Goldfish 4

Offizielles Benutzerhandbuch

Ein großes Dankeschön an
Tobias Pellot

© 2024 Fishbeam Software
Texte, Grafiken: Yves Pellot
Korrektur, Fotos: Tobias Pellot
Auflagen-Code: #250704
www.fishbeam.com

Inhaltsverzeichnis

1. Neuheiten in Goldfish 4
Goldfish 4 ist das größte Update in der Geschichte von Goldfish. An allen Stellen wurden Neuerungen und Verbesserungen vorgenommen. Außerdem ist Goldfish 4 komplett neu gestaltet.

2. Erste Schritte in Goldfish
Lernen Sie Goldfish kennen und erstellen Sie eine Beispiel-Website mit Blog, Kontaktformular und einer Animation auf der Startseite. Legen Sie eine Mobilansicht für Smartphones an.

3. Upgrade-Leitfaden
So klappt der Umstieg auf Goldfish 4. Übernehmen Sie alle alten Projekte und Websites. Erfahren Sie was automatisch funktioniert und wo Sie selbst Hand anlegen müssen.

4. Registrieren und freischalten
Wenn Sie Goldfish kaufen, erhalten Sie einen Lizenzschlüssel. So registrieren Sie Goldfish schalten alle Funktionen frei, so dass Goldfish ohne Einschränkungen arbeitet.

5. Projekt
Beginnen Sie ein neues Goldfish-Projekt und lernen Sie, was Sie alles im Projekt einstellen können. Das ist der erste Schritt, wenn Sie Ihre Website mit Goldfish entwerfen.

6. Seiten und Seitenvorlagen
Unterteilen Sie Ihre Website in Seiten und Unterseiten für bessere Lesbarkeit. Verwenden Sie Seitenvorlagen für das Layout Ihrer Website.

7. Bereiche und Bereichsvorlagen
Erstellen Sie Bereichsvorlagen für Header, Navigation, Hauptbereich und Footer und fügen Sie diese auf den einzelnen Seiten ein.

8. Slider
Mehrere Bereiche zum Durchklicken. Das funktioniert mit einem Slider-Bereich, den Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

9. Blog
Ein Blog oder CMS, in dem Sie ohne Goldfish zu bemühen, Inhalte veröffentlichen können. Das funktioniert mit einem Blog-Bereich, den Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

10. Newsletter-Blog
Bieten Sie auf Ihrer Website einen Newsletter an. So können Sie Ihre Nutzer auf Neuigkeiten und Angebote hinweisen. Ein Newsletter besteht aus einem Anmeldeformular für den Newsletter und

einem Newsletter-Blog.

11. Gästebuch
Ein Gästebuch, in das sich Ihre Seitenbesucher eintragen können. Das funktioniert mit einem Gästebuch-Bereich, den Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

12. Text
Füllen Sie Ihre Website mit Inhalt und fügen Sie Texte hinzu. Das funktioniert mit einem Text-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

13. Bild
Füllen Sie Ihre Website mit Inhalt und fügen Sie Bilder hinzu. Das funktioniert mit einem Bild-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

14. Audio & Video
Spielen Sie auf Ihrer Website Musikdateien und Videos ab. Das funktioniert mit einem Audio & Video-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

15. Form
Zeichnen Sie Rechtecke, abgerundete Rechtecke, Ovale, Linien und andere Formen direkt auf Ihrer Website. Das funktioniert mit einem Form-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

16. Menü
Unerlässlich für Ihre Website ist die Navigation zwischen den unterschiedlichen Seiten. Das funktioniert mit einem Menü-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

17. Button
Verwenden Sie auf mobilen Websites einen Button, da dieser auf Touch-Geräten mit dem Finger leichter zu treffen ist, als ein Text-Link. Das funktioniert mit einem Button-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

18. Linkfläche
Machen Sie beliebige Stellen einer Seite anklickbar. Das funktioniert mit einem Linkfläche-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

19. Folgen & Teilen
Verbinden Sie Ihre Website mit sozialen Netzwerken. Das funktioniert mit einem Folgen & Teilen-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

20. Galerie
Präsentieren Sie den Seitenbesuchern eine Auswahl an Bildern. Das funktioniert mit einem

Galerie-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

21. Formular
Treten Sie mit den Seitenbesuchern in Kontakt und fügen Sie ein Kontaktformular hinzu. Das funktioniert mit einem Formular-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

22. Newsletter-Formular
Bieten Sie auf Ihrer Website einen Newsletter an. So können Sie Ihre Nutzer auf Neuigkeiten und Angebote hinweisen. Ein Newsletter besteht aus einem Anmeldeformular für den Newsletter und einem Newsletter-Blog.

23. Besucherzähler
Fügen Sie Ihrer Website einen Besucherzähler hinzu. Mit einem Besucherzähler können Sie die Anzahl der Seitenbesucher auf Ihrer Website anzeigen.

24. Pfad & Sitemap
Zeigen Sie eine Sitemap oder den Pfad zurück zur Startseite an. Das funktioniert mit einem Pfad & Sitemap-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

25. Website-Frame
Zeigen Sie eine Seite oder externe Website, eingebettet direkt in Ihrer Website an. Das funktioniert mit einem Website-Frame-Objekt, welches Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

26. HTML-Code
Fügen Sie Code-Schnipsel ein und erweitern Sie die Funktionalität von Goldfish. Das funktioniert mit einem HTML-Code-Objekt, welches Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

27. Suchfeld
Machen Sie Ihre Website für die Besucher durchsuchbar. Das funktioniert mit einem Suchfeld-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

28. Animation
Werten Sie Ihre Website mit Animationen auf. Es können beliebige Objekte animiert werden. Das funktioniert mit einem Animations-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

29. Onlineshop (Produkt & Einkaufswagen)
Richten Sie auf Ihrer Website einen Onlineshop ein. Das funktioniert mit einem Einkaufswagen-Objekt und Produkt-Objekten, welche Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

30. 3D-Modell
Fügen Sie ein 3D-Modell hinzu, das sich von allen Seiten betrachten lässt. Das funktioniert mit einem 3D-Modell-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

31. Goldfish-Link
Unterstützen Sie Goldfish mit einem Link auf unsere Website. Das funktioniert mit einem Goldfish-Link-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

32. Typographie & Schriftstile
Auf Websites spielt die Typografie eine wichtige Rolle Goldfish unterstützt das Schriftsystem von HTML, das Rendern von Texten und Adobe Typekit. So werden Texte auf allen Geräten gleich angezeigt.

33. Mobile Websites
Immer mehr Seitenbesucher besuchen Websites mit Mobilgeräten wie Tablets und Smartphones. Deswegen unterstützt Goldfish spezielle mobile Websites.

34. Datenschutz auf Ihrer Website
In der Europäischen Union gilt die EU-Datenschutzgrundverordnung (DSGVO). Das heißt Sie müssen neben dem Impressum auch eine Datenschutzerklärung auf Ihrer Website veröffentlichen und Ihre Website DSGVO-konform gestalten.

35. HTML, CSS, PHP und mehr
Erweitern Sie die Funktionalität von Goldfish mit HTML, CSS und vielem mehr. Goldfish ist für Webentwickler sehr flexibel einsetzbar.

36. Vorschau
Lassen Sie sich in Goldfish eine Vorschau der fertigen Website anzeigen, bevor Sie diese veröffentlichen.

37. Website veröffentlichen
Wenn Ihre Website fertig ist, müssen Sie diese noch im Internet veröffentlichen, damit Besucher Ihre Website sehen können.

38. Projekt als Design exportieren
Exportieren Sie Ihren Entwurf als Goldfish-Designvorlage. Erstellen Sie neue Projekte von Ihrem Design oder geben Sie das Design an Ihre Kunden weiter.

39. Einstellungen
In den Einstellungen können Sie die grundsätzlichen Voreinstellungen von Goldfish festlegen.

40. Fehlerbehebung
Lesen Sie, welche Fehler häufig mit Goldfish auftreten und wie Sie diese beheben können.

41. Goldfish Kurzbefehle

In diesem Kapitel finden Sie eine Liste an Kurzbefehlen, die Ihnen das Arbeiten mit Goldfish erleichtern oder versteckte Funktionen zugänglich machen.

1. Neuheiten in Goldfish 4

Goldfish 4 ist das größte Update in der Geschichte von Goldfish. An allen Stellen wurden Neuerungen und Verbesserungen vorgenommen. Außerdem ist Goldfish 4 komplett neu gestaltet.

Goldfish ist die einfach zu verwendende Lösung um in kurzer Zeit umwerfende, individuelle Websites mit den neusten HTML5 Technologien in zu entwerfen. Unser gesamtes Wissen und unsere Erfahrung beim Entwickeln von Websites sowie das Feedback aus der Goldfish-Community stecken in Goldfish 4.

Neuheiten in Goldfish 4 im Überblick

- Neue Designs für das Entwerfen Ihrer Website in wenigen Minuten
- Spezielle Website für Smartphones und Tablets
- Automatische Weiterleitung auf eine angepasste Seite je nach Gerät, Betriebssystem oder Sprache
- Gleiche Typografie auf allen Geräten durch Rendern von Schriften und Unterstützung von Adobe Typekit
- Retina-Grafik und Unterstützung von auflösungsunabhängiger SVG-Vektorgrafik
- HTML5-Audio und -Video sowie Integration von YouTube-Videos
- Dynamische Menüs speziell für mobile Websites
- Buttons zum Liken und Teilen für alle wichtigen Communities
- Neue Designs in der Bildergalerie und Diashow
- Unterstützung von verschiedenen Tastaturen auf Mobilgeräten
- Automatisch generierte Sitemap zum schnellen Auffinden einer Seite
- Neues Gästebuch zum Posten von Kommentaren und Anmerkungen von Ihren Seitenbesuchern

- Blog und CMS zum Posten von Inhalten ohne Goldfish, direkt auf Ihrer Website mit Kommentaren und RSS-Feed
- Integration von Google Analytics nach deutschen Datenschutzregeln
- Festpinnen von Hintergründen und Seitenbereichen beim Scrollen (der Hintergrund oder Bereich bleibt stehen)
- Direktes Veröffentlichen über FTP auch mit SSL-Verschlüsselung
- Goldfish erzeugt modernen HTML5- und CSS-Code nach offiziellen Standards
- Animationen für jedes beliebige Objekt auf der Seite mit vielen Effekten und Möglichkeiten
- Auftauchen und verschwinden von beliebigen Objekten nach einem Klick oder dem Überfahren mit der Maus
- Suchfeld auf der Website zum Durchsuchen und Auffinden von bestimmten Textstellen
- Slider zum Blättern durch verschiedene Bereiche auf einer Seite
- Onlineshop mit PayPal-Integration, in nur wenigen Minuten eingerichtet
- Schreiben Sie eigenen HTML- und CSS-Code an jede beliebige Stelle ihrer Website
- Die Mac-Version ist eine Cocoa statt Carbon-App für eine bessere Integration in macOS

Weitere Neuheiten in Version 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 und 4.5

- Goldfish ist jetzt eine moderne 64-Bit App und läuft dadurch deutlich stabiler
- Auf Wunsch generiert Goldfish die Dateien *sitemap.xml* und *robots.txt*, damit Websites besser gefunden werden
- Neues Button-Objekt, besonders geeignet für mobile Websites
- Gleiche Typografie auf allen Geräten durch Unterstützung von Google Fonts
- Websites zeigen jetzt standardmäßig den in der EU vorgeschriebenen Hinweis zur Verwendung von Cookies an
- Der Onlineshop unterstützt jetzt komplexere Steuerberechnungen für Privat- und Unternehmenskunden aus dem In- und Ausland
- Integration der Zahlung im Onlineshop mit Lastschrift, Kreditkarte oder auf Rechnung durch PayPal-Plus (nur in Deutschland verfügbar)
- Passwortschutz jetzt auch mit mehreren Benutzernamen und Passwörtern möglich
- Goldfish generiert jetzt automatisch die richtigen Icons für viele verschiedene Systeme (iOS-App-Icon, Favicon, Microsoft-Tile-Icon, Android-Icon...)
- Unterstützung des Open Graph Protocols: Bestimmen Sie die Seitenvorschau, wenn Nutzer Links zu Ihrer Website teilen, posten und verschicken.
- Bewegte Videohintergründe für Seiten, Seitenbereiche und Objekte
- Unterstützung für den Hosting-Service *Fishbeam Cloud*
- Weitere integrierte Formen im Formen-Objekt
- Folgen & Teilen DSGVO-konform mit mehr Datenschutz und neuem Design
- Erweiterte Formulare mit eigenem Design, Datei-Upload und Datenschutz Opt-In
- Newsletter auf Ihrer Goldfish-Website
- Bessere und weitere Animationsmöglichkeiten im Animations-Objekt.
- Anzeige von 3-D-Modellen auf der Website.

Außerdem wurden an fast allen weiteren Stellen Verbesserungen vorgenommen. Goldfish 4 ist komplett überarbeitet und neu gestaltet.

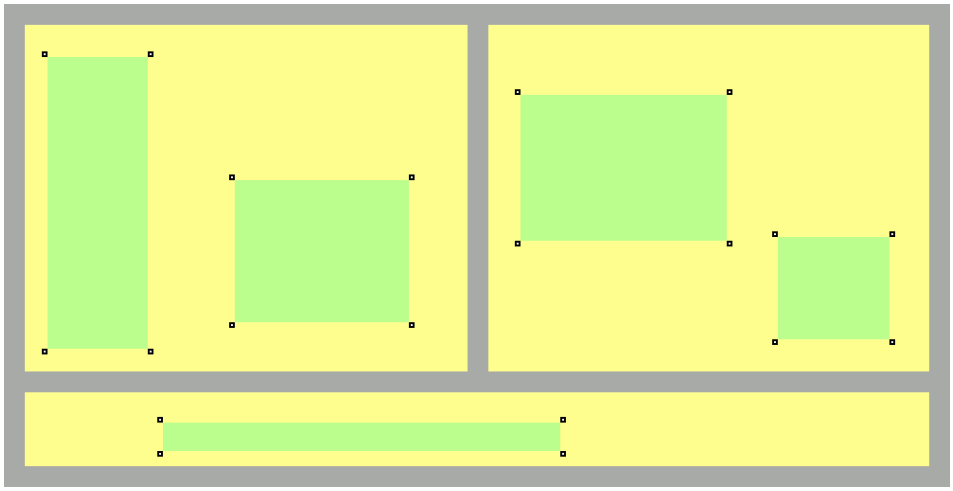
2. Erste Schritte in Goldfish

Lernen Sie Goldfish kennen und erstellen Sie eine Beispiel-Website mit Blog, Kontaktformular und einer Animation auf der Startseite. Legen Sie eine Mobilansicht für Smartphones an.

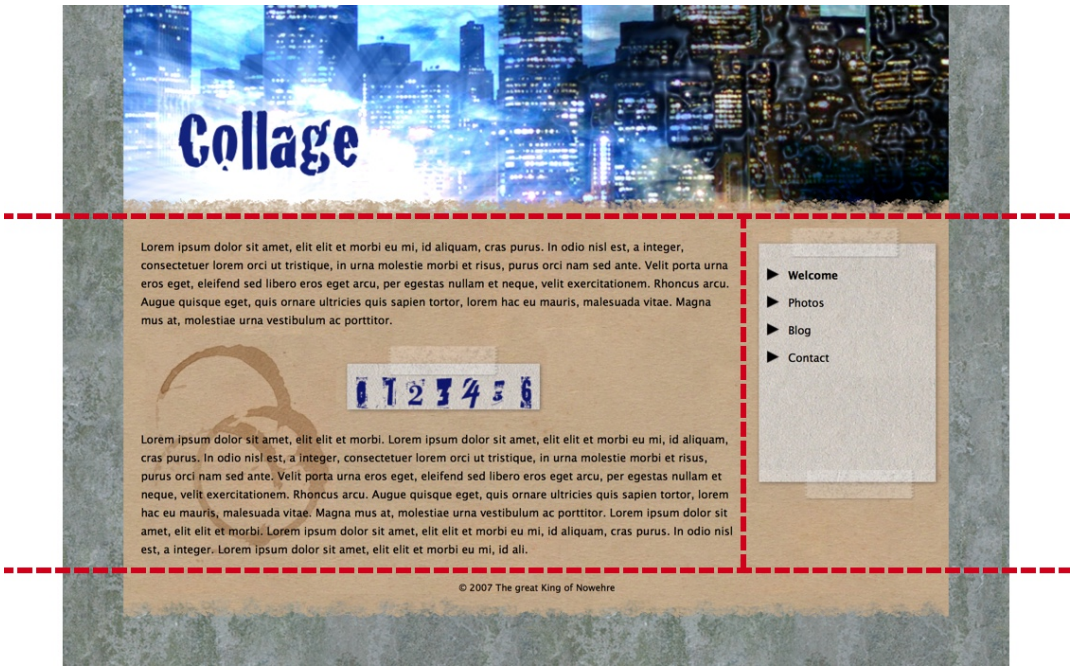
In diesem Tutorial entwickeln wir das Layout selbst. Falls Sie das nicht möchten, können Sie auch ein fertiges Layout im Fenster *Design* auswählen und mit Inhalt füllen. Das verkürzt die Entwicklungszeit. Mit Goldfish können Sie jedoch Ihrer Kreativität freien Lauf lassen und das Design der Website komplett selbst bestimmen. Bauen Sie diese Beispiel-Website mit Hilfe dieser Anleitung am Besten komplett nach, um eine Einführung in Goldfish zu erhalten.

Das Seitenmodell von Goldfish

Goldfish erstellt Seiten in einer innovativen und einmaligen Weise. Es stehen flexible Komponenten zur Verfügung, wie z.B. Seiten, Seitenbereiche, Textfelder oder Bildobjekte.



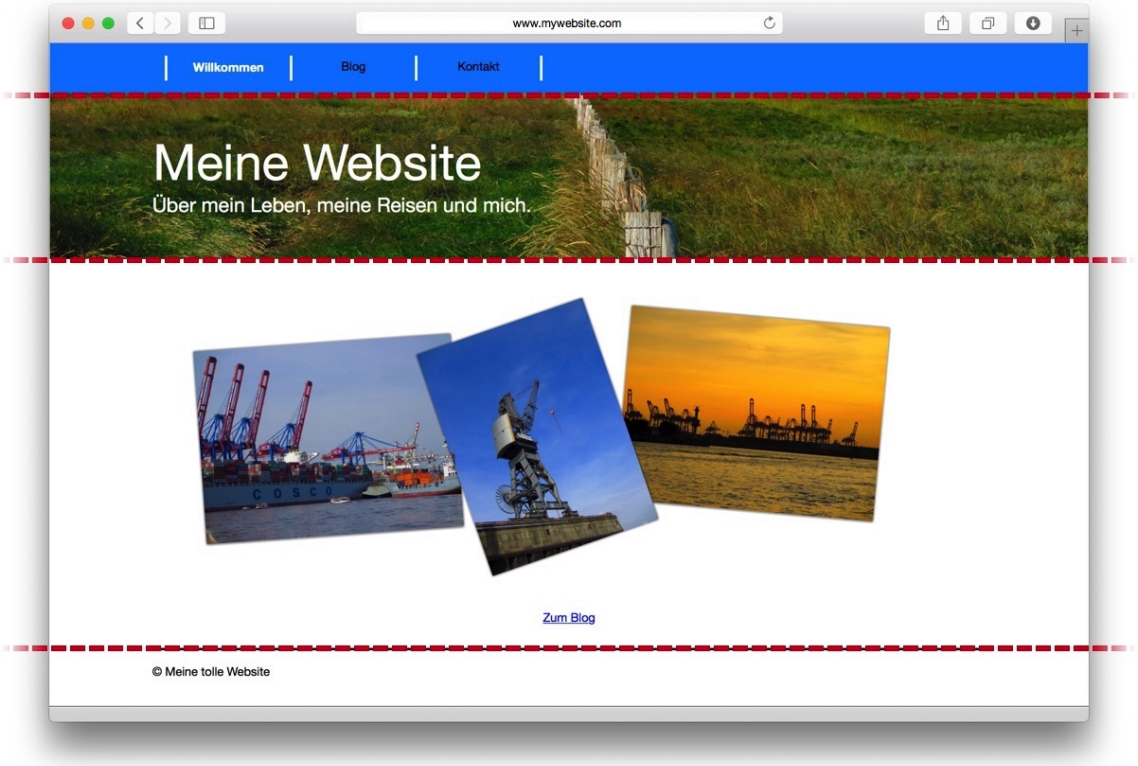
Eine Seite wird aus drei verschiedenen Ebenen gebildet. Eine Seite (grau) ist die Basis. Auf einer Seite gibt es Seitenbereiche (gelb), die die einzelnen Bereiche Ihrer Website repräsentieren (Kopfzeile, Fußzeile, Navigation, Hauptbereich usw.). Ein Seitenbereich enthält Objekte (grün). Objekte repräsentieren den Inhalt Ihrer Website, wie Bilder, Filme oder Text.



Um ein geplantes Layout umzusetzen, müssen Sie es zunächst in verschiedene Seitenbereiche aufteilen, sozusagen zerschneiden. Im Beispiel oben haben wir einen Kopfbereich (oben), einen Bereich für den Inhalt der Seite (in der Mitte links), einen Bereich für die Navigation (in der Mitte rechts) und eine Fußzeile (unten). Für ein anderes Layout benötigen Sie eine andere Aufteilung der Bereiche. Teilen Sie das Layout immer so in Bereiche ein, dass der Hauptbereich mit dem hauptsächlichen Seiteninhalt als Bereich für sich steht.

Das Layout für die Beispiel-Website

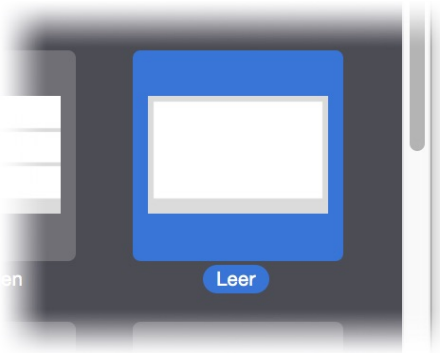
Für die Beispiel-Website benötigen Sie 4 unterschiedliche Fotos, wobei eines als Hintergrundbild geeignet sein sollte. Das Layout wird komplett in Goldfish erstellt. Sie benötigen für dieses Beispiel keine Zusatzsoftware.



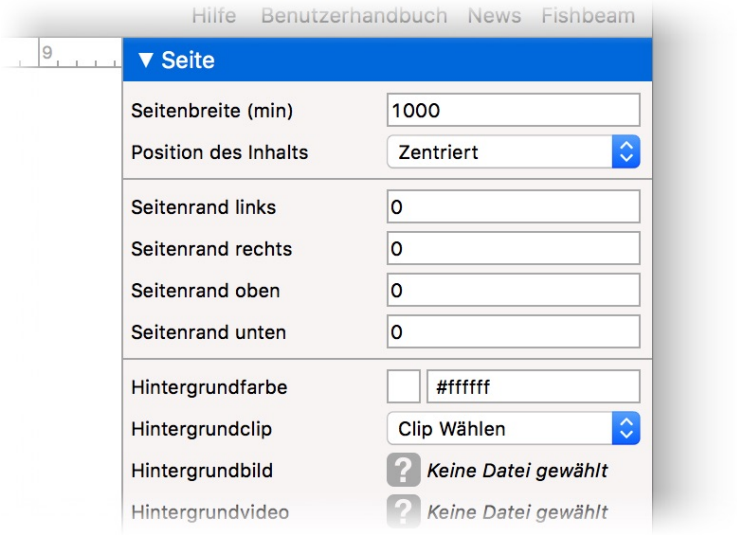
Wie unter *Das Seitenmodell von Goldfish* weiter vorne beschrieben, wird das Layout in Bereiche aufgeteilt. Die *Navigation* (blauer Streifen) und der *Header* (direkt darunter) sind auf jeder Seite gleich. Darunter schließt sich der Hauptbereich an, auf dem auf jeder Unterseite etwas anderes abgebildet wird. Der *Footer* ganz unten ist wieder auf jeder Seite gleich. Auf ihm befinden sich Copyright-Informationen.

Erstellen des Layouts für Computer und Tablets

Starten Sie ein neues Projekt und klicken Sie auf *Neues Goldfish Projekt* oder wählen Sie *Ablage > Neu..* aus dem Menü. Ein Projektfenster und das *Design*-Fenster werden geöffnet.

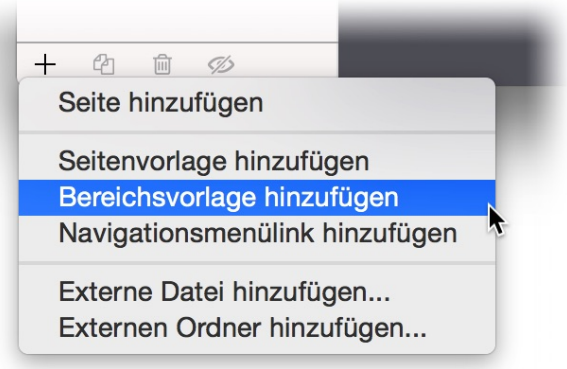


Achten Sie darauf, dass *Seite für Mobilgeräte hinzufügen* angekreuzt ist und machen Sie einen Doppelklick auf *Leer*, denn wir wollen das Design selbst entwerfen. Links sehen Sie die Projektliste. Hier sind alle Seiten und Komponenten für Ihre Website aufgelistet. Klicken Sie zunächst auf die *Masterseite*, um grundlegende Einstellungen wie die Hintergrundfarbe festzulegen.

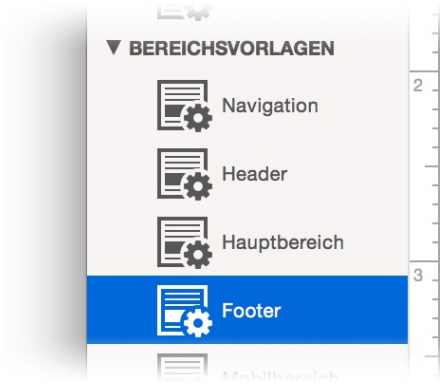


Rechts erscheinen die Eigenschaften für die *Masterseite*. Ändern Sie *Seitenrand links*, *Seitenrand rechts*, *Seitenrand oben* sowie *Seitenrand unten* auf *0*, da die Website ohne Seitenrand auskommt. Ändern Sie die Farbe bei *Hintergrundfarbe* in weiß. Klicken Sie dazu in das graue Kästchen, um einen Farbwähler aufzurufen.

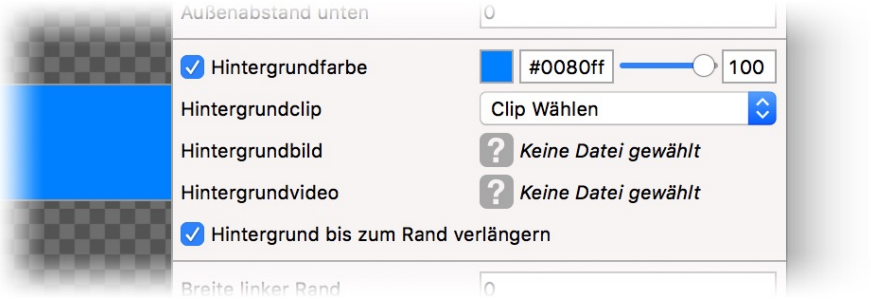
Für jeden Bereich, den wir beim Zerschneiden des Layouts erhalten, benötigen wir eine Bereichsvorlage. Eine Bereichsvorlage repräsentiert einen Bereich der Website und kann auf jeder Unterseite verwendet werden, so dass Sie alles nur einmal einstellen müssen.



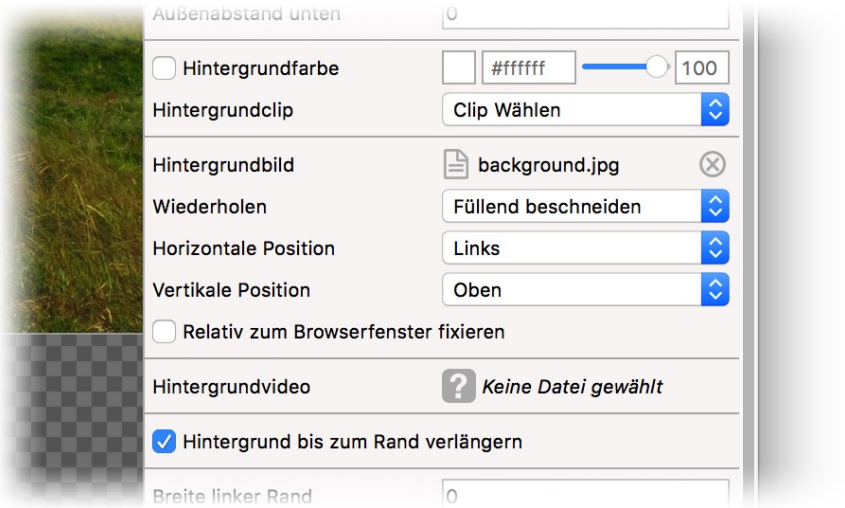
Wir benötigen vier Bereichsvorlagen für *Navigation*, *Header*, *Hauptbereich* und *Footer*, wobei die Bereichsvorlage *Hauptbereich* für den Seiteninhalt bereits vorhanden ist. Klicken Sie auf + unten links und wählen Sie *Bereichsvorlage hinzufügen*. Wiederholen Sie den Schritt zwei weitere Male, so dass Sie insgesamt drei neue Bereichsvorlagen erzeugt haben.



Machen Sie in der Projektliste einen Doppelklick auf die neuen Vorlagen und benennen Sie diese in *Navigation*, *Header* und *Footer*. Jetzt werden wir die Bereichsvorlagen richtig einstellen. Klicken Sie zunächst in *Navigation*.



Die Eigenschaften der Bereichsvorlage *Navigation* werden angezeigt. Ändern Sie die Eigenschaft *Höhe (min)* in *60*, da die Navigation nur 60 Pixel hoch sein soll. Achten Sie auch darauf, dass die *Breite* auf *1000* Pixel eingestellt ist. Ändern Sie die *Hintergrundfarbe* in blau und aktivieren Sie die Checkbox bei *Hintergrund bis zum Rand verlängern*. So wird der Hintergrund auch in Browserfenstern bis zum Rand gezogen, die breiter als die bei *Breite* eingestellten 1000 Pixel sind.

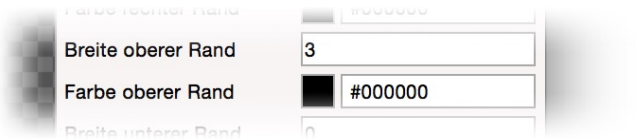


Klicken Sie als nächstes die Seitenvorlage *Header* an. Ändern Sie hier die *Höhe (min)* in *200* und die *Breite* muss ebenfalls *1000* Pixel betragen. Der Header soll ein Foto als Hintergrund enthalten. Deaktivieren Sie daher die *Hintergrundfarbe*, indem sie den Haken in der Checkbox

entfernen und klicken Sie danach in *?* hinter *Hintergrundbild*. Wählen Sie ein Foto als Hintergrund von Ihrer Festplatte aus. Stellen Sie im Fenster *Medien importieren* den Wert *1300* bei *Größe des Bildes reduzieren auf maximal* in beiden Feldern ein. Dadurch wird das Bild automatisch beim Importieren verkleinert. Klicken Sie auf *OK*, um das Bild zu importieren.

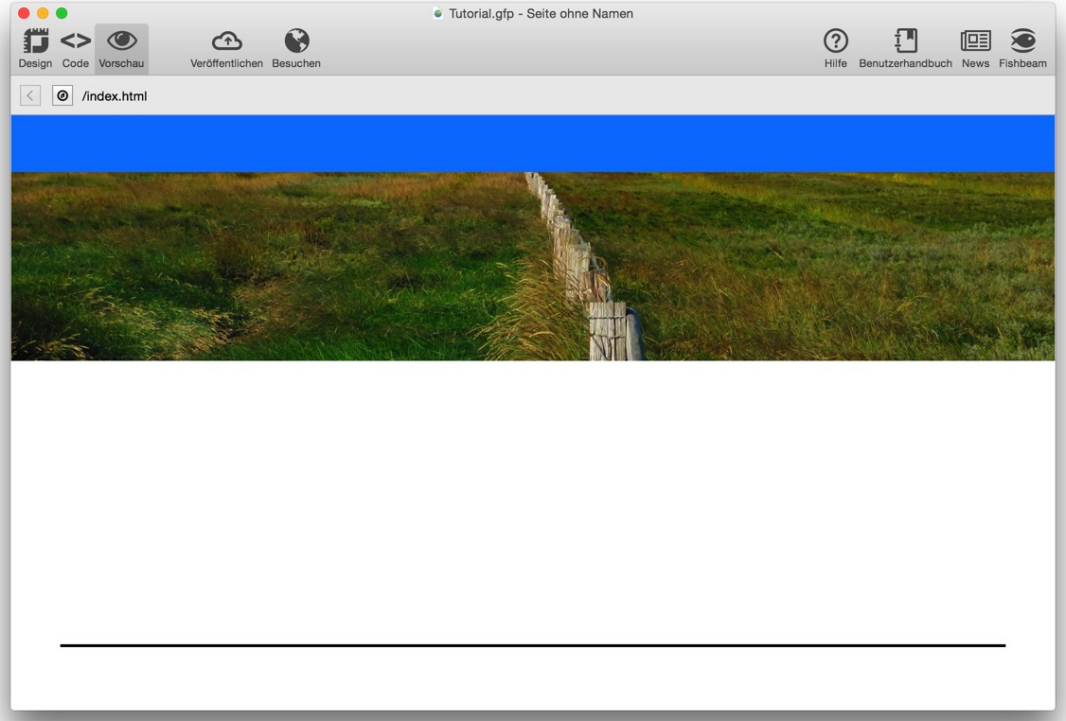
Wählen Sie bei *Wiederholen* die Option *Füllend beschneiden* aus. So wird das Hintergrundbild ganzflächig dargestellt. Aktivieren Sie als letztes noch die Checkbox *Hintergrund bis zum Rand verlängern*.

Klicken Sie als nächstes die Seitenvorlage *Hauptbereich* an. Ändern Sie hier lediglich die *Höhe (min)* in *300*.

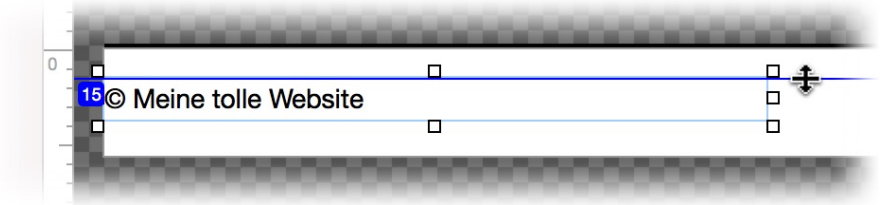


Klicken Sie als letztes die Seitenvorlage *Footer* an. Ändern Sie hier die Eigenschaft *Breite oberer Rand* in *3*. Jetzt wird oberhalb des Footers ein 3 Pixel breiter, schwarzer Rand angezeigt. Ändern Sie noch die *Höhe (min)* in *50*. Auch hier muss die *Breite* genau *1000* betragen.

Als nächstes wird das Layout auf der Startseite aus den einzelnen Bereichsvorlagen zusammengesetzt. Klicken Sie auf die *Startseite* in der Projektliste. Ziehen Sie erst die *Navigation* , dann den *Header* und als letztes den *Footer* aus den Komponenten unten auf die Seite. Sie können die Bereiche durch Verschieben mit der Maus in die richtige Reihenfolge bringen. Ganz oben die *Navigation*, darunter den *Header*, den *Hauptbereich* und den *Footer*.

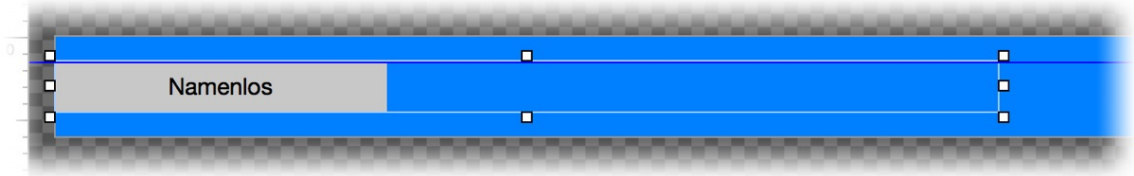


Klicken Sie in der Symbolleiste oben auf *Vorschau* und sehen Sie sich das Ergebnis an. Das grundsätzliche Layout ist bereits fertig. Jetzt müssen noch das Menü, Überschriften und Copyright-Text hinzugefügt werden.

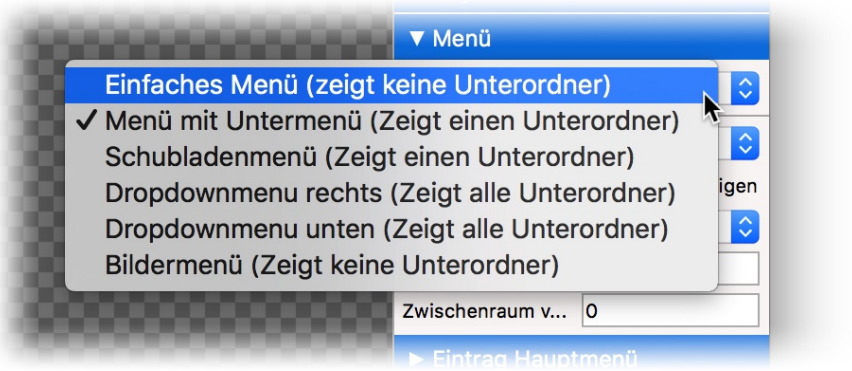


Wir beginnen auf der Bereichsvorlage *Footer*. Klicken Sie diese an und ziehen Sie ein *Text* -Objekt von den Komponenten in die Bereichsvorlage. Machen Sie ein Doppelklick auf das Objekt, löschen Sie den Text *Lorem ipsum...* und schreiben Sie stattdessen *© Meine tolle Website*. Verkleinern Sie das Objekt an den Ecken und schieben Sie es auf die Position von links *0*, von oben *15*. Dazu können Sie Hilfslinien verwenden, indem Sie diese aus den Linealen in den Editor ziehen.

Wechseln Sie auf die Bereichsvorlage *Header* und verwenden Sie für die Überschrift und die Unterüberschrift wieder je ein Textfeld. Sie können Sie Schriftgröße und -farbe einstellen, indem Sie Text markieren und in den Eigenschaften auf *Text bearbeiten > Schriftstil > Wählen...* klicken.

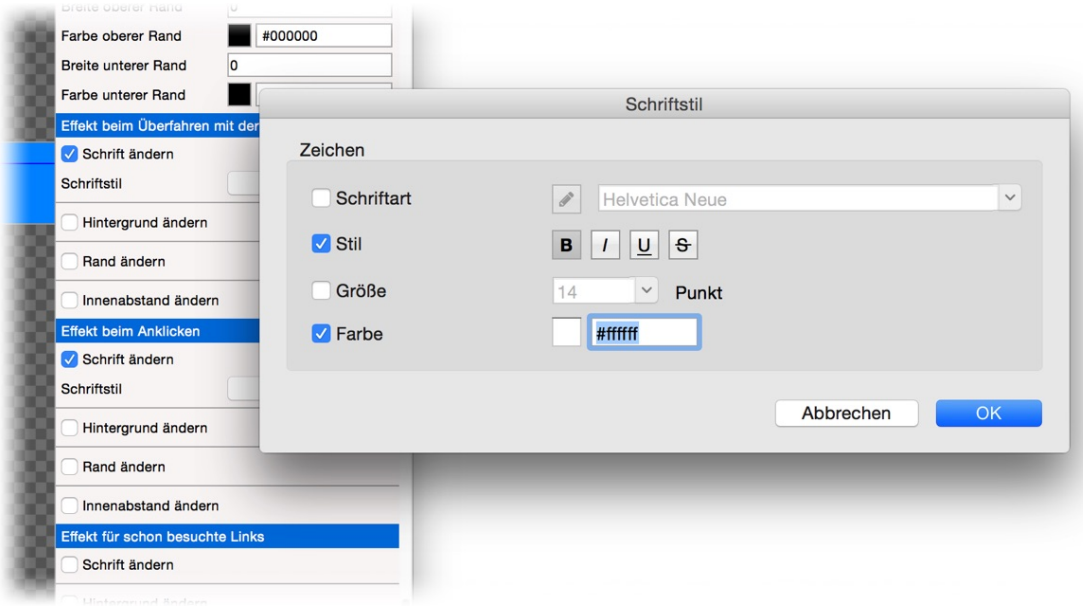


Wechseln Sie auf die Bereichsvorlage *Navigation*. Hier soll ein Navigationsmenü erscheinen. Ziehen Sie ein *Menü* von den Komponenten auf die Vorlage und ziehen Sie es an den Ecken in die Länge und verringern Sie seine Höhe, bis es so aussieht, wie auf dem Bild oben.



Ändern Sie in den Eigenschaften die Eigenschaft *Menü > Menütyp* in *Einfaches Menü (zeigt keine Unterordner)*. Stellen Sie dann bei *Objekt > Breite linker Rand* einen 3 Pixel breiten Rand in der Farbe weiß ein.

Wechseln Sie in die Kategorie *Eintrag Hauptmenü*. Stellen Sie hier bei *Eintrag Hauptmenü > Breite rechter Rand* einen 3 Pixel breiten Rand in der Farbe weiß ein. Deaktivieren Sie dann noch die *Hintergrundfarbe*.

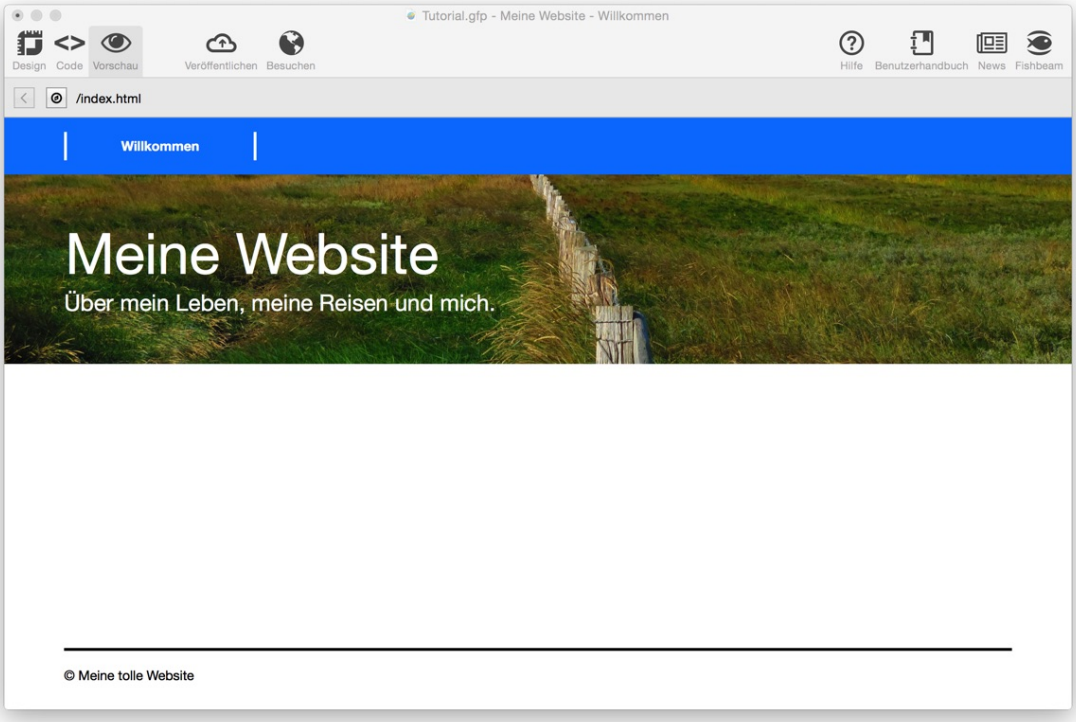


Das Menü soll beim Überfahren mit der Maus die Schriftfarbe und den Schriftstil wechseln. Deaktivieren Sie daher bei *Effekt beim Überfahren mit der Maus* die Eigenschaft *Hintergrund ändern*, aktivieren Sie *Schrift ändern* und klicken Sie dahinter auf *Wählen...*. Wählen Sie als Schriftfarbe weiß und als Schriftstil *Fett* aus.

Stellen Sie bei *Effekt beim Anklicken* genau das gleiche ein.

Das Menü zeigt noch *Namenlos* als einzigen Eintrag für die Startseite an. Wechseln Sie auf die Startseite und ändern Sie die Eigenschaft *Seite > Titel* in *Meine Website - Willkommen*. Dieser Text wird als Überschrift im Browserfenster angezeigt. Ändern Sie *Seite > Menütitel* in *Willkommen*. Das ändert auch den Text im Menü.

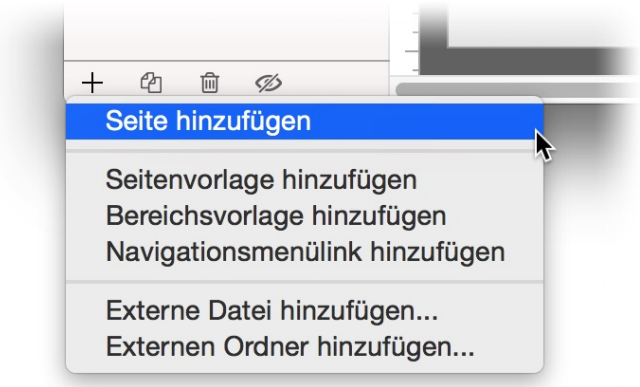
INFO: Falls die Eigenschaften der Seite beim Anklicken der *Startseite* nicht sofort zu sehen sind, müssen Sie einen weiteren Klick auf diese machen.



Klicken Sie in der Symbolleiste oben auf *Vorschau* und sehen Sie sich das Ergebnis an. Das Layout für Computer und Tablets ist fertig.

Erstellen von Unterseiten

Als nächstes muss die Website noch mit Inhalten gefüllt werden. Außerdem benötigen wir insgesamt drei Unterseiten (inklusive der Startseite).

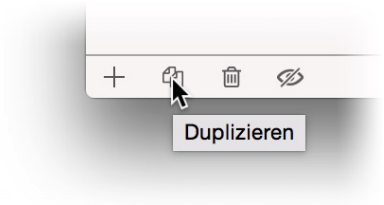


Fügen Sie eine neue Unterseite hinzu. Klicken Sie auf + links unten und wählen Sie *Seite hinzufügen*. Eine neue Seite unter der Startseite wird erzeugt.

Machen Sie einen Doppelklick auf den Seitennamen und benennen Sie die neue Seite in *blog.html* um. Jetzt muss die Seite wieder mit dem Layout gefüllt werden. Klicken Sie die neue Seite an.

Wählen Sie in den Eigenschaften bei *Seite > Seitenvorlage* die Vorlage *Masterseite* aus. Sofort ändert sich die Hintergrundfarbe und die Seitenränder, so wie Sie diese auf der *Masterseite* festgelegt haben.

Ziehen Sie nun nacheinander wieder die Bereichsvorlagen aus den Komponenten auf die Seite. Erst die *Navigation*, dann den *Header*, den *Hauptbereich* und am Schluss den *Footer*. Ändern Sie noch in den Eigenschaften den *Titel* in *Meine Website - Blog* und den *Menütitel* in *Blog*.



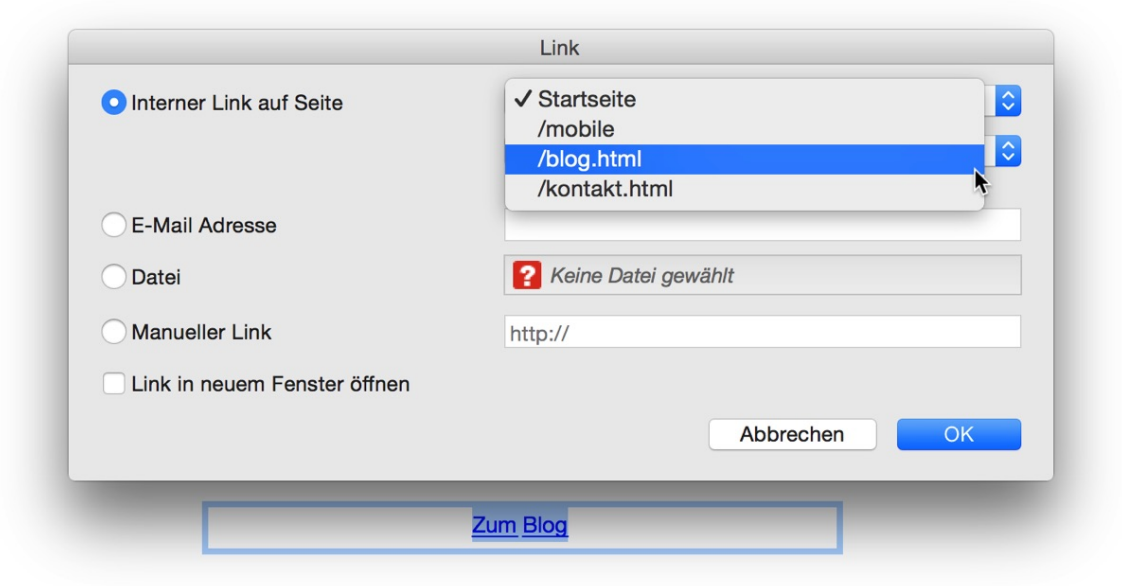
Die nächste neue Seite können wir noch einfacher erzeugen. Wählen Sie die Seite *blog.html* aus und klicken Sie unten in *Duplizieren*. Ändern Sie zunächst den Namen der neuen Seite Seite in *kontakt.html*, dann in den Eigenschaften den *Titel* in *Meine Website - Kontakt* und den *Menütitel* in *Kontakt*

Eine Animation auf der Startseite

Für die Startseite ist eine Animation vorgesehen. Klicken Sie auf die Startseite und machen Sie einen Doppelklick auf den leeren Hauptbereich auf der Startseite.

Ziehen Sie drei *Bild*-Objekte auf die Startseite und wählen Sie in den Eigenschaften bei *Bild > Bild* jeweils ein Bild von Ihrer Festplatte aus. Aktivieren Sie bei allen drei Bildern *Bild > Schattenwurf*, um einen Schatteneffekt zu erzeugen. Ziehen Sie die Bilder kleiner und ordnen Sie diese versetzt an. Bei *Objekt > Drehung* können Sie die einzelnen Bilder noch etwas drehen.

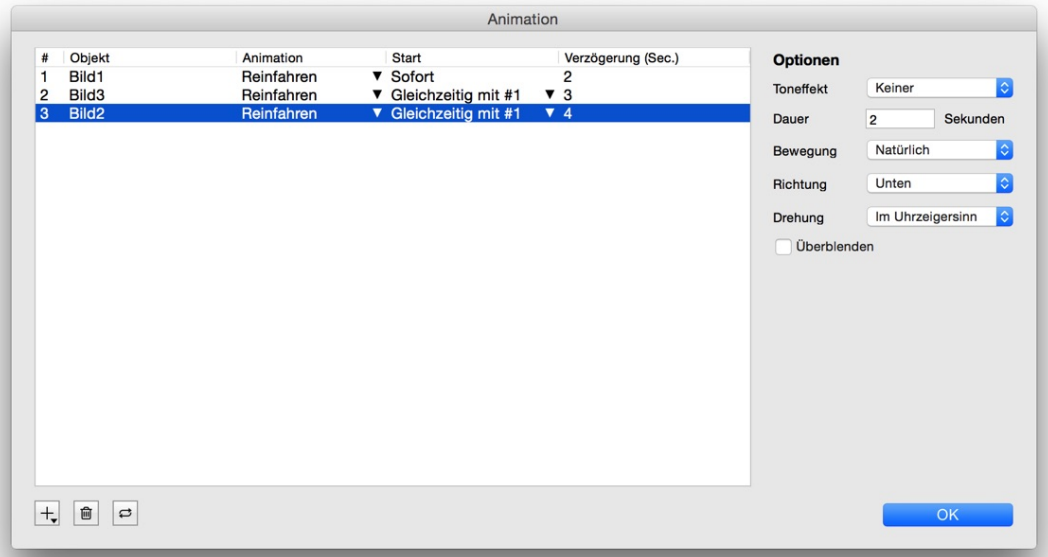
Platzieren Sie unter den Bildern noch ein *Text*-Objekt für einen Link zur Unterseite mit dem Blog. Ändern Sie den Text in *Zum Blog* und formatieren Sie den Text zentriert.



Markieren Sie den kompletten Text und aktivieren Sie *Als Link verwenden*. Klicken Sie dahinter auf *Wählen...* und das *Link*-Fenster öffnet sich. Wählen Sie bei *Interner Link auf Seite* den Eintrag */blog.html*.

INFO: Animationen sind Teil von Goldfish Professional. Wenn Sie Goldfish Standard verwenden, können Sie ab jetzt stattdessen mit dem Abschnitt *Einrichten eines Blogs* weitermachen.

Als Animation sollen die drei Bilder nach dem Laden der Seite hereingewirbelt werden. Jedes der Bilder muss dafür benannt werden. Klicken Sie die Bilder nacheinander an und legen Sie in den Eigenschaften bei *Objekt > Identifer (Id)* den Namen *Bild1*, *Bild2* bzw. *Bild3* fest. Ziehen Sie danach ein *Animation*-Objekt in den Editor. Platzieren Sie es unterhalb der Bilder. Das *Animation* -Objekt selbst ist auf der fertigen Website unsichtbar.



Klicken Sie in den Eigenschaften auf *Animation > Animation > Wählen...* und das Fenster *Animation* wird geöffnet. Klicken Sie in diesem Fenster auf + und fügen Sie *Bild1*, *Bild2* und *Bild3* der Animation hinzu.

Ändern Sie in der Liste die Animation in *Reinfahren*. Stellen Sie in den Optionen rechts ein, dass das erste Bild von links, das zweite von rechts und das dritte Bild von oben hereinfährt. Stellen Sie außerdem noch eine Drehung im bzw. gegen den Uhrzeigersinn ein.

Die einzelnen Bilder sollen zeitverzögert hereingefahren werden. Stellen Sie daher *2*, *3* und *4* Sekunden in der Tabelle bei *Verzögerung (Sec.)* ein. Wählen Sie außerdem bei *Start* beim zweiten und dritten Bild *Gleichzeitig mit #1* aus. Ansonsten dauert die Animation zu lange. Klicken Sie, wenn Sie fertig sind, auf *OK* und sehen Sie sich, wenn Sie möchten, die Animation in der Vorschau an.

Einrichten eines Blogs

Auf der Seite *blog.html* soll ein Blog installiert werden, das Sie über einen Loginbereich im Browser von unterwegs aus mit Inhalten füllen können. Wechseln Sie daher auf die Seite *blog.html* und klicken Sie ein zweites Mal darauf, so dass nur die Seite ausgewählt ist.

Wählen Sie den Hauptbereich auf der Seite aus (einmal im Editor anklicken) und löschen Sie ihn mit der Löschtaste. Ziehen Sie stattdessen einen *Blog*-Bereich an die Stelle, an welcher der Hauptbereich gelöscht wurde.

Stellen Sie in den Eigenschaften des *Blog*-Bereichs die *Bereichsvorlage* auf den *Hauptbereich*. Danach den *Innenabstand links* auf *0*, den *Innenabstand rechts* auf *0*, den *Innenabstand oben* auf *40* und den *Innenabstand unten* auf *20*. So haben die Texte im Blog etwas Luft.

Kontaktformular und Impressum

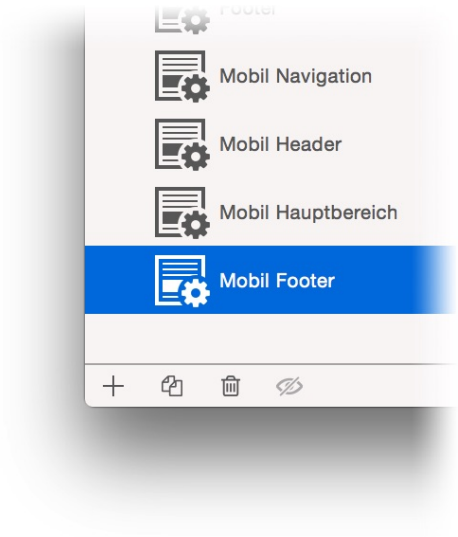
Auf der Kontaktseite soll ein Kontaktformular sowie das Impressum stehen. Wechseln Sie auf die Kontaktseite und machen Sie einen Doppelklick auf den dortigen Hauptbereich.

Ziehen Sie ein *Text*-Objekt in den Editor und füllen Sie es mit einem Impressums-Text. Ziehen Sie nun noch ein *Formular*-Objekt in den Editor und platzieren Sie es neben dem Impressum.

Wenn die Besucher Ihrer Website das Formular ausfüllen und absenden, wird es per E-Mail an Sie gesendet. Dazu müssen Sie im Formular Ihre E-Mail-Adresse hinterlegen. Tragen Sie diese in den Eigenschaften des Formulars bei *E-Mail > E-Mail-Adresse* ein.

Erstellen des Layouts für Smartphones

Die Website für Computer und Tablets ist jetzt fertig. Was fehlt ist die Ansicht für Smartphones. Goldfish hat bereits automatisch eine Startseite für Smartphones und eine Umleitung eingerichtet. Alle Besucher mit einem Smartphone werden automatisch auf *mobile/* umgeleitet. Das Layout für Smartphones muss auch in Bereiche auseinander geschnitten werden. Dabei kommen im Prinzip die gleichen Bereiche wie für die große Website zum Einsatz.

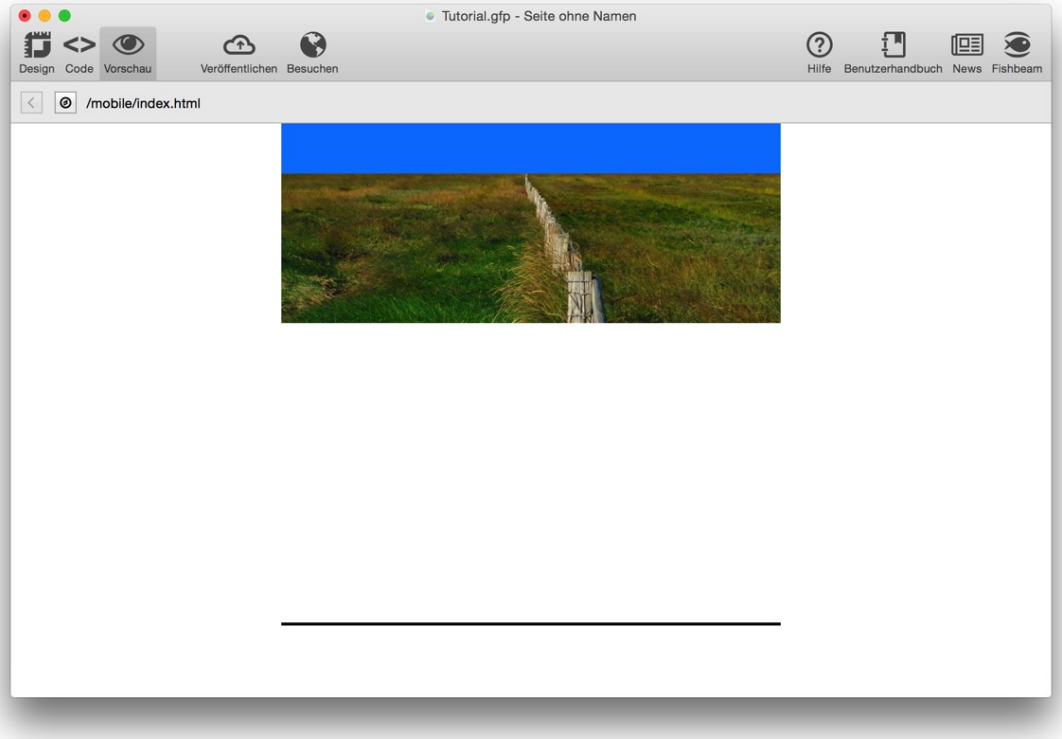


Wechseln Sie zunächst auf die Seitenvorlage *Mobilseite* und ändern Sie die Hintergrundfarbe in weiß. Erstellen Sie für das Layout für Smartphones drei weitere neue Bereichsvorlagen. Duplizieren Sie dazu die bereits von Goldfish automatisch angelegte Bereichsvorlage *Mobilbereich* links unten mit *Duplizieren*. Mit der Vorlage *Mobilbereich* haben Sie jetzt insgesamt vier Bereichsvorlagen.

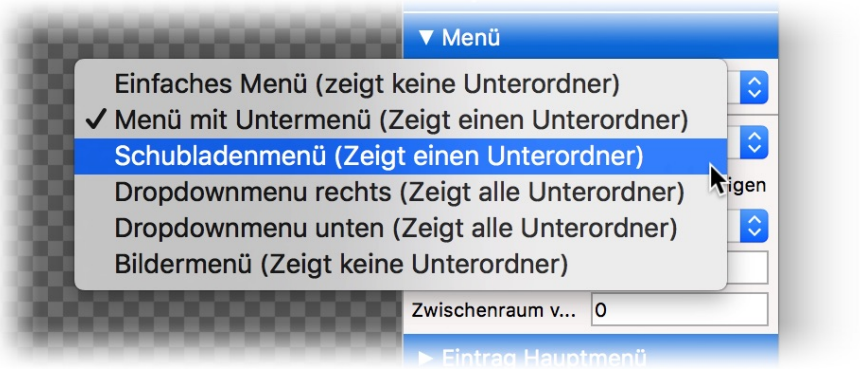
Bennen Sie die einzelnen Bereichsvorlagen in *Mobil Hauptbereich*, *Mobil Navigation*, *Mobil Header* und *Mobil Footer* um. Die Einzelnen Bereichsvorlagen müssen noch richtig eingestellt werden.

In der Bereichsvorlage *Mobil Navigation* wird die *Höhe (min)* auf *50* und der Hintergrund auf blau gesetzt. Bei *Mobil Header* wird wieder das Hintergrundbild ausgewählt und *Wiederholen* auf

Füllend beschneiden gestellt. Hier beträgt *Höhe (min)* den Wert *150*. Bei *Mobil Hauptbereich* wird die *Höhe (min)* auf *300* gesetzt. Bei *Mobil Footer* wird wieder bei *Breite oberer Rand* ein *3* Pixel breiter Rand eingestellt und die *Höhe (min)* auf *50* gesetzt.

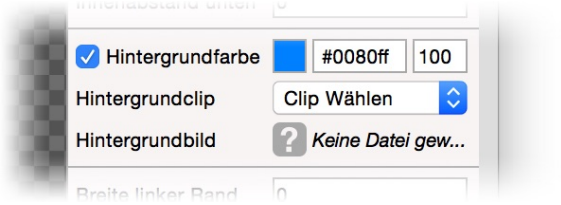


Wechseln Sie auf die Seite *mobile* (die Startseite für Smartphones). Basteln Sie hier das Layout zusammen, indem Sie die fehlenden Seitenbereiche aus den Komponenten auf die Seite ziehen. Von oben bis unten sollten die Bereiche *Mobil Navigation*, *Mobil Header*, *Mobil Hauptbereich* und *Mobil Footer* auf der Seite stehen. Sehen Sie sich das Ergebnis in der Vorschau an. Das grundsätzliche Layout ist bereits fertig. Jetzt müssen noch das Menü, Überschriften und Copyright-Text hinzugefügt werden.



Wechseln Sie auf die Bereichsvorlage *Mobil Navigation* und ziehen Sie ein *Menü*-Objekt hinein. Stellen Sie in dessen Eigenschaften bei *Menü > Typ* den Wert *Schubladenmenü (zeigt einen Unterordner)* ein. Ein Schubladenmenü ist platzsparend und so perfekt geeignet für Smartphones.

Damit das Schubladenmenü alle Unterseiten unter *mobile* anzeigt und nicht die normale Website, müssen Sie in den Eigenschaften bei *Basisordner* den Ordner */mobile* auswählen.

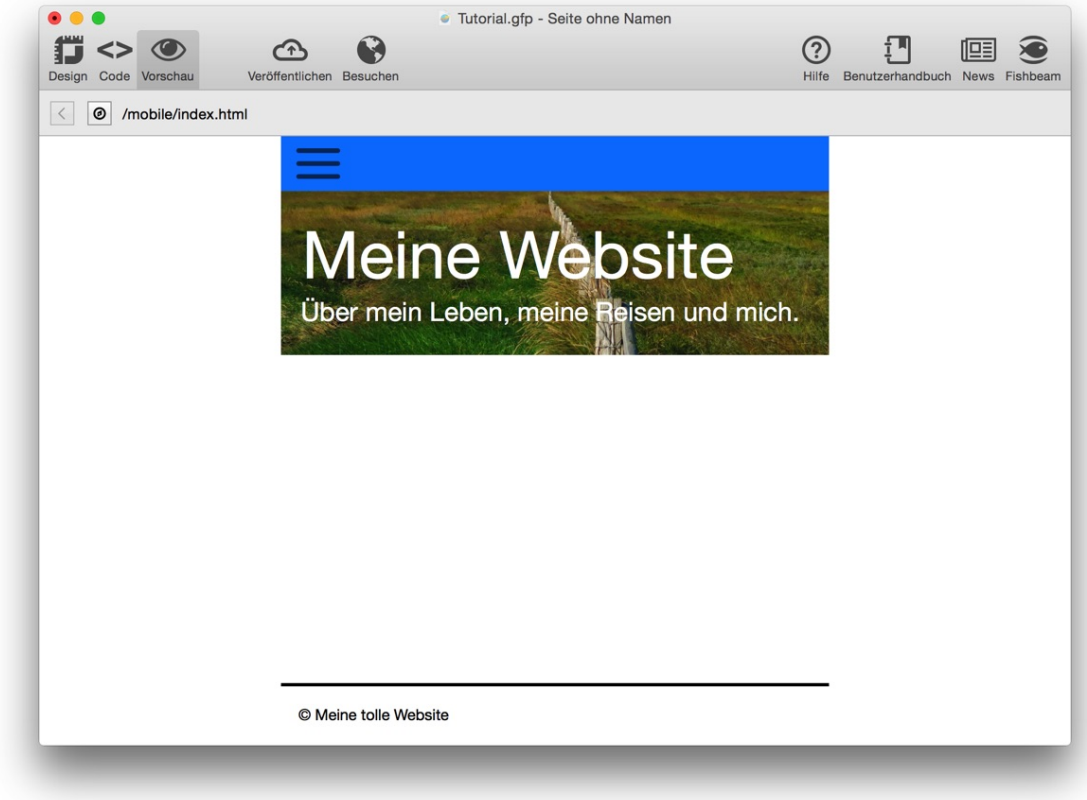


Jetzt muss noch das Aussehen der Menüeinträge angepasst werden. Wählen Sie in den Eigenschaften bei *Eintrag Hauptmenü > Hintergrundfarbe* wieder das Blau aus. Stellen Sie bei *Effekt beim Überfahren mit der Maus* und *Effekt beim Anklicken* genau das gleiche ein, wie beim Menü für die große Website (Haken bei *Hintergrund ändern* entfernen, *Schrift ändern* in Schriftfarbe weiß und fett).

Wechseln Sie auf die Bereichsvorlage *Header* und wählen Sie im Menü *Bearbeiten > Alles auswählen*. Das *Text*-Objekt mit dem Titel und das mit dem Untertitel wird ausgewählt. Wählen Sie jetzt im Menü *Bearbeiten > Kopieren* und kopieren Sie beides in die Zwischenablage. Wechseln Sie auf die Bereichsvorlage *Mobil Header* und fügen Sie mit *Bearbeiten > Einfügen* beides ein. Jetzt müssen Sie die Texte nur noch etwas zurechtschieben.

Kopieren Sie auch den Copyright-Text von der Bereichsvorlage *Footer* in die Bereichsvorlage *Mobil Footer*. Wechseln Sie auf die Seite *mobile* und ändern Sie den Titel in *Meine Website - Willkommen*.

Den Menütitel können Sie hier nicht ändern. Dieser ist deaktiviert, damit *mobile* nicht im Menü der großen Website auftaucht. Wählen Sie statdessen den nächsten Eintrag in der Projektliste, den Navigationsmenülink *mobile*, aus und ändern Sie den *Menütitel* dort in *Willkommen*.



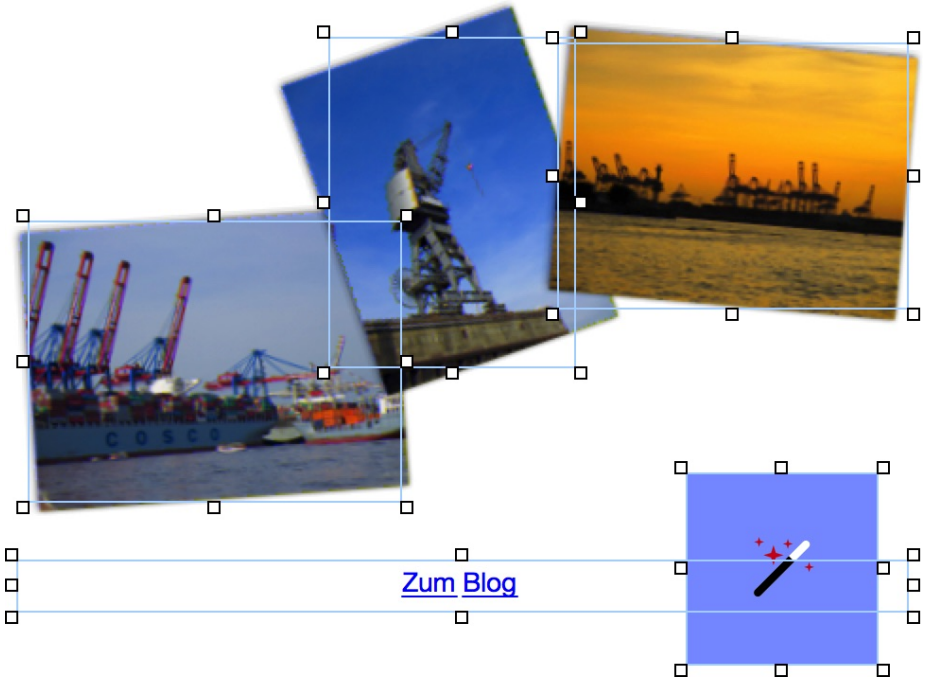
Wechseln Sie wieder auf die Seite *mobile* und klicken Sie in der Symbolleiste oben auf *Vorschau* und sehen Sie sich das Ergebnis an. Das Layout für Smartphones ist fertig.

Erstellen von Unterseiten

Als nächstes muss die Website noch mit Inhalten gefüllt werden. Außerdem benötigen wir insgesamt 3 Unterseiten (inklusive *mobile*).

Wählen Sie wieder + links unten und *Seite hinzufügen*. Schieben Sie die Seite auf *mobile*, falls diese sich noch nicht darin befindet, wählen Sie bei der neuen Seite *Mobilseite* als *Seitenvorlage* aus und ordnen Sie wieder die vier Bereiche *Mobil Navigation*, *Mobil Header*, *Mobil Hauptbereich* und *Mobil Footer* darauf an.

Duplizieren Sie diese neu hinzugefügte Seite. Benennen Sie die beiden neuen Seiten danach um in *blog.html* und *kontakt.html* und ändern Sie dementsprechend die Eigenschaften *Titel* und *Menütitel*.

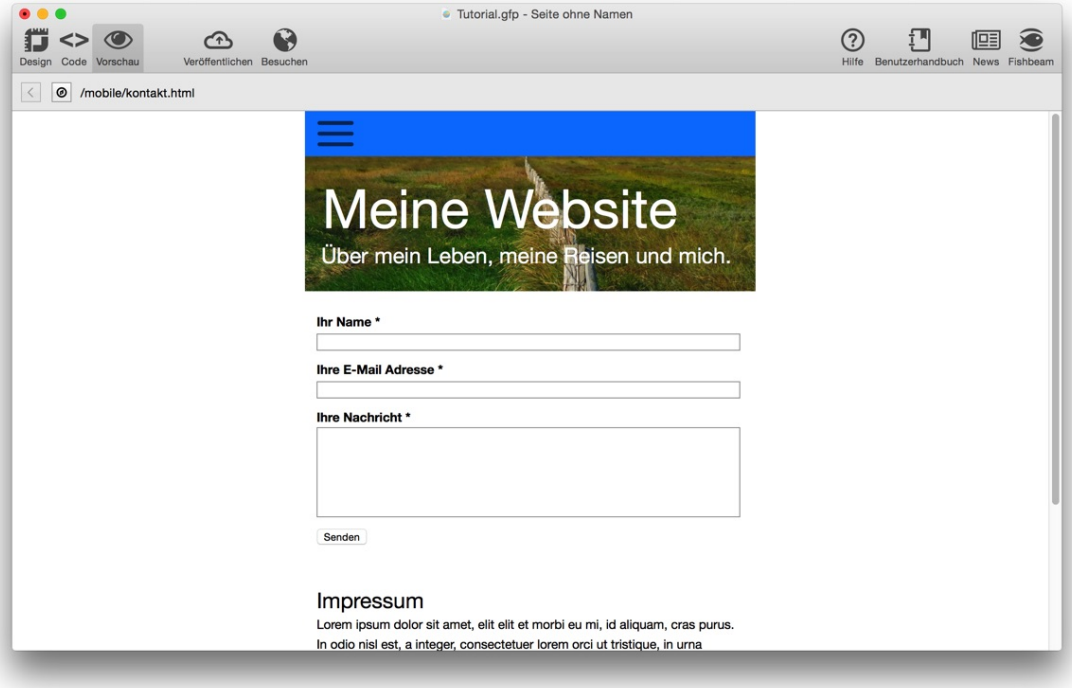


Kopieren der Inhalte

Wechseln Sie auf die Startseite, doppelklicken Sie auf den dortigen Hauptbereich und wählen Sie alles aus (*Bearbeiten > Alles auswählen*). Kopieren Sie die Auswahl und fügen Sie diese auf der Seite *mobile* im dortigen Hauptbereich wieder ein. Jetzt müssen die einzelnen Objekte noch neu angeordnet und verkleinert werden. Vergessen Sie nicht das Linkziel des Links *Zum Blog* auf die Seite *blog.html* unter *mobile* zu ändern.

Kopieren Sie auch alle Objekte vom Hauptbereich der Seite *kontakt.html* auf den Hauptbereich von *kontakt.html* der mobilen Website. Ordnen Sie hier das Impressum und das Kontaktformular untereinander an.

Auf der Seite *blog.html* muss wieder der Hauptbereich gegen einen *Blog*-Bereich ausgetauscht werden. Stellen Sie dort *15* als *Außenabstand links*, *Außenabstand rechts* und *Außenabstand unten* ein, sowie *40* als *Außenabstand oben*. Stellen Sie schließlich die *Bereichsvorlage* des Blogs auf *Mobil Hauptbereich*.



