Centar za poslovnu edukaciju Sarajevo

- Priručnik uz kurs -

Web design sa osnovama Wordpressa

Kreator i predavač kursa: Igor D. Dugonjić

Tokom godina rada u CPe Sarajevo, od 2010. godine, primjetio sam da se polaznici snalaze na različite načine u toku predavanja. Neki su se oslanjali na literaturu koju dobiju, drugi su opet pisali kompletna predavanja, treći samo ono što im se učinilo bitnim. Sa druge strane, sama predavanja koja sam pravio za sebe i druge profesore CPe-a su bila dosta detaljna iz razloga što je gradivo obimno pa sam smatrao da je potrebno zapisati što više detalja o temama predavanja kako se ne bi nešto u toku predavanja propustilo. Tokom 2014. godine pojavila se ideja da se ta predavanja dorade i objave u obliku skripte koja je pred Vama.

Skripta sadrži apsolutno sve što radimo na predavanjima te se nadam da će sada polaznici moći više pražnje da obrate na sama predavanja, umjesto kao do sada, na zapisivanje predavanja. Koncipirana je tako da bude dopuna predavanjima, a ne samostalno sredstvo za učenje web dizajna. Na dosta mjesta ćete radi toga, u skripti, pronaći oznaku "Prezentacija profesora".

Uz ovu skriptu ste dobili i fajlove potrebne za praćenje kursa. To su nekada fajlovi sa PowerPoint prezentacijama, recimo kada govorimo o osnovama interneta, a nekada se radi o fajlovima koje koristite za vježbu, recimo u predavanjima Photoshopa i Dreamweavera. Odvojite koji trenutak da pogledate CD kako bi se kasnije, u toku predavanja, lakše snašli u njegovim sadržajima. Takođe na CDu imate i folder programi u kojem se nalaze, između ostalih, programi koji bi vam mogli trebati za praćenje video materijala na CDu ili PowerPoint prezentacija. Želja nam je bila da tu uvrstimo i Photoshop te Dreamweaver u trial, probnim, verzijama, međutim, način na koji Adobe trenutno distribuira svoje programe tako nešto ne omogućava.

U slučaju da nađete bilo kakve greške u skripti bio bih zahvalan da mi ukažete na njih putem maila: igor@cpe.ba

Želim Vam puno sreće na kursu web designa!

Igor D. Dugonjić, Februar 2016.

03 Osnove grafičkog dizajna - principi grafičkog dizajna

Web dizajn kao profesija postoji tek 15 tak godina i sasvim je logično da zapravo njegovim postankom nije izmišljana "topla voda" nego su preuzeti principi koji vrijede od ranije uz posebnosti koje ima web dizajn a koje se tiču pojmova kao sto su rezolucija ekrana, web kolor space, kompresija slike i slično... Radi toga svakako da ono što kreirate na računaru ima itekakve veze sa klasičnim oblicima umjetnosti jer je od njih web dizajn preuzeo cijeli niz koncepta.

Radi toga možemo govoriti o osnovnim principima dizajna koji su zapravo skup pravila koja definišu odnose među elementima jednog dizajna.

Broj principa se razlikuje od izvora do izvora međutim najčešće se kao principi dizajna spominju sljedeći:

Princip dizajna: Balans

Dizajn treba biti balansiran na način da ni jedna strana vizuelno ne preteže odnosno kako se u slengu kaže nije "teža" od druge ipak, dizajner može namjerno neke elemente istaći tako da im da dodatnu tezinu bojom, fontom, veličinom i slično.

Primarno govorimo o dva tipa balansa u web dizajnu:

- Simterični
- Asimetrični

Takođe tu su još neka pravila kao:

- Pravilo trećina
- Vizuelni centar stranice
- Korištenje "grid-a"

Simetrični balans

je najlakši za vidjeti u centriranim kompozicijama. U dizajnima u kojima imamo samo dva elementa koji su skoro identični ili iste vizuelne mase. Ako jedan element smanjimo stranica vise neće biti u simetriji. Da bi se simetrija opet postigla potrebno je ili dodati, oduzeti ili preraspodjeliti elemente.

Ovakvo uređenje kod onoga ko ga posmatra uzrokuje osjećaj uređenosti, poznatosti, elegancije ili ozbiljnosti.

Asimetrični balans

Asimetrični balans je uglavnom van centra ili napravljen neparnim brojem elemenata.

U asimetričnom balansu elementi ulaze u ravnotežu time što, recimo, jedan veliki element balansira sa više manjih, bilo veličinom, bilo bojom ili se namjerno pravi neravnoteža da se doda napetost.

Nejednaki elementi nam daju više mogućnosti za kombinovanje web stranice nego u slučaju kada imamo savršeno simetrične objekte.

Asimetrični elementi su, generalno govoreći, dinamičniji te korištenjem istih postižemo napetost, pokret ili neko raspoloženje.

Horizontalna simetrija

Teško ju je postići u webu jer korisnici imaju različite visine monitora, ali zato je tu primjer iz slikarstva.

Vertikalna i horizontalna simetrija

Dizajn dijeli poster u 4 jednake ćelije, iako nije prikaz kao u ogledalu slika izgleda simetrično i u ravnoteži. Svaki crtež je manje-više centriran u svom prostoru, grafika na sredini povezuje sva 4 prostora.

Pravilo trećina

Kaže da većina dizajna može da bude vizuelno interesantna tako što se stranica podijeli u trećine horizontalno ili vertikalno i da se potom bitni elementi dizajna stave u te trećine ili na mjesta presjeka. Ovo je posebno čest slučaj u fotografijama.

Pravilo zlatnog odnosa ili reza (google: golden ratio)

Pravilo zlatnog reza su ustanovili jos stari matematičari i filozofi, jos u staroj Grčkoj. Pravilo kaže da su dvije veličine u idealnom-zlatnom odnosu ako je odnos zbira te dvije veličine prema većoj veličini jednak odnosu veće veličine prema manjoj veličini.

Grid ili mreža

postavljanje mreze ili grida je ipak esencijalno za uređen dizajn. Nevidljiva mreža pomaže da elementi dizajna budu poravnati što je jako bitno za urednost i tehničku izvodivost web stranice.

Naime, problem sa kojim se rećemo kod web designa je, za razliku od printa i tv-a, što ne možemo elemente, slike i tekstove, pozicionirati gdje god želimo nego oni moraju biti smješteni u pravougaone prostore, u webu poznate kao DIV tagovi. Radi toga je pojava "kockastog" uređenja web stranice više tehničko nego dizajnersko ograničenje.

Na zadnjem prikazu, Brajlović web stranica, upravo vidite pomenute DIV tagove predstavljene kao plave okvire.

Princip dizajna: Sličnost i blizina

Ako posmatrate grupu ljudi u sobi ili na ulici najčešće je lako uočiti ko je u kakvoj relaciji sa drugom osobom (gotovo uvijek na kursu postoji bar dvoje ljudi koji se znaju i koji su sjeli zajedno, to se odmah uoči, spomenuti ih za primjer pravila sličnosti i blizine). Ko su stranci, ko s kim razgovara, ko koga ignoriše.

Isto kao što je moguće spoznati relaciju između ljudi na osnovu njihove pozicije tako je moguće spoznati i relaciju među elementima dizajna na osnovu njihove pozicije.

Koliko su ljudi blizu ili daleko to određuje u kakvoj su međusobnoj relaciji, takođe, koliko su elementi dizajna ili i tekstovi na jednoj stranici blizu jedni drugih to određuje šta čemu, u dizajnu, pripada.

Na primjer, jednostavno pitanje, kojem tekstu pripada naslov "Introduction"?

Naravno, donjem. Ali kako to znamo? Naučeni smo da prvo ide naslov pa ispod tekest, ali, pored toga vidimo da je naslov bliže tekstu na koji se odnosi nego pasusu iznad.

Ovo predavanje skoro da nije ni potrebno jer mi svi podsvjesno znamo osnovne principe sličnosti i blizine, međutim, ovdje učimo kako da ih i primjenimo na dizajn.

Elementi koji su u relaciji jedni sa drugima trebaju biti postavljeni jedni bliže drugih. Kada je više elemenata postavljeno tako da su jedni blizu drugih počinjemo ih tretirati kao jednu vizuelnu cjelinu a ne kao odvojene elemente. Na ovaj način lakše organizujemo informacije i dajemo čitaocu jasnu strukturu stranice.

Vizit kartica

Na primjeru vizit kartice možemo postaviti sebi neka pitanja. Prvo pogledajte mimo primjera i potom vratite pogled na primjer.

Prezentaciona verzija

Probajte pročitati sadržaj kartice, ali brojte koliko puta je vaše oko "skočilo" sa elementa na element. 5 puta? Jer je 5 elemenata na kartici, gdje ste poceli čitati, gdje ste završili, gdje vam je oko otišlo nakon čitanja? Kojim ste redom čitali? Zašto tim redom? Jer smo navikli da čitamo s lijeva na desno, Arapi pak čitaju s desna na lijevo. Stvar dugogodisnjeg treninga i navike.

- Kojim ste redom čitali u drugom primjeru?
- Da li ste čitali istim redom kao u prošlom primjeru?
- Da li ste čitali iz gornjeg lijevog ugla ili iz sredine?

