

Создайте неповторимый Web-узел  
с помощью Dreamweaver MX 2004!



# Dreamweaver<sup>®</sup> MX 2004

## для "ЧАЙНИКОВ"<sup>™</sup>

**Для  
сомневающих**

**Простой и быстрый  
путь освоения  
популярной  
программы!**

**Джанин Уорнер**  
консультант и автор  
нескольких книг,  
посвященных Internet

**Сюзанна Гарднер**  
Web-дизайнер  
и преподаватель



*Dreamweaver MX*  
*2004*  
OF  
DUMMIES

**by Janine Warner  
and Susannah Gardner**



**WILEY**

**Wiley Publishing, Inc.**

Dreamweaver MX

2004

11

"ЧАЙНИКОВ"

*Dreamweaver MX*  
*2004*  
ДЛЯ  
"ЧАЙНИКОВ"™

**Джанин Уорнер**  
**Сюзанна Гарднер**



ДИАЛЕКТИКА

Москва ♦ Санкт-Петербург ♦ Киев  
2004



Компьютерное издательство "Диалектика"

Главный редактор С.Н. Тригуб

Зав. редакцией В.В. Александров

Перевод с английского и редакция А.А. Борисенко

По общим вопросам обращайтесь в издательство "Диалектика" по адресу:  
info@dialektika.com, <http://www.dialektika.com>

Уорнер, Джанин, Гарднер, Сюзанна.

У64 Dreamweaver MX 2004 для "чайников". : Пер. с англ. — М. : Издательский дом "Вильямс", 2004. — 352 с. : ил. — Парал. тит. англ.

ISBN 5-8459-0645-8 (рус.)

Если вы настоящий Web-дизайнер, то у вас нет времени читать толстую книгу (ведь вы все время что-то творите). Именно по этой причине была написана данная книга — краткое руководство к действию. Ее не обязательно читать главу за главой. Если вы торопитесь, то просто найдите необходимую информацию и возвращайтесь к работе. Если вы новичок в Web-дизайне или просто решили глубже разобраться в программе Dreamweaver MX 2004, сначала бегло просмотрите главы, а затем внимательно прочтите то, что касается вашего проекта. Независимо от того, работаете вы первый раз над простым узлом либо уже в который раз изменяете дизайн сложного узла, на этих страницах вы найдете все, что вам необходимо.

ББК 32.973.26-018.2.75

Все названия программных продуктов являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм.

Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на это нет письменного разрешения издательства Wiley Publishing, Inc.

Copyright © 2004 by Dialektika Computer Publishing.

Original English language edition copyright © 2004 by Wiley Publishing, Inc.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This translation published by arrangement with Wiley Publishing, Inc.

ISBN 5-8459-0645-8 (рус.)  
ISBN 0-7645-4342-3 (англ.)

© Компьютерное изд-во "Диалектика", 2004  
© Wiley Publishing, Inc., 2004

# Оглавление

Введение	18
<b>ЧАСТЬ I. ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ МЕЧТЫ</b>	<b>23</b>
Глава 1. Позвольте представить вам нового друга	25
Глава 2. Задание параметров Web-узла в Dreamweaver	45
<b>ЧАСТЬ II. ВЫГЛЯДИТ НА МИЛЛИОН (ДАЖЕ ПО СМЕТЕ)</b>	<b>69</b>
Глава 3. Проектирование узла	71
Глава 4. Координирование работ по дизайну	88
Глава 5. Добавление графики	108
<b>ЧАСТЬ III. УЛУЧШЕНИЕ УЗЛА</b>	<b>129</b>
Глава 6. Знакомство с HTML-таблицей	131
Глава 7. Разбиение страниц на фреймы	153
Глава 8. Каскадные таблицы стилей	170
<b>ЧАСТЬ IV. ДЕЛАЕМ УЗЕЛ ЕЩЕ КРУЧЕ</b>	<b>207</b>
Глава 9. Слои, DHTML и поведения	209
Глава 10. Интеграция Fireworks и Dreamweaver	230
Глава 11. Добавляем мультимедиа	240
Глава 12. Формы	258
<b>ЧАСТЬ V. РАБОТА С ДИНАМИЧЕСКИМ СОДЕРЖИМЫМ</b>	<b>271</b>
Глава 13. Построение динамического Web-узла. Введение	273
Глава 14. Перемешиваем данные	284
Глава 15. Построение динамического Web-узла. Использование форм	301
<b>ЧАСТЬ VI. ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ДЕСЯТКИ</b>	<b>317</b>
Глава 16. Десять Web-узлов, созданных с помощью Dreamweaver	319
Глава 17. Десять идей, которые смело можно использовать на Web-узле	329
Глава 18. Десять советов, которые позволят сэкономить время	334
Предметный указатель	338

# Содержание

<b>Введение</b>	<b>18</b>
Почему именно Dreamweaver?	18
Некоторые предположения	19
Об этой книге	19
Условные обозначения, принятые в книге	19
Структура книги	20
Часть I. Осуществление мечты	20
Часть II. Выглядит на миллион (даже по смете)	20
Часть III. Улучшение узла	20
Часть IV. Делаем узел еще круче	20
Часть V. Работа с динамическим содержимым	21
Часть VI. Великолепные десятки	21
Пиктограммы, которые используются в этой книге	21
Куда двигаться дальше	22
<b>ЧАСТЬ I. ОСУЩЕСТВЛЕНИЕ МЕЧТЫ</b>	<b>23</b>
<b>Глава 1. Позвольте представить вам нового друга</b>	<b>25</b>
Итак, что же нового появилось в Dreamweaver MX 2004?	25
Знакомство с компонентами программы Dreamweaver	28
Рабочая среда	28
Работа с Web-страницами, созданными в другой программе для Web-дизайна	41
Microsoft FrontPage	41
Microsoft Word	42
NetObjects Fusion	42
Adobe GoLive	43
Другие HTML-редакторы	43
<b>Глава 2. Задание параметров Web-узла в Dreamweaver</b>	<b>45</b>
Визуализация узла	45
Задание параметров нового или существующего узла	46
Определение узла	47
Задание параметров доступа к Web-серверу	48
Использование Check In/Out	50
Использование сервера тестирования	51
Использование заметок по дизайну	51
Активизация макета карты узла	52
Загрузка существующего Web-узла	54
Создание новых страниц	56
Проектирование первой страницы	56
Создание заголовка	57
Управление отступами	58
Добавление изображений	58
Создание ссылок	61
Подключение страниц в рамках одного Web-узла	62

Установка ссылок к именованным анкерам на странице	62
Установка ссылок на страницы, расположенные за пределами вашего Web-узла	63
Установка ссылки на адрес электронной почты	64
Просмотр страницы в браузере	65
Изменение свойств страницы	65
Подключение Web-узла к Internet	66
<b>ЧАСТЬ II. ВЫГЛЯДИТ НА МИЛЛИОН (ДАЖЕ ПО СМЕТЕ)</b>	69
<b>Глава 3. Проектирование узла</b>	71
Подготовка к разработке	71
Разработка нового узла	72
Управление структурой узла	72
Присвоение имен в узле	73
Организация изображений	74
Манипулирование ссылками	75
Поиск и исправление прерванных ссылок	77
Поиск прерванных ссылок	78
Исправление прерванных ссылок	78
Использование функции Site Reporting для проверки работы	80
Синхронизация локального и удаленного узлов	83
Параметры сокрытия	85
<b>Глава 4. Координирование работ по дизайну</b>	88
Создание шаблона определенного типа	88
Создание шаблонов	89
Сохранение страницы в качестве шаблона	93
Использование шаблонов	93
Внесение глобальных изменений с помощью шаблонов	94
Повторное использование элементов с помощью функции Library	96
Создание и использование элементов библиотеки	96
Делаем элементы библиотеки редактируемыми	98
Использование трассирующего изображения при разметке	99
Общение с помощью заметок по дизайну	101
Общение с использованием встроенной электронной почты	103
Возвращение к истории	104
Использование быстрого редактора дескрипторов	105
<b>Глава 5. Добавление графики</b>	108
Получение профессиональной графики	108
Приобретение коллекций клипов и фотографий	109
Создание собственных изображений	109
Основы Web-графики	112
Вставка изображений на страницы	114
Выравнивание изображений на странице	115
Центрирование изображения	115
Выравнивание изображения, окруженного текстом	116
Создание сложного дизайна с помощью изображений	118

Редактирование изображения в Dreamweaver	118
Обрезка изображения	119
Изменение яркости и контраста	120
Изменение резкости изображения	120
Трюк с прозрачным GIF-изображением	121
Создание фона	122
Создание карт изображений	125
<b>ЧАСТЬ III. УЛУЧШЕНИЕ УЗЛА</b>	<b>129</b>
<b>Глава 6. Знакомство с HTML-таблицей</b>	<b>131</b>
Таблицы или CSS-слои?	131
Создание простых таблиц в режиме Layout	132
Редактирование таблиц в режиме Layout	135
Использование режима Expanded	136
Опции таблицы	136
Управление опциями ячейки	139
Использование свойства форматирования таблицы	141
Форматирование нескольких столбцов таблицы	142
Использование свойства сортировки таблицы	144
Вставка данных таблицы из других программ	145
Использование таблиц для установки интервалов и выравнивания	146
Использование таблиц при проектировании форм	147
Выравнивание строки перемещения	148
Слияние ячеек таблицы	151
Использование вложенных таблиц	152
<b>Глава 7. Разбиение страниц на фреймы</b>	<b>153</b>
Оценка HTML-фреймов	153
Принцип работы фреймов	155
Создание фрейма в программе Dreamweaver	157
Сохранение файлов в наборе фреймов	159
Установка целевых объектов и ссылок во фреймах	161
Присвоение имен фреймам	161
Установка ссылок на целевой фрейм	163
Сравнение целевых объектов	164
Изменение свойств фреймов	166
Изменение границ фреймов	166
Изменение размера фрейма	167
Параметры изменения размеров и прокрутки	167
Установка высоты и ширины поля	168
Создание альтернативного дизайна для старых браузеров	168
<b>Глава 8. Каскадные таблицы стилей</b>	<b>170</b>
Проверка совместимости браузера	171
Оценка каскадных таблиц стилей	171
Код CSS-стилей	171
Так все-таки, что значит "каскадные"?	173
Расширенные возможности CSS-стилей	174

Преимущества CSS-стилей	174
Использование CSS в программе Dreamweaver	174
Типы CSS-стилей	175
Создание нового CSS-стиля	175
Определение правил	177
Создание нового стиля	185
Применение стилей в программе Dreamweaver	187
Удаление стилей в программе Dreamweaver	189
Переопределение HTML-дескрипторов	189
Работа с CSS-селекторами	191
Редактирование существующего стиля	194
Использование внешних таблиц стилей	195
Создание внешней таблицы стилей	196
Присоединение внешней таблицы стилей	196
Редактирование внешней таблицы стилей	197
Применение готовых внешних таблиц стилей	198
Использование временных таблиц стилей	199
Использование CSS с шаблонами	200
Использование CSS в макете страницы	200
Контейнерная модель	201
Дескриптор <DIV>	202
<b>ЧАСТЬ IV. ДЕЛАЕМ УЗЕЛ ЕЩЕ КРУЧЕ</b>	207
<b>Глава 9. Слон, DHTML и поведения</b>	209
Работа со слоями	209
Создание слоев	210
Добавление элементов, а также изменение размеров и положения слоев	210
Наложение слоев и изменение видимости	212
Вложенные слои — одна счастливая семья	214
Установка параметров слоя	215
Преобразование слоев в таблицы. Точное позиционирование для старых браузеров	217
Понятие о DHTML	218
Работа с поведением	218
Присоединение поведений	219
Присоединение нескольких поведений	225
Редактирование поведения	225
Будут ли ваши страницы работать со старыми браузерами?	226
Использование расширений и диспетчера упаковки	227
Преобразование в XHTML	228
<b>Глава 10. Интеграция Fireworks и Dreamweaver</b>	230
От Dreamweaver к Fireworks: редактирование изображений	230
Использование отличных от Fireworks графических редакторов	233
От Dreamweaver к Fireworks: оптимизация изображения	235
Вставка Fireworks HTML	237
Редактирование HTML, созданного в Fireworks	237

<b>Глава 11. Добавляем мультимедиа</b>	<b>240</b>
Работа с файлами Macromedia Shockwave и Flash	240
Что такое Shockwave	241
Что такое Flash	242
Добавление Shockwave и Flash-фильмов	243
Установка параметров и других опций Shockwave и Flash	244
Создание Flash-файлов средствами Dreamweaver	247
Создание Flash-кнопок	249
Добавление новых стилей кнопок	250
Работа с Java	250
Добавление Java-апплетов	251
Установка параметров Java и других опций	251
Использование объектов и элементов управления ActiveX	252
Работа с другими технологиями надстроек	254
Добавление надстроек Netscape Navigator	254
Установка параметров Netscape-надстройки и других опций	256
<b>Глава 12. Формы</b>	<b>258</b>
Назначение HTML-форм	259
Создание HTML-форм	259
Сравнение переключателей и флажков	261
Добавление текстовых полей	264
Создание раскрывающихся списков	266
Завершение формы посредством добавления кнопок Submit и Clear	267
Использование меню перехода	268
Специальные элементы формы в редакторе Dreamweaver	270
Улучшение внешнего вида формы	270
<b>ЧАСТЬ V. РАБОТА С ДИНАМИЧЕСКИМ СОДЕРЖИМЫМ</b>	<b>271</b>
<b>Глава 13. Построение динамического Web-узла. Введение</b>	<b>273</b>
Понятие динамического Web-узла	273
Ключевые понятия	274
Изучение базы данных	274
Как это работает в World Wide Web	275
Приложения баз данных	275
Подключение	276
Настройка Web-сервера	276
Серверные технологии, поддерживаемые Dreamweaver MX	276
ASP	277
ASP.NET	277
Java Server Pages (JSP)	277
ColdFusion	277
PHP	277
Подключение к данным	278
Настройка DSN	278
Настройка Dreamweaver MX 2004 для Windows	280
Настройка Dreamweaver MX 2004 для пользователей Mac	283

<b>Глава 14. Перемешиваем данные</b>	<b>284</b>
Изучение панели	284
Панель Database	284
Панель Bindings	285
Панель Server Behaviors	286
Создание набора записей	289
Использование набора записей на странице	290
Повторение области страницы	292
Добавление динамического изображения	293
Привязка изображения	294
Добавление перемещения на динамическую страницу	297
Создание набора страниц родительская/дочерняя	299
<b>Глава 15. Построение динамического Web-узла. Использование форм</b>	<b>301</b>
Аутентификация пользователя	301
Создание регистрационной страницы	301
Ограниченный доступ к страницам	304
Безопасность данных на Web-узле	305
Поиск записей в базе данных	306
Настройка поисковой страницы	306
Настройка результирующей страницы	307
Редактирование базы данных из браузера	309
Добавление записи в базу данных	309
Обновление записи из браузера	311
Основы электронной коммерции	314
Какой Web-узел электронной коммерции можно назвать “коммерческим”	314
Расширение функций Dreamweaver	315
<b>ЧАСТЬ VI. ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ДЕСЯТКИ</b>	<b>317</b>
<b>Глава 16. Десять Web-узлов, созданных с помощью Dreamweaver</b>	<b>319</b>
Internet-консультанты Hop Studios	319
Bloom Art Walk Public Art Project	319
Наставник по кибер-романтике	321
Раскрытие преступлений и правосудие. Путеводитель для журналистов	322
Филипп Мэтт Гарднер, художник	323
Кажется, это Рейн	323
Мишель С. Оверинг и корпорация профессионалов	324
Природный Woman.com	325
Юмор	326
Ваш покорный слуга	327
<b>Глава 17. Десять идей, которые смело можно использовать на Web-узле</b>	<b>329</b>
Упрощайте	329
Свободное место Web-страницы	329
Проектируйте для своей аудитории	330
Создавайте резервные копии	330
Будьте последовательны	330



Меньше и быстрее	331
Доступный дизайн	331
Следуйте правилу трех щелчков	331
Начертите карту	332
Последние новости	332
<b>Глава 18. Десять советов, которые позволят сэкономить время</b>	<b>334</b>
Испробуйте новый интерфейс	334
Создание динамических Web-узлов	334
Разделение режимов. Работа с кодом	335
Добавление таблиц в дизайн	335
Проектирование во Flash	335
Обработка изображений в Fireworks	336
Поиск функциональных шрифтов	336
Поддержка DHTML в браузерах	336
Гид для ваших посетителей	337
Разместите часто используемые элементы рядом	337
<b>Предметный указатель</b>	<b>338</b>

## Об авторах

**Джанин Уорнер (Janine Warner)** — автор многих популярных книг и профессиональный оратор. Она имеет богатый опыт работы в средствах массовой информации, а также владеет современными Internet-технологиями. Джанин является автором и соавтором нескольких книг, посвященных Internet: *Managing Web Projects For Dummies*, *Macromedia Contribute For Dummies*, *50 Fast Dreamweaver Techniques* и *Dreamweaver MX* для "чайников".

Джанин принимала участие в специальных выпусках новостей на каналах NBC и TECHTV, ее также приглашали на радиостанции Соединенных Штатов и других стран. Ее авторская колонка "Beyond the Net" выходит в печатном виде и в Internet, в том числе, в издании *The Miami Herald*.

Джанин консультирует большое количество клиентов — от Internet-компаний до серьезных организаций в Соединенных Штатах и за рубежом. Ее знания в области мультимедийных технологий и образование помогли ей стать высококвалифицированным специалистом, которого знают от Майами до Мехико, а ее ораторские способности известны от Нью-Йорка до Нью-Дели.

Джанин читала лекции в университете Южной Калифорнии, школы коммуникаций Анненберга и в университете Майами. Сейчас она работает управляющим программы мультимедиа-центра Western Knight и Internet-программы университета Южной Калифорнии.

С 1998 по 2000 год она работала в газете *The Miami Herald* сначала исполнительным редактором, а позднее — директором New Media. Под ее руководством находились дизайнеры, программисты, журналисты и маркетологи многих изданий: *The Miami Herald*, *El Nuevo Herald* и *Miami.com*. Джанин также была директором латиноамериканского отделения CNET Networks — международной компании, освещающей различные технологии.

С 1994 по 1998 год Джанин Уорнер управляла компанией Visiontec Communications, в которой занималась Web-дизайном в северной Калифорнии. Там она работала над такими проектами, как создание intranet-сети компании Levi Strauss & Co., разработка узла продаж компании AirTouch International и выработка решений для электронной коммерции многих средних и мелких компаний.

Будучи корреспондентом, она получила награду и степень по журналистике и испанскому языку в университете Массачусетс, город Амхерст, и несколько лет работала в Северной Калифорнии корреспондентом и редактором. Свободно владеет испанским.

Чтобы узнать о ней больше, посетите узел [www.janinewarner.com](http://www.janinewarner.com)

**Сюзанна Гарднер (Susannah Gardner)** — основатель и исполнительный директор компании Hop Studios Internet Consultants ([www.hopstudios.com](http://www.hopstudios.com)), занимающейся Web-дизайном и специализирующейся на нестандартных Web-решениях.

Сюзанна также является независимым писателем и работает на факультете университета Южной Калифорнии в школе коммуникаций.

Кроме того, она участвует в Internet-программе университета Южной Калифорнии, а также управляет исследованиями в области технологий и журналистики.

Сюзанна четыре года работала в газете *The Los Angeles Times*, являлась одним из первых дизайнеров, которые работали над Web-узлом газеты, после чего ее выдвинули на должность мультимедиа-директора.

Сюзанна Гарднер получила степень бакалавра по журналистике и американской литературе в USC. Сегодня она готовится получить степень магистра гуманитарных наук. Ей нравятся кошки, изысканная еда, книги и путешествия.

**Франк Вера (Frank Vera)** является консультантом по Web-разработке. Она специалист по программированию динамических Web-узлов.

Благодаря более чем семилетнему опыту программирования для Web, Франк осуществляет Web-разработки с использованием HTML, XML, Vignette StoryServer и Syndication Server.

PHP, Tcl, C++, Visual Basic, Java, Perl, ASP, Oracle и MySQL. Он имеет богатый опыт работы с программами по Web-дизайну, включая Macromedia Dreamweaver и Microsoft FrontPage.

С 2000 по 2002 год Франк работал в компании ZDNet Latin America вначале управляющим издательскими операциями, а затем директором отдела технологий, где он контролировал технологические операции, писал документацию к собственным системам и участвовал в обучающих программах для сотрудников США и Латинской Америки. Помимо этого, Франк работал системным администратором в компании PP Corp. в Майами, штат Флорида.

Франк изучал компьютерную анимацию в институте искусств Fort Lauderdale, является сертифицированным системным инженером Microsoft.

*Всем мечтателям, работающим в Web-пространстве. Пусть вы найдете в Dreamweaver все необходимые средства для публикации ваших идей, и пусть данная книга поможет вам познакомиться с этой мощной программой, с помощью которой вы смогли бы реализовать свои мысли и мечты.*

# Благодарности

Джанин. В своих книгах я всегда благодарю: бывших учителей, советников, друзей — но сейчас я благодарна такому количеству замечательных людей, что ни одно издательство не предоставит мне столько страниц, чтобы выразить благодарность им всем. Поэтому я отмечу лишь тех, благодаря которым *эта* книга увидела свет.

Прежде всего, хочу поблагодарить своего замечательного соавтора Сузанну Гарднер за то, что она всегда ориентировалась на высокое качество книги, даже несмотря на довольно краткие сроки, и за то, что она разрешила использовать примеры своих дизайнерских работ (их можно увидеть по адресу [www.horastudios.com](http://www.horastudios.com)).

Большое спасибо Франку Вера, отличному программисту, общительному человеку, который пересмотрел три наиболее сложные главы этой книги — 13, 14 и 15 (они посвящены динамическим функциям баз данных в Dreamweaver). Нет никаких сомнений, что, если бы мои соавторы написали свои собственные книги, то любое издательство с радостью выпустило бы их. Также хочу поблагодарить Пола Вахиера (Paul Vachier) за внимание к этой книге.

Спасибо Беки Хьюэлз (Becky Huehls), нашему всепонимающему редактору за то, что она не давала нам сбиться с пути истинного и помогала сделать эту книгу более понятной и не лишённой смысла. Спасибо Бобу Уорнеру (Bob Woerner) за то, что он контролировал книгу в процессе написания и издания. Спасибо Марго Малей (Margot Maley), моему замечательному агенту, которая помогала мне заниматься этой книгой.

Я выражала благодарности в таком количестве книг, что мои родители уже сбились со счёта, но я всегда отправляю им копии и очень благодарю. Я люблю вас всех — Малинду (Malinda), Джанис (Janice), Хелен (Helen) и Робина (Robin). Спасибо вам за вашу любовь, поддержку и понимание.

И, наконец, благодарю звезды за то, что эта книга наконец-то закончена. Окончательно и бесповоротно. Вот так. (И не говорите мне, что все это незаконченные предложения.)

Сузанна. Прежде всего, хочу поблагодарить Джанин Уорнер, друга и коллегу, которая предоставила мне возможность поработать над этой книгой вместе с ней. Она всегда была готова помочь советом. Я мечтала написать техническую книгу, но без Джанин прошло бы еще несколько лет, прежде чем это случилось бы. Спасибо Джанин за пинок (сама знаешь куда).

Когда-нибудь я напишу книгу, в которой моему удивительному мужу, Тревису Смиту (Travis Smith), я посвящу целую страницу благодарностей, так как он того заслуживает. Тревис, наверное, был более взволнован этим проектом, чем я сама (не удивлюсь, если он сам напишет книгу), всегда меня поддерживал, когда приходилось много работать. Он знает, что путь к моему сердцу лежит через поздний ужин с суши.

Также хочу поблагодарить многих клиентов и друзей, которые позволили мне использовать в этой книге их фотографии и Web-узлы и доверили мне свою работу один, два, а иногда даже три раза! Спасибо Деборе Натансон (Deborah Nathanson), Трейси Доминик (Tracy Dominick), Сузанне Берг (Suzanne Berg), Теду Гесту (Ted Gest), Катрин Лорд (Kathryn Lord), Патти Райн (Patti Rayne) и Джею Виллису (Jay Willis).

Конечно, благодарю своих замечательных родителей, за то что они дали мне мозги, которые я могу использовать для написания книг. Также благодарю, за то что они привили мне любовь к книгам. Итак, спасибо Яне и Филу Гарднер (Jan and Phil Gardner), моим брату и сестре Мэтту и Дебби Гарднер (Matt and Debbie Gardner), чьи блестящие идеи и сумасшедший вид всегда были на высоте.

Жизнь, несомненно, была бы беднее без моих двух копек, Аймин (Aimee) и Лукаска (Lukaska). Наши частые споры по поводу, чей все-таки стол — мой или их, заставляли меня делать небольшие паузы в работе над этой книгой. Аймин особенно часто составляла мне компанию, засыпая на мониторе, пока я писала очередную главу.

Хочу поблагодарить нескольких друзей за помощь в разъяснении технологий и за простой здравый смысл: Ланс Ватанабе (Lance Watanabe), Джей Сунг (Jae Sung), Карин Сунг (Karin Sung), Элайн Зиннгрейб (Elaine Zinngrabe), Джим Сабо (Jim Sabo) и Зиппора Лакс (Zipporah Lax).

И наконец, спасибо всем замечательным людям из Wiley, благодаря вниманию которых все слова написаны правильно, разделы названы соответствующим образом и, что самое главное, все это находится теперь на книжных полках.

**Фрэнк.** Эти благодарности очень похожи на все другие, которые я выносил ранее. Хотя о чем это я? Я гораздо более благодарен всем людям в моем прошлом и настоящем, которые помогли мне стать тем, кем являюсь сейчас.

Хочу поблагодарить Джанин за то, что она попросила помочь ей с этой книгой. Все эти годы, что мы знаем друг друга, ты всегда была желанным дополнением к моей жизни. Твои ободряющие слова и оптимизм часто подталкивали меня, когда ничего другого не помогало (иногда ты этого даже не замечала). Джанин, спасибо тебе за то, что ты мой друг и за то, что ты являешься именно тем человеком, каким ты есть.

Моя семья всегда была удивительной поддержкой. Спасибо моим родителям Эльзе и Франциско Вера (Elsa and Francisco Vera) за то, что я появился на свет. Без вашей любви я ничего бы не смог завершить до конца. Моей маленькой сестренке Диноре Вера: Ди, ты без вопросов являешься лучшим примером того, как достичь звезд. Твоя настойчивость и, вероятно, решительное упрямство всегда удивляли меня. Я измеряю свой успех или иногда удачу, сравнивая себя с тобой. Спасибо Ди! Моим старшим сестрам и их мужьям, Сюзии и Серджио Моралес (Susy and Sergio Morales), и Магде и Питеру Портилла (Magda and Peter Portilla). Спасибо вам за то, что слушали мои безумные речи и помогали мне, когда это было нужно. Моим племянникам и их женам: Денни Портилла (Danny Portilla), Габриель Альварес (Gabriel Alvarez), а также Сэнди и Фабьян Портилла (Sandy and Fabian Portilla). Благодарю вас за то, что терпели мои "волнующие" рассказы о компьютерах. Особая благодарность женам моих племянников: спасибо вам, за то, что вы позволили вашим мужьям тратить столько времени на всякие глупости. Я люблю тебя, Мелисса Романович (Melissa Romanovicz), за то, что терпела мои глупые отговорки, что у меня много работы. Ты так добра ко мне, и я это никогда не забуду.

И наконец хочу поблагодарить друзей и всех тех, кто поддерживал меня все это время: Ивонну Берковитц (Ivonne Berkowitz) (я в очередной раз одолжил у нее идею!), Генерозу Гонзалес (Generosa Gonzalez) (Tia), Норис Гернандес (Norys Hernandez), Томаса Сантану (Thomas Santana), Адриана Пена (Adriana Pena), Вильяма Джеймса Кинга II (William James King II), Дрю Гиллиланда (Drew Gilliland) (на этот раз я правильно написал!), Фаррелла и Яну Акерман (Farrell and Jan Ackerman), Франциско Ривьера (Francisco Rivera), Варрена Ван Дер Вуд (Warren Van Der Woude), Татьяну и Бернардо ДеАрауджо (Tatiana and Bernardo DeAraujo), Мануэля Алонсо (Manuel Alonso) (старшего и младшего), Питера Шмидхоффера (Peter Schmidhoffer), Джусто Сардиназ (Just Sardinas), Дейва Маркотта (Dave Marcotte), Робинзона Мейя (Robinson Mejia), Рене Руиз (Rene Ruiz) и многих-многих других. Спасибо вам за то, что вы помогли мне стать тем, кем я сейчас являюсь.

# Введение

Если вы похожи на многих Web-дизайнеров, которых я знаю, то у вас нет времени читать толстую книгу, перед тем как приступить к работе над Web-узлом. Именно по этой причине была написана книга *Dreamweaver MX 2004 для "чайников"* — краткое руководство к действию. Эту книгу не обязательно читать главу за главой. Если вы торопитесь, то просто найдите необходимую информацию и возвращайтесь к работе. Если вы новичок в Web-дизайне или просто решили глубже разобраться в программе Dreamweaver, сначала бегло просмотрите главы, а затем внимательно прочтите то, что касается вашего проекта. Независимо от того, работаете вы первый раз над простым узлом либо уже в который раз изменяете дизайн сложного узла, на этих страницах вы найдете все, что вам необходимо.

## Почему именно Dreamweaver?

С каждой новой версией программа Dreamweaver, завоевавшая многие награды, становится все более эффективной и более мощной. Компания Macromedia продолжает выпускать Dreamweaver интуитивно понятным и простым в использовании, несмотря на то, что программисты постоянно предлагают нововведения в Web-дизайн и выпускают новые версии этой программы почти каждый год с момента ее создания.

Мощные средства, с одной стороны, и простота в использовании, с другой, делают Dreamweaver идеальной программой, как для профессиональных Web-дизайнеров, так и для новичков. А новые инструменты в версии 2004 сделали Dreamweaver намного лучше, чем ранее.

Я работала с программами по Web-дизайну с момента появления на рынке в 1994 году первой из них и хочу вас заверить, что Dreamweaver — это лучшая из них. Эту мысль подтверждают и многочисленные награды, которыми была отмечена эта программа — Best of Show в издании *Internet World*, престижный рейтинг "пяти мышей" журнала *Macworld* и награду Best Web Authoring Tool журнала *PC Magazine*.

Перечислим наилучшие средства Dreamweaver.

- ✓ Dreamweaver поддерживает "чистый" HTML-код, а также последние его HTML-расширения (динамический HTML и каскадные таблицы стилей (Cascading Style Sheets), улучшенные в версии 2004).
- ✓ В Dreamweaver MX 2004 добавлен ряд полезных функций для создания Web-узлов под управлением баз данных. Эти функции раньше продавались отдельно в пакете Dreamweaver UltraDev, но с выходом Dreamweaver MX 2004 мы получили полный комплекс в одной мощной программе.
- ✓ Как и в предыдущих версиях, в программе имеется современный текстовый редактор, который позволяет легко переключаться между Dreamweaver и текстовым редактором (если вы предпочитаете просматривать HTML-код страниц, то найдете в этой версии программы заметные улучшения текстового редактора).

Если вы никогда раньше не писали HTML-код, не пугайтесь всех этих странных функций. В графическом интерфейсе программы Dreamweaver используются усовершенствованные палитры и окна, позволяющие новичкам на высоком уровне создавать Web-узлы, в которых используются такие функции, как анимация, интерактивные формы и решения для электронной коммерции, даже если вы не знакомы с HTML.

# Некоторые предположения

Компания Macromedia предполагает, что вы профессиональный разработчик. Я же так не считаю. Даже если вы новичок в Web-дизайне, то сможете пользоваться этой программой, а данная книга поможет в ней разобраться. Придерживаясь философии серии ...для "чайников", эта книга является простым руководством, созданным для читателей, имеющих опыт в различных областях (не только в дизайне). Она будет полезна всем, кто заинтересовался Web-дизайном и кто желает создать Web-узел, ведь именно это желание от вас и требуется.

Если вы опытный Web-дизайнер, книга *Dreamweaver MX 2004 для "чайников"* является для вас идеальным руководством, так как позволяет эффективно работать с этой программой и при создании простых Web-страниц, и при использовании более сложных функций. Если вы новичок, то данное издание поможет вам приступить к работе и расскажет обо всем необходимом для создания Web-узла.

## Об этой книге

Основная цель книги *Dreamweaver MX 2004 для "чайников"* — облегчить вашу жизнь при работе с этой программой. Не следует читать ее главу за главой и все запоминать. Напротив, каждый раздел является самостоятельным, в нем даются ответы на конкретные вопросы и предлагаются пошаговые инструкции по выполнению определенных задач.

Хотите узнать, как сменить цвет фона страницы, создать вложенную таблицу, построить HTML-фреймы или разобраться в таких действительно простых вопросах, как таблицы стилей и слои? Просто перейдите к наиболее интересующему вас разделу. При этом вовсе не обязательно держать все эти новые HTML-дескрипторы в памяти. В следующий раз для выполнения одной из этих задач просто вернитесь к определенному разделу и прочтите его еще раз. И не стесняйтесь делать пометки на страницах: уверяю, они не будут против.

## Условные обозначения, принятые в книге

Согласованность в действиях облегчает понимание. В этой книге такие согласования являются условными обозначениями. Вы обратили внимание, что слово *условные* набрано курсивом? Это обозначение я часто буду использовать. Новые термины отображаются курсивом, после чего следуют их определения.

Адрес URL (Web-адрес) или адрес электронной почты будет выглядеть следующим образом: [www.janinewarner.com](http://www.janinewarner.com). Правда, иногда, я буду выносить URL в отдельную строку: [www.janinewarner.com](http://www.janinewarner.com)

Так его легче найти на странице, если вы захотите посетить данный узел. Я также предполагаю, что в Web-браузере не нужно вводить префикс `http://` для Web-адреса. Если же вы пользуетесь старым браузером, не забывайте добавлять к адресу этот префикс.

Несмотря на то, что для работы с Dreamweaver вам не понадобятся глубокие познания в области HTML-кода, иногда все-таки придется погружаться "в воды" HTML. Поэтому я буду обозначать HTML-код следующим образом:

```
<A HREF="http://www.janinewarner.com">Janie's Web Site</A>
```

(Это код для создания ссылки на Web-страницу.)

При ознакомлении с наборами свойств, например, параметрами диалогового окна, эти элементы будут отделяться маркерами абзаца, чтобы можно было точно сказать, что они взаимосвязаны. Когда следует указать на выполнение каких-либо инструкций, будет использована пронумерованная последовательность действий.



# Структура книги

Чтобы вам легче было изучать новую программу, книга *Dreamweaver MX 2004* для “чайников” задумывалась как справочник. В следующих разделах приведен список частей книги и их краткое содержание. В каждой главе шаг за шагом описываются свойства программы Dreamweaver, приводятся полезные советы и разъясняются термины, используемые в Web-дизайне.

## Часть I. Осуществление мечты

В этой главе вы ознакомитесь с программой Dreamweaver и узнаете об основных ее функциях. В главе 1 описываются панели инструментов и команды меню, а также новые свойства версии 2004. Начиная с главы 2, вы будете создавать свой первый Web-узел, а также задавать параметры узла, импортировать существующий узел, создавать новые Web-страницы, форматировать текст, размещать изображения и устанавливать ссылки на ваши страницы.

## Часть II. Выглядит на миллион (даже по смете)

Планирование дизайна Web-узла — наиболее важная часть его разработки, так как этот этап предотвращает появление многих проблем. В главе 3 даны советы по управлению Web-узлом, изложены основные принципы дизайна, представлены стратегии, которые экономят время. Вы также ознакомитесь со свойствами управления узлом программы Dreamweaver. Если вы работаете в команде дизайнеров, вас особенно заинтересуют как свойства регистрации и контроля для слежения за версией проекта, так и встроенная служба электронной почты для связи с другими членами команды. В главе 4 вы узнаете о некоторых замечательных свойствах программы Dreamweaver, в том числе о возможностях создания сложных шаблонов, элементов библиотеки, трассирующих изображений, быстрого редактора дескрипторов, заметок по дизайну и палитры истории.

В главе 5 рассказано о том, как встроить элементы Web-графики в ваши страницы, описываются средства и методы, которые помогут вам в создании новых страниц. Помимо этого, вы узнаете, где можно найти бесплатные изображения или приобрести графику, которая уже оптимизирована для Web.

## Часть III. Улучшение узла

В части III вы узнаете об использовании Dreamweaver с некоторыми более сложными HTML-свойствами. В главе 6 рассказывается о том, как использовать HTML-таблицы для создания сложных страниц, работающих в большинстве распространенных Web-браузеров. В этой главе речь идет о режиме Table Layout, упрощающем создание сложного Web-дизайна.

В главе 7 описан процесс разработки узла с помощью HTML-фреймов. (Вы также узнаете, когда нужно использовать фреймы, а когда — нет. Кроме того, будут представлены пошаговые инструкции по созданию HTML-фреймов.)

В главе 8 рассматриваются каскадные таблицы стилей (Cascading Style Sheet), принципы их работы и возможности экономить ваше время. Вы найдете описание всех параметров определения стилей, присутствующих в программе Dreamweaver и инструкции по их созданию и применению.

## Часть IV. Делаем узел еще круче

Эта часть посвящена “территории” HTML. В главе 9 вы глубже ознакомитесь с такими свойствами динамического HTML, как слои и поведения, которые позволяют управлять дизайном и новыми уровнями интерактивности.

В главе 10 рассказывается о Fireworks — программе, разработанной компанией Macromedia с целью создания изображений для Web, а также о преимуществах интеграции Dreamweaver с Fireworks для создания сложных картинок.

В главе 11 вы узнаете, как использовать Dreamweaver для добавления мультимедиа на Web-страницы и как присоединять к ним различные типы файлов: от Flash и Java до RealAudio.

В главе 12 рассматриваются HTML-формы и методы использования программы Dreamweaver для добавления в Web-страницы интерактивных элементов, например, поисковых систем, форумов и систем электронной коммерции.

## Часть V. Работа с динамическим содержанием

В части V вы найдете три новые полезные главы, в которых обсуждаются новейшие и наиболее сложные функции программы Dreamweaver MX 2004. В главе 13 вы сможете разобраться с принципами работы Web-узлов, которые управляются базами данных. В главе 14 научитесь добавлять в страницы динамические элементы, определять источники данных и отображать наборы записей. И наконец, в главе 15, немного попрактиковавшись, начнете создавать шаблоны страниц, строить страницы для поиска в базах данных и тестировать вашу работу.

## Часть VI. Великолепные десятки

Здесь вы найдете перечень десяти отличных Web-узлов, созданных посредством программы Dreamweaver, десять полезных идей по поводу Web-дизайна и десять советов, которые сэкономят ваше время и улучшат работу узлов, если вы применяете программу Dreamweaver MX 2004.

## Пиктограммы, которые используются в этой книге



Данная пиктограмма указывает на ценные ресурсы World Wide Web.



Эта пиктограмма напоминает о важном понятии или процедуре, о которых в дальнейшем следует помнить.



Данная пиктограмма сообщает о технических подробностях, которые могут быть полезными и интересными, но они не являются обязательными для использования программы Dreamweaver. Можете спокойно их пропустить.



Эта пиктограмма указывает на совет или метод, который может сэкономить ваше время и деньги.



Эта пиктограмма предупреждает о возможных ловушках и предоставляет важную информацию о том, как их избежать.

## Куда двигаться дальше

Перейдите к главе 1 и начните знакомство с программой Dreamweaver. Вы найдете описание программы, с помощью которой можно быстро начать работу, а также узнаете полезные ссылки на все новые свойства, включенные в версию MX 2004. Если вы уже знакомы с Dreamweaver и теперь решили изучить какой-то особый прием или метод, перейдите прямо к необходимому вам разделу. Вы не потратите ни секунды, если вас поджимают сроки. И самое главное — получайте от вашей работы удовольствие!

## *Ждем ваших отзывов!*

Вы, уважаемый читатель, и есть главный критик и комментатор этой книги. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересно услышать и любые другие замечания, которые вам хотелось бы высказать в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо, либо просто посетить наш Web-сервер и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится или нет вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Посылая письмо-или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также ваш обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию последующих книг. Наши координаты:

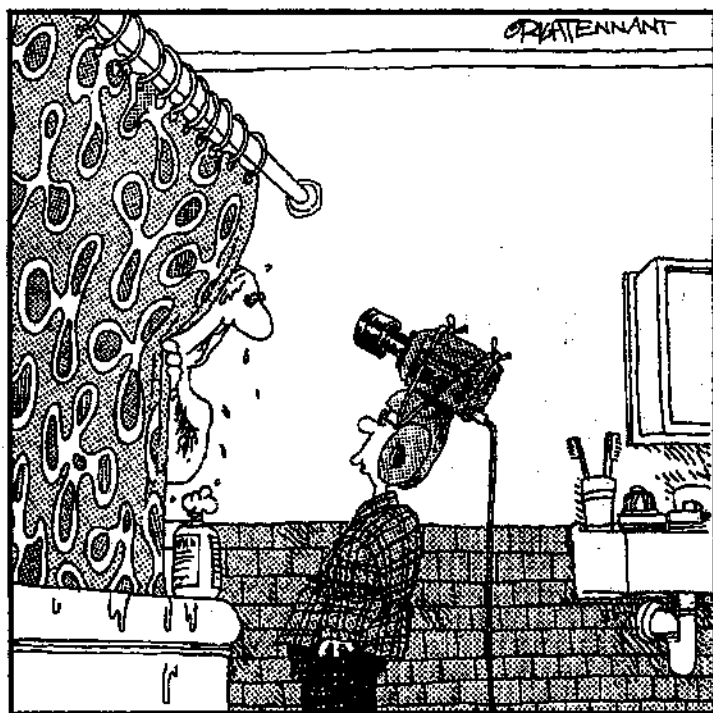
E-mail: [info@dialektika.com](mailto:info@dialektika.com)  
WWW: <http://www.dialektika.com>

### Информация для писем:

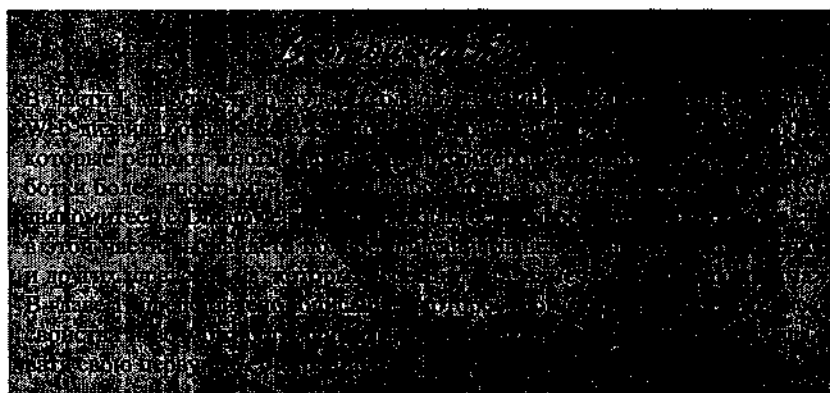
из России: 115419, Москва, а/я 783  
из Украины: 03150, Киев, а/я 152

## Часть I

# Осуществление мечты



"Ты обновляешь нашу Web-страницу?"



# Позвольте представить вам нового друга

*В этой главе...*

- Знакомство с новыми свойствами Dreamweaver MX
- Изучение задач вашего Web-узла
- Поиск путей к Dreamweaver

**Д**обро пожаловать в удивительный мир Dreamweaver! Если вы опытный Web-дизайнер, то вам понравится мощь и совершенство этого HTML-редактора. Если же вы новичок в Web-дизайне, то оцените его простой и понятный интерфейс. В этой главе вы ознакомитесь с программой Dreamweaver, рассмотрите меню и панели, которые сделали ее такой полезной.

Dreamweaver поможет вам во всех вопросах, касающихся Web-разработки, включая создание простых страниц, исправление ссылок и публикацию узла в World Wide Web. С помощью программы Dreamweaver можно работать как с простейшим HTML-кодом, так и с наиболее сложными и расширенными свойствами, встречающимися в Web-пространстве: каскадными таблицами стилей (Cascading Style Sheets) и динамическим HTML (более подробно об этих свойствах можно узнать в главах 8 и 9). В Dreamweaver также содержится встроенный HTML-редактор с простым интерфейсом.

Если вы уже работали с другой программой для Web-дизайна, не волнуйтесь, с помощью Dreamweaver можно изменять существующие Web-страницы, а также продолжать разработку вашего Web-узла, не теряя того, что уже сделано. Все программы для Web-дизайна генерируют HTML-страницы, которые можно открыть в любой другой программе для Web-дизайна. Например, если вы работали с такими программами, как Microsoft FrontPage или Adobe GoLive, то спокойно можете перейти к Dreamweaver для дальнейшего редактирования и разработки узла. В конце этой главы, в разделе "Работа над Web-страницами, созданными в другой программе для Web-дизайна", приведены советы, касающиеся данной темы.

В настоящей главе речь пойдет о новых свойствах программы Dreamweaver MX 2004, а также будет описан рабочий стол. Надеемся, сможем вас убедить, что Dreamweaver — мощная программа.

## *Итак, что же нового появилось в Dreamweaver MX 2004?*

Теперь о хорошем. Все, что вы хотели бы видеть в продукте компании Macromedia, все ваши желания (верите или нет) услышаны, теперь все инструменты, которые мы так хотели видеть, наконец-то в наших руках!

В следующем списке приведен краткий обзор новых свойств, появившихся в версии MX 2004.

- ✓ Изменения интерфейса в этой версии не такие кардинальные, как в предыдущей версии Dreamweaver MX, но они довольно полезны. Хочу сразу преду-

предить, что про плавающие панели можно забыть, и теперь единственным возможным интерфейсом стал интерфейс, принятый в версии Dreamweaver MX. Но существует возможность выбирать между интерфейсом Designer (Дизайнер), в котором графические и функциональные панели закреплены на своем месте, и HomeSite/Coder-Style (HomeSite/Доступ к коду), в котором (как видно из названия) открывается текстовый редактор HomeSite. При первом запуске программы можно выбрать один из этих режимов, но ничто не мешает в любой момент изменить тип интерфейса в свойствах программы. Если вы выбрали интерфейс Designer, то можно при необходимости сворачивать и разворачивать панели и перемещать их по экрану для создания наиболее удобной для вас рабочей среды. В этой книге почти все рисунки и инструкции отображают работу в интерфейсе Designer. Если вы программист (т.е. тот, кто предпочитает работать с HTML-кодом), выберите режим Coder. Вы найдете целый ряд отличных функций, которые смогут помочь написать HTML-код, и в результате вам не придется вводить все дескрипторы вручную.

- ✓ В новой версии программы интерфейс Designer стал более интуитивным и простым в организации. Его довольно просто изменить по своему вкусу. Например, если вам не нравится, что панель Property Inspector находится внизу экрана, просто перетащите ее вверх, и она закрепится на своем новом месте.
- ✓ Также в новой версии уменьшен размер панели Insert (Вставка), чтобы не занимать место рабочей области. И если вы хотите, чтобы часто используемые функции были всегда под рукой, выберите из раскрывающегося списка пункт Favorites (Избранное), щелкните правой кнопкой на панели и отыщите все необходимые инструменты. !
- ✓ Учитывая нюансы развития Web-дизайна, компания Macromedia улучшила поддержку каскадных таблиц стилей. Теперь не обязательно постоянно просматривать свою работу в браузере, чтобы увидеть, как все выглядит. Панели CSS и инспекторы правил также улучшены. В них добавлены новые опции, которые упрощают разработку страниц с использованием CSS. Более подробно об этих замечательных свойствах рассказывается в главах 8 и 9.
- ✓ Dreamweaver, наконец-то, стала лучше обрабатывать содержимое документов пакета Microsoft Office. Следует отметить, что, на мой взгляд, разработчики довольно долго тянули с этим улучшением, но теперь можно копировать документы из Word и Excel, не теряя форматирования. В Dreamweaver также можно создавать таблицы из электронных таблиц Excel.
- ✓ При запуске Dreamweaver на экране появляется новое начальное окно. Если у вас не открыт ни один файл, появляется это окно. В нем можно выбрать различные форматы страницы, готовые шаблоны и стили, а также последние открытые документы.
- ✓ Небольшие вкладки в верхней части рабочей области позволяют легко переключаться между документами. В предыдущих версиях названия открытых файлов располагались в нижней части экрана.
- ✓ Независимо от языка, на котором вы говорите, благодаря полной поддержке Unicode, вы сможете работать с Dreamweaver. Даже те языки, на которые Dreamweaver не локализован, довольно хорошо отображаются в рабочей области.
- ✓ Dreamweaver является наилучшим средством Web-дизайна для разработки узлов, которые впоследствии будут просматривать с помощью различных браузеров. Dreamweaver также располагает средствами для проверки вашей рабо-

ты, гарантирующими удачное отображение страниц в тех браузерах, на которые вы нацелены. Более того, благодаря средству Dynamic Cross Browser Validation (Динамическая проверка в различных браузерах), теперь эти функции работают в реальном времени. Вам остается только выбрать браузеры, для которых создается узел, и Dreamweaver будет проверять вашу работу каждый раз при сохранении страниц.

- ✓ Хотите обрезать, изменить размер или цвет изображения, не запуская графический редактор? Теперь эти задачи можно выполнять прямо в Dreamweaver. Вы вправе также изменять яркость и контраст. Все эти функции находятся на панели Properties Inspector, и теперь вам не нужно тратить на эти действия много времени.
- ✓ В последней версии не обязательно использовать функцию Dreamweaver Site Setup (Настройка узла) при работе с Web-узлом. Если вы предпочитаете просто зайти на сервер и внести небольшие изменения или открыть файлы на своем жестком диске, не указывая главной папки, то можете пропустить этот ранее обязательный шаг.
- ✓ Однако если вы решили использовать функции управления узлом, которые позволяют перемещать файлы и папки, не разрывая связей, и автоматически восстанавливать связи, если они были разорваны, придется все-таки воспользоваться функцией Site Setup. Это выполнить несложно, особенно, если воспользоваться мастером Site Setup. Более подробно об этой процедуре рассказывается в главе 2.
- ✓ Если вы создаете узел с использованием ASP, вам будет приятно узнать, что для управления сервером ASP.NET включены готовые объекты и свойства панели Properties Inspector. Новая вкладка ASP.NET находится на панели Insert.
- ✓ Коллекция новых шаблонов позволяет создавать сложный дизайн нажатием всего одной кнопки. Шаблоны подробно описываются в главе 4.



### Итак, в чем же особенность программы Dreamweaver?

Dreamweaver подробно рассматривался в связи с изучением других Web-программ. Многие Web-дизайнеры жаловались, что средства WYSIWYG-дизайна создают нечитаемый HTML-код, меняют код уже существующих страниц и затрудняют их ручную корректуру. Все эти проблемы возникают по причине того, что люди, знающие, как писать HTML-код вручную, обычно полностью контролируют свои HTML-страницы. К сожалению, многие программы для Web-дизайна вынуждают отказаться от этого контроля в пользу удобства и простоты WYSIWYG-средств.

Dreamweaver предоставляет контроль и удобство, сохраняя простоту использования WYSIWYG-средств и мощный HTML-редактор, а в Dreamweaver MX встроенный текстовый редактор стал еще мощнее. Dreamweaver продвинулась еще дальше, когда появилось также свойство от Macromedia, как Roundtrip HTML. С его помощью можно создавать HTML-страницы в любой программе, открывать их в Dreamweaver и не беспокоиться об изменении оригинального HTML-кода.

Dreamweaver «уважает» ваш HTML-код. Основная проблема других WYSIWYG-редакторов заключается в том, что они могут значительно изменить HTML-код, если он не соответствует их правилам. В создании правил в Web-пространстве постоянно изменяется, поэтому многие дизайнеры предпочитают их либо нарушать, либо добавлять в них свои коррективы. По этой причине, если вы создадите HTML-страницу в текстовом редакторе,



а затем откроете ее в такой программе, как Microsoft FrontPage. Конечно, вы можете использовать Dreamweaver, чтобы изменить ваш дизайн и попытаться улучшить ваш сайт. Но помните, что Dreamweaver обещает никогда не трогать ваш сайт, и именно поэтому эта программа стала лучшим другом многих профессиональных дизайнеров. Но даже Dreamweaver не совершенен. Особенно, если вы воспользуетесь свойством *Clean All HTML* (Очистка HTML-кода) в собственном коде или в оригинальном изображении. Если вы программист, который создает расширенные сайты, то можете столкнуться с проблемами функции автоматического исправления кода программы Dreamweaver. Например, команда *Edit Preferences* ⇒ *Code Rewriting* (Правка ⇒ Предпочтения ⇒ Правка кода) может вызвать значительную проблему, когда следует отобразить HTML-код. Основными в этом случае редакторе, на WYSIWYG-стороне программы, при этом является то, что вы не решаете этого вопроса, компания Macromedia больше не имеет ничего общего с Dreamweaver, была удостоена заслуженного внимания, получила немало хороших отзывов и теперь используется даже самими стойкими HTML-коллекторами.

## Знакомство с компонентами программы Dreamweaver

Dreamweaver — программа, которая вначале может показаться чрезвычайно сложной. В ней реализовано столько свойств, что панели инструментов и диалоговые окна легко могут сбить с толку, когда вы начнете в них разбираться. В следующих нескольких разделах речь пойдет об основных функциях программы, будут представлены основные термины Dreamweaver, описаны различные свойства, кратко объяснено предназначение кнопок и опций меню.

### Рабочая среда

Создать простую Web-страницу в программе Dreamweaver довольно просто, но в новой версии на это потребуются дополнительные действия. После запуска программы на экране автоматически появляется начальное окно (оно будет появляться каждый раз, если ни один файл не открыт). Из этого начального окна можно создать новую страницу, по одному из готовых шаблонов или создать просто чистую страницу, выбрав пункт **HTML** в средней колонке **Create New**. После того, как вы выберете команду **HTML**, Dreamweaver создаст пустую страницу в главной рабочей среде, как показано на рис. 1.1. В рабочей среде можно набрать текст, а затем сделать его, например, полужирным или курсивом, просто выбрав команду **Text** ⇒ **Style** ⇒ **Bold** (Текст ⇒ Стиль ⇒ Полужирный) или **Text** ⇒ **Style** ⇒ **Italic** (Текст ⇒ Стиль ⇒ Курсив).

HTML-страницы, шаблоны, таблицы стилей и др. создаются в рабочей среде. Она состоит из главного окна, в котором отображается текущая страница, и нескольких панелей и окон, на которых расположены средства для дизайна и разработки (рис. 1.1). Рабочая среда Dreamweaver включает следующие основные компоненты: строка меню (в самом верху), панель **Insert** (сразу под ней), окно документа (главная область экрана сразу под панелью **Insert**), вертикально состыкованные панели (справа от окна документов), которые при необходимости можно сворачивать и разворачивать.

### Окно документа

Большое, открытое пространство в главной области рабочей среды называется *окном документа*. В нем выполняется вся работа над новыми и существующими страницами. Если вы используете интерфейс **Designer** и находитесь в режиме разметки, то вы увидите свою страницу так, как если бы она была открыта в Web-браузере. Однако, если вы просматриваете

HTML-код (это можно сделать, щелкнув на кнопке **Code** в верхней части рабочей области), то увидите, что это простой HTML-файл. Если вы щелкнете на кнопке **Split** (Разделить), то увидите одновременно и HTML-код, и режим разметки.

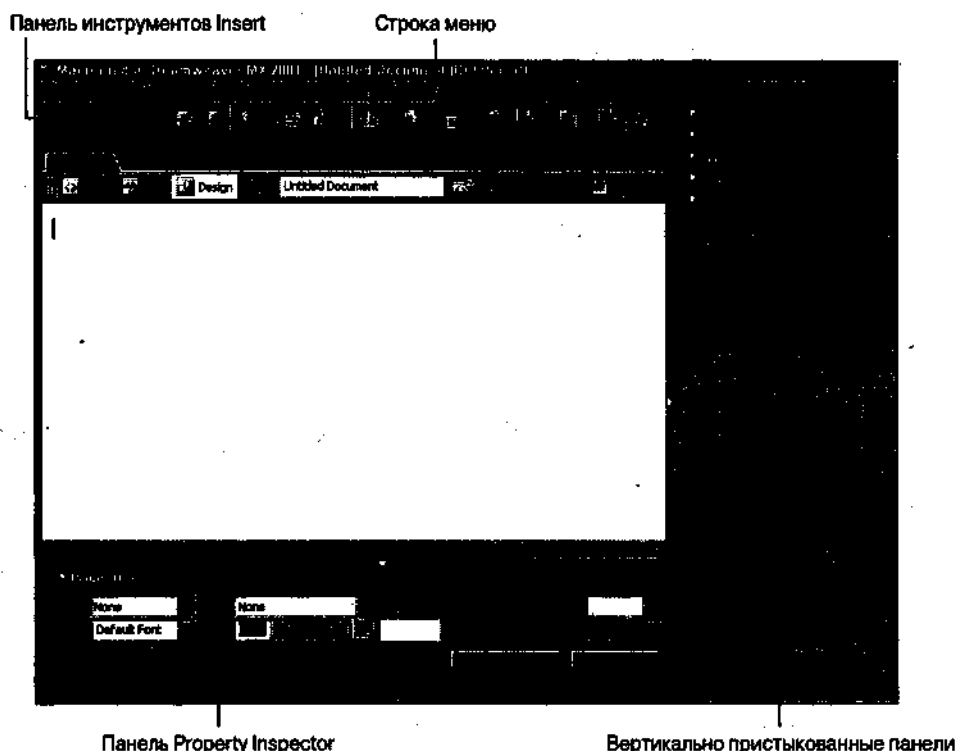


Рис. 1.1. Главная рабочая среда состоит из окна документа, строки меню, панели *Insert* и различных состыкованных панелей



Страницы, просматриваемые в World Wide Web, не всегда выглядят точно так же, как в окне документа Dreamweaver. Причина заключается в том, что не все браузеры поддерживают используемые вами HTML-свойства или одинаково их отображают. Поэтому всегда тестируйте свою работу в различных Web-браузерах и проектируйте страницы так, чтобы они лучше всего работали в тех из них, которые чаще всего использует ваша аудитория. К счастью, Dreamweaver обладает свойствами, которые помогают подогнать дизайн страницы под определенный браузер. (Более подробная информация о различиях между браузерами изложена в главе 9.)