Sehen Sie sich die fertige mobile Website in der Vorschau an. Mit Klick auf das Schubladenmenü öffnet sich dieses und Sie können auf eine andere Unterseite wechseln.

Veröffentlichen der Website im Internet

Die fertige Website kann jetzt im Internet veröffentlicht werden. In diesem Tutorial verwenden wir dafür die Fishbeam Cloud. Diese bietet eine kostenlose Testphase, die Sie für diese Tutorial-Website verwenden können. Wenn Sie Ihre Website bei einem anderen Provider veröffentlichen möchten, lesen Sie das Kapitel *Website veröffentlichen*.

Sie benötigen Zugangsdaten für die Fishbeam Cloud, um Ihre Website in die Fishbeam Cloud zu laden und somit im Internet zu veröffentlichen. Diese Zugangsdaten erhalten Sie von der Seite https://www.fishbeam.com/de/cloud/. Besuchen Sie daher zunächst diese Seite.

Wählen Sie hier zwischen verschiedenen Tarifen für die Fishbeam Cloud. Diese unterscheiden sich im Wesentlichen durch die maximale Anzahl von Websites, die Sie in die Cloud laden können. Sie können jeden Tarif 15 Tage lang gratis und unverbindlich testen.

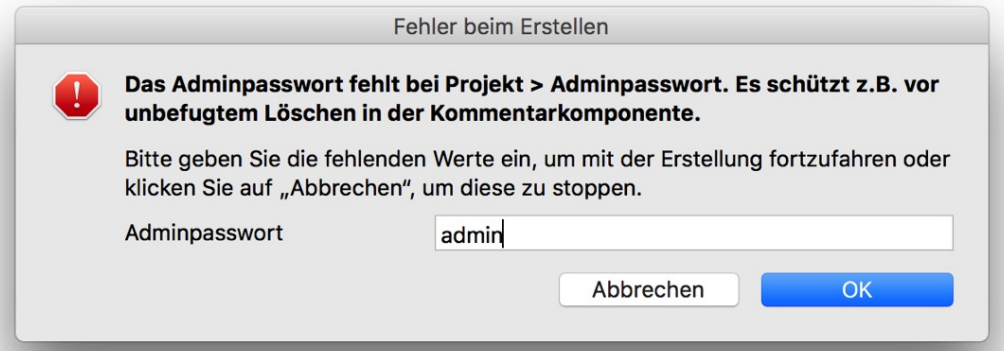
INFO: Sie können den Tarif auch später noch upgraden, wenn Sie weitere Websites in die Fishbeam Cloud laden möchten und Ihr gebuchter Tarif dafür nicht ausreicht.

Klicken Sie auf den Button *Registrieren* unter dem gewünschten Tarif (Sie müssen dafür auf der Seite nach unten scrollen). Geben Sie hier alle erforderlichen Daten ein, um die Registrierung abzuschließen.

INFO: Auch wenn hier nach Zahlungsdaten gefragt wird, ziehen wir zunächst keine Zahlungen ein. Die Zahlung wird erst nach dem kostenlosen Testzeitraum fällig. Sie können Ihren Tarif für die Fishbeam Cloud innerhalb des Testzeitraums jederzeit kündigen und es werden keine Zahlungen fällig.

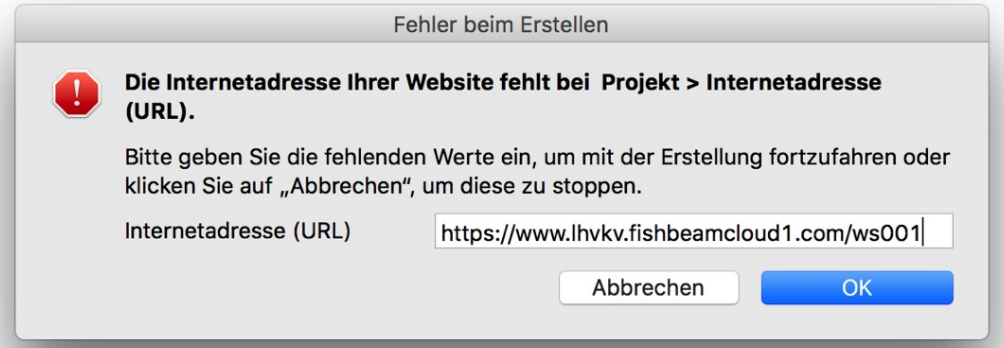
Nach erfolgreicher Registrierung erhalten Sie sofort eine E-Mail mit Ihren Zugangsdaten für die Fishbeam Cloud. Damit können Sie Ihre Website in der Fishbeam Cloud und somit im Internet veröffentlichen.

Kehren Sie zurück zu Goldfish und klicken Sie in der Symbolleiste auf *Veröffentlichen*. Die Daten für Ihre Website werden jetzt generiert. Das kann einen Augenblick dauern.



Zunächst taucht eine Fehlermeldung auf, weil das Adminpasswort noch nicht festgelegt wurde. Legen Sie hier ein Passwort fest, welches zum Hinzufügen und Bearbeiten von Blog-Einträgen

von unterwegs aus, eingegeben werden muss.

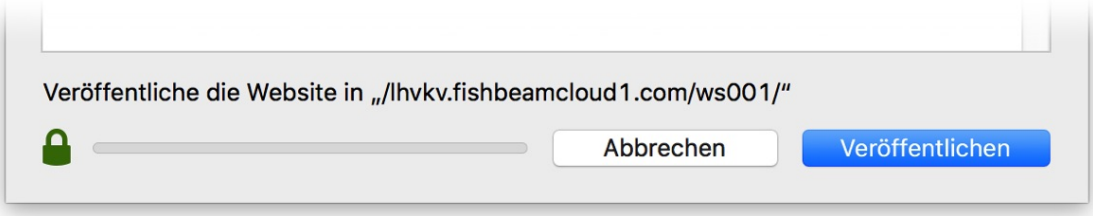


Bei der zweiten Fehlermeldung wird noch nach der Internetadresse (Url) des Webservers gefragt, unter dem die Website erreichbar sein wird. Kopieren Sie hierfür die Ersatzadresse aus der Willkommens-E-Mail für die Fishbeam Cloud in das Feld.

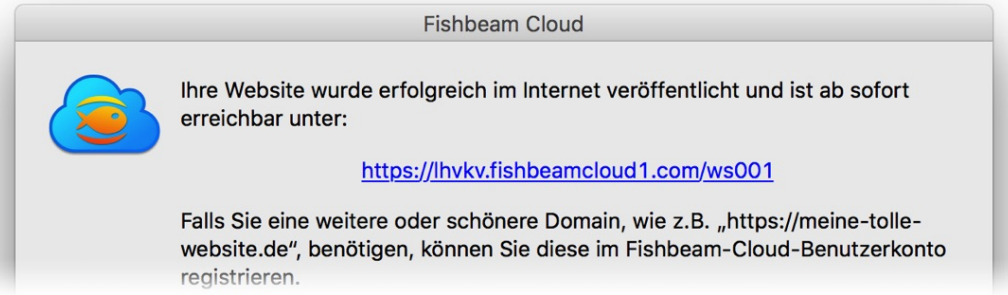
Nach dem Beheben der Fehler öffnet sich das Fenster *Veröffentlichen*, bei dem Sie Ihre Zugangsdaten für die Fishbeam-Cloud eingeben müssen.

Geben Sie Ihre per E-Mail erhaltenen Zugangsdaten auf dem Reiter *Fishbeam Cloud* ein und klicken Sie auf *Verbinden*.

Wenn Sie sich mit dem vorläufigen Passwort aus der Willkommens-E-Mail einloggen, werden Sie noch aufgefordert ein neues Passwort festzulegen. Bestätigen Sie dies mit *Passwort ändern*.



Klicken Sie auf *Veröffentlichen* und Goldfish lädt Ihre Website in die Fishbeam Cloud.



Ihre Website steht nach dem Veröffentlichen sofort im Internet und kann über die angezeigte Adresse weltweit erreicht werden. Probieren Sie es am besten gleich aus.

Wir hoffen, dass Sie mit diesem Tutorial einen guten Einblick in Goldfish erhalten haben. Für Ihre richtige Website sollten Sie sich noch ein Impressum und eine Datenschutzerklärung erstellen. Lesen Sie dazu das Kapitel *Datenschutz auf Ihrer Website*. Außerdem empfehlen wir Ihnen eine eigene Domain für Ihre Website, wie z.B. *https://www.meine-tolle.website.de*. Diese können Sie ganz einfach im Benutzerkonto der Fishbeam Cloud (https://services.fishbeam.com/cloud/) hinzufügen.

3. Upgrade-Leitfaden

So klappt der Umstieg auf Goldfish 4. Übernehmen Sie alle alten Projekte und Websites. Erfahren Sie was automatisch funktioniert und wo Sie selbst Hand anlegen müssen.

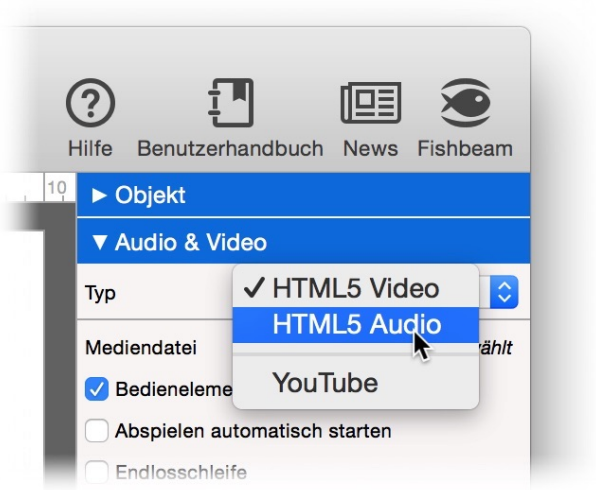
Jedes in Goldfish ab Version 1.0 erstellte Projekt und damit jede von Goldfish erstellte Website, lässt sich in Goldfish 4 öffnen und weiter bearbeiten. Wenn Sie die Website veröffentlichen, werden die einzelnen Elemente wie Galerien und Formulare automatisch auf den neusten Stand gebracht. Eine Anpassung von Hand ist nur in einigen Teilbereichen notwendig.

INFO: **Einmal in Goldfish 4 geöffnete und dann gespeicherte Projekte sind nicht abwärtskompatibel. Das heißt, sie lassen sich dann nicht mehr in älteren Versionen als Goldfish 4 öffnen und bearbeiten. Speichern Sie deswegen nach dem Import das Projekt am Besten unter einem neuen Namen.**

Falls Sie eine der folgenden Funktionen in Ihrer Goldfish-Website verwenden, müssen Sie das Projekt von Hand anpassen, bevor Sie Ihre Website in Goldfish 4 veröffentlichen.

Audio & Video

Videos und Audiodateien werden ab jetzt als HTML5-Video bzw. HTML5-Audio eingebunden. Plugins werden nicht mehr unterstützt. Wählen Sie deswegen jedes Multimedia-Objekt aus, das Sie mit Goldfish 1, 2 oder 3 erstellt haben. In den Eigenschaften wird jetzt *Audio & Video* angezeigt.



Eingebettete Videodateien

Videos müssen ab jetzt im Format *.mp4 (H.264)* vorliegen. Außerdem sind *.ogv (Theora)* und *.webm* erlaubt. Die zuletzt genannten Formate funktionieren aber nicht in allen Browsern. Formate wie *.mov (Quicktime)* oder *.wmv (Windows Media)* können nicht mehr verwendet werden. Konvertieren Sie daher nicht länger kompatible Videos in *.mp4* um, oder binden Sie andere Videos mit dem Objekt *HTML Code* ein.

Eingebettete Audiodateien

Stellen Sie in den Eigenschaften *Audio & Video > Typ* den Typ *HTML5 Audio* ein. Audiodateien müssen ab jetzt im Format *.mp3*, *.aac* oder *.wav* vorliegen. Außerdem sind *.oga (Ogg Vorbis)* und *.webm* erlaubt. Die zuletzt genannten Formate funktionieren aber nicht in allen Browsern. Formate wie *.wma (Windows Media)* können nicht mehr verwendet werden. Konvertieren Sie daher nicht länger kompatible Audiodateien in *.mp3* um, oder binden Sie andere Audiodateien mit dem Objekt *HTML Code* ein.

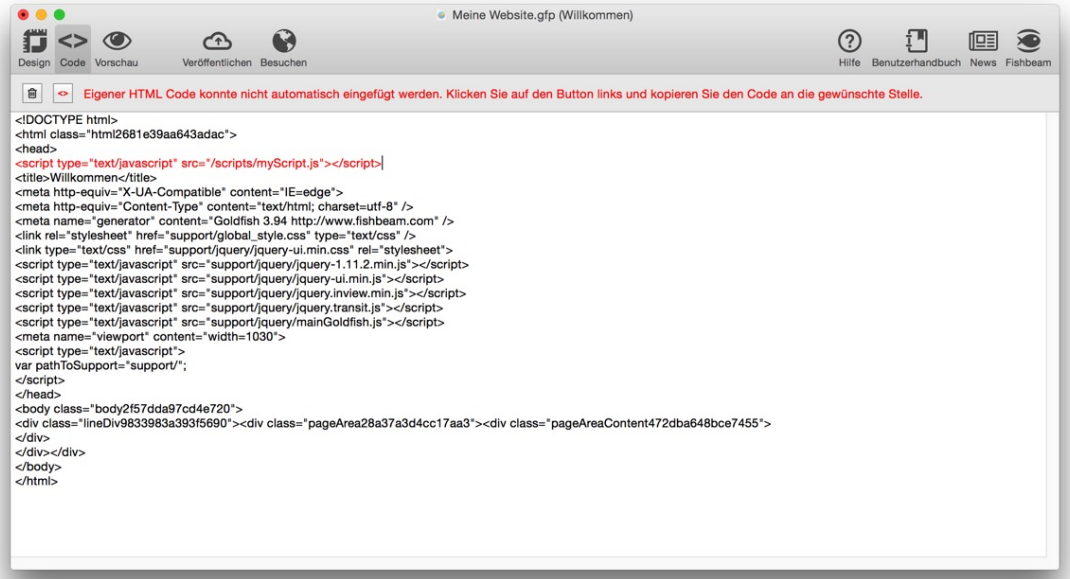
Adobe Flash

Flash wird nicht länger unterstützt und sollte nicht mehr verwendet werden, da es von Smartphones und Tablets in der Regel nicht angezeigt werden kann. Wenn Sie dennoch Flash-Objekte einbinden möchten, verwenden Sie ab jetzt das Objekt *HTML Code*.

In vielen Fällen müssen Sie außerdem die Größe des Objekts *Audio & Video* anpassen. Steuerelemente werden jetzt im Video selbst angezeigt und benötigen keinen extra Platz mehr. Wenn Sie die Mediendatei in den Eigenschaften unter *Audio & Video > Mediendatei* neu auswählen, wird die ab jetzt benötigte Größe richtig berechnet.

Eigener HTML Code

Wenn Sie eigenen HTML Code mit dem Objekt *HTML Code* eingebunden haben, müssen Sie nichts ändern. Falls Sie jedoch in Goldfish 3 Professional bei *Code vor dem Dokument hinzufügen*, *Header HTML Code hinzufügen*, *HTML Code hinzufügen*, *Stylesheets hinzufügen* oder *CSS Code hinzufügen* Codeschnipsel eingefügt haben, finden Sie diese in der neuen Code-Ansicht.



Wählen Sie eine Seite aus, bei der Sie HTML-Code eingefügt haben und klicken Sie auf *Code* in der Symbolleiste, damit die Code-Ansicht geöffnet wird.

Falls die rote Fehlermeldung auftaucht (siehe vorheriges Bild), müssen Sie den HTML Code neu

an der richtigen Stelle im Dokument einfügen. Klicken Sie auf den Button *Nicht automatisch eingefügter HTML-Code* und kopieren Sie die Codeschnipsel an die richtige Stelle im HTML-Dokument. Neu eingefügter Code wird in rot dargestellt.

<> Nicht automatisch eingefügter HTML-Code

Kommentare und Gästebuch

Das Objekt *Kommentare* ist in Goldfish 4 nicht mehr verfügbar. Verwenden sie stattdessen den neuen Bereich *Gästebuch*.

Reservieren Sie für das neue Gästebuch eine komplette Seite und ersetzen Sie dort den Hauptbereich mit einem *Gästebuch*. Wählen Sie in den Eigenschaften *Seitenbereich* > *Bereichsvorlage* den Hauptbereich Ihres Projekts.

INFO: Alle Einträge des alten Objekts *Kommentare* werden automatisch in das neue Gästebuch importiert.

Seiten und Textfelder mit RSS-Feeds

RSS-Feeds in Seiten und Textfeldern werden von Goldfish 4 nicht mehr unterstützt. Verwenden Sie stattdessen den neuen Bereich *Blog* zum Verbreiten von Neuigkeiten.

Sie können die Einträge in Ihrem Blog online in Ihrem Browser bearbeiten und müssen dafür die Website nicht mehr mit Goldfish neu veröffentlichen. Alle Einträge eines Blogs werden automatisch als RSS-Feed veröffentlicht.

Reservieren Sie für das neue Blog eine komplette Seite und ersetzen Sie dort den Hauptbereich mit einem *Blog*. Wählen Sie in den Eigenschaften *Seitenbereich* > *Bereichsvorlage* den Hauptbereich Ihres Projekts.

Onlineshop

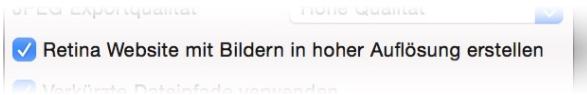
Wegen neuer E-Commerce-Bestimmungen in der Europäischen Union wurden die Texte des Objekts *Einkaufswagen* erweitert. Damit Sie die Texte in Ihrem alten *Einkaufswagen* nicht von Hand ergänzen müssen, ziehen Sie am Besten einen neuen *Einkaufswagen* in Ihr Projekt.

Ersetzen Sie mit dem neuen *Einkaufswagen* den Alten und konfigurieren Sie ihn neu. Lesen Sie

im Kapitel *Onlineshop*, was Sie alles im neuen *Einkaufswagen* einstellen müssen. Es hat sich einiges geändert.

Retina-Websites

Ihre importierte Website wird nicht automatisch als Retina-Website veröffentlicht. In Retina-Websites werden alle Bilder in doppelter Auflösung dargestellt und erscheinen auf Retina-Macs, Smartphones und Tablets gestochen scharf.

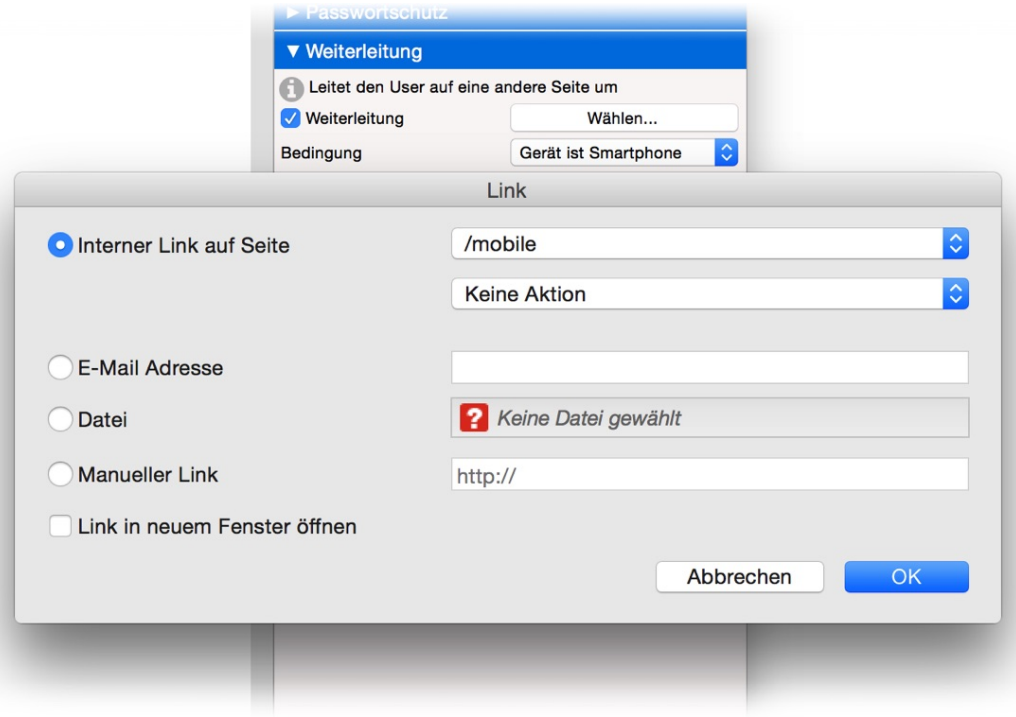


Sie können die Auslieferung als Retina-Website in den Eigenschaften des Projekts aktivieren. Klicken Sie links oben auf den Reiter *Design*. Dann darunter auf *Projekt* und aktivieren Sie in den Eigenschaften *Retina-Website mit Bildern in hoher Auflösung erstellen*.

INFO: Auf einer Retina-Website erscheinen alle Hintergrundbilder halb so groß, weil Sie in doppelter Auflösung angezeigt werden. Dasselbe gilt für neu eingefügte Bilder. Alle bereits früher eingefügten Bilder (außer Hintergrundbilder) bleiben wie sie sind.

Mobile Websites

Ihrer importierten Website wird nicht automatisch eine Ansicht für Smartphones hinzugefügt. Falls Sie eine Ansicht für Smartphones hinzufügen möchten, erstellen Sie eine neue Seite und nennen Sie diese *mobile*. Geben Sie *500* in den Eigenschaften als *Seitenbeite (min)* ein und aktivieren Sie *Als Ordner erstellen*. Jetzt müssen Sie noch alle Seitenbesucher mit einem Smartphone auf die neue Seite umleiten.



Klicken Sie auf die *Startseite*. Evt. auch ein zweites Mal, sodass die Eigenschaften der Seite zusehen sind. Aktivieren Sie *Weiterleitung > Weiterleitung* und klicken Sie dahinter auf *Wählen...*. Wählen Sie im Linkfenster die Seite */mobile* als Linkziel aus. Wählen Sie danach bei *Weiterleitung > Bedingung* den Eintrag *Gerät ist Smartphone* aus der Liste.

Jetzt werden alle Seitenbesucher mit einem Smartphone auf die Seite */mobile* umgeleitet. Alle Besucher mit einem Tablet und einem Computer bleiben auf der *Startseite*.

Mit anderen Apps als Goldfish erstellte Websites

Websites die nicht mit Goldfish erstellt wurden und Websites bei denen die *.gfp*-Projektdatei nicht mehr vorhanden ist, können leider nicht importiert und weiter bearbeitet werden. Erstellen Sie stattdessen ein neues Projekt und fügen Sie die Texte und Bilder Ihrer alten Website mit Hilfe von Drag und Drop oder Kopieren und Einfügen in Goldfish ein.

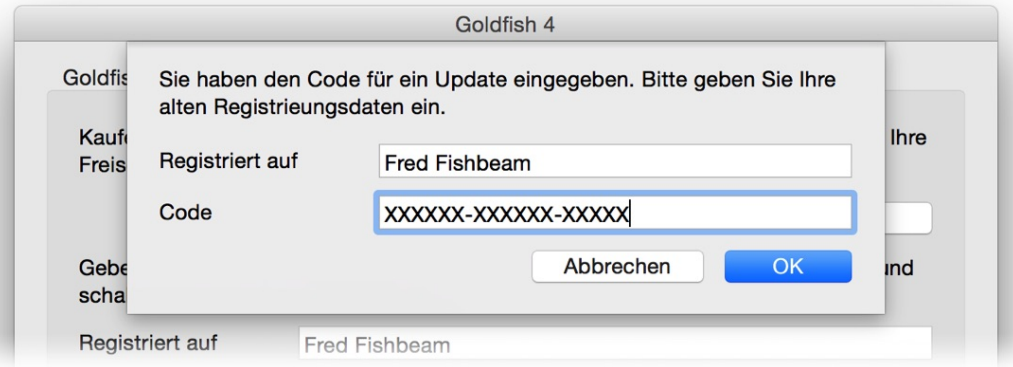
4. Registrieren und freischalten

Wenn Sie Goldfish kaufen, erhalten Sie einen Lizenzschlüssel. So registrieren Sie Goldfish schalten alle Funktionen frei, so dass Goldfish ohne Einschränkungen arbeitet.

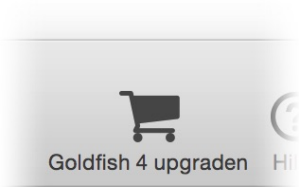
Wenn Sie mit der Testversion von Goldfish arbeiten, sehen Sie das folgende Fenster beim Programmstart. Die Funktionen zum Veröffentlichen und Exportieren der Website sind deaktiviert. Bitte kaufen Sie die Vollversion wenn Sie Ihre Website mit Goldfish veröffentlichen möchten.

Klicken Sie auf *Lizenz kaufen*. Das bringt Sie auf unsere Website, auf der Sie Goldfish kaufen können. Sie können zwischen Goldfish Standard und Goldfish Professional wählen.

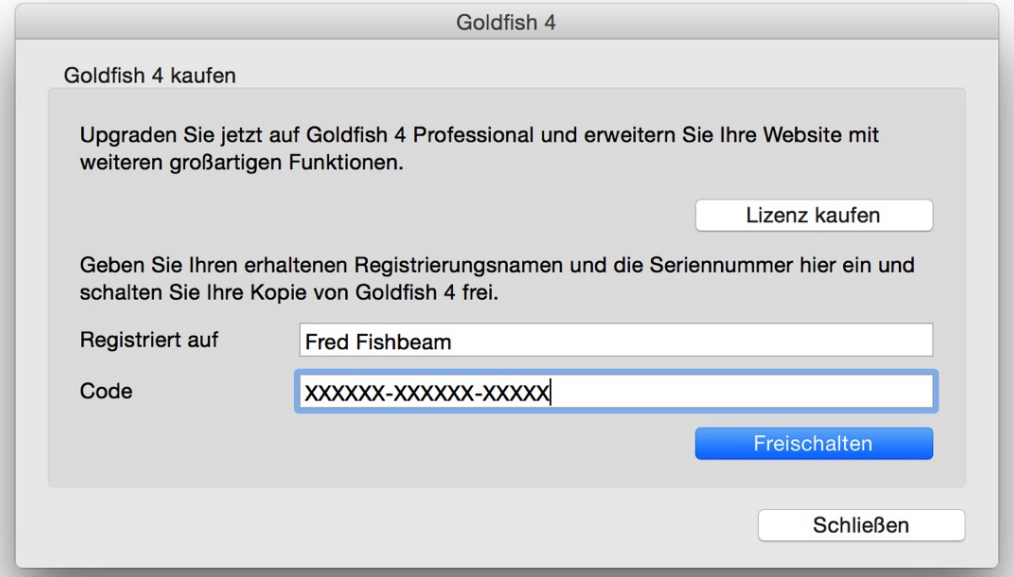
Wenn Sie Goldfish gekauft haben, erhalten Sie Ihre Serienummer per E-Mail. Kopieren Sie beides, den Namen bei *Registriert auf* und die Seriennummer und fügen Sie die Daten in die entsprechenden Felder ein. Klicken Sie danach auf *Freischalten*.



Goldfish arbeitet ab jetzt ohne Einschränkungen. Falls Sie eine Seriennummer für ein Upgrade eingegeben haben, fragt Goldfish nach der Seriennummer einer früheren Version, die Sie gekauft haben. Geben Sie die alte Seriennummer ein (falls die Felder noch nicht gefüllt sind) und klicken Sie auf *OK*.



Wenn Sie Goldfish Standard gekauft haben, können Sie jederzeit auf Goldfish Professional upgraden. Klicken Sie in der Symbolleiste auf *Goldfish 4 upgraden*.



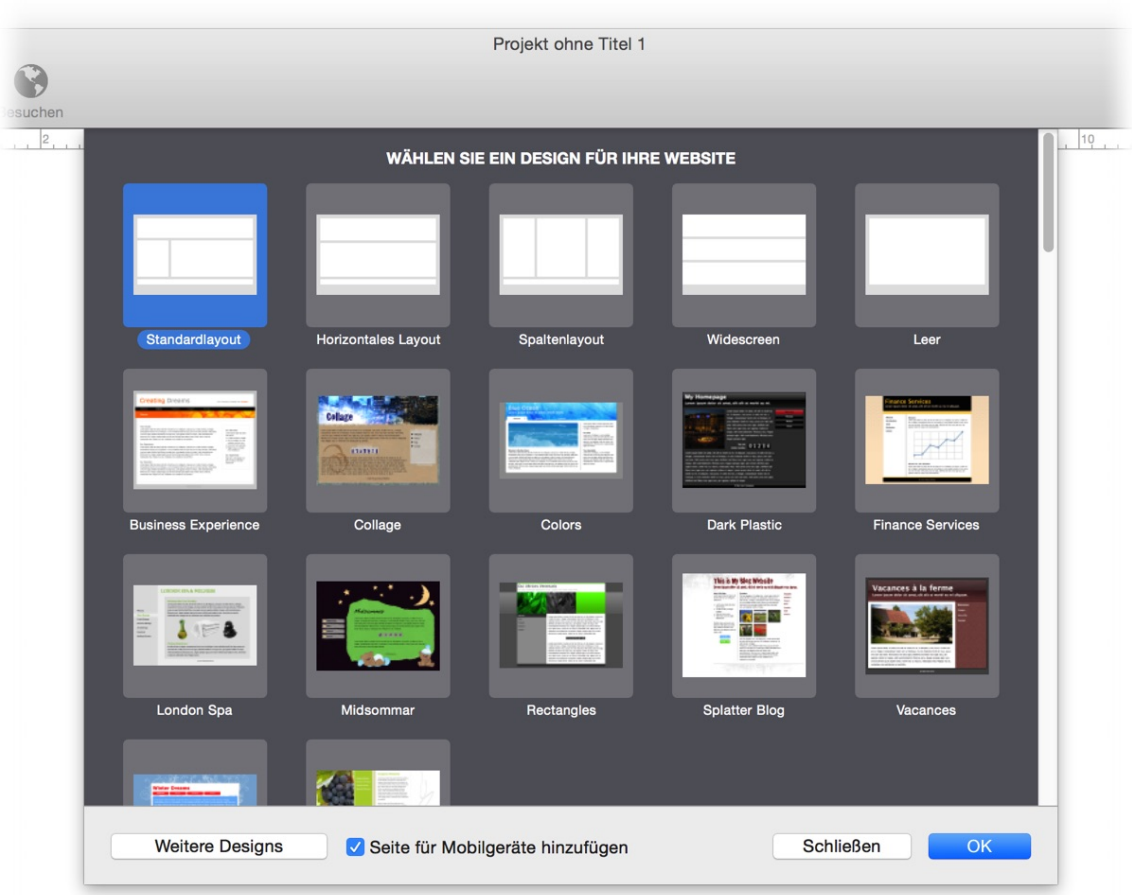
Klicken Sie auf *Lizenz kaufen* und kaufen Sie eine Lizenz für ein Upgrade auf Goldfish Professional. Der Freischalteprozess ist genau der gleiche wie bei einem Upgrade von einer älteren Version.

INFO: Wenn Sie Goldfish aus dem Mac App Store gekauft haben, erscheinen diese Dialoge nicht. Sie müssen die App von unserer Website neu laden, um ein Upgrade von einer früheren Version durchzuführen. Goldfish erkennt dann automatisch Ihre Lizenz aus dem Mac App Store. Ein Upgrade von Goldfish 4 Standard auf Goldfish 4 Professional ist hingegen auch über den App Store möglich.

5. Projekt

Beginnen Sie ein neues Goldfish-Projekt und lernen Sie, was Sie alles im Projekt einstellen können. Das ist der erste Schritt, wenn Sie Ihre Website mit Goldfish entwerfen.

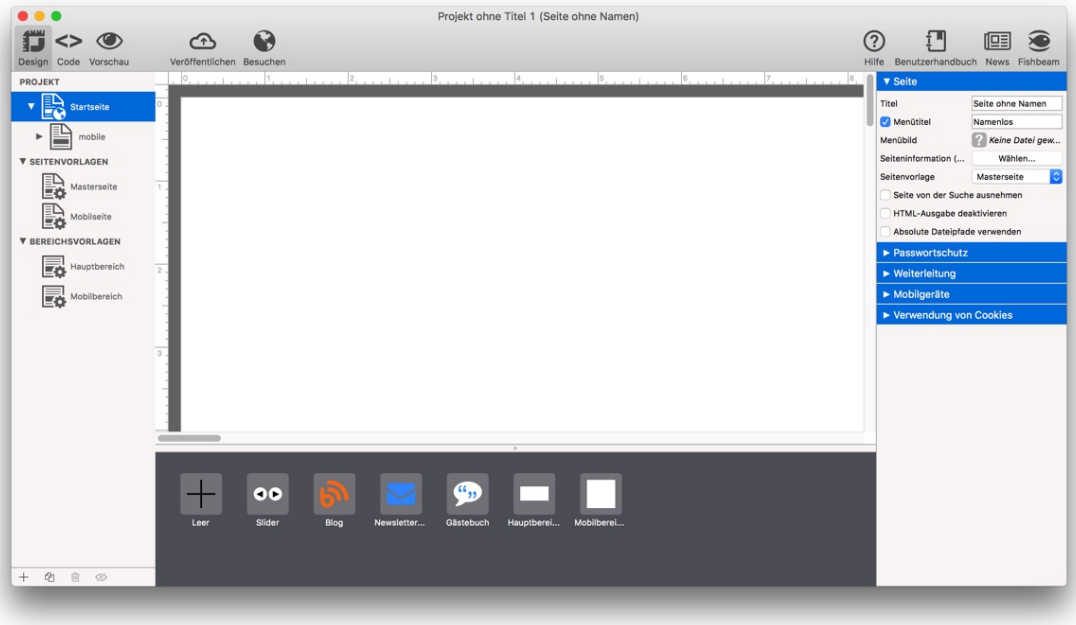
Klicken Sie auf *Neues Goldfish-Projekt* oder wählen Sie im Menü *Ablage > Neu...*, um ein neues Projekt und somit eine neue Website zu beginnen.



Wenn Sie ein neues Projekt beginnen, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie ein fertiges Design verwenden möchten oder mit einem leeren Layout beginnen wollen. Wenn Sie mit einem fertigen Design beginnen, müssen Sie das Layout Ihrer Website nicht selbst entwerfen. Mit einem leeren Layout ist es etwas mehr Arbeit, aber das Ergebnis ist eine Website mit Ihren ganz persönlichen Designideen.

Falls Ihnen die angezeigten fertigen Designs nicht ausreichen, können Sie mit einem Klick auf

Weitere Designs noch weitere fertige Designs kostenlos von unserer Website laden. Falls Sie eine speziell angepasste Ansicht für Smartphones hinzufügen möchten, aktivieren Sie *Seite für Mobilgeräte hinzufügen*. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel *Seiten für Mobilgeräte* . Klicken Sie auf *OK*, wenn Sie eine Auswahl getroffen haben.



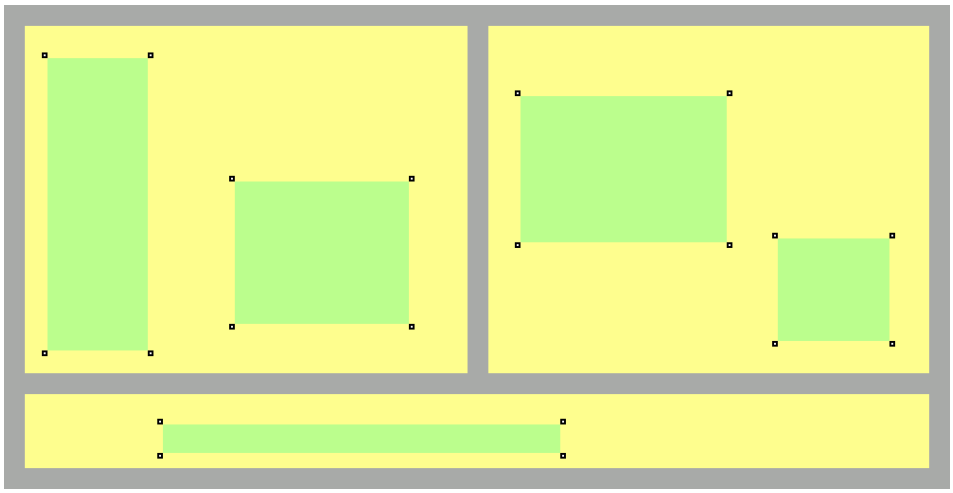
Das Projektfenster ist in mehrere verschiedene Bereiche aufgeteilt. Die Projektliste (links) enthält alle Bestandteile Ihrer Website, wie Seiten (mit der Startseite als erste Seite), Seitenvorlagen und Bereichsvorlagen (dazu später mehr). Im Editor (Mitte) können Sie Text eingeben und den Inhalt Ihrer Website editieren.

Unter dem Editor stehen Ihnen Komponenten zur Verfügung, die Sie in den Editor ziehen können. In den Eigenschaften (rechts) können Sie alle Eigenschaften der aktuellen Auswahl sehen und bearbeiten. Im Moment sind die Eigenschaften der Startseite sichtbar, weil diese in der Projektliste ausgewählt ist.

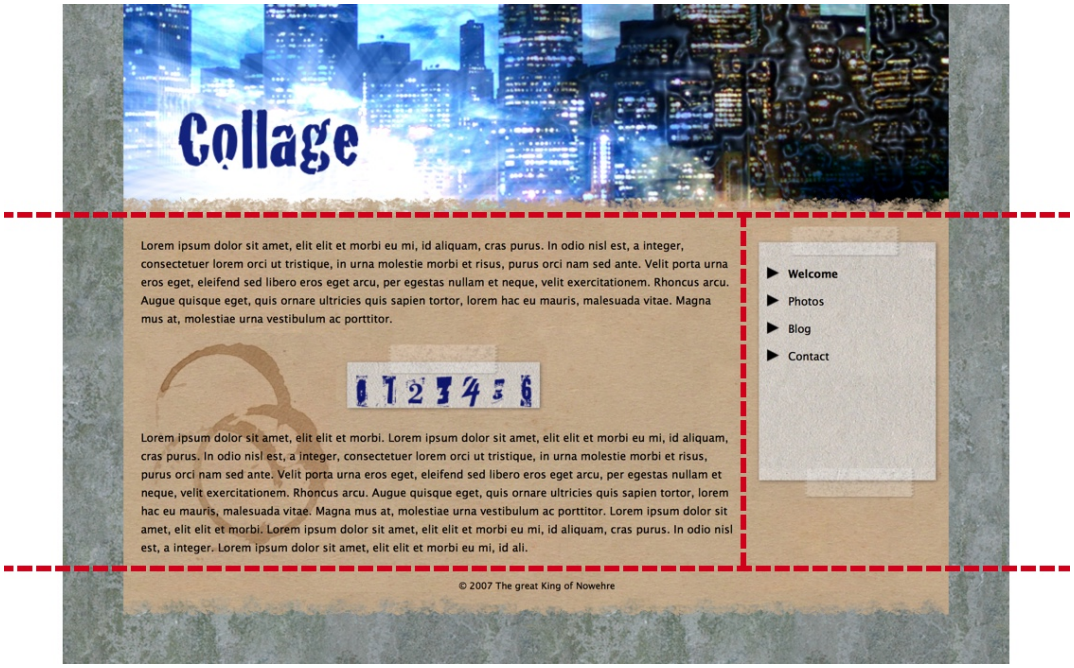
In der Symbolleiste oben können Sie zwischen der Designansicht (gerade ausgewählt), der HTML-Code-Ansicht und einer Seitenvorschau wechseln. Außerdem lässt sich von hier die Seite im Internet veröffentlichen und die veröffentlichte Seite besuchen. Auf der rechten Seite der Symbolleiste finden Sie mehrere Links zu Fishbeam Software und zur Hilfe und Dokumentation.

Das Seitenmodell von Goldfish

Goldfish erstellt Seiten in einer innovativen und einmaligen Weise. Es stehen flexible Komponenten zur Verfügung, wie z.B. Seiten, Seitenbereiche, Textfelder oder Bildobjekte.



Eine Seite wird aus drei verschiedenen Ebenen gebildet. Eine Seite (grau) ist die Basis. Auf einer Seite gibt es Seitenbereiche (gelb), die die einzelnen Bereiche Ihrer Website repräsentieren (Kopfzeile, Fußzeile, Navigation, Hauptbereich usw.). Ein Seitenbereich enthält Objekte (grün). Objekte repräsentieren den Inhalt Ihrer Website, wie Bilder, Filme oder Text.

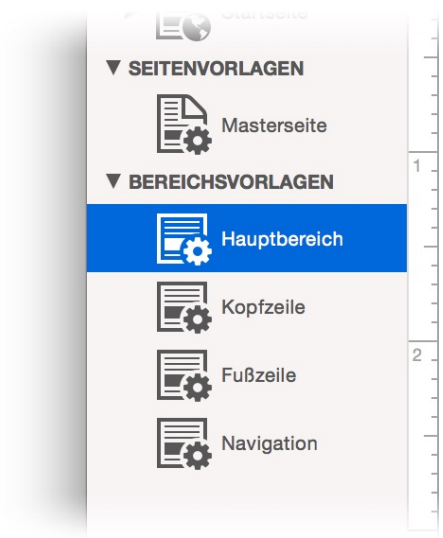


Um ein geplantes Layout umzusetzen, müssen Sie es zunächst in verschiedene Seitenbereiche aufteilen, sozusagen zerschneiden. Im Beispiel oben haben wir einen Kopfbereich (oben), einen Bereich für den Inhalt der Seite (in der Mitte links), einen Bereich für die Navigation (in der Mitte rechts) und eine Fußzeile (unten). Für ein anderes Layout benötigen Sie eine andere Aufteilung der Bereiche. Teilen Sie das Layout immer so in Bereiche ein, dass der Hauptbereich mit dem hauptsächlichen Seiteninhalt als Bereich für sich steht.

Seitenvorlagen und Bereichsvorlagen

Üblicherweise ist das Layout auf jeder einzelnen Seite ihrer Website gleich. Titel, Menüs, Hintergründe oder Kopf- und Fußzeilen sehen immer gleich aus. Daher gibt es in Goldfish

Seitenvorlagen und *Bereichsvorlagen*. Diese enthalten alle Elemente, die auf allen oder mehreren Seiten Ihrer Website gleich sind.

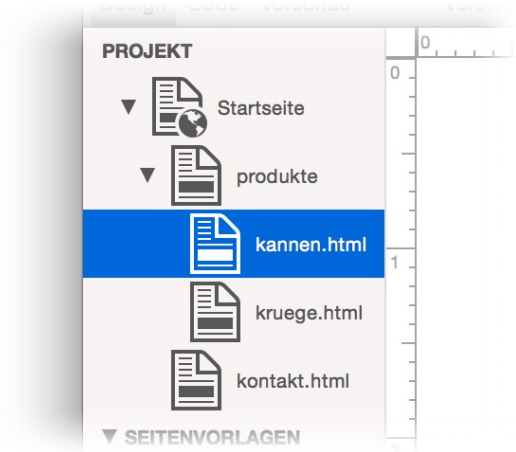


Stellen Sie die Breite Ihres Layouts und den Haupthintergrund unter der Seitenvorlage *Masterseite* ein. Erzeugen Sie dann für jeden einzelnen Bereich eine Bereichsvorlage in der gewünschten Größe und mit dem gewünschten Hintergrund. Um eine neue Bereichsvorlage zu erstellen, klicken Sie auf + links unter der Projektliste und wählen Sie *Bereichsvorlage hinzufügen* .

INFO: Weitere Informationen hierzu, was Sie auf Seitenvorlagen einstellen können und wie Sie Bereichsvorlagen mit Inhalt wie Menüs und Überschriften füllen, finden Sie in den Kapiteln *Seiten und Seitenvorlagen*, bzw. *Seitenbereiche und Bereichsvorlagen*.

Seiten

Wenn Sie das Layout aus Seitenvorlagen und Bereichsvorlagen erstellt haben, können Sie die einzelne Seiten ihrer Website erstellen.



Die Startseite ist die erste Seite auf Ihrer Website und bereits vorhanden. Sie wird als erstes angezeigt, wenn ihre Website besucht wird. Erstellen Sie weitere Seiten links unten mit + und

Seite hinzufügen. Sie können die einzelnen Seiten in der Liste neu anordnen, oder auch ineinander schieben, um Unterseiten zu erzeugen.

INFO: Informationen dazu, wie Sie die neuen Seiten mit Ihrem Layout und Inhalten füllen, finden Sie im Kapitel *Seiten und Seitenbereiche*.

Die Projektliste

Alle Bereichsvorlagen sowie Seitenvorlagen, Seiten und andere Bestandteile landen in der Projektliste links im Fenster. Unter der Projektliste sind mehrere Symbole, mit denen Sie diese bearbeiten können.

Fügt dem Projekt neue Bestandteile hinzu.

- *Seite hinzufügen* fügt eine Seite in die Website ein.
- *Seitenvorlage hinzufügen* fügt dem Projekt eine Seitenvorlage hinzu.
- *Bereichsvorlage hinzufügen* fügt dem Projekt eine Seite hinzu.
- *Navigationsmenülink hinzufügen* fügt einen Link hinzu, der in Menüs erscheint. Bauen Sie den Link wie eine Seite in der Seitenstruktur ihrer Website ein. Ein Menü, das die Seitenstruktur abbildet, zeigt dann den Link an der entsprechenden Stelle.
- *Externe Datei hinzufügen* Fügt ein Alias (Verknüpfung) auf eine beliebige Datei in die Website ein. Das wird benötigt, um z.B. Scriptdateien einzubinden, die von selbst eingegebenem HTML Code benötigt werden.
- *Externen Ordner hinzufügen* Fügt ein Alias (Verknüpfung) auf einen beliebigen Ordner in die Website ein. Das wird benötigt, um z.B. Scriptdateien einzubinden, die von selbst eingegebenem HTML-Code benötigt werden.

Dupliziert die Auswahl in der Projektliste.

Je nach Auswahl die Seite (mit Unterseiten), die Seitenvorlage, die Bereichsvorlage, den Alias oder den Navigationsmenülink.

Löscht die Auswahl in der Projektliste.

Je nach Auswahl die Seite (mit Unterseiten), die Seitenvorlage, die Bereichsvorlage, den Alias oder den Navigationsmenülink.

Deaktiviert die ausgewählte Seite (mit Unterseiten) in der Projektliste.

Deaktivierte Seiten werden beim Veröffentlichen der Website nicht mit veröffentlicht. Verwenden Sie diese Funktion daher, wenn Sie eine Seite angefangen haben, diese aber noch nicht fertig zum Veröffentlichen ist oder wenn Sie eine Seite vorübergehen offline nehmen möchten.

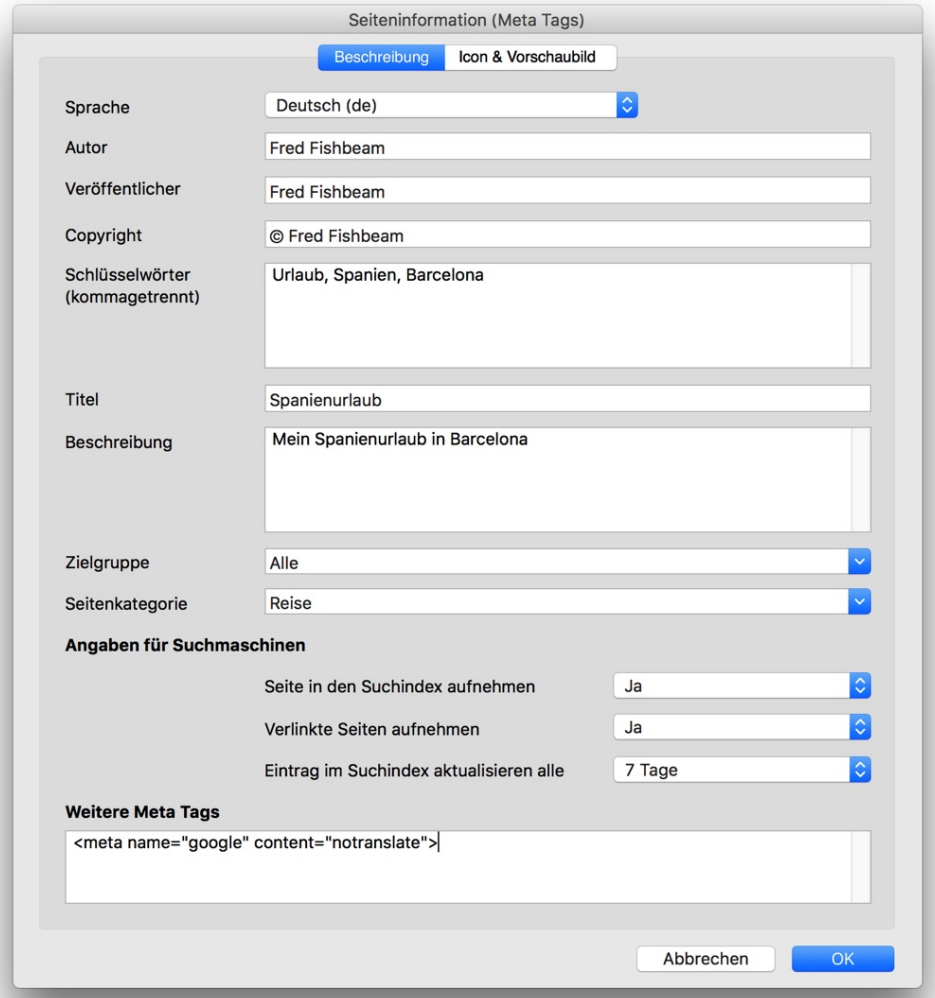
Alle Elemente der Projektliste (außer der Startseite) können und sollten umbenannt werden. Machen Sie dazu einen Doppelklick auf den Namen und vergeben Sie einen neuen. Seitennamen sollten den Inhalt beschreiben und dürfen keine Leer- oder Sonderzeichen enthalten.

Eigenschaften für das Projekt

Diese Eigenschaften können für das Projekt eingestellt werden. Klicken Sie auf *PROJEKT* links oben (das Goldfish Icon wird im Editor angezeigt), um die Eigenschaften des Projekts anzuzeigen.

Projekt > Seiteninformation (Meta Tags)

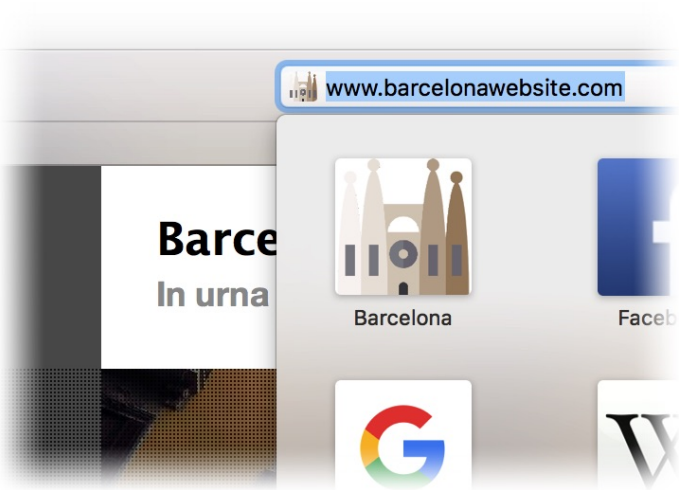
Stellen Sie Informationen und Icons zu Ihrer Website ein. Meta Tags werden von älteren Suchmaschinen verwendet, um Ihre Website zu finden. Hier können Sie projektweite Seiteninformationen eingeben. Projektweite Seiteninformationen erscheinen auf jeder Seite Ihrer Website. Wenn Sie für eine Seite spezifische Informationen eingeben möchten, müssen Sie die Eigenschaft *Seite > Seiteninformation (Meta Tags)* einer Seite verwenden.



Geben Sie im Fenster *Seiteninformation (Meta Tags)* im Tab *Beschreibung* Informationen über Ihre Website für Suchmaschinen, Facebook und Messenger ein.

- *Sprache* gibt die Sprache, in der die Seite vorliegt, an.
- *Autor* gibt den Autor der Seite an.
- *Veröffentlicher* gibt den Veröffentlicher (Verleger) der Seite an, meistens den Autor selbst.
- *Copyright* gibt Informationen zum Copyright an.
- *Schlüsselwörter* gibt Schlüsselwörter für Suchmaschinen an, über welche die Seite gefunden werden soll. Nur wenige ältere Suchmaschinen berücksichtigen dies.
- *Titel* gibt den Seitentitel an. Dieser wird auch bei Facebook und in Messengern für die Seitenvorschau verwendet (Open Graph Protocol).
- *Beschreibung* gibt eine Beschreibung der Seite an. Diese wird auch bei Facebook und in Messengern für die Seitenvorschau verwendet (Open Graph Protocol).
- *Zielgruppe* gibt die Zielgruppe der Seite an.
- *Seitenkategorie* gibt die Seitenkategorie, in der die Seite fällt, an.
- *Seite in den Suchindex aufnehmen* weist Suchmaschinen an, die Seite in den Suchindex aufzunehmen. *Voreinstellung* überlässt der Suchmaschine die Entscheidung.
- *Verlinkte Seiten aufnehmen* weist Suchmaschinen an, die Unterseiten und Verlinkungen der Seite in den Suchindex aufzunehmen. *Voreinstellung* überlässt der Suchmaschine die Entscheidung.
- *Eintrag im Suchindex aktualisieren alle* gibt an, wie oft der Eintrag im Suchindex aktualisiert werden soll. *Voreinstellung* überlässt der Suchmaschine die Entscheidung.
- *Weitere Meta Tags* ist ein Feld für weitere Meta-Tags, die von Goldfish nicht direkt unterstützt werden. Geben Sie den HTML-Code eines Meta-Tags hier ein.

Wählen Sie im Tab *Icon & Vorschaubild* ein Icon und ein Vorschaubild für die Seite aus.



Icon

Das Icon sollte quadratisch sein und in der Größe 512 x 512 Pixel vorliegen. Größere Icons werden verkleinert. Verwenden Sie am Besten ein PNG-Bild mit transparentem Hintergrund.

Goldfish generiert daraus jeweils passende Icons für die folgenden Geräte und Systeme: *Apple-Touch-Icon* für iOS und macOS Safari, *Favicon* für Internet Explorer und andere Browser, *Android-Chrome-Icon* für Android Systeme und Google Chrome sowie *Microsoft-Tile* für Windows 10.

Wählen Sie außerdem eine *Hintergrundfarbe* aus. Diese wird für alle Systeme verwendet, auf denen das Icon keinen transparenten Hintergrund haben darf (*Apple-Touch-Icon* und *Microsoft-Tile*).

Vorschaubild (Open Graph Protocol)

Messenger, Facebook und andere Webdienste zeigen eine Seitenvorschau an, wenn jemand den Link zu Ihrer Website teilt oder versendet. Diese besteht aus dem *Titel* und der *Beschreibung* vom Tab *Beschreibung* sowie dem hier gewählten Vorschaubild.

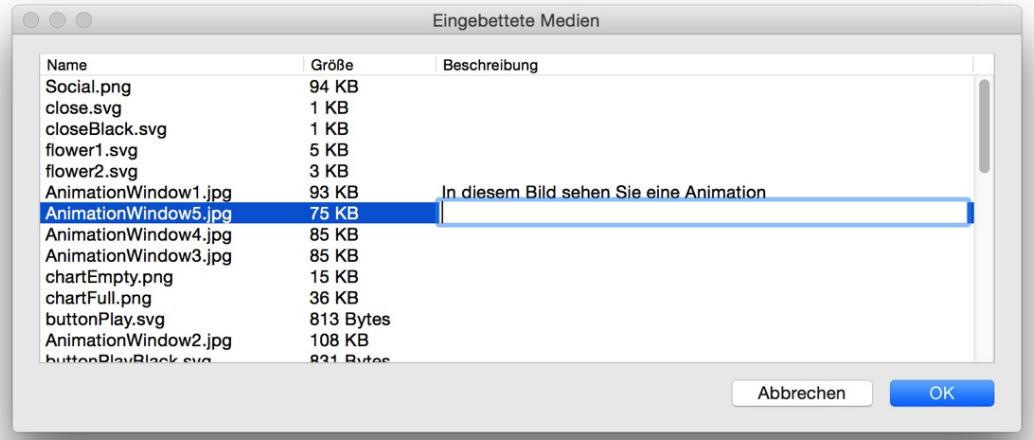
Verwenden Sie am Besten ein JPEG-Bild in der Größe 1200 x 630 Pixel, diese Größe ist optimal für Facebook-Posts. Messenger zeigen als Vorschau meistens nur ein Quadrat und schneiden daher die Seiten des Bildes ab.

INFO: Seiteninformationen, die im Projekt angegeben werden, gelten für alle Seiten in einem Projekt. Falls das Feld im Fenster *Seiteninformation* auf einer Seite ausgefüllt ist, überschreibt das die Seiteninformationen aus dem Projekt.

Projekt > Internetadresse (URL)
Geben Sie die absolute Internet URL Ihrer Website ein, wie z.B. *https://www.meinewebsite.de*. Das wird benötigt, wenn Sie ein Blog auf Ihrer Website verwenden und für die Funktion *Besuchen* aus der Symbolleiste oben.

Projekt > Adminpasswort
Das Passwort wird benötigt, wenn Sie ein Gästebuch oder ein Blog auf Ihrer Website bearbeiten möchten.

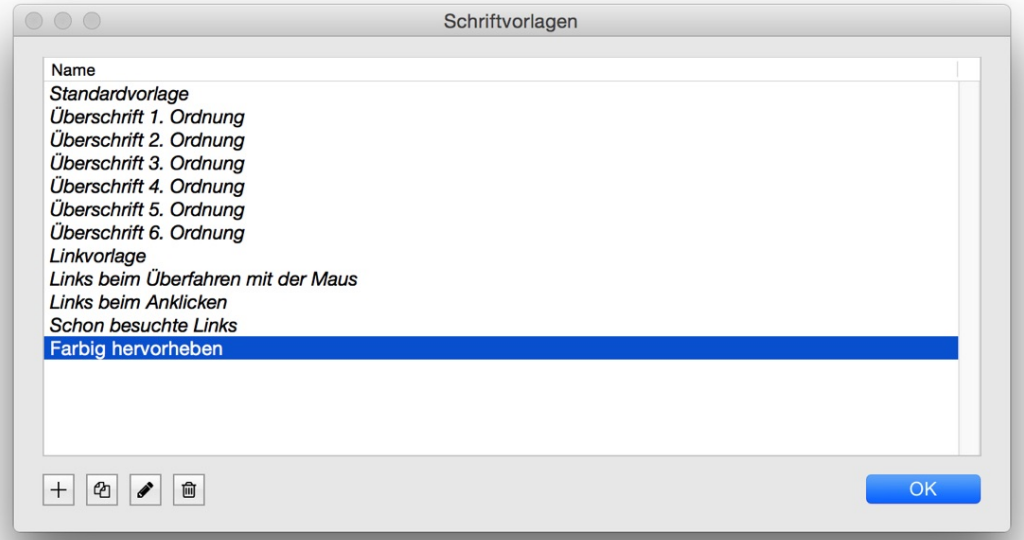
Projekt > Eingebettete Medien
Klicken Sie in *Wählen...*, um eine Liste der eingebetteten Mediendateien Ihres Projekts zu sehen. Alle Bilder, Filme oder anderen Dateien, die Sie auf Ihrer Website verwenden, sind im Projekt eingebettet.



In diesem Fenster können Sie in der Liste den Namen oder die Beschreibung einer Mediendatei ändern. Bitte beachten Sie, dass Namen nicht zu lang sind und keine Leer- oder Sonderzeichen enthalten dürfen. Die Beschreibung wird bei Bildern als Beschreibungstext für Menschen mit Sehbehinderung verwendet und in einer Galerie angezeigt. Wählen Sie daher eine Beschreibung, die den Inhalt der Mediendatei beschreibt.

Projekt > Schriftvorlagen

Sie können Schriftvorlagen verwenden um Schriftstile zu speichern, die Sie oft auf Ihrer Website verwenden. Meistens verwendet eine Website nur wenige verschiedene Schriftstile. Klicken Sie auf *Wählen...*, um das Schriftvorlagen Fenster zu öffnen.



Hier können Sie die Standardschriftstile festlegen, die auf Ihrer Website verwendet werden. Falls sie bei Objekten den Schriftstil nicht explizit festlegen, werden die Standardschriftstile verwendet.

- *Standardvorlage* legt den Standardstil für normale Texte fest.
- *Überschrift 1. Ordnung* legt den Standardstil für Überschriften 1. Ordnung fest.
- *Überschrift 2. Ordnung* legt den Standardstil für Überschriften 2. Ordnung fest.
- *Überschrift 3. Ordnung* legt den Standardstil für Überschriften 3. Ordnung fest.
- *Überschrift 4. Ordnung* legt den Standardstil für Überschriften 4. Ordnung fest.
- *Überschrift 5. Ordnung* legt den Standardstil für Überschriften 5. Ordnung fest.
- *Überschrift 6. Ordnung* legt den Standardstil für Überschriften 6. Ordnung fest.
- *Linkvorlage* legt den Standardstil für Links fest.
- *Links beim Überfahren mit der Maus* legt den Standardstil für Links fest, während der Benutzer die Maus über den Link bewegt.
- *Links beim Anklicken* legt den Standardstil für Links fest, während der Benutzer den Link anklickt.
- *Schon besuchte Links* legt den Standardstil für Links fest, die zu schon einmal besuchten Seiten führen.

Sie können sich auch weitere Schriftvorlagen erstellen, falls Sie bestimmte Formatierungen öfters verwenden. Die Vorlage muss dann nur noch in einem *Schriftstil*-Fenster eines Objekts ausgewählt werden. So müssen Sie nicht mehr alle Formatierungen jedes Mal erneut vornehmen.

+ Eine neue Schriftvorlage hinzufügen.

Eine ausgewählte Schriftvorlage duplizieren.

Eine ausgewählte Schriftvorlage löschen (nicht bei Standardvorlagen).

Öffnet den Editor für Schriftstile und Sie können die ausgewählte Schriftvorlage bearbeiten.

Machen Sie einen Doppelklick auf eine Schriftvorlage, um sie umzubenennen. Bitte lesen Sie das Kapitel *Typografie & Schriftstile*, um zu lernen, wie das Schriftsystem in Goldfish funktioniert.

Projekt > Name der Indexdatei
Normalerweise ist der Name der Datei, die geladen wird, wenn Seitenbesucher Ihre Website aufrufen *index* (+ Dateiendung). Ändern Sie den Namen, wenn Ihr Webhoster das voraussetzt.

Projekt > Name des Medienordners
Hier können Sie den Namen des Medienordners für Bilder, Filme und andere Medien, ändern. Das ist nötig, wenn Sie in der Seitenstruktur eine Seite mit Unterseiten namens *media* anlegen möchten.

Projekt > Name des Supportordners
Hier können Sie den Namen des Ordners für Supportdateien wie Scripte und Stylesheets ändern. Das ist nötig, wenn Sie in der Seitenstruktur eine Seite mit Unterseiten namens *support* anlegen möchten.

Projekt > Dateiendung der Codedateien
Hier können Sie die Dateiendung für Codedateien ändern. Normalerweise ist die Dateiendung *.html*. Manche Webhoster benötigen eine andere Dateiendung. Ändern Sie die Dateiendung auch, falls Sie Goldfish zum Entwickeln von Webanwendungen mit PHP verwenden.

Projekt > Maximale Dateinamenlänge
Hier können Sie die maximale Länge von Dateinamen ändern. Auf manchen Webservern kann die Länge von *255* Zeichen zu lange sein. Verkleinern Sie in diesem Fall den Wert.

Projekt > Textcodierung
Ändern Sie die Textcodierung, wenn Sonderzeichen (*ä*, *©*, *ß*...) auf Ihrer Website falsch angezeigt werden.

Projekt > JPEG Exportqualität
Legt die Qualität für neu generierte JPEG-Bilder fest. Eine geringere Qualität sorgt für eine kleinere Dateigröße.

Projekt > Retina-Website mit Bildern in hoher Auflösung erstellen
Aktivieren Sie diese Option, um die Website als Retina-Website zu veröffentlichen. Bitte beachten Sie, dass Hintergründe und neu eingefügte Bilder in doppelter Auflösung, aber halb so groß, angezeigt werden.

Projekt > Verkürzte Dateipfade verwenden
Löscht aus Links und Verknüpfungen zu Seiten mit Unterseiten den Namen der Indexdatei. Aus */products/index.html* wird */products*. Das sieht schöner in der Adresszeile des Browsers aus, zerstört aber Links, wenn Sie die Seite lokal auf Ihrem Computer öffnen und nicht aus dem Internet laden.

Projekt > Hinweise auf Goldfish im HTML-Code verbergen PRO
Entfernt den Meta-Tag *generator* aus dem HTML-Quellcode, der Hinweise auf Goldfish enthält.

Projekt > Anweisungen für Suchmaschinen > Datei "robots.txt" erzeugen
Die Datei *robots.txt* enthält Anweisungen für Suchmaschinen, wie Google und bestimmt, welche Inhalte Ihrer Website indexiert werden sollen. Goldfish erstellt diese Datei mit den *Angaben für Suchmaschinen* aus der *Seiteninformation (Meta Tags)*. Ihre Website sollte diese Datei immer enthalten, wenn Sie Suchmaschinenoptimierung (SEO) betreiben wollen.

Projekt > Anweisungen für Suchmaschinen > Medien (Bilder, Filme...) für Suchmaschinen sperren
Gibt Suchmaschinen, wie Google, die Anweisung, dass Ihre Bilder und anderen Medien nicht in den Suchergebnissen auftauchen. So können Sie z.B. verhindern, dass die Bilder auf Ihrer Website in der Google-Bildersuche auftauchen.

Projekt > Anweisungen für Suchmaschinen > Datei "sitemap.xml" erzeugen

Die Datei *sitemap.xml* enthält weitere Anweisungen für Suchmaschinen, wie Google und bestimmt, welche Inhalte Ihrer Website indexiert werden sollen. Goldfish erstellt diese Datei mit den *Angaben für Suchmaschinen* aus der *Seiteninformation (Meta Tags)*. Ihre Website sollte diese Datei enthalten, wenn Sie Suchmaschinenoptimierung (SEO) betreiben wollen.

Statistik > Statistik Web-App hinzufügen PRO

Fügt eine Webapplikation hinzu, die Besuchsstatistiken für Ihre Website direkt auf Ihrem Smartphone, Tablet oder Computer anzeigt.

Um das Statistik-Programm aufzurufen, öffnen Sie einen Webbrowser und geben Sie *http://www.meinewebsite.de/support/stats* ein. Verwenden Sie die Adresse von Ihrer Website, anstatt *http://www.meinewebsite.de*. Falls Sie den Wert bei *Name des Supportordners* in den Einstellungen geändert haben, verwenden Sie den neu eingegebenen Namen, anstatt *support*. Fügen Sie die Webapplikation zu Ihrem Homebildschirm hinzu, um sie später einfacher zu erreichen.

Statistik > Heute

Text in der Benutzeroberfläche für *Heute*.

Statistik > Diesen Monat

Text in der Benutzeroberfläche für *Diesen Monat*

Statistik > Dieses Jahr

Text in der Benutzeroberfläche für *Dieses Jahr*

Statistik > Gesamt

Text in der Benutzeroberfläche für *Gesamt*

Statistik > Gesamtformat
Format in der Benutzeroberfläche für Gesamtwerte. Verwenden Sie *%1* als Platzhalter für den Wert.

Statistik > Zeitformat
Format in der Benutzeroberfläche für die Stunde des Tages. Verwenden Sie *%1* als Platzhalter für die Stunde.

Statistik > Tagesformat
Format in der Benutzeroberfläche für den Tag des Monats. Verwenden Sie *%1* als Platzhalter für den Tag.

Statistik > Monatsformat
Format in der Benutzeroberfläche für den Monat. Verwenden Sie *%1* als Platzhalter für den Monat und *%2* als Platzhalter für das Jahr.

Statistik > Website öffnen
Text in der Benutzeroberfläche für *Website öffnen*

Google > Google Analytics
Google Analytics ist ein kostenloser Service von Google. Mit Google Analytics können Sie komplette und detailierte Nutzerstatistiken für Ihre Website erhalten. Google stellt Ihnen eine *Google Analytics Tracker ID* zur Verfügung, um Ihre Website zu identifizieren. Geben Sie diese ID hier in Goldfish ein. Die ID wird in dieser Form geliefert: *UA-XXXXXX-X*. Klicken Sie auf den Pfeil hinter dem Feld, um zur *Google Analytics* Website zu gelangen und sich anzumelden.

Google > Webmaster Tools
Google Webmaster Tools ist ein kostenloser Service von Google. Mit *Google Webmaster Tools* können Sie Ihre Website für die Google Suchmaschine optimieren. Google liefert Ihnen einen Meta Tag in dieser Form: . Fügen Sie diesen hier ein. Goldfish sucht sich automatisch die Tracker-ID heraus. Klicken Sie auf den Pfeil hinter dem Feld, um zur *Google Webmaster Tools* Website zu gelangen und sich anzumelden.

Google > Google Fonts
Google Fonts ist ein kostenloser Service, mit dem Sie Schriftarten auf der Website darstellen können, die auf dem Computer des Seitenbesuchers nicht installiert sind. Sie erhalten von Google Fonts einen HTML-Codeschnipsel. Geben Sie diesen Codeschnipsel hier ein. Goldfish sucht sich automatisch die relevanten Daten heraus. Klicken Sie auf den Pfeil hinter dem Feld, um zur *Google Fonts* Website zu gelangen. Bitte lesen Sie das Kapitel *Typografie & Schriftstile*, um zu lernen, wie Sie *Google Fonts* verwenden.

Typekit > Typekit-Kit-ID
Typekit ist ein Service von Adobe, mit dem Sie Schriftarten auf der Website darstellen können, die auf dem Computer des Seitenbesuchers nicht installiert sind. Nach der Anmeldung erhalten Sie HTML-Code mit Ihrer Typkit-ID. Geben Sie diesen Code hier ein. Goldfish sucht sich automatisch die Typekit-Kit-ID heraus. Klicken Sie auf den Pfeil hinter dem Feld, um zur *Typekit* Website zu gelangen und sich anzumelden. Bitte lesen Sie das Kapitel *Typografie & Schriftstile*, um zu lernen, wie Sie *Adobe Typekit* verwenden.

Verwendung von Cookies > Hinweis anzeigen
In der Europäischen Union ist es vorgeschrieben, die Seitenbesucher auf die Nutzung von Cookies hinzuweisen. Cookies sind Daten des Nutzers, die gespeichert werden. Folgende Einstellungen sind hier möglich:
- *Nein* zeigt keinen Hinweis an.
- *Automatisch* zeigt einen Hinweis an, falls Ihre Website Cookies verwendet (z.B. weil Sie eine Weiterleitung oder einen Onlineshop auf der Website verwenden).
- *Ja* zeigt dem Nutzer auf jeden Fall einen Hinweis an. Unabhängig davon, ob Sie Komponenten auf der Website einsetzten, die Cookies verwenden.

Der Hinweis wird immer wieder bei jedem Aufruf einer Seite angezeigt, bis der Nutzer auf den Button *OK* klickt. Danach taucht der Hinweis nicht mehr auf.

Verwendung von Cookies > Hinweis
Hinweistext, der angezeigt wird.

Verwendung von Cookies > Position
Bestimmt, ob der Hinweis am oberen oder unteren Fensterrand angezeigt wird.

Verwendung von Cookies > Schriftstil
Legt den Schriftstil für den Hinweis fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Verwendung von Cookies > OK-Button
Text auf dem OK-Button.

Verwendung von Cookies > Eigener Link zum Datenschutz
Wählen Sie eine separate Seite mit Informationen zum Datenschutz aus. Ansonsten wird die allgemeine Datenschutzseite, die Sie bei *Projekt > Datenschutz* eingestellt haben, verwendet. Im

Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll.

- *Interner Link auf Seite* setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.
- *E-Mail-Adresse* setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.
- *Datei* setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt.
- *Manueller Link* setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

Verwendung von Cookies > Link-Beschriftung

Die Beschriftung des Links zur separaten Seite für den Datenschutz.

Verwendung von Cookies > Hintergrundfarbe

Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Hinweis.

Verwendung von Cookies > Hintergrundclip

Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Verwendung von Cookies > Hintergrundbild

Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Hinweis. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Verwendung von Cookies > Wiederholen

Wiederholt das Hintergrundbild.

- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Verwendung von Cookies > Horizontale Position

Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Verwendung von Cookies > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Verwendung von Cookies > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Verwendung von Cookies > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Hinweises zum Inhalt in Pixel fest.

Verwendung von Cookies > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Hinweises zum Inhalt in Pixel fest.

Verwendung von Cookies > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Hinweises zum Inhalt in Pixel fest.

Verwendung von Cookies > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Hinweises zum Inhalt in Pixel fest.

Verwendung von Cookies > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Hinweises in der eingegebenen Breite (Pixel).

Verwendung von Cookies > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Verwendung von Cookies > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Hinweises in der eingegebenen Breite (Pixel).

Verwendung von Cookies > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Verwendung von Cookies > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Hinweises in der eingegebenen Breite (Pixel).

Verwendung von Cookies > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Verwendung von Cookies > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Hinweises in der eingegebenen Breite (Pixel).

Verwendung von Cookies > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Buttonstil > Breite
Legt die Breite eines Buttons in Pixel fest.

Buttonstil > Höhe
Legt die Höhe eines Buttons in Pixel fest.

Buttonstil > Positionierung
Legt die Textausrichtung in einem Button fest.

Buttonstil > Schriftstil
Legt den Schriftstil in einem Button fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Buttonstil > Bogen
Legt die Rundung für den Button fest.

Buttonstil > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Buttonstil > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Buttonstil > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Buttonstil > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Buttonstil > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Button.

Buttonstil > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die

Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Buttonstil > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Button. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Buttonstil > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Buttonstil > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Buttonstil > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Buttonstil > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Buttonstil > Randbreite
Zeichnet einen Rand um den Button in der eingegebenen Breite (Pixel).

Buttonstil > Randfarbe
Wählen Sie eine Farbe für den Rand.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit dem Button interagiert (z.B. die Farbe wechseln, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Button bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die selben für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern
Ändert den Schriftstil des Buttons.

Effekt > Schriftstil
Legt den Schriftstil fest, auf den geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Effekt > Hintergrund ändern
Ändert den Hintergrund des Buttons.

Effekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für des Buttons.

Effekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Effekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für des Buttons. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Effekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Effekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Effekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Effekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Effekt > Rand ändern
Ändert den Rand des Buttons.

Effekt > Randbreite
Zeichnet einen Rand um den Button in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Randfarbe
Wählen Sie eine Farbe für den Rand.

Effekt > Innenabstand ändern
Ändert den Innenabstand des Buttons.

Effekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Eigenschaften für das Projekt

Datenschutz > Link zum Datenschutz
Wählen Sie eine Seite mit Informationen zum Datenschutz aus. Ein Link auf diese Seite wird an Stellen Ihrer Website angezeigt, bei denen das notwendig ist, wie z.B. bei Cookie-Hinweisen oder Formularen. Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll.

- *Interner Link auf Seite* setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.
- *E-Mail-Adresse* setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des

Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.

- *Datei* setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt.
- *Manueller Link* setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

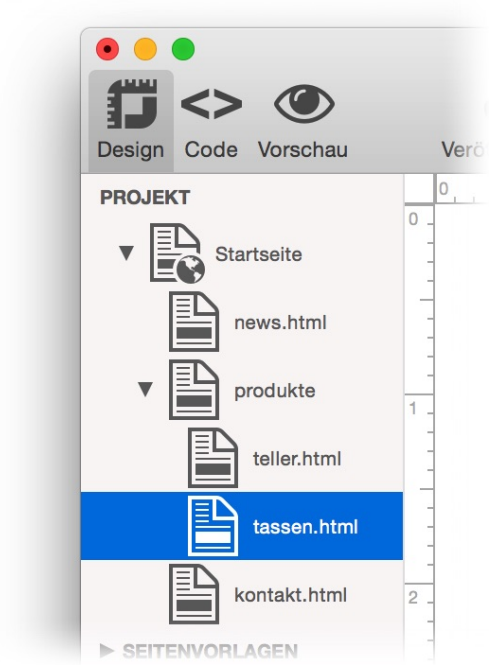
Datenschutz > Link-Beschriftung

Die Beschriftung des Links zur Seite für den Datenschutz.

6. Seiten und Seitenvorlagen

Unterteilen Sie Ihre Website in Seiten und Unterseiten für bessere Lesbarkeit. Verwenden Sie Seitenvorlagen für das Layout Ihrer Website.

Jede Website besteht aus verschiedenen Seiten, die hierarchisch geordnet sind. Alle Seiten Ihres Projekts sind in der Projektliste auf der linken Seiten in einem Projektfenster aufgelistet.

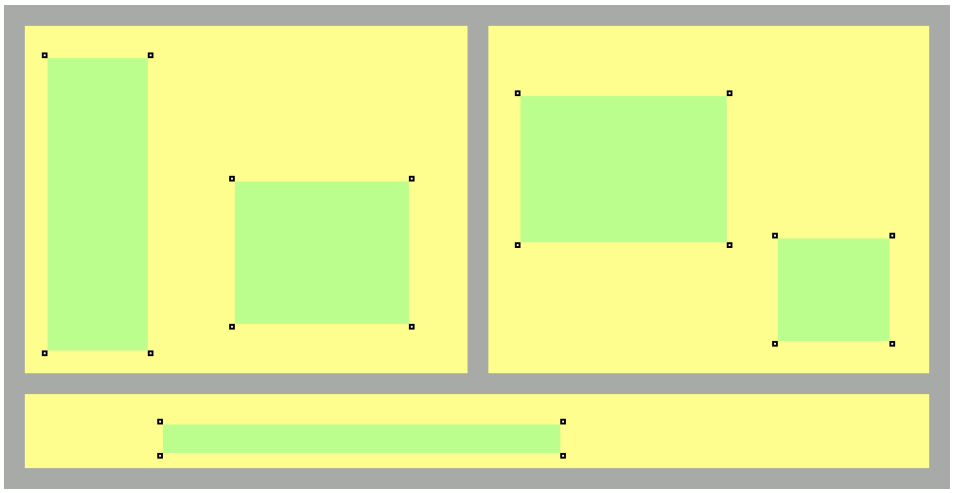


Die erste Seite ist die Startseite Ihres Projekts (das Welt-Icon). Das ist die Seite, die geladen wird, wenn der Besucher Ihre Internetadresse eingibt (z.B. *http://www.fishbeam.com*). Alle anderen Seiten sind Unterseiten der Startseite.

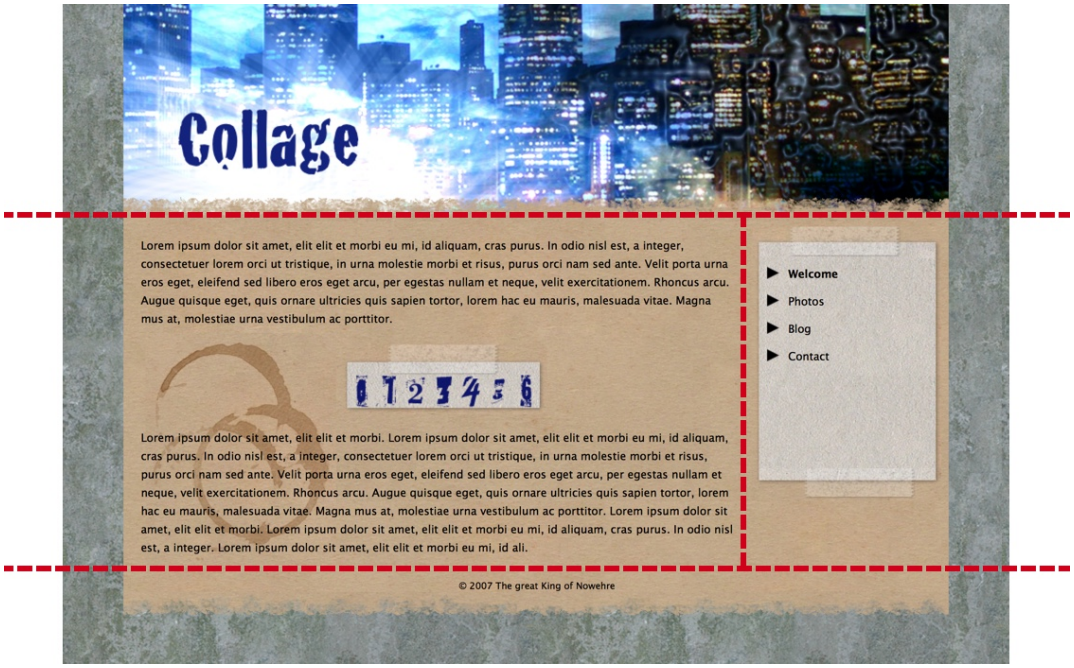
INFO: Weitere Informationen dazu, wie Sie Seiten und Unterseiten erzeugen können, finden Sie im Kapitel *Projekt*.

Das Seitenmodell von Goldfish

Goldfish erstellt Seiten in einer innovativen und einmaligen Weise. Es stehen flexible Komponenten zur Verfügung, wie z.B. Seiten, Seitenbereiche, Textfelder oder Bildobjekte.



Eine Seite wird aus drei verschiedenen Ebenen gebildet. Eine Seite (grau) ist die Basis. Auf einer Seite gibt es Seitenbereiche (gelb), die die einzelnen Bereiche Ihrer Website repräsentieren (Kopfzeile, Fußzeile, Navigation, Hauptbereich usw.). Ein Seitenbereich enthält Objekte (grün). Objekte repräsentieren den Inhalt Ihrer Website, wie Bilder, Filme oder Text.



Um ein geplantes Layout umzusetzen, müssen Sie es zunächst in verschiedene Seitenbereiche aufteilen, sozusagen zerschneiden. Im Beispiel oben haben wir einen Kopfbereich (oben), einen Bereich für den Inhalt der Seite (in der Mitte links), einen Bereich für die Navigation (in der Mitte rechts) und eine Fußzeile (unten). Für ein anderes Layout benötigen Sie eine andere Aufteilung der Bereiche. Teilen Sie das Layout immer so in Bereiche ein, dass der Hauptbereich mit dem hauptsächlichen Seiteninhalt als Bereich für sich steht.

Seitenvorlagen

Normalerweise wird auf jeder Seite ein identisches Layout verwendet. Damit Sie die Seitenbreite, Ränder und Hintergründe nicht für jede Seite einzeln einstellen müssen, verwenden Sie am

Besten eine *Seitenvorlage*.

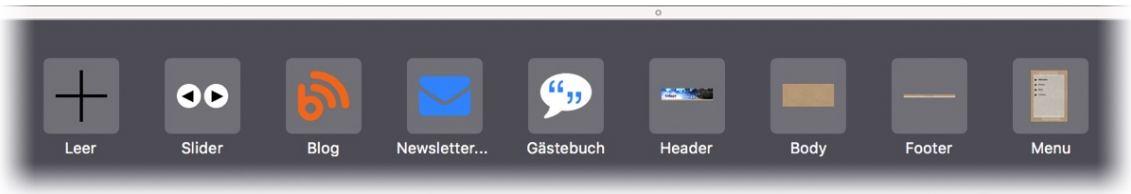
Alle Seitenvorlagen werden in der Projektliste unter der Rubrik *SEITENVORLAGEN* angezeigt. Standardmäßig legt Goldfish eine Seitenvorlage mit dem Namen *Masterseite* und, falls Sie eine mobile Website integrieren, eine mit dem Namen *Mobilseite* an. Verwenden Sie diese Vorlagen und erstellen Sie bei Bedarf neue.

INFO: Weitere Informationen dazu, wie Sie Seitenvorlagen erzeugen können, finden Sie im Kapitel *Projekt*.

Stellen Sie in der Seitenvorlage den Hintergrund, die Seitenränder, die Breite und die Ausrichtung für Ihre Website ein. Wenn Sie eine neue Seite erstellt haben, gehen Sie in deren Eigenschaften und wählen Sie bei *Seite* > *Seitenvorlage* die passende Seitenvorlage aus. Das Layout der Seite wird jetzt von der Seitenvorlage übernommen.

Füllen der Seite mit Seitenbereichen

Zunächst ist eine neue Seite leer. Wenn Sie der Seite eine Seitenvorlage zugewiesen haben, besitzt diese bereits einen Hintergrund und die richtigen Maße.



Jetzt müssen Sie die Seite noch mit Seitenbereichen füllen und so das ursprüngliche, in einzelne Bereiche auseinander geschnittene Layout wieder zusammensetzen. Ziehen Sie dafür die angelegten Bereichsvorlagen, wie *Header*, *Hauptbereich*, *Navigation* oder *Footer*, von den Komponenten in die Seite. Sie können die Bereiche auf der Seite danach mit der Maus in die richtige Reihenfolge ziehen.

INFO: Weitere Informationen dazu, wie Sie Bereichsvorlagen erzeugen und die Bereiche mit Inhalten füllen, finden Sie in den Kapiteln *Projekt*, sowie *Bereiche und Bereichsvorlagen*.

Eigenschaften für Seiten und Seitenvorlagen

Diese Eigenschaften können für eine Seite oder Seitenvorlage eingestellt werden. Wählen Sie eine Seite oder Seitenvorlage, um die Eigenschaften der Seite zu sehen.

Seite > Titel

Titel der Seite. Der Titel wird als Beschriftung im Browserfenster oder Tab angezeigt.

Seite > Menütitel

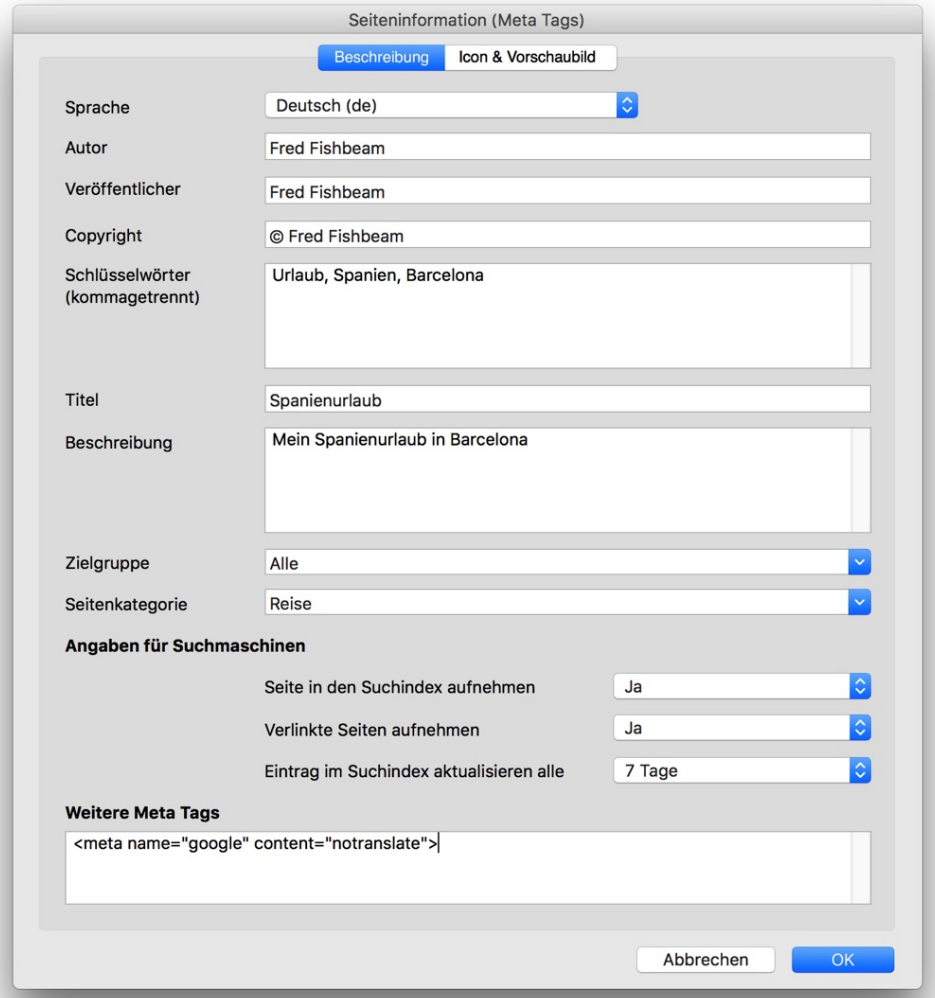
Der Menütitel wird in allen Navigationsmenüs angezeigt, die einen Link auf die Seite enthalten. Deaktivieren Sie ihn und die Seite wird nicht im Menü angezeigt.

Seite > Menübild

Das Menübild wird in allen Navigationsmenüs zusätzlich zum Titel angezeigt. Möglich sind *JPEG* -, *PNG*-, *SVG*- und *GIF*-Bilder.

Seite > Seiteninformation (Meta Tags)

Meta Tags werden von älteren Suchmaschinen verwendet, um Ihre Website zu finden. Hier können Sie für diese Seite spezifische Meta Tags eingeben. Für eine Seite spezifische Meta Tags erscheinen nur speziell auf dieser Seite. Wenn Sie projektweite Meta Tags für alle Seiten Ihrer Website setzten möchten, müssen Sie die Eigenschaft *Projekt > Seiteninformation (Meta Tags)* des Projekts verwenden.

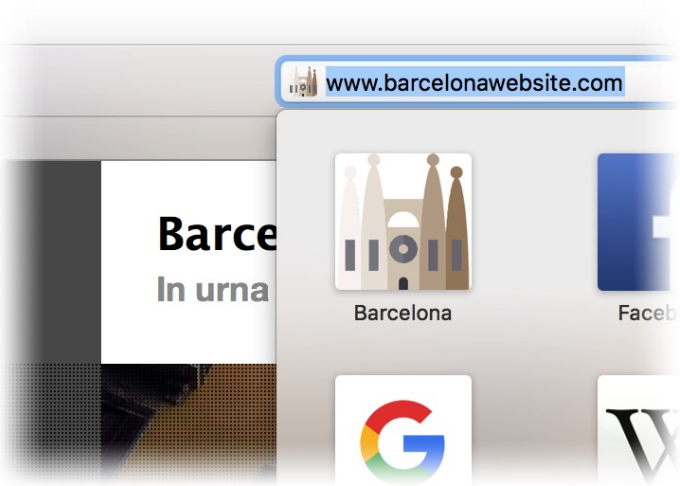


Geben Sie im Fenster *Seiteninformation (Meta Tags)* im Tab *Beschreibung* Informationen über Ihre Website für Suchmaschinen, Facebook und Messenger ein.

- *Sprache* gibt die Sprache, in der die Seite vorliegt, an.
- *Autor* gibt den Autor der Seite an.
- *Veröffentlicher* gibt den Veröffentlicher (Verleger) der Seite an, meistens den Autor selbst.
- *Copyright* gibt Informationen zum Copyright an.
- *Schlüsselwörter* gibt Schlüsselwörter für Suchmaschinen an, über welche die Seite gefunden werden soll. Nur wenige ältere Suchmaschinen berücksichtigen dies.
- *Titel* gibt den Seitentitel an. Dieser wird auch bei Facebook und in Messengern für die Seitenvorschau verwendet (Open Graph Protocol).
- *Beschreibung* gibt eine Beschreibung der Seite an. Diese wird auch bei Facebook und in Messengern für die Seitenvorschau verwendet (Open Graph Protocol).
- *Zielgruppe* gibt die Zielgruppe der Seite an.
- *Seitenkategorie* gibt die Seitenkategorie, in der die Seite fällt, an.
- *Seite in den Suchindex aufnehmen* weist Suchmaschinen an, die Seite in den Suchindex aufzunehmen. *Voreinstellung* überlässt der Suchmaschine die Entscheidung.

- *Verlinkte Seiten aufnehmen* weist Suchmaschinen an, die Unterseiten und Verlinkungen der Seite in den Suchindex aufzunehmen. *Voreinstellung* überlässt der Suchmaschine die Entscheidung.
- *Eintrag im Suchindex aktualisieren alle* gibt an, wie oft der Eintrag im Suchindex aktualisiert werden soll. *Voreinstellung* überlässt der Suchmaschine die Entscheidung.
- *Weitere Meta Tags* ist ein Feld für weitere Meta-Tags, die von Goldfish nicht direkt unterstützt werden. Geben Sie den HTML-Code eines Meta-Tags hier ein.

Wählen Sie im Tab *Icon & Vorschaubild* ein Icon und ein Vorschaubild für die Seite aus.



Icon

Das Icon sollte quadratisch sein und in der Größe 512 x 512 Pixel vorliegen. Größere Icons werden verkleinert. Verwenden Sie am Besten ein PNG-Bild mit transparentem Hintergrund. Goldfish generiert daraus jeweils passende Icons für die folgenden Geräte und Systeme: *Apple-Touch-Icon* für iOS und macOS Safari, *Favicon* für Internet Explorer und andere Browser, *Android-Chrome-Icon* für Android Systeme und Google Chrome sowie *Microsoft-Tile* für Windows 10.

Wählen Sie außerdem eine *Hintergrundfarbe* aus. Diese wird für alle Systeme verwendet, auf denen das Icon keinen transparenten Hintergrund haben darf (*Apple-Touch-Icon* und *Microsoft-Tile*).

Vorschaubild (Open Graph Protocol)

Messenger, Facebook und andere Webdienste zeigen eine Seitenvorschau an, wenn jemand den Link zu Ihrer Website teilt oder versendet. Diese besteht aus dem *Titel* und der *Beschreibung* vom Tab *Beschreibung* sowie dem hier gewählten Vorschaubild.

Verwenden Sie am Besten ein JPEG-Bild in der Größe 1200 x 630 Pixel, diese Größe ist optimal für Facebook-Posts. Messenger zeigen als Vorschau meistens nur ein Quadrat und schneiden daher die Seiten des Bildes ab.

INFO: Seiteninformationen, die im Projekt angegeben werden, gelten für alle Seiten in einem Projekt. Falls das Feld im Fenster *Seiteninformation* auf einer Seite ausgefüllt ist, überschreibt das die Seiteninformationen aus dem Projekt.

Seite > Seitenvorlage
Wählen Sie eine Seitenvorlage, wenn Sie das Layout der Seite mit einer Seitenvorlage überschreiben möchten. Beachten Sie, dass alle Eigenschaften, die für das Layout verantwortlich sind, ausgeblendet werden, wenn Sie eine Seitenvorlage gewählt haben. Das Layout wird dann auf der Seitenvorlage eingestellt.

Seite > Seitenbreite (min)
Legt die minimale Breite der Seite (Pixel) fest. Wenn das Browserfenster kleiner ist, werden Scrollbalken angezeigt. Die Breite eines Seitenbereichs muss kleiner oder gleich der Seitenbreite sein. Sie können keine minimale Seitenhöhe einstellen, weil die Höhe durch die Höhe von allen Seitenbereichen festgelegt wird.

Seite > Position des Inhalts
Legen Sie die Positionierung des Inhalts fest, wenn das Browserfenster größer als *Seitenbreite (min)* ist.

Seite > Seitenrand links
Legt den Abstand von der linken Seite zum Seiteninhalt fest.

Seite > Seitenrand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite zum Seiteninhalt fest.

Seite > Seitenrand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite zum Seiteninhalt fest.

Seite > Seitenrand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite zum Seiteninhalt fest.

Seite > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für die Seite.

Seite > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Seite > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für die Seite. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung,

aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Seite > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Seite > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Seite > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Seite > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Seite > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für die Seite. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Seite > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Seite > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Seite > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Seite > Erste Zeile von Seitenbereichen beim Scrollen fixieren
Beim Scrollen wird die erste Zeile von Seitenbereichen an das Browserfenster angepinnt und bleibt immer im sichtbaren Bereich stehen.

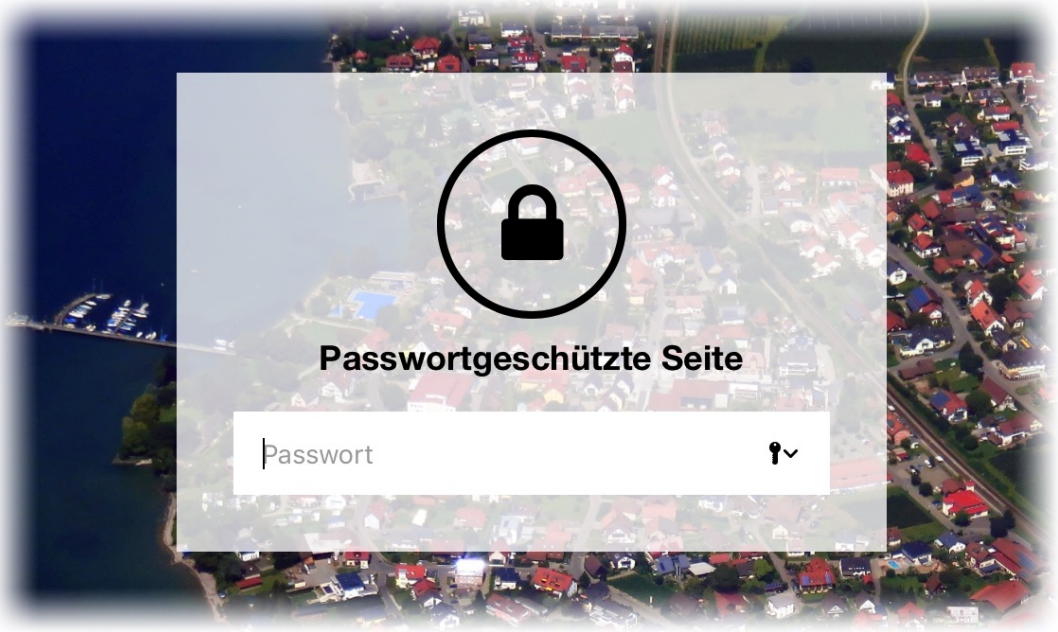
Seite > Letzte Zeile von Seitenbereichen beim Scrollen fixieren
Beim Scrollen wird die letzte Zeile von Seitenbereichen an das Browserfenster angepinnt und bleibt immer im sichtbaren Bereich stehen.

Seite > Seite von der Suche ausnehmen PRO
Beim Durchsuchen der Website mit einem *Suchfeld*-Objekt wird die Seite ignoriert und taucht nicht in den Ergebnissen auf. Lesen Sie das Kapitel *Suchfeld* für weitere Informationen.

Seite > HTML-Ausgabe deaktivieren PRO
Erzeugt eine Seite ohne jeglichen Inhalt oder HTML-Code. Verwenden Sie diese Option nur, wenn Sie ein Script schreiben möchten, welches die HTML-Codeausgabe übernimmt.

Seite > Absolute Dateipfade verwenden
Verwendet intern für die Verlinkung nur absolute Pfade anstatt relative. Damit können Sie eine Seite z.B. als Fehlerseite festlegen.

Passwortschutz > Seite ist durch ein Passwort geschützt PRO
Schützt die Seite durch ein Passwort. Nur Nutzer, die das Passwort kennen und richtig eingeben, gelangen auf die Seite.



Aktivieren Sie *Passwortschutz > Seite ist durch ein Passwort geschützt*, um eine einzelne Seite sowie deren Unterseiten mit einem Passwort zu schützen. Statt der Seite wird dann zunächst ein Feld zur Passworteingabe angezeigt. Nur mit richtig eingegebenem Passwort wird die Seite geladen.

INFO: Die Bilder und anderen Daten, die auf einer passwortgeschützten Seite verwendet werden, sind nicht speziell geschützt. Sie können bei Kenntnis des genauen Dateinamens abgerufen werden. Der Passwortschutz verwendet PHP.

Passwortschutz > Schutzart
Stellen Sie ein, wie die Seite geschützt sein soll.
- *Einzelnes Passwort* schützt die Seite durch ein einzelnes Passwort, das für alle Nutzer gleich ist.
- *Passwortliste* schützt die Seite durch eine Liste mit Benutzernamen und einem jeweiligen Passwort. Jeder Nutzer hat einen eigenen Benutzernamen und ein eigenes Passwort.

Passwortschutz > Passwort
Legen Sie hier das Passwort fest, das eingegeben werden muss.

Passwortschutz > Passwortliste
Legen Sie hier einzelne Benutzernamen und deren Passwörter fest.

Passwortschutz > Schriftstil
Legt den Schriftstil für die Seite zur Passworteingabe fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Passwortschutz > Farbe für Fehler
Wählen Sie die Farbe für Fehler bei falscher Eingabe aus.

Passwortschutz > Beschriftung
Hinweis über dem Passwortfeld.

Passwortschutz > Benutzername-Platzhaltertext
Dieser Text wird als Platzhalter im Feld für den Benutzernamen angezeigt, solange noch keine Eingabe gemacht wurde.

Passwortschutz > Passwort-Platzhaltertext
Dieser Text wird als Platzhalter im Passwortfeld angezeigt, solange noch keine Eingabe gemacht wurde.

Passwortschutz > OK-Button
Beschriftung des OK-Buttons.

Passwortschutz > Zurückbutton
Beschriftung des Buttons zum Abbruch der Passworteingabe.

Passwortschutz > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Passwortbereich.

Passwortschutz > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Passwortschutz > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Passwortbereich. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Passwortschutz > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Passwortschutz > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Passwortschutz > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Passwortschutz > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Passwortschutz > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Passwortbereichs zum Inhalt in Pixel fest.

Passwortschutz > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Passwortbereichs zum Inhalt in Pixel fest.

Passwortschutz > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Passwortbereichs zum Inhalt in Pixel fest.

Passwortschutz > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Passwortbereichs zum Inhalt in Pixel fest.

Passwortschutz > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Passwortbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Passwortschutz > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Passwortschutz > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Passwortbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Passwortschutz > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Passwortschutz > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Passwortbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

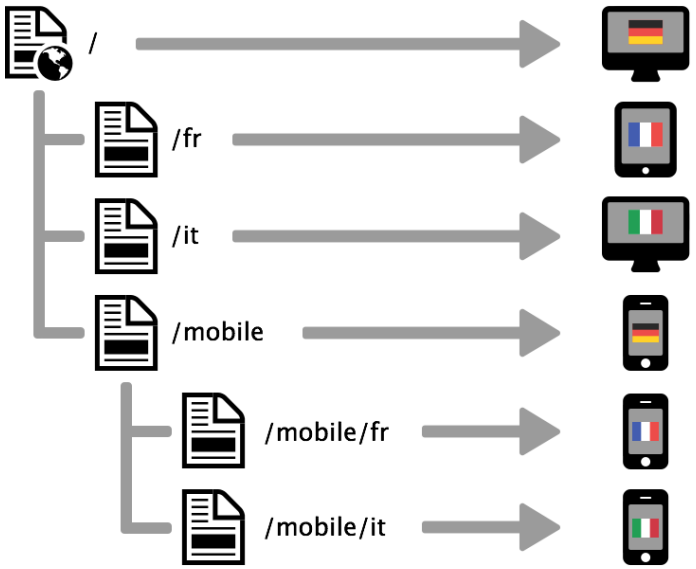
Passwortschutz > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Passwortschutz > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Passwortbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Passwortschutz > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

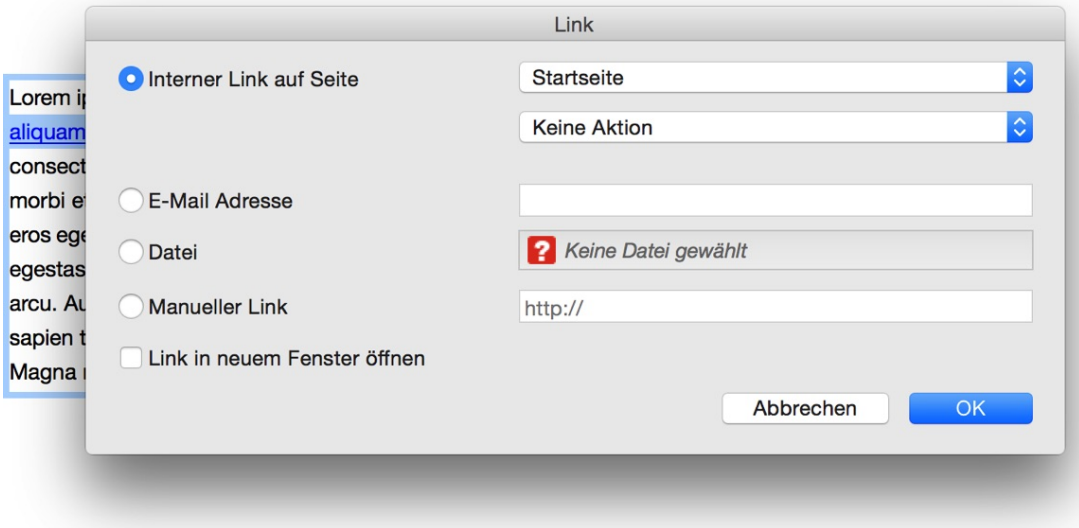
Weiterleitung > Weiterleitung
Richtet eine automatische Weiterleitung zu einer anderen Seite bei Erfüllung von festgelegten Bedingungen ein.

Mit einer automatischen Weiterleitung können Sie die Seitenbesucher nach festgelegten Kriterien filtern und zu speziellen Seiten umleiten.



Leiten Sie z.B. alle Seitenbesucher mit einem Smartphone auf eine speziell angepasste Smartphone-Seite um, während Besucher mit einem Tablet oder Computer auf der normalen Seite bleiben. Sie können auch je nach Sprache des Seitenbesuchers eine Umleitung auf eine speziell lokalisierte Website einstellen.

Aktivieren Sie für eine Weiterleitung in den Eigenschaften der Seite *Weiterleitung* > *Weiterleitung* und klicken Sie dahinter auf *Wählen...*. Wählen Sie im *Linkfenster* als Ziel der Weiterleitung eine angepasste Seite wie */mobile* aus.



Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll. Es stehen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl.

Interner Link auf Seite setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.

- Bei *Keine Aktion* wird die Seite ganz normal geladen und es passiert nichts weiter.
- Bei *Alle Weiterleitungen deaktivieren* wird die Seite geladen und gleichzeitig alle vorhandenen Weiterleitungen der Seite deaktiviert. Falls der Seitenbesucher z.B. mit einem Smartphone unterwegs ist und die Seite eine Umleitung auf eine mobile Seite enthält, wird diese nicht durchgeführt.
- Bei *Animation "Animationsname" starten* wird die Seite geladen und dort die ausgewählte Animation ausgeführt.
- Bei *Zu Objekt "Objektname" springen* wird die Seite geladen und zum ausgewählten Objekt als Ankerpunkt gescrollt. Damit ein Objekt in der Liste erscheint, müssen Sie in den Eigenschaften *Objekt > Identifer (Id)* für das Objekt einen Namen vergeben.

E-Mail-Adresse setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.

Datei setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt. *.zip* -Dateien werden dagegen in den Download-Ordner des Benutzers heruntergeladen.

Manueller Link setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

Aktivieren Sie *Link in neuem Fenster öffnen*, damit der Link in einem neuen Fenster oder einem neuen Tab geöffnet wird. Falls der Link ein Download-Link ist, bleibt das Fenster oder der Tab leer, da die Datei heruntergeladen wird.

Klicken Sie auf *OK*, wenn Sie den Weiterleitungslink eingerichtet haben und das Linkfenster wird geschlossen. Jetzt müssen Sie noch die Bedingung festlegen, bei der die Weiterleitung ausgeführt wird.

Wählen Sie in den Eigenschaften unter *Weiterleitung > Bedingung* die Bedingung aus, bei der die Weiterleitung erfolgen soll. Es stehen viele Bedingungen zu Geräten, Systemen oder Sprachen zur Verfügung.

INFO: Sie können mehrere Weiterleitungen auf einer Seite einrichten. Die Bedingungen werden dann von oben nach unten nacheinander geprüft und die erste passende Weiterleitung ausgeführt.

Beispiel: Weiterleitung auf eine verschlüsselte Verbindung

Aus Sicherheitsgründen werden immer mehr Websites über eine verschlüsselte Verbindung übertragen (https). Wenn Sie auf Ihrem Webserver ein SSL-Zertifikat installiert haben, ist Ihre Website erstmal über *http* und über *https* erreichbar. Sie können mit Hilfe einer Weiterleitung aber alle Besucher auf die sichere Verbindung *https* umleiten.

1. Richten Sie eine Weiterleitung mit der Bedingung *Verbindung ist unsicher (http)* ein.
2. Wählen Sie im Linkfenster *Manueller Link*.
3. Geben Sie die exakte *https*-Adresse inklusive Pfad der aktuellen Seite ein.
4. Erstellen Sie diese Weiterleitung für alle Seiten im Projekt.

Weiterleitung > Bedingung

Wählen Sie die Bedingung aus, bei der die Weiterleitung erfolgen soll. Wird die Bedingung erfüllt, erfolgt eine Weiterleitung, andernfalls nicht.

Mobilgeräte > Browsernavigation ausblenden

Die Browsernavigation auf iOS-Geräten mit Vor- und Zurückbuttons wird nicht angezeigt und die Website sieht aus wie eine App. Das funktioniert nur, wenn die Website zuvor auf dem Homescreen abgelegt wurde.

Mobilgeräte > Statusbar schwarz färben

Die Statusbar (Akkuanzeige, WLAN, Netzbetreiber usw.) auf iOS-Geräten ist schwarz. Das funktioniert nur, wenn die Website zuvor auf dem Homescreen abgelegt wurde.

Mobilgeräte > Pinch und Zoom deaktivieren

Die Website lässt sich auf dem Mobilgerät mit den Fingern nicht vergrößern oder verkleinern.

Verwendung von Cookies > Eigene Einstellungen nur für diese Seite

Normalerweise wird der Hinweis zur Verwendung von Cookies in den Projekteigenschaften für die gesamte Website eingestellt. Wenn Sie jedoch auf einer Seite andere Einstellungen benötigen (z.B. den Hinweis in einer anderen Sprache) können Sie diese Option aktivieren.

Verwendung von Cookies > Hinweis anzeigen

In der Europäischen Union ist es vorgeschrieben, die Seitenbesucher auf die Nutzung von Cookies hinzuweisen. Cookies sind Daten des Nutzers, die gespeichert werden. Folgende Einstellungen sind hier möglich:

- *Nein* zeigt keinen Hinweis an.
- *Automatisch* zeigt einen Hinweis an, falls Ihre Website Cookies verwendet (z.B. weil Sie eine Weiterleitung oder einen Onlineshop auf der Website verwenden).

- *Ja* zeigt dem Nutzer auf jeden Fall einen Hinweis an. Unabhängig davon, ob Sie Komponenten auf der Website einsetzten, die Cookies verwenden.

Der Hinweis wird immer wieder bei jedem Aufruf einer Seite angezeigt, bis der Nutzer auf den Button *OK* klickt. Danach taucht der Hinweis nicht mehr auf.

Verwendung von Cookies > Hinweis
Hinweistext, der angezeigt wird.

Verwendung von Cookies > Position
Bestimmt, ob der Hinweis am oberen oder unteren Fensterrand angezeigt wird.

Verwendung von Cookies > Schriftstil
Legt den Schriftstil für den Hinweis fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Verwendung von Cookies > OK-Button
Text auf dem OK-Button.

Verwendung von Cookies > Eigener Link zum Datenschutz
Wählen Sie eine separate Seite mit Informationen zum Datenschutz aus. Ansonsten wird die allgemeine Datenschutzseite, die Sie bei *Projekt > Datenschutz* eingestellt haben, verwendet. Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll.

- *Interner Link auf Seite* setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.
- *E-Mail-Adresse* setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.
- *Datei* setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt.
- *Manueller Link* setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

Verwendung von Cookies > Link-Beschriftung
Die Beschriftung des Links zur separaten Seite für den Datenschutz.

Verwendung von Cookies > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Hinweis.

Verwendung von Cookies > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Verwendung von Cookies > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Hinweis. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Verwendung von Cookies > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Verwendung von Cookies > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Verwendung von Cookies > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Verwendung von Cookies > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Verwendung von Cookies > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Hinweises zum Inhalt in Pixel fest.

Verwendung von Cookies > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Hinweises zum Inhalt in Pixel fest.

Verwendung von Cookies > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Hinweises zum Inhalt in Pixel fest.

Verwendung von Cookies > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Hinweises zum Inhalt in Pixel fest.

Verwendung von Cookies > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Hinweises in der eingegebenen Breite (Pixel).

Verwendung von Cookies > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Verwendung von Cookies > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Hinweises in der eingegebenen Breite (Pixel).

Verwendung von Cookies > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Verwendung von Cookies > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Hinweises in der eingegebenen Breite (Pixel).

Verwendung von Cookies > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Verwendung von Cookies > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Hinweises in der eingegebenen Breite (Pixel).

Verwendung von Cookies > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Buttonstil > Breite
Legt die Breite eines Buttons in Pixel fest.

Buttonstil > Höhe
Legt die Höhe eines Buttons in Pixel fest.

Buttonstil > Positionierung
Legt die Textausrichtung in einem Button fest.

Buttonstil > Schriftstil
Legt den Schriftstil in einem Button fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.

- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Buttonstil > Bogen
Legt die Rundung für den Button fest.

Buttonstil > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Buttonstil > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Buttonstil > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Buttonstil > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Buttonstil > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Button.

Buttonstil > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Buttonstil > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Button. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Buttonstil > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Buttonstil > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Buttonstil > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Buttonstil > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Buttonstil > Randbreite
Zeichnet einen Rand um den Button in der eingegebenen Breite (Pixel).

Buttonstil > Randfarbe
Wählen Sie eine Farbe für den Rand.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit dem Button interagiert (z.B. die Farbe wechseln, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Button bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die selben für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern
Ändert den Schriftstil des Buttons.

Effekt > Schriftstil
Legt den Schriftstil fest, auf den geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Effekt > Hintergrund ändern
Ändert den Hintergrund des Buttons.

Effekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für des Buttons.

Effekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Effekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für des Buttons. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Effekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Effekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Effekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Effekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Effekt > Rand ändern
Ändert den Rand des Buttons.

Effekt > Randbreite
Zeichnet einen Rand um den Button in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Randfarbe
Wählen Sie eine Farbe für den Rand.

Effekt > Innenabstand ändern
Ändert den Innenabstand des Buttons.

Effekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

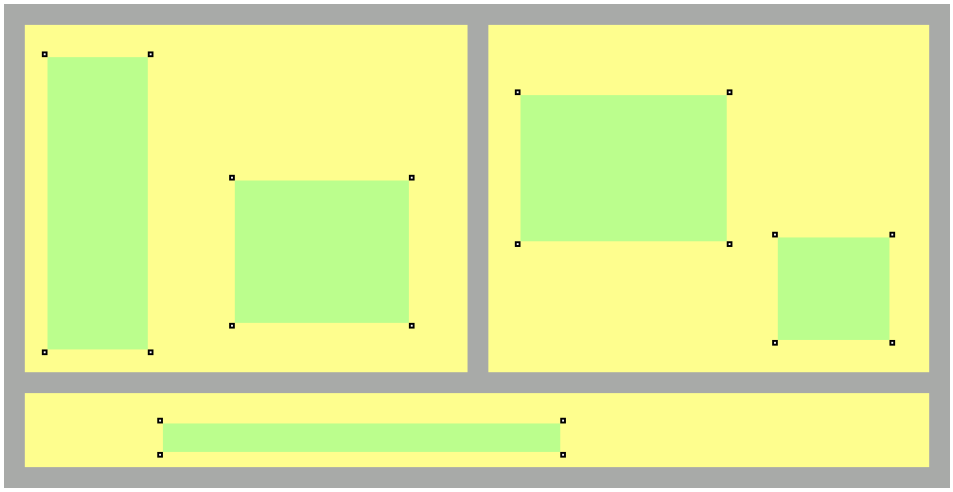
Effekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

7. Bereiche und Bereichsvorlagen

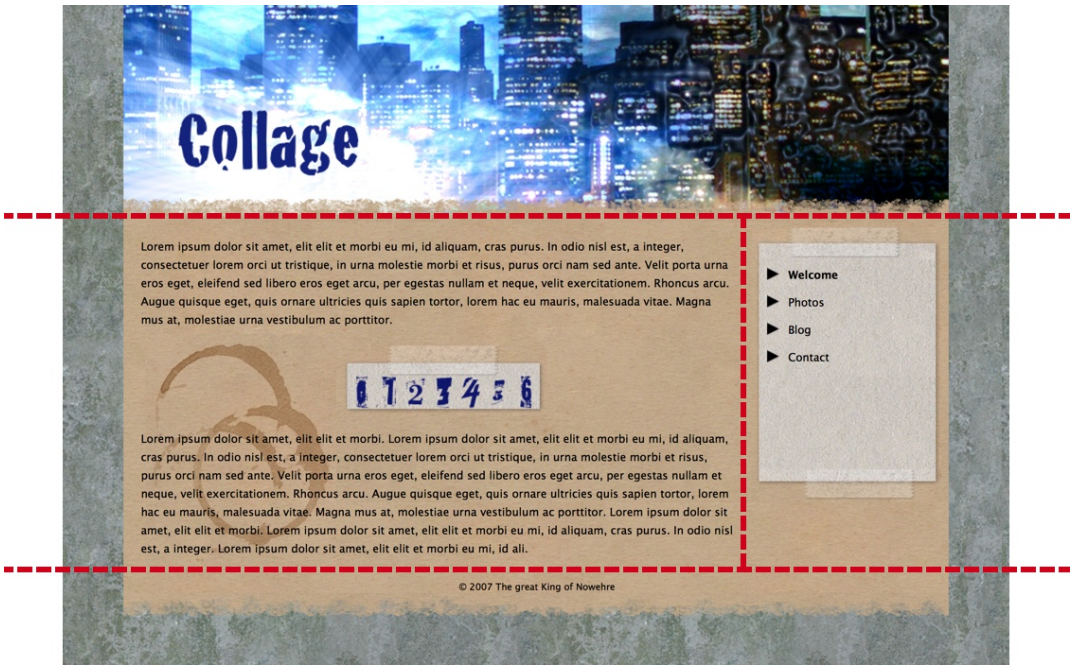
Erstellen Sie Bereichsvorlagen für Header, Navigation, Hauptbereich und Footer und fügen Sie diese auf den einzelnen Seiten ein.

Das Seitenmodell von Goldfish

Goldfish erstellt Seiten in einer innovativen und einmaligen Weise. Es stehen flexible Komponenten zur Verfügung, wie z.B. Seiten, Seitenbereiche, Textfelder oder Bildobjekte.



Eine Seite wird aus drei verschiedenen Ebenen gebildet. Eine Seite (grau) ist die Basis. Auf einer Seite gibt es Seitenbereiche (gelb), die die einzelnen Bereiche Ihrer Website repräsentieren (Kopfzeile, Fußzeile, Navigation, Hauptbereich usw.). Ein Seitenbereich enthält Objekte (grün). Objekte repräsentieren den Inhalt Ihrer Website, wie Bilder, Filme oder Text.

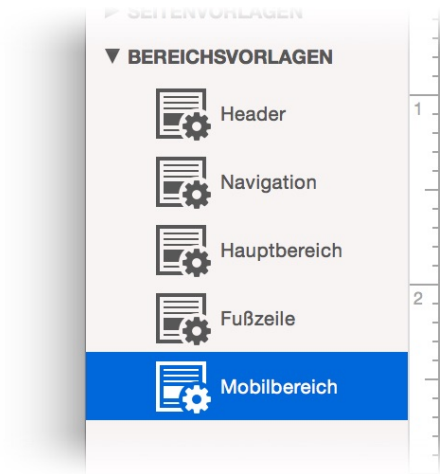


Um ein geplantes Layout umzusetzen, müssen Sie es zunächst in verschiedene Seitenbereiche aufteilen, sozusagen zerschneiden. Im Beispiel oben haben wir einen Kopfbereich (oben), einen

Bereich für den Inhalt der Seite (in der Mitte links), einen Bereich für die Navigation (in der Mitte rechts) und eine Fußzeile (unten). Für ein anderes Layout benötigen Sie eine andere Aufteilung der Bereiche. Teilen Sie das Layout immer so in Bereiche ein, dass der Hauptbereich mit dem hauptsächlichen Seiteninhalt als Bereich für sich steht.

Bereichsvorlagen

Eine Bereichsvorlage ist ein Teilbereich des Layouts Ihrer Website. Alle Bereichsvorlagen zusammengesetzt ergeben wieder das komplette Layout. Goldfish legt standardmäßig schon einige Bereichsvorlagen wie *Hauptbereich* oder *Mobilbeeich* an. Verwenden Sie diese Bereichsvorlagen oder fügen Sie neue hinzu.

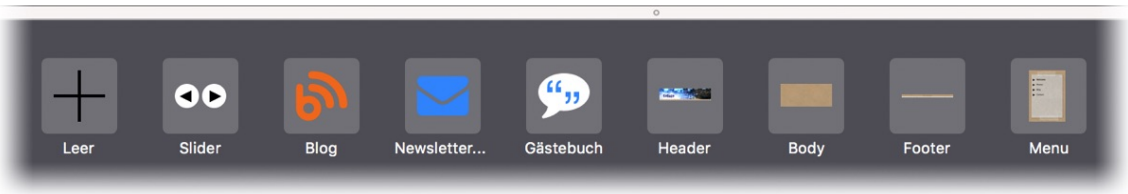


Erzeugen Sie für jeden einzelnen Bereich eine Bereichsvorlage. Um eine neue Bereichsvorlage zu erstellen, klicken Sie auf + links unter der Projektliste und wählen Sie *Bereichsvorlage hinzufügen*. Stellen Sie dann auf jeder Bereichsvorlage die Größe und den Hintergrund so ein, dass die Bereichsvorlage Ihrem Layout entspricht.

INFO: Weitere Informationen dazu, wie Sie Bereichsvorlagen erzeugen können, finden Sie im Kapitel *Projekt*.

Füllen der Seite mit Seitenbereichen

Zunächst ist eine neue Seite leer. Wenn Sie der Seite eine Seitenvorlage zugewiesen haben, besitzt diese bereits einen Hintergrund und die richtigen Maße.



Jetzt müssen Sie die Seite noch mit Seitenbereichen füllen und so das ursprüngliche, in einzelne Bereiche auseinander geschnittene Layout wieder zusammensetzen. Ziehen Sie dafür die angelegten Bereichsvorlagen, wie *Header*, *Hauptbereich*, *Navigation* oder *Footer*, von den

Komponenten in die Seite. Sie können die Bereiche auf der Seite danach mit der Maus in die richtige Reihenfolge ziehen.

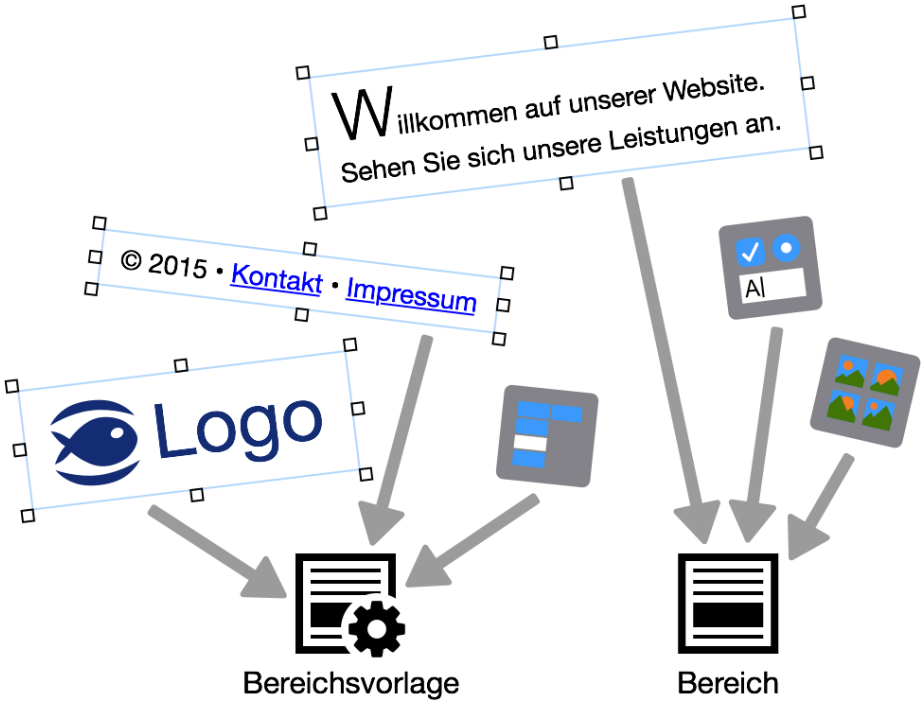
Löscht den ausgewählen Seitenbereich.

Wenn Sie Seitenbereiche hinzufügen, wird die Seite zeilenweise gefüllt von oben nach unten. Es passen so viele Seitenbereiche in eine Zeile, solang ihre Breite kleiner als die Breite der Seite ist. Wenn die Zeile voll ist, wird der Seitenbereich in die nächste Zeile verschoben.

INFO: Die Höhe von allen Seitenbereichen ist in einer Zeile immer die Gleiche. Es wird immer die Höhe des größten Seitenbereichs gewählt.

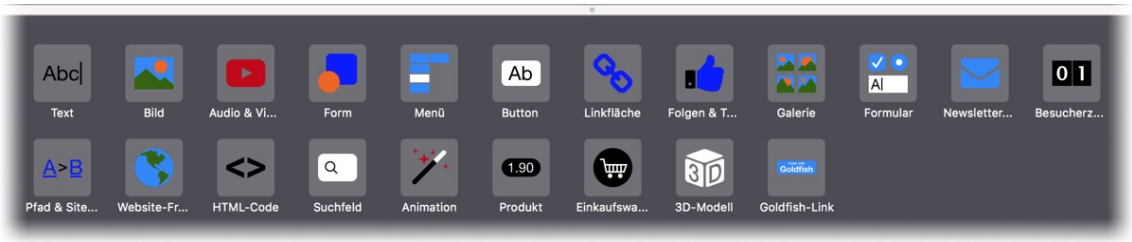
Hinzufügen von Inhalten wie Texten, Bildern oder Menüs

Wenn Sie alle Bereichsvorlagen erstellt haben und die Seiten damit gefüllt haben, ist das Layout bereits fertig, aber es fehlen die Inhalte. Inhalte werden als Objekte eingefügt, die sich frei auf Bereichsvorlagen, Bereichen und Sliderbereichen positionieren lassen.



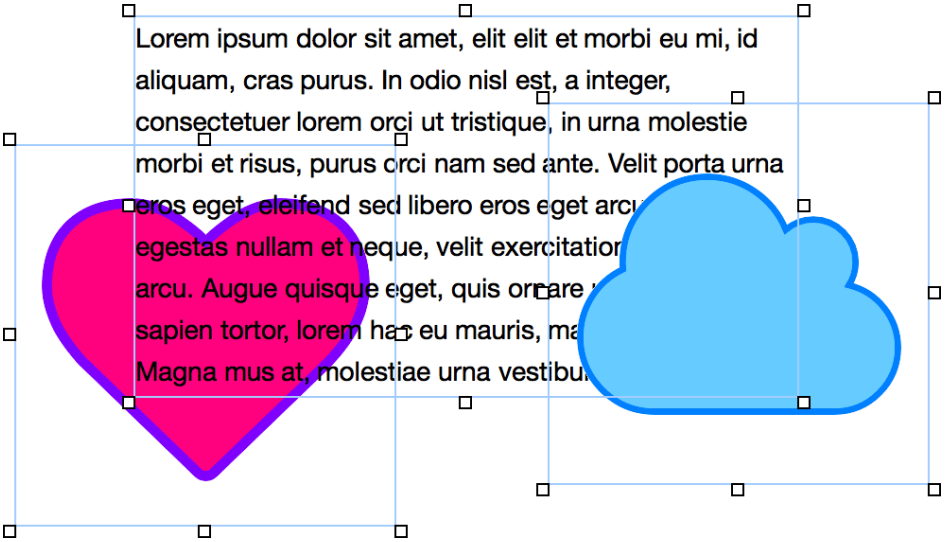
Überlegen Sie sich vor dem Hinzufügen von Objekten zunächst, wo diese eingefügt werden sollen. Alle Objekte, die auf mehreren Seiten zusehen sind (Logo, Menü, Text in der Fußzeile...), gehören zum Layout und werden in den Bereichsvorlagen platziert. Alle Objekte, die nur auf einer bestimmten Seite zusehen sind (Fließtext, Kontaktformular, Bildergalerie...), werden direkt auf der Seite in den entsprechenden Bereich platziert.

- **Hinzufügen von Objekten zu Bereichen:** Wählen Sie eine Seite aus und machen Sie einen Doppelklick auf den gewünschten Bereich im Editor.
- **Hinzufügen von Objekten zu Bereichsvorlagen:** Wählen Sie die gewünschte Bereichsvorlage aus der Projektliste.



In beiden Fällen wird unten eine Liste von Komponenten angezeigt, die Sie in dem Bereich, bzw. auf der Bereichsvorlage platzieren können. Ziehen Sie das gewünschte Objekt von den Komponenten in den Editor.

INFO: Wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php) installiert haben, sind viele weitere Clip-Objekte verfügbar.



Objekte können Sie über- und untereinander schieben und pixelgenau platzieren.

- **Vergrößern und verkleinern:** Ziehen Sie ein Objekt größer oder kleiner. Mit gedrückt gehaltener Shift-Taste bleiben die Proportionen dabei erhalten (oder bleiben nicht erhalten, falls in den Eigenschaften *Objekt > Proportionen beibehalten* aktiviert ist).
- **Nach vorne oder nach hinten:** Wählen Sie im Menü *Anordnen > Weiter nach vorne*, *Anordnen > Ganz nach vorne*, *Anordnen > Weiter nach hinten* oder *Anordnen > Ganz nach hinten*, um die ausgewählten Objekte beim Übereinanderlegen in den Vordergrund oder in den Hintergrund zu setzen.
- **Gruppieren:** Markieren Sie mehrere Objekte und wählen Sie im Menü *Anordnen > Gruppieren* , um eine Gruppierung zu erzeugen.
- **Schützen:** Wählen Sie im Menü *Anordnen > Schützen* und die ausgewählten Objekte sind festgepinnt. So sind sie gegen versehentliches Verschieben geschützt.
- **Positionieren:** Wählen Sie im Menü *Anordnen > Objekte ausrichten* oder *Anordnen > Objekte verteilen*, um die ausgewählten Objekte mittig oder gleichmäßig zu positionieren.

INFO: Klicken Sie ein Objekt mit gehaltener Shift-Taste an und es wird zur Auswahl hinzugefügt bzw. von dieser entfernt.

Eigenschaften für Seitenbereiche und Bereichsvorlagen

Diese Eigenschaften können für einen Seitenbereich oder eine Bereichsvorlage eingestellt werden. Wählen Sie einen Seitenbereich oder eine Bereichsvorlage, um seine bzw. ihre Eigenschaften zu sehen.

Seitenbereich > Identifier (ID)
Legt den Namen des Bereichs fest, um ihn in Animationen anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Seitenbereich > Bereichsvorlage
Wählen Sie eine Bereichsvorlage, wenn Sie das Layout des Bereichs mit einer Bereichsvorlage überschreiben wollen. Beachten Sie, dass alle Eigenschaften, die das Layout betreffen, ausgeblendet werden wenn Sie eine Bereichsvorlage ausgewählt haben. Das Layout wird dann von der Vorlage kontrolliert.

Seitenbereich > Breite
Legt die Breite des Seitenbereichs in Pixeln fest. Die Breite eines Seitenbereichs muss kleiner oder gleich wie die Seitenbreite sein.

Seitenbereich > Höhe (min)
Legt die minimale Höhe des Seitenbereichs in Pixeln fest. Die tatsächliche Höhe wird durch die Höhe des Inhalts und die Höhe der anderen Seitenbereiche in der selben Zeile berechnet.

Seitenbereich > Außenabstand links
Legt den Außenabstand auf der linken Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Außenabstand rechts
Legt den Außenabstand auf der rechten Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Außenabstand oben
Legt den Außenabstand auf der oberen Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Außenabstand unten
Legt den Außenabstand auf der unteren Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Seitenbereich.

Seitenbereich > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (

http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Seitenbereich > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Seitenbereich. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Seitenbereich > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Seitenbereich > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Seitenbereich > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Seitenbereich > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Seitenbereich > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für den Seitenbereich. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Seitenbereich > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Seitenbereich > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Seitenbereich > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Seitenbereich > Hintergrund bis zum Rand verlängern
Wenn links oder rechts der Seitenbegrenzung Platz ist, wird der Hintergrund bis zum Rand des Browserfensters verlängert. Das ermöglicht Widescreen-Layouts ohne sichtbaren Kasten.

Seitenbereich > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Seitenbereich > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Seitenbereich > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Seitenbereich > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

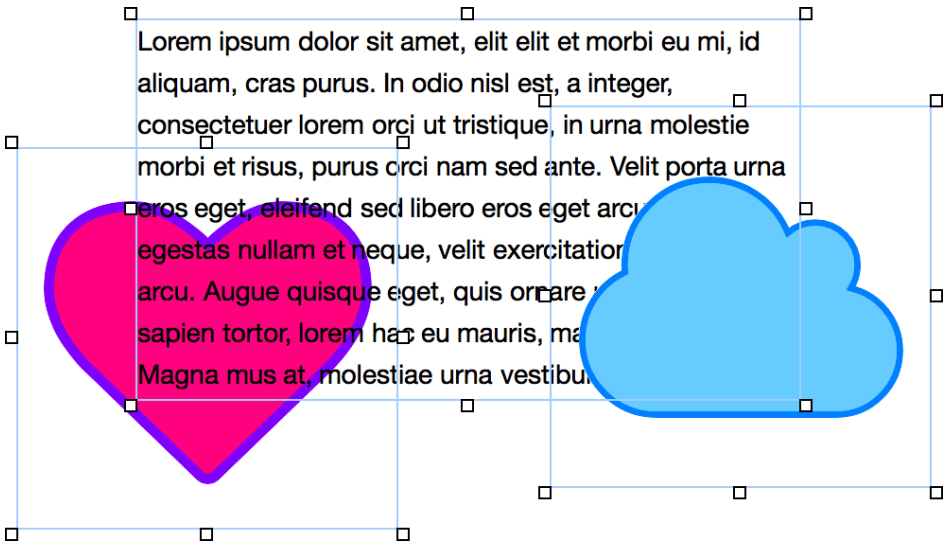
Inhalt > Inhalt bearbeiten
Bearbeiten Sie den Inhalt des Seitenbereichs und fügen Sie Objekte wie Bilder, Texte oder Menüs hinzu.

8. Slider

Mehrere Bereiche zum Durchklicken. Das funktioniert mit einem Slider-Bereich, den Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können einen Slider-Bereich zu jeder Seite hinzufügen. Um einen Slider-Bereich hinzuzufügen, wählen Sie eine Seite und ziehen Sie einen Slider-Bereich von den Komponenten in den Editor.

Ein Slider-Bereich ist wie ein normaler Bereich, mit dem Unterschied, dass sich auf mehreren Slides Objekte ablegen lassen. Seitenbesucher können mit Klick auf den Vor- oder Zurückpfeil zwischen den Slides wechseln. Ziehen Sie wie bei normalen Bereichen Objekte von den Komponenten in den Editor.



Objekte können Sie über- und untereinander schieben und pixelgenau platzieren.

- **Vergrößern und verkleinern:** Ziehen Sie ein Objekt größer oder kleiner. Mit gedrückt gehaltener Shift-Taste bleiben die Proportionen dabei erhalten (oder bleiben nicht erhalten, falls in den Eigenschaften *Objekt > Proportionen beibehalten* aktiviert ist).
- **Nach vorne oder nach hinten:** Wählen Sie im Menü *Anordnen > Weiter nach vorne*, *Anordnen > Ganz nach vorne*, *Anordnen > Weiter nach hinten* oder *Anordnen > Ganz nach hinten*, um die ausgewählten Objekte beim Übereinanderlegen in den Vordergrund oder in den Hintergrund zu setzen.
- **Gruppieren:** Markieren Sie mehrere Objekte und wählen Sie im Menü *Anordnen > Gruppieren* , um eine Gruppierung zu erzeugen.
- **Schützen:** Wählen Sie im Menü *Anordnen > Schützen* und die ausgewählten Objekte sind festgepinnt. So sind sie gegen versehentliches Verschieben geschützt.
- **Positionieren:** Wählen Sie im Menü *Anordnen > Objekte ausrichten* oder *Anordnen > Objekte*

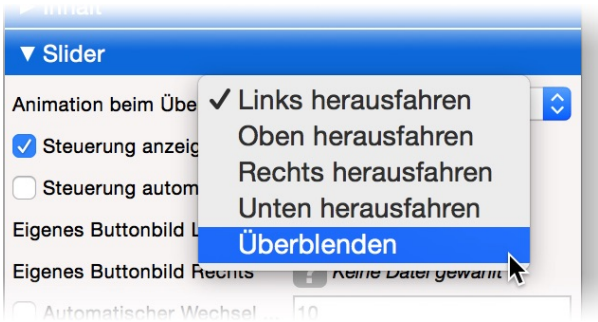
verteilen, um die ausgewählten Objekte mittig oder gleichmäßig zu positionieren.

INFO: Klicken Sie ein Objekt mit gehaltener Shift-Taste an und es wird zur Auswahl hinzugefügt bzw. von dieser entfernt.

Klicken Sie in den Vorwärts-Button, wenn Sie ein Slide mit Objekten gefüllt haben und zum nächsten Slide gelangen möchten. Hier können Sie weitere Objekte platzieren.

Animation beim Wechseln zwischen den Slides

Standardmäßig fahren die Slides nach links bzw. nach rechts heraus. Sie können aber auch eine andere Animation einstellen. Ändern Sie dazu in den Eigenschaften *Slider > Animation beim Übergang*.



- *Links herausfahren* Die Objekte werden links bzw. rechts herausgefahren.
- *Oben herausfahren* Die Objekte werden oben bzw. unten herausgefahren.
- *Rechts herausfahren* Umgekehrt wie *Links herausfahren*. Die Objekte werden rechts bzw. links herausgefahren.
- *Unten herausfahren* Umgekehrt wie *Oben herausfahren*. Die Objekte werden unten bzw. oben herausgefahren.
- *Überblenden* Beim Wechseln der Slides werden diese überblendet.

Diashow

Die Slides können auch automatisch nach einer festgelegten Zeit gewechselt werden. Aktivieren Sie dazu in den Eigenschaften *Slider > Automatischer Wechsel nach ... Sekunden* und tragen Sie eine Zeitspanne in Sekunden ein.

Wenn Sie auch noch die Steuerung deaktivieren haben Sie eine automatisch ablaufende Diashow, bei der Sie Objekte statt nur Bilder verwenden können.

Eigenschaften für Slider-Bereiche

Diese Eigenschaften können für einen Slider-Bereich eingestellt werden. Wählen Sie einen Slider-Bereich, um seine Eigenschaften zu sehen.

Seitenbereich > Identifier (ID)
Legt den Namen des Bereichs fest, um ihn in Animationen anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Seitenbereich > Bereichsvorlage
Wählen Sie eine Bereichsvorlage, wenn Sie das Layout des Bereichs mit einer Bereichsvorlage überschreiben wollen. Beachten Sie, dass alle Eigenschaften, die das Layout betreffen, ausgeblendet werden wenn Sie eine Bereichsvorlage ausgewählt haben. Das Layout wird dann von der Vorlage kontrolliert.

Seitenbereich > Breite
Legt die Breite des Seitenbereichs in Pixeln fest. Die Breite eines Seitenbereichs muss kleiner oder gleich wie die Seitenbreite sein.

Seitenbereich > Höhe (min)
Legt die minimale Höhe des Seitenbereichs in Pixeln fest. Die tatsächliche Höhe wird durch die Höhe des Inhalts und die Höhe der anderen Seitenbereiche in der selben Zeile berechnet.

Seitenbereich > Außenabstand links
Legt den Außenabstand auf der linken Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Außenabstand rechts
Legt den Außenabstand auf der rechten Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Außenabstand oben
Legt den Außenabstand auf der oberen Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Außenabstand unten
Legt den Außenabstand auf der unteren Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Seitenbereich.

Seitenbereich > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Seitenbereich > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Seitenbereich. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Seitenbereich > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Seitenbereich > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Seitenbereich > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Seitenbereich > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Seitenbereich > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für den Seitenbereich. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Seitenbereich > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Seitenbereich > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Seitenbereich > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Seitenbereich > Hintergrund bis zum Rand verlängern
Wenn links oder rechts der Seitenbegrenzung Platz ist, wird der Hintergrund bis zum Rand des Browserfensters verlängert. Das ermöglicht Widescreen-Layouts ohne sichtbaren Kasten.

Seitenbereich > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Seitenbereich > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Seitenbereich > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Seitenbereich > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Inhalt > Inhalt bearbeiten
Bearbeiten Sie den Inhalt des Seitenbereichs und fügen Sie Objekte wie Bilder, Texte oder Menüs hinzu.

Slider > Animation beim Übergang
Wählen Sie die Animation beim Übergang zwischen zwei Slides. Zur Verfügung stehen:
- *Links herausfahren* Die Objekte werden links bzw. rechts herausgefahren.
- *Oben herausfahren* Die Objekte werden oben bzw. unten herausgefahren.
- *Rechts herausfahren* Umgekehrt wie *Links herausfahren*. Die Objekte werden rechts bzw. links herausgefahren.
- *Unten herausfahren* Umgekehrt wie *Oben herausfahren*. Die Objekte werden unten bzw. oben herausgefahren.
- *Überblenden* Beim Wechseln der Slides werden diese überblendet.

Slider > Steuerung anzeigen
Bestimmt, ob Buttons zum Wechseln zwischen den Slides angezeigt werden. Falls nicht, können nur mit einem automatischen Wechsel neue Slides angezeigt werden.

Slider > Steuerung automatisch ausblenden
Blendet die Buttons zum Wechseln zwischen den Slides nur ein, wenn der Seitenbesucher mit der Maus über den Bereich fährt oder ihn mit dem Finger antippt.

Slider > Eigenes Buttonbild links
Wählen Sie hier ein eigenes Buttonbild, falls Ihnen der Standard-Zurück-Button nicht gefällt.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit dem Zurück-Button interagiert (z.B. das Bild austauschen, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Button bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus* und *Effekt beim Anklicken.*

Effekt > Bild ändern
Ändert das Bild. Wählen Sie ein Bild aus, auf das geändert werden soll.

Eigenschaften für Slider-Bereiche

Slider > Eigenes Buttonbild rechts
Wählen Sie hier ein eigenes Buttonbild, falls Ihnen der Standard-Vorwärts-Button nicht gefällt.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen wenn der Benutzer mit dem Vorwärts-Button interagiert (z.B. das Bild austauschen, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Button bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus* und *Effekt beim Anklicken.*

Effekt > Bild ändern
Ändert das Bild. Wählen Sie ein Bild aus, auf das geändert werden soll.

Eigenschaften für Slider-Bereiche

Slider > Automatischer Wechsel nach ... Sekunden
Das nächste Slide wird nach der angegebenen Zeit in Sekunden automatisch angezeigt.

Slider > Seiten unten als Punkte anzeigen
Zeigt die Anzahl der Slides unten als Punkte an. Mit Klick auf einen Punkt gelangt der Seitenbesucher zum entsprechenden Slide.

Slider > Farbe der Punkte

Legt die Farbe der Punkte fest.

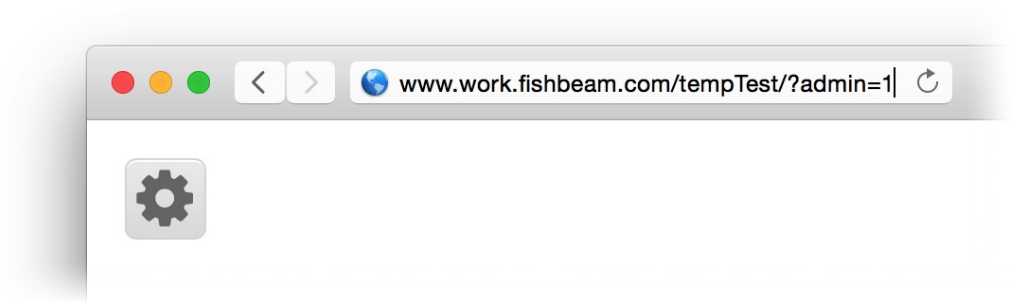
9. Blog

Ein Blog oder CMS, in dem Sie ohne Goldfish zu bemühen, Inhalte veröffentlichen können. Das funktioniert mit einem Blog-Bereich, den Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können einen Blog-Bereich zu jeder Seite hinzufügen. Um einen Blog-Bereich hinzuzufügen, wählen Sie eine Seite und ziehen Sie einen Blog-Bereich von den Komponenten in den Editor.

In einem Blog-Bereich können Sie sich direkt auf der Website einloggen und neue Einträge veröffentlichen, ohne den Umweg über Goldfish zu nehmen. Damit lassen sich Neuigkeiten einfach von unterwegs aus veröffentlichen.

Legen Sie zunächst das Passwort zum Bearbeiten der Blogeinträge fest. Das Passwort wird im Projekt festgelegt und gilt für alle Loginbereiche Ihrer Website. Klicken Sie auf *PROJEKT* links oben und geben Sie ein Passwort in den Eigenschaften bei *Projekt > Adminpasswort* ein.



Standardmäßig zeigt ein Blog-Bereich einen großen Button zum Einloggen auf der Seite. Falls Sie den Login-Button verbergen möchten, deaktivieren Sie in den Eigenschaften *Blog > Loginbutton zum Editieren der Blogeinträge anzeigen*. Fügen Sie dann zum Einloggen die Angabe *?admin=1* an die Seitenadresse an.

INFO: Fügen Sie die Seitenadresse mit dem Zusatz *?admin=1* zu Ihren Favoriten hinzu. Dann haben Sie einfachen Zugriff auf den Login.

Bearbeiten der Blogeinträge auf der Website

Loggen Sie sich zunächst auf Ihrer Website mit dem Administratorpasswort ein. Danach stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung.

Einloggen zeigt ein Passwortfeld zum Einloggen in das Blog.

Neuer Eintrag fügt einen neuen Blogeintrag hinzu.

Ausloggen loggt Sie aus dem Blog aus. Die Einträge können nicht länger bearbeitet werden.

Klicken Sie auf +, um einen neuen Blogeintrag hinzuzufügen. Es erscheinen leere Felder mit Platzhaltertext, die Sie ausfüllen können.

- *Überschrift* legt die Überschrift für den Blogeintrag fest.
- *Teaser-Text* legt eine kurze Zusammenfassung des Blogeintrags fest.
- *Blog* legt den Text des Blogeintrags fest.
- *Beitrag ist unsichtbar* versteckt den Beitrag. Sie können diesen nur als Administrator sehen.
- *Kategorie* legt die Kategorie des Eintrags fest. Verwenden Sie für mehrere Einträge dieselbe Kategorie, um sie als Zusammengehörig zu markieren.
- *Datum* legt das Datum des Blogeintrags fest.

INFO: Wenn Sie bei *Datum* einen Zeitpunkt in der Zukunft angeben, veröffentlicht das Blog den Eintrag automatisch an diesem Zeitpunkt.

Im Feld *Blog* können Sie formatierten Text mit Bildern und Links eingeben. Dazu erscheinen beim Bearbeiten des Textes die folgenden Funktionen:

Fett macht den markierten Text fett.

Kursiv macht den markierten Text kursiv.

Unterstrichen macht den markierten Text unterstrichen.

Durchgestrichen macht den markierten Text durchgestrichen.

Linksbündig setzt den markierten Absatz linksbündig.

Zentriert setzt den markierten Absatz zentriert.

Rechtsbündig setzt den markierten Absatz rechtsbündig.

Blocksatz setzt den markierten Absatz in Blocksatz.

Liste erzeugt eine Liste mit Aufzählungszeichen.

Aufzählung erzeugt eine Liste mit Nummerierung.

Bild einfügen fügt ein Bild von der Festplatte ein.

Link einfügen fügt einen Link ein.

Nachdem Sie den Blogeintrag bearbeitet haben, müssen Sie ihn noch sichern, damit er im Blog auftaucht.

Eintrag speichern

Eintrag löschen

Eintrag als Newsletter an alle Empfänger senden (nur verfügbar bei Newsletter-Blogs)

Wenn Sie sich im Blog eingeloggt haben, können Sie auch einzelne Leserkommentare löschen. Gehen Sie dazu auf die Seite mit einem Kommentar, den Sie löschen möchten.

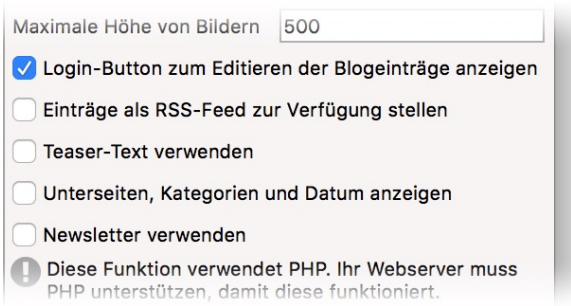
Fred Fishbeam (fred@fishbeam.de) am 21.08.2015 0:51 Uhr
Dieses Blog ist blöd.

