

HyperionNG

(Hyperion NextGeneration)

das Content-Management-System der Fa. O.B.S. Widera

Handbuch

Inhaltsübersicht

1. Einführung: Wie arbeitet HyperionNG?	Seite	2
2. Vorarbeiten		
a. Angabe wichtiger Informationen	Seite	2
b. Admin-Account einrichten	Seite	3
3. Navigationsmenu einrichten	Seite	3
3-1 Mainmenu, Metamenu	Seite	3
3-2 Hauptmenupunkt als Text oder Button einfügen	Seite	3
3-3 Submenupunkt einfügen	Seite	4
3-4 Sichtbarkeit von Menüpunkten	Seite	5
4. Seitencontent	Seite	6
4-1 Seitentemplates	Seite	6
4-2 Seitentemplates kopieren	Seite	7
4-3 Bricks einfügen	Seite	8
4-4 Bildern einfügen (Bilder, Imagelinks etc.)	Seite	8
4-5 einem Brick eine Klasse verleihen	Seite	9
4-6 Reihenfolge der Bricks ändern	Seite	10
4-7 besondere Bricks	Seite	10
4-7-1 Div-Bricks (Div-Anfang, Div-Ende)	Seite	10
4-7-2 Zieharmonika-Menu	Seite	11
5. Bilder, Bildergalerien	Seite	11
5-1 Bilderarchiv, Bilder	Seite	11
5-1-1 Bilder hochladen	Seite	11
5-1-2 Bildordner erstellen.....	Seite	12
5-1-3 Bilder editieren	Seite	12
5-2 Bildergalerien	Seite	13
5-2-1 Bildergalerie erstellen	Seite	13
5-2-2 Format der Bildergalerie einstellen	Seite	13
5-2-3 Bilder in die Bildergalerie einfügen	Seite	14

1. Einführung: Wie arbeitet HyperionNG?

HyperionNG wurde in PHP programmiert und arbeitet mit einer MySQL-Datenbank. In dieser Datenbank werden sämtliche Content-Informationen gespeichert.

Diese Informationen werden dann mit Hilfe sog. Bricks (Container für die einzelnen Bestandteile einer Webseite wie beispielsweise Headlines, Absätze, Bilder, Imagelinks etc.) mit dem in der CSS-Datei festgelegten Design auf die Seite gebracht.

Dabei wird die einzelne Seite zuvor durch sog. Seiten-Templates in verschiedene Bereiche unterteilt. Jeder dieser Seiten-Templates verfügt über seine eigenen Bricks, sodass beispielsweise eine Headline im Bereich „top“ andere Eigenschaften besitzen kann als ein Headline-Brick im Bereich „content“. (Die Bezeichnungen für die Seiten-Templates sind vom Anwender frei wählbar).

Im CMS stehen verschiedene Module zum Einsatz bereit. Es handelt sich hierbei z.B. um Anzeigen, News, Bildergalerien etc. Da einige dieser Module nicht bei jeder Webseite zum Einsatz kommen, sind sie in der Grundeinstellung deaktiviert und müssen vor einem Einsatz auf den Server geladen und aktiviert werden.

2a. Angabe wichtiger Informationen

Für den Betrieb von HyperionNG sind einige Daten unbedingt erforderlich. Am Wichtigsten ist hier die Angabe der Daten für die Verbindung zur Datenbank (Server, Datenbank, User, Passwort). Diese Verbindungsdaten werden in die hyperion_config.php -Datei eingetragen. Weitere Informationen wie z.B. die email-Adresse für die Versendung von Formularen, die emailadresse des Webmasters, die Directory für den Datei- und Bildupload, und bei mehrsprachigen Seiten die Variablen für die verwendeten Sprachversionen werden in der sog. „constants.php“-Datei aufgeführt. Die Eingabe dieser Daten geschieht einmalig und wird i.d.R. vom Webmaster bzw. dem Designer / Programmierer der Webseite vorgenommen. Bei einer Änderung Ihres Servers oder der Zugangsdaten müssen Sie die betreffenden Daten umgehend in der hyperion-config.php-Datei anpassen. Diese Datei existiert in doppelter Ausführung. Sowohl im nogo-Ordner als auch im „Admin/inc/“ -Ordner. Wenn Ihre Webseite durch die O.B.S. Erstellt wurde, führen wir diese Änderungen gerne für Sie durch. Hierfür müssen Sie uns lediglich informieren und uns die neuen Zugangsdaten mitteilen.

