten.

ANORDNEN -> WIEDERHOLEN BEENDEN ist auch dann hilfreich, wenn Sie ein Objekt (z. B. Fußzeile oder Logo) auf eine Seite kopieren möchten, aber nicht möchten, dass dieses automatisch aktualisiert wird. Wählen Sie dann im Dialog **NUR DIESE KOPIE**.

Sie können **WIEDERHOLEN BEENDEN** jedoch nicht bei Navigationsleisten benutzen, die im **NAVIGATIONSLEISTEN-DIALOG** die Option **SITE-NAVIGATIONSLEISTE** aktiviert haben. Site-Navigationsleisten aktualisieren sich nämlich immer über die gesamte Website. Lesen Sie im Navigationsleisten-Kapitel mehr zu diesem Thema.

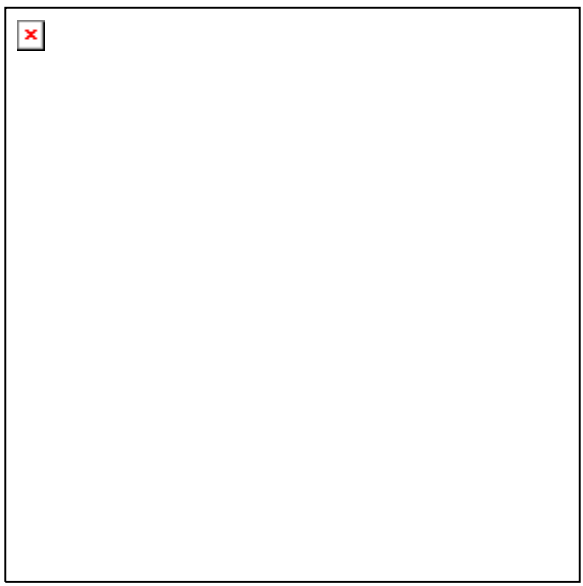
Wiederholte Objekte löschen

Soll das wiederholte Objekt auf einer Seite nicht erscheinen, löschen Sie es einfach von der Seite. Sie werden von MAGIX Web Designer Premium gefragt, ob Sie nur diese Kopie oder alle Kopien dieses wiederholten Objekts löschen wollen.

Wenn Sie Strg + Entfernen drücken, wird das ausgewählte wiederholte Objekt ohne diese Nachfrage entfernt.

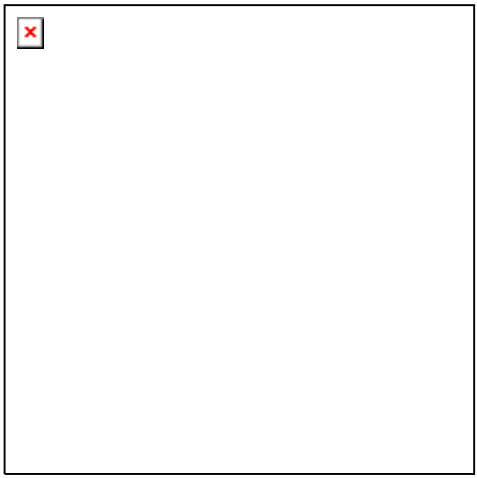
Automatisch an Seite anpassen...

Die Funktion **AUTOMATISCH ANPASSEN** ermöglicht es Ihnen, flexible Dokumente zu erzeugen, die sich an fast jede Änderung der Größe anpassen können. Das heißt, Sie können Social Media Dokumente einmal erzeugen und dann einfach für verschiedene Größen und Seitenverhältnisse bereit stellen. Sie können Dokumente von A5 auf A4 oder A3 oder umgekehrt konvertieren. Oder sogar die Ausrichtung von Hochformat auf Querformat ändern.



In der Größe angepasste Vorlagen für Facebook, Instagramm oder Twitter-Beiträge.

Sie steuern diese Funktion über den Dialog **AUTOMATISCH AN SEITE ANPASSEN**, den Sie über das Kontextmenü eines beliebigen Objekts auf der Seite erreichen oder unter Menü **„EXTRAS“** > **„AUTOMATISCH AN SEITE ANPASSEN...“**..



Dieser Dialog legt fest, wie sich Seitenelemente bewegen und in der Größe anpassen, wenn sich die Seitengröße ändert.

Das Kontrollkästchen **ALLE OBJEKTE AUTOMATISCH ANPASSEN** steuert das automatische Verhalten für alle Objekte auf der Seite. Die Voreinstellung ist **AUTOMATISCH** für alle Elemente des Dokuments, aber Sie können das Verhalten einzelner Elemente mit den Optionen im unteren Teil des Dialogs festlegen.

Mit **ALLE OBJEKTE AUTOMATISCH ANPASSEN** wird die Funktion aktiviert. Beachten Sie, dass auch wenn die Funktion deaktiviert ist, bestimmte Elemente, die als Fußzeilen oder als ausdehnend markiert sind, sich entsprechend verhalten. Die Option stellt nur eine neue, umfassendere Lösung für das automatische Anordnen von Seiteninhalten dar.

Nur Breite oder Breite & Höhe:

Es gibt zwei verschiedene Fälle, in denen Sie die automatische Anordnung von Seiteninhalten benötigen:

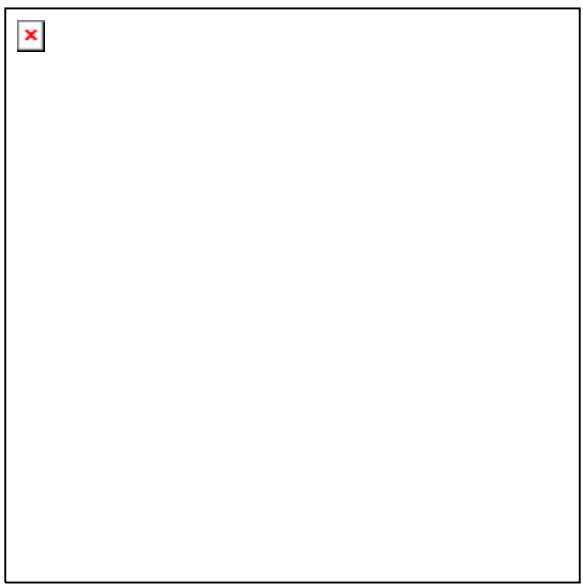
1. Webseiten, insbesondere Webseiten im „Blog"-Stil, in denen die Seiten variable Längen haben können, je nach Menge des Textes. In diesem Fall möchten Sie nicht, dass die Seitenelemente (typischerweise am oberen Ende der Seite) bewegt werden, wenn die Seite länger wird. In diesem Fall wählen Sie die Option **„NUR BREITE".** Das bedeutet, dass die Elemente neu angeordnet werden, wenn sich die Breite der Seite ändert, aber nicht bei Änderungen der Seitenlänge.
2. Druckdokumente, Social Media Dokumente oder Präsentationen, bei denen die Elemente immer verschoben und skaliert werden sollen (automatisch angepasst) wenn sich die Seitenbreite oder -Höhe ändert. In diesem Fall wählen Sie die Option **BREITE & HÖHE**. Diese Option ist beim Aktivieren von **AUTOMATISCH ANPASSEN** voreingestellt aktiv.

Kurz gesagt: Für die meisten Dokumententypen, Druck, Präsentationen und Social Media wählen Sie **BREITE & HÖHE**. Für Webseiten wählen Sie **NUR BREITE**.

Klicken Sie **ANWENDEN**, damit die Änderung wirksam wird. Jetzt können Sie das Ergebnis testen, indem Sie an der rechten oder unteren Seitenkante ziehen und schauen, wie sich die Elemente auf der Seite bewegen, wenn Sie die Seitengröße ändern. Alternativ können Sie auch im Dialog **SEITENOPTIONEN** (siehe Seite 541) eine der gebräuchlichen Seitengrößen aus dem Ausklappmenü auswählen.

Einzelne Seitenobjekte automatisch anpassen

Wen Sie die Option **AUTOMATISCH ANPASSEN** angeschaltet haben, könne Sie jezt das Verhalten einzelner Objekte auf der Seite steuern. Voreingestellt ist alles auf **AUTOMATISCH** eingestellt.



Um das das Verhalten einzelner Elemente zu steuern, wählen Sie das Element aus, das Sie ändern wollen und deaktivieren **AUTOMATISCH**, dadurch werden die Einstellungen im unteren Bereich der Seite erreichbar. Jetzt können Sie die Positions-Optionen für Ihre Auswahl festlegen.

Klicken Sie wieder **ANWENDEN**, damit die Änderung wirksam wird. Auch hier können Sie das Ergebnis testen, indem Sie an der rechten oder unteren Seitenkante ziehen und schauen, wie sich die Elemente auf der Seite bewegen, wenn Sie die Seitengröße ändern. Alternativ können Sie auch im Dialog **SEITENOPTIONEN** (siehe Seite 552) eine der gebräuchlichen Seitengrößen aus dem Ausklappmenü auswählen.

Es bestehen folgende Optionen:

Mit den Optionen **OBEN**, **MITTE** und **UNTEN** für vertikale Änderungen und entsprechend **LINKS**, **MITTE** und **RECHTS** für horizontale wird die Größe der Objekte

beibehalten und die selbe Position in Bezug auf die entsprechenden Kante oder der Seitenmitte beibehalten.

Elemente, die mit **OBEN** markiert sind, behalten also die selbe absolute Position zur Oberkante bei. Elemente, die mit **LINKS** gekennzeichnet sind, bleiben an der linken Kante der Seite.

Wenn Sie also wollen, dass die Fußzeile stets exakt die gleiche Größe und vertikale Position zur unteren Seitenkante haben soll, setzen Sie die vertikale Position auf **UNTEN**. Genau so setzen Sie ein Element auf **OBEN** und **RECHTS**, wenn ein Element, vielleicht ein Logo, stets im gleichen Abstand zur rechten oberen Ecke der Seite platziert sein soll, unabhängig von der Seitengröße.

% Position

Elemente, die mit einer dieser Optionen gekennzeichnet werden, ändern Ihre Größe nicht, wenn die Seite vergrößert oder verkleinert wird, werden aber bewegt, um die selbe relative Position auf der Seite beizubehalten. Ein Element, dass sich zum Beispiel bei 1/3 der Seite befindet, wird immer bei 1/3 der Seite bleiben.

% Höhe oder Breite skalieren

Dies entspricht der Option **AUTOMATISCH**, wird aber nur auf die Auswahl angewandt.

Kantenabstände beibehalten

Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie eine festgelegte Lücke zwischen Seitenkante und Element beibehalten wollen.

Skalieren (Bildseitenverhältnis sperren)

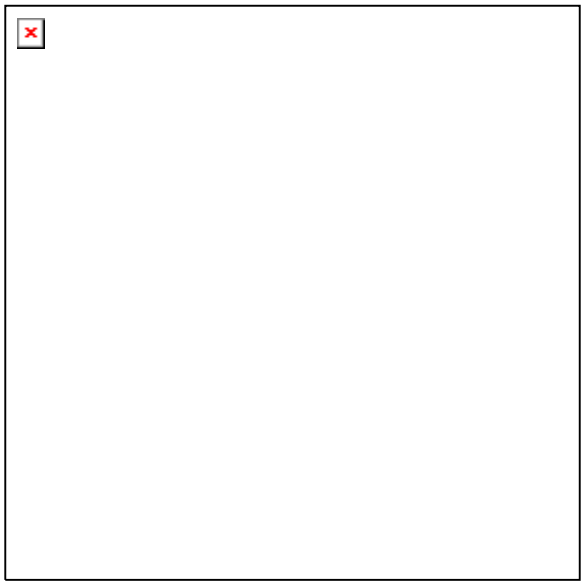
Elemente werden vergrößert oder verkleinert, wenn die Seite skaliert wird, behalten dabei aber ihr Seitenverhältnis bei.

Alle Objekte zurücksetzen

Damit entfernen Sie alle manuellen Einstellungen zum automatischen Anpassung aus dem Dokument. Alles wird wieder auf die Einstellung **AUTOMATISCH** zurückgesetzt.

Ein Beispiel

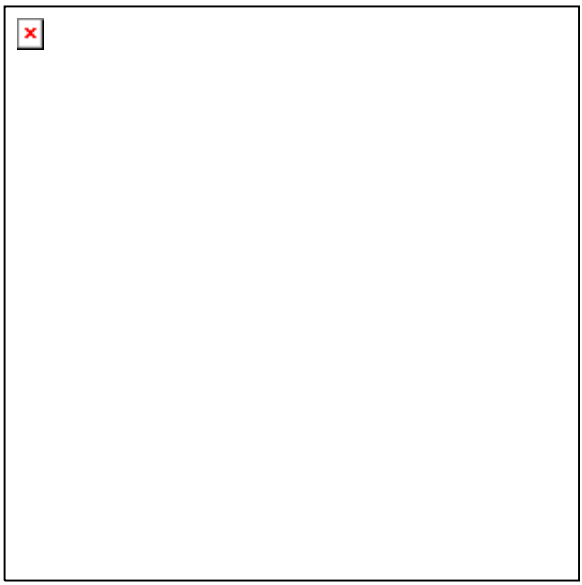
Dies ist eine relativ einfache Social Media Grafik, die sich an fast jede Seitengröße anpassen lässt. Mit der Option **AUTOMATISCH** würde das funktionieren, aber die Breite und Höhe des Rands würde nicht die selbe bleiben. Also wurden in diesem Fall bestimmte Elemente für ein abweichendes Verhalten markiert.



1. Foto: **AUSDEHNEN - KANTENABSTÄNDE BEIBEHALTEN** aktiviert.
2. Zentrales Textfeld: **AUTOMATISCH** - der Text ist horizontal und vertikal mittig angeordnet.
3. Hintergrund-Rechteck: **AUTOMATISCH** aktiviert.
4. Textfeld Fußzeile: **UNTEN** und **% BREITE SKALIEREN** aktiviert.

Vorschau und Test automatisch angepasster Seiten

Eine gute Methode, die Anpassbarkeit Ihrer Seitendesigns zu testen, ist der Dialog **SEITENGRÖßE**. Klicken Sie rechts auf den Seitenhintergrund und wählen **SEITENEINSTELLUNGEN (SIEHE SEITE 552)** und dann den Reiter **SEITENGRÖßE.**



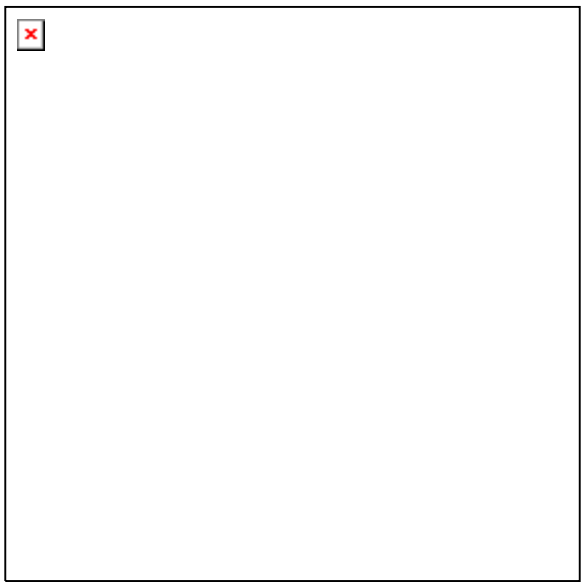
Im Dialog Seitenoptionen können Sie jetzt eine der gebräuchlichen Seitengrößen aus dem Ausklappmenü auswählen.

Wählen Sie also eine der vorgegebenen Seitengrößen aus dem Ausklappmenü aus. Ein einfacherer Weg ist, die Seite zu entsperren und dann die Breite oder Höhe mit der Maus auf einen beliebigen Wert zu ziehen. Um das Ziehen an den Seitenkanten zu ermöglichen, deaktivieren Sie die Option **SEITENGRÖßE SPERREN**. Bewegen Sie nun den Mauszeiger an die rechte oder untere Kante der Seite, der Mauszeiger ändert sich, um Ihnen anzuzeigen, dass Sie nun die Kante ziehen können, um die Breite oder Höhe auf den gewünschten Wert zu ändern.

Bilder und Text skalieren

Es ist wichtig zu verstehen, dass, wenn eine Seite skaliert wird (z.B. indem Sie sie an der rechten Kante breiter ziehen) Textelemente und Bilder skaliert werden, aber Text und Bilder nicht verzerrt werden. Bilder im falschen Seitenverhältnis oder lang gezogener Text sehen sehr unschön aus.

Bei Textobjekten wird daher das Textfeld skaliert und der Textfluss entsprechend der neuen Größe neu umgebrochen. Wenn Sie beispielsweise eine Seite von A4 Hochformat auf A4 Querformat umstellen, wird nicht der Text skaliert (die Schriftgröße wird beibehalten) aber der Textrahmen wird skaliert.

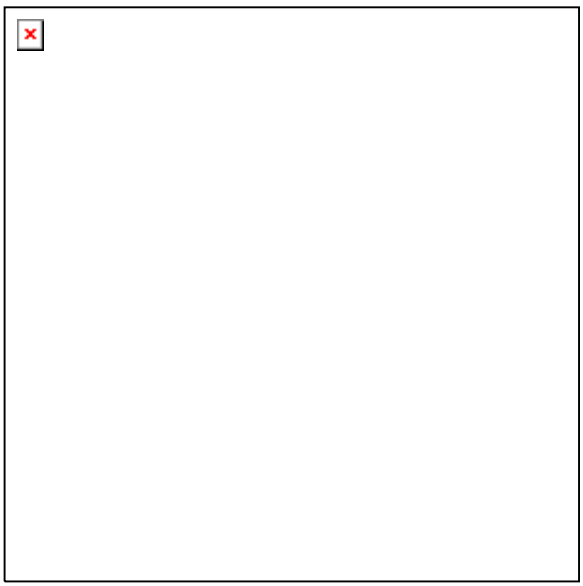


Im Beispiel oben wird die Seite breiter (und weniger hoch) gemacht. Der Text hat die gleiche Schriftgröße, aber der Textrahmen und andere Elemente auf der Seite werden im richtigen Verhältnis skaliert.

Das ist das voreingestellte Standardverhalten, wenn alles auf **AUTOMATISCH** gestellt ist. Mit den manuellen Einstellungen können Sie das Verhalten optimieren, so zum Beispiel die Breite oder Höhe einzelner Elemente fixieren. Im Beispiel oben sehen Sie, dass beim Reduzieren der Höhe der Seite auch die Höhe der Kopf- und Fußzeile reduziert wurden. Das ist möglicherweise nicht das, was sie wollen und das ist der Punkt, wo die individuellen **HORIZONTAL**- und **VERTIKAL**-Einstellungen ins Spiel kommen.

Text skalieren

Wenn die Seite sowohl höher als auch breiter gemacht wird, wird der Text skaliert. Das Beispiel unten zeigt links eine kleine Seite und rechts die viel größere Facebook-Posting-Version, in annähernd gleichem Seitenverhältnis. Wenn wir nicht den Text skalieren würden, hätte die Facebook-Version einen unlesbar kleinen Text.



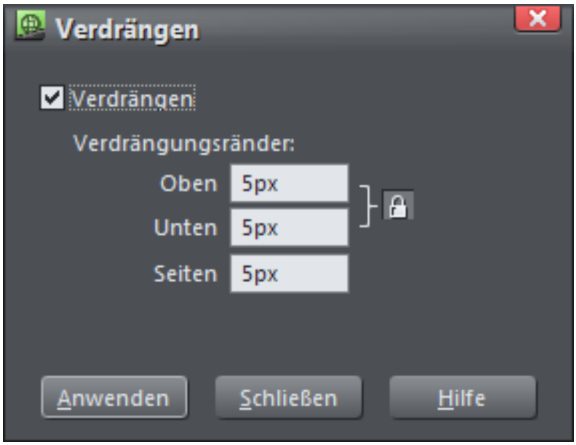
Tipp: Designen Sie immer in Hinblick auf die kleinste Seitengröße, ein Format zu vergrößern ist einfacher als es zu verkleinern.

Tipp: Füllen Sie Ihre Textfelder nicht komplett, lassen Sie Platz für den Textfluss.

Verdrängende Objekte

Diese Option ist vor allem in Seitenvorlagen nützlich, um die Seitengestaltung bei Texterweiterung oder -kürzung beizubehalten. Verdrängende Objekte dürfen sich nicht mit anderen verdrängenden Objekten überlappen. Wenn ein solches Objekt verlängert oder verschoben wird und den Platz eines anderen einnimmt, wird dieses andere Objekt aus dem Weg und auf der Seite nach unten „verdrängt“. Wenn ein verdrängendes Objekt über den unteren Seitenrand verschoben wird, wird die Seite automatisch verlängert, um dieses Objekt aufzunehmen.

Um aus einem Objekt ein verdrängendes Objekt zu machen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie **VERDRÄNGEN...** aus dem Kontextmenü. Es erscheint der Dialog **VERDRÄNGEN**.



Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Verdrängen“, um diese Funktion einzuschalten. Dann können Sie optional die oberen und unteren Ränder ändern. Standardmäßig sind die oberen und unteren Ränder zusammen gesperrt. Klicken Sie auf die Schloss-Schaltfläche, wenn sie unabhängig voneinander festgelegt werden sollen. Der Wert für den oberen Rand legt fest, wie nahe ein anderes verdrängendes Objekt diesem Objekt kommen darf, bevor es nach unten aus dem Weg geschoben wird. Es stoppt also andere verdrängende Objekte, die ihm zu nahe kommen. Entsprechend gibt der Wert für den unteren Rand an, wie nahe dieses Objekt an einem anderen verdrängenden Objekt unter ihm sein darf, bevor es von ihm verdrängt wird. Der Wert legt auch den Mindestabstand fest, der zwischen dem Objekt und dem unteren Seitenrand eingehalten werden muss (die Seite wird bei Bedarf verlängert), da es oftmals nicht gewünscht ist, dass sich das Objekt direkt am Seitenrand befindet.

Über das Feld **SEITEN AUSDEHNEN** können Sie bewirken, dass sich das verdrängende Objekt so verhält, als wäre es breiter als es tatsächlich ist. Das bedeutet, dass es dazu gebracht werden kann, Objekte unter ihm zu verdrängen (oder von oben verdrängt zu werden), obwohl es einen horizontalen Abstand zwischen den Objekten gibt. So wird sich beispielsweise ein Rechteck mit einer Breite von 100 Pixel, das auf „Verdrängen“ mit einem Wert von 50 Pixeln für **SEITEN AUSDEHNEN** eingestellt ist, im Hinblick auf das Verdrängen so verhalten, als wäre es 200 Pixel breit.

Wie bereits oben erwähnt, wenn ein verdrängendes Objekt verlängert wird, werden andere verdrängende Objekte unter ihm aus dem Weg und auf der Seite nach unten verdrängt. Wenn erforderlich, wird die Seite erweitert. Was aber, wenn das verdrängende Objekt danach wieder kürzer wird (weil etwas Text aus einem Textobjekt gelöscht wird)? Nun ist unter dem verdrängenden Objekt wieder Platz, um die Seite nach oben zu verschieben. Solang die Objekte zuerst, bevor Text entfernt wird, nahe beieinander liegen, passiert genau Folgendes: Die unteren verdrängenden Objekte werden nach oben verschoben und schließen die Lücke, die sonst bestehen würde. In ähnlicher Weise wird gegebenenfalls der untere Rand der Seite nach oben verschoben und die Seite kürzer gemacht.

Linien und Formen zeichnen

Linien oder Formen zeichnen



Sie können jedes dieser Werkzeuge zum Zeichnen von Linien und Formen verwenden:

- Das **FREIHAND- & PINSEL-WERKZEUG** (F3)
- Das **LINIEN- UND PFEIL-WERKZEUG**
- Das **FORM-WERKZEUG** (F4)

Mit dem **FREIHAND- & PINSEL-**Werkzeug kann man am einfachsten Linien und Formen zeichnen, da es sich wie ein Bleistift verhält.

Wollen Sie nur einzelne gerade Linien oder Pfeilspitzen und -enden an jede andere Linie anfügen, so ist das **LINIEN- UND PFEIL-WERKZEUG** Ihre erste Wahl.

Das **FORM-**Werkzeug ist zum Zeichnen präziser Kurven und Linien am besten geeignet. Es ist ebenfalls das Hauptwerkzeug zum Bearbeiten von Linien und Formen.



Hinweis: Obwohl dieses sich nicht in der Zeichen-Werkzeug-Infoleiste befindet, können Sie auch das **STIFT-WERKZEUG** zum präzisen Erstellen von Formen verwenden. Die Funktionalität ist jedoch begrenzt und das Werkzeug funktioniert wie ein Linienwerkzeug anderer Zeichenprogramme. Um das **STIFT-WERKZEUG** zu verwenden, wählen Sie im Menü **FENSTER** den Punkt **SYMBOLLEISTEN** und aktivieren Sie **SCHALTFLÄCHEN-PALETTE**. Klicken Sie in der Schaltflächen-Palette auf das **STIFT-WERKZEUG**.

Das Freihand- & Pinselwerkzeug



Sie können dieses Werkzeug zum Zeichnen im Freihandstil wie einen Bleistift verwenden. Es kann ebenfalls zum Erstellen von Pinselstrichen verwendet werden (später beschrieben). Mithilfe eines kompatiblen druckempfindlichen Zeichengeräts wie einem Grafiktablet können Sie zudem unterschiedlich dicke Linien zeichnen. Bei Verwendung dieses Werkzeugs wird Ihnen in der Statusleiste angezeigt, wie Sie das Werkzeug benutzen können.

1. Positionieren Sie den Mauszeiger dort wo die Linie beginnen soll.
2. Drücken Sie die Maustaste und halten Sie sie gedrückt. (Oder zeichnen Sie auf Ihrem Grafiktablet oder anderen angeschlossenen Gerät.)
3. Während Sie die Maus über das Dokument ziehen, wird die Linie in Echtzeit gezeichnet.
4. Lassen Sie die Maustaste los, um die Liniezeichnung zu beenden.



Glätten *Re-Fit-Indikator*

Nachdem Sie eine Linie freihand gezeichnet haben, können Sie mit dem Regler in der Infoleiste die Glättung der Kurve – z. B. die Anzahl der Ankerpunkte – einstellen.

Niedrige Werte lassen die Linie stärker den Mausbewegungen folgen, indem mehr Zwischenpunkte erstellt werden – höhere Werte sorgen für glattere Kurven mit weniger Zwischenpunkten.



Niedrige Werte sind weniger glatt *Höhere Werte sorgen für eine glattere Kurve*

Sie können die Glättung so lange anpassen, bis sie weitere Bearbeitungen an der Linie durchführen (anhand des Re-Fit-Indikators in der Infoleiste sehen Sie, ob Sie die Glättung noch ändern können).

Beim Zeichnen löschen

Bevor Sie die Maustaste loslassen, können Sie einen Teil der Linie durch Halten der Umschalt-Taste wieder löschen. Das Stift-Symbol wird umgedreht, so dass sich der Radiergummi jetzt auf der Unterseite befindet. Nun können Sie entlang der Linie radieren. Lassen Sie die Umschalt-Taste los, um weiterzuzeichnen.



Gerade Segmente im Freihand-Werkzeug zeichnen

Halten Sie während des Zeichnens einer Freihandlinie die Alt-Taste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger auf eine neue Position. Beim Loslassen der Alt-Taste wird eine gerade Linie erstellt. Sie können die Linie weiterzeichnen oder durch drücken der Alt-Taste eine neue gerade Linie zeichnen. (Bedenken Sie, dass durch Drücken der Strg-Taste der Winkel der Linie begrenzt wird). Falls Sie nur viele unverbundene gerade Linien zeichnen möchten, verwenden Sie das unten beschriebene Linie-Werkzeug.

Verlängern einer Linie

Wählen Sie die Linie durch einen Klick auf die Form oder Linie mit dem **FREIHAND & PINSEL**-Werkzeug aus. Wenn Sie nun den Mauszeiger über das Ende einer Linie bewegen, erscheint ein kleines „+“ neben dem Stift-Symbol. Dadurch wird Ihnen angezeigt, dass Sie einen neuen Freihandbereich durch Zeichnen hinzufügen können.

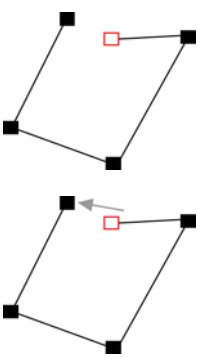
Verbinden zweier Linien

Wählen Sie beide Linien (Umschalt drücken und auf die zweite Linie klicken um sie der Auswahl hinzuzufügen). Anschließend können Sie vom Ende der einen zum Ende der anderen Linie zeichnen. Wenn Sie über dem Ende sind erscheint ein kleines „+“ neben dem Stift-Symbol (nach einer kurzen Pause).

Schließen einer Form

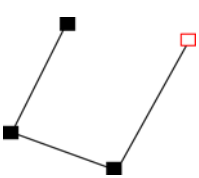
Eine Form ist ein geschlossenes Objekt, das weder Start- noch Endpunkt hat. Nur Formen können mit einer Farbe gefüllt werden. Offene Objekte wie Linien müssen also zuvor geschlossen werden, damit sie zu füllbaren Formen werden.

So schließen Sie eine Form:



- Erstellen Sie ein offenes Objekt, bei dem sich der Startpunkt in unmittelbarer Nähe des Endpunkts befindet. Alle Ankerpunkte - mit Ausnahme des Endpunkts - sollten sich an der erforderlichen Position befinden.
- Positionieren Sie den Mauszeiger über dem Endpunkt.
- Ziehen Sie den Endpunkt über den Startpunkt und lassen Sie die Maustaste los. Die zwei Punkte werden nun automatisch verbunden.

Oder:



- Erstellen Sie ein offenes Objekt, bei dem sich alle Ankerpunkte an der richtigen Stelle befinden. Erstellen Sie das letzte Liniensegment nicht.
- Bewegen Sie den Mauszeiger über den Startpunkt. Ein „+“ erscheint rechts neben dem Mauszeiger, wenn Sie sich über dem Startpunkt befinden.
- Klicken Sie, um das letzte Liniensegment zu erstellen und die Form zu schließen.

Oder:

- Wählen Sie das **FORM-**Werkzeug aus.
- Klicken Sie auf einen Anfangs- bzw. Endpunkt, um diesen auszuwählen.
- Drücken Sie die Eingabetaste.

Oder:

- Verwenden Sie das **FREIHAND- UND PINSEL-WERKZEUG**, um den Endpunkt zu erstellen.

Jedes dieser Werkzeuge schließt die Form. Wenn eine Füllfarbe vorhanden ist, wird die Form mit dieser Farbe gefüllt.

Linien/Formen mit dem Freihand & Pinsel-Werkzeug bearbeiten

Formen, die mit den QuickShape-, Rechteck- oder Ellipsen-Werkzeugen erstellt wurden, können nicht unmittelbar bearbeitet werden, sondern müssen zuerst in bearbeitbare Formen umgewandelt werden. Öffnen Sie dazu den Menüpunkt **ANORDNEN > IN BEARBEITBARE FORM UMWANDELN**. Lesen Sie zu diesem Thema das Kapitel „Arbeiten mit Formen".

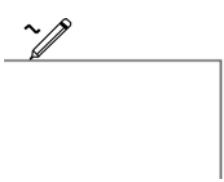
Sie können das **FREIHAND & PINSEL**-Werkzeug verwenden um Linien (oder Umrisse von Formen) zu bearbeiten. Zeichnen Sie einfach den Bereich der Linie neu, den Sie ersetzen möchten. Zum Beispiel:

So bearbeiten Sie das Objekt:

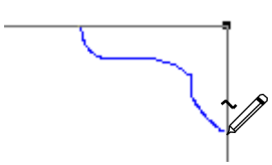
Wählen Sie das Objekt aus, das Sie bearbeiten möchten.



Bewegen Sie den Freihand-Stift über einen Teil der Linie. Ein ~ zeigt an, wenn der Pinsel in der richtigen Position ist.



Zeichnen Sie die benötigte Linie und bewegen Sie dann den Freihand-Stift über den zweiten Ankerpunkt der vorhandenen Linie. Ein ~ zeigt wieder an, wenn der Pinsel in der richtigen Position ist.



Lassen Sie die Maustaste los um den Bereich der Linie zu ersetzen.



Skizzenmodus



Diese Option ist sinnvoll, wenn Sie schnell hintereinander viele Linien eng beieinander (vielleicht mit einem Grafiktablett) zeichnen möchten.

Wenn Sie so arbeiten, wollen Sie im Normalfall keine existierenden Linien bearbeiten, sondern mit jedem Strich neue Linien zeichnen. Wie oben jedoch beschrieben, führt eine Zeichenoperation auf einer Linie oder ihren Endpunkten dazu, dass diese Linie modifiziert wird. Beim Skizzieren könnte es also passieren, dass Sie aus Versehen existierende Linien modifizieren statt neue zu zeichnen.

Um dieses Problem zu lösen, stellen Sie den Skizzenmodus an! Halten Sie nun den Mauszeiger über eine Linie oder einen Endpunkt, gibt es eine kurze Pause, bevor der Mauszeiger anzeigt, dass diese Linie bearbeitet oder verlängert werden kann. Diese Pause heißt, dass Sie zwar immer noch Linien bearbeiten können, dies aber nicht aus Versehen machen, wenn Sie neue Linien skizzieren möchten.

Pinselstile

Sie können das Werkzeug **FREIHAND & PINSEL** auch verwenden, um entlang einer Linie unterschiedliche Pinselstrich-Stile aufzutragen. Sie können zum Beispiel eine feste Linienstärke in eine Linie mit variabler Stärke umwandeln bzw. aus einem fast unbegrenzten Pool unterschiedlicher Pinselstile wählen, z. B. Filzstift, Spraydose, Marker etc. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie im Abschnitt „Pinsel“ dieses Kapitels.

Das Linien- und Pfeil-Werkzeug

Mit diesem Werkzeug können Sie einzelne, unverbundene Linien zeichnen und Pfeilspitzen und -enden an bestehende Linien anfügen. Dies funktioniert viel einfacher und ist wesentlich besser als mit der Linien-Galerie.

Gerade Linien zeichnen und bearbeiten

Klicken Sie auf die Seiten und ziehen Sie mit gehaltener Maustaste eine Linie. Bei bereits gezeichneten Linien können Sie auf eines der Enden klicken und es beliebig woanders hinziehen.

Pfeilspitzen & -enden hinzufügen

Die Infoleiste beinhaltet zwei Dropdown-Listen auf der linken Seite, bei denen Sie Spitze und Ende für jede Seite der Linie einstellen können.



1. Pfeilspitze
2. Pfeilende
3. Größe von Pfeilspitze/-ende
4. Pfad umkehren

Mit dem Regler in der Infoleiste können Sie die Größe von Pfeilspitze und -ende der aktuell ausgewählten Linie einstellen. Alternativ geben Sie rechts vom Regler in das Größe-Feld eine Prozentzahl ein.

Standardmäßig haben Pfeilspitzen etwa die sechsfache Größe der Linienstärke. Dies wird vom Regler als 100% Größe angenommen. Erhöhen Sie die Linienstärke, wird auch die Pfeilspitze entsprechend größer. Um also die Größe der Pfeilspitze zu verringern, geben Sie weniger als 100%, um sie zu erhöhen, mehr als 100% ein. Der Regler erlaubt zwar nur maximal 800%, in das Feld rechts neben dem Regler können Sie aber auch höhere Angaben eingeben.

Pfad umkehren



Klicken Sie auf **PFAD UMKEHREN** in der Infoleiste, um Pfeilspitze und -ende der ausgewählten Linie miteinander auszutauschen.

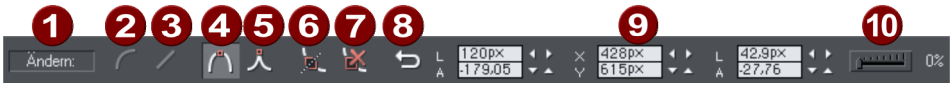
Weitere Linienabschnitte hinzufügen

Die mit dem Linien-Werkzeug erstellten Linien können natürlich auch mit anderen Zeichen-Werkzeugen bearbeitet werden. Wollen Sie also einer Linie weitere Abschnitte hinzufügen, sie abrunden oder vielleicht sogar zu einer geschlossen Form machen, können Sie das Form-Werkzeug verwenden.

Form-Werkzeug



Das **FORM-WERKZEUG** wird sowohl zum Erstellen präziser Kurven, Linien und Formen als auch zu deren Bearbeitung verwendet.



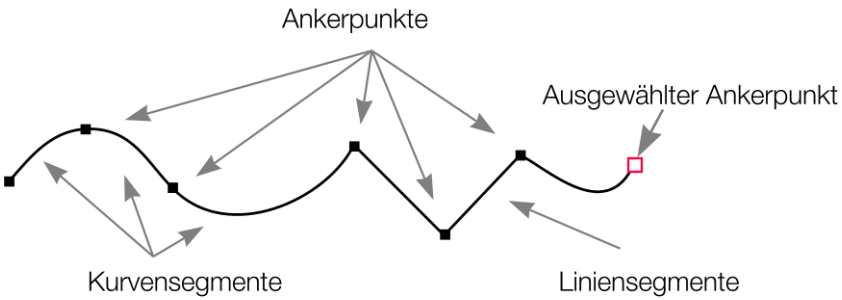
1. Hinzufügen/Ändern/Bearbeiten-Anzeige
2. Kurve erzeugen
3. Linie erzeugen
4. Runde Verbindung
5. Spitze Verbindung
6. An Ankerpunkten auftrennen
7. Ankerpunkte löschen
8. Pfade umkehren
9. Position der Anfasser
10. Glättung

Die Infoleiste (oben abgebildet) bietet eine große Anzahl an Bedienelementen und die Möglichkeit präzise, numerische Werte einzugeben.

Alle Linien und Formen in MAGIX Web Designer Premium setzen sich aus einer Folge von Linien- und Kurvenbereichen zusammen. Diese Kurven werden manchmal als Bézier-Kurven bezeichnet, benannt nach dem Mathematiker, der sie zuerst beschrieben hat.



Obwohl dieser Abschnitt das **FORM-WERKZEUG** beschreibt, können Sie auch Linien und Formen mithilfe des **AUSWAHL-WERKZEUGS** bearbeiten, wenn die Schaltfläche **OBJEKTANFASSER ANZEIGEN** in der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUG** aktiviert wurde.



Die Bereiche oder Segmente einer Linie werden durch kleine schwarze Ankerpunkte gekennzeichnet. Sie können diese Ankerpunkte verschieben, hinzufügen und löschen, um die Form der Linie oder des Umrisses zu verändern.

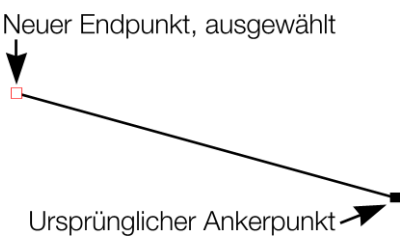
Einige Objekte wie z. B. QuickShapes, Rechtecke, Ellipsen und Text müssen zuerst in bearbeitbare Formen umgewandelt werden bevor Sie das **FORM-WERKZEUG** mit ihnen verwenden können. Wählen Sie dazu ein Objekt aus und führen Sie "**ANORDNEN**" > "**FORMEN KOMBINIEREN**" > "**FORM HINZUFÜGEN**" aus.

Zeichnen eines geraden Liniensegments

So zeichnen Sie eine gerade Linie mit dem **FORM-WERKZEUG**:

1. Klicken Sie an eine Stelle im Dokument, um die Linie zu beginnen (Sie können an jedem beliebigen Punkt beginnen. Sie müssen nicht von links nach rechts bzw. von oben nach unten arbeiten). Ein Ankerpunkt wird erstellt. Dieser wird als rotes Quadrat dargestellt, um kenntlich zu machen, dass er ausgewählt ist.
2. Aktivieren Sie die Schaltfläche **LINIE ERZEUGEN** auf der Infoleiste (Taste L). Dadurch wird gewährleistet, dass Sie beim nächsten Klick eine gerade Linie zeichnen.





Entweder klicken Sie an die Stelle, an der Sie gerne den nächsten Ankerpunkt hätten oder Sie klicken und verschieben dann per Drag und Drop den Ankerpunkt und lassen die Maustaste an der richtigen Stelle wieder los. Dadurch wird ein Liniensegment erstellt und der neue Endanfasser wird ausgewählt.

Kurven und gerade Linien mischen

Um ein Objekt zu erstellen, welches aus Kurven und geraden Linien besteht, wechseln Sie beim Zeichnen lediglich zwischen **KURVE ERZEUGEN** und **LINIE ERZEUGEN** (oder drücken Sie L bzw. C auf der Tastatur).

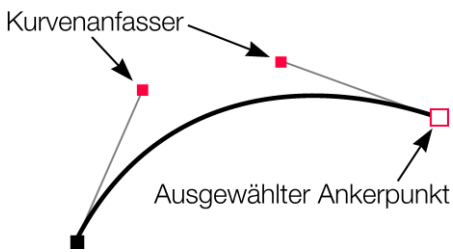
Hinweis: Mit den Tastaturkürzeln **Z** für spitze Verbindung bzw. **S** für runde Verbindung können Sie schnell die Art der Verbindung beim Zeichnen wechseln. Dies ist die Art, wie zwei Liniensegmente verbunden werden. Eine spitze Verbindung erzeugt zwei unabhängige Bezier-Anfasser, es lassen sich spitze Winkel erzeugen. Bei einer runden Verbindung sind die Bezier-Anfasser symmetrisch, dass heißt, wenn der eine nach oben bewegt wird, bewegt sich der andere nach unten.

Zeichnen eines Kurvensegments



Dies erfolgt ähnlich wie das Erstellen einer geraden Linie (oben beschrieben).

1. Klicken Sie an eine beliebige Stelle, an der die Linie beginnen soll.
2. Aktivieren Sie bei Bedarf die Schaltfläche **KURVE ERZEUGEN**. (Tastenkombination C).
3. Klicken Sie erneut mit der Maustaste oder ziehen Sie die Maus an die gewünschte Position, um einen zweiten Ankerpunkt zu erstellen (wie es für gerade Linien erklärt wurde). Nun wird der Linie ein Kurvensegment hinzugefügt.



Auf einem Kurvensegment befinden sich Kurvenanfasser, die mit den ausgewählten Ankerpunkten in Verbindung stehen.

Sie können die Ankerpunkte verschieben, um den Winkel und Radius der Kurve zu verändern.

Linien verlängern

Wählen Sie einen Endanfasser aus (rote Umrandung) und klicken Sie dann einfach erneut, um einen neuen Linien- oder Kurvenbereich hinzuzufügen. Jeder weitere Klick platziert einen neuen Ankerpunkt und zeichnet ein neues Liniensegment an den ausgewählten Ankerpunkt.

Linie abschließen

Wenn Sie bei gehaltener Umschalt-Taste klicken, wird die Linie abgeschlossen (und bleibt ausgewählt), wenn Sie Esc drücken, wird die Linie abgeschlossen und abgewählt.

Ankerpunkt neu hinzufügen

Das **FORM-WERKZEUG** bietet drei Modi, abhängig von der Auswahl von Ankerpunkten:

- **KEINE AUSWAHL VON ANKERPUNKTEN**: ein Mausklick ins Dokument erzeugt einen neuen Ankerpunkt.
- **EIN AUSGEWÄHLTER ENDPUNKT**: ein Mausklick ins Dokument erzeugt eine neue Linie, die vom ausgewählten Endpunkt bis zum Mauszeiger verläuft.
- **EIN ODER MEHRERE (INNERE) AUSGEWÄHLTE ANKERPUNKTE**: die ausgewählten Anfasser können mit dem **FORM-WERKZEUG** verschoben werden

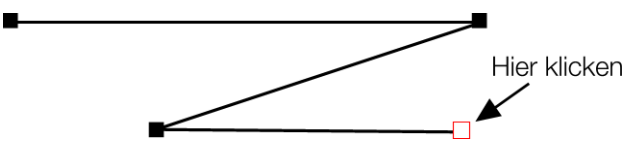
Die Infoleiste zeigt den aktuellen Status an.



- **NEU:** zum Erstellen einer neuen Linie
- **HINZUFÜGEN:** zum Verlängern einer Linie
- **ÄNDERN:** zum Ändern von Ankerpunkten (ziehen oder löschen)

Hinweis: Gilt nur für das **FORM-**Werkzeug .

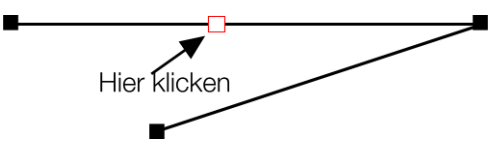
Linienende



Stellen Sie sicher, dass die Linie ausgewählt ist.

1. Klicken Sie bei Bedarf auf den Endpunkt, um diesen auszuwählen.
2. Bringen Sie den Mauszeiger in die richtige Position und klicken Sie, um einen neuen Bereich hinzuzufügen.

Linienmitte



Stellen Sie sicher, dass die Linie ausgewählt wurde.

1. Klicken Sie auf die Linie, um einen neuen Ankerpunkt hinzuzufügen.
2. Ziehen Sie den Ankerpunkt an die benötigte Stelle.

Am Anfang einer Linie:

Haben Sie den Endpunkt ausgewählt, schließt ein Klick auf den Startpunkt die Form - dies wird unter „Schließen einer Form“ (siehe Seite 168) beschrieben. So fügen Sie einer Linie einen neuen Anfasser hinzu:

1. Klicken Sie bei gehaltener Umschalt-Taste, um die Linie zu beenden.
2. Klicken Sie auf den Startanfasser.
3. Positionieren Sie den Mauszeiger und klicken Sie.

Mehrere Ankerpunkte auswählen

Möglicherweise möchten Sie mehrere Ankerpunkte auswählen, z. B. um sie gemeinsam zu löschen, als Gruppe zu verschieben, zu verändern oder um eine Reihe von Punkten in gebogene oder gerade Linien umzuwandeln.

1. Wählen Sie einen Ankerpunkt aus, indem Sie ihn anklicken.
2. Halten Sie die Umschalt-Taste und klicken Sie auf die anderen Ankerpunkte, um diese ebenfalls auszuwählen (Erneutes Klicken bei gehaltener Umschalt-Taste hebt die Auswahl wieder auf).
   - Oder halten Sie beim Klicken eines Ankerpunkts Umschalt + Strg gedrückt, um alle Ankerpunkte der Linie auszuwählen.
   - Oder ziehen Sie den Mauszeiger diagonal, um ein Rechteck aufzuziehen. Alle Ankerpunkte im Rechteck werden ausgewählt.
   - Oder halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger diagonal, um eine Auswahl zu erstellen. Hierbei werden alle Punkte innerhalb des Rechtecks den bereits ausgewählten hinzugefügt.
3. Wenn die Linie einen oder mehrere markierte Ankerpunkte besitzt:
   - Mit „Ende“ bewegen Sie die Auswahl zum Ende der Linie.
   - Mit „Pos1“ bewegen Sie die Auswahl zum Anfang der Linie.
   - Mit „Tab“ bewegen Sie die Auswahl in Richtung Ende zum nächsten Ankerpunkt auf der Linie.
   - Mit „Umschalt+Tab“ bewegen Sie die Auswahl zum nächsten Ankerpunkt in Richtung Anfang auf der Linie.

Hinweis: Die Anfangs- und Endpunkte sind beim Hinzufügen von Pfeilen wichtig.

Ankerpunkte löschen



Wählen Sie den oder die Ankerpunkte wie oben beschrieben aus und klicken Sie entweder auf die Schaltfläche **ANKERPUNKTE LÖSCHEN** (**Form**-Werkzeug-Infoleiste) oder drücken Sie die Entf-Taste.

Ankerpunkte bewegen

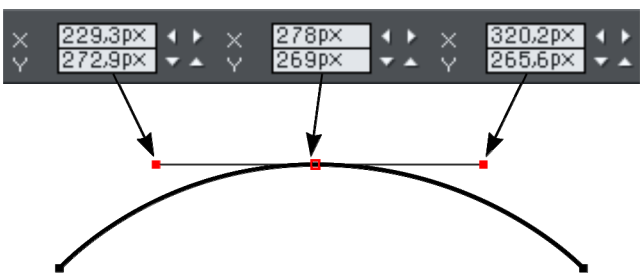


Sie können einen oder mehrere ausgewählte Ankerpunkte mit dem **FORM-WERKZEUG** verschieben:

- Ziehen Sie die Ankerpunkte mit der Maus
- oder verwenden Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur

Geben Sie neue Werte in die Textfelder auf der Infoleiste ein, um einen einzelnen Ankerpunkt zu verschieben (siehe unten).

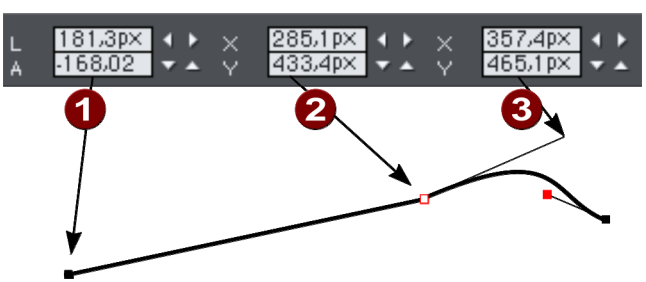
Verwenden der Textfelder der Infoleiste



Das mittlere Paar Textfelder zeigt die X/Y Koordinaten des ausgewählten Punkts an.

Die umgebenden X/Y-Felder zeigen die Koordinaten der Kurvenanfasser an beiden Seiten des ausgewählten Punktes an. Voreingestellt sind die X-Y-Koordinaten in Druckdokumenten relativ zur linken unteren Ecke und für Web-Dokumente zur linken oberen Ecke der Seite. Sie können das im Dialog Optionen > Raster und Lineal (siehe Seite 538) ändern.

Wenn sich der ausgewählte Punkt am Ende einer geraden Linie befindet, zeigen die linken Felder Länge und Winkel der Linie an. Sie können diese ändern indem Sie einen neuen Wert eingeben und die Eingabetaste drücken.



1. Länge und Winkel der geraden Linie
2. Position des ausgewählten Punkts
3. Position des Kurvenanfassers

Linien glätten

Hinweis: Gilt nur für das **FORM-WERKZEUG**.

Bei importierten Formen oder Formen des Bitmap-Tracers (,der automatisch Bilddateien nachzeichnet,) sind möglicherweise unnötige Punkte auf einer Linie vorhanden. Linien mit zu vielen Punkten lassen sich möglicherweise schwierig handhaben und können den Rendering-Prozess verlangsamen. MAGIX Web Designer Premium kann die Linie glätten, um unnötige Punkte zu entfernen.

- Wählen Sie auf dem Teil der Linie alle Punkte, die Sie glätten möchten (siehe oben). Einen Bereich mit dem **FORM-WERKZEUG** auszuwählen ist möglicherweise die einfachste Methode, viele Punkte gleichzeitig auszuwählen.



- Ziehen Sie den Regler **GLÄTTUNG** zum Ende der **FORM**-Werkzeug-Infoleiste.

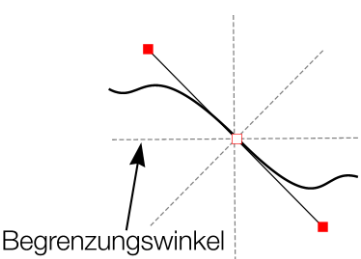




- Das Programm merkt sich entfernte Punkte, damit Sie später durch Verschieben des Reglers weitere Glättungen der Linie vornehmen können. Entfernte Punkte werden gelöscht, wenn Sie die Linie erneut bearbeiten, z. B. durch Ziehen eines Anfassers.

Tipp: Um sicherzustellen, dass wichtige Punkte nicht gelöscht werden, sollten Sie sich vergewissern, dass diese nicht ausgewählt sind (Umschalt + Klick auf einen ausgewählten Punkt hebt die Auswahl auf).

Begrenzung der Linie



Beim Ziehen eines Ankerpunkts bewirkt das gleichzeitige Halten der Begrenzungstaste (Strg) die Bewegung auf ein Vielfaches des Begrenzungswinkels (entsprechend der Einstellungen im Dialog **OPTIONEN > ALLGEMEIN**). Beim Ziehen eines Kurvenanfassers ist der Winkel maßgebend.

Umwandlung einer geraden Linie in eine Kurve (und umgekehrt)

1. Wählen Sie die Anfasser an beiden Enden eines Liniensegments. Bei mehreren Liniensegmenten wählen Sie alle angrenzenden Anfasser aus.
2. Klicken Sie auf der Infoleiste auf die Schaltflächen **LINIE ERZEUGEN** oder **KURVE ERZEUGEN** oder drücken Sie L oder C auf der Tastatur (Diese Tastenkombinationen funktionieren nur mit dem **FORM-WERKZEUG**).



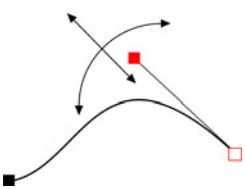
Nachdem Sie den Linientyp geändert haben, müssen Sie die Anfasser verschieben, damit der Übergang zwischen den gebogenen und geraden Segmenten fließend ist.

Sie können mehrere Liniensegmente auswählen und diese gleichzeitig umwandeln. Die Ankerpunkte an beiden Enden müssen ausgewählt sein.

Kurven ändern

Verwendung des Kurvenanfassers

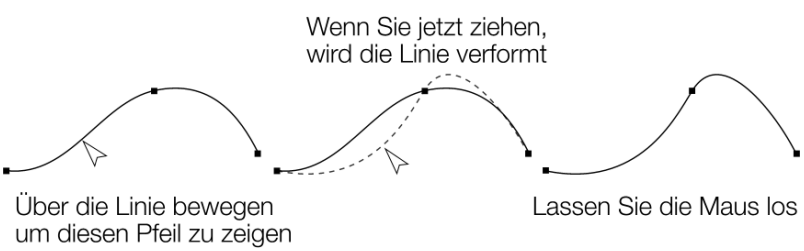
Durch Ziehen eines Kurvenanfassers ändern Sie die Biegung der umgebenden Kurvensegmente.



Bewegen Sie den Kurvenanfasser in Richtung des Ankerpunkts oder entfernen Sie ihn davon, um die Kurve in die entsprechende Richtung zu ziehen.

Liniensegment ziehen

Sie können die Kurve durch Ziehen der Segmente zwischen den Ankerpunkten verändern.



Beachten Sie bitte den Unterschied zwischen dem Ziehen der Linie zum Verändern der Form und dem Anklicken der Linie, um einen neuen Ankerpunktanfasser hinzuzufügen. Das Ziehen einer geraden Linie ändert deren Form zu einem Kurvensegment.

Spitze Verbindung erstellen

Normalerweise zeichnet MAGIX Web Designer Premium eine geglättete Kurve durch einen Ankerpunkt. Hierzu werden die zwei Kurvenanfasser an beiden Enden der Ankerpunkte verkoppelt. Das Bewegen eines Kurvenanfassers bewegt also somit auch den anderen.

In manchen Fällen wird eine spitze Verbindung benötigt. Trennen Sie hierfür die Kurvenanfasser:

- Doppelklicken Sie auf den Ankerpunkt.



- Oder wählen Sie den Ankerpunkt aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **SPITZE VERBINDUNG** oder drücken Sie die Taste Z.

Sie können nun die beiden Kurvenanfasser unabhängig voneinander bewegen.

Runde Verbindung erstellen

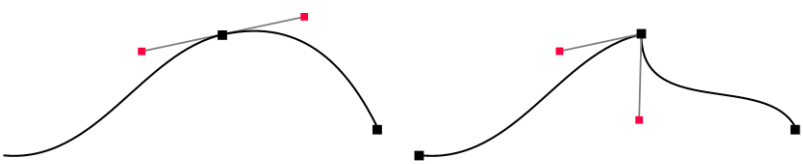
So runden Sie eine spitze Verbindung ab:

- Doppelklicken Sie auf den Ankerpunkt



- oder wählen Sie den Ankerpunkt aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **RUNDE VERBINDUNG** oder drücken Sie die Taste S.

Die zwei Kurvenanfasser werden verkoppelt und werden so versetzt, dass sie sich auf beiden Seiten am Ankerpunkt gegenüberstehen. Hierdurch kann sich die Kurvenform ändern.



Runde Verbindung
Kurvenanfasser sind verkoppelt

Spitze Verbindung
Kurvenanfasser sind unabhängig

Kurven ausbalancieren

Durch Ausbalancieren sind die beiden Kurvenanfasser gleich Weit vom Punktanfasser entfernt. Dadurch wirken die Kurven glatter und symmetrischer. Um eine Kurve auszubalancieren, müssen Sie den Punktanfasser auswählen und dann an einem der Kurvenanfasser mit gedrückter Umschalt-Taste ziehen. Sobald Sie an einem Kurvenanfasser ziehen, bewegt sich der andere mit. Beide sind dann gleich weit vom Punktanfasser entfernt.

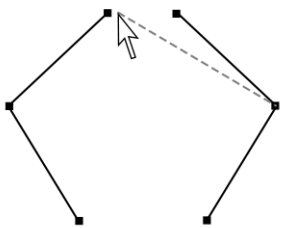
Linien verbinden

Sie können Linien nur verbinden, wenn diese ausgewählt sind (im ausgewählten Zustand werden die Ankerpunkte auf beiden Linien angezeigt):

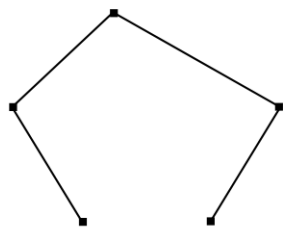
Im **AUSWAHL-**Werkzeug, halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt und klicken Sie auf die Linien um Sie auszuwählen. (Falls Sie sich bereits im **FORMEDITOR-WERKZEUG** befinden, können Sie auch die Leertaste drücken, um vorübergehend zum **AUSWAHL-**Werkzeug zu wechseln). Halten Sie die Umschalt-Taste und klicken Sie, um die zweite Linie auszuwählen und drücken Sie dann wieder „Alt + S", um zum **FORMEDITOR-WERKZEUG** zurückzukehren.)

Das Auswählen von Objekten wird im Abschnitt „Objekte auswählen" (siehe Seite 111) ausführlich beschrieben.

Ziehen Sie, sobald beide Objekte im **FORMEDITOR**Werkzeug ausgewählt wurden, den Endanfasser einer Linie über das Ende der anderen. Während Sie den Mauszeiger ziehen, erscheint ein „+"-Symbol, um Ihnen anzuzeigen, dass die Linien verbunden werden.



Ziehen Sie einen Endpunkt über einen anderen Endpunkt um Linien zusammenzufügen



...so wie hier!

Falls die Enden der zwei Linien bereits sehr nah beieinander liegen, jedoch nicht verbunden sind, können Sie entweder hineinzoomen oder die Endpunkte zuerst auseinander und dann wieder übereinander ziehen. Ein „+" wird dann angezeigt, das Ihnen mitteilt, dass die Enden verbunden werden.

Ziehen Sie die beiden anderen End-Anfasser zusammen, um eine ausgefüllte Form zu erstellen. Da nur Endanfasser verbunden werden, können Sie nur Linien und keine Formen verbinden. Formen sind geschlossene Objekte und haben daher keine Endanfasser.

Linienstärke ändern

Wählen Sie zuerst das Objekt oder die Objekte aus, bei denen Sie die Stärke der Linie bzw. der Umrandung ändern möchten.



Geben Sie eine neue Breite in das Textfeld auf der Standard-Symbolleiste ein oder wählen Sie eine der Standardbreiten aus dem Menü aus.

Die Linienstärke wird in der Regel in Punkten (pt) gemessen. 1 Punkt sind etwa 0,3 mm bzw. etwas weniger als die Breite eines Bildschirm-Pixels bei einer Betrachtung mit 100% Zoomeinstellung.

Tipp: Sie können alle Standardmaßeinheiten von MAGIX Web Designer Premium verwenden. MAGIX Web Designer Premium wandelt die Maßeinheit dann in die richtige Punktzahl um. So können Sie z. B. 0,5cm eingeben, um eine 0,5 cm starke Linie zu erhalten. Es werden jedoch nur 14 Punkte angezeigt.

Wenn Sie kein Objekt ausgewählt haben und die Linienstärke trotzdem ändern, wird der Standardwert für alle neuen Linien geändert.

Hinweis: Der Wert **KEINE** stellt hier einen Sonderfall dar und sollte in der Regel nicht verwendet werden. Hiermit wird eine Linie mit einer Stärke von einem Pixel der Anzeige erstellt. Somit ist die tatsächliche Größe von dem Ausgabegerät abhängig, auf dem die Zeichnung dargestellt wird. Auf einem Bildschirm ist ein Pixel eindeutig sichtbar und wird niemals mit Anti-Aliasing angezeigt. Auf Druckern, vor allem Fotodruckern, deren Auflösung um ein Vielfaches höher ist, ist die Linie fast unsichtbar (Die Liniengröße „Keine“ in importierten Dateien wird in 0,25 Punkte umgewandelt).

Linien-Galerie

Die **LINIEN-GALERIE** kann zum Anwenden von Linienstilen oder -attributen wie etwa Pinselstrichen, Strichmustern, Pfeilspitzen, etc. verwendet werden.

So blenden Sie die **LINIEN-GALERIE** ein:

- Wählen Sie **EXTRAS -> LINIEN-GALERIE** (Strg + F9),
- Sie können auch auf die **LINIEN-GALERIE**-Schaltfläche in der **GALERIEN**-Werkzeugleiste klicken.



Die **LINIEN**-Galerie ist in verschiedene Bereiche unterteilt. Klicken Sie auf den kleinen Ordner innerhalb des Galeriefensters, um einen Bereich zu öffnen oder zu schließen.



1. Linienstärke
2. Verbindungsart
3. Linienbegrenzung

Um einen Linienstil oder ein Attribut aus der Galerie anzuwenden können Sie:

- Den benötigten Stil per Drag & Drop aus der Galerie auf die Form oder Linie ziehen.
- Oder auf den benötigten Stil in der Galerie doppelklicken.
- Oder Sie wählen den Stil aus und klicken dann auf die Schaltfläche **ÜBERNEHMEN**.

Linienstärke

Das Textfeld im oberen Bereich der Galerie gleicht dem Textfeld auf der **STANDARD-**Symbolleiste.

Pinselstriche

Es gibt mehrere Bereiche, die eine Auswahl verschiedener Pinselstile zeigen.

Strichmuster

Dieser Bereich stellt eine Auswahl von Strichstilen zur Verfügung.

Pfeilspitzen

Am einfachsten können Sie einer Linie eine Pfeilspitze mit dem **LINIEN- & PFEIL-WERKZEUG** (siehe Seite 170), das bereits beschrieben wurde, hinzufügen. Sie

können aber auch die Linien-Galerie verwenden. Ziehen Sie eine Pfeilspitze aus der Galerie auf das entsprechende Ende der Linie.

Alternativ können Sie aber auch Folgendes tun, um eine Pfeilspitze anzuwenden:

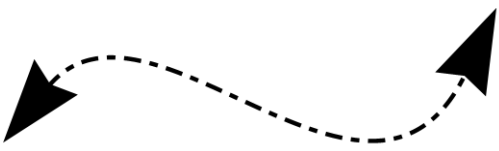
- Doppelklicken Sie auf die Pfeilspitze in der Linien-Galerie.
- Sie können auch die Pfeilspitze auswählen und dann auf die Schaltfläche **ÜBERNEHMEN** klicken.

Web Designer hat zwei Arten von Pfeilspitzendesigns: Anfang und Ende. Wenn die Linie bereits über eine Pfeilspitze verfügt, so wird beim Anwenden eines Pfeilendes dieses automatisch am anderen Ende der Linie hinzugefügt.

Wenn Ihre Linie noch nicht über Pfeilspitzen verfügt und Sie eine Pfeilspitze anwenden, so wird diese am Ende der Linie eingefügt.

Die Pfeilgröße steht in Zusammenhang mit der Linienstärke. Breitere Linien haben proportional größere Pfeilspitzen.

Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten und dabei doppelklicken wird eine Pfeilspitze oder ein Endstil auf das andere Ende der Linie angewendet.

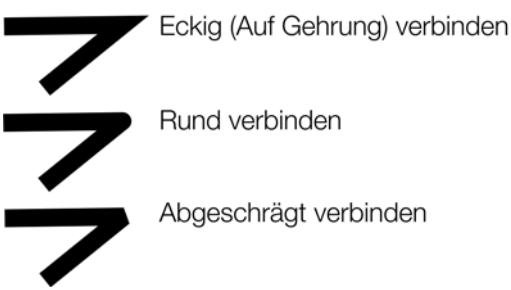


Eine Linie mit Strich-Vorlage und Pfeilen aus der Gallerie an Anfang und Ende.

Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 100) für allgemeine Informationen zu den Galerien.

Verbindungstyp ändern

Mit diesem Steuerelement oberhalb der **LINIEN-GALERIE** stellen Sie den Ecken-Stil ein. Um eine vorhandene Linie zu ändern, wählen Sie diese Linie aus. Heben Sie die Auswahl aller Linien auf, um den aktuellen Verbindungstyp zu ändern. Wählen Sie den benötigten Typ aus dem Menü:



Linienbegrenzung ändern

Oberhalb der **LINIEN-GALERIE** ändern Sie den Stil des Linienendes.

- Um eine vorhandene Linie zu ändern, wählen Sie die Linie aus.
- Dann wählen Sie den benötigten Typ aus dem Menü aus.



Arbeiten mit Formen

Zeichen-Werkzeuge für Formen



Mithilfe dieser Werkzeuge erstellen Sie Standard-Formen.

- **RECHTECK-WERKZEUG** (M)
- **ELLIPSEN-WERKZEUG** (L)
- **QUICKSHAPE-WERKZEUG** (Umschalt + F2)

Das **RECHTECK-WERKZEUG** erstellt Rechtecke und Quadrate. Das **ELLIPSEN-WERKZEUG** erstellt Kreise und Ellipsen. Das **QUICKSHAPE-WERKZEUG** erstellt Polygone, Sterne und Smart-Formen.

Rechtecke und Quadrate erstellen

Erstellen eines Rechtecks:



- Verwenden Sie das **RECHTECK**-Werkzeug („Umschalt + F3“, oder „M“).

Ziehen Sie mit gehaltener Maustaste ein Rechteck auf dem Arbeitsbereich auf.

Quadrat erstellen

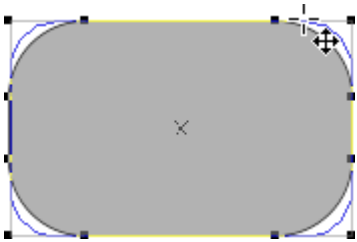
Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um ein Quadrat statt eines Rechtecks zu erstellen.

Erstellen und Bearbeiten von Rechtecken mit abgerundeten Ecken



Um Ihrem Rechteck abgerundete Ecken zu geben, wählen Sie es aus und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Abgerundete Ecken“ auf der Infoleiste des **RECHTECK-WERKZEUGS**.

Mit den Auswahlanfassern an den Ecken können Sie den Durchmesser der abgerundeten Ecken einstellen.



Sie ändern die Größe eines Rechtecks entweder mit dem **RECHTECK-WERKZEUG** (indem Sie an den Eckanfassern ziehen) oder mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**.

Beachten Sie, dass wenn Sie das Seitenverhältnis eines Rechtecks mit abgerundeten Ecken mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** ändern (indem Sie es nur in eine Dimension strecken), das Seitenverhältnis der abgerundeten Ecken nicht verzerrt, sondern beibehalten wird. Wenn Sie jedoch mehrere Objekte ausgewählt haben oder eine Gruppe strecken, die ein abgerundetes Rechteck beinhaltet, wird das Seitenverhältnis der Ecken nicht beibehalten.

Tipp: Halten Sie bei der Drehung von Rechtecken oder Formen mit geraden Kanten die Strg-Taste gedrückt, um die Objekte so zu drehen, dass eine der geraden Kanten genau horizontal oder vertikal ist.

Kreise und Ellipsen erstellen

So erstellen Sie einen Kreis oder eine Ellipse:



Wählen Sie das **ELLIPSEN-WERKZEUG** (Umschalt + F4 oder L) aus der Hauptwerkzeugleiste.

Die Schaltflächen **ERSTELLEN AUS RADIUS/DURCHMESSER** der Infoleiste erzeugen automatisch Kreise.



1. Erstellen aus Radius
2. Erstellen aus Durchmesser
3. Begrenzung erstellen

Wählen Sie die **ERSTELLEN AUS RADIUS**-Option, um Kreise zu erstellen. Der Startpunkt der Erstellung ist das Zentrum des Kreises.

Wählen Sie die **ERSTELLEN AUS DURCHMESSER**-Option. Der Startpunkt der Erstellung ist nun der Rand des Kreises.

Mit der Schaltfläche **BEGRENZUNG ERSTELLEN** erzeugen Sie eine Ellipse auf dem Arbeitsbereich. Halten Sie dabei Strg gedrückt, um statt einer Ellipse einen Kreis zu erstellen.

Sie können Ellipsen in Kreise umwandeln, indem Sie auf einen Anfasser doppelklicken.

Polygone und Sterne erstellen

Im **QUICKSHAPE**-Werkzeug können Sie fast jede symmetrische Form mit spitzen oder abgerundeten Ecken erstellen. Sie können anschließend an den Ecken ziehen, um die Seiten zu kippen und die Seitenanzahl ändern oder das Objekt zu einer Ellipse, einem Polygon oder einem Stern machen.



1. Wählen Sie in der Ausklappleiste der Hauptwerkzeugleiste das **QUICKSHAPE**-Werkzeug (Umschalt + F2).
2. Wählen Sie **POLYGON ERSTELLEN** oder **STERNFORMEN** in der Infoleiste.
3. Wählen Sie die Anzahl der Seiten entweder aus dem Menü aus oder geben Sie sie in das Textfeld ein.



1. Erstell-Modi: Radius/Durchmesser/Begrenzung
2. Polygon
3. Ellipse
4. Sternformen
5. Abgerundete Ecken
6. Kanten wiederherstellen
7. Seitenzahl
8. Bearbeitbare Einträge
9. Eingabefelder

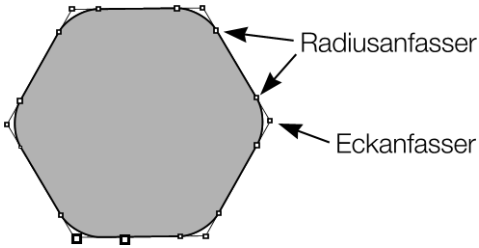
Polygone und Sterne werden genauso wie Kreise und Ellipsen durch Aufziehen erzeugt. Die Radius-, Durchmesser- und „Begrenzung erstellen"-Schaltflächen beeinflussen auch hier den Ursprungspunkt der Form.

- Von der Mitte nach außen (Schaltfläche **ERSTELLEN AUS RADIUS**),
- Vom Außenrand (Schaltfläche **ERSTELLEN AUS DURCHMESSER**),
- Diagonal, um ein gedachtes Rechteck um das Polygon zu erzeugen (**BEGRENZUNG ERSTELLEN**). So können Sie das Polygon oder den Stern verzerren.

Polygone/Sterne mit abgerundeten Ecken

Klicken Sie auf die Schaltfläche **ABGERUNDETE ECKEN** oder doppelklicken Sie auf einen Eckpunkt.





Das Polygon hat am Anfang der Rundung zusätzliche Anfasser (Radiusanfasser). Um den Radius zu vergrößern oder zu verkleinern, ziehen Sie an einem der Radiusanfasser.

So entfernen Sie abgerundete Ecken:

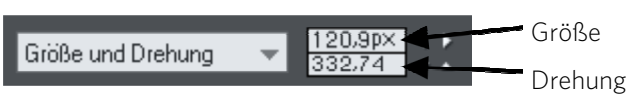
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **ABGERUNDETE ECKEN**.
- Oder doppelklicken Sie auf einen Eckanfasser.

Polygone und Sterne bearbeiten

Sie können die Formen im **AUSWAHL**-Werkzeug bewegen, drehen, skalieren und stauchen. Das **AUSWAHL**-Werkzeug wird im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 111) beschrieben.

Im **QUICKSHAPE**-Werkzeug können Sie Größe und Drehung einstellen:

- Ziehen Sie an den Eckanfassern.
- Oder wählen Sie **GRÖßE & DREHUNG** aus dem Menü **BEARBEITBARE OBJEKTE**. Geben Sie die benötigten Werte in die Textfelder ein.



Sie können mit den Schaltflächen am rechten Rand auch die Werte schrittweise ändern.

So verschieben Sie ein Polygon/einen Stern:

- Ziehen Sie am Anfasser in der Mitte der Form.
- Oder verwenden Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur.
- Oder wählen Sie „Mittelpunkt“ aus dem Menü **BEARBEITBARE OBJEKTE**. Geben Sie die benötigten X/Y-Werte in die Textfelder ein.



Erstellen oder entfernen Sie abgerundete Ecken durch Drücken der Schaltfläche **ABGERUNDETE ECKEN**.



Das Polygon wird zur Ellipse, indem Sie auf die Schaltfläche **ELLIPSE ERSTELLEN** klicken oder auf den Mittelpunkt des Polygons doppelklicken.



Polygone können über die Schaltfläche **STERNFORMEN** in Sterne verwandelt werden. Ebenso durch einen Doppelklick auf eine Seite.



Ziehen Sie an den Seiten, um diese abzurunden. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Rand des Polygons (ändert diesen in eine Pfeilform). Sie können nun die Seiten ziehen.

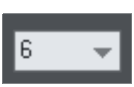


Auf der linken Seite befinden sich die Original-Polygone. Ziehen Sie einfach an den Seiten, um diese zu verbiegen.

Doppelklicken Sie mit gehaltener Strg-Taste auf eine Seite oder klicken Sie auf die Schaltfläche **SEITEN WIEDERHERSTELLEN**, um die Seiten wieder gerade zu machen.



Über das Auswahlmenü können Sie die Anzahl der Seiten einstellen oder selbst eintippen.



Sterne bearbeiten

So erhöhen oder verringern Sie die Tiefe der Sternform:

Ziehen Sie einen Stern-Anfasser oder wählen Sie **STERNRADIUS & VERSATZ** aus dem Menü **BEARBEITBARE FORMEN.** Geben Sie die benötigten Werte in die Textfelder ein.



Auf der linken Seite befindet sich die Originalform.

Ziehen Sie an den Seiten, um eine Kurvenform zu erstellen:



Auf der linken Seite befindet sich die Originalform.

Sie können mit den Schaltflächen am rechten Rand auch die Werte schrittweise ändern.



Verschieben von der Mitte

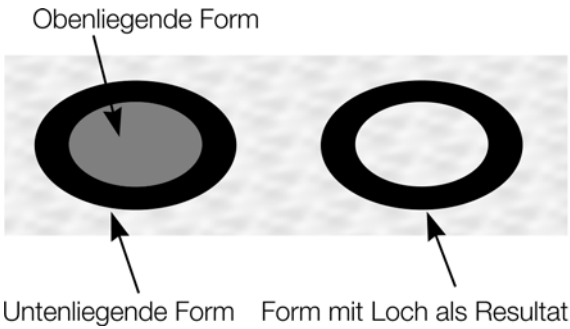
Winkelverschiebung

Wenn Sie mit gedrückter Strg-Taste an einer Seite des Sterns ziehen, werden die Seiten symmetrisch verschoben. Strg+Umschalt verschiebt Seitenpaare als Spiegebilder. Halten Sie die Strg-Taste und doppelklicken Sie auf eine Seite oder klicken Sie auf die Schaltfläche **KANTEN WIEDERHERSTELLEN** um alle Seiten wieder zu begradigen.

Formen kombinieren

Die Menüoption **ANORDNEN > FORMEN KOMBINIEREN** bietet viele Expertenoptionen, um Formen zu neuen Formen zu kombinieren, z. B. durch Hinzufügen, Ausschneiden oder Zerschneiden. Sie können jede Objektart kombinieren, einschließlich Bitmaps.

Löcher in Formen erstellen

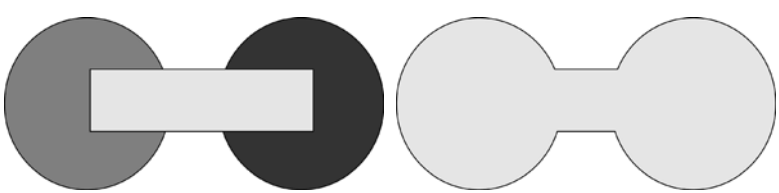


Wählen Sie **AUSRICHTEN > FORMEN KOMBINIEREN > FORMEN SUBTRAHIEREN**. Dieser Befehl entspricht der Option „Formen zusammenfügen“, mit folgenden Unterschieden:

- Die obere Form (oder obere Gruppe) erhält ein Loch durch die anderen Ebenen bzw. Formen.
- Die Linienattribute und Farben der untergeordneten Formen bleiben unverändert.
- **FORMEN KOMBINIEREN** modifiziert die Linien physisch. Die Originalformen können nur durch die Rückgängig-Funktion wiederhergestellt werden.
- Die Anzahl der überlappenden Formen hat keine Auswirkung.

Mehrere Formen zu einer zusammenfügen

Die rechts dargestellte Form können Sie z. B. aus den drei links dargestellten Formen erstellen:



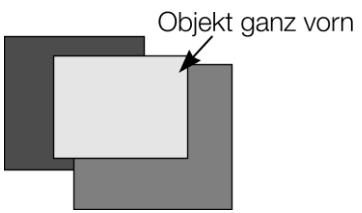
1. Erstellen Sie zwei Kreise und das Rechteck.
2. Wählen Sie alle drei Formen aus.
3. Klicken Sie rechts und wählen Sie **FORMEN KOMBINIEREN > FORMEN ADDIEREN**.

Die neue Form übernimmt die Linienattribute und Farben von der obersten Form (in diesem Fall das Rechteck in der Illustration).

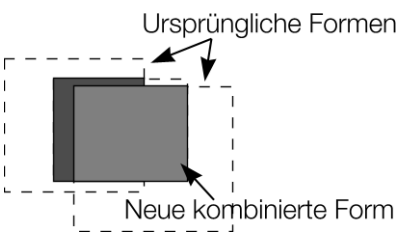
Schnittmengen ausschneiden

Beim Ausschneiden der Schnittmengen entsteht ein neues Objekt, das aus den Teilen der unteren Formen gebildet wird, die durch das obere Objekt abgedeckt werden.

Wählen Sie die Formen, deren Schnittmengen Sie ausschneiden möchten.



Wählen Sie **ANORDNEN > FORMEN KOMBINIEREN > FORMENSCHNITTMENGE**. Dadurch wird eine neue Form erstellt. Die obere Form verschwindet.



Die Linienattribute sowie Farben der unteren Formen bleiben unverändert. Bereiche, die nicht von der oberen Form abgedeckt werden, werden gelöscht. Die obere Form kann eine Gruppe für komplexere Subtraktion sein. Gruppen werden ausführlich im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 141) beschrieben.

Formen auftrennen

Möchten Sie eine Linie oder Form auftrennen, so können Sie entweder einen vorhandenen Ankerpunkt auf der Linie oder dem Umriss der Form auswählen oder einen neuen Ankerpunkt an der Stelle erstellen, an der Sie die Linie teilen möchten.

- Klicken Sie einfach mit dem **FORM-WERKZEUG** auf die Linie (siehe oben).
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **AN ANKERPUNKTEN AUFTRENNEN** oder drücken Sie die Taste B.



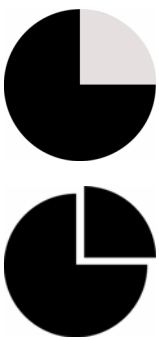
- Nach Trennen einer Linie ist zunächst keine Änderung sichtbar. Wenn Sie jedoch den Ankerpunkt verschieben, bewegt sich lediglich ein Teil der Linie. Eine aufgetrennte Form wird zu einer Linie. Alle Füllungen verschwinden.

Hinweis: Der Befehl **FORMEN ZERSCHNEIDEN** (unter **ANORDNEN > FORMEN KOMBINIEREN**) ermöglicht Ihnen auch, Formen in zwei separate Formen zu unterteilen. Das wird näher im Kapitel „Arbeiten mit Formen“ (siehe Seite 193) beschrieben.

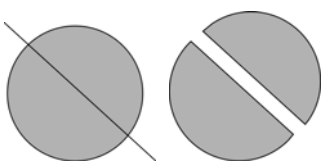
Formen zerschneiden

In MAGIX Web Designer Premium können Sie Formen einfach in zwei oder mehrere Teile zerschneiden. Sie können entweder ein vollständiges Objekt oder eine Linie zum Zerschneiden verwenden. Verfahren Sie wie folgt, um ein Segment aus einem Kreis auszuschneiden:

1. Erstellen Sie einen Kreis und darauf ein Dreieck.
2. Wählen Sie beide aus.
3. Wählen Sie **ANORDNEN > FORMEN KOMBINIEREN > FORMEN ZERSCHNEIDEN**. Die Ränder des Dreiecks schneiden dann den Kreis in zwei Formen. Danach verschwindet das Dreieck.
4. Sie können nun das Segment aus dem Kreis herausziehen:



Sie können auch eine Linie verwenden, um ein Objekt zu zerschneiden:

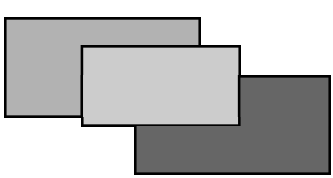


Die Linie sollte vollständig durch das Objekt hindurch gezogen werden und hinausragen (wie in der Zeichnung dargestellt). Wenn die Linie zu kurz ist, wird ein dünner Streifen herausgetrennt.

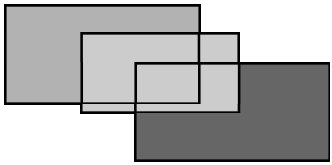
Komplexe Formen zerschneiden

Wenn Sie den Befehle **ALLE FORMEN ZERSCHNEIDEN** auswählen, werden alle ausgewählten Objekte entlang ihrer Überschneidungskanten in Stücke zerlegt.

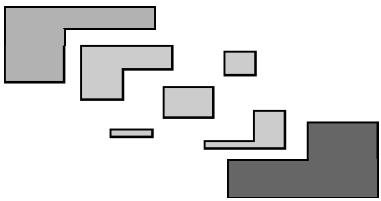
Drei ausgewählte Rechtecke mit 1 px breitem Rand



Wählen Sie **ANORDNEN** > **FORMEN KOMBINIEREN** > **ALLE FORMEN ZERSCHNEIDEN** zerteilt die Formen entlang ihrer Überschneidungskanten. Die 1 px Kanten zeigen die Umrisse der entstehenden Formen.



Ziehen Sie jetzt die einzelnen Rechtecke auseinander, um die neuen Formen zu sehen.



Die Linienattribute sowie Farben der zerschnittenen Formen bleiben unverändert.

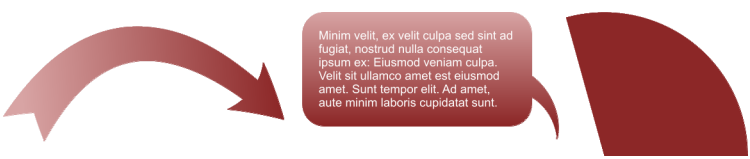
Smart-Formen

Smart-Formen sind eine Methode, die Funktionalität von Web Designer zu erweitern. Smart Formen sind Plug-Ins. Jede Smart-Form bringt ihre eigenen Steuerelemente zur Bearbeitung mit, im Allgemeinen in Form kleiner Anfasser, an denen Sie ziehen, um Parameter einzustellen.

Sie finden die Smart-Formen im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite Fehler! Textmarke nicht definiert.) oder im Menü **EINFÜGEN**. Wählen Sie zum Beispiel **„EINFÜGEN"** > **„FORM"** aus dem Hauptmenü, um aus einer Reihe einfacher Smart-Formen zu wählen.



Oder klicken Sie im **QUICKSHAPE-WERKZEUG** auf der Infoleiste auf **EINFÜGEN** und wählen Sie eine Form aus dem Auswahlmenü aus.



Einfache Smart-Formen: Rahmen, variable Ecken, Ringsegment, Spirale, Textfeld, Dreieck

Obwohl es einfache Smart-Formen gibt, die nur eine einfache Form darstellen, erlaubt die darunter liegende Smart-Form-Architektur sehr viel komplexere Anwendungen wie Diagramme, Prozentanteil-Ringe, Foto-Grids und Textfelder, die alle persönlichen Bedürfnissen angepasst werden können.

Siehe Foto-Grids im Abschnitt Arbeiten mit Fotos (siehe Seite 373) für mehr Details zum Einstellen der Foto-Grid Smart-Formen.

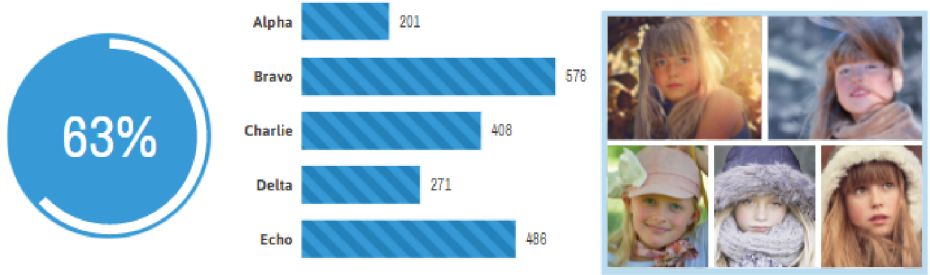
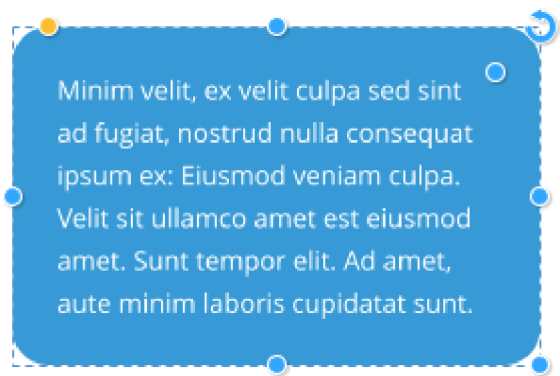


Diagramm- und Foto-Grid-Smart-Formen

Smart-Formen bearbeiten

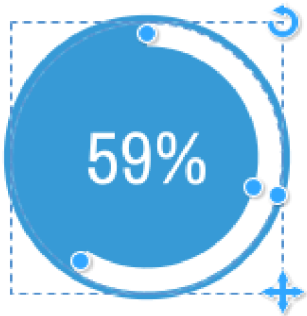
Um eine Smart-Form zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf die Form mit dem Auswahlwerkzeug. Oder wählen Sie sie mit dem QuickShape-Werkzeug (oder auch Rechteck- oder Ellipse-Werkzeug) aus der Hauptwerkzeugleiste aus.

Wird eine Smart-Form ausgewählt, werden eine Reihe von Steuerungsanfassern angezeigt, an der Form und um diese herum:



Das ist die Smart-Form einfaches Textfeld Die runden Anfasser an den Seiten erlauben es, das Feld auf eine beliebige Größe zu strecken. Der Anfasser an der rechten oberen Ecke dreht das ganze Objekt. Der Anfasser unten rechts vergrößert oder verkleinert die gesamte Smart-Form.

Jede Smart-Form hat ihre eigene Gruppe von Steuerelementen. Sie können den Mauszeiger über jeden Anfasser bewegen, um einen Tooltip anzuzeigen. Die Statuszeile (an der unteren Fensterkante) zeigt ebenfalls Beschreibungen zur Funktion jedes Anfassers. In diesem Beispiel stellt der orange Anfasser oben links die Abrundung der Ecken des Textfeld-Hintergrunds ein (die meisten rechteckigen Smart-Formen haben eine solche Funktion). Der obere rechte Anfasser etwas weiter innen steuert den Rand um den Text. Text innerhalb von Smart-Formen kann mit dem **TEXT-WERKZEUG** (siehe Seite 223) bearbeitet werden (z. B. Größe, Schriftart, usw.).



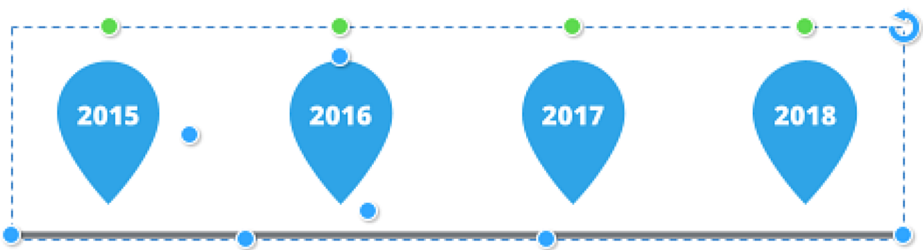
Diese Smart-Form Prozentanteil Ring hat Steuerelemente, um entweder am Ende des Rings zu ziehen (dadurch wird der Wert geändert) oder den Wert mit dem Textwerkzeug zu bearbeiten, wodurch sich umgekehrt die Länge des Balken ändert. Der Anfasser genau in der Mitte des Kreisbogens erlaubt die Anpassung der Dicke des Bands.

Der Anfasser an der rechten oberen Ecke dreht das ganze Objekt, der rechts unten ändert die Größe.

Die Farben einer Smart-Form können bei ausgewählter Form entweder über die Farbleiste oder den **FARBEDITOR** geändert werden. Sie können Farben auch aus der Farbleiste auf eine Form ziehen. Hat eine Form mehrere Farben, wird der Dialog „Farbe ersetzen“ (siehe Seite 214) aufgerufen, in dem Sie festlegen, welche Farbe geändert werden soll.

Zeitlinie-Smart-Formen

Zeitlinie sind in diversen Dokumenten, insbesondere Präsentationen üblich. Die Smart-Form Zeitlinie besteht aus einer Linie, auf der ein Objekt (oder einer Gruppe von Objekten) in regelmäßigen Abständen wiederholt wird. Sie können mit den Smart-Form-Anfassern die Anzahl der Objekte vergrößern oder reduzieren und Abstand, Größe, vertikale Ausrichtung usw. einstellen.



Smart-Form Zeitlinie mit Anfassern

Um einen Zeitlinie einzufügen, benutzen Sie **EINFÜGEN** > **AUS CONTENT-KATALOG** > **KOMPONENTEN** > **DRUCK- UND INTERNET-KOMPONENTEN** > **ZEITLINIEN**

Zeitlinie - Übersicht der Anfasser

END-ANFASSER Ziehen Sie an den Enden, um die Länge zu ändern oder die Linie als ganzes zu drehen.

ABSTAND Ziehen, um den Abstand der Objekte auf der Linie zu ändern

HINZUFÜGEN/ LÖSCHEN Klicken, um eine Kopie des äußersten rechten Objekts hinzuzufügen oder ziehen, um mehrere Objekte hinzuzufügen oder zu entfernen. Wenn Sie versuchen, eine Kopie hinzuzufügen und nichts passiert, bedeutet das, dass nicht mehr genug Platz für eine weitere Kopie auf der Linie ist. Versuchen Sie, mit dem Anfasser Größe die Größe der Objekte zu reduzieren oder ziehen Sie die Linie länger.

VERTIKALER VERSATZ Ziehen, um die vertikale Anordnung der Objekte auf der Linie zu ändern.

LÖSCHEN Ein Objekt von der Linie löschen.

LINIENSTÄRKE Ziehen, um die Dicke der Linie anzupassen.

GRÖßE Ändern der Größe der Objekte auf der Linie.

Textbearbeitung

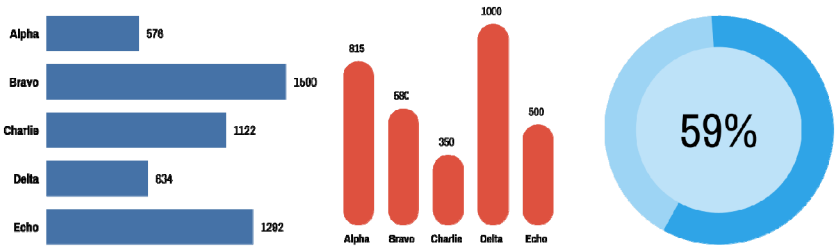
Viel der Zeitlinien enthalten Text, den Sie natürlich mit dem **TEXT-WERKZEUG** (siehe Seite 223) bearbeiten können. Falls der gewünschte Text nicht in den verfügbaren Platz passt, versuchen Sie die Objekte auf der Linie größer zu machen, wählen Sie dann den Text aus und reduzieren Sie die Schriftgröße, damit mehr Text hinein passt. Wenn Sie die Schriftgröße des Texts in einem Objekt ändern, sehen Sie, wie sich der Text auch in allen anderen Objekten aktualisiert, dadurch sehen Sie gut, welche Größe am besten passt.

Symbol ersetzen

Manche Zeitlinien enthalten Symbole, die Sie lieber austauschen möchten. Wählen Sie das Symbol dazu mit Strg + Mausklick „innen“ aus. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **SYMBOL ERSETZEN** aus dem Kontextmenü.

Diagramm-Smart-Formen

Die Smart-Form Diagramm - siehe **„EINFÜGEN“** > **DIAGRAMME...** - erlaubt es Ihnen, die Werte und Beschriftungen des Diagramms mit dem **TEXTWERKZEUG** (siehe Seite 223) zu bearbeiten, wobei sich die Grafik entsprechend aktualisiert.



Balkendiagramm, Säulendiagramm, Prozentanteil-Ring

Wie bei allen Smart-Formen doppelklicken Sie darauf, um zum **QUICKSHAPE-WERKZEUG** zu wechseln und die Bearbeitungsanfasser der Smart-Form anzuzeigen. Sie können den Mauszeiger über jeden Anfasser bewegen, um einen Tooltip anzuzeigen. Bei den Balken- und Säulendiagrammen gibt es Anfasser für die Breite der Balken, Höhe und Breite des Diagramms, dem Abstand zwischen den Balken, die Abrundung der Ecken der Balken und zum Hinzufügen/Entfernen von Balken. Außerdem hat jeder Balken einen Anfasser, um seine Position innerhalb des Diagramms zu verschieben und einen weiteren, um den Wert des Balkens mit der Maus zu ändern. Für eine höhere Genauigkeit zoomen Sie einfach in die Darstellung hinein. Oder Sie geben mit dem Textwerkzeug (siehe Seite 223) präzise Zahlenwerte ein, sogar mit Kommastellen.

Balken- und Säulendiagramme anpassen

Die Farben von Diagrammen können Sie einfach ändern, indem Sie das ganze Diagramm auswählen und auf eine Farbe in der **FARBLEISTE** (siehe Seite 204) klicken. Der **FARBE ERSETZEN**-Dialog wird angezeigt, in dem Sie auswählen können, welche Farbe im Diagramm durch die gewählte Farbe ersetzt werden soll. Sie können auch den **FARBEDITOR** verwenden, um die Farbe zu bearbeiten: Oben im Farbeditor finden Sie eine Liste der Farben, die ersetzt werden können, wählen Sie dort die Farbe aus, die Sie ändern wollen.

Manchmal kann es notwendig werden, mehr als nur die bestehenden Farben im Diagramm zu ändern. Sie können einen bestimmten Balken innerhalb des Diagramms auswählen, indem Sie ihn mit gehaltener Strg-Taste mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** anklicken. Dadurch wird dieser Balken „innen“ ausgewählt. Sie können jetzt seine Farbe oder seine Umrisslinie direkt ändern und sogar seine Füllung mit dem **FÜLL-WERKZEUG** (siehe Seite 283) ändern. Um das Aussehen eines Balkens auf die anderen Balken zu übertragen, kopieren Sie zunächst den ausgewählten Balken mit Strg + C in die Zwischenablage. Dann wählen Sie einen anderen Balken aus und benutzen Sie „Bearbeiten“ > „Einfügen“ > „Format/Attribute einfügen“.

Textformatierung für Werte und Beschriftungen ändern

Die Beschriftungen und Werte des Diagramms kann mit dem **TEXTWERKZEUG** bearbeitet werden, dabei können Sie die üblichen Textformatierungen benutzen, um das Aussehen des Textes zu justieren. Wenn Sie das Aussehen einer Beschriftung im Diagramm ändern, wie Schriftart, Schriftgröße oder -farbe, wird diese Änderung sofort auf die Beschriftung der anderen Balken übertragen. Das passiert jedoch nur, wenn auf die anderen Beschriftungen die gleiche Formatvorlage angewandt wurde (üblicherweise Bar chart labels). Wenn Sie also wollen, dass einer der Balken anders aussieht, um vielleicht einen bestimmten Balken hervorzuheben, wenden Sie eine andere Formatvorlage an oder benutzen Sie die Option **KEINE FORMATVORLAGE** im Menü Formatvorlagen um die Formatvorlage zu entfernen. Dasselbe gilt für den Text für die Wertangaben.

Textfelder Smart-Formen

Sie finden die Textfeld Smart-Formen im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** unter **„KOMPONENTEN“** > **„DRUCK- & INTERNET-KOMPONENTEN“**. Oder im Menü **„EINFÜGEN“** > **„FORM“** > **„MEHR TEXTFELDER...“**.

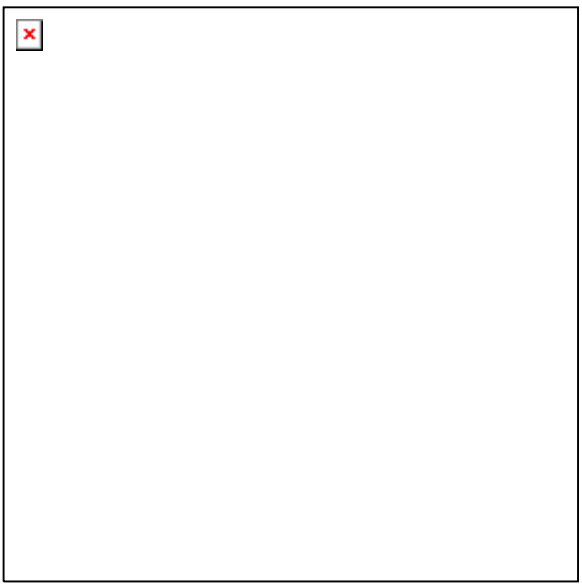


Mit dem **TEXT-WERKZEUG** können Sie Texte erzeugen. Wenn Sie die Smart-Form Steuerelemente anzeigen (Doppelklick mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** oder mit dem **QUICKSHAPE-WERKZEUG**) können Sie Breite und Höhe einstellen (wobei der Text neu umgebrochen wird), die Ränder um den Text und die Abrundung der Ecken des ganzen Textfeldes. Sie können auch das gesamte Objekt drehen, wobei es vollständig funktionsfähig bleibt.,

Diese Textfelder sind smart in dem Sinne, dass Sie sich der eingegebenen Menge Text anpassen - durch Ziehen am oberen oder unteren mittleren Anfasser kann die Höhe

des Textfeldes geändert werden. Wenn Sie mehr Text eingeben, als in das Feld passt, wächst es, um den zusätzlichen Text aufzunehmen. Wenn Sie jedoch später wieder Text entfernen, schrumpft es, aber nur bis zur letzten mit den Anfassern eingestellten Höhe. Dadurch können die Größen der Textfelder konsistent gehalten werden, wenn Textfelder einen definierten Platz belegen sollen oder an anderen Objekten gleicher Höhe ausgerichtet sind.

Außerdem gibt es einen zusätzlichen Anfasser um festzulegen, ob der Text oben, mittig oder unten ausgerichtet sein soll. Kicken Sie auf den Anfasser, um die Ausrichtung umzuschalten.



Ist das Textfeld voll, also kein leerer Raum oben oder unten im Textfeld vorhanden, zeigt diese Option erst mal keine Wirkung. Aber die Einstellung zu Ausrichtung bestimmt auch, wie das Feld wächst oder schrumpft, wenn Text hinzu gefügt oder entfernt wird und ist daher auch für „volle“ Textfelder relevant. Textfelder mit Ausrichtung oben wachsen und schrumpfen an der Unterkante, die Oberkante bleibt, wo sie ist. Bei Textfeldern mit Ausrichtung unten ist es umgekehrt - sie wachen nach oben mit fester Unterkante, sie werden daher üblicherweise am unteren Ende der Seite eingesetzt. Felder mit mittiger Ausrichtung wachsen gleichzeitig nach oben und unten, so dass die Mitte des Feldes fest bleibt.

Sie finden diese im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** unter **„BILDQUELLEN“** > **„FOTO-TEXTFELDER“**.

Foto-Gitter

Diese Smart-Form erlaubt es ihnen, eine jede Fotosammlung, auch mit verschiedenen Formen und Seitenverhältnissen, als kompaktes Gitter auf der Website darzustellen.

So können zum Beispiel eine Mischung aus Fotos im Hochformat, Querformat und sogar Panoramafotos zusammen in einem Gitter darstellen.



Es besteht aus Reihen von Fotos, mit einer beliebigen Anzahl Fotos in jeder Reihe. Die Höhe der einzelnen Reihen variiert in Abhängigkeit von der Anzahl der Fotos in jeder Reihe und deren Seitenverhältnissen.

Für eine Reihe von Beispielen sehen Sie sich den Ordner **„FOTO-GRIDS"** unter **„KOMPONENTEN"** > **„BILDQUELLEN"** im **ONLINE CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 42) an (Menü **„EINFÜGEN"** > **„BILD"** > **„MEHR BILDQUELLEN"**), Sie können jedes dieser Beispiele so anpassen, dass Sie eine beliebige Anzahl ihrer eigenen Fotos anzeigen können. Die Beispiele in diesem Ordner, die auf der Smart-Form Foto-Gitter basieren, tragen ein „Smart" im Namen.

Bilder hinzufügen und ersetzen

Um ein Bild durch ein eigenes Foto zu ersetzen, ziehen Sie das Foto per Drag & Drop aus dem Windows Explorer (oder der Bitmap-Galerie, falls es sich bereits im Dokument befindet). Das Bild im Foto-Gitter, auf das Sie das Foto fallen lassen, wird ersetzt und das Gitter aktualisiert sich, um das Foto einzupassen, unabhängig von der Form des Fotos. Um weitere Bilder hinzu zu fügen, klicken Sie auf den Anfasser „Fotos hinzufügen" am Ende jeder Zeile oder ziehen Sie am Anfasser „Zeilen hinzufügen/entfernen" unten links am Gitter, um eine komplette Zeile hinzuzufügen.

Beachten Sie, dass die Zeile um so flacher wird, um so mehr Fotos Sie zu einer Zeile hinzufügen, insbesondere bei sehr breiten Fotos wie Panoramafotos. Genauso wird eine Zeile, die nur ein einzelnes Foto enthält entsprechend höher. Verteilen Sie die

Fotos in Ihrem Gitter dem entsprechend, wenn Sie einigermaßen gleich große Fotos wünschen.

Rahmen

Am Foto oben links in jedem Gitter gibt einen Anfasser für die Rahmenbreite, mit dem Sie den Abstand zwischen den Fotos einstellen können. Sie können auch überhaupt keinen Zwischenraum zwischen den Fotos einstellen, aber wenn es einen gibt, dann ist das einfach leerer Raum zwischen den Fotos, dass heißt, sie sehen das, was hinter den Fotos ist. Wenn Sie daher etwas anderes als den Seitenhintergrund zwischen den Fotos haben wollen, zeichnen Sie ein Rechteck dahinter und weisen Sie ihm eine Füllung oder Farbe zu, um den gewünschten Rahmen-Effekt zu erreichen..

Weitere Foto-Gitter (Premium)

Im Ordner **„KOMPONENTEN“** > **„BILDQUELLEN“** > **„FOTO-GITTER“** des **ONLINE-CONTENT-KATALOGS** gibt es auch einige weitere neue (momentan nicht smarte) Foto-Gitter. Diese haben ein festes Design und Sie können lediglich die Bilder ersetzen und das Gitter als Ganzes skalieren.

Winkel-Balken und Pfeil-Smartformen

Winkel-Balken und Pfeil-Smartformen sind nützlich für Präsentationen Siehe **EINFÜGEN** > **FORMEN** > **PFEILE...**

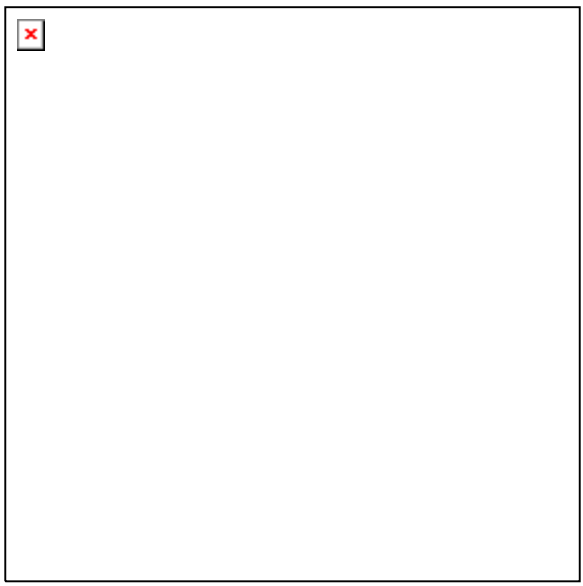


Smart-Form Winkel-Balken

Ziehen Sie an den verschiedenen Anfassern, um Winkel-Formen hinzu zu fügen/zu entfernen, die Reihenfolge zu ändern, Winkel zu ändern usw. Und natürlich einfach mit dem **TEXT-WERKZEUG AUF DIE BESCHRIFTUNGEN KLICKEN, UM SIE ZU BEARBEITEN.** (siehe Seite 223)

Smart Formen Flussdiagramm-Pfeile

Gut für Flussdiagramme, Diagramme, Explosionsansichten usw. Flussdiagramm-Pfeile verhalten sich wie Pfeile, bei denen Sie Spitze und Ende einstellen können, Drehung, Breite und so weiter anpassen können, aber sie enthalten 90° Segmente, die Sie ziehen können, um ihre Position zu ändern. Sie befinden sich im Ordner Pfeile: **EINFÜGEN** > **FORM** > **PFEILE...**



Arbeiten mit Farben

Farbleiste

Die Farbleiste befindet sich am unteren Rand des Fensters. Hier wird die aktuelle Füll- und Linienfarbe angezeigt, es kann der Farbeditor geöffnet werden und es wird eine Palette an vorgefertigten Farben zur Verfügung gestellt, inklusive der Option „keine Farbe“.



1. **FARBANZEIGER:** Der äußere Bereich des Farbanzeigers am linken Ende der Farbleiste zeigt die Linienfarbe an, das Zentrum zeigt die Füllfarbe. Hierbei handelt es sich um die Farben eines ausgewählten Objekts, ansonsten die aktuellen Farbattribute.
2.  Über diese Schaltfläche erreichen Sie den „Farbeditor“ (siehe Seite 208).
3. **FARBPIPETTE:** Verwenden Sie die Pipette, um eine Farbe aus einem beliebigen Bereich des Dokuments oder des PC-Bildschirms auszuwählen. Siehe „Farben mit der Pipette aufnehmen“ (siehe Seite 210) für mehr Informationen.
4. **KEINE FARBEN:** Wendet „Keine Farbe“ als Füllung an. Umschalt + Klick wendet „Keine Farbe“ auf eine Linie an. Bitte beachten Sie, dass dies nicht dasselbe ist wie 100 % Transparenz. „Keine Farbe“ und Transparenz sind unterschiedlich. Eine Form mit Transparenz bleibt eine volle Form, wobei eine Form, die mit „Keine Farbe“ gefüllt ist, gewissermaßen hohl ist. Die Schaltfläche **KEINE FARBE** können Sie auch dazu verwenden, einem Bild, das mit einer Farbe eingefärbt wurde, wieder die Original-Farben zu geben.
5. Aktuelle Füllfarbmarkierung
6. Aktuelle Linienfarbmarkierung

Wenn die Länge der Farbleiste die Fensterlänge überschreitet, können Sie mit der darunter befindlichen Scrollleiste durch die Farbleiste scrollen, oder die Farbleiste mit gedrückter Alt-Taste ziehen.

MAGIX Web Designer Premium bietet einige Optionen zur Einstellung der angezeigten Größe der Farbleiste. Lesen Sie mehr dazu im Kapitel „Web Designer anpassen“.

Farben auf der Farbleiste



1. Benannte (Themen-)Farben: Zuerst erscheinen die benannten Farben, falls diese im Dokument vorhanden sind - siehe unten. Mit benannten Farben werden Vorlagen und Designs bestimmte Themenfarben zugewiesen, so dass das Farbschema eines Designs einfach geändert werden kann, ohne dass das jedes Objekt einzeln bearbeitet werden muss.
2. Verknüpfte Farben werden auf der Farbleiste abweichend als kleinere, abgerundete Rechtecke dargestellt , dadurch ist es leichter zu unterscheiden, welches normale, unabhängige benannten Farben sind und welche mit einer Bezugsfarbe verbunden sind. Lesen Sie dazu den Abschnitt „Herstellen eines Farbtones, einer Schattierung oder einer verknüpften Farbe“ (siehe Seite 220).
3. Palettenfarben: Es gibt 46 vordefinierte Palettenfarben. Es gibt fünf Abstufungen mit sieben Standard-Farbtönen sowie zehn Abstufungen von Grau, Schwarz und Weiß. Die Palettenfarben können nicht bearbeitet werden (es handelt sich hierbei nicht um benannte Farben). Die Standard-Palette ist als einfache, begrenzte Auswahl von Farben gedacht, die schnell durch Ziehen oder Klicken auf die Objekte angewendet werden können.

Kleine Markierungen auf den Farb-Symbolen zeigen, welche benannten oder Palettenfarben ausgewählten Objekten zugeordnet wurden.


Diamanten zeigen die vom ausgewählten Objekt benutzten Farben. Ein Diamant in der linken oberen Ecke markiert die Füllfarbe, in der rechten oberen Ecke die Linienfarbe.


Kreuze zeigen die aktuellen Farb-Attribute, wenn kein Objekt ausgewählt ist. Linienfarbe rechts, Füllfarbe links.


Dreiecke zeigen bei angewendeten Farbverläufen die Verlaufsfarben.

Das funktioniert auch beim Auswählen einer Farbe mit der Farbpipette von bestehenden Objekten, siehe „Farben mit der Pipette aufnehmen“ (siehe Seite 210). Die Marker auf der Farbleiste werden dabei ständig entsprechend dem Objekt unter der Pipette aktualisiert.

Farben auf der Farbleiste neu anordnen

Möglicherweise möchten Sie die Farben auf der Farbleiste neu anordnen. Drücken Sie hierzu Strg und ziehen Sie die Farben auf der Leiste entlang. Hierdurch wird auch die **FARB-GALERIE** neu geordnet. Nur benannte Farben können auf der Farbleiste umsortiert werden.

Kontextmenü Farbleiste

Klicken Sie auf eine Farbe der Farbleiste, um ein kontextbezogenes Menü mit den folgenden Optionen aufzurufen:

BEARBEITEN	Öffnet den Farbeditor, um die benannte Farbe zu bearbeiten (nicht für Palettenfarben verfügbar)
FÜLLFARBE/LINIENFARBE EINSTELLEN	Setzen Sie die Füll- oder Linienfarbe des ausgewählten Objekts auf diese Farbe
FARBEN ERSETZEN	Diese Option wird nur angezeigt, wenn das ausgewählte Objekt aus verschiedenen Komponenten besteht oder verschiedene Farben hat, z. B. eine Schaltflächengruppe.
UMBENENNEN	Benennen Sie eine benannte Farbe um (nicht verfügbar für Palettenfarben)
LÖSCHEN	Löschen Sie eine benannte Farbe (nicht verfügbar für Palettenfarben)

Wenn das ausgewählte Objekt eine Bitmap ist, können Sie auch Optionen sehen für **DUNKLE/HELLE HALBTON-FARBE SETZEN.** Lesen Sie dazu den Abschnitt „Bitmap einfärben“ (siehe Seite 291).

Wenn Sie auf das „Keine Farbe“-Feld klicken, werden die Füllungs- und Linienfarbe-Optionen durch **FÜLLFARBE ZURÜCKSETZEN/LINIENFARBE ZURÜCKSETZEN** ersetzt.

Anwendung von Füll- und Linienfarben per Drag & Drop

- Um einem Objekt (unabhängig davon, ob Sie es ausgewählt haben) eine Füllfarbe zu geben, ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste und setzen Sie diese in der Mitte der Form ab.
- Um einer Linie oder Umrandung eine Farbe zuzuweisen, setzen Sie diese einfach auf die Linie und nicht ins Zentrum.
- Um die aktuelle Füllfarbe zu ändern, ziehen Sie eine Farbe auf eine leere Stelle.
- Um die Hintergrundfarbe zu ändern, ziehen Sie eine Farbe auf den Seitenhintergrund.
- Um eine bestimmte Farbe in einem komplexen mehrfarbigen Objekt wie einer Schaltfläche, Textfeld, einer Form mit Verlaufsfüllung etc zu ändern, ziehen Sie die Farbe einfach irgendwo auf das Objekt.

Wenn Sie Farben ziehen, zeigt ein Indikator neben dem Mauszeiger an, welche Auswirkung das Absetzen der Farbe haben wird:


Stellen Sie die einfache Füllfarbe ein (wird angezeigt, wenn man über ein Objekt zieht) bzw. die Zwischenfarben eines „Mehrfarbigen Verlaufs“ (siehe Seite 293).


Linienfarbe definieren (wird angezeigt, wenn man sich über einer Linie befindet).


Aktuelle Füllfarbe einstellen (wird angezeigt, wenn man sich über einem leeren Bereich befindet).


Anfangsfarbe einer Verlaufsfüllung definieren (wird angezeigt, wenn man sich über dem Anfang einer Füllung befindet).

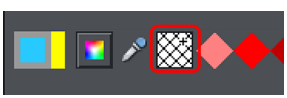

Endfarbe einer Verlaufsfüllung definieren (wird angezeigt, wenn man sich über dem Ende einer Füllung befindet).


Hintergrundfarbe der Seite oder des Arbeitsbereichs ändern (wird angezeigt, wenn Sie eine Farbe auf die Seite oder den Arbeitsbereich ziehen).

Anstelle des Drag & Drop-Verfahrens kann man auch zuerst ein Objekt auswählen und dann einfach auf die Farbleiste klicken. Dadurch öffnen Sie das Kontextmenü der Farbleiste.

In jedem anderen Fall kann die Linienfarbe per Umschalt + Klick auf die Farbleiste geändert werden.

Wenn ein Foto bzw. eine Form mit Bitmap-Füllung ausgewählt wurde, zeigt ein Klick auf die Farbleiste das Kontextmenü mit Halbton-Optionen. Halbton bedeutet, dass die Bitmap in Graustufen umgewandelt wird (S/W) und die ausgewählte Farbe als helle Halbton-Farbe genutzt wird. Die verwendete dunkle Contone-Farbe ist in der Regel schwarz. Sie können beide Contone-Farben über das Kontextmenü der Farbleiste einstellen (siehe oben). Lesen Sie dazu den Abschnitt „Bitmap einfärben“ (siehe Seite 291).


Um einer Füllung oder Linie keine Farbe (leer) zuzuweisen, gehen Sie wie oben beschrieben vor, verwenden Sie jedoch das „Keine Farbe“-Kästchen.

Objektfarben bearbeiten

Um die Füllfarbe eines ausgewählten Objekts zu bearbeiten:

- Wählen Sie **EXTRAS** > **FARBEDITOR** (Tastaturkürzel: Strg + E).
- Sie können auch auf das **FARBEDITOR-SYMBOL** in der Farbleiste klicken.
- Oder Sie klicken mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen **FÜLLFARBE**.
- Ein Doppelklick auf die aktuelle Farbe ganz links in der Farbleiste bewerkstelligt dasselbe.

Um die Linienfarbe der ausgewählten Objekte zu bearbeiten:

- „Umschalt + Klick" auf das **FARBEDITOR**-Icon.
- Oder Doppelklick auf das Icon mit der aktuellen Linien- und Füllfarbe (ganz rechts außen).

Dies zeigt den **FARBEDITOR**, in dem Sie jede Farbe aus dem gesamten Spektrum auswählen können. Im Gegensatz zu anderen Programmen kann der Editor geöffnet bleiben, während Sie weiterarbeiten. Er ändert sich mit der Objektauswahl und zeigt immer die Farbe des ausgewählten Objekts an. Sie können auch an der unteren rechten Ecke ziehen, um die Größe des **FARBEDITOR**-Fensters zu ändern und können dadurch die Farbe des ausgewählten Objekts einfach und präzise anpassen.

Text-Hintergrundfarbe hinzufügen

Um eine Hintergrundfarbe (Hervorhebung) zu einem Text hinzu zu fügen:

Texthintergrundfarbe

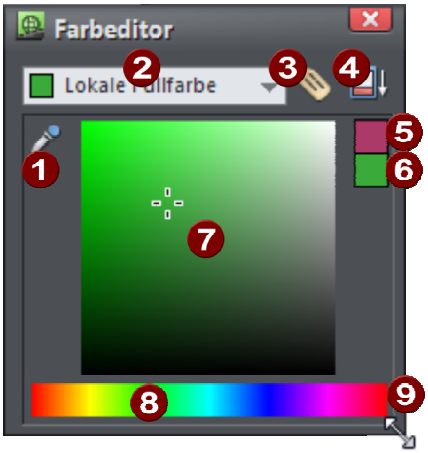
- Markieren Sie Text mit dem **TEXTWERKZEUG** oder wählen Sie Textobjekte mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** (siehe Seite 34) aus.
- Rechtsklicken Sie auf eine Farbe in der **FARBLEISTE**.
- Wählen Sie **TEXTHINTERGRUNDFARBE DEFINIEREN**.

Zum Zurücksetzen der Hintergrundfarbe...

- Wählen Sie den Text aus.
- Klicken Sie rechts auf das **„KEINE FARBE"**-Feld auf der **FARBLEISTE** (siehe Seite 204).
- Wählen Sie **TEXTHINTERGRUNDFARBE ZURÜCKSETZEN**.

Der Farbeditor

Mit dem Farbeditor können Sie die Farben von Objekten im Dokument bearbeiten.



1. Wenn Sie eine Farbe bearbeiten, können Sie die Farbpipette dazu verwenden, um eine Farbe vom Bildschirm aufzunehmen, und das sogar aus anderen offenen Fenstern.
2. Wählen Sie die zu bearbeitende Farbe: Füllfarbe/Linienfarbe des ausgewählten Objekts oder jede der benannten Grundfarben.
3. Klicken Sie auf das Namensschild-Symbol, um eine benannte Farbe zu erzeugen
4. Klicken Sie, um die erweiterten Farbeinstellungen zu öffnen
5. Vorherige Farbe
6. Aktuelle Farbe
7. Ziehen Sie hier, um eine Schattierung des ausgewählten Farbtons zu wählen
8. Ziehen Sie hier, um einen Farbton auszuwählen
9. Ziehen Sie hier, um das Fenster zu vergrößern.

Am einfachsten erzeugen Sie eine neue Farbe, indem Sie einen Farbton aus der Farbleiste am unteren Rand wählen. Im oberen Teil des Editors werden allen möglichen Schattierungen der Farbe angezeigt; klicken und ziehen Sie in dem Feld, um die neue Farbe auszuwählen. Sie werden bemerken, dass die aktuell ausgewählten Objekte ihre Farbe ändern, während Sie diese im Farbeditor bearbeiten (dies wird Live-Preview genannt).

Ein Beispiel: Um Rosa zu erhalten, also eine blassere Schattierung von Rot, wählen Sie Rot aus der Farbleiste aus und wählen dann eine sehr blasse und helle Schattierung von Rot aus, im Farbwähler also oben rechts.

Vorherige und aktuelle Farbe

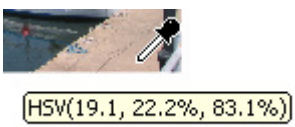
Während Sie den Mauszeiger im Farbeditor bewegen, zeigen die beiden Quadrate in der oberen, rechten Ecke, welche Farbe Sie ursprünglich hatten und welche momentan aktuell ist.

Farben mit der Pipette aufnehmen

Anstatt Farbtöne und Schattierungen aus dem **FARBEDITOR** auszuwählen, kann eine Farbe auch von irgendeiner Stelle im Dokument oder auch irgendeiner anderen Stelle auf dem Bildschirm, sogar aus anderen Fenstern und Programmen aufgenommen werden.

Ziehen Sie dazu das Pipetten-Symbol. Wie Sie sehen, übernimmt die Pipette kontinuierlich die darunter befindliche Farbe. Haben Sie die richtige Farbe gefunden, lassen Sie die Maustaste los. Hierdurch lässt sich schnell und einfach die gleiche Farbe erneut verwenden oder Farben von Fotos kopieren oder von einem Objekt auf ein anderes.

Wenn das unter dem Mauszeiger befindliche Objekt komplex ist (z. B. Transparenz wurde angewendet) und die Farbe nicht ermittelt werden kann, wird die Bildschirm-RGB-Farbe verwendet.

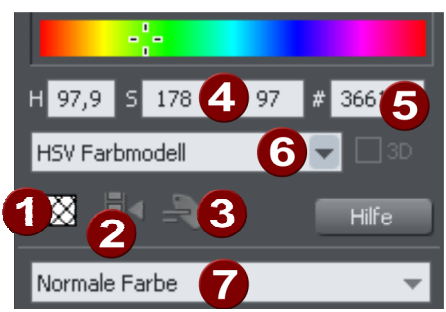


Die Farbpipette hat ein kleines Popup-Fenster neben dem Mauszeiger, in dem angezeigt wird, welche Farbe an dieser Stelle ermittelt wurde. Das kann entweder der Name der Paletten-Farbe, der Name einer benannten Farbe oder das Farbmodell und der dazugehörige Farbwert sein.

Erweiterte Arbeitsvorgänge mit Farben



Klicken Sie innerhalb des Farbeditors das Symbol **ERWEITERTE OPTIONEN ZEIGEN**, um den unteren Teil des Dialogs zu öffnen, in welchem Sie weitere Anpassungsmöglichkeiten finden.



1 Keine Füllfarbe

2. Benannte Farben für Frames/Ebenen lokal verfügbar machen
3. Benannte Farbe umbenennen
4. HSV-Farbwerte
5. RGB-Hexwert
6. Farbmodell (HSV, RGB, oder Graustufen)
7. Farbtyp: Lesen Sie dazu „Herstellen eines Farbtones, einer Schattierung oder einer verknüpften Farbe“ (siehe Seite 220)

Hier können Sie genaue RGB (oder HSV) Farbwerte eingeben. In den meisten Fällen verwendet man für Webgrafiken einen hexadezimalen RGB-Wert. Die **H**, **S** und **V** Felder geben Ihnen die Möglichkeit, eine Farbe als HSV zu definieren (Hue Saturation Value: Farbsättigungswert). Sie können einen RGB-Wert in hexadezimalen Zahlen (0-F) im Feld **#** eingeben.

Sie finden hier auch die Schaltflächen „Keine Füllfarbe“ und „Hilfe“.

Lokale Farben und Grundfarben

In Web Designer gibt es zwei Arten von Farben:

- **LOKALE FARBEN** werden an genau einer Stelle, für jedes Objekt einzeln, im Dokument verwendet. Jedes Objekt hat seine eigene Farbe und nichts wird geteilt. Dies ist dann sinnvoll, wenn Sie die Farbe eines Objektes ändern möchten, ohne Einfluss auf andere Farben zu nehmen. Lokale Farben sind der einfachste Weg um in einem Dokument mit verhältnismäßig wenigen Farben zu arbeiten. „Farben anwenden“ und „Objektfarben ändern“, wie oben beschrieben, beziehen sich auf das Arbeiten mit lokalen Farben
- **GRUNDFARBEN (ODER BENANNTE FARBEN)** können mehrmals im Dokument verwendet werden. (Sie sind vergleichbar mit Formatvorlagen in einer Textverarbeitung.) Grundfarben werden in Vorlagen verwendet, um ein einheitliches Aussehen der Seitenelemente (Schaltflächen, Navigationsleisten, etc.) zu gewährleisten. Wenn Sie eine Grundfarbe bearbeiten, sehen Sie die Auswirkungen sofort auf allen Objekten, die diese Farbe verwenden. Sie können die Grundfarben auch zwischen Dokumenten hin- und herkopieren. Grundfarben erscheinen auf der Farbleiste. Wenn bereits Grundfarben in Ihrem Dokument vorhanden sind, und Sie laden Cliparts oder Seitenvorlagen aus der **DESIGN-GALERIE** in Ihr Dokument, die Grundfarben verwenden, die genauso benannt sind, werden Sie gefragt, ob Sie die Farbe der importierten Grundfarbe an die existierende Grundfarbe anpassen möchten. Die Grundfarben in den meisten Vorlagen heißen immer gleich. Wenn Sie also Elemente aus verschiedenen Web-Themen importieren, passen die Farben perfekt zusammen

Wichtig Wenn Sie auf der Seite ein Objekt auswählen, dem eine **benannte Farbe** zugewiesen wurde und diese Farbe direkt mit dem Farbeditor bearbeiten, wird sie zur **lokalen Farbe** anstelle einer **benannten Farbe**. (Es wird davon ausgegangen, dass der Versuch, die Farbe eines Objekts zu bearbeiten auch beabsichtigt ist. Wollen Sie tatsächlich die **benannte Farbe** ändern, so dass dieses und alle anderen Vorkommen dieser Farbe geändert werden, dann können Sie das tun, indem Sie die benannte Farbe bearbeiten (siehe Seite 216).)

Grundfarbenschemata

Viele der Web-Themenvorlagen aus der **DESIGN-GALERIE** und den separat angebotenen Themenpaketen enthalten alternative Farbschemata, welche einfach auf eine Website angewendet werden können, die diese Themenvorlage benutzt, um die gesamte Farbgebung auf einen Schlag zu ändern. Die Farbschemata befinden sich unter **WEBSITE-VORLAGENTHEMEN** in den Themenordnern der **DESIGN-GALERIE** unterhalb der Seitenlayouts und der anderen grafischen Elemente, die in der Themenvorlage enthalten sind. Um sie in der **DESIGN-GALERIE** schnell zu identifizieren, enthalten sie alle den Namensbestandteil „Farbschema".

Um ein Farbschema auf die Website anzuwenden, ziehen Sie es von der **DESIGN-GALERIE** auf die Seite. Sie können auch versuchen, Farbschemata einer Themenvorlage auf Websites anzuwenden, die auf Grundlage einer anderen Themenvorlage erstellt wurden. Mit einigen Themen wird dies aber nicht besonders gute Resultate bringen. Sie sollten daher bei den zur jeweiligen Themenvorlage bereitgestellten Farbschemata bleiben.

Eins der bereitgestellten Farbschemata entspricht den originalen voreingestellten Grundfarben der Vorlage. Mit diesem können Sie immer schnell zu den Ausgangsversionen der Farben zurückkehren.

Eigene Farbschemata erstellen

Sie können Ihre eigenen Farbschemata erstellen, die Sie dann jeweils auf die mit einer bestimmten Vorlage erstellten Designs anwenden können.