Vidimo da, ako su elementi dovoljno razdvojeni, oni postaju zasebni, oko ih tretira zasebno. Ako elemente grupišemo onda stranica postaje organizovana, to znaci da je jasno gdje počinjemo, a gdje završavamo, samim tim i prazan prostor oko infomacija postaje aktivan element i organizovan.

Problem sa prošlim dizajnom je bio što se ne zna gdje počinjete čitati a gdje završavate i nije jasno kada ste zavrsili jer oko ne slijedi neki logičan put.

Radi toga pogledajmo sljedeći primjer u slajdovima, gdje su elementi poredani vertikalno. Vidimo kako se podaci mogu logično organizovati i kako to pomaže lakšem usvajanju informacije.

F pattern čitanja

Pogledati slajd.

Brošura

Kada se kreira brošura, letak i slično, informacije trebaju biti logično organizovane odnosno naglašene ili nenaglašene zavisno od toga šta želimo postići.

U prvom primjeru očito je da nema neke posebne organizacije, primjer je zbunjujući jer je bold previše slab te ne znamo kako su stranice organizovane, ali najveći je problem što su svi razmaci isti pa je zbunjenost još jača.

U drugom primjeru kroz razmake i boldiranje smo neke informacije istakli, sada je čitanje puno lakše naglasimo informacije grafički, grupišući ih

Kod dobrog dizajna dovoljan je jedan pogled da uočimo relacije među elementima.

Web stranica - primjer

Na primjeru web stranice vidimo kako dizajner nije vodio računa o blizini elemenata, npr naslov "Grand Hotel Adriatic - Opatija", da li pripada gornjoj ili donjoj slici?

Zaključak

Kada su elementi blizu to znači da su povezani i da postaju vizuelna cjelina. Ono što je povezano jedno sa drugim treba da bude blizu jedno drugog.

Istražujte kuda idu vaše oči, gdje počinjete gledati, koji put pratite, gdje završavate, nakon što ste pročitali neki detalj gdje ponovo idu vase oči?

Osnovna namjena sličnosti i blizine je da se podaci organizuju, ako je informacija organizovana veća je šansa da će biti pročitana i zapamćena.

Ne zaboravite nikada da vam je gledalac poklonio svega par sekundi svog vremena, ako u tih par sekundi niste zaokupili njegovu pažnju on ide dalje...

Najbolji način da zaokupite pažnju je da pravilno organizujete informacije tako da se i nakon letimičnog pogleda moze zaključiti o čemu se radi.

Kako postići to? Brojte u sebi koliko puta oči idu od elementa do elementa. Ako se radi o broju većem od 3 do 5 puta, zavisno od dizajna, promijenite organizaciju, vidite šta mozete približiti, a šta odmaknuti.

Izbjegavajte da stavljate elemente u ćoskove ili sredinu samo zato što tu možda ima mjesta.

Nemojte praviti relaciju između elemenata koji ne pripadaju jednoj cjelini, ako nemaju ništa zajedničko - odmaknite ih.

Zadaća: neka polaznici u wordu ili drugom programu koji koriste, poredaju logično, kao da prave dizajn menija web stranice ili cjenovnika restorana, proizvode koji se nalaze u folderu vjezbe / vjezba 01

04- Grafika računara

Koliki je vaš monitor? Većina će znati odgovor na ovo pitanje.

Koja je rezolucija vašeg monitora? Na ovo pitanje većina neće znati odgovor ili će u najboljem slučaju reći da je to hiljadu i nešto puta nešto.

Recimo da je to, na primjer 1024x768.

Šta to znaci u praksi? Kada bi uzeli povećalo ili mikroskop i pogledali ekran mobitela ili ekran računara ili ekran novih lcd televizora vidjeli bi da je sastavljen od jako sitnih tačkica. Te tačkice mogu biti upaljene ili ugašene, takođe mogu biti u boji. Kada ih stavite jednu do druge one formiraju sliku na ekranu. Dakle slika na ekranu nije ništa drugo nego jako veliki broj tačkica koje su jedna do druge i koje, zajedno, zavisno od toga da li su upaljene ili ugašene i kojom bojom svijetle, formiraju sliku.

Kako onda dobivamo boje? Pa svaka tačkica koju vidimo se sastoji od tri još manje tačkice, te tri tačkice su u bojama i to crvenoj, zelenoj i plavoj. Ako se sjetite likovnog vaspitanja u školi onda se možda sjetite da smo učili da se svaka boja može dobiti kombinovanjem te tri boje. Recimo žuta boja je kombinacija plave i zelene. Prenesimo to na naše tačkice, ako od tri tačkice - crvene, zelene i plave gore zelena i plava, a crvena je ugašena, mi ćemo vidjeti žutu boju.

Tu jednu tačkicu, sastavljenu od tri manje, zovemo pixel. Tako je mali da ga je teško vidjeti, ali ako pogledate velike ekrane na shopping centrima (recmo onaj na SCCu) lako su uočljivi. Dakle ako govorimo o web dizajnu ili televiziji ta se tačkica zove pixel, a ako govorimo o pripremi štampe onda se zove dot. Pixel, dot ili tačkica – radi se o istoj stvari.

Tako se slika prikazuje na ekranu, ali isti je princip i kako računar pamti sliku, recimo neki JPG. JPG nije ništa drugo nego jedan niz pixela u raznim bojama, kada JPG zumirate to jasno vidite, kada odzumate onda vidite da kombinacije pixela u raznim bojama čine neku sliku.

lako su sve slike prikazane na ekranu računara, tableta ili mobitela, na taj način nisu sve nastale od tačkica bar kada govorimo o formatu u kojem se slika nalazi.

Rasterske slike su te za koje, kada ih nazumate, vidite da su nastale od tačkica. Takve su recimo slike u formatima JPG, PSD, TIFF, TGA, PNG, GIF itd..

Za razliku od rasterskih, vektorske slike možemo povećavati i smanjivati koliko god želimo bez ikakvog gubitka kvaliteta tj nikada ne vidimo njihove pixele. Vektorske slike su slike koje su nastale crtanjem uz pomoć matematičkih formula tako da nemaju određeni broj pixela koji ih čini nego računar svaki put, uz pomoć matematičke formule, izračuna kuda na primjer ide neka linija unutar slike.

Šta to znači? To znači da je vektorska slika skup matematičkih jednačina i kada sliku recimo zumiramo, ako je slika rasterska prikazuje se ono što slika ima tj ne stvaraju se nikakvi novi podaci u slici nego se samo oni podaci, pixeli, koji tu postoje, povećavaju da ih bolje vidite. Kod vektorske slike svaki zum kaže programu da uz pomoć jednačina ponovo nacrta sliku ispočetka. Na ovaj način slika nikada ne gubi kvalitet jer je program svaki put nanovo "izračuna".

U folderu vector vs raster možete pogledati uporedni prikaz vektorskih i rasterskih fajlova.

05 Photoshop

Napomene:

Sa (ime fajla ili demonstracija profesora) je označeno da postoji fajl koji polaznici i profesor koriste kao fajl za demonstraciju. Molim da pogledate pripadajući folder na CDu koji ste dobili u tom slučaju. Ako je recimo tema birghtness and contrast vidjećete da u photoshop folderu postoji taj folder te komandu možete isprobati na fajlu u tom folderu, ako folder ne postoji onda temu možete demonstrirati na bilo kojem fajlu - koji recimo nađete na internetu ili u my pictures folderu windowsa.

Italicom su označene lekcije koje nisu previše bitne odnosno opcije koje vam neće pretjerano trebati.

Prije nego počnemo raditi sa photoshopom dobro je resetovati njegove postavke radi drugih polaznika koji su photoshop naštimali prema svojim zeljama i potrebama, to radimo tako što nakon klika na ikonicu photoshopa držimo ctrl+shift+alt i potom kliknemo na YES na pitanje da li želimo obrisati preferences od photoshopa.

Upoznavanje sa programom

Photoshop je program napravljen prvenstveno za rastersko crtanje ili još preciznije da definišemo - za manipulaciju rasterskim slikama. To znači da ne crtamo matematičkim jedinačinama kao u Corel Drawu ili Adobe Illustratoru nego jednostavnim bojenjem tačkica - pixela na slici tj ekranu.

Slika u photoshopu dakle nije ništa drugo nego veliki broj pixela koji su različitih boja i koji, svi zajedno, čine neku sliku.

Otvorite bilo koju sliku preko komande file/open i zumirajte je klikom na povećalo koje se nalazi dole lijevo, vidjećete pixele o kojima smo govorili.

Photoshop je vrlo moćan alat, on je faktički industrijski standard u toj mjeri da danas dosta ljudi kaže – "fotošopiraj" sliku i pod tim podrazumjeva da slika bude dotjerana. Sve slike su danas obrađene u većoj ili manjoj mjeri, često je to urađeno toliko da je tesko reći šta je original a šta obrađena slika.

Pogledajte fotografije iz foldera fajlovi uz predavanja / demonstracija programa / celebrities te video iz istog foldera. Takodje mozete pogledati i neke photoshop greške u folderu greške.

Ipak, šta obično radimo sa photoshopom? Pa zapravo vrlo rijetko u njemu crtamo iako je photoshop jako dobar za taj posao, obično zapravo manipuliramo postojećim slikama ili fotografijama te manipulišemo sa njima da dobijemo željeni rezultat. Pogledajte fajl "sta obicno radimo sa photoshopom.gif"

Profesor će vam na primjeru rada sa fajlom prezentacija 1. jpg demonstrirati mogućnosti photoshopa.