2b. Admin-Account einrichten

Die Einrichtung eines Administrator-Accounts in HyperionNG erfolgt durch die manuelle Eingabe von Username und Passwort in die Admin-Tabelle der Datenbank. Es können mehrere Administratoren angegeben werden. Wenn die Webseite mit einem sog. Redaktionssystem versehen (programmiert) wurde, wird auch die Rechtevergabe durch diese Tabelle geregelt. Durch die Vergabe verschiedener Rechte ist es beispielsweise möglich, dass bestimmte Personen Texte eingeben aber nicht selbständig veröffentlichen dürfen oder Texte eingeben und veröffentlichen aber nicht löschen dürfen etc. (Die Aufteilung der Rechte und die Gestaltung der Rechte sind hierbei Sache der Projekt-Programmierung und nicht des CMS. Letzteres stellt lediglich die grafische Benutzeroberfläche für derartige Funktionen zur Verfügung.)

Im Normalfall eines Internetauftritts wird lediglich ein Account benötigt. Dieses muss aber mit Admin beschrieben sein. Als Admin verfügen Sie über sämtliche Verwaltungsrechte.

3. Navigationsmenü einrichten

Über das Texteingabefeld links unter dem CMS-Menu können Sie Menüs einfügen. In der Regel existieren bei Internetauftritten zwei oder mehr Menüs.

Bei mehrsprachigen Projekten werden hier auch 'Kopien' dieser Menüs in den verschiedenen Sprachversionen eingefügt.

3-1 Mainmenu, Metamenu

Die beiden Menüs, die man auf nahezu allen Webseiten findet, sind das Main- oder Hauptmenü sowie das sog. Meta-Menu. Unter letzterem versteht man die Menüpunkte 'Disclaimer', 'Impressum' und Ähnliches.

Beide Menüs können räumlich voneinander getrennt angezeigt werden. (siehe auch: Pkt. 3-5 Sichtbarkeit von Menüpunkten)

3-2 Hauptmenüpunkt als Text oder Button einfügen

Die Menüpunkte in den einzelnen Menüs können sowohl als Text als auch als Button bzw. Icon dargestellt werden. Um den Menüpunkt als Button bzw. Icon darzustellen, müssen

Sie den Menüpunkt zunächst erstellen und im Anschluss daran über die Editierfunktion ein vorher in das Bilderarchiv hochgeladene Bild (siehe Pkt. 5.1.2) aussuchen und mittels des Buttons ('Nav-Icon wählen / editieren') einfügen. (siehe Abb. 1)

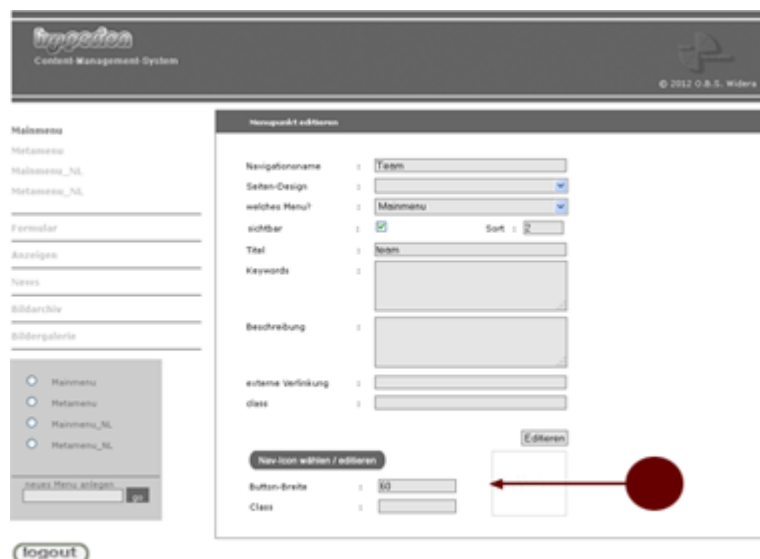


Abb. 1

3-3 Submenüpunkt einfügen

Um einem Hauptmenüpunkt ein Untermenü hinzuzufügen, klicken Sie einfach auf den Button mit dem abgeknickten Pfeil (siehe Abb. 2). Daraufhin erscheinen evtl. bereits existierende Untermenüpunkte des jeweiligen Hauptmenüpunktes sowie einen Link „neuen Submenüpunkt. Für den Menüpunkt. 'soundso' einfügen“. In dem damit aufgerufenen Formular gehen Sie vor wie Sie es bereits von der Eingabe des Hauptmenüpunktes kennen.

