

Stručný obsah

- | | | | |
|----|------------------------------------|----|---|
| 01 | Začínáme — 01 | 17 | Čáry a odrážky — 275 |
| 02 | Estetická stránka tvorby webu — 17 | 18 | JavaScript - rollovery a další — 291 |
| 03 | Plánování webových projektů — 67 | 19 | Obrázkové mapy — 313 |
| 04 | Stanovení cílů — 77 | 20 | Písma v HTML — 323 |
| 05 | Příprava a prototyp stránek — 85 | 21 | Tabulky a zarovnání — 329 |
| 06 | Informační architektura — 97 | 22 | Rámce — 359 |
| 07 | Navigace — 111 | 23 | Kaskádové styly — 375 |
| 08 | Problematika přístupnosti — 131 | 24 | Animace a zvuk — 397 |
| 09 | HTML a XHTML — 155 | 25 | Vytváření komunity — 421 |
| 10 | Formáty webových souborů — 171 | 26 | Vkládání programových součástí — 435 |
| 11 | Rychlá grafika — 195 | 27 | Použitelnost — 451 |
| 12 | Problematika barev — 217 | 28 | Standardy
pro internetové prohlížeče — 459 |
| 13 | Paleta bezpečných barev — 227 | 29 | Hosting — 473 |
| 14 | HTML značky pro barvy — 245 | 30 | Dejte o sobě vědět — 483 |
| 15 | Obrázky na pozadí — 255 | | |
| 16 | Průhlednost formátu GIF — 265 | | |

Obsah

> O autorce	iii	> Použití vztahů mezi barvami ve webdesignu	22
vwk.4	iv	Vizuální hierarchie	26
> Obsah	v	> Galerie barev	26
> Poděkování	xii	> Estetika typografie	28
Věnování	xiii	Základní typografické pojmy	28
> Odborní recenzenti	xiv	> Úvod do typografie	30
> Sdělte nám svůj názor	xv	Fonty pro web	31
<velká kniha webdesignu.4>	xvii	Čitelnost	34
Úvod	xvii	Jak se liší fonty na platformách	34
> Proměnlivý svět webu	xviii	> Verdana a Georgia	38
Co je nového v této knize	xix	> Rozdílné velikosti fontů na Macintoshi a PC	40
> Jak vkw.4 funguje	xx	> Písma jako součást webové grafiky	41
Poznámky	2	Kde získat fonty online	41
01 Začínáme	3	> Základní styly písem	43
> Lynda radí s volbou kariéry	2	Nepoužívejte příliš mnoho fontů	43
Školení	3	> Co je to rodina písma?	44
Zdokonalení dovedností v obecném designu	4	> Aliasing nebo anti-aliasing	46
Vzdělávejte se sami	4	> Text na stránce	49
Které dovednosti jsou důležité?	5	Tisk webových stránek	49
První kroky v kariéře	6	> Fireworks a textové efekty	52
Význam portfolia	7	> HTML pro umístění grafiky na stránce	53
Kolik za to chtít	7	> A co takhle Flash?	54
Jak najít práci ve webdesignu	9	> Estetika layoutu	55
Používejte vyhledávače	10	Vyhněte se obdélníkům	55
> Hardware	11	Používejte mřížku	58
Mac nebo PC	11	Galerie stránek, které používají mřížku	59
Která platforma je lepší?	12	Délka řádků pro snadnější čtení	62
> Požadavky na systém	13	Volný prostor je lepší než těsný prostor	63
> Software	14	Myslete na přehyb	64
Grafické programy	15	Estetika animace	65
> Shrnutí	16	> Shrnutí	66
02 Estetická stránka tvorby webu	17	03 Plánování webových projektů	67
> Estetika barev	18	> Získání práce	68
Některé pojmy z teorie barev	18	Ptejte se!	68
> Výběr barevných schémat	20	> Stručný souhrn	69
Vztahy mezi barvami	21	> Profil projektu	70
		Vzor kontrolního seznamu	70

22 Rámce

- > Co jsou to rámce
- > Pro a proti
- > Základy práce
- > Odkazy v rámcích
- > Zábava s rámci

