

Update editor 2006 – derde kwartaal

1.	DOEL	4
2.	VOOR WIE IS DEZE HANDLEIDING GEMAAKT?	4
3.	OVER DE EDITOR.....	4
4.	DE WERKBALKEN VAN DE EDITOR.....	4
5.	SYSTEEMMODULES.....	5
5.1.	EIGENSCHAPPEN INSPECTOR.....	5
5.2.	REAL TIME HTML INSPECTOR	7
5.3.	STATISTICS.....	7
5.4.	DE XHTML VALIDATOR.....	8
6.	WERKBALKEN EN MODULES VERGRENDELEN.....	9
6.1.	VERGRENDELBARE WERKBALKEN/MODULES	9
6.2.	LOSKOPPELEN VAN DE WERKBALKEN EN MODULES	9
7.	WERKBALKKNOPPEN	10
7.1.	VORMGEVING VAN DE TEKST AANPASSEN	10
7.2.	PARAGRAFEN EN LIJSTEN AANPASSEN	12
7.3.	MET STUKKEN TEKST WERKEN	14
7.4.	ELEMENTEN INVOEGEN	16
7.5.	WEERGAVE.....	18
7.6.	OVERIGE	18
7.7.	ANDERE SNELTOETSEN VAN HET TOETSENBORD	19
8.	TEKST OPMAKEN.....	20
8.1.	HET LETTERTYPE VAN DE TEKST VERANDEREN.....	20
8.2.	DE LETTERGROOTTE VAN DE TEKST VERANDEREN	20
8.3.	TEKSTKLEUREN GEBRUIKEN.....	20
8.4.	TEKSTUITLIJNING SELECTEREN.....	21
8.5.	INSPIRING	22
8.6.	PARAGRAAFSTIJLEN TOEPASSEN	23
9.	OPGEMAAKTE TEKST UIT WORD EN ANDERE APPLICATIES KOPIËREN	24
10.	WERKEN MET HYPERLINKS	25
10.1.	EEN HYPERLINK INVOEGEN	25
10.2.	EEN HYPERLINK AANPASSEN	25
10.3.	EEN HYPERLINK VERWIJDEREN.....	26
10.4.	ANKERS INVOEGEN	26
10.5.	E-MAIL LINKS INVOEGEN	27
10.6.	CUSTOM LINKS INVOEGEN.....	27
11.	ZOEKEN EN VERVANGEN	28
12.	WERKEN MET TABELLEN	29
12.1.	EEN TABEL MAKEN MET DE TABLE BUILDER	29
12.2.	EEN TABEL MAKEN MET DE TABLE WIZARD	31
12.3.	EEN TABEL INVOEGEN VAN MICROSOFT EXCEL® OF ANDERE APPLICATIES	32
12.4.	TABELRANDEN AAN- EN UITZETTEN	32
12.5.	TABELLEN OPMAKEN	32
12.6.	TABELEIGENSCHAPPEN VERKLAARD.....	33
12.7.	VERKLARING VAN DE CELEIGENSCHAPPEN	33
12.8.	RIJEN EN KOLOMMEN TOEVOEGEN / VERWIJDEREN	35

12.9.	CELEN SAMENVOEGEN / SPLITSEN	35
12.10.	HET FORMAAT VAN TABELLEN WIJZIGEN	36
12.11.	DE OPMAAK VAN TABELLEN AANPASSEN MET CSS KLASSEN	37
13.	OPSOMMINGSLIJST/GENUMMERDE LIJST AANMAKEN.....	38
14.	SPECIALE KARAKTERS INVOEGEN (€, @, ©, ±, Ë, ENZ.).....	39
15.	WERKEN MET AFBEELDINGEN	39
15.1.	EEN AFBEELDING VAN DE WEBSERVER INVOEGEN	39
15.2.	AFBEELDINGEN OP DE WEBSERVER UPLOADEN	40
15.3.	MINIATUURWEERGAVEN VAN DE AFBEELDING AANMAKEN	41
15.4.	EIGENSCHAPPEN VAN DE AFBEELDING BEPALEN	41
15.5.	ABSOLUTE POSITIONING.....	42
16.	MET FLASH ANIMATIES WERKEN	44
16.1.	EEN FLASH ANIMATIE VAN DE WEBSERVER INVOEGEN.	44
16.2.	FLASH ANIMATIES OP DE WEBSERVER UPLOADEN	45
16.3.	FLASH EIGENSCHAPPEN INSTELLEN	46
17.	MET WINDOWS MEDIA WERKEN	46
17.1.	WINDOWS MEDIA VAN DE WEBSERVER INVOEGEN	46
17.2.	WINDOWS MEDIA BESTANDEN OP DE WEBSERVER UPLOADEN.....	48
17.3.	WINDOWS MEDIA EIGENSCHAPPEN INSTELLEN	48
18.	WERKEN MET DOCUMENTEN	50
18.1.	DOCUMENTEN INVOEGEN	50
18.2.	DOCUMENTEN OP DE WEBSERVER UPLOADEN	50
19.	WERKEN MET SJABLONEN	51
19.1.	SJABLONEN INVOEGEN	51
19.2.	SJABLONEN UPLOADEN	52
20.	SPELLINGSCONTROLE OP DOCUMENTEN	52
21.	ACCESSIBLE CONTENT AANMAKEN ("SECTIE 508"-COMPATIBELE INHOUD).....	53
21.1.	TOEGANKELIJKE TABELLEN AANMAKEN	53
21.2.	TOEGANKELIJKE HYPERLINKS AANMAKEN	54
21.3.	TOEGANKELIJKE TABELLEN AANMAKEN.....	55
22.	DE HTML-MODUS GEBRUIKEN	56
23.	PREVIEW MODUS.....	56
24.	CONTENT AFDRUKKEN.....	56
25.	AUTOSAVE FUNCTIE	57
26.	DE XHTML VALIDATOR.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

1. DOEL

Deze handleiding beschrijft aan de hand van een reeks uitgebreide richtlijnen en stap-voor-stap instructies hoe je kunt werken met de **editor** - de kwalitatief hoogstaande WYSIWYG content editor voor ASP.NET.

2. VOOR WIE IS DEZE HANDLEIDING GEMAAKT?

Deze handleiding is bedoeld voor de gebruiker van OCP3.x.

3. OVER DE EDITOR

De **editor** is een krachtige WYSIWYG (What You See Is What You Get) content editor die zelfs niet-technische gebruikers toelaat om gemakkelijk HTML content te schrijven en te beheren. Het product gebruikt een herkenbare, op Word® gelijkende interface en gelijkaardige tools, waardoor iedereen de mogelijkheid heeft om vlot tekst te bewerken, hyperlinks te plaatsen, tabellen aan te maken, afbeeldingen en Flash documenten toe te voegen, enz.

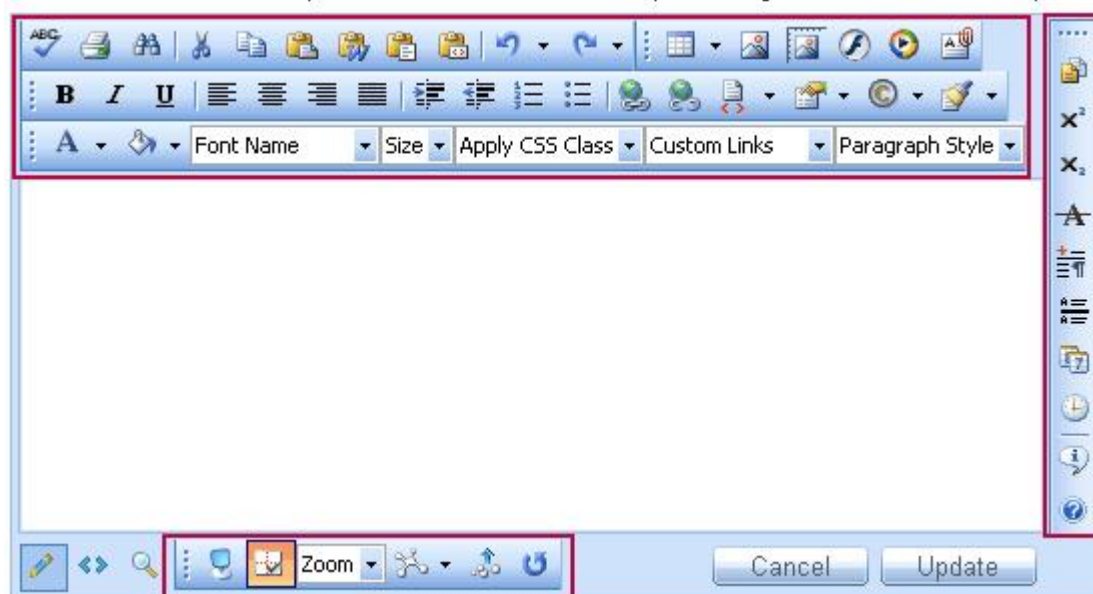
Het is mogelijk dat sommige van de functies die in deze handleiding staan beschreven, niet beschikbaar zijn in uw specifieke applicatie. Gelieve contact op te nemen met uw productontwikkelaar voor meer informatie over de beschikbaarheid van bepaalde functies.


Zoals u kunt zien verschijnt er een werkbalk met knoppen en keuzelijsten. Bovendien kan de content die door de specifieke **editor** wordt beheerd nu worden veranderd alsof u aan het werken bent met Microsoft Word®.

Als u klaar bent met de aanpassingen, moet u op de **[Toepassen]** knop drukken om uw werk op te slaan. Als u op de **[Annuleren]** toets drukt, zullen uw aanpassingen niet worden toegepast en zal de content naar zijn oorspronkelijke vorm terugkeren.

4. DE WERKBALKEN VAN DE EDITOR

De werkbalk van de **editor** bestaat uit een reeks knoppen en keuzelijsten die u toelaten om verschillende acties uit te voeren met de content (bv. tekst in het vet plaatsen, kleuren gebruiken, tabellen aanmaken, het dialoogvenster Afbeelding openen, enz.). De meeste van deze toetsen werken op dezelfde manier als in Microsoft Word®.



 **Opmerking:** Afhankelijk van uw specifieke applicatie is het mogelijk dat u niet alle toetsen ziet die zijn weergegeven in bovenstaande afbeelding. Bovendien kan u over extra toetsen beschikken met persoonlijke functionaliteiten die u zouden moeten worden uitgelegd door de ontwikkelaar van de applicatie.

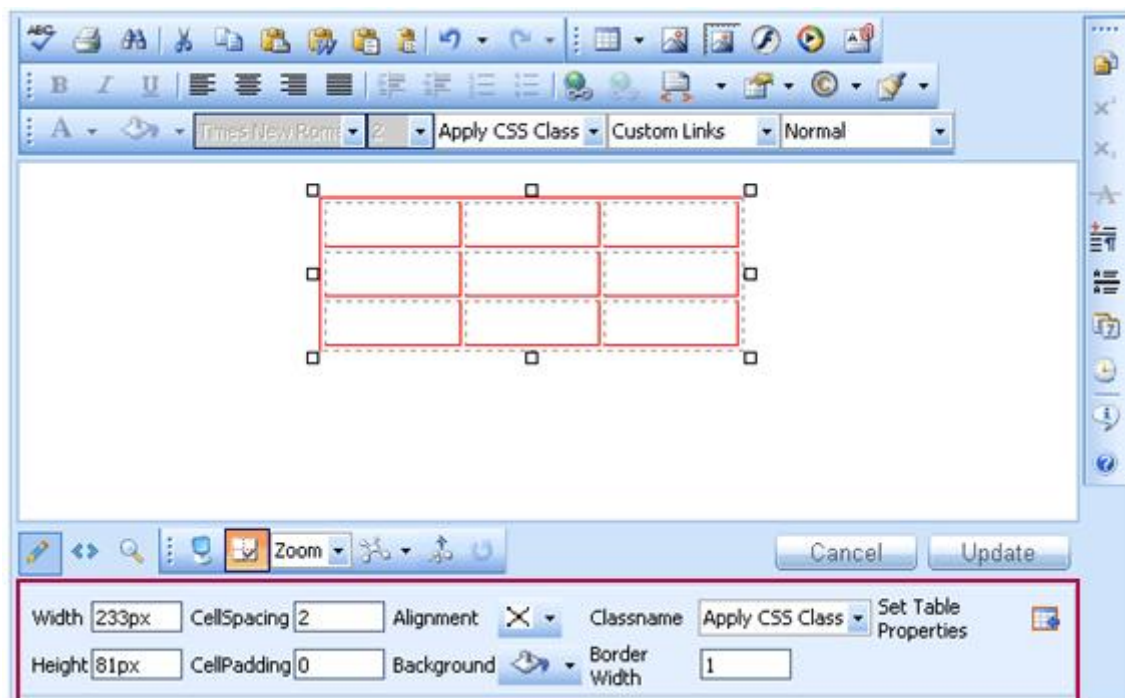
De functies van de verschillende knoppen en keuzelijsten in de werkbalk van de **editor** worden verder in deze handleiding verklaard. U zal hier ook instructies vinden over hoe u standaardopdrachten kunt uitvoeren, zoals tekst formatteren, hyperlinks invoegen, werken met afbeeldingen, enz.

5. SYSTEEMMODULES

De Systeemmodules zijn speciale programma's om extra informatie aan te bieden aan gebruikers van de **editor** die werken in design modus. Momenteel zijn er 5 Modules die meteen kunnen worden meegeleverd met de **editor**: **Eigenschappen Inspector**, **Real Time HTML Inspector**, **Statistics Module**.

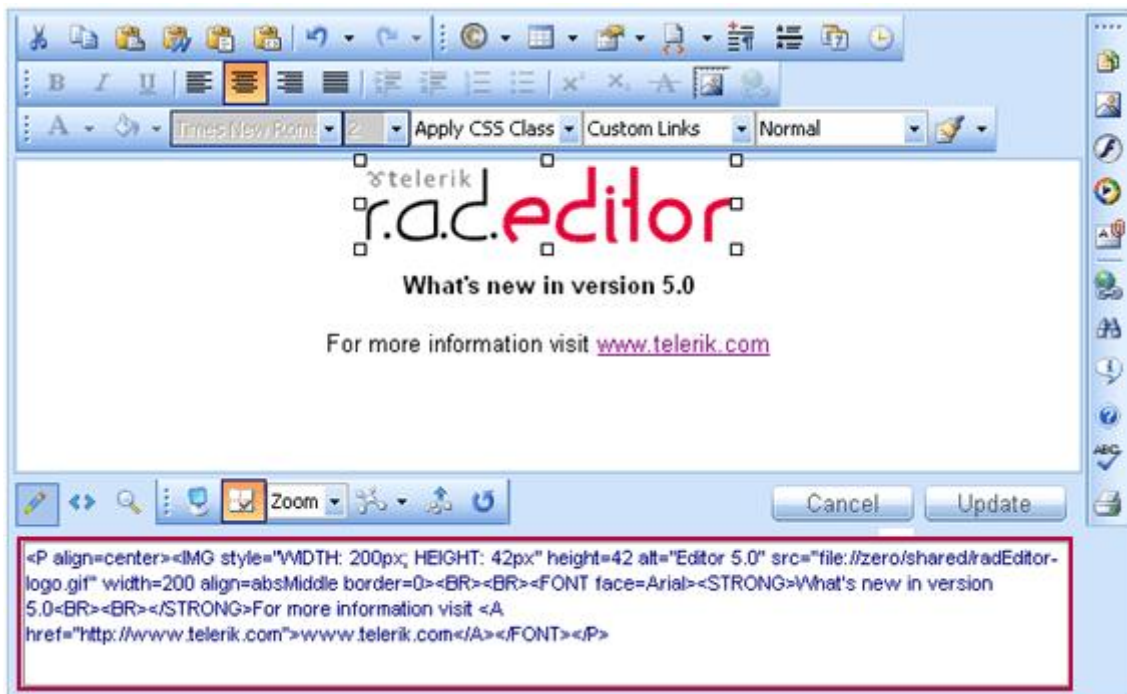
5.1. Eigenschappen Inspector

Dit is een krachtige module die de relevante eigenschappen van het geselecteerde element weergeeft. Hierdoor kan de gebruiker het element snel configureren (bv. celbreedte, schaduwen, uitlijning van de afbeelding, hyperlink, enz.) zonder dat het dialoogvenster moet worden geopend.



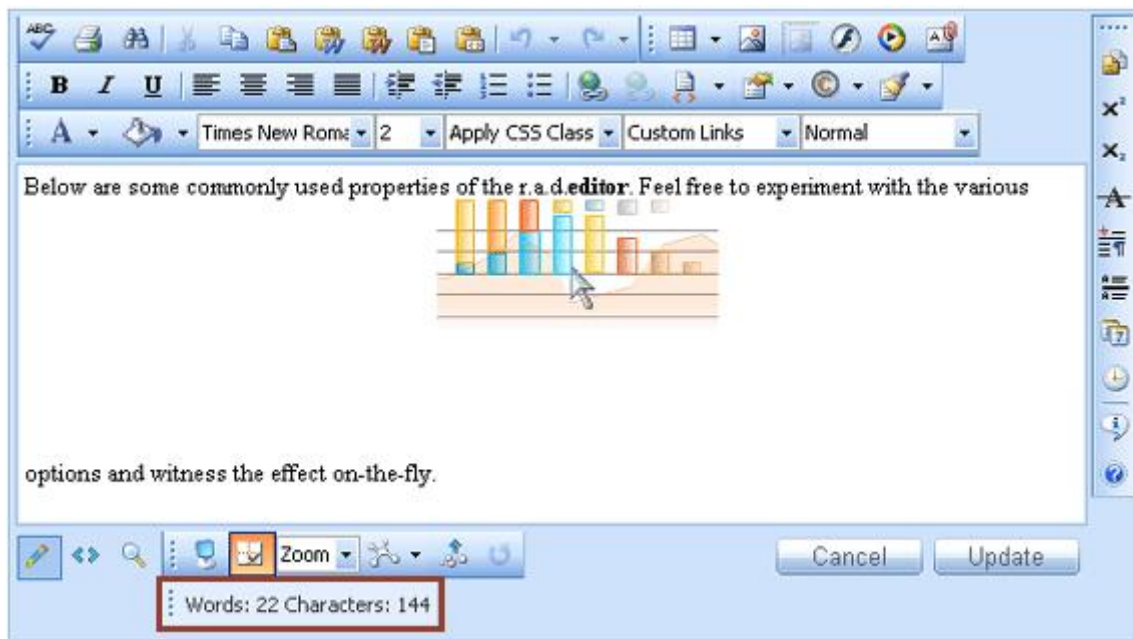
5.2. Real Time HTML Inspector

Deze module geeft een venster weer met de HTML code van de content. De HTML code wordt geüpdatet en synchroon bewaard met het WYSIWYG venster. Dit is vergelijkbaar met de Split modus van MS Front Page - als u een wijziging maakt in het WYSIWYG venster of in het HTML venster, zal het andere venster automatisch worden geüpdatet. Deze module is een uitstekende functionaliteit voor ervaren gebruikers.



5.3. Statistics

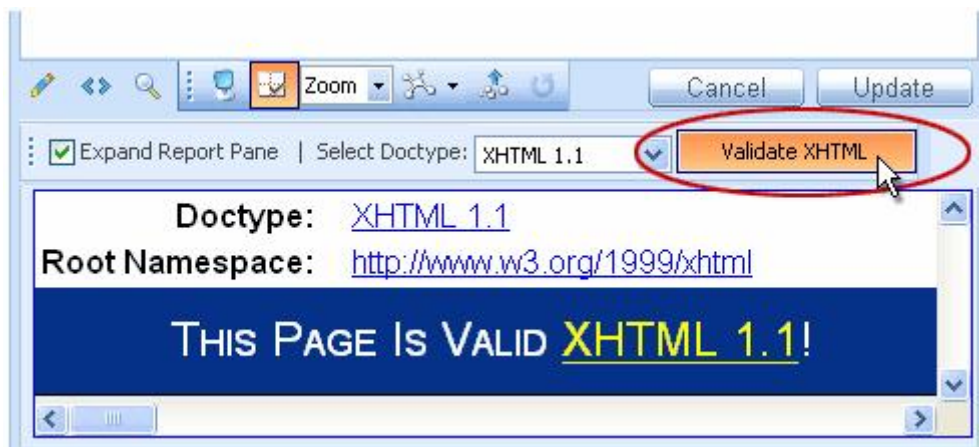
Deze module geeft een telling weer per woord/karakter of een andere analyse van de content. Het is vooral bruikbaar bij het schrijven van artikels met een gelimiteerd aantal woorden/karakters.



5.4. De Xhtml validator

Het is mogelijk om uw document te controleren als deze conform is aan de nieuwe normen van het W3 Consortium. Er zijn 3 mogelijkheden:

- XHTML 1.0 strict
- XHTML 1.0 Transitional
- XHTML 1.1



6. WERKBALKEN EN MODULES VERGRENDELEN

6.1. Vergrendelbare Werkbalken/Modules

De **editor** v5.61 geeft gebruikers de vrijheid om hun werkomgeving aan te passen naar hun eigen voorkeur. De werkbalken en systeemmodules van de **editor** v5.61 kunnen worden geplaatst (verslept en vergrendeld) aan de zijkanten van de bewerkbare omgeving of links zwevend, net zoals in Microsoft Office applicaties.





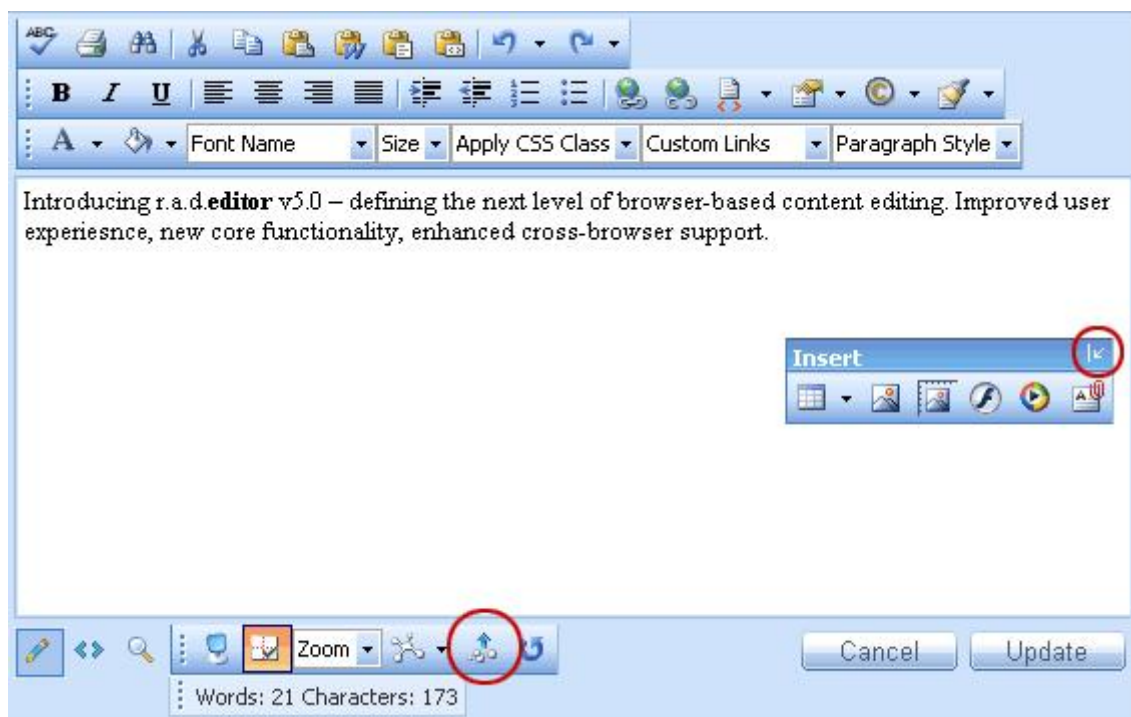
Werkbalken en modules kunnen worden vergrendeld in een van de 5 vergrendelzones zoals die zijn aangegeven in onderstaande afbeelding:



Als u een werkbalk of module bovenop een andere werkbalk of module in een bepaalde vergrendelzone plaatst, zal diegene die er laatst werd geplaatst voor de andere komen. "Voor" betekent in dit geval "bovenop" of "aan de linkerkant van", afhankelijk van de beschikbare ruimte en oriëntatie van de vergrendelzone (horizontaal of verticaal).