1. Laden Sie eine der Seitenvorlagen. Wählen Sie eine, die alle Farben einer Vorlage benutzt. Sie können auch Elemente hinzufügen, um die gesamte Palette der Grundfarben darzustellen.
2. Bearbeiten Sie nun die benannten Farben nacheinander, wie unten im Abschnitt „Benannte Farben bearbeiten" (siehe Seite 216) beschrieben.
3. Sind Sie mit dem neuen Farbschema zufrieden, speichern Sie es mit **DATEI** > **SPEICHERN ALS...** Der gewählte Dateiname muss „ThemeColorScheme" enthalten. Anhand dieses Namensbestandteils unterscheidet Web Designer Farbschemata von normalen Web Designer Designs. Eine gute Idee ist es, auch noch den Namen der Vorlage, auf die sich das Farbschema bezieht, mit einzubeziehen.

Beispielsweise nennen Sie ein neues blaues Farbschema für die „Alpha"-Vorlage etwa „Alpha_ThemeColorScheme_Blau.web".

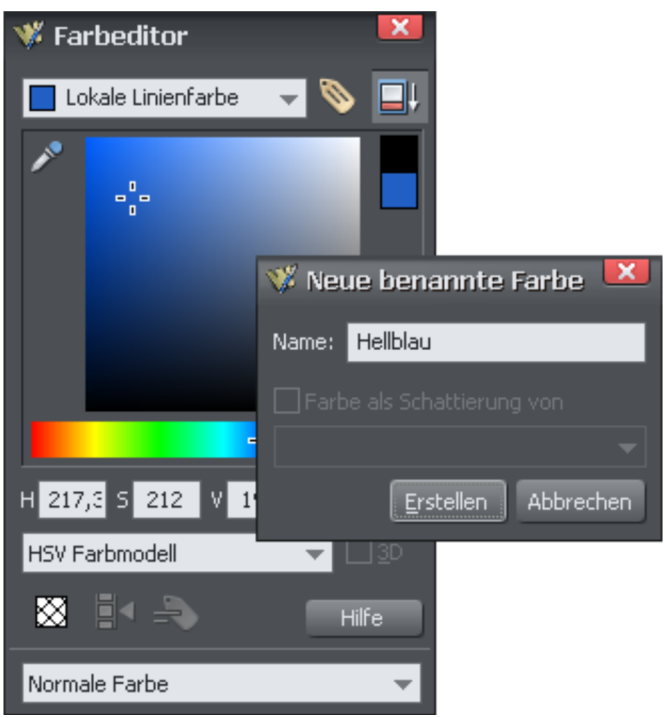
Um Ihr Farbschema auszuprobieren, ziehen Sie die Datei aus dem Explorer auf eine Seite, die mit der Vorlage in den Standard-Farbeinstellungen erstellt wurde. Sie sollte sich sofort komplett entsprechend dem neuen Farbschema umfärben.

Neue benannte Farben erstellen

Möchten Sie eine Farbe immer wieder in verschiedenen Teilen der Zeichnung verwenden, und diese obendrein später auch noch verändern, empfiehlt es sich unbedingt eine **BENANNTE FARBE** anzulegen. Dies geht so:

Wählen Sie ein Objekt, dessen Farbe Sie dazu (als Stammfarbe) verwenden möchten und klicken Sie dann im **FARBEDITOR** auf **NEUE BENANNTE FARBE**.

Klicken Sie auf das Namensschild, um eine neue benannte Farbe zu erzeugen



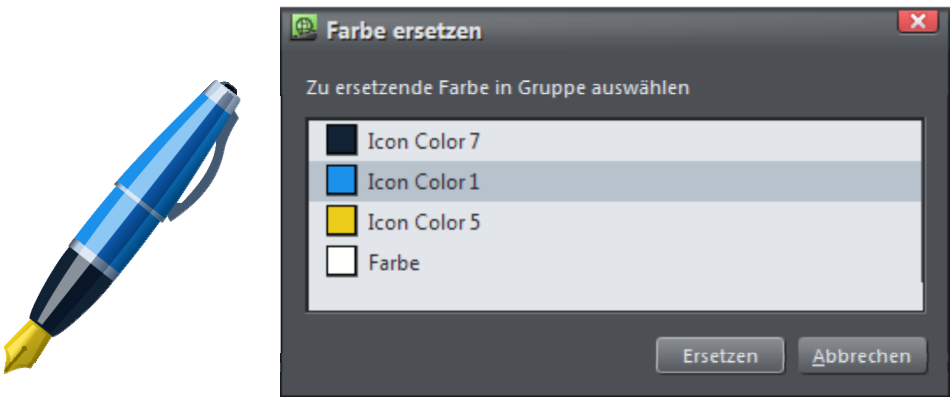
Geben Sie der Farbe einen geeigneten Namen wie „Hellblau" und drücken Sie „Erstellen". Sie sehen, dass eine neue Farbe auf der **FARBLEISTE** auftaucht.

Sie können diese Farbe wie gewohnt per Drag & Drop oder einfachem Klick auf jedes Objekt anwenden.

Wenn Sie diese Farbe dann bearbeiten, werden alle Objekte, die diese Farbe nutzen, mit verändert.

Farben ersetzen

In Web Designer können Sie leicht komplexe gruppierte Objekte wie Buttons, Textfelder, Navigationsleisten usw. umfärben. Dafür werden die benutzten Farben aufgelistet und nachgefragt, welche davon ersetzt werden soll.



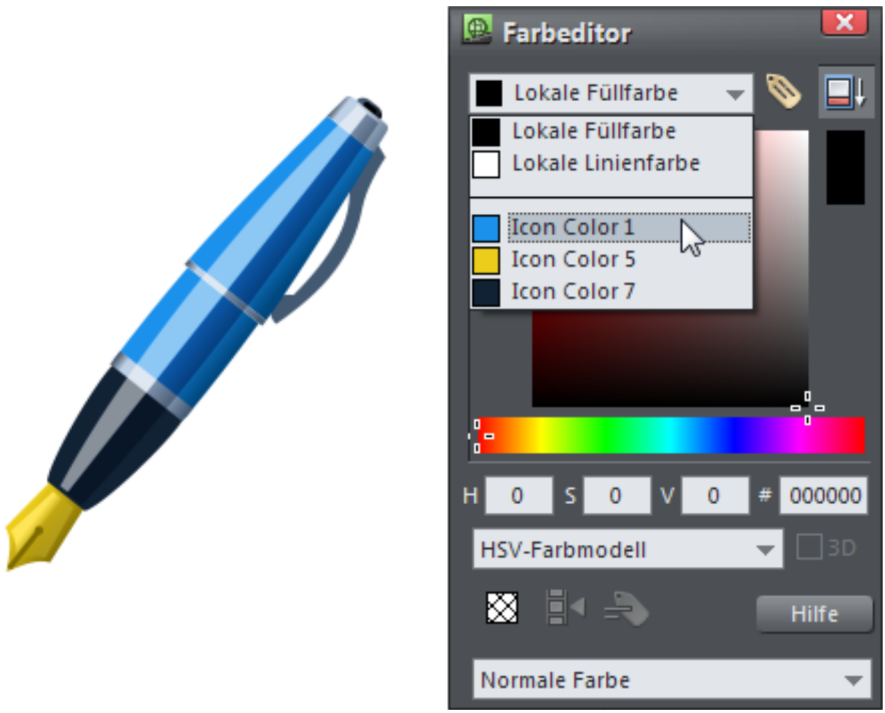
Im Farbe-Ersetzen-Dialog wählen Sie aus, welche Farbe der Gruppe ersetzt werden soll.

So können Sie Elemente umfärben:

- Ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste auf das Element.
- Wählen Sie das Element und klicken Sie in der Farbleiste auf die Farbe.
- Wählen Sie das Element und öffnen Sie den **FARBEDITOR** (Strg + E).

Im Editor sehen Sie oben eine Liste von Farben des Elements in einem Auswahlmenü. Wählen Sie die zu bearbeitende Farbe aus und ändern Sie sie im Farbeditor.

Hinweis: Wenn Sie auf diese Weise Farben in Grafiken austauschen, können Sie die Verwendung von benannten und unbenannten/lokalen Farben austauschen. Beispiel: Sie können in einem Button, der Grundfarbe 1 verwendet, diese gegen Grundfarbe 2 austauschen. Anschließend ändert eine Bearbeitung von Grundfarbe 2 auch die Farbe des Buttons. Ebenso können Sie Grundfarbe 1 mit einer lokalen Farbe ersetzen. Der Button ist dann nicht länger mit einer Grundfarbe verknüpft. So können Sie auch schnell benannte Farben für Grafiken verwenden, die ursprünglich keine benannten Farben hatten.



Das Stiftelement wurde ausgewählt. Der Farbeditor zeigt die verfügbaren Farbersetzungsoptionen.

Hinweis: Bei Objekten mit mehreren Farben zeigt das Auswahlmenü im Farbeditor nur die Farben des Objekts. Lokale Füll- und Linienfarbe und benannte Farben sind in diesem Fall nicht in der Liste, damit sie nicht zu lang und verwirrend wird.

Hintergrundfarben ändern

Ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste auf den Seiten- oder Arbeitsbereichshintergrund, um deren jeweilige Farbe einzustellen. Falls der Hintergrund mehrere Farben hat, wird der Farbe-Ersetzen-Dialog angezeigt, in dem Sie die zu ersetzende Farbe auswählen können. Das funktioniert genauso wie weiter oben beschrieben bei Gruppen mit mehreren Farben.

Wenn Sie den Farbeditor zum Bearbeiten der Hintergrundfarben verwenden möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie **SEITENHINTERGRUND** > **SEITENFARBE BEARBEITEN** bzw. auf den Arbeitsbereich und wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** > **ARBEITSBEREICHSFARBE BEARBEITEN**.

Benannte Farben bearbeiten

Die Farbe kann auf vier verschiedene Arten im **FARBEDITOR** zur Bearbeitung dargestellt werden:

- Wählen Sie aus dem Menü des **FARBEDITOR**.
- Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die **FARBLEISTE** und wählen Sie **BEARBEITEN**.
- Oder ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste in den **FARBEDITOR**.
- Oder ziehen Sie die Farbe aus der **FARBEN-GALERIE** (später beschrieben) in den **FARBEDITOR**.

Danach kann die Farbe wie gewünscht bearbeitet werden. Alle Objekte, die diese Farbe verwenden, werden auf allen Dokumentseiten sofort aktualisiert, um die neue Farbgebung darzustellen.

Benannte Farben umbenennen

Während Sie eine **BENANNTE FARBE** bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den **FARBEDITOR** und wählen Sie **UMBENENNEN**

- Oder klicken Sie auf die Farbe in der Farbleiste und wählen Sie **UMBENENNEN**.

Benannte Farben löschen

Um eine benannte Farbe zu löschen, klicken Sie auf die Farbe in der Farbleiste und wählen Sie **LÖSCHEN**.

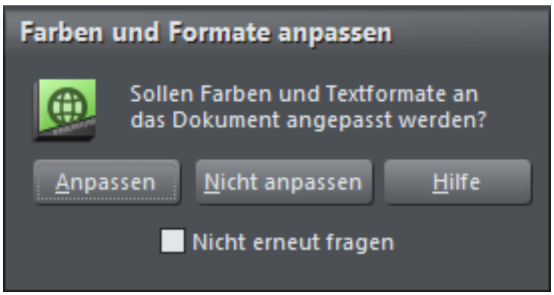
Nicht verwendete benannte Farben löschen

Um benannte Farben von der Farbleiste zu löschen, klicken Sie auf die Farbe in der Farbleiste und wählen Sie **LÖSCHEN**. Wird die Farbe im aktuellen Dokument noch benutzt, zeigt Web Designer einen Warnhinweis mit den Optionen, den Vorgang abzubrechen oder die Farbzuordnungen durch lokale Farben zu ersetzen.

Benannte Farben, die nicht verwendet werden, werden automatisch gelöscht, wenn ein Dokument gespeichert und wieder geladen wird. Sie können dieses Verhalten aber im Reiter **ANSICHT** des **OPTIONEN**-Dialog (Menü **EXTRAS**) ändern.

Benannte Farben importieren

Wenn Sie ein Design (z. B. aus der **DESIGN-GALERIE**, eine .xar-Datei oder kopierte Objekte aus einem anderen Design) in ein Dokument mit benannten Farben, die genauso wie die Farben im Design heißen, aber andere Farbwerte haben, importieren, sehen Sie folgende Warnung:



Sollen die importierten Objekte die Farbwerte Ihres aktuellen Dokuments übernehmen, wählen Sie **ANPASSEN**. Dann verwenden alle Objekte mit einer benannten Farbe die bestehende Farbdefinition für diese Farbe.

Wenn stattdessen die importierten Objekte Ihre eigenen, unabhängigen Farben behalten sollen, wählen Sie **NICHT ANPASSEN**. Damit werden Ihrem Dokument neue benannte Farben hinzugefügt, an deren Namen wird eine Nummer angehängt, um sie von den bereits vorhandenen zu unterscheiden. Dadurch können importierte Objekte Ihre Original-Farben behalten.

Bedenken Sie, dass wenn Sie Objekte aus vielen verschiedenen Designs importieren und jedes Mal **NICHT ANPASSEN** wählen, am Ende sehr viele verschiedene benannte Farben in Ihrer Farbleiste sind. Das ist selten sinnvoll. Sie sollten also besser „Farbe ersetzen“ verwenden, um die Farben von Objekten zu ändern, wenn diese nicht die Grundfarben Ihres Dokuments übernehmen sollen.

Dieselbe Aufforderung wird angezeigt, wenn es zwischen dem Dokument und einem importierten Design Unterschiede in der Definition von Text-Formatvorlagen gibt. Also bedeutet die Anzeige dieser Aufforderung nicht unbedingt, dass es verschiedene Definitionen von benannten Farben gibt, es kann auch auf Unterschiede in den Formatvorlagen zurückzuführen sein. Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Text“ für alle Informationen zum Text-Werkzeug.

Sie können auch **NICHT ERNEUT FRAGEN** wählen. Wenn Sie dieses auswählen, wird die Option, die Sie danach ausführen, zukünftig immer ausgeführt. Das gilt aber nur, solange Sie das Programm nicht neu starten. Danach werden Sie erneut gefragt, ob Sie die Farben anpassen möchten.

Mithilfe dieser **ANPASSEN**-Option können Sie eine Vorlage wählen, die Grundfarben ändern und danach mehr Vorlagen aus demselben Thema importieren, die

importierten Designs werden sofort die von Ihnen modifizierten Grundfarben übernehmen.

Zum Beispiel: Importieren Sie einen roten Button aus der **DESIGN-GALERIE**, ändern Sie die Hauptfarbe von rot in grün und importieren Sie daraufhin ein rotes Logo des gleichen Themas mit der **ANPASSEN**-Option. Wenn das Logo in Ihrem Entwurf erscheint, wird es nicht mehr rot sein, sondern automatisch Ihre grüne Grundfarbe angenommen haben. Da die meisten Themen eine Hauptfarbe mit dem Namen „Theme Color 1" haben, erreichen Sie meistens gute Ergebnisse, wenn Sie Objekte aus verschiedenen Themen importieren und die Farben anpassen.

Benannte Farben für Frames/Ebenen lokal verfügbar machen



Beim Anklicken dieser Schaltfläche wird eine neue benannte Farbe erstellt, die mit der ausgewählten identisch ist.

Die neue Farbe wird dann auf alle Objekte im aktuellen Frame bzw. in der aktuellen Ebene angewendet, die die ausgewählte benannte Farbe verwenden. Das bedeutet, dass eine Farbe mit nur einem Klick für die Frames/Ebenen lokal verfügbar gemacht werden kann. Die Originalfarbe und die lokale Farbe können dann unabhängig voneinander bearbeitet werden.

Diese Funktion ist vor allem beim Erstellen von Animationen sinnvoll, wenn die Farbe eines Objekts sich im Verlauf der Animation ändern soll.

Die Schaltfläche ist ausgeblendet, es sei denn, Sie bearbeiten eine benannte Farbe, die auch in einem anderen Frame oder in einer anderen Ebene verwendet wird.

Normale Farben, Abtönungen, Schattierungen und verknüpfte Farben

Normale Farben

Normale Farben können Sie stets auf Objekte anwenden.

MAGIX Web Designer Premium kann außerdem Farben mit anderen verknüpfen, so dass diese sich entsprechend ändern, wenn die Bezugsfarbe geändert wird. Dafür gibt es drei Möglichkeiten: **ABTÖNUNGEN, SCHATTIERUNGEN** und **VERKNÜPFTE FARBEN**. Diese Funktionen erlauben Ihnen, Illustrationen inklusive ihrer Schattierungen mit einem Klick neu einzufärben. Einige der Clipart-Beispiele verwenden dieses Verfahren.

Die Bezugsfarben werden in der Farbleiste in einem kleineren Quadrat als übergeordnete Farben angezeigt.

Abtönungen

Abtönungen basieren auf anderen Farben (sog. Bezugsfarben) und sind immer blasser als ihre Bezugsfarben. Für Abtönungen gibt es folgende zwei Hauptanwendungen:

- Die blassere Schattierung einer Bezugsfarbe soll relativ mitverändert werden, wenn die Bezugsfarbe geändert wird.
- Das Farbspektrum der Druckertinte soll erweitert werden.

Beispiel: 25% von Rot ergibt Pink. Daher kann allein mit roter Tinte sowohl pures Rot als auch Pink erzeugt werden. Genauso lassen sich bei Schwarz-Weiß-Drucken verschiedene Graustufen als Abtönung definieren.

- Es soll mit einer begrenzten Anzahl an Farben gedruckt werden.

Abtönungen können auf jeder Farbe basieren – einschließlich einer anderen Abtönung. Änderungen der Bezugsfarbe ändern auch alle Abtönungen.

Beispiel: Pink lässt sich, wie gesagt, als Abtönung von Rot ableiten. Wird die Bezugsfarbe nun zu Orange geändert, wird das bisherige Pink zu Hellorange.

Schattierungen

Schattierungen erlauben es, hellere oder dunklere Varianten einer Bezugsfarbe herzustellen. Wird dann die Bezugsfarbe verändert, ändern sich auch die Schattierungen.

Beispiel: Eine Zeichnung von einem Auto verwendet verschiedene Licht- und Schattenbereiche auf der Karosserie. Wird die Bezugsfarbe verändert, so werden auch die Schattierungen entsprechend verändert. Schattierungen zu erstellen dauert zwar etwas länger, ist jedoch sehr effektiv.

Für beste Resultate sollte die Bezugsfarbe möglichst eine „reine", gesättigte Farbe sein. Wenn Sie im HSV-Modus arbeiten, achten Sie darauf, dass **SÄTTIGUNG (S)** und **SCHWARZANTEIL (V = VALUE)** bestenfalls 100% betragen. Im **FARBEDITOR** sollte das Kreuz also in der Ecke oben links stehen.

Verknüpfte Farben

Verknüpfte Farben sind ähnlich zu Schattierungen, bieten jedoch eine größere Flexibilität. Diese Farben basieren auf einer Stammfarbe, Sie können jedoch bestimmen, welche der Attribute Sie mit der Stammfarbe verknüpft halten wollen. Beispielsweise können Sie eine Farbe erstellen, die weniger gesättigt ist als ihre Stammfarbe, bei der jedoch Farbton und Helligkeit der Stammfarbe folgen.

Abtönung, Schattierung oder verknüpfte Farbe herstellen

Abtönungen, Schattierungen und verknüpfte Farben müssen eine übergeordnete Bezugsfarbe haben (eine benannte Farbe), damit sich der Ton bei Änderung der übergeordneten Farbe auch ändert. Falls notwendig, muss zuerst eine benannte Farbe erstellt werden. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Neue benannte Farben erstellen“ (siehe Seite 213).

So erstellen Sie eine Abtönung, eine Schattierung oder eine verknüpfte Farbe:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte, auf welche Sie die neue Farbe anwenden möchten.
2. Öffnen Sie den Farbeditor im erweiterten Modus.
3. Wählen Sie im Auswahlmenü **ABTÖNUNG**, **SCHATTIERUNG** oder **VERKNÜPFT MIT EINER ANDEREN FARBE.**
4. Wählen Sie im Dropdown-Menü **STAMM** die Bezugsfarbe Ihrer neuen Farbe.
5. Ändern Sie die Abtönungen, Schattierungen oder verknüpften Farben im oberen Bereich des Farbeditors.

Wenn die gewünschte Bezugsfarbe nicht im Menü **STAMM** enthalten ist, bedeutet das wahrscheinlich, dass Sie noch keine entsprechende benannte Farbe erstellt haben, die Sie verknüpfen können.





In der Abbildung links sehen Sie, wie eine Abtönung aus einer Bezugsfarbe erstellt wird. Im oberen Bereich des Editors können nur blassere Töne der Bezugsfarbe dargestellt werden. In der Abbildung rechts wird eine Schattierung erstellt. Hier können Sie hellere oder dunklere Varianten der Bezugsfarbe aussuchen.

Für den Fall, dass Sie die neue Farbe oft in Ihrem Dokument verwenden wollen, empfiehlt es sich, diese auch als benannte Farbe zu speichern, damit sie in der Farbleiste auftaucht und leicht handzuhaben ist. Am einfachsten ist es, auf das kleine Etikett-Symbol für eine neue benannte Farbe am oberen Rand des Farbeditors zu klicken. Sie geben der Farbe einen Namen und können sie in der Farbleiste wiederfinden und auf jedes beliebige Objekt anwenden.

Bezugsfarbe bearbeiten

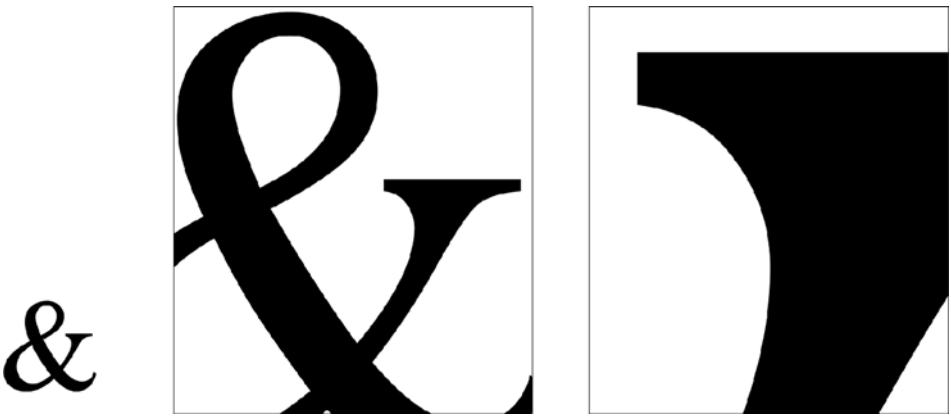
Der Sinn von Abtönungen, Schattierungen und verknüpften Farben ist es, durch das Ändern der Bezugsfarbe auch alle verknüpften Farben entsprechend zu ändern. Verändern Sie dazu die **BENANNTE FARBE**, die als Bezugsfarbe dient (ziehen Sie diese aus der **FARBLEISTE** in den **FARBEDITOR** und verändern Sie sie). Objekte, die **ABTÖNUNGEN, SCHATTIERUNGEN** und **VERKNÜPFTE FARBEN** der Bezugsfarbe enthalten, werden sich parallel dazu ändern.

Hinweis: Ändern Sie die Farbe von Objekten mit **ABTÖNUNGEN**, **SCHATTIERUNGEN** und **VERKNÜPFTEN FARBEN** nicht direkt an den Objekten, da die Farben dann zu normalen, **LOKALEN FARBEN** werden.

Arbeiten mit Text

Einführung

Werkzeuge zur Textverarbeitung sind in MAGIX Web Designer Premium sehr ähnlich wie in einem herkömmlichen Text-Editor, bieten aber zusätzlich noch eine Menge an Features, die in anderen Programmen nicht zu finden sind:

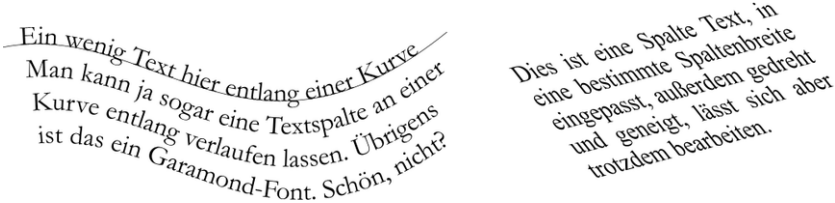


Text kann extrem vergrößert werden.



Normale Effekte und Attribute in MAGIX Web Designer Premium können auf Text angewendet werden: Füllungen, Randunschärfe, Transparenzen, Farbverläufe, Schatten - Trotzdem kann der Text weiter bearbeitet werden.

Die Umrisse von Schriftzeichen können zu normalen Objekten bzw. Formen konvertiert werden, welche dann wie normale Formen modifiziert werden können.



Text an Kurve ausrichten. Jeder Text kann gedreht, geneigt und verzerrt werden.

Terminologie

SCHRIFTART oder **SCHRIFTBILD**: Ein Zeichensatz in einem konsistenten Stil.

SCHRIFTFAMILIE: Ein Satz an ähnlichen Schriften. Beispielsweise sind Garamond und Garamond Kursiv verschiedene Schriften einer Familie, nämlich Garamond.

AUSRICHTUNG: Eine Möglichkeit, Textzeilen in ihrer Anordnung zu beschreiben. Linksbündiger Text wird auch links ausgerichtet oder Flattersatz genannt..

NICHTPROPORTIONAL: Alle einzelnen Buchstaben einer nichtproportionalen (monospaced) Schrift haben dieselbe Breite. Manchmal wird dies auch „fixed width" (feste Breite) genannt. Bei Auflistungen kann dies sinnvoll sein. Courier ist der bekannteste Monospace-Font. Die meisten Schriftarten sind proportional in ihrer Breite, was heißt, dass die Buchstaben nicht alle gleich breit sind.

PUNKT: Text- oder Schriftgrößen werden in der Regel in Punkt (pt) angegeben. 1pt ist etwa 0,35 mm groß, was 1/72 Zoll entspricht, eine Schriftgröße von 72pt wäre also genau 1 Zoll groß (wobei manche Schriftarten derselben Punkt-Größe unterschiedlich groß sind).

Das Text-Werkzeug



*Das **TEXT-WERKZEUG (TASTATURKÜRZEL F8) WIRD VERWENDET, UM TEXT EINZUGEBEN UND ZU BEARBEITEN.***



*Infoleiste **TEXT-WERKZEUG** (linke Seite)*

1. Schriftart
2. Schriftgröße
3. Stil
4. Fett
5. Kursiv
6. Unterstrichen
7. Durchgestrichen



*Infoleiste **TEXT-WERKZEUG** (rechte Seite)*

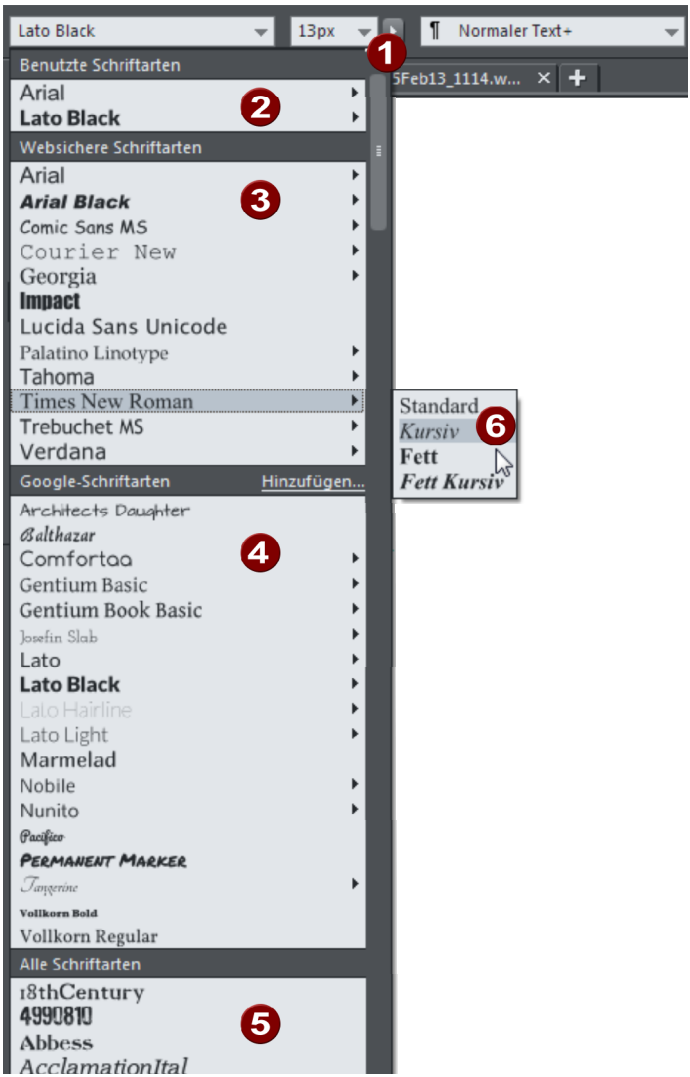
1. Im Blocksatz ausrichten
2. Hochgestellt/Tiefgestellt
3. Zeilenabstand
4. Aufzählung (Liste)
5. Nummerierte Liste
6. Einzug verringern
7. Einzug vergrößern
8. Rechtschreibprüfung / Autokorrektur
9. Textbereiche in Spalten aufteilen
10. Absatzabstand
11. Vertikale Textanordnung (nur Textfelder)
12. Open Type Ligaturen

MAGIX Web Designer Premium unterstützt drei Arten von Textobjekten

- Einfache Textzeilen: Einfach Seite anklicken und Text eingeben.
- Textspalten: Klicken und ziehen Sie die Maus horizontal, um eine Spalte zu erstellen und beginnen Sie zu schreiben.
- Textbereiche: Klicken und ziehen Sie diagonal, um einen rechteckigen Textbereich zu erstellen und beginnen Sie dann zu schreiben.

Haben Sie einmal ein Textobjekt erstellt, können Sie dieses auf jede erdenkliche Art transformieren (Drehen, Skalieren, Neigen) oder ihm mit den üblichen Werkzeugen Attribute, Füllungen, Randunschärfe, usw. zuweisen. Sie können es auch an eine Kurve anlegen. Der Text bleibt bearbeitbar.

Das Schriftarten-Menü



1. Popup für Schriftgröße
2. Im aktuellen Dokument verwendete Schriftarten
3. Websichere Schriftarten
4. Google-Schriftarten
5. Alle installierten Schriftarten
6. Verfügbare Stilvarianten für gewählte Schriftart. Nicht alle Schriftarten haben solche Varianten

Das Schriftarten-Menü listet alle installierten Schriftarten auf und ist in vier Bereiche unterteilt. Im oberen Bereich werden die Schriftarten angezeigt, die im aktuellen Dokument verwendet werden. Im zweiten Bereich sehen Sie die „websicheren" Schriftarten. Diese werden von allen gängigen Webbrowsern und Geräten unterstützt und können daher sicher verwendet werden. Siehe Abschnitt über „Websichere Schriftarten". Im dritten Abschnitt sehen Sie die verfügbaren Google-Schriftarten, die in Websites ebenfalls ohne Probleme verwendet werden können, und im letzten Abschnitt eine alphabetische Auflistung aller anderen installierten Schriftarten. Jeder Name einer Schriftart wird im Menü in seiner eigenen Schrift angezeigt, wodurch die Auswahl einer Schriftart einfacher wird.

Jene Schriftarten, für die mehrere Schriftstile verfügbar sind, sind mit schwarzen Dreiecken im Menü rechts gekennzeichnet. Halten Sie einfach den Mauszeiger kurz über eine Schriftart und ein kleines Untermenü erscheint rechts neben dem Hauptmenü, in dem alle verfügbaren Varianten aufgelistet sind. Während dieses Untermenü angezeigt wird, können Sie den Mauszeiger darüber bewegen, um die gewünschte Schriftartenvariante auszuwählen.

Websichere Schriftarten

Diese Schriftarten können in jedem Fall in Websites verwendet werden, da sie auf den meisten Computern und anderen Geräten installiert sind. Sie können auch eine von Hunderten Google-Schriftarten in Ihrer Website verwenden. Sie können sogar andere, von Ihnen installierte Schriftarten verwenden, sofern die Lizenz für die jeweilige Schriftart es zulässt (siehe dazu den Abschnitt „Einbetten von **WEBSITE-SCHRIFTARTEN**").

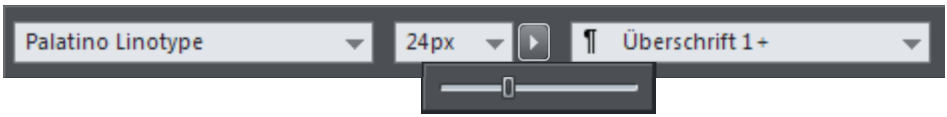
Schriftarten-Vorschau in Echtzeit

Sobald Sie Ihren Mauszeiger auf eine der Schriftarten im Menü bewegen, wird Ihre Ansicht im Dokument aktualisiert. Diese Veränderung tritt erst endgültig in Kraft, wenn Sie auf die Schriftart klicken. Wenn Sie nun den Mauszeiger weiter bewegen, wird die Schriftart so lange zur ursprünglichen Schriftart zurückgesetzt, bis Sie auf einer neuen Schriftart stoppen. So können Sie schnell viele Schriftarten durchprobieren.

Um zu verhindern, dass die Vorschau sofort aktualisiert wird, halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, während Sie durch das Schriftarten-Menü navigieren. Das hilft vor allem dann, wenn Sie nur langsam durch das Menü navigieren können (weil Sie z. B. viel Text ausgewählt haben).

Vorschau der Schriftgröße in Echtzeit

Neben dem Menü für die Schriftgröße befindet sich ein kleiner Regler, vergleichbar mit denen, die an anderer Stelle in Web Designer verwendet werden. Mit diesem erhalten Sie direkten Zugriff auf die Schriftgröße in Echtzeit, der Text wird unmittelbar angepasst, während der Regler verschoben wird.



Klicken, um den Pop-up-Regler „Schriftgröße" anzuzeigen.

Wie bei den anderen Pop-up-Reglern gibt es hier zwei Verwendungsmöglichkeiten. Wenn Sie den Pfeil einmal anklicken und wieder loslassen, erscheint das Pop-up auf dem Bildschirm. Nun kann der Regler mit der Maus verschoben werden. Alternativ können Sie auch mit dem Mausrad die Werte schnell verändern. In diesem Fall bietet dies eine schnelle Möglichkeit, die Größe mit der Maus anzupassen und das Ergebnis direkt auf der Seite anzusehen, während Sie daran arbeiten.

Die andere Möglichkeit ist, auf die Schaltfläche zu klicken, zu ziehen und wieder loszulassen. Dies ist eine etwas direktere Methode, den Regler einzustellen (erfordert weniger Klicks).

Sofortnavigation im Schriftartenmenü

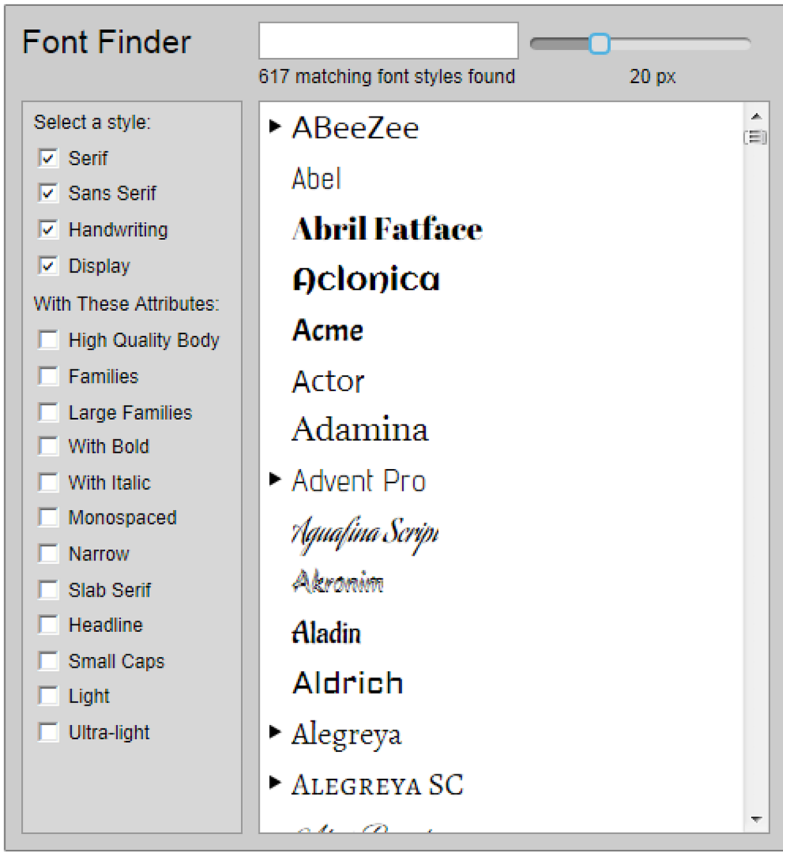
Im Menü Schriftarten können Sie die Anfangsbuchstaben der Schrift eingeben, um direkt zum jeweiligen Abschnitt des Menüs zu springen. Wenn Sie z. B. „ver" eintippen, springt die Anzeige automatisch zur Schriftart Verdana.

Google-Schriftarten

Web Designer gibt Ihnen auch die Möglichkeit, mehrere hundert Google-Schriftarten zu verwenden. Dabei handelt es sich um kostenlose Open-Source-Schriftarten, die von Google bereitgestellt werden, so dass Sie die Dateien nicht mit Ihrer Website hochladen müssen – der Browser lädt automatisch die Schriftarten von Google herunter.

Die Schriftarten sind voll in Web Designer integriert. Sie können die Schriftarten-Liste mithilfe des **SCHRIFTEN-DIALOGS** durchsuchen, herunterladen und auf Ihrem Computer installieren.

Klicken Sie auf **HINZUFÜGEN** im Schriftarten-Menü, um den Schriften-Dialog aufzurufen.



Google-Schriftartendialog, der einige verfügbare Schriftarten und Schriftfamilien anzeigt.

Sie können nach einer Schriftart suchen, indem Sie deren Namen in das Suchfeld eingeben, oder durch die Liste scrollen. Verbessern Sie Ihre Suche ein, indem Sie links Schriftstile auswählen und mit dem Live-Vorschau-Regler verschiedene Schriftgrößen ausprobieren.

Wenn Sie auf eine Schriftart klicken, werden Sie gefragt, ob diese heruntergeladen und installiert werden soll. In der Regel werden Sie auch von Windows gefragt, ob Sie die Installation erlauben. Die Installation erfolgt durch ein separates Programm. Die installierten Schriftarten erscheinen im Google-Schriftarten-Bereich des Schriftarten-Menüs.

Wenn Sie eine .web-Datei, die eine Google-Schriftart verwendet, auf einen anderen Computer übertragen, werden Sie beim Öffnen gefragt, ob Sie die betroffene Schriftart herunterladen und installieren möchten.

Hinweis: Einige Browser zeigen Google-Schriftarten nicht so gut an wie andere. Sie sollten daher Ihre Webseiten immer in mehreren Browsern testen, um die Schriftqualität zu überprüfen.

Symbole

Symbole sind eine riesige Sammlung skalierbarer Symbole, die regelmäßig aktualisiert wird. Sie bestehen aus Symbolen von FontAwesome und Google Material Icons, Sie können sie in den Text entweder als Zeichen oder als einzelne Grafik in Ihr Dokument einfügen.

Die Symbole sind in mehrere Kategorien unterteilt, z. B. Webanwendungssymbole, Markenzeichen, Texteditorzeichen, Richtungspfeile und so weiter. Sie finden diese im Menü **EINFÜGEN „EINFÜGEN“** > **„SYMBOL…“**. Sie erscheinen auch im **ONLINE-CONTENT-KATALOG** (siehe Seite 42) in der Kategorie **SYMBOL-SCHRIFTARTEN**. Einfach runterscrollen, um die gesamte Liste zu sehen.



Einige Font-Awesome-Symbole.

Es gibt eine **SUCHFUNKTION**, tippen Sie zum Beispiel „Pay“ und Sie finden einen Warenkorb, Kreditkarten, PayPal und andere passende Symbole. Symbole lassen sich einfach im Dokument austauschen, klicken Sie rechts auf das Symbol und wählen Sie **„SYMBOL ERSETZEN“** um die Symbole anzuzeigen. Das funktioniert auch für die Aufzählungszeichen in Aufzählungen (siehe Seite 265), klicken Sie dazu rechts auf eine Aufzählung und wählen Sie **„AUFZÄHLUNGSZEICHEN ERSETZEN“**.

Sie bekommen einen Hinweis, wenn eine aktualisierte Version einer Symbol-Schriftart verfügbar wird oder einen neue Schriftart hinzu gefügt wurde. Die Installation erfolgt komplett automatisch. Es ist wichtig, dass Sie diese Aktualisierungen bestätigen, denn das Symbol-Auswahlfenster zeigt stets alle Symbole der neuesten Schriftart-Version, wenn Sie nicht auf dem neuesten Stand sind, kann es passieren, dass Sie ein Symbol zum einfügen auswählen, dass aber dann in Ihrer veralteten Version der Schriftart gar nicht vorhanden ist.

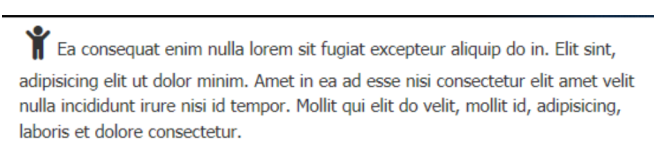
Bedingt durch das Design der Schriftarten liegen die Symbole der Material-Schriftart etwas höher als die der FontAwesome-Symbole. Sie können das überprüfen, wenn Sie ein FontAwesome-Symbol und ein Material-Symbol direkt nebeneinander in einen Text einfügen.

Sie können das korrigieren, indem Sie zunächst das Symbol als Grafik auf der Seite einfügen (**„EINFÜGEN“„EINFÜGEN“ > „SYMBOL“**, es darf kein Textcursor sichtbar sein). Kopieren Sie es dann in die Zwischenablage und fügen Sie es in den Text ein. Für Aufzählungen (siehe Seite 265) kopieren Sie das Symbol in die Zwischenablage, mit der rechten Maustaste auf die Liste und wählen Sie **„ALS AUFZÄHLUNGSZEICHEN EINFÜGEN“** aus dem Kontextmenü.

Symbole in Text einfügen

Setzen Sie die Markierung des **TEXT-WERKZEUGS** (siehe Seite 573) an den Punkt im Text, wo das Symbol eingefügt werden soll, und klicken Sie auf ein Symbol der Sammlung. Das Zeichen wird in den Text eingefügt.

Wenn Sie auf diese Art Symbole einfügen, wird entweder die Symbol-Schriftart FontAwesome oder Material Icons verwendet. Beim späteren Veröffentlichen als HTML, wird eine Warnung angezeigt, dass diese Schriftart zusammen mit Ihrem Dokument oder Ihrer Website veröffentlicht wird. Dies ist kein Problem, da die Lizenz dieser Schriftarten diese Verwendung erlaubt.



Ein Symbol, das als Schriftzeichen mit dem Text-Werkzeug eingefügt wurde

Symbole als Grafiken einfügen

Um ein Symbol als skalierbare Vektorgrafik einzufügen, darf die Textmarkierung beim Einfügen nicht vorhanden sein. Sie entfernen den Textcursor, indem Sie in das Auswahlwerkzeug oder ein anderes Werkzeug als das Text-Werkzeug (siehe Seite 573) wechseln.

Das Symbol erscheint dann zentriert auf dem Arbeitsbereich (eventuell verdeckt durch den Symbol-Dialog). Mit dem Auswahl-Werkzeug können Sie es an die gewünschte Stelle verschieben, skalieren, usw.

Wird ein Symbol auf diese Weise eingefügt, wird die passende Schriftart nicht mehr benötigt, da die Grafik beim Einfügen konvertiert wird. Beim Veröffentlichen als HTML wird die oben erwähnte Meldung für diese Schriftart nicht angezeigt.



Ein Symbol, das als skalierbare Grafik eingefügt wurde

Schriftart ersetzen

Oft ist es nötig, eine Schriftart im gesamten Dokument durch eine andere zu ersetzen, meist, wenn eine bestimmte Schriftart nicht installiert ist und durch eine vorhandene ersetzt werden soll.

Klicken Sie dazu rechts mit dem Textwerkzeug auf den Text in der zu ersetzenden Schriftart und wählen Sie **SCHRIFTART ERSETZEN DURCH...** aus dem Kontextmenü.

Alle Vorkommen und Varianten der Schriftart im gesamten Dokument werden ersetzt, jedes in der passenden Variante und Größe der gewählten Schriftart.

Einfacher Text

Möchten Sie nur einen kurzen einfachen Text eingeben, klicken Sie im Dokument auf die Stelle, wo dieser erzeugt werden soll. Eine rote Positionsmarke erscheint und Sie können ihn eintippen.

Um einen Fehler zu korrigieren können Sie wie gewohnt die Tasten „Entf“ bzw. die Rücktaste verwenden.

Durch Drücken der Eingabetaste wird die Zeile abgeschlossen und eine neue Textzeile darunter begonnen. Der Zeilenabstand wird im entsprechenden Parameterfeld in der Infoleiste festgelegt.

Einfacher Text ist für große Textabsätze nicht geeignet, da es keinen automatischen Zeilenumbruch gibt (keine Beschränkung in der Zeilenlänge). Verwenden Sie stattdessen eine Textspalte oder ein Textfeld (siehe unten).

Als Grundeinstellung hat der Text keine Umrissfarbe. Durch Anklicken einer Farbe auf der Farbleiste bei gedrückt gehaltener Umschalt-Taste erhält der ausgewählte Text eine Umrissfarbe. Die Breite der Umrisslinie kann wie gewohnt mit der Linienstärken-Steuerung verändert werden. Der Linienverbindungstyp (siehe Seite 184) sollte auf „abgerundet" eingestellt werden, um eine geschmeidigere Erscheinung zu erhalten (Steuerelement oben in der **LINIEN-GALERIE**).

Die Linienstärke ist in „Linienstärke ändern" (siehe Seite 181) beschrieben. Farben hinzufügen wird in „Arbeiten mit Farben" (siehe Seite 204) eingehend erklärt.

Sie können auch weiterhin Text eingeben, nachdem der Text gedreht, mit Farbe gefüllt oder auf einer Kurve platziert wurde.

Text in einer Spalte

Wenn Sie mit größeren Textmengen über mehrere Zeilen eingeben wollen, ist die Verwendung einer Textspalte günstiger. Wird die Breite der Spalte verändert, wird der Text automatisch neu umbrochen.

Text in einer Spalte anlegen:



1. Wählen Sie das **TEXT-WERKZEUG**.
2. Positionieren Sie den Mauszeiger dort, wo der Text beginnen soll.
3. Ziehen Sie nach rechts eine horizontale Linie in der gewünschten Breite der Spalte auf. Diese grüne/rot gestrichelte Linie zeigt die Breite der Spalte an und signalisiert, dass diese Spalte aktiv ist. Sie wird nie exportiert oder gedruckt.
4. Geben Sie Text ein, die grüne/rot gestrichelte Linie wird zu einer durchgehenden roten Linie. Sie müssen am Ende der Zeile nicht manuell umbrechen. Der Text wird automatisch in der neuen Zeile weiterlaufen.

HINWEIS: Wenn Sie woanders hin klicken oder das Werkzeug wechseln, bevor Sie Text eingegeben haben, wird die grüne/rot gestrichelte Linie zu einer durchgehenden grünen Linie, die eine inaktive Textspalte markiert. Um die Spalte wieder zu aktivieren, klicken Sie sie mit dem Textwerkzeug an, sie wird wieder aktiv und Sie können los tippen.

Natürlich können Sie den Text auch vorab in einem anderen Texteditor erstellen, kopieren und dann in MAGIX Web Designer Premium einfügen. Die „Kopieren und Einfügen"-Funktion unterstützt auch RTF-formatierte Texte.

Breite der Textspalte ändern

Ziehen Sie an einem der beiden roten Anfasser an den Enden der Linie. Die Breite der Textspalte lässt sich auch mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** ändern. Ziehen Sie dazu mit dem Auswahl-Werkzeug am rechten bzw. linken **Seitenanfasser**

Neigung der Textspalte ändern

Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie die roten Anfasser am Ende der Linie, um den Neigungswinkel der Textspalte zu ändern. Wenn Sie mit gehaltener Strg-Taste ziehen, drehen Sie die Spalte innerhalb der vorgegebenen Begrenzungswinkel. Ein anderer Weg wäre, mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** das Objekt zu drehen.

Hinweis: Mehr Informationen zu Begrenzungswinkeln finden Sie unter „Arbeiten mit Dokumenten" (siehe Seite 99).

Textbereiche

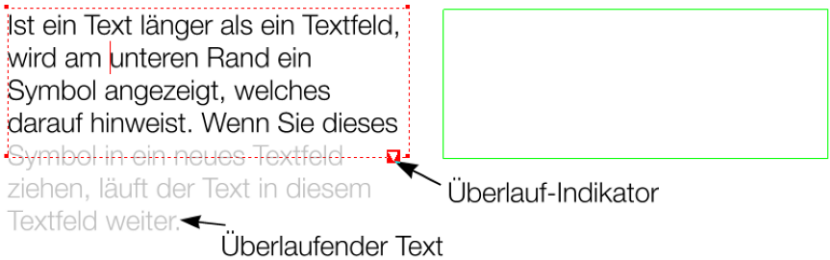
Wenn Sie im **TEXT**-Werkzeug bei gehaltener Maustaste in diagonaler Richtung ziehen, entsteht ein rechteckiger Textbereich. Der blinkende Cursor wird oben links platziert. Es kann Text eingegeben werden.

Ein Textbereich kann einen „Textfluss" enthalten. Damit ist gemeint, dass ein Text von einem Textbereich in den nächsten fließt.

Läuft der Text über den Textbereich hinaus, so wird er grau dargestellt. Der Text kann weiterhin bearbeitet werden.

Textbereiche verbinden - Textfluss

Läuft der Text über den unteren Rand des Textbereichs hinaus, wird dieses durch einen roten Pfeil am unteren Rand des Bereichs angezeigt. Ziehen Sie diesen auf einen anderen Textbereich, fließt der Überlauftext in den neuen Textbereich hinein und die zwei Textbereiche werden miteinander verbunden. Ein Flusspfeil zeigt diesen Vorgang.



Überlaufender Textbereich mit rotem Pfeil.

Wenn sich der Textcursor in einem Textbereich mit überlaufendem Text befindet, klicken und ziehen Sie mit der Maus, um einen neuen Textbereich zu erzeugen. Der neue Textbereich wird dann automatisch verbunden und der Text fließt in den neuen Textbereich hinein.

Tipp: Sie können Text auch in einen Textbereich auf einer anderen Seite (auch einer vorherigen) fließen lassen. Soll der Text in einen Textbereich übergehen, der viele Seiten entfernt liegt, ist es wahrscheinlich einfacher, die oben erwähnte Methode zu verwenden. Allerdings können Sie, wenn Sie die Seitenansicht entsprechend weit hinauszoomen, den Überlaufpfeil auch über viele Seiten ziehen.

Zum Trennen eines Textbereichs von einem anderen ziehen Sie einfach den Überlauf-Indikator an eine Stelle, die von Textbereichen entfernt liegt. Oder klicken Sie auf den Pfeil unten im Textbereich und wählen Sie **VERKNÜPFUNG AUFHEBEN**.

Löschen Sie einen Textbereich, der schon mit einem anderen verbunden ist, wird nur dieser Bereich gelöscht. Der Text fließt einfach weiter in die anderen Textbereiche.

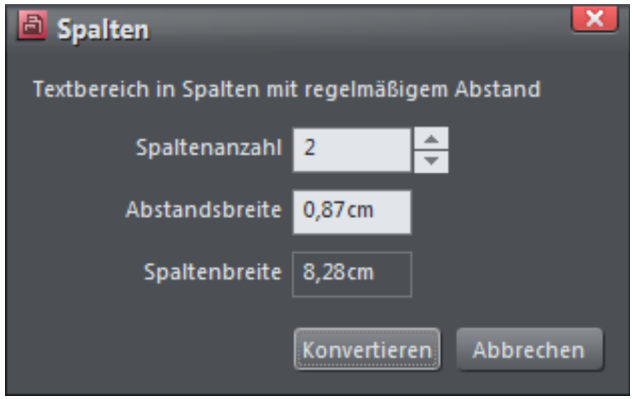
Mehrspaltige Seiten



Sie können zwei oder mehr Textbereiche auf Ihrer Seite, die wie oben beschrieben verknüpft sind, dazu benutzen, ein mehrspaltiges Seitenlayout zu erzeugen. Allerdings geht dies auch viel einfacher.

Wählen Sie den Textbereich, der mehrere Spalten haben soll, aus bzw. platzieren Sie den Cursor im Text und klicken Sie auf die **SPALTEN**-Schaltfläche in der Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS**. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf den Text klicken und im Kontextmenü **SPALTEN...** auswählen.

Der Spalten-Dialog erscheint...



Spalten-Dialog

Standardmäßig werden genauso viele Spalten angezeigt wie es verknüpfte Textbereiche auf der Seite gibt. Diese Anzahl können Sie beliebig festlegen. Sie können auch die Größe des Abstands zwischen den einzelnen Spalten festlegen. Wenn Sie alle Einstellungen getroffen haben, klicken Sie auf **KONVERTIEREN**. Ihre Textbereiche werden in gleichmäßige Spalten mit gleichem Abstand umgewandelt.

Die Gesamtbreite der Textbereiche bleibt bei Verwendung des Spalten-Dialogs erhalten. Sind Ihre Textbereiche also ursprünglich auf die linke Hälfte der Seite beschränkt, so werden dies auch die Spalten sein. Um also die Spalten über die gesamte Seite gehen zu lassen, bewegen oder skalieren Sie die Textbereiche so, dass sie die gesamte Seitenbreite abdecken. Benutzen Sie anschließend erneut den Spalten-Dialog, um sie gleich groß und mit gleichem Abstand zu machen.



1-Spalten-Seite, die in 3-Spalten-Seite umgewandelt wurde.

Natürlich können Sie mithilfe des Spalten-Dialogs auch die Anzahl der Spalten reduzieren.

Falls Sie dieselben Spaltenanordnungen auf mehreren Seiten haben (im gleichen Textfluss), werden Sie gefragt, ob die Spaltenänderungen auch für diese Seiten durchgeführt werden sollen. So können Sie mit dem Spalten-Dialog schnell das Layout eines Dokuments von einspaltig in mehrspaltig ändern, solange es nur einen Textfluss gibt.

Spaltenumbrüche

Spaltenumbrüche fügen Sie in einen Textbereich mithilfe des **TEXT-WERKZEUGS** ein. Klicken Sie mit der rechten Maustaste an der Stelle im Text, an der der Umbruch sein soll. Wählen Sie dann **EINFÜGEN** > **SPALTENUMBRUCH** (Strg + Umschalt + Eingabetaste).



Ein Umbruch in der Mitte der mittleren Spalte (links) versetzt den Text in die nächste Spalte (rechts).

Der Text hinter dem Spaltenumbruch erscheint dann im nächsten verlinkten Textbereich des aktuellen Textflusses, unabhängig davon, ob er sich auf de rselben oder nächsten Seite befindet.

Vertikale Textanordnung

Vertikale Textanordnung - Sie können nun Text innerhalb von Textfeldern vertikal ausrichten, also festlegen, ob er oben, mittig oder unten angeordnet werden soll. Das ist nützlich, wenn Sie mehrzeiligen Text vertikal an anderen Elementen auf der Seite ausrichten wollen, speziell Text, den Sie öfters ändern, so dass dessen Länge variiert.



Textfelder mit Anordnung oben, mittig und unten

Um die Vertikale Anordnung von Textfeldern, stellen Sie den Textcursor in den Text und klicken Sie auf die Schaltfläche **VERTIKALE TEXTANORDNUNG** auf der Infoleiste.



Es erscheint ein Menü, wo Sie die die vertikale Anordnung festlegen können. Diese Option gibt es nicht für Textspalten oder einfachen Text.

Seitenumbrüche

Seitenumbrüche fügen Sie in einen Textbereich mithilfe des **TEXT-WERKZEUGS** ein. Klicken Sie mit der rechten Maustaste an der Stelle im Text, an der der Umbruch sein soll. Wählen Sie dann **EINFÜGEN** > **SEITENUMBRUCH** (Strg + Eingabetaste). Text hinter einem Seitenumbruch erscheint im nächsten verlinkten Textbereich des aktuellen Textflusses auf der nächsten Seite.

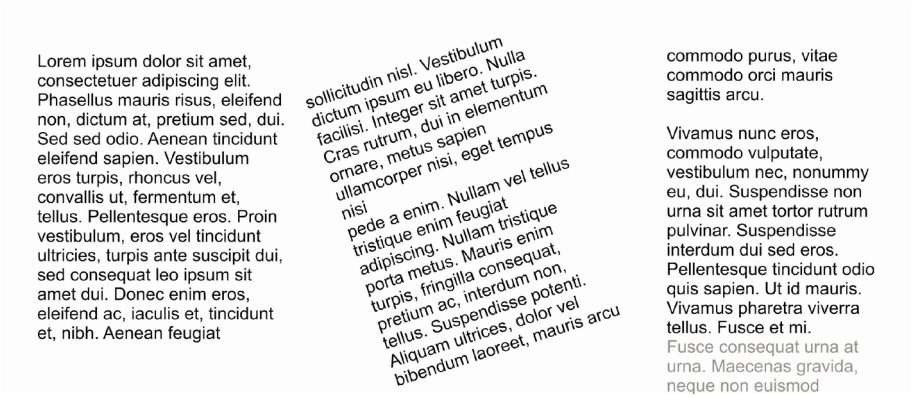
Textbereiche neu skalieren

Mit dem **TEXT-WERKZEUG** können Sie die Eckanfasser anklicken und verschieben. Der Text im Bereich wird neu formatiert, so dass er in die neue Größe hineinpasst.

Wenn Sie einen Textbereich mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** skalieren, müssen Sie darauf achten, welche Anfasser sie benutzen: mithilfe der Seitenanfasser können Sie ebenfalls den Textbereich ändern, der Textfluss passt sich an die neue Größe an. Benutzen Sie jedoch die Eckanfasser, wird der gesamte Textbereich skaliert, wobei sich Schriftgröße und Bereichsgröße ändert und der Textfluss erhalten bleibt.

Hinweis: Um Textbereiche mit dem Auswahlwerkzeug zu dehnen oder zu stauchen, müssen Sie sie gruppieren.

Sie können einen Textbereich drehen, indem Sie wie gewohnt das **AUSWAHL-WERKZEUG** benutzen, der Text wird durch den gedrehten Textbereich normal hindurchfließen.



Drehen Sie einen Textbereich, so bleibt der Textfluss unverändert.

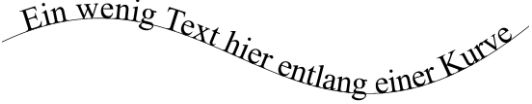
Wenn Sie die Strg-Taste während des Drehens gedrückt halten, wird das Drehen auf 90-Grad-Winkel beschränkt. Mit dem Text-Werkzeug können Sie die Eckanfasser anklicken und verschieben. Text im Bereich wird passend zur neuen Größe neu formatiert. Beim Skalieren von Textbereichen mit dem Auswahl-Werkzeug passiert dasselbe: nicht der Text, sondern lediglich der Textbereich wird verändert. Der Textfluss passt sich an die neue Größe an. Um die tatsächliche Größe des Textes im Bereich zu ändern, markieren Sie den gesamten Text im Text-Werkzeug (Strg + A) und ändern Sie in der Infoleiste die Schriftgröße.

Wörter zählen

Die Anzahl der Wörter und Schriftzeichen wird in der Statusleiste angegeben. Hier wird ebenfalls die Anzahl der „überlaufenden" Wörter angezeigt. Bei der Auswahl eines Textbereichs wird stattdessen die Anzahl der darin befindlichen Zeichen angegeben.

Text entlang einer Kurve

So wird Text entlang einer Ihrer Kurven gelegt:



1. Erzeugen Sie ein Textobjekt.
2. Markieren Sie Ihr Textobjekt und eine Kurve.
3. Wählen Sie nun **ANORDNEN** > **TEXT AN KURVE ANPASSEN**.

Alternativ dazu, wählen Sie eine Kurve oder Linie aus, wechseln Sie zum **TEXT-**Werkzeug, klicken Sie dort auf die Linie, wo der Text anfangen soll und beginnen

Sie zu schreiben. Der Text läuft dann genau an der Linie entlang. Sind Sie am Ende der Linie angekommen, wird der Text in eine neue Zeile, unterhalb der vorherigen, umbrochen. Wenn Sie nicht möchten, dass der Text auf eine neue Zeile umbricht, klicken Sie mit gehaltener Umschalt-Taste auf die Linie.

Um die Linie auszublenden, damit sie unsichtbar wird, gehen Sie in das **FORM-WERKZEUG**, legen Sie **KEINE FARBE** (aus der Farbleiste) fest oder wählen Sie für die Linienbreite **KEINE** aus der Symbolleiste. Sie können die Kurve trotzdem wie gewohnt bearbeiten.

Farbgebung wird in „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 204) eingehend erklärt.

Linken und rechten Textrand an Kurve anpassen

Wenn Sie auf einer Kurve zu schreiben beginnen oder ein vorhandenes Textfeld auf eine Kurve setzen, können anschließend Start- und Endposition des Textes mittels der roten Anfasser geändert werden. Ziehen Sie diese beliebig auf der Kurve entlang. Wenn Sie den Text zentrieren, wird er mittig zwischen diesen Punkten angeordnet.

Text auf einer Kurve umdrehen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den markierten Text und wählen Sie aus dem Kontextmenü **TEXT AUF KURVE UMKEHREN**.

Alternativ können Sie die Ausrichtung der Kurve umkehren (**FORM-WERKZEUG** > **PFADE UMKEHREN** in der Infoleiste). So wird der Text dann auf die andere Seite der Linie klappen (oder bei einer geschlossenen Form von innen nach außen).

Text bearbeiten

Sobald Sie mit einem Werkzeug auf ein Textobjekt doppelklicken, wechseln Sie ins **TEXT**-Werkzeug mit dem Cursor an der Stelle, auf die Sie im Text geklickt haben.

Alle Cursor- und Maus-Operationen wie in einem gewöhnlichen Textverarbeitungsprogramm können auch hier benutzt werden. Zum Beispiel:

- Klicken Sie, um den Cursor zu positionieren.
- Benutzen Sie die Pfeiltasten nach links und rechts, um nach links, rechts, oben und unten zu navigieren.
- Benutzen Sie „Strg + Pfeiltasten“, um jeweils um ein Wort nach links oder rechts zu springen.
- Drücken Sie Pos1 oder Ende, um an den Anfang oder das Ende der Zeile zu navigieren.
- Drücken Sie Strg + Pos1 oder Strg + Ende, um an den Anfang oder das Ende des Textobjekts zu navigieren.

Text-Auswahl:

- Umschalt + eine der oben genannten Tasten, um den Text zu markieren.
- Doppelklicken Sie auf ein Wort um es auszuwählen.
- Drei Klicks hintereinander markieren eine ganze Zeile (Tastaturkürzel: Strg + L)
- Vier Klicks hintereinander wählen einen Textabsatz.
- Ziehen über den Text mit dem Text-Werkzeug markiert den Text ebenso.
- „Strg + A" markiert im **TEXT**-Werkzeug den gesamten Text im Textobjekt.

Wenn Sie Text markiert haben, wird sich jede Änderung der Textattribute nur auf die ausgewählte Textregion auswirken. Haben Sie nur den Cursor im Text platziert, wird jede Änderung – etwa eine neue Farbe – dann erscheinen, wenn Sie neuen Text eingeben.

Textobjekt auswählen

Um einen **TEXTBEREICH** auszuwählen, gibt es ein praktisches Tastaturkürzel. Im Gegensatz zu „Strg + A", das den Text markiert, drücken Sie dazu „Esc". Das lässt zwar die Positionsmarke verschwinden, wählt aber den **TEXTBEREICH** aus (in der Statuszeile wird dies mit **TEXTBEREICH** bestätigt). Nun können Effekte und Attribute auf den gesamten **TEXTBEREICH** angewandt werden.

Beispiel: Um die Schriftgröße eines ganzes Textes zu ändern, drücken Sie „Strg + A" und wählen die neue Größe aus der Infoleiste. Um einen Textbereich mit einem Schatten zu unterlegen, drücken Sie „Esc" und aktivieren das **SCHATTEN-WERKZEUG**.

Groß- und Kleinschreibung wechseln

Im Kontextmenü von ausgewähltem Text können Sie die Groß- und Kleinschreibung umschalten, klicken Sie dazu rechts und wählen eine der folgenden Optionen:

- Groß-und Kleinschreibung ändern in > kleinschreibung
- Groß-und Kleinschreibung ändern in > GROßSCHREIBUNG
- Groß-und Kleinschreibung ändern in > Großschreibung am Anfang eines Satzes.

Zusätzlich: Mit „Strg +Umschalt + F1" schalten Sie ausgewählten Text zwischen alles groß und alles klein geschrieben um. Wenn Sie also unbeabsichtigt einen Text mit aktiver Feststelltaste geschrieben haben, wählen Sie einfach den Text aus und drücken „Strg + Umschalt + F1".

Drücken von „Strg+W" schaltet die Groß- und Kleinschreibung des Zeichens hinter dem Cursor um und verschiebt den Cursor dann auch weiter. In ähnlicher Weise können Sie auch zwischen Groß- und Kleinschreibung eines Textes einer bestimmten Passage wählen. Große Buchstaben werden zu kleinen und umgekehrt. Hierbei bewegt sich der Cursor nicht.

Intelligente Anführungszeichen



Wenn Sie die Zeichen ' oder " schreiben, konvertiert MAGIX Web Designer Premium diese automatisch in geeignetere Anführungszeichen. Es erkennt außerdem die Verwendung von einzelnen Anführungszeichen in Worten, um fehlende Buchstaben zu kennzeichnen (Apostroph). Somit wird z. B. 'war's' zu ‚war's'.

Sonderzeichen eingeben

Es gibt nützliche Tastenkombinationen für die Eingabe von Sonderzeichen (z. B. © oder ™). Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „Sonderzeichen“ (siehe Seite 574) im Kapitel „Menüs und Tastaturkürzel“.

Hinweis: Fast alle Tastenkombinationen entsprechen denen von Microsoft Word.

Blindtext einfügen

Beim Erstellen von Seitenlayouts ist es üblich, einen beispielhaften Fülltext, sog. Blindtext, zu verwenden. Dabei wird normalerweise eine Art Pseudo-Latein verwendet, das keinen Sinn ergibt, aber so aussieht, als wäre es ein typisch deutscher Text (oder aus einer ähnlichen, romanischen Sprache). Der übliche Blindtext beginnt mit „Lorem ipsum dolor sit amet...“

Historischer Hinweis: Im Druckereigewerbe wird derselbe Text bereits seit über 500 Jahren verwendet und Teile davon können auf Texte zurückgeführt werden, die vor über 2000 Jahren geschrieben wurden.

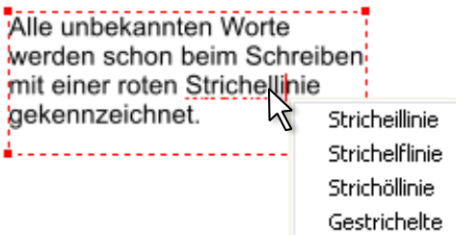
Im **TEXT-WERKZEUG** können Sie einen solchen Lorem-Ipsum-Absatz einfügen, indem Sie „Strg + Umschalt + L“ (L für Lorem) drücken. Um einen größeren Teil des Textes einzufügen, benutzen Sie einfach die gleiche Tastenkombination mehrmals nacheinander.

Rechtschreibprüfung



Das **TEXTWERKZEUG** enthält eine Rechtschreibprüfung, klicken Sie auf das Symbol **RECHTSCHREIBPRÜFUNG / AUTOKORREKTUR** auf der Infoleiste des **TEXTWERKZEUGS** um ein Menü zu öffnen.

Um die Rechtschreibprüfung zu nutzen, wählen Sie **RECHTSCHREIBUNG WÄHREND DER EINGABE PRÜFEN**. Alle nicht erkannten Wörter, sowohl bereits vorhandene als auch neu eingegebene werden dann mit einer roten Wellenlinie gekennzeichnet.



Um ein falsch geschriebenes Wort zu korrigieren, klicken Sie es mit rechts an, im Kontextmenü finden Sie dann Ersetzungsvorschläge. Wählen Sie einen Vorschlag aus, um das unterstrichene Wort zu ersetzen.

Sprachauswahl

Im Menü, das sie über die Schaltfläche Rechtschreibprüfung auf der Infoleiste öffnen, sehen Sie eine Liste aller installierten Wörterbücher der verschiedenen Sprachen.

Um die Sprache für alle Textobjekte im Dokument umzustellen, wählen Sie die erforderliche Sprache aus dem Untermenü **DOKUMENTENSPRACHE**. Nun werden alle Textobjekte im Dokument anhand des Wörterbuchs in der ausgewählten Sprache überprüft.

Um die Sprache, die einem einzelnen Textobjekt zugeordnet ist, umzustellen, wählen Sie es mit dem **TEXT-WERKZEUG** aus und ändern die Sprache im Rechtschreibprüfungs-Menü. Nun wird das Textobjekt anhand des Wörterbuchs in der ausgewählten Sprache überprüft.

Wenn Sie die die Sprache des aktuellen Dokuments ändern, werden Sie gefragt, ob auch aller Text im Dokument auf diese Sprache eingestellt werden soll oder unverändert bleiben soll.

Wenn Sie die Rechtschreibprüfung für den gesamten Text abschalten wollen, wählen Sie im Untermenü **„DOKUMENTENSPRACHE“** > **„KEINE SPRACHE (IGNORIEREN)“** aus. Wenn Sie die Rechtschreibprüfung für ein einzelnes Textobjekt ausschalten möchten, wählen Sie das Objekt mit dem **TEXTWERKZEUG** aus und klicken Sie anschließend im Rechtschreibprüfungs-Menü auf **„KEINE SPRACHE (IGNORIEREN)“**.

Wenn Sie ein älteres Dokument öffnen, wird die Dokumentensprache automatisch auf die Sprache der Formatvorlage Normal in diesem Dokument eingestellt. Neu erstellte Dokumente erhalten die Sprache entsprechend der Spracheinstellung des Betriebssystems, wie in bestehenden Programmversionen von Web Designer Premium.

Benutzer-Wörterbuch

Sie können oft verwendete Wörter, die sich noch nicht im Wörterbuch von MAGIX Web Designer Premium befinden zu diesem hinzufügen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Wort und wählen Sie **ZU BENUTZER-WÖRTERBUCH HINZUFÜGEN**. Das Wort wird nun nicht mehr als falsch geschrieben angezeigt. Das Wörterbuch gilt für alle Dokumente auf Ihrem Computer und für alle Sprachen.

Autokorrektur



Klicken Sie auf das Symbol **RECHTSCHREIBPRÜFUNG / AUTOKORREKTUR** auf der Infoleiste des **TEXTWERKZEUGS** um die Autokorrektur zu nutzen. Wählen Sie „Autokorrektur-Optionen…" aus dem Menü.

In dem Dialog können Wörter zum Ersetzen hinzugefügt werden oder auch Tastenkombinationen, die dann durch ein Symbol aus dem Font Awesome (siehe Seite 229) Katalog ersetzt werden. Die Funktion ist voreingestellt aktiv, kann aber in diesem Dialog deaktiviert werden.

Eine Anzahl von nützlichen Einträgen ist bereits vorhanden. Klicken Sie auf **HINZUFÜGEN** um einen neuen Eintrag zu erzeugen und tippen Sie dann ein Wort oder Zeichen in die Spalte **ERSETZE**. Klicken Sie dann in die Spalte **DURCH** um entweder ein Ersetzungswort einzugeben oder klicken Sie auf **SYMBOL WÄHLEN** um ein Ersetzungssymbol aus dem **FONT AWESOME** Katalog zu benutzen. Das ausgewählte Symbol erscheint in der Spalte **DURCH**. Schließen Sie den Dialog mit der Schaltfläche **OK**.

Wenn Sie jetzt eines der aufgelisteten Wörter oder Zeichen eingeben, wird es automatisch durch Ihr alternatives Wort, Zeichen oder Symbol ersetzt.

Wenn Sie zum Beispiel „usw" tippen und das sofort durch „und so weiter" ersetzt haben wollen, klicken Sie die **HINZUFÜGEN**-Schaltfläche und geben Sie im Feld **ERSETZE** „usw" ein und im Feld **DURCH** „und so weiter" Aller Text im Dialog wird zunächst in Kleinbuchstaben umgewandelt, aber die Ersetzung versucht, intelligent vorzugehen.

Folgendermaßen wird umgewandelt:

- „USW" wird zu „UND SO WEITER"
- „usw" wird zu „und so weiter"
- „Usw" wird zu „Und So Weiter"

Worttrennung

Wörter werden am Zeilenende nur getrennt, wenn Sie einen Trennstrich (Minus-Taste) enthalten und neben der manuellen Trennung mit der Tastatur (siehe unten) gibt es auch die Möglichkeit der automatischen Worttrennung.

Auto-Trennung ist eine Eigenschaft des Absatzformats wie der Zeilenabstand oder die Absatzformatvorlage (siehe Seite 265). Sie können innerhalb eines Textflusses die Worttrennung in einigen Absätzen eingeschaltet haben und in anderen nicht. Stellen Sie einfach den Textcursor in den entsprechenden Absatz.

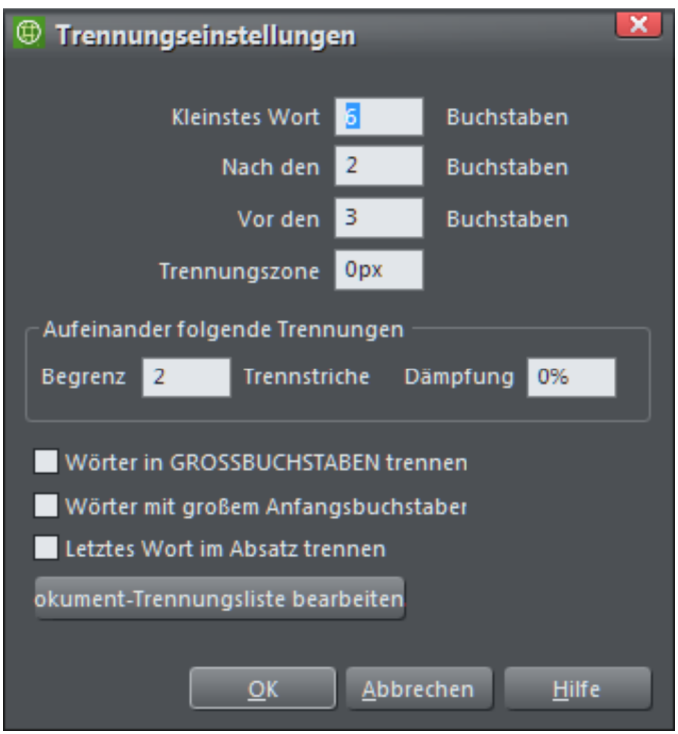


Um die automatische Trennfunktion zu **aktivieren** oder zu **deaktivieren**, klicken Sie auf die Schaltfläche **WORTTRENNUNG** auf der Erweiterten Text-Leiste oder wählen Sie die Funktion im Menü unter der Schaltfläche **RECHTSCHREIBPRÜFUNG/AUTOKORREKTUR/WORTTRENNUNG**.



Um die Trennungseinstellungen zu ändern, wählen Sie **TRENNUNGSEINSTELLUNGEN...** im Menü unter der Schaltfläche **RECHTSCHREIBPRÜFUNG/AUTOKORREKTUR/WORTTRENNUNG**.

Es erscheint ein Einstellungsdialog, der es Ihnen erlaubt zu steuern, wie Trennstriche in Ihr Dokument eingefügt werden.



Bestimmen Sie das **KLEINSTE WORT**, welches noch getrennt werden darf und die Position, die ein Trennstrich innerhalb dieses Wortes haben darf.

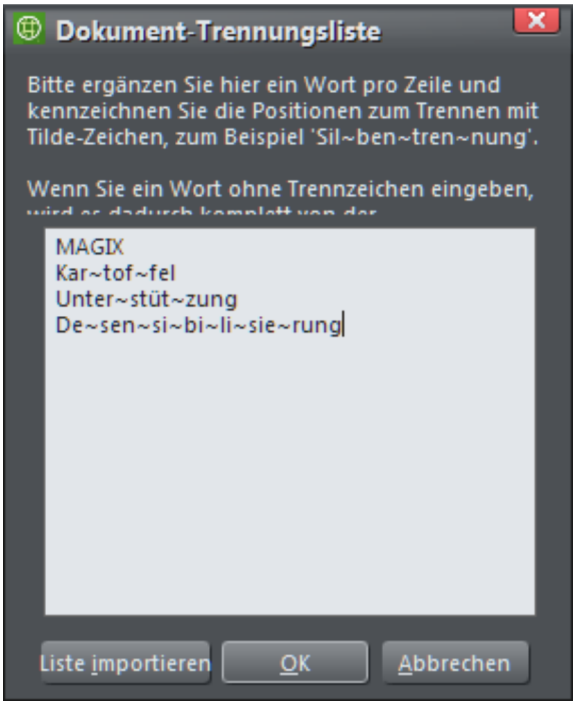
Mit der Einstellung **TRENNUNGSZONE** legen Sie fest, wie viel "Ausgefranstheit" erlaubt ist, bevor die Worttrennung einsetzt. Bei linksbündigem Text beispielsweise würde dies die Breite des rechten Rands bedeuten, der leer bleibt, bevor die automatische Trennung versucht, mehr Text unterzubringen. Bei rechtsbündigem Text wäre das der linke Rand und bei Blocktext entspräche dies den Leerräumen zwischen den Worten.

Eine Vergrößerung der Trennungszone erzeugt weniger Trennungen und folglich auch mehr Leerräume. Die Trennungszone kann sowohl als Absolutwert wie Pixeln oder Millimetern angegeben werden als auch als Prozentsatz der Breite des Textobjekts (voreingestellt sind 5%).

Mit den Feldern **AUFEINANDER FOLGENDE TRENNUNGEN** lässt sich die Anzahl der aufeinander folgenden Textzeilen begrenzen, die eine Trennung am Ende haben. Die Einstellung **ABSCHWÄCHUNG** erzeugt dabei ein „weiches" Limit, um einen Ausgleich zwischen zu viel Leerraum und zu vielen aufeinander folgenden Trennungen zu erreichen. Ein brauchbarer Wert dafür liegt zwischen 5% und 10%. Werte höher als 20% verhindern oft aufeinander folgende Trennungen so stark, dass gar keine Trennungen mehr entstehen.

Die drei letzten Kästchen erlauben die Trennung von **WÖRTERN IN GROSSBUCHSTABEN**, **WÖRTERN MIT GROßEN ANFANGSBUCHSTABEN** und die Trennung des **LETZTEN WORTES IN EINEM ABSATZ**. Diese Optionen sollten Sie normalerweise deaktiviert lassen, da solche Wörter im Allgemeinen unschön aussehen, wenn sie getrennt werden, aber für bestimmte Sonderfälle können sie die Trennung erlauben.

Zu guter Letzt können auch Ihre eigene Trennungsliste erstellen. Klicken Sie auf **„DOKUMENT-TRENNUNGSLISTE BEARBEITEN..."** um den Dialog **DOKUMENT-TRENNUNGSLISTE** aufzurufen und Wörter hinzu zu fügen, die Sie auf eine ganz bestimmte Weise getrennt haben möchten. Fügen Sie eine Tilde (~) an der Stelle ein, wo der Trennstrich platziert werden soll. Sie können auch die Wörter zur Liste hinzufügen, die **nicht** getrennt werden dürfen. Dazu fügen Sie einfach dieses Wort in ungetrennter Form hinzu.



Die Liste wird im Dokument mit gespeichert, so dass diese Einstellungen auch erhalten werden, wenn Sie das Dokument weitergeben. Sie können Ihre eigene Liste auch in Dokumente importieren, ihre eigenen Trennungsvoreinstellungen zu übernehmen.

Trennstriche manuell einfügen

Bei Drücken von Strg+ - (Minus-Taste) wird ein sogenannter **weicher Bindestrich** eingefügt, der nur angezeigt wird, wenn das Wort am Ende der Zeile umgebrochen werden kann. Dies bezeichnet man als "weichen Bindestrich", da der Bindestrich ausgeblendet wird, wenn das Wort sich innerhalb einer Zeile befindet.

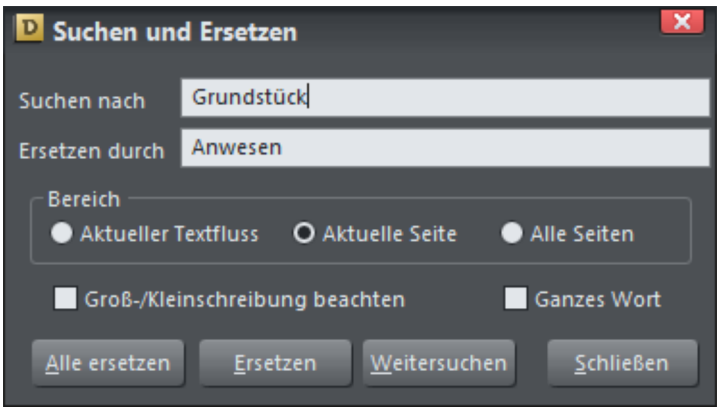
Beim Bearbeiten des Textes wird ein weicher Bindestrich als unsichtbares Zeichen behandelt (es belegt keinen Platz), man kann jedoch erkennen, dass es vorhanden ist, wenn man den Cursor an die Stelle bewegt, an der sich das unsichtbare Zeichen befindet.

Ein **Harter Bindestrich** wird durch Drücken der Tasten Strg + Umschalt + - (Minus-Taste) eingefügt. Bei einem harten Bindestrich erfolgt kein Umbruch. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn Bindestriche in Wörtern haben, diese Wörter aber am Zeilenende nicht getrennt werden sollen.

Suchen & Ersetzen

Suchen & Ersetzen sucht live nach dem, was Sie eingeben und markiert es direkt.

Sie suchen entweder über das Menü **BEARBEITEN** > **SUCHEN/ERSETZEN...** oder über **STRG + F** und öffnen diesen Dialog:



Geben Sie den Suchbegriff ein. Dieser wird im Text hervorgehoben. Sie können nur das aktuelle Textfeld, die Seite oder das gesamte Dokument durchsuchen (Alle Textflüsse auf allen Seiten).

Die Option **GANZES WORT** lässt nur nach ganzen Wörtern, die dem Suchbegriff entsprechen, suchen. Bsp.: Suchen Sie nach „Mit“, wird nicht das Wort „Mitte“ gefunden. **GROß-/KLEINSCHREIBUNG BEACHTEN** sorgt dafür, dass nur genau gleich geschriebene Treffer angezeigt werden. Bsp.: Wenn Sie nach „abc“ suchen, wird „ABC“ nicht angezeigt.

Text mithilfe von weichen Gruppen synchronisieren

In einigen Designs gibt es mehrere Textobjekte mit dem gleichen Text, jedoch in unterschiedlichen Schriftstilen. Normalerweise müssten Sie den Text auf jedem einzelnen Objekt ändern.

Indem Sie solche Textobjekte in einer weichen Gruppe zusammenfassen, gehen Sie sicher, dass immer der gleiche Text angezeigt wird. Um die Objekte zu einer weichen Gruppe zusammenfassen zu können, müssen Sie alle denselben Text beinhalten (sonst werden sie nicht synchronisiert). Wählen Sie diese nun mit dem Auswahl-Werkzeug aus. Wählen Sie anschließend **ANORDNEN > WEICHE GRUPPE BILDEN** (Strg + Alt + G)

Sobald Sie nun den Text eines Objektes ändern, wird er überall, selbst auf anderen Ebenen, ebenfalls aktualisiert. Das funktioniert sogar, wenn einige Objekte in unsichtbaren oder gesperrten Ebenen liegen.

Um eine weiche Gruppe aufzulösen, wählen Sie im Menü **ANORDNEN** -> **WEICHE GRUPPE ENTFERNEN** (Strg + Alt + U). Lesen Sie dazu den Abschnitt zu weichen Gruppen im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 111).

Tabulatoren, Ränder und Zeileneinzüge

Lineale

Um Tabulatoren, Ränder und Zeileneinzüge zu verändern, müssen Sie die Lineale in Ihrem Dokument aktivieren. Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

- Wählen Sie **FENSTER** > **LEISTEN** > **LINEALE**
- oder drücken Sie „Strg + Umschalt + R“.

Die erweiterten Textfunktionen werden nur dann im Lineal auftauchen, wenn Sie das **TEXT-WERKZEUG** verwenden und sich der Text-Cursor in einem Textfeld befindet bzw. das Textobjekt mit dem **TEXT-WERKZEUG** ausgewählt wurde.

Wenn Sie die Ränder und Zeileneinzüge auf dem Lineal im **TEXT-WERKZEUG** aufziehen, erscheint eine vertikale Führungslinie, die es erleichtert, Balken und Zeileneinzüge mit Objekten abzustimmen.

Ränder und Zeileneinzüge

Sämtliche Änderungen wirken sich auf den aktuellen Absatz (in dem sich der Textcursor befindet) aus, oder wenn Sie einen Textbereich ausgewählt haben, auf die Absätze des ausgewählten Bereichs.

Sie können Änderungen auf alle Textteile eines Textbereichs anwenden, indem Sie den gesamten Text jenes Bereichs auswählen (Strg + A). Um mehr als nur einen Textbereich zu ändern, wählen Sie die Textobjekte mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** aus und wechseln Sie dann in das **TEXT-WERKZEUG**, um die benötigten Änderungen durchzuführen.



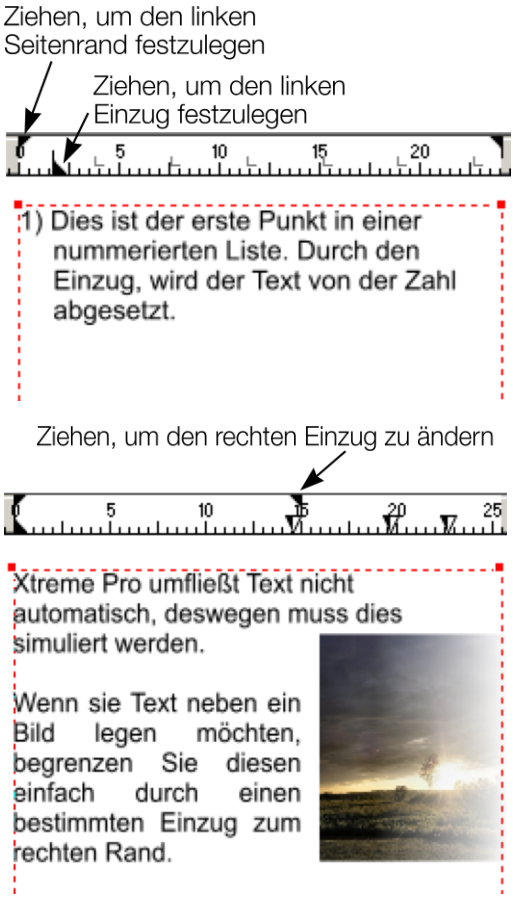
Linker Rand: Legt den linken Rand des Textes fest.



Rand erste Zeile: Legt den linken Rand für die erste Zeile des Absatzes fest (hilfreich für Auflistungen).



Rechter Rand: Legt den rechten Rand des Textes fest.



Anwendungsbeispiel: linker Rand und Rand der ersten Zeile

Anwendungsbeispiel: Rechter Rand

Text entlang einer Kurve

Haben Sie eine einzelne Zeile Text per **TEXT AN KURVE ANPASSEN** auf eine Linie gesetzt, bildet die Linie die Begrenzung. Ist der Text länger als die Linie, wird dieser einfach über das Ende hinaus laufen.

Wenn Sie auf die Linie geklickt haben oder eine Textspalte auf eine Linie angepasst haben, zeigen sich links und rechts Anfasser (kleine rote Quadrate), die auf der Linie entlang bewegt werden können, um die Ränder für die Ausrichtung festzulegen.

Tabulator

Tabulatoren definieren einen Abstand zwischen zwei Textblöcken. Voreingestellt sind 0,5cm. Das heißt, wenn Sie die Tabulator-Taste drücken, bewegt sich der hintere Text bis zum nächsten Tabulator-Stopp-Punkt. Sie müssen neue Tabulator-Stopp-Punkte nur dann definieren, wenn Sie einen anderen Tabulator-Abstand wünschen.

Die voreingestellten Tabulatoren werden als kleine „L“s auf dem Lineal angezeigt:

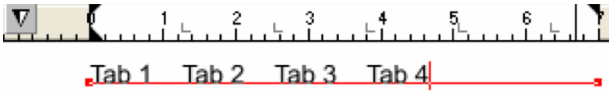


Abb.: Normale Tabulatoren als kleine „L“s

Tabulatoren anpassen

Um eine neue benutzerdefinierte Tabulator-Position zu erzeugen, klicken Sie einfach an der Stelle auf das Lineal, an der Sie gerne einen neuen Tabulator setzen würden. Dieser ersetzt dann den voreingestellten Tabulator.

Zum Beispiel:



Abb.: Das Dreieck weist einen benutzerdefinierten Tabulator auf

- Klicken Sie mehrmals auf das Lineal, um mehrere Tabulatoren zu setzen.
- Um einen benutzerdefinierten Tabulator zu bewegen, ziehen Sie ihn einfach auf dem Lineal entlang.
- Um einen Tabulator zu entfernen, ziehen Sie ihn aus dem Lineal (dabei werden die voreingestellten Tabulatoren wieder eingefügt).

Arten von benutzerdefinierten Tabulatoren

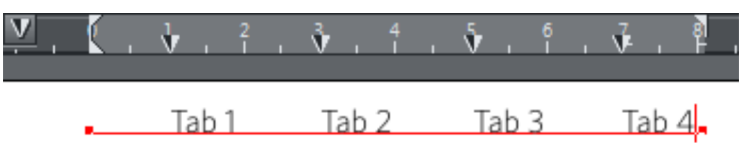
Verschiedene Arten benutzerdefinierter Tabulatoren können eingestellt werden. Voreingestellt sind die links ausgerichteten Tabulatoren. Das heißt, dass der Text mit dem Tabulator auf der linken Seite des Textes justiert wird.



Um den Tabulator zu wechseln, klicken Sie auf das Tabulator-Symbol auf dem Lineal.

Folgende Arten von Tabulatoren lassen sich definieren. Sie sind innerhalb eines Textes nicht auf eine Art beschränkt, sondern können verschiedene Arten kombinieren.

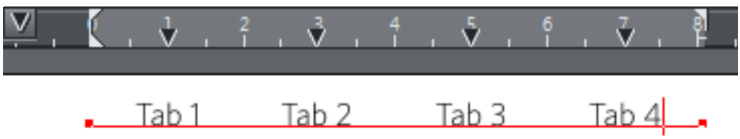
Links ausrichten: Der Text wird links vom Tabulator ausgerichtet.



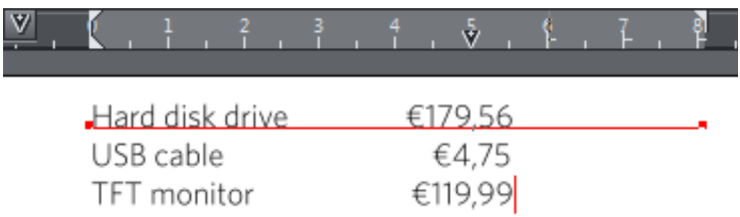
Rechts ausrichten: Der Text wird rechts vom Tabulator ausgerichtet.



Zentrieren: Der Text wird am Tabulator zentriert.



Dezimalkomma ausrichten: Die Dezimalkommas werden unabhängig von ihrer Länge mit dem Tabulator ausgerichtet. Dies ist vor allem für Listen nützlich.



Hängende Zeileneinzüge erstellen

Bei hängenden Zeileneinzügen erhält die erste Zeile eines Absatzes einen negativen Rand bzw. einen Rand, der links vom normalen linken Rand des Absatzes beginnt. Nummerierung und Aufzählungszeichen in Listen sind Beispiele für hängende Zeileneinzüge.

So erstellen Sie einen hängenden Zeileneinzug:

1. Ziehen Sie den Marker für den linken Rand im Lineal etwas nach rechts, um links Platz für einen Einzug zu schaffen. Der Marker für die Einrückung der ersten Zeile bleibt am alten Ort.
2. Klicken Sie in das Lineal, um einen neuen Tabulator-Stopp-Punkt zu erstellen. Ziehen Sie den Tabulator-Stopp-Punkt direkt über den Marker für den linken Rand.
3. Jetzt beginnt jede Zeile negativ eingerückt. Sie können sämtliche Sonderzeichen bzw. -nummern einfügen und danach die Tab-Taste drücken, um an den linken Rand zu gelangen.

Text abweisende Objekte

Sie können in MAGIX Web Designer Premium Objekte dazu bringen, Text abzuweisen, so dass der darunter befindliche Text automatisch um sie herum läuft, anstatt darüber zu erscheinen. Dies vereinfacht das Gestalten von Seiten mit langen Textpassagen, die mit Fotos und Grafiken kombiniert sind. Sobald diese auf „abweisend" gestellt sind, kann die Position der Grafiken und Fotos verändert werden, und der Text wird automatisch so angepasst, dass er um diese herumläuft.

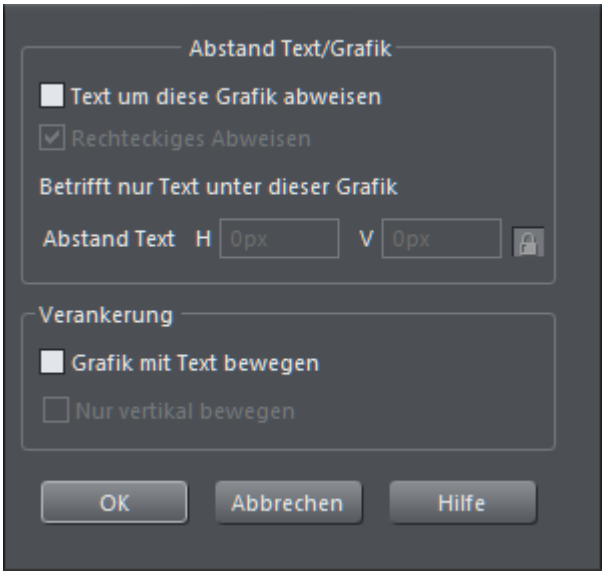
Sie können auch angeben, dass Text nur innerhalb einer Ebene abgewiesen wird, dadurch wird das Abweisen von Text auf anderen Ebenen unterbunden, außerdem wird der Text in dieser Ebene auch nicht mehr von Objekten auf einer höheren Ebene abgewiesen.



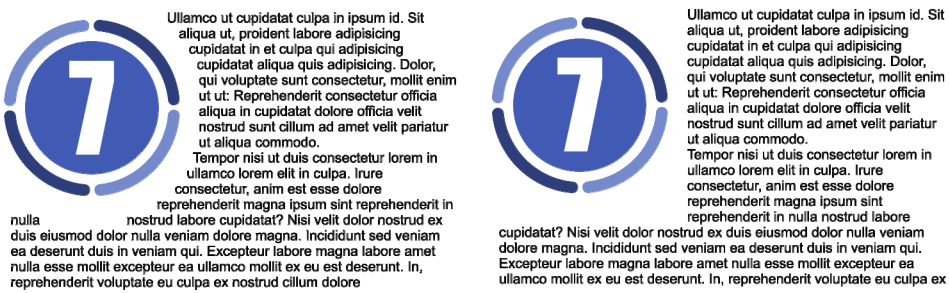
Ein Objekt "textabweisend" machen

Um ein Objekt textabweisend zu machen, klicken Sie rechts darauf und wählen Sie **„TEXT DARUNTER ABWEISEN"**. Jedes Textobjekt auf der selben Ebene unter halb des abweisenden Objekts (siehe dazu auch Seiten- und Ebenengalerie (siehe Seite 465)) wird abgewiesen, mit einem voreingestellten Abstand von 5 Pixeln zwischen Text und Objekt. Bitte beachten Sie, dass textabweisende Objekte nur Text abweisen, der sich unterhalb eines Objekts befindet.. Darüber befindlicher Text wird nicht abgewiesen.

Oder sie klicken rechts auf das Objekt und wählen **TEXT ABWEISEN & VERANKERUNG**, um den entsprechenden Dialog **TEXT ABWEISEN & VERANKERN** aufzurufen.



Setzen Sie das Häkchen bei **TEXT UM DIESE GRAFIK ABWEISEN**. Soll der Text um das Objekt herum als Rechteck abgewiesen werden, aktivieren Sie zusätzlich die Option **RECHTECKIGES ABWEISEN**. Dadurch wird der Text entlang einer Rechtecks, welches um das Objekt herum gelegt wird abgewiesen und die eigentliche Umrisslinie des Objekts ignoriert. Dies ist auch effizienter, wenn Ihre Website oder Ihr Dokument lange Textabschnitte mit vielen, im Text verankerten abweisenden Objekte hat. Die Option ist voreingestellt an, wen Sie rechteckige Objekte Text abweisend machen.



Text abweisendes Objekt (links) und Rechteckiges Abweisen (rechts)

Der Abstand eines Objekts zum Text lässt sich falls nötig einstellen. Wenn Sie eine verschiedene Breite und Höhe für den Rand zwischen Objekt und Text wünschen, klicken Sie auf das Schloss-Symbol und geben eine Höhe in das Feld **H** (horizontal) und eine Breite in das Feld **V** (vertikal) ein. Klicken Sie auf **„OK“.**

Um die Text abweisen-Funktion abzustellen, klicken Sie rechts auf das Objekt und wählen erneut **„TEXT DARUNTER ABWEISEN“**. Oder sie klicken rechts auf das Objekt und wählen **TEXT ABWEISEN & VERANKERUNG**, um den entsprechenden Dialog wieder

aufzurufen. Entfernen Sie das Häkchen bei **TEXT UM DIESE GRAFIK HERUM ABWEISEN** und klicken Sie **OK**.

Bitte beachten Sie, dass einzelne Textzeilen nicht auf abweisende Objekte reagieren, sondern nur Textbereiche und Textspalten.

Um Text nur innerhalb der gleichen Ebene abzuweisen, siehe Ebeneneigenschaften (siehe Seite 472)

Verankerte Grafiken

Sie können Grafiken oder Gruppen an eine bestimmte Position im Text binden („verankern"), so dass sich die Grafik zusammen mit dem Text bewegt, wenn dieser bearbeitet wird und die relative Position der Grafik zum Text erhalten bleibt. Allerdings sollten in der Regel nur Objekte verankert werden, die sich außerhalb der Texträndern (z. B. ein Foto, das sich rechts oder links von einer Textspalte befindet) oder hinter dem Text befinden. Für Objekte, die sich innerhalb eines Textes befinden, benutzen Sie Einbetten (siehe unten).

1. Am schnellsten können Sie eine Grafik oder Gruppe verankern, wenn Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und **AN TEXT VERANKERN** wählen. Wenn Sie außerdem die Verankerungseigenschaften bearbeiten wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie **ABWEISEN & VERANKERN**, um den entsprechenden Dialog **TEXTABWEISUNG UND VERANKERUNG** aufzurufen.
2. Setzen Sie das Häkchen bei **GRAFIK MIT TEXT BEWEGEN**.
3. Standardmäßig ist **NUR VERTIKALE BEWEGUNG** ebenfalls aktiv, so dass sich die verankerte Grafik nur nach oben oder unten bewegen kann. Dies ist normalerweise die nützlichste Option. Wenn das Objekt auch horizontal der verankerten Position folgen soll, ist das Einbetten des Objekts eine bessere Option.
4. Ein Ankersymbol erscheint nun an der linken oberen Ecke des Objekts, um anzuzeigen, dass das Objekt nun verankert ist.
5. Wenn Sie das Ankersymbol mit dem **TEXT-WERKZEUG** oder dem **AUSWAHL-WERKZEUG** anklicken und ziehen, erscheint ein roter Pfeil.
6. Legen Sie die Pfeilspitze an der Stelle im Text ab, wo das Objekt verankert werden soll. Eine rote Markierung (umgekehrtes „T") kennzeichnet die Ankerposition.
7. Wenn Sie den Text um diese Markierung herum bearbeiten, verschiebt sich das verankerte Objekt nun zusammen mit dem Ankerpunkt.
8. Wenn ein verankertes Objekt die Unterkante des Textfeldes erreicht, in dem es verankert ist, fließt der Text, in dem das Objekt verankert ist, in die nächste Seite oder Spalte und nimmt dabei das verankerte Objekt mit. Das ist das Standardverhalten bei neuen verankerten Objekten. Es lässt sich aber mit dem Kontrollkästchen **TEXTFLUSS BEEINFLUSSEN** im Dialog **ABWEISEN UND VERANKERUNG** abschalten, falls gewünscht. Für bestehende Dokumente wird diese Einstellung ebenfalls deaktiviert, um die bestehende Formatierung nicht zu zerstören.



Ein verankertes Objekt zeigt ein Ankersymbol und einen Pfeil, der auf den Ankerpunkt zeigt. Dieser wird als rote Markierung im Text angezeigt. Diese Symbole verschwinden, wenn Sie schreiben, außer Sie sind in der Nähe des Ankerpunktes.

Hinweis: Wenn Sie den Verankerungspfeil an eine Stelle auf der Seite ziehen, wo kein Text ist, wird der Pfeil zu einem roten Anker, um anzuzeigen, dass das Objekt seine Verankerungseigenschaften verliert, wenn der Anker dort abgelegt wird. Das passiert auch, wenn der Anker auf dem Objekt selbst abgelegt wird.



Hier als Beispiel eine Textspalte, in die links einige Grafiken eingefügt wurden. Jede dieser Grafiken wird am Anfang der Textzeile direkt rechts daneben verankert.

Sie können jede beliebige Grafik oder Gruppe verankern, sogar Gruppen, die Text enthalten, wie im Beispiel links. Wenn die Gruppe nur aus einem einzelnen Objekt besteht, können Sie dieses Objekt direkt auswählen anstatt die Gruppe, die es enthält. Für eine Kontrolle schauen Sie auf die **STATUSLEISTE** oder in die **SEITEN-UND EBENEN-GALERIE**.

Objekte können über oder unter dem Text verankert werden. Die hellblaue Blume im Beispiel oben wurde so verankert und bewegt sich mit dem Text.

HINWEIS: Wenn ein verankertes Objekt auch als textabweisend gesetzt ist, wird nur der Text, in dem das Objekt verankert ist, abgewiesen.

HINWEIS: Das Abweisen ist auf wiederholte Objekte beschränkt: Ein Text, der sich innerhalb einer Wiederholte-Objekte-Gruppe befindet, wird nur von abweisenden Objekten innerhalb der Wiederholte-Objekte-Gruppe abgewiesen. Einzelne abweisende Objekte innerhalb einer Wiederholte-Objekte-Gruppe weisen nur Text ab, der sich auch innerhalb der Wiederholte-Objekte-Gruppe befindet. Wiederholte-Objekte-Gruppen als Ganzes können jeden Text abweisen, der unterhalb auf der Seite angeordnet ist.

Verankerte Objekte verschieben

Sowie neuer Text eingefügt oder Text gelöscht wird, bewegt sich das Objekt mit dem Textfluss und behält dabei immer seine relative Position zum Ankerpunkt bei. Verankerte Objekte können ganz normal mit der Maus verschoben werden. Dabei wird die Position des Objekts relativ zum Ankerpunkt verschoben, nicht jedoch der Ankerpunkt, welcher am Ende des Pfeils, der vom Ankersymbol ausgeht sichtbar bleibt, während Sie die Grafik anklicken und verschieben.

Wenn Sie den Ankerpunkt auf eine andere Stelle im Text verschieben wollen, müssen Sie das Ankersymbol erneut anklicken, um einen neuen Pfeil zu erzeugen, den Sie auf die neue Position ziehen.

Wenn Sie Text ausschneiden und einfügen, der eine Verankerungsmarkierung enthält, wird das verankerte Objekt zusammen mit dem Text ausgeschnitten und eingefügt.

Ankerpunkt anzeigen

Der Ankerpunkt eines verankerten Objekts wird nur angezeigt, wenn Sie das verankerte Objekt mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** anklicken oder mit dem **TEXT-WERKZEUG** in den Text in der Nähe des Ankerpunkts.

Wenn Sie mit dem **TEXT-WERKZEUG** in einen Textbereich klicken, sehen Sie die Ankerpunkte als umgedrehtes T mit einem Pfeil Richtung Ankersymbol oben links an jedem verankerten Objekt. Am schnellsten sieht man also alle Ankerpunkte, indem mit dem **TEXT-WERKZEUG** in den Text klickt.

Wenn Sie allerdings beginnen, den Text zu bearbeiten, verschwinden diese Symbole und der Pfeil, solange, bis Sie aufhören zu tippen. Wenn Sie in die Nähe des Ankerpunkts kommen, zeigt Web Designer diese Symbole wieder an, um anzuzeigen, dass Sie sich in dessen Nähe befinden.

Weiche Gruppen

Sie können so auch weiche Gruppen (siehe Seite 142), von denen Teile auf einer anderen Ebene sind, einfügen. Buttons mit Mouseover-Effekten oder Popups auf verschiedenen Ebenen können so z. B. verankert werden.

Ankerpunkt entfernen

Um einen Ankerpunkt von einem Objekt zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie erneut **IN TEXT VERANKERN**, um die Option zu deaktivieren. Wenn Sie nun mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** auf das Objekt oder mit dem **TEXT-WERKZEUG** auf den Text klicken, wird das Ankersymbol nicht mehr angezeigt.

Eingebettete Grafiken

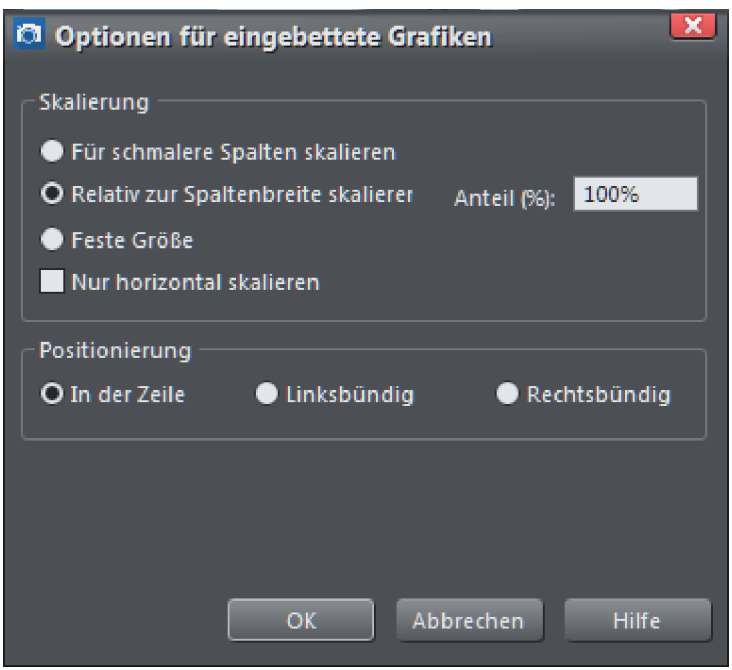
Sie können eine Grafik, ein Foto oder ein anderes Objekt „eingebettet" in den Text einfügen. Sie können angeben, wie der Text um das eingebettete Objekt herum formatiert wird und können das Objekt automatisch skalieren, entsprechend der Breite der Textspalte oder des Textfeldes, dass es enthält. Das ist insbesondere dann nützlich, wenn Sie den selben Text mit eingebetteten Grafiken in verschieden breiten Spalten in verschiedenen Varianten von Webseiten benutzen. Siehe Mobile Webseiten (siehe Seite 343).



Eine eingebettete Grafik, umformatiert für die Hauptvariante (links) und die mobile Variante (rechts) einer Website.

Um Objekte einzubetten, kopieren Sie das Objekt oder schneiden es aus , wechseln ins Text-Werkzeug (siehe Seite 223) und platzieren den Textcursor an die Stelle, wo Sie es einfügen wollen und fügen es dann ein. Wenn das eingefügte Objekt breiter als das Textfeld oder die Textspalte ist, wird das Objekt automatisch auf die Breite der Textspalte herunter skaliert. Klicken Sie mit rechts auf das eingebettete Objekt und wählen Sie im Kontextmenü bzw. im Menü **ANORDNEN „OPTIONEN FÜR EINGEBETTE GRAFIKEN...“.**

Ein Dialog mit folgenden Optionen erscheint:



Mit den Optionen unter **SKALIERUNG** legen Sie fest, wie sich die eingebettete Grafik verhält, wenn die Breite der Textspalte/des Textfeldes geändert wird oder wenn die Grafik im Textfluss in ein Textfeld mit einer anderen Breite gerät

- **FÜR SCHMALERE SPALTEN SKALIEREN:** Mit dieser (voreingestellten) Option wird festgelegt, dass das Objekt verkleinert wird, wenn es zu breit für die Textspalte ist, aber es wird nicht über seine Originalgröße hinweg vergrößert, falls die Spalte breiter ist.
- **RELATIV ZUR SPALTENBREITE SKALIEREN:** Mit dieser Option legen Sie fest, dass die Breit des eingebetteten Objekt immer einen festen Prozentanteil der Spaltenbreite betragen soll.
- **FESTE GRÖßE:** Diese Option deaktiviert das automatische Skalieren, das Objekt behält seine Größe bei.

- **NUR HORIZONTAL SKALIEREN:** Diese Option ist hauptsächlich für einfache Trenner oder Linien-Grafiken nützlich, wo Objekte nur entsprechend der Spaltenbreite länger oder kürzer werden sollen, aber nicht höher oder flacher. Das ist nur für sehr einfache Designs sinnvoll, detailliertere Trenner-Grafiken lassen sich nicht gut skalieren, ohne verzerrt zu wirken.

Um einen einfachen Schlussstrich an der Cursorposition einzufügen, benutzen Sie Menü **EINFÜGEN** > **SCHLUSSSTRICH**.

Die Option **POSITIONIERUNG** bestimmt, wie die Grafik im Text angeordnet werden soll.

- **MIT TEXT IN ZEILE:** Diese Option ist die Standardeinstellung. Die Grafik wird auf der Zeile angeordnet, es erfolgt kein Zeilenumbruch.  Die Grafik verhält sich einfach wie ein großes Schriftzeichen im Text.
- **ZEILENUMBRUCH RECHTS:** Die Grafik wird links in der Zeile angeordnet, mit rechts davon umbrochenem Text.
- **ZEILENUMBRUCH RECHTS:** Die Grafik wird rechts in der Zeile angeordnet, mit links davon umbrochenem Text.

Mit der Option **RÄNDER** können Sie rund um die Grafik herum noch Platz einfügen, damit sie nicht zu nah am Text oder zum Rand der Spalte erscheint. Sie können verschiedene Werte für die vier Seiten der Grafik angeben  oder Sie benutzen die Schlosssymbole, um den gleichen Rand für oben/unten, links/rechts oder alle Ränder anzugeben, ohne mehrmals die selben Werte eingeben zu müssen.

Im Menü **EINFÜGEN** gibt es außerdem die Option **UMBRUCH** > **UNTER EINGEBETTETE GRAFIK VERSCHIEBEN** die es ermöglicht, den nächsten Absatz dazu zu zwingen, unterhalb der Grafik zu beginnen, falls der Text normalerweise rechts oder links von der eingebetteten Grafik umgebrochen wird.

Wenn Sie ein einzelnes Objekt in den Text einbetten, wählen Sie dieses mit Anklicken direkt aus anstatt die eingebettete Gruppe, die es enthält. Für eine Kontrolle schauen Sie auf die Statusleiste (siehe Seite 82) oder in die Seiten-und Ebenen-Galerie (siehe Seite 465).

Aufzählungen und Nummerierte Listen

Mit den entsprechenden Schaltflächen auf der Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS** können Sie einfach Aufzählungen und nummerierte Listen eingeben. Mit Rechtsklick auf eine nummerierte Liste und der Option **„LISTENEIGENSCHAFTEN…"** können Sie das Nummerierungs-Schema ändern. Sie können auch Grafiken als Aufzählungszeichen oder Nummern in Ihren Listen verwenden. Für eine ausführliche Information dazu lesen Sie bitte das Kapitel Arbeiten mit Text (siehe Seite 222).

Aufzählungen



Sie können aus beliebigem Text eine Aufzählung machen, indem Sie den Text auswählen und auf das Symbol für Aufzählung auf der Infoleiste klicken.

Jeder Absatz wird zum Listenpunkt. Wenn Sie am Ende eines Eintrags die Eingabetaste drücken, beginnt der nächste Absatz wiederum mit einem Aufzählungszeichen. Wenn Sie sofort nach dem Drücken der Eingabetaste die Rücktaste drücken, wird der letzte, leere Punkt der Aufzählung gelöscht und der Textcursor bleibt an der selben Position, so dass Sie jetzt weiteren Text zum vorherigen Punkt hinzufügen können.

Um die Eingabe einer Aufzählung abzuschließen, drücken Sie am Ende des letzten Eintrags der Liste die Eingabetaste und in der neuen Zeile gleich noch einmal. Dadurch wird dieser letzte, leere Listeneintrag entfernt und Sie können wieder normalen Text eingeben. Oder Sie schalten einfach die Schaltfläche Liste auf der Infoleiste aus.



Sie können Aufzählungslisten ineinander verschachteln, indem Sie auf die Einrücken-Schaltfläche auf der Infoleiste klicken. Dadurch wird der aktuelle Aufzählungspunkt eingerückt und das Aufzählungszeichen abgeändert.

- Klicken Sie die Schaltfläche „Aufzählung"
- Eingabetaste für den nächsten Stichpunkt
    - Mit der Schaltfläche „Einzug vergrößern" erzeugen Sie eine eingerückte Liste von Unterpunkten
    - Das Aufzählungszeichen ändert sich für eingerückte Listen
        - Es gibt sogar
        - eine dritte
        - Ebene
- Drücken Sie die Eingabetaste direkt hinter einem Aufzählungszeichen, beenden Sie die Liste der Unterpunkte und gehen eine Ebene höher
- Drücken der Eingabetaste auf der obersten Ebene direkt hinter dem Aufzählungszeichen beendet die Aufzählung.

Beispiel einer verschachtelten Aufzählungsliste



Um einen Aufzählungspunkt in eine übergeordnete Liste zu verschieben, setzen Sie den Textcursor in den Absatz und klicken Sie auf die Schaltfläche für Einzug verringern.

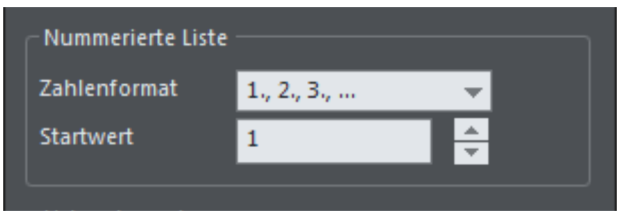
Mit den Schaltflächen für Einzug vergrößern und verringern können Sie so verschachtelte Aufzählungen leicht bearbeiten.

Nummerierte Liste



Auf die gleiche Weise wie Aufzählungen können Sie mit der entsprechenden Schaltfläche nummerierte Listen erstellen und bearbeiten.

Im Bereich **NUMMERIERTE LISTE** des Dialogs **LISTENEIGENSCHAFTEN** können Sie für jede nummerierte Liste das Nummerierungsschema festlegen. Sie öffnen den Dialog, indem Sie den Textcursor in einen Listeneintrag stellen und im Kontextmenü (Rechtsklick) **LISTENEIGENSCHAFTEN...** wählen. Der Dialog ist nicht modal, das heißt, er kann geöffnet bleiben, während Sie Änderungen an Ihren Listeneinträgen vornehmen, so dass Sie sofort die Auswirkungen Ihrer Änderungen sehen.

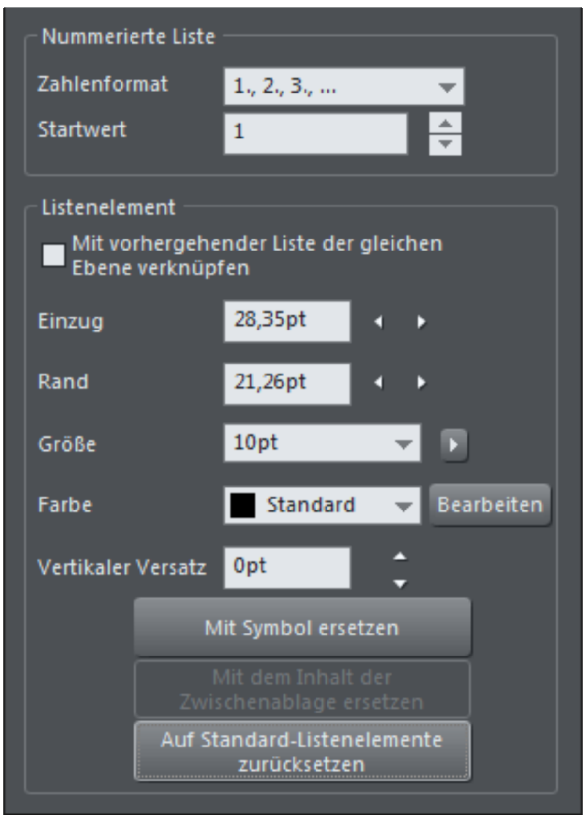


Dialog Nummerierte Liste

Im Dialog können Sie verschiedene Nummerierungsschemata wählen und auch den Wert für den ersten Eintrag festlegen, von dem ausgehend hoch gezählt wird. Dieser Wert wird dann automatisch erhöht, wenn Sie weitere Listeneinträge hinzu fügen.

Listeneinträge bearbeiten

Wenn Sie Änderungen an den Nummern oder Aufzählungszeichen selbst vornehmen wollen, wie eine Änderung der Farbe, Schriftgröße oder Position, benutzen Sie den unteren Abschnitt **LISTENELEMENT** des Dialogs **LISTENEIGENSCHAFTEN**. Stellen Sie den Textcursor in einen Listeneintrag und wählen Sie im Kontextmenü (Rechtsklick) **LISTENEIGENSCHAFTEN...**.



Dialog Listeneigenschaften

Mit vorhergehender Liste der gleichen Ebene verknüpfen

Sie können separate Listen miteinander verbinden, so dass die Eigenschaften der Listenelemente einer zweiten Liste von der vorherigen Liste auf gleicher Ebene übernommen werden. Das macht es möglich, Zwischenräume, Bilder, Absätze usw. innerhalb von Listen zu platzieren. Bei nummerierten Listen führt die zweite Liste die Nummerierung der ersten Liste fort.

Stellen Sie den Textcursor in die zweite Liste und aktivieren Sie das Kästchen **MIT VORHERGEHENDER LISTE DER GLEICHEN EBENE VERKNÜPFEN** um die Liste mit der vorhergehenden zu verbinden.

1. Eine nummerierte Liste
2. Mit einigen Einträgen
3. und automatischer Nummerierung

Eine Lücke zwischen separaten Listen

4. Eine weitere nummerierte Liste,
5. die die vorherige weiter führt.
6. Wird ein neuer Eintrag in der ersten Liste eingefügt,
7. erhöht sich auch die Nummerierung dieser verknüpften Liste.

Eine verknüpfte nummerierte Liste

Einzug

Der Einzug ist der Abstand zwischen der Nummer/Aufzählungszeichen und dem Listentext. Benutzen Sie die Steuerung des Einzugs, um diesen Abstand für die Liste an der Cursorposition einzustellen.

- Eins
  - kleiner Einzug
  - kleiner Einzug
- Zwei
- Drei

- Eins
  - größerer Einzug
  - größerer Einzug
- Zwei
- Drei

Beispiele für Einzug

Rand

Der Wert Rand bestimmt den Abstand links neben dem Aufzählungszeichen bzw. der Nummer. Damit bestimmen Sie die horizontale Verschiebung von tieferen Listenebenen.

- Eins
  - kleiner Rand
  - kleiner Rand
- Zwei
- Drei

- Eins
  - größerer Rand
  - größerer Rand
- Zwei
- Drei

Beispiele für Ränder

Größe

Stellen Sie hier die Schriftgröße des Aufzählungszeichen oder der Nummer ein. Geben Sie einen Wert ein, benutzen Sie das Ausklappmenü, oder den Schieberegler, der beim Klick auf den Pfeil rechts erscheint.

Farbe

Erstellen Sie eine benutzerdefinierte Farbe für Aufzählungszeichen oder Nummer, in dem Sie Bearbeiten klicken und damit den Farbeditor öffnen. Wenn Sie den Farbeditor auf diese Weise geöffnet haben, können Sie auch auf eine der Farben unten auf der Farbleiste klicken, um eine Standardfarbe auszuwählen. Benutzen Sie das Ausklappmenü, wenn Sie bei der Standardfarbe bleiben wollen oder eine der im Dokument eventuell vorhandenen Benannten Farben benutzen wollen.

Die Option funktioniert für Aufzählungen mit Unterpunkten. Wird die Option aktiviert, übernimmt die aktuelle Aufzählung ihre Einstellungen von der vorherigen Liste der gleichen Ebene und des gleichen Typs. Wählen Sie die Option in einer Liste von Unterpunkten, übernimmt diese die Einstellungen für Aufzählungszeichen, Rand, Einzug Farbe usw. aus der vorherigen Liste von Unterpunkten der gleichen Ebene.

Vertikaler Versatz

Verschiebt die Aufzählungszeichen oder Nummern relativ zum Listentext nach oben oder unten. Das ist speziell bei Aufzählungszeichen hilfreich, denn deren vertikale Position kann variieren, so dass Sie je nachdem, welches Symbol Sie auswählen, die Position anpassen müssen.

Mit Symbol ersetzen

Nur bei Aufzählungen - Wählen Sie ein Symbol aus dem Symbol-Auswahldialog (siehe Seite 229) aus, das das Aufzählungszeichen ersetzt. Mit einem Klick öffnen Sie den Auswahldialog. Wenn Sie eines der **MATERIAL ICONS** Symbole benutzen, müssen Sie eventuell die vertikale Position anpassen (siehe oben).

Mit dem Inhalt der Zwischenablage ersetzen

Web Designer kann jede beliebige Grafik als Aufzählungszeichen oder Nummer in Listen verwenden. **MIT DEM INHALT DER ZWISCHENABLAGE ERSETZEN** hat die selbe Funktion wie **ALS AUFZÄHLUNGSZEICHEN EINFÜGEN** aus dem Kontextmenü. Siehe **GRAFISCHE AUFZÄHLUNGEN UND NUMMERIERTE LISTEN** weiter unten für weitere Informationen.

Auf Standard-Listenelemente zurücksetzen

Auf Standard-Aufzählungszeichen/Listennummern zurücksetzen

Grafische Aufzählungen und nummerierte Listen

Sie können Grafiken oder Symbole als Aufzählungszeichen oder Nummern in Listen verwenden. Sie können mit dem normalen Zeichen-Werkzeug oder dem Text-Werkzeug Ihre eigenen Aufzählungszeichen und nummerierten Listen entwerfen bzw. eins der vielen Designs für Aufzählungen aus dem Online-Content-Katalog (siehe Seite Fehler! Textmarke nicht definiert.). Erstellen Sie z. B. mit dem **ELLIPSEN-WERKZEUG** einen einfachen Kreis, geben Sie ihm eine Füllung und kopieren Sie ihn in die Zwischenablage. Heben Sie dann mit dem **TEXT-WERKZEUG** (siehe Seite 223) die Liste hervor, auf die das Format angewendet werden soll. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Liste und wählen Sie **ALS AUFZÄHLUNGSZEICHEN EINFÜGEN** aus dem Menü. Nun erscheint das Design als Aufzählungszeichen für jeden Punkt der Liste.

- Erstellen Sie ein eigenes Aufzählungszeichen
- Kopieren Sie es
- Rechtsklick auf die Liste
- als Aufzählungzeichen einfügen
    1. Es geht auch mit nummerierten Listen
    2. Erstellen Sie ein Textobjekt
    3. Gruppieren Sie es mit der Grafik
    4. Rechtsklick > Als Listennummer einfügen
- In der Design-Galerie gibt es schon viele vorgefertigte Aufzählungszeichen.

Bei nummerierten Listen gilt genau dasselbe Verfahren, außer wenn Sie ein Textelement mit Ihrer Grafik gruppieren. Wählen Sie dann **ALS LISTENNUMMER EINFÜGEN** , um alle Nummern oder Textelemente in Ihrer Liste zu ersetzen. Das Textobjekt in der Gruppe wird nun anstelle der Nummer angezeigt.

Beide Einfüge-Optionen sind im Dialog **LISTENEIGENSCHAFTEN** verfügbar (Klicken Sie rechts auf die Liste und wählen Sie **LISTENEIGENSCHAFTEN...** > **MIT DEM INHALT DER ZWISCHENABLAGE ERSETZEN**).

Formatvorlagen

FORMATVORLAGEN sind ein wirksames Instrument, um mit wenigen Klicks die Textdarstellung im gesamten Dokument zu ändern.

Eine **FORMATVORLAGE** ist eine benannte Sammlung von Attributen wie z. B. Schriftart, -größe, -farbe, Zeilenabstand und andere Textattribute. Beispielsweise könnte die Hauptüberschrift am Anfang des Dokuments eine Vorlage haben, die „Überschrift 1“ genannt wird, die kleinere Unterüberschrift wie etwa für diesen Abschnitt und alle

anderen äquivalenten Abschnittsüberschriften eine Vorlage, die „Überschrift 2“ genannt wird.

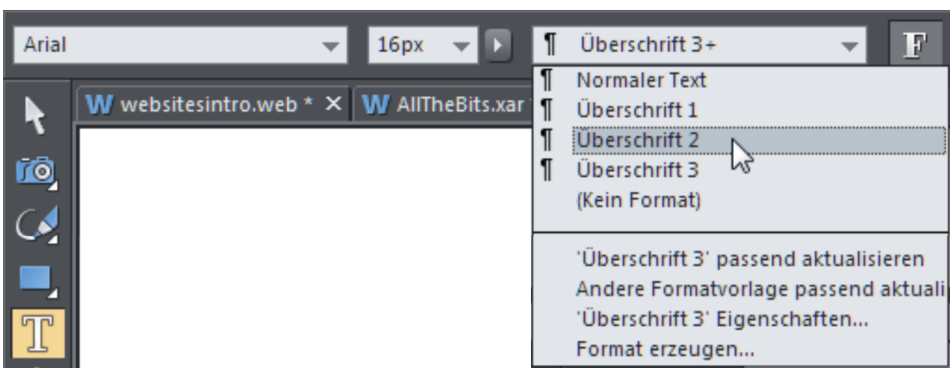
Bei einer Aktualisierung der Definition der „Überschrift 2“, z. B. der Änderung der Schriftart, wird jede ähnliche Überschrift im gesamten Dokument sofort aktualisiert.