Sada kada smo vidjeli šta photoshop može možemo se upoznati i sa samim programom.

Meniji i desni klik mišem

Okruženje se sastoji iz 4 glavna dijela, meni, toolbox, statusbar i palete. Takođe tu su i opcije ispod menija koje reaguju na opcije koje su odabrane u toolboxu – taj prostor zovemo options bar.

Pogledati fajl interface.jpg

Kada otvorimo menije vidimo da neke opcije menija, one koje se često koriste, imaju shortcute pored imena. Shortcuti su komande koje se mogu zadati preko tastature a koje služe da se brže pristupi nekoj stavki menija. Međutim, šta ako komanda nema shortcuta? Ako pritisnemo i pustimo ALT vidimo da su neka slova u meniju podvučena, ako pritisnemo to slovo, koje je podvučeno, otvoriti će se meni. Ako pogledamo otvoreni

Prezentaciona verzija

meni vidjećemo da su neka slova i unutar menija podvučena, ako pritisnemo slovo od neke naredbe odabraćemo tu naredbu kao da smo kliknuli na nju. Na primjer ALT+E+N+I će otvoriti preferences/interface meni.

Takođe, možemo unutar menija primjetiti da neke opcije imaju trokutiće što znači da postoji podmeni, ili da imaju tačkice (...) što znači da opcija otvara dialog box u koji se unose neke vrijednosti.

Pokazati mogućnost korištenja desnog dugmeta miša klikanjem na otvorenu sliku te da to, u suradnji sa alatima iz toolboxa, daje opcije tih alata. Na primjer uzmimo brush tool (četkica) i kliknimo desnim dugmetom na sliku.

Desni klik na ime slike tj gornji bar daje opcije open, new, close te reveal in explorer, a desni klik na toolbox daje odmah alate koji se inače pojavljuju tek zadržavanjem miša na nekom od alata iz toolboxa. Recimo kliknimo desnim na marquee tool i vidjećemo da su se podopcije odmah otvorile.

Inače neku postojeću sliku koja je na hard disku otvaramo sa CTRL+O ili sa ALT+F+O ili sa duplim klikom na sivu podlogu, radno površinu photoshopa, na mjestu gdje nema ničega (tj nema ikonica, paleta ili druge slike).

Toolbox

Ako ste navikli na stari toolbox, kakav je bio do photoshopa CS2 dupli klik na tamno sivi dio toolboxa, njegov "naslov", pored strelice, će vam vratiti stari toolbox, u 2 kolone, ipak s obzirom da je toolbox u jednoj koloni trenutni standard ne bi bilo loše da se navikavate na sadašnji izgled.

Primjetiti da neke od opcija imaju mali trokutić dole desno, to znači da se klikom na te opcije dolazi do još više opcija. Da bi se dodatne opcije otvorile, može se kliknuti lijevim dugmetom pa zadržati klik na ikonici ili kliknuti desnim dugmetom nakon čega se podopcije odmah otvaraju. Ako se miš zadrži iznad opcije pojaviti će se ime opcije te shortcut. Dakle, svakom alatu, ikonici u toolboxu, možemo pristupati preko shortcuta, ako shortcut postoji, a podopcijama, recimo glavna opcija / ikonica je brush tool, a podopcija je pencil tool, pristupamo preko tastera SHIFT + shortcut.

Dva kvadrata sa bojama koja su na dnu toolboxa su foreground i background boja tj boja kojom crtamo i boja pozadine. Ako uzmemo brush tool i crtamo po nekoj slici vidjećemo da bojimo prednjom, foreground, bojom, a ako uzmemo, recimo, eraser tj gumicu i brišemo sliku koja ima samo jedan layer vidjećemo da se ispod slike pojavljuje boja pozadine tj background colour.

D i X su shortcuti koji se koriste u vezi sa tim bojama, D mijenja prednju i zadnju boju, a X prednju i zadnju boju mijenja u bijelu i crnu.

Ispod toga su opcije za quick mask - selekcije sto ćemo raditi kasnije. Shortcut je slovo Q.

Ispod su načini prikaza slike u photoshopu. Shortcut za to je F, a ako pritisnemo TAB skrivamo sve alate i palete na ekranu tako da je prikazana samo slika. Sa SHIFT+TAB skrivamo samo palete

Palete

Palete se mogu upaliti u meniju window i otvore se desne strane ekrana (u corelu ih zovemo dockers) i mogu se pomjerati u grupama tako što prevučemo njihov prozor povlačeći za traku na kojoj je ime palete. Svaki prozor sa paletama ima opciju minimize, izgleda kao dvije strelice, i mali drop down meni u gornjem desnom uglu gdje imamo opcije close tab za gašenje te palete i close tab group za gašenje svih paleta u toj grupi. Palete možemo odvući na bilo koji dio ekrana povlačenjem za traku sa nazivom. Kada je paleta otvorena dupli klik na njeno ime je minimizira, takođe dupli klik na ime je ponovo otvara. Kada se palete ugase mogu se upaliti ili preko menija windows ili preko shortcuta koji u tom meniju pišu. Palete se mogu i pregrupisati prevlačenjem sto može biti korisno jer možemo izdvojiti palete koje su nam potrebne za neki odrejeni zadatak.

Svaka paleta inace ima svoj meni, kako smo vidjeli maloprije. Pogledajte recimo meni palete "swatches" koji sadrži u sebi različite izbore predefinisanih boja.

Jedna od paleta koju bih spomenuo je styles paleta koja omogućava da se na lak i brz način neki layer promjeni na način koji je definisan nekim određenim stilom, a koji se nalazi u paleti styles. Stilovi koji su dosli uz photoshop baš i nisu nešto posebno, srećom možemo u photoshop učitati dodatne stilove koje skinemo sa interneta. Profesor će pokazati postupak učitavanjem stolova koji se nalaze u folderu styles te apliciranjem na neki tekst.

Ovaj postupak, učitavanja dodatnih mogućnosti u photoshop je primjenjiv za mnoge alata ptohoshopa. Recimo možete učitati nove brushes, gradients itd.

. . .

Otvaranje, snimanje i kreiranje slike u photoshopu

New i open

Pravljenje nove slike odnosno praznog prostora za novu sliku. Nakon klika na new u meniju file u mogućnosti smo da zadamo veličinu slike u pixelima, milimetrima, centimetrima itd, ali takođe i da koristimo gotove presete - unaprijed definisane veličine. Ti preseti nam omogućavaju da ne moramo recimo unositi dimenzije A4 papira nego da ih jednostavno odaberemo iz liste gotovih vrijednosti. Takođe preseti ne postoje samo za razne veličine papira nego i za razne tv i web formate. Dovoljno je kliknuti file/new i potom odabrati željeni preset.

Width je širina slike, height je visina, a resolution je ono što poznajemo pod nazivom DPI odnosno Dots Per Inch. DPI je pojam koji se koristi samo u pripremi štampe, za web on nije bitan. Ispod toga je kolor mod slike. Kako smo ranije već spominjali, ako slika ide u štampu onda biramo CMYK, a ako ide na televiziju ili internet onda biramo RGB.

Kada otvorimo neku sliku vidimo da je slika otvorena u tabu tj posebnom prozoru. Otvorimo još jednu sliku, vidimo da se otvorio još jedan tab (sa CTRL + tab da prelazimo iz slike u sliku). U photoshopu mozemo, kao i u wordu, imati odjednom otvoreno više slika.

Profesor demonstrira kako u novom layeru jedne slike možemo nacrtati nešto i potom to prevući na drugu sliku, dakle u photoshopu, sve sadržaje koje neka slika ima možemo kombinovati sa drugim otvorenim slikama. Ako pokušamo zatvoriti sliku, a da je nismo prethodno snimili, photoshop će nas pitati da li sliku želimo snimiti. Ako pogledate ime slike, u tabu, vidjećete zvjezdicu pored, ona nam govori da slika još nije snimljena što je korisno ako nismo sigurni, tokom rada, da li smo sliku snimili na hard disk.

Potrebno je napomenuti da opcija file/open ne mora otvarati samo sliku po sliku, dovoljno je odabrati open, označiti više slika i potom kliknuti na open da bi photoshop otvorio sve označene slike odjednom.

Takođe do slike mozemo doći i preko copy + paste iz bilo kojeg programa – profesor će demonstrirati uzimanje slike sa web stranice.

Rad sa bojama u photoshopu

Color Picker

Color picker je alat za odabir boja u photoshopu. Pozivamo ga klikom na boje koje se nalaze u toolboxu.

Ako nakon odabira boje pored boje vidite ikonicu sa 3D kockicom to je web safe colour warning. Ova oznaka nas obavještava da ta boja ne spada u standardne web boje i da možda neće biti korektno prikazana na internetu. U principu radi se o skoro pa zastarjeloj stvari jer se web safe color odnosi samo na vrlo stare monitore koji su mogli prikazati maksimalno 256 boja. Današnji monitori prikazuju 16,7 miliona boja te je to upozorenje prilično nebitno.

