

UNIVERZITA PARDUBICE  
Fakulta elektrotechniky a informatiky

Tvorba moderního webdesignu v programu CorelDRAW

Petr Sobotka

Bakalářská práce  
2010

## **Prohlášení autora**

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v Univerzitní knihovně.

V Pardubicích dne 1.5.2010

Petr Sobotka

## **Poděkování**

Především bych chtěl poděkovat všem akademickým pracovníkům, kteří mě zasvětili do tajů a hlubin informačních technologií, zejména pak svému vedoucímu bakalářské práce Ing. Zbyňkovi Kopeckému, který mně podal cenné rady k mé práci. Dále také spolužákům a kamarádům, kteří mi byli oporou v těžkých chvílích během studia. Také samozřejmě nesmím zapomenout na svou rodinu, která mně tvořila dobré zázemí pro studium.

**Anotace**

Bakalářské práce se zabývá problematikou moderního webdesignu se zaměřením na tvorbu moderního webdesignu ve vektorových programech, zejména pak v programu CorelDRAW. Dále se pak zabývá problematikou spojenou s publikováním na Internetu.

**Klíčová slova**

Webdesign, vektorová grafika, CorelDRAW, písmo, barvy, rastrová grafika

**Title**

Creating a modern webdesign in program CorelDRAW

**Annotation**

This thesis deals with the problem of modern webdesign, which is dedicated to creating design in vector softwares. Mainly in software called CorelDraw. In the next step, it's main problem is about publishing on the internet.

**Keywords**

Webdesign, vector graphics, CorelDRAW, fonts, colours, raster graphisc

## Obsah

Seznam zkratk.....	8
Seznam obrázků a tabulek .....	9
1. Úvod.....	10
2. Webdesign .....	11
2.1. Definice webdesignu.....	11
2.2. Práce webdesignéra.....	11
2.3. Historie webdesignu .....	12
2.4. Kontrast – poutač pozornosti .....	12
2.4.1. Kontrast velikosti.....	13
2.4.2. Kontrast barev .....	13
2.4.3. Jiné kontrasty.....	13
2.5. Zarovnání – usnadnění orientace .....	14
2.6. Proč využívat webdesign .....	14
3. Barvy .....	15
3.1. Základní informace o barvách .....	15
3.2. Jak barvy vidíme .....	15
3.3. Jak se barvy vytvářejí .....	16
3.4. Indexované barvy.....	16
3.5. Gamut.....	17
3.6. Studené a teplé barvy .....	17
3.7. Bezpečné barvy .....	18
4. Písmo.....	19
4.1. Rodiny a řezy .....	19
4.2. Skupiny písma.....	19
4.2.1. Písma patková (serifová) .....	19
4.2.2. Písma bezpatková (sans-serif) .....	19
4.2.3. Písma psaná, ozdobná a zvláštní.....	20
4.3. Text jako ozdoba nebo informace .....	20
5. Rozlišení.....	21
6. Internet a webové prohlížeče.....	22
7. Vytváření webových stránek.....	23
7.1. Možnosti vytváření stránek.....	23

7.2.	Vlastnoruční tvoření Internetových stránek .....	23
7.3.	WYSIWYG editor .....	23
7.4.	Psaní HTML kódu přímo .....	24
8.	Publikování na webu .....	25
9.	Vektorová a Rastrová grafika .....	26
9.1.	Vektorová grafika .....	26
9.2.	Rastrová grafika .....	26
10.	Nástroje vhodné pro tvorbu webdesignu .....	27
10.1.	Adobe Photoshop .....	27
10.2.	GIMP .....	28
10.3.	CorelDRAW .....	28
10.4.	Inkscape .....	28
10.5.	Adobe Illustrator .....	29
10.6.	Adobe Flash .....	29
10.6.1.	Základní Informace .....	29
10.6.2.	Použití na webu .....	30
10.6.3.	Pracovní prostředí programu Flash .....	30
10.6.4.	Nástroje a další vlastnosti programu Flash .....	31
11.	Tvorba webdesignu v programu CorelDRAW .....	32
11.1.	Základní informace .....	32
11.2.	Pracovní plocha .....	32
11.3.	Panel nástrojů .....	33
11.4.	Zajímavé funkce programu CorelDRAW .....	34
11.5.	Kouzla s textem .....	35
11.6.	Vektorové efekty .....	36
11.6.1.	Interaktivní přechod .....	36
11.6.2.	Interaktivní kontura .....	37
11.6.3.	Interaktivní vysunutí .....	37
11.7.	CorelDRAW a web .....	38
11.7.1.	Komprese grafiky .....	38
11.8.	Závěrem k programu CorelDRAW .....	38
12.	Nejčastější chyby při vytváření webové grafiky .....	39
	Závěr .....	40

Zdroje .....	41
Příloha A.....	42

## Seznam zkratek

HTML	HyperText Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
PHP	Hypertext Preprocessor
SEO	Search Engine Optimization
RGB	Red, Green, Blue
CMYK	Cyan, Magenta, Yellow, black
TCP/IP	Transmission Control Protocol/Internet Protocol
WYSIWYG	What You See Is What You Get
FTP	File Transfer Protocol
GIMP	GNU Image Manipulation Program
SVG	Scalable Vector Graphics
LE	Light Edition
GIF	Graphics Interchange Format
JPEG	Joint Photographic Experts Group
PNG	Portable Network Graphics
WWW	World Wide Web

## Seznam obrázků a tabulek

Obrázek 1: Kontrast velikosti .....	13
Obrázek 2: Izolovaný prvek .....	13
Obrázek 3: spektrum barev .....	15
Obrázek 4: subtraktivní míchání barev .....	16
Obrázek 5: Aditivní míchání barev .....	16
Obrázek 6: studené a teplé barvy .....	17
Obrázek 7: bezpečné barvy pro web .....	18
Obrázek 8: patkové písmo .....	20
Obrázek 9: bezpatkové písmo .....	20
Obrázek 10: ozdobné písmo .....	20
Tabulka 11: rozlišení .....	21
Obrázek 12: textový webový prohlížeč Linx .....	22
Obrázek 13: grafický webový prohlížeč Mozilla Firefox .....	22
Obrázek 14: ukázka tvorby www stránek ve WYSIWYG editoru .....	23
Obrázek 15: vektorová x rastrová grafika .....	26
Obrázek 16: ukázka práce vytvořené v programu Adobe Photoshop .....	27
Obrázek 17: ukázka pracovního prostředí programu Inkscape .....	29
Obrázek 18: pracovní plocha programu Adobe Flash .....	30
Obrázek 19: základní nástroje programu Adobe Flash .....	31
Obrázek 20: pracovní plocha programu CorelDRAW .....	33
Obrázek 21: panel nástrojů programu CorelDRAW .....	33
Obrázek 22: zaoblení, zkosení, vykroužení objektů .....	34
Obrázek 23: ukázka nástroje Inteligentní výplň .....	34
Obrázek 24: ukázka některých rastrových efektů .....	35
Obrázek 25: ukázka úpravy textu .....	35
Obrázek 26: efekt interaktivní přechod .....	36
Obrázek 27: efekt interaktivní kontura .....	37
Obrázek 28: efekt interaktivní vysunutí .....	37
Obrázek 29: ukázka špatného designu .....	39
Obrázek 30: ukázka webdesignu portálu seznam.cz z roku 1996 .....	42
Obrázek 31: ukázka webdesignu portálu seznam.cz z roku 2002 .....	43
Obrázek 32: ukázka webdesignu portálu seznam.cz z roku 2005 .....	44
Obrázek 33: ukázka webdesignu portálu seznam.cz z roku 2007 .....	45

## 1. Úvod

Téma bakalářské práce „Tvorba moderního webdesignu v programu CorelDRAW“, jsem zvolil z několika důvodů. Nyní se webdesign využívá velmi často. Je to velice aktuální téma, kterým se zabývají všichni autoři webových stránek. Myslím, že problematika webdesignu se dotýká každého z nás, který alespoň někdy zavítal do světa Internetu.

Práce čtenáře postupně zasvětil do tajů webdesignu. Přes základní informace, jako je definice webdesignu, přes jeho historii, až po definici jeho současných problémů. Projde problematiku barev, písma, rozlišení a Internetu. V práci jsem se pozastavil i nad otázkou, co je potřeba k publikování našich prací na Internetu. Dále práce rozčleňuje grafiku na vektorovou a rastrovou a definuje jejich výhody a nevýhody. Popisuje základní programy, které slouží k tvorbě webdesignu, se zaměřením hlavně na programy vektorové, zejména CorelDRAW a Flash. Nakonec se práce zaměřuje na tvoření webdesignu v programu CorelDRAW. V této kapitole jsou popsány důležité funkce, nástroje a postupy při tvoření designu v tomto programu.

Cílem práce je detailně popsat problematiku webdesignu a důležitých témat, které se pojí s touto problematikou. Zaměřuje se na její tvorbu, zejména pak tvorbu v programu CorelDRAW.

## 2. Webdesign

### 2.1. Definice webdesignu

Webdesign je činnost nebo spíše sled činností, při kterém jsou navrhovány a konstruovány webové stránky a webové aplikace. Spočívá v návrhu vzhledu a struktury webových stránek. Pro realizaci webdesignu se používají zejména technologie (X)HTML<sup>1</sup> a CSS<sup>2</sup> společně s obrázky, které tvoří grafickou podobu webu. Profesionální webdesignéři navíc používají další technologie umožňující vyšší interaktivitu jako např. JavaScript<sup>3</sup>, Flash<sup>4</sup>. Do webdesignu lze také započítat serverovou část aplikace, tedy programování v jazycích PHP<sup>5</sup>.

### 2.2. Práce webdesignéra

Hned na začátku je důležité říci, že webdesigner rovnou neseďme k počítači a nezačneme stránky graficky upravovat. Naopak celá tato problematika obnáší mnoho kroků, které pomalu a po krůčcích vedou k výslednému přehlednému a graficky příjemnému webu. Práce webdesignéra začíná představou o novém webu. Musí si ujasnit, kterého cíle chce dosáhnout a v jakém smyslu bude výsledný web. Poté přichází na řadu sběr informací, které budou tvořit obsah webu. Tyto informace se musí utřídit a upravit do podoby vhodné pro webové stránky. Dále musím promyslet systém odkazů tak, aby uživatel webových stránek nemusel informace složitě hledat. Poté již přichází řada na tu, pro webdesignéra, příjemnější práci a to grafický návrh webu. Nejprve vytvoření grafického návrhu na papír a poté její tvorby v grafickém programu. Důležité taktéž je, aby výsledná grafika byla co nejmenší. Výsledné webové stránky je nutno na Internetu na nějakém místě uložit a tohoto místa není nikdy dost. Poté se již může začít s vlastním programováním internetových stránek v HTML kódu. Zamyslet se nad použitelností webu, nejlépe ji vyzkoušet na svých známých. Ti by měli stránky otestovat a sdělit co se jim na nich nelíbí nebo co jim přijde zbytečné. Tyto nedostatky je samozřejmě nutné předělat. Je toho na jednoho člověka trochu moc. Proto na těchto úkonech většinou pracuje více lidí. Samozřejmě záleží na tom, jak rozsáhlé stránky budeme tvořit. Pokud budeme vytvářet jednoduché stránky určené například na prezentaci svých fotografií, nebudeme většinou potřebovat pomoc jiných lidí. Avšak vytváření rozsáhlých firemních stránek velkých společností vyžaduje spolupráci více osob. U takovýchto webových stránek se webdesignér zaměřuje pouze na grafiku těchto stránek.

---

<sup>1</sup> (X)HTML je značkovací jazyk pro hypertext. Slouží pro vytváření stránek, které slouží k publikaci na webu.

<sup>2</sup> CSS je jazyk pro popis způsobu zobrazení informací vytvořených v HTML.

<sup>3</sup> JavaScript je multiplatformní, objektově orientovaný skriptovací jazyk.

<sup>4</sup> Flash je grafický vektorový program, používaný především pro tvorbu interaktivních animací.

<sup>5</sup> PHP je skriptovací programovací jazyk, určený především pro tvorbu dynamických internetových stránek.

