



Lê Minh Hoàng (Chủ biên)

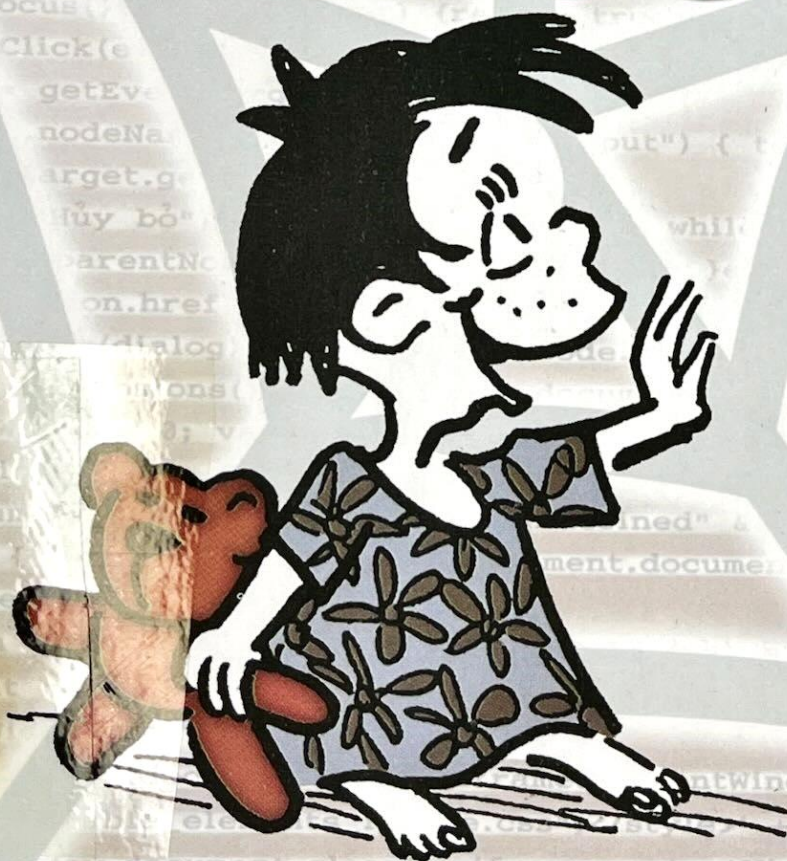


UEF

TỰ HỌC THIẾT KẾ

Web

2



NHÀ XUẤT BẢN LAO ĐỘNG-XÃ HỘI



LÊ MINH HOÀNG (Chủ biên)

TỰ HỌC THIẾT KẾ

Web

2



NHÀ XUẤT BẢN LAO ĐỘNG - XÃ HỘI

LỜI NÓI ĐẦU

Cuốn sách được bắt đầu bằng những định nghĩa về Internet, Web, trình duyệt, URL... nên nó không bắt buộc bạn phải có nhiều hiểu biết về Web. Sau khi đọc xong cuốn sách này, chúng ta sẽ nắm được những kiến thức nền tảng về HTML, đồ họa, bảng kiểu, các chuẩn và nguyên lý có thể áp dụng để tạo trang Web. Thông qua các bài thực hành và bài kiểm tra cuối chương, bạn sẽ có cơ hội thực hành áp dụng kỹ thuật khác nhau và nắm vững các khái niệm chính. Một số đặc điểm chính của cuốn sách:

- Đề cập đến những chi tiết thực hành của HTML cơ bản và bảng kiểu với các ví dụ chi tiết về định dạng văn bản, bổ sung các phần tử đồ họa, tạo các liên kết, tạo bảng, khung và sử dụng màu trên Web.
- Giải thích cách sử dụng định dạng GIF hoặc JPEG cho các loại hình ảnh khác nhau, các gợi ý quan trọng về việc tối ưu đồ họa cho Web.
- Gợi ý những điều nên hoặc không nên làm khi thiết kế Web, giúp bạn có quyết định thiết kế chính xác và tránh sai lầm mà những người mới bắt đầu thường mắc phải.
- Các bài thực hành sẽ giúp bạn thử nghiệm các kỹ thuật mới.