> **Greg Goldfish (greg@fishbeam.de) am 21.08.2015 0:52 Uhr**
> Stimmt gar nicht.

Klicken Sie auf das kleine *X*-Icon hinter dem Kommentar und bestätigen Sie den folgenden Dialog mit *OK*.

Verwenden des Blog-Bereichs als CMS

Sie können den Blog-Bereich auch als kleines *Content Management System* verwenden. In diesem Falle benötigen Sie die Unterseiten, die Kategorien, das Datumsfeld, die Kommentare, den RSS-Feed und den Teaser-Text nicht.



Gehen Sie in die Eigenschaften des Blog-Bereichs und deaktivieren Sie *Blog > Einträge als RSS-Feed zu Verfügung stellen*, *Blog > Teaser-Text verwenden* und *Blog > Unterseiten, Kategorien und Datum anzeigen*.

Eigenschaften für Blog-Bereiche

Diese Eigenschaften können für einen Blog-Bereich eingestellt werden. Wählen Sie einen Blog-Bereich, um seine Eigenschaften zu sehen.

Seitenbereich > Identifier (ID)
Legt den Namen des Bereichs fest, um ihn in Animationen anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Seitenbereich > Bereichsvorlage
Wählen Sie eine Bereichsvorlage, wenn Sie das Layout des Bereichs mit einer Bereichsvorlage überschreiben wollen. Beachten Sie, dass alle Eigenschaften, die das Layout betreffen, ausgeblendet werden wenn Sie eine Bereichsvorlage ausgewählt haben. Das Layout wird dann von der Vorlage kontrolliert.

Seitenbereich > Breite
Legt die Breite des Seitenbereichs in Pixeln fest. Die Breite eines Seitenbereichs muss kleiner oder gleich wie die Seitenbreite sein.

Seitenbereich > Höhe (min)
Legt die minimale Höhe des Seitenbereichs in Pixeln fest. Die tatsächliche Höhe wird durch die Höhe des Inhalts und die Höhe der anderen Seitenbereiche in der selben Zeile berechnet.

Seitenbereich > Außenabstand links
Legt den Außenabstand auf der linken Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Außenabstand rechts
Legt den Außenabstand auf der rechten Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Außenabstand oben
Legt den Außenabstand auf der oberen Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Außenabstand unten
Legt den Außenabstand auf der unteren Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Seitenbereich.

Seitenbereich > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Seitenbereich > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Seitenbereich. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Seitenbereich > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Seitenbereich > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Seitenbereich > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Seitenbereich > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Seitenbereich > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für den Seitenbereich. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Seitenbereich > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Seitenbereich > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Seitenbereich > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Seitenbereich > Hintergrund bis zum Rand verlängern
Wenn links oder rechts der Seitenbegrenzung Platz ist, wird der Hintergrund bis zum Rand des Browserfensters verlängert. Das ermöglicht Widescreen-Layouts ohne sichtbaren Kasten.

Seitenbereich > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Seitenbereich > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Seitenbereich > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Seitenbereich > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Blog > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Blogs zum Inhalt in Pixel fest.

Blog > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Blogs zum Inhalt in Pixel fest.

Blog > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Blogs zum Inhalt in Pixel fest.

Blog > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Blogs zum Inhalt in Pixel fest.

Blog > Name
Name des Blogs (verwendet im RSS-Feed)

Blog > Beschreibung
Beschreibung des Blogs (verwendet im RSS-Feed)

Blog > Datenquelle
Legt den Namen des Speicherorts für Daten fest. Alle Blog-Bereiche mit derselben Datenquelle zeigen denselben Inhalt.

Blog > Angezeigte Einträge
Anzahl der angezeigten Einträge. Weitere Einträge erscheinen nach Klick auf *Weitere Einträge laden*.

Blog > Angezeigte Einträge im RSS-Feed
Anzahl der Einträge im RSS-Feed.

Blog > Maximale Breite von Bildern
Maximale Breite von Bildern in Blogeinträgen. Größere Bilder werden verkleinert.

Blog > Maximale Höhe von Bildern
Maximale Höhe von Bildern in Blogeinträgen. Größere Bilder werden verkleinert.

Blog > Login-Button zum Editieren der Blogeinträge anzeigen
Zeigt einen Button zum Bearbeiten von Blogeinträgen an. Falls nicht, müssen Sie sich einloggen, indem Sie den Zusatz *?admin=1* an die Seitenadresse anhängen.

Blog > Einträge als RSS-Feed zur Verfügung stellen
Stellt die Einträge des Blogs als RSS-Feed für Newsreader-Apps zu Verfügung.

Blog > Teaser-Text verwenden
Verwendet ein Feld für eine kurze Zusammenfassung des Blogeintrags. Diese wird im RSS-Feed verwendet.

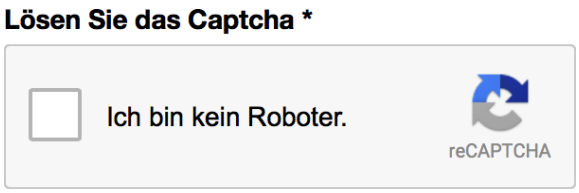
Blog > Unterseiten, Kategorien und Datum anzeigen
Verwendet Unterseiten, ein Feld für Kategorien und ein Datumsfeld in den Einträgen. Deaktivieren Sie diese Eigenschaft und das Blog kann als CMS verwendet werden.

Blog > Kommentare zulassen
Lässt Leserkommentare unter Blogeinträgen zu.

Blog > Antworten auf Kommentare zulassen
Lässt Antworten auf Leserkommentare zu.

Blog > ReCaptcha-Spamschutz
Aktiviert den ReCaptcha-Spamschutz. Sie müssen sich bei Google ReCaptcha anmelden, um diesen Service zu verwenden.

Um sich vor SPAM-E-Mails zu schützen, können Sie den ReCaptcha-Spamschutz aktivieren. Die Seitenbesucher müssen dann das Captcha anklicken und evt. kleine Aufgaben lösen, um Kommentare posten zu können. Das ist für automatische SPAM-Roboter schwierig, weshalb keine bzw. nur wenig unerwünschte Werbung versendet wird.



ReCaptcha ist ein kostenloser Service von Google. Sie müssen sich bei Google registrieren, um die Funktion zu nutzen. Klicken Sie daher auf den Pfeil in den Eigenschaften hinter der Erklärung, um auf die ReCaptcha-Website zu gelangen. Nach der Anmeldung erhalten Sie zwei Schlüssel-Codes. Geben Sie diese in die Felder *Blog > ReCaptcha Websiteschlüssel* und *Blog > ReCaptcha geheimer Schlüssel* ein.

Blog > ReCaptcha Websiteschlüssel
Geben Sie hier den von Google ReCaptcha erhaltenen Websiteschlüssel ein.

Blog > ReCaptcha geheimer Schlüssel
Geben Sie hier den von Google ReCaptcha erhaltenen geheimen Schlüssel ein.

Blog > Stil
Stil des Captchas.
- *Hell* zeigt das Captcha in hellen Farben für helle Layouts an.
- *Dunkel* zeigt das Captcha in dunklen Farben für dunkle Layouts an.

Blog > Newsletter verwenden
Legt den Blog als *Newsletter-Blog* fest. Lesen Sie das Kapitel *Newsletter-Formular*, um zu erfahren, wie Sie auf Ihrer Website einen Newsletter anbieten können.

Blog > Absender-E-Mail-Adresse
E-Mail-Adresse, die als Absender des Newsletters angegeben ist.

Blog > Newsletter-Betreff
Betreff des Newsletters. Der Platzhalter *%s* wird durch den Titel des versendeten Blogeintrags ersetzt.

Blog > Externen SMTP-Server verwenden
Ermöglicht das Senden von E-Mails über einen SMTP-Server. Aktivieren Sie diese Option, falls beim Versand von E-Mails Probleme auftreten.

Blog > SMTP-Server
Geben Sie Ihren SMTP-Server ein. Sie erhalten diesen bei Ihrem E-Mail-Anbieter oder aus Ihrem E-Mail-Programm.

Blog > SMTP-Benutzername
Geben Sie Ihren SMTP-Benutzernamen ein. Sie erhalten diesen bei Ihrem E-Mail-Anbieter oder aus Ihrem E-Mail-Programm.

Blog > SMTP-Passwort
Geben Sie Ihr SMTP-Passwort ein. Sie erhalten dieses bei Ihrem E-Mail-Anbieter oder aus Ihrem E-Mail-Programm.

Benutzeroberfläche > Schriftstil
Der Schriftstil für Blogeinträge. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Benutzeroberfläche > Teaser-Schriftstil
Der Schriftstil für Teaser-Texte, die auch gleichzeitig Links zur Unterseite eines Blogeintrags sind. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Benutzeroberfläche > Veröffentlicht in ... am ....
Text in der Benutzeroberfläche für *Veröffentlicht in ... am ....*

Benutzeroberfläche > Veröffentlicht am ....
Text in der Benutzeroberfläche für *Veröffentlicht am ....*

Benutzeroberfläche > ... am ...
Text in der Benutzeroberfläche für *... am ...*

Benutzeroberfläche > Neuer Eintrag
Text in der Benutzeroberfläche für *Neuer Eintrag*

Benutzeroberfläche > Eintrag bearbeiten
Text in der Benutzeroberfläche für *Eintrag bearbeiten*

Benutzeroberfläche > Eintrag löschen
Text in der Benutzeroberfläche für *Eintrag löschen*

Benutzeroberfläche > Eintrag speichern
Text in der Benutzeroberfläche für *Eintrag speichern*

Benutzeroberfläche > Blog bearbeiten
Text in der Benutzeroberfläche für *Blog bearbeiten*

Benutzeroberfläche > Ausloggen
Text in der Benutzeroberfläche für *Ausloggen*

Benutzeroberfläche > 1 Kommentar
Text in der Benutzeroberfläche für *1 Kommentar*

Benutzeroberfläche > ... Kommentare
Text in der Benutzeroberfläche für *... Kommentare*

Benutzeroberfläche > Kommentar abgeben
Text in der Benutzeroberfläche für *Kommentar abgeben*

Benutzeroberfläche > Antworten
Text in der Benutzeroberfläche für *Antworten*

Benutzeroberfläche > Kommentar löschen
Text in der Benutzeroberfläche für *Kommentar löschen*

Benutzeroberfläche > Weitere Einträge laden
Text in der Benutzeroberfläche für *Weitere Einträge laden*

Benutzeroberfläche > Name *
Text in der Benutzeroberfläche für *Name **

Benutzeroberfläche > E-Mail-Adresse *
Text in der Benutzeroberfläche für *E-Mail-Adresse **

Benutzeroberfläche > Kommentar *
Text in der Benutzeroberfläche für *Kommentar **

Benutzeroberfläche > Fehlermeldung
Text in der Benutzeroberfläche für *Es ist ein Fehler aufgetreten (...).*

Benutzeroberfläche > Löschfrage für Einträge
Text in der Benutzeroberfläche für *Wollen Sie den Eintrag wirklich löschen?*

Benutzeroberfläche > Löschfrage für Kommentare
Text in der Benutzeroberfläche für *Wollen Sie den Kommentar wirklich löschen?*

Benutzeroberfläche > Linkadresse
Text in der Benutzeroberfläche für *Bitte geben Sie eine Linkadresse ein.*

Benutzeroberfläche > Fett
Text in der Benutzeroberfläche für *Fett*

Benutzeroberfläche > Kursiv
Text in der Benutzeroberfläche für *Kursiv*

Benutzeroberfläche > Unterstrichen
Text in der Benutzeroberfläche für *Unterstrichen*

Benutzeroberfläche > Durchgestrichen
Text in der Benutzeroberfläche für *Durchgestrichen*

Benutzeroberfläche > Linksbündig
Text in der Benutzeroberfläche für *Linksbündig*

Benutzeroberfläche > Zentriert
Text in der Benutzeroberfläche für *Zentriert*

Benutzeroberfläche > Rechtsbündig
Text in der Benutzeroberfläche für *Rechtsbündig*

Benutzeroberfläche > Blocksatz
Text in der Benutzeroberfläche für *Blocksatz*

Benutzeroberfläche > Liste
Text in der Benutzeroberfläche für *Liste*

Benutzeroberfläche > Aufzählung
Text in der Benutzeroberfläche für *Aufzählung*

Benutzeroberfläche > Bild
Text in der Benutzeroberfläche für *Bild*

Benutzeroberfläche > Link
Text in der Benutzeroberfläche für *Link*

Benutzeroberfläche > Blog
Text in der Benutzeroberfläche für *Blog*

Benutzeroberfläche > Überschrift
Text in der Benutzeroberfläche für *Überschrift*

Benutzeroberfläche > Teaser-Text
Text in der Benutzeroberfläche für *Teaser-Text*

Benutzeroberfläche > Beitrag ist unsichtbar
Text in der Benutzeroberfläche für *Beitrag ist unsichtbar*

Benutzeroberfläche > Kategorie
Text in der Benutzeroberfläche für *Kategorie*

Benutzeroberfläche > Datum
Text in der Benutzeroberfläche für *Datum*

Benutzeroberfläche > Datumsformat
Datumsformat in der Benutzeroberfläche (PHP formatiert).

Benutzeroberfläche > Anzahl der Empfänger des Newsletters: ...
Text in der Benutzeroberfläche für *Anzahl der Empfänger des Newsletters: ...*

Benutzeroberfläche > Empfänger anzeigen
Text in der Benutzeroberfläche für *Empfänger anzeigen*

Benutzeroberfläche > Adresse löschen
Text in der Benutzeroberfläche für *Adresse löschen*

Benutzeroberfläche > Sendefrage für Newsletter
Text in der Benutzeroberfläche für *Möchten Sie den Blogeintrag jetzt als Newsletter versenden?*

Benutzeroberfläche > Kündigungsfrage für Newsletterempfang
Text in der Benutzeroberfläche für *Möchten Sie den Empfang des Newsletters für die E-Mail-Adresse wirklich beenden?*

Benutzeroberfläche > Kündigungserklärung Teil 1
Text in der Benutzeroberfläche für *Sie erhalten diese Nachricht, weil Sie als Newsletter-Empfänger registriert sind.*

Benutzeroberfläche > Kündigungserklärung Teil 2
Text in der Benutzeroberfläche für *Wenn Sie keine weiteren Newsletter von uns erhalten möchten, können Sie den ...*

Benutzeroberfläche > Text für Kündigungslink
Text in der Benutzeroberfläche für *Newsletter hier kündigen*

Benutzeroberfläche > Bereits gekündigt
Text in der Benutzeroberfläche für *Der Newsletter wurde bereits gekündigt.*

Benutzeroberfläche > Als Newsletter versenden
Text in der Benutzeroberfläche für *Als Newsletter versenden*

Benutzeroberfläche > Bereits gesendet
Text in der Benutzeroberfläche für *Bereits gesendet*

Linkstil > Schriftstil
Legt den Schriftstil für Links fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit einem Link interagiert (z.B. die Farbe wechseln, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Link bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern

Ändert den Schriftstil eines Links.

Effekt > Schriftstil

Legt den Schriftstil fest, zu dem geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Eigenschaften für Blog-Bereiche

Linkstil für Überschriften > Überschriften-Schriftstil

Legt den Schriftstil für den Teaser-Text fest, der auch gleichzeitig als Link zur Unterseite eines Blogeintrags dient. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit einem Link interagiert (z.B. die Farbe wechseln, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Link bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern

Ändert den Schriftstil eines Links.

Effekt > Schriftstil

Legt den Schriftstil fest, zu dem geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

10. Newsletter-Blog

Bieten Sie auf Ihrer Website einen Newsletter an. So können Sie Ihre Nutzer auf Neuigkeiten und Angebote hinweisen. Ein Newsletter besteht aus einem Anmeldeformular für den Newsletter und einem Newsletter-Blog.

Sie können einen Newsletter-Blog-Bereich zu jeder Seite hinzufügen. Um einen Newsletter-Blog-Bereich hinzuzufügen, wählen Sie eine Seite und ziehen Sie einen Newsletter-Blog-Bereich von den Komponenten in den Editor.

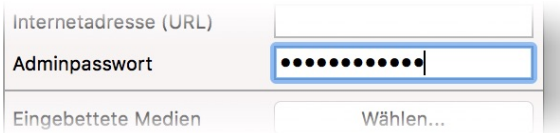
Ein Newsletter-Blogbereich ist nichts anderes als ein normaler Blog-Bereich mit bestimmten Einstellungen. Lesen Sie das Kapitel über das Objekt *Newsletter-Formular*, um etwas über die Funktionsweise des Newsletters zu erfahren. Im Kapitel *Blog* finden Sie außerdem mehr Informationen über den Blog-Bereich.

11. Gästebuch

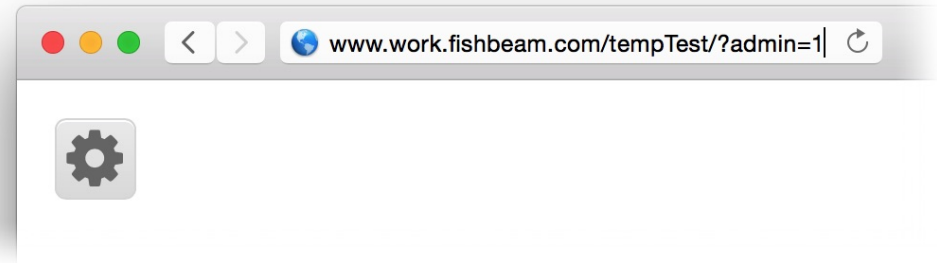
Ein Gästebuch, in das sich Ihre Seitenbesucher eintragen können. Das funktioniert mit einem Gästebuch-Bereich, den Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können einen Gästebuch-Bereich zu jeder Seite hinzufügen. Um einen Gästebuch-Bereich hinzuzufügen, wählen Sie eine Seite und ziehen Sie einen Gästebuch-Bereich von den Komponenten in den Editor.

In einem Gästebuch-Bereich können die Besucher Ihrer Website Einträge vornehmen und Kommentare zu Ihrer Website abgeben.



Legen Sie zunächst das Passwort zum Löschen von Gästebucheinträgen fest. Das Passwort wird im Projekt festgelegt und gilt für alle Loginbereiche Ihrer Website. Klicken Sie auf *PROJEKT* links oben und geben Sie ein Passwort in den Eigenschaften bei *Projekt > Adminpasswort* ein.



Standardmäßig zeigt ein Gästebuch-Bereich einen großen Button zum Einloggen auf der Seite. Falls Sie den Login-Button verbergen möchten, deaktivieren Sie in den Eigenschaften *Gästebuch > Loginbutton zum Editieren der Gästebucheinträge anzeigen*. Fügen Sie dann zum Einloggen die Angabe *?admin=1* an die Seitenadresse an.

INFO: Fügen Sie die Seitenadresse mit dem Zusatz *?admin=1* zu Ihren Favoriten hinzu. Dann haben Sie einfachen Zugriff auf den Login.

Löschen von Gästebucheinträgen

Wenn Sie sich im Gästebuch eingeloggt haben, können Sie einzelne Einträge, die sie nicht in Ihrem Gästebuch möchten, löschen.

Fred Fishbeam (fred@fishbeam.de) am 21.08.2015 11:58 Uhr
Diese Website ist doof.

> **Greg Goldfish (greg@fishbeam.de) am 21.08.2015 11:59 Uhr**
> Finde ich auch!

Klicken Sie auf das kleine *X*-Icon hinter dem Eintrag und bestätigen Sie den folgenden Dialog mit *OK*.

Eigenschaften für Gästebuch-Bereiche

Diese Eigenschaften können für einen Gästebuch-Bereich eingestellt werden. Wählen Sie einen Gästebuch-Bereich, um seine Eigenschaften zu sehen.

Seitenbereich > Identifier (ID)
Legt den Namen des Bereichs fest, um ihn in Animationen anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Seitenbereich > Bereichsvorlage
Wählen Sie eine Bereichsvorlage, wenn Sie das Layout des Bereichs mit einer Bereichsvorlage überschreiben wollen. Beachten Sie, dass alle Eigenschaften, die das Layout betreffen, ausgeblendet werden wenn Sie eine Bereichsvorlage ausgewählt haben. Das Layout wird dann von der Vorlage kontrolliert.

Seitenbereich > Breite
Legt die Breite des Seitenbereichs in Pixeln fest. Die Breite eines Seitenbereichs muss kleiner oder gleich wie die Seitenbreite sein.

Seitenbereich > Höhe (min)
Legt die minimale Höhe des Seitenbereichs in Pixeln fest. Die tatsächliche Höhe wird durch die Höhe des Inhalts und die Höhe der anderen Seitenbereiche in der selben Zeile berechnet.

Seitenbereich > Außenabstand links
Legt den Außenabstand auf der linken Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Außenabstand rechts
Legt den Außenabstand auf der rechten Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Außenabstand oben
Legt den Außenabstand auf der oberen Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Außenabstand unten
Legt den Außenabstand auf der unteren Seite der Bereichsvorlage fest.

Seitenbereich > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Seitenbereich.

Seitenbereich > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Seitenbereich > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Seitenbereich. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Seitenbereich > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Seitenbereich > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Seitenbereich > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Seitenbereich > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Seitenbereich > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für den Seitenbereich. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Seitenbereich > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Seitenbereich > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Seitenbereich > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Seitenbereich > Hintergrund bis zum Rand verlängern
Wenn links oder rechts der Seitenbegrenzung Platz ist, wird der Hintergrund bis zum Rand des Browserfensters verlängert. Das ermöglicht Widescreen-Layouts ohne sichtbaren Kasten.

Seitenbereich > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Seitenbereich > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Seitenbereich > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Seitenbereich > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Seitenbereichs in der eingegebenen Breite (Pixel).

Seitenbereich > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Gästebuch > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Gästebuchs zum Inhalt in Pixel fest.

Gästebuch > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Gästebuchs zum Inhalt in Pixel fest.

Gästebuch > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Gästebuchs zum Inhalt in Pixel fest.

Gästebuch > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Gästebuchs zum Inhalt in Pixel fest.

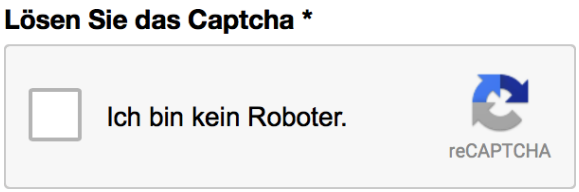
Gästebuch > Datenquelle
Legt den Namen des Speicherorts für Daten fest. Alle Gästebuch-Bereiche mit derselben Datenquelle zeigen denselben Inhalt.

Gästebuch > Login-Button zum Editieren der Gästebucheinträge anzeigen
Zeigt einen Button zum Bearbeiten von Gästebucheinträgen an. Falls nicht, müssen Sie sich einloggen, indem Sie den Zusatz *?admin=1* an die Seitenadresse anhängen.

Gästebuch > Antworten auf Gästebucheinträge zulassen
Lässt Antworten auf Gästebucheinträge zu.

Gästebuch > ReCaptcha-Spamschutz
Aktiviert den ReCaptcha-Spamschutz. Sie müssen sich bei Google ReCaptcha anmelden, um diesen Service zu verwenden.

Um sich vor SPAM-E-Mails zu schützen, können Sie den ReCaptcha-Spamschutz aktivieren. Die Seitenbesucher müssen dann das Captcha anklicken und evt. kleine Aufgaben lösen, um Gästebucheinträge posten zu können. Das ist für automatische SPAM-Roboter schwierig, weshalb keine bzw. nur wenig unerwünschte Werbung versendet wird.



ReCaptcha ist ein kostenloser Service von Google. Sie müssen sich bei Google registrieren, um die Funktion zu nutzen. Klicken Sie daher auf den Pfeil in den Eigenschaften hinter der Erklärung, um auf die ReCaptcha-Website zu gelangen. Nach der Anmeldung erhalten Sie zwei Schlüssel-Codes. Geben Sie diese in die Felder *Gästebuch > ReCaptcha Websiteschlüssel* und *Gästebuch > ReCaptcha geheimer Schlüssel* ein.

Gästebuch > ReCaptcha Websiteschlüssel
Geben Sie hier den von Google ReCaptcha erhaltenen Websiteschlüssel ein.

Gästebuch > ReCaptcha geheimer Schlüssel
Geben Sie hier den von Google ReCaptcha erhaltenen geheimen Schlüssel ein.

Gästebuch > Stil
Stil des Captchas.
- *Hell* zeigt das Captcha in hellen Farben für helle Layouts an.
- *Dunkel* zeigt das Captcha in dunklen Farben für dunkle Layouts an.

Benutzeroberfläche > Schriftstil
Der Schriftstil für Gästebucheinträge. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Benutzeroberfläche > Gästebuch bearbeiten
Text in der Benutzeroberfläche für *Gästebuch bearbeiten*

Benutzeroberfläche > Ausloggen
Text in der Benutzeroberfläche für *Ausloggen*

Benutzeroberfläche > Gästebucheintrag senden
Text in der Benutzeroberfläche für *Gästebucheintrag senden*

Benutzeroberfläche > Antworten
Text in der Benutzeroberfläche für *Antworten*

Benutzeroberfläche > Gästebucheintrag löschen
Text in der Benutzeroberfläche für *Gästebucheintrag löschen*

Benutzeroberfläche > Name *
Text in der Benutzeroberfläche für *Name **

Benutzeroberfläche > E-Mail-Adresse *
Text in der Benutzeroberfläche für *E-Mail-Adresse **

Benutzeroberfläche > Kommentar *
Text in der Benutzeroberfläche für *Kommentar **

Benutzeroberfläche > Fehlermeldung
Text in der Benutzeroberfläche für *Es ist ein Fehler aufgetreten (...).*

Benutzeroberfläche > Löschfrage für Gästebucheinträge
Text in der Benutzeroberfläche für *Wollen Sie den Gästebucheintrag wirklich löschen?*

Benutzeroberfläche > ... am ...
Text in der Benutzeroberfläche für *... am ...*

Benutzeroberfläche > Datumsformat
Datumsformat in der Benutzeroberfläche (PHP formatiert).

Linkstil > Schriftstil
Legt den Schriftstil für Links fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit einem Link interagiert (z.B. die Farbe wechseln, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Link bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern
Ändert den Schriftstil eines Links.

Effekt > Schriftstil
Legt den Schriftstil fest, zu dem geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

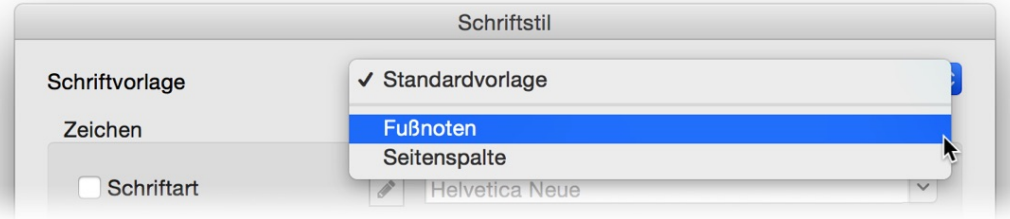
Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

12. Text

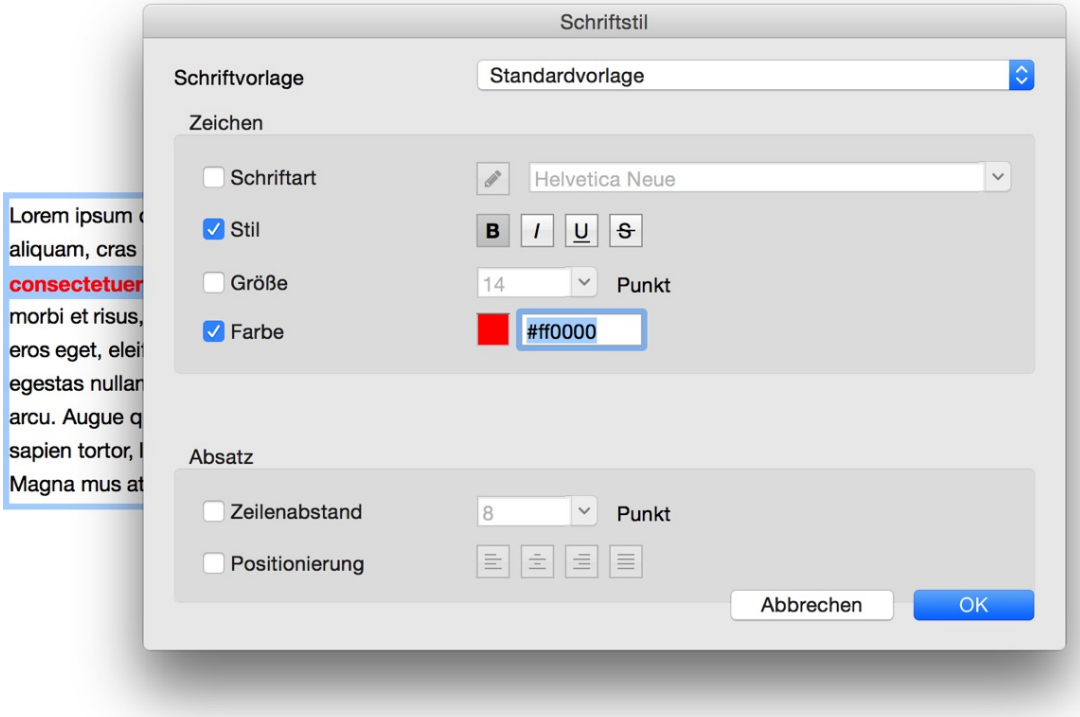
Füllen Sie Ihre Website mit Inhalt und fügen Sie Texte hinzu. Das funktioniert mit einem Text-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein Text-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Text-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Text-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Ein Text-Objekt zeigt Text an. Machen Sie einen Doppelklick darauf und Sie können den Text bearbeiten. Im Texteditierungsmodus verändern sich die Eigenschaften rechts. Wählen Sie eine Textstelle aus und klicken Sie auf *Text bearbeiten > Schriftstil > Wählen...*, um den Schriftstil, die Ausrichtung und die Größe zu ändern.



Die bei *Schriftvorlage* ausgewählte Vorlage, bestimmt den grundsätzlichen Schriftstil. Einzelne Stileigenschaften können mit anderen Stilen überschrieben werden. Zur Auswahl steht die *Standardschriftvorlage* und falls Sie weitere Vorlagen angelegt haben auch diese.



Aktivieren Sie eine Checkbox, um eine Stileigenschaft der ausgewählten *Schriftvorlage* mit einem anderen Stil zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.
- *Zeilenabstand* legt den Zeilenabstand in Pixeln fest. Die Zeilenhöhe besteht aus der Schriftgröße + Zeilenabstand.
- *Positionierung* legt die Positionierung des Absatzes fest. Möglich sind *Linksbündig*, *Zentriert*, *Rechtsbündig* und *Blocksatz*.

INFO: Wenn Sie hauptsächlich den gleichen Stil auf jeder Seite und in jedem Text-Objekt verwenden, ist es besser die Standardschriftvorlage zu verändern, anstatt den Stil in jedem Text-Objekt einzeln einzustellen.

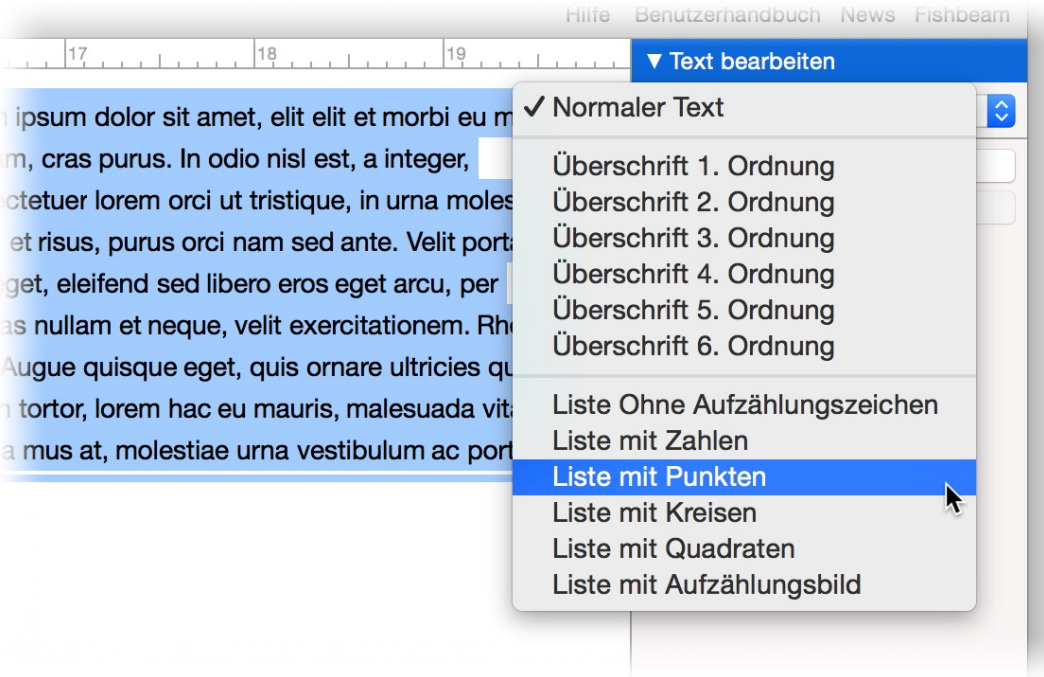
Standardschriftvorlage ändern

Klicken Sie auf *PROJEKT* links oben (die Projekteigenschaften werden angezeigt) und klicken Sie in den Eigenschaften auf *Projekt > Schriftvorlagen > Wählen...*, damit das Fenster für Schriftvorlagen erscheint.

Hier können Sie die Standardschriftart für Texte, Links und Überschriften einstellen. Weitere Informationen zu Schriftvorlagen erhalten Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Überschriften, Listen und Aufzählungen

Es ist wichtig, die semantische Bedeutung Ihres Textes festzulegen. Suchmaschinen wie Google bewerten Überschriften anders, als normalen Text. Wählen Sie den Texttyp bei *Text bearbeiten >Texttyp*.



- *Überschrift 1. Ordnung - Überschrift 6. Ordnung* legt den ausgewählten Text als Überschrift fest. Der Schriftstil kann in den Schriftvorlagen *Überschrift 1. Ordnung* bis *Überschrift 6. Ordnung* festgelegt werden.
- *Liste* legt den ausgewählten Text als Teil einer Liste fest. Jede neue Zeile ist ein separater Listenpunkt. Ein Aufzählungszeichen kann vor jedem Listenpunkt angezeigt werden. Neben

den vorgegebenen Aufzählungszeichen können Sie auch ein eigenes Bild als Aufzählungszeichen verwenden. Wählen Sie dieses bei *Text bearbeiten > Aufzählungsbild* aus. Da Aufzählungsbilder nicht in Retina-Auflösung angezeigt werden können, sollten Sie hier nur *.svg*-Bilder auswählen.

Text als Bild rendern

Vielleicht möchten Sie ungewöhnliche Schriftarten für Überschriften und anderen Text verwenden. Normalerweise ist das auf einer Website nicht möglich, weil die Schrift auf dem Gerät des Seitenbesuchers installiert sein muss.

Erinnerungen und Träume

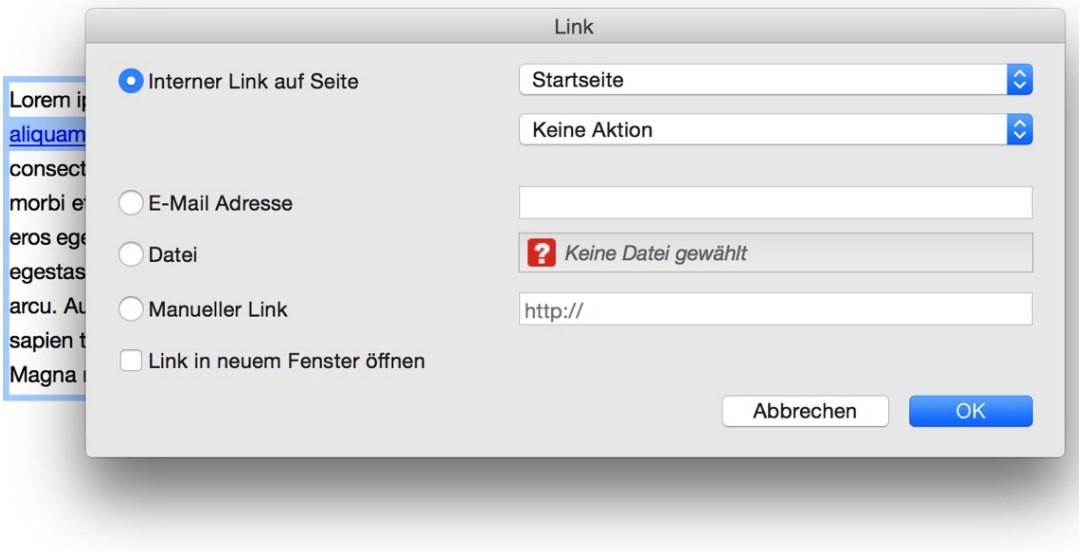
Wenn Sie ungewöhnliche Schriftarten verwenden, werden sie vermutlich nicht richtig dargestellt.

Wenn Sie ungewöhnliche Schriftarten verwenden, aktivieren Sie *Text > als Bild rendern (veraltet)* in den Eigenschaften eines *Text*-Objekts. Goldfish erzeugt dann ein Bild mit dem Text in der ausgewählten Schriftart. Es kann auf allen Geräten angezeigt werden, auch wenn die Schriftart dort fehlt.

INFO: Es wird nicht empfohlen, diese Option für lange Texte zu verwenden. Verwenden sie diese nur für Überschriften. Anderenfalls wird der Speicherplatzbedarf Ihrer Website rapide ansteigen.

Links

Ein anderes wichtiges Feature auf einer Website ist Links hinzufügen. Wählen Sie Text aus und aktivieren Sie *Text bearbeiten > Als Link verwenden* in den Eigenschaften. Klicken Sie in *Wählen...*, um das Linkziel festzulegen.



Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll. Es stehen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl.

Interner Link auf Seite setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.

- Bei *Keine Aktion* wird die Seite ganz normal geladen und es passiert nichts weiter.
- Bei *Alle Weiterleitungen deaktivieren* wird die Seite geladen und gleichzeitig alle vorhandenen Weiterleitungen der Seite deaktiviert. Falls der Seitenbesucher z.B. mit einem Smartphone unterwegs ist und die Seite eine Umleitung auf eine mobile Seite enthält, wird diese nicht durchgeführt.
- Bei *Animation "Animationsname" starten* wird die Seite geladen und dort die ausgewählte Animation ausgeführt.
- Bei *Zu Objekt "Objektname" springen* wird die Seite geladen und zum ausgewählten Objekt als Ankerpunkt gescrollt. Damit ein Objekt in der Liste erscheint, müssen Sie in den Eigenschaften *Objekt > Identifer (Id)* für das Objekt einen Namen vergeben.

E-Mail-Adresse setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.

Datei setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt. *.zip* -Dateien werden dagegen in den Download-Ordner des Benutzers heruntergeladen.

Manueller Link setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

Aktivieren Sie *Link in neuem Fenster öffnen*, damit der Link in einem neuen Fenster oder einem

neuen Tab geöffnet wird. Falls der Link ein Download-Link ist, bleibt das Fenster oder der Tab leer, da die Datei heruntergeladen wird.

Eigenschaften für Text-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Text-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Text-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)
Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Text > Als Bild rendern
Rendert den Text als Bild, sodass Sie ungewöhnliche Schriftarten verwenden können.

Text > Inhalt bearbeiten
Startet den Editiermodus für ein Text-Objekt.

Linkstil > Schriftstil
Legt den Schriftstil für Links fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit einem Link interagiert (z.B. die Farbe wechseln, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Link bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern
Ändert den Schriftstil eines Links.

Effekt > Schriftstil
Legt den Schriftstil fest, zu dem geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Eigenschaften für Text beim Editieren

Diese Eigenschaften können im Editiermodus eines Text-Objekts festgelegt werden. Wählen Sie ein Text-Objekt aus und machen Sie einen Doppelklick darauf, um den Text zu bearbeiten.

Text bearbeiten > Texttyp

Legt die semantische Bedeutung für ausgewählten Text fest (normaler Text, Überschrift oder Liste). Überschriften werden in einem Schriftstil dargestellt, der in den *Schriftvorlagen* des Projekts geändert werden kann.

Text bearbeiten > Abstand links

Der ausgewählte Text gehört zu einer Liste. Legt den Abstand zwischen dem Listenpunkt und dem Text fest.

Text bearbeiten > Aufzählungsbild

Wählen Sie ein Bild für das Aufzählungszeichen der Liste (nur bei *Texttyp > Liste mit Aufzählungsbild*).

Text bearbeiten > Schriftstil

Legt den Schriftstil für den ausgewählten Text fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.
- *Zeilenabstand* legt den Zeilenabstand in Pixeln fest. Die Zeilenhöhe besteht aus der Schriftgröße + Zeilenabstand.
- *Positionierung* legt die Positionierung des Absatzes fest. Möglich sind *Linksbündig*, *Zentriert*, *Rechtsbündig* und *Blocksatz*.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Text bearbeiten > Als Link verwenden

Definiert den ausgewählten Text als Link. Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll.

- *Interner Link auf Seite* setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.
- *E-Mail-Adresse* setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.
- *Datei* setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt.

- *Manueller Link* setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

13. Bild

Füllen Sie Ihre Website mit Inhalt und fügen Sie Bilder hinzu. Das funktioniert mit einem Bild-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein Bild-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Bild-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Bild-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Ein Bild-Objekt zeigt ein einzelnes Bild auf Ihrer Website an. Das neue Bild-Objekt ist zunächst leer. Um das Objekt mit einem Bild zu füllen, klicken Sie auf das Fragezeichen hinter *Bild > Bild* in den Eigenschaften und wählen Sie ein Bild von Ihrer Festplatte aus. Das Fenster *Medien importieren* wird geöffnet.

Im Fenster *Medien importieren* können Sie die folgenden Einstellungen vornehmen:

- *Name* legt den Dateinamen fest. Auf Websites sollten keine Sonder- oder Leerzeichen für den Dateinamen verwendet werden. Auch sollte der Name nicht zu lang sein. Deswegen kürzt Goldfish zu lange Dateinamen auf die richtige Länge ab und entfernt alle Sonder- oder Leerzeichen. Falls Ihnen der von Goldfish erstellte Dateiname nicht gefällt, können Sie ihn hier ändern.
- *Beschreibung* legt einen Kommentar für die Datei fest. Bei Bildern sollte hier eine Beschreibung eingegeben werden. Dieser dient als Erklärungstext für Menschen mit Sehbehinderung oder wird als Beschreibung in der Galerie angezeigt.

- *Größe des Bildes reduzieren auf maximal* verkleinert das Bild beim Import. Das Seitenverhältnis wird dabei beibehalten. Sie sollten auf Websites alle großen Bilder (z.B. von einer Digitalkamera) verkleinern, um die Dateigröße und damit die Ladezeit zu reduzieren. Als Richtwert empfehlen wir Ihnen ca. 1000 x 1000 Pixel. Bitte beachten Sie, dass auf Retina-Websites das Bild in Wirklichkeit auf die zweifache der hier eingegebenen Größe verkleinert wird, damit es in doppelter Auflösung angezeigt werden kann.
- *Drehen* dreht Bilder um 90° nach links, 180° oder 90° nach rechts. So können Sie die Ausrichtung von Bildern, die von Digitalkameras stammen, korrigieren.
- *Horizontal spiegeln* spiegelt das Bild horinzontal.
- *Vertikal spiegeln* spiegelt das Bild vertikal.
- *Für alle* wendet die im Fenster *Medien importieren* gemachten Einstellungen auch auf alle nachfolgenden Dateien an (nur beim Import von mehreren Dateien aus einem Ordner verfügbar).

INFO: Auf Retina-Websites werden alle Bilder in doppelter Auflösung, aber dafür in der halben Größe, angezeigt (außer SVG-Bilder). Die Einstellungen *Größe des Bildes reduzieren auf maximal*, *Drehen*, *Horizontal spiegeln* und *Vertikal spiegeln* sind nur für Bilder im Format *.jpg* und *.png* verfügbar.

Die nachfolgenden Bildformate werden von Goldfish unterstützt. Falls Sie Bilder einbinden möchten, die in einem anderen Format vorliegen, müssen Sie diese zunächst mit einem Grafikprogramm in eines der unterstützten Formate konvertieren.

JPEG

Das *JPEG*-Format (Dateiendung *.jpg* oder *.jpeg*) ist besonders für Fotos geeignet und wird auch von den meisten Digitalkameras verwendet. Goldfish kann Bilder im *JPEG*-Format bearbeiten und speichern. Daher stehen Ihnen für *JPEG*-Bilder erweitere Bearbeitungsmöglichkeiten zur Verfügung.

PNG

Das *PNG*-Format (Dateiendung *.png*) ist besonders für Grafiken geeignet und beherrscht, im Gegensatz zu *JPEG*, Transparenz. Goldfish kann Bilder im *PNG*-Format bearbeiten und speichern. Daher stehen Ihnen für *PNG*-Bilder erweitere Bearbeitungsmöglichkeiten zur Verfügung.

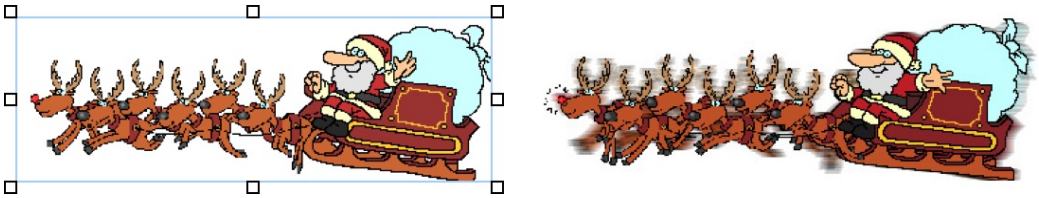
SVG

Erstellen Sie alle Icons und gestalterischen Elemente für Ihr Layout am besten als *SVG*-Dateien (Dateiendung *.svg*). Das Format *SVG* speichert Vektorgrafiken, die statt Pixel Linien und Flächen enthalten. Das hat den Vorteil, dass Sie *SVG*-Bilder ohne Qualitätsverlust beliebig vergrößern und verkleinern können. Auf Retina-Macs, Smartphones und Tablets sind diese außerdem gestochen scharf in jeder Zoomstufe. Goldfish kann keine Bilder im *SVG*-Format bearbeiten oder speichern. Daher stehen Ihnen manche Bearbeitungsmöglichkeiten für diese nicht zur Verfügung.

INFO: *SVG*-Bilder können nur unter Beibehaltung des Seitenverhältnisses vergrößert und verkleinert werden. Daher lassen sich *SVG*-Bilder nicht in die Breite oder Höhe ziehen.

GIF

Das veraltete *GIF*-Format (Dateiendung *.gif*) ist inzwischen weitgehend von *PNG* abgelöst und hat im Gegensatz zu diesem einige Nachteile. So ist die Farbpalette auf 256 Farben begrenzt.

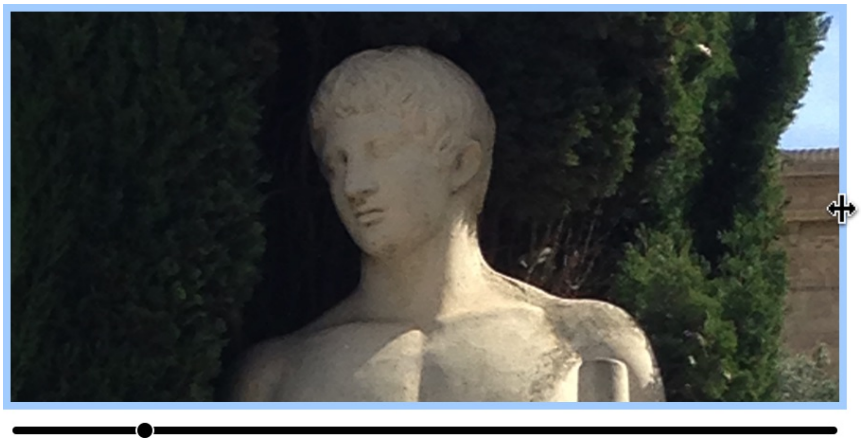


Allerdings unterstützt *GIF*, als einziges Bildformat, Animationen. Wenn Sie eine *GIF*-Animation einbinden, zeigt Goldfish im Editor nur ein Standbild an. Auf der veröffentlichten Website oder in der Vorschau wird die Animation aber abgespielt. Goldfish kann keine Bilder im *GIF*-Format bearbeiten oder speichern. Daher stehen Ihnen manche Bearbeitungsmöglichkeiten für diese nicht zur Verfügung.

INFO: Deaktivieren Sie bei *GIF*-Animationen auf jeden Fall *Bild > Beim Export neu berechnen*. Ansonsten wird diese beim Veröffentlichen zerstört.

Bildausschnitt festlegen.

In Goldfish können Sie den Bildausschnitt verändern. Starten Sie den Editiermodus mit einem Doppelklick auf das Bild.



Jetzt können Sie mit dem Slider in das Bild hinzeinzoomen und den angezeigten Bildausschnitt herumschieben. Außerdem lässt sich der Ausschnitt an den Rändern kleiner und größer ziehen.

INFO: Das ist nur möglich, wenn *Bild > Beim Export neu berechnen* in den Eigenschaften aktiviert ist.

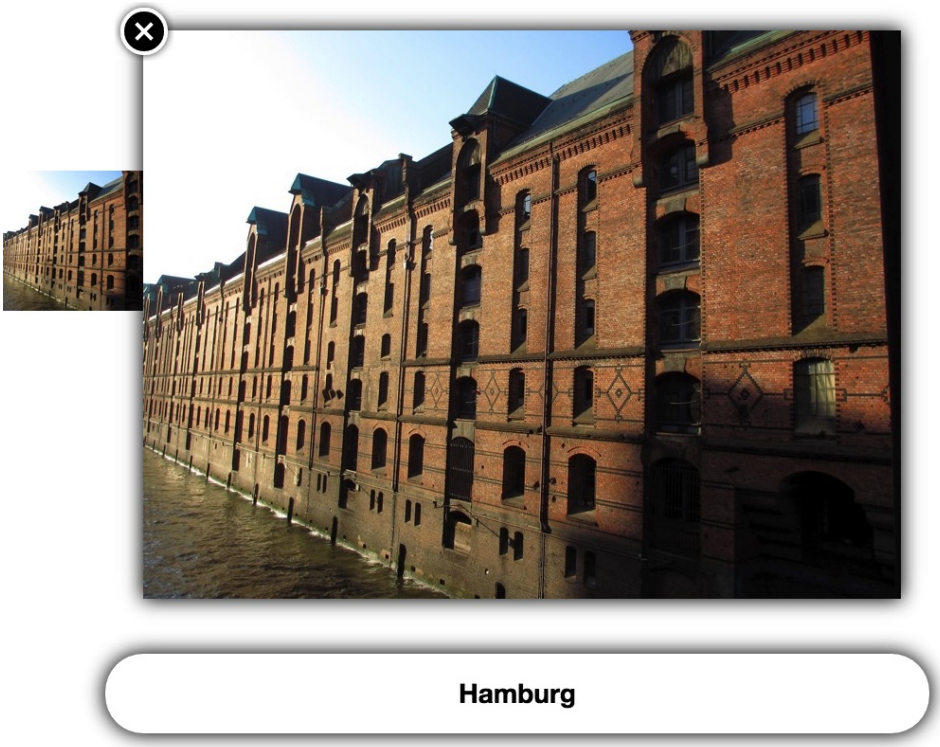
Bildeffekte

In den Eigenschaften bei *Bild* können Sie Bildeffekte, wie *Reflexion*, *Horizontal spiegeln*, *Vertikal spiegeln* und *Schattenwurf*, hinzufügen.

INFO: Die Bildeffekte *Horizontal spiegeln* und *Vertikal spiegeln* sind nur möglich, wenn *Bild > Beim Export neu berechnen* in den Eigenschaften aktiviert ist.

Bildzoom

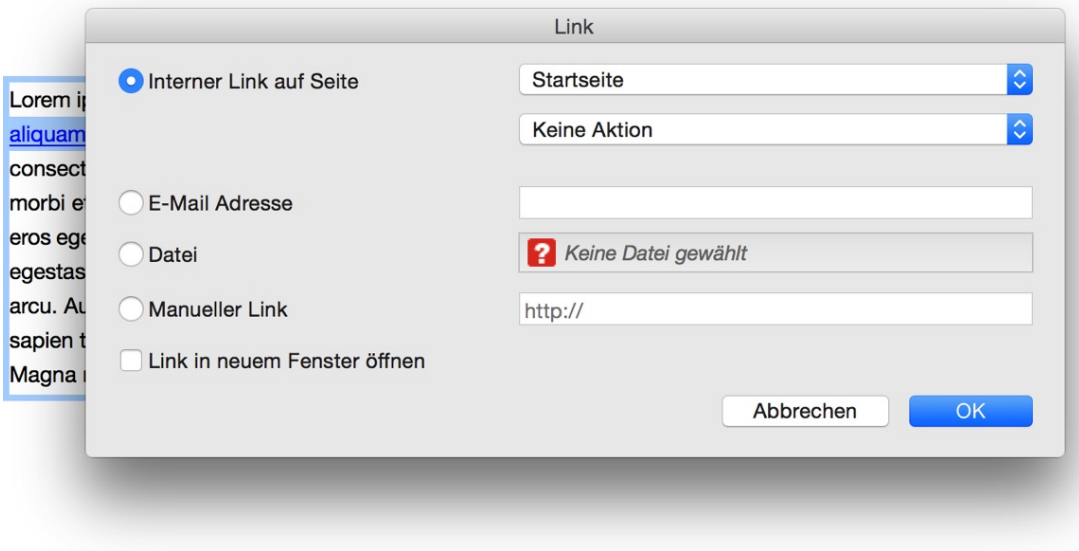
Wenn Sie das Bild auf Icongröße verkleinern, können Sie festlegen, dass mit einem Klick darauf eine größere Ansicht angezeigt wird, ähnlich wie mit dem Objekt *Galerie*.



Ziehen Sie das Bild klein und aktivieren Sie *Bildzoom > Bildzoom aktivieren*.

Bild als Link festlegen

Ein Bild lässt sich als Link festlegen, sodass mit Klick auf das Bild eine andere Seite geladen wird oder Effekte ausgelöst werden. Aktivieren Sie hierfür in den Eigenschaften *Link > Als Link verwenden* und klicken Sie dahinter auf *Wählen...*. Das Fenster *Link* wird geöffnet.



Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll. Es stehen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl.

Interner Link auf Seite setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.

- Bei *Keine Aktion* wird die Seite ganz normal geladen und es passiert nichts weiter.
- Bei *Alle Weiterleitungen deaktivieren* wird die Seite geladen und gleichzeitig alle vorhandenen Weiterleitungen der Seite deaktiviert. Falls der Seitenbesucher z.B. mit einem Smartphone unterwegs ist und die Seite eine Umleitung auf eine mobile Seite enthält, wird diese nicht durchgeführt.
- Bei *Animation "Animationsname" starten* wird die Seite geladen und dort die ausgewählte Animation ausgeführt.
- Bei *Zu Objekt "Objektname" springen* wird die Seite geladen und zum ausgewählten Objekt als Ankerpunkt gescrollt. Damit ein Objekt in der Liste erscheint, müssen Sie in den Eigenschaften *Objekt > Identifer (Id)* für das Objekt einen Namen vergeben.

E-Mail-Adresse setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.

Datei setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt. *.zip* -Dateien werden dagegen in den Download-Ordner des Benutzers heruntergeladen.

Manueller Link setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

Aktivieren Sie *Link in neuem Fenster öffnen*, damit der Link in einem neuen Fenster oder einem

neuen Tab geöffnet wird. Falls der Link ein Download-Link ist, bleibt das Fenster oder der Tab leer, da die Datei heruntergeladen wird.

Eigenschaften für Bild-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Bild-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Bild-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)
Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Bild > Bild
Wählen Sie das Bild aus, das angezeigt werden soll. Möglich sind *JPEG*-, *PNG*-, *SVG*- und *GIF* -Bilder.

Bild > Beim Export neu berechnen
Berechnet eine optimierte Version des Bildes, in der richtigen Größe und Qualität, für Ihre Website. Deaktivieren Sie dieses für SVG-Bilder, transparente GIF-Bilder und GIF-Animationen.

Bild > Inhalt bearbeiten
Klicken Sie hier, um den Bildausschnitt zu verändern. Beachten Sie: Diese Option ist nur verfügbar, wenn *Bild > Beim Export neu berechnen* aktiviert ist.

Bild > Reflektion
Fügt dem Bild eine Reflektion hinzu. Stellen Sie mit dem Regler die Größe ein.

Bild > Horizontal spiegeln
Spiegelt das Bild horizontal. Beachten Sie: Diese Option ist nur verfügbar, wenn *Bild > Beim Export neu berechnen* aktiviert ist.

Bild > Vertikal spiegeln
Spiegelt das Bild vertikal. Beachten Sie: Diese Option ist nur verfügbar, wenn *Bild > Beim Export neu berechnen* aktiviert ist.

Bild > Schattenwurf
Fügt dem Bild einen Schatteneffekt hinzu. Wählen Sie eine Farbe für den Schatten aus.

Bild > Winkel
Der Winkel in Grad, in welchen der Schatten zeigen soll.

Bild > Abstand
Der Abstand zwischen dem Bild und dem Schatten. Ein Wert von 0 legt fest, dass der Schatten direkt unter dem Bild angezeigt wird.

Bild > Weichzeichnen
Geben Sie einen Wert ein, um den Schatten weichzuzeichnen. Ein höherer Wert zeichnet den Schatten stärker weich.

Bild > Deckkraft
Die Deckkraft des Schattens. *100* legt fest, dass der Schatten nicht transparent ist.

Bildzoom > Bildzoom aktivieren
Zeigt beim Klick auf das Bild dieses in einer Großansicht an.

Bildzoom > Bildbeschreibung anzeigen
Zeigt den zu einem Bild gehörenden Kommentar in der Großansicht unter dem Bild an.

Bildzoom > Schriftstil
Legt den Schriftstil für die Bildbeschreibung fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Bildzoom > Hintergrundfarbe
Hintergrundfarbe für die Bildbeschreibung.

Bildzoom > Seite überlagern > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für die Großansicht.

Bildzoom > Seite überlagern > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Bildzoom > Seite überlagern > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für die Großansicht. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Bildzoom > Seite überlagern > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.

- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Bildzoom > Seite überlagern > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Bildzoom > Seite überlagern > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Bildzoom > Seite überlagern > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Bildzoom > Seite überlagern > Deckkraft (%)
Legt die Deckkraft für den Hintergrund fest.

Link > Als Link verwenden
Verwendet das Bild als Link. Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll.

- *Interner Link auf Seite* setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.
- *E-Mail-Adresse* setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.
- *Datei* setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt.
- *Manueller Link* setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit dem Bild-Link interagiert (z.B. das Bild austauschen, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Link bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus* und *Effekt beim Anklicken.*

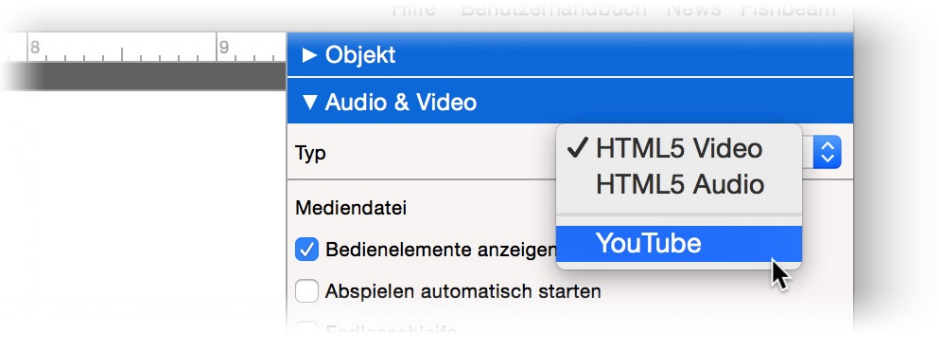
Effekt > Bild ändern
Ändert das Bild. Wählen Sie ein Bild aus, auf das geändert werden soll.

14. Audio & Video

Spielen Sie auf Ihrer Website Musikdateien und Videos ab. Das funktioniert mit einem Audio & Video-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein Audio & Video-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Audio & Video-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Audio & Video-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Mit einem Audio & Video-Objekt können Sie mit HTML5 kompatible Audio- und Videodateien sowie YouTube-Filme abspielen.



Je nachdem welche Art von Audio oder Video Sie abspielen möchten, müssen Sie in den Eigenschaften unter *Audio & Video > Typ* den richtigen Typ einstellen.

HTML5 Audio und HTML5 Video

Stellen Sie in den Eigenschaften bei *Audio & Video > Typ* den Typ *HTML5 Audio* für Audiodateien und *HTML5 Video* für Videodateien ein.

Kompatible Audioformate

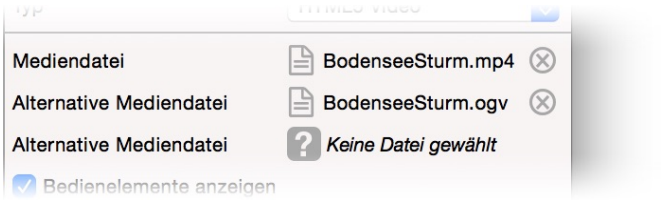
- **MP3** (Dateiendung *.mp3*)
  Kompatibel mit Safari, Chrome, Firefox, Internet Explorer und Opera
- **Wav** (Dateiendung *.wav*)
  Kompatibel mit Safari, Chrome, Firefox und Opera
- **Ogg** (Dateiendung *.ogg*, *.oga*)
  Kompatibel mit Chrome, Firefox und Opera

Kompatible Videoformate

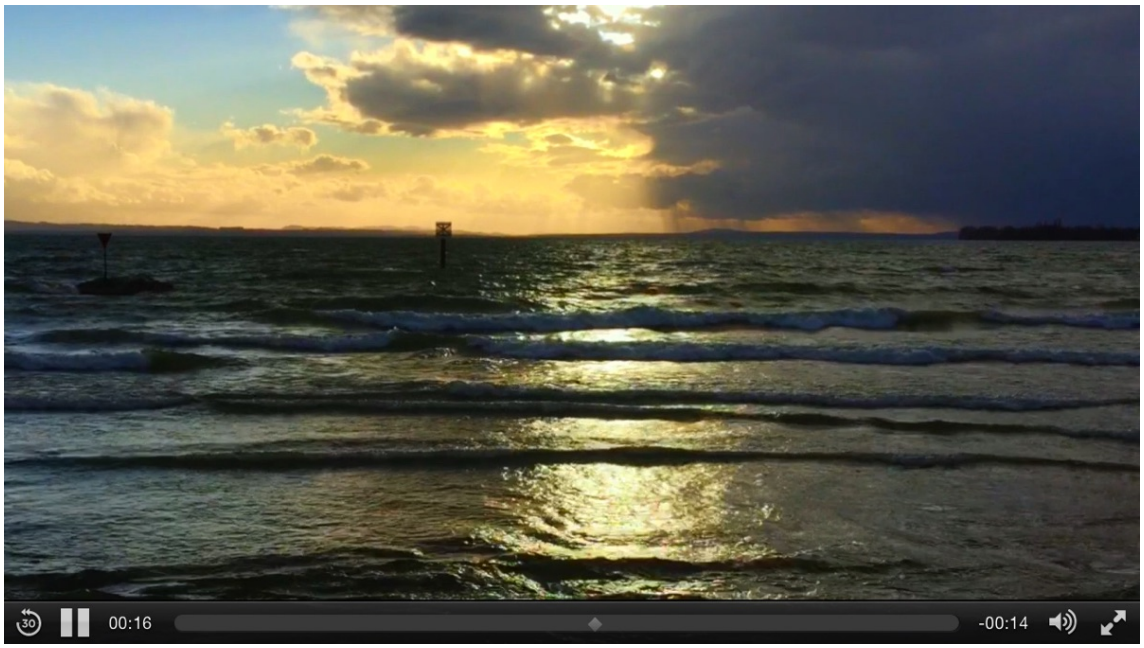
- **MP4 H.264** (Dateiendung *.mp4*)
  Kompatibel mit Safari, Chrome, Firefox, Internet Explorer und Opera
- **Ogg Theora** (Dateiendung *.ogg*, *.ogv*)

Kompatibel mit Chrome, Firefox und Opera

- **WebM** (Dateiendung *.webm*)
  Kompatibel mit Chrome, Firefox und Opera



Wählen Sie die entsprechende Datei unter *Audio & Video > Mediendatei* aus. Da nicht jedes Audio- und Videoformat mit allen Systemen und Browsern kompatibel ist, können Sie die Datei in mehreren Formaten angeben. Falls Sie die Datei in mehr als einem Format zu Verfügung stellen wollen, wählen Sie die weiteren Dateien unter *Audio & Video > Alternative Mediendatei* aus.



Standardmäßig werden Bedienelemente mit Buttons wie *Abspielen*, *Pause* oder *Vollbildmodus* angezeigt. Falls Sie das nicht möchten, können Sie das in den Eigenschaften unter *Audio & Video > Bedienelemente anzeigen* deaktivieren.

Für Videos kann ein Posterbild ausgewählt werden. Dieses wird als Platzhalter angezeigt, bis das Video abgespielt wird. Sie können in den Eigenschaften unter *Audio & Video > Posterbild vor dem Abspielen* ein Bild auswählen. Idealerweise ein Bild, das aus dem Video selbst stammt.

INFO: Standardmäßig wird auf dem Posterbild ein großer Play-Button angezeigt. Sie können diesen in den Eigenschaften deaktivieren oder eine eigene Grafik als Buttonbild auswählen.

YouTube

Stellen Sie in den Eigenschaften bei *Audio & Video > Typ* den Typ *YouTube* ein, wenn Sie ein YouTube-Video auf der Seite anzeigen möchten.

Suchen Sie sich in YouTube das entsprechende Video heraus und kopieren Sie die URL aus der Adresszeile des Browsers in das Feld unter *Audio & Video > Video-ID*. Goldfish lädt dann automatisch ein Vorschaubild und passt die Größe des Audio & Video-Objekts an.

INFO: Das Feld *Audio & Video > Video-ID* sucht sich die passende ID automatisch heraus. Fügen Sie einfach die URL, die Video-ID oder den Einbettungs-HTML-Code von einem YouTube-Film dorthin.

Standardmäßig wird der YouTube-Player mit Titel und Bedienelementen angezeigt. Dies lässt sich in den Eigenschaften unter *Audio & Video* aber anpassen.

INFO: Goldfish bindet YouTube-Videos nur mit erweitertem Datenschutz ein. Cookies werden erst gesetzt, wenn der Nutzer auf das Video klickt und die Wiedergabe beginnt.

Eigenschaften für Audio & Video-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Audio & Video-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Audio & Video-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)
Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Audio & Video > Typ
Wählen Sie den Typ aus, je nachdem was Sie abspielen möchten.

Audio & Video > Mediendatei
Wählen Sie die Mediendatei von Ihrer Festplatte aus, die Sie abspielen möchten (nicht verfügbar wenn Sie *YouTube* bei *Audio & Video > Typ* gewählt haben).

Audio & Video > Alternative Mediendatei
Wählen Sie eine alternative Mediendatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus (nicht verfügbar wenn Sie *YouTube* bei *Audio & Video > Typ* gewählt haben).

Audio & Video > Video-ID
Geben Sie hier die ID, die URL oder den Einbettungs-HTML-Code eines YouTube-Films ein (nur verfügbar wenn Sie *YouTube* bei *Audio & Video > Typ* gewählt haben).

Audio & Video > Bedienelemente anzeigen
Zeigt Steuerelemente wie Abspielen, Stopp, Pause und Vollbild an.

Audio & Video > Abspielen automatisch starten
Spielt die Mediendatei automatisch ab, sobald die Seite geladen wurde. Das funktioniert auf mobilen Geräten nur bei Videos ohne Ton und nicht im Vollbild.

Audio & Video > Endlosschleife
Spielt die Mediendatei in einer Endlosschleife ab.

Audio & Video > Start & Stopp bei Klick in Anzeigefläche
Ein Klick in die Fläche des Audio & Video-Objekts startet das Abspielen oder pausiert es (nicht verfügbar wenn Sie *YouTube* bei *Audio & Video > Typ* gewählt haben).

Audio & Video > Vorschläge anzeigen
Blendet bei YouTube-Filmen nach dem Abspielen weitere Filme als Vorschlag ein.

Audio & Video > Videotitel anzeigen
Zeigt bei YouTube-Filmen den Titel im Player an.

Audio & Video > Tonspur abspielen
Spielt bei einer Videodatei auch die Tonspur ab.

Audio & Video > Immer im Vollbild auf mobilen Geräten abspielen
Das Video wird auf mobilen Geräten nicht in die Seite eingebettet abgespielt sondern im Vollbildmodus. Das ist z.B. sinnvoll auf Smartphones mit kleinem Bildschirm.

Audio & Video > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen im Videoplayer zu sehen ist.

Audio & Video > Playbutton auf Posterbild anzeigen
Zeigt auf dem Posterbild einen Playbutton an.

Audio & Video > Playbuttonbild
Wählen Sie hier ein eigenes Buttonbild, falls Ihnen der Standard-Playbutton nicht gefällt.

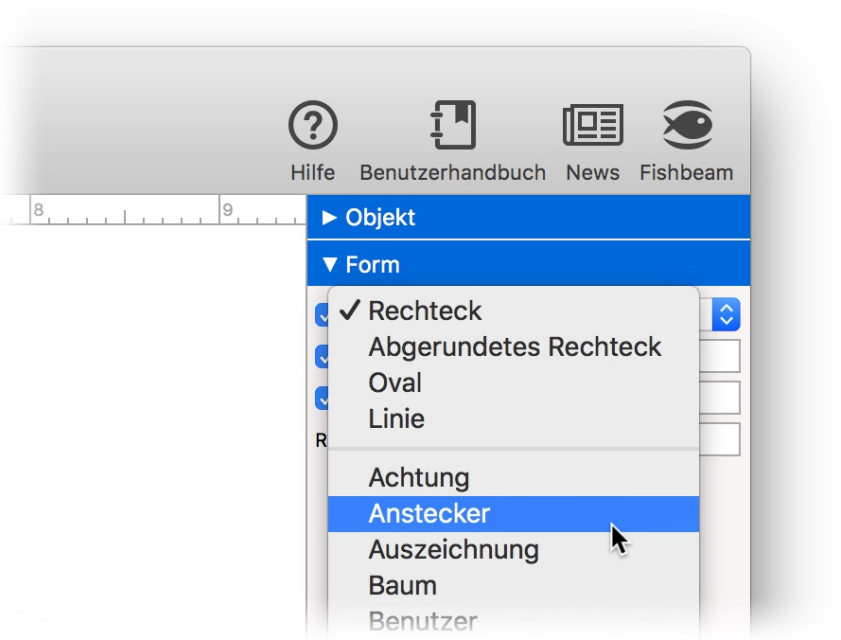
15. Form

Zeichnen Sie Rechtecke, abgerundete Rechtecke, Ovale, Linien und andere Formen direkt auf Ihrer Website. Das funktioniert mit einem Form-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein Form-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Form-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Form-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Formen sind eine gute Wahl, wenn Sie das Layout Ihrer Website entwerfen möchten. Formen können Rechtecke, abgerundete Rechtecke, Ovale, Linien oder andere Formen enthalten. Oder nichts, wenn Sie nur einen leeren Kasten mit Hintergrundbild oder Hintergrundfarbe benötigen.

Die Eigenschaft *Form > Form anzeigen* definiert, ob etwas im Objekt angezeigt wird und welche Form verwendet wird. Wählen Sie zwischen *Rechteck*, *Abgerundetes Rechteck*, *Oval*, *Linie* oder einer der zahlreichen anderen Formen. Es hängt von Ihrer Auswahl ab, welche anderen Optionen verfügbar sind.



Jede Form hat eine Füllfarbe und einen Rand. Wenn Sie nur einen Kasten mit einem Hintergrundbild oder -farbe benötigen, deaktivieren Sie *Form > Form anzeigen* und verwenden Sie stattdessen den Hintergrund des Objekts.

INFO: Formen können auch gedreht werden oder halbtransparent erscheinen. Ändern Sie dafür die Eigenschaften *Objekt > Drehung* und *Objekt > Deckkraft*.

Eigenschaften für Form-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Form-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Form-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)

Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links

Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben

Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite

Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Form > Form anzeigen
Wählen Sie die Form, die angezeigt werden soll. Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie nur einen leeren Kasten mit Hintergrundfarbe oder -bild benötigen.

Form > Bogen
Legt die Rundung für abgerundete Rechtecke fest.

Form > Füllfarbe
Wählen Sie eine Füllfarbe für die Form.

Form > Farbe
Wählen Sie eine Farbe für die Linien-Form.

Form > Größe
Legt die Dicke einer Linie in Pixel fest.

Form > Randbreite

Legt die Breite für den Rand der Form in Pixel fest.

Form > Randfarbe

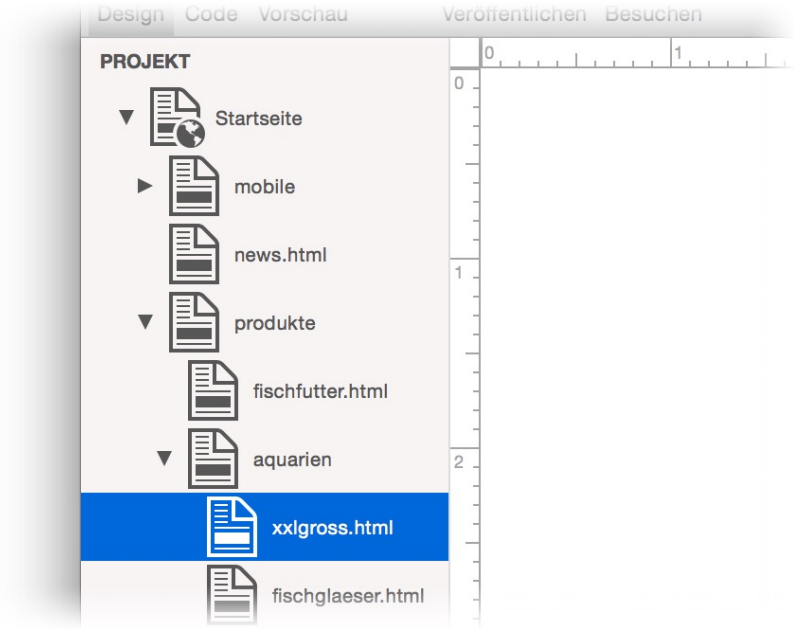
Wählen Sie eine Farbe für den Rand der Form.