Ebenso hat auch der Haupttext, gelegentlich auch „Textkörper“ eines Dokuments genannt, eine bestimmte Vorlage, die Web Designer als „Normale Formatvorlage“ bezeichnet. Bei einer Änderung dieser Vorlage in z. B. 12 Punkt Times New Roman kann jeder „Normale Text“ im gesamten Dokument in einem Zug geändert werden, ohne denselben Schriftartwechsel immer wieder auswählen und anwenden zu müssen.

Folglich funktionieren **FORMATVORLAGEN** genauso wie „Benannte Farben“, die Web Designer auch unterstützt, wo Sie „Grundfarbe 1“ in eine neue Farbe ändern und diese „Benannte Farbe“ auf das gesamte Dokument anwenden können, damit alle Teile des Dokuments die neue Farbe annehmen.

Infoleiste Formatvorlagen

Es gibt ein Auswahlmenü mit Formaten in der **INFOLEISTE DES TEXT-WERKZEUGS**, womit Sie Formatvorlagen erstellen, diese auf jeden Text anwenden und die Formatvorlagen-Definition aktualisieren können.



Standardmäßig sind einige vordefinierte Formatvorlagen einschließlich „Normaler Text“ und drei Überschriftenformate, Überschrift 1,2,3 vorhanden.

Absatzformat- und Zeichenformatvorlagen

Formatvorlagen gibt es in zwei Formen. **Absatzformatvorlagen** und **Zeichenformatvorlagen**

Eine Absatzformatvorlage wird im Formatvorlagenmenü durch das Symbol ¶ gekennzeichnet. Das Symbol **A** kennzeichnet eine Zeichenformatvorlage.

Absatzformatvorlagen können auf ganze Absätze angewendet werden und werden normalerweise auch für Überschriften verwendet. Absatzformatvorlagen lassen sich nicht auf Abschnitte anwenden, die kleiner sind als Absätze. Sie können also z. B. ein Absatzformat nicht auf ein einzelnes Wort in einem Absatz anwenden. Sollten Sie dies versuchen, wird dieses Format vom ganzen Absatz übernommen.

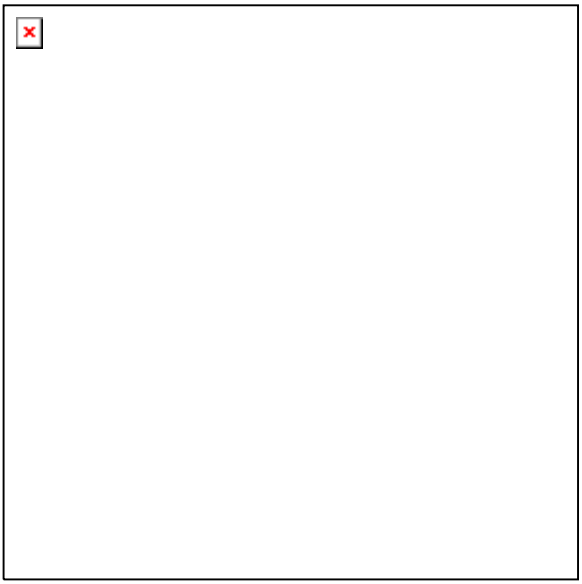
Wenn Sie den Textcursor irgendwo in die Zeile platzieren und eine Absatzformatvorlage aus dem Formatvorlagen-Menü auswählen, wird dieses Format vom ganzen Absatz übernommen. Demgegenüber können Zeichenformatvorlagen auf eine beliebige Textauswahl von einem einzigen Zeichen an aufwärts angewendet werden. Wenn Sie beispielsweise bestimmte Wörter in Ihrem Text in einer anderen Farbe hervorheben möchten, ist eine Zeichenformatvorlage ideal. Der Vorteil ist, dass Sie mit einer einzigen Formataktualisierung die Farbe (oder die Schriftart etc.) aller hervorgehobenen Wörter ändern können.

Um eine Zeichenformatvorlage zu erstellen, klicken Sie **FORMATVORLAGE ERSTELLEN** im Menü Formatvorlagen und aktivieren Sie die Option **ZEICHENFORMATVORLAGE** im Dialog. Siehe Neue Formatvorlage erstellen (siehe Seite 272) für mehr Informationen.

Bei Absatzformatvorlagen können alle Textattribute außer die von Aufzählungen oder nummerierten Listen definiert werden. Bei Zeichenformatvorlagen können nur Textattribute definiert werden, die sich auf einzelne Zeichen wie z. B. Textfarbe, Schriftgröße, Schriftbreite etc. anwenden lassen.

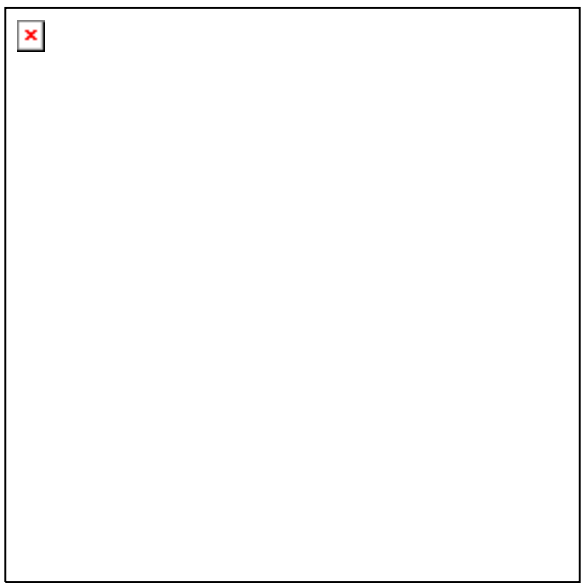
Listen-Formatvorlagen

Sie können Formatvorlagen auch für Aufzählungen und nummerierte Listen verwenden. Die Formatvorlage übernimmt alle Attribut von Aufzählungen und nummerierten Listen. Wenn Sie eine Formatvorlage für eine Liste erstellt haben, erscheint im Formatvorlagen-Menü ein **.** , um die Formatvorlage als Listen-Formatvorlage zu kennzeichnen und sie von einer Absatz- oder Zeichenformatvorlage zu unterscheiden.



Um eine Listen-Formatvorlage zu erstellen, erstellen Sie zunächst eine Liste und passen Sie sie im **DIALOG LISTENEIGENSCHAFTEN** (siehe Seite 262) an. Dann stellen Sie den Textcursor in die Liste oder wählen Sie einen Teil der Liste aus und wählen **FORMATVORLAGE ERSTELLEN...** aus dem Ausklappmenü Formatvorlagen. Wählen Sie einen Namen für Ihre Vorlage und klicken Sie OK.

Listen-Formatvorlagen enthalten alle Listeneinstellungen, wie sie im Dialog **LISTENEIGENSCHAFTEN** angezeigt werden, von den Aufzählungszeichen bis zu den Einrückungen und Farben. Jede Listenebene kann eigene Einstellungen haben, auch diese werden in der Formatvorlage gespeichert. Das Beispiel unten zeigt eine Liste mit nur zwei Ebenen, aber Sie können eine beliebige Anzahl Ebenen definieren.



Um eine Listen-Formatvorlage zu aktualisieren, ändern Sie eine Liste, die diese Formatvorlage benutzt und benutzen Sie die **AKTUALISIEREN**-Option im Formatvorlagen-Menü, genau wie bei normalen Absatzformatvorlagen. Die Liste aktualisiert die Vorlage für die Listenebene, in der der Textcursor platziert wurde, oder alle ausgewählten Ebenen, wenn mehr als eine Ebene ausgewählt wurde, die **...AKTUALISIEREN** Option zeigt Ihre Auswahl an.

Hinweis: Grafische Listen (bei denen grafische Objekte als Aufzählungszeichen bzw. Nummern verwendet werden) werden (noch) nicht unterstützt.

Nächste Absatzformatvorlage

Dies ist eine Einstellung für eine Formatvorlage, siehe **EIGENSCHAFTEN...** im Formatvorlagen-Menü.

Sie legt bei Absatzformatvorlagen fest, welche Formatvorlage voreingestellt auf einen Absatz angewendet wird, der auf den aktuellen Absatz folgt. Zum Beispiel ist bei Überschrift-Formatvorlagen die Einstellung für **NÄCHSTER ABSATZ** auf **NORMALER TEXT** eingestellt, denn das ist, was üblicherweise erwartet wird. Bei einer Listen-Formatvorlage ist es wahrscheinlicher, dass Sie einen weiteren Listeneintrag hinzufügen wollen, wenn Sie am Ende eines Listeneintrags die Eingabetaste drücken.

Daher wird bei Listen-Formatvorlagen die Einstellung **NÄCHSTER ABSATZ** nur benutzt, wenn Sie eine Liste abschließen. Um eine Liste abzuschließen, drücken Sie die Eingabetaste einmal, um einen neuen Listeneintrag hinzu zu fügen und drücken dann die Eingabetaste noch einmal. Der nächste Absatz, der jetzt kein Listeneintrag mehr ist, benutzt dann die Formatvorlage, die Sie für die Listen-Formatvorlage unter **NÄCHSTER ABSATZ** eingestellt haben.

Für mehr Einzelheiten zu Listen siehe Aufzählungen und Nummerierte Listen (siehe Seite 55).

Formatvorlagen aktualisieren

So aktualisieren Sie eine Formatvorlage:

1. Wählen Sie einen Text mit der Formatvorlage aus, die Sie aktualisieren möchten.
2. Ändern Sie das Textformat, z. B. eine alternative Schriftart oder -größe.
3. Wählen Sie **FORMATVORLAGE AKTUALISIEREN** aus dem Formatvorlagen-Auswahlmenü in der Infoleiste des Text-Werkzeugs aus.

Zur Änderung der Schriftart im normalen Text können Sie beispielsweise einige Wörter mit der Formatvorlage „Normaler Text" auswählen, die Schriftart (und jedes andere Attribut) ändern und dann „Formatvorlage aktualisieren" „Normaler Text" aus dem Formatvorlagen-Menü in der Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS** auswählen.

Dort, wo Sie eine Website-Varianten für Mobilgeräte haben ist es möglich, Text-Formatvorlagen nur für eine einzelne Variante zu aktualisieren. Das ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel in der Mobilversion eine größere Schrift oder andere Schriftart benötigen. Um die Formatvorlage nur für eine einzelne Variante zu ändern, ändern Sie den Text wie oben beschrieben und wählen Sie **FORMATVORLAGE „…" IN DIESER VARIANTE AKTUALISIEREN** aus dem Formatvorlagen-Auswahlmenü in der Infoleiste des Text-Werkzeugs.

Siehe Webdesign mit Varianten für mobile Geräte (siehe Seite 343) für mehr Informationen über Varianten.

Hinweis: Wenn Sie auf der Basis des von Ihnen ausgewählten Texts eine Formatvorlage aktualisieren, wird die aktualisierte Formatvorlage erneut auf die Auswahl angewendet. Wenn Sie also einige Zeichen der Überschrift 1 auswählen und die Farbe ändern, dann **FORMATVORLAGE AKTUALISIEREN** „Überschrift 1" auswählen, wird diese neue Farbe vom ganzen Absatz übernommen (da es sich um eine Absatzformatvorlage handelt, das nur auf ganze Absätze angewendet werden kann).

Formatvorlage neu definieren

Es kann vorkommen, dass Sie das Erscheinungsbild einer existierenden Formatvorlage an das Aussehen eines bestimmten Textes anpassen wollen, der keine Formatvorlage zugewiesen hat. Zum Beispiel Text, der aus einem anderen Dokument importiert wurde. Sie können diesem Text nicht einfach eine Formatvorlage zuweisen, da er dadurch sein Erscheinungsbild einbüßen würde. Benutzen Sie stattdessen die Funktion **ANDERE FORMATVORLAGE PASSEND AKTUALISIEREN…** im Formatvorlagen-Menü.

1. Platzieren Sie den Textcursor im Text (oder wählen Sie welchen aus).
2. Wählen Sie **ANDERE FORMATVORLAGE PASSEND AKTUALISIEREN…** aus dem Ausklappmenü Formatvorlagen auf der Infoleiste des Textwerkzeugs.

3. Wählen Sie die Formatvorlage, die Sie aktualisieren wollen, aus dem Dialog **ANDERE FORMATVORLAGE PASSEND AKTUALISIEREN...**.
4. Aktivieren Sie die entsprechenden Optionen, je nachdem, ob Sie die Formatvorlage nur für neuen Text und/oder allen gleichartigen Text im Dokument angepasst werden soll. Deaktivieren Sie **AUF ALLEN GLEICHARTIGEN TEXT IN DIESEM DOKUMENT ANWENDEN** wenn Sie die Formatvorlage nur auf den Absatz anwenden wollen, in dem der Textcursor steht.
5. Klicken Sie **ANWENDEN**. Der Text ist nun mit der ausgewählten Formatvorlage neu definiert.

Die Option **AUF ALLEN GLEICHARTIGEN TEXT IM DOKUMENT ANWENDEN** ist praktisch, um Formatvorlagen in bestehenden Dokumenten zu verwenden, deren enthaltener Text bisher keine Formatvorlagen benutzt, zum Beispiel importierte PDFs. Als gleichartiger Text für die Anwendung einer Formatvorlage gelten Absätze, die mindestens 50% die gleiche Schriftart und Schriftgröße aufweisen und die die gleiche Ausrichtung und Einrückung haben (innerhalb einer kleinen Toleranz).

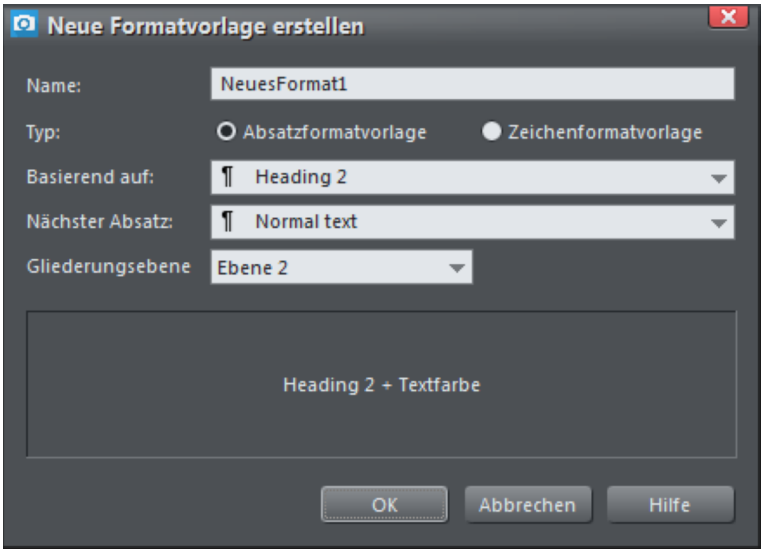
Auf anderen Formaten basierende Formatvorlagen

In können Sie ein Format auf einem anderen basieren lassen. Wenn Sie z. B. eine andere Variante des Formats „Überschrift 2“ haben möchten, die in jeder Hinsicht außer der Farbe mit dem vorhandenen Format identisch ist, dann können Sie im Dialog **NEUE FORMATVORLAGE ERSTELLEN** das neue Format auf „Überschrift 2“ basieren lassen. Das bedeutet, dass bei der Aktualisierung der „Überschrift 2“, alle Änderungen auch vom neuen Format übernommen wird.

Neue Zeichenformate werden normalerweise auf das „Zugrundeliegende Absatzformat“ gestützt und anschließend angepasst. Das heißt also, wenn Sie ein Zeichenformat, das lediglich die Textfarbe festlegt, auf ein einzelnes Wort angewendet haben, dann wird sich dieses Wort auch bei der Änderung des Absatzformats des jeweiligen Absatzes ändern, die Farbe dieses Wortes wird aber beibehalten.

Neue Formate erstellen

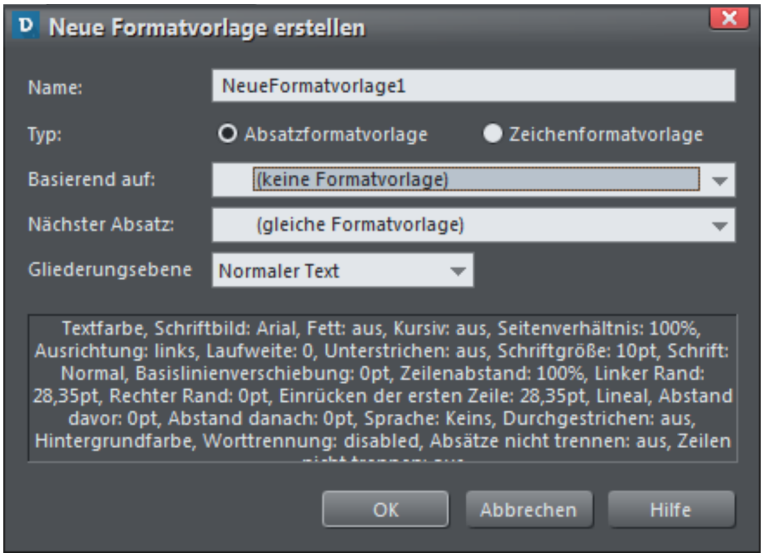
Zur Erstellung eines völlig neuen Formats ändern Sie einen ausgewählten Text nach eigenen Wünschen und wählen Sie dann die Option **FORMAT ERSTELLEN** aus dem Auswahlmenü mit Formaten in der **INFOLEISTE DES TEXT-WERKZEUGS** aus. Wenn Sie ein neues Absatzformat erstellen möchten, empfiehlt es sich, dass Sie Ihre Auswahl treffen und Ihre Änderungen auf einen ganzen Absatz anwenden, bevor Sie die Menüoption **FORMAT ERSTELLEN** auswählen.



Dieser Dialog zeigt eine neue Formatvorlage (NeuesFormat1) die als **ABSATZFORMATVORLAGE** angelegt wurde, basierend auf einer vorhandenen Formatvorlage **ÜBERSCHRIFT 2**. Die Option **NÄCHSTER ABSATZ** legt fest, welche Formatvorlage für den nachfolgenden Absatz verwendet wird, wenn Sie Text eingeben.

GLIEDERUNGSEBENE legt die Gliederungsbene für eine Überschriften-Formatvorlage fest, diese wird für das Erstellen eines Inhaltsverzeichnisses benötigt. (Inhaltsverzeichnisse lassen sich nur in Designer Pro erstellen). Sie können aber innerhalb eines Dokuments schnell auf eine Überschrift verlinken (siehe Seite Fehler! Textmarke nicht definiert.).

Im unteren Abschnitt des Dialogs wird die vollständige Definition dieser Formatvorlage angezeigt. In diesem Fall werden Sie sehen, dass das Format lediglich mit einer Farbänderung auf „Überschrift 2“ basiert. Zur Erstellung eines Formats, das auf keinem anderen Format basiert, d. h. das keine Attribute aus einem anderen Format erbt, wählen Sie **(KEIN FORMAT)** aus der Option **„BASIERT AUF:“** aus.



Dieser Dialog zeigt das Erzeugen einer neuen Formatvorlage (NeuesFormat2) die als Absatzformatvorlage angelegt wurde und auf keiner anderen Formatvorlage basiert. Im unteren Abschnitt werden alle Attribute aufgelistet, die diese Formatvorlage ausmachen. Die hier aufgelisteten Attribute stammen aus dem ausgewählten Text, diese Formatvorlage besteht daher aus einer vollständigen Definition, die alle möglichen Textattribute auflistet. In diesem Fall wird bei der Texteingabe mit dieser Formatvorlage der **NÄCHSTE ABSATZ** (d. h., wenn die Eingabetaste gedrückt wird) wieder mit derselben Formatvorlage erstellt.

Formatvorlagen entfernen

Die Liste **FORMATVORLAGEN** im Menü **FORMATVORLAGEN** enthält den Eintrag **KEINE FORMATVORLAGE**. Wenn Sie diesen Eintrag auswählen, wird die Formatvorlage (Zeichen- oder Absatz-Formatvorlage) von der Auswahl entfernt, wobei die Formatierung beibehalten wird. Es erscheint ein entsprechender Hinweis. Klicken Sie auf **FORMATVORLAGE ENTFERNEN** im Dialog, um fort zu fahren. Der ausgewählte Text sieht immer noch genau so aus, hat aber **KEINE FORMATVORLAGE** angewendet.

Formatvorlagen löschen

Um eine Formatvorlage zu löschen, wählen Sie **FORMATVORLAGE LÖSCHEN** aus dem Menü **FORMATVORLAGEN**, es öffnet sich der Dialog **FORMATVORLAGE LÖSCHEN**. Wählen Sie jetzt im Dialog die Formatvorlage aus, die Sie aus dem Menü löschen wollen. Die Formatvorlage wird aus dem Menü gelöscht sowie alle Referenzen auf diese und die Formatvorlage wird auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Allerdings werden alle Formatierungen der gelöschten Formatvorlage beibehalten. Um das anzuzeigen erscheint beispielsweise eine Formatvorlage die auf **ÜBERSCHRIFT 1** als **ÜBERSCHRIFT 1+**

Wenn die Formatvorlage auf keiner anderen basierte (**KEINE FORMATVORLAGE**) wird die Formatvorlage auf Keine Formatvorlage zurückgesetzt und erscheint als **KEINE FORMATVORLAGE +** im Menü, ebenfalls unter Beibehaltung aller Formatierungen.

Beachten Sie, dass Sie die Standardvorlagen nicht löschen können, ebenso keine Formatvorlagen, die die Basis für andere Formatvorlagen bilden. Wenn Sie das versuchen, erhalten Sie einen Warnhinweis.

Formatvorlage bearbeiten und ansehen

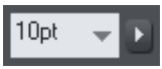
Wenn Sie die Definition einer Formatvorlage wie z. B. die des zugrundeliegenden Formats ändern möchten bzw. sich nur die Definition ansehen möchten, verwenden Sie die Option **EIGENSCHAFTEN...** im Format-Menü. Dazu müssen Sie einen Text auswählen, auf den das Format vorher angewendet wurde, um das Format anzugeben, das Sie bearbeiten möchten.

Der **EIGENSCHAFTEN**-Dialog des Formats erscheint, der genauso aussieht wie der oben abgebildete Dialog **FORMAT ERSTELLEN**.

Die Formatbeschreibung unten im Dialog zeigt, inwiefern sich das Format von dem Format unterscheidet, auf dem es basiert. Wenn Sie also alle Attribute des Formats sehen möchten, wählen Sie vorübergehend **KEIN FORMAT** aus der Liste **BASIERT AUF** aus, um eine vollständige Beschreibung zu sehen. Denken Sie daran, **BASIEREND AUF** wieder auf das richtige Format zu stellen bzw. klicken Sie in diesem Dialog auf **ABBRECHEN**, wenn Sie das Format nicht ändern möchten.

Textattribute anwenden

Schriftgrad ändern



Der Schriftgrad kann auf verschiedene Arten geändert werden:

- Geben Sie einen neuen Wert in das Textfeld auf der Infoleiste ein und drücken Sie die Eingabetaste.
- Oder wählen Sie eine der **SCHRIFTGRÖßEN** aus dem Dropdown-Menü der Infoleiste.
- Oder benutzen Sie den Popup-Regler „Schriftgröße“ (siehe Seite 227).
- Sie können die Schriftgröße auch manuell vergrößern/verkleinern, indem Sie die Tastenkombinationen „Strg + >“ und „Strg + <“ verwenden. Das funktioniert nur, wenn der ganze ausgewählte Textbereich dieselbe Schriftgröße hat.
- Oder benutzen Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG**, um das gesamte Textobjekt zu skalieren.

Fett & Kursiv



Klicken Sie in der Infoleiste auf **FETT** oder **KURSIV** (Strg + B oder Strg + I).

Hiermit wird die Fett- oder Kursiv-Variante der aktuellen Schrift angewendet.

Text unterstreichen



Klicken Sie auf die Schaltfläche „Unterstreichen“ der Infoleiste, um den ausgewählten Text zu unterstreichen.

Die Farbe und Größe der Unterstreichung ist automatisch durch die Textfarbe und -größe bestimmt.

Text hervorheben

Um eine Hintergrundfarbe (Hervorhebung) zu einem Text hinzu zu fügen:

- Markieren Sie den Text mit dem **TEXTWERKZEUG**.
- Rechtsklicken Sie auf eine Farbe in der **FARBLEISTE**.
- Wählen Sie **TEXTHINTERGRUNDFARBE DEFINIEREN** aus dem Menü.

Siehe Text-Hintergrundfarbe hinzufügen (siehe Seite 208) für mehr Details.

Satz und Ausrichtung von Text

Der Satz bezieht sich immer auf den gesamten Absatz. Eine Auswahl von Textbereichen wird nicht beachtet.



1. **LINKS**: richtet die linke Kante des Texts an der ersten Klickposition aus.
2. **MITTIG**: zentriert den Text um die Klickposition.
3. **RECHTS**: richtet die rechte Kante des Textes an der Klickposition aus.

Bei einfachem Text ist die Ausgangsposition für die Ausrichtung die Stelle, an die Sie im Dokument zuerst klicken.

Ligaturen



Eine Ligatur ist eine Verbindung zwischen zwei oder mehr Zeichen, um die Lesbarkeit zu verbessern oder einfach zu Dekorationszwecken. Die verbundenen Folgen von Zeichen erschienen dann als ein einzelnes Zeichen. Wenn Ligaturen können, sofern solche in der Schriftart-Datei vorhanden sind, entsprechend der Einstellungen angezeigt werden, die Sie über die Schaltfläche **OPEN TYPE LIGATUREN** auf der Infoleiste erreichen. Die Ligaturen-Einstellungen können genau wie die anderen Textattribute in Formatvorlagen benutzt werden.



Ligaturen: L zu R, Standard, Beliebig und Historisch

Es bestehen folgende Optionen:

STANDARD	Nur die Standardauswahl der vom Schriftgestalter bereitgestellten Ligaturen wird angezeigt.
BELIEBIG	Die beliebigen Ligaturen sind Schmuck, ihr Einsatz liegt im Ermessen des Nutzers.
HISTORISCH	Historische Ligaturen, größtenteils dekorativ und im historischen Kontext benutzt.
ALLE AUSWÄHLEN	Alle verfügbaren Ligaturen werden angezeigt

ALLE LÖSCHEN Es werden keine Ligaturen angezeigt.

Für jeden Buchstabenbereich können Sie diese Gruppen separat an- und abschalten. Wählen Sie eine Reihe von Buchstaben mit dem Textwerkzeug aus und klicken Sie auf die Schaltfläche Ligaturen.

Es gibt eine weitere Option **STILISTISCH**: einige Schriftarten enthalten für eine größere Flexibilität alternative Gruppen von Ligatur-Zeichen, aus denen der Nutzer wählen kann. Wenn solche Wahlmöglichkeiten für eines der Zeichen innerhalb der aktuellen Textauswahl vorhanden sind, werden Sie im Untermenü **STILISTISCHE GRUPPEN** angezeigt, wo sie unabhängig an- und abgeschaltet werden können.



Gabriola (links) mit angewandter stilistischer Auswahl (rechts)

Tiefgestellt & hochgestellt



Aktivieren Sie die entsprechende Schaltfläche in der **INFOLEISTE.**

Beispiel: Normaler Text $_{\text{tiefgestellt}}^{\text{hochgestellt}}$

Einzüge

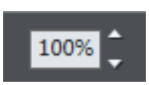


Einzug des Absatz vergrößern



Einzug des Absatz verkleinern

Zeilenabstand



ZEILENABSTAND legt die Zwischenräume der Zeilen fest.

Zeilenabstände werden in Prozent (%) oder Punkt (pt) gemessen. Entweder Sie geben die Werte per Hand ein oder Sie klicken auf die Pfeile, um den Wert zu ändern.

Prozentwerte haben den Vorteil, dass sie sich mit verändern, wenn Sie die Schriftgröße ändern. Sollen Prozentwerte für einen Text mit mehreren Größen angewendet werden, ist die größte Schrift der Bezugspunkt. Beispielsweise wird in einem Textblock mit 90%- und 100%-Text der Zeilenabstand von 100% ausgehend errechnet.

Absatzabstand



Die letzten zwei Felder am Ende der Text-Werkzeug-Infoleiste ermöglichen das Einstellen des Abstands zwischen Absätzen.

Dies ist vor allem nützlich wenn Sie einen halben Zeilenabstand zwischen Absätzen haben möchten.

Wenn Sie sowohl einen Abstand über als auch unter den Absätzen verwenden, entspricht, wie in Microsoft Word, der resultierende Absatzabstand dem jeweils größeren Wert (nicht kumulativ). Ein Absatzabstand oberhalb eines Absatzes bewirkt, dass der erste Absatz innerhalb eines Textabschnitts nach unten verschoben wird.

Text-Links

Sie können jedem Teil eines Textobjekts eine Verlinkung zuweisen, die nach dem Export Ihres Dokuments als HTML als Link im Webbrowser angeklickt werden kann.

Mit dem **TEXT-WERKZEUG** wählen Sie die Worte oder Zeichen aus, die verlinkt werden sollen, und klicken anschließend auf die Link-Schaltfläche in der **WEB**-Werkzeugleiste.



Dadurch öffnen Sie den **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialog, mit ausgewähltem Reiter **LINKS**. Hier stellen Sie ein, ob Sie auf eine URL, eine andere Seite Ihrer Website oder eine Popup-Ebene verlinken möchten.

Normalerweise wird eine Verlinkung durch Unterstreichen des Textes gekennzeichnet und zwar in der Farbe, die als Linkfarbe für das aktuelle Dokument definiert ist. Sie können die Farbe einstellen und festlegen, ob der Link unterstrichen sein soll, indem Sie auf den Reiter **WEBSITE** des **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialogs klicken (Menü **EXTRAS** > **WEBEIGENSCHAFTEN**). Sie können auch die Farbe festlegen die angezeigt werden, wenn man mit der Maus über den Link fährt (**MOUSEOVER-FARBE**) und die Farbe bereits besuchter Links (**VISITED-FARBE**).

Sie können für diese drei globalen Linkfarben entweder eine bestehende benannte Farbe aus dem Dropdown-Menü wählen oder auf die Schaltfläche **BEARBEITEN** klicken, um den **FARBEDITOR** zu öffnen und eine beliebige Farbe auszuwählen.

Sie können die globalen Linkfarben für einzelne Links auch außer Kraft setzen. Deaktivieren Sie dazu die Option **GEMEINSAME LINKFARBEN VERWENDEN** im Reiter **LINKS** des **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialogs. Anschließend wird der Link in der Farbe gezeigt, die Sie im Dokument festlegen anstelle der globalen Linkfarbe.

Text innerhalb von Gruppen für Websites

Alle Gruppen werden beim Exportieren einer Website als Bilder exportiert. Text innerhalb einer Gruppe kann nicht durch den Besucher der Website ausgewählt und kopiert werden.

Bei Buttons, Überschriften oder Logos ist das normalerweise gewünscht, da der Text Teil der Grafik ist. Manchmal gibt es jedoch Text innerhalb von Gruppen, den Sie gerne als Text in der exportierten Website behalten möchten. Um dies zu erreichen, müssen Sie Ihrem Textobjekt den Namen „HTML-Text" geben. So geht dies am schnellsten:

1. Doppelklicken Sie auf die Gruppe und wählen Sie im sich öffnenden Dokument das Textobjekt aus.
2. Öffnen Sie den Namen-Dialog (**EXTRAS** > **NAMEN...**).
3. Wählen Sie den Namen „HTML-Text" entweder aus der **NAMEN ANWENDEN**-Liste aus, wenn dieser bereits im aktuellen Dokument verwendet wird, oder geben Sie den Namen „HTML-Text" ein. Klicken Sie dann auf **HINZUFÜGEN**.
4. Speichern und schließen Sie das Dokument.

Wenn Sie nun Ihre Website exportieren, wird der Text als Text beibehalten und der Rest der Gruppe in ein Bild konvertiert. Alle Textfelder der **DESIGN-GALERIE** sind bereits mit diesem Namen versehen, so dass sie als Texte exportiert werden.

Hinweis: Browser können keinen gedrehten Text anzeigen, so dass dieser nicht als Text exportiert werden kann. Der Name wird in diesem Fall ignoriert.

Textdarstellung kopieren

Mit der Funktion **FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN** ist es einfach, den Stil eines Textes in einen anderen Textteil zu kopieren:

- Wählen Sie den Quellbereich, von wo aus Sie den Stil kopieren möchten. Dies kann auch nur ein Wort sein (ein Doppelklick genügt).
- Wählen Sie **BEARBEITEN** > **KOPIEREN** („Strg + C").
- Markieren Sie den Textbereich auf den Sie den Stil anwenden möchten.
- Wählen Sie **BEARBEITEN** > **FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN** (Tastaturkürzel: „Strg + Umschalt + A").

Wenn Sie den Text-Cursor an einer Stelle im Text positioniert haben, werden beim **EINFÜGEN VON ATTRIBUTEN** nur die Absatz-Attribute in diesem Absatz eingefügt (d. h. Tabulator, Ränder).

Haben Sie Text ausgewählt, so fügt **ATTRIBUTE EINFÜGEN** alle sichtbaren Attribute des Quelltextes ein.

Attribute auf ganze Textbereiche anwenden

Wenn der Mauszeiger in einem einfachen Textobjekt oder einem Textspalten-Objekt steht, wird das gesamte Textobjekt durch Drücken der Esc-Taste ausgewählt. Danach können Sie ein Attribut anwenden, z. B. eine Farbe, und das gesamte Textobjekt wird geändert. Dies ist oft schneller als „Alles Auswählen“ (Strg + A).

Mit Textbereichen funktioniert diese Methode nur dann, wenn alle Textbereiche eines Textfluss ausgewählt sind. Klicken Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** und gehaltener Umschalt-Taste auf die verschiedenen Textbereiche, um sie auszuwählen. Dies ist aber nur möglich, wenn sich alle Textbereiche auf einer Seite befinden. Wenn Ihr Textfluss über mehrere Seiten verläuft und Sie den gesamten Text ändern wollen, ist es nötig, alles auszuwählen (drücken Sie Strg + A) und dann die benötigten Attribute anzuwenden.

Kopieren und Einfügen von formatiertem Text (RTF)

Sie können so genannten „Rich Text“ von anderen Anwendungen wie etwa Textverarbeitungsprogrammen kopieren und als Text in MAGIX Web Designer Premium einfügen. Die Schriftarten, Ränder und Zeilenabstände bleiben erhalten. Hierdurch wird es erheblich einfacher, den Stil und das Erscheinungsbild Ihres Textes zu verändern.

Wenn Sie „Rich Text“ (RTF) aus einer anderen Anwendung einfügen, können Sie den Text auch als „unformatiert“ einfügen. Dabei übernimmt der eingefügte Text die Formatierung an der Cursor-Position. Wenn Sie den Text als „Rich Text“ einfügen, bleibt die Formatierung des Quelltextes erhalten.

Das funktioniert auch umgekehrt, d. h. Sie können den Text aus Web Designer kopieren und in andere Anwendungen einfügen, die ebenfalls Rich Text unterstützen, wobei Schriftart, -größe und -farbe erhalten bleiben. Das funktioniert aber nur, wenn Sie ein Textobjekt markieren und kopieren oder aus dem Textfluss kopieren.

Einige Anwendungen, wie etwa Microsoft Word, verfügen über ein „Einfügen-Menü“, das umfangreichere Möglichkeiten zum Einfügen bietet. Diese Anwendungen erlauben Ihnen, das einzufügende Format bzw. das eingefügte Objekt zu bestimmen (Text oder Grafik).

Dokument-Schriftarten einbetten

MAGIX Web Designer Premium speichert die Zeichenformen aller Schriftarten, die in Ihrem Dokument verwendet werden. Das heißt, wenn Sie jemand anderem Ihre Design-Datei geben oder die Datei auf einen anderen Computer übertragen, so wird dort dasselbe angezeigt wie bei Ihnen, selbst wenn die richtigen Schriftarten nicht auf dem Computer installiert sind.

Website-Schriftarten einbetten

In den meisten Website-Dokumenten werden nur „websichere Schriftarten" verwendet, die auf den meisten Computern und anderen Geräten installiert sind und damit auf jeder Website sicher verwendet werden können. Sie können dennoch eine beliebige Schriftart auf einer Website verwenden, wenn es die Schriftart-Berechtigungen erlauben, und Web Designer wird die Schriftart automatisch mit Ihrer Website so veröffentlichen, dass der Text in dieser Schriftart für jeden Betrachter richtig erscheinen wird, unabhängig davon, ob sie diese Schriftart bereits installiert haben oder nicht.

Um die Ladezeiten Ihrer Website zu verkürzen, werden nur westliche Zeichen in die eingebettete Schriftart eingefügt, es sei denn, Sie benutzen auch andere Zeichen.

Beim Export oder bei der Vorschau eines Website-Dokuments, in dem Schriftarten verwendet werden, die nicht websicher sind, wird Web Designer eine Warnung anzeigen, die diese Schriftarten, die in Ihre Website eingebettet werden, auflistet. Damit werden Sie darauf hingewiesen, dass Ihre Website eingebettete Schriftarten enthält. Mit **DATEI** > **DOKUMENTEIGENSCHAFTEN...** können Sie sich auch anzeigen lassen, welche Schriftarten mit welchen Berechtigungen im Dokument verwendet werden. Siehe Schriftart-Berechtigungen (siehe Seite 282) für mehr Informationen.

Einige Schriftarten dürfen nicht in ein Dokument oder eine Website eingebettet werden. Web Designer erkennt solche Schriftarten und wird eine separate Warnung anzeigen, wenn Sie versuchen, solche Schriftarten in Ihrem Website-Dokument zu verwenden. Sie sollten dann auf eine andere Schriftart wechseln, die entweder websicher ist, eine Google-Schriftart oder eine Schriftart, die das Einbetten erlaubt,

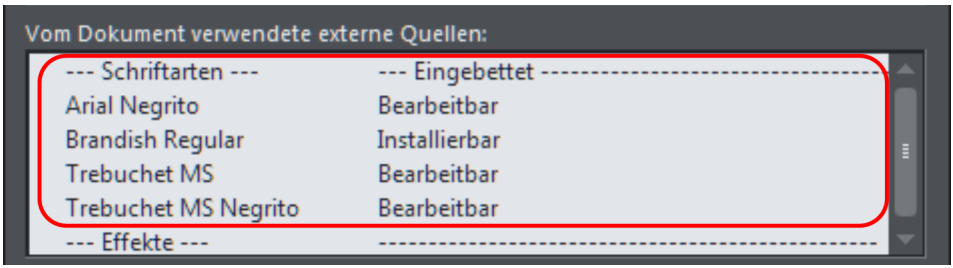
Schriftart-Berechtigungen

Beim Einbetten von Schriftarten gibt es vier Stufen an Berechtigungen für die Schriftarten-Nutzung in Abhängigkeit von den Lizenzbestimmungen. Dies sind die vier Stufen...

1. **Installierbar** - diese Stufe erlaubt am meisten Schriftarten dürfen im Dokument eingebettet werden und permanent auf dem Computer des Besuchers installiert werden.
2. **Bearbeitbar** - Die Schriftart darf im Dokument eingebettet werden, aber nur vorübergehend im System benutzt werden.
3. **Drucken und Vorschau** - Schriftarten dürfen im Dokument eingebettet werden, aber nur zum Drucken und für die Vorschau.
4. **Eingeschränkt** - Die Schriftart darf nicht in das Dokument eingebettet werden.

Neben den Warnhinweisen zeigt Web Designer eine Liste der Schriftarten an, die ins Dokument eingebettet werden, die Stufe der Berechtigung lässt sich in den

DOKUMENTEIGENSCHAFTEN anzeigen. Öffnen Sie dazu **MENÜ DATEI** > **DOKUMENTEIGENSCHAFTEN...** .



Der Dialog Dokumenteigenschaften zeigt die Schriftarten mit ihren Einbettungs-Berechtigungen an.

Füll-Werkzeug

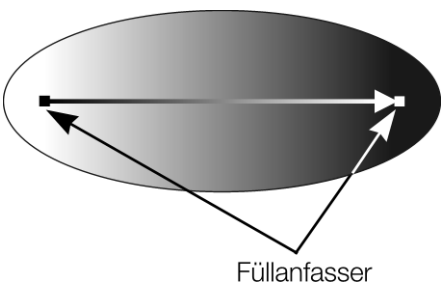
Lineare, farbige Verlaufsfüllung erstellen



Die Vorgehensweise beim Erzeugen einer Füllung ist für alle Arten von Füllungen fast gleich:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte, auf welche Sie die Füllungen anwenden möchten.
2. Wechseln Sie zum **FÜLL-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie **EINFARBIG** aus dem Menü aus.
4. Ziehen Sie mit gehaltener Maustaste über das Objekt, um die Füllung zu erstellen. Ziehen Sie an den Füllanfassern, um Größe und Position der Füllung anzupassen.

MAGIX Web Designer Premium zeigt eine interaktive Vorschau, während Sie ziehen.



Beim Ziehen wird ein Füllpfeil erstellt, der die Richtung der Füllung anzeigt. Füll-Anfasser können ausgewählt und verschoben werden, um Position und Winkel der Füllung zu verändern.

Füllungen einfärben

Wählen Sie einen der Anfasser aus und klicken Sie auf eine Farbe in der **FARBLEISTE** oder öffnen Sie den **FARBEDITOR**, um eine neue Farbe zu wählen. Um zwischen den Anfassern zu wechseln, drücken Sie die Tabulator-Taste.

Füllungstypen

In Web Designer gibt es folgende Arten von Farbfüllungen:

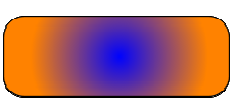
EINFARBIGE FÜLLUNG - Die Oberfläche der Form hat die gleiche Farbe über die gesamte Oberfläche.



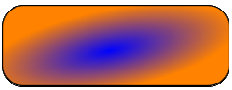
LINEARE FÜLLUNG - Die Farbe ändert sich gleichmäßig von einer Farbe in eine andere (Verlauf).



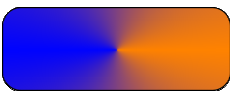
KREISFÖRMIGE FÜLLUNG - Die Farbe ändert sich von einem Punkt ausgehend in Kreisform nach außen.



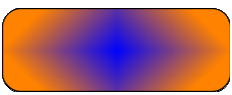
ELLIPTISCHE FÜLLUNG Die Farbe ändert sich von einem Punkt ausgehend in elliptischer Form nach außen..



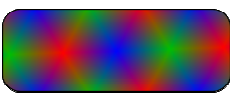
KEGELFÖRMIGE FÜLLUNG - Der Farbverlauf dreht um einen einzigen Punkt. Dies hat den Effekt, dass die Füllung wie ein Kegel aussieht, der von einer Seite beleuchtet wird und auf der anderen Seite eine andere Farbe hat.



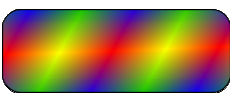
DIAMANTFÖRMIGE FÜLLUNGEN - Diamantförmige Füllungen funktionieren ähnlich wie elliptische Füllungen, außer dass sie vier Kanten in der Art eines Diamanten haben.



DREIFARB-FÜLLUNGEN - Füllungen, die drei verschiedene Farben, ähnlich wie Schlaglichter, erlauben.



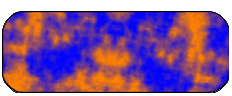
VIERFARB-FÜLLUNGEN - wie Dreifarb-Füllungen nur mit vier definierbaren Farben.



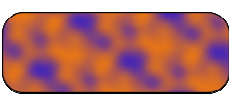
BITMAP-FÜLLUNGEN - Das Objekt wird mit einem Bitmap oder Foto einfach oder wiederholt (gekachelt) gefüllt. Alle Fotos in MAGIX Web Designer Premium sind mit Bitmaps gefüllte Formen (i. d. R. Rechtecke). Jedes Foto oder Bitmap aus der **BITMAP**- oder **FÜLL**-Galerie kann verwendet werden.



FRAKTALWOLKEN erzeugen ein fleckiges Zufallsmuster, welches sich besonders gut für Wolken oder Nebel eignet.



FRAKTALPLASMA - ein fleckiges Zufallsmuster, mit weicheren Kontrasten als eine Fraktalwolke.



Sie können diese Füllungen mit dem **FÜLL-**Werkzeug auf ausgewählte Objekte anwenden, bearbeiten und anpassen.

Automatisch innerhalb auswählen

Mit dem Füll-Werkzeug wird automatisch „innen" ausgewählt, wenn Sie auf ein Objekt klicken, das Teil einer Gruppe ist - also nur das Objekt und nicht die Gruppe als ganzes ausgewählt. Dadurch wird es einfacher, an Fotos und Füllungen innerhalb einer Gruppe zu arbeiten. Wenn Sie die Füllungsattribute einer Gruppe als ganzes ändern möchten (was nicht sehr wahrscheinlich ist), wählen Sie zunächst die gesamte Gruppe mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** aus.

Infoleiste des Füll-Werkzeugs



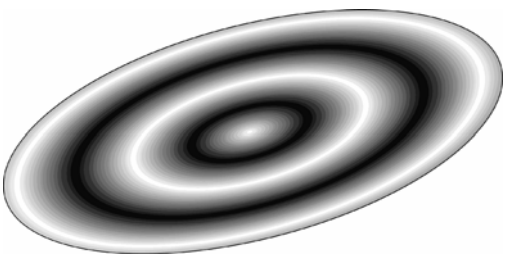
1. Füllungstyp
2. Füllungs-Kachelung
3. Füllungseffekt
4. Bitmapname
5. Profil
6. Füllanfasser/Auflösung
7. Anfasserfarbe/Körnung

FÜLLUNGSTYP lässt Sie zwischen verschiedenen Arten wählen.

- mit markiertem Objekt, wird die Füllung auf das Objekt angewendet;
- ohne ausgewähltes Objekt wird der aktuelle Füllungstyp gesetzt, der für neu gezeichnete Objekte verwendet wird.

FÜLLUNGS-KACHELUNG wird meist bei Bitmap- oder Fraktalfüllungen verwendet. Dies wird auch im Abschnitt Bitmap-Füllungen beschrieben. Füllungs-Kachelungen definieren, ob sich die Füllung wiederholt. Es gibt folgende Optionen:

- Einfach: Die Füllung wird einmal verwendet, egal wie groß das Objekt ist.
- Wiederholt: Die Füllung wird wiederholt um das gesamte Objekt auszufüllen.
- Wiederholt invertiert: Dies steht nur für Fraktal- und Bitmapfüllungen zur Verfügung und ist eine Variante der normalen Wiederholung. Jedoch ist jede zweite Kachel umgekehrt.



Eine Ellipse mit einer sich wiederholenden elliptischen Füllung

Allein kegelförmige Füllungen können grundsätzlich nicht „gekachelt“, also wiederholt, werden. Alle anderen Füllungstypen unterstützen diese Funktion. Damit können einige ziemlich interessante Effekte erzielt werden.

FÜLLEFFEKT wird für alle Füllungstypen verwendet, außer Drei- und Vierfarb-Füllungen. Er legt fest, wie die Füllfarbe vom Anfang zum Ende verläuft:

- **VERLAUF**: überblendet linear zwischen zwei Farben.
- **REGENBOGEN**: überblendet an der kürzesten Kante des HSV-Farbrades. Beispielsweise läuft eine Überblendung von Gelb nach Cyan dann über Gelb, Grün, Cyan.

Diese Option hat keine Auswirkungen bei Schwarz, Weiß oder Graustufen.

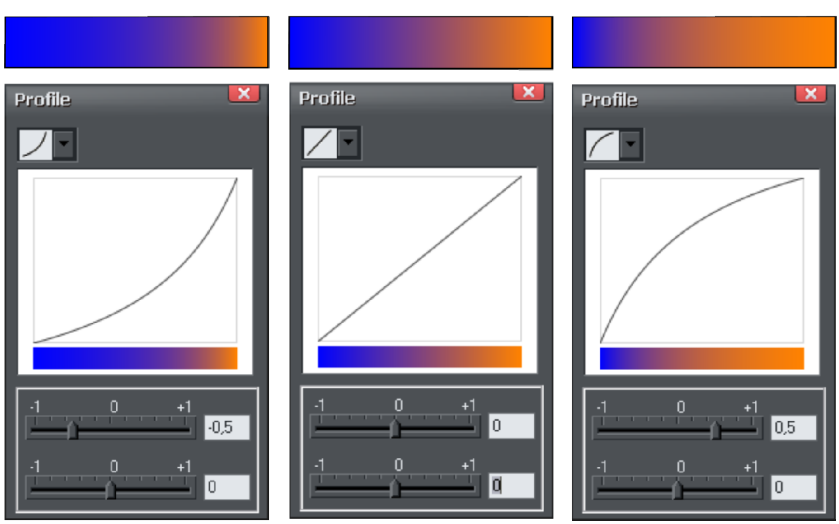
- **ALT REGENBOGEN**: ähnlich wie Regenbogen, außer dass die Überblendung an der längsten Kante des Farbrades entlang läuft. Gelb nach Cyan läuft dann z. B. über Gelb, Rot, Magenta, Blau, Cyan.

BITMAPNAME öffnet ein Dropdown-Menü mit Vorschaubildern aller Bitmaps in der **BITMAP-GALERIE**. Aus diesem können Sie die gewünschte Bitmap auswählen.

FÜLLUNGSPROFIL: Ändern Sie hier die Rate des Verlaufs zwischen Start- und Endpunkt der Füllungen. Anwendbar ist dies auf alle Füllungen außer „Flache Füllung", „Dreifarb", „Vierfarb" und Bitmap-Füllungen (bei Bitmaps mit Halbton-Farbprofil allerdings schon).

So wird das Füllungsprofil geändert:

1. Wählen Sie das gefüllte Objekt aus.
2. Auf der Infoleiste des Füll-Werkzeuges klicken Sie auf **PROFIL**. Dies öffnet den Dialog des **PROFILS**.
3. Entweder es wird ein vordefiniertes Profil aus der Dropdown-Liste verwendet, oder man erstellt ein eigenes. Die oberste Einstellung im Dropdown-Menü (die gerade Linie) führt zu einem linearen Übergang zwischen Anfang und Ende der Füllung.



Zeigt drei verschiedene Füllungen von Blau nach Orange samt der zugehörigen Profildialoge. Mittig ist ein linearer Übergang zu sehen.

FÜLLANFASSER: Zeigt, ob Anfangs- oder Endanfasser ausgewählt wurden. Bei einfarbigen Füllungen ist dieses Feld leer.

BITMAPAUFLÖSUNG (nur bei Bitmap- und Fraktalfüllungen): Zeigt die Auflösung einer Bitmap an (solange kein Füllanfasser angewählt ist). Es kann auch ein entsprechender numerischer Wert eingegeben werden. Niedrige Auflösungen zeigen die einzelnen Pixel der Bitmap. Es wird selten eine Auflösung über 150 dpi benötigt – auch wenn es sich um Schriften handelt.

FÜLLANFASSER-FARBE (außer Bitmap-Füllungen): zeigt die Farbe, welche auf den momentan ausgewählten Anfasser angewendet wurde.

Einfarbige Füllungen

Um eine einfarbige Füllung anzuwenden oder zu ändern:



1. Wählen Sie „Einfarbige Füllung“ aus dem Menü Füllungstyp aus.
2. Wählen Sie eine Farbe aus der **FARBLEISTE**.

Die Farbleiste wird im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 204) behandelt.

Lineare Verlaufs-Füllungen

So erstellen Sie eine lineare Füllung:



1. Wählen Sie **LINEARE FÜLLUNG** aus dem Menü aus (Nicht notwendig, wenn die Füllung eine einfarbige Füllung hat).
2. Positionieren Sie den Mauszeiger dort wo die Füllung beginnen soll (Dies kann auch außerhalb des Objekts liegen).
3. Ziehen Sie den gedrückten Mauszeiger an die Position, an der Sie den Endpunkt der Füllung haben möchten (Kann ebenfalls außerhalb des Objekts liegen).

Der Pfeil, der dabei auf den gewählten Objekten angezeigt wird, wird **FÜLLPFEIL** genannt. Er zeigt die Richtung und Weite des Verlaufs in der Füllung an. Beide Pfeilendpunkte können durch Klick markiert werden.

Start- und Endanfasser einer Füllung bewegen

So ändern Sie die Richtung und Größe des Verlaufs einer Füllung:



1. Bewegen Sie den Zeiger über den Anfasser, den Sie bewegen möchten. Wenn der Zeiger über dem Anfasser steht, ändert er sein Aussehen.
2. Ziehen Sie am Anfasser.

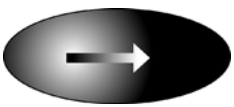
Farben einer Füllung ändern

Um die Farbe einer Füllung zu ändern:

- Ziehen Sie eine Farbe per Drag & Drop aus der **FARBLEISTE** auf einen Füllanfasser. (Sie müssen den Anfasser vorher nicht auswählen.)
- Oder ziehen Sie die Farbe per Drag & Drop auf das Objekt. Jede Füllung hat eine gedachte Mittellinie. Wird die Farbe auf der Seite abgesetzt, auf welcher sich der Anfangs-Anfasser befindet, wird die entsprechende Farbe für den Anfang benutzt; wird sie auf der Seite des End-Anfasser abgesetzt, wird die dortige Farbe definiert.
- Sie können auch bei markiertem Anfasser (wird als hervorgehoben dargestellt) auf die Farbe klicken. Sie können mit der Tabulator-Taste zum anderen Anfasser wechseln und dann auf die gewünschte Farbe klicken.

Die Farbleiste wird im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 204) beschrieben.

Kreisförmige Füllungen



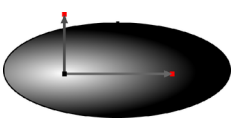
Kreisförmige Füllungen werden bezüglich Füllung, Anfassern und Farbverlauf genauso gehandhabt wie lineare Füllungen. Der Startanfasser definiert dabei das Zentrum der Füllung.

Kreisförmige Füllungen sind sehr nützlich bei der Erstellung von Schlagschatten.

Veränderungen am Seitenverhältnis des Objekts machen aus der kreisförmigen Füllung eine elliptische Füllung (siehe unten).

Der schnelle Weg zur kreisförmigen Füllung: Umschalt + Ziehen erstellt eine kreisförmige Füllung.

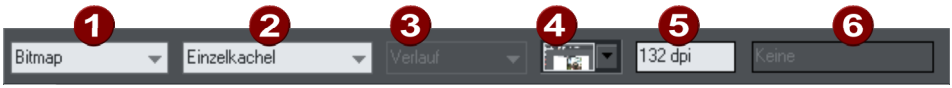
Elliptische Füllungen



Elliptische Füllungen funktionieren ähnlich wie lineare Füllungen. Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, erstellen Sie zunächst eine Kreisfüllung mit zwei Anfassern. Dann können Sie die Anfasser verwenden, um die Ellipsenform zu erstellen.

„Umschalt + Ziehen“ bewahrt das Seitenverhältnis der Füllung. „Strg + Ziehen“ beschränkt Rotationen auf festgelegte Winkel. Der Umgang mit den Anfassern und das Verändern der Farben funktionieren wie bei linearen Füllungen.

Bitmap-Füllungen



1. Fülltyp
2. Füllungs-Kachelung
3. Nicht verwendet
4. Bitmap-Name
5. Auflösung
6. Nicht verwendet

Die Bitmap-Galerie wird unter „Bitmap-Galerie“ (siehe Seite 381) im Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ beschrieben, die Füll-Galerie finden Sie weiter unten (siehe Seite 294).

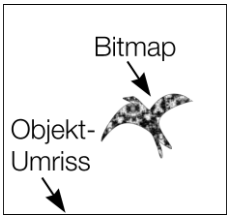
Bitmap-Füllungen sind eine der leistungsfähigsten Füllungsarten. Jedes Foto und jede Textur kann als Füllung für jede Form verwendet werden, wobei Sie Größe, Drehwinkel, Position und Kachelverhalten einstellen können. Bitmap-Füllungen können außerdem eingefärbt werden. Alle möglichen Arten von Bitmaps können als Füllung genutzt werden, einschließlich JPEG-Fotos und Alpha-Kanal-Bitmaps (halbtransparente Bitmaps).

Wenn Sie ein Foto in MAGIX Web Designer Premium importieren (z. B. ein JPEG oder PNG), erscheint es als Form mit Bitmap-Füllung. Sie sehen es als „Foto“ in der Statusleiste – im Endeffekt ist es aber das gleiche wie eine Form mit einem Foto als Bitmap-Füllung.

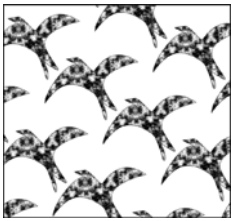
Sie füllen folgendermaßen eine Form mit einer Bitmap oder einem Foto:

- Ziehen Sie eine Bitmap aus der **BITMAP-GALERIE** oder dem Windows Explorer über eine Form und halten Sie beim Fallenlassen die Umschalt-Taste gedrückt.
- Ziehen Sie eine Füllung aus der **FÜLL-GALERIE** auf Ihre Form (die Umschalt-Taste muss nicht gedrückt werden).
- Wählen Sie in der Infoleiste des Füll-Werkzeugs aus dem linken Menü „Bitmap“ und dann die gewünschte Bitmap aus dem Auswahlmenü (hier werden nur bereits geladene Bitmaps angezeigt).

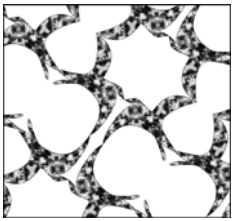
Ein Objekt kann einfach oder gekachelt gefüllt werden (dies sind Wiederholungen der Bitmap).



Einfache Füllung (Foto)



Wiederholt gekachelt



Umgekehrt wiederholt - Die Kacheln passen perfekt zusammen.

Bitmap-Füllungen ersetzen

Ist eine Form bereits mit einer Bitmap oder einem Foto gefüllt, können Sie diese einfach ersetzen, indem Sie eine neue Bitmap aus dem Windows Explorer auf Ihre vorhandene Bitmap ziehen und sie damit ersetzen. Das neue Bild wird an die Form „optimal angepasst", so dass es genau hineinpasst. Dadurch werden auch alle anderen Versionen des Bildes auf der aktuellen Seite ersetzt, sofern sie sich in derselben **WEICHEN GRUPPE** (siehe Seite 142) befinden.

Wenn Sie die **UMSCHALT**-Taste während des Ersetzens gedrückt halten, werden Position, Skalierung und Ausrichtung der Bitmap-Füllung beibehalten.

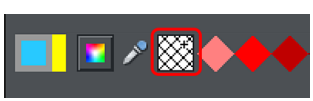
Bitmap-Füllung einfärben

Die Bitmap-Füllung kann gefärbt werden, was üblicherweise „Halbtontechnik" genannt wird (technisch handelt es sich um Halbton-Farbe).

- Wählen Sie im **FÜLL-WERKZEUG** einen der Füll-Anfasser und eine Farbe oder öffnen Sie den **FARBEDITOR**.
- Drücken Sie die Tabulator-Taste, um den anderen Füll-Anfasser auszuwählen.

Hinweis: Bei einem schwarzen und einem weißen Anfasser wird die Bitmap-Füllung in ein Graustufen-Halbtonbild konvertiert.

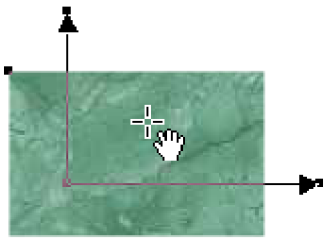
- Um die Farbe wieder zu entfernen, wählen Sie **KEINE FARBE** für jeden Füllanfasser. Dadurch werden die Originalfarben der Bitmap zurückgebracht.



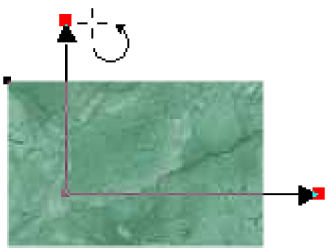
Auf der **INFOLEISTE** wird die **AUFLÖSUNG** angegeben, die durch Bewegen der Füllanfasser oder numerische Eingabe definiert werden kann.

Skalieren und Neuausrichten von Bitmap-Füllungen

Wenn Sie mit gehaltener Umschalt-Taste auf eine mit einem Bitmap gefüllte Form klicken und die Maus ziehen, wird eine neue Bitmap-Füllung mit Zentrum am angeklickten Punkt angelegt. Wenn Sie zusätzlich „Strg“ gedrückt halten, beschränken Sie den Drehwinkel, so dass es einfach ist, eine aufrechte Bitmap-Füllung zu erstellen.



Ist die Füllung angelegt, können Sie sie innerhalb der Form verschieben, indem Sie mit gehaltener Maustaste über das Bild ziehen.

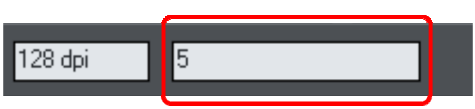


Sobald die Maus über die äußeren Füllanfasser geführt wird, ändert sie sich in ein Dreh-Symbol. Durch das Ziehen an den äußeren Anfassern wird die Bitmap-Füllung skaliert und gedreht, das Seitenverhältnis wird dabei beibehalten. Mit gedrückter Umschalt-Taste können Sie die horizontalen und vertikalen Seiten unabhängig voneinander verändern und damit die Füllung verzerren. Die Infoleiste zeigt die Auflösung der Füllung (Sie können diese und damit auch die momentane Bitmapgröße durch numerische Eingabe eines neuen Wertes ändern).

Fraktalfüllungen

MAGIX Web Designer Premium bietet zwei Arten von Fraktalfüllungen, welche durch einen mathematischen Algorithmus so erstellt werden, dass sie eine natürliche Textur wiedergeben. Besonders gut eignen sie sich, um Himmel, Wolken oder natürliche Oberflächen zu simulieren.

Jedes Mal, wenn Sie eine neue Fraktalfüllung erstellen, wird ein neues Muster generiert. Um ein bestehendes Fraktal mit einem neuen Muster zu versehen, wählen Sie nochmals **FRAKTALWOLKEN** bzw. **FRAKTALPLASMA** aus dem Füll-Menü.



Die **FRAKTAL-KÖRNUNG** in der **INFOLEISTE** steuert die Grobheit des Musters. Niedrige Werte ergeben weiche, fließende, hohe Werte eher raue Muster.

Wie gewohnt kann auch direkt an den Füllanfassern gezogen werden, um Größe und Position anzupassen. Um die Auflösung und Größe zu sehen, müssen alle Füllanfasser abgewählt sein (klicken Sie neben einen Anfasser).

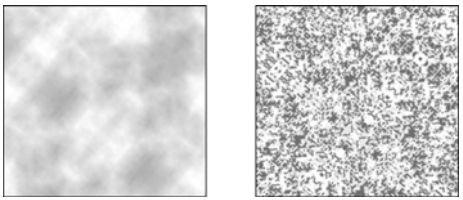


Abb.: Fraktalwolken-Füllung. Links eine Körnungsgröße von 1, rechts 50.

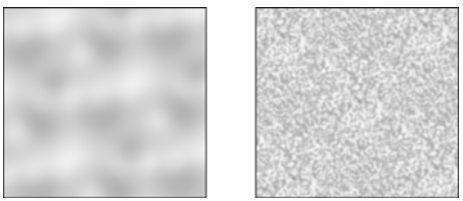


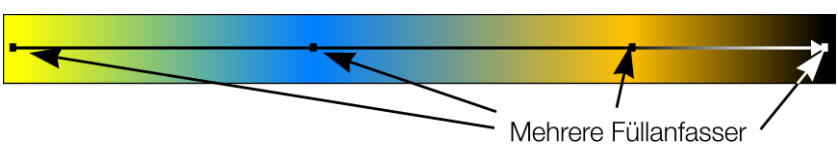
Abb.: Fraktalplasma-Füllung. Links eine Körnungsgröße von 5, rechts 50.

Beachten Sie bitte den Unterschied zwischen **KÖRNUNG** und **AUFLÖSUNG**. Die **KÖRNUNG** definiert wie weich und fließend das Muster erscheint. Die **AUFLÖSUNG** definiert die Größe der Bitmap-Kachel, u. a. also auch die Sichtbarkeit der einzelnen Pixel.

Sie können die Start- und Endfarbe einer Fraktalfüllung anpassen. Wählen Sie den Anfasser in der Mitte oder einen der Äußeren und färben Sie den Bereich mittels der Farbleiste ein. Um den Bereich frei von jeder Farbe zu machen, benutzen Sie das Kästchen **KEINE FARBE**.

Mehrfache Farbverläufe

Viele Farbverläufe in Füllungen (linear, kreisförmig, elliptisch, kegelförmig, Diamant) unterstützen mehrstufige Verläufe. Das bedeutet, dass sich Verläufe nicht nur auf zwei Farben – von einer Farbe zur anderen – beschränken müssen, sondern durch mehrere verschiedene Stufen gehen können.



Um eine neue Stufe in den Verlauf zu bringen, wählen Sie das **FÜLL-WERKZEUG**, damit der Füllpfeil sichtbar wird:

- Setzen Sie entweder eine Farbe auf den Pfeil

- oder doppelklicken Sie auf den Füllpfeil, um einen neuen Anfasser zu erstellen, und weisen Sie ihm aus der Farbleiste oder dem **FARBEDITOR** eine neue Farbe zu.

Anfasser können mit der Maus verschoben werden. Ist ein Anfasser angewählt, kann mittels der Tabulator-Taste einfach zum nächsten gewechselt werden. Ist der Farbeditor geöffnet, wird die Farbe des markierten Anfassers angezeigt.

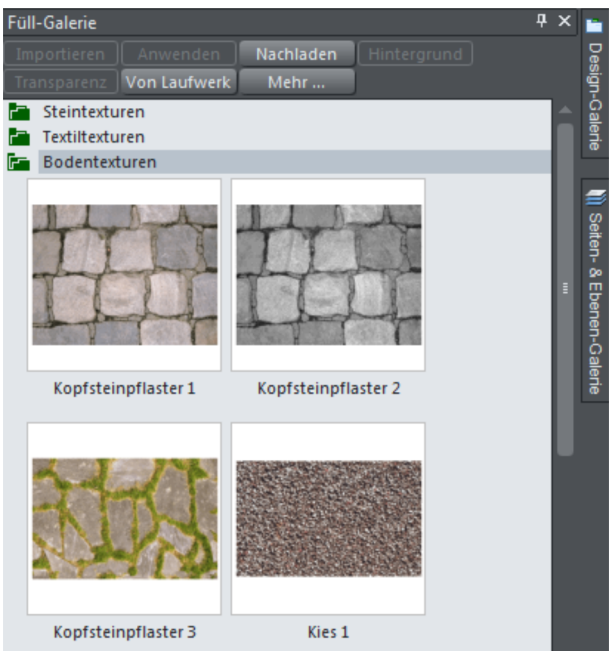
Um einen Anfasser zu löschen, markieren Sie ihn und drücken Sie die Entf-Taste.

Füll-Galerie

Die **FÜLL**-Galerie enthält Bitmap-Texturen, die als Bitmap-Füllungen geeignet sind. Eine Füllung wird nur in den Speicher geladen, wenn sie auch verwendet wird.

Anzeige der **FÜLL**-Galerie:

- Wählen Sie **EXTRAS** > **GALERIEN** > **FÜLL-GALERIE**.
- Oder drücken Sie Umschalt+F11.



IMPORTIEREN: Importiert die gewählte Bitmap in das Dokument. Eine Kopie davon erscheint in der **BITMAP-GALERIE**. Sie können die Bitmap auch auf einen leeren Teil der Seite ziehen. Dies ist in der Regel einfacher, als auf **IMPORTIEREN** zu klicken.

ANWENDEN: Importiert und wendet die Bitmap folgendermaßen an:

- Als Bitmap-Füllung auf ein ggf. selektiertes Objekt.

- Oder, wenn keine Objekte ausgewählt sind, wird die Bitmap in das Dokument als neues Foto-Objekt eingefügt.

Die Bitmap kann auch per Drag & Drop auf ein Objekt gezogen werden, um sie als Bitmap-Füllung zu verwenden.

Es gibt Unterschiede beim Hineinziehen einer Bitmap von der **BITMAP**- und der **FÜLL-GALERIE** ins Dokument: Beim Ziehen und Ablegen von Bitmaps aus der **FÜLL-GALERIE** auf Formen, um diese zu füllen, werden die Füllungen gekachelt, anstatt die Bitmap in die Form einzupassen. Dieses unterschiedliche Verhalten gegenüber dem Ziehen und Ablegen aus der Bitmap-Galerie erfolgt deshalb, da Bitmaps aus der Füll-Galerie normalerweise als Texturen verwendet werden und diese gekachelt verwendet werden sollen und nicht eingepasst.

TRANSPARENZ: importiert und fügt die ausgewählte Bitmap als Transparenz ein:

- Als Bitmap-Transparenz auf ein ausgewähltes Objekt.
- Oder die Bitmap wird als Standardattribut für Transparenzen definiert.

NACHLADEN: Lädt kostenlose Füllungen vom Xara-Server.

HINTERGRUND: Wählt die ausgewählte Füllung als Seitenhintergrund.

VON LAUFWERK: Sucht nach neuen Füllungen von CD oder Festplatte.

MEHR: Erlaubt einige Einstellungen der Vorschaugröße, Infos über die Bitmaps sowie Funktionen zum Finden und Sortieren der Füllungen.

LADEN ANHALTEN: Wenn Sie eine recht langsame Internetverbinding haben, ist es hin und wieder sinnvoll, das Herunterladen anzuhalten, um später damit fortzufahren.

Suchen & Sortieren ist im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 100) beschrieben.

„Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 100) enthält auch allgemeine Informationen über Galerien.

Transparenz



Das **TRANSPARENZ**-Werkzeug bestimmt, wie durchsichtig Objekte und Farben sind und wie sehr das Darunterliegende durchscheint.



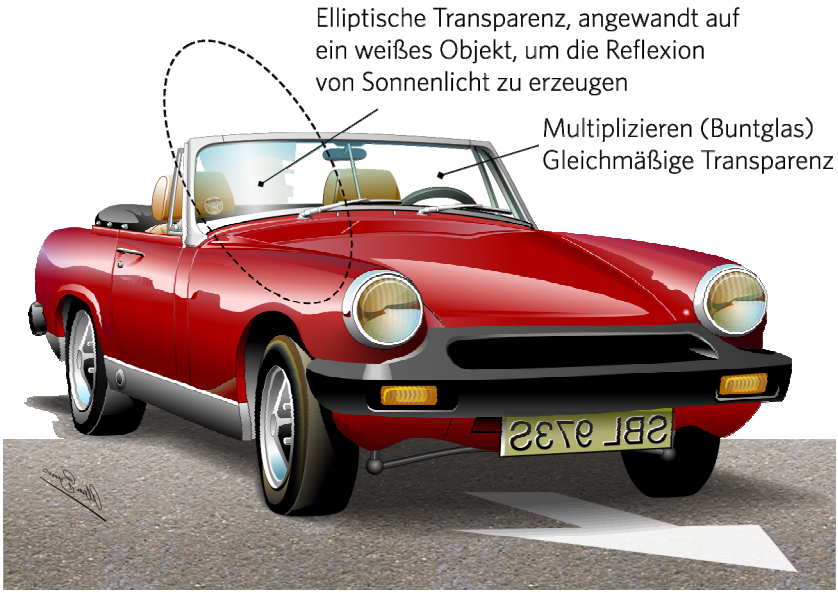
1. Form
2. Transparenztyp
3. Kachelung
4. Bitmap-Name
5. Profil
6. Anfasser/Auflösung
7. Transparenz-Stärke

Es kann jeder Grad, von vollkommen transparent bis absolut deckend, eingestellt werden. Web Designer bietet außerdem, im Gegensatz zu anderen Programmen, eine Auswahl transparenter Farbverläufe.

Einfache Transparenz und transparente Verläufe können auf alle Objekte einschließlich Bitmaps angewendet werden.

Einige Anwendungen von Transparenzen:

- Wasser oder Glas simulieren.
- Überall dort wo Sie Objekte ineinander oder in den Hintergrund übergehen lassen möchten.
- Wolken oder Dunst - fraktale Transparenzen sind dafür besonders gut geeignet.
- Mit speziellen Transparenztypen können Sie Objekte und Fotos aufhellen, abdunkeln und Spezialeffekte erschaffen.
- Schlaglichter und Reflexionen erzeugen



Die Windschutzscheibe wurde mit mehreren, übereinandergelegten Objekten mit verschiedenen Transparenzen erstellt. Die Spiegelung ist in der Mitte 100% Weiß deckend und wird elliptisch ausgeblendet.

Anwendung einer gleichmäßigen Transparenz

Eine „gleichmäßige Transparenz" ist deshalb gleichmäßig, weil alle Teile des Objekts im selben Maß transparent sind – im Gegensatz zur Verlaufstransparenz. So erstellen Sie eine gleichmäßige Transparenz:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.
2. Wählen Sie das **TRANSPARENZ-WERKZEUG** (Tastaturkürzel: F6).
3. Bewegen Sie den Transparenzregler auf der Infoleiste.

MAGIX Web Designer Premium bietet eine Vorschau in Echtzeit. Während Sie den Regler bewegen, verändern sich alle entsprechenden Objekte im Dokument, so dass Sie den Effekt sofort sehen können.

Anwenden eines Transparenzverlaufs

Ein Transparenzverlauf wirkt in ähnlicher Weise wie ein Farbverlauf (siehe Seite 283). Nachdem Sie zum **TRANSPARENZ-WERKZEUG** gewechselt haben, ziehen Sie einfach über das Objekt um eine abgestufte Transparenz zu erstellen. Es gibt eine sehr ähnliche Palette an Transparenz-typen, wobei „Linear" die einfachste ist und außerdem noch kreisförmig oder elliptisch, zu finden sind. Ein Transparenzverlauf wird wie folgt erstellt:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.
2. Nachdem Sie zum **TRANSPARENZ-WERKZEUG** gewechselt haben, ziehen Sie über die Objekte um einen linearen Transparenzverlauf zu erstellen.
3. Aus dem Drop-down Menü der Infoleiste können alternative Formen gewählt werden

Die Position und Stärke der Transparenz kann mit den Füllanfassern am Objekt verändert werden.

Lesen Sie diesbezüglich auch das Kapitel „Füllungen" (siehe Seite 283) um mehr über das Arbeiten mit Füllanfassern und verschiedenen Formen von Füllungen (hier Transparenzformen) zu erfahren.

Mehrstufiger Transparenzverlauf

Man kann neben mehrstufigen Füllverläufen auch mehrstufige Transparenzverläufe erzeugen. So können Sie Ihre Transparenz z. B. von 50 % durchsichtig zu 25 % durchsichtig zurück zu absolut blickdicht, usw. verlaufen lassen.

Sie können bei jeder Stufe einen anderen Transparenz-Wert festlegen, indem Sie einen Anfasser auswählen und den Transparenz-Regler einstellen. Doppelklicken Sie auf die Transparenzverlauf-Linie, um eine weitere Stufe hinzuzufügen. Lesen Sie das Kapitel zu Füllungen (siehe Seite 283), um mehr über die Anfasser zu erfahren.

Transparenztypen

Web Designer unterstützt die wichtigsten Typen von Transparenz, die auch von vielen anderen Programmen genutzt werden, das beinhaltet:

Normal (Mix)

Die Objektfarbe vermischt sich mit der Farbe der darunter befindlichen Objekte. Der Effekt ist mit dem Aufsprühen einer dünnen Farbschicht auf darunter befindliche Objekte vergleichbar.

Multiplizieren (Buntglas)

Der Effekt wirkt, als ob über das Objekt ein gefärbtes Glas gelegt wird. Er lässt sich für die Simulation von Glas und für ein gezieltes Abdunkeln von Objekten nutzen So werden die Farben durch die Anwendung von „Multiplizieren" beeinflusst:

- Weiß - Kein Effekt auf die Farben darunter befindlicher Objekte.
- Grau & Schwarz: Verdunkelt die Farben darunter befindlicher Objekte.
- Andere Farben: Verdunkelt darunter befindliche Farben und erhöht die Sättigung (leichtes rot über leichtes rot ergibt mittleres rot; grün über rot ergibt schwarz).

Technisch betrachtet handelt es sich um eine Subtraktion im RGB-Farbraum.

Negativ multiplizieren (Bleichen)

Die Funktion "Negativ multiplizieren" hat keinen eindeutigen Bezug zur realen Welt. Sie ist hilfreich für Schlaglichter, wenn die Lichtquelle nicht weiß ist. Farbe des Objektes bei angewendetem Negativ multiplizieren:

- Grau & Weiß - Hellt die Farben in darunter befindlichen Objekten auf.
- Schwarz - Kein Effekt auf die Farben darunter befindlicher Objekte.
- Andere Farben - Darunter befindliche Farben werden in Richtung ungesättigte Farben aufgehellt. (Helles Rot über hellem Rot ergeben blasses Rot: Grün über Rot ergibt Gelb.)

Technisch betrachtet handelt es sich um eine Addition im RGB-Farbraum.

Für alle diese Transparenztypen steuert der Regler die Stärke der Transparenz von voll deckend (0% Transparenz) zu vollkommen durchsichtig (100%).

Eine einfarbige Transparenz eines Objekts schließt auch dessen Außenlinie mit ein. Verschiedene Transparenzen können dabei nicht gesetzt werden, jedoch kann die Außenlinie mit "keine Farben" oder "keine" Breite ausgeblendet werden. Um ein Objekt mit einer transparenten Füllung und einer nicht-transparenten Außenlinie zu erzeugen, benutzen Sie einen anderen, nicht einfarbigen Transparenztyp.

Siehe Kapitel Arbeiten mit Farben (siehe Seite 204) für mehr Informationen zu Farben.

Hinweis: Aus Kompatibilitätsgründen werden alte Web Designer-Dokumente, die die älteren Transparenztypen enthalten, noch mit ihren alten Namen angezeigt, auch wenn diese Typen in Web Designer nicht mehr verfügbar sind. Sie sind in der Liste der Transparenztypen mit "(alt)" gekennzeichnet.

Profil

Ändern Sie hier den Verlauf zwischen Start- und Endpunkt der Transparenz. Dies gilt für alle verlaufenden Transparenzen, außer Dreipunkt- und Vierpunkt-Transparenzen (bei welchen diese Option nicht zur Verfügung steht).

So wird das Profil einer Transparenz geändert:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Auf der Infoleiste des **TRANSPARENZ-WERKZEUGES** wählen Sie **PROFIL**.
3. Im Dialog wählen Sie entweder ein vordefiniertes Profil aus dem Drop-Down-Menü oder erstellen ein eigenes. Die oberste Einstellung im Drop-Down-Menü (die gerade Linie) führt zu einem linearen Übergang zwischen Anfang und Ende der Transparenz.

Bitmaps

Hinweis: BITMAP- und **FÜLL-GALERIE** werden im Kapitel „Arbeiten mit Bitmaps“ beschrieben.

Wenn Sie den Transparenztyp **BITMAP** gewählt haben, wird anfangs eine Standard-Bitmap verwendet. Klicken Sie auf **BITMAP-NAME** in der Infoleiste der Transparenz oder verwenden Sie die **BITMAP**- und **FÜLL-GALERIE**, um die Bitmap auszutauschen. Klicken Sie in der Galerie auf **TRANSP** oder benutzen Sie Drag & Drop.

In der Grundeinstellung sind die hellen Farben in der Bitmap die durchscheinendsten. Natürlich kann dies später angepasst werden.

Anfasser/Auflösung

Ist ein Anfasser ausgewählt, wird er in dieser Box gezeigt. Ist kein Anfasser markiert, wird der dpi-Wert einer Bitmap-Transparenz gezeigt.

Transparenz auf mehreren Objekten

Wenn eine Gruppe von Objekten mit einer Transparenz belegt wird, wird die gesamte Gruppe wie ein Objekt behandelt und transparent dargestellt. Sind die Objekte hingegen nicht gruppiert, kann eine separate Transparenz auf jedes einzelne Objekt gelegt werden, so dass ein völlig anderer Effekt entsteht, wenn sich Objekte überlagern.



Abb.: Individuelle Transparenz (links) oder Gruppentransparenz (rechts)

Individuelle und Gruppentransparenzen mischen

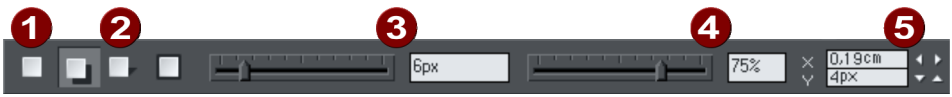
Sie können mit der eben beschriebenen Methode komplexe Kombinationen von Transparenzen kreieren. Beispielsweise könnten Sie zuerst 50% Transparenz auf ein Objekt legen, um es dann mit anderen Objekten zu gruppieren und nochmals über die gesamte Gruppe eine Transparenz zu legen. Dies funktioniert auch in umgekehrter Reihenfolge. Wenn Sie mit gehaltener Strg-Taste auf ein entsprechendes Objekt klicken, kann jedes einzeln verändert werden.

Schatten

Schatten-Werkzeug



Das **SCHATTEN-**Werkzeug (Tastaturkürzel Strg + F2) fügt Schatten hinzu, löscht diese und bietet alle entsprechenden Bearbeitungsmöglichkeiten für halb-durchsichtige und weiche Schatten.

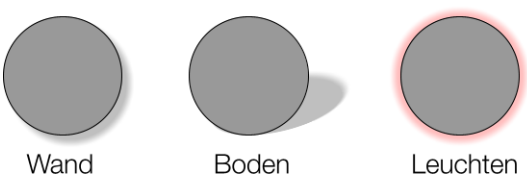


1. Kein Schatten
2. Schatten-Typen
3. Schattenunschärfe
4. Schattentransparenz
5. Schattenposition

MAGIX Web Designer Premium bietet drei Arten von Schatten.

- Wandschatten: Der Schatten wird an eine Wand hinter dem Objekt geworfen.
- Bodenschatten: Das Objekt scheint aufrecht auf einer Bodenfläche zu stehen.

Leuchten: Um das Objekt herum wird ein Lichtschleier, ein Schein, gelegt.



Weiche Schatten werden zum Rand immer durchsichtiger, was sehr realistisch aussieht. Schatten sind nicht pixelbasiert und deswegen unabhängig von Ihrer Auflösung. Sie können also verlustfrei skaliert werden

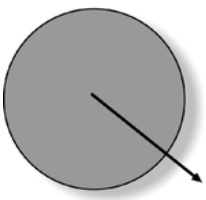
Schatten erstellen

Wandschatten

So erstellen Sie einen Wandschatten:



1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wechseln Sie zum **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie das Symbol für **WANDSCHATTEN** aus der Infoleiste des **SCHATTEN-WERKZEUGS**.
4. Der Schatten kann vom Objekt weg oder näher zum Objekt hin bewegt werden, um mehr oder weniger Distanz zur gedachten Wand herzustellen.



Einen Wandschatten können Sie auch so erstellen:

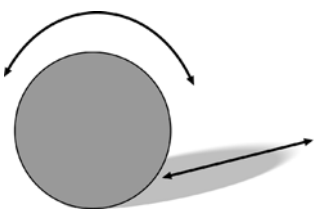
1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Ziehen Sie die Maus vom Zentrum des Objekts in Richtung des Schattens.

Bodenschatten

So erstellen Sie einen Bodenschatten:



1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie **BODENSCHATTEN** aus der Infoleiste des **SCHATTEN-WERKZEUGS**
4. Ziehen Sie die Maus vom Objekt weg oder zum Objekt hin, um die Größe zu ändern oder bewegen Sie die Maus im Kreis, um die Richtung zu ändern. Der Winkel kann von der Vertikalen aus 70° betragen.



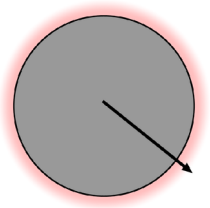
Leuchten

Durch ein Leuchten oder einen Schein hinter einem Objekt kann man Grafiken Dramatik verleihen. So erstellen Sie einen Leuchteffekt:

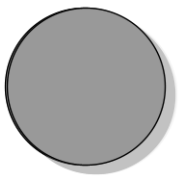


1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie das Symbol für **LEUCHTEN** aus der Infoleiste des **SCHATTEN-WERKZEUGS.**

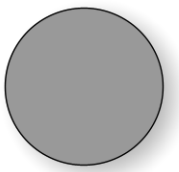
4. Ziehen Sie die Maus vom Objekt weg oder zum Objekt hin, um die Größe des Scheins zu ändern.



Schattenränder weichzeichnen



ohne Weichzeichnen



mit Weichzeichnen

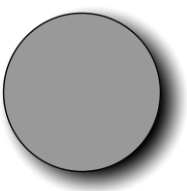
Das Weichzeichnen der Ränder wirkt sich auf die Größe des Schattens aus. Wenig Unschärfe erzeugt die Illusion einer harten Lichtquelle, ein großer Weichzeichnungsradius die einer weit entfernten oder weichen Lichtquelle. Schatten leicht weichzuzeichnen ist immer empfehlenswert, da dies realistischer wirkt.

So zeichnen Sie die Schattenkante weich:

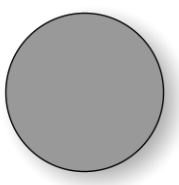
1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Bewegen Sie den Unschärferegler auf der Infoleiste des **SCHATTEN-WERKZEUGS** oder geben Sie einen numerischen Wert in das Feld rechts davon ein.



Schattentransparenz ändern



Keine Transparenz



Mit Transparenz

Ein halbtransparenter Schatten ist realistischer als ein massiver. Daher kann die Stärke der Transparenz angepasst werden.

So ändern Sie die Transparenz:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.

3. Bewegen Sie den Transparenzregler auf der Infoleiste des **SCHATTEN-WERKZEUGS** oder geben Sie einen numerischen Wert in das Feld rechts davon ein.



Farbgebung oder Fülleffekt von Schatten ändern

Haben Sie einen Schatten auf ein Objekt gelegt, kann dessen Farbe oder Fülleffekt jederzeit angepasst werden. Jeder Effekt in MAGIX Web Designer Premium einschließlich mehrfarbiger Füllungen kann verwendet werden.

So wird die Farbe eines Schattens modifiziert:

- Am einfachsten ziehen Sie per Drag & Drop eine Farbe aus der Farbleiste auf den Schatten. Achten Sie darauf, dass Sie die Farbe direkt auf den Schatten und nicht auf das Objekt ziehen.
- Ein anderer, etwas komplizierterer Weg, der aber mehr Kontrolle über das Ergebnis bietet:

    1. Markieren Sie den Schatten mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**. Achten Sie darauf, dass Sie den Schatten auswählen und nicht das Objekt.
    2. Benutzen Sie den **FARBEDITOR** zur Bearbeitung der Farbe.

Hinweis: Weitere Informationen zu Farben, **FARBEDITOR** und Farbleiste finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 204).

Schatten entfernen

So wird ein Schatten entfernt:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Aktivieren Sie das **SCHATTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie auf der Infoleiste **KEIN SCHATTEN** (das Symbol ganz links).

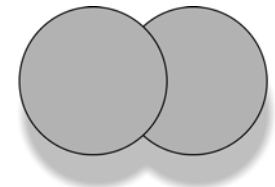


Schatten auf mehrere Objekte legen

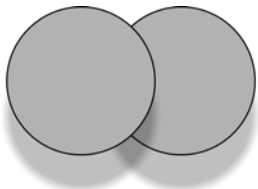
Einen Schatten für Objektgruppen oder für mehrere einzelne Objekte zu erstellen führt zu unterschiedlichen Ergebnissen:

- Sind die Objekte gruppiert, werden sich überlappende Schatten zusammengefügt (bei Überschneidungen werden diese nicht dunkler dargestellt).

- Sind die Objekte nicht gruppiert, bekommt jedes Objekt seinen eigenen Schatten. Überschneidungen von Schatten werden dann dunkler.
- Sind mehrere Objekte samt Schatten ausgewählt, werden Änderungen bei allen Schatten angewandt.



Schatten auf gruppierten Objekten



Schatten auf nicht gruppierten Objekten

Objekte markieren mithilfe des Schatten-Werkzeugs

Bevor Sie einen Schatten an ein Objekt legen können, müssen Sie dieses markieren. Der normale Weg, ein Objekt anzuwählen, führt über das **AUSWAHL-WERKZEUG**. Sie können aber auch im aktiven **SCHATTEN-WERKZEUG** ein Objekt markieren, indem Sie auf das Objekt klicken.

Schatten auf andere Objekte kopieren

Haben Sie einen Schatten so eingestellt, wie Sie ihn möchten, können Sie Ihn mit der Funktion **ATTRIBUTE/FORMAT EINFÜGEN** auf ein anderes Objekt kopieren. Kopieren Sie einfach das Objekt mit Schatten, wählen sie ein oder mehrere Objekte, auf welche Sie den Schatten kopieren wollen und fügen Sie ihn mit **BEARBEITEN** > **EINFÜGEN** > **ATTRIBUTE/FORMAT EINFÜGEN** ein.

Kanten

Kanten-Werkzeug

Das **KANTEN**-Werkzeug (Tastaturkürzel Strg + F3) erzeugt an einem Objekt den Eindruck von räumlicher Tiefe.

Kanten sind nicht pixelbasiert und deswegen unabhängig von Ihrer Auflösung. Sie können also verlustfrei vergrößert werden.



1. Kantentyp
2. Schieberegler-Typ
3. Regler und numerischer Wert für ausgewählte Parameter
4. Außenkante
5. Innenkante
6. Verbindungsart

Die meisten Objekttypen können mit Kanten versehen werden. Ausnahmen sind:

- Ein bestimmter Teil eines Textblocks (z. B. ein einzelner Buchstabe). Die Kante wird dann immer auf den gesamten Text gesetzt.
- Die Kurve an der sich ein Textblock ausrichtet.
- Objekte mit Konturen
- Live-Effekt – die Kante wird entweder vor der Anwendung des Effekts erstellt, wenn der Effekt „Live“ ist, oder: Ist der Effekt „gesperrt“, wird er auf die gesamte Umrissgröße (also außerhalb der Kante) angewendet.

Kante erstellen

So erstellen Sie eine Kante:

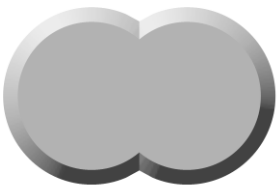
1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Aktivieren Sie das **KANTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie die gewünschte Kantenform aus der **KANTENTYP**-Liste aus.

Hinweis: KEINE entfernt jegliche Kantenform.

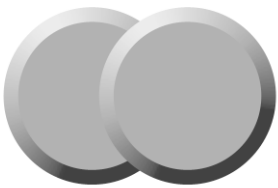
Kante bei mehreren Objekten erstellen

Eine Kante für Objektgruppen oder für mehrere einzelne Objekte zu erstellen führt zu unterschiedlichen Ergebnissen:

- Sind die Objekte gruppiert, werden die sich überschneidenden Kanten miteinander verschmolzen. Die Kantenfarbe ist dieselbe wie die des hintersten Objekts in der Gruppe.
- Befinden sich die Objekte nicht in einer Gruppe, bekommt jedes Objekt seine eigene Kante. Die Kantenfarbe ist dann gleich der jeweiligen Objektfarbe.



Kante auf gruppierten Objekten



Kante auf nicht gruppierten Objekten

Kanten modifizieren

Sie können folgende Modifikationen einer Kante vornehmen:

- Form, Richtung und Größe der Kante
- Richtungswinkel und Einfallwinkel des Lichts

Kantenausrichtung

Ein Objekt kann Außen- und Innenkanten haben. Außenkanten vergrößern Objekte, Innenkanten ändern die Objektgröße nicht.

So ändern Sie die Kantenausrichtung:



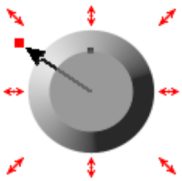
1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Wählen Sie die Schaltfläche **INNENKANTE** oder **AUßENKANTE.**

Lichtquelle ändern

Der Kanteneffekt wird durch einen Lichtschimmer auf dem Objekt und eine Hervorhebung der Objektform (Typus der Kante) erzeugt. Sie können die Richtung (Lichtrichtungswinkel) und die Höhe (Lichteinfallswinkel) der Lichtquelle sowie seine Stärke (Kontrast) genauer bestimmen.

So ändern Sie den Lichtrichtungswinkel (d. h. die horizontale Ausrichtung der Lichtquelle auf der X/Y-Achse):

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Ziehen Sie an der Pfeilspitze, um die Position der Lichtquelle zu ändern.



Hinweis: Die Mitte des Pfeils kann nicht bewegt werden, nur die Spitze.

Für exakte Winkel wählen Sie aus der Liste der **SCHIEBEREGLERTYPEN** den **LICHTRICHTUNGSWINKEL**. Bewegen Sie dann den Regler oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.



Sind mehrere Objekte mit Kanten ausgewählt, werden die Änderungen auf alle Kanten angewendet. Ein Ziehen am Pfeil bewirkt lediglich das Ändern der Objektkante (oder mehrerer), auf die sich der Pfeil bezieht.

Lichtstärke ändern (Kontrast)

So ändern Sie die Stärke der Lichtquelle:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Wählen Sie aus der Liste der Schiebereglertypen die Option **KONTRAST**. Bewegen Sie dann den Regler oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.



Sind mehrere Objekte mit Kanten ausgewählt, werden die Änderungen auf alle Kanten angewandt. Die verwendeten Farben wirken sich mitunter auf den Kontrast aus. Beispielsweise brauchen kräftige Farben (mit hoher Sättigung) mehr Kontrast als schwache, um einen ähnlichen Effekt zu erzielen. Für beste Ergebnisse müssen Sie den Kontrast für jedes Objekt einzeln anpassen.

Lichteinfallswinkel ändern (vertikal)

Mit dem Schieberegler für den Lichteinfallswinkel kann das Licht auf der vertikalen Z-Achse von direkt über dem Objekt (90°) bis hin zu direkt neben dem Objekt (0°) positioniert werden.

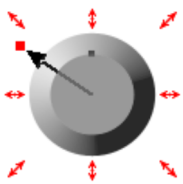
1. Markieren Sie das Objekt.
2. Wählen Sie aus der Liste der Schiebereglertypen die Option **LICHTEINFALLSWINKEL**. Bewegen Sie dann den Regler oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.



Für runde Kanten empfehlen wir einen Lichteinfallswinkel von 30°. Bei diesem Wert geht die Kante weich in das Objekt über.

Kantengröße ändern

So modifizieren Sie die Größe einer Kante:



1. Markieren Sie das Objekt.
2. Ziehen Sie an einem der außen liegenden Doppelpfeile, um die Kante zu vergrößern.

Alternativ:

1. Markieren Sie das Objekt.
2. Wählen Sie aus der Liste der Schiebereglertypen die Option **GRÖßE.**
3. Bewegen Sie dann den Regler oder geben Sie einen Wert in das Textfeld ein.



Kantentyp ändern

So ändern Sie den Kantentyp:

1. Markieren Sie ein Objekt.
2. Aktivieren Sie das **KANTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie die gewünschte Kantenform aus der Liste der **KANTENTYPEN** aus (z. B. **FLACH**, **ABGERUNDET 1** oder **2**, **NACH INNEN GEWÖLBT** usw.).

Farbgebung von Kanten oder Fülleffekten ändern

Bei einem Objekt mit einer Kante kann deren Farbe oder Fülleffekt angepasst werden. Jeder Effekt aus MAGIX Web Designer Premium einschließlich mehrfarbiger Füllungen kann verwendet werden.

So wird die Farbe einer Kante geändert:

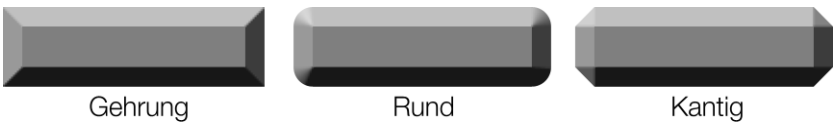
Am einfachsten ziehen Sie eine Farbe per Drag & Drop aus der Farbleiste auf die Kante. Achten Sie darauf, dass Sie die Farbe direkt auf die Kante und nicht auf das Objekt ziehen.

Ein anderer, etwas komplizierterer Weg, der aber mehr Kontrolle über das Ergebnis bietet:

1. Markieren Sie die Kante mithilfe des **AUSWAHL-WERKZEUGS**. Achten Sie darauf, dass Sie die Kante auswählen und nicht das Objekt.
2. Benutzen Sie den **FARBEDITOR** zur Bearbeitung der Farbe.

Hinweis: Weitere Informationen zu Farben, **FARBEDITOR** und Farbleiste finden Sie im Kapitel „Arbeiten mit Farben“ (siehe Seite 204).

Verbindungsart von Kanten ändern



Sie können die Form der Kantenecken modifizieren.

So wird die Verbindungsart einer Kanten modifiziert:

1. Wählen Sie das Objekt aus.
2. Klicken Sie auf eine der entsprechenden Schaltflächen in der Infoleiste des **KANTEN**-Werkzeug.



1 Gehrung 2 Rund 3 Kante

Kanten entfernen

So wird eine Kante entfernt:

1. Markieren Sie das Objekt, von welchen Sie die Kante entfernen möchten.
2. Aktivieren Sie das **KANTEN-WERKZEUG**.
3. Wählen Sie **KEINE** aus der Liste der **KANTENTYPEN.**

Masken

In MAGIX Web Designer Premium werden die Maskenwerkzeuge anfangs nicht in der Werkzeugleiste angezeigt. Wenn Sie diese nutzen wollen, finden Sie sie in der Schaltflächen-Palette.

Um die Schaltflächen-Palette zu öffnen, wählen Sie im Menü **FENSTER** den Punkt **SYMBOLLEISTEN** und scrollen in der Liste bis ganz nach unten.

Klicken Sie auf das Kästchen neben dem Eintrag Schaltflächen-Palette. (Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in einen leeren Bereich einer Symbolleiste und wählen Sie Schaltflächen-Palette aus dem Menü.)

Wenn Sie diese Werkzeuge regelmäßig benutzen wollen, können Sie sie aus der Schaltflächen-Palette heraus auf die Werkzeugleiste verschieben. (Ziehen Sie die Schaltfläche mit gehaltener Alt-Taste auf eine Werkzeugleiste über ein bestehendes Symbol).

Masken oder Fotobereiche?

Masken werden verwendet, um Teile eines Fotos vor Operationen zu **schützen**. Beispiel: Bei der **INHALTSABHÄNGIGEN SKALIERUNG/ZOOM** ist es oft sinnvoll, Teile des Fotos vor Verzerrungen zu schützen. Diese Teile markieren Sie mithilfe einer Maske.

Umgekehrt werden die Fotobereich-Werkzeuge dazu verwendet, Bereiche eines Fotos **auszuwählen**, auf denen eine bestimmte Operation durchgeführt werden soll. Das können Foto-Optimierungen wie Helligkeitsanpassungen oder Farbveränderungen eines bestimmten Bereichs sein. Außerdem können Sie einfach einen bestimmten Teil des Fotos beschneiden oder ausschneiden und woanders einfügen.

Bereiche und Masken sind austauschbar, der Unterschied zwischen beiden liegt in der Präsentation. Bereiche definieren den Teil eines Fotos, den Sie bearbeiten wollen, Masken legen umgekehrt den Bereich des Bildes fest, den Sie **nicht** bearbeiten wollen (der maskierte Bereich wird geschützt). Ein eingezeichneter Bereich wird automatisch zu einer Maske, wenn Sie in das Maskenerstell-Werkzeug wechseln. Genauso können Sie mit einer Maske starten, die zu einem Bereich wird, sobald Sie in ein Bereich-Werkzeug wechseln.

Der Vorteil von Masken ist, dass diese verschiedene Weichheitsstufen anzeigen können, während Bereiche immer einen festen Umriss haben. Das Randunschärfe-Werkzeug bewirkt bei einem Bereich keine Veränderung. Wird ein Bereich mit Randunschärfe zur Optimierung eines Fotos verwendet, hat der optimierte Bereich aber trotzdem Randunschärfe. Bei Masken zeigt die rosafarbene Füllung der Maskenform allerdings sehr wohl die Randunschärfe.

Fotobereich- und Masken-Werkzeuge



Die Zeichenwerkzeuge für Masken finden Sie in der Ausklappleiste des Masken-Werkzeugs.



Ausklappleiste des Masken-Werkzeugs



Das **MASKENERSTELL-WERKZEUG** ist das Standard-Masken-Werkzeug. Mit ihm zeichnen Sie über dem Bereich, den Sie maskieren möchten. Wählen Sie die passende Stiftgröße in der Infoleiste und zeichnen Sie die Maskenform über dem Objekt. Wenn Sie dabei die Umschalt-Taste gedrückt halten, können Sie Teile der Maske entfernen.



Mit dem Freihandmasken-Werkzeug zeichnen Sie wie mit einem Stift geschlossene Formen um Bereiche oder Objekte, die maskiert werden sollen. Wie beim Freihand- und Pinsel-Werkzeug können Sie in der Infoleiste die Glättung einstellen und mit gedrückter Umschalt-Taste die Linie während des Zeichnens wieder löschen.



Mit dem **RECHTECKMASKEN-WERKZEUG** zeichnen Sie rechteckige Masken. In der Infoleiste können Sie Breite und Höhe der Form einstellen.



Benutzen Sie die Schaltfläche **MASKE ODER BEREICH ANZEIGEN** um die Maske oder den Bereich ein- oder auszublenden. Das Ausblenden auf diese Weise löscht die Maske / den Bereich nicht, so dass Sie diese durch Einblenden jederzeit zurück holen können, allerdings sind sie ausgeblendet ohne Wirkung bei allen Operationen, die Bereiche oder Masken berücksichtigen.



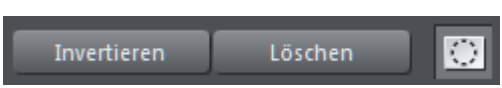
MASKE INVERTIEREN invertiert maskierte Bereiche, so dass diese unmaskiert werden und umgekehrt.



MASKE AUFHEBEN entfernt alle Maskenformen.

Die Funktionen **INVERTIEREN** und **LÖSCHEN** finden sich auch in der Infoleiste.

Auf der Infoleiste befindet sich auch ein Schalter, um die Umrisslinien von Bereichen oder Masken an- und abzuschalten. Das ist normalerweise nur sinnvoll, wenn Sie Bereiche innerhalb von Fotogruppen bearbeiten. Der Schalter blendet lediglich die Umrisslinie aus und hat somit **nicht**dieselbe Funktion wie der oben beschriebene Schalter **MASKE ODER BEREICH ANZEIGEN**, der die gesamte Maske bzw. den Bereich ausschaltet. Siehe Fotogruppen (siehe Seite 374) für weitere Details.



Weitere Informationen über die Glättungsfunktion finden Sie unter „Freihand- und Pinsel-Werkzeug“.

Maske bearbeiten

Meistens können Sie die Maske mit den oben beschriebenen Masken-Werkzeugen bearbeiten. Die Formen, aus denen die Maske besteht, sind aber nur einfache Formen auf einer speziellen Masken-Ebene. Manchmal ist es also sinnvoll, die Formen auf dieser Ebene zu bearbeiten. Mithilfe der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** greifen Sie auf die Masken-Ebene zu. Das ist vor allem für Detailbearbeitungen von Maskenformen sinnvoll bzw. wenn Sie die Position einer Maske ändern oder eine weiche Maske erzeugen wollen.

1. Klicken Sie auf das Auswahl-Werkzeug und öffnen Sie die Seiten- & Ebenen-Galerie.
2. Klicken Sie auf die Masken-Ebene, um diese zu entsperren.
3. Wählen Sie die Maskenform aus, die Sie ändern möchten, und verschieben bzw. skalieren Sie sie.
4. Ein Doppelklick auf die Form lässt Sie die Form im **FORM-WERKZEUG** bearbeiten. Falls Sie die Form mit dem Rechteckmasken-Werkzeug erzeugt haben, öffnet ein Doppelklick die Bearbeitung mit dem **RECHTECKMASKEN-WERKZEUG. (SIEHE SEITE 186)**

Weiche Masken

Eine weiche Maske ist eine Maske, die an verschiedenen Stellen unterschiedlich stark angewendet wird, und hat nicht nur komplett maskierte und unmaskierte Bereiche. Ein Teil eines Bildes könnte z. B. eine 50%-Maske haben, Operationen hätten also nur einen 50%-igen Effekt auf diesen Teil des Bildes. Maskenformen können auch sanfte Übergänge von 0% zu 100% haben. Wenn Sie auf eine solche Maske mit dem **FOTO-VERBESSERN-WERKZEUG** eine Helligkeitsänderung anwenden, wird die Helligkeit abgestuft geändert.

Weiche Maske erstellen

Weiche Masken erzeugen Sie, indem Sie das Transparenz-Werkzeug auf Maskenformen auf der Masken-Ebene anwenden.

Erstellen Sie zunächst die Maskenformen.

- Wechseln Sie dann ins Auswahl-Werkzeug und öffnen Sie die Seiten- & Ebenen-Galerie.
- Klappen Sie die Seitenansicht aus, um die Ebenen zu sehen, und klicken Sie auf die Masken-Ebene.
- Klicken Sie auf die Maskenform und wählen Sie das Transparenz-Werkzeug.

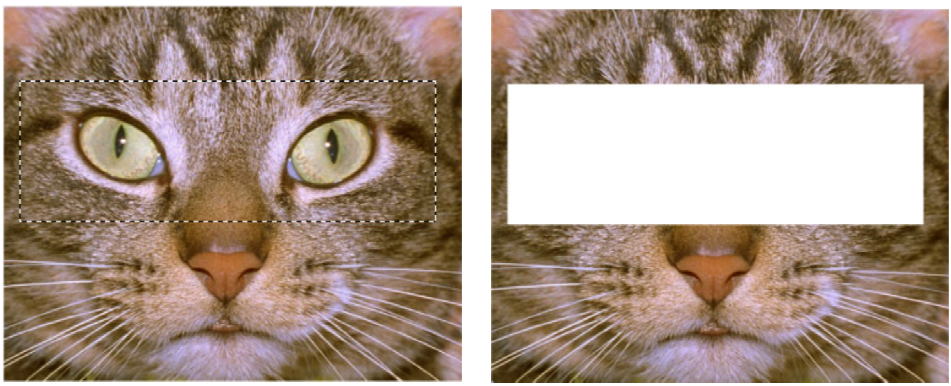
- Ziehen Sie mit gehaltener Maustaste über die Maskenform, um eine linear verlaufende weiche Maske zu erzeugen.

Bearbeitungen, die eine Maske verwenden

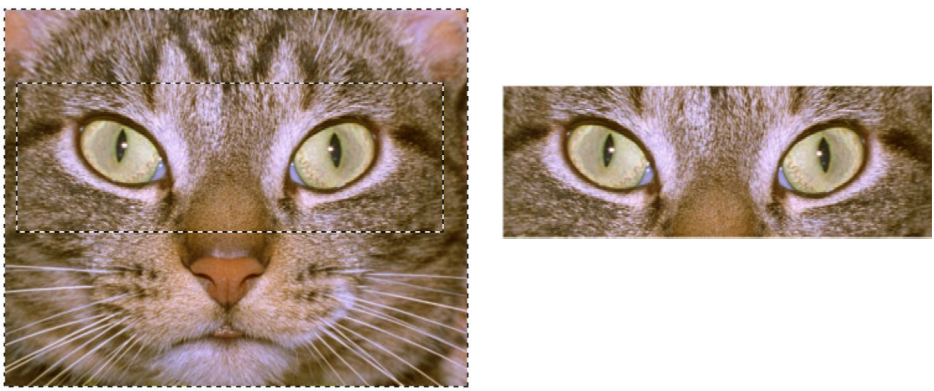
Ausschneiden, Kopieren, Löschen

Diese Operationen sind vor allem in Verbindung mit Masken sinnvoll, um Teile von Fotos auszuschneiden, Sie können Sie aber auch bei Objekten anwenden.

1. Zeichnen Sie mit einem der **MASKEN-WERKZEUGE** aus der Ausklappleiste die benötigten Maskenformen.
2. Wechseln Sie ins **AUSWAHL-WERKZEUG** und klicken Sie auf die Zeichnung oder das Foto, das bearbeitet werden soll.
3. Wählen Sie nun eine Option aus dem **BEARBEITEN**-Menü zum Ausschneiden/Kopieren/Löschen.



Mit dem Rechteckmasken-Werkzeug erzeugen Sie Masken (links). Ausschneiden und Löschen entfernen den unmaskierten Bereich des Fotos (rechts).



Im linken Beispiel wurde die Maske invertiert. Beim Ausschneiden und Löschen wird der maskierte Bereich geschützt, der Rest gelöscht.

Duplizieren, Klonen

Hiermit werden die nicht maskierten Bereiche einer Zeichnung oder eines Fotos kopiert. Klonen setzt eine Kopie des Objektes genau auf das Original.

Inhaltsabhängige Foto-Skalierung

So schützen Sie einen Teil des Fotos vor der Skalierung:

1. Zeichnen Sie mit einem der Masken-Werkzeuge aus der Ausklappleiste „Bereich- und Masken-Werkzeuge“ die benötigten Maskenformen für die zu schützenden Bereiche.
2. Wechseln Sie anschließend in den Modus für „inhaltsabhängige Skalierung“  (zu finden in der Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs) und klicken Sie auf das Foto.

Lesen Sie auch den Abschnitt zu inhaltsabhängiger Skalierung (siehe Seite 417).

Foto-Verbessern-Werkzeug

Verwenden Sie eines der Bereich-Werkzeuge zum Anwenden von Helligkeit, Kontrast, Sättigung, Temperatur und Schärfe auf bestimmte Teile eines Fotos.

1. Zeichnen Sie mit einem der Bereich-Werkzeuge aus der Ausklappleiste „Bereich- und Masken-Werkzeuge“ die benötigten Maskenformen für die zu optimierenden Bereiche.
2. Wechseln Sie nun ins Foto-Verbessern-Werkzeug (Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs) und klicken Sie auf das Foto.
3. Stellen Sie die Verbesserungen in der Infoleiste des Foto-Werkzeugs ein.

Erfahrene Nutzer können weiche Masken für stufenweise Fotoverbesserungen verwenden. In den Kapiteln „Foto-Werkzeug“ und „Arbeiten mit Fotos“ (siehe Seite 373) gibt es weitere Informationen.

Formen kombinieren

Sie können unter **ANORDNEN > FORMEN KOMBINIEREN** Formen auf verschiedene Weise kombinieren. Dies können Sie auch unter Verwendung der Bereich-Werkzeuge machen.

Schneiden Sie z. B. einen Teil eines Fotos aus (wie eine Plätzchenform).

1. Wählen Sie eines der Bereich-Werkzeuge aus der Ausklappleiste **FOTOBEREICH- UND MASKEN-WERKZEUGE** und zeichnen Sie die benötigte Form.
2. Wechseln Sie ins Auswahl-Werkzeug und klicken Sie auf die Zeichnung oder das Foto, das zerschnitten werden soll.
3. Wählen Sie **ANORDNEN** > **FORMEN KOMBINIEREN** > **FORMEN ZERSCHNEIDEN**.

Formen auf die Masken-Ebene kopieren

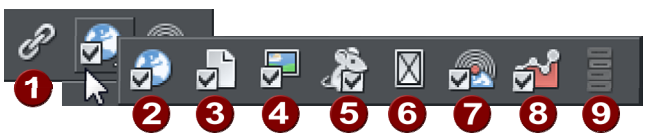
Sie können Maskenformen auch mit den normalen Zeichen-Werkzeugen statt der Masken-Werkzeuge zeichnen oder bestehende Formen auf die Masken-Ebene kopieren. Das ist vor allem bei weichen Masken sinnvoll, da dort Transparenzpegel auf die Maskenobjekte angewendet werden. Wählen Sie die Form im Auswahl-Werkzeug aus und kopieren Sie sie bzw. schneiden Sie sie aus. Wechseln Sie nun in eines der Masken-Werkzeuge und wählen Sie **EINFÜGEN**. Durch **AN POSITION EINFÜGEN** erscheint die Form an der Stelle, von der Sie kopiert/ausgeschnitten wurde.

Um Formen von der Masken-Ebene auf eine andere zu kopieren, machen Sie das Umgekehrte. Wählen Sie die Formen in einem Bereich- oder Masken-Werkzeug aus, wechseln Sie ins **AUSWAHL-WERKZEUG** und fügen Sie sie ein.

Webeigenschaften-Dialog

Der Dialog „Webeigenschaften“ hat mehrere Reiter, in denen Sie die meisten Web-Funktionen einstellen und die Webeigenschaften einzelner Objekte, Seiten oder der gesamten Website festlegen können. Sie öffnen ihn, indem Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **WEBEIGENSCHAFTEN** wählen oder über das Menü **EXTRAS > WEBEIGENSCHAFTEN...** (Strg + Umschalt + W).

Über die Schaltflächen der Ausklappleiste „Webeigenschaften“ in der Website-Werkzeugleiste kann jeder Reiter des Dialogs auch direkt aufgerufen werden.



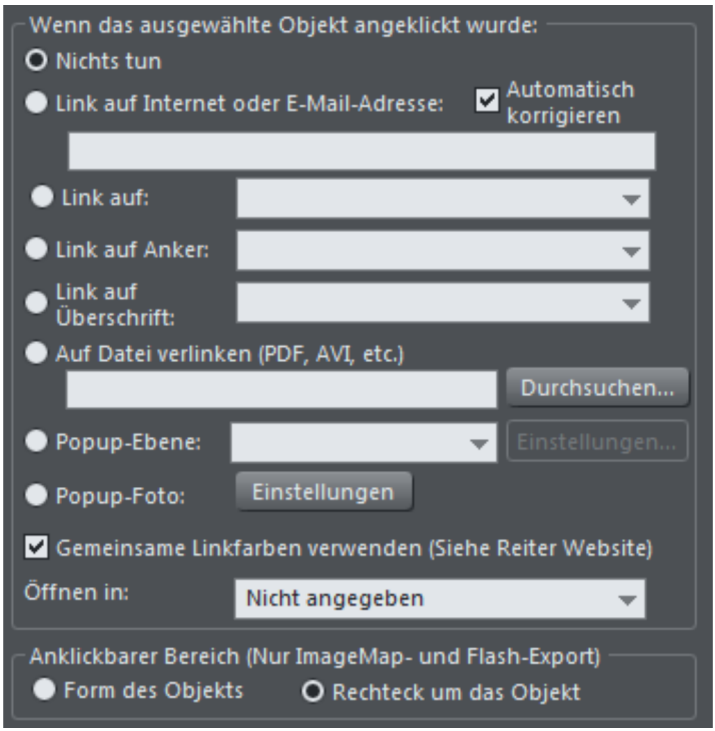
1. Links
2. Website
3. Seite
4. Bild
5. MouseOver
6. Platzhalter
7. Veröffentlichen
8. Analytics (siehe Seite 341)
9. Navigationsleiste bearbeiten

Der Dialog ist nicht modal. Sie können ihn also geöffnet lassen, während Sie verschiedene Seiten und Objekte im Dokument auswählen. So kann man schnell Einstellungen für verschiedene Objekte und Seiten vornehmen. Mit **OK** übernehmen Sie die Änderungen und schließen den Dialog, mit **ÜBERNEHMEN** werden nur die Änderungen übernommen, der Dialog bleibt offen.

Wenn Sie ein Animations-Dokument erstellt haben, erscheint der **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialog in leicht abgewandelter Form. Einige Einstellungsmöglichkeiten sind anders und einige abgeschaltet, weil sie nicht für Animationen gelten. Lesen Sie das Kapitel „Animationen“, um zu erfahren, wie Sie diesen Dialog in Animationen verwenden.

Im folgenden Abschnitt wird jeder Reiter des Dialogs der Reihe nach beschrieben.

Links



Die Einstellungen in diesem Reiter gelten für ausgewählte Objekte oder ausgewählten Text. Typischerweise nutzen Sie diesen Reiter, um einem Objekt (z. B. Button oder Foto) oder Text auf Ihrer Webseite einen Link hinzuzufügen, so dass Besucher beim Klicken darauf auf eine andere Seite weitergeleitet werden. Sie können auf andere Seiten Ihrer Website oder eine externe URL (Internetadresse) verlinken oder ein Popup-Fenster erscheinen lassen.

Um einen Link auf nur einige Worte eines Absatzes zu legen, gehen Sie ins **TEXT-WERKZEUG** (siehe Seite 223) und markieren Sie den Text, den Sie verlinken möchten. Definieren Sie dann den Link in diesem Reiter.

Der Hauptteil dieses Reiters ermöglicht es Ihnen, auszuwählen, was passiert, wenn Sie auf das ausgewählte Objekt oder den Text klicken.

Link auf Internet oder E-Mail-Adresse

Geben Sie eine Internetadresse ein. Wenn Sie **AUTOMATISCH KORRIGIEREN** angewählt lassen, wird Ihre Adresse automatisch angepasst, wenn Sie auf **OK** oder **ÜBERNEHMEN**

klicken. Wenn Sie z. B. „www.magix.de" eingeben, wird dies in „http://www.magix.de" korrigiert.

Wenn Sie eine E-Mail Adresse eingeben, wird durch Klicken auf den Link das E-Mail-Programm des Besuchers geöffnet, in dem das Empfängerfeld schon ausgefüllt ist. Sie können auch den Betreff festlegen, „CC" und „BCC" Adressen angeben und sogar den Text (body) der Mail festlegen. Diese Eingabe z. B. setzt die Empfängeradresse und alle vier optionalen Parameter:

ihrname@irgendwo.de subject:E-Mail von der Website cc:anderer@irgendwo.de bcc:nocheinanderer@irgendwo.de body:Automatisch erstellte Mail

Technischer Hinweis: Um sog. Spam-Roboter daran zu hindern, Ihre E-Mail Adresse auf der Website aufzuspüren, wird diese von MAGIX Web Designer Premium nicht im Klartext, sondern codiert dargestellt. Dafür muss Javascript im Browser aktiviert sein (derzeit haben dies mehr als 95% aller Browser).

Link auf...

Mit dieser Option können Sie auf eine andere Seite der aktuellen Website oder in Präsentationen auf den nächsten oder vorherigen Präsentationsschritt verlinken. Aus der Dropdown-Liste wählen Sie die zu verlinkenden Seiten oder Schritte aus. Sie können diese Option auch wählen, um ein Objekt mit dem Seitenanfang zu verknüpfen. So können Sie schnell vom unteren Bereich einer langen Seite nach oben springen.

Tipp: Es ist viel einfacher, bei Dokumenten mit vielen Seiten, jeder Seite einen Namen zu geben, da diese dann in der Liste nicht mehr als „Seite 2", „Seite 3" usw. angezeigt werden und einfacher wiederzufinden sind.



Lesen Sie auch den Abschnitt zum Reiter „**SEITE**" (siehe Seite 327), um zu erfahren, wie Sie Seiten Namen geben, oder bearbeiten Sie die Namen in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**.

Sie können statt einer bestimmten Seite auch **NÄCHSTE/R SEITE/PRÄSENTATIONSSCHRITT, VORHERIGE/R SEITE/PRÄSENTATIONSSCHRITT** und **SEITENANFANG** auswählen.

Nächste/vorherige Seite

Damit verlinken Sie auf die nächste oder vorherige Seite. In diesem Fall wird die Seitenreihenfolge durch die Reihenfolge der Seiten in MAGIX Web Designer Premium vorgegeben. Die Seite vor der ersten Seite ist die letzte und die Seite nach der letzten ist die erste Seite.

Nächster/Vorheriger Präsentationsschritt

Damit verlinken Sie auf den nächsten oder vorherigen Präsentationsschritt Ihrer Website, wenn diese eine Präsentation ist. Die Reihenfolge der Präsentation wird ähnlich wie bei vorheriger/nächster Seite durch die Reihenfolge der Schritte in MAGIX Web Designer Premium bestimmt.

Seitenanfang

Wenn Sie einen Link zurück zum Anfang einer besonders langen Seite erstellen möchten, erstellen Sie unten auf Ihrer Seite ein Objekt (üblicherweise einen Button oder ein Textobjekt) und wählen Sie dann die Verlinkungsoption **„SEITENANFANG“** aus. Der Link wird Sie dann direkt an den Seitenanfang bringen.

Link auf Anker

Hiermit springt der Besucher Ihrer Website zu einem bestimmten Punkt auf einer Seite.

Um einen Anker zu definieren, müssen Sie zunächst zu dem Objekt gehen, auf das Sie verweisen möchten. Wählen Sie das Objekt und geben Sie ihm per Rechtsklick mit der **NAMEN...**-Option einen Namen. Anschließend wählen Sie das Objekt, das auf Ihren Anker verlinken soll und wählen aus der Liste bei **LINK AUF ANKER** den Namen des Zielobjekts aus.

Wenn sich das Zielobjekt weit unten auf einer Seite befindet, scrollt Ihr Browser automatisch die Seite herunter, so dass das Ankerobjekt sichtbar ist.

HINWEIS: Sie können für einen Link auf einen Ankerpunkt keine Überblendung wählen.

Link auf Überschrift

Verlinken Sie automatisch auf eine der Überschriften im Dokument. Das erspart die Mühe, durch ein langes Dokument zu scrollen, wenn Sie auf einen bestimmten Abschnitt verlinken wollen.

Im Ausklappmenü sehen Sie eine Liste der Überschriften. Wählen Sie einfach aus der Liste die Überschrift aus, auf die Sie verlinken möchten. Beachten Sie, dass der Überschrift eine Überschriften-Formatvorlage zugewiesen sein muss, damit sie in der Liste auftaucht.

Die Liste ist nach Seiten unterteilt, danach folgen weitere Überschriften, die entsprechend der Gliederungsebene eingerückt werden.

Auf Datei verlinken

Manchmal möchten Sie Ihren Seiten-Besuchern ein Dokument, Film oder andere Datei zum Download anbieten, z. B. eine PDF-Datei.

Wählen Sie auf der Seite das Objekt oder den Text aus, welchen Sie verlinken wollen. Dann wählen Sie die Option **AUF DATEI VERLINKEN** und klicken Sie auf **DURCHSUCHEN**, um die Datei auf der Festplatte zu finden. Der Dateiname wird im Textfeld links neben der **DURCHSUCHEN**-Schaltfläche angezeigt. Klicken Sie auf OK und der Link ist zugewiesen.

Außerdem kopiert MAGIX Web Designer Premium die Datei in das Hilfsverzeichnis Ihres Designs. Dieses Verzeichnis wird neben Ihrer .web- oder .xar-Datei angelegt. Wenn das Dokument „mysite.web" heißt, heißt das Hilfsverzeichnis dementsprechend „mysite_web_files". Alle Dateien im Hilfsverzeichnis werden zusammen mit Ihrer Website veröffentlicht, also auch die verlinkte Datei, damit der hinzugefügte Link funktioniert. Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten" (siehe Seite 92) für weitere Informationen zum Thema „Hilfsverzeichnis".

Hinweis: Im Hilfsverzeichnis liegt eine zusätzliche Kopie Ihrer Datei, Sie müssen also diese Kopie aktualisieren, falls Sie die Ausgangsdatei ändern. Oder Sie verlinken noch einmal neu auf die geänderte Datei. Achten Sie auch darauf, dass Sie immer das Hilfsverzeichnis mitnehmen, wenn Sie das Design auf einen anderen Computer kopieren oder jemandem geben, es ist jetzt ein wichtiger Bestandteil der Website.

Hinweis: Sie können für einen Link auf eine Datei keine Überblendung wählen.

Popup-Ebene

Sie können alles Mögliche auf eine Ebene legen, die erscheint, wenn der Besucher Ihrer Seite auf einen Link klickt. Dies könnte z. B. die Beschreibung eines Fotos auf Ihrer Webseite sein, die beim Klick auf das Foto angezeigt wird.

Zum Erstellen einer Popup-Ebene müssen Sie zunächst mit der **SEITEN- UND EBENEN-GALERIE** die Ebene erstellen und dieser die Popup-Inhalte hinzufügen.



Lesen Sie dazu das Kapitel über die „**SEITEN- & EBENEN-GALERIE**". Sie können die Ebene dann aus der Liste neben der „Popup-Ebene"-Option auswählen.

Sie können auch ein Übergangseffekt hinzufügen, der angewendet wird, wenn die Ebene erscheint. Öffnen Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** die Ebeneneigenschaften, so dass Sie „direkt auf eine Ebene einen Übergang anwenden" (siehe Seite 74) können, um einen animierten Effekt zu erreichen, wenn die Ebeneninhalte erscheinen. Sie können auch auf die Schaltfläche „Einstellungen" neben der „Popup-Ebene"-Option im Reiter „Link" klicken, um auf dieselben Ebeneneigenschaften zuzugreifen.

Der Klick eines Besuchers auf das Objekt lässt den Ebeneninhalt erscheinen! Standardmäßig lässt ein Klick auf eine andere Stelle auf der Seite das Popup wieder verschwinden. Sie können aber die Popup-Ebene so lange geöffnet lassen, bis sie vom Benutzer geschlossen wird. Wählen Sie im Dialog für Ebeneneigenschaften einfach das Häkchen bei **POPUP AUTOMATISCH SCHLIEßEN** ab. Dann erscheint rechts oben im

Popup die „Schließen"-Schaltfläche. Das Popup bleibt so lange auf dem Bildschirm, bis diese betätigt wird.

Sie kommen auch zu den Ebeneneigenschaften, wenn Sie neben der „Popup-Ebene"-Option im Link-Dialog auf die Schaltfläche „Einstellungen..." klicken.

Beachten Sie, dass die Inhalte der Popup-Ebene bereits dann geladen werden, sobald Ihre Seite besucht wird. Wenn Sie viele Popup-Fotos verwenden möchten, sollten Sie dafür stattdessen die spezielle „Popup-Foto"-Funktion (siehe unten) verwenden.

Popup-Foto

Mit dieser Option können Sie Popup-Fotos oder Foto-Galerien zu Ihrer Website hinzufügen, ohne zusätzliche Ebenen einzusetzen. Importieren Sie Ihr Foto und skalieren Sie es mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** so, dass es nur als kleines Vorschaubild dargestellt wird. Wählen Sie es aus und benutzen Sie diese **POPUP-FOTO**-Option.

Klicken Sie auf **OPTIONEN**. Das bringt Sie zum Reiter **BILD**, in dem Sie die Größe der Popup-Fotos, einen Titel und eine Beschreibung einstellen können und Ihnen weitere Optionen zur Verfügung stehen. Lesen Sie dazu unten den Abschnitt zum Reiter „Bild" (siehe Seite 330). Die Popup-Foto-Optionen in den Reitern **LINK** und **BILD** beziehen sich auf dieselbe Funktion und werden deshalb immer gleichzeitig aus-/abgewählt.

