

Philip Fuchslocher, René Schulze

# Webdesign mit Photoshop

Aktuell zu CS4



# 1 Einführung

## 1.1 Warum Webdesign über optisches Gefallen hinausgeht

Das Bild einer **Website** ist im Allgemeinen von einer landläufigen Vorstellung geprägt: eine im Browser geöffnete Seite mit Texten, Bildern, Videos und Links, die am Monitor eines Rechners betrachtet wird.

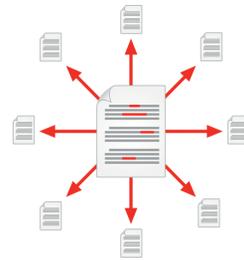
Dies kommt nicht von ungefähr, entspricht es doch der hauptsächlichsten und gewohnten Nutzungsweise des Internets. Es handelt sich hierbei um das **World Wide Web (WWW)**, ein 1989 von Tim Berners-Lee entwickeltes **Hypertext**-System, das 1993 für die Öffentlichkeit freigegeben wurde. Es macht sich die Netzinfrastruktur zu Nutze, um Dokumente und Informationen global zu verknüpfen. Seitdem stieg die Popularität des Internets, das heute bekanntermaßen neben TV, Telefon und Druckerzeugnissen zu einem der wichtigsten Kommunikationsmedien gehört.

Das hauptsächlich von der Öffentlichkeit verwendete Netzangebot fokussiert sich demzufolge vor allem auf den Teilbereich der Darstellung von Hypertext-Dokumenten. Aufbau und Gestaltung einer Website bilden das noch recht junge Aufgabengebiet **Webdesign**.

Da der Mensch seine Umgebung primär visuell wahrnimmt, so auch den virtuellen Raum, handelt es sich hier um eine entscheidende Ebene der Informationsübergabe. Aus anderen Medien bekannte formale Regeln und Erfahrungen zu Farbe, Formgebung und Anordnung sind leicht auf die digitale Welt anzuwenden, was zum einen für eine nicht zu fremdartige, einfacher zu erfassende Situation sorgt und zum anderen den Ein- oder Umstieg als Designer recht leicht erscheinen lässt. Ein Hauptaugenmerk der Gestaltung bzw. eine oft vorausgesetzte Selbstverständlichkeit ist aber, dass das, was die eigene Umgebung respektive den eigenen Rechner verlässt, bei anderen ebenso ankommt. Der Grund für diese Mutmaßung ist einfach wie berechtigt, nur auf diese Weise kann die Intention des Designs eine konsistente Vermittlung finden und funktionieren.



▲ **Abbildung 1.1**  
Lineare Informationsdarstellung



▲ **Abbildung 1.2**  
Non-lineare Informationsdarstellung

### Hypertext

Hypertext ist ein Konzept zur Organisation und Verknüpfung von Inhalten. Im Gegensatz zu linear aufgebauten Texten können Verweise auf vorherige bzw. nachfolgende Stellen oder außerhalb befindliche Informationsträger die übliche lineare Abhandlung eines Textes durchbrechen und ermöglichen so eine Annäherung an das natürliche, simultane Erfassen der Wirklichkeit.

Sieht man sich jedoch ein wenig um, bemerkt man schnell, dass dieses Konzept für eine Website nicht aufgeht. Es beginnt mit verschiedenen Monitortypen und -größen. Eine mit der Zeit gealterte und unscharf gewordene 15-Zoll-Röhre stellt ein völlig anderes Bild dar als ein gestochen scharfer 30-Zoll-TFT.

Immer häufiger sind nun auch Handys und andere mobile Endgeräte mit der Möglichkeit ausgestattet, sich mit dem World Wide Web zu verbinden. Die Maße und das Darstellungsvermögen der Displays sind hier noch einmal reduzierter. Schwenkt man den Blick ein wenig weiter, verliert sich die postulierte Selbstverständlichkeit immer mehr. So kann es aus technischen Gründen möglich sein, dass gewisse Inhalte nicht angezeigt werden, worunter nicht nur Flash, Videos oder Ton, sondern auch Bilder fallen. Menschen mit mehr oder weniger stark ausgeprägten Sehschwächen (Ersteres nicht selten bei ständiger Arbeit am Monitor) oder gar völliger Blindheit haben ebenfalls das Bedürfnis und das gesellschaftliche Recht, gleichgestellt Informationen aufzunehmen. Schriftvergrößerung oder das Nutzen von Vorleseprogrammen (**Screenreader**) sind probate und häufig verwendete Kompensationsmittel.

Der visuelle Aspekt tritt fortlaufend mehr in den Hintergrund, je universeller die Informationsübermittlung vonstatten geht. Wie löst man also diese Anforderung? – Indem eine Grundlage geschaffen wird, die sich nicht auf die reine Darstellung beschränkt, sondern diese nur als Teil des Ganzen ermöglicht und sich vor allem auf Übermittlung von Daten konzentriert. Die Strukturierung der Inhalte richtet sich demnach nicht nach den visuellen Vorgaben, sondern es geschieht genau andersherum.

Eine essenzielle Erkenntnis, die sich durch den gesamten Gestaltungsprozess zieht: Das Layout muss sich den Begebenheiten und stellenweise auch Defiziten anpassen können, ohne dabei seine Funktion zu verlieren. Ähnlich einem gut designten Logo, das medienneutral verwertbar sein sollte. Das heißt jedoch nicht, dass der Optik keine oder nur geringfügige Bedeutung beigemessen wird, im Gegenteil, gerade sie trägt dazu bei, eine Website für einen großen Nutzerkreis überhaupt erst effektiv zugänglich zu machen. Sie muss sich aber den Rahmenbedingungen unterordnen, um ihre Daseinsberechtigung im Gesamtkontext zu erhalten.

