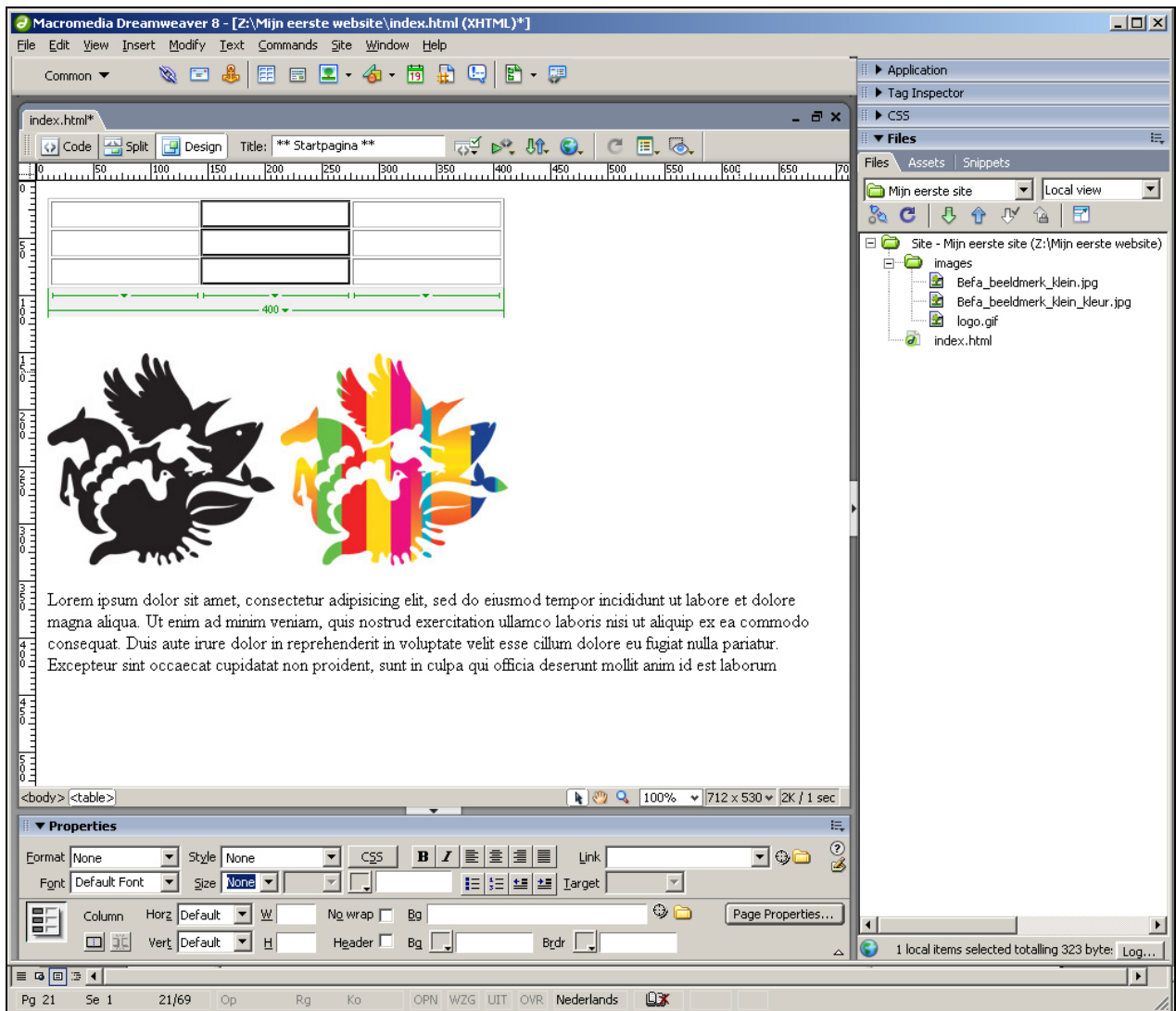


BASISWEBDESIGN



INHOUDSOPGAVE

VOORWOORD	5
10 WEBDESIGN REGELS	7
EEN INTERVIEW	11
3 - WEBDESIGN BASIS BEGRIPPEN	15
4 - MEER OVER HTML	17
5 - EEN AANTAL TAGS OM MEE TE BEGINNEN	21
6 - DE DREAMWEAVER WERKOMGEVING	23
7 - HET DEFINIËREN VAN EEN WEBSITE IN DREAMWEAVER	31
8 - FTP'EN MET DREAMWEAVER	37
10 - TABELLEN & DREAMWEAVER	41
11 - FRAMES & DREAMWEAVER	47
12 - KLEUR OP HET WEB	55
13 - AFBEELDINGEN OP HET WEB	57
14 - BEELDBEWERKEN MET ADOBE PHOTOSHOP	61
15 - SCANNEN BIJ DE BEELDFABRIEK	69
16 - FORMULIEREN	71
.	73
STYLESHEETS - BASIS (IN ONTWIKKELING)	73
STYLESHEETS - VERVOLG (IN ONTWIKKELING)	73
VIDEO FOR THE WEB – VERVOLG (IN ONTWIKKELING)	73

Voorwoord

. . . Webloggen, Vloggen, FotoF****n, podcasten, YouTube, MySpace en Web 2.0 . . . zijn slechts enkele termen en namen van websites die het afgelopen jaar prominent in het nieuws waren.

De basis van het WWW is echter nog steeds de HTML; deze afkorting staat voor 'Hyper Text Markup Language'. In de cursus basis webdesign word je bekend gemaakt met de mogelijkheden van deze opmaak-taal. We starten de cursus met het 'echte' html werk, maar het meeste werk wordt verricht met behulp van het programma Dreamweaver.

De rode draad door de cursus is het maken van een kleine website aan de hand van een door de docent gestelde opdracht of aan de hand van een eigen idee. De benodigde kennis en vaardigheden die je nodig hebt om dit te bereiken wordt aangereikt in de vorm van een aantal kleine opdrachten en oefeningen. Ook de vraag wat is een mooie of lelijke, een goede of slechte website komt aan de orde: Hoe zijn tekst en beeld op het web geïntegreerd, wat zijn de nieuwe ontwikkelingen, hoe verhouden vormgeving en functionaliteit zich tot elkaar.

Ten aanzien van deze reader het volgende . . .

Deze reader is helaas niet voor de volle 100% up to date. De basisbegrippen die in deze reader staan zijn echter nog steeds actueel. Vandaar dat wij dit boek toch aanbieden binnen de cursus.

Zowel de reader als het digitale lesmateriaal voor de cursussen webdesign worden op dit moment – parallel aan de lopende cursussen – (door) ontwikkeld. Vragen of opmerkingen t.a.v. deze reader en het beschikbare lesmateriaal kun je natuurlijk aan je docent doorgeven of stuur een mailtje naar d.emmen@skvr.nl. Elke bijdrage aan de ontwikkeling of verbetering van onze cursussen wordt zeer op prijs gesteld.

Met vriendelijke groeten & veel plezier tijdens de cursus, mede namens het BeeldFabriek team,

Daan Emmen
Stafdocent digitale media
SKVR BeeldFabriek

10 webdesign regels

In alle professionele vakgebieden zijn er regels en wetten. In het vakgebied Webdesign zijn deze regels nog 'in ontwikkeling'. .. denkt men..

In de praktijk blijkt echter dat het vakgebied Webdesign zich niet aan algemeen geldende user interface design en beeldschermcommunicatiewetten kan onttrekken.

Begrippen als tekstgrootte en navigatiestructuur zijn voor alle digitale media hetzelfde.

Het Web heeft echter ook nog zijn eigen (spel)regels. Deze zijn specifiek voor het medium en aan een continue verandering onderhevig. De technologie schrijdt voort en de vormgevers worden steeds inventiever in hun digitale creaties. Toch is het duidelijk dat er basisregels zijn die een sitebouwer dient te respecteren.

Regels of wetten

Een goed gemaakte webpagina bezit een aantal eigenschappen die ervoor zorgen dat gebruiker de geboden informatie efficiënt tot zich kan nemen. Die eigenschappen betreffen zowel de fysieke overdracht van enen & nullen via het modem naar de computer van de gebruiker, als de communicatie van de feitelijke inhoud van de pagina. Uiteraard zijn de gepresenteerde regels geen dwingende wetten. Met de voortdurende innovatie van het medium is geen enkel huisje meer heilig, maar dat neemt niet weg dat er een aantal vormgevingsaspecten zijn waar de webdesigner rekening mee dient te houden. Het opvolgen van de adviezen kan men laten hangen van de specifieke doelstelling van de site.

Regel 1: Bereid eerst een structuur voor

Voordat je de muis ter hand neemt, is het goed om eerst een pen of potlood in te zetten. Een simpel storyboard of een diagram waarin de verschillende onderdelen van de site zijn aangegeven is vaak al voldoende om structuur in de informatie aan te brengen.

Regel 2: Zet waardevolle inhoud op elke pagina

Een tweede onderdeel van de web-planning is het vergaren van content.

Wat gaat de site communiceren? Welke informatie wordt getoond en in welke vorm? En vooral, maak geen onnodige pagina's met louter links naar weer volgende webpagina's. De bezoeker is op zoek naar informatie. Zorg er dan ook voor dat op elke pagina betekenisvolle informatie te vinden is, die afgestemd is op de gebruiker van de site.

De concurrentie op het Web is groot en het vergaren van informatie is bijzonder laagdrempelig (met een klik is je bezoeker weer verdwenen). Je zult je publiek dus waar voor zijn geld (tijd = geld) moeten geven.

Regel 3: Test de site vooraf en tijdens

Maak in de ontwikkelfase indien mogelijk gebruik van een 'gebruikers-test'. In dit proces worden potentiële bezoekers van de site vooraf met de vorm en inhoud geconfronteerd en om hun mening gevraagd. De uitkomsten van deze gebruiker-test kunnen dan weer gebruikt worden bij het uitwerken cq. verbeteren van het ontwerp.

Het is logisch dat de testpersonen qua profiel aan moeten sluiten bij de doelgroep van de site.

Uiteraard is dit een investering die zich pas op termijn terugverdient en niet echt van toepassing is voor een privé-pagina.

Een commerciële organisatie doet er meer dan goed aan om een 'gebruikers-test' in het ontwikkelproces op te nemen.

Tip : een test kan zeer goed 'online' worden uitgevoerd door een eerste ontwerp op het web te zetten en aan de site nog een vragenlijst (form) toe te voegen.

Regel 4: De eerste indruk is (alles) bepalend

De homepage is de belangrijkste pagina van de site. Afhankelijk van de indruk die deze pagina maakt, bepaalt de bezoeker of hij doorsurft of afhaakt. Zorg er dan ook voor dat het nut van de site of de doelstelling duidelijk zichtbaar is. 'Op deze site vindt u informatie over...' dient niet alleen in woord maar ook visueel gecommuniceerd te worden. Het is de kunst om een goede balans te vinden tussen de introductieboodschap en de navigatie elementen naar de vervolgpagina's toe. Let wel, de kwaliteit en helderheid van de navigatie is net zozeer van belang als de visuele indruk die de site maakt. Belangrijke links dienen helder gecommuniceerd te worden.

Regel 5: Gebruik technologie met verstand

Het is verleidelijk om de allernieuwste webtechnologieën in een site op te nemen. De belofte van een multimediaal medium dient nu eenmaal waar te worden gemaakt.

Helaas is de doelgroep 'not amused' als deze met een gebroken icoon van een ontbrekende plug-in geconfronteerd wordt. Om nog maar te zwijgen over een crash die door een experimentele applet veroorzaakt wordt. De onduidelijkheden omtrent uniforme webstandaarden en de verschillende browser- en systeemversies vereisen enige terughoudendheid bij het inzetten van state-of-the-art technologie.

Regel 6: Bied keuzes, bewust en onbewust

Als men toch persé gebruik wil maken van specifieke plug-ins of zware graphics, is het zaak om de bezoeker de keuze te bieden om de site te kunnen beleven op een manier die hij prefereert. Een introductie gemaakt in Macromedia Flash is pas echt fraai als er door middel van een 'browsercheck' vooraf is gecontroleerd of de bewuste plug-in ook geïnstalleerd is. Zo niet, dan dient automatisch een vervangende afbeelding te worden getoond. Een site die gebruikmaakt van 'zware' afbeeldingen, moet ook een 'licht' alternatief hebben. Bij een site met een hoog servicegehalte, zoals een online beleggerssite, is dit een absolute must vanwege de tijdwinst!

Regel 7: Design met mate en intelligentie

Hoewel driekwart van de nederlandse bevolking aangesloten is op breedband internet, is dit geen vrijbrief om de site alsmaar groter (in kilo- en megabytes) te laten worden.

De bezoeker van je site wil de informatie snel op zijn scherm hebben, het liefst binnen enkele seconden! Uiteraard kan dat nooit als harde eis gesteld worden vanwege alle externe omstandigheden waar een webdesigner mee te maken heeft. Dat neemt echter niet weg dat een pagina dusdanig opgezet dient te worden dat de gebruiker onmiddellijk 'iets' op zijn scherm krijgt nadat de verbinding is gemaakt. De gebruiker moet altijd 'feedback' krijgen op zijn acties.

Dat betekent voor de site ontwerper dat de pagina (technisch) zodanig opgezet dient te worden dat er alvast tekstuele informatie zichtbaar is die de bezoeker tot zich kan nemen, en dat vervolgens het beeld (de afbeeldingen) binnenkomt afhankelijk van de snelheid van de Internet connectie.

Tip : Een voorwaarde hiervoor is dan ook dat je bij alle afbeeldingen de breedte én hoogte vermeldt. De reden hiervoor is dat de browser deze data nodig heeft om de HTML-pagina in tekst weer te kunnen geven. Nadat de tekst ingelezen is, worden dan een voor een de bijbehorende afbeeldingen getoond. Een tabel die gebruikt wordt om de gehele pagina bij elkaar te houden, kan het laden van de pagina ook aardig vertragen.

Regel 8: Een heldere en consistente navigatie

Hoe fraai de eerste indruk ook is, de homepage is slechts de start van het virtuele bezoek. Op de vervolgpagina's staat vaak de eigenlijke informatie. Dat betekent dat de bezoeker op een heldere manier de content moet kunnen bereiken. Tegelijkertijd betekent dit ook dat de subpagina's eenzelfde navigatiestructuur moeten hebben als de homepage.

De samenhang van het totale beeld zorgt ervoor dat de gebruiker zijn weg zonder hindernissen kan vinden, daardoor langer op de site zal vertoeven en genoeg redenen heeft om naar de site terug te keren. De navigatie is een belangrijk deel van de beleving van de site.

Als de bezoeker de homepagina heeft verlaten en door de site begint te clicken, is het van belang dat duidelijk is waar in de site-hierarchie men zich bevindt en hoe men terug kan keren naar de homepage. Ook de relatie met de andere sub- of themapagina's moet helder zijn.

Regel 9: Webdesign is dynamisch

Een website is als een levend organisme; er worden continu pagina's aan toegevoegd en verwijderd. Ook de vormgeving dient doorlopend kritisch bekeken te worden. Kan de pagina 'lichter' (in Kb) worden gemaakt? Zijn er online trends die we moeten volgen waardoor de site aangepast moet worden? Niet alleen het gedrag van de bezoekers verandert, maar ook de omstandigheden waaronder de pagina's bekeken worden. Monitorgroottes groeien, modemsnelheden nemen toe, maar helaas ook de online drukte. Stilstand is achteruitgang, vooral in webdesign.

Tip : Een specifieke bron van informatie waar met enig invoelingsvermogen naar gekeken moet worden, is de statistiek van de site. Er zitten bijzonder waardevolle gegevens in de statistische data die in het ontwerp- en onderhoudsproces kunnen worden opgenomen. Rubrieken en functies die voor de bezoeker hoog in de prioriteitenlijst staan, vindt men ook in de statistieken terug. De opmaak kan dientengevolge worden aangepast.

Regel 10: en denk ook eens aan het volgende . . .

- Vermijd drukke achtergronden die de tekst in de voorgrond moeilijk leesbaar maken...
- Pas de achtergrondkleur aan het achtergrondpatroon aan. Dat voorkomt een schokeffect bij het inlezen van de pagina.
- Vermijd webpagina's die louter uit schermvullende plug-ins bestaan zonder een alternatieve HTML-versie aan te bieden voor de gebruiker die de plug-in niet bezit.
- Maak van achtergrondmuziek altijd een optie; ongewenste geluiden zijn vaak een doorn in het oor van de surfer.
- Zorg voor leesbare tekstgroottes en varieer niet te veel met allerlei verschillende lettertypen en -groottes op dezelfde pagina.
- Wees terughoudend met teksten in kapitalen. Dat leest ongemakkelijk en associeert al gauw met 'schreeuwen'.
- Maak van je site geen brochureware; probeer het hergebruiken van bestaande informatie te vermijden. Het Web is een interactief medium en vereist dus een andere aanpak.
- Wees voorzichtig met acties die de gebruiker niet verwacht. Het plots laden van een applet, onaangekondigde pop-up vensters wordt bijna nooit positief opgevat.
- Flash-animaties (splash-page) zijn cool en vormen vaak de doorgang naar de eigelijke site. Bied echter alternatieven voor ongeduldige en unplugged gebruikers.
- Controleer je site regelmatig. Pagina's die niet meer gevonden kunnen worden en java(script)-foutmeldingen werken op de zenuwen van de gebruiker.
- Pas de venstergrootte aan de schermgrootte van de gebruikers aan. Maak pagina's niet te breed en vermijd extreem lange pagina's. Scrollen is niet ieders favoriete tijdverdrijf.
- Maak heldere en duidelijke pagina's waarin de belangrijkste informatie en benodigde links duidelijk herkenbaar en vindbaar zijn.
- Zorg voor vernieuwing en updates!

Een interview

'Web-design is zo veel meer dan alleen bruikbaarheid'

Door Frith Breitzer

Valerie Casey, 28, is Creative Director bij Frog Design. Zij heeft de leiding over het opbouwen van het digitale team op de bedrijfskantoren van de firma. Als docent aan de San Francisco State University, CCAC, UC-Berkeley en bij het San Francisco Mayor's Youth Employment and Education Program heeft zij haar studenten in het vak web-design voorgehouden dat zij web-design moeten zien als iets dat meer is dan gebruikers onmiddellijk wijzen waar zij moeten klikken. Adobe vroeg haar wat volgens haar de volmaakte opleiding webdesign is en wat webdesign tot goed webdesign maakt.

Jij hebt een achtergrond in de film en de fotografie. Hoe ben je in web-design terecht gekomen?

Ik zie design en communicatie als een geheel; het gaat om het vinden van oplossingen voor verschillende problemen, met welk medium je ook gaat werken, of het nu een computer is, fotografie of een combinatie van media.

Ik heb mijn filmen en fotograferen gefinancierd door te werken in de milieu-industrie. Ik begon te beseffen dat wanneer we opnamen maakten of informatie presenteerden wij ons doel voorbijschoten wanneer we het niet op een bepaalde manier presenteerden. En ik besepte dat er een complete, visuele taal was waartoe ik me intuïtief voelde aangetrokken - dingen ruimtelijk rangschikken en spelen met diepte. Ik begon wat lessen te volgen in het multimedia-studieprogramma op de San Francisco State University. Dat was 1995. Het was een interessante tijd omdat niemand iets wilde doen met het Web omdat het allemaal toch maar werd weggegooid en omdat er zoveel beperkingen waren. Alles was zo grof en lelijk en het zou nooit ontworpen gaan worden.

Denk je dat web-designers profijt hebben van een formele achtergrond in design?

In de begintijd van het web, was je een ontwerper als je een tool kon gebruiken. Nu zoekt men naar vaardigheden in UI (user interface) en design. Persoonlijk, als creative director bij Frog, let ik vooral op de getuigschriften, en dat is wel een beetje ironisch omdat ik die zelf niet zo heb.

Laat me eens denken hoe ik dat moet zeggen zonder dat ik er later erg boos over ben dat ik het heb gezegd: eigenlijk is wat ik probeer te zeggen dat ik een hekel heb aan exclusiviteit. Ik denk dat als iemand een idee heeft, en hij of zij wil dat idee overbrengen, ik hem of haar zou aanmoedigen. Ik zou er geen energie insteken om te zeggen dat er grenzen zijn en obstakels die eerst moeten worden overwonnen. Wanneer je tien minuten met iemand praat weet je al of die persoon iets te zeggen heeft, en of hij of zij de energie heeft die hem of haar moet motiveren te leren wat nodig is.

Dus wie komt er bij jou op design-les?

Iedereen die bij ons komt heeft weer een heel andere achtergrond: er zijn accountants en filmmakers en schrijvers en er zijn mensen die van school komen (als ontwerpers). Dat is wat deze sector sterk maakt - die diversiteit. Ik geloof niet in de waarheid van één enkele ontwerpstyl. Wij volgen hierbij niet een bepaalde routekaart en er is niet een groep mensen die ons is voorgegaan. Ik denk dat we meer vooruit moeten denken en mensen moeten binnenhalen die hier binnenkomen en die overlopen van ideeën.

Vind jij dat er bepaalde vaardigheden zijn die ontwerpers moeten hebben of dat er ideeën zijn waar zij aan moeten worden blootgesteld?

Als ik nu stond te praten tegen achttien-jarigen die digitaal ontwerper wilden worden, zou ik ze

aanmoedigen naar de universiteit te gaan en alleen maar te leren, colleges te volgen in de klassieke talen en de natuurwetenschappen en wat ook, een alfa-achtergrond krijgen - omdat dat je blikveld verruimt zodat je beter in staat bent oplossingen te vinden.

Maar ik vind dat je kunt zien dat er een bepaalde discipline is in het werk van mensen die een design-achtergrond hebben, die je niet ziet bij mensen die die achtergrond niet hebben. En wanneer ik zeg design-achtergrond, doet het er niet toe of dat betekent of zij een diploma hebben behaald aan een kunstacademie of dat zij het zichzelf hebben geleerd. Maar het is beslist zo dat je het verschil kunt zien bij mensen die typografie hebben gestudeerd, die de diplomatie van de rasterstructuur hebben bestudeerd en die weten hoe zij een concept moeten bedenken, en pas als zij dat gedaan hebben aan een computer gaan zitten en afbeeldingen en letters beginnen te ontwerpen.

Hoe onderwijs je je studenten over bruikbaarheid?