Takođe je potrebno primjetiti da photoshop pored boja prikazuje 5 različitih sistema za rad sa bojama, HSB, RGB, web boje - oznaka # ili HEX ponegdje, Lab, CMYK. Koju god boju odaberemo vidjećemo oznaku boje u svim ovim sistemima. Bitno je znati da boju možete zadati bilo klikanjem na spektar boja u color pickeru bilo unošenjem vrijednosti boje, npr ako u polja RGB unesete 255, 0, 0, vidjećete da ste dobili čistu crvenu boju.

Sa strane se nalazi "add to swatches". Tom opcijom boju možemo "zapamtiti" tako što će biti dodana u photoshop swatch paletu boja (meni window / swatches), a opcija color libraries nam pokazuje standarde boja iz kojih takođe možemo odabrati željenu boju uz pomoć oznake standarda (pantone, truematch i slično).

Za web su najvažniji RGB i Web sistem boja označen sa # ili ponegdje sa HEX. Ako recimo želite da neku boju koju ste odabrali u photoshopu prenesete u dreamweaver, najlakše je kopirati # kod boje i potom ga pasteovati u dreamweaver.

Ako ste to isprobali možda ste primjetili da photoshop # broj boje označava sa 6 mjesta dok dreamweaver to radi sa 3. Naime DW po defaultu radi samo sa web bojama koje su uvijek u obliku recimo 112233 ili ffaa00 pa su radi skraćenja pisanja počeli da te boje označavaju kao 123 ili fa0. Za razliku od DWa PS defaultno radi sa punom paletom boja pa su kod njega kodovi oblika npr. 7f3535, 340101 i sl. Vidimo da ovdje skraćenja nema jer su svi brojevi različiti, dovoljno je ubaciti ipak kod iz PSa u DW i on će, u svakom slučaju, biti ispravno protumačen.

. . .

Selekcije

Marquee tool

Selekcije u photoshopu koristimo da izoliramo dijelove slike od promjena ili da promjene vršimo upravo na selektovanim dijelovima slike. Takođe selekcijama možemo dijelove slike ukloniti ili prebaciti u drugi lejer ili na drugu sliku.

Opcije za selekciju uključuju 4 alata, kvadratna, ovalna, jedan red horizontalna i jedan red vertikalna selekcija. Shortcut za defaultnu selekciju je M, a za odabir drugih alate za selekciju koristimo SHIFT+M.

Shortcuti koji se koriste kod rada sa selekcijama:

- Držanjem SHIFTa crtate pravilan oblik, krug ili kocku,
- Ako je već aktivna neka selekcija, a pritisne se SHIFT onda se nova selekcija dodaje postojećoj,
- Ako se drži ALT onda se nova selekcija oduzima od postojeće,
- Ako se za vrijeme crtanja selekcije pritisne space selekcija se može pomjerati dok je crtate,
- Selekcija se može nakon što je zavrseno crtanje pomjerati tako što se klikne unutar selekcije i ista se pomjeri, ali da bi to radilo u toolboxu mora biti kliknut marquee tool,

- CTRL+A selektuje cijelu sliku,
- CTRL+D deselektuje cijelu sliku,
- SHIFT+CTRL+I će selekciju okrenuti naopako (selection invert),
- CTRL+H sakrije selekciju, selekcija i dalje postoji samo je ne vidite

Svi fajlovi navedeni ispod su u pripadajućem folderu.

Otvoriti fajl "rectangular selection.jpg" i prezentirati pravougaonu selekciju.

Otvoriti fajl "circular-selection.jpg" i prezentirati kružnu selekciju.

Takođe se umjesto SHIFT i ALT mogu koristiti ikonice u options baru da se selekcija doda postojećoj selekciji ili da se oduzme od postojeće selekcije i slično.

Otvoriti fajl "circular-selection.jpg" i prezentirati dodavanje selekcije tako sto ćemo dodati selekciji i drugi planet.

Fixed aspect ratio omogućava selektovanje u omjerima, recimo da selekcija bude 2:1, a fixed size omogućava da zadamo tačnu veličinu selekcije u pixelima.

• • •

Toolbar alati

Toolbar sadrži alate koji se koriste u photoshopu, dosta tih alata je objašnjeno ranije tako da je ovdje samo pregled odnosno podsjećanje šta koji alat radi.

Vidjećete da dosta alata ima slične opcije koje se pojave u options baru nakon što ste odabrali alat, recimo dosta alata ima mogućnost promjene veličine brusha, odnosno veličine zone slike na koju alat djeluje, opacitiyja, odnosno koliko će biti "jako" djelovanje alata, tolerancije, odnosno da li će alat djelovati tačno na boju na kojoj radite ili i na boje slične njoj itd...

Većina alata koji imaju brusheve ima i mogućnost promjene brusheva preko klika na strelicu koja je pored brusha u options baru. Ista se mogućnost dobije i desnim klikom na sliku na kojoj radimo. U tim opcijama možete podesiti veličinu brusha i njegovu "tvrdoću", a klikom na mali krug sa strelicom koji je u gornjem desnom uglu palete brusheva mozete učitati nove brusheve, vratiti stare ili odabrati neke koji su različiti od postojećih, a koji već postoje u photoshopu.

Strelica

Strelica je najkorišteniji alat photshopa, služi za pomjeranje i transformaciju objekata u photshopu, selekciju layera i dr.

Pravougaona i kružna selekcija

Alati za pravougaonu i kružnu selekciju služe za označavanje/selektovanje pravougaonih i kružnih dijelova slika. Kada crtamo novu selekciju stara se poništava, ako želimo da dodamo novu selekciju staroj potrebno je držati SHIFT dok crtamo novu selekciju. Ako želimo da novu selekciju oduzmemo od stare onda držimo ALT. Ovo pravilo vrijedi za sve selekcije u photshopu.

06 Priprema za izradu weba

Koji nam programi trebaju?

Da bi uopšte počeli raditi web stranice trebamo imati odgovarajući software.

Photoshop je program kojim web stranica najčešće dizajniramo. Mi ih obično nacrtamo u photoshopu i čuvamo na svom računaru kao PSD, međutim, pošto web browseri ne čitaju PSD, a pored toga PSD fajlovi su suviše veliki da se prikažu na webu, kada imamo odobren dizajn web stranice snimimo je kao JPG, GIF ili PNG i dio po dio web stranice formiramo u Dreamweaveru

Dreamweaver je program koji uz korištenje HTML i CSSa te slika iz photoshopa, dio po dio slaže, formira, web stranicu koju browseri mogu prikazati.

Nakon što smo napravili web stranicu moramo je poslati na server, za to će nam trebati FTP program. FTP je skraćenica od File Transfer Protocol odnosno protokol za slanje fajlova, na internet naravno.

Pored toga koristićemo sve druge programe koji nam mogu koristiti xn view, irfan view i slične za pregled i organizaciju slika, možda neki program za pravljenje menija, galerija slika i slično.

. . .

Dobro planiranje je pola posla

Na webu vrijedi pravilo da treba prvo dobro razmisliti pa tek onda raditi. Zašto? Zato što pravovremenim razmišljanjem možete u mnogome ubrzati svoj rad, smanjiti potencijalne probleme i lakše doći do cilja.

Pogledajte slajd **"dobro planiranje je pola posla" i prije nego počnete praviti stranicu razmislite o** odgovorima na pitanja koja su zapisana na slajdu.

Koji su ciljevi web stranice?

Odlučivanje koji su ciljevi bi trebao biti prvi korak kada krećemo u pravljenje weba. Pitajte klijenta ili sebe šta želite postići web stranicom. Zapišite ciljeve jer se ciljevi brzo izgube iz vida kada se počne raditi.

Web stranica kojoj je namjena da informiše o nekoj temi bi trebala imati različit izgled i navigaciju od stranice koja je napravljena da proda nešto i slično... Uporedite www.ebay.com i www.cnn.com

Skiciranje izgleda

Grubo skiciranje ili kako mi to u žargonu kazemo layouta prije nego zapravo krenete crtati u web Photoshopu vam može uštediti puno vremena kasnije.

Crtež ili skica mogu biti urađeni rukom ili u nekom programu za crtanje, nije važno. Važno je razmisliti o tom webu prije nego ga počnemo praviti.

07 Upoznavanje sa dreamweaverom (DW) i pravljenjem stranica

Web sajt je u stvari organizovana grupa fajlova i foldera. Od fajlova na webu najčešće srećemo:

- HTML za sam HTML kod
- CSS za CSS stilove
- JS za javascript
- JPG, PNG, GIF ili SVG za slike
- SWF za fleš sadržaje,
- FLV za flash video,
- MP3 ili WAV za audio fajlove, itd.

Budući da je ovih fajlova nekada puno, da se spriječi konfuzija, dobro je sve ove fajlove stavljati u određene foldere odnosno sortirati ih tako da su slike recimo u folderu IMAGES, CSS stilovi u folderu CSS i slično. Ako u folderu images imamo jako veliki broj slika onda mozemo unutar tog foldera praviti podfoldere kako je prikazano na slajdu u prezentaciji.

Što se tiče imenovanja fajlova, web ima striktna pravila kako se fajlovi mogu zvati i ta pravila su dosta strožija nego što ste navikli kod windowsa. Razlog je taj što web stranice najčešće rade na računarima koji kao svoj operativni sistem koriste UNIX ili LINUX.

Prezentacija profesora: napraviti jednostavnu web stranicu u koju ćemo ubaciti JPG, potom promijeniti ime JPGu i pokazati da web stranice više neće prikazati JPG koji je bio u njoj jer je sada ime fajla drugačije. Vratiti potom staro ime, ali ga otkucati velikim slovima; vidimo da se fajl opet ne prikazuje jer web stranice prave razliku između malih i velikih slova.