Dieses von vornherein beachtend, ist es einfacher, flexibel auf veränderliche Anforderungen zu reagieren, ein größeres Klientel und (Such-)Maschinen anzusprechen sowie die Website mit Nachhaltigkeit zu versehen.

Im Verlauf des Buches erfahren Sie mehr über technische Details, Anforderungen sowie Lösungen, insbesondere im Bereich des **Screen-designs**, also über die Strukturierung und optische Aufbereitung von

### Designprinzip

Design ist nicht, wie im Allgemeinen deutschen Sprachgebrauch üblich, als bloßer Prozess der Gestaltung zu verstehen, sondern vor allem als Lösungsansatz für ein bestehendes Problem.

Daten für die Darstellung am Monitor. Schritt für Schritt begleiten wir Sie über Hürden, die im Prozess der Gestaltung zu überwinden sind, geben Ihnen Werkzeuge und Einblicke in die Hand, um Ihre Ideen umzusetzen, und zeigen auf, was zu beachten ist, um ein Webdesign zu entwickeln, das über das optische Gefallen hinausgeht.

## 1.2 Wandel im Netz (Web 2.0)

Von jeher sind **Metaphern** ein bewährter Weg, um die vielfältigen Möglichkeiten des abstrakten virtuellen Raums optisch und technisch für Menschen zugänglich zu machen. Eines der bekanntesten Beispiele am Rechner ist das Sinnbild des Schreibtischs als zentraler Arbeitsplatz und Ablage.

Ähnlich verhält es sich mit den Versuchen, Hypertext plausibel erscheinen zu lassen. Von Anfang an gern genutzt ist die **Seitenmetapher**. Ein Ausdruck dessen zeigt sich schon allein in der Namensgebung Webseite/Homepage. Hauptsächlich statische Dokumente vorausgesetzt, die miteinander in Verbindung stehen, ist dies auch sehr nahe liegend und greifbar.

Dieser vergleichende Ansatz hat jedoch Grenzen. Aktuelle Entwicklungen gehen weit über das bekannte Maß der analogen Datenspeicherung hinaus und stellen neue Anforderungen an das Design von Nutzeroberflächen.

Um den beträchtlichen technologischen Fortschritt der letzten Zeit und die veränderte Nutzungsweise der Masse zu verdeutlichen, wird gerne der Ausdruck »Web 2.0« benutzt. Mit ihm wird jedoch das Internet inhaltlich falsch als versionierbares Produkt dargestellt. Gern als griffige Floskel zu Marketingzwecken missbraucht, definiert er weniger spezifische Aspekte oder konkrete Ideen denn allgemeine Tendenzen. So koexistieren neue Techniken auch weiterhin mit älteren Kommunikationsformen (z. B. Forum, Mailinglisten, Usenet).

### 1.2.1 Die Technik

Im Grunde besinnt sich die derzeitige Entwicklung des World Wide Web auf das ursprünglich angedachte Konzept vom parallelen Konsum und Mitwirken an Inhalten. So war der erste Webbrowser (*WorldWideWeb*, später *Nexus*) auch ein Editor, schaffte aber nicht den Sprung vom damals wenig verbreiteten NeXT-Betriebssystem.

In den Anfängen, nachdem eine kritische Masse an Menschen die Möglichkeiten der globalen Vernetzung für sich zu nutzen wussten, standen **statische Seiten** im Vordergrund. Es gab wenige Produzenten, aber viele Konsumenten. Der Umschwung kam mit immer einfacher zu bedienenden Redaktionsfunktionen und -systemen, Websites

#### Memex

Die Idee des Hypertextes entspringt nicht der Neuzeit, sondern besitzt mit ähnlichen Verweissystemen wie Inhaltsverzeichnissen und Querverweisen bereits jahrhundertlang genutzte Vorläufer. Eine interessante Analogisierung der Metapher Hypertext wurde 1945 von Vannevar Bush entwickelt. Seine hypothetische Maschine »Memory Extender«, kurz Memex, sollte in Form eines Schreibtisches mit einem darin integrierten Bildschirm in Kombination mit einem Mikrofilmgerät das Darstellen und Verknüpfen von Dokumenten auf rein elektromechanische Weise ermöglichen.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Memex>

wurden zunehmend **dynamisch**. Nicht der Browser, sondern die dargestellte Technik selbst war nun zum Werkzeug für Publikationen geworden. Leistungsfähigere Software und Rechner sowie der Ausbau von Breitbandinternetzugängen für immer schnellere Datenübertragungsraten trugen dazu bei, dass vermehrt speicherintensive Medien wie Bilder und Videos Einzug in die Online-Inhalte hielten. Jeder kann sich nun ohne tiefgreifende Technikenkenntnisse am Netzgeschehen beteiligen und wird dazu auch animiert. Viele Geschäftskonzepte der so genannten »New Economy« basieren auf der Verarbeitung und Präsentation von Nutzerinhalten, ohne selbst eigene anzubieten (z. B. <http://www.youtube.com> für Videos, <http://www.flickr.com> für Bilder und <http://www.delicious.com> für Bookmarks).

### Aktuelle populäre Begriffe und Trends des WWW

**Content-Management-Systeme/Blog- und Wikisoftware** | Sie ermöglichen, dass – einmal installiert – Nutzer, ohne weitere Kenntnisse der verwendeten Technik, Inhalte veröffentlichen und einfach organisieren können. Beliebt sind vor allem kostenlose Open-Source-Lösungen, hinter denen zumeist eine große Entwicklergemeinschaft steht, die für Aktualität und Funktionsvielfalt sorgt.

