

Graficzny projekt strony internetowej

6.1. Opracowanie projektu

Przystępując do tworzenia projektu graficznego strony internetowej, powinniśmy dążyć do uzyskania przejrzystej i łatwej w obsłudze struktury. Użytkownik, który znajdzie się na stronie, nie powinien mieć problemu z określeniem, czego dotyczy witryna, jaka jest jej nazwa, jakie kategorie podstron są dostępne, jakie są opcje wyboru i w jaki sposób można czegoś poszukać.

Dobrym rozwiązaniem jest zastosowanie się do ogólnie przyjętych zasad. Ułatwi to użytkownikom poruszanie się po witrynie i szukanie odpowiednich informacji.

Standardami są:

- umiejscowienie logo w lewym górnym rogu;
- panel nawigacji łatwy do znalezienia, najlepiej u góry strony;
- wyróżnienie elementu, który jest linkiem;
- zamieszczanie zdjęć bardzo dobrej jakości;
- umieszczanie w stopce danych kontaktowych i informacji o prawach autorskich.

6.1.1. Użyteczność strony internetowej

Użyteczność strony sprowadza się do:

- intuicyjnej nawigacji,
- łatwości wyszukiwania informacji,
- komunikacji zrozumiałej dla użytkownika.

6.1.2. Układ strony

Przy projektowaniu stron internetowych przyjmuje się, że standardowa rozdzielczość ekranu komputera to 1280×800 lub 1024×768 px. Stosownie do tych zasad standardowa szerokość projektowanej strony powinna wynosić 960 – 999 px, zaś wysokość efektywna około 600 px. Zwykle wysokość strony się zmienia, ale pierwsze otwarte okno powinno zawierać najistotniejsze informacje.

Standard stosowany na stronach internetowych to logo jako główny element strony umieszczony w górnym lewym rogu. Menu jest umieszczane z prawej strony logo lub pod nim. Kolejny element spotykany na większości stron to tzw. slider. Jest to kilka dobrej jakości i dobrze wyeksponowanych zdjęć, które zmieniają się automatycznie. Tych kilka zdjęć ma ogromny wpływ na pozytywny odbiór strony. Slider to ważne narzędzie, które umożliwia komunikację z użytkownikiem. Tu umieszczamy tekst i zdjęcia, które są najważniejsze w odbiorze witryny. Jeżeli slider został dobrze zaprojektowany, to bez konieczności zaglądania na kolejne podstrony użytkownik dowie się, czego dotyczy witryna. Poniżej tego elementu powinna znaleźć się treść strony, najczęściej w postaci kolumn z tekstem. Układ kolumn przyczynia się do tego, że informacje są uporządkowane i łatwiej przyswajane przez odbiorcę.

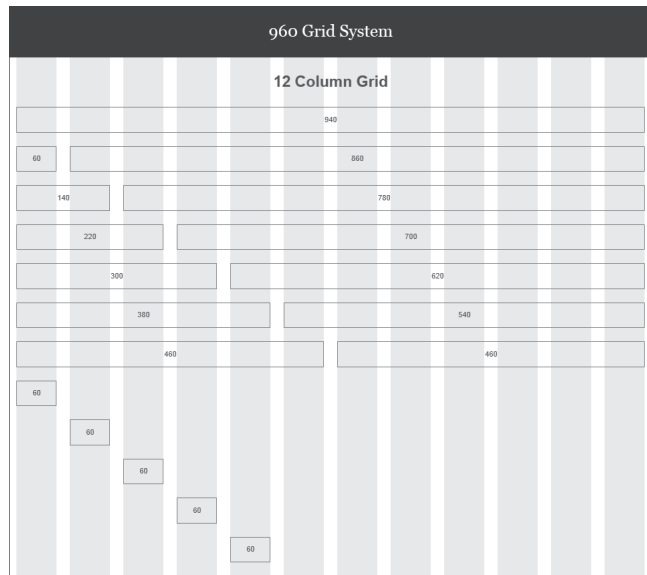
Ostatnim elementem strony jest stopka. Czasami jest rozbudowana i zawiera wiele różnych informacji, np.: menu (aby nie trzeba było wracać na górę strony), ikony (np. z łączami do akcji społecznościowych), opcje logowania, czyli wszystko to, co jest potrzebne na stronie, ale nie jest tak istotne, żeby zamieszczać to w głównej jej części.