Gemeinsame Linkfarben verwenden

Hier wählen Sie, wie der ausgewählte Textlink angezeigt werden soll. Standardmäßig ist diese Option aktiviert, so dass der Link in der Farbe angezeigt wird, die Sie für die gesamte Website festgelegt haben. Diese Farbe stellen Sie im Reiter **WEBSITE** ein.

Wenn Sie die Option deaktivieren, behält der ausgewählte Textlink die Farbe, die Sie ihm auf der Seite geben. So können Sie verschiedenen Links unterschiedliche Farben geben.

Link öffnen in

Diese Option bewirkt nichts, wenn **POPUP-FOTO** oder **POPUP-EBENE** ausgewählt wurden. Ansonsten können Sie festlegen, wie das Linkziel geladen werden soll. Standardeinstellung ist **NICHT ANGEGEBEN**, das heißt, dass der Browser den Link im selben Fenster und Frame öffnen wird.

In der Dropdown-Liste finden Sie vier Optionen. Sie können eine dieser Optionen auswählen.

NEUES FENSTER ODER NEUER REITER (_BLANK): öffnet den Link in einem neuen Browserfenster.

GLEICHER FRAME (_SELF): öffnet den Link in demselben Frame, in dem sich das Objekt befindet.

ÜBERGEORDNETER FRAME (_PARENT): öffnet den Link im übergeordneten Fenster oder Frameset, indem sich der Frame befindet.

GLEICHES FENSTER (_TOP): öffnet den Link im Hauptfenster des Browsers und ersetzt alle vorhandenen Frames.

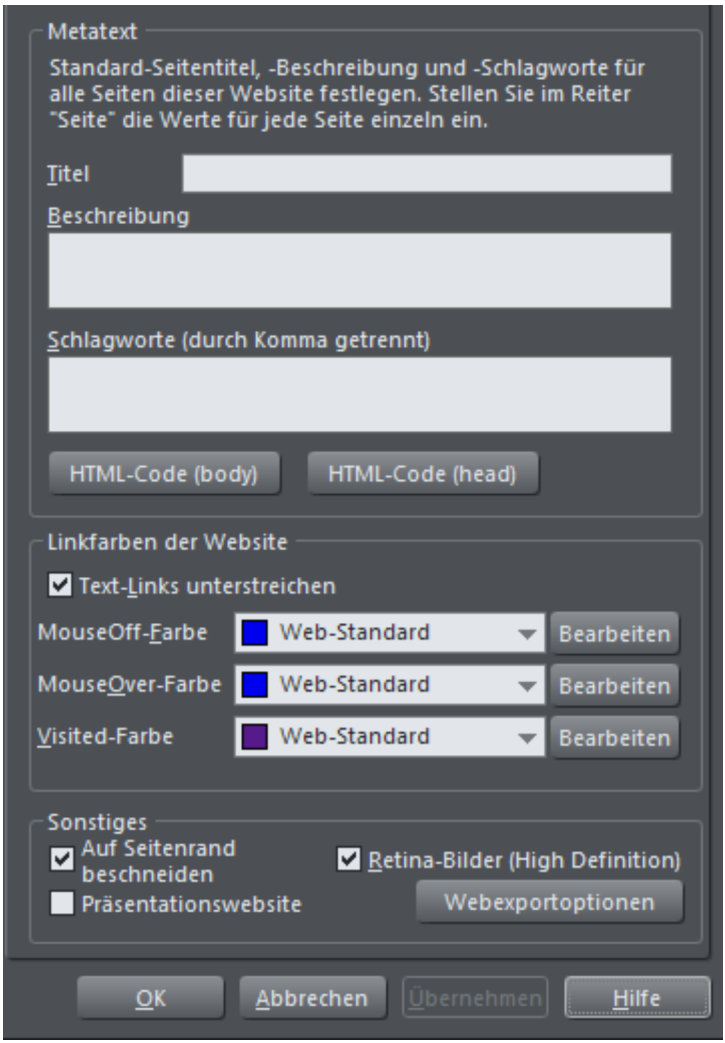
Anklickbarer Bereich

Hier können Sie einstellen, wo auf das Objekt geklickt werden kann, um den Link zu öffnen. Dies wird jedoch nicht bei HTML-Seiten unterstützt (es wird immer das Rechteck um das Objekt benutzt) und funktioniert nur bei Flash.

FORM DES OBJEKTS: Der Besucher muss innerhalb des genauen Umrisses des Objekts klicken, um den Link auszulösen.

RECHTECK UM DAS OBJEKT: Der Besucher kann irgendwo innerhalb des Rechtecks klicken, welches das Objekt umgibt, um den Link zu öffnen.

Website



Die Einstellungen dieses Reiters gelten für das gesamte Dokument. Es ist also egal, welches Objekt oder welche Seite Sie ausgewählt haben.

TITEL, BESCHREIBUNG & SCHLAGWORTE: Diese Felder werden im Abschnitt zum Reiter „Seite“ (siehe Seite 327) weiter vorne beschrieben. Sie können diese Felder hier optional festlegen, diese Werte gelten dann für alle Seiten der gesamten Website, wenn Sie nicht im Reiter „Seite“ einer einzelnen Seite festgelegt wurden. Wenn Sie z. B. für eine Seite keinen eigenen Titel im Reiter „Seite“ festlegen, bekommt sie den hier eingestellten Titel.

HTML-CODE (HEAD) UND HTML-CODE (BODY): Diese Schaltflächen haben dieselbe Funktion wie die Schaltflächen im Reiter „Seite". Sie ermöglichen es, große Teile HTML-Code in die Head- oder Body-Abschnitte der Webseiten einzufügen und zu bearbeiten.

Wenn in dieses Feld im Reiter **WEBSITE** Code eingegeben wird, wird er **zusätzlich zu** dem individuell für jede Seite eingegebenen Code auf jeder Seite eingefügt. So können Sie bestimmten Code auf jeder Seite einfügen und trotzdem jeder Seite individuell Code hinzufügen.

Linkfarben der Website

Hier stellen Sie ein, wie Textlinks auf der Seite aussehen sollen.

TEXTLINKS UNTERSTREICHEN: Weit verbreitet ist es, Links durch Unterstreichen im Text hervorzuheben, daher ist diese Option standardmäßig ausgewählt. Wählen Sie sie ab, wenn Sie nicht wollen, dass Ihre Links unterstrichen sind.

MOUSEOFF-FARBE: Hier stellen Sie die Farbe für alle Ihre Textlinks ein. Wählen Sie entweder eine benannte Farbe aus der Liste (wenn es benannte Farben in Ihrem Dokument gibt) oder klicken Sie auf „Bearbeiten", um den Farbeditor zu öffnen.

MOUSEOVER-FARBE: Wenn Sie den Mauszeiger über einen Textlink bewegen, ändert sich die Farbe des Links in die hier ausgewählte Farbe.

VISITED-FARBE: Wenn der Besucher die Seite, auf die mit dem Textlink verwiesen wird, bereits besucht hat, erscheint der Link in dieser Farbe (anstatt in der MouseOff-Farbe).

Auf Seitenrand beschneiden

Diese Option ist standardmäßig aktiviert. Wenn Sie auf der Seite Objekte haben, die über den Seitenrand hinaus ragen, werden diese am Seitenrand abgeschnitten, wenn die Option aktiv ist. Deaktivieren Sie diese Option, wenn das Objekt über den Rand der Seite herausragen soll.

Hinweis: Ist Ihre Seite unsichtbar (Standard bei neuen Web-Dokumenten bzw. wenn Sie der Seite „keine Farbe" gegeben haben), wird selbst bei aktivierter Option nicht auf den Seitenrand beschnitten.

Web-Präsentationen

Klicken Sie das Kästchen **PRÄSENTATIONSWEBSITE** an, um eine bestehende Website in eine Präsentation umzuwandeln.

Hinweis: Wenn Sie im Menü **DATEI** > **NEU** die Vorlage **955 PIXEL PRÄSENTATION** gewählt haben, ist diese Option automatisch aktiv.

Hinweis: Haben Sie einer Ebene bzw. einem Präsentationsschritt Übergangseffekte zugeordnet, beginnen Bewegungen von oben, unten oder den Seiten nicht mehr an den Seitenrändern, sondern am Rand des Browserfensters, wenn diese Option deaktiviert wird.

Retina (standardmäßig aktiviert)

Bei aktivierter Option exportiert Web Designer zusätzlich zur normalen Auflösung hochauflösende Versionen der Bilder auf Ihrer Website. Das heißt, Geräte mit hochauflösenden Bildschirmen zeigen Bilder in höherer Qualität an.

Siehe „Hochauflösende Bilder“ für weitere Informationen.

Webexportoptionen

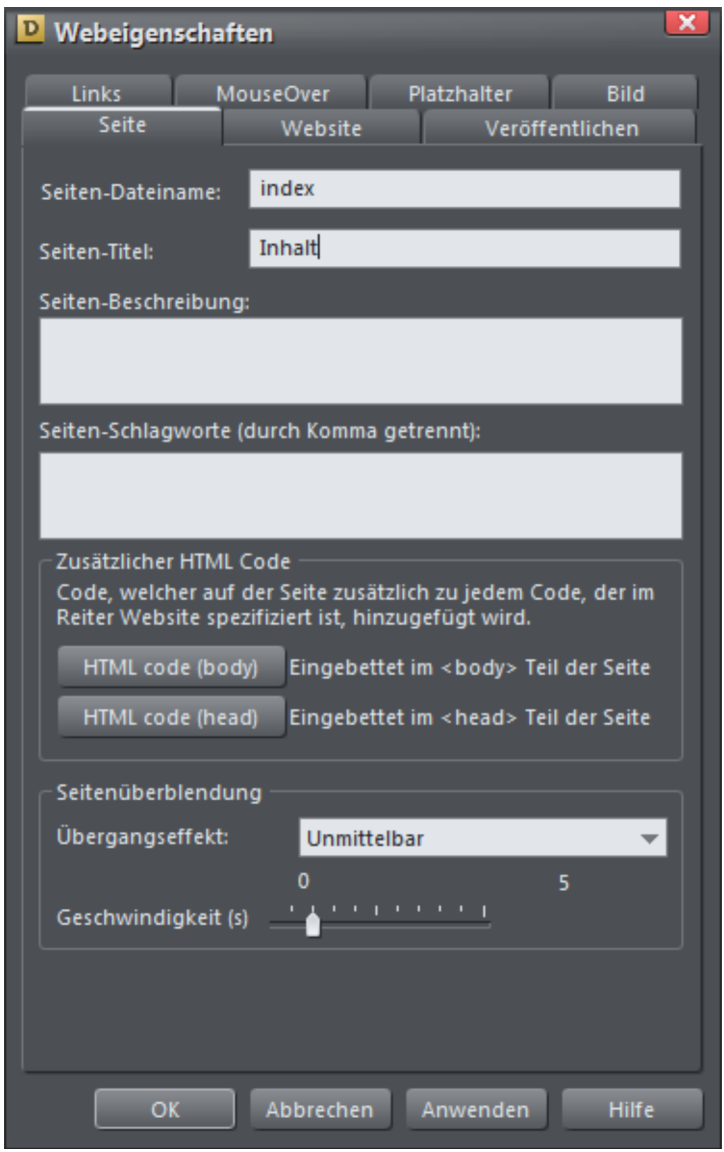
Im Dialog **WEBEXPORTOPTIONEN** können Sie einstellen, wie Ihre Website veröffentlicht werden soll. Sie können Ihre Website als **NORMALE WEBSITE** (mit separaten HTML-Dateien für jede Seite), bei der Sie durch die einzelnen Seiten per Klick navigieren können oder als **WEBSITE MIT SEITENEFFEKTEN** (ganze Website als eine HTML-Datei) exportieren, die Ihnen animierte Übergänge zwischen den Seiten erlaubt, und bei der Seiten horizontal oder vertikal angeordnet werden können, so dass Nutzer durch diese auf Smartphones und Tablets per Wischen navigieren können.

Standard ist **NORMALE WEBSITE**.

Siehe „Websites mit Seiteneffekten“ (siehe Seite 348) für weitere Informationen zum Hinzufügen von Übergängen und zu den Anzeigeoptionen.

Seite





Die Optionen dieses Reiters beziehen sich auf die aktuelle Seite, nicht auf einzelne Objekte. Sie erkennen die aktuelle Seite an den schwarzen Winkeln an den Seitenecken. Alle Felder in diesem Reiter sind optional. Sie müssen hier nicht für jede Seite etwas eintragen.

Wenn Sie Titel, Beschreibung und Schlagwörter für alle Seiten gleich haben möchten, so legen Sie diese einmal im Reiter „Website“ fest, anstatt sie hier für jede Seite erneut einzutragen.

SEITEN-DATEINAME: Hier stellen Sie den Namen der exportierten Seite ein. Soll die Seite also z. B. „home.htm“ heißen, geben Sie hier „home“ ein.

Üblicherweise wird die erste Seite einer Website „index.htm“ oder „home.htm“ benannt. Wenn ein Besucher eine URL angibt, die keinen speziellen Seitennamen enthält, sondern nur den Domainnamen (z. B. „www.magix.com“), wird normalerweise durch den Webserver auf „index.htm“ weitergeleitet, sofern diese Seite vorhanden ist. Beachten Sie, dass alle Zeichen, die hier eingegeben werden, automatisch in Kleinbuchstaben umgewandelt werden. Akzente, Umlaute und einige Sonderzeichen sind nicht erlaubt. So verringert sich die Gefahr von Kompatibilitätsproblemen mit Webservern, wenn Sie die Website veröffentlichen.

SEITENTITEL: Hier können Sie Ihrer Seite einen Titel geben. Dieser wird, falls vorhanden, von Webbrowsern oben in der Titelzeile des Fensters oder Reiters angezeigt. Beim Schreiben dieses Textes hat www.magix.com z. B. den Titel „Musiksoftware, Fotosoftware, Videosoftware vom Marktführer - MAGIX“.

Für Profis: Der Titel wird in den Header der Seite mittels des <title> HTML-Tags eingefügt.

SEITEN-BESCHREIBUNG: Die Beschreibung der Seite wird von Suchmaschinen in den Suchergebnissen angezeigt, wenn Besucher Ihre Seite über eine Suchmaschine finden. Eventuell wird sie auch von Webbrowsern und anderen Webdiensten angezeigt.

Für Profis: Die Beschreibung wird in die Metadaten des Seiten-Headers eingebaut. (‘<meta name="Beschreibung" .....).

SCHLAGWÖRTER DER SEITE: Hier können Sie einige Schlagwörter für Ihre Seite eintragen, die dann von Suchmaschinen aufgegriffen werden. Geben Sie die Wörter ein, nach denen mögliche Besucher suchen könnten, wenn sie nach Seiten wie Ihrer suchen.

Wenn Sie sich mit HTML auskennen: Die Schlagwörter werden als Metadaten in den Seiten-Header eingetragen.

Für Profis: Die Schlagwörter werden in den Seiten-Header als Metadaten eingetragen.
(‘<meta name="Schlagwörter" .....).

HTML-CODE (HEAD): Öffnet den „HTML-Code (head)"-Dialog, in dem Sie HTML-Code direkt in den Header-Bereich Ihrer Webseite einfügen oder eingeben können. Der Code wird direkt vor dem schließenden </head>-Tag eingefügt.

HTML-CODE (BODY): Öffnet den „HTML-Code (body)"-Dialog, in dem Sie HTML-Code direkt in den Body-Bereich Ihrer Webseite einfügen oder eingeben können. Der Code wird direkt vor dem schließenden </body>-Tag eingefügt.

Sie sollten bei diesen Dialogen vorsichtig sein, wenn Sie ungültigen Code oder Skripte eingeben, können auf der ganzen Webseite Probleme auftauchen.

Um denselben Code auf jeder Seite Ihrer Website einzubauen, benutzen Sie besser das „HTML-Code (head) bzw. (body)"-Feld im Reiter „Website" als ihn im Reiter „Seite" auf jeder Seite einzeln einzugeben.

ÜBERGANGSEFFEKT: Individuelle Übergangseffekte für Seiten lassen sich nur aktivieren, wenn die Seite Teil einer **WEBSITE MIT SEITENEFFEKTEN** ist. Siehe **WEBEXPORTOPTIONEN** auf dem Reiter Website (siehe Seite 324) dieses Dialogs, um diese Option zu aktivieren. Danach können Sie hier aus dem Ausklappmenü einen Übergangseffekt auswählen.

GESCHWINDIGKEIT (SEK): Stellen Sie mit dem Regler eine Übergangsgeschwindigkeit zwischen 0 und 5 Sekunden ein.

Standard ist, dass die Objekte bei angewendetem Übergang nur bis zum Rand der Webseite herein-/hinausgleiten. Wenn die Objekte am Rand des Browserfensters starten sollen, anstatt am Rand der Webseite, wählen Sie **AUF SEITENRAND BESCHNEIDEN** im Reiter „Website" (siehe Seite 324) des Webeigenschaften-Dialogs ab.

Hinweis: Hier ausgewählte individuelle Seitenübergänge haben Vorrang vor der globalen Einstellung für Seitenübergänge im Dialog Einstellungen Website mit Seiteneffekten.

Technischer Hinweis: Seitenübergänge werden so umgesetzt, dass die Zielseite zuerst in einen versteckten iFrame geladen wird und dann dieser iFrame mit dem Übergangseffekt eingeblendet wird. Am Schluss wird die Zielseite noch einmal normal geladen. Dieses zweite Laden der Zielseite ist normalerweise nicht zu erkennen, aber abhängig vom Computer des Betrachters und der benutzten Browserversion (gerade ältere Browser). Manchmal kann am Ende der Überblendung ein leichtes Flackern der Seite erkennbar sein.

Bild

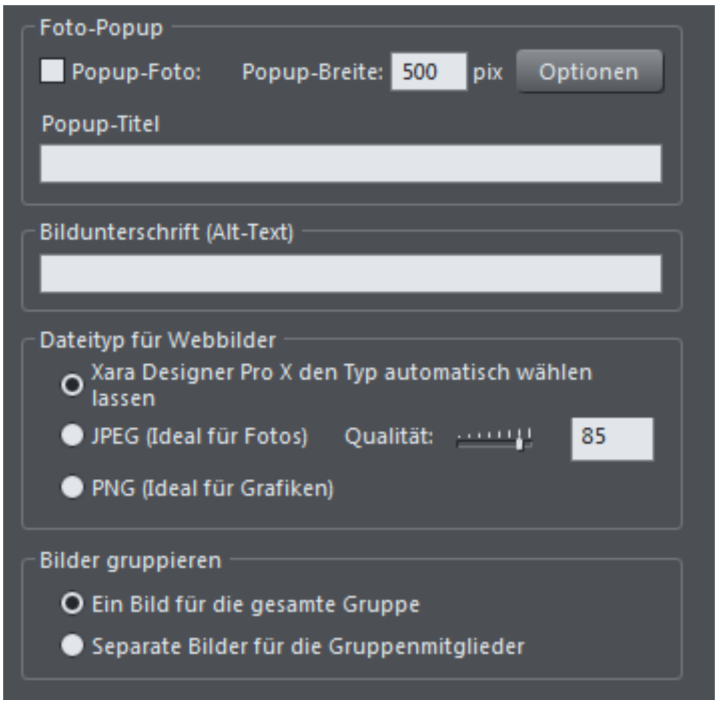


Foto-Popup

Hier können Sie Popup-Fotos und andere Fotogalerie-Funktionen zu Ihrer Website hinzufügen. Importieren Sie Ihr Foto und skalieren Sie es mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**, so dass es nur als kleines Vorschau-Bildchen auf der Webseite dargestellt wird. Bei ausgewähltem Foto klicken Sie nun das Kästchen **FOTO-POPUP** im Dialog. Im Feld **POPUP-BREITE** können Sie die Breite des Popups einstellen (Voreingestellt ist 500 Pixel). Klicken Sie in der Seitenvorschau auf das Vorschaubild und es erscheint das Foto-Popup.

Wenn Sie die Option Popup-Foto im Reiter **BILD** aktivieren, wird im Reiter **LINK** die entsprechende Funktion ebenfalls aktiviert. Weil ein Klick auf das Foto ja bereits das Popup-Foto auftauchen lässt, können Sie es ja nicht mehr anderweitig verlinken. Auch wird jeder andere Link entfernt, der eventuell vorher diesem Objekt über den Reiter **LINK** zugeordnet war.

Ein weiterer Vorteil von Foto-Popups ist (im Vergleich zu Popup-Ebenen, wie oben im Abschnitt zum Reiter **LINK** beschrieben), dass die großen Fotos erst geladen werden, wenn der Besucher auf die Vorschau klickt. Diese Methode passt also besser, wenn

sich viele Bilder auf einer Galerien-Seite befinden, da zunächst nur die kleinen Vorschaubilder geladen werden und das Laden der Seite insgesamt schneller wird.

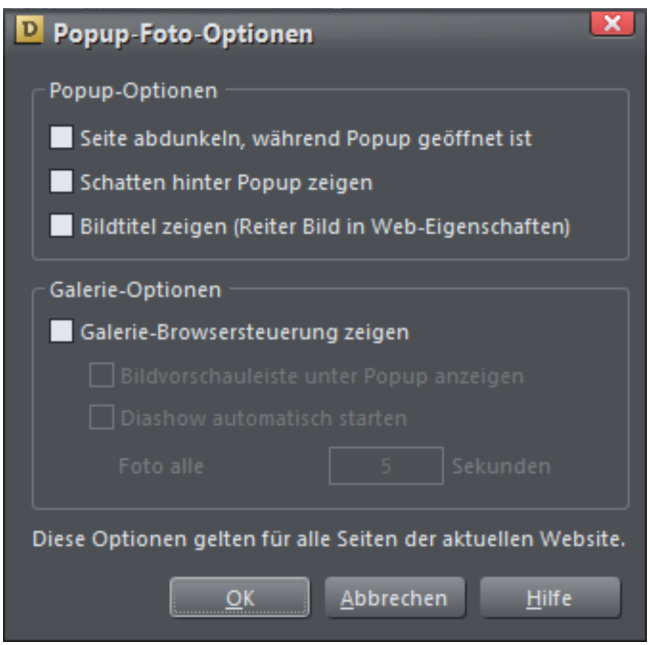
Hinweis: Diese Funktion kann auch für andere Objekte als Fotos, wie Formen oder Gruppen, jedoch nicht auf Text, angewendet werden. Sie können diese Beschränkung umgehen, indem Sie Text gruppieren.

Popup-Titel

Geben Sie dem ausgewählten Foto eine Überschrift, die über dem Foto angezeigt wird. Beachten Sie, dass Sie außerdem die Option **BILDTITEL ZEIGEN** im Dialog **POPUP-FOTO-OPTIONEN** anschalten müssen (siehe unten), voreingestellt werden die Titel nicht angezeigt.

Popup-Foto-Optionen

Klicken Sie auf **OPTIONEN**, um den Dialog **POPUP-FOTO-OPTIONEN** anzuzeigen. Hier können diverse Optionen gewählt werden, wie die Popup-Fotos präsentiert werden.



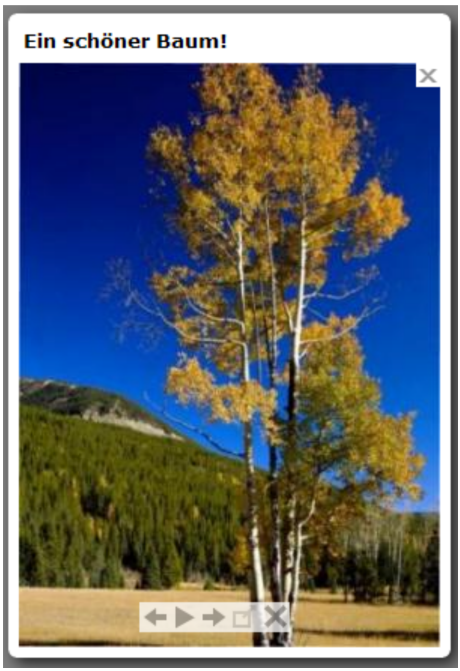
Popup-Optionen

Die folgenden Optionen beeinflussen die Erscheinungsform der Popup-Fotos.

SEITE ABDUNKELN, WÄHREND POPUP GEÖFFNET IST: Mit dieser Option wird die gesamte Seite abgedunkelt, während das Popup angezeigt wird. Dadurch wird das Foto gegenüber dem dunkleren Hintergrund der Seite besser hervorgehoben.

SCHATTEN HINTER POPUP ZEIGEN: Es wird ein Schlagschatten hinter das Fenster des Popup-Fotos gelegt, um das Foto besser vom Seiten-Hintergrund abzuheben.

BILDTITEL ZEIGEN: Wenn Sie einen Titel für das Foto festgelegt haben (siehe oben), könne Sie mit dieser Option diesen Titel im Popup-Fenster über dem Foto anzeigen lassen.



Beachten Sie, dieser Titel ist etwas anderes als die Bildunterschrift, welche unter dem Foto erscheint. Mehr dazu siehe unten.

Galerie-Optionen

Die folgenden Optionen aktivieren Foto-Galeriefunktionen für Ihre Popup-Fotos.

GALERIE-BROWSERSTEUERUNG ZEIGEN: Blendet Galerie-Steuerelemente für Ihre Popup-Fotos ein.



Diese erscheinen auf Ihrem Foto, wenn Sie die Maus über das Foto bewegen. Damit kann ein Seitenbesucher auch die anderen Popup-Fotos auf der aktuellen Seite anzeigen, ohne erst das Popup-Fenster zu schließen und ein anderes Vorschaubild anzuklicken. Der Besucher kann zum nächsten oder vorherigen Foto wechseln, oder er kann eine automatische Diashow starten und stoppen, bei der ein Bild für eine Weile gezeigt wird und dann zum nächsten gewechselt.

BILDVORSCHAULEISTE UNTER POPUP ANZEIGEN: Mit dieser Option aktivieren Sie eine Leiste mit kleinen Vorschaubildern unter dem Popup-Fenster. Damit kann ein Seitenbesucher zu jedem Ihrer Popup-Fotos auf der aktuellen Seite wechseln, indem er es auf der Vorschauliste anklickt, wiederum ohne erst das Popup-Fenster zu schließen.

DIASHOW AUTOMATISCH STARTEN: Ist diese Option aktiviert, startet eine Diashow, sobald eins der Popup-Fotos angeklickt wird. Sie können einstellen, wie viele Sekunden jedes Foto angezeigt werden soll.

Anmerkungen zur Galerie-Funktion

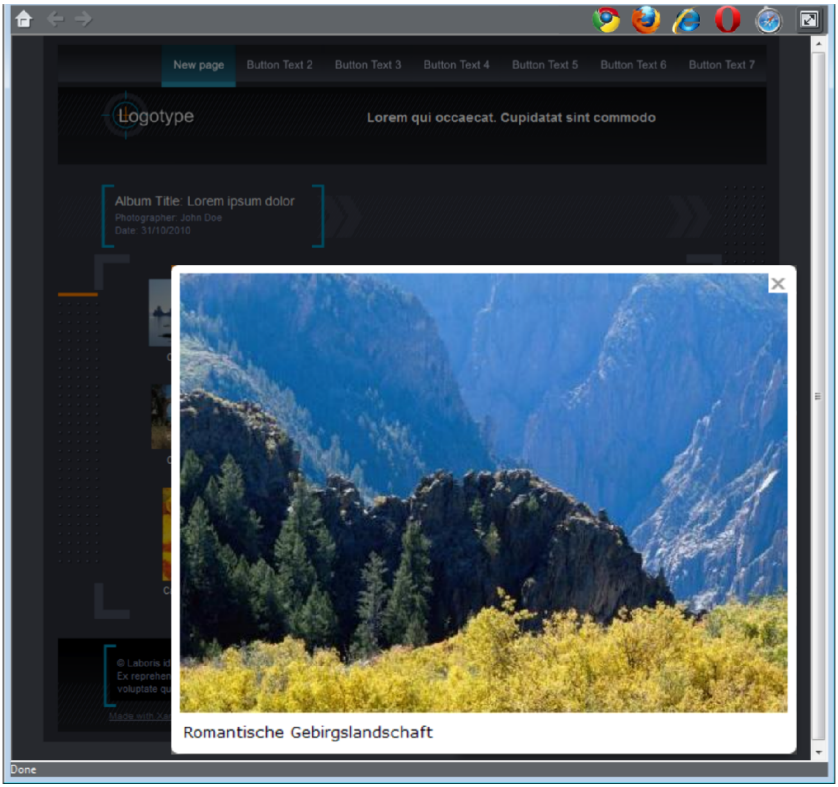
Beachten Sie, dass nur die Fotos in der Fotogalerie angezeigt werden, die sich auf der aktuellen Seite befinden und als Popup-Fotos gekennzeichnet sind. Alle anderen Fotos auf der Seite erscheinen nicht in der Galerie. Um diese mit aufzunehmen, müssen Sie für diese Fotos im Reiter **LINK** die Option **POPUP-FOTO** aktivieren.

Die Reihenfolge, in der Fotos in der Vorschauleiste und in der Diashow erscheinen, muss nicht unbedingt mit der Reihenfolge der Fotos, auf Ihrer Seite übereinstimmen. Die Reihenfolge wird durch die Tiefenstaffelung der Fotos auf Ihrer Seite bestimmt (von hinten nach vorne), so dass Sie, falls die Reihenfolge wichtig sein sollte, die Optionen im Menü Anordnen nutzen können, um die Tiefenstaffelung Ihrer Fotos zu ändern.

Bildunterschrift

Sie können in diesem Feld für jedes Popup-Foto eine Bildunterschrift angeben.

Diese Funktion kann auch für andere Objekte als Fotos, wie Formen oder Gruppen, jedoch nicht auf Text, angewendet werden. Sie können diese Beschränkung umgehen, indem Sie Text gruppieren.



Falls Sie sich mit HTML auskennen: Dieser Text wird auch als „ALT"-Text für die exportierte Bilddatei verwendet, egal, ob das Bild ein Popup hat oder nicht. Webbrowser zeigen diesen Text anstelle des Bildes, falls dieses nicht angezeigt werden kann.

Dateityp für Webbilder

Die meisten Objekte, die Sie in MAGIX Web Designer Premium sehen und auswählen können, müssen während des Exports in Bitmaps umgewandelt werden. Dies geschieht bei der Vorschau und beim Export automatisch, Sie können in diesem Reiter jedoch einstellen, wie diese Bilder erstellt werden sollen.

Denken Sie daran, dass alle Gruppen, Formen, Überschriften, Logos, Fotos, usw. als einzelnes Bild exportiert werden. Durch geschicktes Gruppieren der Objekte in Ihrem Design können Sie einstellen, wie viele Bilder exportiert werden. Zwei Formen, die nicht gruppiert sind, werden also auch als zwei separate Bilder exportiert. Wenn Sie beide Formen aber gruppieren (Strg + G), wird nur noch ein Bild exportiert.

Dieser Abschnitt des Reiters **BILD** stellt ein, wie das ausgewählte Objekt als Bild exportiert werden soll. Voreingestellt entscheidet MAGIX Web Designer Premium für Sie. Fotos werden üblicherweise als JPEG (normalerweise das beste Format für Fotos), andere Objekte als PNG (am Besten für Grafiken) exportiert. Fotos, die auf der

Seite gedreht wurden oder einen halb-transparenten Schatten haben, werden auch als PNG exportiert, da JPEG keine Transparenz unterstützt.

Sie können für ausgewählte Objekte den Export als JPEG oder PNG erzwingen, indem Sie die entsprechende Option auswählen. Wenn JPEG ausgewählt wird, können Sie auch die Qualität festlegen. Je höher die Qualität, desto größer die JPEG-Datei.

Bilder gruppieren

Wenn Sie mehrere Objekte gruppieren, werden Sie normalerweise als ein Bild auf der Website exportiert. Wenn Sie zum Beispiel ein Bild mit seiner Bildunterschrift gruppieren, erscheint die ganze Gruppe als ein Bild auf der Website und der Text ist im Browser nicht auswählbar.

Voreingestellt wird für bestehende Gruppen und neue Gruppen **EIN BILD FÜR DIE GESAMTE GRUPPE** verwendet. Wenn Sie diese Einstellung aber auf **SEPARATE BILDER FÜR DIE GRUPPENMITGLIEDER** umstellen, wird jedes Objekt der Gruppe individuell exportiert, so als ob sie nicht gruppiert wären.

Es ist nicht zu empfehlen, diese Option für sehr komplexe Gruppen wie Grafiken, die eventuell aus hunderten von Vektor-Formen bestehen, zu benutzen. Für solche Gruppen ist es effizienter, diese als ein Bild auf die Website zu exportieren. Für einfache Gruppen wie Gruppen von Fotos ist es aber besser, sie separat zu exportieren, denn so kann jedes Objekt seine eigenen Einstellungen behalten. Jedes Foto kann als Popup eingestellt sein oder seine eigene Auftauchen-Animation haben.

Und es ist insbesondere nützlich für Gruppen, die Text enthalten, denn so bleibt der Text auf der veröffentlichten Site weiterhin Text.

Wenn diese Eigenschaft von Gruppen eingestellt ist (**SEPARATE BILDER FÜR DIE GRUPPENMITGLIEDER**) ist es möglich, die Eigenschaften von Objekten innerhalb der Gruppe einzustellen. Wählen Sie einzelne Objekte innerhalb der Gruppe mit Strg + Klick aus und weisen Sie den Objekten Links, Auftauchen-Animationen usw. zu.

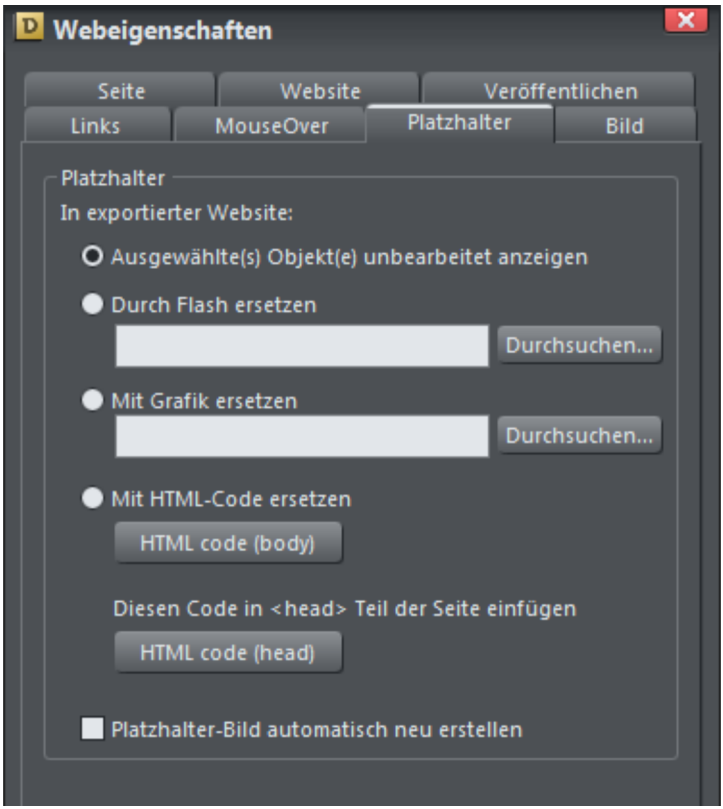
MouseOver-Eigenschaften (Web-Animationen)



MouseOver-Eigenschaften sind Bestandteil des Dialogs **WEB-ANIMATIONEN**. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, öffnet sich der Reiter MouseOver des Dialogs Web-Animationen, in dem Sie einstellen können, was passiert, wenn ein Seitenbesucher mit der Maus über das ausgewählte Objekt fährt. Sie können das MouseOver-Ereignis mit einer Reihe von Effekten animieren, z. B. Text-Popups oder eine komplette Ebene mit Inhalt erscheinen lassen, wenn die Maus über ein Foto oder ein anderes Objekt auf Ihrer Webseite bewegt wird.

Siehe Web-Animationen (siehe Seite 477) für mehr Details.

Platzhalter



Der Reiter **PLATZHALTER** wird benutzt, manuell konfigurierbare Widgets hinzuzufügen und zu bearbeiten. Dies sind Widgets, die Sie zu Ihrer Website hinzufügen, indem Sie HTML-Code manuell über die Zwischenablage einfügen oder Flash- oder Videodateien importieren. Sie brauchen diesen Reiter normalerweise nicht, wenn Sie Widgets über die **DESIGN-GALERIE** hinzufügen, denn Code und Dateien, die zur Funktion dieser Widgets benötigt werden, werden automatisch verwaltet. Lesen Sie dazu das Kapitel „Widgets“ (siehe Seite 457).

Um ein beliebiges Objekt in einen Platzhalter für ein Widget umzuwandeln, wählen Sie es aus und öffnen diesen Reiter des Webeigenschaften-Dialogs. Sie können HTML-Code von einer Seite oder eine Flash- bzw. Grafik-Datei benutzen. Suchen Sie die Datei auf oder fügen Sie den Code ein. Klicken Sie **OK** und Ihr Objekt wird zu einem Platzhalter-Objekt.

Das bedeutet, das Objekt repräsentiert jetzt die Abmessungen und die Position des zugefügten Inhalts, in der exportierten Website wird das Objekt dann durch den Code oder die eingefügte Datei ersetzt.

Es gibt aber auch noch eine einfachere Methode, Code oder Dateien zu Ihrer Seite hinzuzufügen. Ziehen Sie einfach Flash- oder animierte GIF-Dateien aus dem Windows-Explorer auf Ihre Seite. Es wird automatisch ein Platzhalter-Bild erzeugt und auf der Seite eingefügt. Eine Kopie der Datei wird in das Hilfsverzeichnis Ihres Designs kopiert, damit es zusammen mit Ihrer Website exportiert und veröffentlicht wird. Wird die Website exportiert oder veröffentlicht, wird das Platzhalter-Bild durch die richtige Datei ersetzt.

Genauso können Sie HTML-Code, den Sie von einer Widget-Website eines Drittanbieters kopiert haben, einfach in MAGIX Web Designer Premium einfügen. Stellen Sie dabei aber sicher, dass Sie mit dem Auswahl-Werkzeug arbeiten und nicht mit dem Text-Werkzeug, sonst wird der HTML-Code als Text eingefügt. MAGIX Web Designer Premium erkennt den HTML-Code und benutzt ihn, um ein Platzhalterbild zu erzeugen, welches dann auf der Seite erscheint. Sie können auch direkt in den Header oder Body einer Seite HTML-Code einfügen. Klicken Sie dazu auf die Schaltflächen **HTML-CODE (HEAD)/(BODY)**. Diese öffnen einen Dialog, in den Sie HTML-Code einfügen können.

Wird die Website exportiert oder veröffentlicht, wird das Platzhalter-Bild durch den Code ersetzt, so dass das Widget funktioniert. Für weitere Informationen, lesen Sie das Kapitel „Widgets“ (siehe Seite 457).

Durch Flash ersetzen

Durch diese Option wird Ihr Objekt durch eine Flash-Animation ausgetauscht. Mit der Schaltfläche **DURCHSUCHEN** suchen Sie die Flash-Datei (.swf) auf Ihrem Dateisystem. Die ausgewählte Datei wird automatisch in das Hilfsverzeichnis des aktuellen Dokuments kopiert, so dass sie dort beim Export der Datei bereit liegt.

Mit Grafik ersetzen

Hiermit können Sie Ihren Platzhalter durch eine Grafik oder ein Bild ersetzen lassen (z. B. eine PNG-, GIF- oder andere Bilddatei). Suchen Sie die Datei mit der Schaltfläche **DURCHSUCHEN** auf.

Die ausgewählte Datei wird automatisch in das Hilfsverzeichnis des aktuellen Dokuments kopiert, so dass sie dort beim Export der Datei bereit liegt.

Mit HTML-Code ersetzen

Mit dieser Option können Sie HTML-Code in die Head- und/oder Body-Abschnitte Ihrer Seite, d. h. zwischen die <body></body>- oder <head></head>-Tags einfügen. Zum Beispiel gibt es viele Widgets, die Sie auf Ihrer Seite einbauen können, indem Sie

einige Zeilen HTML-Code hinzufügen. Folgen Sie den Anweisungen der entsprechenden Website. In den meisten Fällen müssen Sie nur den Textcode einfügen, aber bei einigen Widgets ist auch ein Code im Head-Abschnitt erforderlich, weshalb die Option „Head-Code“ auch bereitgestellt ist.

Wie oben erwähnt, können Sie aber Ihren HTML-Code auch (mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**) direkt auf der Seite einfügen, anstatt in diesem Dialog. Auf diese Weise erhalten Sie auch sofort ihr Platzhalter-Bild, welches genau wie das richtige Widget aussieht, weshalb dies die empfohlene Methode ist, Widget-HTML-Codes einzufügen.

Achtung: Sie müssen aufpassen, dass Sie nur Code einfügen, der aus einer vertrauenswürdigen Quelle stammt. Ungültiger oder fehlerhafter Code hat auch Auswirkungen auf Ihre Seite, da MAGIX Web Designer Premium diesen genau so einbaut und nicht weiter überprüft, wenn Sie Ihre Website exportieren.

Wenn der HTML-Code auf externe Dateien verweist, die auf Ihrer Website erwartet werden, müssen Sie diese Dateien ins Hilfsverzeichnis Ihres Designs kopieren. Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 78) für weitere Informationen zum Thema „Hilfsverzeichnis“. Sobald die Dateien sich im Hilfsverzeichnis Ihrer Seite befinden, werden sie automatisch in den „_htm_dateien“-Ordner der exportierten Website kopiert. Sie müssen also sicherstellen, dass alle Verweise im HTML-Code auf den richtigen Ort verweisen.

Ein Beispiel zur Erläuterung: Angenommen, man will HTML-Code eintragen, der ein Bild auf der Seite hinzufügt. Der hinzugefügte HTML-Code muss an irgendeiner Stelle auf die Bilddatei verweisen. Zuerst kopieren Sie eine Bilddatei, z. B. „mylogo.gif“ in das Hilfsverzeichnis des Dokuments. Wenn das Dokument „mysite.web“ heißt, heißt das Hilfsverzeichnis dementsprechend „mysite_web_files“. Die Website wird dann als „mysite.htm“ exportiert. Das heißt also, dass beim Export alle Bilder, die für die Website generiert werden und eine Kopie der Datei „mylogo.gif“, die sich im Hilfsverzeichnis befindet, in den Ordner „mysite_htm_files“ auf dem Server kopiert werden. Deshalb muss der eingefügte HTML-Code auf das Bild an diesem Ort verweisen. Daher würde man folgendes einfügen:

```
<img src="mysite_htm_files/myLogo.gif" />
```

Wichtig: Es wird auf die Bilddatei im exportierten Bildordner (_htm_dateien) und NICHT auf die im Hilfsverzeichnis (_web_dateien) verwiesen, da nur der exportierte Bildordner zusammen mit der Website kopiert wird, wenn die Website veröffentlicht wird.

Es ist in der Regel jedoch einfacher, ein Bild direkt in MAGIX Web Designer Premium zu importieren, um es auf der eigenen Website zu haben. Es ist allerdings ein einfaches Beispiel dafür, wie man HTML-Code dafür verwendet, auf eine externe Datei zu verweisen.

Lesen Sie „YouTube, Flash und andere Widgets einbetten“ im „Erste Schritte“-Kapitel für weitere Beispiele.

Code in Head-Bereich

Mancher Code muss in den Head-Abschnitt des exportierten HTML-Codes eingefügt werden.

- Klicken Sie dazu die Schaltfläche **HTML-CODE (HEAD)** im Reiter **PLATZHALTER**, **WEBSITE** oder **SEITE** im Webeigenschaften-Dialog und fügen Sie den HTML Code in den Dialog ein.

Platzhalter-Objekte

Das Platzhalter-Objekt wird in Ihre Website eingefügt und kann u. U. dem Besucher angezeigt werden. Wenn der Besucher z. B. kein Flash installiert oder dieses deaktiviert hat, zeigt der Browser anstelle einer Flash-Animation den Platzhalter.

Daher sollten Sie nicht nur ein schwarzes Rechteck als Platzhalter benutzen oder ein akkurates Bild des Widgets, wie es auf der Seite erscheint. Sie könnten auch eine Gruppe als Platzhalter-Objekt verwenden, in der ein Text enthalten ist, in dem der Besucher gebeten wird, Flash zu installieren bzw. einzuschalten.

PLATZHALTER-BILD AUTOMATISCH NEU ERSTELLEN: Ist diese Option unten im Reiter **PLATZHALTER** aktiv, wird das Platzhalter-Bild automatisch jedes Mal neu erzeugt, wenn sein Inhalt geändert oder das Platzhalter-Objekt skaliert wurde.

Wenn Code eingefügt oder Dateien importiert wurde, wie weiter oben empfohlen, ist diese Option automatisch aktiv. Manchmal ist es aber nützlich, diese Option abzustellen, nachdem Inhalte eingefügt worden sind und Sie mit dem Vorschaubild zufrieden sind.

Web-Animation



Klicken Sie auf das Symbol **WEB-ANIMATION**, dadurch öffnet sich der Dialog Web-Animation. Web-Animationen erlauben es Ihnen, ein beliebiges Objekt in Ihrem Web-Dokument zu nehmen und schnell eine animierte Reaktion auf Ereignisse wie MouseOver, einen Mausklick oder eine BIldschirmberührung zu erstellen. Sie können Popup-Ebenen oder Popup-Text auslösen. Sie können Objekte erst beim Scrollen auf der Seite erscheinen lassen und alle diese mit einer großen Auswahl an Effekten steuern.

Siehe Web-Animationen (siehe Seite 477) für mehr Details.

Fixierte und ausgedehnte Objekte auf Websites



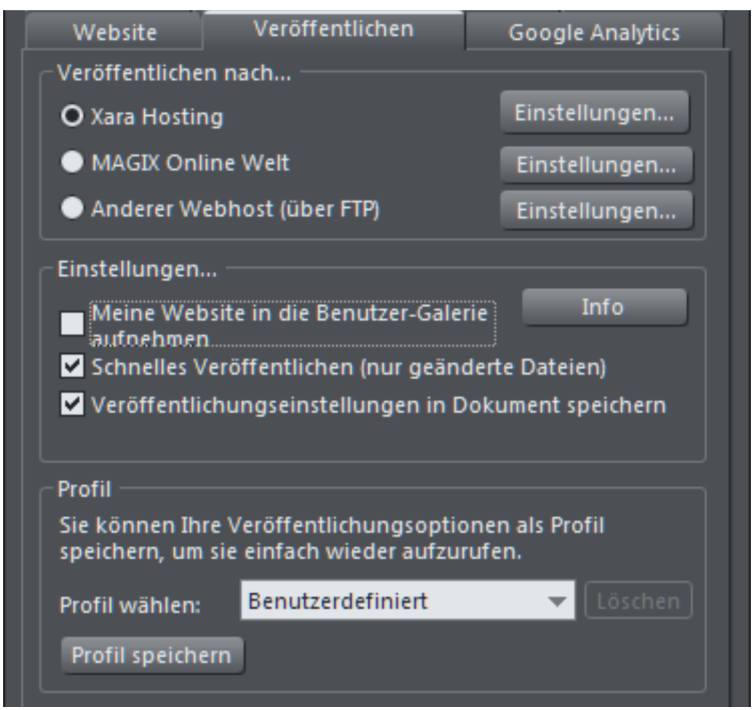
Klicken Sie auf das Symbol **„WEBSITE-ELEMENT FIXIERT/AUSGEDEHNT..."** um den Dialog „Fixierte/Ausgedehnte Objekte.." zu öffnen. Der Dialog erlaubt es, Objekte im Browserfenster auf einer bestimmten Position zu fixieren. Sie können außerdem Objekte so konfigurieren, dass sie immer die gesamte Breite oder Höhe des Browserfensters einnehmen (Ausgedehnt).

Siehe Kapitel Fixierte und ausgedehnte Objekte auf Websites für mehr Informationen.

Veröffentlichen



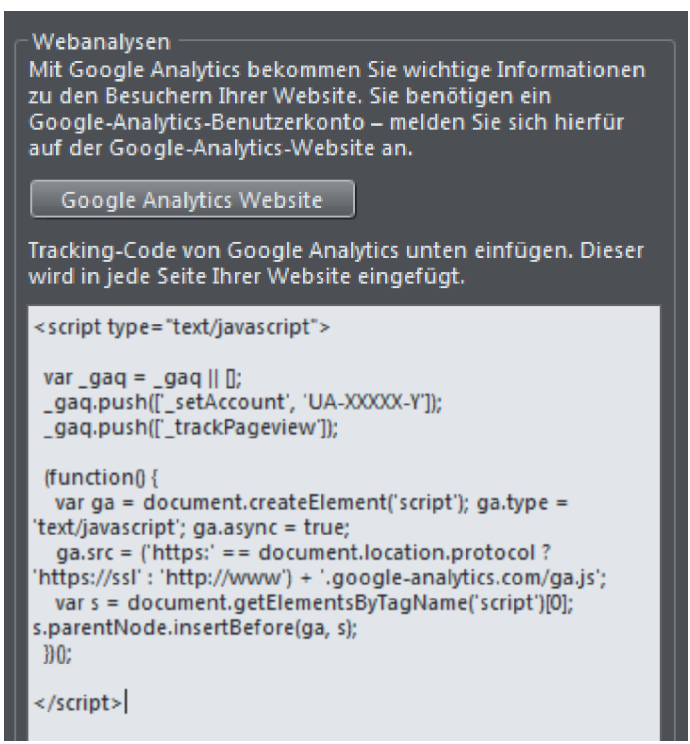
Im Reiter **VERÖFFENTLICHEN** konfigurieren Sie, wie Sie Ihre Website im Internet veröffentlichen. Allerdings müssen Sie diesen Dialog nicht unbedingt öffnen, bevor Sie etwas veröffentlichen, beim Veröffentlichen werden fehlende Angaben automatisch abgefragt.



- Mit der jeweiligen Schaltfläche **EINSTELLUNGEN** wählen Sie die Veröffentlichung bei **XARA HOSTING**, auf der **MAGIX ONLINE WELT** oder auf einem **ANDEREN WEBHOST (ÜBER FTP)**.
- Klicken Sie auf **PROFIL SPEICHERN** um die aktuellen Verbindungsdaten in ein Profil zu speichern.
- Wenn Sie wollen, dass Ihre Website in eine Galerie von Websites aufgenommen werden soll, die durch Web Designer-Nutzer erstellt wurden, aktivieren Sie **MEINE WEBSITE IN DIE BENUTZER-GALERIE AUFNEHMEN**.
- Aktivieren Sie **SCHNELLES VERÖFFENTLICHEN (NUR GEÄNDERTE DATEIEN)** um nur geänderte Dateien erneut auf die Website hochzuladen.
- Ist **VERÖFFENTLICHUNGSEINSTELLUNGEN IM DOKUMENT SPEICHERN** aktiv, bleiben die spezifischen FTP-Einstellungen im Dokument erhalten.
- Aktivieren Sie **PASSWORT IM DOKUMENT SPEICHERN**, wird auch das FTP-Passwort im Dokument gespeichert (nicht empfohlen bei normaler Nutzung und auch nicht verfügbar für die **MAGIX ONLINE WELT**).

Google Analytics





„Google Analytics"-Reiter mit Beispiel für Tracking-Code.

Im Reiter „Google Analytics“ geben Sie schnell und einfach Tracking-Code für Ihre Webseiten ein, damit Sie den Traffic Ihrer Website mithilfe der Analysen von Google beobachten können.

Sie benötigen ein Benutzerkonto bei Google, um die Analytics-Funktionen zu verwenden – klicken Sie auf **GOOGLE ANALYTICS WEBSITE**, um zur Website zu gelangen und – falls nötig – ein Benutzerkonto zu erstellen bzw. Ihr Benutzerkonto zu verwalten.

Folgen Sie den Anweisungen, um den Tracking-Code zu erhalten. Fügen Sie diesen im Reiter „Google Analytics“ ein. Anschließend können Sie den Traffic Ihrer veröffentlichten Website auf der Google-Analytics-Website verfolgen.

Webdesign mit Varianten für mobile Geräte

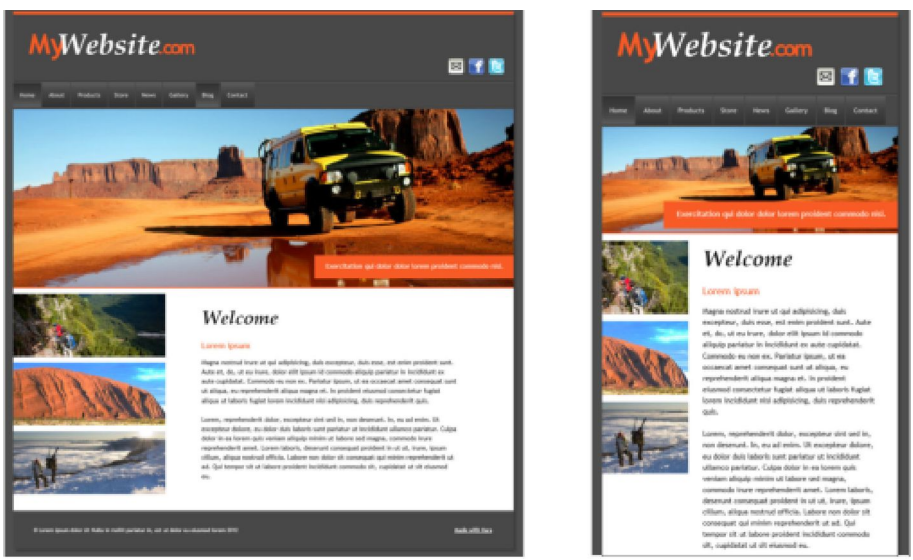
Über Webdesign mit Varianten

Da es immer mehr mobile Geräte mit Internetzugang gibt, wird auch die Nachfrage nach Websites, die speziell auf diese Geräte ausgerichtet sind, immer größer.

Moderne Geräte wie Smartphones haben zwar in der Regel sehr gute Webbrowser, die jede Website anzeigen können, für mobile Geräte optimierte Websites sollten aber kein Zoomen zum Lesen von Text erfordern. In der Regel bedeutet dies, dass die Hauptinhalte sich in einer Spalte mit größerer Schrift befinden, die direkt auf dem Smartphone lesbar ist. Mobile Websites haben in der Regel weniger Inhalte und können mit einem Finger navigiert werden.

Natürlich könnten Sie zwei separate Websites, eine für schmale, mobile Bildschirme und eine für normale Bildschirme, erzeugen, allerdings wäre das Kopieren der Inhalte zwischen den beiden Websites umständlich, vor allem, wenn Sie dies bei jeder Aktualisierung tun müssten.

Ihre Website kann deshalb dynamisch auf die Bildschirmgröße des Benutzers reagieren. Statt zwei Websites mit zwei HTML-Seiten gibt es nur eine Webseite, die ihr Layout an die Bildschirmgröße (Auflösung) des Geräts anpasst, das zur Anzeige der Website verwendet wird.



Es gibt zwei Varianten derselben Website. Die erste für eine Breitbild-Anzeige, die zweite für schmalere Bildschirme, z. B. Smartphones. Die Textspalte ist schmaler und Bilder und Seitenelemente sind so angeordnet, dass sie auf einen schmalen Bildschirm passen.

Einstellungen für Retina- und HiDPI-Bildschirme

Smartphones und Tablets unterscheiden sich von den meisten normalen Webbrowsern insofern, dass sie wesentlich höhere Auflösungen unterstützen. Web Designer unterstützt dies automatisch und erstellt Bilder sowohl in normaler als auch HiDPI- bzw. Retina-Auflösung. Die Website benutzt dann automatisch die korrekte Version des Bildes, je nach Auflösung des Gerätes, mit dem sie angesteuert wird.

Ältere Browser wie Internet Explorer 8 und früher unterstützen keine mobilen Varianten einer Website. Diese zeigen immer die Standard-Variante der Website an.

Mehrere Varianten

Normalerweise muss für die Erstellung von mobilen Varianten einer Website Javascript beherrscht werden. Bei Web Designer sind aber generell keine Programmierkenntnisse erforderlich. Sie können also Ihre Website frei gestalten und auch mehrere Varianten einer Website erstellen. Sie können eine Variante für schmale Bildschirme auf mobilen Geräten, eine für mittlere Bildschirme, z. B. Tablets, und eine für normale PC-Bildschirme erstellen.

Wichtig: Der Inhalt – Text, Bilder, Grafiken und Farbschemata – wird zwischen allen Varianten geteilt. Außerdem: Die einzelnen Varianten einer Seite sind nicht separate HTML-Dateien, sondern alle Teil einer HTML-Datei, die dynamisch je nach Browser-Breite zwischen den unterschiedlichen Layouts wechselt.

Das Layout jeder Variante kann Ihren Wünschen angepasst werden. Elemente können skaliert und verschoben werden und werden trotzdem zwischen den Varianten geteilt. Wird Text in einer Variante bearbeitet, werden die Änderungen auf alle anderen Varianten übertragen. Sie können auch die Formatvorlage (siehe Seite 265) für Text nur in einer Variante ändern (zum Beispiel eine andere Schriftgröße). Alternativ kann eine Variante auch andere Inhalte oder Grafiken haben – auf mobilen Varianten findet sich in der Regel weniger Inhalt.

Wenn Sie bei einer Variante eine Seite hinzufügen oder löschen, wird diese Seite auch automatisch in allen anderen Varianten hinzugefügt/gelöscht. Die Seitenanordnung bleibt also immer in allen Varianten gleich.

Webseiten müssen benannt sein, damit sie zwischen Varianten geteilt werden können. Ist eine Seite noch nicht benannt, geschieht dies automatisch.

Websites mit mobilen Varianten aus Vorlagen erstellen

Am schnellsten erstellen Sie eine Website mit Variante, indem Sie auf eine der Vorlagen aus der **DESIGN-GALERIE** oder dem **CONTENT-KATALOG** zurückgreifen. Vorlagen mit mobiler Variante haben ein (**V**) hinter dem Ordnernamen.

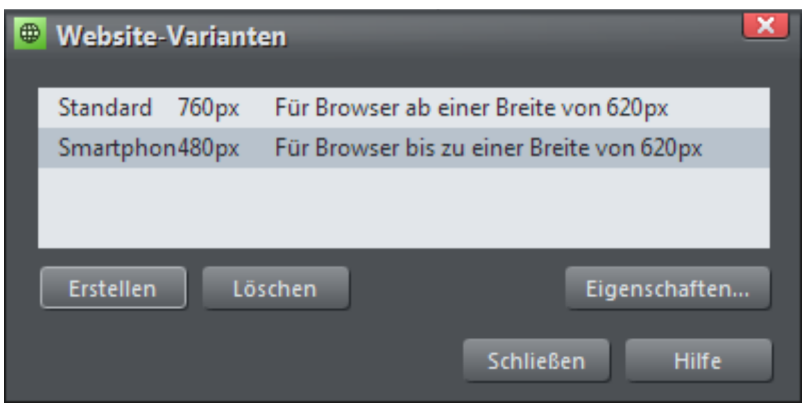
Doppelklicken Sie auf eine Website-Vorlage, um diese zu öffnen und beginnen Sie mit der Bearbeitung.

Nach dem Öffnen sehen Sie zwei Dokumentenreiter, einen mit dem Hauptdokument, das als **Standard-Variante** bezeichnet wird, einen anderen mit der anderen, schmaleren Vorlage, die als **Mobile Variante** bezeichnet wird. Web Designer zeigt jede Variante in einem separaten Reiter, damit Sie schnell zwischen den Varianten wechseln können. Die Option **FENSTER** > **ANSICHTEN ANORDNEN** ist praktisch, da sie die Varianten nebeneinander anzeigt.

Websites mit mobilen Varianten aus bestehenden Websites erstellen

Um eine Variante einer bestehenden Website zu erstellen, müssen Sie den **WEBSITE-VARIANTEN**-Dialog öffnen. Dies geht über folgende Optionen:

- Menü **EXTRAS** > **WEBSITE-VARIANTEN** > **WEBSITE-VARIANTEN**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Dokumentenreiter und wählen Sie **WEBSITE-VARIANTEN**. So können Sie auch einfach nur die Varianten anzeigen.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Arbeitsbereich des Dokuments und wählen Sie **WEBSITE-VARIANTEN** > **WEBSITE-VARIANTEN**.



Dialog „Website-Varianten“

Klicken Sie auf **ERZEUGEN** und wählen Sie eine Design-Breite in Pixeln. Oben sehen Sie die beiden Varianten „Standard“ mit 760 und „Mobil“ mit 480 Pixeln Breite. Webbrowser ab 620 Pixeln Breite zeigen die Standard-Variante, Browser mit einer geringeren Breite die mobile Variante. Abmessungen von bestehenden Varianten können über die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN...** bearbeitet werden.

Beim Erstellen einer neuen Variante werden Inhalte der Standard-Website, meist unverändert, übernommen. Lediglich Seitengröße und Seitenhintergrund werden angepasst. Nun müssen Sie das Layout für die neue Variante anpassen. Elemente können frei auf der Seite platziert, die Breiten von Textspalten angepasst und Bilder

neu angeordnet werden. Dies müssen Sie für jede Seite Ihrer Varianten-Website machen.

Titel und Pixelbreite einer Variante können jederzeit über die Schaltflächen **EIGENSCHAFTEN** und **AKTUALISIEREN** in dem Dialog angepasst werden.

Hinweis: Die Varianten wechseln genau in der Mitte zwischen den beiden Breiten. Bei Browsern, die schmaler als 620 Pixel sind, wird die schmale Variante angezeigt, bei Breiten darüber die breitere Variante. Beachten Sie auch, dass viele mobile Geräte versuchen, den gesamten Browser-Inhalt auf dem Bildschirm anzuzeigen. Dabei ist egal, dass Ihre Seite breiter ist. Sie wird automatisch auf die Browser-Größe skaliert.

Zwischen Varianten teilen

Beim Erstellen einer neuen Variante werden die meisten Inhalte mit allen Varianten (**Echtzeit**-)geteilt. Lediglich Größe und Position der Inhalte sind bei jeder Variante individuell.

- Wird der Text bearbeitet, ändert er sich in allen Varianten.
- Bei Änderung der Objektgröße geschieht dies immer nur in einer Variante (da die Objekte in der Regel in unterschiedlichen Varianten andere Positionen und Größen haben sollen).
- Fotos, die per Drag & Drop in einer Variante ersetzt werden, werden in allen Varianten ersetzt.
- Änderungen der Form des Fotos oder Beschnitt bzw. Anpassungen an der Füllung (Bildgröße, Drehung oder Position innerhalb des Bilderrahmens) sind individuell für jede Variante. Das ist nützlich, da es bedeutet, dass Sie die Größe und Position von Fotos in den Varianten nicht nur ändern können, sondern auch ihr Seitenverhältnis und den Beschnitt.

Klicken Sie auf ein Objekt, um zu sehen, ob es in Echtzeit geteilt wird oder nicht.



Dieses Foto hat eine doppelte Markierung oben rechts, die anzeigt, dass es mindestens auf einer Variante geteilt wird.

Sie können die Füllung individuell für jede Variante skalieren, beschneiden und anpassen. Erst wenn Sie das Bild austauschen, berührt dies alle Varianten.

Bei Erstellen eines neuen Objekts, z. B. ein Textbereich, Foto oder eine Grafik, wird dieses vorerst nicht mit anderen Varianten geteilt. Soll es geteilt werden, wählen Sie **EXTRAS** > **WEBSITE-VARIANTEN** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das

Objekt und wählen Sie **WEBSITE-VARIANTEN** > **MIT ALLEN VARIANTEN TEILEN**. Wählen Sie **TEILEN MIT VARIANTEN BEENDEN**, wenn ein Objekt nicht mehr mit den Varianten geteilt werden soll. Dieses Menü gibt Ihnen auch die Option, das Objekt aus den Varianten zu löschen.

Technischer Hinweis: Bei verschiedenen Varianten von Fotos, z. B. unterschiedliche Größe, Beschneidung, Füllposition, muss MAGIX Web Designer Premium mehrere Versionen des Fotos für die veröffentlichte Website erzeugen. Dies hat keine großen Auswirkungen auf die Leistung (Ihre Website wird nicht langsamer), da der Webbrowser die korrekte Version zuerst lädt und dann im Hintergrund die anderen Variantenbilder. Die erste Version, die Sie ansehen (z. B. mobile oder PC-Version) wird immer zuerst geladen. Wenn Sie dann die Breite Ihres Browsers ändern, findet ein Wechsel auf eine andere Version statt.

Varianten und wiederholte Objekte

Wiederholte Objekte (siehe Seite 153) wie Navigationsleisten, Kopf- oder Fußzeilen in Varianten können nicht zwischen den Varianten geteilt werden. Stattdessen hat jede Variante eigene wiederholte Objekte.

Varianten und Navigationsleisten

Wahrscheinlich benötigen Sie auf schmaleren Varianten andere Navigationsleisten-Designs. Navigationsleisten sind in jeder Variante unabhängig, Sie können diese also beliebig anpassen, inklusive Auswahl eines anderen Designs aus der **DESIGN-GALERIE**. So können Sie eine horizontale Leiste für breite und eine vertikale für schmalere Geräte haben.

Eine platzsparende Lösung für Navigationsleisten auf schmalen Geräten ist eine Navigationsleiste mit nur einem Button mit einem Menü von Links auf andere Seiten der Website, statt einer Leiste mit Buttons für jede Seite. Siehe Einzel-Button-Navigationsleisten (siehe Seite 436) für mehr Details.

Varianten veröffentlichen

Das Veröffentlichen einer Website mit Varianten funktioniert genauso wie das Veröffentlichen einer normalen Website. Die Website erkennt automatisch die Auflösung des Anzeigegeräts und zeigt automatisch die Variante mit der passenden Breite an.

Sie können dies überprüfen, indem Sie die Breite Ihres Webbrowsers bei der Website-Vorschau ändern. Wenn Sie ihn verkleinern, sollten Sie den direkten Wechsel auf die mobile Variante der Website sehen.

Websites mit Seiteneffekten

Über Websites mit Seiteneffekten

Moderne Webbrowser unterstützen viele HTML5- und CSS3-Effekte, mithilfe derer dynamischere und visuell anspruchsvollere Websites erzeugt werden können.

Websites mit Seiteneffekten können dynamische, animierte Seitenübergänge und Anzeigeoptionen haben, wenn der Nutzer durch die Navigation der Website klickt. Die Animationen sind hardwarebeschleunigt. Dies wird von den meisten modernen Browsern unterstützt, inklusive Browsern auf Smartphones und Tablets. So werden schnelle und flüssige Animationen ermöglicht.

Websites mit Seiteneffekten sind nicht für große und komplexe Websites, sondern eher für kleinere Websites oder Web-Dokumente, Präsentationen oder sonstige Dokumente geeignet, bei denen Inhalte wie bei einer Slideshow präsentiert werden sollen. Präsentationen (siehe Seite 445) werden immer als Websites mit Seiteneffekten veröffentlicht. Es sind horizontale und vertikale Darstellungen möglich, die der Betrachter sowohl mit der Maus als auch durch Wischen auf einem Tablet oder mobilen Gerät durchscrollen kann. Die Seiten werden als eine einzige Liste präsentiert. Außerdem stehen Ihnen viele verschiedene Seitenübergänge zur Auswahl.

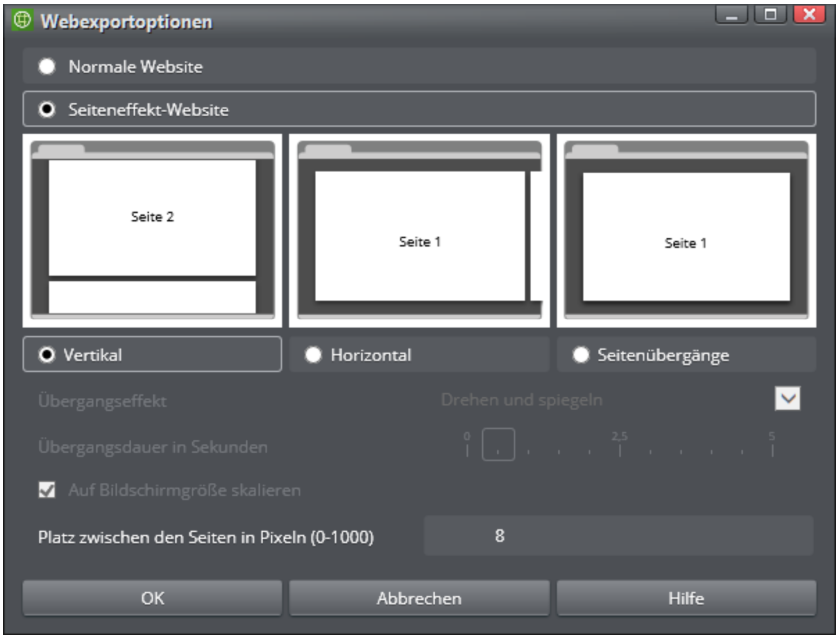
Seiteneffekte einschalten

Öffnen Sie den Dialog **WEBEXPORTOPTIONEN**, um die Optionen für **SEITENEFFEKTE** anzuzeigen (**EXTRAS** > **WEBEXPORTOPTIONEN**). Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite klicken und den **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialog öffnen und dann **WEBSITE** > **WEBEXPORTOPTIONEN** wählen.

Wählen Sie **SEITENEFFEKTE**. Sie können nun entweder **VERTIKALES** oder **HORIZONTALES** Scrollen bzw. **SEITENÜBERGÄNGE** wählen.

Wenn Sie die Option für **VERTIKALES** oder **HORIZONTALES** Scrollen auswählen, können Sie den Abstand zwischen den einzelnen Seiten in Pixeln festlegen (1 bis 1000 px mit einem Standardabstand von 8 px). Das kleine Vorschaufenster spiegelt Ihre Auswahl wieder und vermittelt eine Idee vom fertigen Ergebnis.

Um einen Seitenübergang anzuwenden, wählen Sie **SEITENÜBERGÄNGE** und anschließend einen **ÜBERGANGSEFFEKT** aus dem Auswahlmenü. Sie können die Geschwindigkeit des Übergangs einstellen und die Option **AUF BILDSCHIRMGRÖßE SKALIEREN** aktivieren, damit die Seiten sich automatisch an das Browserfenster anpassen. Der hier eingestellte Übergangseffekt wird für alle Seiten der Website angewendet. Das kleine Vorschaufenster wird entsprechend Ihrer Auswahl aktualisiert.



Webexportoptionen

Um einen speziellen Übergang auf eine einzelne Seite anzuwenden, wechseln Sie in den Reiter **SEITE** des **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialogs und wenden Sie ihn dort an. Hier festgelegte Übergänge überschreiben die Einstellungen für die gesamte Website in den **WEBEXPORTOPTIONEN**.

AUF BILDSCHIRMGRÖßE SKALIEREN funktioniert nur gut für kurze Seiten und Websites, bei denen alle Seiten die gleiche Breite und Höhe haben. Bei langen Seiten führt diese Option zu keinem guten Ergebnis, da der Browser die Seite so verkleinert, dass die Höhe zum Gerät/Browser passt.



Die Übergangsanimationen funktionieren nur korrekt, wenn die Website in einem separaten Webbrowser angeschaut wird. Der integrierte Browser von Web Designer zeigt die Animationen nicht flüssig an. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorschau gesamte Website“ in der Web-Werkzeugleiste und dann auf eines der Browser-Symbole oben rechts im Vorschaufenster, um die Übergänge in einem separaten Browser anzuzeigen.



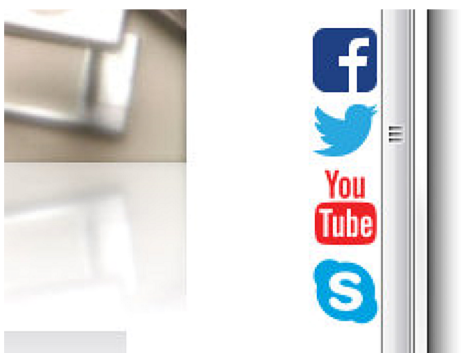
Browser-Auswahl im Vorschaufenster.

Fixierte und ausgedehnte Objekte auf Websites

Fixierte Objekte

Einige Webseiten haben Seitenelemente, die an einer bestimmten Bildschirmposition fixiert sind und sozusagen über der Seite schweben, die unter ihnen hindurch gescrollt wird, z.B. Navigationselemente oder Icons von sozialen Netzwerken. Diese befinden sich meist an der Oberkante des Browserfensters, manchmal auch am linken oder rechten Rand und können nicht „weggescrollt" werden. Fixierte Objekte sind immer sichtbar. Damit haben Sie direkten Zugriff auf die Seitennavigation, ohne jedesmal hoch scrollen zu müssen.

Sie können die meisten Objekte fixieren, egal ob Grafik, Bitmap (Foto) oder Textobjekt. Sie können Ihren fixierten Objekten auch Animationen hinzufügen. Siehe Web-Animationen (siehe Seite 477) für mehr Details.



Externe Links als fixierte Objekte am äußersten rechten Rand der Website angeordnet.



Um ein Objekt zu fixieren, wählen Sie es zunächst aus und klicken Sie auf das Symbol auf der Ausklappleiste **WEBEIGENSCHAFTEN** (siehe Seite 317).

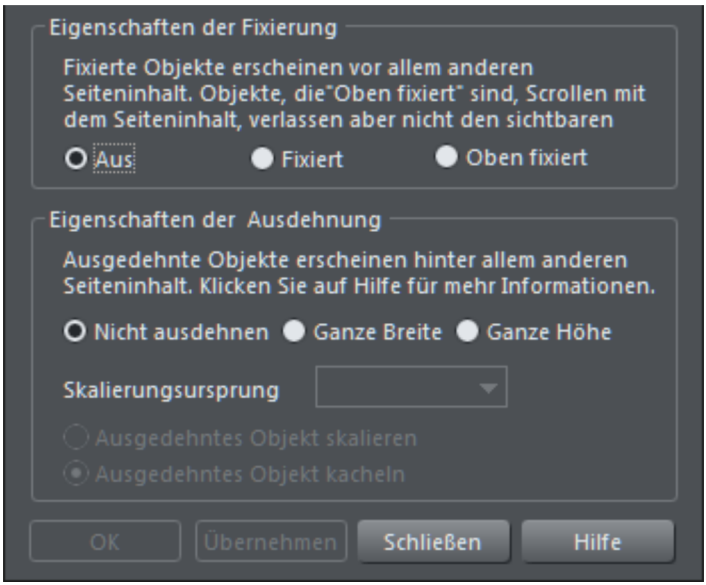
- **oder** wählen Sie im Menü **EXTRAS** > **WEBSITE-ELEMENT AUSGEDEHNT/FIXIERT...**
- **oder** klicken Sie es rechts und wählen im Kontextmenü **WEBSITE-ELEMENT DEHNBAR/FIXIEREN...**

Dadurch wird der Dialog **EIGENSCHAFTEN FIXIERTER OBJEKTE** geöffnet. Mit dem Kontrollkästchen lässt sich die Funktion an- und abschalten.

Oben fixiert

OBEN FIXIERTE Objekte sind auf der Seite und scrollen zunächst mit der Seite wie der restliche Seiteninhalt. Aber wenn das Objekt beim Scrollen außerhalb des sichtbaren

Bereiches geraten würde, wird das Objekt an der Oberkante des Browserfensters fixiert. Dies ist sehr nützlich für Navigationsleisten.



Dialog Eigenschaften fixierter Objekte

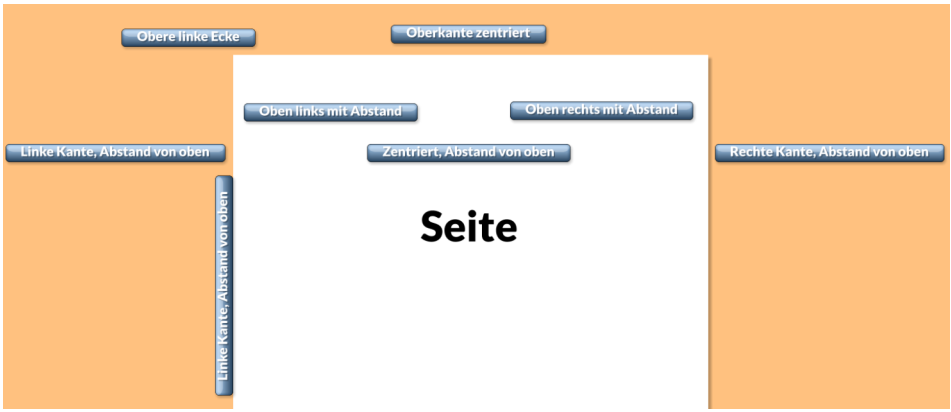
Fixiert

Für die anderen **FIXIERTEN** Objekte gilt: auf der oberen Hälfte Ihrer Seite bestimmt der Abstand zwischen dem Objekt und der Oberkante der Seite den Abstand vom Objekt zur Oberkante auf der veröffentlichten Seite im Browserfenster. Wenn Sie also das Objekt 20px von der Oberkante der Seite entfernt platzieren, wird es im Browserfenster immer 20px von der Oberkante entfernt „kleben bleiben", während der Seiteninhalt unter ihm hindurch scrollt.

Wenn das Objekt näher an der Unterkante ist als an der Oberkante der Seite, bleibt der Abstand zur Unterkante erhalten. Es gilt also auch hier: ein fixiertes Objekt, im Abstand von 20px von der Unterkante der Seite angeordnet, bleibt im Browser immer 20px von der Unterkante des Browserfensters.

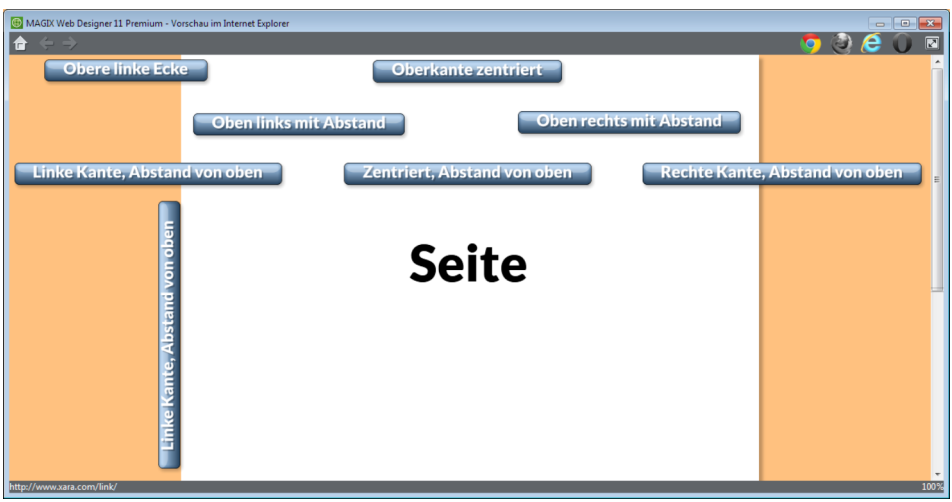
Alle fixierten Objekte, die auf der Seite platziert sind (oder sie auch nur teilweise überlappen) werden im Browserfenster horizontal zentriert angezeigt, so dass sie immer auf der Seite zu sehen sind, egal, wie breit das Browserfenster ist, da die Seite selbst auch immer zentriert im Browserfenster dargestellt wird. Wenn Sie wollen, dass das fixierte Objekt stattdessen an der linken Kante des Browserfensters „klebt", platzieren Sie es links außerhalb der Seite. Analog dazu platzieren Sie es rechts außerhalb der Seite, wenn es an der rechten Kante des Fensters bleiben soll.

Dies ist eine Illustration von Seitenelementen, die auf einer typischen Seite und um diese herum angeordnet sind.



Die Beschriftung zeigt an, wo das Element an dieser Position auf der Seite später im Browserfenster auftauchen wird.

Und hier sehen Sie, wie diese Seite im Browserfenster aussehen wird.



Fixierte Elemente schweben normalerweise über dem Rest der Seite und werden daher vor allem anderen Seiteninhalt angeordnet. Sie können fixierte Elemente aber in den Hintergrund bringen, wenn Sie sie auf der Arbeitsbereichshintergrund-Ebene (siehe Seite 361) platzieren.

Eine Vorschau der fixierten Objekte erhalten Sie durch Aufruf des integrierten Browsers mit einem der beiden Webvorschau-Schaltflächen.



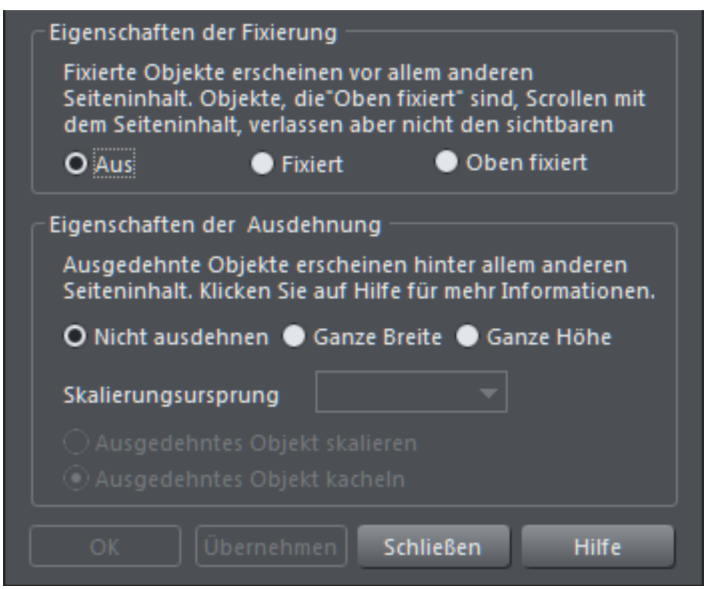
Ausgedehnte Objekte

Ausgedehnte Objekte helfen bei der Erstellung von „seitenlosen" Designs, bei denen es keine klaren Seitengrenzen gibt und sich die Seitenhintergründe über die gesamte Breite des Browserfensters erstrecken und es vollständig ausfüllen. Ausgedehnte Objekte funktionieren nur richtig mit Rechtecken und Fotos, es ist unwahrscheinlich, dass Sie mit anderen Formen sinnvolle Ergebnisse erzielen. Mit dem Dialog für ausgedehnte Objekte (der selbe wie für fixierte Objekte) können Sie jedes Rechteck oder rechteckige Bild so ausdehnen, dass es das gesamte Browserfenster horizontal oder vertikal ausfüllt. Diese ausgedehnten Elemente sind vorrangig dafür gedacht, als Seitenhintergrund zu deinen, deshalb erscheinen hinter allen anderen Elementen auf der Seite. Sie können Sie sogar auf eine der Hintergrund-Ebenen (siehe Seite 356) platzieren.

Um ein Ausgedehntes Objekt zu erzeugen...

- Zeichnen Sie ein Rechteck auf der Seite oder wählen Sie ein rechteckiges Bild aus. Normalerweise wollen Sie dieses so breit oder breiter als die Seite machen und hinter allen anderen Objekten anordnen.
- Wählen Sie Menü **„EXTRAS"** > **„WEBSITE-ELEMENT AUSGEDEHNT/FIXIERT"** oder die entsprechende Option aus dem Kontextmenü.
- Wählen Sie die Option **„GANZE BREITE"**.

Genau wie bei Fixierten Objekten müssen Sie die Vorschau (siehe Seite 36) des eingebauten Browsers aufrufen, um Ihre Änderung zu sehen. Sie sehen, dass das Bild jetzt die gesamte Breite des Browserfensters ausfüllt.



Einstellungen Website-Element ausgedehnt/fixiert

In dem Fall, dass ein fixiertes Objekt auf volle Breite/ volle Höhe ausgedehnt werden soll, erscheinen ausgedehnte Objekte, die außerdem fixiert sind, ganz vorn im Design. Ein Beispiel wäre ein fixierter Kopfbereich quer über den oberen Rand der Website mit einer fixierten Navigation darüber.



Diese beiden Browser haben „ausgedehnte" Inhalte, die die Breite des Browserfensters ausfüllen. Die Kopfleiste/Navigationsleiste ist sowohl „fixiert" als auch „ausgedehnt" uns so scrollt der Seiteninhalt unter der Kopfzeile hindurch, die stets sichtbar bleibt.

Ausgedehnte Objekte können mit der Option im Dialog entweder **SKALIERT** oder **GEKACHELT** werden. In den meisten Fällen möchten Sie, dass das ausgedehnte Objekt hoch- oder runterskaliert wird, um das Browserfenster auszufüllen, wählen Sie dann die Option „Skaliert". Das funktioniert gut mit Fotos und einfarbig gefüllten Rechtecken.

Bei einem mit Textur versehenen Rechteck ist die Option „Gekachelt" zu bevorzugen, damit die Textur bei wechselnder Größe des Browserfensters immer gleich aussieht. Wählen Sie in diesen Fällen also die Option „Gekachelt". Auch bei einer vertikalen Verlaufsfüllung wählen Sie besser diese Option.

Fotos skalieren

Sie können ein Bild ausgedehnt machen, so dass es die gesamte Breite des Browserfensters einnimmt. In diesem Fall wird das Bild hoch skaliert, sobald Sie das Browserfenster breiter ziehen, aber dabei bleibt die originale Höhe des Bildes erhalten (wenn es sich auch vertikal vergrößern würde, würde es dabei alle Seitenelemente darunter nach unten verschieben). Das bedeutet, dass das Bild in dem Maße vertikal beschnitten wird, in dem es sich horizontal ausdehnt (das Seitenverhältnis des Bildes wird nicht verändert, weil das nicht gut aussehen würde).

Für ein Foto über die komplette Breite der Seite machen Sie das Foto mindestens so breit wie die Seite und wählen Sie im Dialog **WEBSITE-ELEMENT AUSGEDEHNT/FIXIERT** die Option **VOLLE BREITE** aus. Sie können dann festlegen, ob das Bild ausgehend von seiner Oberkante, Unterkante oder um die Bildmitte herum skaliert wird. Die Skalierung auf **VOLLE HÖHE** funktioniert genau so, aber für vertikal skalierte Bilder.

Ein Bild mit der Option **Volle Breite** kann von **Oben, Unten oder Zentriert** gestreckt werden. Ein Bild mit der Option **Volle Höhe** kann von **Links, Rechts oder Zentriert** gestreckt werden.

Anmerkung zur Auflösung: Das Foto muss in hoher Auflösung vorliegen, denn es wird hochskaliert werden müssen, um jedes Browserfenster auszufüllen und das können bei HD-Bildschirmen auch einmal 2000 Pixel Breite werden. Wenn Sie nur ein niedrig oder auch nur mittel aufgelöstes Foto verwenden, erhalten Sie bei maximaler Skalierung ein unscharfes Bild.

Fixierte und ausgedehnte Objekt kombiniert

Die Tabelle zeigt, welche Objekttypen sich mit Fixieren und Breite/Höhe (gedehnt) kombinieren lassen.

Objekttyp	Fixiert	Breite / Höhe
Text	Ja	Nein
Bilder (inklusive Gruppen)	Ja	Ja
Platzhalter/Widgets	Ja	Nein
Textfelder	Ja	Nein
Weiche Gruppen	Ja	Ja
Fixierte Objekte	Nicht zugewiesen	Ja
Ganze Breite/Höhe	Ja	Nicht zugewiesen
Objekte auf der Seitenhintergrund-Ebene	Ja	Ja
Objekte auf der Arbeitsbereichshintergrund-Ebene	Ja	Ja
Sichtbarkeits-Animationen	Ja	Nein
Scroll-Animationen	Nein	Ja
Navigationsleisten	Ja	Nein
Objekte auf Popup-Ebenen	Ja	Ja

Wichtiger Hinweis: Einige der Galerie-Widgets aus Version 10 sind inkompatibel zur fixiert-und Animations-Funktion, wenn Sie auf der selben Website verwendet werden und sollten daher durch aktualisierte Versionen aus dem **ONLINE-CONTENT-KATALOG** ersetzt werden. Klicken Sie hier für Einzelheiten auf der Support-Website.

Website-Hintergründe

Die meisten Seitendesigns in der **DESIGN GALERIE** haben zwei Arten von Hintergrund. Einen breiten Arbeitsbereichshintergrund, der sich hinter dem eigentlichen Seitenhintergrund auf der exportierten Webseite über das gesamte Browserfenster erstreckt. Und darüber den Seitenhintergrund, mit den verschiedenen Elementen, die die Webseite bilden.

Die Vorlagen der Design-Galerie haben in der Regel eine Standard-Variante und eine mobile Variante für Smartphones oder Tablets. Beide sind im selben Web-Dokument enthalten.



1 Arbeitsbereichs-/Browser-Hintergrund

2 Seitenhintergrund

Farbe für Seiten- und Arbeitsbereichshintergrund einstellen

Bei neuen leeren Dokumenten (**DATEI** > **NEU**) ist die Seite zunächst transparent (keine Farbe), so dass Sie nur die Farbe des Arbeitsbereiches dahinter sehen, diese ist voreingestellt weiß. Auf diesem Seitenbereich platzieren Sie alle Elemente Ihrer Website. Sie sehen außerdem eine blasse Rechteck-Markierung, die die Begrenzung der Seite gegen den Arbeitsbereich anzeigt. Sie können diese Hilfslinie auf Wunsch ausschalten, klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Seite und deaktivieren Sie im Menü **SEITENHINTERGRUND** die Option **SEITENGRÖßE ANZEIGEN**.

Ziehen Sie eine Farbe aus der Farbleiste auf den Arbeitsbereich, um den gesamten Hintergrund in dieser Farbe einzufärben. Das klappt, da der Seitenhintergrund

standardmäßig transparent ist und deshalb die Farbe des Arbeitsbereichs durchlässt. Bei der Vorschau der Seite im Browser sehen Sie also genau das.



Allerdings können Sie auch den Arbeitsbereich in einer Farbe einfärben und dem Seitenhintergrund eine andere Farbe geben. Ziehen Sie dazu eine beliebige Farbe auf den Seitenhintergrund. Bei der Seitenvorschau im Browser sehen Sie nun, dass der Hintergrund die Arbeitsbereichsfarbe und das Hintergrund-Rechteck der Seite seine eigene Farbe hat.



Sie können diese Farben mit dem Farbeditor bearbeiten. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie **SEITENHINTERGRUND** > **SEITENFARBE BEARBEITEN**, um im Farbeditor die Seitenfarbe zu ändern. Um die Farbe des Arbeitsbereichs anzupassen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsbereich und wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** > **ARBEITSBEREICHSFARBE BEARBEITEN**.

Sie setzen die Farbe zurück, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsbereich klicken und **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** > **ZURÜCKSETZEN** wählen. Den Seitenhintergrund machen Sie wieder transparent, indem Sie mit der rechten Maustaste auf ihn klicken und **SEITENHINTERGRUND** > **ZURÜCKSETZEN** wählen.

Bei mehrseitigen Website-Dokumenten kann die Hintergrund- und Arbeitsbereichsfarbe einfach für alle Seiten eines Dokuments eingestellt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste entweder auf den Arbeitsbereichs- oder Seitenhintergrund und wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND KOPIEREN** bzw. **SEITENHINTERGRUND KOPIEREN** und anschließend **ARBEITSBEREICHS-/SEITENHINTERGRUND AUF ALLEN SEITEN EINFÜGEN**.

Hintergrundvorlagen und Umfärben des Hintergrunds

Sie können vorgefertigte Website-Hintergründe aus der **DESIGN-GALERIE** auf Ihr Web-Dokument ziehen. Wählen Sie dazu einen Hintergrund aus dem Bereich **WEBSITE-HINTERGRÜNDE** der Galerie. Die Texturen können Sie dann mit eigenen Farben ausstatten, indem Sie die gewünschte Farbe aus der Farbleiste auf den

Hintergrund ziehen oder mit der rechten Maustaste klicken und **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** > **ARBEITSBEREICHSFARBE BEARBEITEN** wählen, um sie mit dem Farbeditor zu bearbeiten.

Besteht Ihr Hintergrund aus mehreren Farben, fragt MAGIX Web Designer Premium, welche Farbe Sie ändern möchten. Es kann sich dabei um benannte Farben handeln – vor allem, wenn Sie mit einem der vorgefertigten Vorlagenthemen arbeiten oder selber benannte Farben erstellt haben – oder um lokale Farben, falls Sie bereits vorher eine eigene Farbe eingestellt haben und diese nun ändern möchten. Siehe „Farben ersetzen“ für weitere Informationen.

Beachten Sie, dass wenn Sie einen der vorgefertigten Hintergründe auf den Arbeitsbereichshintergrund ziehen, werden alle Objekte, die sich auf dieser Ebene befinden ersetzt, in dieser Hinsicht ist dies also eine destruktive Aktion.

Feste, nicht scrollende Hintergründe

Bei langen Webseiten, die gescrollt werden können, wird der Hintergrund normalerweise mit gescrollt. Der Seiteninhalt bleibt also immer an der gleichen Position des Hintergrunds. Der Hintergrund kann aber auch fest sein und nicht mit der Seite scrollen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsbereich und wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** > **FEST**. In der Vorschau sehen Sie nun, wie der Inhalt beim Scrollen über den festen Hintergrund gleitet (vorausgesetzt natürlich Ihre Seite ist lang genug, dass Sie eine Scrollleiste hat).

Um zum Ausgangsverhalten zurückzukehren, wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** > **SCROLLEN**.

Fotos als Hintergrund verwenden

Foto-Hintergrund erstellen

Wenn Sie Ihre eigenen Foto- oder Textur-Bitmap-Hintergründe erstellen und nicht nur vorgefertigte Hintergründe aus der Design-Galerie anpassen möchten, ist dies ohne großen Aufwand möglich.

Importieren Sie zuerst das Foto oder die Textur in Ihr Dokument, als ob Sie es normal zu Ihrer Seite hinzufügen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Foto und wählen Sie entweder **ALS SEITENHINTERGRUND FESTLEGEN** oder **ALS HINTERGRUND DES ARBEITSBEREICHS FESTLEGEN**, je nachdem, welcher Hintergrund eingestellt werden soll.

Kachelung

Um den Hintergrund ganz auszufüllen, möchten Sie, abhängig von Art und Größe des Bildes das Bild wiederholt gekachelt anzeigen lassen oder auch nicht. Um diese Einstellung zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Seiten- oder Arbeitsbereichshintergrund (wiederum je nachdem, was geändert werden soll) und aktivieren oder deaktivieren die Option „gekachelt" im Untermenü Seitenhintergrund / Arbeitsbereichshintergrund.

Browserfenster füllen

Wenn Sie ein Foto auf dem Arbeitsbereichshintergrund benutzen (der zum Hintergrund des Browserfensters wird), gibt es eine weitere Option. Sie haben die Möglichkeit, die Größe des Fotos an die Größe des Browserfensters des Webseitenbesuchers anzupassen. Wird die Fenstergröße verändert, ändert sich auch passend dazu die Größe des Fotos. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsbereich und wählen Sie **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND > BROWSERFENSTER FÜLLEN**.

Seitenhintergrund- und Arbeitsbereichshintergrund-Ebenen

Wenn Sie die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** öffnen, sehen Sie sowohl die **SEITENHINTERGRUNDEBENE** als auch die **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND-EBENE.** Diese Ebenen enthalten die Objekte, die die zwei Hintergründe in Ihrem Dokument bilden.

Diese Ebenen sind normalerweise gesperrt, so dass Sie ihren Inhalt nicht auswählen oder bearbeiten können. Aber Sie können sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** entsperren, um einige eingeschränkte Bearbeitungen am Seiten- oder Arbeitsbereichshintergrund vorzunehmen. Zum Entsperren klicken Sie auf die Schloss-Symbole neben den Ebenen. Wenn entsperrt, können Sie diese Ebenen zur aktuellen Ebene machen (so dass neue Objekte auf diesen hinzugefügt werden können) oder Sie können die Objekte auf ihnen bearbeiten wie auf normalen Ebenen.

Wenn Sie z. B. für Ihren Seitenhintergrund eine andere Farbe ausgewählt haben, werden Sie sehen, dass bei Klick auf Ihren Seitenhintergrund ein Rechteck ausgewählt wird (Schauen Sie auf die Statusleiste!). Sie können jetzt einige eingeschränkte Bearbeitungen an diesem Rechteck vornehmen, ihm z. B. eine Verlaufsfüllung mit dem **FÜLL-WERKZEUG** geben oder im **RECHTECK-WERKZEUG** die Ecken auf abgerundet stellen.

Wenn Sie im Arbeitsbereich Elemente abgelegt haben wie z. B. in Bearbeitung befindliche Grafiken, Fotos oder andere Elemente, die in Ihrem Webdokument nicht erscheinen sollen, werden diese Elemente auch bei einer Vorschau Ihrer Webseite **nicht** zu sehen sein. Wenn sie wollen, dass diese als Teil des Hintergrunds erscheinen sollen, verschieben Sie diese auf die **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND-EBENE**.



Die drei Sterne befinden sich auf der Arbeitsbereichsebene und sind damit bei einer Vorschau im Browserfenster auf der Webseite zu sehen.

Hinweis: Wenn Sie eine Hintergrundebene entsperren, verhält sie sich genau wie eine normale Ebene. Wenn Sie also beispielsweise rechts auf ein Objekt auf der entsperrten Hintergrundebene klicken, sehen Sie das normale Kontextmenü der Ebene mit entsprechenden auf die Objekte der Ebene bezogenen Einträgen und **nicht** das Menü für die Hintergrundebene, das normalerweise kommt, wenn die Ebene gesperrt ist.

Hintergründe bei mobilen Website-Varianten

Bei einer Website mit mobilen Varianten (siehe Seite 343) kann die Hauptfarbe oder das Design des Arbeitsbereichshintergrunds (der Bereich um die Seite, der bei der veröffentlichten Seite im Browserfenster den Hintergrund bildet) zwischen den verschiedenen Varianten variieren, für jede Seite oder Variante einer Seite wird mit einem eigenen Rechteck, das den Arbeitsbereich festlegt exportiert.

Eine Ausnahme bilden die Websites mit vertikalen oder horizontalen Seiteneffekten (siehe Seite 348). Da nur ein Hintergrund dargestellt werden kann, wird nur der Hintergrund der ersten Variante der ersten Seite benutzt.

Sie können zusätzliche Objekte auf der Ebene des Arbeitsbereichshintergrunds platzieren, diese können sich zwischen den Varianten auch unterscheiden. Zum Beispiel eine Form, die über die Seitenkante herausragt, die bei den verschiedenen Varianten unterschiedlich positioniert ist oder in einigen Varianten auch fehlen kann.

Oberkante der Seite versetzen

Wenn Sie Arbeitsbereich und Seitenhintergrund verschiedene Farben zugewiesen haben und die Seite im Browser betrachten, sehen Sie, dass sich die Seite bis an die Oberkante des Browserfensters erstreckt. Oberhalb der Seite sehen Sie nichts von der Farbe des Arbeitsbereichs. Sie können daher einen Versatz einstellen, damit oberhalb Ihrer Seite im Browser etwas Platz gelassen wird.

Um einen Versatz hinzuzufügen, ändern Sie den Seitenursprung (Nullpunkt des Lineals). Normalerweise ist der Seitenursprung in der linken oberen Ecke der Seite. Wenn Sie diesen Ursprung beispielsweise um 20 Pixel nach oben verschieben, erzeugen Sie einen 20 Pixel breiten Abstand am oberen Rand der Seite, wenn sie im Browser angezeigt wird.

Sie können den Ursprung auf zwei unterschiedliche Weisen verändern. Öffnen Sie den Dialog **EXTRAS** >**OPTIONEN**, wechseln zum Reiter **RASTER UND LINEAL** und erhöhen bei Ursprung den Wert der Y-Koordinate. Der Wert entspricht normalerweise der Höhe Ihrer Seite, erhöhen Sie diesen also um soviel, wie der obere Rand breit sein soll. Ist Ihre Seite beispielsweise 700 Pixel hoch, ändern Sie den Wert der Y-Koordinate von 700 auf 720, um einen 20 Pixel Versatz zu erhalten.

Alternativ können Sie den Ursprung auch interaktiv einstellen. Schalten Sie die Lineale ein mit **FENSTER** > **LINEALE ANZEIGEN** (Strg + L). Ziehen Sie das Fadenkreuz in der linken oberen Ecke des Fensters auf die passende Stelle senkrecht oberhalb der linken oberen Ecke Ihrer Seite.

Das Ändern der horizontalen Position des Ursprungs hat keinen Einfluss auf die Horizontale Positionierung Ihrer Seite, also lassen Sie diese unverändert.

Website veröffentlichen

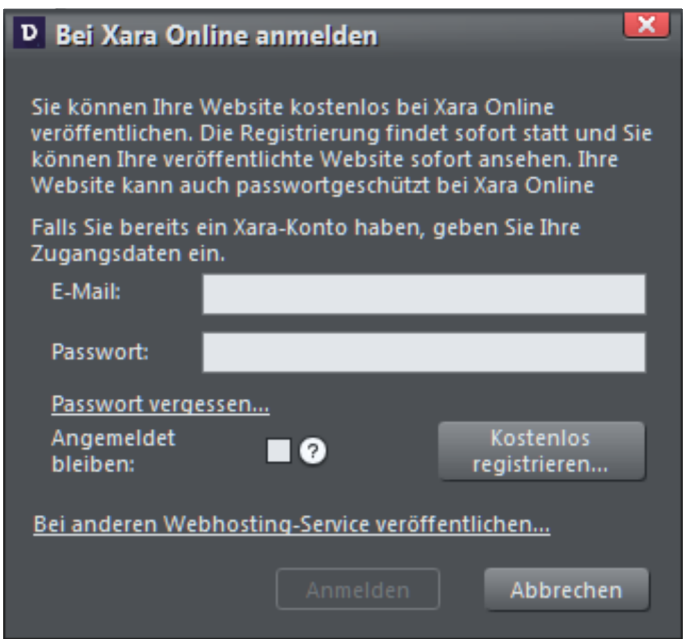
Publizieren auf Xara Hosting

Es gibt zwei Möglichkeiten, Ihre Website direkt ins Internet zu bringen: Entweder Sie veröffentlichen sie zu Xara Hosting, in der MAGIX Online Welt (MOW) oder über einen anderen Webspace. Die Veröffentlichung auf xara Hosting ist einfach, da sie in Web Designer Premium integriert ist.

Bestehende Nutzer der MAGIX Online Welt (MOW) können immer noch auf die übliche Art und Weise auf der MOW veröffentlichen, eine Neuregistrierung ist aber nicht mehr möglich - Xara Hosting ist nun die bevorzugte Option, wenn neue Nutzer die freien Hosting-Dienste in Anspruch nehmen wollen. Nutzer der MOW sollten **„BEI EINEM ANDEREN WEBHOSTING-SERVICE VERÖFFENTLICHEN…"** und dann den Anweisungen zum Einloggen im Dialog „**MAGIX ONLINE WELT**" > „**EINSTELLUNGEN**" folgen.

Wählen Sie **DATEI** > **WEBSITE VERÖFFENTLICHEN** oder klicken Sie auf das Veröffentlichen-Symbol der Website-Werkzeugleiste. 

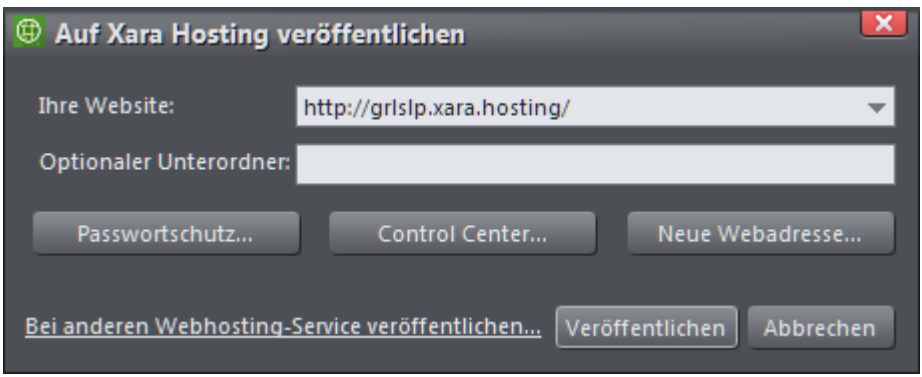
Wenn Sie dies zum ersten Mal tun, sehen Sie das Anmeldefenster von Xara Hosting.



Melden Sie sich mit Ihrer Xara-Email und Ihrem Xara-Passwort an – falls Sie Web Designer Premium online über die MAGIX Website gekauft haben oder sich auf der Seite registriert haben, haben Sie diese bereits. Alle anderen Nutzer klicken auf

REGISTRIEREN, um sofort kostenlos einen Nutzernamen und Passwort von MAGIX zu erhalten. Sie können festlegen, auch nachdem Sie Web Designer Premium schließen und später wieder öffnen, angemeldet zu bleiben.

Nach der Anmeldung sehen Sie folgenden Dialog:



Wählen Sie im Auswahlmenü die Adresse Ihrer Website. Sie können zusätzlich den Namen eines Unterordners angeben, wie „site1“. Sie sehen, dass dieser Name an das Ende der Adresse im Feld oben angehängt wird. Sie benötigen das, wenn Sie mehrere Websites über dasselbe Xara-Hosting-Konto veröffentlichen wollen - jede in einen anderen Unterordner. Es ist ebenfalls nützlich, wenn ein Ordner durch ein Passwort geschützt werden soll.

Klicken Sie auf **VERÖFFENTLICHEN**. Ihre Website wird dann veröffentlicht. Sie können den Übertragungsstatus in einem Fenster mit verfolgen. Nach der Übertragung können Sie Ihre Website über den Link, der Ihnen im Datenübertragungs-Fenster angezeigt wird, aufrufen. Bei der Veröffentlichung auf Xara Hosting wird automatisch eine Sitemap erzeugt, die Sie als Datei „sitemap.xml“ in Ihrem Webspace finden. Diese ist eine Liste aller Seiten auf Ihrer Website und hilft Suchmaschinen, alle Seiten auf Ihrer Site zu finden und zu listen.

PASSWORTSCHUTZ leitet Sie Xara Hosting weiter, in der Sie den Zugriff auf Ordner durch Passwörter regeln können. Sie können eine Kontaktliste erstellen, die Sie in Nutzergruppen einteilen. Besucher der passwortgeschützten Bereiche müssen eine E-Mail-Adresse und ein Passwort eingeben, um den Bereich anzuzeigen.

CONTROL CENTER bringt Sie zu Xara Hosting, wo Sie Ihr Benutzerkonto verwalten und die Dateien in Ihrem Webspace durchsuchen, ansehen und löschen können.

Um eine andere Webadresse für Ihre Website auszuwählen, klicken Sie auf „**NEUE WEBADRESSE...**“. Anstatt Ihrer Internetadresse mit der Endung „.magix.net“ können Sie auch Ihren eigenen Domainnamen (z. B. beispiel.de) erwerben. Wenn Sie eine andere Internetadresse erworben haben, taucht diese im Auswahlmenü „Ihre Website“ oben auf, wenn Sie das nächste Mal veröffentlichen. Benutzen Sie die „Aktualisieren“-Option, falls nicht alle erwarteten Adressen in der Liste auftauchen.

Bei einem anderen Webhosting-Service veröffentlichen

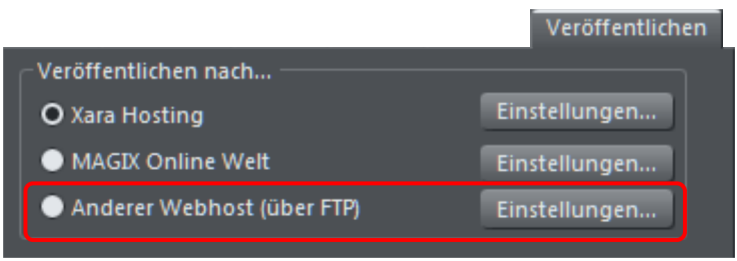
Wenn Sie nicht auf Xara Hosting veröffentlichen wollen, wählen Sie **BEI EINEM ANDEREN WEBHOSTING-SERVICE VERÖFFENTLICHEN...** aus dem Dialog, der sich nach Klicken des „Veröffentlichen"-Buttons oben auf der Werkzeugleiste öffnet.

 In der Hauptwerkzeugleiste.

Dadurch wird der Reiter **VERÖFFENTLICHEN** des Dialogs Webeigenschaften geöffnet, wo Sie die Details der FTP-Verbindung zu einem alternativen Webhoster konfigurieren können. Außerdem können hier auch andere Einstellungen für die Website-Veröffentlichung konfiguriert werden, aber Sie müssen das nicht jedes mal tun, wenn Sie eine Veröffentlichung durchführen. Nutzer der MAGIX Online Welt (MOW) können ebenfalls hier veröffentlichen, indem Sie den Dialog **MAGIX ONLINE WELT EINSTELLUNGEN** benutzen.

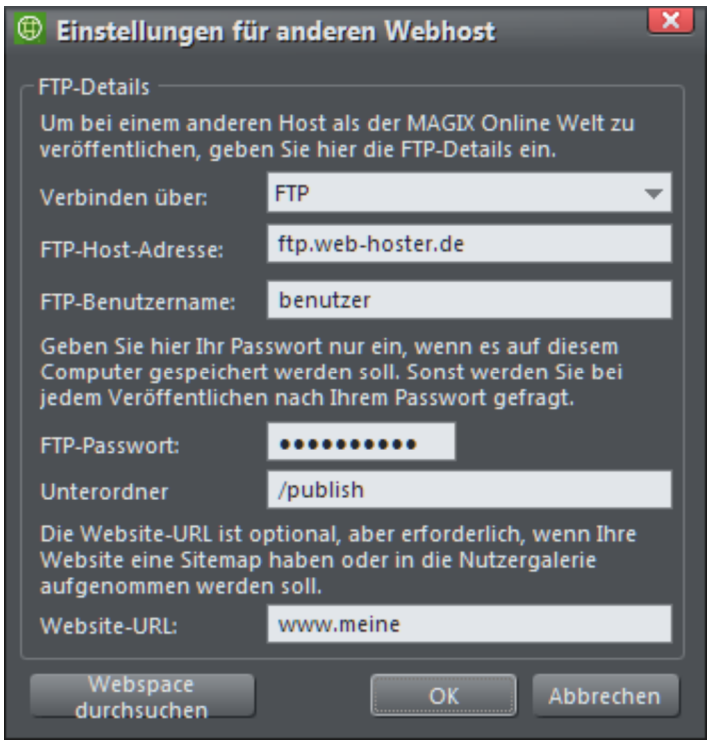
Folgende FTP-Details müssen Sie von Ihrem Webhosting-Anbieter in Erfahrung bringen:

- Host-Adresse
- Nutzername
- Passwort
- Der vollständige Pfad, den Ihr Webhost zum Veröffentlichen benötigt – inkl. Unterordnern, falls nötig.



Webeigenschaften-Dialog Reiter Veröffentlichen

1. Wählen Sie einen FTP-Host für die Veröffentlichung aus. In diesem Fall wählen Sie: **ANDERER WEBHOST (ÜBER FTP)**.
2. Klicken Sie jetzt auf **EINSTELLUNGEN...** um die benutzerdefinierten FTP-Einstellungen zu konfigurieren. Folgender Dialog öffnet sich:

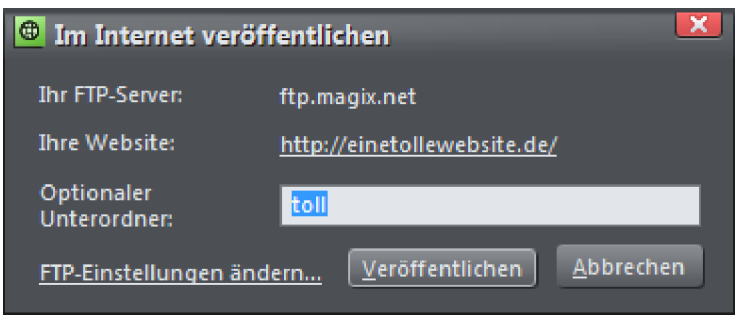


Dialog Einstellungen für anderen Webhost

1. Aus dem Ausklappmenü können Sie auswählen, wie Sie verbinden möchten, via FTP oder FTPS bzw. SFTP, zwei Protokolle mit höherer Sicherheit.
2. Geben Sie Ihre FTP-Host-Adresse in der Box ein. Wenn Sie einen Domain-Namen haben, ist diese oft dieselbe wie Ihr Domain-Name. Beispiel: Nutzer der MAGIX Online Welt geben ein: ftp.magix-online.com.
3. Geben Sie Ihren FTP-Benutzernamen ein.
4. Geben Sie Ihr FTP-Passwort ein.
5. Optional können Sie in der entsprechenden Box noch einen Unterordner eingeben, in dem Ihre Website veröffentlicht werden soll. Wenn Sie einen Unterordner eingeben, werden alle Seiten der Website in diesem Ordner veröffentlicht. Ob Sie in einen Unterordner veröffentlichen müssen oder nicht, hängt von den Anforderungen Ihres Webhosters ab, manche verlangen überhaupt keinen Unterordner, andere wiederum fordern die Veröffentlichung in einen Unterordner, der beispielsweise „public" oder „www" heißen könnte. Bevor Sie die Website veröffentlichen, müssen Sie den benötigten FTP-Ordnerpfad Ihres Webhosting-Anbieters genau überprüfen, da die Anforderungen stark auseinander gehen. Beispiel: Ihr Webhosting-Anbieter erfordert als Pfad „http://ihredomain.de/public_html". Als Unterordner müssen Sie in diesem Fall „public_html" eintragen.
6. Soll für Ihre Website eine Sitemap erzeugt oder Ihre Website in die Xara-Benutzer-Galerie hochgeladen werden, müssen Sie die komplette URL der veröffentlichten Website unter Website-URL eintragen. Für die Sitemap wird

automatisch eine Datei sitemap.xml erzeugt. Diese ist eine Liste aller Seiten auf Ihrer Website und hilft Suchmaschinen, alle Seiten auf Ihrer Site zu finden und zu listen. Wenn Sie keine URL eingeben, wird beim Veröffentlichen auch keine Sitemap erzeugt.

7. Klicken Sie auf Webspace durchsuchen, um die Dateien, die Sie auf den FTP-Server geladen haben, zu durchsuchen, anzusehen und zu löschen (Optional). Sie können auch einen Pfad für einen Unterordner einstellen, der dann automatisch im Feld „Unterordner (optional)" auftaucht.
8. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „OK", um zum Reiter „Veröffentlichen" des Webeigenschaften-Dialogs zurückzukehren.
9. Klicken Sie auf „OK". Web Designer zeigt einen Dialog an, in dem alle Einstellungen, die für das Veröffentlichen benutzt werden, noch einmal bestätigt werden. Klicken Sie auf „Veröffentlichen".



Dialog Veröffentlichungseinstellungen

Daten übertragen

1. Nach dem Klicken auf Veröffentlichen wird ein kleines Fenster angezeigt, in dem Sie den Fortschritt und die Restdauer der Datenübertragung sehen. Wenn Sie die Website-URL mit den FTP-Details zusammen eingetragen haben, können Sie von hier aus direkt Ihre Website aufrufen.
2. Außerdem können Sie, sobald die Übertragung fertig ist, über einen Internetbrowser die URL Ihrer veröffentlichten Seite ansteuern.

Hinweis: Wenn Sie im Veröffentlichen-Reiter des Webeigenschaften-Dialogs einen Unterordner eingegeben haben, wird Ihre Website dort gespeichert.

Wichtig: Falls Sie in der Seiten- & Ebenen-Galerie keine eigenen Seitennamen festgelegt haben, wird der Name als Basis für alle Seiten der Website verwendet, den Sie zuletzt beim Export verwendet haben. Beispiel: Wenn Sie eine Website-Vorlage öffnen, diese als „Test" auf Ihr Dateisystem exportieren und anschließend veröffentlichen, wird diese als test.htm auf Ihren Webserver übertragen und alle weiteren Seiten werden test_2.htm, test_3.htm usw. benannt.

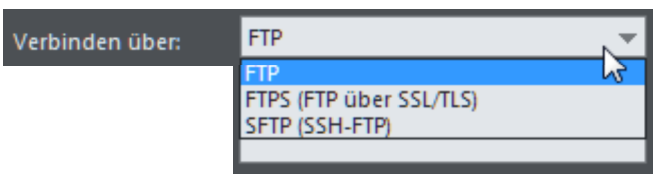
index.htm ist in der Regel der Name der ersten Seite einer Website.

Hinweis: Bei vielen Webservern sind Groß- und Kleinschreibung bei Dateinamen zu beachten. Zum Beispiel ist die Internetadresse magix.de/produkte.htm nicht dasselbe wie magix.de/Produkte.htm. Um Verwirrung und Fehler zu vermeiden, sorgt Web Designer dafür, dass alle Seitennamen klein geschrieben sind und nur erlaubte Zeichen enthalten. Leerzeichen sind daher in Seitennamen nicht erlaubt. Wir empfehlen einen Unterstrich als Trennungszeichen.

Sichere FTP-Protokolle

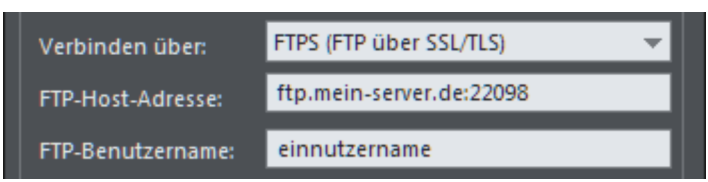
Neben dem Standard-FTP (File Transfer Protocol, Dateiübertragungsprotokoll) unterstützt Web Designer auch die sichereren Protokolle FTPS und SFTP. Einige Webhoster verlangen sogar, dass Sie diese für das Hochladen Ihrer Website benutzen anstatt des unsicheren FTP.

Klicken Sie auf das Ausklappmenü hinter **VERBINDEN ÜBER:** im Dialog **EINSTELLUNGEN FÜR ANDEREN WEBHOST** für folgende Optionen:



Wählen Sie aus einer der drei Optionen, normales FTP, FTPS und SFTP. Sie müssen zuerst heraus bekommen, welche FTP-Protokolle der Webhoster unterstützt und dann Ihre FTP-Details wie oben beschrieben eingeben.

Normalerweise wird für FTPS der Port 21 benutzt und für SFTP der Port 22, als Teil der IP-Adresse des Hosts. Das ist nichts, worüber Sie sich normalerweise Gedanken machen müssten, da Web Designer das automatisch für Sie regelt, aber manchmal, im Sinne größerer Sicherheit, weist der Administrator des Servers dem Dienst eine abweichende Portnummer zu und in diesem Fall müssen Sie die Nummer manuell zusammen mit der Hostadresse eingeben.



In diesem Beispiel wurde die Portnummer auf 22098 geändert, daher muss zur Hostadresse :22098 hinzugefügt werden.

Für weitere Informationen lesen Sie unseren (englischsprachigen) Artikel in der Wissensdatenbank http://www.xara.com/support/sftp/ über Publizieren mithilfe von sicheren FTP-Protokollen.

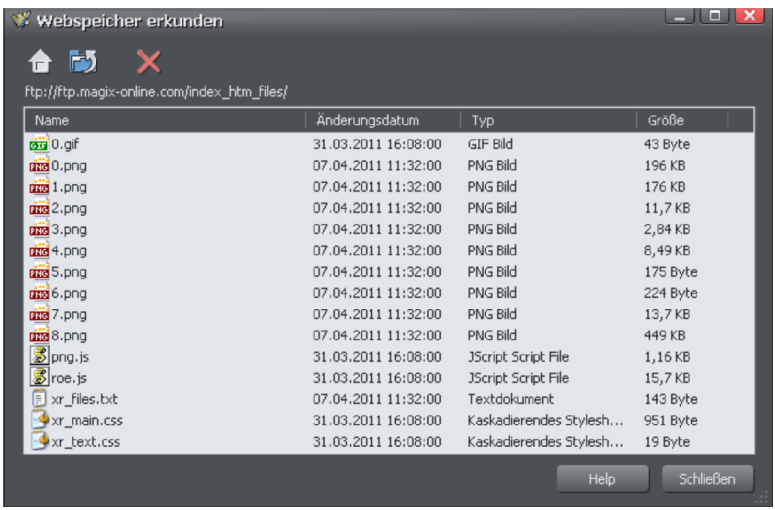
Website in die Benutzer-Galerie aufnehmen

MEINE WEBSITE IN DIE BENUTZER-GALERIE AUFNEHMEN ist nur aktiviert, wenn Sie eine gültige Website-URL eingegeben haben. (oder Sie TaskPilot/MAGIX Online Welt benutzen). Falls Sie diese Option auswählen, wird Ihre Website nach dem Veröffentlichen in einer Galerie mit Websites, die mit Web Designer erzeugt wurden, angezeigt. Diese Galerie finden Sie unter http://www.xara.com/websitegallery oder, indem Sie auf die Info-Schaltfläche klicken.

Webspace durchsuchen

Wenn Sie die Werte für die FTP-Hostadresse, den Benutzernamen und das Passwort eingegeben haben, klicken Sie die Schaltfläche „Webspace durchsuchen", um Ihre auf den FTP Server hochgeladenen Dateien zu sichten oder zu löschen.

Sie können Dateien sehen und Ordner öffnen, um den Inhalt von Unterordnern zu sehen. Sie können auch einzelne oder mehrere Dateien löschen. Mehrere Dateien lassen sich durch Halten der Umschalt- oder Strg-Taste beim Anklicken auswählen, wie im Windows Explorer. Durch Anklicken der Spaltenüberschrift lassen sich die Dateien nach dem entsprechenden Kriterium sortieren.



Scrollen Sie sich durch eine Liste Dateien, die Sie auf den FTP-Server hochgeladen haben



Stellt die originale Dateiansicht wieder ein, wie sie beim Öffnen des Webspeicher-Explorer-Dialogs vorlag.



Eine Verzeichnisebene höher



Einzelne oder mehrere Dateien löschen

Schnelles Veröffentlichen (nur geänderte Dateien)

SCHNELLES VERÖFFENTLICHEN (NUR GEÄNDERTE DATEIEN) sollten Sie normalerweise ausgewählt lassen. Dies beschleunigt meist die erneute Veröffentlichung, da nur seit dem letzten Veröffentlichen geänderte Dateien erneut hochgeladen werden.

Veröffentlichungseinstellungen in Dokument speichern

Lassen Sie das Kästchen **VERÖFFENTLICHUNGSEINSTELLUNGEN IN DOKUMENT SPEICHERN** an, um die eingegebenen Details im aktuellen Dokument zu speichern. Dies bedeutet, dass bei jedem Öffnen des Dokuments die Veröffentlichungsdetails bereits eingetragen sind, so dass sie schnell und einfach Updates veröffentlichen können.

Wenn Sie „Veröffentlichungseinstellungen in Dokument speichern" aktivieren, können Sie auch „Passwort im Dokument speichern" anwählen. (Für das Veröffentlichen über Xara Hosting/MOW gibt es diese Option nicht). Mit dieser Option wird auch das FTP-Passwort im aktuellen Dokument gespeichert. Wir empfehlen diese Option nicht, da so jeder, der eine Kopie der Datei hat, auch Ihre Website ohne erneute Passworteingabe veröffentlichen kann.

Zwischen verschiedenen Xara Hosting/MOW-Konten wechseln

Sie können nur mit einem Xara Hosting/MOW-Konto gleichzeitig arbeiten, da Sie mit MAGIX Web Designer Premium nur in ein Xara Hosting/MOW-Konto gleichzeitig eingeloggt sein können. Wenn Sie eine Site über ein anderes Xara Hosting/MOW-Konto veröffentlichen wollen, müssen Sie sich daher zuerst ausloggen, benutzen Sie dazu das **MENÜ „BEREITSTELLEN"** > **„ABMELDEN"**. Dann können Sie sich in das andere Abmelden/MOW-Konto einloggen und wie oben beschrieben veröffentlichen.

Wen Sie ein Website-Dokument laden, welches Xara Hosting/MOW-Kontodaten enthält, die sich auf ein anderes Konto beziehen als das, in dem Sie gerade eingeloggt sind, wird genau so der Xara Hosting/MOW-Login-Dialog auftauchen, wenn Sie versuchen, dieses Dokument zu veröffentlichen, damit Sie sich in das zum Dokument passende Konto einloggen können. (Die Verbindung zum aktuellen Xara Hosting/MOW-Konto wird dann automatisch beendet.)

Profile speichern

Profile erlauben es Ihnen, eine Anzahl Veröffentlichungseinstellungen zu speichern, um Sie für eine spätere Veröffentlichung schnell abrufen zu können und nicht erneut eintippen zu müssen.

Klicken Sie auf **PROFIL SPEICHERN** neben dem Flipmenü **PROFIL AUSWÄHLEN** und geben Sie einen Profilnamen ein. Sie können das Profil nun jederzeit aus der Liste oben im Dialog auswählen, um es in anderen Dokumenten ohne erneute Eingabe zu verwenden. Sie können Profile sowohl für Xara Hosting/MOW-Einstellungen als auch für FTP-Einstellungen speichern.

Hinweis: Ein Profil löschen Sie, indem Sie es in der **PROFIL**-Liste auswählen und daneben auf **LÖSCHEN** klicken.

Web-Dokumente und PDFs

Die häufigste Form der Verteilung von Druck-Dokumenten an viele Leute ist PDF, oft als Veröffentlichung zum Download im Internet. Designtechnisch betrachtet sind Websites und HTML extrem eingeschränkt. Je nach Browser erscheinen Textflüsse anders. Außerdem sind nur wenige Schriftarten verfügbar, so dass nahezu unmöglich ist, sicher zu stellen, dass der Betrachter dasselbe wie der Ersteller sieht. Daher werden auch heute noch Broschüren, Berichte und andere Dokumente, bei denen der Ersteller Design, Schriftarten, Layout und Seitenaufteilung genau festlegen will, als PDF erstellt.

Der Nachteil von PDFs ist, dass Plug-ins oder zusätzliche Programme zur Ansicht benötigt werden. Dank MAGIX Web Designer Premium gibt es eine neue Methode, um Druck- oder DTP-Dokumente ohne Nutzung von PDF zu veröffentlichen.

Web-Dokumente bieten:

- Freiheit bei der Wahl von Schriftarten. Möglichkeit, viele verschiedene Schriftarten zu verwenden. Benutzen Sie entweder die Schriftarten Ihres Systems (diese werden, soweit die Lizenz dies erlaubt, automatisch eingebettet) oder eine von mehr als 600 Google-Schriftarten.
- Hochauflösende Fotos und Grafiken. Layout-Freiheit: mischen Sie Grafiken und Text, egal wo auf der Seite.
- Pixelgenaue WYSIWYG-Ergebnisse. Das Dokument, das Sie in Designer Pro erstellen, sehen alle Nutzer genau gleich, mit den gleichen Schriftarten, Umbrüchen und Seitenaufteilungen.
- Es werden keine zusätzlichen Plug-ins oder Programme benötigt. Seiten werden mithilfe von HTML5 erzeugt. Ihr Dokument ist einfach ein Web-Dokument.
- Es ist kompatibel mit allen aktuellen Browsern, inklusive Smartphones und Tablets, auf denen Sie wischen können, um sanft und schnell durch Ihr Dokument zu scrollen.

