

Auf einen Blick

1	Die richtige Ausrüstung	15
2	Website-Konzeption	37
3	Benutzerfreundliche Websites	81
4	Layout und Komposition	107
5	Typografie im Web	181
6	Farbe im Web	243
7	Grafiken und Bilder	297
8	Testen und optimieren	367
9	Weitere Neuerungen in HTML5 und CSS3	399

Inhalt

1 Die richtige Ausrüstung

1.1	Was Sie für diesen Kurs brauchen	16
	Stift und Papier	16
	Bildbearbeitungs- und Layoutsoftware	16
	Software zum Entwickeln	17
	Browser zum Testen	18
	FTP-Software	20
1.2	Denken Sie wie ein Webdesigner!	20
	Webdesigner sind kreativ	21
	Webdesigner kennen das Web	26
1.3	Die wichtigsten Technologien	31
	Inhalte mit HTML	32
	Gestaltung mit CSS	32
	Verhalten mit JavaScript	33
	Dynamische Inhalte mit PHP und anderen Sprachen ...	34
1.4	Zusammenfassung	36

2 Website-Konzeption

2.1	Konzeptionsphasen	38
2.2	Projektstart: Die Zielgruppe definieren	39
	Personas	40
	Design Personas	41
2.3	Das Konzept entwickeln: Analysephase	42
	Recherche	43
	Marktanalyse	43
	Zielformulierung	44
2.4	Der Weg zur richtigen Idee – Kreativitätstechniken ...	45
	Moodboards	45
	Brainstorming	46
	Morphologische Matrix	48

	»The Four R's«	49
	Gegensatzpaare	49
	Kreativität und Druck	50
2.5	Die Ideen bewerten	51
	Konzeption mit einer Projektmatrix auf den Punkt bringen	52
	Ideen bewerten	55
2.6	Inhalte sammeln und ordnen	55
	Informationsarchitektur festlegen	56
	Seitentypen festlegen	57
	Strukturen mit Wireframes visualisieren	58
2.7	Auf die richtige Ordnung kommt es an – Webstandards	59
	Ein wenig HTML-Theorie	60
2.8	Beispielprojekt – Konzeption	69
	Phase 1: Analyse	69
	Phase 2: Ideenfindung	71
	Phase 3: Bewerten und ausarbeiten	74
	Phase 4: Durchführung	80

3 Benutzerfreundliche Websites

3.1	Usability	82
	Konventionen und Faustregeln für gute Usability	83
	Usability und Inhalte	92
3.2	Accessibility – Zugänglichkeit und Barrierefreiheit	93
	Warum Accessibility wichtig ist – immer	93
	Hilfsmittel für behinderte Menschen	94
	Barrierefreiheit per Gesetz	95
	Initiativen für Barrierefreiheit	95
	Accessibility und Webstandards	96
	Accessibility und Navigation	97
	Accessibility und Inhalte	98
3.3	Responsive Webdesign	99
	Möglichkeiten für mobile Websites	100
	Meta-Viewport-Element	101

Media Queries	102
Kritik am Responsive Webdesign	105

4 Layout und Komposition

4.1 Die Grundlagen moderner Gestaltung	108
Wahrnehmungsgesetze	108
Formen	113
Gestaltungsregeln	121
Psychologische Effekte	125
4.2 CSS-Layouts und -Elemente	128
CSS-Spezifität	128
Pseudoklassen und Pseudo-Elemente in CSS	132
CSS-Reset	133
Maßeinheiten in CSS	135
4.3 Typen von CSS-Layouts	135
Fixes Layout	136
Fluides Layout	136
Elastisches Layout	137
Mischformen	137
4.4 Gestaltung mit CSS	138
Elemente anordnen mit CSS	138
Weißraum in CSS3	146
Das Box Model	148
4.5 Raster – Inhalte im Layout anordnen	156
Pro und Contra von Rastern	156
Fertige Raster verwenden	158
Ein eigenes Raster entwickeln	158
Inhalte im Raster verteilen	159
Rastergestaltung in Photoshop	162
4.6 Raster als Grundlage für Responsive Webdesign	166
Vorüberlegungen – wie viele Spalten für welche Monitorgröße?	166
Umsetzung mit CSS3	168

4.7	Beispielprojekt – Media Queries und CSS-Grundgestaltung	173
	Verhalten der Media Queries festlegen	174
	Grundgestaltung in CSS	178

5 Typografie im Web

5.1	Was ist Typografie?	182
	Anatomie einer Schrift	182
5.2	Kategorien von Schriften	183
	Antiqua-Schriften oder Serifen-Schriften	184
	Grotesk oder serifenlose Linear-Antiqua	186
	Schreibschriften	188
	Schriften für Lifestyle und Postmoderne	188
	Computerlesbare Schriften	190
	Hybridschriften oder moderne Klassiker	190
5.3	Schriften in CSS	191
5.4	Websichere Schriften	192
5.5	Webfonts	199
	Kleine Geschichte der Webfonts	200
	Aktuelle Lizenzmodelle für Webfonts	201
	Webfonts einbinden	206
5.6	Die richtige Schrift auswählen	208
	Die Funktionen von Schrift	209
5.7	Texte mit CSS gestalten	214
	Typografische Auszeichnungen	214
	Schriftgröße	218
	Laufweite	222
	Zeilenlänge	224
	Textausrichtung	226
	Zeilenabstand	228
	Mikro-Weißraum	229
5.8	Detailtypografie	229
	Sonderzeichen in HTML	229
	Sonderzeichen auf der Tastatur	231
	Sonderzeichen in deutscher Sprache	232