16. Menü

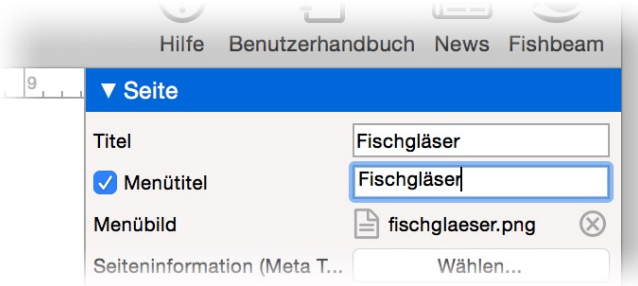
Unerlässlich für Ihre Website ist die Navigation zwischen den unterschiedlichen Seiten. Das funktioniert mit einem Menü-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein Menü-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Menü-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Menü-Objekt von den Komponenten in den Editor.

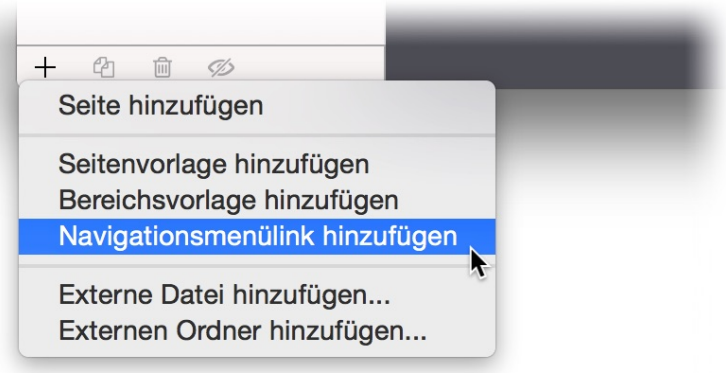
INFO: Fügen Sie das Menü-Objekt am Besten zu einer Bereichsvorlage "Navigation" hinzu und verwenden Sie diese Bereichsvorlage auf jeder Seite Ihrer Website. Dadurch wird das Menü auf jeder Seite von Ihrer Website an derselben Stelle angezeigt.



Das Navigationsmenü zeigt automatisch die Seiten Ihrer Website als Menüeinträge an. Normalerweise enthält es genau einen Eintrag für jede Seite Ihrer Website. Der angezeigte Text ist immer die *Seite > Menütitel*-Eigenschaft einer Seite.



Um den Text zu ändern, wählen Sie die betreffende Seite aus und bearbeiten Sie die Eigenschaft *Seite > Menütitel*. Wenn Sie *Seite > Menütitel* deaktivieren, taucht die Seite nicht im Navigationsmenü auf. Unter *Seite > Menübild* lässt sich ein Bild festlegen, das zusätzlich zum Text im Menü erscheint.



Sie können auch einen zusätzlichen Link in das Menü einfügen. Klicken Sie dazu auf + links unten und wählen Sie *Navigationsmenülink hinzufügen*. Das fügt statt einer Seite einen Link ein, dem Sie ein beliebiges Ziel zuweisen können. Schieben Sie den Link wie eine Seite an die Stelle der Projektliste, an der er im Menü auftauchen soll.

Es gibt mehrere Typen von Navigationsmenüs. Sie können den Typ in den Eigenschaften bei *Menü > Menütyp* einstellen.

Einfaches Menü (zeigt keine Unterordner)

Der Menütyp *Einfaches Menü* zeigt nur eine Hierarchieebene der Seiten an. Es zeigt keine Untermenüs. Wenn Ihre Website auch Seiten mit Unterseiten enthält, benötigen Sie ein zweites Navigationsmenü dafür.

Menü mit Untermenü (zeigt einen Unterordner)

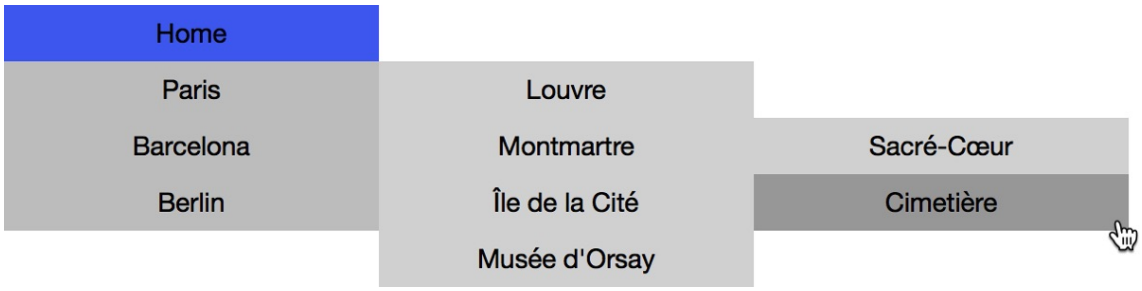
Der Menütyp *Menü mit Untermenü* zeigt nur zwei Hierarchieebenen der Seiten an. Es wird ein Untermenü angezeigt, wenn Sie auf eine Seite mit Unterseiten klicken. Das Untermenü erscheint dann direkt unter dem Hauptmenüeintrag der Seite.

Schubladenmenü (zeigt einen Unterordner)

Der Menütyp *Schubladenmenü* ist vor allem für Websites auf mobilen Geräten gedacht. Bei Klick auf das Menü-Icon wird eine Schublade mit dem Menü aufgezogen, welche die Website beiseite schiebt.

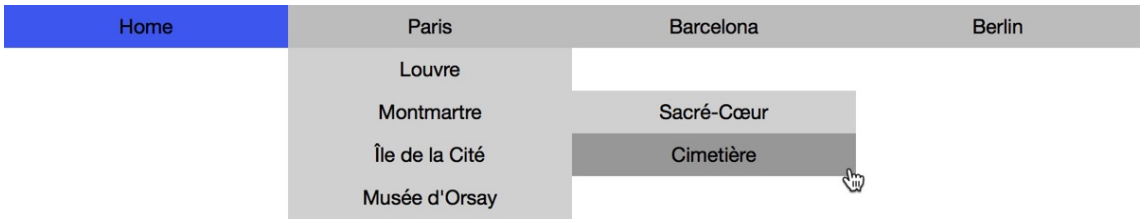
Dropdown-Menü rechts (zeigt alle Unterordner)

Der Menütyp *Dropdown-Menü rechts* zeigt alle Hierarchieebenen der Seiten in einer Menüstruktur. Wenn der Besucher Ihrer Website die Maus über einen Menüeintrag von einer Seite mit Unterseiten bewegt, geht ein Untermenü auf.



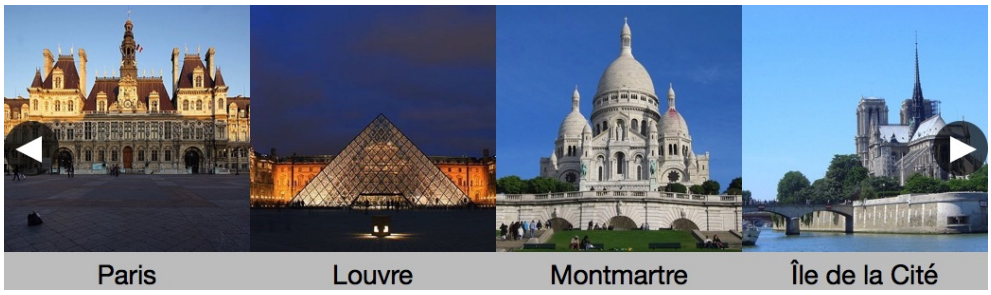
Dropdown-Menü unten (zeigt alle Unterordner)

Der Menütyp *Dropdown-Menü unten* zeigt alle Hierarchieebenen der Seiten in einer Menüstruktur. Wenn der Besucher Ihrer Website die Maus über einen Menüeintrag von einer Seite mit Unterseiten bewegt, geht ein Untermenü auf.



Bildermenü (zeigt keine Unterordner)

Der Menütyp *Bildermenü* zeigt einen Slider mit Bildern als Menü. Mit einem Klick auf das Bild oder die Beschreibung wird die entsprechende Seite geladen. Weitere Einträge lassen sich mit Klick auf die Navigationspfeile anzeigen.



Standardmäßig beginnt das Menü in der obersten Hierarchiebenene der Website mit der Startseite. Im Menü wird die Startseite mit Unterseiten angezeigt.

Falls Sie einen anderen Ausschnitt aus der Seitenhierarchie als Menü anzeigen möchten, können Sie den Basisordner in den Eigenschaften unter *Menü > Basisordner* umstellen. So kann z.B. auf der mobilen Website im Menü nur die mobile Startseite mit Unterseiten angezeigt werden.

INFO: Wenn Sie das Menü in die Breite ziehen, werden die Menüeinträge nebeneinander statt untereinander dargestellt.

Eigenschaften für Menü-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Menü-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Menü-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)
Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Menü > Menütyp
Legt den Menütyp für das Menü fest.
- *Einfaches Menü* zeigt ein eindimensionales Menü an.

- *Menü mit Untermenü* zeigt ein zweidimensionales Menü mit Untermenü an.
- *Schubladenmenü* zeigt das Menü als Icon an. Beim Klick darauf öffnet sich eine Schublade mit den Einträgen.
- *Dropdown-Menü rechts* zeigt ein mehrdimensionales Dropdown-Menü an, bei dem die Einträge nach rechts aufgehen.
- *Dropdown-Menü unten* zeigt ein mehrdimensionales Dropdown-Menü an, bei dem die Einträge nach unten aufgehen.
- *Bildermenü* zeigt ein Slidermenü mit Bildern an.

Menü > Basisordner
Wählen Sie eine Seite mit Unterseiten, die als Hauptmenüeinträge angezeigt werden. Voreingestellt ist die Startseite, aber Sie können diese Eigenschaft verändern, um Untermenüs oder ein Menü für die mobile Website zu erzeugen.

Menü > Basisordner als Meüeintrag zeigen
Zeigt die ausgewählte Seite von *Menü > Basisordner* im Hauptmenü an. Wenn Sie diese Eigenschaft deaktivieren, werden nur ihre Unterseiten angezeigt.

Menü > Eintrag hervorheben
Legt fest, welche Einträge hervorgehoben werden sollen. Zum Hervorheben wird der *Effekt beim Anklicken* verwendet.
- *Keinen* hebt nichts hervor.
- *Aktuelle Seite* hebt den Eintrag der aktuellen Seite hervor.
- *Aktuelle Seite und direkt übergeordnete Seite* hebt den Eintrag der aktuellen Seite und den der unmittelbar übergeordneten Seite hervor.
- *Aktuelle Seite und alle übergeordnete Seiten* hebt den Eintrag der aktuellen Seite und alle Einträge von übergeordneten Seiten hervor.

Menü > Zwischenraum horizontal
Legt den Abstand zwischen dem unteren Rand eines Menüeintrags und dem oberen Rand des nächsten Menüeintrags fest.

Menü > Zwischenraum vertikal
Legt den Abstand zwischen dem rechten Rand eines Menüeintrags und dem linken Rand des nächsten Menüeintrags fest.

Menü > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für die Schublade im Schubladenmenü.

Menü > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Menü > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für die Schublade im Schubladenmenü. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Menü > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Menü > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Menü > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Menü > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Menü > Eigenes Buttonbild
Wählen Sie ein Bild als Icon für das Schubladenmenü.

Menü > Eigenes Buttonbild links
Wählen Sie ein Bild als Button, um im Bildermenü nach links zu scrollen.

Menü > Eigenes Buttonbild rechts
Wählen Sie ein Bild als Button, um im Bildermenü nach rechts zu scrollen.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit dem Button interagiert (z.B. das Bild austauschen, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Button bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus* und *Effekt beim Anklicken.*

Effekt > Bild ändern
Ändert das Bild. Wählen Sie ein Bild aus, auf das geändert werden soll.

Eigenschaften für Eintrag Hauptmenü, Eintrag Untermenü und Eintrag Bildermenü

Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Eintrag Hauptmenü*, *Eintrag Untermenü* und *Eintrag Bildermenü*. Beachten Sie, dass je nach Menütyp nur manche der Eigenschaften sichtbar sein können.

Menüeintrag > Breite
Legt die Breite eines Menüeintrags in Pixel fest.

Menüeintrag > Höhe
Legt die Höhe eines Menüeintrags in Pixel fest.

Menüeintrag > Positionierung
Legt die Textausrichtung in einem Menüeintrag fest.

Menüeintrag > Schriftstil
Legt den Schriftstil in einem Menüeintrag fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Menüeintrag > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Menüeintrag > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Menüeintrag > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Menüeintrag > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Menüeintrag > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für einen Menüeintrag.

Menüeintrag > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Menüeintrag > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für einen Menüeintrag. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Menüeintrag > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Menüeintrag > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Menüeintrag > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Menüeintrag > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Menüeintrag > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Menüeintrag > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Menüeintrag > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Menüeintrag > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Menüeintrag > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Menüeintrag > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Menüeintrag > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Menüeintrag > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen wenn der Benutzer mit dem Navigationsmenü interagiert (z.B. die Farbe wechseln wenn der Besucher seinen Mauszeiger über einen Eintrag bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die selben für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern
Ändert den Schriftstil von einem Menüeintrag.

Effekt > Schriftstil
Legt den Schriftstil fest, auf den geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Effekt > Hintergrund ändern
Ändert den Hintergrund von einem Menüeintrag.

Effekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für einen Menüeintrag.

Effekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (

http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Effekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für einen Menüeintrag. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Effekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Effekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Effekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Effekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Effekt > Rand ändern
Ändert den Rand von einem Menüeintrag.

Effekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Effekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Effekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Effekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite einem Menüeintrag in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Effekt > Innenabstand ändern
Ändert den Innenabstand von einem Menüeintrag.

Effekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

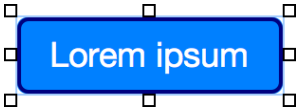
Effekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite einem Menüeintrag zum Inhalt in Pixel fest.

17. Button

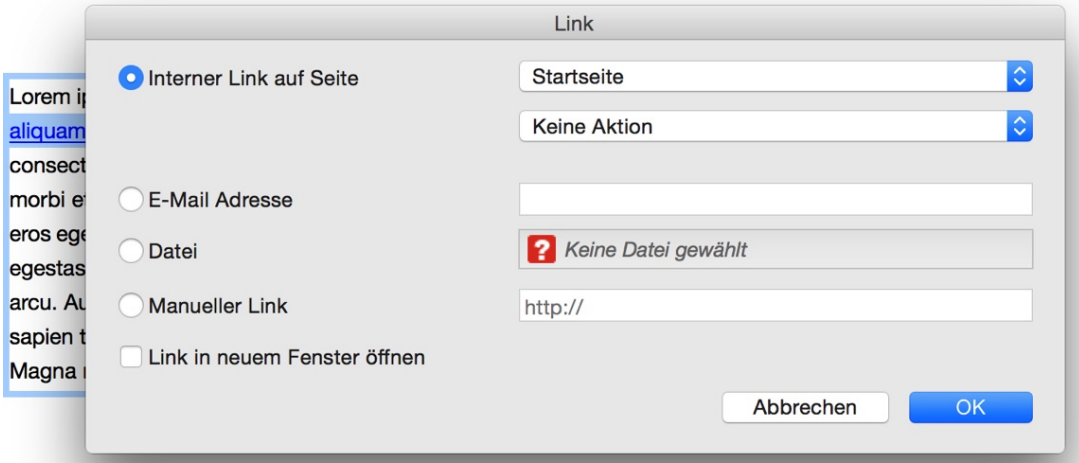
Verwenden Sie auf mobilen Websites einen Button, da dieser auf Touch-Geräten mit dem Finger leichter zu treffen ist, als ein Text-Link. Das funktioniert mit einem Button-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein Button-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Button-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Button-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Da es auf Touch-Geräten manchmal schwierig ist einen kleinen Textlink mit dem Finger zu treffen, werden auf Websites vermehrt Button-Links eingesetzt. Sie sollten daher besonders auf mobilen Websites eher Buttons statt kleiner Text-Links verwenden.



Ändern Sie zunächst die Beschriftung des Buttons. Geben Sie diese in den Eigenschaften bei *Button > Beschriftung* ein. Legen Sie danach das Linkziel für den Button fest. Klicken Sie dazu auf *Button > Als Link verwenden > Wählen...* und das Linkfenster wird geöffnet.



Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll. Es stehen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl.

Interner Link auf Seite setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine

Aktion auf der Seite auswählen.

- Bei *Keine Aktion* wird die Seite ganz normal geladen und es passiert nichts weiter.
- Bei *Alle Weiterleitungen deaktivieren* wird die Seite geladen und gleichzeitig alle vorhandenen Weiterleitungen der Seite deaktiviert. Falls der Seitenbesucher z.B. mit einem Smartphone unterwegs ist und die Seite eine Umleitung auf eine mobile Seite enthält, wird diese nicht durchgeführt.
- Bei *Animation "Animationsname" starten* wird die Seite geladen und dort die ausgewählte Animation ausgeführt.
- Bei *Zu Objekt "Objektname" springen* wird die Seite geladen und zum ausgewählten Objekt als Ankerpunkt gescrollt. Damit ein Objekt in der Liste erscheint, müssen Sie in den Eigenschaften *Objekt > Identifer (Id)* für das Objekt einen Namen vergeben.

E-Mail-Adresse setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.

Datei setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt. *.zip* -Dateien werden dagegen in den Download-Ordner des Benutzers heruntergeladen.

Manueller Link setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

Aktivieren Sie *Link in neuem Fenster öffnen*, damit der Link in einem neuen Fenster oder einem neuen Tab geöffnet wird. Falls der Link ein Download-Link ist, bleibt das Fenster oder der Tab leer, da die Datei heruntergeladen wird.

Eigenschaften für Button-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Button-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Button-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)

Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links

Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben

Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende

Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Button > Als Link verwenden
Verwendet den Button als Link. Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll.

- *Interner Link auf Seite* setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.
- *E-Mail-Adresse* setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.
- *Datei* setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt.
- *Manueller Link* setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

Button > Beschriftung
Der Text, der auf dem Button angezeigt wird.

Button > Breite
Legt die Breite eines Buttons in Pixel fest.

Button > Höhe
Legt die Höhe eines Buttons in Pixel fest.

Button > Positionierung
Legt die Textausrichtung in einem Button fest.

Button > Schriftstil
Legt den Schriftstil in einem Button fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Button > Bogen
Legt die Rundung für den Button fest.

Button > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Button > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Button > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Button > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Button > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Button.

Button > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die

Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Button > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Button. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Button > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Button > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Button > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Button > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Button > Randbreite
Zeichnet einen Rand um den Button in der eingegebenen Breite (Pixel).

Button > Randfarbe
Wählen Sie eine Farbe für den Rand.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit dem Button interagiert (z.B. die Farbe wechseln, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Button bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die selben für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern
Ändert den Schriftstil des Buttons.

Effekt > Schriftstil
Legt den Schriftstil fest, auf den geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Effekt > Hintergrund ändern
Ändert den Hintergrund des Buttons.

Effekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für des Buttons.

Effekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Effekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für des Buttons. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Effekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Effekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Effekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Effekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Effekt > Rand ändern
Ändert den Rand des Buttons.

Effekt > Randbreite
Zeichnet einen Rand um den Button in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Randfarbe
Wählen Sie eine Farbe für den Rand.

Effekt > Innenabstand ändern
Ändert den Innenabstand des Buttons.

Effekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

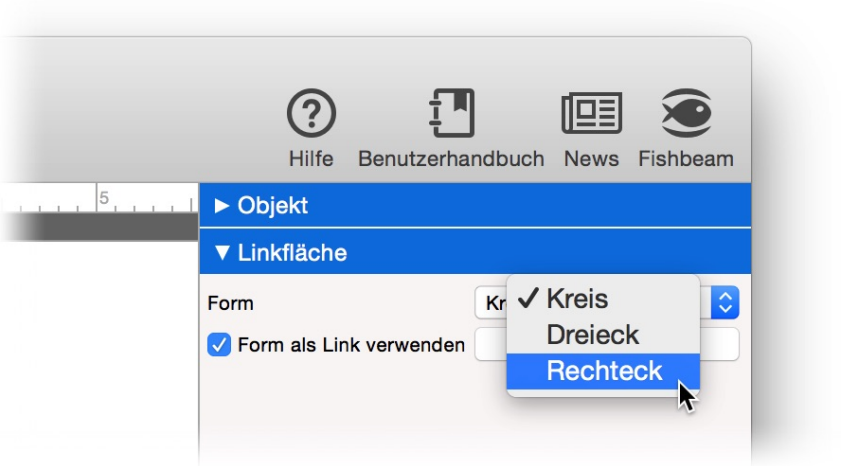
18. Linkfläche

Machen Sie beliebige Stellen einer Seite anklickbar. Das funktioniert mit einem Linkfläche-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein Linkfläche-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Linkfläche-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Linkfläche-Objekt von den Komponenten in den Editor.

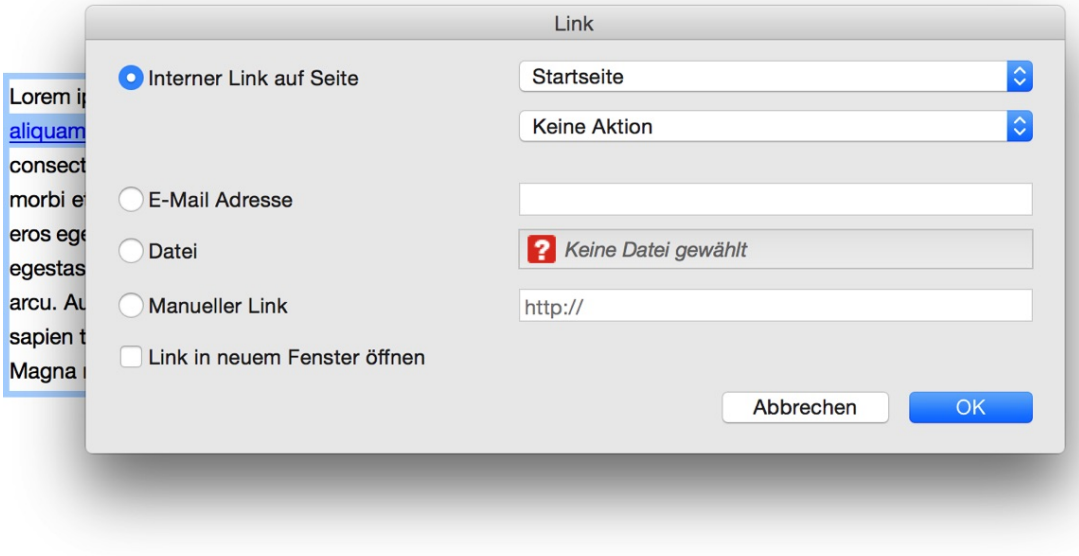
Ein Linkfläche-Objekt lässt sich über eine beliebige Stelle auf der Seite legen und macht die Stelle so anklickbar.

Platzieren Sie z.B. mehrere Linkflächen-Objekte auf den Personen eines Bildes und verlinken Sie so jede Person einzeln.



In den Eigenschaften unter *Linkfläche > Form* lässt sich auswählen, welche Form die als Link verwendete Fläche haben soll. Zur Auswahl stehen *Kreis*, *Dreieck* und *Rechteck*.

Aktivieren Sie *Linkfläche > Form als Link verwenden* und klicken Sie dahinter auf *Wählen...*, um einen Link zu erzeugen. Das *Link*-Fenster wird geöffnet.



Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll. Es stehen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl.

Interner Link auf Seite setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.

- Bei *Keine Aktion* wird die Seite ganz normal geladen und es passiert nichts weiter.
- Bei *Alle Weiterleitungen deaktivieren* wird die Seite geladen und gleichzeitig alle vorhandenen Weiterleitungen der Seite deaktiviert. Falls der Seitenbesucher z.B. mit einem Smartphone unterwegs ist und die Seite eine Umleitung auf eine mobile Seite enthält, wird diese nicht durchgeführt.
- Bei *Animation "Animationsname" starten* wird die Seite geladen und dort die ausgewählte Animation ausgeführt.
- Bei *Zu Objekt "Objektname" springen* wird die Seite geladen und zum ausgewählten Objekt als Ankerpunkt gescrollt. Damit ein Objekt in der Liste erscheint, müssen Sie in den Eigenschaften *Objekt > Identifer (Id)* für das Objekt einen Namen vergeben.

E-Mail-Adresse setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.

Datei setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt. *.zip* -Dateien werden dagegen in den Download-Ordner des Benutzers heruntergeladen.

Manueller Link setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie

hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

Aktivieren Sie *Link in neuem Fenster öffnen*, damit der Link in einem neuen Fenster oder einem neuen Tab geöffnet wird. Falls der Link ein Download-Link ist, bleibt das Fenster oder der Tab leer, da die Datei heruntergeladen wird.

Eigenschaften für Linkfläche-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Linkfläche-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Linkfläche-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)
Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird

automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO

Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO

Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Linkfläche > Form

Legt die Form fest, die als anklickbare Fläche verwendet werden soll.

- *Kreis* legt einen Kreis als anklickbare Fläche fest.
- *Dreieck* legt ein Dreieck als anklickbare Fläche fest.
- *Rechteck* legt ein Rechteck als anklickbare Fläche fest.

Linkfläche > Als Link verwenden

Definiert den Link, der beim Klick in die Fläche ausgeführt werden soll. Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll.

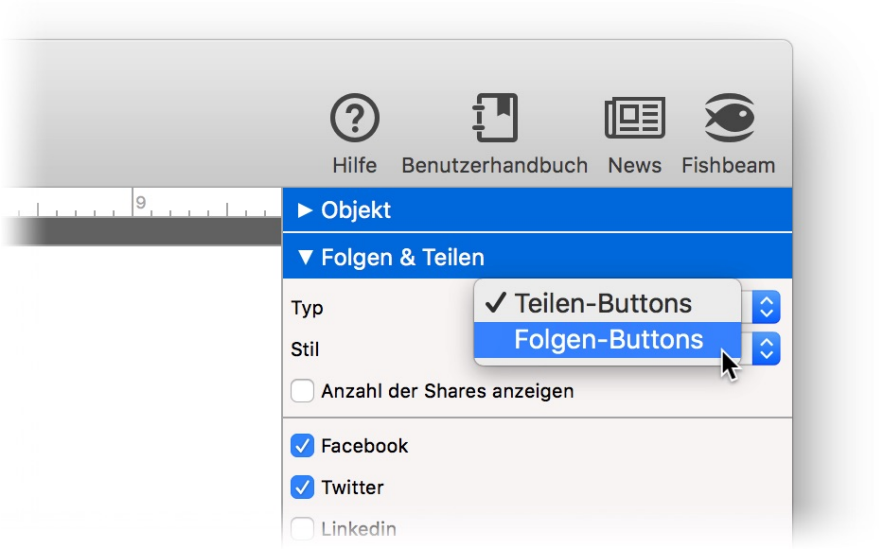
- *Interner Link auf Seite* setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.
- *E-Mail-Adresse* setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.
- *Datei* setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt.
- *Manueller Link* setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

19. Folgen & Teilen

Verbinden Sie Ihre Website mit sozialen Netzwerken. Das funktioniert mit einem Folgen & Teilen-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein Folgen & Teilen-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Folgen & Teilen-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Folgen & Teilen-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Ein Folgen & Teilen-Objekt ermöglicht es Ihnen, Ihre Website mit Ihren Profilen in den sozialen Netzwerken zu verbinden.



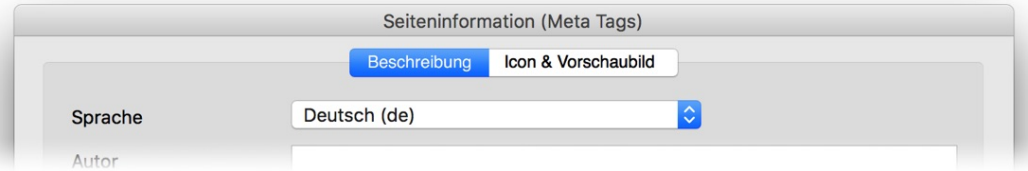
Wählen Sie in den Eigenschaften unter *Folgen & Teilen > Typ* die Art der Buttons, die Sie hinzufügen möchten.

Teilen-Buttons

Zeigt Buttons zum Teilen und Liken der aktuellen Seite.

Unterstützt werden *Facebook*, *Twitter*, *LinkedIn*, *Google+*, *Pinterest*, *Xing*, *Tumblr*, *Flattr*, *Diaspora*, *Reddit*, *StumbleUpon*, *WhatsApp*, *Threema*, *TencentWeibo*, *Qzone*, *Telegram*, *Vk*, *Flipboard*, *AddThis*, *E-Mail* und *Drucken*. Aktivieren Sie die entsprechenden Buttons in den Eigenschaften. Goldfish verwendet dabei die datenschutzfreundlichen Shariff-Scripte von Heise (http://ct.de/-2467514). Das heißt es werden nur Daten an die entsprechenden Dienste gesendet,

wenn ein Button aktiv angeklickt wird.



Die Beschriftungen auf den Buttons lassen sich über die Seiteninformationen in mehreren Sprachen anzeigen. Wählen Sie in den Seiteninformationen als Sprache z.B. *Deutsch (de)*, werden die Beschriftungen in deutsch angezeigt.

INFO: Wenn Sie über den Flattr-Button Spenden entgegennehmen möchten, müssen Sie in den entsprechenden Feldern Ihren Flattr-Benutzernamen und die entsprechende Flattr-Kategorie angeben.

Anzahl der bereits erfolgten Shares auf den Buttons anzeigen

Für manche Dienste wie Facebook können Sie eine Zahl auf dem Button anzeigen lassen, die angibt wie oft Ihre Website bereits mit diesem Dienst geteilt wurde. Für mehr Datenschutz verwendet Goldfish dafür einen Proxiserver, der sich bei den jeweiligen Diensten anmeldet und die benötigten Informationen abruft. Die IP-Adresse der Website-Besucher wird dabei nicht weiter gegeben, sondern nur die IP-Adresse von Ihrem Webserver.

Sie müssen eine Facebook-App registrieren, damit das mit dem Facebook-Button funktioniert. Alle anderen unterstützten Buttons funktionieren ohne Registrierung. So richten Sie die Share-Anzeige für Facebook ein:

1. Aktivieren Sie *Anzahl der Shares anzeigen* in den Eigenschaften.
2. Klicken Sie darunter nach dem Facebook-App-Hinweis auf den Pfeil, um zur Facebook-Entwicklerwebsite zu gelangen.
3. Registrieren Sie eine neue App, so wie es auf der Seite erklärt wird.
4. Klicken Sie danach im Developer-Dashboard auf *Einstellungen > Allgemeines*.
5. Kopieren Sie die App-ID in das entsprechende Feld in Goldfish.
6. Lassen Sie sich den App-Geheimcode anzeigen und kopieren Sie auch diesen in das entsprechende Feld in Goldfish.

Folgen-Buttons

Zeigt Buttons zum Folgen Ihrer Profile in sozialen Netzwerken.

Unterstützt werden *Facebook*, *Twitter*, *YouTube*, *LinkedIn*, *Google+*, *Flickr*, *Vimeo*, *Pinterest*, *Instagram*, *Forsquare* und *Snapchat*. Aktivieren Sie den entsprechenden Button in den Eigenschaften und tragen Sie Ihren Profilnamen des entsprechenden sozialen Netzwerks in das Feld dahinter ein.

Eigenschaften für Folgen & Teilen-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Folgen & Teilen-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Folgen & Teilen-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)
Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Folgen & Teilen > Typ
Wählen Sie, welche Art von Buttons angezeigt werden sollen.
- *Teilen-Buttons* zeigt Buttons zum Teilen und Liken der aktuellen Seite.
- *Folgen-Buttons* zeigt Buttons zum Folgen Ihrer Profile in sozialen Netzwerken.

Folgen & Teilen > Stil
Legt das Aussehen der Buttons fest.
- *Standard* zeigt Buttons in bunt an.
- *Grau* zeigt Buttons einfarbig in einem Grauton an.
- *Weiß* zeigt Buttons mit weißem Hintergrund und nur dezenter Farbe an.

Folgen & Teilen > Anzahl der Shares anzeigen
Zeigt auf den Teilen-Buttons eine Nummer an, die angibt wie oft die Seite bereits bei dem entsprechenden Dienst geteilt wurde.

Folgen & Teilen > Facebook App-ID
Registrieren Sie eine Facebook-App und geben Sie die App-ID hier ein, damit die Anzahl der Shares auf dem Facebook-Button angezeigt wird.

Folgen & Teilen > Facebook App-Secret
Registrieren Sie eine Facebook-App und geben Sie das App-Secret hier ein, damit die Anzahl der Shares auf dem Facebook-Button angezeigt wird.

Folgen & Teilen > Facebook
Zeigt einen Facebook-Button. Tragen Sie Ihr Facebook-Profil ein, falls es sich um ein *Folgen-Button* handelt.

Folgen & Teilen > Twitter
Zeigt einen Twitter-Button. Tragen Sie Ihr Twitter-Profil ein, falls es sich um ein *Folgen-Button* handelt.

Folgen & Teilen > YouTube
Nur verfügbar bei Typ *Folgen-Buttons*. Zeigt einen YouTube-Button. Tragen Sie Ihr YouTube-Profil ein.

Folgen & Teilen > LinkedIn
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen LinkedIn-Button.

Folgen & Teilen > LinkedIn (privat)
Nur verfügbar bei Typ *Folgen-Buttons*. Zeigt einen privaten LinkedIn-Button. Tragen Sie Ihr privates LinkedIn-Profil ein.

Folgen & Teilen > LinkedIn (Firma)
Nur verfügbar bei Typ *Folgen-Buttons*. Zeigt einen LinkedIn-Button für ein Firmenprofil. Tragen Sie das LinkedIn-Profil Ihrer Firma ein.

Folgen & Teilen > Google+
Zeigt einen Google+-Button. Tragen Sie Ihr Google+-Profil ein, falls es sich um ein *Folgen-Button* handelt.

Folgen & Teilen > Pinterest
Zeigt einen Pinterest-Button. Tragen Sie Ihr Pinterest-Profil ein, falls es sich um ein *Folgen-Button* handelt.

Folgen & Teilen > Xing
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Xing-Button.

Folgen & Teilen > Tumblr
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Tumblr-Button.

Folgen & Teilen > Flattr
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Flattr-Button.

Folgen & Teilen > Flattr-Benutzername
Geben Sie Ihren Flattr-Benutzernamen ein, wenn Sie über den Button Flattr-Zahlungen erhalten möchten.

Folgen & Teilen > Flattr-Kategorie
Geben Sie die Flattr-Kategiorie ein, wenn Sie über den Button Flattr-Zahlungen erhalten möchten.

Folgen & Teilen > Diaspora
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Diaspora-Button.

Folgen & Teilen > Reddit
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Reddit-Button.

Folgen & Teilen > StumbleUpon
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen StumbleUpon-Button.

Folgen & Teilen > WhatsApp
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen WhatsApp-Button.

Folgen & Teilen > Threema
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Threema-Button.

Folgen & Teilen > Weibo
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Weibo-Button.

Folgen & Teilen > TencentWeibo
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen TencentWeibo-Button.

Folgen & Teilen > Qzone
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Qzone-Button.

Folgen & Teilen > Telegram
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Telegram-Button.

Folgen & Teilen > Vk
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Vk-Button.

Folgen & Teilen > Flipboard
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Flipboard-Button.

Folgen & Teilen > AddThis
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen AddThis-Button.

Folgen & Teilen > E-Mail
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Button zum Teilen der Seite per E-Mail.

Folgen & Teilen > Drucken
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Button zum Drucken der Seite.

Folgen & Teilen > Shariff-Info
Nur verfügbar bei Typ *Teilen-Buttons*. Zeigt einen Button, die auf den Datenschutz bei den Shariff-Buttons hinweist.

Folgen & Teilen > Flickr
Nur verfügbar bei Typ *Folgen-Buttons*. Zeigt einen Flickr-Button. Tragen Sie Ihr Flickr-Profil ein.

Folgen & Teilen > Vimeo
Nur verfügbar bei Typ *Folgen-Buttons*. Zeigt einen Vimeo-Button. Tragen Sie Ihr Vimeo-Profil ein.

Folgen & Teilen > Instagram
Nur verfügbar bei Typ *Folgen-Buttons*. Zeigt einen Instagram-Button. Tragen Sie Ihr Instagram-Profil ein.

Folgen & Teilen > Forsquare
Nur verfügbar bei Typ *Folgen-Buttons*. Zeigt einen Forsquare-Button. Tragen Sie Ihr Forsquare-Profil ein.

Folgen & Teilen > Snapchat
Nur verfügbar bei Typ *Folgen-Buttons*. Zeigt einen Snapchat-Button. Tragen Sie Ihr Snapchat-Profil ein.

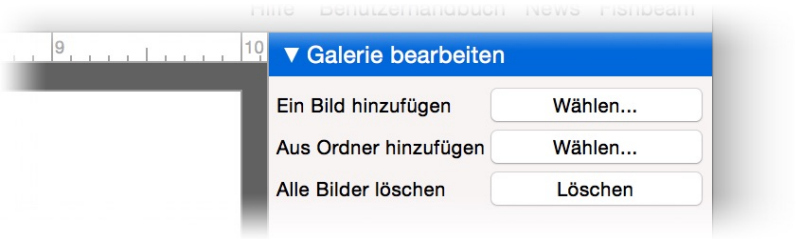
20. Galerie

Präsentieren Sie den Seitenbesuchern eine Auswahl an Bildern. Das funktioniert mit einem Galerie-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können eine Galerie zu jedem Seitenbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um eine Galerie hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie die Galerie von den Komponenten in den Editor.

In einer Galerie können Sie den Seitenbesuchern eine Auswahl an Bildern präsentieren. Normalerweise werden auf der Seite Vorschaubilder angezeigt, die sich mit einem Klick vergrößern und betrachten lassen.

Sie können aber auch auf der Seite eine automatische Diashow ablaufen lassen. Dann werden alle Bilder nacheinander angezeigt. Als Übergang kommt ein Überblendeffekt zum Einsatz.



Nach dem Hinzufügen eines Galerie-Objekts ist dieses zunächst leer. Machen Sie einen Doppelklick darauf, um Bilder hinzuzufügen. Zum Hinzufügen von Bildern haben Sie mehrere Möglichkeiten.

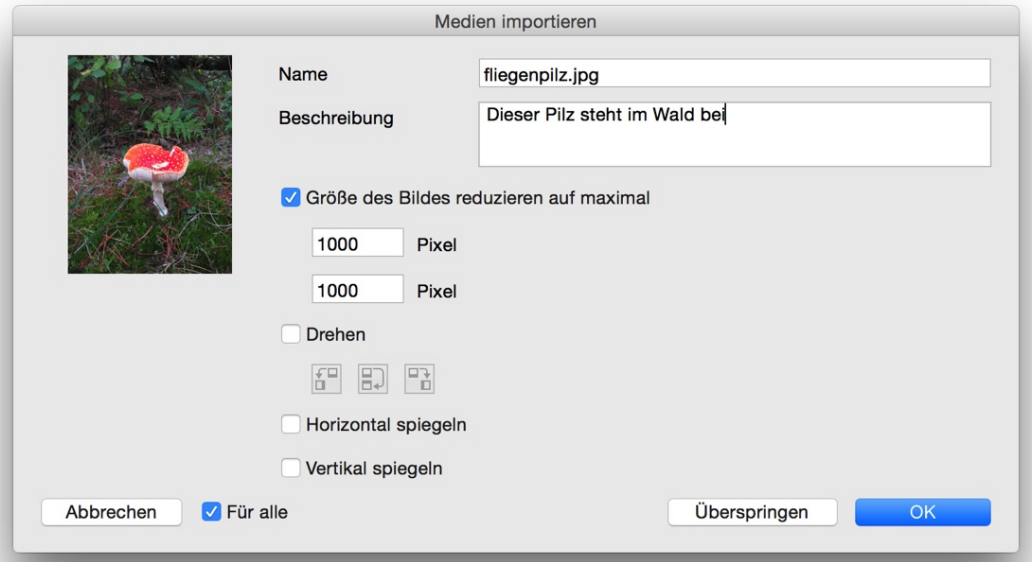
Galerie bearbeiten > Ein Bild hinzufügen

Wählen Sie ein Bild von Ihrer Festplatte, um es in die Galerie einzufügen.

Galerie bearbeiten > Aus Ordner hinzufügen
Wählen Sie ein Ordner mit Bildern von Ihrer Festplatte. Goldfish fügt alle diese Bilder in Ihre Galerie ein.

Galerie bearbeiten > Alle Bilder löschen
Löscht alle Bilder aus Ihrer Galerie.

Bilder im Format *.jpg*, *.png*, *.svg* und *.gif* werden unterstützt. Wenn Sie ein oder mehrere Bilder hinzufügen, erscheint auf jeden Fall das Fenster *Medien importieren*.



Im Fenster *Medien importieren* können Sie die folgenden Einstellungen vornehmen:

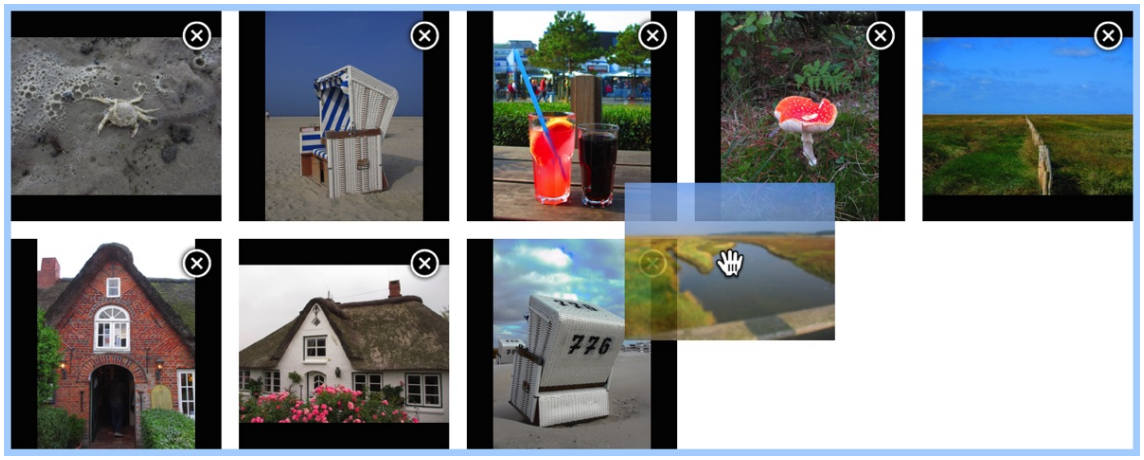
- *Name* legt den Dateinamen fest. Auf Websites sollten keine Sonder- oder Leerzeichen für den Dateinamen verwendet werden. Auch sollte der Name nicht zu lang sein. Deswegen kürzt Goldfish zu lange Dateinamen auf die richtige Länge ab und entfernt alle Sonder- oder Leerzeichen. Falls Ihnen der von Goldfish erstellte Dateiname nicht gefällt, können Sie ihn hier ändern.
- *Beschreibung* legt einen Kommentar für die Datei fest. Bei Bildern sollte hier eine Beschreibung eingegeben werden. Dieser dient als Erklärungstext für Menschen mit Sehbehinderung oder wird als Beschreibung in der Galerie angezeigt.
- *Größe des Bildes reduzieren auf maximal* verkleinert das Bild beim Import. Das Seitenverhältnis wird dabei beibehalten. Sie sollten auf Websites alle großen Bilder (z.B. von einer Digitalkamera) verkleinern, um die Dateigröße und damit die Ladezeit zu reduzieren. Als Richtwert empfehlen wir Ihnen ca. 1000 x 1000 Pixel. Bitte beachten Sie, dass auf Retina-Websites das Bild in Wirklichkeit auf die zweifache der hier eingegebenen Größe verkleinert wird, damit es in doppelter Auflösung angezeigt werden kann.
- *Drehen* dreht Bilder um 90° nach links, 180° oder 90° nach rechts. So können Sie die

Ausrichtung von Bildern, die von Digitalkameras stammen, korrigieren.

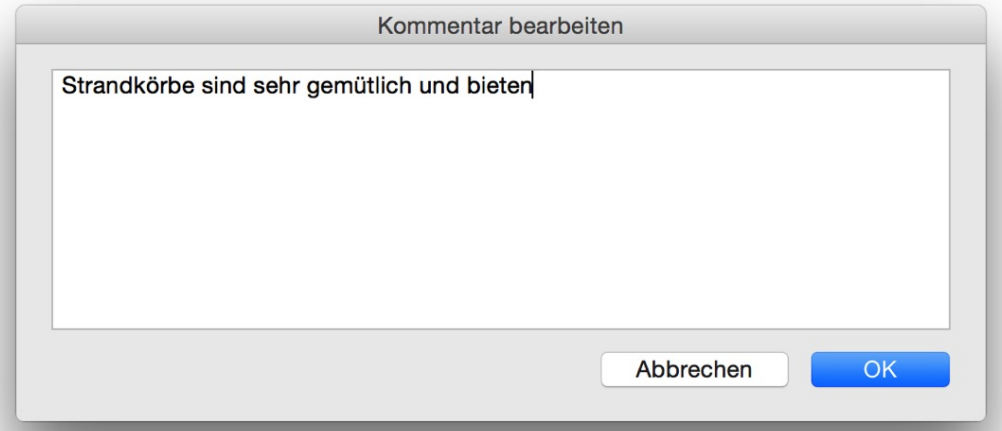
- *Horizontal spiegeln* spiegelt das Bild horinzontal.
- *Vertikal spiegeln* spiegelt das Bild vertikal.
- *Für alle* wendet die im Fenster *Medien importieren* gemachten Einstellungen auch auf alle nachfolgenden Dateien an (nur beim Import von mehreren Dateien aus einem Ordner verfügbar).

INFO: Auf Retina-Websites werden alle Bilder in doppelter Auflösung, aber dafür in der halben Größe, angezeigt (außer SVG-Bilder). Die Einstellungen *Größe des Bildes reduzieren auf maximal*, *Drehen*, *Horizontal spiegeln* und *Vertikal spiegeln* sind nur für Bilder im Format *.jpg* und *.png* verfügbar.

Nachdem Sie Bilder importiert haben, werden diese als Vorschaubilder in der Galerie angezeigt.

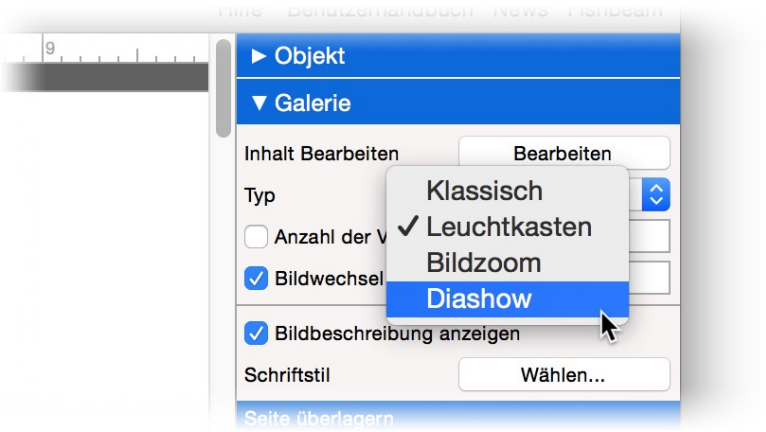


Sie können die Reihenfolge der Bilder verändern, indem Sie diese mit der Maus verschieben. Auch lassen sich einzelne Bilder mit einem Klick auf das *X*-Symbol löschen.



Mit einem Rechtsklick auf ein Vorschaubild und *Kommentar bearbeiten...* lässt sich die

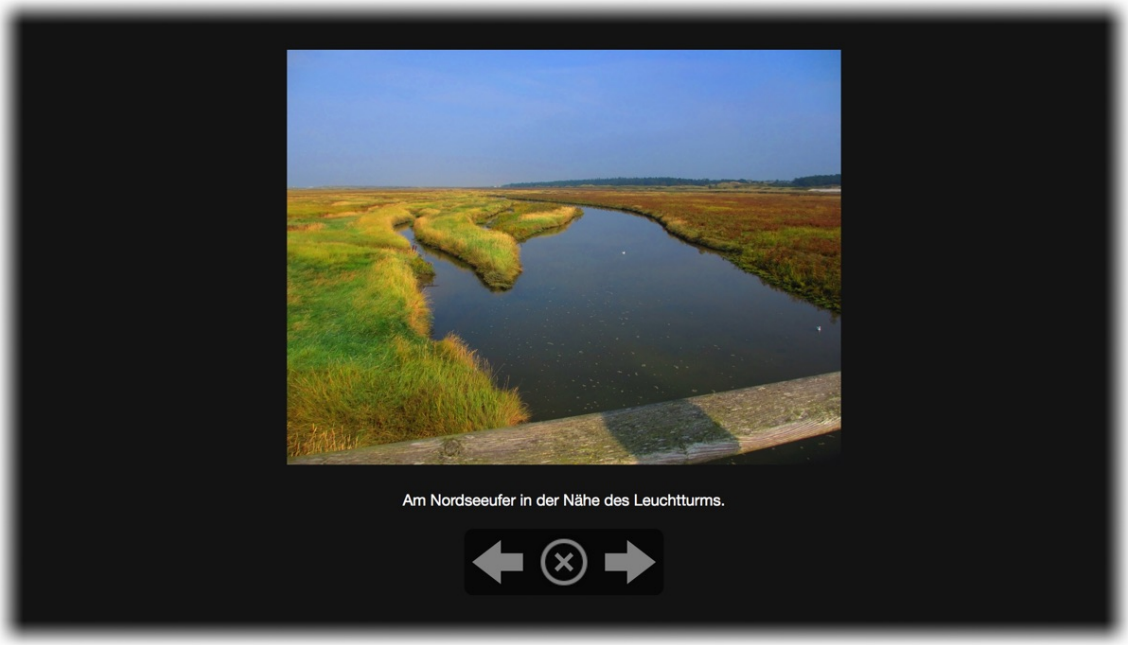
Beschreibung für das Bild nachträglich ändern. Wenn Sie die Galerie fertig bearbeitet haben, machen Sie einen Klick in die Fläche neben der Galerie. Der Bearbeitungsmodus wird beendet.



Jetzt sollten Sie sich um die Präsentationsart der Bilder kümmern. Dazu stehen in den Eigenschaften bei *Galerie > Typ* mehrere Optionen zu Verfügung.

Klassisch

Der Typ *Klassisch* öffnet beim Klick auf ein Vorschaubild eine größere Version auf einer separaten Seite. Dies hat den Vorteil, dass kein Javascript benötigt wird und Sie auch auf einzelne Bilder der Galerie einen Link setzten können.



INFO: Sie können in den Eigenschaften bei *Vorschaubild* die Größe und das Aussehen der Vorschaubilder verändern und bei *Galerie > Seite überlagern* das Aussehen der Seiten für die Großansicht der Bilder. *Galerie > Bildwechsel nach ... Sekunden* lädt in der Großansicht das nächste Bild automatisch nach der angegebenen Zeit.

Leuchtkasten

Der Typ *Leuchtkasten* öffnet beim Klick auf ein Vorschaubild eine größere Version im Vordergrund der Seite. Die Seite wird mit einem halbtransparenten Hintergrund überlagert.

INFO: Sie können in den Eigenschaften bei *Vorschaubild* die Größe und das Aussehen der Vorschaubilder verändern und bei *Galerie > Seite überlagern* das Aussehen des Hintergrunds mit dem die Seite überlagert wird. *Galerie > Bildwechsel nach ... Sekunden* lädt in der Großansicht das nächste Bild automatisch nach der angegebenen Zeit.

Bildzoom

Der Typ *Bildzoom* öffnet beim Klick auf ein Vorschaubild eine größere Version direkt auf der Seite.

Am Nordseeufer in der Nähe des Leuchtturms.

INFO: Sie können in den Eigenschaften bei *Vorschaubild* die Größe und das Aussehen der Vorschaubilder verändern und optional bei *Galerie > Seite überlagern* das Aussehen des Hintergrunds mit dem die Seite überlagert wird.

Diashow

Der Typ *Diashow* stellt eine Großansicht des aktuellen Bildes direkt auf der Seite dar.

INFO: Sie können in den Eigenschaften bei *Vorschaubild* die Größe und das Aussehen der Vorschaubilder verändern und bei *Galerie > Bildwechsel nach ... Sekunden* lädt das nächste Bild automatisch nach der angegebenen Zeit.

Wenn Sie in den Eigenschaften bei *Galerie > Anzahl der Vorschaubilder begrenzen auf* den Wert *0* eingeben und *Galerie > Bildwechsel nach ... Sekunden* aktivieren, erhalten Sie ein Bild mit automatisch ablaufender Diashow.

Eigenschaften für Galerie-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Galerie-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Galerie-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)
Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Galerie > Inhalt bearbeiten
Klicken Sie hier, um den Inhalt der Galerie zu bearbeiten oder machen Sie einen Doppelklick darauf.

Galerie > Typ
Wählen Sie den Typ der Galerie. Der Typ legt fest wie die größere Version der Bilder präsentiert wird.
- *Klassisch* stellt eine Galerie mit Unterseiten für die Großansicht dar.
- *Leuchtkasten* stellt die Großansicht der Bilder über der abgedämmten Seite dar.
- *Bildzoom* stellt eine Galerie mit Vorschaubildern zum Vergrößern dar.
- *Diashow* stellt die Großansicht eines Bildes direkt auf der Seite dar.

Galerie > Titel
Der Titel Ihrer Galerie. Er wird auf der Präsentationsseite einer in der Titelzeile Ihres Webbrowsers angezeigt (nur verfügbar wenn sie *Klassich* bei *Galerie > Typ* gewählt haben).

Galerie > Anzahl der Vorschaubilder begrenzen auf
Begrenzt die Anzahl der Vorschaubilder. Weitere Bilder werden zwar in der Großansicht angezeigt, nicht aber als Vorschaubild auf der Seite (nicht verfügbar wenn sie *Bildzoom* bei *Galerie > Typ* gewählt haben).

Galerie > Bildwechsel nach ... Sekunden
Lädt in der Großansicht automatisch das nächste Bild nach der angegebenen Zeitspanne (nicht verfügbar wenn sie *Bildzoom* bei *Galerie > Typ* gewählt haben).

Galerie > Bildbeschreibung anzeigen
Zeigt den zu einem Bild gehörenden Kommentar in der Großansicht unter dem Bild an.

Galerie > Schriftstil
Legt den Schriftstil für die Bildbeschreibung fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Galerie > Hintergrundfarbe
Hintergrundfarbe für die Bildbeschreibung (nur verfügbar wenn sie *Bildzoom* oder *Diashow* bei *Galerie > Typ* gewählt haben).

Galerie > Seite überlagern > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für die Großansicht.

Galerie > Seite überlagern > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Galerie > Seite überlagern > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für die Großansicht. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Galerie > Seite überlagern > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.

- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Galerie > Seite überlagern > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Galerie > Seite überlagern > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Galerie > Seite überlagern > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Galerie > Seite überlagern > Deckkraft (%)
Legt die Deckkraft für den Hintergrund fest (nur verfügbar wenn sie *Leuchtkasten* oder *Bildzoom* bei *Galerie > Typ* gewählt haben).

Vorschaubild > Iconbreite (max)
Legt die Breite eines Vorschaubilds fest.

Vorschaubild > Iconhöhe (max)
Legt die Höhe eines Vorschaubilds fest.

Vorschaubild > Bildanpassung
Legt fest wie ein Vorschaubild dargestellt wird.
- *Seitenverhältnis beibehalten* verkleinert das Vorschaubild unter Beibehaltung des Seitenverhältnisses. Die längste Seite entspricht dann der Iconbreite oder -höhe.
- *Füllend beschneiden* verkleinert das Vorschaubild exakt auf die Iconbreite und -höhe. Überstehende Ränder werden abgeschnitten.
- *Füllend verzerren* verkleinert das Vorschaubild exakt auf die Iconbreite und -höhe. Das Bild wird evt. verzerrt dargestellt.

Vorschaubild > Zwischenraum horizontal
Legt den Abstand zwischen der Unterseite eines Vorschaubilds und der Oberseite des nächsten Vorschaubilds fest.

Vorschaubild > Zwischenraum vertikal
Legt den Abstand zwischen der rechten Seite eines Vorschaubilds und der linken Seite des nächsten Vorschaubilds fest.

Vorschaubild > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite eines Vorschaubilds zum Inhalt in Pixel fest.

Vorschaubild > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite eines Vorschaubilds zum Inhalt in Pixel fest.

Vorschaubild > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite eines Vorschaubilds zum Inhalt in Pixel fest.

Vorschaubild > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite eines Vorschaubilds zum Inhalt in Pixel fest.

Vorschaubild > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für ein Vorschaubild.

Vorschaubild > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Vorschaubild > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für ein Vorschaubild. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Vorschaubild > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Vorschaubild > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Vorschaubild > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Vorschaubild > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Vorschaubild > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite eines Vorschaubilds in der eingegebenen Breite (Pixel).

Vorschaubild > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Vorschaubild > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite eines Vorschaubilds in der eingegebenen Breite (Pixel).

Vorschaubild > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Vorschaubild > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite eines Vorschaubilds in der eingegebenen Breite (Pixel).

Vorschaubild > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Vorschaubild > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite eines Vorschaubilds in der eingegebenen Breite (Pixel).

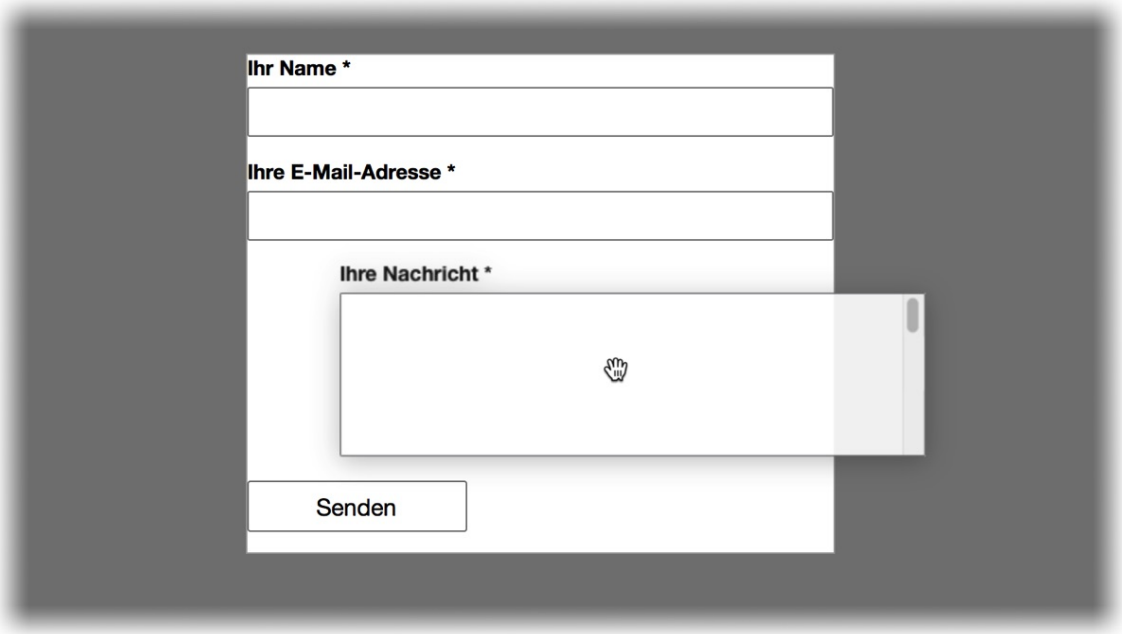
Vorschaubild > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

21. Formular

Treten Sie mit den Seitenbesuchern in Kontakt und fügen Sie ein Kontaktformular hinzu. Das funktioniert mit einem Formular-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein Formular-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Formular-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Formular-Objekt von den Komponenten in den Editor.

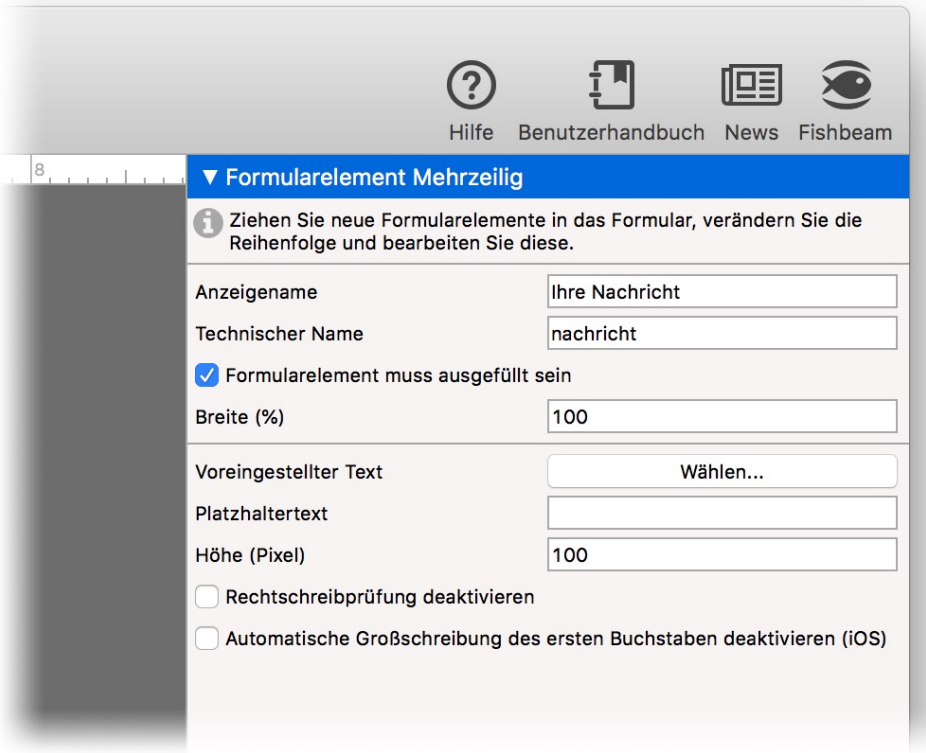
Ein Formular lässt die Besucher Ihrer Website mit Ihnen in Kontakt treten. Ein Besucher füllt das Formular aus, sendet es ab und Sie erhalten eine E-Mail mit dem Inhalt des Formulars. Sie können aber auch manuelle Formulare erstellen, die mit Ihren Webanwendungen und Scripten kommunizieren.



Machen Sie einen Doppelklick auf das Formular, um seinen Inhalt zu bearbeiten. Sie können die Reihenfolge der Formularelemente mit Drag und Drop verändern oder ein Element mit der Löschtaste aus dem Formular löschen. Ziehen Sie neue Formularelemente aus den Komponenten in das Formular. Die folgenden Elemente sind verfügbar:

- **Textfeld:** Zeigt ein einzeiliges Textfeld im Formular an. Das Element ist dazu geeignet kurze Informationen wie Namen, E-Mail Adressen oder Passwörter einzugeben.
- **Mehrzeiliges Textfeld:** Zeigt ein großes Textfeld im Formular an. Das Element ist dazu geeignet, lange Texte mit mehreren Zeilen einzugeben.

- **Auswahlelement:** Zeigt eine Liste, ein Popupmenü oder Radiofelder an. Das Element ist dazu geeignet, den Besucher zwischen mehreren Optionen entscheiden zu lassen.
- **Checkbox:** Zeigt eine Checkbox im Formular an. Das Element ist dazu geeignet, eine Option aus- oder abzuwählen.
- **Hinweis:** Zeigt einen Hinweistext im Formular an. Hier können Sie z.B. Hinweise zum korrekten Ausfüllen geben.
- **Dateiupload:** Zeigt einen Dateiupload im Formular an. Der Nutzer kann damit eine Datei hochladen und Ihnen so übermitteln.



Klicken Sie ein Formularelement an, um seine Eigenschaften zu sehen. Welche Eigenschaften verfügbar sind, hängt davon ab, auf welches Formularelement Sie geklickt haben.

Eigenschaften für Textfelder

Anzeigename

Der Name der im Formular und der E-Mail mit dem Formularinhalt angezeigt wird.

Technischer Name

Geben Sie einen Namen für das Formularelement ein. Das ist wichtig für manuelle Formulare. Der Name muss eindeutig in einem Formular sein und darf nur Buchstaben, Zahlen, _ und - enthalten.

Formularelement muss ausgefüllt sein

Aktivieren Sie diese Option und der Besucher muss einen Wert in diesem Element eingeben. Andernfalls kann das Formular nicht gesendet werden.

Breite (%)
Geben Sie die Breite des Elements in Bezug auf die Breite des Formulars an. Wenn das nachfolgende Element neben das aktuelle Element passt, werden die Elemente nebeneinander dargestellt. Geben Sie z.B. zwei Formularelementen eine Breite von 50%, sind diese beiden Elemente in einer Reihe nebeneinander.

Voreingestellter Text
Das Textfeld ist standardmäßig mit diesem Text gefüllt.

Platzhaltertext
Das Textfeld ist standardmäßig mit diesem Platzhaltertext gefüllt. Sobald der Nutzer etwas ins Feld schreibt, verschwindet der Platzhaltertext.

Feld ist vorgesehen für
Stellen Sie hier die Datenart ein, die eingegeben werden kann. Andere eingegebene Daten werden als fehlerhaft zurückgewiesen. Mobile Geräte zeigen außerdem angepasste Touch-Tastaturen an. So wird für die Datenart *Nummer* eine Tastatur nur mit Zahlen eingeblendet. Zur Auswahl stehen die folgenden Datenarten.
- *Text* lässt eine Eingabe von allen möglichen Texten zu.
- *E-Mail-Adresse* lässt nur Eingaben von E-Mail-Adressen zu.
- *Passwort* lässt eine Eingabe von allen möglichen Texten zu, wobei statt der Zeichen nur "???" angezeigt wird.
- *Telefonnummer* lässt nur eine Eingabe von Telefonnummern zu.
- *Nummer* lässt nur eine Eingabe von Nummern zu.
- *Internetadresse (URL)* lässt nur eine Eingabe einer Internetadresse zu.
- *Datum* lässt nur die Eingabe eines Datums zu. Unter iOS wird ein Datumswähler angezeigt.
- *Uhrzeit* lässt nur die Eingabe einer Uhrzeit zu. Unter iOS wird ein Uhrzeitwähler angezeigt.

Rechtschreibprüfung deaktivieren
Deaktiviert die automatische Rechtschreibprüfung und -korrektur. Das ist z.B. sinnvoll bei der Eingabe von Nutzernamen.

Automatische Großschreibung des ersten Buchstaben deaktivieren (iOS)
Deaktiviert die automatische Automatische Großschreibung des ersten Buchstaben auf mobilen Geräten. Das ist z.B. sinnvoll bei der Eingabe von Nutzernamen.

Eigenschaften für mehrzeilige Textfelder

Anzeigename
Der Name der im Formular und der E-Mail mit dem Formularinhalt angezeigt wird.

Technischer Name
Geben Sie einen Namen für das Formularelement ein. Das ist wichtig für manuelle Formulare.

Der Name muss eindeutig in einem Formular sein und darf nur Buchstaben, Zahlen, _ und - enthalten.

Formularelement muss ausgefüllt sein
Aktivieren Sie diese Option und der Besucher muss einen Wert in diesem Element eingeben. Andernfalls kann das Formular nicht gesendet werden.

Breite (%)
Geben Sie die Breite des Elements in Bezug auf die Breite des Formulars an. Wenn das nachfolgende Element neben das aktuelle Element passt, werden die Elemente nebeneinander dargestellt. Geben Sie z.B. zwei Formularelementen eine Breite von 50%, sind diese beiden Elemente in einer Reihe nebeneinander.

Voreingestellter Text
Das Textfeld ist standardmäßig mit diesem Text gefüllt.

Platzhaltertext
Das Textfeld ist standardmäßig mit diesem Platzhaltertext gefüllt. Sobald der Nutzer etwas ins Feld schreibt, verschwindet der Platzhaltertext.

Höhe (Pixel)
Die Höhe des Textfelds in Pixel. Wenn der Besucher mehr Text eingibt werden Scrollbalken angezeigt.

Rechtschreibprüfung deaktivieren
Deaktiviert die automatische Rechtschreibprüfung und -korrektur. Das ist z.B. sinnvoll bei der Eingabe von Nutzernamen.

Automatische Großschreibung des ersten Buchstaben deaktivieren (iOS)
Deaktiviert die automatische Automatische Großschreibung des ersten Buchstaben auf mobilen Geräten. Das ist z.B. sinnvoll bei der Eingabe von Nutzernamen.

Eigenschaften für Auswahlen

Anzeigename
Der Name der im Formular und der E-Mail mit dem Formularinhalt angezeigt wird.

Technischer Name
Geben Sie einen Namen für das Formularelement ein. Das ist wichtig für manuelle Formulare. Der Name muss eindeutig in einem Formular sein und darf nur Buchstaben, Zahlen, _ und - enthalten.

Formularelement muss ausgefüllt sein
Aktivieren Sie diese Option und der Besucher muss einen Wert in diesem Element eingeben. Andernfalls kann das Formular nicht gesendet werden.

Breite (%)
Geben Sie die Breite des Elements in Bezug auf die Breite des Formulars an. Wenn das nachfolgende Element neben das aktuelle Element passt, werden die Elemente nebeneinander dargestellt. Geben Sie z.B. zwei Formularelementen eine Breite von 50%, sind diese beiden Elemente in einer Reihe nebeneinander.

Auswahlart
Legt die Art der Auswahl fest: *Liste*, *Popupmenü* or *Radiofelder*

Optionen
Fügen Sie Optionen hinzu oder löschen Sie welche, aus denen der Benutzer auswählen kann. Jede Option hat einen Wert für den internen Gebrauch und einen Anzeigenamen, der in Emails und im Formular angezeigt wird. Wenn Sie *Ausgewählt* aktivieren, ist die Option standardmäßig ausgewählt.

Höhe (Pixel)
Die Höhe der Liste (nur bei Listen).

Mehrfachauswahl
Der Benutzer kann mehrere Optionen gleichzeitig in der Liste auswählen (nur bei Listen).

Eigenschaften für Checkboxen

Anzeigename
Der Name der im Formular und der E-Mail mit dem Formularinhalt angezeigt wird.

Technischer Name
Geben Sie einen Namen für das Formularelement ein. Das ist wichtig für manuelle Formulare. Der Name muss eindeutig in einem Formular sein und darf nur Buchstaben, Zahlen, _ und - enthalten.

Formularelement muss ausgefüllt sein
Aktivieren Sie diese Option und der Besucher muss einen Wert in diesem Element eingeben. Andernfalls kann das Formular nicht gesendet werden.

Breite (%)
Geben Sie die Breite des Elements in Bezug auf die Breite des Formulars an. Wenn das nachfolgende Element neben das aktuelle Element passt, werden die Elemente nebeneinander dargestellt. Geben Sie z.B. zwei Formularelementen eine Breite von 50%, sind diese beiden Elemente in einer Reihe nebeneinander.

Ausgewählt
Die Checkbox ist standardmäßig aktiviert.

Eigenschaften für Hinweise

Breite (%)
Geben Sie die Breite des Elements in Bezug auf die Breite des Formulars an. Wenn das nachfolgende Element neben das aktuelle Element passt, werden die Elemente nebeneinander dargestellt. Geben Sie z.B. zwei Formularelementen eine Breite von 50%, sind diese beiden Elemente in einer Reihe nebeneinander.

Text
Der Hinweistext, der angezeigt wird.

Schriftstil
Legt den Schriftstil für den Hinweis fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Eigenschaften für Dateiuploads

Anzeigename
Der Name der im Formular und der E-Mail mit dem Formularinhalt angezeigt wird.

Technischer Name
Geben Sie einen Namen für das Formularelement ein. Das ist wichtig für manuelle Formulare. Der Name muss eindeutig in einem Formular sein und darf nur Buchstaben, Zahlen, _ und - enthalten.

Formularelement muss ausgefüllt sein
Aktivieren Sie diese Option und der Besucher muss einen Wert in diesem Element eingeben. Andernfalls kann das Formular nicht gesendet werden.

Breite (%)
Geben Sie die Breite des Elements in Bezug auf die Breite des Formulars an. Wenn das nachfolgende Element neben das aktuelle Element passt, werden die Elemente nebeneinander dargestellt. Geben Sie z.B. zwei Formularelementen eine Breite von 50%, sind diese beiden Elemente in einer Reihe nebeneinander.

Mehrfachauswahl

Es ist möglich mehrere Dateien im Dateiauswahldialog auszuwählen.

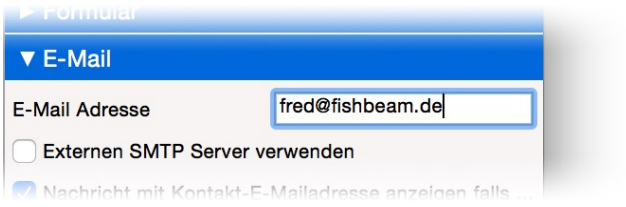
Erlaubte Dateitypen

Legt fest welche Dateitypen ausgewählt werden können.

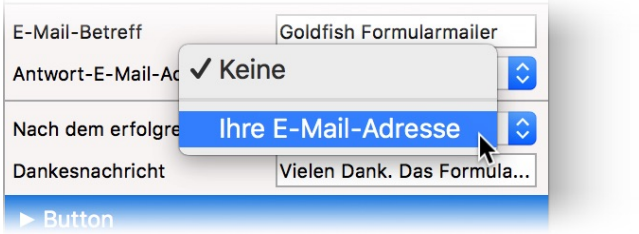
- *Alle* macht keine Beschränkungen bei Dateitypen.
- *Bilder* lässt nur Bilddateien als Auswahl zu (*.jpg*, *.png*, *.gif* und viele andere).
- *Andere* lässt nur Dateien mit den angegebenen Dateiendungen zu.

Dateiendungen

Es ist nur möglich Dateien mit den hier angegebenen Endungen auszuwählen. Trennen Sie mehrere Endungen durch Kommas. Nur bei *Erlaubte Dateitypen > Andere*.



Um das Formular an Ihre E-Mail-Adresse zu senden, müssen Sie diese bei *E-Mail > E-Mail-Adresse* eingeben. Es ist möglich, dass Goldfish die eingegebene E-Mail-Adresse des Besuchers als Antwort-E-Mail-Adresse festlegt. Dafür müssen Sie mindestens bei einem Textfeld *E-Mail-Adresse* bei *Feld ist vorgesehen für* auswählen. Klicken Sie ein einzeiliges Textfeld an und nehmen Sie die Einstellung vor.