Arbeiten mit Fotos

Einführung

Fotos sind integraler Bestandteil heutiger kreativer Arbeit und finden Verwendung auf Websites, Flyern, Broschüren, im DTP sowie in sonstigen Projekten.

Das Arbeiten mit Fotos in MAGIX Web Designer Premium unterscheidet sich von der Arbeit mit anderen Grafikprogrammen.

In MAGIX Web Designer Premium können Sie Fotos nach Belieben zuschneiden, kopieren, überblenden und maskieren sowie mit Randunschärfe versehen. Da die Arbeit in MAGIX Web Designer Premium objektorientiert und nicht-destruktiv ist, können Sie Ihr Foto beliebig manipulieren, ohne dass das Original beschädigt wird. Das Original-Foto wird in der .web-Datei gespeichert. Sie können es also jederzeit ohne Qualitätsverlust weiter bearbeiten. Sie können sogar die Beschneidung von Fotos nachträglich aufheben.

Weil die Fotobearbeitung so schnell ist, können Sie sogar ein 50 Megapixel Foto in Echtzeit bearbeiten oder drehen.

Dieses Kapitel beschreibt die Grundsätze der Bearbeitung von Fotos und Bitmaps in MAGIX Web Designer Premium. Das Foto-Werkzeug wird in einem separaten Kapiel beschrieben.

Hochauflösende Bilder

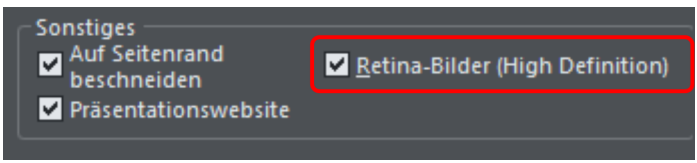
Hochauflösende Bilder, wie sie z. B. von Apples Retina(R)-Display verwendet werden, können in Web Designer automatisch erzeugt werden.

Dafür müssen in der Regel die Webfotos und -grafiken in der doppelten der normalen Auflösung von 96 dpi erzeugt werden – doppelt so viele Pixel vertikal und doppelt so viele horizontal, insgesamt also vier Mal so viele. Der Nachteil ist, dass die Dateien auch bis zu vier Mal so groß werden und Ihre Website dadurch für alle Besucher wesentlich langsamer wird. Für die Besucher Ihrer Site, die keine hochauflösenden Bildschirme haben, wäre dies nicht akzeptabel.

Web Designer löst dieses Problem, indem sowohl automatisch Fotos und Webgrafiken in zwei Auflösungen erzeugt werden, als auch anhand des verwendeten Browsers entschieden wird, welche Auflösung geladen wird.

Das heißt also: Betrachter ohne Retina-Display müssen nicht länger warten, alle anderen mit hochauflösenden Webbrowsern bekommen automatisch die Website mit den Bildern in doppelter Auflösung.

Die Erstellung von hochauflösenden Bildern ist standardmäßig aktiviert – nach dem Export zeigt ein Retina- oder hochauflösendes Anzeigegerät automatisch die hochauflösenden Bilder und Grafiken. Andere Anzeigegeräte zeigen die Bilder in normaler Auflösung. Sie müssen nur aufpassen, dass die Bilder, die mit hoher Auflösung erscheinen sollen, mit einer **höheren Auflösung als 100 dpi** in Ihren Webseiten gespeichert werden. Über dieser Grenze geht Web Designer davon aus, dass Ihre Bilder in hoher Auflösung gerendert werden sollen. Bilder mit einer Auflösung unter 100 dpi werden als Bilder mit der Standardauflösung gespeichert. Normalerweise müssen Sie sich darüber keine Gedanken machen, da wenn diese Funktion - wie voreingestellt - aktiviert ist, alle Bilder im **FOTO OPTIMIEREN**-Dialog mit 192 dpi gerendert werden, also deutlich über dem Schwellwert für die Erstellung von hochauflösenden Bildern liegen.



Hinweis: Da die Bilder größer sind und sowohl Bilder in normaler als auch hoher Auflösung benötigt werden, dauert das Veröffentlichen von Retina-Websites länger als bei Websites ohne Retina-Bilder. Um die Funktion abzustellen, wechseln Sie im **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialog (Menü **EXTRAS**) in den Reiter **WEBSITE** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Webdokument und wählen Sie **EIGENSCHAFTEN DER WEBSEITE** > **WEBSITE**. Entfernen Sie unten im Dialog die Markierung bei **RETINA-BILDER (HIGH DEFINITION)**.

Wenn Sie eine Seite, die mit einer älteren Version von Web Designer in Standardauflösung erstellt wurde, in eine mit höherer Auflösung umwandeln wollen, denken Sie daran, dass Sie Ihre Fotos dann noch einmal neu importieren müssen.

Unter „Fotos und Bitmaps optimieren“ finden Sie weitere Infos zu Bildauflösungen.

Foto-Objekte

In Web Designer sind Fotos (oder Bitmaps) einfach ein weiterer Objekttyp auf der Seite. Sie können Fotos via Drag & Drop aus dem Datei-Explorer auf Ihre Seite ziehen und dann wie bei jedem anderen Objekt die Größe ändern, sie drehen, kopieren oder verschieben. Sie können Transparenz, auch abgestufte sowie Randunschärfe verwenden oder Formen aus einem Foto ausschneiden. Mit der Transparenz-Funktion können Sie auch Fotokollagen erstellen.

Fotogruppen

Bearbeiten Sie ein Foto mit dem integrierten **ROTE-AUGEN-WERKZEUG**, wird das Foto mit anderen Objekten, die es modifizieren, gruppiert. Die Ellipsen des **ROTE-AUGEN-WERKZEUG** zum Beispiel werden auf den roten Augen platziert und mit dem Foto gruppiert. Dies wird **FOTOGRUPPE** genannt (wie in der Statusleiste abzulesen ist, wenn Sie ein so modifiziertes Foto auswählen).

Ähnlich wird, wenn Sie ein Foto verbessern, während eine Maske oder Region aktiv ist, eine Verbessern-Region in eine Fotogruppe platziert.

Sie können auch Objekte innerhalb von Fotogruppen duplizieren/klonen (Strg + K), das geklonte Objekt wird dabei der oberste Objekt innerhalb der Fotogruppe (Sie können das in der Seiten- und Ebenen-Galerie (siehe Seite 465) kontrollieren).

Wie eine normale Gruppe dient sie dazu, das Foto mit den modifizierenden Objekten zusammenzuhalten. Im Gegensatz zur Gruppe wird sie aber vom **FOTO-WERKZEUG** und von allen Werkzeugen wie ein ganz normales Foto behandelt. Fotogruppen werden normalerweise automatisch in einer ClipAnsicht platziert, die alle Objekte, die die Ränder des Fotos überlappen, abschneidet. Deswegen steht in der Statusleiste, wenn Sie eine Fotogruppe ausgewählt haben, „beschnittene Fotogruppe“. Siehe „ClipAnsicht“ (siehe Seite 151) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten” zu Informationen über die ClipAnsicht.

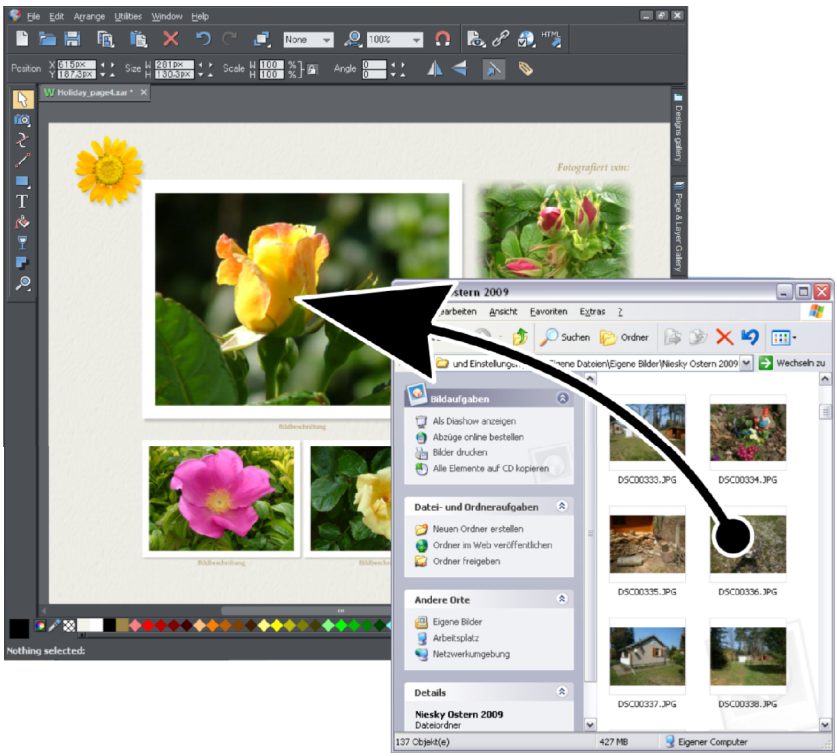
Unterschiede zwischen Fotogruppen und Fotos:

- Fotogruppen vereinen ein einfaches Foto und einige Vektorbearbeitungen.
- Sie können ein Foto in seiner Form mit dem **FÜLL-WERKZEUG** herumschieben. Bei Fotogruppen geht dies hingegen nicht. Wählen Sie entweder das Foto „innen “ aus um es zu verschieben oder klicken Sie rechts, um das Kontextmenü zu öffnen und die beschnittenen Objekte auszuwählen, die Sie dann mit dem Auswahl-Werkzeug verschieben können.
- Einige Operationen machen Fotogruppen zu Fotos.

Sie konvertieren eine Fotogruppe in ein Foto über den Menübefehl **EXTRAS > FOTO OPTIMIEREN**. Beachten Sie aber, dass diese Funktion destruktiv arbeitet. Sie können danach also Fotobearbeitungen nicht mehr ändern. Bestimmte Operationen wie inhaltsabhängige Skalierung oder Einfärben (Contoning) wandeln Fotogruppen ebenfalls in normale Foto-Objekte um, da diese nicht in der Lage sind, die Fotogruppen-Struktur zu erhalten. In diesem Fall erscheint ein Warnhinweis.

Fotos importieren

MAGIX Web Designer Premium unterstützt viele Foto- und Bitmap-Typen, einschl. JPEG, PNG, TIFF und RAW Digitalkamera-Fotos sowie viele andere Formate. „Bitmap“ ist eine allgemeine Bezeichnung, die auf alle Dateitypen zutrifft, der Begriff ist jedoch durch das Wort „Foto“ ersetzbar.



Eine Bilddatei lässt sich am einfachsten öffnen, indem man sie aus dem Windows Explorer auf das Web Designer-Fenster zieht. Oder Sie wählen die Funktion **ÖFFNEN** oder **IMPORTIEREN** im Menü **DATEI**.

Wenn Sie ein Foto importieren wollen, welches höher oder breiter als 1920 Pixel ist (HD-Bildschirmauflösung), werden Sie gefragt, ob Sie stattdessen eine größenreduzierte Version importieren wollen. Für Internetzwecke benötigen Sie sehr selten größere Fotos, daher ist der Import der reduzierten Version fast immer angebracht. Größenreduzierte Fotos zu benutzen ist auch empfohlen, um die Größe ihres Designs (.web oder .xar-Datei) klein zu halten und vor allem den Speicherbedarf des Programms beim Bearbeiten und Exportieren.

Wenn Sie ein anderes Foto per Drag & Drop auf ein bestehendes Foto ziehen, wird es ersetzt. Legen Sie es auf dem Hintergrund ab, wird es als neues Foto eingefügt.

Fotos ersetzen

Wenn Sie eine Fotodatei (aus dem Windows Explorer oder aus der Bitmap-Galerie) über ein vorhandenes Foto ziehen und ablegen, wird dieses durch das neue Foto ersetzt. Dabei werden jedoch die Größe des vorhandenen Fotos und seine Umrisse beibehalten. Dadurch können Fotos in Vorlagen leicht ersetzt werden. Mit dem **FÜLL-WERKZEUG** können Sie Größe, Position und Winkel des Fotos innerhalb seiner Umrisse anpassen. Dies gilt nicht für Foto-Dokumente (siehe Seite 400), bei denen ein Foto, das auf einer Seite abgelegt wird, immer als neues Dokument importiert wird.

Beim Ersetzen einer Foto- oder Bitmapdatei wird die Größe immer so angepasst, dass das Bild am besten in die bestehenden Bildumrisse passt. Wenn Sie die „Umschalt"-Taste beim Ersetzen eines Fotos gedrückt halten, wird das neue Foto mit denselben (möglicherweise veränderten) Abmessungen und derselben Ausrichtung eingesetzt. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn die Skalierung, Drehung oder Füllung eines Bildes manuell angepasst wurde und wenn das Bild dann durch ein anderes mit den gleichen Abmessungen ersetzt werden soll.

Es werden alle Kopien eines Fotos in einer weichen Gruppe ersetzt, wenn Sie per Drag & Drop eine Version ersetzen. Dies ist z. B. hilfreich, wenn Sie ein kleines Vorschaubild und eine große Version des Bildes auf einer Popup-Ebene haben.

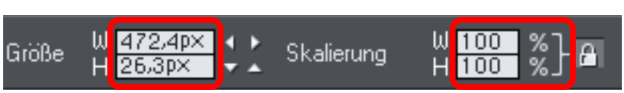
Fotos als Füllungen verwenden

Eine Bitmap kann für eine gezeichnete Form auch als Füllungstyp verwendet werden. Ziehen Sie die Datei über die Form (vom Explorer, der **BITMAP**- oder **FÜLL-GALERIE**) und halten Sie die Umschalt-Taste beim Loslassen gedrückt. Hierdurch wird die vorhandene Farbfüllung durch eine Bitmap ersetzt, die in das Objekt eingepasst wird. Sie können das **FÜLL-WERKZEUG** verwenden, um Größe, Position und Winkel des Fotos innerhalb der Begrenzung anzupassen.

Ausgangsgröße des Fotos

Beim Import eines großen Fotos wird die Größe auf HD-Auflösung (1920x1080) verringert, wenn es noch größer als 1920x1080 sein sollte (bei Druck- und Animations-Dokumenten werden Sie zuerst gefragt). Das Foto wird auf 500 Pixel Breite auf der Seite gesetzt.

Um die Größe des Bildes zu verkleinern, ziehen Sie mit dem Auswahl-Werkzeug an einem Eckanfasser oder geben Sie eine neue Breite in der Infoleiste ein.



Wenn Sie ein Foto durch Drag & Drop ersetzen, wird die Größe des Fotos genau an das vorhandene Objekt angepasst. Dies bedeutet, dass Größe und Auflösung von der Größe des vorhandenen Objekts abhängen.

Position, Größe und Drehung eines Fotos in seinem Rahmen anpassen

Die Form des Fotos ist eine frei bearbeitbare Umriss-Form, in deren Inneren das Foto enthalten ist. So ist beim Beschneiden oder anderweitigem Bearbeiten der Umriss-Form die Füllung nicht betroffen, diese wird nur durch die Form beschnitten.

Fotos oder Bitmaps auf der Seite sind immer in einer Umrissform enthalten. Sie können nicht nur deren Form ändern, sondern auch Größe, Winkel und Position sowohl des Fotos als auch des „Rahmens" ändern, indem indem Sie die Fotobearbeitungsanfasser verwenden, als eine Schnelle und bequeme Methode für die wichtigsten Fotobearbeitungsaufgaben.

Diese Anfasser erscheinen automatisch, wenn Sie ein Foto mit dem Auswahlwerkzeug, Foto-Werkzeug oder QuickShape-Werkzeug auswählen.



Um ein Foto zum Beispiel zu skalieren, zu rotieren oder an den Ecken abzurunden, ziehen Sie einfach am passenden Anfasser. Beim Überfahren eines Anfassers mit der Maus wird eine kleine Information eingeblendet. Beim Bearbeiten eines Fotos wird beim Ziehen an den Anfassern im Hintergrund eine blasse Kopie des gesamten, nicht beschnittenen Fotos eingeblendet. Das erleichtert es, Änderungen vorzunehmen, da sie die abgeschnittenen Bildbereiche beim Ziehen der Anfasser sehen können.

- Zum Rotieren und Skalieren ziehen Sie an dem weißen, kreisförmigen Icon oben rechts - der Rotationswinkel wird angezeigt.
- Um das Bild innerhalb seines Rahmens zu verschieben, ziehen Sie am „Hand"-Symbol unten links.
- Um die Ecken des Rahmens abzurunden, ziehen Sie am orangen Eckanfasser.
- Zum Rotieren des gesamten Rahmens ziehen Sie an dem blauen, kreisförmigen Icon oben rechts.
- Zum Skalieren des Rahmens ziehen Sie am Anfasser unten rechts.

Um ein Foto auf optimale Einpassung zurück zu setzen, doppelklicken Sie auf den Rotations- bzw. Skalierungsanfasser. Um ein Foto in seinem Rahmen zu zentrieren, doppelklicken Sie auf das Hand-Symbol. Die Anfasser an den Kanten des Fotos erlauben die Änderung der Form des Fotorahmens. Diese Operationen sind intelligent, das Foto wird automatisch beschnitten, skaliert oder verschoben um sicher zu stellen, dass das korrekte Seitenverhältnis erhalten bleibt. Doppelklicken Sie auf einen der Kantenanfasser, um den Rahmen so anzupassen, dass er das gesamte Foto beinhaltet.

Diese intelligenten Foto-Operationen funktionieren mit Fotos jeglicher Form, nicht nur rechteckigen und anders als beim Füll-Werkzeug funktionieren sie auch mit **FOTOGRUPPEN** (siehe Seite 374) und **CLIPANSICHTEN (SIEHE SEITE 151).**



Für mehr Kontrolle über den Beschnitt benutzen Sie das **BESCHNEIDEN-WERKZEUG**.

Horizonte begradigen

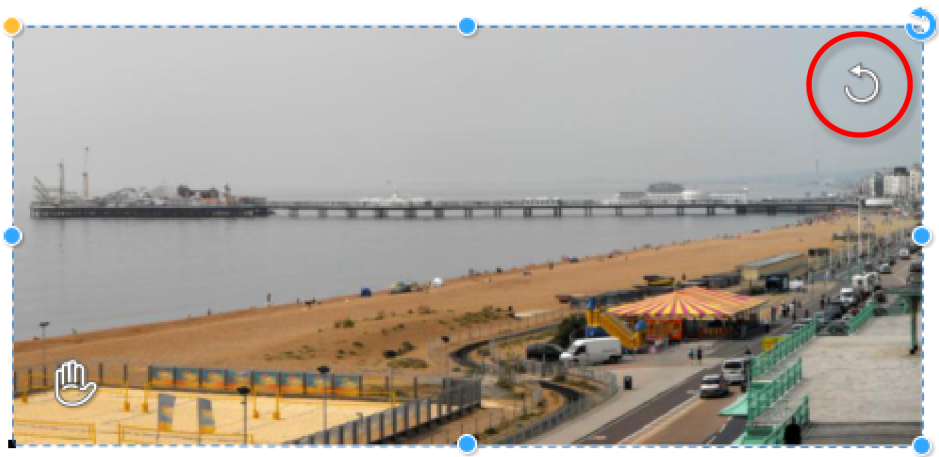


Mit den oben beschriebenen intelligenten Fotobearbeitungsanfassern ist es auch leicht, den Horizont von schiefen Bildern zu begradigen.

- Wählen Sie ein Foto aus, werden die Anfasser angezeigt, mit denen Sie die Füllung innerhalb einer Form drehen, skalieren und verschieben können.
- Ziehen Sie am Rotationsanfasser, um die gewünschte Drehung und Größenänderung zu erreichen.

Nachfolgend wird eine Landschaft abgebildet, die mit dem Panorama-Werkzeug erzeugt wurde und die einen geneigten Horizont hat.





Zum Rotieren und Skalieren des Fotos innerhalb seines Rahmens ziehen Sie an dem kreisförmigen Icon - der Rotationswinkel wird angezeigt. Um das Bild innerhalb seines Rahmens zu verschieben, ziehen Sie am „Hand"-Symbol unten links.

Die Anfasser an den Kanten des Fotos erlauben die Änderung der Form des Fotorahmens. Wiederum gilt: Die Operationen sind intelligent, das Foto wird automatisch beschnitten, skaliert oder verschoben um sicher zu stellen, dass das korrekte Seitenverhältnis erhalten bleibt. Doppelklicken Sie auf einen der Kantenanfasser, um den Rahmen so anzupassen, dass er das gesamte Foto beinhaltet.

Um ein Foto auf optimale Einpassung zurück zu setzen, doppelklicken Sie auf den Rotations- bzw. Skalierungsanfasser. Um ein Foto in seinem Rahmen zu zentrieren, doppelklicken Sie auf das Hand-Symbol.

Kopien ohne zusätzlichen Speicherbedarf

Einer der bedeutendsten Unterschiede zwischen Web Designer und anderen Grafikprogrammen besteht darin, dass, wenn Sie irgendein Foto auf der Seite duplizieren, nicht wirklich eine komplett neue Kopie des importierten Original-Fotos angelegt wird. Stattdessen wird nur eine neue Ansicht des originalen Bildes angelegt. Web Designer ist schnell genug, eine beliebige Anzahl von solchen Kopien desselben Bildes in Echtzeit darzustellen. Dies spart gewaltige Mengen an Speicher und verringert die Dateigrößen drastisch.

Dies beeinträchtigt nicht, was Sie mit jeder einzelnen Kopie anstellen können. Sie werden komplett unabhängig behandelt. Die Kopien müssen nicht identisch sein. Sie können jede wie gewünscht bearbeiten, die Größe ändern, drehen, beschneiden, einfärben, mit Randunschärfe versehen oder eine Reihe von Foto- und Transparenz-Effekten anwenden. Alles ohne zusätzlichen Speicheraufwand.



Hier sehen Sie verschiedene Kopien desselben Bildes, jede auf verschiedene Weise bearbeitet. Jede bewahrt die volle Auflösung des importierten Original-JPEGs, wie Sie am rechten Bild erkennen können. Der benötigte Speicher (RAM und Dateigröße) ist nicht größer als die originale JPEG-Größe.

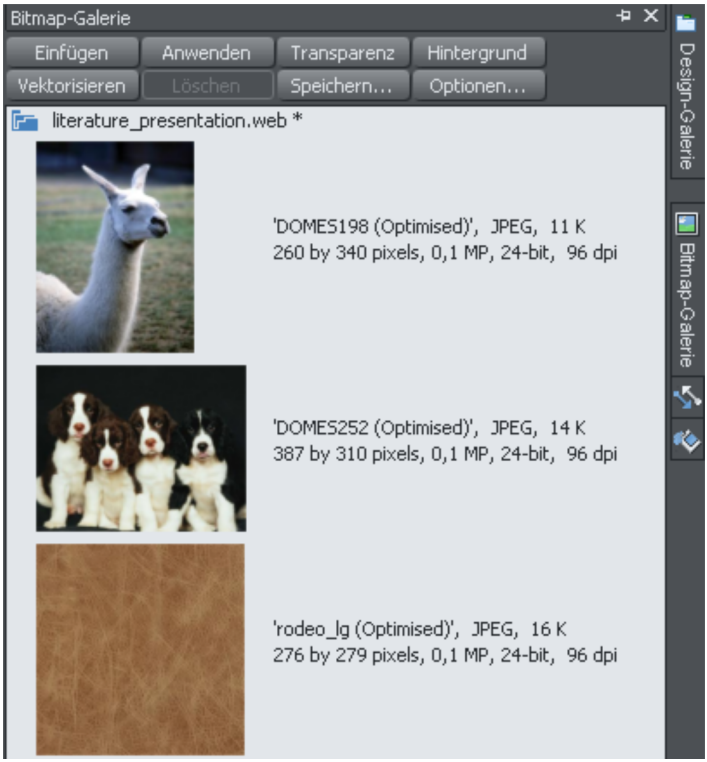
Bitmap-Galerie

Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten" (siehe Seite 100) für allgemeine Informationen zu den Galerien.

In der **BITMAP-GALERIE** sehen Sie alle Bitmaps oder Fotos, die in einem Dokument vorkommen. Außerdem sehen Sie Informationen über Pixel- und Dateigröße.



Sie wird über das Symbol in der Galerienleiste, über das Menü **EXTRAS** > **GALERIEN** oder die Taste F11 geöffnet.



Folgende nützliche Informationen zum Original-Bild werden angezeigt:

- Dateiname des originalen JPEG
- Der Dateityp und die Dateigröße
- Die Pixel-Abmessungen des Originals und die Megapixel-Größe
- Die Farbtiefe
- Die originale Auflösung

In der **BITMAP-GALERIE** finden Sie immer auch ein graues Standard-Bild. Dieses wird als Standard für Bitmap-Füllungen benutzt und eingefügt, falls eine Bitmap fehlt. Es ist auch nützlich als Platzhalter.

Wie bei allen Galerien, können Sie die Objekte aus der Galerie auf die Seite ziehen, um eine neue Kopie des Objekts zu erzeugen. Alternativ wählen Sie eines der Bilder in der Galerie aus und klicken auf eine der Schaltflächen oben in der Galerie. Der folgende Abschnitt erklärt einige der Funktionen der Bitmap-Galerie, vor allem für fortgeschrittene Anwender.

Formen mit einem Bitmap füllen

Wählen Sie auf der Seite die Form aus, wählen Sie dann das Bitmap in der Galerie aus und klicken Sie die "Füllen"-Schaltfläche. Alternativ können Sie auch das Bitmap aus der **BITMAP-GALERIE** ziehen und auf einer beliebigen Form fallen lassen, wobei Sie die

Umschalt-Taste gedrückt halten. Sie können Größe, Winkel und so weiter mit den Smarten Foto-Bearbeitungsanfassern einstellen.

Bitmap-Transparenz einstellen

Dies ist für fortgeschrittene Benutzer. Sie können jede Bitmap auch als Transparenz-Maske auf alle Formen oder Bitmaps anwenden. Die Helligkeit der Bitmap bestimmt dabei, wie transparent das ausgewählte Objekt wird. Die Größe der Bitmap-Transparenz, Drehung und Kachelung wird in der Infoleiste des **TRANSPARENZ-WERKZEUGS** eingestellt.

Bilder aus der Galerie löschen

Wenn Sie ein Bild von der Seite löschen, bleibt es dennoch in der Galerie. Alle unbenutzten Bilder werden aus der Datei entfernt, wenn Sie diese speichern und wieder laden. Sie können jedoch das Entfernen erzwingen, indem Sie eine Bitmap auswählen und die **LÖSCHEN-**Schaltfläche drücken. Wenn die Bitmap im Dokument verwendet wird, wird sie durch die Standard-Bitmap ersetzt.

Bitmap als Seitenhintergrund einstellen

Wählen Sie eine Bitmap in der Galerie aus und klicken Sie die **HINTERGRUND**-Schaltfläche. Es erscheint ein Menü, in dem Sie zwischen der Einstellung **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND** oder **SEITENHINTERGRUND** wählen können. Bei der Einstellung „Arbeitsbereichshintergrund" wird, sofern das Bild schmaler ist als die Seite, angenommen, dass das Bild gekachelt werden und den gesamten Browserhintergrund ausfüllen soll. Andernfalls wird das Bild einzeln gekachelt angewendet. Sie können diese Einstellungen ändern, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsbereich klicken und im Untermenü des Arbeitsbereichshintergrunds die gewünschten Einstellungen vornehmen.

Sie können auch ein Bild auf den Hintergrund anwenden, ohne die Galerie zu verwenden. Klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf das Bild und es erscheinen die Optionen im Kontextmenü. Weitere Informationen finden Sie unter „Website-Hintergründe" (siehe Seite 356).

Speichern

Wählen Sie die Bitmap aus und klicken Sie auf **SPEICHERN**, um das Ursprungs-Bild separat zu speichern. Im Falle von eingebetteten JPEG-Bildern wird die originale JPEG-Datei gespeichert, bei anderen Bitmap-Typen verwenden Sie am besten das PNG-Format.

Bitmap-Eigenschaften

Die **EIGENSCHAFTEN**-Schaltfläche zeigt Informationen zum in der Galerie ausgewählten Bitmap. Hier haben Sie auch die Möglichkeit, das Glätten von vergrößerten Bildern zu unterdrücken. Normalerweise werden alle Bitmaps geglättet

dargestellt, wenn Sie vergrößert werden oder hineingezoomt wird. Mit dem Kontrollkästchen im Eigenschaften-Dialog können Sie diese Funktion deaktivieren, so dass beim Hineinzoomen einzelne Pixel sichtbar werden.

Außerdem werden Informationen über die Animations-Eigenschaften des Bitmaps bereitgestellt. Dies betrifft nur animierte GIF-Bitmaps.

GIF-ANIMATION:

- **VERZÖGERUNG:** Anzeigedauer des Frames auf dem Bildschirm.
- **WIEDERHERSTELLEN:**Bestimmt, was zwischen jedem einzelnen Frame im animierten GIF passiert. „Nichts" bedeutet keine Aktion. Viele Browser interpretieren dies genauso wie „Nicht ändern". „Nicht ändern" zeigt die Bilder übereinander. Wenn die Frames Transparenz enthalten, sind unter Umständen mehrere Frames gleichzeitig sichtbar. Manche Browser löschen die Animation nach jedem Schleifen-Durchlauf, manche nicht. „Hintergrund" stellt für den von der Grafik abgedeckten Bereich die Hintergrundfarbe des GIFs wieder her (üblicherweise weiß). „Vorheriges Bild" stellt den Zustand vor dem Zeigen des Frames wieder her. Dies interpretieren einige Browser so, dass Sie vor jedem Frame das Bild löschen und die Hintergrundfarbe zeigen, andere wiederum zeigen die Bilder übereinander. Wegen dieses verschiedenen Verhaltens der Browser müssen Sie mit dieser Einstellung etwas experimentieren, um das gewünschte Ergebnis zu erhalten.

Eingebettete JPEG-Dateien

JPEG-Dateien sind im Vergleich zum Ausgangsbild stark datenreduziert und bis zu zehn mal kleiner als das Original. Deshalb ist JPEG das Standard-Dateiformat für die Digitalfotografie und die Nutzung von Bildern im Internet.

Wenn Sie ein JPEG per Drag & Drop oder über die Menüfunktion „Öffnen" oder „Importieren" laden, wird die JPEG-Datei (bei einer großen Dateigröße in größenreduzierter Form) in das Dokument aufgenommen und in einer .xar-Datei gespeichert.

Es ist wichtig, den Unterschied zwischen diesem und anderen sowohl vektor- als auch bitmaporientierten Grafikprogrammen zu verstehen. Andere Produkte dekomprimieren in der Regel das Bild und legen es als Rohdaten im Hauptspeicher ab und speichern diese auch so in ihren nativen Dateiformaten. Außerdem werden für jede angelegte Kopie des Bildes im Dokument die Rohdaten mehrfach gespeichert. Wenn Sie z. B. vier Kopien eines Bildes anlegen und die Datei speichern, wird sie auch viermal so groß. In MAGIX Web Designer Premium ist die Datei nicht größer, egal, wie viele Kopien sie anlegen.

So wird durch das Einbetten der JPEG-Datei im Gegensatz zum Abspeichern der unkomprimierten Rohdaten mehr als das Siebenfache an Speicherplatz gespart. Nimmt man hinzu, dass die Datei vier identische Kopien des Bildes enthält, würde man in diesem speziellen Fall sogar mehr als das 30-fache einsparen. Dies bedeutet

eine sehr große Speicher- (und Zeit-)Ersparnis gegenüber anderen Grafikprogrammen*.

**Dies lässt sich leicht überprüfen: Importieren Sie ein JPEG in einen Fotoeditor, machen Sie vier Kopien, ändern Sie vielleicht jede ein wenig (Einfärben, Weichzeichnen, Drehen o. ä.). Speichern Sie das Ergebnis im eigenen Format des Programms. Vergleichen Sie dann die Größe der ursprünglichen JPEG-Datei mit der Größe der entsprechenden .xar-Datei. Die .xar-Datei ist in etwa so groß wie die ursprüngliche JPEG-Datei, unabhängig von der Anzahl der Kopien des Bildes.*

Original-JPEG extrahieren

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bild in der **BITMAP-GALERIE** und wählen Sie die Option **SPEICHERN**, um das originale JPEG zu speichern.

Anzeigequalität für Fotos

MAGIX Web Designer Premium kann Fotos in fünf Qualitätsstufen anzeigen. Die beiden höchsten Einstellungen glätten die Bildschirmdarstellung, so dass keine einzelnen Pixel oder abgestuften Objektkanten sichtbar werden („Antialias"). Ändern Sie die Qualitätsstufe mit dem Eintrag **QUALITÄT** im Menü **FENSTER**.

SEHR HOHE QUALITÄT (voreingestellt)	Bildanzeige mit bikubischer Abtastung. Dadurch werden Bilder in der bestmöglichen Qualität angezeigt, insbesondere hochaufgelöste Fotos, die verkleinert wurden oder bei sehr kleinen Zoomstufen.
HOHE QUALITÄT	Mit Antialias, Bilder werden schneller, aber mit niedrigerer Qualität dargestellt.
FARBE	Kein Anti-Alias, so dass dort einzelne Pixel sichtbar werden. Dies kann nötig werden, wenn Sie stark hineingezoomt haben und die einzelnen Pixel klar erkennen wollen. Der Nachteil ist, dass die Bilder im Allgemeinen nicht schön aussehen, wenn man Sie vergrößert oder verkleinert. Es entstehen klar erkennbare Verpixelungen und „Treppchen" an den Objektkanten, besonders, wenn Sie ein Bild rotieren.
UMRISS MIT ÜBERBLENDUNGS SCHRITTEN	Das ist insbesondere nützlich, um die verschiedenen Stufen einer Überblendung zu erkennen. Überblendungen werden in MAGIX Web Designer Premium nicht direkt unterstützt, können aber in importierten .xar-Dateien enthalten sein.
UMRANDUNG	Nur die Umrisse von Objekten werden dargestellt. Dies ist nützlich, um Objekte zu finden und auszuwählen, die schwer zu erkennen sind, weil sich andere Objekte davor oder dahinter befinden.

Es gibt eine zusätzliche Einstellung, mit der sich die Glättung beim Hineinzoomen bzw. größer Skalieren für alle Bilder unterdrücken lässt. Anders ausgedrückt, Sie

sehen dann beim Hineinzoomen die einzelnen Pixel statt eines geglätteten Bildes. Öffnen Sie die **BITMAP-GALERIE**, rechtsklicken Sie ein Bild und wählen Sie „Eigenschaften". Im Dialog deaktivieren Sie die Option „Bei Hochskalieren glätten". Nun wird dieses Bild (und alle seine Kopien), unabhängig von der gewählten Darstellungsqualität, nicht mehr geglättet, wenn Sie hineinzoomen oder das Bild vergrößern.

Hinweis: Wenn Sie den Schärfen/Weichzeichnen-Effekt des Foto-Werkzeugs benutzen, müssen die Bilder in der maximalen Qualität angezeigt werden. Wenn Sie also glauben, das die Einstellung der Darstellungsqualität keine Auswirkung mehr hat, liegt das mit ziemlicher Sicherheit daran, dass Sie das Bild scharf- oder weichgezeichnet haben.

Fotos speichern und exportieren

Mit dem **SPEICHERN**-Befehl speichern Sie eine Web Designer-eigene .web-Datei. Um ein Foto als JPEG, PNG oder in einem anderen Dateiformat zu speichern, müssen Sie den **EXPORTIEREN**-Befehl benutzen (Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + E).



Es gibt in der oberen Leiste zwei Schaltflächen zum Speichern der Auswahl als JPG oder PNG. Diese befinden sich in der Ausklappleiste, die angezeigt wird, wenn Sie den Mauszeiger über das HTML-Exportieren-Symbol bewegen.

Für Fotos empfehlen wir JPEG (manchmal auch als JPG bezeichnet), da es die größte Kompatibilität und das beste Verhältnis von Dateigröße und Qualität bietet.

Im Speichern-Dialog von JPEG und PNG finden Sie die Option **EINSTELLUNGEN**. Hier gibt es viele Exportoptionen und die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen oder Dateiformate miteinander zu vergleichen.

Beim Export als JPEG wird ein Exportvorschau-Dialog angezeigt, in dem Sie viele Exportoptionen einstellen sowie alternative Einstellungen einander gegenüberstellen können. Sogar im Vergleich mit anderen Dateiformaten wie zum Beispiel PNG.

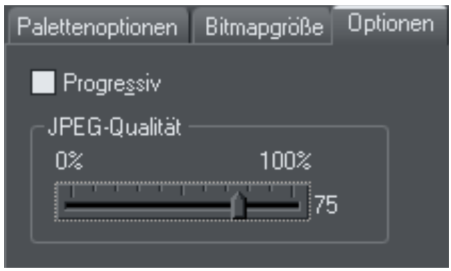
Im Exportvorschau-Dialog können Sie die Größe, Auflösung, JPEG-Qualität sowie auf Wunsch sogar drei alternative Dateiformate auswählen. Die Standardeinstellungen liefern gute Ergebnisse für alle normalen Einsatzgebiete. Klicken Sie einfach auf die Export-Schaltfläche und speichern Sie Ihr Foto.

Denken Sie beim Export daran:

- Zuerst das zu exportierende Objekt oder Objekte auswählen.
- Die voreingestellte Exportgröße des Bildes ist die Größe, mit der das Bild bei 100% Zoom-Einstellung (Originalgröße) auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Der Exportvorschau-Dialog (siehe Seite 519) wird hier detaillierter beschrieben.

Tipp: Sie können die JPEG-Qualität im Reiter „Optionen" einstellen. Der empfohlene und voreingestellte Wert für Fotos ist 85%.



Das JPEG-Verfahren ist so entworfen, dass ein Wert von 85 den Optimalwert darstellt. Wir empfehlen Ihnen nicht, Ihre Bilder mit einem Qualitätswert von 100% zu speichern, da die Ergebnisse visuell nahezu mit denen bei 85% identisch sind, sich jedoch der Speicherbedarf drastisch erhöht.

Für eine Nutzung im Internet ist es sogar möglich, die Qualität noch unter die empfohlenen 85% zu verringern, um die Ladezeit der Internetseite zu verkürzen. Das Vorschaufenster zeigt das Bild in der von Ihnen ausgewählten Qualität an.

Tipp: Wenn Sie vorhaben, an den exportierten Bildern später noch weitere Bearbeitungen vorzunehmen, zum Beispiel das Bild noch einmal in einer anderen Größe zu exportieren, empfehlen wir Ihnen ausdrücklich, außerdem auch eine .xar-/.web-Datei zu speichern. Dies bewahrt das verlustfreie Master-Bild zusammen mit allen Veränderungen und Bearbeitungen.

Beispiel: Ein Foto verkleinern und als neues JPEG speichern

Der Vorgang ist sehr schnell und einfach:

- Ziehen Sie ein Foto in das MAGIX Web Designer Premium-Fenster, entweder auf eine Leer Seite oder auf die Titelzeile, um ein neues Dokument zu erzeugen.
- Ziehen Sie entweder mit dem Auswahl-Werkzeug an einem der Anfasser an den Ecken, um die Größe des Bildes einzustellen, oder geben Sie die gewünschte Höhe oder Breite oben in der Infoleiste in die Felder des Auswahl-Werkzeugs ein. Überprüfen Sie bei 100% Zoomstufe, ob die Bildgröße korrekt ist.
- Klicken Sie oben auf die Schaltfläche „Auswahl als JPG exportieren".
- Geben Sie einen Dateinamen ein, klicken Sie ggf. auf **EINSTELLUNGEN** um die Kompression einzustellen und wählen Sie anschließend **SPEICHERN**.

Um ein Bild als PNG zu exportieren, gehen Sie genauso vor, außer dass Sie als Dateiformat PNG auswählen.

Fotobearbeitungs-Attribute

Alle Bearbeitungen mit dem **FOTO-WERKZEUG** (siehe Seite 403), wie Änderungen von Helligkeit, Kontrast, Farbe oder Schärfen werden mit dem Foto-Objekt als MAGIX Web Designer Premium-Attribute gespeichert.

Genauso, wie Sie die Farbe einer Form oder Linie ändern können, ohne die dazugehörige Form zu verändern, so ändert das Foto-Werkzeug die sichtbare Erscheinung des Fotos, ohne das ursprüngliche Bild zu verändern (dies wird nicht-destruktives Bearbeiten genannt). Sie können es auch so sehen, dass MAGIX Web Designer Premium nur eine Liste mit Bearbeitungsschritten für Ihr Foto speichert und Sie diese Bearbeitungen ändern, entfernen oder neue hinzufügen können. Sie können jederzeit das unbearbeitete Original wiederherstellen, nach jeder Größen- oder Helligkeitsänderung, sogar nach dem Beschneiden.

Attribute können von Objekten auf andere Objekte kopiert werden. Dies trifft nicht nur auf herkömmliche Attribute wie Linienfarbe oder -breite zu, sondern funktioniert auch mit dem **FOTO**-Werkzeug. Das bedeutet also, dass Sie Optimierungen, die Sie auf ein Foto angewendet haben, mit der „Attribute kopieren/einfügen"-Funktion auf alle anderen Fotos übertragen können.

Dies betrifft auch alle anderen Attribute des Fotos, wie Linienbreite und -farbe, Foto-Einfärbung (Contone-Technik), Schatten usw.; alles kann mit dem gleichen Verfahren von einem zum anderen Foto übertragen werden.

Umrisse eines Fotos bearbeiten

Mithilfe des **FORM-WERKZEUGS** können Sie den Umriss eines Fotos bearbeiten. Sie können auch Umrisse wie bei anderen Formen, Schatten usw. anwenden.



Mit dem **FORM-WERKZEUG** können Sie an den Seiten des Fotos ziehen oder schieben. Diesem Beispiel wurde außerdem eine schwarze Umrisslinie und ein weicher Schatten hinzugefügt. Um die ursprünglich rechteckige Ausgangsform wiederherzustellen, benutzen Sie die Funktion „Beschneidung entfernen" des Beschneiden-Modus in der Infoleiste des **FOTO-WERKZEUGS** (siehe Seite 403).

Wenn Fotos auf diese Weise bearbeitet werden, werden Sie wie eine normale Vektor-Form behandelt, die eine Bitmap-Füllung enthält. Daher können Sie die normalen Linien- und Form-Bearbeitungsfunktionen nutzen und natürlich können Sie auch das Foto-Bearbeitungsanfasser (siehe Seite 378) verwenden, um Größe, Winkel und Position der Foto-„Füllung" in der Form anzupassen.

Fotos beschneiden



Am einfachsten beschneiden Sie Bilder, indem Sie an einem der Smarten Foto-Bearbeitungsanfasser (siehe Seite 378) ziehen, die auftauchen, wenn Sie mit dem Foto-Werkzeug ein Foto auswählen. Wenn Sie die Maus über einen Anfasser bewegen, wird ein Hinweis zur Funktion des Anfassers angezeigt.



Für erweiterte Kontrolle über die Beschneidung, wie z. B. das Seitenverhältnis oder um eine genaue Pixelgröße der Beschneidung einzustellen, verwenden Sie die **„BESCHNEIDEN"-** Schaltfläche in der Ausklappleiste des **FOTO-WERKZEUGS** (siehe Seite 403).

Mit der Schaltfläche „Beschneidung entfernen" können Sie das originale Bild wiederherstellen.

Eine wichtige Eigenschaft ist es, dass die Beschneidung dynamisch und non-destruktiv ist. Sie können also die Beschneidung hinterher anpassen oder versteckte Teile des Fotos wieder anzeigen. Um die Beschneidung destruktiv auszuführen, also die unsichtbaren Bereiche eines Fotos unwiederbringlich zu löschen, können Sie die Funktion „Foto optimieren" verwenden.

Fotos mit Maske beschneiden

Wenn die Form eines Fotos nicht rechteckig sein soll oder Sie Teile aus einem Foto ausschneiden wollen, benutzen Sie eine Maske. Klicken Sie zunächst auf das Foto und wählen Sie in der Masken-Ausklappleiste das **FREIHANDMASKEN-WERKZEUG**.



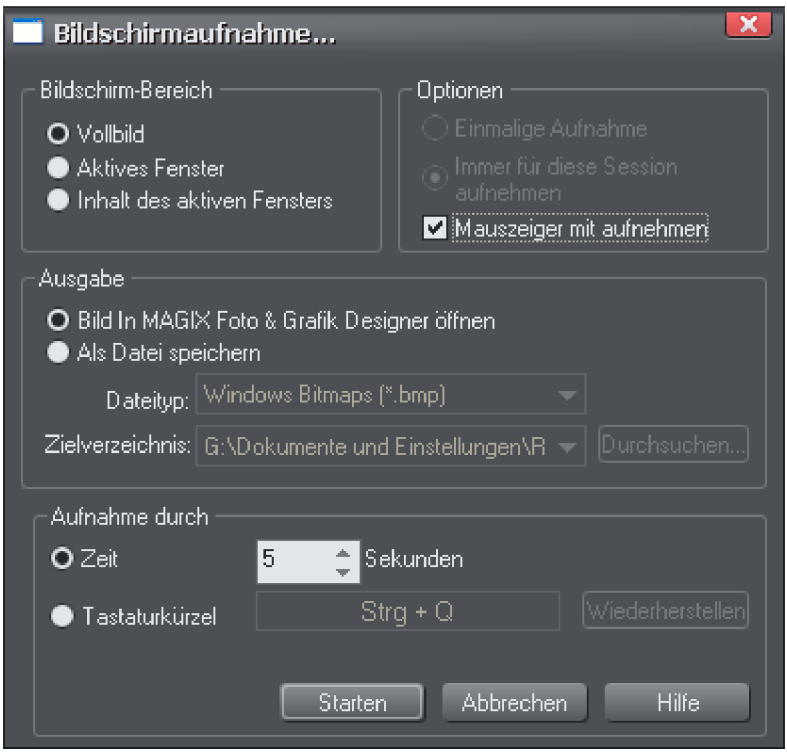
Zeichnen Sie mit dem Freihandmasken-Werkzeug eine geschlossene Form um den Bereich des Fotos, der ausgeschnitten werden soll.

Wählen Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG** und klicken Sie auf das Foto unter der Maske bzw. löschen Sie Ihre Auswahl (Esc-Taste). Wenn Sie jetzt Kopieren ausführen (Strg + C), wird nur der unmaskierte Teil des Fotos in die Zwischenablage kopiert. Drücken Sie auf die Entf-Taste, um den unmaskierten Teil zu löschen. Mit „Strg + X" schneiden Sie ihn aus. Sie können auch die Befehle im Menü **ANORDNEN** > **FORMEN KOMBINIEREN** mit der Maske verwenden.

Siehe das Kapitel „Masken" (siehe Seite 311) für mehr Information über die Verwendung von Masken.

Bildschirmaufnahme-Funktion

Dieses Werkzeug bietet gegenüber der oben genannten Methode einige Vorteile, unter anderem die Möglichkeit, den Mauszeiger im Bild mit zu erfassen. Sie öffnen es mit dem Menübefehl **EXTRAS** > **BILDSCHIRMAUFNAHME**.



BILDSCHIRM-BEREICH: Hier wählen Sie den Bildschirmbereich aus, der erfasst werden soll. Sie können den gesamten Bildschirm aufnehmen (Vollbild), das aktive Fenster als Ganzes oder nur den Inhalt des aktiven Fensters ohne seinen Rahmen.

OPTIONEN: Hier legen Sie fest ob der Mauszeiger mit in der Aufnahme erfasst werden soll. Sie legen des Weiteren fest, ob Sie nur eine Aufnahme erstellen möchten oder ob das Werkzeug bis zum Schließen des Programms (gesamte Sitzung) angeschaltet bleiben soll, so dass Sie weitere Aufnahmen machen können, jedes Mal, wenn Sie das zugewiesene Tastaturkürzel drücken.

Im Abschnitt „Ausgabe" können Sie wählen, wie mit den Aufnahmen verfahren werden soll. Voreingestellt ist, dass diese direkt in das MAGIX Web Designer Premium Design übernommen werden. Alternativ können Sie aber auch eine Windows-Bitmap- (BMP) oder PNG-Datei in einen beliebigen Ordner speichern. Die erzeugten Dateien werden „Bildschirmaufnahme" + fortlaufende Nummer benannt. Mit der Schaltfläche **DURCHSUCHEN...** wählen Sie das **ZIELVERZEICHNIS** für die Dateien aus.

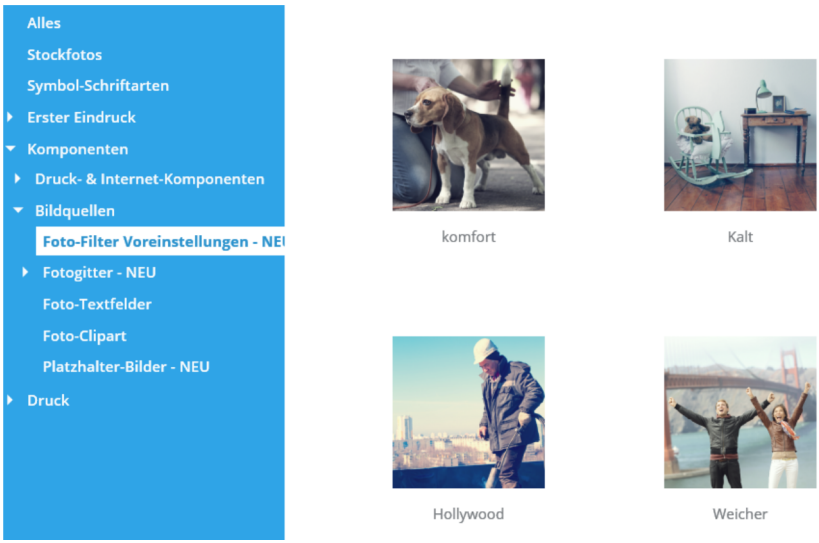
Sie können fast jede Tastenkombination bestimmen (Strg, Umschalt, Alt + Taste), um die Aufnahme auszulösen. Klicken Sie einfach in das Tastaturkürzel-Feld und drücken Sie die gewünschte Tastenkombination, z. B. „Strg + Q". Die gewählte Kombination wird angezeigt. Ergeben sich Konflikte mit einem bereits definierten MAGIX Web Designer Premium-Tastaturkürzel, wird ein Hinweis am unteren Rand des Dialogs angezeigt. Das spielt aber keine Rolle, wenn ein anderes Fenster aktiv ist, wenn die Aufnahme durchgeführt wird. Mit **WIEDERHERSTELLEN** kann die letzte eingestellte Tastenkombination zurückgeholt werden.

Sie können auch statt eines Tastaturkürzels die **ZEIT**-Option verwenden. Diese hilft, wenn Tastatureingaben das gewünschte Bild verändern würden, wie beispielsweise Tooltips, die beim Drücken von Tasten verschwinden. Wählen Sie „Zeit" und geben Sie eine Verzögerung (in Sekunden) ein. Nach dieser Verzögerung wird die Bildschirmaufnahme automatisch erstellt. Die Zeit läuft herunter, sobald Sie auf **STARTEN** klicken.

Mit Klick auf die **STARTEN**-Schaltfläche wird der Bildschirmaufnahme-Dialog geschlossen und das systemweite Tastaturkürzel aktiviert. Wechseln Sie in das Fenster, das Sie aufnehmen möchten und drücken Sie die Tastenkombination, bzw. warten Sie darauf, dass die eingegebene Verzögerung abläuft. Der Screenshot wird aufgenommen und in MAGIX Web Designer Premium übernommen oder in eine Datei gespeichert. Wenn Sie die Option „Immer für diese Session aufnehmen" gewählt haben, können Sie jetzt weitere Aufnahmen erstellen, indem Sie die Tastenkombination erneut drücken (nicht verfügbar bei Timer-Aufnahme). Um das Hilfsprogramm zu deaktivieren, schließen Sie entweder MAGIX Web Designer Premium und beenden so die Sitzung. Oder kehren Sie zum Bildschirmaufnahme-Dialog zurück, ändern Sie die Option in „Einmalige Aufnahme" und erzeugen Sie noch einen weiteren Screenshot.

Foto-Filter Voreinstellungen

Mit den **FOTO-FILTER-VOREINSTELLUNGEN** können Sie schnell professionelle Fotoeffekte zu Ihren Bildern hinzufügen. Sie finden die Filter im Content-Katalog (siehe Seite Fehler! Textmarke nicht definiert.) unter **„KOMPONENTEN“** > **„BILDQUELLEN“** > **„FOTO-FILTER VOREINSTELLUNGEN“**. Es gibt eine große Auswahl an Stimmungen und Themen zur Auswahl.



Einige der Foto-Filter Voreinstellungen aus dem Online-Content-Katalog

Um einen Filter auf ein Foto anzuwenden, wählen Sie zunächst ein Foto aus und klicken Sie dann beim gewählten Filter im Katalog auf **IMPORTIEREN**. Die Filter-Voreinstellung wird auf das Foto angewandt und zusätzlich in die **LOKALE DESIGN-GALERIE** importiert.

Voreinstellungen aus der Lokalen Design-Galerie nutzen

Sobald Sie eine Voreinstellung importiert haben, können Sie optional alle Voreinstellung in Ihre Lokale Design-Galerie herunter laden.

Klicken Sie rechts auf den Ordner **KOMPONENTEN** > **BILDQUELLEN** > **FOTO-FILTER VOREINSTELLUNGEN** und wählen Sie **ALLE HERUNTERLADEN**. Wen Sie jetzt den Ordner wieder öffnen, können Sie alle Effekte auf Ihre Fotos ziehen, oder Sie wählen zunächst das gewünschte Foto aus und doppelklicken auf den Effekt in der Galerie.

Mehrere Filter einsetzen

Es gibt verschiedene Arten von Filtern und Overlays, die zusammen eingesetzt werden können. Die Menge der Filter-Voreinstellungen sind in auf Ordnern unter

„KOMPONENTEN“ > **„BILDQUELLEN“** > **„FOTO-FILTER-VOREINSTELLUNGEN“** verteilt. Der Ordner **FILTER** enthält Voreinstellungen, die sich auf das gesamte Aussehen Ihrer Fotos auswirken. Es wäre nicht sinnvoll, mehr als einen dieser Filter gleichzeitig auf ein Foto anzuwenden, daher ersetzen sie sich gegenseitig. Anders ausgedrückt, es kann nur eine dieser Voreinstellungen auf ein Foto angewendet werden, wenn Sie eine zweite anwenden, wird die erste entfernt.

Der Ordner **OVERLAYS** hingegen enthält verschiedene Arten von Voreinstellungen, die zusätzlich zu den Filtern im Ordner **FILTER** angewendet werden können.



Dieses Foto hat den Filter „Weiches Licht“ aus „Filter“ > „Effekte“ angewendet und zusätzlich das Muster „Streifen“ aus „Overlays“ > „Muster“.

Alle Voreinstellungen aus den gleichen Unterordnern unter **OVERLAYS** ersetzen sich ebenfalls gegenseitig, denn es wäre nicht sinnvoll, beispielsweise zwei verschiedene Muster gleichzeitig anzuwenden. Aber Sie können die Voreinstellungen aus den jeweiligen Ordnern unter **OVERLAYS** beliebig kombinieren. So können zum Beispiel ein Schachbrettmuster aus dem **MUSTER**-Ordner, eine Textur aus dem Ordner **TEXTUREN** und einen Transparenz-Effekt aus dem Ordner **TRANSPARENZ** alle auf das selbe Foto angewendet werden.

Fotos austauschen und Voreinstellungen entfernen

Wenn Sie ein Foto, auf das ein Filter angewendet wurde durch Ablegen mit einem anderen Foto ersetzen, bleibt die Filter-Voreinstellung erhalten. Auch wenn es bestehende Fotobearbeitungen wie **ROTE AUGEN ENTFERNEN** gibt, wird ein angewendeter Filter mit diesen Bearbeitungen kombiniert.

Im Kontextmenü (Rechtsklick) eines Fotos gibt es die Option **FOTO-FILTER**. Sie hat ein Untermenü mit den Optionen, Foto-Filter anzuwenden oder angewendete Foto-Filter wieder zu entfernen.

Die Option **FILTER ANWENDEN...** öffnet den **CONTENT-KATALOG** in den **FOTO-FILTER-VOREINSTELLUNGEN** und Sie können einen Filter auf das ausgewählte Foto anwenden. Darunter sind **ENTFERNEN-OPTIONEN** für alle bereits auf das Foto angewendete Filter aufgelistet.

Mit der letzten Option können Sie alle angewendeten Filter entfernen.

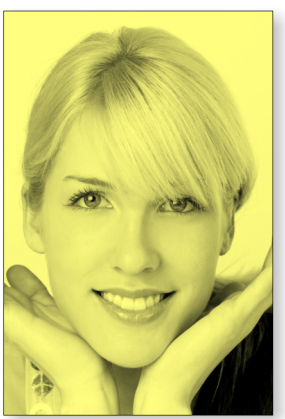
Foto-Filter Voreinstellungen bearbeiten

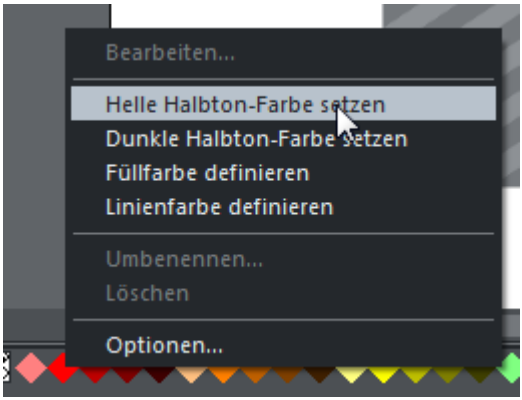
Die meisten Foto-Filter Effekt-Voreinstellungen modifizieren das Foto, indem sie die selben Einstellungen verändern, die Sie auch im **FOTO-WERKZEUG** finden. Beachten Sie deshalb, dass die Anwendung eines Foto-Effekts alle vorher manuell eingestellten Bearbeitungen des **FOTO-WERKZEUGS** entfernt. Genauso kann es passieren, wenn Sie eine Filter-Voreinstellung anwenden und die Einstellungen danach im **FOTO-WERKZEUG** anpassen, dass mit einem späteren Entfernen der Voreinstellung auch diese Anpassungen verloren gehen.

Ähnlich funktionieren die Überlagerungseffekte unter **ÜBERLAGERUNGEN** > **TRANSPARENZ** indem Transparenz direkt auf das Photo angewandt wird. Sie können diesen Effekt mit dem **TRANSPARENZ-WERKZEUG EINSTELLEN**

Fotos einfärben

Wählen Sie irgendein Foto aus, klicken Sie auf die Farbleiste und wählen Sie aus dem Menü eine Contone-Farbe, um diese auf das Bild anzuwenden. Wenn Sie auf weiß klicken und **HELLE CONTONE-FARBE** wählen, wird Ihr Foto schwarz/weiß. Dies wird „Contone" genannt, von Englisch „continuous tone" (eine kontinuierliche Tönung von schwarz auf weiß).





Beim Klicken auf die **FARBLEISTE** können Sie jede Farbe als helle oder dunkle Contone-Farbe auswählen. Sie können aber auch den **FARBEDITOR** (Strg + E) aufrufen und eine Farbe auswählen. Mit dem Dropdown-Menü oben im Farbeditor stellen Sie ein, ob Sie die helle oder dunkle Farbe bearbeiten möchten.

Sie können die ursprünglichen Farben wiederherstellen, indem Sie auf das schraffierte Symbol „Keine Farbe" links in der Farbleiste klicken und aus dessen Kontextmenü die Option „Farbe wiederherstellen" auswählen.

Um ein Foto innerhalb einer Gruppe einzufärben, klicken Sie es mit gehaltener Strg-Taste an, um es innerhalb der Gruppe auszuwählen und verfahren dann wie oben beschrieben.

Skaliertes Foto in voller Größe anzeigen

Mit der Schaltfläche **ZOOM AUF 1:1** auf der Infoleiste der Foto-Werkzeuge zeigen Sie das Bild in voller Größe an. Es wird also jeder Pixel des Bildes auf einem Pixel des Bildschirms dargestellt. Dies ist hilfreich, wenn Sie ein herunterskaliertes Foto bearbeiten wollen und es dabei in voller Größe sehen wollen.

Foto auf volle Größe bringen

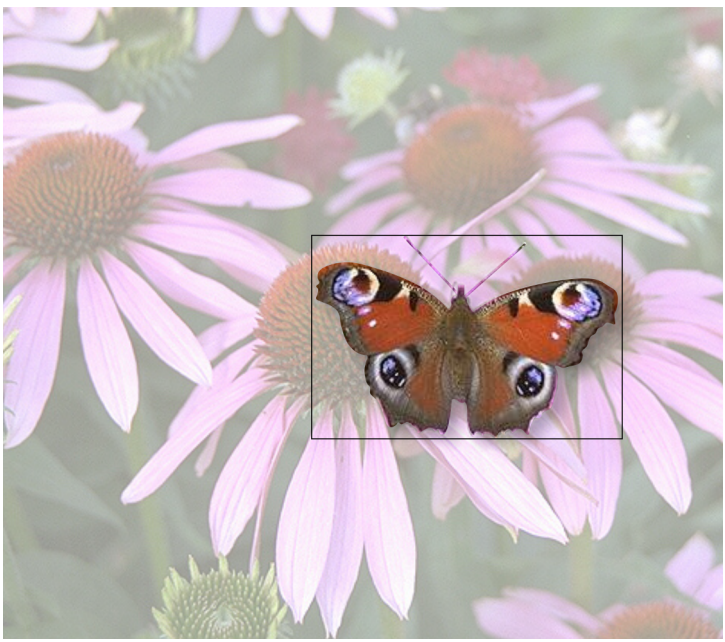
Die Schaltfläche **FOTO AUF 100% SKALIEREN** auf der Infoleiste des Foto-Werkzeugs skaliert das ausgewählte Foto auf seine volle Größe. Wenn das Foto beispielsweise auf 500 Pixel Breite verkleinert wurde, das originale importierte Foto aber 1000 Pixel breit war, wird das Foto auf der Seite wieder auf 1000 Pixel Breite vergrößert. Bei 100% Zoom entspricht dann ein Pixel auf dem Bildschirm einem Pixel des Fotos.

Fotos und Bitmaps optimieren

Durch die ständig wachsende Auflösung und Dateigröße von JPEG-Bildern aus Digitalkameras kann die Dateigröße Ihrer Dokumente, wenn sie viele Bilder enthalten, schnell sehr groß werden. Zum Beispiel erzeugt ein mehrseitiges Dokument mit 20 hochaufgelösten JPEG-Bildern, jedes jeweils 5 MB, eine .xar Datei von über 100 MB*.

Diese Fotos haben jedoch oft eine unnötig hohe Auflösung. Wenn Sie ein Foto einer Digitalkamera mit 8 Megapixeln auf 5 cm Breite verkleinern, ergibt sich auf der Seite eine effektive Auflösung von 1500 dpi. Obwohl sehr hoch aufgelöste Bilder eine größere Flexibilität im Druck ermöglichen (man kann hineinzoomen oder einzelne kleinere Bereiche vergrößern), ist dies jedoch viel mehr als sogar für die beste kommerzielle Druckqualität erforderlich wäre und noch weitaus mehr als für Internetgrafiken.

Wenn Sie ein Bild auf einen kleinen Teil beschneiden oder einen kleinen Teil aus einem Bild herausschneiden, können große Teile des Bildes außerhalb des dargestellten Bereichs verborgen sein. Für die Bildbearbeitung mag dieses flexible Beschneiden eine praktische Funktion sein, denn Sie können jederzeit die Größe oder Position des ausgeschnittenen Bereichs im Nachhinein ändern und alles bleibt immer so scharf wie möglich. Vielleicht möchten Sie aber in fertigen Dokumenten die unsichtbaren Bereiche doch lieber entfernen.



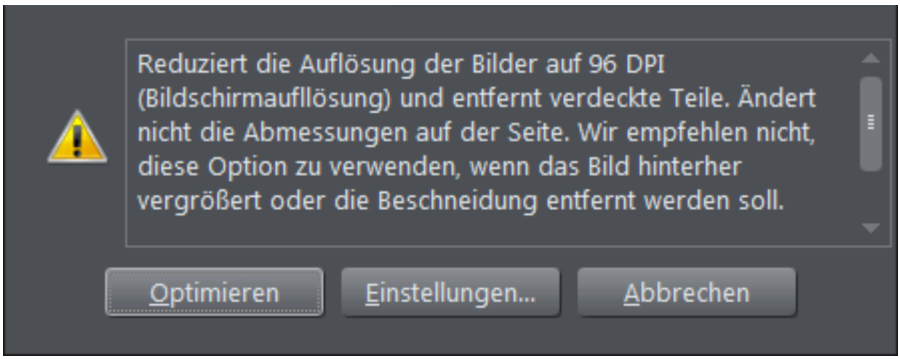
Der ausgeschnittene Schmetterling ist immer noch mit dem Rest des Fotos verbunden. Dies können Sie leicht sehen, wenn Sie zum **FÜLL-WERKZEUG** wechseln und die Größe des Bildes innerhalb des Umrisses ändern. Die Teile des Bildes außerhalb des Schmetterlings sind aber im fertigen Dokument wahrscheinlich überflüssig.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Foto und wählen Sie **FOTO OPTIMIEREN** oder wählen Sie **EXTRAS** > **FOTO OPTIMIEREN** Dieser Dialog hat drei wichtige Funktionen:

- unsichtbare Bildbestandteile entfernen

- die Auflösung von Fotos reduzieren
- PNG- oder Bitmap-Bilder in eingebettete JPEG-Dateien umwandeln, um die Dateigröße zu optimieren

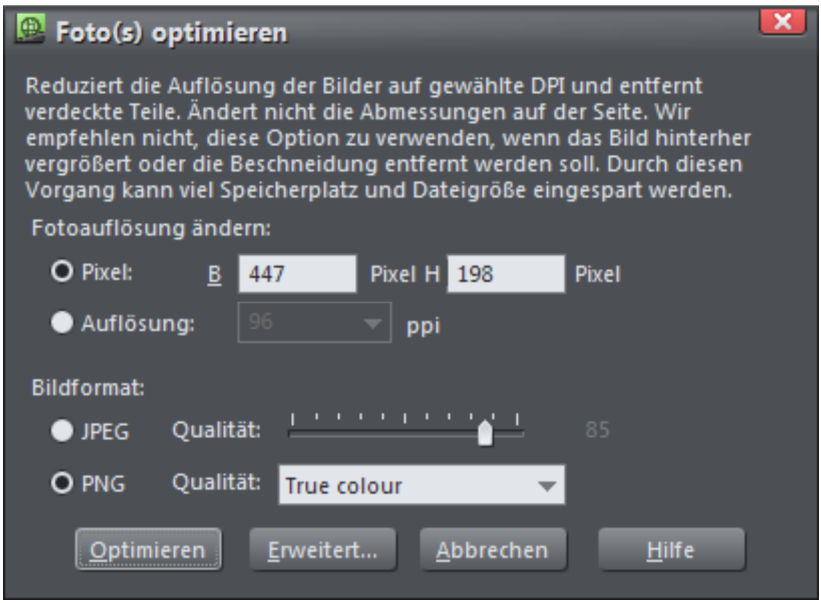
Wenn Sie diesen Befehl für ein Bitmap-Objekt aufrufen, wird der Dialog **FOTO OPTIMIEREN** angezeigt.



Bei JPEG-Bildern sind die Voreinstellungen so, dass das Foto auf 192 dpi (Retina-Bildschirmauflösung) als JPEG in der Größe, wie es auf der Seite erscheint, optimiert wird oder auf 96 dpi, wenn die Retina-Option (im Reiter **WEBSITE** des **WEBEIGENSCHAFTEN**-Dialogs) nicht verfügbar ist. Dies werden Sie wahrscheinlich für Fotos auf einer Website wünschen.

Bei der Optimierung von Nicht-JPEG-Bildern wird Web Designer automatisch je nach Bildart entscheiden, ob es am besten ist, diese Bilder zu PNG oder JPEG zu optimieren.

Sie können in diesem Dialog auf die Schaltfläche **EINSTELLUNGEN** klicken, wenn Einstellungen wie das für die Optimierung verwendete Bildformat, die JPEG-Qualität etc. geändert werden sollen.



Sie können die Auflösung ändern, indem Sie entweder die Abmessungen des optimierten Bildes angeben (Höhe/Breite in Pixeln) oder eine andere dpi eingeben (z. B. 150 dpi für Druckqualität).

Der bei dpi eingegebene Wert wird nur bis zum nächsten Beenden des Programms beibehalten. Sie können auch die aktuelle Auflösung beibehalten, indem Sie unter **PPI** die Option **AKTUELL** auswählen.

Sie können die Bilder auch als PNG optimieren (erzeugt größere Dateien, aber auch bessere Ergebnisse bei Grafiken und Bildern, die Text enthalten) oder die Qualität der JPEG-Optimierung ändern (höhere Qualität bedeutet größere Dateien).

Ist Ihr Foto beschnitten, wird nur der sichtbare Teil des Bildes behalten.

Für den Druck sorgt eine Auflösung von 150 dpi schon für gute Ergebnisse, 300 dpi liefert höchste Qualität für kommerzielle Druckerzeugnisse (die meisten Menschen können den Unterschied zwischen 150 und 300 dpi nicht erkennen, 300 dpi benötigen aber die vierfache Menge an Speicherplatz).

Achtung: FOTO OPTIMIEREN ist ein destruktiver Befehl. Wenn Sie die Datei speichern, sind die entfernten Teile des Bildes endgültig verloren und die Auflösung dauerhaft geändert. Solange die Datei aber noch bearbeitet wird, können Sie die Änderungen natürlich rückgängig machen.

Sie können mehrere Fotos auf einmal optimieren, wenn diese alle die gleiche dpi bekommen sollen. Wählen Sie die zu optimierenden Fotos aus und führen Sie **OPTIMIEREN** wie oben beschrieben aus. Wenn die Fotos unterschiedliche Abmessungen haben, ist die Option, nach Pixelgröße zu optimieren, deaktiviert und Sie müssen die benötigte dpi festlegen.

Sie können auch **EXTRAS** > **ALLE BILDER OPTIMIEREN** auswählen, um alle Bitmap-Bilder in Ihrem Dialog auf einmal zu optimieren.

Bei der Optimierung werden große Nicht-JPEG-Bilder in kleinere JPEG-Bilder konvertiert, wenn entschieden wird, dass das Bild ohne Qualitätsverlust als JPEG gespeichert und exportiert werden kann.

Beachten Sie, dass sich die originalen, nicht optimierten und nicht mehr benutzten Fotos danach immer noch in der **BITMAP-GALERIE** (siehe Seite 381) befinden. Das heißt, sie befinden sich immer noch im Speicher und die Speicheranforderungen an Ihr Design sind erstmal dieselben. Um die originalen, großen Bilder endgültig loszuwerden, speichern Sie Ihr Design und laden es dann neu.

Objekte oder Zeichnungen in Bitmaps umwandeln

Sie können leicht aus jedem Teil einer Zeichnung eine Bitmap erstellen, auch aus anderen Bitmaps. Die Bitmaps können eine beliebige Größe und Auflösung haben und Transparenz enthalten. Sie können auch Bitmaps mit weniger Farben für den Einsatz im Internet erstellen.

So erzeugen Sie eine Bitmap aus Objekten:

1. Wählen Sie die Objekte auf der Seite aus.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **BITMAP-KOPIE ERSTELLEN** bzw. wählen Sie den Menübefehl **ANORDNEN** > **BITMAP-KOPIE ERSTELLEN** (Strg + Umschalt + C)
3. Im Dialog stellen Sie Farbtiefe, Größe und andere Werte ein.

Für beste Qualität stellen Sie die Farbtiefe auf „True Color", oder, wenn Sie die Transparenz mit einbeziehen wollen, auf „True Color + Alpha" (Alpha-Kanal ist der Fachausdruck hier). Sie können auch Bitmaps mit weniger Farben erstellen, wenn Sie eine Farbtiefe von 256 oder weniger auswählen. Dabei lassen sich Dithering und Palettenoptionen exakt festlegen. Diese Optionen werden im Abschnitt „Bitmaps exportieren" (siehe Seite 519) näher besprochen.

Dabei werden immer PNG-Dateien erzeugt, da diese die beste Bildqualität speichern können. Allerdings benötigen diese Dateien viel Speicherplatz bei hochaufgelösten Fotos in voller Farbtiefe. Benutzen Sie die „Fotos optimieren"-Funktion, um

PNG-Bilder in eingebettete JPEG-Bilder umzuwandeln und Speicherplatz einzusparen.

Foto-Dokumente

Manchmal ist es hilfreich, an einem einzelnen Foto zu arbeiten anstatt an Objekten auf der Seite. Dies wird in Web Designer als „Foto-Dokument" oder „Foto-Modus" bezeichnet. Darin verhält sich das Programm mehr wie ein „traditioneller" Foto-Editor. Sie können ein Foto-Dokument auf verschiedene Arten anlegen:

- Z. B., indem Sie eine Foto-Datei aus Ihrem Dateibrowser auf die Titelzeile des MAGIX Web Designer Premium-Fenster oder eine Werkzeugleiste ziehen.
- Wählen Sie **DATEI** > **ÖFFNEN** und wählen Sie eine Foto-Datei aus.
- Erstellen Sie ein leeres Foto-Dokument, indem Sie **DATEI** > **NEU** > **LEERES FOTO** wählen.

Foto-Dokumente verhalten sich in folgenden Punkten unterschiedlich zu herkömmlichen Web Designer-Dokumenten:

- Es gibt keine sichtbare weiße Seite. Die Seitengröße wird nämlich an das Foto angepasst und automatisch erweitert, wenn irgendwelche anderen Objekte hinzugefügt werden.
- Foto-Dokumente haben ein 1-Pixel-Raster voreingestellt und das Ausrichten am Raster ist aktiviert. Dadurch wird das Einstellen pixelgenauer Beschneidungsbereiche erleichtert.
- Der Arbeitsbereich (der Bereich rund um das Foto) hat eine dunklere Farbe. Dadurch kann sofort leicht zwischen Foto- und Zeichnungs-Dokumenten unterschieden werden.
- Beim Laden eines Fotos wird die Vergrößerung so eingestellt, dass das Foto die gesamte Ansicht ausfüllt und das Foto-Werkzeug wird ausgewählt.
- Wenn Sie ein weiteres Foto auf ein bestehendes ziehen, wird es nicht wie bei Foto-Objekten sonst in seinem Rahmen ersetzt, sondern es wird nur zum Dokument hinzugefügt. Die Ansicht zoomt heraus, so dass Sie das gesamte Bild sehen.
- Bilder werden beim Import nicht wie in normalen Dokumenten auf 500 Pixel Breite skaliert. Stattdessen werden Sie 1:1 importiert, so dass bei 100% Zoom das Bild in Originalgröße angezeigt wird.
- Die Pixel-Glättungs-Optionen werden angepasst. Die Darstellungsqualität „Sehr Hohe Qualität " wird eingestellt, da diese am besten für die Darstellung verkleinerter oder ausgezoomter Fotos geeignet ist. Außerdem wird die Pixel-Glättung beim Hochskalieren ausgeschaltet, so dass bei hohen Zoomstufen einzelne Pixel sichtbar werden.
- Wenn Sie ein JPEG-Foto als Foto-Dokument öffnen, wird die Original JPEG-Datei beim Speichern überschrieben. Unter „Foto-Dateien bearbeiten" gibt es weitere Informationen.

In jeder anderen Hinsicht verhalten sich Foto-Dokumente wie ganz normale MAGIX Web Designer Premium-Dokumente. Alle Zeichen- und Text-Werkzeuge lassen sich

wie gewohnt verwenden. Wenn Sie ein Foto-Dokument in einer vorgegebenen Größe erzeugen wollen, können Sie die Seitengröße unter **EXTRAS** > **OPTIONEN** im Reiter **SEITE** anpassen.



In Foto-Dokumenten gibt es zwei zusätzliche Funktionen. Die Schaltflächen **VORHERIGES** und **NÄCHSTES** blättern zwischen den Bildern im Ordner des geöffneten Bildes hin und her. Dadurch wird das aktuelle Bild geschlossen und eventuell nachgefragt, ob Sie Ihr Bild speichern möchten.

Foto-Dateien bearbeiten

Sie können MAGIX Web Designer Premium dazu benutzen, Ihre JPEG-Fotos zu bearbeiten und die Änderungen in der JPEG Datei zu speichern. Im Gegensatz zu den meisten anderen Fotoprogrammen können Sie das auch mehrmals machen, ohne dass die Qualität darunter leidet, obwohl JPEG ein verlustbehaftetes Format ist. MAGIX Web Designer Premium kann nämlich Ihre Bearbeitungen auf verlustfreie Weise speichern, zusammen mit dem Originalfoto. Und so funktioniert's:

Öffnen Sie zuerst das JPEG mit **DATEI** > **ÖFFNEN**, Drag&Drop (auf eine Werkzeugleiste, nicht direkt auf die Seite) oder mit Rechtsklick im Windows Explorer auf die Datei und „Öffnen mit" MAGIX Web Designer Premium. Das Foto wird als Foto-Dokument geöffnet.

Bearbeiten Sie das Foto mit den Foto-Werkzeugen, wie oben beschrieben.

Wenn Sie jetzt speichern (Menü **DATEI** > **SPEICHERN**, Strg + S), wird die geladene JPEG-Datei mit dem bearbeiteten Bild überschrieben. MAGIX Web Designer Premium speichert Ihr Foto zusätzlich im .web-Dateiformat. Diese Datei liegt dann im Ordner „Masters" neben der JPEG-Datei. Sie hat den gleichen Namen wie die Fotodatei, aber die Dateiendung .web. Die .web-Datei enthält das originale Foto ohne Bearbeitungen und natürlich alle Bearbeitungsschritte.

Wenn Sie nun später die bearbeitete JPEG-Datei wieder laden, um Sie weiter zu bearbeiten, schaut MAGIX Web Designer Premium im „Masters"-Ordner nach, ob es für diese Datei eine .web-Datei gibt. Wenn ja, wird anstatt der JPEG-Datei diese .web-Datei geladen und Sie können Ihre Bearbeitungen da fortsetzten, wo Sie zuletzt aufgehört hatten. Beim nächsten Speichern wird die JPEG-Datei wieder überschrieben und die .web-Datei im Masters-Ordner aktualisiert

Wenn Sie das originale Foto nicht überschreiben möchten, können Sie natürlich auch mit **DATEI** > **SPEICHERN ALS** das Foto woanders hin speichern oder die Exportfunktion benutzen, um Ihr Foto in verschiedene andere Formate zu exportieren.

Um das Originalfoto aus der .web-Datei zu erhalten, öffnen Sie die **BITMAP-GALERIE**, klicken rechts auf das Foto und wählen die Option **SPEICHERN**.

Foto-Werkzeug

Einstieg

Mit dem Foto-Werkzeug lassen sich Fotos und sogar hochaufgelöste Digitalfotos blitzschnell zuschneiden, schärfen und in der Helligkeit anpassen. Dieses Werkzeug bietet:

- Automatisches Optimieren von Fotos mit nur einem Klick – sehr hilfreich bei dunklen, unterbelichteten Fotos.
- Manuelles Anpassen von Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung, Farbtemperatur, Schärfe und Weichzeichnung.
- Bilder beschneiden. Hierbei handelt es sich um ein Live-Werkzeug zum Beschneiden, daher kann der Beschnitt jederzeit angepasst oder wieder rückgängig gemacht werden.
- Eine Ein-Klick-Vergleichsfunktion dient zum schnellen Vergleichen mit dem Original.
- Einfaches Kopieren/Einfügen aller Foto-Optimierungen zwischen verschiedenen Bildern.

Alle Funktionen sind interaktiv und reagieren in Echtzeit. Wenn Sie Werte ändern, wird das Bild unmittelbar aktualisiert. Auch sind alle Bearbeitungen nicht-destruktiv, das heißt, das Ausgangsbild bleibt unangetastet und alle Anpassungen können im Nachhinein geändert oder entfernt werden. Außerdem gibt es ein Anti-Rote-Augen-Werkzeug

Vorteile des Foto-Werkzeugs

Es gibt drei große Vorteile dieses Werkzeugs:

1. Es ist nicht-destruktiv.
2. Es ist sehr schnell, auch bei sehr großen Bildern.
3. Fotobearbeitungen erfordern keinen Speicherplatz.

Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ für zusätzliche Informationen über die Vorteile gegenüber anderen Fotobearbeitungs-Werkzeugen.

Verwenden der Foto-Werkzeuge



Um die **FOTOWERKZEUGE** zu erreichen, bewegen Sie den Mauszeiger über das Kamerasymbol auf der Haupt-Werkzeugleiste links. Es erscheint eine Ausklapp-Leiste mit allen verfügbaren Foto-Werkzeugen.


Ein Doppelklick auf ein Foto mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** bringt Sie direkt zum **FOTO-WERKZEUG**.

Gemeinsame Foto-Funktionen

Diese Schaltflächen sind in der Infoleiste zu sehen, wenn Sie sich im Optimieren-, Beschnitt-, Rote-Augen- oder inhaltsabhängige Skalierungs-Werkzeug befinden.



Steuerelemente zum Drehen um 90°


Die zwei Drehen-Symbole drehen das ausgewählte Foto um 90° im oder entgegen dem Uhrzeigersinn.

Vorheriges & nächstes



Wenn Sie ein Foto „öffnen" (statt importieren), wird das Foto in ein neues Foto-Dokument geladen, weil MAGIX Web Designer Premium annimmt, dass Sie das Foto selbst ansehen oder bearbeiten wollen, anstatt als Teil eines anderen Dokuments zu benutzen. Wenn Sie ein Foto so geöffnet haben, können Sie mit den Schaltflächen für Vorheriges/Nächstes Foto auf der Infoleiste des Foto-Werkzeugs das aktuelle Foto-Dokument schließen und das nächste (oder vorherige) Foto aus demselben Ordner wie das aktuelle öffnen. Dadurch können Sie sich in einem Ordner durch die einzelnen Fotos klicken, ohne die Fotos einzeln öffnen und schließen zu müssen. Wenn Sie an den einzelnen Fotos Änderungen vornehmen und diese nicht gespeichert haben, werden Sie natürlich gefragt, ob Sie dies tun wollen, bevor ein anderes Foto mittels dieser Schaltflächen geladen wird. Siehe „Foto-Dokumente" (siehe Seite 400) im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten" für weitere Informationen.

Zoom auf 1:1


Wählen Sie ein Foto aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Zoom 1:1".

Der Zoom-Faktor für das Dokument wird so eingestellt, dass das ausgewählte Foto in 1:1-Auflösung angezeigt wird, das heißt, ein Pixel des Fotos entspricht einem Pixel auf dem Bildschirm. Das ist nützlich, um sich in einem Dokument mit verkleinerten Fotos diese schnell in voller Auflösung anzuschauen.

Foto auf 100% skalieren

FOTO AUF 100% SKALIEREN skaliert das ausgewählte Foto auf seine volle Größe. Außerdem wird das Foto am Pixelraster ausgerichtet.

Wenn das Foto beispielsweise auf 500 Pixel Breite verkleinert wurde, das originale importierte Foto aber 1000 Pixel breit war, wird das Foto auf der Seite wieder auf 1000 Pixel Breite vergrößert. Bei 100% Zoom entspricht dann ein Pixel auf dem Bildschirm einem Pixel des Fotos.

Optimierungs-Werkzeug

Mit einem Klick auf das Kamerasymbol können Sie das **OPTIMIERUNGS-WERKZEUG** auswählen.

Mit dem **FOTO-WERKZEUG** lassen sich Fotos und sogar hochaufgelöste Digitalfotos blitzschnell zuschneiden, schärfen und in der Helligkeit anpassen. Dieses Werkzeug bietet:

- Automatisches Optimieren von Fotos mit nur einem Klick – sehr hilfreich bei dunklen, unterbelichteten Fotos.
- Manuelles Anpassen von Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung, Schärfe und Weichzeichnung.
- Bilder beschneiden. Hierbei handelt es sich um ein Live-Werkzeug zum Beschneiden, daher kann der Beschnitt jederzeit angepasst oder wieder rückgängig gemacht werden.
- Weißabgleich oder Farbstiche korrigieren.
- Ein-Klick-Vergleichsfunktion zum schnellen Vergleichen mit dem Original.
- Einfaches Kopieren/Einfügen aller Foto-Optimierungen zwischen verschiedenen Bildern.

Alle Funktionen sind interaktiv und reagieren in Echtzeit. Wenn Sie Werte ändern, wird das Bild unmittelbar aktualisiert. Auch sind alle Bearbeitungen nicht-destruktiv, das heißt, das Ausgangsbild bleibt unangetastet und alle Anpassungen können im Nachhinein geändert oder entfernt werden.



Die ersten sechs Schaltflächen auf der Infoleiste (oben nicht dargestellt) sind in allen Foto-Werkzeugen vorhanden und sind weiter oben beschrieben.

1. Auto-Optimieren
2. Helligkeit
3. Kontrast
4. Farbsättigung

5 Farbtemperatur

6 Farbton-Einstellung

7 Weichzeichnen / Schärfen

8 Mit Originaleinstellungen vergleichen

Mit diesem Werkzeug können Sie Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung, Farbtemperatur, Farbton und Weichzeichnung/Schärfe einstellen. Sie können entweder direkt Werte eingeben oder Sie benutzen die kleinen Popup-Regler, um die Werte interaktiv zu ändern.

Popup-Schieberegler

Die Popup-Regler können auf zwei Arten benutzt werden:



- Klicken Sie den Pfeil kurz an. Der Schieberegler bleibt sichtbar und Sie können den Wert durch Ziehen des Reglers so oft verändern, wie Sie wollen. Oder, wenn sich der Mauszeiger über dem Regler befindet, können Sie den Wert auch mit dem Mausrad einstellen. Wenn Sie irgendwo anders hin klicken, wird der Regler wieder ausgeblendet.
- Oder Sie ziehen mit gedrückter Maustaste am Regler, um den Wert einzustellen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, verschwindet der Regler. Dies ist eine schnellere, direktere Methode, die nur einen Klick benötigt.

Auto-Optimieren

Wenn Sie auf **OPTIMIEREN** klicken, werden die Gesamthelligkeit und der Bildkontrast analysiert und die Werte automatisch angepasst, um das bestmögliche Bild zu erhalten. Dies ist vor allem bei unterbelichteten (dunklen) Bildern wirkungsvoll. Nach Anwendung der automatischen Optimierung können Sie die ermittelten Werte in den Eingabefeldern noch feineinstellen. Mit Klick auf **VERGLEICHEN** können Sie das Ausgangsbild wiederherstellen, ein erneuter Klick stellt die letzten Werte wieder ein.

Helligkeit/Kontrast/Farbtemperatur/Sättigung/Farbton

 Helligkeit  Kontrast  Sättigung  Farbtemperatur

Wenn Sie Werte ändern, wird das Bild unmittelbar aktualisiert. „Sättigung“ ändert die Farbintensität. In der Minimaleinstellung von -100 wird das Bild zu einem Schwarz-Weiß-Bild. Die „Farbtemperatur“ macht das Bild „wärmer“ oder „kälter“. Mit der Farbton-Einstellung wird ein bestimmter Farbton auf das Bild angewendet. Sie können damit die Intensität der ausgewählten Farbe steuern.



Farbton

Der Farbton-Regler steuert die Stärke der ausgewählten Farbe.

Weichzeichnen/Schärfen



Dieses Steuerfeld zeichnet das Bild weich, wenn der zugehörige Wert unter 0 eingestellt wird. Bei höheren Werten wird das Bild geschärft. Fürs Schärfen sind kleine Werte empfehlenswert (geeignet für Bilder, die stark verkleinert worden sind).

Masken oder Bereiche verwenden

Wenn Sie nur einen bestimmten Bereich Ihres Fotos verbessern wollen, benutzen Sie zuerst eines der Fotobereichs-Werkzeuge (siehe Seite 312) um den Bereich des Fotos, das Sie bearbeiten wollen festzulegen. Oder Sie benutzen das Masken-Werkzeug um Teile des Fotos vor der Bearbeitung zu schützen.

Dann wechseln Sie zum Verbessern-Werkzeug und machen Ihre Bearbeitungen. Eine Maske oder ein Bereich wird benutzt, um die Bereiche, auf die eine Verbessern-Operation angewandt wird, zu begrenzen, im Ergebnis erhalten Sie einen Bereich innerhalb einer Fotogruppe. Immer wenn ein solcher Bereich innerhalb einer Fotogruppe ausgewählt ist, wird sein Umriss durch eine animierte Strichellinie („marschierende Ameisen") angezeigt. Wählen Sie den Bereich innerhalb der Fotogruppe (siehe Seite 374) mit Strg + Klick oder über die Seiten- und Ebenen-Galerie (siehe Seite 91) aus. Auch auf der Statuszeile (siehe Seite 82) lässt sich eindeutig ablesen, wenn Sie einen Bereich oder eine Maske innerhalb einer Fotogruppe ausgewählt haben.

Beachten Sie, dass Sie fast immer eine Randunschärfe auf den Bereich anwenden sollten, um Ihre Effektbearbeitung nahtlos in das Foto einzublenden. Bereiche mit scharfen Kanten sind selten sinnvoll. Siehe Randunschärfe für Details. Sie können die Randunschärfe sowohl auf den Bereich oder Maske anwenden und justieren, bevor Sie den Verbessern-Effekt anwenden als auch im Nachhinein auf den resultierenden Bereich in der Fotogruppe.



Auf dem linken Foto liegt ein Teil im Schatten, rechts sehen Sie diesen Teil aufgehellt und mit Randunschärfe, um den Umriss sanft einzublenden.

Um die Form des Bereichs im Nachhinein zu ändern, wechseln Sie einfach zurück in das Maskenwerkzeug und nehmen Ihre Änderungen vor, stellen Sie dabei sicher, dass der Bereich ausgewählt ist (Umriss mit „marschierenden Ameisen"). Die Auswahl von Bereichen innerhalb einer Fotogruppe per Strg + Klick funktioniert auch mit dem Fotobereichs/Maskenwerkzeug.



Wenn Sie eine Bereichsauswahl innerhalb einer Fotogruppe bearbeiten wollen, ohne die marschierenden Ameisen zu sehen, können Sie diese mit der Schaltfläche auf der Infoleiste des Maskenwerkzeugs temporär abschalten.

Die Umrisslinien werden automatisch wieder aktiviert, wenn Sie die Auswahl aufheben oder zu einem anderen Foto oder Dokument wechseln.

In MAGIX Web Designer Premium werden die Maskenwerkzeuge anfangs nicht in der Werkzeugleiste angezeigt. Wenn Sie diese nutzen wollen, finden Sie sie in der Schaltflächen-Palette. Weitere Informationen finden Sie unter Masken & Fotobereiche (siehe Seite 311).

Vergleichen & Wiederherstellen des Originals

Mit der **VERGLEICHEN**-Schaltfläche können Sie alle Bearbeitungen des **VERBESSERN**-Werkzeugs zurücksetzen und das Original-Foto anzeigen. Bei erneutem Betätigen der Schaltfläche werden die vorherigen Werte wieder eingesetzt. Sie können damit schnell zwischen Original und Bearbeitung wechseln und die Änderungen begutachten.

Da alle Bearbeitungen nicht-destruktiv sind, werden durch „Vergleichen" alle Bearbeitungen entfernt und das Original wiederhergestellt. Sie können diese Funktion jederzeit einsetzen, nachdem das Bild verändert wurde.

Bilder beschneiden im Optimierungs-Werkzeug

Ziehen Sie im **FOTO-OPTIMIERUNGS-WERKZEUG** einfach mit gehaltener Maustaste über dem Foto ein Rechteck auf, um dieses zu beschneiden. Die Beschneidung wird sofort nach Loslassen der Maustaste durchgeführt. Das beschnittene Foto hat Beschnitt-Anfasser. Mit diesen können Sie die Beschneidung anpassen.



Dies ist eine nicht-destruktive Bearbeitung, das heißt, Sie können den Ausschnitt nach dem Freistellen noch verändern oder auch das gesamte Bild wiederherstellen. Man könnte das Ganze auch so betrachten, dass man nur die Außengrenzen des Ausschnitts anpasst, während das gesamte Bild durch die rechteckige Außenlinie beschnitten wird. Deshalb wird auch vom „Beschneiden"-Werkzeug gesprochen und nicht vom Freistellungs-Werkzeug, obwohl es natürlich dem gleichen Zweck dient wie ein herkömmliches Freistellungs-Werkzeug.

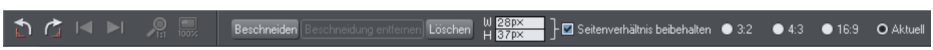
Sie können verschiedene Fotos durch Anklicken auswählen, während Sie mit den Foto-Werkzeugen arbeiten. Das geht auch mit Fotos innerhalb von Gruppen.

Beschneidungs-Werkzeug



Über die Ausklappleiste des **FOTO-WERKZEUGS** wechseln Sie zum **BESCHNEIDUNGS-WERKZEUG**.

Dadurch sieht die Infoleiste folgendermaßen aus:



Wenn Sie einen Ausschnitt über dem Foto aufziehen, wird er hervorgehoben dargestellt.

- Sie können ihn durch Ziehen an den Seiten- und Eckanfassern einstellen.
- Sie können ihn als Ganzes verschieben, indem Sie innerhalb des Bereichs ziehen.
- Klicken Sie auf **BESCHNEIDEN** oder doppelklicken Sie auf den aufgezogenen Bereich, um das Beschneiden durchzuführen.



Beschnittene Fotos lassen sich von nicht beschnittenen anhand der Anzeige „Beschnittenes Foto“ in der Statusleiste unterscheiden.

Löschen

Mit **LÖSCHEN** können Sie den aktuellen Ausschnitt aufheben.

Drittel-Regel

Es gibt eine Grundregel in der Kunst der Bildkomposition, die man Drittel-Regel nennt (aus ihr kann der komplexere „Goldene Schnitt“ abgeleitet werden). Einfach gesagt wird das Bild hierbei vertikal und horizontal in 3 Bereiche aufgeteilt. So ist es meist besser, den Horizont einer Landschaft an der Unterkante des oberen Drittels des Fotos zu positionieren und ihn nicht direkt in der Mitte verlaufen zu lassen. Wenn Sie ein Bild beschneiden, zeigt der Beschnittrahmen horizontal und vertikal zwei Unterteilungslinien an, um die Positionierung nach dieser Kompositionsregel zu erleichtern.

Hinweis: Für mehr Informationen zum Thema suchen Sie im Internet am besten nach „Drittel-Regel“.

Beschneidung entfernen

Klicken Sie auf **BESCHNEIDUNG ENTFERNEN**, um die Beschneidung von einem ausgewählten Foto zu entfernen. Dadurch wird das Beschneiden-Auswahlrechteck wiederhergestellt, welches Sie nun entweder verändern können oder ganz entfernen können.

Wenn Sie **BESCHNEIDUNG ENTFERNEN** im **BESCHNEIDUNGS-WERKZEUG** wählen, wird die Außenlinie beschnittener Fotos wieder auf das komplette Foto zurückgesetzt, bei

beliebigen anderen Formen mit Bitmap-Füllung auf die Rechteckform der Bitmap oder des Fotos, die als Füllung benutzt wurden. Eventuell müssen Sie noch auf **LÖSCHEN** klicken, um das Auswahlrechteck zu entfernen.

Beschnittenen Bereich bearbeiten

Um kleine Änderungen an einem beschnittenen Foto durchzuführen, blenden Sie sich den Auswahlbereich für den Beschnitt wieder ein, indem Sie **BESCHNEIDUNG ENTFERNEN** wählen. Die „abgeschnittenen" Ränder werden blasser dargestellt. Danach können Sie die Seiten des Beschnitt-Auswahlrechtecks einstellen.

Breite/Höhe

Nach dem Aufziehen des Bereichs können Sie auf der Infoleiste exakte Werte in die Felder für Breite und Höhe eingeben.

Seitenverhältnis beibehalten

Setzen Sie das Häkchen für **SEITENVERHÄLTNIS BEIBEHALTEN**, um beim Aufziehen ein bestimmtes Seitenverhältnis beizubehalten. Die Optionsfelder bestimmen das benutzte Seitenverhältnis. Wählen Sie „Aktuell" um das Seitenverhältnis des Fotos vor dem Beschneiden beizubehalten. Beachten Sie, dass das Auswahlrechteck seine Orientierung zwischen Quer- und Hochformat automatisch ändert, wenn Sie an den Eckanfassern ziehen. Wenn Sie nach der Seite ziehen, wird der Bereich im Querformat erstellt. Wenn Sie mehr nach unten hin ziehen, wird er im Hochformat erstellt.

Übliche Seitenverhältnisse sind ebenfalls vorhanden: 4:3 für die meisten einfachen Digitalkameras und ältere TV- und Computerbildschirme, 3:2 für traditionelle Filmkameras und Digital-Spiegelreflexkameras und 16:9 für Breitbild-Fernseher und -Bildschirme.

Durch Halten der Strg-Taste können Sie die Sperrung des Seitenverhältnisses außer Kraft setzen. Umgekehrt können Sie beim Aufziehen oder Anpassen eines Bereichs mit freiem Seitenverhältnis durch zusätzliches Halten von „Strg" das letzte gewählte Seitenverhältnis erzwingen.

Foto-Dokumente beschneiden

Im Foto-Modus gibt es ein ein-Pixel-Raster auf dem Foto (bei 96dpi, der Stadardauflösung). Dies erleichtert pixelgenaues Beschneiden. Für akkurates, auf's Pixel genaues Ausschneiden empfehlen wir Ihnen daher, im Foto-Modus zu arbeiten und ausreichend hineinzuzoomen, um die einzelnen Pixel erkennen zu können.

Bitte lesen Sie das Kapitel „Foto-Dokumente" (siehe Seite 400) für weitere Informationen.

Bemerkungen zum Foto-Werkzeug

1. Sie können verschiedene Fotos durch Anklicken auswählen, während Sie mit den **FOTO-WERKZEUGEN** arbeiten. Das geht auch mit Fotos innerhalb von Gruppen.
2. Wenn Sie mit dem **OPTIMIERUNGS-WERKZEUG** klicken und ziehen, ziehen Sie auf dem angeklickten Foto einen Ausschnitt auf. Wenn Sie aber zuerst auf den Hintergrund geklickt haben, wird der Ausschnitt auf dem Foto aufgezogen, welches Sie als erstes beim Ziehen berühren.
3. Wenn Sie **BESCHNEIDUNG ENTFERNEN** im **BESCHNEIDUNGS-WERKZEUG** wählen, wird die Außenlinie beschnittener Fotos wieder auf das komplette Foto zurückgesetzt, bei beliebigen anderen Formen mit Bitmap-Füllung auf die Rechteckform der Bitmap oder des Fotos, die als Füllung benutzt wurden. Eventuell müssen Sie noch auf „Löschen" klicken, um das Auswahlrechteck zu entfernen. Denselben Effekt hat ein Klick außerhalb des Rechtecks.
4. Sie können alle Fotobearbeitungen rückgängig machen. Das Original-Foto wird nicht wie bei klassischen Foto- oder Pixel-Editoren direkt verändert, sofern oder solange Sie das Foto nicht optimieren, um die Änderungen dauerhaft zu machen. Sie können das Foto also so oft Sie wollen verändern und die .xar/.web-Datei beliebig oft speichern und laden. Sie werden keine Veränderung des Bildes oder der Dateigröße feststellen.
5. Das **FOTO-WERKZEUG** funktioniert auf Fotos und Formen mit Bitmap-Füllung identisch.
6. Öffnen Sie ein Foto mit MAGIX Web Designer Premium (über den Menüpunkt **DATEI** > **ÖFFNEN**), wird es als Foto-Dokument geöffnet. Nach der Bearbeitung wird die Fotodatei beim Speichern mit **DATEI** > **SPEICHERN** (Strg + S) überschrieben. In einen Ordner „Masters" neben dem bearbeiteten Foto wird eine .web/.xar-Datei gespeichert, die das originale Foto und alle Bearbeitungen enthält. Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Fotos" (siehe Seite 373) für zusätzliche Informationen.

„Rote-Augen-entfernen"-Werkzeug



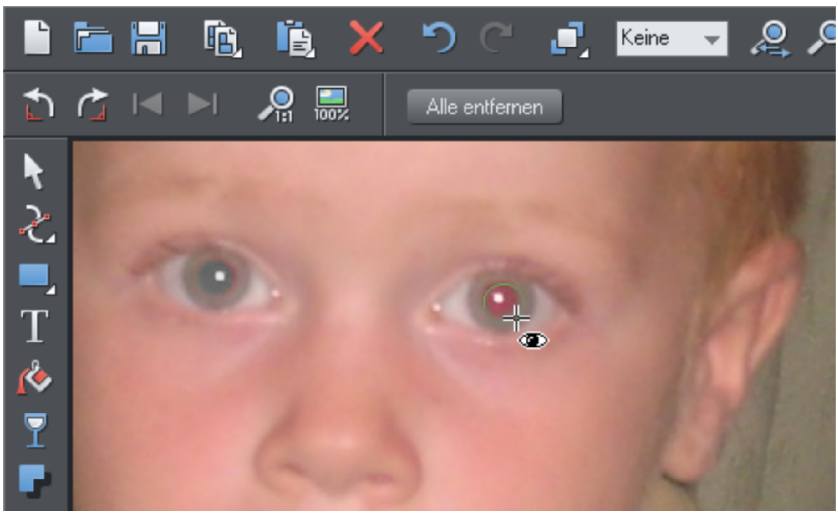
Mit dem **„ROTE-AUGEN"-WERKZEUG** können Sie rote Augen von Gesichtern in Ihren Fotos entfernen.





Klicken Sie auf die Schaltfläche oben, um in den Rote-Augen-Modus zu wechseln. Dann:

- Zoomen Sie die roten Augen in Ihrem Foto heran, entweder mit dem **ZOOM-WERKZEUG** (siehe Seite 85) oder einfach mit Strg + Mausrad.
- Ziehen Sie mit gehaltener Maustaste vom Mittelpunkt des roten Auges nach außen, um einen kreisförmigen „Korrektur-Flicken" für das rote Auge zu erzeugen. Innerhalb dieses Kreises wird die rote Farbe vom Auge entfernt.
- Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle rote Augen im Bild.



Jeder Korrektur-Flicken auf einem Foto lässt sich mit dem Rote-Augen-Werkzeug durch einfaches Anklicken auswählen. Jetzt können Sie die Entfernen-Taste drücken, um den ausgewählten Flicken zu entfernen.



Oder Sie wechseln in das Quickshape-Werkzeug und bearbeiten den ausgewählten Flicken, genau so wie Sie normale elliptische Formen bearbeiten.

Daher können Sie die Korrektur-Flicken auch elliptisch verzerren, um den roten Bereich in den Augen besser zu überdecken. Im Kapitel „Quickshape-Werkzeug" lesen Sie, wie Sie Ellipsen mit diesem Werkzeug bearbeiten. Allerdings sind die vorgegebenen kreisförmigen Flicken für die meisten Fotos ausreichend.

Am Rand der Korrektur-Flicken ist standardmäßig eine 3 Pixel breite Randunschärfe eingestellt, um sichtbare Kanten zwischen dem Korrekturbereich und dem restlichen Auge zu vermeiden. Den Randunschärfe-Bereich können Sie einfach variieren, indem Sie (siehe oben) die Ellipse auswählen und den Randunschärfe-Wert mit dem Schieberegler justieren (oben rechts auf der Haupt-Werkzeugleiste), genau wie bei normalen Formen.

Die vom Rote-Augen-Werkzeug angebrachten Flicken bilden mit dem Foto zusammen eine **FOTOGRUPPE**. Dadurch können Sie das Foto im Dokument

verschieben oder anderweitig transformieren. Die Korrektur-Flicken werden zusammen mit dem Foto verschoben. Beachten Sie, dass Sie daher, wenn Sie nicht im Rote-Augen-Werkzeug sind, um die Ellipse auszuwählen eine Auswahl „innen" durchführen müssen (beim Anklicken die Strg-Taste gedrückt halten). Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Fotos" für zusätzliche Informationen über Fotogruppen (siehe Seite 374).

Ein Klick auf **ALLE ENTFERNEN** auf der Infoleiste des Rote-Augen-Werkzeugs entfernt alle Korrektur-Ellipsen vom ausgewählten Foto.

Live-Effekte

Live-Effekte sind Bitmap-Effekte, die auf jedes Objekt, angewendet werden können. In der Infoleiste des **LIVE-EFFEKTE**-Werkzeuges wird, wenn Sie auf **NEU** klicken, eine Liste mit allen verfügbaren Effekten angezeigt.



1. Neuen Effekt einfügen
2. Liste der angewendeten Effekte, in Reihenfolge
3. Ausgewählten Effekt bearbeiten
4. Live-Effekt-Auflösung
5. Aktuellen Effekt löschen
6. Alle Effekte sperren/entsperren
7. Alle Effekte löschen
8. Zum Suchen von Plug-ins konfigurieren

Live-Effekte anwenden

So wenden Sie einen **LIVE-EFFEKT** an:

1. Markieren Sie ein oder mehrere Objekte.
2. Aktivieren Sie das **LIVE-EFFEKTE-**Werkzeug.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **NEU** auf der linken Seite der Infoleiste. Hierdurch wird im Menü eine hierarchisch geordnete Liste aller verfügbaren Effekte angezeigt. Zu den ersten im Menü aufgeführten Effekten gehören die **XARA PICTURE EDITOR**-Effekte. Als nächstes kommen Effekte, die durch die Werkzeuge **RANDUNSCHÄRFE** und **SCHATTEN** bereitgestellt werden. Die dritte Effektgruppe

umfasst **NEUE PHOTOSHOP-EFFEKTE**, zuletzt dann auch die „alten" Plug-ins (siehe unten zur Erklärung dieser unterschiedlichen Typen).

4. Wählen Sie aus der Liste den Effekt, den Sie gerne anwenden möchten.
5. Der Dialog bzw. das Werkzeug des gewählten Effekts wird geöffnet. Sie können nun die Effekt-Einstellungen verändern und erhalten im Dialog in der Regel eine kleine Vorschau des Effekts.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellung zu übernehmen und zu MAGIX Web Designer Premium zurückzukehren.

Formen bearbeiten

Wenn Sie einen **LIVE-EFFEKT** auf eine Form oder einen Text legen, bleibt das Objekt immer vollständig bearbeitbar. Bei jeder Bearbeitung wird der **LIVE-EFFEKT** automatisch auf das Objekt angewendet. Bei „gesperrten Effekten" ist dies nicht möglich. Der Effekt muss zuerst durch einen Klick auf **LÖSCHEN** auf der **LIVE-EFFEKT**-Infoleiste entfernt werden, bevor die Form erneut bearbeitet werden kann. Danach kann der Effekt wieder angewendet werden.

Effekte sperren

Wenn Sie ein mit einem **LIVE-EFFEKT** belegtes Objekt drehen oder skalieren, wird dies von Web Designer als Änderung am Objekt selbst gewertet und deswegen der Effekt neu berechnet. Wenn Sie dies nicht wünschen, sperren Sie einfach den Effekt. Dies bietet sich an, wenn Sie das Objekt etwa nur drehen oder skalieren möchten und der Effekt dabei unverändert bleiben soll.

Ein Beispiel: Ein Plugin erzeugt horizontale Streifen (z. B. der **LIVE-EFFEKT** „Television"). Möchten Sie, dass die Streifen auch mit gedreht werden, wenn Sie die Form drehen? Wenn ja, sperren Sie den Effekt vor dem Drehen. Wenn Sie dagegen wollen, dass die Streifen immer horizontal laufen und der Effekt so in seiner eigentlichen Form bestehen bleibt, sperren Sie ihn nicht.



*Abb.: Ist ein **LIVE-EFFEKT** gesperrt, dreht sich der Effekt mit dem Objekt (links)*

Es gibt noch eine andere Anwendungsmöglichkeit für das Sperren von **LIVE-EFFEKTEN**. Wenn Sie Ihre Designs an andere Personen weitergeben, die nicht im Besitz des Plug-ins sind, wird der **LIVE-EFFEKT** nicht erscheinen. Um dies zu umgehen, kann der Effekt ebenfalls gesperrt werden. Gesperrte Effekte werden als Bitmaps im Dokument gespeichert, so dass das Ergebnis unabhängig von den installierten Plug-ins sichtbar ist.



Um einen Effekt zu sperren, markieren Sie ein oder mehrere Objekte und betätigen Sie das Vorhängeschloss-Symbol auf der Infoleiste für **LIVE-EFFEKTE**. Um einen Effekt, der so gesperrt wurde, wieder zu entsperren, klicken Sie nochmals auf das Vorhängeschloss.

Auflösung der Live-Effekte

Für Screen- und Webdesigns können Sie die Auflösung bei 96dpi belassen oder 72 dpi wählen. Sollten Sie beispielsweise für Drucksachen oder High-End-Resultate ein Bild mit einer höheren Auflösung wünschen, können Sie die Auflösung erhöhen. Je höher die Auflösung ist, umso länger dauert die Effektberechnung (da mehr Bildinformationen verarbeitet werden müssen) und umso größer ist der Speicherbedarf.

Die Auflösung eines **LIVE-EFFEKTES** kann „automatisch" geregelt werden und muss nicht mit einem statischen dpi-Wert versehen werden. Falls dies nötig ist, wird der Effekt dann mit einer passenden Auflösung neu generiert. Beispiel: Wenn Sie eines Ihrer Designs mit Live-Effekten drucken, werden alle Effekte, die auf „automatisch" gesetzt sind, in der bestmöglichen Qualität nochmals neu erzeugt. In einem Dokument mit vielen Effekten kann dies den Druckvorgang stark verlangsamen, da die Effekte alle in voller Auflösung neu berechnet werden müssen.

Die verwendete Auflösung kann im Dialog **OPTIONEN-**Reiter unter **EFFEKTE UND PLUG-INS** eingestellt werden. Die Standardeinstellung ist 96dpi. Wurde diese Einstellung einmal geändert, werden alle Effekte, die danach angelegt werden, in dieser Auflösung berechnet. Alle bisherigen Effekte werden nicht noch einmal berechnet.

Hinweis: Das Kapitel „Web Designer anpassen" (siehe Seite 533) enthält weitere Details zum Dialog „Optionen".

Um die Auflösung eines schon bestehenden Effekts zu ändern, verwenden Sie das Auswahlmenü **EFFEKTAUFLÖSUNG** auf der Infoleiste **LIVE-EFFEKTE**.

Dateien speichern und weitergeben

Wenn Sie MAGIX Web Designer Premium-Dateien an jemanden weitergeben, der die verwendeten Plug-ins nicht installiert hat, werden die entsprechenden Effekte dieser Plug-ins nicht zu sehen sein (ähnlich der Problematik mit Schriften, die im System des Empfängers vorhanden sein müssen, damit die Anzeige stimmt). Damit garantiert werden kann, dass der Empfänger die Effekte trotzdem sehen kann, müssen die Effekte vor dem Speichern gesperrt werden. Da gesperrte Effekte als Bitmaps direkt in der Datei gespeichert werden, wird die Dateigröße dabei zunehmen.

Wenn ein Dokument mit Effekten geladen wird, die nicht installiert sind, erscheint ein Warndialog.

Live-Effekte kopieren

Mit **ATTRIBUTE EINFÜGEN** können Sie innerhalb Ihrer Bilder die **LIVE-EFFEKTE** genauso wie andere Objektattribute von einem Objekt zum anderen kopieren. Markieren Sie einfach das Objekt mit den zu kopierenden Effekten und wählen Sie **BEARBEITEN** > **KOPIEREN** aus dem Menü. Markieren Sie dann das Objekt oder die Objekte, die mit den **LIVE-EFFEKTEN** belegt werden sollen, und wählen Sie **BEARBEITEN** > **ATTRIBUTE EINFÜGEN**.

Hinweis: Bitte beachten Sie, dass Sie mit dieser Methode keine Adobe® Photoshop®-Plugin-Effekte der älteren Generation kopieren können, da diese gesperrte Effekte sind (s. o.).

Für weitere Informationen zum Kopieren und Einfügen lesen Sie bitte das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 116).

Inhaltsabhängige Foto-Skalierung

In MAGIX Web Designer Premium wird das Werkzeug für die **INHALTSABHÄNGIGE FOTO-SKALIERUNG** anfangs nicht in der Werkzeugleiste angezeigt. Wenn Sie dieses Werkzeug nutzen wollen, finden Sie es in der **SCHALTFLÄCHEN-PALETTE.**

Um die Schaltflächen-Palette zu öffnen, wählen Sie im Menü **FENSTER** den Punkt **SYMBOLLEISTEN** und scrollen in der Liste bis ganz nach unten. Klicken Sie auf das Kästchen neben dem Eintrag **SCHALTFLÄCHEN-PALETTE**. (Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in einen leeren Bereich einer Symbolleiste und wählen Sie **SCHALTFLÄCHEN-PALETTE** aus dem Popup-Menü.)

Wenn Sie dieses Werkzeug regelmäßig benutzen wollen, können Sie es aus der Schaltflächen-Palette heraus auf die Werkzeugleiste verschieben. (Ziehen Sie die Schaltfläche mit gehaltener Alt-Taste auf eine Werkzeugleiste über ein bestehendes Symbol).

Es ist möglich, die Schaltfläche für die inhaltsabhängige Foto-Skalierung in die Ausklappleiste des Foto-Werkzeugs zu ziehen, stellen Sie sicher, dass die Leiste ausgeklappt ist, bevor Sie die Schaltfläche ziehen, allerdings wird diese Position beim nächsten Programmstart nicht behalten.

Web Designer kann Fotos so skalieren, dass die Proportionen der entscheidenden Bildelemente erhalten bleiben.

Das menschliche Auge ist besonders aufmerksam gegenüber Änderungen des Größenverhältnisses von Alltagsgegenständen, und die meisten Menschen erkennen, dass an Bildern irgendetwas nicht stimmt, wenn sie auch nur ein wenig gestreckt oder gestaucht werden.



Hier ist ein Beispielfoto, das weltberühmte Torii-Tor in Japan. Eindeutig ist das Tor selbst das wesentliche Element des Fotos.



Hier wurde das Foto mit der normalen Skalierung durch das ***AUSWAHL-WERKZEUG*** *vergrößert. Sogar bei dieser leichten Dehnung ist eindeutig zu erkennen, dass die Proportionen des Tors verzerrt sind.*



Dehnung mit der inhaltsabhängigen Foto-Skalierung. Es sieht immer noch völlig natürlich aus. Die Proportionen des Tors sind intakt, selbst bei dieser extremen Verzerrung auf die doppelte Breite des originalen Bildes. Die verzerrte Küstenlinie wirkt immer noch natürlich.

Foto vorbereiten

Inhaltsabhängige Skalierung ist ein Teil des **FOTO**-Werkzeugs.



Markieren Sie Ihr Foto und wählen Sie aus dem Ausklappmenü des Foto-Werkzeugs die Option **INHALTSABHÄNGIGE SKALIERUNG**. Am rechten Ende der Infoleiste sehen Sie nun einige Schaltflächen.



Klicken Sie zunächst auf **VORBEREITEN**, um das Foto für das Skalieren zu „präparieren". Dadurch wird eine Analyse des Foto gestartet, die ermittelt, welche Bereiche des Fotos gestreckt werden können und welche Bereiche erhalten werden müssen. Dieser Prozess kann einige Zeit in Anspruch nehmen, je nach Auflösung des Fotos und zur Verfügung stehender Prozessorleistung.

Für sehr hochaufgelöste Bilder wird empfohlen, die Auflösung vorher zu reduzieren, wenn die maximale Auflösung nicht benötigt wird. Tun Sie dies vor der Analyse. Um die Auflösung des Fotos zu reduzieren, klicken Sie **OPTIMIEREN** und geben Sie eine Pixelbreite oder Auflösung in dpi ein. Die angezeigte Größe des Bildes ändert sich nicht, nur die Auflösung (die Anzahl der Pixel im Foto).

Sobald das Bild vorbereitet ist, erscheinen neue Anfasser für die Größenänderung an den Seiten des Fotos. Ziehen Sie an diesen Anfassern, um das Bild zu strecken oder zu stauchen.

Optimieren

Wenn Fotos für das inhaltsabhängige Skalieren vorbereitet wurden, werden eine große Menge zusätzlicher Daten gespeichert, um nachträgliche Änderungen zu ermöglichen. Beim Speichern eines Dokuments werden diese Daten auch mitgespeichert, das heißt, dass Sie nach dem Laden eines solchen Dokuments die Höhe oder Breite des Fotos nachträglich verändern können, ohne das Foto erneut analysieren zu müssen.

Wenn Sie mit dem Skalieren des Fotos fertig sind, empfiehlt es sich, die Änderungen mit der „Optimieren"-Funktion zu fixieren. Dadurch wird das gestreckte Foto in ein normales eingebettetes JPEG-Bild in der erforderlichen Auflösung zurückkonvertiert und Sie erzielen eine entscheidende Verringerung der Dateigröße ihrer Designs.

Zurücksetzen

Mit „Zurücksetzen" wird das Bild in seinen Ausgangszustand zurückversetzt. Skalierung und Masken werden entfernt.

Inhaltsabhängige Skalierung mit Masken nutzen

Mithilfe des **MASKENERSTELL-WERKZEUGS** erhalten Sie bessere Kontrolle über das Ergebnis, da Sie gezielt Bereiche im Bild vor einer Verzerrung schützen können. Maskierte Bereiche werden überhaupt nicht verzerrt. Im Kapitel Masken (siehe Seite 311) gibt es mehr Informationen über die Maske, hier nur eine kurze Zusammenfassung, wie Sie die Maske mit der inhaltsabhängigen Skalierung nutzen.

So schützen Sie einen oder mehrere Teile des Fotos vor Veränderungen:

1. Wählen Sie das **MASKENERSTELL-WERKZEUG** in der Ausklappleiste und markieren Sie die Teile des Fotos, die geschützt werden sollen.



2. Wechseln Sie anschließend in den Modus für „inhaltsabhängige Skalierung“ und klicken Sie auf das Foto.

Wenn Sie nun auf **VORBEREITEN** klicken, wird dieser Bereich vor Verzerrung geschützt. Ggf. müssen Sie vorher das Foto auswählen, um auf **VORBEREITEN** klicken zu können.

Hinweis: Sie können nicht mehr als die Hälfte des Bildes maskieren. Sie erhalten sonst eine Fehlermeldung beim Vorbereiten.

Maske bearbeiten oder eine neue hinzufügen

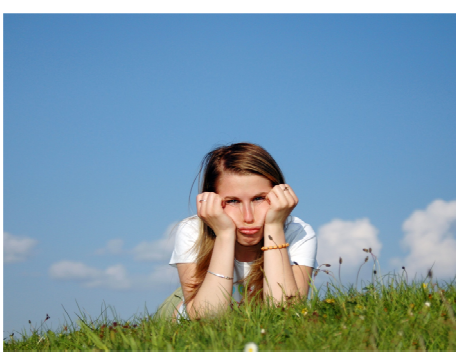
Zu einem bereits skalierten Bild können Sie keine Maske mehr hinzufügen. Wenn Sie das tun wollen oder eine bestehende Maske verändern, haben Sie folgende Möglichkeiten:

1. Wählen Sie **ZURÜCKSETZEN** und zeichnen Sie die Maske neu.
2. Klicken Sie so oft auf „Rückgängig”, bis Sie die Maske wieder angezeigt bekommen und bearbeiten Sie sie mit dem Maskenerstell-Werkzeug.
3. Oder kopieren Sie die Maske vor dem **VORBEREITEN** in die Zwischenablage. Soll sie später verwendet werden, klicken Sie beim Bild auf **ZURÜCKSETZEN**, wechseln Sie wieder ins **MASKENERSTELL-WERKZEUG** und fügen Sie die Form in die Masken-Ebene ein.

Alternativ können Sie das Foto auch mit der **OPTIMIEREN**-Funktion „fixieren” und danach eine neue Maske anwenden. Das ist in den meisten Fällen aber nicht ratsam, da dabei die Qualität verringert wird.

Inhaltsabhängiger Foto-Zoom

Alternativ zur inhaltsabhängigen Skalierung kann das Foto die gleiche Größe beibehalten und nur der Inhalt intelligent gezoomt werden. Hier ein Beispiel für diesen Effekt.

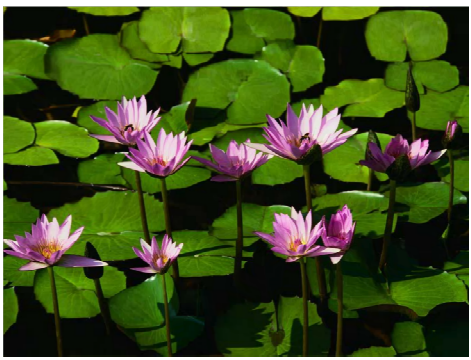
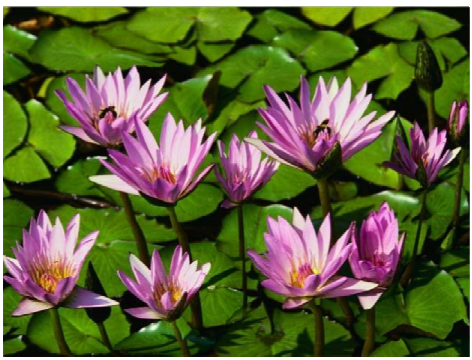





Verwenden Sie den Zoom-Regler der Infoleiste für inhaltsabhängigen Foto-Zoom.

Das Bild bleibt gleich groß, das Programm erkennt aber automatisch „interessante" Inhalte und skaliert (zoomt) diese. Beachten Sie, dass das Mädchen nicht nur ausgeschnitten wurde, sondern jedes Element – Wolken, Gras – auch in der gezoomten Variante da ist. Das Programm erkennt den Surfer automatisch als interessant und vergrößert ihn.

Ein weiteres Beispiel:

Das Programm hat die Blumen – nicht die Blätter im Hintergrund – als interessant erkannt und skaliert. Mit der Masken-Funktion können Sie Teile von Bildern vor einer Veränderung schützen, die beiden Beispiele kommen aber ohne Masken aus.

Alternatives inhaltsabhängiges Skalieren

Es gibt zwei verschiedene Verfahren für die inhaltsabhängige Fotos-Skalierung. Bei bestimmten Bildern funktioniert der standardmäßig verwendete Algorithmus nicht besonders gut.

Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, während Sie an den Anfassern ziehen, wird der andere Algorithmus verwendet und Sie erhalten u. U. bessere Ergebnisse.

Anmerkungen zur inhaltsabhängigen Skalierung

- Sie können ein Foto maximal bis auf die Hälfte der ursprünglichen Höhe oder Breite stauchen.
- Wenn Sie ein Dokument mit einem Foto speichern, welches für die inhaltsabhängige Skalierung vorbereitet wurde, wird diese Skalierungsinformation im Dokument gespeichert. Der Vorteil ist, dass Sie im Nachhinein die Skalierung bearbeiten können. Andererseits wird die Speicherdatei dadurch signifikant größer.

Panoramafunktion



MAGIX Web Designer Premium bietet ein Werkzeug, mit dem Sie bis zu 8 Fotos automatisch zu einem Panoramafoto zusammenfügen können.

Das Erstellen von Panoramabildern in Top-Qualität ist sehr aufwändig und kompliziert. Oft ist eine spezielle Kameraausrüstung bzw. ein Objektiv notwendig. Die Fotos müssen genau belichtet und ausgerichtet sein. Die Panoramafunktion von MAGIX Web Designer Premium erfordert keine dieser Funktionen. Daher kann jeder mit einer alltagstauglichen Digitalkamera hervorragende Panoramafotos in ausgezeichneter Qualität in wenigen Sekunden erstellen.

Funktionen dieses Werkzeugs:

- Automatische Einschätzung der Brennweite zum Reduzieren von Fischaugen-Effekten
- Automatische Tonnen-/Kissenentzerrung und Vignettierungskorrektur
- Automatische Belichtungskorrektur
- Automatische Erkennung von Überlappungspunkten, nahtlose Überblendung von Verbindungspunkten
- Automatisches Zuschneiden des Endergebnisses

Zum Erstellen eines Panoramas benötigt man eine Fotoserie, die von einer zentralen Position aufgenommen wurde. Im Idealfall sollten sich die Fotos um etwa 30% überlappen, obwohl eine geringere Überlappung auch ausreichen kann.

Ein Panorama lässt sich sehr einfach erstellen:

1. Importieren Sie alle Fotos. Die Überlappungen müssen nicht genau angeglichen werden.
2. Wählen Sie alle Fotos, die Sie zusammenfügen möchten. Sie müssen nicht in richtiger Reihenfolge sein.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **PANORAMA** in der Ausklappleiste des **FOTO-WERKZEUGS** (siehe Seite 403).

Der Vorgang des Zusammenfügens beginnt und wird im Hintergrund fortgeführt. In einem Popup wird der Fortschritt angezeigt, während MAGIX Web Designer Premium wie gewohnt weiter verwendet werden kann. Nachdem der Vorgang abgeschlossen wurde, wird das resultierende Panoramabild in die Seite importiert. Bitte beachten Sie, dass die Originalbilder nicht ersetzt werden. Sollten diese nicht mehr benötigt werden, können Sie sie löschen.



Drei Beispielfotos für eine Landschaft. Alle Bilder überlappen sich (in diesem Fall etwas mehr als notwendig).



Das resultierende einzelne Panoramabild mit nahtloser Integration.

Bilder optimieren

MAGIX Web Designer Premium fügt die Bilder immer bei voller Auflösung zusammen, auch wenn die Größe des Bildes auf der Seite reduziert wurde. Dies wird oft gewünscht, da hierbei die beste Qualität und höchste Auflösung entsteht. Es bedeutet aber auch, dass der Vorgang des Zusammenfügens einige Minuten dauern kann. Daher ist es manchmal sinnvoll, die Auflösung der Bilder vor dem Zusammenfügen zu reduzieren, vor allem, wenn im Endergebnis nur eine mittlere Auflösung benötigt wird, z. B. für das Internet.

Um die Auflösung eines Bildes zu reduzieren, verringern Sie die Größe auf der Seite und wählen Sie **EXTRAS** > **FOTO OPTIMIEREN**. Bitte beachten Sie, dass die Erzeugung von Panoramafotos bei Bildern mit höheren Auflösungen besser funktioniert (hier können die zusammengehörigen Punkte auf den Fotos besser gefunden werden).