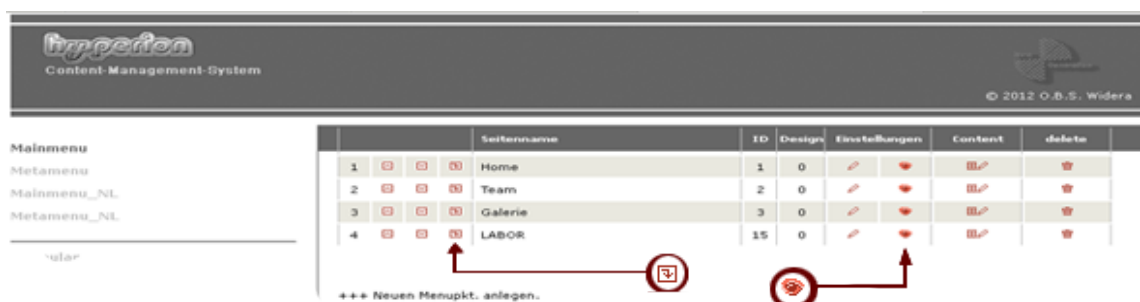


Abb. 2

3.4. Sichtbarkeit von Menüpunkten

Die einzelnen Menüpunkte können durch Anklicken des 'Augen'-Icons (Abb.2) unsichtbar gestellt werden (unsichtbar gestellte Menüpkt. werden auf dieselbe Weise wieder sichtbar gemacht). Dies ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn der Menüpunkt bzw. die Seite dieses Menüpunktes nicht in der Navigation erscheinen aber trotzdem durch einen entspr. Link abrufbar bleiben soll. Wenn ein bestimmter Teil einer Seite (z.B. der untere Seitenabschluss mit dem Meta-Menu) auf sämtlichen Seiten in derselben Form erscheinen soll, kann man ihn – anstelle ihn auf jeder Seite extra einzubinden – mit in die Index-Seite inkludieren. Auch in diesem Fall wird die Unterseite als Menüpunkt aufgenommen und unsichtbar gestellt. So bleibt sie weiterhin editierbar und kann als Link in die Seite aufgenommen werden. Wenn der Inhalt dieses Templates auf sämtlichen Seiten gleich bleibt, bietet es sich an, es bereits in der index-Datei zu inkludieren. Dies sähe dann in der Index-Datei wie folgt aus:

```

100 include("design/header_inc.php");
110 include("design/top.php");
120 include("design/content.php");
130 include("design/bottom.php"); → hier das Template (bottom), das als unsichtbar-gestellter
    Menüpunkt erstellt wurde.

```

Wenn sich der Inhalt von bottom.php jedoch auf einer Seite ändert, muß 'bottom' auf jeder Seite als eigenes Template eingebunden werden. In der Regel wird Ihnen diese

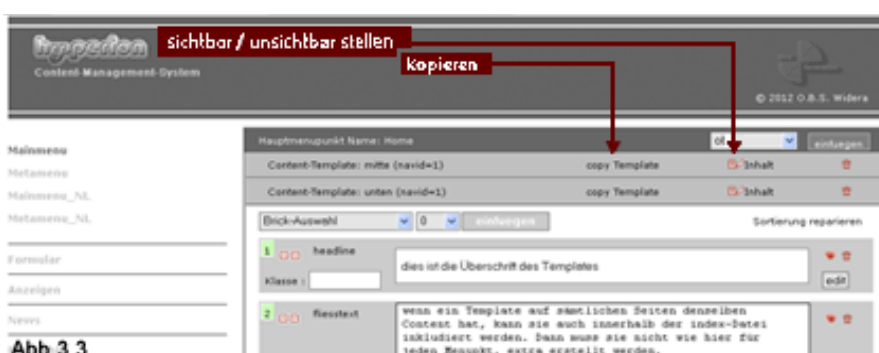


Abb.3.3

Entscheidung vom Programmierer abgenommen, da dieser ja bei der Erstellung der Index-Datei eine Entscheidung treffen muß. Wenn Sie sich jedoch anders

entscheiden, weil Sie vielleicht auf einer der Seiten noch eine Zusatzinfo einbinden möchten, müssen Sie – wenn Sie die Änderung selbst vornehmen möchten – unbedingt daran denken, die entspr. Änderung auch in der index-Datei vorzunehmen.

