

Hoofdstuk 15

Internet

15.1 Inleiding

Internet is een *hype* – en wie kan er niet omheen? In ieder geval niet Corel, dat met haar andere programma's ook hard aan de elektronische snelweg timmert. Om CorelDRAW niet achter te laten blijven is het programma van een groot aantal mogelijkheden voorzien die speciaal in combinatie met internet gebruikt dienen te worden. We praten daarbij over de volgende zaken:

- Export naar GIF, JPEG, PNG, SVG, SVGZ en SWF (Flash).
- Optimalisatie van webafbeeldingen.



■ **Afbeelding 15.1**
Een met CorelDRAW gemaakte website.

- Webveilig kleurenpalet.
- Maken van html-pagina's met html-tekst en internetvoorwerpen.
- Maken van dynamische webafbeeldingen (aanwijseffecten of *rollovers* genaamd).
- Ondersteuning van hyperlinks.
- Controle met behulp van uitvoeranalyse (*preflighting*).

In dit hoofdstuk worden de diverse internetmogelijkheden van CorelDRAW besproken, en leert u wat u nu juist wel en niet met CorelDRAW moet doen, als het gaat om publicatie op internet.

15.2 Export naar GIF en JPEG

Twee van de meest gebruikte bestandsformaten voor de publicatie van afbeeldingen op internet zijn CompuServe GIF (*Graphics Interchange Format*) en JPEG (*Joint Picture Expert Group*). Deze bestandsformaten kunt u gebruiken om afbeeldingen die u met CorelDRAW maakt op internet te publiceren. Er zijn andere opties, maar die vereisen over het algemeen dat gebruikers over speciale extra software (plug-ins) voor hun internetbrowser beschikken, en dat beperkt de doelgroep doorgaans. Andere mogelijkheden omvatten het gebruik van het CMX-formaat (er is bij Corel een plug-in verkrijgbaar die CMX-bestanden binnen de browser weergeeft) en het gebruik van het PNG-formaat (*Portable Network Format*), maar dit laatste formaat wordt nog niet door alle browsers ondersteund. Wilt u een vectorafbeelding op internet publiceren, dan kunt u kiezen voor SVG (*Scalable Vector Graphics*), SVGZ (gecomprimeerde SVG) en SWF (Flash). Dit zijn vectorformaten, en later in deze paragraaf komen we terug op het maken van SWF-afbeeldingen.

GIF-bestanden

GIF-bestanden zijn uitstekend geschikt om kleine grafische bestanden via internet te publiceren. U moet daarbij denken aan (druk)knoppen, logo's, lijnen, schermafbeeldingen, menu's, bullets enzovoort. GIF-bestanden hebben in feite de volgende drie belangrijke kenmerken:

- Ze bevatten maximaal 256 kleuren.
- Ze zijn verliesloos gecomprimeerd.
- Ze kunnen transparant zijn.

Het eerste kenmerk kan een nadeel zijn, want het beperkt de kwaliteit die met GIF-afbeeldingen haalbaar is. Indien u een gescande kleurenfoto als GIF-bestand exporteert, blijft er vaak niet zo veel van over. De twee

laatste kenmerken zijn echter de reden waarom GIF zo populair is geworden: de compressie garandeert (over het algemeen) uiterst compacte bestanden, en de transparantie maakt het mogelijk om onregelmatig gevormde afbeeldingen tegen een achtergrond te plaatsen, waarbij de achtergrond gedeeltelijk zichtbaar blijft.

GIF-bestanden gebruikt u dus over het algemeen voor bestanden met een beperkt aantal kleuren. De vuistregel is dat u JPEG-bestanden alleen nodig hebt voor de publicatie van kleurenfoto's.

Om een CorelDRAW-ontwerp als GIF-bestand op te slaan, dient u het te exporteren. Meer over importeren en exporteren leest u in hoofdstuk 14, maar voor nu volstaat het om te weten dat u bij het exporteren van een ontwerp uit CorelDRAW, de manier waarop de informatie op de vaste schijf wordt opgeslagen (het formaat of de indeling) wijzigt. Bij export naar GIF wordt de vectorinformatie van het ontwerp omgezet in een bitmap (zie hoofdstuk 12). Hierbij treedt over het algemeen verlies op, niet alleen door het feit dat GIF slechts 256 kleuren kent. In hoofdstuk 2 kunt u het verschil tussen bitmap- en vectortekeningen nog eens nalezen, maar de essentie is dat bij een bitmap de tekening uit puntjes is opgebouwd. Omdat internetafbeeldingen over het algemeen kleine afbeeldingen zijn (met een resolutie van 72 dpi), is de informatiedichtheid klein, het detail beperkt en – als gevolg – de bestandsgrootte eveneens beperkt.

In principe kunt u ieder ontwerp dat u met CorelDRAW maakt naar GIF exporteren. Als u wilt dat uw homepage optimaal aan de mogelijkheden van een bepaalde internetbrowser tegemoet komt, dan kan het webveilige kleurenpalet dat standaard in CorelDRAW beschikbaar is van pas komen; dit palet bevat kleuren die door een browser correct worden weergegeven (mits de gebruiker over een videokaart beschikt die deze kleuren ook kan weergeven). U activeert dit kleurenpalet via **Venster, Kleurenpaletten, Webveilige kleuren** (*Window, Color palettes, Web-safe colors*). Indien u dan alleen van de kleuren in dit palet gebruikmaakt, zal de tekening optimaal voor een browser zijn ingesteld. Het is overigens niet onmogelijk om andere kleuren te gebruiken, maar de resultaten kunnen dan tegenvallen.



In de rest van deze paragraaf zullen we een knop voor de Home-functie ontwerpen; deze knop dient te worden ingedrukt om naar de startpagina van de website terug te keren. Ongetwijfeld kunt u op internet zelf talloze leuke voorbeelden van dit soort knoppen vinden, maar het idee is natuurlijk om daar CorelDRAW voor te gebruiken.

Indien u een idee hebt over hoe groot u de knop wilt hebben, dan loont het overigens de moeite om de linialen op pixels (beeldpunten) te zetten. Niet alleen de linialen zullen dan de grootte van de voorwerpen in pixels weergeven, maar ook de statusbalk en de eigenschappenbalk maken hier vervolgens gebruik van. Om de eenheden snel in pixels te zetten, zorgt u

dat er niets op de pagina is geselecteerd en kiest u in de eigenschappenbalk uit de vervolgkeuzelijst **Eenheden** (*Drawing units*) de optie **Pixels**.

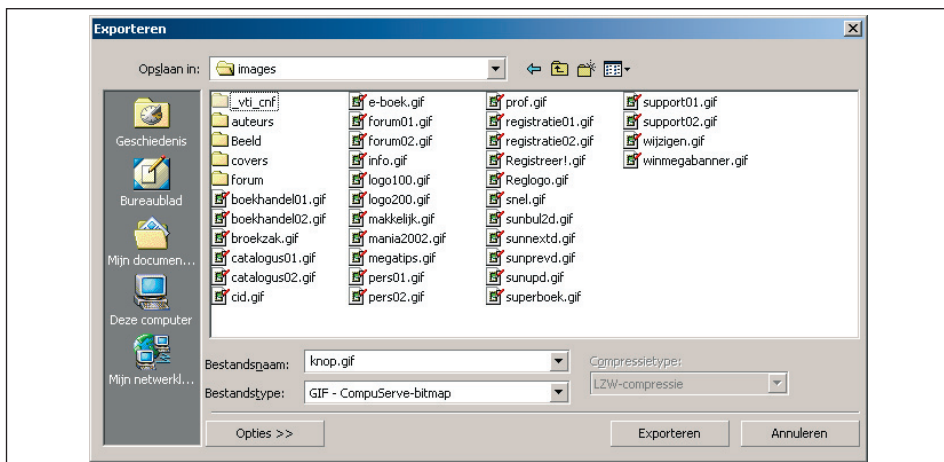
Een Home-knop hoeft niet al te klein te zijn, dus in dit geval gaan we uit van ongeveer 80 bij 80 pixels. Groter mag ook, maar bezoekers van uw website met kleinere beeldschermen (laptops, standaard VGA) zullen dan met verhoudingsgewijs zeer grote knoppen geconfronteerd worden. De hier voorgestelde keuze is voor deze oefening voldoende.