23 Kaskádové styly

- > Co jsou to kaskádové styly
- > Deklarace a selektory
- > Používáme komentáře
- > Třídy class
- > Identifikátory ID
- > Pseudotřídy
- > Pseudoelementy
- > Typografie
- > Absolutní pozicování
- > Vrstvy textu a obrázků
- > Vizuální editory

24 Animace a zvuk

- > Základní pojmy z oblasti animace
- > Formáty souborů
- > Technické poznámky
- > Macromedia Flash
- > Shockwave
- > QuickTime
- > Digitální video
- > Zvuk

25 Vytváření komunity

- > Co je komunita?
- > Pro a proti
- > Psaní skriptů
- > Příklady
- > Knihy hostů
- > Informační bulletiny
- > Seznamy a fóra
- > Blogy

26 Vkládání programových součástí

- > CGI
- > Personalizace
- > Cookies
- > Databáze
- > Nákupní košíky
- > Ochrana dat
- > Bezpečnost

27 Použitelnost

- > Design zaměřený na uživatele
- > V jednoduchosti je síla
- > Jakob Nielsen
- > Příslušná terminologie
- > Uživatelské testování
- > Témata

28 Standardy pro internetové prohlížeče

- > Historie
- > Standardizační organizace
- > Standardy HTML
- > Standardy XHTML
- > Kaskádové styly
- > Objektový model dokumentu
- > JavaScript
- > Odkazy na stránky zabývající se kompatibilitou

29 Hosting

- > Co je to hosting?
- > Doménové jména
- > Servery
- > Co je pro hosting potřeba
- > Umístění vaší stránky na server (uploading)

30 Dejte o sobě vědět

- > Katalogy
- > Vyhledávače
- > Dejte o sobě vědět
- > Meta tagy
- > Výměna odkazů

> Vztahy s klienty	72	> Stálá navigace	115
> Smlouvy a právní záležitosti	73	> Problémy související s navigací	117
> Práce v týmu	75	> Navigační grafika a indikátory	118
> Shrnutí	76	> Dobré a špatné použití navigace	120
04 Stanovení cílů	77	Důležitá je soudržnost	125
> Vymezení cíle	78	Zdroje	129
Určení cílové skupiny uživatelů	79	> Shrnutí	130
> Uživatelský prožitek	80	08 Problematika přístupnosti	131
> Jaký cíl má vaše stránka cíl	82	> Oficiální nařízení	132
> Shrnutí	84	Section 508	133
05 Příprava a prototyp stránek	85	> Pravidla přístupnosti W3C	134
> Jak získat nápady	86	> 14 pravidel přístupného webu	135
> Proč vytvářet prototyp stránek?	87	> Užitečné techniky	142
Okno prohlížeče	88	> Kaskádové styly a přístupnost	146
Dělejte si náčrtky	89	> Kontrolní body a hodnocení	
Začněte s prázdným dokumentem	91	přístupnosti	148
Používání vrstev	92	Tři "A" přístupnosti	148
Tvorba grafického manuálu	94	> Systémy pro testování přístupnosti	149
> Nebezpečí při vytváření prototypů	95	Další informace na Internetu ohledně	
> Shrnutí	96	přístupnosti	150
06 Informační architektura	97	> Přístupnost z celosvětového hlediska	151
> Co je to informační architektura?	98	> Shrnutí	154
Běžné organizační systémy	98	09 HTML a XHTML	155
Běžné navigační systémy	100	> HTML a XHTML v knize o grafice?	156
> Postup	103	Mám se naučit HTML?	156
> Kolik kategorií?	104	> Jak se naučit HTML	158
Konkrétní příklady použití kategorií	104	Jak HTML vypadá?	159
> Popisky	107	> HTML editory	160
Příklady použití popisků	108	Vlastnosti HTML editorů	162
> Shrnutí	110	> Co je to XHTML?	164
07 Navigace	111	Mám se naučit XHTML?	166
> Účel navigace	112	Jak se naučit XHTML	166
Příprava navigace	112	Důležité pojmy XHTML	167
Každý něco chce	113	Jak vypadá XHTML?	168
Vizuální hierarchie	114	Editory XHTML	169
Význam hledání	114	> Shrnutí	170