### 2.3. Historie webdesignu

Webdesign za posledních několik let udělal velký skok kupředu. Zpočátku 90. let, kdy se webové stránky tvořili v základním značkovacím jazyce HTML a web měl pouze základní strukturu s hypertextovými<sup>6</sup> odkazy, se vlastně ani o webdesignu pořádně mluvit nedalo. Webové stránky tvořilo klubko textů a pár obrázků. Také nebylo proč webdesign tvořit. Webových stránek bylo na Internetu málo a uživatelů, snad ještě méně. Postupem času, kdy se značkovací jazyk HTML stával efektivnějším a vyzrálejší, se začalo využívat tabulek, jakožto neviditelných nosičů grafického rozložení stránek. Postupem času se začalo využívat technologie CSS. Stránky začali být rozmanitější a hezčí, ale někdy až na úkor informací a přehlednosti. Objevení technologie CSS by se dalo srovnat jako, když byl k filmu přidán zvuk. Tvůrci jakoby zapomněli na to, že tou důležitou stránkou HTML jsou informace, které jsou pomocí tohoto jazyka publikovány. Naštěstí si autoři webů postupně uvědomili, že být nejlepší rozhodně neznamená být nejbarevnější. Nové weby jsou orientovány hlavně na uživatele. Budují se weby, které mohou nabídnout hodnotný obsah, jsou jednoduše použitelné, důvěryhodné a dobře vyhledatelné. Vývoj HTML stránek pádí stále kupředu, využívají se nové technologie, jako jsou, Flash, JavaScript a další. Uvědomte si však, že i přes celou řadu nových technologií se stále využívá standardu HTML.

### 2.4. Kontrast – poutač pozornosti

Webdesignová grafika je jako puzzle. Jednotlivé dílky, které budou sami o sobě někde ležet, nikoho nezaujmu, ale po složení všech dílků dohromady vznikne propracované a kvalitní dílo, které by mělo zaujmout. Důležitá vlastnost, kterou má webdesign za úkol, je upoutat pozornost uživatele Internetu.

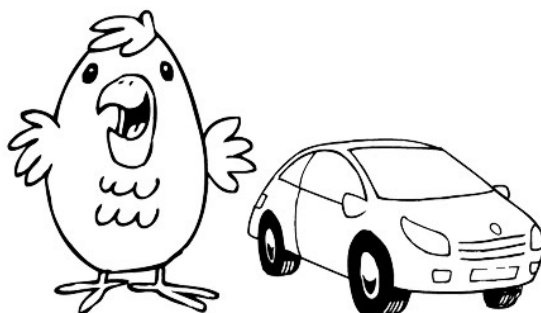
Asi nejmocnějším poutačem pozornosti je kontrast neboli rozdílnost. Smyslem kontrastu nebývá zdaleka jen vyvarování se stejných prvků v obraze, oživit ho a učinit ho zajímavým. Dalším velkým cílem kontrastu bývá přitáhnout pozornost diváka či čtenáře, říci mu, co je a co není důležité. Umožňuje vytvořit „záchytný bod“ pro jeho oko. Díky kontrastu a jeho moci upoutat diváka jsme schopni určit způsob, jakým si bude stránku prohlížet. Kontrastu mezi elementy můžeme dosáhnout rozdílem velikosti, barvě, tvaru, atd.

---

<sup>6</sup> **Hypertext** je metoda, která usnadňuje orientaci v prostředí Webu. Pomocí formátu HTML, který tuto metodu používá, je umožněn rychlý a přehledný přesun z jedné stránky na jinou.

### 2.4.1. Kontrast velikosti

Nejjednodušším způsobem, jak docílit kontrast pomocí velikosti, je výrazně odlišit velikost elementů stejného typu, například textu. Jinou možností je vytvořit kontrast nadživotních velikostí. Základem tohoto typu kontrastu je, že postavíme vedle sebe dva elementy, jejichž skutečnou velikost divák velmi dobře zná a jeden z nich nadměrně zvětší oproti druhému.



Obrázek 1: Kontrast velikosti

### 2.4.2. Kontrast barev

Další velice účinný kontrast vzniká pomocí barev, které se nacházejí na opačných stranách barevného kola. Kontrast barev sousedících na barevném kole není tak výrazný.

### 2.4.3. Jiné kontrasty

Samozřejmě, že možností jak vykontrastovat nějaký objekt nad jinými je velice mnoho. Velice výrazný kontrastem bývá izolování objektu mimo skupinu podobných objektů nebo jiný tvar objektu, než mají objekty ostatní.



Obrázek 2: Izolovaný prvek

## **2.5. Zarovnání – usnadnění orientace**

Zarovnání textu a elementů na stránce pomáhá uživateli lépe se zorientovat a pochopit organizaci na stránkách. Zarovnání v dokumentu vede zrak pomyslnou linií, k jejímuž vzniku zarovnáním automaticky dochází. Usilujete-li o konzistentní vzhled dokumentu, je nutné si zvolit linii a s ní zarovnávat každý grafický element. Stejně jako v případě kontrastu je i v případě zarovnání klíček k úspěchu jeho vhodné použití na našich stránkách.

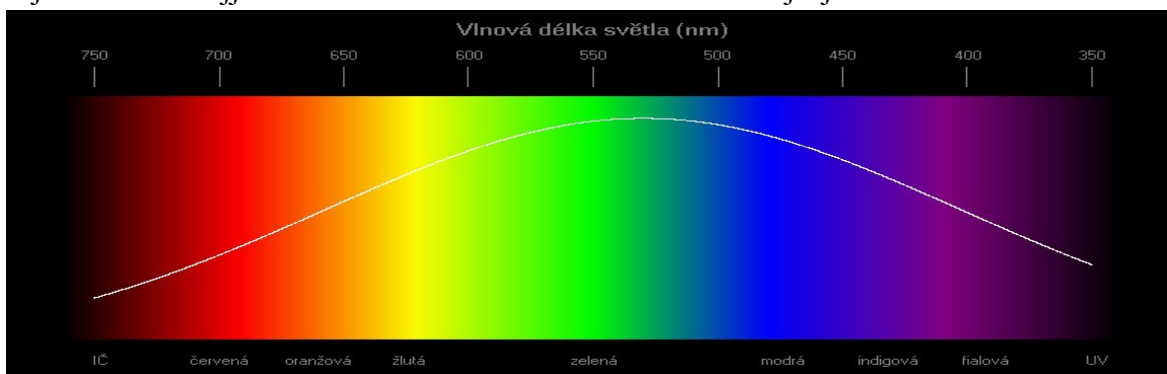
## **2.6. Proč využívat webdesign**

Webdesign je velice důležitý komplex částí celého vašeho webu. Měl by zpřehledňovat vaše stránky, dobře zpřístupňovat veškerý obsah a funkce na webu. Zároveň taktéž kvalitní webdesign odlišuje jednotlivé části webových stránek a usnadňuje tím orientaci na webu. Není žádným tajemstvím, že zákazník v drtivé většině rozhoduje o používání stránek podvědomě, zároveň tajemstvím není ani to, že webdesign je to co prodá produkt. Důležité je právě to, že webdesign dokáže zaujmout naše zákazníky a udržet je na našich stránkách. Nedílnou součástí webdesignu je ji SEO (optimalizace pro vyhledávače). Což je vlastně metodika vytváření a upravování stránek tak, aby jejich forma a obsah byly vhodné pro automatické zpracování v internetových vyhledávačích. Proto je taktéž velice důležité, aby tato optimalizace byla provedena kvalitně. K čemu by nám byli kvalitně vytvořené stránky, na které by se nikdo nedostal, protože by se nedal vyhledat.

## 3. Barvy

### 3.1. Základní informace o barvách

Barva je vjem, který vytváří viditelné světlo dopadající na sítnici lidského oka. Barevné vidění lidského oka zprostředkují receptory zvané čípky trojího druhu – citlivé na tři základní barvy: červenou, zelenou a modrou. Barvy, které vidíme kolem sebe, jsou souhrnem paprsků určitých vlnových délek. Každý grafický design, včetně toho nejmenšího a nejjednoduššího černobílého obrázku obsahuje jako svou vlastnost barvu.



Obrázek 3: spektrum barev

### 3.2. Jak barvy vidíme

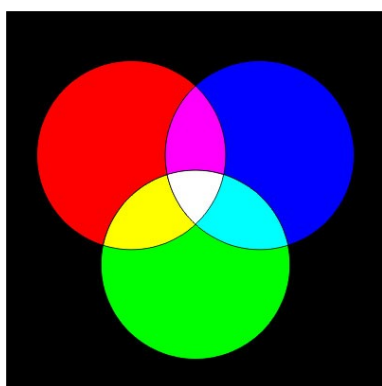
Jestliže se podíváme na náš monitor zblízka, uvidíme, že barevný obraz se tvoří z nepatrných pravidelně uspořádaných světelných bodů tří různých barev a to modré, zelené a červené. Tvoření obrazu pomocí těchto tří barev není náhodou. Je to dáno vlastnostmi lidského oka, které je citlivé právě na tyto tři barvy. Zvláštností této kombinace světél je, že jejich rovnoměrným složením vzniká neutrální bílé světlo. Různou kombinací těchto barev vznikají i ostatní barevné odstíny (např. kombinací červené a zelené vznikne žlutá, kombinací červené a modré vzniká purpurová a kombinací zelené a modré azurová).

Klasický monitor nemíchá barevné odstíny. Výslednou barvu si z paprsků vycházejících z monitoru sestavuje až naše oko. Pro barvy tvořené kombinací červeného, zeleného a modrého světla se v počítačovém světě zažilo označení RGB (zkratka těchto barev v angličtině). Pro popsání barev je potřeba 24bitů (každá z tří barev v modelu má k dispozici 8bitů, tedy 256 různých hodnot odstínů této barvy).

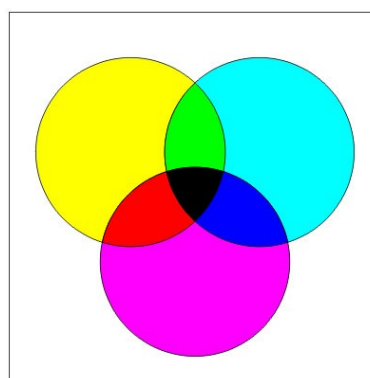
### 3.3. Jak se barvy vytvářejí

Oko je schopno vnímat barevné světlo ale jak je tomu u barevných obrázků, které žádné světlo nevyzařují, ale na rozdíl od monitoru odrážejí. U tiskových barev potřebujeme, aby pohlcovali pouze jednu barevnou složku a ostatní dvě odrážely. Pokud by tomu bylo naopak, bylo by těžké barvy třídit, protože každá barva by „kradla“ světelné složky zbylých dvou. Proto se pro tisk využívá jiných barev než barev RGB. Jsou to doplňkové barvy tohoto modelu, tedy barvy složení z kombinací barev modelu RGB. Tedy žlutá (Yellow), purpurová (Magenta) a azurová (Cyan). Model těchto barev se nazývá CMY (zkratka těchto barev v angličtině). Teoreticky by těmito třemi barvami měli jít vytisknout všechny barevné odstíny, ale není tomu tak. V praxi totiž kombinací všech těchto barev nevzniká černá, ale špinavě šedohnědá barva. Proto se pro tisk používá ještě jedna barva a to černá (black). Tím nám vznikne model CMYK.

Při vytváření černobílého tisku se vytváří 256 odstínů šedé barvy, ale jak toho dosáhneme, když máme k dispozici pouze černou a bílou barvu. Pro vytváření odstínu jednotlivých barev se využívá nedokonalosti lidského oka. Na plochu se v nepatrných rozestupech tisknou body rozdílné velikosti, od sotva viditelných, které vytvářejí světlé odstíny, až po body, jež vytváří celistvou černou plochu.