Wenn das Bild zusammengefügt wurde, wird es als PNG in MAGIX Web Designer Premium gespeichert. Hierbei handelt es sich zwar um die höchste Qualität, es wird jedoch viel Arbeitsspeicher und Speicherplatz benötigt, vor allem, wenn es sich um ein hochauflösendes Panorama handelt. (Die **BITMAP-GALERIE** zeigt Ihnen den

Speicherbedarf an). Daher ist es in der Regel sinnvoll, die Auflösung des endgültigen Bildes zu reduzieren und dieses stattdessen in ein JPEG umzuwandeln. Verwenden Sie hierzu wieder die Option **EXTRAS** > **FOTO OPTIMIEREN**.

Bemerkungen:

- Die Panoramafunktion erwartet, dass alle Bilder dieselbe Auflösung und Größe haben.
- Versuchen Sie es zu vermeiden, Bilder mit bewegten Objekten aufzunehmen. Hierdurch kann das System durcheinander gebracht werden, da dasselbe Objekt an unterschiedlichen Stellen oder gar nicht erscheinen kann.
- Versuchen Sie den Horizont bei jedem Foto ungefähr an gleicher Stelle zu behalten.

Hinweis: Die größte vertikale Abdeckung erhalten Sie bei Aufnahme von Fotos im Hochformat.

Upgrade auf Panorama Studio

Optional können Sie ein Upgrade auf die flexiblere und leistungsstärkere Version Panorama Studio erwerben. Diese bietet mehr Features und Kontrolle über den Prozess des Zusammenfügens.

Wenn Panorama Studio bereits installiert ist, können Sie es bei Auswahl der Schaltfläche "Panorama" anstelle der Standardversion verwenden.

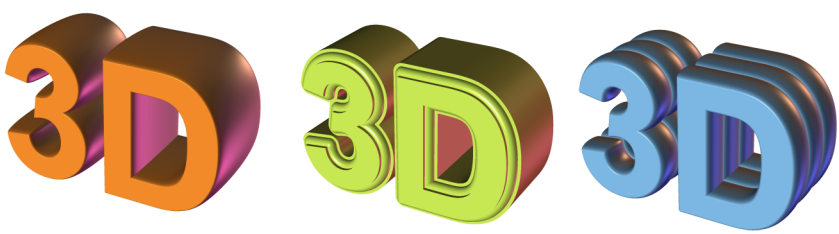
3D-Extrusions-Werkzeug

Im **EXTRUSIONS-WERKZEUG** können schnell und einfach 2D-Formen und Texte in hochwertige 3D-Extrusionen mit farbigen Lichteffekten und Schatten umzuwandeln. Es basiert auf der in Xara 3D verwendeten Technologie.

Durch Ziehen mit der Maus auf dem Bildschirm können Sie das Objekt in 3D in Echtzeit drehen, die Extrusionstiefe anpassen und drei Lichtquellen im 3D-Raum um das Objekt herum verschieben.



In der Infoleiste können Sie die Kantentypen wählen, die entlang der Extrusion gezeichnet werden. Sie können aus mehr als 25 unterschiedlichen Kantentypen wählen.



Gebogene Kante | Originelle Kerbe | Unebene Kante

Form extrudieren



Zum Umwandeln einer 2D-Form in ein extrudiertes 3D-Objekt aktivieren Sie das **EXTRUSIONS-WERKZEUG** auf der Haupt-Werkzeugleiste.

Klicken und ziehen Sie Ihr Objekt, um es im 3D-Raum zu drehen. Ihre Extrusion hat anfangs eine Standard-Tiefe. Die Frontfarbe der 3D-Form wird durch die Füllfarbe der Originalform bestimmt, die Farbe der Extrusion (oder Seite) durch die Linienfarbe. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger um das 3D-Objekt, nachdem Sie eine Extrusion erstellt haben. Der Mauszeiger ändert sich wie folgt um anzuzeigen, was durch Ziehen an beliebiger Stelle passiert:



Dies wird angezeigt, wenn der Mauszeiger sich über der Vorder- oder Rückseite des Objekts befindet. Durch Ziehen drehen Sie das Objekt im 3D-Raum. Durch zusätzliches Halten der Alt-Taste können Sie eine Extrusion auch an den extrudierten Seiten mit der Maus drehen. Dies ist nützlich, wenn nur die Seite sichtbar ist. Wie beim normalen Drehen kann die Drehung durch die Strg-Taste beschränkt werden.



Dies wird angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über der Extrusion (oder Seite) des Objekts befindet. Durch Ziehen verändern Sie die Tiefe der Extrusion.



Dies wird angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über der Extrusion befindet und die Strg-Taste gedrückt wird. Durch Ziehen verändern Sie die Größe der Kante (siehe unten).

Infoleiste Extrusions-Werkzeug



1. Extrusion an/aus
2. Schieberegler-Typ
3. Regler und numerischer Wert für ausgewählte Parameter
4. Kantentyp
5. Regler und Wert für Kantengröße
6. Lichtquellen an/aus
7. Glänzend/Matt
8. Ecken abgerundet/auf Gehrung

Ein extrudiertes 3D-Objekt kann unmittelbar auf der Seite (wie oben beschrieben) oder aber durch Verwendung der Steuerelemente auf der Infoleiste verändert werden.

Extrusion ein- und ausschalten



EXTRUSION AN/AUS

Nachdem eine Form oder ein anderes Objekt extrudiert wurde, können am Original nur noch begrenzte Änderungen vorgenommen werden, solange die Extrusion aktiv ist. Wenn Sie z. B. eine Form extrudiert haben, können Sie diese Form danach nicht mehr mit dem **FORM-WERKZEUG** bearbeiten, da es sich nicht mehr um eine einfache 2D-Form handelt. Mit dieser Schaltfläche können Sie jedoch die Extrusion vorübergehend deaktivieren, damit Sie das darunter befindliche Objekt sehen und

mithilfe anderer Werkzeuge bearbeiten können, bevor Sie die Extrusion wieder aktivieren. Nach einer Veränderung am Objekt und Reaktivierung der Extrusion wird die Extrusion erneut auf das geänderte 2D-Objekt angewendet, wobei dieselben 3D-Attribute verwendet werden, die es vor dem Abschalten der Extrusion hatte.

Bitte beachten Sie, dass in manchen Fällen, wenn sich die Form des Objekts erheblich ändert, nachdem die Extrusion deaktiviert wird (z. B. zum Verändern in einen vollständig anderen Typ), die angewendeten 3D-Extrusionsattribute nicht erhalten werden können. In solchen Fällen sollten Sie die Funktion Format/Attribute einfügen verwenden, um diese Attribute von einer Kopie der Extrusion vor der Änderung zu übertragen. Siehe „Kopieren von Stilen - Attribute einfügen“ (siehe Seite 149).

Extrusionstiefe

Am einfachsten lässt sich, wie oben beschrieben, die Extrusionstiefe durch Ziehen an der Extrusion verändern. Sie können jedoch auch den Regler auf der linken Seite der Infoleiste des Extrusions-Werkzeugs verschieben, um die Werte zu verändern. Bitte stellen Sie sicher, dass „Extrusionstiefe” in der Auswahlliste links des Reglers (das ist die Standardeinstellung) ausgewählt ist und passen Sie dann mit dem Regler die Extrusionstiefe an. Die aktuelle Extrusionstiefe wird in Zahlenwerten rechts neben dem Regler angegeben. Sie können auch die Werte der Extrusionstiefe direkt in das Feld eingeben, um die genaue Extrusionstiefe einzustellen.

Kantentyp & -größe

Der Kantentyp bestimmt das Profil der extrudierten Seite Ihrer 3D-Form sowie der Kanten und Ecken. Der Standardwert ist „abgerundet“, wodurch abgerundete Ecken eine flache Seite erhalten. Das Auswahlmenü des Kantentyps umfasst eine große Auswahl unterschiedlicher Kantentypen. Sie können die Größe der Kante mithilfe des Reglers neben dem Kantentyp anpassen. Rechts davon befindet sich ein Zahlenfeld, das die aktuelle Kantengröße anzeigt. Den genauen Wert können Sie hier eingeben.

Alternativ hierzu kann der Kantentyp durch Ziehen auf der Seite des 3D-Objekts bei gedrückt gehaltener Strg-Taste verändert werden (im **EXTRUSIONS-WERKZEUG**).

Lichtquellen



LICHTQUELLEN AN/AUS

Sie können die Beleuchtung Ihrer Form im 3D-Raum durch Einschalten der Lichtquellen regulieren. Es gibt drei Lichtquellen, von denen jede eine eigene Farbe und Position innerhalb des 3D-Raums um die 3D-Form herum haben kann.



In diesem Beispiel ist die Farbe der Frontseite weiß. Sie erscheint jedoch grün, da das grüne Licht fast genau von vorn auf die Form trifft.

Durch Anpassen der Farben auf der Frontseite und der Extrusion sowie der Positionen der drei Lichtquellen können Sie den Realismus der 3D-Objekte Ihres Designs beeinflussen. Hinter dem Objekt befindet sich eine beige-/orangefarbene Lichtquelle. Ein weiteres violettes Licht ist ebenfalls vorhanden. Beide Lichtquellen verursachen Reflexionen auf der Seite. Durch Ändern der Farbe oder des Einfallswinkels der Lichtquellen werden die Reflexionen angestrahlter Elemente verändert.

Verschieben Sie einfach den Lichtpfeil, um eine Lichtquelle um ein 3D-Objekt herum zu verschieben. Wenn ein Licht so eingestellt ist, dass es sich hinter einem 3D-Objekt befindet und daher nicht mehr anwählbar ist, kann es mithilfe des linken Reglers auf der Extrusions-Infoleiste wieder angewählt werden. Wählen Sie einen der Lichtrichtungswinkel aus der Liste links vom Regler (z. B. **LICHT 2 RICHTUNGSWINKEL 1**) aus und verändern Sie dann die Regler-Einstellung. Das Licht bewegt sich um das 3D-Objekt in Ihrem Entwurf herum. Die unterschiedlichen Lichtrichtungswinkel-Optionen in dieser Liste ermöglichen es, alle Lichtquellen in einer beliebigen Richtung innerhalb des 3D-Raums zu verschieben, um die gewünschte Position zu erhalten. In den meisten Fällen werden jedoch gute Ergebnisse durch Ziehen der Lichtpfeile direkt auf der Seite erzielt.

Die Farben des Lichts können durch Ziehen der Farben aus der Farbleiste auf die Lichtpfeile verändert werden. Um eine Lichtfarbe mit dem Farbeditor zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf den Lichtpfeil, den Sie ändern möchten. Bei geöffnetem Farbeditor können durch Anklicken der unterschiedlichen Lichtpfeile, der Vorderseiten oder der extrudierten Seiten schnell die unterschiedlichen Farben Ihrer Extrusion zur Bearbeitung ausgewählt werden. Das Auswahlmenü des Farbeditors passt sich entsprechend an.

Glänzend/Matt



Verwenden Sie diesen Schalter, um die Reflexion der Oberfläche eines 3D-Objekts zu verändern. Wenn die **GLÄNZEND**-Option aktiv ist, werden Lichtquellen, die an der richtigen Position hinter dem Objekt platziert wurden, an den Seiten des Objekts reflektiert, und erzielen damit einen guten Effekt.

Ecken auf Gehrung/Abgerundete Ecke



Sie können entweder **KANTEN AUF GEHRUNG** oder **ABGERUNDETE KANTEN** für Ihr 3D-Objekt wählen. „Gehrung" resultiert in spitzen Kanten, während „Rund" abgerundete Kanten bewirkt.

Texturen und Fotos

Beim Extrudieren eines Fotos bleibt das Foto auf der Vorderseite Ihres 3D-Objekts. Daher können Sie 3D-Foto-Effekte durch einfaches Importieren und Extrudieren eines Fotos erstellen.



*Dieser Effekt wird folgendermaßen erstellt: Extrudieren Sie ein Foto. Drehen Sie es leicht. Erstellen Sie dann eine reflektierte Kopie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** und passen Sie den 3D-Winkel an, damit die Reflexion passt. Diese erhält dann noch einen Transparenzverlauf, um das Ausblenden der Reflexion zu erzielen.*

Sie können jedes Foto und jede Textur auf der Vorderseite der Extrusion verwenden. Importieren Sie entweder Ihr Bild und extrudieren Sie es wie oben beschrieben oder ziehen Sie es mit gehaltener „Umschalt"-Taste auf eine vorhandene Extrusion. Hierdurch wird das Foto bzw. die Textur auf die Vorderseite des extrudierten Objekts angewendet.

Text extrudieren

Extrudieren Sie den Text auf die gleiche Weise, wie Sie eine Form extrudieren. Klicken und ziehen Sie einfach den Text mit dem **EXTRUSIONS-WERKZEUG**. Bei mehr als nur ein paar Wörtern benötigt das Extrudieren von Text sehr viel Rechenleistung und wird daher nicht empfohlen.



Da Text in der Regel schwarz ist, wird das extrudierte Ergebnis ebenfalls völlig schwarz und somit nicht leicht zu erkennen. Wir empfehlen daher, die Farbe des Textes vor der Extrusion zu ändern (obwohl sie diesen auch danach durch Anklicken einer Farbe ändern können).

Wie bei anderen extrudierten Objekten kann, wenn Sie den Text bearbeiten wollen, die Extrusion durch die Schaltfläche am linken Rand der Extrudieren-Infoleiste deaktiviert werden. Bearbeiten Sie nun den Text und aktivieren Sie die Extrusion dann wieder mit derselben Schaltfläche.

3D-Extrusionsattribute kopieren

Der Stil einer 3D-Extrusion kann aus einem 3D-Objekt kopiert und in ein anderes eingefügt werden. Dies funktioniert auf die gleiche Weise wie für alle Web Designer-Attribute. Kopieren Sie einfach das extrudierte Ausgangsobjekt in die Zwischenablage, wählen Sie ein anderes 3D-Objekt aus und wählen Sie dann **BEARBEITEN** > **FORMAT/ATTRIBUTE EINFÜGEN**. Beachten Sie, dass 3D-Attribute nur in andere extrudierte 3D-Objekte eingefügt werden können. Daher müssen zuerst alle Formen extrudiert werden, bevor die 3D-Attribute eingefügt werden können.

Dabei werden alle 3D-Attribute wie z. B. Extrusionstiefe, Lichtfarben, Kantentyp sowie die Vorderseiten- und Linienfarben kopiert.

Schatten hinzufügen

Mit dem Schattenwerkzeug können 3D-Effekte durch Platzieren eines weichen Schattens hinter dem Objekt optimiert werden. Wählen Sie dazu das Schattenwerkzeug an und ziehen Sie am 3D-Objekt.



Im linken Beispiel wird ein Wandschatten verwendet, im rechten ein Bodenschatten.

Navigationsleisten

Die meisten Internetseiten haben eine Navigationsleiste, entweder waagerecht oder senkrecht, über die alle wichtigen Seiten der Website erreicht werden können.



MAGIX Web Designer Premium enthält eine spezielle Unterstützung für Navigationsleisten, die es erleichtert, solchen Leisten Buttons hinzuzufügen, diese zu bearbeiten oder zu löschen. Die Buttons der Navigationsleiste können ihre Breite automatisch der Beschriftung anpassen und werden nach jeder Änderung automatisch neu angeordnet. Sie können der Leiste Menüs und Untermenüs zuordnen. Es gibt auch die Möglichkeit, Buttons automatisch hinzuzufügen und zu entfernen, wenn Seiten hinzugefügt oder entfernt werden.

Fortgeschrittene Nutzer können Ihre eigenen Navigationsleisten erstellen, ausgehend von selbst gestalteten Buttons oder die Gestaltung eines Buttons in einer bestehenden Navigationsleiste ändern, diese Änderung wird dann auf die gesamte Leiste angewendet.

Vorlagen für Navigationsleisten verwenden

Die Design-Galerie enthält eine Reihe von Vorlagen für Navigationsleisten, die Ihnen zur Verwendung zur Verfügung stehen. Es gibt sowohl horizontale als auch vertikale Leisten, die vollständig angepasst werden können. Ziehen Sie einfach eine Leiste aus der Galerie, um sie auf Ihrer Seite zu platzieren. Sie können auch eine vorhandene Leiste ersetzen, indem Sie die neue darauf ziehen. Die neue Leiste übernimmt alle Button-Beschriftungen, Links und Menüs der Leiste, die ersetzt wird.

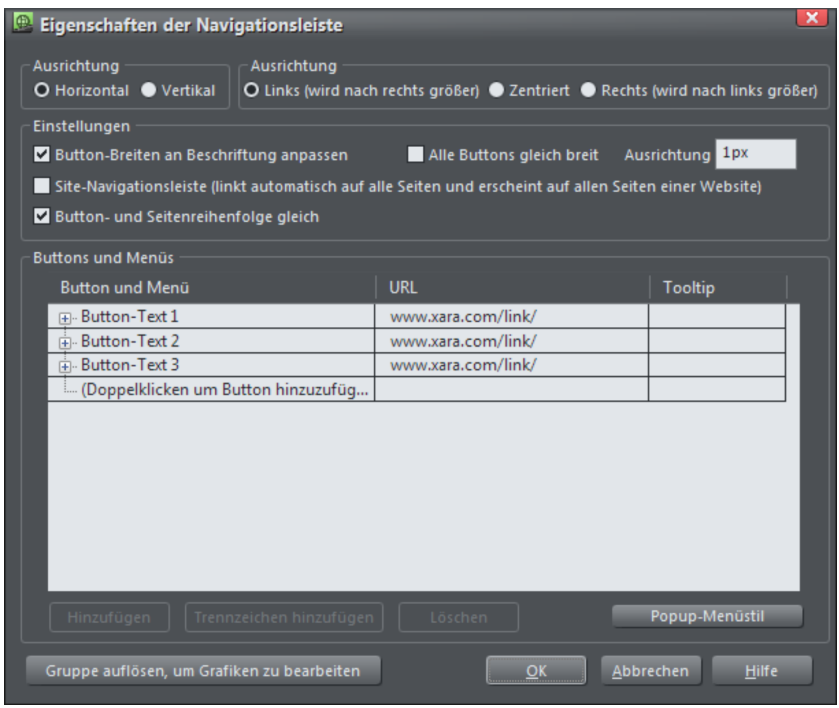
Beim Ablegen der Leiste werden Sie ggf. dazu aufgefordert, das Farbschema des Dokuments abzugleichen, wenn die Leiste nicht dasselbe Farbschema hat. Sie können auch das Feature zum Ersetzen von Farben verwenden, um die Farben der Leiste zu ändern. Dabei müssen Sie die Leiste nicht in ihre einzelnen Objekte auflösen. Wählen Sie einfach die Leiste aus und klicken Sie auf eine Farbe der Farbleiste oder öffnen Sie den Farbeditor und wählen Sie die Farbe, die Sie bearbeiten möchten, aus dem Auswahlmenü.

Weitere Informationen zur Bearbeitung von Farben finden Sie unter Grundfarbenschemata (siehe Seite 212). Siehe Farben ersetzen, um mehr über die Anpassung von Farben zu erfahren.

Sie können natürlich auch selber aus beliebigen Button-Designs Navigationsleisten erstellen. Informationen zum Erstellen Ihrer eigenen Leiste finden Sie weiter unten in diesem Kapitel.

Eigenschaften der Navigationsleiste

Am einfachsten bearbeiten Sie die Beschriftungen, Links und anderen Attribute der Navigationsleiste im Dialog **EIGENSCHAFTEN DER NAVIGATIONSLEISTE**. Hier können Sie auch Buttons hinzufügen und entfernen. Den Dialog öffnen Sie per Doppelklick auf die Leiste oder, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und im Kontextmenü **NAVIGATIONSLEISTE BEARBEITEN** auswählen.



In der oberen Hälfte des Dialogs bestimmen Sie diverse Eigenschaften der Navigationsleiste. In der unteren Hälfte können Sie Buttons und Menüs hinzufügen und entfernen, sowie die Beschriftungen und Links eines Buttons oder Menüeintrags bearbeiten.

Orientierung

Wählen Sie, ob die Navigationsleiste waagerecht oder senkrecht verlaufen soll. Bei senkrechten Navigationsleisten sollten alle Buttons gleich breit sein (so breit wie der breiteste Button), damit die Leiste insgesamt rechteckig ist.

Ausrichtung

Wählen Sie, wie sich Ihre Leiste verhalten soll, wenn Sie Beschriftungen ändern und Schaltflächen hinzufügen bzw. entfernen. Eine **LINKS AUSGERICHTETE** Leiste verlängert sich nach rechts, wenn Sie Schaltflächen hinzufügen oder längere Beschriftungen aufbringen. Die linke Kante der Leiste bleibt am selben Ort auf der Seite. Genauso behält eine **RECHTS AUSGERICHTETE** Leiste die Position der rechten Kante bei und wächst nach links. Eine **ZENTRIERT AUSGERICHTETE** Leiste wächst gleichermaßen nach beiden Seiten. Wählen Sie die Option „zentriert", wenn Sie eine mittig angeordnete waagerechte Leiste wollen.

Bei senkrechten Leisten ändern sich die Ausrichtungs-Optionen in Oben, Zentriert und Unten. Wie bei den waagerechten Leisten bestimmt die Einstellung, ob die Leiste nach oben (Unten), nach unten (Oben) oder in beide Richtungen (Zentriert) wächst.

Buttons-Breiten an Beschriftung anpassen

Schalten Sie diese Option an, wenn Ihre Buttons dehnbar sein sollen, so dass sie entsprechend wachsen und schrumpfen, um sich an die aufgebrachten Beschriftung anzupassen. Ist diese Option aus, bleiben die Buttons immer in der gleichen Größe, so dass eine Beschriftung, die zu lang für den Button ist, über die Kante herausragt.

Alle Buttons gleich breit

Diese Option ist nur aktiv, wenn auch die obige Option **BUTTON-BREITEN AN BESCHRIFTUNG ANPASSEN** aktiv ist.

Wählen Sie diese Option, damit die Buttons alle die Breite des breitesten Buttons der Leiste erhalten. Für senkrechte Navigationsleisten ist das eigentlich immer angebracht, damit die Leiste als Ganzes rechteckig wird. Bei waagerechten Leisten sieht das oft hübscher aus, wenn alle Buttons die gleiche Breite haben, es benötigt aber mehr Platz auf der Seite und es passen eventuell nicht so viele Buttons nebeneinander, wie Sie benötigen.

Button-Abstand

Hier können Sie einen Abstand zwischen den Buttons einer waagerechten Navigationsleiste einstellen, wenn Sie nicht möchten, dass jeder Button direkt an den nächsten grenzt. Geben Sie die Anzahl an Pixel für den Abstand ein, das Resultat wird sofort auf der Seite sichtbar.

Button- und Seitenreihenfolge gleich

Bei Aktivierung dieser Option wird die Reihenfolge der Buttons in der Navigationsleiste an die Seitenreihenfolge im Dokument angepasst. Wenn Sie die Seiten in der **SEITEN- UND EBENEN-GALERIE** neu anordnen, wird die Navigationsleiste auf gleiche Weise neu angeordnet. Dies ist vor allem bei Navigationsleisten auf Präsentationswebsites nützlich, wo die lineare Anordnung der Seiten wichtig ist und die Buttons in der Leiste in derselben Reihenfolge sein sollten wie die Seiten in der Präsentation.

Site-Navigationsleiste

Diese sehr wichtige Option im Navigationsleisten-Dialog aktiviert das automatische Hinzufügen und Verlinken von Buttons bei neu hinzugefügten Seiten. Außerdem werden alle Änderungen, die Sie an einer solchen Navigationsleiste vornehmen, sofort auf alle Seiten der Website übertragen, sobald Sie den Dialog schließen.

Sie brauchen diese Option normalerweise nur dann, wenn Sie wollen, dass die Navigationsleiste auf allen Seiten Ihrer Website auftaucht. Sie können aber die Leiste auch auch von einzelnen Seiten manuell löschen.

Die Website-Navigationsleiste ist auch nützlich für die automatisch erzeugten Menüeinträge auf einer Einzelbutton-Navigationsleiste nach einer Umwandlung aus einer Navigationsleiste mit mehreren Schaltflächen. Siehe Einzelbutton-Navigationsleiste (siehe Seite 436) für mehr Infomationen.

Site-Navigationsleiste verändern und verschieben

Bewegen Sie die Navigationsleiste auf einer Seite, wird sie zugleich auf allen anderen Seiten verschoben, auf denen sie auftaucht. Genauso werden Änderungen der Größe (Skalieren mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG**) auf alle Leisten auf den anderen Seiten übertragen. Andere Transformationen mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** wie Drehen, Neigen oder Verzerren (Skalieren in einer Dimension) werden für Navigationsleisten nicht unterstützt.

Automatisches Verlinken von Seiten

Immer wenn Sie Ihrer Website eine neue Seite hinzufügen, wird der Site-Navigationsleiste ein entsprechender Link hinzugefügt. Die neue Seite bekommt auch gleich die Navigationsleiste (falls dort nicht schon vorhanden). Sind auf der Leiste noch nicht verlinkte Buttons, werden zuerst diese benutzt, um zur neuen Seite zu verlinken. Sind bereits alle Buttons in Benutzung, wird am Ende der Leiste ein neuer Button hinzugefügt und dieser auf die neue Seite verlinkt. In beiden Fällen wird die Beschriftung des Buttons auf den Namen der Seite geändert, falls diese einen Namen hat, ansonsten auf „Neue Seite“. Im Normalfall werden Sie den Namen im Dialog sofort anpassen.

Wenn Sie eine Seite aus Ihrer Website löschen, wird der Button der Site-Navigationsleiste, die auf die Seite verlinkt, automatisch mit entfernt, und zwar auf allen Seiten Ihrer Website.

Site-Navigationsleiste an- und abschalten

Wenn Sie die Option Site-Navigation im Navigationsleisten-Dialog an- oder abschalten, betrifft das alle Kopien dieser Leiste auf allen Seiten der Website.

Site-Navigationsleiste von einer Seite löschen

Wenn Sie die Site-Navigationsleiste auf einer bestimmten Seite nicht wünschen, können Sie sie einfach durch Anklicken auf dieser Seite auswählen und die Taste Entf drücken. Sie werden gefragt, ob Sie die Navigationsleiste auf allen Seiten oder nur auf der aktuellen Seite löschen möchten.

Aber: Wenn Sie eine Leiste von einer oder mehreren Seiten entfernt haben, beachten Sie, dass, wenn Sie im Nachhinein die Option Site-Navigationsleiste abschalten (etwa um die Buttondesigns zu bearbeiten, was mit aktiver Option nicht geht) und danach wieder anschalten, die Leiste wieder auf alle Seiten eingefügt wird, auf denen sie fehlt.

Vorlagen und Site-Navigationsleisten

Bei allen Vorlagen von einzelnen Seiten in der Design-Galerie sind die Navigationsleisten als Site-Navigationsleiste ausgeführt, um damit ein neues Website-Dokument zu starten. Sie können also ganz schnell eine kleine Website mit mehreren Seiten zusammenbauen, bei der alle Seiten schon untereinander verlinkt sind, ohne Buttons und Links auf den Seiten manuell hinzufügen zu müssen. Auch alle Vorlagen für ganze Websites haben Site-Navigationsleisten. Sie können diese Option aber auch deaktivieren.

Die eigenständigen Navigationsleisten zu jedem Thema in der Galerie sind keine Site-Navigationsleisten. Das ist so, weil es unwahrscheinlich ist, dass manuell hinzugefügte Leisten auf allen Seiten auftauchen sollen und Links auf alle anderen Seiten haben sollen.

Weitere Hinweise

Wenn Sie einen Button löschen, der auf eine bestimmte Seite führt, oder den Link auf ihm ändern, wird keine spezielle Aktion unternommen, diese Verlinkung wiederherzustellen. Es wird davon ausgegangen, dass Sie sich absichtlich entschieden haben, dass kein direkter Link auf diese Seite von der Site-Navigationsleiste ausgehen soll. Buttons und Links werden nur automatisch hinzugefügt, wenn eine neue Seite hinzugefügt wird.

Einzel-Button-Navigationsleiste

Sites, die dafür konzipiert sind, auf einem kleinen mobilen Gerät angeschaut zu werden haben wenig Platz für eine horizontale oder vertikale Navigationsleiste,

deshalb wird eine Platz sparendere Lösung benötigt.Die Nutzung einer Navigationsleiste mit einem einzelnen Button und einem Menü ist eine solche Lösung, die gut funktioniert, egal, wie viele Seiten die Site hat.



Vertikale Einzel-Button-Navigationsleiste

Um aus einer gewöhnlichen Navigationsleiste eine Einzel-Button-Navigationsleiste zu machen, öffnen Sie einfach den Dialog **NAVIGATIONSLEISTEN-EIGENSCHAFTEN** (Doppelklick auf die Navigationsleiste) und löschen Sie alle Buttons außer einem. Dann entfernen Sie außerdem den Link von diesem Button (klicken Sie in das Feld **URL** neben dem Button und wählen Sie im **LINK**-Dialog **NICHTS TUN**. Nun können Sie entweder anfangen, manuell Links hinzu zu fügen oder es kann automatisch ein ein Menüeintrag für für jede Seite Ihrer Site hinzu gefügt werden. Um die Links automatisch hinzu zu fügen, aktivieren Sie im Dialog die Option **SITE-NAVIGATIONSLEISTE** (oder schalten Sie sie ab und und wieder an, fall sie bereits aktiv war). Sie sehen, dass Ihr Menü mit Links zu allen Seiten Ihrer Site gefüllt wird. Wenn Sie nicht wollen, dass die Menüeinträge wie die Seitennamen benannt sind, können Sie den Namen für jeden Eintrag ändern.

In der **DESIGN-GALLERY** unter **"SEITENELEMENTE & WIDGETS"** > **"NAVIGATIONSLEISTEN"** gibt es eine Auswahl verschiedener Navigationsleisten-Designs. Auch jedes Website-Thema hat sein eigenes Navigationsleisten-Design. Ändern Sie das Design Ihrer Navigationsleiste, indem Sie ein neues Design aus der Design-Galerie ziehen und auf Ihrer Leiste ablegen.

Wichtig: Bitte beachten Sie, dass bei einigen Navigationsleisten der erste und der letzte Button ein von den restlichen Buttons abweichendes Design hat. Diese Navigationsleisten sind für Einzel-Button-Navigationsleisten nicht geeignet, denn das Design der mittleren Buttons sieht allein wahrscheinlich nicht gut aus, daher lässt es der Dialog Eigenschaften der Navigationsleiste nicht zu, den linken oder rechten Button zu löschen und nur einen einzelnen Button stehen zu lassen. Wählen Sie daher ein Design, bei dem alle Buttons der Navigationsleiste gleich aussehen.



Alle Buttons gleich- geeignet für eine Einzel-Button-Navigationsleiste.

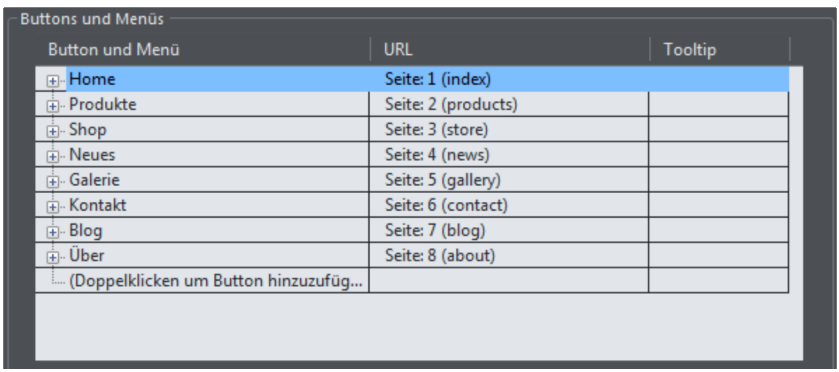


Unterschiedliche Designs für die End-Buttons - ungeeignet für eine Einzel-Button-Navigationsleiste

Um eine Einzel-Button-Navigationsleiste in eine normale Navigationsleiste mit mehreren Buttons zu konvertieren, fügen Sie einfach weitere Buttons hinzu und löschen Sie die Menüeinträge vom ersten Button, falls kein Menü benötigt wird.

Buttons und Menüs

Mit der Tabelle und den Baumstrukturen in der unteren Hälfte des Dialogs bearbeiten Sie die Beschriftungen, Links und andere Eigenschaften der Buttons. Jede Zeile der Tabelle gehört zu einem Button oder einem Menüeintrag unter einem der Buttons.



Button hinzufügen und bearbeiten

Um einen Button hinzuzufügen, doppelklicken Sie in die erste Spalte (dort wo der entsprechende Hinweis steht). Unterhalb des letzten Buttons wird eine neue Zeile hinzugefügt. Um hinter dem ausgewählten Button einen neuen einzufügen, klicken Sie auf **HINZUFÜGEN** unten im Dialog. Sie können anschließend sofort die Beschriftung eingeben. Mit der Eingabetaste beenden Sie die Bearbeitung oder klicken Sie einfach woanders hin.

Sie können die Button-Beschriftung jederzeit wieder bearbeiten, indem Sie zuerst in die entsprechende Zeile klicken, um sie auszuwählen und dann in die Spalte für die Beschriftung.

Um den Link für einen Button einzustellen, doppelklicken Sie auf das Feld **URL**, oder, falls die Zeile schon ausgewählt ist, reicht auch ein einfacher Klick. Es erscheint der Reiter **LINKS** des **WEBEIGENSCHAFTEN-DIALOGS**. Das ist derselbe Dialog (siehe Seite 318), der auch für das Hinzufügen von anderen Links auf der Seite benutzt wird, daher haben Sie auch dieselben Link-Optionen. Es gibt ein paar Ausnahmen, die ausgegraut sind, z. B. **POPUP-FOTO**, welche nur auf Fotos anwendbar sind.

In der dritten Spalte kann für jeden Button der Tooltip-Text festgelegt werden. Die Bearbeitung erfolgt genau wie beim Beschriftungstext. Der hier eingegebene Text erscheint als Tooltip beim Überfahren von Buttons oder Menüeinträgen mit der Maus.

Ihre eigenen MouseOver-Buttons erstellen

Sie können Ihre eigenen MouseOver-Buttons von Grund auf erstellen, indem Sie die notwendigen Elemente wie Rechtecke, Text usw. zeichnen. Zeichnen Sie einfach die Hauptbestandteile des Buttons in die MouseOff-Ebene (denken Sie daran, diese zu gruppieren (siehe Seite 58)) und platzieren Sie die entsprechende „hervorgehobene" Version auf der MouseOver-Ebene. Solange die MouseOff-Version eine Internet-Verlinkung hat, wird die MouseOver-Version automatisch angezeigt, wenn Sie die Maus auf der Webseite über den Button bewegen. (Die MouseOver-Ebene muss immer über der MouseOff-Ebene liegen).



Mit anderen Worten: Sie geben dem Hauptobjekt mit der Verlinkungs-Option eine Internetadresse, wählen dann die MouseOver-Ebene in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** aus und platzieren die benötigte MouseOver-Version von Ihrem Button auf dieser Ebene, so dass sie das verlinkte Objekt überlappt.

Technischer Hinweis: Ein Grafikobjekt auf der MouseOver-Ebene wird dann angezeigt, wenn es zu mindestens 50% das Objekt auf der MouseOff-Ebene überlappt. Die beiden Versionen des MouseOver-Buttons werden durch eine weiche Gruppe synchronisiert. Wenn Sie den Button auf einer Ebene auswählen, wird die weich gruppierte Version auf der anderen Ebene ebenfalls ausgewählt, selbst wenn die Ebene ausgeschaltet ist. Wenn Sie den Button-Text auf einer Ebene ändern, wird automatisch der Text auf der anderen Version des Buttons mit geändert

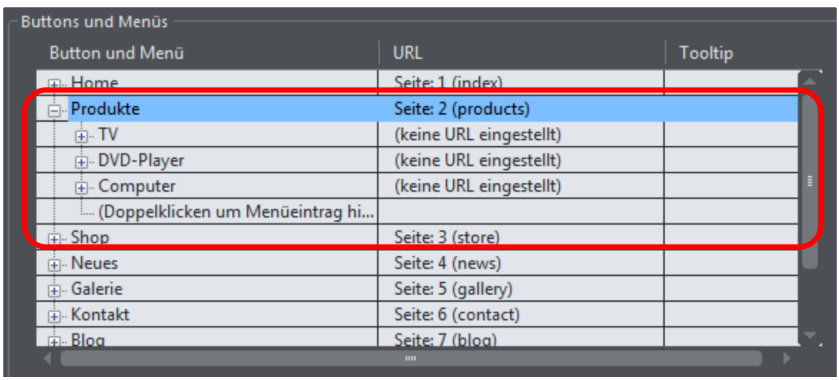
Um sicher zu stellen, dass sich sowohl der Text des Off- als auch des Over-Zustands ändert, wenn Sie einen von beiden bearbeiten, fassen Sie diese in einer weichen Gruppe zusammen. Dazu müssen Sie beide Ebenen in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** aktivieren und beide Buttons auswählen. Die Statusleiste sollte Ihnen anzeigen, wenn Sie alles ausgewählt haben. Wählen Sie **ANORDNEN > WEICHE GRUPPE ANWENDEN**. Wenn Sie nun den Text der Off-Ebene bearbeiten, ändert er sich auch auf der Over-Ebene, selbst wenn sie verborgen ist. (Hinweis: Das funktioniert nur, wenn der Off- und Over-Text am Anfang gleich waren und die Objekte weich gruppiert sind).

Haben Sie erst einen funktionierenden Button, können Sie diesen sehr einfach in eine Navigationsleiste verwandeln. Wählen Sie ihn aus (zusammen mit dem MouseOver-Zustand, falls vorhanden) und wählen Sie **ANORDNEN** > **NAVIGATIONSLEISTE ERSTELLEN**. Der Navigationsleisten-Dialog erscheint, mit dem Sie Ihre Navigationsleiste konfigurieren. Im Kapitel „Navigationsleisten" (siehe Seite 432) finden Sie mehr Informationen darüber (auch darüber, wie Sie Leisten mit abweichendem ersten und letzten Button erzeugen).

Menüs und Untermenüs hinzufügen

In der ersten Spalte gibt es ein kleines Plus-Symbol links neben der Beschriftung. Dies ist ein Baum-Steuerelement, und wenn Sie auf das Plus klicken, wird dieser Knoten aufgeklappt und Sie können ein Menü zu diesem Button hinzufügen.

Mit Doppelklick auf den gleichnamigen Text unter dem Button fügen Sie ein Menü hinzu. Um unter dem ausgewählten Menüpunkt einen neuen einzufügen, klicken Sie auf **HINZUFÜGEN** unten im Dialog. Für jeden hinzugefügten Menüeintrag erscheint eine neue Zeile in der Tabelle. Beschriftung, Link und Tooltip werden auf dieselbe Weise wie bei Buttons hinzugefügt. Untermenüs werden Menüs auf dieselbe Weise hinzugefügt, wie Menüs zu Buttons – indem Sie den Knoten im Menübaum aufklappen.

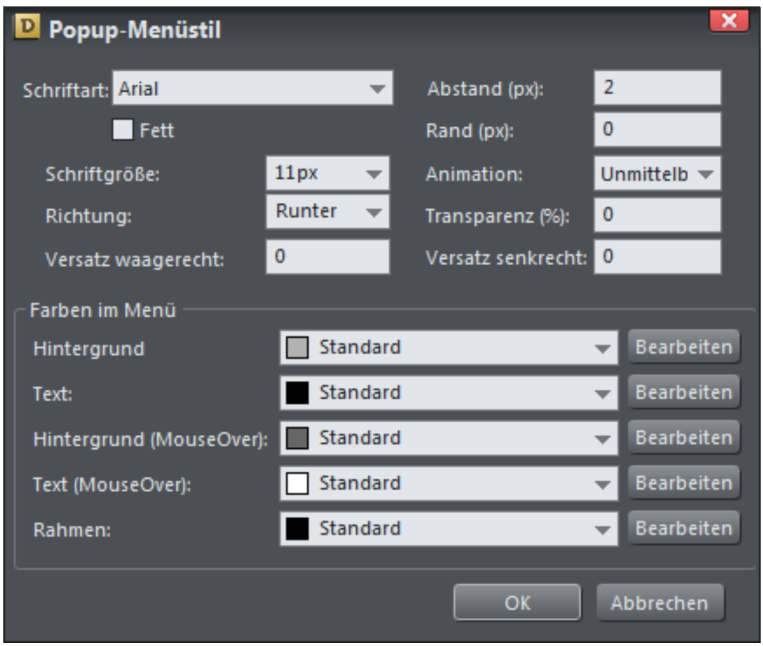


Menü-Trennzeichen

Trennzeichen fügen Sie in Ihr Menü mit der Schaltfläche **TRENNZEICHEN HINZUFÜGEN** unten im Dialog ein. Das Trennzeichen wird nach dem aktuell ausgewählten Menüeintrag eingefügt. Trennzeichen erlauben es Ihnen, zusammengehörige Einträge im Menü visuell zu gruppieren.

Menüstil

Mit der Schaltfläche **POPUP-MENÜSTIL...** öffnen Sie den gleichnamigen Dialog. Damit können Sie Aussehen und Verhalten der Menüs anpassen.



Schriftart

wählen Sie die Schriftart für die Menüs aus. Nur websichere Schriftarten stehen zur Auswahl, die bei allen Website-Besuchern vorhanden sind. Sie können die Schrift fett machen und eine Schriftgröße festlegen.

Hinweis: Dadurch wird nicht die Schriftart der Button-Beschriftungen geändert, nur die Schriftart der Menüs. Wie die Schriftart auf den Buttons geändert wird, erfahren Sie weiter unten in diesem Kapitel.

Richtung

Wählen Sie die Richtung aus, in die sich die Menüs öffnen. Für waagerechte Navigationsleisten sollten Sie „runter" benutzen, für senkrechte „rechts" oder „links", je nachdem, wo auf der Seite die Leiste angeordnet ist.

Abstand

Mit dieser Einstellung können Sie zwischen den Menüeinträgen einen Abstand festlegen, wodurch das Menü auseinandergezogen und insgesamt größer wird.

Rand

Fügen Sie um die Buttons Ihres Menüs einen Rahmen hinzu, indem Sie die Breite des Rahmens in Pixeln angeben.

Animation

Voreingestellt öffnen sich die Menüs sofort, hier können Sie aber bestimmen, dass sie sich animiert öffnen.

Transparenz

Hier können Sie festlegen, dass die Menüs halb-transparent sind, so dass die Seite durch die Menüs hindurch sichtbar bleibt. Geben Sie die Stärke der Transparenz in Prozent ein.

Horizontaler/Vertikaler Versatz

Sie können die Menüfelder waagerecht oder senkrecht gegenüber den Buttons verschieben. Geben Sie den erforderlichen Versatz in Pixeln ein.

Navigationsleiste auf allen Seiten aktualisieren

Wie oben beschrieben, werden alle Änderungen an der Navigationsleiste automatisch auch auf alle anderen Seiten angewendet, wenn Sie die Option **SITE-NAVIGATIONSLEISTE** aktiviert haben, inklusive der Position der Navigationsleiste auf der Seite.

Wenn Sie diese Option jedoch nicht benutzen, müssen Sie den Befehl Menü **ANORDNEN** > **WIEDERHOLTE OBJEKTE AKTUALISIEREN** benutzen, um die Änderungen von der aktuellen Seite auf alle anderen Seiten zu übertragen. Dadurch werden auch alle anderen wiederholten Objekte auf der Seite, wie Fußzeilen oder Logos aktualisiert. Für weitere Informationen, lesen Sie den Abschnitt zu Wiederholten Objekten im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.

Bearbeiten auf der Seite



Sie können die Buttonbeschriftungen direkt auf der Seite mit dem **TEXT-WERKZEUG** ändern. Wechseln Sie zum Text-Werkzeug und klicken Sie in die Beschriftung, um den Text zu ändern.

Ist der Text ein wiederholtes Objekt (Rechtsklick und **AUF ALLEN SEITEN WIEDERHOLEN** auswählen) werden alle Änderungen in diesem Objekt auf alle anderen Instanzen automatisch übertragen.

Button-Schriftart ändern

Die Schriftart für die Buttons einer Navigationsleiste lässt sich leicht ändern. Wählen Sie sie zunächst mit einem Klick aus. Wechseln Sie nun ins **TEXT-WERKZEUG** und wählen Sie die neue Schriftart aus der Liste ganz links auf der Infoleiste des **TEXT-WERKZEUGS**. Beim Bewegen des Mauszeigers über diese Liste ändert sich sofort die Schriftart der Navigationsleiste, so dass Sie gleich sehen, wie die Leiste mit der neuen Schriftart aussehen würde. Wählen Sie die gewünschte Schriftart aus. Hat Ihre Leiste MouseOver-Zustände, wird in diesen auch die neue Schriftart eingestellt.

Auf die gleiche Weise lässt sich die Schriftgröße mit dem Schriftgrößen-Steuerelementen daneben ändern.

Navigationsleisten importieren und einfügen

Wird eine Navigationsleiste ins Dokument eingefügt oder importiert, wird die Option Site-Navigationsleiste automatisch ausgeschaltet. Dadurch werden eventuelle Konflikte mit bereits vorhandenen Site-Navigationsleisten vermieden.

Wenn aber die hinzukommende Leiste aus dem gleichen Thema stammt und vom gleichen Typ ist (d. h., sie ist Teil der gleichen Wiederholungsgruppe), wird Sie sofort an die bestehende Site-Navigation angepasst. Deshalb wird Sie nicht in Ihrer ursprünglichen Form auf der Seite sichtbar werden.

Ist die Leiste aus einem anderen Thema oder von anderem Typ (also nicht Teil der selben Wiederholungsgruppe), erscheint sie unverändert.

Eigene Navigationsleisten erstellen

Sie können aus jedem Button eine Navigationsleiste erstellen. Die **DESIGN-GALERIE** enthält viele verschiedene Button-Vorlagen oder Sie zeichnen Ihre eigenen. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Eigene MouseOver-Buttons erzeugen" (siehe Seite 439) im Kapitel „Erste Schritte". Der Button kann, muss aber keinen MouseOver-Zustand enthalten.

Um eine Navigationsleiste zu erstellen, wählen Sie den Button aus und wählen im Menü **ANORDNEN** > **NAVIGATIONSLEISTE ERSTELLEN**. Der **NAVIGATIONSLEISTEN-DIALOG** erscheint und Sie können wie bei anderen Navigationsleisten sofort weitere Buttons hinzufügen.

Sie können auch Navigationsleisten erstellen, die mehr als ein Buttondesign zur Grundlage haben, z. B. verschiedene Designs für den ersten und letzten Button einer Leiste. Siehe weiter unten.

Einschränkungen beim Buttondesign

Es gibt einige Regeln, die befolgt werden müssen, wenn Sie eigene Buttons für Navigationsleisten gestalten.

Dehnbare Buttons

Um verlässliche Ergebnisse bei dehnbaren Buttons zu erzielen, die sich dem Text anpassen, stellen Sie sicher, dass sich innerhalb der Fläche, die das Textobjekt der Beschriftung abdeckt, keine Kurvenanfasser und keine Anfasser für mehrstufige Farbverläufe befinden.

Text auf dem Button

Jeder Zustand des Buttons muss ein Gruppenobjekt sein, bestehend aus der Form des Buttons und einem Textobjekt, das die Beschriftung des Buttons enthält. Dieses Textobjekt muss einfacher Text sein, keine Textspalte oder Textfeld. Das heißt, es wird angelegt, indem man auf die Seite klickt und los schreibt.

Buttonzustände weich gruppieren

Hat der Button mehrere Zustände wie MouseOver und MouseOff, müssen diese weich gruppiert sein, damit sie zusammen bleiben, wenn der Button verschoben oder anderweitig verändert wird.

Website-Präsentationen

Über Präsentationen

Sie können mit MAGIX Web Designer Premium Web-Präsentationen erzeugen. Diese sind ähnlich wie Microsoft PowerPoint-Präsentationen, allerdings als Website mit Seiteneffekten (siehe Seite 348) (z. B. animierte Übergänge zwischen Schritten einer Seite oder ganzen Seiten).

Präsentationen sind normale HTML-Webdokumente und mit allen modernen Browsern, Smartphones und Tablets kompatibel. Sie passen sich automatisch an jede Fenstergröße eines Browsers an.

Der Betrachter kann sich mit den Pfeiltasten und den Tasten Bild Auf/Bild Ab Schritt für Schritt und Seite für Seite durch Ihre Web-Präsentation bewegen. Es gibt auch eine Popup-Navigationsleiste in der linken unteren Ecke der Präsentation, mit der Sie ganz einfach durch die Präsentation navigieren können.

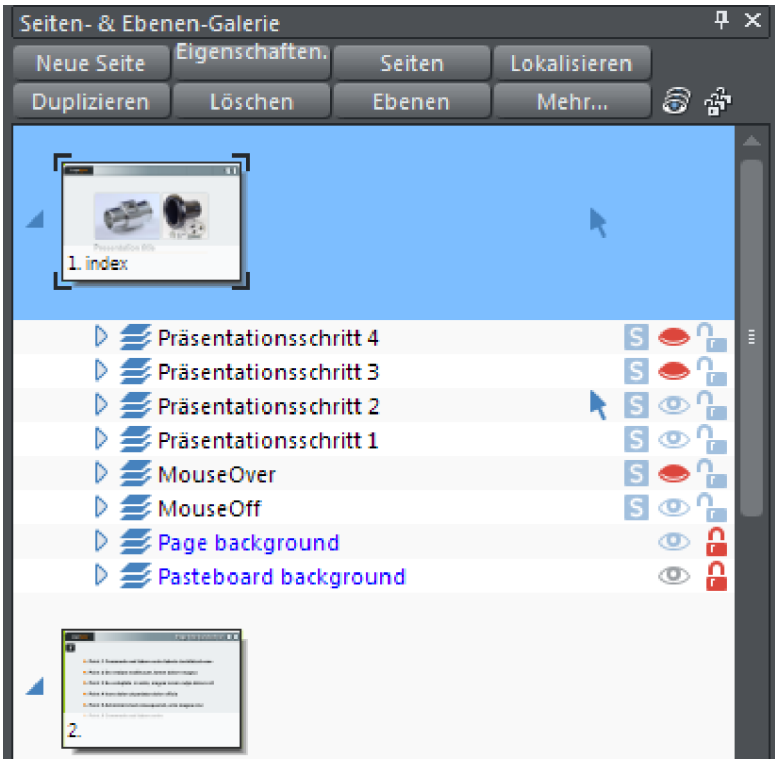
Sie können Ihre Präsentation genauso wie bei einer herkömmlichen Website exportieren. Sie können Ihre Präsentation kostenlos in der MAGIX Online Welt hosten und mit einem Passwort schützen, so dass nur eingeladene Besucher sie betrachten können.

Schritte und Ebenen

Präsentationsschritte sind eigentlich nur Ebenen, die nach und nach auf der Seite animiert werden. In der Seiten- & Ebenen-Galerie (siehe Seite 91) sehen Sie alle Schritte als Ebenen und einige zusätzliche Ebenen.

Der Hintergrund der Folien wird in der Seiten- & Ebenen-Galerie **MOUSEOFF**-Ebene genannt. Darüber befindet sich eine weitere **MOUSEOVER**-Ebene mit Elementen, die ein MouseOver-Verhalten haben, z. B. Buttons, Navigationsleisten, „Weiter"-Pfeile usw. Zusätzlich gibt es die (normalerweise gesperrten) Ebenen **SEITENHINTERGRUND** und **ARBEITSBEREICHSHINTERGRUND**.

Wichtig: Sie müssen die Seiten- & Ebenen-Galerie nicht zur Bearbeitung der Präsentation verwenden. Mit der Präsentations-Werkzeugleiste (siehe Seite 447) fügen Sie Schritte hinzu, löschen diese oder wechseln zwischen Schritten.



Präsentationsschritte in der Seiten- & Ebenen-Galerie – der Pfeil zeigt den aktuellen Schritt.

Sie können die Reihenfolge der Schritte ändern, indem Sie die Ebenen in der Galerie umsortieren. Die Schrittnummer wird dabei automatisch angepasst

Der aktuelle Schritt wird durch das Pfeilsymbol angezeigt (im obigen Screenshot ist Schritt 2 der aktuelle Schritt). Ein Klick auf einen Schritt macht ihn zum aktuellen Schritt.

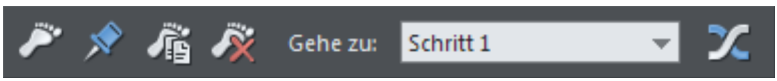
Auf der Seite werden nur Objekte der aktuellen Ebene und darunter angezeigt. Dies spiegelt wider, wie die Präsentation aussehen wird, wenn der entsprechende Schritt in der Präsentation erreicht ist. So werden Sie beispielsweise bei einer Präsentation aus 3 Schritten, wenn Schritt 2 der aktuelle Schritt ist, die Objekte auf Schritt 3 nicht zu sehen bekommen, solange Sie nicht Schritt 3 zum aktuellen Schritt machen.

Zusätzlich können Sie auf das **S**- (Solo-) Symbol neben einem Schritt klicken, um nur diesen Schritt anzuzeigen. Erneutes Klicken des Symbols kehrt zur normalen Anzeige zurück.

Wie bei normalen Ebenen können Sie Objekte per Drag & Drop in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** von einem Schritt in einen anderen ziehen.

Präsentations-Werkzeugleiste

MAGIX Web Designer Premium zeigt die Präsentations-Werkzeugleiste automatisch rechts neben der Hauptwerkzeugleiste an, wenn Sie ein Präsentationsdokument anlegen oder öffnen.



Folgende Aktionen können über dieser Werkzeugleiste durchgeführt werden:



Einen neuen Präsentationsschritt erstellen, der alle ausgewählten Objekte enthält. Sie können schnell einen Schritt erstellen, indem Sie Objekte auf die Seite ziehen oder einfügen, alle auswählen und auf diese Schaltfläche klicken. Auch wenn sich die aktuell ausgewählten Objekte bereits in einem Präsentationsschritt befinden, werden die ausgewählten Elemente bei Klick auf diese Schaltfläche in einen neuen Schritt verschoben. Wenn keine Objekte ausgewählt waren, wird mit Klick auf diese Schaltfläche ein neuer, leerer Schritt angelegt und zum aktuellen Schritt, so dass alles, was sie im folgenden zeichnen oder hinzufügen, zu diesem Schritt hinzugefügt wird.



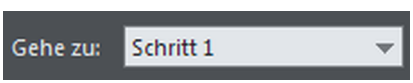
Ausgewählte Objekte in die MouseOff-Ebene verschieben, so dass sie zu keinem Präsentationsschritt gehören und damit permanent als „Hintergrund"-Objekte angezeigt werden.



Einen Präsentationsschritt duplizieren (vielleicht die schnellste Methode, einen neuen Schritt zu erzeugen). Der gesamte Schritt, der das ausgewählte Objekt enthält, wird dupliziert, nicht nur das ausgewählte Objekt. Dieser neue Schritt wird ebenfalls zum aktuellen Schritt.



Den aktuellen Präsentationsschritt löschen. Der gesamte Schritt, der das ausgewählte Objekt enthält, wird gelöscht inklusive aller anderen Objekte, die in diesem Schritt enthalten sind, auch wenn diese nicht ausgewählt waren.



Zu einem Schritt der Präsentation oder zur Hintergrund-/MouseOff-Ebene springen.



Zeigt den Reiter „Popup-Einstellungen" im Dialog „Ebeneneigenschaften" (siehe Seite 472) an. Dort können Sie einen Übergangseffekt für den Präsentationsschritt einstellen, der das aktuell ausgewählte Objekt enthält.

Präsentation erstellen

Es gibt drei Arten, eine neue Präsentation zu erstellen:

- Starten Sie mit einer vorgefertigten Vorlage und passen Sie Text, Fotos und Farbschema an (siehe Seite 448).
- Starten Sie mit einer leeren Präsentation (siehe Seite 448), indem Sie alle benötigten Elemente, Text, Grafik und Fotos auf die Seite laden und dann die Inhalte in Präsentationsschritte und Seiten einsortieren.
- Wandeln Sie ein/e bestehende/s Website/Web-Dokument in eine Präsentation um (siehe Seite 451).

Präsentation aus Vorlage erstellen



Öffnen Sie den **ONLINE-CONTENT-KATALOG** mit Menü **„DATEI"** > **„NEU AUS DEM CONTENT-KATALOG")**.

Suchen Sie den Ordner **PRÄSENTATIONEN** und erweitern Sie ihn per Doppelklick.

Die Ordner in der Galerie enthalten eine Auswahl an Präsentations-Designs und dazu passenden Grafikdateien mit einem speziellen Thema. Schauen Sie sich die verschiedenen Ordner an. Wenn Sie ein Design finden, dass Ihnen gefällt, doppelklicken Sie auf das erste Vorschaubild, das „Präsentation" heißt.

Es wird ein neues Präsentationsdokument mit mehreren Seiten, die jeweils mehrere Präsentationsschritte enthalten, geöffnet. Seiten und Präsentationsschritte haben bereits eine Reihe von Übergangseffekten.



Klicken Sie auf **VORSCHAU GESAMTE WEBSITE**, um ein Vorschaufenster zu öffnen. Klicken Sie dann auf eines der Browser-Symbole oben rechts, um einen externen Browser zu starten. Die Übergangsanimationen funktionieren nur korrekt, wenn die Präsentation in einem separaten Webbrowser angeschaut wird. Über die Pfeile oben links (oder die Pfeiltasten Ihrer Tastatur) können Sie die Präsentation steuern und die Übergänge ansehen. Wenn Sie den Mauszeiger in die untere linke Ecke des Vorschaufensters bewegen, werden Steuerelemente für die Präsentation angezeigt.

Schließen Sie die Vorschau. Passen Sie Text und Fotos wie bei normalen Website-Dokumenten an.

Eigene Präsentation von Grund auf neu erstellen

Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, wird in diesem Abschnitt der beste Arbeitsablauf für die Erstellung einer Präsentationsseite anhand eines Beispiels beschrieben.

Wählen Sie im Menü **DATEI** den Punkt **NEU** > **PRÄSENTATION (BREITBILD)** oder **NEU** > **PRÄSENTATION (4:3 STANDARD)** je nachdem ob Sie eine Breitbild- (16:10) oder eine Standard-Präsentation (4:3) erstellen möchten.

Hinweis: 16:10 ist als Breitbild-Format besser als 16:9, da einige Breitbild-Monitore und Tablets nicht genau dieses Verhältnis haben. Natürlich können Sie das Seitenverhältnis auch frei einstellen.



Ein neues leeres Dokumentfenster wird geöffnet. Im Reiter oben wird das Symbol für Präsentationen angezeigt.

Außerdem erscheint die Präsentations-Werkzeugleiste am rechten Ende der oberen Leiste. Die Schaltflächen der Werkzeugleiste sind nur dann aktiv, wenn ein Element auf Ihrer Seite ausgewählt ist.

1. Mit dem **TEXT-WERKZEUG** können Sie einen Text in Ihre leere Präsentation einfügen, vielleicht eine Überschrift oben auf der Seite. Wählen Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** dieses Textobjekt aus und werfen Sie einen Blick auf die Statusleiste unten im Web Designer-Fenster. Dort wird stehen, dass Sie ein Textobjekt auf der MouseOff-Ebene ausgewählt haben. In Ihrer Präsentation wird alles auf der MouseOff-Ebene permanent sichtbar sein, als wäre es ein Teil des Hintergrunds. Wenn Sie nun Ihre Seite in der Vorschau betrachten, werden Sie Ihre Überschrift auf der Seite sehen.
2. Fügen Sie nun mit dem **TEXT-WERKZEUG** ein weiteres neues Textobjekt hinzu.Auch dieses Objekt wird auf der MouseOff-Ebene platziert. Dies wird in der Statusleiste angezeigt, wenn Sie es mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** auswählen. Jetzt lassen wir aber diesen Text als den ersten Schritt in dieser Präsentation erscheinen.
3. Wählen Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** den Text aus und klicken Sie auf die „Fuß"-Schaltfläche, das ist die erste Schaltfläche auf der Präsentations-Werkzeugleiste und sie heißt **NEUEN SCHRITT ERSTELLEN**. Werfen Sie nun einen Blick auf die Statusleiste. Jetzt wird angezeigt, dass sich das ausgewählte Objekt im „Präsentationsschritt 1" statt der MouseOff-Ebene befindet.
4. Lassen Sie sich erneut die Seitenvorschau anzeigen. Anfangs können Sie nur Ihre erste Text-Überschrift sehen. Drücken Sie die rechte Pfeiltaste auf Ihrer Tastatur und das zweite Textobjekt wird eingeblendet. Das ist der erste Schritt, der Ihrer Präsentation hinzugefügt wurde.
5. Schritt 1 ist nun der aktuelle Schritt, wenn Sie jetzt also weitere Formen oder Text hinzufügen, werden diese ebenfalls in Schritt 1 platziert. Zeichnen Sie ein Rechteck mit dem **RECHTECK-WERKZEUG**. Wählen Sie es mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** aus. Sie sehen auf der Statusleiste, dass das Rechteck auf dem aktuellen Schritt, Präsentationsschritt 1, liegt.
6. Wenn Sie sich erneut eine Vorschau Ihrer Seite anzeigen lassen, sehen Sie, wenn Sie die rechte Pfeiltaste drücken, dass der Text und das Rechteck gemeinsam eingeblendet werden.

7. Aus einem vorhandenen Schritt können Sie schnell einen neuen Schritt erstellen, indem Sie **SCHRITT DUPLIZIEREN** wählen. Wählen Sie das Rechteck aus und betätigen Sie diese Schaltfläche. Dupliziert wird der gesamte Schritt einschließlich des Textes, der zwar nicht ausgewählt wurde, sich aber zusammen mit dem Rechteck in Schritt 1 befand. Wählen Sie den neuen Text oder das Rechteck aus. Die Statusleiste zeigt Ihnen, dass sich das Objekt in einem neuen Präsentationsschritt befindet. Der neue Schritt wird jetzt zum aktuellen Schritt, Präsentationsschritt 2. Alle jetzt neu erstellten Objekte landen in diesem Schritt.
8. Um ein Objekt in einen anderen Schritt zu verschieben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt. Sie sehen ein Untermenü **PRÄSENTATION** im sich öffnenden Kontextmenü. Dieses Untermenü hat selbst ein Untermenü **ZU SCHRITT VERSCHIEBEN**, in dem alle auf dieser Seite vorhandenen Schritte aufgelistet werden. Wählen Sie einfach den gewünschten Schritt aus. Es gibt auch eine Option **NEUER SCHRITT** in dem Menü, diese hat die gleiche Funktion wie die Schaltfläche **NEUEN SCHRITT ERZEUGEN**, die weiter oben benutzt wurde.
9. Sie können den Effekt, der in jedem Schritt verwendet wird, ganz einfach ändern. Wählen Sie eins der gerade hinzugefügten Rechtecke aus und klicken Sie auf die letzte Schaltfläche der Präsentations-Werkzeugleiste, **SCHRITT-ÜBERGANGSEFFEKT**. Es erscheint ein Dialog, in dem Sie statt des Standard-Übergangs „Einblenden" einen anderen Übergangseffekt auswählen können. Wählen Sie **VON RECHTS HEREINGLEITEN**. Wenn Sie sich nun erneut eine Vorschau Ihrer Seite anzeigen lassen und die rechte Pfeiltaste drücken, werden der Text und das Rechteck von rechts hereingleiten.
10. Wenn Sie möchten, dass ein Objekt permanent sichtbar und kein Bestandteil eines Schritts ist, wählen Sie es aus und wählen Sie in der Präsentations-Werkzeugleiste die Schaltfläche **IN HINTERGRUND VERSCHIEBEN**. Dadurch wird das Objekt zurück auf die MouseOff-Ebene verschoben. Versuchen Sie dies an einem der Objekte, die Sie in einen Schritt eingefügt haben.
11. Die **DESIGN-GALERIE** enthält unter **PRÄSENTATIONEN** > **PRÄSENTATIONS-BESTANDTEILE** einige nützliche Komponenten für Präsentationen. Ziehen Sie einfach eine Komponente per Drag & Drop auf Ihre Seite. Sie wird jeweils in den aktuellen Schritt eingefügt. Wenn Sie dies nicht wollen, können Sie ihn über das Untermenü „Präsentation" im Kontextmenü in einen anderen Schritt bzw. in die Hintergrund-Ebene (MouseOff) verschieben. (Beachten Sie, dass die Bestandteile **ÜBERSCHRIFT** und **ÜBERGANGS-STEUERELEMENTE** immer zur Hintergrund-/MouseOff-Ebene hinzugefügt werden.)
12. Denken Sie daran: Die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** zeigt alle Präsentationsschritte einer Seite, da jeder Präsentationsschritt eine eigene Ebene ist. Und nur der aktuelle Schritt und alle vorherigen (tieferen) Schritte werden auf dem Arbeitsbereich angezeigt.

Bestehende Website/Web-Dokument in eine Präsentation umwandeln.

Klicken Sie im Website-Dokument mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie **EIGENSCHAFTEN DER WEBSEITE**, um den Webeigenschaften-Dialog anzuzeigen.

Klicken Sie im Reiter **WEBSITE** das Kästchen **PRÄSENTATIONSWEBSITE** an, um eine bestehende Website in eine Präsentation umzuwandeln.



Im Reiter oben wird jetzt das Symbol für Präsentationen angezeigt.

Anmerkung: Ebenen im Dokument werden nicht automatisch in Präsentationsschritte umgewandelt, wenn eine Website in eine Präsentation umgewandelt wird. Sie müssen jede Ebene manuell in einen Präsentationsschritt umwandeln - siehe „Ebene in einen Schritt umwandeln“. Wenn Sie jedoch eine Präsentation in eine Website umwandeln, werden die Schritte in Ebenen umgewandelt und in „Schritt 1" usw. umbenannt.

Präsentationsschritte verwalten

Sie können Präsentationsschritte in der Regel verwalten, indem Sie

- mit der rechten Maustaste auf ein Objekt eines Schrittes klicken, **PRÄSENTATION** wählen und dann die gewünschte Option aus dem Untermenü auswählen.
- die Schaltflächen der Präsentations-Werkzeugleiste (siehe Seite 447) (wie auf Seite 1 beschrieben) benutzen.
- die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** benutzen.

Inhalt eines Schrittes anzeigen

Manchmal möchte man genau sehen, welche Objekte innerhalb eines Schrittes vorhanden sind. Sie können entweder über die Präsentations-Werkzeugleiste einen bestimmten Schritt auswählen oder die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** verwenden.

Im Auswahlmenü finden Sie der Einfachheit halber nur die Präsentationsschritte und die Hintergrund-/MouseOff-Ebene. Um eine andere Ebene auszuwählen (MouseOver, Seitenhintergrund, Arbeitsbereichshintergrund), wählen Sie diese in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** aus. Sie wird dann im Auswahlmenü als aktuelle Ebene angezeigt.

Wenn Sie einen Schritt in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** anklicken, werden alle Schritte über dem gewählten Schritt versteckt und nur die Schritte unter dem gewählten Schritt angezeigt. So sehen Sie leichter die genaue Stelle des Schritts innerhalb der Präsentation. Gleiches gilt, wenn Sie den Schritt über das Auswahlmenü

wählen. Einzelne Schritte können über das Augensymbol weiterhin zu-/abgeschaltet werden.

Zusätzlich können Sie auf das S- (Solo-) Symbol neben einem Schritt klicken, um nur diesen Schritt anzuzeigen. Erneutes Klicken des Symbols kehrt zur normalen Anzeige zurück.

Hinweis: Die Hintergrundebene im Auswahlmenü ist die MouseOff-Ebene in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**.

Objekte von einem Schritt in einen anderen verschieben

Sie können Objekte auf drei Arten von einem Schritt in einen anderen bewegen:

- Klicken Sie rechts auf das Objekt/die Objekte und wählen Sie **PRÄSENTATION > ZU SCHRITT VERSCHIEBEN** und wählen Sie dann die Schrittnummer, auf die Sie die Objekte verschieben wollen oder **HINTERGRUND**, wenn Sie die Objekte auf die MouseOff-Ebene verschieben wollen oder **NEUER SCHRITT** um sie auf einen ganz neuen Schritt zu verschieben..
- In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** können Sie Objekte von einem Schritt in einen anderen ziehen, oder Sie klicken rechts auf ein Objekt und wählen **AUF AKTUELLE EBENE VERSCHIEBEN**.
- Sie können auch Ausschneiden und Einfügen verwenden, um Objekte von einem Schritt in einen anderen verschieben. Schneiden Sie das Objekt aus (Strg+X), machen Sie den Schritt, in den Sie es verschieben wollen, zum aktuellen Schritt und wählen Sie Einfügen (Strg+V) bzw. An Position einfügen (Strg+Umschalt+V).

Schrittreihenfolge ändern

Die Reihenfolge, in der die Schritte sichtbar werden, entspricht der Reihenfolge, wie die Schritte in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** angeordnet sind und wird durch die Schrittnummer gekennzeichnet. Sie können die Schritte mit Drag & Drop in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** in die richtige Reihenfolge bringen.

Objekte aus einem Schritt löschen

Klicken Sie rechts auf das Objekt und wählen Sie **AUSSCHNEIDEN** oder **LÖSCHEN** oder klicken Sie rechts in der **SEITEN- UND EBENEN-GALERIE** aufs Objekt und wählen Sie **LÖSCHEN** oder klicken Sie auf das Objekt und dann auf die **LÖSCHEN**-Schaltfläche in der Standard-Werkzeugleiste.

Wenn Sie ein Objekt löschen und es war das einzige Objekt in diesem Schritt, löscht Web Designer automatisch den leeren Schritt, **aber erst nach dem Speichern oder einer Vorschau**. Dies ermöglicht es, wieder neue Objekte in diesen Schritt einzufügen, ohne die bestehende Schritt-Reihenfolge zu zerstören.

Nach dem **Speichern** oder einer **Vorschau** werden leere Schritte gelöscht und die verbleibenden Schritte entsprechend neu nummeriert.

Einen Schritt löschen



Wählen Sie ein Objekt in einem Schritt aus und klicken die Schaltfläche **SCHRITT LÖSCHEN** in der Präsentations-Werkzeugleiste oder klicken Sie rechts und wählen **PRÄSENTATION** > **SCHRITT LÖSCHEN**.

Wahlweise können Sie den Schritt auch in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** rechtsklicken und **EBENE LÖSCHEN** auswählen.

Neue Seiten zur Präsentation hinzufügen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den MAGIX Web Designer Premium Arbeitsbereich und wählen Sie **NEUE SEITE,** um eine neue leere Seite hinzuzufügen oder **DUPLIZIEREN SEITE [NAME],** um eine Kopie der aktuellen Seite hinzuzufügen.

Listen mit Nummerierungen und Aufzählungszeichen erstellen

Wenn Sie Aufzählungen oder nummerierte Listen in eine Präsentation einfügen, wird jeder Punkt in der Liste beim Export Ihrer Präsentation automatisch zu einem separaten Präsentationsschritt. Dadurch wird die Erstellung und Bearbeitung von animierten Listenpunkten viel einfacher. Um neue Listenpunkte einzufügen, drücken Sie am Ende eines vorhandenen Punkts die Eingabetaste. Der Übergangseffekt, der während der Präsentation für jeden Aufzählungspunkt verwendet wird, ist das Set für die Präsentationsebene, auf der sich die Liste befindet (Die Einstellung unterschiedlicher Effekte für verschiedene Punkte in derselben Liste ist nicht möglich).

Um diese Funktion zu deaktivieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Textbereich, wobei das **Text-Werkzeug** ausgewählt ist. Wählen Sie dann **PRÄSENTATION** > **ABSATZWEISE PRÄSENTATION** aus dem Menü und heben Sie die Auswahl der Option auf. Wenn Sie nun Ihre Präsentation exportieren oder als Vorschau betrachten, ist die Liste nicht mehr in separate Schritte unterteilt.

Um mehr über die Erstellung von Aufzählungen und nummerierten Listen zu erfahren, siehe „Arbeiten mit Text“ (siehe Seite 222).

Seiten aus der Präsentation löschen

Klicken Sie rechts auf die Seite und wählen **AKTUELLE SEITE LÖSCHEN**. Oder wählen Sie die Seite in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** aus und drücken Sie auf die Löschen-Schaltfläche oder die Entf-Taste, um mehrere Seiten auf einmal zu löschen.

Nächsten/vorherigen Präsentationsschritt verlinken

Sie können Buttons oder Objekte einer Präsentationsseite hinzufügen, die den nächsten Schritt auf der Seite anzeigen. Fügen Sie einfach Ihren Button hinzu und benutzen Sie das Listenfeld **LINK AUF** im Reiter **LINK** (siehe Seite 319) des Dialogs „Webeigenschaften", um dem Button/Objekt einen Link zuzuordnen, der den nächsten Präsentationsschritt anzeigt.

Sind alle Schritte der aktuellen Seite angezeigt worden, wechselt die Präsentation bei erneutem Klicken des Links oder Drücken der Taste auf die nächste Seite.

Hinweis: Wenn Sie eine Präsentation in ein Webdokument umwandeln (Option **PRÄSENTATIONSWEBSITE** im Reiter **WEBSITE** des Webeigenschaften-Dialogs), werden alle Links auf den nächsten/vorherigen Präsentationsschritt in Links auf die nächste/vorherige Seite umgewandelt. In Webdokumenten können keine Links auf den nächsten/vorherigen Präsentationsschritt gesetzt werden.

Präsentationsschritten Übergangseffekte zuordnen

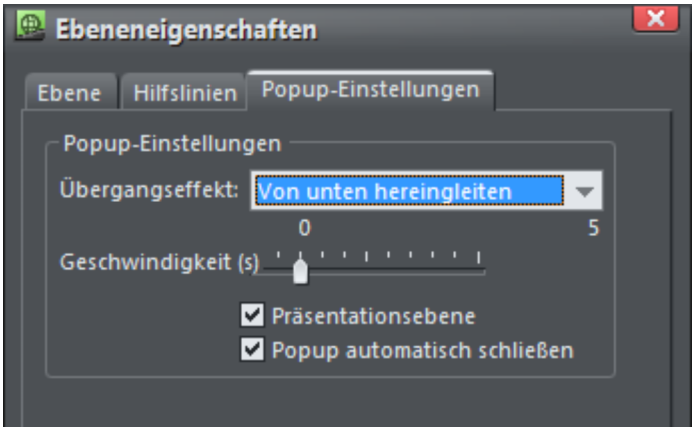
Wenn Sie einen Präsentationsschritt anlegen, wird automatisch der Übergangstyp „Einblenden" zugewiesen.

Um den Übergangstyp zu ändern:



Öffnen Sie den Reiter Web-Übergang im Ebeneneigenschaften-Dialog, entweder über die Schaltfläche Übergangseffekte auf der Präsentations-Werkzeugleiste oder per Rechtsklick auf ein Objekt im Präsentationsschritt und der Auswahl **PRÄSENTATION** > **ÜBERGANG.** oder klicken Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** rechts und wählen **EBENENEIGENSCHAFTEN**.

Wählen Sie einen Effekt aus der Drop-Down-Liste **ÜBERGANGSEFFEKT** aus und stellen Sie mit dem Schieberegler die **GESCHWINDIGKEIT** des Effekts ein (0-5 Sekunden) und klicken Sie **ÜBERNEHMEN**.



Neu erstellte Schritte erhalten voreingestellt den Übergangseffekt des letzten Schrittes. Das heißt, wenn Sie in der gesamten Präsentation den gleichen Übergangs benutzen wollen, müssen Sie ihn nur ein Mal beim ersten Schritt einstellen, alle weiteren Schritte benutzen ihn dann automatisch.

Präsentationsseiten Übergangseffekte zuordnen

Jede Präsentationsseite kann ihren eigenen Übergang haben. Um der aktuellen Seite einen Übergang hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Seite und wählen Sie den Reiter **SEITE (SIEHE SEITE 327)** des **EIGENSCHAFTEN DER WEBSEITE**-Dialogs.

Wählen Sie anschließend eine Übergangsart aus der **ÜBERGANGSEFFEKT**-Liste aus und stellen Sie den Regler **GESCHWINDIGKEIT** auf einen Übergang zwischen 0 und 5 Sekunden ein.

Auf der fertigen Website wird nun beim Ansteuern der Seite der animierte Übergang angezeigt.

Seitenübergänge können auch für mehrere Seiten auf einmal eingestellt werden. Markieren Sie dazu die gewünschten Seiten in der Seiten- & Ebenen-Galerie (Mehrfachauswahl mit gehaltener Umschalt- oder Strg-Taste) und ändern Sie wie oben beschrieben den Übergang im Reiter „Seite“.

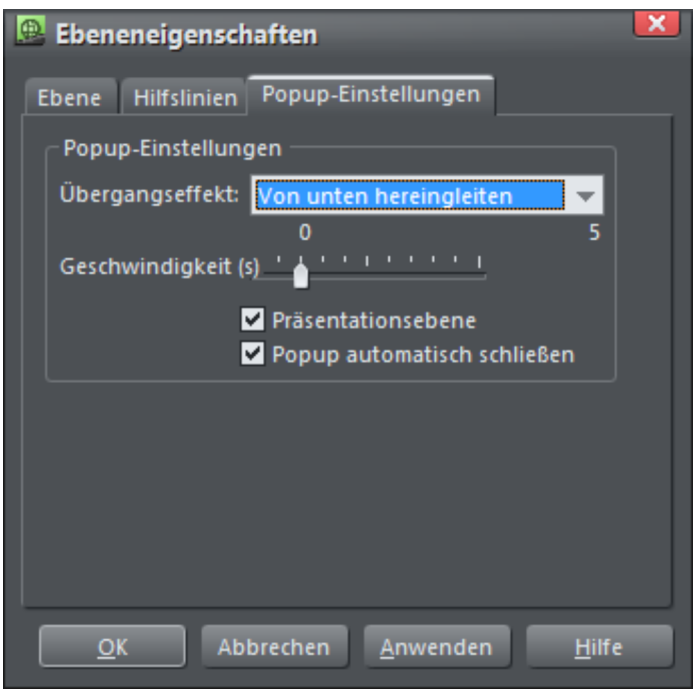
Hinweis: Seitenübergänge funktionieren nur bei Websites mit Seiteneffekten. Präsentationen sind standardmäßig mit Seiteneffekten ausgestattet, so dass für diese nicht extra der Reiter **WEBSITE** geöffnet werden muss.

Erweiterte Präsentations-Informationen

Popup-Ebenen und Präsentations-Ebenen

Präsentationsebenen sind ganz normale Ebenen, bei denen zusätzlich die Präsentations-Option im Ebeneneigenschaften-Dialog gesetzt ist. Wird diese Option aktiviert, wird der Name der Ebene in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** durch den Namen „Präsentationsschritt N" ersetzt, wobei N die Nummer des Schrittes darstellt. Sie können Popup-Ebenen und Präsentationsebenen in einer Präsentation zusammen verwenden, aber dabei lassen sich natürlich nur die Präsentationsebenen mit den Pfeiltasten steuern.

Sowohl Ebenen als auch Präsentationsschritte zu verwenden ist nützlich, wenn Sie auch in den Präsentationen Popup-Ebenen verwenden wollen. Mit dem Kästchen **PRÄSENTATIONSEBENE**im Reiter Web-Übergang des Dialogs Ebeneneigenschaften (siehe Seite 472) können Sie Ebenen in Schritte umwandeln und umgekehrt.

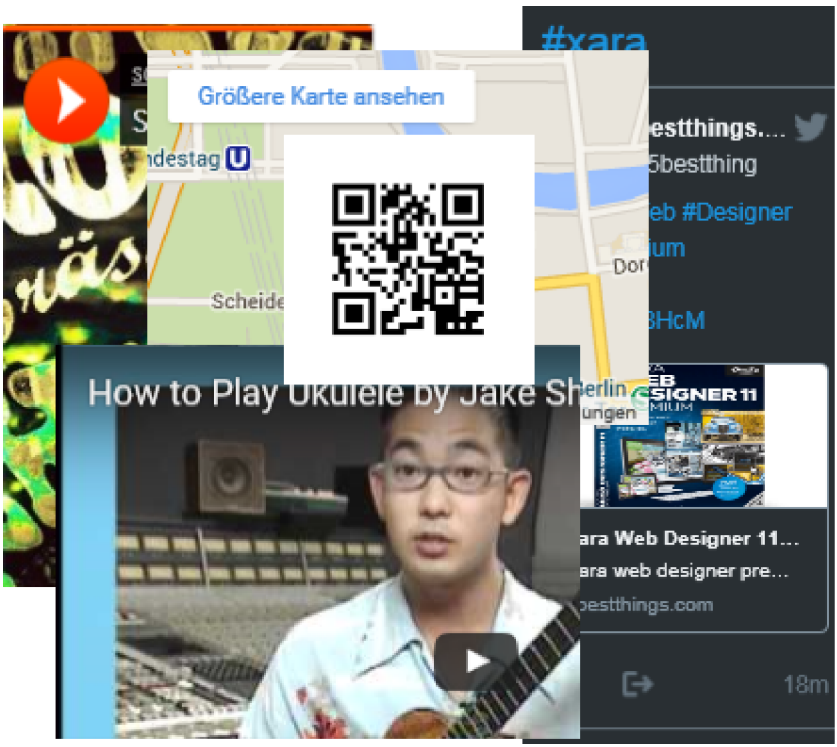


Wenn Sie einen neuen Schritt anlegen, ist diese Option automatisch angeschaltet.

Wenn Sie sie abschalten, wird der Schritt in eine normale Ebene umgewandelt und der Schritt aus der Präsentation entfernt, die Inhalte und auch die Übergangseffekte dieser Ebene bleiben jedoch erhalten. Die umgewandelte Ebene wird jetzt jedoch nicht mehr durch Tasten oder die Verlinkungen zum nächsten/vorherigen Präsentationsschritt gesteuert.

Website-Widgets

Dieses Kapitel erklärt, wie Sie dynamische Inhalte wie Videos, Animationen, Formulare oder andere Gadgets zu Ihrer Website hinzufügen. Wir bezeichnen diese mit dem allgemeinen Ausdruck „Website-Widgets" oder kurz „Widgets".



Widgets und Platzhalter

In MAGIX Web Designer Premium ist ein Widget jedes Objekt, das Sie auf die Seite stellen können, das in irgendeiner Form dynamische Inhalte anzeigt und auch interaktiv sein kann. Diese Inhalte können von externen Websites kommen (z. B. ein Newsfeed-Widget) oder zusammen mit der Website veröffentlicht werden (z. B. ein Fotoshow-Widget, das eine Reihe von Fotos nacheinander durchlaufen lässt). MAGIX Web Designer Premium zeigt auf der Seite nur ein statisches „Platzhalter-Objekt", welches Größe und Position des Widgets auf der fertigen Webseite kennzeichnet. Diesem Platzhalter ist entsprechender HTML-Code und verschiedene Dateien zugeordnet (Flash, Javascript u. ä.). Wird die Website exportiert oder veröffentlicht, wird das Platzhalter-Objekt durch den richtigen Code für das Widget ersetzt, so dass das Widget auf der Seite funktioniert.

Der Platzhalter ist normalerweise ein Bild, das das Widgets in statischem Zustand zeigt, kann aber auch nur ein einfaches Rechteck oder ein beliebiges anderes Objekt

sein. Der Platzhalter sollte dieselben Abmessungen haben wie das Widget, damit Sie es im Hinblick auf die anderen Seitenelemente richtig platzieren können.

Die Platzhalter-Bilder werden normalerweise von MAGIX Web Designer Premium automatisch erzeugt.

Widget-Arten

Es gibt drei Arten von Widgets, die in MAGIX Web Designer Premium unterschiedlich angepasst und konfiguriert werden. Hier folgt eine Kurzbeschreibung, mehr Details zu den einzelnen Arten gibt es weiter unten in diesem Kapitel. Alle drei Arten haben gemeinsam, dass sie per Doppelklick auf das Platzhalterbild konfiguriert werden.

Widgets mit Webkonfiguration

Wenn Sie dieses Widget konfigurieren, öffnet sich ein Browserfenster mit der Website, die dieses Widget bereitstellt und in dem Sie das Widget konfigurieren können. Zum Beispiel können Sie bei einem Kartenwidget, das durch eine Kartenwebsite bereitgestellt wird, typischerweise die geographische Lage und die Abmessungen der Karte angeben. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie die Schaltfläche **EINFÜGEN** am unteren Rand des Browserfensters. Diese Widgets fügen Sie üblicherweise über die **DESIGN-GALERIE** ein.

Widgets mit lokaler Konfiguration

Diese Widgets werden in Web Designer selbst bearbeitet, typischerweise in einem separaten, mehrseitigen Dokument, in dem der gesamte Inhalt des Widgets zur Bearbeitung bereit steht. Zum Beispiel, bei einem Fotoshow-Widget, welches 10 Fotos nacheinander anzeigt, sind diese 10 Fotos in einem mehrseitigen Dokument vorhanden, in dem Sie bearbeitet werden können. Auch diese Widgets werden über die **DESIGN-GALERIE** eingefügt.

Widgets mit manueller Konfiguration

Diese Widgets werden manuell eingefügt, entweder indem Sie direkt den HTML-Code in MAGIX Web Designer Premium über die Zwischenablage einfügen oder den Code über den Reiter Platzhalter des Webeigenschaften-Dialogs eingeben. Oder er wird erzeugt, indem Sie Video- oder Animationsdateien in Web Designer importieren. Sie können diesen Code nur im Reiter **PLATZHALTER** ändern

Widgets aus der Design-Galerie

Viele der Elemente unter dem Ordner „Seitenelemente & Widgets“ in der Design-Galerie sind Widgets (wie auch die Titel andeuten).

Um ein Widget einzufügen, ziehen Sie es einfach aus der Galerie auf Ihre Seite. Was als nächstes geschieht, hängt vom Widgettyp ab. Wenn es ein im Web bearbeitbares

Widget ist, öffnet sich ein Browserfenster, in dem Sie das Widget auf der Website des Widget-Anbieters konfigurieren können. Wenn es ein Widget ist, das sich lokal bearbeiten lässt, erscheint ein Platzhalter-Bild auf Ihrer Seite. Wenn Sie auf den Platzhalter doppelklicken, wird ein neues Dokument in Web Designer geöffnet, in dem Sie das Widget anpassen können.

Einfügen

HILFE am unteren Rand des Fensters gibt Hinweise speziell für diese Widget-Seite. Bei den meisten Widgets müssen Sie an den Punkt gelangen, wo Ihnen die Website HTML-Code anbietet, den Sie auf Ihrer Seite einfügen müssen. Sobald dieser angezeigt wird, können Sie unten auf „Einfügen" klicken. MAGIX Web Designer Premium findet den HTML-Code und fügt ihn auf Ihrer Seite ein.

Bei einigen Widgets schafft es MAGIX Web Designer Premium nicht, den HTML-Code selbst aufzufinden, in diesem Fall kopieren Sie den Code manuell. Wählen Sie den Code im Browserfenster aus und drücken Sie Strg + C. Viele Widgets bieten dafür auch eine eigene Schaltfläche an. Nachdem der Code kopiert wurde, klicken Sie auf **EINFÜGEN**.

Automatische Platzhaltererstellung

Nach dem erfolgreichen Einfügen des Widget-Code errechnet MAGIX Web Designer Premium ein Platzhalter-Bild, dieses taucht nach ein paar Sekunden auf Ihrer Seite auf. Bei den meisten Widgets hat es genau die Abmessungen des Widgets. Positionieren Sie es mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** frei auf der Seite. Mit der Webseiten-Vorschau können Sie nun Ihr Widget in Aktion erleben.

Widget-Websites mit Anmeldung

Manche Widgets erfordern es, dass Sie auf der Seite des Anbieters ein Konto eröffnen. Die meisten sind gratis, aber einige bieten weitergehende Premium-Dienste an. Beachten Sie dazu die Informationen des jeweiligen Anbieters.

Vorhandene Widgets bearbeiten

Sie können jederzeit auf den Widget-Platzhalter auf Ihrer Web Designer-Seite doppelklicken (oder mit der rechten Maustaste klicken und **WIDGET BEARBEITEN** wählen), um zur Website des Widget-Anbieters zurückzukehren, so dass Sie das Widget einfach ändern oder ersetzen können.

Widget-Anbieter, die eine Anmeldung erfordern, behalten normalerweise eine Kopie von jedem Widget, das Sie erstellt haben. Das heißt, Sie loggen sich zum Einfügen des Widgets beim Anbieter ein und finden dann schnell Ihr bereits erstelltes Widget, können es entsprechend bearbeiten und erneut einfügen. Bereits erstellte Widgets werden genauso eingefügt wie neue - Klicken Sie einfach auf **EINFÜGEN**, wenn HTML-Code angeboten wird bzw. kopieren Sie den Code für das Widget in die Zwischenablage und klicken Sie dann auf **EINFÜGEN**.

Filme und Animationen hinzufügen

MAGIX Web Designer Premium bietet direkte Unterstützung für einige Dateitypen. Diese Dateitypen können Sie einfach aus dem Windows-Explorer auf Ihre Seite ziehen oder **DATEI** > **IMPORTIEREN** benutzen.

Beim Import wird der Dateityp erkannt, ein entsprechendes Platzhalter-Bild oder ein Link erzeugt und die Datei in das Hilfsverzeichnis Ihres Designs kopiert. Das Hilfsverzeichnis ist ein Ordner, der neben der Designdatei liegt und automatisch angelegt wird. Wenn das Dokument „mysite.web" heißt, heißt das Hilfsverzeichnis dementsprechend „mysite_web_files". Der Inhalt dieses Ordners wird zusammen mit allen anderen Dateien, die die Website ausmachen, exportiert und publiziert.

MP4 und FLV Videodateien

Wenn Sie eine MP4- oder FLV-Datei importieren, untersucht MAGIX Web Designer Premium die Datei und erkennt so das Bildseitenverhältnis und andere Eigenschaften des Videos. Sie werden gefragt, ob das Video automatisch gestartet werden soll oder nicht, sobald die Seite mit diesem Video geladen ist (Autostart). Dann werden die Videodatei sowie einige andere Dateien für einen Flash-Videoplayer in das Hilfsverzeichnis kopiert. Ein Platzhalter-Bild mit stilisiertem Mediaplayer wird auf der Seite eingefügt.

Positionieren Sie mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** den Platzhalter und ändern Sie dessen Größe. Öffnen Sie dann die Vorschau. Klicken Sie am Videoplayer auf abspielen, um das Video zu starten (Flash muss installiert sein). Das war es schon! Der Videoplayer enthält einfache Steuerelemente für die Lautstärke, Starten und Stoppen des Videos und zum Springen innerhalb des Videos.

Sie können auch Widgets aus der **DESIGN-GALERIE** verwenden, um Ihre Videos zu präsentieren. So haben Sie weitere Möglichkeiten zur Steuerung der Präsentation. Siehe **SEITENELEMENTE & WIDGETS** > **AUDIO / VIDEO**.

Flash-Dateien

Um Flash-Animationen in Ihre Seite einzubetten, importieren Sie eine Flash-Datei (*.swf). Eine Kopie der Flash-Datei wird in das Hilfsverzeichnis Ihres Designs kopiert, damit es zusammen mit Ihrer Website exportiert und publiziert wird. Außerdem wird ein Platzhalter-Bild erzeugt und auf der Seite eingefügt.

Flash-Animationen lassen sich skalieren, benutzen Sie einfach das **AUSWAHL-WERKZEUG**, um den Platzhalter auf die benötigte Größe zu skalieren und die Animation auf der Seite zu verschieben.

Wenn Sie die Vorschau einschalten, sehen Sie eine funktionierende Flash-Animation auf der Seite. Flash muss natürlich installiert sein.

MP3-Dateien

Importieren Sie eine MP3-Datei, um Ihrer Website Ton hinzuzufügen. Sie werden gefragt, ob das Abspielen beim Öffnen der Seite automatisch starten soll oder ob die Wiedergabe am Player gestartet werden muss.

Wie bei den anderen Dateiformaten wird auch hier ein Platzhalter-Bild auf der Seite erzeugt, das den Player darstellt, die MP3-Datei und alle anderen Dateien, die der Player zum Funktionieren benötigt, werden in das Hilfsverzeichnis Ihres Dokuments kopiert und zur exportierten Website hinzugefügt. Benutzen Sie die Webseitenvorschau, um den Player in Aktion zu erleben.

Der Player ist einfach und unauffällig gestaltet. Sie können das Abspielen starten und stoppen, durch Klick auf der Zeitleiste an eine beliebige Stelle im Stück springen, mit dem Lautstärkeregler die Lautstärke einstellen und die Ausgabe stumm schalten (Klick auf das Lautsprecher-Symbol).

Technischer Hinweis: Der Player benutzt native HTML5-Fähigkeiten des Browsers, um die Audiodatei abzuspielen, falls der Browser dies und auch das MP3-Format unterstützt. Andernfalls wird Flash benutzt. Das heißt, der Player funktioniert in allen wichtigen Browsern, ältere Browser unterstützen nämlich kein HTML5 und auch einige moderne Browser unterstützen MP3 nicht direkt.

Animierte GIFs

Animierte GIFs werden genau wie Flash-Dateien hinzugefügt. Importieren Sie die GIF-Datei oder ziehen Sie sie auf die Seite. Sie wird ins Hilfsverzeichnis kopiert, es wird ein Platzhalter-Bild erzeugt und auf der Seite eingefügt. Mit dem Auswahl-Werkzeug verschieben Sie den Platzhalter an die richtig Stelle und passen die Größe an.

PDF-Dateien

PDF-Dateien lassen sich auf zwei verschieden Weisen in das Webdesign integrieren. Entweder per Import, so dass der Inhalt der PDF-Datei auf der Seite eingefügt wird (wie bei Foto-Dateien). Oder Sie verlinken auf eine Kopie der Datei auf der Website, die zusammen mit der Website veröffentlicht wird. Wenn Sie also eine PDF-Datei importieren, werden Ihnen diese beiden Optionen angeboten.

Wenn Sie **LINK HINZUFÜGEN** wählen, wird eine Kopie der PDF-Datei in das Hilfsverzeichnis Ihres Designs kopiert und zusammen mit Ihrer Website exportiert und veröffentlicht. Ein Link wird auf der Seite hinzugefügt, der auf der Seite so aussieht:



Wird der Link auf der exportierten Seite angeklickt, wird normalerweise das PDF geöffnet, aber das genaue Verhalten hängt von den konkreten Browsereinstellungen ab.

Widgets von anderen Widget-Seiten

Es gibt unzählige Websites, die Widgets anbieten und die Design-Galerie bietet nur eine kleine Auswahl davon. So ziemlich alle Widgets werden in der Form von HTML-Codeabschnitten angeboten. Der Widget-Anbieter liefert normalerweise eine einfache Anleitung, wie der Code in die Webseite eingebaut wird, mit MAGIX Web Designer Premium ist es aber noch viel einfacher.

Kopieren Sie den Code des Widget-Anbieters in die Zwischenablage, so wie Sie Text in einer Textverarbeitung kopieren. Manchmal gibt es sogar eine separate Kopieren-Schaltfläche auf der Website dafür, die Ihnen das abnimmt.

Wechseln Sie dann in MAGIX Web Designer Premium ins Auswahl-Werkzeug und führen ein normales „Einfügen" (Strg + V) durch. MAGIX Web Designer Premium erkennt den HTML-Code als solchen und beginnt sofort, ein Platzhalter-Bild zu erzeugen, als ob ein Widget aus der Design-Galerie benutzt worden wäre. Der Platzhalter erscheint auf der Seite, üblicherweise in der passenden Größe für dieses Widget. Mit der Webseiten-Vorschau können Sie nun Ihr Widget in Aktion erleben.

Anmerkung: Ist gerade das Text-Werkzeug eingestellt, wenn Sie den Code einfügen, wird der Code als Text eingefügt, anstatt einen Platzhalter zu erzeugen. Wurde der Inhalt der Zwischenablage einmal als Text eingefügt, so wird er auch weiterhin als Text eingefügt, auch wenn Sie jetzt zum Auswahl-Werkzeug wechseln und den Code noch mal einfügen. In dieser Situation kehren Sie noch einmal zur Widget-Website zurück, kopieren den Code noch mal und fügen ihn noch mal ein, diesmal mit aktivem Auswahl-Werkzeug.

Widgets skalieren

Sie können die Platzhalter-Bilder für Flash, MP4/FLV-Videos und animierte GIFs skalieren und damit deren Größe auf der exportierten Seite anpassen, da sich diese Inhalte skalieren lassen. Bei den meisten lokal bearbeitbaren Widgets lässt sich auch die Größe verändern, bei einigen nicht. In diesem Fall ist es nicht möglich, an einem Skalierungsanfasser des Platzhalter-Bildes zu ziehen.

Einige im Web bearbeitbare Widgets lassen eine Größenanpassung zu, selbst wenn der Widget-Inhalt nicht skaliert wird. Bei diesen Widgets bestimmt die Größe des Platzhalterobjekts eher die Grenzen des Bereichs, in dem das Widget dargestellt wird. Wenn Sie also den Platzhalter zu klein für das Widget machen, wird er auf der Webseite beschnitten dargestellt. Das Platzhalter-Bild wird nach jeder Skalierung neu

gezeichnet und stellt so auch jeden resultierenden Beschnitt dar, wie in diesem Beispiel zu sehen ist.





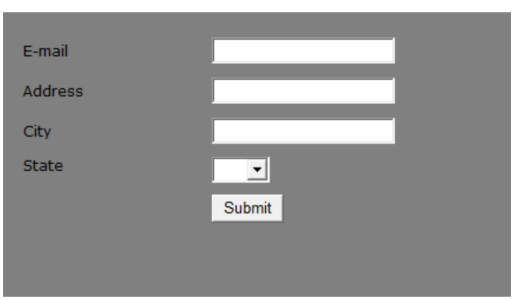
Platzhalter in Standardgröße *Verkleinerter Platzhalter*

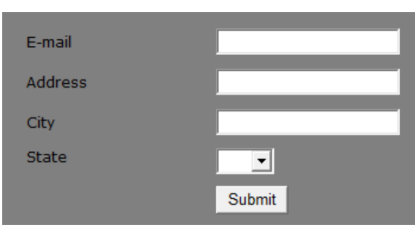
Hier sehen Sie den PayPal-Button „Buy Now“, mit dessen Hilfe Sie über Ihre Website Waren anbieten und verkaufen können. Dies ist eins der in der **DESIGN-GALERIE** verfügbaren Widgets.

Genauso erzeugt das Vergrößern des Platzhalters für solche Widgets einen Leerraum um das Widget herum, auf der Webseite und um das Platzhalter-Bild. Bei diesen Widgets, die sich nicht skalieren lassen, ist es am besten, bei der Standardgröße zu bleiben.

Einige Widgets können durch das Skalieren des Platzhalters aber auch verbessert werden, auch wenn das Widget selbst nicht skalierbar ist. Manche Widgets enthalten falsche Größenangaben und erscheinen auf der Seite viel größer, als notwendig wäre, wobei unnötige leere Bereiche auf der Seite entstehen. Sie können mit den Platzhaltern solcher Widgets ruhig etwas herumexperimentieren und die Widgets dadurch kleiner machen, ohne wichtige Bestandteile des Widgets zu verlieren.

Dieses Formular-Widget zum Beispiel wird viel zu breit und zu hoch eingefügt und so rechts und unten sehr viel Platz verschwendet. Wird es verkleinert, wird die Größe des eigentlichen Formulars nicht verändert, aber es wird an den Rändern beschnitten. Das Ergebnis ist ein viel hübscherer Formular-Platzhalter, der viel weniger Platz auf der Seite beansprucht.





Platzhalter in Standardgröße *Platzhalter schmaler und kürzer*

Automatische Platzhaltererstellung abschalten

Der Platzhalter wird jedes Mal aktualisiert, wenn Sie ihn skalieren oder den damit verbundenen Code ändern. Manchmal ist es besser, diese Automatik abzustellen. Sie

können das tun, indem Sie das Häkchen unten im Reiter **PLATZHALTER** des Dialogs **EXTRAS** > **WEBEIGENSCHAFTEN** entfernen.

HTML-Platzhalter manuell hinzufügen

Wenn Sie nicht wollen, dass MAGIX Web Designer Premium das Platzhalter-BIld automatisch erstellt, können Sie auch selbst ein solches einrichten. Erstellen Sie zunächst ein Platzhalter-Objekt (ein Rechteck in der entsprechenden Größe oder ein importiertes Foto, welches das Widget auf der Seite repräsentieren soll). Wählen Sie das Objekt aus und öffnen Sie den Reiter **PLATZHALTER** unter **EXTRAS** > **WEBEIGENSCHAFTEN**.



Sie können auch auf die Schaltfläche Platzhalter im Ausklappmenü „Webeigenschaften“ auf der oberen Werkzeugleiste anklicken.

In diesem Dialog können Sie das ausgewählte Objekt wahlweise mit einer Flash- oder anderen Datei oder mit HTML-Code verknüpfen, den Sie über diesen Dialog in den Header oder Body der Webseite einfügen. Für Einzelheiten, siehe Abschnitt zum **REITER PLATZHALTER** im Kapitel „Webeigenschaften-Dialog“ (siehe Seite 336).

Sie sollten normalerweise die Option **PLATZHALTER-BILD AUTOMATISCH NEU ERSTELLEN** deaktivieren, wenn Sie Ihr eigenes Platzhalter-Bild behalten wollen. Wird diese Funktion aktiviert, wird Ihr Platzhalter durch ein Bild ersetzt, welches aus dem Code oder der angegebenen Datei stammt.

Mehr Informationen

Auf der Website xara.com/widgets http://www.xara.com/widgets (auf Englisch) finden Sie noch mehr Informationen zu Widgets. Und behalten Sie auch die Design-Galerie im Auge, die regelmäßig mit neuen Widgets versorgt wird.

Seiten- & Ebenen-Galerie

Seiten- & Ebenen-Galerie

Die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** wird standardmäßig auf der rechten Seite des Web Designer-Fensters angezeigt, wenn Sie das Programm öffnen. Sie können die Galerie fixieren, verschieben oder andocken – unter „Galerien" finden Sie weitere Informationen.



Sie können Galerie öffnen und schließen, indem Sie den Reiter **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** in der Galerienleiste anklicken oder F10 drücken.

In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** sehen Sie alles in Ihrem Dokument – Seiten, Ebenen und einzelne Elemente der Seite. Sie können dort Elemente auswählen, verbergen, sperren und neu anordnen.

Bearbeiten ist auf vielen verschiedenen Ebenen möglich: **SEITEN**, **EBENEN, PRÄSENTATIONSSCHRITTE** und **OBJEKTE**. Die Hierarchie der Elemente ist folgendermaßen:

Seiten

Ebenen/Schritte

Seiten-Elemente, auch Gruppen

Gruppeninhalte

Wichtige Funktionen der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** sind:

Seiten-Funktionen

- Liste aller Seiten anzeigen
- Der Seiten-Modus zeigt eine Liste von Seiten-Vorschaubildern zur einfachen Seitennavigation.
- Neue Seite hinzufügen, Seiten duplizieren, ausschneiden, kopieren, einfügen oder löschen
- Seitenreihenfolge durch Ziehen verändern
- Seiten umbenennen (Rechtsklick > **SEITE UMBENENNEN**)

Ebenen-Funktionen

- Zeigt eine Liste der Ebenen einer Seite, von unten (meistens Hintergrundebene) nach oben.
- In Präsentationen wird eine Liste aller Präsentationsschritte und -ebenen auf jeder Seite angezeigt, von vorne nach hinten.
- Neue Ebene erstellen, Ebenen löschen, umsortieren oder umbenennen
- Ebenen anzeigen/ausblenden

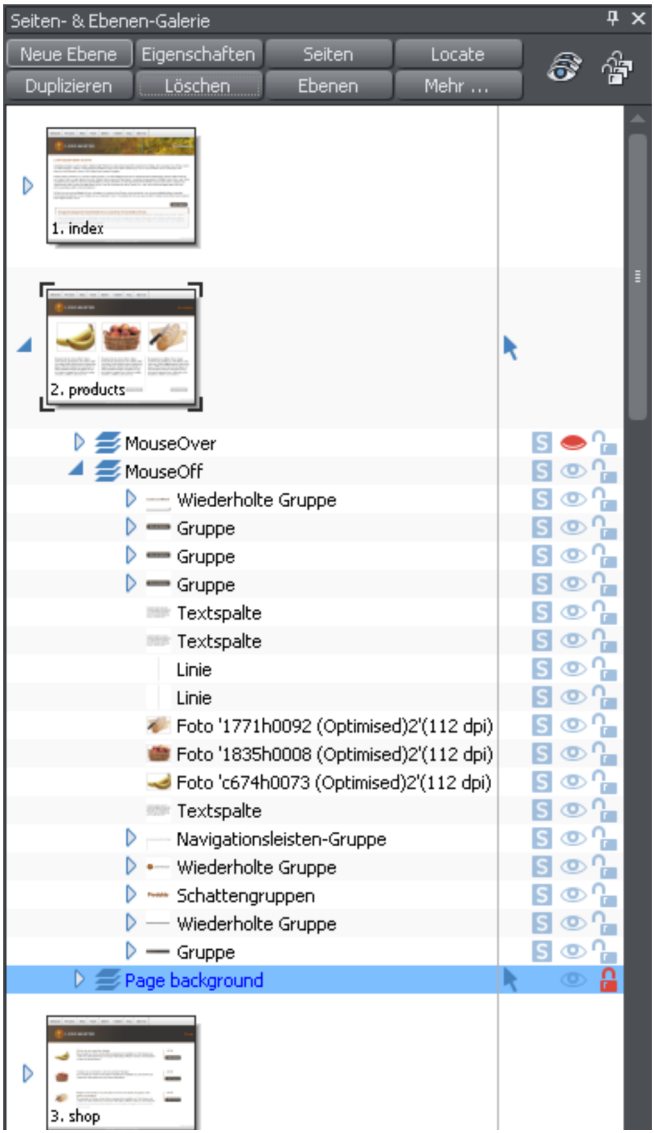
- Ebenen sperren (Ebene nicht bearbeitbar)
- Eine Ebene Solo schalten - alle anderen Ebenen abschalten

Objekt-Funktionen

Liste aller Elemente (Objekte) auf der Seite in ihrer Reihenfolge von unten nach oben anzeigen.

- Elemente anzeigen/ausblenden
- In der Reihenfolge nach oben/unten bewegen
- Objekt sperren, so dass es nicht bearbeitet werden kann
- Objekt in der Galerie finden und hervorheben, wenn es im „Lokalisieren"-Modus auf der Seite angeklickt wird - **LOKALISIEREN**-Schaltfläche ein- (aktiviert) und ausschalten (deaktiviert)
- Ein Objekt Solo schalten - alle anderen Objekte abschalten
- Objekte per Drag and Drop in eine Gruppe oder aus einer Gruppe verschieben oder Objekte von einer Gruppe in eine andere verschieben. (Dies gilt nur für normale Gruppen, jedoch nicht für verankerte Gruppen oder Gruppen wiederholter Objekte).
- Objekte umbenennen (Rechtsklick > **SEITE UMBENENNEN**)

Sie sehen zudem in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** ein kleines Vorschaubild jeder Seite und jedes Elements auf der Seite. Wenn Sie mit der Maus darüber fahren, wird dieses vergrößert.



Hier sehen Sie, wie die MouseOff-Ebene ausgeklappt wurde und der Inhalt der Ebene angezeigt wird. Man sieht eine Navigationsleisten-Gruppe, verschiedene andere Gruppen, eine Textzeile, Textspalten-Elemente und ein paar Schatten-Gruppen.

Wenn Sie mit der Maus über ein Vorschaubild fahren, wird eine größere Version des Elements angezeigt.

Ganz rechts stellen Sie ein, ob die Elemente bearbeitet (weißer Pfeil) werden können oder gesperrt (Schloss) sind und ob man die Elemente auf der Seite sieht (helles geöffnetes Auge) oder nicht (dunkleres geschlossenes Auge).

Wenn Sie auf diese Symbole klicken, ändert sich die Sichtbarkeit oder die Bearbeitbarkeit des Objekts.

Seiten

Wenn Sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** auf **SEITEN** klicken (oder per Rechtsklick in der Galerie **SEITEN-ANSICHT** wählen), wird der Seiten-Modus geöffnet, wo nur die Seiten eines Dokuments angezeigt werden. Alle anderen Elemente werden zusammengeklappt.

Wenn die Galerie im Seiten-Modus angedockt ist, wird die Breite der Galerie verringert, damit so wenig Platz wie möglich benötigt wird. Die Schaltflächen in der Galerie werden auch auf diejenigen reduziert, die für Seiten verwendet werden können. Sie verlassen den Seiten-Modus, indem Sie eine der Seiten ausklappen und sich die Ebenen anzeigen lassen. Die Galerie kehrt zu voller Breite zurück und es stehen wieder alle Schaltflächen zur Verfügung.

Sie können mehrere Seiten in der Galerie auswählen, indem Sie Seiten durch Anklicken mit der Strg-Taste der Auswahl hinzufügen, wenn Sie die Umschalt-Taste benutzen, können Sie einen Bereich an Seiten auswählen. So können Sie mehrere Seiten auf einmal kopieren, einfügen, löschen oder verschieben.

Sie ordnen Seiten neu an, indem Sie sie mit der Maus in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** verschieben oder mit der rechten Maustaste auf eine Seite klicken und **SEITE NACH OBEN/UNTEN VERSCHIEBEN** wählen.

Sie können die Seitenübergänge für mehrere Seiten gleichzeitig ändern, indem Sie sie zuerst in der Galerie auswählen und dann im Reiter „Seite“ des Dialogs „Extras“ > „Webeigenschaften“ die Einstellungen ändern. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn Sie den Seitenübergangseffekt, der für alle Seiten in einer Präsentation verwendet wird, in einem Zug schnell ändern möchten.

Um eine Seite umzubenennen, klicken Sie mit der rechten Seite darauf und wählen Sie **SEITE UMBENENNEN**. Der Seitenname macht es einfacher, Seiten in langen Dokumenten wiederzufinden. Er wird außerdem beim Export als Website verwendet.

Ebenen

Was sind Ebenen? Stellen Sie sich vor, Sie legen nach und nach Blätter auf Ihren Schreibtisch, genau so wird auch jedes neue Element in Ihrem Dokument auf alle anderen gelegt. Natürlich können Sie jedes Element auswählen und bewegen, in komplexeren Dokumenten mit hunderten (oder sogar tausenden) von Elementen, wird die Übersicht sehr schwierig. Elemente werden z. B. von anderen verdeckt.

Mit Ebenen können komplexe Seiten und Zeichnungen mit vielen verschiedenen Teilen organisiert werden. Mit Ebenen können Sie Elemente zusammenfassen und diese beliebig zu- oder wegschalten (sichtbar oder verborgen machen). Ebenen sind wie Klarsichthüllen, die ein paar Blätter zusammenhalten. Wenn Sie einen Ordner öffnen, kommen Sie an die Inhalte heran und können diese umsortieren. Ihr

Schreibtisch kann mehrere solcher Ordner enthalten und genau so, wie Sie diese neu sortieren können, können Sie dies auch bei Ebenen machen.

Ebenen sind also Elementen-Gruppen. Man kann sie unsichtbar machen, um einfacher an anderen Bereichen eines Dokuments arbeiten zu können. Man kann sie benennen, neue Ebenen erstellen und entfernen. Mit dem kleinen Pfeil, mit dem Sie auch den Inhalt einer Seite (die Ebenen) anzeigen, können Sie auch den Inhalt einer Ebene anzeigen.

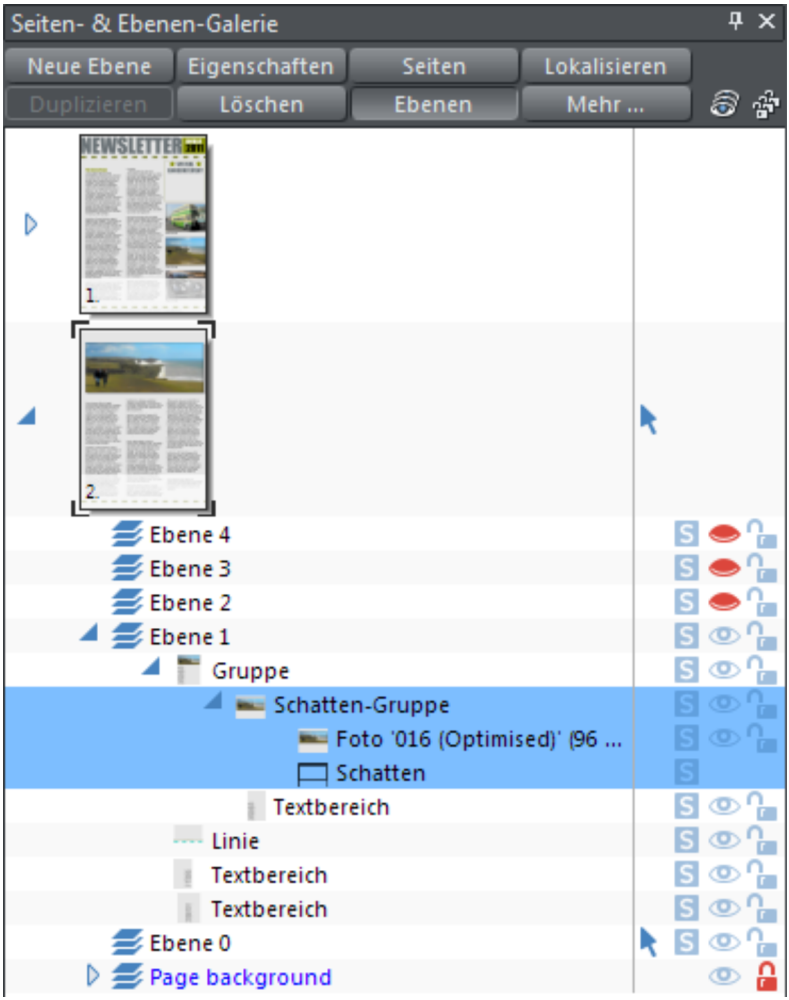
Sobald Sie ein Objekt auswählen, sehen Sie in der Statusleiste, auf welcher Ebene es sich befindet.

Aktuelle Ebene

Neue Objekte werden automatisch in der aktiven oder aktuellen Ebene erstellt. Die aktuelle Ebene wird mit einem Auswahl-Pfeil angezeigt. .

Wichtig: Alle neu erstellten Elemente, Formen, Fotos, Text und alle eingefügten Elemente werden auf der aktuellen Ebene eingefügt, die durch das Symbol gekennzeichnet ist.

Die aktuelle Ebene wählen Sie aus, indem Sie auf die entsprechende Reihe in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** klicken. Objekte auswählen können sie auch auf anderen als der aktuellen Ebene. Die durch den Pfeil gekennzeichnete aktuelle Ebene zeigt nur an, wo neue Elemente eingefügt werden.



*Die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** im Beispiel zeigt als aktuelle Ebene die Ebene 0 (auf der aktuellen Seite 2). Neu gezeichnete Objekte werden also auf der Ebene 0 platziert.*

Man sieht auch, dass eine Schatten-Gruppe im Dokument ausgewählt ist (blau hervorgehoben). Diese befindet sich innerhalb einer anderen Gruppe, die auf einer anderen Ebene mit dem Namen „Ebene 1" liegt.

Drei Ebenen (Ebene 2,3,4) sind verborgen. Die Ebene „Seiten-Hintergrund" (Page Background) wurde gesperrt.

Aktuelle Ebene immer sichtbar machen

Die aktuelle Ebene kann auch verborgen oder gesperrt sein. Nur weil man auf eine Ebene klickt und sie damit zur aktuellen Ebene macht, ändert sich nicht, dass sie unsichtbar oder gesperrt ist. Es gibt allerdings die Möglichkeit im Reiter „Allgemein" (siehe Seite 534) des Optionen-Dialogs (mit der rechten Maustaste auf eine Seite klicken und **SEITENOPTIONEN** wählen oder im Menü **EXTRAS** > **OPTIONEN**), mit der Sie

die aktuelle Ebene immer sicht- und bearbeitbar machen können. Ist diese Option gewählt, so wird jede Ebene, wenn sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** ausgewählt wird, automatisch sichtbar gemacht und entsperrt. Wenn Sie auf eine andere Ebene wechseln, wird der alte Zustand wiederhergestellt.

Ebenen auf Websites

In exportierten Websites werden Ebenen für MouseOver- und Popup-Effekte verwendet (Inhalte dieser Ebenen werden angezeigt, wenn Sie die Objekte Ihrer Seite anklicken oder mit der Maus darüber fahren).

Weitere Informationen über dieses Thema finden Sie im Kapitel „Webgrafiken und Websites“ im Abschnitt „Ebenen, MouseOver & Popups“ (siehe Seite 70).

Weiche Gruppen und Ebenen

Weiche Gruppen (siehe Seite 142) können Objekte auf mehreren Ebenen umfassen. (Die Objekte in normalen Gruppen müssen auf einer Ebene sein.) Wenn Sie einen Teil einer weichen Gruppe auswählen, werden auch die anderen Teile ausgewählt, auch wenn sie sich auf verborgenen oder gesperrten Ebenen befinden. In der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** werden alle ausgewählten Elemente blau hervorgehoben angezeigt. Bei weichen Gruppen kann es jedoch passieren, dass Sie nicht alle Elemente sofort sehen, da diese auf verschiedenen Ebenen sind.

Für weitere Informationen lesen Sie den Abschnitt über Weiche Gruppen (siehe Seite 142) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.

Ebenen-Aktionen

Wenn Sie auf **EBENEN** in der Seiten- & Ebenen-Galerie klicken, werden nur die Ebenen der aktuellen Seite angezeigt. Dies ist ein Modus - die Ebenen- Schaltfläche bleibt gedrückt. Wenn Sie im Ebenen-Modus durch die Seiten gehen, werden immer die Ebenen der aktuellen Seite angezeigt und die Knoten aller anderen Seiten zugeklappt. Zum Abstellen dieses Modus klicken Sie noch einmal auf **EBENEN**.

Sie können die Reihenfolge der Ebenen einfach per Drag & Drop in der Seiten- & Ebenen-Galerie ändern.

Klicken Sie ein zweites Mal (langsam) auf den Ebenennamen, um diesen zu ändern. (Beim ersten Klick wird die Ebene ausgewählt.) Das Umbenennen funktioniert genau so wie im Windows Explorer.

Wenn Sie den Mauszeiger über eines der Symbole für Ebenen halten (), wird eine Vorschau des Ebenen-Inhalts angezeigt.

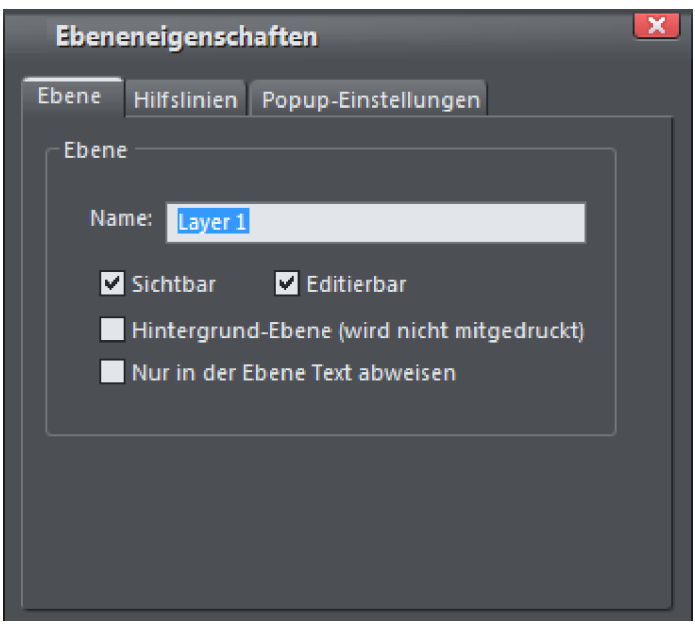
Bei ausgewählter Ebene (klicken Sie darauf), machen die Optionen **NEU**, **DUPLIZIEREN** und **LÖSCHEN** in der Seiten- & Ebenen-Galerie das, was man von Ihnen erwartet. **NEU**

erstellt eine neue leere Ebene über allen anderen Ebenen. Sie können die Ebene anschließend an die gewünschte Position verschieben.

DUPLIZIEREN kopiert die aktuelle Ebene und Ihren Inhalt und fügt sie über allen anderen Ebenen ein.

Ebeneneigenschaften

Hier öffnen Sie den Dialog für die Ebeneneigenschaften.



Ebenen erzeugen und Ebeneneigenschaften bearbeiten

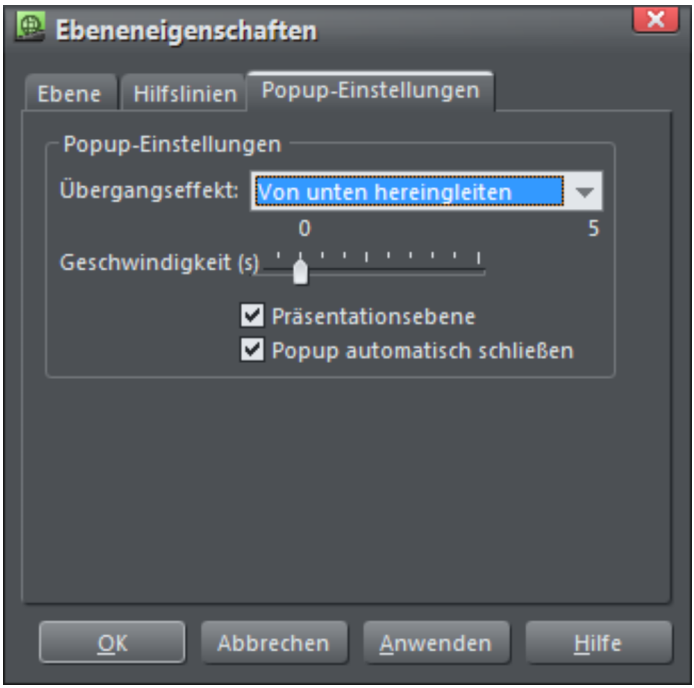
Über den Reiter „Ebene“ können Sie:

- eine neue Ebene erzeugen oder eine vorhandene Ebene bearbeiten.
- die Ebene standardmäßig sichtbar und bearbeitbar machen.
- die Ebene als einen Webseiten-Hintergrund festlegen, der nicht gedruckt wird.
- festlegen, dass alle Objekte einer Ebene nur in derselben Ebene Textobjekte abweisen (siehe Seite 251). Dies verhindert, dass Text in einer Ebene von Objekten abgewiesen wird, die sich auf einer anderen Ebene befinden und eignet sich besonders für Popup-Ebenen in Webseiten.

Hilfslinien verwenden

Im Reiter „Hilfslinien“ können Sie durch Eingabe präziser numerischer Werte Hilfslinien erstellen und eine Farbe für Hilfsobjekte auswählen. Weitere Informationen zur Verwendung von Hilfslinien finden Sie im Abschnitt **HILFSOBJEKTE & HILFSLINIEN** im Kapitel Arbeiten mit Objekten (siehe Seite 138).

Popup-Einstellungen



Hinweis: Das Kontrollkästchen **PRÄSENTATIONSEBENE** ist nur dann aktiviert, wenn Sie sich in einem Präsentationsdokument befinden. Informationen zur Umwandlung eines Webdokuments in ein Präsentationsdokument finden Sie unter Web-Präsentationen (siehe Seite 445).

In diesem Reiter können Sie animierte Übergangseffekte für eine Ebene auswählen, wenn sie als Popup-Ebene auf einer Webseite verwendet wird oder eine Präsentationsebene ist. Die Ebene wird dann mit dem Übergangseffekt auf der exportierten Webseite angezeigt. Mit dem Schieberegler können Sie die Übergangsdauer zwischen 0 und 5 Sekunden einstellen.

In Präsentationen können Sie eine Ebene als Präsentationsebene einstellen, indem Sie ein Häkchen bei **PRÄSENTATIONSEBENE** setzen. Siehe Website-Präsentationen (siehe Seite 445).

Hinweis: Wenn die Option **PRÄSENTATIONSEBENE** abgewählt wird, wird der Schritt aus der Präsentation entfernt. Standard ist, dass die Objekte bei angewendetem Übergang nur bis zum Rand der Webseite herein-/hinausgleiten. Wenn die Objekte am Rand des Browserfensters starten sollen, anstatt am Rand der Webseite, wählen Sie **AUF SEITENRAND BESCHNEIDEN** im Reiter Website (siehe Seite 324) des Web-Einstellungen-Dialogs ab.

Besondere Ebenen

Es gibt einige besondere Arten von Ebenen. Man findet sie in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** und kann sie wie gewohnt an- und ausschalten. Sie verhalten sich jedoch etwas anders.

HINTERGRUND-EBENEN werden nicht gedruckt und erscheinen unter allen anderen Ebenen. Wenn Sie dem Seitenhintergrund eine andere Farbe geben (Farbe aus der Farbleiste auf die Seite ziehen), so wird automatisch eine **SEITEN-HINTERGRUND**-Ebene („page background“) angelegt. Diese ist normalerweise gesperrt.

Außerdem können Sie die Farbe des Arbeitsbereichs (Bereich neben der Seite) durch Ziehen einer Farbe aus der Farbleiste auf den Arbeitsbereich ändern. So entsteht automatisch eine Ebene **ARBEITSBEREICH-HINTERGRUND**. Diese Ebene ist ebenfalls gesperrt.

Beim Speichern einer Website, werden die Hintergrund-Ebenen automatisch zum Hintergrund der Webseite. Siehe Kapitel Erste Schritte (siehe Seite 28) für weitere Informationen zu Webseiten-Hintergründen und Hintergrund-Ebenen.

Auf der **HILFSEBENE** befinden sich Hilfslinien und Hilfsobjekte. Sobald eine Hilfslinie angelegt wird, wird auch eine Hilfsebene erstellt. Wenn Sie die Hilfsebene auswählen, können Sie dort jedes beliebige Objekt platzieren, das sich an Hilfslinien ausrichtet (wenn die Option „An Hilfslinien ausrichten“ ausgewählt ist).

Für weitere Informationen lesen Sie den Abschnitt „Hilfsobjekte und Hilfslinien“ im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“.

Ebenen verbergen

Die zwei rechten Spalten Symbole in der Seiten- & Ebenen-Galerie stellen die Sichtbarkeit und Bearbeitbarkeit der Ebenen ein.

Wenn Sie auf das offene Auge klicken  , wird die Ebene auf der Seite verborgen und das Symbol zu einem geschlossenen Auge  . Nochmaliges Klicken macht die Ebene wieder sichtbar.