10 Formáty webových souborů	171	> Malé soubory GIF	206
> Bitmapa nebo vektor?	172	Bitová hloubka ovlivňuje velikost	207
> Ztrátový nebo neztrátový?	175	> Anti-aliasing nebo aliasing	208
Objasnění formátu GIF	176	Nevyhlazená grafika	209
> Komprese GIF	176	> GIF pro čárovou grafiku	210
Prokládané GIFy	177	> Barevné palety formátu GIF	211
Prokládané GIFy ve Fireworksu a Photoshopu	178	Dithering a banding	212
Průhledné GIFy	179	Animované GIFy	213
Animované GIFy	180	> Smíšená grafika	214
> Komprese JPEG	181	> Dávkové zpracování	215
Progresivní JPEG a standardní JPEG	183	> Shrnutí	216
Selektivní komprese JPEG	183	12 Problematika barev	217
> PNG	184	> Od tisku k webu	218
Gama korekce	184	RGB nebo CMYK	218
Průhlednost pomocí alfa kanálu	185	> Problémy s barvami: gama a kalibrace	219
> Digitální vodotisk	186	> Profily sRGB a ICC	220
> SVG	187	> Co je sRGB?	220
> SWF	190	Můj názor na sRGB	222
Další informace o Flashi	191	> Co je barevný profil ICC?	223
> WBMP	192	Můj názor na ICC	224
Imode	193	sRGB ve Photoshopu	224
> Shrnutí	194	> Přesné barvy na webové stránce	225
11 Rychlá grafika	195	> Shrnutí	226
> Kontrola rychlosti stahování	196	13 Paleta bezpečných barev	227
Jaká je skutečná velikost vašich souborů	197	> Co je paleta bezpečných barev?	229
> Velikostsouboru ve Fireworksu, IR a Photoshopu	198	Paleta bezpečných barev seřazená podle hodnot	230
> K jakému typu grafiky patří váš obrázek	199	Paleta bezpečných barev seřazená podle odstínu	232
Fotografie uložené ve formátu GIF bez ditheringu	200	> Proč existuje paleta bezpečných barev?	234
Fotografie uložené ve formátu JPEG	200	Kdy a proč používat paletu bezpečných barev	234
Fotografie uložené ve formátu GIF s ditheringem	201	> Grafika obsahující jednolitě barvy	236
Čárová grafika ve formátu GIF bez ditheringu	202	> Grafika s fotografickým obsahem	238
Čárová grafika ve formátu JPEG	202	JPEG neumí uchovat bezpečné barvy	239
Čárová grafika ve formátu GIF s ditheringem	203	> Potíže se smíšenými obrázky	240
> Malé soubory JPEG	204	Smíšené obrázky jako GIFy ve Photoshopu	240
Příklady použití JPEG	204	> Jak pracovat s bezpečnými barvami	241
		Převod plných barev na bezpečné barvy	241