Obrázek 5: Aditivní míchání barev



Obrázek 4: subtraktivní míchání barev

### 3.4. Indexované barvy

Jak jsem se již zmínil, pro popsání barev je třeba 24bitů. Jak je tedy možné, že některé barevné obrázky mají pouze osmibitový barevný obsah. Je to docíleno tak, že se vytvoří paleta 256 barevných odstínů, které jsou nejvíce zastoupené v našem obrázku, a obrazovým bodům se pak přiřadí pořadové číslo příslušného odstínu v paletě. Způsobů, jakými se vybírají odstíny do palety, existuje několik a podle toho dostaly tyto palety své názvy – adaptivní, selektivní, webová atd.

### 3.5. Gamut

Začneme-li v počítači pracovat s barvami, dříve nebo později narazíme na slovo gamut. Gamut, neboli barevný rozsah, je soubor barevných kombinací, které lze v daném barevném modelu reprodukovat. Určuje tedy hranice barevného rozsahu. Vše, co v daném barevném prostoru leží mimo gamut, nelze zobrazit (vytisknout). Otázka zní, proč se zabývat barvami, se kterými se nedá pracovat. Problém je v tom, že barevný gamut modelu RGB je větší než gamut modelu CMY. Takže je možné, že barvu, kterou vytvoříme pomocí barevného modelu RGB nedokážeme vytisknout. Prakticky to znamená, že mnohé zářivé barvy na monitoru ztratí po vytisknutí svou zářivost.

### 3.6. Studené a teplé barvy

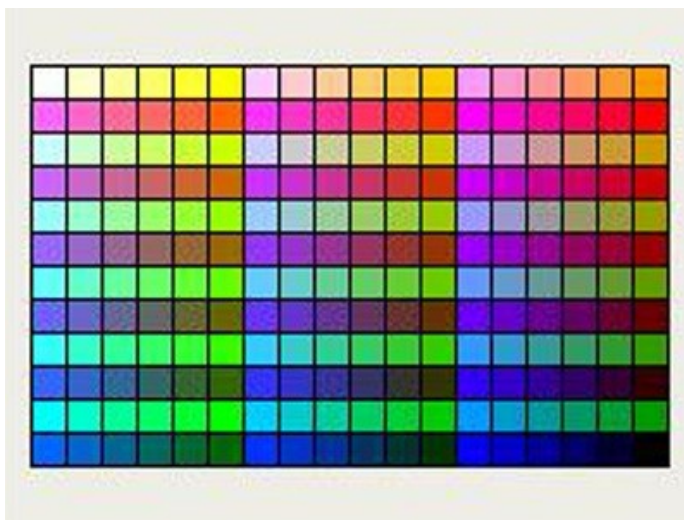
Barvy se podle působení na člověka dělí na studené a teplé. Barvy teplé jsou spojeny se žhavými živly (slunce, oheň) a patří do nich žlutá, oranžová, červená. Jsou to barvy horní části barevného kruhu. Na obraze vystupují z plochy, klademe je na spodní části obrazu, dále opticky zvětšují prostor, rozjasňují naši náladu. Naopak, barvy studené spojujeme s pocitem chladu a jsou namodralé nebo zelenomodré. Jsou to spodní barvy barevného kruhu. Na obraze ustupují do pozadí. Klademe je do středního a zadního plánu obrazu. Vzbuzují dojem hloubky a dálky.



Obrázek 6: studené a teplé barvy

### 3.7. Bezpečné barvy

Jednotlivé počítače, na nichž se zobrazují webové stránky na straně uživatelů, mohou být různě kvalitní a mohou se lišit v počtu barev, které jsou schopné zobrazit. Dnešní monitory většinou umí zobrazit skutečné barvy reálného světa a nazývají se True Color (dokáží zobrazit více než 16 milionů barev). Bohužel ne každý uživatel takovýto monitor vlastní. Pokud vytvoříte vaši grafickou podobu webových v celém spektru barev True Color a vaši stránku si otevře uživatel používající horší monitor, který tyto barvy nedokáže zobrazit, musí webový prohlížeč vyřešit situaci tak, že využije metody ditheringu. Tato metoda funguje tak, že prohlížeč místo souvislé plochy dané barvy (kterou monitor nedokáže vyobrazit) zobrazí směsici barev podobných (které zobrazit umí) tak, aby výsledek vypadal alespoň podobně jako požadovaná barva. Pokud se tomuto jevu chceme vyvarovat, musíme zvolit takzvané bezpečné barvy. Jsou to barvy rozdělené po celé barevné škále a je jich 216 a 16 barev stupňů šedi. Barvy v HTML se zadávají hexadecimálně. Ve tvaru #RRGGBB (RR – červená složka barvy, GG – zelená, BB - modrá). Pokud chceme používat pouze bezpečné barvy, musí tyto dvojice číslic nabývat libovolnou kombinaci hodnot 00, 33, 66, 99, CC a FF.



Obrázek 7: bezpečné barvy pro web

## **4. Písmo**

Písmo je soubor znaků – písmen potřebných k písemnému projevu. Základem písma je abeceda, dále diakritická znaménka, číslice a další speciální znaky (procento, symboly měn atd.). V počítači je písmo soubor, který obsahuje vektorovou definici grafického znázornění jednotlivých znaků a informace potřebné k jejich vykreslení.

### **4.1. Rodiny a řezy**

Od začátku své existence se písmo rozvinulo do mnoha grafických podob. Každá grafická podoba písma má obvykle několik odvozených variant. Jde o skloněné písmo neboli kurzívu, tučné písmo nebo jejich kombinaci. Mimo tyto základní varianty existují i varianty jako písmo zúžené, rozšířené, tenké a mnoho dalších. O těchto variantách mluvíme jako o řezech. Souhrn těchto řezů nazýváme jako rodina písma. Použití pouze jedné rodiny písma zaručuje jednotný vzhled stránky.

### **4.2. Skupiny písma**

Písma se rozdělují podle charakteristiky do 11 skupin, zde budou uvedeny tři základní typy.

#### **4.2.1. Písma patková (serifová)**

Patky jsou obvykle kolmá zakončení tahů písmen a mají zvláštní význam pro čitelnost textů. Pomáhají čtenáři držet řádek a tím se stává čtení méně namáhavým. Tahy mají obvykle různou šířku. Patková písma nacházejí největší upotřebení u odstavcové sazby, naopak se nepoužívají u nadpisů.

#### **4.2.2. Písma bezpatková (sans-serif)**

Bezpatková písma jsou obvykle málo zdobená a vesměs co nejjednodušší. Používají se pro krátké texty, kde posilují jeho čitelnost.

### 4.2.3. Písma psaná, ozdobná a zvláštní

Do této skupiny spadají různá „ručně“ psaná a kaligrafická písma, dále také písma futuristická, starobylá a ozdobná. Jejich použití je pouze příležitostné. Mají horší čitelnost, a proto se nehodí pro delší texty.

### 4.3. Text jako ozdoba nebo informace

Text může v našem grafickém návrhu hrát dvě role, informační nebo ozdobnou. V prvním případě chceme psaným slovem sdělit nějakou informaci, podobně jako text v knihách nebo článek v novinách. V druhém případě může text nebo jeho část vystupovat jako ozdobný nebo poutavý prvek, podobně jako kterýkoliv jiný z ostatních grafických elementů. Může poutat barvou, velikostí, fontem nebo čímkoliv jiným. Vždycky bychom měli mít jasno v tom, kdy je důležitější informační sdělení textu a kdy naopak je vhodné upřednostnit jeho grafickou podobu.



Obrázek 9: bezpatkové písmo



Obrázek 8: patkové písmo



Obrázek 10: ozdobné písmo

## 5. Rozlišení

Pojem rozlišení jistě každý znáte. Proto, abyste se s tímto termínem setkali, se vůbec nemusíte zajímat o webdesign. Můžete se s ním setkat v mnoha příležitostech, jako např. při fotografování, používání scanneru, tiskárny atd. Rozlišení má velice obrovský a zásadní vliv na kvalitu našich obrázků.

Pojem rozlišení znamená u každého odvětví vždy něco trochu jiného. Pro popis těchto zařízení se navíc používají různé výrazy:

- Dpi (obrázky určené pro tisk)
- Lpi (rozlišení tiskáren)
- Ppi (obrázky na obrazovce)
- Megapixely (digitální fotoaparáty)

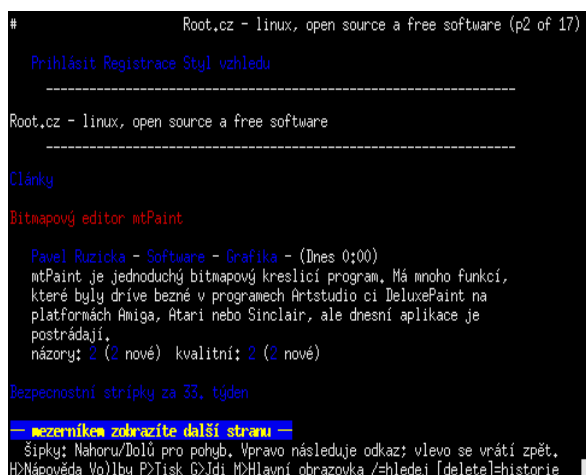
Dá se říci, že rozlišení obrázku nebo zařízení vypovídá o hustotě nebo celkovém počtu nejelementárnějších (nejmenších) stavebních bodů tvořící celkový obraz. Čím vyšší rozlišení, tím větší velikost a kvalita obrazu.

Počet megapixelů obrazu (MPix)	Odpovídá přibližně	Maximální rozměry obrázku v cm při:		
		300 PPI	200 PPI	150 PPI
2	1600 x 1200	13.5 x 10.2	20.3x15.2	27.1x20.3
3	2000 x 1500	16.9x12.7	25.4x19.1	33.9x25.4
4	2500 x 1600	21.2x13.5	31.8x20.3	42.3x27.1
5	2800 x 1800	23.7x15.2	35.6x22.9	47.4x30.5
6	3000 x 2000	25.4x16.9	38.1x25.4	50.8x33.9
8	3500 x 2300	29.6x19.5	44.5x29.2	59.3x38.9
10	4000 x 2500	33.9x21.2	50.8x31.8	67.7x42.3

Tabulka 11: rozlišení

## 6. Internet a webové prohlížeče

Pokud vytváříme webové stránky je jisté, že si je nenecháme sami pro sebe. Vytvořené stránky budeme chtít publikovat a to tak, aby si jich všimlo co nejvíce lidí. To dosáhneme pomocí Internetu. Internet je celosvětový systém navzájem propojených počítačových sítí, ve kterých mezi sebou počítače komunikují pomocí protokolové sady TCP/IP<sup>7</sup>. Společným cílem Internetu je celosvětové sdílení dat a komunikace. V roce 2009 již měl přes 1,5 miliardy uživatelů, obsahuje přes 200 milionů webových stránek a stále se rozrůstá. Pro vyhledání stránek na Internetu slouží webové vyhledávače, jako například celosvětový gigant Google, Bing nebo český Seznam, Centrum a další. Tyto vyhledávače nám pomáhají při vyhledávání požadovaných stránek. Podle zadaných klíčových slov prohledají svou databázi a vypíší seznam odkazů na stránky, které hledané informace obsahují. Abychom se do světa Internetu a webových stránek mohli „podívat“, potřebujeme webový prohlížeč. Ten zobrazuje přijatý kód HTML z Internetu a zobrazují webovou stránku. Existují textové a grafické prohlížeče. Textový prohlížeč zobrazuje pouze zformátovaný text, bez jakýchkoliv grafických úprav. K neznámějším textovým prohlížečům patří Linx, Grafické prohlížeče umožňují složitější formátování stránek včetně jejich grafických úprav. Pro zobrazení některých součástí stránek, jako jsou Flash animace nebo JavaScriptové applety<sup>8</sup>, je nutné tyto prohlížeče dovybavit specializovanými moduly, které tyto informace umožňují zobrazit. Mezi neznámější grafické prohlížeče patří Internet Explorer (Microsoft) a Mozilla Firefox.



Obrázek 12: textový webový prohlížeč Linx



Obrázek 13: grafický webový prohlížeč Mozilla Firefox

<sup>7</sup> TCP/IP je protokolová sada sloužící pro komunikaci počítačů v síti.

<sup>8</sup> Applet je softwarová komponenta, která běží v kontextu jiného programu.