Beispiele: TYPO3 (CMS, <http://www.typo3.org>), WordPress (Blog, <http://www.wordpress.org>), MediaWiki (Wiki, <http://www.mediawiki.org>)

**Soziale Netzwerke** | Sie existieren in unterschiedlichster Ausprägung: um, wie erwähnt, verschiedenste Inhalte in der Gruppe auszutauschen oder als private bzw. kommerzielle Eigenmarketingplattformen zu dienen, auf denen der soziale Kontakt und die Verknüpfung untereinander im Vordergrund steht.

Beispiele: Digg (Nachrichten, <http://www.digg.com>), Xing (Businesskontakte, <http://www.xing.de>), Facebook (private Kontakte, <http://www.facebook.com>)

**Online-Datenspeicherung** | Nicht nur zur Präsentation, sondern auch zur delokalen Speicherung größerer Datenmengen wird das Internet gebraucht. Online-Festplatten und auf spezielle Formate getrimmte Angebote eröffnen einen weltweiten Zugriff auf eigene Daten.

Beispiele: MobileMe (Online-Festplatte, eMail-Account und Fotogalerie, <http://www.me.com>), GMail (Online-Festplatte und eMail-Account, [mail.google.com](mailto:mail.google.com))

**Web-Software** | Zu den Bemühungen zur Verlagerung der Aktivitäten am eigenen Rechner in die Netzwelt kommen auch Online-Services, die manch lokales Programm obsolet machen. Mittlerweile kann einfache Bürosoftware oder sogar rudimentäre Bildbearbeitung im Internet ausgeführt werden.

Beispiele: Google Text & Tabellen (Office, [docs.google.com](https://docs.google.com)), Thinkfree (Office, <http://www.thinkfree.com>), Photoshop Express (Bildbearbeitung, <http://www.photoshop.com>)

**Evolution der Datenfindung und -indexierung** | Neben der Katalogisierung von Seiten durch den Einzelnen und der Indizierung des Netzes durch Suchmaschinen etablierte sich das so genannte *Tagging* als weitere Form der Kenntlichmachung von und der Suche nach Informationen. Dabei werden durch die Gemeinschaft Schlagworte an die Inhalte gehängt. Gerade soziale Netzwerke mit nutzergenerierten Inhalten setzen auf die zuletzt genannte Methode.

Entwicklung und Verbreitung von interaktionshaltigen und -fördernden Techniken wie **Feeds** (RSS, Atom – Abonnement von zeitrelevanten Inhalten wie News oder Blogbeiträgen), **AJAX** (asynchrones Nachladen von Daten, wodurch betriebssystemähnliche Oberflächen auf Websites geschaffen werden können), **Login-/Profilsysteme** (zur Verifizierung von Nutzern), **Frameworks** (PHP: Zend Framework, JavaScript: jQuery, CSS: YUI, HTML: YAML – Funktions-sammlungen und vorgefertigte Lösungen zur einfacheren Erstellung von funktionsreichen Websites).

**Cloud Sourcing** | Das Auslagern von rechenintensiven Prozessen auf bereitgestellte und zu mietende Serverfarmen, was mit der nächsten Betriebssystemgeneration der breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden soll.

## 1.2.2 Das Design

Neben dem technischen Fortschritt zeigt sich ein **Wandel im Design**, unter anderem beeinflusst durch bessere Darstellungsmöglichkeiten. Drei Faktoren sind hierfür hauptsächlich verantwortlich:

1. mehr darstellbare Farben
2. größere Monitore
3. funktionsreichere Browser (respektive bessere Interpretations-engines)

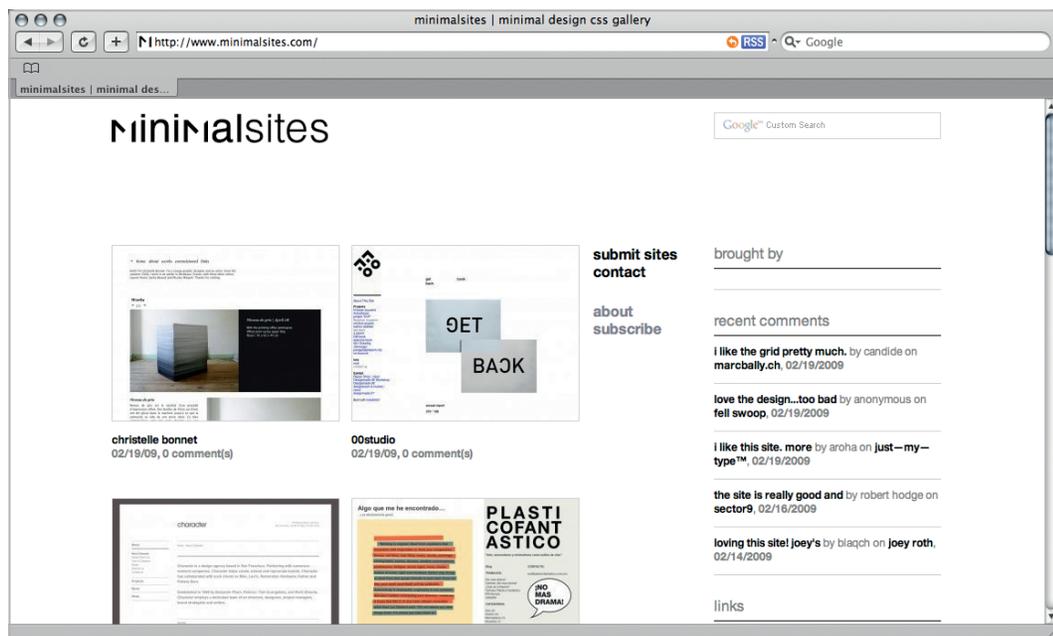
Ebenfalls brachte dem Internet der Sprung als ernstzunehmendes Medium ein höheres Bewusstsein für die Qualität von Websites ein, um im stärker werdenden Konkurrenzkampf bestehen zu können. Verschiedene Stilrichtungen und Trends lassen sich über die Jahre hinweg beobachten, zum einen bedingt durch die bessere Hard- und Software, zum anderen durch bestimmte Anforderungen oder aus rein künstlerischem Ansinnen heraus entstanden.