> Podložky pod myš s bezpečnými barvami	242	17 Čáry a odrážky	275
> Bezpečné barvy od Pantone	243	> Vodorovné čáry	276
> Shrnutí	244	Vodorovné čáry v HTML a XHTML	276
14 HTML značky pro barvy	245	Pokročilé vytváření vodorovných čar	278
> Hexadecimální kód pro barvy	246	Vodorovné čáry a dlaždice na pozadí	280
Výchozí barvy	246	Vodorovné čáry vlastní výroby	280
> Atributy pro barvy	247	> Svislé čáry	281
Prvek BODY	248	Kliparty pro čáry	281
Barva odkazů	249	> Odrážky	282
> Názvy barev místo hexadecimálních hodnot	250	Odrážky založené na kódu	282
Atributy se jmény barev	251	> Uspořádané seznamy a seznamy definic	284
Prvek FONT	252	> Tvorba vlastních odrážek	286
Prvek TABLE	252	> Vytváříme grafiku pro odrážky	288
> Shrnutí	254	Kliparty pro odrážky	289
15 Obrázky na pozadí	255	> Shrnutí	290
> Dlaždice na pozadí	256	18 JavaScript - rollovery a další	291
Určení velikosti dlaždicového vzorku	257	> Stručná historie JavaScriptu	292
> Velký obrázek na pozadí stránky	258	> Učíme se JavaScript	293
Formáty souborů pro vzorky na pozadí	260	> Rollovery	294
> Jednosměrné dlaždice	262	Grafika pro rollovery	294
> Estetika obrázkového pozadí	263	> Použití vrstev pro rollovery	296
> Shrnutí	264	Rozřezání obrázků pro rollovery	296
16 Průhlednost formátu GIF	265	Rozřezání a optimalizace obrázku	297
> Co je to průhlednost?	266	> Tabulky a rollovery	299
> Jak napodobit průhlednost	267	> Rollovery v HTML editoru	300
Maskování	267	Rollovery typu nahrazení	300
Napodobení průhlednosti	268	Rollover s ukazatelem	302
Vzorky na pozadí nemůžete ošidit	269	Vícenásobný rollover	304
> Průhlednost formátu GIF	270	Vyskakovací menu ve Fireworksu	307
Záře, měkké okraje a stíny	271	> Detekce prohlížeče	308
Nástroje a techniky pro průhlednost formátu GIF	272	Otevření nového okna	309
> Shrnutí	274	> Shrnutí	312
17 Čáry a odrážky	275	19 Obrázkové mapy	313
> Vodorovné čáry	276	> Obrázkové mapy na straně serveru	314
Vodorovné čáry v HTML a XHTML	276	> Obrázkové mapy na straně klienta	314
Pokročilé vytváření vodorovných čar	278	Kód pro obrázkové mapy na straně klienta	316
Vodorovné čáry a dlaždice na pozadí	280		
Vodorovné čáry vlastní výroby	280		
> Svislé čáry	281		
Kliparty pro čáry	281		
> Odrážky	282		
Odrážky založené na kódu	282		
> Uspořádané seznamy a seznamy definic	284		
> Tvorba vlastních odrážek	286		
> Vytváříme grafiku pro odrážky	288		
Kliparty pro odrážky	289		
> Shrnutí	290		

> Obrázkové mapy a XHTML	317	22 Rámce	359
Význam atributu ALT	318	> Co jsou to rámce	360
Význam atributů WIDTH a HEIGHT	318	Výhody a nevýhody rámců	362
Opravdu potřebujete obrázkovou mapu?	319	Základy rámců	363
Obrázkové mapy v grafických programech	320	> Začínáme pracovat s rámcí	364
Software pro obrázkové mapy	321	> Střelba na cíl	367
> Shrnutí	322	> Zábava s rámcí	369
20 Písma v HTML	323	> Zdvihnuté okraje	373
> Typografie založená na HTML	324	> Shrnutí	374
HTML prvky pro text	324	23 Kaskádové styly	375
Výběr písma v HTML	325	> Implementace versus standardy	376
Atribut FACE pro prvek FONT	326	> Anatomie kaskádového stylu	378
HTML kód pro text v podobě obrázku	326	Pravidla	378
> A co takhle PDF?	327	> Připojení stylu k HTML dokumentu	379
> Shrnutí	328	Skupiny selektorů	380
21 Tabulky a zarovnání	329	Třídy	380
> Jak velká je webová stránka?	330	> Blokované a inline elementy	382
> Zarovnávání pomocí XHTML a HTML	332	Pseudotřídy	384
Značky a atributy pro formátování textu	333	Pseudoelementy	385
Značky pro zarovnání obrázků	336	> Ukrytí stylu pro starší prohlížeče	387
Vodorovné a svislé odsazení	338	> Typy kaskádových stylů	388
Šířka a výška	339	Vložené styly	388
> Speciální části obrázku	340	Externí styly	389
> Zarovnání pomocí tabulek	341	Řádkové styly	389
Tabulky s daty	341	> Jednotky	390
Atributy FRAME a RULES	342	> Typografie	391
Značky tabulky	343	> Absolutní pozicování	392
> Tabulka s grafikou a layout stránky	347	Absolutní pozicování a značka DIV	393
Procenta versus pixely	347	> WYSIWYG editory	395
Tabulky založené na procentech	347	> Shrnutí	396
Tabulky založené na pixelech	348	24 Animace a zvuk	397
Odsazení textu pomocí tabulky	351	> Základní pojmy z oblasti animace	398
Vizuální tvorba tabulek	352	> Animovaný GIF	399
Tabulkové tipy a triky	354	Animovaný GIF – technické poznámky	400
Tabulky a procenta	354	> Nástroje pro tvorbu animací	
Tabulky a pixely	356	ve formátu GIF	402
Triky s orámováním tabulky	357	Macromedia Flash a Shockwave	403
> Shrnutí	358		