Projektowanie wyglądu strony ułatwia tzw. **960 GRID SYSTEM** (dostępny na stronie <http://960.gs>). Zawiera on szablony pomagające w projektowaniu strony o szerokości 960 px (rysunek 6.1).

Szablony dają możliwość projektowania stron z podziałem na wiele kolumn. Standardowo GRID proponuje podział na 12 lub 16 kolumn.

Opierając się na takim szablonie i stosując się do zaproponowanych podziałów, w prosty sposób utworzymy uporządkowaną stronę.

Z podanej strony można pobrać zestaw szablonów, klikając przycisk *Big ol' DOWNLOAD button* — w folderze *templates*



Rysunek 6.1. Szablon 960 GRID SYSTEM

znajdzie się zestaw szablonów przygotowanych dla różnych aplikacji. W celu wykorzystania szablonu w programie Photoshop wybieramy folder *photoshop*, a w nim szablon dla 16 kolumn. Zostanie wówczas otwarty szablon pomocny w tworzeniu graficznego projektu strony internetowej. Zawiera on linie pomocnicze, za pomocą których łatwo można budować wybrane segmenty strony.

6.2. Projektowanie strony

Mając przygotowany na kartce szkic strony, przechodzimy do jej projektowania w programie graficznym.

Przykład 6.1

Nasz projekt graficzny zostanie utworzony w programie Photoshop, w którym został już otwarty szablon GRID. Abyśmy mogli wygodniej pracować, powiększamy obszar roboczy, wybierając z menu *Obraz/styl* i w otwartym oknie ustawiamy szerokość na 1280 px, a wysokość np. na 2000 px, tak aby nie przejmować się długością projektowanej strony.

Przyciemnione kolumny widoczne w szablonie są niepotrzebne, więc można je usunąć po odblokowaniu warstwy *16col Grid*. Następnym krokiem powinno być utworzenie nowej warstwy i usunięcie warstwy *Background*. Tak przygotowany szablon jest gotowy do dalszej obróbki.

Rozpoczynamy tworzenie projektu graficznego.

Wybieramy narzędzie *Prostokąt* i rysujemy prostokąt w górnej części szablonu. Gdy zaznaczymy narysowany obiekt i naciśniemy klawisze *Ctrl+T*, w pasku *Właściwości* będziemy mogli dokładnie określić w pikselach wielkość prostokąta (np. *640,00 piks*; rysunek 6.2). Po ustawieniu odpowiednich wielkości zatwierdzamy je klawiszem *Enter*.



Rysunek 6.2. Ustawienie rozmiaru elementu

Następnie można powielić utworzony prostokąt i dostosować odpowiednio jego wysokość. Zaznaczamy prostokąt i, trzymając wciśnięty klawisz *Alt*, przeciągamy figurę w dół. Po skopiowaniu prostokąta zostanie utworzona kolejna warstwa. Na pasku *Właściwości* ustalamy wysokość nowego elementu (np. 100 px). Zatwierdzamy ustawienia. Nowy element przenosimy w górę, dosuwając go do pierwszej figury. Zmieniamy kolorystykę, aby nowy element odróżniał się od poprzedniego. To będzie obszar logo.

