



Bestanden aanleveren

Gelieve rekening te houden met dit document voor het aanleveren van bestanden. Fout aangeleverde bestanden leiden tot vertraging en mogelijke extra kosten. Neem gerust contact met ons op voor bijkomende vragen.

1.1	Algemene richtlijnen en terminologie	2
1.1.1	Grafische Software	2
1.1.2	Opmaaktips	2
1.1.3	Afbeeldingen en fonts	2
1.1.4	Resolutie	2
1.1.5	RGB/CMYK	3
1.1.6	Vector vs Bitmap	3
1.2	Logo	4
1.3	Beeldmateriaal voor drukwerk	4
1.3.1	Bestandstypes	4
1.3.2	Resolutie	4
1.3.3	Kleuren	4
1.4	Beeldmateriaal voor online toepassingen	5
1.4.1	Bestandstypes	5
1.4.2	Afmetingen en resolutie	5
1.4.3	Kleuren	5
1.5	Website ontwerp	6
1.5.1	Bestandstypes	6
1.5.2	Resolutie	6
1.5.3	Kleuren	6
1.5.4	Stramien	6
1.5.5	Fonts	8
1.5.6	Aandachtspunten	8
1.6	Bestanden doorsturen	10

1.1 Algemene richtlijnen en terminologie

1.1.1 Grafische Software

Niet alle programma's zijn geschikt voor uw opmaak of ontwerpwerk. Enkel professionele applicaties voldoen om een correct resultaat te bekomen.

GOED	FOUT
Adobe Illustrator	Microsoft Word
Adobe Photoshop	Microsoft Excel
Adobe Indesign	Microsoft PowerPoint
Quark Xpress	Microsoft Publisher
CorelDraw	Paint
	...

Let wel, we ondersteunen niet alle native extensies van deze programma's. Exporteren naar een specifiek bestandstype is soms vereist, hierover verder meer.

De ontwerpen uit de kolom 'FOUT' kunnen we uiteraard wel bekijken maar het ontwerp is technisch onbruikbaar, in dit geval moeten we het ontwerp volledig hermaken.

1.1.2 Opmaaktips

Indien u uw bestanden aanlevert in originele vorm, maw met één van volgende extensies: psd, ai, eps of indd, zorg dan steeds voor een heldere structuur doorheen de verschillende lagen. Groepeer de elementen per onderdeel en werk eventueel met verschillende mappen. Dit versnelt in vele gevallen de uitwerking en eventuele wijzigingen in regie verlopen vlotter.

Elementen in illustratorbestanden dienen steeds op afgeronde pixels geplaatst te worden. Willekeurig geplaatste elementen zorgen voor onscherpe randen en onzuiverheden. In vele gevallen dienen we het ontwerp dan volledig te reconstrueren.

Werk steeds in de originele bestandsformaten (psd, ai, enz.), zo blijft de kwaliteit optimaal. Wanneer je bijvoorbeeld zou werken met jpg-bestanden verlies je door de compressie aan kwaliteit telkens je het bestand opslaat.

1.1.3 Afbeeldingen en fonts

Afbeeldingen en fonts worden niet altijd automatisch ingesloten in geëxporteerde bestanden. Dit kan al dan niet onopgemerkt voor een foute verwerking van uw project zorgen. Stuur dus steeds gebruikte afbeeldingen (bij voorkeur in hoge resolutie) en fonts apart mee.

Verder is het ook aan te raden tekst steeds om te zetten naar outlines, wat wil zeggen dat de tekst een vectoriële tekening wordt. Dit kan problemen met ontbrekende fonts voorkomen.

1.1.4 Resolutie

Met de resolutie van een bestand worden twee verschillende dingen bedoeld; de grootte van het bestand én de kwaliteitsinstelling voor drukwerk, print of web.

Het begrip resolutie geeft aan de ene kant de grootte van het bestand aan, namelijk uit hoeveel pixels (beeldpunten) het bestand bestaat in horizontale en verticale richting (breedte en hoogte). Bijvoorbeeld 1200 x 1600 pixels. De resolutie bepaalt voor een groot gedeelte de uiteindelijke kwaliteit van de foto. Hoe meer pixels, hoe meer detail en hoe hoger de kwaliteit van de foto.

Aan de andere kant wordt met de resolutie ook de afdrukkwaliteit aangeduid. De afdrukresolutie wordt over het algemeen aangegeven in dpi (dots per inch). Dit is het aantal pixels dat over een lengte en breedte van 1 inch (2,54 cm) nodig is om een goede beeldkwaliteit te krijgen. Deze beeldkwaliteit verschilt voor afdrucken en beeldscherm. Een beeldscherm heeft

maar 72 pixels per inch nodig om een mooi beeld te tonen, voor drukwerk is 300 pixels per inch de standaard maar er zijn tal van uitzonderingen.