De knop maken we als volgt:

- Open het kleurenpalet **Webveilige kleuren** (*Web-safe colors*).
- Teken een ster van ongeveer 80 bij 80 pixels (kijk in de eigenschappenbalk).
- Dupliceer de ster door deze een stukje opzij te schuiven terwijl u kort op de rechtermuisknop klikt (met behoud van origineel).
- Geef het duplicaat een lichte kleur en het origineel een donkere kleur; zet de omtrek van beide voorwerpen uit. Positioneer de 'schaduw' achter het origineel zodat een en ander er netjes uitziet.
- Open het koppelvenster **Teken invoegen** (*Insert character*; Ctrl+F11).
- In de categorie Webdings sleept u het huisje naar de pagina; maak dit zo klein dat het binnen de ster past.
- Geef een kleur aan het huisje en zet de omtrek uit.

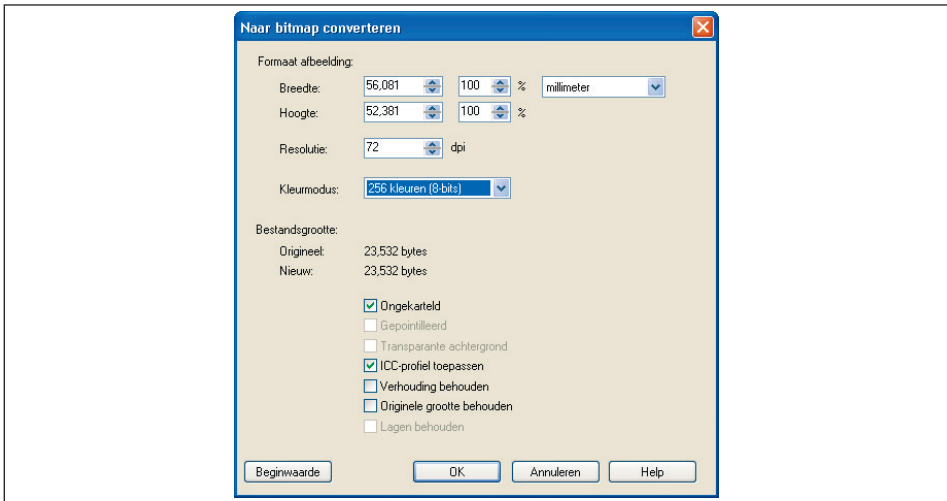
Wanneer u tevreden bent met uw ontwerp kunt u uw tekening opslaan. Doe dit altijd voordat u uw werk afdrukt of exporteert!

De volgende stap is het maken van het GIF-bestand zelf. Gebruik de opdracht **Exporteren** (*Export*), die te vinden is in het menu **Bestand** (*File*).



■ **Afbeelding 15.2**
Exporteren als GIF.

In de bestandstypelijst kiest u voor **GIF - CompuServe-bitmap**. Het dialoogvenster **Naar bitmap converteren** verschijnt vervolgens. Zorg dat u hier het gewenste aantal kleuren aangeeft (256 bij voorkeur). Indien u de optie **Gepointilleerd** (*Dithered*) selecteert, worden ‘onmogelijke’ kleuren door verschillend gekleurde puntjes die dicht naast elkaar staan gesimuleerd, maar dat zal niet nodig zijn wanneer u gebruik hebt gemaakt van de kleuren uit het internetpalet. Hebt u uw ontwerp bijvoorbeeld van een verlooptint voorzien (met veel kleuren), dan kan het zinvol zijn om deze optie wel in te schakelen.



■ Afbeelding 15.3

Kleurdiepte en resolutie instellen.

Kies als formaat 1 op 1 indien u de tekening inderdaad op ware grootte hebt ontworpen. U kunt eventueel de invoervakken **Breedte** en **Hoogte** (*Width* en *Height*) gebruiken om hier alsnog een ander formaat te kiezen, maar het handigst is het om er van tevoren voor te zorgen dat de afbeelding de juiste afmeting heeft. Let erop dat, omdat u in pixels werkt, de resolutie niet echt van belang is (80 pixels is en blijft immers 80 pixels); de browser zal precies de hoeveelheid pixels gebruiken die bij **Breedte** en **Hoogte** zijn ingevoerd. Het kan daartoe nodig zijn de resolutie op 300 dpi te zetten; CorelDRAW zal de juiste hoeveelheid pixels dan automatisch invullen.

De instelling **Ongekarteld** (*Anti-aliased*) kan de kwaliteit positief beïnvloeden, maar dat hoeft niet altijd. Zeker bij hele kleine afbeeldingen (zoals deze) heeft ontkarteling nauwelijks zin, omdat een deel van de beschikbare ‘ruimte’ bij ontkarteling voor een soort overvloed wordt gebruikt; hierdoor kan een vlekkerig effect ontstaan. Het kan zinvol zijn een afbeelding die u zelf hebt gemaakt twee keer te exporteren; eenmaal zonder ontkarteling en eenmaal met.



Afbeelding 15.4
 Transparantie selecteren.

Wanneer alle instellingen naar wens zijn ingevoerd, klikt u op **OK** om het volgende venster op te roepen; dit wordt weergegeven in afbeelding 15.4. In dit dialoogvenster kunt u een aantal eigenschappen voor het GIF-bestand definiëren, waaronder de zo belangrijke transparantie. Het kan overigens zijn dat u de afbeelding eerst moet omzetten in 256 kleuren.

De transparantie stelt u in door het keuzerondje **Afbeldingskleur** (*Image color*) te selecteren. Vervolgens kunt u een kleur in het palet aanklikken, maar eenvoudiger is het doorgaans om op het pipet te klikken en vervolgens direct op de gewenste transparantiekleur in het voorbeeldkader links te klikken. Let erop dat wanneer de achtergrond wit is en u deze transparant wilt maken, u buiten de afbeelding klikt. Hierbij zullen echter alle witte onderdelen in de tekening (dus ook eventuele ongewenste onderdelen) transparant worden! Is dit niet de bedoeling, plaats uw afbeelding dan tegen een andere achtergrond (met een kleur die niet in de tekening voorkomt) en maak deze transparant. Pas echter op dat u deze achtergrond niet al te contrasterend maakt (zoals rood), want wanneer u een GIF-bestand bij het exporteren ontkartelt zal er een dun rood wazig randje om uw afbeelding ontstaan. Dat is ongewenst, tenzij u het GIF'je in uw internetpagina tegen een roodkleurige achtergrond plaatst.

De optie **Interlace-afbeelding** (*Interlace image*) kunt u inschakelen om het GIF-bestand zó op te slaan, dat het bij weergave 'laag voor laag' wordt opgebouwd; over trage verbindingen zal een GIF-bestand dan nagenoeg direct zichtbaar zijn, in een lage resolutie. Naarmate er meer informatie wordt gelezen wordt de kwaliteit van de afbeelding steeds beter, totdat het bestand in zijn geheel is gelezen. Het is een kwestie van voorkeur of u dat handig vindt of niet.



■ Afbeelding 15.5

Zonder ontkarteling (links) en met ontkarteling.

In de afbeelding zijn twee varianten van het geëxporteerde GIF-bestand weergegeven: zonder ontkarteling (links) en met ontkarteling. Let erop dat het ontkartelde bestand driemaal zo groot is (in bytes), vanwege de extra kleuren die ervoor nodig zijn.

JPEG-bestanden

JPEG is het tweede formaat dat in korte tijd zeer populair op internet is geworden. Inmiddels heeft JPEG er een moderne variant bij gekregen, JPEG 2000; echter niet alle browsers ondersteunen dit formaat. Voor JPEG geldt dat de belangrijkste reden van het succes in de mate van compressie die mogelijk is ligt. Daarnaast heeft JPEG nog een andere belangrijke eigenschap, en dat is dat maximaal 32-bitskleur (miljoenen kleuren, CMYK) wordt ondersteund. JPEG-afbeeldingen zijn echter niet van transparantie te voorzien, waardoor de belangrijkste toepassing van JPEG-bestanden (ook wel JPG-bestanden genaamd) in het publiceren van foto's ligt.

De compressie die bij de traditionele JPEG-bestanden wordt gebruikt is – in tegenstelling tot bij GIF-bestanden – verliesgevend. Dat houdt in dat de kwaliteit van de afbeelding vermindert. Interessant gegeven is echter dat u de mate van compressie zelf kunt instellen. Een hoge compressie heeft een kleiner bestand tot gevolg, maar de afbeelding verliest hierbij (duidelijk) kwaliteit. Een lage compressie resulteert in grotere bestanden, met meer tekening. Let er overigens op dat het verlies in alle gevallen onomkeerbaar is; het is dus een goede zaak het originele CDR-bestand eveneens te bewaren.