Beispiele für Stilrichtungen wären:

**Minimalismus** | Sehr reduziertes Design. Nur wenige, funktional notwendige Elemente werden verwendet. Es gibt keine bis wenig Verzierung.

### Früher war alles besser ...

... oder auch nicht. Wer sich selbst davon ein Bild machen möchte, kann die Dienste der »Wayback Machine« in Anspruch nehmen und Versionen von Websites im Verlauf der Zeit beobachten.  
<http://www.archive.org/web/web.php>



▲ **Abbildung 1.3**

<http://www.minimalsites.com>

**Ornamental** | Die Seiten sind mit detailreichen, oft floral anmutenden Verzierungen und Schnörkeln versehen, die aufgrund ihrer geschwungenen Formen ein statisches Layout lebendiger wirken lassen.



**Abbildung 1.4** ▲  
<http://www.chiragsolanki.com>

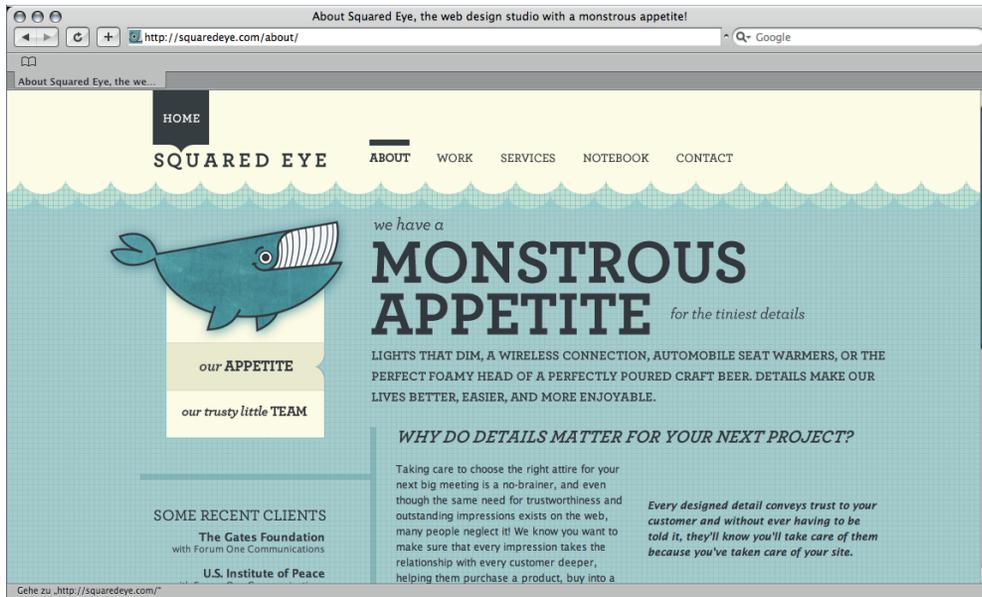
**Abbildung 1.5** ▼  
 Der Aqua-Stil auf <http://www.apple.com> (Version von 2001)

**Aqua** | Apple gilt als Begründer dieses Stils, in dem Verläufe und das Nachahmen spiegelnder und glänzender Oberflächen starken Einfluss finden. Obwohl bereits 2001 ein Trend, erfreut sich dieser Stil in leicht abgewandelter Form insbesondere zu Zeiten des Web 2.0 noch großer Beliebtheit.



**Typografie** | Schrift dient als Hauptgestaltungsmerkmal. Markante Textformatierungen, die durch ihre Ausdehnung, Form und Farbigkeit das Design anstelle von Bildern und Grafiken gliedern.

▼ **Abbildung 1.6**  
<http://www.squareeye.com>



**Futurismus** | Die Anmutung von Zukunft soll durch primär mechanische und technologische Komponenten hervorgerufen werden. Glühende Elemente und leuchtende Kontrastfarben stehen vor einem meist dunklen Hintergrund.