## 7. Vytváření webových stránek

### 7.1. Možnosti vytváření stránek

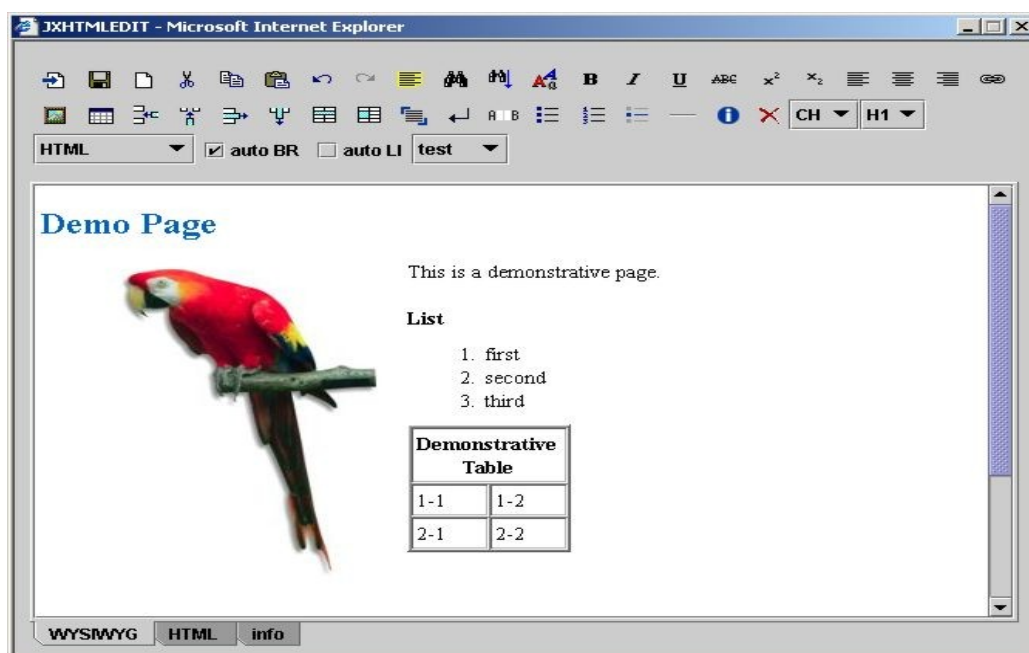
Pokud si chceme vytvořit webové stránky, máme tři základní možnosti. První možností je vytvoření webových stránek vlastnoručně. Druhou možností je využití mnoha webových aplikací, které vám vytvoří jednoduché stránky bez jakékoliv znalosti webdesignu. Takovéto stránky jsou sice rychle vytvořené, ale nikdy nesplní vaše očekávání na 100%. Poslední možností je možnost, nechat si vytvořit webové stránky firmou, která se tvorbou zabývá. Výsledkem budou profesionálně vyhlížející stránky, ale samozřejmě ne zadarmo.

### 7.2. Vlastnoruční tvoření Internetových stránek

Vytváření webových stránek není složité. Nemusíte umět programovat, ani vlastnit žádný drahý program. Stačí Vám jednoduchý textový editor, Internetový prohlížeč a hlavně nápad. I zde máme základní dvě možnosti buď využít WYSIWYG editor nebo psát HTML kód sám.

### 7.3. WYSIWYG editor

WYSIWYG editory webových stránek umožňují jejich rychlejší tvorbu, bez hlubší znalosti HTML. WYSIWYG editory mají samozřejmě své nevýhody, hlavní je sporná kvalita vytvořeného kódu. Další nevýhodou je, že kód, který program vytváří, je plný zbytečných elementů, které do HTML nepatří, nebo jsou tyto elementy nevhodně rozmístěny. Kód je tedy velice objemný (někdy až 15 krát větší než vytvoření stejného obsahu ručně). Mezi WYSIWYG editory patří například Dreamweaver nebo FrontPage.



Obrázek 14: ukázka tvorby www stránek ve WYSIWYG editoru

## 7.4. Psaní HTML kódu přímo

Poslední možností, je vytváření HTML tagů<sup>9</sup> ručně a zapisovat je do textových editorů. V dnešní době existuje mnoho editorů, které vám vaši práci usnadňují. Doplnují za vás tagy a napovídají. Ovšem tvorba webových stránek pomocí těchto editorů je časově náročnější a je nutná alespoň základní znalost jazyka HTML. Odměnou za vynaloženou práci si vytvoříte webové stránky přesně dle vašeho gusta. Jako příklady editorů pro vytváření webových stránek, bych doporučil PSPad, EasyPad nebo jEdit.

Pokud chceme, aby naše webové stránky byly kvalitní, je nutné se ještě naučit používat kaskádové styly (CSS). Je to jazyk, který slouží pro popis zobrazení webových stránek vytvořených v jazyku HTML. Samozřejmě, že profesionální webdesignové firmy používají pro tvorbu webových stránek mnoho programů, ale pro tvorbu webových stránek, které budou sloužit pro osobní potřeby, si bez problémů vystačíme s jazykem HTML a kaskádovými styly.

---

<sup>9</sup> **Tag** je v HTML značka, která uzavírá části textu dokumentu a tím se určuje význam (*sémantika*) obsaženého textu.

## 8. Publikování na webu

K publikování našich webových stránek na Internetu slouží takzvaný webhosting<sup>10</sup>. Ten můžeme rozdělit na dvě skupiny. Webhosting zadarmo a placený webhosting. Výhoda webhostingu zdarma je jasná, ovšem je jasné, že bude mít i nějaké nevýhody. Obvykle nezahrnuje žádné záruky ohledně funkčnosti, má omezenou technickou podporu. Často je s freehostingem spojeno umístování reklamy na vašich stránkách. Ceny za placený webhosting se pohybují od pár korun, až po tisíce za měsíc, to podle skutečnosti, jaké služby webhostingová společnost poskytuje.

Po získání webhostingu obdržíme informace jako uživatelské jméno, adresu stránek, heslo a adresu FTP serveru. FTP server je datové úložiště, kam musíme nakopírovat naše hotové webové stránky. Z tohoto adresáře se na naší adrese webových stránek bude automaticky spouštět naše úvodní webová stránka index.html (popř. index.php).

---

<sup>10</sup> **Webhosting** je pronájem prostoru pro webové stránky na cizím serveru.

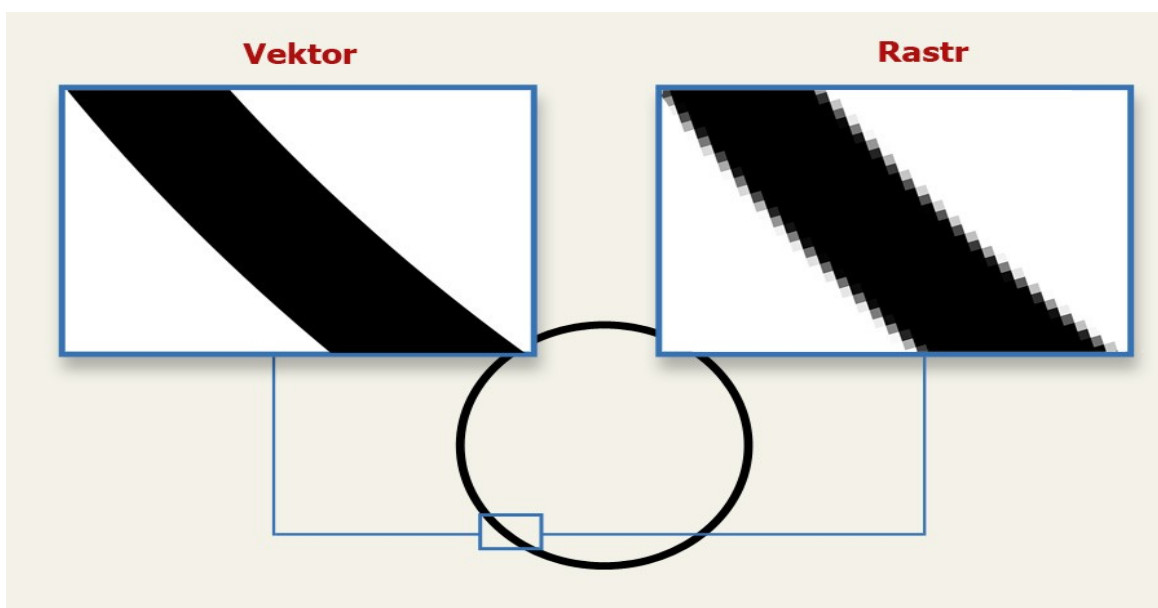
## 9. Vektorová a Rastrová grafika

### 9.1. Vektorová grafika

Vektorová grafika je jedna ze dvou základních způsobů reprezentace obrazových informací v počítačové grafice. Vektorový obrázek je složen ze základních geometrických útvarů, jako jsou body, přímky, křivky, mnohoúhelníky. Hlavní výhodou vektorových obrázků je, že změnou velikosti nebo otáčením obrázku se nemění jeho kvalita. Další výhodou je, že výsledný obrázek má velmi malou velikost. Stačí si uchovávat pouze pár bodů obrázku, rozměry a barvy. Naproti tomu hlavní nevýhodou je vytváření složitějších obrázků, které je pomocí vektorů takřka nemožné.

### 9.2. Rastrová grafika

Druhou možností je tvoření obrázků pomocí rastrové (taktéž bitmapové) grafiky. Bitmapové obrázky jsou celé tvořeny pomocí jednotlivých pixelů<sup>11</sup>. Jednotlivé pixely jsou uloženy ve mřížce a mají přesně určenou svou barvu a polohu. Kvalitu obrázku ovlivňuje především jeho rozlišení a barevná hloubka. Výhodou rastrové grafiky je snadné tvoření (pořízení) obrázků. Nevýhodou bitmapové grafiky je, že změna její velikosti nebo otáčení zhoršují kvalitu obrázku. Další nevýhodou je jeho velikost, hlavně při velkém rozlišení a barevné hloubce grafiky.



Obrázek 15: vektorová x rastrová grafika

<sup>11</sup>Pixel je nejmenší jednotka digitální rastrové (bitmapové) grafiky.

## 10. Nástroje vhodné pro tvorbu webdesignu

Nyní si provedeme výčet některých programů, které se používají pro tvorbu webdesignu. Ukážeme si jejich klady a zápory. Osvětlíme si jejich základní funkce.

### 10.1. Adobe Photoshop

Prvním zástupcem, který je určen pro tvorbu a úpravu rastrové grafiky, je program od společnosti Adobe. Je to profesionální bitmapový editor určený jak pro laiky, tak pro odborníky. Nabízí nespočet zajímavých funkcí a v oblibě ho mají webdesignéři. Použití Photoshopu je velmi široké a sahá od jednoduchého kreslení přes úpravu fotografií až po tvorbu obrázků pro web. Důležitým faktem pro webdesignéry je, že při zakoupení produktu Adobe Photoshop se u tohoto programu nachází i další program Adobe Image Ready, který umožňuje optimalizovat grafiku pro web.

Mezi hlavní výhody toho programu patří samozřejmě jeho funkčnost a propracovanost. Nevýhodou je jeho cena. Avšak i tuto nevýhodu se snaží firma Adobe řešit vydáním odlehčené verze programu LE pro domácí použití. Cena odlehčené verze je mnohonásobně menší než cena verze plné.