6.2. Loskoppelen van de Werkbalken en Modules






Als u een vergrendelbare werkbalk of module buiten de vergrendelzones sleept -dit wil zeggen over de contentomgeving of buiten de editor- zal de werkbalk of module losgekoppeld worden. U kunt de werkbalk of module opnieuw vergrendelen door te klikken op de  toets. Om alle werkbalken of modules terug naar hun oorspronkelijke vergrendelzones te sturen, drukt u op de  toets.




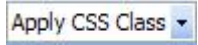




7. WERKBALKKNOPPEN




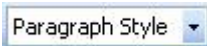










7.1. Vormgeving van de tekst aanpassen



De knoppen in deze sectie zijn enkel actief op de geselecteerde tekst. Voor sommige programma's is het voldoende om de cursor in een woord te plaatsen om de gewenste opmaak toe te passen.

Vet		Past vette opmaak toe op de geselecteerde tekst.
	Ctrl+B	Selecteer de tekst en druk op deze knop om vette opmaak toe te passen. Als de cursor op één woord staat, volstaat het om op deze knop te drukken om het hele woord in het vet te plaatsen.
Cursief		Past <i>cursieve</i> opmaak toe op de geselecteerde tekst.
	Ctrl+I	Selecteer de tekst en druk op deze knop om <i>cursieve</i> opmaak toe te passen. Als de cursor op één woord staat, volstaat het om op deze knop te drukken om het hele woord in <i>cursief</i> te plaatsen.
Onderstrepen		Past <u>onderstreepte</u> opmaak toe op de geselecteerde tekst.
	Ctrl+U	Selecteer de tekst en druk op deze knop om de <u>onderstreepte</u> opmaak toe te passen. Als de cursor op één woord staat, volstaat het om op deze knop te drukken om het hele woord te <u>onderstrepen</u> .
Doorstrepen		Past doorstreept opmaak toe op de geselecteerde tekst.
		Selecteer de tekst en druk op deze knop om de doorstreept opmaak toe te passen. Als de cursor op één woord staat, volstaat het om op deze knop te drukken om het hele woord te doorstrepen .
Lettertype		Bepaalt het lettertype.
		Deze keuzelijst laat u toe om het lettertype van de geselecteerde tekst te veranderen.











Tekengrootte		Bepaalt de tekengrootte.
		Deze keuzelijst laat u toe om de tekengrootte van de geselecteerde tekst te veranderen.
Tekstkleur (Voorgrond)		Verandert de kleur van de geselecteerde tekst.
		Deze keuzelijst laat u toe om de lettertypekleur van de geselecteerde tekst te veranderen.
Tekstkleur (Achtergrond)		Verandert de kleur van de achtergrond van de geselecteerde tekst.
		Deze keuzelijst laat u toe om de kleur van de achtergrond van de geselecteerde tekst te veranderen.
CSS-klasse		Past vooraf gedefinieerde stijlen toe op de geselecteerde tekst.
		Deze keuzelijst bevat vooraf gedefinieerde tekststijlen, die kunnen worden toegepast op de geselecteerde secties van de tekst.
Superscript		Hierdoor worden tekst of nummers weergegeven als ^{superscript} .
		Als u tekst aan het intypen bent, kunt u op deze knop drukken om de tekst die dan volgt in ^{superscript} te plaatsen. De knop werkt ook bij geselecteerde tekst. Om weer naar de gewone tekstvorm te gaan, moet u opnieuw op de knop drukken.
Subscript		Hierdoor worden tekst of nummers weergegeven als _{subscript} .
		Als u tekst aan het intypen bent, kunt u op deze knop drukken om de tekst die dan volgt in _{subscript} te plaatsen. De knop werkt ook bij geselecteerde tekst. Om weer naar de gewone tekstvorm te gaan, moet u opnieuw op de knop drukken.











7.2. Paragrafen en lijsten aanpassen

Nieuwe paragraaf		Voegt een nieuwe paragraaf in.
	Ctrl+Enter	Met deze knop kunt u een nieuwe paragraaf invoegen. Er is een verschil tussen op de  knop te drukken en op [Enter] te drukken. De laatste maakt een nieuwe lijn, en behoudt de opmaak van de paragraaf, terwijl  een nieuwe paragraaf maakt, met nieuwe instellingen die later kunnen worden gewijzigd. Deze eigenschap is belangrijk indien u inspringing en uitlijning wilt gebruiken in de tekst.
Paragraafstijl		Past de standaard of vooraf gedefinieerde stijlen toe op de geselecteerde paragraaf.
		Met deze knop kunt u de paragraafstijl aanpassen. Klik eender waar in de paragraaf die u wilt aanpassen en selecteer de gewenste stijl in de  keuzelijst.
Genummerde lijst		Maakt een genummerde lijst aan uit de selectie.
		Selecteer de tekst of plaats de cursor binnen een paragraaf en druk op deze knop om een genummerde lijst te maken van de tekst. Door opnieuw op deze knop te drukken zal de genummerde lijst opnieuw een gewone paragraaf met tekst worden.
Opsommingslijst		Maakt een opsommingslijst aan uit de selectie.
		Selecteer de tekst of plaats de cursor binnen een paragraaf en druk op deze knop om een opsommingslijst te maken van de tekst. Door opnieuw op deze knop te drukken zal de opsommingslijst opnieuw een gewone paragraaf met tekst worden.
Inspringing vergroten		Vergroot de inspringing van de paragraaf naar rechts.
		Met deze knop kunt u de inspringing van de paragraaf (naar rechts) vergroten. Elke keer u op deze knop drukt, zal de paragraaf verder naar rechts worden geplaatst.
Inspringing verkleinen		Met deze knop kunt u de inspringing van de paragraaf verkleinen (naar links).
		Deze knop werkt enkel indien inspringing reeds werd toegepast op de paragraaf. Om deze knop te gebruiken, klikt u eender waar in de paragraaf die u wilt laten inspringen naar links en drukt u vervolgens op de  toets.
Horizontaal liniaal		Voegt een horizontale lijn toe (liniaal).
		Door op deze knop te drukken wordt een horizontale lijn toegevoegd op de plaats van de cursor.
Links uitlijnen		Lijnt de geselecteerde paragraaf uit naar links.
		Door op deze knop te drukken wordt de geselecteerde paragraaf naar links uitgelijnd.
Centreren		Centreert de geselecteerde paragraaf.
		Door op deze knop te drukken worden de lijnen in de geselecteerde paragraaf gecentreerd.
Rechts uitlijnen		Lijnt de geselecteerde paragraaf uit naar rechts.
		Door op deze knop te drukken wordt de geselecteerde paragraaf naar rechts uitgelijnd.


Uitvullen		Lijnt de geselecteerde paragraaf uit naar links en naar rechts.
		Door op deze knop te drukken wordt de geselecteerde paragraaf naar links én naar rechts uitgelijnd.
Geen uitlijning		Geeft aan dat er geen uitlijning is voor deze paragraaf
		Door op deze knop te drukken wordt de geselecteerde paragraaf niet meer uitgelijnd.

7.3. Met stukken tekst werken


Spellingscontrole		Start de spellingscontrole.
		De spellingscontrole is een programma dat de spelling van de geschreven tekst controleert. Het werkt op dezelfde manier als in Microsoft Word®. Eens het is gestart zal het dialoogvenster van de spellingscontrole verschijnen en zal de controle automatisch starten vanaf het begin van het document. Als er een fout woord in de tekst staat, zal het worden weergegeven in het venster van de spellingscontrole, waar u dan kunt kiezen om het voorstel te negeren [Negeren] of het te accepteren [Vervangen] . Spellingscontrole
Afdrukken		Drukt de inhoud van de editor of de volledige webpagina af.
	Ctrl+P	Door op deze knop te drukken wordt het standaard Printer dialoogvenster gestart. Klik op [OK] of [Print] om de huidige pagina in uw webbrowser te printen. U kunt de eigenschappen van uw printer instellen voor het afdrukken. Een webpagina afdrukken
Knippen		Knipt de geselecteerde inhoud en kopieert deze naar het klembord.
	Ctrl+X	De [Knippen] toets kan worden gebruikt voor geselecteerde tekst, afbeeldingen en/of tabellen. U moet eerst de inhoud selecteren en het dan knippen [Knippen] . Als u deze functionaliteit gebruikt, zal de geknipte tekst of afbeelding worden verwijderd van de pagina en worden opgeslagen op het klembord voor later gebruik. Gelieve op te merken dat enkel het laatst geknipte (of gekopieerde) object op het klembord zal worden opgeslagen. Deze functionaliteit is zeer handig als u beslist om de locatie van een stuk tekst in de zin of op een pagina te veranderen. Selecteer de tekst, druk op  , plaats de cursor op de nieuwe locatie en druk op de  [Paste] toets (zie hieronder).
Kopiëren		Kopieert de geselecteerde inhoud op het klembord.
	Ctrl+C	De [Kopieer] toets kan worden gebruikt voor geselecteerde tekst, afbeeldingen en/of tabellen. U moet eerst de inhoud selecteren en het dan kopiëren [Kopieer] . Als u deze functionaliteit gebruikt, zal de inhoud op het klembord worden opgeslagen voor later gebruik. Gelieve op te merken dat enkel het laatst gekopieerde (of geknipte) object op het klembord zal worden opgeslagen. Deze functionaliteit is zeer handig als u dezelfde tekst verschillende keren moet typen. Selecteer de tekst, druk op  , plaats de cursor op de nieuwe locatie en druk op de [Plakken] toets  (zie hieronder). Dan moet u dezelfde tekst niet steeds opnieuw typen. Deze procedure werkt ook voor afbeeldingen en/of tabellen.
Plakken		Plakt gekopieerde inhoud van het klembord in de editor.
	Ctrl+V	Als u een object heeft geknipt [Knippen] of gekopieerd [Kopieer] (tekst, afbeelding, enz.), kunt dit object plakken door gebruik te maken van deze knop. Plaats de cursor waar u het object wilt plaatsen en druk op  .


Converteren → Hoofdletters		
		De geselecteerde tekst kan je gemakkelijk converteren naar hoofdletters wanneer u op deze knop klikt.
Converteren → kleine letters		
		De geselecteerde tekst kan je gemakkelijk converteren naar kleine letters wanneer u op deze knop klikt.
Plakken vanuit Word		Plakt gekopieerde inhoud van het klembord in de editor.
		Nadat u een object (tekst, afbeelding, enz.) heeft geknipt [Knippen] of gekopieerd [Kopieer] , kunt u dit object plakken [Plakken] door gebruik te maken van deze knop. De editor zal alle overbodige aan Microsoft Office gelinkte tags verwijderen. Plaats de cursor waar u het object wilt plaatsen en druk op  . Indien u probeert om tekst vanuit Word te plakken met de gewone Paste toets of Ctrl+V, zal een dialoogvenster verschijnen met de vraag of de Word markup moet worden opgekuist. Indien de inhoud van het klembord niet afkomstig is van Word, zal het dialoogvenster niet verschijnen.
Plakken vanuit word (zonder opmaak)		Plakt gekopieerde inhoud van het klembord in de editor.
		Nadat u een object (tekst, afbeelding, enz.) heeft geknipt [Knippen] of gekopieerd [Kopieer] in Microsoft Word®, kunt u dit object plakken [Plakken] door gebruik te maken van deze knop. De editor zal alle overbodige aan Microsoft Office gelinkte tags en opmaak van het lettertype verwijderen. Plaats de cursor waar u het object wilt plaatsen en druk op  .. Deze stript als het ware ook alle fonts en grootte tags weg.
Tekst zonder opmaak		Plakt gekopieerde inhoud van het klembord in de editor.
	Ctrl+V	Als u een object heeft geknipt [Knippen] of gekopieerd [Kopieer] (tekst, afbeelding, enz.), kunt u dit object plakken door gebruik te maken van deze knop. De [Pure tekst plakken] toets  werkt op dezelfde manier als [Plakken van Word®] , maar het verwijdert alle HTML opmaak en plakt tekst zonder opmaak. Het behoudt wel de regeleindes.
Plakken als HTML		Plakt gekopieerde inhoud van het klembord in de editor.
	Ctrl+V	Als u een object heeft geknipt [Knippen] of gekopieerd [Kopieer] (tekst, afbeelding, enz.), kunt u dit object plakken door gebruik te maken van deze knop. Deze nieuwe functionaliteit  staat u toe om de HTML content van het klembord als code te plakken, wat zeer handig kan zijn voor developer-gerichte toepassingen (bv. support systems, forums, enz.). De geplakte tekst zal er ongeveer zo uitzien: <pre>


What's new in version 5.6</pre>


Format Stripper		Verwijdert de opmaak van de geselecteerde of volledige tekst.
		Verwijdert Word®, persoonlijke of alle opmaak.


7.4. Elementen invoegen


Image Manager		
	Ctrl+G	Door op deze knop te drukken wordt het dialoogvenster Image geopend. Met dit venster kunt u afbeeldingen beheren - invoegen, uploaden, miniatuurweergaven aanmaken en eigenschappen van de afbeelding bepalen. Werken met afbeeldingen...


Absolute Positioning		Bepaalt een absolute positie voor een object
		Door op deze knop te drukken zal u een object (afbeelding, tabel of media) vrij kunnen bewegen in de editor.


Imagemap manager		
		Door op deze knop te drukken wordt het dialoogvenster Imagemap geopend. U kunt hier een figuur omvormen tot een imagemap door gebieden te maken die gelinkt zijn aan een andere URL. De afbeelding moet wel in de afbeelding manager opgeladen worden.

Flash Manager		Opent het Flash dialoogvenster.
		Het Flash dialoogvenster wordt gebruikt om met Flash bestanden te werken - animaties invoegen en uploaden. Met een Flash-animatie werken



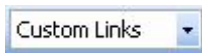



Windows Media Manager		Opent het Media dialoogvenster.
		Het Windows Media dialoogvenster wordt gebruikt om Media-objecten (AVI, MPEG, WAV, enz.) in te voegen en te uploaden. U kan er ook de eigenschappen van een object mee bepalen. Werken met Windows Media...

Document Manager		Opent het Document Manager dialoogvenster.
		Door op deze knop te drukken wordt het Document Manager dialoogvenster geopend. Hiermee kan u een vooraf gedefinieerd document invoegen op de plaats waar de cursor in de editor staat. Werken met documenten...










Template Manager		Opent het Template Manager dialoogvenster.
		Deze knop opent het Template Manager dialoogvenster waarmee u sjablonen kunt beheren. Werken met sjablonen...

Tabel invoegen		Voegt een tabel in in de editor .
		Een tabel invoegen in de editor is even gemakkelijk als in Microsoft Word® - klik op de knop en selecteer hoeveel rijen en kolommen u wilt invoegen in de editor. Deze tabel wordt toegevoegd op de locatie waar uw cursor zich bevindt. Werken met tabellen...



Een Hyperlink invoegen		Maakt een hyperlink van de geselecteerde tekst, nummer of afbeelding.
	Ctrl+K	Met deze knop kunt u een hyperlink aanmaken van de geselecteerde tekst of afbeelding. Het Hyperlink dialoogvenster wordt geopend. Hier kunt u kiezen welk type hyperlink u wilt invoegen. Hyperlink, Anker of E-mail. Werken met hyperlinks...




Hyperlink verwijderen		Verwijdert een hyperlink uit de geselecteerde tekst, nummer of afbeelding.
	Ctrl+Shift+K	Als u op deze knop drukt nadat u een afbeelding of tekst heeft geselecteerd, zal de hyperlink, het anker- of de e-mail-link worden verwijderd van het object.
Speciaal teken invoegen		Voegt speciale tekens in.
		Door op deze knop te drukken, verschijnt een keuzelijst die alle speciale karakters die in de editor bestaan, weergeeft. Het speciale karakter zal worden ingevoegd op de locatie van de cursor. Als u een symbool wil invoegen dat niet in de keuzelijst staat, moet u contact opnemen met de ontwikkelaar. Speciale karakters invoegen...
Custom links invoegen		Voegt een interne of externe link in van een vooraf ingestelde lijst.
		Met deze knop kunt u een ingestelde hyperlink aanmaken van de geselecteerde tekst of afbeelding. Om een link aan te maken, zal u eerst het te linken object moeten selecteren, dan op de  knop drukken en de link selecteren die u wilt gebruiken.
Tijd invoegen		
		Door op deze knop te drukken voegt u het huidige tijdstip toe in de bewerkbare omgeving.
Datum invoegen		
		Door op deze knop te drukken voegt u de huidige datum toe in de bewerkbare omgeving.

7.5. Weergave

Tabelrand weergeven/verbergen		Tabelranden weergeven/verbergen.
		Schakelt de randen van alle tabellen in de editor AAN of UIT. De AAN-functie werkt bij tabellen die verborgen randen hebben.
Design modus		
		Door op deze knop te drukken wordt de editor naar Design modus omgeschakeld.
HTML modus		
		Door op deze knop te drukken wordt de editor naar HTML modus omgeschakeld.
Preview modus		
		Door op deze knop te drukken wordt de editor naar Preview modus omgeschakeld. De gebruiker kan hier het voorlopige resultaat zijn van het editen.
Full Screen modus		
	F11	Druk op deze knop om de editor op volledig scherm weer te geven. Als de editor op volledig scherm staat, kunt u op deze knop drukken om terug naar de vorige grootte te gaan.
Modules		
		Druk op deze knop om te selecteren welke module u wilt activeren (of deactiveren) uit de keuzelijst. Modules die momenteel geactiveerd zijn worden weergegeven met een vinkje. Diegene die niet geactiveerd zijn worden weergegeven met een kruis.
Vergrendelen		
		Door op deze knop te drukken worden alle werkbalken vergrendelbaar.
Loskoppelen		
		Als een werkbalk ergens heen wordt gesleept en wordt geplaatst (vergrendeld) buiten de vergrendelzones van de editor, kunt u op deze knop drukken om de werkbalk los te koppelen.
In- en uitzoomen		
		Door op deze knop te drukken zult u kunnen in- en uitzoomen op de bewerkbare omgeving.

7.6. Overige

Help		Geeft de Helpfunctie weer bij elke knop en functionaliteit.
		Door op deze knop te drukken zal een venster worden geopend met een korte verklaring van elke knop met zijn functies en snelkoppeling, indien die er is.
Herhalen		Herhaalt de vorige handeling.
	F4	Door op deze knop te drukken wordt de laatste handeling herhaald.
Ongedaan maken		Maakt de vorige handeling ongedaan.

	Ctrl+Z	Door op knop te drukken zal de vorige handeling die u in de editor heeft uitgevoerd, ongedaan worden gemaakt [Ongedaan maken]. Dit omvat maar is niet beperkt tot tabellen invoegen, afbeeldingen verplaatsen en tekst opmaken. Door op de pijl-omlaag toets naast de knop te drukken, ziet u een keuzelijst met de verschillende handelingen die u kunt ongedaan maken.
Opnieuw doen		Herhaalt de laatst ongedaan gemaakte handeling.
	Ctrl+Shift+Z Ctrl+Y	Door op deze knop te drukken zal u de handeling die u ongedaan heeft gemaakt, opnieuw doen. Door op de pijl-omlaag toets naast de knop te drukken, ziet u een keuzelijst met de verschillende handelingen die u kunt herdoen.
Zoeken en vervangen		Opent het dialoogvenster Zoeken en Vervangen.
	Ctrl + F	

7.7. Andere sneltoetsen van het toetsenbord

Sommige van de algemene sneltoetsen van het toetsenbord die gelden voor Microsoft Windows® en Internet Explorer®, zullen ook actief zijn in de editor. Ter referentie hebben we hieronder enkele van deze toetsen weergegeven (ter aanvulling van de sneltoetsen die hierboven staan beschreven):

Ctrl+A	Selecteer de volledig inhoud van de editor (tekst, afbeeldingen, tabellen, enz.).
Ctrl+W	Sluit het actieve venster.
Alt+F4	Sluit de actieve applicatie.

8. TEKST OPMAKEN

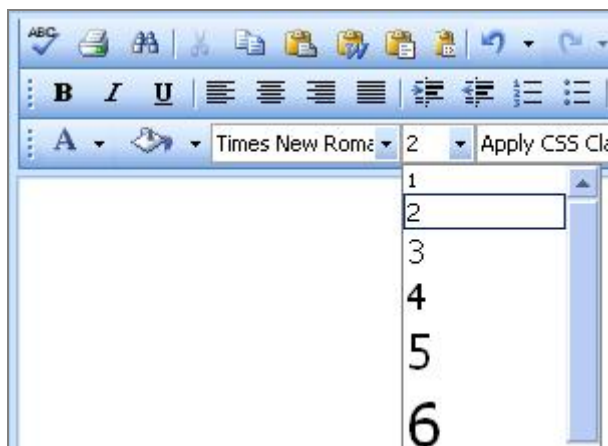
8.1. Het lettertype van de tekst veranderen

Om het lettertype van een deel van de tekst te veranderen, moet u eerst de tekst selecteren en dan een lettertype kiezen in de keuzelijst in de werkbalk.




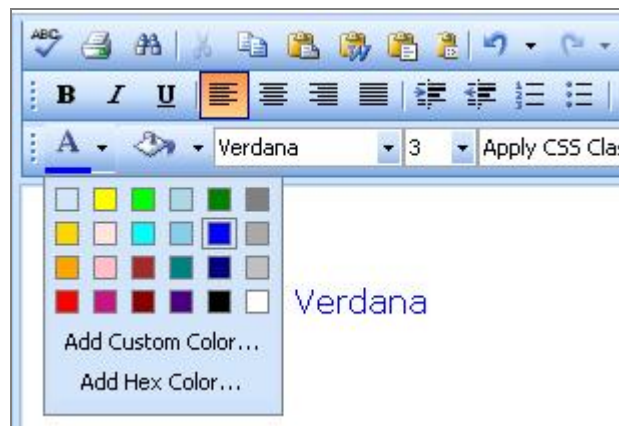
8.2. De lettergrootte van de tekst veranderen


Om de lettergrootte van een deel van de tekst te veranderen, moet u eerst de tekst selecteren en dan een lettergrootte kiezen in de keuzelijst in de werkbalk.

