

**VIŠJA STROKOVNA ŠOLA,
ACADEMIA**

DIPLOMSKO DELO

**UPORABA MULTIMEDIJSKIH PROGRAMOV ADOBE
ZA IZDELAVO SPLETNE STRANI**

Kandidat: Uroš Marčun

Študent izrednega študija

Številka indeksa: 11190170080

Program: Medijska produkcija

Mentorica: Veronika Saje

Maribor, marec 2013

IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKEGA DELA

Podpisani Uroš Marčun, št. indeksa 11190170080, sem avtor diplomskega dela z naslovom Uporaba multimedijskih programov Adobe za izdelavo spletne strani, ki sem ga napisal pod mentorstvom Veronike Saje.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predložena diplomska naloga izključno rezultat mojega dela,
- sem poskrbel, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženi nalogi, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia,
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oz. misli, kot moje lastne – kaznivo po Zakonu o avtorskih in sorodnih pravicah; UL št. 16/2007; (v nadaljevanju ZASP), prekršek pa podleže tudi ukrepom VSŠ Academia skladno z njenimi pravili.
- skladno z 32. členom ZASP dovoljujem VSŠ Akademii objavo diplomske naloge na spletnem portalu šole.

Maribor, marec 2013

Podpis študenta:

ZAHVALA

Zahvaljujem se Veroniki Saje, ki je brez pomislekov sprejela mentorstvo in mi svetovala pri sami izdelavi diplomskega dela.

Zahvalil bi se tudi vsem predavateljem, kise m jih spoznal med študijem in so mi pomagali na moji poti do znajnja.

Prav tako se zahvaljujem lektorici Nini Vozlič in Sari Jamnikar, za pomoč pri prevajanju strokovnega besedila.

POVZETEK

V diplomski nalogi je predstavljena spletno stranjo; in sicer je podana definicija, naštetih so njeni elementi in predstavljen je postopek izdelave spletne strani s pomočjo programske opreme podjetja Adobe. Naloga je razdeljena na teoretični in na praktični del.

V teoretičnem delu je na začetku podana definicija spletne strani in njenih sestavnih delov. V nadaljevanju sta predstavljeni informacijska struktura in skelet spletne strani, navigacija, spletno varne tipografije in spletno varne barve ter izdelava spletne strani s programskimi orodji Adobe. Predstavljen je teoretični postopek izdelave spletne strani v programih Adobe.

Praktični del diplomske naloge pa predstavlja konkreten postopek izdelave spletne strani s pomočjo programskih orodij Adobe.

Ključne besede: spletna stran, struktura spletne strani, skelet spletne strani, HTML, HTML značke, CSS, spletno varne tipografije, spletno varne barve, Adobe Creative Suite

ABSTRACT

THE USE OF ADOBE MULTIMEDIA PROGRAMS FOR MAKING WEB PAGE

The thesis deals with the web page. It gives definition, enumerate its elements and presents the process of making a web page using Adobe software. It is divided into theoretical and practical parts.

The theoretical part begins with definition of web page and its components. Presented are also informational structure, web page skeleton, navigation, web safe colors, web safe typography and Adobe programs that are used for web page design. The theoretical process of making a web page in Adobe programs is also described here.

Practical part of the thesis presents a concrete process of making a web page using Adobe software tools.

Keywords: web page, informational structure, web page skeleton HTML, HTML tags, CSS, web safe typography, web safe colors, Adobe Creative Suite

KAZALO VSEBINE

1 UVOD.....	10
1.1 Opredelitev obravnavane teme.....	10
1.2 Namen in cilji diplomskega dela.....	10
1.3 Predpostavka	11
2 SPLETNA STRAN	12
2.1 URL.....	12
2.3 Domena	12
2.3 Strežnik	13
2.4 Programski jeziki	13
2.5 HTML	14
2.5.1 HTML značke.....	14
2.5.2 Vstavljanje tabel	16
2.5.3 Vstavljanje slik	17
2.5.4 Vstavljanje obrazcev.....	17
2.5.5 Povezave.....	20
3 ELEMENTI SPLETNE STRANI.....	21
3.1 Informacijska struktura spletne strani	21
3.2 Skelet spletne strani.....	22
3.2.1 Glava.....	22
3.2.2 Noga.....	23
3.2.3 Navigacija	24
4 IZDELAVA SPLETNE STRANI S PROGRAMSKIMI ORODJI ADOBE.....	25
4.1 Oblikovanje spletne strani v programu Adobe Dreamweaver	26
4.1.1 CSS	26
4.1.2 Spletno varne tipografije.....	27
4.1.3 Spletno varne barve	27
4.2 Uporaba programa Adobe Illustrator za izrisovanje z vektorskimi krivuljami	28
4.2.1 Izdelovanje zaščitnega znaka.....	29
4.3 Uporaba programa Adobe Photoshop za optimizacijo in shranjevanje slikovnega gradiva.....	30
4.3.1 Optimizacija slikovnega gradiva	30
4.4 Uporaba programa Adobe Flash za izdelavo spletnih oglasov	31
4.4.1 Spletni oglasi	32
4.5 Obdelava in optimizacija video vsebin v programu Adobe Premiere.....	33

4.5.1	Obdelava video vsebin.....	33
4.5.2	Optimizacija video vsebin	34
4.5.3	Formati multimedijskih datotek.....	36
5	OSNOVNI PRIKAZ IZDELAVE SPLETNE STRANI ZELENJAVKO	37
5.1	Vsebina in namen.....	37
5.2	Informacijska struktura	37
5.3	Skelet.....	38
5.3.1	Glava.....	39
5.3.2	Noga.....	39
5.3.3	Navigacija	39
5.4	Adobe Dreamweaver.....	40
5.5	Adobe Illustrator	41
5.6	Adobe Photoshop	42
5.7	Adobe Flash	43
5.8	Programiranje spletne strani.....	44
5.8.1	Tipografija	45
5.8.2	Barvna shema.....	46
5.9	Vsebina spletne strani Zelenjavko	47
5.9.1	Naslovna stran	47
5.9.2	Podstran Produkti	48
5.9.3	Podstran Slike	49
5.9.4	Podstran Video.....	50
5.9.5	Podstran Kontakt	51
5.9.6	Podstran Novosti.....	52
5.9.7	Podstran Arhiv receptov	53
5.10	Terminski načrt.....	54
5.11	Finančni načrt.....	54
6	ZAKLJUČEK.....	55
7	LITERATURA IN INTERNETNI VIRI	56
7.1	Literatura	56
7.2	Viri	56
7.2	Internetni viri.....	57

KAZALO SLIK

Slika 1: Okence za vstavljanje tabele v Adobe Dreamweaverju	16
Slika 2: Levo je kodni prikaz slike, desno pa prikaz v brskalniku	17
Slika 3: Prikaz vstavljenega obrazca	19
Slika 4: Zemljevid spletišča.....	21
Slika 5: Skelet spletne strani.....	22
Slika 6: Primer glave spletne strani	23
Slika 7: Primer noge spletne strani	23
Slika 8: Primer navpične in vodoravne navigacije	24
Slika 9: Ikone programov, ki so vključeni v CS6.....	25
Slika 10: Primer CSS zapisa.....	26
Slika 11: Spletno varne tipografije	27
Slika 12: Tabela spletno varnih barv	28
Slika 13: Prikaz izrisa zaščitnega znaka v Adobe Illustratorju	29
Slika 14: Barvni balon v formatih JPEG in GIF.....	31
Slika 15: Primer animiranega oglasa	33
Slika 16: Video standardi	35
Slika 17: Zemljevid spletišča spletne strani Zelenjavko	37
Slika 18: Skelet spletne strani Zelenjavko.....	38
Slika 19: Glava spletne strani Zelenjavko	39
Slika 20: Noga spletne strani Zelenjavko	39
Slika 21: Navpična in vodoravna navigacija spletne strani Zelenjavko.....	40
Slika 22: Izdelava spletne strani v Adobe Dreamweaverju	41
Slika 23: Prikaz izdelave zaščitnega znaka	42
Slika 24: Obrezovanje slikovnega materiala	43
Slika 25: Izdelovanje reklamnega oglasa	44
Slika 26: CSS zapis za naslove spletne strani Zelenjavko	45
Slika 27: Prikaz uporabljenih barv	46
Slika 28: Naslovna stran spletne strani Zelenjavko.....	47
Slika 29: Stran s produkti in njena podstran z opisom spletne strani Zelenjavko.....	48
Slika 30: Podstran Slike spletne strani Zelenjavko	49

Slika 31: Podstran Video spletne strani Zelenjavko	50
Slika 32: Podstran Kontakt spletne strani Zelenjavko	51
Slika 33: Podstran Novosti spletne strani Zelenjavko	52
Slika 34: Podstran Arhiv receptov spletne strani Zelenjavko	53

KAZALO TABEL

Tabela 1: Osnovne HTML značke	15
Tabela 2: Velikosti in imena spletnih oglasov	32
Tabela 3: Video formati in njihov opis.....	36
Tabela 4: Prikazane barve v RGB vrednostih	46
Tabela 5: Terminski načrt za spletno stran Zelenjavko	54
Tabela 6: Finančni načrt za spletno stran Zelenjavko	54

1 UVOD

1.1 *Opredelitev obravnavane teme*

Večina ljudi se danes skoraj ne poslužuje več knjig v fizični obliki, temveč informacije poišče na bolj sodoben način. Skoraj vse, kar nas zanima, lahko z malo znanja in spretnosti najdemo na svetovnem spletu. Kaj je spletna stran in kako jo ustvariti, je opisano v moji diplomski nalogi.

Teoretični del se prične z opisom spletne strani, razloženih je nekaj pojmov, ki so povezani s spletno stranjo. Predstavljeni sta tudi informacijska struktura in skelet spletne strani, pod katero spadajo glava, noga in navigacija strani. Pomembno je, da smo pri ustvarjanju pozorni na spletno varne barve, tipografijo, navigacijo, informativne oglase in drugo, saj imamo na razpolago le nekaj trenutkov, da obiskovalca prepričamo, da se dalj časa zadrži na naši spletni strani. Za pomoč pri ustvarjanju spletne strani je potrebno poznavanje določenih programov, kot so Dreamweaver, Photoshop, Illustrator, Flash.

Praktični del diplomske naloge sem povezal s teorijo. V tem delu so opisani vsebina, namen, zasnova, struktura, grafična podoba, programiranje, ter predstavljena terminski in finančni načrt za spletno stran Zelenjavko. Uporabljene in opisane so skoraj vse, v teoretičnem delu navedene metode za izdelovanje spletne strani. Predstavljeno je tudi, kako mi je programska oprema Adobe pomagala pri izdelavi določenih elementov, ki sem jih kasneje vključil pri programiranju.

1.2 *Namen in cilji diplomskega dela*

Namen in cilj diplomske naloge je predstaviti osnovna načela in elemente izdelave spletne strani ter kako nam lahko pri tem pomaga programska oprema Adobe.

1.3 *Predpostavka*

V diplomski nalogi želim dokazati, da se oblikovanja in programiranja spletnih strani lahko loti vsakdo in da za to ne potrebuje veliko računalniškega znanja.

2 SPLETNA STRAN

Spletna stran je zbirka informacij o določeni temi ali predmetu, objavljena na svetovnem spletu. Oblikovanje spletne strani pomeni postavitve in ureditve več strani v smiselno celoto, ki potem skupaj sestavljajo spletno stran. Lahko bi jo primerjali s klasično knjigo, vsaka stran knjige lahko predstavlja podstran spletne strani (MacDonald, 2011, 19).

2.1 URL

Do spletnih strani dostopamo tako, da v spletni brskalnik ročno vnesemo URL naslov strani, ali pa tako, da kliknemo na povezavo, ki nas poveže z URL naslovom. URL (*Uniform Resource Locator*) je standardiziran niz znakov, ki podaja naslov določene strani na spletu in je edinstven za posamezno spletno stran. Sestavljen je iz več elementov, uporabniku, ki razume sestavo naslova, pa lahko pove marsikaj. Vsak URL naslov se začne z oznako vrste protokola (*http*, *ftp*, *mailto*, *file*), nadaljuje se lahko z oznako za svetovni splet (*www*), domeno (spletna stran) ter domensko končnico (*.si*). Iz tega sledi, da se URL naslov spletne strani zapiše kot `http://www.spletnastran.si` (MacDonald, 2011, 50–51).

2.3 Domena

Domena je niz znakov, ki je registriran na določeno osebo (lastnika) v registru domen in predstavlja spletni naslov, ki ga lahko uporabimo za prikaz spletnih strani. Vsaka domena je unikat (v svetovnem merilu), kar pomeni, da je lahko registrirana samo enkrat. Končnice domen (*.si*, *.com*, *.net*) so vrhnje domene v registru domen. Za vsako končnico obstaja register, kjer so zabeležene vse domene določene oblike (*domena1.si*, *domena2.si*), v registru pa so za vsako domeno zapisani tudi lastnik domene ter administrativni in tehnični kontakt. Vsaka domena je usmerjena na DNS zapise, ki so prav tako vpisani v registru in služijo usmerjanju domene na strežnik, kjer se nahaja spletna stran. Prek DNS zapisov za določeno domeno naš brskalnik najde strežnik, na katerem teče spletna stran. V praksi nam to omogoča,

da do spletne strani dostopamo prek domena1.si, namesto prek uporabnikom neprijaznih IP naslovov, kot je na primer 191.260.20.55 (MacDonald, 2011, 52–53).

2.3 Strežnik

Strežnik je računalnik, povezan v svetovni splet, na katerem se nahaja spletna stran. Naloga strežnika je, da prikaže spletno stran vsakemu uporabniku interneta kjerkoli po svetu, ki s pomočjo brskalnika sporoči zahtevo za ogled strani. Spletni strežnik morajo odlikovati ustrezna zmogljivost in geografska lokacija, ustrezati mora vsem varnostnim standardom in mora biti zaščiten s požarnim zidom. Strežniki so tudi veliko bolj zmogljivi od navadnih računalnikov, imajo visoko zaščito, so prižgani 24 ur na dan ter so spravljani v posebnem prostoru, imenovanem strežniški center (MacDonald, 2011, 62).

2.4 Programski jeziki

Nekatere programske jezike se uporablja izključno za izdelavo računalniških aplikacij, drugi so namenjeni izdelavi spletne strani. Med najbolj razširjenimi za izdelavo računalniških aplikacij so Java, C in C++, za spletne strani pa se uporabljajo predvsem PHP, ASP.NET in JavaScript. Značilnost vseh naštetih je, da znajo delati z različnimi algoritmi in računskimi operacijami. Z njihovo pomočjo programer računalniku napiše ukaze, ki jih ta potem prevede in izvede (Scott, 2009, 12).