4. Seitencontent / Seiten-Inhalte

Der Seiten-Content besteht aus Überschriften, Absätzen, Bildern, Imagelinks, internen und externen Links, Aufzählungen, Formularen und dergleichen mehr. Diese werden mittels sog. „Bricks“ eingegeben und zusammen mit Infos über den jeweiligen Menüpunkt, das entspr. Template, das dazugehörige Brick sowie dessen Reihenfolge in einem Datensatz in der Datenbank gespeichert. Die Ausgabe dieser Content-Teile im Browser erfolgt dann wiederum durch Zusammenführung dieser Informationen. Die Beschreibung der Darstellung – also z.B. die Schriftgröße, Schriftfarben etc. wird in der sog. CSS-Datei zusammengefasst und bezieht sich stets auf das entspr. Brick. Es wird also nicht etwa die Schriftfarbe für die 1. Headline auf der Seite des Menüpunkts 2 direkt festgelegt, sondern die Festlegung der Darstellung bezieht sich auf das Brick, welches die Headlines innerhalb eines bestimmten Templates beinhaltet. Dieses heißt beispielsweise `t2_headline.php` und beschreibt sämtliche Überschriften des 2. Templates. Hierbei haben alle Templates ihre eigenen Bricks (z.B. `t1_headline.php`, `t2_headline.php`, `t3_headline.php` ...) und diese können sich in der CSS-Datei völlig unterscheiden. Beispielsweise kann hier festgelegt werden, dass Headline im top-template (`t1` – also `t1_headline.php`) eine andere Schriftfarbe haben als die Überschriften im middle-template (`t2` → `t2_headline.php`). Die CSS-Datei wird übrigens im Header eingebunden. (gewöhnlich `<link type="text/css" href="css/style.css" rel="stylesheet" media="screen, projection" />`. Diese bedeutet, dass die Cascading Style Sheets `styles.css` heißen und sich im `css`-Ordner befindet. Die CSS-Datei kann jedoch auch einen anderen Namen haben und es können u.U. Mehrere CSS-Dateien eingebunden werden)

4-1 Seitentemplates

Meist versteht man unter einem Template die Vorlage einer Webseite, welche die Daten aus der Datenbank in einer festgelegten Form auf den Monitor bringt. Dies ist auch bei HyperionNG der Fall. Jedoch ist hier unter diesem Begriff nicht die Vorlage der kompletten Seite zu verstehen, sondern vielmehr handelt es sich bei diesem CMS um Vorlagen für bestimmte Teile einer Webseite. Die Aufteilung die man hier vornimmt ist grundsätzlich frei

wählbar und grundsätzlich wäre es sogar möglich, gemäß dem vorstehend beschriebenen Begriffsverständnis eine ganze Seite in ein einziges Template zu packen. Es gibt jedoch zahlreiche Gründe warum dies nicht ratsam ist. So würde man nicht nur auf eine Arbeitserleichterung und auf Übersichtlichkeit verzichten sondern man würde auch die Gestaltungsmöglichkeiten der Webseite stark einschränken.

Normalerweise sollte man eine Webseite von durchschnittlicher Größe in zumindest 2-3 Teilbereiche aufteilen. (Hinzu kommen noch der HEAD-Bereich (header_inc.php) und der Abschluss-Bereich (footer_inc.php), der lediglich die Anfangs-Tags aus dem Headbereich <html>und <body> schließt, also oftmals nur </body></html> enthält. (Für beide Bereiche werden keine eigenen Seiten-Templates benötigt.).

In der Regel teilt man eine Seite (den Inhalt eines Menüpunktes) in einen Top-Bereich, welcher oftmals das Menü und das Firmenlogo beinhaltet, einen CONTENT-Bereich für den eigentlichen Inhalt / Content der Seite und einen BOTTOM-Bereich, der z.B. eine Meta-Menü, Copyright etc. enthält.

4-2 Seitentemplates kopieren

Sollten Sie ein Template auf mehreren Seiten einbinden wollen, steht Ihnen die sehr hilfreiche Funktion 'kopieren' (Abb. 3.3) zur Verfügung. Hiermit können Sie ein Seitentemplate zusammen mit seinem kompletten Inhalt (den einzelnen Bricks) kopieren und in einem anderen Menüpunkt einfügen (kopieren). Hier können Sie dann das kopierte Template dem neuen Menüpunkt entsprechend anpassen, Bricks hinzufügen, Bricks entfernen, Bricks verändern wobei die Informationen an der ursprünglichen Stelle selbstverständlich weiterhin erhalten bleiben.