## Изменение интерфейса

Состыкованные панели, палитры и строки в Dreamweaver предоставляют простой доступ ко многим свойствам программы. Их можно перемещать по экрану. Для этого следует выбрать одну из них и перетащить в другое место. Если открытые панели отвлекают вас от работы, закройте одну из них или все, щелкнув на небольшой пиктограмме (в виде трех маркеров абзаца с линиями и маленькой стрелкой снизу) в правом верхнем углу панели и выбрав **Close Panel Group** (Закрыть группу панелей) из раскрывающегося меню. Также можно закрыть сразу все панели, выбрав команду **Window⇒Hide Panels** (Окно⇒Скрыть панели).

К любой из панелей вы доберетесь из меню Window (Окно). Например, если вы решили открыть панель CSS Styles (Стили CSS), выполните команду Window⇒CSS Styles (Окно⇒Стили CSS), и она появится на экране.

Панели являются встроенными частями программы, поэтому информация о них будет часто встречаться в этой книге. Просмотрите шпаргалку в начале книги — в ней вы найдете краткое описание этих панелей. В главе 2 описываются наиболее часто используемые свойства, например, вставка изображений (пиктограммы для изображений находятся на панели Common Insert (Общие вставки) вверху страницы).

## Панель Insert

В панели Common Insert содержатся кнопки, предоставляющие быстрый доступ ко многим общим функциям. Например, если щелкнуть на пиктограмме, которая выглядит, как звено цепи, то в вашу страницу будет вставлена HTML-ссылка. Щелкните на пиктограмме в виде конверта, и вы вставите ссылку на адрес электронной почты.

В панели Insert находится восемь *субкатегорий*, в которых расположены отдельные наборы кнопок для различных функций: Common (Общие), Layout (Макет), Forms (Формы), Text (Текст), HTML, Application (Приложения), Flash Elements (Элементы Flash) и Favorites (Избранное). По умолчанию строка Favorites Insert пуста, на нее можно вынести часто используемые функции. Просто щелкните на ней правой кнопкой мыши и измените ее по своему усмотрению. В этой книге я буду называть панели полным именем, например, панель Forms Insert или панель Layout Insert. Более подробная информация о каждой из них приводится в соответствующей главе. Например, панель Forms Insert подробно обсуждается в главе 12, а Application — в главах 13–15.

Чтобы переключиться между кнопками одной субкатегории к другой, просто откройте раскрывающийся список, щелкнув на небольшой стрелке справа от имени текущей панели. На рис. 1.2 представлен раскрывающийся список с выбранной панелью Common Insert. Для изменения отображаемой пиктограммы выберите команду Edit⇒Preferences (Правка⇒Настройка) и щелкните на опции Panels (Панели).

## Панель Properties Inspector

Панель Properties Inspector (Инспектор свойств) расположена внизу страницы Dreamweaver. Если вы хотите, чтобы она находилась вверху, просто перетащите ее на новое место. На этой панели находятся свойства выбранного на странице элемента. *Свойство* — это HTML-характеристика, например, выравнивание изображения или размер ячейки таблицы, которую можно назначить элементу Web-страницы. Если вы знакомы с языком HTML, то для вас, вероятно, более привычен термин *HTML-атрибуты*.

При выборе какого-либо элемента страницы (например, изображения) вид панели Properties Inspector изменяется: на ней появляются свойства или атрибуты этого элемента (высота, ширина изображения или таблицы). Эти свойства можно изменять, вводя значения в поля панели Properties Inspector. Там же устанавливаются ссылки и создаются карты изображений.

На рис. 1.3 показана панель Properties Inspector с характеристиками изображения: высота и ширина, выравнивание и URL (Uniform Resource Locator — унифицированный указатель ресурса, или просто Web-адрес), на который оно ссылается.

На рис. 1.4 показана панель Properties Inspector при выбранной таблице. Обратите внимание, что ее поля изменились, и теперь на них отображаются атрибуты HTML-таблицы — число строк и столбцов. (Дополнительная информация по HTML-таблицам представлена в главе 6.)



В правом нижнем углу панели Properties Inspector находится небольшая стрелка. Щелкните на ней, чтобы отобразить дополнительные атрибуты, позволяющие управлять “особыми” свойствами.

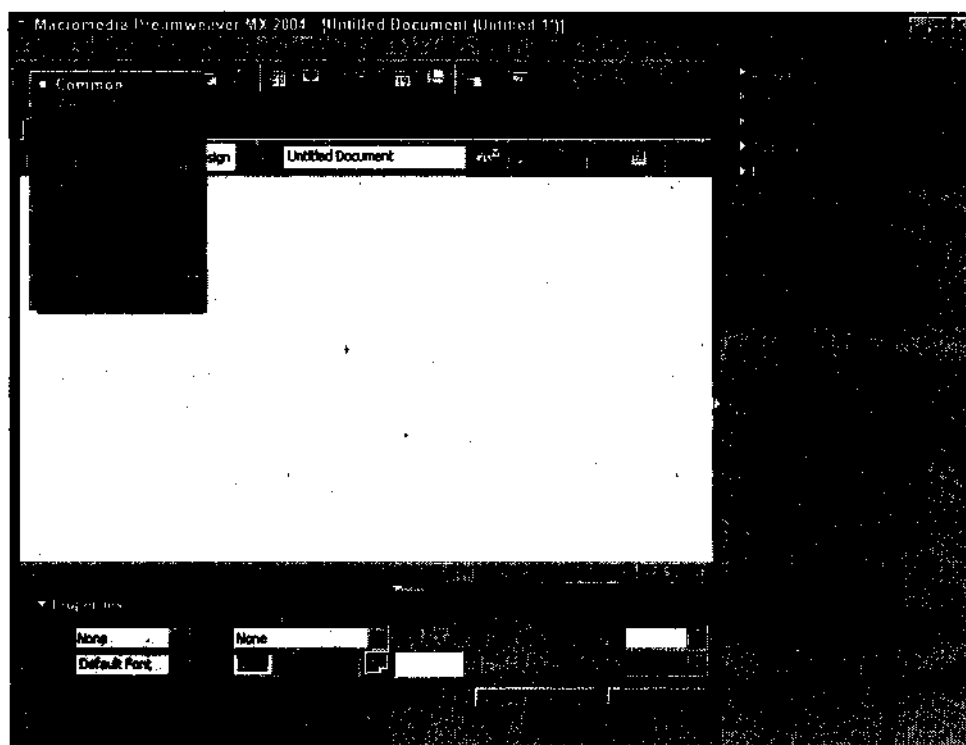


Рис. 1.2. Панель *Insert* предоставляет быстрый доступ к опциям форм, таблиц, изображений и многому другому



Рис. 1.3. На панели *Properties Inspector* представлены атрибуты выбранного элемента, например, изображения



Рис. 1.4. На панели *Properties Inspector* показаны атрибуты выбранной HTML-таблицы или ячейки

## Вертикальные состыкованные панели

Вертикальные состыкованные панели, изображенные на рис. 1.5, расположены справа от рабочей области (хотя их всегда можно переместить на противоположную сторону). На этих панелях расположены, важные функции Dreamweaver: файлы узла, **Assets** (Элементы), **CSS** (Cascading Style Sheets — каскадные таблицы стилей), **Behaviors** (Поведения), **History**

(Журнал), свойства приложений (Databases (Базы данных), Data Bindings (Привязки), Server Behaviors (Серверные поведения) и Components (Компоненты). Панели можно открывать и закрывать, выбрав название панели в меню Window. Чтобы скрыть панели, щелкните на вкладке с небольшой стрелкой с левой стороны панели.

В следующем списке приведено описание некоторых элементов, которые можно открыть, воспользовавшись вертикальными состыкованными панелями (остальные более подробно описываются в соответствующих разделах этой книги).

- ✓ **Панель Files.** Во вкладке Files панели Files, показанной на рис. 1.6, находятся все папки и файлы Web-узла. Она помогает управлять его структурой и организацией, а также переходить к функциям FTP (File Transfer Protocol — *протокол передачи файлов*). С помощью кнопки Connect (Подключиться), расположенной вверху этого диалогового окна, можно быстро подключиться к вашему серверу. А кнопки Get (Получить) и Put (Разместить) позволяют перемещать страницы с компьютера на сервер. (Более подробно о панели Files рассказывается в главе 2.)

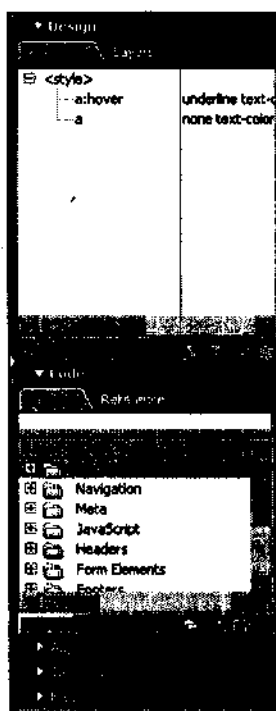


Рис. 1.5. Вертикальные состыкованные панели предоставляют простой доступ к различным функциям Dreamweaver, включая CSS, поведения и свойства приложений

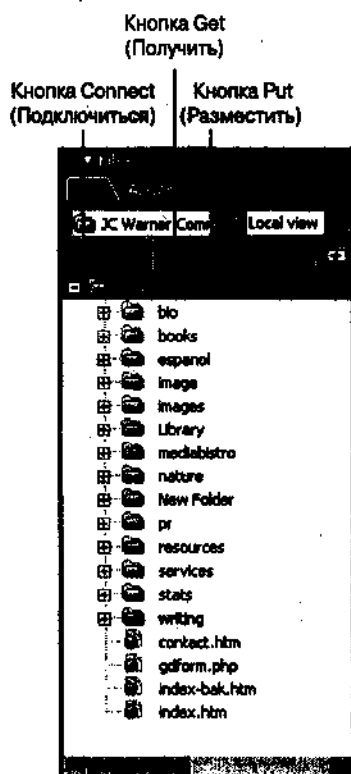


Рис. 1.6. На панели Files видна структура узла и все его файлы



- ✓ **Панель Assets.** Панель Assets предоставляет простой доступ к изображениям, цветовой палитре, внешним ссылкам, мультимедиа-файлам, сценариям, шаблонам и элементам библиотеки Web-узла. Панель Library (Библиотека), показанная на рис. 1.7, предоставляет возможность хранить элементы в одном месте, чтобы было проще их добавлять сразу к нескольким страницам. После сохранения элемента на панели Library (для этого просто перетащите его на панель) несложно перетащить его на другие страницы. Панель Library идеально подходит для элементов, которые используются во многих областях Web-узла и которые необходимо часто обновлять. Остальные части панели Assets работают аналогично, предоставляя простой доступ к соответствующим элементам. (Более подробно о функции Library вы узнаете в главе 4.)

Все эти свойства работают только в том случае, если вы определили тип вашего узла в диалоговом окне Site Definition (Задание узла), которое открывается после выполнения команды Site⇒New Site (Узел⇒Создать узел). Если опции панели Library не доступны, перейдите к главе 2 и выполните инструкции для определения узла.

- ✓ **Панели Design и Rule.** Эти две панели позволяют определить стили с помощью Cascading Style Sheets (CSS). CSS-стили аналогичны таблицам стилей, которые используются в издательских программах, например, QuarkXPress и Adobe PageMaker. Вы определяете стиль и присваиваете ему имя, после чего он включается в панель CSS Styles (CSS-стили), которая расположена во вкладке верхней панели (см. рис. 1.8). Панель Design предоставляет доступ к панели CSS Styles (рис. 1.8), в которой можно определить тип, размер и формат стиля. После этого стиль применяется к тексту или любому другому элементу страницы. Панель Rules является инспектором дескрипторов для CSS. Таблицы стилей позволяют экономить время, так как существует возможность устанавливать несколько атрибутов одновременно, применяя определенный стиль. (Дополнительная информация о CSS представлена в главе 8.)

- ✓ **Инспектор дескрипторов.** Инспектор дескрипторов предоставляет доступ к вкладкам Attributes (Атрибуты), Behaviors (Поведения) и Relevant CSS (Соответствующие CSS). В Dreamweaver *поведения* — это сценарии (обычно написанные на языке JavaScript), которые применяются к объектам с целью добавить интерактивность вашей Web-странице. Поведение состоит из события, после которого производится какое-либо действие. Например, событием может быть посетитель, который щелкнул на изображении или части текста, а последующим действием служит проигрывание звукового файла. На рис. 1.9 показана панель Behaviors. В левой панели находятся события, а в правой — действия, производимые этими событиями. (В главе 9 описывается создание и применение поведений.)

- ✓ **Панель History.** В панели History, показанной на рис. 1.10, ведется журнал каждого действия, произведенного в Dreamweaver. Ее можно использовать для отмены сразу нескольких действий, повтора уже произведенных шагов или для автоматизации задач. Dreamweaver автоматически записывает последние 50 действий, но это число можно увеличить или уменьшить, выбрав команду Edit⇒Preferences⇒General (Правка⇒Настройка⇒Общее) и изменив значение параметра Maximum Number of History Steps (Максимальное количество шагов журнала).

- ✓ **Панель Application.** Здесь находятся опции Data Bindings, Server Behaviors, Components и Databases, но используются они только при работе с базой данных. (Более подробно они описываются в главе 14.)

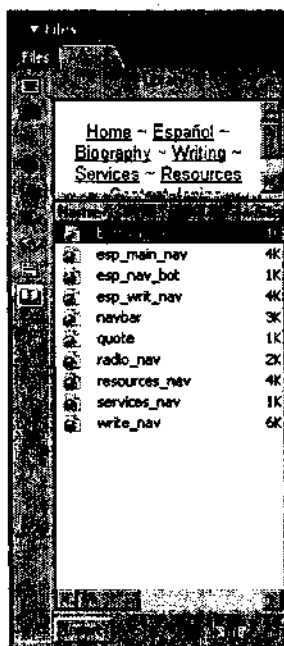


Рис. 1.7. Панель Assets позволяет хранить различные элементы в одном месте, таким образом, каждый из них (например, полосу перемещения) легче разместить сразу на нескольких страницах

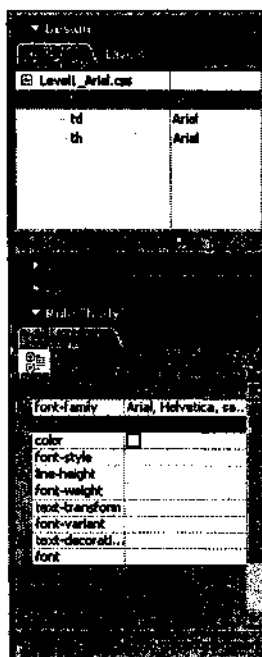


Рис. 1.8. Панель CSS Styles упрощает создание новых комбинаций форматирующих функций (например, CSS)



Рис. 1.9. Щелкнув на кнопке +, можно открыть раскрывающийся список поведений

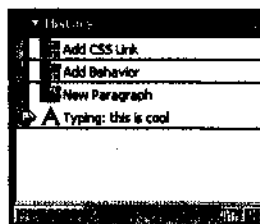


Рис. 1.10. В панели History ведется журнал всех действий, произведенных в Dreamweaver, в результате чего упрощается их отмена или повтор

## Режимы Code и Split

Режим Code в Dreamweaver является наилучшим встроенным HTML-редактором среди программ для Web-дизайна. На рис. 1.11 выбрана опция Split View, при которой одновременно можно увидеть область графического дизайна и HTML-код. Обратите внимание, что выде-

ленный текст в графической области также выделен и в панели HTML Code. Изменения, внесенные в одной области, сразу же появляются в другой. Такая интеграция очень важна при переходе от ручного написания HTML-кода к созданию страницы в графической среде.

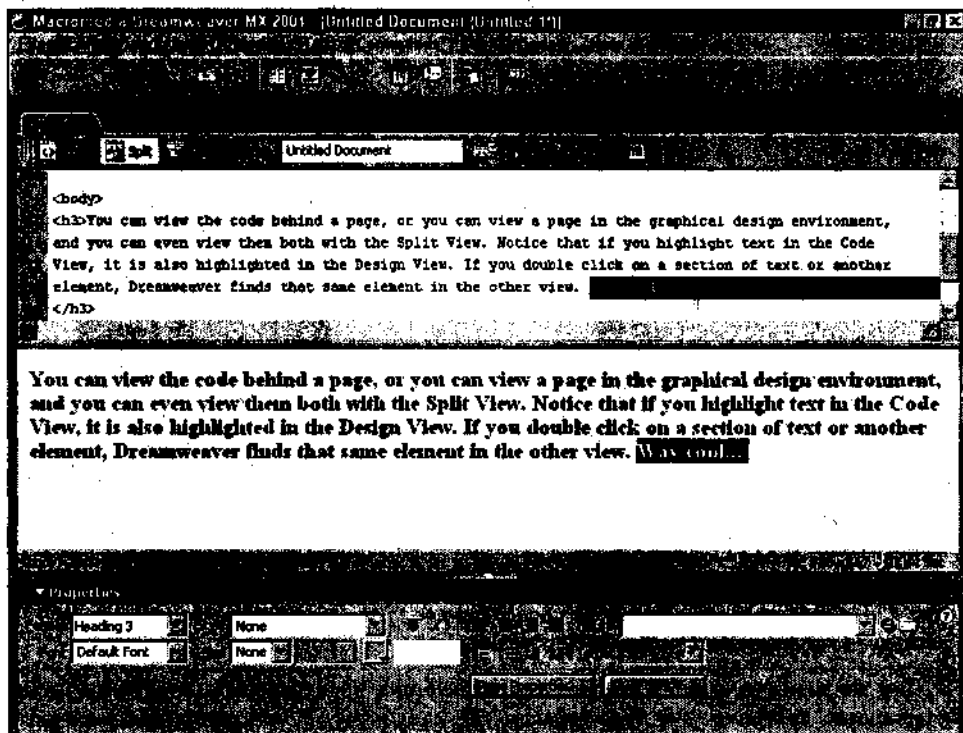


Рис. 1.11. Режим Split позволяет одновременно просматривать код и окружение графического дизайна

## Строка меню

В верхней части экрана Dreamweaver расположена строка меню, в которой находятся все свойства панелей Insert, Properties Inspector и других, а также несколько свойств, которые доступны только из меню. Более подробно каждое меню описывается в следующих разделах.

### Меню File

В меню File (Файл) (рис. 1.12) находятся такие известные вам команды, как New (Создать), Open (Открыть) и Save (Сохранить). Кроме того, существует команда Revert (Вернуться к файлу), аналогичная свойству Revert в программе Adobe Photoshop. Эта усовершенствованная функция отмены операции позволяет быстро вернуться к последней сохраненной версии страницы, если вам не понравились последние внесенные изменения. Dreamweaver автоматически запоминает 50 произведенных действий, однако это число можно увеличить или уменьшить, выбрав команду Edit⇒Preferences⇒General (Правка⇒Настройка⇒Общее) и изменив параметр Maximum Number of History Steps (Максимальное количество шагов журнала).

В меню File также существует команда Design Notes (Заметки по дизайну). Это уникальное свойство, позволяющее делать заметки к HTML- и другим файлам. В главе 4 вы найдете более подробную информацию о Design Notes и других свойствах Dreamweaver, упрощающих совместную работу разработчиков.



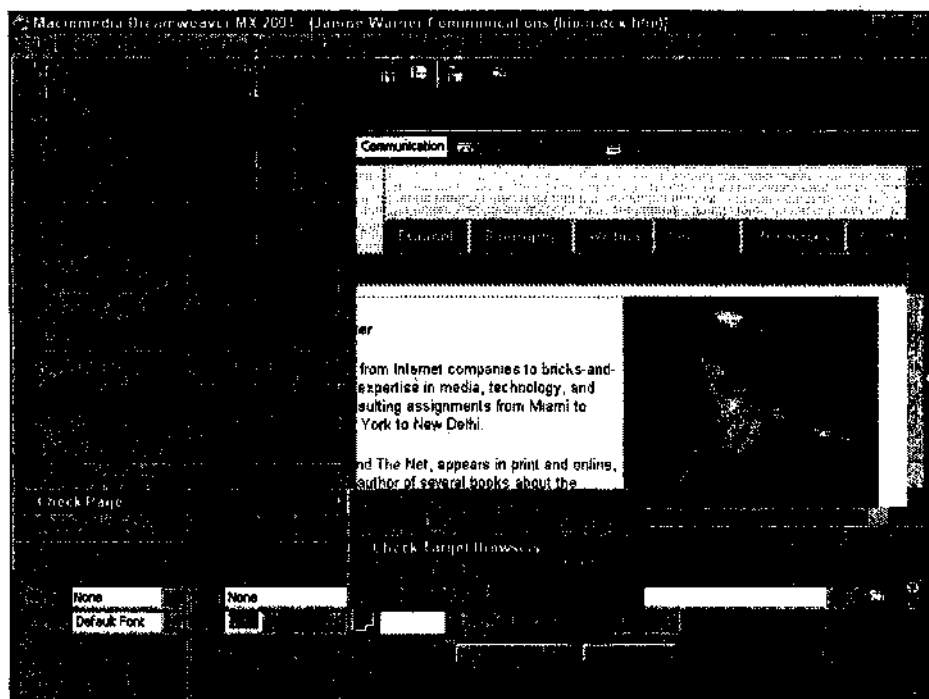


Рис. 1.12. Свойство *Check Target Browsers* создает список HTML-дескрипторов на странице, которые не поддерживаются старыми браузерами

В этом же меню находятся команды, полезные при проверке работы в Web-браузерах. В большинстве программ для Web-дизайна так или иначе производится предварительный просмотр страниц в браузере. В Dreamweaver это свойство имеет огромные преимущества. Работу можно проверять не только в нескольких браузерах, но и тестировать ее на совместимость с различными версиями.

На рис. 1.12 показана команда *Check Page* (Проверить страницу), которая состоит из замечательных функций для проверки вашей работы: *Check Accessibility* (Проверить доступность), *Check Links* (Проверить ссылки), *Check Target Browsers* (Проверить в целевом браузере). Команда *Check Target Browsers* позволяет определить браузер и его версию, например, Netscape 3.0 (который все еще широко используется) или Internet Explorer 3.0. При проверке браузера Dreamweaver создает отчет обо всех используемых HTML-свойствах, которые в выбранном браузере не поддерживаются.

Свойство *Check Links* проверяет все ссылки узла и создает отчет по всем разорванным и никуда не ведущим ссылкам. Свойство *Check Accessibility* проверяет корректность отображения страницы в браузерах для слепых и других системах для инвалидов.

### Меню Edit

В меню *Edit* (Правка) содержатся известные вам команды: *Cut* (Вырезать), *Copy* (Копировать) и *Paste* (Вставить). Новой будет команда *Edit with External Editor* (Отредактировать во внешнем редакторе), которая позволяет открыть элемент в другой программе, например в графическом редакторе, и внести изменения, при этом не покидая Dreamweaver.



В меню *Edit* также находится команда *Preferences* (Настройки). Перед тем, как начать работать с новой программой, советуем просмотреть все параметры *Preferences* и настроить программу в соответствии с собственными требованиями.

## Меню View

Меню View (Вид) предоставляет доступ к таким полезным функциям дизайна, как сетка и линейки. Команда Visual Aides (Визуальные помощники) этого меню позволяет включать и выключать границы HTML-таблиц, фреймов и слоев, а также управлять видимостью карт изображений и других невидимых элементов. Данное свойство применяется при установлении атрибутов границы этих HTML-дескрипторов в нулевое значение с целью сделать их невидимыми при просмотре страницы в браузере. Однако, работая над дизайном в Dreamweaver, необходимо видеть, где начинаются и заканчиваются такие элементы, как таблицы и слои. Установив соответствующий флажок в меню View, вы можете включить просмотр границ в Dreamweaver, даже если не хотите, чтобы они были видимыми для посетителей узла.

## Меню Insert

Как показано на рис. 1.13, меню Insert (Вставка) обладает большим количеством уникальных для Web-дизайна команд. Из этого меню можно вставить такие элементы, как горизонтальная линейка, Java-апплет, форму и файл надстройки.

В Dreamweaver проводится дополнительная поддержка вставки Flash или файлов Shockwave Director, которые являются продуктами компании Macromedia. (В главе 11 вы найдете гораздо больше информации о мультимедиа-файлах.)

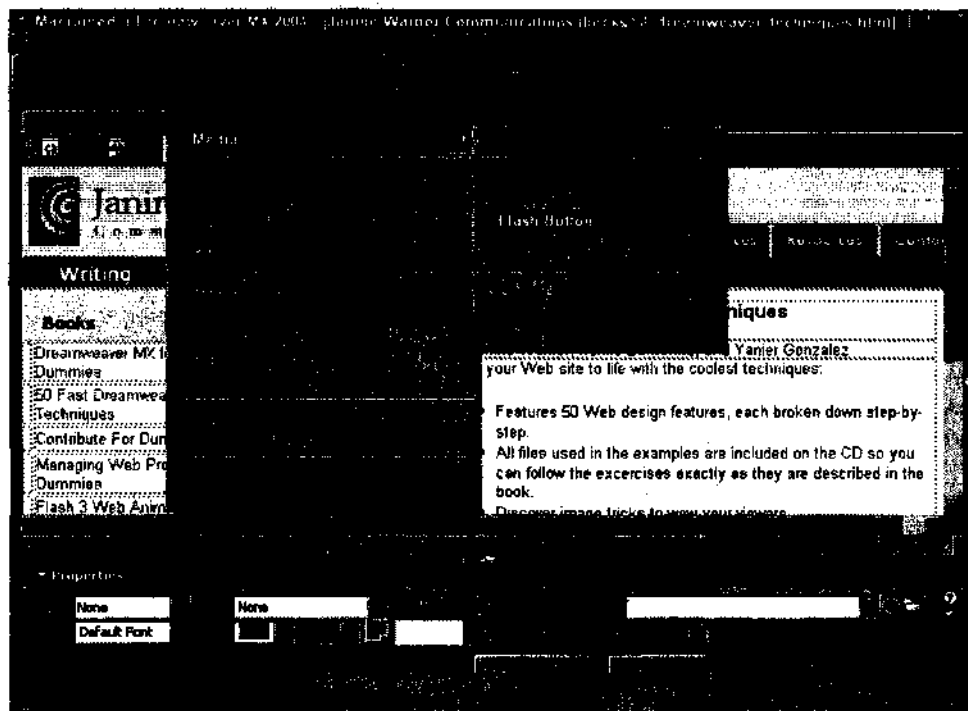


Рис. 1.13. Меню Insert упрощает добавление разнообразных элементов (в том числе и мультимедиа-файлов) к вашим страницам

## Меню Modify

В меню Modify (Изменить) также предоставляется возможность просмотра и изменения настроек объекта, например, атрибутов таблицы, показанных на рис. 1.14. Настройки (обычно называемые в HTML *атрибутами*) позволяют определить элементы страницы, установив их выравнивание, высоту, ширину и другие параметры.

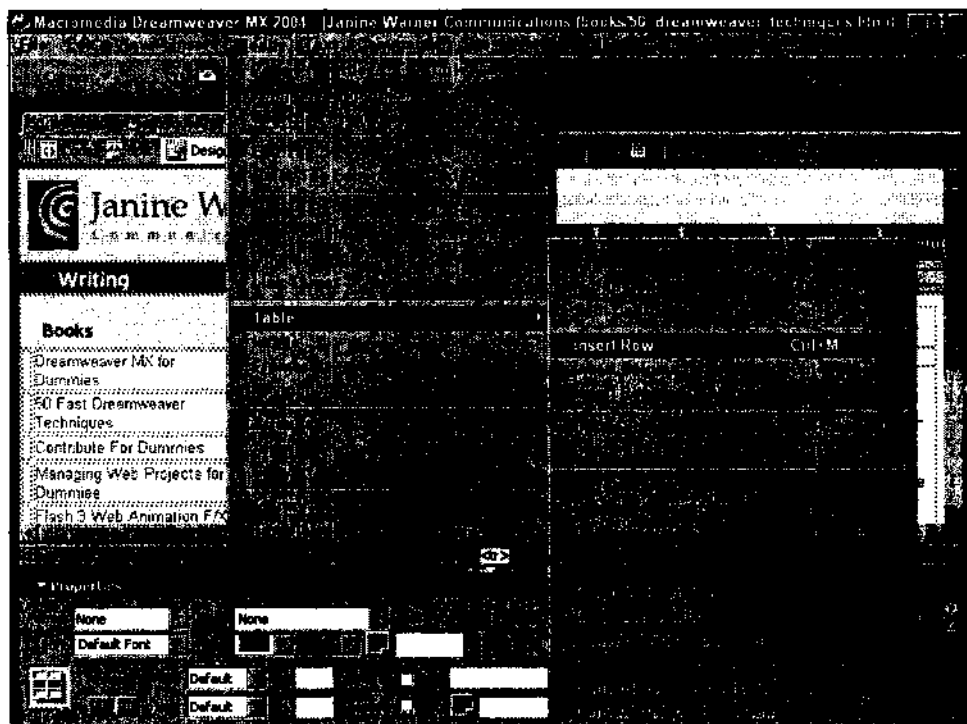


Рис. 1.14. Меню *Modify* упрощает изменение свойств показанных объектов (например, атрибутов таблицы)

### Свойства страницы

Также можно отдельно установить эти атрибуты в панели *Properties Inspector*. Чтобы изменить свойства для всей страницы, воспользуйтесь диалоговым окном *Page Properties* (Свойства страницы), которое можно открыть из меню *Modify* или воспользоваться кнопкой *Page Properties* в нижней части панели *Properties Inspector*. Изменяя свойства страницы (рис. 1.15), можно установить цвет ссылок и текста всей страницы, а также определить цвет или изображение фона.

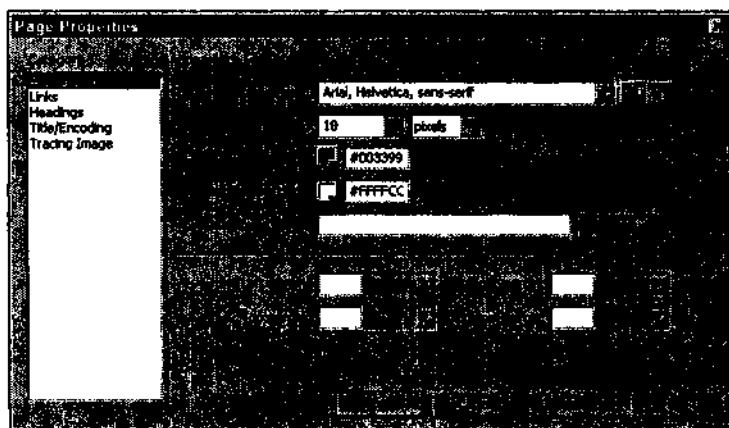


Рис. 1.15. Диалоговое окно *Page Properties* предоставляет доступ к атрибутам цвета фона и текста

## Меню Text

В меню Text (Текст) вы имеете возможность форматировать текст с помощью таких простых команд, как **bold** (полужирный) или *italic* (курсив), а также более сложных свойств, например, стилей шрифтов и собственных таблиц стилей. Команда форматирования текста значительно расширилась в Web-пространстве. А ведь всего несколько лет назад нельзя было определить даже стиль шрифта или изменить междустрочное расстояние и интервал между словами. И хотя в настоящий момент у этих свойств пока нет универсальной поддержки, ваши возможности по управлению внешним видом Web-страниц достаточно широки.

К примеру, если вы выбрали какой-то конкретный шрифт для текста, то для того чтобы он корректно отображался, на компьютере пользователя должен присутствовать такой же шрифт. В связи с этим ограничением HTML позволяет определить несколько возможных шрифтов, чтобы вы все же смогли сделать ваш текст таким, каким он задумывался. При этом браузер ищет на компьютере пользователя один из указанных шрифтов в том порядке, в котором вы их перечислили. Dreamweaver учитывает важность определения более чем одного шрифта и безопасность использования самых популярных шрифтов.

## Menu Commands

Меню **Commands** (Команды), изображенное на рис. 1.16, предоставляет доступ к набору команд **Dreamweaver**. В их число входят команды **Start** и **Play Recorded Command** (Начать и Воспроизвести записанную команду), которые позволяют быстро сохранить набор действий, а затем повторить их. Чтобы воспользоваться этой функцией, выберите команду **Commands**⇒**Start Recording** (Команды)⇒Начать запись), выполните операции, которые требуется записать (например, скопируйте и вставьте текст), после чего выберите команду **Stop Recording** (Закончить

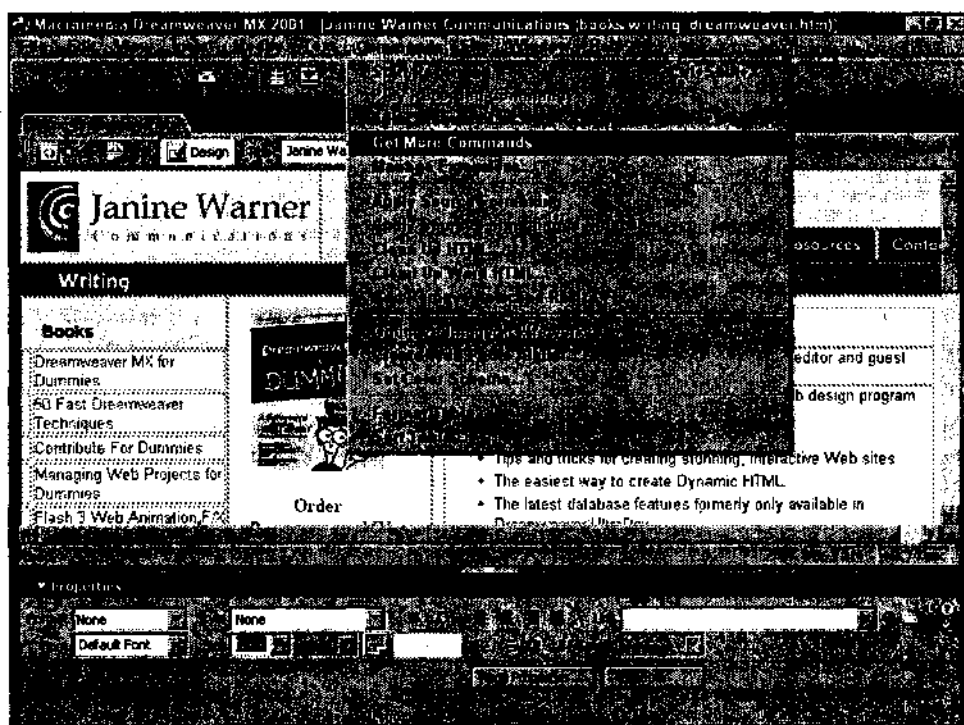


Рис. 1.16. Меню *Commands* предоставляет простой доступ к некоторым наиболее усовершенствованным свойствам *Dreamweaver*

запись). Затем, чтобы снова произвести то же действие, выберите **Commands⇒Play Recorded Command**. Действие можно загрузить из Internet с помощью команды **Commands⇒Get More Commands** (Команды⇒Получить другие команды) и функции, которая автоматически запускает браузер и открывает Web-узел компании Macromedia. Оттуда вы вправе загрузить новые команды с целью расширить функциональность Dreamweaver.

Команда **Clean Up HTML** (Очистка HTML-кода) в меню **Commands** помогает исправить некачественный HTML-код, а команда **Clean Up Word HTML** (Очистка Word HTML-кода) специально разработана для корректировки часто возникающих проблем при использовании функции **Save As HTML** (Сохранить как Web-страницу) в Microsoft Word.

С помощью команды **Add/Remove Netscape Resize Fix** (Добавить/Удалить изменение размеров в Netscape) этого меню можно вставить или убрать сценарий JavaScript, который исправляет дефект в Netscape, автоматически перезагружающий страницу, когда пользователь изменяет размер окна браузера.

Команда **Create Web Photo Album** (Создать Web-фотоальбом) запускает программу Macromedia Fireworks и использует ее для автоматизации создания фотоальбома с несколькими изображениями. Если вы выберете команду **Optimize Image in Fireworks** (Оптимизировать изображение в Fireworks), выбранное изображение автоматически будет открыто в области оптимизации программы Fireworks.

В меню **Commands** есть команда **Set Color Scheme** (Задать цветовую схему). Она поддерживает список цветов для фона и текста, специально разработанных с целью обеспечения оптимальной работы в Web-пространстве.

### **Меню Site**

Меню **Site** (Узел) предоставляет доступ к командам, необходимым при задании параметров узла. Этот процесс необходим для того, чтобы остальные функции Dreamweaver работали корректно. (О том, как задать параметры узла, подробно рассказано в главе 2.) В этом же меню существуют команды **Check In** (Передать на) и **Check Out** (Передать с), которые не позволяют членам команды дизайнеров перезаписывать работу друг друга. (В главе 2 также рассказывается об этой функции.)

### **Меню Window**

Меню **Window** (Окно) позволяет управлять отображением панелей и диалоговых окон (**Insert**, **Properties** и **Behaviors**). Чтобы включить какое-либо из этих окон, выберите название панели и установите напротив него флажок. Чтобы выключить отображение окна, еще раз щелкните на названии — флажок будет снят. Другие панели и диалоговые окна (например, **CSS Styles** и **HTML Code Inspector**) также находятся в меню **Window**.

### **Меню Help**

Меню **Help** (Справка) предоставляет простой доступ к командам, которые помогают разобраться во многих функциях Dreamweaver. В этом меню также находятся шаблоны Dreamweaver и файлы с примерами.

Шаблоны и примеры являются визуальными образцами часто используемых элементов HTML-дизайна, например таблиц и фреймов, кроме того, они помогут вам в создании сложных планировок.

### **Строка состояния**

Строка состояния находится в нижнем левом углу основного окна Dreamweaver. С ее правой стороны расположены ярлыки на все доступные функции. С левой стороны представлены HTML-коды, показывающие, как отформатированы элементы страницы. Например, если поместить курсор на тексте, выровненном по центру, то в строке состояния появится надпись `<center>`. Это свойство упрощает проверку форматирования любого элемента страницы.



Строку состояния также можно использовать для определения раздела страницы. Например, если щелкнуть на дескрипторе, часть страницы, к которому он имеет отношение, будет подсвечена. Таким образом, упрощается выделение определенных частей страницы (например, таблицы).

## *Работа с Web-страницами, созданными в другой программе для Web-дизайна*

Теоретически, все программы для Web-дизайна должны быть совместимы, так как HTML-файлы, по своей сути, являются обычными ASCII (текстовыми) файлами. HTML-файл можно открыть в любом текстовом редакторе, включая Macintosh SimpleText и Windows Notepad. Однако за последнее время HTML стал значительно более развитым. Различные Web-программы придерживаются различных стандартов, а это может вызывать серьезные конфликты, если страницу, созданную в одной программе, открыть в другой.

Одной из причин популярности Dreamweaver как раз и является тот факт, что она создает достаточно "чистый" код, наиболее точно соответствующий HTML-стандартам в сравнении с другими программами. Dreamweaver также показал себя лучшим образом при создании страниц, работающих в различных браузерах и на различных платформах. Однако импортирование файлов, созданных в других Web-программах, может быть затруднительным.

Чтобы облегчить такого рода переход, в Dreamweaver были включены некоторые специальные команды (например, Clean Up Word HTML), которые разрабатывались для исправления часто возникающих проблем с HTML-кодом, созданным в Microsoft Word.



Перед тем, как начать работу над узлом, разработанным в другой программе, следует импортировать его в Dreamweaver. Рекомендуется сделать резервную копию всех файлов узла, чтобы вы имели оригинальную версию. (Пошаговые инструкции по импортированию существующего Web-узла представлены в главе 2.)

В следующих разделах описываются наиболее популярные HTML-редакторы, а также даются советы по перемещению файлов одной из этих программ в Dreamweaver.

## **Microsoft FrontPage**

Microsoft FrontPage является наиболее популярным HTML-редактором на рынке, главным образом, за счет популярности пакета Microsoft Office. В программе FrontPage Web-разработчикам предлагаются некоторые мощные функции и привлекательный пакет программ, включая Image Composer, который предназначен для создания изображений. Во FrontPage также содержатся *Web-компоненты*, необходимые для добавления интерактивных свойств Web-узлу, например, простой поисковой системы или форума. Web-компоненты работают только в том случае, если на Web-сервере, который вы используете, присутствуют соответствующие им программы. Сейчас, правда, уже многие коммерческие поставщики услуг их поддерживают.

Если вы переводите разработку вашего узла с FrontPage в Dreamweaver, вначале отметьте все используемые Web-компоненты пакета FrontPage: поисковые системы или формы. В Dreamweaver не существует таких встроенных функций, поэтому вы не сможете их редактировать подобно тому, как это осуществлялось во FrontPage. Благодаря функции Dreamweaver Roundtrip HTML (которая максимально осторожно с уникальным кодом) эти компоненты будут работать, однако вам все же придется пожертвовать некоторыми удобствами встроенных во FrontPage компонентов в пользу более стандартного подхода к созданию кода в Dreamweaver. Если вы используете большое количество компонентов и привыкли работать с ними, как и во FrontPage, возможно, целесообразно продолжать применение FrontPage.

Если вы готовы перейти на Dreamweaver (я обращаюсь ко всем разочарованным пользователям FrontPage, которые радуются каждый раз, когда им удается создать на странице переключатель), то можно заново создать все компоненты, которые использовались во FrontPage с помощью CGI и других программных средств и привязать их к вашим страницам в Dreamweaver. Если вы сами этого сделать не можете, попросите программиста, который поможет вам в процессе перехода, после чего вы сможете самостоятельно управлять своим узлом из Dreamweaver.

Если вы использовали во FrontPage CSS или слои, необходимо особенно обратить на них внимание при преобразовании вашего узла в Dreamweaver. Dreamweaver гораздо лучше, чем Microsoft FrontPage создает DHTML-код, который работает и в Netscape Navigator, и в Microsoft Internet Explorer. Поэтому стоит улучшить ваш DHTML-код, если вы хотите, чтобы пользователи могли применять не только Internet Explorer, но и любой другой браузер. В связи с тем, что CSS и слои гораздо сложнее HTML, нет необходимости редактировать этот код вручную, преобразовывая его из одного редактора в другой. Может оказаться, что гораздо проще удалить элементы, добавленные во FrontPage, и заново создать их в Dreamweaver. (Более подробно о CSS и слоях см. в главах 8 и 9.)

## Microsoft Word

Несмотря на то, что Microsoft Word является текстовым редактором и, по существу, не считается HTML-редактором, он имеет возможность сохранять файлы в формате HTML. В результате вы можете столкнуться со страницами, которые тем или иным способом были созданы в Microsoft Word. Проблемы в HTML-коде, полученном из редактора Word, аналогичны проблемам FrontPage: обе эти программы создают избыточный код, который не во всем соответствует HTML-стандартам. Так как созданный в редакторе Word код встречается довольно часто, в Dreamweaver была включена специальная команда Clean Up Word HTML. Чтобы воспользоваться этой функцией, выберите команду Commands⇒Clean Up Word HTML и определите в диалоговом окне Clean Up Word HTML код, который вы хотите изменить. После этого Dreamweaver уберет избыточный код, и ваши страницы станут быстрее загружаться и лучше работать в различных браузерах.

## NetObjects Fusion

Работа в NetObjects Fusion существенно отличается от работы в Dreamweaver (во много раз более, чем от других HTML-редакторов, описываемых в этом разделе). Основная причина заключается в том, что в Fusion используется уникальный подход к Web-дизайну и созданию HTML-кода. Эта программа больше не выпускается, но существует достаточно много Web-узлов, созданных с ее помощью.

Наибольшей проблемой с Fusion-узлами является использование в них сложных HTML-таблиц и прозрачной графики для управления интервалами между объектами. Попиксельное управление дизайном привлекает многих графических дизайнеров, так как при этом можно создавать сложную планировку, не прилагая особых усилий. Однако такой дизайн не совсем корректно поддерживается браузерами, а это означает, что такой узел будет неправильно работать у большинства пользователей.

Проблему при импортировании Web-узла, созданного с помощью Fusion, будет составлять развернутый код, который довольно сложно редактировать в любой другой программе. Если вы решили получить максимально чистый код, который повышает скорость загрузки и упрощает редактирование страниц в будущем, лучше заново с нуля создать свой дизайн. После импортирования узла, созданного во Fusion в Dreamweaver: процесс преобразования потребует немало времени и усилий. Советуем переместить все изображения в новый каталог, установите новый узел в Dreamweaver и начать работу над дизайном сначала.

## Adobe GoLive

В Adobe GoLive существует несколько замечательных свойств, которые упрощают дизайн страниц. Этот редактор во многом подобен Dreamweaver, но в то же время он может привести к проблемам, аналогичным тем, которые возникают при работе с NetObjects Fusion (см. предыдущий раздел). В GoLive используется сетка для попиксельного управления разметкой. Похожий метод применяется в Fusion. Таким образом, как и Fusion, GoLive часто создает очень сложный код, который непросто редактировать в других программах.

Так как в GoLive видна сетка для выравнивания, можно обойти сложную таблицу, которую GoLive создаст в фоновом режиме. Свойство сетки в GoLive является опциональным, и если в узле, который вы импортируете, оно не используется, то процесс преобразования в Dreamweaver пройдет гораздо проще. Если же узел был создан с использованием сетки, то целесообразнее заново создать страницы в Dreamweaver. Код, который используется для создания сложных HTML-таблиц, необходимых GoLive для его сетки, довольно трудно редактировать в какой-либо другой программе. Поэтому, если вы работаете с людьми, применяющими GoLive, попытайтесь отговорить их от использования свойства разметочной сетки для создания страниц — тогда будет гораздо проще работать над узлом в Dreamweaver.

Если вы добавили к вашим страницам какие-либо JavaScript-действия в программе GoLive, их нельзя будет отредактировать в Dreamweaver, хотя они и будут работать. Более того, свойства динамического HTML и анимация, созданная в GoLive, также не могут быть изменены в Dreamweaver без вмешательства в сам код. Таким образом, если на вашей странице содержатся какие-либо действия или DHTML-свойства, намного проще будет заново создать страницу в Dreamweaver.

## Другие HTML-редакторы

Несколько лет назад использовалось много различных визуальных HTML-редакторов. В настоящее время остались единицы. Те немногие, о которых шла речь, “захватили” основной рынок. Однако даже сейчас попадают узлы, построенные в старых визуальных редакторах: Adobe PageMill, Claris HomePage или Symantec VisualPage. Каждый из них создаст вам меньше проблем, чем Fusion или GoLive, с которыми работать сложнее. Как бы то ни было, если вы решили наилучшим образом преобразовать вашу работу в Dreamweaver, уделите особое внимание необычному коду, нестандартным правилам в HTML-дескрипторах и CGI-сценариям. Именно эти элементы HTML-страницы являются самыми капризными при импортировании их в Dreamweaver.



Независимо от того, в какой программе создавался ваш узел, при преобразовании своей работы в Dreamweaver уделите особое внимание необычному коду, нестандартным правилам HTML-дескрипторов и синтаксису, а также таким сложным свойствам, как CSS, динамическому HTML и сложному программному коду (ASP, Java или CGI-сценариям). Элементы Web-страницы чаще всего являются причиной возникновения проблем при импортировании их в Dreamweaver.

Вы можете открыть любую HTML-страницу в Dreamweaver и без особых проблем продолжить ее разработку. Однако если проблемы все же возникли, не забывайте, что всегда можно создать страницу заново, что гарантированно избавит вас от нежелательного кода. Также вы вправе воспользоваться командой Dreamweaver Clean Up HTML для определения потенциально проблемного кода. Чтобы выполнить это, выберите команду **Commands** → **Clean Up HTML** и укажите в открывшемся диалоговом окне элементы, требующие исправления.

Также будьте осторожны при использовании Adobe ImageReady для автоматического создания HTML с изображениями, например, если вы применяете свойство расслоения с целью разбить большую картинку на меньшие, расположенные в HTML-таблице. ImageReady во



многом полагается на “трюк” с прозрачным изображением для выравнивания и часто использует атрибут COLSPAN в таблицах. Эти методы могут быть проблемными, если вы измените значения ширины таблицы. Если не получается корректно выровнять изображения, то лучше удалить оригинальную страницу и заново создать ее в Dreamweaver. Но после того, как вы переместите свой узел под Dreamweaver, в будущем работа будет проходить более плавно, а сам узел будет работать лучше для более широкой аудитории.

## Глава 2

# Задание параметров Web-узла в Dreamweaver

*В этой главе...*

- Построение нового узла
- Создание новых страниц
- Создание ссылок
- Подключение Web-узла к Internet

**И**так, мы можем приступить к построению Web-узла. В этой главе вы узнаете, как работать с существующим Web-узлом и как создать полностью новый. Вы также ознакомитесь с основными правилами планирования своего узла и принципами работы функции задания параметров, которая позволяет программе Dreamweaver следить за изображениями, ссылками и другими элементами узла. Во второй части главы мы перейдем к главному — созданию страницы и добавлению изображения и текста.

Но перед тем, как начать построение или редактирование отдельных страниц, следует с помощью соответствующих средств в Dreamweaver задать некоторые параметры. Независимо от того, будете вы создавать новый узел или дорабатывать уже существующий, необходимо выполнить инструкции, приведенные в следующем разделе, чтобы подготовить Dreamweaver к управлению вашим узлом. Свойства управления узлом позволяют программе следить за его элементами, автоматически создавать ссылки, обновлять сервер и даже управлять командой разработчиков. А с улучшениями, появившимися в последней версии, все эти свойства стали еще более мощными и простыми.



Можно использовать Dreamweaver и без начальной установки узла (о которой речь пойдет в следующем разделе), но некоторые свойства (например, автоматическая проверка ссылок и Library (Библиотека), которая позволяет хранить элементы для более простой их вставки в разные части проекта) не будут работать.

## Визуализация узла

Перед тем, как перейти к созданию Web-страниц, уделите время планированию вашего узла, обдумайте его структуру и организацию. Начните со следующих вопросов.

- ✓ Зачем вам нужен Web-узел? (Каковы ваши цели и задачи?)
- ✓ На какую аудиторию вы нацелены?
- ✓ Кто будет работать на вашем узле? Сколько разработчиков планируется привлечь к созданию узла?
- ✓ Как вы будете создавать или откуда собираетесь брать текст и изображения для вашего узла?

- ✓ Как следует организовать файлы вашего узла?
- ✓ Будут ли на узле располагаться мультимедиа-файлы, — Flash или RealAudio?
- ✓ Нужны ли вам такие интерактивные функции, как форма обратной связи и комната для бесед?
- ✓ Какое дополнительное программное обеспечение вам необходимо для специальных функций (например, Macromedia Flash для анимации)?
- ✓ Какая система навигация будет на вашем узле (т.е. как можно максимально упростить перемещение пользователей по узлу)?
- ✓ Как вы будете решать проблемы роста и в дальнейшем разрабатывать узел?

Если вы спланируете узел, то в дальнейшем будет легче разобраться с функциями управления, которые мы обсудим далее в этой главе. В главе 3 вы найдете более подробные советы и указания по планированию и управлению вашего узла. Потратив вначале немного времени на четкую постановку целей и задач, вы оградите себя от неприятностей в будущем. Настройтесь на успех в самом начале, и результат обязательно будет положительным.

## *Задание параметров нового или существующего узла*

Процесс задания параметров узла очень важен, так как после окончания работы и выгрузки узла на Web-сервер отдельные страницы, изображения и другие элементы должны оставаться в тех же относительных местоположениях, что и на вашем жестком диске. Средства управления узлом в Dreamweaver разработаны так, чтобы гарантировать конкретную работу на сервере. Это достигается путем проверки правильности ссылок и других свойств при их создании. Если вы не используете средства управления, то рискуете разорвать связи между страницами, когда будете выгружать узел на Web-сервер. При начальной настройке узла также задаются параметры FTP-функций программы Dreamweaver, которые облегчают перенос вашего узла с локального компьютера на Web-сервер и управляют обновлениями при внесении каких-либо изменений.

При настройке нового узла Dreamweaver автоматически создает на жестком диске новую папку для хранения всех ваших страниц и других элементов узла. Если хотите, можете изменить местоположение папки или создать ее самостоятельно.

Если вы работаете над существующим узлом, выполните те же действия, но не создавайте новую папку, а укажите программе ту, в которой находится существующий узел.



Если вы опытный Web-дизайнер и просто хотите внести небольшие изменения или воспользоваться FTP-свойствами, чтобы добраться до файлов на сервере, и при этом не задавать параметры узла, то теперь Dreamweaver позволит вам сделать это, не завершая процесс настройки узла. Чтобы воспользоваться FTP-свойствами и быстро их настроить, выберите Site⇒Manage Sites (Узел⇒Управление узлами), а затем в диалоговом окне Manage Sites выполните команду New⇒FTP&RDS Server. Этот ярлык позволит вам напрямую работать с вашим сервером посредством FTP и RDS, правда, при этом Dreamweaver не будет проверять целостность ссылок и использовать другие функции управления узлом.



Если вы не настолько опытный Web-дизайнер или если вы работаете над узлом, который полностью находится на вашем компьютере, потратьте еще три минуты и выполните следующие действия по заданию параметров узла. Поверьте, это время будет потрачено не зря.

## Определение узла

Следующие действия основываются на использовании диалогового окна **Site Definition** (Задание узла) для определения узла. Этот этап в Web-дизайне довольно важен, так как он определяет структуру узла,\* позволяющую редактору Dreamweaver устанавливать ссылки и эффективно использовать многие функции управления узлом, которые описываются в последующих главах.



Если вы работаете с существующим узлом, находящимся на удаленном сервере, выполните действия указанные в разделе “Загрузка существующего Web-узла”.

Чтобы определить узел с помощью диалогового окна **Site Definition**, выполните следующие действия.

**1. Выберите команду **Site⇒Manage Sites**.**

Появится диалоговое окно **Site Definition**, изображенное на рис. 2.1.

**2. Щелкните на кнопке **New** (Создать), а затем выберите команду **Site** (Узел).**

Появится диалоговое окно **Site Definition for Your Dream Site**, изображенное на рис. 2.2.

**3. Выберите вкладку **Advanced** (Дополнительные параметры).**

Появится окно **Advanced**. Если хотите, воспользуйтесь запустившимся мастером, но более точно управлять свойствами можно из вкладки **Advanced**.

**4. Убедитесь, что в левой ее части выбрана категория **Local Info** (Локальные данные).**

**5. В текстовом поле **Site Name** (Имя узла) введите название вашего узла.**

Можете назвать узел любым именем. Оно используется только для того, чтобы вы могли отличить один узел от другого. Многие работают в Dreamweaver сразу над несколькими узлами, поэтому в программе предусмотрен способ присвоения им имен. После того, как это будет сделано, в раскрывающемся списке диалогового окна **Site** появится название. Указанный список используется для выбора узла, с которым вы хотите работать при открытии Dreamweaver, что особенно полезно, если вы работаете сразу над несколькими Web-узлами.

**6. Воспользуйтесь кнопкой **Browse** (Обзор) (она изображена в виде папки для документов), которая расположена напротив текстового поля **Local Root Folder** (Корневая локальная папка), чтобы указать новую папку на жестком диске (ее вы создали в первом действии) для хранения Web-узла.**

Если вы работаете с существующим узлом, выполните те же действия, чтобы выбрать папку с узлом, над которым вы будете работать в Dreamweaver.

**7. Если функция **Refresh Local File List Automatically** (Автоматически обновлять список локальных файлов) не выбрана, установите соответствующий флажок. После этого Dreamweaver автоматически обновит список новыми страницами, которые будут добавляться к узлу.**

Это свойство помогает Dreamweaver более эффективно работать, так как ускоряется процесс поиска и идентификации файлов узла.