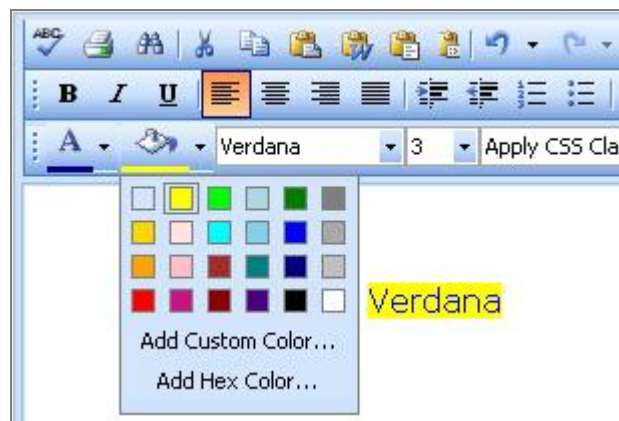


8.3. Tekstkleuren gebruiken

- i. Om de voorgrond van bepaalde tekst in kleur te plaatsen, moet u eerst de tekst selecteren en dan klikken op de **[Voorgrond kleur]** toets  in de werkbalk. Dit zal de kleurpicker openen, vanwaar u de kleur die u wilt gebruiken kunt selecteren.

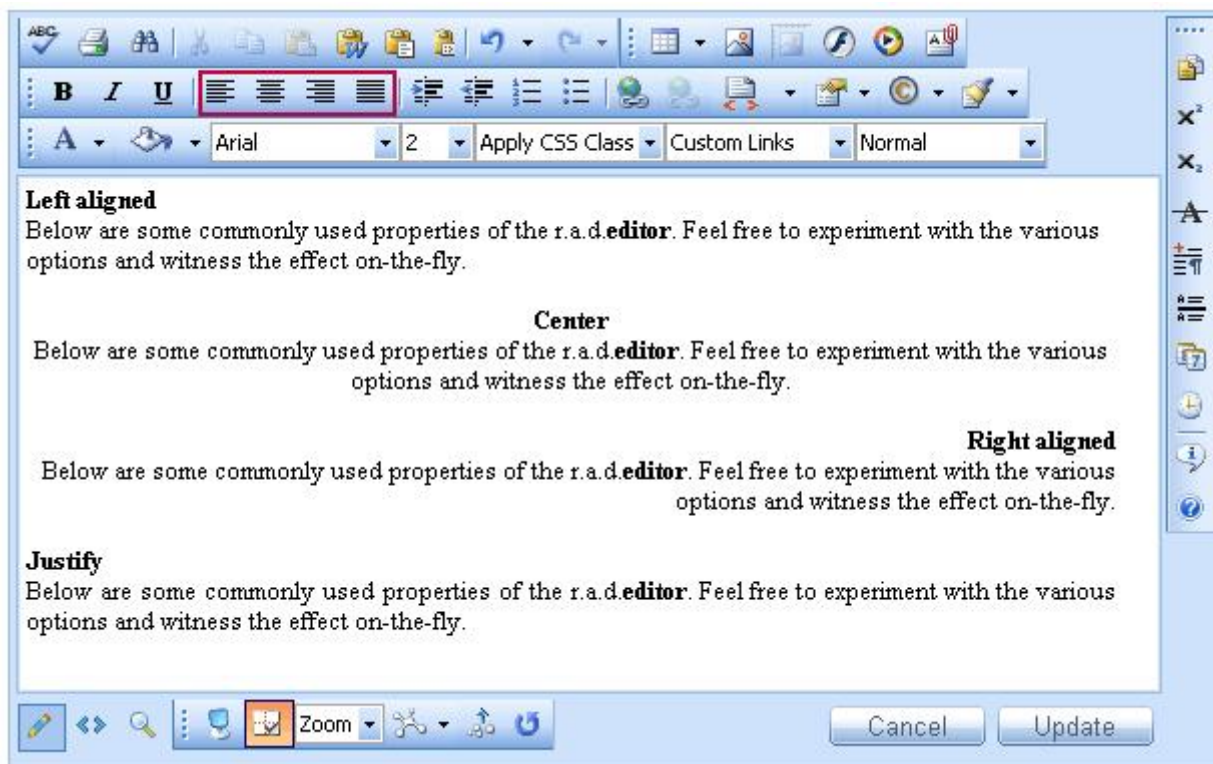


- ii. Om de achtergrond van bepaalde tekst in kleur te plaatsen, moet u eerst de tekst selecteren en dan klikken op de **[Achtergrond kleur]** toets  in de werkbalk. Dit zal de kleurpicker openen, vanwaar u de kleur die u wilt gebruiken kunt selecteren.



8.4. Tekstuitlijning selecteren

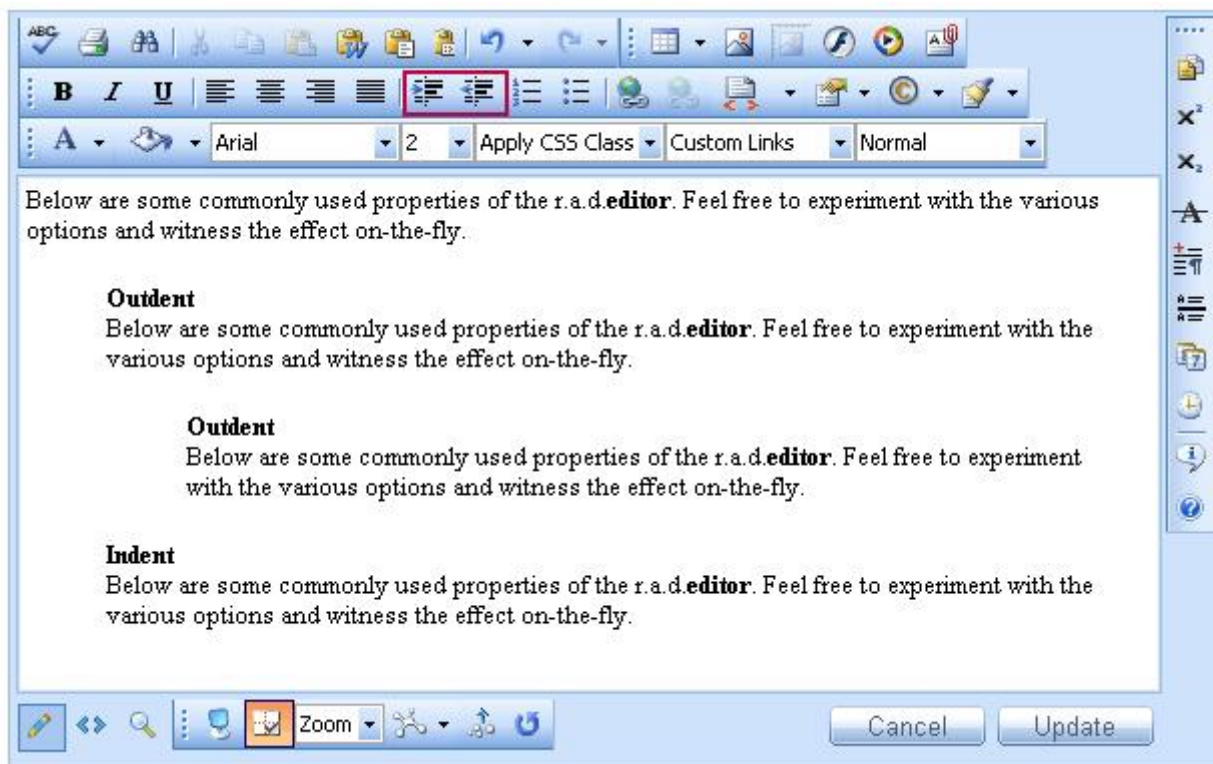
U kunt de uitlijning van de tekst/paragraaf (paragraaf is correcter omdat de uitlijning wordt toegepast op de volledige paragraaf) instellen op links, centreren, rechts en uitvullen. Om de uitlijning in te stellen, selecteer de tekst en klik op de knop in de werkbalk voor de gewenste uitlijning.



8.5. Inspringing

Inspringing laat u toe om de geselecteerde paragraaf naar links (positief) of naar rechts (negatief) te laten inspringen. De negatieve inspringing is enkel mogelijk indien positieve inspringing eerder werd toegepast.

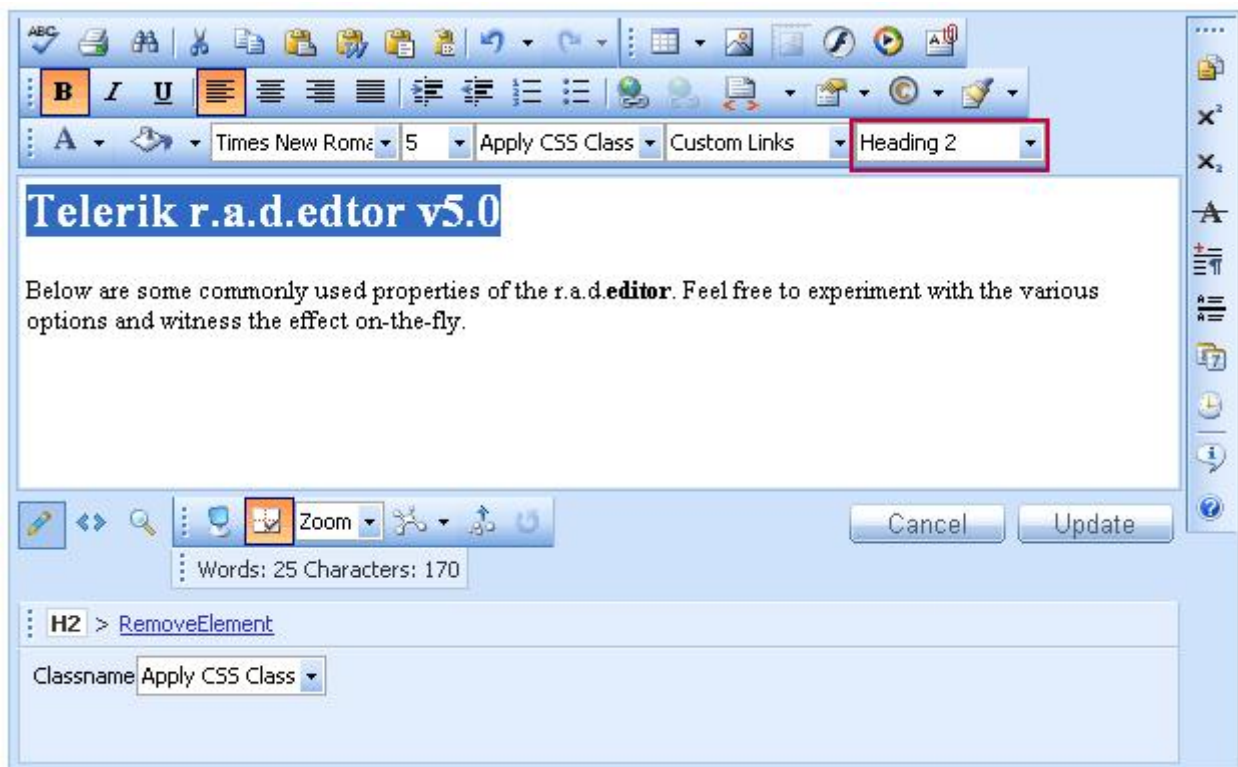
Om inspringing te gebruiken voor geselecteerde tekst moet uw cursor eerst binnen de paragraaf staan. Dan kunt u de inspringingsknoppen gebruiken.



8.6. Paragraafstijlen toepassen

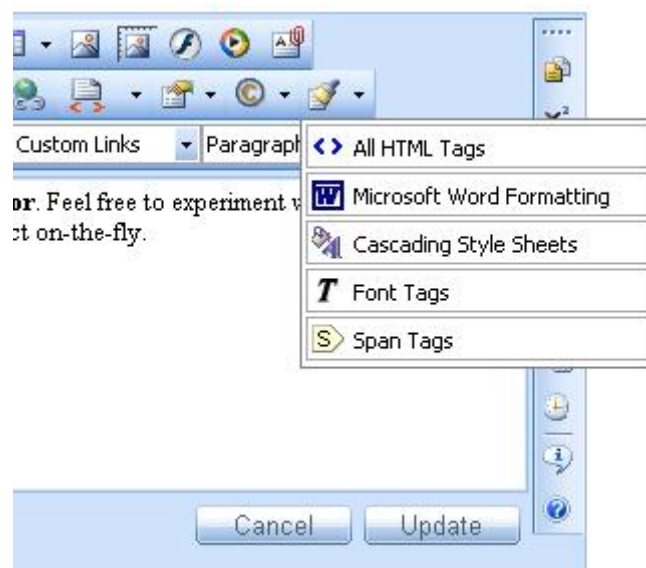
Vooraf gedefinieerde paragraafstijlen worden gebruikt om het opmaakproces van paragrafen te vereenvoudigen. Hiermee kan de gebruiker consequent en eenvoudig paragraafstijlen toepassen op een document. De vooraf gedefinieerde stijlen omvatten onder andere verschillende kopstijlen en andere stijlen die werden gedefinieerd door de ontwikkelaar.

Om een bepaalde paragraafstijl toe te passen op een stuk tekst, plaats de cursor binnen de tekst en selecteer dan de stijl die u wilt gebruiken in de keuzelijst van de paragraafstijlen in de werkbalk.




9. OPGEMAakte TEKST UIT WORD EN ANDERE APPLICATIES KOPIËREN

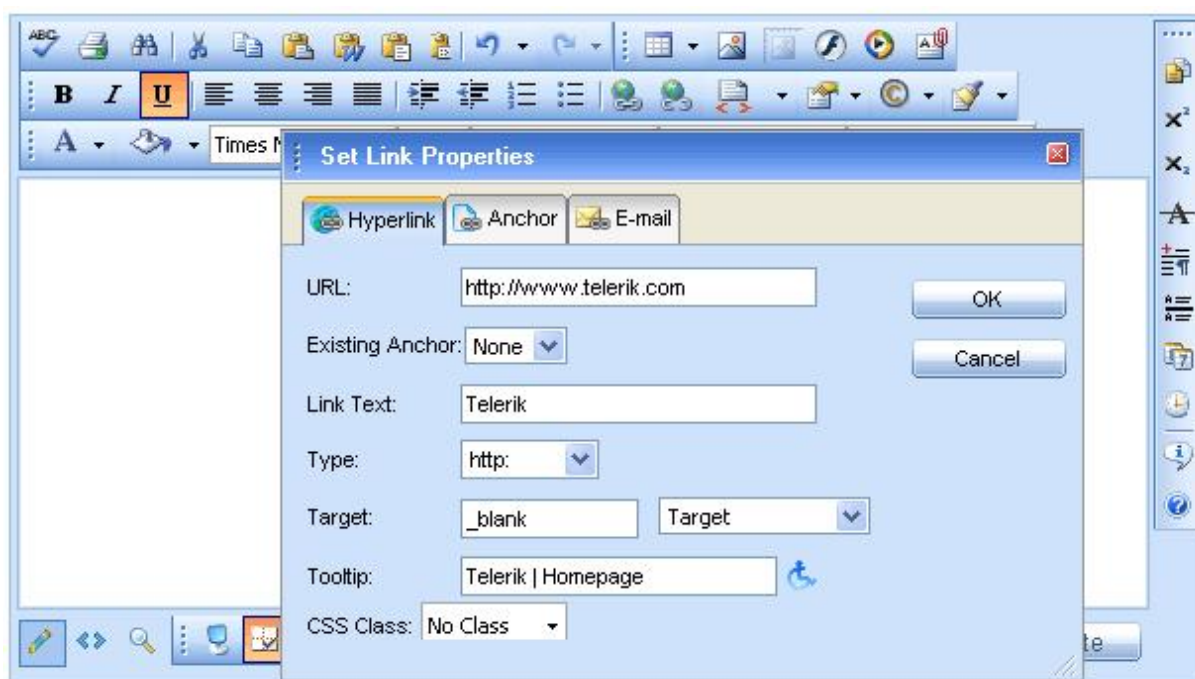
Het is eenvoudig om opgemaakte tekst uit Microsoft Word, Internet Explorer en andere applicaties te kopiëren. Als u opgemaakte tekst in de editor hebt geplakt, kunt u de specifieke Word opmaak die niet bedoeld is voor het internet verwijderen. Om dit te doen, moet u eerst de tekst selecteren en dan "Word Formatting" kiezen in de keuzelijst Code Stripper.




10. WERKEN MET HYPERLINKS

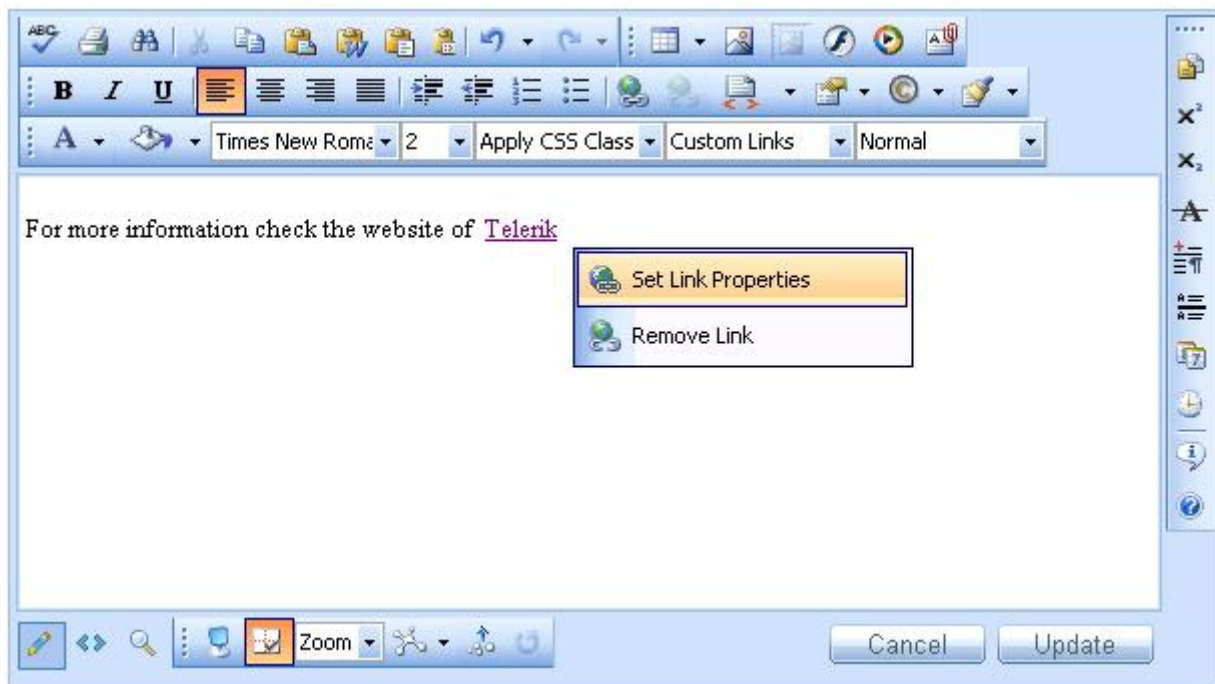
10.1. Een hyperlink invoegen

- i. Selecteer de tekst of het object dat u als hyperlink wilt gebruiken.
- ii. Klik op de **[Hyperlink Manager]** knop . Het dialoogvenster "Hyperlink Manager" verschijnt.
- iii. In het URL veld vult u het webadres in waarnaar de link moet verwijzen. U kunt ook in de keuzelijst Existing Anchor een anker kiezen dat is ingevoegd in het huidige document.
- iv. (Optioneel) Om de tekst van de link te bepalen, vul het Link Text veld in.
- v. (Optioneel) Selecteer het type link (of laat het staan op de standaardwaarde).
- vi. (Optioneel) Selecteer een doel voor de link.
- vii. (Optioneel) Voer knopinfo in. Dit is de tekst die zal verschijnen als de muiscursor boven de hyperlink wordt geplaatst (tekst of afbeelding).
- viii. Druk op **[OK]**.




10.2. Een hyperlink aanpassen

- i. Klik binnen de hyperlink (of op de afbeelding als u een afbeelding als link hebt gekozen).
- ii. Klik met de rechtermuisknop om het contextmenu te openen en klik op **[Hyperlink instellingen]**. U kunt ook opnieuw op de **[Hyperlink Manager]** knop  drukken. Het dialoogvenster "Hyperlink Manager" verschijnt.
- iii. Verander de kenmerken van de hyperlink (URL, knopinfo, enz.) en klik op **[OK]**.

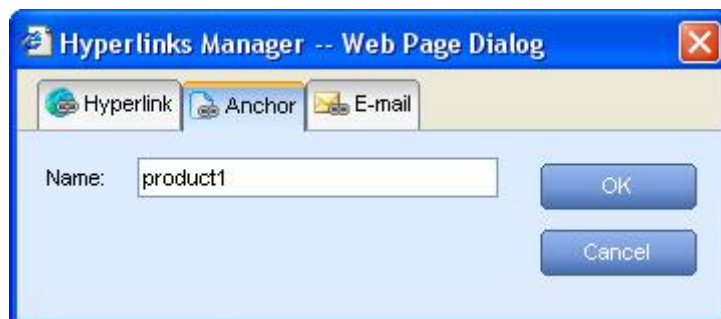



10.3. Een hyperlink verwijderen


- i. Selecteer de tekst of de afbeelding die als hyperlink wordt gebruikt.
- ii. Klik op de **[Verwijder Hyperlink]** knop . U zult zien dat alle opmaak die is gerelateerd aan hyperlinks (blauwe kleur, onderstrepen) uit de tekst zal verdwenen zijn. Dit is ook het geval voor ingevoegde documenten.

10.4. Ankers invoegen

De ankerfunctie is vooral interessant bij zeer lange webpagina's. Met deze functie zullen lezers van de ene sectie van de pagina naar een andere kunnen springen. Met andere woorden, het anker wordt gebruikt voor hyperlinks die naar dezelfde pagina of een specifieke plaats op een andere pagina verwijzen. Het anker bepaalt de bestemming waar een hyperlink naar moet verwijzen. U kunt dan een hyperlink aanmaken en deze laten verwijzen naar dat anker.



- i. Het anker definiëren. Plaats de cursor op de plaats waar de hyperlink naar moet verwijzen.
- ii. Klik op de **[Hyperlink Manager]** knop . Selecteer het tabblad **[Anker]**. Voer een unieke naam in voor het anker (bv. "product1").
- iii. Druk op **[OK]**.


- iv. U kunt nu de hyperlink aanmaken die naar dit anker moet leiden. Selecteer de tekst of de afbeelding (bv. "Klik hier om meer te lezen...").
- v. Klik opnieuw op de **[Hyperlink Manager]** knop . Selecteer het tabblad **[Hyperlink]**.
- vi. In de URL moet eerst "#" worden gebruikt en dan de naam van het anker (in ons geval "product1", dus zal u "#product1" moeten ingeven). U kunt in de keuzelijst Existing Anchor ook een anker kiezen dat werd ingevoegd in het huidige document.
- vii. Verander het type naar "Other".
- viii. Druk op **[OK]**.

10.5. E-mail links invoegen


E-mail links leiden niet naar andere webpagina's, maar openen het standaard e-mail programma dat wordt gebruikt op uw computer zodat u een bericht kunt sturen naar de geadresseerde. Als u e-mail links aanmaakt kunt u ook een standaard onderwerp kiezen voor het bericht (bv. "Request for Information").