Bij de export naar JPEG gaat u op dezelfde manier te werk als bij de export naar GIF, maar nu kiest u in de bestandstypelijst voor **JPG - JPEG-bitmaps**. Vervolgens kunt u op de hierboven beschreven manier de kleurdiepte, afmeting en resolutie instellen. Grote foto's op internet zijn tussen de 500 en 600 pixels breed, kleine fotootjes zijn circa 100 tot 150 pixels breed. Let erop dat u bij kleur voor 24-bitskleur (RGB) en 32-bitskleur (CMYK) kunt kiezen. Verder zijn er instellingen voor ontkarteling en voor gebruik van een kleurprofiel beschikbaar. Bent u tevreden met uw instellingen klik dan op **OK**, waarna het venster verschijnt waarin u de mate van compressie kunt instellen.

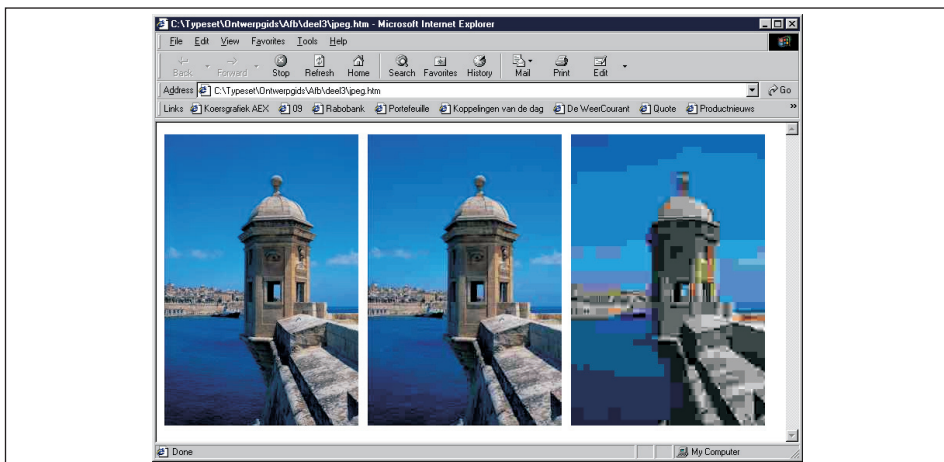


■ **Afbeelding 15.6**

De schuifregelaar *Compressie* bepaalt de kwaliteit.

De schuifregelaar **Compressie** (*Compression*) bepaalt de kwaliteit. Experimenteer met verschillende waarden om de door u gewenste kwaliteit te verkrijgen; doorgaans kunt u straffeloos een compressiepercentage van rond de 25 instellen. Klik op **Voorbeeld** (*Preview*) om de grootte van het gecomprimeerde bestand te laten berekenen en de kwaliteit in het venster rechts te bekijken. De schuifregelaar **Effening** (*Smoothing*) gebruikt u om de afbeelding waziger te maken; dit verdoezelt het kwaliteitsverlies enigszins maar is niet aan te bevelen voor gedetailleerde afbeeldingen.

In afbeelding 13.7 is een foto driemaal geëxporteerd, eenmaal met lage compressie, eenmaal met gemiddelde compressie en eenmaal met hoge compressie. De drie bestandsgrootten van de foto's in de afbeelding zijn respectievelijk 9, 6 en 2 kB.



■ **Afbeelding 15.7**

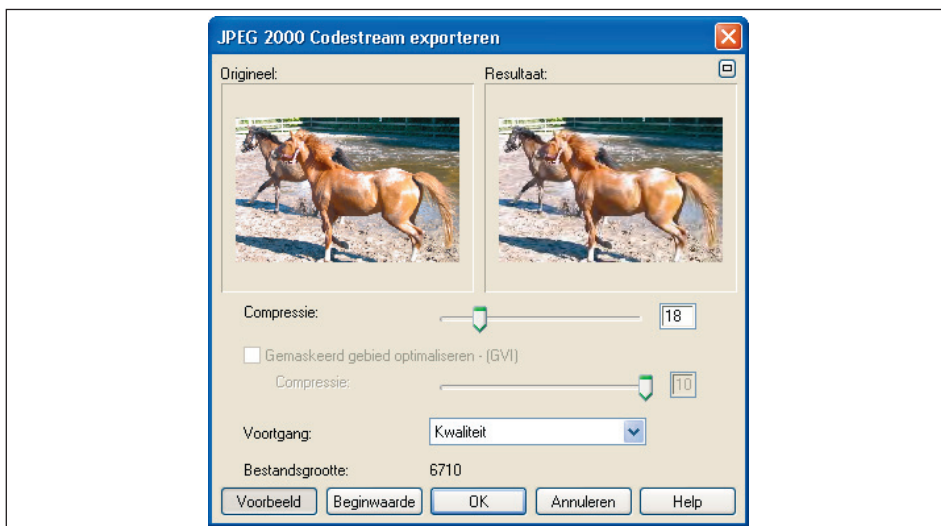
De drie foto's zijn respectievelijk 9,6 en 2 kB groot.

De optie **Progressief** (*Progressive*) komt overeen met de optie **Interlace** bij de export naar GIF; over trage verbindingen zal het JPEG-bestand nagenoeg direct zichtbaar zijn, in een zeer lage resolutie. Naarmate er meer informatie wordt gelezen wordt de kwaliteit van de afbeelding steeds beter, totdat het bestand in zijn geheel is gelezen.

Schakel **Optimaliseren** (*Optimize*) in om de compressie te optimaliseren; dit resulteert in een nog hogere compressie. Het subformaat ten slotte bepaalt de manier waarop het bestand wordt opgeslagen.

Van recente aard is exporteren naar JPEG 2000, dat twee alternatieven bevat: JPEG 2000 Codestream (JPC) en JPEG Standard (JP2). U kunt in beide gevallen kiezen voor een compressiemethode met of zonder verlies. Het type Codestream is bedoeld voor langzame internetverbindingen. Het type Standard is iets uitgebreider. Voordeel van dit type is dat u delen van een afbeelding apart kunt comprimeren. Zo kunt u onbelangrijke partjes sterk comprimeren en delen die van een hoge kwaliteit moeten zijn iets minder comprimeren, waardoor de scherpte behouden blijft. U moet hiervoor rechthoekige selecties maken.

Nadeel van JPEG 2000 (een nadeel dat overigens ook geldt voor PNG-bestanden) is dat niet alle browsers dit bestandstype ondersteunen. Het kan zijn dat hiervoor een aparte plug-in aan de browser moet worden toegevoegd.



Afbeelding 15.8
Exporteren naar JPEG 2000.



Voordelen combineren

PNG (*Portable Network Graphics*) combineert de voordelen van GIF en de 'klassieke' JPEG-bestanden. Een nadeel is er ook. Niet alle browsers ondersteunen PNG. Van PNG bestaat ook de iets uitgebreidere variant PNG8. PNG ondersteunt 24-bitskleuren. De opties om een bestand naar PNG te converteren, zijn in de paragrafen hiervoor besproken. U zult ze vast en zeker herkennen.

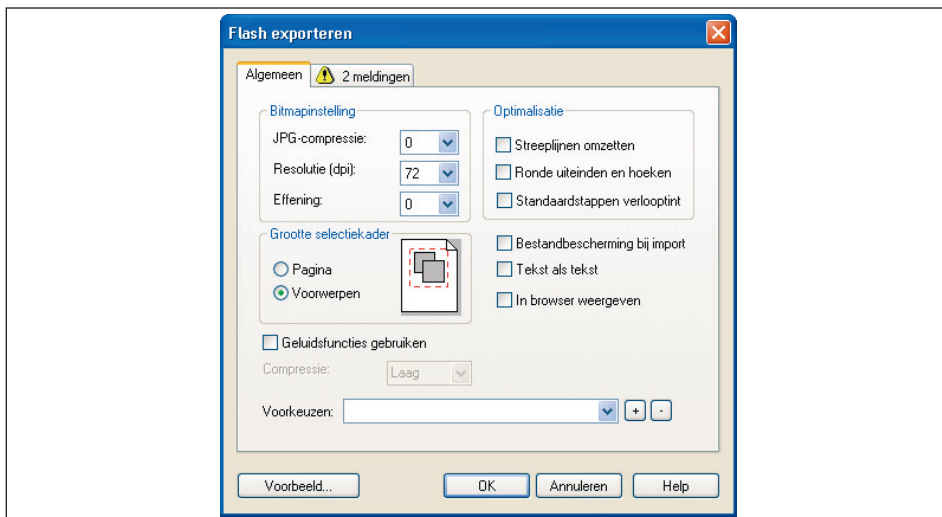
SWF-bestanden

Het nadeel van GIF- en JPEG-bestanden is dat het bitmaps zijn. Hierdoor is de kwaliteit beperkt. Een routekaartje met veel detail is bijvoorbeeld onmogelijk correct in een browser weer te geven, zonder een bitmap-bestand van enkele 100 kB te maken.