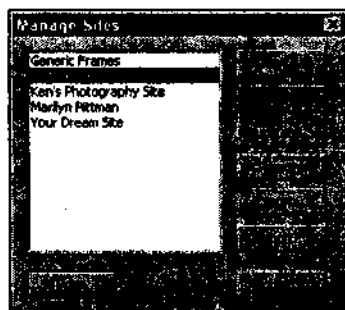


Рис. 2.1. Диалоговое окно **Site Definition** позволяет в Dreamweaver установить новый или существующий узел

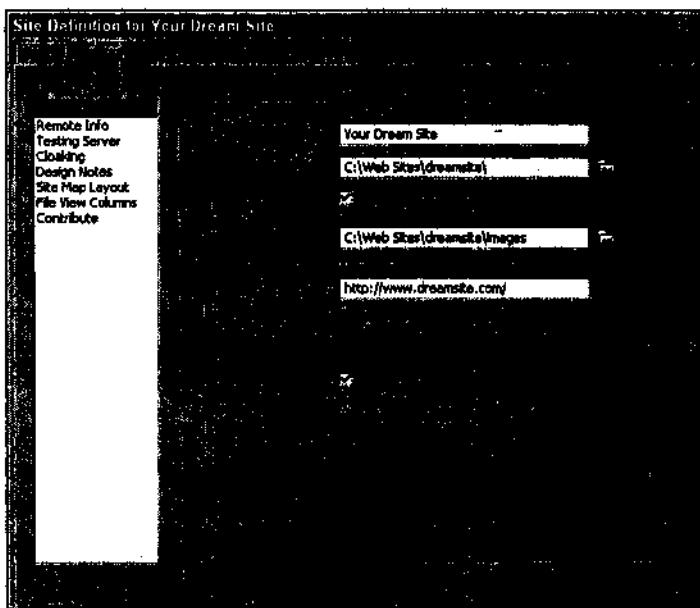


Рис. 2.2. В диалоговом окне *Site Definition for Your Dream Site* определяется информация для нового или существующего узла

8. Укажите папку **Default Images** (Стандартные изображения), введя путь к ней, или воспользуйтесь кнопкой обзора, чтобы найти ее.

Вам не обязательно указывать папку для изображений. Если вы храните их в более чем одной папке или у вас пока вообще нет никаких изображений, можете оставить это поле незаполненным. (Более подробно об изображениях рассказано в главе 5.)

9. В текстовом поле **HTTP Address** (Адрес HTTP) введите адрес URL своего Web-узла.

Адрес HTTP — это URL (или Web-адрес), который будет иметь ваш узел после его размещения на Web-сервере. Если вы еще не определились, какой Web-адрес будет иметь ваш узел, или если вы не планируете размещать его на Web-сервере, то оставьте это поле незаполненным.

10. Установите флажок **Enable Cache** (Включить кэш).

Dreamweaver создаст локальный кэш вашего узла, чтобы ускорить отображение его файлов. Локальный кэш ускоряет работу многих функций управления узлом, а на его создание потребуется всего несколько секунд, если, конечно, у вас не слишком большой узел или не очень медленный компьютер.

11. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно **Site Definition**.

Если вы не установили флажок **Enable Cache**, появится окно, в котором программа спросит у вас, хотите ли вы создать кэш для узла. На рис. 2.1 показано, как должно выглядеть диалоговое окно **Site Definition**, когда заполнены все поля вкладки **local Info**.

## Задание параметров доступа к Web-серверу

Чтобы облегчить вам жизнь, разработчики Dreamweaver включили в программу функцию FTP, с помощью которой можно легко переместить страницы на Web-сервер. Интегрирование этого свойства также помогает программе Dreamweaver следить за изменениями, производимыми в файлах на жестком диске, и сверять их с файлами на Web-сервере.

Информация о Web-сервере, который будет использоваться для размещения вашего узла, вводится на странице Remote Info (Данные удаленного узла) диалогового окна Site Definition. Эту страницу можно выбрать в поле Category (Категория) в левой части окна, а сама она откроется в правой его части, как показано на рис. 2.3.

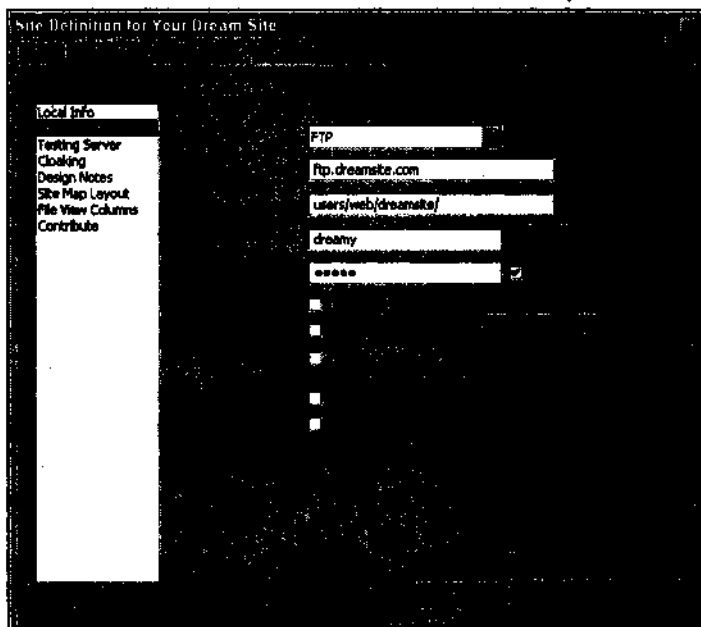


Рис. 2.3. В диалоговом окне Site Definition определяется информация для доступа к удаленному Web-серверу

В разделе Remote Info раскрывающегося списка Access (Доступ) вы найдете несколько опций. В следующем разделе приведены инструкции по настройке FTP-доступа. Если вы не планируете публиковать свой узел на сервере, выберите опцию None (Нет) в раскрывающемся списке Access вкладки Remote Info. В случае, если узел предполагается отправить на сервер, расположенный в сети, выберите в том же раскрывающемся списке опцию Local/Network (Локальный/Сетевой), после чего воспользуйтесь кнопкой Browse — таким образом, вы укажете местоположение сервера в вашей сети. Другие две опции, RDS, SourceSafe Database (База данных SourceSafe) и WebDAV, включают систему управления версиями и помогают следить за внесенными изменениями, когда команда разработчиков работает над узлом.

Чаще всего для публикации разработанного Web-узла применяется протокол FTP, позволяющий отправить узел на удаленный сервер, например, один из тех, которые предоставляются коммерческими поставщиками услуг Internet. Если вы собираетесь поступить именно так, выполните следующие действия.

При использовании удаленного сервера (например, поставщика услуг Internet) потребуются узнать у поставщика следующую информацию.

- ✓ Имя хоста FTP.
- ✓ Путь к каталогу хоста.
- ✓ Имя пользователя.
- ✓ Пароль.

Выберите опцию FTP в раскрывающемся списке Access на странице Remote Info диалогового окна Site Definition и выполните следующие действия.

1. В текстовом поле **FTP Host** (Имя хоста FTP) введите имя хоста вашего Web-сервера. Оно должно иметь следующий вид: ftp.host.com, shell.host.com или www.host.com — в зависимости от сервера.
2. В текстовом поле **Host Directory** (Каталог хоста) введите каталог удаленного узла, в котором хранятся общедоступные документы (его также называют *корнем узла*). Указанный каталог должен быть представлен следующим образом: public/html/ или www/public/docs/, что зависит от вашего сервера.
3. В текстовых полях **Login** и **Password** введите, соответственно, регистрационное имя и пароль, необходимые для доступа к Web-серверу. Если вы установите флажок **Save** (Сохранить), то Dreamweaver сохранит эту информацию и автоматически будет ее использовать при подключении к удаленному узлу. Это уникальные регистрационное имя и пароль, которые необходимы для предоставления вам доступа к серверу.
4. Установите флажки **Use Passive FTP** (Пассивный FTP) или **Use Firewall** (Использовать брандмауэр), но только в том случае, если поставщик услуг или администратор узла указали вам на обязательность этих действий. Если вы не в сети и пользуетесь услугами коммерческого поставщика, то эти опции включать не обязательно.
5. Если вы не планируете проверять остальные настройки, щелкните на кнопке **OK**, чтобы сохранить информацию о Web-сервере, после этого закройте диалоговое окно **Site Definition**.

Чтобы продолжить просмотр настроек других категорий, выберите в окне Category с левой стороны экрана Testing Server (Сервер тестирования), Design Notes (Заметки по дизайну), Site Map Layout (Макет карты узла), File View Columns (Просмотр файла) или Contribute (Содействие). (Некоторые из этих настроек описаны в следующих разделах.)

Если вы готовы перейти к созданию своих первых страниц, то эти опции изменять не обязательно. Просто перейдите к разделу "Создание новых страниц" и начните создавать свой Web-узел.

## Использование Check In/Out

Категория Check In/Out (Передать на/с) разработана с целью не допустить в процессе создания Web-узла перезаписывание сотрудниками результатов работы друг друга (очень ценное свойство, если вы хотите сохранить мир и спокойствие в команде Web-дизайнеров). После того, как один человек, создающий Web-узел, взял файл с удаленного сервера, другие разработчики этого узла не смогут внести изменения в этот файл. Когда вы извлекаете файл, напротив его имени появляется зеленая галочка. Если файл забрал кто-то другой, вы увидите красную галочку.

Чтобы воспользоваться свойством Check In/Out, установите флажок в окне напротив поля Check In/Out в нижней части окна Remote Info. После этого секция расширится и откроет вам дополнительные опции. Если необходимо, чтобы файлы отмечались как выбывшие при их открытии, установите флажок Check Out Files When Opening (Отмечать открытые файлы как выбывшие), как показано на рис. 2.4.

С помощью этого свойства можно следить за тем, с какими файлами работает определенный человек. Если вы единственный, кто участвует в разработке Web-узла, то эта функция вам не понадобится. Однако если вам необходимо воспользоваться механизмом слежения,

установите флажок **Check Out Files When Opening** и впишите в поле **Check Out Name** (Имя для выбывших файлов) имя, по которому вы будете определять файлы (это может быть ваше имя, прозвище и т.д.). Также укажите адрес электронной почты в поле **Email Address**. (Поле **Email Address** используется для интеграции Dreamweaver с электронной почтой, что облегчает общение между разработчиками узла. Более подробная информация о встроенной электронной почте изложена в главе 4.)

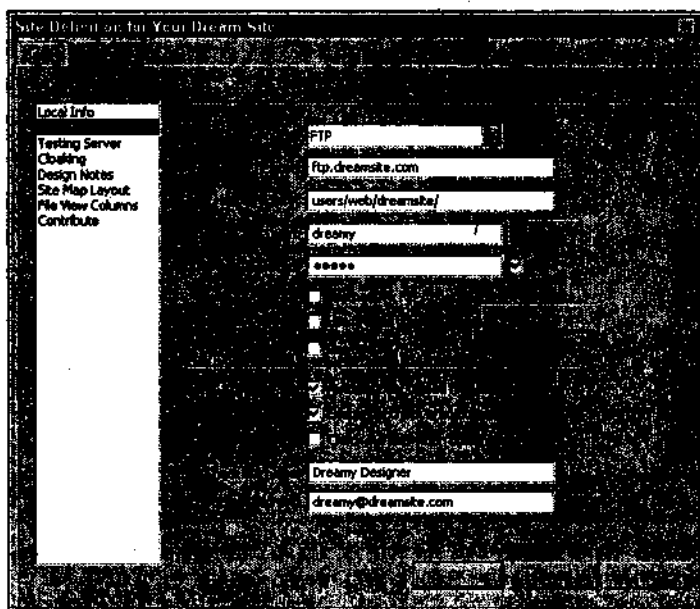


Рис. 2.4. Свойство *Check In/Out* помогает следить за разработкой, когда несколько человек выполняют это задание

## Использование сервера тестирования

Опция **Testing Server** позволяет определить сервер разработки при создании Web-узла, связанного с базой данных. (Более подробно об этом рассказывается в главах 13–15.) Если ваш узел не подключен к базе данных, никаких изменений в это диалоговое окно вносить не потребуется.

## Использование заметок по дизайну

Если вы иногда забываете подробности работы или возникают трудности при передаче коллегам важной информации о разрабатываемом Web-узле, свойство **Dreamweaver Design Notes** (Заметки по дизайну) поможет вам избавиться от этих неприятностей.

Функция **Design Notes** позволяет записывать информацию и привязывать ее к файлу или папке. Она работает почти так же, как и **HTML-дескриптор комментария**, позволяющий добавлять не отображаемый в браузере текст на страницу и таким образом делать заметки непосредственно в коде. Теперь в **Design Notes** вы вправе добавить комментарии к любому элементу, включая изображения, мультимедиа-файлы и даже папки. В отличие от дескриптора комментария, который вставляется в **HTML-код** страницы, заметки по дизайну не будут отображаться даже при просмотре исходного кода Web-узла. Можно выгрузить заметки на сервер, чтобы они были доступны другим пользователям, а можно сделать так, чтобы эта информация не загружалась на публичный узел.



Чтобы открыть страницу **Design Notes**, выберите **Design Notes** в поле **Category** диалогового окна **Site Definition** (рис. 2.5). Параметры на этой странице позволяют управлять обработкой Dreamweaver заметок по дизайну.

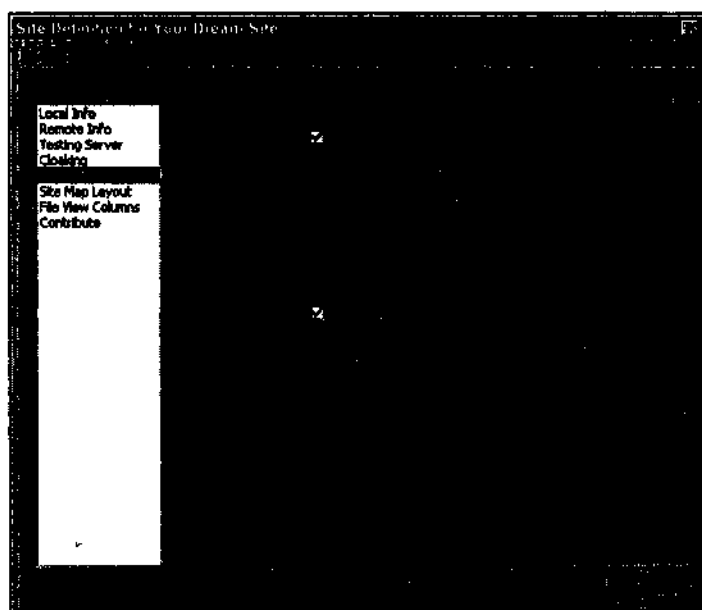


Рис. 2.5. На странице **Design Notes** можно определить, будут заметки отправлены вместе с файлами на Web-сервер или нет

- ✓ **Maintain Design Notes** (Включить использование заметок по дизайну). Установите этот флажок, чтобы заметки присоединялись к файлу при его выгрузке на сервер, копировании и перемещении.
- ✓ **Upload Design Notes for Sharing** (Выгрузить заметки по дизайну для совместного использования). Выберите эту опцию, чтобы включить заметки при отправке файлов на сервер по протоколу FTP.
- ✓ **Clean Up** (Очистка). Эта кнопка позволяет удалить заметки по дизайну, которые не прикреплены ни к какому из файлов или папок узла.



При создании графического изображения в программе Macromedia Fireworks можно сохранить заметки для этого файла, причем они также будут видны в Dreamweaver. Чтобы воспользоваться этим встроенным свойством, сохраните Fireworks-изображение в локальной папке Web-узла. Затем, когда вы откроете файл в Dreamweaver, щелкните на изображении правой кнопкой мыши — появится заметка по дизайну. Это свойство является эффективным методом общения графических дизайнеров с другими членами команды Web-разработчиков.

## Активизация макета карты узла

Если вам сложно уследить за всеми файлами и ссылками своего узла, не расстраивайтесь — вы не одиноки. Увеличение размеров Web-узлов делает эту задачу практически невыполнимой. Но в Dreamweaver существует средство **Site Map Layout** (Макет карты узла), ко-

торое помогает следить за Web-страницами и иерархией вашего узла. Это не та карта, которую часто можно увидеть на Web-узлах, со ссылками на многие или даже на все страницы. В Dreamweaver Site Map Layout — это функция управления, с помощью которой можно визуально управлять файлами и папками, из которых состоит ваш узел.

Чтобы выполнить ее настройку, выберите Site Map Layout в поле Category диалогового окна Site Definition. Страница Site Map Layout откроется в правой части окна, как показано на рис. 2.6.

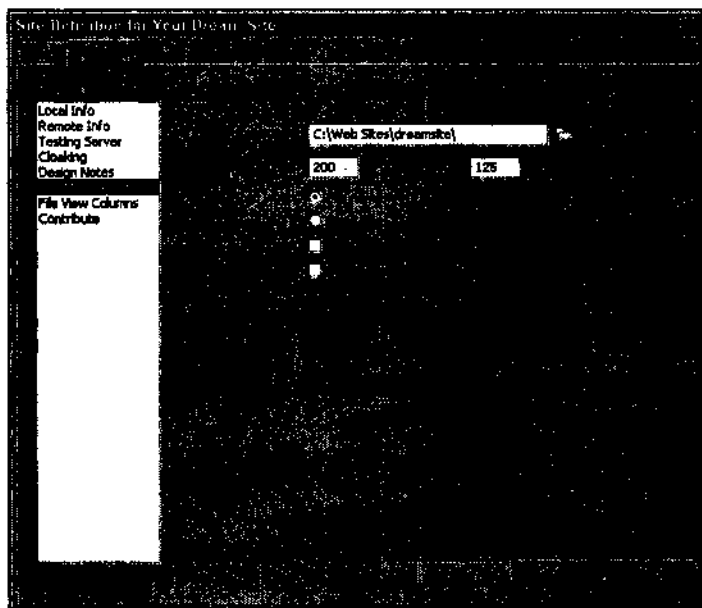


Рис. 2.6. На странице Site Map Layout можно выбрать способ отображения карты узла



Это свойство используется для автоматического создания карты узла со всеми его страницами. Такое средство управления предоставляет визуальное изображение иерархии Web-узла и всех его ссылок и поэтому оказывается довольно полезным. Эту карту можно использовать для организации вашего узла в соответствии с начальным планом, который вы наметили перед созданием страниц. (Более подробно о планировании рассказывается в разделе “Визуализация узла” ранее в этой главе, а также в главе 3.)

Чтобы создать карту узла на странице Site Map Layout диалогового окна Site Definition, выполните следующие действия.

1. Выберите в диалоговом окне Site Definition пункт Site Map Layout из списка Category.

Если окно еще не открыто, откройте его, выбрав Site⇒Manage Sites, а затем дважды щелкните на названии узла, с которым хотите работать в диалоговом окне Manage Sites.

2. В текстовом поле Home Page (Домашняя страница) введите путь к главной странице вашего узла или воспользуйтесь кнопкой Browse (Обзор) (изображенной в виде панки для документов), чтобы найти ее. Если вы устанавливали параметры страницы Local Info, то это поле должно автоматически заполниться.

В указанном текстовом поле определяется домашняя страница для карты узла. В результате Dreamweaver будет знать, где начинается Web-узел. Если не определить

домашнюю страницу, Dreamweaver не найдет файл под названием `index.html` или `index.htm` (наиболее часто используемые названия домашних страниц) и попросит вас выбрать домашнюю страницу при открытии карты узла.

3. Укажите в поле **Number of Columns** (Число столбцов) количество страниц, отображаемых в одной строке карты узла.

Если вы не уверены, какое число ввести, оставьте значение по умолчанию. Вы всегда сможете позднее вернуться и изменить данный параметр, если вам не понравится расположение пиктограмм карты узла.

4. Заполните поле **Column Width** (Ширина столбца) значением в пикселях, которое будет представлять ширину карты узла.

Опять же, если вы не уверены, какое значение следует ввести, оставьте то, которое предлагается по умолчанию.

5. В разделе **Icon Labels** (Метки пиктограмм) выберите опцию **File Names** (Имена файлов) или **Page Titles** (Названия страниц), если на карте узла должны отображаться, соответственно, либо имена файлов, либо названия страниц.

Можно вручную изменить любое имя файла или название страницы после создания карты узла.

6. В разделе **Option** (Опции) вы вправе скрыть определенные файлы. Это означает, что их не будет видно в окне **Site Map**.

Если выбрать опцию **Display Files Marked as Hidden** (Отображать файлы, помеченные как скрытые), то скрытые файлы будут показаны на карте узла курсивом.

Если вы выберете опцию **Display Dependent Files** (Отображать зависимые файлы), будут показаны все зависимые файлы в иерархии узла. *Зависимый файл* — это либо изображение, либо другой не HTML-объект, который браузер загружает при показе главной страницы.

7. Щелкните на кнопке **OK**.

Появится окно сообщения, в котором программа спросит, хотите ли вы создать кэш-файл для узла. Такой файл помогает редактору Dreamweaver обновлять ссылки и увеличивает производительность карты узла.

8. Щелкните на кнопке **Generate** (Создать) с целью создать кэш-файл и запустить процесс построения карты узла.

Dreamweaver просканирует все файлы узла и создаст кэш, ускоряющий работу программы.

9. После завершения щелкните на кнопке **Done** в диалоговом окне **Manage Sites**.

10. Чтобы просмотреть карту узла, выберите пиктограмму **Expand/Collapse** (Развернуть/Свернуть) в правой части панели **Site** (Узел). Затем перейдите к пиктограмме **Site Map** в верхнем левом углу развернувшегося окна и **Map Only** — в раскрывающемся меню.

Также можно выбрать отображение карты узла в левой части экрана и список файлов — в правой, как показано на рис. 2.7.

## Загрузка существующего Web-узла

Если вы работаете с существующим Web-узлом, но у вас еще нет его копии на жестком диске локального компьютера, воспользуйтесь программой Dreamweaver для загрузки какой-то части или всего узла. После этого можно будет редактировать существующие страницы, добавлять новые или использовать другие свойства Dreamweaver.

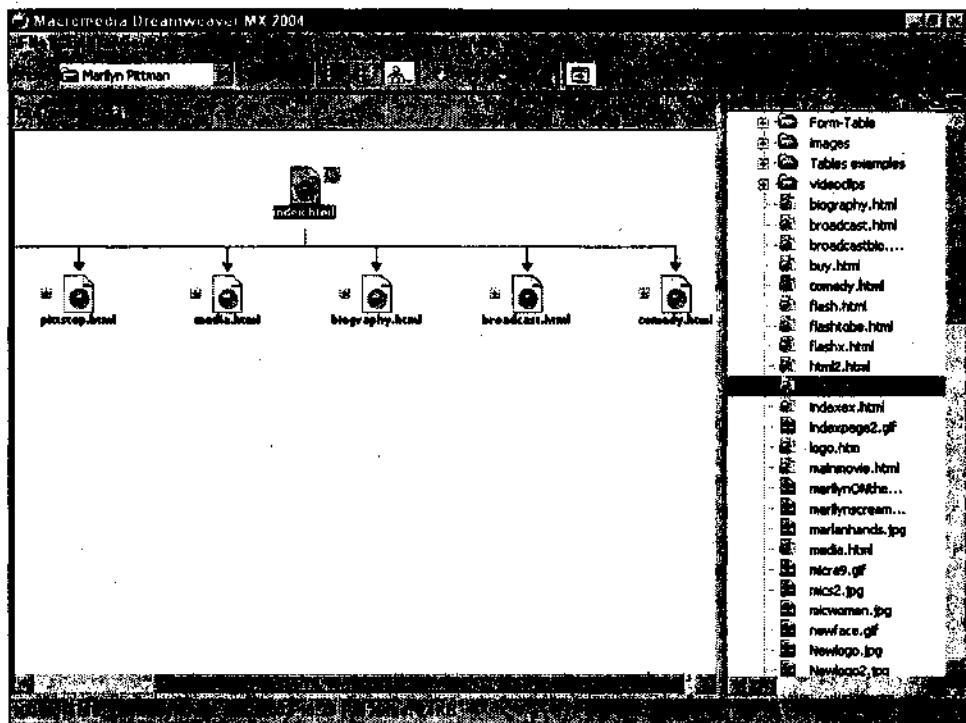


Рис. 2.7. Карта узла отображает расположение страниц и ссылок в структуре вашего узла

Чтобы загрузить существующий Web-узел, выполните следующие действия.

1. Создайте на вашем компьютере новую папку, в которой будет храниться существующий узел.
2. С помощью свойств настройки узла, описанных в разделе “Определение узла” ранее в этой главе, определите ее как корневую, локальную папку.
3. Введите параметры в диалоговом окне **Remote Info**, как было описано в разделе “Задание параметров доступа к Web-серверу” ранее в этой главе.
4. Подключитесь к удаленному узлу, щелкнув на кнопке **Connect to Remote Host** (Подключиться к удаленному хосту) во вкладке **Site** (которая находится на панели **Files** в правой части рабочей области Dreamweaver).
5. Щелкните на кнопке **Get Files** (Получить файлы) в виде стрелки вниз, чтобы загрузить весь узел на локальный диск.

Если требуется загрузить с узла только определенные файлы или папки, выберите их в панели **Remote** окна **Site** и щелкните на кнопке **Get File(s)** (Получить файл(ы)). Dreamweaver автоматически продублирует какую-то часть или всю структуру удаленного узла, указав его папки без файлов. (Это необходимо для размещения загруженного файла в правильную часть иерархии узла.) Воссоздать структуру каталогов на локальном компьютере довольно важно, так как программа Dreamweaver должна обладать информацией о размещении файлов и об отношении их к другим частям узла (чтобы правильно устанавливать ссылки). Безопаснее всего, конечно, загрузить весь узел, но, если вы работаете действительно над огромным Web-проектом, загрузка только его части и дублирование структуры позволит работать над разделом узла, не загружая его полностью.



Если вы работаете только над одной страницей или разделом узла, лучше включить зависимые файлы, т.е. все файлы, подсоединенные к этим страницам — таким образом будут правильно установлены ссылки при внесении изменений.

6. После загрузки узла или определенных файлов (папок) их можно редактировать в Dreamweaver, как любые другие файлы.

## Создание новых страниц

Каждый Web-узел начинается с одной страницы. Именно с этой основной (или *домашней страницы*) вашего узла мы и начнем. В Dreamweaver все просто: при запуске открывается начальный экран со ссылками на многие полезные функции для создания новой страницы. Если вы хотите создать простую Web-страницу, выберите в среднем столбце Create New (рис. 2.8) элемент HTML. Если вы создаете динамический узел, можете выбрать ColdFusion, PHP или одну из ASP-опций. (Если вы не знаете, что это такое, то скорее всего, вам эти опции и не понадобятся.)

Чтобы создать еще одну страницу, просто выберите команду File⇒New, элемент Basic Page из списка категорий и элемент HTML из списка Basic page. В диалоговом окне New Document (Создать документ) находится достаточно много других опций, но пока они останутся за пределами нашего внимания. В этой главе ограничимся лишь созданием простого HTML-файла. Об остальных опциях вы узнаете из главы 4.



Создавая новую страницу для Web-узла, необходимо учитывать также следующее: прежде, чем начать разработку, зачастую требуется создать несколько страниц и даже распределить их по подкаталогам еще до размещения информации. Это позволяет организовать страницы перед тем, как создавать ссылки. Как бы то ни было, вы не сможете создать ссылку на несуществующую страницу. Таким образом, если вы планируете разместить на главной странице пять ссылок на другие документы вашего узла, то необходимо создать эти документы, даже если они пусты.

Когда я начинаю строить Web-узел, то часто создаю несколько страниц, на которых ничего, кроме текстового заголовка сверху, не находится. Такие страницы я создаю для каждой области моего узла и размещаю их по подкаталогам. Например, если создается узел департамента большой компании, необходимо, чтобы одна страница была посвящена сотрудникам, другая — их работе и третья — продукции. На этом начальном этапе я создаю четыре страницы: одну — для главной страницы узла и три оставшиеся — для каждого из подразделов. После размещения этих страниц я смогу построить начальный план организации узла и создать ссылки на главной странице. В главе 3 приведены советы по планированию и организации Web-узла. В главе 4 речь идет об использовании шаблонов, которые помогают разрабатывать страницы с одинаковым дизайном.

## Проектирование первой страницы

Перед тем, как начать работу над дизайном или организацией, ознакомьтесь с основными действиями в Dreamweaver — форматированием текста и созданием ссылок.

Если вы готовы начать, поместите курсор на пустую страницу в Dreamweaver и наберите какой-нибудь текст. Это может быть любой текст, который будет отформатирован. Документ, набранный в текстовом редакторе или любой другой программе, скопируйте на страницу Dreamweaver. После этого перейдите к следующим разделам, в которых описываются методы форматирования текста.



Панели, расположенные в правой части рабочей среды, можно свернуть, щелкнув на небольшой вкладке, которая находится от них слева. В других рисунках панели будут свернуты — таким образом освобождается место в области для дизайна.

## Создание заголовка

Предположим, что требуется поместить заголовок по центру страницы, сделать его большим и полужирным (так, как показано на рис. 2.9). Чтобы создать новую страницу в Dreamweaver, выберите команду **File⇒New**, затем — элемент **Basic Page** из списка категорий и элемент **HTML** из списка **Basic page**. Чтобы создать заголовок, выполните следующие действия.

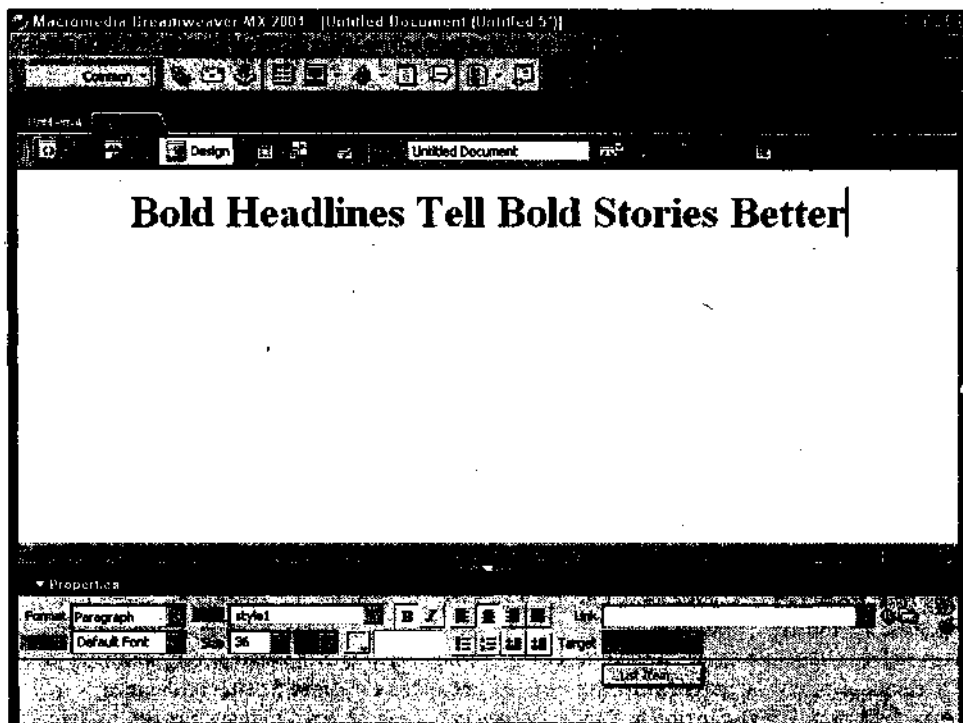


Рис. 2.9. На панели *Properties Inspector* расположены часто используемые свойства форматирования — выравнивание и установка размера шрифта

1. Выделите текст, который следует отформатировать.
2. На панели **Properties Inspector** внизу страницы щелкните на пиктограмме **B**, чтобы сделать выделенный текст полужирным.  
Заголовок станет жирным.
3. На панели **Properties Inspector** внизу страницы щелкните на пиктограмме **Center**.  
Текст автоматически будет отцентрирован.
4. На панели **Properties Inspector** выберите 36 в раскрывающемся списке **Size** (Размер).  
Текст увеличится до 36 размера (рис. 2.9).



Для простого форматирования текста легче всего пользоваться панелью **Properties Inspector**, но вы можете обратиться к раскрывающимся меню из строки меню. Оба этих способа приводят к одним и тем же результатам, но в Dreamweaver теперь используются размеры шрифтов на панели **Properties Inspector**, которые больше напоминают размеры в текстовых редакторах. Обратите внимание, что на панели **Properties Inspector** размер шрифта может быть от 9 до 36.

## Управление отступами

Наберите еще какой-нибудь текст после заголовка. Одного предложения будет достаточно. Чтобы увеличить отступ, выполните следующие действия.

1. Выделите текст, отступ которого требуется увеличить.
2. Выберите команду **Text⇒Indent** (Текст⇒Увеличить отступ).

Отступ текста автоматически увеличится. Также можно использовать пиктограммы **Text Indent** (Увеличить отступ) и **Text Outdent** (Уменьшить отступ) на панели **Properties Inspector**.



Если вы хотите продолжить набор текста без отступа, выполните команду **Text⇒Outdent**, чтобы вернуться к обычному тексту без отступа. Для этого также можно использовать пиктограммы **Indent** и **Outdent** на панели **Properties Inspector** слева от поля **Target** (Цель).

Если следует отодвинуть только одну или две строки, опция **Indent** в меню **Text** подходит для этого идеально. Однако если требуется создать эффект узкой колонки текста на странице, лучше поместить его в HTML-таблицу, так как в этом случае можно будет изменять ширину колонки. Информация о создании HTML-таблиц представлена в главе 6.

## Добавление изображений

Добавить изображение к Web-странице в редакторе Dreamweaver довольно просто. Гораздо сложнее создать красивую картинку, которая будет быстро загружаться в браузере пользователя. Для создания и редактирования таких изображений вам понадобится дополнительная программа, например **Photoshop** или **Fireworks**. А чтобы вставить изображения на страницу, воспользуйтесь Dreamweaver. Более подробная информация о поиске и создании изображений, а также о том, как уменьшить их размер, изложена в главе 5. Предположим, что у вас уже есть GIF- или JPEG-картинка. Рассмотрим способ ее подключения к странице. (На Web-странице можно использовать только эти два формата: GIF и JPEG, или сокращенно — JPG.)



В Web-пространстве также поддерживается формат изображения PNG, но Web-дизайнеры редко к нему обращаются, так как многие браузеры его не поддерживают.

Прежде, чем вставить изображение, выполните следующие действия. Во-первых, сохраните HTML-страницу в папке Web-узла вашего жесткого диска. Это очень важно, так как Dreamweaver не может корректно создать ссылку на изображение, пока не определит относительное местоположение HTML-страницы и картинки. Пока вы не сохраните страницу, Dreamweaver не будет знать, в какой папке та находится.

Именно по этой причине следует убедиться, что файл с изображением располагается именно там, где он должен храниться на Web-узле. Многие дизайнеры создают папку под названием *images*, где и сохраняют все файлы с изображениями. Если вы работаете над очень

большим узлом, то можете создать каталог с картинками в каждой главной его папке. Важно не забывать о следующем: если переместить страницу или изображение в другую папку после размещения картинки на странице, то можно разорвать связь между ними. Поэтому при просмотре страницы в браузере на месте изображения появится уродливая пиктограмма с разорванным изображением. Правда, если перемещать файлы или папки внутри панели Site редактора Dreamweaver, то он автоматически обновит связи, но если сделать это за пределами программы, связь будет прервана. Если по какой-то причине ссылка на изображение оказалась прерванной, просто щелкните на пиктограмме с разорванной картинкой и воспользуйтесь пиктограммой Browse (Обзор), чтобы найти необходимое изображение.

Для размещения изображения на Web-странице выполните следующие действия.

1. Щелкните на пиктограмме Image (Изображение), находящейся на вкладке Common (Общие) панели Insert (Вставка) в верхней части рабочей области. (Подсказка: она выглядит как маленькое дерево).

Откроется диалоговое окно Image.

2. Щелкните на кнопке Select (Выбрать).

Будет открыто диалоговое окно с файлами и папками вашего жесткого диска.

3. Перейдите к той папке, в которой содержится требуемое изображение.

4. Дважды щелкните на выбранном изображении.

Изображение автоматически появится на вашем Web-узле.



Если вы еще не сохранили свою страницу, появится окно с предупреждением о том, что Dreamweaver не может корректно установить ссылку на изображение, пока вы не сохраните страницу. Предупреждение появляется в связи с тем, что программе для создания связи нужно знать относительное местоположение HTML-страницы по отношению к изображению. Итак, если возникло предупреждение, отмените действие, сохраните свою страницу, выбрав команду File⇒Save (Файл⇒Сохранить), и повторите предыдущие действия. Аналогично, если изображение находится не в назначенной корневой папке, появится диалоговое окно, в котором программа спросит, хотите ли вы скопировать изображение в эту папку. Если вы решите, что Dreamweaver должен это сделать автоматически, щелкните на кнопке Yes (Да) (это гарантирует, что изображение корректно будет перемещено на ваш сервер при выгрузке на него узла).

5. Щелкните на изображении, которое появилось на Web-странице, чтобы увидеть его опции на панели Properties Inspector внизу страницы.

Воспользуйтесь панелью Image Properties Inspector для определения атрибутов изображения: выравнивания, горизонтального и вертикального интервала, альтернативного текста. (Свойства изображения представлены на панели Properties Inspector на рис. 2.10.)

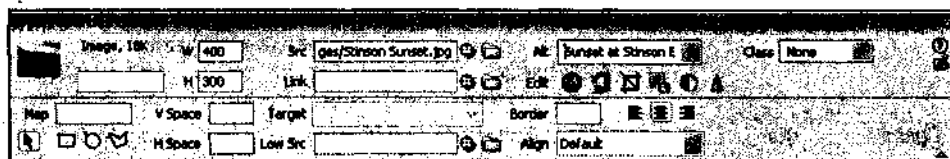


Рис. 2.10. На панели Image Properties Inspector можно установить общие атрибуты изображения, например выравнивание и интервалы



Панель **Properties Inspector** позволяет определить большое количество атрибутов изображений, использующихся на Web-узле. В табл. 2.1 приведены эти атрибуты. Если вы не видите все перечисленные свойства, щелкните на треугольнике, расположенном в правом нижнем углу панели **Properties Inspector**, чтобы открыть все опции изображения.



Несмотря на то, что можно изменить размер изображения прямо в Dreamweaver, перетаскивая края или изменяя значения параметров **Height** (Высота) и **Width** (Ширина), это делать не рекомендуется, так как в результате изменяются не физические размеры изображения, а способ его отображения. При использовании самого Dreamweaver для изменения размера картинки можно исказить ее, использовать больший, чем требуется, размер и/или ухудшить ее качество.

Предпочтительнее для изменения физических размеров изображения использовать графический редактор. По причине того, что чаще всего так и поступают, в последней версии Dreamweaver встроено несколько ярлычков, которые позволяют использовать возможности редактирования изображений программы **Fireworks**, не покидая Dreamweaver. Эти опции появляются на панели **Properties Inspector** при выборе изображения. Новые функции редактирования изображений описываются в главе 5.

**Таблица 2.1. Атрибуты изображения**

Сокращение	Атрибут	Функция
Image	Нет	Определяет размер файла
Image Name (Имя изображения)	Имя	Определяет изображение в сценариях
Hotspot tools (Средства Hotspot)	Координаты карты изображения	Воспользуйтесь пиктограммами <b>Rectangle</b> (Прямоугольник), <b>Oval</b> (Овал) и <b>Polygon</b> (Многоугольник) для создания карты изображения. (В главе 5 более подробно обсуждается создание карт изображений)
W	Width (Ширина)	Dreamweaver автоматически определяет ширину изображения на основе реального размера
H	Height (Высота)	Dreamweaver автоматически определяет высоту изображения на основе реального размера
Src	Source (Источник)	Источник — это ссылка или имя файла с путем к изображению. Dreamweaver автоматически его устанавливает при вставке изображения
Link	Hyperlink (Гиперссылка)	В этом поле указывается адрес или путь, если изображение ссылается на другую страницу. (Подробнее о ссылках рассказывается в разделе "Создание ссылок" далее в этой главе)
Alt	Альтернативный текст	Слова, введенные в этом поле, будут отображаться, если изображение не появится на экране пользователя по причине того, что отключен показ изображений либо нет возможности их увидеть. Специальные браузеры для слепых используют этот текст и преобразуют его в речь с помощью специальных программ считывания с экрана
Edit (Правка)	Нет	Кнопка Edit может применяться для запуска графического редактора, например <b>Fireworks</b> , но сначала следует указать в диалоговом окне <b>Preferences</b> (Настройки), какой редактор вы будете использовать. Для этого выберите <b>Edit⇒Preferences</b> , а затем щелкните на категории <b>File Types/Editors</b> (Типы файлов/Редакторы)

Сокращение	Атрибут	Функция
Reset Size (Сбросить размер)	Нет	Кнопка Reset Size позволяет автоматически вернуться к реальному размеру изображения. Это удобно, если вы изменили размер, перетаскивая его края, а затем решили восстановить все обратно
Map	Имя карты	Воспользуйтесь текстовым полем Map для того, чтобы назначить имя карте изображения. Все карты изображений должны иметь имя
V Space	Вертикальный интервал	Измеряется в пикселях. Этот параметр вставляет пустой интервал над и под изображением
H Space	Горизонтальный интервал	Измеряется в пикселях. Этот параметр добавляет пустой интервал слева и справа от изображения
Target	Цель ссылки	Данная опция используется, когда изображение появляется на странице, являющейся частью набора HTML-фреймов. В параметре Target определяется фрейм, в котором присоединенное изображение должно открыться. (Создание фреймов и установка к ним ссылок обсуждается в главе 7)
Low Src	Нижний источник	Эта опция позволяет подключить два изображения к одному и тому же месту на странице. Вначале загружается нижнее изображение, а затем оно заменяется основным. Данная опция особенно полезна при наличии изображения большого размера, так как можно установить меньшую по размеру картинку (например, черно-белую) в качестве нижнего источника. Эта картинка будет выводиться на экран, пока загружается основное изображение. С помощью такой комбинации двух изображений также можно создавать иллюзию простой анимации
Border	Граница изображения	Атрибут, измеряющийся в пикселях и позволяющий добавить границу вокруг изображения. Чаще всего устанавливают этот параметр в 0 (ноль), чтобы избавиться от закрашенной границы, автоматически появляющейся вокруг подключенного изображения
Align	Выравнивание	Эта опция позволяет выравнивать изображение. Текст автоматически описывается вокруг картинки, когда она выровнена по левому или правому краю. Также существуют и другие опции, в том числе Baseline (Снизу), Top (Сверху) и Middle (По центру), управляющие тем, как текст или другие элементы размещаются вокруг изображения

## Создание ссылок

Dreamweaver действительно кажется мечтой, когда дело доходит до создания ссылок. Запомните главное: ссылка — это, по существу, адрес (URL), который сообщает браузеру пользователя, к какой странице следует перейти, если щелкнули по тексту или изображению со ссылкой.

Если эта страница находится в рамках вашего Web-узла, то лучше создать *относительную* ссылку, в которой указывается путь от текущей страницы к странице, на которую создана ссылка. При этом в ней не обязательно указывать имя домена сервера. Пример кода для создания относительной ссылки приведен ниже:

```
<A HREF="staff/boss.html">The boss</A>
```

Если же требуется переходить на страницу другого Web-узла, то в этом случае создается абсолютная ссылка. В нее включается полный Internet-адрес другого узла. Далее приведен пример кода, скрывающегося за абсолютной ссылкой:

```
<A HREF="http://www.janinewarner.com/books">Janine's Books</A>
```

Если для вас весь этот HREF-код кажется китайской грамотой, не волнуйтесь. В следующих разделах вы узнаете, как с помощью Dreamweaver создать ссылку, даже не зная назначения кода.

## Подключение страниц в рамках одного Web-узла

Подключение одной страницы вашего Web-узла к другой, или, другими словами, создание *внутренней ссылки*, выполнить несложно. Самое главное заключается в следующем: еще до создания ссылки не забудьте сохранить свои страницы в соответствующих папках и убедитесь, что все файлы находятся в корневом каталоге, как было описано в разделе "Определение узла" выше в этой главе.

Далее описан алгоритм создания внутренней ссылки.

1. Откройте в Dreamweaver страницу, на которой требуется создать ссылку.
2. Выберите текст или изображение, которое будет служить в качестве ссылки (т.е. текст или изображение, щелкнув на которых, пользователь перейдет на другую страницу). Также можно просто дважды щелкнуть на изображении или тексте, чтобы выбрать его.
3. Щелкните на пиктограмме в виде папки справа от текстового поля **Link** (Ссылка) панели **Property Inspector**.

Откроется диалоговое окно **Select File** (Выбрать файл).

4. В диалоговом окне **Select File** щелкните на странице, к которой будет подключено изображение или текст, а затем — на кнопке **OK**.

Ссылка автоматически будет установлена, после чего окно закроется. Если вы не сохранили свою страницу, откроется окно с сообщением, в котором будет сказано, что относительную ссылку можно создать только после сохранения страницы. Всегда сохраняйте страницы, над которыми работаете, перед созданием ссылки.



Если страница является частью набора фреймов, укажите в поле **Target** (Цель) на панели **Properties Inspector**, в каком фрейме должна появиться подключенная страница. (Более подробно об установке ссылок во фреймы вы узнаете из главы 7.)

## Установка ссылок к именованным анкерам на странице

Если вы планируете создавать очень длинные страницы, воспользуйтесь анкерными ссылками, чтобы упростить перемещение по ним. *Именованная анкерная ссылка*, часто называемая *ссылкой перехода*, позволяет установить ссылку на определенную часть Web-страницы. Именованный анкер используется для связи изображения или строки текста страницы с другой частью той же страницы или для подключения одной страницы к определенной части другой. Чтобы создать именованную анкерную ссылку, вначале следует вставить именованный анкер в ту область, в которую необходимо будет перейти. Затем воспользуйтесь данным анкером, чтобы направить пользователя к определенной части страницы.

Предположим, что требуется установить ссылку от слова *Трансформируемые*, расположенного в верхней части страницы, к тому разделу в ее нижней части, который начинается заголовком *Трансформируемые спортивные машины*. Для этого вначале вставьте именованный анкер в заголовок *Трансформируемые спортивные машины*, а затем подсоедините к нему слово *Трансформируемые* вверху страницы.

Чтобы вставить именованный анкер и создать ссылку на него, выполните следующие действия.

1. Откройте страницу, в которую требуется вставить именованный анкер.
2. Щелкните мышью, чтобы поместить курсор на слово или изображение, к которому будет сделана ссылка.

Выделять слово или изображение не обязательно. Требуется указать только точку для связи, которая будет выведена на экран после активизации ссылки. В данном примере я установила курсор слева от заголовка *Трансформируемые спортивные машины*.

3. Выберите команду **Insert**⇒**Named Anchor** (Вставка⇒Именованный анкер).

Откроется диалоговое окно **Named Anchor**.

4. Введите имя анкера.

Имя для анкера можно выбрать любое, но при этом необходимо следить за тем, чтобы имена анкеров одной страницы не совпадали. Также следует запомнить это имя, так как его придется вводить при установке ссылки. (В отличие от других программ для Web-дизайна, Dreamweaver автоматически не вводит имя анкера.) В этом примере в качестве имени анкера выбрано слово *Convertible* (*Трансформируемые*), так как лично для меня его легче запомнить.

5. Щелкните на кнопке **OK**.

Диалоговое окно закроется, а на странице (в месте, где был установлен курсор) появится небольшая пиктограмма в виде якоря. Именованный анкер можно переместить, перетащив эту пиктограмму в другую часть страницы.

Если вам любопытно, как выглядит именованный анкер в HTML, то ниже приведен код, появившийся в моем примере перед заголовком:

```
<A NAME=convertible></A>.
```

6. Чтобы установить ссылку на именованный анкер, выделите текст или изображение, которое будет играть роль ссылки.

Подсоединиться к именованному анкеру возможно из любой точки этой или другой страницы. В данном примере была создана связь между словом *Трансформируемые* в верхней части страницы и анкером, который добавили возле заголовка.

7. На панели **Properties Inspector** в поле **Link** введите символ решетки (#) и сразу после него — имя анкера.

Можно выделить текст и перетащить вектор пиктограммы **Point to File** (указать файл) (слева от текстового поля **Link**) на пиктограмму с якорем. Имя анкера автоматически появится в текстовом поле ссылки, и при этом отпадет необходимость вводить его вручную.

В приведенном примере было введено **#convertible** в текстовое поле **Link**. HTML-код для этой строки выглядит следующим образом:

```
<A HREF="#convertible">Convertible</A>.
```

Если требуется установить ссылку на анкер *Convertible*, расположенный на другой странице под названием *coolcars.html*, то в текстовом поле **Link** следует ввести *coolcars.html#convertible*.

## Установка ссылок на страницы, расположенные за пределами вашего Web-узла

Подключение страницы другого Web-узла, т.е. создание *внешней ссылки*, осуществить еще проще, чем создавать внутреннюю ссылку. Все, что для этого потребуется, — URL страницы, которую планируется подключить.

Чтобы создать внешнюю ссылку, выполните следующие действия.

1. Откройте в Dreamweaver страницу, в которой будете создавать ссылку.
2. Выделите текст или изображение, которые выполняют роль ссылки.
3. В текстовом поле Link панели Properties Inspector введите URL страницы, на которую будет ссылаться текст или изображение (рис. 2.11).



Рис. 2.11. Чтобы установить ссылку на другой Web-узел, выделите текст или изображение и введите URL в текстовом окне Link панели Properties Inspector

Ссылка автоматически будет установлена.



Несмотря на то, что в большинстве браузеров не обязательно вводить префикс `http://` перед адресом Web-узла, при создании внешней ссылки рекомендуется использовать полный URL, включая `http://`. В противном случае браузер может считать, что `www.whatever.com` — это имя папки вашего Web-сервера, а не адрес внешнего узла. В результате на экране возникнет ошибка 404 — Page Not Found Error. (На рис. 2.11 показано, как установить ссылку на Web-узел компании Macromedia с помощью полного URL.)

## Установка ссылки на адрес электронной почты

Существуют также ссылки на адрес электронной почты. Такие ссылки позволяют посетителям отправлять вам сообщения. Я всегда рекомендую оставлять контактную информацию для пользователей, так как они могут сообщить вам об ошибках на узле и дать ценные советы о путях его дальнейшей разработки.

Установить ссылку на адрес электронной почты почти так же легко, как установить ссылку на другую Web-страницу. Для этого, конечно, необходимо знать сам адрес электронной почты. Кроме того, вы должны знать, что сама ссылка начинается с кода `mailto:`. Приведем пример строки кода для ссылки на адрес электронной почты:

```
<A HREF="mailto:editor@janinewarner.com">Send a message to the Janine</A>
```

Чтобы создать в Dreamweaver ссылку на адрес электронной почты, выполните следующие действия.

1. Откройте в Dreamweaver страницу, на которой следует создать ссылку, и поместите курсор в ту часть, в которой вы хотите это сделать.
2. Если вы решили использовать существующее изображение или блок текста, выберите изображение или выделите текст, который будет играть роль ссылки.
3. Щелкните на пиктограмме Email Link (в виде маленького конверта), расположенной на панели Common Insert в верхней части экрана.

Откроется диалоговое окно Email Link. Если вы перед нажатием на кнопке Email Link выбрали текст, то он автоматически будет вставлен в поле Text.

4. Введите или отредактируйте текст, представляющий ссылку, в поле Text, а затем в поле Email введите адрес электронной почты.

На странице автоматически появится введенный текст с установленной ссылкой на адрес электронной почты.



Если вы хотите воспользоваться панелью Properties Inspector для создания ссылки на адрес электронной почты, выделите тот текст или изображение, который будет играть роль ссылки, а затем введите в текстовой области ссылки **mailto:** и адрес электронной почты.

## Просмотр страницы в браузере

Несмотря на то, что Dreamweaver отображает Web-страницы почти как Web-браузер, он не позволяет пользоваться ссылками, а сама страница выглядит не точно так же, как в любом браузере, так как разные браузеры отображают страницы по-разному. Именно поэтому очень важно регулярно проверять свои страницы в Web-браузере, чтобы точно знать, как они выглядят, а также контролировать работу ссылок.



Проще всего просмотреть свою работу следующим образом: сохранит страницу, над которой вы работаете, и щелкните на пиктограмме Preview/Debug in Browser (Просмотр/Отладка в браузере) (в виде небольшого глобуса), расположенной в верхнем правом углу рабочей области.

При установке программы Dreamweaver автоматически определяется активный браузер на вашем компьютере и при щелчке на кнопке Preview/Debug in Browser он запускается. Если вы хотите проверить свою работу в более чем одном браузере, расширьте свой список, выбрав Edit⇒Preferences и пункт Preview in Browser из списка категорий. Воспользуйтесь знаком "плюс" в верхней части экрана, чтобы добавить браузер в указанный список.

## Изменение свойств страницы

В диалоговом окне Page Properties (Свойства страницы) можно изменять многие элементы, влияющие сразу на всю страницу. В их число входят цвета фона, цвета ссылок и текста, а также заглавие страницы (это текст, который находится в верхней части окна браузера, перед его названием; он также сохраняется в списках пользовательских закладок). Обратите внимание, что на рис. 2.12 в диалоговом окне Page Properties также есть список категорий, каждая из которых открывает разные свойства страницы. Некоторые из этих опций освеща-

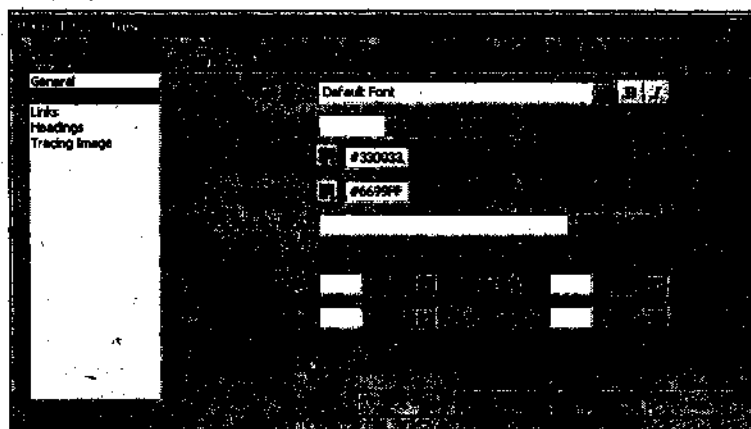


Рис. 2.12. В диалоговом окне Page Properties можно изменить цвет текста и указать заглавие страницы

ются в других частях этой книги, например свойство **Tracing Image** (Трассирующее изображение) описывается в главе 4, а **Background Image** (Изображение фона) представлено в главе 5. Далее мы постараемся изменить цвет фона и текста.

Чтобы изменить цвет фона и текста на странице, выполните следующие действия.

1. Выберите команду **Modify⇒Page Properties** (Изменить⇒Свойства страницы). Появится диалоговое окно **Page Properties**, изображенное на рис. 2.12.
2. Щелкните на панели с образцом цвета после надписи **Background Color** (Цвет фона), чтобы открыть цветовую палитру. Выберите понравившийся вам цвет. (Просто убедитесь, что он хорошо сочетается с выбранным цветом текста и что текст легко можно будет прочитать.)  
Выбранный вами цвет появится в панели с образцом. Фон не будет закрашен этим цветом, пока вы не щелкнете на кнопке **Apply** (Применить) или **OK**.
3. Щелкните на панели с образцом цвета после надписи **Text color** (Цвет текста), чтобы открыть цветовую палитру. Выберите понравившийся вам цвет (но опять же убедитесь, что текст можно будет прочитать на фоне страницы. Чаще всего светлый фон хорошо сочетается с темным текстом и наоборот.)
4. Щелкните на кнопке **Apply**, чтобы увидеть, как выглядят цвета на вашей странице. В завершение щелкните на кнопке **OK**.

## *Подключение Web-узла к Internet*

В разделе “Установка нового или существующего узла” ранее в этой главе мы рассматривали задание параметров узла, в том числе адрес, регистрационное имя и пароль для сервера. В этом разделе вы узнаете, как поместить страницы на сервер или извлечь их оттуда с помощью встроенных FTP-функций **Dreamweaver**.

Чтобы переместить файлы между жестким диском и удаленным сервером, выполните следующие действия.

1. Вначале убедитесь, что вы определили свой узел (как описывалось в разделе “Установка нового или существующего узла” вначале этой главы) и что именно этот узел открыт в редакторе. Существующий узел можно открыть, выполнив команду **Site⇒Manage Sites** (Узел⇒Управлять узлами), а затем выбрав необходимый узел в открывшемся диалоговом окне.

Если все сделано правильно, файлы и папки вашего узла должны появиться во вкладке **Files** панели **Files** с правой стороны рабочей области (рис. 2.13).

2. Щелкните на кнопке **Expand/Collapse** (Развернуть/Свернуть) в верхнем правом углу меню **File**, сразу под раскрывающимся списком **View**.

Панель **Files** развернется на весь экран, и вы увидите дополнительные опции. Чтобы свернуть панель, снова щелкните на кнопке **Expand/Collapse**.

3. Щелкните на кнопке **Connect to Remote Host** (Подключиться к удаленному хосту).

Если в данный момент вы не подключены к Internet, то после нажатия кнопки **Connect to Remote Host** должно установиться соединение. Если при этом возникли какие-то проблемы, попробуйте установить связь с Internet, как обычно, когда вы проверяете электронную почту или путешествуете в Web. После этого вернитесь в **Dreamweaver** и щелкните на кнопке **Connect to Remote Host**. Когда связь установлена, у **Dreamweaver** не должно возникнуть проблем при FTP-соединении с вашим сервером.