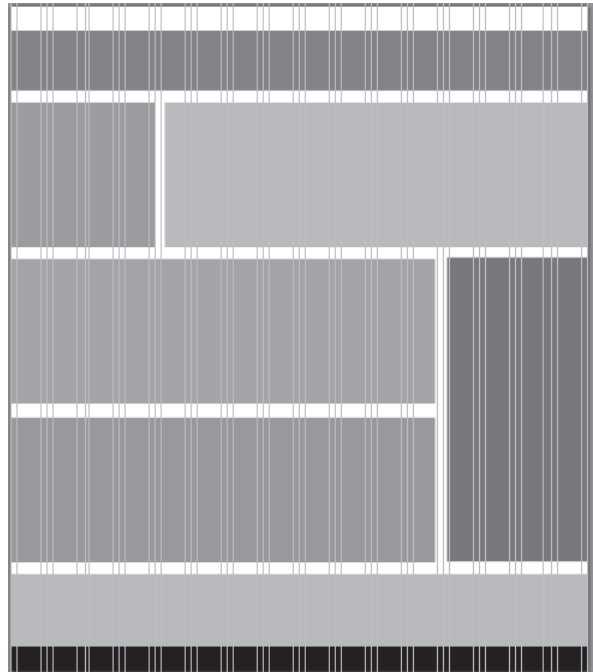
Podobnie tworzymy kolejny element, np. o wysokości 240 px. Będzie to slider. Zmieniamy kolor prostokąta i odsuwamy go od poprzedniego. W podobny sposób budujemy następne bloki projektu.

Tworzymy jeszcze warstwę tła, przesuwamy ją na dół i wypełniamy kolorem białym, wykorzystując kombinację klawiszy *Shift+F5* i w otwartym oknie wybierając *Kolor pierwszego planu*. Przycinamy wielkość projektu do planowanej wielkości strony — w tym celu wybieramy narzędzie *Kadrowanie* i zaznaczamy obszar strony. Zatwierdzamy go klawiszem *Enter* (rysunek 6.3).

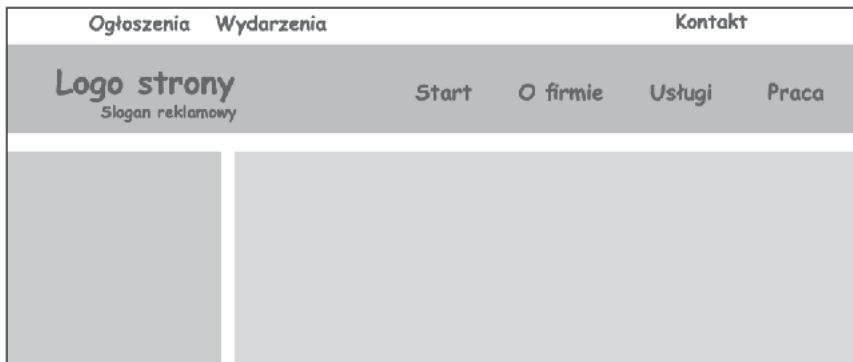
Jest to pierwszy etap pracy nad projektem graficznym strony. Przenieśliśmy układ zaprojektowany na kartce papieru do programu graficznego.

Teraz należy wypełnić projekt treścią. Zaczniemy od wpisania tekstów.

Wpisujemy teksty na pierwszej warstwie (rysunek 6.4). Do wpisywania większych fragmentów można wykorzystać generator tekstu znajdujący się na stronie www.lipsum.com, który tworzy przykładowe fragmenty. Jeżeli linie pomocnicze przeszkadzają nam w pracy, można je wyłączyć, wybierając w menu *Widok/Usuń linie pomocnicze*.



Rysunek 6.3.
Projekt strony w Photoshopie



Rysunek 6.4. Górny fragment projektowanej strony

Efekt tworzenia typografii strony może wyglądać tak jak na rysunku 6.5. Warstwy zawierające podobne elementy powinny zostać pogrupowane.