Ik breng naar voren dat op iedere pagina de gebruiker moet weten waar hij is, wat hij daar kan doen en waar hij heen kan en ik laat een werkelijk heel uiteenlopende reeks werk zien. Ik leer studenten context te leveren in plaats van dat zij expliciet instructies in hun ontwerpen opnemen. De huidige praktijk is over-generationaliseerd en richt zich te veel op taakanalyse en niet genoeg op het inleven. Ik vind dat nu web-design werkelijk een ander punt heeft bereikt. Ik denk dat bruikbaarheid een actueel onderwerp was, en dat vervaagt omdat mensen gewend raken aan computers. Nu gaat opeens de aandacht niet meer uit naar "wij voldoen niet aan de bruikbaarheidsnorm". Nu is het "wat voor een te gekke ervaring kunnen wij gebruikers bereiden met beweging erin waarmee zij interactief aan de slag kunnen?"

Dus is er geen plaats voor de Jakob Nielsens* van deze wereld?

Ik denk dat bruikbaarheid dood is. Dat is werkelijk een extreme uitspraak, maar ik denk niet dat mijn gebruikers dom zijn. Zelfs de meest beginnende gebruiker heeft een soort van bewustzijn van de manier waarop een computer werkt, al is het maar van het kijken naar televisie. Dezelfde soorten stijlen worden door beide gebruikt, dus wij hebben nu een soort visuele taal die een brug slaat en de mensen raken eraan gewend.

Het is geen verdienste wanneer men zich geheel en al richt op bruikbaarheid. Design moet meer zijn. Er bestaat een mythologie rond informatie-design. In de web-industrie zijn er mensen die zichzelf tot "experts" hebben uitgeroepen die uiteindelijk niets anders doen dan design-conventies versterken. Sommige van die conventions worden beperkende en contra-productieve uitspraken en daar naar handelen leidt niet noodzakelijkerwijs tot een optimale "digitale ervaring". Iedereen kan informatie-designer zijn als hij of zij de tijd heeft- de tijd om te denken, plannen, zich in te leven en iets uit te voeren op basis van de actuele uitdaging, niet op basis van een vantevoren vastgestelde lijst van bruikbaarheidsregels.

**Jacob Nielsen – <http://www.useit.com> – Usability Goeroe*

Maar je moet toch wel wát aandacht besteden aan bruikbaarheid?

Ja, dat ben ik met je eens. De sterkste blijft in leven. Als een site zo verwarrend is dat mensen hem niet kunnen gebruiken, dan verdwijnt hij. Men komt er niet meer terug. Maar ik ben heel voorzichtig, ik zal geen normen creëren waaraan iedereen moet voldoen. Je weet wel dat je wel eens in een tijdschrift pagina 86 probeert op te slaan, maar dat je die niet kunt vinden omdat het een advertentie met veel zwart is? Je neemt dat het tijdschrift niet kwalijk. Je merkt dat gewoon op. Dus waarom hebben mensen niet hetzelfde geduld met het Web? Het is gratis en vol rijk uitgevoerd, interessant materiaal.

Maar ik heb nooit het gevoel dat ik de weg kwijt ben in een tijdschrift, dat ik niet kan vinden wat ik zoek.

Op het Web vraagt je je af hoe diep het is, hoe ver het gaat. Maar het is een ander medium.

Toch is het wel heel wat te verklaren dat bruikbaarheid dood is.

Betekent dit het einde van mijn carrière? Wat ik bedoel is dat wij ervaringen willen ontwerpen, en ervaringen hebben drie componenten: informatie-ontwerp, interactie-ontwerp en visueel ontwerp.

Ik denk dat in het verleden het Web zo zwaar is gekritiseerd op het punt van download-tijd en dat al die dingen waar mensen als Jakob Nielsen over praten, hebben geleid tot een standaardisatie van de manier waarop web-pagina's worden gemaakt. Maar ik ben van mening dat waar het bij Internet werkelijk om gaat, is dat het volledig onafhankelijk is, het is volledig democratisch, het is volledig open.

Ik word prikkelbaar bij de gedachte dat mensen die bruikbaarheid voorstaan omdat ze van mening zijn dat mensen dan toegang hebben tot informatie. Maar eigenlijk versperren zij de toegang omdat zij een model opstellen [waarin sommig materiaal past en waarin ander materiaal onmogelijk past]. In zekere zin, vind ik, censureert de bruikbaarheidsbeweging op het Web oorspronkelijk materiaal. Het is duidelijk dat, als gebruikers niet kunnen vinden wat zij zoeken, het toch allemaal geen zin heeft. Maar er zijn mensen met extreme opvattingen en ik zeg dat de tijd van die mensen voorbij is.

Enkele van de beste sites verbreken Niensens taboes - zoals te veel grafische afbeeldingen of een interface die niet duidelijk is.

Ik heb een muismat [van een designer] gezien waarop stond "What would Jakob do?"

Ik denk dat we gebruikers meer krediet moeten geven. Ik denk dat mensen beter begrijpen wat de bedoeling is dan veel informatie-designers denken. Ik denk dat informatie-designers die een sterk visueel inzicht hebben, gewoonlijk meer succes hebben dan de designers die het zuiver zien als een architectuur-technisch software-probleem.

Wanneer we eenmaal minder nadruk leggen op bruikbaarheid zoals het op dit moment wordt opgevat, wat maakt design dan goed of slecht?

Het is volkomen subjectief. Ik ben geneigd meer te houden van werk dat meer fotografisch is, dat brutaler is en anders, dat eigenlijk kwetsbaar is en niet gebruik maakt van de omgekeerde "L"-structuur.

Ik denk dat de gemakkelijkste manier om te het verschil te zien tussen een beginnend ontwerper en een meer ervaren ontwerper hun behandeling van typografie is. [En er zijn nog andere dingen als] het formaat scherm waarvoor zij hebben ontworpen en of het in het venster van mijn browser past. Dat heeft te maken met bruikbaarheid, en dat zijn de dingen die mij het meest kunnen tegenstaan.

Ik ben dol op sommige dingen die zijn gemaakt met Flash en DHTML. Sommige dingen hebben een geweldige filmachtige kwaliteit. Er is zo veel audio op het Web de laatste tijd, en ik vind dat werkelijk heel goed. Sommige van die sites zijn bijna een diepe ervaring. Ik vind Tyospace :

<http://www.tyospace.com/> goed [Thomas Noller] is met deze community voor DHTML- en Flash-mensen begonnen om code en ideeën uit te wisselen.

Ik word ook voor een deel aangetrokken door van die werkelijk slechte sites, zoals Sharon Stone's Scar, <http://www.sharonstonesscar.com> en er is Le Théâtre du Bâton Figure, <http://www.announce.com/khein/michael/theatre> gecreëerd door mensen die geen gevoel voor design hebben, maar iets hebben dat zij willen overbrengen. Je kunt IBM.com intypen of je kunt hun URL intypen; Eigenlijk kost het evenveel moeite en je komt bij wat zij hebben gepubliceerd. Het is een

ziener - iemand die zo iets op het Web plaatst en er tijd aan besteedt. Ook al is het verschikkelijk, zij doen er alles voor. Het heeft meer soul dan veel van de web-pagina's van bedrijven.

Op jouw site heb je het over het samensmelten van het intellectuele en het emotionele in digitale media. Hoe benader je de emotionele aspecten van iets als een bedrijfs-site, die men gewoonlijk niet zou associëren met emotie?

Het hangt ervan af hoe je emotie definieert. Wanneer ik aan een bedrijfs-site werk, zou het emotionele gedeelte kunnen zijn dat [bezoekers] een heel positieve ervaring hebben en dat kan worden bepaald door hoe snel zij de informatie kunnen vinden en hoe betrouwbaar de informatie is. Voor andere sites zou het kunnen zijn het spelen met andere dingen die je kunt doen met browser-vensters met Flash en DHTML. Zelfs een JavaScript-rollover kan je een klein beetje een blij gevoel geven.

Er is emotie in verschillende gradaties. En het intellectuele gedeelte komt naar voren wanneer je iets maakt dat een slim ontwerp is, dat een selectief design is - je gooit niet alleen maar wat informatie op. Men moet in een wereld kunnen stappen en even kunnen pauzeren.

dit interview verscheen op de site van adobe.com jan 2001

3 - Webdesign basis begrippen

Html

HTML staat voor HyperText Markup Language. Webpagina's maken is niets anders dan tekst voorzien van de juiste codes (tags). Als je in een eenvoudige tekstprogramma als het kladblok, een 'on-opgemaakte' of 'platte' tekst voorziet van de juiste codes en opslaat als een .htm bestand dan heb je van een tekstbestand een webpagina gemaakt.

Hypertext

Text gelinkt aan andere pagina's op het WWW door middel van een hyperlink. Vaak is deze tekst te herkennen doordat het onderstreept is in combinatie met een andere tekst-kleur .

Hyperlink

Een hyperlink koppelt een pagina op het WWW aan een andere pagina door naar een specifieke lokatie op het internet te verwijzen.

URL

Iedere site, elke pagina heeft op het internet een uniek adres : de url oftewel Uniform Resource Locator. Een url bestaat uit het protocol, en een webadres en een 'pad'.

Protocol

HTTP staat voor HyperTextTransferProtocol, en is een vaste afspraak die beschrijft hoe de hypertext (html bestanden) over het internet getransporteerd moet worden.

Andere protocollen zijn:

- ftp:// - een file transfer protocol; een protocol om complete map-structuren met bestanden in een keer te kopiëren naar een webserver.
- file:// - een lokaal protocol
- mailto: - een e-mail protocol
- https://: - een versleuteld (lees beveiligd) http protocol

Serveradres en pad

Iedere site heeft zoals gezegd op het internet een uniek adres bestaande uit het protocol, een serveradres, een pad en een bestand

Als je `www.beeldfabriek.org` typt dan is het exacte adres `http://www.beeldfabriek.org/index.html`

Waarbij `http://` het protocol is, `www.beeldfabriek.org` is het serveradres, en `/index.html` is het pad.

Nu is het zo dat je `index.html` niet hoeft in te typen omdat de browser automatisch gaat zoeken naar een `index.htm` of `index.html` bestand op de webserver.

Browsers

De programma's waarin een webpagina bekeken wordt. De browser die gebruikt wordt om de html-pagina te bekijken bepaalt ook hoe de pagina er precies uitziet. In een html-editor wordt de pagina opgemaakt, maar de exacte weergave is mede afhankelijk van de browser (internet explorer of netscape of firefox), de browser versie en de browserinstellingen.

Gebruik je browser(s) altijd als referentie naast je editor, om met enige regelmaat het uiterlijk en de werking van je pagina's te checken.

Broncode (source)

Als je in je browser met je rechtermuisknop op een webpagina klikt, dan kun je in het menu de bron(code) of source(code) van de pagina bekijken. Met behulp van een eenvoudig tekst-programma kun je de html - code van de in de browser zichtbare pagina's bekijken. Als je je dus afvraagt hoe een pagina technisch in elkaar zit, kun je dat bekijken in de bron.

Het veelvuldig bekijken en analyseren van web-pagina broncodes is de beste manier om je de werking en mogelijkheden van de html en webdesign eigen te maken.

Editors

Dit zijn programma's waarmee je je internet pagina's kan opmaken.

Dat kan een eenvoudig tekstprogramma als kladblok zijn. Als je in kladblok tekst voorziet van de juiste html-codes en je slaat het bestand op met de extensie .htm of een .html dan is het voor iedere browser leesbaar. Ook met een tekstverwerkings programma als word kun je tegenwoordig bestanden opslaan als webpagina.

Programma's als frontpage en dreamweaver maken gebruik van een zg. WYSIWYG-interface, "what you see is what you get", je kan in deze programma's documenten vormgeven, de lay-out bepalen, fonts en kleuren instellen, afbeeldingen plaatsen en het programma genereert de daarbij horende html-codes.

Nog even doorsurfen op de wikipedia . . .

<http://en.wikipedia.org/wiki/Url>

<http://nl.wikipedia.org/wiki/Webpagina>

<http://nl.wikipedia.org/wiki/Webdesign>

<http://nl.wikipedia.org/wiki/Http>

4 - Meer over Html

Een opmaaktaal (mark-up language)

Feitelijk zijn HTML-bestanden tekst documenten waaraan opmaaklabels : de zg. 'tags' zijn toegevoegd.

De wijze waarop tekst voor een website kan worden vormgegeven verschilt dan ook aanmerkelijk met de werkwijze voor opmaakprogramma's als quarkexpress of indesign.

Enters, centreren, meerdere spaties, regel-eindes en het afbreken van woorden, kortom de hele layout moet mbv. **<TAGS>** in het document worden omschreven.

Opmaaklabels en tags

De tags worden niet worden weergegeven in de webbrowser-pagina.

Om een onderscheid te maken tussen de 'tekst' en de codes staan alle opmaakcodes tussen een 'kleiner dan' < en een 'groter dan' teken >.

Het maakt ook niet uit of de tags <in kleine letters> of <IN HOOFDLETTERS> in het html document staan.

Elk onderdeel van een webpagina wordt dus door middel van en tags gedefinieerd. Alles tussen de tags wordt door de browser weergegeven volgens de specificatie van de tag. < BEGIN-TAG > inhoud < /EIND-TAG > De inhoud van de tags bepaalt onder meer of een woord vet of cursief wordt weergegeven.

Deze techniek wordt overigens al jaren in diverse zetsystemen toegepast en ook in een tekstverwerker als WordPerfect zat al iets dergelijks ingebouwd. QuarkXPress werkt ook met 'opmaaklabels' waardoor kopij al in een tekstverwerker 'voorgecodeerd' kan worden.

Open en gesloten tags

In het geval van de gesloten tag, staat de inhoud tussen twee tags, de begin-tag en de eind-tag. Bv de titel van een web-pagina. <TITLE>titel die in bovenin de browser verschijnt< /TITLE>

HTML-tags worden meestal paarsgewijs toegepast, de zg. gesloten tag.

Een tag om de instructie 'aan' te zetten en een tweede om de tag weer ongedaan te maken. Deze laatste tag is te herkennen aan het / teken (slash) dat direct na de eerste chevron gezet wordt.

Een voorbeeld ter verduidelijking

Stel we willen een stukje tekst vet weergeven, dan moet men dit in HTML als volgt coderen: tekst.

De eerste tag geeft aan dat alle tekst in de stijl 'Bold', dat is Engels voor 'Vet', zal worden weergegeven. De tweede tag heft de stijl weer op.

De tekst die achter de tweede tag geplaatst wordt, zal weer als normaal (lees ongeformatteerd) worden afgebeeld. Als de tweede, afsluitende tag echter ontbreekt, dan zal verder alle tekst die op de pagina staat, in deze stijl worden afgebeeld.

Bij de open tag is er sprake van maar een begin-tag, ze hebben geen 'inhoud' en geen eind-tag. Deze . Bv. de
 tag , door deze tag ergens in een regel te zetten breekt de regel af en begint er een volgende regel. Een open tag bestaat dus niet uit een paar tags maar uit een tag.

Nesting

Als je een stuk tekst wil voorzien van meer dan een tag dan moet je dat stuk tekst 'nesten'. Hieronder volgt een voorbeeld:

1. ` vetgedrukt ` hier wordt de tekst **vetgedrukt**
2. `<I>vetgedrukt en cursief </I>` deze text wordt *cursief en vetgedrukt*

Let goed op: dus niet `<I> inhoud </I>` maar: `<I> inhoud </I>`

Bij het opmaken van een pagina moet er secuur worden gewerkt, want anders wordt het opsporen van het foutieve of ontbrekende opmaaklabel een flink karwei. Gecomplieerde HTML-pagina's, waarin bijvoorbeeld lijsten en tabellen toegepast zijn, zullen toch flink wat zoekwerk opleveren. De schier eindeloze hoeveelheid tags die een tabel vereist, zorgen er al snel voor dat het overzicht verloren gaat. En een verkeerd uitgevoerde correctie kan flinke gevolgen hebben.

Het is altijd handig om op cruciale plaatsen commentaar

`<!-- dit wordt niet gelezen door de browser -->` te geven bij de opmaak van de pagina. `<!-- je kunt zo ook de groeten doen aan nieuwsgierige webdesigners-->`

Attributes

Attributes zijn toevoegingen aan een tag waarmee de mogelijkheden van de tag worden uitgebreid. Zo kun je aan de `<BODY>` tag het attribute voor de achtergrond kleur van een web-paginatoevoegen, bijvoorbeeld `BGCOLOR="RED"`.

De body tag ziet er dan als volgt uit: `<BODY BGCOLOR="RED">` en de achtergrond-kleur van de pagina is dan rood.

Er kunnen meerdere attributes in een tag geplaatst worden maar er moet wel op gelet worden dat er altijd een spatie tussen de verschillende onderdelen van de tag zit.

Hyperlinks en ankers

De ankers `<A>` zijn uniek voor de HTML-taal en vormen de basis van de 'hypertekst'-mogelijkheden van het world wide web. Hierdoor volstaat het om met je muis een stuk tekst of een afbeelding aan te klikken, waardoor de computer opdracht krijgt om een ander HTML-document (per modem) op te halen.

Deze techniek is niet alleen voorbehouden aan het World Wide Web; ook CD-ROM maken gebruik van hyperlinks. Deze methode is overigens in 1945 al door ene Vannevar Bush besproken en later door Alan Kay en consorten in Xerox Parc laboratorium uitgewerkt.

Als een tekst of een tekening 'aangeeft' dat er op een andere pagina meer informatie te vinden is, kan de gebruiker hierop 'klikken' en de desbetreffende pagina of bestand wordt via je modem downgeload en in je browser zichtbaar.

Bij een 'roll' over een hyperlink wordt het adres waarnaar de link verwijst zichtbaar onderin het browservenster (status-balk). Een hyperlink moet uiteraard wel in de HTML-code worden ingegeven. Hiervoor wordt gebruik gemaakt van de anker-tag. Deze is te herkennen aan het voorvoegsel `<A>`. Het attribute 'HREF' wordt achter de `<A>` geplaatst om aan te geven dat het een hyperlink betreft. Met behulp van het 'HREF' attribuut kan een dus een verwijzing naar een andere pagina of zelfs een andere server gemaakt worden.

Absolute en relatieve links

Met de waarde van het HREF attribute kan een absolute link (naar een webadres) worden gemaakt; of kan je een pad definiëren naar een andere pagina binnen eigen website: een z.g. relatieve link.

In de onderstaande code linkt de tekst 'deze link gaat naar de Beeldfabriek' naar de website van de BeeldFabriek - een absolute link.

```
<A HREF="http://www.beeldfabriek.org/index.html">deze link gaat naar de Beeldfabriek</A>
```

In de onderstaande code linkt de tekst 'Het laatste nieuws ' naar een 'nieuws.html' pagina in de folder 'nieuws' - een relatieve link.

```
<A HREF="nieuws/nieuws.html">Het laatste nieuws</A>
```

Het raamwerk

De basis van elke web-pagina bestaat altijd uit hetzelfde stramien waarbinnen je je de pagina inhoud moet plaatsen.

```
<html>
<head>
<titel>de titel van de pagina</title>
</head>
<body>
. . . . inhoud van de site : tekst, verwijzingen naar afbeeldingen, hyperlinks
</body>
</html>
```

<html>.....</html>	-	de 'declaratie' van het html document
<head>...</head>	-	in de head staan titel, meta-informatie, scripts, commentaren..
<body>....</body>	-	de body bevat de zichtbare inhoud van de site : text, verwijzingen naar afbeeldingen, hyperlinks; de ' content '

Afbeeldingen

Er kan naast tekst ook beeldmateriaal aan je pagina worden toegevoegd. Foto's, tekeningen, animaties, geluid , video, applets etc...

Aangezien een HTML-editor slechts tekst (html) genereert zul je het benodigde beeldmateriaal van tevoren moeten vervaardigen om aan je web-pagina toe te kunnen voegen.

Hiertoe staat er een breed scala aan beeldbewerkingsprogramma's tot je beschikking, variërend van software pakketten die je bij je scanner krijgt tot professionele programma's als Photoshop.

In een beeldbewerkingsprogramma kun je de afbeeldingen verkleinen of vergroten tot het benodigde beeldformaat (in pixels) en bewaren (saven) in een voor browsers leesbaar bestandsformaat.

Dit zijn voor foto's, grafisch werk en animaties .jpg en .gif . Dit zijn de bestands-formaten die een standaard browser, zonder extra plug-ins, altijd kan laten zien.

Afbeeldingen worden met een tag in de HTML-code gezet, met in die het attribute **SRC="bestandsnaam"** (SRC=source). Dus is een tag die verwijst naar een

plaatje dat **foto.jpg** heet. De afbeelding staat echter niet in het document, de tag verwijst naar een plek op het WWW waar de afbeelding staat.

De afbeelding kan ook heel ergens anders op het net staan, in dat geval moet tussen de " " van de SRC ook het complete pad (relatief) of de URL (absoluut) zijn aangegeven waar het attribute naar verwijst.

***Let op :** Een html document bestaat slechts uit tekst . . . er is dus geen beeld, geluid, animatie, video, etc . . in verwerkt maar er staan slechts verwijzingen naar deze elementen.*

Video, animatie en geluid

Naast jpg- en gif-afbeeldingen is er nog een heel breed scala aan verschillende media-formaten in je pagina te 'bouwen'. Het nadeel hierbij is dat je voor het gros (Flashanimaties, Windowsmedia, Quicktime, etc.) van deze bestanden een plugin (een extra stukje software) op je computer moet installeren om ze te kunnen bekijken.

5 - Een aantal tags om mee te beginnen

	tags	functies
Structuur	<pre><HTML> <HEAD> <TITLE> titel </TITLE> </HEAD> <BODY>hier komt de pagina-inhoud </BODY> </HTML></pre>	
Indeling	<pre>
 <P></P> <HR></pre>	Break. Paragraaf . Horizontale lijn.
<BODY>	<pre><BODY>...</BODY> TEXT="SILVER" BGCOLOR="RED" BGCOLOR="#FF0000" BACKGROUND="bestand.gif" LINK="#00FF00" VLINK="#FF0000" ALINK="#0000FF"</pre>	Body specificaties. Attribute : Tekstkleur zilvergrijs. Attribute : Achtergrond rood. Attribute : Achtergrond rood. Hex. Attribute : Achtergrondplaatje. Attribute : Link-kleur. Groen Attribute : 'Visited' Link-kleur. Rood Attribute : 'Active' Link-kleur. Blauw
Opmaak *	<pre>... <I>....</I> <U>...</U> <S>...</S> <CENTER>...</CENTER> <H1>...</H1> <H6>...</H6></pre>	Vet. cursief. Onderstreept, geen hyperlink. Doergestreept. Gecentreerd . Grootste kop. Kleinste kop.
 *	<pre>... FACE="arial" SIZE="3" COLOR="red"</pre>	Tekst tag, lettertype is arial Attribute : lettertype Attribute : grootte (van 1 tot 7) Attribute : textkleur (rood)
Plaatjes	<pre> SRC="bestand.gif" WIDTH="x" HEIGHT="x" ALT="omschrijving" BORDER="x"</pre>	image : attribute = pad+source.gif Attribute : plaatje + pad Attribute : breedte in pixels. Attribute : Hoogte in pixels. Attribute : Alternative tekst Attribute : Omlijsting in pixels.
Ankers	<pre>... ...</pre>	Naar webserver.(absolute link) Naar bestand. (relatieve link)

Tegenwoordig wordt voor het opmaken van tekst gebruik gemaakt van Stylesheets (css) en in veel mindere mate door de tekst van je document te voorzien van de bovengenoemde opmaak en Font-tags . . .