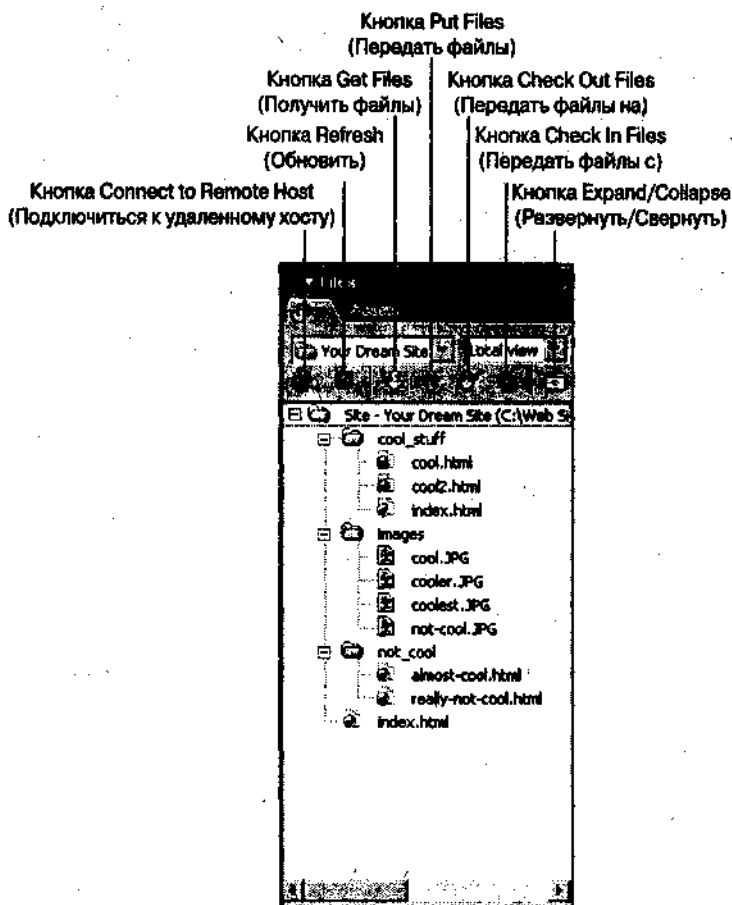


Рис. 2.13. Вверху диалогового окна *Site* находится полоса из кнопок, отвечающих за функции *FTP*



Если установить соединение с Web-сервером все равно не получается, обратитесь к разделу "Задание параметров доступа к Web-серверу" (см. ранее в этой главе) и убедитесь, что информация для сервера указана правильно. Если и после этого ничего не выходит, свяжитесь со своим поставщиком услуг или администратором узла и проверьте правильность информации, необходимой для подключения к серверу. В первый раз достаточно сложно корректно установить все параметры соединения, к тому же, поставщики услуг отличаются друг от друга по многим характеристикам. Но вам придется выполнить эту задачу всего один раз, после чего Dreamweaver сохранит ваши настройки и в следующий раз установит соединение автоматически.

Если соединение установлено, на панели *Files* появятся каталоги вашего сервера. Между режимами панели можно переключаться с помощью раскрывающегося списка в верхнем правом углу (рис. 2.13). В режиме по умолчанию *Local View* показываются файлы вашего локального жесткого диска, а в режиме *Remote View* (Удаленный узел) можно просмотреть файлы, находящиеся на сервере.



4. Чтобы **выгрузить** файл (т.е. переместить его с вашего жесткого диска на Web-сервер), выберите его на панели **Local View** (на которой показаны файлы вашего жесткого диска) и щелкните на пиктограмме **Put Files** (Передать файлы) (в виде стрелки “вверх”), которая находится на панели **Files**.

Файлы автоматически будут скопированы. Также вы вправе выбрать несколько файлов или папок, которые можно одновременно отправить, а затем воспользоваться Web-браузером, чтобы протестировать свою работу на сервере.

5. Чтобы **загрузить** файлы или папки (т.е. переместить файлы или папки с Web-сервера на ваш жесткий диск), выберите файлы или папки на панели **Remote View** (где показаны файлы вашего сервера) и щелкните на пиктограмме **Get Files** (Получить файлы) (в виде стрелки “вниз”), которая расположена на панели **Files**.

Файлы автоматически будут скопированы. После завершения передачи можно открыть их с локального жесткого диска.



Стрелки с флажками и небольшим замком являются частью функции **Check in/Check out** (Передать на/с), которая позволяет следить за тем, кто работает над узлом и не допускает внесения изменений в одну и ту же страницу сразу несколькими людьми. (Это свойство рассматривается в главе 4.)



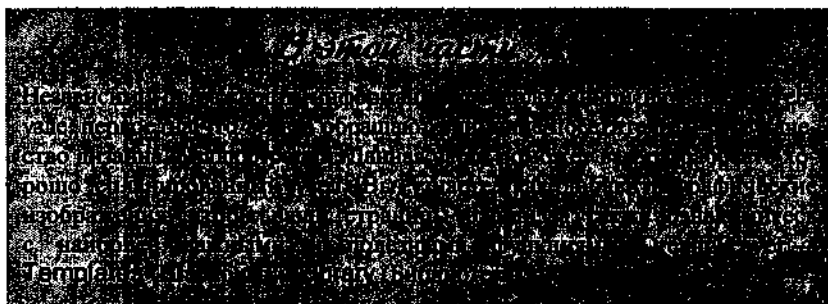
Если вас не привлекают возможности работы с FTP в программе Dreamweaver, воспользуйтесь отдельной FTP-программой, например, **Fetch** для Macintosh или **WS\_FTP** для Windows. Пробные версии этих программ можно загрузить с узлов [www.shareware.com](http://www.shareware.com) и [www.download.com](http://www.download.com).

## Часть II

# Выглядит на миллион (даже по смете)



"Игры — это важная часть моего Web-узла.  
Они привлекают внимание".



# Проектирование узла

*В этой главе...*

- Построение нового узла
- Изменение и восстановление ссылок
- Синхронизация узла
- Установка тона узла
- Тестирование узла с помощью функции Dreamweaver Site Report

**Ч**асто новички в области Web-дизайна допускают серьезную ошибку: погружаются в разработку узла, даже не думая о своих целях, приоритетах, бюджете и возможностях. Они инстинктивно начинают создавать страницы, сбрасывая их в один большой каталог, а затем объединяют ссылками. На этапе окончательной проверки узла оказывается, что по узлу сложно перемещаться и находить нужные страницы.

Итак, вначале все спланируйте. Имея на руках план, вы получаете гораздо больше шансов создать привлекательный Web-узел, которым легко будет управлять и который несложно обновлять. В этой главе мы рассмотрим большое количество вопросов, связанных с планированием Web-дизайна. Вы узнаете о принципах управления командой разработчиков с помощью Dreamweaver, а также ознакомитесь с такими функциями управления узлом, как синхронизация узла и встроенная электронная почта. Если вы попали в затруднительное положение, попытайтесь восстановить прерванные ссылки, Dreamweaver придет на помощь и упростит эту задачу.

## Подготовка к разработке

Первое, что рекомендуется сделать, — это провести творческую дискуссию с несколькими специалистами, понимающими особенность задачи, которую вы поставили, создавая Web-узел. Эта дискуссия поможет выявить многие детали. Помните: беседа по этому вопросу не должна быть поверхностной, в ней каждый должен высказать собственное мнение — лишь тогда все смогут изложить свои мысли и идеи, независимо, реалистичные они или нет.



На этапе творческого обсуждения ни в коем случае не отбрасывайте идеи. Часто самая невероятная мысль может привести к отличному решению, о котором никто и подумать не мог. И если вы однажды подавите инициативность одного человека, то в будущем он не будет расположен к творческому сотрудничеству.

После такой дискуссии в вашем распоряжении будет находиться длинный список возможных свойств для разработки узла. Теперь главное — отредактировать этот список, оставив только самые лучшие и реалистичные идеи, а затем спланировать процесс разработки, чтобы убедиться, что все они будут хорошо работать вместе.

# Разработка нового узла

Если говорить кратко, построение Web-узла заключается в создании отдельных страниц и соединении их с другими страницами. При этом необходима *домашняя страница* (ее часто называют *основной страницей*), которая соединяется со страницами, представляющими различные разделы узла. В свою очередь, эти страницы могут ссылаться на подразделы, которые также ведут к дополнительным подразделам. При планировании Web-узла прежде всего следует определить, как разделить его на части и как соединить страницы друг с другом. Dreamweaver поможет создать страницы и установить ссылки, но только от вас зависит, как они будут организованы.



Если все это для вас ново, то вы можете предположить, что не нужно особо беспокоиться о расширяемости вашего Web-узла. Подумайте еще раз. Все хорошие Web-узлы постоянно разрастаются, и чем больше они становятся, тем сложнее ими управлять. Если вы запланировали пути для роста Web-узла с самого начала, то это значительно поможет вам в будущем. Недостаточное внимание к этому вопросу является, вероятно, одной из самых распространенных ошибок среди дизайнеров-новичков. Как правило, они создают домашнюю страницу, добавляют несколько страниц, затем еще несколько, складывая все в один каталог. Сами того не замечая, они создают хаос. Дело принимает более серьезный оборот, когда Web-узел расширяется настолько, что над ним приходится работать нескольким разработчикам. Без четкой организации узла и некоторых общих соглашений (например, для названий файлов) дальнейшая работа невозможна.

## Управление структурой узла

Управление структурой Web-узла имеет две составляющие: сторону, которую видят пользователи (она зависит от того, как вы установили ссылки), и скрытую сторону (зависит от организации файлов и папок).

### Что видят пользователи

Сторона, которую видят пользователи, полностью относится к перемещениям. После того, как посетитель попал на вашу домашнюю страницу, куда вы направите его дальше? Как он будет перемещаться по вашему узлу? Хороший Web-узел спроектирован так, что пользователи могут легко и интуитивно по нему перемещаться и прокладывать свой собственный путь к наиболее важной для них информации. При планировании убедитесь в следующем.

- ✓ Ключевую информацию несложно получить более чем из одного места на узле.
- ✓ Перемещаться между страницами и разделами довольно просто и удобно.
- ✓ Можно возвратиться к главной странице и указателю за одно действие.

Установить ссылки в Dreamweaver просто, сложнее сделать так, чтобы пользователи без труда ориентировались в созданном вами пространстве.

### Что видите вы

Другая сторона, где требуется управление структурой Web-узла, скрыта от глаз (пользователи не видят эту информацию, но вам понадобится организационная система, которая позволяет знать, что и как). Перед тем, как углубиться в построение узла с помощью Dreamweaver, потратьте немного времени, обдумав все вопросы управления, необходимые для слежения за всеми созданными для узла файлами. Под *файлами* я подразумеваю изображения, HTML-страницы, анимацию, звуковые файлы и все остальное, что вы поместите на свой Web-узел. При создании страниц для узла лучше всего размещать их в отдельных папках или каталогах.

Опыт показывает: многие Web-разработчики, создающие 20 или 30 страниц растущего Web-узла, впоследствии понимают, что хранение всех файлов в одной папке было ошибкой. По правде говоря, это больше чем ошибка, это — практически крах вашего узла. Хуже всего, если вы начнете размещать элементы узла в новых папках уже после того, как он разрастется, потому что при этом вам придется изменять все ссылки. Некоторые разработчики, не учитывая этот факт, перемещают файлы, а затем обнаруживают, что нарушили многие связи, так как они не могут вспомнить, куда необходимо следовать. К счастью, в Dreamweaver есть средство управления узлом, которое автоматически исправляет ссылки при перемещении файлов или создании новых папок. Но не лучше ли с самого начала все грамотно спланировать, чтобы потом не исправлять всю структуру?

Перед тем, как начать строить свои первые страницы, подумайте, в каких местах вы в дальнейшем будете добавлять информацию. После составления списка ключевых элементов узла начните создавать его эскиз. Используя этот список и эскиз, создайте логические разделы узла, которые, скорее всего, будут расти. Например, вы можете начать с одной страницы, где будут перечислены все ваши сотрудники. Однако после того, как они увидят, насколько это здорово, вполне могут захотеть разработать свои собственные страницы. В этом случае вам понадобится отдельная папка для страниц персонала. Если вы предоставляете информацию для отдела продаж, вам может потребоваться отдельный раздел для каждого продукта.

При добавлении новых разделов (таких, о которых уже упоминалось) создайте новые подкаталоги для хранения соответствующих файлов. Создание подкаталогов также упрощает управление узлом, который создается несколькими сотрудниками. Таким образом, если у каждого подраздела будет своя отдельная папка, то разработчикам несложно будет управлять своими собственными файлами.

### Строящийся? Никаких защитных касок!

Все хорошие Web-узлы всегда находятся в стадии разработки. Это природа World Wide Web. Однако строить узел следует так, чтобы можно было сразу добавлять страницы, когда они будут готовы, а не откладываться в долгий ящик. Не встречайте своих посетителей изображением парня в желтой каске, который, кажется, говорит: "Вы зря щелкнули на этой ссылке. Возвращайтесь позже, и, может быть, тогда мы вам что-нибудь покажем". Поэтому, вместо унылого сообщения "В стадии разработки", составьте структуру каталогов, которая позднее облегчит добавление новых страниц. Можно сообщить пользователям, что скоро появится новая информация, создав пометки на уже заполненных страницах. Сообщение "Приходите сюда в следующий вторник, и вы найдете ссылку на кое-что действительно замечательное" подойдет как нельзя лучше. Но никогда не заставляйте пользователя щелкать на ссылке и ждать загрузки страницы только для того, чтобы увидеть парня в желтой каске, машущего платком.

## Присвоение имен в узле

Одним из самых важных элементов при планировании узла является установка соглашений для имен файлов, из которых состоит ваш узел. Следуя советам, приведенным в этом разделе, вы сэкономите время и свои силы в будущем.

Исходя из этого, можно сказать, что достаточно непросто выбрать работающее название, которое смогут запомнить все члены команды разработчиков. Я рекомендую использовать в именах файлов нижний регистр, а в качестве пробелов — символ подчеркивания или дефис. Например, `staff_stuff.htm` — это не очень удачное имя для файла, так как в нем есть пробел. А вот название `staff_stuff.htm` вполне подойдет, поскольку символ подчеркивания работает на любом сервере, а слова разделены, чтобы их было легче прочитать.



Вначале убедитесь, что ваши файлы будут нормально работать на Web-сервере. Dreamweaver позволяет называть файлы как угодно, лишь бы они эффективно работали с операционной системой. Это может быть даже `это фото нравится шефу.htm`, но следует помнить, что на Web-сервере зачастую используется другая, более требовательная операционная система. Многие серверы в World Wide Web работают на компьютерах под управлением операционной системы UNIX, которые не только чувствительны к регистру, но и не позволяют оставлять пробелы или специальные символы, кроме символа подчеркивания (`_`). Если вы использовали названия файлов, которые Web-сервер не может прочитать, то ваш узел не будет работать, пока вы не переименуете все эти файлы.



Следить за информацией на страницах вашего Web-узла будет гораздо проще, если вы разработаете структуру имен, понятную каждому, кто работает над проектом. Предположим, ваш Web-узел является порталом новостей, на котором публикуются статьи о событиях в вашем городе. Простые имена (например, `fire.html` и `truck.html`) будут иметь для вас смысл на этой неделе, так как вы помните о последних происшествиях. Но через шесть месяцев, если вы начнете искать статью об аварии грузовика, то можете и не вспомнить, что называли ее `truck.html`. Добавление даты в конце имени файла поможет определить файлы, которые могут понадобиться спустя месяц и даже год. Не забывайте, что пробелы в названиях использовать нельзя, но их можно заменить символами подчеркивания. Таким образом, неплохими будут названия `fire12_8_2003.html` или `truck19_8_2003.html` — они укажут, что эти статьи были добавлены в августе 2003 года.

Также можно создать папку для каждого нового обновления и назвать ее в виде даты. Например, папка с названием `stories8_2003` должна будет содержать статьи за август 2003 года. Туда можно будет поместить `truck.html` и другие статьи за тот же период, после чего их несложно будет найти как по дате, так и по имени файла.

Поговорите с другими людьми, работающими над узлом, и убедитесь, что вы создали систему, понятную для всех и достаточно простую, чтобы можно было быстро ее объяснить новому человеку, присоединившемуся к команде. Ни в коем случае, не называйте файлы, как попало, и не сбрасывайте их все в один каталог. Также рекомендуется распечатать имена всех файлов на узле, чтобы в будущем было легче найти какой-то конкретный файл.

## Организация изображений

Многие учителя и консультанты по HTML советуют складывать все изображения в одну папку в верхнем уровне структуры каталогов и называть ее `Images` или `Graphics`. Также встречаются некоторые другие авторские HTML-средства, которые требуют хранения всех изображений в одной папке. Для Dreamweaver не нужна такая отдельная папка, хотя ее можно указать при настройке узла (более подробно по этому поводу см. главу 2).

Такой подход имеет свои плюсы и минусы. Преимущество хранения всех изображений в одной папке заключается в том, что путь ко всем им остается одним и тем же, и вам необходимо попасть только в одну точку узла, чтобы найти их. Но, с другой стороны, существуют и некоторые трудности. Рано или поздно у вас получится очень длинный список файлов с изображениями, в котором будет сложно разобраться и позднее найти какой-то конкретный файл, чтобы его заменить.

Удачной альтернативой является хранение изображений в нескольких папках подкаталогов, где будут находиться HTML-файлы, на которых эти изображения появляются. Например, все фотографии ваших сотрудников для их страниц лучше хранить в подкаталоге под названием `staff`. Если у вас имеются изображения, которые используются по всему узлу

(например, логотип компании), создайте для них папку в верхнем уровне структуры каталогов, чтобы их можно было просто найти из любой папки узла.

Dreamweaver не выдвигает особых требований к названиям папки для изображений, поэтому вы можете называть их по вашему усмотрению.

## Манипулирование ссылками

Во время разработки узла ссылки становятся только сложнее, но, к счастью, в программе Dreamweaver существуют средства, которые помогают сохранять эти ссылки в порядке. Читайте дальше, и вы узнаете, как эти средства работают.

### Управление ссылками

На панели Files редактора Dreamweaver можно перемещать или переименовывать локальные файлы — программа будет автоматически подправлять все соответствующие ссылки. Данное свойство экономит время, особенно в том случае, если вы, структурируя большой, бессистемный узел, решили добавить новые папки и переместить в них некоторые страницы для лучшей организации.

Однако следует заметить, что эта функция работает только с локальными файлами. Чтобы реорганизовать файлы и автоматически исправить соответствующие ссылки, вам понадобится на локальном жестком диске либо весь узел, либо самодостаточный его раздел. (Для загрузки узла можете воспользоваться FTP-свойствами Dreamweaver. Подробности ищите в главе 2.)

Чтобы рассматриваемая функция работала, в редакторе Dreamweaver следует включить опцию управления ссылками.

1. В строке меню Dreamweaver выберите команду **Edit⇒Preferences** (Правка⇒Настройки).

Откроется диалоговое окно Preferences.

2. Выберите категорию **General** (Общие) с левой стороны диалогового окна Preferences.
3. Перейдите к **Always** (Всегда), **Never** (Никогда) или **Prompt** (Спрашивать) в раскрывающемся меню **Update Links When Moving** (Обновлять ссылки при перемещении). (Это четвертый сверху параметр диалогового окна.)

Выберите **Always**, чтобы ссылки всегда автоматически обновлялись в выбранном документе, когда вы будете перемещать или переименовывать их. Выделите **Prompt**, если хотите вначале просмотреть диалоговое окно, где будут указываться все файлы, на которые повлияло изменение. Выберите **Never**, если нет необходимости в автоматическом обновлении ссылок.

Если вы выбрали значение **Prompt**, то сможете выполнить два действия после перемещения или изменения имени файла: **Update** (Обновить), чтобы обновить ссылки в файлах, или **Don't Update** (Не обновлять), чтобы оставить файлы без изменений.

4. Щелкните на кнопке **OK** с целью сохранить изменения и выйти из диалогового окна Preferences.

Если включен режим **Check In/Out** (Передать на/с), Dreamweaver автоматически попытается захватить файл перед какими-либо изменениями. (Более подробно функция **Check In/Out** описывается в главах 2 и 4.)

### Изменение и перемещение ссылок

После того, как вы включите опцию управления ссылками в диалоговом окне Preferences, можно воспользоваться панелью Files. Изменить имя или реорганизовать файлы и папки вы сможете, просто перетащив их мышью.



Чтобы переименовать или реорганизовать файлы, выполните следующие действия.

1. Укажите имя узла в раскрывающемся списке вверху панели **Files** и выберите из списка узел, над которым будете работать.

Если узел выбран, его папки и файлы видны на панели **Files** в правой части рабочей области Dreamweaver.

2. Чтобы открыть или закрыть папки в панели **Files**, воспользуйтесь, соответственно, знаками “плюс” (+) или “минус” (–).
3. Щелкните в панели **Files** на файле или папке, которые требуется изменить.

**Перемещение выбранного файла.** Перетащите этот файл или папку в любую часть окна. Например, можно перенести файл в папку — и Dreamweaver автоматически изменит все соответствующие ссылки.

Это окно работает точно так же, как и окно Explorer на PC или Finder на Mac. Единственное отличие заключается в том, что Dreamweaver следит за ссылками и исправляет их при перемещении файлов по панели **Files**. Однако если переместить или переименовать файлы или папки в проводниках Finder или Explorer, можно прервать связи. При перетаскивании в редакторе Dreamweaver файла из одной папки узла в другую на экране появляется диалоговое окно **Update Files** (Обновление файлов) со списком ссылок, требующих обновления (рис. 3.1). Диалоговое окно **Update Files** появляется в том случае, если выбрано значение **Prompt** в диалоговом окне **Preferences**.

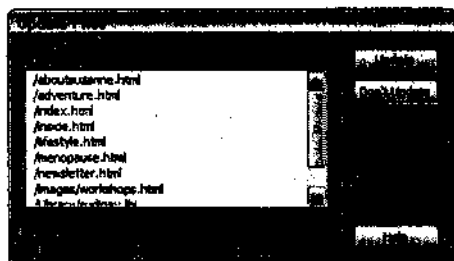


Рис. 3.1. В диалоговом окне **Update Files** можно просмотреть, какие ссылки будут изменены после перемещения или изменения имени файла в окне **Files**

**Переименование выбранного файла.** Щелкните на выбранном файле и после того, как в конце имени появится курсор, введите новое имя или отредактируйте существующее. Затем нажмите клавишу <Enter>.

## Глобальные изменения в ссылках

Если необходимо существенно изменить ссылку, чтобы указать новый URL или какую-то другую страницу на вашем узле, воспользуйтесь функцией **Change Link Sitewide** (Изменить ссылку по всему узлу). В результате будет введен новый URL, после чего каждая ссылка изменится автоматически. Эту функцию можно использовать для ссылок любого типа, в том числе *mailto*, *ftp* и ссылки сценариев. Например, если у вас изменился адрес электронной почты, который указывается внизу на каждой странице, то с помощью этой функции вы автоматически исправите его, что значительно сэкономит время. Данная функция также используется для изменения ссылки текстовой строки с одного файла на другой. К примеру, можно каждое встречающееся на узле словосочетание *Дискуссия этого месяца* назначить файлу */contest/january.htm* вместо */contest/december.htm*.

Чтобы изменить все ссылки с одной страницы вашего узла на другую с помощью функции **Change Link Sitewide**, выполните следующие действия.

1. Укажите имя узла в раскрывающемся списке вверху панели **Files** и выберите из списка узел, над которым будете работать.

Если вы дважды щелкнете на имени файла в панели **Files**, страница откроется в рабочей области Dreamweaver, но для глобальных изменений выбирать или открывать страницу не обязательно.

2. Щелкните на кнопке **Expand/Collapse** с правой стороны панели **Files**.

Откроется диалоговое окно **Site**, в котором будут показаны локальные и удаленные файлы узла.

3. Выберите в меню команду **Site⇒Change Link Sitewide**.

Откроется диалоговое окно **Change Link Sitewide**.

4. Щелкните на кнопке **Browse** (Обзор) и введите нужные имена файлов в текстовые поля **Change All Links To** (Изменить все ссылки на) и **Into Links To** (Изменить на ссылки). Также можно ввести относительный путь к файлу.

5. Щелкните на кнопке **OK**.

Dreamweaver обновит все документы, которые подключены к выбранному файлу.



Все эти изменения будут производиться только на локальном узле, пока вы не обновите удаленный сервер. Чтобы автоматически согласовать эти изменения, воспользуйтесь функцией **Dreamweaver Synchronize Files** (Синхронизация файлов), которая описывается в разделе "Синхронизация локального и удаленного узлов" далее в этой главе.

Функцию **Change Link Sitewide** также можно использовать для изменения ссылки на адрес электронной почты или удаленный URL, как показано на рис. 3.2.

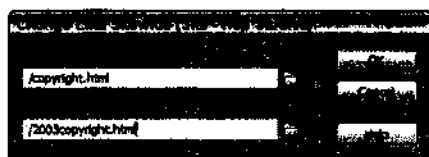


Рис. 3.2. В диалоговом окне **Change Link Sitewide** можно ввести любой URL или адрес электронной почты, чтобы быстро внести в узел глобальные изменения

## Поиск и исправление прерванных ссылок

Когда необходимо упорядочить содержимое Web-узла или изменить его (если в нем прерваны ссылки), вам поможет функция **Check Links** (Проверить ссылки). С ее помощью можно проверить ссылки как в одном файле, так и на целом Web-узле, и сразу все автоматически исправить.

Рассмотрим возможности функции **Check Links**. Предположим, что кто-то в вашей команде (так как вряд ли вы сами бы это делали) изменил имя файла с **new.htm** на **old.htm**, не используя при этом автоматическое обновление ссылок в Dreamweaver, которое исправляет соответствующие связи. Может быть, этот человек воспользовался другой программой или просто переименовал файл в проводнике **Finder** на компьютере **Mac** или **Explorer** в **Windows**. Изменить имя просто, однако пользователь может не исправить ссылки на файл после его переименования. По этой причине они в данный момент могут быть прерваны.

Если только одна страница ссылалась на файл, который переименовал ваш бестолковый сотрудник, то исправить это несложно. Пока вы помните, какой файл был подсоединен к измененной странице, можно просто открыть его и с помощью панели **Properties Inspector** исправить ссылку точно так же, как вы создаете ее с самого начала. (Способ создания ссылки описывается в главе 2.)

Но часто на одну страницу Web-узла ссылается несколько других страниц. И если это так, то исправление всех ссылок может затянуться, кроме того, совсем нетрудно пропустить некоторые из них. Именно в этом случае свойство **Check Links** очень полезно. Во-первых, оно служит в качестве диагностического средства, которое находит во всем узле прерванные

ссылки (поэтому вам не нужно гадать, какой именно файл был изменен или удален). А во-вторых, оно работает как глобальное корректирующее средство. Диалоговое окно **Check Links** можно использовать для нахождения страницы, на которую ссылается прерванная ссылка, и последующего автоматического исправления всех ссылок, которые относятся к этой странице. В следующем разделе детально рассмотрим этот процесс.



Если вы создаете динамический узел, работающий под управлением базы данных, или если в нем используются программы, написанные за пределами Dreamweaver, функция **Check Links** может и не сообщить о неисправной ссылке. Например, в некоторых узлах для создания ссылок используются сценарии, которые автоматически добавляют ссылку, к примеру, на новую статью, выложенную на узел новостей. Если попытаться найти `new_fire0216.htm` (а функция выглядит как `response.write 'news_' + $stories + '.htm'`, где `fire0216` находится либо в переменной на странице, либо в базе данных), то Dreamweaver не сможет исправить ошибку.

## Поиск прерванных ссылок

Чтобы проверить узел на наличие прерванных ссылок, выполните следующие действия.

1. Укажите имя узла в раскрывающемся списке вверху панели **Files** и выберите из списка узел, над которым будете работать.

Проверка ссылок работает только для узлов, перечисленных в диалоговом окне Dreamweaver Site. Более подробная информация об этом диалоговом окне и о том, как установить новый узел или импортировать существующий, находится в главе 2.

2. В меню выберите команду **Site⇒Check Links Sitewide** (Узел⇒Проверить ссылки по всему узлу).

Внизу страницы, сразу под панелью **Properties Inspector** на панели **Results**, откроется вкладка **Link Checker** (Проверка ссылок), изображенная на рис. 3.3. В ней отображается список файлов с прерванными ссылками, а также страницы, изображения или другие элементы, которые не связаны ни с одной страницей на узле. Это довольно удобно, если необходимо избавиться от старых изображений или других элементов, которые больше не нужны.



Многие поставщики услуг ограничивают место на сервере, и если вы его превысите, то придется внести дополнительную плату. Удаляя неиспользуемые файлы, вы, тем самым, сохраняете ценное пространство на сервере, особенно, если это изображения или мультимедиа-файлы. Но не забывайте, что удаление файлов с жесткого диска вовсе не означает, что они исчезают с сервера. Dreamweaver должен удалить их во время запуска функции **Synchronize**, которая описывается далее в этой главе. Однако рекомендуется все перепроверить дважды.

Если вы обнаружили прерванные ссылки, то перейдите к следующему разделу ("Исправление прерванных ссылок"), и вы узнаете, как с помощью Dreamweaver автоматически обновить и исправить сразу несколько из них.

## Исправление прерванных ссылок

Прерванные ссылки являются одним из наиболее сложных вопросов в Web-дизайне. Как только вы обнаружили прерванную ссылку на своем узле, то должны немедленно ее исправить. Ведь ничто так не отворачивает пользователей от узла, как ссылка, ведущая к странице с ошибкой "Файл не найден" (также известная, как *ошибка 404*, так как именно это сообщение

возникает при щелчке на прерванной ссылке). К счастью, Dreamweaver значительно упрощает процесс исправления прерванных ссылок, предоставляя быстрый доступ к файлам с ними и автоматизируя процесс исправления ссылок на один файл.



Рис. 3.3. На вкладке *Link Checker* показан список прерванных ссылок, а также файлы, страницы, изображения или другие элементы, которые не подключены ни к одной части узла

После использования функции *Link Checker*, описанной в предыдущем разделе, для обнаружения прерванных ссылок выполните следующие действия по использованию панели *Results* (Результаты), чтобы исправить их.

1. При открытой панели *Results* в нижней части страницы дважды щелкните на имени файла, которое Dreamweaver определил как прерванную ссылку. Откроется страница и соответствующая ей панель *Properties Inspector*. Панель *Results* останется на экране.
2. Выберите на открывшейся странице прерванную ссылку или изображение. В примере на рис. 3.4 выбрано некорректное изображение. Ссылка будет исправлена, если найти правильное название изображения с помощью панели *Properties Inspector*.
3. В панели *Properties Inspector* щелкните на пиктограмме в виде папки справа от текстового поля *Src*, чтобы определить правильный файл с изображением. Появится диалоговое окно *Select Image Source* (Выберите источник изображения). Если вы знаете местонахождение файла, который требуется подключить, просто введите в текстовом поле его правильное имя и путь к нему, в противном случае найдите нужный файл.

Исправление ссылок на страницы производится точно так же, за исключением того, что придется ввести имя соответствующего файла в текстовом окне Link (Ссылка) или щелкнуть напротив на пиктограмме в виде папки, чтобы найти файл в папке вашего узла.

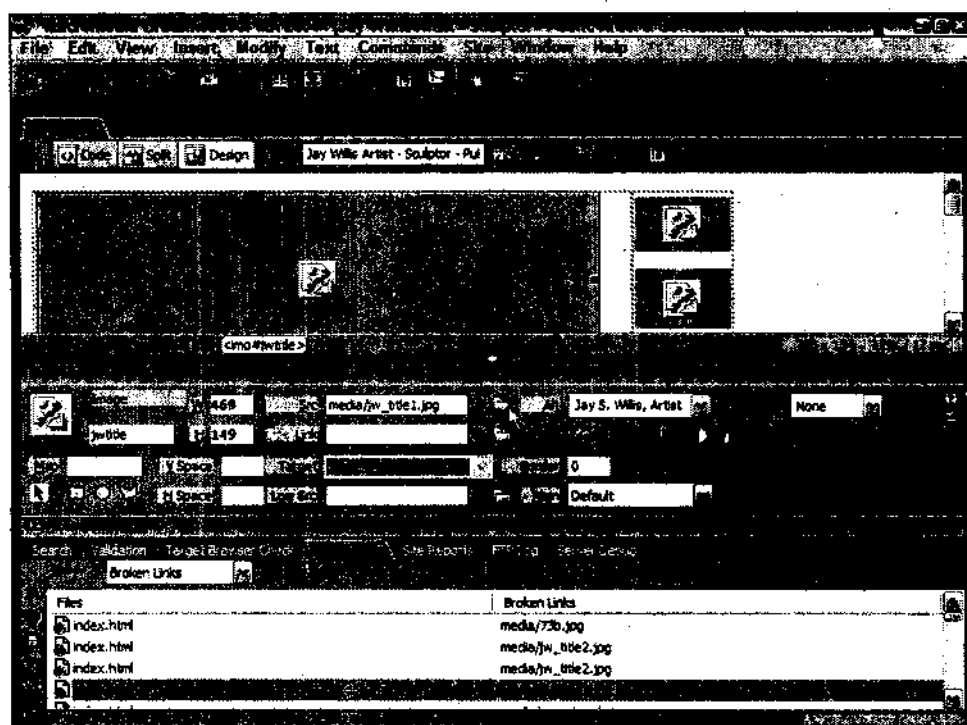


Рис. 3.4. На панели *Properties Inspector* указывается правильное название изображения

#### 4. Щелкните на имени файла и на кнопке **Select**, а затем — на кнопке **OK**.

Ссылка автоматически изменится, отобразив новое имя файла и его местонахождение. Если вы заменяли изображение, то оно появится на странице.

Исправленная ссылка может присутствовать еще на нескольких страницах. В таком случае появится диалоговое окно, которое позволит определить, исправлять оставшиеся прерванные ссылки на файл или нет. Щелкните на кнопке **Yes**, чтобы автоматически исправить все оставшиеся ссылки. Щелкните на кнопке **No**, чтобы оставить другие файлы без изменений.

## Использование функции *Site Reporting* для проверки работы

Перед тем, как представить свой узел в Internet на общее обозрение, следует проверить его с помощью функции *Dreamweaver Site Reporting* (Отчет по узлу). Эта функция позволяет создавать самые разнообразные отчеты, которые помогают обнаружить проблемы с внешними ссылками, избыточными и пустыми дескрипторами, а также найти документы без заголовков или пропущенный альтернативный текст. Все эти составляющие вполне возможно не заметить, особенно, если вас поджимают сроки сдачи работы. Если вы не исправите их, то у посетителей возникнут настоящие проблемы.

До появления в Dreamweaver данного свойства поиск такого типа ошибок был длительным и утомительным. Теперь же можно запустить отчет, и он не только найдет эти ошибки, но и автоматически их исправит по всему узлу.

Выполните следующие действия для составления отчета по всему Web-узлу.

1. Укажите имя узла в раскрывающемся списке сверху панели **Files** и выберите из списка узел, над которым будете работать.

Если вы до сих пор этого не сделали, то в главе 2 приведены пошаговые инструкции по определению узла.

2. В меню **Site** выполните команду **Site⇒Reports (Узел⇒Отчеты)**.

Появится диалоговое окно **Reports** (рис. 3.5).

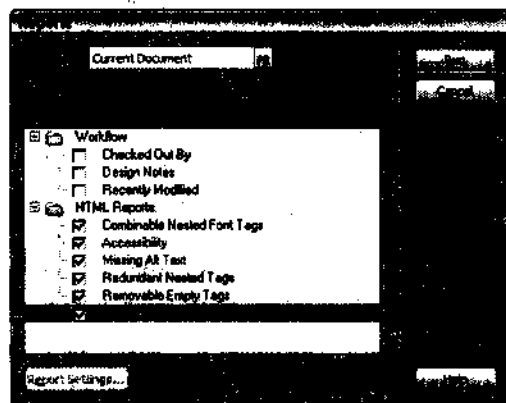


Рис. 3.5. Можно выбрать только некоторые, а можно сразу все опции в диалоговом окне **Reports** для одновременного запуска

3. В раскрывающемся меню **Report On (Составить отчет о)** выберите **Entire Current Local Site (Текущем, локальном узле)**.

Также можно проверить только одну страницу, открыв ее в Dreamweaver и выбрав в раскрывающемся меню **Report On** пункт **Current Document (Текущий документ)**. Вы вправе составить отчет по выбранным файлам узла (**Selected Files**) или по конкретной папке (**Folder**). Если вы выберете **Selected Files**, то на панели **Files** должны быть указаны страницы, которые следует проверить.

4. Выберите тип отчета, установив флажки напротив названий в разделе **Select Reports (Выбор отчетов)**.

В табл. 3.1 описывается каждый из этих типов отчетов. Вы можете выбрать их столько, сколько необходимо.



Опции **Workflow (Рабочий поток)** доступны только при включенной функции **Check In/Out (Передать на/с)** в разделе **Remote Info (Данные удаленного узла)** панели **Site Definition (Задание параметров узла)** и функции **Maintain Design Notes (Использование заметок по дизайну)** в разделе **Design Notes (Заметки по дизайну)** той же панели на вкладке **Advanced**. Более подробно о панели **Site Definition** можно узнать из главы 2, а функции **Design Notes** и **Check In/Check Out** описываются в главе 4.

## 5. Щелкните на кнопке Run (Запуск), чтобы создать отчет(ы).

Если вы до сих пор этого не сделали, вам может быть предложено сохранить файл, определить узел или выбрать папку (определение узла в Dreamweaver описывается в главе 2).

Откроется панель Results (рис. 3.6). Список можно отсортировать по различным категориям, а именно: по имени файла, номеру строки и описанию (для этого следует щелкнуть на заголовке столбца). Если вы запустили создание нескольких отчетов, можете держать открытыми сразу все окна с результатами.

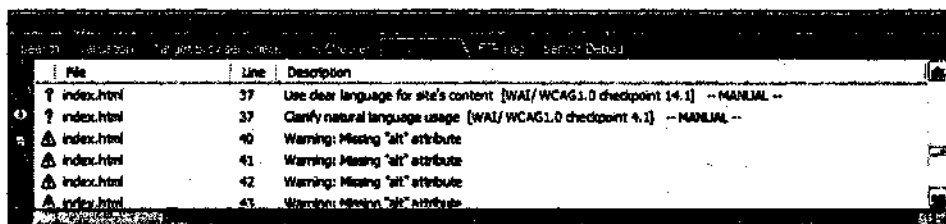


Рис. 3.6. На панели Results показан список проблем, найденных на узле

- Дважды щелкните на любом элементе панели Results, чтобы открыть соответствующий файл в окне документа.
- Воспользуйтесь панелью Properties Inspector или другим свойством Dreamweaver для решения найденной проблемы и после этого сохраните файл.



Не забывайте, что внесенные изменения не влияют на функционирующий узел до тех пор, пока вы не обновите сервер. Воспользуйтесь функцией Synchronize, которая описывается в следующем разделе, чтобы внести сразу все изменения.

Таблица 3.1. Отчеты по узлу

Название отчета	Результаты
Accessibility (Доступность)	Составляется список возможных проблем с доступностью в широком спектре категорий. Чтобы установить категорию отчета, щелкните на кнопке Report Settings (Настройка отчета)
Check Out By (Кому передан)	Составляется список файлов, которые были переданы с узла, и определяется имя человека, который их забрал
Design Notes (Заметки по дизайну)	Составляется список заметок по дизайну (в главе 4 приводится подробная информация относительно использования заметок по дизайну)
Combinable Nested Font Tags (Комбинируемые вложенные дескрипторы шрифтов)	Составляется список всех встречающихся вложенных дескрипторов, которые можно скомбинировать. Например, код <code>&lt;font color="#00000"&gt; &lt;font size="2"&gt;Вы должны посетить замечательные Web-узлы&lt;/font&gt;&lt;/font&gt;</code> будет занесен в список, так как его можно упростить следующим образом: <code>&lt;font color="#00000" size="2"&gt; Вы должны посетить замечательные Web-узлы&lt;/font&gt;</code>
Missing Alt Text (Пропущенный Alt-текст)	Составляется список всех дескрипторов Image, в которых нет Alt-текста. Alt-текст используется для добавления альтернативного текста в дескриптор изображения. Если по каким-либо причинам изображение не выводится на экран (многие предпочитают работать в Internet с выключенными изображениями), то вместо него отображается альтернативный текст. Alt-текст также очень важен для слепых, так как специальные браузеры, "читающие" страницы посетителям узла, не могут интерпретировать текст, который является частью изображения, зато могут "прочитать" альтернативный текст, включенный в дескриптор изображения

Название отчета	Результаты
Recently Modified (Недавно изменен)	Создается список файлов, которые недавно обновлялись или изменялись. Период времени для отчета можно установить, щелкнув на кнопке Report Settings
Redundant Nested Tags (Избыточные, вложенные дескрипторы)	Составляется список всех мест, где используются избыточные, вложенные дескрипторы. Например, код <center>Хорошие заголовки</center>оказывается</center>довольно сложно придумать</center> будет добавлен в список, так как его можно упростить, убрав центральный дескриптор отцентровки и преобразовав код следующим образом: <center> Хорошие заголовки, оказывается, довольно сложно придумать</center>
Removable Empty Tags (Удаляемые пустые дескрипторы)	Составляется список всех пустых дескрипторов на узле. Они часто возникают при удалении изображения или части текста, при этом все дескрипторы, которые к нему относятся, остаются без изменений
Untitled Documents (Документы без заголовков)	Составляется список всех файлов, у которых либо вообще нет заголовка, либо их сразу несколько. О дескрипторе заголовка часто забывают, так как его не видно в теле страницы. В нем содержится текст, который появляется в верхней части окна браузера, а также в списке избранных узлов, когда кто-то сохраняет страницу в своем браузере. Кроме того, если этого не достаточно, удачный заголовок зачастую получает хорошее место во многих поисковых системах

## Синхронизация локального и удаленного узлов

После очистки и организации локальной копии Web-узла необходимо сделать так, чтобы все изменения произошли в функционирующем узле. К счастью, с помощью Dreamweaver это несложно сделать, так как в данную программу включена функция, которая автоматически синхронизирует файлы в обеих частях. Перед синхронизацией узлов можно воспользоваться диалоговым окном Site FTP, чтобы проверить, какие файлы следует выложить или забрать с удаленного сервера. После завершения синхронизации Dreamweaver также сообщает о том, какие файлы были обновлены.

Чтобы провести синхронизацию своего Web-узла, выполните следующие действия.

1. Укажите имя узла в раскрывающемся списке вверху панели Files и выберите из списка узел, над которым будете работать.
2. Если вы до сих пор не определили свой узел, перейдите к главе 2 и воспользуйтесь пошаговыми инструкциями.
3. Щелкните на кнопке **Connects to remote host** (Подключиться к удаленному хосту), чтобы зарегистрироваться на вашем удаленном узле.
4. В главе 2 объясняется, как настроить эту функцию.
5. Щелкните на кнопке **Expand/Collapse** с правой стороны панели Files.
6. Откроется диалоговое окно Site, в котором будут показаны локальные и удаленные файлы узла (рис. 3.7).
7. В строке меню выберите команду **Site→Synchronize** (Узел→Синхронизировать).
8. Появится диалоговое окно Synchronize Files (рис. 3.8).
9. В раскрывающемся меню Synchronize укажите, что следует синхронизировать: **Entire Site** или **Selected Files Only**.



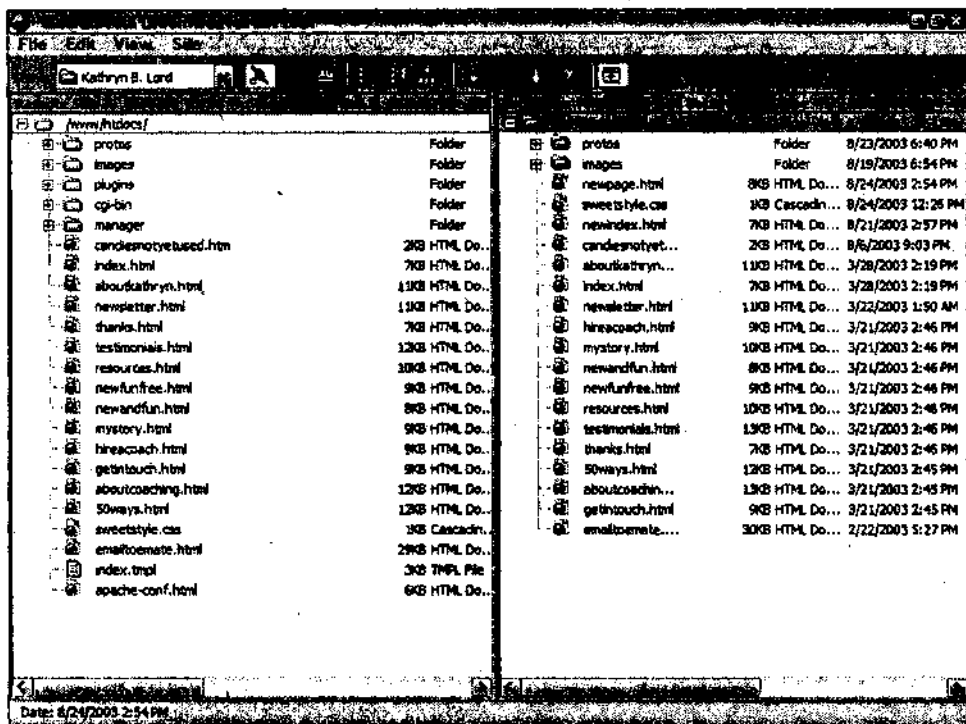


Рис. 3.7. В развернутом диалоговом окне *Site* показаны локальные и удаленные файлы



Рис. 3.8. Диалоговое окно *Synchronize Files* дает гарантию того, что удаленные и локальные файлы совпадают

10. В раскрывающемся меню **Direction** (Направление) выберите опцию, которую будете использовать для копирования файлов.

- **Put Newer Files to Remote** (Выложить новые файлы на удаленный сервер). При выборе этой опции копируются недавно измененные файлы с локального узла на удаленный. Щелкните на поле **Delete Remote Files Not On Local Drive** (Удалить с сервера файлы, которых нет на локальном диске), если хотите, чтобы такие файлы были удалены с вашего Web-узла.
- **Get Newer Files form Remote** (Получить новые файлы с удаленного сервера). При выборе этой опции копируются недавно измененные файлы с удаленного узла на локальный. Щелкните на поле **Delete Local Files Not On Remote Server** (Удалить локальные файлы, которых нет на удаленном сервере), если вы хотите, чтобы такие файлы были удалены из вашей локальной копии узла.

- **Get and Put Newer Files** (Получить и выложить новые файлы). При выборе этой опции обновляются и локальный, и удаленный узлы самыми последними версиями файлов.

#### 11. Щелкните на кнопке **Preview** (Предварительный просмотр).

В диалоговом окне Site FTP появится список файлов, которые будут изменены.



В диалоговом окне Site FTP можно подтвердить удаление, получение и отправку файлов. Если вы не хотите, чтобы Dreamweaver изменял файл, отмените его выделение.

#### 12. Щелкните на кнопке **OK**.

Все утвержденные изменения автоматически вступят в силу, а Dreamweaver покажет в диалоговом окне Site FTP процесс обновления.

#### 13. Появится диалоговое окно, в котором вы сможете сохранить контрольную информацию в локальном файле.

Выберите: сохранять или не сохранять контрольную информацию. Она может пригодиться позднее, когда вам понадобится просмотреть внесенные изменения.



Будьте очень осторожны с функцией Dreamweaver Synchronize, если у вас есть специальные административные страницы (например, файлы статистики, которые часто добавляются на ваш сервер поставщиком услуг, чтобы следить за трафиком на нем). **Помните:** любой файл сервера, которого нет на локальном компьютере при синхронизации, может быть удален. Чтобы избежать этого, загрузите данные файлы на свой компьютер перед тем, как воспользоваться функцией синхронизации — таким образом, Dreamweaver будет знать, что вы хотите сохранить их. Но все равно будьте внимательны! Иногда такие файлы очень велики, особенно если это файлы статистики использования узла. Чтобы полностью обезопасить себя, выберите иной метод отправки своих файлов на сервер.

## Параметры сокрытия

Новое свойство программы Dreamweaver Cloaking (Сокрытие) позволяет исключить любую указанную папку или файл из всех операций над узлом. Это означает, что они не будут изменяться или выгружаться на работающий узел. Данное свойство используется в том случае, если вы решили сохранить разделы узла, но так, чтобы посетители их не видели. Например, если у вас есть специальный раздел, посвященный Рождеству, который не следует показывать в остальное время года, можно воспользоваться свойством сокрытия. В результате вы сохраните его так, что никто не сможет изменить, удалить или опубликовать файлы до тех пор, пока вы их не раскроете.



Чтобы файлы не были показаны посетителям, не забудьте удалить их с рабочего сервера.

Сокрытие также можно использовать для исключения из операций над узлом определенных типов файлов. Например, можно скрыть все мультимедиа-файлы, чтобы они не выгружались на узел каждый раз при обновлении работы на сервере.

Чтобы воспользоваться свойством Cloaking, выполните следующие действия.

1. Во вкладке **Cloaking** диалогового окна **Site Definition** выберите **Enable Cloaking** (Включить сокрытие), как показано на рис. 3.9.

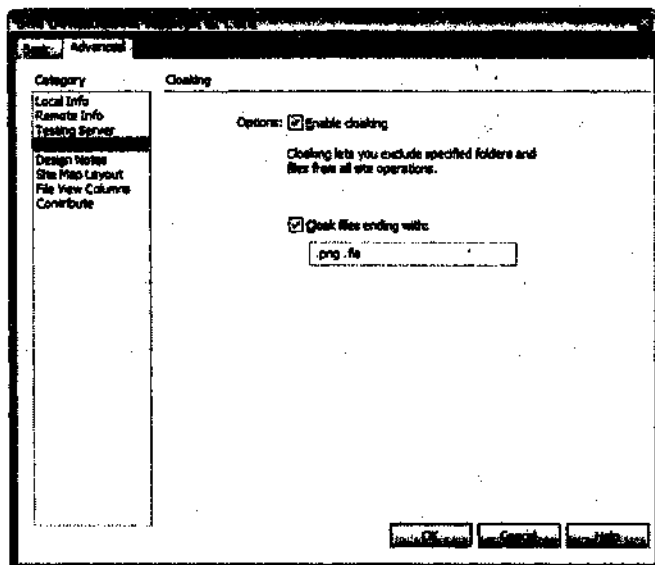


Рис. 3.9. Свойство *Cloaking* позволяет указать файлы или папки, которые вы хотите скрыть

2. Если вы решили скрыть файлы определенного типа, установите флажок **Cloak Files Ending With** (Скрыть файлы, заканчивающиеся на) и введите в текстовом поле расширение(я).

Например, если следует скрыть все JPEG- или GIF-файлы, введите эти расширения. Расширения должны быть вставлены через пробел. Не используйте запятую или какой-нибудь другой знак препинания.

3. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно **Site Definition**, а затем щелкните на кнопке **Done** (Готово), чтобы закрыть диалоговое окно **Define Sites**.
4. Во вкладке **Files** панели **Files** выберите файлы или папки, которые необходимо скрыть.
5. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите в контекстном меню команду **Cloaking**⇒**Cloak** (Сокрытие⇒Скрыть) — рис. 3.10.

Чтобы раскрыть файлы или папки, повторите пп. 4–5, а затем выберите в контекстном меню команду **Uncloak** (Отобразить). Эти же действия можно использовать, чтобы раскрыть все файлы текущего узла, отменить функцию сокрытия, а также изменить настройки сокрытия.

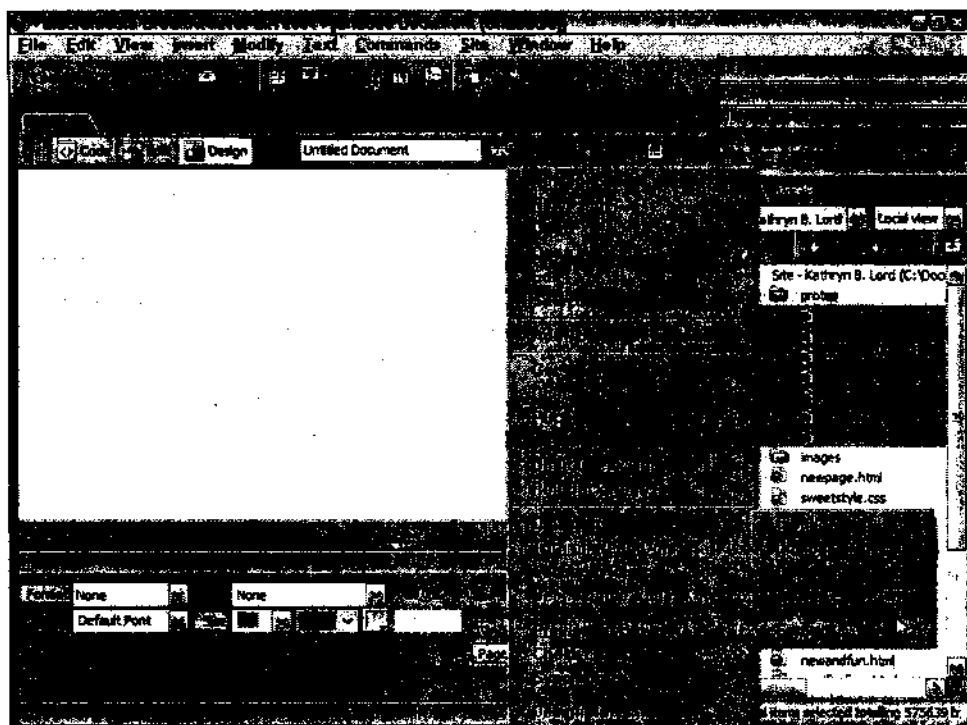


Рис. 3.10. Укажите файлы или папки, которые требуется скрыть, и Dreamweaver не позволит их изменять или автоматически выгружать на сервер

# Координирование работ по дизайну

*В этой главе...*

- Использование усовершенствованных шаблонов для сокращения времени разработки
- Сохранение элементов в библиотеке программы Dreamweaver для упрощения доступа к ним
- Дизайн Web-страницы с использованием функции Dreamweaver Tracing Image
- Знакомство с заметками по дизайну
- Совместная работа встроенных систем электронной почты и контроля версии
- Использование панели History и редактора Quick Tag

**В**се дизайнерские работы должны быть последовательными. Исключение могут составлять только те случаи, которыми вы пытаетесь продемонстрировать свою непредсказуемость. Несколько сюрпризов тут и там — и ваш Web-узел оживет. Как правило, Web-узлы эффективнее работают и легче используются, если они выполнены в одном стиле. Читатели считают нормальным, что дизайн книг не изменяется от страницы к странице, а в газетах ежедневно остаются постоянными логотипы и шрифты заголовков, что осуществляется благодаря последовательности. В программу Dreamweaver были включены некоторые свойства, которые помогают разрабатывать и поддерживать единый вид узла, независимо от того, работаете вы над ним самостоятельно или управляете командой разработчиков.

В этой главе речь пойдет о следующих свойствах программы Dreamweaver: шаблонах, элементах библиотеки и трассирующих изображениях. Вы также узнаете, как их можно комбинировать, чтобы ускорить и упростить работу с ними. Кроме того, вы ознакомитесь с заметками по дизайну, панелью History и редактором Quick Tag, с помощью которых можно, соответственно, добавлять заметки для себя и для остальной команды, повторять действия в Dreamweaver и изменять HTML-дескрипторы.

## Создание шаблона определенного типа

Создатели многих программ для Web-дизайна заявляют о наличии нескольких HTML-шаблонов в той или иной программе. Но на самом деле в них лишь включено несколько готовых дизайнов страниц. Dreamweaver оказался далеко впереди. Данная программа предоставляет свойства шаблонов, которые позволяют создавать базовый дизайн страницы, а затем распределять ее разделы на две группы: те, которые другие разработчики могут изменять, и те, которые изменить нельзя. Это очень ценное свойство, если вы работаете в команде специалистов с различным уровнем квалификации или вам необходимо создать десятки страниц с одинаковой базовой разметкой. Например, если вы строите узел для солидной компании и хотите позволить ее сотрудникам обновлять списки продаж (причем так, чтобы не был испорчен весь дизайн страницы), шаблон в этом случае будет как нельзя кстати.

В шаблоне существуют редактируемые и фиксированные (нередатируемые) области. *Редактируемые области* используются для изменяемого содержимого, например, для описания продукции или календарных событий. *Фиксированные области* применяются для статического, неизменяемого содержимого, например, для логотипов или элементов перемещения по узлу.



Шаблоны лучше всего использовать при создании нескольких страниц с одинаковыми характеристиками (например, цветом фона или местоположением изображений). Когда приходит время изменить дизайн, просто вернитесь назад и отредактируйте сам шаблон, после чего автоматически изменится каждая страница узла, в которой был использован данный шаблон. В результате вы сэкономите время, когда необходимо внести изменения сразу в несколько страниц. Например, если требуется изменить логотип компании или добавить новый элемент перемещения по узлу на каждую страницу в разделе, шаблоны незаменимы. Или если у вас есть раздел с биографиями сотрудников, можно создать шаблон и при заполнении раздела только заменять фотографии и текст.

Например, если вы работаете над Internet-журналом, инструменты перемещения не должны изменяться от страницы к странице, но заголовки и статьи могут постоянно меняться. Чтобы назначить стиль и местоположение статьи или заголовка, определите *текстовый заполнитель* (редактируемую область с заранее назначенными размером и атрибутами шрифта). Когда придет время добавлять новую информацию, потребуются просто выделить заполнитель и далее либо скопировать туда статью, либо набрать ее поверх выбранной области. То же самое выполняют и при создании заполнителя для изображения.

При редактировании самого шаблона можно вносить изменения в любую часть файла: и в изменяемую, и в заблокированную область. Однако при редактировании документа, созданного на базе шаблона, изменять позволятся только редактируемые области. Если вы вернетесь к шаблону и измените его после того, как он был создан, Dreamweaver позволит вам внести изменения во все страницы, созданные на базе этого шаблона.