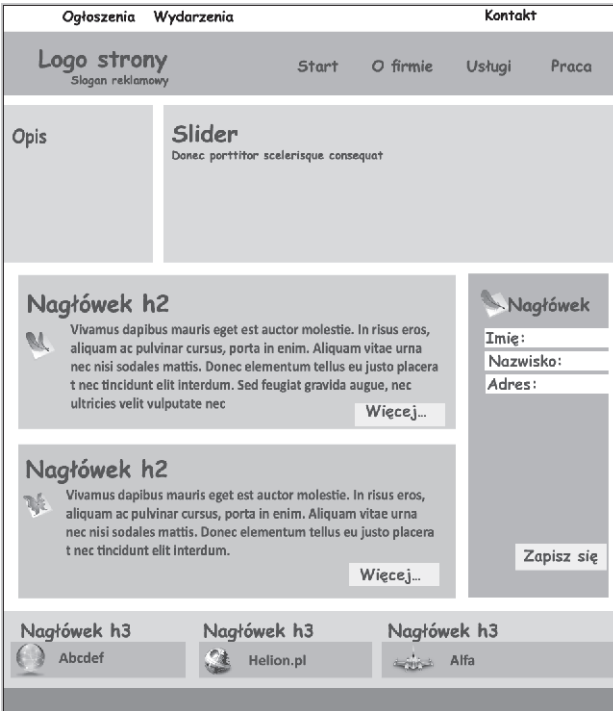
Rysunek 6.5. Przykład typografii strony

Tak przygotowany projekt strony należy uzupełnić elementami graficznymi. Na stronę najczęściej wstawia się ikony, zdjęcia i przyciski.

Ikony wzbogacają stronę wizualnie i ułatwiają nawigację. Ikona powinna być streszczeniem każdej sekcji, powinna wyrażać to, co chcemy przekazać tekstem.

Zdjęcia są bardzo ważnym elementem w sliderze. Zdjęcie użyte w tym bloku powinno być bardzo dobrej jakości. Nie warto używać zdjęć, których jakość jest średnia. Jeżeli nie mamy odpowiednich fotografii, możemy skorzystać z dostępnych stocków graficznych (banków zdjęć). Tam znajdują się zdjęcia naprawdę wysokiej jakości.

Wracamy do projektu strony przygotowanego w programie Photoshop. W pierwszej kolejności do tekstów dodamy ikony. Otwieramy folder z przygotowanymi wcześniej ikonami i po kolei przeciągamy je do bloków z tekstem. Należy dobrać wielkość ikon (np. 48×48 px) i umieścić je w odpowiednim miejscu (rysunek 6.6). Można wstawić linię pomocniczą, aby wyrównać ikony, które powinny znaleźć się na tej samej wysokości.



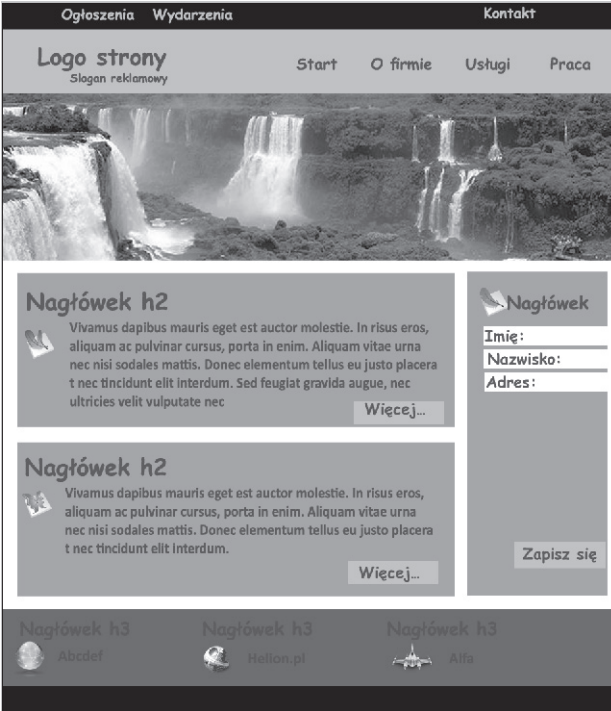
Rysunek 6.6. Dodanie ikon i przycisków do projektu strony

Kolejny rodzaj elementów to przyciski. Tworzymy je, wykorzystując narzędzie *Prostokąt*. Trzeba pamiętać o umieszczaniu takich elementów pod warstwą tekstu.