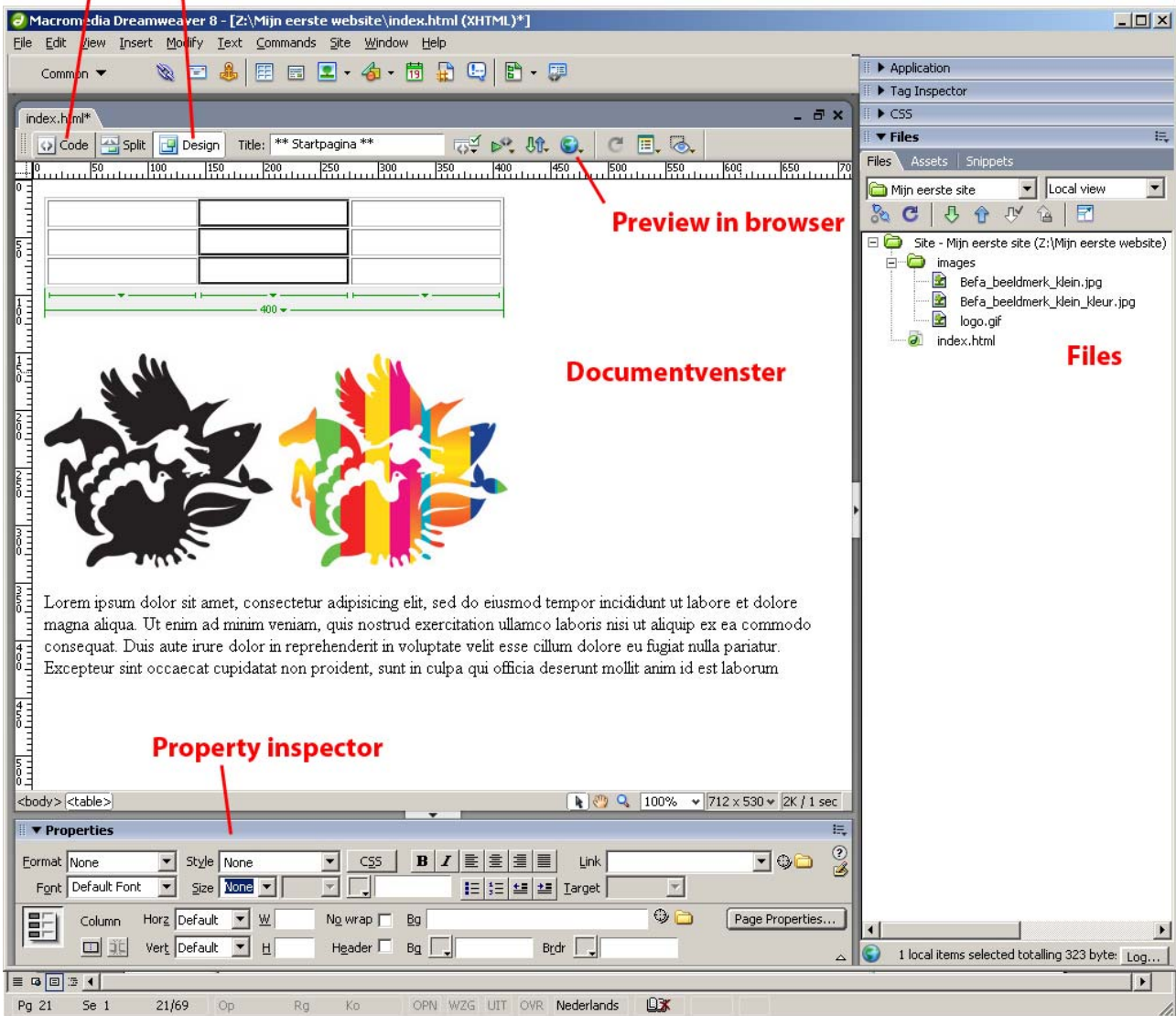
Meer over stylesheets: http://nl.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets

6 - De Dreamweaver werkomgeving

In dit hoofdstuk bespreken we de belangrijkste onderdelen van de Dreamweaver werkomgeving . . . vensters, paletten, inspectors, voorkeursinstellingen (preferences) . . .

Hieronder zie je de geopende werkomgeving van dreamweaver . . .

Code & design view



Document-venster

Het grootste en belangrijkste venster is het Document-venster. Hier bouw je de webpagina visueel op. In het Document-venster zie je een voorvertoning van de webpagina, **ongeveer** zoals die eruit zal zien in de Browser. Het Document-venster 'gedraagt' zich ook een beetje als een browservenster. Je kunt het venster groter en kleiner maken. Alle 'wrapping' elementen zullen dan naar beneden schuiven om te passen in een smaller venster. Net als in de browser. Niet alle animaties, buttons, geluiden ed. werken in het document venster. Om te zien hoe een pagina eruit ziet en werkt zul je de pagina altijd moeten bekijken in je browser. (previewen)

Elementen van het document venster

In de titelbalk van het Document-venster zie je de titel van de webpagina en tussen haakjes de locatie van het document in de Site Root-map en de naam van het document. Er verschijnt een sterretje naast de naam van het document als er wijzigingen zijn aangebracht op de pagina en deze zijn nog niet bewaard.

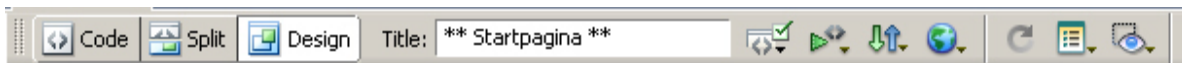
Onder in het Document-venster vind je de '*Status Bar*'. Selecteer **Edit > Preferences > Status Bar** om instellingen vast te leggen voor de Status Bar. Je kunt daar instellingen maken voor de grootte van het document in pixels (monitor-resoluties) en de verschillende modem-snelheden

Rechts onderin vind je het '*Window Size*' menu. Hier zie je het huidige formaat van het documentvenster en je kunt een formaat voor het documentvenster selecteren voor het werken met bepaalde beeldscherm-instellingen. Ook wordt er de grootte van de webpagina in KiloBytes en de downloadtijd getoond. De grootte van de webpagina is die van het html-document, alle afbeeldingen, Shockwave Flash-movies, plug-in content, audio en andere externe content in KiloBytes.

Links in de Status Bar vind je de *Tag Selector*. In dit gedeelte ziet je alle html-tags gerelateerd aan een selectie in het document venster. De tag van het geselecteerde element wordt vet getoond. Als je alles binnen een bepaalde tag wilt selecteren, kun je op de betreffende tag klikken in de Tag Selector.

View > Toolbars > Document (aanvinken)

Door deze optie aan te vinken krijg je de onderstaande gereedschappen in beeld. Met de gereedschappen op deze toolbar kun je met een muisklik wisselen tussen code (html) en design; klik daarvoor op de < > tekens. Je kunt in deze toolbar ook de titel van je webpagina wijzigen en je bent slechts een muisklik verwijderd van de preview. Klik voor een preview in je browser op het 'wereldbolletje'



Preview in Browser

In Dreamweaver kun je op elk gewenst moment de pagina openen in een op je computer geïnstalleerde browser. Je hoeft het document niet eerst te bewaren.

Selecteer **File > Preview in Browser > Internet explorer**. (sneltoets = **F12**) of klik op het wereldbolletje.

Via **Edit > Preferences > Browsers** kun je definiëren welke browsers beschikbaar zijn om je pagina in te previewen.

Paletten, inspectors en vensters

Verder heb je de beschikking over een aantal paletten, inspectors en vensters die het mogelijk maken om objecten op de pagina te plaatsen, functies uit te voeren, eigenschappen van elementen vast te leggen, objecten te selecteren, etc.

Sommige paletten, inspectors en vensters passen zich aan aan het op dat moment geselecteerde object.

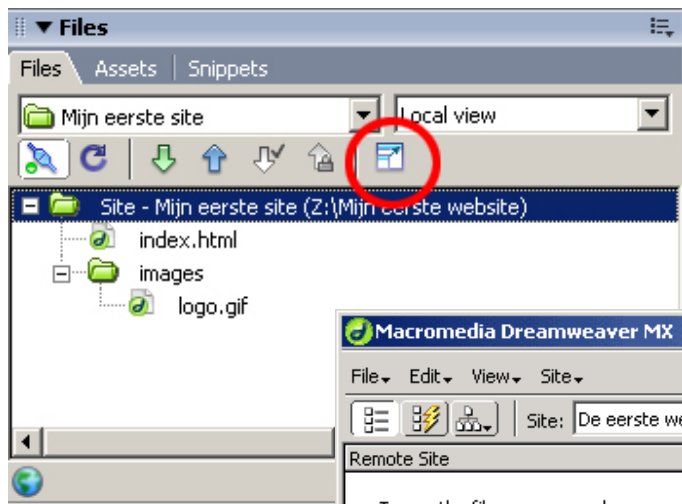
Alle paletten, inspectors en vensters zijn te openen door de betreffende optie te selecteren in het **Window**-menu.

- **Window > Site (F8)** waarin je alle documenten en mappen van de website vindt (de structuur van de website). In dit venster kun je ook de documenten van en naar de webserver kopiëren (publiceren / up-en downloaden).
- **Window > insert (Ctrl + F2)** In het 'insert' palet staan een groot aantal tabbladen waarmee je tussen verschillende 'elementen' in je pagina kunt plaatsen
 - Common: Hyperlinks, emailink, ankers, tabellen, layers, images . . .
 - Tables: Insert a table . . .
 - Frames: Diverse spannende layouts
 - Forms: Alle formulier elementen.
 - Characters: Onder meer het euro teken . . .
 - Head: Meta-tags, keywords & description . . .
- **Window > Property-inspector**, waarin je instellingen kunt doen voor het op dat moment geselecteerde object. (**Ctrl + F3**)
- **Window > others > code-inspector** waarin je de door Dreamweaver gegenereerde html-code kunt zien en wijzigen. (**F10**).
Het is overigens handiger om tussen code en design te wisselen mbv. de document-toolbar (**View > Toolbars > Document**)
- **Window > others > frames** In het Frames-palet kun je frames of framesets selecteren om vervolgens **in combinatie** met de property inspector, alle 'eigenschappen' van de frameset te definiëren (**shift + F2**)
- **Window > others > Layers** Het Layers-palet, waarin je alle Layers op de pagina vindt. Hier kun je Layers selecteren, een naam geven, onzichtbaar of zichtbaar maken, en de stapelvolgorde wijzigen.
- **Window > Styles** Het Styles-palet, alwaar je Style Sheets kunt definiëren, toepassen en wijzigen.
- **Window > Behaviours** De Behaviors-inspector, waarin je Actions en Events kunt koppelen aan html-objecten.

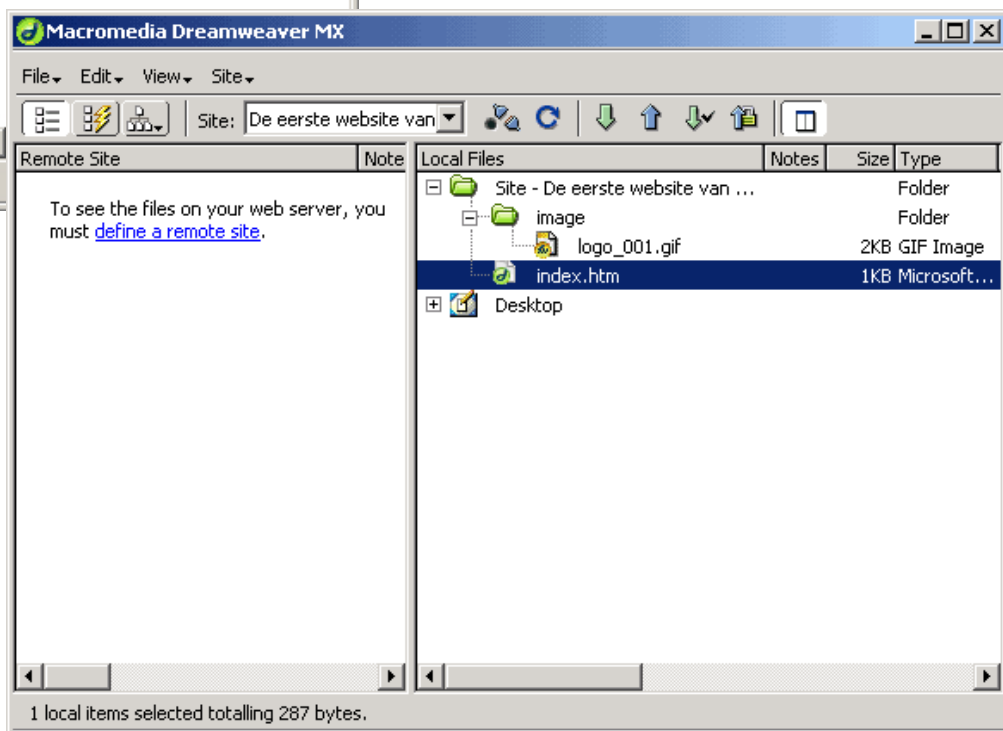
De meeste vensters kun je door middel van 'Klik-slepen' samenvoegen of apart plaatsen. Als je een venster op een ander venster plaatst, worden beide vensters samengevoegd. Bovenin verschijnen dan Tabs met daarin de namen van de paletten of inspectors. Klik op de Tab om het betreffende palet of de betreffende inspector te tonen.

Het Site-venster - de structuur van je site

Ga naar **Window > Site** of klik op **F8** en je Site-files komen in beeld. In het site palet zie je een op de windows-verkenner lijkende structuur van mappen en bestanden.



Klik op het rood omcirkelde icoontje en zowel de 'remote site' als de 'local files' worden zichtbaar.



Local betreft de site zoals die op je harde schijf staat, bij de BeeldFabriek of thuis ,

De *remote-site* laat zien wat er bij je provider op de harde schijf staat.

Meer over het Site-venster in hoofdstuk 7: het definiëren van een site en in hoofdstuk 8: FTP'en met Dreamweaver

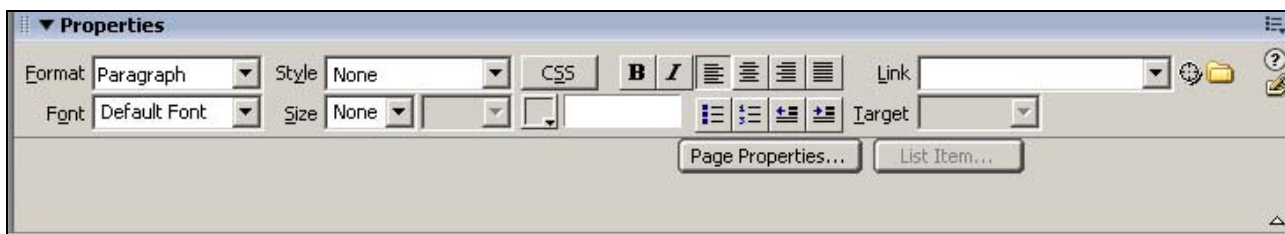
Property-inspector

De Property-inspector geeft altijd de eigenschappen tekst weer van het-op-dat-moment geselecteerde object. Open het properties venster met: **window > properties** of **Ctrl + F3**.

In het onderstaand voorbeeld is er een afbeelding geselecteerd met de bestandsnaam (Src) **beeldmerk_klein_kleur.jpg** met een grootte van **200 (W) x 187 (H) pixels** en **17 Kbyte**.



In het onderstaand voorbeeld is er een stuk tekst geselecteerd; je kunt dan mbv. de property inspector verschillende instellingen veranderen lettertype, kleur, grootte, inspringen, lijsten . . .



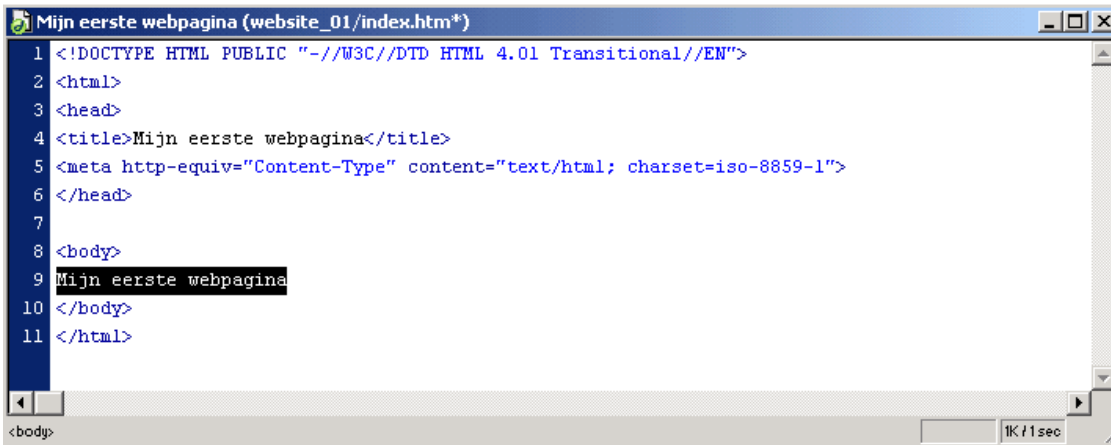
De Property-inspector is een venster dat je voortdurend nodig hebt als je een webpagina aan het maken bent.

Code-inspector

Om snel te wisselen tussen Code-view (html) en Design-view kun je het beste de document toolbar (zie pagina 19) gebruiken. Klik op de < > tekens voor de Code-view.

Met **windows > others > code-inspector** of **F 10**, open je naast het document een extra palet met daarin de code.

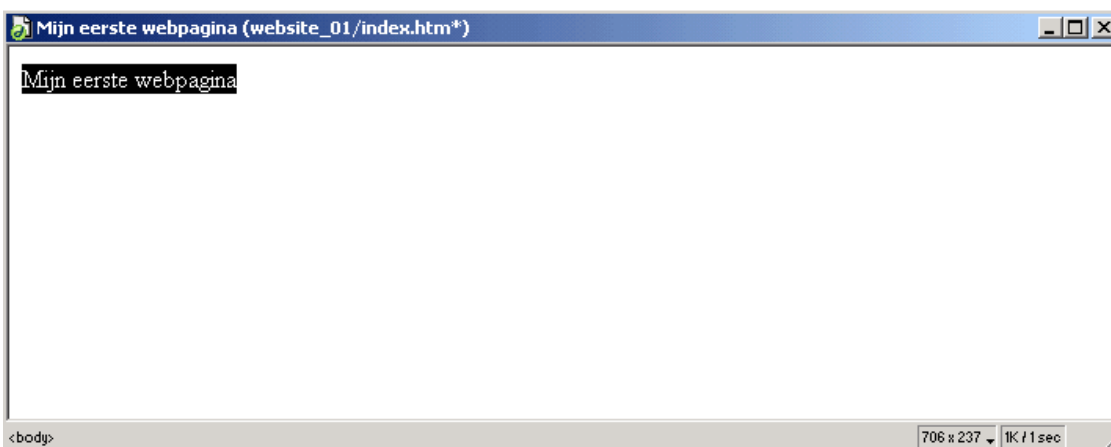
In de afbeelding hieronder zie je de Code-inspector waarin een tekst is geselecteerd.



```
1 <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
2 <html>
3 <head>
4 <title>Mijn eerste webpagina</title>
5 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
6 </head>
7
8 <body>
9 Mijn eerste webpagina
10 </body>
11 </html>
```

- Alle handelingen die je uitvoert in het Documentvenster en de paletten, worden onmiddellijk gereflecteerd door wijzigingen in de html-code in het html-venster.
- Wijzigingen die je aanbrengt in het html-venster, worden gereflecteerd in het Documentvenster, zodra je het Document-venster actief maakt.
- Bovendien worden alle selecties die je maakt in het Document-venster of in het html-venster, in het andere venster automatisch ook gemaakt.

De afbeelding hieronder betreft het Document-venster dat bij de afbeelding hiervoor hoort.



Beeld elementen (tekst, afbeeldingen, filmpjes ed..) plaatsen

Het document venster in Dreamweaver werkt als een zeer eenvoudig tekstverwerkings-programma: Text plaats je op je pagina door te typen.

Om andere beeld-elementen op de webpagina te plaatsen, kun je onder het Insert-menu het gewenste object te selecteren. Het 'object' komt dan terecht op de plek waar op dat moment de cursor staat. Ook met het Objects-palet kun je elementen, anders dan tekst, toevoegen op de webpagina. Standaard kent Dreamweaver vier categorieën objecten: Common, Forms, Head en Invisibles. Het aantal categorieën is door jezelf uit te breiden.

Elementen (tekst, afbeeldingen ed..) selecteren

Als je op een html-tag in de Tag Selector linksonder in het Document-venster klikt, dan selecteer je alles binnen deze tag in het Document-venster én in het html-venster..

In voorbeeld op de voorgaande pagina is dat alles wat er tussen de **<body> </body>** tags staat.

In Dreamweaver kun je selecties maken in het document venster door

- op de elementen te klikken,
- met de muis over de elementen te slepen of
- door de tag-selector te gebruiken.

Je kunt ook de html-code selecteren in de Code-inspector.

LET OP : Sommige objecten, zoals Frames, hebben een bijbehorend venster dat je kunt openen door onder het Window-menu de desbetreffende keuze te maken.

Door te klikken op onderdelen in het **Frames-palet** kun je de eigenschappen van de betreffende onderdelen in de **Property-inspector** wijzigen. Voor meer informatie over frames zie hoofdstuk 9; Frames

LET OP: Er zijn zogeheten Invisible-elements voor Layers, anchors, commentaar, Scripts en line breaks. Deze zijn niet zichtbaar als je de pagina opent in een browser.