Obrázek 16: ukázka práce vytvořené v programu Adobe Photoshop

## 10.2. GIMP

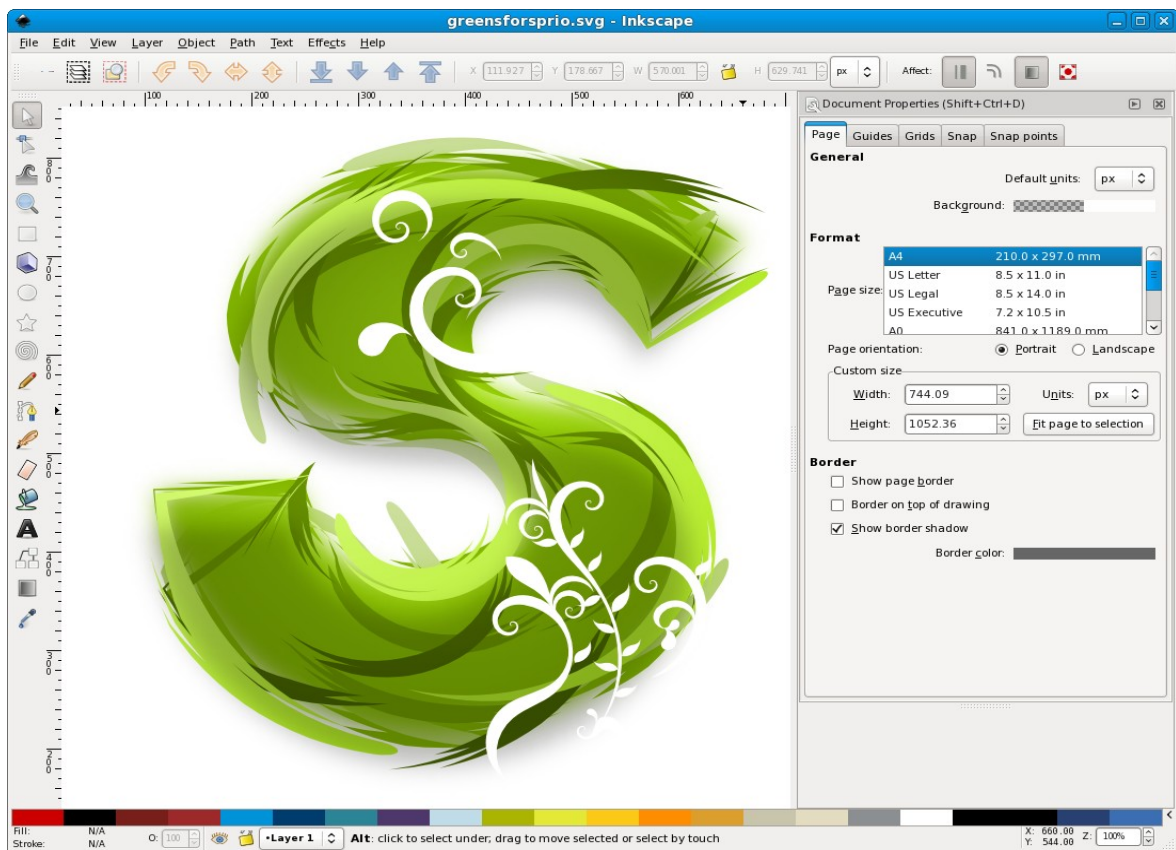
Druhým programem, pro tvoření grafiky je GIMP. Je taktéž primárně určen pro tvorbu a úpravu bitmapových obrázků. Nabízí slušnou porci zajímavých funkcí jako třeba práci s kanály, grafickými filtry nebo práci s cestami. Oblíbenost tohoto programu plyne především ze skutečnosti, že je nabízen zcela zdarma. Mezi další výhody patří konfigurovatelnou nebo nízké hardwarové nároky. Mezi nevýhody patří chybějící podpora barevných hloubek, dále pak skutečnost, že program je primárně vytvořen pro pracovní prostředí Linuxu.

## 10.3. CorelDRAW

Dalším zmiňovaným programem bude Corel DRAW, program určený pro tvorbu a úpravu vektorové grafiky. Sada CorelDRAW je balík obsahující jednotlivé grafické aplikace se stovkami klipartů, písem a webových prvků. Je to jeden z neznámějších programů určených k tvorbě vektorové grafiky. Program nabízí spousty efektů, nástrojů a funkcí. Díky této obsáhlosti, se v něm začátečníci nejspíše ztratí, ale uživatelé, kteří to s vektorovou grafikou myslí vážně tento produkt velice rádi začnou používat. K dispozici je i spousta manuálů a knih pro práci s tímto produktem. Věnovat se tomuto programu budeme podrobněji v příští kapitole.

## 10.4. Inkscape

Inkscape je výborný nástroj na tvorbu a úpravu vektorové grafiky. Veškerá tvorba probíhá za použití W3C standardu škálovatelné vektorové grafiky (SVG). Program podporuje tyto SVG prvky: text, tvary, cesty, značky, klonování, změna velikosti, průhlednost, barevné přechody, vzorky a seskupování. Inkscape také podporuje Creative Commons meta-data, editování uzlů, vrstvy, komplexní operace s křivkami, trasování bitmap, text na křivce, přímé editování XML a mnohem více. Je to multiplatformní aplikace, která je primárně určená na operační systém Linux, ale bez problémů ji spustíte i na Windows. Program Inkscape myslí i na týmovou práci, v programu je vytvořená nástěnka s propojením na komunikační program Jabber. Nejlepší způsob jak začít pracovat s programem Inkscape je využití knihovny 16000 klipartů a jednotlivě je upravovat. Program je ideální pro začátečníky, kteří chtějí experimentovat s vektorovou grafikou. Pro grafická studia se již nehodí, neobsahuje tolik funkcí jako profesionální programy. Z jeho nevýhod zmiňme především nemožnost vytváření více stránkových dokumentů a problematickou práci se schránkou. Největší výhodou tohoto programu je, že je nabízen zcela zdarma.



Obrázek 17: ukázka pracovního prostředí programu Inkscape

Zdroj obrázku: <http://www.root.cz/clanky/krotitel-vektoru-inkscape/>

## 10.5. Adobe Illustrator

Dalším z řady profesionálních programů pro práci s vektorovou grafikou je program od firmy Adobe. Je velmi propracovaný a nabízí spoustu profesionálních funkcí. Hlavní výhodou Illustratoru je spojení rozsáhlých tvůrčích funkcí s profesionálním výstupem pro tisk, multimedia či web. Velmi dobře také spolupracuje s dalšími programy firmy, jako je Adobe Photoshop. Dle mého názoru je Adobe Ilustrátor synonymum k programu CorelDRAW. Funkce a efekty nabízené těmito programy jsou podobné, ne-li stejné.

## 10.6. Adobe Flash

### 10.6.1. Základní Informace

Flash je nástrojem pro poměrně snadné vytváření grafiky a animací. Naše práce vytvářená v tomto programu může sahát od jednoduchých animací, až po rozsáhlé multimediální aplikace. Program se velice často používá při tvorbě webdesignu. Největší výhodou Flashe je práce jak s vektorovou, tak s bitmapovou grafikou. Je to velice komplexní program.

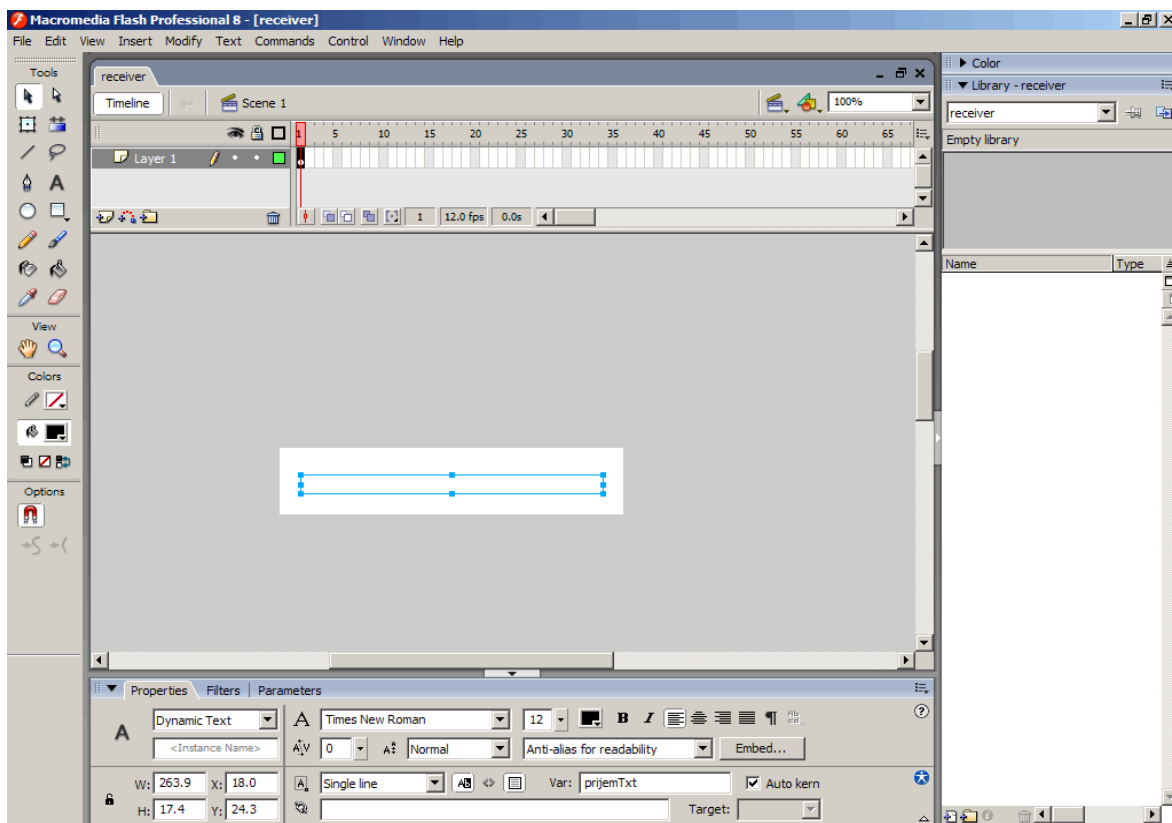
K dispozici je časová osa, na které si lze přehledně zobrazit a rozfázovat všechny animované objekty. Dále je součástí vývojového prostředí skriptovací jazyk, označovaný jako ActionScript, díky kterému lze navrhnout široké spektrum navigačních a interaktivních prvků. Nevýhodou použití Flashe na webových stránkách je, že uživatelé si musí před zhlédnutím vašich stránek stáhnout a nainstalovat Flash plugin (zásuvný modul).

### 10.6.2. Použití na webu

Flash se na webu používá tam, kde ostatní vývojové prostředky nevyhovují. Uplatňuje se v aplikacích, na které by běžný HTML kód nestačil nebo by v něm bylo řešení náročné a zdlouhavé. Oživuje se též pro oživení a zpestření vašich stránek. Pokud však tvoříme stránky, jejichž hlavní sdělení je založeno na textové podobě, dobře zvažte, zda se vám využití Flashe vyplatí.

### 10.6.3. Pracovní prostředí programu Flash

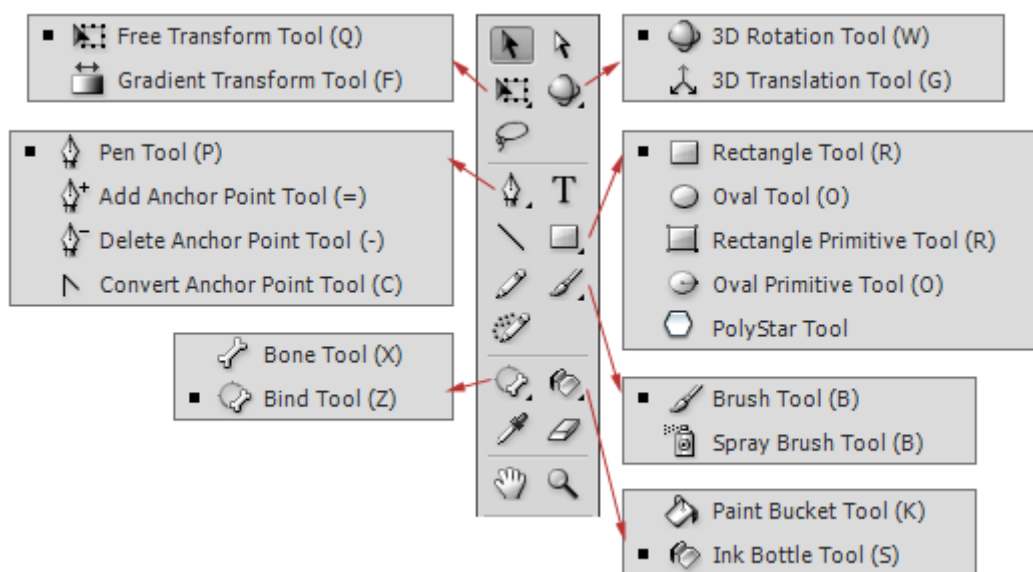
Pracovní prostředí programu obsahuje několik hlavních částí. Obsahuje Panel nástrojů, který obsahuje veškeré důležité funkce programu. Dále pak Scénu, což je plocha, do které se kreslí a připravují se v ní animace. Další částí je knihovna, které obsahuje importované objekty do scény. Velice důležitou částí je také časová osa, které představuje pohled na rozložení objektů v prostoru a čase. Dále ještě obsahuje část Vlastnosti a Akce.