Khác với các cuốn sách khác, cuốn sách này cung cấp mọi thứ cần thiết để tạo ra Web site cơ bản và giúp chúng ta chuẩn bị những công việc cao cấp hơn liên quan đến Web. Nếu bạn quan tâm đến thiết kế Web thì đây là nơi để bắt đầu. Sách chia làm hai tập, tập 1 bao gồm Phần I và Phần II, tập 2 bao gồm Phần III và Phần IV. Đĩa CD Bài tập của cuốn sách này được đính kèm ở tập 1.

MK.PUB

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU	3
THƯ NGỎ	4
MỤC LỤC	5
PHẦN III: TẠO ĐỒ HỌA WEB	13
Chương 14: CHI TIẾT VỀ ĐỒ HỌA WEB.....	15
Định dạng tập tin	15
<i>GIF phổ biến.....</i>	<i>16</i>
<i>JPEG đẹp.....</i>	<i>16</i>
<i>PNG đáng kinh ngạc.....</i>	<i>17</i>
<i>Chọn định dạng tập tin tốt nhất</i>	<i>18</i>
Độ phân giải hình ảnh	21
<i>Tạm biệt inch, đón chào pixel!</i>	<i>21</i>
<i>Làm việc trong độ phân giải thấp</i>	<i>24</i>
Các vấn đề về kích thước tập tin	24
<i>Thiết kế để nén.....</i>	<i>26</i>
<i>Giới hạn kích thước</i>	<i>26</i>
<i>Dùng lại và phục hồi.....</i>	<i>27</i>
Các công cụ tạo đồ họa Web	28
Các nguồn hình ảnh.....	29
<i>Quét.....</i>	<i>30</i>
<i>Máy chụp ảnh kỹ thuật số.....</i>	<i>31</i>
<i>Minh họa điện tử.....</i>	<i>31</i>
<i>Lưu trữ hình ảnh và hình mẫu.....</i>	<i>31</i>
Các gợi ý tạo đồ họa	32
<i>Làm việc với kiểu RGB.....</i>	<i>33</i>
<i>Sử dụng văn bản anti-aliased (có đường biên mịn).....</i>	<i>33</i>

<i>Lưu kết quả.....</i>	<i>34</i>
<i>Đặt tên thích hợp cho các tập tin</i>	<i>34</i>
<i>Quan tâm đến các người dùng cuối khác</i>	<i>34</i>
<i>Các điểm chính về đồ họa Web</i>	<i>34</i>
<i>Tự kiểm tra.....</i>	<i>35</i>
Chương 15: TẠO GIF.....	37
<i>Chi tiết về GIF.....</i>	<i>37</i>
<i>Màu chỉ mục 8-bit</i>	<i>38</i>
<i>Nén GIF</i>	<i>39</i>
<i>Tính trong suốt.....</i>	<i>40</i>
<i>Xen kẽ</i>	<i>41</i>
<i>Hình động.....</i>	<i>41</i>
<i>Đặt tên cho GIF.....</i>	<i>42</i>
<i>Tạo GIF đơn giản từng bước một</i>	<i>42</i>
<i>Bài thực hành 15-1: Tạo một GIF cơ bản trong Photoshop.....</i>	<i>43</i>
<i>Làm việc trong Macromedia Fireworks.....</i>	<i>47</i>
<i>Làm việc trong Paint Shop Pro</i>	<i>50</i>
<i>Bổ sung tính trong suốt</i>	<i>54</i>
<i>Bảo vệ tính trong suốt trong các hình ảnh được phân lớp.....</i>	<i>55</i>
<i>Bổ sung tính trong suốt vào một hình phẳng</i>	<i>56</i>
<i>Làm việc trong Adobe Photoshop (phiên bản 6 hoặc 7).....</i>	<i>57</i>
<i>Làm việc trong Macromedia Fireworks.....</i>	<i>59</i>
<i>Tránh các quang sáng.....</i>	<i>60</i>
<i>Bài thực hành 15-2: Làm việc với tính trong suốt.....</i>	<i>64</i>
<i>Tối ưu GIF.....</i>	<i>67</i>
<i>Giảm số màu.....</i>	<i>69</i>
<i>Giảm rung động</i>	<i>71</i>
<i>Nếu GIF có tổn thất</i>	<i>72</i>
<i>Thiết kế để nén.....</i>	<i>73</i>
<i>Tối ưu theo trọng số</i>	<i>75</i>