Ga naar **View > Visual Aids > . . .** om hier je instellingen te maken

Ze verschijnen als gele iconen in het Document-venster.

In de Preferences van Dreamweaver kun je aangeven welke Invisible-elements je in het Documentvenster te zien krijgt. Selecteer **Edit > Preferences > Invisible Elements**.

Contextuele menu's (shortcut-menu)

Contextuele-menu's zijn de pop-up menu's die verschijnen bij klikken met de rechtermuisknop. De keuzemogelijkheden in een shortcut-menu zijn afhankelijk van het op dat moment geselecteerde object.

Je kunt overal, met je rechtermuisknop, binnen de dreamweaver-interface klikken voor meer info via het contextuele menu.

Probeer jezelf aan te leren om met de shortcut-menu's te werken. Dat kan je veel tijd besparen.

Werken in Dreamweaver

In Dreamweaver kun je op twee manieren werken aan je webpagina.

1. In het Document-venster met behulp van vensters, inspectors en paletten.
2. In de HTML-inspector, waar je html-code kunt intypen, verwijderen, zoeken en wijzigen.

Bovendien zijn er dus meerdere manieren om hetzelfde resultaat te bereiken:

- Je kunt werken in de Code-inspector en hier de html-code typen.
- Je kunt gebruikmaken van de keuzen uit de menubalk.
- Je kunt werken met de vensters, paletten en inspectors.
- Je kunt gebruik maken van de keyboard-shortcuts.
- Of je kunt werken met de shortcut-menu's.

7 - Het definiëren van een website in Dreamweaver

Als je van plan bent om met Dreamweaver een website te bouwen en te onderhouden, dan zul je eerst een website in Dreamweaver moeten definiëren.

Als je Dreamweaver als editor gebruikt om een website te bouwen, dan is het noodzakelijk dat alle documenten die gebruikt worden in de website, zich in één map bevinden ; de Lokale Site Root-map. Dit stelt het programma Dreamweaver in staat om in de html code de juiste verwijzing (link) naar een afbeelding, html-document of andersoortig bestand te definiëren.

Daarnaast kan het programma dreamweaver als je bestanden verplaatst binnen de Site-files ook automatisch de bestaande linken & verwijzingen 'updaten'

De locatie en de naam van externe documenten (plaatjes, video, geluid ed.) worden in de html-code in principe aangegeven met een document-relatieve link.

Dat betekent dat de locatie van het html-document het uitgangspunt is en dat vanaf die locatie het 'pad' naar het externe document in de html-code wordt beschreven.

Lokale Site Root-map

Het belangrijkste dat je moet aangeven als je een website definieert, is de Lokale Site Root-map. Dat is de map die dient als root, als basis, van je website. Als je in Dreamweaver pagina's gaat maken of bewerken, dan werk je met de documenten in deze map.

Waar die map staat : op de **harddisk**, op een **Zip drive**, of op een **diskette** is niet van belang.

De mappenstructuur binnen de Lokale Site Root-map is wel van belang. Dit is namelijk de mappenstructuur die straks ook zal worden aangemaakt op de 'echte' webserver.

Omdat de structuur van de mappen en de documenten, die je op een lokale schijf aanmaakt en gebruikt als Lokale Site Root, identiek is aan de structuur van mappen en documenten zoals die op de 'echte' webserver wordt gegenereerd, zullen alle links die lokaal correct functioneren straks ook op de webserver in orde zijn.

In Dreamweaver werk je altijd met de lokale documenten, nooit met de documenten die op de webserver staan. Als je een website hebt gemaakt en getest, dan plaats je de html-documenten met behulp van het FTP protocol op de webserver.

Als je een website hebt gedefinieerd in Dreamweaver, kun je webpagina's gaan maken.

De html-documenten bewaar je op een locatie in de Lokale Site Root-map. Alle gelinkte bestanden (plaatjes, video, geluid ed.) die je in je website gebruikt, moeten in de Lokale Site Root-map staan. Alleen dan kun je er zeker van zijn dat er geen gebroken links zullen zijn als je de website uiteindelijk op de webserver plaatst.

Benodigde informatie

De homepage (**index.html**) moet altijd in de Site Root-map staan. De homepage is de pagina die wordt geopend, als een gebruiker in de browser uw URL opvraagt zónder de naam van een html-document. Bijvoorbeeld: <http://www.beeldfabriek.org/>

Afhankelijk van de webserver-software moet de homepage een bepaalde naam hebben. Voorbeelden zijn: index.htm, index.html, default.htm, home.htm.

Het is beter om geen spaties te gebruiken in de namen van documenten. Gebruik ipv. spaties de **_under_score** om de leesbaarheid te verhogen

Bepaal de filenaam-extensie voor html-documenten. **.htm** of **.html** Dit kun je opgeven in de Dreamweaver-preferences. Selecteer **Edit > Preferences** en kies voor de General-categorie. Elk document dat html-code bevat om een webpagina te beschrijven moet de juiste filenaam-extensie hebben, meestal is dit htm of html.

Zorg ervoor dat de mappenstructuur helder is en dat de namen van mappen en documenten in de Lokale Site Root logisch en 'leesbaar' zijn.

Deze structuur wordt bij het kopiëren van de documenten naar een lokatie op de webserver, ook wel het 'publishen' van de website genoemd, overgenomen op de webserver.

Als je na het publishen van de website allerlei ingrijpende veranderingen gaat uitvoeren, dan zul je handmatig op de webserver mappen en documenten moeten gaan verwijderen en het is in dat geval erg prettig als je site helder van structuur is.

De stappen voor het definiëren van een website

1. Maak een nieuwe map aan op een lokale schijf , het is het eenvoudigst om deze map aan te maken op de harddisk van je computer, maar het kan ook op een file-server of een verwijderbaar opslagmedium als een diskette of ZIP drive.

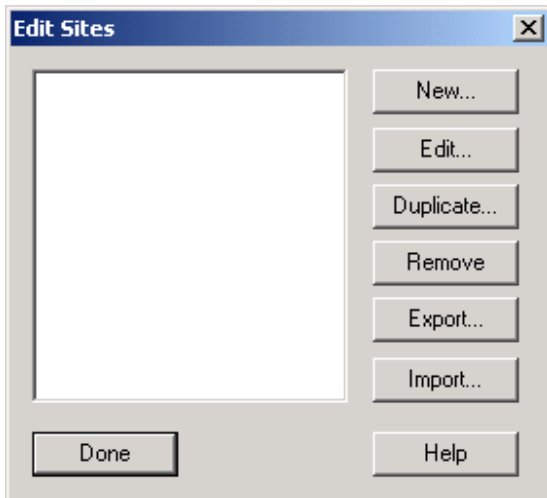
Bij de BeeldFabriek zul je zelf deze map aan moeten maken

Klik op het bureaublad op het icoon : **My Computer** ga dan naar :

Piet op fabriek\home (Z:) *(de cursist heet piet in dit voorbeeld).*

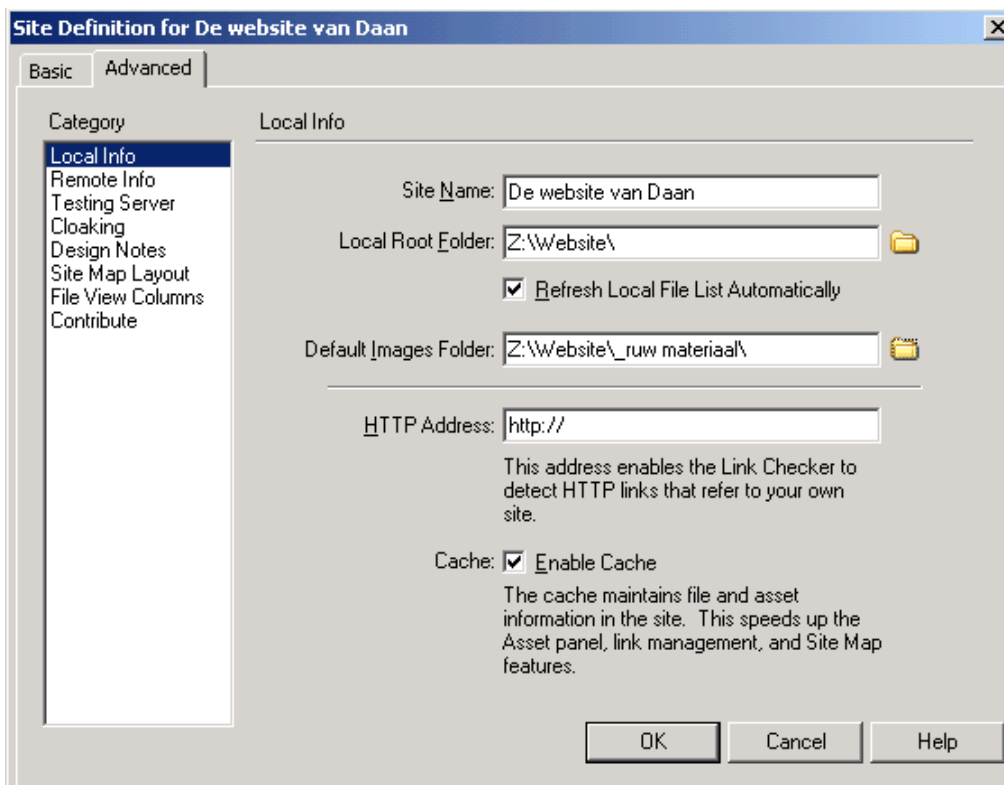
In deze map kun je dan het beste een map aanmaken met de naam – website –

2. Open het programma Dreamweaver en selecteer **Site > New Site . . .** en klik New



3. Selecteer in het nu geopende Site Definition-venster het tabblad – **Advanced** – en je kan vervolgens alle gegevens betreffende de nieuwe website invoeren.

Het ondestaande venster begint altijd bij 'Local Info'; deze instellingen moet je eerst maken om in Dreamweaver, lokaal, te kunnen werken. Lees op de volgende pagina wat de mogelijkheden van de verschillende categorien zijn en hoe je je 'Local Info' goed instelt.



De linkerkolom van het Site Definition-venster bevat de volgende categorieën

- **Local Info:** Hier definieer je alle gegevens die Dreamweaver nodig heeft voor de Lokale Site.
- **Remote Info:** Hier definieer je alle gegevens die Dreamweaver nodig heeft om een verbinding te maken met de webserver en documenten naar en van de webserver te kopiëren.
- **Testing server:**
- **Cloaking:** Het uitsluiten van mappen en bestanden van 'site-operations'
- **De sign Notes:** Het toevoegen van opmerkingen voor een verbeterde integratie met andere macromedia programma's
- **Sitemap Layout:** Hier definieer hier alle gegevens om een visuele weergave van de structuur van de website te kunnen genereren: het Site Map-overzicht.
- **File View Columns:**
- **Contribute:** Extra functionaliteit om met meerdere mensen aan een site te kunnen werken.

Klik links op een categorie en in het rechtergedeelte van het venster kun je instellingen doen voor de betreffende categorie.

Local Info instellingen

Op de voorgaande pagina kun je zien hoe een website (lokaal) bij de BeeldFabriek goed gedefinieerd is. Volg de onderstaande stappen om dit voor je eigen website te doen.

1. Geef de nieuwe website een naam (je eigen naam) door deze in te typen bij Site Name. Deze naam wordt alleen binnen Dreamweaver gebruikt.
2. Selecteer een Local Root Folder. Dit is de map 'Website' op 'My computer'
3. Klik op het icoon van de map om de betreffende map te selecteren. Blader naar :
Daan op fabriek/home(Z:) > Website klik openen en klik dan op opslaan.

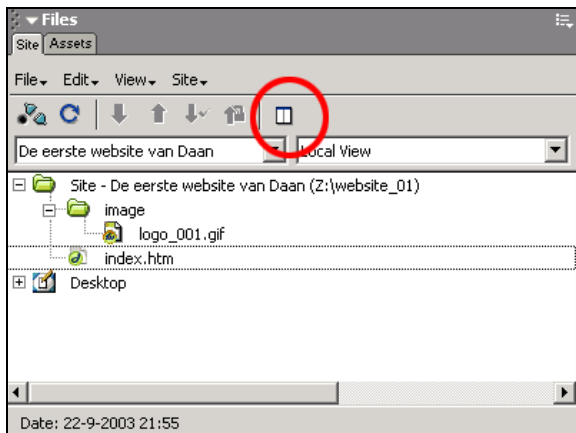
Nu heb je je eigen map op de server de BeeldFabriek gedefinieerd als Root-folder.

4. Default Images Folder (optioneel); dreamweaver kopieert bestanden (plaatjes ed.) die je importeert automatisch naar deze map. In dit voorbeeld is in de map 'Website' een map ' _ruw materiaal' aangemaakt & geselecteerd.
5. Type het adres van de webserver in het veld met het label HTTP Adres. Deze optie gebruik je als je met absolute links werkt in je website.
6. Selecteer bij voorkeur de Use Cache to Speed Link Updates-optie. Als je deze optie selecteert, wordt een Cache-document aangemaakt met informatie over alle documenten en links in de Lokale Site. Met behulp van de informatie in het Cache-document kan Dreamweaver bepaalde site-, link- en management-taken sneller uitvoeren.

Is alle informatie ingevoerd? klik dan achtereenvolgens **OK** en **Create** en nu kun je aan je website gaan werken.

Je kan op deze wijze in dreamweaver aan meerdere websites aanmaken en onderhouden. Je kiest een specifieke website door de naam te selecteren in het pull-down menu van de site-files. (**Window > Site** of **F8**)

Werken met het sitevenster
Selecteer **Window > Site** of klik **F8**



Boven in het Site-venster vind je een aantal knoppen. Deze knoppen hebben allemaal te maken met het heen en weer kopiëren van documenten tussen de Lokale Site Root-map en de webserver.

Met behulp van de pull-down menu's kun je switchen tussen websites & views (local / remote)

Door op het rood-omcirkelde icoontje te klikken open je de site-files met zowel Local- als Remotesite in beeld. (zie Hoofdstuk 8)

Snel werken met het sitevenster

Open bestaande html-documenten door dubbel te klikken op het betreffende document in het local Folder-gedeelte van het Site-venster en nieuwe bestanden en mappen kun je toevoegen door met je rechtermuisknop in de lokale folder te klikken en **New file** cq. **New Folder** te selecteren.

LET OP als je een gedefinieerde site uit het Dreamweaver programma verwijdert, blijven de bestanden op de harddisk gewoon staan.

Als je in je sitefiles een bestand verwijdert is dit bestand van je harddisk verdwenen.

Remote Info oftewel FTP instellingen

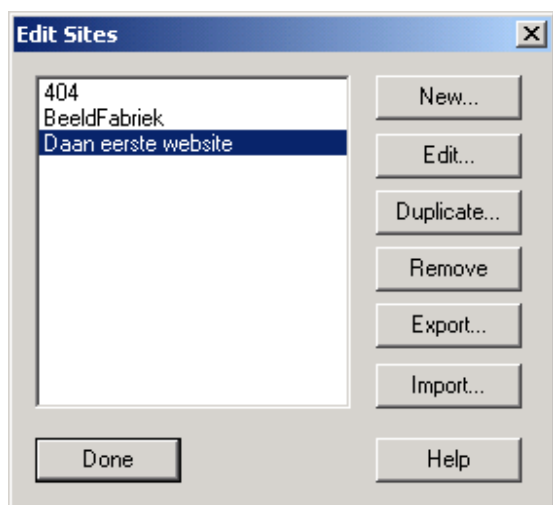
Als je je website wilt gaan publiceren (uploaden) dan zul je ook een aantal instellingen onder het onderdeel 'remote' moeten maken. De instellingen die je daarvoor moet maken vind je in Hoofdstuk 8: FTP'en met Dreamweaver.

8 - FTP'en met dreamweaver

FTP oftewel het File Transfer Protocol

Dit protocol wordt gebruikt om bestanden & bestandsstructuren (mappen, bestanden & links) in een keer naar een andere computer te kopiëren. Dit kan lokaal zijn (offline) maar ook online om bv. je versgebouwde site op het internet te publiceren (lees kopiëren naar een http oftewel webserver) Ftp'en doe je met een FTP programma WS_FTP LE , msFTP of Fetch (mac) maar ook met dreamweaver kun je FTP'en dit doe je door in je site definitie window naast de instellingen voor de root folder ook de instellingen voor de Webserver in te voeren.

Ga naar **Site > Edit Sites**. . . , selecteer de 'website' die je wilt editen en klik op edit.

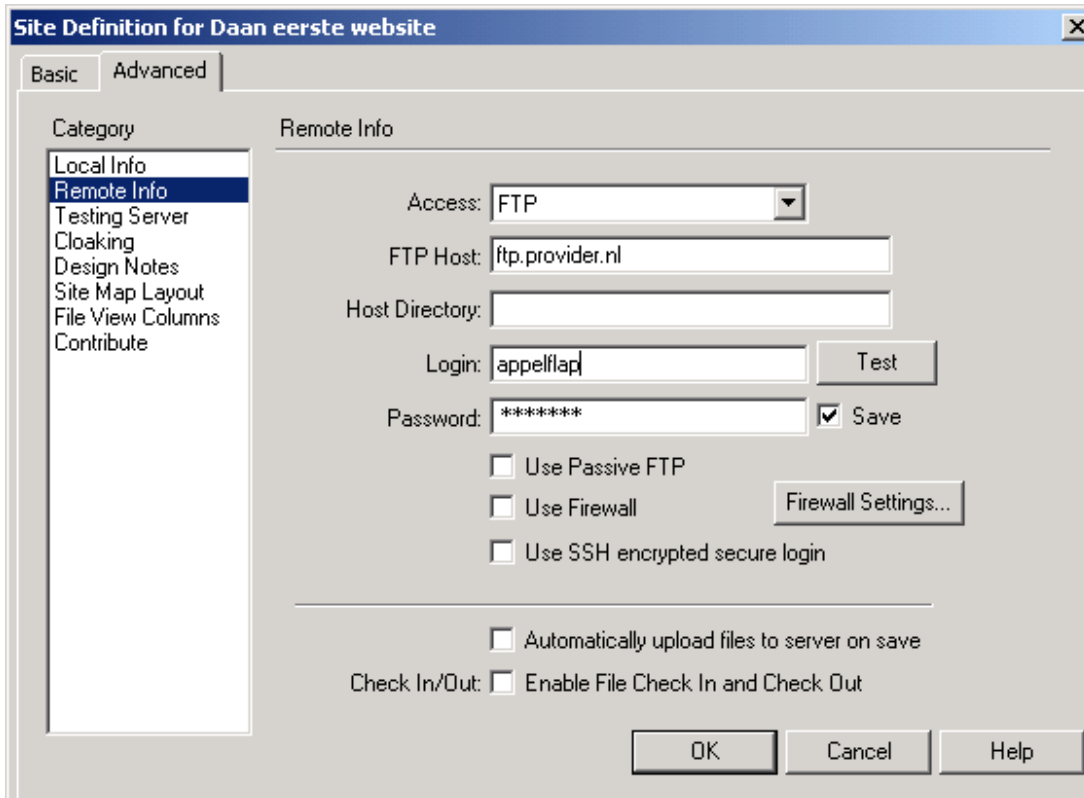


Vervolgens opent zich het site definition window (*zie afbeelding op de volgende pagina*). Selecteer het **Advanced** tab-blad en klik vervolgens in het linker menu op **Remote**. Je kunt nu rechts bij het **Server Access** pull-down menu kiezen uit de volgende drie opties

- **None** - selecteer deze optie als je de website alleen lokaal wilt gebruiken en niet wilt publiceren op een webserver.
- **Local/Network** - selecteer deze optie als de webserver benaderbaar is als netwerkdrive, of als de webserver-software draait op je eigen computer. Geef de map aan waar de documenten van de website moeten worden opgeslagen.
- **FTP** - selecteer deze optie als je met behulp van het FTP-protocol documenten wilt kopiëren naar en van je webserver (downloaden & uploaden danwel publiceren).

FTP instellingen

Om te kunnen FTP'en hoef je maar drie dingen te weten:
Het server-adres, je inlognaam en je wachtwoord.



The screenshot shows a dialog box titled "Site Definition for Daan eerste website" with two tabs: "Basic" and "Advanced". The "Remote Info" tab is selected. On the left, a "Category" list includes "Local Info", "Remote Info" (selected), "Testing Server", "Cloaking", "Design Notes", "Site Map Layout", "File View Columns", and "Contribute". The "Remote Info" section contains the following fields and options:

- Access:** A dropdown menu set to "FTP".
- FTP Host:** A text field containing "ftp.provider.nl".
- Host Directory:** An empty text field.
- Login:** A text field containing "appelflap" with a "Test" button to its right.
- Password:** A text field containing "*****" with a "Save" checkbox checked to its right.
- Use Passive FTP
- Use Firewall (with a "Firewall Settings..." button to its right)
- Use SSH encrypted secure login
- Automatically upload files to server on save
- Check In/Out:** Enable File Check In and Check Out

At the bottom of the dialog are "OK", "Cancel", and "Help" buttons.

- Typ het FTP-adres waar je de documenten van de website kunt downloaden en uploaden, in het veld met het label FTP Host. Je kan het voorvoegsel ftp:// bij het adres weglaten.

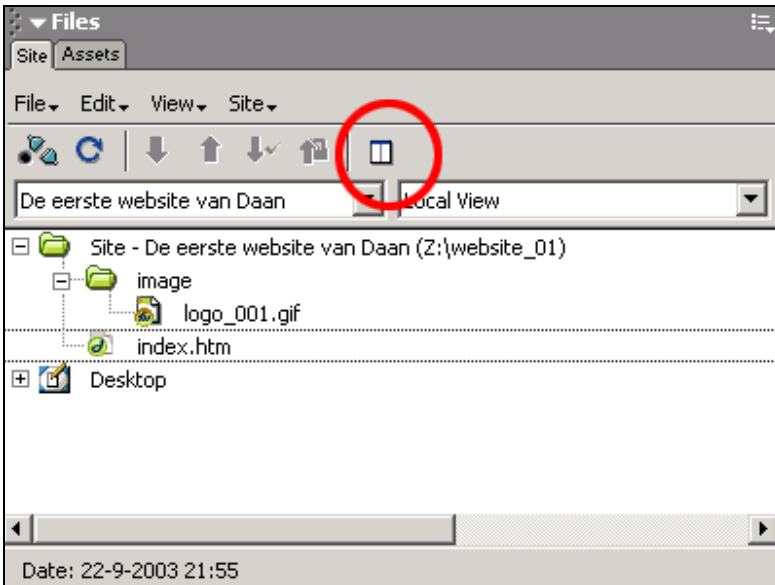
Als je de documenten en mappen van voor je website in een subdirectory van de webserver wilt of moet plaatsen, type dan in het veld met het label **Host Directory** de naam van deze subdirectory / map.

