

# Webdesign 2 – text, obrázky, tabulky

Ve druhé části našeho seriálu se dostaneme od obecného úvodu ke konkrétnímu – učiníme první seznámení s aplikací Adobe GoLive 5, naučíme se základní práci s textem, obrázky a tabulkami.

## Nový website (webový prostor)

Po spuštění GoLive si můžete vybrat, zda vytvoříte stránky nové, importujete data ze složky, stáhnete z FTP serveru, či použijete předlohu. My začneme pro účely našeho seriálu z „čisté vody“ a vytvoříme stránky nové.

V praxi však budete asi mnohem častěji importovat ze složky, protože s navrhováním stránek začnete ve Photoshopu či ImageReady. Postup přípravy obrázků s rollover a remote rollover efekty jsme si popsali v Kroku za krokem ve Fontu 54 (6/2000).

Vraťme se k našemu nově vytvořenému webu. Pro účely tohoto seriálu jsem si stránky pojmenoval „webdesign2“. GoLive mi v tomto případě vytvoří na pevném disku složku „webdesign2 folder“ a do ní umístí dvě podsložky a dva soubory. První podsložku pojmenuje „webdesign2“, do ní se ukládají data, která se po skončení práce uploadují na server, kde jsou stránky umístěny pro veřejnost.

## Download, Upload, FTP

Nyní se mi doslova otevírá prostor pro vysvětlení pojmů Download, Upload a FTP. Download neboli stažení je pohyb dat z internetového serveru směrem do vašeho počítače. Otevíráte-li stránky v prohlížeči, vžilo se více označení „načíst stránku“. Výraz „stáhnout“ se více používá, když z webserveru kopírujete neHTML data (například aplikace, PDF soubory, ...). V praxi se však jedná o stejný proces – pohyb dat ze serveru do vašeho počítače. Přístupová práva pro stahování souborů jsou zpravidla veřejná, aby měl k prezentovaným stránkám přístup kdokoliv. Existují samozřejmě

výjimky, které umožňují stahovat data jen po zadání hesla.

Upload označuje pohyb dat z vašeho počítače směrem na webový server. Na rozdíl od stahování dat není Upload umožněn veřejně, ale pouze správci serveru. Kdyby byl veřejný, mohl by pak kdokoliv vaše stránky změnit, smazat, či nahradit jinými (což s oblibou činí hackeři).

FTP (File Transfer Protocol) je zkratka názvu jednoho z protokolů, jímž se Upload a Download provádějí. Běžné prohlížení stránek se děje pomocí protokolu HTTP (HyperText Transfer Protokol).

## Další složky a soubory

Vraťme se zpět k souborům a složkám, které se vytvoří na disku. Druhou složkou, kterou GoLive vytvoří je „webdesign2.data“. Do této složky si můžete ukládat pomocné soubory, které se neukládají na webserver. Dále se vytvoří soubory „webdesign2.site“ a „webdesign2 Backup.site“. První z nich je řídicí soubor, který se stará o ostatní soubory, zná strukturu vašeho webu, všechny vazby a odkazy mezi soubory, atd. Tento soubor dává uživateli GoLive nadstandardní možnosti, které zpřijemňují práci (například přejmenujete-li jednu HTML stranu, či obrázek, GoLive sám aktualizuje všechny odkazy). Tento soubor slouží také k otevření webu. Druhý soubor je jen automatickou zálohou.

Kromě toho, že se na disku vytvoří popsané soubory, otevře se v GoLive okno „webdesign2.site“. V tomto okně probíhají veškeré manipulace s jednotlivými částmi vašich www stránek (nejčastěji HTML soubory a obrázky). V tomto okně se automa-

ticky vytvoří soubor „index.html“, který je první stránkou (tzv. homepage) vašeho nového webu. Soubor otevřeme poklepáním. Otevřením se před vámi objeví prázdné okno „index.html“.

## Text

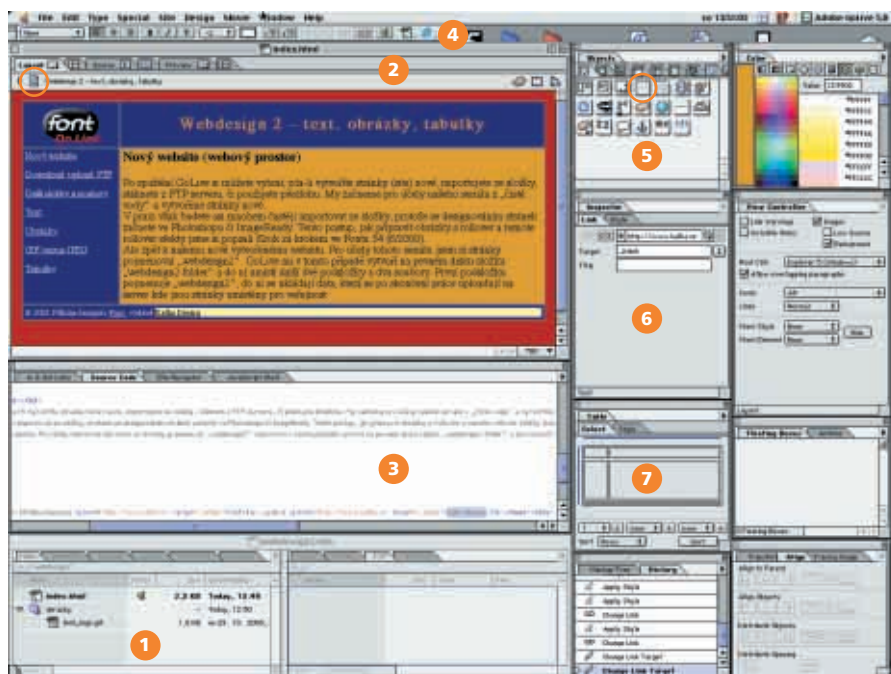
Nejjednodušší, co můžete udělat, je do okna napsat nebo vložit text. Pro práci s češtinou je potřeba ještě před vložením textu zvolit: file > document encoding > Central European (Windows 1250). Ostatní kódování objasníme později.

