

Webdesign 1 – používané formáty

V novém roce vám přinášíme i nový seriál článků o tvorbě internetových stránek. Narozdíl od všech počítačových časopisů se budeme věnovat webdesignu z pohledu grafika či DTP operátora. Pro lepší pochopení budeme srovnávat produkty pro tvorbu webových prezentací s vám dobře známými programy pro grafiku a DTP.

V tomto úvodním článku vysvětlíme širší souvislosti webdesignu a nastíníme komplexnější pohled na budování internetových stránek. Celý seriál je určen pro grafiky a DTP operátory, kteří se chtějí seznámit s tvorbou webových prezentací. Odborníkům z oboru webdesignu a HTML programování mohou připadat různá přirovnání nesmyslná. Článek je zaměřen na grafiky, kteří nemají žádné zkušenosti s programováním, a přesto by chtěli začít vytvářet internetové stránky.

Formáty (jazyky) nejčastěji používané na internetu

Stejně jako můžete obrázek v DTP workflow uložit například do TIFFu či EPSu, nebo pracovat s programy QuarkXPress či InDesign, existuje na internetu také více alternativ, v jakém datovém formátu (či programovacím jazyce) stránky prezentovat. Stejně jako má TIFF své výhody a nevýhody, má i každý z níže uvedených formátů své pro a proti.

HTML

Hyper Text Markup Language (HTML) je nejrozšířenější a nejjednodušší jazyk dnešního internetu. Jeho základem je textový kód, který je interpretován a následně zobrazen internetovým prohlížečem (dnes nejčastěji MS Explorer nebo Netscape Navigator).

Standard HTML je dílem organizace nazvané The World Wide Web Consortium (dále jen W3C), která sdružuje na 400 členských firem. Na stránkách www.w3.org najdete úplné informace o všech aktivitách a formátech tohoto nezávislého konsorcia (samozřejmě v angličtině).

Jazyk HTML se vyvinul z čistě textového formátu (uměl pracovat jen s textem a textovými odkazy) až do dnešní podoby ve verzi 4.0, která umí pracovat i s obrázky, čímž umožňuje vytvářet graficky náročnější internetové prezentace. Práce s grafikou je v HTML omezena na bitmapovou grafiku. Nejčastějšími používanými formáty pro grafiku jsou GIF a JPEG, i když existují i další (např. PNG). Složitější rozmístění obrázků v rámci obrazovky je nejčastěji prováděno pomocí tabulek. Umístíte-li obrázek běžně do textu (mimo tabulku), teče spolu s textem podobně jako například vázaný obrazový rámeček v QuarkXPressu.

Pro popis stránky používá HTML takzvané „tagy“ (anglicky tags) a jejich atributy

(ukázka viz obr. 1). Tag je slovo ohraničené špičatými závorkami „<“ a „>“, které má specifický význam (například <body> značí tělo HTML dokumentu; většina tagů má i své koncové tagy ve formátu „</“ a „>“). Atributy nastavují tagy na různé hodnoty a mají zápis jméno=„hodnota“.

Mezi nedostatky HTML patří především nemožnost práce s vektorovými obrázky a omezená volba typu písma pro text.

XML

Extensible Markup Language (XML) je vylepšením jazyka HTML a pochází rovněž z dílny konsorcia W3C. Pracuje také na textové a platformně nezávislé bázi, navíc je exaktnější než HTML a umožňuje práci s novými technologiemi, jako je například digitální podpis. Pro práci s vizuální stránkou webu však nepřináší sám o sobě nic nového.

Zajímavé je, že Quark oznámil ve své následující verzi XPressu podporu tohoto formátu (kdy to bude, se u Quarku neví). Export do XML tak zatím umí snad jen MS Word 2000, ale generuje kód nesmyslně dlouhý. Běžné browsery XML dosud také plně nepodporují, proto nemá význam se zatím tímto formátem zabývat podrobněji. Dostali bychom se příliš do problematiky programování a vzdálili se od grafiky.