De map (Host Directory), die de root-level-documenten en mappen van de website bevat, wordt ook wel de Site Root genoemd. Je kan het veld Host Directory leeg laten, als je na inleggen met FTP automatisch komt in de map op de webserver die dienst doet als Site Root. De Site Root-map is vastgesteld door de systeembeheerder van de webserver.

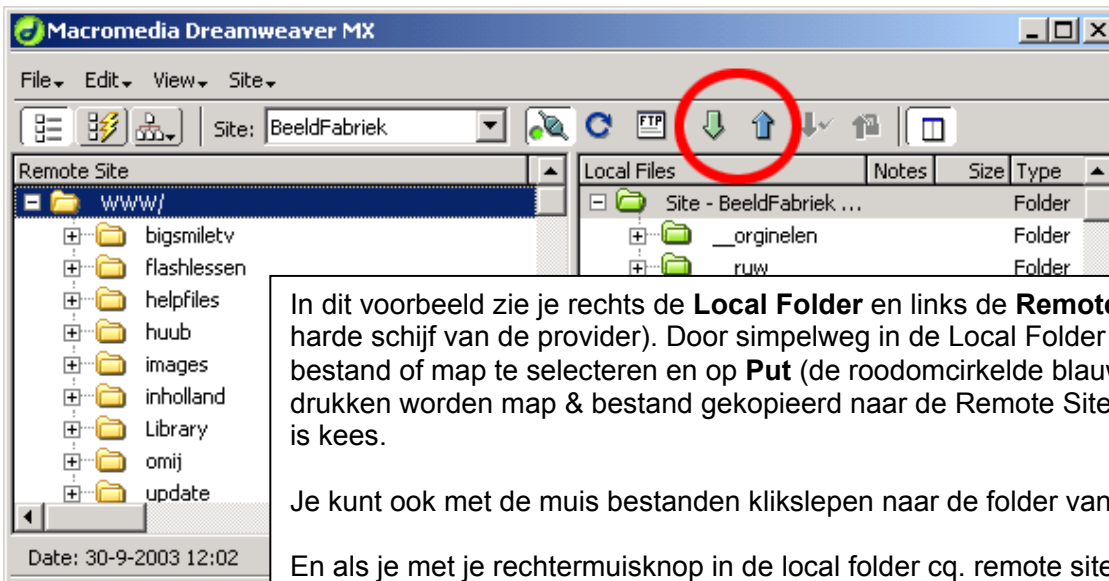
- Geef bij **Login** de **gebruikersnaam** op, die je gebruikt om met FTP in te loggen op de webserver. Dit moet de naam zijn van een gebruiker die de rechten heeft om documenten aan te maken en verwijderen.
- Als je bij **password** je **password** hebt ingevuld, kun je er voor kiezen de optie save aan te vinken, dat houdt wel in dat iedereen met deze instelling op de webserver aan de slag kan gaan.
- Als de webserver wordt beveiligd door een Firewall, activeer je de Use Firewall-optie. Als je deze optie selecteert, dan zul je nadere informatie moeten aangeven in de Dreamweaver Preferences. Selecteer **Edit > Preferences > Site**.

FTP'en oftewel kopiëren van bestanden naar de remote server.

Heb je de juiste FTP-instellingen gemaakt dan sluit je het definitieve dialogvenster af, klik Done en ga naar je **Site > SiteFiles** (F8)



Klik op het rood-omcirkelde icoontje om tegelijkertijd local- en Remote View in beeld te krijgen.



In dit voorbeeld zie je rechts de **Local Folder** en links de **Remote Site** (de harde schijf van de provider). Door simpelweg in de Local Folder een bestand of map te selecteren en op **Put** (de roodomcirkelde blauwe pijl) te drukken worden map & bestand gekopieerd naar de Remote Site en klaar is kees.

Je kunt ook met de muis bestanden klijkslepen naar de folder van je keuze

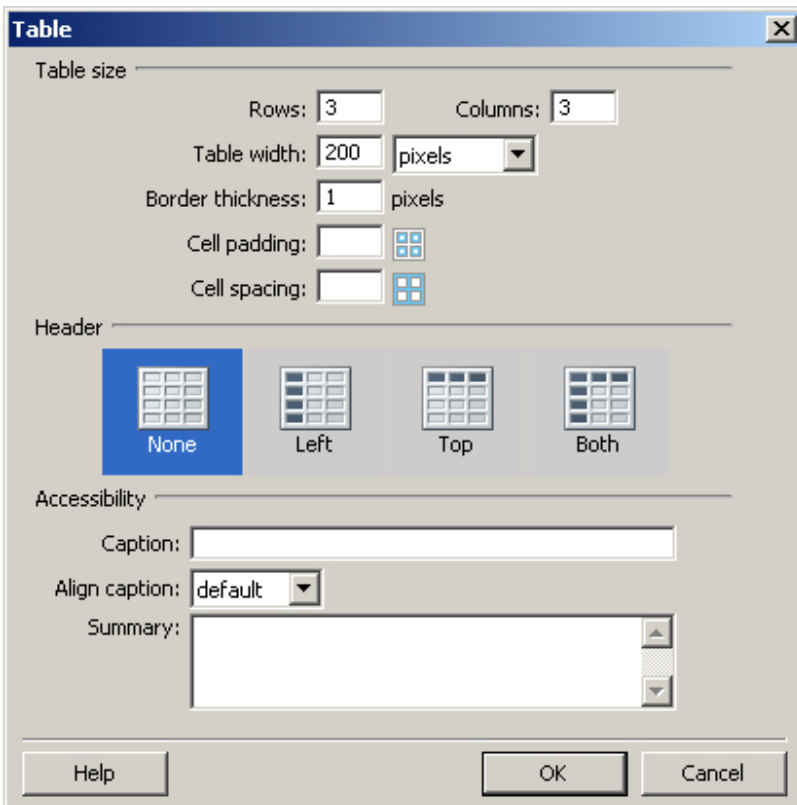
En als je met je rechtermuisknop in de local folder cq. remote site klikt krijg je een popup menu met nog een groot aantal extra mogelijkheden.

10 - Tabellen & Dreamweaver

De tabel is een essentieel onderdeel van een webpagina als het gaat om layout en positionering van beeldelementen. Met tabellen kun je de onderlinge positionering van tekst en afbeeldingen min of meer vastleggen. Min of meer en nog steeds vrij omslachtig maar met ruim voldoende mogelijkheden om een pagina op te kunnen maken

Het maken van een tabel

Open een nieuw document en selecteer **Insert > Table**.



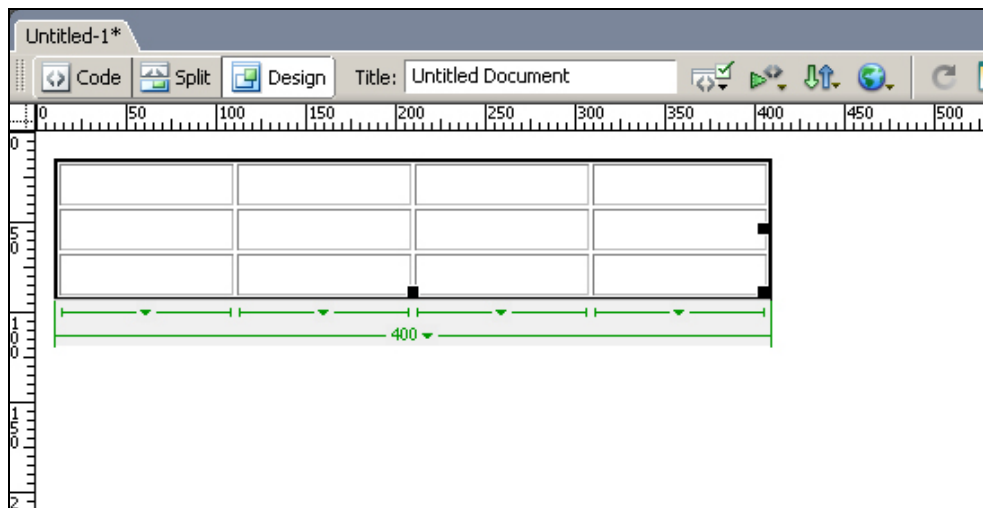
Er verschijnt nu een **dialogvenster**, waarin je de eigenschappen van de aan te maken tabel kunt opgeven. Klik OK en de tabel komt terecht op de plek waar de cursor staat.

De tabel ziet er dan zo uit als in de afbeelding van de volgende pagina.

Een tabel bestaat uit rijen, kolommen en cellen.

In elke cel van een tabel kun je beeldelementen , tekst & plaatjes, plaatsen en bewerken zoals je dat in de body van een HTML pagina ook doet.

In het voorbeeld hieronder zie je in het dreamweaver document een geselecteerde tabel die bestaat uit 3 rijen 4 kolommen (dus 12 cellen). De breedte van de tabel is 75%. De 'border' is 1 pixel breed



Manieren om de hele tabel te selecteren :

Zet de tekstcursor in een cel van de tabel en klik op de `<table>`-tag in de **Tag Selector** linksonder in het Document-venster.

of

Als je met de aanwijzer van de muis in de buurt van tabel komt, verandert de aanwijzer van de muis van vorm. Als de muis bij de randen van de tabel komt, verschijnt de aanwijzer van de muis als vierpijlenicoon , 'Klik' en selecteer de hele tabel.

Heb je de tabel geselecteerd dan kun je de tabel met behulp van de property inspector inspector verder bewerken.

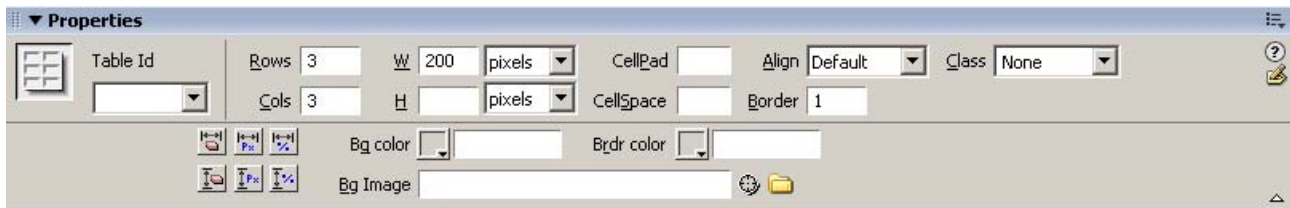
De tabel en de property inspector

Als je eenmaal een tabel hebt gedefinieerd kun je met behulp van je document en de properties de eigenschappen van de tabel verder bepalen

Vastleggen van breedte en hoogte van de tabel :

- Selecteer % om de breedte en hoogte van de tabel een percentage te laten zijn van het browservenster.
- Selecteer Pixels om de breedte en hoogte van de tabel 'vast' te zetten op een bepaald formaat.

Instellingen in de Property-inspector voor de geselecteerde tabel



- **Table Id** - hier kun je de tabel een naam geven. (id = identiteit)
- **Rows en Cols** - hier zie en bepaal je hoeveel rijen en hoeveel kolommen de tabel heeft.
- **W en H** - definieer hier de breedte en hoogte van de tabel; in procenten of in pixels.
- **CellSpace** - de hoeveelheid ruimte tussen de cellen van de tabel. In pixels.
- **CellPad**- de hoeveelheid ruimte tussen de inhoud van de cel en de randen van de cel. In pixels.
- **Align** - met de opties uit het pop-upmenu kun je een tabel lijnen in het browservenster.
- **Border**- geef hier de breedte van de rand om de tabel aan. Als je de tabel alleen gebruikt voor de layout van de elementen in de cellen, geef de tabel dan een border van 0.
- **Clear Row Heights** en **Clear Column Widths**-knoppen om alle instellingen voor de hoogte van rijen of de breedte van kolommen te verwijderen.
- Bij de **Bg-opties** kun je een achtergrondafbeelding voor de tabel definiëren of de tabel een achtergrondkleur geven.
- **Light Brdr en Dark Brdr** - hier kun je de rand om de tabel twee verschillende kleuren geven om een 3D-effect te bereiken. De Light Brdr-kleur verschijnt langs de boven- en linkerzijde. De Dark Brdr verschijnt langs de onder- en rechterzijde. Verwijder de hexadecimale waarden uit de velden om weer de standaardinstellingen te gebruiken (grijs). Brdr - hier selecteer je de kleur voor de rand om de tabel.

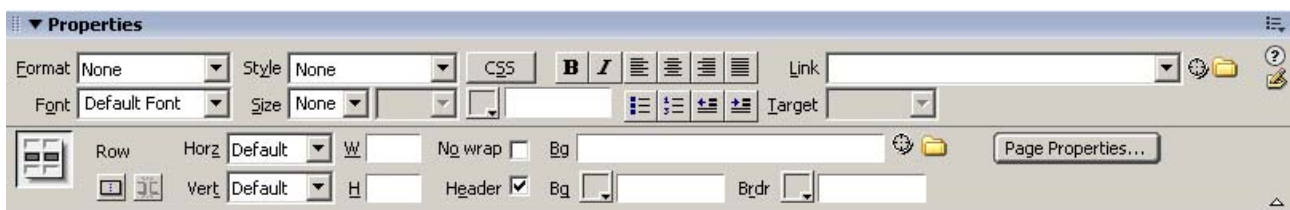
Als **View > Visual Aids > Table Borders** actief is en de 'Border' = 0, dan zul je in het Documentvenster de cellen zien met een stippellijn eromheen.

Selecteren van rijen kolommen en cellen

Als je rijen, kolommen of cellen hebt geselecteerd, dan kun je in het onderste gedeelte van de Property-inspector de eigenschappen van het betreffende tabelelement instellen en in het bovenste gedeelte kun je in één keer instellingen voor tekstformattering doen.

- Als je links naast de tabel bij een rij komt, verschijnt de aanwijzer van de muis als een pijl naar rechts. Eén enkele klik en je selecteert de betreffende rij.
- Als je boven de tabel bij een kolom komt, verschijnt de aanwijzer van de muis als een pijl naar beneden. Eén enkele klik en je selecteert de betreffende kolom.
- Zet de cursor in een van de cellen en Shift-klik in meerdere cellen of klik & sleep over cellen. Zo kun je meerdere aaneengesloten cellen selecteren. Ctrl-klikop cellen om meerdere, niet-aaneensluitende cellen te selecteren.

In het bovenste gedeelte van de Property-inspector kun je de instellingen doen voor de elementen die in de cel zijn geselecteerd

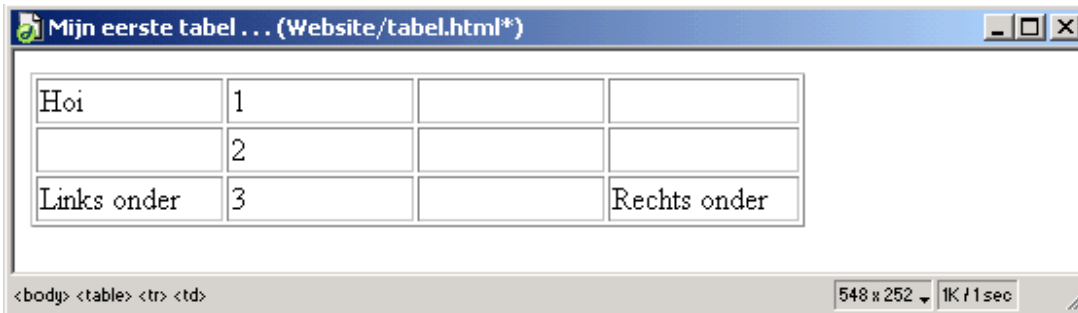


In het onderste gedeelte van de Property-inspector kun je de volgende instellingen doen voor de geselecteerde rijen, kolommen en cellen

- **Horz** - hier kun je aangeven hoe de inhoud in de geselecteerde cellen horizontaal moet worden gelijnd in de cel. Selecteer left, right of center.
- **Vert** - hier kun je aangeven hoe de inhoud in de geselecteerde cellen verticaal moet worden gelijnd in de cel. Selecteer top, middle, bottom, of baseline.
- **W en H** - in deze velden kun je waarden in pixels opgeven die de breedte en hoogte van de geselecteerde cellen definiëren.
- **Bg** - selecteer hier een achtergrondaafbeelding voor de geselecteerde cellen.
- **Bg** - selecteer een achtergrondkleur voor de geselecteerde cellen. Deze kleur verschijnt alleen in de cel, niet in het CellSpace-gebied of de rand om de tabel.
- **Border** - hier kunt u een kleur aangeven voor de randen om de geselecteerde cellen.
- De **Merge Selected Cells**-knop kun je gebruiken om meerdere geselecteerde cellen samen te voegen tot één cel.
- De **Split Cell**-knop kun je gebruiken om de geselecteerde cel op te splitsen in meerdere rijen of kolommen. Als je deze functie gebruikt, verschijnt een dialoogvenster waarin je kunt aangeven wat er moet gebeuren.
- **No Wrap** - als je deze optie activeert, zullen de cellen breder worden om alle inhoud in de cellen te laten passen. Als je deze optie niet activeert, worden de cellen hoger om alle inhoud te laten passen.

Een document en de bijbehorende de broncode (tabel).

Dit is de tabel van de voorgaande afbeeldingen maar nu is er in de cellen van de tabel met teksten gewerkt.



Hoi	1		
	2		
Links onder	3		Rechts onder

```
<table width="75%" border="1">
  <tr>
    <td>Hoi</td>
    <td>1</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>2</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>Links onder</td>
    <td>3</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>Rechts onder</td>
  </tr>
</table>
```


11 - Frames & Dreamweaver

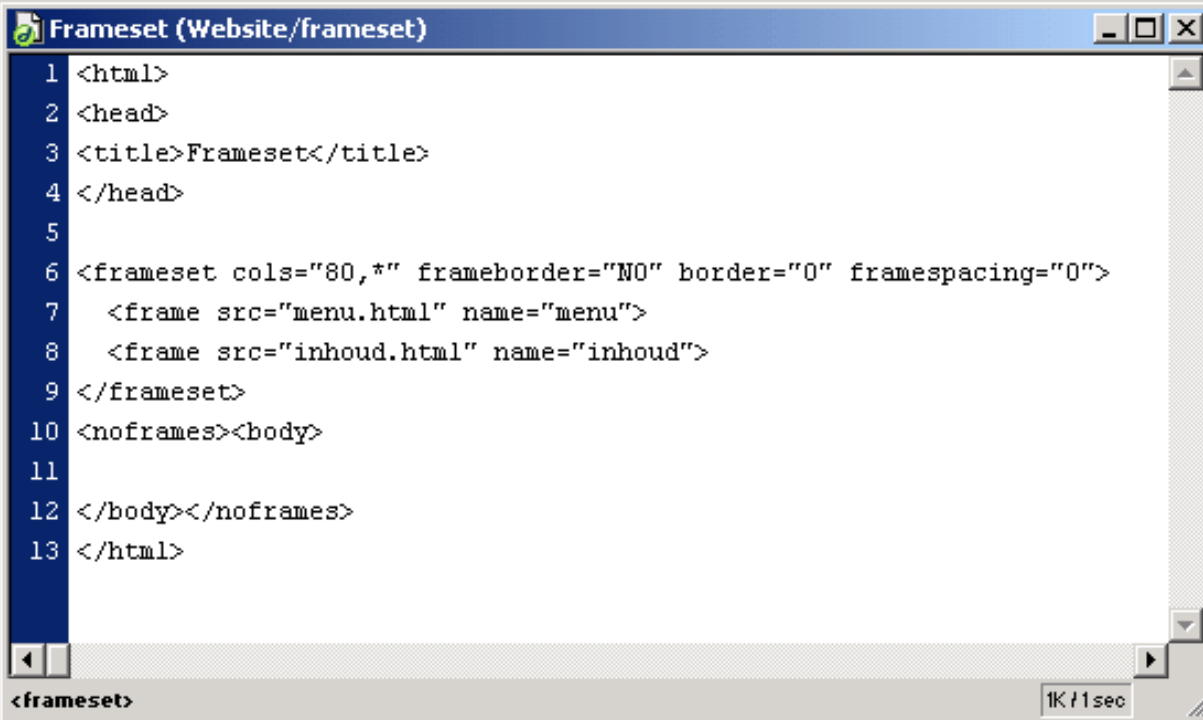
Met frames kun je een webpagina opdelen in verschillende velden. In elk veld kan een ander html - document worden geopend.

Die velden heten **frames**. Een veelgebruikte toepassing van frames is om de pagina op te delen in een navigatie (menu) gedeelte aan een zijde van het browservenster en een gedeelte waarin de pagina's zichtbaar worden als je een van de menu-items aanklikt.

Als een webpagina is opgedeeld in frames, dan is het document waarin je deze frames bekijkt een zg. een **frameset-document**. In dit document zijn de frames gedefinieerd.

