



Универзитет „Св. Кирил и Методиј“ - Скопје
**ФАКУЛТЕТ ЗА ИНФОРМАТИЧКИ НАУКИ
И КОМПЈУТЕРСКО ИНЖЕНЕРСТВО**

Аудиториски вежби 11

Примери

Веб дизајн



7 мај 2012 г.

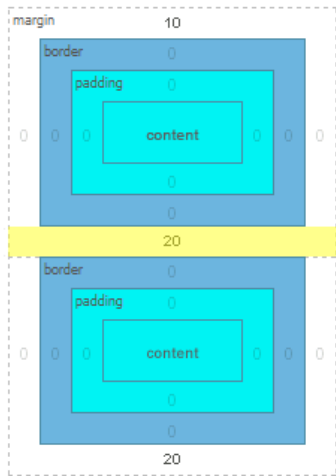
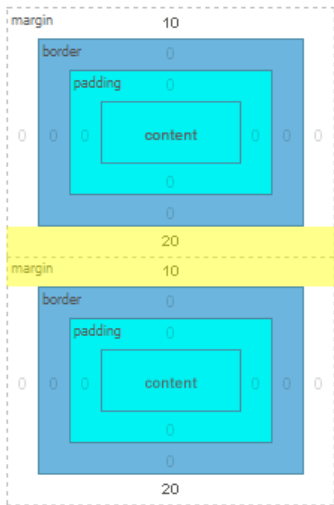
Потсетување - box model



Margin collapsing

- Кога 2 вертикални маргини ќе се допрат, тие се спојуваат и во една маргина
- Висината на новата маргина изнесува колку повисоката од претходните две
- Постојат три ситуации во кои се јавува овој случај:
 - При допирање на маргините на „сестрински“ елементи
 - При допирање на маргините на вгнездени елементи
 - При допирање на маргините на празен елемент

Margin collapsing на соседни елементи



Можни решенија

Контејнерот има padding од 10px, а двата елемента кои ги содржи имаат маргина од 20px.

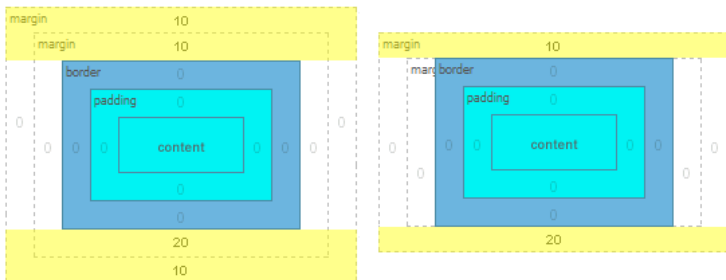
Со цел да се избегне соединување на маргините, се додава `display: inline-block` на вториот елемент. Ова не работи на IE7.

Контејнерот има padding од 10px, а двата елемента кои ги содржи имаат маргина од 20px.

Со цел да се избегне соединување на маргините, се додава `display: inline-table` на првиот елемент.

Margin collapsing на вгнездени елементи

Кога еден елемент се содржи во друг и не постои граница или padding што ги раздвојуваат нивните маргини, истите се спојуваат.



Пример

Во примерот маргините на елементите не се одвоени и тие се спојуваат, земајќи ја висината на поголемата маргина.

Контејнерот има маргина од 50px и боја на позадина lightblue, а вгнездениот елемент 20px маргина и боја на позадина lightgreen.

Можни решенија

Двата елемента имаат маргина од 20px, но на главниот елемент му се поставува рамка од 1px dotted black, со цел да се одвојат маргините. Рамката може да биде и transparent, ако нема потреба да биде видлива.

Двата елемента имаат маргина од 20px, но на главниот елемент му се поставува padding од 1px, со што се одвојуваат двете маргини.

Margin collapsing на празен елемент

Горната и долната маргина може да се спојат ако елементот е празен и

- нема поставено min-height
- нема поставено border
- нема поставено padding
- height му поставено на 0 или auto

Во овој контејнер се поставен 3 div елементи. Сите имаат маргина од 20px, со тоа што вториот елемент нема содржина.

Вториот елемент е празен и неговите маргини се спојуваат и дополнително се спојуваат со маргините на соседните елементи. Конечниот резултат е 20px растојание помеѓу првиот и вториот елемент. Вториот (празниот) елемент воопшто не влијае на текот на елементите.