Ostatni etap pracy to dodanie zdjęć, pokolorowanie bloków i dodanie efektów.

Wybieramy wcześniej przygotowane zdjęcie i przeciągamy je nad warstwę slidera. Dopasowujemy rozmiar zdjęcia do warstwy.

Zmieniamy kolorystykę. Dopasowanie kolorystyki strony wymaga przetestowania. Przykładowa strona może wyglądać tak jak na rysunku 6.7.



Rysunek 6.7. Projekt przykładowej strony

Zadanie 6.1

Mając przygotowany szkic witryny internetowej, która będzie zawierała informacje na temat Twojej szkoły, utwórz projekt graficzny strony WWW.

6.3. Dobór palety barw

Istotnym aspektem projektowania witryny internetowej jest optymalny dobór barw.

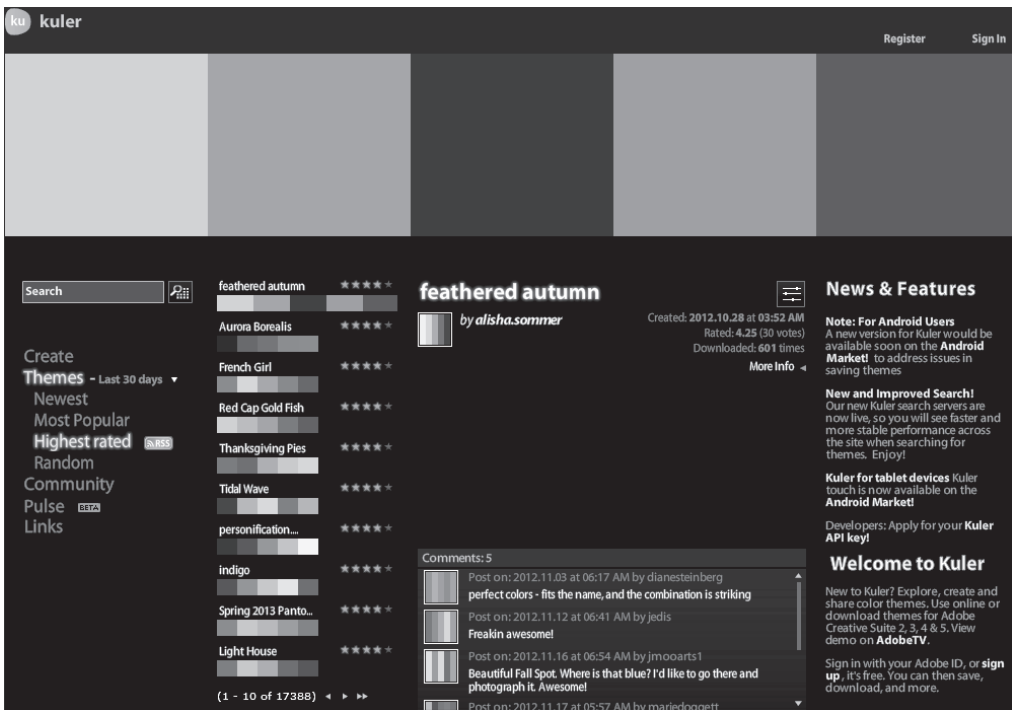
Zasadą stosowaną przy projektowaniu stron WWW jest wybieranie jak najmniejszej liczby kolorów. Powinny to być trzy lub cztery kolory, czasami pięć. Zwiększenie liczby barw, szczególnie gdy są źle dobrane, powoduje wrażenie niespójności.

Istnieje wiele narzędzi dostępnych w internecie, które pomagają w wyborze właściwej palety barw.