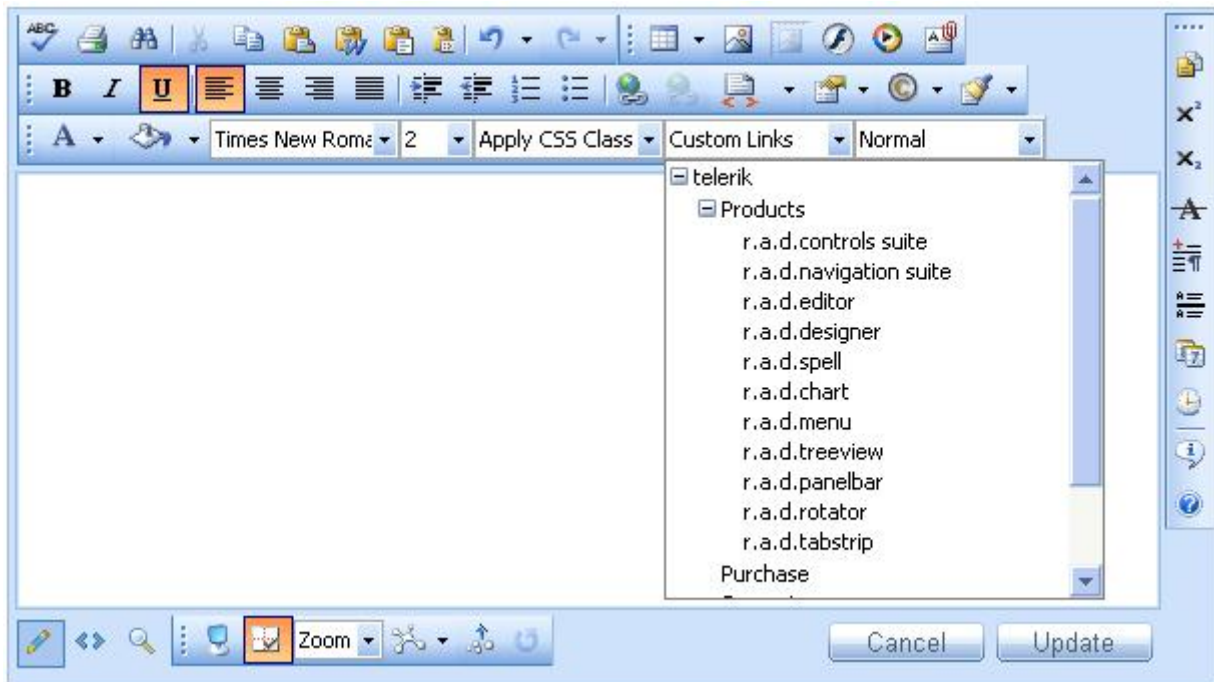


Selecteer de tekst of afbeelding die u wilt gebruiken als e-mail link.

- i. Klik op de **[Hyperlink Manager]** knop . Het dialoogvenster "Hyperlink Manager" verschijnt.
- ii. Klik op het tabblad **[E-mail]**.
- iii. Voer het e-mail adres in in het Address veld (verplicht).
- iv. Voer de tekst in die zal verschijnen als e-mail link (optioneel).
- v. Schrijf een onderwerp voor het e-mail bericht in het Subject veld (optioneel).
- vi. Kies een CSS klasse uit de keuzelijst (optioneel).
- vii. Druk op **[OK]**.


10.6. Custom links invoegen

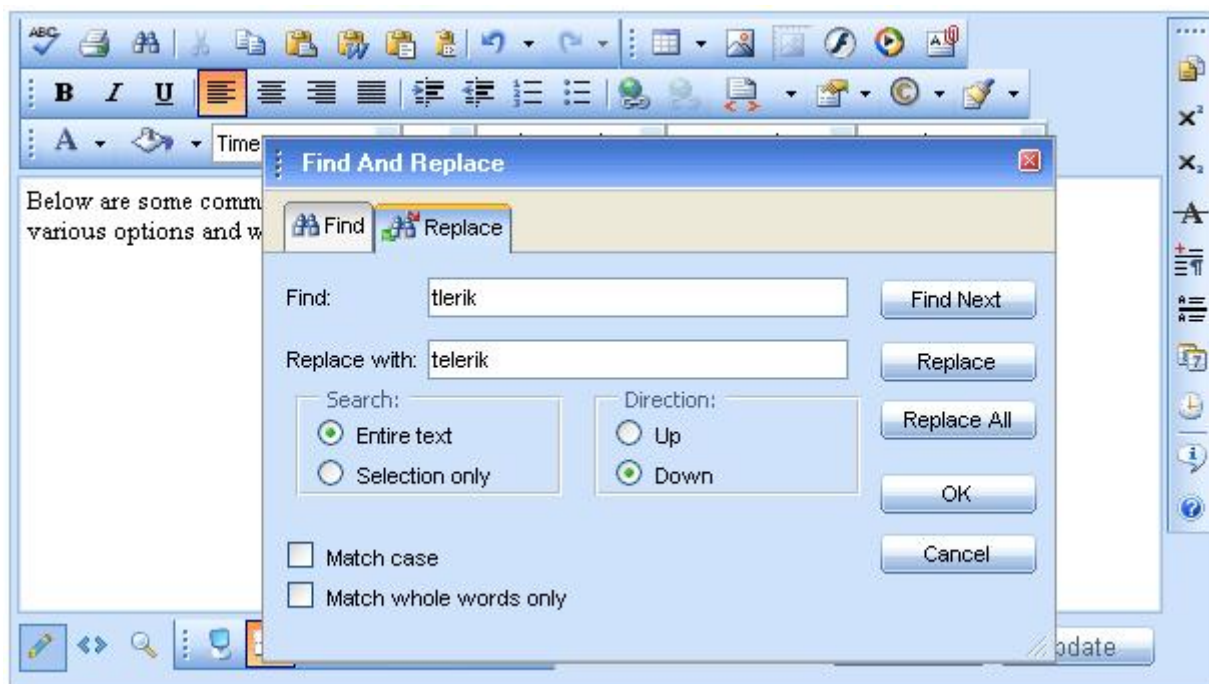
In sommige gevallen kan de **editor** zo worden geconfigureerd dat hij een aantal regelmatig gebruikte links weergeeft en invoegt. Zulke links kunnen bijvoorbeeld alle webpagina's van een website zijn (of Interne Links). Ze zullen verschijnen in de keuzelijst **[Voorgedefiniëerde links]** . Hierdoor kunt u snel een vooraf gedefiniëerde hyperlink aan een object toewijzen zonder dat u het URL adres ervan moet onthouden en intypen.



- i. Selecteer de tekst of afbeelding die een hyperlink zal worden.
- ii. Klik op de keuzelijst **[Voorgedefinieerde links]** Custom Links
- iii. Kies in de keuzelijst de gewenste link en klik erop.

11. ZOEKEN EN VERVANGEN

Om een woord of stuk tekst te zoeken (en vervangen) moet u het dialoogvenster **[Zoeken en vervangen]** gebruiken. Dit dialoogvenster kan worden geopend met de  knop in de werkbalk. Het dialoogvenster bevat opties zoals zoekrichting, bereik, identieke hoofdletters/kleine letters en enkel identieke woorden.



Om een stuk tekst te zoeken (en vervangen) doet u het volgende:

- i. Selecteer de inhoud (afbeeldingen en tabellen kunnen ook worden gebruikt) als u enkel in die inhoud wilt zoeken.
- ii. Klik op de **[Zoeken en vervangen]** knop en druk op **[Ctrl+F]**. Het dialoogvenster "Find and Replace" verschijnt.
- iii. In het "Find" veld typt u het woord of de tekst in die u wilt vinden. Als u deze tekst wilt vervangen drukt u op het tabblad **[Vervang]**.
- iv. Kies de andere opties zoals zoekrichting, bereik, enz.
- v. Klik respectievelijk op **[Volgende]**, **[Vervang]** of **[Alles vervangen]**.




Opmerking:

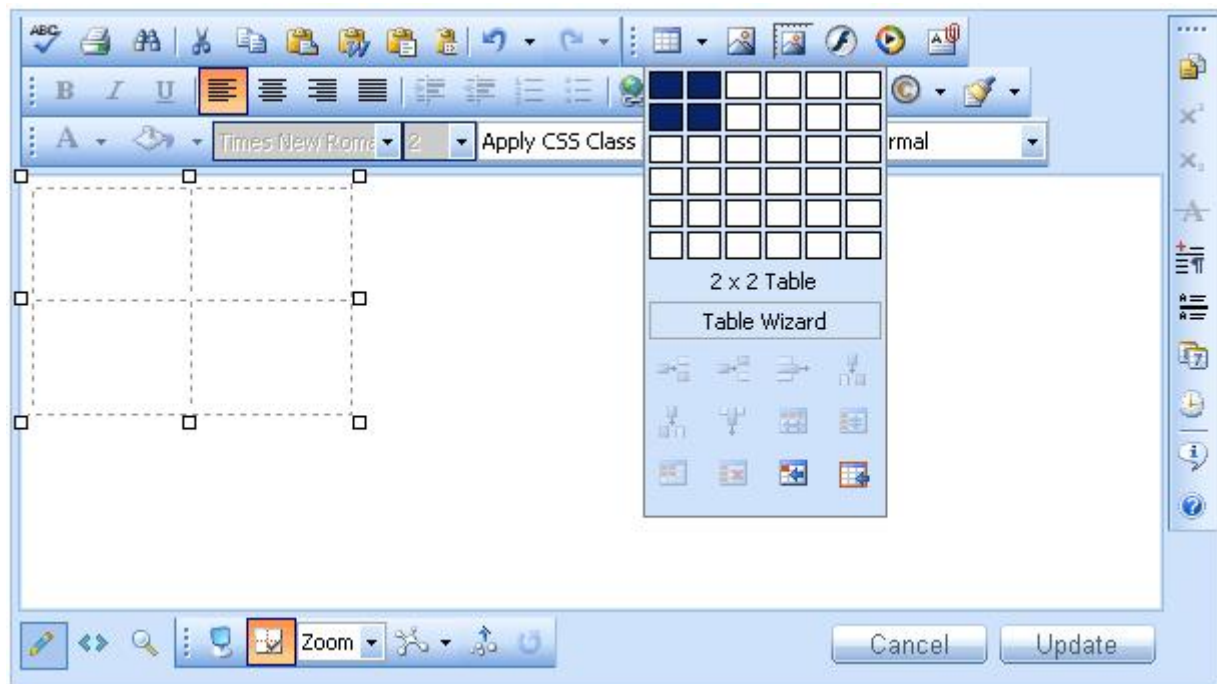
Nadat u de tekst heeft vervangen met de "Replace" en "Replace All" toetsen, kunt u op **[Annuleren]** klikken zodat de vervanging ongedaan wordt gemaakt. Om de vervanging te bevestigen drukt u op **[OK]**.

12. WERKEN MET TABELLEN


De **editor** beschikt over 2 manieren om tabellen te creëren. De beste keuze in een bepaalde situatie hangt af van uw voorkeuren en de complexiteit van de tabel. Voor meer eenvoudige tabellen raden we de klik-en-sleep Table Builder aan, terwijl de Table Wizard de voorkeur geniet bij meer complexe tabellen.

12.1. Een tabel maken met de Table Builder

- i. Plaats de cursor waar u de tabel wilt aanmaken.
- ii. Klik op de **[Toevoegen tabel]** knop  in de werkbalk van de **editor**.
- iii. Sleep de muiscursor om het gewenste aantal rijen en kolommen te selecteren. Klik met de linkermuisknop. U kunt ook klikken en slepen om uw selectie te maken.



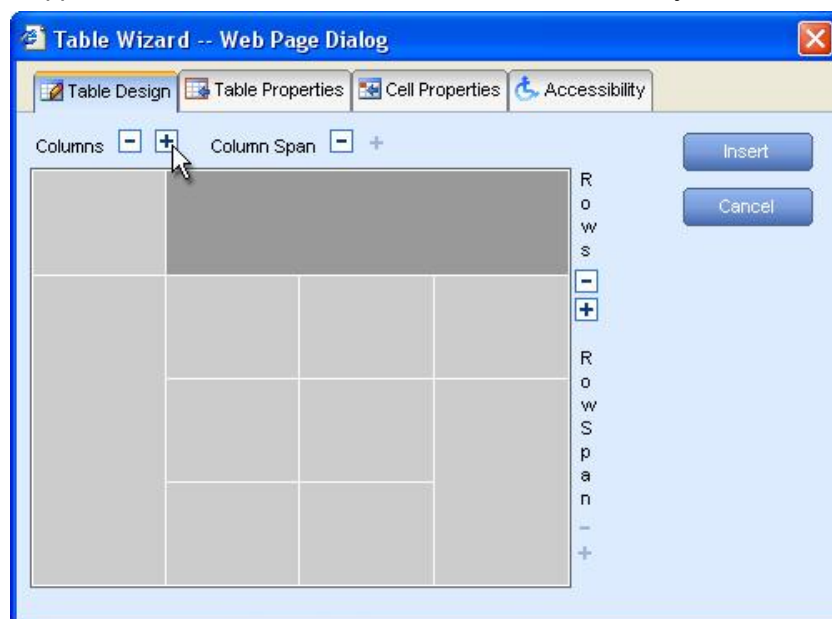
12.2. Een tabel maken met de Table Wizard

- Plaats de cursor waar u de tabel wilt aanmaken.
- Klik op de **[Toevoegen tabel]** knop  in de werkbalk van de **editor**.
- Klik op de **[Tabel Wizard]** knop onderaan om het dialoogvenster "Table Wizard" te openen.



De Table Wizard verschijnt. U kunt deze gebruiken om een tabel te maken en de eigenschappen ervan te bepalen.

Klik op de [-] of [+] knoppen naast "Columns" en "Rows" om kolommen en rijen toe te voegen en/of te



verwijderen.


- i. Druk op de **[+]** knop naast "Column span" om de rechtse cel met de cel die u heeft geselecteerd samen te voegen. Met de **[-]** knop kunt u de samenvoeging ongedaan maken.
- ii. De **[-]** of **[+]** knoppen naast "Rows span" werken op dezelfde manier als "Column span", maar dan voor rijen.

Als u op de **[Toevoegen]** toets drukt, zal de tabel worden aangemaakt. Het is mogelijk om de tabel verder aan te passen door gebruik te maken van de tabbladen **[Tabel Eigenschappen]**, **[Cel Eigenschappen]**, en **[Toegankelijkheid]** van de Tabel Wizard. De volgende secties beschrijven in detail hoe u tabellen kunt veranderen.

12.3. Een tabel invoegen van Microsoft Excel® of andere applicaties

Een tabel invoegen van Microsoft Excel® of andere applicaties is zeer eenvoudig - kopieer de tabel van de applicatie en plak deze in de **editor**. De meeste opmaak zal bewaard blijven, zoals randen, tekst, nummers en celkleuren. Formules zullen echter niet worden geplakt.

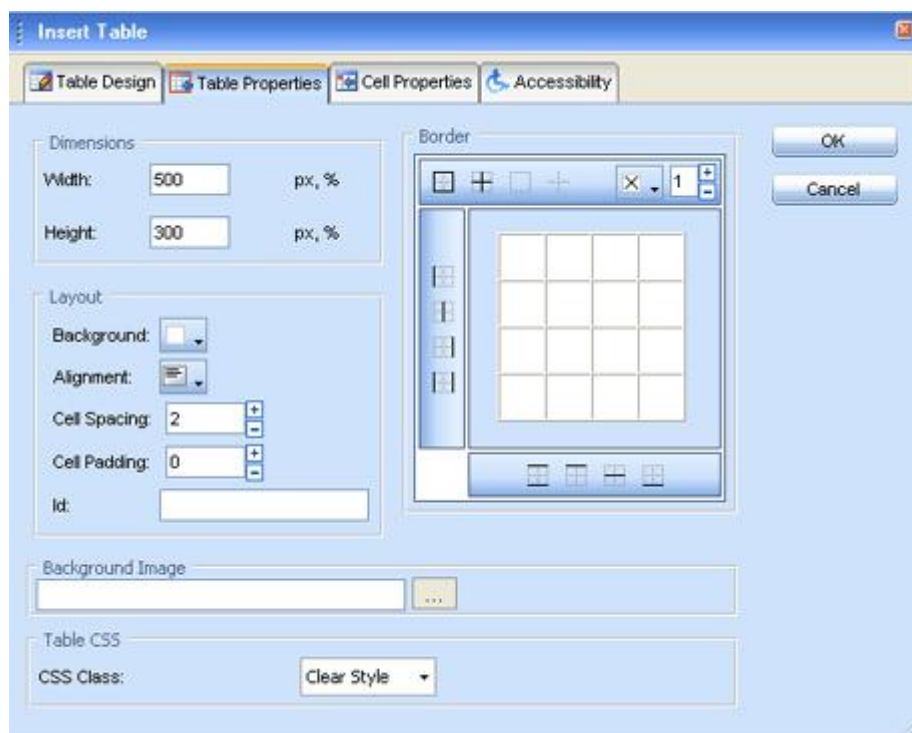
12.4. Tabelranden aan- en uitzetten

Als u een tabel heeft aangemaakt die standaard geen randen heeft, kunt u de hulpranden aanzetten. Deze zullen niet worden opgeslagen in de inhoud, maar zullen u helpen om uw tabel terug te vinden en ermee te werken. U kunt deze randen aan- en uitzetten door gebruik te maken van de **[Aan/Afzetten Randen]** knop  in de werkbalk.

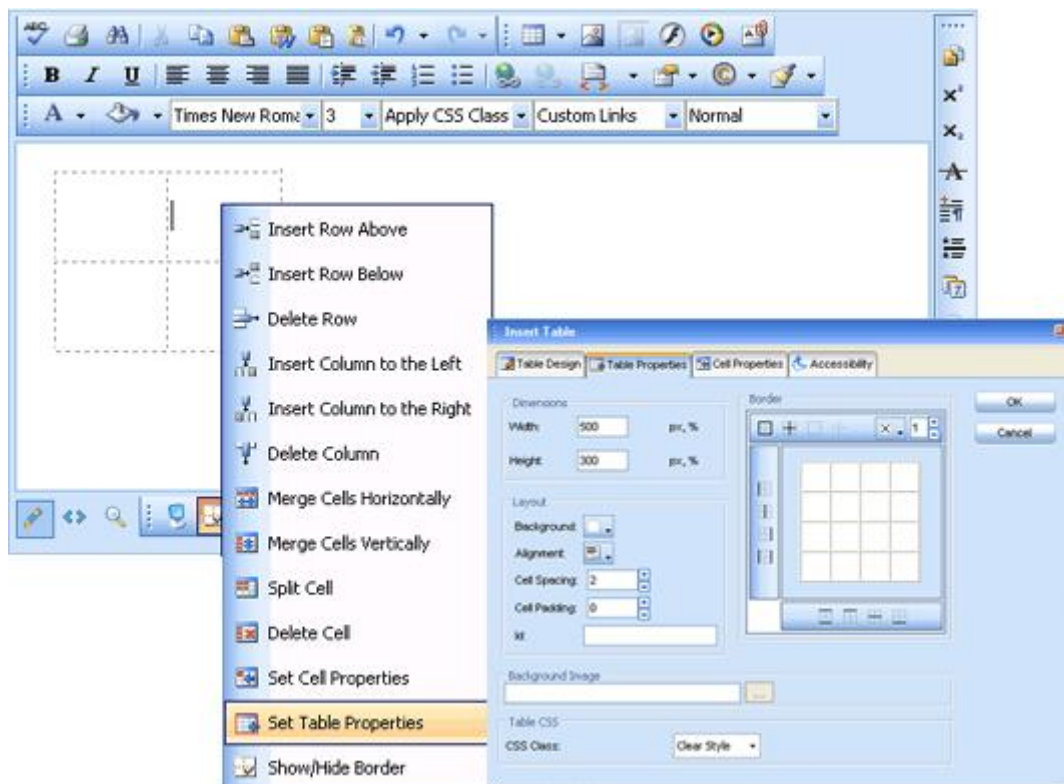
12.5. Tabellen opmaken

Met het dialoogvenster "Table Eigenschappen" kunt u het uitzicht van een nieuwe of bestaande tabel veranderen. U kunt naar het tabblad **[Tabel Eigenschappen]** gaan op de volgende manieren.

- Vanuit de Table Wizard klikt u op het tabblad **[Tabel Eigenschappen]**.



- Klik met de rechtermuisknop op een bestaande tabel en selecteer "Table Eigenschappen" in het context menu. Dit opent het dialoogvenster "Table Eigenschappen".



12.6. Tabeleigenschappen verklaard

Als het tabblad "Table Eigenschappen" is geopend, kunt u het uitzicht van de tabel bepalen. Dit kunt u doen door een of meerdere van de volgende tabeleigenschappen aan te passen:

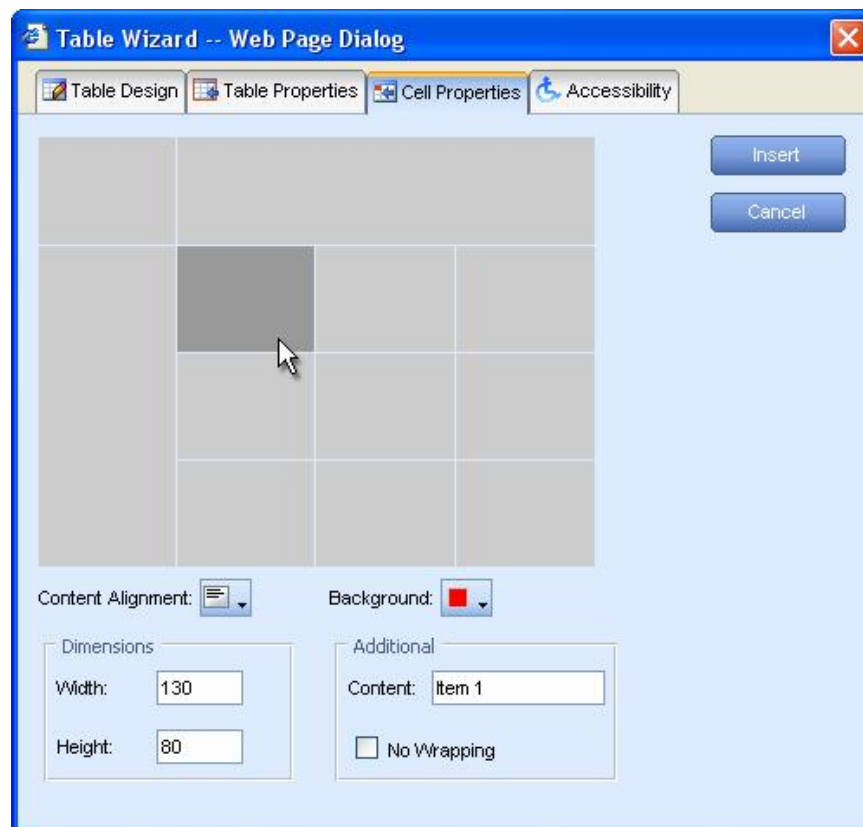
- Breedte/Hoogte** - bepaalt de breedte en hoogte van de tabel (in pixels of procenten).
- Achtergrond** - bepaalt de achtergrond van de tabel.
- Uitlijning** - bepaalt de uitlijning van de tabel (links, rechts of gecentreerd).
- Celafstand** - vergroot of verkleint de afstand tussen de randen van de Celen.
- Celpadding** - vergroot of verkleint de afstand tussen de inhoud en de randen van een cel.
- Randen** - omvat de instelling van de breedte, kleur en lay-out van de randen.
- ID** - de ID van een tabel bepalen geeft meer mogelijkheden voor advanced table handling.
- Achtergrondaafbeelding** - gebruikt een afbeelding als tabelachtergrond.
- CSS Klasse** - bepaalt de CSS klasse en stijl van de tabel. Deze eigenschap dient enkel te worden gebruikt door ervaren gebruikers.