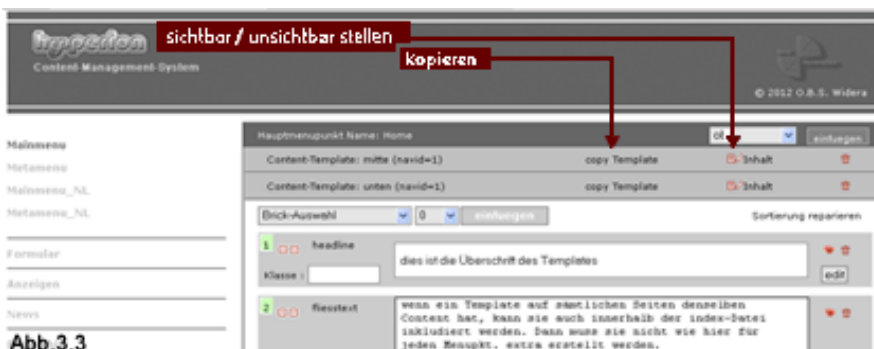
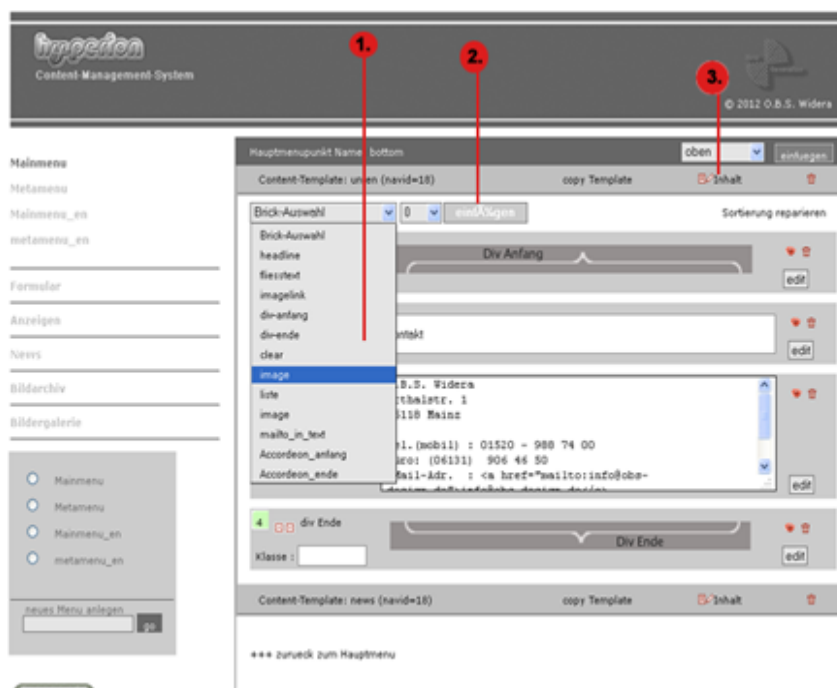


Abb.3.3

4-3 Bricks einfügen

Um ein neues Brick einzufügen, wird durch Anklicken des „Inhalt“-Buttons (Abb.4 Pkt.3) des entsprechenden Templates die Auflistung sämtlicher Bricks dieses Templates aufgerufen.

Darüber befindet sich ein sog. Dropdown-Feld (Abb. 4 Pkt 2), welches nach dem Anklicken eine Liste sämtlicher für dieses Template




zur Verfügung stehender Bricks enthält (Abb.4 Pkt.1). Durch Anklicken eines dieser Bricks wird dieses in das Template eingefügt. Neben dieser Brick-Auswahlliste befindet sich ein kleineres Dropdown-Feld mit Zahlen für die Reihenfolge der Bricks. Die Anzahl dieser Länge entspricht der Anzahl der Bricks, die diesem Template enthält. Durch Auswahl einer der Ziffern wird festgelegt, an welcher Stelle der Reihenfolge Ihr neues Brick eingefügt werden soll. Nehmen Sie an diesem Feld keine Auswahl vor wird Ihr neues Brick an das Ende der Liste angehängt. Nun können Sie die je nach Art des Bricks notwendigen Felder ausfüllen. Durch Anklicken des „Eingabe“-Buttons wird dieser Content in der Datenbank Ihrer Webseite gespeichert. Nach dem Abspeichern ändert sich die Aufschrift des „Eingabe-Buttons“ in „Edit“ und sie können ab jetzt in diesem Feld Änderungen an Ihren Eingaben vornehmen.

4-4 Bildern einfügen (Bilder, Imagelinks etc.)

Wichtig ! Bevor ein Bilder in ein Brick eingefügt werden kann, muss es zuerst im Bilderarchiv vorhanden sein (siehe Pkt.5). Nachdem das entspr. Brick in das Seiten-Template eingefügt wurde, gelangen Sie über das Anklicken des Links „insert Image“ (siehe Abb.4) Seite auf die Übersichtsseite der Bilderordner.