Rollover копчиња

- Rollover е елегантен начин на прикажување копчиња кои може да се кликнат
- Порано, тие се правеле само со JavaScript.
- Требало да има две слики, една стандардна и една кога покажувачот се наоѓа над копчето.
- JavaScript-от регистрирал кога покажувачот се наоѓа над копчето и во тој момент ја менувал позадинската слика.
- Денес, се постигнува истиот ефект само со HTML, CSS и една слика.

 Email Us

 Email Us

Како се прави тоа?

- Целата идеја се врти околу псевдо-класата `:hover`
- Со помош на таа псевдо-класа, може да знаеме кога покажувачот се наоѓа над линк.
- Линкот ќе направиме `block` елемент и ќе му поставиме позадинска слика
- Во `:hover` ќе ја менуваме позадинската слика, со цел да го добиеме посакуваниот ефект.

Позадинска слика

- Со цел rollover ефектот да работи правилно, двете позадински слики се ставаат (една врз друга) во една слика.
- Во нашиот пример сликата има 107px ширина и 46 px висина.
- Спојувањето на двете слики, лесно се прави со помош на Photoshop.



- Копчето е линк со `id` и `span` со текстот кој треба да се прикаже во линкот.
- `Id`-то го поставуваме, за да може да применуваме некаков CSS стил.
- `Span` елементот го содржи текстот, кој треба да се прикажи во копчето.
- Текстот ќе го сокриеме за корисникот, но сепак пребарувачите (како Google), ќе може да го „прочитаат“ овој линк.

```
<a id="emailUs" href="#" title="Email Us"><span>Email Us</span></a>
```

```
#emailUs
{
  display: block;
  width: 107px;
  height: 23px;
  background: url("emailUs.gif") no-repeat 0 0;
}

#emailUs:hover
{
  background-position: 0 -23px;
}

#emailUs span
{
  position: absolute;
  top: -999em;
}
```

- Прво го променуваме линкот во block елемент, што ни овозможува да му зададеме висина, ширина и позадина.
- Ширината на елементот ја поставуваме колку ширината на позадинската слика, но висината ја поставува колку половина од нашата слика (бидејќи ги содржи двете копчиња).
- На овој начин, како позадина ќе биде горната половина од сликата, односно горнот копче.
- Во :hover треба да го поставиме второто копче како позадина. Тоа го правиме со поместување на позицијата на позадинската слики кон горе за 23px (односно за висината на копчето).
- Конечно, span елементот го помесуваме на позиција, каде не е видлив за корисникот.

- Најдете алтернативни решенија за да се постигне истио ефект
- Обидете се да го направете истиот пример, но користет две посебни слики. Што ќе се случи?

Browser specific properties

- Секој прелистувач, може да имплементира свои својства, кои не се дел од CSS стандардот.
- Тоа се случува од две главни причини:
 - Спецификацијата за стилот е сеушто во развој во W3C, а фирмата која го произведува прелистувачот сака да го применува
 - Фирмата која го произведува прелистувачот сака да примени некоја нова идеја, но не сака да го чека W3C да ја прифати истата.

Browser specific properties (2)

■ Како се задаваат тие својства?

```
'-' + vendor specific identifier + '-' + meaningful name  
'_' + vendor specific identifier + '-' + meaningful name
```

■ Пример

```
-moz-border-radius: 15px;
```

Browser specific properties (3)

Наставка	Render engine	Прелистувач	Пример
-moz-	Mozilla	Firefox, Camino	-moz-border-radius
-ms-	Trident	Internet Explorer	-ms-layout-grid
-o-	Presto	Opera	-o-border-radius
-webkit-	Webkit	Chrome, Safari	-webkit-border-radius

Даден е HTML документ, кој содржи одредена структура. Да се напише CSS документ `style.css`, со кој ќе се постигне изгледот, прикажан на сликата подолу. HTML-от не смее да се променува. Во прилог се наоѓаат сликите, кои се употребуваат во стилот. Се употребуваат фонтовите `Verdana`, `Arial`, `Serif`; со димензии од 11px; Бојата на позадина е бела, а на главниот `div` елемент е поставена сликата `containerbackground.gif`.

Останатите слики се соодветно распоредени по останатите елементи. Насловите на секоја секција се слики (не се текст!!!!). Останатите параметри на CSS документот треба да ги изберете сами за да го добиете визуелниот ефект даден на сликата.