Stoga, da se ne biste pitali da li je ime fajla otkucano malim ili velikim slovima, dobra praksa je uvijek koristiti mala slova.

Kod snimanja fajlova takođe možemo koristiti ekstenziju HTM ili HTML. I jedna i druga su u redu mada je preporučljivo uvijek koristiti HTML zato što i dreamweaver svoje HTML fajlove snima sa ekstenzijom HTML.

Šta je HTML

HTML je programski jezik koji služi za programiranje web stranica, bolje reći opisivanje web stranica, jer HTML zapravo opisuje browseru kako web stranica izgleda odnosno, da budemo precizniji, šta sve ona sadrži.

Prezentacija profesora Napraviti jednostavnu stranicu **sa malo teksta i preko "view source" opcije browsera** pokazati kako izgleda HTML od web stranice. Ubaciti sliku pa ponoviti isto.

Pokazati polaznicima na primjeru code&design viewa kako dreamweaver piše kod za njih, otvoriti prazan HTML fajl i ubaciti neki tekst. Pokazati code, potom ubaciti neku sliku pa pokazati šta se dešava – polaznici mogu vidjeti da je dreamweaver napisao cijeli HTML kod kada smo mi kliknuli "insert image"...

Diskutovati sa polaznicima kako u wordu boldiraju i italikuju slova pa demonstrirati isto to kroz bold i italic u dreamweaveru.

Da bi polaznici lakše shvatili, u početku koristiti i <i> tagove, a potom im pokazati da su aktuelni tagovi za bold i italic i . Objasniti da se HTML vremenom mijenja i stalno nadograđuje, pa neke HTML komande - tagovi više nisu isti kao prije, iako radi kompatibilnosti stari tagovi i dalje rade.

U HTMLu, kada gledamo sam kod, jasno razlikujemo cjeline poput HTML, HEAD, BODY. Naredba u HTMLu (zovemo je inače TAG) počinje sa zagradama <> i imenom taga unutar tih zagrada, npr a završava znakom / unutar imena taga npr .

Kada pravite web stranice, najčešće nećete morati napisati ni jednu komandu HTML kodom; to će u velikom broju slučajeva za vas raditi DW.

Šta je CSS

Dok HTML u sebi drži sadržaj stranice, odnosno podatke gdje je koji fajl, slike i drugi fajlovi, sam izgled stranice je opisan u CSS fajlovima.

Zamislite da imate 5 fajlova u wordu. Zamislite da je svaki od njih kucan fontom Arial, veličine 12, crne boje. Ako želite da u svim fajlovima zamijenite font, morate otvoriti svih 5 fajlova i izvršiti promjenu u svakom fajlu posebno.

A sada zamislite da svih 5 word fajlova ima jedno zajedničko mjesto gdje piše koji je font u njima, koje je font boje i koje je veličine. Kada biste zamijenili font na tom jednom mjestu, font bi se automatski zamijenio u svih 5 fajlova.

E, to je CSS. Dakle, HTML stranice sadrže npr. tekst a u CSS fajlu piše kako taj tekst izgleda, koje je boje, koji je font, da li je bold, da li je pomjeren lijevo ili desno i slično. Kada promijenite recimo font u CSS fajlu, font će se promijeniti u svim web stranicama koje se oslanjaju na taj CSS fajl.

Odmah je jasno i koja je prednost ovog sistema rada. Ako imate web sajt koji sadrži recimo 50 web stranica, ne morate otvoriti svih 50 web stranica i promijeniti font nego to samo uradite jednom u CSSu, onom na koji se oslanjaju te web stranice.

CSS inače može biti u samom HTMLu stranice, ali i u svom posebnom fajlu koji se obično snimi u folder CSS.

Prvo rješenje se koristi samo kod manjih stranica, tamo gdje imamo jednu ili dvije web stranice koje nam nisu pretjerano bitne pa nam nije teško mijenjati CSS u svakoj od njih posebno, ako ga uopšte budemo ikada mijenjali.

Drugo rješenje se koristi uvijek kada se radi o ozbiljnijim i većim webovima, onim sa više stranica, jer nam takvo rješenje omogućava, kako je gore napisano, da promjenom jednog CSS fajla promijenimo izgled svih web stranica koje ga koriste.

Zašto se CSSovi zovu tako - Cascading style sheets? Zato što jedan HTML dokument može u sebi imati više stilova, više pravila koja utiču na neki element.

• • •

Šta je DIV tag

DIV tag je jedna od naredbi HTMLa. DIV je skraćenica od engleske riječi divide što znači podijeli(ti). DIV je naredba, tag, kojom pravimo, doslovno, prazne pravougaonike u web stranici i u koje kasnije smještamo sadržaje poput teksta, slika, animacija i dr.

Princip je sljedeći: napravimo prazan pravougaonik korištenjem DIV taga. Potom napravimo CSS stil u kojem odredimo gdje će se taj DIV tag nalaziti, koliki će biti, te kako će izgledati ono što se nađe u tom DIVu. Recimo sav tekst tom pravougaoniku će biti žut, font arial, veličine 12. Potom dodijelimo taj CSS stil tom DIV tagu. Nakon toga, sav tekst koji tu ubacimo će izgledati onako kako je napisano u tom CSS stilu.

Naravno, ako želimo, možemo definisati i poseban stil ili više njih, kojim ćemo potom posebno definisati kako izgleda neki drugi tekst.

Šta su meta tagovi i kako se koriste

Meta tagovi su takođe naredbe HTMLa i služe da informišu pretraživače o toj web stranici kako bi je

pretraživači lakše kategorisali i kako bi je uopšte mogli pronaći kada u nekom pretrazivaču, recimo googlu ili yahoou, tražimo neku određenu web stranicu.

Meta tagovi se nalaze u dijelu web stranice koji se zove HEAD. To je dio koji sadrži podatke o web stranici koji nisu vidljivi onome ko ju je otvorio u browseru, ali su vidljivi samom browseru i programima.

Polovinom i krajem 90-ih, kada internet doživljava boom, postalo je jako bitno biti dobro pozicioniran u web pretraživačima, odnosno biti prikazan u njima. Dobra pozicija je garantovala veliku posjećenost a velika posjećenost - dobru zaradu. S obzirom na to da su se tada pretraživači oslanjali gotovo isključivo na meta tagove, meta tagovi su postali predmetom manipulacije kako bi se osigurala bolja pozicija u pretraživačima. Od te manipulacije je napravljena cijela nauka - kako prevariti pretraživače.

Međutim, to su shvatili ljudi koji su razvijali pretraživače pa se danas prilikom pretraživanja meta tagovi znatno manje koriste kod rangiranja web stranica a sami pretraživači na mnogo drugih načina dolaze do zaključaka o kakvoj se zapravo stranici radi. Metoda kojom google i slični njemu zaključuju koliko je neka stranica popularna te odlučuju gdje će je prikazati u pretragama danas su tajna, jer niko ne želi da se ponovi situacija od ranije kada je sistem rada pretraživača "provaljen" i zloupotrijebljen u svrhu prikazivanja stranica boljim nego što jesu.

lako meta tagovi nemaju takav značaj kao ranije, ako CNN definiše precizno meta tagove na svojoj stranici, to ipak nešto govori zar ne?

Otvorimo bbc.co.uk i pogledajmo u samom vrhu meta tagove, posebno description i keywords.

• • •

Dreamweaver - upoznavanje sa interfaceom

Welcome screen

Welcome screen se pojavljuje uvijek nakon paljenja dreamweavera. Kada otvorimo stranicu on nestaje, ali kada je zatvorimo opet se pojavljuje.

Pored liste fajlova na kojima smo nedavno radili ili mogućnosti da otvorimo novi prazan dokument, tu su linkovi na videa sa Adobe TV web stranice, desno, te linkovi na web stranice dreamveawera sa detaljnijim uputama, dole lijevo.

Prostor dole desno, odnosno linkovi koji se tu pojavljuju, su zapravo ono što je trenutno novo na adobe webu tako da, svaki put kada otvorimo dreamweaver, tu možemo naci nove, korisne, informacije.

Klik na "don't show again" gasi welcome ekran a ponovo se može upaliti u meniju EDIT / PREFERENCES / GENERAL

Application toolbar (na vrhu - pored menija)

Ne samo da je tu meni nego, u skladu sa Adobe praksom, ima i quick access ikone - **načini prikaza, extension** manager, site manager. Pored toga, desno, imamo workspace switcher poznat iz drugih Adobeovih aplikacija **a još više desno je pretraga koja vodi na adobe pretraživač, odnosno he**lp fajlove Adobe community helpa.

Workspace

Sa workspaceom smo se ranije sreli u photoshopu. DW, kao i PS, pamti zadnji raspored koji smo napravili kada smo zadnji put kada pomjerali panele. Nakon što se vratimo na taj workspace on vraća i raspored. Ako zabrljamo sa rasporedom paleta, možemo u listi workspace kliknuti na reset workspacea i vratiti sve na svoje mjesto. Takođe možemo kreirati i svoj workspace.

Prezentaciona verzija

Rad sa panelima je potpuno isti kao u PSu i nema ga potrebe dodatno detaljno objašnjavati budući da je ranije objašnjen.