Een alternatief voor grote bitmaps is het gebruik van vectorafbeeldingen. In de loop der jaren zijn er enkele vectorformaten verschenen die het op internet 'gemaakt' hebben. Het SWF-formaat van Macromedia's Flash is ongetwijfeld het meest succesvolle. Daarnaast is er nog het WEB-formaat (*Xara*), SVG (*Scalable Vector Graphics* van het W3C) en CMX (van Corel zelf). Het voordeel van vectorafbeeldingen is niet alleen dat ze kleiner (kunnen) zijn, maar ook dat ze veel meer detail kunnen bevatten en in principe zonder kwaliteitsverlies uitvergroot kunnen worden (in de browser). SWF kent wel enkele beperkingen, maar over het algemeen loont het de moeite om een CorelDRAW-tekening als SWF te exporteren, als u een hoge mate van kwaliteit op de webpagina wenst.

CorelDRAW kan op twee manieren een SWF-bestand voor u maken: met de bijbehorende html-code en zonder html-code. In het eerste geval krijgt u na export twee bestanden, namelijk een SWF-bestand en een html-bestand waarin het SWF-bestand wordt 'aangeropen'. Door op het html-bestand te dubbelklikken wordt de browser geopend, waarna de html-code de afbeelding inleest en in de browser weergeeft. Als u zelf html maakt (al dan niet in een html-editor), hoeft u de html-code niet door CorelDRAW te laten genereren en kunt u het SWF-bestand zonder html exporteren.

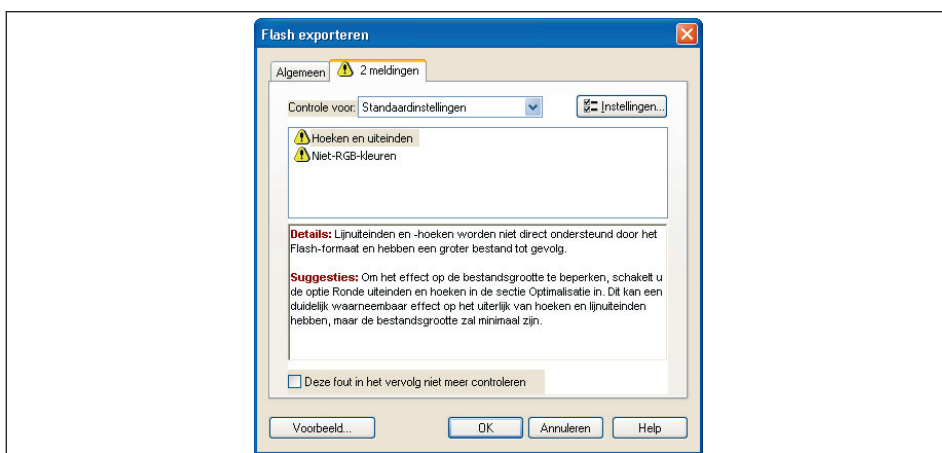
Om een SWF-bestand zonder html te exporteren, gebruikt u de normale opdracht **Bestand, Exporteren** (*File, Export*). Selecteer in de lijst met bestandstypen het formaat **SWF - Macromedia Flash** en klik op **Exporteren**. In het dialoogvenster dat verschijnt kunt u vervolgens diverse exportopties voor het bestand selecteren. Mochten er bitmaps in uw ontwerp zitten, dan kunt u in het groepsvak **Bitmapinstelling** (*Bitmap setting*) compressie, effening en resolutie instellen. In het groepsvak **Grootte selectiekader** (*Bounding box size*) kunt u aangeven of de omvang van het SWF-bestand zich moet beperken tot de voorwerpen, of de hele pagina moet omvatten. Schakel de optie **Bestandbescherming bij import** (*File protection*



Afbeelding 15.9
Exportopties voor het SWF-formaat.

from import) in om het bestand niet in Flash te kunnen openen. Als u aanwijseffecten met geluid hebt aangebracht (zie later), dan kunt u in de vervolgkeuzelijst **Compressie** (*Compression*) aangeven hoe sterk de geluidsfragmenten gecomprimeerd moeten worden.

Op het tabblad **Uitvoer** (*Preflight*) verschijnen meldingen met betrekking tot eventuele fouten of problemen die kunnen optreden. Ook verschijnt er extra informatie over het exportproces. Meer over *preflighting* leest u in hoofdstuk 13.



Afbeelding 15.10
Meldingen.

Als u nog geen html-pagina hebt gemaakt en u wilt het geëxporteerde bestand toch kunnen bekijken, dan kunt u het naar een browservenster slepen. Als alternatief kunt u door CorelDRAW een html-bestand laten maken; het volstaat dan om op dit bestand te dubbelklikken om de browser te openen. Uiteraard zorgt het html-bestand er vervolgens voor dat het SWF-bestand wordt geopend en getoond.

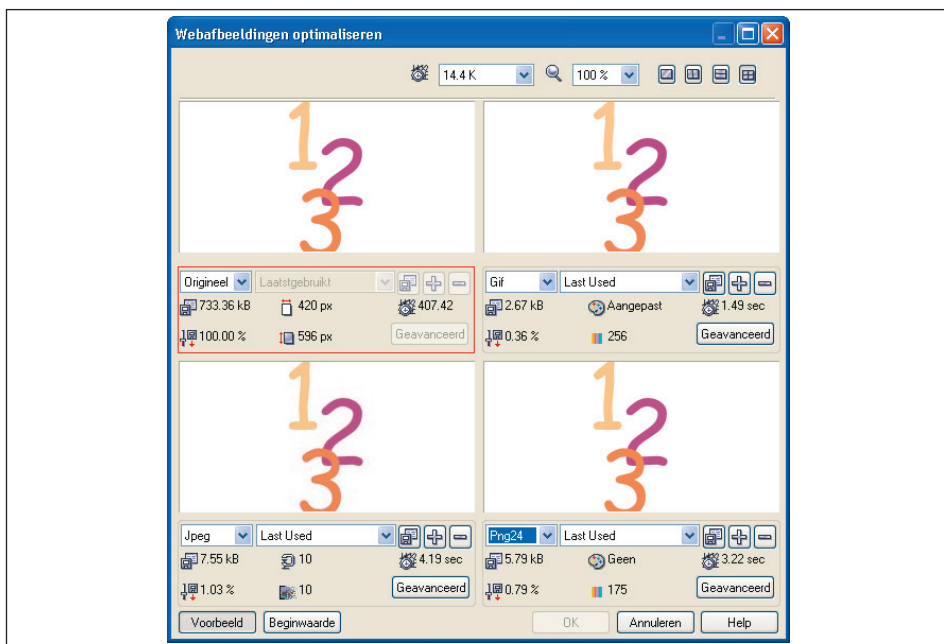


In- en uitzoomen

Als het SWF-bestand in de browser verschijnt, dan kunt u er met de rechtermuisknop op klikken. In veel gevallen kunt u dan in- of uitzoomen.

15.3 Optimalisatie van webafbeeldingen

Met de opdracht **Webafbeeldingen optimaliseren** (*Web image optimizer*) kunt u afbeeldingen zo optimaal mogelijk maken voor publicatie op het web. Hierbij gaat het om de verhouding tussen de kwaliteit van de afbeelding en de tijd die een modem nodig heeft om de afbeelding binnen te halen. De *optimizer* laat een afbeelding in maximaal vier varianten op het scherm zien, zodat u gericht een keuze kunt maken voor de gewenste kwaliteit.



■ Afbeelding 15.11

Het dialoogvenster Webafbeeldingen optimaliseren.

Wanneer u een afbeelding voor internet geschikt wilt maken, opent u deze in CorelDRAW en kiest u vervolgens in het menu **Bestand, Publiceren op het web, Webafbeeldingen optimaliseren** (*File, Publish to the web, Web image optimizer*). Het dialoogvenster wordt geopend. In dit dialoogvenster kunt u vervolgens maximaal vier versies van de afbeelding bekijken door rechtsboven op een van de vier verdeelknopjes te klikken. U hebt de keuze uit één afbeelding, twee afbeeldingen naast elkaar, twee afbeeldingen onder elkaar of vier afbeeldingen. Per afbeelding kunt u vervolgens diverse instellingen maken. Verder kunt u in het eerste venster met de linkermuisknop inzoomen, met de rechtermuisknop uitzoomen en door te slepen de afbeelding verschuiven. U kunt desgewenst ook de zoomlijst boven in het dialoogvenster gebruiken, waarin diverse vaste zoompercentages zijn opgenomen. Kies hier **Passend** (*To fit*) om de hele pagina te zien.