Obstaja pa tudi nepravi programski jezik, ki daje brskalnikom navodila za prikaz elementov na strani (položaj, velikost in barvo elementov), to je HTML. Če želimo imeti na spletni strani kakršne koli interaktivne dodatke (na primer vmesnik za urejanje vsebine, iskalnik po strani, anketni vprašalnik), potrebujemo za to pravi programski jezik, kot je na primer PHP (MacDonald, 2011, 19–20).

2.5 *HTML*

HTML (*Hyper Text Markup Language*) je jezik, s katerim opišemo gradiva, ki jih želimo objaviti na spletu. Popularen je postal kmalu po svojem nastanku leta 1990, od takrat pa je doživel že precej sprememb. Njegov razvoj so spremljala številna nesoglasja med večjimi programerskimi hišami, ki so kar tekmovali, kdo bo ponudil boljši program (brskalnik) za pregledovanje tako opisanih gradiv. K sreči je HTML zdaj standardiziran, še vedno pa si brskalniki kakšno stvar iz standarda razlagajo po svoje, tako da imamo včasih kar nekaj težav, ko želimo spletno stran napisati tako, da bo v vseh brskalnikih izgledala enako.

Datoteka HTML (krajše tudi HTM) je običajna znakovna datoteka, kar pomeni, da jo lahko odpremo in urejamo s poljubnimi urejevalniki besedil. Najbolj primerni za to delo so urejevalniki znakovnih datotek (Notepad, TextPad), uporabimo pa lahko tudi katerega izmed posebnih programov (Dreamweaver), ki omogočajo sproten pogled na izdelek. Običajno so taki programi bolj prijazni do uporabnika, saj za delo z njimi ne potrebujemo znanja jezika HTML, imajo pa precejšnjo slabost, da sestavijo preveč zapleten opis besedila (<http://zaversnik.fmf.uni-lj.si/gradiva/html/>, 9. 2. 2013).

2.5.1 *HTML značke*

Spletni brskalnik datoteke HTML bere od zgoraj navzdol in iz leve proti desni. Vsaka značka je v brskalniku prikazana posebej. Značka za odstavek prikazuje odstavke, značka za slike prikazuje samo slike, itd. S tem, ko v datoteko HTML vpisujemo značke, neposredno določamo, kaj bo prikazano v spletnem brskalniku

(<http://www.htmlgoodies.com/primers/html/article.php/3478151/Web-Developer-Class-Learn-the-Basic-HTML-Tags.htm>, 12. 1. 2013).

Značka	Opis
<!--...-->	Določa komentar
<!DOCTYPE>	Določa vrsto dokumenta
<a>	Določa povezavo
<area>	Določa območje znotraj slike
	Določa odebeljeno besedilo
<body>	Določa telo dokumenta
 	Določa prazno vrstico
<button>	Aktivni gumb
<caption>	Določa naslov tabele
<div>	Določa odsek v dokumentu
<form>	HTML oblika za uporabniški vnos
<h1> to <h6>	HTML naslovi
<head>	Informacije o dokumentu
<header>	Glava dokumenta ali odseka
<html>	Izvirna oblika HTML dokumenta
	Definira sliko
<input>	Določa vhodni nadzor
<ins>	Definira besedilo, ki je bilo vneseno v dokument
<label>	Označba za <input> element
<link>	Definira povezavo med dokumentom in zunanjim virom
<menu>	Definira seznam ukazov
<meta>	Definira metadata o HTML dokumentu
<p>	Definira odstavek
<select>	Definira spustni seznam
<small>	Manjše besedilo
	Pomembno besedilo
<style>	Informacije o slogu besedila
<sub>	Podčrtano besedilo
<sup>	Nadpisano besedilo
<table>	Definira tabelo
<td>	Definira celico v tabeli
<th>	Definira naslovno celico v tabeli
<title>	Definira naslov besedila
<tr>	Definira vrstico v tabeli
<u>	Definira besedilo, ki je po slogu drugačno od normalnega besedila
	Neurejen seznam

Tabela 1: Osnovne HTML značke

Vir: <http://www.w3schools.com/tags/default.asp>, 14. 1. 2013

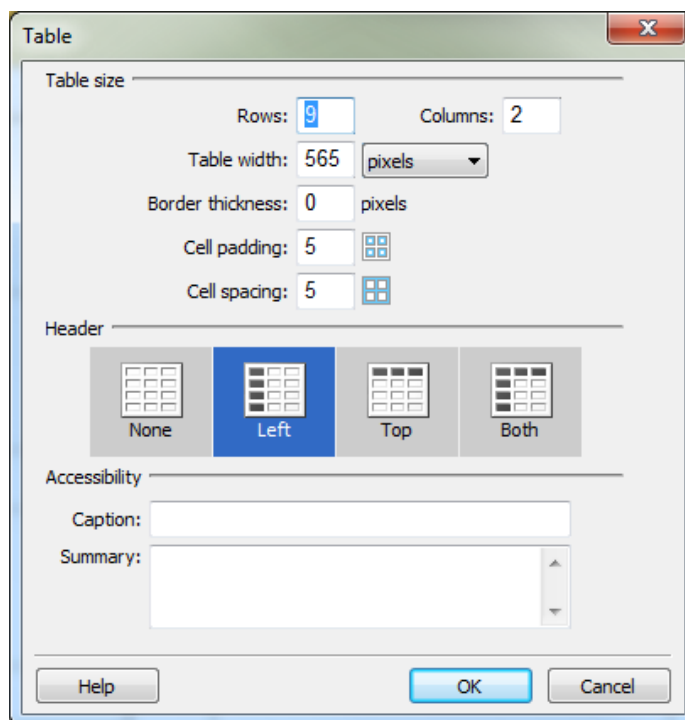
2.5.2 Vstavljanje tabel

Tabele so definirane s HTML značko <table>. Razdeljene so na vrste, ki jih označujemo z značko <tr>. Vsaka vrsta je razdeljena na celice (uporablja se HTML značka <td>). Značka <td> predstavlja podatke v celici (*table data*), ki so lahko slike, tekstovno besedilo, povezave, obrazci, podtabele itd.

Tabeli lahko določimo tudi debelino obrobe in njen razmik med celicami. Če tega ne določimo, je tabela prikazana brez obrob in razmika. Včasih je to lahko uporabno, ampak v večini primerov želimo, da tabela izstopa.

Naslov tabele je določen s HTML značko <th>. Večina brskalnikov to besedilo prikaže z debelejšim tiskom in sredinsko poravnavo

(http://www.w3schools.com/html/html_tables.asp, 27. 1. 2013).



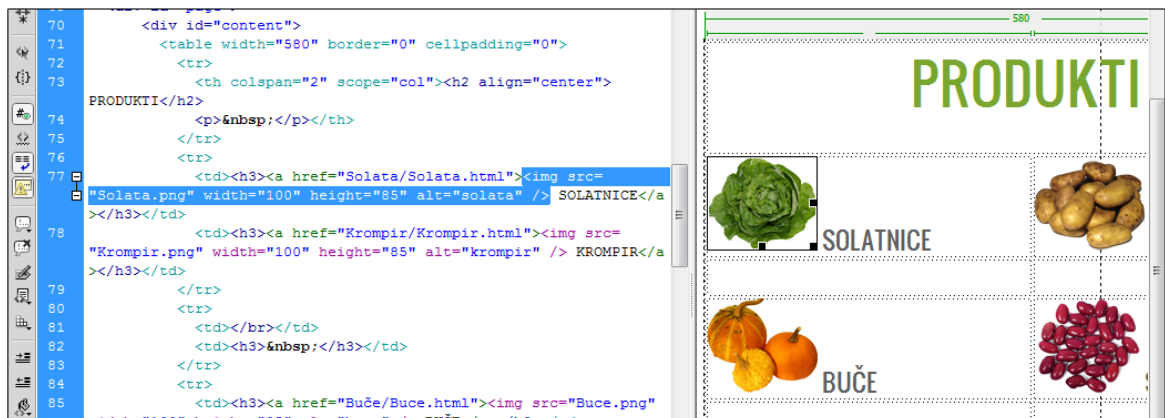
Slika 1: Okence za vstavljanje tabele v Adobe Dreamweaverju

Vir: Lasten

2.5.3 Vstavljanje slik

V HTML-ju so slike definirane z `<img>` značko. Ta značka je brez atributov, brez vsebine in ne potrebuje zaključne značke. Za prikazovanje slik na spletni strani potrebujemo atribut `src`. `Src` je angleška kratica za *source* ali po slovensko vir. Ta vir pa je večinoma povezava do spletne strani ali datoteke, kjer se slika nahaja

(http://www.w3schools.com/html/html_images.asp, 27. 1. 2013).



Slika 2: Levo je kodni prikaz slike, desno pa prikaz v brskalniku

Vir: Lasten

2.5.4 Vstavljanje obrazcev

HTML obrazci se uporabljajo za posredovanje podatkov iz spletne strani do strežnika. Obrazci lahko vsebujejo polja z besedilom, potrditvena polja, radijske gumbe, potrditvene gumbe in več. Obrazci lahko vsebujejo tudi elemente, kot so besedilna območja, legende (napotke za branje) in označbe.

Za izdelavo obrazca se uporablja HTML značka `<form>`:

```
<form>
.
vhodni elementi
.
</form>
```

Html značka `<input>` je najpomembnejši element pri izdelovanju obrazcev. Ta element nam omogoča, da uporabnik vstavi svoje podatke. Odvisno od atributa, ki ga dodamo, lahko značka `<input>` opravlja več funkcij:

a) Polja z besedilom

Značka `<input type="text">` določa polje, v katerega lahko vpišemo besedilo:

```
<form>
Ime: <input type="text" name="firstname"><br>
Priimek: <input type="text" name="lastname">
</form>
```

Prikaz zgornje HTML kode v brskalniku:

Ime:
Priimek:

b) Potrditveni gumbi

HTML koda za vstavljanje potrditvenih gumbov je `<input type="submit">`. Potrditveni gumbi se uporabljajo za pošiljanje podatkov na strežnik.

```
<form name="input" action="html_form_action.asp" method="get">
Uporabniško ime: <input type="text" name="user">
<input type="submit" value="Pošlji">
</form>
```

Prikaz zgornje HTML kode v brskalniku:

Uporabniško ime:

c) Potrditvena okenca

Potrditvena okenca so določena z `<input type="checkbox">`. Ta polja uporabniku omogočajo, da lahko izbere več možnosti naenkrat.

```
<form>  
<input type="checkbox" name="vehicle" value="Bike">Rad imam torto<br><input  
type="checkbox" name="vehicle" value="Car"> Imam avto  
</form>
```

Prikaz zgornje HTML kode v brskalniku:

- ☐ Rad imam torto
- ☐ Imam avto

(http://www.w3schools.com/html/html_forms.asp, 27. 1. 2013)

Slika 3: Prikaz vstavljenega obrazca

Vir: Lasten

2.5.5 Povezave

HTML značka za povezavo je `<a>`. Med povezave štejemo eno ali več besed in slike, na katere lahko kliknemo in nas povežejo na drugo spletno stran ali datoteko. Ko na spletni strani premaknemo miškin kazalec na povezavo, se le ta spremeni v majhno roko.

Najpomembnejši atribut HTML značke za povezavo `<a>` je atribut `href`, ki določa ciljno povezavo.

Možnosti označevanja povezav na spletnih straneh:

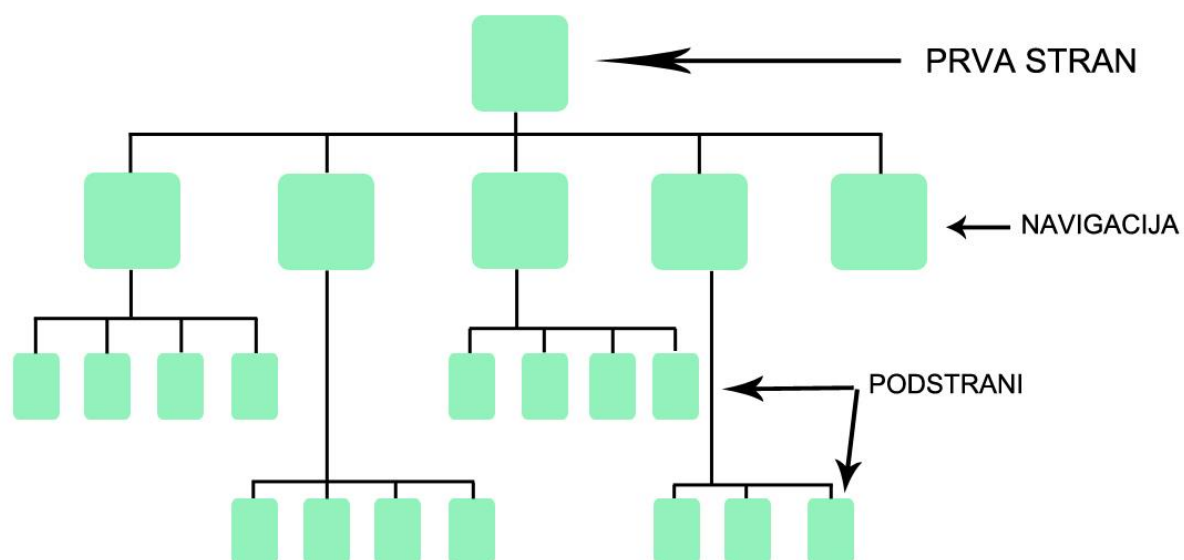
- povezava, na katero še nismo kliknili, je modra in podčrtana
- povezava, na katero smo kliknili, je vijolična in podčrtana
- aktivna povezava je rdeča in podčrtana

(http://www.w3schools.com/html/html_links.asp, 27. 1. 2013)

3 ELEMENTI SPLETNE STRANI

3.1 Informacijska struktura spletne strani

Beseda dizajn izhaja iz latinske besede *designare*, ki pomeni označiti, izmisliti ali izbrati, to pomeni, da moramo, preden začnemo razmišljati o vizualni podobi spletne strani, narediti načrt za njeno strukturo. S tem se ukvarja informacijska arhitektura, ki išče najbolj optimalno uporabniško navigacijo od začetne do želene točke. Za informacijsko arhitekturo se pogosto uporablja zemljevid spletišča (*site map*), ki je vizualni ali tekstovni model vsebine spletne strani s hierarhično strukturo (Smith, 2011, 15).