В шаблоне Dreamweaver можно создавать *редактируемые области* и *редактируемые атрибуты*. Редактируемая область не фиксируется и может быть изменена в файлах, которые были созданы по данному шаблону, — в данном случае вы можете добавлять таблицы, изображения, текст и т.д. Редактируемый атрибут более ограничен. Это средство позволяет установить редактируемые атрибуты определенных элементов страницы шаблона. Например, можно зафиксировать на странице изображение, но разрешить изменять в файле, созданном по данному шаблону, атрибут выравнивания (по левому краю, по правому краю или по центру).



В программу Dreamweaver MX 2004 включен набор готовых элементов Web Components, которые могут быть использованы в качестве документов или шаблонов. Они находятся в диалоговом окне создания документа (выберите команду File⇒New (Файл⇒Создать)). Эти компоненты помогут вам быстро спроектировать узел, если вы воспользуетесь образцами разметок, таблиц стилей, наборов фреймов и разметок на базе таблиц.

## Создание шаблонов

Как вы увидите из следующих инструкций, создать шаблон так же просто, как и любой другой файл в программе Dreamweaver. Можно начать либо с существующего HTML-документа и изменять его в соответствии с вашими требованиями, либо создать совершенно новый документ. Если вы сохраните файл как шаблон, он автоматически будет записан в папку Templates главной папки Web-узла. Шаблоны должны храниться в этой общей папке, чтобы автоматизированные функции программы Dreamweaver работали корректно. Если ваш Web-узел пока не имеет папки Templates, Dreamweaver автоматически создаст ее при сохранении первого шаблона.

Все элементы шаблона по умолчанию заблокированы, за исключением раздела заголовка документа, который указан дескрипторами <HEAD></HEAD>. Чтобы воспользоваться шаб-

лоном для создания какой-либо страницы, сделайте и другие области редактируемыми. Помните, что всегда можно позже вернуться к шаблону и сделать одни области редактируемыми, а другие — запретить изменять.



Свойства шаблонов будут работать только тогда, когда вы определите свой Web-узел в программе Dreamweaver. Если вы не знаете, как это сделать, перейдите к главе 2.

## Создание редактируемых областей

Чтобы создать шаблон с редактируемыми областями, выполните следующие действия.

1. В панели **Files** (Файлы) щелкните на вкладке **Assets** (Элементы) и выберите на пиктограмме **Templates** (Шаблоны) (рис. 4.1).

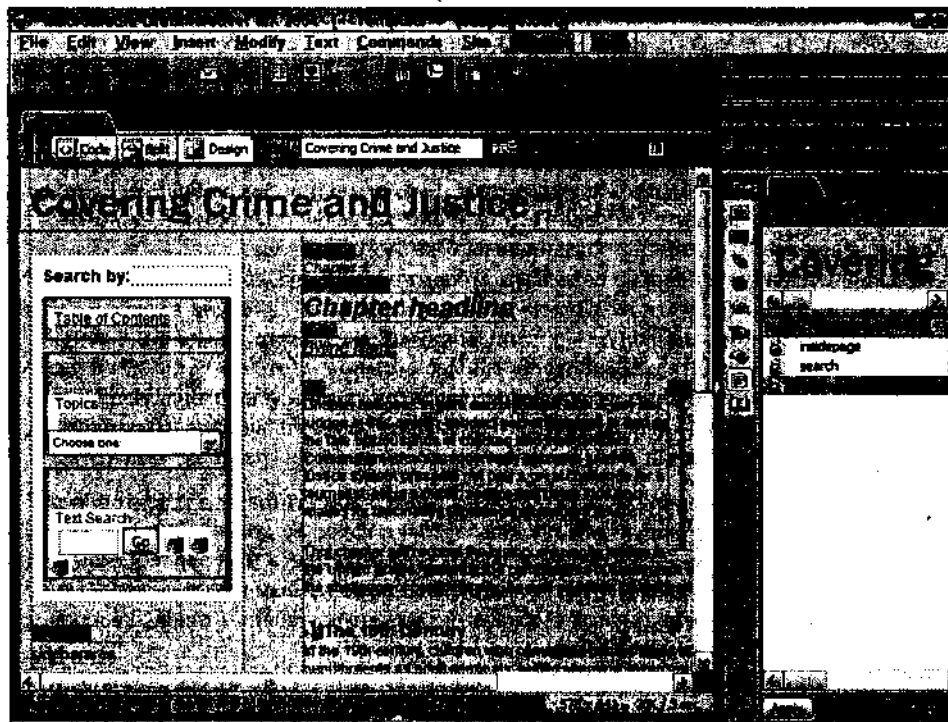


Рис. 4.1. На панели *Templates* отображается список всех доступных шаблонов выбранного узла

Откроется панель *Templates*.

2. В нижней части панели **Templates** щелкните на кнопке **New Template** (Создать шаблон) (страница со знаком “плюс”).

К списку шаблонов на панели будет добавлен новый шаблон без названия.

3. При выбранном шаблоне введите его имя точно так же, как вы это делаете в проводниках *Finder* на Mac или *Explorer* на PC.

В список шаблонов для узла будет добавлен новый шаблон, как показано на рис. 4.2.

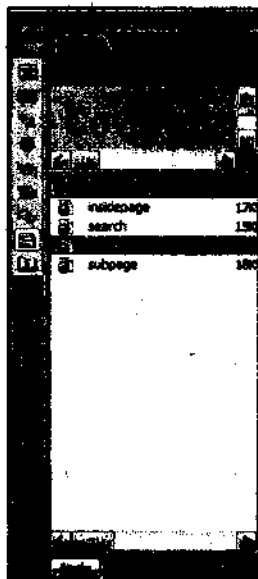


Рис. 4.2. На панель *Templates* можно добавлять новые шаблоны и присваивать им имена

4. Дважды щелкните, чтобы его открыть.

В редакторе Dreamweaver откроется страница с шаблоном (подобно другим HTML-страницам, однако имя файла будет заканчиваться расширением `.dwt`).

Отредактируйте эту страницу, как любой другой HTML-документ, т.е. вставьте изображения, текст, таблицы и т.д.

5. Выберите команду **Modify⇒Page Properties** (Изменить⇒Свойства страницы), чтобы назначить цвета фона, текста и ссылок.
6. Чтобы сделать область редактируемой, выделите ее и выберите команду **Insert⇒Template Objects⇒Editable Region** (Вставка⇒Объекты шаблона⇒Редактируемая область), как показано на рис. 4.3.

Откроется диалоговое окно **New Editable Region** (Создание редактируемой области). Область, отмеченная как редактируемая, станет областью, которую можно изменить в любой странице, созданной на базе данного шаблона. В одном шаблоне может быть несколько редактируемых областей. Области, которые не помечены как редактируемые, будут заблокированы, их можно изменять только при модификации самого шаблона.

7. Присвойте новой области имя. Обычно это что-нибудь идентифицирующее содержимое области, например, *заголовок* или *перемещение*.
8. Щелкните на кнопке **OK**.
9. Редактируемая область будет выделена, а в ее левом верхнем углу появится вкладка с ее названием.



Данное свойство работает точно так же, как и в любом другом Dreamweaver-документе.



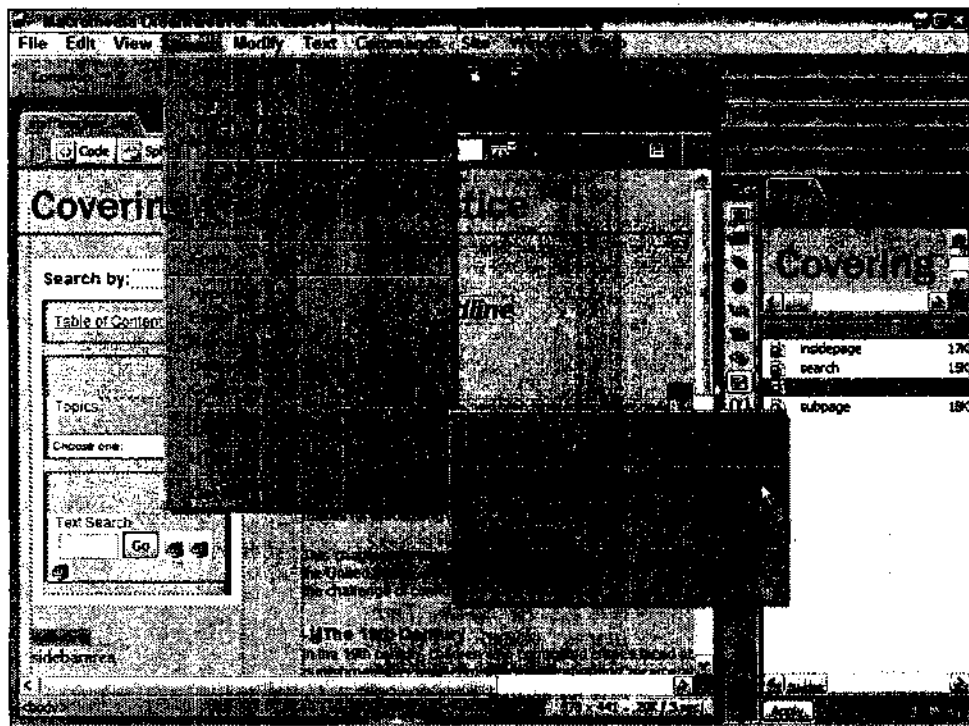


Рис. 4.3. Можно изменить любую область шаблона и сделать ее редактируемой



Можно сделать редактируемой как целую таблицу, так и отдельную ее ячейку, также вы вправе сделать редактируемыми несколько рядов таблицы. (Более подробно о создании HTML-таблиц рассказывается в главе 6.)

## Установка редактируемых атрибутов

Чтобы создать в шаблоне редактируемые атрибуты, выполните следующие действия.

1. В шаблоне Dreamweaver выберите элемент, атрибуты которого необходимо сделать редактируемыми.
2. Выполните команду **Modify** ⇒ **Templates** ⇒ **Make Attribute Editable** (Изменить ⇒ Шаблоны ⇒ Сделать атрибут редактируемым).

Откроется диалоговое окно **Editable Tag Attributes** (Редактируемые атрибуты дескриптора).

3. В раскрывающемся списке **Attribute** выберите атрибут, который нужно сделать редактируемым.
4. Установите флажок **Make Attribute Editable** (Сделать атрибут редактируемым) и заполните поля **Label** (Метка), **Type** (Тип) и **Default** (Значение по умолчанию).

Опции атрибутов могут изменяться в зависимости от того, что вы выбрали: изображение, текст или какой-то другой элемент страницы. Эти опции позволяют контролировать не только изменение изображения, но и те атрибуты дескрипторов, которые можно редактировать при использовании шаблона.

5. Щелкните на кнопке **OK**.

## Сохранение страницы в качестве шаблона

Иногда возникает ситуация, когда вы практически создали страницу, но затем оказалось, что целесообразнее создать из нее шаблон. К вам также может попасть страница, которую делал кто-то другой, а вы решили на ее основе создавать свои страницы. Гораздо проще создать шаблон из готовой страницы, чем делать новый.

Чтобы сохранить страницу в качестве шаблона, выполните следующие действия.

1. Откройте страницу, которую требуется преобразовать в шаблон.  
Выберите **File⇒Open** (Файл⇒Открыть) и найдите свой файл. Или откройте на панели **Files** узел и дважды щелкните на имени файла.
2. Выберите команду **File⇒Save as Template** (Файл⇒Сохранить как шаблон).  
Откроется диалоговое окно **Save As Template**.
3. В раскрывающемся меню **Site** (Узел) выберите узел.  
В этом меню должен находиться список всех определенных в Dreamweaver узлов. Если вы работаете над новым узлом и еще его не определили, перейдите к главе 2, чтобы вспомнить, как это сделать.
4. В текстовом поле **Save As** (Сохранить как) введите имя шаблона.
5. Щелкните на кнопке **Save** (Сохранить).
6. Внесите все необходимые изменения и выберите команду **File⇒Save**, чтобы сохранить страницу. Выполните действия из предыдущего раздела "Создание шаблонов", чтобы сделать области редактируемыми.  
Обратите внимание, что теперь файл имеет расширение **.dwt**, означающее, что это шаблон. Можете изменять его точно так же, как и другие шаблоны.

## Использование шаблонов

После создания всех выше перечисленных шаблонов вы, наверное, захотите ими воспользоваться при создании или изменении страниц вашего Web-узла, а также определенных областей или разделов. Новая страница создается с помощью шаблона точно так же, как и любой другой HTML-документ.

Для этого выполните следующие действия.

1. Выберите команду **File⇒New** (Файл⇒Создать).
2. Щелкните на вкладке **Template** (Шаблон).  
Откроется диалоговое окно **New from Template**, как показано на рис. 4.4. Отсюда можно получить доступ ко всем шаблонам узлов, которые определены в редакторе.
3. Из списка **Templates For**, находящегося слева, выберите узел, шаблон которого вы решили использовать.
4. В списке **Site**, находящемся посередине диалогового окна, выберите необходимый шаблон.
5. Щелкните на кнопке **Create** (Создать).
6. Внесите изменения в редактируемую область с помощью обычных средств Dreamweaver.

Привязку файла к шаблону можно убрать, выбрав команду **Modify⇒Templates⇒Detach From Template** (Изменить⇒Шаблоны⇒Отделить от шаблона). Таким образом, файл станет снова полностью редактируемым, но, с другой стороны, изменения, сделанные в шаблоне, не будут влиять на отделенную страницу.

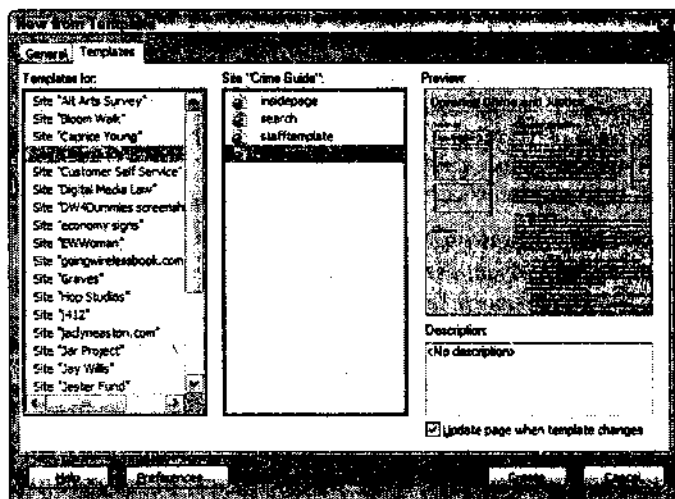


Рис. 4.4. Диалоговое окно *New from Template* позволяет создать новый документ из любого определенного узла



Не забывайте, что только редактируемые области применяемого для создания страницы шаблона могут быть изменены. Чтобы изменить заблокированную область страницы, либо уберите из файла привязку к шаблону, либо откройте шаблон и смените тип области, сделав ее редактируемой.

Чтобы отредактировать сам шаблон, выберите команду **Modify⇒Templates⇒Open Attached Template** (Изменить⇒Шаблоны⇒Открыть присоединенный шаблон).

Также можно применить шаблон к существующей странице. При этом его содержимое будет добавлено к тому, что уже присутствует в документе. Если к странице уже был подключен шаблон, Dreamweaver попытается совместить редактируемые области с одинаковыми названиями в обоих шаблонах и вставить содержимое этих областей страницы в редактируемые области нового шаблона.

Подключить шаблон к существующей странице можно, воспользовавшись одним из следующих приемов.

- ✓ Выберите команду **Modify⇒Templates⇒Apply Template to Page** (Изменить⇒Шаблоны⇒Применить шаблон к странице) и дважды щелкните на имени шаблона, чтобы применить его к странице.
- ✓ Перетащите шаблон из панели **Template** в окно документа.
- ✓ Выберите шаблон на панели **Template**, а затем щелкните на кнопке **Apply** (Применить) в нижней части панели.

## *Внесение глобальных изменений с помощью шаблонов*

Существенным преимуществом применения шаблонов является возможность внесения изменений сразу во все страницы, которые их используют. Представьте, что вы переделали логотип или вам необходимо изменить размещение ключевых элементов в разделе узла. Если вы

встроили эти элементы в шаблон, то можете внести изменения и автоматически обновить все области узла, в которых они используются (что сэкономит немало времени). Команды обновления можно применять как к одной странице, так и ко всем использующим шаблон частям узла.

Чтобы изменить шаблон и обновить текущую страницу, выполните следующие действия.

1. Откройте документ, в котором применяется шаблон, требующий изменений.
2. Выберите команду **Modify⇒Templates⇒Open Attached Template**.
3. Будет открыт шаблон.
4. Измените шаблон.
5. Например, чтобы изменить свойства страницы шаблона, выполните команду **Modify⇒Page Properties** (Изменить⇒Свойства страницы).
6. После внесения изменений в шаблон выполните команду **Modify⇒Templates⇒Update Current Page** (Изменить⇒Шаблоны⇒Обновить текущую страницу).
7. Страница, которую вы открыли, изменится, причем с учетом изменений, внесенных вами в шаблон.



Если вы сохраните шаблон после внесения изменений, автоматически откроется диалоговое окно **Update Pages** (Обновление страниц), в котором можно будет выбрать страницу (страницы) для обновления. Выберите **All (Все)**, чтобы сразу обновить все страницы, или одну (несколько) страниц, чтобы обновить их отдельно. Также можно выбрать **Don't Update** (Не обновлять), если вы не готовы внести изменения.

Чтобы изменить шаблон и обновить сразу все файлы вашего узла, связанные с этим шаблоном, выполните следующие действия.

1. Откройте существующий шаблон и внесите все необходимые изменения.
2. Выполните команду **Modify⇒Templates⇒Update Pages** (Изменить⇒Шаблоны⇒Обновить страницы).
3. Откроется диалоговое окно **Update Pages**.
4. В раскрывающемся списке **Look In** (Искать в) выберите одну из следующих опций:
  - **Entire site** (Весь узел) — следует указать имя узла, чтобы обновить все его страницы в соответствии с шаблоном;
  - **Files That Use** (Файлы, использующие) — укажите имя шаблона, чтобы обновить все страницы текущего узла, использующие данный шаблон.



Убедитесь, что в опции **Update** (Обновить) выбран пункт **Templates**.

5. Щелкните на кнопке **Start** (Пуск) с целью начать процесс обновления.  
После завершения обновления откроется диалоговое окно **Updated Pages** (Обновленные страницы) с перечнем измененных страниц.

# Повторное использование элементов с помощью функции Library

Функция Library (Библиотека) нечасто встречается в других программах для Web-дизайна, поэтому данное понятие может быть для вас новым, даже если вы уже ранее разрабатывали Web-узлы. Однако чем больше у вас опыта, тем лучше вы оцените это свойство, которое поможет вам сэкономить время.

Функция Library была разработана для автоматизации процесса вставки и изменения элементов, которые встречаются на нескольких страницах Web-узла. В качестве элемента библиотеки можно сохранить любой объект, например, логотип или строку из изображений и ссылок для перемещения. После этого вы вправе вставить данный элемент (или набор элементов) в любую страницу, просто перетащив его из библиотеки. Создайте один раз какой-нибудь элемент и используйте его по всему узлу — библиотека является отличным местом для хранения объектов перемещения и других часто повторяющихся элементов. Более того, если вам когда-нибудь понадобится изменить элемент библиотеки (например, добавить ссылку или изображение), отредактируйте его, после чего Dreamweaver автоматически внесет изменения по всему узлу. Правда, одна библиотека не может использоваться сразу в нескольких узлах, поэтому для каждого из них должна быть своя библиотека.

Элемент библиотеки — это просто часть кода, в котором могут содержаться изображения и ссылки. Так же, как и шаблоны, элементы библиотеки упрощают создание узла. Например, один человек может создать логотип, а другой — элементы перемещения по узлу. И то, и другое помещается в библиотеку и предоставляется всей команде. Кроме того, элементы библиотеки позволяют размещать в любой части страницы и даже по несколько раз.

Элементом библиотеки может стать любой объект из тела документа: текст, таблицы, формы, изображения, Java-апплеты, файлы надстройки. Такие элементы очень эффективны, так как Dreamweaver сохраняет части кода в виде документа в папке Library, а затем обновляет ссылки на него каждый раз, когда применяется один из его элементов. В элементах библиотеки также могут храниться поведения, хотя для их редактирования существуют особые требования.



В качестве элементов библиотеки нельзя хранить таблицы стилей, так как код для этих объектов является частью заголовка HTML-файла. (Более подробная информация о таблицах стилей находится в главе 8.)

## Создание и использование элементов библиотеки

В следующих разделах речь пойдет о создании элемента библиотеки, добавлении его на страницу и редактировании при изменении элемента страницы. Чтобы созданные составляющие узла работали безупречно, описанные действия необходимо выполнять аккуратно и последовательно. Перед тем, как создать или воспользоваться элементами библиотеки, определите или откройте уже существующий узел. Если вы не знаете, как это сделать, перейдите к главе 2.



Лучше всего создать элемент библиотеки на существующей странице, так как в этом случае вы будете точно знать, что элемент выглядит так, как следует, и его смело можно будет добавить в библиотеку. Конечно, элемент можно отредактировать и после того, как он будет внесен в библиотеку, но тогда он будет иметь другой вид, чем на странице. Например, в элементе библиотеки отсутствует дескриптор <BODY>, поэтому цвета его ссылок и текста будут установлены по умолчанию (это будет синий и черный цвет). Однако на странице установки дескриптора <BODY> будут влиять на цвета ссылок и текста.

## Создание элемента библиотеки

Чтобы создать элемент библиотеки для последующего использования на нескольких страницах, выполните следующие действия.

1. Откройте существующий файл с изображениями, текстом или другими элементами страницы.

Строка перемещения, состоящая из изображений и ссылок, которая повсеместно используется на вашем Web-узле, подойдет как нельзя лучше для свойства Library.

2. Выберите на странице объект, который требуется сделать элементом библиотеки (например, элементы перемещения по узлу).
3. Выполните команду **Modify⇒Library⇒Add Object to Library** (Изменить⇒Библиотека⇒Добавить объект в библиотеку).

На панели Files откроется вкладка Assets с библиотекой. Новый элемент будет обозначен как "Untitled".

4. Назовите элемент, как вы это делаете в проводнике Finder на Mac или Explorer на PC.

Когда элементу библиотеки присваивается имя, он автоматически сохраняется, после чего его легко можно применить к любой новой или уже существующей странице узла. Все элементы библиотеки перечислены в разделе Library панели Assets, изображенной на рис. 4.5.



Рис. 4.5. Панель Assets предоставляет доступ ко всем элементам библиотеки

## Добавление элемента библиотеки на страницу

Элемент извлекается из библиотеки так же просто, как и вставляется в нее. При добавлении элемента библиотеки на страницу в документ вносится содержимое (и ссылка на него).

Чтобы добавить на страницу элемент библиотеки, выполните следующие действия.

1. Создайте в Dreamweaver новый документ или откройте уже существующий.
  2. В панели Files выберите вкладку Assets и щелкните на пиктограмме Library.
- На панели Assets откроется панель Library.

3. Перетащите элемент из панели Library в окно документа.

Также можно выбрать элемент из панели Library, щелкнуть на нем правой кнопкой мыши и затем перейти к Insert (Вставить).

Элемент автоматически появится на странице. После этого можно воспользоваться любыми функциями форматирования в Dreamweaver, чтобы правильно его расположить.

## Выделение элементов библиотеки

Элементы библиотеки вы вправе выделить, чтобы в дальнейшем иметь возможность их отличить от других элементов на странице. В диалоговом окне Preferences (Настройки) можно изменить цвет выделения, а также показать или скрыть его.

Чтобы изменить или скрыть выделение элементов библиотеки, выполните следующие действия.

1. Выполните команду **Edit⇒Preferences** (**Правка⇒Настройки**).  
Откроется диалоговое окно **Preferences**.
2. Слева, в разделе **Category** (Категория), выберите **Highlighting**.
3. Щелкните на цветовом поле, чтобы выбрать цвет для элементов библиотеки. Установите флажок **Show** (Показать) — в результате на страницах будут выделены элементы библиотеки. Оставьте флажок неустановленным, если нет необходимости выделять элементы цветом.
4. Щелкните на кнопке **OK** — диалоговое окно **Preferences** будет закрыто.

## **Изменение элемента библиотеки**

Можно сэкономить достаточно много времени, если воспользоваться преимуществом библиотеки **Dreamweaver**. Для этого внесите изменения в один из ее элементов и автоматически примените их к нескольким страницам.

Чтобы отредактировать элемент библиотеки, а затем обновить одну или все страницы, на которых он используется, выполните следующие действия.

1. В панели **Files** выберите **Assets** и щелкните на пиктограмме **Library**.  
Откроется панель **Library**.
2. Выберите любой элемент из списка и дважды на нем щелкните, чтобы открыть его.  
**Dreamweaver** откроет новое окно для редактирования элемента библиотеки.  
Так как элемент библиотеки — это всего лишь часть кода, в нем отсутствует дескриптор **<BODY>**, в котором указывается цвет фона, ссылки или текст. Не следует волноваться по этому поводу, так как элемент библиотеки всегда имеет тот цвет или фоновое изображение, что и страница, на которой он находится.
3. Внесите в элемент библиотеки все необходимые изменения.  
Например, можно перенаправить ссылку текстовых элементов или изображений, отредактировать формулировку или изменить шрифт, добавить изображение или текст.
4. Выберите команду **File⇒Save** (**Файл⇒Сохранить**), чтобы сохранить изменения в оригинальном элементе или команду **File⇒Save As** (**Файл⇒Сохранить как**), затем присвойте новое имя для создания нового элемента библиотеки.  
Откроется диалоговое окно **Update Library Items** со списком всех страниц, в которых находится элемент библиотеки.
5. Выберите одну или несколько страниц, в которые следует внести изменения, после этого щелкните на кнопке **Update**. Чтобы отменить операцию и не обновлять страницы, щелкните на кнопке **Don't Update**.  
Откроется диалоговое окно **Update Pages**, в котором можно просмотреть процесс обновления. Если необходимо, из этого окна можно отменить обновление.

## **Делаем элементы библиотеки редактируемыми**

Как уже отмечалось в начале главы, необходимо бороться за последовательность дизайна почти во всем. Но бывают случаи, когда требуется изменить элемент библиотеки только в одном месте или сделать всего несколько исключений. Для этого разорвите связь между библиотекой и элементом в документе.

Чтобы сделать элемент библиотеки редактируемым, выполните следующие действия.

1. Откройте любой файл, в котором содержится элемент библиотеки, и щелкните на нем.  
В панели **Properties Inspector** появятся его опции.
2. Щелкните на кнопке **Detach from Original** (Отделить от оригинала).  
Будут выведены сообщения с предупреждением о том, что после отделения элемента библиотеки от оригинала его больше нельзя будет обновить в результате редактирования оригинала.
3. Щелкните на кнопке **OK** — элемент библиотеки будет отделен.



Не забывайте, что после разрыва связи вы не сможете автоматически обновить элемент библиотеки.

## Использование трассирующего изображения при разметке

Свойство **Macromedia Tracing Image** (Трассирующее изображение) является уникальным средством Web-дизайна, даже несмотря на то, что само понятие возникло довольно давно. Это свойство позволяет использовать графику с целью облегчить проектирование (подобно тому, как тонкий лист бумаги накладывают на существующее изображение, а затем обводят его контуры).

Свойство трассирующего изображения идеально подходит для тех, кто предпочитает вначале создать дизайн в таких программах, как **Photoshop** или **Fireworks**, а затем заняться моделированием Web-страницы. Используя это свойство в качестве фона страницы, следует вставить изображение, которое затем можно повторить. Поверх него размещаются слои или ячейки таблицы, после чего довольно просто воссоздать дизайн в HTML. В трассирующем изображении допускается использовать форматы **JPG**, **GIF** или **PNG**, а создается оно в любом графическом редакторе, поддерживающем указанные форматы.

Несмотря на то, что трассирующее изображение устанавливается в качестве фона страницы, оно не замещает реальное фоновое изображение и не отображается браузером.

Чтобы добавить трассирующее изображение на страницу, выполните следующие действия.

1. Создайте или откройте существующую страницу.
2. Выберите команду **Modify**⇒**Page Properties** (Изменить⇒Параметры страницы).  
Откроется диалоговое окно **Page Properties**, как показано на рис. 4.6.
3. Выберите из списка категорий с левой стороны диалогового окна трассирующее изображение.  
Опции трассирующего изображения будут показано справа.
4. Щелкните на кнопке **Browse** (Обзор), чтобы выбрать трассирующее изображение.  
Откроется диалоговое окно **Select Image Source** (Выберите изображение).
5. Щелкните на изображении, которое будет использоваться как трассирующее.
6. Щелкните на кнопке **OK**.
7. Установите прозрачность трассирующего изображения с помощью ползунка **Transparency** (Прозрачность).

Чтобы было легче отличать трассирующее изображение от редактируемых элементов страницы, увеличьте уровень его прозрачности. Этот уровень можно сделать каким угодно, но в большинстве случаев около 50% бывает достаточно.



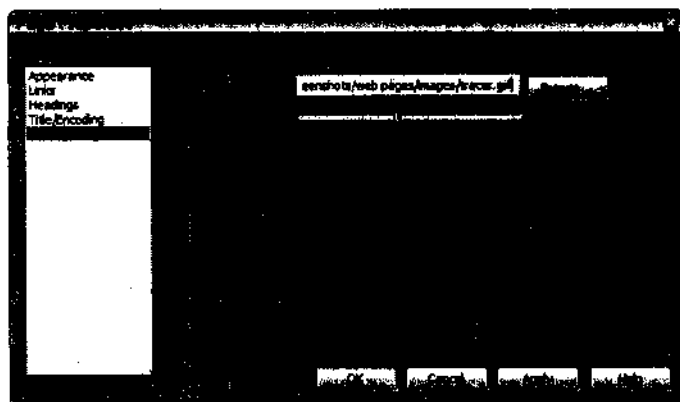


Рис. 4.6. В диалоговом окне *Page Properties* можно установить трассирующее изображение, которое используется для разметки HTML-страницы

**8. Щелкните на кнопке OK.**

Трассирующее изображение появится в окне документа, как показано на рис. 4.7.

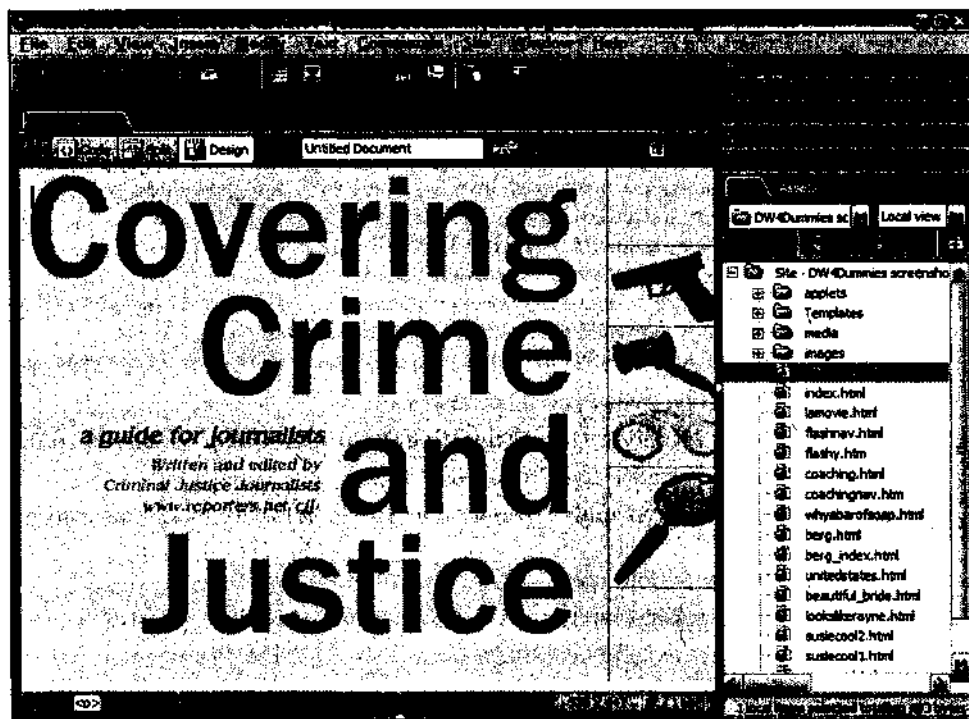


Рис. 4.7. С помощью трассирующего изображения можно более точно разметить страницу в HTML



Трассирующее изображение не заменяет фоновое. Его видно только при редактировании страницы в окне документа, оно никогда не отображается при загрузке страницы в браузере.

Также существуют и другие опции свойства трассирующего изображения. Их вы увидите после того, как выберете команду **View⇒Tracing Image**.

- ✓ **Show (Показать).** Скрывает трассирующее изображение, если возникает необходимость проверить работу без него, но при этом не удаляет его полностью.
- ✓ **Align with Selection (Выводить по выделенному фрагменту).** Предоставляет возможность автоматически выровнять трассирующее изображение по выделенному элементу страницы.
- ✓ **Adjust Position (Откорректировать положение).** Позволяет воспользоваться клавишами курсора или ввести координаты X и Y для управления положением трассирующего изображения за страницей.
- ✓ **Reset Position (Сброс положения).** Сбрасывает положение трассирующего изображения в координаты (0, 0).

## Общение с помощью заметок по дизайну

Заметки по дизайну являются идеальным средством для общения с другими разработчиками, сотрудничающими с вами. Это свойство программы Dreamweaver работает аналогично дескриптору комментария, но с гораздо большей степенью конфиденциальности, так как только те, у которых есть пароль для доступа к вашему узлу, смогут увидеть заметки. Многие разработчики используют *дескриптор комментария* (HTML-код, позволяющий вводить в страницу текст, который не отображается в браузере) для передачи информации. Но любой, кто просмотрит исходный код таких документов, сможет прочесть данный дескриптор. Поэтому указанный метод обмена информацией не безопасен. При использовании заметок по дизайну их смогут увидеть только те, кто знает пароль доступа к вашему узлу.

Если необходимо скрыть ценную информацию (например, структуру цен или творческие идеи), но так, чтобы ее могли просматривать остальные члены команды разработчиков, воспользуйтесь заметками по дизайну. Информация, сохраненная в программе Dreamweaver в виде заметок по дизайну, может сопровождать любой HTML-файл или изображение, даже если они перемещаются с одного Web-узла на другой или из Fireworks в Dreamweaver.

Чтобы активизировать свойство Design Notes, выполните следующие действия.

1. Выберите команду **Site⇒Manage Sites (Узел⇒Управление узлами)**.  
Откроется диалоговое окно **Manage Sites**.
2. Укажите узел, с которым будете работать, и щелкните на кнопке **Edit (Редактировать)**.  
Откроется диалоговое окно **Site Definition (Задание узла)**.
3. Выберите вкладку **Advanced (Дополнительные параметры)**.
4. В списке категорий слева укажите пункт **Design Notes**.  
Откроется страница **Design Notes**.
5. Установите флажок **Maintain Design Notes (Использование заметок по дизайну)**, если он не был установлен.

После установки этой опции (когда бы файл ни копировался, перемещался, переименовывался или удалялся) присоединенные к нему заметки по дизайну также будут с ним копироваться, перемещаться, переименовываться или удаляться.

6. Если вы хотите, чтобы заметки по дизайну отправлялись вместе с файлами в процессе перенесения на сервер, установите флажок **Upload Design Notes for Sharing** (Выгружать заметки по дизайну для совместного использования).

Если вы делаете заметки только для себя и не хотите, чтобы они присоединялись к странице при выгрузке ее на сервер, снимите этот флажок — заметки по дизайну будут использоваться только локально.

7. Щелкните на кнопке **OK** в диалоговом окне **Site Definition**, а затем — на кнопке **Done** в диалоговом окне **Edit Sites**.

Диалоговое окно **Manage Sites** закроется.

Чтобы добавить к документу заметки по дизайну, выполните следующие действия.

1. Откройте файл, к которому следует добавить заметки по дизайну, затем выполните команду **File⇒Design Notes**.

Откроется диалоговое окно **Design Notes** (рис. 4.8).

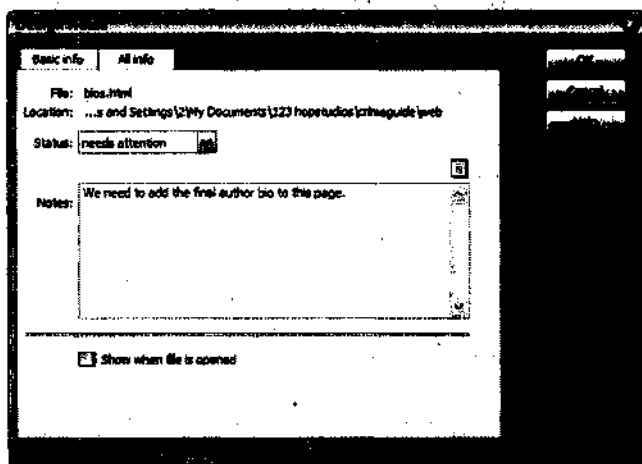


Рис. 4.8. Заметки по дизайну позволяют легко присоединять сообщения для других членов команды разработчиков к HTML-файлам или изображениям

2. Выберите статус документа в раскрывающемся списке **Status**.

В списке содержатся следующие опции: **Draft** (Эскиз), **Revision 1** (1-я редакция), **Revision 2** (2-я редакция), **Revision 3** (3-я редакция), **Alpha**, **Beta**, **Final** (Финальная версия) и **Need Attention** (Требуется внимания). Можно выбрать любой из этих статусов, но прежде следует обсудить в команде дизайнеров значение каждого статуса и определить использование этих опций для управления разработкой.

3. Внесите свои комментарии в текстовом окне **Notes** (Заметки).

4. Щелкните на пиктограмме с датой (сразу над текстовым полем **Notes**), если хотите вставить текущую дату.

Текущая дата будет автоматически установлена.

Также можно установить флажок **Show When File is Open** (Показывать при открытии файла). В результате заметки по дизайну будут всегда открываться при открытии файла, причем их нельзя будет не заметить.

- Щелкните в диалоговом окне **Design Notes** на вкладке **All Info** (Информация для всех).

На этой вкладке можно добавить другую информацию, которая будет полезна разработчикам узла. Например, укажите ключ дизайнера (в поле **Name**) и определите значение для имени этого человека или для приоритета проекта (в поле **Value**). Также можно определить поле для клиента или тип файла, который вы обычно используете.

- Щелкните на знаке “плюс” (+) чтобы добавить новый ключ, или “минус” (-), чтобы удалить его.
- Щелкните на кнопке **OK** для сохранения всех заметок.

Введенные вами заметки будут сохранены в подкаталоге *notes* в той области, где находится текущий файл. Имя файла состоит из имени документа и расширения .mno. Например, если файл назывался *art.htm*, то подключенный файл заметок по дизайну будет носить имя *art.htm.mno*. Заметки по дизайну обозначаются в окне **Site View** небольшой желтой пиктограммой в виде анимированного пузырька. Также их можно найти в каталоге вашего жесткого диска.

## Общение с использованием встроенной электронной почты

Встроенная в Dreamweaver электронная почта является еще одним удобным средством совместного Web-дизайна при использовании функции **Check In/Out** (Передать с/на). (Функция **Check In/Out** подробно описывается в главе 2.) Данное свойство позволяет применять Dreamweaver вместе с любой программой электронной почты и при необходимости легко находить адреса других членов команды.

Когда вы работаете над узлом в команде, часто случается так, что необходимая вам страница уже взята кем-то с сервера, и вы не можете над ней работать. В диалоговом окне Dreamweaver **Site Definition** каждый разработчик может ввести свой адрес электронной почты в свойстве **Check In/Check Out**. Когда вы обнаружите, что нужной вам страницы нет, просто отправьте человеку, взявшему ее, сообщение с просьбой вернуть документ обратно, чтобы вы смогли приступить к работе. (Иногда, конечно, угрозы срабатывают, но шоколадка или какой-то другой подарок более эффективны.)

Разработчики в вашей команде должны выполнить следующие действия, чтобы связать при настройке функции **Check In/Check Out** свои адреса электронной почты с версией программы Dreamweaver.

- Выберите команду **Site⇒Manage Sites**.  
Откроется диалоговое окно **Manage Sites**.
- Укажите узел, с которым будете работать, и щелкните на кнопке **Edit** (Редактировать).  
Откроется диалоговое окно **Site Definition** (Задание узла).
- Щелкните на вкладке **Advanced**.
- В списке категорий слева выберите **Remote Info** (Данные удаленного узла).  
Откроется страница **Remote Info** (рис. 4.9).
- Установите флажок **Enable File Check In/Check Out** (Включить передачу файлов с/на).

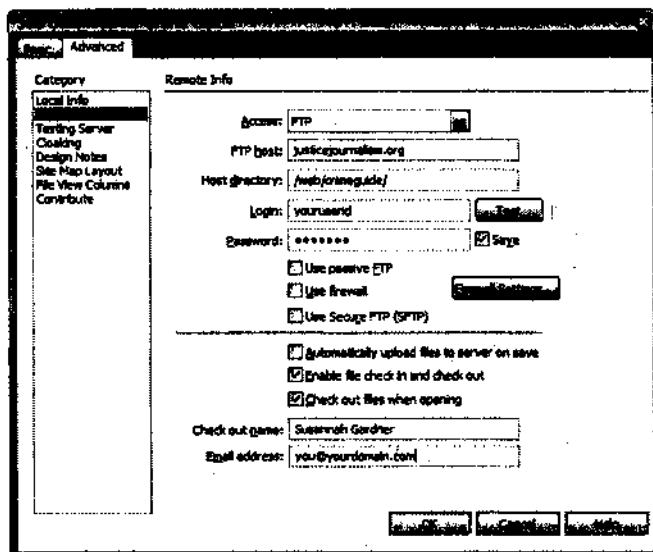


Рис. 4.9. Можете привязать ваш адрес электронной почты к функции **Check In/Check Out**, чтобы другим разработчикам было проще отправлять вам сообщения

6. Установите флажок **Check Out Files When Opening** (Отмечать открытые файлы как выбывшие).
7. Введите в текстовое поле **Check Out Name** ваше имя.  
Можно ввести и прозвище, но только в том случае, если все члены команды его знают.
8. Введите в текстовое поле **Email Address** ваш адрес электронной почты.
9. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы сохранить изменения. Щелкните в диалоговом окне **Manage Sites** на кнопке **Done**.  
Диалоговое окно **Manage Sites** закроется.

## Возвращение к истории

Работая над проектом, вы можете следить за тем, что делаете, и даже повторять свои действия с помощью панели **History** (Журнал). Эта панель также позволяет отменять одно или несколько действий и создавать команды для автоматизации выполнения часто повторяющихся задач.

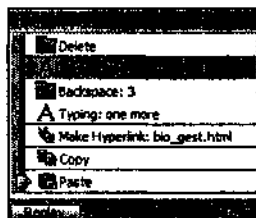


Рис. 4.10. Панель **History** следит за всем, что вы сделали, позволяя отменить, переместить или повторить любые действия

Чтобы открыть панель **History**, изображенную на рис. 4.10, выполните команду **Window⇒History** (Окно⇒Журнал). Как только вы это сделаете, программа автоматически начнет записывать все ваши действия, выполняемые в программе Dreamweaver. Вы не сможете изменить их порядок, но зато сможете их скопировать, повторить или отменить. Не следует считать панель **History** произвольным набором команд — она является эффективным средством просмотра действий, которые следуют в порядке их выполнения. С помощью этой функции можно заставить Dreamweaver делать за вас работу, которую необходимо выполнять много раз подряд. Функция **History** также придет на помощь, если вы допустили серьезную ошибку и решили вернуться назад на один или несколько шагов.

Далее приводится краткое описание способов применения панели History.

- ✓ **Копировать уже выполненные действия.** Воспользуйтесь опцией Copy Steps (Копировать действия) как быстрым способом автоматизации тех действий, которые требуется повторить. При этом можно даже выбрать некоторые действия, если вы хотите повторить только часть из них.
- ✓ **Повторить любое или все действия, показанные на панели History.** Выделите действия, которые следует повторить, и щелкните на кнопке Replay (Повторить) внизу панели History.
- ✓ **Отменить результаты повторенных действий.** Выполните команду Edit→Undo Replay Steps (Правка→Отменить повторенные действия).
- ✓ **Применить действия к определенным элементам на странице.** Выделите этот элемент в окне документа перед тем, как выбрать и повторить действия. Например, если вы применили к какому-то тексту на странице полужирный курсив, то можете повторить это действие к другому выбранному тексту.



Чтобы установить число действий, отображаемых в панели History, выберите команду Edit→Preferences (Правка→Настройки) и General (Общие) в списке категорий слева. Значение по умолчанию равно 50, что более чем достаточно для большинства пользователей. С увеличением данного числа увеличивается объем памяти, занимаемый панелью History.

## Использование быстрого редактора дескрипторов

Если вам нравится работать в среде редактирования программы Dreamweaver WYSIWYG, но периодически вы все-таки заглядываете в HTML-код, то наверняка по достоинству оцените быстрый редактор дескрипторов.

Как видно из названия, он позволяет изменять, добавлять или удалять HTML-дескриптор, не открывая окно HTML-кода. Это означает, что во время работы над страницей можно быстро открыть нужный дескриптор, не покидая окно документа. Указанный редактор используется также для вставки HTML-, редактирования существующего дескриптора, описания выбранного блока текста или элемента новым дескриптором.



### Сохранение мира с помощью контроля версий

Система контроля версий предоставляет больше возможностей при внесении изменений разными членами команды и не позволяет им перезаписывать работу друг друга. Если вы уже используете эти программы, то вам будет приятно узнать, что теперь можно интегрировать программу Dreamweaver и Visual SourceSafe, а также применять протокол WebDAV. В так же пользоваться преимуществами системы управления узором Dreamweaver, не теряя защиты вашего процесса написания кода. Если вы ничего не знаете о таких программах, посетите сайт компании Microsoft (<http://msdn.microsoft.com/vsSAFE>), чтобы ознакомиться с Visual SourceSafe, или сайт [www.mim.com/edwv01b/ietf/webdav/](http://www.mim.com/edwv01b/ietf/webdav/) чтобы больше узнать о протоколе WebDAV.

Быстрый редактор дескрипторов открывается в одном из трех режимов: правки, вставки или описания — в зависимости от того, что выбрано на странице. Когда редактор уже открыт, режимы можно переключать с помощью комбинаций клавиш <Ctrl+T> (Windows) или <⌘+T> (Macintosh).

Ввод или редактирование дескрипторов в редакторе производится точно так же, как и в окне исходного кода, но при этом не нужно переключаться между текстовым редактором и WYSIWYG-окружением.

Чтобы ввести или отредактировать дескрипторы в быстром редакторе, выполните следующие действия.

1. В открытом документе, который необходимо отредактировать, выберите элемент или текстовый блок.

Если требуется добавить новый код, просто щелкните где-нибудь в файле, не выбирая текст или элемент.

2. Выполните команду **Modify⇒Quick Tag Editor** (Изменить⇒Быстрый редактор дескрипторов).



Также можно нажать <Ctrl+T> (Windows) или <⌘+T> (Macintosh).

Быстрый редактор дескрипторов откроется в том режиме, который наиболее подходит для вашего выбора, как показано на рис. 4.11. Например, если вы щелкнули на изображении или отформатированном тексте, он откроется на коде, который можно будет отредактировать. Если же вы ничего не выбрали или выбрали неотформатированный текст, редактор будет открыт с пустой строкой, в которую можно добавить любой код. Нажмите <Ctrl+T>, чтобы переключиться в другой режим.

Если нужно отредактировать существующий дескриптор, перейдите к п. 3, а для добавления нового кода — к п. 4.

3. Если вы выбрали отформатированный элемент с несколькими HTML-дескрипторами или дескриптор с несколькими атрибутами, нажмите клавишу <Tab>, чтобы перейти от одного дескриптора, названия атрибута или значения атрибута к следующему, или <Shift+Tab> — чтобы перейти к предыдущему.

В случае, если вы не можете вспомнить какой-либо дескриптор или атрибут, подождите несколько секунд, после чего автоматически появится раскрывающийся список со всеми дескрипторами или атрибутами, которые можно применить к редактируемому элементу. Если эта “подсказка” не появилась, выберите команду **Edit⇒Preferences⇒Quick Tag Editor Preferences** (Правка⇒Настройки⇒Настройки быстрого редактора дескрипторов) и установите флажок **Enable Tag Hints** (Включить подсказки дескрипторов).

4. Для добавления нового дескриптора или атрибута просто введите код в редакторе.

Можно использовать клавишу <Tab> или клавиши управления курсором, чтобы поместить курсор в ту область, в которую вы хотите добавить код. Быстрый редактор дескрипторов может оставаться открытым неограниченное время, если продолжится редактирование и добавление имен атрибутов и их значений.

5. Чтобы закрыть быстрый редактор дескрипторов и применить все внесенные изменения, нажмите клавишу <Enter> (Windows) или <Return> (Mac).

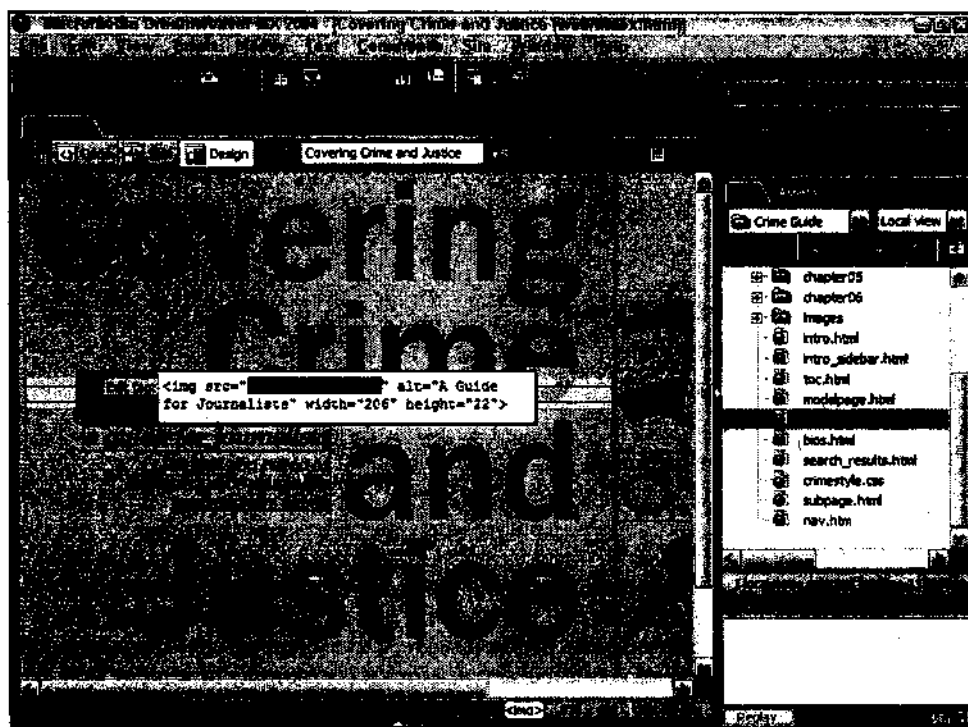


Рис. 4.11. В быстром редакторе дескрипторов можно редактировать HTML-код, не открывая окно с кодом



# Добавление графики

*В этой главе...*

- Создание изображений
- Использование готовых изображений
- Выбор графического редактора
- Уменьшение размера файлов
- Вставка изображений
- Использование карт изображений

**Н**езависимо от того, насколько профессионально и увлекательно составлен текст на вашем Web-узле, в первую очередь, посетителей всегда привлекает графика. И для того, чтобы произвести хорошее впечатление, необходимо, прежде всего, воспользоваться изображениями, которые хорошо смотрятся, быстро загружаются и соответствуют вашему Web-узлу.

Если вы ранее уже работали с графическими редакторами и создавали графические изображения, значит, вы вырвались на шаг вперед. Если же нет, то вскоре узнаете, как использовать уже существующие изображения на вашем Web-узле. В этой главе рассказывается, как поместить изображения в Dreamweaver и как их отредактировать, не отрываясь от Web-дизайна. Вы также найдете описания наиболее популярных графических редакторов и познакомитесь с методами уменьшения размера файлов.

Если у вас уже есть готовые изображения и вы хотите поместить их на страницы, перейдите к разделу "Вставка изображений на страницы", где вы узнаете, как вставлять и выравнивать изображения, создавать карты изображений и устанавливать фоновое изображение. Вы также познакомитесь с новейшими функциями Dreamweaver, позволяющими обрезать изображения и даже изменять их контраст и яркость, не запуская внешнего графического редактора.

## Получение профессиональной графики

Вам необходима хорошая Web-графика, но вы не знаете, где ее взять? Что ж, если вы обладаете дизайнерским талантом, то можете самостоятельно создать изображения в Fireworks или в любом другом графическом редакторе (обо многих из них будет рассказано в разделе "Создание изображений" далее в этой главе). Если же вы не художник, то лучше воспользоваться уже готовыми изображениями из бесплатной коллекции, о которой я упомяну в этом разделе. Если у вас есть сканнер, то отсканируйте готовые фотографии или логотипы.

К сожалению, в программе Dreamweaver нет функций для создания или редактирования изображений, поэтому вам придется воспользоваться отдельной программой. Правда, если вы приобрели пакет Dreamweaver/Fireworks Studio, то вам повезло: вы будете иметь все, что необходимо, чтобы создавать и редактировать изображения для Web-узла. Иначе вам понадобится отдельная программа. Программа Dreamweaver легко интегрируется практически с любым графическим редактором, по этой причине многие дизайнеры используют Photoshop, Image Ready и другие программы для создания изображений.

## Приобретение коллекций клипов и фотографий

Если вы не хотите нагружать себя созданием изображений (или, как в случае со мной, у вас не хватает таланта художника), то воспользуйтесь источниками, предлагающими коллекции клипов. За готовые изображения, в число которых входят коллекции клипов и фотографии, обычно требуется внести единоразовую плату, после чего вы получите права на их использование. (Ознакомьтесь с соглашением, которое поставляется вместе с коллекцией, и убедитесь, что вы не пропустили каких-либо исключений.) Существует достаточно много компакт-дисков и Web-узлов, до отказа заполненных коллекциями клипов, фотографиями и даже анимацией, которые можно использовать на вашем Web-узле. В настоящее время, говоря об анимации, можно найти Web-узлы, на которых продаются Flash-файлы, анимация, кнопки и другие художественные элементы, которые можно отредактировать и внести в свой Web-узел. Более подробно о создании мультимедийного Web-узла рассказывается в главе 12. Многие профессиональные дизайнеры покупают коллекции изображений, а затем с помощью графического редактора (Macromedia Fireworks, Adobe Illustrator или Adobe Photoshop) перекраивают их для определенного проекта или делают изображение каким-то особенным. Приведем список некоторых поставщиков коллекций клипов.



- ✓ **Getty Images, Inc.** ([www.gettyimages.com](http://www.gettyimages.com)). Компания Getty Images является крупнейшим поставщиком электронных изображений в Web-пространстве. Она специализируется на фотографиях, иллюстрациях и даже видеороликах. Заплатите за изображения и пользуйтесь, сколько душе угодно.
- ✓ **Stockbyte** ([www.stockbyte.com](http://www.stockbyte.com)). Компания Stockbyte является международным поставщиком изображений. Вы сможете приобрести немало фотографий необходимого качества.
- ✓ **Photos.com** ([www.photos.com](http://www.photos.com)). Photos.com — это служба рассылки фотографий. Годовая подписка позволяет вам без ограничений пользоваться коллекциями этой компании.
- ✓ **Fonts.com** ([www.fonts.com](http://www.fonts.com)). На узле Fonts.com можно выбрать и приобрести огромное количество шрифтов. Найти необходимый шрифт можно по его названию или по описательным ключевым словам. Вам также с радостью помогут, если вам нужен определенный шрифт, но вы не знаете его название.
- ✓ **Web Promotion** ([www.webpromotion.com](http://www.webpromotion.com)). Замечательный источник анимированных GIF-файлов и другой Web-графики. Изображения можно использовать бесплатно, установив на своем узле ссылку на Web Promotion, или недорого приобрести.

## Создание собственных изображений

Чтобы получить оригинальное изображение, лучше всего создать его самому. Если же вы не сильны в графике, попробуйте попросить кого-нибудь, кто сможет сделать это для вас. Для создания изображений, которые впоследствии будут использоваться в программе Dreamweaver, наилучшим образом подойдет программа Fireworks, так как она тесно связана с Dreamweaver и обеспечена легко используемыми функциями. Fireworks — эффективное средство для создания Web-графики. Причем изучить его несложно, так как данная программа обладает таким же интерфейсом, как и у Dreamweaver. Однако можно использовать любой другой графический редактор как отдельно, так и совместно с Fireworks. Некоторые из них перечислены далее в этом разделе.

За последние несколько лет функции и возможности специализированных программ для создания Web-графики были значительно усовершенствованы. К тому же, обострилась конку-

ренция между производителями приложений, особенно между Adobe и Macromedia. Не удивительно, что на сегодняшний день лучшими из графических редакторов считаются Macromedia Fireworks и Adobe Photoshop. Спросите у хорошего Web-дизайнера, какой он использует графический редактор, и вы услышите одно из этих двух названий. Если вы всерьез решили заняться изображениями, рекомендуем приобрести одну из этих программ — они достаточно быстро окупят себя и помогут достичь вам профессиональных результатов в Web-проектах. Не считая интеграции Fireworks с Dreamweaver, они отличаются только тем, что Fireworks специально разрабатывалась для создания Web-графики, тогда как Photoshop является любимой программой печатных дизайнеров, в которой присутствует ряд функций, необходимых при создании Web-графики.