Како треба да изгледа страницата

IT'S NOT SCARY

Animation?

Што е анимација?

Анимација е техника во која слика или одред брзо се произведат и наредени, даат визуелно генерирање или оптичко-електронски графички или оптико-фотографски на слики, слики, или преку компјутерски наредени слики кои се како слики и фотографски на резултат. Като слики се поставени и резултатот брзо се гледа на брзина од 24 или повеќе слики на секунда, се создава илутрација на континуирана движење. Создавање на една слика брзо претставува материјалски процес, иако развојот на компјутерски анимација примено го забрзува процесот.

Графички формите како GIF, PNG и Flash овозможуваат анимации на компјутер или на интернет.

Компјутерска анимација?

Компјутерската анимација претставува област од компјутерската графика и анимација. Научно се создава во 2D графика, портокало во 2D графика. Повеќето се создаваат од компјутерски креирање слики соодветно или се користат во филмови како компјутерски создавање слики можат да се користат при изработката на компјутерската анимација на сликата за да се анимира. Техниката на создавање и илутрација дека слика се движи и адаптира се техниката која се користат при изработката на филмови, одредени на компјутерски слики, слика, за да се создава илутрација на подвижна слика потребно е на компјутерски создавање слика да се замисли по сликата брзина по сликата слика која е брзо слика, или илутрација или илутрација слика и подвижна. 2D компјутерската анимација се користат при изработката на цртани филмови. За разлика од првото кога сликата се или се генерираа компјутерски од цртани слики, дигиталните филмови се користат компјутерски наредени слики. На под-цифрени филмови се користат компјутерски слики со анимација на ланет брзо аниматори и н целата на сликата е наредена. Во филмови филмовите објектите од 2D анимација се многу забрзува.

Анимациони продукции

Познати анимациони студии и продукции се:

- Вулф Делни
- Пиксар
- Сони
- Дименсион
- Бетра

ИНФО

Като анимационистички слики се поставени и резултатот брзо се гледа на брзина од 24 или повеќе слики на секунда, се создава илутрација на континуирана движење.

ТЕХНИКИ

- Традиционална Анимација
- Рендеринг
- Компјутерска Анимација
- Стоп-движење Анимација
- Отпрегнато Анимација

3D Софтвер

- Autodesk Maya
- Autodesk 3D Studio Max
- Blender
- Autodesk
- Zbrush

Како изгледа страницата сега

Анимација

Кога сликаницијални слики се појавени и резултантниот филм се гледа на брзина од 16 или повеќе слики на секунда, се создава илустрација на континуирано движење.

Што е анимација?

Анимација е техника во која својста слика од едни филм се произведува индивидуално, или преку генерација како синтетички/компјутерска графика, или преку фотографирање на цртани слики, или преку континуирано наметнување мали илустри на едни модел и фотографирање на резултатот. Кога сликите се појавени и резултантниот филм се гледа на брзина од 16 или повеќе слики на секунда, се создава илустрација на континуирано движење. Создавање на едни такав филм претставува напорен процес, иако развивањето на компјутерска анимација значително го забрзува процесот.

Графички формати како GIF, PNG и Flash овозможуваат анимации на компјутер или на интернет.

Компјутерска Анимација

Компјутерската анимација претставува област од компјутерската графика и анимација. Најчесто се создава во 2d графика, поретко во 3d графика. Помогати се исполнуваат со компјутерски креирани слики особено кога се користат во филмови или компјутерски создадени слики можат да се користат при изработката на компјутерската анимација но сами за себе не се анимација. Техниката на создавање и илустрација дига илустрација слика се движат и нивната со техниката која се користат при изработката на филмови, односно на техничките филмови. Имено, за да се создава илустрација на познатата слика потребно е на компјутерот тиевната слика да се замисли со голема брзина со сликата слика која е блага илустрација, така што гледачот има илустрација дига сликата и познатата. 2d компјутерската анимација се користат при изработката на цртаните филмови. За разлика од цртаните слики со кои се симулира движењето се цртаат рачно, илустрациите филмови се користат компјутерски направени цртежи. На тој начин филмовите се изработуваат многу побрзо од анимација на помал број аниматори а и цената на цртање е нивната. Во постојат филмовите обработени со 3d анимација се многу популарни.