Verlassen Sie den Editiermodus des Formulars. Bei *E-Mail > Antwort-E-Mail-Adresse* ist eine Liste von allen E-Mail-Textfeldern. Wählen Sie ein Textfeld als Antwort E-Mail-Adresse aus.

Dankesnachricht oder Dankesseite

Wenn das Formular erfolgreich gesendet wurde, sollten Sie dem Nutzer eine Dankesnachricht anzeigen lassen. Im einfachsten Fall ist das ein kurzer Text, der den Formularversand bestätigt. Diesen können Sie bei *E-Mail > Dankesnachricht* eingeben.

Danke für das Teilnehmen an unserer Umfrage.

Als Dankeschön senden wir Ihnen
in den nächsten Tagen einen Gutschein zu.

Es ist aber auch möglich, nach dem Senden auf eine andere Seite weiterzuleiten oder im Formularbereich eine kleine Seite anzeigen zu lassen. Dann können Sie die Dankesnachricht z.B. mit Bildern gestalten. So zeigen Sie eine Dankesnachricht mit Bildern und anderen Elementen:

1. Gestalten Sie eine neue Unterseite in der Größe des Formularbereichs mit Bildern, Texten und anderen Elementen.
2. Wählen Sie beim Formular in den Eigenschaften *E-Mail > Nach dem erfolgreichen Absenden* die Option *Seite im Formularbereich anzeigen*.
3. Wählen Sie bei *Dankesseite* Ihre neu gestaltete Seite aus.

Probleme beim E-Mail-Versand

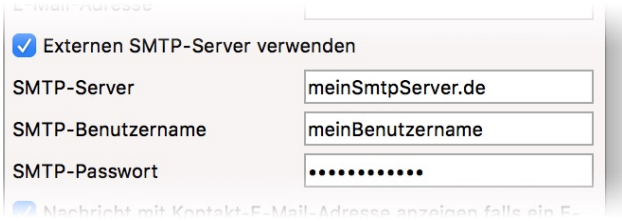
Falls beim Versenden von E-Mails Probleme auftreten (E-Mails werden nicht zugestellt), überprüfen Sie bitte folgendes:

Ist die eingegebene Empfänger-E-Mail-Adresse korrekt? Das ist der einfachste und häufigste Fehler. Korrigieren Sie ggf. die Adresse und versuchen Sie es erneut.

Gibt es bei Ihrem Webhoster Vorgaben für den Versand von E-Mails über die PHP-Funktion mail()? Viele Webhoster haben hier Vorgaben, um sich vor SPAM-E-Mails zu schützen. Manchmal muss eine Absender-E-Mail-Adresse im Kundenmenü des Webhosters eingetragen werden. Oder es sind nur E-Mail-Adressen, die zu Ihrer Internet-Domain gehören, erlaubt. Fragen Sie beim Support Ihres Webhoster danach.

Externen SMTP-Server verwenden

Falls das alles nicht funktioniert, können Sie noch einen externen SMTP-Server verwenden. Aktivieren Sie dazu die entsprechende Eigenschaft unter *E-Mail > Externen SMTP-Server verwenden*.



Geben Sie in den Eigenschaften bei *E-Mail > SMTP-Server*, *E-Mail > SMTP-Benutzername* und *E-Mail > SMTP-Passwort* die Daten zur Anmeldung an einem E-Mail-SMTP-Server ein. Sie erhalten diese Daten bei Ihrem E-Mail-Anbieter oder aus Ihrem E-Mail-Programm.

INFO: Falls die PHP-Funktion *mail()* nicht funktioniert, funktioniert meistens ein externer SMTP-Server und umgekehrt. Es gibt jedoch wenige Webhoster, bei denen beide Möglichkeiten funktionieren.

INFO: Dieses Objekt verwendet PHP. Ihr Webserver muss PHP unterstützen, um es nutzen zu können.

Eigenschaften für Formular-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Formular-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Formular-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)
Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Formular > Formulartyp
Legt den Typ des Formulars fest: *E-Mail-Formular*, *Newsletter-Anmeldeformular* oder *Manuelles Formular*.

Formular > Internetadresse
Die Internetadresse zu welcher das Formular gesendet wird (nur bei manuellen Formularen). Bei dieser Adresse muss ein Script hinterlegt sein, das die Formulardaten entgegen nimmt.

Formular > Sendemethode
Legt die Sendemethode fest *Get* oder *Post* (nur bei manuellen Formularen).

Formular > Zwischenraum horinzontal
Legt den horizontalen Abstand zwischen zwei Formularelementen fest.

Formular > Zwischenraum vertikal
Legt den vertikalen Abstand zwischen zwei Formularelementen fest.

Formular > Schriftstil für Überschriften
Legt den Schriftstil von Überschriften für das Formular fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie &*

Schriftstile.

Formular > Schriftstil
Legt den Schriftstil von Texten für das Formular fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

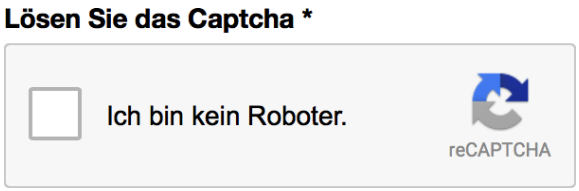
Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Formular > Farbe für Fehler
Wählen Sie die Farbe aus, in der Fehler beim Absenden des Formulars angezeigt werden.

Formular > Dateiuploads löschen nach
Der Zeitraum, für den Dateiuploads auf dem Webserver gespeichert werden. Nach diesem Zeitraum sind Links auf Dateien, die Sie vom Formular per E-Mail erhalten, nicht mehr gültig.

Formular > ReCaptcha-Spamschutz
Aktiviert den ReCaptcha-Spamschutz. Sie müssen sich bei Google ReCaptcha anmelden, um diesen Service zu verwenden.

Um sich vor SPAM-E-Mails zu schützen, können Sie den ReCaptcha-Spamschutz aktivieren. Die Seitenbesucher müssen dann das Captcha anklicken und evt. kleine Aufgaben lösen, um das Formular versenden zu können. Das ist für automatische SPAM-Roboter schwierig, weshalb keine bzw. nur wenig unerwünschte Werbung versendet wird.



ReCaptcha ist ein kostenloser Service von Google. Sie müssen sich bei Google registrieren, um die Funktion zu nutzen. Klicken Sie daher auf den Pfeil in den Eigenschaften hinter der Erklärung, um auf die ReCaptcha-Website zu gelangen. Nach der Anmeldung erhalten Sie zwei Schlüssel-Codes. Geben Sie diese in die Felder *Formular > ReCaptcha Websiteschlüssel* und *Formular > ReCaptcha geheimer Schlüssel* ein.

Formular > ReCaptcha Websiteschlüssel
Geben Sie hier den von Google ReCaptcha erhaltenen Websiteschlüssel ein.

Formular > ReCaptcha geheimer Schlüssel
Geben Sie hier den von Google ReCaptcha erhaltenen geheimen Schlüssel ein.

Formular > Stil
Stil des Captchas.
- *Hell* zeigt das Captcha in hellen Farben für helle Layouts an.
- *Dunkel* zeigt das Captcha in dunklen Farben für dunkle Layouts an.

Formular > Sendebutton
Aktivieren Sie diese Eigenschaft, um einen Sendebutton anzuzeigen. Geben Sie die Beschriftung des Buttons ein.

Formular > Eigenes Buttonbild
Wählen Sie hier ein eigenes Buttonbild, falls Ihnen der Standard-Sendebutton nicht gefällt.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit dem Senden-Button-Bild interagiert (z.B. das Bild austauschen, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Button bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus* und *Effekt beim Anklicken.*

Effekt > Bild ändern
Ändert das Bild. Wählen Sie ein Bild aus, auf das geändert werden soll.

Eigenschaften für Formular-Objekte

Felder > Inhalt bearbeiten
Klicken Sie hier, um den Inhalt des Formulars zu bearbeiten.

Felder > Schriftstil
Legt den Schriftstil von Feldern fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Felder > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Felds zum Inhalt in Pixel fest.

Felder > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Felds zum Inhalt in Pixel fest.

Felder > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Felds zum Inhalt in Pixel fest.

Felder > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Felds zum Inhalt in Pixel fest.

Felder > Hintergrundfarbe
Legt die Hintergrundfarbe für Felder fest.

Felder > Randbreite
Legt die Randbreite für Felder fest.

Felder > Randfarbe
Legt die Randfarbe für Felder fest.

Felder > Benutzeroberfläche > Datei auswählen...
Text in der Benutzeroberfläche für *Datei auswählen...*

Felder > Benutzeroberfläche > ... Dateien ausgewählt
Text in der Benutzeroberfläche für *... Dateien ausgewählt*

E-Mail > E-Mail-Adresse
Legt die E-Mail-Adresse fest, an die das Formular gesendet wird.

E-Mail > Externen SMTP-Server verwenden
Ermöglicht das Senden von E-Mails über einen SMTP-Server. Aktivieren Sie diese Option, falls beim Versand von E-Mails Probleme auftreten.

E-Mail > SMTP-Server
Geben Sie Ihren SMTP-Server ein. Sie erhalten diesen bei Ihrem E-Mail-Anbieter oder aus Ihrem E-Mail-Programm.

E-Mail > SMTP-Benutzername
Geben Sie Ihren SMTP-Benutzernamen ein. Sie erhalten diesen bei Ihrem E-Mail-Anbieter oder aus Ihrem E-Mail-Programm.

E-Mail > SMTP-Passwort
Geben Sie Ihr SMTP-Passwort ein. Sie erhalten dieses bei Ihrem E-Mail-Anbieter oder aus Ihrem E-Mail-Programm.

E-Mail > Nachricht mit Kontakt-E-Mail-Adresse anzeigen, falls ein E-Mail-Fehler auftritt
Wenn beim Senden des Formulars ein Fehler auftritt, wird stattdessen direkt die E-Mail-Adresse des Empfängers angezeigt. So kann der Seitenbesucher dann direkt per E-Mail Kontakt aufnehmen.

E-Mail > Nachricht
Die Nachricht, die zur Kontaktaufnahme per E-Mail angezeigt wird. Schreiben Sie *%s* als Platzhalter für die E-Mail-Adresse.

E-Mail > E-Mail-Betreff
Legt den Betreff für die Formular-E-Mail fest.

E-Mail > Antwort-E-Mail-Adresse
Wählen Sie das E-Mail-Textfeld aus, das die E-Mail-Adresse des Besuchers Ihrer Website enthält.

E-Mail > Nach dem erfolgreichen Absenden
Aktion, die nach dem erfolgreichen Absenden erfolgen soll.
- *Nachricht anzeigen* zeigt einen Text als Dankesnachricht an.
- *Seite im Formularbereich anzeigen* zeigt eine Seite im Bereich des Formulars an. Die Seite muss die gleiche Breite wie das Formular haben und wird direkt an Stelle der Formularfelder angezeigt.
- *Weiterleiten auf Seite* leitet nach dem erfolgreichen Absenden des Formulars auf eine interne oder externe Seite weiter.

E-Mail > Dankesnachricht
Ein Nachrichtentext, der nach dem erfolgreichen Senden des Formulars angezeigt wird.

E-Mail > Dankesseite
Wählen Sie eine Seite, die nach dem erfolgreichen Senden des Formulars angezeigt wird.

Button > Breite
Legt die Breite eines Buttons in Pixel fest.

Button > Höhe
Legt die Höhe eines Buttons in Pixel fest.

Button > Positionierung
Legt die Textausrichtung in einem Button fest.

Button > Schriftstil
Legt den Schriftstil in einem Button fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Button > Bogen
Legt die Rundung für den Button fest.

Button > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Button > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Button > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Button > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Button > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Button.

Button > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Button > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Button. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Button > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende

Ränder werden dabei abgeschnitten.

Button > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Button > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Button > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Button > Randbreite
Zeichnet einen Rand um den Button in der eingegebenen Breite (Pixel).

Button > Randfarbe
Wählen Sie eine Farbe für den Rand.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit dem Button interagiert (z.B. die Farbe wechseln, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Button bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die selben für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern
Ändert den Schriftstil des Buttons.

Effekt > Schriftstil
Legt den Schriftstil fest, auf den geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Effekt > Hintergrund ändern
Ändert den Hintergrund des Buttons.

Effekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für des Buttons.

Effekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Effekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für des Buttons. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Effekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Effekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Effekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Effekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Effekt > Rand ändern
Ändert den Rand des Buttons.

Effekt > Randbreite
Zeichnet einen Rand um den Button in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Randfarbe
Wählen Sie eine Farbe für den Rand.

Effekt > Innenabstand ändern
Ändert den Innenabstand des Buttons.

Effekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Eigenschaften für Formular-Objekte

Linkstil > Schriftstil
Legt den Schriftstil für Links fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit einem Link interagiert (z.B. die Farbe wechseln, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Link bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern
Ändert den Schriftstil eines Links.

Effekt > Schriftstil

Legt den Schriftstil fest, zu dem geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

22. Newsletter-Formular

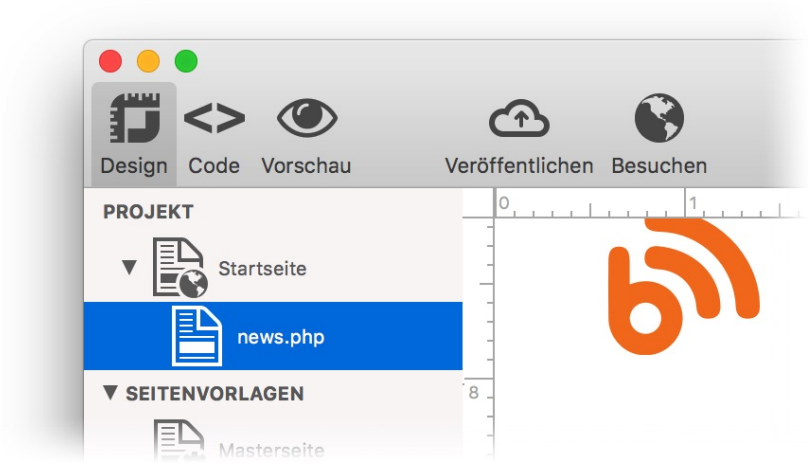
Bieten Sie auf Ihrer Website einen Newsletter an. So können Sie Ihre Nutzer auf Neuigkeiten und Angebote hinweisen. Ein Newsletter besteht aus einem Anmeldeformular für den Newsletter und einem Newsletter-Blog.

Sie können ein Newsletter-Formular-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Newsletter-Formular-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Newsletter-Formular-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Das Newsletter-Anmeldeformular muss mindestens ein Feld zur Eingabe einer E-Mail-Adresse enthalten und dieses Feld muss bei *E-Mail > Antwort-E-Mail-Adresse* in den Eigenschaften des Formulars ausgewählt sein. Außerdem muss das Formular bei *Formular > Formulartyp* als *Newsletter-Anmeldeformular* deklariert werden.

Einrichtung eines Blogs für den Newsletterversand

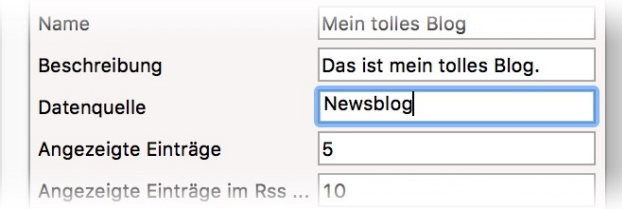
Damit der Newsletter funktioniert, müssen Sie auf Ihrer Website ein Blog integrieren. Sie können dafür z.B. die Unterseite *News* einrichten und auf dieser ein Blogbereich platzieren.



Richten Sie ein Blog ein, wie es im Kapitel *Blog* beschrieben ist. Aktivieren Sie dort die Eigenschaft *Blog > Newsletter verwenden* und geben Sie bei *Absender-E-Mail-Adresse* Ihre E-Mail-Adresse ein. Diese fungiert als Absenderadresse des Newsletters.

Verknüpfung des Blogs mit dem Anmeldeformular

Geben Sie bei *Blog > Datenquelle* eine Bezeichnung für das Newsletter-Blog ein. Verwenden Sie eine ID ohne Leerzeichen wie z.B. *Newsblog*.



Gehen Sie zurück zu Ihrem Anmeldeformular für den Newsletter und geben Sie die gleiche Bezeichnung bei *Formular > Datenquelle des Blogs des Newsletters* ein. Jetzt sind die beiden Komponenten verknüpft.

Der Vorteil der Verknüpfung des Newsletters mit dem Blog liegt darin, dass Sie für Ihr News-Marketing nur eine einzige zentrale Stelle verwenden müssen. Die Neuigkeiten sind dann automatisch auf der Website und werden gleichzeitig per E-Mail an alle Newsletter-Empfänger gesendet.

Versenden des Newsletters

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um einen Newsletter an alle angemeldeten Empfänger zu versenden.

1. Loggen Sie sich mit Ihrem Adminpasswort im Newsletter-Blog ein.
2. Erstellen Sie mit + einen neuen Eintrag.
3. Gestalten Sie den Newsletter mit Text und Bildern.
4. Speichern Sie den Eintrag mit Klick auf den Haken.
5. Klicken Sie auf das Brief-Symbol, um den Eintrag an alle Newsletterempfänger zu Senden.

INFO: Mit dem Aktivieren von *Beitrag ist unsichtbar* bleibt der Eintrag im Blog auf der Website verborgen.

Personalisierung des Newsletters mit weiteren Formularfeldern

Sie können im Formular weitere Felder als das zum Eintragen der E-Mail-Adresse platzieren. Diese können Sie zum Personalisieren des Newsletter-Textes verwenden. So enthält das Formular beispielsweise die Felder *anrede*, *vorname* und *nachname*. Schreiben Sie als Platzhalter dann im Newslettertext die Feldnamen in geschweiften Klammern. Diese werden durch die gemachten Formulareingaben ersetzt.

{anrede} {nachname},
verpassen Sie nicht unsere tollen Angebote!

Der obige Text wird dann im Newsletter z.B. zu Folgendem:

Sehr geehrter Herr Fishbeam,
verpassen Sie nicht unsere tollen Angebote!

Belohnen Sie das Abonnement des Newsletters

Um möglichst viele Newsletter-Abonnenten zu bekommen, können Sie ein Abonnement des Newsletters belohnen. So z.B. mit einem kostenlosen E-Book, das der Nutzer erst nach der Eintragung seiner E-Mail-Adresse in den Newsletter erhält. Nutzen Sie dafür die Weiterleitungsfunktion des Formulars. Erstellen Sie eine Download-Seite für das E-Book und wählen Sie diese im Formular bei *Nach dem erfolgreichen Absenden > Weiterleiten auf Seite* und *Dankesseite* aus.

Eigenschaften für Newsletter-Formulare

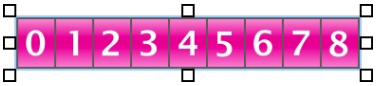
Lesen Sie das Kapitel über das Objekt *Formular*, um etwas über dessen Eigenschaften zu erfahren.

23. Besucherzähler

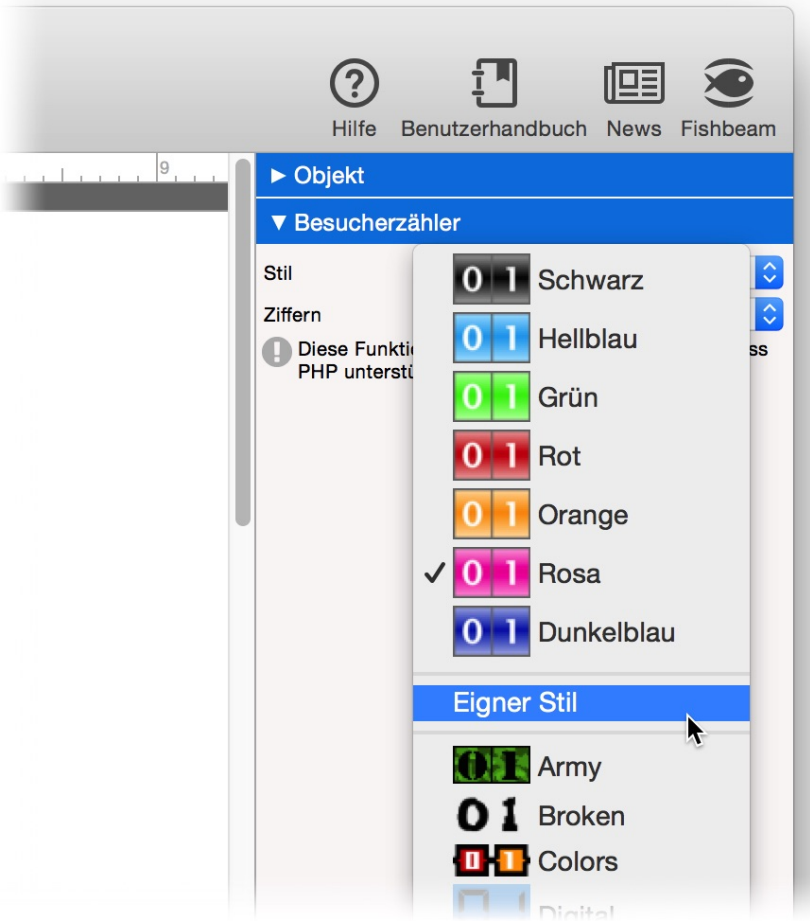
Fügen Sie Ihrer Website einen Besucherzähler hinzu. Mit einem Besucherzähler können Sie die Anzahl der Seitenbesucher auf Ihrer Website anzeigen.

Sie können einen Besucherzähler zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um einen Besucherzähler hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, des Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie einen Besucherzähler von den Komponenten in den Editor.

Ein Besucherzähler zählt jeden Besucher Ihrer Website und zeigt die Anzahl der Besucher auf einem Bild an. Wiederkehrende Besucher werden nur alle 24 Stunden gezählt. Ändern Sie die Eigenschaften im Bereich *Besucherzähler*, um den Stil des Zählers zu ändern.



Die Eigenschaft *Besucherzähler > Stil* legt den Stil des Zählers fest. Sie können aus vielen verschiedenen Stilen in verschiedenen Farben wählen. *Besucherzähler > Ziffern* legt die Größe des Zählers fest. Wenn der Zählerstand zu groß für die Anzahl der Ziffern ist, werden die letzten Ziffern abgeschnitten.



INFO: Wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php) installiert haben, sind viele weitere Stile verfügbar. Wenn nicht, gibt es nur die sieben eingebauten Stile.

Falls Ihnen die eingebauten Stile nicht gefallen, können Sie ein eigenes Zählerbild erstellen. Das Zählerbild ist ein kleines Bild mit den Ziffern 0 bis 9 darauf. Das Zählerscript schneidet jede Ziffer aus, die gebraucht wird und baut sie zusammen, um den Zählerstand anzuzeigen.

Wählen Sie *Eigener Stil* bei *Besucherzähler > Stil* in den Eigenschaften und wählen Sie ihr erstelltes Zählerbild aus. Auf Retina-Websites wird ihr Zählerbild in doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt.

INFO: Dieses Objekt verwendet PHP. Ihr Webserver muss PHP unterstützen, um es nutzen zu können.

Eigenschaften für Besucherzähler

Diese Eigenschaften können für einen Besucherzähler eingestellt werden. Wählen Sie einen Besucherzähler, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)
Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Besucherzähler > Stil
Wählen Sie den Stil für Ihren Besucherzähler aus.

Besucherzähler > Zählerbild

Wählen Sie ein eigenes Zählerbild, wenn Sie einen eigenen Stil für Ihren Besucherzähler verwenden möchten. Auf Retina-Websites wird ihr Zählerbild in doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt.

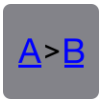
Besucherzähler > Ziffern

Legt die Anzahl der Ziffern fest, die der Zähler anzeigt.

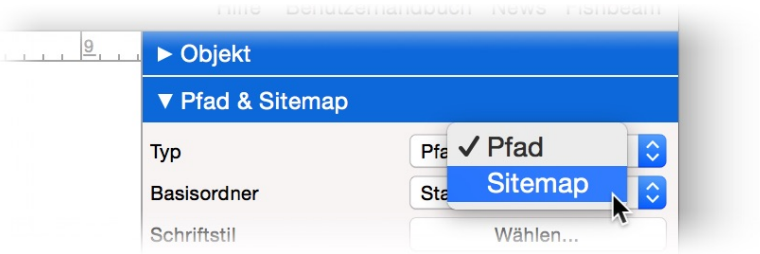
24. Pfad & Sitemap

Zeigen Sie eine Sitemap oder den Pfad zurück zur Startseite an. Das funktioniert mit einem Pfad & Sitemap-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein Pfad & Sitemap-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Pfad & Sitemap-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Pfad & Sitemap-Objekt von den Komponenten in den Editor.



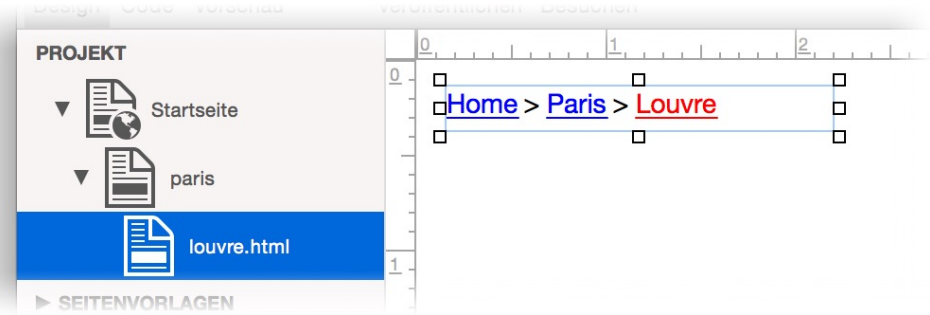
Ein Pfad & Sitemap-Objekt zeigt entweder den Pfad zurück zur Startseite oder eine Übersicht über alle Seiten und Unterseiten der Website (Sitemap) an.



Wählen Sie in den Eigenschaften unter *Pfad & Sitemap > Typ* aus, welche von den beiden Möglichkeiten angezeigt werden soll.

Pfad

Pfad zeigt den Pfad zurück zur Startseite an. Dabei kann jeder Eintrag als Link angeklickt werden, um zur entsprechenden Seite zu gelangen.



Sitemap

Sitemap zeigt eine Übersicht über alle Seiten und Unterseiten der Website (Sitemap) an. Dabei kann jeder Eintrag als Link angeklickt werden, um zur entsprechenden Seite zu gelangen. Seiten, bei denen in den Eigenschaften *Seite > Menütitel* deaktiviert wurde, werden nicht in der Sitemap angezeigt.

Standardmäßig beginnt das Pfad & Sitemap-Objekt in der obersten Hierarchiebenene der Website mit der Startseite. Im Pfad & Sitemap-Objekt wird die Startseite mit Unterseiten angezeigt.

Falls Sie einen anderen Ausschnitt aus der Seitenhierarchie als Pfad oder Sitemap anzeigen möchten, können Sie den Basisordner in den Eigenschaften unter *Pfad & Sitemap > Basisordner* umstellen. So kann z.B. auf der mobilen Website als Pfad oder Sitemap nur die mobile Startseite mit Unterseiten angezeigt werden.

Eigenschaften für Pfad & Sitemap-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Pfad & Sitemap-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Pfad & Sitemap-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)

Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links

Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben

Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite

Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Pfad & Sitemap > Typ
Legen Sie fest, welches angezeigt wird.
- *Pfad* zeigt den Pfad zurück zur Startseite an.
- *Sitemap* zeigt eine Übersicht über alle Seiten und Unterseiten der Website (Sitemap) an.

Pfad & Sitemap > Basisordner
Wählen Sie eine Seite mit Unterseiten, die als Pfad oder Sitemap angezeigt werden. Voreingestellt ist die Startseite, aber Sie können diese Eigenschaft verändern, um Ausschnitte der Website oder die mobile Website anzuzeigen.

Pfad & Sitemap > Basisordner als Eintrag anzeigen
Zeigt den Basisordner in der Sitemap.

Pfad & Sitemap > Breite Eintrag
Legt die Breite für einen Eintrag in der Sitemap fest.

Pfad & Sitemap > Zwischenraum horizontal
Legt den Zwischenraum zwischen zwei Blöcken in der Sitemap, die untereinander stehen, fest.

Pfad & Sitemap > Schriftstil
Der Schriftstil für den Listenpunkt (Sitemap) oder das Trennzeichen (Pfad). Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Pfad & Sitemap > Listenpunkt
Wählen Sie den Listenpunkt für die Sitemap.

Pfad & Sitemap > Abstand links
Legt den Abstand zwischen dem Listenpunkt und einem Eintrag fest.

Pfad & Sitemap > Aufzählungsbild
Wählen Sie ein Bild für das Aufzählungszeichen der Sitemap (nur bei *Listenpunkt > Aufzählungsbild*).

Pfad & Sitemap > Trennzeichen
Trennzeichen zwischen zwei Links im Pfad. Das standardmäßige Trennzeichen ist >.

Linkstil > Schriftstil
Der Schriftstil für Links.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit einem Sitemap- oder Pfad-Link interagiert (z.B. die Farbe wechseln, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Link bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern
Ändert den Schriftstil eines Links.

Effekt > Schriftstil
Legt den Schriftstil fest, zu dem geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

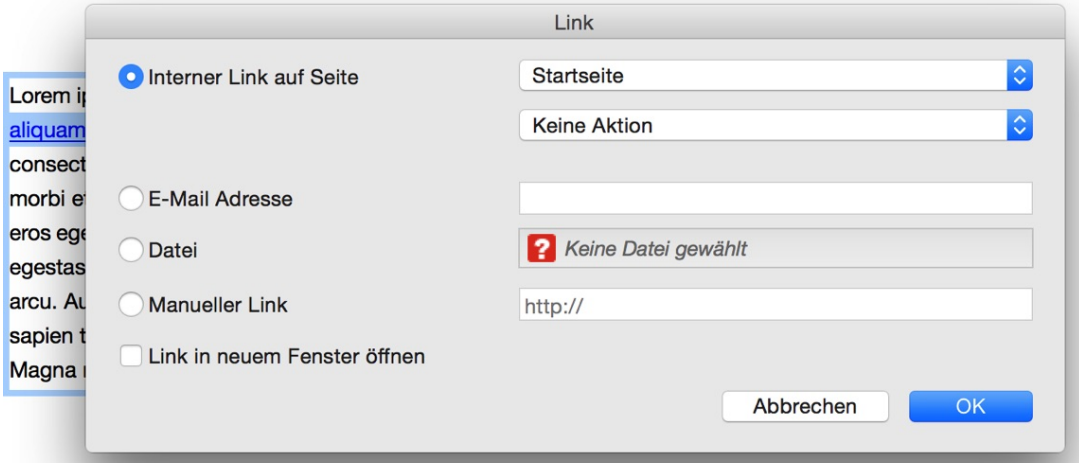
Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

25. Website-Frame

Zeigen Sie eine Seite oder externe Website, eingebettet direkt in Ihrer Website an. Das funktioniert mit einem Website-Frame-Objekt, welches Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können einen Website-Frame-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um einen Website-Frame-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Website-Frame-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Ein Website-Frame-Objekt zeigt eine Seite oder externe Website direkt auf Ihrer Seite an. Zum Beispiel können Sie ein Forum oder eine andere Webanwendung, die Goldfish nicht direkt unterstützt, einfügen. Wählen Sie die Seite oder externe Website bei *Website-Frame > Frameinhalt* als Link aus.



Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll. Es stehen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl.

Interner Link auf Seite setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite aus der Liste aus. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.

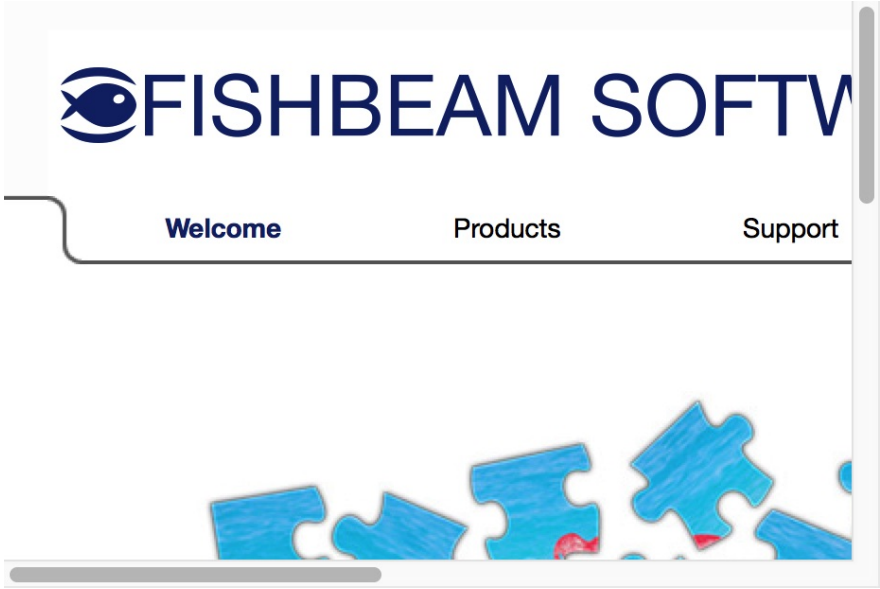
- Bei *Keine Aktion* wird die Seite ganz normal geladen und es passiert nichts weiter.
- Bei *Alle Weiterleitungen deaktivieren* wird die Seite geladen und gleichzeitig alle vorhandenen Weiterleitungen der Seite deaktiviert. Falls der Seitenbesucher z.B. mit einem Smartphone unterwegs ist und die Seite eine Umleitung auf eine mobile Seite enthält, wird diese nicht

durchgeführt.

- Bei *Animation "Animationsname" starten* wird die Seite geladen und dort die ausgewählte Animation ausgeführt.
- Bei *Zu Objekt "Objektname" springen* wird die Seite geladen und zum ausgewählten Objekt als Ankerpunkt gescrollt. Damit ein Objekt in der Liste erscheint, müssen Sie in den Eigenschaften *Objekt > Identifer (Id)* für das Objekt einen Namen vergeben.

Datei setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt. *.zip* -Dateien werden dagegen in den Download-Ordner des Benutzers heruntergeladen.

Manueller Link setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.



Eigenschaften für Website-Frame-Objekte

Diese Eigenschaften können für einen Website-Frame-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Website-Frame-Objekt, um seine Eigeschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)

Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links

Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben

Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende

Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Website-Frame > Frameinhalt
Wählen Sie die Seite oder externen Website aus als Link aus, die Sie anzeigen möchten. Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll.

- *Interner Link auf Seite* setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite aus der Liste aus. Aus Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.
- *Datei* setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt.
- *Manueller Link* setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

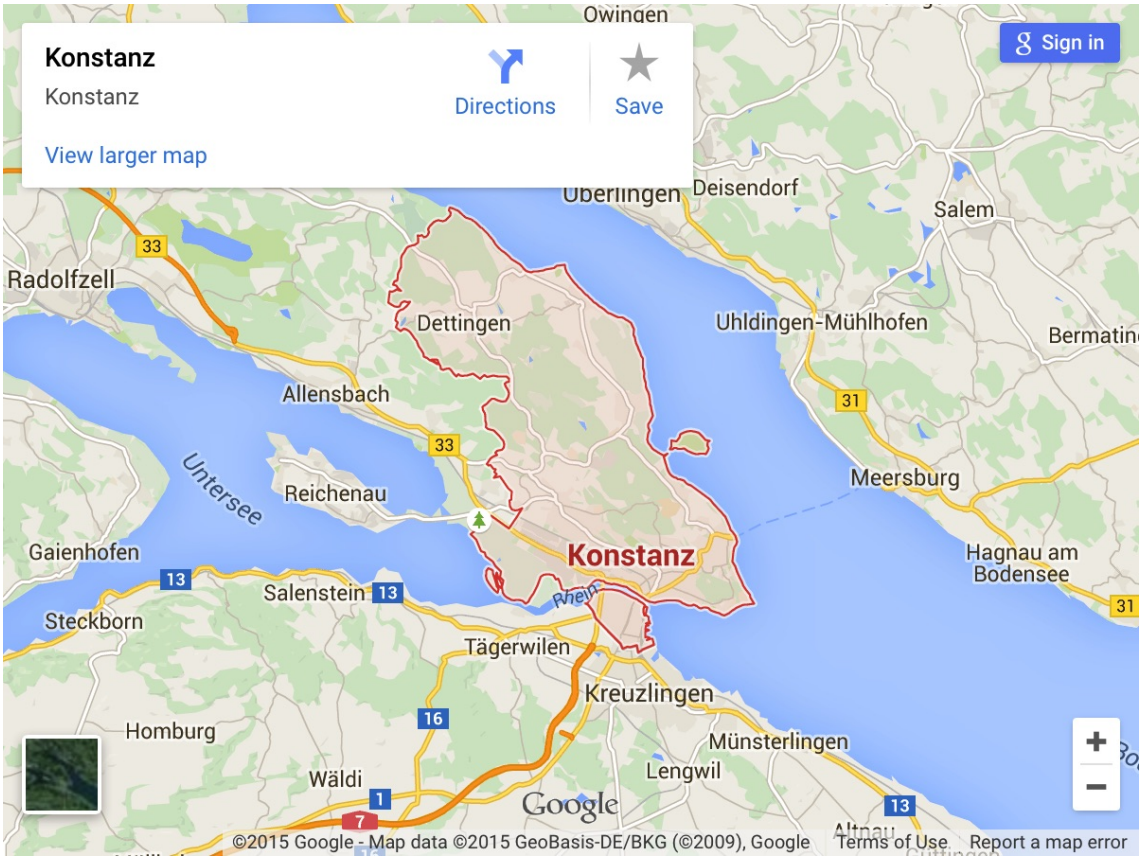
Website-Frame > Scrollbalken zeigen falls benötigt
Aktivieren Sie diese Eigenschaft und es werden Scrollbalken angezeigt, wenn die externe Website größer ist, als der Frame. Andernfalls wird der nicht gezeigte Inhalt abgeschnitten.

26. HTML-Code

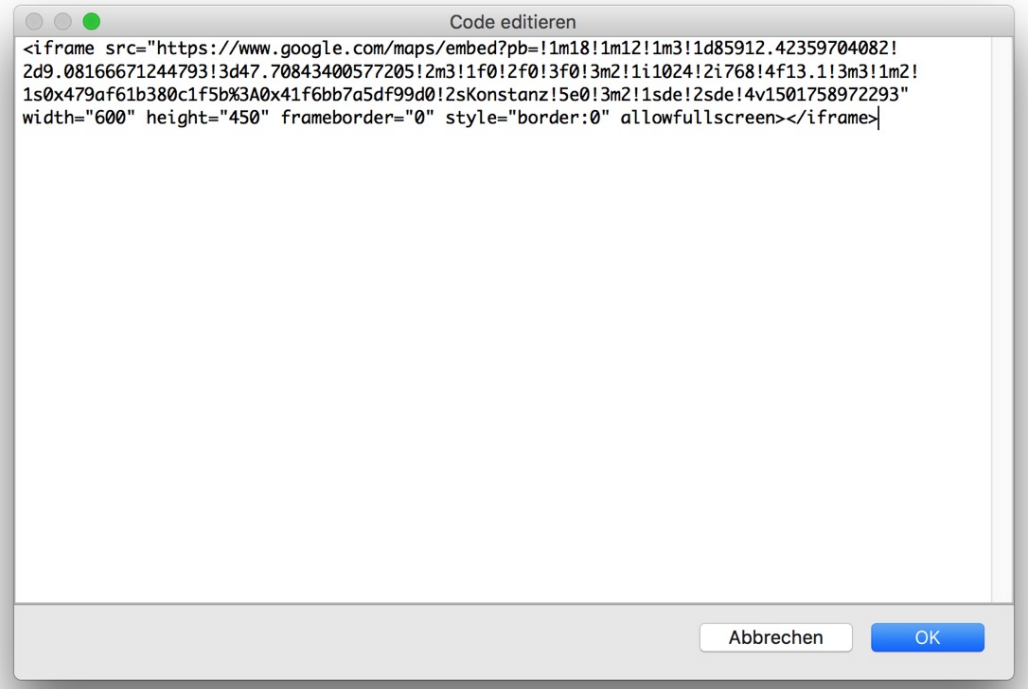
Fügen Sie Code-Schnipsel ein und erweitern Sie die Funktionalität von Goldfish. Das funktioniert mit einem HTML-Code-Objekt, welches Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein HTML-Code-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein HTML-Code-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein HTML-Code-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Ein HTML-Code-Objekt zeigt jeden Schnipsel von HTML-Code an, den Sie möchten. Zum Beispiel können Sie eine Google Maps (http://www.google.de/maps) Karte auf Ihrer Website anzeigen und so Ihren Besuchern zeigen, wo Sie sind.



Geben Sie den HTML-Code im Code-Editor ein. Um den Code-Editor zu öffnen, klicken Sie auf *HTML-Code > HTML-Code* in den Eigenschaften. Ein HTML-Code-Objekt ist die einzige Möglichkeit, in Goldfish Standard HTML-Code zu hinterlegen. Wenn Sie mehr Möglichkeiten benötigen, um HTML- oder CSS-Code einzugeben, upgraden Sie auf Goldfish Professional und verwenden Sie den Reiter *Code* oben links in der Symbolleiste.



Eigenschaften für HTML-Code-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein HTML-Code-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein HTML-Code-Objekt um, seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)

Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links

Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben

Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite

Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe

Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

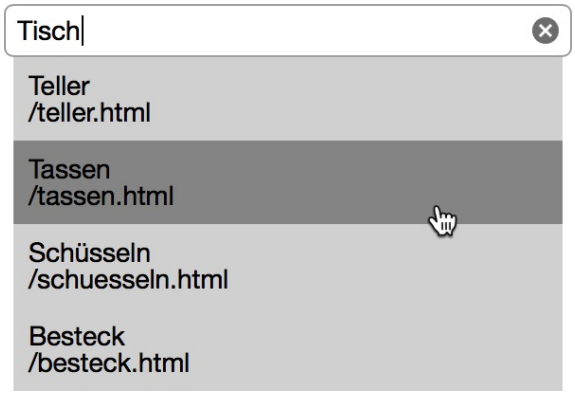
HTML-Code > HTML-Code
Geben Sie den HTML-Code ein, der eingefügt werden soll.

27. Suchfeld

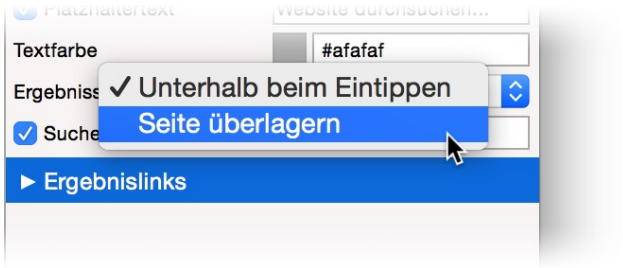
Machen Sie Ihre Website für die Besucher durchsuchbar. Das funktioniert mit einem Suchfeld-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein Suchfeld-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Suchfeld-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Suchfeld-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Ein Suchfeld-Objekt stellt eine Volltextsuche für Ihre Website zur Verfügung. Alle Seiten, in denen der zu suchende Begriff gefunden wird, werden mit dem Menütitel angezeigt. Ein Klick auf ein Ergebnis lädt die entsprechende Seite.



Das Suchfeld und die Ergebnisse können komplett im Design angepasst werden. Stellen Sie in den Eigenschaften unter *Suchfeld > Platzhaltertext* den Text ein, der als Platzhalter angezeigt werden soll. Farben, Hintergrund und Schriftstil der Ergebnisliste können in den Eigenschaften bei *Ergebnislinks* eingestellt werden.

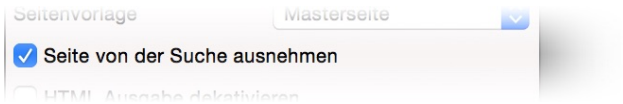


Das Suchfeld bietet generell zwei verschiedene Arten, das Suchergebnis zu präsentieren. Diese können Sie in den Eigenschaften unter *Suchfeld > Ergebnisse* auswählen.

- *Unterhalb beim Eintippen* zeigt die Suchergebnisse bereits während dem Eintippen direkt unter dem Suchfeld an.
- *Seite überlagern* zeigt die Suchergebnisse erst nach dem Drücken der Eingabetaste im

Vordergrund der Website an.

Bestimmen Sie die maximale Anzahl der Suchergebnisse in den Eigenschaften bei *Suchfeld > Suchergebnis beschränken auf*.



Einzelne Seiten können von der Suche ausgenommen werden. Aktivieren Sie dafür in den Eigenschaften einer Seite *Seite > Seite von der Suche ausnehmen*.

Eigenschaften für Suchfeld-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Suchfeld-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Suchfeld-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)
Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Suchfeld > Hintergrundfarbe
Legt die Hintergrundfarbe im Suchfeld fest.

Suchfeld > Randfarbe
Legt die Farbe des Rahmens um das Suchfeld fest.

Suchfeld > Schriftstil
Legt den Schriftstil für eingegebenen Text im Suchfeld fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Suchfeld > Platzhaltertext
Dieser Text wird als Platzhalter im Suchfeld angezeigt, solange noch keine Eingabe gemacht wurde.

Suchfeld > Textfarbe
Textfarbe für den Platzhaltertext.

Suchfeld > Ergebnisse
Art wie Suchergebnisse dargestellt werden.
- *Unterhalb beim Eintippen* zeigt die Suchergebnisse bereits während dem Eintippen direkt unter dem Suchfeld an.
- *Seite überlagern* zeigt die Suchergebnisse erst nach dem Drücken der Eingabetaste im Vordergrund der Website an.

Suchfeld > Suchergebnis beschränken auf
Anzahl der maximal angezeigten Suchergebnisse.

Suchfeld > Seite überlagern > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für die Ansicht der Suchergebnisse.

Suchfeld > Seite überlagern > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Suchfeld > Seite überlagern > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für die Ansicht der Suchergebnisse. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Suchfeld > Seite überlagern > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Suchfeld > Seite überlagern > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Suchfeld > Seite überlagern > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Suchfeld > Seite überlagern > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Suchfeld > Seite überlagern > Deckkraft (%)
Legt die Deckkraft für den Hintergrund fest (nur verfügbar wenn sie *Seite überlagern* bei *Suchfeld > Ergebnisse* gewählt haben).

Ergebnislinks > Breite
Breite der Fläche eines Suchergebnisses wenn Sie bei *Suchfeld > Ergebnisse* den Wert *Seite überlagern* gewählt haben. Ansonsten werden die Ergebnisse in der Breite des Suchfelds angezeigt.

Ergebnislinks > Positionierung
Legt die Position eines Suchergebnisses fest.

Ergebnislinks > Schriftstil
Legt den Schriftstil für Suchergebnisse fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Ergebnislinks > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite der Suchergebnisse zum Inhalt in Pixel fest.

Ergebnislinks > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite der Suchergebnisse zum Inhalt in Pixel fest.

Ergebnislinks > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite der Suchergebnisse zum Inhalt in Pixel fest.

Ergebnislinks > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite der Suchergebnisse zum Inhalt in Pixel fest.

Ergebnislinks > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für die Suchergebnisse.

Ergebnislinks > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Ergebnislinks > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für die Suchergebnisse. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Ergebnislinks > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Ergebnislinks > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Ergebnislinks > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Ergebnislinks > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Ergebnislinks > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite der Suchergebnisse in der eingegebenen Breite (Pixel).

Ergebnislinks > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Ergebnislinks > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite der Suchergebnisse in der eingegebenen Breite (Pixel).

Ergebnislinks > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Ergebnislinks > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite der Suchergebnisse in der eingegebenen Breite (Pixel).

Ergebnislinks > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Ergebnislinks > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite der Suchergebnisse in der eingegebenen Breite (Pixel).

Ergebnislinks > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit einem Link aus den Suchergebnissen interagiert (z.B. die Farbe wechseln, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Link bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die selben für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern
Ändert den Schriftstil eines Links.

Effekt > Schriftstil
Legt den Schriftstil fest, zu dem geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Effekt > Hintergrund ändern
Ändert den Hintergrund eines Links.

Effekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Link.

Effekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Effekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Link. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Effekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Effekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Effekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Effekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Effekt > Rand ändern
Ändert den Rand eines Links.

Effekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Links in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Effekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Links in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Effekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Links in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Effekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Links in der eingegebenen Breite (Pixel).

Effekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Effekt > Innenabstand ändern
Ändert den Innenabstand eines Links.

Effekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Links zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Links zum Inhalt in Pixel fest.

Effekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Links zum Inhalt in Pixel fest.

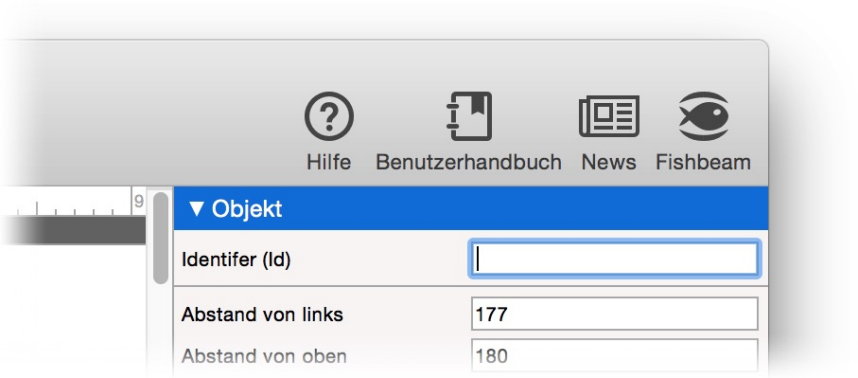
Effekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Links zum Inhalt in Pixel fest.

28. Animation

Werten Sie Ihre Website mit Animationen auf. Es können beliebige Objekte animiert werden. Das funktioniert mit einem Animations-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

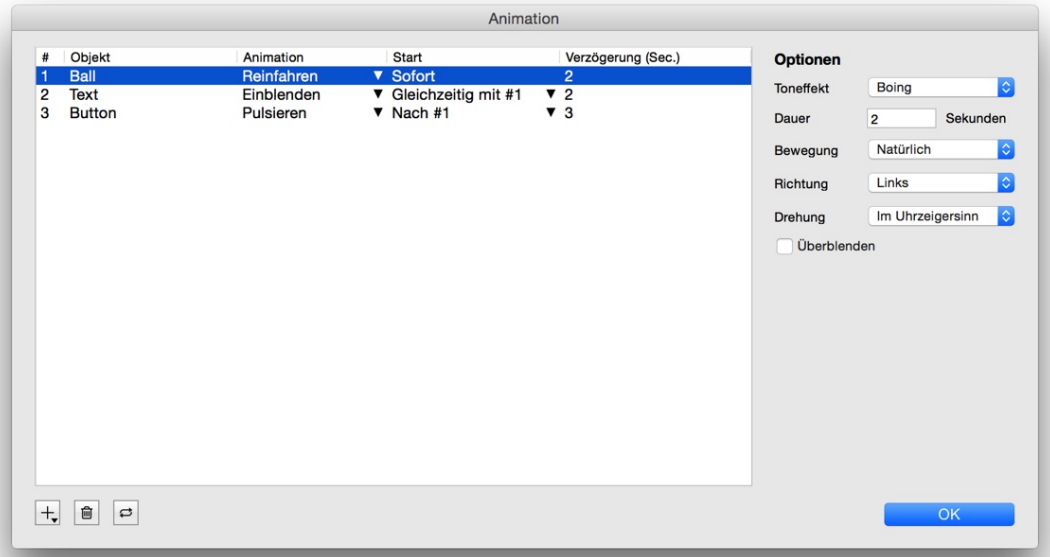
Sie können ein Animations-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Animations-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Animations-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Ein Animations-Objekt enthält den Ablaufplan für eine Animation es wird selbst auf der Seite nicht angezeigt, sondern dient lediglich zum Speichern des Ablaufplans. Sie können es daher dort auf der Seite platzieren, wo es am wenigsten stört. Vergeben Sie am Besten sofort einen eindeutigen Namen in den Eigenschaften bei *Animation > Name*, so verwechseln Sie die einzelnen Animations-Objekte später nicht.



Der Ablaufplan kann beliebige Objekte oder Seitenbereiche enthalten. Sie können diese Objekte und Bereiche mit einer Animation auftauchen lassen, verschwinden lassen, hüpfen lassen oder vieles andere. Damit Objekte oder Bereiche in einer Animation angesprochen werden können müssen Sie sie eindeutig benennen. Vergeben Sie daher für alle von der Animation betroffenen Objekte und Bereiche in den Eigenschaften bei *Objekt > Identifier (ID)* bzw. bei *Seitenbereich > Identifier (ID)* einen eindeutigen Namen.

INFO: Bitte beachen Sie, dass die Eigenschaft *Seitenbereich > Identifier (ID)* nur zusehen ist, wenn Sie den Bearbeitungsmodus des Bereichs verlassen. Klicken Sie daher einmal neben den Seitenbereich, wenn Sie sich im Bearbeitungsmodus eines Bereichs befinden.



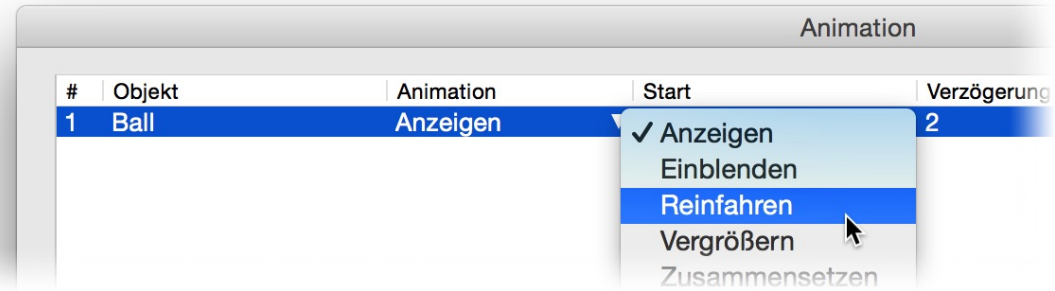
Rufen Sie das Fenster *Animation* auf. Klicken Sie dazu in den Eigenschaften der Animation auf *Animation > Animation > Wählen...*. In der Liste wird der Ablaufplan aufgeführt. Jeder Schritt wird nacheinander abgearbeitet. So können Sie mehrere Objekte gleichzeitig oder nacheinander animieren. Die Liste ist am Anfang noch leer. Rechts werden Optionen für den in der Liste ausgewählten Schritt im Ablaufplan angezeigt.

Fügt ein Objekt zum Animieren als Schritt im Ablaufplan hinzu.

Löscht den in der Liste ausgewählten Schritt im Ablaufplan.

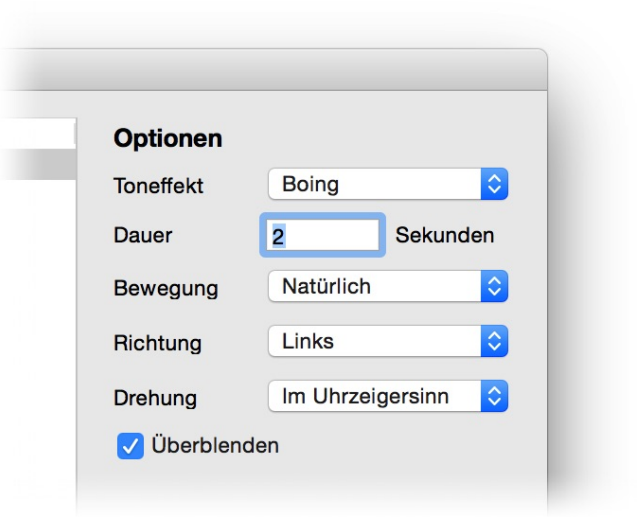
Endlosschleife: Wiederholt den Ablaufplan, wenn dessen Ende erreicht ist.

Klicken Sie auf + Um dem Ablaufplan Objekte, die animiert werden sollen, hinzuzufügen. Sie müssen die Objekte vorher bei *Objekt > Identifier (ID)* benannt haben. Oder fügen Sie mit *Link öffnen* einen Link hinzu. Wenn die Animation an dieser Stelle ankommt, wird der Link ausgeführt. Sie können so weitere Animation starten oder zu einer anderen Seite springen.



Wenn Sie Objekte hinzugefügt haben, wählen Sie in der Liste bei *Animation* einen Animationstyp. Zu Verfügung stehen die folgenden Typen.

- *Anzeigen* zeigt das Objekt ohne Animation sofort an.
- *Einblenden* blendet das Objekt sanft mit einer Überblendung ein.
- *Reinfahren* lässt das Objekt von der Seite reinfahren.
- *Vergrößern* vergrößert das Objekt von einem Punkt aus, bis es die Originalgröße erreicht.
- *Zusammensetzen* verkleinert das Objekt von ganz riesig, bis es die Originalgröße erreicht.
- *Aufziehen* zieht den Inhalt wie bei einem Vorhang auf.
- *Hüpfen* lässt das Objekt nach oben hüpfen.
- *Pulsieren* blendet das Objekt kurz aus und wieder ein, um so ein Pulsieren zu erzeugen.
- *Schütteln* schüttelt das Objekt.
- *Bewegen* bewegt das Objekt an eine andere Stelle oder dreht es.
- *Verändern* verändert Eigenschaften des Objekts, wie die Größe, die Deckkraft, die Farbigkeit oder die Schärfe.
- *Verstecken* blendet das Objekt ohne Animation sofort aus.
- *Ausblenden* blendet das Objekt sanft mit einer Überblendung aus.
- *Rausfahren* lässt das Objekt von der Seite rausfahren.
- *Verkleinern* verkleinert das Objekt zu einem Punkt, bis schließlich verschwunden ist.
- *Verpuffen* vergrößert das Objekt und blendet es gleichzeitig aus.
- *Einziehen* zieht den Inhalt wie bei einem Vorhang zu.



Zu jedem Animationstyp stehen Ihnen Optionen zu Verfügung. Bitte beachten Sie, dass nicht alle Optionen für alle Animationstypen zu Verfügung stehen.

Toneffekt

Spielt während der Animation einen Toneffekt ab. Sie können einen eingebauten Toneffekt wählen oder eine eigene *.mp3*-Datei auswählen.

Dauer

Dauer der Animation in Sekunden.

Bewegung

Legt die Bewegungsart fest.

- *Natürlich* führt die Animation mit natürlicher Trägheit aus. Objekte sind zu Beginn und am Ende etwas träge.
- *Linear* führt die Animation absolut linear aus.
- *Schneller werden* lässt die Animation während der Dauer schneller werden.
- *Langsamer werden* lässt die Animation während der Dauer langsamer werden.
- *Abfedern* lässt die Animation am Ende der Dauer abfedern wie bei einem Aufprall oder bei einem Gummiband.

Richtung

Richtung aus der etwas auftauchen oder in die etwas verschwinden soll.

Drehung

Objekt dreht sich während der Animation im oder gegen den Uhrzeigersinn.

Überblenden

Objekt wird während der Animation zusätzlich ein- oder ausgeblendet.

Ursprung

Nur bei *Aufziehen* und *Einziehen*.

- *Links* zieht das Objekt von links auf, bzw. nach links ein.
- *Horizontale Mitte* zieht das Objekt von der Mitte nach links und rechts auf, bzw. nach links und rechts ein.
- *Rechts* zieht das Objekt von rechts auf, bzw. nach rechts ein.
- *Oben* zieht das Objekt von oben auf, bzw. nach oben ein.
- *Vertikale Mitte* zieht das Objekt von der Mitte nach oben und unten auf, bzw. nach oben und unten ein.
- *Unten* zieht das Objekt von unten auf, bzw. nach unten ein.
- *Mittelpunkt* zieht das Objekt vom Mittelpunkt aus in alle Richtungen auf bzw. ein.

Anzahl

Legen Sie hier fest wie oft die Animation wiederholt werden soll.

Links +/-

Anzahl der Pixel in der das Objekt horizontal verschoben werden soll.

Oben +/-

Anzahl der Pixel in der das Objekt vertikal verschoben werden soll.

Deckkraft

Verändert die Deckkraft in Prozent. 0% bedeutet, das Objekt ist unsichtbar.

Größe

Verändert die Größe in Prozent. 0% bedeutet, das Objekt ist verschwunden.

Unschärfe

Verändert die Schärfe in Pixel. Bei höheren Werten ist das Objekt verschwommener.

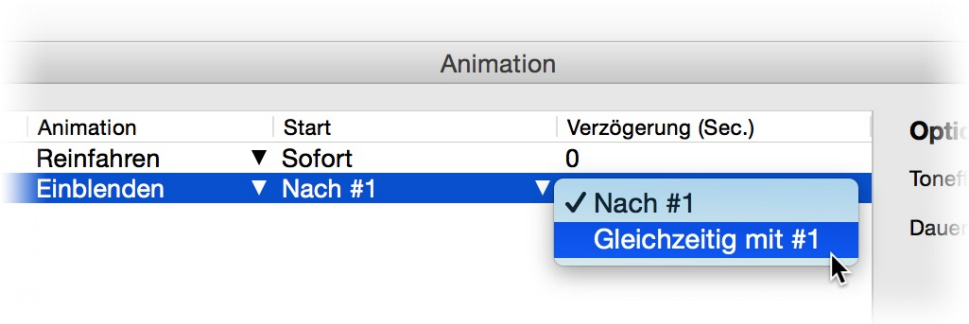
Graustufen

Verändert die Farbigkeit in Prozent. 0% bedeutet, das Objekt ist nicht mehr farbig.

Link

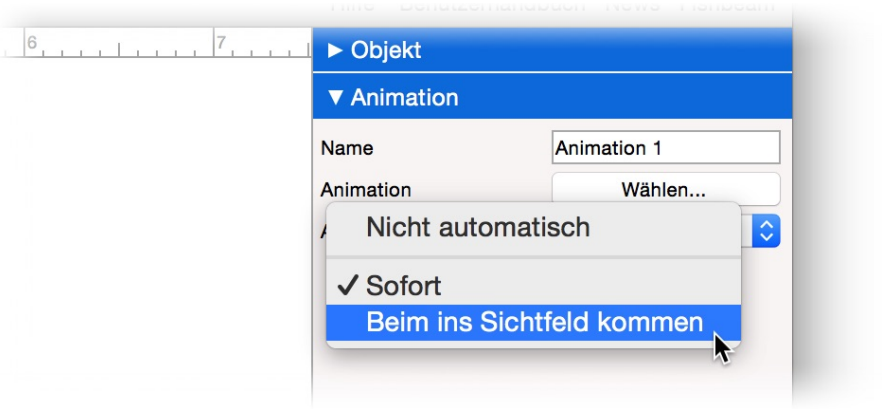
Nur bei *Link öffnen*. Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll.

- *Interner Link auf Seite* setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.
- *E-Mail-Adresse* setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.
- *Datei* setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt.
- *Manueller Link* setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.



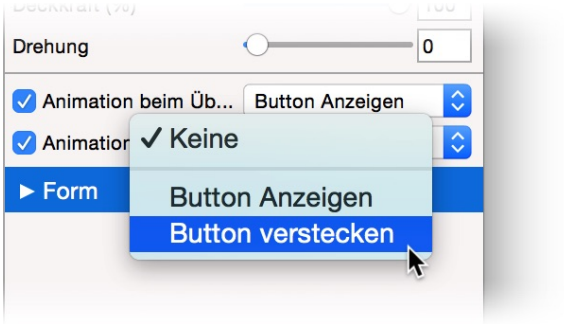
Standardmäßig führt Goldfish alle Schritte und damit Animationen im Ablaufplan nacheinander und sofort aus. Sie können jedoch eine Verzögerung bei *Verzögerung (Sec.)* eine Verzögerung eintragen, die Goldfish mit der Ausführung des Schrittes warten soll. Es können auch mehrere Schritte parallel ausgeführt werden. Stellen Sie dafür bei *Start* den Wert *Gleichzeitig mit #X* ein.

Schließen Sie das Fenster *Animation* mit Klick auf *OK*, wenn Sie den Ablaufplan festgelegt haben. Jetzt müssen Sie noch festlegen, wann die Animation ausgeführt werden soll.



Das können Sie in den Eigenschaften der Animation unter *Animation > Animation starten* einstellen.

- *Nicht automatisch* startet die Animation erst mal nicht. Sie können die Animation dann über einen Link oder beim Überfahren eines Objekts starten.
- *Sofort* startet die Animation, sobald die Seite vollständig geladen wurde.
- *Beim Ins-Sichtfeld-Kommen* startet die Animation, sobald das (unsichtbare) Animations-Objekt im Sichtfeld auftaucht. Das ist z.B. der Fall, wenn die Animation auf einer langen Seite weiter unten ist und das Objekt durch scrollen ins Sichtfeld kommt.



Sie können eine Animation starten, wenn der Benutzer mit dem Mauszeiger über ein Objekt fährt oder aus dem Objekt herausfährt. Wählen Sie dazu die Animation in den Eigenschaften des Objekts bei *Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus* bzw. bei *Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus* aus.

INFO: Eine Animation lässt sich auch mit Klick auf einen Link starten. Wählen Sie dafür als Linzkiel *Interner Link auf Seite* und als Aktion *Animation "XYZ" starten*.

Eigenschaften für Animations-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Animations-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Animations-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)

Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Animation > Name
Legen Sie einen eindeutigen Namen für die Animation fest. So verwechseln Sie mehrere Animationen auf einer Seite nicht.

Animation > Animation

Ruft das Fenster *Animation* auf, in dem Sie den Ablaufplan der Animation festlegen können.

Animation > Animation starten

Legt fest, wann die Animation gestartet werden soll.

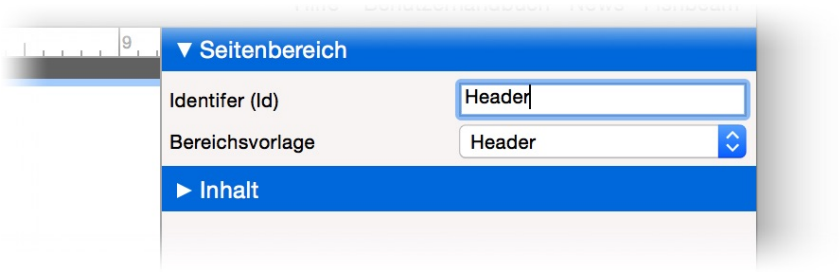
- *Nicht automatisch* startet die Animation erst mal nicht. Sie können die Animation dann über einen Link oder beim Überfahren eines Objekts starten.
- *Sofort* startet die Animation, sobald die Seite vollständig geladen wurde.
- *Beim Ins-Sichtfeld-Kommen* startet die Animation, sobald das (unsichtbare) Animations-Objekt im Sichtfeld auftaucht. Das ist z.B. der Fall, wenn die Animation auf einer langen Seite weiter unten ist und das Objekt durch scrollen ins Sichtfeld kommt.

Beispiele

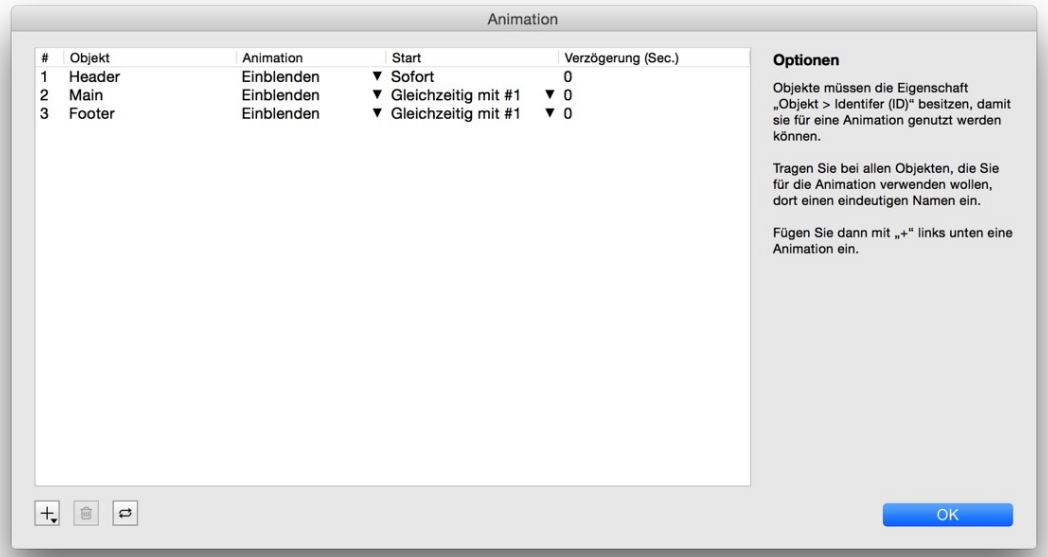
Erfahren Sie in den folgenden Beispielen, was Sie mit einer Animation alles anstellen können.

Beispiel: Überblendeffekt beim Laden der Seite

In diesem Beispiel wird beim Laden der Seite nur der Seitenhintergrund angezeigt. Wenn alle Elemente fertig geladen sind, wird der Seiteninhalt mit einem Überblendeffekt eingeblendet.



Ziehen Sie eine Animation auf die Seite und platzieren Sie sie dort, wo sie nicht stört. Benennen Sie dann alle Seitenbereiche in den Eigenschaften bei *Seitenbereich > Identifier (ID)*, damit diese in der Animation ansprechbar sind.

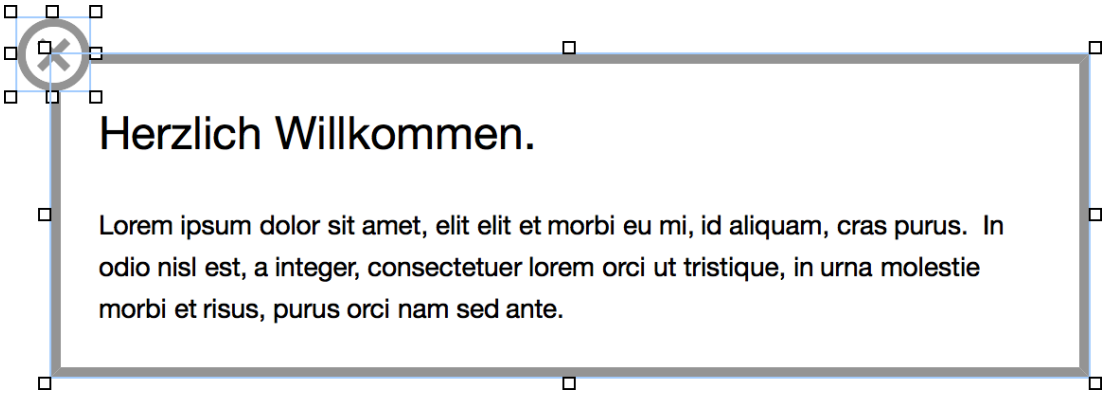


Rufen Sie nun in den Eigenschaften der Animation bei *Animation > Animation> Wählen...* das Fenster *Animation* auf. Fügen Sie mit + jeden Seitenbereich der Seite hinzu. Stellen Sie die *Animation* auf *Einblenden*. Jetzt müssen Sie noch bei *Start* überall den Wert *Gleichzeitig mit #1* einstellen (außer bei der ersten Animation, die immer sofort startet).

Sie können sich das Ergebnis in der *Vorschau* ansehen. Falls der Überblendeffekt verzögert stattfinden soll, müssen Sie im Fenster *Animation* bei *Verzögerung (Sec.)* überall einen Wert einstellen.

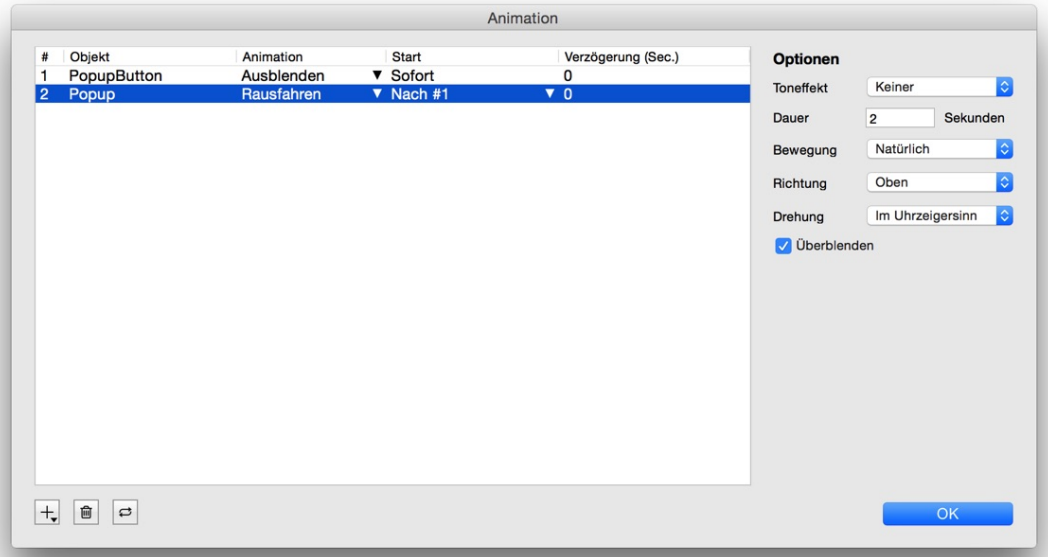
Beispiel: Popup-Fenster

In diesem Beispiel sehen Sie, wie Sie ein Popup-Fenster erzeugen, das über der Seite liegt und bei Klick auf einen *X*-Button verschwindet.



Basteln Sie sich ein Popup-Fenster, z.B. aus einem Textfeld mit Hintergrundfarbe und Rändern. Wenn Sie mehrere Objekte verwenden, gruppieren Sie diese so, dass Sie ein einziges Objekt als Popup-Fenster erhalten. Platzieren Sie zum Schluss ein Bild als Schließen-Button auf dem Popup, das nicht zur Gruppierung gehören darf.