In het framesetdocument staat de volgende informatie beschreven :

1. het aantal frames (**rows=" "** of **cols=" "**) en de afmetingen
2. welk html-document moet worden geopend in elk frame (**src=" "**)



```
1 <html>
2 <head>
3 <title>Frameset</title>
4 </head>
5
6 <frameset cols="80,*" frameborder="NO" border="0" framespacing="0">
7 <frame src="menu.html" name="menu">
8 <frame src="inhoud.html" name="inhoud">
9 </frameset>
10 <noframes><body>
11
12 </body></noframes>
13 </html>
```

Optioneel :

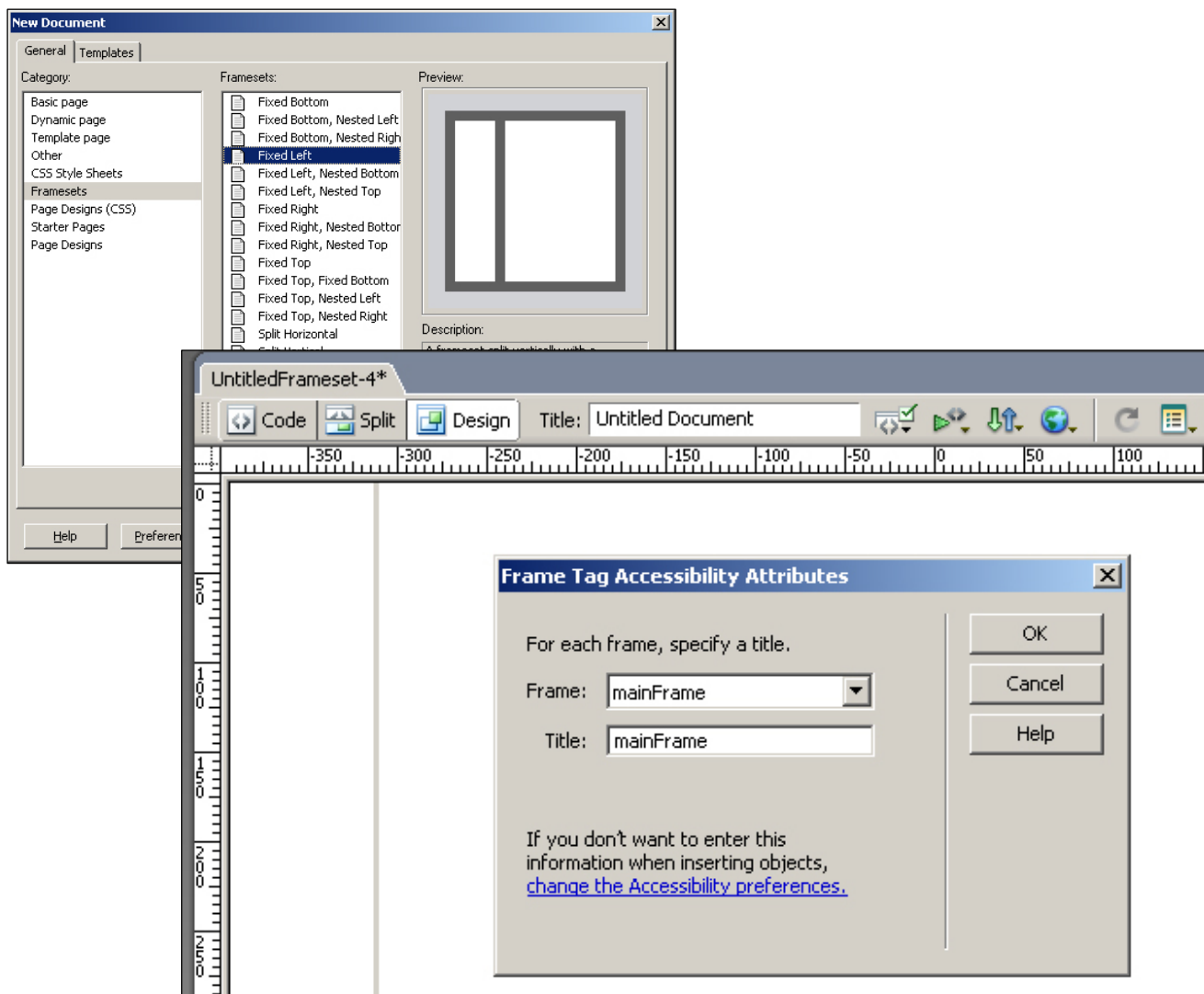
- namen van frames (dit is wel belangrijk)
- of er wel of geen frameborders te zien zijn
- de kleur en dikte van die frameborders.
- het aan/uitzetten van scrollbars
- het wel/ of niet 'wrappen' van de inhoud.

LET OP

Een webpagina met twee frames, bestaat uit drie documenten: het html-document met de frameset en twee html-documenten: een voor elk frame.

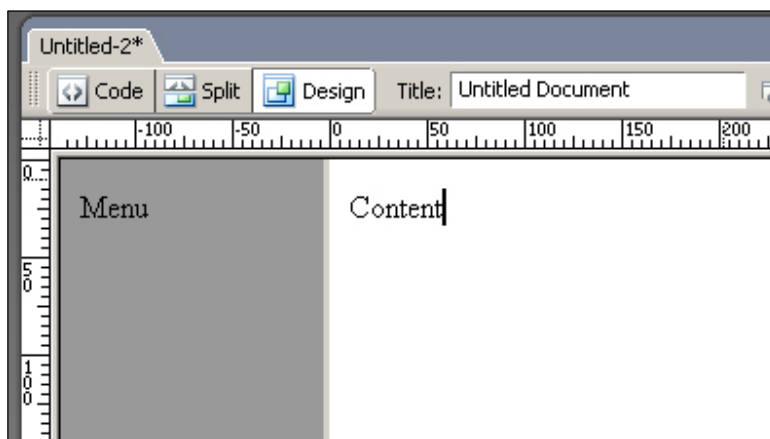
Een frameset maken in dreamweaver

Maak een nieuw document aan. **File > New** (Ctrl + N). en selecteer 'general' & Frameset . Je krijgt dan het onderstaand dialoog venster. Selecteer vervolgens een pagina-indeling



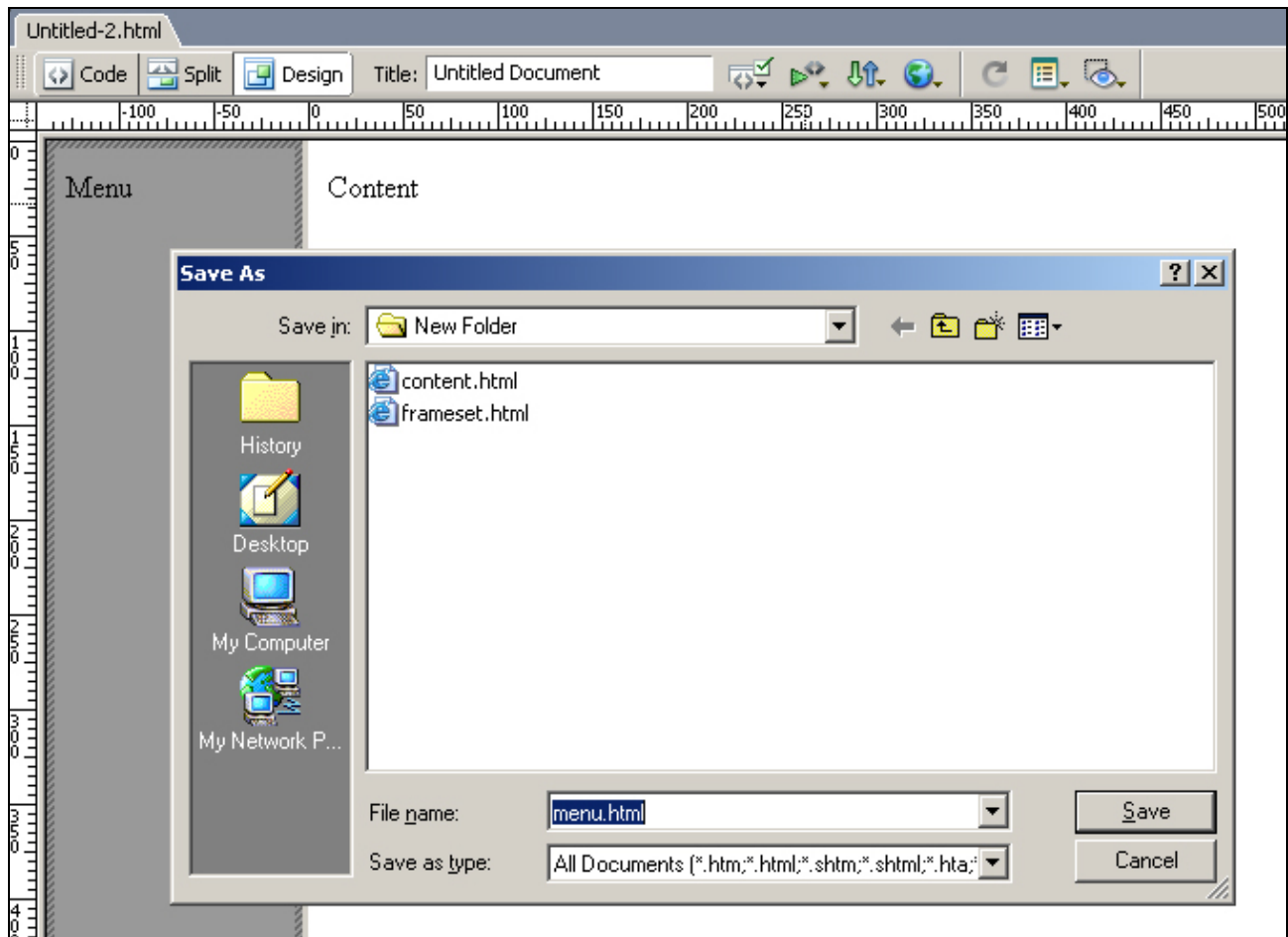
. . . . vervolgens geef je de frames een naam en klik je op OK.

Je kunt nu de inhoud van de afzonderlijke frames (de html-documenten) gaan bewerken (tekst & afbeeldingen & tabellen & formulieren toevoegen) Elk frame van de frameset is een apart html-document en dus ook als zodanig te bewerken.



Opslaan

Een webpagina met frames bestaat uit meerdere html-documenten. Om deze te bewaren, kun je als volgt te werk gaan : Kies **File > Save All** en je slaat achtereenvolgens de frameset en de twee frames op. In het onderstaand voorbeeld zie je dat de menupagina 'geselecteerd' is om op te slaan.



Frameset- en frame properties

In een document met frames heb je te maken met **frameset**-properties en **frame**-properties. Om in de **Property-inspector** eigenschappen van een frame of frameset aan te kunnen passen, zul je eerst het frame of de frameset moeten selecteren.

Selecteer **Window > Others > Frames**. (shift + F2) Dreamweaver opent het **Frames-palet**. (Advanced Layout)

Als je in dreamweaver een frame(set) wil bewerken dan werk je tegelijkertijd met de property-inspector en de frames-inspector.

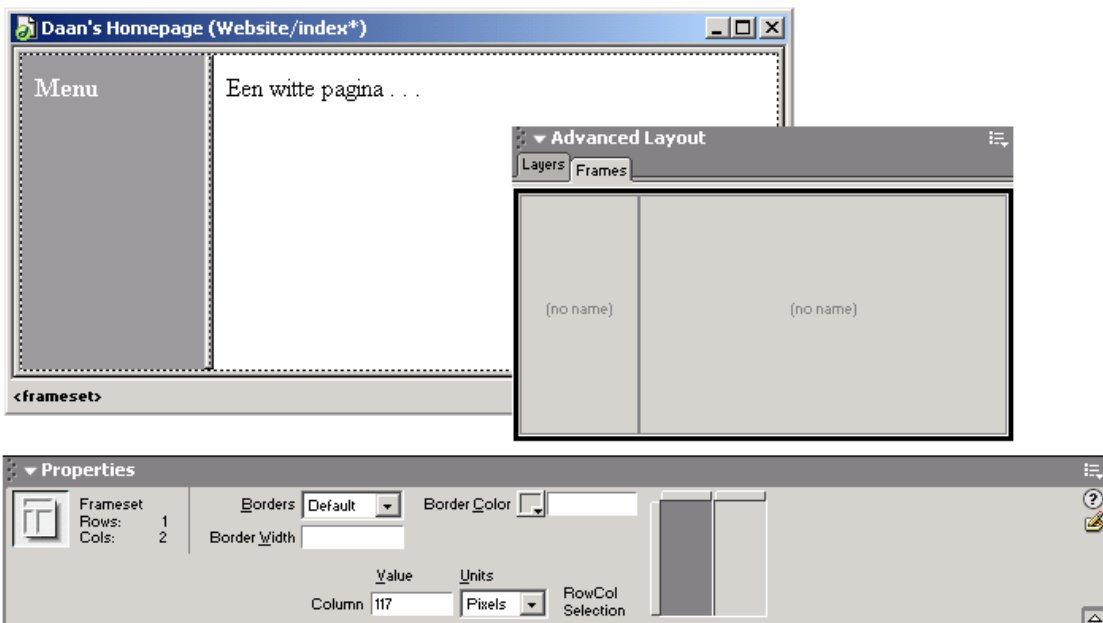
In de Frames-inspector zie je een schematische weergave van frameset(s) en frames. Framesets worden aangegeven door een wat dikkere rand en frames worden aangegeven door een dunne grijze rand. Daarnaast zijn ook de namen van de frames zichtbaar in de frames-inspector.

Het selecteren van een frameset of een frame is een kwestie van een muisklik.

Frameset-properties

- Klik op het kader van de betreffende frameset in de Frames-inspector om een frameset te selecteren. Als de frameset is geselecteerd wordt in de Frames-inspector de rand om de geselecteerde frameset donkerder.
- Nu kun je in de property inspector de eigenschappen van de frameset bewerken.

In de onderstaande afbeelding is de Frameset geselecteerd in het Frames-tabblad



Lees de toelichting op de volgende pagina voor de Frameset -properties

Als je een frameset hebt geselecteerd, kun je in de Property-inspector de eigenschappen van de Frameset vastleggen :

- **Borders** Geef hier aan hoe de afscheidingen tussen de frames in deze frameset eruit moeten zien. Selecteer Yes uit het pop-upmenu voor afscheidingsranden. Selecteer No voor een lijn of Default om de browser te laten bepalen hoe de randen verschijnen. De standaardkleur is steeds grijs
- **Border Width** Hier kun je aangeven hoe dik de afscheidingsranden tussen de frames moeten zijn.
- **Border Color** Selecteer een kleur voor de afscheidingsranden.
- **RowCol Selection** Hier zie je een visuele weergave van de rijen en kolommen in de frameset. Door te klikken in deze 'preview' kun je een rij of een kolom selecteren. Bij Value en Units kun je dan de hoogte van de rij of de breedte van de kolom opgeven.
- **Value** Hier kun je de breedte of hoogte van het frame (Column of Row) opgeven.
- **Units** De maateenheid van Value. Je kan kiezen voor **Pixels**, **Percent of Relative**. De beschikbare ruimte wordt bepaald door de grootte van het browservenster.

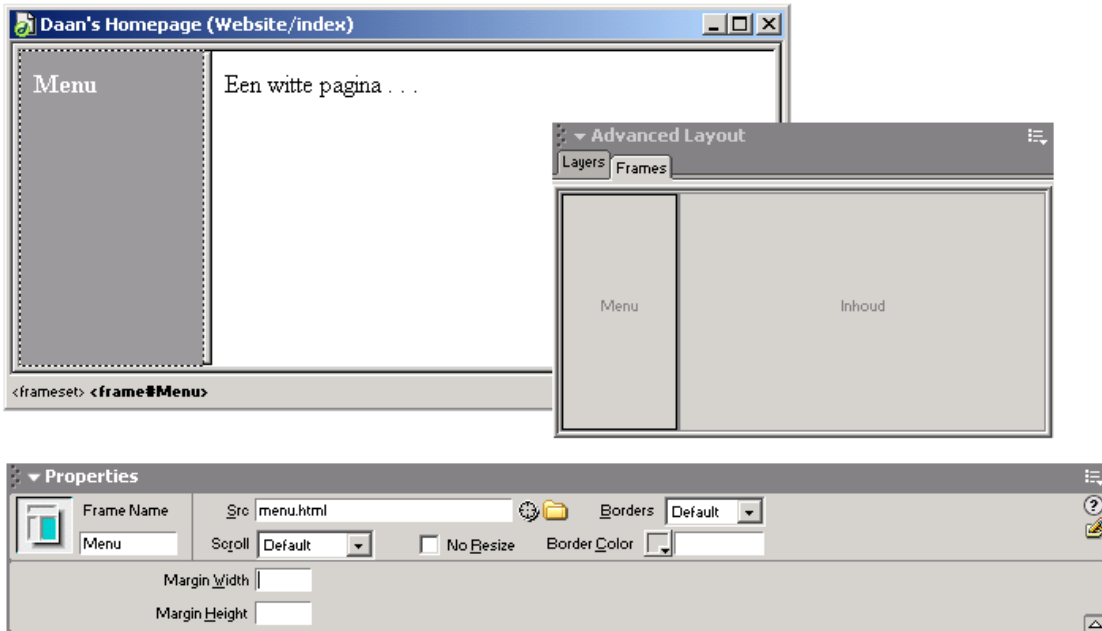
Tip 1 Als een frame altijd even groot moet blijven, dan moet je deze voorzien van een waarde in Pixels en het andere frame selecteer je 'Relative'

Tip 2 Als je Border Width op 0 en Borders op No zet, dan zijn de afscheidingsranden tussen de frames niet zichtbaar in de browser!

Tip 3 Border Width-instellingen geven een verschillend resultaat in Internet Explorer en Netscape Navigator. Als je verschillende Borderbreedten hebt opgegeven voor een geneste frameset (een frameset in een frame), dan zijn die in Internet Explorer te zien. In Netscape ziet de pagina er zo uit als in Dreamweaver, dus zonder de opgegeven verschillen. Dus als je met frames werkt test dan altijd je pagina in meerdere browsers.

Frame-properties

Klik binnen het kader van het betreffende frame in het Frames-tabblad om een frame te selecteren. Als een frame is geselecteerd, verschijnt een stippellijn langs de binnenzijde van de rand om het frame in het document. In de Frames-inspector wordt de rand om het geselecteerde frame donkerder.

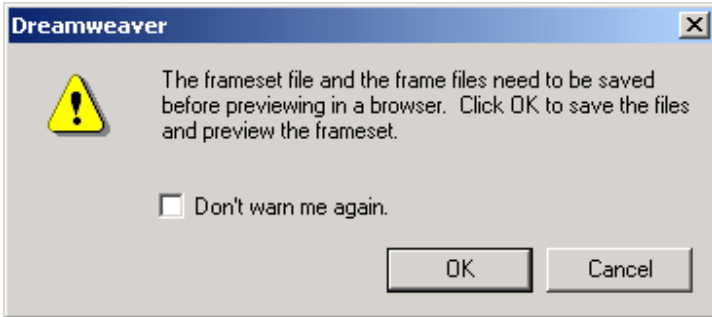


Nu kun je in de Property-inspector de eigenschappen van het frame bewerken.

- **Frame Name** Geef hier het frame een naam. (zie hyperlinks & targets)
- **Src** Selecteer hier het html-document dat in het betreffende frame moet worden geopend.
- **Scroll** Geef hier aan of er een scrollbar moet verschijnen als de inhoud van het frame (het html-document) niet past in de ruimte die het frame heeft.
- **No Resize** Als je deze optie activeert, dan kan de gebruiker in de browser de grootte van het frame niet veranderen met klik & sleep op de rand van het frame.
- **Borders** Hier heb je dezelfde keuze als bij de frameset-properties. De optie die je hier selecteert heeft voorrang boven de frameset-instelling.
- **Border Color** Selecteer een kleur voor de afscheidingsrand van het frame.
- **Margin Width** Geef hier de ruimte in tussen de inhoud en de linker- en rechterrاند van het frame. De waarde is in pixels.
- **Margin Height** Geef hier de ruimte op tussen de inhoud en de boven- en onderrand van het frame. De waarde is in pixels.

Preview in Browser

Elke keer als je een Preview in Browser opvraagt voor een frameset, dan zie je een dialoog venster waarin Dreamweaver 'vraagt' of je alle documenten wilt bewaren die te maken hebben met de frameset. **Klik OK.**

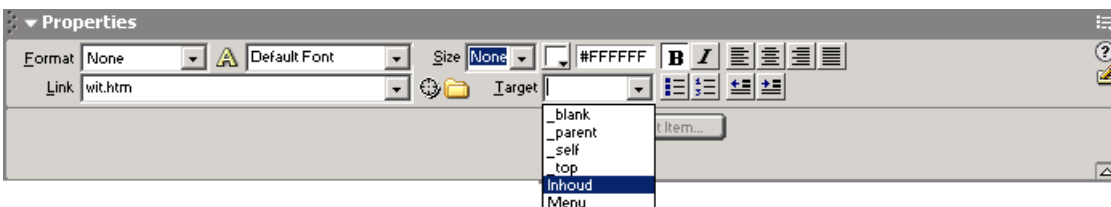


Hyperlinks en Targets

Als je een pagina met frames hebt gemaakt, kun je een hyperlink in het ene frame gebruiken om in een ander frame een nieuw html-document te openen. Voorwaarde is dat alle frames in de frameset een naam hebben. De naam van een frame mag geen spaties, streepjes of leestekens bevatten. Een **under_score** mag wel. Elk frame in een frameset moet een **unieke** naam hebben. Geef frames in een frameset nooit de naam van de standaardtargets voor een link. Dus niet: **top, blank, parent** of **self**.

Selecteer het element waarop je de link wilt definiëren en open de Property-inspector. Definieer een hyperlink.

In het pop-upmenu bij **Target** selecteer je het frame waarin de gelinkte pagina moet worden geopend. De namen van alle frames in de verschijnen onderaan in het pop-up menu bij Target. (*'inhoud' is geselecteerd*)



NoFrames Content

Er zijn oude en tekstgebaseerde browsers die geen frames ondersteunen. Als u deze gebruikers ook wilt ondersteunen, dan kunt u in Dreamweaver zogeheten NoFrames Content definiëren. Deze wordt getoond in een browser die geen frames ondersteunt.

1. Selecteer **Modify > Frameset > Edit NoFrames Content**
2. Het Document-venster wordt leeggemaakt en bovenin verschijnt in een grijze balk 'NoFrames Content'. Je kunt nu een kleine 'verontschuldiging' typen voor het feit dat je bezoeker niets te zien krijgt.
3. Selecteer opnieuw **Modify > Frameset > Edit NoFrames Content** om weer terug te keren naar de pagina met frames.

12 - Kleur op het web

Waarom ziet een afbeelding er thuis op de computer goed uit en als je dezelfde site ergens anders gaat bekijken ineens niet.

Dit is een combinatie van drie factoren :

- De browser (internet explorer, firefox of netscape navigator)
- De beeldschermkaart (ook wel videokaart)
- Het platform (Pc of Mac)

De computer is in deze de boosdoener : als jij thuis op een 'perfect' systeem websites en content ontwikkeld dan moet de gebruiker als die exact hetzelfde wil zien eigenlijk eenzelfde systeem thuis hebben. Dat is vaak niet het geval dus je moet als ontwerper weten wat voor systeem jou doelgroep heeft.

De doelgroep bepaalt de te gebruiken technieken

De doelgroep bepaalt de standaard.

Er waren eens . . . 256 kleuren en een beeldschermformaat van 14 inch (480 x 600 pixels), als je nu een goedkope computer koopt dan is de monitor minstens 17 inch (min 768 x 1024) en kun je je kleuren instellen op miljoenen kleuren

De betekent dat de beperkingen die de webdesigner op dat gebied (beeldschermen) tegen het lijf liep nu geen rol van betekenis meer spelen.

Dit neemt overigens niet weg dat testen van sites op verschillende systemen, in verschillende configuraties geen overbodige luxe is : dit blijft een belangrijk onderdeel van de (technische) vormgeving van een site.