Анимациони продукции

Познати анимациони студија и продукции се:

- [Walt Disney](#)
- [Pixar](#)
- [Sony](#)
- [Dreamworks](#)
- [Bevo](#)

Select a Design:

- Традиционална анимација
- Ретоскопија
- Компјутерска анимација
- Стоп-движење анимација
- Ограничена анимација

Resources:

- [Autodesk Maya](#)
- [Autodesk 3D Studio Max](#)
- [Blender](#)
- [RenderMan](#)
- [ZBrush](#)

Да го разгледаме HTML-от

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR
/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xml:lang="en" xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"/>
  <title>Animacija</title>
</head>
<body>
  <div id="container">
    <div id="intro">
      <div id="pageHeader">
        <h1>
          <span>Animacija</span></h1>
        </div>
        <div id="quickSummary">
          <p class="p1">
            <span>Koga.....</span></p>
          </div>
          <div id="preamble">
            <h3>
              <span>Sto e animacija?</span></h3>
            <p class="p1">
              <span>Animacija e .....
                <br />
                Graficki formati....</span></p>
            </div>
          </div>
```

Да го разгледаме HTML-от (2)

```
<div id="supportingText">
  <div id="explanation">
    <h3>
      <span>Kompjuterska animacija</span></h3>
    <p class="p1">
      <span>Kompjuterska animacija ....</span></p>
  </div>
  <div id="participation">
    <h3>
      <span>Animaciski produkcii</span></h3>
    <p class="p1">
      <span>Poznati animaciski studija i produkcii se...
        <ul>
          <li><a href="http://www.disneyanimation.com/">Volt
            Dizni </a></li>
          <li><a href="http://www.pixar.com/">Pixar </a></li>
          <li><a href="http://www.sonypicturesanimation.com/">
            Sony</a></li>
          <li><a href="http://www.dreamworksanimation.com/">
            Dreamworks</a></li>
          <li><a href="http://www.blur.com/">Blur</a></li>
        </ul>
      </span>
    </p>
  </div>
</div>
```


Да го разгледаме HTML-от (3)

```
<div id="linkList">
  <div id="linkList2">
    <div id="lselect">
      <h3 class="select">
        <span>Select a Design:</span></h3>
      <ul>
        <li>Tradicionalna</li>
        <li>Rotoskopija</li>
        <li>Kompjuterska animacij</li>
        <li>Stop-dvizenje animacija</li>
        <li>Ogranicena animacija</li>
      </ul>
    </div>
  </div>
```

Да го разгледаме HTML-от (4)

```
<div id="lresources">
  <h3 class="resources">
    <span>Resources:</span></h3>
    <ul>
      <li><a href="http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/pc/
        index?id=13577897&siteID=123112">
        Autodesk Maya </a></li>
      <li><a href="http://usa.autodesk.com/adsk/servlet/pc/
        index?id=13567410&siteID=123112">
        Autodesk 3D Studio Max </a></li>
      <li><a href="http://www.blender.org/">Blender</a></li>
      <li><a href="http://renderman.pixar.com/products/tools/
        rps.html">RenderMan</a></li>
      <li><a href="http://www.pixologic.com/home.php">ZBrush</
        a></li>
    </ul>
  </div>
</div>
</div>
<div id="extraDiv1">
  <span></span>
</div>
</body>
</html>
```

Решение - прво се распоредуваат елементите

```
body {
  text-align: center;
  padding: 0;
  margin: 0;
  line-height: 16px;
}

#container {
  width: 633px;
  margin: auto;
  border-top: 1px solid #000;
  padding: 0 0 0 29px;
  position: relative;
  top: -1px;
}

#pageHeader {
  width: 605px;
  height: 332px;
  margin-top: 0;
}

#pageHeader h1, h2 {
  display: none;
}
```

```
#preamble, #supportingText {
  margin: 0 0 0 8px;
  width: 389px;
}

#preamble h3, #supportingText h3 {
  margin-top: 0;
}

#preamble p, #supportingText p, #
  quickSummary p {
  margin: 10px 15px 10px 15px;
}

#quickSummary, #linkList {
  position: absolute;
  left: 435px;
  width: 192px;
}

#quickSummary {
  top: 332px;
  padding-top: 46px;
}
```

Решение (2)