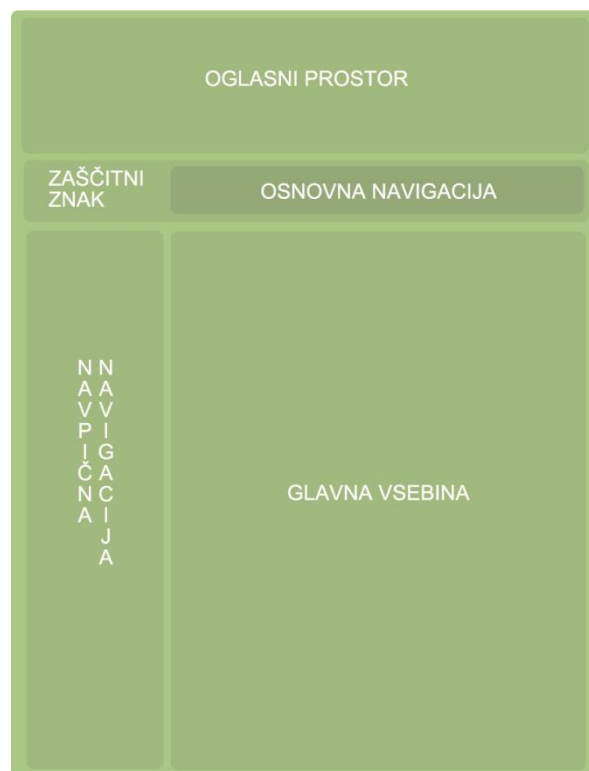


Slika 4: Zemljevid spletišča

Vir: Lasten

3.2 *Skelet spletne strani*

S skeletom spletne strani grafično prikažemo postavitev elementov na spletni strani. Posamezni liki ponazarjajo položaj vsebine, navigacije in drugih funkcij spletne strani. Priporočljiva je uporaba čim bolj preprostih likov, saj damo s tem prednost sami postavitvi pred grafičnimi učinki, ki v tej fazi izdelave strani še niso bistveni. Za izdelavo skeleta se uporabljajo namenska orodja ali spletni servisi, kot sta Gomockingbird.com in Balsamiq.com, ki nam ta proces olajšajo (Stocks, 2009, 10).



Slika 5: Skelet spletne strani

Vir: Lasten

3.2.1 *Glava*

Prvi element, ki ga najdemo na spletni strani, je glava (*header*). Najbolj pogosti stvari, ki ju najdemo v glavi, sta zaščitni znak in znamka (*branding*), ki se po navadi nahajata v zgornjem levem kotu in pomagata identificirati odgovornega za gostovanje vsebine na strani. Primer: če je v glavi zaščitni znak nekega podjetja, bo obiskovalec strani vedel, da je to stran

najverjetneje naročilo to podjetje, ki tudi skrbi za vsebino na tej strani. Glava služi tudi kot identiteta podjetja, saj že ob prvem obisku obiskovalec vidi, kam je prišel in kakšne informacije mu bo stran ponujala. V glavi pa je tudi meni s povezavami do strani ali kategorij, kot so produkti, storitve in povezave do nas in do kontakta. Pogosto se v glavi nahaja tudi iskalno okno za pomoč pri iskanju ključnih besed. Ker obstajajo tudi zelo obširne spletne strani, ki imajo obsežno informacijsko strukturo, je pogosto potrebna pomoč za lažje brskanje po straneh. Zelo uporabno za navigacijo po večjih straneh je *breadcrumb*, krmarjenje s sledenjem, ki pomaga uporabniku, ko se premika po menijih in podmenijih, da ima boljši in bolj natančen pregled nad svojo pozicijo na spletni strani in tako lažje prepozna kategorije in vsebino, na kateri se nahaja (Dawson, 2011, 292).

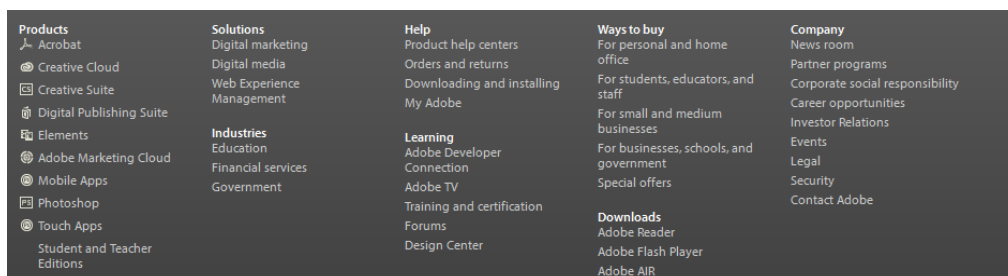


Slika 6: Primer glave spletne strani

Vir: <http://www.24ur.com/>, 13. 2. 2013

3.2.2 Noga

Noga (*footer*) spletne strani se vedno nahaja na dnu ter uporabniku ponudi najpogostejše uporabljene povezave. V njej se lahko nahajajo dodatne informacije, kot so kontaktni podatki, seznam zadnjih novic ali povezave na družbena omrežja. Kreativno oblikovana noga pripomore k boljšemu celostnemu videzu spletne strani, z njo pa pustimo še boljši prvi vtis pri obiskovalcu (MacDonald, 2011, 538).



Slika 7: Primer noge spletne strani

Vir: <http://www.adobe.com/>, 13. 2. 2013

3.2.3 Navigacija

Navigacija je eden ključnih elementov spletne strani. Uporabnikom omogoča prehod med podstranmi in dostop do vseh vsebin. Vsaka navigacija je lahko unikatna, a je vseeno smiselno upoštevati določene smernice, predvsem zaradi navad in pričakovanj obiskovalcev. Najpogosteje uporabljena je vodoravna navigacija, ki je sestavljena iz vodoravnega seznama povezav, ki naj bi bile čim krajše. Oblikovana je lahko kot navadno besedilo na barvni podlagi ali z dodanimi grafičnimi elementi. Značilna je določena sprememba ob prehodu z miško čez povezavo, navadno je to sprememba barve pisave ali ozadja. Ob večjem številu povezav se je smiselno odločiti za stranski stolpec, kjer so povezave razporejene navpično in kjer nismo omejeni s prostorom. To je pogosta praksa pri spletnih trgovinah, saj daljšega seznama kategorij izdelkov ne bi bilo mogoče prikazati v vodoravni navigaciji. Navpične navigacije se zaradi različnih kategorij prispevkov in arhiva poslužujejo tudi blogi in novičarski portali. Ko je potrebno v glavni navigaciji prikazati tudi podstrani, se uporabi spustni meni, ki ga lahko izkoristimo tudi za prikaz dodatnih elementov, kot so na primer izpostavljene novice (Stocks, 2009, 61).



Slika 8: Primer navpične in vodoravne navigacije

Vir: <http://www.w3.org/>, 13. 2. 2013

4 IZDELAVA SPLETNE STRANI S PROGRAMSKIMI ORODJI ADOBE

Programsko orodje podjetja Adobe je eno izmed najbolj uporabljenih orodij za izdelavo in oblikovanje spletnih strani. Podjetje je izdalo posebno izdajo paketa Adobe Creative Suite, ki služi oblikovalcem spletnih vsebin, imenuje se Adobe Creative Suite Design Premium. Zbirka je sestavljena iz programov Photoshop, Acrobat, InDesign, Flash, Illustrator, Bridge, Fireworks, Dreamweaver in Media Encoder, ki podpirajo različne tehnologije (PostScript, PDF, Flash, SWF, IDE). Zadnja različica paketa je izšla aprila 2012 pod imenom Adobe Creative Suite 6 (CS6) (Adobe Creative Suite CS6 Design and Web Premium Digital Classroom, 2012, 1).



Slika 9: Ikone programov, ki so vključeni v CS6

Vir: <http://interactiveblend.com/blog/creative/free-adobe-cs6-vector-icons-download/>, 15. 1. 2013

Adobe Dreamweaver je nekakšna rdeča nit, saj ga uporabljamo od začetka pa vse do konca procesa. V njem zapišemo CSS kodo, v kateri določimo tipografijo, barve in vse ostale stvari, ki bodo uporabljene na spletni strani.

Adobe Illustrator nam pomaga pri izdelavi vektorske grafike, predvsem zaščitnega znaka, ki ga kasneje prenesemo v Adobe Dreamweaver.

Adobe Photoshop uporabimo za izdelavo spletne strani in optimizacijo slikovnega gradiva. V Photoshopu slikovno gradivo tudi shranimo.

Pri spletnem oglaševanju je trenutno najboljša izbira Adobe Flash, ki omogoča izdelovanje statičnih in dinamičnih oglasov, ki so danes pomemben sestavni del spletnih strani.

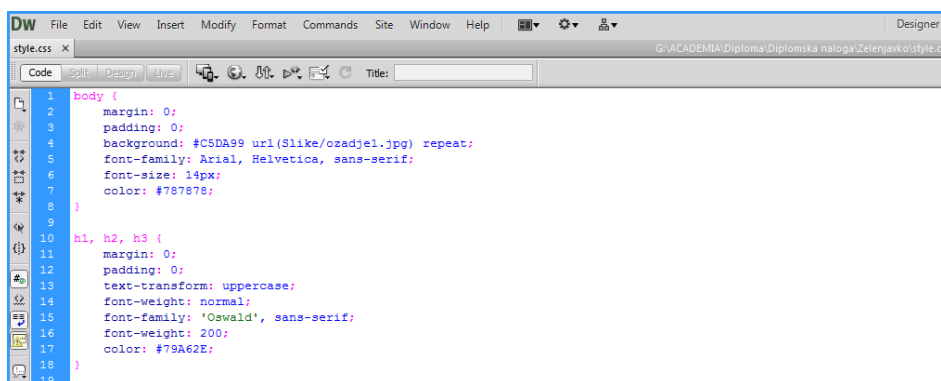
4.1 Oblikovanje spletne strani v programu Adobe Dreamweaver

Računalniški program Adobe Dreamweaver je programsko orodje za postavitev in oblikovno urejanje spletnih strani. Nedavne različice programa podpirajo spletne tehnologije, kot so CSS, Javascript ter različne strežniške skriptne jezike, kot so ASP.NET, ColdFusion, JavaServer Pages (JSP) in PHP. Tako kot vsi ostali urejevalci HTML kode, lahko tudi Dreamweaver kodo ureja na osebnem računalniku in jo kasneje prenese na oddaljen spletni strežnik z uporabo protokolov FTP, SFTP in WebDAV

(Adobe Creative Suite 6 Design and Web Premium Digital Classroom, 2012, 222–240).

4.1.1 CSS

Kaskadne stilske podloge CSS (*Cascading Style Sheets*) se uporablja za definiranje vizualnih elementov na strani, kot so barve, velikost elementov, odmiki, poravnave besedila, pisave, slike za ozadja, meje, podčrtavanje besedila in pa celo absolutne pozicije (postavitev na točno lokacijo) elementov na strani. CSS omogoča oblikovanje elementov na strani, ki jih ni mogoče doseči izključno z uporabo HTML-ja (npr. vizualno spremembo elementa ob preletu s kurzorjem miške) (Huddleston, 2010, 96).



Slika 10: Primer CSS zapisa

Vir: Lasten

4.1.2 Spletno varne tipografije

Ko oblikujemo za splet, se moramo zavedati, da mora biti pisava, ki jo želimo uporabiti, naložena na računalniku uporabnika, ki si našo spletno stran ogleduje. Če uporabnikov računalnik nima pisave, ki smo jo izbrali, jo spletni brskalnik zamenja z drugo pisavo. Ker je nemogoče vedeti, katere pisave so naložene na uporabnikovem računalniku, se lahko zgodi, da se dizajn ali oblikovalski osnutek strani zaradi pisave popolnoma spremeni. Zaradi tega se lahko odločimo, da uporabimo samo pisave, za katere smo prepričani, da so prednaložene na večini operacijskih sistemov Windows in Mac. Najbolj zanesljive pisave za uporabo na spletu so: Arial, Courier, Georgia, Impact, Lucida, Times New Roman, Trebuchet, Tahoma, Verdana (Smith, 2011, 114–115).

Andale Mono	Courier New
Times New Roman	Trebuchet MS
Georgia	Comic Sans
Verdana	Impact
Arial	

Slika 11: Spletno varne tipografije

Vir: http://goeastdesign.com/wp-content/uploads/2009/10/web_safe_typefaces.gif,

31. 1. 2013

4.1.3 Spletno varne barve

Barve na spletu se prikazujejo kot šestnajstiške vrednosti in imajo običajno kot predznak »lojtro« (#). Rdeča, zelena in modra so pretvorjene iz števil od 0 do 255 v zaporedje znakov, ki jih računalnik razume. Vrednosti primarnih barv na spletu so tako #FF0000 za rdečo, #00FF00 za zeleno in #0000FF za modro. Večina računalniških programov samodejno pretvarja med temi vrednostmi, kljub temu poznavanje različnih zapisov spletnemu oblikovalcu olajša in pohitri delo, saj lahko že iz zapisane vrednosti razbere, za katero barvo gre (Friedman, 2009, 159).



Slika 12: Tabela spletno varnih barv

Vir: http://www.18bits.nl/12_webdesign/images/webcolor216.gif, 5. 2. 2013

Pri načrtovanju spletnih strani se je potrebno odločiti, ali bomo uporabili bogato reproduciranje velikega števila barv, ki ga omogočajo le visokokakovostni zasloni, ali pa se bomo omejili le na relevantno prikazovanje barv z uporabo »tabele varnih spletnih barv«, ki so jih zmožni prikazati povprečni zasloni. Področja, kjer je ta paleta za uporabo nujna, pa so vsekakor mobilni telefoni in dlančniki (<http://www.scantips.com/palettes.html>, 10. 1. 2013).