> Macromedia Flash	404	Diskusní fóra	430
Učíme se Flash	405	> Blogy	431
Stahování zásuvných modulů	405	Odkazy na blogy	432
> Macromedia Shockwave	406	> Další nápady	433
Ukládání ve formátu Shockwave	406	Odkazy	433
> Macromedia Director	407	Knihy o internetových komunitách	433
Flash versus Director	407	> Shrnutí	434
> Apple QuickTime	408	20 Vkládání programových součástí 435	
Základy QuickTime	408	> Zpracování formulářů	437
QuickTime na webu	409	Jak formuláře fungují	437
QuickTime stopy	409	> CGI	438
Alternativní kvalita záznamu	410	Odkazy vztahující se k CGI a programování v CGI	439
Běžně používané QuickTime kodeky	411	> Personalizace	439
Terminologie z oblasti digitálního videa	412	> Cookies	440
> Zvuk na webu	413	Informace o cookies	441
Estetika zvuku	413	> Databáze	442
Práce se zvukem	413	Informace o databázích	442
> Běžně používaná řešení	414	Použití databází	443
> Jak dostat zvuk do počítače	415	> Nákupní košíky	444
Terminologie digitálního záznamu zvuku	416	Odkazy k nákupním košíkům	444
> Jak udělat malý zvukový záznam	417	> Ochrana dat	445
Frekvence a bity	417	Odkazy o ochraně dat	445
> Zvukové formáty	418	Iniciativa W3C P3P	446
> Stahování zvukových souborů	419	> Získávání důvěry uživatelů	447
BGSOUND	419	> Bezpečnost	448
> Shrnutí	420	Odkazy k bezpečnosti	449
25 Vytváření komunity 421		> Shrnutí	450
> Co je komunita?	422	27 Použitelnost 451	
Výhody a nevýhody komunity	422	> Uživatelský design	452
> Prvky komunity vyžadují tvorbu skriptů	423	> V jednoduchosti je síla	453
> Ukázky komunity	424	> Faktor Jacoba Nielsena	454
> Otázka soukromí	426	> Uživatelské testování	455
> Emailové bulletiny	427	Na co a jak se ptát	456
Odkazy	428	> Klíčové náměty	457
> List servery	429	> Shrnutí	458
Software	429		
Externí konference	429		
> Diskusní konference	430		

28 Standardy pro internetové prohlížeče 459

- > Historie standardů pro internetové prohlížeče 460
 - Odkazy týkající se webových standardů 460
- > Specifikace HTML a XHTML 462
 - Stránky zabývající se HTML 462
 - Odkazy zabývající se problematikou XHTML 463
- > Kaskádové styly 464
 - Odkazy na stránky zabývající se problematikou CSS. 464
- > Objektový model dokumentu 465
 - Odkazy na stránky zabývající se problematikou DOM 465
- > JavaScript (ECMAScript) 466
 - Odkazy zabývající se problematikou JavaScriptu/ECMAScriptu 466
- > Současné internetové prohlížeče 467
 - Odkazy zabývající se problematikou internetových prohlížečů 467
- > Kompatibilita 468
 - Kompatibilita layoutu HTML 468
 - Odkazy zabývající se kompatibilitou layoutu 469
 - Kompatibilita plug-inů 470
- > Nejlepší praxe 470
 - Odkazy vztahující se k praktickým postupům 471
- > Shrnutí 472

29 Hosting 473

- > Co je to webhosting? 474
- > Zaregistrujte si vlastní doménu! 474
- > Co můžete očekávat od webhostingu 475
- > FTP – přesun stránek na server 480
 - Další pojmy vztahující se k FTP 481
- > Shrnutí 482

30 Dejte o sobě vědět 483

- > Katalogy & Vyhledávače 484
 - Odkazy na vyhledávače 484
- > Dejte o sobě vědět 485

- Odkazy na registrace stránek do vyhledávačů a katalogů 486
- > Meta tagy 487
 - Odkazy vztahující se k prvkům meta 487
- > Výměna odkazů 488
 - Odkazy věnující se problematice výměny odkazů a bannerů 489
- > Shrnutí 490