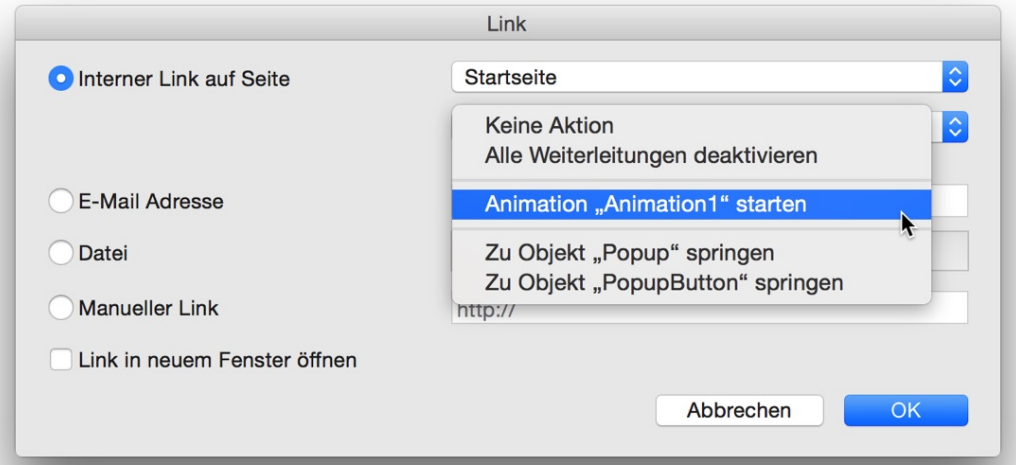
Benennen Sie jeweils den Schließen-Button und das Popup in den Eigenschaften bei *Objekt >Identifer (Id)*, so dass beides in einer Animation ansprechbar ist.



Ziehen Sie eine Animation auf die Seite, auf der sich das Popup befindet und platzieren Sie diese dort wo sie nicht stört. Klicken Sie in den Eigenschaften auf *Animation > Animation >Wählen...*, sodass das Fenster *Animation* erscheint.

Fügen Sie mit + den Schließen-Button hinzu und stellen Sie die Animation auf *Ausblenden*. Fügen Sie dann auch das Popup hinzu und wählen Sie als Animation *Rausfahren* oder eine andere Animation, die das Popup verschwinden lässt.

Jetzt muss die Animation noch mit dem Schließen-Button verknüpft werden. Die Animation darf nicht sofort beim Laden der Seite ausgeführt werden. Stellen Sie deswegen in den Eigenschaften der Animation unter *Animation > Animation starten* den Wert *Nicht automatisch* ein.



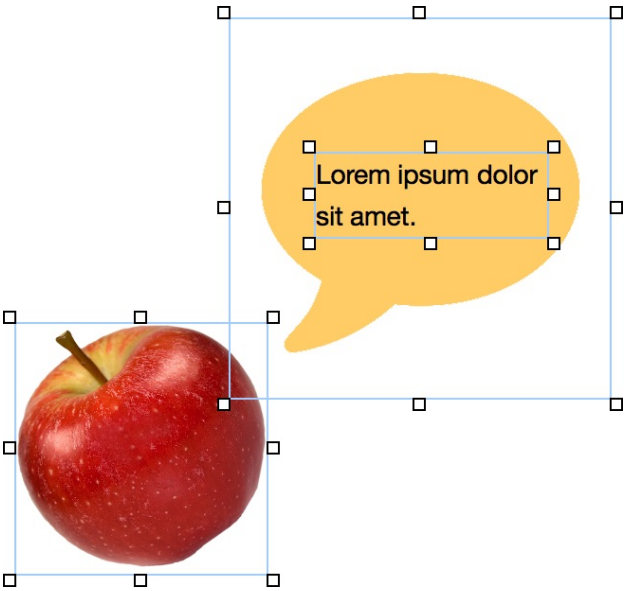
Aktivieren Sie in den Eigenschaften des Schließen-Buttons die Option *Link> Als Link verwenden*. Klicken Sie dann in *Wählen...* dahinter, so dass das Fenster *Link* geöffnet wird.

Wählen Sie bei *Interner Link auf Seite* die Seite aus, auf der sich die Animation befindet. Wählen Sie darunter noch die Aktion *Animation "Animation 1" starten* aus.

Sehen Sie sich das Ergebnis in der Vorschau an. Das Popup wird angezeigt und verschwindet mit Klick auf den Schließen-Button.

Beispiel: Info-Sprechblase

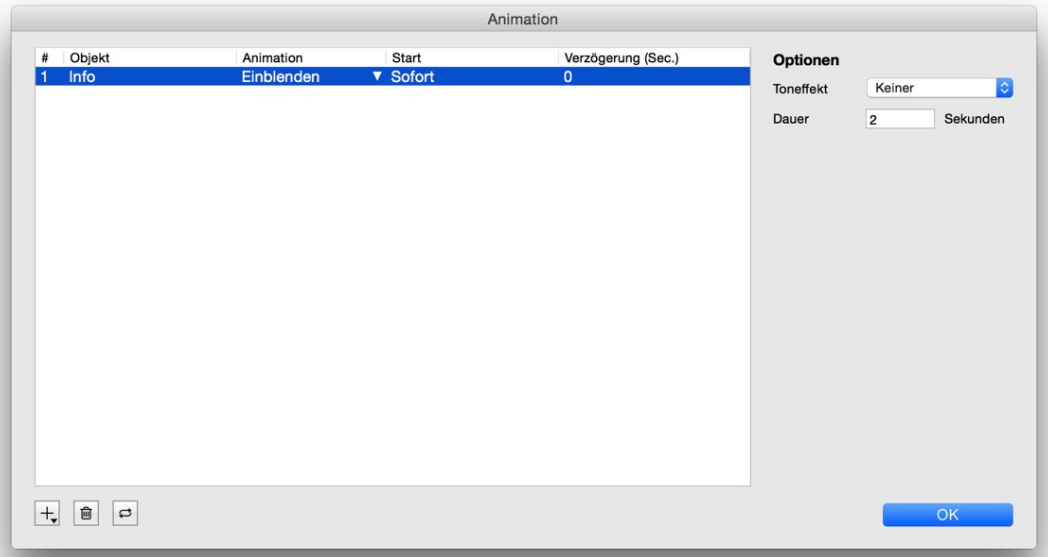
Dieses Beispiel erzeugt eine Info-Sprechblase, die Zusatzinfos enthält. Diese wird eingeblendet, wenn der Benutzer mit der Maus über ein Objekt fährt und verschwindet wieder, wenn die Maus das Objekt verlässt.



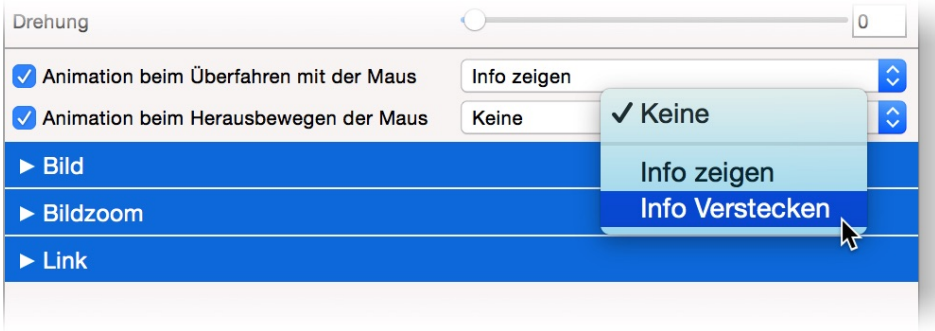
Bestimmen Sie zuerst das Objekt, zu dem die Zusatzinfos auftauchen sollen. Das kann ein Bild

sein, wie hier im Beispiel, oder auch jedes andere Objekt einer Seite. Platzieren Sie die Zusatzinfos in der Nähe, z.B. mit einem *Form*- und einem *Text*-Objekt. Gruppieren Sie alle Objekte, die zu den Zusatzinfos gehören. Benennen Sie die Gruppierung in den Eigenschaften unter *Objekt > Identifier (ID)*, um sie für eine Animation ansprechbar zu machen.

Es werden zwei Animationen benötigt. Eine zum Einblenden und eine zum Ausblenden der Zusatzinfos. Ziehen Sie daher zwei Animationen in den Bereich und platzieren Sie diese dort, wo sie nicht stören. Benennen Sie die Animationen bei *Animation > Name*, damit Sie diese später nicht verwechseln.



Rufen Sie nacheinander das Fenster *Animation* von beiden Animations-Objekten auf. Klicken Sie dazu in den Eigenschaften auf *Animation > Animation > Wählen...*. Fügen Sie mit + jeweils das Zusatzinfo-Objekt ein und wählen Sie im ersten Animations-Objekt die Animation *Einblenden* und im zweiten *Ausblenden*.



Als letztes müssen die beiden Animationen noch mit dem Objekt, bei dem die Zusatzinfos auftauchen sollen, verknüpft werden. Gehen Sie dazu in die Eigenschaften des Objekts und wählen Sie die beiden Animationen bei *Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus* bzw. *Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus* aus.

Sehen Sie sich das Ergebnis in der Vorschau an. Die Zusatzinfos werden angezeigt, sobald die Maus in das Objekt bewegt wird und verschwinden wieder, sobald die Maus herausbewegt wird.

29. Onlineshop (Produkt & Einkaufswagen)

Richten Sie auf Ihrer Website einen Onlineshop ein. Das funktioniert mit einem Einkaufswagen-Objekt und Produkt-Objekten, welche Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Das Produkt- sowie das Einkaufswagen-Objekt ist nur in Goldfish Professional verfügbar.
PRO

Goldfish ermöglicht es Ihnen, einen Onlineshop in kurzer Zeit aufzusetzen. Dieser besteht aus einem Einkaufswagen-Objekt sowie einem oder mehreren Produkt-Objekten. Sie können einen Onlineshop zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um einen Onlineshop hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein oder mehrere Produkt-Objekte sowie ein Einkaufswagen-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Platzieren Sie den Einkaufswagen am besten auf einer Bereichsvorlage, die Sie auf allen Einkaufsseiten verwenden. Verwenden Sie für jedes einzelne Produkt, das Sie verkaufen möchten, ein eigenes Produkt-Objekt.

E-Commerce-Bestimmungen in der EU

Falls Sie den Onlineshop von innerhalb der EU betreiben, müssen Sie Ihren Onlineshop nach den E-Commerce-Bestimmungen der EU gestalten. Diese Anleitung kann Ihnen dabei helfen. Falls Sie Ihren Onlineshop von außerhalb der EU betreiben, können andere Bestimmungen gelten.

INFO: Bitte beachten Sie, dass wir dennoch keine Haftung für Vollständigkeit und Richtigkeit dieser Anleitung und unserer Shopsoftware übernehmen können. Lassen Sie Ihren Onlineshop von einem Anwalt prüfen, wenn Sie sicher gehen möchten, dass auch wirklich alle Bestimmungen eingehalten sind.

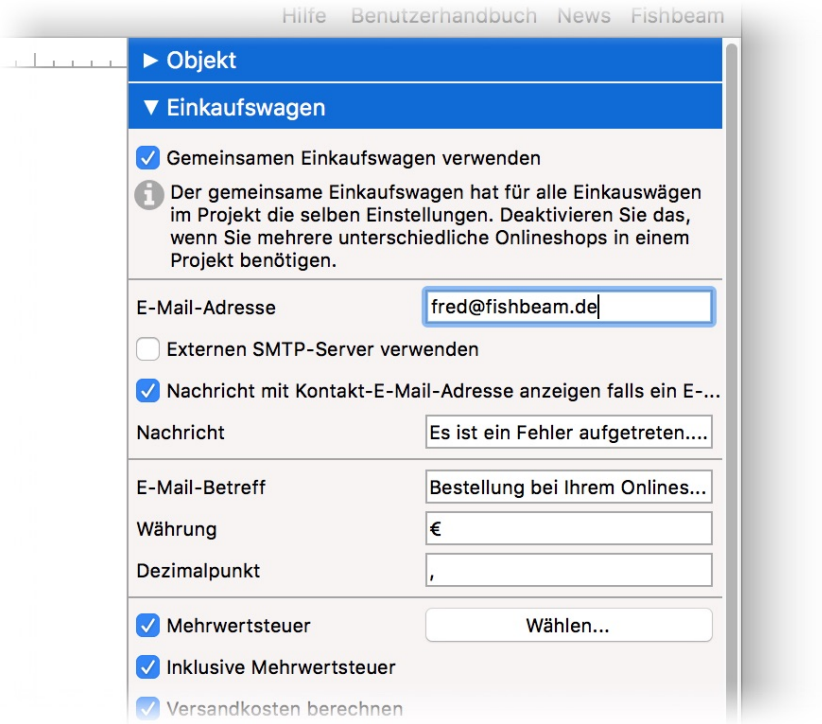
Vorbereitungen auf Ihrer Website für den Onlineshop

1. Erstellen Sie eine neue Unterseite mit **Versandkosten**. Geben Sie dort Ihre Versandkosten an. Zusätzliche Kosten für Zahlungsarten (Nachnahme) müssen ebenfalls aufgeführt werden. Sie müssen mindestens eine verbreitete Zahlungsart ohne Zusatzkosten anbieten. Suchen Sie sich im Internet oder bei einem Anwalt Hilfe, um die Versandkosten korrekt anzugeben.
2. Erstellen Sie eine neue Unterseite für die **Allgemeinen Geschäftsbedingungen**. Platzieren Sie dort Ihre Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Suchen Sie sich im Internet oder bei einem Anwalt Hilfe, um die Allgemeinen Geschäftsbedingungen korrekt zu formulieren.
3. Verbraucher haben das Recht, Bestellungen zu widerrufen. Erstellen Sie eine neue Unterseite für die **Widerrufbelehrung**. Platzieren Sie dort Ihre Widerrufsbelehrung. Suchen Sie sich im

Internet oder bei einem Anwalt Hilfe, um die Widerrufsbelehrung korrekt zu formulieren.

Platzieren des Einkaufswagens

Platzieren Sie einen Einkaufswagen auf der Seite. Verwenden Sie für Ihren Onlineshop am besten nur einen Einkaufswagen. Sie können diesen auf einer Bereichsvorlage platzieren, wenn Sie mehrere Unterseiten mit Produkten verwenden. Binden sie dann auf jeder Unterseite die Bereichsvorlage mit dem Einkaufswagen ein.



Jetzt müssen Sie noch die Eigenschaften des Einkaufswagens richtig einstellen.

1. Tragen Sie bei *Einkaufswagen > E-Mail-Adresse* Ihre E-Mail-Adresse ein. Sie erhalten dann eine E-Mail, wenn ein Kunde etwas bestellt hat.
2. Klicken Sie hinter *Einkaufswagen > Zahlungsoptionen* auf *Wählen...* und löschen Sie alle Zahlungsmethoden, die Sie nicht anbieten möchten. Weitere angebotene Zahlungsmethoden können Sie in einer neue Zeile der Liste dazuschreiben. Alle Zahlungsmethoden, außer PayPal und PayPal Plus, können vom Kunden nur ausgewählt werden, aber es findet keine automatische Zahlungsabwicklung statt. In der zweite Spalte können Sie die Zahlungskosten festlegen, die bei Auswahl der Zahlungsmethode zusätzlich dem Kunden in Rechnung gestellt werden sollen. Geben Sie die Zahlungskosten entsprechend Ihren Angaben auf der vorhin angelegten Unterseite ein.
3. Klicken Sie hinter *Einkaufswagen > Länder* auf *Wählen...* und löschen Sie alle Länder, in die Sie nicht liefern möchten. Weitere Länder können Sie am Ende der Liste hinzufügen. Außerdem lassen sich hier die Versandkosten je Land festlegen und ein Bestellwert, ab dem der Versand kostenfrei ist. Geben Sie die Versandkosten entsprechend Ihren Angaben auf der vorhin angelegten Unterseite ein.

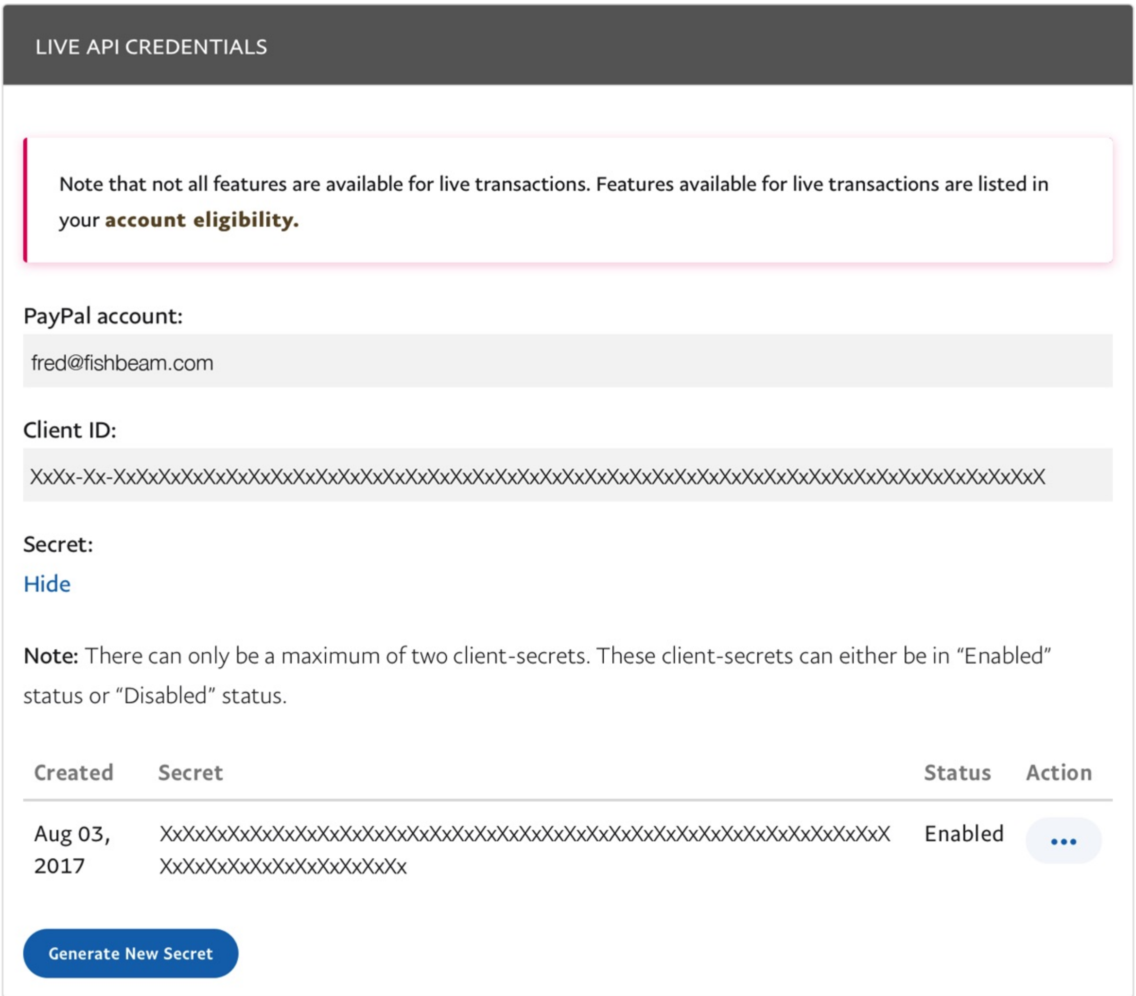
4. Deaktivieren Sie *Einkaufswagen > Bundesstaat*, wenn Sie nicht in Länder verkaufen, die den Bundesstaat in der Adresse benötigen (z.B. die USA).
5. Aktivieren Sie *Einkaufswagen > Link zu AGB*, und wählen Sie als Linkziel die vorhin angelegte Unterseite mit den AGBs aus.
6. Aktivieren Sie *Einkaufswagen > Link zu Widerrufbelehrung*, und wählen Sie als Linkziel die vorhin angelegte Unterseite mit der Widerrufbelehrung aus.
7. Klicken Sie hinter *Einkaufswagen > Text im Warenkorb* auf *Wählen...* und geben Sie auch hier die Versandkosten und die Zahlungskosten für Ihren Onlineshop vollständig ein.
8. Klicken Sie hinter *Einkaufswagen > Text in der Bestellbestätigung* auf *Wählen...* und fügen Sie an der markierten Stelle Ihre Widerrufsbelehrung ein. Es muss der komplette Text der Widerrufsbelehrung eingefügt werden.

Einrichten von PayPal

Aktivieren Sie in den Eigenschaften *Einkaufswagen > PayPal verwenden*, wenn Sie PayPal als Zahlungsmethode verwenden möchten. Loggen Sie sich dann auf der PayPal Developer Website (https://developer.paypal.com) ein und generieren Sie neue REST-API-Schlüssel für Ihren Onlineshop.

INFO: Falls Sie eine ältere Version von Goldfish verwenden, kann es sein, dass Sie die PayPal-Einrichtung erneut durchführen müssen. Goldfish ab Version 4.4 verwendet die neuere PayPal-REST-API. Ältere API-Schlüssel sind nicht mehr gültig.

1. Klicken Sie nach dem Einloggen auf *Dashboard > My Apps & Credentials*.
2. Scrollen Sie auf der nächsten Seite zu *REST API apps* und klicken Sie auf *Create App*.
3. Geben Sie unter *App Name* einen Namen ein wie z.B. *Mein Onlineshop*. Klicken Sie auf *Create App*.
4. Sehr wichtig: Klicken Sie auf der folgenden Seite auf *Live*. Ansonsten können Sie sich in Ihrem Onlineshop bei PayPal nur mit Test-Accounts anmelden.



Kopieren Sie die hier hinterlegte *Client ID* und das *Secret* in die entsprechenden Felder in den Eigenschaften bei *Einkaufswagen > PayPal verwenden*.

INFO: Stellen Sie sicher, dass Sie in den Eigenschaften bei *Einkaufswagen > Zahlungsoptionen* die Zahlungsmethode *PayPal* angeben haben. Ansonsten wird PayPal in Ihrem Onlineshop nicht angezeigt.

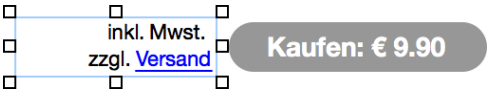
Verwenden von PayPal Plus

Mit PayPal Plus können Ihre Kunden direkt mit Kreditkarte, per Lastschrift oder auf Rechnung bezahlen, ohne dass diese ein PayPal-Konto besitzen. PayPal übernimmt dabei die Abrechnung und bucht die Einnahmen auf Ihr PayPal-Konto. Aktuell ist PayPal Plus nur für gewerbliche Anbieter in Deutschland verfügbar. Fragen Sie den PayPal-Kundenservice, wenn Sie PayPal Plus verwenden möchten.

INFO: Aktivieren Sie PayPal Plus im Onlineshop nur, wenn PayPal Plus erfolgreich für Ihren PayPal-Account freigeschaltet wurde. Ansonsten kann der Onlineshop nicht richtig funktionieren.

Einrichten von Produkten

Platzieren Sie für jedes Produkt, das Sie verkaufen möchten ein *Produkt*-Objekt auf der Seite.



1. Legen Sie in den Eigenschaften bei *Produkt > Produktidentifier (ID)* eine eindeutige Artikelnummer für das Produkt fest. Diese darf keine Leer- oder Sonderzeichen enthalten.
2. Tragen Sie bei *Produkt > Produktname* den Namen Ihres Produktes sowie eine sehr kurze Beschreibung der wesentlichen Merkmale Ihres Produktes ein. Diese Kurzbeschreibung muss in der EU im Warenkorb angezeigt werden.
3. Tragen Sie bei *Produkt > Preis* den Preis Ihres Produktes ein. Die Währung wurde bereits im Einkaufswagen festgelegt.
4. Ändern Sie bei *Produkt > Beschriftung* den Preis des Produktes, in den von Ihnen gewünschten Preis.
5. Platzieren Sie neben jedem Produkt-Objekt ein Text-Objekt mit dem Text *inkl. Mwst. zzgl. Versand*. Verwenden Sie dabei das Wort *Versand*, als Link zur Seite mit den Versandkosten. Aktivieren Sie dabei am Besten *Link in neuem Fenster öffnen*.

INFO: Dieses Objekt verwendet PHP. Ihr Webserver muss PHP unterstützen, um es nutzen zu können.

Eigenschaften für das Einkaufswagen-Objekt

Diese Eigenschaften können für das Einkaufswagen-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie das Einkaufswagen-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)

Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links

Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben

Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite

Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Einkaufswagen > Gemeinsamen Einkaufswagen verwenden
Verwendet für alle Einkaufswägen im Projekt die selben Einstellungen. Deaktivieren Sie diese Option nur, wenn Sie mehrere unterschiedliche Onlineshops in einem Projekt verwalten möchten.

Einkaufswagen > E-Mail-Adresse
Geben Sie eine E-Mail-Adresse ein, an welche die Benachrichtigungen bei Bestellungen gesendet werden sollen.

Einkaufswagen > Externen SMTP-Server verwenden
Ermöglicht das Senden von E-Mails über einen SMTP-Server. Aktivieren Sie diese Option, falls beim Versand von E-Mails Probleme auftreten.

Einkaufswagen > SMTP-Server
Geben Sie Ihren SMTP-Server ein. Sie erhalten diesen bei Ihrem E-Mail-Anbieter oder aus Ihrem E-Mail-Programm.

Einkaufswagen > SMTP-Benutzername
Geben Sie Ihren SMTP-Benutzernamen ein. Sie erhalten diesen bei Ihrem E-Mail-Anbieter oder aus Ihrem E-Mail-Programm.

Einkaufswagen > SMTP-Passwort
Geben Sie Ihr SMTP-Passwort ein. Sie erhalten dieses bei Ihrem E-Mail-Anbieter oder aus Ihrem E-Mail-Programm.

Einkaufswagen > Nachricht mit Kontakt-E-Mail-Adresse anzeigen, falls ein E-Mail-Fehler auftritt
Wenn beim Absenden der Bestellung ein Fehler auftritt, wird stattdessen direkt die E-Mail-Adresse für Benachrichtigungen angezeigt. So kann der Seitenbesucher dann direkt per E-Mail bestellen.

Einkaufswagen > Nachricht
Die Nachricht, die zur Bestellung per E-Mail angezeigt wird. Schreiben Sie *%s* als Platzhalter für die E-Mail-Adresse.

Einkaufswagen > E-Mail-Betreff
Legt den Betreff für die Bestellbenachrichtigung fest.

Einkaufswagen > Währung
Währung für Bestellungen.

Einkaufswagen > Dezimalpunkt
Zeichen für den Dezimalpunkt bei währungsformatierten Zahlen.

Einkaufswagen > Mehrwertsteuer
Geben Sie für mehrere Länder, in die Sie verkaufen, den abzurechnenden Mehrwertsteuersatz ein. Bei allen Ländern, die nicht in der Liste auftauchen, wird keine Mehrwertsteuer berechnet. Wenn Sie an ein Unternehmen im EU-Ausland verkaufen, das eine gültige Ust-IdNr. besitzt, können Sie hier eintragen, dass keine Mehrwertsteuer berechnet wird.

Einkaufswagen > Inklusive Mehrwertsteuer
Aktivieren Sie diese Option, wenn die Mehrwertsteuer in den Produktpreisen bereits enthalten ist. Andernfalls wird die Mehrwertsteuer der Bestellsumme hinzuaddiert.

Einkaufswagen > Versandkosten berechnen
Aktivieren Sie diese Option, um Versandkosten zu berechnen. Die Höhe der Versandkosten wird bei *Einkaufswagen > Länder* festgelegt.

Einkaufswagen > Rabatt gewähren
Gewährt einen Rabatt auf den gesamten Einkauf exklusive Versandkosten. Wählen Sie zwischen

folgenden Optionen:
- *Prozentualer Rabatt*
- *Absoluter Rabatt*

Einkaufswagen > Rabatt (%)
Geben Sie einen Rabatt in Prozent ein.

Einkaufswagen > Rabatt
Geben Sie einen absoluten Rabatt ein.

Einkaufswagen > PayPal verwenden
Aktivieren Sie diese Option, wenn sie Zahlungen per PayPal zulassen möchten. Zusätzlich muss *PayPal* bei *Einkaufswagen > Zahlungsoptionen* eingetragen sein.

Einkaufswagen > API-Client-ID
Geben Sie hier die REST-API-Client-ID, die Sie von PayPal erhalten haben, ein.

Einkaufswagen > API-Secret
Geben Sie hier das REST-API-Secret, das Sie von PayPal erhalten haben, ein.

Einkaufswagen > PayPal-Checkout-Text
Text der in PayPal während dem Bezahlen angezeigt wird.

Einkaufswagen > PayPal Plus verwenden
Aktivieren Sie diese Option, wenn Ihr PayPal-Account für PayPal Plus freigeschaltet wurde. Lesen Sie dazu den Abschnitt zu PayPal Plus.

Einkaufswagen > Zahlungsoptionen
Liste von allen Zahlungsmethoden, die vom Onlineshop angeboten werden.

Einkaufswagen > Länder
Eine Liste von Ländern, in die Sie Ware versenden möchten. Tragen Sie hier außerdem die Versandkosten für jedes Land und optional einen Bestellwert, ab dem versandkostenfrei geliefert wird, ein.

Einkaufswagen > Bundesstaat
Fügt bei der Adresseingabe ein Feld für den Bundesstaat hinzu (benötigt bei Adressen in den USA und Kanada).

Einkaufswagen > Firma
Fügt bei der Adresseingabe ein Feld für die Firma hinzu (benötigt bei Verkäufen an Unternehmen).

Einkaufswagen > Ust-IdNr.
Fügt bei der Adresseingabe ein Feld für die Ust-IdNr. hinzu (benötigt bei Verkäufen an Unternehmen im EU-Ausland). Das Feld wird nur sichtbar, wenn eine Firma eingegeben wird.

Einkaufswagen > Kommentar
Fügt bei der Bestellung ein Feld für Kommentare hinzu.

Einkaufswagen > Bestellnummer generieren
Generiert für jede Bestellung eine eindeutige Bestellnummer und zeigt diese in allen Bestell-E-Mails an.

Einkaufswagen > Einkaufswagen nach dem Hinzufügen eines Produktes öffnen
Öffnet den Einkaufswagen automatisch, sobald ein Produkt hinzugefügt wurde.

Einkaufswagen > Link zu AGB
Zeigt während des Bestellvorgangs einen Link zu den AGBs an. Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll.

- *Interner Link auf Seite* setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.
- *E-Mail-Adresse* setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.
- *Datei* setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt.
- *Manueller Link* setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

Einkaufswagen > Link zu Widerrufsbelehrung
Zeigt während des Bestellvorgangs einen Link zur Widerrufbelehrung an. Im Linkfenster können Sie bestimmen, wohin der Link führen soll.

- *Interner Link auf Seite* setzt einen Link auf eine der Seiten oder Unterseiten in Ihrem Projekt. Wählen Sie die Seite von der Liste. Aus der Aktions-Liste darunter können Sie als Linkziel eine Aktion auf der Seite auswählen.
- *E-Mail-Adresse* setzt einen Link auf eine E-Mail-Adresse. Es öffnet sich die E-Mail-App des Benutzers und eine neue E-Mail an die angegebene E-Mail-Adresse wird geöffnet.
- *Datei* setzt einen Link auf eine Datei, die angezeigt oder zum Download angeboten wird. Wenn Sie hier z.B. ein PDF-Dokument auswählen, wird dieses bei Klick auf den Link angezeigt.
- *Manueller Link* setzt einen Link auf eine andere Website oder ein anderes Linkziel. Geben Sie hier z.B. eine externe Adresse, wie *http://www.fishbeam.com*, an.

Einkaufswagen > Text im Warenkorb
Text, der unter dem Warenkorb angezeigt wird.

Einkaufswagen > Text in der Bestellzusammenfassung
Text, der auf der Seite der Bestellzusammenfassung angezeigt wird.

Einkaufswagen > Text in der Bestellbestätigung
Text, der in der Bestellbestätigungs-E-Mail angezeigt wird.

Button > Buttontyp
Legt das Aussehen des Einkaufswagens fest.
- *Button* zeigt den Einkaufswagen als Button an.
- *Text* zeigt den Einkaufswagen als Text an.

Button > Schriftstil
Legt den Schriftstil für den Einkaufswagen fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.
- *Zeilenabstand* legt den Zeilenabstand in Pixeln fest. Die Zeilenhöhe besteht aus der Schriftgröße + Zeilenabstand.
- *Positionierung* legt die Positionierung des Absatzes fest. Möglich sind *Linksbündig*, *Zentriert*, *Rechtsbündig* und *Blocksatz*.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Button > ... Objekte
Text im Einkaufswagen für *... Objekte*

Button > 1 Objekt
Text im Einkaufswagen für *1 Objekt*

Button > Zur Kasse
Text im Einkaufswagen für *Zur Kasse*

Button > Animation im Einkaufswagen verwenden
Zeigt beim Kauf einen Stern, der vom Produkt zum Einkaufswagen fliegt.

Button > Farbe für Zähleranzeige
Farbe für die Zähleranzeige im Einkaufswagen.

Button > Schriftfarbe für Zähleranzeige
Schriftfarbe für die Zähleranzeige im Warenkorb.

Button > Eignenes Buttonbild
Wählen Sie hier ein eigenes Buttonbild, falls Ihnen der Standard-Einkaufswagen nicht gefällt.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit dem Einkaufswagen interagiert (z.B. das Bild austauschen, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Button bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus* und *Effekt beim Anklicken.*

Effekt > Bild ändern
Ändert das Bild. Wählen Sie ein Bild aus, auf das geändert werden soll.

Eigenschaften für das Einkaufswagen-Objekt

Seitenhintergrund > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für die Einkaufswagenseite.

Seitenhintergrund > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Seitenhintergrund > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für die Einkaufswagenseite. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Seitenhintergrund > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Seitenhintergrund > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Seitenhintergrund > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Seitenhintergrund > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Seitenhintergrund > Deckkraft (%)
Legt die Deckkraft für den Hintergrund fest.

Benutzeroberfläche > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Einkaufswagen.

Benutzeroberfläche > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Benutzeroberfläche > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für den Einkaufswagen. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Benutzeroberfläche > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Benutzeroberfläche > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Benutzeroberfläche > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon,

oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Benutzeroberfläche > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Benutzeroberfläche > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Einkaufswagens zum Inhalt in Pixel fest.

Benutzeroberfläche > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Einkaufswagens zum Inhalt in Pixel fest.

Benutzeroberfläche > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Einkaufswagens zum Inhalt in Pixel fest.

Benutzeroberfläche > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Einkaufswagens zum Inhalt in Pixel fest.

Benutzeroberfläche > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Einkaufswagens in der eingegebenen Breite (Pixel).

Benutzeroberfläche > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Benutzeroberfläche > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Einkaufswagens in der eingegebenen Breite (Pixel).

Benutzeroberfläche > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Benutzeroberfläche > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Einkaufswagens in der eingegebenen Breite (Pixel).

Benutzeroberfläche > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Benutzeroberfläche > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Einkaufswagens in der eingegebenen Breite (Pixel).

Benutzeroberfläche > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Benutzeroberfläche > Schriftstil

Legt den Schriftstil für den Einkaufswagen fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.
- *Zeilenabstand* legt den Zeilenabstand in Pixeln fest. Die Zeilenhöhe besteht aus der Schriftgröße + Zeilenabstand.
- *Positionierung* legt die Positionierung des Absatzes fest. Möglich sind *Linksbündig*, *Zentriert*, *Rechtsbündig* und *Blocksatz*.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Benutzeroberfläche > Artikel

Text in der Benutzeroberfläche für *Artikel*.

Benutzeroberfläche > Artikelpreis

Text in der Benutzeroberfläche für *Artikelpreis*.

Benutzeroberfläche > Anzahl

Text in der Benutzeroberfläche für *Anzahl*.

Benutzeroberfläche > Gesamtpreis

Text in der Benutzeroberfläche für *Gesamtpreis*.

Benutzeroberfläche > Versandkosten

Text in der Benutzeroberfläche für *Versandkosten*.

Benutzeroberfläche > Ab ...

Text in der Benutzeroberfläche für *Ab ...*.

Benutzeroberfläche > Mehrwertsteuer

Text in der Benutzeroberfläche für *Inklusive Mehrwertsteuer*.

Benutzeroberfläche > Summe der Bestellung

Text in der Benutzeroberfläche für *Summe der Bestellung*.

Benutzeroberfläche > Schließen

Text in der Benutzeroberfläche für *Schließen*.

Benutzeroberfläche > Zur Kasse
Text in der Benutzeroberfläche für *Zur Kasse*.

Benutzeroberfläche > Zurück
Text in der Benutzeroberfläche für *Zurück*.

Benutzeroberfläche > Weiter
Text in der Benutzeroberfläche für *Weiter*.

Benutzeroberfläche > Bestellung absenden
Text in der Benutzeroberfläche für *Bestellung absenden*.

Benutzeroberfläche > Vorname
Text in der Benutzeroberfläche für *Vorname*.

Benutzeroberfläche > Nachname
Text in der Benutzeroberfläche für *Nachname*.

Benutzeroberfläche > Straße und Hausnummer
Text in der Benutzeroberfläche für *Straße und Hausnummer*.

Benutzeroberfläche > Postleitzahl
Text in der Benutzeroberfläche für *Postleitzahl*.

Benutzeroberfläche > Stadt
Text in der Benutzeroberfläche für *Stadt*.

Benutzeroberfläche > Land
Text in der Benutzeroberfläche für *Land*.

Benutzeroberfläche > Telefonnummer
Text in der Benutzeroberfläche für *Telefonnummer*.

Benutzeroberfläche > E-Mail-Adresse
Text in der Benutzeroberfläche für *E-Mail-Adresse*.

Benutzeroberfläche > E-Mail-Adresse erneut eingeben
Text in der Benutzeroberfläche für *E-Mail-Adresse erneut eingeben*.

Benutzeroberfläche > Zahlungsweise
Text in der Benutzeroberfläche für *Zahlungsweise*.

Benutzeroberfläche > Persönliche Daten
Text in der Benutzeroberfläche für *Persönliche Daten*.

Benutzeroberfläche > Dankesnachricht
Text der Dankesnachricht nach erfolgreicher Bestellung.

Benutzeroberfläche > Datumsformat
Datumsformat in der Benutzeroberfläche (PHP formatiert).

Benutzeroberfläche > Infos zu Bestimmungen
Informationstext zu rechtlichen Bestimmungen.

Benutzeroberfläche > Bestimmungen Akzeptieren
Text in der Benutzeroberfläche, um die Bestimmungen zu akzeptieren.

Benutzeroberfläche > Leerer Einkaufswagen
Text in der Benutzeroberfläche für *Leerer Einkaufswagen*.

Benutzeroberfläche > Ust.
Text in der Benutzeroberfläche für *Ust.*.

Benutzeroberfläche > Zwischensumme
Text in der Benutzeroberfläche für *Zwischensumme*.

Benutzeroberfläche > ...% Ust. auf ...
Text in der Benutzeroberfläche für *...% Ust. auf ...*.

Benutzeroberfläche > Hintergrundfarbe zum Hervorheben der Bestellung
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe zum Hervorheben der Bestellung.

Benutzeroberfläche > Allgemeinen Geschäftsbedingungen
Text in der Benutzeroberfläche für *Allgemeinen Geschäftsbedingungen*.

Benutzeroberfläche > Widerrufsrecht
Text in der Benutzeroberfläche für *Widerrufsrecht*.

Benutzeroberfläche > Weiter zu PayPal
Text in der Benutzeroberfläche für *Weiter zu PayPal*.

Benutzeroberfläche > Rabatt
Text in der Benutzeroberfläche für *Rabatt*.

Linkstil > Schriftstil

Legt den Schriftstil für Links fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit einem Link interagiert (z.B. die Farbe wechseln, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Link bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus*, *Effekt beim Anklicken* und *Effekt für schon besuchte Links*.

Effekt > Schrift ändern

Ändert den Schriftstil eines Links.

Effekt > Schriftstil

Legt den Schriftstil fest, zu dem geändert werden soll. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Eigenschaften für Produkt-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein Produkt-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein Produkt-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)

Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links

Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.

- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

Produkt > Produktidentifier (ID)
Legen Sie eine eindeutige Artikelnummer für das Produkt an. Die Artikelnummer darf keine Leer- oder Sonderzeichen enthalten.

Produkt > Produktname
Name des Produkts. Dieser wird im Einkaufswagen angezeigt.

Produkt > Preis
Preis des Produkts. Die Währung und die Mehrwertsteuer wird im Einkaufswagen festgelegt.

Produkt > Andere Mehrwertsteuer
Aktivieren Sie diese Option, wenn die Mehrwertsteuer dieses Produktes von der allgemeinen Mehrwertsteuer, die im Einkaufswagen festgelegt ist, abweicht. Geben Sie für mehrere Länder, in die Sie verkaufen, den abzurechnenden Mehrwertsteuersatz ein. Bei allen Ländern, die nicht in der Liste auftauchen, wird keine Mehrwertsteuer berechnet. Wenn Sie an ein Unternehmen im EU-Ausland verkaufen, das eine gültige Ust-IdNr. besitzt, können Sie hier eintragen, dass keine Mehrwertsteuer berechnet wird.

Produkt > Beschriftung
Legt den Text auf dem Produkt-Button fest.

Produkt > Positionierung
Left die Positionierung des Textes auf dem Produkt-Button fest.

Produkt > Schriftstil
Legt den Schriftstil für den Produkt-Button fest. Aktivieren Sie eine Checkbox, um ein Stilattribut festzulegen und die globale Schriftvorlage des Projekts zu überschreiben.
- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.

Weitere Informationen zu Schriftstilen und Schriftvorlagen finden Sie im Kapitel *Typografie & Schriftstile*.

Produkt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Produkt-Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Produkt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Produkt-Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Produkt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Produkt-Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Produkt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Produkt-Buttons zum Inhalt in Pixel fest.

Button > Eignenes Buttonbild
Wählen Sie hier ein eigenes Buttonbild, falls Ihnen der Standard-Produkt-Button nicht gefällt.

Visuelle Effekte

Sie können einen visuellen Effekt festlegen, wenn der Benutzer mit dem Produkt-Button interagiert (z.B. das Bild austauschen, wenn der Besucher seinen Mauszeiger über den Button

bewegt). Die folgenden Eigenschaften sind die Gleichen für *Effekt beim Überfahren mit der Maus* und *Effekt beim Anklicken.*

Effekt > Bild ändern
Ändert das Bild. Wählen Sie ein Bild aus, auf das geändert werden soll.

30. 3D-Modell

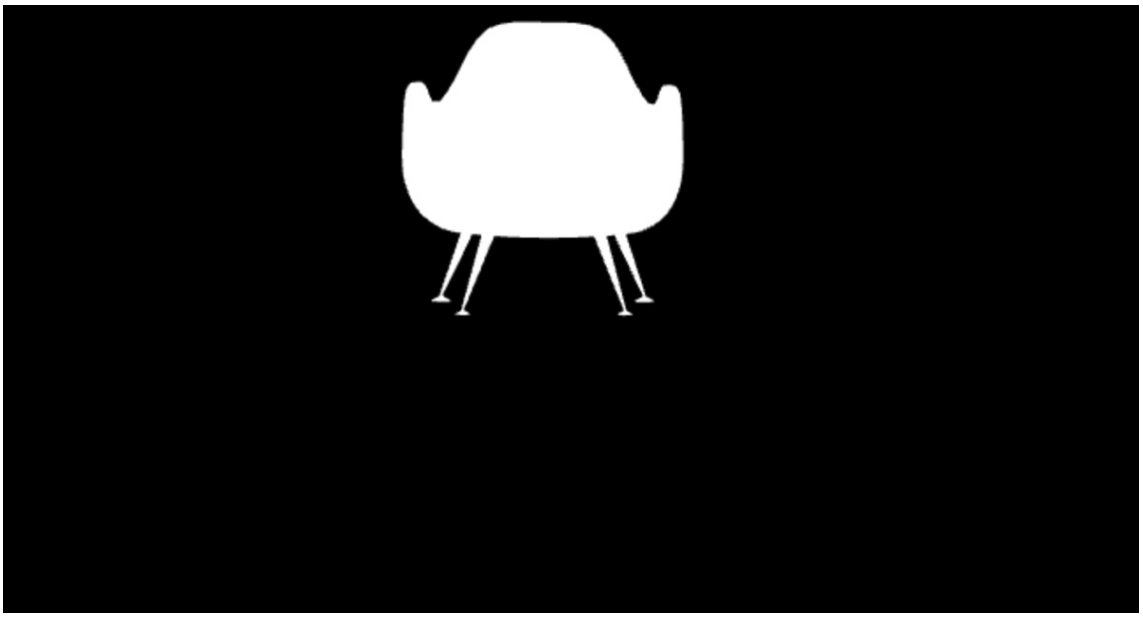
Fügen Sie ein 3D-Modell hinzu, das sich von allen Seiten betrachten lässt. Das funktioniert mit einem 3D-Modell-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein 3D-Modell-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein 3D-Modell-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein 3D-Modell-Objekt von den Komponenten in den Editor.

Ein 3D-Modell-Objekt zeigt ein einzelnes 3D-Modell auf Ihrer Website an. Sie können einstellen, dass sich das Objekt automatisch dreht oder dem Nutzer die Möglichkeiten geben, das Objekt selbst zu drehen und so von allen Seiten zu betrachten. Goldfish unterstützt dabei folgende 3D-Dateiformate:

- *.obj* mit dazugehörigen *.mtl*-Texturdateien
- Collada (*.dae*) mit dazugehörigen Texturdateien
- JSON (*.js*) also JavaScript-Dateien, die ein 3D-Modell ohne Texturen generieren

Das neue 3D-Modell-Objekt ist zunächst leer. Um das Objekt mit einem 3D-Modell zu füllen, klicken Sie auf das Fragezeichen hinter *3D-Modell > 3D-Datei* in den Eigenschaften und wählen Sie eine 3D-Datei in einem der oben genannten Formate von Ihrer Festplatte aus. Das Fenster *Medien importieren* wird geöffnet. Klicken Sie zum Bestätigen auf *OK*.



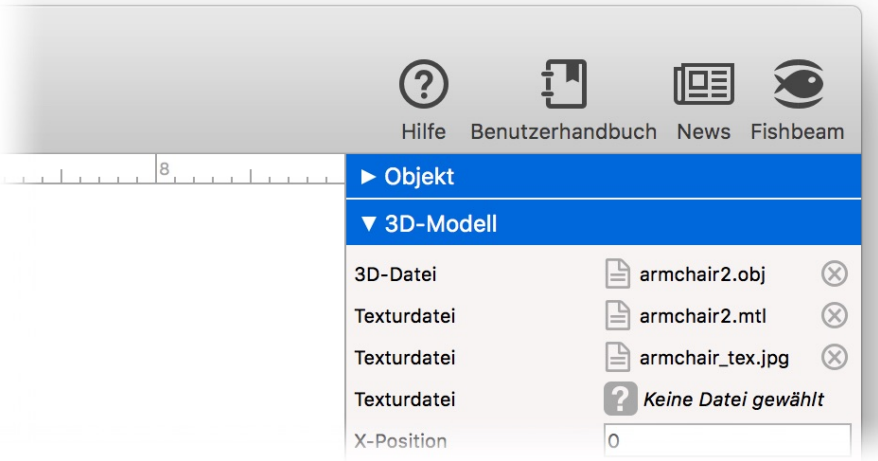
Klicken Sie in der Symbolleiste auf *Vorschau*, um sich das Ergebnis anzusehen. Das Modell wird bereits angezeigt, aber ohne Textur und vermutlich an einer falschen Stelle bzw. in einer falschen

Größe. Positionieren Sie das Modell zunächst. Verändern Sie dazu die Eigenschaften *3D-Modell > X-Position*, *3D-Modell > Y-Position* und *3D-Modell > Kameraabstand*.

- *X-Position* gibt den Abstand von der linken Seite zum Modell an. Erhöhen Sie den Abstand, um das Objekt weiter nach rechts zu rücken.
- *Y-Position* gibt den Abstand von der oberen Seite zum Modell an. Erhöhen Sie den Abstand, um das Objekt weiter nach unten zu rücken.
- *Kameraabstand* verschiebt die Kamera und verändert so das Sichtfeld. Ein größerer Kameraabstand verkleinert das Objekt.

Texturen laden und anzeigen

Um das 3D-Modell farbig zu machen, können Sie die dazugehörigen Texturen laden und anzeigen. Bei *.obj*-Dateien müssen Sie die dazugehörige *.mtl*-Datei und die Bilder als Texturdatei auswählen. Bei *Collada*-Dateien genügen die Bilder.



Achten Sie darauf, dass in der 3D-Datei bzw. in der *.mtl*-Datei die Texturbilder direkt und nicht in einem Unterordner referenziert werden. Ansonsten müssen Sie die Texturen folgendermaßen einbinden:

1. Wählen Sie keine Texturbilder bei *3D-Modell > Texturdatei* aus, sondern nur die *.mtl*-Datei, falls diese existiert.
2. Erstellen Sie auf Ihrer Festplatte einen Ordner mit dem Namen *media*.
3. Schieben Sie alle Dateien und Verzeichnisse für die Texturen des 3D-Modells in den neuen Ordner.
4. Ziehen Sie den Ordner auf die Startseite in der Projektliste.

INFO: Falls Sie den Medienordner in den Projekteigenschaften bei *Projekt > Name des Medienordners* umbenannt haben, müssen Sie diesen neuen Namen bei der Erstellung des Ordners verwenden.

Eigenschaften für 3D-Modell-Objekte

Diese Eigenschaften können für ein 3D-Modell-Objekt eingestellt werden. Wählen Sie ein 3D-Modell-Objekt, um seine Eigenschaften zu sehen.

Objekt > Identifier (Id)
Legt den Namen des Objekts fest, um es in Animationen oder als Linkziel anzusprechen. Verwenden Sie nur Buchstaben und Zahlen für den Namen, keine Leer- oder Sonderzeichen.

Objekt > Abstand von links
Legt den Abstand von der linken Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Abstand von oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Bereichs, in dem sich das Objekt befindet, in Pixel fest.

Objekt > Breite
Legt die Breite des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Höhe
Legt die Höhe des Objekts in Pixel fest.

Objekt > Proportionen beibehalten
Ist diese Option aktiv, werden beim Vergrößern oder Verkleinern die Proportionen beibehalten. Halten Sie beim Vergrößern oder Verkleinern die Shift-Taste gedrückt, um das Verhalten umzukehren.

Objekt > Innenabstand links
Legt den Abstand von der linken Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand rechts
Legt den Abstand von der rechten Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand oben
Legt den Abstand von der oberen Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Innenabstand unten
Legt den Abstand von der unteren Seite des Objekts zum Inhalt in Pixel fest.

Objekt > Hintergrundfarbe
Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Objekt.

Objekt > Hintergrundclip
Wählen Sie ein Hintergrundbild aus der Fishbeam Clipsammlung (http://www.fishbeam.com/de/goldfish/clips.php). Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die Fishbeam Clipsammlung installiert haben.

Objekt > Hintergrundbild
Wählen Sie ein Hintergrundbild für das Objekt. Mit *Wiederholen* können Sie einstellen, wie das Bild angezeigt werden soll. Auf Retina-Websites wird das Hintergrundbild mit doppelter Auflösung, aber halb so groß angezeigt (außer SVG-Bilder).

Objekt > Wiederholen
Wiederholt das Hintergrundbild.
- *Nicht wiederholen* stellt das Bild einmal dar.
- *Wiederholen* kachelt das Bild über die gesamte Fläche.
- *Horizontal wiederholen* kachelt das Bild in einer Reihe nebeneinander.
- *Vertikal wiederholen* kachelt das Bild in einer Spalte untereinander.
- *Füllend beschneiden* stellt das Bild einmal über den gesamten Hintergrund dar. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten.

Objekt > Horizontale Position
Legt die waagrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Vertikale Position
Legt die senkrechte Position des Hintergrundbildes fest. Wenn das Bild wiederholt wird, wird es einmal an der hier angegebenen Stelle platziert und der freie Platz links davon, rechts davon, oberhalb und unterhalb aufgefüllt.

Objekt > Relativ zum Browserfenster fixieren
Die Position des Hintergundbildes wird anhand des Browserfensters berechnet. Dadurch bleibt das Bild beim Scrollen stehen und ist evt. nicht oder nur teilweise zu sehen, falls es sich außerhalb des sichtbaren Bereichs befindet.

Objekt > Hintergrundvideo
Wählen Sie ein Hintergrundvideo für das Objekt. Das Hintergrundvideo wird einmal über den gesamten Hintergrund dargestellt. Überstehende Ränder werden dabei abgeschnitten. Es wird automatisch und in Endlosschleife abgespielt. Lesen Sie das Kapitel zu *Audio & Video* für Informationen über kompatible Videoformate.

Objekt > Alternatives Hintergrundvideo
Wählen Sie eine alternative Videodatei von Ihrer Festplatte aus, die in einem anderen Format vorliegt. Der Browser wählt selbstständig das für ihn passende Format aus.

Objekt > Tonspur abspielen
Aktivieren Sie diese Option, um das Video mit Ton abzuspielen (Hintergrundvideos werden auf mobilen Geräten immer ohne Ton abgespielt).

Objekt > Posterbild vor dem Abspielen
Wählen Sie ein Bild aus, das vor dem Abspielen des Hintergrundvideos zu sehen ist.

Objekt > Breite linker Rand
Zeigt einen Rand auf der linken Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe linker Rand
Wählen Sie eine Farbe für den linken Rand.

Objekt > Breite rechter Rand
Zeigt einen Rand auf der rechten Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe rechter Rand
Wählen Sie eine Farbe für den rechten Rand.

Objekt > Breite oberer Rand
Zeigt einen Rand auf der oberer Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe oberer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den oberer Rand.

Objekt > Breite unterer Rand
Zeigt einen Rand auf der unteren Seite des Objekts in der eingegebenen Breite (Pixel).

Objekt > Farbe unterer Rand
Wählen Sie eine Farbe für den unteren Rand.

Objekt > Deckkraft (%)
Macht das Objekt transparent. Von 0% (komplett durchsichtig) bis 100% (komplett sichtbar).

Objekt > Drehung
Drehung des Objekts im Uhrzeigersinn, von 0° bis 360°.

Objekt > Animation beim Überfahren mit der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus über das Objekt bewegt.

Objekt > Animation beim Herausbewegen der Maus PRO
Wählen Sie eine Animation aus, die Sie zuvor mit dem Objekt *Animation* erstellt haben. Die Animation wird gestartet, sobald der Seitenbesucher die Maus aus dem Objekt heraus bewegt.

3D-Modell > 3D-Datei
Wählen Sie eine 3D-Datei aus. Mögliche Formate sind *.obj*, Collada (*.dae*) und JSON (*.js*).

3D-Modell > Texturdatei
Wählen Sie Dateien aus, die für die Textur benötigt werden. Das sind *.mtl*-Dateien oder Bilddateien.

3D-Modell > X-Position
Gibt den Abstand von der linken Seite zum Modell an. Erhöhen Sie den Abstand, um das Objekt weiter nach rechts zu rücken.

3D-Modell > Y-Position
Gibt den Abstand von der oberen Seite zum Modell an. Erhöhen Sie den Abstand, um das Objekt weiter nach unten zu rücken.

3D-Modell > Kameraabstand
Verschiebt die Kamera und verändert so das Sichtfeld. Ein größerer Kameraabstand verkleinert das Objekt.

3D-Modell > Umgebungshelligkeit
Gibt die Helligkeit der Umgebung an. Dadurch können Sie die Helligkeit der Oberflächen und Farben beeinflussen.

3D-Modell > Scheinwerfer
Beleuchtet das Objekt mit einem Scheinwerfer von vorne. Das erzeugt Glanzpunkte und einen besseren Tiefeneffekt.

3D-Modell > Rotieren
Lässt das Objekt im oder gegen den Uhrzeigersinn rotieren.

3D-Modell > Geschwindigkeit
Geschwindigkeit der Rotation.

3D-Modell > Rotationsachse

Stellen Sie die Achse ein, um die die Rotation stattfindet.

3D-Modell > Bewegen erlauben

Erlaubt es dem Nutzer, das Modell mit der Maus oder dem Finger zu drehen und so von einer anderen Seite zu betrachten.

3D-Modell > Hineinzoomen erlauben

Erlaubt es dem Nutzer, in das Modell zu zoomen (mit dem Mauspad oder den Fingern), um das Modell zu vergrößern oder zu verkleinern.

31. Goldfish-Link

Unterstützen Sie Goldfish mit einem Link auf unsere Website. Das funktioniert mit einem Goldfish-Link-Objekt, das Sie aus den Komponenten auf die Website ziehen können.

Sie können ein Goldfish-Link-Objekt zu jedem Seitenbereich, jedem Sliderbereich und jeder Bereichsvorlage hinzufügen. Um ein Goldfish-Link-Objekt hinzuzufügen, bearbeiten Sie den Inhalt eines Seitenbereichs, eines Sliders oder einer Seitenvorlage und ziehen Sie ein Goldfish-Link-Objekt von den Komponenten in den Editor.

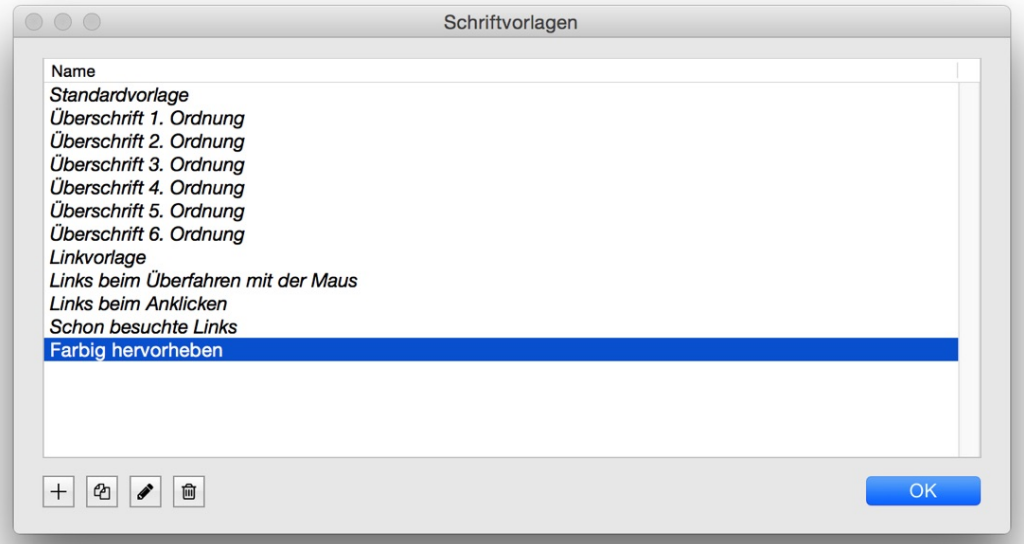
Es wird ein Bild-Objekt erzeugt, das ein *.svg*-Bild mit einem Goldfish-Button enthält. Das Bild fungiert als Link zu unserer Website http://www.fishbeam.com.

Lesen Sie das Kapitel über das Objekt *Bild*, um etwas über dessen Einstellungen zu erfahren.

32. Typographie & Schriftstile

Auf Websites spielt die Typografie eine wichtige Rolle Goldfish unterstützt das Schriftsystem von HTML, das Rendern von Texten und Adobe Typekit. So werden Texte auf allen Geräten gleich angezeigt.

In einem neuen Projekt sollten Sie als erstes die Standardschriftstile, mit den hauptsächlich auf der Website verwendeten Schriftarten und -stilen, einstellen. Diese dienen als Basis für alle Texte auf der Website. Klicken Sie dazu auf *PROJEKT* links oben in der Projektliste, sodass die Eigenschaften des Projekts angezeigt werden. Klicken Sie dann auf *Projekt > Schriftvorlagen > Wählen...* und das Fenster *Schriftvorlagen* wird geöffnet.



Hier können Sie die Standardschriftstile festlegen, die auf Ihrer Website verwendet werden. Falls sie bei Objekten den Schriftstil nicht explizit festlegen, werden die Standardschriftstile verwendet.

- *Standardvorlage* legt den Standardstil für normale Texte fest.
- *Überschrift 1. Ordnung* legt den Standardstil für Überschriften 1. Ordnung fest.
- *Überschrift 2. Ordnung* legt den Standardstil für Überschriften 2. Ordnung fest.
- *Überschrift 3. Ordnung* legt den Standardstil für Überschriften 3. Ordnung fest.
- *Überschrift 4. Ordnung* legt den Standardstil für Überschriften 4. Ordnung fest.
- *Überschrift 5. Ordnung* legt den Standardstil für Überschriften 5. Ordnung fest.
- *Überschrift 6. Ordnung* legt den Standardstil für Überschriften 6. Ordnung fest.
- *Linkvorlage* legt den Standardstil für Links fest.
- *Links beim Überfahren mit der Maus* legt den Standardstil für Links fest, während der Benutzer die Maus über den Link bewegt.
- *Links beim Anklicken* legt den Standardstil für Links fest, während der Benutzer den Link anklickt.
- *Schon besuchte Links* legt den Standardstil für Links fest, die zu schon einmal besuchten

Seiten führen.

Sie können sich auch weitere Schriftvorlagen erstellen, falls Sie bestimmte Formatierungen öfters verwenden. Die Vorlage muss dann nur noch in einem *Schriftstil*-Fenster eines Objekts ausgewählt werden. So müssen Sie nicht mehr alle Formatierungen jedes Mal erneut vornehmen.

Eine neue Schriftvorlage hinzufügen.

Eine ausgewählte Schriftvorlage duplizieren.

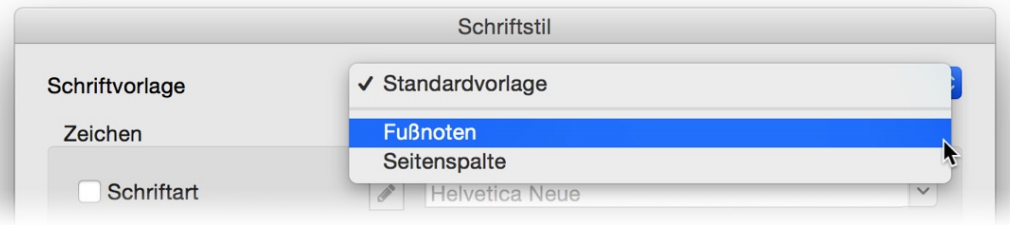
Eine ausgewählte Schriftvorlage löschen (nicht bei Standardvorlagen).

Öffnet den Editor für Schriftstile und Sie können die ausgewählte Schriftvorlage bearbeiten.

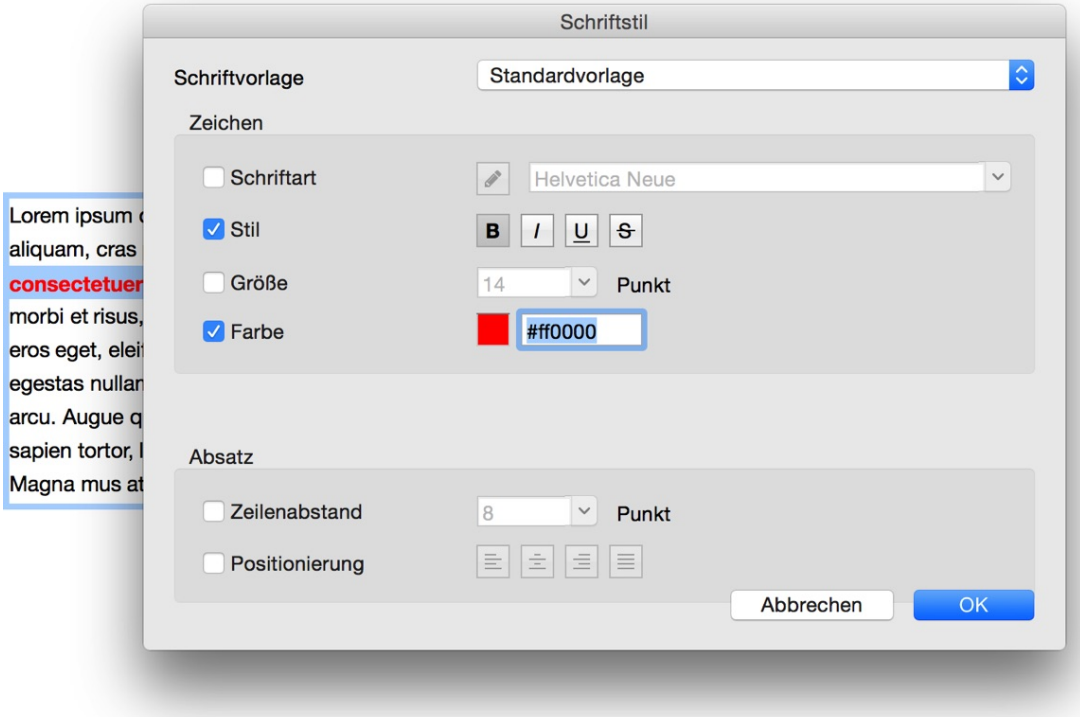
Machen Sie einen Doppelklick auf eine Schriftvorlage, um sie umzubenennen.

Schriftvorlagen und Schriftstile bearbeiten

Wenn Sie eine Schriftvorlage bearbeiten oder irgendwo auf der Website den Schriftstil festlegen, erscheint das Fenster *Schriftstil*.



Die bei *Schriftvorlage* ausgewählte Vorlage, bestimmt den grundsätzlichen Schriftstil. Einzelne Stileigenschaften können mit anderen Stilen überschrieben werden. Zur Auswahl steht die *Standardschriftvorlage* und falls Sie weitere Vorlagen angelegt haben auch diese.



Aktivieren Sie eine Checkbox, um eine Stileigenschaft der ausgewählten *Schriftvorlage* mit einem anderen Stil zu überschreiben.

- *Schriftart* legt die Schriftart fest. Bitte beachten Sie, dass die Schriftart auf dem Computer des Seitenbesuchers installiert sein muss, um angezeigt zu werden.
- *Stil* legt den Stil fest. Wählen Sie zwischen *Fett*, *Kursiv*, *Unterstrichen* und *Durchgestrichen*.
- *Größe* legt die Schriftgröße in Pixeln fest.
- *Farbe* legt die Schriftfarbe fest.
- *Zeilenabstand* legt den Zeilenabstand in Pixeln fest. Die Zeilenhöhe besteht aus der Schriftgröße + Zeilenabstand.
- *Positionierung* legt die Positionierung des Absatzes fest. Möglich sind *Linksbündig*, *Zentriert*, *Rechtsbündig* und *Blocksatz*.

INFO: Wenn Sie hauptsächlich den gleichen Stil auf jeder Seite und in jedem Text-Objekt verwenden, ist es besser die Standardschriftvorlage zu verändern, anstatt den Stil in jedem Text-Objekt einzeln einzustellen.

Grundsätzlich werden Schriftarten nur angezeigt, wenn diese auf dem Gerät des Seitenbesuchers installiert sind. In Goldfish können Sie daher Listen von Schriftarten anlegen, von denen die erste Schriftart, die auf dem Gerät des Besuchers installiert ist, zum Anzeigen für Texte verwendet wird.

Klicken Sie dazu auf den Button *Alternative Schriftart* neben der Schriftartenwahl und das Fenster *Alternative Schriftart* wird geöffnet.

+ Alternative Schriftart hinzufügen

🗑 Alternative Schriftart entfernen

Fügen Sie alternative Schriftarten hinzu, die verwendet werden, wenn die gewünschte Schriftart auf dem Gerät des Seitenbesuchers nicht gefunden wird. Die Liste wird von oben nach unten abgearbeitet und die erste Schriftart, die installiert ist, wird zur Anzeige von Text verwendet.

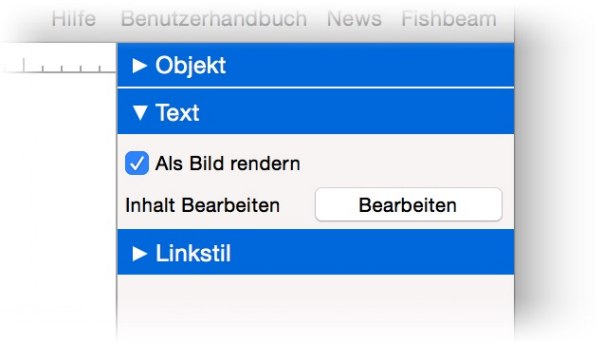
INFO: Wird keine der angegebenen Schriftarten gefunden, wird eine Standardschriftart des Systems verwendet. Stellen Sie bei *Basisschriftart* die grundlegenden Eigenschaften für die Standardschriftart ein.

Text als Bild rendern

Vielleicht möchten Sie ungewöhnliche Schriftarten für Überschriften und anderen Text verwenden. Normalerweise ist das auf einer Website nicht möglich, weil die Schrift auf dem Gerät des Seitenbesuchers installiert sein muss.

Erinnerungen und Träume

Wenn Sie ungewöhnliche Schriftarten verwenden, werden sie vermutlich nicht richtig dargestellt.



Wenn Sie ungewöhnliche Schriftarten verwenden, aktivieren Sie *Text > als Bild rendern (veraltet)* in den Eigenschaften eines *Text*-Objekts. Goldfish erzeugt dann ein Bild mit dem Text in der ausgewählten Schriftart. Es kann auf allen Geräten angezeigt werden, auch wenn die Schriftart dort fehlt.

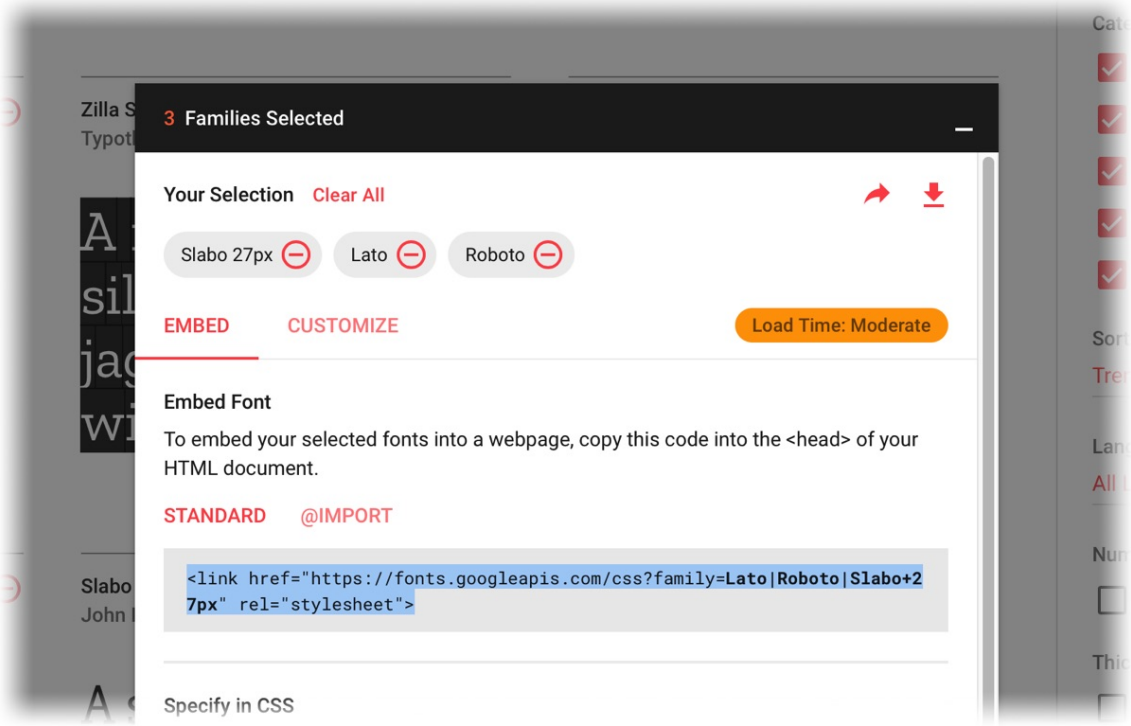
INFO: Es wird nicht empfohlen, diese Option für lange Texte zu verwenden. Verwenden sie diese nur für Überschriften. Anderenfalls wird der Speicherplatzbedarf Ihrer Website rapide ansteigen.

Eingebettete Schriftarten mit Google Fonts oder Adobe Typekit

Ähnlich wie in einem PDF-Dokument, lassen sich auch in einer Website Schriftarten einbetten. Dann muss die Schriftart nicht länger auf dem Gerät des Seitenbesuchers installiert sein, sondern wird aus dem Internet geladen. Wegen notwendigen Lizenzen und weil die Schriftart in mehreren Formaten vorgehalten werden muss, unterstützt Goldfish den Service *Google Fonts* und *Adobe Typekit*.

Google Fonts

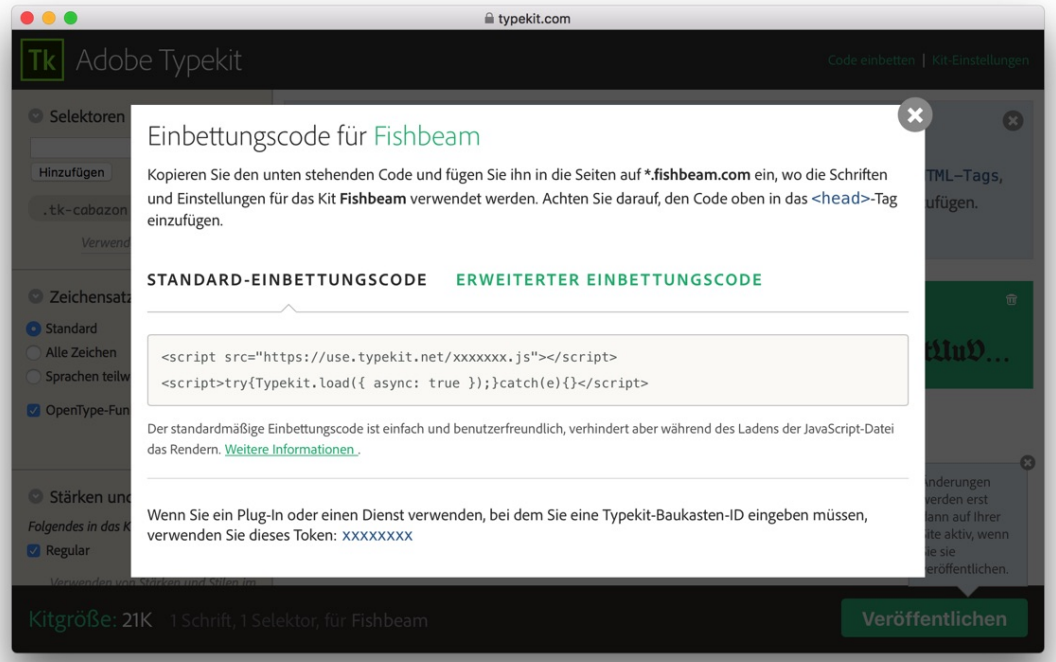
Der Service *Google Fonts* ist im Gegensatz zu *Typekit* kostenlos und Sie müssen sich nicht anmelden. Dafür gibt es dort nicht so viele und vor allem unbekannte Schriftarten. Klicken Sie links oben auf *PROJEKT* und dann in den Eigenschaften in den Pfeil unter *Google > Google Fonts* und suchen Sie sich Schriftarten heraus. Klicken Sie in + um eine Schriftart zu verwenden.