Sobald ein Element verborgen wird, wird es unsichtbar und kann nicht mehr ausgewählt werden. Um es wieder sichtbar zu machen, müssen Sie auf das geschlossene Auge klicken  . Sie können auch auf die Schaltfläche **MEHR...** klicken und **ALLE ANZEIGEN** auswählen. So werden alle Elemente auf der Seite sichtbar.

Solo-Modus

Klicken Sie auf eins der  Symbole in der Spalte gleich neben den Ebenen, wird diese Ebene „Solo“ angezeigt, das heißt alles andere außer dieser Ebene wird

verborgen. Sie können diese Ebene nun separat bearbeiten. Erneutes Klicken auf das S Symbol stellt den vorherigen Zustand wieder her.

Sie können auch klicken und mit der Maus über die Spalte mit den S Symbolen ziehen, um schnell durch die einzelnen Ebenen zu wandern.

Um den Solo-Modus zu verlassen, klicken Sie noch einmal auf die S Schaltfläche.

Ebenen sperren

Ein Klick auf das Vorhängeschloss-Symbol am rechten Rand der Galerie sperrt eine Ebene (Das Symbol wird zu einem geschlossenen Vorhängeschloss). Sie können nun Objekte auf dieser Ebene nicht mehr auswählen. Jeder Klick auf ein gesperrtes Element geht durch dieses hindurch, so als sei es nicht da, es wird ein darunter liegendes Element ausgewählt. Wenn Sie erneut auf das Schloss klicken, wird die Ebene wieder entsperrt. Sie können auch auf die Schaltfläche **MEHR...** klicken und **ALLE ENTSPERREN** auswählen.

Weiche Gruppen

Es gibt eine Ausnahme bei gesperrten Objekten. Ist ein gesperrtes Element (oder Element einer gesperrten Ebene) Teil einer weichen Gruppe (siehe Seite 142), ist dieses Element auch betroffen, wenn die weichen Gruppe ausgewählt und bearbeitet wird (das ist bei weichen Gruppen ein gewünschtes Verhalten).

Alle anzeigen & Alle entsperren



Mit diesen beiden Symbolen der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** können Sie schnell alle Elemente anzeigen oder entsperren lassen. Sie überschreiben vorübergehend die individuellen Einstellungen der Objekte und Ebenen. Wenn Sie erneut auf diese Symbole klicken, wird der alte Zustand wiederhergestellt. So kann man schnell alle Elemente anzeigen und bearbeitbar machen, Bearbeitungen durchführen und dann in den Ursprungs-Zustand zurück.

Die Schaltfläche „Alle entsperren“ ist dann sinnvoll, wenn Sie auf dem Arbeitsbereich ein gesperrtes Objekt haben, das Sie entsperren möchten, ohne es zuerst in der Seiten- und Ebenen-Galerie suchen zu müssen. Aktivieren Sie „Alle entsperren“, klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Objekt im Arbeitsbereich und wählen Sie die Option „Entsperren“ aus dem Kontextmenü. Dann können Sie „Alle entsperren“ wieder deaktivieren.

Wenn Sie diese Schaltflächen betätigen, ist es nicht möglich, den Zustand einzelner Elemente zu ändern. Wenn Sie dies möchten, müssen Sie also zunächst die Auswahl dieser Schaltflächen aufheben.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **MEHR** klicken, können Sie **ALLE AUF SEITE ANZEIGEN** und **ALLE AUF SEITE ENTSPERREN** auswählen.

Objekte zwischen Ebenen bewegen

Man kann Objekte auf mehrere Weisen zwischen den Ebenen bewegen. Wählen Sie zunächst das Objekt aus, das bewegt werden soll.

- Ziehen Sie dann das Objekt in die gewünschte Ebene in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**.
- **SCHNEIDEN** Sie das Objekt aus (Strg + X oder Rechtsklick und **AUSSCHNEIDEN**). Machen Sie die Zielebene zur aktuellen Ebene (wird angezeigt durch , falls nicht, klicken Sie sie an). Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **EINFÜGEN** oder **AN POSITION EINFÜGEN**. Wenn sich die kopierten Objekte auf verschiedenen Ebenen befinden, wird die Ebenenstruktur beim Einfügen beibehalten. Die Objekte werden auf derselben Ebene eingefügt, von der sie kopiert wurden, nicht in die aktuelle Ebene. Um alle diese Elemente in die aktuelle Ebene einzufügen und die Ebenenstruktur zu ignorieren, verwenden Sie stattdessen die Option **IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**. Soll die Ebenenstruktur beibehalten werden, wählen Sie **AN GLEICHER POSITION IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**.Sie finden diese Funktionen auch in der Zwischenablage-Ausklappleiste der oberen Werkzeugleiste und im Menü **BEARBEITEN**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **ANORDNEN** > **AUF EINE EBENE WEITER VORNE/AUF EINE EBENE WEITER HINTEN**, um die ausgewählten Objekte eine Ebene vor/zurück zu bewegen.
- Die Zielebene muss als aktuelle Ebene ausgewählt sein. Suchen Sie dann das ausgewählte Element in der **SEITEN- & EBENEN-GALERIE** (klicken Sie auf **SUCHEN**), klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **AUF AKTUELLE EBENE VERSCHIEBEN**.

Web Animationen

Web-Animationen verwenden

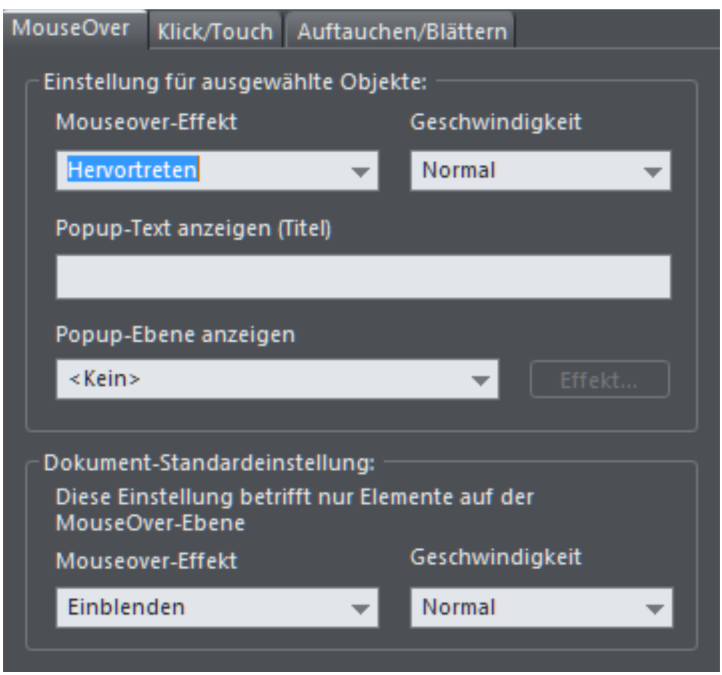
Web-Animationen sind eine großartige Möglichkeit, die Website optisch aufzuwerten. Nehmen Sie ein beliebiges Objekt und erstellen Sie zügig eine animierte Reaktion auf Ereignisse wie MouseOver, einen Mausklick oder eine Bildschirmberührung. Beispielsweise können Seitenelemente eingeblendet werden, wenn Sie das erste mal auftauchen, können wackeln, wenn man mit der Maus darüber fährt und eine andere Animation beim Anklicken anzeigen. Sie können Popup-Ebenen oder Popup-Text auslösen oder Objekte erst beim Scrollen auf der Seite erscheinen lassen.

Um ein Objekt zu animieren, klicken Sie es einfach mit rechts an und wählen Sie **WEB-ANIMATION** aus dem Kontextmenü oder **„MENÜ EXTRAS"** > **WEB-ANIMATION**.



Sie können auch auf die Schaltfläche **WEB-ANIMATION** in der Ausklappleiste **„WEBEIGENSCHAFTEN"** klicken.

Dadurch öffnet sich der Dialog **WEB-ANIMATION...**



Der Dialog hat Reiter für **MouseOver**-, **Klick/Touch**- und **Auftauchen/Scrollen**-Ereignisse.

Der Animationsdialog ist nicht-modal, das heißt, er kann offen bleiben, während Sie verschiedene Objekte auf der Seite auswählen. Durch Drücken der Schaltfläche **ANWENDEN** anstelle von **OK** wird der Dialog weiterhin angezeigt. Sie können dann ein anderes Objekt auswählen, dessen Animation Sie ändern wollen, ohne den Dialog erst erneut öffnen zu müssen.



Eine Vorschau der Animation im Browser sehen Sie durch Klicken auf die Schaltfläche **VORSCHAU AKTUELLE WEBSEITE** auf der Web-Werkzeugleiste.

MouseOver-Funktionen

Sie können eine Standardeinstellung für MouseOver-Ereignisse für das gesamte Dokument festlegen, die dann nur für Elemente auf der MouseOver-Ebene gilt wie Navigationsleisten oder Schaltflächen mit zwei Zuständen, die einen Link enthalten und beim MouseOver die Farbe wechseln. Sie können auch einem einzelnen ausgewählten Objekt einen MouseOver-Effekt zuweisen.

Klicken Sie in die Ausklappmenüs im Reiter **MOUSEOVER** um die Effekte zu sehen und anzuwenden.

- Sie können aus sechs Geschwindigkeiten für die Animation wählen, von **SEHR SCHNELL** bis **SEHR LANGSAM**.
- Geben Sie hier Popup-Text ein, der beim MouseOver über das Objekt erscheint.
- Lassen Sie den MouseOver eine Popup-Ebene auslösen - eine weitere Ebene im Dokument, auch diese Ebene kann animiert werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche **EFFEKT** um den DialogPopup-Einstellungen (siehe Seite 75) für den Popup-Ebenen-Effekt aufzurufen.

Siehe Ebenen, MouseOver & Popups (siehe Seite 70) für weitere Informationen.

Klick/Touch-Animationen

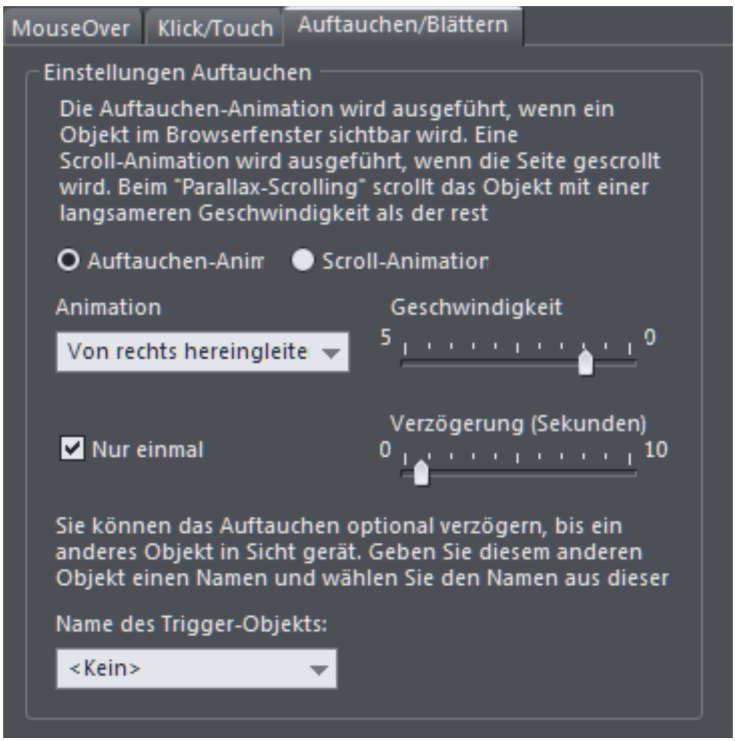
In diesem Reiter können Sie Animationen auswählen, die abgespielt werden, wenn ein Objekt angeklickt wurde (oder, auf einem Touch-Display, berührt). Wie beim Reiter MouseOver können Sie einen Animations-Typ und eine Geschwindigkeit einstellen und einen Standard-Klick bzw. Touch-Effekt einstellen, der dann für alle Schaltflächen gilt, die einen MouseOver-Zustand haben.

Auftauchen- & Scroll-Animationen

Wählen Sie den Reiter **AUFTAUCHEN/SCROLLEN** im Dialog, um eine **AUFTAUCHEN-ANIMATION**oder eine **SCROLL-ANIMATION** anzuwenden.

Auftauchen-Animationen

Die **AUFTAUCHEN-ANIMATION** startet eine Animation des Objekts, sobald es im Browserfenster auftaucht, entweder nur das erste Mal oder auch jedes mal, wenn es sichtbar wird.



- Wählen Sie den Animationseffekt aus dem Ausklappmenü.
- Legen Sie die Geschwindigkeit des Effekts mit dem Schieberegler **GESCHWINDIGKEIT** fest.
- Wenn gewünscht, kann auch noch eine Zeitverzögerung mit den Schieberegler eingestellt werden, so dass erst eine kleine Pause entsteht, bevor das Element auftaucht.

Name des Trigger-Objekts

- Normalerweise taucht ein Objekt animiert auf, sobald es in den sichtbaren Bereich des Browserfensters scrollt. Manchmal ist es aber wünschenswert, dass ein Objekt nur auftaucht, wenn ein anderes Objekt (das **„TRIGGER"**-Objekt) in das Blickfeld kommt.

- Um ein Trigger-Objekt zu benennen, klicken Sie es rechts an und wählen **NAMEN...** und weisen mit dem **NAMEN**-Dialog einen Namen zu.**WENN SIE JETZT DAS AUSKLAPPMENÜ BEI NAME DES TRIGGER-OBJEKTS ÖFFNEN, KÖNNE SIE DIESEN NAMEN DORT AUSWÄHLEN.**

Mehr Information zum Benennen von Objekten finden Sie unter Objekte benennen (siehe Seite 152).

Scroll-Animationen

SCROLL-ANIMATIONEN sind ähnlich den Auftauchen-Animationen, Sie sind aber mit dem Scrollen eines Dokuments verknüpft. Statt das eine Animation einmal abläuft, wenn das Objekt auftaucht und danach endet, wird das Objekt immer animiert, wenn die Seite gescrollt wird, die Geschwindigkeit der Animation entspricht der Geschwindigkeit des Scrollens. Scrollen Sie langsam, läuft die Animation entsprechend langsam ab. Scrollen Sie schneller, wird auch die Animation schneller. Mit dem Schieberegler **GESCHWINDIGKEIT** bestimmen Sie die Geschwindigkeit der Animation relativ zur Scroll-Geschwindigkeit.

Parallax-Scrolling

PARALLAX-SCROLLING ist eine Animation, bei der mehrere Objekte auf der Seite in verschiedener Geschwindigkeit scrollen, um einen Parallaxe-Effekt zu erzeugen **PARALLAX** erscheint als oberster Eintrag in der Liste der Scroll-Animationstypen. Mit dem Schieberegler Geschwindigkeit bestimmen Sie, wie schnell Objekte im Verhältnis zu den anderen Objekten auf der Seite scrollen. Ist der Wert sehr klein, bewegt sich das Objekt kaum, während alle anderen Objekte an ihm vorbei scrollen. Ist der Wert sehr hoch eingestellt, scrollt das Objekt fast genau so schnell wie der restliche Seiteninhalt. Die nützlichsten Werte für die Geschwindigkeit sind daher mittlere, eperimentieren Sie ruhig auch mal mit verschiedenen Geschwindigkeiten.

Hinweis: Ist die Parallax-Scroll-Geschwindigkeit sehr gering, kann es passieren, dass Objekte unterhalb der Unterkannte des Browserfensters niemals sichtbar werden.

Objekttypen und Animationen kombiniert

Die Tabelle zeigt, welche Objekttypen sich mit welchen Animationen kombinieren lassen.

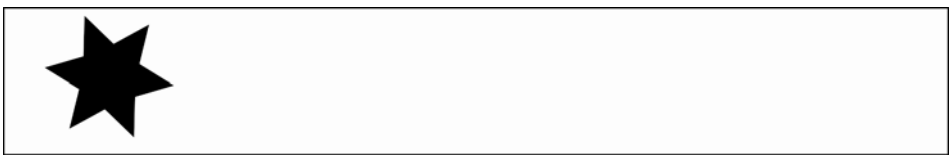
Objekttyp	Sichtbarkeits-Animationen	Scroll-Animationen	MouseOver-Animationen	Klick-Animationen
Text	Ja	Ja	Ja	Ja
Bilder (inklusive Gruppen)	Ja	Ja	Ja	Ja
Platzhalter/Widgets	Ja	Ja	Nein	Nein
Textfelder	Ja	Ja	Nein	Nein
Weiche Gruppen	Ja	Ja	Ja	Ja
Fixierte Objekte	Ja	Nein	Ja	Ja
Ganze Breite/Höhe	Nein	Ja	Nein	Nein
Objekte auf der Seitenhintergrund-Ebene	Nein	Nein	Nein	Nein
Objekte auf der Arbeitsbereichs-Hintergrund-Ebene	Nein	Nein	Nein	Nein
Sichtbarkeits-Animationen	Nicht zugewiesen	Nein	Ja	Ja
Navigationsleisten	Ja	Ja	Ja	Ja
Objekte auf Popup-Ebenen	Ja	Ja	Ja	Ja

Wichtiger Hinweis: Einige der Galerie-Widgets aus Version 10 sind inkompatibel zur fixiert-und Animations-Funktion, wenn Sie auf der selben Website verwendet werden und sollten daher durch aktualisierte Versionen aus dem **ONLINE-CONTENT-KATALOG** ersetzt werden. Klicken Sie hier für Einzelheiten auf der Support-Website.

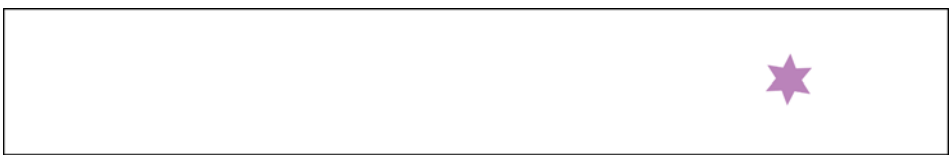
Animationen

Einführung

MAGIX Web Designer Premium verfolgt einen traditionellen Ansatz zur Animation. Sie erstellen Keyframes (oder „Schnappschüsse“) Ihrer Animation und MAGIX Web Designer Premium erstellt automatisch alle Zwischenbilder für Sie, ein Prozess, der „tweening” genannt wird.



Beispiel eines Start-Frames



Beim nächsten Keyframe wurde die Sternform verschoben, gedreht, verkleinert und mit einer anderen Farbe eingefärbt.



MAGIX Web Designer Premium erstellt eine gleichmäßig ablaufende Flash-Animationsdatei, wobei die Zwischensequenzen automatisch erstellt werden. Dieser Prozess wird als „Tweening“ bezeichnet.

Möglichkeiten und Grenzen von Flash

Das Flash-Format unterstützt einige Funktionen von MAGIX Web Designer Premium nicht, z. B. komplexe abgestufte Transparenzen, Randunschärfe, Kanten sowie die meisten Farb-Fülltypen.

Es unterstützt jedoch viele Effekte, u. a. die einfache Transparenz. Wenn Sie z. B. einen Stern im oben abgebildeten zweiten Frame auf 100 % Transparenz einstellen, erhalten Sie eine Animation, bei der der Stern sich bewegt, die Größe reduziert wird und dieser dann ausgeblendet wird.



Abb.: Dasselbe Beispiel, jedoch mit Zwischenframes und ebenfalls bei Einsatz einer Transparenz.

Wie MAGIX Web Designer Premium basiert Flash auf Vektorgrafiken, was bedeutet, dass Sie Objekte verlustfrei vergrößern können. Weiterhin können Flash-Dateien sehr stark komprimiert sein, was für das Herunterladen von Webseiten ideal ist.

Um zu verdeutlichen, wie klein und kompakt MAGIX Web Designer Premium-Flashanimationen sein können, wurde im o. g. Beispiel mehr als eine Sekunde mit 24 Frames animiert (damit der Film mit ruckelfreien 24 Frames/Sek. abspielt) - heraus kam eine Flash-Datei mit nur 700 Byte Größe.

Die sechs Kerntransformationen der Animation.

Um Flashdateien sehr kompakt zu halten, wurde die Anzahl des durch Flash unterstützten Form-Tweenings auf sechs Kerntransformationen begrenzt: Sie werden manchmal die 6 Kerntransformationen genannt, denn sie sind die wichtigsten Arten, wie Sie ein Objekt von einem zum nächsten Keyframe transformieren können.

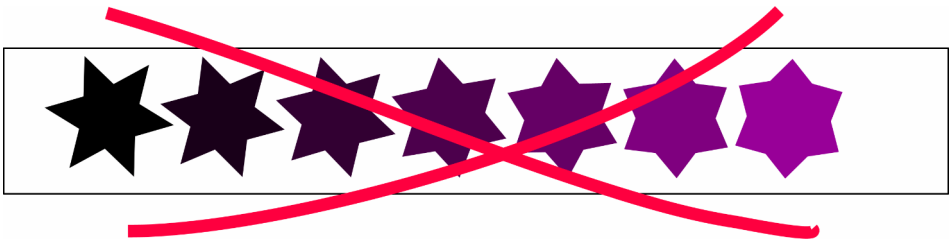
1. Bewegen: Sie können Objekte von einer Stelle zur anderen bewegen.
2. Skalieren: Objekte lassen sich vergrößern oder verkleinern.
3. Stauchen oder Neigen: Objekte können gestaucht oder geneigt werden.
4. Drehen: Drehen von Objekten.
5. Transparenz: Die gesamte (gleichmäßige) Transparenz des Objektes kann geändert werden.
6. Farbänderung: Die (gleichmäßige) Füllfarbe von Objekten kann geändert werden..

Letzteres gilt auch für eingefärbte Fotos. Sie können zwar kein normales Vollfarben-Foto in ein eingefärbtes transformieren, aber Sie können ein eingefärbtes Foto mit einer anderen Farbe färben.

Hinweis: Obige sechs Kerntransformationen sind absolut notwendig für alle Flash-Animationen.

Wenn Sie Beispiele von Flashanimationen im Internet betrachten, werden Sie feststellen, dass fast alle nur aus diesen Effekten bestehen. Objekte werden ein- und ausgeblendet und flitzen über den Bildschirm. Manchmal drehen sie sich oder werden skaliert. Dies ist die Grundlage für fast alle Flash-Animationen und kann mit den Animationen in MAGIX Web Designer Premium sehr einfach hergestellt werden. Es ist auch möglich, die Umrisse von Formen und einige **FOTO-WERKZEUG**-Attribute in MAGIX Web Designer Premium zu tweenen, aber diese sind weniger verbreitet und nur bei bestimmten Objekt-Typen verfügbar.

Nicht möglich ist allerdings die Veränderung der Form eines Objektes zwischen den Keyframes (obwohl es beim Export in einen Filmclip funktioniert).



In exportierten Flash-Animationen kann die Form nicht zwischen den Keyframes verändert werden.

Dies ist nicht möglich, da die Form sich verändert, d. h. sie verwandelt sich in eine andere Form. In MAGIX Web Designer Premium-Flashanimationen ist dies nicht möglich.

Begrenzungen von MAGIX Web Designer Premium-Flash

MAGIX Web Designer Premium ist in erster Linie ein Vektorgrafikprogramm und nicht ein allumfassendes Flash-Werkzeug. Wir sind allerdings der Ansicht, dass es einen sehr einfachen, neuen und innovativen Ansatz für Flash-Animationen bietet. In Zusammenhang mit den hervorragenden Vektorgrafik-Werkzeugen von MAGIX Web Designer Premium und deren einfacher Verwendung lassen sich sehr kompakte Flashanimationen viel einfacher als mit anderen Flash-Werkzeugen erstellen.

Aufgrund dieses vereinfachten Ansatzes unterstützt MAGIX Web Designer Premium keine komplexen Flash-Funktionen wie z. B. Scripting (Programmieren), Audio oder eingefügte Filme.

Da Vektorgrafiken in Flash relativ einfach sein müssen, können fortgeschrittenere Effekte von MAGIX Web Designer Premium nicht in Flash verwendet werden. Welche das sind, wird im Abschnitt „Welche Funktionen von MAGIX Web Designer Premium werden von Flash unterstützt?“ aufgeführt.

Grundsätzliches zu Flash-Animationen

Flash-Animationen können neben animierten Objekten auch unanimierte, statische Objekte beinhalten, bei denen zwischen den Keyframes kein „Tweening“ stattfinden soll. Um MAGIX Web Designer Premium zu vermitteln, welche Objekte zu animieren sind und welche nicht, muss jedes Objekt einen individuellen Namen erhalten.



Dies erfolgt mit der Schaltfläche **NEUE NAMEN ERSTELLEN** auf der Infoleiste des **AUSWAHL-WERKZEUGS**.

Hinweis: Weitere Information zum Benennen von Objekten finden Sie unter „Objekte benennen“ im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 152).

Folgendes wäre ein typischer Prozess beim Erstellen einer neuen Animation von Grund auf:

1. Zeichnen Sie Ihren ersten Frame. Benennen Sie die Objekte, die Sie animieren möchten.
2. Erstellen Sie einen neuen Hauptframe (erfolgt in der Regel durch Kopieren des früheren Frames).
3. Verschieben und transformieren Sie die Objekte nach Belieben.
4. Betrachten Sie die Vorschau der Ergebnisse.
5. Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4.

Im weiteren Verlauf dieses Kapitels werden die einzelnen Schritte noch genauer besprochen.



*Abb.: Die Schaltfläche **Frame kopieren** auf der **Animationsleiste**.*

MAGIX Web Designer Premium bietet ein einfaches Verfahren, um neue Schlüsselbilder (Keyframes) als Kopie des vorherigen Frames zu erstellen. Die **FRAME-GALERIE** bietet eine Liste mit allen bisher angelegten Keyframes. Sie können die Reihenfolge und Anzeigedauer verändern. Die **FRAME-GALERIE** wird in diesem Kapitel später genauer beschrieben.

Wenn Sie sich bereits mit der Funktionalität animierter GIF-Dateien beschäftigt haben, wird Ihnen der gesamte Prozess sehr bekannt vorkommen.

Anmerkung: Objekte, die von einem Frame zum nächsten animiert werden sollen, benötigen einen Namen. Alle anderen Objekte bleiben für die Anzeigedauer des Frames sichtbar, aber statisch. Um ein Objekt aus einer Animation zu löschen, löschen Sie es einfach aus dem Keyframe, ab dem es nicht mehr erscheinen soll.

Ihre erste Animation

Erstellen einer neuen Animation:

Erstellen Sie ein neues Animations-Dokument. Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

Wählen Sie **DATEI** > **NEU** > **ANIMATION** („Strg + Umschalt+ N“).

Es öffnet sich ein neues Dokument und die Animationsleiste wird mit ihren Schaltflächen eingeblendet.



1. Zeichnen Sie eine Form, z. B. ein abgerundetes Rechteck mit dem **RECHTECK-WERKZEUG**.



2. Wählen Sie **NAMEN ZUWEISEN** in der Infoleiste des **AUSWAHL**-Werkzeugs und nennen Sie es „Form“.



3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **FRAME KOPIEREN**, um den zweiten Keyframe zu erstellen.
   Verwandeln Sie die Form je nach Bedarf. Dies können Sie auf eine der sechs weiter vorne beschriebenen Animations-Typen machen.



4. Über die Schaltfläche **VIDEO-VORSCHAU** können Sie die Animation betrachten.

Die Anzeigedauer für jeden Keyframe beträgt eine halbe Sekunde. Siehe „Animations-Framerate und Tweenschritte“ (siehe Seite 493) in diesem Kapitel, um zu erfahren, wie eine längere Animation erstellt wird.

Sie können auch mehr als ein sich bewegendes Objekt pro Keyframe haben. Solange diese in irgendeiner Form zwischen den Keyframes verändert werden und einen Namen tragen, werden Sie animiert.

Hier ist ein weiteres Beispiel.

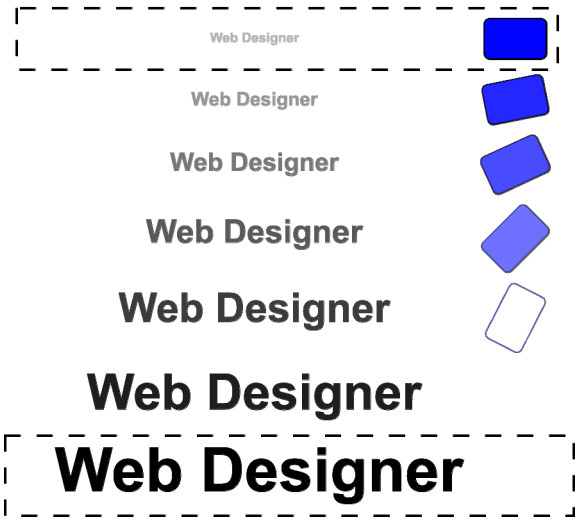


Im ersten Keyframe sehen Sie einen Text und eine einfache Form in einem statischen Rechteck.



Im nächsten Keyframe wurde der Text vergrößert und dunkler gemacht und das blaue Rechteck um 90 Grad gedreht und seine Transparenz erhöht.

So wird die Animation konstruiert.



Keyframe 1

Durch MAGIX Web Designer Premium erzeugte Zwischen-Tweenschritte.

Keyframe 2

Bei dieser Animation wird der Text größer, während das Rechteck sich dreht und ausgeblendet wird.

Exportieren einer Flash-Datei

Exportieren Ihrer Animation als Flash-Datei:

Wählen Sie **DATEI** > **ANIMATION EXPORTIEREN** und dann Flash unter **DATEITYP**.

Oder klicken Sie auf die Schaltfläche **ANIMIERTES FLASH EXPORTIEREN**.



Hierdurch wird die SWF-Datei in dem von Ihnen ausgewählten Ort gespeichert.

Vorschau von Flash-Objekten in MAGIX Web Designer Premium



Klicken Sie auf die Schaltfläche **FLASH-VORSCHAU**, um Ihre Animation so zu sehen, wie sie auf einer Webseite aussehen wird.

Die Vorschau-Seite zeigt Ihnen Ihre fertige Flash-Animation sowie weitere nützliche Informationen an, z. B. Umfang der Animationen, Dateigröße sowie geschätzte Downloadzeiten. Dies beinhaltet auch Anweisungen für das Einfügen Ihrer Flash-Animation in eine Webseite.

Flash-Objekt in MAGIX Web Designer Premium einfügen

Ziehen Sie einfach in MAGIX Web Designer Premium die Flash-Datei auf die Seite, um Sie in die Website einzufügen. Es wird automatisch ein statisches Platzhalter-Bild erzeugt und auf der Seite eingefügt. Wenn Sie die Vorschau einschalten, sehen Sie eine funktionierende Flash-Animation!

Alternativ können Sie auch manuell ein Platzhalter-Objekt erzeugen. Erstellen Sie ein Platzhalter Objekt (z. B. ein einfaches Rechteck, Bild oder ein Screenshot) auf Ihrer Seite. Verschieben Sie das Objekt an die Position, an der Ihre Flash-Animation erscheinen soll und skalieren Sie es auf die richtige Größe.

Im **WEB-EINSTELLUNGEN**-Dialog (Strg + Umschalt + W) wählen Sie im Reiter **PLATZHALTER** unter **MIT FLASH ERSETZEN** die gewünschte .SWF-Datei aus. Klicken Sie **ÜBERNEHMEN**.

Bei der Website-Vorschau wird nun der Platzhalter durch die Flash-Animation ausgetauscht.

In beiden Fällen wird die .swf-Datei in den Hilfsordner neben Ihrer .xar/.web-Datei kopiert. Daher sollten Sie, wenn Sie Ihre Animation im Nachhinein ändern und eine neue Version abspeichern, entweder die Datei im Hilfsordner ihres Designs manuell ersetzen oder im Reiter Platzhalter des Web-Einstellungen-Dialogs die Datei dem Platzhalter noch einmal zuweisen.

Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ für weitere Informationen zum Thema „Hilfsordner“ (siehe Seite 92).

In einem anderen Web-Authoring-Programm einfügen

Um die SWF-Animation in Ihre eigene HTML-Seite einzubauen, klicken Sie auf **HTML ANZEIGEN** im Vorschaufenster für Flash, um den Code angezeigt zu bekommen, den Sie in Ihrem HTML-Editor in Ihre Seite einbauen können.

Hinweis: Sie müssen den Namen der SWF-Datei im Code gegen den tatsächlichen Namen Ihrer SWF-Datei austauschen. Weiterhin müssen Sie Ihre SWF-Datei im selben Verzeichnis wie Ihre Website ablegen, damit der Code funktioniert. Wenn Sie die Datei in einem anderen Ordner ablegen möchten, müssen Sie auch den HTML-Code anpassen.

Animationen als AVI exportieren

Neben dem Export von Animationen als animierte GIFs und Flash-Animationen können Sie Ihre Animation auch als AVI-Datei exportieren. In einem Animations-Dokument wählen Sie **ANIMATION EXPORTIEREN** im Menü **DATEI** und **AVI-ANIMATION (*.AVI)** aus der Dropdown-Liste „Dateityp" im Exportdialog. Um die Exporteinstellungen zu ändern, klicken Sie auf **OPTIONEN** oder gleich auf **EXPORTIEREN**, um die aktuellen Standardeinstellungen zu benutzen.

AVI-Optionen

Codec-Auswahl

Nutzen Sie das Ausklappmenü, um aus der Liste der installierten Codecs auszuwählen. Dadurch wird festgelegt, wie die AVI-Datei encodiert und komprimiert wird. Oder Sie nutzen die Einstellung „Unkomprimiert" für den Export eines unkomprimierten AVI-Videos. Beachten Sie, dass dabei eine sehr große Datei entstehen kann!

Keyframe alle N Frames

Der voreingestellte Wert wird vom ausgewählten Codec bestimmt und sollte am besten beibehalten werden. Eine kleinerer Wert kann zwar die Videoqualität erhöhen, erzeugt aber größere Dateien, umgekehrt erhalten Sie kleinere Dateien von geringerer Qualität.

Konfigurieren

Über die Schaltfläche **KONFIGURIEREN** öffnen Sie einen Einstellungsdialog (sofern vorhanden), der spezielle Konfigurationseinstellungen für den ausgewählten Codec bereitstellt. Betätigen Sie die Schaltfläche **ÜBER**, werden Informationen zum ausgewählten Codec angezeigt.

Hintergrund transparent

Mit dieser Einstellung erzeugen Sie ein AVI mit einem transparenten Hintergrund. Das kann nützlich sein, wenn Ihre Animation über einem Film angezeigt werden soll, z. B. für Film-Untertitel.

Ist diese Option aktiv, können Sie als Codec nur noch „Unkomprimiert" auswählen, weil Transparenz von keinem Codec unterstützt wird. Ein unkomprimiertes AVI mit Transparenz wird von MAGIX-Videobearbeitungsprogrammen und einigen anderen Programmen mit der Transparenz geladen.

Zu speichernder Bereich

Wählen Sie, ob die Abmessungen des Videos denen der Seitengröße der Animation oder der Größe der Animation entsprechen soll. Klicken Sie auf „OK", um die AVI-Animation zu exportieren.

Frame-Galerie



Wählen Sie **EXTRAS** > **GALERIEN** > **FRAME-GALERIE**, um die **FRAME-GALERIE** zu öffnen.

Hierdurch wird eine Liste der in Ihrem Dokument enthaltenen Keyframes angezeigt. Klicken Sie in der Galerie einfach auf einen Keyframe, um diesen zu betrachten.

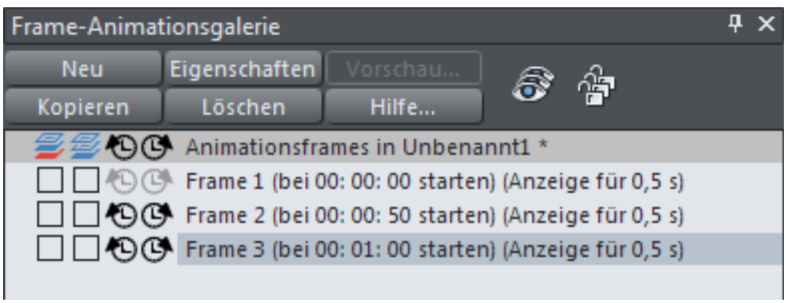


*Abb.: Eine typische **FRAME-GALERIE.***

Die **FRAME-GALERIE** zeigt die Frames von oben nach unten sortiert an, so dass der erste Frame sich oben befindet und jeder neue Frame am Ende der Liste hinzugefügt wird. Sie können die Frames neu sortieren, indem Sie sie verschieben. Für die Hauptfunktionen **FRAME LÖSCHEN**, **FRAME KOPIEREN** und **NEUEN FRAME** erstellen sind entsprechende Schaltflächen vorhanden.

Die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN** ist sehr wichtig; sie führt zum Dialog **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**, der viele Aspekte nicht nur des ausgewählten Frames, sondern auch der gesamten Animation anzeigt.

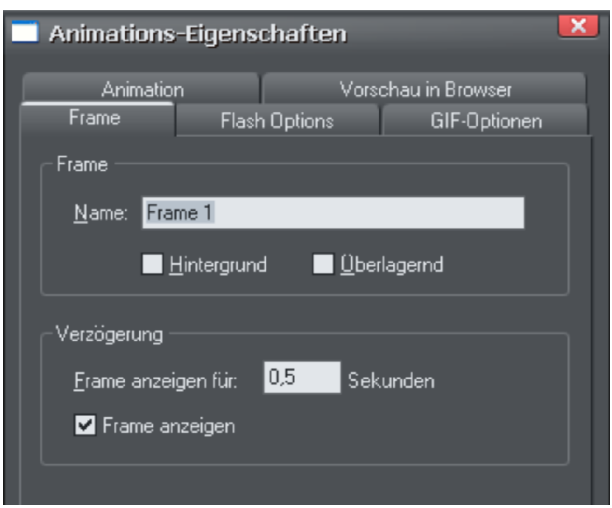


Abb.: Der Dialog Animationseigenschaften

Der Dialog **ANIMATIONSEIGENSCHAFTEN** lässt sich auch durch einfaches Doppelklicken des Frame-Namens in der **FRAME-GALERIE** anzeigen.



Die Schaltflächen **ALLE FRAMES SICHTBAR** (Auge) und **ALLE FRAMES BEARBEITEN** (Pfeil) in der **FRAME-GALERIE** ermöglichen es, alle Frames zusammen bzw. übereinander zu betrachten oder zu bearbeiten.

Dies ist vor allem dann nützlich, wenn Sie mehrere Objekte auf verschiedenen Frames auswählen möchten.

Beim Kopieren eines Frames wird immer der ausgewählte Frame kopiert und am Ende abgelegt. Um einen neuen Frame z. B. zwischen Frame 4 und 5 einzufügen, wählen Sie „Frame 4", klicken auf die Schaltfläche **KOPIEREN** und ziehen dann die neue Kopie vom Ende zur gewünschten Position zwischen den Frames 4 und 5.

Hinweis: Frame-Namen können beliebig gewählt werden. Sie müssen nicht Frame 1, Frame 2, etc. lauten. In Animationen werden die Frames immer in der Reihenfolge von oben nach unten gespielt, unabhängig davon, wie sie benannt wurden.

Objekte kopieren

Sie können Objekte von einem Frame in einen anderen kopieren (z. B. indem Sie den Inhalt kopieren, den neuen Frame auswählen und dann in den neuen Frame einfügen). Die Option **BEARBEITEN > AN POSITION EINFÜGEN** (Strg + Umschalt + V) ist hierfür besonders nützlich, da die Objekte immer genau an der ursprünglichen Position, jedoch im neuen Frame eingefügt werden.

Beim Kopieren eines Objekts wird dessen Name mitkopiert. Achten Sie jedoch darauf, dass sich nicht mehrere Objekte mit dem gleichen Namen im Frame befinden. Andernfalls entstehen Fehler.

Fotos

Da Flash-Dateien in der Regel aus Vektorformen bestehen und deren Umwandlung relativ einfach ist, können diese sehr klein sein. Fotos und Bitmaps lassen sich in Flash-Animationen einbetten, allerdings entstehen dabei, wenn man nicht aufpasst, sehr große Animationsdateien. Sie können alle Kern-Flashtransformationen mit Bitmaps oder Fotos durchführen (z. B. Verschieben, Skalieren, Stauchen, Drehen, Ein-/Ausblenden und Umfärben).

Genau wie .Xar-Dateien können Flash-Dateien sowohl PNG- als auch JPEG-Bilder enthalten, Web Designer erzeugt beim Erzeugen von Flash automatisch Fotos in der passenden Auflösung. Wenn Sie zum Beispiel ein hochaufgelöstes Digitalkamera-Foto laden und dieses auf 200 Pixel skalieren, wird ein 200-Pixel-Bild eingebettet anstelle des hochaufgelösten JPEG-Bildes.

Wenn hochaufgelöste Fotos für die Aufnahme in die Flashdatei herunterkonvertiert werden, können Sie über die JPEG-Kompressionseinstellungen (Dialog Animations-Eigenschaften, Reiter Flash-Optionen) steuern, wie stark Ihre JPEG-Fotos komprimiert werden. (siehe weiter unten)

Beim Tweenen der Fotos oder Bitmaps wird nur eine Kopie der Bitmap in der Flash-Datei gespeichert, daher lassen sich Transformationen der Bitmap mit wenig Kapazität durchführen. In anderen Worten: Nur weil die Bitmap in den Frames 1, 2 und 3 Ihrer Animation erscheint, bedeutet das nicht, dass drei Versionen der Bitmap in der Flash-Datei eingebettet sind.

Andere Bitmaps (außer JPEG)

Andere Bitmap-Arten, wie etwa BMP, TIFF oder PNG, sind in der Regel viel größer und daher weniger zur Verwendung in Flash-Animationen geeignet (JPEG-Kompression ist viel größer als bei PNG). Bei der Erstellung einer Flash-Animation werden diese Bitmaps daher in JPEGs umgewandelt, um die kleinstmögliche Dateigröße zu erhalten.

Die für die automatische JPEG-Umwandlung verwendete Kompression kann in den Flash-Optionen des Dialogs **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** verändert werden. Der voreingestellte Kompressionswert beträgt 75% und kann beliebig geändert werden. Über eine Vorschau können Sie das Verhältnis zwischen Qualität und Größeneinsparung direkt verfolgen.

Hinweis: Diese JPEG-Kompressionseinstellung betrifft nur die automatisch generierten JPEG-Bitmaps, die aus anderen Bitmaptypen gewonnen werden. JPEG-Dateien werden direkt in ihrer Originalauflösung eingebunden.

Bitmaps mit 256 Farben oder weniger (z. B. GIF-Dateien) werden nicht wie JPEGs kodiert und daher mittels PNG-Kompression eingebunden, welches die beste Qualität für diese Bildarten liefert.

Bitmap-Qualität

Der Flash-Player 8 (und höher) verfügt über eine höhere Bitmap-Qualität als die vorherigen Versionen. Dies ist vor allem beim Drehen oder Skalieren von Bitmaps und Fotos wichtig, wo ältere Player-Versionen pixelige und ruckelige Bewegungen erzeugten.

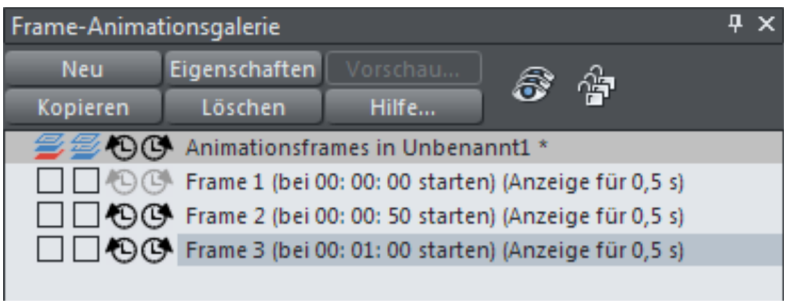
Hinweis: Die Flash-Player Version lässt sich durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf eine Flash-Animation in Ihrem Webbrowser (Option „Über...“) herausfinden.

Wir empfehlen daher, Ihre Flash-Animation für die Version 8 zu exportieren, falls Sie Bitmaps oder Fotos verwenden. Dies kann in den Flash-Optionen des Dialogs **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** eingestellt werden.

Animations-Framerate und Tweenschritte

Flash-Animationen werden mit einer festen Framerate abgespielt. Je größer die Framerate, desto gleichmäßiger die Animation und größer die Flash-Datei. Standardmäßig zeigt MAGIX Web Designer Premium Animationen mit 24 Bildern pro Sekunde an, dies lässt sich jedoch ändern.

Beim Erstellen jedes Keyframes legen Sie fest, wie lange es bis zum nächsten Keyframe dauert. Ist daher z. B. ein Frameabschnitt auf eine halbe Sekunde eingestellt, bedeutet dies, dass die Animationsdauer von diesem Keyframe zum nächsten eine halbe Sekunde dauern wird. Bei 24 Frames pro Sekunde bedeutet dies, dass MAGIX Web Designer Premium 11 Zwischenschritte in der Animation erstellen wird, d. h. 12 Frames insgesamt. (Diese Zwischenframes werden niemals in MAGIX Web Designer Premium angezeigt, sondern werden nur beim Erstellen einer Flash-Datei erstellt.)



Die **FRAME-GALERIE** zeigt immer die Anzeigedauer für jeden Keyframe an. In diesem Beispiel werden drei Frames für je eine Sekunde angezeigt, sodass die gesamte Animation 3 Sekunden dauert, bevor sie wiederholt wird.

Um den Tween-Effekt zu verlängern, d. h. die Animation zu verlangsamen, erhöhen Sie die Anzeigedauer mithilfe des **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**-Dialogs.

Die Anzeigedauer eines Frames lässt sich am einfachsten ändern, wenn Sie auf den Frame doppelklicken, den Sie ändern möchten, dann die neue Anzeigedauer in Sekunden eingeben und abschließend auf **OK** bzw. **ÜBERNEHMEN** klicken.

Frame nach vorne/hinten bewegen

Mit diesen Schaltflächen bewegen Sie einen Keyframe in der Animation vor/zurück, ohne die Länge der Animation zu beeinflussen. Das ist nützlich, wenn Sie Animationen erstellen, die als AVI exportiert werden sollen, vor allem, wenn ein Objekt im Film mit Ihrer Animation verfolgt werden soll. Normalerweise bewegt jeder Klick den Frame um 1/25 Sekunde, was einem Frame in einem 25fps-Film entspricht.

Sie können diesen Wert im Reiter **FRAME** des **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**-Dialog ändern.

Frame 1/25 Sekunde nach vorne bewegen

Frame 1/25 Sekunde nach hinten bewegen

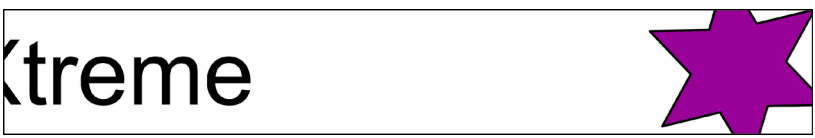
Die Länge des vorherigen Frames wird angepasst, um die Gesamtlänge der Animation nicht zu ändern und Sie im Endeffekt nur den Keyframe vor oder zurück bewegen.

Ausschnitte animieren

Nehmen wir an, Sie haben eine typische Flash-Animation erstellt, wie sie vielfach im Internet erscheint, d. h. mit animierten Texten oder sich bewegenden Fotos. Sie möchten nun die Animation auf die Rahmengröße anpassen.

Am besten verwenden Sie dafür **CLIPANSICHTEN** (siehe Seite 151). Wenn Sie ein Rechteck als **CLIPANSICHT**-Objekt verwenden, wandert Ihre Animation nie aus dem Rechteck heraus, so dass das Rechteck zu einem Rahmen wird.

Eine halb abgelaufene Animation würde also z. B. folgendermaßen aussehen:



So erstellen Sie eine solche Animation:

- Erstellen Sie den ersten Keyframe, d. h. zeichnen Sie Rechteck, Text und Formen an ihren Startpositionen (Text und Form können sich zu Beginn auch vollständig außerhalb des Rahmens befinden, so dass sie erst im Lauf der Animation ins Bild laufen).
- Benennen Sie die Objekte, die Sie animieren möchten. Im Beispiel oben sind dies der Text und die Sternform.
- Stellen Sie sicher, dass der rechteckige Rahmen das hinterste Objekt ist (wählen Sie im Zweifelsfall das Objekt aus und dann **ANORDNEN** > **EINS NACH HINTEN** bzw. Strg + B). Dies ist notwendig, da das hinterste Objekt zum Beschneiden der Form verwendet wird.
- Wählen Sie alle Objekte aus und dann **ANORDNEN** > **CLIPANSICHT ANWENDEN**.



  - Klicken Sie auf die Schaltfläche **KOPIEREN**, um den zweiten Keyframe zu erstellen.

- Wählen Sie **ANORDNEN** > **CLIPANSICHT ENTFERNEN**, um wieder an unterschiedlichen Objekten arbeiten können.
- Ändern Sie nach Bedarf Text und Sternform sowie deren Position.

- Wählen Sie erneut alle Objekte aus und dann **ANORDNEN** > **CLIPANSICHT ANWENDEN.**



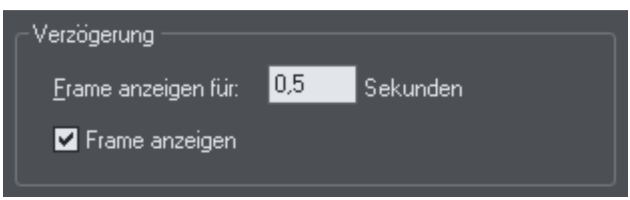
- Drücken Sie die **FLASH-VORSCHAUTASTE**, um die Animation zu betrachten.

Hinweis: Wenn eine Warnmeldung erscheint, dass das Verbinden von „nicht abgerundeten Linien" und „stumpfen Enden" nur von SWF 8 unterstützt werde, können Sie diese entweder ignorieren oder die Flash-Version 8 aus dem Menü **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** wählen (klicken Sie auf **EIGENSCHAFTEN** im Menü **FRAME-GALERIE)**.

Obwohl die Option **INNEN AUSWÄHLEN** zum Auswählen der Objekte benutzt werden kann, ist es in der Regel einfacher, die **CLIPANSICHT** zu entfernen, dann den Frame-Inhalt nach Bedarf zu bearbeiten, danach **ALLES AUSWÄHLEN** zu wählen und schließlich die **CLIPANSICHT** erneut anzuwenden. Bitte beachten Sie, dass das **CLIPANSICHT**-Objekt immer das hinterste der Auswahl sein muss.

Animationsgeschwindigkeit

Der Standardwert für Keyframes liegt bei einer halben Sekunde. Das bedeutet, dass die Animation von diesem Keyframe zum nächsten eine halbe Sekunde dauert. Je länger dieser Zeitabschnitt eingestellt wird, desto langsamer wird die Animation. Um den Zeitraum für einen Frame einzustellen, wählen Sie zuerst den gewünschten Frame aus der **FRAME-GALERIE** (durch Anklicken) und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN** (oder doppelklicken Sie einfach auf den Namen des Frames).



Das Ändern der Einstellung **FRAME ANZEIGEN FÜR** auf z. B. zwei Sekunden bedeutet, dass die Animation zwei Sekunden benötigt, bevor der nächste Frame erreicht wird.

Anmerkung: Der Dialog **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** ist non-modal und kann dauerhaft auf dem Bildschirm verbleiben. Durch die Schaltfläche **ÜBERNEHMEN** anstelle von **OK** wird der Dialog weiterhin angezeigt. Die Inhalte des Dialogs werden aktualisiert, wenn Sie andere Frames auswählen. Die benötigte Anzeigedauer kann für jeden Frame separat eingestellt werden.

Flüssigkeit der Animation

Flash-Filme werden bei konstanter Frame-Rate abgespielt. Je höher die Frame-Rate eingestellt ist, desto gleichmäßiger und flüssiger wirkt die Animation. Standardmäßig zeigt MAGIX Web Designer Premium 24 Bilder pro Sekunde an. Die Rate kann in den **FLASH-OPTIONEN** des Dialogs **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** eingestellt werden.

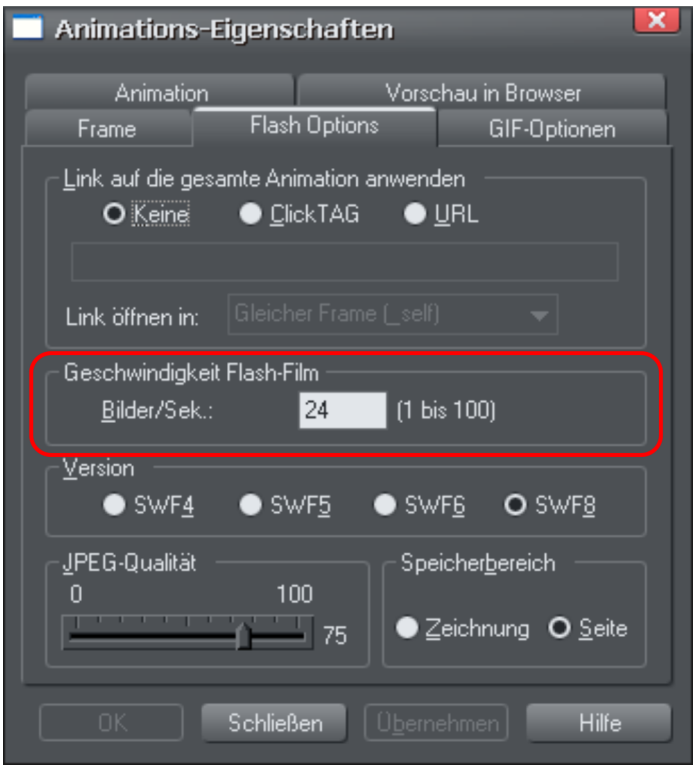


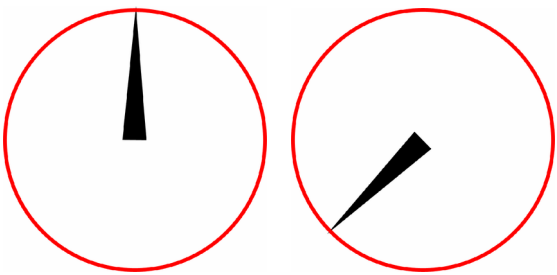
*Abb.: Im Reiter **FLASH-OPTIONEN** kann die Filmgeschwindigkeit und die zu exportierende Flash-Version eingestellt werden.*

Anmerkung: Je mehr Bilder pro Sekunde gezeigt werden, desto größer wird die Flash-Datei. Wenn Ihre Animation hauptsächlich aus ein- und ausblendenden Objekten besteht, können Sie die Frame-Rate geringer als 24 Frames pro Sekunde einstellen. Wenn in Ihrem Video viel Bewegung ist, kann es sinnvoll sein, die Framerate zu erhöhen. Frame-Raten über 50 Frames/Sek. sind jedoch selten angebracht.

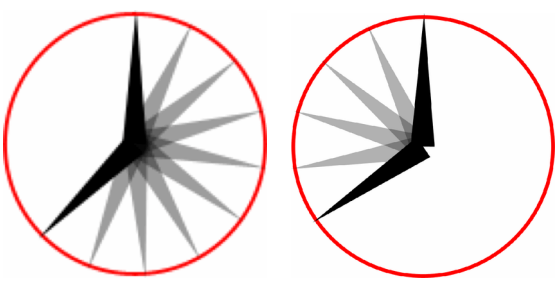
Drehung

Bei einer Drehung berechnet MAGIX Web Designer Premium automatisch, wie die Formen von einem Keyframe zum nächsten transformiert werden müssen, und generiert die Tween-Frames entsprechend. Dabei gibt es jedoch mehrere Möglichkeiten.

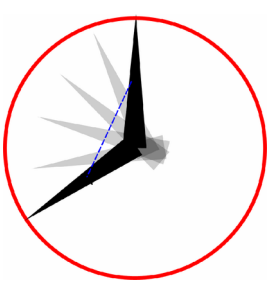
Ein Beispiel: Nehmen wir an, Sie tweenen von einer Uhranzeige zur nächsten:



Möglicherweise erwarten Sie eine Drehung im Uhrzeigersinn, jedoch könnte sich der Zeiger genauso gut gegen den Uhrzeigersinn drehen:



Es gibt sogar noch andere Möglichkeiten. Die oben genannten Beispiele nehmen an, dass der Zeiger sich um das eine Ende dreht, jedoch könnten Sie genauso gut von einem Zustand in den anderen tweenen, indem Sie über eine gerade Linie vom Mittelpunkt des Objektes ausgehend tweenen. Dies würde in folgendem Ergebnis resultieren:



Wenn Sie genauer hinschauen, werden Sie feststellen, dass der Zeiger sich um seinen Mittelpunkt statt um das eine Ende dreht und dass sich der Mittelpunkt in einer geraden Linie von einem Keyframe zum nächsten verschiebt. Standardmäßig dreht MAGIX Web Designer Premium Objekte auf diese Weise.

Rotate-Befehl (Drehen)

Um eine Rotation um einen anderen Punkt zu erzwingen, können Sie das Wort „rotate“ an den Anfang des Objektnamens setzen (siehe **NAMEN-GALERIE**). Mit „rotate+“ wird ein Drehung im Uhrzeigersinn erzwungen, mit „rotate-“ eine Drehung gegen den Uhrzeigersinn.

Nehmen wir das Beispiel oben mit zwei Keyframes, wobei der Stundenzeiger von 12 Uhr auf 8 Uhr bewegt werden soll. Wenn Sie das Zeigerobjekt mit „rotate+zeiger“ benennen, erhalten Sie eine Animation, in der der Zeiger der Uhr im Uhrzeigersinn bewegt wird. Wenn Sie es „rotate-zeiger“ nennen, wird sich der Zeiger gegen den Uhrzeigersinn bewegen.

Wird kein bestimmter Befehl zum Drehverhalten des Objekts angegeben, verwendet die Überblendung den kürzesten direkten Weg zwischen den Objekten in den Keyframes.

Wird am Objektnamen eine Drehung angegeben, wird diese vom tatsächlichen Drehpunkt aus mitberechnet (im obigem Beispiel am größeren Ende des Zeigers).

Hinweis: Es ist nicht möglich, ein Objekt um volle 360° zu drehen, wenn der Drehpunkt nicht im Zentrum liegt. Um also beispielsweise eine volle Rotation des Uhrzeigers zu erzeugen, müsste ein Zwischenkeyframe erzeugt werden.

Gruppen

Gruppen werden in Animationen speziell behandelt. Damit Sie nicht jeden einzelnen Teil der Gruppe benennen müssen, wird der gesamten Gruppe ein Name gegeben. So kann diese zum nächsten Keyframe kopiert werden. MAGIX Web Designer Premium wird also die Gruppe als Ganzes zwischen den Keyframes animieren. Sie können die gewöhnlichen Transformationen an der Gruppe vornehmen (Skalierung, Drehung, Neigung - nicht aber Transparenz, s. u.).

Sollen einzelne Objekte einer Gruppe separat animiert werden, müssen sie separat benannt werden (Strg + Klick, um ein Objekt innerhalb einer Gruppe auszuwählen und es wie gewohnt zu benennen).

Wenn Sie eine Gruppe auflösen, um Veränderungen vorzunehmen, und anschließend wieder gruppieren, sollten Sie folgendes beachten:

- Sie müssen der neuen Gruppe wieder den ursprünglichen Namen zuweisen (Gruppe auswählen und dann in der **NAMEN-GALERIE** auf den richtigen Namen doppelklicken).
- Die Objektanordnung (vorne/hinten) darf nicht verändert werden.
- Es dürfen keine Objekte der Gruppe hinzugefügt oder weggenommen werden.

Transparenz bei Gruppen

Bei einer Gruppe muss die Transparenz bei jedem Objekt in der Gruppe einzeln eingestellt werden. Dies kann auf zwei verschiedenen Wegen geschehen:

- Wählen Sie nacheinander jedes Objekt in der Gruppe aus und stellen Sie dessen Transparenz ein
- oder deaktivieren Sie die Option **GRUPPEN ALS GANZES TRANSPARENT MACHEN** über das Auswahlkästchen im Optionen-Dialog (**EXTRAS > OPTIONEN > ALLGEMEIN**). So wird später, wenn Sie die Transparenz einstellen, die Transparenz jedes einzelnen Objekts geregelt.

Welche Features aus MAGIX Web Designer Premium werden von Flash unterstützt?

Der Vector-Renderer von Flash ist gegenüber dem Renderer von MAGIX Web Designer Premium recht einfach, daher kann man einige Funktionen von MAGIX Web Designer Premium bei Flash nicht anwenden, so z. B. Randunschärfe, komplexe Transparenzen und Füllungen oder weiche Schatten. Linien können nur eine konstante Linienstärke und abgerundete Enden haben. Strichelung wird nicht unterstützt. Linien müssen auch mindestens einen Pixel breit sein - MAGIX Web Designer Premium verbreitert dünnere Linien automatisch für Flash auf einen Pixel.

Man beachte zwei Aspekte beim Produzieren von Flash-kompatiblen Zeichnungen. Zum einen sollte man sich auf die Funktionen beschränken, die der Flashplayer verarbeiten kann. Zweitens gibt es in Animationen nur wenige Eigenschaften die getweent (weich übergehend transformiert) oder animiert werden können.

Zeichenfunktionen in MAGIX Web Designer Premium, die von Flash unterstützt werden:

- Alle normalen Linien- und Formzeichnungen (Flash ist jedoch weniger genau als MAGIX Web Designer Premium. Daher können Ungenauigkeiten Bei Linien und Formen entstehen.
- Einfarbige, lineare, kreisförmige Füllungen und elliptische Farbverläufe.
- Mehrstufige Farbverläufe, inkl. linearer und elliptischer Füllungen. Achtfarbig ist jedoch das Maximum.
- Gleichmäßige Transparenz. Nur Typ „Mix“.
- Transparenzverlauf wird in einfarbig gefüllten Objekten unterstützt. Also kann man Objekte mit Farbverlauf und gleichmäßiger Transparenz oder monochrome Objekte mit Transparenzverlauf haben; beides ist jedoch nicht möglich.

- Formen mit gleichmäßig breiten Außenlinien mit runden Enden und Linienverbindungen (ab Flash Version 8 werden auch andere End- und Verbindungs-Typen unterstützt).
- Text, einschließlich Unterschneidung. Alle Schriftarten können verwendet werden. Die Umrisse aller verwendeten Schriften, werden in die Flash-Datei mit eingebunden. Dies ist wesentlich effektiver als beispielsweise Schriften, die in PDF-Dateien eingebunden sind.
- Text auf einer Kurve. Hinweis: Damit die Animation funktioniert, muss die Linie, die als Kurve verwendet wird, unsichtbar gemacht werden.
- Bitmaps und Bitmapfüllungen.
- Eingefärbte Bitmaps und Bitmapfüllungen.
- Foto-Sättigung, Farbtemperatur und Weichzeichnung (aber nicht Wechsel von Helligkeit/Kontrast).
- Fraktalwolken und Plasmafüllungen funktionieren, werden aber zu Bitmaps konvertiert. Folglich sind sie nicht sonderlich effektiv.

Effekte wie weiche Schatten funktionieren zwar in statischen Dateien, werden jedoch als Bitmaps ins Flash exportiert, weswegen sie sich nicht gut für die Animation eignen.

Folgendes kann animiert werden:

Wie schon am Anfang dieses Kapitels aufgezählt, finden Sie nun die goldenen Regeln, was von einem zum nächsten Keyframe geändert werden darf:

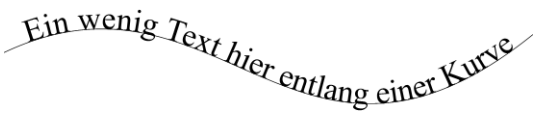
- Bewegen: Sie können Objekte von einer Stelle zur anderen bewegen.
- Skalieren: Objekte lassen sich vergrößern oder verkleinern.
- Stauchen oder Neigen: Objekte können gestaucht oder geneigt werden.
- Drehen: Drehen von Objekten.
- Transparenz: Die gesamte (gleichmäßige) Transparenz des Objektes kann geändert werden.
- Farbtransformation: Ermöglicht die Veränderung der (einfachen) Füllfarbe von Objekten.
- Eine Kombination der oben genannten Veränderungen ist ebenso möglich.

Zusätzlich gibt es einige Spezialfälle von Foto-Farbveränderungen, die Flash unterstützt. Sie können die Sättigung ändern (z. B. um ein farbiges Bild in ein Schwarz/Weiß-Bild zu verwandeln), die Farbtemperatur umstellen (warm/kalt) und die Bildschärfe. Damit können Sie z. B. ein unscharfes Bild in ein scharfes Bild umwandeln lassen. Dies funktioniert aber nur für Weichzeichnen, nicht für Schärfen. Flash zeichnet Fotos auch etwas anders weich. Flash zeichnet das gesamte Bild weich, während MAGIX Web Designer Premium nur das Innere des Bildes weichzeichnet und die Ränder scharf lässt.

Eine weitere Besonderheit: Sie können Text auf einer Kurve animieren. Das ist außergewöhnlich, da man Text, der an einer Kurve entlang läuft, stufenlos in Text morphen kann, der an einer völlig anderen Kurven entlangläuft. Tatsächlich wird dabei von einer Position des Schriftzeichens im entsprechenden Keyframe auf die Position

im nächsten Keyframe übergeblendet. So können einige interessante Effekte erzeugt werden.

Hinweis: Damit die Animation funktioniert, muss die Linie, die als Kurve verwendet wird, unsichtbar gemacht werden.



Unbewegte Objekte

Sie können Ihrer Animation statische Objekte hinzufügen, indem Sie sie direkt in einen Keyframe einsetzen. Dann werden die Objekte in der Animation an dem betreffenden Keyframe auftauchen, bis zum nächsten Keyframe sichtbar bleiben und danach verschwinden (es sei denn, das Objekt wird in den nächsten Keyframe kopiert).

Um Objekte in allen Frames statisch zu zeigen, ist es am einfachsten, sie in alle Keyframes zu kopieren. Die Speicher-Optimierung von MAGIX Web Designer Premium für Flash ist sehr effizient; ein kopiertes Objekt vergrößert kaum die Dateigröße.

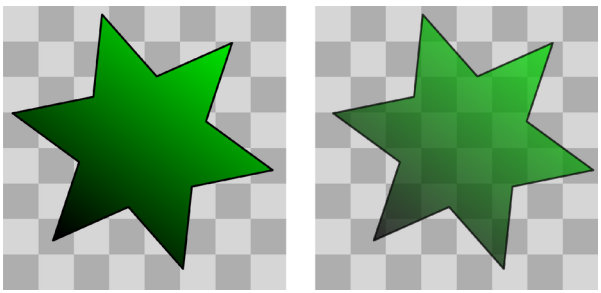
Farbumwandlung - Farbveränderungen animieren

Sie können wie folgt Farben in MAGIX Web Designer Premium animieren:

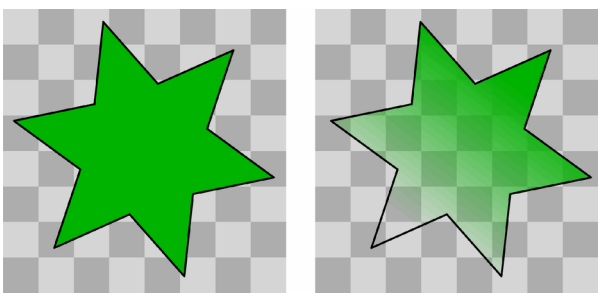
- Sie können die Farbe einfarbig gefüllter Objekte zwischen Keyframes ändern.
- Sie können die Linienfarbe unabhängig von der Füllfarbe ändern.
- Sie können die Farben ändern, mit denen Fotos eingefärbt sind.
- Sie können die Position von Farbverläufen nicht beeinflussen.

Transparenz

Wie schon erwähnt können Sie flache Transparenzen von Objekten (nicht Gruppen!) animieren - Flash unterstützt dies sowohl für statische Objekte als auch für durch Tweens herbeigeführte Transparenzveränderungen. Die ausblendenden Transparenzen von MAGIX Web Designer Premium werden nicht von Flash unterstützt. Es gibt nur einen Fall, in dem man ausblendende Transparenzen verwenden kann: auf Objekten mit flacher Farbfüllung.



Es ist möglich, flache Transparenzen auf allen Arten von Objekten, Formen, Text und Fotos anzupassen und zu animieren.



Verlaufstransparenzen (linear, kreisförmig und elliptisch) können hingegen nicht in ihrer Transparenz animiert werden. Die Farbe dieser Transparenz allerdings schon.

URLs in Flash

Damit ein Objekt in Ihrer Flashanimation anklickbar wird, wählen Sie das Objekt zuerst aus und anschließend im Menü **EXTRAS** > **WEBEIGENSCHAFTEN** (Tastaturkürzel: Strg + Umschalt + W).

Geben Sie die gewünschte URL ein. (Soll der Link in einem neuen Browser-Fenster oder -Frame geöffnet werden, wählen Sie das Ziel im **LINK ÖFFNEN IN** Dropdown-Menü aus).

Wenn Sie den Text anklickbar machen möchten, aktivieren Sie **RECHTECK UM DAS OBJEKT**. Damit stellen Sie sicher, dass ein Benutzer auf den Text, samt dessen Hintergrund, und nicht nur auf die Linien der Buchstaben klicken kann.

Gesamte Animation anklickbar machen

Unter **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN** > **FLASH-OPTIONEN** können Sie Ihrer ganzen Animation eine URL zuweisen. So kann man z. B. überall auf ein Banner klicken, um auf eine andere Adresse weitergeleitet zu werden.

clickTAG

ClickTags werden oft von Werbenetzwerken verwendet. Man setzt eher ein clickTAG als die absolute URL in eine Flashanimation, sodass ein Werbeanbieter die eigene URL in die Animation setzen kann - dies ist insbesondere zur Nachverfolgung von Werbe-Klicks nützlich.

Wenn Sie diese Funktion verwenden, wählen Sie einfach unter **FLASH-OPTIONEN** den Punkt **CLICKTAG** anstelle einer URL.

Erweiterte Flashbefehle

Beschleunigen und Verlangsamen

Normalerweise sind die Schritte zwischen den Einzelbildern gleichmäßig weit auseinander, so dass von einem zum nächsten Keyframe eine lineare, gleichmäßige Animation entsteht. Indem Sie „<“ oder „>“ vor den Objektnamen setzen, lassen sich Objekte beschleunigen oder auch verlangsamen. Ein Objekt mit einem „>“ vor dem Namen startet schnell und wird dann langsamer. Das Gegenteil: „<Name“ würde also langsam starten und dann schneller werden.

Beide Parameter können auch in Kombination gesetzt werden. Ein Objekt „<>Name“ würde langsam beginnen, dann schneller werden und am Ende der Bewegung wieder langsamer werden.

Der Grad, in welchem ein Objekt seine Geschwindigkeit ändert, kann mit Nummern (0 - 9) definiert werden. „<2Name“ wäre eine sehr weiche Beschleunigung, während „<9Name“ extrem schnell beschleunigen würde. Entsprechend ergibt „>2Name“ ein langsames Abbremsen. Wird keine Zahl vergeben („>Name“), entspricht dies dem Mittelwert „>5Name“.

Beispiel: Unter den **FLASH-BEISPIELEN** gibt es eine .xar-Datei namens „Pendulum“ (wählen Sie **DESIGN HERUNTERLADEN** in der **DESIGN-GALERIE**). Die Animation verwendet eine Mischung aus <> und der Drehfunktion. Ein anderes Beispielt gibt die Datei „Zoom6.xar“.

Stop und Goto

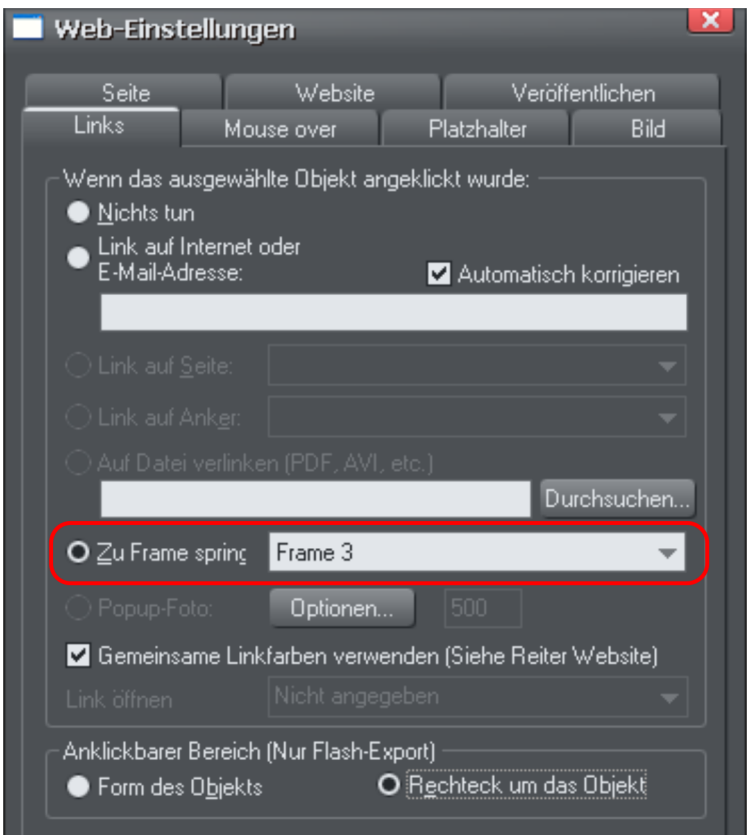
Sie können einem Frame-Namen die Befehle „;Stop“ und „;Goto“ (abgetrennt mit einem Semikolon) anhängen, um das Spielverhalten der Animation entsprechend zu beeinflussen. Heißt Ihr erster Frame also „Frame 1;Goto Frame 6“, wird die Animation

von Frame 1 direkt zu Frame 6 springen. Es kann dadurch unter Umständen zu Fehlern im Tween kommen.

Auf ähnliche Weise wird „;Stop“ benutzt, um die Animation anzuhalten, wenn das entsprechende Keyframe erreicht wird. Spezielle Arten von URL-Verknüpfungen können dabei auf Objekte gelegt werden, so dass die Animationssequenz per Mausklick auf bestimmte Einzelbilder an bestimmten Keyframes fortgesetzt wird.

Anklickbare Objekte und MouseOver-Effekte

Sie können die Animations-Sequenz zu jedem Keyframe springen lassen, indem Sie entweder ein Objekt anklicken oder die Maus darüber bewegen. Dazu wählen Sie das Objekt aus, das Sie als Schalter benutzen wollen, öffnen den **WEBEIGENSCHAFTEN-DIALOG** (Strg + Umschalt + W) und wählen auf dem Reiter **LINK** die Option **ZU FRAME SPRINGEN**.



Wenn Sie den Sprung durch Bewegen der Maus über das Objekt auslösen wollen, wählen Sie den Reiter **MOUSEOVER** stattdessen und wählen dieselbe Option.

Wenn Sie nun in der Animation ein Objekt anklicken oder mit der Maus darüber fahren, wird die Animation beim neuen Frame fortgesetzt. Sehen Sie sich dazu die

Beispieldatei „Die Themse“ in der **DESIGN-GALERIE** an. Dort wird ein Goto-Befehl verwendet, um eine Schleife (Loop) von Frame 4 zu Frame 3 zu erzeugen. Der Link „Wiederholen“ in der oberen linken Ecke führt zu Frame 1.

Tipp: Das Tastaturkürzel Strg + Umschalt + W ist ein besonders schneller Weg, um den Webeigenschaften-Dialog zu öffnen.

Flash-Animation - Zusammenfassung

- Keyframes in MAGIX Web Designer Premium sind wie feste Stationen Ihrer Animation. MAGIX Web Designer Premium erzeugt automatisch eine Überblendung (Blend) oder eine Transformation (Tween) von Objekten von einem Keyframe zum nächsten und stellt so eine flüssige Flash-Animation her.
- Es gibt keine Zeitleiste (Timeline). Stattdessen zeigt die **FRAME-GALERIE** Ihre Keyframes im zeitlichen Verlauf (von oben nach unten). Klicken Sie einfach auf den Namen des Keyframes, um diesen zu bearbeiten.
- Wenn Sie die Anzeigezeit eines Keyframes auf z. B. zwei Sekunden setzen, wird es zwei Sekunden dauern, bis die Objekte in der Animation von ihrer Startposition im aktuellen Keyframe zu ihrer Zielposition im nächsten Keyframe gewechselt haben. Benutzen Sie den Dialog **EIGENSCHAFTEN > ANIMATION** aus der **FRAME-GALERIE**, um die Anzeigezeit festzulegen.
- Um MAGIX Web Designer Premium zu zeigen, welche Objekte ineinander überblendet oder transformiert werden sollen, benennen Sie sie einfach. Für ein neues Objekt, das Sie animieren wollen, wählen Sie **NEUE NAMEN ERSTELLEN** in der Infoleiste des Auswahlwerkzeugs und benennen sie es. Das Objekt muss in allen folgenden Keyframes diesen Namen tragen.
- Neue Keyframes erstellt man am einfachsten durch das Kopieren des vorherigen Keyframes. So erhalten Sie eine exakte Kopie aller Objekte und ihrer Namen. Im neuen Keyframe können Sie die Objekte wie gewünscht weiter bewegen.
- Alle anderen (unbenannten) Objekte bleiben für die jeweilige Dauer des Keyframe statisch, bewegen sich also nicht.
- Sie können die Objekte bewegen, skalieren, drehen, zerren oder die Farbe sowie Transparenz zwischen den Keyframes ändern.
- Für die Bildrate der Flash-Animation gilt: Je mehr Bilder pro Sekunde eingestellt sind, desto weicher werden die Übergänge.
- Da jedes Einzelbild in MAGIX Web Designer Premium ein Bild der gesamten Animation ist, sollten alle Objekte, die in Keyframes auftauchen, dort auch zu sehen sein. Ein Objekt kann nicht von Frame 1 zu Frame 3 überblendet werden, ohne in Frame 2 aufzutauchen.
- Sie können Formen auf sechs verschiedene Arten transformieren. Möglich ist Bewegung, Skalierung, Zerren/Neigen, Drehen, flache Transparenz und Farbveränderung. Wird die Form auf irgendeine andere Art und Weise verändert, führt dies zu keinem Ergebnis.
- Haben Sie weitere Fragen zur Flash-Animation, wenden Sie sich bitte an die Programmhilfe in MAGIX Web Designer Premium. Diese ist im Menü **HILFE** zu finden (Tastaturkürzel F1).

Animierte GIFs erstellen

Animierte GIFs sind eine schnelle und einfache Methode, um einfache Animationssequenzen auf Webseiten darzustellen. Bei animierten GIFs handelt es sich letztendlich lediglich um eine GIF-Datei, die eine Bildersequenz enthält, vergleichbar mit den Einzelbildern eines Films.

Animation öffnen

Um ein animiertes GIF zu erstellen, müssen Sie zuerst ein Dokument vom Typ „Animation“ öffnen. Gehen Sie zu **DATEI** > **NEU** > **ANIMATION**. Danach haben Sie auch Zugang zur **FRAME-GALERIE**.

Animation erstellen

So erstellen Sie ein animiertes GIF:



1. Wählen Sie **EXTRAS** > **GALERIEN** > **FRAME-GALERIE** bzw. klicken Sie auf das GIF-Symbol **FRAME-GALERIE** in der **GALERIENLEISTE**.
2. Erstellen Sie die Zeichnung, die im ersten Frame erscheinen soll.
3. Klicken Sie in der **FRAME-GALERIE** auf **NEU**, um den nächsten Frame zu erstellen.
4. Setzen Sie nach Wunsch Hintergrund- und Überlagerungsmarkierungen.
5. Erstellen Sie die Objekte, die in diesem Frame erscheinen sollen.
6. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, bis Sie die gewünschte Frame-Sequenz aufgebaut haben.

Animation exportieren

Wählen Sie **DATEI** > **ANIMATION EXPORTIEREN**, um die Animation zu speichern. Wählen Sie als Dateiformat „Animiertes GIF(.gif)“ aus.

Animationseigenschaften

Um die Animationseigenschaften zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Frame in der **FRAME-GALERIE** und wählen Sie **EIGENSCHAFTEN.** Sie können dann die folgenden Optionen ändern.

Reiter Frame

Im Reiter **FRAME** können Sie Folgendes einstellen:

- **NAME:** Name des Frames. Dies ist nur für Sie zur Kontrolle und wird nicht mit dem animierten GIF exportiert.

- **HINTERGRUND:** ist dies aktiviert, zieht sich der Frame durch alle anderen. So wird praktisch ein Hintergrund geschaffen, auf welchem alle anderen Frames aufbauen. Oft ist der erste Frame einer Animation der Hintergrundframe. Ist dies nicht der Fall, wird von der GIF-Animation der Seitenhintergrund verwendet.
- **ÜBERLAGERND:** dadurch wird der Frame den vorherigen überlappen.
- **VERZÖGERUNG:** Legen Sie fest, wie lange der Frame in der Animation angezeigt wird.
- **FRAME ANZEIGEN:** ist dies ausgewählt, wird der Frame mit einbezogen und angezeigt.
- **FRAME IN ZEITLEISTE VERSCHIEBEN:** Dieser Wert legt fest, wie stark die Zeit eines Frames verändert wird, wenn die Schaltflächen **FRAME NACH VORNE/HINTEN BEWEGEN** in der Frame-Galerie betätigt werden.

Flash-Optionen

Hier einige Möglichkeiten für Flash-Animationen, die meisten werden oben beschrieben.

- Link auf die gesamte Animation anwenden (siehe Seite 502)
- Geschwindigkeit Flash-Film (siehe Seite 496)
- JPEG-Qualität (siehe Seite 492)
- Zu speichernder Bereich (siehe Seite 494)

GIF-Optionen

Im Reiter **GIF-OPTIONEN** können Sie die in der Animation verwendeten Farben einstellen:

- **PALETTENFARBEN:** legt die bevorzugten Palettenfarben für das animierte GIF fest.
- **ANZAHL FARBEN AUF PALETTE:** Diese Option ist nur bei der Verwendung optimierter Paletten verfügbar. Für einfache Grafiken können Sie die Anzahl der Farben in der Palette reduzieren. Hierdurch werden ohne Qualitätsverlust kleinere Dateien erstellt. Möglicherweise müssen Sie ein wenig experimentieren, um das optimale Gleichgewicht zwischen Dateigröße und Qualität zu finden.
- **DITHERING**: Wählen Sie aus drei Streurastertypen.
- **TRANSPARENZ:** Wählen Sie diese Option, um die Bitmap an den Stellen durchsichtig zu machen, an denen es keine Objekte gibt.

Wiederholungen und Geschwindigkeit

Im Reiter **WIEDERHOLUNGEN UND GESCHWINDIGKEIT** können Sie die Animationsrate und Frequenz ändern:

- **ENDLOSSCHLEIFE:** Hiermit spezifizieren Sie die Anzahl der Wiederholungen.
- **JEDEN FRAME ANZEIGEN FÜR:** Geben Sie hier einen Wert ein, wenn Sie die gleiche Pause zwischen jedem Frame in der Animation festlegen möchten. Verwenden Sie den Reiter **FRAME**, um unterschiedliche Pausen für individuelle Frames festzulegen (oben beschrieben). Wenn die Animation mehr als eine Pause hat, wird hier **VIELE** angezeigt.

Vorschau in Browser

Viele Einstellungen zur GIF-Animation lassen sich direkt in einem Webbrowser Ihrer Wahl in einer Vorschau kontrollieren. Hier können Sie einige Einstellungen zur Browser-Vorschau vornehmen.

- **HINTERGRUNDEINSTELLUNGEN**: Legen Sie fest, welchen Hintergrund das animierte GIF haben soll, um ein bestmögliches Ergebnis zu erhalten.
- **ZUSÄTZLICHE OPTIONEN**: Hier lassen sich nützliche Informationen in der Vorschau anzeigen, wie z. B. Downloadzeiten in einer Webseite.
- **GIF BROWSER-VORSCHAU**: Öffnet die Vorschau im Webbrowser.

AVI-Optionen

Optionen: Auswahl des benutzten Codecs von den installierten.

Qualität: Einstellung der Qualität des AVI-Videos (bis 100%)

Key-Frame alle... Ein- und Ausschalten der Keyframes und Einstellen der Frequenz.

Transparenz: Klicken, um den Hintergrund des AVI transparent zu machen.

Speicherbereich: Setzen Sie den Speicherbereich auf **ZEICHNUNG**, erhalten Sie ein AVI-Video, dass nur genau so groß ist, wie es sein muss, damit die gesamte Zeichnung gerade so hineinpasst. Das ist nützlich, wenn Sie nicht gerade eine bestimmte Größe brauchen.

Importieren und Exportieren

Allgemeine Anmerkungen zum Exportieren und Importieren

Web Designer bietet eine große Auswahl an Import- und Exportoptionen.

Erstens: Es ist wichtig den Unterschied zwischen dem Speichern und Exportieren von Dateien zu verstehen:

- **SPEICHERN** befasst sich mit dem Speichern Ihrer Arbeit, sodass Sie sie später wieder öffnen und daran weiterarbeiten können. MAGIX Web Designer Premium speichert Ihre Arbeit in einer .WEB-Datei. Betrachten Sie dies als das „Master-Dokument"-Format.
- **EXPORTIEREN** bezeichnet die Umwandlung in sonstige unterstützte Formate. Exportieren ermöglicht Ihnen, Ihre Designs zu verteilen und zu verwenden.

Empfohlene Formate

Die Standard-Exportformate, die im Internet am weitesten verbreitet sind, sind BMP (Bitmap), GIF, PNG und JPEG. Diese sehen garantiert auch so aus, wie sie in MAGIX Web Designer Premium dargestellt werden. PNG wird vor allem für Grafiken, JPEG für Fotos verwendet.

Web Designer und HTML5

Web Designer bietet jetzt verbesserte Kompatibilität mit HTML5. Dies geschieht völlig automatisch und ohne dass der Nutzer irgend etwas tun müsste oder etwas über HTML-Programmierung wissen müsste.

Denn eigentlich bedeutet es einen effizienteren und schnelleren Download von Webseiten. Beispielsweise wurden viele grafische Elemente wie Hintergrundflächen, (abgerundete) Rechtecke und Objekte mit Schatten früher in Grafikdateien exportiert, nun werden Sie als echte HTML-Funktionen im Browser erzeugt. Dies bedeutet gleichzeitig auch eine höhere Qualität und Auflösungsunabhängigkeit von Bildern (sie werden beim Zoomen der Webseite skaliert). Features, die als HTML5 exportiert werden:

- Rechtecke, abgerundete Rechtecke, optional mit einfachen Umrandungen, linearen Verlaufsfüllungen und einfacher Transparenz.
- Gedrehte und geneigte Rechtecke.
- Schlagschatten (schwarz oder farbig)
- Text mit Schatten
- Seitenhintergründe mit einfachen Verlaufsfüllungen (oder auch komplexere Kombinationen aus den obigen Objekten)

- Gekachelte Texturen (Bitmap-Füllungen) für Rechtecke und Hintergründe.

Gruppierte Objekte werden nicht als HTML5 exportiert, sondern immer noch in Grafiken gerendert - siehe Gruppieren von Objekten (siehe Seite 141).

Unterstützte Dateiformate für Import und Export

Importformate

Wenn eine Datei in MAGIX Web Designer Premium geladen werden soll, ist es wichtig, dass sie eine der unten aufgelisteten Dateierweiterungen verwendet.

Importformate für Bitmaps

.BMP Windows Bitmap

.CUT Halo CUT (256-farbig)

.DCM Digital Imaging and Communications in Medicine (DICOM) Bildformat

.DCX DCX

.FAX - Bildformat, das mit einem Fax empfangen oder mit einer Fax-Software erzeugt wurde.

.GIF Graphics Interchange Format

.ICO Microsoft Windows Icon (16-farbig)

.JPG JPEG

.MXB MAGIX Bitmap

.PBM UNIX monochrom

.PCD PhotoCD

.PCT PICT

.PCX PCX Paintbrush

.PDF (siehe „Importieren einer PDF-Datei“)

.PGM UNIX Graustufen

.PNG PNG

.PPM UNIX farbig (bis 24 Bit)

.PSD Photoshop (Lesen Sie dazu „Import und Export von PSD-Dateien“ (siehe Seite 518))

.RAS Sun Raster

.SGI Silicon Graphics Image

.TGA TrueVision TARGA

.TIF TIFF (RGB, RGBA + Alphakanal-Transparenz).

MAGIX Web Designer Premium unterstützt: Fax TIFF-Dateien (Schwarz-Weiß-Bilder). Mehrseitige Faxe werden als mehrere Seiten in MAGIX Web Designer Premium importiert); Mac oder PC Byte-Order TIFF-Dateien; TIFF-Dateien mit Ebenen und Transparenz (wird aus Photoshop gespeichert, es gelten die gleichen Blend-Modi wie in PSD-Dateien); JPEG in TIFF (Transparenzen sind in diesem Fall nicht möglich).

.XBM X Windows (2-farbig)

.XPM X Windows (256-farbig)

.WBMP Wireless Bitmap Image. Schwarz/Weiß-Bitmap (1-bit) für mobile Geräte.

.RAW Kamera Format - eine Liste aller Formate finden Sie unter „RAW Foto Import“ (siehe Seite 515)

EPS Importformate

.AI Illustrator EPS

.EPS ArtWorks

.EPS Illustrator EPS

.EPS CorelDRAW 3 & 4 EPS

.EPS FreeHand 3.0 EPS

.EPS Photoshop EPS (Um Dateien aus Photoshop in MAGIX Web Designer Premium zu importieren, verwenden Sie PSD-Dateien anstelle von EPS-Dateien. Dies erzielt bessere Ergebnisse.
.EPS Xara

Andere Importformate

.ACO Adobe Color Swatch

.ACT Adobe Color Table

.ART Xara Studio

.CPL CorelDRAW Palette

.WEB Xara Webster Dateien

.AFF Acorn Draw

.CDR CorelDRAW (3, 4 & 5)

.CDT CorelDRAW Template

.CMX Corel CMX 5 & 6

.DRW Acorn Draw

.GIF GIF-Platzhalter

.HTM. .HTML Grafiken in HTML-Seiten

.ODP (Open Office Impress)

.PAI MAGIX Foto Designer-Bild

.PAL CorelDRAW, Windows und PaintShopPro Paletten

.MXB MAGIX Bitmap

.WMF Windows Metadatei (16 Bit)

.EMF/ .WMF Erweiterte Windows Metadatei

.FLV FLV-Platzhalter

.MP4 MP4-Platzhalter

.PAI MAGIX Foto Designer-Bild

.PDF PDF-Platzhalter

.PPTX (ab PowerPoint 2007)

.RTF Text

.SVG (Scalable Vector Graphics)

.SWF Flash-Platzhalter

.XWR Widget-Platzhalter

.WIX wird von Xara intern benutzt

Exportformate

Exportformate für Bitmaps - Beachten Sie auch die Übersicht zum GIF, PNG und JPEG-Exportdialog (siehe Seite 519)

CompuServe GIF (*.gif)

Animierte GIF-Dateien (*.gif) Lesen Sie dazu das Kapitel „Animierte GIF-Dateien erstellen“ (siehe Seite 506)

JPEG (*.JPG)

Photoshop (*.psd) Lesen Sie dazu „Import und Export von PSD-Dateien“ (siehe Seite 518)

PNG (*.png)

Andere Exportformate

AVI-Animation (.avi – Animations-Dokumente)

EMF/WMF Dokumente (*.emf;*.wmf)

Webseiten und Websites (.html,*.htm)

Flash-Animation; lesen Sie dazu das Kapitel „Flash-Animationen“ (siehe Seite 482) (*.swf)

Rich Text Format (*.rtf)

Xara-Dokumente (*.wix; *.web, *.xar)

Dateien importieren

So werden Dateien importiert:

- Wählen Sie im Menü **DATEI** > **IMPORT** - dadurch wird der Inhalt der Datei in das Dokument eingefügt. Bei einigen Formaten haben Sie die Wahl, ob Sie das Dokument in die aktuelle Seite einfügen wollen oder ob Sie es als neue Seite anhängen möchten. Bei einigen anderen Formaten haben Sie die Möglichkeit, die Daten entweder normal zu importieren oder stattdessen einen Link auf die Datei einzufügen und sie Ihrer veröffentlichten Website hinzuzufügen.
- Sie können auch im Menü **DATEI** > **ÖFFNEN** wählen - dadurch wird die Datei als ein neues Dokument geöffnet.

Sie können Dateien in MAGIX Web Designer Premium per Drag & Drop einfügen. Wenn Sie eine Datei aus dem Dateibrowser auf MAGIX Web Designer Premium ziehen, wird die Datei importiert und auf der aktuellen Seite zentriert zum Ablagepunkt abgelegt. Wird die Datei auf der Titelleiste oder einer der Werkzeugleisten abgelegt, wird die Datei als ein neues Dokument geöffnet.

Bilddateien auswechseln

Sie können jedes bereits geladene Bild oder jede Bitmap-Füllung durch ein eigenes Bild ersetzen. Um ein Bild zu ersetzen, ziehen Sie das neue Bild (JPEG, GIF, PNG, BMP) einfach auf das zu ersetzende Bild und setzen Sie es dort ab. Das neue Bild wird automatisch entsprechend dem vorherigen skaliert. Das Bild ist außerdem ausgewählt und MAGIX Web Designer Premium wechselt ins **FÜLL-WERKZEUG**, so dass Position und Größe direkt beeinflusst werden können.

PSD Photoshop-Datei importieren

Um eine PSD-Datei zu importieren, gehen Sie wie gehabt beim Import vor. Im Menü „Datei > Importieren“ oder ziehen Sie die Datei einfach auf MAGIX Web Designer Premium und setzen Sie sie dort ab.

Ebenen und Sichtbarkeit der PSD-Datei werden beibehalten und in MAGIX Web Designer Premium-Ebenen umgewandelt werden. Sie können sie in der **EBENEN-GALERIE** sehen.

Tipp: wenn Sie separate Objekte in Photoshop haben, die Sie unabhängig voneinander in MAGIX Web Designer Premium bearbeiten möchten, legen Sie diese auf je eigenen Ebenen ab, bevor Sie in Photoshop speichern.

PDF-Dateien importieren

PDF ist ein komplexes Vektorgrafikformat welches sich in den letzten 10 Jahren fortentwickelt hat und mehrere Unterformate und Einstellungen bietet. PDF wurde als portables Dokumentenformat zum Betrachten und Drucken eingeführt und nicht, um Daten zwischen verschiedenen Anwendungen auszutauschen. Nichtsdestotrotz kann MAGIX Web Designer Premium die meisten PDF-Dateien laden.

PDF ist die empfohlene Methode, Vektor-Dateien von Adobe Illustrator zu MAGIX Web Designer Premium zu übertragen. Speichern sie als PDF und importieren Sie die Datei in MAGIX Web Designer Premium.

Folgendes sollte beachtet werden:

- Mehrseitige PDF-Dateien werden als mehrseitige Dokumente in MAGIX Web Designer Premium eingefügt.
- Text in PDF-Dateien ist typischerweise über viele einzelne Textobjekte innerhalb der PDF-Datei verteilt. Das macht zur Ansicht und zum Druck keinen Unterschied, beim Import heißt es aber, dass Text, der wie ein oder mehrere Absätze Fließtext aussieht, keiner ist. MAGIX Web Designer Premium versucht, Zeilen und Absätzen in bearbeitbaren Text zu verwandeln, oft werden Sie jedoch feststellen, dass Text in mehrere Text-Objekte auseinander gerissen wurde.
- Um es einfacher zu machen, Text aus einem PDF zu extrahieren, wird eine neue Ebene angelegt, die nur Text enthält. Benutzen Sie die **SEITEN- & EBENEN**-Galerie, um diese Ebene zu betrachten.

Folgendes wird vermutlich nicht funktionieren:

- Viele PDF-Dateien verwenden eingebettete Schriften. Sie können diese nicht extrahieren und auf Ihrem System installieren. Besitzen Sie diese Schriften also nicht, wird ein Substitut verwendet.
- Dateien, die auf irgendeine Weise verschlüsselt oder mit Passwörtern gesperrt sind, können nicht importiert werden.
- Text in PDF-Dateien, der als Subset-Schriftart definiert wurde, wird nicht lesbar oder editierbar sein.

Das PDF-Format ist sehr komplex und wird oft nicht richtig importiert. Sie importieren ein PDF-Dokument am besten mit Ihrem Verwendungszweck im Hinterkopf. Die **OPTIMIERUNG FÜR ANSICHT**-Option sorgt dafür, dass das Ergebnis fast genauso wie in Acrobat aussieht. Allerdings kann die Bearbeitung schwierig sein (z. B. durch viele ClipAnsichten). Die Option **OPTIMIERUNG FÜR BEARBEITUNG** entfernt Teile, die schwer manuell bearbeitet werden können (z. B. verschachtelte ClipAnsichten).

Word-Dokument importieren

Microsoft-Word-Dokumente (.docx) können einfach importiert werden. Ziehen Sie eine Datei aus dem Windows Explorer auf MAGIX Web Designer Premium oder wählen Sie **DATEI** > **IMPORTIEREN**.

Automatisch fließende Textbereiche

Beim Import von Word-Dokumenten in Web Designer werden automatisch neue Seiten für die aktuelle Seite überragende Textbereiche erstellt. Beim Hinzufügen von Text und Bildern werden also automatisch weitere Seiten hinzugefügt. Neu erstellte Seiten werden direkt hinter der aktuellen Seite eingefügt. Die neue Seite ist genauso wie eine manuell hinzugefügte Seite (gleicher Hintergrund, gleiche wiederholte Objekte wie aktuelle Seite). Zusätzlich befinden sich dieselben Textbereiche auf der neuen Seite wie auf der aktuellen Seite. Diese sind mit dem aktuellen Fließtext verknüpft und auf gleiche Weise untereinander verknüpft.

Verknüpfte Textbereiche zusammen ändern

Das Layout von Textbereichen wird sich innerhalb Ihres Dokuments auf mehreren Seiten ähneln. Wenn Sie einen Bereich auf einer Seite ändern, ist es manchmal gewünscht, dass diese Änderung für alle ähnlichen Bereiche im selben Textfluss übernommen wird. Wenn Sie also einen Textbereich, zu dem es ähnliche Bereiche auf anderen Seiten gibt (gleiche Größe und Position auf der Seite), skalieren, fragt Web Designer, ob die ähnlichen Bereiche auch geändert werden sollen.

Weitere Informationen finden Sie unter „Textbereiche“ (siehe Seite 233).

Import von RAW-Fotodateien

Sie können Dateien im RAW-Format digitaler Kameras wie gehabt über **IMPORT** oder per Drag&Drop einfügen.

Folgende Dateiendungen werden unterstützt: *.crw, *.cr2, *.nef,*.mrw,*raf,*.kdc,*.orf, *.dng, *.ptx, *.pef, *.anw, *.x3f
Es gibt eine große Anzahl unterschiedlicher Dateiendungen, die für RAW-Dateien von verschiedenen Kameras genutzt werden, wenn Sie also eine RAW-Datei haben, deren Endung oben nicht aufgelistet ist, können Sie versuchen, sie trotzdem zu importieren.

Von Website importieren

Sie können Text und Grafiken direkt von einer Webseite in Ihr Dokument laden oder Text/Grafiken direkt aus einem Webbrowser kopieren und auf Ihrer Seite einfügen.

So importieren Sie eine Webseite aus dem Internet:

1. Wählen Sie **DATEI** > **VON INTERNETADRESSE IMPORTIEREN...** (Strg + Alt + W).

2. Geben Sie die Webadresse der Seite oder Grafik ein, die Sie importieren möchten.
3. Klicken Sie auf **IMPORTIEREN**.

Falls die eingegebene Adresse zu einer Webseite gehört, werden Text und Bilder dieser Seite importiert und etwa an derselben Position wie auf der Webseite eingefügt. Mit dieser Funktion können Sie also eine komplette Webseite einigermaßen importieren, zumindest ihre Texte und Bilder. Die meisten aktuellen Webseiten bestehen aber aus einer komplexen Kombination von Text, Grafiken, JavaScript und anderen Funktionen, so dass bei einem solchen Import nur selten die exakte Seite in MAGIX Web Designer Premium angezeigt wird. Immerhin haben Sie durch diese Funktion aber einen Anfang, um Ihre bestehende durch eine MAGIX Web Designer Premium Website zu ersetzen.

Wenn Sie von Webseiten importieren, wird die Länge Ihrer Seite in MAGIX Web Designer Premium ggf. automatisch auf die Menge von Text/Grafiken angepasst.

Dateien exportieren

So exportieren Sie eine Datei:

- Wählen Sie **DATEI** > **EXPORT**
- oder drücken Sie „Strg + Umschalt + E“.

Wählen Sie im Exportdialog einen Dateinamen und aus dem von **SPEICHERN IN...**-Menü das benötigte Format. Einige Formate werden unten detailliert aufgeführt.

Als Flash exportieren

Sie können auch im Flash-Format SWF von Adobe exportieren. Es ist ideal für Vektorgrafiken und bewirkt sehr geringe Dateigrößen. Sie können dann die SWF-Datei in eine Webseite einbinden oder zur Verwendung in Flash-Animationen in Adobe Flash importieren.

Hinweis: Aus MAGIX Web Designer Premium-Zeichnungen können nur statische Dateien exportiert werden, keine Animationen. Animationen können als animiertes Flash exportiert (siehe Seite 487) werden.

Als AVI exportieren

Wählen Sie **DATEI** > **ANIMATION EXPORTIEREN** und dann AVI unter **DATEITYP**. Wenn Sie den verwendeten Codec und andere Einstellungen für den Export ändern wollen, klicken Sie auf **OPTIONEN**.

Als Word-Dokument exportieren

Wählen Sie **DATEI** > **EXPORT** und dann im Auswahlmenü die Option **MICROSOFT WORD (.DOCX)**.

Als Web-Dokument exportieren

Gelegentlich soll ein Druck-Dokument statt als PDF als im Internet ansehbare HTML-Seite exportiert werden. Dies produziert kleinere Dateien als PDFs und führt gerade bei Tablets und iOS-Geräten zu einer besseren Ansichtsqualität.

Windows-Metadatei exportieren (.wmf)

In diesem Format gespeicherte Dateien können von Microsoft Word und anderen Programmen gelesen werden.

Enhanced Metafile Format (EMF) exportieren

Einige Windows-Programme unterstützen dieses erweiterte Dateiformat für Vektorgrafiken. Es kann auch in Anwendungen, die „spezielles Einfügen" unterstützen, verwendet werden.

Beachten Sie, dass bestimmte Effekte wie zum Beispiel komplexe Füllungen nicht in Vektor-Dateien wie EMF dargestellt werden können. In solchen Fällen wird dieser Teil als Bitmap exportiert.

HTML- und Webgrafiken schnell exportieren

Benutzen Sie die speziellen Befehle im **MENÜ DATEI**, um schnell Websites und Webgrafiken zu exportieren, ohne erst das Format aus der Liste aller unter **DATEI -> EXPORTIEREN** verfügbaren Formate auswählen zu müssen.

- **DATEI->WEBSITE EXPORTIEREN**: Exportieren des aktuellen Website-Dokuments in ein Verzeichnis Ihres Computers.
- **DATEI->JPEG EXPORTIEREN**:Exportieren der Auswahl oder der ganzen Seite als JPEG-Datei.
- **DATEI->PNG EXPORTIEREN**:Exportieren der Auswahl oder der ganzen Seite als PNG-Datei.

Lesen Sie das „Erste Schritte"-Kapitel für weitere Informationen.

Bitmapformate exportieren

Bei den Bitmapformaten JPEG, GIF und PNG handelt es sich um Standardformate, die von den meisten Anwendungen unterstützt werden. PNG hat die höchste Qualität. JPEG ist für Fotos besser geeignet und erstellt kompakte Dateien in akzeptabler Qualität (Dateiqualität und Dateigröße können eingestellt werden).

Das GIF-Format unterstützt nur 256 Farben, und trotz seiner weiten Verbreitung auf Internetseiten ist das PNG-Format besser. PNG unterstützt auch halbtransparente Grafiken (Einstellung: **TRUE COLOR + ALPHA**).

Je weniger Farben eine Datei enthält, desto kleiner ist die Datei und die Qualität. Bei Verwendung von 256 Farben oder weniger bietet MAGIX Web Designer Premium hochqualitative Verfahren, um eine weitaus höhere Farbzahl zu simulieren.

Wichtig

Bitmaps werden entsprechend der aktuellen Anzeigequalität ausgegeben. Für beste Ergebnisse stellen Sie im Menü **FENSTER** -> **QUALITÄT** die Anzeigequalität auf **SEHR HOCH**.

Photoshop-PSD-Dateien exportieren

Photoshop ist ein Bildbearbeitungsprogramm, deswegen werden alle Vektorgrafiken beim Export aus MAGIX Web Designer Premium im PSD Format gerastert (d. h. zu Bitmaps konvertiert). Beim Export kann die Auflösung (dpi) gewählt werden.

Speichern Sie immer alle Ihre Arbeiten in MAGIX Web Designer Premium, bevor Sie exportieren. Wenn Sie dann Ihre Originalobjekte bearbeiten möchten, laden Sie sie einfach in MAGIX Web Designer Premium, ändern Sie sie wie gewünscht und exportieren Sie die Objekte nochmals.

Um als PSD-Datei zu exportieren, wählen Sie **DATEI** > **EXPORT** und dann **ADOBE PHOTOSHOP** aus der **DATEITYP**-Liste.

Ebenen

Ebenen in MAGIX Web Designer Premium bleiben beim Export als PSD erhalten. Jede Ebene wird als individuelle PSD-Ebene samt Namen gerastert. Die Ebenensichtbarkeit wird ebenso mit übernommen, so dass unsichtbare Ebenen in Photoshop auch unsichtbar sind. Sie können die Sichtbarkeit der Ebenen in Photoshop über die Ebenen-Palette an- und ausschalten.

Text

Text kann aus MAGIX Web Designer Premium so exportiert werden, dass er in Photoshop editierbar bleibt, muss dafür aber auf einer separaten Ebene stehen (Beim Import werden Sie wahrscheinlich gefragt, ob Sie den Text so wiederherstellen möchten, dass er in Photoshop bearbeitet werden kann).

Text auf Ebenen mit anderen grafischen Objekten wird mitgerastert, ist also nicht mehr editierbar.

Dpi beim Export

Sie haben die Möglichkeit, die dpi-Zahl der Bitmap-Rasterung für die exportierte PSD-Datei zu definieren.



Für Bilder, die auf dem Bildschirm dargestellt werden sollen, reicht eine niedrige Auflösung (z.B. 72 dpi) aus.

Sollten Sie Ihre Arbeiten drucken wollen, wählen Sie einen höheren dpi-Wert.

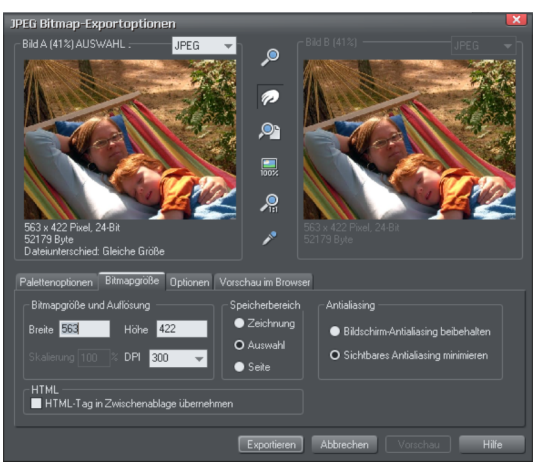
Sie können angeben, ob Sie die gesamte Seite oder nur die Bereiche mit sichtbaren Objekten aus MAGIX Web Designer Premium exportieren möchten.

Zusammenfassung

Um höchstmögliche Kompatibilität in Photoshop zu erhalten:

- Alle Teile Ihrer Zeichnung, die Sie als jeweils separate Ebene in Photoshop haben möchten, müssen auf separate Ebenen in MAGIX Web Designer Premium gelegt werden.
- Wollen Sie Text in Photoshop editieren, legen Sie diesen auch auf eine eigene Ebene ohne andere Objekte.

Übersicht JPEG-, PNG- und GIF-Exportdialog



Der Export-Dialog verfügt über zwei Vorschaufenster **BILD A** (links) und **BILD B** (rechts), so dass sich alternative Exporteinstellungen oder Dateitypen nebeneinander vergleichen lassen. Klicken Sie einfach in das linke oder rechte Vorschaufenster, um die aktive Vorschau zu wechseln.

Über dem Vorschaufenster befindet sich ein kleines Auswahlmenü mit den drei gängigsten Exportformaten: JPEG, PNG und GIF.

Nach der Auswahl von Vorschau **A** oder **B** können Sie dann über die fünf Reiter unterhalb der Vorschau zahlreiche Exportoptionen auswählen. Einige Optionen, z. B. die Palettenoptionen, sind nur bei Dateitypen wie PNG anwendbar und nicht relevant für JPEG.

Andere Optionen im Reiter **OPTIONEN** ändern sich abhängig vom gewählten Exportformat, z. B. beim Exportieren eines JPEG befindet sich dort die Einstellung für die Qualität.

Ablauf für das Exportieren eines Bildes:

1. Wählen Sie das oder die zu exportierenden Objekte auf der Seite aus.
2. Gehen Sie in das Menü Datei > Exportieren oder drücken Sie „Strg + Umschalt + E“, geben Sie dort einen Namen ein und wählen Sie aus dem Auswahl-Menü einen Dateityp aus. Bei den wichtigsten Dateitypen wird obiger Vorschaudialog angezeigt.
3. In diesem Vorschaudialog können die Einstellungen angepasst werden. Sie können diesen Dialog auch überspringen, wenn Sie mit den Standardeinstellungen zufrieden sind.
4. Klicken Sie auf **EXPORTIEREN**.

Für die zwei meistgenutzten Formate JPEG und PNG können Sie in Schritt 2 stattdessen auch die direkten Befehle im Menü **DATEI**: **JPEG EXPORTIEREN** und **PNG EXPORTIEREN** benutzen. Im folgenden „Exportieren“-Dialog gibt es eine Schaltfläche „Einstellungen“, die Sie zum Einstellungsdialog für den Bitmap-Export führt.

Die meisten Exporteinstellungen werden für den nächsten Export gespeichert. Wenn z. B. die JPEG-Qualität verändert wird, bleibt die Einstellung für den nächsten Export von JPEGs erhalten.

Größe des exportierten Bildes

Die voreingestellte Exportgröße des Bildes ist die Größe, mit der das Bild bei 100% Zoom-Einstellung (Originalgröße) auf dem Bildschirm angezeigt wird. Die Pixelgröße wird unterhalb des Vorschaufensters angezeigt. Die Abmessungen in Pixel können angepasst werden, indem vor dem Exportieren entweder auf der Seite die Objektgröße geändert wird oder durch Eingabe alternativer Pixel- oder DPI-Werte im Dialog **BITMAP-GRÖßE**.

Bedienelemente

Hier können Sie die Bildvorschau verändern. Dies hat jedoch keinerlei Auswirkung auf die exportierte Datei.



- **ZOOMWERKZEUG:** Klicken Sie auf eine Vorschau, um diese zu vergrößern. Halten Sie beim Klicken die Umschalt-Taste gedrückt, um herauszuzoomen. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste über die Vorschau, um in den aufgezogenen Bereich hineinzuzoomen.
- **VERSCHIEBEWERKZEUG:** Hiermit können Sie das Bild im Vorschaufenster bewegen.
- **AUF SEITENGRÖßE ZOOMEN:** skaliert das Vorschaubild auf Seitengröße.
- **AUF 100 % ZOOMEN:** skaliert das Bild auf Vollbildgröße (100 %).
- **AUF BILDAUFLÖSUNG VERGRÖßERN (1:1)**: hat keinerlei Auswirkung auf GIF-Dateien. Skaliert das Bild so, dass ein Pixel in der Bitmap einem Pixel auf dem Bildschirm entspricht. Dies ist für eine detaillierte Vorschau in der Bitmap sinnvoll.

Das folgende Bedienelement ist nur für Dateien relevant, die weniger als 256 Farben verwenden.



FARBWÄHLER: Bewegen Sie den Zeiger über die Grafik, um die Farbe unter dem Zeiger zu markieren. Klicken Sie, um diese Farbe in der Palette auszuwählen. Sie können dann die u. g. **PALETTENOPTIONEN** verwenden, um die Farbe zu ändern.

VORSCHAU: Diese Schaltfläche ist in allen Reitern des Dialogs verfügbar. Hiermit werden die Vorschaufenster aktualisiert, um alle vorgenommenen Änderungen wiederzugeben.

Palettenoptionen

Hier können Sie einstellen, wie die Farben in Ihrem exportierten Bild gehandhabt werden.

Dithering & Palette

DITHERING- und **PALETTENEINSTELLUNGEN** werden dann nötig, wenn mit 256 Farben oder weniger exportiert wird. Es wird empfohlen, immer eine **OPTIMIERTE PALETTE** zu verwenden. Bei der Dithering-Einstellung **KEINE** werden kleinere, aber möglicherweise streifige Dateien erstellt; **FEHLER-DIFFUSION** erzeugt zwar größere Dateien, dafür aber auch bessere Ergebnisse.

Farbtiefe

Wählen Sie die Anzahl der Farben, die in Ihrer Bitmap vorkommen sollen. Je mehr Farben gewählt sind, umso größer wird (meistens) die Datei, aber auch die Qualität. **TRUE COLOUR** legt die Palette auf 16 Millionen Farben fest. **TRUE COLOUR + ALPHA** (nur PNG) schließt außerdem noch einen Farbkanal für Halb-Transparenzen wie z. B.

Schatten mit ein. Dieses Format wird für Anwendungen empfohlen, die Alpha-Kanäle in PNG-Dateien unterstützen.

Bei 256 Farben oder weniger kann mit einfachen Transparenzen gearbeitet werden (beachten Sie das Glassymbol). Halb-transparente Pixel werden nicht unterstützt, sondern nur vollkommen deckend oder völlig durchsichtig. Dies kann ausgefranste Kanten nach sich ziehen.

Max. Farben

Bei Werten von 256 oder weniger Farben kann man sich genau die Palette zusammenstellen, die man haben möchte bzw. die im Dokument vorkommt. Einfach die gewünschte Anzahl an Farben eingeben und auf **VORSCHAU** klicken.

Die Schaltflächen (außer **TRANSPARENTER HINTERGRUND**) gelten, wenn Sie mit 256 oder weniger Farben exportieren. Die Dateien werden mit einer ganz bestimmten, limitierten Palette an Farben erzeugt. Klicken Sie auf die **FARBPIPETTE** oder auf eine der Farben in der **FARBPALETTE**.



Farbe sperren

Sie können die Anzahl der Farben in der Palette der zu exportierenden Bitmap beliebig bestimmen. Möchten Sie, dass bestimmte Farben immer in der Palette auftauchen, so können Sie diese ganz einfach sperren (abschließen). Klicken Sie auf die Farbe, um sie auszuwählen, und klicken Sie dann auf das Vorhängeschloss (**FARBE SPERREN**). Die Farbe hat jetzt ein kleines Quadrat in ihrer unteren linken Ecke, um zu zeigen, dass sie gesperrt ist.



Websicher gestalten

Ist dies aktiviert, werden die Farben entsprechend zu den 216 gebräuchlichen „websicheren" Farben verschoben. Dies ist allerdings ein leicht veraltetes System, da die nahezu alle Computer inzwischen Millionen von Farben darstellen können und sich daher kein Vorteil aus dieser Vorgehensweise ergibt.



Hintergrund transparent

Alle Bereiche, die nicht von Objekten bedeckt werden, werden transparent. Dies erzeugt automatisch einen Eintrag in der Farbpalette für transparent.



Ausgewählte Farbe transparent

Macht diese Farbe transparent. Beachten Sie den Unterschied zwischen dieser Einstellung, die Teile des Objekts transparent macht, und **Hintergrund transparent**, was sich auf den Bereich hinter den Objekten auswirkt.

 Farbe löschen

Löscht die Farbe aus der Palette. Bei den Objekten, die bisher diese Farbe verwendeten, wird die ähnlichste Farbe aus der restlichen Farbpalette ausgewählt. Je weniger Farben in der Palette sind, um so kleiner wird die Bitmap.

 Farbe wiederherstellen

Macht den Löschvorgang wieder rückgängig

 Systemfarben hinzufügen

Fügt der Palette 28 Farben hinzu. Dies sind die Windows-Systemfarben und einige Grundfarben. Dadurch wird sichergestellt, dass eine grundsätzliche Bandbreite an Farben in der Palette vorkommt. Wahrscheinlich ist es das Beste, wenn Sie mit dieser Funktion ein wenig experimentieren.

Bitmapgröße

In diesem Reiter können Sie die Größe des exportierten Bildes ändern.

Bitmapgröße und Auflösung

Sie können die Größe des exportierten Bitmaps ändern, indem Sie folgende Werte ändern:

- **GRÖßE:** Geben Sie die benötigte Breite oder Höhe in eines der Felder ein. Bitte beachten Sie, dass das Seitenverhältnis fixiert ist, so dass bei Änderung einer Dimension automatisch die andere mit verändert wird. **GRÖßE** ist besser geeignet als **SKALIERUNG** wenn Sie ein Bitmap mit einer bestimmten Größen in Pixeln erstellen möchten.
- **SKALIERUNG:** (bei JPEG & PNG ausgeblendet). Hiermit können Sie eine Bitmap um einen bestimmten Faktor in Prozent skalieren. **SKALIERUNG** ist geeigneter als **Größe** wenn Sie z. B. ein Bitmap 50 % größer als das Original benötigen.
- **AUFLÖSUNG:** (ausgeblendet bei GIF & BMP). Geben Sie die Auflösung in das Feld **DPI**ein. Wenn Sie ein Bild zum Betrachten auf einem Bildschirm exportieren (z. B. einer Webseite) brauchen Sie normalerweise nicht mehr als 96 DPI einzustellen. (Wenn Sie für ein Gerät mit Retina-Display exportieren, können Sie automatisch gleichzeitig mit einer höheren Auflösung von 192dpi exportieren.)

Speicherbereich

Das Bitmap kann unter Verwendung eines dieser Bereiche des Dokuments erstellt werden:

- **SEITE:** der gesamte Seitenbereich.
- **ZEICHNUNG:** der von allen Objekten abgedeckte Bereich.

- **AUSWAHL:** der von den ausgewählten Objekten abgedeckte Bereich. Nur verfügbar, wenn Objekte ausgewählt sind.

Anti-Aliasing

Anti-Aliasing verbessert durch Glätten der stufenartigen Ränder das Erscheinungsbild der Grafiken:

- **BILDSCHIRM-ANTI-ALIASING BEIBEHALTEN:** Das exportierte Bitmap verwendet exakt dieselbe Positionierung wie auf dem Bildschirm angezeigt und hat deshalb ein identisches Anti-Aliasing. Dadurch können die Ränder der Objekte leicht unscharf werden, da sie nicht genau auf den Pixelgrenzen liegen.
- **SICHTBARES ANTI-ALIASING MINIMIEREN:** Hierdurch werden die Objekte um Bruchteile eines Pixels geringfügig neu positioniert, um das Anti-Aliasing um den Rand des exportierten Bitmaps zu minimieren. Im Zweifelsfall sollte diese Option ausgewählt werden.

HTML-Tag in Zwischenablage kopieren

Hiermit erzeugen Sie zusammen mit dem Bitmap gleich einen einfachen HTML-IMG-Tag mit den passen Informationen. Danach können Sie den Tag gleich in ihren Text- oder HTML-Editor einfügen.

Auch Retina-Bitmap (192dpi) exportieren

Mit dieser Option wird gleichzeitig auch eine hochaufgelöste Retina-Version (192dpi) des Bildes exportiert. Damit sparen Sie sich den doppelten Export, wenn Sie neben einem Bild in 96dpi auch noch eine 192dpi Version des Bildes für Retina-Geräte bereitstellen müssen. Für JPEGs und PNGs ist diese Option nur verfügbar, wenn 96dpi ausgewählt wurde.

Siehe „Hochauflösende Bilder“ (siehe Seite 373) für weitere Informationen zu Retina-Bildern.

Optionen

Hiermit kann die JPEG-Komprimierung kontrolliert und Progressive/Interlacing-Einstellungen vorgenommen werden.

JPEG-Qualität (nur bei JPEG): Niedrige Einstellungen verringern die Dateigröße mit Qualitätsverlust; hohe Werte erzeugen dagegen nur eine leichte Reduktion der Dateigröße, aber hohe Qualität. Beachten Sie jedoch dass 100% die Datei auch schon komprimieren. 75% erzeugen sehr gute Kompression ohne bemerkbare Verluste in der Qualität.

Interlaced (nur GIF und PNG): Die Option wirkt wie bei einem progressiven JPEG.**Im Internet erscheint zuerst ein niedrig aufgelöstes Bild. Um so mehr von der Datei geladen wird, um so größer wird die Auflösung.**

Transparent (nur GIF und PNG): Bereiche, die nicht von Objekten verdeckt werden, werden durchsichtig. Mit dieser Option wird automatisch ein Eintrag in der Farbpalette als transparent gekennzeichnet.

Jede Ebene in eine eigene Datei exportieren: Mit dieser Option werden Designs mit mehreren Ebenen in einzelne Dateien - eine pro Ebene - gespeichert. Die Dateien werden so benannt wie Ihre Ebenennamen (in der **SEITEN- UND EBENEN-GALERIE**).

Vorschau in Browser

Mithilfe der Vorschaufenstern A und B im Dialog **EXPORT** (oben abgebildet) können Sie den bestmöglichen Kompromiss zwischen Dateigröße und Qualität der Webgrafiken herausfinden. Am besten ist es jedoch zu überprüfen, wie eine Grafik im Web-Browser aussehen wird. In diesem Reiter finden Sie zahlreiche Optionen für diese Vorschau. Klicken Sie auf die Schaltfläche **VORSCHAU IM BROWSER**, um die Grafiken vor dem Export im Web-Browser zu betrachten.

Drucken

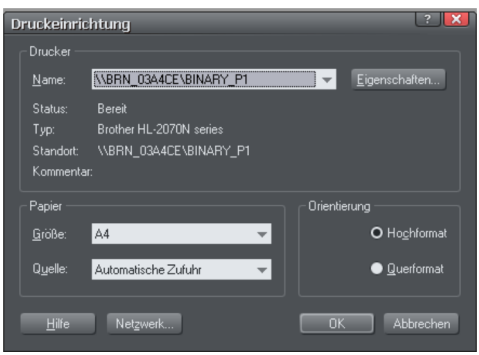
Druckränder anzeigen

Über **FENSTER** > **DRUCKRÄNDER ANZEIGEN** lassen sich eine gelbe und eine rote Linie (die nicht mitgedruckt werden) einblenden, die die Seiten- und Druckränder anzeigen. Die rote Linie zeigt dabei den Druckrand an, der vom aktuellen Drucker abhängig ist. Bei manchen Druckern kann der druckbare Bereich verändert werden, allerdings gibt es nur wenige, die bis ganz an den Seitenrand drucken können.

Liegen Objekte also außerhalb der roten Linie, werden sie höchstwahrscheinlich nicht mitgedruckt.

Drucker auswählen und einstellen

Zum Auswählen und Einrichten Ihres Druckers wählen Sie **DATEI > DRUCKEINRICHTUNG**. Dies öffnet den Standarddialog von Windows:



Neben dem aktuellen Drucker kann hier auch die Papiergröße und Ausrichtung festgelegt werden. Beachten Sie, dass diese Werte (Größe und Ausrichtung) den tatsächlichen Papierseiten im Drucker entsprechen sollten - anders als die Abmessungen des Dokuments, das gedruckt werden soll.

HOCHFORMAT druckt die Seite, ohne sie zu drehen, **QUERFORMAT** druckt die Seite mit einer Drehung von 90 Grad (Die gleichen Schaltflächen kommen auch im später beschriebenen Druckoptionsdialog vor). Wir empfehlen, die Einstellungen hier einfach in ihrer Ausgangsposition zu belassen.

Hinweis: Wir können Ihnen leider keine Auskunft über das Installieren und primäre Einrichten Ihres Druckers geben, da dies grundsätzliche systemadministrative Aufgaben sind. Sollten Sie damit Probleme haben, wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres Computers oder Druckers.

Eigenschaften

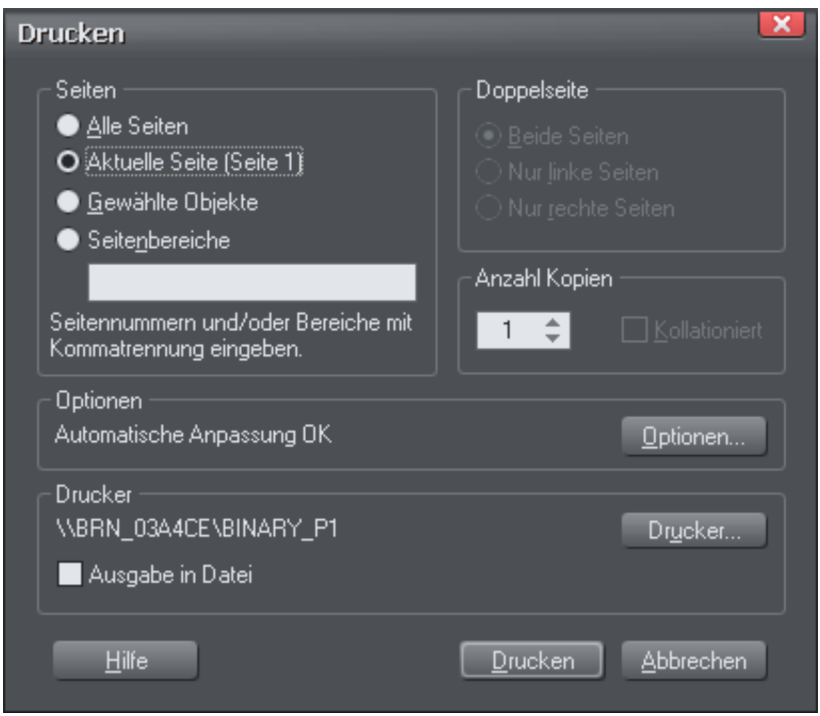
Diese Schaltfläche öffnet einen Dialog, in dem Sie verschiedene Einstellungen für Ihren Drucker vornehmen können. Dieser Dialog wird nicht von Web Designer verwaltet, sondern vom jeweiligen Druckertreiber.

Netzwerk

Ist Ihr Computer in ein Netzwerk eingebunden, können Sie hier die verfügbaren Drucker im Netzwerk ansteuern. Dieser Dialog wird nicht von Web Designer verwaltet.

Drucken-Dialog

Wählen Sie **DATEI** > **DRUCKEN** (Tastaturkürzel „Strg + P"), um den „Drucken"-Dialog zu öffnen.



Drucken

Wenn alle Optionen und Einstellungen vorgenommen sind und Sie Ihr Dokument ausdrucken möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **DRUCKEN**.