(Abb. 5)



Klicken Sie auf das Edit-Icon () desjenigen Ordners, welches das

gewünschte Bild enthält. Daraufhin werden sämtliche Bilder des betreffenden Ordners angezeigt. (Hier ist auch ein Editieren der einzelnen Bilder möglich). Durch Klicken auf das Thumbnail des Bildes werden Sie autom. auf die Übersichtsseite mit den Templates und Bricks zurück geleitet, wo sich das gewählte Bild nun schon in dem Bild-Brick befindet. Achten Sie bitte darauf, dass das Augen-Icon aktiviert ist. Nach Änderungen an einem Bild- Brick wird dieses zunächst automatisch auf 'nicht sichtbar' gestellt sodass eine Änderung dieser Sichtbarkeitseinstellung erforderlich ist damit das Bild auf der Seite erscheint. Diese geschieht durch einfaches Anklicken des Augen-Icons. (Abb 6)

4-5 einem Brick eine Klasse verleihen

Um einzelne Bricks innerhalb eines Seiten-Templates gegenüber anderen Bricks innerhalb desselben Templates andere Eigenschaften zuweisen zu können, besteht die Möglichkeit, diese mit einer eigenen Klasse zu versehen (siehe Abb.6). Daraufhin kann dieser Klasse in der CSS-Datei eine Eigenschaft mit entspr. Wert zugewiesen bekommen welchen das entspr. Brick dann übernimmt. Gibt man beispielsweise sämtlichen Headlines des Templates 2 (templ.2 = Content ; also dem Brick „t2-headline.php“) die Farbe schwarz und die Schriftgröße 12 Pixel und man gibt einem dieser Bricks die Klasse „underline“ , welcher man daraufhin im CSS die Eigenschaft font-atribut:underline zuweist; so wird diese Headline unterstrichen dargestellt. Die übrigen Headlines mit dem Brick „t2-headline.php“ haben diese Eigenschaft dagegen nicht.

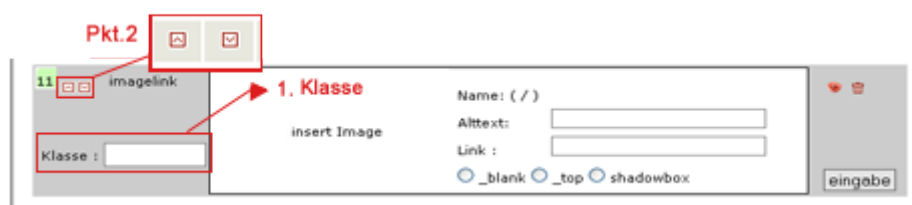


Abb.6

Gäbe man dieselbe Klasse dem Brick „t3-fließtext.php“, so würde auch der Fließtext im Bottom-Bereich (t3_fliesst...) mit dieser Klasse unterstrichen dargestellt.

! Wichtig ist, dass die Klasse (deren Begriff frei wählbar ist) genauso in der CSS-Datei steht. Übrigens: Im Gegensatz zu ID's (z.B. DIV id="beispiel" die innerhalb einer Webseite

nur einmalig vorkommen dürfen, können Klassen (DIV class="beispiel") mehrmals erscheinen.

4-6 Reihenfolge der Bricks ändern

Mit Hilfe der Pfeil-Icons (siehe Abb. 6) kann die Reihenfolge der einzelnen Bricks verschoben werden. Mit der Reihenfolge der Bricks im Backend wird auch die Reihenfolge ihrer Anzeige auf der Webseite festgelegt.

4-7 besondere Bricks

Neben den 'gewöhnlichen' Bricks wie beispielsweise Headlines, Fließtext, Links, Bilder etc. verfügt HyperionNG noch über besondere Bricks, die je nach den Vorgaben der Webseite bereitgestellt werden und u.U. Erweitert werden. Einige dieser 'besonderen' Bricks, die standartmäßig im Brick-Umfang enthalten sind, sind die folgenden.