Text můžete formátovat pomocí nástrojů v horní liště nazvané „Toolbar“ – zarovnání textu, sklonění písma, velikost nadpisu, barvy, ... Každý jistě velmi rychle vyzkouší a pochopí. Jediné, co si ponecháme do některého z příštích dílů našeho seriálu, je používání různých typů písem. Tato problematika je na webu složitější a zaslouží si samostatnou kapitolu.

## Obrázky

Pro naši první demonstrační stránku jsme se rozhodli použít pouze jeden bitmapový obrázek, a tím je logo Fontu v 3D podobě. Toto logo jsme si předpřipravili ve Photoshopu a uložili jako GIF do složky „webdesign2“, kde jsme vytvořili podsložku „obrazky“.

Po návratu do GoLive se nám ovšem složka „obrazky“ v řídicím okně „webdesign2.site“ neobjevila. GoLive totiž nekontroluje obsah složek automaticky. Přesuneme se proto v GoLive do okna „webdesign2.site“ a v menu vybereme: site > rescan „webdesign2“. Složka „obrazky“ se v okně objeví. Stejněho výsledku můžeme dosáhnout stisknutím tlačítka Update v kontextové liště Toolbar nebo použitím klávesové zkrat-



Na obrazovku s rozlišením 1280 x 960 pixelů se v GoLive 5 vejdou najednou téměř všechny ovládací paletky programu. Paletky se dají sdružovat (dock).

1. Hlavní okno webu – slouží pro správu souborů na vašem pevném disku a synchronizaci s webem.
  2. Pracovní WYSIWYG okno stránky – v tomto okně stránku vytváříte.
  3. Okno zdrojového kódu – v něm můžete pozorovat, jak GoLive vytváří HTML kód. Pomocí tohoto okna se můžete velmi jednoduše naučit jednotlivé HTML tagy. Doporučujeme tedy mít toto okno stále otevřené, pracovat ve WYSIWYG okně a sledovat, jaké příkazy a parametry GoLive do kódu vkládá.
  4. Kontextová ovládací lišta Toolbar (v našem případě ukazuje nástroje pro práci s textem).
  5. Paletka Objects – obsahuje záložky s objekty, které lze vkládat do stránky (zakroužkovaná je tabulka).
  6. Kontextová paletka Inspector – v kontextu Link – slouží k vytváření odkazů (na ukázce je absolutní odkaz na stránky Kafka.cz, který se otevře v novém okně prohlížeče (příkaz \_blank v kolonce target)).
  7. Paletka Table – slouží pro správu a orientaci v tabulkách. Jasně zobrazuje tvar tabulky, kterým je vytvořena struktura této stránky.
- Funkce ostatních paletek je buď zřejmá (Color, History), nebo v této fázi výkladu nepodstatná.

ky (zkratky naleznete v menu). Obrázek na stránku umístíme otevřením složky „obrazky“ a přetažením ikony obrázku do strany (drag and drop). Způsobů umístění obrázku existuje více, zajisté na ně přijdete sami. Zděšení graficko nastane v okamžiku, když zjistí, že obrázek nezůstane v tomto okně v místě, kam jej umístil, ale že se přesune a chová se jako text. Obrázek „teče“ s textem – podobně jako vázaný obrazový rámeček v QuarkXPressu.

#### **GIF versus JPEG**

Formát JPEG se používá pro obrázky s kontinuálními barevnými tóny fotografického charakteru. Velikost souboru se dá ovlivňovat mírou komprese. Čím větší kompresi použijete, tím je výsledný soubor menší, ale vizuální kvalita obrazu horší.

Formát GIF je omezen množstvím používaných barev na 2 až 256. Čím méně barev obrázek obsahuje, tím má menší datovou velikost. Tento formát je vhodný pro různá tlačítka či ikony, které používají omezený počet barev. Pro fotografie je nevhodný.

Výhodou GIFu je možnost definovat průhlednost a vytvářet animace.