Однако если у вас нет средств или времени на изучение более сложных программ, обратитесь к более ограниченному в возможностях графическому редактору (например, Adobe Photoshop Elements, который стоит всего \$99). В процессе создания кнопок, баннеров и другой Web-графики обратите внимание на Jasc Paint Shop Pro или MicroFrontier Color It!

Если в описании программы не отмечено обратное, то она доступна и в Mac, и в Windows-версиях. Многие эти программы также позволяют с помощью сканера отсканировать фотографии и логотипы.

- ✓ **Macromedia Fireworks** ([www.macromedia.com/software/fireworks](http://www.macromedia.com/software/fireworks)). Fireworks был одним из первых графических редакторов, специально разработанных для создания и редактирования Web-графики. В этом хорошо спроектированном продукте есть все, что необходимо для создания, редактирования и выпуска качественных Web-изображений. Кроме того, Fireworks использует похожий на Dreamweaver интерфейс и, к тому же, тесно связан с ним, дабы упростить и ускорить процесс построения Web-узла. В главе 11 описываются некоторые специальные функции Fireworks и Dreamweaver, которые помогают одновременно работать с обеими программами.
- ✓ **Adobe Photoshop** ([www.adobe.com/products](http://www.adobe.com/products)). Компания Adobe называет Photoshop “камерой разума”. Бесспорно, это наиболее популярный графический редактор на рынке, который также является широко используемым профессионалами стандартом. С его помощью можно создать оригинальную иллюстрацию, подкорректировать цвет в фотографиях, отретушировать отсканированные изображения и многое другое. Этот графический редактор наделен мощными графическими средствами, специальными эффектами и фильтрами, необходимыми для создания изображений (что вряд ли удастся вырезать из фильма или создать в классических программах для иллюстраций). В последние версии программы Photoshop также включены полезные средства для создания и редактирования Web-графики, которые поднимают ее до уровня Fireworks.
- ✓ **Adobe Photoshop Elements** ([www.adobe.com/products](http://www.adobe.com/products)). Для новичков и тех, кому не нужны все прелести полной версии Photoshop, компания Adobe выпустила программу, в которую включены только основные функции — Photoshop Elements. Эта программа часто поставляется вместе со сканерами или принтерами. Компания Adobe утверждает, что Elements отлично подходит для создания Web-графики, кроме того, эта программа очень проста в использовании.
- ✓ **Adobe Illustrator** ([www.adobe.com/products](http://www.adobe.com/products)). Illustrator является одним из промышленных стандартов для создания иллюстраций. Изображения, созданные в этой программе, можно свободно перенести в другие программы компании Adobe (Photoshop или PageMaker). Illustrator также поставляется с функцией преобразования, позволяющей экспортировать иллюстрации в форматы GIF или JPEG со специальной для браузеров палитрой цветов. Таким образом, созданные изображения будут иметь высокое качество в World Wide Web.

- ✓ **CorelDRAW Essentials** ([www.corel.com](http://www.corel.com)). CorelDRAW широко используется, но не является промышленным стандартом. Он обладает почти такими же функциями и свойствами, что и Adobe Photoshop, однако стоит дешевле. Пакет Essentials состоит из CorelDRAW и CorelPHOTO-PAINT. Photo-Paint поставляется с богатой коллекцией клипов и фотографий. Заплатив на \$180 меньше, чем за Photoshop, вы получите полный пакет CorelDRAW Graphic Suite, в который входят CorelDRAW и пакет Essentials. Несомненно, это отличный набор для домашнего использования, который предоставляет профессиональные средства создания графики и разметки страниц за довольно приемлемую стоимость.
- ✓ **Equilibrium DeBabelizer** ([www.equilibrium.com/Internet/Equil/Products/DeBabelizer](http://www.equilibrium.com/Internet/Equil/Products/DeBabelizer)). DeBabelizer от компании Equilibrium Technologies является графическим редактором, который может работать почти со всеми форматами изображений, когда-либо использовавшимися на компьютере. Это, вероятно, не лучший выбор для создания изображений с нуля, но он отлично выполняет задачи подготовки и оптимизации изображений для Web. Одно из наиболее примечательных его свойств — это способность преобразовывать изображения из одного формата в любой другой. Если вам необходимо преобразовать большое количество изображений в другой формат, воспользуйтесь функцией *пакетного преобразования*. Она позволяет автоматически преобразовать сотни фотографий в JPEG или большое количество графических изображений — в GIF, даже не открывая каждый файл по отдельности. Однако DeBabelizer не прост в использовании, поэтому не рекомендуем его приобретать тем, кто только начинает создавать Web-графику. Эта программа подойдет тем, кому необходимо обрабатывать сотни изображений, или тем, кто работает со многими форматами.
- ✓ **Jasc Paint Shop Pro** ([www.jasc.com](http://www.jasc.com)). Paint Shop Pro от компании Jasc Software является полнофункциональной программой для рисования и редактирования изображений. Существует только в Windows-версии. Paint Shop Pro во многом напоминает Photoshop, но более ограничена в функциях, так как не обладает большим количеством эффектов, инструментов и фильтров. С другой стороны, Jasc Paint Shop Pro дешевле, чем Photoshop, поэтому может стать хорошей начальной программой для новичков. Ее демонстрационную версию можно бесплатно загрузить с Web-узла компании Jasc.
- ✓ **Macromedia Freehand** ([www.macromedia.com/software/freehand](http://www.macromedia.com/software/freehand)). Macromedia Freehand является программой для создания иллюстраций. Широко используется в Web и в печати. Ряд ее Web-свойств особо примечателен: например, поддержка файлов Web-форматов (GIF89a, PNG и JPEG), а также векторных форматов — Flash (.SWF) и Shockwave FreeHand (.FHC). Ее тридцатидневную демонстрационную версию можно загрузить с Web-узла компании Macromedia.
- ✓ **MicroFrontier Color It!** ([www.microfrontier.com](http://www.microfrontier.com)). Этот недорогой и простой в использовании графический редактор существует только в Macintosh-версии и отлично подходит как для новичков, так и для разработчиков, вынужденных экономить. Несмотря на то, что эта программа гораздо более ограничена в возможностях, чем многие другие из приводимого списка, она обладает достаточным количеством функций для создания простых баннеров и кнопок для небольших бизнес-узлов. Бесплатная демонстрационная версия доступна на Web-узле компании MicroFrontier.

# Основы Web-графики

Основы графических форматов и принципы их работы в Web — важная часть создания графики и ее размещения на ваших страницах. По этой причине в книгу включены разделы, предоставляющие важную информацию по этому вопросу.



Самое важное заключается в следующем: при размещении изображений на Web-странице размеры файлов должны быть максимально уменьшены. Вы вправе спросить: «Насколько уменьшены?». Этот вопрос часто задают в отношении Web-графики. Помните — чем больше размер графических файлов, тем дольше придется ждать их загрузки при просмотре. На вашей домашней странице может быть самая красивая фотография горы Фудзияма, но для ее загрузки понадобится вечность, поэтому не каждый дождется ее появления. Также не забывайте, что при построении страниц с несколькими графическими изображениями следует учитывать общее время их загрузки: чем меньше размер файлов, тем лучше.

Профессионалы советуют не превышать 40–60 Кбайт *общего* размера всей графики на странице. Однако с увеличением популярности DSL и кабельных модемов стало появляться много Web-узлов, более насыщенных графикой. Несмотря на это, запомните: все, что превышает 100 Кбайт, абсолютно неприемлемо, если вы хотите, чтобы пользователи с коммутируемым подключением (56 Кбит/с и ниже) все-таки дождались загрузки ваших страниц.



С целью облегчить определение общего размера графических файлов на странице Dreamweaver предоставляет данную информацию в строке состояния текущего окна документа (рис. 5.1). Это число указывает на общий размер файлов всех изображений и HTML-кода страницы, а также отображает приблизительное время загрузки при данной скорости соединения (установить скорость соединения можно, выбрав команду **Edit⇒Preferences⇒Status Bar⇒Connection Speed** (Правка⇒Настройки⇒Строка состояния⇒Скорость соединения)).

Чтобы уменьшить размер файлов, воспользуйтесь методами сжатия и уменьшения количества цветов, используя любой из перечисленных в предыдущем разделе графических редакторов. Но какую бы программу вы ни выбрали, помните, что размер изображения можно уменьшать до определенного уровня. Главное — найти идеальное соотношение между небольшим размером файла и хорошим качеством изображения. Если вы всерьез хотите узнать о самых эффективных методах создания графики для Web, прочтите книгу *Web-дизайн для "чайников"*. Особое внимание уделите фантастическому разделу, посвященному созданию Web-графики.



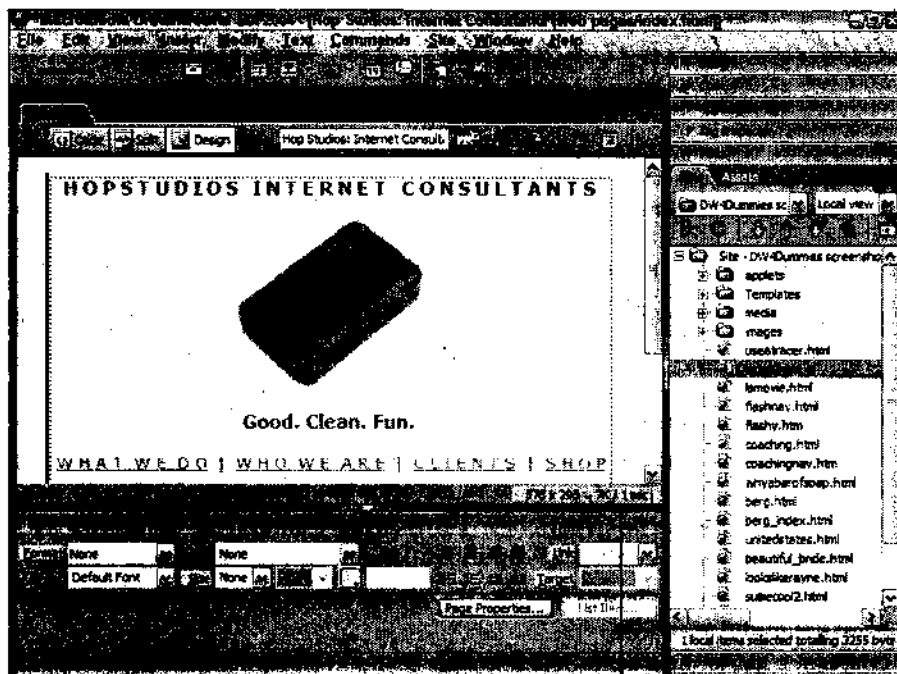
Пользователи часто задают вопрос относительно использования форматов GIF и JPEG для Web. Воспользуйтесь следующими рекомендациями.

---

## Использовать... Для...

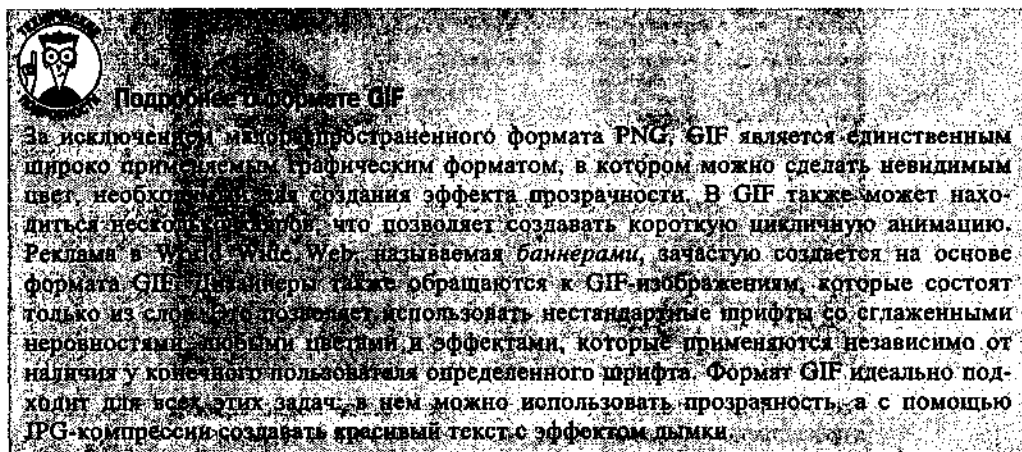
GIF	Простых, штриховых рисунков (одно- или двухцветных логотипов), а также для любых изображений без градиентов и смешения цветов
JPEG	Полноцветных сложных изображений (например, фотографий), в которых используется градиент, смешение цветов и т.д.

---



Размер страницы и приблизительное время загрузки

Рис. 5.1. В строке состояния программы Dreamweaver отображается общий размер файлов страницы, а также приблизительное время загрузки



Иногда стоит поэкспериментировать с обоими форматами и посмотреть, какой из них предоставляет лучший результат. Со временем вы научитесь сразу определять необходимый формат, который будет лучше соответствовать типу создаваемого изображения.

# Вставка изображений на страницы

С помощью программы Dreamweaver вставить изображение на страницу несложно.



Перед тем, как приступить к этому процессу, сначала сохраните страницу. Программе должен быть известен каталог, в котором эта страница находится, чтобы правильно создать ссылку на изображение.

Чтобы поместить изображение в новый файл, выполните следующие действия.

1. Выполните команду **File⇒New** (Файл⇒Создать) для создания новой страницы.
2. В списке категорий выберите **Basic Page** (Простая страницы), а в списке **Basic Page — HTML**.
3. Щелкните на кнопке **Create** (Создать).
4. Выполните команду **File⇒Save** (Файл⇒Сохранить), чтобы присвоить имя и сохранить новый HTML-файл в папке, которую вы выберете.
5. Если панель **Properties Inspector** (Инспектор свойств) не выведена на экран, выберите команду **Window⇒Properties** (Окно⇒Свойства), чтобы открыть ее.
6. Щелкните на пиктограмме **Image** (Изображение) (в виде маленького дерева) панели **Common Objects**.

Откроется диалоговое окно **Select Image Source** (Выберите источник изображения), как показано на рис. 5.2.

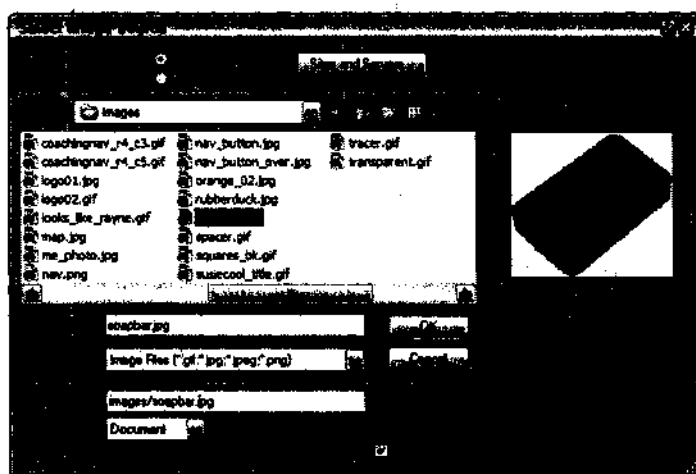


Рис. 5.2. В диалоговом окне **Select Image Source** можно выбрать и просмотреть изображение перед тем, как вставить его на страницу

7. В диалоговом окне **Select Image Source** найдите на локальном жестком диске изображение, которое вы будете вставлять.

Также можно вставить изображения, просто выбрав команду **Insert⇒Image** (Вставка⇒Изображение), после чего откроется то же диалоговое окно. Или перетащите файлы из любого открытого каталога непосредственно в документ Dreamweaver (при условии, конечно, что они имеют соответствующий формат — GIF или JPEG).



Помните, что, во время работы с изображениями в программе Dreamweaver (впрочем, как и с любым Web-инструментом), при выгрузке файлов рекомендуется поддерживать одну и ту же структуру каталогов на локальном жестком диске и на сервере. Отображение структуры сервера на вашей локальной машине значительно упрощает выгрузку, слежение и поддержку структуры узла в процессе разработки и последующего обновления. (В главе 3 подробно описывается создание структуры папок для файлов узла.)

8. Дважды щелкните на изображении или выделите его и щелкните на кнопке ОК. Изображение автоматически появится на странице.

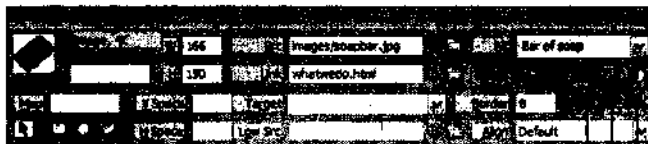
## Выравнивание изображений на странице

После размещения изображения на Web-странице может понадобиться отцентрировать его или выровнять так, чтобы его окружал текст. Из следующих двух разделов — “Центрирование изображения” и “Выравнивание изображения, окруженного текстом” — вы узнаете, как решить поставленные задачи.

### Центрирование изображения

Чтобы поместить изображение по центру, выполните следующие действия.

1. Щелкните на изображении, которое следует отцентрировать. На панели Properties Inspector появятся свойства изображения.
2. На панели Properties Inspector (рис. 5.3) щелкните на пиктограмме выравнивания по центру.



По левому краю      По правому краю  
По центру

Рис. 5.3. Воспользуйтесь пиктограммами выравнивания панели Properties Inspector, чтобы отцентрировать изображение

Изображение автоматически будет перемещено к центру страницы.

### Как изображение появляется на Web-странице

HTML-дескриптор, который применяется для установки изображений на Web-странице, аналогичен дескриптору ссылки, используемому для создания гиперссылок между страницами. Они оба указывают браузеру на область расположения изображения. В отличие от ссылки, путь к присоединенной странице показывается браузеру, следовательно, для URL. Когда же дело касается изображения, путь в дескрипторе обозначает местонахождение GIF- или JPEG-файла. В пути описывается местонахождение файла относительно страницы, на которой оно появляется. Например, путь `../images/soapbar.jpg` означает браузеру, что файл `soapbar.gif` следует искать в каталоге `images` на один уровень выше, чем каталог, в котором содержится ссылка. И вообще, когда бы вы ни увидели в HTML-приложении слово, оно означает каталог, в котором находятся другие файлы или папки.



Попытка вставить изображение приведет к тому, что изображение не будет вставлено. Это связано с тем, что изображение не было найдено. Если вы хотите вставить изображение, выполните такие действия:

### 1. Сохраните страницу

При сохранении страницы Dreamweaver автоматически выполняет ряд действий, связанных с отношением к изображению. Если вы определили местоположение изображения по отношению к странице, Dreamweaver сохраняет файл изображения в папку, связанную с этой страницей. Если вы изначально забудете сохранить файл, Dreamweaver попытается сделать это до завершения создания сайта. Если вы этого все равно не сделаете, Dreamweaver выдаст абсолютную ссылку, в которой будет указано местоположение изображения на вашем жестком диске; однако эта ссылка не подойдет для размещения файла на сервере. Если вы грузите Web-узлы на сервер, *абсолютная ссылка* на ваш жесткий диск будет работать только на вашей машине, но не на Web-сервере или каком-либо другом компьютере.

2. Убедитесь, что изображения и страницы остаются в тех же относительных местах при перемещении узла на публичный сервер.

## Выравнивание изображения, окруженного текстом

Чтобы выровнять изображение по левому краю и окружить его текстом справа, выполните следующие действия.

### 1. Вставьте изображение сразу слева от первой строки текста (рис. 5.4).

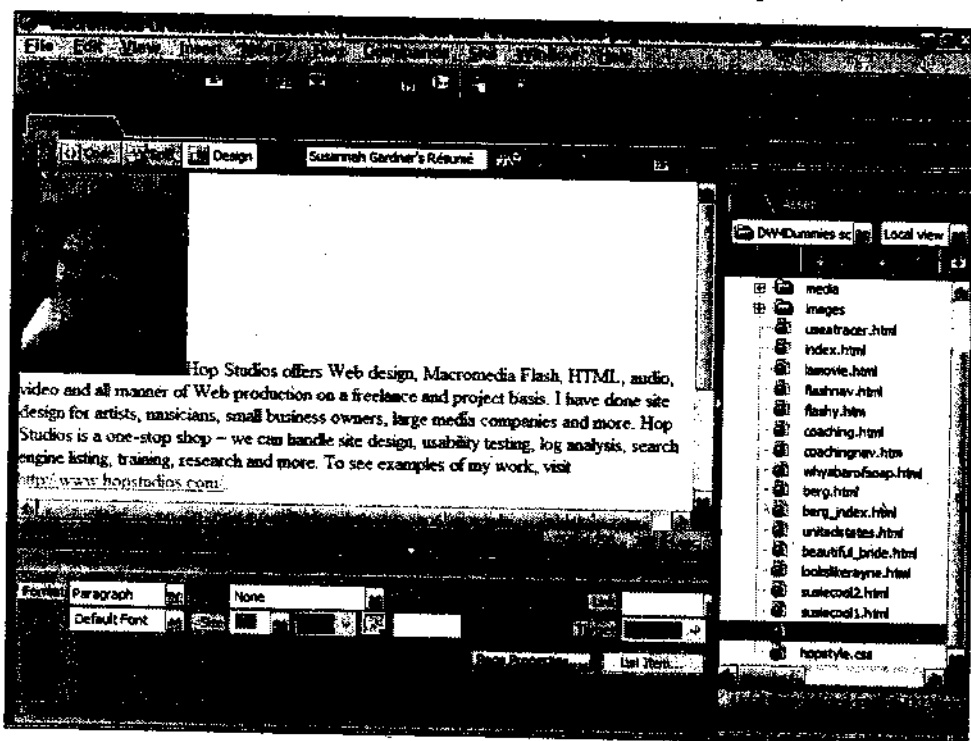


Рис. 5.4. Чтобы окружить изображение текстом, сначала поместите изображение слева от текста. Между текстом и изображением не должно быть пробелов

Проще всего это сделать, если поместить курсор перед первой буквой текста, а затем выбрать команду Insert⇒Image.

Не используйте пробелы или символы перехода на следующую строку между изображением и текстом.

## 2. Выберите изображение.

На панели Properties Inspector появятся атрибуты изображения.

## 3. На панели Properties Inspector выберите Left (Слева) в раскрывающемся списке Align (Выравнивание).

Изображение будет выровнено по левому краю, а текст автоматически его окружит, как показано на рис. 5.5.

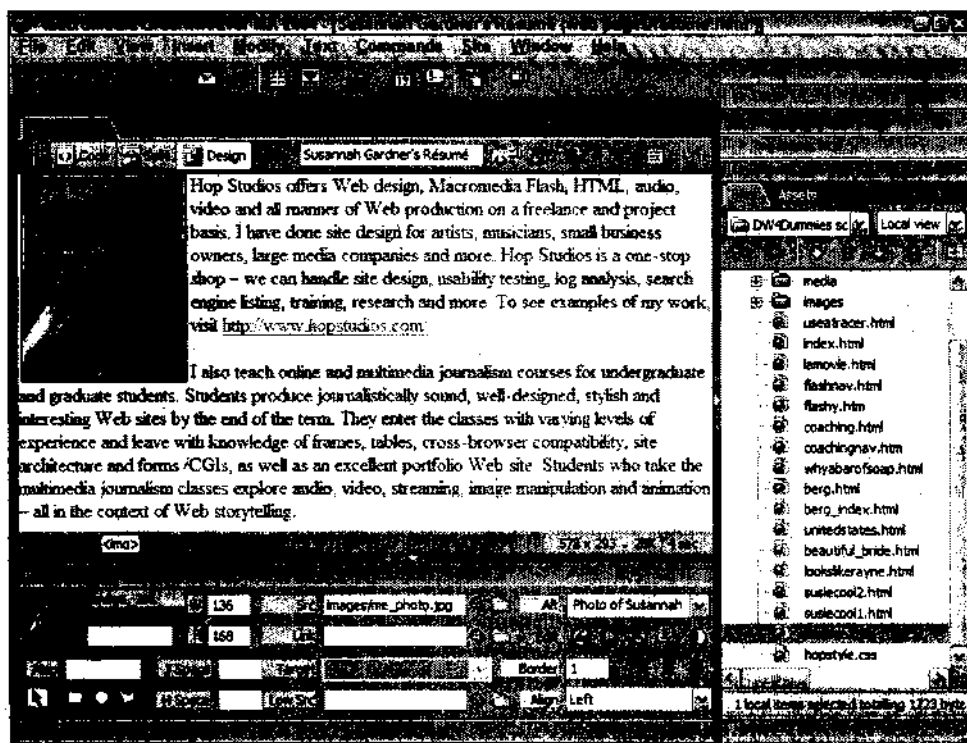


Рис. 5.5. Изображение выравнивается с помощью раскрывающегося списка Align на панели Properties Inspector

Для выравнивания изображения по правому краю страницы и размещения текста слева выполните пп. 1–2, а затем в п. 3 из раскрывающегося списка вместо Left выберите Right (Справа).



Чтобы текст не “прилипал” к изображению, щелкните на нем, найдите на панели Properties Inspector текстовые поля V Space и H Space (вертикальный и горизонтальный интервал) и введите числовое значение интервала в пикселях (10, как правило, вполне достаточно).

## Создание сложного дизайна с помощью изображений

Опции выравнивания в HTML позволяют выравнивать изображения либо по вертикали, либо горизонтали. Эти опции не позволяют с большой точностью расположить изображения по отношению друг к другу или к тексту. Чтобы обойти данное ограничение, следует создать HTML-таблицы и использовать их ячейки для управления размещением объектов. В главе 6 вы узнаете, как создавать таблицы. Для размещения элементов на странице также можно использовать слои и каскадные таблицы стилей (глава 8).

Вначале все вышесказанное может показаться сложным, но, немного поэкспериментировав, вы будете создавать с помощью таблиц почти любую разметку страницы. В главе 9 обсуждаются методы использования таблиц для создания более сложного дизайна Web-страницы.

## Редактирование изображения в Dreamweaver

Новые функции Dreamweaver позволяют выполнить простое редактирование изображения, не открывая Fireworks или любой другой графический редактор. Все эти средства появляются на панели Properties Inspector при выборе изображения (рис. 5.6).



Рис. 5.6. С помощью средств обрезки, изменения яркости, контраста и резкости на панели *Properties Inspector* можно редактировать изображения, не покидая *Dreamweaver*

Вы также найдете две кнопки, позволяющие использовать Macromedia Fireworks для редактирования изображений. По щелчку на кнопке **Edit** (Редактировать) запускается Fireworks и в главном окне программы открывается выбранное изображение, что значительно упрощает использование функций Fireworks для редактирования. Интеграция этих двух программ означает, что при сохранении изменений, внесенных в изображение, эти изменения также влияют на страницу в Dreamweaver. Новая кнопка, расположенная справа от кнопки **Edit**, необходима для быстрой и простой оптимизации изображения, что ускорит ее загрузку с узла. Функции **Edit** и **Optimize in Fireworks** (Оптимизировать в Fireworks) более подробно описаны в главе 10.

Перед тем, как начать редактировать изображения, запомните, что Dreamweaver — это, прежде всего приложение для создания Web-страниц, а не графический редактор. И, несмотря на то, что эти средства очень полезны, они не могут заменить такие графические редакторы, как Fireworks и Photoshop при серьезной работе над графикой.



Используя средства для обрезки, изменения яркости, контраста и резкости, не забывайте, что вы изменяете само изображение, а не его копию. Поэтому, перед тем как сохранить свою страницу, убедитесь, что вы действительно удовлетворены изменениями, которые были внесены. Конечно, можно воспользоваться отменой операции, чтобы вернуться на несколько действий назад, но после сохранения страницы изменения, внесенные в изображение, отменить уже будет невозможно. Чтобы обезопасить оригинальное изображение, перед тем, как приступить к изменениям, лучше всего сохранить его копию.

## Обрезка изображения

Обрезка необходима для точной подгонки изображения. Чтобы обрезать графику или фотографию, выполните следующие действия.

1. В окне документа щелкните на изображении, которое необходимо обрезать.

На панели **Properties Inspector** появятся свойства изображения.

2. Из пиктограмм редактирования выберите средство **Стор** (Обрезать).

Откроется диалоговое окно с предупреждением, гласящим, что будет изменено оригинальное изображение.



Не вносите никаких изменений, если вы не уверены в необходимости сохранения оригинального изображения. Если вы сомневаетесь, сделайте копию изображения и вносите изменения в нее.

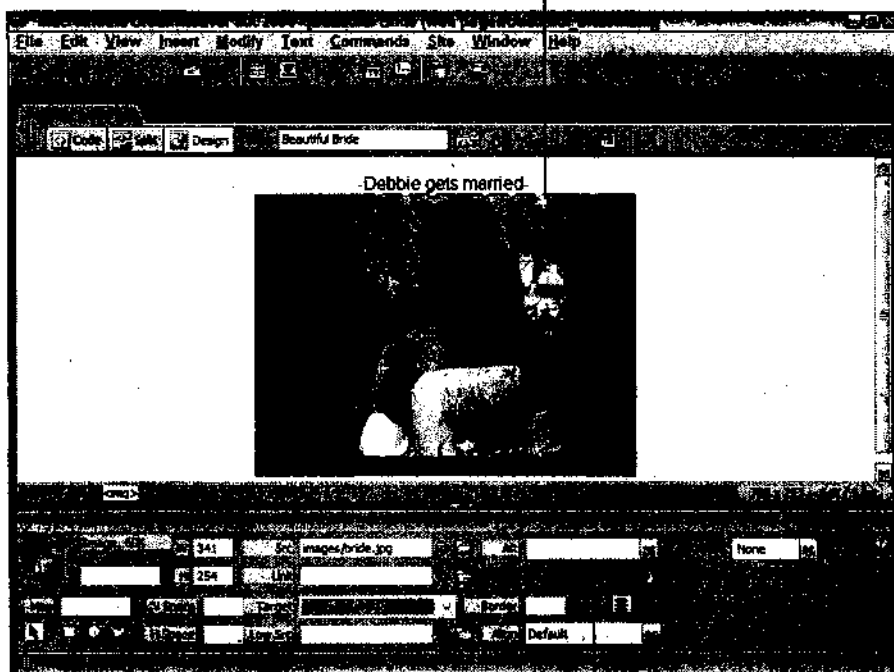
3. Щелкните на кнопке **ОК**.

На изображении появится пунктирная линия с метками-манипуляторами.

4. С помощью меток-манипуляторов отметьте область изображения, которую необходимо сохранить.

Затемненная часть изображения (рис. 5.7) после обрезки будет удалена.

Пунктирная линия обрезки



Функция обрезки

Рис. 5.7. Функция **Стор** позволяет редактировать фотографию, не покидая **Dreamweaver**. В этом примере показано, как определить область, которую необходимо сохранить

5. Дважды щелкните внутри окна или нажмите клавишу <Enter>.

Изображение будет обрезано.

Можно отменить обрезку, выбрав Edit⇒Undo, но не забывайте, что после того, как страница будет сохранена, изменения навсегда будут внесены в изображение и их нельзя будет отменить.

## Изменение яркости и контраста

Изменение яркости изображения позволяет вам изменить общее количество света в изображении. Контраст отвечает за разницу между темными и светлыми областями изображения. Чтобы изменить яркость и контраст, выполните следующие действия.

1. В окне документа выберите изображение, которое требуется изменить.  
На панели Properties Inspector появятся свойства изображения.
2. Из пиктограмм редактирования выберите пиктограмму **Brightness and Contrast** (Яркость и контраст) (круг из темной и светлой половинок).  
Откроется диалоговое окно с предупреждением об изменении оригинального файла.
3. Щелкните на кнопке **OK**.  
Откроется диалоговое окно **Brightness/Contrast**.
4. С помощью ползунков измените яркость и контраст изображения.  
Если вы сразу хотите увидеть, как изменения повлияли на изображение при перемещении ползунков, установите флажок **Preview** (Предварительный просмотр).
5. Щелкните на кнопке **OK**.  
После сохранения страницы изменения навсегда будут внесены в изображение.

## Изменение резкости изображения

При изменении резкости изображения увеличивается разница между цветовыми областями. Эффект может заключаться в увеличении четкости форм и линий изображения. Чтобы изменить резкость, выполните следующие действия.

1. В окне документа выберите изображение, резкость которого необходимо изменить.  
На панели Properties Inspector появятся свойства изображения.
2. Из пиктограмм редактирования выберите пиктограмму **Sharpen** (Резкость) (синий конус).  
Откроется диалоговое окно с предупреждением об изменении оригинального файла.
3. Щелкните на кнопке **OK**.  
Откроется диалоговое окно **Sharpen**.
4. С помощью ползунка измените резкость изображения.  
Если вы сразу хотите увидеть, как изменения повлияли на изображение при перемещении ползунка, установите флажок **Preview** (Предварительный просмотр).
5. Щелкните на кнопке **OK**.  
Резкость изображения будет изменена, а при сохранении страницы эти изменения нельзя будет отменить.

## Трюк с прозрачным GIF-изображением

Вы бы удивились, если бы я предложила вам поместить невидимое изображение на Web-страницу, но именно этим мы и займемся далее. Небольшой прозрачный GIF — это мощный элемент дизайна Web-страницы, так как его можно использовать для управления точным расположением других элементов страницы. Вы увидите, что некоторые другие программы, например, *Figeworks*, также используют прозрачные изображения, чтобы привести в порядок другие элементы страницы. Такие GIF-изображения создаются автоматически, их легко узнать по именам: *shim.gif*, *clear.gif* или *spacer.gif*. Однако, независимо от названия, они служат для выполнения одной и той же цели.

Если вы решили самостоятельно создать прозрачный GIF, постройте небольшое одноцветное изображение, сохраните его как GIF и назначьте прозрачный цвет. Такой цвет можно создать в большинстве графических редакторов, в том числе *Adobe Photoshop* и *Fireworks*. В начале этой главы описывались программы, в которых вы найдете данную функцию.

Язык HTML позволяет определить любую высоту и ширину изображения, независимо от его реальных размеров. Таким образом, можно использовать небольшой прозрачный GIF с, соответственно, небольшим размером файла (для быстрой загрузки), а затем изменить атрибуты высоты и ширины, чтобы создать точный интервал между другими видимыми элементами страницы. Многие Web-дизайнеры для этих целей рекомендуют создавать изображение всего в один пиксель, но я считаю, что лучше всего работает изображение в 10×10 пикселей, так как его легче найти и выделить, после того, как оно будет помещено на страницу в *Dreamweaver*. И не забывайте, что даже если реальный размер GIF — 10×10 пикселей, его всегда можно уменьшить.

Использовать прием прозрачного GIF в программе *Dreamweaver* очень просто, так как атрибуты высоты и ширины находятся прямо на панели *Properties Inspector*. Также может понадобиться определить выравнивание изображения, чтобы добиться требуемого эффекта.

Прозрачный GIF также используется для управления интервалами в тексте. Этот метод применяется при установлении не только расстояния между строками текста или других элементов, но и большего отступа, чем дает дескриптор параграфа. Данный прием также идеально подходит для создания большего расстояния между элементами на пиксельном уровне.

Чтобы воспользоваться прозрачным GIF между изображениями, текстом или другими элементами страницы, выполните следующие действия.

1. Вставьте изображение либо в пространстве между другими изображениями, либо в тексте.
2. Щелкните на кнопке **OK**.

Прозрачный GIF будет вставлен на страницу и автоматически выбран.

3. При выбранном изображении *clear.gif* введите 20 в текстовое поле **W** на панели *Properties Inspector* и 20 — в текстовое поле **H**, расположенное чуть ниже.

Таким образом устанавливается ширина и высота изображения в 20 пикселей.

Я использовала значение 20 просто для примера, вы же можете ввести любые другие размеры.

Если щелкнуть на изображении *clear.gif*, то станут видны его контуры. Обратите внимание на следующее: если снять подсветку, изображение в программе *Dreamweaver* сразу станет невидимым. Правда, его всегда можно снова выбрать — щелкайте мышью вокруг до тех пор, пока курсор не попадет на него.



Однако если вы работаете с небольшим GIF-изображением, скажем, высотой и шириной всего в один пиксель, то довольно сложно его найти после снятия подсветки. Именно по этой причине рекомендуется изменить размер изображения сразу после его внесения на страницу и подсвечивания.

## Создание фона

Фоновые изображения оживляют Web-страницу, добавляя в нее цвет и полноту. Разумно используемое изображение помогает создать иллюзию, будто вся страница является одним большим рисунком, тем не менее загружающимся быстро и эффективно. Фокус заключается в следующем: небольшое фоновое изображение создает впечатляющий эффект, повторяясь, как мозаика, по всей странице вниз и в стороны (рис. 5.8).

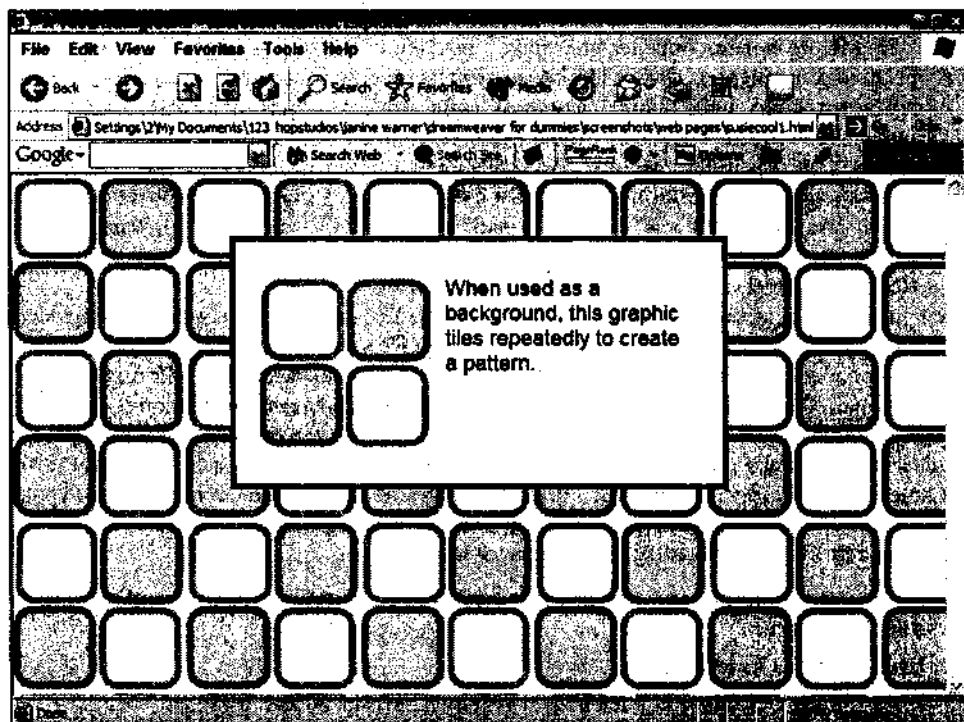


Рис. 5.8. В этом примере представлены возможности фонового изображения, которое покрывает всю страницу, подобно мозаике



Фоновые изображения часто называют *мозаикой*, так как они повторяются, как мозаичная плитка на полу в ванной. Однако, если использовать длинное и узкое изображение в качестве фона или просто крупное изображение, размер файла которого невелик, можно создать много различных эффектов, помимо просто повторяющейся мозаики.

При работе с фоном можно воспользоваться следующим приемом с прозрачным GIF-изображением. Если поместить графическое изображение поверх узорного фона, вы получите квадратную область вокруг графики, и это испортит узор, как показано на рис. 5.10. Чтобы

фон был виден, например, вокруг заголовка, создайте изображение заголовка поверх цвета, приблизительно совпадающего с доминирующим цветом фона. При сохранении GIF назначьте этот цвет прозрачным. Если теперь вы поместите заголовок на страницу, он будет “парить” над узорным фоном (рис. 5.11).



Учтите, что определенный фон может затруднить чтение текста, набранного поверх него (как показано на рис. 5.9). Поэтому внимательно выбирайте фоновые изображения, кроме того, создайте достаточный контраст между фоном и текстом, который и так нелегко читать с экрана компьютера.

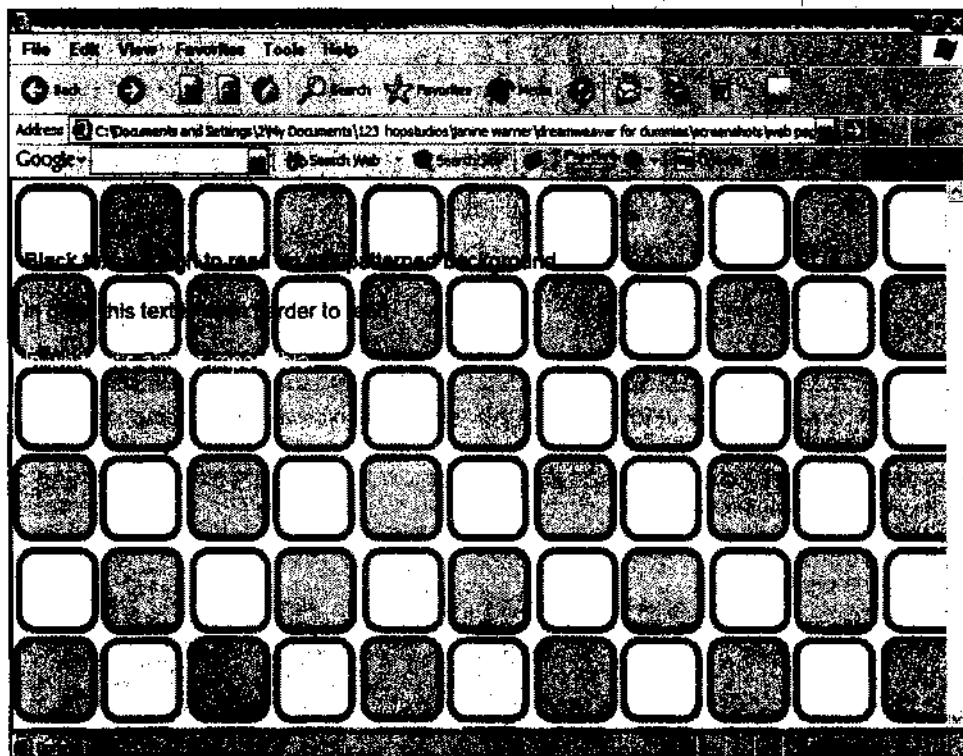


Рис. 5.9. Использование неправильного фона может привести к невозможности чтения текста Web-страницы

Если вы не хотите использовать узорный фон, то вам остается только воспользоваться изображением, которое по размеру будет больше, чем самый большой монитор у посетителей вашего узла. Таким образом, он никогда не увидит следующую часть мозаики, так как она будет находиться за пределами видимости. Иногда я создаю фоновое изображение с разрешением 1200x1600 пикселей. В данном случае главное — сохранить небольшой размер файла изображения. Фоновые изображения с таким разрешением хорошо работают только в формате GIF с небольшим числом цветов. Формат JPEG для этой цели не подходит. Так как в GIF используется небольшое количество цветов, размер файла остается небольшим, несмотря на то, что разрешение огромно. GIF с восемью цветами обычно занимает не более нескольких килобайт. И чем меньше цветов будет использоваться, тем меньшим будет размер файла.



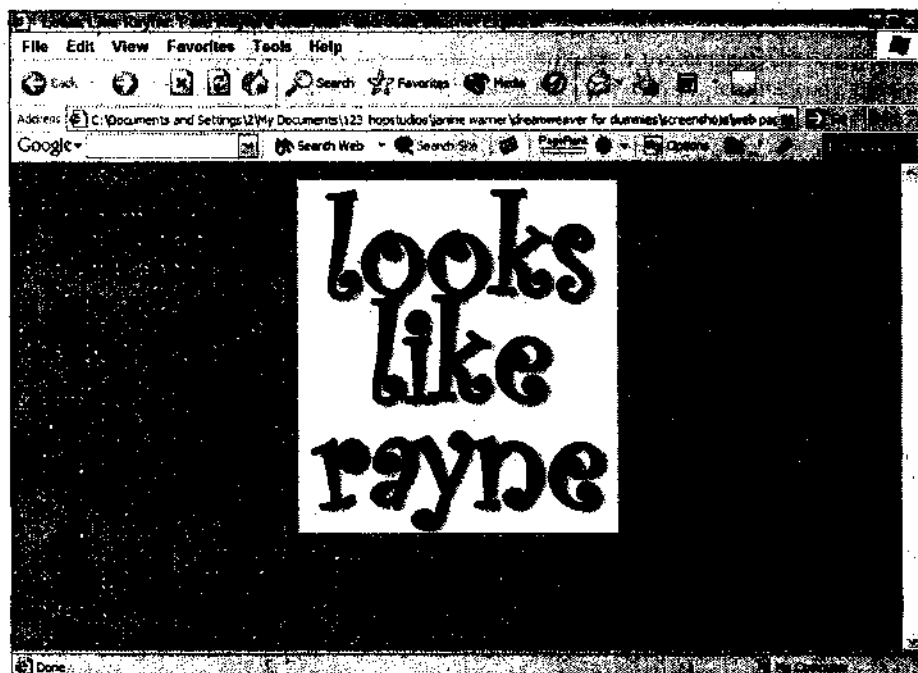


Рис. 5.10. Обычные GIF- и JPEG-изображения всегда имеют прямоугольную форму, которая плохо смотрится на узорном фоне



Рис. 5.11. После того, как белый цвет вокруг заголовка был сделан прозрачным, изображение расположилось над фоном

Чтобы установить фоновое изображение на Web-странице, выполните следующие действия.

1. Выберите команду **Modify⇒Page Properties** (Изменить⇒Свойства страницы).

Откроется диалоговое окно **Page Properties**, как показано на рис. 5.12.

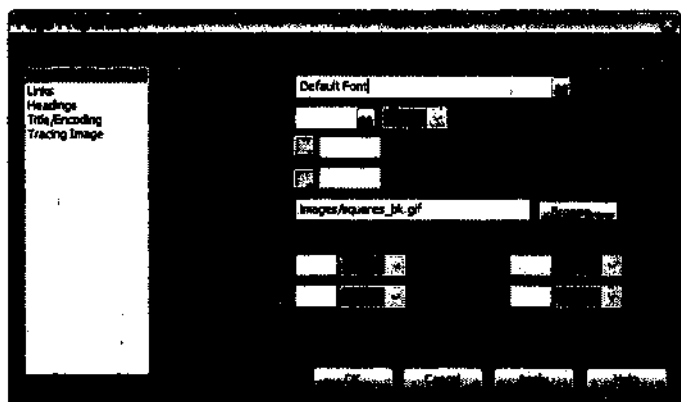


Рис. 5.12. В диалоговом окне **Page Properties** можно установить фоновое изображение, а также цвета фона, текста и ссылок

2. В списке категорий слева выберите пункт **Appearance** (Вид).
3. Щелкните на кнопке **Browse** (Просмотр) справа от текстового поля **Background Image** (Фоновое изображение).

Откроется диалоговое окно **Select Image Source** (Выберите источник изображения).

4. Найдите изображение для использования в качестве фона.

При вставке изображения на Web-узел нужно убедиться, что оно находится в том же относительном месте жесткого диска, что и на сервере. Если вы планируете использовать свою мозаику по всему узлу, сохраните ее в общей папке для изображений, откуда можно подключить ее к любой странице узла. Более подробно организация файлов с изображениями описана в главе 3.

5. Дважды щелкните на имени файла фонового рисунка, чтобы выбрать его.

Диалоговое окно **Select Image Source** закроется.

6. Щелкните на кнопке **OK** в диалоговом окне **Page Properties**.

Обратите внимание на следующее: если вы щелкнете на кнопке **Apply** (Применить), то увидите, как на странице появится фоновая мозаика, а диалоговое окно **Page Properties** останется открытым.

## Создание карт изображений

Карты изображений очень популярны в World Wide Web, так как позволяют создавать "горячие" точки на изображении и соединять их с различными URL-адресами. Чаще всего карты изображений используются в географических картах (например, на карте вашей страны даются ссылки на различные страницы в зависимости от выбранного пользователем места). Например, если вы представляете Национальный банк и хотите, чтобы клиенты могли легко найти локальное отделение или банкомат, то можете создать "горячие" точки на карте страны и присоединить каждую из них к списку банков в данном географическом регионе. С помо-

щью программы Dreamweaver строить карты изображений довольно просто, так как в ней находится набор средств для рисования, что позволяет создавать “горячие” точки и устанавливать в них соответствующие ссылки.

Чтобы создать карту изображения, выполните следующие действия.

1. Разместите изображение, которое будет использоваться в качестве карты, на странице.
2. Выберите изображение.  
В окне Properties Inspector появятся его свойства.
3. Чтобы нарисовать “горячую” точку, укажите одну из опций средств Image Map (Карта изображения) в левом нижнем углу панели Properties Inspector (рис. 5.13).

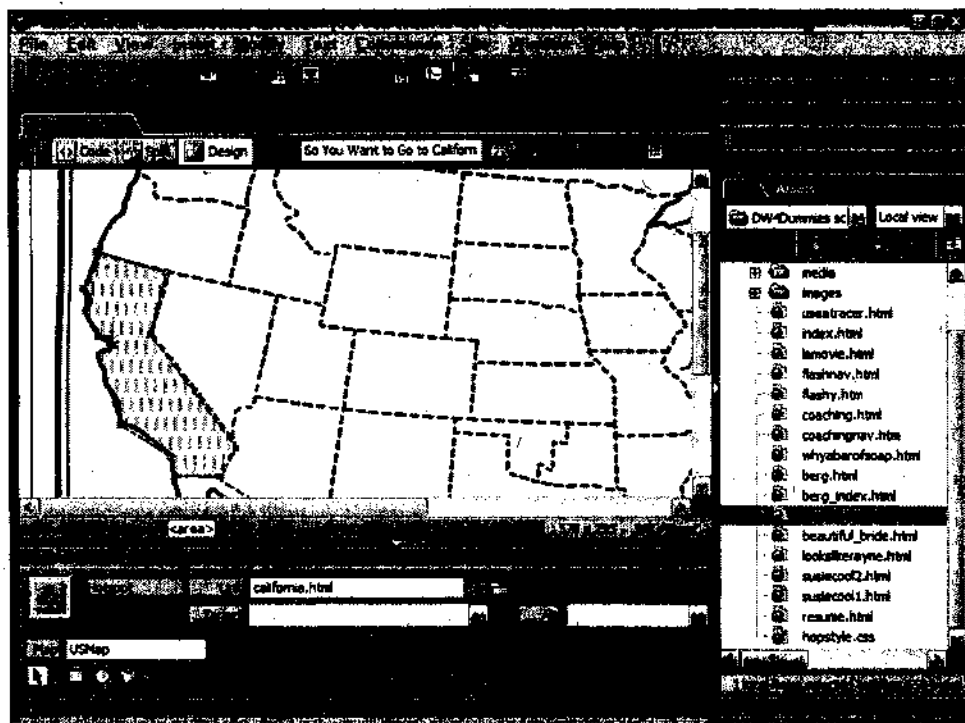


Рис. 5.13. Щелкните на любом изображении, чтобы увидеть на панели Properties Inspector средства для создания карты изображения

В средства создания карты изображения входят прямоугольник, овал и неправильный многоугольник. Эти средства позволяют обвести области вашего изображения, называемые “горячими” точками, и присвоить каждой из них свою ссылку.

4. При выбранной форме, щелкните мышкой и обведите область изображения, которую нужно сделать “горячей” (здесь будет находиться ссылка на другую страницу). Ниже указаны различия между средствами Image Map.
  - **Прямоугольник.** При обведении “горячая” область подсвечивается голубым цветом. Эта подсвеченная область станет активной. Если вам понадобится изменить ее местоположение, щелкните на кнопке с черной стрелкой в левом нижнем углу

панели **Properties Inspector**, затем выберите и переместите область в требуемую часть. Также можно изменять ее размер, перетаскивая за углы.

- **Овал.** Работает практически так же, как и прямоугольник — просто щелкните и нарисуйте. Чтобы изменить размер овальной “горячей” области, щелкните на кнопке с черной стрелкой и перетащите один из квадратиков на ее сторонах.
- **Многоугольник.** Это средство функционирует немного иначе. Чтобы создать многоугольную область (такую, как штат Калифорния на карте США), щелкните на изображении для каждого угла рисуемой фигуры. Вы сможете замкнуть фигуру, если после того, как все остальные точки углов будут отмечены, снова щелкнете на первой нарисованной точке. С помощью кнопки с черной стрелкой можно изменить размер многоугольника или переместить любой из его углов.

5. Чтобы присвоить “горячей” области ссылку, щелкните на пиктограмме **Folder (Папка)** напротив текстового поля **Link (Ссылка)** — в верхней части панели **Properties Inspector**.

Откроется диалоговое окно **Select File (Выберите файл)**.

6. Найдите **HTML-файл**, который вы планируете присоединить к “горячей” точке изображения.
7. Дважды щелкните на файле, который требуется присоединить.

“Горячая” точка будет подключена к выбранной странице, а диалоговое окно **Select File** автоматически закроется. Также можно ввести путь прямо в текстовое поле. Если вы знаете его, то вам не придется искать файл на жестком диске.

8. Чтобы добавить следующие “горячие” точки, выберите одну из фигур и повторите пп. 4–7.
9. Для присвоения карте имени введите его в текстовом поле **Map (Карта)** — сразу над фигурами для карт.

Имена карт указывают на отличия между ними, особенно, если их несколько на одной странице. В отношении имени — выбор за вами.

После завершения вы увидите “горячие” точки вашей карты в виде голубых областей.



Вы всегда можете вернуться и отредактировать карту изображения, выбрав ее голубую область, а также, перетаскивая края, изменить размер или ввести новый адрес **URL** для изменения ссылки.



## Часть III

# Улучшение узла



"Дайте ему воздуха! Больше воздуха!"

С ним все будет в порядке.

Просто он плохо переносит сырой HTML-код.  
Видно, он случайно попал на его экран с сервера".

ЕСЛИ ВЫ НЕ МОЖЕТЕ СКАЗАТЬ КОМУ-ТО  
ВЫ НЕ МОЖЕТЕ СКАЗАТЬ НИЧЕГО  
ТАКЖЕ НЕ МОЖЕТЕ СКАЗАТЬ НИЧЕГО  
ПРОСИТЕ СКАЗАТЬ КОМУ-ТО  
НЕ МОЖЕТЕ СКАЗАТЬ НИЧЕГО  
КОМУ-ТО МОЖЕТЕ СКАЗАТЬ НИЧЕГО  
СКОМУ-ТО МОЖЕТЕ СКАЗАТЬ НИЧЕГО  
ДИЗАЙН КОМПАНИИ МАТОНОВ СКАЗАТЬ  
СВОИМ ДREAMWEAVER MX 2004

# Знакомство с HTML-таблицей

*В этой главе...*

- Знакомство с HTML-таблицами
- Взгляд за пределы электронных таблиц
- Изменение структуры таблицы
- Создание сложного дизайна

**Д**изайнеры часто расстраиваются, когда узнают, что нельзя поместить изображение в определенную часть страницы, просто перетащив его туда. Также не может нравиться отсутствие управления междустрочным интервалом в тексте и многих других свойств дизайна, часто использующихся в печати.

Несмотря на то, что разработка HTML ведется постоянно и сейчас мы имеем гораздо больше возможностей, рекомендуем управлять дизайном всеми распознаваемым HTML-кодом, а именно HTML-таблицами. Этот прием хорошие дизайнеры применяют в World Wide Web уже многие годы, и он отлично работает до сих пор. Недостаток таблиц заключается в сложности их создания, так как приходится сливать и разделять ячейки, чтобы разместить элементы в нужных местах. К счастью, Dreamweaver обладает огромным количеством средств, которые помогают при создании таблиц.

В этой главе рассказывается об использовании HTML-таблиц (начиная с информации, разбитой на столбцы, до сложного дизайна страницы). Вы ознакомитесь с широким спектром областей использования HTML-таблиц и пошаговыми инструкциями для создания различных типов дизайна Web-страниц.

## Таблицы или CSS-слои?

В спецификации HTML 4.0 слои были добавлены в стандартный набор HTML-кода. Их гораздо легче создавать, чем таблицы, особенно в Dreamweaver, где можно просто перетащить их в любую часть страницы. После этого в слой можно поместить любой элемент, будь то изображение, текст или мультимедиа-файл. Слои допускаются даже накладывать один на другой. Таким образом достигается настоящее попиксельное управление дизайном, чего нельзя добиться от таблиц.

Почему же не все используют слои? Дело в том, что старые браузеры их не поддерживают, более того, даже новые не всегда одинаково отображают слои и их содержимое. (Под старыми браузерами я подразумеваю Netscape 4.0, Explorer 4.0, а также их более ранние версии.) Итак, с одной стороны, благодаря слоям мы получаем простое управление дизайном, но с другой — рискуем, что кто-то со старым браузером не сможет увидеть вашу работу так, как вы ее задумывали. А человек с очень старым браузером, вообще ничего не увидит, так как слои и все, что в них содержится, не будет выводиться на экран. Поэтому довольно часто дизайнеры не рискуют, и таблицы остаются одним из основных дизайнерских средств в World Wide Web.

Но в связи с тем, что слои гораздо проще использовать, чем таблицы, многие дизайнеры перешли к слоям. По этой причине все чаще и чаще встречаются страницы, спроектированные



на основе слоев, и все больше пользователей переходит к версии 5.0 и выше браузеров Netscape и Internet Explorer, которые поддерживают слои.