Tối ưu kích thước tập tin	76
Bài thực hành 15-3: Tối ưu tập tin GIF	77
Thiết kế với bảng màu Web	78
Bắt đầu với màu an toàn Web	82
Áp dụng bảng màu Web	83
Các chiến lược bảng màu Web dành cho đồ họa	86
Một vài điều cần nhớ về GIF	87
Tự kiểm tra	88
Chương 16: TẠO JPEG	89
Chi tiết về JPEG	90
Màu 24-bit	90
Nén có tổn thất	90
JPEG ưa chuộng các màu mịn	91
JPEG dạng Progressive	92
Giải nén	94
Đặt tên JPEG	94
Tạo JPEG từng bước một	94
Bài thực hành 16-1: Tạo một JPEG cơ bản trong Photoshop	95
Làm việc trong Macromedia Fireworks	99
Làm việc trong Paint Shop Pro	102
Tối ưu JPEG	104
Hãy mạnh dạn với việc nén	105
Thử các công cụ khác	106
Lựa chọn tối ưu	107
Làm “mềm” hình ảnh	107
Tối ưu theo trọng số	108
Tối ưu kích thước tập tin	111
Một vài điều cần nhớ về JPEG	112
Tự kiểm tra	113

Chương 17: GIF ĐỘNG	115
Hình GIF động hoạt động như thế nào?	115
Các công cụ GIF động	117
Các thiết lập hình động	118
<i>Khoảng chờ của khung</i>	118
<i>Trong suốt</i>	119
<i>Lặp lại</i>	119
<i>Bảng màu</i>	119
<i>Xen kẽ</i>	119
<i>Phương pháp thay thế</i>	119
<i>Tối ưu</i>	121
Tạo hình GIF động từng bước một	122
<i>Bước 1: Tạo một hình ảnh</i>	122
<i>Bước 2: Thiết lập khung đầu tiên</i>	123
<i>Bước 3: Bổ sung thêm các khung</i>	124
<i>Bước 4: Kiểm tra quá trình thực hiện</i>	124
<i>Bước 5: Điều chỉnh các thiết lập hình động</i>	125
<i>Bước 6: Xuất ra GIF</i>	129
<i>Sử dụng các tiện ích hình GIF động</i>	129
Một lối tắt thú vị (biến hình)	130
<i>Bước 1: Thiết lập khung hình đầu và khung hình cuối</i>	130
<i>Bước 2: Thiết lập biến hình</i>	131
<i>Bước 3: Lưu và xuất ra</i>	133
<i>Bài thực hành 17-1: Làm rõ văn bản</i>	134
<i>Bài thực hành 17-2: Thực hành</i>	135
Một số điều cần nhớ về hình GIF động	135
<i>Tự kiểm tra</i>	136
Chương 18: PHÂN MẢNH VÀ ROLLOVER	137
Các hình ảnh phân mảnh	138
<i>Dùng ImageReady</i>	139

Sử dụng Macromedia Fireworks.....	146
Tạo hình ảnh trong bảng theo cách thủ công.....	148
Hiệu ứng Rollover	151
Đôi chút về JavaScript.....	152
Rollover hoạt động như thế nào?	153
Tạo Rollover trong Dreamweaver	156
Tạo Rollover với ImageReady	159
Phân mảnh và tạo Rollover trong ImageReady.....	163
Bài thực hành 18-1: Các mảnh và hiệu ứng rollover phức tạp	166
Tự kiểm tra.....	167
PHẦN IV: BIỂU MẪU VÀ CHỨC NĂNG	169
Chương 19: CÁC KỸ THUẬT THIẾT KẾ WEB.....	171
Các danh sách đánh dấu lồi cuốn.....	171
Thực hành với các hộp.....	174
Hộp thông báo đơn giản.....	174
Các hộp với đường biên.....	175
Các góc tròn.....	177
Bài thực hành 19-1: Làm theo mẫu.....	179
Sử dụng các đồ họa vuông chỉ 1 pixel.....	183
Thụt đầu dòng đoạn văn.....	185
Miếng đệm.....	186
Điền đầy ô của bảng.....	187
Các đường kẻ và hộp.....	188
Đường kẻ theo phương đứng.....	188
Mở rộng một đồ họa.....	188
Sử dụng bảng có một ô.....	189
Các thủ thuật nền dạng lợp.....	190
Hình nền “không lặp”.....	190
Đường sọc.....	192
Cửa sổ pop-up.....	193