▼ **Abbildung 1.7**  
<http://www.wa007.com>

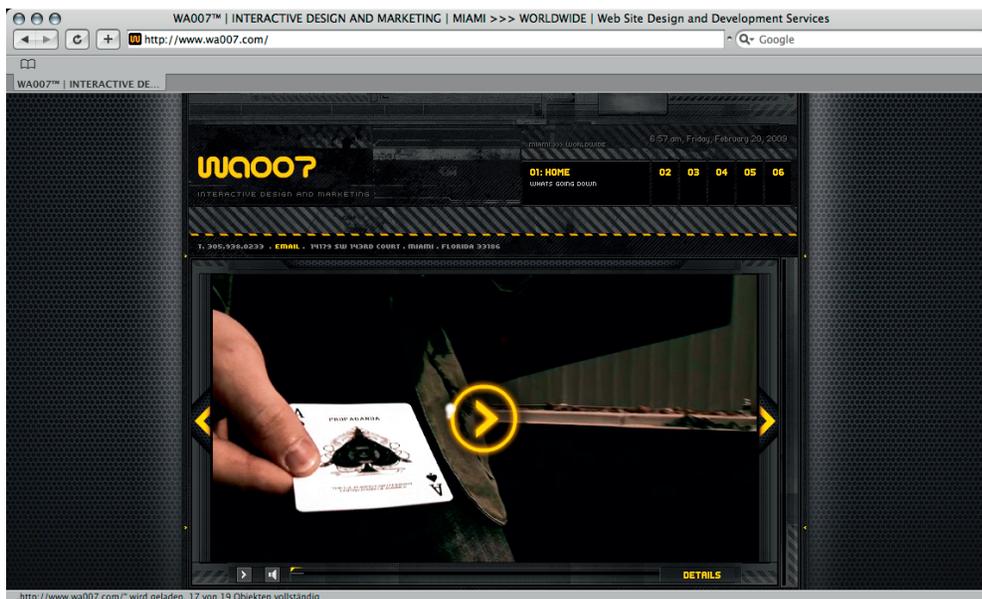
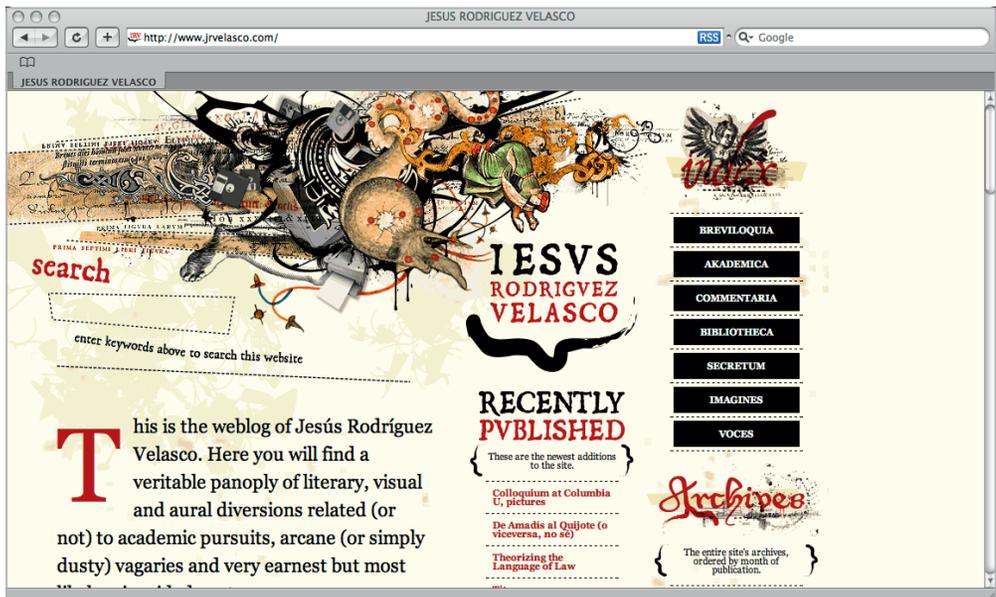


Abbildung 1.8 ▼  
<http://www.targetscope.com>



**Retro** | Verblasste Farben, angerissene Kanten und der Charme von Werbeplakaten aus den 60ern verleihen der Website eine anachronistische Anmutung.

Abbildung 1.9 ▼  
<http://www.jrvelasco.com>



**Collagen** | Dem analogen Adäquat entsprechend ergeben bei diesem Stil viele Einzelstücke ein großes Gesamtbild. Es geht nicht um Perfektionismus, sondern um einen gewollt chaotischen Eindruck einer wilden Bastelei.

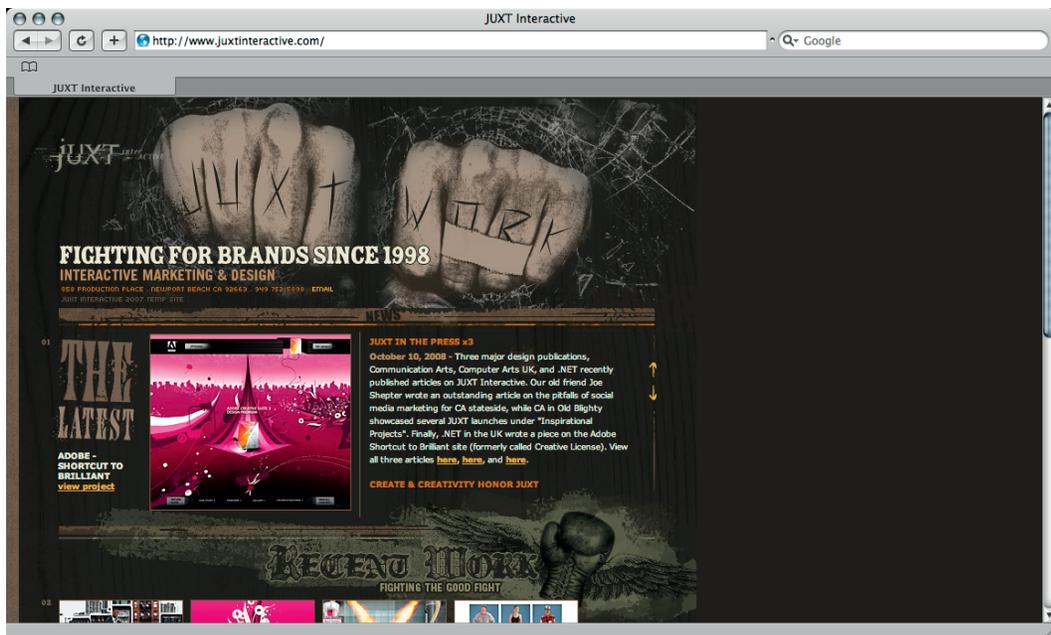
**Wasserfarben** | Das Aussehen verlaufender Aquarell- oder Wasserfarbe auf nassem Papier bestimmt das Erscheinungsbild.