Obrázek 18: pracovní plocha programu Adobe Flash

#### 10.6.4. Nástroje a další vlastnosti programu Flash

Flash pracuje s vektorovou grafikou, a tedy vše, co s pomocí kreslicích nástrojů vytvoříme, bude ve formě vektorů. Obsahuje mnoho základních nástrojů pro tvoření vektorové grafiky a nástroje pro její následné upravování. Dále program obsahuje pro webdesignéry zajímavý nástroj a tím je nástroj na tvoření tlačítek. Zde vytvoříme celkem čtyři snímky našeho tlačítka. Snímek „Up“, který definuje, jak bude tlačítko vypadat normálně. Poté „Over“, který ukazuje, jak bude tlačítko vypadat po najetí kurzoru, „Down“ ukazuje podobu tlačítka při stisku a „Hit“ obsahuje určení plochy, když bude tlačítko aktivní.



Obrázek 19: základní nástroje programu Adobe Flash

Kapitola o programu Flash by mohla být mnohem obsáhlejší, protože Flash obsahuje mnoho zajímavých funkcí, které by stáli za zmínku, ale tato kapitola byla zaměřena spíše na základní popis tohoto produktu od firmy Adobe.

## 11. Tvorba webdesignu v programu CorelDRAW

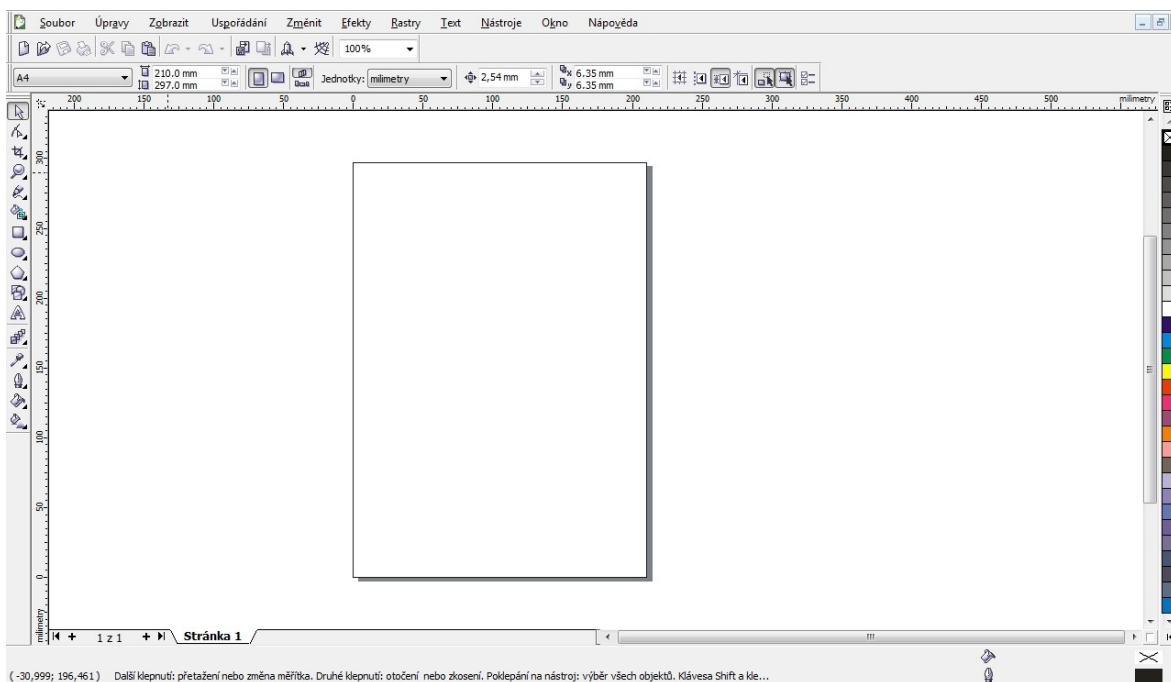
### 11.1. Základní informace

Jak jsem již psal v minulé kapitole CorelDRAW je profesionální program pro tvorbu a úpravu vektorové grafiky. Obsahuje mnoho funkcí a efektů, které jistě zamotají nejednomu začínajícímu grafikovi hlavu. Proto tento produkt používají spíše profesionální grafická studia nebo grafici, kteří již mají nějaké zkušenosti s jinými grafickými programy. Sada CorelDRAW Graphics Suite obsahuje následující 4 programy. Vektorový program CorelDRAW, který nám umožňuje vytvářet vektorové návrhy s textem a bitmapovými obrázky. Dále pak Corel PHOTO-PAINT, který je určen pro úpravu bitmapových obrázků. Dalším programem, který sada obsahuje, je Corel PowerTRACE, který slouží k převodu bitmapových obrázků na vektory. Posledním programem nacházejícím se v této sadě je program Corel CAPTURE, který slouží k zachytávání obrazovky z aplikace nebo Internetu. My se budeme zajímat hlavně o vektorový editor DRAW.

### 11.2. Pracovní plocha

Pracovní plocha programu CorelDRAW se určitým způsobem snaží napodobit nástroje reálného světa. Uprostřed je list papíru a kolem jsou rozmístěny různé užitečné nástroje, nabídky a také paleta barev. Snaha autorů programu vyznívá směrem k uživatelům a snaží se umístit všechny důležité nástroje tak, aby je měl uživatel lehce po ruce. Okolo pracovního prostoru se nacházejí pravítka, pro snadné vytváření přesných obrázků.

Vršek pracovní plochy zabírá Nabídka programu. V nabídce se nacházejí základní operace s otevřeným souborem, možnosti úpravy pracovní plochy, transformace objektů, vektorové a rastrové efekty a také nápověda. Levá strana pracovní plochy patří panelu nástrojů, ten obsahuje základní sadu nejpoužívanějších nástrojů. Pravá strana je věnována paletě barev, na které si vybíráme barvy vytvořených objektů, jejich výplní a obrysů.



Obrázek 20: pracovní plocha programu CorelDRAW

### 11.3. Panel nástrojů

K základnímu nastavení se panel nástrojů nachází na levé straně pracovního prostoru. Obsahuje sadu nejpoužívanějších nástrojů. Některé nástroje jsou v tomto panelu uloženy v jakýchsi „šuplíčích“. Obsahuje nástroje pro výběr objektů, kreslení křivek, nástroj štětec a další kreslicí nástroje, nástroje pro tvorbu základní geometrických útvarů, nástroje pro tvoření a úpravu textu, dále pak nástroje vektorových efektů a nástroje pro určení výplní objektů.



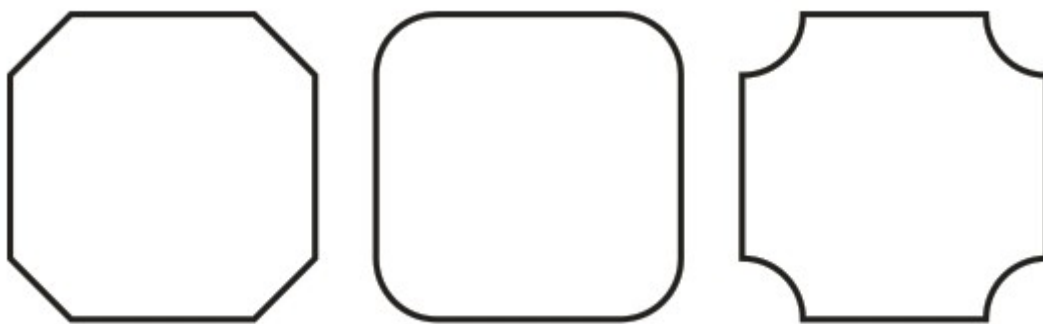
Obrázek 21: panel nástrojů programu CorelDRAW

## 11.4. Zajímavé funkce programu CorelDRAW

V této podkapitole bych rád přiblížil pár zajímavých funkcí, které CorelDRAW nabízí a které by se nám mohli při tvorbě webové grafiky hodit.

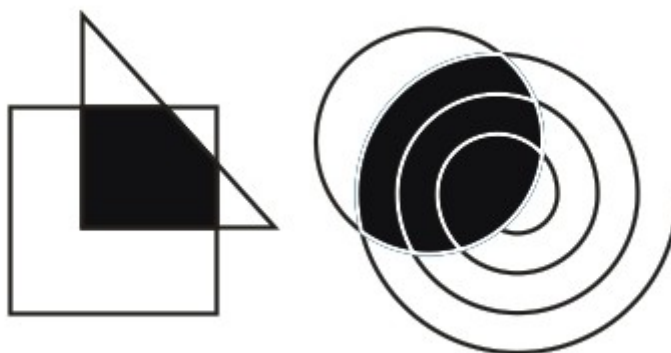
Prvním nástrojem, se kterým bych vás chtěl seznámit, jsou vodící linky. Což jsou čáry, které si můžeme do našeho výkresu libovolně umístit a jež nám pomáhají při umisťování objektů.

Dalším zajímavým nástrojem je funkce „Zaoblení, Vykroužení, zkosení“. Tuto možnost jistě využijeme při vytváření zaoblených tvarů s kulatými rohy. Tato možnost se dá použít i u textu.



Obrázek 22: zaoblení, zkosení, vykroužení objektů

Určitě zajímavým nástrojem, který taktéž využijete je „Inteligentní výplň“, tento nástroj umožňuje použít výplně pro oblasti vytvořené překrývajícími se objekty.



Obrázek 23: ukázka nástroje Inteligentní výplň

Další zajímavou možností v programu jsou jeho Rastrové efekty. Pro použití těchto funkcí je nutné náš vytvořený obrázek z vektorů převést na rastr. To znamená, že se z našeho vektorového tvaru stane bitmapa. CorelDRAW nabízí celou řadu bitmapových efektů, které mohou k naší práci dodat ten správný „šmrnc“. V této nabídce najdeme zajímavých efektů. Od efektů, které vytvoří zajímavé 3D vzhledy, přes nástroje, které upravují vzhled výplně, až po různé netradiční efekty.



Obrázek 24: ukázka některých rastrových efektů

## 11.5. Kouzla s textem

Program CorelDRAW nabízí mnoho zajímavých nástrojů a funkcí pro práci s textem. Program obsahuje mnoho zajímavých, standardních i netradičních fontů. Vytvořený text lze libovolně upravovat, zvětšovat, zmenšovat, či otáčet. S vytvořeným textem lze libovolně pracovat, jako s jakýmkoliv objektem. Můžeme mu tedy přidávat různé efekty či výplně.



Obrázek 25: ukázka úpravy textu

## 11.6. Vektorové efekty

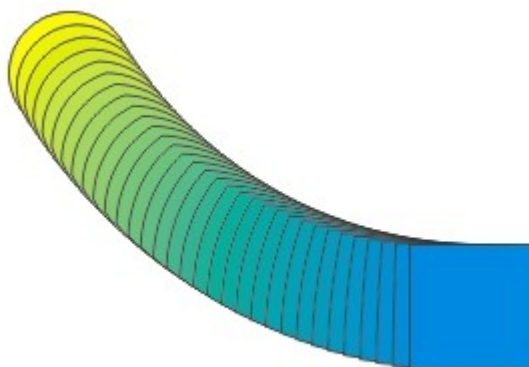
Program CorelDRAW nám umožňuje používat velké množství vektorových efektů, pomocí nichž můžeme vytvářet složité vyhlížející vzhled našich objektů. Jejich použitím jistě oživíte kteroukoliv vytvářenou grafiku. Nyní si ukážeme ty nejzajímavější z těchto efektů.

