

www.magix.de

Erste Schritte: MAGIX Website Maker

Copyright

MAGIX ist eine eingetragene Marke der MAGIX AG.

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.

Bei den übrigen genannten Produktnamen kann es sich um eingetragene Marken des jeweiligen Herstellers handeln.

This product uses MAGIX patent pending technology.

Copyright © MAGIX AG, 2001 - 2007. Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt

Erste Schritte: MAGIX Website Maker	1
Copyright	1
Es geht los!	3
Seiten Editieren - der Website Maker in Aktion	5
Seitenmanager	9
Objektmanager	10
Eigenschaftenmanager	10

Es geht los!

MAGIX Website Maker ist ein Programm zum Erstellen von Webseiten und arbeitet mit einem sogenannten WYSIWYG-Editor ("What you see is what you get").

Dies bedeutet, was der Designer während des Erstellens der Webseite vor sich sieht, so auch letztendlich im Internet zu sehen sein wird.

Änderungen sind also sofort nach Veröffentlichung sichtbar.

So können Sie sich voll und ganz auf den Inhalt und das Aussehen Ihrer Webseite konzentrieren und müssen sich nicht mit komplizierter Programmiersprache auseinandersetzen.

Die Benutzeroberfläche



1. Menü: Die Schaltfläche "Menü" öffnet das Hauptmenü.

2. Allgemeine Werkzeuge: Rückgängig und Wiederherstellen des letzten Arbeitsschrittes. Kopieren, Einfügen und Löschen des aktuell selektierten Objekts.

3. Vorschau: Öffnet die Webseite in einem Browserfenster zur Vorschau. Es wird der letzte gespeicherte Zustand gezeigt. Dies ist jedoch nur eine temporäre Vorschau. Die Webseite ist tatsächlich noch nicht öffentlich.

4. Managerpanel: Die drei Schaltflächen öffnen das jeweilige Managerpanel.

► Der **Seitenmanager**, zur Wahl der zu bearbeitenden Seiten und Objekte.

► Ein **Objektmanager**, der als Quelle für Designelemente, Textfelder und Medien gilt. Außerdem erhalten Sie Zugang zu Medien aus Ihrem Online Album und die Option Medien direkt hochzuladen.

► Ein **Eigenschaftenmanager**, welcher Editierfunktionen für das, auf der Arbeitsfläche selektierte, Objekt bietet.

5. Managerinhalt: Ein Klick auf ein Managerpanel listet hier dessen Inhalt. Seitenlisten, Objektverzeichnisbäume und Optionspaletten.

6. Arbeitsfläche: Die Arbeitsfläche ist die "Leinwand" auf welcher Sie Ihre Webseite erstellen.

Die Arbeitsfläche zeigt die Seite korrespondierend zu Ihrer Wahl aus dem Seitenmanager. aus dem Objektmanager können Objekte auf die Arbeitsfläche gesetzt werden und unter Zuhilfenahme des Eigenschaftenmanagers dort dann direkt bearbeitet werden.

Auf der Startseite des Website Service finden Sie die Möglichkeit sofort ein Demo des Website Maker zu starten.

[Zum Website Service](#) ▶ □

Das Hauptmenü



Über die Schaltfläche "Menü" rufen Sie die Websiteverwaltung auf

Neu: Legt ein neues Website-Projekt, bestehend aus mehreren Seiten, an. Sie können aus einer Vielzahl von Vorlagen wählen, die natürlich frei modifizierbar sind.

Laden: MAGIX Website Maker bietet die Möglichkeit mehrere Website-Projekte zu verwalten. Mit dieser Funktion laden Sie eines Ihrer existierenden Website-Projekte.

Speichern unter: Speichert das aktuell geladene Website-Projekt.

Löschen: Löscht die aktuelle Website unwiderruflich.

Veröffentlichen: Hier veröffentlichen Sie das aktuell geladene Website-Projekt fürs Internet. Ihre Seiten sind dann unter Ihrer Internetadresse abrufbar.

Exportieren: Exportiert die gesamte Webseite mit der Möglichkeit diese anderweitig einzubinden. Dies geschieht über das Generieren von HTML-Code mit welchem das Website-Projekt in eine andere Webseite eingebunden werden kann. Kompletter Export zur Weiterverwendung - in etwa für FTP Transfers- ist nicht möglich.

Einstellungen: über die Einstellungen können Sie z. B. Seitentitel, Seitengröße, Positionierung, Hintergrundfarbe u. v. m. für Ihre Website bestimmen.

HINWEIS! Denken Sie daran Ihre Website ab und zu zwischenspeichern, da die einzelnen Seiten Ihres Projektes nicht automatisch gespeichert werden.