12.7. Verklaring van de celeigenschappen

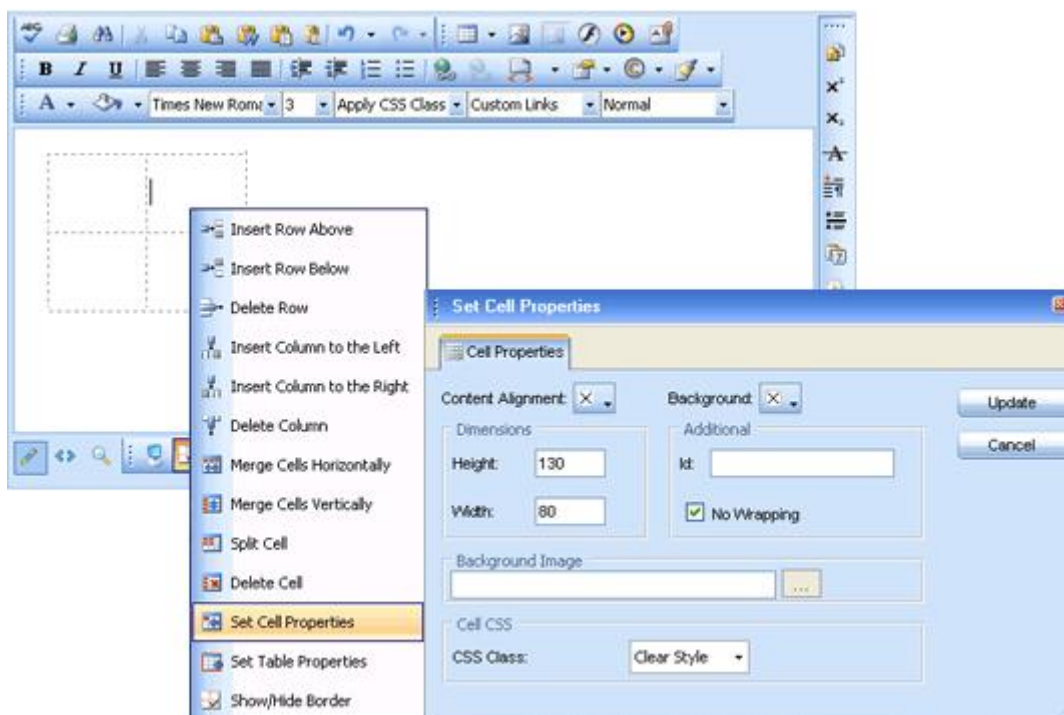
Met het dialoogvenster "Cel Eigenschappen" kunt u het uitzicht van individuele Celen van een gegeven tabel veranderen.

U kunt naar het tabblad [Cel Eigenschappen] gaan op de volgende manieren.

- Vanuit de Table Wizard klikt u op het tabblad [Cel Eigenschappen].



- Klik met de rechtermuisknop op een cel binnen een tabel en selecteer "Cel Eigenschappen" in het context menu. Dit opent het dialoogvenster "Cel Eigenschappen".



Als het tabblad "Cel Eigenschappen" is geopend kunt u het uitzicht van de individuele Celen bepalen. Dit kunt u doen door een of meerdere van de volgende celeigenschappen aan te passen:

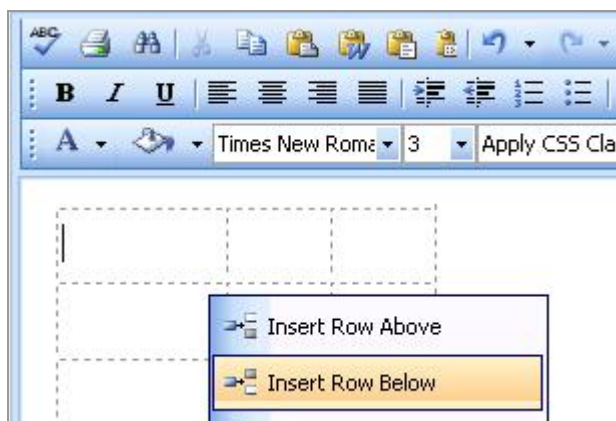
- **Breedte/Hoogte** - bepaalt de breedte en hoogte van de geselecteerde cel (in pixels of percenten).
- **Content uitlijning** - bepaalt de uitlijning van de inhoud binnen een bepaalde cel - verticaal of horizontaal.
- **Achtergrond (kleur)** - verandert de achtergrondkleur van de geselecteerde cel.
- **Achtergrondaafbeelding** - gebruikt een afbeelding als celachtergrond.
- **Inhoud** - bepaalt de standaardinhoud voor de cel. U kunt de inhoud ook toevoegen nadat u de tabel heeft ingevoegd.
- **ID** - een ID aangeven voor een cel vergroot de opties voor Cel handling (voor ervaren gebruikers en ontwikkelaars).
- **Geen Wrapping** - text wrapping toestaan / uitschakelen (bv. een nieuwe lijn maken als de tekst de celrand bereikt).
- **CSS Klasse** - bepaalt de CSS klasse en stijl van de cel. Deze eigenschap dient enkel te worden gebruikt door ervaren gebruikers.

12.8. Rijen en kolommen toevoegen / verwijderen

Eens u een tabel heeft aangemaakt, is het eenvoudig om rijen en kolommen toe te voegen en te verwijderen. Dit kunt u doen in het context menu dat verschijnt als u met de rechtermuisknop in een tabelcel klikt.

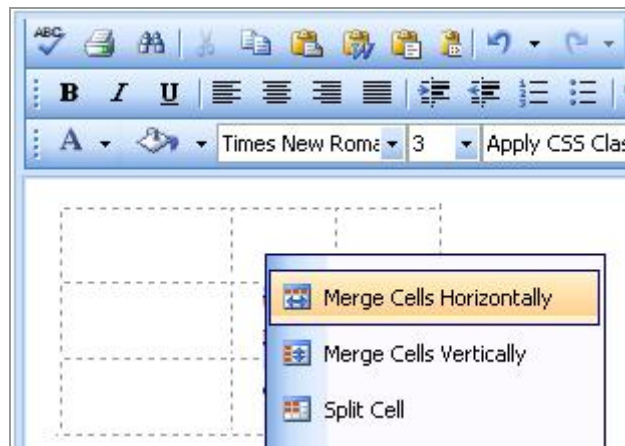
Om een nieuwe rij in te voegen doet u het volgende:

- Ga met de cursor in de rij boven of onder de rij die u wilt invoegen staan.
- Klik met de rechtermuisknop om het contextmenu te openen.
- Selecteer "Toevoegen rij Onderaan/Bovenaan" uit het menu.



U kunt op dezelfde manier kolommen toevoegen. Om rijen of kolommen te verwijderen, moet u met uw cursor op de respectievelijke rij/kolom gaan staan en "Wissen rij/Kolom" in het context menu selecteren.

12.9. Celen samenvoegen / splitsen



Om een cel samen te voegen met een aangrenzende cel eronder / er rechts naast moet u het volgende doen:

- i. Selecteer de cel.
- ii. Klik met de rechtermuisknop om het contextmenu te openen.
- iii. Uit het menu kiest u "Cellen samenvoegen Horizontaal/Verticaal".

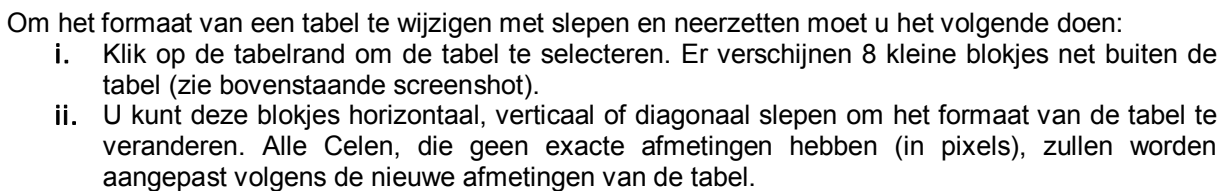
Om een cel die eerder werd samengevoegd te splitsen, moet u het volgende doen:

- i. Selecteer de cel.
- ii. Klik met de rechtermuisknop om het contextmenu te openen.
- iii. Uit het menu kiest u "Cellen splitsen".

12.10. Het formaat van tabellen wijzigen

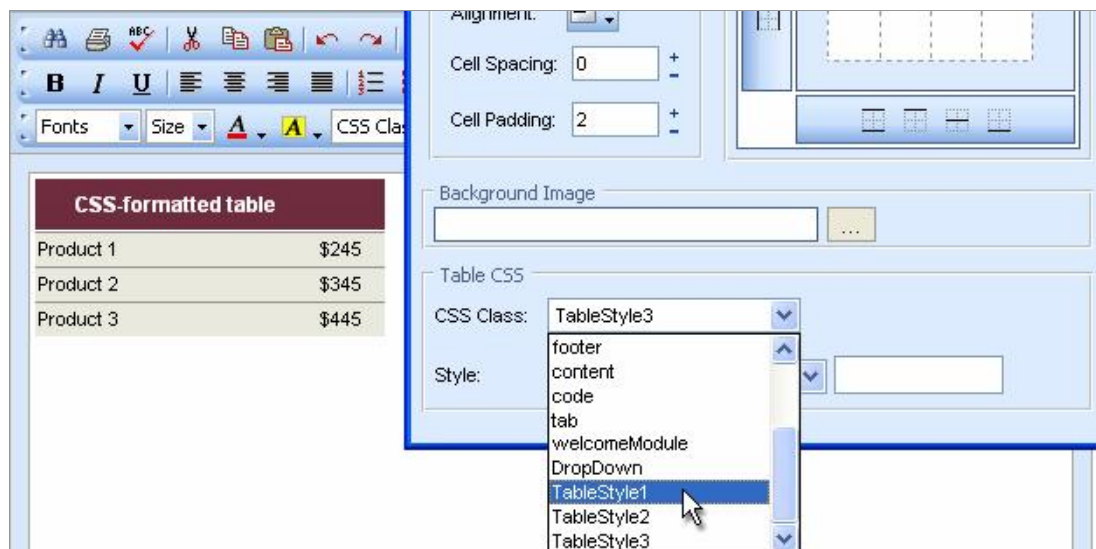
U kunt het formaat van een bestaande tabel op twee manieren wijzigen:

- door de afmetingen in te geven in het tabblad **[Tabel Eigenschappen]** (verklaard in de vorige secties)
- door meteen te slepen en neer te zetten.



Met de CSS klasse kan de opmaak van tabellen snel en consequent worden aangepast. Om de CSS klasse te kunnen gebruiken, moet u eerst de tabel aanmaken en dan het dialoogvenster "Table Eigenschappen" openen om de vooraf gedefinieerde CSS klasse te gebruiken. Om een CSS klasse te kunnen toepassen op een tabel of individuele cel moet u het volgende doen:

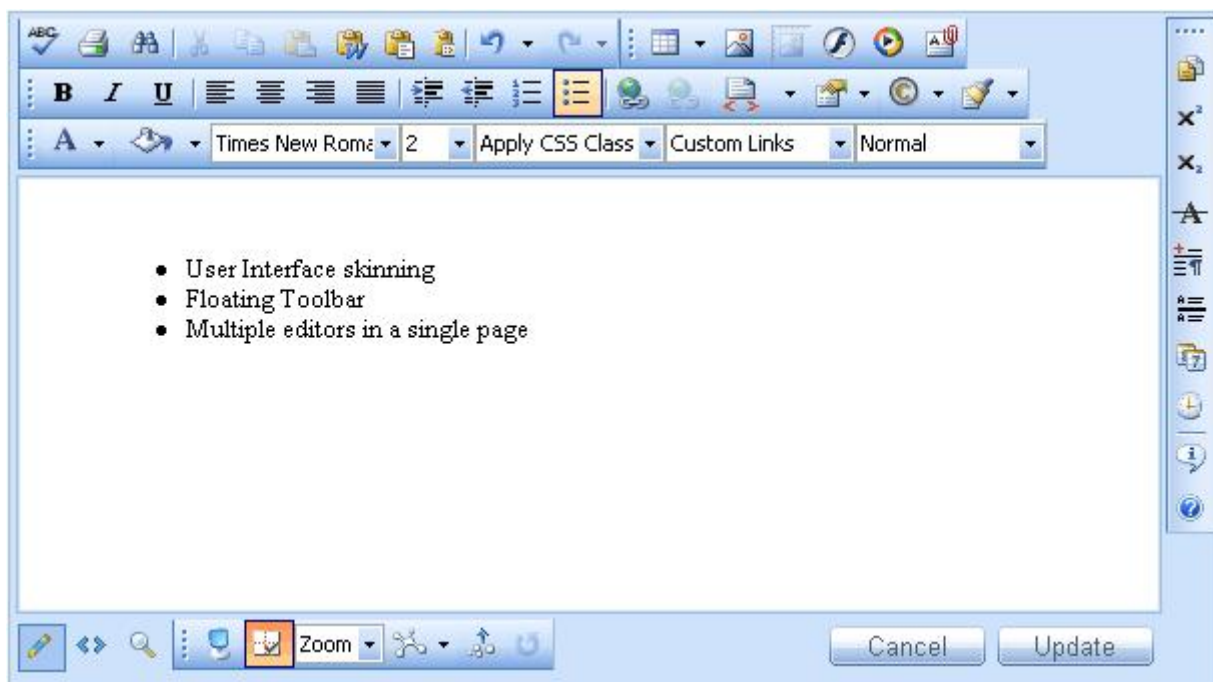
- 37 -



13. OPSOMMINGSLIJST/GENUMMERDE LIJST AANMAKEN

Om een opsommings- of genummerde lijst aan te maken moet u het volgende doen:

- Selecteer de tekst die u wilt omzetten naar een opsommings- of genummerde lijst.
- Klik op de **[Bolletjes/Numerieke lijst]** knop  /  in de werkbalk.
- Druk op **[Enter]** om een nieuwe lijn van de lijst te maken.
- Druk op **[Ctrl+Enter]** om de lijst te beëindigen.



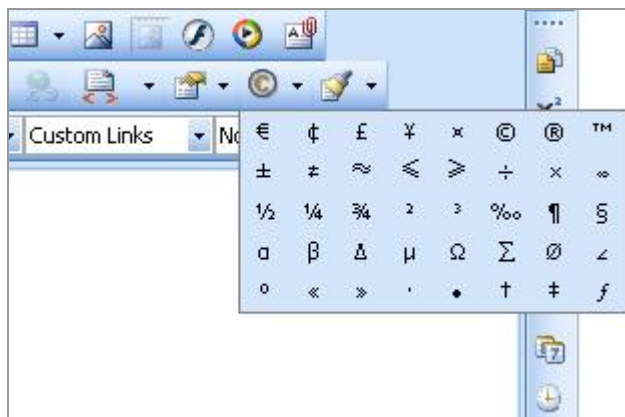
- Door te drukken op de **[Inspringen]** of **[Uitspringen]** knoppen  /  kunt u naar een dieper niveau van nummering of opsomming gaan.

14. SPECIALE KARAKTERS INVOEGEN (€, ®, ©, ±, Ë, ENZ.)

Selecteer de locatie waar u een speciaal karakter wilt invoegen.

Klik op de **[Toevoegen Speciale Karakters]** knop .

- i. Klik op het gewenste karakter in de keuzelijst.




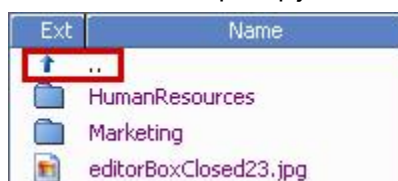
15. WERKEN MET AFBEELDINGEN

Het dialoogvenster "Beeldmanager" helpt u om vrij naar folders op de webserver te bladeren, net zoals in een Windows Explorer. De folders waar u toegang toe heeft, worden bepaald door de administrator. Met de Image Manager kunt u de volgende taken uitvoeren:

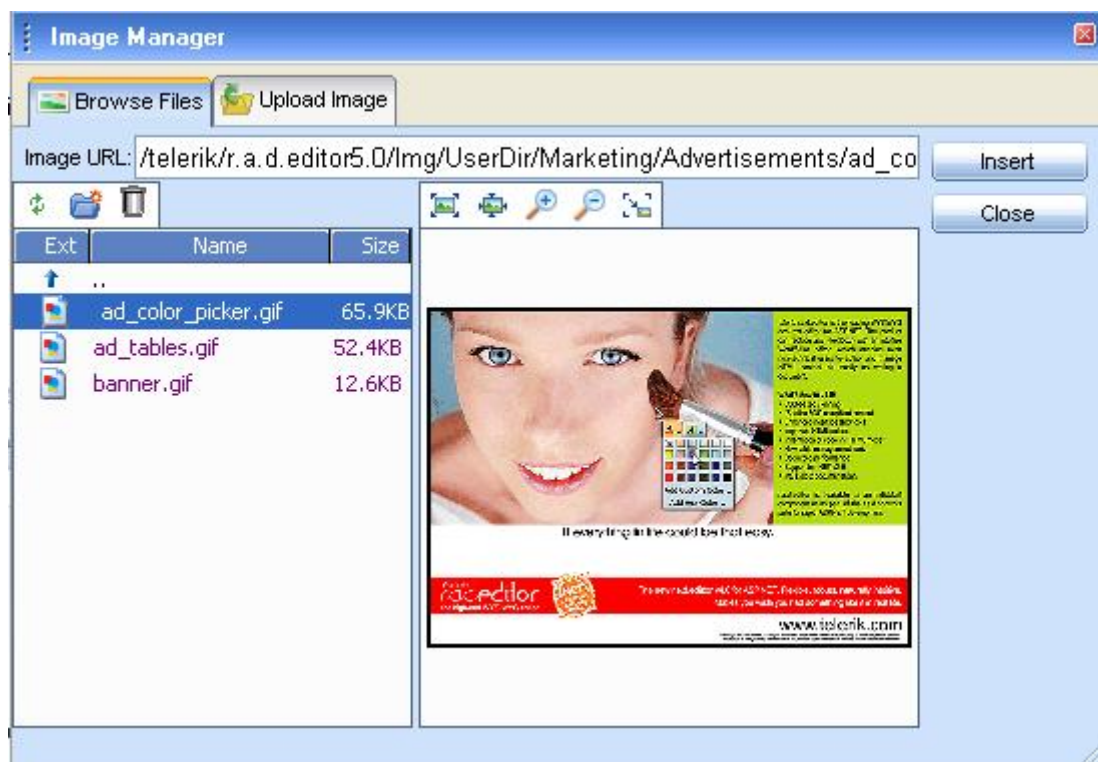
- naar folders en bestanden bladeren
- bestanden op naam en type sorteren
- voorbeeldafbeeldingen bekijken, in- en uitzoomen.
- nieuwe afbeeldingen naar de server uploaden (als u gemachtigd bent om naar die folders te uploaden)
- miniatuurweergaven van de geüploadede afbeeldingen aanmaken (als u gemachtigd bent om miniatuurweergaven aan te maken)
- subfolders aanmaken (als u gemachtigd bent om naar de respectievelijke folder te uploaden)
- bestanden en folders verwijderen (als u hiertoe gemachtigd bent)

15.1. Een afbeelding van de Webserver invoegen

- i. Plaats de cursor op de plaats waar u de afbeelding wilt invoegen.
- ii. Druk op de **[Beeldmanager]** knop  in de werkbalk. Een dialoogvenster wordt geopend.
- iii. Om naar een nieuwe submap te gaan dubbelklikt u op de naam van de submap. Om naar de bovenliggende map te gaan dubbelklikt u op de pijl.



- iv. Ga naar het bestand met de afbeelding die u wilt invoegen en klik erop. Een voorbeeld van de afbeelding zal in de rechterkant van het dialoogvenster verschijnen.
- v. Klik op **[Toevoegen]** om te voltooien of **[Sluiten]** om de handeling af te breken.

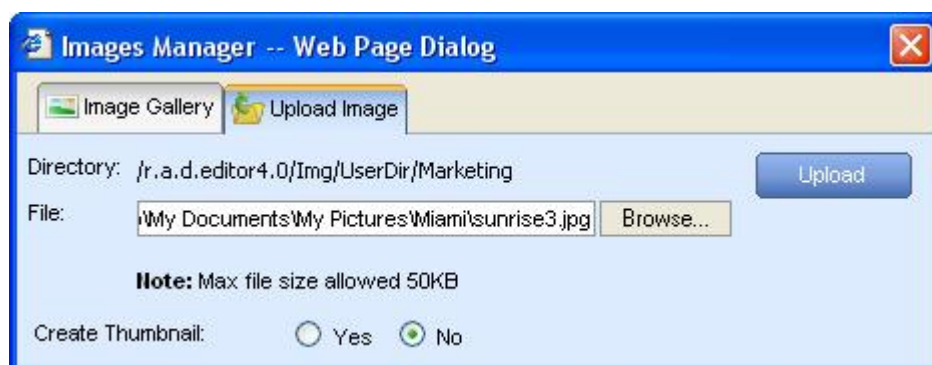


15.2. Afbeeldingen op de webserver uploaden

U kunt het dialoogvenster "Image Manager" gebruiken om afbeeldingen van uw computer naar de webserver te uploaden. Eens de afbeelding is geüpload, zal ze verschijnen in het tabblad **[Bladeren bestanden]** onderaan de bestandslijst in de huidige map.

Om nieuwe afbeeldingen te uploaden doet u het volgende:

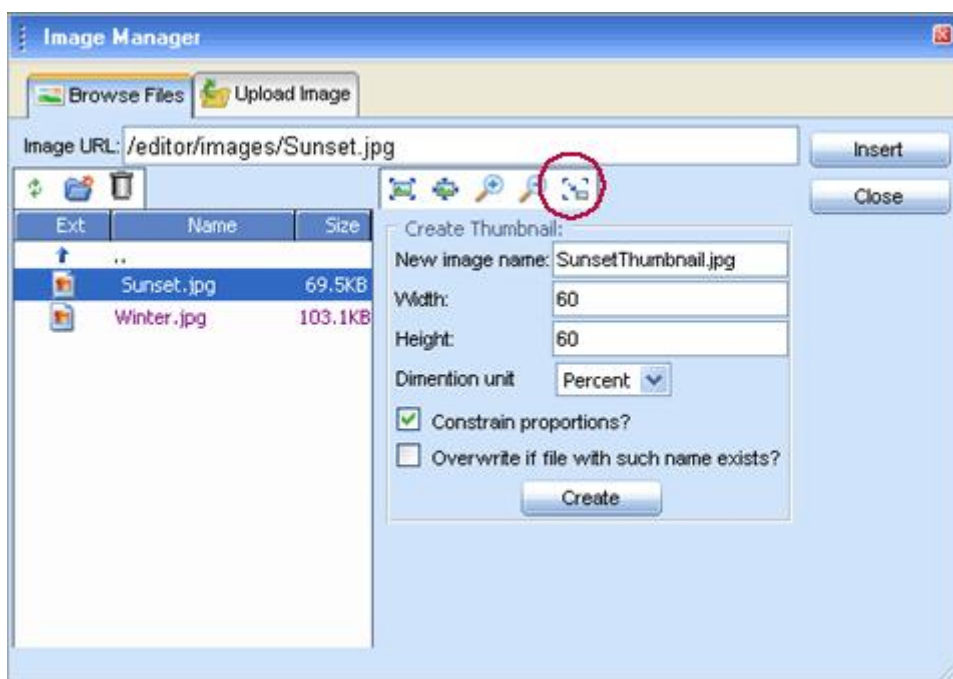
- i. Klik op de **[Beeldmanager]** knop om het dialoogvenster te openen.
- ii. Ga naar de map waarin u de afbeelding wilt uploaden.
- iii. Druk op het **[Opladen beeld]** tabblad.
- iv. Klik op **[Bladeren]** om een afbeelding van uw computer te selecteren.
- v. Klik op **[Opladen]**.