4.2 Uporaba programa Adobe Illustrator za izrisovanje z vektorskimi krivuljami

Program se uporablja za izrisovanje vektorske grafike, zato z njim izrisujemo zaščitne znake, lahko pa tudi izdelamo skelet spletne strani. Za razliko od Photoshopa, kjer moramo v orodni vrstici, ki jo bomo urejali, vedno znova iskati plast (*Layer*), nam Illustrator ponuja možnost, da lahko željen predmet urejamo že samo z miškinim klikom nanj. Knjižnica programa Adobe Illustrator omogoča, da se lahko v njej shranjeni simboli in elementi uporabijo večkrat. Program prav tako omogoča shranjevanje svojega sloga za odstavek in znake, zaradi katerih je kasnejše spreminjanje vsebine veliko lažje. Na primer, če spremenimo barvo pisave v slogu za odstavke, se bo ta barva spremenila v vseh ostalih, ki uporabljajo ta slog. Prav tako lahko

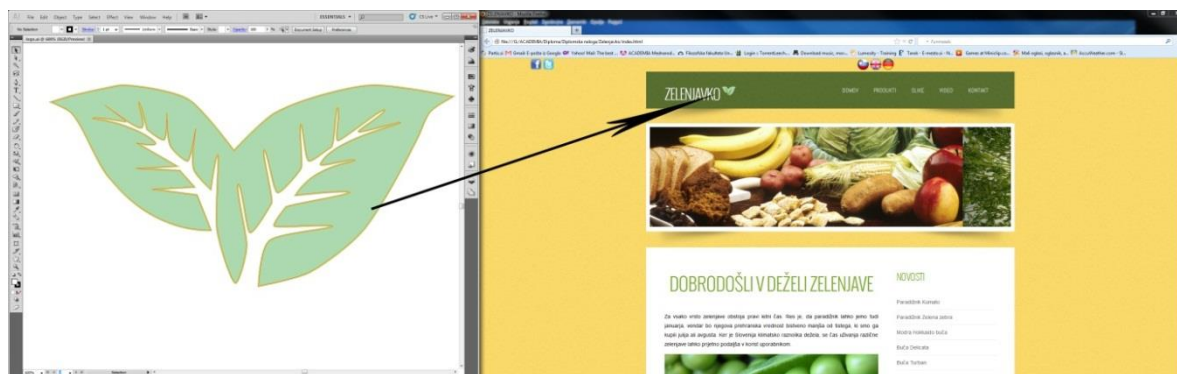
shranimo lastno narejene besedilne in oblikovne sloge, s katerimi pripomoremo k hitrejšemu izdelovanju končnega izgleda strani.

Medtem ko se Adobe Photoshop uporablja za bolj zahtevne grafike, je Adobe Illustrator primeren za čiste in preproste grafike. V slednjem lahko na preprost način spreminjamo oblike, kot npr. okrogolino gumba na spletni strani.

Vektorske slike so po kapaciteti manjše od rastrskih slik. To pomeni, če bomo za izdelovanje spletne strani uporabili vektorske slike, se bodo hitreje naložile oz. prikazale (Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book, 2012, 14-31).

4.2.1 Izdelovanje zaščitnega znaka

S pomočjo orodja Pero (*Pen*) se lahko ustvari oblika zaščitnega znaka, določi barva in velikost. Zaščitni znak ima lahko transparentno ozadje, zaradi česar je uporaben tudi v ostali programski opremi podjetja Adobe. Tako lahko spodnjo sliko, narejeno v programu Adobe Illustrator, shranimo v pravilni obliki in jo nato prenesemo v Adobe Dreamweaver, kjer jo zmanjšamo in postavimo na želeno mesto.



Slika 13: Prikaz izrisa zaščitnega znaka v Adobe Illustratorju
in njegova uporaba v spletnem brskalniku

Vir: Lasten

Ker se za izdelavo zaščitnega znaka uporablja vektorska grafika, se ob spreminjanju velikosti kvaliteta slike ne zmanjša. Podrobnosti na sliki se ne popačijo, ampak ostanejo iste kakovosti.

4.3 Uporaba programa Adobe Photoshop za optimizacijo in shranjevanje slikovnega gradiva

Računalniški program Adobe Photoshop je programsko orodje za shranjevanje, optimizacijo in obdelavo rastrskih fotografij in drugih rastrskih grafik.

4.3.1 Optimizacija slikovnega gradiva

V povprečju več kot petdeset odstotkov spletne strani predstavljajo fotografije. Prvi korak k optimizaciji spletne grafike je izbira pravilnega formata fotografije. Za prikazovanje fotografij na spletni strani se uporabljajo formati, kot so GIF, JPEG in PNG. Vsak format ima svoje prednosti in slabosti.

Format GIF podpira do 8 bitov na piksel, kar pomeni, da lahko naenkrat prikaže do 256 barv iz 24-bitnega barvnega modela RGB. Omogoča tudi animacijo z zaporednim prikazovanjem sličic, ki imajo ločene barvne palete. Uporaben je za prikazovanje zaščitnih znakov in podobnih enostavnih motivov ter preprostih animacij, manj primeren pa je za prikazovanje fotografij, saj ima za te namene preveč omejen nabor barv.

JPEG ali JPG je rastrski slikovni format. V nasprotju s formatom GIF, ki uporablja brezizgubno kompresijo, format JPEG (lahko) uporablja izgubno kompresijo, kar pomeni, da s kompresijo določene informacije v sliki izgubimo. Če s stopnjo kompresije ne pretiravamo, razlika med originalno in kompresirano sliko ni opazna.

Format PNG je sorazmerno nov rastrski slikovni format, ki postaja razširjen na spletu in drugod. Uporablja postopek stiskanja podatkov brez izgub, isti postopek, kot ga uporabljajo znani stiskalni programi gzip, zip in unzip. Format PNG lahko doseže boljšo stisljivost od formata GIF pri skoraj vsaki sliki, vendar vodijo nekatere izvedbe do slabo izbranih napovednih modelov in na ta način nastajajo nepotrebno velike PNG datoteke.

Formati GIF in PNG, ki uporabljajo paletne ali indeksirane barve, se uporabljajo za prikazovanje gumbov, logotipov in različnih vzorcev, za fotografije pa je JPEG najboljša izbira formata (Gralla in Brown, 2005, 232–248).



JPEG 50 % kvaliteta = 9,4 bajtov



GIF 64 barv = 9,2 bajtov

Slika 14: Barvni balon v formatih JPEG in GIF

Vir: <http://www.websiteoptimization.com/speed/tweak/format/>, 5. 1. 2013

Leva fotografija balona je shranjena v formatu JPEG. Njena kvaliteta je zmanjšana za petdeset odstotkov. Desna fotografija je shranjena v formatu GIF in vsebuje paleto štiriinšestdesetih barv. Fotografijo balona bi običajno shranili v formatu JPEG, vendar pa nižje nastavitve za kakovost barv pri JPEG fotografiji vplivajo na izgled balona. Kvaliteto fotografije lahko povišamo, ampak bomo s tem povišali tudi kapaciteto fotografije.

4.4 Uporaba programa Adobe Flash za izdelavo spletnih oglasov

Računalniški program Adobe Flash zagotavlja celovito avtorsko okolje za ustvarjanje interaktivnih aplikacij. Pogosto se uporablja za ustvarjanje projektov, ki vključujejo video, zvok, grafiko in animacijo. V Flashu lahko ustvarimo lastne vsebine ali jih uvozimo iz drugih aplikacij, kot so Adobe Photoshop ali Illustrator. Omogoča oblikovanje animacij in multimedijskih datotek, ki jih z uporabo Adobe ActionScript 3.0 lahko naredimo interaktivne. Flash lahko uporabimo za izgradnjo inovativnih spletnih strani, za ustvarjanje samostojnih aplikacij za namizje in za distribucijo aplikacij na mobilne naprave, ki uporabljajo operacijski sistem Android in IOS (Adobe Flash Professional CS6 Classroom in a Book, 2012, 1).

4.4.1 Spletni oglasi

Spletne oglase delimo na statične in animirane oglase. Statični oglasi so oglasi brez gibanja, brez zvoka in so zelo podobni oglasom, ki jih srečamo v časnikih. Animirani oglasi se od statičnih razlikujejo na več načinov. Omogočajo več nivojev informacij, spreminjajo se lahko fotografija, besedilo in zvok oglasa. Prav tako se vsebina animiranega oglasa lahko spremeni že ob preletu s kazalcem miške. Sam oglas lahko npr. vsebuje kratko igro ali druga interaktivna orodja, ki pritegnejo potencialnega kupca.

Obe vrsti pa imata enako funkcijo. Oba želita privabiti potencialne kupce na svojo spletno stran. Dokazano je, da statični oglas pritegne samo določen delež kupcev, medtem ko animiran oglas s svojimi gibljivimi in utripajočimi vsebinami pritegne mnogo več potencialnih kupcev. Enako se zgodi, če v animiran oglas vključimo še zvok, saj se večina ljudi odzove na zvočne signale in jih zanima njihov izvor (<http://www.designpax.com/blog/what-are-flash-banners/>, 25. 1. 2013).

Velikost	Ime
468 x 60	Full Banner
728 x 90	Leaderboard
336 x 280	Square
300 x 250	Square
250 x 250	Square
160 x 600	Skyscraper
120 x 600	Skyscraper
120 x 240	Small Skyscraper
240 x 400	Fat Skyscraper
234 x 60	Half Banner
180 x 150	Rectangle
125 x 125	Square Button
120 x 90	Button
120 x 60	Button
88 x 31	Button

Tabela 2: Velikosti in imena spletnih oglasov

Vir: <http://designerstoolbox.com/designresources/banners/>, 15. 1. 2013



Slika 15: Primer animiranega oglasa

Vir: Lasten

4.5 Obdelava in optimizacija video vsebin v programu Adobe Premiere

4.5.1 Obdelava video vsebin

Pri obdelavi video vsebine moramo paziti na:

- Preprosto sporočilo vsebine

Naš delovni spomin ima omejeno kapaciteto, zato moramo paziti, da izključimo nepomembne informacije, saj lahko uporabnika odvrnejo od gledanja. Gledalcu tako predstavimo samo vsebino, katero išče.

- Ciljno skupino

Naši možgani delujejo tako, da si najprej zapomnijo stvari oz. besede, ki jih že poznajo. Vsebino moramo urediti tako, da bo razumljiva za našo ciljno skupino. Pri tem pa poskušamo uporabljati besede, ki so v vsakdanji rabi. Šele na podlagi tega lahko naše sporočilo stopnjujemo in vanj vključimo še nevsakdanje besede.

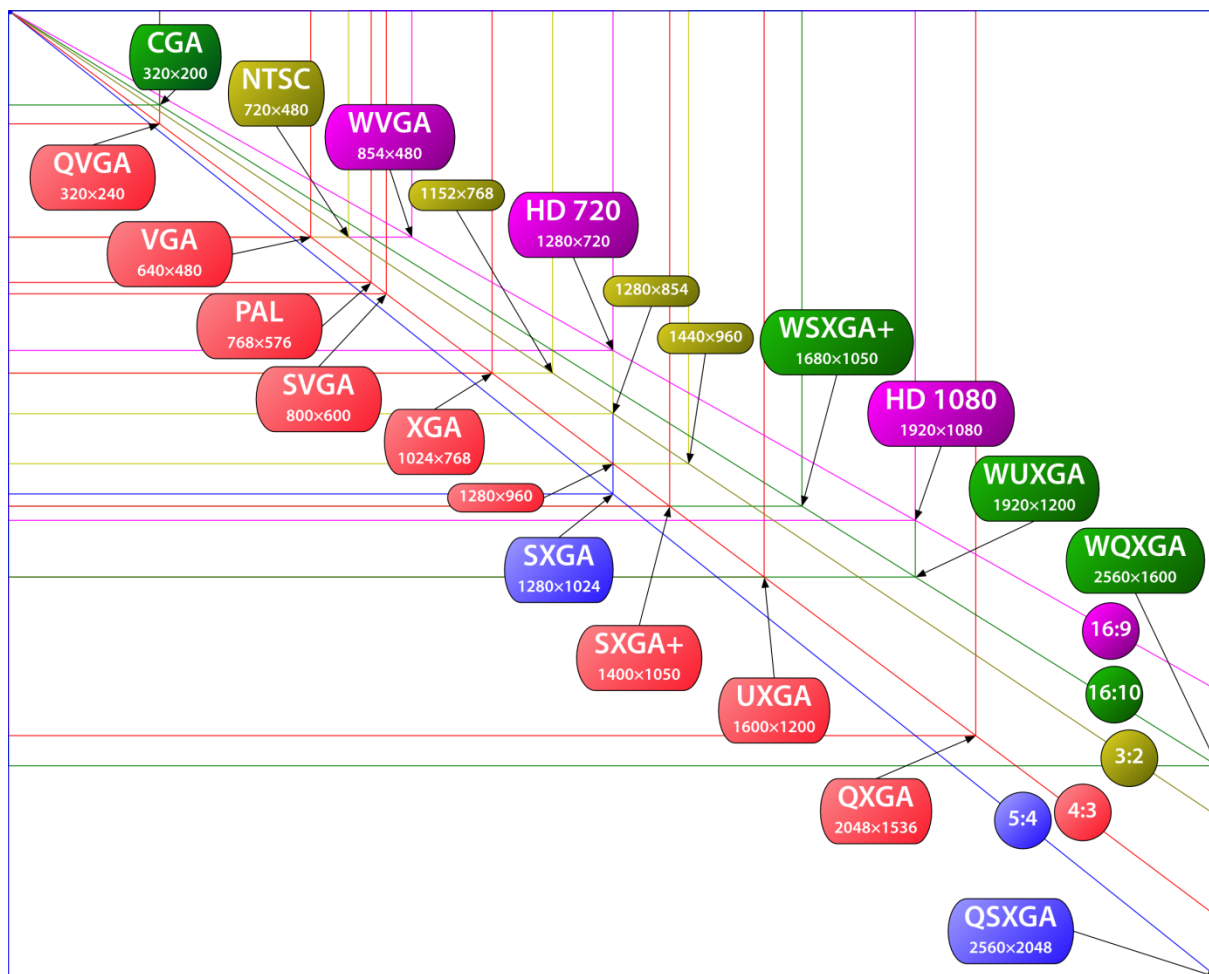
- Združitev čutov

Zapomniti si moramo, da si bo obiskovalec strani pri video vsebini zapomnil osemindeset odstotkov več kot pri tekstovnem besedilu. Če bomo uporabili samo slikovno gradivo v video posnetku, je dobro vključiti tudi pripovedovalce, saj bomo le na tak način lahko vključili oba čuta v video vsebino in s tem dosegli svoj cilj.

4.5.2 Optimizacija video vsebin

Video vsebine, ki so optimizirane za objavo na spletu, naj bi bile časovno kratke, majhne resolucije in shranjene v primernem video kodeku. Video vsebina, ki je npr. dolga petnajst do dvajset minut in ima nastavljeno avtomatično predvajanje, lahko zasede okoli 100 MB prostora.