Seiten Editieren – der Website Maker in Aktion

Eine Neue Webseite

Schritt 1: Layout wählen

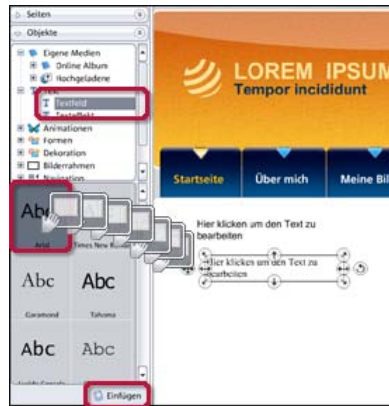


Im ersten Schritt wählen Sie aus zahlreichen, professionellen Design-Vorlagen Ihr Layout aus. Dabei erhalten Sie für jedes Website-Layout bereits passend vorgefertigte Unterseiten.

Durch einen Klick entfernen Sie die Haken der Seitenvorlagen, die Sie nicht für Ihre Website benötigen.

Außerdem können Sie Ihrem Webdesignprojekt einen Namen geben.

Schritt 2: Seiten bearbeiten



Am einfachsten sind Objekte per "**Drag&Drop**" einzufügen.

- ▶ Öffnen Sie den Managerpanel "Objekte".
- ▶ Wählen Sie einen Objekttyp (Formen, Animationen, Dekoration, etc.)
- ▶ Wählen Sie aus Liste unterhalb der Objekttypen das Objekt, welches Sie in die Seite einfügen möchten.
- ▶ Klicken Sie auf dieses Objekt und ziehen Sie es mit gehaltener Maustaste auf die Arbeitsfläche. Alternativ können Sie auch die Schaltfläche "Einfügen" betätigen, um Ihr selektiertes Objekt auf die Arbeitsfläche zu setzen.

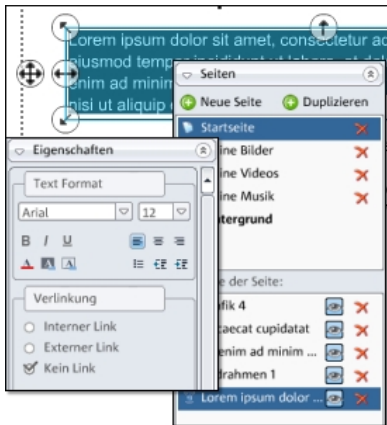
Nebenstehend sehen Sie dass aus dem Objektbaum "Textfeld" gewählt ist. In der Liste unterhalb (graue "Abc"-Rechtecke) finden sie verschiedene Arten von Fonts.

Ein Klick auf ein Rechteck und Ziehen mit gehaltener Maustaste in die Arbeitsfläche legt das Objekt dort ab.

Ein neues Textfeld entsteht.

Genauso gehen sie auch bei anderen Objekten wie Bildern, Rahmen, Formen oder Navigationselementen vor.

Schritt 3: Inhalte bearbeiten



Im zweiten Schritt können Sie Ihre Webseiten ganz nach Ihren Wünschen anpassen und mit multimedialen Inhalten z. B. Fotos, Videos, Musik, Text, Effekten, Animationen u. v. m. verschönern.

Welche Arten von Medien eingefügt werden können, und wie man dazu vorgeht, beschreibt das Kapitel Multimedia.

Wählen Sie dazu links im Seitenmanager die Seite aus, die Sie bearbeiten möchten.

TIPP! Durch Doppelklick auf den Seitennamen können Sie jede Seite umbenennen.

Rechts in der Arbeitsfläche können dann alle Seiteninhalte einzeln angepasst werden.

Ändern Sie Text indem Sie einfach in das Textfeld hineinklicken, den alten Text löschen und neuen eingeben.

Im Eigenschaftenmanager finden Sie Optionen zur Textbearbeitung, die Ihnen aus Officeprogrammen möglicherweise schon bekannt sind. Sie können z.B. Textart, Größe und Ausrichtung anpassen oder Links setzen.

Löschen Sie Objekte, indem Sie sie in der Objektliste links unten markieren und auf das rote Kreuzchen (Löschen) klicken. Sie können alle Objekte ganz einfach durch anklicken und ziehen in Ihrer Position verschieben. Über die Anfassers (Pfeile) an den Ecken der Objekte können Sie jedes Objekt in der Größe ändern.

TIPP! Durch drücken der "Shift"-Taste während der Größenänderung können Sie die Objektproportionen sperren, um das Seitenverhältnis beizubehalten.

Objekte die Sie in die Seite eingefügt habe, lassen sich dort bearbeiten:

Grundsätzlich besitzen Objekt Anfasser. Diese erscheinen, wenn Sie auf ein Objekt klicken.

Damit lassen sich Objekte skalieren, positionieren und drehen.