Selecteer hierna in de vervolgkeuzelijst bovenaan een modemsnelheid. De optimizer geeft de laadtijd van de afbeelding met dit type modem weer. Bedenk overigens dat nog steeds veel mensen surfen met een 56-kbps-modem. Klik linksonder op de knop **Voorbeeld** (*Preview*; de knop moet er ingedrukt uitzien) om de instellingen die u maakt direct te kunnen bekijken. Laat de instellingen in het eerste venster ongewijzigd om het origineel voor ogen te houden.

U kunt nu in de overige vensters andere instellingen maken. Selecteer onder een van de voorbeeldvensters in de vervolgkeuzelijst een afbeeldingsformaat, bijvoorbeeld GIF of JPEG (zie ook de vorige paragrafen). Selecteer in de tweede vervolgkeuzelijst een kleurmodel en een vermenigingsmethode. U krijgt informatie over de bestandsgrootte, de mate van compressie, de gekozen instellingen en de laadtijd in de browser. Desgewenst kunt u eigen instellingen toevoegen aan de lijst door op de knop met het plusje erop te klikken. Met de knop met het minteken erop wist u een geselecteerde instelling. Klik op de knop **Geavanceerd** (*Advanced*) om een dialoogvenster te openen en de instellingen verder te verfijnen. U herkent de dialoogvensters voor GIF- en JPEG-afbeeldingen uit de vorige paragrafen.

U kunt bij elk voorbeeldvenster andere instellingen maken, om zo de beste kwaliteit of kleinste afbeelding te bepalen. Zolang **Voorbeeld** is ingedrukt, zullen de wijzigingen visueel direct worden teruggekoppeld. Hebt u de optimale instelling zo bepaald, selecteer dan de beste afbeelding; u selecteert een afbeelding door erop te klikken, of door op de instellingen zelf te klikken (deze worden rood omkaderd). Wanneer u ten slotte op **OK** klikt verschijnt het venster **Webafbeelding op schijf opslaan** (*Save web image to disk*). U kunt de afbeelding nu een naam geven en op de bekende manier opslaan.

15.4 Internetpagina's maken

Met CorelDRAW kunnen volwaardige internetpagina's (html-pagina's) worden gemaakt. Daartoe beschikt de software over de opdracht **Publiceren op het web** (*Publish to the web*). Met deze opdracht kunt u een ontwerp in CorelDRAW omzetten in een echte html-pagina (inclusief tekst, afbeeldingen, formulierelementen en Java-toepassingen) of naar een pagina die uit een enkele afbeelding is opgebouwd. In dat laatste geval worden eventuele formulierelementen ook naar een afbeelding omgezet (zodat ze niet meer werken), maar worden aangebrachte url's wel omgezet (in een zogenoemde klikkaart of *image map*).

Tekst en afbeeldingen toevoegen

Om een internetpagina te maken, plaatst u op de vertrouwde manier elementen in uw tekening. Bij het publiceren op het web zal CorelDRAW de elementen zo goed mogelijk op de juiste plaats op de pagina zetten. Naast grafische elementen kunt u ook teksten op de pagina plaatsen. Daarbij maakt CorelDRAW onderscheid tussen normale tekst en html-tekst. Normale tekst (artistieke teksten en alineateksten) worden standaard omgezet in bitmaps. Het gevolg is dat uw html-pagina niet op tekst te doorzoeken zal zijn, en wellicht ook groter (trager) zal zijn dan strikt noodzakelijk is. Om dat te voorkomen kunt u alineateksten (en alléén alineateksten) omzetten naar html-compatibele tekst. Wanneer u dat doet, plaatst CorelDRAW de tekst als echte tekst in de html-pagina, zodat de tekst in de browser als tekst te selecteren is, en uw webpagina door zoekmachines kan worden geïndexeerd.

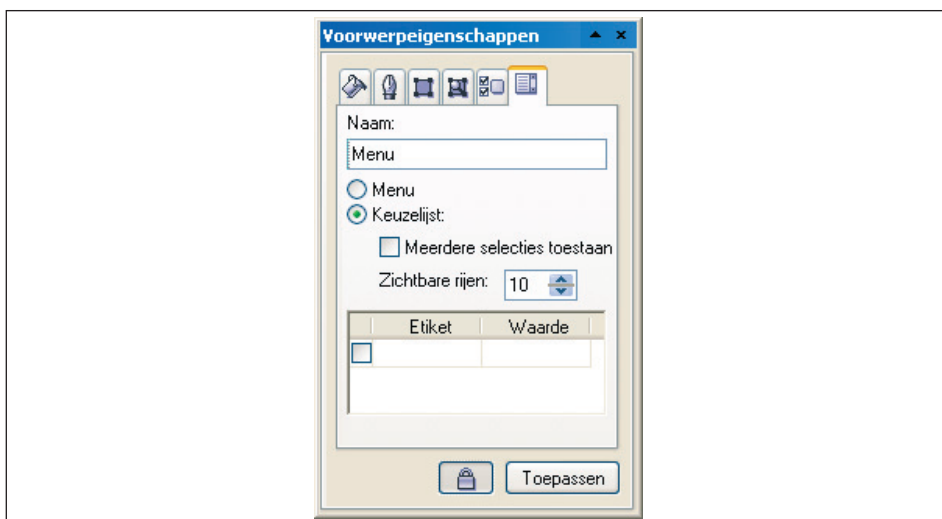
Om tekst html-compatibel te maken selecteert u de gewenste tekst en converteert u deze indien nodig eerst naar alineatekst (**Tekst, Converteren naar alineatekst** of *Text, Convert to paragraph text*). Vervolgens kiest u in het menu **Tekst** de opdracht **Tekst web-compatibel maken** (*Make text web compatible*). Wanneer u dit hebt gedaan, zult u zien dat in de eigenschappenbalk een vervolgkeuzelijst met html-lettertype-grootten verschijnt. In deze lijst hebt u de keuze uit de waarden 1 tot en met 7, die overeen komen met de zeven gedefinieerde korpsgrootten voor html-tekst. Kies hier een waarde die de html-grootte van de tekst vertegenwoordigt.

Internetelementen toevoegen

Via het menu **Bewerken** (*Edit*) kunt u internetelementen aan de pagina toevoegen, zoals drukknoppen, tekstvakken en Java-toepassingen. Gebruik daartoe de opdracht **Internet-voorwerp invoegen** (*Insert Internet object*). U hebt de keuze uit de volgende voorwerpen (tussen haakjes staan de html-namen):

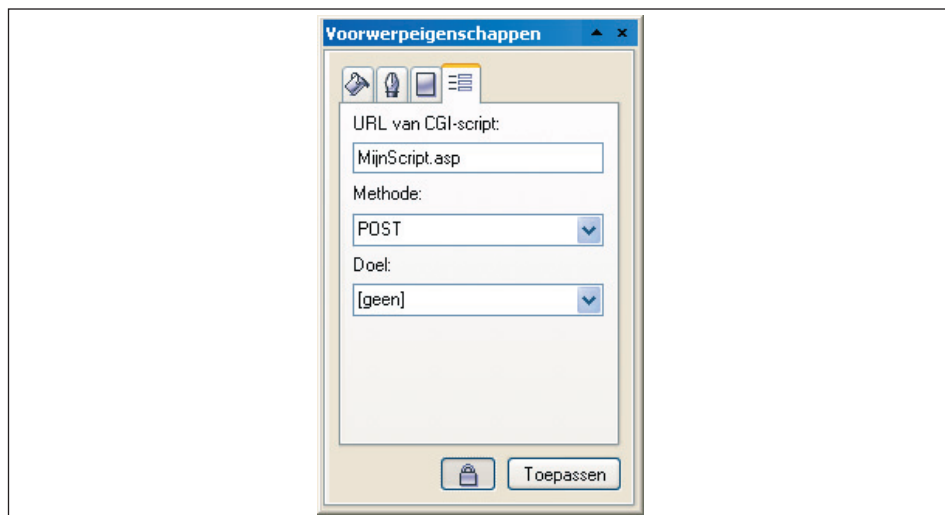
- **Java-toepassing** (*Java applet*; APPLET)
- **Ingesloten bestand** (*Embedded file*; EMBED-object)
- **Eenvoudige knop** (*Simple button*; INPUT TYPE=BUTTON)
- **Knop Verzenden** (*Submit*; INPUT TYPE=SUBMIT)
- **Knop Beginwaarde** (*Reset*; INPUT TYPE=RESET)
- **Keuzerondje** (*Radio button*; INPUT TYPE=RADIO)
- **Selectievakje** (*Check box*; INPUT TYPE=CHECKBOX)
- **Tekstinvoerveld** (*Text edit field*; INPUT TYPE=TEXT)
- **Tekstinvoervakvak** (*Text edit box*; TEXTAREA)
- **Pop-up-menu** (*Popup menu*; SELECT)
- **Optielijst** (*Options list*; SELECT SIZE=n)

Om vervolgens de eigenschappen van de geplaatste elementen te wijzigen, klikt u met de rechtermuisknop op het element en kiest u **Eigenschappen** (*Properties*). Het kan nodig zijn het dialoogvenster iets te vergroten om alle in te stellen mogelijkheden goed te kunnen zien.