Spremenimo lahko *frame rate* oz. koliko sličic na sekundo naj bo predvajanih. Običajno ima video vsebina, posneta s kamero, 25 fps (*frames per second*). Za spletno stran pa lahko iz 25 fps zmanjšamo na 15 fps ali celo do 10 fps, s čimer bo vseboval en *frame* pri 15 fps 50 odstotkov več podatkov kot en *frame* pri 25 fps. Minimalna resolucija naj bi bila 320 x 240 pikslov. Vse, kar je manjše resolucije, je težko gledljivo in vpliva na samo pozornost gledalca. Vsaka podvojena resolucija videa (npr. iz 320 x 240 na 640 x 480) porabi 4-krat (in ne 2-krat) več prostora na disku (Adobe Premiere Pro CS6 Classroom in a Book, 2013, 172-203).



Slika 16: Video standardi

Vir: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/9/9b/Vector_Video_Standards2.png, 9. 1. 2013

Ko smo video zajeli in odstranili nepotrebno vsebino ter zmanjšali število sličic na sekundo, je čas, da video vsebini po potrebi popravimo kontrast, odrežemo neželene robove, dodamo naslove in zelene efekte.

Ko imamo video vsebino pripravljeno, jo shranimo v primerni obliki (uporaba video kodeka), ki bo omogočala lažji prenos iz internetne strani oz. ne bo prišlo do zatikanja pri *streamingu*. *Streaming* pomeni prenos zvočnega ali video signala po internetu do računalnika in se od običajnega internetnega prenosa razlikuje v tem, da se zvok in slika lahko začneta predvajati takoj, ko prispejo prvi podatki (<http://www.presentia.si/baza-znanja-helpdesk/2008/kaj-je-streaming/>, 28. 2. 2013).

4.5.3 Formati multimedijskih datotek

Multimedijski elementi (kot sta zvok in video) so shranjeni v multimedijskih datotekah.

Najlažje datoteko prepoznamo po njeni končnici. Če brskalnik zazna končnico .htm ali .html, jo bo obravnaval kot HTML datoteko. Končnica .xml predstavlja XML datoteko, medtem ko .css predstavlja kaskadne stilske podloge.

Multimedijske datoteke imajo svoj format z različnimi končnicami, kot so .swf, .mp3, .wav in .mp4.

Format	Končnica	Opis
AVI	.avi	AVI (<i>Audio Video Interleave</i>) je razvil Microsoft in je podprt v vseh OS Windows. Je eden izmed pogostih formatov, ki so na spletu.
WMV	.wmv	WMV (<i>Windows Media Video</i>) je razvil Microsoft. Je pogost format na spletu, ki deluje večinoma na OS Windows. Za ostale OS moramo namestiti dodatne vtičnike.
MPEG	.mpg .mpeg	MPEG (<i>Moving Pictures Expert Group</i>) format je najbolj popularen format, ki se uporablja na spletu. Podpira ga več operacijskih sistemov in brskalnikov.
QuickTime	.mov	QuickTime je razvil Apple. Je dokaj pogost format na spletu. Na OS Windows pa brez dodatnih komponent ne bo deloval.
RealVideo	.rm .ram	RealVideo je razvil Real Media. RealVideo omogoča <i>video streaming</i> (online video, Internet TV) tudi pri nizkih povezavah.
Flash	.swf .flv	Flash je razvil Macromedia. Za predvajanje Flash datotek smo nekoč morali namestiti dodaten vtičnik, ki je v novejših različicah brskalnikov že avtomatično vključen.
MP4	.mp4	Mpeg-4 (MP4) je nov format na spletu. YouTube predlaga uporabo tega formata.

Tabela 3: Video formati in njihov opis

Vir: http://www.w3schools.com/html/html_media.asp, 15. 1. 2013

5 OSNOVNI PRIKAZ IZDELAVE SPLETNE STRANI ZELENJAVKO

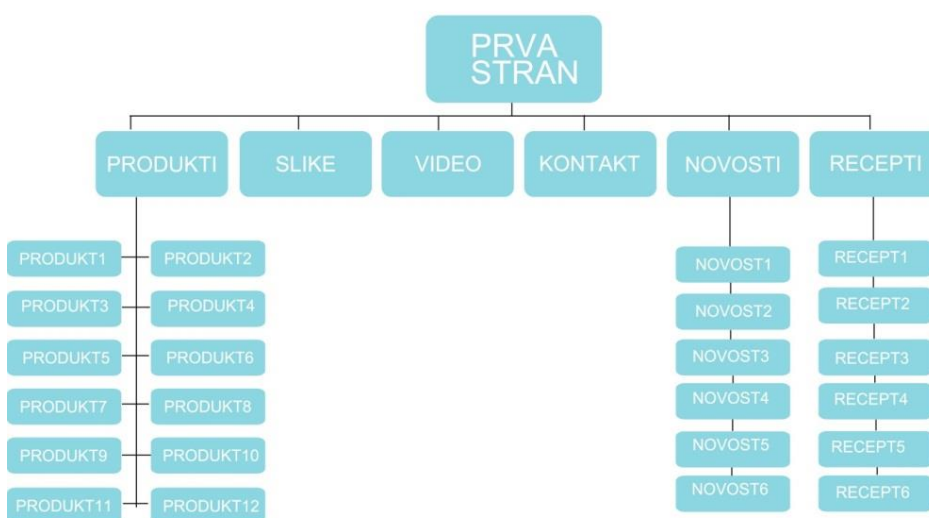
V praktičnem delu diplomske naloge bom predstavil vsebino, namen, zasnovo, strukturo, grafično podobo, programiranje, terminski in finančni načrt za spletno stran Zelenjavko, ki sem jo v celoti izdelal sam.

5.1 Vsebina in namen

Vsebina spletne strani je poljedelstvo, vrtnarstvo in kulinarika. Njen namen pa je izobraževanje in širjenje informacij s teh treh področij.

5.2 Informacijska struktura

Glede na vsebino spletne strani sem naredil strukturo strani, ki bi bila za obiskovalca najbolj ustrezna in pregledna. V ta namen sem naredil zemljevid spletišča, iz katerega je razvidno, kako si strani sledijo po hierarhiji. Predvidel sem šest strani in štiriindvajset podstrani.



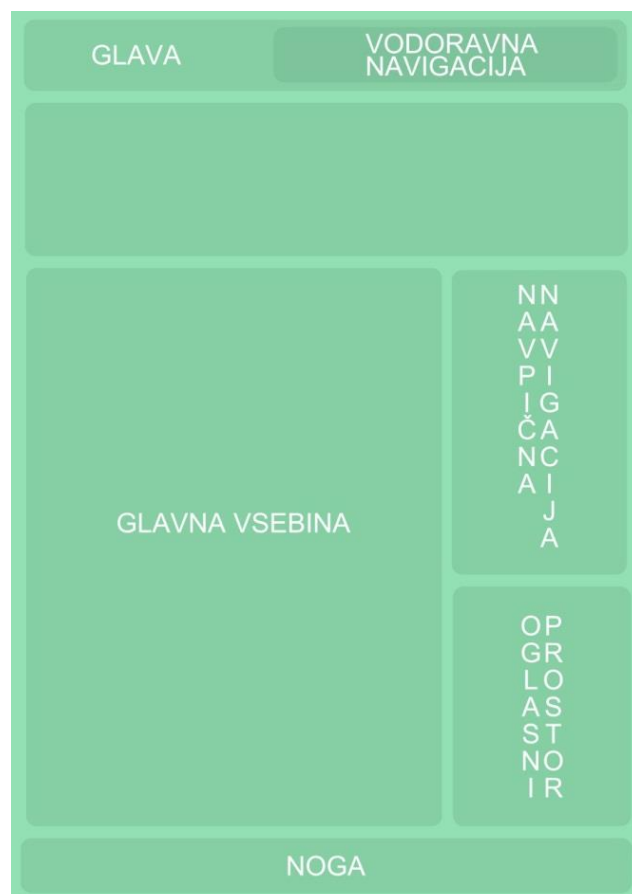
Slika 17: Zemljevid spletišča spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

5.3 Skelet

Po osnovni ideji in strukturi sem izdelal skelet spletne strani. Določil sem polje za glavo, v katero sem vključil zaščitni znak, ime strani in glavno navigacijo. Nato sem določil nogo, kjer bo prikazan avtor strani. Desna stran je namenjena vertikalni navigaciji, v katero bodo vključene novosti in recepti. Pod vertikalno navigacijo se nahajajo reklamni oglasi. Zgoraj navedeni elementi so osnovni gradniki strani in podstrani. Glavna vsebina pa se od strani do strani razlikuje.

Širina glave in noge sta določeni na velikost 1000 pikslov. Glavna vsebina v širini meri 580 pikslov, medtem ko sta navpična navigacija in oglasni prostor široki 270 pikslov. Vse te velikosti so pomembne pri kasnejši optimizaciji slikovnega in oglasnega materiala.

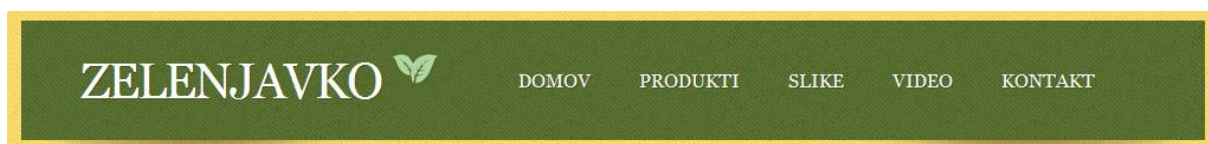


Slika 18: Skelet spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

5.3.1 Glava

Glava je prva stvar, ki jo obiskovalec spletne strani zagleda. Dobro oblikovana glava lahko marsikaterega obiskovalca prepriča, da ostane na strani. V glavo sem poleg imena strani vključil zaščitni znak in nato še osnovno navigacijo po strani.



Slika 19: Glava spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

5.3.2 Noga

V nogo spletne strani sem vpisal samo ime avtorja spletne strani, datum izdelave in zaščitna znaka oz. povezavi trenutno najbolj uporabljenih socialnih omrežij.

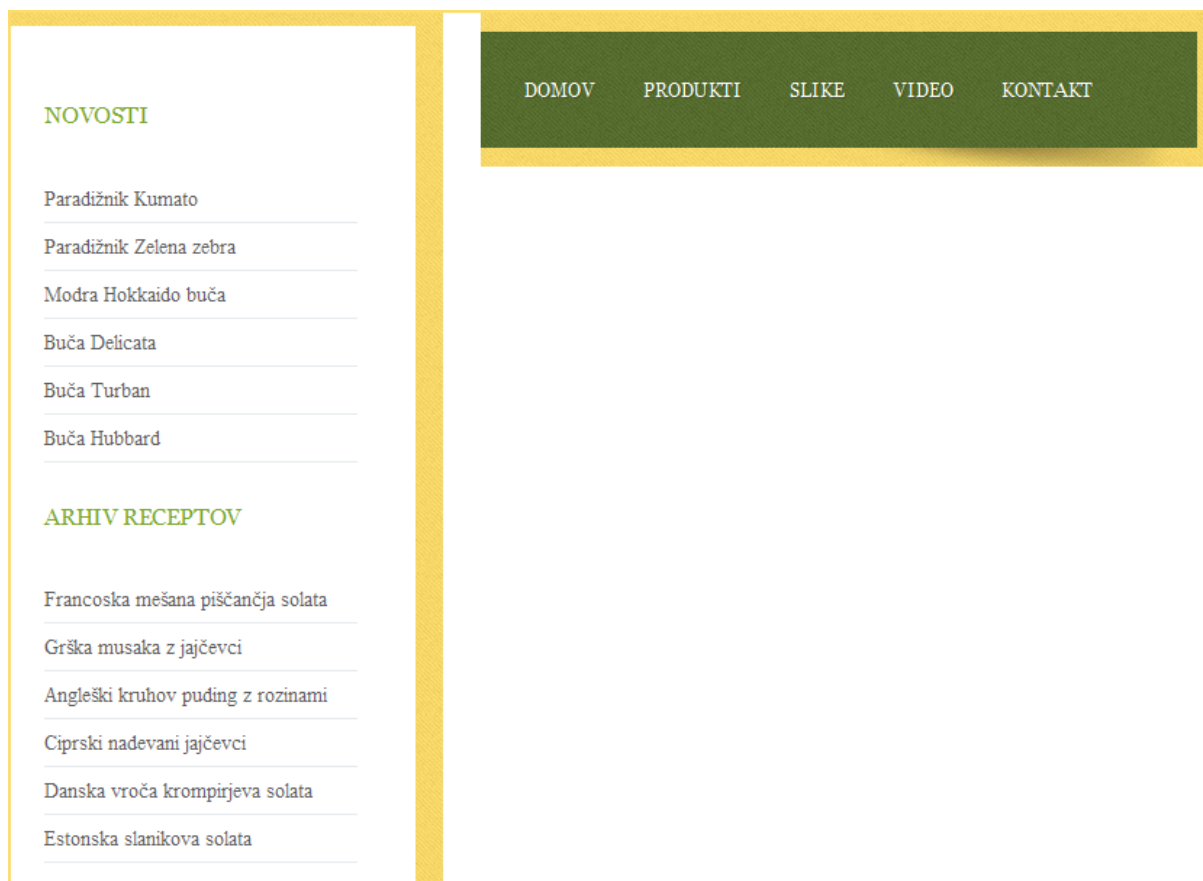


Slika 20: Noga spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

5.3.3 Navigacija

Na spletni strani sta uporabljeni obe navigaciji (vodoravna in navpična). Vodoravna navigacija, ki se nahaja v glavi spletne strani, služi za osnovno navigacijo po strani, medtem ko navpična navigacija opredeljuje zgolj novosti in recepte ter se nahaja na desni strani spletne strani.