Drucker...

Diese Schaltfläche öffnet den Dialog zur **DRUCKEINRICHTUNG** (siehe Seite 526).

Optionen

Diese Schaltfläche öffnet einen Dialog, in dem noch weitere Druckoptionen zu finden sind. Diese werden weiter oben (siehe Seite 529) erklärt.

Seiten

ALLE SEITEN: Druckt sämtliche Seiten des Dokuments.

AKTUELLE SEITE(N): Druckt die aktuelle Seite oder Doppelseite.

GEWÄHLTE OBJEKTE: Diese Option erscheint nur dann, wenn Objekte im Dokument markiert sind. Ist diese aktiv, werden nur gewählte Objekte gedruckt. Beachten Sie, dass nur die ausgewählten Objekte gedruckt werden. Andere Objekte, die sich im Bereich der ausgewählten Objekte befinden, werden nicht gedruckt.

Objekte auf der Hintergrundebene sowie Hilfslinienebenen werden nicht gedruckt. Lesen Sie bitte das Kapitel zur Ebenen-Galerie für weitere Details.

SEITENBEREICH: Ermöglicht Ihnen auszuwählen, welche Seiten Sie gerne drucken möchten. Sie können einzelne Seitenzahlen durch Komma trennen bzw. Seitenbereiche durch einen Bindestrich zwischen den Seitenzahlen auswählen.

Beispiele für Seitenbereiche:

2 druckt nur Seite 2.

1,3,5-7 druckt nur die Seiten 1, 3, 5, 6 und 7.

2, 3, 6-8, 11-12 druckt nur die Seiten 2, 3, 6, 7, 8, 11 und 12.

Der Dialogbereich **Optionen** zeigt an, ob Ihre Auswahl gültig oder ungültig ist.

Ausgabe in Datei

Die Option **AUSGABE IN DATEI** erzeugt eine Datei, die Sie an eine Druckerei weitergeben können (sofern diese das Format akzeptiert).

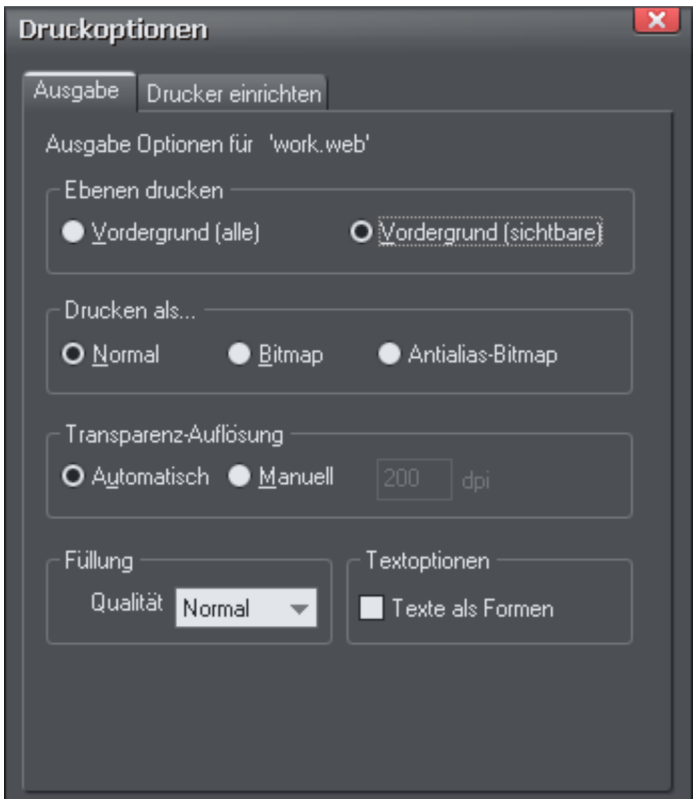
Mit dieser Option führt das Betätigen von **DRUCKEN** zum Öffnen eines normalen **SPEICHERN ALS**-Dialogs. Dort können Sie Namen und Speicherort der Datei bestimmen.

Druckdateien haben als Standard die Dateiendung .prn.

Anzahl Kopien

Legt fest, wie viele Exemplare des Dokuments gedruckt werden sollen.

Druckoptionen: Ausgabe



Ebenen drucken

Es gibt zwei selbsterklärende Varianten:

- **ALLE VORDERGRUND-EBENEN** drucken
- **SICHTBARE VORDERGRUND-EBENEN** drucken.

Hinweis: Beachten Sie, dass in beiden Fällen nur Vordergrund-Ebenen gedruckt werden. Hintergrund-Ebenen und Hilfsebenen werden nicht gedruckt.

Drucken als...

NORMAL ist für die meisten Dokumente passend.

Manche Drucker geben Farben nicht sonderlich konsistent wieder, wenn es sich um Vektorgrafiken oder Bitmaps mit derselben Farbe handelt. Bemerkbar macht sich dies, wenn Objekte auf Bitmaps überlappen oder transparent auf anderen liegen. In diesem Fall sollten Sie **BITMAP** oder **ANTI-ALIASED BITMAP** auswählen und den Vorgang wiederholen.

Ob Sie **BITMAP** oder **ANTI-ALIASED BITMAP** wählen, hängt vom Drucker und persönlichem Vorzug ab. Einige Drucker erzielen die besten Ergebnisse, wenn Anti-Aliasing ausgeschaltet ist - besonders bei dünnen Linien.

Transparenz-Auflösung

Beim Druck werden Transparenzen in MAGIX Web Designer Premium vorübergehend zu Bitmaps konvertiert. Diese Option steuert die Auflösung der Bitmaps, wenn sie zum Drucker übermittelt werden. Meistens ist die Einstellung **AUTOMATISCH** passend. Bei Offsetdruck (Filmbelichtungs-Drucktechnik) oder anderen hochauflösenden Drucken stellen Sie die Auflösung besser manuell mit dem richtigen Wert ein.

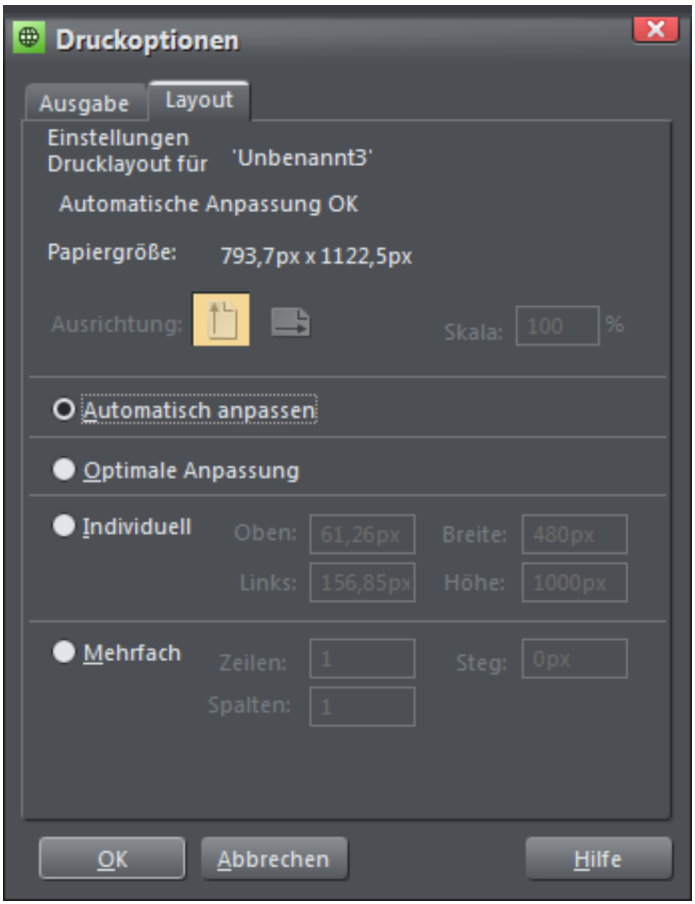
Füllung - Qualität

Mit dieser Option können Sie die Anzahl der Schritte von abgestuften Füllungen beim Ausdrucken Ihres Dokuments bestimmen. Die Einstellung **NORMAL** ist für die meisten Zwecke ausreichend. Bei PostScript-Druckern ist die Option ausgegraut.

Textoptionen

Sollte Ihr Drucker Probleme haben, Schriften zu drucken, wählen Sie die Funktion **TEXTE ALS FORMEN DRUCKEN**. Dann wird Text zuerst zu Formen vektorisiert und dann an den Drucker gesendet. Das ist möglicherweise etwas langsamer, wird aber genau das, was Sie auf dem Bildschirm sehen, wiedergeben.

Druckoptionen: Layout



Die meisten Einstellungen unter „Layout“ sind ausgegraut, wenn Sie **AUTOMATISCH ANPASSEN** oder **OPTIMALE ANPASSUNG** gewählt haben. Der Einfachheit halber sollten Sie eine dieser Einstellungen auswählen.

Selbstverständlich können diese Werte auch individuell definiert werden (siehe unten bei „Benutzerdefiniert“).

Optimale Anpassung

Diese Option ist bestens geeignet, wenn Sie ein größeres oder kleineres Bild haben, das Sie an die Seite anpassen möchten. Ihr Bild wird zentriert und entsprechend der Seitengröße vergrößert bzw. verkleinert.

Automatisch anpassen

Mit dieser Option wird Ihre Zeichnung für den Druck ausgerichtet, ohne dass dabei die Größe geändert wird. Diese Option ist empfehlenswert, wenn Sie für Ihre Zeichnung eine bestimmte Größe festgelegt haben und diese nicht ändern möchten.

Individuell

Diese Option ermöglicht Ihnen, Ausrichtung, Größe und Ränder des Ausdrucks manuell einzustellen.

Mit den Schaltflächen für **AUSRICHTUNG** legen Sie das Hoch- oder Querformat fest. Die Größe wird über das Eingabefeld **GRÖßENVERHÄLTNIS** festgelegt.

Die Randbereiche lassen sich anhand der Schaltflächen **OBEN** und **LINKS** einstellen (diese legen fest, an welcher Position auf dem Papier die linke, obere Ecke der Seite auf dem Ausdruck erscheint).

Über **BREITE** und **HÖHE** können Sie ebenfalls die Druckskalierung einstellen (beim Ändern einer dieser Einstellungen wird die andere jeweils automatisch angepasst, um das Seitenverhältnis beizubehalten).

Mehrfach

Diese Option wählen Sie, um mehrere Kopien auf eine Seite zu drucken. Die Anzahl der Kopien bestimmen Sie über die Anzahl der **ZEILEN** und **SPALTEN**, in denen die Kopien aneinander gereiht werden**. ZWISCHENRAUM** bestimmt den Abstand zwischen den Kopien.

Web Designer anpassen

Ändern des leeren Vorlagendokuments

Das leere Vorlagendokument ist die Vorlage, die unter **DATEI** > **NEU** zur Verfügung steht.



Gestaltete Vorlagen stehen in der Design-Galerie zur Verfügung (oder über den Menüpunkt **DATEI** > **NEU AUS DER DESIGN-GALERIE**).

Hinzufügen eines Vorlagendokuments:



1. Öffnen Sie ein bestehendes Dokument (**DATEI** > **ÖFFNEN** oder Strg + O) oder klicken Sie auf die Schaltfläche **NEU** auf der **STANDARDWERKZEUGLEISTE**, um ein neues leeres Dokument zu beginnen (Tastaturkürzel: Strg + N).
2. Nehmen Sie notwendige Änderungen vor (Änderung der Seitengröße, Hinzufügen eines Logos oder einer Nachricht). Sie können das Vorlagendokument wie ein gewöhnliches Dokument bearbeiten.
3. Wenn Sie mit den Änderungen zufrieden sind, wählen Sie **DATEI** > **VORLAGE SPEICHERN** und geben Sie einen Namen an.

Um Ihre neue Vorlage als Standardvorlage einzustellen (diese wird beim Öffnen von Web Designer oder beim Drücken von „Strg + N“ geladen), aktivieren Sie beim Speichern die Option **ALS STANDARDVORLAGE BENUTZEN**.

Optionen im Menü „Extras“

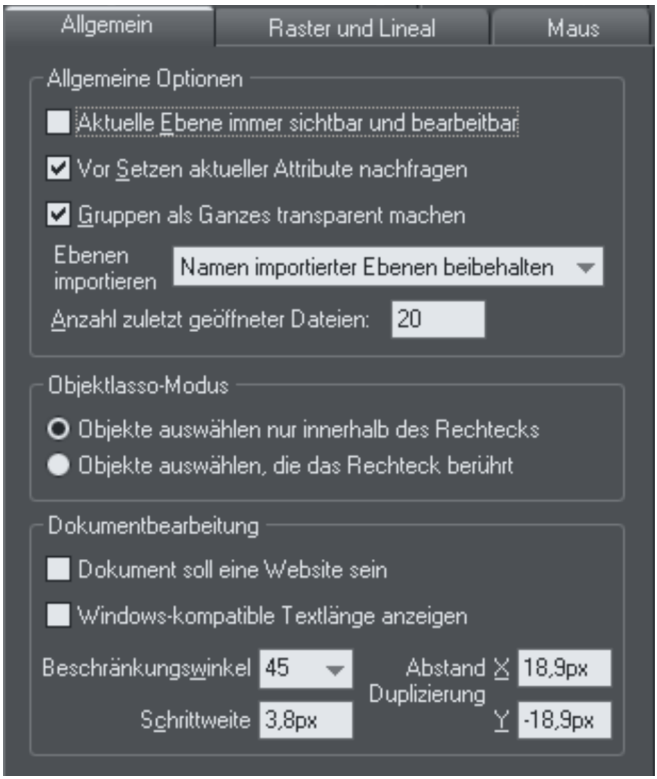
Mit **EXTRAS** > **OPTIONEN** oder „Strg + Umschalt + O“ öffnen Sie den Optionen-Dialog. Hier können Sie einige Voreinstellungen für Web Designer vornehmen.



Mit der Schaltfläche **OK** speichern Sie diese und schließen den Dialog gleichzeitig.

ÜBERNEHMEN speichert die Änderungen, der Dialog bleibt aber geöffnet. So können Sie weitere Änderungen vornehmen.

Allgemein



Aktuelle Ebene immer sichtbar und bearbeitbar

Hinweis: Im Kapitel „Ebenen“ (siehe Seite 465) finden Sie weitere Details zu Ebenen und zur **EBENEN-GALERIE**.

Wenn diese Option ausgewählt wurde, ist eine ausgewählte Ebene in der **EBENEN-GALERIE** automatisch sichtbar und bearbeitbar.

Wenn diese Option nicht ausgewählt wurde, bleiben die sicht- und bearbeitbaren Zustände einer Ebene unverändert, wenn Sie die Ebene auswählen.

Neue Objekte erhalten die aktuellen Attribute

Attribute sind u. a. Linienstärke, Linienmuster, Pfeilspitzen, Farbfüllung und Art der Füllung.

Diese Option bewirkt, dass neu gezeichnete Objekte die Attribute des zuletzt ausgewählten Objekts übernehmen. Bsp.: eine Form bekommt eine rote Füllung und

grüne Linien. Wenn Sie nun eine neue Form zeichnen, hat diese ebenfalls eine rote Füllung und grüne Linien. Im Abschnitt „Aktuelle Attribute“ (siehe Seite 147) im Einführungskapitel gibt es weitere Beschreibungen zu dieser Option.

Voreingestellt ist diese Option an

Vor Setzen aktueller Attribute nachfragen

Diese Option aktiviert einen Bestätigungsdialog, der immer dann erscheint, wenn ein aktuelles Attribut verändert wird.

Ein aktuelles Attribut verändern Sie, indem Sie ein Attribut (z. B. Farbe, Linienstärke...) ändern, ohne dass ein Objekt ausgewählt ist. Bei aktivierter Option werden Sie gebeten, die Änderung zu bestätigen. Ist die Option nicht aktiviert, so wird die Änderung ohne Nachfrage übernommen.

Gruppen als Ganzes transparent machen

Hinweis: Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Transparenzen“.

Wenn Sie eine Gruppe von Objekten transparent machen, wird nach der Voreinstellung von Web Designer die gesamte Gruppe transparent gemacht, als ob sie ein Objekt wäre (d. h. den Objekten der Gruppe werden keine individuellen Transparenzen zugewiesen). Wird diese Option deaktiviert, erhält jedes Objekt seine eigene Transparenz.

Namen importierter Ebenen beibehalten

Ist diese Funktion aktiviert, werden Ebenen-Informationen beim Import von Vorlagen oder anderen Dateien beibehalten. Wenn Sie stattdessen **EBENEN IN DIE AKTIVE EBENE IMPORTIEREN** auswählen, werden die Ebenen-Informationen ignoriert und alle Objekte in die aktuell ausgewählte Ebene importiert.

WICHTIG: Beachten Sie, dass Sie diese Einstellung nicht ändern sollten, wenn Sie Web-Vorlagen aus der Design-Galerie verwenden. Die meisten Web-Vorlagen haben mehrere Ebenen, die zur Realisierung von MouseOver-Effekten benutzt werden. Daher ist es wichtig, dass beim Import diese Ebenen (MouseOver/MouseOff) erhalten bleiben und in denselben Ebenen im bestehenden Dokument landen.

Zuletzt geöffnete Dateien

In einem Untermenü des Dateimenüs gibt es eine Liste der zuletzt geöffneten Dateien. Über diese Liste kann man schnell diese Dateien wieder laden. Hier können Sie einstellen, wie viele Dateien dort angezeigt werden (1 - 20).

Objektlasso-Modus

Hier stellen Sie die Standard-Einstellungen der Lasso-Auswahl ein. Sie können einstellen, dass Objekte ausgewählt werden, die vom Auswahlrechteck berührt werden oder nur solche, die sich vollständig innerhalb dieses Rechtecks befinden.

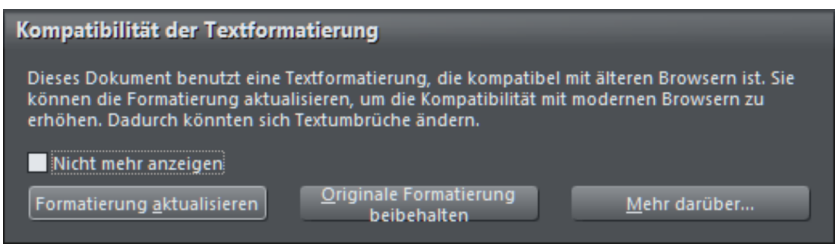
Zeilenlängen kompatibel zu alten Web-Browsern

Ältere Internet-Browser stellten Text nicht besonders akkurat dar. Wenn Sie eine bestimmte Schriftgröße anzeigen wollen, wurde diese auf- oder abgerundet, oft in der falschen Größe oder Breite angezeigt, verglichen mit dem originalen Schriftdesign und wie Web Designer, Word, PDF und alle modernen DTP-Programme diese Schriftart anzeigen würden.

Ältere Versionen von Web Designer versuchten, diese Ungenauigkeiten zu kompensieren, indem Sie die Option **ZEILENLÄNGEN KOMPATIBEL ZU ALTEN WEB-BROWSERN** bereit stellten, was bedeutete, das der Text leicht abweichend formatiert wurde, mit leicht abweichenden Zeilenlängen verglichen mit normalen Druckdokumenten oder dem gleichen Text in Word oder PDF-Dokumenten.

Die meisten modernen Webbrowser sind besser darin geworden, Text akkurat anzuzeigen, Sie können jetzt jede Schriftgröße in px oder pt angeben, sogar in Bruchteilen davon und der Text wird größtenteils korrekt angezeigt*. Der Text sollte genau wie in Druckdokumenten, PDFs und Seitenlayouts aussehen. Dles betrifft automatische und manuelle Unterschneidung und Laufweite.

Wenn Sie ein älteres Web Designer-Dokument laden, erscheint ein Dialog, der anbietet, die Textformatierung anzupassen. Dieser passt das Dokument so an, dass es in den meisten modernen Internet-Browsern korrekt angezeigt wird.



Eine Folge dieser Anpassung der Formatierung für die Unterstützung moderner Browser ist, dass der Textfluss sich leicht ändern kann, da die Zeilenlängen leicht abweichen können, wodurch Textspalten leicht kürzer oder länger werden können. Wurde die Formatierung einmal angepasst, bleibt das Dokument so und Sie werden nicht noch einmal danach gefragt.

Um die Formatierung auf das alte Modell zurück zu setzen, stellen Sie sicher, dass die Option **ZEILENLÄNGEN KOMPATIBEL ZU ALTEN WEB-BROWSERN** im Reiter **ALLGEMEIN**

des Dialogs **EXTRAS** > **OPTIONEN** aktiv ist. Oder sie wählen die Option **ORIGINALE FORMATIERUNG BEIBEHALTEN**, wenn Sie ein altes Dokument in Web Designer laden.

*Zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Dokumentation runden Safari und Chrome auf Mobilgeräten wie Telefonen oder Tablets die Schriftgröße immer noch auf ganze Pixelgrößen

Dokumententyp

Dies bestimmt den Dokument-Typ, der entsprechend als Symbol auf jedem Reiter eines offenen Dokuments angezeigt wird.

- Website – Benutzen Sie diesen Dokumententyp zur Erstellung von Websites und Webgrafiken. Das ist der gebräuchlichste Dokumententyp, der in Web Designer benutzt wird.
- Präsentation (Web) – Dies sind spezielle Website-Dokumente, die eine Präsentation ergeben. Siehe Website-Präsentationen (siehe Seite 445) für mehr Informationen.
- Druck – Für Dokumente, die ausgedruckt werden sollen. Dieser Typ wird normalerweise nicht in Web Designer benutzt, aber andere Produkte der Designer-Produktlinie arbeiten mit Druck-Dokumenten.
- Foto – Wenn Sie ein JPEG-Foto in Web Designer öffnen, ist der Dokumententyp Foto. Solch ein Dokument hat zum Beispiel keinen definierten Seitenbereich. Lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Fotos“ (siehe Seite 373) für zusätzliche Informationen.
- Animation – für Animationsdokumente Lesen Sie das Kapitel Animationen (siehe Seite 482) für mehr Details.

Normalerweise brauchen Sie den Dokumententyp nicht zu ändern, da der Dokumententyp beim Erstellen festgelegt wird (zum Beispiel, indem Sie eine Vorlage aus der Design-Galerie verwenden oder ein leeres Dokument über den Menüeintrag **DATEI** -> **NEU** anlegen.) Aber manchmal ist es nützlich, zwischen Druck-, Website und Präsentations-Dokumenten zu konvertieren, wenn sich der ursprüngliche Zweck des Dokuments geändert hat. Foto- und Animations-Dokumente können Sie nicht konvertieren.

Beschränkungswinkel

Wenn bei gedrückter Strg-Taste ein Objekt bewegt oder gedreht wird, rastet es in einem Beschränkungswinkel ein. Hier können Sie die Beschränkungswinkel festlegen. Sie können entweder aus dem Menü auswählen oder einen Wert in Grad eingeben.

Schrittweite

SCHRITTWEITE betrifft das Bewegen von Objekten mit den Pfeiltasten.

Der Wert im Textfeld bestimmt, wie weit die Objekte bei jedem Schritt verschoben werden. Wenn das Dokument Maßstäbe verwendet (z. B.: „1cm entspricht 1 Meter"), dann wird der entsprechende Wert in diesem Textfeld angezeigt (Wenn Sie schrittweise verschieben, vergrößern Strg und Umschalt die Abstände relativ mal 5 und mal 10).

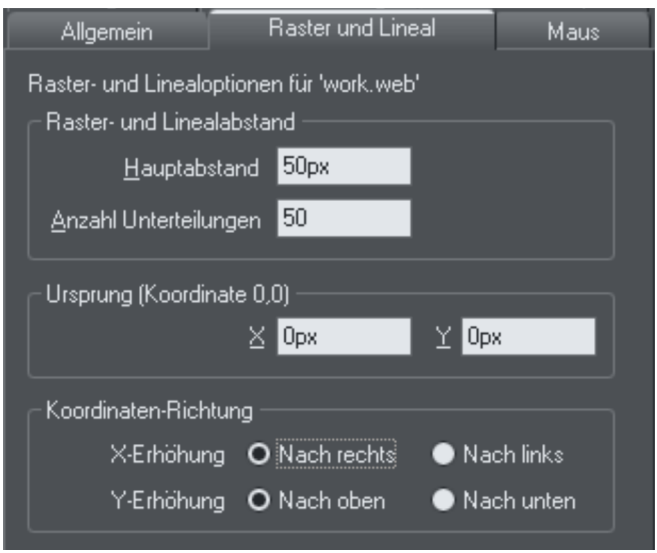
Abstand Duplizierung

BEARBEITEN > **DUPLIZIEREN** (Strg + D) erstellt eine leicht vom Originalobjekt versetzte Kopie. In diese Textfelder wird der Versatzabstand der Kopie eingegeben.

Bei Eingabe positiver Werte wird die Kopie rechts oder oberhalb des Originals erstellt.

Bei negativen Werten wird die Kopie unterhalb oder links des Originals erstellt.

Raster und Lineal



Raster- und Linealabstand

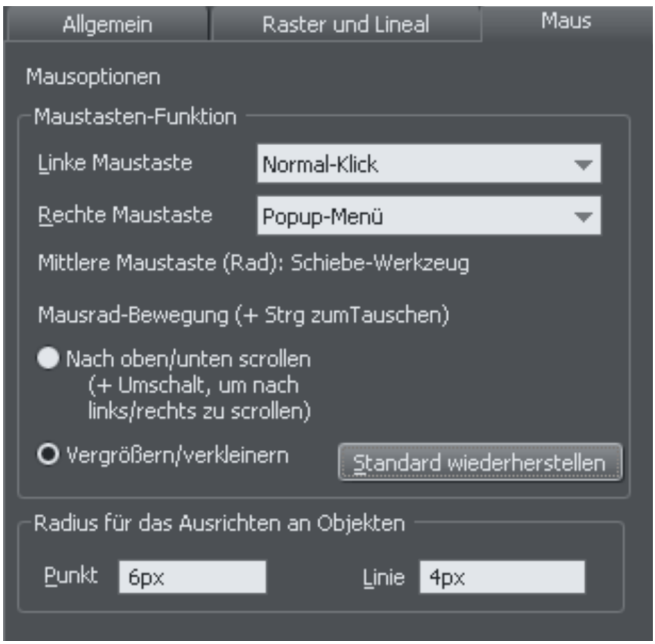
HAUPTABSTAND legt den Hauptabstand für Raster und Lineal fest. Die Einheiten, die für Raster und Lineal verwendet werden, werden von der Einheit dieses Hauptabstands definiert. Geben Sie also beispielsweise „2cm" als Hauptabstand an, werden Raster- und Linealeinheiten in Zentimetern gerechnet, unabhängig von den Standardeinheiten, die Sie im Reiter **EINHEITEN** eingestellt haben.

ANZAHL UNTERTEILUNGEN: Anzahl der Unterteilungen des Hauptabstands.

Koordinatenrichtung

Hier stellen Sie die Richtung der Seitenkoordinaten ein.

Maus



Maustasten-Funktion

Web Designer bietet einige Funktionen, die Sie sowohl für die linke als auch die rechte Maustaste einstellen können. Linkshänder möchten möglicherweise die rechte Maustaste als primäre Funktionstaste verwenden. „Normal-Klick" könnte dazu also auch der rechten Maustaste zugewiesen werden (Sollten Sie dies wollen, können Sie auch beide Tasten mit den gleichen Funktionen belegen).

Belegungsoptionen:

- Normal-Klick: Mindestens eine Taste sollte für den normalen Klick zugeteilt sein.
- Umschalt+ Klick
- Strg + Klick
- Alt + Klick
- Popup-Menü (siehe unten)
- Vollbild-Modus ein-/ausschalten; lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten" (siehe Seite 83)
- Vergrößern/verkleinern, Umschalt + Klick, um heraus zu zoomen; dies wird in „Arbeiten mit Dokumenten" (siehe Seite 85) beschrieben
- **SCHIEBE-WERKZEUG** (als ob „ Umschalt + F8" gedrückt wäre)

Das Popup-Menü enthält Optionen für das Objekt, welches Sie gerade anklicken. Die meisten Objektarten bieten z. B. **AUSSCHNEIDEN, KOPIEREN, EINFÜGEN, LÖSCHEN, DUPLIZIEREN, KLONEN**. Diese Funktionen werden im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 111) beschrieben.

MAUSRAD-BEWEGUNG: Sie können zwischen „Nach oben/unten scrollen“ und „Vergrößern/Verkleinern“ wählen. Scrollen ist die Standardeinstellung.

Klicken Sie auf **STANDARD WIEDERHERSTELLEN**, um die ursprünglichen Einstellungen wiederherzustellen. Dies geschieht dann sofort, ohne dass Sie es mit **OK** oder **ÜBERNEHMEN** bestätigen müssen.

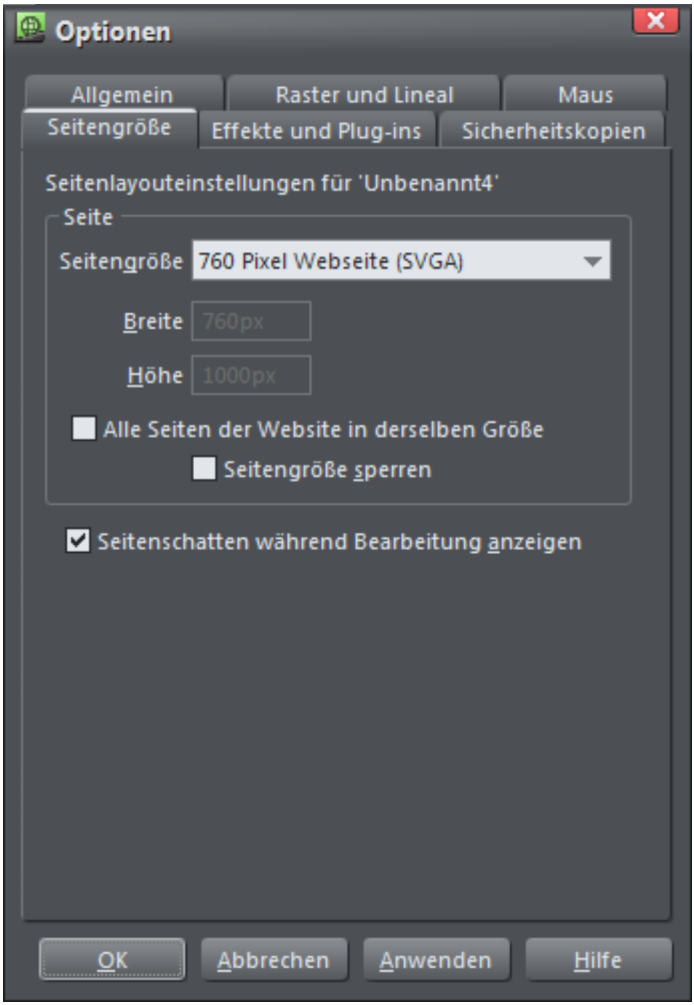
In den Windows-Systemeinstellungen kann die Maustastenbelegung ebenfalls vertauscht werden.

Radius für das Ausrichten an Objekten

Hinweis: Ausrichten an Objekten wird ausführlich im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 135) beschrieben.

Diese Werte bestimmen, wie nahe Objekte den Ausrichtpunkten kommen können, bevor Sie angezogen werden. Es sind Abstände auf dem Bildschirm und nicht abhängig von der Größe Ihres Dokuments.

Seitengröße



In diesem Dialog können den Seiten Ihres Dokuments unterschiedliche Seitengrößen zugeordnet werden, wenn die Option **ALLE SEITEN DER WEBSITE IN DERSELBEN GRÖßE** nicht ausgewählt ist. Wählen Sie eine der vorgegebenen Seitengrößen im Auswahlmenü oder wählen Sie „Benutzerdefiniert", um Ihre eigene Höhe und Breite einzugeben.

Wenn die Option **SEITENGRÖßE SPERREN** aktiviert ist, können Sie die Größe einer Seite nicht ändern, indem Sie am unteren oder rechten Seitenrand ziehen. Die Seitengröße lässt sich auch nicht durch Verschieben von „verdrängenden" Objekten aus dem unteren Seitenrand ändern.

Die Schaltfläche **AUTOMATISCH AN SEITE ANPASSEN...** öffnet den Dialog **AUTOMATISCH AN SEITE ANPASSEN**. Dies aktiviert das automatische Verschieben und Skalieren von

Seiteninhalten bei Änderung der Seitengröße. Außerdem können Sie die Position von Seiteninhalten detailliert festlegen. Das kann manchmal notwendig werden, insbesondere mit Elementen in der Nähe der Ränder wie Kopfzeilen, Fußzeilen etc.

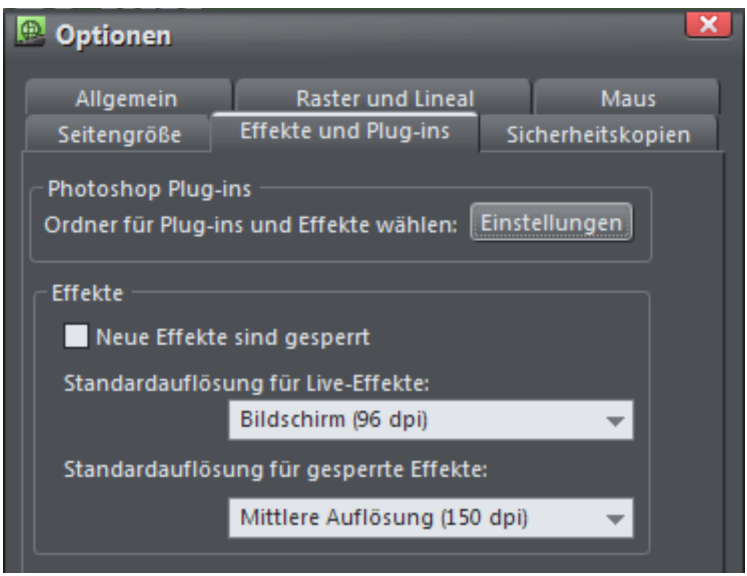
Lesen Sie dazu auch den Abschnitt Automatisch an Seite anpassen (siehe Seite **Fehler! Textmarke nicht definiert.**) im Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 111).

Sicherheitskopien

Der Reiter **SICHERHEITSKOPIEN** des Optionen-Dialogs erlaubt Ihnen, die automatische Sicherheitskopie an- oder abzustellen. Diese Funktion speichert Kopien von allen geänderten offenen Dokumenten in regelmäßigen Abständen. Wir empfehlen, diese Option aktiviert zu lassen, damit Ihre Arbeit regelmäßig gesichert wird. Sie können dort auch auswählen, ob Sie beim Schließen des Programms eine Sicherheitsabfrage über ungespeicherte Änderungen bekommen wollen, oder ob stattdessen alle offenen Dokumente automatisch gesichert und beim nächsten Start wiederhergestellt werden sollen.

Im Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 93) finden Sie hierzu ausführlichere Informationen.

Effekte & Plug-ins



Lesen Sie bitte das Kapitel „Live-Effekte“ (siehe Seite 414), um mehr zu erfahren.

PhotoShop-Plug-ins (nur in der 32bit-Version)

Über "**SETUP**" können Sie Ordner, die Live-Effekte beinhalten, hinzufügen oder löschen.

Effekte

Hier können Sie die Standardauflösung von Live-Effekten und gesperrten Effekten einstellen.

Neue Effekte sind gesperrt

Diese Option bewirkt, dass alle neuen Live-Effekte standardmäßig nach der Erstellung gesperrt sind, so dass sie sich nicht verändern, wenn Sie die dazugehörigen Objekte bewegen oder skalieren.

Standardauflösung Live-Effekt

Wenn die Auflösung für Live-Effekte auf **AUTO** gestellt ist, erscheinen standardmäßig alle auf Objekte angewendeten Live-Effekte in der Bildschirmauflösung. Wenn Sie Ihr Dokument ausdrucken möchten, können Sie für einen Live-Effekt eine höhere Auflösung einstellen, so dass alle Effekte dieses Objekts in der hohen Auflösung gerechnet werden (solange die anderen Effekte noch auf **AUTO** stehen). Es ist also nicht notwendig, alle Effekte einzeln zu verändern.

Sie können auch einen anderen Standardwert in diesem Dialog einstellen. Alle Live-Effekte werden dann in dieser Auflösung erstellt.

Auflösung gesperrter Effekte

Hierbei handelt es sich um die Standardauflösung gesperrter Effekte. Sie müssen einen gesperrten Effekt neu erstellen, um dessen Standardauflösung zu ändern. Achtung: Dies gilt nur für gesperrte Effekte und nicht für einen gesperrten Live-Effekt.

Symbolleisten

Sie können die Symbolleisten von Web Designer an unterschiedliche Stellen im Fenster verschieben, neue Symbolleisten erstellen, Schaltflächen zwischen Symbolleisten hin- und herschieben oder -kopieren u. v. m.

Sie können weder die Infoleiste eines Werkzeugs, noch die Ausklappmenüs, die sich hinter einigen Schaltflächen befinden, verändern.

Vollbildmodus

Bei Web Designer gibt es zwei Konfigurationen der Symbolleisten:

- Eine Konfiguration erscheint, wenn das Fenster in normaler Größe dargestellt wird.
- Die zweite Konfiguration erscheint, wenn Sie **FENSTER** > **VOLLBILD** auswählen.

Alle Änderungen der einen Konfiguration (z. B. Größe ändern oder verschieben) wirken sich nicht auf die andere Konfiguration aus. Änderungen an einzelnen Schaltflächen gelten sowohl im Normal- als auch im Vollbildmodus.

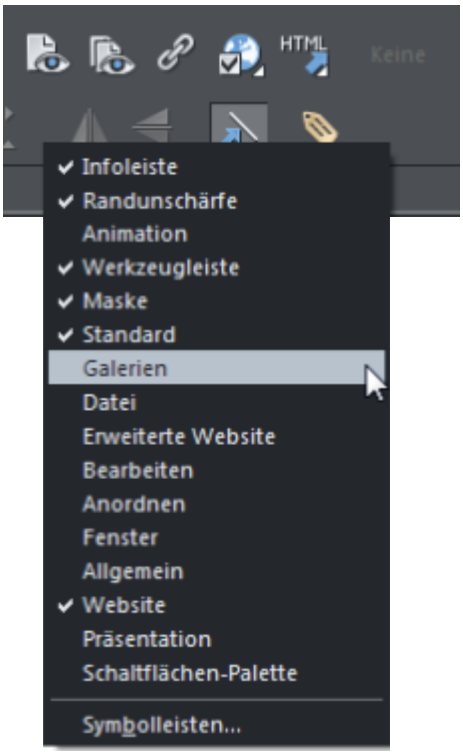
Symbolleisten ein- und ausblenden



Das Anzeigen der Symbolleisten wird über den Dialog **SYMBOLLEISTEN** gesteuert (**FENSTER** > **SYMBOLLEISTEN**).

Neben dem Namen jeder Symbolleiste befindet sich ein Kästchen. Ein angekreuztes Kästchen zeigt an, dass eine Symbolleiste derzeit eingeblendet ist. Klicken Sie auf das Kästchen, um diese Leiste ein- oder auszublenden.

Sie können die **SYMBOLLEISTEN** auch schnell ein- oder ausschalten, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Bereich oben im Programmfenster klicken. Über das Dropdown-Menü können Sie die Leisten wählen, die angezeigt werden sollen.



Angedockte und freischwebende Symbolleisten

In der Regel sind die Symbolleisten angedockt, d. h. sie sind am Fensterrand fest positioniert und werden beim Verschieben des Fensters ebenfalls verschoben.

Symbolleisten können ebenfalls freischwebend sein. In diesem Fall folgen sie den Fensterbewegungen nicht.





Abb.: Freischwebende Symbolleiste *Angedockte Symbolleiste*

Sie können eine freischwebende Symbolleiste entweder über den o. g. Dialog **SYMBOLLEISTEN** oder ihr Schließfeld (x) ausblenden.

Um eine Symbolleiste freischwebend zu machen, ziehen Sie sie einfach vom Fensterrand auf die Arbeitsfläche oder aus dem Web Designer-Fenster.

Um eine Symbolleiste anzudocken, ziehen Sie sie über

- den Fensterrand,
- die Menüleiste oder
- eine andere Symbolleiste.

Der Umriss einer freischwebenden Symbolleiste wird beim Ziehen zu einer Doppellinie. Diese ändert sich nach Andocken zu einer Einzellinie. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um die Symbolleiste beim Verschieben immer freischwebend zu belassen.

Symbolleisten skalieren

Wenn Sie den Mauszeiger auf den Rand der Symbolleiste ziehen, wird er zu einem Doppelpfeil. Damit können Sie an der Kante ziehen, um die Symbolleiste zu skalieren.

Neue Symbolleisten erstellen

Um eine neue Symbolleiste zu erstellen, klicken Sie im Dialog **EXTRAS** > **SYMBOLLEISTEN** auf **NEU**. Hiermit können Sie eine neue Symbolleiste erstellen und benennen. Die neue Leiste ist leer. Sie können Schaltflächen per Drag & Drop hinzufügen.

Symbolleisten löschen

Sie können nur leere Symbolleisten löschen, daher verschieben Sie vor dem Löschen alle Symbole auf eine andere Leiste. Schließen Sie die Symbolleiste (klicken Sie entweder auf **SCHLIEßEN** oder verwenden Sie den Dialog **SYMBOLLEISTEN**). Die Symbolleiste wird beim Schließen von Web Designer automatisch gelöscht.

Schaltflächen und Werkzeuge bewegen

So werden Schaltflächen und Werkzeuge bewegt:

1. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über die Schaltfläche, die Sie bewegen wollen.
2. Halten Sie „Alt" (die linke Alt-Taste) um Schaltflächen in Werkzeugleisten zu verschieben oder „Alt Gr" (die rechte Alt-Taste), um diese zu kopieren. In der vordefinierten Schaltflächen-Palette bewirken beide Alt-Tasten lediglich ein Kopieren der Schaltfläche.
3. Ziehen Sie die Schaltfläche zu:
   - Einem anderen Ort auf derselben Symbolleiste.
   - Einer anderen Symbolleiste.
   - Oder aber auch auf die Arbeitsfläche von Web Designer um eine neue Symbolleiste zu erstellen.

Sie können von der Infoleiste keine Schaltflächen entfernen oder welche hinzufügen.

Schaltflächen und Werkzeuge ausblenden

Bewegen Sie Schaltflächen oder Werkzeuge, die Sie ausblenden möchten, auf eine andere Symbolleiste und blenden Sie diese dann (wie oben beschrieben) aus.

Werden diese Schaltflächen später wieder gebraucht, rufen Sie die Leiste über **FENSTER** > **SYMBOLLEISTEN** einfach wieder auf.

Hinweis: Schaltflächen und Werkzeuge können nicht gelöscht werden.

Menüs und Tastaturkürzel

Einführung

In diesem Kapitel werden die in den Menüs und über die Tastaturkürzel verfügbaren Befehle beschrieben. In vielen Fällen beziehen sich die hier beschriebenen Befehle auf ein ausgewähltes Objekt. Meistens gelten diese auch, wenn mehrere Objekte ausgewählt sind. Wir verwenden deshalb „ausgewähltes Objekt" als Abkürzung für „ausgewähltes Objekt oder ausgewählte Objekte".

Funktionen können oft aus einem Menü, mit einer Symbolleiste oder mit einem Tastaturkürzel aufgerufen werden. Gibt es ein Tastaturkürzel und/oder eine Schaltfläche für eine Funktion, wird dies neben dem Menüeintrag aufgeführt. Im folgenden Beispiel wird deutlich, dass es eine Schaltfläche auf der **STANDARD-SYMBOLLEISTE** gibt, die denselben Effekt hat wie der Menüeintrag und das dort ebenso aufgeführte Tastaturkürzel „Strg + N".

Neu (Standardsymbolleiste oder Strg + N)

Menü Datei

Neu (Standardsymbolleiste oder Strg + N)

Erstellt ein neues Dokument.

Neu aus dem Content-Katalog

Öffnet den Online-Content-Katalog Im Katalog finden Sie in den Kategorien „Web", „Layout" und „Foto und Grafik" Smart-Formen, Vorlagen, Widgets und Cliparts.

Öffnen (Standardsymbolleiste oder Strg + O)

Öffnet ein neues Fenster und lädt eine Datei. Folgende Dateitypen können geladen werden:

- Eine Web Designer .web Datei öffnet ein bestehendes Web Designer-Dokument zur Bearbeitung.
- Sie können auch jedes andere Import-Format öffnen. Lesen Sie „Importieren & Exportieren" (siehe Seite 509) für eine Liste der Formate. Dadurch wird ein neues Dokument mit der Datei geöffnet.

Zuletzt benutzte Dateien

Hier erreichen Sie eine Liste der zuletzt geladenen oder gespeicherten Dateien. Über diese Liste können die Dateien schnell erneut geladen werden. Sie können die Anzahl

der angezeigten Dateien ändern. Lesen Sie das Kapitel „Web Designer anpassen“ (siehe Seite 535) für weitere Details.

Schließen (Strg + W)

Schließt das aktuelle Dokument. Web Designer wird nicht geschlossen. Es erscheint eine Warnmeldung, wenn die Datei nicht gespeicherte Änderungen enthält.

Speichern (Standardsymbolleiste oder Strg + S)

Speichert das aktuelle Dokument.

Speichern unter

Das Dokument kann unter einem anderen Namen und/oder an einem anderen Ort gespeichert werden.

Alles speichern

Speichert alle geladenen Dokumente.

Vorlage speichern

Speichert das aktuelle Dokument als Vorlage. Bitte lesen Sie hierfür das Kapitel „Web Designer anpassen“ (siehe Seite 533).

Importieren... (Strg + Alt + I)

Lädt eine Datei in das aktuelle Dokument. Für eine Liste der unterstützten Formate lesen Sie „Importieren & Exportieren“ (siehe Seite 509). Beachten Sie den Unterschied zwischen **ÖFFNEN** und **IMPORTIEREN**: Beide laden eine Reihe an verschiedenen Formaten, jedoch passiert dies bei „Öffnen“ immer in einem neuen Dokument. **IMPORTIEREN** lädt die Datei in das aktuell geöffnete Dokument.

Von Internetadresse importieren (Strg + Alt + W)

Text und Grafiken können direkt von Webseiten in Ihr Dokument importiert werden. Geben Sie die URL (Internetadresse) der Website, die Sie importieren möchten, in den Dialog ein.

Exportieren (Strg + Umschalt + E)

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **EXPORTIEREN** wählen. Ermöglicht Ihnen, das Dokument in einem beliebigen durch Web Designer unterstützten Format zu exportieren (Siehe „Importieren & Exportieren“ (siehe Seite 509) für eine List der Formate).

JPEG exportieren

Lässt Sie die ausgewählten Objekte, eine Seite oder das gesamte Dokument als JPEG exportieren.

PNG exportieren

Lässt Sie die ausgewählten Objekte, eine Seite oder das gesamte Dokument als PNG exportieren.

Webseitenvorschau (Umschalt + F5)

Exportieren und Vorschau der aktuellen Seite des aktuellen Website-Dokuments.

 Sie können auch über die Vorschau-Schaltfläche in der Web-Werkzeugleiste eine Vorschau Ihrer Seite anzeigen.

Klicken Sie im Vorschaufenster oben auf den Browser, den Sie testen möchten.

 Vorschau der Seite in Google Chrome

 Vorschau der Seite in Mozilla Firefox

 Vorschau der Seite im Internet Explorer

 Vorschau der Seite in Opera

 Vorschau der Seite in Safari

Website-Vorschau (F5)

Exportieren des aktuellen Website-Dokuments und Vorschau der Website. Die ganze Website wird immer an denselben Ort wie beim letzten Mal exportiert (wobei ggf. Dateien überschrieben werden) bzw. in ein temporäres Verzeichnis, wenn die Website noch nicht exportiert wurde. Anschließend sehen Sie in einem Browserfenster die erste Seite der Website.

 So können Sie am schnellsten eine Vorschau der Website anzeigen. Dies geht auch, wenn Sie die Schaltfläche in der Web-Werkzeugleiste anklicken.

Website exportieren



Auch in der Export-Werkzeugleiste.

Aktuelles Dokument als HTML exportieren.

Website veröffentlichen



Diese Option macht dasselbe wie die Schaltfläche auf der Web-Werkzeugleiste. Zunächst wird die Website exportiert und anschließend auf Ihrem Webspace veröffentlicht.

Falls Sie noch keine FTP-Verbindungsdaten eingegeben haben, wird zunächst der Reiter **VERÖFFENTLICHEN** des **WEB-EINSTELLUNGEN**-Dialogs angezeigt. Anschließend wird der Export-Dialog geöffnet, falls Sie die Website noch nicht lokal exportiert haben. Dann wird die Website auf Ihren Webspace hochgeladen. Sie sehen währenddessen einen Fortschrittsbalken.

Lesen Sie das Kapitel „Erste Schritte“ um weitere Informationen über das Veröffentlichen von Websites zu erhalten.

Website-Vorschau (F5)

Vorschau des aktuellen Druck-Dokuments als Webseite anzeigen.



Sie können auch über die Vorschau-Schaltfläche in der Web-Werkzeugleiste eine Vorschau Ihrer Seite anzeigen.

Klicken Sie im Vorschaufenster oben auf den Browser, den Sie testen möchten (siehe oben).

Web-Dokument exportieren

Aktuelles Druck-Dokument als HTML-Website exportieren. Im Abschnitt „Veröffentlichen von Webdokumenten“ finden Sie weitere Informationen.

Web-Dokument veröffentlichen

Exportiert und veröffentlicht das aktuelle Druck-Dokument als einzelne HTML-Webseite auf Ihrem Webspace. Falls Sie die FTP-Details Ihres Webspace noch nicht eingetragen haben, werden Sie nun danach gefragt. Anschließend können Sie Ihr Web-Dokument in Ihrem Webspace veröffentlichen. Sie sehen währenddessen einen Fortschrittsbalken.

Vorschau Flash-Animation

Diese Option kann nur ausgewählt werden, wenn Sie an einem Animations-Dokument arbeiten. Ihre Animation wird dann als Flash exportiert und in einem Popup-Fenster angezeigt. Dort finden Sie auch einige Informationen über Ihr Flash, wie die Dateigröße.



Sie erreichen diese Funktion schnell über die Schaltfläche auf der Animations-Werkzeugleiste.

Animation exportieren



Diese Funktion steht Ihnen auch in der Animations-Werkzeugleiste zur Verfügung, die in Animations-Dokumenten unter der Standard-Werkzeugleiste angezeigt wird.

Exportiert eine Animation zur Verwendung auf einer Website.

Dokumenteigenschaften

Diese Option zeigt einen Infodialog zum ausgewählten Dokument an. Es enthält eine Anzahl von zusammengefassten Informationen zum Dokument an, welche Schriftarten mit welchen Rechten enthalten sind und welche Live-Effekt-Plugins benutzt worden sind.

Seitenoptionen

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **SEITENOPTIONEN** auswählen. Dort können Sie Seitenlayout, Größe usw. bearbeiten.

Drucken (Strg + P)

Hier können Sie zuerst alle nötigen Einstellungen vornehmen und dann Ihr Dokument ausdrucken. (siehe Drucken (siehe Seite 526) für mehr Informationen)

Beenden

Schließt alle Fenster und beendet Web Designer. Sie werden gewarnt, falls Änderungen noch nicht gespeichert wurden.

Menü Bearbeiten

Rückgängig (Standardsymbolleiste oder Strg + Z)

Macht den letzten Vorgang rückgängig. Der weitere Wortlaut ist entsprechend der Aktion flexibel; z. B. **RÜCKGÄNGIG AUSSCHNEIDEN**. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Rückgängig & Wiederherstellen“ (siehe Seite 109).

Wiederherstellen (Standardsymbolleiste oder Strg + Y)

Mit „Wiederherstellen“ können Sie den zuletzt **RÜCKGÄNGIG** gemachten Befehl wiederherstellen. Auch hierbei zeigt der weitere Wortlaut die Art der wiederherstellbaren Aktion. Lesen Sie dazu auch den Abschnitt „Rückgängig & Wiederherstellen“ (siehe Seite 109).

Ausschneiden (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + X)

Schneidet das markierte Objekt aus und kopiert es in die Zwischenablage. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 116).

Kopieren (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + C)

Kopiert das ausgewählte Objekt in die Zwischenablage. Der weitere Wortlaut dieser Option informiert über den ausgewählten Objekttyp. Das Objekt bleibt im Dokument erhalten. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 116).

Einfügen (Symbolleiste "Bearbeiten" oder Strg + V)

Sie können auch rechtsklicken und **EINFÜGEN** wählen.

Sie fügen damit den Inhalt der Zwischenablage in das Dokument ein. (siehe Arbeiten mit Objekten (siehe Seite 116))

Manchmal lässt sich der Inhalt der Zwischenablage in mehreren verschiedenen Formaten in ein Dokument einfügen. In diesem Fall erscheint der Dialog **SPEZIELLES EINFÜGEN**, in dem Sie das gewünschte Format wählen können. Siehe Ausschneiden, Kopieren und Einfügen (siehe Seite 116) im Kapitel Arbeiten mit Objekten (siehe Seite 111) für weitere Details.

Unformatierten Text einfügen

Fügt Text aus der Zwischenablage ohne jede Formatierung in das Dokument ein.

An Position einfügen

Die selbe Funktion wie Einfügen, mit dem Unterschied, dass das Objekt an der selben Stelle eingefügt wird, von der es kopiert wurde. Damit kann man ein Objekt von einer

Ebene oder Seite auf eine andere bewegen, ohne seine relative Position auf der Seite/Ebene zu ändern.

Format/Attribute einfügen

Behält Formatierung (z. B. Schriftart und -größe) oder Stilattribute (z. B. Linien- und Füllungsfarbe) des eingefügten Objekts bei.

Position einfügen

Diese Aktion überträgt die Position des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt, das auf dieselbe Position verschoben wird wie das kopierte Objekt.

Größe einfügen

Diese Aktion überträgt die Größe des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt, dieses ändert seine Größe, ausgehend vom Mittelpunkt, auf die selbe Größe wie das kopierte Objekt.

Größe und Position einfügen

Wie der Name vermuten lässt, überträgt diese Aktion sowohl die Größe als die exakte Position des kopierten Objekts in der Zwischenablage auf das aktuell ausgewählte Objekt.

Einfügen mit Ersetzen der Auswahl

Diese Aktion ist ähnlich wie **POSITION EINFÜGEN**, jedoch ersetzt hier das Objekt aus der Zwischenablage das ausgewählte Objekt und nimmt dessen Position ein.

Das kopierte Objekt wird mittig an der Position des gelöschten Objekts eingefügt.

In aktuelle Ebene einfügen

Die selbe Funktion wie **AN POSITION EINFÜGEN**, nur dass das Objekt in die aktuelle Ebene eingefügt wird.

In aktueller Ebene an Position einfügen

Die selbe Funktion wie **IN AKTUELLE EBENE EINFÜGEN**, mit der Ausnahme, dass das Objekt an der selben Stelle in die aktuelle Ebene eingefügt wird, von der es kopiert wurde.

Auf allen Seiten einfügen

Fügt das kopierte Objekt auf allen Seiten des Dokuments in der selben Größe und an der gleichen Position ein.

Löschen (Bearbeiten-Symbolleiste & Standardsymbolleiste bzw. Entf)

Löscht das markierte Objekt. Der weitere Wortlaut informiert über das aktuell ausgewählte Objekt. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 116).

Alles markieren (Strg + A)

Wählt alle Objekte aus, die in den bearbeitbaren Ebenen des Dokuments liegen. Bearbeitbare und gesperrte Ebenen werden im Kapitel „Ebenen“ (siehe Seite 465) beschrieben.

Auswahl aufheben/Aktuelle Werte zurücksetzen (Esc)

Auswahl aller Objekte aufheben. Wurde nichts ausgewählt, werden die aktuellen Attribute (siehe Seite 147) zurückgesetzt. Dies geschieht ebenfalls, wenn Sie zweimal Esc drücken.

Duplizieren (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + Alt + D)

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **DUPLIZIEREN** wählen. Kopieren Sie das ausgewählte Objekt, wobei Sie die Kopie leicht versetzt vom Original platzieren. Die Kopie wird dann zum ausgewählten Objekt. Der Versatz kann eingestellt werden (siehe „Web Designer anpassen“ (siehe Seite 538)).

Klonen (Strg + K)

Verdoppelt das ausgewählte Objekt wie **DUPLIZIEREN**, jedoch wird die Kopie direkt über dem Original platziert.

Seiten

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **SEITEN** wählen. Das Untermenü für Seiten erlaubt Ihnen, diese hinzuzufügen oder zu löschen, zu duplizieren oder nach oben oder unten zu verschieben. Lesen Sie auch detailliert über mehrseitige Dokumente (siehe Seite 88).

Menü Anordnen

Auf eine Ebene weiter vorn (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + U)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN** > **AUF EINE EBENE WEITER VORN** wählen.

Das Objekt wird eine Ebene weiter nach vorne bewegt. In der Zielebene wird das Objekt zu hinterst angebracht. In Animations-Dokumenten wird aus dieser Option dann **ZUM NÄCHSTEN FRAME VERSCHIEBEN**.

In den Vordergrund (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + F)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN** > **IN DEN VORDERGRUND** wählen. Das ausgewählte Objekt wird vor alle anderen Objekte derselben Ebene bewegt. Siehe Arbeiten mit Objekten (siehe Seite 111) für weitere Informationen.

Eins nach vorn (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + F)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN** > **EINS NACH VORN** wählen. Das ausgewählte Objekt wird einen Schritt nach vorne verschoben (siehe Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 111)).

Eins nach hinten (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + B)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN** > **EINS NACH HINTEN** wählen. Das ausgewählte Objekt wird einen Schritt nach hinten verschoben (siehe Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 111)).

In den Hintergrund (Anordnen-Symbolleiste oder Strg+B)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN** > **IN DEN HINTERGRUND** wählen. Das ausgewählte Objekt wird hinter alle anderen Objekte derselben Ebene bewegt (siehe Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 111)).

Auf eine Ebene weiter hinten (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + D)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **ANORDNEN** > **AUF EINE EBENE WEITER HINTEN** wählen.

Das gewählte Objekt wird eine Ebene nach hinten verschoben. In der Zielebene wird das Objekt zu vorderst angebracht. In Animations-Dokumenten wird aus dieser Option **ZUM VORHERIGEN FRAME VERSCHIEBEN**.

Gruppieren (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + G)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Objekte klicken und **GRUPPIEREN** wählen. Die gewählten Objekte werden in einer Gruppe zusammengefasst, sodass Sie sich wie ein Objekt verhalten (siehe Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 111)).

Gruppe auflösen (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + U)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine Gruppe klicken und **GRUPPE AUFLÖSEN** wählen. Eine Gruppe oder auch Gruppen werden in ihre einzelnen Elemente aufgeteilt. Ist das Objekt keine Gruppe, ist diese Funktion ausgegraut. Bei Mehrfachauswahl muss mindestens ein gewähltes Objekt eine Gruppe sein, um diesen Befehl verwenden zu können.

Weiche Gruppe bilden (Strg + Alt + G)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Objekte klicken und **WEICHE GRUPPE BILDEN** auswählen. Die ausgewählten Objekte formen eine weiche Gruppe. Diese kann auch Objekte auf verschiedenen Ebenen enthalten. Lesen Sie dazu das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 142).

Weiche Gruppe auflösen (Strg + Alt + U)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine weiche Gruppe klicken und **WEICHE GRUPPE AUFLÖSEN** auswählen. Damit lösen Sie eine weiche Gruppe auf, so dass Sie alle Objekte wieder einzeln auswählen können.

Fotogruppe glätten

Wandelt eine Fotogruppe in eine einzelne Bitmap um.

Ausrichtung (Strg + Umschalt + L)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **AUSRICHTEN** wählen. Wird zum Ausrichten von Objekten verwendet. Funktioniert bei ausgewähltem einzelnen Objekt nicht. Bitte lesen Sie das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 143) für weitere Informationen).

Formen kombinieren (Symbolleiste anordnen)

Im Untermenü "Formen kombinieren" können Sie:

- Formen zusammenfügen.
- Oder die oberste Form von den anderen Formen subtrahieren.
- Oder löschen Sie die Teile von Formen, die nicht von der obersten Form überdeckt werden.
- Oder verwenden Sie die oberste Form, um die anderen Formen zu unterteilen.
- Oder benutzen Sie sich überschneidende Formen, um Slices aus den Formen zu erstellen.

Es werden nur ausgewählte Formen kombiniert. Nicht ausgewählte Formen ändern sich nicht (Kapitel Arbeiten mit Formen (siehe Seite 191) enthält weitere Informationen).

Bitmapkopie erstellen (Strg + Umschalt + C)

BITMAPKOPIE ERSTELLEN erstellt eine Bitmapversion (siehe Seite 399) der ausgewählten Objekte.

Text an Kurve anpassen/Text von Kurve entfernen

Sie können auch mit der rechten Taste auf Objekte klicken und **TEXT AN KURVE ANPASSEN/TEXT VON KURVE ENTFERNEN** wählen. Ermöglicht die Anpassung eines Textes an eine beliebige Kurve bzw. diesen hiervon zu entfernen (siehe „Arbeiten mit Text“ für weitere Informationen).

Abweisen und Verankerung

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken und **TEXT DARUNTER ABWEISEN**, **IN TEXT VERANKERN** oder **ABWEISEN & VERANKERUNG** auswählen. Lassen Sie Objekte darunter liegenden Text abweisen und sich in einer Textspalte verankern. Siehe „Textabweisende Objekte“ (siehe Seite 251) und „Verankerte Grafiken“ (siehe Seite 254) für weitere Details.

Navigationsleiste erstellen

Mit diesem Befehl können Sie aus einem einzelnen Button eine Navigationsleiste erzeugen. Mehr dazu im Kapitel **NAVIGATIONSLEISTEN** (siehe Seite 432).

Wiederholtes Objekt

Im Untermenü Wiederholtes Objekt können Sie:

- **AUF ALLEN SEITEN WIEDERHOLEN (UMSCHALT + STRG + ALT + R)** Das ausgewählte Objekt wird auf jede Seite an dieselbe Stelle kopiert.

- **WIEDERHOLEN BEENDEN (UMSCHALT + STRG + ALT + O)** - beendet das Wiederholen eines Objekts, entweder für das ausgewählte Objekt oder für alle Kopien des Objekts.

Siehe Wiederholte Objekte (siehe Seite 153) für mehr Informationen.

Live-Kopie

Im Untermenü **LIVE-KOPIE** können Sie:

- **LIVE-KOPIE ERZEUGEN (UMSCHALT + STRG + ALT + C)** - Das gewählte Objekt wird zu einer Instanz einer Live-Kopie.
- **LIVE-KOPIE BEENDEN** - beendet die Live-Kopie eines Objekts, entweder für das ausgewählte Objekt oder für alle Kopien des Objekts.

Siehe Live-Kopien für weitere Informationen.

Einfügen-Menü

Aus Content-Katalog (Umschalt + Alt + I)

Öffnet den Online-Content-Katalog (siehe Seite 42). Im Katalog finden Sie in den Kategorien „Web", „Layout" und „Foto und Grafik" Smart-Formen, Vorlagen, Widgets und Cliparts.

Bild

- Aus Datei: Computer nach einer Bilddatei durchsuchen, die in das gewählte Dokument geladen wird.
- Von Internetadresse: extrahiert alle Bilder einer bestimmten Website. (Strg + Alt + W)
- Bildschirmaufnahme: Öffnet das Bildschirmaufnahme-Werkzeug.
- Von Kamera: Erkennt eine Webkamera oder ein anderes Videoaufnahmegerät an Ihrem Computer und fügt ein Standbild in das Dokument ein.

Form

- Rechteck: Fügt ein Rechteck in das aktuelle Dokument ein (Umschalt + R).
- Ellipse: Fügt eine Ellipse in das aktuelle Dokument ein (Strg + Alt + Umschalt + E)
- Mehr Formen: Öffnet den Abschnitt „Mehr Formen" von „Smart-Formen" im Online-Content-Katalog. (siehe Seite 42)
- Pfeile: Öffnet den Abschnitt „Pfeile" von „Smart-Formen" im Online-Content-Katalog.
- Textfeld: Fügt ein Textfeld in das aktuelle Dokument ein (Umschalt + C).
- Foto-Textfeld: Fügt ein Foto-Textfeld in das aktuelle Dokument ein
- Mehr Textfelder: Öffnet den Abschnitt „Textfelder" im Online-Content-Katalog.
- Sprechblase: Fügt eine Sprechblase in das aktuelle Dokument ein.

Siehe Arbeiten mit Formen für mehr Informationen.

Textbox

Fügt eine Textbox in das aktuelle Dokument ein.

Symbol

Öffnet das Auswahlfenster für Symbole (siehe Seite 229).

Diagramme

Öffnet den Abschnitt Diagramme im Online-Content-Katalog (siehe Seite 42)

Neue Seite

- Neue leere Seite: fügt nach der aktuellen oder ausgewählten Seite eine neue leere Seite in das Dokument ein.
- Seite duplizieren: fügt nach der aktuellen oder ausgewählten Seite eine duplizierte Seite ein.
- Aus Content-Katalog: Öffnet den Online-Content-Katalog (siehe Seite 42).

Umbruch

Fügt einen Seitenumbruch an folgenden Positionen ein:

- Auf nächste Seite verschieben (Strg + Eingabe)
- Auf nächste Seite verschieben (links)
- Auf nächste Seite verschieben (rechts)
- In nächste Spalte verschieben (Strg + Umschalt + Eingabe)
- Unter eingebettete Grafik verschieben

Menü Extras

Galerien

Seiten- & Ebenen-Galerie (Galerien-Leiste oder F10)

Zeigt oder verbirgt die **SEITEN- & EBENEN-GALERIE**. Nicht in Animationen (siehe Ebenen (siehe Seite 465)).

Bitmap-Galerie (Galerien-Leiste oder F11)

Blendet die **BITMAP-GALERIE** ein/aus (siehe Arbeiten mit Bitmaps (siehe Seite 381).

Linien-Galerie (Galerien-Leiste oder Strg + F9)

Blendet die **LINIEN-GALERIE** ein/aus (siehe Linien zeichnen (siehe Seite 182)).

Design-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt + F10)

Blendet die **DESIGN-GALERIE** ein/aus (siehe Importieren und Exportieren (siehe Seite 509)).

Füll-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt+ F11)

Blendet die **FÜLL-GALERIE** ein/aus (siehe Arbeiten mit Bitmaps).

Frame-Galerie (Galerien-Leiste oder Umschalt + F12)

Blendet die **FRAME-GALERIE** ein/aus. Nur in Animationen (siehe Flash-Animationen (siehe Seite 482)).

Farbeditor (Strg + E)

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **FÜLLFARBE** wählen.

Öffnet den **FARBEDITOR,** siehe Kapitel „Arbeiten mit Farben".

Namen

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **NAMEN** wählen.

Öffnet den Dialog „Namen" (siehe Seite 152).

Web-Einstellungen (Strg + Umschalt + W)

Sie können auch rechtsklicken und **WEB-EINSTELLUNGEN** wählen.

Der **WEB-EINSTELLUNGEN**-Dialog wird geöffnet, in dem Sie Web-Funktionen wie Links, Popup-Ebenen, Anker usw. einstellen können. Sie können auch festlegen, wie Bilder

exportiert werden und viele andere Einstellungen vornehmen. Lesen Sie dazu das Kapitel „Erste Schritte“ (siehe Seite 28).

Website-Varianten

- **MIT ALLEN VARIANTEN TEILEN:** Ausgewählte Objekte werden mit allen Varianten geteilt. Kann ein Objekt nicht geteilt werden, können Sie eine nicht-geteilte Kopie in den anderen Varianten erstellen lassen.
- **AUS ALLEN VARIANTEN LÖSCHEN:** Entfernt ausgewählte Objekte aus allen Varianten.
- **TEILEN MIT VARIANTEN BEENDEN:** Ausgewählte Objekte werden nicht länger mit allen Varianten geteilt.
- **SEITE IN ALLE VARIANTEN KOPIEREN:** Kopiert ausgewählte Seiten in alle Varianten.
- **WEBSITE-VARIANTEN:** Öffnet den Website-Varianten (siehe Seite 344)-Dialog.

Foto optimieren

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf ein Foto klicken und **FOTO OPTIMIEREN** wählen.

Hier optimieren Sie die Bitmap-Auflösung zur Verwendung in MAGIX Web Designer Premium. Siehe „Fotos und Bitmaps optimieren“ (siehe Seite 395) für weitere Details.

Alle Bilder optimieren

Optimiert alle Fotos und Bitmaps im Design. Siehe „Fotos und Bitmaps optimieren“ (siehe Seite 395) für weitere Details.

Animation

Dieses Menü ist nur in animierten Dokumenten verfügbar und bietet drei Optionen:

- **ANIMATIONS-EIGENSCHAFTEN**: Mit diesem Dialog können Sie die Eigenschaften für die Animation sowie für jeden Frame anpassen.
- **VIDEO-VORSCHAU**: Zeigt alle Frames der Animation in der Vorschau. Bei Flash-Animationen ist das nicht sinnvoll, da nur die Keyframes ohne Zwischenschritte angezeigt werden.
- **VORSCHAU GIF-ANIMATION**: Die Auswahl dieses Menüpunkts erstellt ein animiertes GIF aus den Frames Ihres Dokuments und öffnet dieses in Ihrem Web-Browser damit Sie sehen können, wie es aussehen wird. Es gibt auf der Animations-Leiste eine Schaltfläche für den Schnellzugriff auf diese Option.
- **VORSCHAU FLASH-ANIMATION:** Sie können anzeigen lassen, wie Ihre Animation nach dem Export in einem Browserfenster aussehen würde. Benutzen Sie diese Option für die Vorschau von Flash-Animationen. Es gibt auf der Animations-Leiste eine Schaltfläche für den Schnellzugriff auf diese Option.

Rechtschreibung während der Eingabe prüfen

Hier aktivieren Sie die **RECHTSCHREIBPRÜFUNG** (siehe Seite 241) im Text-Werkzeug.

Automatisch an Seite anpassen...

Dialog Automatisch an Seite anpassen (siehe Seite Fehler! Textmarke nicht definiert.) öffnen.

Optionen (Strg + Umschalt + O)

Sie können auch mit der rechten Maustaste klicken und **SEITENOPTIONEN** auswählen.

Öffnet den Dialog **OPTIONEN** (beschrieben in „Web Designer anpassen“ (siehe Seite 533)).

Menü Bereitstellen

Im Bereitstellen-Menü finden Sie verschiedene Möglichkeiten, um das aktuell ausgewählte Bild mit Diensten von MAGIX oder Drittanbietern zu teilen. Sie können ein ausgewähltes Foto z. B. schnell an ein MAGIX Online Album, an Facebook oder Flickr schicken. Wenn Sie weitere kompatible MAGIX Programme installiert haben, können Sie es auch an diese schicken. So können Sie es beispielsweise an MAGIX Video deluxe senden, um ein Bild aus MAGIX Web Designer Premium in einen Film zu integrieren.

Menü Fenster

Auswahl aufheben/Aktuelle Werte zurücksetzen (Esc)

Auswahl aller Objekte aufheben. Wurde nichts ausgewählt, werden die aktuellen Attribute (siehe Seite 147) zurückgesetzt. Dies geschieht ebenfalls, wenn Sie zweimal Esc drücken.

Mehrseitige Anzeige

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **MEHRSEITIGE ANZEIGE** wählen.

Standard ist, dass Web Designer nur die aktuelle Seite des gerade geöffneten Dokuments anzeigt. Mehrseitige Anzeige sorgt dafür, dass alle Seiten Ihres Dokuments angezeigt werden.

Ansichten anordnen

Ordnet alle Web Designer-Fenster nebeneinander an.

Animation

Anzeige der Animations-Werkzeugleiste in Animations-Dokumenten.

Neues Fenster

Öffnet ein neues Fenster mit dem aktuellen Dokument.

Scrollleisten anzeigen

Scrollleisten werden an der Seite und unten im Web Designer-Fenster angezeigt.

Lineale zeigen (Strg + L)

Sie können auch rechtsklicken und **RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN** > **LINEALE ANZEIGEN** auswählen.

Lineale werden oben und an der Seite des Web Designer-Fensters angezeigt.

Symbolleisten

Öffnet den Dialog **SYMBOLLEISTEN**.Lesen Sie dazu das Kapitel „Web Designer anpassen“ (siehe Seite 543).

Ansichtsqualität

Legt fest, wie die Objekte dargestellt werden. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“.

Dokumentenreiter anzeigen

Die Dokumentenreiter, mit denen Sie auf alle geöffneten Dokumente zugreifen können, werden oben im Web Designer-Fenster angezeigt.

Durch Klicken auf einen Reiter wird ein Dokument ausgewählt. Ein „*“ nach dem Dokumentennamen heißt, dass es noch nicht gespeicherte Änderungen gibt.

Vollbild (8 im Ziffernblock)

Schaltet zwischen dem Vollbild- und Normalbildmodus um.

Raster anzeigen (ä)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN** > **RASTER ANZEIGEN** auswählen.

Das Bildschirmraster wird angezeigt. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 96).

Hilfslinien anzeigen (1 im Ziffernblock)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **RASTER/HILFSLINIEN ANZEIGEN** > **HILFSLINIEN ANZEIGEN** auswählen.

Zeigt oder versteckt die Hilfsebene, auf welcher alle Hilfslinien und Hilfsobjekte liegen.

An Raster ausrichten (, im Ziffernblock)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **AUSRICHTEN AN** > **AN RASTER AUSRICHTEN** wählen.

Ist diese Option gewählt, schnappen Objekte an allen Rasterpunkten ein. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Dokumenten“ (siehe Seite 135).

An Hilfslinien ausrichten (2 im Ziffernblock)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **AUSRICHTEN AN** > **AN HILFSLINIEN AUSRICHTEN** wählen.

Ist diese Option gewählt, schnappen Objekte an allen Hilfslinien ein. Lesen Sie dazu auch das Kapitel „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 138).

An Objekten ausrichten (* im Ziffernblock)

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Seite oder den Hintergrund klicken und **AUSRICHTEN AN** > **AN OBJEKTEN AUSRICHTEN** wählen.

Ist diese Option gewählt, richten sich Objekte an anderen Objekten und deren Anfassern aus; siehe „Arbeiten mit Objekten“ (siehe Seite 135) für weitere Informationen. Sie können auch die Entfernung zum Ausrichten einstellen; siehe „Web Designer anpassen“ (siehe Seite 533) für weitere Informationen.

Geladene Dokumente

Unten im Menü wird eine Liste der aktuell geladenen Dokumente angezeigt. Durch Klick auf einen Namen wird das dazugehörige Dokument ausgewählt (mit „Strg + F6“ kann zwischen den geöffneten Dokumenten hin- und hergeschaltet werden). Ein „*“ nach dem Dokument zeigt an, dass es ungespeicherte Änderungen gibt.

Menü Hilfe

MAGIX Web Designer Premium Hilfe

Mit diesem Befehl öffnen Sie die Startseite der Programmhilfe. Von dort aus können Sie die Hilfe Schritt für Schritt durcharbeiten und über die Baumstruktur auf der linken Seite zu bestimmten Kommandos springen.

Hilfe

Dieser Befehl ist an fast allen Stellen des Programms verfügbar und ruft die Programmhilfe mit dem passenden Themeneintrag auf. Nutzen Sie diesen Befehl, um Hilfe über irgendeine Funktion von MAGIX Web Designer Premium zu erhalten.

Tastaturkürzel: F1

Filme

Öffnet eine Webseite, auf der Tutorialvideos für Web Designer zu sehen sind.

Mehr über MAGIX Web Designer Premium

In diesem Menü befinden sich nützliche Links zu Online-Workshops, dem Online-Forum und speziellen Angeboten.

Tipp des Tages

Unterhalb des „Tipp des Tages“ befindet sich ein Kontrollkästchen mit dem Sie bestimmen können, ob bei jedem Programmstart Tipps angezeigt werden.

Programm aktualisieren

Es wird online nach Programmaktualisierungen gesucht.

Zunächst wird Ihnen angezeigt, ob es eine neue Version von MAGIX Web Designer Premium gibt, auf die Sie umsteigen könnten. Anschließend wird, wenn Sie das Programm registriert haben, nach einer Programmaktualisierung Ihrer Version gesucht. Gibt es eine Aktualisierung, wird diese automatisch heruntergeladen und anschließend installiert. Das Programm wird dazu automatisch geschlossen und wieder neu gestartet.

Registrieren Sie sich bei MAGIX mit der **REGISTRIEREN**-Option im Menü **HILFE**.

Info-Popups

Sie können „Tooltips“ mit Popup-Informationen anzeigen lassen, die erscheinen, wenn Sie mit der Maus über Werkzeugleisten, Schaltflächen, die Farbleiste und andere Elemente fahren.

Über MAGIX Web Designer Premium

Zeigt Copyright-Info und Versionsnummer von MAGIX Web Designer Premium.

Registrieren

Registrieren Sie Ihr Produkt online bei MAGIX, um kostenlose Programmaktualisierungen herunterladen zu können und über Angebote und Neuigkeiten informiert zu werden.

Tastaturkürzel

Die Werkzeuge

AUSWAHL-WERKZEUG	F2 oder V oder Alt + S
FREIHANDMASKEN-WERKZEUG	Alt + F4
RECHTECKMASKEN-WERKZEUG	Alt + F5
FORM-WERKZEUG	F4
RECHTECK-WERKZEUG	Umschalt + F3 oder M
ELLIPSEN-WERKZEUG	Umschalt + F4 oder L
TEXT-WERKZEUG	F8 oder T
FÜLL-WERKZEUG	G
TRANSPARENZ-WERKZEUG	F6
SCHATTEN-WERKZEUG	Strg + F2
FOTO-WERKZEUG	P
SCHIEBE-WERKZEUG	Umschalt + F8, H oder Alt + X Leertaste (nicht im Text-Werkzeug)
ZOOM-WERKZEUG	Umschalt + F7 oder Z oder Alt + Z

Galerien

ONLINE-CONTENT-KATALOG	Umschalt + Alt + I
LOKALE DESIGN-GALERIE	Umschalt + F10
FÜLL-GALERIE	Umschalt + F11
FRAME-GALERIE	Umschalt + F12
SEITEN- & EBENEN-GALERIE	F10
BITMAP-GALERIE	F11
LINIEN-GALERIE	Strg + F9

Zoomen

Vorheriger Zoom	Strg + R
Zoom auf Auswahl	Strg + Umschalt + Z
Zoom auf Zeichnung	Strg + Umschalt + J
Zoom auf Seiten	Strg + Umschalt + P
Hineinzoomen (vergrößern)	Strg + '+' auf dem Ziffernblock

Herauszoomen (verkleinern)	Strg + '+' auf dem Ziffernblock
Auf 100 % zoomen	1
Auf 200 % zoomen	2
Auf 300 % zoomen	3
Auf 400 % zoomen	4
Auf 50 % zoomen	5

Mit dem Mausrad können Sie bei gehaltener Strg-Taste zoomen und die Dokumentenansicht verschieben (Mausrad-Taste zum Verschieben halten).

Dokumente bearbeiten

Befinden Sie sich im Text-Werkzeug, haben Tastaturkürzel, die hier mit einem * gekennzeichnet sind, eine andere Funktion als normalerweise (siehe weiter unten).

Neues Dokument	Strg + N
Neue Animation	Strg + Umschalt + N
Dokument öffnen	Strg + O
Dokument schließen	Strg + W
Zwischen Dokumenten wechseln	Strg + Tab
Dokument drucken	Strg + P
Dokument speichern	Strg + S
Importieren	Strg + Umschalt + I
Grafiken aus dem Internet importieren	Alt + W *
Exportieren	Strg + Umschalt + E
Zeit zur Neuzeichnung eines Dokuments	Strg + Umschalt + T
Gitter anzeigen	ä
Hilfslinien anzeigen	Ziffernblock 1
An Raster ausrichten	Ziffernblock ,
An Hilfslinien ausrichten	Ziffernblock 2
An Objekten ausrichten	Ziffernblock *
Vollbildansicht auswählen	Ziffernblock '8'
Lineale zeigen	Strg + Umschalt + R
Rückgängig	Strg + Z oder ,
Wiederherstellen	Strg + Y oder .

Objekte bearbeiten

Befinden Sie sich im Text-Werkzeug, haben Tastaturkürzel, die hier mit einem * gekennzeichnet sind, eine andere Funktion als normalerweise (siehe weiter unten).

Alles auswählen	Strg + A *
Nächstes Objekt auswählen	Tab
Auswahl löschen	Entfernen *
Auswahl aufheben	Esc
Objekt nach vorne bewegen	Strg + F
Objekt nach hinten bewegen	Strg + B *
Objekt nach vorne verschieben	Strg + Umschalt + F
Objekt nach hinten verschieben	Strg + Umschalt + B
Objekt auf vordere Ebene bringen (Zeichnungen)	Strg + Umschalt + U
Objekt auf hintere Ebene bringen (Zeichnungen)	Strg + Umschalt + D
Zum nächsten Frame verschieben (Animationen)	Strg + Umschalt + U
Zum vorherigen Frame verschieben (Animationen)	Strg + Umschalt + D
Objekte gruppieren	Strg + G
Gruppe auflösen	Strg + U
Objekte klonen	Strg + K
Objekt mit Verschiebung duplizieren	Strg + D
Objekt in Zwischenablage kopieren	Strg + C
Auswahl in die Zwischenablage ausschneiden	Strg + X
Objekt aus der Zwischenablage einfügen	Strg + V
Objekt an der originalen Position einfügen	Strg + Umschalt + V
Format/Attribute einfügen	Strg + Umschalt + A
Bitmap-Kopie erstellen	Strg + Umschalt + C
Formen addieren	Strg + 1
Formen subtrahieren	Strg + 2
Formenschnittmenge	Strg + 3
Formen zerschneiden	Strg + 4

Dialog zum Ausrichten öffnen	Strg + Umschalt + L*
Internetadresse	Strg + Umschalt + W

Ausgewählte Objekte bewegen (im **AUSWAHL-WERKZEUG**): Pfeiltasten (siehe Objekte schrittweise verschieben (siehe Seite 116)).

Ausgewählte Objektanfasser bewegen (in anderen Werkzeugen als dem Auswahlwerkzeug): Pfeiltasten.

Text-Werkzeug

Pfeiltasten	Bewegen Sie damit den Zeiger im Text nach links, rechts, hoch oder runter um jeweils einen Buchstaben.
	um jeweils einen Buchstaben.
Pos 1	Cursor an den Anfang der Zeile bewegen.
Ende	Cursor an das Ende der Zeile bewegen.
Strg + Pfeiltaste links/rechts	Cursor im Text jeweils ein Wort nach links oder rechts bewegen.
Strg + Pos 1	Cursor an den Anfang der ersten Zeile in einem Textobjekt bewegen.
Strg + Ende	Cursor ans Ende der letzten Zeile in einem Textobjekt bewegen.
Strg + A	Alles in einem Textobjekt markieren.
Strg + B	Text fett drucken.
Strg + I	Text kursiv laufen lassen.
Strg + C	Markierten Text in die Zwischenablage kopieren.
Strg + L	Die Zeile, in der sich der Cursor befindet, markieren.
Strg + Eingabe	Seitenumbruch einfügen
Strg + Umschalt + Eingabe	Spaltenumbruch einfügen
Strg + Umschalt + L	Blindtext einfügen („Lorem Ipsum")
Strg + V	Text an Cursorposition einfügen (wenn Text in der Zwischenablage ist)
Strg + W	Groß-/Kleinschreibung für Buchstaben rechts des Cursors umschalten
Strg + Umschalt + F1	Ausgewählten Text zwischen Groß- und Kleinschreibung umschalten
Strg + -	Trennungsstrich einfügen (nur bei Zeilenumbruch)

Strg + Umschalt + -	Langen Bindestrich einfügen, um eine Verwechslung mit einem Trennungszeichen am Ende einer Linie zu vermeiden.
Strg + < Strg + >	Schrift vergrößern/verkleinern (Dies gilt nur, wenn die Auswahl durchgängig dieselbe Schriftgröße hat.)
Alt + Pfeiltasten	Schrittweite/Unterschneidung erhöhen/verringern
↵	Eine neue Zeile beginnen.
Löschen	Den Buchstaben rechts des Cursors löschen. Ist der Cursor am Ende einer Zeile, wird diese mit der nächsten Zeile zusammengeführt.
Rücktaste	Den Buchstaben links des Cursors löschen. Ist der Cursor am Anfang einer Zeile, wird diese mit der vorherigen Zeile zusammengeführt.
Umschalt + Pfeiltasten	Allen Text zwischen Cursor und Anfang der Zeile markieren.
Umschalt + Ende	Allen Text zwischen Cursor und Ende der Zeile markieren.

Spezielle Zeichen (im Textwerkzeug)

Untrennbares Leerzeichen (Wörter mit solchen Leerzeichen werden am Ende einer Zeile nicht umgebrochen)		Strg + Leertaste
Bindestrich (Ein Bindestrich ist länger als ein Minus)	–	Strg + Ziffernblock '-'
Gedankenstrich (Ein Gedankenstrich ist ein sehr langer Bindestrich)	—	Strg + Alt + Ziffernblock '-'
Auslassungspunkte	…	Strg + Alt + . (Punkt)
Copyright	©	Strg + Alt + C
Registriert	®	Strg + Alt + R
Warenzeichen	™	Strg + Alt + T
Listenpunkt	•	Strg + Alt + B

Seiten

Strg + C	Aktuelle oder ausgewählte Seiten (ohne ausgewählte Objekte) kopieren
Strg + X	Aktuelle oder ausgewählte Seiten (ohne ausgewählte Objekte) ausschneiden
Strg + V	Seite(n) einfügen
Löschen	Aktuelle oder ausgewählte Seiten (ohne ausgewählte Objekte) löschen
Umschalt + Strg + Entf	Aktuelle oder ausgewählte Seiten (mit oder ohne ausgewählte Objekte) löschen
Umschalt + Strg + BildAuf	Seite nach oben verschieben
Umschalt + Strg + BildAb	Seite nach unten verschieben

Maskieren

Maskenerstell-Werkzeug	Alt + F3
Freihandmasken-Werkzeug	Alt + F5
Rechteckmasken-Werkzeug	Alt + F6
Maske an-/ausschalten	Strg + M oder Umschalt + F1
Maske invertieren	Strg + Umschalt + I oder Strg + F1
Maske entfernen	Strg + D oder Alt + F1

Sonstige

Farbeditor	Strg + E (Öffnen und Schließen)
Optionen-Dialog	Strg + Umschalt + O
MAGIX Web Designer Premium-Hilfe	F1

Index

3

3D-Extrusionsattribute kopieren ... 430
3D-Extrusions-Werkzeug ... 425

A

Absatzabstand ... 279
Absatzformat- und Zeichenformatvorlagen ... 266
Abstand Duplizierung ... 538
Abtönung, Schattierung oder verknüpfte Farbe herstellen ... 220
Abtönungen ... 219
Abweisen und Verankerung ... 558
Aktuelle Attribute (Stile) ... 148
Aktuelle Ebene ... 469
Aktuelle Ebene immer sichtbar und bearbeitbar ... 534
Aktuelle Seite ... 88
Alle anzeigen & Alle entsperren ... 475
Alle Bilder optimieren ... 563
Alle Buttons gleich breit ... 434
Alle Objekte auswählen ... 113
Alles markieren (Strg + A) ... 555
Alles speichern ... 549
Alles speichern (im Menü ... 92
Allgemein ... 534
Allgemeine Anmerkungen zum Exportieren und Importieren ... 509
Als AVI exportieren ... 516
Als Flash exportieren ... 516
Als Web-Dokument exportieren ... 517
Als Word-Dokument exportieren ... 517
Alternatives inhaltsabhängiges Skalieren ... 421
Am Anfang einer Linie: ... 176
An Hilfslinien ausrichten (2 im Ziffernblock) ... 566
An Objekten ausrichten ... 135
An Objekten ausrichten (* im Ziffernblock) ... 567
An Raster ausrichten ... 134
An Raster ausrichten (, im Ziffernblock) ... 566
Andere Bitmaps (außer JPEG) ... 492
Ändern des leeren Vorlagendokuments ... 533
Ändern Sie den Zoomwert über die Infoleiste/Werkzeugleiste ... 86
Anfasser/Auflösung ... 300
Angedockte und freischwebende Symbolleisten ... 545
Angewendete Namen ... 153
Animation ... 563, 565
Animation erstellen ... 506
Animation exportieren ... 506, 552
Animation öffnen ... 506

Animationen....482
Animationen als AVI exportieren....489
Animationseigenschaften....506
Animations-Framerate und Tweenschritte....493
Animationsgeschwindigkeit....495
Animierte GIFs....461
Animierte GIFs erstellen....506
Ankerpunkt anzeigen....256
Ankerpunkt entfernen....257
Ankerpunkt neu hinzufügen....175
Ankerpunkte bewegen....177
Ankerpunkte löschen....176
Anklickbare Objekte und MouseOver-Effekte....504
Anklickbarer Bereich....323
Anmerkungen zur inhaltsabhängigen Skalierung....421
Ansichten anordnen....565
Ansichtsqualität....566
Anwenden eines Transparenzverlaufs....297
Anwendung einer gleichmäßigen Transparenz....297
Anwendung von Füll- und Linienfarben per Drag & Drop....206
Anzahl Kopien....529
Anzeigequalität für Fotos....385
Arbeiten mit Dokumenten....78
Arbeiten mit Farben....204
Arbeiten mit Formen....186
Arbeiten mit Fotos....373
Arbeiten mit Objekten....111
Arbeiten mit Text....222
Arten von benutzerdefinierten Tabulatoren....250
Attribute auf ganze Textbereiche anwenden....281
Auf anderen Formaten basierende Formatvorlagen....272
Auf Datei verlinken....320
Auf eine Ebene weiter hinten (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + D)556
Auf eine Ebene weiter vorn (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + U)556
Auf Seitenrand beschneiden....325
Auflösung der Live-Effekte....416
Auflösung gesperrter Effekte....543
Auftauchen- & Scroll-Animationen....479
Aufzählungen....260
Aufzählungen und Nummerierte Listen....55, 259
Aus Content-Katalog (Umschalt + Alt + I)....560
Ausgabe in Datei....528
Ausgangsgröße des Fotos....377
Ausgedehnte Objekte....353
Ausgewähltes Dokument und Titelleiste....81
Ausklappleisten....30
Ausrichten....145
Ausrichtung....144, 434
Ausrichtung (Strg + Umschalt + L)....557
Ausschneiden (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + X)....553
Ausschneiden, Kopieren und Einfügen....117
Ausschneiden, Kopieren, Löschen....314

Ausschnitte animieren ... 494
Auswahl aufheben/Aktuelle Werte zurücksetzen (Esc) ... 555, 565
Auswahl erweitern ... 112
Auswahlbegrenzungsanfasser ... 114
Auswählen und Ebenen ... 113
Auswahlmarker ... 114
Auswahl-Werkzeug ... 34, 111
Autokorrektur ... 243
Automatisch an Seite anpassen ... 157, 564
Automatisch anpassen ... 532
Automatische Platzhaltererstellung ... 459
Automatische Platzhaltererstellung abschalten ... 463
Automatische Sicherheitskopien ... 57, 93
Automatisches Ausrichten (Snapping) ... 133
Automatisches Verlinken von Seiten ... 435
Auto-Optimieren ... 406
AVI-Optionen ... 508

B

Bearbeiten auf der Seite ... 442
Bearbeitungen, die eine Maske verwenden ... 314
Bedienelemente ... 520
Beenden ... 552
Begrenzung der Linie ... 178
Begrenzungen von MAGIX Web Designer Premium-Flash ... 484
Bei einem anderen Webhosting-Service veröffentlichen ... 366
Beim Zeichnen löschen ... 167
Beispiel: Ein Foto verkleinern und als neues JPEG speichern ... 387
Beispielgrafiken ... 69
Bemerkungen zum Foto-Werkzeug ... 412
Benannte Farben bearbeiten ... 216
Benannte Farben für Frames/Ebenen lokal verfügbar machen ... 218
Benannte Farben importieren ... 217
Benannte Farben löschen ... 216
Benannte Farben umbenennen ... 216
Benennung des Hilfsverzeichnisses ... 92
Benutzer-Wörterbuch ... 243
Bereiche aus einer Galerie löschen ... 108
Beschleunigen und Verlangsamen ... 503
Beschneidung entfernen ... 410
Beschneidungs-Werkzeug ... 409
Beschnittene Objekte auswählen ... 152
Beschnittenen Bereich bearbeiten ... 411
Beschnitt-Form auswählen ... 151
Beschränkungswinkel ... 537
Besondere Ebenen ... 474
Bestehende Website/Web-Dokument in eine Präsentation umwandeln. ... 451
Bezugsfarbe bearbeiten ... 221
Bild ... 330, 560
Bilddateien auswechseln ... 513
Bilder aus der Galerie löschen ... 383

Bilder beschneiden im Optimierungs-Werkzeug ... 409
Bilder gruppieren ... 335
Bilder optimieren ... 423
Bilder und Text skalieren ... 162
Bildschirmaufnahme-Funktion ... 390
Bildschirmraster ... 96
Bildunterschrift ... 333
Bitmap als Seitenhintergrund einstellen ... 383
Bitmap-Eigenschaften ... 383
Bitmapformate exportieren ... 517
Bitmap-Füllung einfärben ... 291
Bitmap-Füllungen ... 290
Bitmap-Füllungen ersetzen ... 291
Bitmap-Galerie ... 381
Bitmapgröße ... 523
Bitmapkopie erstellen (Strg + Umschalt + C) ... 558
Bitmap-Qualität ... 492
Bitmaps ... 300
Bitmap-Transparenz einstellen ... 383
Blindtext einfügen ... 241
Bodenschatten ... 302
Breite der Textspalte ändern ... 233
Breite/Höhe ... 411
Button hinzufügen und bearbeiten ... 438
Button- und Seitenreihenfolge gleich ... 435
Button-Abstand ... 434
Buttons und Menüs ... 438
Buttons, Banner und andere Webgrafiken erzeugen ... 59
Buttons-Breiten an Beschriftung anpassen ... 434
Button-Schriftart ändern ... 443

C

ClipAnsicht ... 151
ClipAnsicht entfernen ... 152
ClipAnsicht mit weichen Rändern ... 152
Code in Head-Bereich ... 339
Copyright ... 2

D

Darstellungsqualität ... 99
Das Freihand- & Pinselwerkzeug ... 166
Das Linien- und Pfeil-Werkzeug ... 65, 170
Das MAGIX Web Designer Premium-Fenster ... 80
Das Schriftarten-Menü ... 225
Das Text-Werkzeug ... 223
Das Verzerren-Werkzeug ... 130
Dateien exportieren ... 516
Dateien importieren ... 513
Dateien speichern und weitergeben ... 416

Dateityp für Webbilder....334
Dehnen und Stauchen von Objekten....127
Der Farbeditor....208
Diagramme....560
Diagramm-Smart-Formen....198
Die Anzeigen....83
Die sechs Kerntransformationen der Animation....483
Die Werkzeuge....570
Dokument schließen....93
Dokumente bearbeiten....571
Dokumente speichern....91
Dokumenteigenschaften....27, 552
Dokumentenreiter anzeigen....566
Dokumententyp....537
Dokument-Schriftarten einbetten....281
Dpi beim Export....519
Drehen mit der Maus....122
Drehung....497
Drittel-Regel....410
Drucken....526, 527
Drucken (Strg + P)....552
Drucken als...529
Drucken-Dialog....527
Drucker auswählen und einstellen....526
Drucker...528
Druckoptionen
  Ausgabe....529
  Layout....531
Druckränder anzeigen....526
Duplizieren....121
Duplizieren (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + Alt + D)....555
Duplizieren und Klonen....120
Duplizieren, Klonen....315
Durch Flash ersetzen....337

E

Ebenen....468, 518
Ebenen auf Websites....471
Ebenen drucken....529
Ebenen sperren....475
Ebenen verbergen....474
Ebenen, Mouseover (Rollover) & Popups....70
Ebenen-Aktionen....471
Ebenen-Anordnung in Website-Dokumenten....72
Ebeneneigenschaften....472
Ecken auf Gehrung/Abgerundete Ecke....429
Effekte....543
Effekte & Plug-ins....542
Effekte sperren....415
Eigene Farbschemata erstellen....212
Eigene Navigationsleisten erstellen....443

Eigene Präsentation von Grund auf neu erstellen 448
Eigene Symbole in Browser-Reitern: Favicons 64
Eigenschaften 527
Eigenschaften der Navigationsleiste 433
Ein einzelnes Objekt aus einer Gruppe wählen 141
Ein neues Dokument beginnen 78
Ein Objekt 252
Eine Webseite in wenigen Schritten erstellen 26
Einen Schritt löschen 453
Einfacher Text 231
Einfarbige Füllungen 288
Einfügen 459
Einfügen (Symbolleiste 553
Einfügen-Menü 560
Einführung 16, 222, 373, 482, 548
Eingebettete Grafiken 257
Eingebettete JPEG-Dateien 384
Eins nach hinten (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + B) 556
Eins nach vorn (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + Umschalt + F) 556
Einschränkungen beim Buttondesign 444
Einstellungen auf Popup-Ebenen anwenden 74
Einstieg 403
Einzel-Button-Navigationsleiste 436
Einzelne Seitenobjekte automatisch anpassen 159
Einzüge 278
Elliptische Füllungen 289
Enhanced Metafile Format (EMF) exportieren 517
Erste Schritte 28
Erstellen und Bearbeiten von Rechtecken mit abgerundeten Ecken 186
Erweiterte Arbeitsvorgänge mit Farben 210
Erweiterte Flashbefehle 503
Erweiterte Präsentations-Informationen 456
Exakte Rotationswinkel nutzen (mittels der Infoleiste) 123
Exportformate 512
Exportieren (Strg + Umschalt + E) 549
Exportieren einer Flash-Datei 487
Extrusion ein- und ausschalten 426
Extrusionstiefe 427

F

Farbeditor (Strg + E) 562
Farben auf der Farbleiste 205
Farben auf der Farbleiste neu anordnen 205
Farben einer Füllung ändern 289
Farben ersetzen 214
Farben in Gruppe ändern 142
Farben mit der Pipette aufnehmen 210
Farbgebung oder Fülleffekt von Schatten ändern 304
Farbgebung von Kanten oder Fülleffekten ändern 309
Farbleiste 204
Farbumwandlung - Farbveränderungen animieren 501

Feste, nicht scrollende Hintergründe ... 360
Fett & Kursiv ... 276
Filme ... 568
Filme und Animationen hinzufügen ... 460
Fixierte Objekte ... 350
Fixierte und ausgedehnte Objekt kombiniert ... 355
Fixierte und ausgedehnte Objekte auf Websites ... 340, 350
Flash-Animation - Zusammenfassung ... 505
Flash-Dateien ... 460
Flash-Objekt in MAGIX Web Designer Premium einfügen ... 488
Flash-Optionen ... 507
Flüssigkeit der Animation ... 496
Form ... 560
Form extrudieren ... 425
Formatvorlage bearbeiten und ansehen ... 275
Formatvorlage neu definieren ... 271
Formatvorlagen ... 265
Formatvorlagen aktualisieren ... 271
Formatvorlagen entfernen ... 274
Formatvorlagen löschen ... 274
Formen auf die Masken-Ebene kopieren ... 316
Formen auftrennen ... 192
Formen bearbeiten ... 415
Formen einfärben ... 46
Formen kombinieren ... 191, 316
Formen kombinieren (Symbolleiste anordnen) ... 558
Formen mit einem Bitmap füllen ... 382
Formen zerschneiden ... 193
Form-Werkzeug ... 65, 172
Foto auf 100% skalieren ... 405
Foto auf volle Größe bringen ... 395
Foto optimieren ... 563
Foto vorbereiten ... 418
Fotobearbeitungs-Attribute ... 387
Fotobereich- und Masken-Werkzeuge ... 312
Foto-Dateien bearbeiten ... 402
Foto-Dokumente ... 400
Foto-Dokumente beschneiden ... 411
Foto-Filter Voreinstellungen ... 392
Foto-Filter Voreinstellungen bearbeiten ... 394
Foto-Gitter ... 200
Fotogruppe glätten ... 557
Fotogruppen ... 375
Foto-Objekte ... 374
Foto-Popup ... 330
Fotos ... 48, 491
Fotos als Füllungen verwenden ... 377
Fotos als Hintergrund verwenden ... 360
Fotos austauschen und Voreinstellungen entfernen ... 393
Fotos beschneiden ... 389
Fotos einfärben ... 46, 394
Fotos ersetzen ... 377

Fotos importieren ... 376
Fotos mit Maske beschneiden ... 389
Fotos skalieren (nur bei Webdokumenten) ... 124
Fotos speichern und exportieren ... 386
Fotos und Bitmaps optimieren ... 395
Fotos und Smart-Formen auswählen ... 113
Foto-Verbessern-Werkzeug ... 315
Foto-Werkzeug ... 403
Foto-Werkzeug ... 49
Fraktalfüllungen ... 292
Frame-Galerie ... 490
Füll-Galerie ... 294
Füllung - Qualität ... 530
Füllungen ... 115
Füllungstypen ... 284
Füll-Werkzeug ... 67, 284

G

Galerie anzeigen ... 101
Galerie schließen ... 108
Galerie vom Arbeitsbereich entfernen ... 109
Galerien ... 100, 562, 570
Galerien gruppieren ... 104
Galerien verschieben und andocken ... 102
Galerien verwenden ... 106
Gedrehter Text ... 54
Geladene Dokumente ... 567
Gemeinsame Foto-Funktionen ... 404
Gemeinsame Linkfarben verwenden ... 322
Geöffnete Dokumente bei Programmende sichern ... 95
Geöffnete Dokumente sichern ... 94
Gerade Linien zeichnen und bearbeiten ... 170
Gerade Segmente im Freihand-Werkzeug zeichnen ... 167
GIF-Optionen ... 507
Glänzend/Matt ... 429
Google Analytics ... 341
Google-Schriftarten ... 227
Grafische Aufzählungen und nummerierte Listen ... 265
Groß- und Kleinschreibung wechseln ... 240
Große Fotos importieren ... 49
Grundfarbenschemata ... 212
Grundsätzliches zu Flash-Animationen ... 484
Gruppe auflösen (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + U) ... 557
Gruppe erstellen ... 141
Gruppen ... 58, 498
Gruppen als Ganzes transparent machen ... 535
Gruppen auflösen ... 141
Gruppen skalieren ... 126
Gruppen und Ebenen ... 142
Gruppieren (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + G) ... 557
Gruppieren und Gruppen auflösen ... 141

H

Hängende Zeileneinzüge erstellen 251
Hauptwerkzeugleiste 82
Helligkeit/Kontrast/Farbtemperatur/Sättigung/Farbton 406
Hilfe 568
Hilfslinie erstellen 139
Hilfslinie löschen 140
Hilfslinien anzeigen (1 im Ziffernblock) 566
Hilfsobjekte und Hilfslinien 138
Hilfsverzeichnisse 92
Hintergründe bei mobilen Website-Varianten 362
Hintergrundfarbe der ClipAnsicht ändern 151
Hintergrundfarben ändern 215
Hintergrundvorlagen und Umfärben des Hintergrunds 358
Hochauflösende Bilder 373
Horizonte begradigen 379
Hover-Textfelder 40
HTML- und Webgrafiken schnell exportieren 517
HTML-Platzhalter manuell hinzufügen 464

I

Ihre Arbeit speichern. Eine Website erzeugen 57
Ihre eigenen MouseOver-Buttons erstellen 439
Ihre erste Animation 486
Import von RAW-Fotodateien 515
Importformate 510
Importieren und Exportieren 509
Importieren... (Strg + Alt + I) 549
Importierte Cliparts einfärben 46
In den Hintergrund (Anordnen-Symbolleiste oder Strg+B) 556
In den Vordergrund (Anordnen-Symbolleiste oder Strg + F) 556
In einem anderen Web-Authoring-Programm einfügen 488
Individuell 532
Individuelle und Gruppentransparenzen mischen 300
Infoleiste 35, 82
Infoleiste des Füll-Werkzeugs 286
Infoleiste Extrusions-Werkzeug 426
Infoleiste Formatvorlagen 266
Info-Popups 569
Inhalt des Hilfsverzeichnis 92
Inhalt eines Schrittes anzeigen 451
Inhaltsabhängige Foto-Skalierung 315, 417
Inhaltsabhängige Skalierung mit Masken nutzen 419
Inhaltsabhängiger Foto-Zoom 420
Innen auswählen 112
Innerhalb 145
Intelligente Anführungszeichen 241

J

JPEG exportieren 550

K

Kante bei mehreren Objekten erstellen 307
Kante erstellen 306
Kanten 306
Kanten entfernen 310
Kanten modifizieren 307
Kantenausrichtung 307
Kantengröße ändern 309
Kantentyp & -größe 427
Kantentyp ändern 309
Kanten-Werkzeug 306
Klick/Touch-Animationen 478
Klonen 121
Klonen (Strg + K) 555
Komplexe Formen zerschneiden 193
Konflikte im Seitenlayout 140
Kontextmenü Farbleiste 206
Kontextmenüs (Rechtsklick) 32
Koordinatenrichtung 539
Kopien ohne zusätzlichen Speicherbedarf 381
Kopieren (Bearbeiten-Symbolleiste oder Strg + C) 553
Kopieren durch Ablegen 115
Kopieren und Einfügen von formatiertem Text (RTF) 281
Kopieren von Stilen - Attribute einfügen 150
Kreise und Ellipsen erstellen 187
Kreisförmige Füllungen 289
Kundendienst 14
Kurven ändern 179
Kurven ausbalancieren 180
Kurven und gerade Linien mischen 173

L

Leuchten 302
Lichteinfallswinkel ändern (vertikal) 308
Lichtquelle ändern 307
Lichtquellen 427
Lichtstärke ändern (Kontrast) 308
Ligaturen 277
Lineale 82, 97, 248
Lineale anzeigen/ausblenden 98
Lineale zeigen (Strg + L) 565
Lineal-Nullpunkte ändern 98
Lineare Verlaufs-Füllungen 288
Lineare, farbige Verlaufsfüllung erstellen 284

Linie abschließen ... 174
Linien glätten ... 178
Linien oder Formen zeichnen ... 166
Linien und Formen zeichnen ... 166
Linien verbinden ... 181
Linien verlängern ... 174
Linien/Formen mit dem Freihand & Pinsel-Werkzeug bearbeiten ... 169
Linienbegrenzung ändern ... 185
Linienbreite skalieren ... 124
Linienende ... 175
Linien-Galerie ... 182
Linienmitte ... 175
Liniensegment ziehen ... 179
Linienstärke ändern ... 182
Link auf Anker ... 320
Link auf Internet oder E-Mail-Adresse ... 318
Link auf Überschrift ... 320
Link auf ... 319
Link öffnen in ... 322
Linken und rechten Textrand an Kurve anpassen ... 239
Linkfarben der Website ... 325
Links ... 318
Links, Schaltflächen & Navigationsleisten ... 61
Listen mit Nummerierungen und Aufzählungszeichen erstellen ... 453
Listeneinträge bearbeiten ... 262
Listen-Formatvorlagen ... 267
Live-Effekte ... 414
Live-Effekte anwenden ... 414
Live-Effekte kopieren ... 417
Live-Kopie ... 559
Löcher in Formen erstellen ... 191
Lokale Design-Galerie ... 41
Lokale Farben und Grundfarben ... 211
Löschen ... 410
Löschen (Bearbeiten-Symbolleiste & Standardsymbolleiste bzw. Entf) ... 555

M

MAGIX Web Designer Premium Hilfe ... 568
Maske bearbeiten ... 313
Masken ... 311
Masken oder Bereiche verwenden ... 407
Masken oder Fotobereiche? ... 311
Maskieren ... 575
Maus ... 539
Maustasten-Funktion ... 539
Mehr Informationen ... 464
Mehr über MAGIX Web Designer Premium ... 568
Mehrere Ankerpunkte auswählen ... 176
Mehrere Fenster anordnen ... 84
Mehrere Fenster öffnen ... 84
Mehrere Filter einsetzen ... 392

Mehrere Formen zu einer zusammenfügen ... 191
Mehrere Seiten im Dokument ... 88
Mehrere Varianten ... 344
Mehrfach ... 532
Mehrfache Farbverläufe ... 293
Mehrseitige Anzeige ... 565
Mehrspaltige Seiten ... 234
Mehrstufiger Transparenzverlauf ... 298
Menü Anordnen ... 556
Menü Bearbeiten ... 553
Menü Bereitstellen ... 564
Menü Datei ... 548
Menü Extras ... 562
Menü Fenster ... 565
Menü Hilfe ... 568
Menüs und Tastaturkürzel ... 548
Menüs und Untermenüs hinzufügen ... 440
Menüstil ... 441
Menü-Trennzeichen ... 440
Minimieren mehrerer Fenster ... 85
Mit Grafik ersetzen ... 337
Mit HTML-Code ersetzen ... 337
Modellierformen bearbeiten ... 133
Möglichkeiten und Grenzen von Flash ... 482
MouseOff- und MouseOver-Ebenen ... 71
MouseOver-Buttons ... 72
MouseOver-Effekte ... 71
MouseOver-Eigenschaften (Web-Animationen) ... 335
MouseOver-Funktionen ... 478
Mouseover-Schaltflächen ... 63
MP3-Dateien ... 461
MP4 und FLV Videodateien ... 460

N

Nächsten/vorherigen Präsentationsschritt verlinken ... 454
Namen ... 562
Namen hinzufügen ... 153
Namen importierter Ebenen beibehalten ... 535
Navigationsleiste auf allen Seiten aktualisieren ... 442
Navigationsleiste erstellen ... 558
Navigationsleisten ... 63, 432
Navigationsleisten importieren und einfügen ... 443
Neigung der Textspalte ändern ... 233
Netzwerk ... 527
Neu (Standardsymbolleiste oder Strg + N) ... 548
Neu aus dem Content-Katalog ... 548
Neue benannte Farben erstellen ... 213
Neue Buttons anlegen ... 63
Neue Effekte sind gesperrt ... 543
Neue Formate erstellen ... 272
Neue Objekte erhalten die aktuellen Attribute ... 534

Neue Seite ... 561
Neue Seiten zu Ihrer Website hinzufügen ... 38
Neue Seiten zur Präsentation hinzufügen ... 453
Neue Symbolleisten erstellen ... 546
Neue Textobjekte erstellen ... 54
Neues Fenster ... 565
Nicht verwendete benannte Farben löschen ... 216
Normal/Vollbildmodus ... 83
Normale Farben ... 218
Normale Farben, Abtönungen, Schattierungen und verknüpfte Farben ... 218
Nummerierte Liste ... 261

O

Oberkante der Seite versetzen ... 362
Objekt-Auswahl ändern ... 112
Objektauswahl aufheben ... 113
Objektbasiertes Webdesign ... 33
Objekte auf der Hilfslinienebene platzieren ... 138
Objekte auf der Seite ... 31
Objekte aus dem Dokument entfernen ... 119
Objekte aus einem Schritt löschen ... 452
Objekte aus einer Gruppe entfernen ... 141
Objekte ausschneiden ... 119
Objekte auswählen ... 107, 111
Objekte bearbeiten ... 572
Objekte benennen ... 152
Objekte bewegen ... 115
Objekte drehen ... 35, 123
Objekte im Skaliermodus drehen ... 123
Objekte in der ClipAnsicht markieren ... 152
Objekte in der Galerie neu anordnen ... 107
Objekte kopieren ... 35, 491
Objekte löschen ... 120
Objekte markieren mithilfe des Schatten-Werkzeugs ... 305
Objekte nach hinten oder vorne bringen ... 121
Objekte neigen ... 129
Objekte oder Zeichnungen in Bitmaps umwandeln ... 399
Objekte schrittweise bewegen ... 34, 116
Objekte spiegeln ... 127
Objekte von einem Schritt in einen anderen verschieben ... 452
Objekte zwischen Ebenen bewegen ... 73, 476
Objektfarben bearbeiten ... 207
Objektlasso-Modus ... 112, 536
Objektreihenfolge ... 33
Objekttypen und Animationen kombiniert ... 481
Öffnen (Standardsymbolleiste oder Strg + O) ... 548
Öffnen eines vorhandenen Dokuments ... 78
Online-Content-Katalog ... 42
Optimale Anpassung ... 531
Optimieren ... 419
Optimierungs-Werkzeug ... 405

Optionen 524, 528
Optionen (Strg + Umschalt + O) 564
Optionen im Menü 533
Orientierung 434
Original-JPEG extrahieren 385

P

Palettenoptionen 521
Panoramafunktion 422
PDF-Dateien 461
PDF-Dateien importieren 514
Perspektive 130
Pfad umkehren 171
Pfeilspitzen & -enden hinzufügen 171
PhotoShop-Plug-ins (nur in der 32bit-Version) 543
Photoshop-PSD-Dateien exportieren 518
Pinselstile 170
Platzhalter 336
Platzhalter-Objekte 339
PNG exportieren 550
Polygone und Sterne bearbeiten 189
Polygone und Sterne erstellen 188
Polygone/Sterne mit abgerundeten Ecken 189
Popup-Ebene 321
Popup-Ebenen 75
Popup-Ebenen und Präsentations-Ebenen 456
Popup-Foto 322
Popup-Foto-Optionen 331
Popup-Fotos 76
Popup-Schieberegler 406
Position, Größe und Drehung eines Fotos in seinem Rahmen anpassen 378
Präsentation aus Vorlage erstellen 448
Präsentation erstellen 448
Präsentationsschritte verwalten 451
Präsentationsschritten Übergangseffekte zuordnen 454
Präsentationsseiten Übergangseffekte zuordnen 455
Präsentations-Werkzeugleiste 447
Profil 299
Profile speichern 371
Programm aktualisieren 568
Programmoberfläche 28
PSD Photoshop-Datei importieren 513
Publizieren auf Xara Hosting 364

Q

Quadrat erstellen 186

R

Radius für das Ausrichten an Objekten ... 540
Ränder und Zeileneinzüge ... 248
Randunschärfe ... 68, 137
Rasten und Linienbreiten ... 135
Raster anzeigen (ä) ... 566
Raster und Lineal ... 538
Raster- und Linealabstand ... 538
Rechtecke und Quadrate erstellen ... 186
Rechteck-Werkzeug ... 66
Rechtschreibprüfung ... 56, 242
Rechtschreibung während der Eingabe prüfen ... 564
Registrieren ... 569
Reiter Frame ... 506
Retina (standardmäßig aktiviert) ... 326
Rotate-Befehl (Drehen) ... 498
Rückgängig ... 109
Rückgängig (Standardsymbolleiste oder Strg + Z) ... 553
Rückgängig und Wiederherstellen ... 109
Runde Verbindung erstellen ... 180

S

Satz und Ausrichtung von Text ... 277
Schablonen ... 132
Schaltfläche ... 124
Schaltflächen und Werkzeuge ausblenden ... 547
Schaltflächen und Werkzeuge bewegen ... 546
Schaltflächentext ändern ... 62
Schatten ... 301
Schatten auf andere Objekte kopieren ... 305
Schatten auf mehrere Objekte legen ... 304
Schatten entfernen ... 304
Schatten erstellen ... 302
Schatten hinzufügen ... 431
Schattenränder weichzeichnen ... 303
Schattentransparenz ändern ... 303
Schatten-Werkzeug ... 69, 301
Schattierungen ... 219
Schließen (Strg + W) ... 549
Schließen einer Form ... 168
Schnelles Veröffentlichen (nur geänderte Dateien) ... 371
Schnittmengen ausschneiden ... 192
Schriftart ersetzen ... 231
Schriftart-Berechtigungen ... 282
Schriftarten in Website verwenden ... 54
Schriftarten-Vorschau in Echtzeit ... 226
Schriftgrad ändern ... 276
Schriftgröße ... 54

Schritte und Ebenen 445
Schrittreihenfolge ändern 452
Schrittweite 537
Scrollleisten anzeigen 565
Seite 327
Seite zoomen/scrollen/verschieben 30
Seiten 468, 528, 555, 575
Seiten- & Ebenen-Galerie 91, 465
Seiten aus dem Dokument entfernen 90
Seiten aus der Präsentation löschen 453
Seiten in ein Dokument einfügen 88
Seiten innerhalb eines Dokuments verschieben 90
Seiten kopieren und einfügen 89
Seiteneffekte einschalten 348
Seitengröße 56, 541
Seitengröße ändern 87
Seitenhintergrund- und Arbeitsbereichshintergrund-Ebenen 361
Seitenoptionen 552
Seitenumbrüche 237
Seitenverhältnis beibehalten 411
Sicherheitskopien 542
Sicherheitskopien beim Herunterfahren des Systems 96
Sicherheitskopien wiederherstellen 96
Site-Navigationsleiste 435
Site-Navigationsleiste an- und abschalten 436
Site-Navigationsleiste verändern und verschieben 435
Site-Navigationsleiste von einer Seite löschen 436
Skalieren mit der Maus 125
Skalieren über die Infoleiste 125
Skalieren und Neuausrichten von Bitmap-Füllungen 292
Skalieren von Objekten (Größenänderung) 124
Skaliertes Foto in voller Größe anzeigen 395
Skizzenmodus 170
Smart Formen Flussdiagramm-Pfeile 203
Smart-Formen 194
Smart-Formen bearbeiten 195
Sofortnavigation im Schriftartenmenü 227
Solo-Modus 474
Sonderzeichen eingeben 241
Sonstige 575
Spaltenumbrüche 236
Speichern 383
Speichern (im Datei-Menü) 91
Speichern (Standardsymbolleiste oder Strg + S) 549
Speichern als... (im Menü 91
Speichern unter 549
Speicherort für die Sicherheitskopien 94
Spezielle Zeichen (im Textwerkzeug) 574
Spitze Verbindung erstellen 180
Sprachauswahl 242
Standardauflösung Live-Effekt 543
Start- und Endanfasser einer Füllung bewegen 288

Statusleiste 83, 114
Sterne bearbeiten 190
Steuerelemente zum Drehen um 90° 404
Stop und Goto 503
Strg (Steuerung)-Taste 99
Suchen & Ersetzen 247
Symbol 560
Symbole 229
Symbole als Grafiken einfügen 230
Symbole in Text einfügen 230
Symbolleisten 81, 543, 565
Symbolleisten ein- und ausblenden 544
Symbolleisten löschen 546
Symbolleisten skalieren 546

T

Tab-Taste 114
Tabulator 249
Tabulatoren anpassen 250
Tabulatoren, Ränder und Zeileneinzüge 248
Tastaturkürzel 570
Teilen über mehrere Speicherorte 79
Terminologie 223
Text 52, 518
Text abweisende Objekte 252
Text an Kurve anpassen/Text von Kurve entfernen 558
Text auf einer Kurve umdrehen 239
Text bearbeiten 239
Text entlang einer Kurve 238, 249
Text extrudieren 430
Text hervorheben 276
Text in einer Spalte 232
Text in Grafiken umwandeln 58
Text innerhalb von Gruppen für Websites 280
Text mithilfe von weichen Gruppen synchronisieren 247
Text unterstreichen 276
Textabweisende Objekte 55
Textattribute anwenden 276
Textbereiche 233
Textbereiche neu skalieren 237
Textbereiche verbinden - Textfluss 233
Textbox 560
Textdarstellung kopieren 280
Textfelder Smart-Formen 199
Text-Hintergrundfarbe hinzufügen 208
Text-Links 279
Textobjekt auswählen 240
Textoptionen 530
Textsynchronisierung 143
Texturen und Fotos 429
Text-Werkzeug 573

Tiefgestellt & hochgestellt ... 278
Tipp des Tages ... 568
Tooltips ... 27
Transparenz ... 296, 502
Transparenz auf mehreren Objekten ... 300
Transparenz bei Gruppen ... 499
Transparenz-Auflösung ... 530
Transparenztypen ... 298
Transparenz-Werkzeug ... 68

U

Über MAGIX Web Designer Premium ... 27, 569
Über Präsentationen ... 445
Über Webdesign mit Varianten ... 343
Über Websites mit Seiteneffekten ... 348
Übersicht der Tastaturkürzel auf dem Ziffernblock ... 140
Übersicht JPEG-, PNG- und GIF-Exportdialog ... 519
Umbruch ... 561
Umrisse eines Fotos bearbeiten ... 388
Umwandlung einer geraden Linie in eine Kurve (und umgekehrt) ... 179
Unbenannte Dokumente ... 95
Unbewegte Objekte ... 501
Unterhalb oder innerhalb ausgewählte Objekte bewegen ... 113
Unterstützte Dateiformate für Import und Export ... 510
Update Service ... 23
Upgrade auf Panorama Studio ... 424
URLs in Flash ... 502

V

Varianten und Navigationsleisten ... 347
Varianten und wiederholte Objekte ... 347
Varianten veröffentlichen ... 347
Verankerte Grafiken ... 254
Verankerte Gruppen ... 59
Verankerte Objekte ... 56
Verankerte Objekte verschieben ... 256
Verbinden zweier Linien ... 168
Verbindungsart von Kanten ändern ... 310
Verbindungstyp ändern ... 184
Verdrängende Objekte ... 164
Vergleichen & Wiederherstellen des Originals ... 408
Vergrößerungsfaktor mit der Maus ändern ... 85
Verknüpfte Farben ... 219
Verlängern einer Linie ... 168
Veröffentlichen ... 340
Veröffentlichungseinstellungen in Dokument speichern ... 371
Verschieben von Dokumenten innerhalb des Fensters ... 87
Versionen ... 95
Versteckte Objekte auswählen ... 112

Verteilen 146
Vertikale Textanordnung 236
Verwenden der Foto-Werkzeuge 403
Verwenden der Textfelder der Infoleiste 177
Verwenden des Zoom-Werkzeugs 85
Verwendung des Kurvenanfassers 179
Videos, Flash und andere Widgets einbetten 39
Vollbild (8 im Ziffernblock) 566
Vollbildmodus 543
Von Internetadresse importieren (Strg + Alt + W) 549
Von Website importieren 515
Vor Setzen aktueller Attribute nachfragen 535
Voreinstellungen aus der Lokalen Design-Galerie nutzen 392
Vorhandene Widgets bearbeiten 459
Vorherige und aktuelle Farbe 210
Vorheriges & nächstes 404
Vorlage speichern 549
Vorlagen für Navigationsleisten verwenden 432
Vorlagen und Site-Navigationsleisten 436
Vorlagen, Cliparts und Widgets verwenden. 38
Vorschau der Schriftgröße in Echtzeit 227
Vorschau Flash-Animation 551
Vorschau Ihrer Website 36
Vorschau in Browser 508, 525
Vorschau und Test automatisch angepasster Seiten 162
Vorschau von Flash-Objekten in MAGIX Web Designer Premium 487
Vorschau-Fotos mit Popups 50
Vorteile des Foto-Werkzeugs 403

W

Wählen Sie das Fenster aus, das angezeigt werden soll 84
Wandschatten 302
Was bedeutet 109
Was ist neu in MAGIX Web Designer Premium? 16
Was macht Web Designer so anders? 25
Web Animationen 477
Web Designer anpassen 533
Web Designer und HTML5 509
Web-Animation 339
Web-Animationen verwenden 477
Webdesign mit Varianten für mobile Geräte 343
Web-Dokument exportieren 551
Web-Dokument veröffentlichen 551
Web-Dokumente und PDFs 372
Webeigenschaften-Dialog 317
Web-Einstellungen (Strg + Umschalt + W) 562
Webexportoptionen 326
Web-Präsentationen 325
Webseiten-Hintergründe 47
Webseitenvorschau (Umschalt + F5) 550
Websichere Schriftarten 226

Website ... 324
Website erstellen ... 36
Website exportieren ... 550
Website in die Benutzer-Galerie aufnehmen ... 370
Website veröffentlichen ... 76, 364, 551
Website-Farben ... 44
Website-Hintergründe ... 356
Website-Präsentationen ... 445
Websites mit Hilfsverzeichnissen exportieren ... 93
Websites mit mobilen Varianten aus bestehenden Websites erstellen ... 345
Websites mit mobilen Varianten aus Vorlagen erstellen ... 344
Websites mit Seiteneffekten ... 348
Website-Schriftarten einbetten ... 282
Website-Symbolleiste ... 35
Website-Varianten ... 563
Website-Vorschau (F5) ... 550, 551
Website-Widgets ... 457
Webspace durchsuchen ... 370
Weiche Gruppe auflösen (Strg + Alt + U) ... 557
Weiche Gruppe bilden (Strg + Alt + G) ... 557
Weiche Gruppen ... 59, 142, 257
Weiche Gruppen entfernen ... 143
Weiche Gruppen erstellen ... 143
Weiche Gruppen und Ebenen ... 471
Weiche Maske erstellen ... 313
Weiche Masken ... 313
Weiche Schatten, Text mit Farbfüllung, transparenter Text ... 55
Weichzeichnen/Schärfen ... 407
Weitere Hinweise ... 436
Weitere Informationsquellen ... 26
Weitere Linienabschnitte hinzufügen ... 171
Welche Features aus MAGIX Web Designer Premium werden von Flash unterstützt? ... 499
Wichtig ... 518
Widgets aus der Design-Galerie ... 458
Widgets skalieren ... 462
Widgets und Platzhalter ... 457
Widgets von anderen Widget-Seiten ... 462
Widget-Websites mit Anmeldung ... 459
Wiederherstellen ... 110
Wiederherstellen (Standardsymbolleiste oder Strg + Y) ... 553
Wiederherstellung nach einem unvorhergesehenem Programmende ... 96
Wiederholen von Objekten beenden ... 156
Wiederholte Objekte ... 59, 153
Wiederholte Objekte löschen ... 156
Wiederholte-Objekte-Gruppe ... 59
Wiederholtes Objekt ... 558
Wiederholtes Objekt bearbeiten ... 154
Wiederholungen und Geschwindigkeit ... 507
Windows-Metadatei exportieren (.wmf) ... 517
Winkel-Balken und Pfeil-Smartformen ... 202
Word-Dokument importieren ... 515

Wörter zählen 238
Worttrennung 244

X

Xara Fotoshow-Widget 40
X–Y-Koordinaten 83

Z

Zeichen-Werkzeuge 64
Zeichen-Werkzeuge für Formen 186
Zeichnen eines geraden Liniensegments 173
Zeichnen eines Kurvensegments 174
Zeilenabstand 278
Zeilenlängen kompatibel zu alten Web-Browsern 536
Zeitlinie-Smart-Formen 196
Zoom auf 1:1 404
Zoomen 570
Zoomwert ändern 85
Zu Galerie hinzufügen 107
Zuletzt benutzte Dateien 548
Zuletzt geöffnete Dateien 535
Zusammenfassung 519
Zwischen Seiten hin- und hernavigieren 90
Zwischen Varianten teilen 346