6.3.1. Kuler

Kuler to opracowany przez firmę Adobe program, który można wykorzystać do szybkiego tworzenia palet kolorystycznych używanych na stronach internetowych. Ale przede wszystkim jest to baza wielu tysięcy zestawów kolorów. Można też zaprojektować własne palety kolorystyczne.

Z programu można korzystać bezpośrednio na stronie internetowej. Można też pobrać go na komputer i używać jako samodzielnej aplikacji. Dostępny jest w witrynie <https://kuler.adobe.com/>, gdzie mamy do dyspozycji zestawy kolorów widoczne w menu z lewej strony. Są to zestawy: najnowsze, najpopularniejsze, najwyżżej oceniane i losowo wyświetlane (rysunek 6.8).

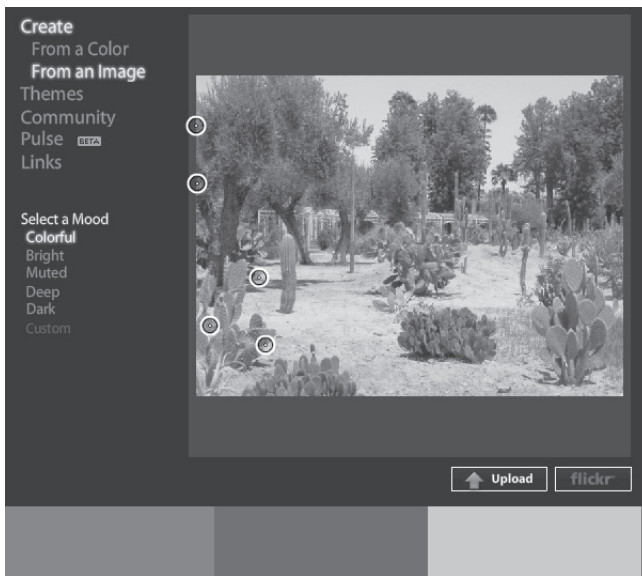


Rysunek 6.8. Okno programu Kuler

Aby stworzyć własną paletę kolorów, należy wybrać opcję *Create*. Paletę można wygenerować na podstawie kolorów (*From a Color*) lub z obrazu (*From an Image*). Po kliknięciu opcji *From an Image* można do dalszej pracy wybrać własne zdjęcie lub fotografię z serwisu Flickr.

Przykład 6.2

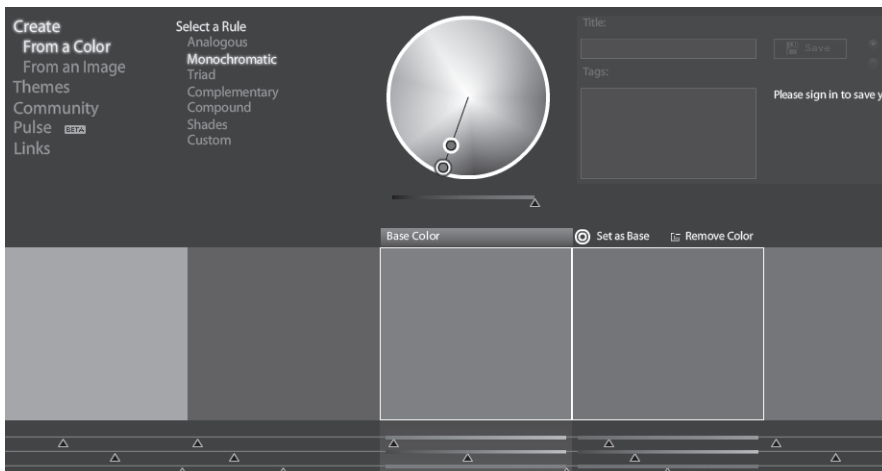
Uruchom narzędzie Kuler. Utwórz paletę z własnego zdjęcia — kliknij przycisk *Upload*, aby wczytać obraz. Na zdjęciu zostaną zaznaczone miejsca próbkowania (rysunek 6.9).