Výčet všech vektorových efektů, které nám CorelDRAW umožňuje:

- Interaktivní vysunutí (přidává dvourozměrným objektům prostorový vzhled)
- Interaktivní přechod (vytváří přechod mezi dvěma objekty)
- Interaktivní kontura (vytváří soustředné objekty vně nebo uvnitř objektu)
- Vržený stín (vytváří stín k vytvořenému objektu)
- Perspektiva
- Čočka (mění vzhled objektu pod vytvořenou čočkou)
- Interaktivní průhlednost (zprůhledňuje objekty)
- Zešikmení
- Interaktivní obálka (umožňuje libovolně tvarovat náš objekt)
- Interaktivní deformace (podle dané deformace modeluje objekt)

### 11.6.1. Interaktivní přechod

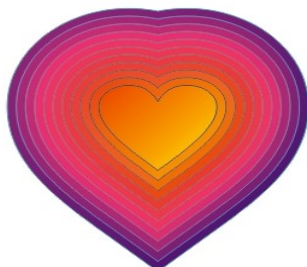
Interaktivní přechod vytvoří barevný a tvarový přechod dvou objektů. Efekt funguje tak, že mezi výchozí a koncový objekt se vloží plynulá řada objektů. Nezáleží příliš na tvaru objektů, můžeme použít i objekty naprosto odlišné povahy jako text, nebo otevřenou křivku. Tento efekt má mnoho vlastností. Efekt se dá mimo jiné velmi dobře využít k vytvoření odlesku u nepravidelných objektů.



Obrázek 26: efekt interaktivní přechod

### 11.6.2. Interaktivní kontura

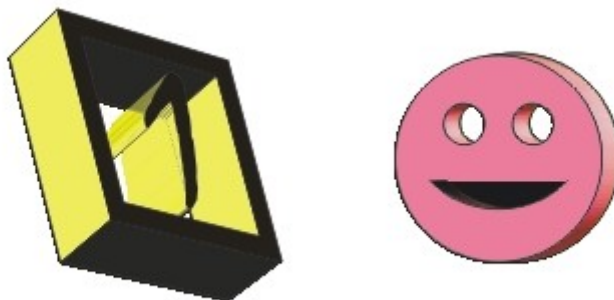
Vytvoří soustředné objekty vně nebo uvnitř objektu. Objekty nejsou samostatnými nezávislými objekty, takže je nemůžeme jednotlivě vybírat a měnit jejich parametry.



Obrázek 27: efekt interaktivní kontura

### 11.6.3. Interaktivní vysunutí

Díky efektu Interaktivní vysunutí dostanou dvourozměrné objekty prostorový vzhled. Pomocí několika ovládacích prvků přiřadíme objektu určitou hloubku a perspektivu a můžeme také upravit jeho polohu v prostoru, barevnost, natočení, osvětlení a sražení hrany.



Obrázek 28: efekt interaktivní vysunutí

## 11.7. CorelDRAW a web

Chystáme-li se vytvořit v CorelDRAW internetovou grafiku nebo internetovou stránku, otevřeme nový dokument a ve vlastnostech stránky vybereme jako jeho typ „Stránka WWW“. Zde můžeme zvolit velikost stránky, kterou budeme vytvářet (např. dnes nejpoužívanější 1024 x 768). Dále pak v možnostech barev zvolíme možnost „Optimalizováno pro síť WWW“, čímž zaručíme, že barvy, které budeme moci použít, využijí celý prostor RGB.

### 11.7.1. Komprese grafiky

Vytváření webové grafiky v programu CorelDRAW se využívá díky skutečnosti, že výsledné součásti stránek mají menší objem dat, tedy rychleji se načítají. CorelDRAW dokáže exportovat naši grafiku do mnoha formátů, pro web jsou nejpoužívanější formáty GIF, JPEG a PNG. Každý má své výhody i nevýhody a mají odlišné použití. GIF redukuje 24bitové obrázky do 8bitové palety barev, proto je nejvhodnějším řešením pro obrázky, skládajícím převážně ze souvislých barevných ploch. Také se využívá formát GIF díky tomu, že umožňuje definovat jednu barvu jako průhlednou, což umožňuje z obrázku odříznout jeho pozadí. Formát JPEG se využívá nejvíce pro kompresi fotografií, kde není degradace barevného podání tak viditelná. PNG je další formát s bezztrátovou kompresí, ale s účinnějším algoritmem než GIF. Taktéž umožňuje použití průhlednosti. Dodnes se však používá velmi zřídka a to díky skutečnosti, že jej některé starší prohlížeče nezobrazovali.

## 11.8. Závěrem k programu CorelDRAW

Program CorelDRAW je jeden z nejznámějších a nejpoužívanějších programů určených pro tvorbu webové grafiky. Nyní vyšla již 15. verze tohoto programu, což ukazuje, že program je velice úspěšný.

Věřím, že každý profesionální grafik, který chce tvořit vektorovou grafiku, bude s tímto programem spokojen. Jistě každého potěší mnoho nástrojů a funkcí, které práci ulehčí. Za povšimnutí stojí i skutečnost, že k programu je dodávám i Corel PHOTO-PAINT, který umožňuje úpravu bitmapových obrázků.

Domácí webdesignéry jistě potěší možnost, zakoupit tento program v odlehčené verzi LE, která neobsahuje některé, pro domácí použití, nepotřebné funkce.

## 12. Nejčastější chyby při vytváření webové grafiky

Při vytváření grafiky je důležité vyvarovat se základních chyb, kterých se mnoho začínajících designérů dopouští.

Hlavním problémem je přehnanost grafiky na stránkách, časté používání pohyblivých a extrémně výrazných prvků, to vše snižuje přehlednost a odvádí pozornost od samotného obsahu. Dále pak nevhodné pozadí a barvy. Musíme myslet na to, že text musí být snadno čitelný. Další chyby se dopouštíme tím, že nepoužijeme nadpisů a neoddělujeme odstavce, tím uživateli sťažujeme hledání v textu. Ani využití příliš mnoha obrázků na stránkách nevede k ničemu dobrému. Vždy myslíte na hlavní účel vašich stránek, čímž je podání informací.



Obrázek 29: ukázka špatného designu

## **Závěr**

Cílem práce bylo všeobecně poukázat na problematiku spojenou s tvorbou webdesignu a problémům s tímto tématem spojeným. Definiuje základní pojmy spojené s webdesignem. Práce objasňuje základní problémy s publikováním práce na Internetu, definiuje bezpečné barvy, písmo, které se používá a ostatní spojená témata.

Dále pak práce přiblížila programy, které se při vytváření webdesignu používají. Programy jsou obecně popsány a ukazuje jejich silné a slabé stránky. Zejména pak přibližuje program Adobe Flash, což je vektorový program, určený pro tvorbu animací a webdesignu. Dále pak detailně popisuje program CorelDRAW. Ukazuje zajímavé a užitečné nástroje, které ve své nabídce CorelDRAW má.

Nakonec práce ukazuje největší nedostatky a chyby, kterých se zejména nový webdesignéři dopouštějí.

## Zdroje

**PÍRKOVÁ, Kateřina; KADAVÝ, Dušan.** *CorelDRAW X4 : Podrobná uživatelská příručka.* Vydání první. Brno : Computer Press, a.s., 2009. 415 s. ISBN 978-80-251-2490-1.

**HANZLÍKOVÁ, Jana.** *Webdesign pro úplné začátečníky.* Vydání první. Brno : Computer Press, a.s., 2004. 240 s. ISBN 80-251-0159-2.

**HLAVENKA, Jiří,** et al. *Vytváříme WWW stránky : a spravujeme moderní web site.* 6. aktualizované vydání. Brno : Computer Press, a.s., 2002. 355 s. ISBN 80-7226-748-5.

**ECCHER, Clint.** *Profesionální webdesign.* 1. vydání. Brno : Computer Press, a.s., 2010. 672 s. ISBN 978-80-251-2677-6.

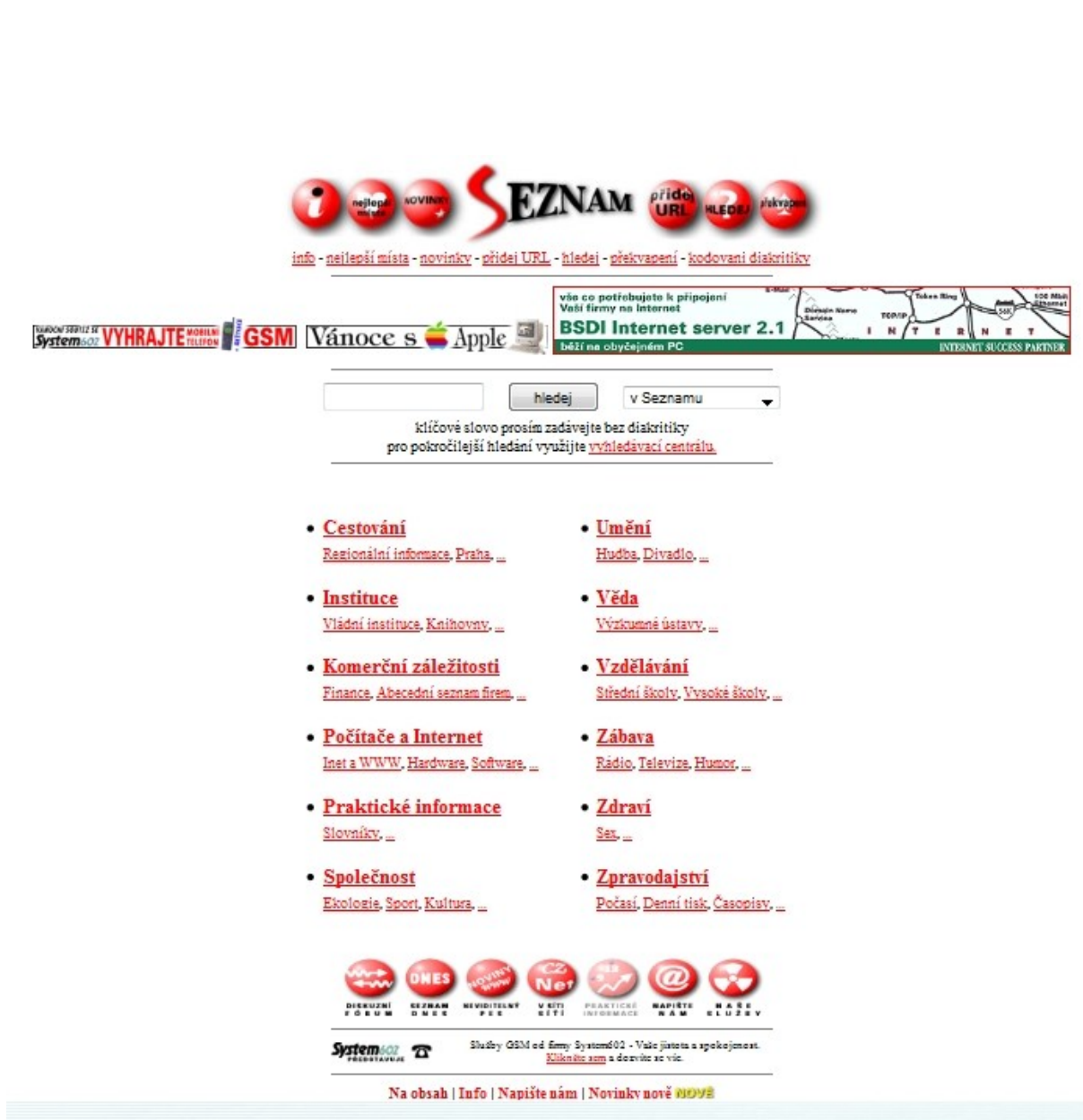
**JANOVSKÝ, Dušan.** *Jak psát web, návod na html stránky* [online]. 2003 [cit. 2010-05-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.jakpsatweb.cz/>>. ISSN 1801-0458.

**Webdesign In Wikipedia : the free encyclopedia** [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, [cit. 2010-05-10]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Webdesign>>.