Drukwerk & beeldscherm

Een ontwerper (2D) heeft te maken met verschillende 'podia' voor zijn werk. De 2 belangrijkste podia zijn op dit moment papier (drukwerk) en beeldscherm (cdroms, websites & tv).

Deze 2 podia hanteren verschillende manieren van kleur gebruik en beheer. Drukwerk wordt , ook al is het op de computer ontworpen, met behulp van inkt zichtbaar. De basis kleuren die bij drukwerk (printen) een rol spelen zijn Cyaan, Magenta, Yellow en Black (CMYK). Als je dus op de computer (beeldscherm) aan het ontwerpen bent moet je je er dus rekenschap van geven dat wat jij op je monitor ziet misschien niet correspondeert met wat er uit de printer komt. Wit is bv. geen kleur die in de cartridge zit, wit is de kleur van de ondergrond, het papier en zwart wordt gebruikt om samen met een CMY combinatie de helderheid / donkerte van de kleur te maken.

Niet alle kleuren die jij op een monitor ziet kan de printer dan ook maken met behulp van zijn kleurencartridge.

Het beeldscherm maakt namelijk gebruik van een RGB (Rood, Groen & Blauw) kleurensysteem, met onder ander als eigenschap dat als je 100% Rood 100% Groen en 100% Blauw mengt dat je wit krijgt (zwart is 0% R 0% G en 0% B)

Als je voor het beeldscherm (internet) ontwerpt heb je te maken met het RGB kleurenpalet.

In Photoshop kun je, werkend in de RGB modus, de RGB kleuren instellen op een schaal van 0 tot 256. Elke kleur heeft dus 256 nuances, bij elkaar zijn dat $256 \times 256 \times 256 = 16.777.216$ kleurencombinaties.

Beeldschermkaart

Er is veel mogelijk maar in het geval van internet zitten er een aantal (kleine) beperkingen beperking in de combinatie beeldscherm(kaart) en browser. Grosso modo: hoe beter de videokaart des te meer kleurnuances er op de monitor getoond kunnen worden.

Een 8 bits kleuren kaart kan in totaal maar 256 kleurnuances laten zien, een 16 bits kleurenkaart kan al 65.536 (hoge kleuren) kleurnuances laten zien en een 32 bits kleuren kaart kan in totaal 16.777.216 kleurnuances laten zien (vgl. met photoshop); True-color (32 bits) kan in totaal 4.294.967.296 kleurnuances laten zien.

Deze waardes vindt je ook terug bij je beeldscherminstellingen. (klik met je rechter muisknop op het bureaublad en kijk onder eigenschappen)

De Hexadecimale waarden & het websafe palet

De browsers gebruiken een kleurenmodel waarin elke primaire kleur wordt opgebouwd op basis van de hexadecimale waarden: **00**, **33**, **66**, **99**, **CC** en **FF**. De waarde **00** staat voor het totaal ontbreken van kleur, de waarde **FF** is de maximale hoeveelheid kleur. De met de hexadecimale waarden corresponderende RGB waarden zijn: **0**, **51**, **102**, **153**, **204** en **255**. In totaal zijn dit $6 \times 6 \times 6 = 216$ kleuren

Deze 216 kleurvormen het websafe kleuren palet: Op elke combinatie van Browser, videokaart en platform (mac/PC) zien deze kleuren er goed uit (in de alinea de doelgroep bepaalt de standaard was al te lezen dat je hede ten dage met deze beperking geen rekening hoeft te houden)

Elke afzonderlijke kleur (van het RGB palet) wordt in deze schrijfwijze bepaald door een van de bovenstaande letter / cijfer combinaties De kleur rood is in deze schrijfwijze "#FF0000", de waarde voor groen is "#00FF00", wit is "#FFFFFF" en zwart is "#000000"

Overigens kun je met dit hexadecimale stelsel ELKE kleur van het RGB palet maken. Dreamweaver laat in zijn kleuren-kiezer altijd het web-safe palet zien.

In het voorstel voor HTML (zoals dat indertijd is ontwikkeld) zijn naast de nummers ook 16 algemeen bekende namen van kleuren gestandaardiseerd De Netscape Navigator en internet Explorer herkennen de kleurnamen automatisch en passen ze ook toe. De 16 komen overeen met de standaardkleuren die door het Windows VGA-palet worden ondersteund; hier komen ze voor de laatste keer: Default, Black, White, Green, Maroon, Olive, Purple, Gray, Yellow, Lime, Aqua, Fuchsia, Silver, Red, Blue & Teal.

Nog even doorsurfen op de wikipedia . . .

Meer kleuren: http://nl.wikipedia.org/wiki/Lijst_van_HTML-kleuren

Kleur algemeen: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Kleur>

13 - Afbeeldingen op het web

Een van de leuke kanten van het WWW is het feit dat je er met afbeeldingen kan werken. Deze afbeeldingen kunnen een rol van betekenis spelen als het erom gaat een boodschap te communiceren, maar ze kunnen ook hinderlijk zijn doordat het downloaden van de data te lang duurt. Het is de kunst om de balans te vinden tussen de kwaliteit van de afbeelding en de bestandsgrootte.

Er zijn twee standaard bestandsformaten die door ALLE browsers herkend en afgebeeld kunnen worden: **GIF** en **JPEG** (jpg).

De keuze tussen deze twee formaten is afhankelijk van het soort afbeelding en de toepassing op de webpagina.

De gouden regel

Door de gebruikte compressie techniek is het GIF bestand het best geschikt is voor de weergave van **grafisch** werk (kleurvlakken en met een beperkt kleurenpalet) en de JPG compressie leent zich het best voor **fotografisch** werk. (kleurnuances en kleur verlopen).

GIF-compressie

Toen de regels van het Web werden gespecificeerd, was dit het enige bestandsformaat dat in een webpagina afgebeeld kon worden. Inmiddels is er dankzij de opkomst van het JPEG-formaat en alle beschikbare plug-in's veel meer mogelijk op het web.

Toch is het **Graphics Interchange Format**, of kortweg GIF, nog steeds het meest toegepaste bestandsformaat. (de belangrijkste reden is dat je er zeer kleine bestanden mee kan maken die zonder plugin bekeken kunnen worden)

Het GIF-formaat leent zich het beste voor logo's en afbeeldingen die niet zo precies hoeven te worden gereproduceerd. Foto's waarbij de details en kleurverlopen getoond moeten worden, zijn minder geschikt. (gebruik JPG) De 256 Kleuren van het GIF-palet zijn ontoereikend om al de nuances weer te geven en de compressie werkt ook niet optimaal. Een GIF-bestand comprimeert foto's dan ook altijd slechter dan JPEG. Voor puur grafische afbeeldingen is GIF echter onovertrefbaar. Denk hierbij aan logo's of 'koppen' die in een specifiek lettertype weergegeven moeten worden.

256 kleuren

Het GIF-formaat ondersteunt geïndexeerde bitmap-afbeeldingen met een kleurdiepte tot **8-bits** of **256 kleuren**. Meer is niet mogelijk, minder wel.

Des te minder kleuren er in een bestand gebruikt zijn, des te compacter kan het GIF opgeslagen worden.

Interlacing

Het GIF-bestandsformaat kan 'in stappen' ingelezen worden. Daardoor treedt tijdswinst op aangezien men al snel een idee krijgt van het eindresultaat. Dit effect heet interlacing.

Transparancy

Transparancy maakt het mogelijk om een of meerdere kleuren uit het palet van de GIF-afbeelding letterlijk weg te halen. Dat heeft tot gevolg dat de achtergrond er 'doorheen' komt. Deze optie is een zegen voor de webdesigners want het biedt enorm veel creatieve mogelijkheden. Afbeeldingen kunnen daardoor 'vrijstaand' in een achtergrond geplaatst worden.

En een transparante afbeelding van bijvoorbeeld 1 x 1pixel grootte kan gebruikt worden om een specifieke afstand in de HTML-opmaak vast te leggen. Deze truc wordt veel toegepast om bv in een tabel cellen en kolommen op maat te houden

JPEG

Het JPEG-compressieformaat is opgesteld door de Joint Photographic Experts Group en heeft ook zijn 'roots' in de grafische industrie. Netscape is ermee begonnen om JPEG te ondersteunen in zijn webbrowser.

In den beginne . . . was Netscape de enige browser die dit bestand 'on-line' kon tonen. De toenmalige meestgebruikte browser Mosaic (versie 1.x) had echter problemen met dit nieuwe bestandsformaat. Alleen met behulp van een apart hulpprogramma kon de afbeelding op het scherm getoond worden. Op de Macintosh werd hiervoor JPEG-view ingeschakeld.

Inmiddels ondersteunen alle belangrijke webbrowsers het JPEG-formaat. (en is Netscape nagenoeg van het toneel verdwenen)

Voor het afbeelden van gedetailleerde foto's is het JPEG-bestandsformaat de juiste keuze.

Beeldkwaliteit van hoogst tot laag

Aangezien in een foto elke pixel een andere kleurwaarde heeft, is het GIF bestands formaat lang niet zo effectief als JPEG. Dat komt omdat het JPEG compressie-algoritme niet naar groepen pixels zoekt, maar naar variaties van pixels die in een groep staan. Aangezien de mate van compressie in JPEG instelbaar is, zal het algoritme grotere of kleinere variaties accepteren. Om toch een acceptabel resultaat te krijgen zal de compressie er wel toe leiden dat er beeldinformatie weggegooid wordt.

JPEG compressie en progressie

Ook het JPEG-bestandsformaat kent een techniek waardoor de opbouw van de afbeelding gebaseerd, of beter gezegd, progressief wordt ingelezen.

Als zo'n 15 procent van het beeld is ingelezen, krijgt men al een redelijke indruk van de complete afbeelding.

LET OP: Als een JPEG-bestand voor de tweede of derde keer als JPEG weggeschreven wordt, treedt er namelijk een toenemende degradatie van de beeldkwaliteit op.

Bewaar het origineel!

Bestandsgrootte

Hoe minder pixels een afbeelding groot is des te kleiner is het bestand in (kilo) Bytes en des te sneller kan het gedownload worden. Echter het oog wil ook wat, nietwaar? Het vinden van de juiste balans is een lastig karwei.

Maar de grafische software programma's bieden steeds betere oplossingen voor dit probleem. Zowel Macromedia Fireworks als Adobe Photoshop bieden zeer goede en snelle methodes om afbeeldingen voor het web te bewerken en op te slaan.

PNG bestandsformaat

PNG (Portable Network Graphics) is een nieuw bestandsformaat waarin de beste eigenschappen van GIF en JPEG zijn verenigd. PNG wordt al door enkele tekenprogramma's ondersteund zoals Adobe Photoshop ondersteunt. In Macromedia Fireworks wordt PNG zelfs als standaard formaat voor alle beeldbewerkingen gebruikt.

Het belangrijkste voordeel van de PNG compressie methode is dat opslag in 32-bits kleuren mogelijk is (dit betekent een extra kanaal voor transparantie), in tegenstelling tot de limiet van 8 bits bij GIF, terwijl nog steeds een enorme compressieratio wordt bereikt. PNG-bestanden zijn 30% kleiner dan vergelijkbare TIFF-bestanden.

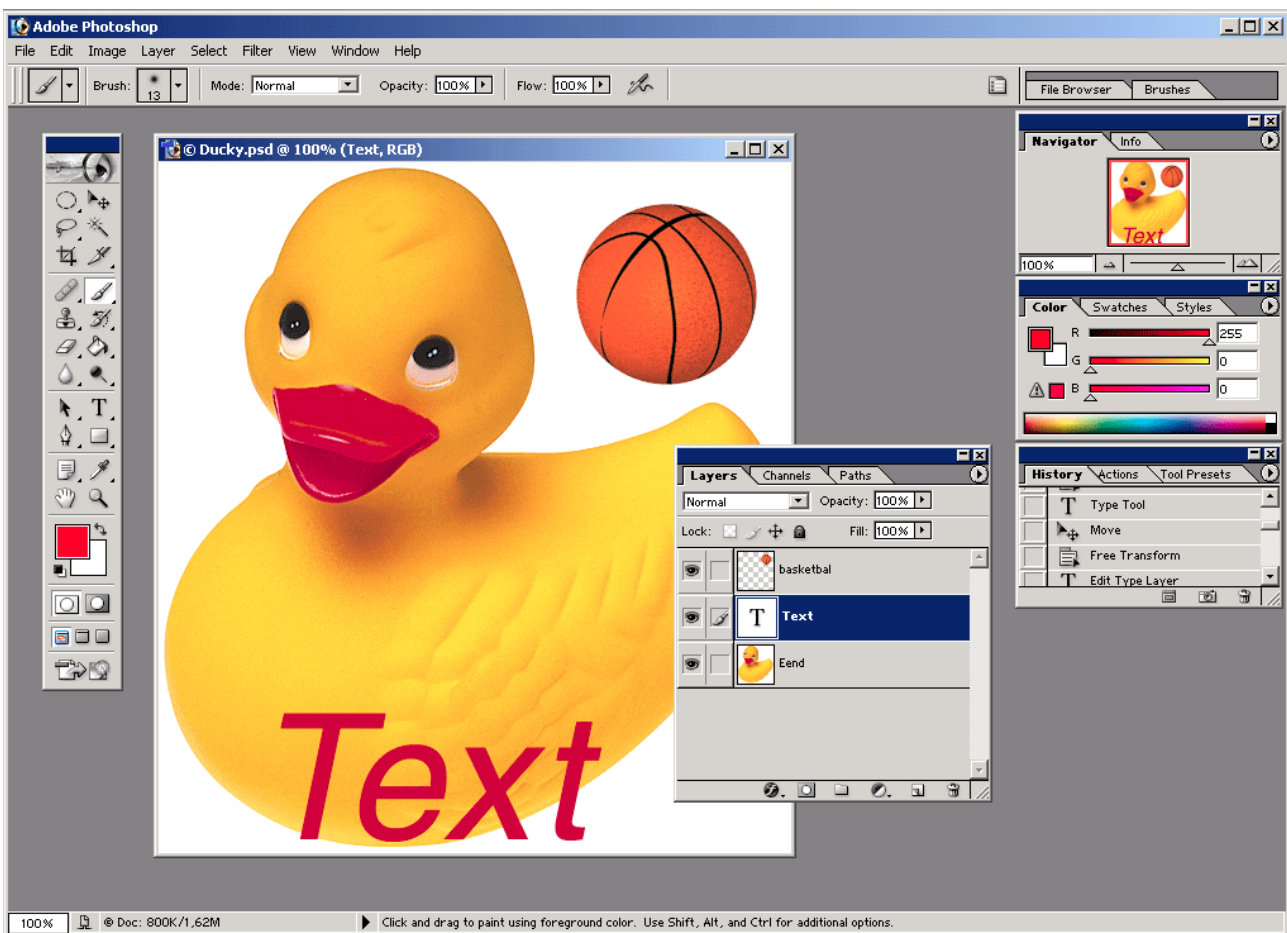
Bovendien heeft PNG het belangrijkste voordeel van TIFF overgenomen - compressie van documenten zonder enig gegevensverlies. PNG is een belangrijke verbetering ten opzichte van het zowel het GIF als JPEG-formaat.

De integratie met alle webbrowsers is echter nog niet volledig.

14 - Beeldbewerken met Adobe Photoshop

Het programma Photoshop is een zog. beeldbewerkings programma: Dit programma is er speciaal voor om foto's te bewerken. In dit programma kun je tot op de pixel nauwkeurig een beeld bewerken. De onderstaande tutorial gaat niet in detail in op alle onderdelen van het programma, maar behandelt een aantal basis functies & vensters en verteld ook waar je deze kan vinden in het programma.

Hieronder vindt je een screendump van het programma, met boven het beeld de werkbalk met de onderdelen: File, Edit, Image, Select, Filter, View, Window & Help. Onder deze knoppen vindt je alle functies van het programma.

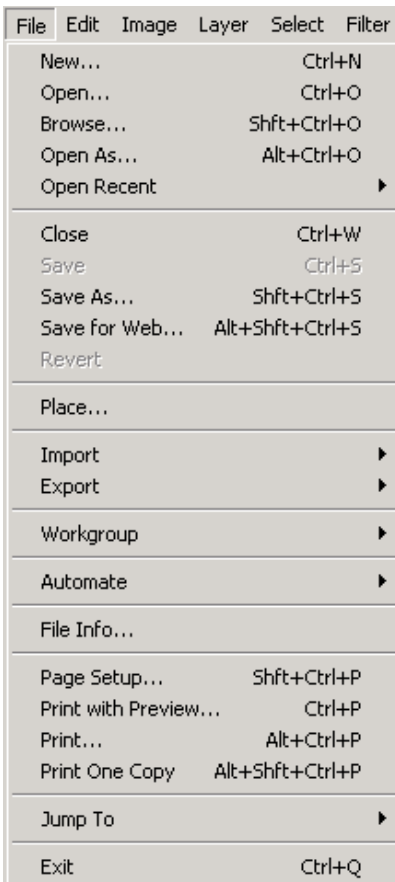


Verder zie je het **geopende document**, Ducky.psd (100% Text, RGB), de laag Text is geselecteerd, het **lagen venster** met daarin, in lagen zichtbaar, de opbouw van de afbeelding. Links in beeld staat de **Toolbox**, met daarin alle gereedschappen (het penseel-gereedschap is geselecteerd). De **opties**, je ziet de 'opties' van het geselecteerde gereedschap; grootte, modus, transparantie etc.

En nog een aantal paletten voor kleur, navigatie en 'history'.

BESTANDEN

Nieuw, Openen, Importeren, Opslaan & Save for web . . .



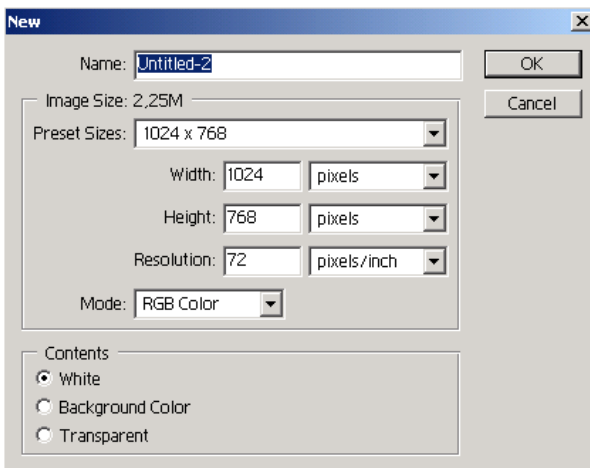
Onder 'File' kun je op meerdere manieren met een nieuw document aan het werk gaan :

- Klik op 'New' en je krijgt een dialoog venster waarin jezelf de waarden voor het document in moet voeren
- Klik op 'Open' en je kunt een al bestaand document openen en verder bewerken.
- Klik op 'Import' en je kunt door twain te selecteren met behulp van een scanner een afbeelding importeren (er moet dan wel een scanner geïnstalleerd zijn.)
- Klik op 'Save for web' om een geopend document te optimaliseren voor het internet.

Hier kun je ook opslaan, opslaan als & kopie opslaan.

Onder **Edit > preferences** kun je een aantal basis-instellingen maken voor het programma.

New . . .

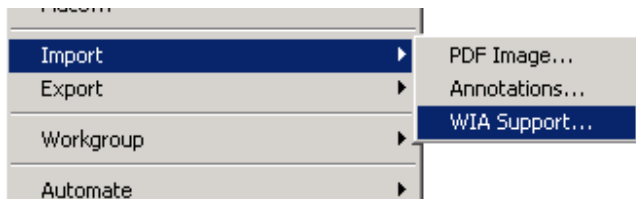


Als je nieuw klikt krijg je het volgende dialoog venster met de volgende opties :

1. **Name** geef het bestand een naam
2. **Width/Height** geef de afmetingen van het bestand aan in pixels (beeldscherm) of centimeters(print)
3. **Resolution** 72 Pixels-Inch voor het beeldscherm, een hogere waarde voor print
4. **Mode** RGB voor een kleurafbeelding, CMYK voor print
5. **Contents** kies of de achtergrond van je nieuwe document wit , ransparant of een kleur naar keuze moet zijn

Klik OK

Importeren – WIA - Windows Image Acquisition



Als je onder File > Import > WIA support kiest, dan heb je de in dit menu de mogelijkheid* een scanner of camera te selecteren om afbeeldingen te digitaliseren & importeren.

** indien scanners of camera drivers geïnstalleerd zijn*

Open . . .

Onder openen kun je op je harde schijf gaan zoeken (bladeren) naar bestanden die je hebt opgeslagen. Photoshop kan een hele brede range van bestanden openen :
PSD , JPG , BMP , GIF , TIF , TARGA , EPS , AI , PICT (mac) , PNG , (dit zijn wel de belangrijkste)

opslaan (PSD, JPG, GIF etc.)

Onder opslaan kun je kiezen uit **Save. . .** (wijzigingen in het bestaande document opslaan) of **Save As. . .** (dan maak je een nieuw document , dit moet je doen als je het origineel intact wilt houden).

LET OP

Bewaar van een digitaal bestand of nieuw werkstuk altijd het origineel als PSD of TIFF.

Sla je origineel nooit op als JPG of GIF want de compressie zorgt voor kwaliteitsverlies en dit verlies is NIET terug te draaien.