Rysunek 6.9. Kuler — miejsca próbkowania zdjęcia

Miejsca próbkowania można dowolnie przemieszczać na zdjęciu, wskazując kolory, które powinny znaleźć się w paletcie. W dolnej części okna wyświetli się paleta wybranych barw.

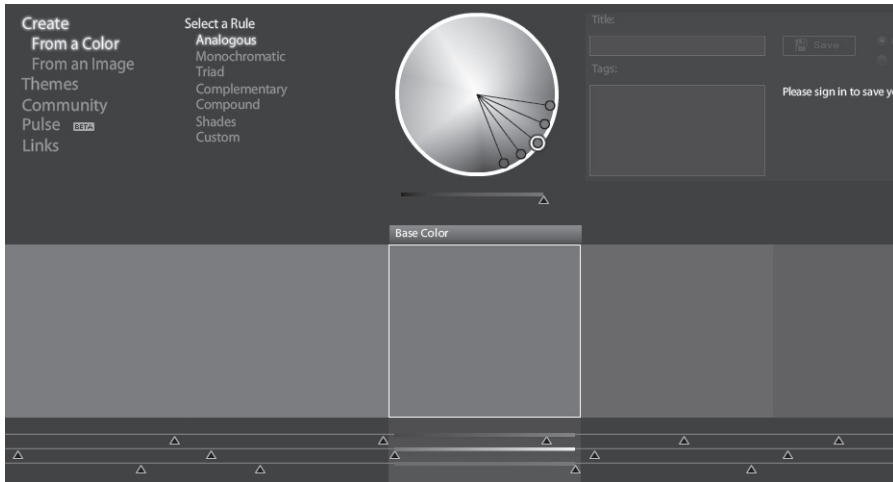
Gdy klikniemy opcję *From a Color*, w oknie pojawi się koło podstawowych kolorów; dostępna będzie opcja *Select a Rule* z rodzajami palet oferowanymi przez program: *Analogous*, *Monochromatic*, *Triad*, *Complementary*, *Compound*, *Shades* i *Custom*. Decydujemy się np. na paletę monochromatyczną. Przesuwając wskaźnikiem po kole, możemy wybrać interesującą nas paletę kolorów (rysunek 6.10).



Rysunek 6.10. Paleta Monochromatic

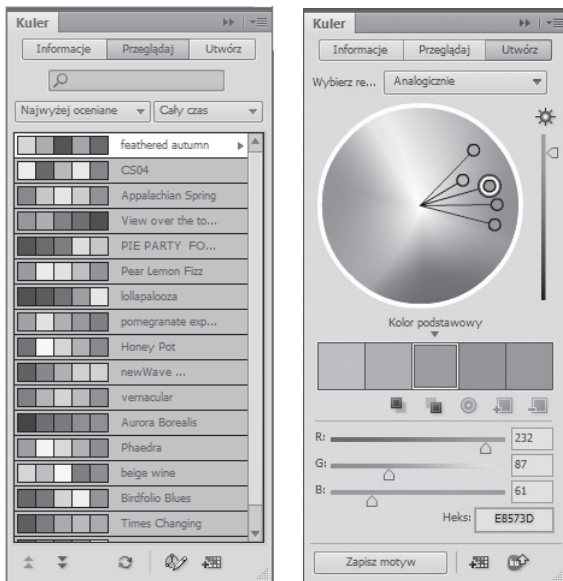
Przesuwając wskaźnik w stronę środka, uzyskujemy łagodniejsze kolory; bliżej obwodu kolory są bardziej wyraziste.

Wybranie palety analogowej spowoduje pojawienie się na kole większej liczby wskaźników. Manipulując nimi, możemy ustalić własną paletę kolorów (rysunek 6.11).



Rysunek 6.11. Paleta Analogous

Kuler jest wbudowany w program Photoshop od wersji CS4. Aby uruchomić to narzędzie w Photoshopie, należy z menu wybrać *Okno/Rozszerzenia/Kuler* (rysunek 6.12).