Klicken Sie auf *Families Selected*, wenn Sie alle gewünschten Schriftarten beisammen haben. Kopieren Sie den Codeschnipsel bei *Standard* und fügen Sie diesen in Goldfish bei *Google > Google Fonts* ein.

Adobe Typekit

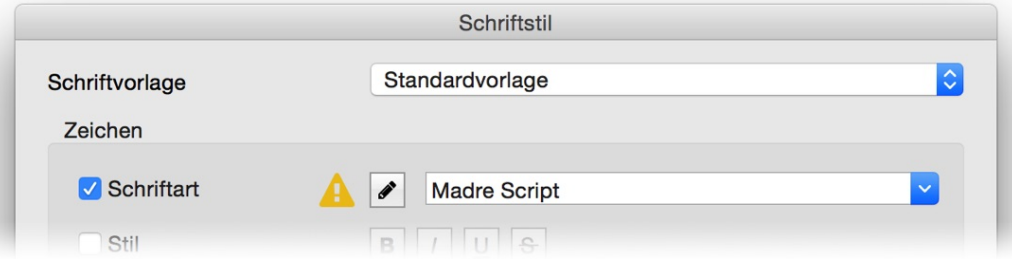
Um *Typekit* zu verwenden, müssen Sie sich bei dem Service anmelden. Klicken Sie links oben auf *PROJEKT* und dann in den Eigenschaften in den Pfeil unter *Typekit > Typekit Kit ID* und melden Sie sich an. Erstellen Sie einen neuen Kit und fügen Sie die gewünschten Schriftarten hinzu. Kopieren Sie den Einbettungscode unter *Code einbetten* und fügen Sie diesen in Goldfish bei *Typekit > Typekit Kit ID* ein.



INFO: Bei *Typekit* müssen Sie alle Änderungen mit Klick auf *Veröffentlichen* auf der Typekit-Website bestätigen. Ansonsten werden diese nicht angezeigt.

Eingebettete Schriftarten in Goldfish verwenden

Jetzt können Sie die ausgewählten Schriftarten in einem *Schriftstil*-Fenster eintragen. Goldfish zeigt die Schriftart im Editor und in der Vorschau nur an, wenn diese auch zusätzlich lokal auf Ihrem Computer installiert ist. Ansonsten erscheint die richtige Schriftart erst auf der veröffentlichten Website und im *Schriftstil*-Fenster erscheint die Meldung *Goldfish kann die Schriftart im Editor nicht anzeigen, da sie auf Ihrem Computer nicht installiert ist*.

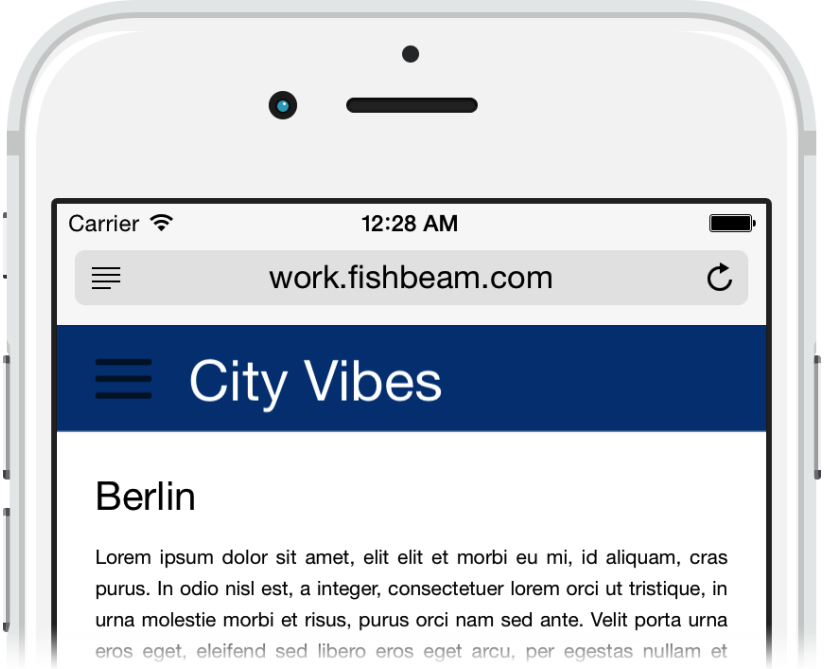


INFO: Bitte beachten Sie, dass nur Schriftarten und Schriftvarianten angezeigt werden, die zuvor bei *Google Fonts* oder *Typekit* ausgewählt wurden. Haben Sie z.B. nur die kursive Variante einer Schriftart ausgewählt, müssen Sie zusätzlich zum Namen der Schriftart noch *Kursiv* im *Schriftstil*-Fenster anklicken. Ansonsten wird die Schriftart nicht angezeigt.

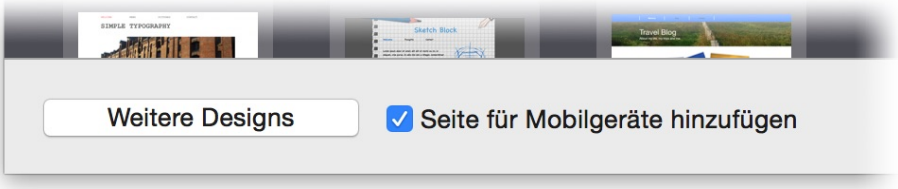
33. Mobile Websites

Immer mehr Seitenbesucher besuchen Websites mit Mobilgeräten wie Tablets und Smartphones. Deswegen unterstützt Goldfish spezielle mobile Websites.

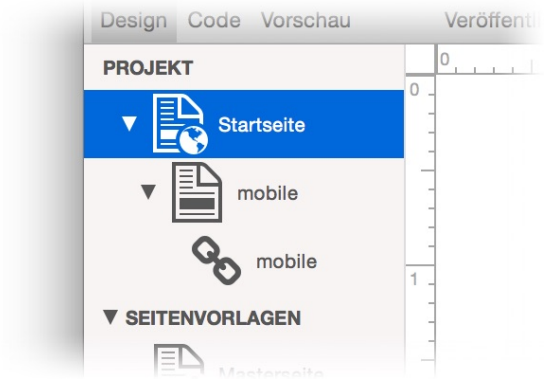
Auf mobilen Geräten werden alle Websites immer exakt auf die in Goldfish festgelegte Seitenbreite skaliert. Normale Seiten werden zwar korrekt dargestellt, aber auf Smartphones sind die Texte und Bilder in der Regel zu klein, um ohne Zoomen genaueres zu erkennen.



Goldfish unterstützt keine responsiven Layouts, da dort eine exakte Platzierung von Objekten mit fester Breite und Höhe nicht möglich wäre. In Goldfish behalten Sie als Designer die volle Kontrolle über das Layout der Website. Statt responsiver Seiten, wird in Goldfish eine spezielle mobile Website angelegt. Diese sind viel flexibler, da Sie selbst entscheiden können, welche Inhalte auf der mobilen Website zu sehen sind.



Die einfachste Art eine mobile Website zu erstellen ist es, beim Anlegen eines neuen Projekts die Checkbox *Seite für Mobilgeräte hinzufügen* anzukreuzen. Wenn Sie ein fertiges Design auswählen, ist eine mobile Website meist auch automatisch enthalten.



Sie finden nun im Projekt die Seite *mobile*, auf die alle Seitenbesucher mit einem Smartphone automatisch weitergeleitet werden. Alle Seitenbesucher mit einem Tablet oder Computer sehen hingegen die normale Website.

Manuelles Anlegen einer Seite für Mobilgeräte

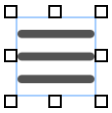
Falls Sie zu einem bestehendes Projekt eine mobile Seite hinzufügen möchten, müssen Sie diese von Hand anlegen.

1. Legen Sie eine Seitenvorlage mit dem Namen *Mobilseite* an und geben Sie dieser die *Seitenbreite (min)* von *500*. Setzen Sie außerdem alle Seitenränder auf *0*.
2. Legen Sie Bereichsvorlagen wie *Mobile Header*, *Mobile Navigation*, *Mobile Main* oder *Mobile Footer* an und erstellen Sie so ein Layout für die mobile Website in der Breite von *500*.
3. Erstellen Sie unter der Startseite eine neue Seite mit dem Namen *mobile.html*. Sie dient als Startseite für Smartphones.
4. Stellen Sie als *Seitenvorlage* die Vorlage *Mobilseite* ein und füllen Sie die neue Seite mit den erstellten Bereichsvorlagen, um so das Layout zu erzeugen.
5. Deaktivieren Sie den *Menütitel*, damit die mobile Seite nicht im Navigationsmenü der normalen Website erscheint.
6. Erstellen Sie einen Navigationsmenülink (+ links unten) und schieben Sie den neuen Link auf die mobile Startseite.
7. Stellen Sie beim Navigationsmenülink als Linkziel die Seite */mobile* ein. Dieser wird benötigt, damit die mobile Startseite in einem Navigationsmenü für die mobile Website auftaucht.
8. Richten Sie noch die Weiterleitung von der Startseite ein. Wechseln Sie dazu auf die Startseite.
9. Aktivieren Sie in den Eigenschaften bei *Weiterleitung > Weiterleitung* und stellen Sie als Weiterleitungsziel */mobile* ein. Wählen Sie bei *Weiterleitung > Bedingung* die Bedingung *Gerät ist Smartphone* aus.

Alle Seitenbesucher mit einem Smartphone werden jetzt auf */mobile* umgeleitet. Wenn Sie jetzt auf der normalen Website Seiten und Inhalte erstellen, müssen Sie auch eine entsprechende Seite unter */mobile* erstellen und die Inhalte mit Kopieren und Einfügen dort platzieren.

Das Schubladenmenü

Da auf einer mobile Website in der Regel kein Platz für ein normales Menü ist, gibt es in Goldfish ein spezielles Navigationsmenü für mobile Websites.

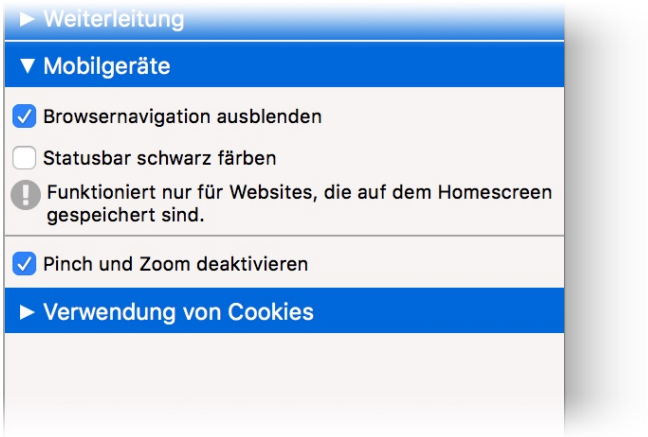


1. Ziehen Sie ein Menü auf eine Bereichsvorlage für die mobile Website.
2. Ändern Sie in den Eigenschaften *Menü > Menütyp* zu *Schubladenmenü*.
3. Stellen Sie außerdem bei *Menü > Basisordner* die Seite */mobile* ein.

Das Menü öffnet sich jetzt nach einem Touch auf das Menü-Icon und zeigt alle mobilen Seiten an.

Eigenschaften von Seiten für Mobilgeräte

Eine *Seite* besitzt spezielle Eigenschaften für Mobilgeräte. So lässt sich z.B. ein Homescreen-Icon festlegen, die Navigation ausblenden oder die Vergrößerung per Pinch und Zoom deaktivieren.



Lesen Sie das Kapitel *Seiten und Seitenvorlagen*, um mehr darüber zu erfahren.

34. Datenschutz auf Ihrer Website

In der Europäischen Union gilt die EU-Datenschutzgrundverordnung (DSGVO). Das heißt Sie müssen neben dem Impressum auch eine Datenschutzerklärung auf Ihrer Website veröffentlichen und Ihre Website DSGVO-konform gestalten.

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Ihre Website DSGVO-konform gestalten können. Bitte beachten Sie, dass wir keine rechtsverbindlichen Auskünfte erteilen können. Diese Zusammenstellung dient daher nur der Information. Fragen Sie für rechtssichere Auskünfte einen Fachanwalt.

Bin ich überhaupt von der DSGVO betroffen?

Alle kommerziellen Websites, die persönliche Daten von EU-Bürgern verarbeiten, fallen unter die DSGVO. Das sind z.B. Websites von Unternehmen, Onlineshops, Blogs und Vereinsseiten. Ausgenommen sind rein familiäre oder persönliche Websites. Wenn Sie von der DSGVO ausgenommen sind, gilt das Nachfolgende für Sie nicht. Ihre Website kann auch unter die DSGVO fallen, wenn Sie diese von außerhalb der EU betreiben und Sie Leistungen für EU-Bürger bereitstellen.

Datenverarbeitung im Auftrag

Wenn Sie Ihre Website bei einem Hosting-Anbieter speichern, was in der Regel der Fall ist, müssen Sie mit diesem einen Vertrag über die Datenverarbeitung abschließen (Auftragsverarbeitung). Fragen Sie Ihren Webhoster danach. Für Fishbeam Cloud stellen wir Ihnen ebenfalls einen Vertrag über die Datenverarbeitung im Auftrag zur Verfügung.

Datenschutzerklärung

Wenn Ihre Website unter die DSGVO fällt, muss diese auch eine Datenschutzerklärung enthalten. Diese können Sie sich selbst schreiben oder von einem Onlineservice zusammenstellen lassen. Wir können Ihnen hierfür z.B. eRecht24 (https://www.e-recht24.de) empfehlen. Dort können Sie sich auch ein Impressum für Ihre Website erstellen lassen.

Folgendes müssen Sie in Goldfish beachten

1. Stellen Sie sicher, dass Sie mindestens Goldfish 4.4 verwenden. Frühere Versionen und insbesondere Goldfish 3 ist nicht DSGVO konform. Die aktuelle Version von Goldfish finden Sie auf der Download-Seite.
2. Richten Sie auf Ihrer Website eine Unterseite für das Impressum und eine für den Datenschutz ein. Hinterlegen Sie dort die Texte für das Impressum und den Datenschutz.
3. Aktivieren Sie in den Projekteigenschaften *Datenschutz > Link zum Datenschutz* und verlinken Sie dort auf Ihre Datenschutzseite.
4. Bei *Verwendung von Cookies* muss die Eigenschaft *Hinweis anzeigen* auf *Automatisch* oder *Ja* stehen.
5. Es sollte auf jeder Seite im Footer oder im Header ebenfalls ein Link zum Datenschutz aber auch zum Impressum vorhanden sein. Setzten Sie diese Links am Besten in die

entsprechenden Bereichsvorlagen.

Details zum Datenschutz von Goldfish-Websites

Die folgenden Informationen benötigen Sie, um Ihre Datenschutzerklärung zu erstellen.

Cookies

Die folgenden Komponenten verwenden Cookies:

- Weiterleitungen (auch zur Mobilseite)
- Statistik-Web-App
- Hinweis zur Verwendung von Cookies
- Blog (nur für den Administrator-Login)
- Gästebuch (nur für den Administrator-Login)
- Formular
- Besucherzähler
- Onlineshop (Produkt und Einkaufswagen)
- Audio & Video (nur bei YouTube-Videos und nur wenn diese angeklickt und abgespielt werden)

IP-Adresse

Die folgenden Komponenten speichern die IP-Adresse in anonymisierter Form für 24 Stunden:

- Formular
- Besucherzähler
- Statistik-Web-App

Blog

Notwendige personenbezogene Daten werden gespeichert. Wenn Nutzer einen Blogeintrag kommentieren, wird der Name und die E-Mail-Adresse dauerhaft gespeichert und der Name zusammen mit dem Kommentar veröffentlicht.

Gästebuch

Notwendige personenbezogene Daten werden gespeichert. Wenn Nutzer einen Gästebucheintrag erstellen, wird der Name und die E-Mail-Adresse dauerhaft gespeichert und der Name zusammen mit dem Gästebucheintrag veröffentlicht.

Onlineshop

Notwendige personenbezogene Daten werden weitergeleitet. Wenn eine Bestellung aufgegeben wird, wird der Name und die Adresse des Kunden an den Shopbetreiber per E-Mail weitergegeben. Falls Sie PayPal verwenden, werden diese Daten auch an PayPal weitergegeben. Darauf müssen Sie in Ihrer Datenschutzerklärung speziell hinweisen.

Audio & Video

Personenbezogene Daten werden weitergeleitet. Falls Sie YouTube-Videos einbinden, wird die IP-Adresse an YouTube weitergegeben. Goldfish bindet YouTube-Videos nur mit erweitertem Datenschutz ein. Das heißt es werden erst Cookies gesetzt, wenn ein YouTube-Video angeklickt und abgespielt wird. Darauf müssen Sie in Ihrer Datenschutzerklärung speziell hinweisen.

Folgen & Teilen

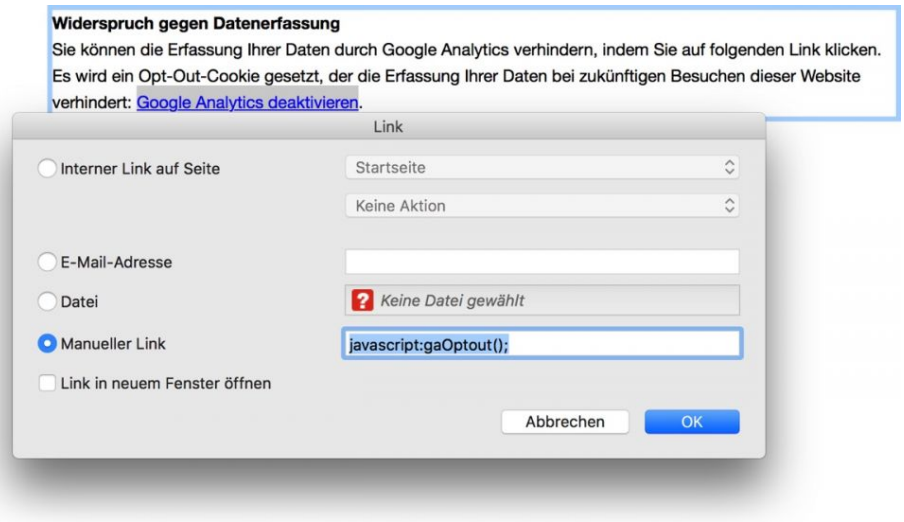
Goldfish verwendet für Folgen & Teilen die Shariff-Scripte von Heise. Personenbezogene Daten werden nur weitergeleitet, wenn der Nutzer auf einen Folgen- oder Teilen-Button klickt. In diesem Fall wird die IP-Adresse an den jeweiligen Dienst wie Facebook, Twitter oder YouTube weitergegeben.

ReCaptcha Spamschutz

Personenbezogene Daten werden weitergeleitet. Falls Sie irgendwo den ReCaptcha Spamschutz aktiviert haben, sendet dieser die IP-Adresse an Google. Darauf müssen Sie in Ihrer Datenschutzerklärung speziell hinweisen.

Google Analytics

Personenbezogene Daten werden weitergeleitet. Falls Sie Google Analytics verwenden, wird die IP-Adresse an Google übertragen. Darauf müssen Sie in Ihrer Datenschutzerklärung speziell hinweisen. Goldfish bindet generell nur die Variante mit IP-Anonymisierung ein. Sie müssen aber trotzdem in der Datenschutzerklärung einen Link bereitstellen, mit dem der Nutzer Google Analytics deaktivieren kann. Das funktioniert so:



1. Erstellen Sie einen Textlink.
2. Wählen Sie als Linkziel "Manueller Link" und als Adresse *javascript:gaOptout();*.

Google Webmastertools

Dieser Service sendet keine personenbezogenen Daten an Google.

Google Fonts

Personenbezogene Daten werden weitergeleitet. Falls Sie Google Fonts verwenden, wird die IP-Adresse an Google übertragen. Darauf müssen Sie in Ihrer Datenschutzerklärung speziell hinweisen. Es ist zur Zeit unklar ob eine Verwendung von Google Fonts nach der DSGVO zulässig ist.

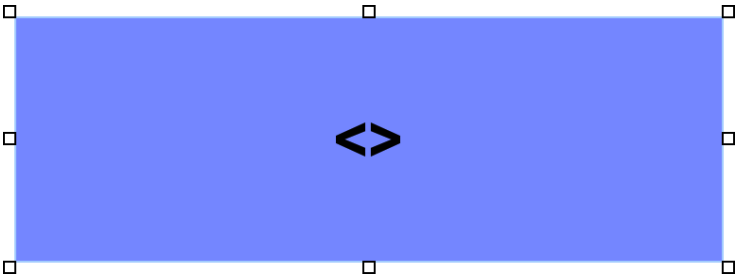
Adobe Typekit

Personenbezogene Daten werden weitergeleitet. Falls Sie Adobe Typekit verwenden, wird die IP-Adresse an Adobe übertragen. Darauf müssen Sie in Ihrer Datenschutzerklärung speziell hinweisen. Es ist zur Zeit unklar ob eine Verwendung von Adobe Typekit nach der DSGVO zulässig ist.

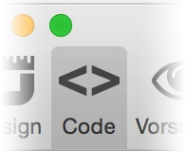
35. HTML, CSS, PHP und mehr

Erweitern Sie die Funktionalität von Goldfish mit HTML, CSS und vielem mehr. Goldfish ist für Webentwickler sehr flexibel einsetzbar.

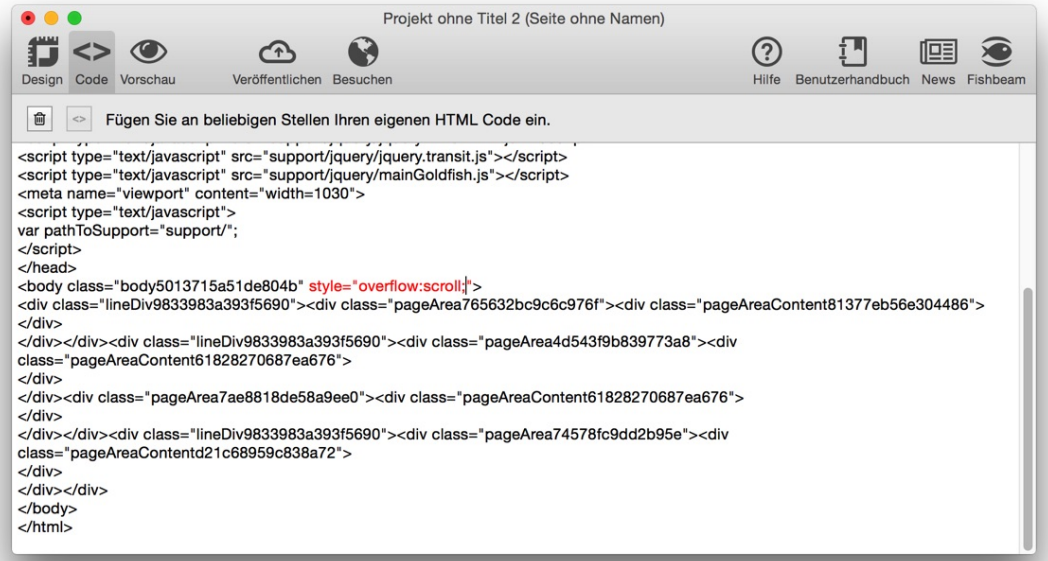
In Goldfish lassen sich HTML-Schnipsel einbauen oder ganze Webapps programmieren. Goldfish bietet Ihnen die volle Flexibilität bei der Entwicklung von Webanwendungen.



Kleine Code-Schnipsel, wie eine *Google Maps*-Karte, lassen sich ganz einfach mit dem Objekt *HTML-Code* einbinden und auf der Seite platzieren. Lesen Sie dazu das Kapitel über das *HTML-Code*-Objekt. Das Objekt *HTML-Code* ist auch in Goldfish Standard enthalten.



Weitere Möglichkeiten bietet Ihnen die *Code*-Ansicht. Hier können Sie eigenen Code an jeder beliebigen Stelle im Dokument einfügen. Wählen Sie die Seite aus, auf der Sie Code einfügen möchten und klicken Sie in der Symbolleiste auf *Code*.



Goldfish zeigt den Quellcode der aktuellen Seite an. Schreiben Sie Ihren eigenen Code einfach in den Quellcode. Der von Ihnen hinzugefügte Code erscheint in rot. Mit dem Button *Löschen* können Sie allen von Ihnen hinzugefügten Code löschen.

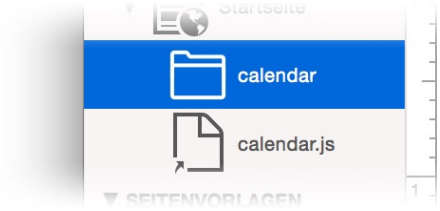
Allen eigenen HTML-Code von der Seite löschen

Wenn Sie Objekte auf der Seite editieren und z.B. ein Objekt löschen, bei dem Sie eigenen Code hinzugefügt haben, kann Goldfish diesen nicht mehr in den generierten Quellcode einfügen, weil die entsprechende Stelle gelöscht ist. In diesem Fall wird die Meldung *Eigener HTML-Code konnte nicht automatisch eingefügt werden.* angezeigt.

Nicht automatisch eingefügter HTML-Code

Klicken Sie dann auf den Button *Nicht automatisch eingefügter HTML-Code* und löschen Sie den dortigen Code oder kopieren Sie diesen an die gewünschte Stelle im Quellcode.

INFO: In der Codeansicht können Sie an jeder beliebigen Stelle Code einfügen. Den von Goldfish generierten Quellcode zu löschen, ist allerdings nicht möglich.



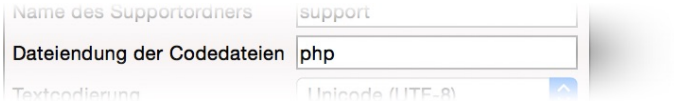
In Goldfish ist es auch möglich, einzelne Dateien und Ordner in das Projekt einzubinden. So können Sie von Ihrer Anwendung benötigte Dateien und Scripte einbinden. Klicken Sie dazu auf das + unter der Projektliste.

+ Externe Datei hinzufügen...

+ Externen Ordner hinzufügen...

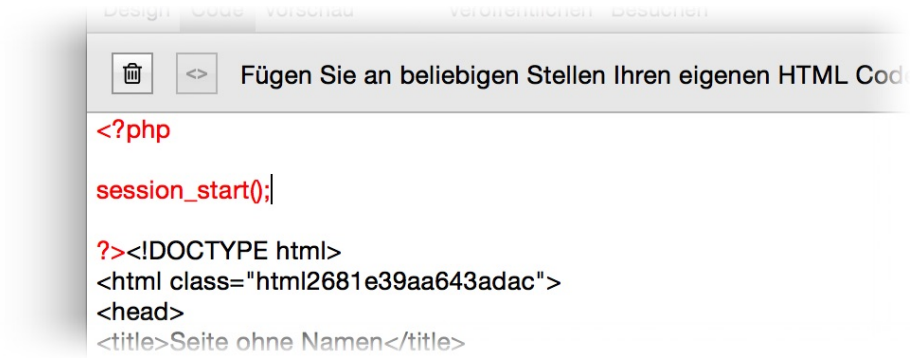
Mit *Externe Datei hinzufügen*, können Sie eine externe Datei von Ihrer Festplatte hinzufügen und mit *Externen Ordner hinzufügen*, einen Ordner mit Dateien. Die so eingefügten Dateien und Ordner können Sie in der Projektliste wie eine Seite beliebig verschieben.

INFO: Eingefügte Dateien und Ordner sind nur Verknüpfungen und werden nicht in das Projekt eingebettet. Das heißt, nachträgliche Änderungen in den Dateien werden von Goldfish übernommen. Sie dürfen die Dateien nicht verschieben oder löschen, sonst findet Goldfish diese beim Erstellen der Website nicht mehr.

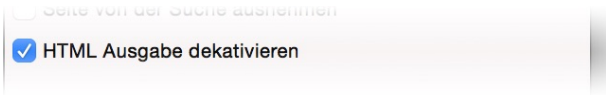


Für manche Anwendungen wie z.B. PHP ist es notwendig die Dateiendung der von Goldfish

erzeugten Seiten (Standardeinstellung *html*) zu ändern. Klicken Sie dazu auf *PROJEKT* links oben in der Projektliste und ändern Sie in den Eigenschaften *Projekt > Dateiendung der Codedateien*.



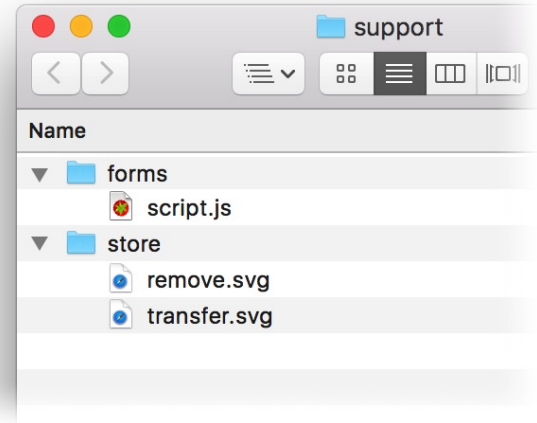
Wenn Sie dort die Dateiendung *PHP* einstellen, können Sie in der Codeansicht direkt PHP-Code eingeben und PHP-Anwendungen entwicklen.



Standardmäßig generiert Goldfish den HTML-Code für die Seite, in den Sie dann in der Codeansicht eigenen Code hinzufügen können. Wenn Sie den kompletten Code der Seite selbst schreiben möchten, wird der von Goldfish generierte Code nicht benötigt. Kreuzen Sie in diesem Fall in den Eigenschaften der Seite *Seite > HTML-Ausgabe deaktivieren* an. In der Codeansicht erscheint jetzt eine leere Seite, die Sie komplett mit eigenem Code füllen können.

Von Goldfish generierte Dateien und Skripte überschreiben

Falls Ihnen die standardmäßig generierten Bilder im Ordner *support* nicht gefallen oder Sie Änderungen an den Skripten vornehmen möchten, können Sie einzelne Dateien im Ordner *support* überschreiben.



1. Wählen Sie dafür aus dem Menü *Ablage > Exportieren > Website in Downloads* (unter Windows *Datei > Exportieren > Website in Downloads*).

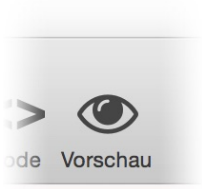
2. Ziehen Sie aus der generierten Website den Ordner *support* in das Verzeichnis Ihres Projekts.
3. Ersetzen Sie dort einzelne Bilder, durch Ihre eigenen oder bearbeiten Sie die Skripte.
4. Löschen Sie alle anderen Dateien und Ordner, an denen Sie keine Änderungen vorgenommen haben.
5. Binden Sie den Ordner *support* aus Ihrem Projektverzeichnis mit + und *Externen Ordner hinzufügen* ein.

INFO: Falls Sie den Namen des Supportordners bei *Projekt > Name des Supportordners* geändert haben, müssen Sie aus der generierten Website den Ordner mit dem neuen Namen ziehen (Schritt 1).

36. Vorschau

Lassen Sie sich in Goldfish eine Vorschau der fertigen Website anzeigen, bevor Sie diese veröffentlichen.

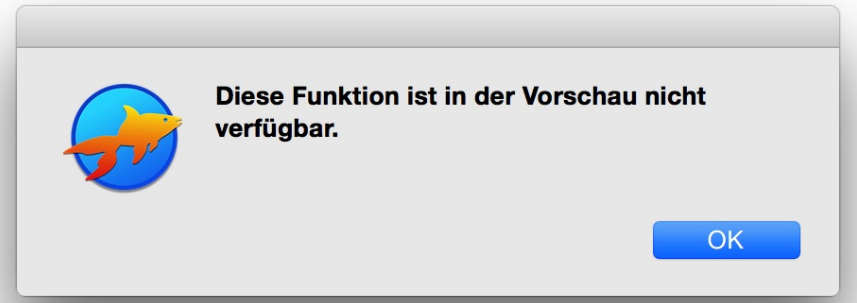
Sie können sich jederzeit von Goldfish eine Vorschau der fertigen Website generieren lassen. Klicken Sie dazu auf *Vorschau* in der Symbolleiste.



Goldfish generiert dann eine funktionsfähige Vorschau der ausgewählten Seite (bzw. der Startseite, falls keine Seite ausgewählt ist) und zeigt diese auf dem Tab *Vorschau* an. Sie können von dort die Vorschau auch im Standardbrowser des Betriebssystems laden.

Lädt die Vorschau im Standardbrowser des Betriebssystems.

Bitte beachten Sie, dass die Vorschau nicht zu 100% mit der fertigen Website übereinstimmt. Manche Funktionen (wie z.B. das Kontaktformular oder der Onlineshop) müssen auf einem Webserver installiert werden und können in der Vorschau nicht verwendet werden.

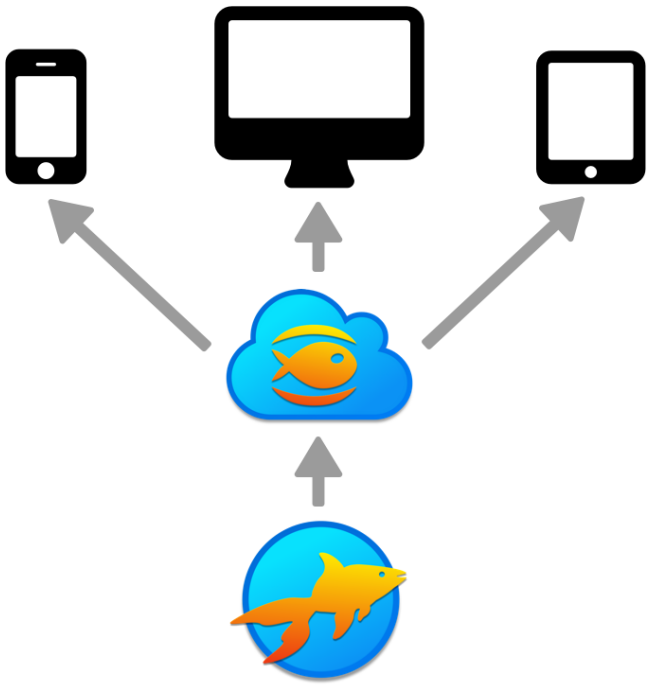


Falls eine Funktion in der Vorschau nicht verfügbar ist, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

37. Website veröffentlichen

Wenn Ihre Website fertig ist, müssen Sie diese noch im Internet veröffentlichen, damit Besucher Ihre Website sehen können.

Sie benötigen einen Webserver, um Ihre Website im Internet zu veröffentlichen. Für das Veröffentlichen von Goldfish-Websites am besten geeignet ist die Fishbeam Cloud.



Die von Goldfish erzeugten Codedateien werden direkt von Goldfish aus in die Fishbeam Cloud geladen. Die Seitenbesucher verbinden sich mit der Fishbeam Cloud und erhalten von dort die Website.

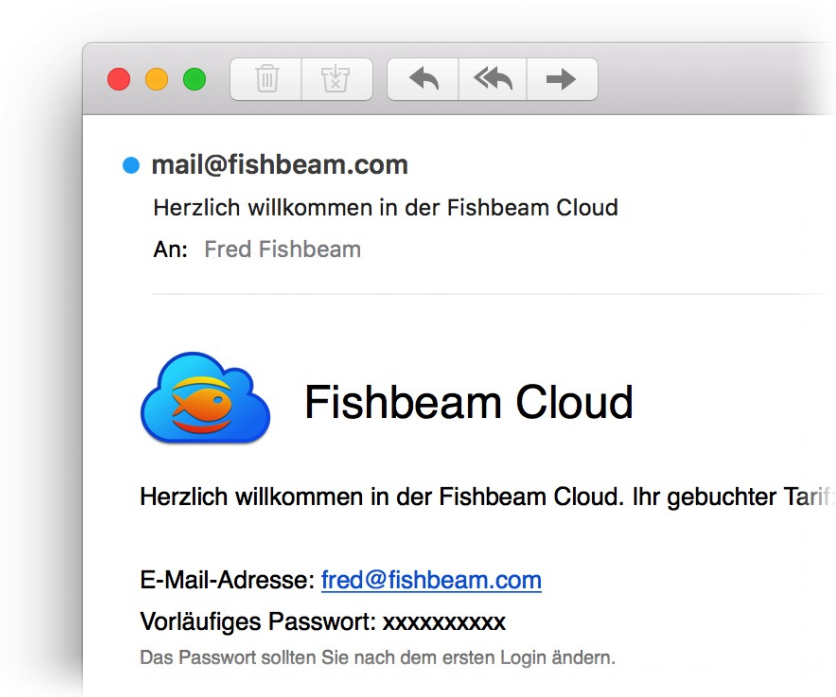
Sie benötigen Zugangsdaten für die Fishbeam Cloud, um Ihre Website in die Fishbeam Cloud zu laden und somit im Internet zu veröffentlichen. Diese Zugangsdaten erhalten Sie von der Seite https://www.fishbeam.com/de/cloud/. Besuchen Sie daher zunächst diese Seite.

Wählen Sie hier zwischen verschiedenen Tarifen für die Fishbeam Cloud. Diese unterscheiden sich im Wesentlichen durch die maximale Anzahl von Websites, die Sie in die Cloud laden können. Sie können jeden Tarif 15 Tage lang gratis und unverbindlich testen.

INFO: Sie können den Tarif auch später noch upgraden, wenn Sie weitere Websites in die Fishbeam Cloud laden möchten und Ihr gebuchter Tarif dafür nicht ausreicht.

Klicken Sie auf den Button *Registrieren* unter dem gewünschten Tarif (Sie müssen dafür auf der Seite nach unten scrollen). Geben Sie hier alle erforderlichen Daten ein, um die Registrierung abzuschließen.

INFO: Auch wenn hier nach Zahlungsdaten gefragt wird, ziehen wir zunächst keine Zahlungen ein. Die Zahlung wird erst nach dem kostenlosen Testzeitraum fällig. Sie können Ihren Tarif für die Fishbeam Cloud innerhalb des Testzeitraums jederzeit kündigen und es werden keine Zahlungen fällig.

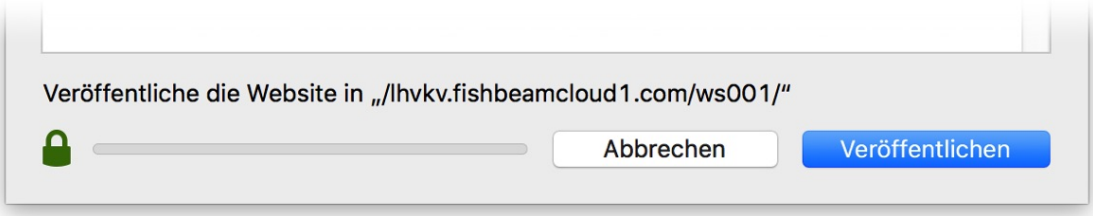


Nach erfolgreicher Registrierung erhalten Sie sofort eine E-Mail mit Ihren Zugangsdaten für die Fishbeam Cloud. Damit können Sie Ihre Website in der Fishbeam Cloud und somit im Internet veröffentlichen.

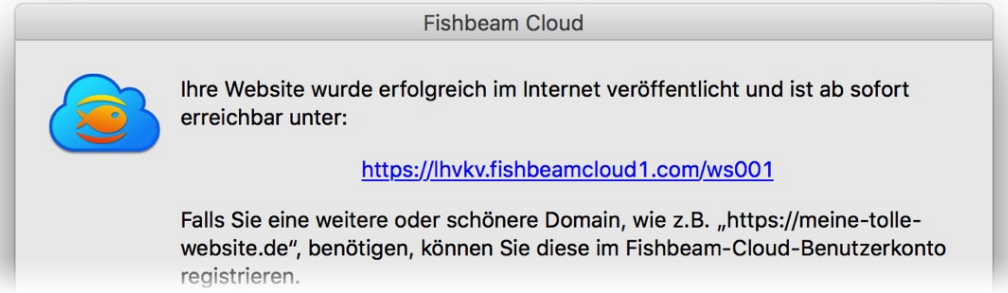
Kehren Sie zurück zu Goldfish und klicken Sie in der Symbolleiste auf *Veröffentlichen*. Die Daten für Ihre Website werden jetzt generiert. Das kann einen Augenblick dauern. Danach öffnet sich das Fenster *Veröffentlichen*, bei dem Sie Ihre Zugangsdaten für die Fishbeam-Cloud eingeben müssen.

Geben Sie Ihre per E-Mail erhaltenen Zugangsdaten auf dem Reiter *Fishbeam Cloud* ein und klicken Sie auf *Verbinden*.

Wenn Sie sich mit dem vorläufigen Passwort aus der Willkommens-E-Mail einloggen, werden Sie noch aufgefordert ein neues Passwort festzulegen. Bestätigen Sie dies mit *Passwort ändern*.



Klicken Sie auf *Veröffentlichen* und Goldfish lädt Ihre Website in die Fishbeam Cloud.



Ihre Website steht nach dem Veröffentlichen sofort im Internet und kann über die angezeigte Adresse weltweit erreicht werden. Probieren Sie es am besten gleich aus.

Wir empfehlen Ihnen außerdem eine eigene Domain für Ihre Website, wie z.B. *https://www.meine-tolle.website.de*. Diese können Sie dann statt der kryptischen Ersatzadresse verwenden. Das hat viele Vorteile, wie z.B. eine bessere Platzierung Ihrer Website bei Google. Eine eigene Domain können Sie ganz einfach im Benutzerkonto der Fishbeam Cloud (

https://services.fishbeam.com/cloud) hinzufügen.

Veröffentlichen Ihrer Website über FTP

Sie können Ihre Website auch bei einem anderen Anbieter bzw. auf einem anderen Webserver veröffentlichen. Sie benötigen dazu einen FTP-Zugang zu dem Webserver. Führen Sie dazu folgende Schritte aus:

1. Kicken Sie auf *Veröffentlichen* in der Symbolleiste.
2. Die Daten für Ihre Website werden jetzt generiert.
3. Nach dem Generieren wird das Fenster *Veröffentlichen* geöffnet. Klicken Sie auf den Reiter *FTP / FTPS*.
4. Geben Sie die FTP-Adresse des Webservers, den Benutzernamen und das Passwort ein.
5. Kreuzen Sie am besten noch *Passwort merken* an und klicken Sie auf *Verbinden*.
6. Nach dem Verbinden zeigt Goldfish eine Liste mit Ordnern auf Ihrem Webserver. Auf manchen Webservern müssen Sie die Website in einem bestimmten Unterordner veröffentlichen. Fragen Sie bei Ihrem Webhoster nach dem richtigen Ordner, falls Sie diesen nicht kennen. Mit einem Doppelklick auf einen Ordner gelangen Sie in diesen hinein.
7. Klicken Sie auf *Veröffentlichen*, wenn Sie sich im richtigen Ordner befinden.
8. Goldfish veröffentlicht nun Ihre Website und lädt alle generierten Dateien auf den Webserver.
9. Nach erfolgreichem Upload erscheint die Nachricht, dass die Website erfolgreich veröffentlicht wurde.

INFO: Goldfish merkt sich alle FTP-Logins, die Sie verwendet haben. Sie können einen zuvor verwendeten Login aus dem Menü am Serverfeld auswählen.

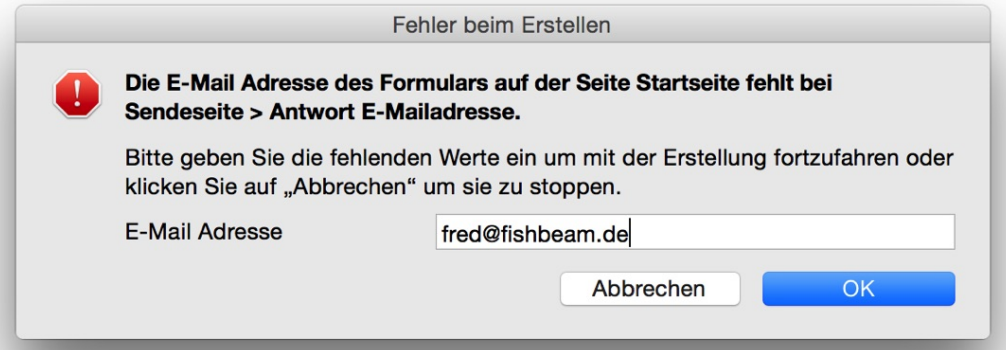
Bei FTP-Verbindungen werden in Goldfish FTP (unverschlüsselt) und FTPS (verschlüsselte Verbindung über TLS) unterstützt, nicht jedoch SFTP (verschlüsselte SSH-Verbindung). Falls Ihr Webserver nur SFTP aber nicht FTPS unterstützt, bleibt Ihnen nur die Website unverschlüsselt zu veröffentlichen oder über eine externe FTP-App (siehe Abschnitt weiter unten).

Veröffentlichen von Änderungen an der Website

Wenn Sie Ihre Website bereits veröffentlicht haben und in Goldfish Änderungen vornehmen, können Sie diese wieder veröffentlichen. Klicken Sie dann erneut in der Symbolleiste auf *Veröffentlichen*. Goldfish zeigt dann nicht mehr das große Veröffentlichen-Fenster, sondern lädt nur die geänderten Dateien auf den Webserver hoch. Falls Sie Ihre Website doch woanders veröffentlichen möchten, wählen Sie im Menü *Ablage > Website veröffentlichen unter...* (Macintosh), bzw. *Datei > Website veröffentlichen unter...* (Windows).

Fehlermeldungen während dem Erstellen der Website

Während dem Erstellen der Website können Fehler auftreten. Es gibt verschiedene Arten von Fehlern beim Erstellen der Website.

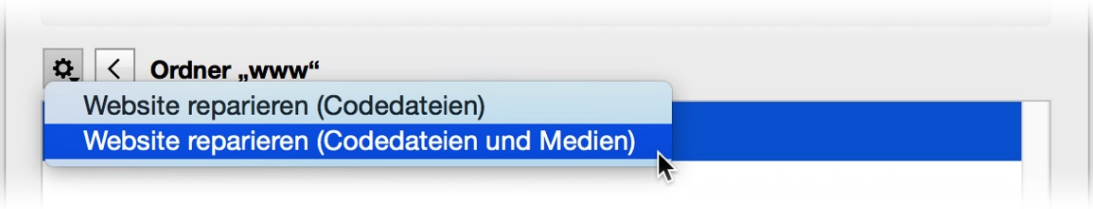


- **Die E-Mail-Adresse fehlt:** Sie haben ein E-Mail-Formular oder Einkaufswagen auf der Website, aber Sie haben dort keine E-Mail-Adresse hinterlegt, an die die Daten gesendet werden. Geben Sie die fehlende E-Mail-Adresse ein und klicken Sie auf *OK*.
- **Die Internetadresse fehlt:** Sie haben ein Blog mit RSS-Newsfeed auf Ihrer Website, aber die Internetadresse der Website ist nicht hinterlegt. Die Internetadresse wird von RSS-Feeds benötigt. Gebe Sie die Internetadresse (z.B. *http://www.mywebsite.com*) ein und klicken Sie auf *OK*.
- **Das Administratorpasswort fehlt:** Sie haben einen *Gästebuch*- oder *Blog*-Bereich auf Ihrer Website, aber das Passwort zum Bearbeiten der Einträge wurde nicht festgelegt. Das Passwort wird benötigt, wenn Sie Gästebucheinträge löschen oder Blogeinträge erstellen möchten. Geben Sie ein Passwort ein und klicken Sie auf *OK*.
- **Es sind mehrere Einkaufswagen auf einer Seite:** Sie haben eine Seite mit mindestens zwei Einkaufswagen. Es ergibt keinen Sinn, mehrere Einkaufswagen auf einer einzigen Seite zu haben. Löschen Sie alle überflüssigen *Einkaufswagen*-Objekte und veröffentlichen Sie Ihre Website erneut.
- **Es fehlt ein Einkaufswagen:** Sie haben eine Seite mit mindestens einem Produkt, aber es ist kein Einkaufswagen vorhanden, um dieses zu kaufen. Fügen Sie einen Einkaufswagen auf der Seite oder einer Bereichsvorlage der Seite hinzu und veröffentlichen Sie Ihre Website erneut.

Die Website ist beschädigt

Falls auf Ihrer Website Darstellungsprobleme oder Fehler auftreten (verschobene Objekte und anders), kann es sein dass Ihre Website beschädigt ist und repariert werden muss.

Wählen Sie im Menü *Ablage > Website veröffentlichen unter...* (Macintosh) bzw. *Datei > Website veröffentlichen unter...* (Windows) und loggen Sie sich in der Fishbeam Cloud bzw. auf Ihrem Webserver ein. Klicken Sie danach aber NICHT auf *Aktualisieren*.

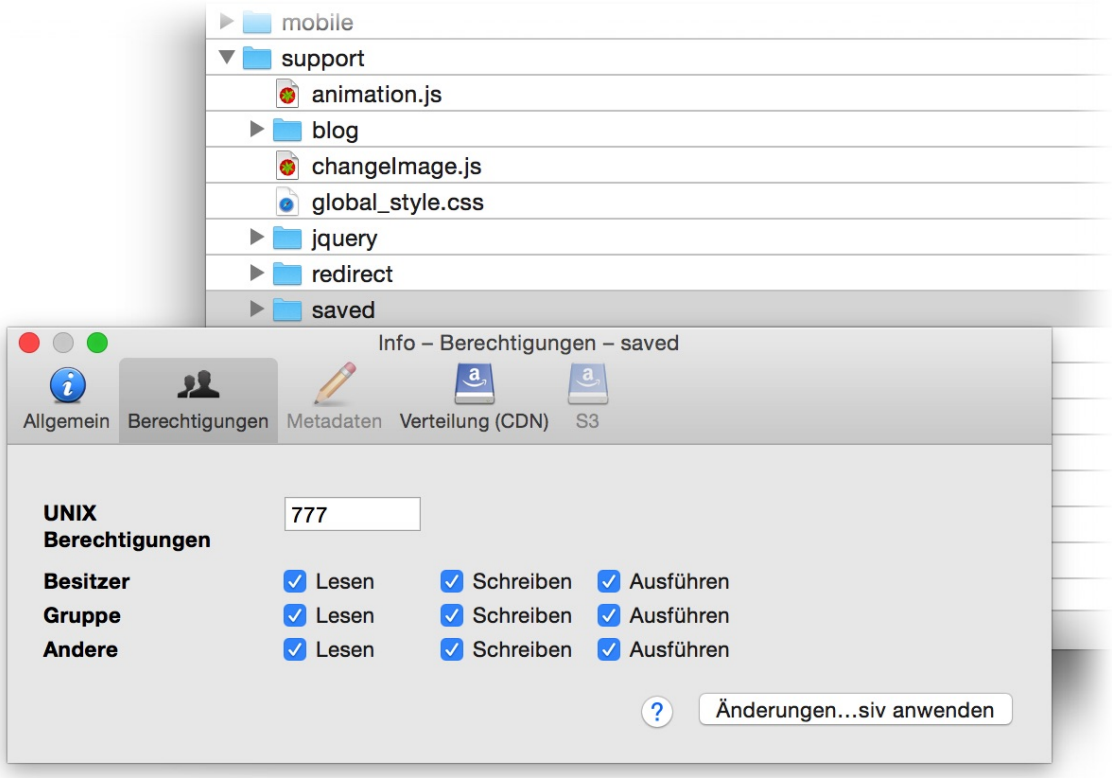


Markieren Sie stattdessen die Website in der Ordnerliste (einmal anklicken) und wählen Sie aus dem Menü des Zahnrad-Buttons *Website reparieren (Codedateien)*. Goldfish repariert nun Ihre Website und lädt alle Codedateien erneut hoch.

INFO: Falls das noch nichts hilft, wiederholen Sie den Vorgang, aber wählen Sie dieses Mal *Website reparieren (Codedateien und Medien)*. Das dauert erheblich länger, lädt aber komplett alle Daten der Website erneut hoch.

Veröffentlichen mit einer externen FTP-App

Falls beim Veröffentlichen der Website in Goldfish Fehler auftreten, können Sie diese mit einer externen FTP-App veröffentlichen. Die hier verwendete FTP-App ist *Cyberduck*.



- Laden und installieren Sie die App Cyberduck (http://www.cyberduck.ch).
- Starten Sie Goldfish und öffnen Sie Ihre Website.
- Wählen Sie im Menü *Ablage > Exportieren > Website...* (Macintosh) bzw. *Datei > Exportieren > Website...* (Windows) und speichern Sie die Dateien der Website auf dem Schreibtisch.
- Starten Sie Cyberduck und wählen Sie *Neue Verbindung*. Loggen Sie sich mit Ihren Anmeldedaten bei Ihrem Webserver ein.

- Wechseln Sie in Cyberduck durch Doppelklick in das richtige Verzeichnis.
- Öffnen Sie den von Goldfish auf dem Schreibtisch erstellten Ordner und markieren Sie alle Dateien und Ordner darin.
- Ziehen Sie alle Dateien und Ordner in das Cyberduck-Fenster. Die Dateien werden jetzt hochgeladen.
- Suchen Sie nach dem Hochladen auf Ihrem Webserver den Ordner *support/saved* und markieren Sie ihn, falls er vorhanden ist.
- Wählen Sie *Aktion > Info* von der Symbolleiste.
- Kreuzen Sie alle Checkboxen bei den Berechtigungen an und klicken Sie auf *Änderungen rekursiv anwenden*.

INFO: Der Ordner *support/saved* ist nur vorhanden, wenn Sie Funktionen, welche Daten speichern, auf Ihrer Website verwenden.

38. Projekt als Design exportieren

Exportieren Sie Ihren Entwurf als Goldfish-Designvorlage. Erstellen Sie neue Projekte von Ihrem Design oder geben Sie das Design an Ihre Kunden weiter.

Ein Goldfish-Design ist eine Designvorlage für Websites. Designs werden als Vorlagen im Design-Fenster installiert und können für neue Projekte verwendet werden. Wählen Sie *Ablage > Neu...*, um alle installierten Designs zu sehen.

Technisch gesehen, ist ein Design ein Goldfish-Projekt, das bereits das komplette Layout für eine Website, aber keine Inhalte, enthält.

Um ein Projekt als Design zu exportieren, wählen Sie *Ablage > Exportieren > Design in Downloads*. Klicken Sie auf das Design-Icon, um einen Screenshot von Ihrem Entwurf einzufügen. Dieser wird im *Design*-Fenster als Vorschaubild verwendet. Sie können also eine Beschreibung und Copyright-Informationen eingeben.

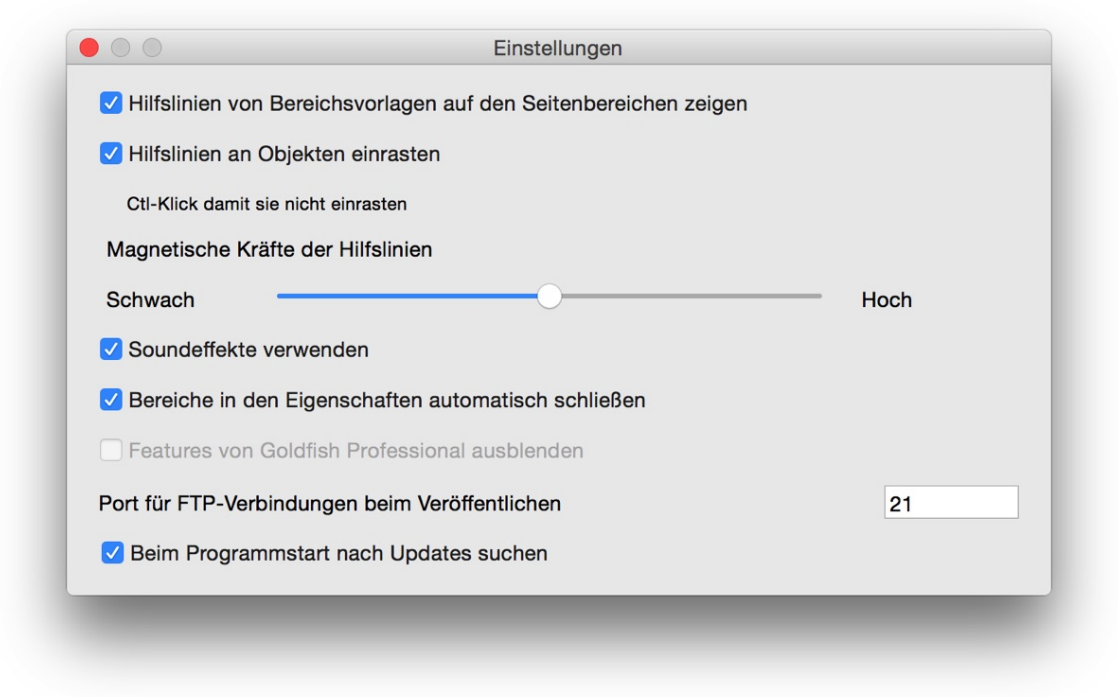
INFO: Wenn Sie den Begriff *mobile* im Kommentar verwenden, erkennt Goldfish, dass im Design zusätzlich das Layout für eine mobile Website enthalten ist.

Klicken Sie auf *OK*, um Ihr Design im Ordner *Downloads* zu sichern. Goldfish-Designdateien haben die Dateiendung *.gfd* statt *.gfp*.

39. Einstellungen

In den Einstellungen können Sie die grundsätzlichen Voreinstellungen von Goldfish festlegen.

Wählen Sie im Menü *Goldfish 4 > Einstellungen...* (*Bearbeiten > Einstellungen...* in Windows) und das Fenster *Einstellungen* wird geöffnet.



Die folgenden Voreinstellungen können in Goldfish vorgenommen werden.

Hilfslinien der Bereichsvorlagen auf den Seitenbereichen zeigen
Wenn Sie Hilfslinien auf Seitenbereichen verwenden, werden diese auch in den Bereichen der einzelnen Seiten angezeigt, die diese Bereichsvorlagen verwenden.

Hilfslinien an Objekten einrasten
Wenn Sie Objekte mit der Maus bewegen, rasten diese an nahegelegenen Hilfslinien ein.

Magnetische Kräfte der Hilfslinien
Stellen Sie die Anziehungskraft der Hilfslinien ein, um Objekte zu positionieren.

Soundeffekte verwenden
Spielt Sounds ab, wenn die Seite vollständig veröffentlicht ist oder ein Update der App gefunden wurde.

Bereiche in den Eigenschaften automatisch schließen
Wenn diese Option aktiviert ist, wird nur immer jeweils ein Bereich in den Eigenschaften aufgeklappt gelassen.

Features von Goldfish Professional ausblenden

Wenn diese Option nicht aktiviert ist, werden in der Demoversion und in Goldfish Standard alle nicht enthaltenen Funktionen mit **PRO** gekennzeichnet. Wenn die Option aktiviert ist, werden diese ausgeblendet.

Port für FTP-Verbindungen beim Veröffentlichen

Legt den Port für FTP-Verbindungen fest. Dieser ist standardmäßig *21*. In Ausnahmefällen kann es jedoch erforderlich sein, diesen umzustellen.

Beim Programmstart nach Updates suchen

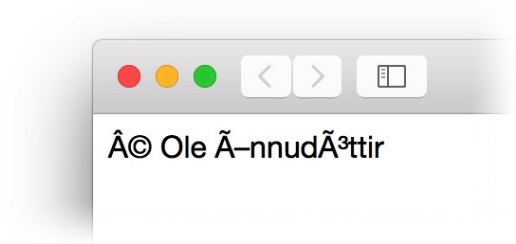
Sucht bei jedem Start von Goldfish nach Updates auf unserer Website. Sie werden benachrichtigt, falls ein Update verfügbar ist. Diese Option fehlt in der App Store-Version. App Store-Apps werden automatisch von Apple aktualisiert.

40. Fehlerbehebung

Lesen Sie, welche Fehler häufig mit Goldfish auftreten und wie Sie diese beheben können.

Falsche Zeichen auf der Website

Zeichen, wie z.B. ©, *ä* und *ß*, werden nicht korrekt auf der veröffentlichten Website angezeigt.



Ihr Webserver erwartet eine andere Textcodierung. Klicken Sie links oben auf *PROJEKT*. Ändern Sie in den Eigenschaften *Textcodierung* und wählen Sie eine andere Codierung aus. Nachdem Sie Ihre Website erneut veröffentlicht haben, werden die Zeichen korrekt angezeigt.

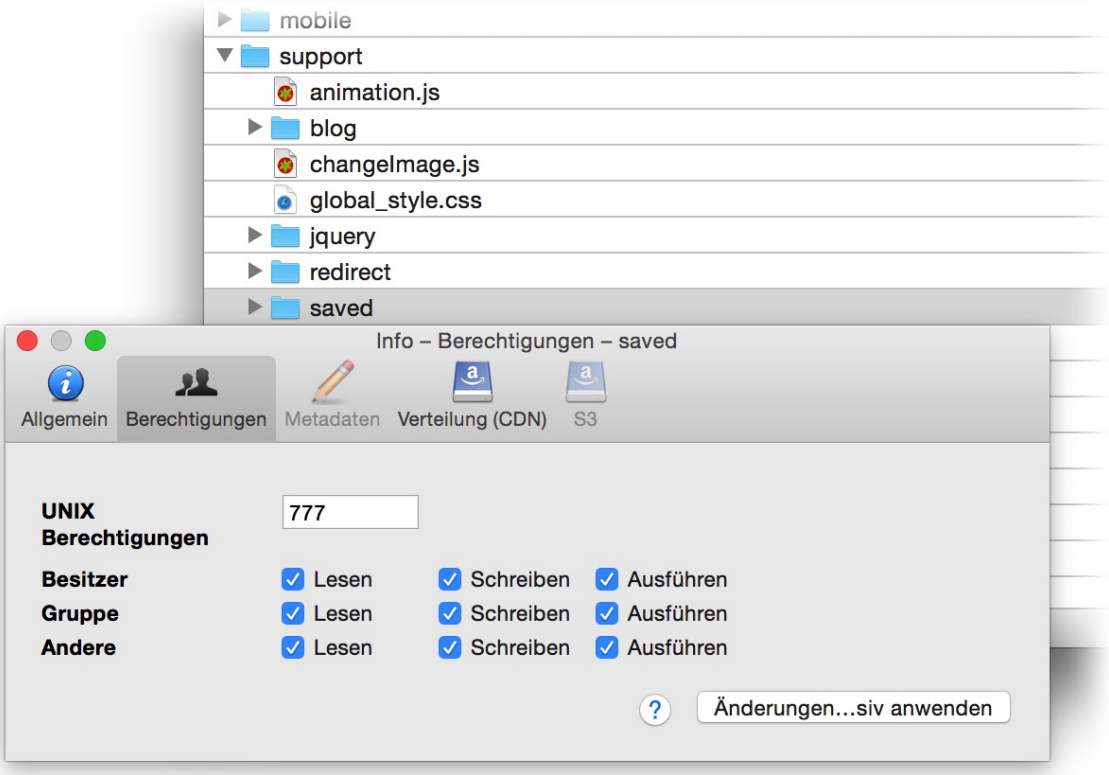
Scripte sind im Klartext zusehen und der Besucherzähler funktioniert nicht

Ihr Webshoster unterstützt kein PHP oder PHP ist auf dem Webserver nicht installiert.

Upgraden Sie Ihr Webhosting-Paket, sodass PHP unterstützt wird. Die meisten Webhoster bieten PHP-Unterstützung nicht für das günstigste Paket an. Alternativ können Sie auch alle Objekte und Funktionen entfernen, die PHP benötigen (Besucherzähler, Umleitung, Formular...). Diese Objekte können dann nicht verwendet werden.

Es werden keine Statistiken, Zählerstände, Kommentare oder Blogeinträge gespeichert

Beim Speichern von Statistiken, Zählerständen, Kommentaren und Blogeinträgen tauchen Fehler auf oder die Daten sind nach dem erneuten Laden der Seite verschwunden.



Sie haben dem Webserver vermutlich keine Schreibrechte am Speicherort für diese Daten eingeräumt. Loggen Sie sich mit einem externen FTP-Programm, wie Cyberduck (http://www.cyberduck.ch), auf Ihrem Webserver ein und ändern Sie die Rechte des Ordners *support/saved/*.

Verlinkungen stimmen nicht oder Links führen ins Leere

Vermutlich kommt Ihr Webserver nicht mit verkürzten Dateipfaden klar oder Sie versuchen die Website lokal auf dem Computer zu testen. Verkürzte Dateipfade funktionieren nämlich nur auf Webservern. Um den Fehler zu beheben, können Sie die verkürzten Dateipfade abschalten. Klicken Sie links oben auf *PROJEKT*. Deaktivieren Sie in den Eigenschaften *Projekt > Verkürzte Dateipfade verwenden*.

Der Onlineshop oder das Kontaktformular versenden keine E-Mails

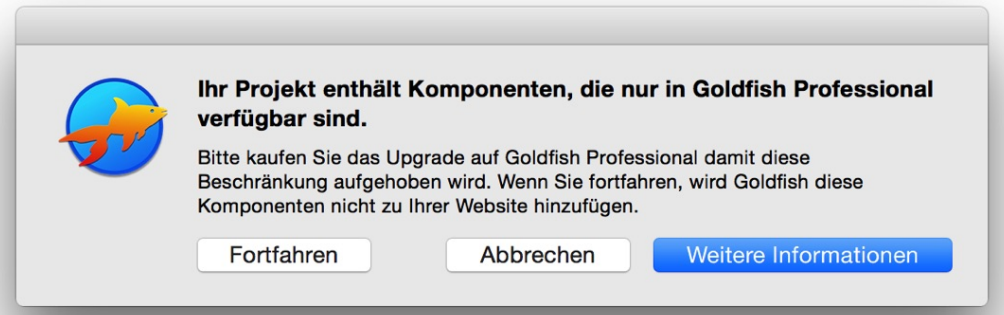
Evt. haben Sie falsche oder fehlende Einstellungen für SMTP-Server. Lesen Sie im Kapitel zum *Formular* bzw. *Onlineshop*, wie sich das Problem beheben lässt.

Die Objekte auf der Website sind falsch positioniert

Evt. sind in Ihrem Webbrowser noch Teile der alten Website gespeichert. Klicken Sie daher erst einmal in *Neu Laden* bzw. *Aktualisieren* im Browser, um die Website neu zu laden. Falls das nichts hilft, ist die Website evt. beschädigt. Lesen Sie im Kapitel zum *Veröffentlichen der Website*, wie Sie die Website reparieren.

Fehlermeldung wegen gesperrten Funktionen oder nicht verfügbarer Komponenten

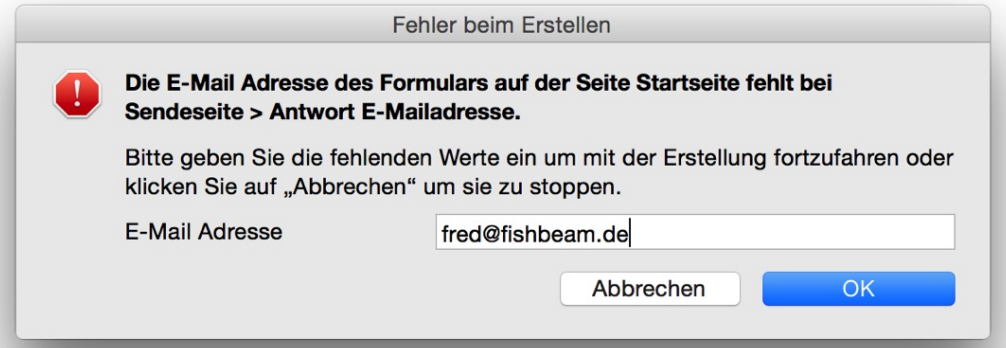
Die Meldung *Diese Funktion ist in der Testversion gesperrt.* oder *Ihr Projekt enthält Komponenten, die nur in Goldfish Professional verfügbar sind.* erscheint.



Entfernen Sie alle Objekte, die mit **PRO** markiert sind oder kaufen Sie ein Upgrade für Goldfish. Klicken Sie dazu auf *Weitere Informationen*.

Das Erstellen der Website verursacht Fehler

Während des Erstellens der Website treten Fehlermeldungen auf und der Vorgang bricht evt. komplett ab.



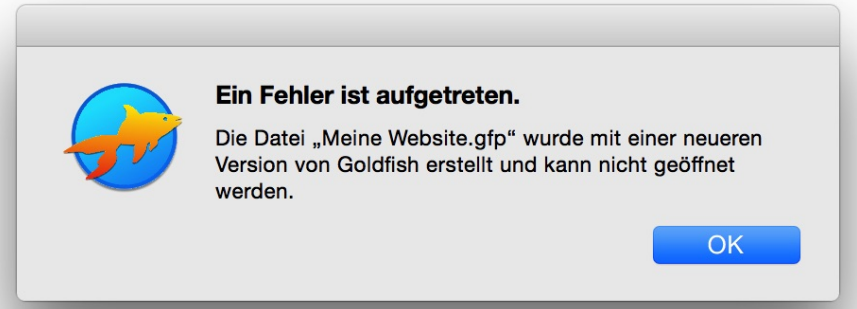
Im Allgemeinen fehlen Goldfish zum Generieren der Website dann noch Informationen. Geben Sie die fehlenden Informationen direkt im Dialog mit der Fehlermeldung ein und Goldfish überträgt diese in Ihr Projekt und fährt mit dem Erstellen der Website fort. Manchmal ist es notwendig, selbst Veränderungen auf der Website vorzunehmen. Was genau geändert werden muss, verrät Ihnen die Fehlermeldung.

Das Veröffentlichen mit FTP funktioniert nicht oder bricht ab

Falls beim Einloggen auf einem FTP-Server oder beim Übertragen der Website Fehler auftreten, können Sie die Website auch manuell mit einem externen FTP-Programm veröffentlichen. Lesen Sie im Kapitel zum *Veröffentlichen der Website*, wie Sie die Website mit einem externen FTP-Programm veröffentlichen.

Die Projektdatei lässt sich nicht mehr öffnen

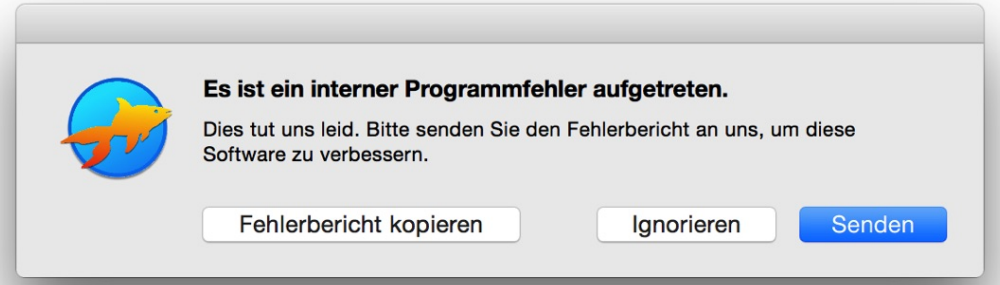
Falls sich die Projektdatei nicht mehr öffnen lässt, haben Sie diese evt. mit einer neueren Version von Goldfish verwendet und versuchen diese jetzt, mit einer älteren Version zu öffnen.



Aktualisieren Sie Goldfish auf die neueste Version. Falls die Datei beschädigt ist, kann es sein das Goldfish während dem Öffnen abstürzt oder ein interner Programmfehler auftritt. Wenden Sie sich in diesem Fall an den Fishbeam Support. Wir können Ihre Datei meistens wieder reparieren.

Ein interner Programmfehler ist aufgetreten

Goldfish hat einen internen Programmfehler, der meistens nur mit einer neuen Version behoben werden kann.

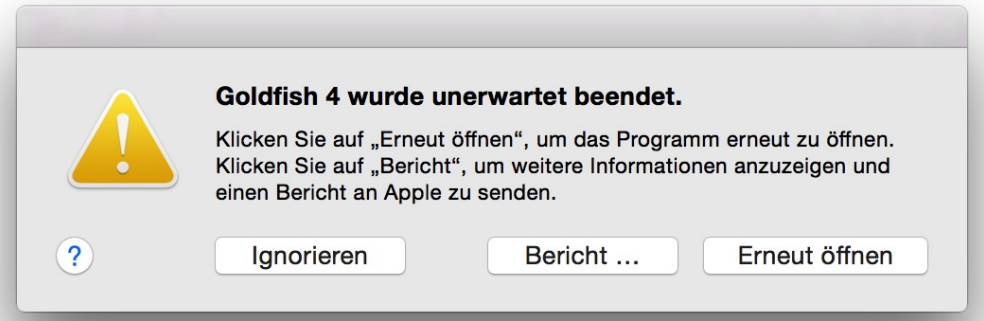


Bitte wenden Sie sich an den Fishbeam Support und beschreiben Sie alle Schritte, die zu dem Fehler geführt haben. Ein Klick auf *Fehlerbericht kopieren* kopiert den Fehlerbericht in die

Zwischenablage. Sie können diesen dann in unserem Kontaktformular oder in einer E-Mail an uns einfügen.

Goldfish stürzt ab

Wenn Goldfish komplett abstürzt, erscheint meistens der Standard-Absturzdialog des Betriebssystems.



Bitte wenden Sie sich in jedem Fall an den Fishbeam Support und beschreiben Sie alle Schritte, die zu dem Fehler geführt haben.

41. Goldfish Kurzbefehle

In diesem Kapitel finden Sie eine Liste an Kurzbefehlen, die Ihnen das Arbeiten mit Goldfish erleichtern oder versteckte Funktionen zugänglich machen.

Start der App

⇧ - Einstellungen zurücksetzen

Einstellungen aufrufen

⇧ - Erweiterte Einstellungen anzeigen

Seite bearbeiten

⌫ - Ausgewählten Seitenbereich löschen

esc - Modus zum Bearbeiten verlassen

Seitenbereich bearbeiten

⇧ + Klick - Zur Auswahl hinzufügen oder von der Auswahl ausnehmen

← - 1 Pixel nach links

→ - 1 Pixel nach rechts

↑ - 1 Pixel nach oben

↓ - 1 Pixel nach unten

⌫ - Ausgewählte Objekte löschen

⇧ + Objekt größer oder kleiner ziehen - Die Option *Objekt > Proportionen beibehalten* umkehren.

esc - Modus zum Bearbeiten verlassen

Objekt bearbeiten

esc - Modus zum Bearbeiten verlassen

Text bearbeiten

→ - Nach rechts springen *

→ + ⌘ oder → + ctrl - Zum Ende der Zeile springen *

→ + alt - Zum nächsten Wort springen *

← - Nach links springen *

← + ⌘ oder ← + ctrl - Zum Anfang der Zeile springen *

← + alt - Zum letzten Wort springen *

↑ - Nach oben springen *

↑ + ⌘ - Zum Anfang des Textes springen *

↓ - Nach unten springen *

↓ + ⌘ - Zum Ende des Textes springen *

⌫ - Text nach links löschen

⌦ - Text nach rechts löschen

* Wenn Sie zusätzlich ⇧ drücken, wird der Text ausgewählt.