▼ **Abbildung 1.10**  
<http://www.bearskinrug.co.uk>



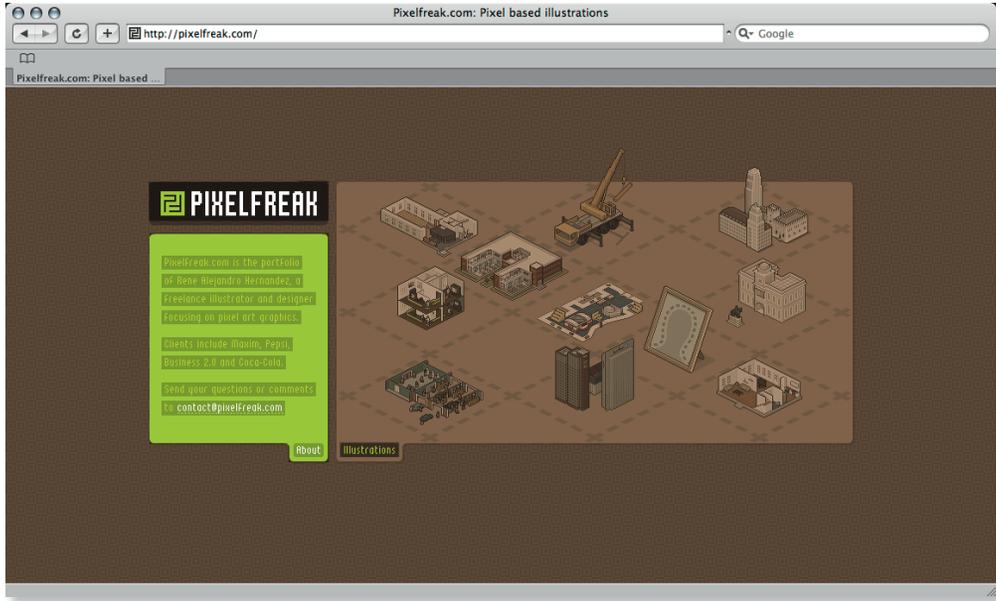
**Grunge** | Dreck, Blut und gern morbide-destruktive Elemente bilden detailreiche, häufig düstere Darstellungen.

▼ **Abbildung 1.11**  
<http://www.juxtinteractive.com>



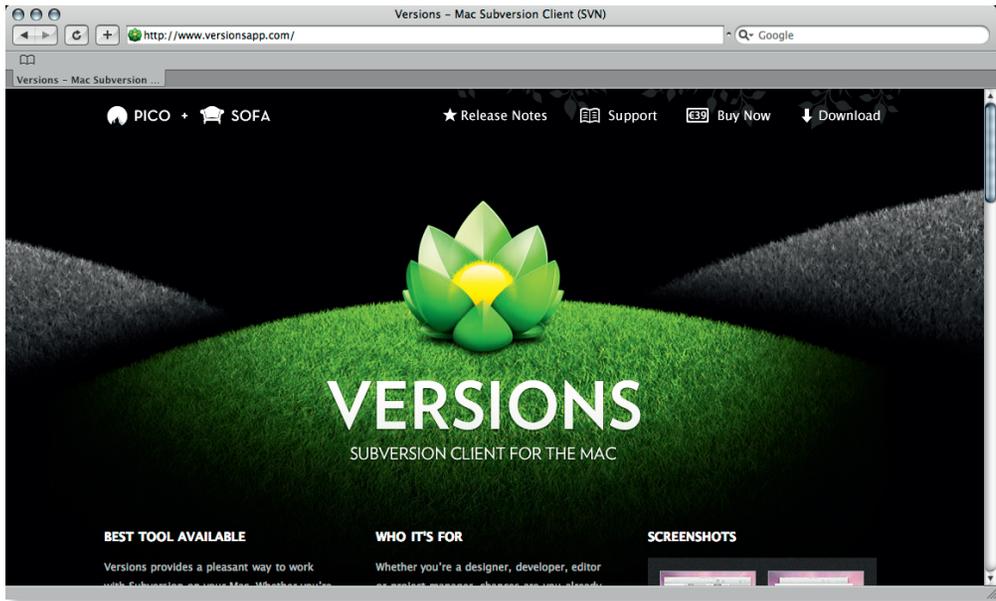
**Abbildung 1.12** ▼  
<http://www.pixelfreak.com>

**Pixelstil** | Der bewusste Verzicht auf Kantenglättung und klein gehaltene Elemente nutzen die eigentlich als optisches Defizit zu betrachtende Pixelabstufung, um daraus einen eigenen Stil zu kreieren.



**Abbildung 1.13** ▼  
<http://www.versionsapp.com>

**Illustrationen** | Hierbei stehen vorrangig großflächige Illustrationen im Vordergrund, die zumeist dem Kopf- oder Fußbereich der Seite zugeordnet sind.



Aktuelle, zum Teil stilübergreifende Trends sind:

- ▶ einseitige Layouts (durchgestaltete Layouts, die den Inhalt einer Website auf einer einzigen Seite darstellen)
- ▶ Mehrspaltigkeit
- ▶ mehr Weißraum als früher
- ▶ große Bilder/Illustrationen
- ▶ Icons
- ▶ große Schrift und Navigation
- ▶ große Hintergrundgrafiken
- ▶ flexibles Design
- ▶ Tabs
- ▶ Texturen
- ▶ Lightbox-Layer (aus dem Dokumentenfluss brechende Inhaltsebenen mit eigener Navigation – bei temporärer Nutzung wird die eigentliche Seite häufig abgedunkelt)

Durch die zunehmende Interaktionsvielfalt bekommt außerdem das Design von **User Interfaces** eine stärkere Bedeutung. Symbolik und Grammatik entlehnen sich nicht zwangsläufig, aber häufig aus den im Desktopbereich bekannten Vorbildern.