Ваше решение относительно использования слоев должно учитывать, прежде всего, аудиторию разрабатываемого узла. Просмотрите журнал статистики с вашего сервера и определите, какие версии браузеров используют посетители (поставщик услуг или системный администратор могут вам предоставить эту информацию). На многих крупных узлах менее 5% пользователей все еще используют браузеры версии 4.0 и ниже, и поэтому многие дизайнеры считают, что 5% их посетителей не сможет нормально увидеть их узлы. Но аудитория может быть разной, и вам необходимо решить, каким ее процентом вы можете пожертвовать, чтобы воспользоваться преимуществами слоев.



Если вы хотите получить контроль над дизайном и создать более универсальные Web-страницы, таблицы для этой цели подойдут как нельзя лучше.

Если вы когда-либо пользовались издательской программой (например, QuarkXPress или Adobe PageMaker), то, вероятно, знакомы с окнами для текста и изображений, необходимыми при разметке страницы. Слои работают аналогично, однако даже с помощью таблиц можно добиться подобного эффекта. Ячейки таблицы ("окна", создающиеся при пересечении каждой строки и столбца таблицы) можно использовать для управления размещением текста и изображений. А так как допускается делать границы таблицы невидимыми, посетители при просмотре вашей Web-страницы в браузере не увидят лежащей в основе структуры. Например, вы вправе использовать таблицу для выравнивания элементов с разных сторон страницы и создать колонки текста. Конечно, это не дает такого же удобства при управлении дизайном, как в издательских программах, но, немного потрудившись, можно добиться подобных результатов.

Вы можете поступить и по-другому. Создайте дизайн с помощью слоев, а затем воспользуйтесь функцией автоматического преобразования слоев в таблицы, чтобы получить страницы, построенные на базе таблиц. Однако, используя эту функцию, будьте внимательны. Преобразование — это не идеальный процесс, так как некоторые действия, которые можно выполнить со слоями (например, перекрыть один слой другим), недоступны таблицам.

Более подробно слои описаны в главе 9.

## *Создание простых таблиц в режиме Layout*

Все таблицы состоят из трех базовых элементов: строк, столбцов и ячеек. Если вы когда-либо работали с электронными таблицами, то знаете, как они выглядят. Однако таблицы в HTML отличаются от электронных тем, что они используются для более сложного размещения данных, которое требует слияния и разделения многих ячеек. Тогда, когда приходилось создавать Web-страницы вручную, используя "сырой" HTML-код, построить даже простые таблицы было довольно сложно. Код за HTML-таблицей является сложным набором дескрипторов `<TR>` и `<TD>`, которые определяют строки и ячейки таблицы. Вычисление того, как ввести эти дескрипторы, чтобы создать серию небольших окон на Web-странице, никогда не было элементарным процессом. Поэтому, если вам необходимо соединить или разбить ячейки для создания нечетного количества строк или столбцов, вы сталкиваетесь с очень непростой задачей.

Слава кибер-богам! Теперь у нас есть Dreamweaver, который значительно упрощает этот процесс. Если вы когда-либо писали HTML-код вручную, то оцените, насколько проще и быстрее с помощью программы Dreamweaver изменить внешний вид и структуру таблицы, просто перетаскивая различные элементы. В ячейку допускается вставлять любое содержимое, будь

то изображение, текст или мультимедиа-файл. Также несколько изменить цвет фона, границы и выравнивание элементов ячейки. И главное, можно избежать самой коварной ловушки дизайнера таблиц: существует возможность изменить ее вид уже после того, как она была построена.

Проще всего работать в программе Dreamweaver с таблицами в режиме Layout (Макетирование) и пользоваться специальными функциями Layout Cell (Макет ячейки) и Layout Table (Макет таблицы) (как ими пользоваться, вы узнаете из последующих инструкций). С помощью этих функций, которые, кстати, доступны только в режиме Layout, создание таблицы проходит без особых сложностей. При этом можно даже переключаться между режимами Standard (Стандартный) и Layout. Вы уже работали в режиме Standard ранее, так как это режим, включенный в Dreamweaver по умолчанию при редактировании документов. Режим Layout разработан специально, чтобы помочь разработчику в построении и редактировании таблиц. Он позволяет рисовать ячейки в любой части страницы, а также перетаскивать края таблицы с целью изменить ее размер. На рис. 6.1 и 6.2 изображена одна и та же таблица в режимах Layout и Standard, соответственно. Определить, в каком режиме вы находитесь, можно, если взглянуть на выведенную в окне Dreamweaver таблицу или по состоянию пиктограмм Layout и Standard на панели Layout.

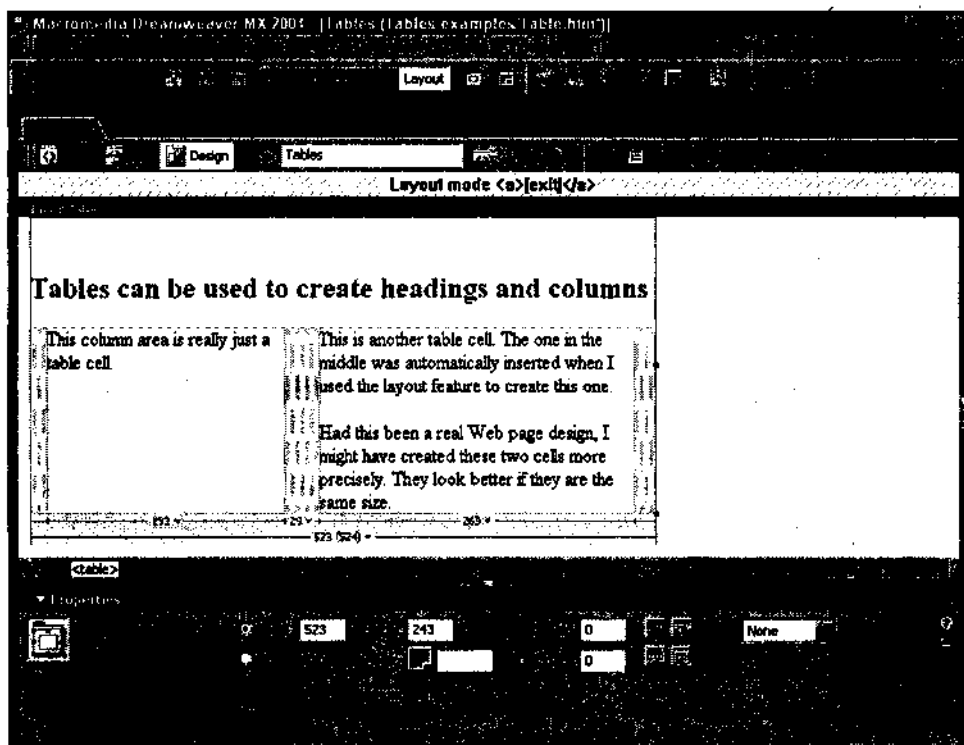


Рис. 6.1. Режим Layout позволяет создавать и редактировать таблицы в программе Dreamweaver

Чтобы создать таблицу в режиме Layout с широкой ячейкой сверху и двумя небольшими ячейками внизу (как в таблице, изображенной на рис. 6.1 и 6.2), выполните следующие действия.

#### 1. Создайте новую HTML-страницу.

Для этого выберите File⇒New, затем перейдите к пункту Blank Page в списке категорий и пункту HTML в списке Basic Page.

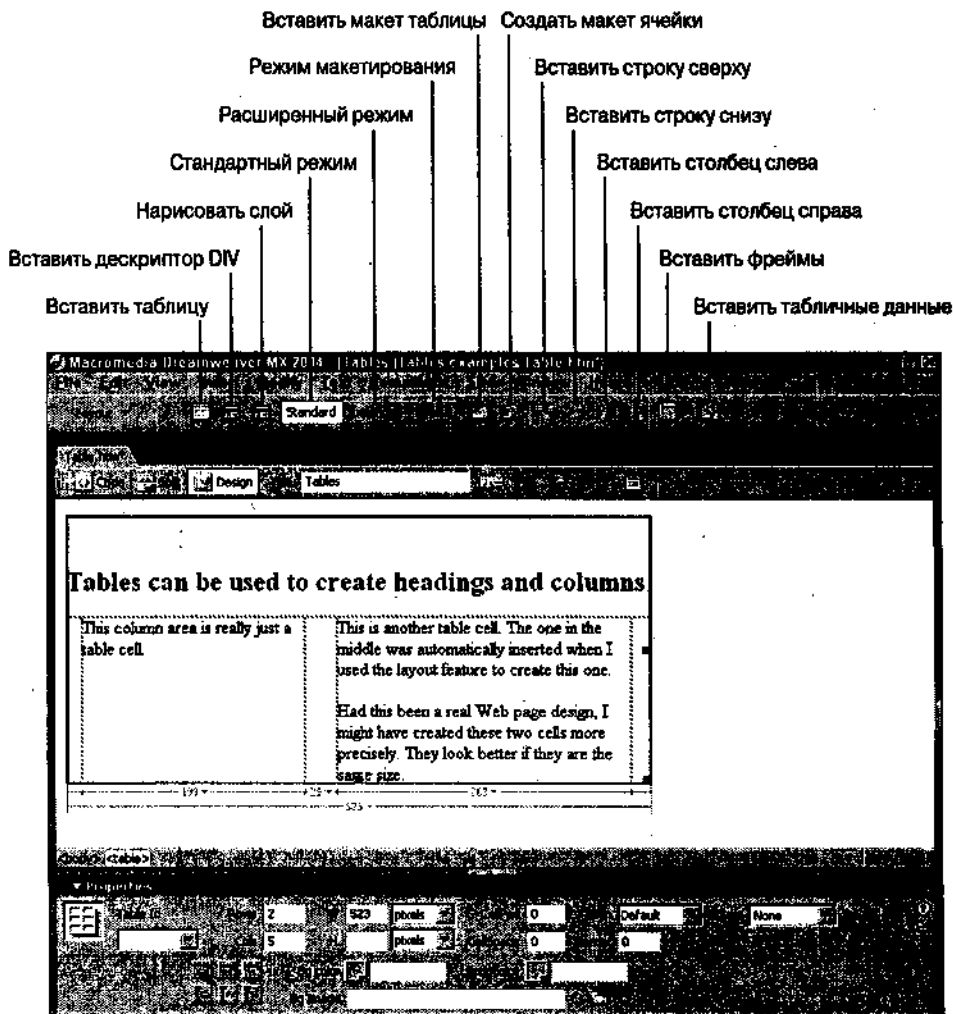


Рис. 6.2. Обратите внимание, что в режиме *Standard* на панели *Properties Inspector* появляется больше опций для редактирования. В этом режиме также можно создавать и редактировать таблицы

2. Переключитесь в режим **Layout**, щелкнув на кнопке **Layout (Макет)**, которая находится немного левее от пиктограммы **Layout Table** на панели **Layout**.

В этот режим вы также переключитесь, если выберете команду **View⇒Table View⇒Layout View (Вид⇒Режим таблицы⇒Режим макетирования)**.

На экране может появиться сообщение, в котором будет объясняться, как пользоваться кнопками **Layout Table** и **Layout Cell**, если этот режим включается впервые. Установите флажок **Don't show me this message again (Больше не выводить это сообщение)**, чтобы не видеть данное сообщение в будущем, и щелкните на кнопке **OK** с целью закрыть его.

3. Щелкните на кнопке **Draw Layout Cell**, которая находится на панели **Layout**.

Вид курсора изменится на крестик при попадании на область документа, после чего можно приступить к рисованию ячейки таблицы.

4. Щелкните на документе и, удерживая кнопку, перемещайте мышью, рисуя прямоугольник в верхней части страницы. Это будет первая ячейка (см. рис. 6.1).

После этого ее автоматически окружит остальная структура таблицы с текущей ячейкой, отмеченной белым цветом.

5. Под только что нарисованной ячейкой нарисуйте еще одну, приблизительно на полразмера меньше. Для этого повторно нажмите кнопку **Draw Layout Cell**, щелкните под первой ячейкой и, перетаскивая мышью, нарисуйте новую ячейку.

При этом ячейка “перепрыгнет” на свое место в соответствии с линиями сетки таблицы. Воспользуйтесь этой сеткой, чтобы выровнять ячейки.

6. Теперь нарисуйте третью ячейку справа от второй.
7. Щелкните мышью в первой ячейке и введите какой-нибудь текст. Сделайте то же самое в других ячейках.

Можете ввести любой текст. Вы должны убедиться, что в ячейку можно вводить текст точно так же, как и в любой другой части страницы.

8. Переключитесь в режим **Standard View**, щелкнув на кнопке **Standard** или выбрав команду **View⇒Table View⇒Standard Mode**, чтобы увидеть, как выглядит ваша таблица.

В зависимости от того, где вы начали рисовать ячейки, Dreamweaver может создать вокруг них другие ячейки таблицы, чтобы сохранить их положение на странице. Например, в таблице, изображенной на рис. 6.1 и 6.2, несмотря на то, что я создала три новые ячейки, Dreamweaver автоматически заполнила свободные места, нарисовав дополнительные ячейки. Теперь общее их количество — семь. Обычно по умолчанию таблица располагается ближе к верхнему левому углу страницы, то есть первые ее ячейки находятся в верхнем левом углу. Однако в режиме **Layout** можно нарисовать ячейки в любой части страницы, а Dreamweaver автоматически создаст остальную таблицу, необходимую для сохранения их положения. *Помните*, что HTML не предоставляет свободы действий при размещении элементов страницы, если вы не используете ячейки таблицы для контроля их положения. Именно поэтому необходимы пустые ячейки, созданные программой для заполнения таблицы, которые играют роль *разделителей*. Их не видно в браузере, в результате чего создается впечатление, будто несколько элементов независимо располагаются в произвольной части страницы.



Дизайнеры часто интересуются, насколько широкими следует делать таблицы. Во-первых, советуем проектировать страницы для разрешения экрана 800×600, так как оно чаще всего сегодня используется в Web. И если вы создаете таблицу, которая покрывает всю отображаемую область, будет безопаснее не превышать ширину таблицы в 760 пикселей и поместить ее по центру страницы, так как в этом случае с каждой ее стороны остается еще немного места и предотвращается появление горизонтальных полос прокрутки.

## Редактирование таблиц в режиме Layout

Самым замечательным при работе с таблицами в режиме **Layout** является то, что можно пользоваться разметочной сеткой для редактирования, перемещения и изменения размера любой строки, столбца и ячейки таблицы, что позволяет использовать сетку при дизайне и создавать любой тип разметки.

Обычно единственным способом создания сложных макетов в HTML является методичное построение сложных таблиц. Но в режиме **Layout** можно перемещать ячейки по сетке

простым перетаскиванием и точно размещать текст или изображения, не создавая для этого ручную разделительных ячеек. Эта функция не так хороша, как слои, но она подошла к ним довольно близко.

Для еще большего контроля над разметкой также можно создавать *вложенные* таблицы (таблицы, нарисованные внутри других таблиц). Чтобы построить вложенную таблицу, просто щелкните на кнопке Draw Layout Table и начните рисовать таблицу в существующей ячейке. Более подробную информацию о вложенных таблицах ищите в разделе "Использование вложенных таблиц" далее в этой главе.

## Использование режима Expanded



Третьим режимом редактирования таблиц является режим Expanded Table (Расширенная таблица). Чтобы перейти в него, выполните команду View⇒Table Mode⇒Expanded Table Mode (Вид⇒Режим таблицы⇒Режим расширенной таблицы). В этом режиме гораздо проще выбирать элементы таблицы и за ее пределами (иногда бывает сложно выбрать элемент таблицы, особенно если вы еще не достаточно владеете мышкой). Если вы спешите или работаете с большим количеством ячеек, этот режим значительно облегчит вам жизнь.

Однако следует быть внимательным, так как для того, чтобы помочь вам, Dreamweaver увеличивает размер таблицы в окне просмотра, и, таким образом, таблица становится гораздо больше, чем на самом деле. В результате страница, просмотренная в браузере, выглядит немного по-другому. Поэтому обязательно просматривайте свою работу в режиме Standard, а еще лучше — в браузере, чтобы удостовериться, что она будет хорошо смотреться в Internet.

## Опции таблицы

Режим Layout наиболее подходит для создания и редактирования общей *структуры* таблицы. Но когда приходит время редактировать ее *содержимое* и содержимое отдельных ячеек, советуем воспользоваться режимом Standard или новым режимом Expanded, который описан в предыдущем разделе. В режиме Layout, конечно, можно изменить некоторые атрибуты таблицы, но в Standard предоставляется возможность изменить все, включая число строк и столбцов, а также высоту, ширину, размер границы и интервалы.

Когда вы выбираете таблицу или ее ячейку, атрибуты появляются на панели Properties Inspector, которая находится в нижней части рабочей области. Щелкните на границе любой таблицы, чтобы выбрать ее, и на панели Properties Inspector будут отображены опции таблицы, показанные на рис. 6.3. Чтобы просмотреть все опции, щелкните на кнопке расширения (со стрелкой) в левом нижнем углу панели Properties Inspector.

Также в ячейки вы вправе вставлять текст, изображения и мультимедиа-файлы. Для этого следует поместить в определенное место курсор и ввести текст или же с помощью опций панели Insert Common Objects вставить изображения, мультимедиа-файлы и другие элементы.



Иногда выбрать таблицу, используя мышь, может быть довольно сложно. Поэтому представим вашему вниманию ряд приемов, упрощающих выполнение этого процесса.

- ✓ **Выбор простой таблицы.** Чтобы увидеть свойства таблицы, в режиме Standard щелкните на верхней границе таблицы. Этот прием хорошо работает для простых таблиц.

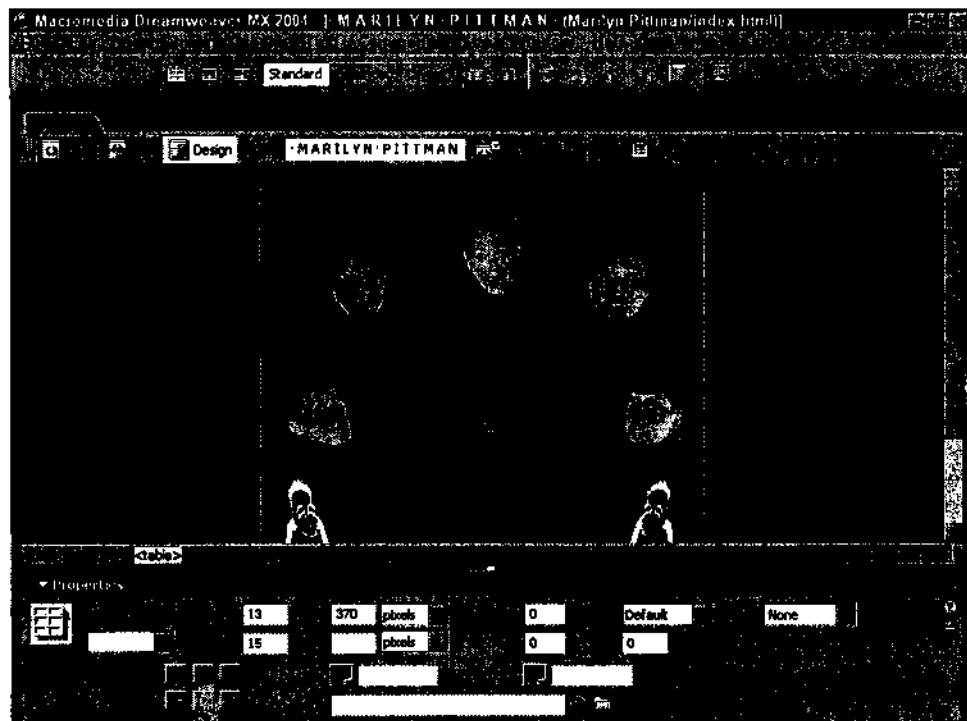


Рис. 6.3. На панели *Properties Inspector* можно изменять атрибуты выбранной таблицы

- ✓ **Выбор вложенной таблицы.** Во вложенных таблицах содержится немало путающих границ, которые соприкасаются друг с другом. Щелкните внутри любой ячейки той таблицы, которую вы хотите выбрать, а затем щелкните правой кнопкой и выберите **Table⇒Select Table** (Таблица⇒Выбрать таблицу).
- ✓ **Выбор всей таблицы.** Чтобы выбрать сразу всю таблицу, воспользуйтесь селектором HTML-дескриптора строки **Status** в нижней части рабочей области. Чтобы в строке **Status** появились HTML-дескрипторы, щелкните в любой части таблицы. Вы сможете выбрать всю таблицу, если щелкнете на дескрипторе **<TABLE>**.

На панели **Properties Inspector** представлены следующие опции таблицы, необходимые для изменения ее внешнего вида.

- ✓ **Table Id.** Текстовая область, в которую можно вставить название таблицы.
- ✓ **Rows.** Указывается число строк в таблице. Размер таблицы можно изменить, введя другое число. Однако будьте внимательны, так как при уменьшении существующего числа Dreamweaver удалит нижние строки вместе со всей находящейся в них информацией.
- ✓ **Columns.** Указывается число столбцов в таблице. Размер таблицы можно изменить, введя другое число. Но опять же, будьте осторожны, так как при уменьшении существующего числа Dreamweaver удалит столбцы с правой стороны таблицы вместе со всей находящейся в них информацией.
- ✓ **W (Width).** Указывается ширина таблицы. Размер таблицы можно изменить, введя другое число. Ширину допускается указывать как в процентах, так

и в пикселях. Значения, выраженные в процентах, уменьшают или увеличивают размер таблицы в зависимости от размера окна браузера пользователя.

- ✓ **H (Height).** Указывается высота таблицы. Ее размер можно изменить, введя другое число. Высоту также допускается указывать как в процентах, так и в пикселях. Значения, выраженные в процентах, уменьшают или увеличивают размер таблицы в зависимости от размера окна браузера пользователя. Этот атрибут распознают браузеры только версии 4.0 и выше.
- ✓ **CellPad.** Указывается интервал между содержимым ячейки и ее границей.
- ✓ **CellSpace.** Указывается интервал между ячейками таблицы.
- ✓ **Align.** Управляет выравниванием таблицы. Возможные опции — **left** (по левому краю), **right** (по правому краю) и **center** (по центру).
- ✓ **Border.** Указывается размер границы вокруг таблицы. Чем больше число, тем толще граница. Если вы хотите, чтобы границу не было видно, введите значение 0.
- ✓ **Class.** Предоставляется простой доступ к опциям таблиц стилей. (CSS описываются в главе 9.)
- ✓ **Clear и Convert.** Пиктограммы в нижнем левом углу панели **Properties Inspector** (щелкните на кнопке расширения в нижнем правом углу, чтобы их увидеть) предоставляют следующие опции форматирования:
  - **Clear Row Heights** (Сбросить значения высоты строк) и **Clear Column Width** (Сбросить значения ширины столбцов), которые позволяют удалить сразу все значения высоты и ширины, оставая за таблицей управление окном браузера;
  - **Convert Table Heights to Pixels** (Преобразовать высоту таблицы в пиксели), **Convert Table Heights to Percents** (Преобразовать высоту таблицы в проценты), **Convert Table Widths to Pixels** (Преобразовать значение ширины таблицы в пиксели) и **Convert Table Widths to Percents** (Преобразовать значение ширины таблицы в проценты) — позволяют автоматически преобразовать параметры высоты и ширины в пиксели, определив фиксированный размер, или в проценты, после чего таблица автоматически занимает определенный процент окна браузера.

Размеры таблицы, выраженные в процентах, позволяют создать таблицу, размер которой изменяется при изменении размера окна браузера. Если вы хотите, чтобы таблица всегда занимала 75% этого окна (независимо от величины монитора пользователя), то процентное соотношение в качестве размера подойдет как нельзя лучше. Если необходимо, чтобы таблица всегда занимала определенное число пикселей (т.е. оставалась одинаковой независимо от разрешения экрана), то при установке размеров таблицы вместо процентов следует указывать значение в пикселях.

Содержимое таблицы всегда будет находиться в рамках ее ячеек. Ячейки таблицы автоматически подстраиваются под элементы, вставленные в них. Например, если вы создадите ячейку шириной 100 пикселей, а затем вставите в нее изображение шириной 300 пикселей, ячейка автоматически увеличится, чтобы вместить изображение.

- ✓ **Bg Color.** Указывается цвет фона. Щелкните на цветовой палитре, расположенной напротив этой метки, и в открывшемся окне выберите цвет. После того, как вы щелкнете на цветовой палитре, курсор изменит свой вид на пипетку. Таким образом, вы сможете подобрать цвет из любой точки страницы, если щелкнете на нем. Этот параметр применяется как к одной ячейке, так и ко всей таблице.



- ✓ **Bg Image.** Позволяет выбрать фоновое изображение. Укажите имя файла или щелкните на пиктограмме в виде папки, чтобы найти его. Этот параметр можно применить как к одной ячейке, так и ко всей таблице. Но также следует учитывать, что многие старые браузеры не поддерживают фоновые изображения в отдельных ячейках, поэтому не все пользователи смогут их увидеть.
- ✓ **Bdr Color.** Указывается цвет границы. Щелкните на цветовой палитре, расположенной напротив этой метки, и в открывшемся окне выберите цвет. После щелчка на цветовой палитре курсор изменит свой вид на пипетку. В результате вы будете иметь возможность подобрать цвет из любой точки страницы, если щелкнете на нем. Этот параметр можно применять как к одной ячейке, так и ко всей таблице.



Dreamweaver ограничивает реальные цвета только теми, которые наилучшим образом поддерживаются в World Wide Web. Если вы выберете цвет из 16-разрядного (или выше) изображения, то вряд ли получите точно такой же цвет (например, светло-зеленый заменяется серым). Если это произошло, после использования инструмента-пипетки цвет можно подправить с помощью кнопки System Color Picker (Выбор системного цвета) в окне Properties (Свойства).

Упорным дизайнерам, которые все же настаивают на 100-процентном соответствии со своим планом, можно посоветовать создать в графическом редакторе небольшой (10×10 пикселей) одноцветный GIF и использовать его в качестве фонового изображения — тогда его цвет будет точно такой, как вы планировали. По причине того, что фоновое изображение по умолчанию размножается, как мозаика, ячейка будет заполнена цветом из GIF-файла, даже если она больше самого файла.

## Управление опциями ячейки

В режиме Standard можно управлять не только опциями таблицы на панели Properties Inspector, но также и опциями отдельных ее ячеек. Если щелкнуть внутри ячейки, она будет выбрана, а на панели Properties Inspector появятся отдельные ее свойства (рис. 6.4).

Существует возможность одновременно изменить сразу несколько ячеек. Предположим, что требуется установить некоторым, но не всем ячейкам один цвет фона и стиль текста. Для этого вначале нажмите клавишу <Shift> и, не отпуская ее, щелкните на соседних ячейках, чтобы выбрать их. Если вы хотите выбрать несколько ячеек, которые не соприкасаются, нажмите клавишу <Ctrl> (клавишу <Command> на компьютере Mac) и щелкните на каждой необходимой ячейке. Изменения параметров на панели Properties Inspector будут внесены во все выбранные ячейки.



Если у вас не получается выбрать ячейку, так как в ней находится изображение, щелкните на нем, а затем воспользуйтесь клавишей на клавиатуре со стрелкой “влево” или “вправо”, чтобы переместить курсор и отменить выбор изображения. После этого на панели Properties Inspector появятся опции данной ячейки.

Если выбрана одна или несколько ячеек, то верхняя часть панели Properties Inspector отвечает за форматирование текста и адресов URL внутри них. В нижней ее части располагаются следующие опции (рис. 6.4).

- ✓ **Merge Cell** (Слияние двух и более ячеек). Чтобы соединить ячейки, вначале следует выбрать две из них или больше (для этого щелкните на них при нажатой клавише <Shift> или <Ctrl>).



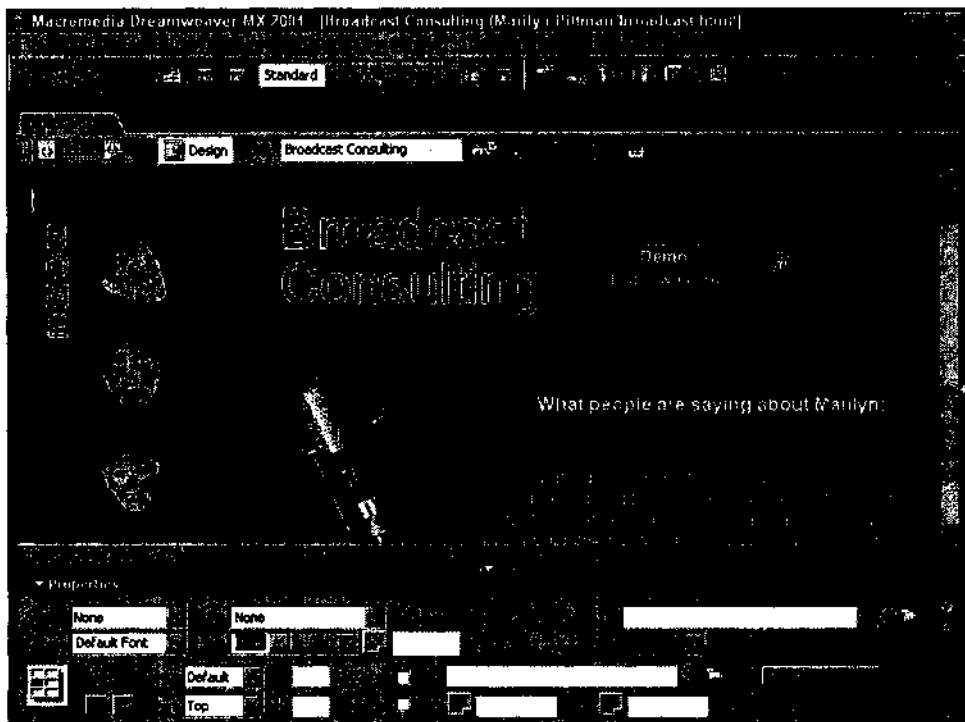


Рис. 6.4. На панели *Properties Inspector* также можно изменять атрибуты индивидуально выбранных ячеек таблицы

- ✓ **Split Cell** (Разделение ячейки на две). При выборе этой опции открывается диалоговое окно, в котором можно указать, как разделить ячейку: как **Row** (Строка) (т.е. разделить ячейку горизонтально) или как **Column** (Столбец) (т.е. разделить ячейку вертикально). Можно указать число строк или столбцов и тем самым определить, на сколько частей будет разделена ячейка. Обратите внимание, что опция **Split Cell** может быть применена только при одной выбранной ячейке.
- ✓ **Horz.** Указывается горизонтальное выравнивание содержимого ячейки.
- ✓ **Vert.** Указывается вертикальное выравнивание содержимого ячейки.
- ✓ **W.** Указывается ширина ячейки.
- ✓ **H.** Указывается высота ячейки.
- ✓ **No Wrap**. При выборе этой опции предотвращается переход текста на следующую строку. Таким образом, ячейка будет расширяться, чтобы вместить весь текст при его вводе или вставке. (Обычно текст переходит на следующую строку вниз и увеличивает высоту ячейки.)
- ✓ **Header**. Используется для форматирования текста в ячейке с помощью стиля заголовка. Таким образом, текст становится полужирным и выровненным по центру.
- ✓ **Bg (Image)**. Позволяет определить фоновое изображение для ячейки.
- ✓ **Bg (Color)**. Позволяет определить цвет фона для ячейки.
- ✓ **Brdr (Color)**. Позволяет изменить цвет границы ячейки.

# Использование свойства форматирования таблицы

Одним из главных преимуществ в использовании таблиц является возможность представления большого количества информации в понятном и структурированном виде. В таблицах используются строки и столбцы, которые позволяют читателю следить за большим количеством представленных данных. Также можно сделать информацию еще более презентабельной и привлекательной, закрасив строки и столбцы таблицы в разные цвета. В предыдущем разделе вы узнали, как изменить атрибуты отдельных ячеек. В этом разделе мы рассмотрим действительно замечательное свойство программы Dreamweaver — **Format Table** (Форматировать таблицу), которое позволяет выбрать predefinedные форматы таблиц с отличными цветовыми схемами и улучшить внешний вид страницы.

Данные цветовые схемы были созданы профессиональными дизайнерами, поэтому можно быть уверенным, что они будут хорошо смотреться на вашей Web-странице.

Чтобы воспользоваться свойством **Format Table**, создайте новую HTML-страницу, вставьте простую таблицу любого размера и выполните следующие действия.

1. Выберите в документе существующую таблицу.
2. Убедитесь, что вы находитесь в режиме **Standard** (выберите **View⇒Table Mode⇒Standard Mode**).
3. Выполните команду **Commands⇒Format Table** (Команды⇒Форматировать таблицу).

Откроется диалоговое окно **Format Table** (рис. 6.5).

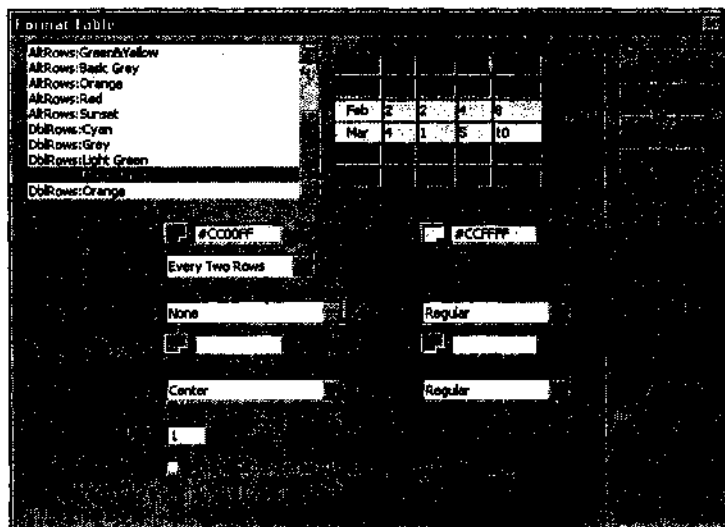


Рис. 6.5. Свойство Dreamweaver **Format Table** предоставляет большое количество готовых цветовых схем для улучшения внешнего вида таблиц

4. Выберите одну из схем, прокручивая список, или измените любой из параметров для создания собственной схемы.
5. Щелкните на кнопке **OK**.

Цветовая схема будет применена к таблице.

Вы также можете изменить любой атрибут диалогового окна **Format Table** и создать свою собственную цветовую схему.



Использование низкоконтрастных цветовых схем в таблицах считается наиболее эффективным способом представления информации. (Наглядным примером могут служить такие узлы, как Intuit's Quicken software, E-Trade, Amazon и др.) Высокий контраст в таблицах обычно используется для наборов меню узла, а также для других элементов, к которым необходимо привлечь внимание.

## Форматирование нескольких столбцов таблицы

При работе с таблицей, в которой находится большое количество ячеек, иногда требуется одинаково отформатировать сразу несколько из них. С помощью программы Dreamweaver довольно просто выровнять числа, сделать заголовок полужирным или изменить цветовую схему. Но перед тем, как выбрать способ выравнивания всех чисел, учтите, что в HTML отсутствует такое же четкое управление элементами, как, например, в программе Excel, где можно выравнивать числа по десятичным запятым. Однако не все потеряно — вы имеете возможность выровнять содержимое столбцов по левому, правому краю или по центру. Таким образом, если использовать одно и то же количество цифр после десятичной запятой во всех числах, все они будут выстроены по одной линии. Например, если в таблице одна цена указывается как \$12,99, а другая как \$14, перепишите последнюю в виде \$14,00, и тогда при выравнивании по правому краю числа будут выстроены ровно. (Если ваши столбцы и после этого не будут выровнены, воспользуйтесь моноширинным шрифтом, это должно помочь.)

В следующей инструкции описывается, как создать таблицу с финансовой информацией в режиме **Standard** и выровнять все данные в ячейках по правому краю. Эти же действия можно использовать для выравнивания содержимого ячеек таблицы по левому краю, по центру или по верхнему краю, а также для применения других опций форматирования (полужирный шрифт или курсив). В приведенной ниже инструкции будет рассказано, как вставить данные в таблицу, созданную в программе Dreamweaver.



Если вы хотите вставить данные из таблицы, которую создали в такой программе, как Word или Excel, обратитесь к разделу "Вставка данных таблицы из других программ" далее в этой главе. Если же вы работаете с таблицей, в которой уже есть данные, и решили просто отформатировать или выровнять ячейки, перейдите прямо к п. 7.

Чтобы создать таблицу с финансовой информацией и выровнять ее, создайте новую, чистую HTML-страницу и выполните следующие действия.

1. Убедитесь, что вы находитесь в режиме **Standard** (выберите **View⇒Table Mode⇒Standard Mode**).
2. Щелкните в той области, в которой планируете создать таблицу.
3. Щелкните на пиктограмме **Insert Table** (Вставить таблицу) на панели **Insert**.  
Также можно выбрать команду **Insert⇒Table** (Вставка⇒Таблица). Откроется диалоговое окно **Insert Table**.
4. В соответствующих полях укажите число столбцов и строк, которые будут содержаться в таблице.

5. Выберите ширину, границу, а также такие параметры, как Cell Padding (Отступ ячеек) и Cell Spacing (Расстояние между ячейками). Щелкните на кнопке ОК.

Таблица автоматически появится на странице.

6. Щелкните в ячейке, чтобы поместить в нее курсор, и введите какие-либо данные. Повторите это действие для каждой ячейки.

- 7. Выберите столбец или строку, в которой следует изменить выравнивание.**

Поместите курсор на первой ячейке того столбца или строки, которые требуют выравнивания. Затем щелкните на нем и перетащите мышью, чтобы выделить другие столбцы или строки.

8. Щелкните правой кнопкой мыши (Windows) или удерживайте нажатой клавишу **<Ctrl>** (Mac) на любой ячейке выделенного столбца или строки.

Откроется раскрывающееся меню (как показано на рис. 6.6). Также можно воспользоваться панелью **Properties Inspector**, чтобы изменить выбранные элементы.

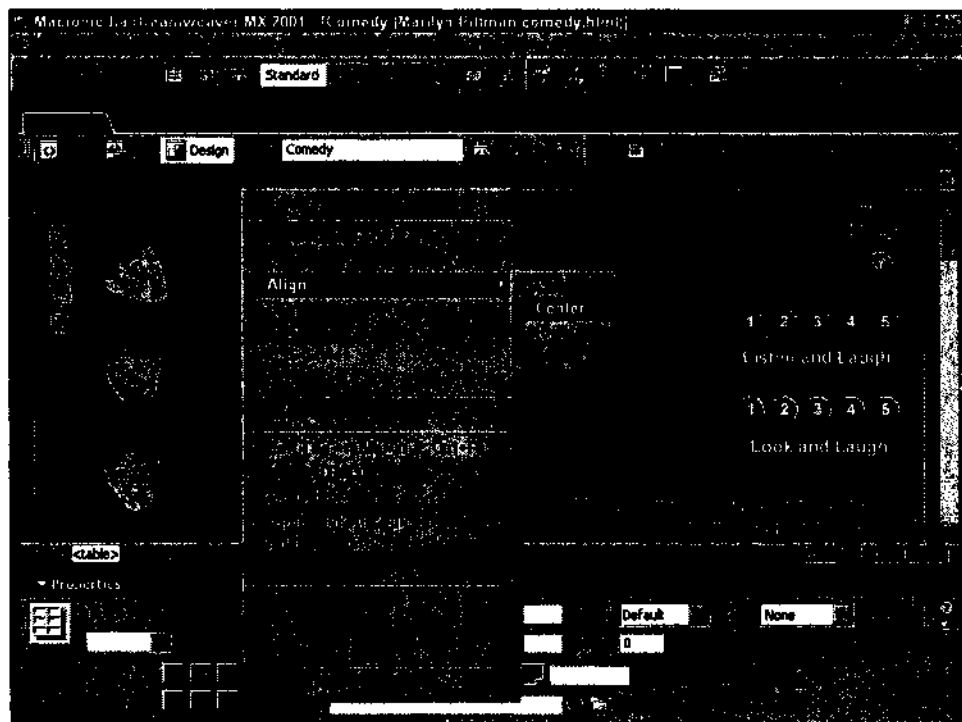


Рис. 6.6. Ко многим опциям форматирования можно получить доступ, если выбрать какой-нибудь элемент (например, таблицу) и щелкнуть на нем правой кнопкой (Windows) или удерживать нажатой клавишу <Ctrl> (Mac)

9. В раскрывающемся меню выберите **Alignment Left, Center** или **Right** (Выровнять по левому краю, по центру или по правому краю).

Эта опция позволяет изменить выравнивание сразу всех выделенных столбцов или строк. Если вы работаете с финансовыми данными, выберите опцию **Align⇒Right**, которая лучше всего подходит для чисел. Также можно применить другие опции форматирования к выбранным ячейкам из раскрывающегося меню или из панели **Properties Inspector**.



Если вы решили отформатировать особым образом одну ячейку в столбце или строке, щелкните на ней, чтобы поместить туда курсор, а затем выберите одну из форматирующих опций на панели **Properties Inspector**. Также можно выровнять несколько неприлегающих ячеек (т.е. несоприкасающихся): нажмите клавишу **<Ctrl>** в Windows и, удерживая ее, щелкните на необходимых ячейках. На компьютере Mac при выборе определенных ячеек нажмите и удерживайте клавишу **<Command>** (**<⌘>**). Все изменения, выполненные в раскрывающемся меню или на панели **Properties Inspector**, вносятся в выбранные в данный момент ячейки.

## Использование свойства сортировки таблицы

При работе с данными, размещенными в столбцах, зачастую требуется отсортировать их, как в программе для работы с электронными таблицами (Excel). В последней версии Dreamweaver предоставляется такая возможность даже после того, как данные были отформатированы в HTML (что раньше было довольно проблематично).

Чтобы воспользоваться свойством **Sort Table Data** (Отсортировать данные таблицы), создайте новую, чистую HTML-страницу, добавьте таблицу с несколькими строками и столбцами и заполните ее (этот процесс описывается в предыдущем разделе). Также можно использовать существующую таблицу с данными, размещенными в колонках, которые можно отсортировать. Выполните следующие действия.

1. Выберите две или больше ячеек.

Разместите курсор в первой ячейке того столбца или строки, который требуется отсортировать, затем щелкните и перетащите мышью, чтобы выделить другие столбцы или строки, нуждающиеся в изменении.

2. Убедитесь, что вы находитесь в режиме **Standard** (выберите **View⇒Table Mode⇒Standard Mode**).

3. Выполните команду **Commands⇒Sort Table** (Команды⇒Сортировать таблицу).

Откроется диалоговое окно **Sort Table**, как показано на рис. 6.7.

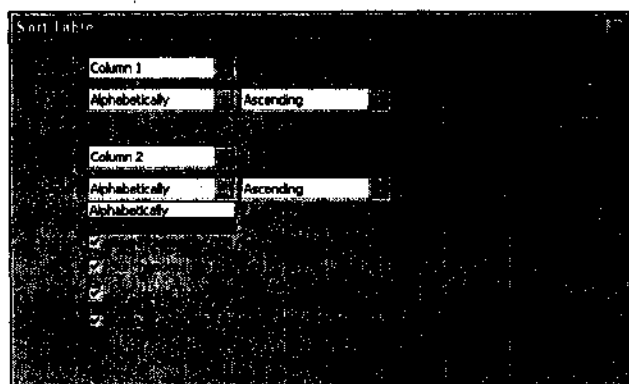


Рис. 6.7. Свойство Dreamweaver **Sort Table Data** позволяет сортировать содержимое ячейки даже после того, как оно было отформатировано в HTML

4. Определите, по какому столбцу будет производиться сортировка. После этого выберите порядок **Alphabetically** (В алфавитном порядке) или **Numerically** (В числовом порядке), **Ascending** (По возрастанию) или **Descending** (По убыванию).

При этом можно выбрать сразу два порядка сортировки одновременно и установить флажки **Sort Includes First Row** (Сортировка с первой строки) и **Keep the TR (Table Row) Attributes With Sorted Row** (При сортировке строки сохранять атрибуты TR (Строки таблицы)).

5. Щелкните на кнопке **OK**.

Выбранные ячейки будут отсортированы подобно тому, как если бы они находились в программе Excel. (Здорово, не правда ли?)

## Вставка данных таблицы из других программ

Ручное преобразование финансовых данных или другой информации из электронных таблиц может быть довольно утомительным занятием. К счастью, в программе Dreamweaver есть специальное свойство, которое позволяет вставлять табличные данные, созданные в приложениях Microsoft Word или Excel. Чтобы им воспользоваться, табличные данные сохраняются другой программой в текстовом файле с *разделителями*. Это означает, что столбцы данных должны быть отделены друг от друга символами табуляции, запятыми, двоеточиями, точками с запятой или другими разграничителями. Большинство приложений для работы с электронными таблицами и базами данных, в том числе и Microsoft Word, позволяют сохранять данные в формате файла с разделителями (называемом CSV из-за расширения, которое присваивается таким файлам). Обратитесь к документации по приложению, которое вы используете, чтобы узнать, как сохранить данные в файле с разделителями. После этого их можно вставить в Dreamweaver.

Чтобы вставить табличные данные в Dreamweaver после их сохранения в файле с разделителями их родным приложением, создайте новую, чистую HTML-страницу и выполните следующие действия.

1. Выполните команду **File⇒Import⇒Tabular Data** (Файл⇒Импортировать⇒Табличные данные) или команду **Insert⇒Table Objects⇒Import Tabular Data** (Вставка⇒Объекты таблиц⇒Импорт табличных данных).

Откроется диалоговое окно **Import Tabular Data** (рис. 6.8).

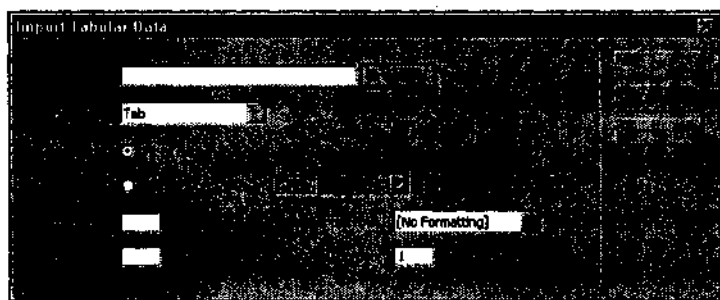


Рис. 6.8. В Dreamweaver можно вставить табличные данные из других программ (например, Excel)

2. В текстовое поле **Import Data File** (Импортирование файла данных) введите имя файла, который требуется вставить, или воспользуйтесь кнопкой **Browse** (Обзор), чтобы найти его.
3. В раскрывающемся списке **Delimiter** (Разделитель) выберите формат разделителя, который вы использовали при сохранении файла в другом приложении. Опции этого списка следующие: **Tab** (Символ табуляции), **Comma** (Запятая), **Semicolon** (Точка с запятой), **Colon** (Двоеточие) и **Other** (Другой). Вы должны были сделать этот выбор при экспорте данных из оригинальной программы, в которой они были созданы, — Excel. Если вы забыли, что выбрали, то всегда можете вернуться назад и выполнить все действия повторно. Необходимо лишь правильно выбрать нужный разделитель, чтобы данные были вставлены корректно.
4. Установите один из переключателей **Table Width** (Ширина таблицы). Если вы выберете **Fit to Data** (В соответствии с данными), Dreamweaver автоматически создаст таблицу, которая будет соответствовать импортируемым данным. Если вы выберете **Set** (Установить), то должны будете указать размер таблицы в процентах или пикселях.
5. Если вы хотите добавить дополнительное пространство вокруг данных в создаваемой таблице, укажите значения параметров **Cell Padding** и **Spacing**.
6. Если необходимо отформатировать данные в верхней строке таблицы, выберите одну из опций списка **Format Top Row** (Форматировать верхнюю строку). Возможные значения: **Bold** (Полужирный), **Italic** (Курсив) или **Bold Italic** (Полужирный курсив).
7. Укажите ширину границы в поле **Border** (Граница). По умолчанию это значение равно 1. Если его оставить, вокруг таблицы будет видна небольшая граница. Введя значение 0, вы сделаете ее невидимой. Для того чтобы граница стала толще, введите большее значение.
8. Щелкните на кнопке **OK**. Таблица будет автоматически создана уже с импортированными данными.

Dreamweaver также позволяет экспортировать данные из таблицы в файл с разделителями. Это может пригодиться при извлечении данных из Web-страницы и при вставке их в другую программу (Word, Excel) или в базу данных (FileMaker или Access). Чтобы экспортировать данные из программы Dreamweaver, поместите курсор в любой части таблицы и выполните команду **File⇒Export⇒Table** (Файл⇒Экспортировать⇒Таблица). В диалоговом окне **Export Table** выберите из раскрывающегося списка **Delimiter** одну из вышеописанных опций (**Tab**, **Space**, **Comma**, **Semicolon** или **Colon**), а из раскрывающегося меню **Line Breaks** (Разрыв строки) — операционную систему (Windows, Mac или UNIX).

## *Использование таблиц для установки интервалов и выравнивания*

HTML-таблицы являются важным элементом создания любого дизайна, в котором требуется относительно сложное размещение элементов на странице. Кроме того, с помощью таблиц можно обойти многие ограничения базового HTML и выполнить некоторые из следующих дизайнерских трюков.

- ✓ Равномерно разместить графические маркеры абзаца (небольшие GIF-изображения) напротив текста.

- ✓ Правильно расставить в форме текстовые окна и поля.
- ✓ Разместить изображения в любой части страницы.
- ✓ Создать колонки текста, которые не перекрывают всю страницу.
- ✓ Построить большое количество сложных макетов, которые невозможно создать, не используя таблицы или слои (более подробно о слоях рассказывается в главе 9).

Далее вы узнаете о том, как использовать таблицы для создания различных типов дизайна, включая и некоторые из тех, которые были перечислены выше.



При использовании таблицы для управления дизайном необходимо выключить отображение границы. Чтобы сделать это, при выбранной таблице введите значение 0 в текстовое поле **Border** панели **Properties Inspector**.

## Использование таблиц при проектировании форм

В программе Dreamweaver довольно просто создавать текстовые поля и раскрывающиеся меню для HTML-форм. Чтобы они выглядели достойно, рекомендуется использовать таблицы. В главе 12 изложена полная информация о создании форм. В настоящий момент предположим, что вы обладаете готовой формой, вам просто требуется подровнять ее текстовые поля. В качестве примера воспользуемся гостевой книгой, которая применяется повсеместно. Ее несложно создать. Вы же вправе обратиться к этим приемам для выравнивания других элементов формы.

Чтобы выровнять текстовые поля формы с помощью таблицы, создайте новую, чистую HTML-страницу и выполните следующие действия.

1. Откройте страницу с HTML-формой (или создайте ее).  
(Воспользуйтесь инструкциями из главы 12.)
2. Щелкните в области, в которой планируется начать форматирование вашей формы.
3. Выполните команду **Insert⇒Table** (Вставка⇒Таблица).  
Откроется диалоговое окно **Insert Table**.
4. Введите количество столбцов и строк для создаваемой таблицы.  
Я создала таблицу из двух столбцов и трех строк.
5. Установите ширину таблицы, которая соответствует вашему дизайну, и щелкните на кнопке **OK**.  
Я установила ширину в 763 пикселя, отвечающую требованиям разработки страницы для разрешения экрана 800×600, которое чаще всего используется.
6. Введите 0 в поле **Border** (Граница).  
При установке ширины границы в значение 0 края таблицы станут не сплошными, а пунктирными (таким образом, во время работы в программе вы будете видеть, где они проходят). При просмотре страницы в браузере, как показано на рис. 6.9, граница таблицы не видна.
7. Щелкните на кнопке **OK**.
8. Теперь скопируйте данные из формы в таблицу. С помощью команд **Copy** (Копировать) и **Paste** (Вставить) из меню **Edit** (Правка) скопируйте текст перед первым текстовым полем формы и вставьте его в верхнюю левую ячейку таблицы.



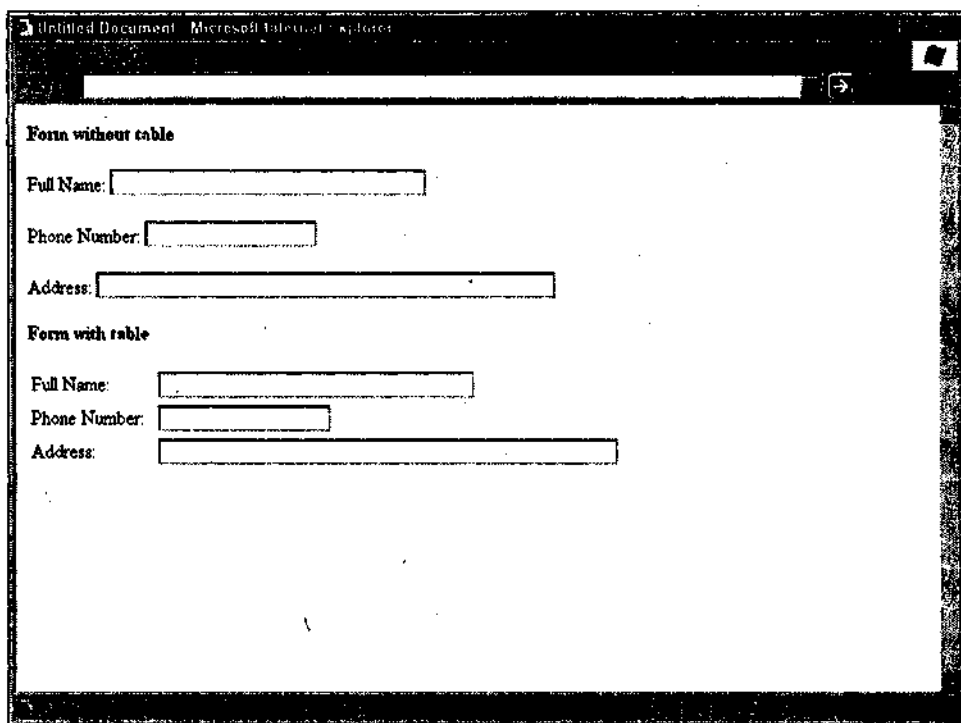


Рис. 6.9. При просмотре в браузере поля формы в таблице будут точно выровнены, но граница таблицы не видна



Так же можно перетащить текст и элементы формы в каждую ячейку таблицы.

- В моем примере на рис. 6.10 последнее действие означает, что следует скопировать слова *Full Name* и вставить их в первую ячейку таблицы.
9. Выберите первое текстовое поле (пустое окно, в котором пользователи должны будут вписать свое имя) и скопируйте его (или перетащите) в правую верхнюю ячейку таблицы.
10. Повторите пп. 6–7 для остальной формы, пока вы не переместите все ее элементы в ячейки таблицы.
11. Перетащите разделительную линию между первым и вторым столбцами влево или вправо, чтобы выровнять элементы формы.

## Выравнивание строки перемещения

Часто используемым элементом Web-страниц является *строка перемещения*, которая представляет собой ряд из изображений или текста со ссылками на главные разделы Web-узла. Строки перемещения обычно располагают вверху, внизу или по бокам страницы, где пользователи могут легко их найти. Такие строки, как правило, выходят за рамки основной части дизайна страницы. Дизайнеры зачастую используют HTML-фреймы (см. главу 7) для вставки строки перемещения, но и с помощью таблиц ее можно эффективно разместить.

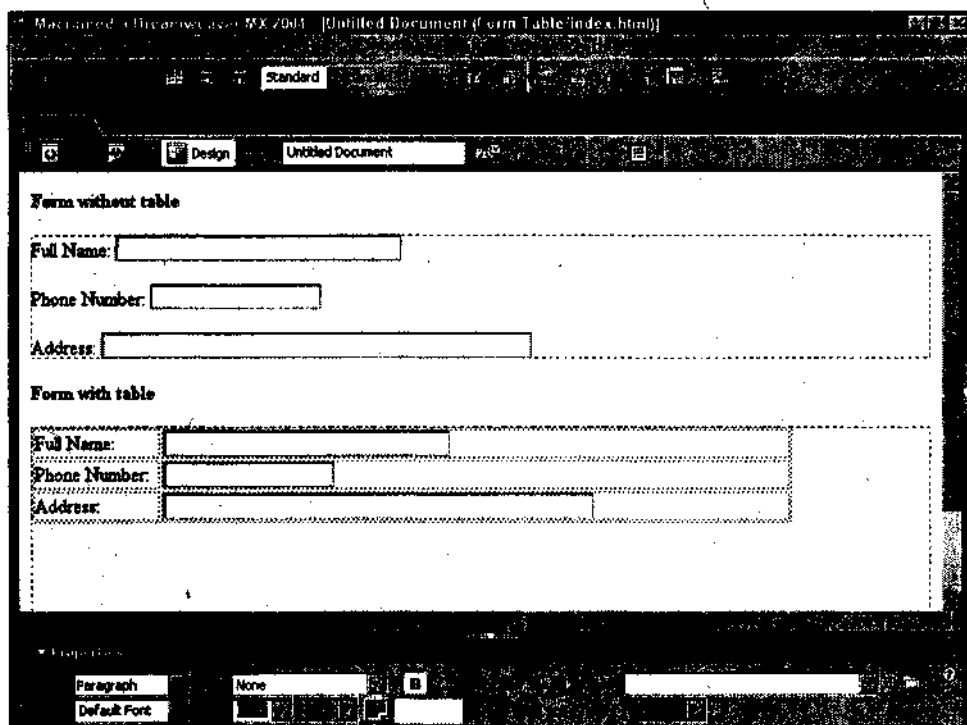


Рис. 6.10. Используйте таблицу для более точного выравнивания данных и элементов формы

В последнем примере предыдущего раздела рассматривался процесс создания таблицы в режиме **Standard** с помощью обычных средств. Далее вы узнаете, как использовать средства режима **Layout** для построения таблицы. С этой целью можно обратиться и к обычному режиму, но вы увидите, что в **Layout** достичь намеченного результата намного проще, так как таблицу можно создать, перетаскивая ячейки в необходимую область, а не определять, где требуется разделить или объединить ячейки при создании сложного дизайна. Чтобы создать таблицу для размещения в ней строки перемещения с левой стороны Web-страницы, используя режим **Layout**, создайте новую, чистую HTML-страницу и выполните следующие действия.