(den kompletten Umfang der Bricks können Sie dem Ordner 'Bricks' entnehmen. Die einzelnen Bricks werden dann vom Webmaster über die Datenbank den einzelnen Templates zugeordnet, wobei nicht jedem Template sämtliche Bricks zur Verfügung stehen. (siehe auch Pkt. 4.3.) Wegen der Übersichtlichkeit werden hier nur die Bricks zugeordnet, die in den jeweiligen Templates auch zur Anwendung kommen.) Ist beispielsweise für das Bottom-Template keine Einbindung von Bildern vorgesehen, existiert auch kein Image-Brick in der Auswahlliste dieses Templates. (Abb. 4)

4-7-1 DIV-Bricks (Div-Anfang, Div-Ende)

Die Bricks „DIV-Anfang“ und „DIV-Ende“ sind Besonderheiten unter den Bricks. User mit geringen Kenntnissen in HTML werden hier sicher leichter deren Bedeutung nachvollziehen können. Als DIV bezeichnet man einen fest umrissenen Bereich einer Webseite, der mit den Tags <div>... und ...</div> begrenzt wird. Um dieses DIV dann ansprechen und mit CSS-Eigenschaften belegen zu können, gibt man ihr eine Klasse (Abb 6) „ X „ (Name frei wählbar). Nun kann man zwischen die beiden Tags „div-Anfang“ und „div-Ende“ verschiedene andere Bricks schreiben, welche dann alle als Inhalt des Divs x

angesehen werden und über dieses mittels CSS mit eigenen Eigenschaften versehen werden können. Die Eigenschaften des entspr. Divs müssen bereits im CSS vorliegen, daher sollte diese Art der Beschreibung nur angewendet werden, wenn Ihre Webseite entsprechend aufgebaut ist.

4-7-2 Zieharmonika-Menu

Bei diesem Brick handelt es sich um die Möglichkeit, sog. Zieharmonika-Menus in die Webseite zu integrieren. Darunter sind Menus zu verstehen, bei denen der Inhalt des ersten Menüpunkts sichtbar ist. Nach dem Anklicken des 2. Menüpunktes verschwindet der Inhalt des Ersten Punktes und der Inhalt des angeklickten Menüpunktes erscheint. Dies ist eine Möglichkeit, den Inhalt verschiedener Menüpunkte platzsparend anzuzeigen. Die Eigenschaften der einzelnen Elemente dieses Zieharmonika-Menus (Schriftfarbe, Linkfarbe, aktiver Link, Hintergrundfarbe etc.) werden dabei wiederum in der CSS-Datei festgelegt. Zusammen mit diesem Brick muß auch ein entspr. JavaScript geladen werden (Headbereich).

5.1 Bilderarchiv, Bilder

5.1.1 Bilder hochladen

Die Einbindung von Bildern erfolgt durch ein entspr. Image-Brick (bei Imagelinks durch imagelink-Brick). Vor dem Einbinden von Bildern in die Seite muss dem System das Bild durch Hochladen in das Bildarchiv zur Verfügung gestellt werden. Dieses erfolgt durch einen sich im Bildarchiv befindlichen Link „Bilder hochladen“ (Abb 7 Pkt. 3) . Nach Anklicken



Abb. 7

öffnet sich ein Eingabefeld, mit dem Sie ein Bild von Ihrem PC auswählen und hochladen können. Hier können Sie auch entscheiden, in welchen Ordner Sie Ihr Bild abspeichern möchten. Sie haben hier die freie Wahl zwischen sämtlichen vorhandenen Bildordnern – oder Sie erstellen zuvor einen neuen Ordner (Pkt. 5.1.2).

5.1.2. Bildordner erstellen

Über den Link „Neuen Bildordner anlegen“ können Sie einen neuen Bildordner anlegen und benennen. Die Anzahl der Bilder, die Sie in einem Ordner ablegen ist nicht begrenzt. Wenn Sie möchten, können auch sämtliche Bilder Ihrer Webseite in einen Ordner abgelegt werden. Die Erfahrung zeigt jedoch, dass durch eine (für einen selbst) sinnvolle Aufteilung viel Zeit bei der Suche nach bestimmten Bildern spart. Die hochgeladenen Bilder können auch später noch in andere Ordner verschoben werden. Die Benennung der Bilderordner ist Ihnen freigestellt. Lediglich der Name „Bildergalerie“ ist in HyperionNG für die Einbindung von Bildergalerien (siehe Pkt. 5.1.) vorbehalten.

! Die Bilder werden lediglich zur besseren Orientierung in verschiedene Ordner geladen. Der eigentliche Speicherplatz ist jedoch derselbe (images/userfiles/image/).

5.1.3. Bilder editieren

Darüber hinaus erlaubt es Ihnen HyperionNG, die einzelnen Bilder umzubenennen, einen Alt-Text zu vergeben (der beim Überfahren mit der Maus, oder beim Fehlen des Bildes angezeigt wird) und das Format zu ändern. Von letzterer Möglichkeit ist jedoch abzuraten. Bei der Formatänderung wird das Bild neu erstellt und es kann -insbesondere bei Bildvergrößerungen- zu Qualitätsverlusten führen. Der bessere Weg wäre, das Bild vor dem Hochladen mit Hilfe eines geeigneten Grafikprogrammes in das gewünschte Format zu bringen.