### 1.3 Software für jeden Zweck

Die Produktpalette von Adobe ist seit der Fusion mit dem ehemaligen Konkurrenten Macromedia deutlich angewachsen und bietet für die unterschiedlichsten Anforderungen maßgeschneiderte Lösungen. Dabei legt Adobe den Schwerpunkt auf die Creative Suites, vorgefertigte Programmpakete, die sich gegenseitig ergänzen und gut ineinander übergreifen.

Speziell für das Erstellen von Websites wird die Adobe Creative Suite CS4 Web Premium angeboten, die sieben Hauptanwendungen und vier Hilfsprogramme beinhaltet. Folgend eine kurze Vorstellung der für das Webdesign relevanten Anwendungen:

**Photoshop CS4** | Wie es der Name sagt, ist Photoshop in der Welt der Fotografie zuhause. Die Stärken liegen in der Aufbereitung von Fotografien, komplexen Montagen und der Bereitstellung von Bildmaterial für den Druck. Aufgrund der Funktionsvielfalt lässt es sich für nahezu jeden Gestaltungszweck gebrauchen.

**Fireworks CS4** | Fireworks ist ein primär für den Einsatz im Bereich Webdesign konzipiertes Hybridprogramm, das sowohl mit Pixeln als auch Vektoren umgehen kann. Im Vordergrund steht die Möglichkeit,



▲ **Abbildung 1.14**  
Photoshop



▲ **Abbildung 1.15**  
Fireworks

Screendesign-Templates zu entwerfen und mit Interaktivität zu versehen. Für den Einsatz im Printbereich ist das Programm gänzlich ungeeignet.



▲ **Abbildung 1.16**  
Flash



▲ **Abbildung 1.17**  
Dreamweaver



▲ **Abbildung 1.18**  
Soundbooth

### Positionierung von Fireworks

Im Dr. Web Magazin finden Sie einen Artikel, der die Position von Fireworks innerhalb der Adobe-Produktpalette passend beschreibt: <http://www.drweb.de/magazin/adobe-fireworks-cs4-kein-photoshop-fur-arme/>.

**Flash CS4 |** Flash ist ein proprietäres Autorensystem zur Entwicklung multimedialer Inhalte. Früher im Web häufig für Schriftanimationen und zum Umgehen der gestalterischen Einschränkungen von HTML-Seiten verwendet, kommt es heute insbesondere bei interaktiven Applikationen und komplexen Bewegungsabläufen zum Einsatz, die sowohl online als auch offline Verwendung finden. Der Vorteil liegt in der Fähigkeit, Vektordaten zu verarbeiten, was zu recht geringen Dateigrößen führt, die im Internet nach wie vor entscheidend sind.

**Dreamweaver CS4 |** Dreamweaver ist ein so genannter WYSIWYG-Editor. Mit seiner Hilfe lassen sich Websites über eine grafische Oberfläche gestalten und veröffentlichen. Die Ausgabe erfolgt in HTML/CSS nach visueller anstatt nach eigentlich korrekter struktureller Priorisierung. Daher raten professionelle Entwickler vom Einsatz derartiger Hilfestellungen ab und vertrauen lieber auf ihre Kenntnisse von sauberem Code und die Hilfestellungen (Codevervollständigung, Syntax-Highlighting) reiner Texteditoren (Textmate/OS X, e/Windows) bzw. für einzelne Aufgabenbereiche spezialisierte Werkzeuge (Coda/OS X, CSSEdit/OS X). Mehr dazu in Kapitel 5, »Raster«.

Jedoch bietet Dreamweaver eine Vielzahl vorgefertigter visueller Hilfsmittel, Module und Bibliotheken, die benötigte Codefragmente vorgefertigt liefern und somit das zügige Erstellen einer Website ohne große technische Vorkenntnisse erlauben.

**Soundbooth CS4 |** Das mit Version CS3 erstmals eingeführte Soundbooth soll Kreativen die Möglichkeit geben, auch ohne tiefgreifende Kenntnisse der Audiotbearbeitung Tonspuren miteinander zu mischen, Störgeräusche herauszufiltern und eigene Klänge zu kreieren.

## 1.4 Webdesign mit Photoshop oder Fireworks?

Wie im vorangegangenen Abschnitt bereits beschrieben, existiert in der Produktpalette von Adobe ein Programm, das explizit für das Erstellen von Screendesigns gedacht und für genau diese Aufgabe auch bestens gerüstet ist: Fireworks.

Warum lohnt es sich also dennoch, Webdesign mit Photoshop zu betreiben, wenn es laut Hersteller eigentlich das falsche Programm

dafür ist? Die Gründe dafür sind sowohl objektiver als auch subjektiver Natur, wie die folgenden Seiten aufzeigen sollen.

#### **1.4.1 Photoshop als Marktstandard**

Photoshop ist weiterhin der unbestrittene Marktführer im Bereich der digitalen Bildverarbeitung. Auch wenn es vorrangig für die Bearbeitung von Fotografien gedacht ist, ermöglicht es das Erstellen von Grafiken fürs Web.

Viele Agenturen, Büros, Firmen und auch Privatanwender sind im Besitz von (alten) Photoshop-Lizenzen, die eben auch zum Zwecke des Webdesigns eingesetzt werden können. Zudem gehört es bereits länger zum State of the Art, mit Photoshop zu arbeiten, sobald es um Gestaltung jeglicher Gattung geht. Die genannten Umstände führen jedoch zu einer massiven Verbreitung von Photoshop, weit über jene von Fireworks hinaus, was wiederum eine sehr hohe Kompatibilität zur Folge hat: Arbeitet man im Team, ist Photoshop zumeist diejenige Lösung, die in irgendeiner Version auf dem Rechner verfügbar ist und mit der sich viele zumindest im Ansatz einmal beschäftigt haben.