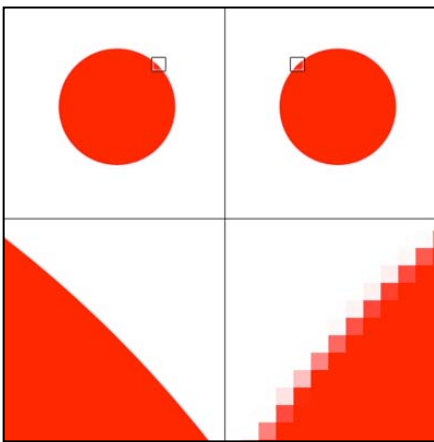
1.1.5 RGB/CMYK

CMYK (Cyaan, Magenta, Yellow, Key) is een systeem om met vier basiskleuren, inclusief zwart, een groot aantal kleuren te kunnen verkrijgen door subtractieve kleurmenging. Dit systeem wordt vooral gebruikt bij drukinkten. Ook komt soms het CMY-systeem voor, waarbij geen zwart wordt gebruikt. Echter in druktechniek leidt dit doorgaans tot te lichte afbeeldingen, omdat de resultante van pure cyaan, magenta en geel donkergrijs is.

Het **RGB-kleursysteem** (gebruikt bij beeldschermen) is een kleurcodering, een manier om een kleur uit te drukken met behulp van een combinatie van de drie primaire kleuren Rood-Groen-Blauw, uitgaande van additieve kleurmenging. De hoeveelheid van elke primaire kleur die benodigd is om de mengkleur te verkrijgen, wordt uitgedrukt in een getal dat meestal uit 8 bits bestaat en kan variëren tussen 0 en 255. Voor HTML-toepassingen (Internet) wordt hiervoor veelal het hexadecimale stelsel gebruikt, waarbij de hoeveelheid van elke primaire kleur kan variëren tussen 00 en FF. In toepassingen waar een hogere kwaliteit vereist wordt, worden ook wel 12, 16 of nog meer bits per kleur gebruikt, waarmee kleurwaarden tussen 0 en 4095 resp. 0 en 65535 of nog meer aangegeven kunnen worden. Zo bevatten RAW-bestanden van digitale camera's meestal 12-bits kleurwaarden.

1.1.6 Vector vs Bitmap

De twee meest gebruikte tekenpakketten zijn ongetwijfeld Adobe Illustrator en Adobe Photoshop. Ze zijn beide zeer verschillend maar het meest essentiële verschil is dat Illustrator vectorieel werkt, daar waar Photoshop gebaseerd is op bitmaptekeningen.



Het verschil kan eigenlijk eenvoudig worden uitgelegd door middel van deze afbeelding. Het verschil tussen een vector en pixel afbeelding zit hem namelijk in het kwaliteitsverlies bij het vergroten van de afbeelding. Als je een vector en pixel logo naast elkaar legt is er op het eerste zicht geen duidelijk verschil, alhoewel dit verschil wel duidelijk wordt bij het vergroten van beide afbeeldingen (zie figuur onderaan).

Bij de vectorafbeelding (links) gaat het vergroten van de afbeelding niet ten koste van de kwaliteit van de figuur, dit omdat deze niet is opgebouwd uit kleine vierkantjes maar uit wiskundige objecten met tal van coördinaten en eigenschappen. Vergroot men de pixelafbeelding (rechts) echter, dan worden de afzonderlijke pixels zichtbaar en wordt hetgeen eigenlijk een vlak zou moeten zijn een hobbelige "trap".

In de praktijk dient een logo steeds vectorieel opgebouwd te worden, zo is het oneindig schaalbaar voor allerlei toepassingen. Een foto is steeds een bitmap.

1.2 Logo

Indien beschikbaar ontvangen we graag uw logo in vectoriële vorm. Dit kan een ai-, eps- of pdf-bestand zijn. Indien u enkel bitmapversies bezit kies dan de versie met de grootste resolutie.

1.3 Beeldmateriaal voor drukwerk

Het opmaken van bestanden voor drukwerk kan bijzonder complex zijn, we zijn er uiteraard om alles te verwerken en op punt te zetten.

1.3.1 Bestandstypes

Indien het gaat om fotomateriaal verkiezen we 'tif' op 'jpg' bestanden, weliswaar aan de juiste resolutie.