```
#footer {  
  width: 100%;  
  padding-bottom: 10px;  
}  
  
#preamble h3 {  
  width: 389px;  
  height: 46px;  
}  
  
#preamble h3 span {  
  display: none;  
}  
  
#explanation h3 {  
  width: 389px;  
  height: 46px;  
}  
  
#explanation h3 span {  
  display: none;  
}
```

```
#participation h3 {  
  width: 389px;  
  height: 46px;  
}  
  
#participation h3 span {  
  display: none;  
}  
  
#benefits h3 {  
  width: 389px;  
  height: 46px;  
}  
  
#benefits h3 span {  
  display: none;  
}  
  
#requirements h3 {  
  width: 389px;  
  height: 46px;  
}  
  
#requirements h3 span {  
  display: none;  
}
```

Решение (3)

```
h3.select {  
  width: 192px;  
  height: 45px;  
}  
  
h3.select span {  
  display: none;  
}  
  
h3.archives {  
  width: 192px;  
  height: 45px;  
}  
  
h3.archives span {  
  display: none;  
}  
  
h3.resources {  
  width: 192px;  
  height: 45px;  
}  
  
h3.resources span {  
  display: none;  
}
```

```
li {  
  padding: 0 0 6px 0;  
}  
  
#lselect a:link.c, #lselect a:visited  
  .c {  
  display: inline;  
}  
  
#lselect a {  
  display: block;  
}  
  
#footer {  
  padding: 6px 0 6px 0;  
}  
  
#footer a {  
  display: none;  
}
```

Решение (4)

- Веќе го постигнавме бараниот распоред на елементите (прикажан на сликата подолу)
- Наредно, треба само да зададат позадини, бои, фонтови... за секоја класа

Анимација је техника во којој слика се ене
фрми се производе или снимају, даје преку
телевизије или компјутерских графика, или
преку фотографисање на цртане слике, или преку
компјутерско снимање слика или кинема на ене
монитор и фотографисање на резултат. Има
слике и сликање и резултатне слике се
гледа на брзина од 16 или 24 слике на секунду,
се одлика кинема и на компјутерско снимање.
Снимање на ене слике (или претстава)
какоји процес, како реализација на
компјутерско анимација примично на избору
процеса.

Грађане формати као GIF, PNG и Flash
осмошћујуће анимација на компјутер или на
интернет.

[illegible]

Показати анимационски студија и пројекције са

- [Bolt Drive](#)
- [Pneuro](#)
- [Cone](#)
- [Lumbar](#)
- [Bony](#)

Кога секвенцијални
слики се појавуваат и
резултантниот филм се
гледа на брзина од 16
или повеќе слики на
секунда, се создава
илузија на
контигуирано
движење.

- Традиционална
атлетika
- Ретоскопија
- Компјутерска
атлетika
- Стоп-кадрово
атлетika
- Ограничена

- Autodesk Maya
- Autodesk ID Studio
Max
- Blender
- Xrendering
- ZBrush

Решение (5) - само додаточни својства се додани

```
body {
  font-family: verdana, arial, serif;
  font-size: 11px;
  color: #333;
}
#container {
  background-image: url(
    containerbackground.gif);
}
#quickSummary {
  background: url(summary.gif) no-
    repeat;
  color: #000;
}
#footer {
  text-align: center;
}
#preamble h3 {
  background-image: url(title1.gif);
}
#preamble h3 span {
  display: none;
}
#explanation h3 {
  background-image: url(title2.gif);
}
```

```
#participation h3 {
  background-image: url(title3.gif);
}
#benefits h3 {
  background-image: url(title4.gif);
}
#requirements h3 {
  background-image: url(title5.gif);
}
h3.select {
  background-image: url(designs.gif);
}
h3.archives {
  background-image: url(archives.gif)
    ;
}
h3.resources {
  background-image: url(resources.gif)
    );
}
li {
  text-transform: capitalize;
}
#lselect ul li {
  list-style-image: url(paperfolded.
    gif);
}
```

Решение (6)

```
#larchives ul li, #lresources ul li {  
    list-style-image: url(paper.gif);  
}  
a:LINK {  
    text-decoration: none;  
    color: #CC0000;  
}  
a:VISITED {  
    text-decoration: none;  
    color: #CC6666;  
}  
a:HOVER {  
    text-decoration: underline;  
    color: #CC0000;  
}  
#footer {  
    border-top: 1px solid #999;  
    background-color: #FFF;  
}  
#footer a {  
    font-weight: bold;  
}
```




Прашања ?