#### **1.4.2 Uneingeschränkte Möglichkeiten**

Photoshop ist flexibel. Fireworks nicht. Das ist zugegeben eine provokante und überspitzte These mit folgendem Hintergrund:

Fireworks ist wie bereits erwähnt explizit für das Gestalten und Vorab-Präsentieren von Websites ausgelegt. In diesem Bereich kann Photoshop ihm aus technischer Sicht nicht das Wasser reichen. Der Haken an der Sache: Nach dem Thema Web/Screendesign ist dann auch schon ziemlich schnell Schluss: Die Möglichkeiten, Objekte freizustellen, sind in Photoshop ausgeklügelt und bieten viele verschiedene Ansätze, die je nach Motiv den passenden Ansatz liefern. Es können, im Gegensatz zu Fireworks, Freistellpfade erstellt werden, die von etwas älteren Satzprogrammen zur Anzeige von Objekten mit transparentem Hintergrund benötigt werden. Fireworks verfügt zudem bei weitem nicht über eine solche Vielfalt an Filtern, anhand derer sich Bilder sinnvoll verbessern bzw. kreative Texturen und Muster erstellen lassen.

Natürlich kann man dagegen argumentieren und sagen, Fireworks bleibt schlanker und konzentriert sich auf das, was es soll, während Photoshop als unübersichtliches Allzweckmonster daherkommt. Allerdings liegen selten alle fürs Webdesign benötigten Daten exakt so vor, wie man sie am Ende tatsächlich braucht. Rohmaterial unterschiedlichster Qualität muss verarbeitet und aufgebessert, zusammenmontiert und freigestellt werden. Hier spielt Photoshop also seine Stärke als komplettere Software aus. In Fireworks legt man sich mit dem Kauf auf einen bestimmten Gestaltungsbereich fest.



### 1.4.3 Vor- und Nachteile von Photoshop

An dieser Stelle nun einige exemplarische Vor- und Nachteile zum Erstellen von Screendesigns mit Photoshop.

**Vorteile |** Wie bereits oberhalb erwähnt, ist Photoshop der Marktführer im Bereich der digitalen Bildbearbeitung und Erstellung und damit weit verbreitet und akzeptiert. Es lässt sich für nahezu alle Gestaltungszwecke im zweidimensionalen Bereich einsetzen und bietet somit eine ausgesprochen hohe Flexibilität.

Photoshop ist ein pixelbasiertes Programm und spiegelt damit auch die technischen Gegebenheiten heutiger Monitore wider. Bei der Erstellung von Entwürfen lassen sich die einzelnen Bildpunkte genau sehen und erleichtern damit das kleinteilige und vor allem exakte Gestalten.

Des Weiteren verfügt Photoshop über sehr umfangreiche Möglichkeiten, Pinselspitzen zu erstellen, zu modifizieren und zu kombinieren. Die sich daraus ergebende Formvielfalt ermöglicht dem Gestalter ganz neue Dimensionen, die Fireworks nicht im Ansatz bieten kann.

**Nachteile |** Einzelne Objekte können direkt nur ebenenbasiert gewählt werden. Die Vektorfunktionalität ist beschränkt, womit das nachträgliche Ändern von Größe und Form einzelner Elemente, wie zum Beispiel Buttons, vergleichsweise umständlich ist.

In Photoshop erstellte Designs sind komplett statisch. Um das später einmal angedachte Interaktionsverhalten von Links, Navigation etc. aufzuzeigen, sind separate HTML-Dummies nötig, die Zeit und damit gegebenenfalls auch Budget verbrauchen.



### 1.4.4 Vor- und Nachteile von Fireworks

An dieser Stelle einige exemplarische Vor- und Nachteile zum Erstellen von Screendesigns mit Fireworks.

**Vorteile |** Fireworks vereint grundlegende Bildbearbeitungsfähigkeiten von Photoshop, die Vektorfunktionalität von Illustrator und die Möglichkeit einfacher Interaktivität aus Dreamweaver in einer Software. Die Symbiose aus vektor- und pixelbasiertem Arbeiten funktioniert besser als beim »großen Bruder«.

Es lassen sich Musterseiten erstellen, die sich wiederholende Elemente wie Logo, Navigation oder Footer automatisch für jede Seite anzeigen. Interaktivität kann direkt in Fireworks erstellt werden und ermöglicht somit Live-Präsentationen, bei denen nach einem Klick auf ein Element tatsächlich der Inhalt wechselt.

**Nachteile |** Fireworks ist ein Spezialist für das schnelle Erstellen und Präsentieren von Screendesigns. Da zumeist aber weitere Bearbeitungen von Rohmaterial nötig sind, findet es selten Verwendung als Stand-alone-Software und wird in der Regel mit Photoshop und Illustrator ergänzt.

#### 1.4.5 Fazit

Ein direkter Vergleich zwischen Photoshop und Fireworks ist kaum möglich, zumal beide Programme komplett verschiedene Ansätze verfolgen. Photoshop ist der Allrounder mit dem Schwerpunkt Fotografie und Print, Fireworks hingegen ist auf das Erstellen und Präsentieren von Screendesigns ausgerichtet.

Im Internet finden sich unzählige Diskussionen, welche Software nun die bessere sei. Letztendlich erzielt man mit beiden Anwendungen das gewünschte Ergebnis, und es ist wie eigentlich immer eine Sache der persönlichen Vorliebe.

Die optimale Lösung bietet sich in der Ausnutzung der Stärken beider Anwendungen.

#### Photoshop vs. Fireworks

Eine Diskussion über die Stärken und Schwächen des jeweiligen Programms finden Sie in Englisch unter [http://www.digital-web.com/articles/photoshop\\_versus\\_fireworks/](http://www.digital-web.com/articles/photoshop_versus_fireworks/).