Voor andere elementen kunnen we overweg met:

- .psd
- .ai
- .eps
- .pdf
- .indd

1.3.2 Resolutie

Drukwerk vereist een minimumresolutie om tot het gewenste resultaat te komen. Voor het aanleveren van fotomateriaal is 300dpi de correcte resolutie. Indien het gaat om lijnwerk dan is 1200dpi nodig. Voor andere specifieke doeleinden zoals zeer grote affiches is 150dpi dan weer voldoende. Vraag gerust meer info indien nodig.

1.3.3 Kleuren

U dient geen kleurenconversies toe te passen, wij zorgen voor de juiste instellingen.

1.4 Beeldmateriaal voor online toepassingen

Materiaal voor beeldschermen dient aan bepaalde voorwaarden te voldoen.

1.4.1 Bestandstypes

Fotomateriaal ontvangen we graag in jpg-, gif- of png-formaat. Gebruik '.gif' echter enkel wanneer het gaat om figuren met grote vlakken in eenzelfde kleur (bv een grafiek).

Meestal zal jpg de beste keuze zijn door een goede verhouding tussen compressie en kwaliteit.

1.4.2 Afmetingen en resolutie

Voor online toepassingen zijn grote afbeeldingen meestal onbruikbaar, ze impliceren een lange laadtijd en hebben geen voordeel qua kwaliteit.

We verkiezen volgende instellingen voor uw aangeleverd materiaal:

- 72dpi
- max 1500x1500 pixels (meer is geen probleem maar overbodig)

Een richtlijn kan ook zijn dat bestanden van 3 à 4 MB meestal voldoende zijn.

1.4.3 Kleuren

Voor beeldschermdoeleinden zoals een website is RGB de juiste kleurmodus.

1.5 Website ontwerp

1.5.1 Bestandstypes

Wil u het ontwerp van uw website aanleveren dan verkiezen we volgende bestandstypes:

- .psd
- .ai
- .eps

Graag vermijden we .indd bestanden voor online media. Jpg-exports zijn toegelaten maar zijn eerder aanvullend.

1.5.2 Resolutie

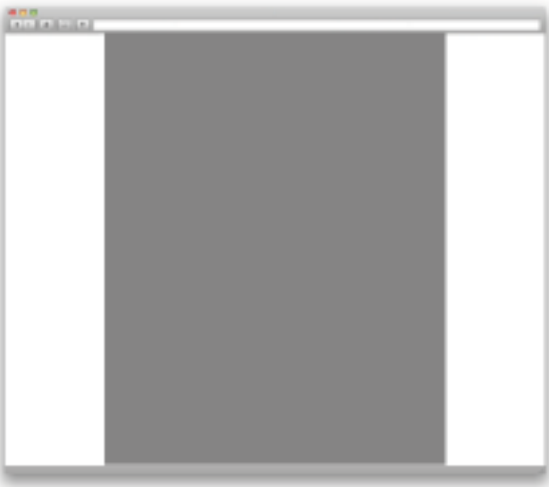
Ook hier is 72dpi voldoende.

1.5.3 Kleuren

RGB is hier de juiste keuze. Let wel, ontwerpen gemaakt op Mac worden een tint donkerder op PC. Hierdoor kunnen sommige elementen minder goed uitkomen.

1.5.4 Stramien

Voor het ontwerp van een website raden we een breedte aan van maximum 900 tot 920 pixels. Er zijn echter verschillende mogelijkheden om een website op te bouwen:



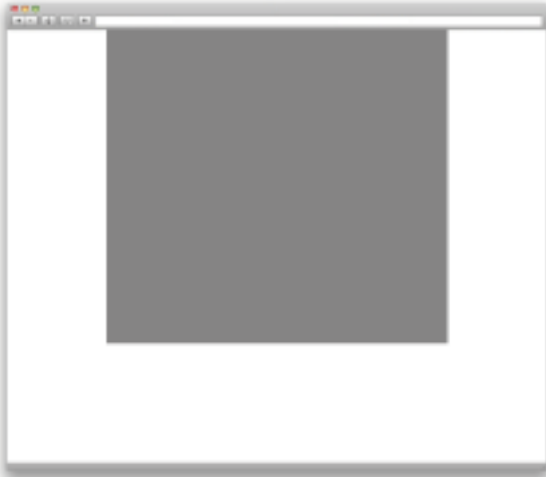
Horizontaal gecentreerd met vaste breedte en 100% hoogte.

Dit stramien behoort tot de meeste gebruikte. De website blijft steeds gecentreerd onafhankelijk van de browserbreedte.

Bij veel inhoud komt er enkel een verticale scrollbar.