■ **Afbeelding 15.12**
Eigenschappen van een keuzelijst.

Wanneer u diverse formulierelementen op de pagina hebt geplaatst, is het ook nodig om het formulier zelf (de pagina) aan een verwerkend script te koppelen, zoals een CGI-script of een ASP-pagina. Rechtsklik daartoe op een leeg deel van de pagina en kies **Eigenschappen**. U kunt vervolgens op het tabblad **Formulier** de naam (en methode) van het aan te roepen script in het dialoogvenster invoeren.



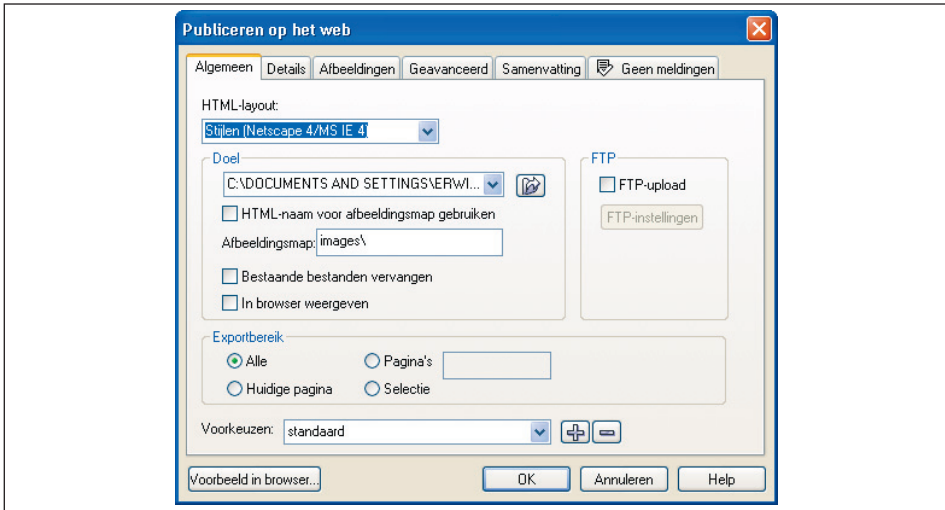
Afbeelding 15.13
Formuliereigenschappen.

Publiceren

Om de in CorelDRAW opgebouwde pagina daadwerkelijk geschikt te maken voor internet, gebruikt u de opdracht **Publiceren op het web** (*Publish to the web*), te vinden in het menu **Bestand** (*File*). Selecteer vervolgens de optie **HTML**. Met deze opdracht is het mogelijk de CorelDRAW-tekening als html-pagina of als een enkele afbeelding op te slaan. De eerste optie biedt de meeste flexibiliteit en functionaliteit. Een enkele afbeelding kan van pas komen als u een enkele klikkaart wilt maken (zie de volgende paragraaf). Selecteer op het tabblad **Algemeen** (*General*) in de vervolgkeuzelijst **HTML-layout** (*HTML layout method*) een van de html-opties: tabellen, lagen of stijlen (*HTML table, layers of styles*). Hierbij kunt u het beste de eerste of de derde optie kiezen; de tweede optie werkt alleen in Navigator 4.0 of later. De eerste optie is het meest universeel, en de derde optie (stijlen) werkt ook in Netscape 4 en hoger en Internet Explorer 4 en hoger.

In het groepsvak **Doel** (*Destination*) kunt u opgeven waar de webpagina moet worden opgeslagen. Eventueel kunt u een aparte map voor afbeeldingen vastleggen, in het invoervak **Afbeeldingsmap** (*Image folder*). Onderaan in het dialoogvenster kunt u in het groepsvak **Exportbereik** (*Export range*) bepalen welke pagina's in het document worden geëxporteerd.

Op het tweede tabblad, **Details**, kunt u namen en titels aan de te exporteren pagina's geven. De titels verschijnen in de titelbalk van de browser en in de lijst met snelkoppelingen als een bezoeker een bladwijzer of snelkoppeling naar deze pagina maakt.



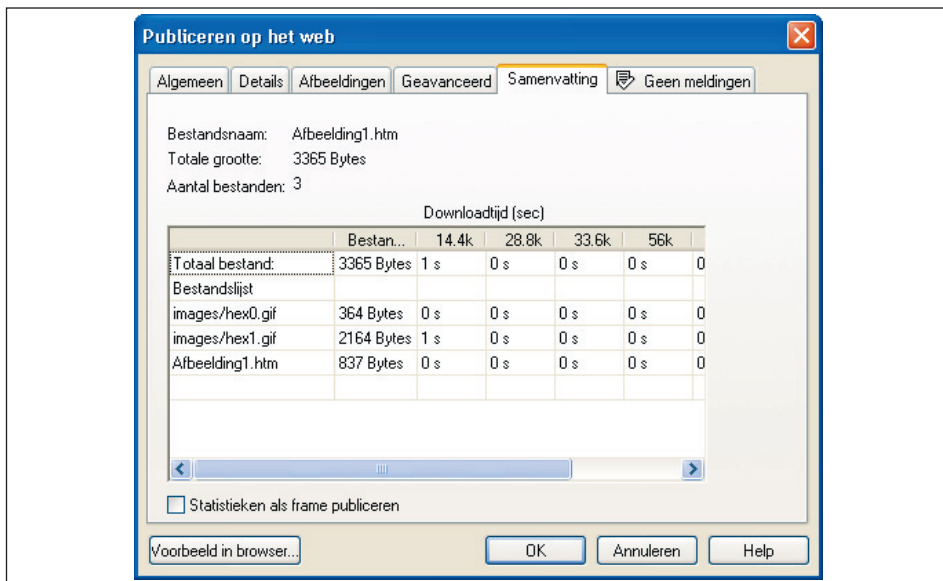
Afbeelding 15.14
 Exporteren naar HTML.

Wanneer u het tabblad **Afbeeldingen** (*Images*) selecteert, biedt CorelDRAW u de mogelijkheid om het formaat, de kleurdiepte en de compressie van de gegenereerde afbeeldingen vast te leggen. Voor de geboden keuzen verwijzen wij u terug naar het begin van dit hoofdstuk. Let erop dat u in de lijst **Type per afbeelding** kunt bepalen hoe deze wordt opgeslagen.

Op het tabblad **Geavanceerd** (*Advanced*) kunt u de toepassing van *cascading stylesheets* beïnvloeden. Tevens kunt u bepalen of aanwijseffecten ook daadwerkelijk zichtbaar gemaakt moeten worden, middels JavaScript-code.

Op het tabblad **Samenvatting** (*Summary*) kunt u vervolgens een samenvatting van de gebruikte bestanden en hun bestandsgrootten krijgen. Voor verschillende modemsnelheden staat de duur aangegeven van het transport per telefoonlijn. Zorg ervoor dat het laden van een totale pagina niet veel langer dan tien tot twintig seconden duurt (bij een snelheid van 33,6 kbps). De statistieken kunt u in een apart frame laten plaatsen door de optie **Statistieken als frame publiceren** (*Publish statistics as frame*) te selecteren.

Op het tabblad **Uitvoer** (*Preflight*) ten slotte verschijnen meldingen met betrekking tot eventuele fouten of problemen die kunnen optreden; in eerdere versies heette dit de HTML-conflictanalist. Ook verschijnt er extra informatie over het exportproces. Meer informatie over *preflighting* leest u in hoofdstuk 13.



■ Afbeelding 15.15

De samenvatting.