Nhắm đến một cửa sổ mới với HTML.....	194
Mở một cửa sổ với kích thước cụ thể.....	195
Bài thực hành 19-2: Tạo một cửa sổ pop-up.....	197
Điều chỉnh các lề của trang.....	198
Lời kết thúc về các kỹ thuật thiết kế Web.....	199
Tự kiểm tra.....	199
Chương 20: XÂY DỰNG CÁC WEB SITE KHẢ DỤNG.....	201
Tập trung vào người dùng.....	202
Thiết kế thông tin.....	203
Tóm tắt thông tin.....	203
Tổ chức thông tin.....	204
Định hình cấu trúc của site.....	208
Bài thực hành 20-1: Lập bảng tóm tắt.....	212
Thiết kế giao diện.....	213
Gom nhóm các phần tử giống nhau.....	213
Phép ẩn dụ.....	215
Các phương pháp thiết kế giao diện.....	216
Thiết kế hệ thống di chuyển.....	220
Chúng ta đang ở đâu?.....	221
Chúng ta có thể đi đâu?.....	221
Các phần cơ bản của hệ thống di chuyển.....	223
Các phần tử hệ thống di chuyển.....	226
Sử dụng màu.....	231
Bài thực hành 20-2: Sơ đồ trang.....	233
Xây dựng trang.....	234
Cung cấp “thị giác và cảm giác”.....	234
Tạo các trang hoạt động.....	235
Ôn tập về xây dựng Web site khả dụng.....	235
Tự kiểm tra.....	236

Chương 21: NHỮNG ĐIỀU NÊN VÀ KHÔNG NÊN TRONG THIẾT KẾ WEB.....	237
Lời khuyên chung cho thiết kế trang.....	238
Các gợi ý định dạng văn bản.....	240
Lời khuyên về đồ họa.....	242
Các đề nghị thẩm mỹ	244
Những điều nên tránh.....	247
Bài thực hành 21-1: Điều chỉnh trang không hoàn chỉnh.....	248
Tự kiểm tra.....	248
Chương 22: HỌ ĐÃ THỰC HIỆN ĐIỀU ĐÓ NHƯ THẾ NÀO?.....	249
Giới thiệu về các kỹ thuật nâng cao.....	249
Biểu mẫu.....	250
Âm thanh	251
Tải xuống âm thanh.....	251
Tạo dòng âm thanh.....	252
Âm thanh nền.....	253
Phim ảnh	254
Sử dụng thẻ <object> và <embed>	256
Các tập tin phim ảnh	259
Tạo dòng phim ảnh.....	259
Flash.....	260
Các ưu và khuyết điểm.....	261
Tạo các tập tin Flash	262
DHTML.....	263
XHTML (chuẩn mới).....	264
Các qui tắc của XML.....	265
Tạo các hồ sơ XHTML.....	265
Các hồ sơ XHTML đúng dạng	267
Bắt đầu từ ngày hôm nay.....	270
Ôn lại các công nghệ nâng cao.....	270

Tự kiểm tra.....	271
PHỤ LỤC: TRẢ LỜI.....	273
Chương 1: Chúng ta phải bắt đầu từ đâu?	273
Chương 2: Web hoạt động như thế nào?	273
Chương 3: Đưa các trang của chúng ta lên Web	273
Chương 4: Tại sao thiết kế Web lại không giống với thiết kế trang in?	274
Chương 5: Tiến trình thiết kế Web.....	275
Chương 6: Tạo một trang đơn giản (khái quát về HTML).....	275
Chương 7: Định dạng văn bản với HTML.....	276
Chương 8: Định dạng văn bản với bảng kiểu.....	280
Chương 9: Bổ sung các phần tử đồ họa.....	283
Chương 10: Bổ sung các liên kết.....	284
Chương 11: Bảng.....	284
Chương 12: Khung.....	290
Chương 13: Màu trên Web.....	290
Chương 14: Chi tiết về đồ họa Web.....	291
Chương 15: Tạo GIF.....	292
Chương 16: Tạo JPEG.....	292
Chương 17: GIF động.....	293
Chương 18: Phân mảnh và Rollover	293
Chương 19: Các kỹ thuật thiết kế Web.....	294
Chương 20: Xây dựng các Web site khả dụng.....	294
Chương 21: Những điều nên và không nên trong thiết kế Web.....	295
Chương 22: Họ đã thực hiện điều đó như thế nào?	296
PHỤ CHÚ.....	297