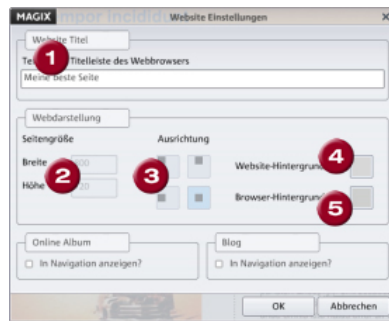
Texte können geändert werden indem Sie den Text markieren, und dann aus dem Eigenschaftenmanager die entsprechende Modifikation anwenden. Die Funktionen sind wie in einem Officeprogramm angelegt.

Schritt 4: Globale Einstellungen der Seite



Über die Einstellungen können Sie z. B. Seitentitel, Seitengröße, Positionierung, Hintergrundfarbe u. v. m. für Ihre Website bestimmen.

Die Webseiteneinstellungen unter der Lupe:



1. Website Titel: Dieser Text ist bei Vorschau und Veröffentlichung in der Titelleiste des Browsers zu sehen.

2. Seitengröße: Die horizontalen und vertikalen Dimensionen der Webseite

3. Ausrichtung: Bestimmt wo im Browserfenster Ihre Seite sitzt. Oben links, oben zentriert, links mittig oder allgemein mittig.

4. Website-Hintergrund: Die Farbe hinter Ihrer Webseite, bzw. hinter Ihrem Menü und Kontent.

5. Browser-Hintergrund: Seitlich Ihrer Webseite ist für gewöhnlich noch Fläche des Browserhintergrundes zu sehen. Hier können Sie dessen Farbe definieren.

Schritt 5: Veröffentlichen



Dann kann die Webseite eigentlich auch schon veröffentlicht werden. Das sogenannte "Live gehen" bedeutet, die Webseite tatsächlich ins Internet zu stellen, so dass sie einsehbar ist.

Das Kapitel Live gehen! erklärt genau wie's funktioniert.

Die Managerpanel



Seitenmanager

Der Seitenmanager ermöglicht eine komfortable Verwaltung und Bearbeitung der Seiten und Objekte.

Seiten: in der Seitenauswahl können Sie bequem Zugriff auf Ihre Seiten nehmen, über "Neue Seite" Seiten anlegen oder mit dem roten Kreuzsymbol überflüssige Seiten aus Ihrem Website-Projekt löschen.

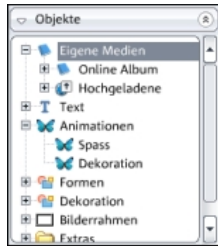
TIPP! Durch Doppelklick auf einen Eintrag können Sie die Seiten umbenennen.

Objekte der Seite: Unten sehen Sie alle in der aktuell gewählten Seite befindlichen Objekte in einer Liste. Schieben Sie die Objekte per Drag & Drop mit der Maus in der Liste nach oben und unten, um Sie weiter in den Vordergrund oder Hintergrund zu rücken.

Das rote Kreuzsymbol dient wie üblich dem Löschen von Objekten aus der Objektliste bzw. ganzer Seiten in der Seitenauswahl.

TIPP! Möchten Sie einzelne Objekte der Übersichtlichkeit halber vorübergehend ausblenden, so können Sie diese mit dem "Auge"-Symbol tun.

Objektmanager



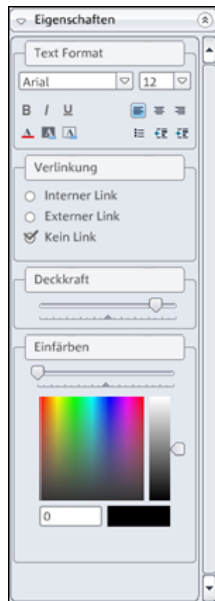
Der Objektmanager beinhaltet die Objektbibliothek (übersichtlich in Kategorien sortiert) und die Objektauswahl.

In der Objektbibliothek finden Sie die verschiedensten Objekte zum Einbau in Ihre Webseiten.

Klicken Sie auf eine Kategorie im oberen Bereich und wählen Sie unten in der Objektauswahl Ihr Objekt.

Per Drag & Drop (mit der Maus markieren, mit gedrückter linker Maustaste auf die Arbeitsfläche ziehen und dort fallen lassen) bewegen Sie jedes gewünschte Objekt aus der Objektliste ganz einfach nach rechts auf die Arbeitsfläche.

Eigenschaftenmanager



Im Menü "Eigenschaften" können Sie die Eigenschaften eines jeden Objektes anpassen.

Wählen Sie dazu das Objekt im Arbeitsbereich aus und klicken Sie links auf "Eigenschaften". Jetzt können Sie alle objektspezifischen Parameter einstellen.

TIPP! Sie können die Eigenschaften eines jeden Objektes auf Ihrer Arbeitsfläche automatisch öffnen, indem Sie das Objekt doppelt anklicken.