5-2 Bildergalerien

Bildergalerien sind mit Javascript erstellte Anwendungen, die eine Anzahl vorbestimmter Bilder hintereinander anzeigt. Der Durchlauf der Bilder erfolgt dabei meist automatisch mit der Funktion des Vorwärts- und Rückwärtssprunges. Wenn Sie eine Bildergalerie in Ihrer Webseite einrichten möchten, ist es erforderlich, das entspr. JavaScript und die speziell für die Bildergalerie erstellte CSS-Datei innerhalb des HEAD-Bereichs zu inkludieren. Diese Arbeiten – genauso wie die Ausarbeitung der Bildergalerie-CSS gehören jedoch zum

Aufgabenbereich des Webmasters bzw. Webdesigners und sollten bereits bereitstehen (zumindest wenn die Einrichtung einer Bildergalerie im Rahmen der Auftragsvergabe abgesprochen war.

5-2-1 Bildergalerie erstellen

Aus dem vorgenannten Grund wird hier lediglich der Einsatz einer Bildergalerie erläutert wobei davon ausgegangen wird, dass die notwendigen Grundlagen (siehe Pkt. 5.2) gegeben sind. Andernfalls sollten Sie den Entwickler Ihrer Seite bzw. den Webmaster darauf ansprechen.

Um eine Bildergalerie einzubinden setzen Sie an der gewünschten Stelle des Templates einfach das Bildergalerie-Brick ein. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, eine Bildergalerie zu erstellen und diese über einen Text- oder Imagelink aufzurufen. (in diesem Fall ist auch das Bildergalerie-Brick eigentlich lediglich ein Imagelink mit der Url der Galerie).

Die Bildergalerie selbst legen Sie unter dem Menüpkt. Bildergalerie (sofern dieses Modul aktiviert ist) an. Auch wenn Sie normalerweise völlige Freiheit bei der Vergabe von Namen haben, bilden Bildergalerien hierbei die Ausnahme von der Regel. Der Name muß nämlich unbedingt mit „galerie_“ beginnen. Bei mehreren Bildergalerien könnten Sie sie z.B. galerie_1, galerie_2 etc. benennen.

In dem Formular zur Erstellung der Bildergalerie werden auch weitere Formateinstellungen festgelegt.

5-2-2 Format der Bildergalerie einstellen

In dem Formular, welches zur Erstellung von Bildergalerien verwendet wird, können Sie neben einem Datum auch die Werte für Breite und Höhe einsetzen. Hierbei handelt es sich um die Größe des angezeigten Bildes. Die komplette Galerie erhöht den angegebenen Höhe-Wert noch um 80px für die Anzeige der Thumbnails sowie um 20px in der Breite. (diese Werte bestehen bei der normalerweise verwendeten Galerie. Die Darstellung kann auf Kundenwunsch vom Entwickler geändert werden. Beispielsweise ist auch eine Anzeige ohne Thumbnails (kleine Vorschaubilder) möglich.

5-2-3 Bilder in die Bildergalerie einfügen

Für die Eingabe von Bildern für die Bildergalerie muß zuerst (falls noch nicht geschehen) ein Ordner (pro Galerie) erstellt werden. Dieser muß „bildergalerie“ lauten. Wenn mehrere Galerien in Ihrer Webseite integriert sind – z.B. galerie_1, galerie_2 , lauten die dazugehörigen Bilderordner 'bildergalerie1', 'bildergalerie2' (Bitte diese Schriftform

unbedingt einhalten).

In diese Ordner laden Sie dann ganz normal wie bereits unter Pkt. 5.1.1 beschrieben, Ihre Bilder hoch. Mit den Pfeil-Icons können Sie die Reihenfolge des Bildablaufes beeinflussen.

! Sie sollten auf eine einheitliche Größe sämtlicher Bilder einer Galerie achten. Optimal wäre, dieselbe Bildgröße zu verwenden, die Sie bei der Erstellung der Bildergalerie angegeben haben. Zwar würden Bilder mit anderem Format auf das eingestellte Format vergrößert bzw. verkleinert – aber z.B. würde es bei einem anderen Seitenverhältnis zu unschönen Verzerrungen kommen. Auch sollten die Bilder für einen möglichst sanften Übergang von der Dateigröße her nicht allzu groß sein. Am Besten ist es, wenn Sie die einzelnen Bilder mit einem Grafikprogramm auf die richtige Größe bringen und die Dateigröße optimieren bevor Sie sie hochladen.