Typografische Führungszeichen	232
Gedankenstrich, Apostroph und Ellipse	234
Silbentrennung und geschützte Leerzeichen	235
5.9 Beispielprojekt – Typografie	236
Typekit einrichten	236
Schriften aus Typekit für die Website vorbereiten	238
Typografie in CSS	241

6 Farbe im Web

6.1 Kleine Farblehre	244
Grundbegriffe: Farbton, Helligkeit, Sättigung	244
Farbtemperatur	246
Primär-, Sekundär- und Tertiärfarben	247
6.2 Farbkontraste	248
Komplementärkontrast	248
Hell-Dunkel-Kontrast	250
Grey-Box-Methode	250
Bunt-Unbunt-Kontrast	252
Quantitätskontrast	252
Warm-Kalt-Kontrast	253
6.3 Farbassoziationen	254
Die Farben im Detail	256
6.4 Farbharmonien	264
Nur eine Farbe	265
Mehrere Farben kombinieren	265
6.5 Farben am Monitor und im Web	271
Additive und subtraktive Farbmischung	271
Farben in CSS angeben	272
Verläufe in CSS3 angeben	275
Barrierefreiheit – auch bei der Farbwahl	279
6.6 Farben und Farbschemata für Webseiten	283
Erste Schritte zu einem Farbschema	283
Der Winkelkontrast – Farben im Farbkreis	285
Die Methode der maximalen Kontraste	286

Stile und Vorbilder nutzen	289
Mit Assoziationen zu einem Farbschema	290
6.7 Beispielprojekt – Farbe	291
Stimmige Helligkeiten – die Grey-Box-Methode	291
Ein Farbschema aus Assoziationen ableiten	292
Umsetzung in CSS	294

7 Grafiken und Bilder

7.1 Tipps für die Bildwahl	298
Fotografie oder Illustration?	298
Emotionalität über Bilder herstellen	300
Bildwirkung	301
Perspektiven	303
Stile	304
7.2 Freie Grafiken und Bilder verwenden	306
Bilder als Zitate verwenden	306
Portale mit freien Bildern	307
Gemeinfreiheit und Public Domain	307
7.3 Creative-Commons-Inhalte verwenden	308
7.4 Grafiken und Bilder einkaufen	313
7.5 Bilder für das Web optimieren	315
Der 72-dpi-Mythos	315
»Für Web speichern« in Photoshop	317
Das .gif-Format	318
Das .jpg-Format	319
Das .png-Format	320
sRGB: Den richtigen Farbraum einstellen	321
7.6 Retina: Die Auflösung kehrt zurück	322
Crashkurs Bildschirm-Technologie	322
Die Retina-Bild-Problematik	323
Lösungen für Retina-Bilder in der Praxis	324
7.7 Looks kreieren – Hintergründe, Effekte und Spiegelungen	326
Der Grunge-Look	326

Der Web 2.0-Look	328
Haptik – Websites zum »Anfassen«	332
7.8 Buttons gestalten	338
Usability und Accessibility gewährleisten	338
Buttons in Photoshop gestalten	341
7.9 Icons einsetzen und gestalten	343
Wichtiges über Symbole	344
Wichtiges über Metaphern	346
Stile von Zeichen	347
Grundregeln für die Gestaltung von Icons	349
Favicons und Touch-Icons	350
7.10 Bilder in Websites einbauen	352
Inhaltliche Bilder per HTML einfügen	352
Schmückende Bilder per CSS einfügen	357
7.11 Grafik-Vermeidungsstrategien	360
Schatten mit CSS3	360
7.12 Beispielprojekt – Grafiken	362
Fertige Grafiken ins Projekt einbauen	363

8 Testen und optimieren

8.1 Funktionalitäten in allen Browsern sicherstellen	368
Browserstatistiken abfragen	368
Testumgebung vorbereiten	369
Conditional Comments für den Internet Explorer	370
HTML5 für den Internet Explorer	372
Funktionen mit IE-Filtern nachbilden	374
Responsive Webdesign testen	376
8.2 Usability und Accessibility testen	377
Accessibility mit Tools testen	377
Websites ohne CSS und Bilder analysieren	378
Usability-Tests	379
8.3 Ladezeiten im Griff	380
Schmuckbilder mit CSS-Sprites optimieren	380
Icon-Fonts	383
HTML validieren	385

8.4	Suchmaschinenoptimierung	386
	Keyword-Recherche	386
	Meta-Informationen	388
8.5	Beispielprojekt – letzte Schritte	390
	Feinschliff	390
	Browser-Tests	391
	Responsive Webdesign testen	393
	Validierung der Netzschriftstube	394
	Usability	395
	Die Assoziationen prüfen: Die Projektmatrix	396

9 Weitere Neuerungen in HTML5 und CSS3

9.1	HTML5	400
	Video und Audio	400
	Formulare in HTML5	403
	Sonstige wichtige Neuerungen von HTML5	405
9.2	CSS3	406
	CSS-Selektoren	406
	CSS3-Transitions	409
	CSS3-Animationen	411

A Anhang

A.1	Quellen	413
A.2	Linktipps für Webdesigner	415
A.3	Die DVD zum Buch	416
	Index	418