Ako nam treba panel koji nije otvoren, u meniju windows ga možemo upaliti a checkmark pokazuje koji su paneli već otvoreni. Ako kliknemo na neki panel on se može otvoriti unutar grupe panela desno.

Demonstracija profesora: Pokazati da se panel može undockovati te da se može kombinovati sa drugima, čak i staviti ispod menija gore, lijevo uz ivicu ili u drugu grupu desno.

Klikom na strelicu desno, iznad grupe, možemo ih smanjiti ali i dalje ih možemo koristiti tako što kliknemo na panel koji želimo. Dupli klik na tamno sivu traku iznad panela će ih pretvoriti u shortcute panela a daljim sužavanjem ih možemo svesti na veličinu ikonica. Klik na strelicu ih vraća nazad.

Brzi pristup smanjivanju panela se radi preko tipke F4. Kada je pritisnemo, svi paneli se povuku prema rubu ekrana gdje ćemo vidjeti tamno sivu liniju. Ako nam neki od panela treba - kursorom dođemo na tu liniju i paneli će se pojaviti; nakon odabira opcije, ponovo će nestati.

• • •

Strukturisanje teksta - davanje HTML stilova - sačuvati fajl radi uporedbe sa CSS stilovima

Demonstracija profesora: Uzeti tekst iz fajla **HTML stilovi vježba i potom, korištenjem HTML propertiesa,** dati razne gotove stilove tekstu (H1, H2, H3, H4 ...). Napraviti naslove, podnaslove i strukturisati tekst. Pokazati **polaznicima kako izgleda HTML kod nakon što su zadali stilove. Pokazati kako je HTML kod jednostavan za** razumjeti. Odmah na navedenom primjeru pokazati i kreiranje ordered i unordered lista.

Kreiranje lista

Liste nam omogućavaju da određene povezane pojmove povežemo i sortiramo. Postoje ordered i unordered, te definition liste. Ordered imaju rimske brojeve ili slova ispred i to ih čini uređenim listama. Unodered liste imaju neku vrstu buleta ispred, ali nisu sortirane po nečemu kao ordered liste.

Promjenu izgleda listā te promjenu načina brojanja, možemo uraditi tako što kliknemo unutar liste i potom, u properties inspectoru, kliknemo na "list item". Ako želimo nested liste (nested liste su liste koje unutar sebe imaju liste) onda selektujemo par stavki liste i potom povećamo indent. Kod pokazuje da imamo listu u listi. Ako ih više ne trebamo ponovimo postupak, samo kliknemo outdent.

To bi bila naša prva jednostavna web stranica! :) Snimimo je jer će nam trebati uskoro opet!

Properties novog dokumenta - web stranice

Dok smo radili na ovoj web stranici vidjeli smo da još ne znamo promijeniti boju pozadine i da tekst nije baš u gornjem lijevom uglu nego da je web stranica postavljena malo dole, desno. To je zato što nismo zadali properties web stranice.

Isto kao što, kada radimo u wordu, trebamo da zadamo margine i dimenziju dokumenta, tako i dreamweaver traži da podesimo web stranicu prije nego ozbiljno počnemo raditi. Možemo to učiniti na nekoliko mjesta: klikom na page properties u properties baru, putem meni modify - page properties ili preko shortcuta CTRL + J.

Kada otvorimo page properties, unutar appearance CSS panela prvi korak je zadati 4 nule u left, right, top i bottom margin.

Uvijek, naime, morate imati na umu da na webu postoji ogromna **razlika između unesene nule u neko polje i** ne unesene nikakve vrijednosti. Ako pogledamo ova navedena polja prije nego ukucamo nule, vidimo da su

ona prazna. Ako su prazna vrijednost nije nula nego defaultna za neki browser! To ne mora biti nula, može biti bilo šta - nula je tek kada ukucamo nulu!

Čemu ovo služi ? Demonstracija profesora - nemojmo unijeti tu nule nego instertujmo neku sliku pa pogledajmo stranicu u browseru. Vidimo da slika nije u gornjem lijevom uglu nego je odmaknuta dole desno. To je zato što browseru nismo rekli da je margina stranice nula pa je on stavio neku svoju defaultnu koja nije nula. Unesimo sada nule u Appearance CSS i vidjećemo da se slika pomjerila tamo gdje stranica zapravo treba počinjati.

• • •

Ubacivanje teksta iz worda u DW

Često ćete, u toku svoje webmasterske karijere, za web stranice koristiti tekstove koje ste dobili u wordu. Tekst iz worda možete ubaciti u DW preko opcije file /import /word ili prenesite, drag and drop, word fajl iz windowsa u web dokument. Vidimo da ćemo pri tome moći da odredimo kako želimo da tekst importujemo u DW.

Demonstracija profesora: 02 ubacivanje teksta iz worda Kada prebacujemo tekst u DW iz worda recimo, možemo odabrati nekoliko načina na koje će taj tekst biti prebačen. Sve te dodatne opcije se kriju pod paste special opcijom u DWu. Na taj način možemo odrediti šta sve prenosimo u DW od atributa teksta, da li želimo prenijeti paragrafe, bold, italic ili zapravo cijelo formatiranje. Ako ne želimo da svaki put ovdje zadajemo na koji će način biti urađen paste, možemo to trajno zadati kroz preferences / copy / paste.

• • •

Strukturisanje teksta - davanje CSS stilova

Demonstracija profesora: Otvoritmo ponovo onaj fajl na kojem smo radili strukturisanje teksta preko HTMLa. Kliknimo u tekst kojem je dodjeljen stili H1 i potom u CSS styles panelu napravimo novi stil. Kao tip stila odaberimo TAG. Sa tim tipom CSS stila možemo redefinisati izgled neke HTML naredbe, recimo oznake H1 :) Dakle, mi smo prvo dali oznaku H1 nekom tekstu, a onda smo napravili CSS stil koji mijenja izgled te H1 oznake! Isto možemo uraditi sa bilo kojom HTML naredbom, OL, UL, LI, IMG, P, šta bilo!

Sada strukturišimo postojeći tekst koji je imao HTML naredbe uz korištenje CSS stilova na način da taj HTML izgled prilagodimo svojim željama.

Takođe nismo limitirani na to da samo redefinišemo HTML naredbe kroz CSS stilove nego možemo praviti i svoje CSS stilove proizvoljnih naziva. U tom slucaju kao tip stila ne biramo TAG nego CLASS.

Pokazati polaznicima kako izgleda HTML iz vježbe ubacivanja HTML stilova a potom uputiti polaznike da sami kod sebe naprave CSS stilove i daju ih tekstu.

Za početak, CSS stilove praviti unutar samog HTMLa, dakle, ne u eksternom fajlu i pokazati polaznicima kako izgleda HTML kada su stilovi napravljeni i kako izgleda kod stilova. Neka polaznici vide da se stilovi mogu čitati i razumjeti, da tu piše koji font koristimo, koju boju i slično.

Svaki CSS stil sastoji iz dva dijela: selektora i deklaracije. Selektor je ime stila tj. na šta se CSS odnosi, a deklaracija su podaci koji definišu šta taj CSS radi. Sama deklaracija se sastoji iz dva dijela; prvi dio koji govori šta definišemo je property, npr. font, a drugi dio koji definiše je value, na primjer arial.

Ubaciti i jednu sliku u tu web stranicu i potom snimiti fajl kako bismo ga kasnije koristili za demonstraciju.

. . .

Linkovi

Linkovi su veze između elemenata web stranice, kada kliknete na primjer na malu sliku otvori se obično velika, kada kliknete na neki link za web stranicu, otvori se web stranica i slično, dakle linkovi ili veze nam omogućavaju da se krećemo po web stranici.

Pravljenje linkova u Dwu

Postoji više načina za pravljenje linkova ali je najpopularniji onaj preko properties panela.

Demonstracija profesora: **Kreiranje linkova je do sada već** jasno polaznicima jer su ih napravili nekoliko, ali **ponoviti još jednom da u polje LINK ide ime fajla koji se otvara nakon klika na link, a da u target polju mogu** namjestiti da li se taj novi fajl otvara u posebnoj ili istoj stranici web browsera.

Kako da znamo šta će se desiti ako linkamo MP3, DOC, PDF ili neki drugi format?

Ako internet browser može otvoriti dati fajl, on će ga otvoriti unutar sebe na isti način kao što prikaže veliku sliku nakon što kliknemo na malu. Ako ne može otvoriti fajl onda će vas pitati da ga downloadujete na svoj račun, nakon čega ga možete otvoriti odgovarajućim programom.

Pravljenje apsolutnih linkova (link na postojeće web stranice)

Pravljenje linkova na druge stranice je jednostavno. Otvorimo stranicu koju želimo linkovati u browseru, selektujemo kompletnu adresu i potom je preko copy + paste prebacimo u polje link u DWu. Potrebno je napomenuti da uvijek ispred adrese web sitea koji linkamo ispred linka moramo imati http://.

Uvijek je dobra praksa kod linkovanja drugih web stranica staviti u polje target "new" kako bi se nova stranica otvorila u posebnom prozoru jer ne želimo da posjetioci odu sa naše stranice.

. . .

Vježba - kiflice

Polaznici trebaju sa interneta ili iz svojih fajlova uzeti fajl kiflice.zip te ga raspakovati u folder po želji.