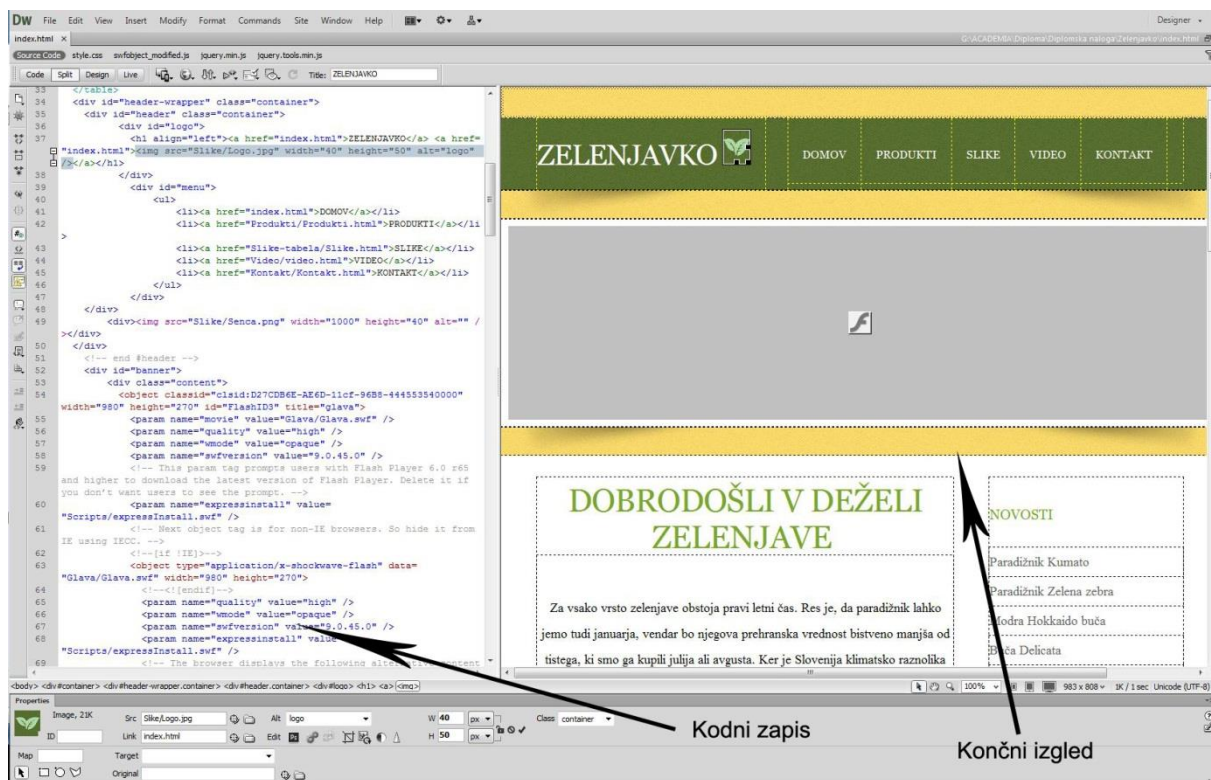


Slika 21: Navpična in vodoravna navigacija spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

5.4 *Adobe Dreamweaver*

Adobe Dreamweaver je bil temeljni program pri izdelavi moje spletne strani. Program omogoča, da lahko skoraj brez znanja programskih jezikov sestavimo svojo spletno stran. Tako sem celoten skelet napravil v tem programu, ki mi je kasneje služil kot rdeča nit skozi celoten projekt. Vsi ostali projekti, ki so nastali v ostalih Adobovih programih, so na koncu združeni v omenjenem programu. Zapisani so v kodni obliki, ki jo odpirajo spletni brskalniki.

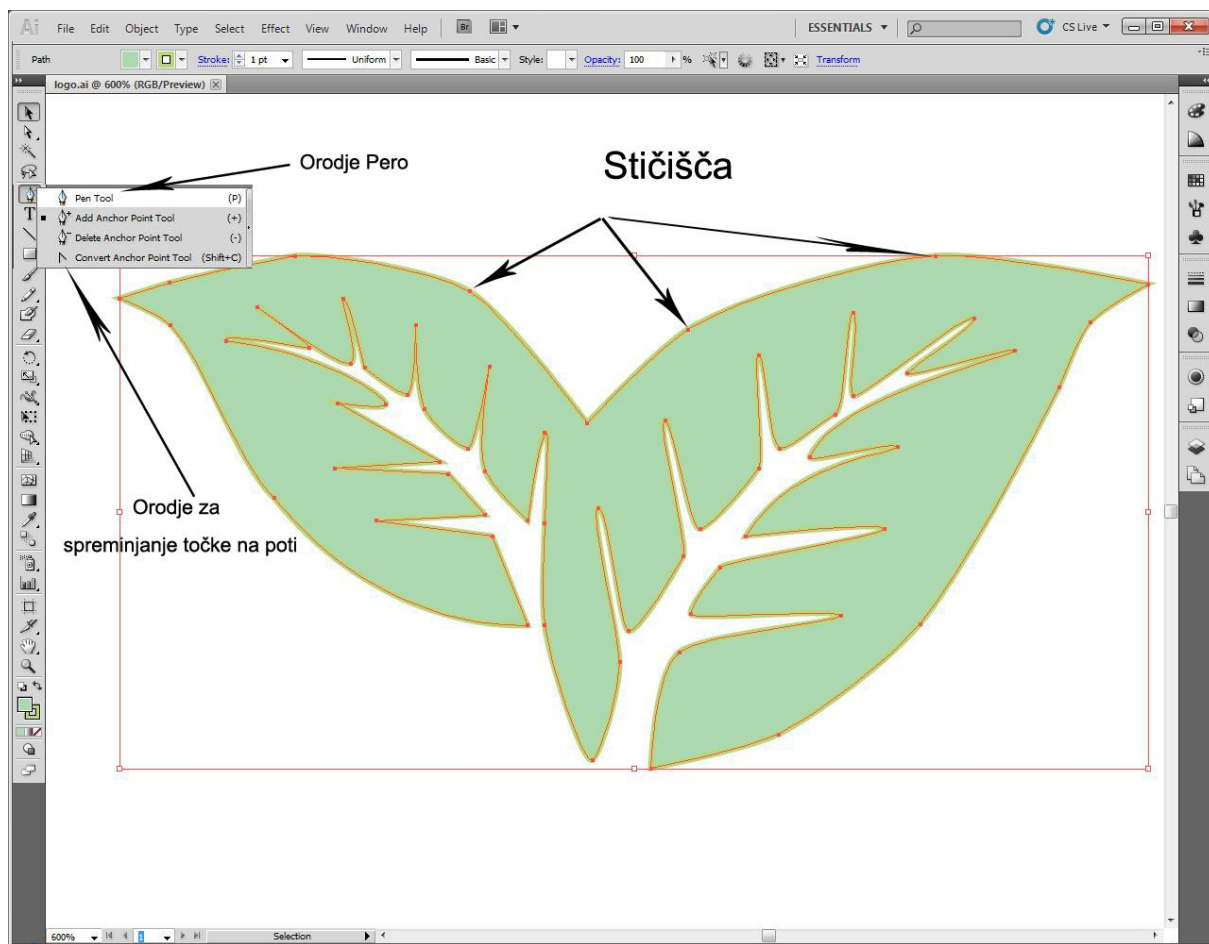


Slika 22: Izdelava spletne strani v Adobe Dreamweaverju

Vir: Lasten

5.5 Adobe Illustrator

Program je odličen za vektorsko grafiko, zato sem ga uporabil za izdelavo zaščitnega znaka, ki se nahaja v glavi zraven imena spletne strani. Pri tem mi je bilo v pomoč orodje Pero. Z njim sem narisal osnovne črte, ki so dale končno podobo dveh listov. Nato sem z orodjem, ki spremeni tip točke na poti (*convert anchor point*), stičišča zaoblil, da sem dobil želen končni izgled zaščitnega znaka. Zunanji rob oz. črto, s katero sem izoblikoval lista, sem obarval v drugačnem odtenku zelene kot pa notranjost. Celotno delo sem shranil v končnici .ai, ki je osnovna končnica programa in mi omogoča, da lahko ta projekt neposredno odprem in urejam v programu Adobe Dreamweaver.

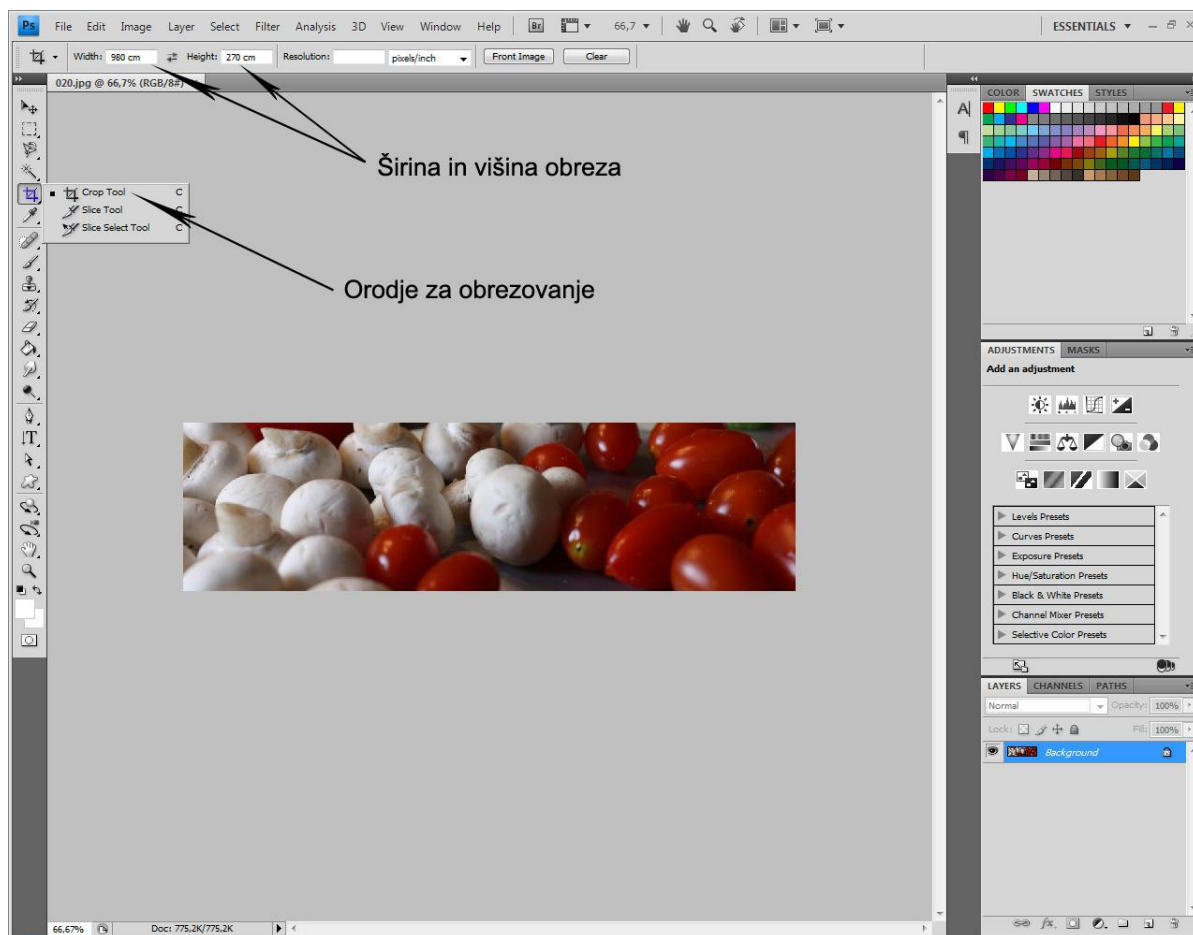


Slika 23: Prikaz izdelave zaščitnega znaka

Vir: Lasten

5.6 Adobe Photoshop

Vse slikovno gradivo, ki se nahaja na spletni strani Zelenjavko, je narejeno in optimizirano v programu Adobe Photoshop. To pomeni, da so vse fotografije izrezane tako, da je njihova velikost enaka velikosti določenega kvadrata, ki smo ga izdelali pri samem skeletu spletne strani ali pa je velikost enaka eni celici tabele, ki smo jo naknadno vstavili v Adobe Dreamweaverju. Prav tako je uporabljeno orodje shrani za splet (*save for web*), ki obdelane fotografije shrani v kar se da majhni velikosti, ne da bi pri tem izgubile na kakovosti.



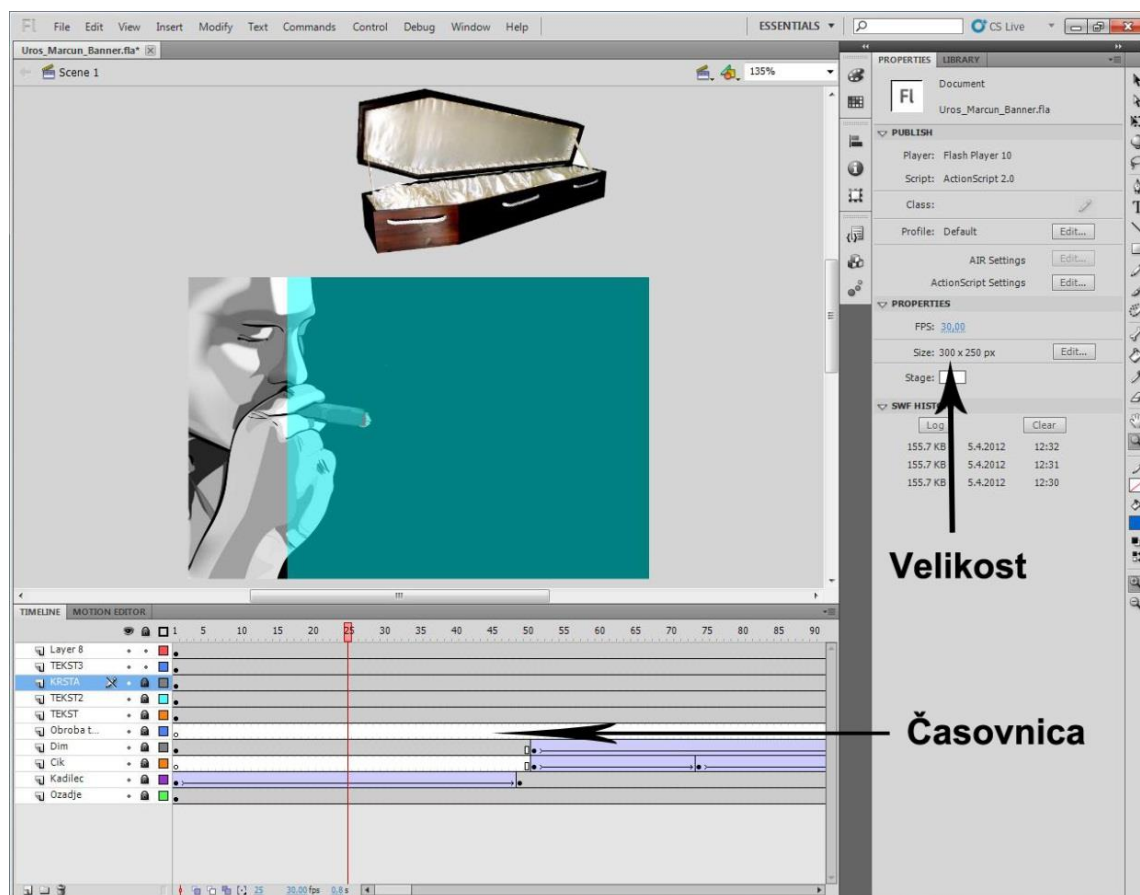
Slika 24: Obrezovanje slikovnega materiala

Vir: Lasten

5.7 Adobe Flash

Pod glavo in horizontalno navigacijo spletne strani je vstavljen kvadrat, v katerem se po določenem časovnem zaporedju spreminjajo fotografije. Za to predstavitev sem uporabil Adobe Flash, v katerem sem moral najprej določiti velikost predstavitve, da bo ustrezala velikosti kvadrata, ki sem ga določil v programu Adobe Dreamweaver. V mojem primeru gre za velikost 980 x 270 pikslov. Nato sem v časovnico programa dodal želene fotografije. Preden sem določil kdaj, kam in kako dolgo naj se določena fotografija predvaja in pomika, sem določil še s koliko sličicami na sekundo naj se predvaja. Ko sem s projektom končal, sem ga shranil v formatu .swf, ki ga podpira Adobe Dreamweaver.