15.3. Miniatuurweergaven van de afbeelding aanmaken

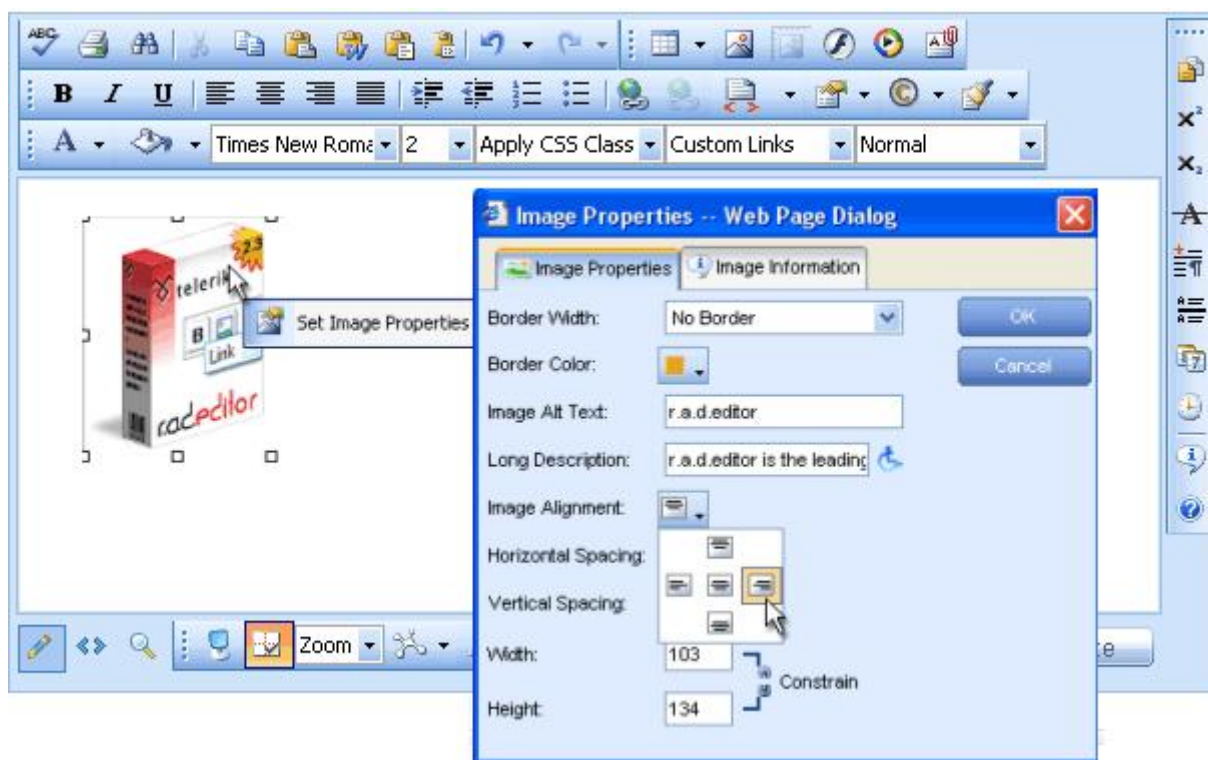
Met het **[Bladeren bestanden]** tabblad van de "beeld manager" kunt u ook miniatuurweergaven van de afbeelding die u op de webserver heeft geplaatst, aanmaken. Om miniatuurweergaven aan te maken, moet u het volgende doen:

- i. In het **[Bladeren bestanden]** tabblad klikt u op het pictogram .
- ii. Voer de afmetingen van de miniatuurweergave in (u kunt de grootte beperken om vervorming te vermijden).
- iii. Selecteer ook of u de grote afbeelding wilt uploaden ("Bewaar origineel"). "Ja" of "Nee".
- iv. Druk op het **[Opladen]** tabblad. De miniatuurweergave verschijnt onderaan de bestandslijst in de huidige map.



15.4. Eigenschappen van de afbeelding bepalen


Nadat u een afbeelding heeft ingevoegd, kunt u de eigenschappen ervan bepalen met het context menu (klik met de rechtermuisknop op de afbeelding).



De eigenschappen van de afbeelding, die kunnen worden aangepast, worden hieronder beschreven.

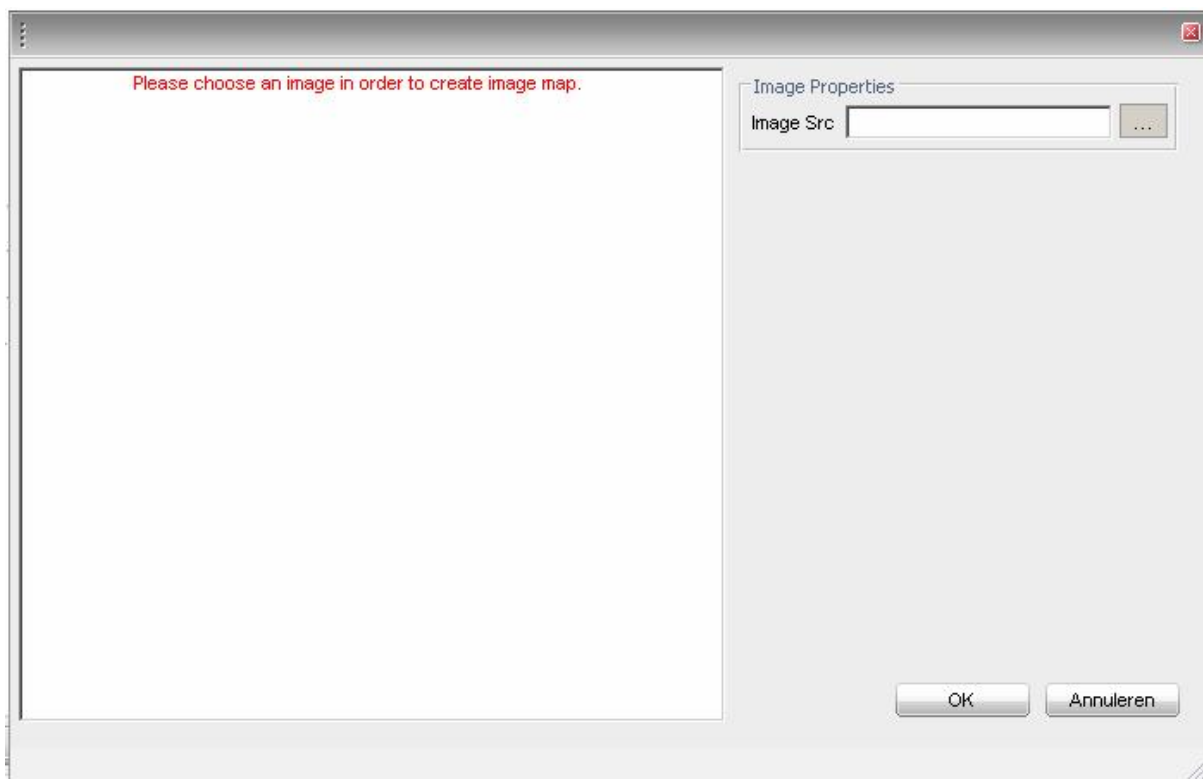
- i. **Breedte van de rand** - bepaalt de breedte (dikte) van de afbeeldingrand. Selecteer "Geen Rand" om de volledige rand te verwijderen.
- ii. **Kleur van de rand** - bepaalt de kleur van de afbeeldingrand.
- iii. **Image Alt Text** - beschrijft de alternatieve tekst, die wordt weergegeven in sommige gevallen in plaats van de afbeelding.
- iv. **Lange omschrijving** - dit is een "Toegankelijkheid" optie. De tekst die wordt ingevoerd in het veld "Long Description" zal worden gelezen door het Windows Verteller programma.
- v. **Uitlijning van de afbeelding** - bepaalt de uitlijning van de afbeelding, rekening houdend met de aangrenzende tekst/afbeeldingen. Als u linkse of rechtse uitlijning kiest, zal de tekst rond de afbeelding worden geplaatst.
- vi. **Horizontale afstand** - bepaalt de afstand tussen de afbeelding en de aangrenzende tekst/afbeelding (link en rechts).
- vii. **Verticale afstand** - bepaalt de afstand tussen de afbeelding en de aangrenzende tekst/afbeelding (boven en onder).
- viii. **Breedte** - bepaalt de specifieke breedte voor een afbeelding (u kunt de afmetingen beperken om vervorming te vermijden). De afbeelding zal niet worden herwerkt of veranderd, maar zal eerder worden weergegeven met de specifieke breedte.
- ix. **hoogte** - bepaalt de specifieke hoogte voor een afbeelding (u kunt de afmetingen beperken om vervorming te vermijden). De afbeelding zal niet worden herwerkt of veranderd, maar zal eerder worden weergegeven met de specifieke hoogte.

15.5. Absolute Positioning

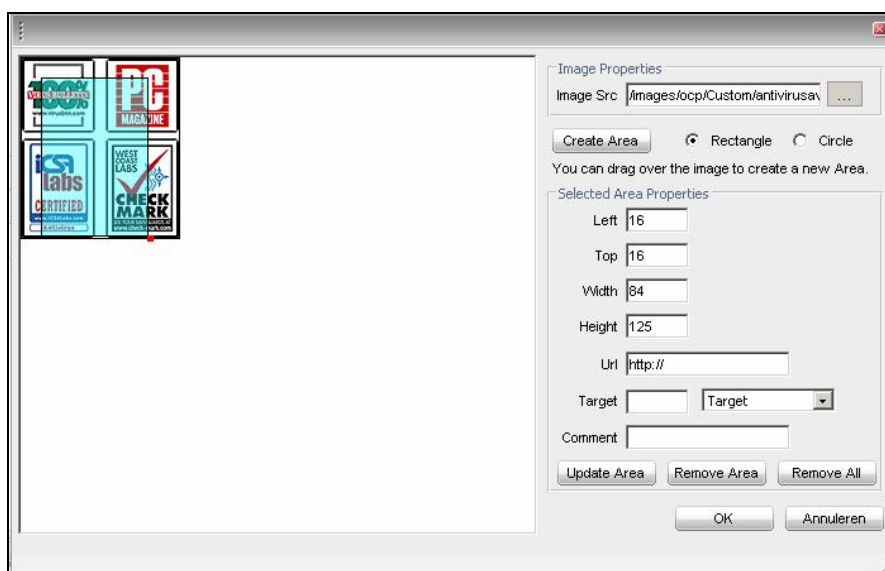
In sommige gevallen is het mogelijk dat u een afbeelding absoluut wilt positioneren. Hierdoor zal de afbeelding vrij kunnen zweven zodat u ze kunt verplaatsen rond de inhoud met de muis. Om absolute positionering in te stellen voor een bepaalde afbeelding moet u de afbeelding selecteren en op de **[Absolute Positionering]** knop  in de werkbalk drukken.

15.6. Imagemap editor

Veel programma's zoals dreamweaver MX en Frontpage bieden deze functie standaard aan, maar aangezien dit niet zo evident is om dit te verwezenlijken in een browser kunnen wij U toch van deze functie laten genieten. Mogen wij U de Imagemap editor voorstellen.




U kiest voor af een opgeladen bestand door op  te klikken. De afbeeldingmanager wordt dan geopend. U kiest een afbeelding naar keuze. U kan kiezen tussen een rechthoekige of een ovale selectie. Wanneer u op de selectie klikt ziet u de eigenschappen (zie onderstaande afbeelding.)

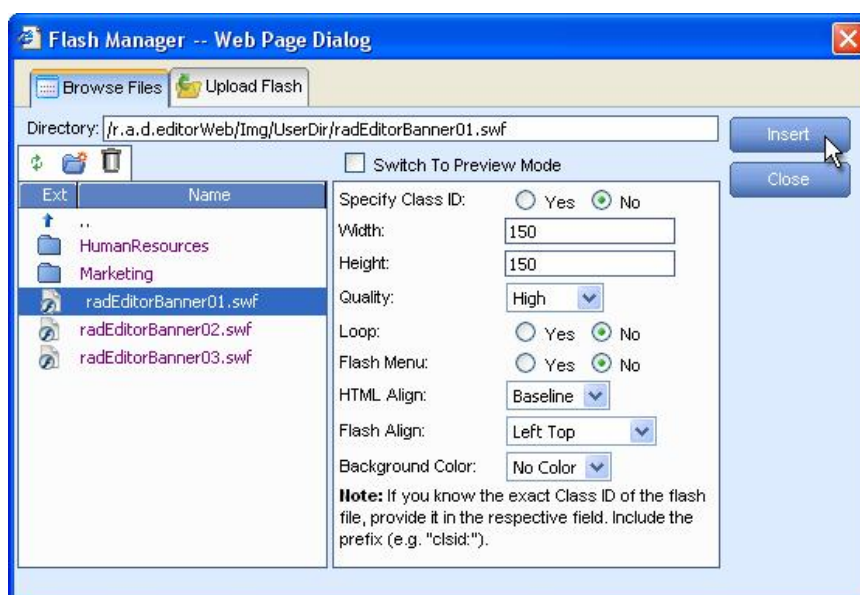


16. MET FLASH ANIMATIES WERKEN

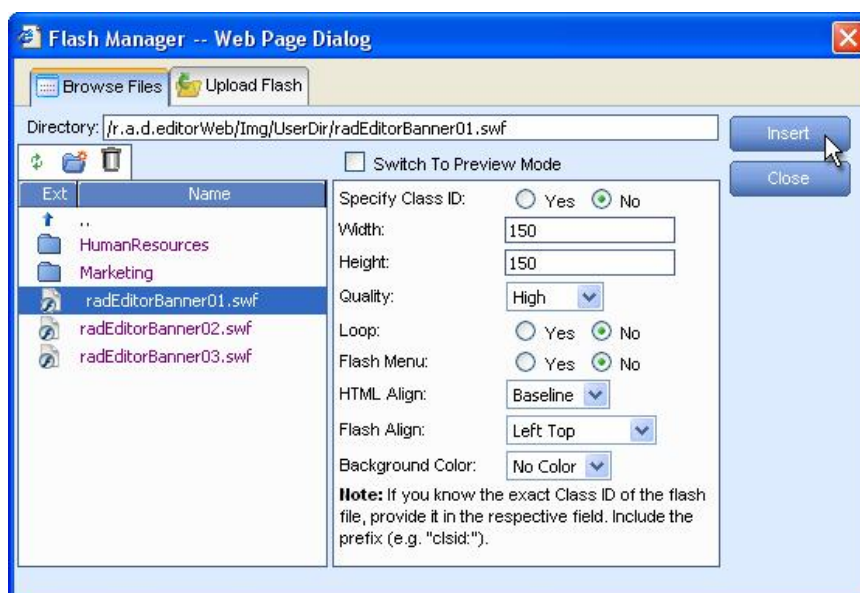
Werken met Flash animaties werkt ongeveer op dezelfde manier als werken met afbeeldingen. Met de "Flash Manager" kan u nagenoeg dezelfde taken uitvoeren als met de "Image Manager", met de enige uitzondering dat u geen miniatuurweergaven kunt maken van Flash animaties. Daarenboven kunt u met de "Flash Manager" specifieke Flash eigenschappen instellen zoals kwaliteit, loop, enz.

16.1. Een Flash animatie van de webserver invoegen.

- i. Plaats de cursor op de plaats waar u de Flash animatie wilt invoegen.
- ii. Druk op de **[Flash Manager]** knop  in de werkbalk. Een dialoogvenster wordt geopend.



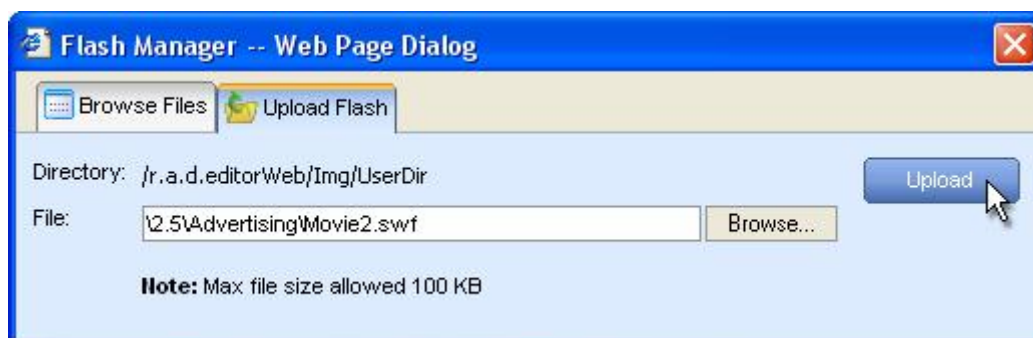
- iii. Ga naar het Flash bestand dat u wilt invoegen en klik er eenmaal op. De standaard Flash eigenschappen worden weergegeven in de rechterhoek van het dialoogvenster.
- iv. Vink het aankruisvakje **[Naar voorbeeld modus]** aan als u een voorbeeld wilt zien van de Flash animatie. (Afhankelijk van de grootte kan dit enige tijd duren).




- v. Klik op **[Toevoegen]** om te voltooien of **[Sluiten]** om de handeling af te breken.

16.2. Flash animaties op de webserver uploaden


U kunt het dialoogvenster "Flash Manager" gebruiken om Flash animaties van uw computer naar de webserver te uploaden. Eens de Flash animatie is geüpload, zal ze verschijnen in het tabblad **[Bladeren bestanden]** onderaan de bestandslijst in de huidige map.

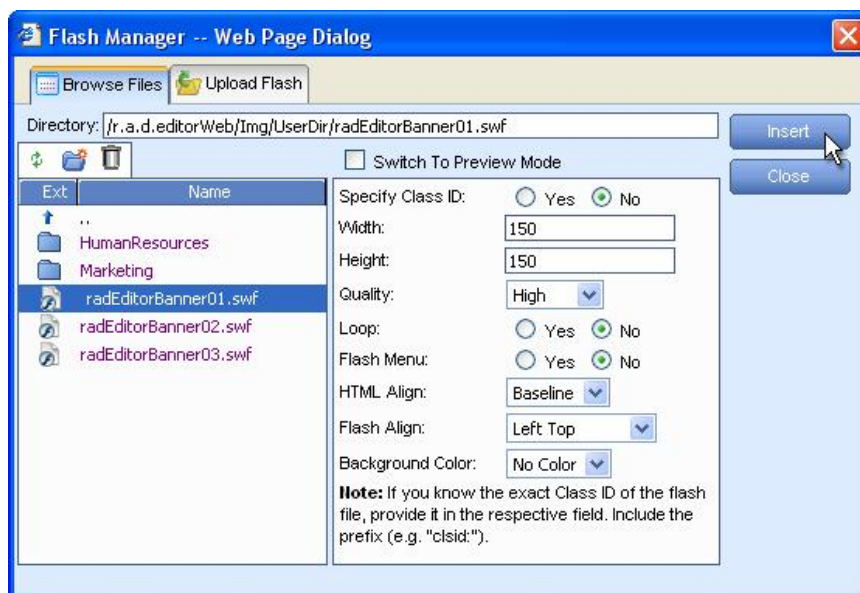


Om nieuwe Flash animaties te uploaden doet u het volgende:

- i. Klik op de **[Flash Manager]** knop  om het dialoogvenster te openen.
- ii. Ga naar de map waarin u de Flash animatie wilt uploaden.
- iii. Druk op het **[Opladen flash]** tabblad.
- iv. Klik op **[Bladeren]** om een Flash animatie van uw computer te selecteren.
- v. Klik op **[Opladen]**.

16.3. Flash eigenschappen instellen


Als een Flash animatie is ingevoegd, kunt u nog steeds de eigenschappen ervan veranderen. Klik op de Flash animatie en druk dan opnieuw op de **[Flash Manager]** knop . Het venster Eigenschappen in de rechterkant van het dialoogvenster zal de eigenschappen van de huidige animatie laden en u de mogelijkheid geven ze te veranderen.

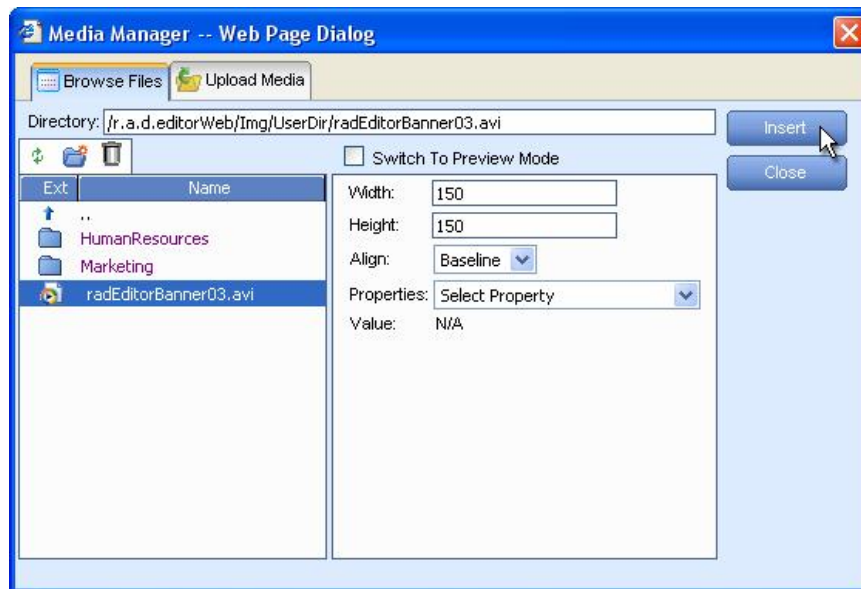


17. MET WINDOWS MEDIA WERKEN

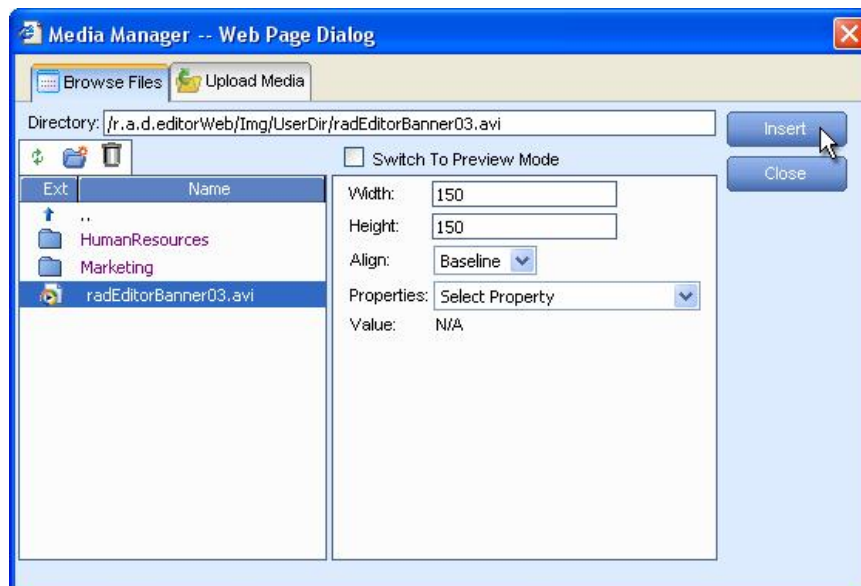
Werken met Windows Media bestanden is gelijkaardig aan werken met afbeeldingen en Flash animaties. Met de "Media Manager" kunt u dezelfde taken uitvoeren als met de "Flash Manager". Dit omvat onder andere de instellingen van Media-specifieke eigenschappen zoals grootte, frequentie, enz.