GIFy i JPEGy doporučujeme ukládat funkcí Save for Web obsaženou ve Photoshopu (od verze 5.5), v ImageReady (zde je nazývána Save Optimized), či v Illustratoru (od verze 9).

#### **Tabulky**

Rozvržení jednotlivých elementů na stránce se v HTML dělá většinou pomocí tabulek. GoLive má jako alternativní možnost Layout Grid (síť rozvržení). Tuto možnost doporučuji vyzkoušet, ale v praxi nepoužívat. Je jedním z lákadel, kterým k sobě vábí GoLive uživatele zvyklé na práci v DTP programech, výsledkem je však nepříliš dobrý HTML kód, který se ve výsledku skládá z tabulek... Věřím, že člověk dokáže tabulku rozvrhnout lépe, než algoritmus počítače. Existují i další možnosti jak stránku rozvrhnout (například frames), dostaneme se k nim v některém z dalších dílů.

Doufám, že se jako uživatelé v tento okamžik nezaseknete a nehodíte flintu do žita! Není tabulka jako tabulka! Stejně jako jste zvyklí být při navrhování papírových zakázek omezení velikostí strany, zvyknete si poměrně rychle na to, že za všemi HTML webovými stránkami uvidíte strukturu tabulky...

Tabulku vytvoříme přetažením příslušné ikony (viz obrázek, popisek 5) do stránky. Jednotlivé buňky tabulky mohou obsahovat text, obrázky i další HTML elementy. Tabulce můžete definovat libovolný počet řádků a sloupců, dále můžete nastavovat její velikost. K dispozici jsou tři možnosti nastavení: Auto, Pixel a Percent. Výchozím nastavením je Auto. Tento příkaz nastaví velikost tabulky automaticky podle toho, kolik do ní vložíte textu nebo jiných elementů. „Pixel“ definuje pevnou šířku ta-

bulky v obrazovkových bodech. „Percent“ udává šířku v relativních (procentních velikostech). Způsoby rozvržení strany jsme se zabývali již v minulém dílu seriálu.

Tabulce je také možné definovat velikost okrajů (příkaz Border), mezer mezi jednotlivými buňkami (Cell Space) a vzdálenost objektů uvnitř tabulky od okrajů (Cell Pad). Zvláštností tabulek jsou funkce Column Span a Row Span, které sdružují několik buněk do jedné (viz poslední řádek ukázky obsahující text: © 2001...).

#### **Jak je vytvořena ukázková stránka?**

Vnější čerňový rám není součástí tabulky, je tvořen barvou pozadí. Barva a šířka se definují v kontextové paletce Inspector (po stisku ikony stránky v záhlaví WYSIWYG okna). Vlastní tabulka má 3 řádky a 2 sloupce. Šířka celé tabulky je definována procentuálně na 100 %, výška je dána automaticky. Tabulka má tmavě modrou barvu pozadí a parametry Border 0, Cell Space 0, Cell Pad 10. První sloupec tabulky má pevnou šířku 130 pixlů, druhý má šířku automatickou. Prostřední buňka pravého sloupce má zvolenou žlutou barvu. Specifický je poslední řádek tabulky, který má sdružené oba sloupce (Column Span 2).

#### **Odkazy**

Poslední „drobností“, kterou se naučíme v dnešním díle seriálu vytvářet, jsou hypertextové odkazy. Odkazy mohou být aplikovány jak v textu, tak na obrázku. Odkaz vytvoříme tak, že označíme text nebo obrázek, který má odkazovat na nějakou další HTML stranu, v kontextové paletce Inspector zvolíme záložku Link a stiskneme ikonku řetězu. Poté nahradíme výraz „(Empty Reference!)“ požadovaným odkazem.

Odkaz může být buď relativní nebo absolutní. Relativní odkaz se používá uvnitř (v rámci) struktury vašich stránek, může mít podobu například „novy\_website.html“. Výhodou relativního odkazu je, že nemusíte definovat celou cestu k souboru v rámci internetu. Odkaz absolutní se používá chcete-li odkázat na jiný web. V tomto případě musíte určit přesnou cestu k souboru. V našem případě by měl tuto podobu: [http://www.kafka.cz/font/webdesign2/novy\\_website.html](http://www.kafka.cz/font/webdesign2/novy_website.html)

#### **Závěr**

Po přečtení tohoto článku byste měli být schopni vytvořit v GoLive obdobné stránky, jaké jsme my demonstrativně vytvořili na adrese [www.kafka.cz/font/webdesign2](http://www.kafka.cz/font/webdesign2). Budete-li mít s tvorbou problémy, otevřete si stránky v prohlížeči, zobrazte si zdrojový kód, zkopírujte jej a vložte do okna zdrojového kódu v GoLive. V ten okamžik budete mít před sebou stejnou stránku, jakou jsme vytvořili v naší ukázce. Tuto stránku můžete zkoušet upravovat a předělávat... Přeji příjemnou zábavu a dostatek odvahy! -JT-