- 1. Kreirati novi site u DWu, dati mu ime Kiflice, kao startni folder navesti folder WEB.
- 2. Otvoriti fajl "index.html", to je početni template web stranice koji je uzet iz Dreamweaver templatea
- 3. Otvoriti properties stranice, zadati 0 u marginama, dati ime stranici Kiflice, zadati kodnu stranu UTF-8, time smo promjenili stil "BODY" koji je već definisan u stilovima pošto smo koristili gotovi template.
- 4. Primjetimo ipak da su gotovi CSS stilovi u panelu CSS Styles navedeni u grupi "Style" što znači da se nalaze u HTML u stranice. Posto će web stranica kiflice imati ukupno 3 stranice iz ranije naučenog znamo da bi bilo bolje kada bi imali poseban CSS fajl kojeg bi te tri stranice dijelile. Napravimo ga klikom na ikonicu lanca u "CSS STYLES", potom klikom na "Browse" uđimo u folder CSS te napravimo fajl "kiflice.css". DW će nas obavijestiti da fajl ne postoji, ali i pitati da li želimo u njega stavljati ubuduće sve stilove, odgovorimo sa "Yes".
- 5. Vidimo sada u CSS STYLES panelu na dnu "kiflice.css", selektujmo sve stilove koji su iznad, od "body, do ".clear float" i prebacimo ih u "kiflice.css".

. . .

Kontrolisanje Layouta preko CSSa

Kontrolisanje layouta stranice preko CSSa podrazumijeva da CSS koristimo da damo karakteristike određnim dijelovima stranice, da im zadamo kako izgledaju, gdje stoje, koje su veličine i slično. Ako nemamo CSSa, stranica gubi svoj format i postaje tek grupa neporedanih informacija – Demonstracija profesora: obrisati CSS stilove na stranici koju smo zadnju radili.

Ključ ovog načina rada je u korištenju DIV tagova koji nam omogućavaju podjelu web stranice u regione, prema sadržaju. ID atribut nam omogućava da DIV tagu damo neki stil. Dakle, pojednostavljeno, prije početka pravljenja web stranice, uz korištenje DIV naredbe DWa web stranicu podjelimo u regione, recimo header, main, sidebar, footer. Potom tim regionima, DIV tagovima, dodjelimo CSS stilove koji određuju koliko je koji region, DIV tag, velik, da li ima neku sliku ili boju u pozadini itd.

Otvorimo neki od HTML fajlova iz prošle vježbe i kliknimo na okvir nekog od DIV tagova. Sada u properties inspectoru možemo vidjeti ime DIV taga, njegovog IDa. Takođe, možemo vidjeti da oko svih DIVova imamo poseban DIV koji se zove container; on okružuje sve ostale. To je standardna procedura, prvo se napravi DIV tag Container, a onda se u njemu prave ostali DIV tagovi, odnosno regioni stranice.

Strukturisanje uz pomoć DIV tagova

Demonstracija profesora: napraviti CSS layout prema slici div layout 1.jpg

- 1. Napravimo **preko insert DIV tag "container", dodjelimo mu istoimeni stil**, box **veličina** 800x850 i proizvoljne boje backgrounda.
- 2. Potom insert DIV tag u containeru header, ponovo istoimeni stil box 600x200,
- 3. nakon headera sidebar 200x700,
- 4. nakon sidebara main, istoimeni stil box 600x500
- 5. potom footer, istoimeni stil box 800x150. Na footeru možemo demonstrirati da će se, ako ne zadamo širinu, DIV tag prostirati onoliko koliko ima prostora po širini odnosno, u našem slučaju, od kraja do kraja containera. Stalno koristimo ID tip stila.

Ipak, kada smo ubacili sve ove DIV tagove, vidimo da ni izbliza nismo dobili željeni izgled kao na gore navedenoj slici. Razlog je taj sto DIV tagovi kod ubacivanja imaju težnju da se redaju jedan ispod drugog a ne onako kako smo to mi zamislili u našem rasporedu. Moramo naučiti kako upravljamo DIV tagovima u smislu da zauzimaju pozicije koje im mi odredimo.

Floating

Većina CSS based layouta su bazirani na floatu. To znači da većina elemenata "pluta" da bi bila na svom mjestu. Dokument bez stila ima normal flow, što znači da su svi DIV tagovi jedni iznad drugih, kao u našem primjeru koji smo napravili maloprije. Da bi nekom DIV tagu rekli da ne treba biti ispod prethodnog DIV taga nego pored njega, trebamo koristiti naredbu "float".

Wordpress uvod

Da bi razumjeli zašto i kako su nastali CMSovi trebamo se vratiti u period od 1995-2000. godine da vidimo kakve su okolnosti tada vladale.

Naime, 1996te godine je BiH dobila prvi kakav takav pristup internetu. U početku internetu niste mogli pristupati od kuće, nego ste, ako ste bili student, mogli da se prijavite u kancelarijama UTICa (univerzitetski telekomunikacioni informatički centar) kod mosta Drvenija i onda bi dobili pristup učionici sa desetak računara spojenih na internet gdje ste mogli provesti sat / dva vremena on-line.

U tim prvim danima na internetu niste naravno mogli naći ni jednu BH firmu, a za Google niko nije ni znao. Tada su najpoznatiji pretraživači bili Altavista, Yahoo i Excite.

Najpoznatiji internet browser nije bio neki od onih koje danas koristite nego, davno izumrli, Netscape Navigator.

Par mjeseci nakon toga mogli ste se pretplatiti pa preko UTIC-a internetu pristupati i od kuće, preko dial-up konekcije. Uskoro je sa sličnom ponudom krenuo i BH Telecom osnovavši BiHnet.

Stvari su se tada počele polako kretati pa je internet od nečega što je interesovalo samo rijetke informatičare polako postao nešto što interesuje sve veći broj ljudi tako da smo 1997./1998. godine imali i prve domaće web stranice.

U početki skromni 2.400 bps modemi su zamjenjeni sa 33.600 pa sa 56k modemima, nakon toga se pojavio ISDN sa 128k, potom prvi bežični, kablovski i ADSL pristupi. Ipak, taj razvoj nije bio tako brz kako se čini u ovom tekstu, od starih 2.400 modema pa do prvih megabita na kućnim računarima trebalo je proći skoro 10 godina.

Istorijat razvoja potrebe za CMSovima To je bio kratki osvrt na razvoj interneta u BIH, međutim, pogledajmo malo alate koji su se koristili za razvoj web stranica u to vrijeme.

Recimo, šta je sa danas popularnim Dreamweaverom? Da li je bio popularan i tada?

Možda vas iznenadi informacija da tada uopšte nije postojao, a teško da je uopšte bio i planiran.

Vraćamo se u 1995tu godinu kada WWW postaje popularan u svijetu, kako se danas vodi borba za tržište između Chromea, Firefoxa i Explorera tada se borba vodila izmedju Netscape Navigatora, Explorera i drugih manje poznatih browsera koji su vremenom potpuno nestali.

Da bi Microsoft ojačao poziciju svog browsera - Internet Explorera kojeg su objavili 1995. godine kao verziju 1.0, 1996. te godine kupuje Vermeer Tehnologies Inc koja je razvijala program Frontpage. Namjera Microsofta je bila da kupe program za pravljenje web stranica koji bi pravio web stranice za njihov browser. Prvi Frontpage je pušten u javnost na instalacionom CDu Windowsa NT 4.0. - jeste li čuli za tu verziju Windowsa? :)

Besplatna i znatno oslabljena verzija Frontpagea pod nazivom Frontpage Express se pojavljuje 1997. godine, sa Microsoft Officeom 97 ako se dobro sjećam, i web može da se slobodno "zakotrlja" niz padinu.

Ipak, stvari nisu tako lako došle na ovo što imamo danas. Naime, da bi pravili web stranice trebamo poznavati neke web tehnologije, neke "programske" jezike. Najjednostavnije bi bilo naučiti recimo HTML i CSS, međutim problem je što HTML i CSS nisu ni najmanje pogodni za pravljenje "logike" u web stranicama odnosno "pametnih" web stranica.

O čemu se tačno radi, zašto nam trebaju pametne web stranice - CMSovi?

Na primjer, imamo web stranicu koju čini pet podstranica i poželimo da dodamo šestu podstranicu. Naravno, neophodno je da tu stranicu prvo napravimo. Doduše, njen izgled možemo bazirati na nekoj od prethodnih pet napravljenih podstranica međutim ono što se ne može automatizovati je dodavanje menija pošto u svaku od pet podstranica moramo dodati ručno stavku menija koja vodi na novu podstranicu kako bi se ista mogla otvoriti na našoj web stranici. Naravno, ni to nije problem, otvorimo svih pet podstranica i potom ručno dodamo novu stavku menija koja vodi na novu podstranicu. Deset minuta posla ili čak i manje, međutim šta da radimo kada imamo 100 podstranica? Na tri jezika? Podstranice koje se dodaju svaki dan? I to sve radi pet webmastera?

Zamislite i običnu malu web stranicu koju administrira 5 ljudi paralelno. Dakle moguće je da istu web stranicu istovremeno otvore recimo dva ili tri čovjeka i rade na njoj paralelno. Kada krenu da snime fajl koja je verzija ispravna? Koja treba biti snimljena? Tačnog odgovora ovdje nema jer bi trebale biti snimljene promjene i jednog i drugog i trećeg administratora.