17.1. Windows Media van de Webserver invoegen

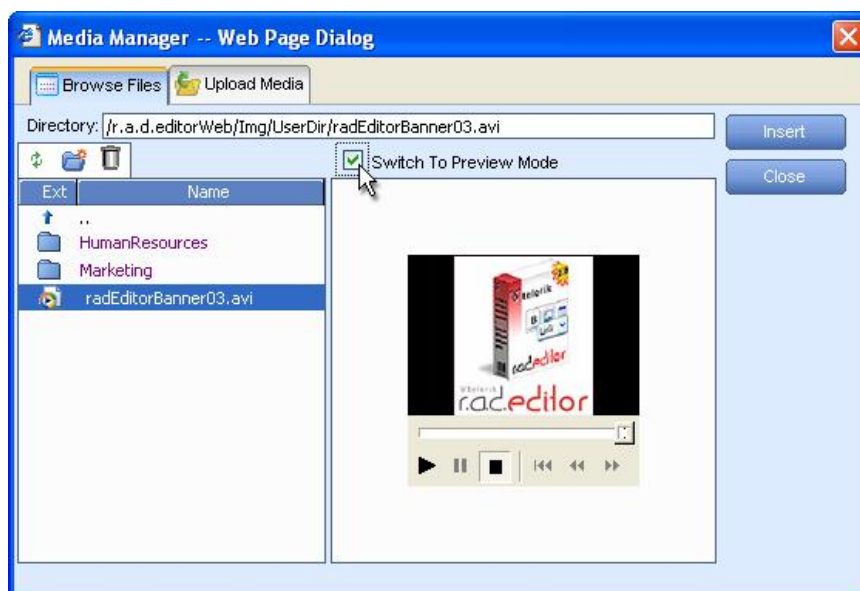
- i. Plaats de cursor op de plaats waar u het Windows Media bestand wilt invoegen.
- ii. Druk op de **[Media Manager]** knop  in de werkbalk. Een dialoogvenster wordt geopend.



- iii. Ga naar het Windows Media bestand dat u wilt invoegen en klik erop. De standaard Windows Media eigenschappen worden weergegeven in de rechterhoek van het dialoogvenster.



- iv. Vink het aankruisvakje **[Naar voorbeeld modus]** aan als u een voorbeeld wilt zien van het Windows Media bestand. (Afhankelijk van de grootte kan dit enige tijd duren).




- v. Klik op [**Toevoegen**] om te voltooien of [**Sluiten**] om de handeling af te breken.

17.2. Windows Media bestanden op de webserver uploaden

U kunt het dialoogvenster "Media Manager" gebruiken om Windows Media bestanden van uw computer naar de webserver te uploaden. Eens het Windows Media bestand is geüpload, zal het verschijnen in het tabblad [**Bladeren bestanden**] onderaan de bestandslijst in de huidige map.




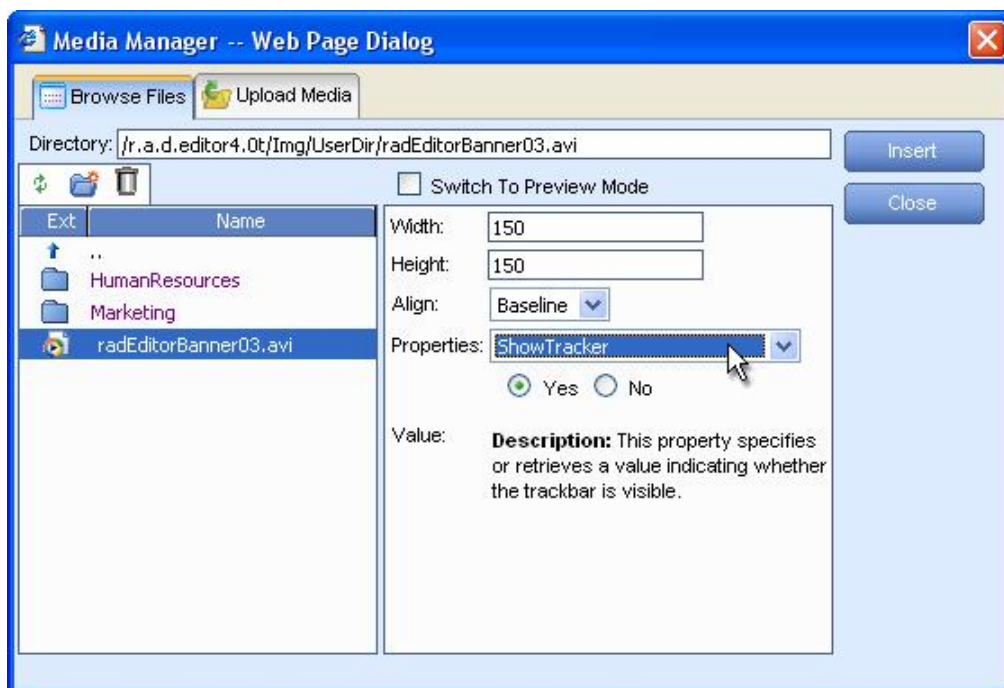
Om nieuwe Windows Media bestanden te uploaden doet u het volgende:

- i. Klik op de [**Media Manager**] knop  om het dialoogvenster te openen.
- ii. Ga naar de map waarin u het Windows Media bestand wilt uploaden.
- iii. Druk op het [**Opladen Media**] tabblad.
- iv. Klik op [**Bladeren**] om een Windows Media bestand van uw computer te selecteren.
- v. Klik op [**Opladen**].

17.3. Windows Media eigenschappen instellen

Als een Windows Media bestand is ingevoegd, kunt u nog steeds de eigenschappen ervan veranderen. Klik op het Windows Media object en open opnieuw het [**Media Manager**] dialoogvenster

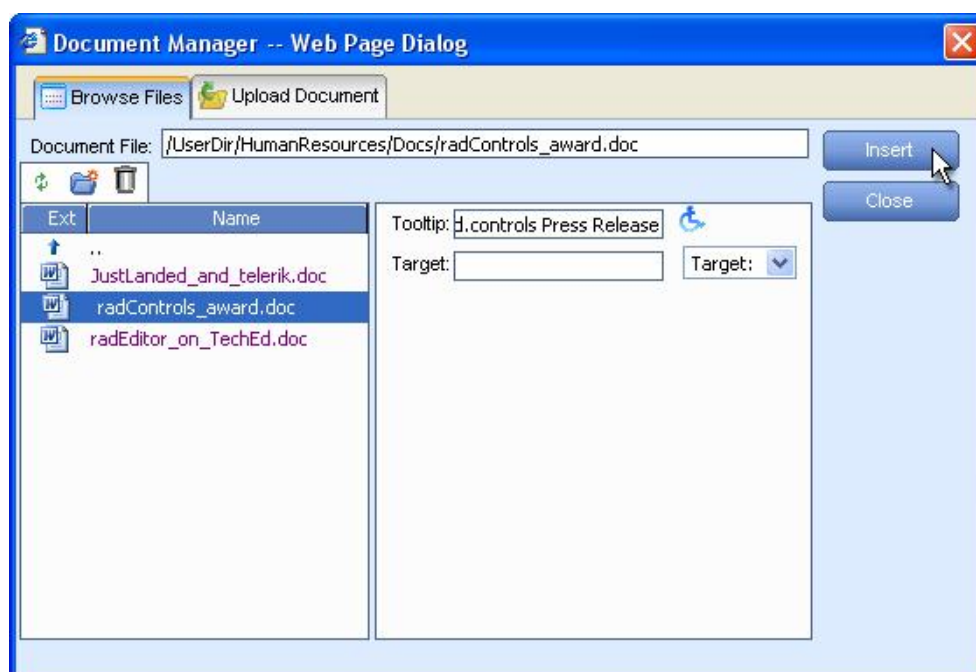
met de knop . Het venster Eigenschappen in de rechterkant van het dialoogvenster zal de eigenschappen van het huidige media bestand laden en u de mogelijkheid geven ze te veranderen.




18. WERKEN MET DOCUMENTEN

Met de "Document Manager" kunt u hyperlinks invoegen in documenten die op de webserver zijn opgeslagen door ze te selecteren uit een lijst. Dit dialoogvenster is gelijkaardig aan de "Image Manager" en helpt u om bestanden te zoeken, te uploaden en te verwijderen.

18.1. Documenten invoegen




- i. Selecteer de tekst of de afbeelding die de hyperlink naar het document zal worden (Optioneel).
- ii. Druk op de **[Toevoegen Document]** knop .
- iii. Een dialoogvenster wordt geopend dat een lijst van folders en documenten weergeeft waarnaar u kunt gaan. Selecteer het document dat u wilt invoegen.
- iv. (Optioneel) Voer knopinfo in. Dit is ook een "toegankelijkheids" optie. De knopinfo zal worden gelezen door de Windows Verkenner.
- v. (Optioneel) Selecteer een doel voor de link.
- vi. Druk op **[Toevoegen]**. Als u tekst of een afbeelding hebt geselecteerd in stap (i), zal het een hyperlink naar het document worden. Indien u dit niet heeft gedaan, zal de naam van het document worden ingevoegd waar de cursor staat, en zal de naam worden ingesteld als hyperlink naar het document.

18.2. Documenten op de webserver uploaden

U kunt het dialoogvenster "Document Manager" gebruiken om documenten van uw computer naar de webserver te uploaden. Eens de documenten zijn geüpload, zullen ze verschijnen in het tabblad **[Bladeren bestanden]** onderaan de bestandslijst in de huidige map.



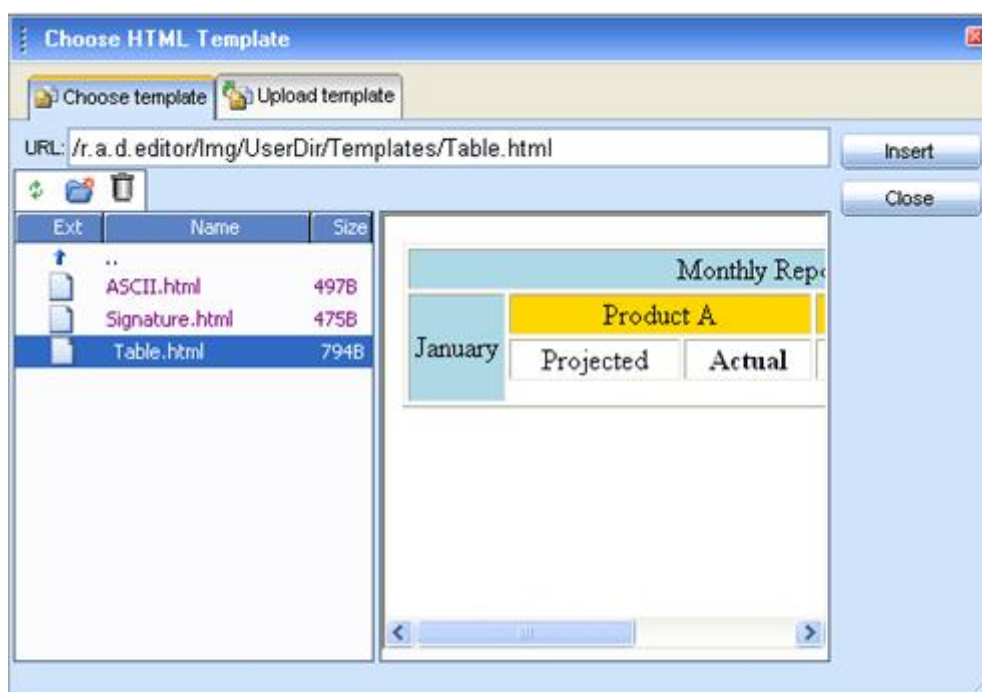
Om nieuwe documenten te uploaden doet u het volgende:

- i. Klik op de **[Document Manager]** knop  om het dialoogvenster te openen.
- ii. Ga naar de map waarin u het document wilt uploaden.
- iii. Druk op het **[Opladen Document]** tabblad.
- iv. Klik op **[Bladeren...]** om een document van uw computer te selecteren.
- v. Klik op **[Opladen]**.

19. WERKEN MET SJABLONEN

Met de **editor** kunt u externe bestanden (bv. een bestand met vooraf opgemaakte tabellen, handtekeningen, enz.) invoegen in de bewerkbare omgeving. Deze bestanden worden sjablonen genoemd en kunnen in gelijk welk door de server geaccepteerd formaat worden gelezen. Sjablonen zijn vergelijkbaar met stukjes code met het enige verschil dat ze uit individuele bestanden worden gehaald die de gebruiker kan zoeken, uploaden, verwijderen,...

19.1. Sjablonen invoegen



Druk op de **[Toevoegen Template]** knop .

- i. Een dialoogvenster wordt geopend dat een lijst van folders en sjabloonbestanden weergeeft waarnaar u kunt gaan. Selecteer het bestand dat u wilt invoegen. U kunt een voorbeeldweergave van het bestand zien in het voorbeeldvenster.
- ii. Druk op **[Toevoegen]**. Het sjabloon zal worden ingevoegd in de bewerkbare omgeving.

19.2. Sjablonen uploaden


U kunt het dialoogvenster "Template Manager" gebruiken om sjabloonbestanden van uw computer naar de webserver te uploaden. Eens het bestand is geüpload, zal het verschijnen in het tabblad **[Kies Template]** onderaan de bestandslijst in de huidige map.



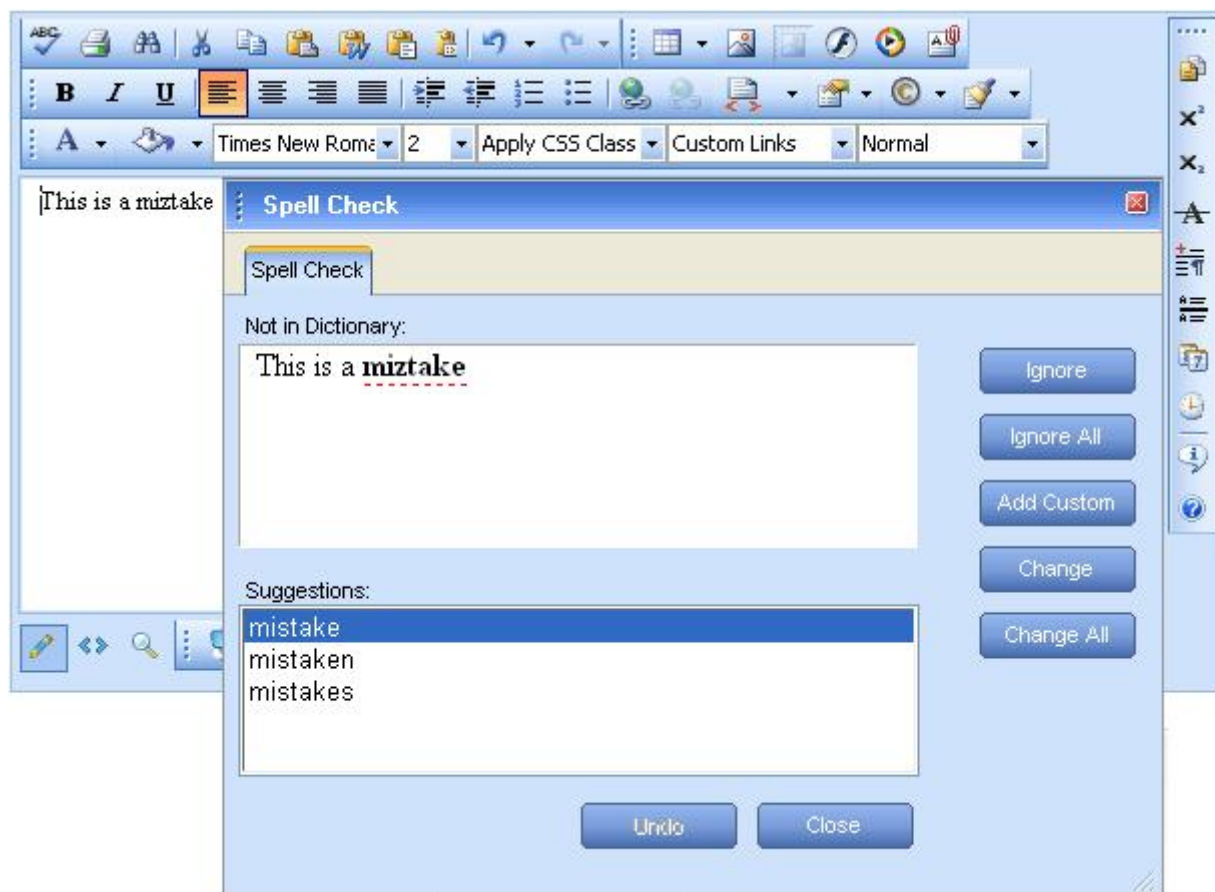
Om een nieuw sjabloonbestand te uploaden doet u het volgende:

- i. Klik op de **[Template Manager]** knop  om het dialoogvenster te openen.
- ii. Ga naar de map waarin u het sjabloonbestand wilt uploaden.
- iii. Druk op het **[Opladen Template]** tabblad.
- iv. Klik op **[Bladeren]** om een document van uw computer te selecteren.
- v. Klik op **[Opladen]**.

20. SPELLINGSCONTROLE OP DOCUMENTEN

De **editor** heeft een meertalige spellingscontrole, die kan worden geactiveerd door te drukken op de **[Spellingscontrole]** knop  in de werkbalk. Als er meerdere woordenboeken voor spellingscontrole beschikbaar zijn, zal u een keuzelijst zien waar u het gewenste woordenboek kunt selecteren. Standaard staat de taal voor de spellingscontrole ingesteld in de naar locatie aangepaste taal van de **editor**.

Eens geactiveerd zal de spellingscontrole automatisch alle woorden controleren vanaf het begin van het document. Als er een fout woord in de tekst staat, zal het worden weergegeven in het venster van de spellingscontrole, waar u dan kunt kiezen om het voorstel te negeren **[Negeren]** of het te accepteren **[Vervangen]**.



Als het foute woord niet in het woordenboek voorkomt, kunt u het woord toevoegen aan het woordenboek met de **[Aangepast toevoegen]** knop of klikken op het onderstreept/foute woord en het meteen verbeteren in het dialoogvenster.

21. ACCESSIBLE CONTENT AANMAKEN ("SECTIE 508"-COMPATIBELE INHOUD)

Om content aan te maken dat kan worden geïnterpreteerd door de Accessibility Tools in Microsoft Windows (de Verteller, het Vergrootglas, Toetsenbord op uw scherm), heeft de **editor** enkele aanvullende velden toegevoegd in de dialoogvensters Tabel, Hyperlink en Afbeelding.

21.1. Toegankelijke tabellen aanmaken

De Verteller gebruikt de informatie uit de Accessibility tabelvelden (koprijen, kolommen, uitlijning van bijschrift, samenvatting) om een Tooltip bericht voor elke tabelcel aan te maken. Gebruikers met beperkt gezichtsvermogen kunnen deze Tooltips horen terwijl ze met de muis over de Celen zweven. U kunt een "Sectie-508"-compatibele tabel maken met de Table Wizard. U kunt een bestaande tabel ook "Sectie-508"-compatibel maken met het context menu "Table Eigenschappen".

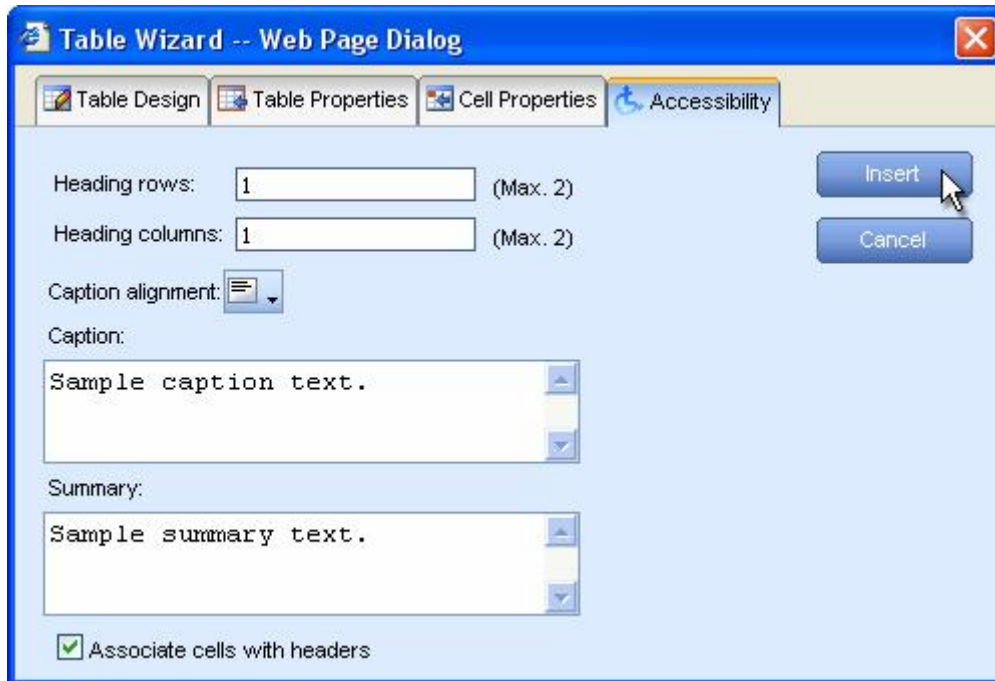



Table Wizard -- Web Page Dialog

Table Design | Table Properties | Cell Properties | Accessibility

Heading rows: (Max. 2)

Heading columns: (Max. 2)

Caption alignment: 

Caption:

Summary:

☒ Associate cells with headers

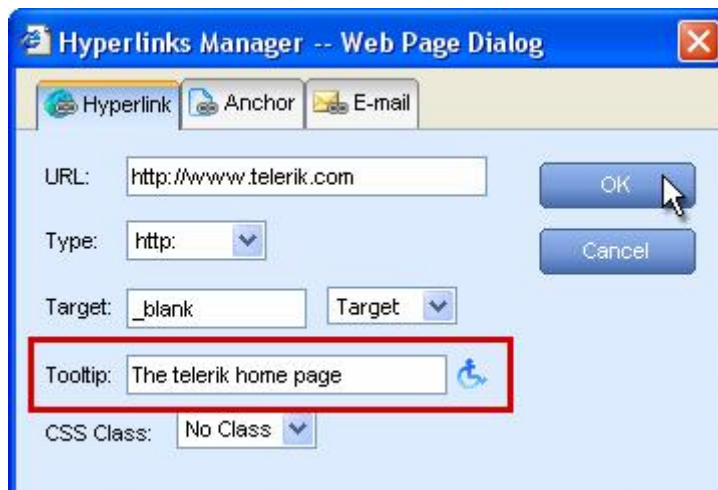
Insert

Cancel

- i. Maak een nieuwe tabel met de Table Wizard of klik op het dialoogvenster Table Eigenschappen.
- ii. Klik op het tabblad "Accessibility".
- iii. In het tabblad "Accessibility" moet u de volgende velden invullen: Koprijen/kolommen, Bijschrift en Samenvatting over de tabel. Klik op het aankruisvakje **[Koppel cellen aan headers]**.