Rysunek 6.12. Kuler w programie Photoshop

Zakładka *Utwórz* pozwala na tworzenie własnej palety kolorów.

W polu *Wybierz* można określić rodzaj palet oferowanych przez program.

Dobór palety barw zaczynamy od ustalenia jej podstawowego koloru. Zwykle jest to kolor ze zdjęcia będącego dominującym elementem strony, np. tego, które wybraliśmy do warstwy slidera. Kolor można określić, podając jego wartość liczbową lub klikając pipetą w danym miejscu zdjęcia.

6.3.2. Accessibility Color Wheel

Przydatne w doborze kolorów tła oraz tekstu może być narzędzie Accessibility Color Wheel dostępne na stronie <http://gmazzocato.altervista.org/colorwheel/wheel.php>. Po otwarciu strony można określić kolor tła i kolor tekstu, aby przekonać się, czy tekst będzie dobrze widoczny na danym tle. Dodatkowo program poinformuje nas odpowiednim komunikatem, czy prawidłowo dobraliśmy barwy (rysunek 6.13).

Use: Choose a foreground color by pointing the mouse over the wheel or the vertical grey gradation strip and click or, if you have a touch screen, just touch them. Then click the "Background" button and choose a background color the same way. If a checkmark becomes visible the color pair is good for accessibility. Otherwise change one color or both by selecting foreground or background with the buttons.

Normal

1* #fff93 2* #1c6700 Update

Contrast ratio 6.7:1 ok

Algorithm (here's an explanation of the implemented algorithms)

- Contrast ratio (WCAG 2 recommended)
 - normal accessibility level (AA) normal text
- Contrast / brightness difference (WCAG 1)

* You can enter a hex value (3 or 6 digits) in this box. Then just click Update

Share | Facebook | Print | Email | Twitter

Values and examples

Deuteranope	Protanope	Tritanope
1 #fff493 2 #5b3900	1 #fff992 2 #7e4e00	1 #ffecf0 2 #28455b
Contrast ratio 9.2:1 ok	Contrast ratio 6.5:1 ok	Contrast ratio 8.8:1 ok
Deuteranopia is insensitivity to green. This box simulates the vision of deuteranope (partially color blind) people. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque pede felis, consequat sit amet, congue in, 1234 ultrices id, orci. Phasellus quam lacus, mollis nec, interdum et, malesuada nec, mauris. Nulla facilisi. Ut pharetra dignissim risus. Etiam at sapien et leo porta accumsan. Praesent lacus lectus, elementum quis, lobortis vitae, egestas non, dui.	Protanopia is insensitivity to red. This box simulates the vision of protanope (partially color blind) people. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque pede felis, consequat sit amet, congue in, 1234 ultrices id, orci. Phasellus quam lacus, mollis nec, interdum et, malesuada nec, mauris. Nulla facilisi. Ut pharetra dignissim risus. Etiam at sapien et leo porta accumsan. Praesent lacus lectus, elementum quis, lobortis vitae, egestas non, dui.	Tritanopia is very rare and is insensitivity to blue. This box simulates the vision of tritanope (partially color blind) people. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque pede felis, consequat sit amet, congue in, 1234 ultrices id, orci. Phasellus quam lacus, mollis nec, interdum et, malesuada nec, mauris. Nulla facilisi. Ut pharetra dignissim risus. Etiam at sapien et leo porta accumsan. Praesent lacus lectus, elementum quis, lobortis vitae, egestas non, dui.

Rysunek 6.13. Testowanie koloru tekstu i koloru tła

Gdy wybierzemy kolor pierwszoplanowy i kolor tła, w prawej części okna wyświetli się podgląd zaproponowanej kolorystyki, a niżej pojawi się informacja — w postaci heksadecymalnej — o wybranych kolorach oraz o ich kontraście.