Flash

Flash je datový formát a zároveň aplikace firmy Macromedia, která tento formát používá. Hlavní odlišností od HTML je podpora vektorových objektů a možnost tvorby dynamických animací.

Nutností (a tedy nevýhodou) pro zobrazení tohoto formátu je doinstalování speciálního plug-inu do běžného prohlížeče. Tento zásuvný modul je k dispozici zdarma na stránkách www.macromedia.com. Bez něj se při práci s Flashem neobejdete. Nemáte-li jej nainstalovaný a narazíte na stránky v něm vytvořené, prohlížeč si o něj sám řekne a poradí vám, kde plug-in stáhnout. „Vektorovost“ tohoto formátu je dotažena až do takového stupně, že ani použitý text není textem, ale vektorovým „obrázkem“. Výhodou Flashe je možnost používat jakýkoliv typ písma, vektorové obrázky a možnost vytvářet efektní, datově nenáročnou animace. Nevýhoda je právě v převodu textu do křivky, ztrácí tak svou hlavní výhodu – použitím Flashe se připravíte o možnost vyhledávat v textu. Stránky tak částečně ztrácejí

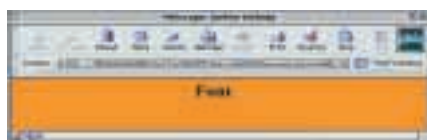
svou informační hodnotu. Nevýhodou je také růst datového souboru při použití delších textů. A další nevýhodou by se v budoucnosti také mohlo stát monopolní vlastnictví tohoto formátu firmou Macromedia. Zatím Macromedia na tento formát uvolnila licence a tak mohl vzniknout například program LiveMotion firmy Adobe (viz recenze Font 52), který také používá pro export na web formát Flash (nativní soubory LiveMotion a Flash však kompatibilní nejsou). Další nevýhodou je nemožnost editovat soubory SWF vyexportované z Flashe. Musíte vždy uchovávat duplicitně nativní soubor Flash (pro případnou editaci a korektury) a soubor SWF (umísťuje se na internetový server spolu s řídicím HTML souborem, který Flash vyexportuje).

Na závěr odstavce o Flashi si dovoluji pár úvah a osobních názorů. Považuji za nevýhodu také to, že stránky vytvořené v tomto formátu jsou mnohdy „inovativní“ natolik, že se je uživatel nejdříve musí naučit ovládat, aby mohl získat potřebnou základní informaci, jako je třeba adresa. V tomto ohledu bych postavil informace publikované na webu před grafické a „multimediální“ zpracování.

Tento formát je také naprosto nevhodný pro weby, které člověk navštěvuje často. Vidět podruhé ty samé animace bývá dost nudné (kromě toho, se vše pomaleji načítá). Docela dobře si dovedu představit stránky kombinované ve formátech Flash a HTML – například ovládací lišta či jiná část strany ve Flashi a vlastní informace v běžném HTML (v praxi je jich zatím vidět jen minimum). Další budoucnost vidím ve Flashi a reklamních bannerech. To je totiž přesně to místo stránky, které vyžaduje spoustu animací a většinou nepotřebuje nést žádnou textovou informaci. Škoda je, že ne všechny reklamní systémy dnes podporují Flash bannery. Navíc nemá-li uživatel nainstalován plug-in pro Flash, ztrácí tento banner komunikační hodnotu, protože se nezobrazí. Flashi by velmi pomohlo, kdyby byl plug-in sloužící k jeho zobrazení součástí instalací prohlížečů. To se však pravděpodobně nestane, protože Flash není standardem W3C. Více o Flashi najdete na webové prezentaci www.macromedia.cz.

SVG

Scalable Vector Graphics (SVG) je nový formát vyvinutý sdružením W3C. Jak již název



Obr. 1 (vlevo dole): Ukázka jednoduchého HTML kódu a ukázka jak je tento kód interpretován prohlížečem (tentokrát jsme zvolili Netscape Navigator).