Save for Web

Een buitengewoon bruikbare functie voor de moderne webdesigner of imagecontroller. Met deze functie kun je direct vanuit je werkbestand (PSD) exporteren als JPG, GIF of PNG. De extra plussen zijn:

De lagen hoeven niet eerst samengevoegd te worden

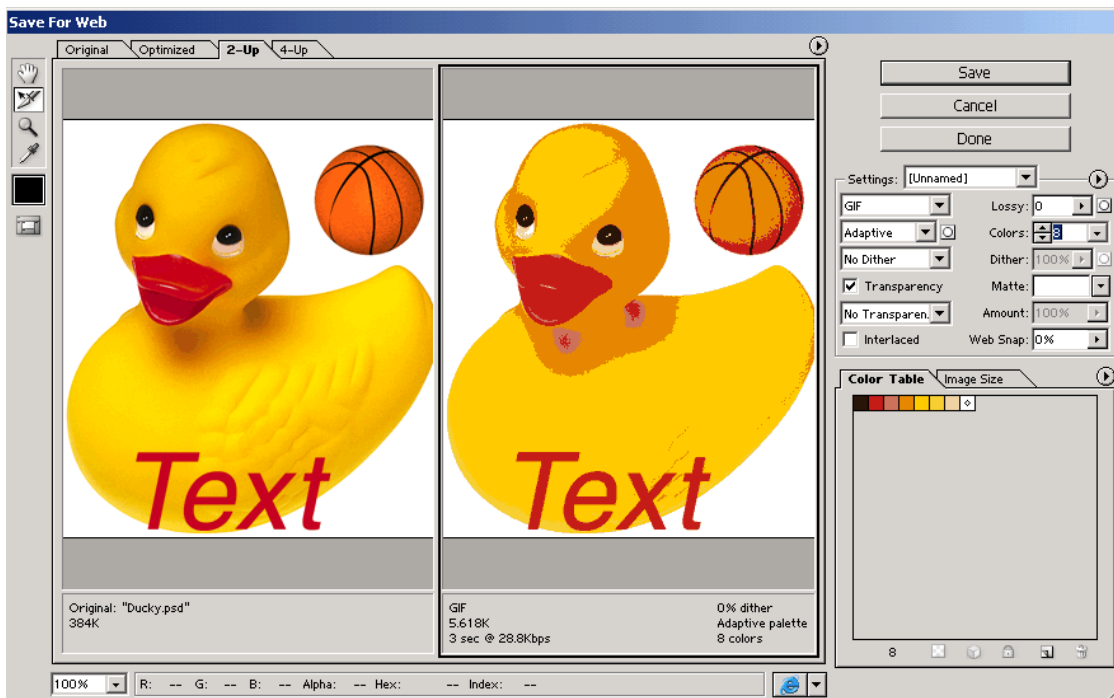
De modus van de psd hoeft niet gewijzigd te worden

Transparantie blijft behouden (gif & png)

Je kunt de verschillende formaten goed met elkaar vergelijken (wat is mooier/kleiner gif of jpg)

Je kunt de afbeelding zeer goed optimaliseren.

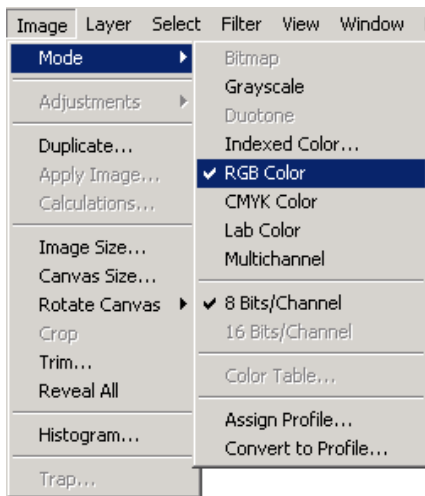
Het gebruik van deze functie is verplicht voor webdesigners.



In het bovenstaand voorbeeld wordt Ducky als gif-bestand met een palet van 8 kleuren opgeslagen. Dit resulteert in een klein bestand van 5,5 Kbyte MAAR met slechte beeld-kwaliteit

AFBEELDING

Image > Mode



Onder afbeelding kun je een aantal instellingen maken of veranderen in het bestand.

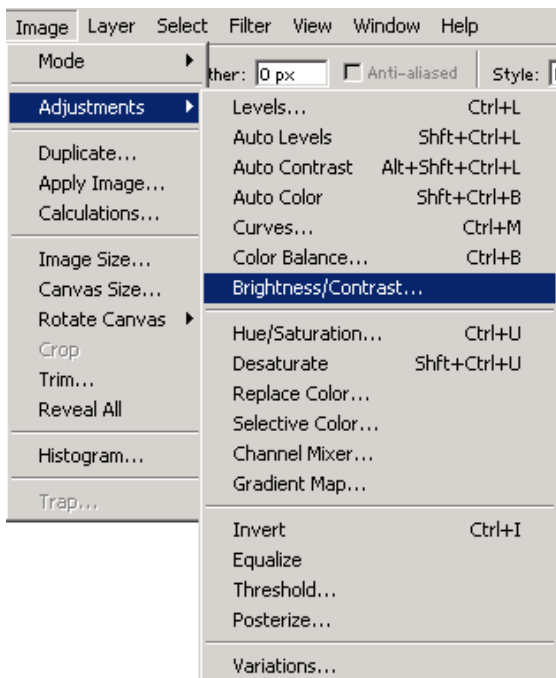
Bij de Modus kun je switchen tussen

- RGB (voor het beeldscherm)
- CMYK (voor de printer)
- Grijswaarden voor een zwartwitfoto
- geïndexeerde kleur (GIF afbeelding)
- Lab & multichannel . .

Soms kun je een van internet gedownload bestand binnen photoshop niet bewerken; de kans is vrij groot dat de 'modus' van dat bestand niet RGB is. Bij een GIF-bestand staat de modus namelijk op 'Indexed Color'; switch naar **Image > mode > RGB** en je kunt verder werken.

Image > Adjustments

Hier kun je diverse instellingen maken om je beeld te optimaliseren.



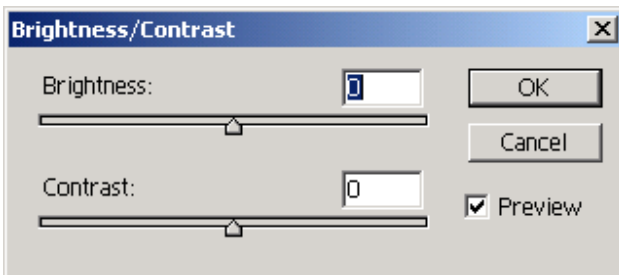
De belangrijkste zijn

- Brightness/Contrast - Helderheid & contrast
- Color Balance - Kleurbalans
- Hue/Saturation - Kleurtoon & verzadiging

Onder **Levels & Curves** kun je vergaand aan je beeld sleutelen maar dat veronderstelt wel een goede kennis van digitale beeldbewerking en het programma Photoshop.

Helderheid en contrast

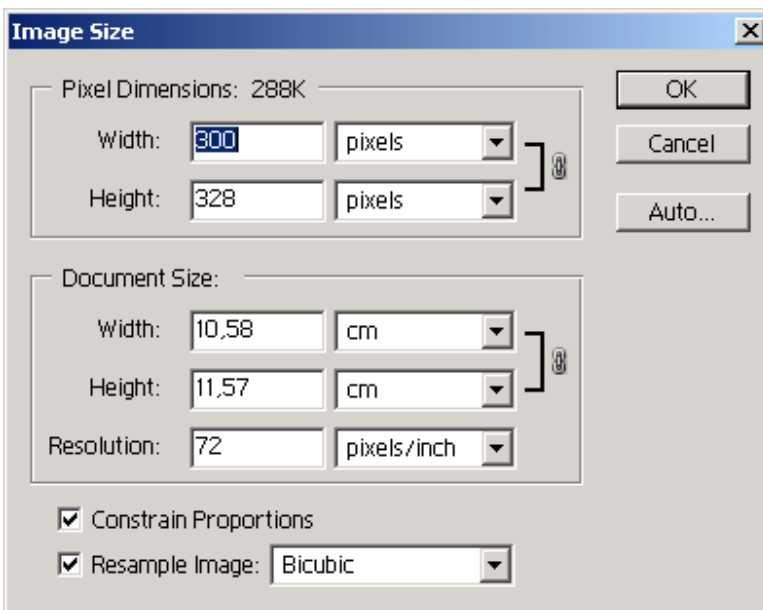
Met behulp van van de 'schuifjes' kun je de instellingen maken.
Voor kleurbalans en ander opties krijg je een vergelijkbaar dialoog venster



Afbeeldingsgrootte

Hier kun je de instellingen van het geopende document aanpassen.
In dit dialoogvenster kun je door nieuwe waarden in te voeren bij de verschillende onderdelen ook een goed inzicht krijgen in het verband tussen **Pixels**, **Centimeters** (Inches) en **Resolutie** (PPI)

Hieronder zie je naast elkaar de **Pixelafmeting** van een afbeelding en de **Afdruk grootte**. Hoe deze twee zich tot elkaar verhouden wordt uitgedrukt in de **Resolutie**

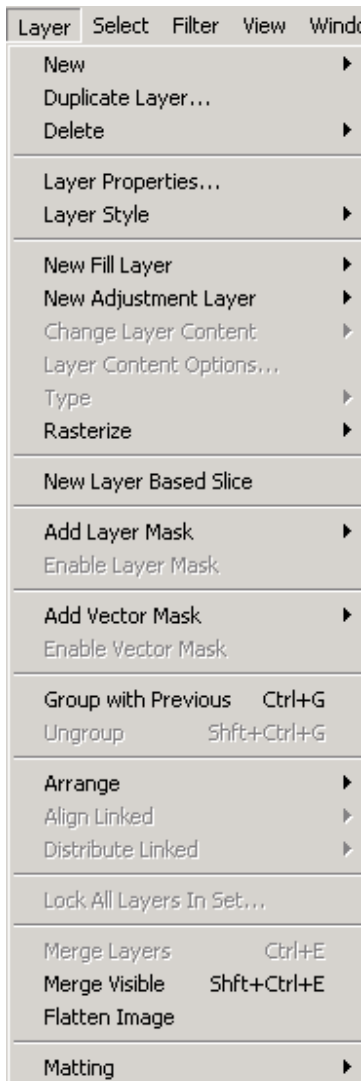


Beelden op het web (het beeldscherm): Vergeet resolutie denk PIXELS

In drukwerk en bij het printen is de resolutie (het aantal pixels dat je uiteindelijk per inch / centimeter afdrukt) zeer belangrijk voor het eindresultaat. Op het web – het beeldscherm – speelt de resolutie geen rol. 300 pixels zijn 300 pixels; de instellingen van de monitor bepalen hoe groot de afbeelding getoond wordt. Een plaatje van 300 x 300 pixels ziet er op een monitor met een instelling van 1280 x 1024 pixels kleiner uit dan op een monitor met een instelling van 800 x 600 pixels.

Layer >

Onder deze optie vindt je de instellingen die met Photoshop lagen te maken hebben.



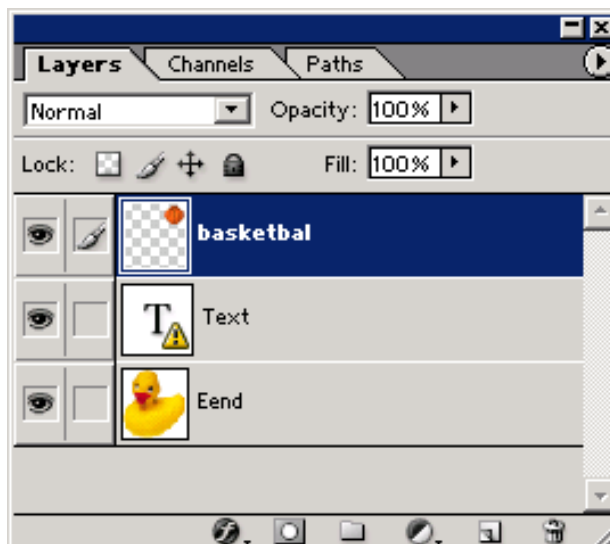
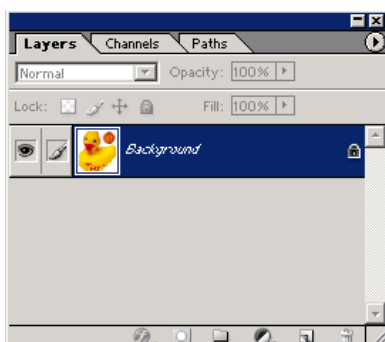
In het programma Photoshop kun je een complex beeld samenstellen door meerdere meerdere lagen beeld en text tegelijkertijd te gebruiken in combinatie met de dekking (transparantie) van een laag.

Let op Heel veel lagen betekent echter dat je document zwaarder (Kb / Mb) wordt. En de computer moet meer en langer rekenen. . .

Hieronder staat het lagen venster zoals dat eruit ziet met meerdere lagen (de **T laag** wordt aangemaakt als je met het text tool werkt), linksonder staat het lagen venster zoals dat eruit ziet bij een document waarvan de lagen zijn **'samengevoegd'** , of zoals het eruit ziet als je een plaatje zonder lagen hebt geopend

Experimenteer ook eens met het 'pulldownmenu' in het lagen-palet en kijk wat de opties onder - normaal- doen.

De lagen kun je met het oogje 'aan' en 'uit' zetten en door middel van 'klikslepen' kun je volgorde van de lagen wijzigen.



View, Window & Help

Onder **View** (weergave) kun je instellen hoe Photoshop de afbeelding in het programma laat zien.

Zoom In, Zoom Out ,

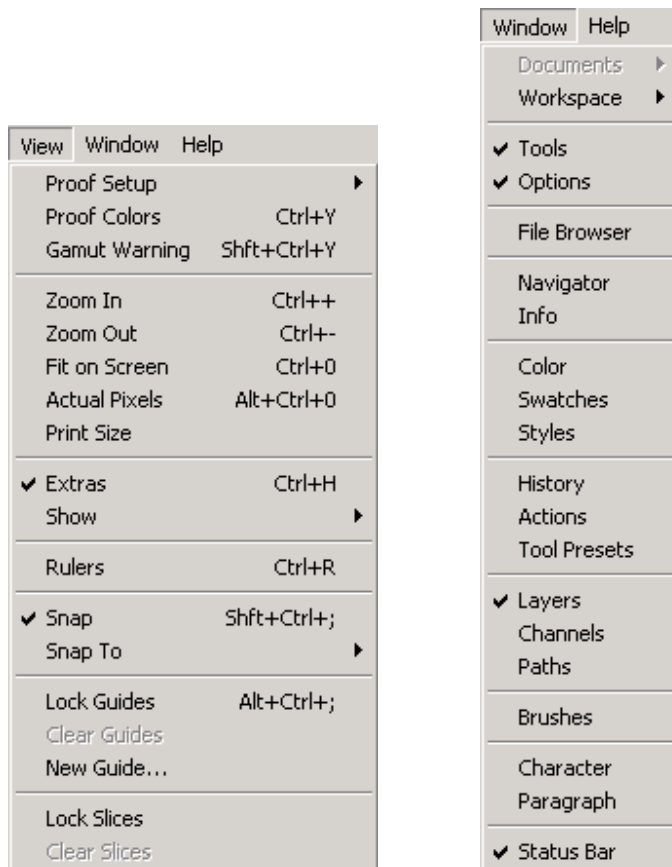
Actual pixels - werkelijke pixels; bestand op 100%; zo groot als het in een browser te zien zal zijn) ,

Rulers - Linealen: zet deze optie aan als je met hulplijnen wil werken : je kunt namelijk dmv. klikslepen hulplijnen uit de linealen trekken)

Show > Grid - Raster; instellingen voor raster, hulplijnen en linealen maak je onder **Edit > preferences > Units & Rulers** / Guides & Grid

Onder het Window (venster) kun je alle Photoshop-paletten, tools en vensters openen of sluiten.

Gebruik **Help** (F1) als je thuis bent of als de docent geen aandacht aan je besteedt.



15 - Scannen bij de BeeldFabriek

Bij de BeeldFabriek kun je analoog (foto's, knipsels, text, etc. . .) materiaal met behulp van een scanner digitaliseren. Het is echter niet mogelijk op elke PC te scannen; per digitaal lokaal is er een scanner aanwezig. Om materiaal te scannen zul je dus achter de desbetreffende PC moeten gaan zitten.

Start Photoshop op op de scan-computer; als Photoshop is opgestart, ga dan naar **File > import > . . .** Hier kun je een van de geïnstalleerde randapparaten selecteren (scanners, digitale fototoestellen ed.)

Terminologie & tips

Type orgineel

Bij sommige scan-programma's kun je instellen wat voor 'soort' orgineel je gaat scannen. Fotoglanzend, foto-mat, tijdschrift, tekst, krant, inktjet-afdruk, afdruk, orginele tekeningen. Een mooie scherpe kleurenfoto is het beste uitgangspunt voor een goede scan.

Beeldcontrole

Soms bestaat de mogelijkheid in het scanprogramma je beeld te corrigeren. Laat alles staan zoals het staat (default) en bewerk het beeld indien nodig in Photoshop, in Photoshop heb je namelijk een veel betere controle over het beeld dan binnen de meeste scan programma's.

Afmetingen

Let er bij deze instellingen op dat Beeldresolutie, pixels & Centimeters (Inches) aan elkaar gerelateerd zijn dus dat de ene instelling de andere beïnvloed.

Resolutie

is de verhouding tussen centimeters (inches) en het aantal pixels. Het aantal dots per inch instellen: DPI (Dots per Inch) is van toepassing op printers. PPI (Pixels per Inch) is van toepassing op een gedigitaliseerd beeld. In de volksmond worden de twee door elkaar gebruikt maar een photoshop bestand (een gedigitaliseerde foto oid.) is opgebouwd uit pixels en niet uit dots.

Resoluties

72 PPI: Beeldschermresolutie

150 PPI: Is een goede resolutie om met een kleurenprinter een mooie afdruk te maken.

300-400 PPI: Scherp genoeg voor drukwerk maar bestanden zijn erg groot.

TIP: Werk altijd met pixels als je iets voor een beeldscherm gaat maken, werk altijd met centimeters & DPI als je iets voor drukwerk of print gaat maken.

Tip: Bedenk van te voren waarvoor je een bestand gaat gebruiken. Als je einddoel een foto is van 300x300 pixels dan heeft het geen zin de foto op een formaat van 2000 x 2000 pixels in te scannen. Zorg er wel voor dat je enige speelruimte hebt om de foto bij te werken; een te klein gescande foto vergroten in photoshop leidt tot kwaliteitsverlies.

16 - Formulieren

Het Formulier is het belangrijkste middel om op het WWW informatie aan de computer te voeren.

Je kunt de bezoeker van jou site om informatie vragen (adresgegevens, enquêtes) tegelijkertijd kan de bezoeker middels het formulier ook gericht informatie uit het systeem halen (zoeken, bestellen)

Hoe deze uitwisseling van informatie ingezet kan worden varieert per site. Een aantal voorbeelden: www.comcol.nl (bestellen); www.ns.nl (spoorboekje); www.beeldfabriek.org (aanvraagformulier), www.google.nl (zoeken), enquêtes en ga zo maar door.

Het formulier bestaat uit 2 onderdelen

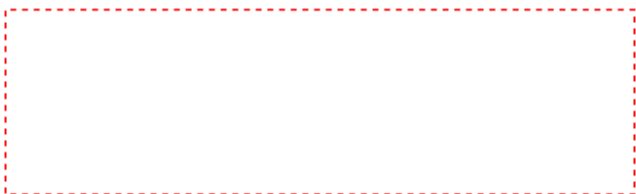
1 - De form tag `<form name=" " method=" " action=" ">.....</form>`

- *name*
een naam, geef het formulier een naam, zeker als je het met javascript (behaviours) wilt aanspreken
- *method*
GET of POST hoe moet de formulier informatie naar de server gestuurd worden? Meestal POST hetzij andersaangegeven.
- *action*
Hoe moet de informatie uit een formulier verwerkt worden? Meestal verwijst de action naar een script, een programma op de server dat de informatie uit het formulier kan lezen en verwerken. PHP, ASP en CGI zijn de bekendste en meest gebruikte scripts op het internet

Ga in dreamweaver naar :

View > Visual Aids > Invisible Elements (aanvinken) en ga vervolgens naar **Insert > Form**

Nu zie je het onderstaand kader verschijnen op je webpagina; je moet er voor zorgen dat de input types in het kader (HTML: tussen de form tags) staan anders werkt het formulier niet



2 - De Input types `<input type=" " name=" " value=" ">`

Het type bepaalt de wijze waarop de informatie verzameld wordt, naam en value bepalen de informatie die door het CGI / java script verwerkt en doorgestuurd wordt.

Geef een herkenbare naam (name) zodat de bijbehorende geselecteerde waarde (value) ook direct goed geïnterpreteerd kan worden.

Als je een bv. formulier op een site hebt staan waarin adresgegevens moeten worden ingevuld; als je het goed doet dan krijg je informatie terug als dan krijg je een keurig overzicht van de ingevulde gegevens per email 'thuis'.

De input types

The screenshot shows a collection of HTML form elements. At the top is a simple text input field. Below it are three radio buttons, followed by a single checkbox. A dropdown menu is shown with 'een' selected. Below the dropdown is a list box containing 'een', 'twee', and 'drie'. To the right of the list box is a 'Bladeren...' button. Below these is a file input field with a folder icon. At the bottom are two buttons: 'Verstuur formulier' and 'Herstel'.

```
<input type="text" name="">  
  
<input type="radio" name="radiobutton" value="keuze A">  
  
<input type="checkbox" name="janee" value="ja ik wil">  
  
<select name="menu123">  
<option value="1" selected>een</option>  
<option value="2">twee</option>  
<option value="3">drie</option>  
<option value="3">drie</option>  
</select>  
  
<select name="menu123" size="3">  
<option value="1">een</option>  
<option value="2">twee</option>  
<option value="3">drie</option>  
<option value="3">drie</option>  
</select>  
  
<input type="file" name="filefield">  
  
<input type="hidden" name="to" value="info@kuub3.nl">  
  
<input type="submit" name="submit" value="verstuur formulier">
```

De input-types zijn de verschillende mogelijkheden om informatie van de site-bezoeker te verzamelen, in dreamweaver kun je met behulp van de properties de eigenschappen van de input types definiëren.

kies in **Insert > Form Objects**, en selecteer een input type.

Tip

gebruik een tabel om van form objects (input types) en begeleidende teksten een knap formuliertje te maken. Zorg dan dat de hele tabel met de daarin geordende form objects tussen de <form> tags staat; het maakt voor de functionaliteit niet uit dat er andere html elementen tussen formtags staan.

Stylesheets - basis (in ontwikkeling)

CSS – een belangrijk onderdeel in de vormgeving van websites. In de basis cursus wordt 1 à 2 lessen aandacht besteed aan dit onderwerp. Het gaat hierbij om de basisprincipes van vormgeven met Dreamweaver en CSS.

Lees je vast in op: http://nl.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets

Stylesheets - vervolg (in ontwikkeling)

CSS – een belangrijk onderdeel in de vormgeving van websites. In de vervolgcursus wordt uitgebreid (ongeveer 5 à 6 lessen) aandacht besteed aan dit onderwerp. Zowel de basisprincipes van het vormgeven met Dreamweaver en CSS als het zelf typen, plakken en knippen van Stijlen.

Lees je vast in op: http://nl.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets

Video for the web – vervolg (in ontwikkeling)

Helemaal **** HOT **** sinds de overname van Youtube door Google . . in ontwikkeling

Lees je vast in op: http://nl.wikipedia.org/wiki/Streaming_video