Wanneer het gecentreerde gedeelte maximum 920 pixels is dan wordt de kans op een horizontale scrollbar tot een minimum herleid.

Ondanks dat je niet altijd de volledige ruimte benut is deze niet verloren. Een 'kolom' bevordert de leesbaarheid.



Horizontaal gecentreerd met vaste breedte en variabele hoogte.

Idem aan het vorige model. Het enige verschil is dat de hoogte zich aanpast aan de inhoud, en dit met een minimum hoogte.

Er zijn verder geen nadelen aan verbonden.



Horizontaal gecentreerd, verticaal vaste positie, vaste hoogte en vaste breedte.

Dit stramien is vooral bruikbaar voor kleine websites met weinig tekst, presentatiewebsites, games, productvoorstellingen, enz.

Websites met groeiende informatie zoals communitywebsites kunnen onmogelijk goed uitgebouwd worden met dergelijke layout.

Indien er toch veel inhoud aan te pas komt, kan er altijd gewerkt worden met een scrollbar in de websiteruimte zelf maar dit is in de meeste gevallen niet zo handig.



Links uitgelijnd, vast breedte. Variabele of 100% hoogte.

Dit stramien is ook heel schaalbaar qua informatie maar wordt minder en minder gebruikt. De gecentreerde versie is moderner en komt meer en meer voor.



Links uitgelijnd, 100% breedte.

Deze layout past zich aan aan de breedte van het browservenster. Deze opzet raden we sterk af omdat de controle over de layout beperkt is. Ook zijn lang uitgestrekte teksten onleesbaar.

Dit stramien kan wel nuttig zijn bij online applicaties (content management systemen, webmail, online banking, personal desktops, enz.)

Let op: Behoud dezelfde afmeting voor alle pagina's van dezelfde website!

1.5.5 Fonts

Een html website kan niet om met alle fonts, hieronder enkele fonts die zowel voor mac als pc standaard zijn:

- Arial
- Times
- Trebuchet
- Verdana
- Helvetica
- Georgia
- ..

Speciale fonts in een website-ontwerp vereisen meestal extra ontwikkeling.

1.5.6 Aandachtspunten

Menu's

Voorzie een hoofdmenu en één of meerdere submenu's. Deze dienen niet altijd en overal gebruikt te worden maar zo verzeker je wel de schaalbaarheid van de informatie. Zorg er ook voor dat de menu's voldoende zichtbaar zijn, een menu onderaan een website kan aanvullend zijn maar is op zich zeker niet voldoende. Maak duidelijk wanneer de menu's actief zijn.

Logo

Plaats het logo bij voorkeur links boven op het ontwerp.

Tekstgrootte

Een tekstgrootte van 9 pixels is in de meeste gevallen een minimum.

Achtergrond

Een website kan vergroten en verkleinen, zorg dus voor een correcte achtergrond. Indien de achtergrond een patroon is zorg dan voor een naadloze herhaling.

Contactinformatie

Basis contactinformatie hou je best op elke pagina zichtbaar.

3SIGN
More than design.

Gentsesteenweg 41, 9900 Eeklo, België (Belgium) // tel. +32 9 218 94 20 // fax +32 9 218 94 21 // OND NR BE0648.556.252
bank 850-8197010-23 // IBAN BE92 8508 1970 1023 // BIC SPAABE22 // info@3SIGN.com // www.3SIGN.com

Broodkruim

Broodkruimnavigatie is een manier om een bezoeker van een webpagina duidelijk te maken waar hij zich precies bevindt op een hiërarchisch ingedeelde website.

Zo'n hiërarchische website wordt ingedeeld naar verschillende onderwerpen en eventueel subonderwerpen, die elk hun eigen pagina krijgen. Door eerst naar de hoofdpagina te gaan, vervolgens naar de onderwerppagina en tenslotte naar de subonderwerppagina, volgt de gebruiker de hiërarchie van een site. Een aanbieder kan dit gevolgde pad zichtbaar maken.

Vooraf bij grotere informatieve websites is een broodkruim aan te raden.

1.6 Bestanden doorsturen

Om de bestandsoverdracht te optimaliseren is het best uw bestandenmap te comprimeren. (zip, rar, dmg, tar, enz.) U kan perfect bestanden via mail naar ons versturen, natuurlijk is dit beperkt in bestandsgrootte, het maximum hangt af van u provider, in de meeste gevallen is dit 10MB.

Indien u bestanden wil doorsturen groter dan 10MB dan kan u ons contacteren om de overdracht via ftp te regelen. We begeleiden u hierbij indien nodig.