Tudi reklamna oglasa, ki se nahajata v spodnjem desnem kotu naslovne strani, sta narejena v Flashu. Postopek je isti kot pri zgoraj omenjeni fotografiji, le da je uporabljen malo zahtevnejši pristop.



Slika 25: Izdelovanje reklamnega oglasa

Vir: Lasten

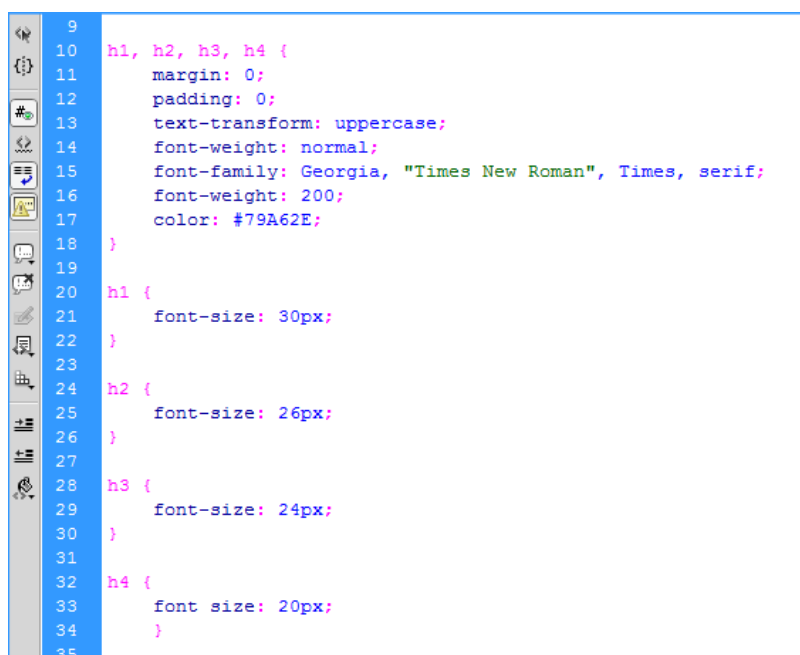
5.8 Programiranje spletne strani

Ko je oblikovanje vizualne podobe spletne strani zaključeno, je potrebno stran programirati s pomočjo označevalnega jezika HTML in kaskadno stilskimi podlogami CSS. Na tak način sem določene elemente spremenil v kodo, ki je lahko predstavljena v spletnih brskalnikih.

S pomočjo HTML kode sem zapisal vse besedilo, ki se nahaja na spletni strani, vstavil vse povezave do podstrani, vstavil tabele za prikaz slikovnega materiala ter vstavil obrazec za kontakt. V CSS-u pa sem določil tipografijo, velikost in barvo pisave ter določil parametre za vse ostale elemente.

5.8.1 Tipografija

Zaradi lažje berljivosti in kompatibilnosti sem za spletno stran izbral serifno pisavo Georgia (Georgia). To tipografijo sem izbral zato, ker je ta pisava naložena na vseh osebnih računalnikih. Če zaradi kakršnih koli zapletov osebni računalnik ne bi prikazoval te pisave, sem dodal še dodatno pisavo *Times New Roman*.



```
9
10 h1, h2, h3, h4 {
11     margin: 0;
12     padding: 0;
13     text-transform: uppercase;
14     font-weight: normal;
15     font-family: Georgia, "Times New Roman", Times, serif;
16     font-weight: 200;
17     color: #79A62E;
18 }
19
20 h1 {
21     font-size: 30px;
22 }
23
24 h2 {
25     font-size: 26px;
26 }
27
28 h3 {
29     font-size: 24px;
30 }
31
32 h4 {
33     font size: 20px;
34 }
35
```

Slika 26: CSS zapis za naslove spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

Ker so na spletni strani večinoma prikazane pastelne barve, sem tudi naslove in podnaslove obarval v eni izmed pastelnih barv-zeleno. Zaradi lažje preglednosti sem besedilo v glavnem meniju obarval belo. Kjer je prikazana glavna vsebina, so črke črne ali sive barve.

5.8.2 Barvna shema

Na spletni strani so uporabljene tri barve:

- Osnovna barva (peščena) je barva, ki sem jo uporabil za ozadje spletne strani.
- Glavna barva je bela in je podlaga za prikazovanje besedila in drugih elementov v glavni vsebini, vertikalni navigaciji in reklamnem prostoru.
- Zelena barva pa služi za prikaz zaščitnega znaka in horizontalne navigacije v sami glavi strani ter označuje določena besedila na spletni strani.



Slika 27: Prikaz uporabljenih barv

Vir: Lasten

Barva	<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>
RGB vrednost	254, 222, 111	255, 255, 255	93, 115, 53

Tabela 4: Prikazane barve v RGB vrednostih

Vir: Lasten

5.9 Vsebina spletne strani Zelenjavko

5.9.1 Naslovna stran

Naslovna stran spletne strani Zelenjavko je namenjena predstavitvi povrtnin in dejstvom o njih. Pod rubriko *Dobrodošli v deželi zelenjave* se nahaja recept. V desnem kvadratu so povezave do nekaterih novosti na trgu in povezave do arhiva z recepti. S klikom na te povezave bomo preusmerjeni do vsebin, ki podrobneje opisujejo določen izdelek oz. točno pripravo izdelka. Glavna vsebina in oglasni prostor so dinamični, vse ostalo je statično.



Slika 28: Naslovna stran spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

5.9.2 Podstran Produkti

Podstran Produkti je namenjena predstavitvi povrtnin. Kjer je prostor za glavno vsebino, je vstavljen tabela, v kateri se nahajajo produkti. Izbral sem dvanajst osnovnih povrtnin, ki jih ljudje pridelujejo doma na lastnem vrtu ali njivi. Ob kliku na katero koli povrtnino, nas povezava popelje še do ene podstrani, kjer so podrobneje opisani produkti.

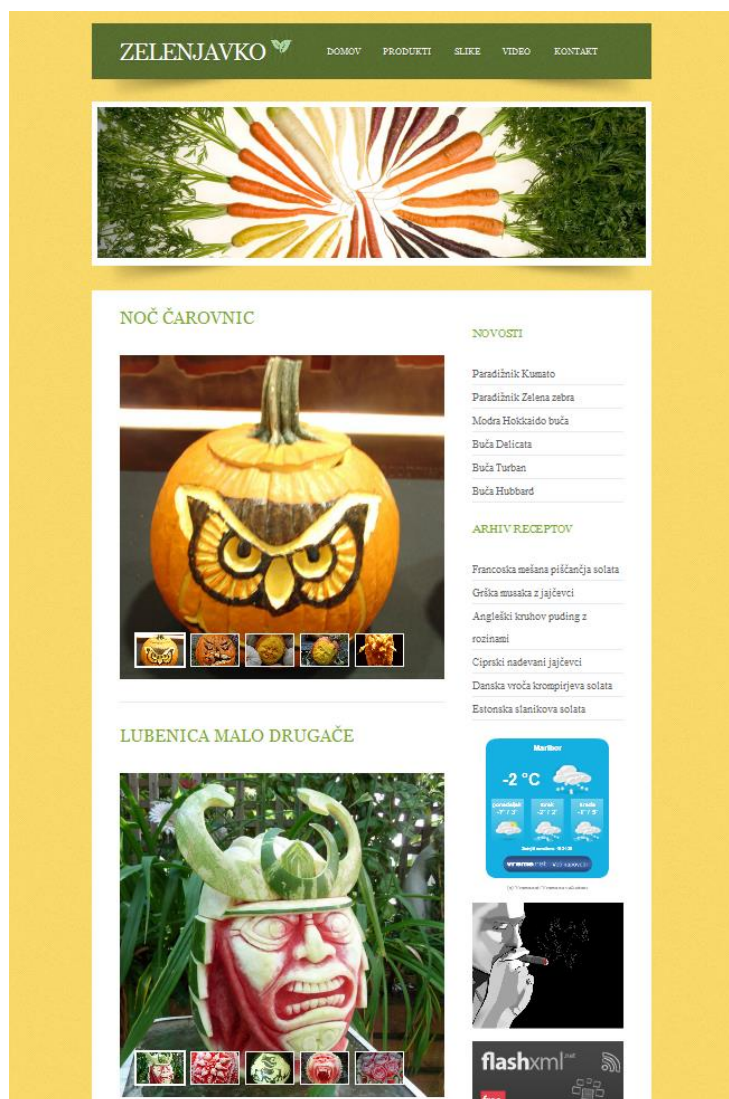


Slika 29: Stran s produkti in njena podstran z opisom spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

5.9.3 Podstran Slike

Na podstrani Slike, kjer je prostor za glavno vsebino, je vstavljena aplikacija za pregledovanje slikovnega materiala. Imenuje se Easy Rotator in nam omogoča, da si sami izberemo fotografije, ki naj se prikazujejo. Izberemo si lahko tudi zunanji izgled aplikacije. Ko smo vse to naredili, nam program avtomatsko doda HTML kodo v Adobe Dreamweaver. Če želimo dodati kakšen drug pregledovalnik slik, pa se lahko poslužimo tudi drugih gradnikov, ki jih najdemo v Adobe Dreamweaverju pod zavihkom Vstavi in nato Pripomočki.

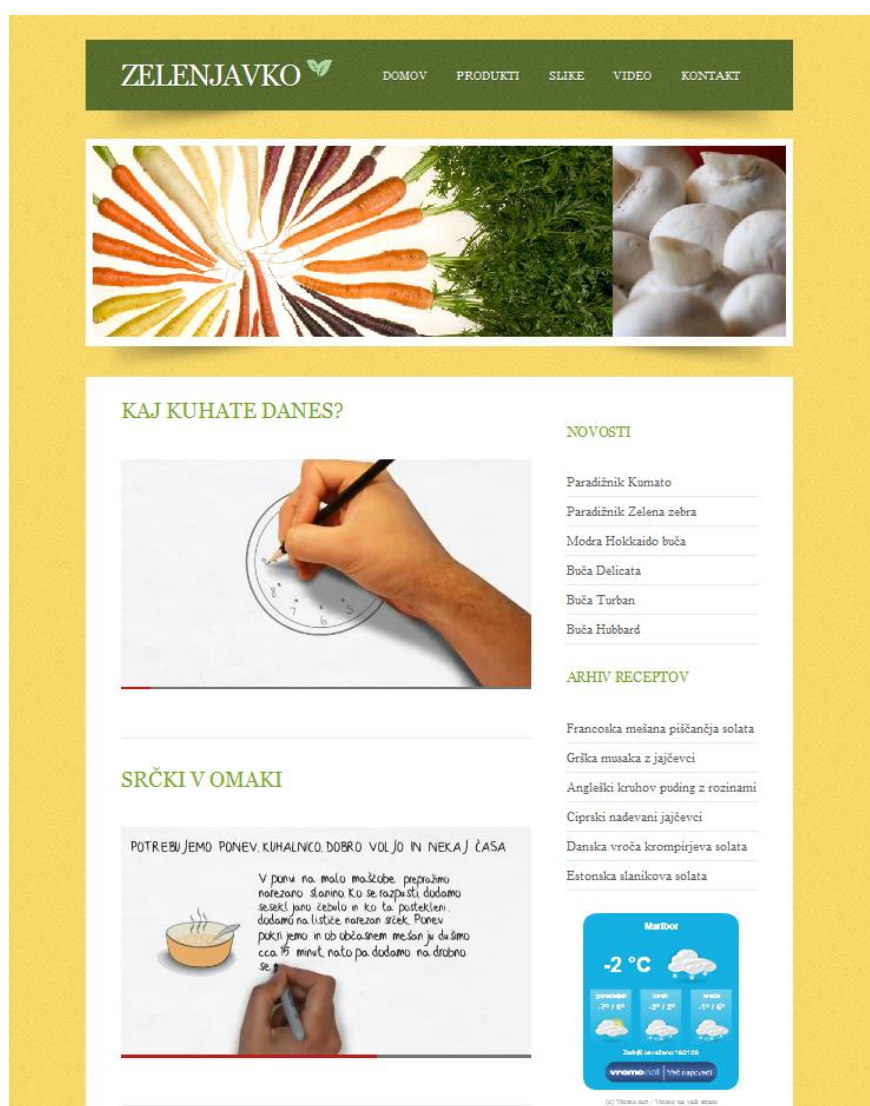


Slika 30: Podstran Slike spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

5.9.4 Podstran Video

Podstran Video nam v polju za glavno besedilo prikazuje tri videoposnetke. Za prikaz te vsebine sem uporabil enega izmed gradnikov, ki jih lahko najdemo v Adobe Dreamweaverju pod zavihkom Vstavi in nato Pripomočki. Če sledimo tem navodilom, se nam odpre dodatno okno, kjer lahko izberemo predvajalnik video materiala, ki se imenuje YouTube Player. Že samo ime nam pove, da lahko v sami kodi podstrani določamo, kateri video posnetek naj se predvaja iz spletne strani Youtube. Ker moja stran predstavlja povrtnine, sem poiskal tri posnetke, ki se navezujejo na to temo.