Koppelingsbeheer

Het koppelvenster **Koppelingsbeheer** (*Link manager*) kan gebruikt worden om de koppelingen in een CorelDRAW-document te beheren en te controleren. Om dit koppelvenster te openen kiest u de opdracht **Koppelingsbeheer** in het menu **Extra (Tools)**. Wanneer u rechtsonder op de knop **Gehele lijst vernieuwen** (*Refresh the entire list*) klikt, zal CorelDRAW uw document op verbroken interne en externe koppelingen scannen; voor dit laatste dient u met internet verbonden te zijn. Dubbelklik op een koppeling in de lijst om het bijbehorende voorwerp in het document te selecteren. U kunt individuele koppelingen verifiëren door er met de rechtermuisknop op te klikken en vervolgens **Koppeling verifiëren** (*Verify link*) te kiezen.

Bladwijzerbeheer

Het koppelvenster **Bladwijzerbeheer** (*Internet bookmark manager*; op te roepen via **Extra/Tools, Internet-bladwijzerbeheer**) toont de in het document gebruikte bladwijzers. U kunt voorwerpen snel aan een bepaalde bladwijzer koppelen door het voorwerp in het ontwerp te selecteren en vervolgens op de knop **Koppelen** (*Link*) te drukken; dit is het knopje links-onder in het koppelvenster.

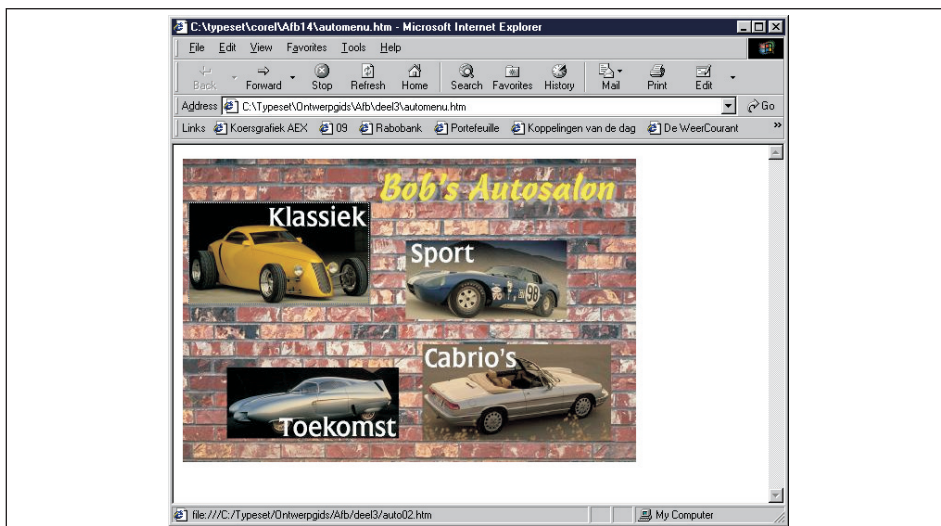
Klik op een bladwijzernaam en klik op de knop **Selecteren** (*Select*) om het bijbehorende voorwerp te selecteren.



Afbeelding 15.16
Koppelingsbeheer.

15.5 Klikkaarten

Een klikkaart (*image map*) is een afbeelding die vergezeld gaat van html-informatie. Deze html-informatie legt vast welke delen binnen een afbeelding zogenoemde *hotspots* zijn: delen in de afbeelding die een actie uitvoeren wanneer erop geklikt wordt. Klikkaarten worden vaak als keuzemenu gebruikt, waarbij verschillende delen in de afbeelding naar andere informatie leiden. In de afbeelding ziet u een voorbeeld van een klikkaart op een internetpagina.



Afbeelding 15.17
Een in CorelDRAW gemaakte klikkaart, weergegeven in de browser.

Om een klikkaart in CorelDRAW te maken, ontwerpt u een tekening zoals u dat normaal gewend bent; u kunt hierbij gebruikmaken van alle mogelijkheden die CorelDRAW biedt. Houd er echter rekening mee dat de maximale breedte van de klikkaart niet meer dan circa 500 pixels kan zijn indien u wilt dat u pagina voor een groot publiek leesbaar blijft; afgezien van de breedte van de afbeelding gaat bovendien ook de fysieke grootte (in kB) een rol spelen wanneer u het ontwerp te groot maakt. Dankzij de compressiemogelijkheden wordt de tekening weliswaar verkleind, maar zeker wanneer er tekst in het geding is zijn er grenzen.

Maak, voordat u aan de slag gaat, uw keuze voor het gebruikte exportformaat. Een klikkaart bestaat namelijk altijd uit een stukje html-code, vergezeld van een GIF- of JPEG-afbeelding. Ook bij een klikkaart dient u dus de vragen te beantwoorden die in de voorgaande paragraaf zijn gesteld: hoeveel kleuren zijn er nodig, is er transparantie nodig enzovoort. In feite is een klikkaart niets meer dan het stukje html-code dat bij een normaal GIF- of JPEG-bestand hoort.

De html-code die door CorelDRAW wordt gegenereerd maakt gebruik van extra informatie die u aan de afbeelding toevoegt. In de afbeelding is het de bedoeling dat de gebruiker op een auto klikt om verder te gaan. Met andere woorden, de auto's (geïmporteerde foto's) zijn dus de hotspots. Hotspots kunnen echter net zo goed teksten of grafische voorwerpen zijn, zoals sterren, ellipsen en eigen krommen.

Hotspots definieert u bij voorkeur met behulp van de speciale werkbalk **Internet**, die speciaal voor het maken van internetvoorwerpen in het leven is geroepen. De werkbalk opent u door met de rechtermuisknop op een willekeurige werkbalk te klikken en in het menu dat verschijnt de optie **Internet** te kiezen.



■ **Afbeelding 15.18**

De werkbalk *Internet*.

Om een voorwerp (in dit geval de foto van een auto) klikbaar te maken, voert u de volgende handelingen uit:

- Selecteer het voorwerp.
- Voer in de vervolgkeuzelijst **Internet-adres** (*Internet address*) de naam van de koppeling of *link* in (het interne html-bestand of de url van een externe site).
- Open desgewenst de lijst **Doelframe** (*Target frame*) en selecteer een frame voor de gekoppelde pagina.

- Klik desgewenst op de knop **ALT-commentaar** (*ALT comments*) om een alternatieve tekst (voor de html-tag ALT) in te voeren.

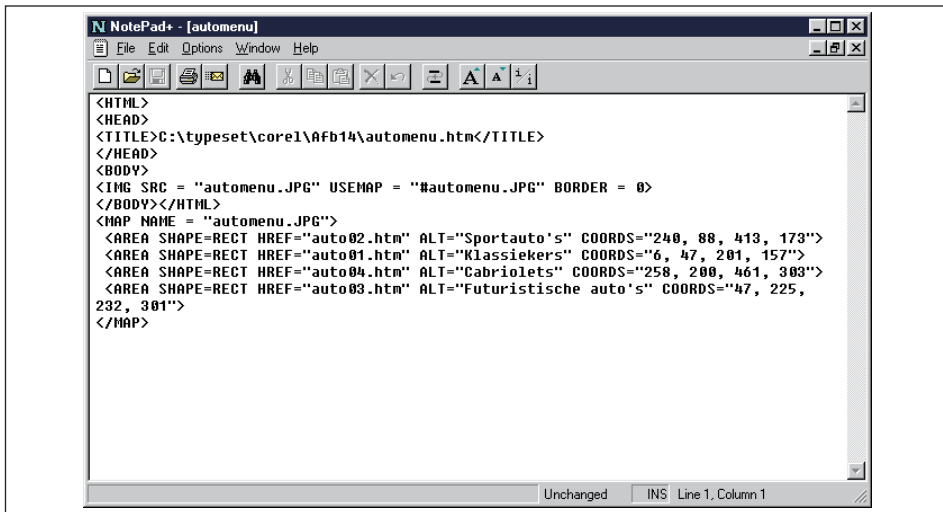
Uw voorwerp is nu van een koppeling voorzien en iedere keer dat u het voorwerp selecteert zal dat in de werkbalk **Internet** zijn af te lezen. Op die manier kunt u alle gewenste voorwerpen van een koppeling voorzien. Indien u op een gegeven moment niet meer weet welke voorwerpen u wel en welke u (nog) niet van een koppeling hebt voorzien, dan kunt u de internetvoorwerpen zichtbaar maken door in de werkbalk op de knop **Hotspot** te drukken; de internetvoorwerpen worden met behulp van een arcering zichtbaar, waarvan u de kleur en vorm zelf kunt instellen. In de afbeelding ziet u hoe dit er op het scherm uitziet; met de kleurkiezers kunt u de kleur van de arcering en de achtergrond wijzigen.



■ **Afbeelding 15.19**
Internetvoorwerpen zichtbaar gemaakt.