Potom, zamislite da imate firmu koja ima web stranicu i kojoj administraciju web stranice radi druga firma. Zamislite da su promjene na web stranici svakodnevne. Dakle, firma koja ima web stranicu bi više puta dnevno trebala kontaktirati firmu koja radi administriranje da se uradi update. Vrlo često ljudi koji rade update i nisu baš toliko ažurni pa često promjene ne budu postavljene odmah.

Možda bi firma kojoj pripada web stranica mogla sama da mijenja sadržaje ali u tom slučaju im treba osoba koja poznaje HTML i CSS a takvih osoba i nema baš previše.

Dakle, vidite i sami koji su problemi prisutni, od toga da je održavanje klasičnih HTML web stranica teško jer postupak nije automatizovan na bilo koji način, preko problema izazvanih velikim obimom same web stranice do toga da vlasnici web stranice često ne poznaju sam web design te im je radi toga jako teško uraditi bilo kakve promjene samostalno.

Ipak, oko 62% današnjih web stranica je urađeno upotrebom tog pristupa.

lako su PHP i MySQL izmišljeni 1994. i 1995. godine do pojave prvih upotrebljivih Open source CMS rješenja moralo se sačekati otprilike do 2001. godine.

Zašto ovdje spominjemo Open source CMSove, zašto ne spominjemo komercijalne CMSove koji su postojali puno prije Open source rješenja?

Problem komecijalnih CMSova je bio u cijeni i u nedostacima koje su često imali. Naime, firme koje su se bavile web developmentom su za svoje klijente razvijale custom CMSove prije nego su se pojavila Open source rješenja, međutim, u upotreba custom CMSa je znatno podizala cijenu web stranice pa je u tom periodu, govorimo o 2000-2005. godini, u BiH cijena samog CMSa bila između 3.000 i 4.000 KM. Dodajmo na ovo cijenu web dizajna, punjenja sadržajima i ostale troškove i cijena je lako prelazila 6.000-7.000 KM što je bilo previše za većinu firmi. Iz tog razloga CMSovi nisu ušli u ozbiljniju i širu upotrebu sve do pojave prvih koliko toliko kvalitetnih Open source CMS rješenja.

Teško je reći koji je Open source CMS bio prvi napravljen. Na webu se može pronaći informacija da je to bio CMS naziva TextPattern kojeg je Dean Allen zvanično pustio u promet 2003. godine iako su njegove rane verzije bile u opticaju još 2001. godine, ipak daljim googlanjem nalazimo da je 2001. godine bio dostupan i CMS pod nazivom Drupal.

Wordpress

Nakon što smo naučili nešto novo o teoretskoj strani korištenja CMSova da vidimo kako izgleda i praktični dio posla

Wordpress je Content Management System - software koji olakšava kreiranje i održavanje web stranica. Pod održavanjem se podrazumjeva promjena tekstova na web stranici te dodavanje / promjena slika odnosno drugih elemenata ako eventualno postoje, geografske karte i slično.

Kada kažemo da je wordpress software na njega ne treba gledati kao na npr. Microsoft Word koji je instaliran na računaru, wordpress je software koji je instaliran na vaš web server, na internetu, dakle tamo gdje je vaša web stranica, te se sa njim radi na način da mu se pristupi preko vašeg browsera, dakle google chrome, firefoxa, internet explorera i sl. Ipak čime god Wordpressu pristupali potrebno ga je prvo instalirati.

Kod web stranica rađenih Dreamweaverom izgled web stranice te tekstovi su smješteni u HTML i CSS fajlove, slike su smještene posebno, kod Wordpressa tekstovi su odvojeni od izgleda web stranice i nalaze se u bazi podataka,. Dakle, da bi wordpress radio, nije dovoljno samo uraditi instalaciju Wordpressa nego je potrebno kreirati i bazu podataka na serveru te bazi dodjeliti korisnika koji će joj pristupati tj pisati i čitati podatke iz nje. Naravno pogađate, taj korisnik je Wordpress.

. . .

Instalacija Wordpressa

- 1. Sa wordpress.org preuzmite wordpress zip klikom na plavo dugme "Download Wordpress"
- 2. ZIP raspakujte na svom racunaru i dobićete folder wordpress u kojem se nalaze svi fajlovi instalacije wordpressa
- 3. Fajlove wordpressa uz pomoć FTP programa, npr FileZilla FTPa kopirati na svoj web, u folder public_html tako da nakon kopiranja imate public_html/wordpress folder a nakon unošenja adrese cpetest.demo.ba/wordpress u browser vidite wordpress prozor za početak instalacije.
- 4. Otvoriti program notepad
- 5. Otvoriti cpanel preko cpetest.demo.ba/cpanel
- 6. U polju databases odabrati "MySQL Database Wizard"
- 7. Dati ime bazi npr wordpress i upisati ime baze u notepad, kliknuti next step
- 8. Kreirati korisnika baze, username i password, npr username: cpetest, password: webdesign zapisati u notepad, kliknuti next step
- 9. Kliknuti "All priviledges" kako bi dali korisniku sve privilegije upravljanja sa bazom, next step
- 10. Sačuvajte, snimite, notepad fajl koji ste napravili.
- 11. Otvoriti cpetest.demo.ba/wordpress adresu
- 12. Odabrati jezik instalacije Wordpressa

• • •

Kada je instalacija završena wordpressu obično pristupamo na sljedeci način - otvorimo browser te unesemo web adresu, kao da surfamo internetom. Ako je web adresa vaše stranice npr www.kompanija.com onda je ulaz u wordpress koji upravlja tom we nstranicom najvjerovatnije na adresi

www.kompanija.com/wordpress/wp-admin, dakle na vašu web adresu samo dodate na kraju

/wordpress/wp-admin. Ova wordpress adresa može biti i drugačija, na primjer www.kompanija.com/wpadmin zavisno od toga kako je web urađen, ali su dva navedena slučaja najčešća.

Nakon unošenja adrese za pristup wordpressu trebate unijeti login i password koji ste odabrali kod instalacije wordpressa nakon čega ćete ugledati ili wordpress dashboard ili svoju web stranicu koja će u headeru imati wordpress traku sa alatima.

Rad sa wordpressom

Otvorite **vašadomena**.demo.ba/wordpress i pogledajte kako izgleda instaliran wordpress, ako ste u tom **momentu logirani u vrhu ekrana ćete vidjeti** wordpress admin bar , kliknie na customize da prilagodite wordpress svojim potrebama.

Ako niste logirani tj vidite samo login prozor Wordpressa bez wordpress admin bar, onda otvorite **vašadomena**.demo.ba/wordpress/wp-admin kako bi se logirali kao administrator web stranice.

Vidimo da se dizajn tema koja je defaultno instalirana zove "Twenty sixteen". Vidjećemo odmah kako je možemo promjeniti tj prilagoditi svojim potrebama koliko je moguće.

Site identity

Pod site identity možete učitati svoju sliku kao logo, skinite sa interneta neki logotip i preko "select files" učitajte sliku. Ukoliko slika ne odgovara dimenzijom preko crop prozora koji se pojavio nakon učitvanja možete izvršiti prilagođenje.

Site icon je ikonica koja se pojavljuje pored web adrese u browseru, možemo odabrati istu ili neku drugu sliku za site icon.

Nakon što završimo kliknimo strelicu lijevo da nastavimo podešavanje.

Colors

je podešavanje boja weba s tim da boje možete zadati ručno, ali i preko color sheme.

Header image

je ubacivanje slike koja ide u header stranice, odnosno u našem slučaju, ispod logotipa. Tu možemo vidjeti i preporuku za dimenziju headera pošto dimenzija zavisi od instalirane dizajn teme. Kliknite "Add new image" potom, "Upload files" i učitajte sliku u wordpress. Ako ste učitali više slika klikom na "Randomize uploaded headers" možete napraviti da se smjenjuju kod čitvavanja.

Background image

je mjesto gdje u vašu web stranicu možete ubaciti pozadinsku sliku, postupak dodavanja je isti kao kod header slike, ipak ovdje možete podešavati da li se slika ponavlja, kako je poravnata te da li se pomjera kod skrolovanja stranice. To su sve opcije koje su nam poznate iz dreamweavera.

Menus

ovdje dodajemo menije web stranice odnosno određujemo njihovu lokaciju. Kliknimo "Add a Menu" i unesimo ime menija, recimo "Glavni meni" te kliknimo na "Create". Kliknimo "Add items", potom "Pages" i kliknimo na "Home" i "Sample Page" da ih štrihiramo. Vidimo da su se dodale u "Glavni meni". Redoslijed im možemo mijenjati prevlačenjem, a ako jedan item stavimo na drugi vidjećemo da postaje njegov podmeni.

Vratimo se nazad klikom na strelicu te pod "Menu locations" odaberimo daje "Primary menu" "Glavni meni".

Štrihirajmo još "Primary menu" i to je sve.

Isti je postupak i za Social menu. Napraviti ćemo novi meni "Social", kliknuti na "Add items" da dodamo linkove, potom kliknimo "Custom links" i ručno unesimo recimo u prvo polje www.facebook.com, a ispod "Facebook", kliknimo na strelicu da se meni zatvori. Štrihirajmo "**Menu locations"** "Social Links Menu".

Vidimo da se social meni pojavio dole desno.