**TIŠNOVSKÝ, Pavel,** et al. *Root.cz* [online]. Praha : Internet Info, s.r.o., 1998 [cit. 2010-05-10]. Dostupné z WWW: <<http://www.root.cz/>>.

## Příloha A

Ukázka webdesignu používaného v minulých letech u českého internetového vyhledávače Seznam.cz.



Obrázek 30: ukázka webdesignu portálu seznam.cz z roku 1996

[Email](#) [SMS](#) [Reality](#) **SEZNAM** [Peníze](#) [Auto](#) [Seznam se](#)

v Seznamu

[Auto](#) [Kultura](#) [Počasí](#) [Soutěž](#)  
[E-mail](#) [Mapy](#) [Práce, brigády](#) [TV program](#)  
[Firmy](#) [Můj Seznam](#) [Reality](#) [WWW stránky](#)  
[Horoskop](#) [Novinky.cz](#) [Slovník](#) [Zpravodajství](#)  
[Chat\(a\)](#) [Peníze](#) [SMS](#) [další služby...](#)

**Cestování** [Regionální informace, Praha...](#) **Služby a informace** [Seznam firem, Finance...](#)  
**Instituce** [Vládní a státní, Knihovny...](#) **Společnost** [Sport, Spolky, Zdraví...](#)  
**Kultura a umění** [Hudba, Divadlo...](#) **Věda a technika** [Astronomie, Chemie, Technika...](#)  
**Obchod a prodej** [Auta, Internetové obchody...](#) **Vzdělávání** [Střední školy, Vysoké školy...](#)  
**Počítače a Internet** [Hardware, Software, Internet...](#) **Zábava** [Humor, Rádio, TV...](#)  
**Průmysl a výroba** [Strojrenství, Nakladatelství...](#) **Zpravodajství** [Časopisy, Tisk, Počasí...](#)

**Reklama**  
 Maximální peníze za váš vůz  
  
[www.autoasa.cz](http://www.autoasa.cz)

**Náš tip**  
 • [Tiscali Freedom - víc než jen Internet ZDARMA. Bezplatný neomezený přístup k Internetu a řada dalších služeb pro vás.](#)

**Zpravodajství**  
 • [Kvůli havárii cisterny byl uzavřen silniční obchvat Lipníka](#)  
 • [Zemětřesení v Afghánistánu možná způsobilo smrt 1500 lidí](#)  
 • [USA zvažují stížnost proti ochranným krokům EU na trhu oceli](#)  
[více zpráv...](#)

**Novinky.cz**  
 • [HW: Ceny pamětí opět klesají!](#)  
 • [Kde hledat na Internetu encyklopedie](#)  
 • [Nápoje lásky](#)  
[více článků...](#)

IBM powered by @server Nastavte si Seznam jako výchozí stránku.

**Seznam E-mail**  
 Uživatelské jméno:  @seznam.cz  
 Heslo:    
[Vytvořit novou e-mailovou schránku](#)

[Jak přidat do Seznamu odkaz?](#) - [Reklama](#) - [Technická podpora](#)  
[Nápověda a často kladené dotazy](#) - [O firmě](#) - [Volná místa](#)  
 Copyright (c) 1996-2001 Seznam.cz, a.s., všechna práva vyhrazena

Připojeno ke GlobalOne

Obrázek 31: ukázka webdesignu portálu seznam.cz z roku 2002

Internet
Firmy
Mapy
Slovník

v ČR
[Pokročilé hledání](#)

**Auto**

[Bazar](#) nové

[Bezpečný Inet](#)

[Denní tisk](#)

[Dovolená](#)

[E-mail](#) ✉

**Finance**

[Horoskopy](#)

[Hry](#)

[Chat](#) Live

[Kina](#)

[Letenky](#)

**Mapy**

[Počasí](#)

[Práce](#)

[Připojení](#)

[Reality](#) reality

[Seznamka](#)

**Slovník**

[SMS, loga](#)

[Sport](#)

[TV program](#)


[Zprávy](#) novinky

[Více služeb >](#)

**E-mail**

Jméno:  @seznam.cz

Heslo:

 230 MB

[Založit novou e-mailovou schránku](#)

Náš tip: [Sauto](#) - Nejzajímavější nabídky ojetých vozů.


**Seznam Internet Akcelerátor**

Urychlí připojení k internetu až 7x!

**A to vše ZDARMA!**

[Vyzkoušejte nyní >](#)

**Hledejte ojeté vozy**

 - vyberte značku -

**Katalog www stránek:**

<p><b>Cestování</b></p> <p><a href="#">Jízdní řády</a> <a href="#">Turistické cíle</a></p> <p><b>Koníčky a volný čas</b></p> <p><a href="#">Kam za kulturou</a> <a href="#">Fotografie</a></p> <p><b>Hudba, Film a MP3</b></p> <p><a href="#">Hudba</a> <a href="#">MP3</a> <a href="#">Film</a></p>	<p><b>Lidé seznamky chat</b></p> <p><a href="#">Chatování</a> <a href="#">Seznamky</a></p> <p><b>Praktické informace</b></p> <p><a href="#">Inzerce</a> <a href="#">Svátky</a> <a href="#">TV prog.</a></p> <p><b>Sport</b></p> <p><a href="#">Fotbal</a> <a href="#">Hokej</a> <a href="#">Basketbal</a></p>	<p><b>Věda a technika</b></p> <p><a href="#">Počítače</a> <a href="#">Historie</a> <a href="#">Technika</a></p> <p><b>Zábava a hry</b></p> <p><a href="#">Erotika</a> <a href="#">Hry</a> <a href="#">Humor</a> <a href="#">Rádio</a></p> <p><b>Zpravodajství</b></p> <p><a href="#">Časopisy</a> <a href="#">Deníky</a> <a href="#">Počasí</a></p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Katalog firem a institucí:**

<p><b>Auto-moto</b></p> <p><a href="#">Prodejcí</a> <a href="#">Výrobci</a> <a href="#">Servisy</a></p> <p><b>Banky a finanční služby</b></p> <p><a href="#">Banky</a> <a href="#">a spořitelny</a> <a href="#">Úvěry</a></p> <p><b>Cestování a pohostinství</b></p> <p><a href="#">Cestovní kanceláře</a> <a href="#">Ubytování</a></p> <p><b>Dům, byt a zahrada</b></p> <p><a href="#">Nábytek</a> <a href="#">Stavebniny</a></p>	<p><b>Elektro mobily a PC</b></p> <p><a href="#">Mobily</a> <a href="#">Počítače</a> <a href="#">Bazary</a></p> <p><b>Instituce a úřady</b></p> <p><a href="#">Úřady</a> <a href="#">Sdružení</a> <a href="#">Vzdělávací</a></p> <p><b>Nakupování na internetu</b></p> <p><a href="#">Knihy</a> <a href="#">Technika</a> <a href="#">Letenky</a></p> <p><b>Obchody a obchůdky</b></p> <p><a href="#">Bazary</a> <a href="#">Potraviny</a> <a href="#">Oševy</a></p>	<p><b>První pomoc a zdraví</b></p> <p><a href="#">Nemocnice</a> <a href="#">Ordinace</a></p> <p><b>Služby a řemesla</b></p> <p><a href="#">Reality</a> <a href="#">Půjčovny</a> <a href="#">Vluka</a></p> <p><b>Vše pro firmy</b></p> <p><a href="#">Prodejcí</a> <a href="#">výrobci</a> <a href="#">Výrobci</a></p> <p><b>Velkoobchod a výroba</b></p> <p><a href="#">Stavebniny</a> <a href="#">Velkoobchod</a></p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Obrázek 32: ukázka webdesignu portálu seznam.cz z roku 2005

Internet
Firmy
Mapy
Slovník
Zboží
Encyklopedie

v ČR
ve Světě

[Auto](#)  
[Bazar](#)  
[Denní tisk](#)  
[Dopravní info](#)  
[Email](#)  
[Horoskopy](#)

[Hry](#)  
[Hry on-line](#)  
[Chat](#)  
[Kina](#)  
[Mapy](#)  
[Počasí](#)

[Práce](#)  
[Reality](#)  
[Seznamka](#)  
[Slovník](#)  
[SMS brána](#)  
[Spolužáci](#)

[Sport](#)  
[Super](#)  
[TV program](#)  
[Zprávy](#)  
[Více služeb »](#)

[Nastav si Seznam jako domovskou stránku](#)

**Napiš si poznámku**

**Email** založit nový email

Jméno:  @seznam.cz

Heslo:

přihlásit se trvale na tomto počítači

Pokud se Vám nedaří přihlásit se přes SSL [klikněte sem](#)

**Novinky.cz**

**Sněžení a vítr ztěžují život řidičům na jihu ČR**  
Aktualizováno před 30 minutami

[Majitel prasečí farmy se přiznal k vraždám 49 žen](#)  
[Čunka prý z uplácení usvědčují bankovní výpisy](#)  
[Ve Francii provedli třetí transplantaci obličeje](#)  
[Australský potápeč přezil útok žraloka bílého](#)  
[Ulovená kachna v lednici po dvou dnech obživla](#)  
[Tisk: Přestup do Lyonu ukončil Barošovo trápení](#)  
[SKOKY: Stav zraněného Mazocha je nadále vážný](#)

12:56 Senát se kvůli žádosti o vydání vicepremiéra a předsedy KDU-ČSL Jiřího Čunka k trestnímu stíhání sejde zřejmě za dva týdny. ...

[Více sportu »](#) [Více zpráv »](#)

**Počasí Česká republika** nastavit region

Dnes: ☁	Zítřka: ☁
-3 až 3 °C	-4 až 2 °C
Čtvrtek: ☀	
-9 až -2 °C	

**Kurzy**

EUR 27,85 Kč ↑	Benzín 26,75 Kč ↓
----------------	-------------------

**Katalog** [přidat firmu](#) [odkaz do katalogu](#)

Top **A B C D E F G H I J K L M N O P R S T U V W Y Z**

<a href="#">Autobazary</a> <a href="#">Auto-moto</a> <a href="#">Bazary</a> <a href="#">Bílé zboží</a> <a href="#">Cestování</a> <a href="#">Časopisy</a> <a href="#">Deníky</a> <a href="#">Doprava</a> <a href="#">Dům a zahr.</a> <a href="#">Elektro</a> <a href="#">Erotika</a> <a href="#">E-shopy</a>	<a href="#">Film</a> <a href="#">Finance</a> <a href="#">Fitness</a> <a href="#">Fotbal</a> <a href="#">Hardware</a> <a href="#">Hry</a> <a href="#">Instituce</a> <a href="#">Jazyk, školy</a> <a href="#">Kancelář</a> <a href="#">Kultura</a> <a href="#">Letanky</a>	<a href="#">Mobily</a> <a href="#">Nábytek</a> <a href="#">Obchody</a> <a href="#">Odevy</a> <a href="#">Počítače</a> <a href="#">Práce</a> <a href="#">Půjčovny</a> <a href="#">Reality</a> <a href="#">Restaurace</a> <a href="#">Řemeslníci</a> <a href="#">Služby</a> <a href="#">Software</a>	<a href="#">Sport</a> <a href="#">Stavebnictví</a> <a href="#">Stěhování</a> <a href="#">Školy</a> <a href="#">Tiskárny</a> <a href="#">Ubytování</a> <a href="#">Úřady</a> <a href="#">Velkoobchod</a> <a href="#">Výroba</a> <a href="#">Zábava</a> <a href="#">Zdraví</a> <a href="#">Zpravodajství</a>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Moje zprávy** [přidat si na Seznam další zprávy](#)

Nastavte si obsah podle svého gusta. [Více »](#)

**Super.cz**

[Ladka Nérgešová: Nová prsa!?](#)

[Mike Tyson: Velikán? Jak v čem](#)

[Petr Hapka: Proč nedokáže být věrný?](#)

[Asterová: Chlapi se mě bojí!](#)

[Pozor, fouká severák!](#)

[Trojnásobná radost: Ála, Eliška a Lenka](#)

Obrázek 33: ukázka webdesignu portálu seznam.cz z roku 2007