Wanneer uw ontwerp van de juiste url's is voorzien, dan kunt u de afbeelding op het web publiceren, via **Bestand, Publiceren op het web, HTML** (*File, Publish to the web, HTML*); als alternatief klikt u in de werkbalk **Internet** op de knop **Publiceren op het web**. Hierbij kiest u als type **Eén afbeelding met klikaart** (*Single image with image map*). Verder vult u het dialoogvenster in zoals eerder in deze paragraaf is besproken. In het gegenereerde html-bestand zal de code voor de klikaart worden opgenomen.

De code tussen `<MAP>` en `</MAP>` bevat de coördinaten voor de hotspots (de vier foto's). Wanneer u onregelmatig gevormde voorwerpen gebruikt, dan worden de regels met getallen achter COORDS veel langer. Dat is op zichzelf geen probleem, maar dit resulteert in meer (en soms in veel meer) html-code. Vandaar dat de werkbalk **Internet** (via de knop **Hotspot**) tevens de mogelijkheid biedt om per voorwerp aan te geven of



```

NotePad - [automenu]
File Edit Options Window Help
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>C:\typeset\core1\afb14\automenu.htm</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<IMG SRC = "automenu.JPG" USEMAP = "#automenu.JPG" BORDER = 0>
</BODY></HTML>
<MAP NAME = "automenu.JPG">
<AREA SHAPE=RECT HREF="auto02.htm" ALT="Sportauto's" COORDS="240, 88, 413, 173">
<AREA SHAPE=RECT HREF="auto01.htm" ALT="Klassiekers" COORDS="6, 47, 201, 157">
<AREA SHAPE=RECT HREF="auto04.htm" ALT="Cabriolets" COORDS="258, 200, 461, 303">
<AREA SHAPE=RECT HREF="auto03.htm" ALT="Futuristische auto's" COORDS="47, 225,
232, 301">
</MAP>
Unchanged INS Line 1, Column 1

```

■ Afbeelding 15.20

De door CorelDRAW gegenereerde html-code.

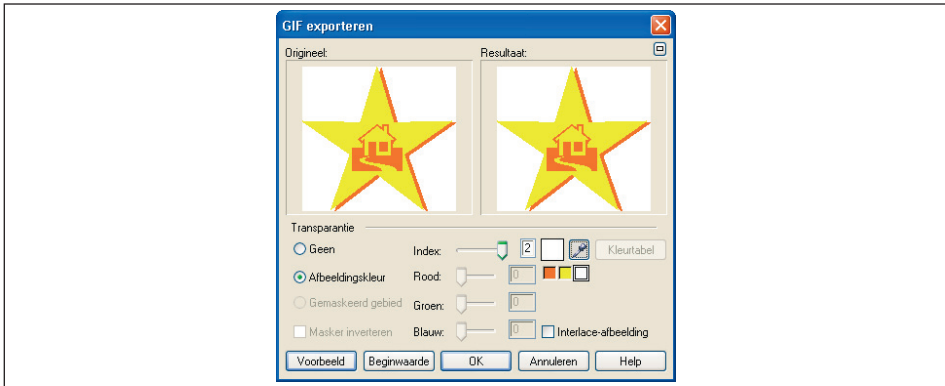
de hotspot die gecreëerd moet worden rechthoekig is (met het voorwerpselectiekader overeenkomt) of onregelmatig gevormd is (met de voorwerpvorm overeenkomt). Dit zijn de opties **Voorwerpvorm** en **Voorwerpselectiekader** (*shape/bounding box*).

15.6 Aanwijseffecten maken

U kunt in CorelDRAW een *rollover* (aanwijseffect) maken. De afbeelding wordt door andere afbeeldingen vervangen als de bezoeker er met de muis overheen beweegt of erop klikt. Dit doet u het snelst met de werkbalk **Internet** (zie hiervoor). Met deze werkbalk kunt u een voorwerp verschillende stadia (*states*) geven. Bovendien kunt u geluidseffecten aan de acties toekennen. In totaal kent een aanwijseffect drie toestanden:

- **Normaal** (*normal*) Dit is de toestand 'in rust'.
- **Over** Dit is de toestand wanneer de muiswijzer op het voorwerp wordt geplaatst.
- **Neer** (*down*) Dit is de toestand wanneer de muisknop boven het voorwerp wordt ingedrukt.

Het aanwijseffect kan heel ver gaan. Zo kunt u er bijvoorbeeld voor kiezen om een voorwerp van kleur te laten verschieten, maar ook om een schaduw te laten verschijnen. U kunt een voorwerp zelfs volledig vervangen door een ander voorwerp. Verder kunnen aanwijseffecten ook op voorwerpgroepen worden toegepast.



Abbeelding 15.21
Een aanwijseffect maken.

Om een eenvoudig aanwijseffect in werking te zien, voert u het volgende uit. Teken bijvoorbeeld een rechthoek met het Rechthoekgereedschap (*Rectangle tool*). Zorg ervoor dat de werkbalk **Internet** zichtbaar is; u schakelt deze in door met de rechtermuisknop op een leeg deel van een werkbalk te klikken en de optie **Internet** in te schakelen. Klik op deze werkbalk op de linkerknop **Aanwijseffect maken** (*Create rollover*). U vindt deze opdracht overigens ook in het menu **Effecten, Aanwijseffect** (*Effects, Rollover*). Selecteer vervolgens in de vervolgkeuzelijst **Actieve staat aanwijseffect** (*Active rollover state*) de optie **Normaal** (zo ziet de knop eruit als de bezoeker niets doet). Selecteer in de vervolgkeuzelijst *Functie* (*Behavior*) de optie **URL** om een adres aan de knop te hangen en typ in de vervolgkeuzelijst **Internet-adres** (*Internet address*) een internetadres.

Klik nu op de knop **Aanwijseffect bewerken** (*Edit rollover*). U ziet onderaan in het documentvenster dat de afbeelding bestaat uit de tabs **Normaal, Over** en **Neer**. De vervolgkeuzelijst **Actieve staat aanwijseffect** biedt dezelfde opties.

Selecteer in het palet **Web-veilige kleuren** (*Web-safe colors*) een kleur voor het stadium **Normaal** van de knop. Selecteer vervolgens in de lijst **Actieve staat aanwijseffect** de optie **Over** of klik op de tab **Over** onderaan in het documentvenster. Selecteer een kleur voor de status **Over**. Desgewenst kunt u voorwerpen toevoegen, zoals teksten en een schaduw.

Selecteer in de vervolgkeuzelijst **Actieve staat aanwijseffect** de optie **Neer** of klik op de tab **Neer**. Selecteer een nieuwe kleur voor het voorwerp en wijzig desgewenst enkele andere zaken. Wanneer u tevreden bent, drukt u op de knop **Aanwijseffect bewerken beëindigen** (*Finish editing rollover*).

Om het aanwijseffect in actie te zien, klikt u op de knop **Direct voorbeeld van aanwijseffecten** (*Live preview of rollovers*) om het effect te kunnen bekijken. Als alternatief kunt u in het menu **Beeld** de opdracht **Aanwijseffect inschakelen** selecteren (*View, Enable rollover*). Klik nogmaals op deze knop om het directe voorbeeld op te heffen.

Als u een geluid aan een bepaalde toestand wilt hangen (bijvoorbeeld **Over**), dan dient de knop **Aanwijseffect bewerken** *niet* ingeschakeld te zijn. Selecteer het effect, selecteer een toestand in de vervolkeuzelijst **Actieve staat aanwijseffect** en selecteer **Geluid** (*Sound*) in de vervolkeuzelijst **Functie**. Klik vervolgens geheel rechts op de knop **Geluidsbestand** (*Sound file*) om naar een geluidsbestand te bladeren.

Wanneer uw aanwijseffect naar wens is ingesteld, kunt u het publiceren. Gebruik de opdracht **Publiceren op het web, HTML** (*Publish to the web, HTML*) om het effect als JavaScript in een html-pagina op te nemen; hierbij gaat een eventueel geluid verloren. Wilt u wel over het geluid kunnen beschikken, gebruik dan de opdracht **Publiceren op het web, Flash ingesloten in HTML** (*Flash embedded in HTML*). In het dialoogvenster **Exporteren** (*Export*) kunt u het geluid desgewenst nog in- of uitschakelen. Bovendien kunt u de compressie, en daarmee de kwaliteit beïnvloeden.



Aanwijseffect ontbinden

Om een aanwijseffect te ontbinden (alle toestanden worden weer naar oorspronkelijke, individuele voorwerpen geconverteerd) klikt u in de werkbalk **Internet** op de knop **Alle geselecteerde voorwerpen uit aanwijseffect lichten** (*Extract all objects from rollover*).