Rejstřík 491

velká kniha webdesignu.4

Co obsahují jednotlivé kapitoly

01 Začínáme

- > Kariéra
- > Školení
- > Zjišťování dovedností
- > Portfolio
- > Stanovení ceny
- > Hardware
- > Software

02 Estetická stránka tvorby webu

- > Barvy
- > Písma
- > Rozvržení stránky
- > Animace

03 Plánování webových projektů

- > Profily projektů
- > Klienti
- > Smlouvy
- > Práce v týmu

04 Stanovení cílů

- > Cíle
- > Výsledky
- > Uživatelé
- > Design zaměřený na uživatele

05 Příprava a prototyp stránek

- > Tvůrčí nápady
- > Vzhled a dojem
- > Prototyp webové stránky
- > Grafický manuál

06 Informační architektura

- > Co je to?
- > Postup
- > Kategorie
- > Popisky
- > Rozbor konkrétních příkladů

07 Navigace

- > Účel
- > Plánování
- > Problémy
- > Grafika a indikátory
- > Dobré a špatné postupy
- > Další informace

08 Problematika přístupnosti

- > Co je to přístupnost?
- > Oficiální nařízení
- > Pravidla W3C
- > Pravidla přístupnosti
- > Užitečné postupy
- > Kaskádové styly
- > Kontroly a hodnocení
- > Aplikace
- > Další informace na Internetu

09 HTML a XHTML

- > Proč se to učit?
- > Editory WYSIWYG
- > Terminologie
- > Výběr editoru

10 Formáty webových souborů

- > Bitmapa nebo vektor?
- > Ztrátový nebo neztrátový?
- > GIF, JPEG a PNG
- > Gama korekce
- > Digitální vodotisk
- > SVG
- > SWF, WBMP & Imode

11 Rychlá grafika

- > Velikost souboru a rychlost stahování
- > Malé soubory JPEG
- > Selektivní komprese JPEG
- > Malé soubory GIF
- > Anti-aliasing a aliasing
- > Dithering a banding
- > Smíšené obrázky
- > Dávkové zpracování

12 Problematika barev

- > RGB nebo CMYK
- > sRGB?
- > ICC profily?
- > Gama
- > Barvy pro web
- > Užitečné adresy

13 Paleta bezpečných barev

- > Definice
- > Použití
- > Vzorník
- > Obrázky s plnými barvami
- > JPEG – nikdy bezpečné barvy!

14 HTML značky pro barvy

- > Hexadecimální hodnoty
- > HTML atributy pro barvy
- > Prvek BODY
- > Barvy odkazů
- > Jména barev
- > Prvek FONT
- > TABLE a barvy
- > Použití CSS

15 Obrázky na pozadí

- > Dlaždice
- > Velikost vzorku
- > Celá obrazovka
- > Kód

16 Průhlednost formátu GIFy

- > Co je to průhlednost?
- > Jak napodobit průhlednost
- > Průhlednost formátu GIF
- > Zvláštní efekty
- > Nástroje a techniky

17 Čáry a odrážky

- > Čáry v HTML/XHTML
- > Grafika pro čáry
- > Kliparty pro čáry
- > Tlačítka v HTML/XHTML
- > Grafické odrážky
- > Použití efektů vrstev
- > Použití klipartu

18 JavaScript - rollovery a další

- > Historie
- > Učíme se JavaScript
- > Obrázky pro rollovery
- > Rollovery s ukazatelem
- > Vícenásobné rollovery
- > Vyskakovací menu ve Fireworksu
- > Změna velikosti okna prohlížeče

19 Obrázkové mapy

- > Co to jsou obrázkové mapy
- > Obrázkové mapy na straně klienta
- > Obrázkové mapy a XHTML
- > Fireworks
- > ImageReady
- > Další zdroje informací

20 Písma v HTML

- > Typografie v HTML
- > Prvky pro písma
- > Prvek FONT je překonaný
- > Kódy pro prvek FONT
- > A co takhle PDF?

21 Tabulky a zarovnání

- > Velikost webové stránky
- > HTML a uspořádání
- > Zarovnání textu
- > Zarovnání obrázků
- > Neviditelné obrázky
- > Tabulky pro data
- > Tabulky pro obrázky
- > Tipy a triky