Obr. 2 (vpravo nahoře): Ukázka různého přístupu k rozvržení strany – zarovnání doleva, zarovnání na střed a vyplnění celého okna prohlížeče.



napovídá, jedná se o formát vektorový. Jeho hlavní výhodou oproti Flashi je, že text v něm zůstává textem a zároveň v něm lze používat libovolná písma a vektorové objekty.

Zásadní nevýhodou je, že tento formát je velmi nový. Ještě neexistuje žádný WYSIWYG editor, který by formát využíval. Některé jeho vlastnosti si můžete vyzkoušet v Illustratoru 9. Ukázkové stránky můžete vidět například na www.adobe.com/svg.

Osobně držím do budoucna palce v souboji mezi vektorovými formáty SVG. Mám však strach, že přišel na svět příliš pozdě, a že Flash již stihnul „prolomit masu“ v oblasti internetové vektorové grafiky. Svou nevýhodu (nemožnost vyhledávat a indexovat text) Flash obchází vložením kopie textu do těla řídicího HTML souboru. Jak jsme se v historii již několikrát přesvědčili, ne vždy vítězí to nejlepší řešení (viz například VHS versus Beta).

Volba jazyka pro seriál o webdesignu

Z výše uvedeného textu vyplývá, že nejnrozumnější bude se v našem seriálu prozatím zabývat jazykem HTML, je totiž nejroširnější a časem ověřený. Ačkoliv má svá velká úskalí, se kterými se jako webdesignéři budeme neustále potýkat, je pro webové prezentace zatím nejvhodnější.

HTML editory

Jak jsme již řekli, jazyk HTML používá pro popis stránek sadu příkazů (tagů). Aby se nemuseli učit nazpaměť jejich syntaxi (zápis), vznikly právě tyto editory. Jejich existence není vůbec nutná, zkušený programátor může psát HTML kód ručně v jakémkoliv textovém editoru.

Editorů existuje celá řada. Některé z nich nejsou WYSIWYG, ale značně pomáhají při zpracování HTML kódu – je v nich uložena syntaxe (přesný způsob zápisu) jednotlivých tagů. Příkladem jsou například Allaire HomeSite, či BBEdit (od Bare Bone Software). Profesionální webdesignéři (budeme jim říkat spíše HTML programátoři) tyto editory jednoznačně upřednostňují, protože jim dávají plnou kontrolu nad kódem. Sami jistě cítíte, že pro nás tudy cesta nepovede (alespoň v začátcích určitě ne). Podobně stvím pro tento typ editorů by mohl být člověk, který nepoužívá k tvorbě grafických návrhů pro tisk žádné programy a „píše“ vzhled svých stran přímo v PostScriptu...

WYSIWYG HTML editory

Dalším typem jsou WYSIWYG (What You See Is What You Get – co vidíš, dostaneš)

editory. Stejně jako je účelem QuarkXPressu či Illustratoru „napsat“ pro vás PostScript, je účelem WYSIWYG HTML editoru vytvořit za vás uživatelsky příjemným způsobem HTML kód. Jejich příkladem mohou být Adobe PageMill, Evrsoft 1stPage, MS FrontPage, Macromedia DreamWeaver, či Adobe GoLive, který budeme používat i v dalších dílech našeho seriálu.

Dynamičnost a statičnost stránek

V praxi často dochází k nepochopení a záměně pojmů týkajících se dynamičnosti stránek, proto tuto problematiku vysvětlíme hned ze začátku našeho seriálu.