21.2. Toegankelijke hyperlinks aanmaken

Een hyperlink kan door de Verteller worden geïnterpreteerd als u een aanvullende beschrijving in het "Tooltip" veld invult.




Hyperlinks Manager -- Web Page Dialog

Hyperlink | Anchor | E-mail

URL:

Type:

Target: Target

Tooltip: 

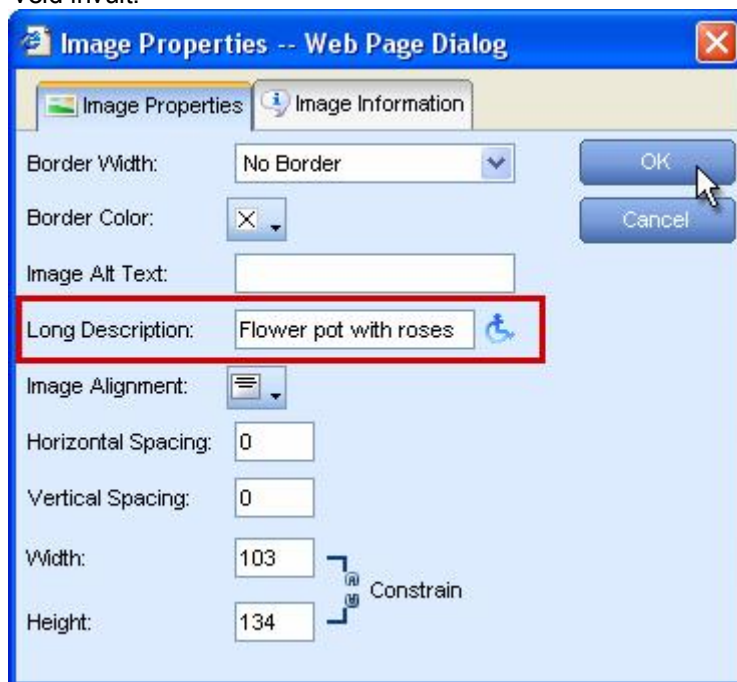
CSS Class:

OK

Cancel

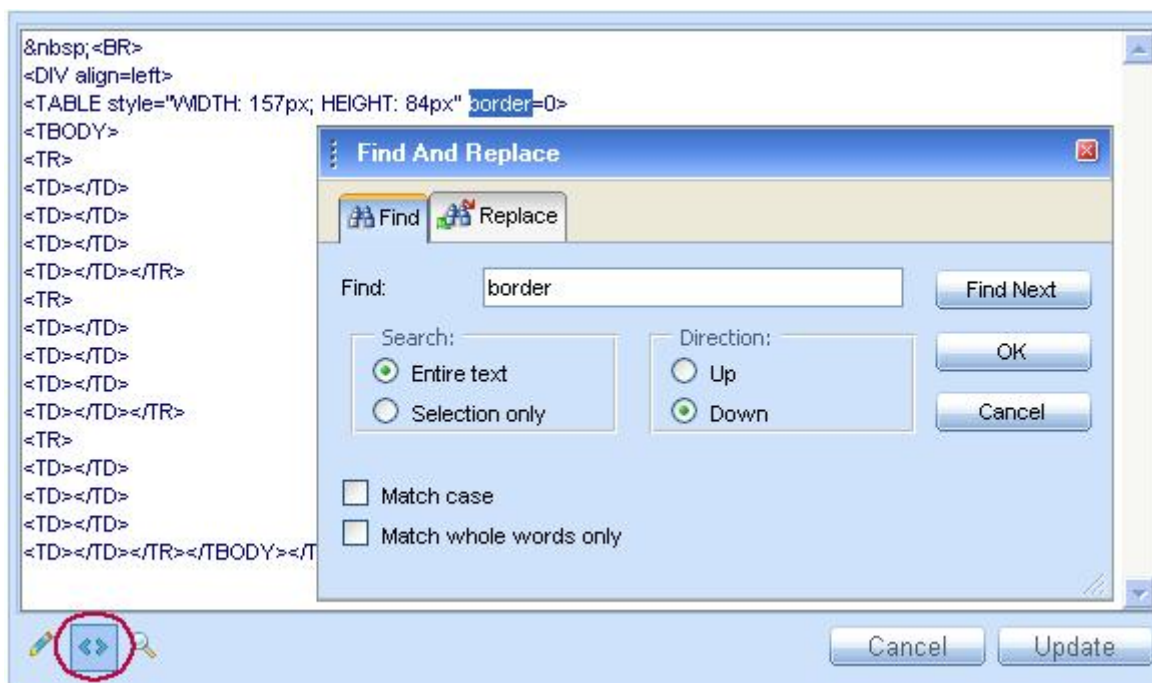
21.3. Toegankelijke tabellen aanmaken

Een afbeelding kan door de Verteller worden geïnterpreteerd als u een aanvullende beschrijving in het "lange beschrijving" veld invult.




22. DE HTML-MODUS GEBRUIKEN

Meer ervaren gebruikers moeten soms de HTML code van de content meteen kunnen veranderen. Hiervoor heeft de **editor** de zogenaamde "HTML modus" gecreëerd, die u toegang geeft tot de content code. Gelieve op te merken dat de "HTML modus" kan worden gedeactiveerd door de site administrator.




Onderstaand voorbeeld geeft een "Zoek en Vervang" handeling weer in HTML modus. Het dialoogvenster "Zoeken en Vervangen" in HTML modus kan worden geactiveerd met de sneltoetsen [CTRL+F].


23. PREVIEW MODUS

Nadat u het document heeft bewerkt in de editor preview, is het mogelijk dat u wilt zien hoe de pagina eruit ziet vooraleer u de pagina wilt updaten. De editor kan worden omgeschakeld naar Preview modus door te klikken op de knop .

24. CONTENT AFDRUKKEN

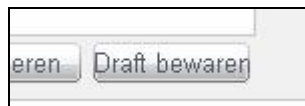
Om de volledige webpagina af te drukken, met inbegrip van de **editor** drukt u op de **[Printer]** knop . Het dialoogvenster Printer Eigenschappen waar u een printer kunt kiezen en de afdrুকopties kunt instellen zal worden geopend.

Om enkel de content van de **editor** af te drukken moet u het volgende doen:

- i. Zorg ervoor dat de cursor binnen de content van de editor is geplaatst.
- ii. Klik op [Ctrl+A] om de volledige content te selecteren.
- iii. Klik op de **[Print]** knop  om het dialoogvenster Printer Preferences te openen en de afdrুকoperatie te bevestigen.

25. AUTOSAVE FUNCTIE

De AutoSave functie is nu ingebouwd in de editor waardoor de functionaliteit iets anders is. Telkens je de inhoud van de editor bewaard via “Draft bewaren”



Om de aanpassingen live te zetten, hoeft u alleen de knop “Publiceer deze versie” te klikken, zo voorkomt u dat surfers eventuele aangepaste inhoud mogen zien, of dat tijdens bewaren telkens een stuk van de tekst op de website geupdate wordt.



OPGELET !!

In de vorige versie werd alles in het geheugen bewaard. nu wordt alles netjes bewaard in de database.

Let wel dat u niet vergeet op de “Publiceer deze versie”-knop te klikken!

APPENDIX

Deze appendix omvat de CSS beschrijvingen en instellingen van de cel

Naam	Beschrijving	Geldige Waarden
backgroundAttachment	De backgroundAttachment eigenschap bepaalt of een gespecificeerde backgroundImage met de inhoud zal meeschuiven of vast is.	schuiven vast
backgroundColor	De backgroundColor eigenschap bepaalt de achtergrondkleur van een cel of tabel. backgroundImage zou moeten worden gespecificeerd iedere keer backgroundColor wordt gebruikt. In de meeste gevallen moet backgroundImage worden ingesteld op none om goed te werken.	<color> transparant
backgroundImage	Met de backgroundImage eigenschap kunt u de achtergrondaafbeelding van een cel of tabel instellen.	url(/img/hello.gif)
backgroundPositionX	Bepaalt of achterhaalt de x-coördinaat van de backgroundPosition eigenschap.	<length> <percentage>

		links centraal rechts
backgroundPositionY	Bepaalt of achterhaalt de y-coördinaat van de backgroundPosition eigenschap.	<length> <percentage> links centraal rechts
backgroundRepeat	De backgroundRepeat eigenschap bepaalt of de achtergrondafbeelding wordt herhaald of gestapeld. De repeat-x waarde zal de afbeelding horizontaal herhalen terwijl de repeat-y waarde de afbeelding verticaal zal herhalen.	herhalen repeat-x repeat-y no-repeat
Behavior	Bepaalt of achterhaalt de locatie van de DHTML Behaviors.	
borderBottomColor	De borderBottomColor eigenschap bepaalt de kleur van de benedenrand van de tabel.	<color> transparant
borderBottomStyle	De borderBottomStyle eigenschap bepaalt de stijl van de benedenrand van de tabel. Deze eigenschap moet worden gespecificeerd opdat de rand zichtbaar zou zijn. De borderStyle eigenschap heeft prioriteit over borderBottomStyle .	geen gegroefd onderbrok geribbeld en dashed inset solid outset dubbel {1,4}
borderBottomWidth	De borderBottomWidth eigenschap wordt gebruikt om de breedte van de benedenrand van de tabel aan te geven. De waarde kan één van de drie sleutelwoorden van een lengte zijn, die kan worden gebruikt om een relatieve breedte te verkrijgen. Negatieve waarden zijn niet toegelaten.	dun dik medium <length>
borderLeftColor	De borderLeftColor eigenschap bepaalt de kleur van de linker rand van een tabel of cel.	<color> transparant
borderLeftStyle	De borderLeftStyle eigenschap bepaalt de stijl van de linker rand van een tabel of cel. Deze eigenschap moet worden gespecificeerd opdat de rand zichtbaar zou zijn. De borderStyle eigenschap heeft prioriteit over borderLeftStyle .	geen gegroefd onderbrok geribbeld en dashed inset solid outset dubbel {1,4}
borderLeftWidth	De borderLeftWidth eigenschap wordt gebruikt om de breedte van de linker rand van de tabel aan te geven. Negatieve waarden zijn niet toegelaten.	dun dik medium <length>
borderRightColor	De borderRightColor eigenschap bepaalt de kleur van de rechter rand van de tabel.	<color> transparant
borderRightStyle	De borderRightStyle eigenschap bepaalt	geen gegroefd

	de stijl van de rechter rand van de tabel. Deze eigenschap moet worden gespecificeerd opdat de rand zichtbaar zou zijn. De borderStyle eigenschap heeft prioriteit over borderRightStyle .	onderbrok en dashed solid dubbel	geribbeld inset outset {1,4}
borderRightWidth	De borderRightWidth eigenschap wordt gebruikt om de breedte van de rechter rand van de tabel aan te geven. Negatieve waarden zijn niet toegelaten.	dun medium	dik <length>
borderTopColor	De borderTopColor eigenschap bepaalt de kleur van de bovenrand van de tabel.	<color> transparant	
borderTopStyle	De borderTopStyle eigenschap bepaalt de stijl van de bovenrand van de tabel. Deze eigenschap moet worden gespecificeerd opdat de rand zichtbaar zou zijn. De borderStyle eigenschap heeft prioriteit over borderTopStyle .	geen onderbrok en dashed solid dubbel	gegroeft geribbeld inset outset {1,4}
borderTopWidth	De borderTopWidth eigenschap wordt gebruikt om de breedte van de bovenrand van de tabel aan te geven. Negatieve waarden zijn niet toegelaten.	dun medium	dik <length>
borderCollapse	De borderCollapse eigenschap bepaalt de staat van de rand.	apart samengevouwd	
borderColor	De borderColor eigenschap bepaalt de kleur van alle randen van een tabel.		
borderStyle	De borderStyle eigenschap bepaalt de stijl van de benedenrand van de tabel. Deze eigenschap moet worden gespecificeerd opdat de rand zichtbaar zou zijn.	geen onderbr oken dashed solid dubbel	gegroeft geribbeld inset outset {1,4}
borderWidth	De borderWidth eigenschap wordt gebruikt om de randbreedte van de tabel aan te geven. U kunt één van de vier waarden ingeven, waarbij elke waarde een sleutelwoord of lengte is. Negatieve lengtes zijn niet toegelaten.	dun medium	dik <length>
Bottom		<length> <percentage> auto	
Clear	De clear eigenschap bepaalt of een cel of tabel zwevende elementen toestaat aan zijn zijanten. Een linkerwaarde verplaatst het element onder gelijk welk zwevend element naar links, een rechterwaarde doet hetzelfde, maar naar rechts. Andere waarden zijn none , wat de standaardwaarde is, wat het element onder zwevende elementen naar beide	geen links rechts beiden	

	kanten verplaatst.	
Clip	Bepaalt of achterhaalt welk deel van een gepositioneerd object zichtbaar is.	
Color	De color eigenschap laat auteurs toe om de kleur van een cel of tabel te kiezen.	<color>
Cursor	De cursor eigenschap bepaalt of achterhaalt het type cursor dat wordt weergegeven als de muiscursor over het object zweeft.	auto e-resize standaard ne-resize d hand nw-resize bewegen n-resize tekst se-resize wachten sw-resize helpen s-resize crosshair w-resize
Direction	De direction eigenschap bepaalt of achterhaalt de leesrang van het object.	<ul style="list-style-type: none"> • ltr - de content gaat van links naar rechts (standaard); • rtl - de inhoud gaan van rechts naar links; • overflow - de contentflow wordt overgenomen.
Display	<p>De display eigenschap wordt gebruikt om een cel of tabel te definiëren met een van de vier waarden: block, inline, list-item, geen.</p> <p>Elk element wordt door de browser een standaard weergavewaarde gegeven die is gebaseerd op de voorgestelde omzetting naar de HTML specificatie.</p> <p>De display eigenschap kan gevaarlijk zijn doordat hij elementen kan weergeven in een formaat dat anders ongepast zou zijn. Het gebruik van de waarde none zal de weergave van het element waaraan het is toegewezen uitschakelen, inclusief onderliggende elementen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • block - een lijneinde voor en na elk element. • inline - geen lijneinde voor en na het element. • list-item - hetzelfde als blok, maar een list-item marker is toegevoegd; • none - geen weergave.
Filter	De filter eigenschap bepaalt en achterhaalt de filter of verzameling filters die van toepassing zijn op een object.	
fontFamily	<p>Font families kunnen worden toegewezen aan een specifiek lettertype of algemene familie lettertypes. Toewijzingen voor meerdere families kunnen worden gedaan, en als een speciale toewijzing aan een lettertype wordt gedaan, moet het worden gevolgd door een algemene familie lettertypes als de eerste keuze niet aanwezig is.</p> <p>Elk lettertype dat witafstand bevat moet</p>	<family-name> Gelijke welk naam voor het lettertype mag worden gebruikt <generic-family> <ul style="list-style-type: none"> • serif (bv.: Times) • sans-serif (bv.: Arial or Helvetica) • cursief (bv.: Zapf-Chancery)

	worden weergegeven met dubbele of enkele aanhalingstekens.	<ul style="list-style-type: none"> fantasie (Western) monospace (bv.: Courier)
fontSize	De fontSize eigenschap wordt gebruikt om de grootte van het lettertype te wijzigen. Absolute lengtes (met eenheden zoals pt en in) moeten zo weinig mogelijk worden gebruikt door hun zwakte om zich aan te passen in verschillende omgevingen. Lettertypes met absolute lengtes kunnen snel te groot of te klein zijn voor een gebruiker.	<div> <div><absolute-size></div> <div>groot</div> <div>xx-small</div> <div>x-small</div> <div>klein</div> <div>medium</div> <div><relative-size></div> <div>groter</div> <div><length></div> <div><percentage></div> <div>(in vergelijking met het bovenliggende element)</div> </div> <div> <div>x-large</div> <div>xx-large</div> <div>kleiner</div> </div>
fontVariant	De fontVariant eigenschap bepaalt of het lettertype wordt weergegeven in gewone letters of small-caps. Small-caps worden weergegeven als alle letters van het woord in hoofdletters staan waarbij de hoofdletters een beetje groter zijn dan de kleine letters.	<div> <div>normaal</div> <div>SMALL-CAPS</div> </div>
fontWeight	De fontWeight eigenschap wordt gebruikt om het gewicht van het lettertype weer te geven. De zwaardere en lichtere waarden zijn afhankelijk van het overgenomen gewicht van het lettertype, terwijl de andere waarden de absolute gewichten zijn.	<div> <div>normaal</div> <div>vet</div> <div>vetter</div> <div>lichter</div> <div>100</div> <div>200</div> <div>300</div> <div>400</div> <div>500</div> <div>600</div> <div>700</div> <div>800</div> <div>900</div> </div>
layoutGridChar	De layoutGridChar bepaalt of achterhaalt de grootte van het karakterraster dat wordt gebruikt om de text content van een element weer te geven.	<div> <div><length></div> <div><percentage></div> <div>geen</div> <div>auto</div> </div>
layoutGridLine	De layoutGridLine bepaalt of achterhaalt de waarde van de rasterlijn die wordt gebruikt om de text content van een element weer te geven.	<div> <div><length></div> <div><percentage></div> <div>geen</div> <div>auto</div> </div>
layoutGridMode	De layoutGridMode bepaalt of achterhaalt of het tekstlayoutraster twee dimensies gebruikt.	<div> <div>beiden</div> <div>geen</div> <div>lijn</div> <div>char</div> </div>
layoutGridType	De layoutGridType bepaalt of achterhaalt het type raster dat wordt gebruikt om de text content van een element weer te geven.	<div> <div>los</div> <div>streng</div> <div>fixed</div> </div>
Left		<div> <div><length></div> <div><percentage></div> </div>

		auto
letterSpacing	De letterSpacing eigenschap bepaalt de afstand tussen de letters in een woord. Dit kan specifiek zijn voor een cel of tabel.	<length>
lineBreak	lineBreak bepaalt of achterhaalt de lijneinderegels voor Japanse tekst.	normaal streng
lineHeight	De lineHeight eigenschap zal een waarde aanvaarden om de afstand tussen de basislijnen tekst te controleren. Als de waarde een nummer is, wordt de lijnhoogte berekend door de lettergrootte van het element met het nummer te vermenigvuldigen. Percentagewaarden zijn relatief aan de lettergrootte van het element. Negatieve waarden zijn niet toegelaten.	normaal <number> <length> <percentage>
marginBottom	De marginBottom eigenschap bepaalt de benedenmarge van een cel of tabel door tussen de één en vier waarden in te geven, waarbij elke waarde een lengte of percentage is of "automatisch" wordt ingegeven. Percentagewaarden verwijzen naar de breedte van het bovenliggende element. Negatieve marges zijn toegelaten.	<length> <percentage> auto {1,4}
marginLeft	De marginLeft eigenschap bepaalt de linker marge van een cel of tabel door tussen de één en vier waarden in te geven, waarbij elke waarde een lengte of percentage is of "automatisch" wordt ingegeven. Percentagewaarden verwijzen naar de breedte van het bovenliggende element. Negatieve marges zijn toegelaten.	<length> <percentage> auto {1,4}
marginRight	De marginRight eigenschap bepaalt de rechter marge van een cel of tabel door tussen de één en vier waarden in te geven, waarbij elke waarde een lengte of percentage is of "automatisch" wordt ingegeven. Percentagewaarden verwijzen naar de breedte van het bovenliggende element. Negatieve marges zijn toegelaten.	<length> <percentage> auto {1,4}
marginTop	De marginTop eigenschap bepaalt de bovenmarge van een cel of tabel door tussen de één en vier waarden in te geven, waarbij elke waarde een lengte of percentage is of "automatisch" wordt ingegeven. Percentagewaarden verwijzen naar de breedte van het bovenliggende element. Negatieve marges zijn toegelaten.	<length> <percentage> auto {1,4}

	toegelaten.	
Padding	padding is de afstand tussen de rand en de inhoud in een tabel of cel.	<length> <percentage> {1,4}
pageBreakAfter	pageBreakAfter bepaalt of achterhaalt een tekenreeks die aangeeft of een pagina-einde na het object plaatsvindt.	auto altijd
pageBreakBefore	pageBreakBefore bepaalt of achterhaalt een tekenreeks die aangeeft of een pagina-einde voor het object plaatsvindt.	auto altijd
Position	De position eigenschap bepaalt of achterhaalt het type positionering dat wordt gebruikt voor het object.	absoluut relatief statisch
Right		<length> <percentage> auto
textAlign	De textAlign eigenschap kan niet worden toegepast op block-level elementen (P, H1, enz.) om de uitlijning van de tekst van het element te geven. Deze eigenschap is gelijkaardig aan de ALIGN attributen op paragrafen, hoofdingen en divisies van HTML.	links rechts centraal uitvullen
textAutospace	textAutospace bepaalt of achterhaalt de autospacing en narrow space width aanpassing van tekst.	geen ideograph-alpha; ideograph-numeric; ideograph-parenthesis; ideograph-space;
textDecoration	Met de textDecoration eigenschap kan tekst worden versierd met één van de vijf eigenschappen: onderstrepen, streepje boven, doorstrepen, knippen, of standaard, geen.	streepje boven geen onderstrepen doorstrepen knippen
textIndent	De textIndent eigenschap kan worden toegepast op block-level elementen (paragrafen, hoofdingen, enz.) om de mate van inspringing voor de eerste regel van het element te definiëren. De waarde moet een lengte of percentage zijn; percentages verwijzen naar de breedte van het bovenliggende element.	<length> <percentage>
textJustify	textJustify bepaalt of achterhaalt het type uitlijning dat moet worden gebruikt om het object in de tekst uit te lijnen.	inter-word newspaper distribute-all-lines distribute inter-ideograph auto
textTransform	Met de textTransform eigenschap kan	geen

	<p>tekst worden getransformeerd met één van de vier eigenschappen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • capitalize (zet het eerste karakter van elk woord in hoofdletter); • uppercase (zet alle karakters van elk woorden om in hoofdletters); • lowercase (gebruikt kleine letters voor alle karakters van elk woord); • geen (de oorspronkelijke waarde) 	<p>omzetten in hoofdletter hoofdletters kleine letters</p>
textUnderlinePosition	textUnderlinePosition bepaalt of achterhaalt de positie van de onderstreping die is ingesteld met de textDecoration eigenschap.	<p>boven onder</p>
Top		<p><length> <percentage> auto</p>
unicodeBidi	unicodeBidi bepaalt en achterhaalt de mate van insluiting rekening houdend met het bidirectionele algoritme.	<p>normaal insluiten bidi-override</p>
Visibility	visibility bepaalt of achterhaalt of de inhoud van het object zichtbaar is.	<p>zichtbaar verborgen overnemen</p>
wordBreak	wordbreak bepaalt of achterhaalt het gedrag van lijneindes binnen woorden, in het bijzonder als er meerdere talen verschijnen binnen het object.	<p>normaal allemaal afbreken allemaal behouden</p>
wordSpacing	De wordSpacing eigenschap bepaalt de aanvullende afstand tussen woorden. De waarde moet in lengte worden weergegeven; negatieve waarden zijn toegelaten.	<p>normaal <length></p>
zIndex	zindex bepaalt of achterhaalt de stacking order van gepositioneerde objecten.	<p><value> auto</p>
zoom	Bepaalt of achterhaalt de mate van vergroting van het object.	<p><percent> normaal</p>