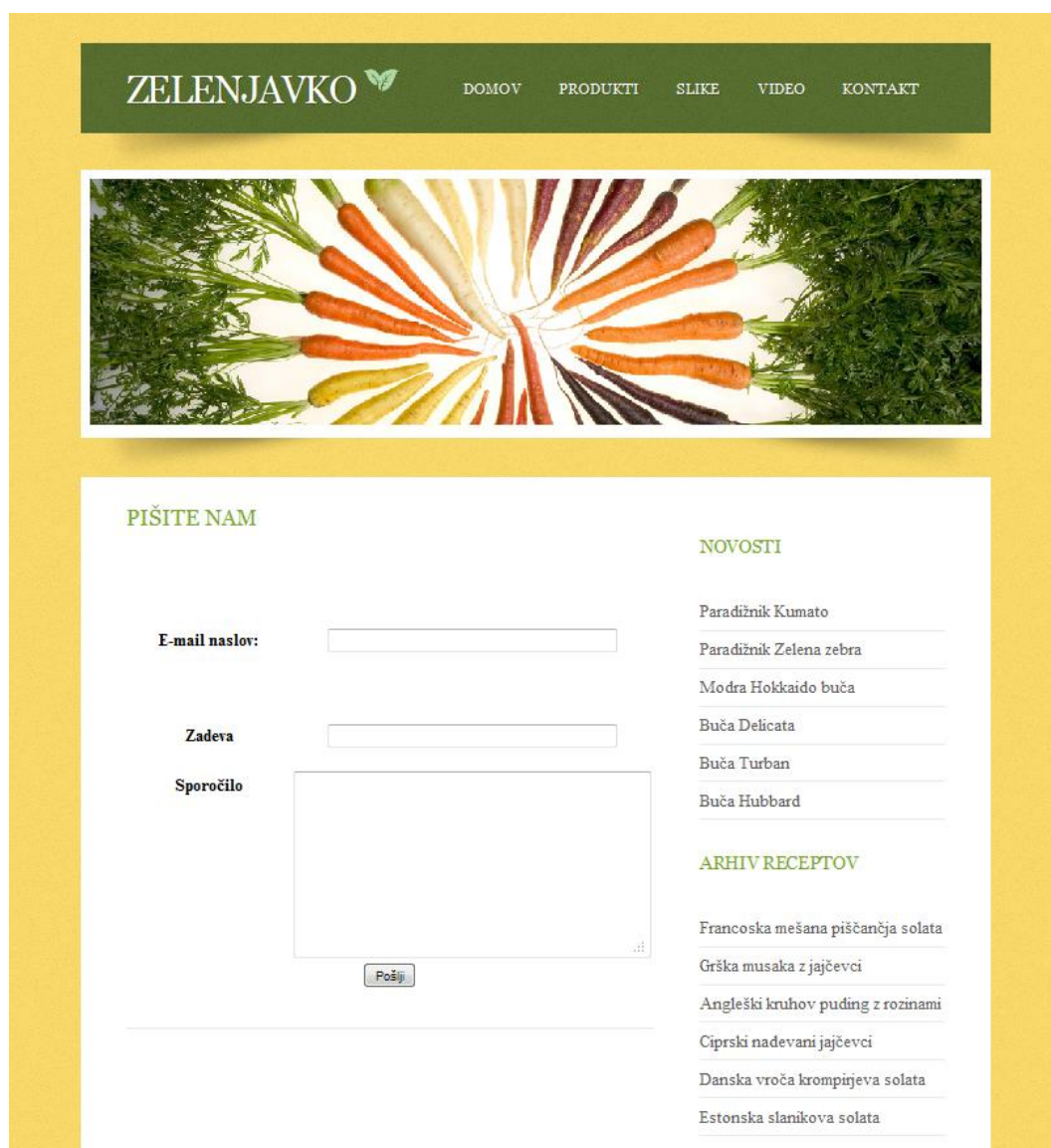


Slika 31: Podstran Video spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

5.9.5 Podstran Kontakt

Na podstrani Kontakt sem vstavil obrazec s tremi polji, v katera vpišemo podatke. Prvo polje od nas zahteva elektronski naslov, drugo polje služi za vpis zadeve in tretje je večje od ostalih, saj v njega napišemo želeno sporočilo. Celoten obrazec je namenjen obiskovalcu, ki lahko kontaktira imetnika strani in mu sporoči svoje želje. Na koncu obrazca je vstavljen potrditveni gumb, s pomočjo katerega se celotno napisano sporočilo pošlje na elektronski naslov, ki je določen v kodi podstrani.



Slika 32: Podstran Kontakt spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

5.9.6 Podstran Novosti

Vertikalna navigacija na desni strani spletne strani se ponavlja na vseh straneh in podstraneh. V njej je predstavljenih nekaj novosti na svetovnem trgu. Če kliknemo na eno od naštetih povrtnin, nas bo povezava popeljala do podstrani, kjer je podrobneje opisano, kako se določen izdelek zaliva, kdaj ga je najbolje pobrati, od kod izvira in za kakšne jedi je primeren.

ZELENJAVKO

DOMOV

PRODUKTI

SLIKE

VIDEO

KONTAKT



PARADIŽNIK ZELENA ZEBRA



ZGODOVINA PARADIŽNIKA ZELENA ZEBRA

Pridelovalec krompirja in paradižnika Tom Wagner iz Everetta, Washington, je prvi vzgojil paradižnik imenovan Zelena zebra. Uporabil je štiri tipične ameriške paradižnike, med njimi vrsto Evergreen, ki je zelen srednje-velik paradižnik. Tom je prvič dobil idejo o zelenem paradižniku v petdesetih letih prejšnjega stoletja. Takrat je redno naročeval semena iz kataloga Gleckler. Najbolj ga je zanimal paradižnik Evergreen. Tom je povedal: "Mislim sem si, da gre za čudno vrsto paradižnika. Dozorel je pozno in nikoli nisem vedel, kdaj ga moram pobrati. Kdaj je zelen paradižnik zrel?" Tom je ugotovil, da paradižnik vrste Evergreen preveč poka. Ko je to ugotovil, se je odločil, da bo pridelal oz. razvil zelen

NOVOSTI

- Paradižnik Kumato
- Paradižnik Zelena zebra
- Modra Hokkaido buča
- Buča Delicata
- Buča Turban
- Buča Hubbard

ARHIV RECEPTOV

- Francoska mešana piščančja solata
- Grška musaka z jajčevci
- Angleški kruhov puding z rozinami
- Ciprski nađevani jajčevci
- Danska vroča krompirjeva solata
- Estonska slanikova solata

Slika 33: Podstran Novosti spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

5.9.7 Podstran Arhiv receptov

Arhiv receptov se prav tako pojavlja na vseh straneh in podstraneh ter je prikazan v vertikalni navigaciji na desni strani spletne strani. Našteti so šest receptov in ob kliku na njih nas povezava popelje do podrobnejšega opisa. Ta opis nam sporoča, katere sestavine potrebujemo in kako se pripravi. Nad opisom je simbolična slika, ki prikazuje posamično jed.

ZELENJAVKO

DOMOV PRODUKTI SLIKE VIDEO KONTAKT



FRANCOSKA MEŠANA PIŠČANČJA SOLATA



SESTAVINE

1 pločevinka belega fižola (cca. 430g), 200g češnjevca, 120g korenčka, 120g čebule, 70g zelenih oliv, 300g piščančjega fileja, 1,5dl sladke smetane, 30g masla, 0,5dl suhega belega vina, sol, beli poper v zmu, majhen šopek peteršilja

PRIPRAVA

Korenček očistite in narežite na kockice. Piščančji file očistite in narežite na kockice. Čebulo olupite in na drobno sesekljajte. V globlji ponvi razpustite maslo, na katerem posteklenite sesekljano čebulo. Piščančji file in korenček stresite na prepraženo čebulo. Med občasnim prilivanjem po malo vode počasi pražite 20 minut. olive razpečakajte in narežite na četrtine. Beli fižol odcedite, oprhajte pod tekočo hladno vodo in še enkrat odcedite. Češnjevece očistite in narežite na četrtine. Sestavinam v ponvi dodajte narezane češnjevece in olive, odcejen beli fižol, sol in sveže mlet poper. Pnlijte sladko smetano in vino, zavrite in kuhajte še nekaj minut. Peteršilj na drobno sesekljajte; potrebujete ga za eno žlico. Jed odstavite, dodajte sesekljan peteršilj in premešajte. Dobra je kot topla ali hladna predjed ali priloga k mesnim jedem z žara.

NOVOSTI

- Paradižnik Kumato
- Paradižnik Zelena zebra
- Modra Hokkaido buča
- Buča Delicata
- Buča Turban
- Buča Hubbard

ARHIV RECEPTOV

- Francoska mešana piščančja solata
- Grška musaka z jajčevci
- Angleški kruhov puding z rozinami
- Ciprski nadevani jajčevci
- Danska vroča krompirjeva solata
- Estonska slanikova solata

Maribor

-4 °C

Konec

Utrik

Konec

Slika 34: Podstran Arhiv receptov spletne strani Zelenjavko

Vir: Lasten

5.10 Terminski načrt

Dejavnost	Dnevi																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Ideja																						
Zasnova																						
Programiranje																						

Tabela 5: Terminski načrt za spletno stran Zelenjavko

Vir: Lasten

5.11 Finančni načrt

Aktivnost	Trajanje	Cena
Izdelava dizajna	20 ur	500 €
6 strani in 24 podstrani	5 ur	50 €
Urejanje besedila	6 ur	40 €
Modul galerija	3 ure	30 €
Vstavljanje video posnetkov	2 uri	30 €
Obrazec za kontakt	2 uri	30 €
Izdelava reklamnega oglasa	7 ur	70 €
Izdelava zaščitnega znaka	2 uri	50 €
Programiranje	25 ur	300 €
		1100 €

Tabela 6: Finančni načrt za spletno stran Zelenjavko

Vir: Lasten

6 ZAKLJUČEK

Izdelava spletne strani je kompleksno in zahtevno delo, pri katerem moramo najprej imeti dobro zamisel, določiti moramo namen spletne strani in njeno ciljno publiko. Največ pozornosti izdelovalec posveti izgledu spletne strani, saj je izgled tisti, ki pritegne obiskovalca, da se na njej zadrži dalj časa oz. da se nanjo tudi vrne. Ob izgledu je drugi najpomembnejši faktor funkcionalnost.

Na začetku teoretičnega dela diplomske naloge je opisana definicija spletne strani in razloženih je nekaj pojmov, ki so povezani s spletno stranjo. Predstavljeni sta tudi informacijska struktura in skelet spletne strani. Pri ustvarjanju sem bil še posebej pozoren na spletno varne barve, tipografijo in navigacijo.

Praktični del diplomske naloge se navezuje na teorijo. V praktičnem delu naloge sem opisal vsebino, namen, zasnovo, strukturo, grafično podobo ter programiranje za spletno stran Zelenjavko. Pri sami izdelavi spletne strani sem uporabil skoraj vse, v teoretičnem delu navedene metode. Dobro je vedeti, za kaj se uporabljajo določeni multimedijски programi podjetja Adobe, saj lahko pripomorejo k bolj interaktivnemu delovanju spletne strani. Za dokončen prikaz zgoraj navedenih stvari pa nam lahko koristi Dreamweaver, ki je bil nekakšna rdeča nit skozi izdelavo spletne strani Zelenjavko.

V diplomski nalogi sem opisal in prikazal gradnike izdelave spletne strani ter kako uporabna je programska oprema Adobe, kar sta tudi bila moj prvoten namen in cilj.

V uvodu sem zapisal, da za oblikovanje in programiranje spletnih strani ne potrebujemo veliko računalniškega znanja. Pri praktičnem delu svoje diplomske naloge pa sem ugotovil, da za izdelavo lastne spletne strani potrebujemo več kot le osnovno računalniško znanje. Zaradi tega razloga moram uvodno tezo zavreči.

7 LITERATURA IN INTERNETNI VIRI

7.1 Literatura

1. Dawson, A.: *Distinctive Design: A Practical Guide to a Useful, Beautiful Web*, John Wiley & Sons, Hoboken, 2011.
2. Friedman, V.: *The Smashing Book*, Smashing Media, Lübeck, 2009.
3. Gralla, P., Brown, M.: *Creating web pages all in one*, Sams Publishing, Indianapolis, 2005.
4. Huddleston, R.: *Teach Yourself Visually Web Design*, Wiley Publishing, Hoboken, 2010.
5. MacDonald, M.: *Creating a Website: The Missing Manual*, O'Reilly, Farnham, 2011.
6. Scott, M. L.: *Programming Language Pragmatics*, Morgan Kaufmann, Amsterdam, 2009.
7. Smith, J., Osborn, J.: *Web Design with HTML and CSS Digital Classroom*, Wiley Publishing, Hoboken, 2011.
8. Stocks, E. J.: *Sexy Web Design: Creating Interfaces That Work*, SitePoint, Collingwood, 2009.

7.2 Viri

1. Adobe Systems Incorporated: *Adobe Flash professional CS6 Classroom in a book*, Peachpit, Barkeley, 2012.
2. Adobe Systems Incorporated: *Adobe Dreamweaver CS6 Classroom in a Book*. Peachpit, Barkeley, 2012.
3. Adobe Systems Incorporated: *Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book*, Peachpit, Barkeley, 2012.
4. Adobe Systems Incorporated: *Adobe Premiere Pro CS6 Classroom in a Book*, Peachpit, Barkeley, 2012.

7.2 *Internetni viri*

1. <http://zaversnik.fmf.uni-lj.si/gradiva/html/>, 9. 2. 2013
2. http://www.w3schools.com/html/html_tables.asp, 27. 1. 2013
3. <http://www.htmlgoodies.com/primers/html/article.php/3478151/Web-Developer-Class-Learn-the-Basic-HTML-Tags.htm>, 12. 1. 2013
4. http://www.w3schools.com/html/html_images.asp, 27. 1. 2013
5. http://www.w3schools.com/html/html_forms.asp, 27. 1. 2013
6. http://www.w3schools.com/html/html_links.asp, 27. 1. 2013
7. <http://www.scantips.com/palettes.html>, 10. 1. 2013
8. <http://www.designpax.com/blog/what-are-flash-banners/>, 25. 1. 2013
9. <http://www.presentia.si/baza-znanja-helpdesk/2008/kaj-je-streaming/>, 28. 2. 2013