Statické stránky

Název těchto stránek je odvozen od způsobu tvorby jejich HTML kódu a způsobu uložení na server. Kód vytvoříte na svém počítači (při tvorbě nemusíte být připojeni k internetu) a pak jej uploadujete (uložíte) pomocí protokolu FTP na server, který je přístupný na internetu. Tento kód se nijak nemění až do doby, kdy jej manuálně přepíšete kódem novým. Všichni, kdo si stránky prohlížejí je dostávají v daném období ve stejné podobě. V našem seriálu se budeme zabývat tvorbou tohoto nejjednoduššího typu stránek.

Dynamické stránky

Dynamické jsou stránky, které obsahují pohybující se (dynamické) objekty. Téměř všechny prezentace vytvářené ve Flashi jsou dynamické, stejně jako většina reklamních bannerů (animované reklamní proužky ve formátu GIF). Občas narazíte i na stránky ve formátu DHTML (dynamické HTML).

Dynamicky generované stránky

Tento typ stránek používá většina informačních serverů. Článek uveřejněný například na serveru www.ihned.cz není uložen přímo v HTML, ale jeho text a obrázky jsou uloženy do databáze. Z této databáze se dynamicky generuje HTML soubor při každém novém požadavku na server. Toto řešení usnadňuje týmovou práci a zaručuje zpravodajským serverům vždy maximální aktuálnost. Je to řešení profesionální, ale drahé. Podrobněji se jím v našem seriálu také zabývat nebudeme, protože je pro něj potřeba spíše programátorských schopností než práce grafika.

Obrazovka, rozlišení a jednotky

Designujete-li pro tisk, máte většinou předem jasné, jak veliká bude strana pro náš

návrh tvoříte (například 210 x 297 mm). Při navrhování pro web se jako základní jednotky používají obrazovkové body neboli pixly. Obrázky se připravují v rozlišení 72 dpi (tedy v obrazovkovém rozlišení).

Na webdesignu je psychicky nepřijemné to, že nevíte na jak velkém monitoru (respektive v jakém rozlišení) bude stránka zobrazena. Jde však jen o počáteční zděšení a deziluzi, která se dá poměrně rychle překonat.

V současné době se za standard, pro který se webové prezentace připravují, považuje rozlišení monitoru 800 x 600 pixlů. Je třeba si ovšem uvědomit, že tato velikost je velikostí celé obrazovky, jejíž velkou část zabírají různé ovládací prvky. Chcete-li si být jisti, že stránka bude vidět celá, musíte se vejít do plochy zhruba 770 x 420 pixlů. Někdy se také počítá s tím, že má uživatel nainstalovanou lištu MS Office, takže se šířka ještě zužuje až na 700 obrazovkových bodů.

Odlíšné názory webdesignérů jsou na to, jak naložit s volným místem vzniklým na větších monitorech (viz obr. 2). Některí definují pevnou šířku stránky například na 770 pixlů a nechávají volné místo vpravo, jiní stránku vystředí a volné místo mají z obou stran. Ani jedno z těchto řešení však nepovažují za optimální. Nejlepší je využít celou plochu monitoru (respektive okna ve kterém je stránka zobrazena). Znamená to nedefinovat šířku stránky pevně na 770 pixlů, ale použít relativní šířku 100 %. Jedná se o způsob náročnější na přípravu a testování HTML souborů, ale výsledek je dokonalý na všech velikostech obrazovky. Text se v takovémto případě přelije a vyplní šířku celé obrazovky.

Proč jsme zvolili GoLive?

Důvodů existuje celá řada. Prvním z nich je jeho začlenění mezi ostatní Adobe produkty, které jsou mezi grafiky hojně užívané, díky němuž se vám na něj bude nejlépe zvykat. Druhým argumentem pro GoLive byla jeho dobrá podpora na našem trhu a to ve verzích pro Windows i Macintosh. Třetím argumentem je jeho bezproblémová práce s češtinou. Čtvrtým argumentem jsou výsledky šetření provedeného našim časopisem v podobě anonymního dotazníku. Zde se v šesté otázce u HTML editoru objevilo právě jeho jméno nejčastěji.

pokračování příště -JT-