1. Переключитесь в режим **Layout**. Для этого либо выберите пункт **Layout** из раскрывающегося списка панели **Insert** и щелкните на пиктограмме **Layout**, либо выполните **View**⇒**Table Mode**⇒**Layout Mode**.
2. Щелкните на кнопке **Draw Layout Table** (Нарисовать макет таблицы) и создайте таблицу, перетаскивая курсор из левого верхнего угла видимой области вниз по диагонали через всю страницу.
3. Щелкните на кнопке **Draw Layout Cell** (Нарисовать макет ячейки), чтобы выбрать средство рисования ячеек таблицы.

При выполнении следующего действия представьте себе, какой бы вы хотели сделать структуру таблицы. Структура зависит от формы и размера строки перемещения, а также от других элементов, которые должны находиться на странице. (На рис. 6.11 показано, что мы будем создавать в этом примере.)

4. Щелкните и перетаскивайте курсор мыши, чтобы нарисовать ячейку необходимого размера и формы для строки перемещения и других элементов страницы.

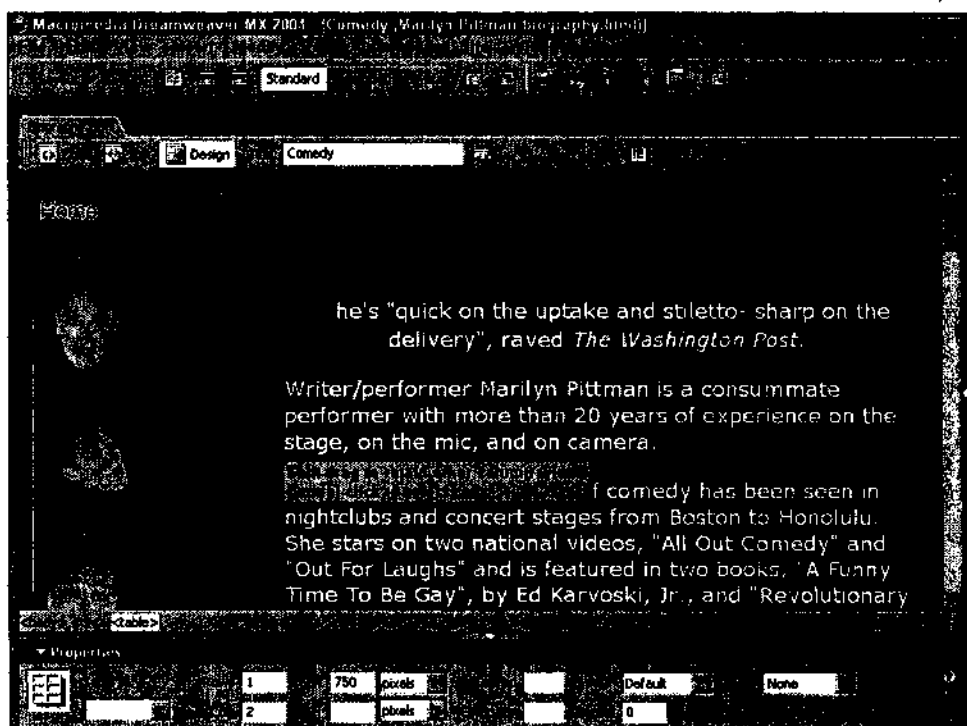


Рис. 6.11. Использование режима *Layout* для создания дизайна таблицы с местом для строки перемещения, расположенной слева на странице

На рис. 6.11 показана созданная таблица с двумя большими ячейками. Одна находится с левой стороны страницы для элементов перемещения, а вторая заполняет все остальное пространство для содержимого страницы.



Даже при рисовании ячеек Dreamweaver автоматически создает таблицу, в которую их включает. Чтобы продолжить рисовать ячейки, не возвращаясь каждый раз и не щелкая на кнопке **Draw Layout Cell**, удерживайте клавишу **<Ctrl>** (**<⌘>** на компьютерах Mac).

5. После того, как вы закончили регулировать ячейки таблицы, щелкните на пиктограмме **Standard**, чтобы вернуться в этот режим.
6. Поместите курсор в ячейку таблицы, в которую предполагается вставить строку перемещения, затем выполните **Insert⇒Image** (Вставка⇒Изображение). Воспользуйтесь кнопкой **Browse**, чтобы найти изображение, которое будет вставлено в ячейку таблицы.
7. Дважды щелкните на файле с изображением.

Изображение автоматически появится в ячейке таблицы. Повторите это действие для того, чтобы вставить несколько изображений.

Как видно из рис. 6.11, я использовала несколько изображений, которые расположены одно под другим и отделены пробелами. Таким образом будет проще создать ряд из кнопок, идущих вниз с левой стороны страницы. Также можно использовать обычный текст для названия каждого элемента строки перемещения.



Убедитесь, что между всеми изображениями вставлен символ перехода на следующую строку или разрыв, иначе они могут выстроиться в ряд, если ячейка вдруг окажется больше самих изображений. Но чтобы полностью контролировать дизайн, придется еще немного поработать и поместить каждое изображение в отдельную ячейку — тогда появится возможность более точно устанавливать расстояние между ними.

8. Выберите таблицу и убедитесь, что параметр **Border** на панели **Properties Inspector** имеет нулевое значение.

Таким образом, таблица станет невидима, так как в браузере не будут отображаться ее границы.

## Слияние ячеек таблицы

Иногда проще всего изменить число ячеек в таблице, *соединив* (объединив две и более ячеек в одну) или *разделив* ячейки (разделив одну ячейку на две и более строк или столбцов). Такой метод позволяет изменять расстояние в разделах таблицы и модифицировать их структуру — например, когда требуется создать длинную ячейку сверху таблицы для баннера и разделить нижние ячейки, чтобы появилась возможность управлять расстоянием между колонками текста или изображениями. В следующих двух инструкциях показано, как соединить и разделить ячейки таблицы.



Слияние и разделение ячеек производится только в режиме **Standard**.

Чтобы соединить ячейки, создайте новую HTML-страницу и выполните следующие действия.

1. Выберите команду **Insert⇒Table** и создайте таблицу с четырьмя строками и четырьмя столбцами, шириной — 75% и границей — 1. Щелкните на кнопке **OK**, после чего таблица появится на странице.
2. Выделите две и более соседние ячейки, щелкнув и перетаскив курсор мыши от первой ячейки к последней.

Соединять можно только соседние ячейки.

3. Щелкните на пиктограмме **Merge Selected Cells** (Слияние выбранных ячеек) в нижнем левом углу панели **Properties Inspector**, чтобы объединить выбранные ячейки в одну.

Ячейки будут объединены в одну с помощью атрибута **Colspan** или **Rowspan**. Этот HTML-атрибут объединяет ячейку с соседними ячейками, увеличивая строки или столбцы в таблице.

Чтобы разделить ячейку, выполните следующие действия.

1. Щелкните на ячейке, которую требуется разделить.
2. Щелкните на пиктограмме **Split Selected Cell** (Разделение выбранной ячейки) в нижнем левом углу панели **Properties Inspector**.

Откроется диалоговое окно **Split Cell** (Разделить ячейку).

3. Установите переключатель в положение **Rows** (Строки) или **Columns** (Столбцы), в зависимости от того, как вы хотите разделить ячейку.

Ячейка может быть разделена на несколько строк или столбцов.

4. Введите количество создаваемых строк или столбцов.

Выбранная ячейка будет разделена на число строк или столбцов, введенное вами.

## Использование вложенных таблиц

Таблицы, помещенные в другие таблицы, называются *вложенными*. Они помогают создавать наиболее сложные типы дизайна. Вложенные таблицы создаются путем вставки одной таблицы в ячейку другой. Во времена, когда требовалось писать собственный код, такая задача была очень сложной. В настоящее время с помощью программы Dreamweaver вложенные таблицы можно создавать без особого труда. Таким образом, даже самый сложный дизайн строится без привлечения HTML-кода.



Лучшим типом Web-дизайна является тот, который представляет аудитории информацию наиболее элегантным и понятным способом. Чтобы ваш дизайн не казался слишком загроможденным, запомните следующее.

- ✓ Таблица внутри таблицы, которая находится еще в одной таблице — это уже три уровня вглубь. Все, что превышает это число, неприемлемо для Web-дизайна.
- ✓ Страницы, в которых используются вложенные таблицы, дольше загружаются, так как браузеру необходимо обработать каждую из них отдельно перед тем, как нарисовать всю страницу. Для некоторых типов дизайна незначительное увеличение времени загрузки стоит поставленной задачи, однако в большинстве случаев лучше добавить или разделить ячейки одной таблицы (см. раздел “Слияние и разделение ячеек таблицы” ранее в этой главе). Вложенная таблица полностью себя оправдывает, особенно когда требуется вставить таблицу с финансовыми или какими-либо другими данными в середину сложной страницы.

Чтобы поместить таблицу внутрь другой таблицы, выполните следующие действия.

1. Щелкните в той части, в которой решили создать первую таблицу.
2. Выполните команду **Insert⇒Table**.  
Откроется диалоговое окно **Insert Table**.
3. Введите число строк и столбцов, необходимое для вашего дизайна.
4. Установите параметр **Width (Ширина)** в значение, которое соответствует вашему дизайну, и щелкните на кнопке **OK**.  
Размер таблицы будет автоматически установлен в указанное вами значение.
5. Щелкните в той ячейке, в которую планируете вставить вторую таблицу.
6. Повторите пп. 2–4, указав число столбцов и строк, а также ширину таблицы.  
Новая таблица появится внутри ячейки первой таблицы.
7. Введите необходимую информацию во вложенную таблицу так же, как это делается для любой другой таблицы.

# Разбиение страниц на фреймы

*В этой главе...*

- Знакомство с HTML-фреймами
- Создание страниц с фреймами
- Когда не следует использовать фреймы
- Установка целевых объектов и ссылок

**Н**икому не хочется попасть в безвыходное положение, как бы оно ни выражалось: будь то ложное обвинение в преступлении или ловушка в HTML-наборе фреймов Web-узла. Именно поэтому вы должны знать не только основные методы создания фреймов, но и наиболее эффективные способы их использования для улучшения перемещения по узлу, чтобы посетителям было просто ориентироваться на ваших страницах.

Многие опытные Web-дизайнеры советуют совсем не использовать фреймы. Я же предлагаю более мягкий подход — я не *рекомендую* использовать фреймы, однако вы вправе самостоятельно принять решение. Кроме того, я знаю несколько случаев, когда фреймы могут оказать существенную помощь.

Чтобы помочь разобраться в этом свойстве HTML-дизайна, я не только покажу вам принципы построения HTML-наборов фреймов в программе Dreamweaver, но и расскажу, когда фреймы наиболее полезны, а когда их лучше избегать. Фреймы, несомненно, расширяют круг возможностей в дизайне, но, с другой стороны, они также могут создать запутанную систему перемещения и вызвать недовольство посетителей. Читая эту главу и изучая построение фреймов, решите для себя, действительно ли они так необходимы для вашего Web-проекта.

## Оценка HTML-фреймов

С помощью фреймов достигается рациональное управление перемещением, так как они позволяют отображать несколько HTML-страниц в одном окне браузера и независимо управлять каждой отдельной областью. Дизайнеры часто используют фреймы для создания страницы из двух или более разделов. В одном из них помещаются ссылки, при выборе которых информация появляется в другом разделе того же окна браузера.

Web-страницы, на которых используются фреймы (рис. 7.1), разделены на отдельные разделы, или индивидуальные *фреймы*. Все фреймы страницы объединяются в *наборы фреймов*. Каждый фрейм набора является отдельным HTML-файлом, что немного усложняет процесс создания страницы с фреймами, даже в такой программе, как Dreamweaver. Если вы решите создать файлы-фреймы в текстовом редакторе, то вам придется разбираться в нескольких страницах, даже если вы работаете только с одним фреймом, и только в браузере сможете просмотреть результат своей работы. Визуальный редактор в программе Dreamweaver упрощает создание фреймов, так как при этом можно просматривать сразу все HTML-файлы, которые составляют набор фреймов, и редактировать их в том виде, в каком они появляются в браузере.

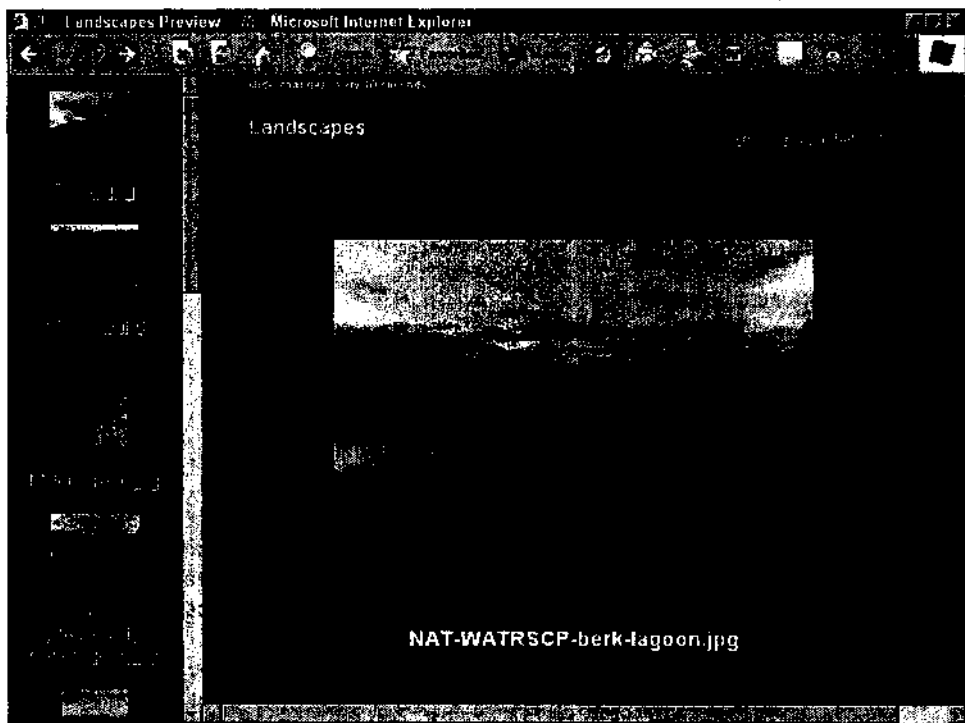


Рис. 7.1. Фотограф Кен Милберн (Ken Milburn) использует фреймы для отображения своих прекрасных работ на узле [www.KenMilburn.com](http://www.KenMilburn.com)

Фреймы позволяют сохранять на странице одну информацию и изменять другую. Например, можно сохранить видимым список ссылок в одном фрейме и отобразить информацию каждой ссылки — в другом (рис. 7.1).

В одном окне браузера можно создать довольно много фреймов. К сожалению, некоторые разработчики злоупотребляют ими и создают настолько сложный и разбитый дизайн, что он не только эстетически не привлекателен, но и не удобен в использовании. Слишком большое количество фреймов на странице затрудняет ее просмотр, так как при этом каждое окно становится малозаметным. Все это привело к тому, что многие Web-пользователи возненавидели фреймы. А некоторые разработчики узлов, заинтересовавшиеся реализацией фреймов, либо отбросили эту идею, либо довольно редко теперь к ней обращаются.



Еще одной сложностью в работе с фреймами является отсутствие их обратной совместимости для очень старых или чисто текстовых браузеров. Это означает, что посетители, которые используют старые браузеры (старше, чем Netscape 2.0 или Internet Explorer 3.0), не поддерживающие фреймы, ничего не увидят, кроме пустой страницы, если конечно, не применить специальный дескриптор `<NOFRAME>` для создания альтернативной страницы, заменяющей страницу с фреймами. К счастью, Dreamweaver автоматически вставляет дескриптор `<NOFRAME>` во все страницы с фреймами, после чего несложно добавить альтернативную информацию для посетителей тех браузеров, которые не поддерживают фреймы (см. раздел “Создание альтернативного дизайна для старых браузеров” в конце этой главы). Если не использовать дескриптор `<NOFRAME>`, то около 2–3% всех потенциальных посетителей будут исключены. Помните, что эти люди ничего на ваших Web-страницах не увидят.



Если вы хотите просмотреть удачные примеры использования фреймов, посетите узел [www.lynda.com](http://www.lynda.com). В разделе *Inspiration* вы увидите узлы с фреймами, содержащимися на этом узле.

Приведем список рекомендаций, которым необходимо следовать при использовании фреймов.

- ✓ **Не используйте фреймы ради фреймов.** Только если у вас есть серьезные причины для применения фреймов, создайте элегантный и простой их набор. Но не выполняйте этого только потому, что в программе Dreamweaver данную операцию выполнить довольно просто.
- ✓ **Ограничьте использование фреймов и уменьшите размер файлов.** Помните, что каждый созданный вами фрейм представляет собой отдельный HTML-файл. Чтобы браузер мог отобразить набор из трех фреймов, потребуется обработать четыре Web-страницы, а это значительно увеличивает время загрузки.
- ✓ **Отключите границы фреймов.** В новых браузерах появилась возможность отключать границы, которые делят фреймы в наборе. Правда, если какой-то раздел должен быть прокручиваемым, граница все равно остается видна. Если вы отключите границы, страницы будут выглядеть значительно чище. Границы фреймов (рис. 7.1) имеют непривлекательный вид: они толстые, к тому же, окрашены серым цветом, что может испортить даже самый впечатляющий дизайн. Цвет границы можно изменить на панели Properties Inspector, но все равно фреймы лучше использовать лишь в случае острой необходимости. В разделе "Изменение свойств фреймов" вы узнаете, как выключить границы фреймов.
- ✓ **Не используйте фреймы, когда целесообразнее обратиться к таблицам или CSS.** Создавать таблицы проще, чем фреймы, кроме того, они обеспечивают более элегантный, так как менее навязчивы. В главе 6 рассказывается о создании таблиц, а в главе 8 описываются таблицы CSS, которые довольно часто используются.
- ✓ **Не вставляйте одни фреймы в другие.** В результате окна станут довольно мелкими, чтобы вместить полезную информацию, а на экране появится беспорядок. Проблемы также могут возникнуть, когда узел с фреймами ссылается на другой, появляющийся в наборе фреймов первого узла. В примечании "Воздерживайтесь от использования фреймов при ссылке на Web-узлы других разработчиков" приведены другие причины, по которым следует ограничить использование фреймов внутри других фреймов.
- ✓ **Вставляйте альтернативное <NOFRAMES> содержимое.** Количество пользователей в World Wide Web, имеющих браузеры, которые не поддерживают фреймы, с каждым днем уменьшается. Но по-прежнему считается хорошим тоном показать им хоть что-нибудь вместо пустой страницы. Я обычно вставляю небольшое сообщение, которое гласит: "На этом узле используются фреймы, поэтому для его просмотра требуется соответствующий браузер".

## Принцип работы фреймов

Фреймы достаточно сложны для понимания, но Dreamweaver упрощает этот процесс. Создавая Web-страницу с фреймами в программе Dreamweaver, следует помнить, что область каждого фрейма является отдельным HTML-файлом, поэтому ее нужно сохранять как от-



дельную страницу. Также необходимо следить, в какой части набора фреймов отображается определенный файл, чтобы можно было установить ссылки.

На рис. 7.2 представлен простой пример набора фреймов с тремя фреймами, каждый из которых содержится в отдельной HTML-странице со своим текстом (*Page 1*, *Page 2* и *Page 3*). Мы будем ссылаться на них в последующих инструкциях.

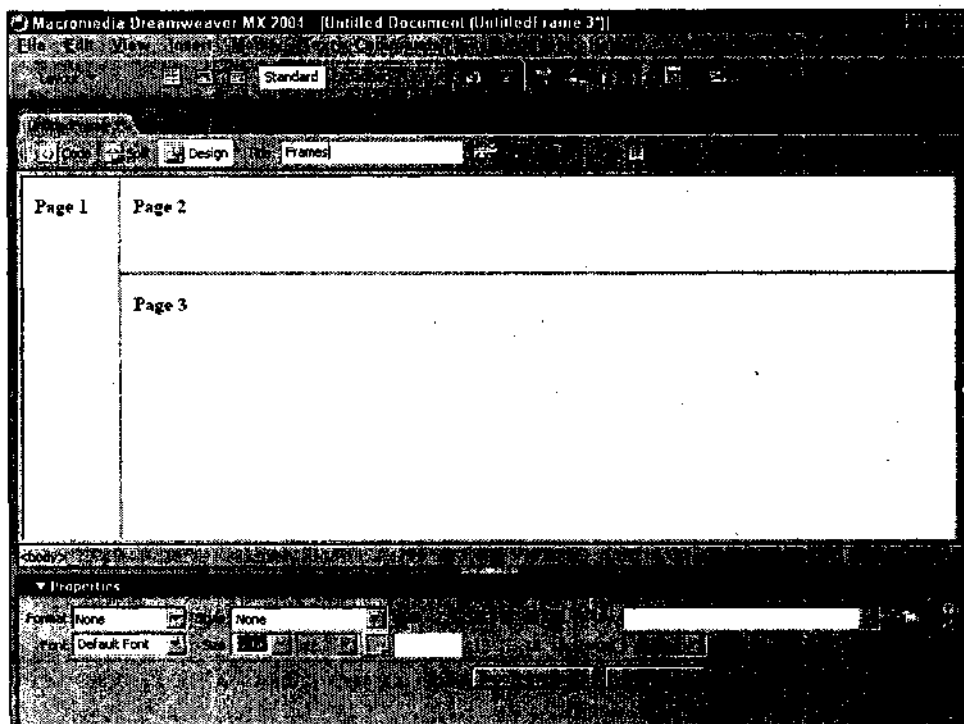


Рис. 7.2. Этот набор фреймов из трех частей состоит из нескольких различных HTML-файлов: *frameset.html*, *page1.html*, *page2.html* и *page3.html*

Помимо файлов, которые отображаются в каждом фрейме, необходим отдельный HTML-файл для создания набора фреймов. Эта страница не видна в браузере, но в ней описываются все остальные фреймы. В ней находятся также инструкции к браузеру — как и где их отображать. Не все сразу может показаться понятным, но не следует волноваться. Dreamweaver создаст эти страницы за вас. Я же предоставлю вам общее описание всех необходимых в процессе файлов, чтобы последующие инструкции были более понятными.

Итак, рассмотрим пример, изображенный на рис. 7.2. В этом документе вы видите три фрейма, в каждом из которых отображается отдельная HTML-страница. Четвертый HTML-файл, который собирает страницу, содержит другие фреймы, но сам не отображается в браузере. Данный файл является файлом набора фреймов, в нем описывается, как должны отображаться фреймы, с какой стороны страницы они будут располагаться (слева, справа, сверху или снизу) и какого они могут быть размера. В файле набора фреймов также содержится и другая информация: дескриптор `<NOFRAMES>`, о котором упоминалось ранее, и имена, присвоенные каждому из разделов. Имена фреймов используются для установки ссылок, чтобы можно было указать, в каком фрейме должен появиться новый HTML-файл. Более подробно о ссылках во фреймах рассказывается в разделе "Установка целевых объектов и ссылок во фреймах" далее в этой главе.

## Создание фрейма в программе Dreamweaver

При создании в программе Dreamweaver страницы с фреймами важно понимать, что файл, с которого все начинается, является файлом *набора фреймов*. Он не отображается в браузере, но предоставляет информацию о выводе на экран остальных фреймов, а также о страницах, используемых в качестве содержимого каждого из них. Когда вы редактируете содержимое какого-либо фрейма в наборе, то изменяете не сам файл набора фреймов, а файл, который заполняет данную область. Обычно приходится редактировать файлы по отдельности, но Dreamweaver упрощает этот процесс, позволяя изменять содержимое каждого фрейма в том виде, в каком они отображаются в браузере. Если вы разобрались во всем изложенном выше, то уже знаете, как работать с фреймами и использовать программу Dreamweaver для их создания и редактирования. Если вы еще не уверены в своих силах, читайте далее и не бойтесь экспериментировать.

### Создание фрейма с помощью команды Split Frame

В программе Dreamweaver можно создать фреймы двумя методами. Первый из них заключается в разделении HTML-файла на две части, которые затем станут отдельными фреймами. После этого Dreamweaver автоматически создаст безымянную страницу с дескриптором <FRAMESET> и дополнительные страницы, также без названий, которые будут отображаться в каждом из фреймов. Вместо одной страницы вы будете управлять уже сразу тремя. Это важно запомнить, так как вам придется назвать и сохранить каждую из этих страниц в отдельном файле, хотя в программе Dreamweaver вам будет казаться, что вы работаете только с одной страницей, разделенной на несколько частей.



Всегда сохраняйте свои HTML-файлы перед тем, как что-либо в них вставлять. Однако в случае с фреймами нужно делать все наоборот. Сначала создайте все фреймы в наборе и только после этого сохраните их, иначе будет сложно следить за файлами (более подробное объяснение находится в разделе "Сохранение файлов в наборе фреймов"). Вначале будет рассказано о том, как создать простую страницу с фреймами.

Для создания в программе Dreamweaver простого набора фреймов (рис. 7.2) выполните следующие действия.

1. Выберите команду **File⇒New** (Файл⇒Создать).  
Откроется новая страница, как показано на рис. 7.3.
2. Выберите из списка **General** (Общие) пункт **Framesets**, а затем из списка **Framesets** справа — пункт **Fixed Top, Nested Left** (Фиксированный верх, Вложенная левая часть).
3. Щелкните на кнопке **Create** (Создать).  
Набор фреймов появится на экране.
4. Щелкните на полосе, разделяющей фреймы, и перетащите ее так, чтобы страница была поделена в соответствии с вашими требованиями.
5. Чтобы отредактировать часть набора фреймов, щелкните внутри отдельного фрейма, после чего можно работать с ним, как с обычной HTML-страницей.



Помните, что всегда следует сохранять файлы перед установкой ссылок или вставкой изображений и других файлов.

Теперь можно вводить текст, вставлять изображения, создавать таблицы и добавлять другие элементы так же, как в любую другую страницу.

Чтобы сохранить файлы, выполните инструкции из раздела "Сохранение файлов в наборе фреймов".

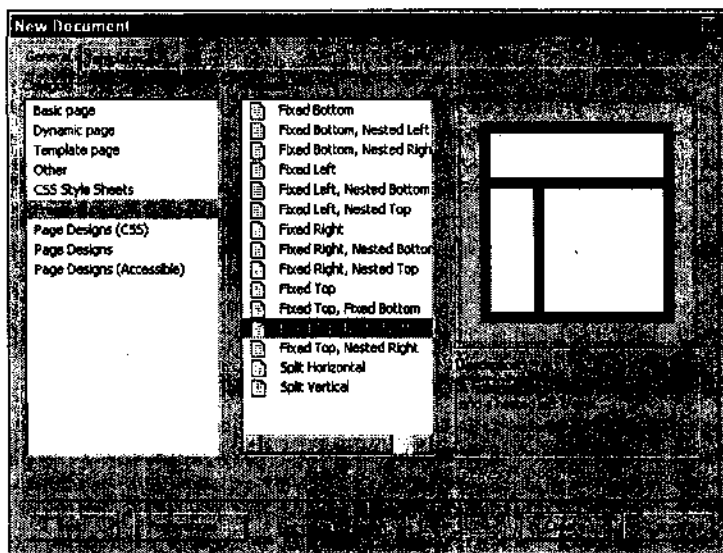


Рис. 7.3. В программе содержатся predeterminedные наборы фреймов, упрощающие создание новых фреймов

## Создание фреймов с помощью пиктограммы **Frames** панели **Layout**

Другим способом создания фреймов является использование пиктограммы **Frames** (с раскрывающимся меню), изображенной на рис. 7.4. На панели **Layout** (которую можно открыть, выбрав панель **Layout** (Макет) из раскрывающегося списка в верхней части рабочей области) находится пиктограмма **Frames** с несколькими заранее определенными наборами фреймов. В программе Dreamweaver можно создать набор фреймов, просто выбрав один из пунктов раскрывающегося меню **Frames**. На рис. 7.4 представлена панель **Layout** с выбранной пиктограммой **Frames** и примененной к новому документу опцией раскрывающегося списка.

Чтобы создать страницу с фреймами, используя пиктограмму **Frames** панели **Layout**, выполните следующие действия.

1. Выберите команду **File**⇒**New**⇒**Basic Page**, чтобы создать новую страницу.
2. На панели **Layout** щелкните на пиктограмме **Frames** и выберите из раскрывающегося списка наиболее подходящий набор фреймов, который вы планируете построить (рис. 7.4).

Не беспокойтесь о том, что она не точно совпадает с требуемым дизайном, позднее его можно будет изменить.

3. Если необходимо, модифицируйте набор фреймов.

В дальнейшем можно модифицировать набор фреймов, перемещая границы фреймов для изменения их размера.

Фреймы можно также разделить, выполнив команду **Modify**⇒**Frameset** (Изменить⇒Набор фреймов) и выбрав фрейм для разделения: левый, правый, верхний или нижний.

Чтобы сохранить файлы, перейдите к инструкции из следующего раздела "Сохранение файлов в наборе фреймов".

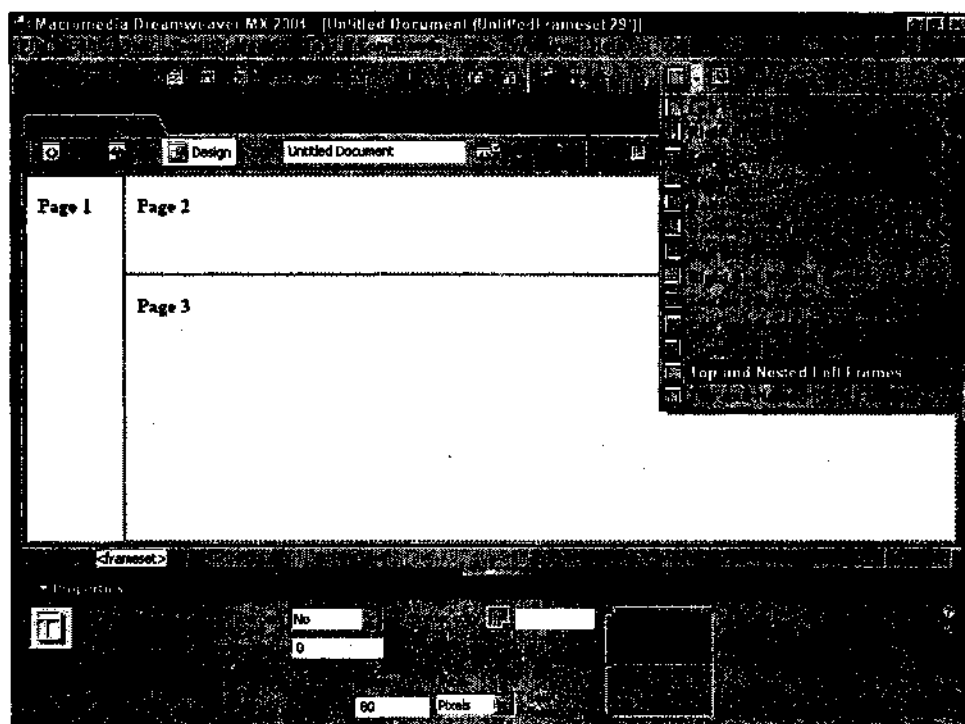


Рис. 7.4. На панели Layout содержатся predeterminedные наборы фреймов, которые можно выбрать из раскрывающегося списка, доступного из пиктограммы Frames

## Сохранение файлов в наборе фреймов

Как уже ранее отмечалось, файл с набором фреймов следует сохранять только *после* добавления всех фреймов. Иначе будет очень сложно следить за файлами. Запомните, что фреймы в HTML состоят как минимум из двух HTML-файлов, даже если существует видимость того, что вы работаете только с одним.

Сохранить работу можно будет несколькими способами: либо сохранить все сразу, либо каждый фрейм и набор фреймов отдельно. В примере предыдущего раздела "Создание фрейма в программе Dreamweaver" страница состояла из четырех отдельных HTML-файлов, каждый из которых требовалось назвать и сохранить на жестком диске. Чтобы сохранить все файлы только что созданного вами набора фреймов, выполните следующие действия.

### 1. Выберите команду File⇒Save All (Файл⇒Сохранить все).

Откроется диалоговое окно Save As (Сохранить как), в котором можно будет присвоить файлу имя и назначить папку для его сохранения. Это первое из нескольких диалоговых окон Save As, которые в дальнейшем откроются. Их количество зависит от количества фреймов в документе.

### 2. Введите имя файла.

Dreamweaver предложит имя, но вы можете выбрать иное. Первый сохраняемый файл представляет собой файл *набора фреймов* (в котором содержится информация обо всех остальных фреймах). В окне документа за диалоговым окном Save As можно заметить, что вокруг всего документа появилась толстая пунктирная линия, показывающая, что это набор фреймов.

3. Перейдите к той папке, в которой будут храниться HTML-файлы, и щелкните на кнопке **Save**.

Файл набора фреймов сохранится, после чего откроется новое диалоговое окно **Save As** для следующего фрейма. Каждый файл с фреймом должен иметь отдельное имя. Я предпочитаю называть их следующим образом: `frame1.html`, `frame2.html` или `leftframe.html`, `rightframe.html`. Это не имеет особого значения, но может помочь различать файлы в будущем. После того, как вы сохраните все фреймы, диалоговое окно **Save As** закроется.



Тщательно подбирайте имена для сохраняемых файлов, чтобы обеспечить определенный порядок. Обратите внимание: когда вам предлагается сохранить следующий файл, Dreamweaver отмечает подсветкой и темной границей текущий фрейм. Имена для файлов лучше выбирать так, чтобы они указывали, какую область они представляют, а также помогли устанавливать в них ссылки.

Итак, вы назвали и сохранили свои документы. В дальнейшем опция **Save All** будет сохранять все файлы набора фреймов, не запрашивая информацию о каждом из них. Данная опция является отличным способом гарантировать сохранение всех страниц набора фреймов при редактировании такого рода документа.



Иногда не следует сохранять сразу все файлы. Чтобы сохранить отдельный фрейм, включенный в набор, и при этом не затрагивать все остальные, поместите в нем курсор и выберите команду **File⇒Save Frame** (Файл⇒Сохранить фрейм) — подобно тому, как вы сохраняли бы отдельную страницу. Dreamweaver сохранит только тот файл, во фрейме которого находится курсор.

Чтобы сохранить лишь ту страницу, в которой определяется набор фреймов, выберите весь набор (это можно сделать, щелкнув в верхнем левом углу рабочей области) и выполните команду **File⇒Save Frameset** (Файл⇒Сохранить набор фреймов). Если вы не выберете весь набор фреймов, команда **Save Frameset** в меню **File** будет отсутствовать. Помните, что эта страница не отображается ни в одном фрейме. В ней просто определяется вся видимая область, описываются, какие страницы должны находиться в каждом фрейме, а также указывается их положение и размер.

Когда вы продолжите работу со страницей, не забывайте, что при изменении содержимого определенного фрейма вы изменяете не тот файл, с которого начинали (файл набора фреймов). Не совсем ясно, какой файл требуется сохранять при такой работе? При редактировании содержимого фрейма убедитесь, что курсор все еще находится в нем, после этого выберите команду **File⇒Save Frame**. Страница, соответствующая фрейму, над которым вы работаете, будет сохранена. Для большей безопасности выполните команду **File⇒Save All**, чтобы сохранить все изменения во всех файлах набора фреймов, включая сам файл набора. Эта команда особенно полезна, когда вы внесли изменения в несколько фреймов и решили сохранить сразу все.

### Воздерживайтесь от использования фреймов при ссылке на Web-узлы других разработчиков

Как известно, большинство дизайнеров не хотят отпускать посетителей на другой узел, когда устанавливают ссылки, но ведь в этом природа World Wide Web. Если ваш узел хорошо спроектирован, то не следует беспокоиться о потере клиентов. Наоборот, познакомьте их с информацией своего узла, вежливо помогите найти другие ресурсы, которые будут им интересны, и отпустите. Фреймы держат пользователей в плену и обычно только раздражают их, так как занимают часть окна браузера. Отображая содержимое других узлов во фрейме вашего узла, вы делаете хуже только себе, пытаясь неудачным способом привлечь внимание посетителей.

Если вы все же настаиваете на использовании фреймов при оформлении веб-страниц, сделайте это посредством размещения небольшого узкого пресамовизу или списка экрана, но не создавайте широкую полосу сверху. Кроме того, ни в коем случае не оставляйте боков одного фрейма с информацией о вашем узле. Это не только некрасиво, но и может довести дело до суда, так как владельцы других Web-узлов могут подумать, что дизайнеры специально с помощью фреймов сделали видимость того, что чужая информация якобы принадлежит им.

Также следует воздержаться от использования фреймов при ссылке на другие узлы по причине того, что пользователи могут столкнуться с проблемами, связанными с поиском информации. Если вы все-таки хотите избежать этих проблем, если вы — один из таких пользователей, то будете знать, что, нажав на ссылку, вы сможете щелкнуть правой кнопкой на ссылке в браузере или нажать клавишу **Shift** и удерживать кнопку на компьютере Mac, чтобы открыть фрейм в отдельном окне браузера. Когда вы узнали этот прием, вам будет несложно избежать ситуаций с перемещением фреймами — но не следует рассчитывать на то, что все пользователи такие же осведомленные.

## Установка целевых объектов и ссылок во фреймах

Одно из самых примечательных свойств фреймов заключается в возможности изменять в Web-браузере содержимое каждого фрейма отдельно. Эта функция в процессе дизайна расширяет круг возможностей, которые могут улучшить перемещение по вашему узлу. Чаще всего в наборе фреймов создается фрейм со списком ссылок на несколько страниц узла, которые открываются в другом фрейме той же страницы. В результате применения этого метода список ссылок постоянно находится на виду, что существенно упрощает перемещение по узлу.

Если установить ссылки из файла одного фрейма так, чтобы страницы открывались в другом, то этот процесс будет подобен установке ссылок одной страницы на другую. Единственное отличие заключается в том, что, помимо указания страницы, которую следует открыть, указывается еще и фрейм, на который она должна быть *нацелена* (где она будет открыта).

Перед установлением этих ссылок необходимо выполнить некоторые действия. Во-первых, создайте несколько других страниц, на которые можно будет ссылаться (если вы этого еще не сделали). Создать новые страницы просто. Для этого выполните команду **File⇒New⇒HTML** (Файл⇒Создать⇒HTML) и отдельно их сохраните. Если страницы уже существуют, то осталось лишь создать на них ссылки.

Далее присвойте каждому фрейму имя так, чтобы можно было указать, где должен загружаться присоединенный файл. Если этого не сделать, то страница просто заменит собой весь набор фреймов, как только кто-то щелкнет на ссылке — при этом сразу теряется весь их смысл.

### Присвоение имен фреймам

Присвоение имени *фрейму* отличается от присвоения имени *файлу*, который его представляет. В предыдущем разделе “Сохранение файлов в наборе фреймов” объясняется, как присвоить имена файлам. *Имя фрейма* — это, скорее, прозвище, которое позволяет отличать на странице один фрейм от другого и отдельно на них ссылаться, тогда как *имя файла* — это, собственно, имя HTML-файла данного фрейма.

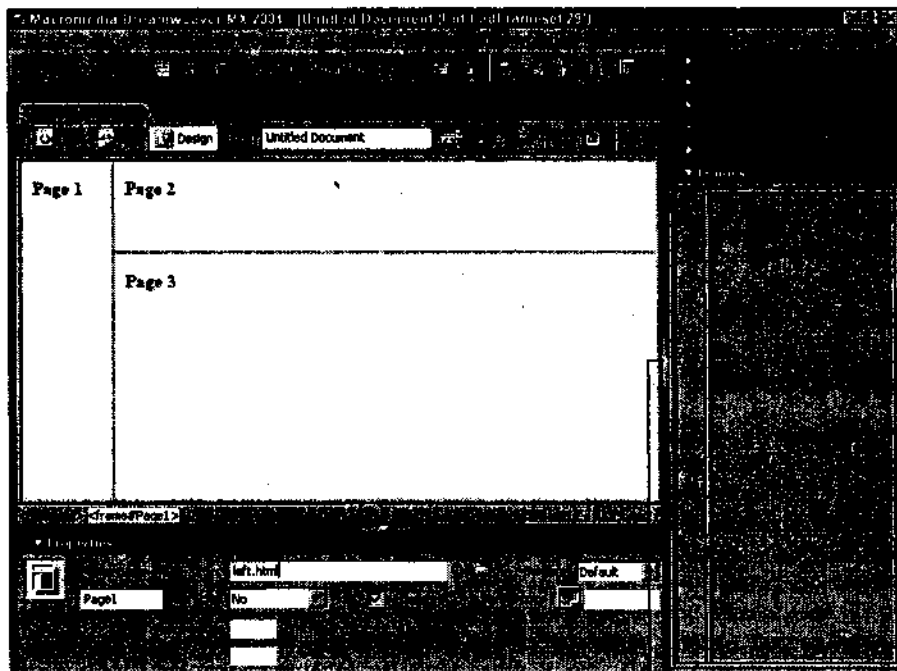
Чтобы изложенное выше стало более понятным, прочтите следующий раздел. Для определения названия фреймов в наборе создайте новую HTML-страницу и выполните следующие действия.

1. Откройте существующий набор фреймов или создайте новый.

Если вы не знаете, как создать новый набор фреймов, перейдите к разделу "Создание фрейма в программе Dreamweaver".

2. Выберите команду **Window⇒Frames** (Окно⇒Фреймы), чтобы открыть панель **Frames** справа от рабочей области.

Откроется панель **Frames**, как показано на рис. 7.5.



Этот фрейм выделен

Рис. 7.5. Панель **Frames** является миниатюрным изображением фреймов основной страницы, позволяющим выбирать различные фреймы

3. Щелкните на области панели **Frames**, соответствующей тому фрейму, которому вы планируете присвоить имя.

На рис. 7.5 видно, что курсор находится в левом выбранном фрейме. Можно щелкнуть на любом фрейме этой панели.

На панели **Properties Inspector** появятся его свойства. Свойства фрейма можно изменить, если вы измените значения параметров на панели **Properties Inspector**, после того, как фрейм будет выбран. Также можно выделить весь набор фреймов, щелкнув на границе, окружающей все фреймы в окне панели **Frames**. Панель **Frames** позволит выбрать только один фрейм или набор фреймов.

4. В текстовом поле **Frame Name** (Имя фрейма) в правой части панели **Properties Inspector** введите имя, которое планируете присвоить фрейму.

Dreamweaver автоматически присваивает имена фреймам при сохранении файлов набора. В примере, изображенном на рис. 7.5, программа присвоила следующие имена: `topFrame`, `mainFrame` и `leftFrame`. Можно оставить эти имена в том же виде,

а можно изменить их на другие. Я рекомендую называть фрейм таким именем, которое поможет понять, за что этот фрейм отвечает. Например, на панели **Properties Inspector** (рис. 7.5) видно, что я изменила имя фрейма с `leftFrame` на `Page1`.

#### 5. После изменения имен сохраните каждый файл.

Можно сохранить каждый фрейм по отдельности или выбрать команду **Save All**. Обратитесь к разделу “Сохранение файлов в наборе фреймов” ранее в этой главе, где предоставлена более подробная информация по сохранению фреймов.

Теперь, после определения или изменения имен фреймов, приступим к установке ссылок, которые будут нацелены на фреймы. Не закрывайте созданные файлы, так как они понадобятся для выполнения инструкции по установке ссылок в следующем разделе.



Я предпочитаю постоянно сохранять свою работу, чтобы в случае выхода из строя системы или при отключении питания не потерять большой объем работы. Однако не следует забывать, что при работе с фреймами для сохранения всего проекта потребуется сохранить все страницы. Это можно сделать, если сохранить каждую страницу отдельно (выберите команду **File⇒Save Frame**). В результате будет сохранен только тот фрейм, в котором в данный момент находился курсор. Вы сохраните сразу все страницы набора фреймов, если выполните команду **File⇒Save All**.

## Установка ссылок на целевой фрейм

Чтобы установить ссылки в наборе фреймов, необходимо провести подготовительную работу. Если вы перешли к этому разделу, до этого не создав набора фреймов и не присвоив фреймам имен, придется вернуться к предыдущему разделу. Если у вас уже есть набор фреймов, а каждый из них имеет имя, то можете продолжать работу.

Установка ссылок в наборе фреймов подобна установке любых других ссылок между страницами, за исключением того, что в данном случае потребуется указать целевой фрейм, т.е. область, в которой будет открыта ссылка. Например, если нужно, чтобы ссылка из правого фрейма открылась в основном фрейме, в дескрипторе ссылки укажите основной фрейм в качестве целевого. Если этого не сделать, ссылка откроется в том же фрейме. Чаще всего фреймы используют следующим образом: ссылки для перемещения находятся в одной области, а открываются в другой. Поэтому вы, вероятно, хотели бы узнать, как при установке ссылки указать целевой фрейм.

В этом упражнении я покажу, как создать в левом фрейме три текстовые ссылки, которые будут открываться в основном фрейме (в правой области набора фреймов, созданного в предыдущем примере). Если вы работаете над собственным набором фреймов, рассмотрите рис. 7.5 и 7.6 и установите ссылки так, как того требует ваш дизайн.

Если вышеописанное все еще не совсем понятно, не волнуйтесь. Гораздо легче в этом разобратся при выполнении следующих действий.

1. Щелкните на левом фрейме, чтобы поместить в него курсор, и введите слова *Cool Link #1*. Затем нажмите **<Enter>**, *Cool Link #2*, **<Enter>** и, наконец, *Cool Link #3*.

Посмотрите на рис. 7.6 — так должна выглядеть страница.

2. Выделите текстовую ссылку.

Для этого примера выделите слова *Cool Link #1*. Обратите внимание, что это делается так же, как при подключении изображения.

3. В текстовом поле **Link (Ссылка)** панели **Properties Inspector** введите адрес URL **http://www.wiley.com**.

Таким образом, будет создана ссылка на Web-узел издательства Wiley. Если вы хотите создать ссылку на другую страницу своего узла, поступите так же, как если бы вы



устанавливали обычную ссылку: щелкните на пиктограмме в виде папки напротив текстового окна Link и найдите необходимый файл страницы.

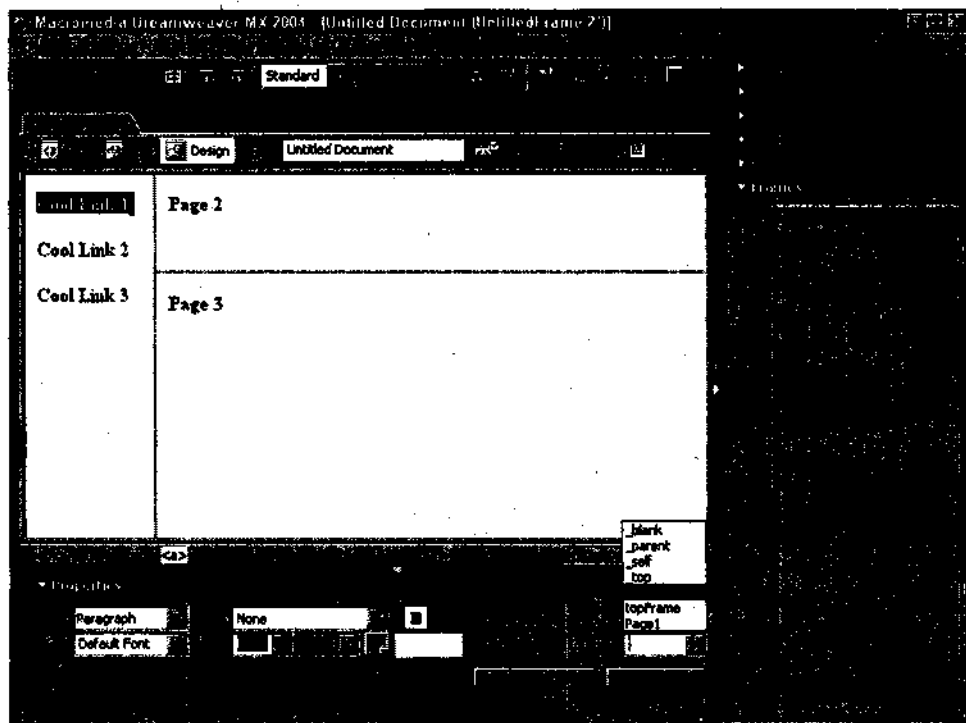


Рис. 7.6. Используйте имена фреймов, чтобы указать, в каком фрейме будет открываться ссылка

4. В раскрывающемся списке **Target** (Целевой объект) панели **Properties Inspector** выберите имя фрейма, в котором должна будет открываться ссылка.

Если вы следовали моему примеру, выберите *mainFrame*. Если изменяли имена, то укажите имя, которое отвечает основному фрейму вашей страницы. Обратите внимание, что программа Dreamweaver в раскрывающийся список внесла все фреймы, которым вы присвоили имя.

В результате, как показано на рис. 7.7, у вас при щелчке на ссылке *Cool Link #1* в левом фрейме (в основной области) откроется Web-узел Wiley. (Примечание. Перед тем, как просматривать свою работу в браузере, сохраните ее. Нажмите клавишу <F12>, чтобы сохранить все файлы и автоматически открыть их в браузере.) Следует отметить, что я установила эту ссылку только для примера, чтобы вы увидели, как она работает. Однако я не рекомендую использовать фреймы для ссылок на другие Web-узлы. (См. врезку “Воздерживайтесь от использования фреймов при ссылке на Web-узлы других разработчиков” в этой главе.)

## Сравнение целевых объектов

При установке целевых объектов набора фреймов вы окажетесь перед широким выбором. Как отмечалось в предыдущем разделе “Установка ссылок на целевой фрейм”, можно сделать так, чтобы подключенная страница открывалась в другом фрейме набора либо что-

бы эта страница открывалась в том же фрейме, где находится ссылка, на абсолютно другой странице и даже в новом окне браузера. В табл. 7.1 приведен список целевых объектов и описано их назначение. Все перечисленные опции можно найти в раскрывающемся списке Target на панели Properties Inspector.

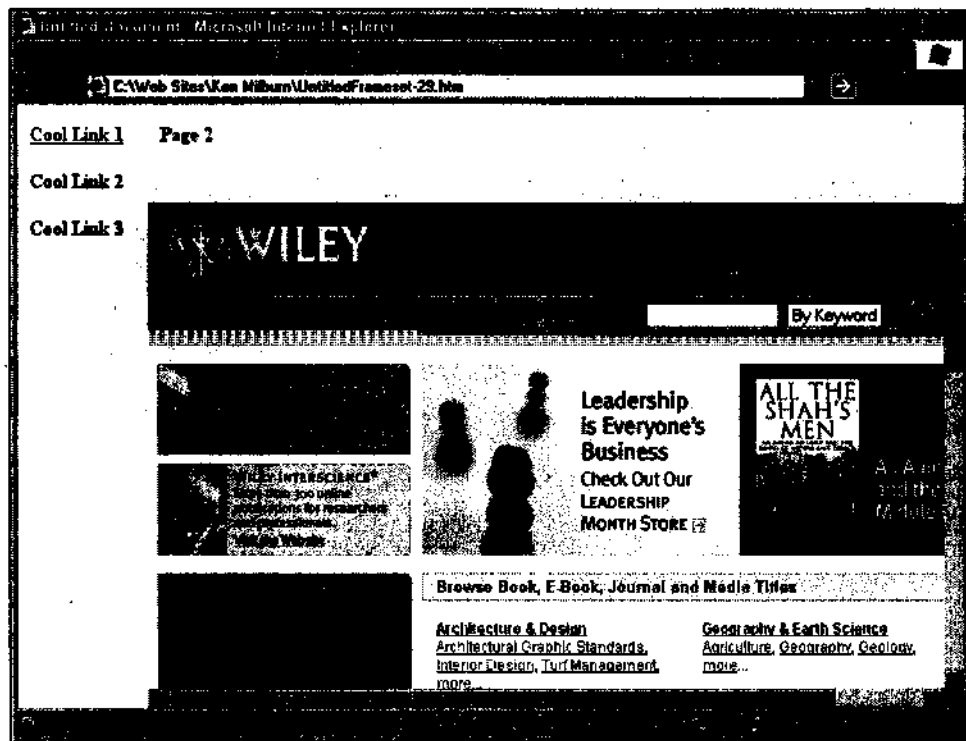


Рис. 7.7. По выбранной ссылке в основном фрейме открывается Web-узел Wiley



Раскрывающийся список Target на панели Properties Inspector становится активным только при выборе изображения со ссылкой или текста с указанной соединенной страницей в текстовом поле Link.

Таблица 7.1. Целевые объекты в наборе фреймов

Имя целевого объекта	Действие
_blank	Присоединенный документ открывается в новом окне браузера
_parent	Присоединенный документ открывается в родительском наборе фреймов страницы, на которой содержится ссылка. (Родительским, является окно, в котором содержится набор фреймов)
_self	Присоединенный документ открывается в том же фрейме, что и оригинальная ссылка
_top	Присоединенный документ открывается во внешнем наборе фреймов, замещая все содержимое окна браузера

# Изменение свойств фреймов

Работая с фреймами, вы рано или поздно решите их улучшить, изменив свойства, которые позволяют отключить границы фреймов, сменить цвет самого фрейма или его границы, ограничить его прокрутку и т.д. Чтобы увидеть эти опции в программе Dreamweaver, выберите команду **Window⇒Frames**. Затем щелкните в панели **Frames** на области, соответствующей тому фрейму, который следует изменить, — на панели **Properties Inspector** появятся опции, описываемые в следующих четырех разделах. На рис. 7.8 изображена панель **Properties Inspector** после выбора фрейма на панели **Frames**.

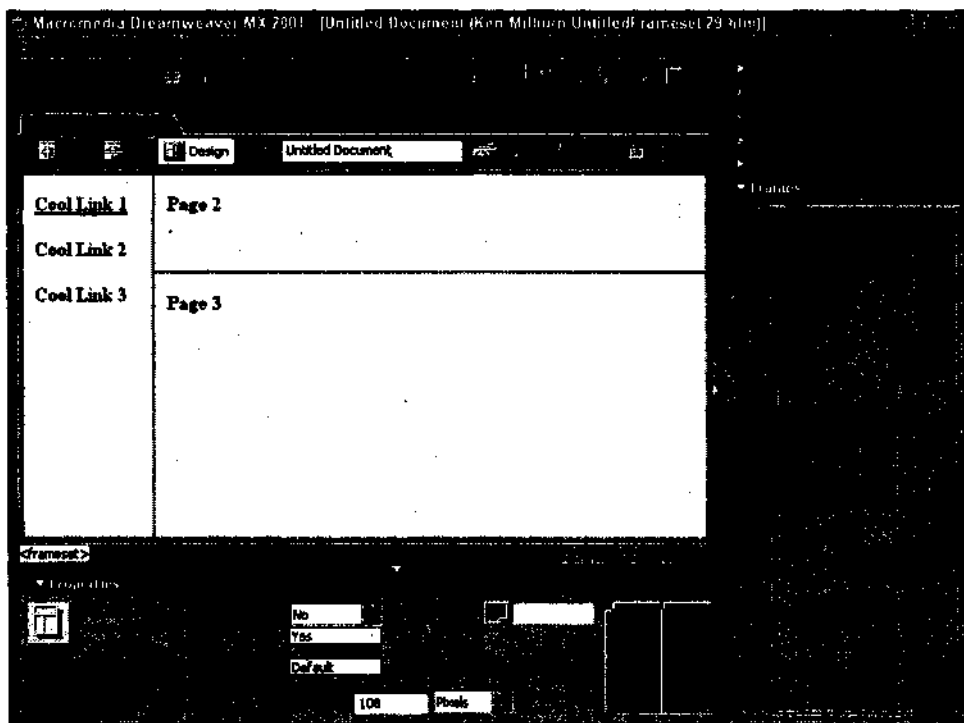


Рис. 7.8. Свойства выбранного фрейма или всего набора появляются на панели *Property Inspector*



Если вы не видите опции **Margin Height** (Высота поля) и **Margin Width** (Ширина поля), щелкните на кнопке расширения в правом нижнем углу панели **Properties Inspector**. После этого появятся все возможные свойства.

## Изменение границ фреймов

Лично я рекомендую отключить границы фрейма. Это можно сделать либо для всего набора фреймов, либо для отдельного фрейма, выбрав **No** (Нет) в раскрывающемся списке **Borders** (Границы) на панели **Properties Inspector**. Если выбрать **Yes** (Да), то браузер будет показывать границы и **Default** (По умолчанию), что обычно означает **Yes**. Однако в случае, когда изменяется отдельный фрейм, опция **Default** берет свое значение из настроек родительского набора фреймов.

Можно существенно изменить настройки границы с помощью панели **Properties Inspector** и применить их ко всему набору фреймов. Чтобы выбрать набор фреймов и отобразить его свойства на панели **Properties Inspector**, щелкните на панели **Frames** на границе, окружающей весь набор фреймов. На рис. 7.8 изображен выбранный на панели **Frames** набор фреймов и соответствующие ему настройки на панели **Properties Inspector**.

Если вы решили оставить границы видимыми, то можете изменить их цвет, щелкнув на квадрате **Border Color** (Цвет границы) и выбрав цвет из палитры программы **Dreamweaver**.

Выбрав определенную границу, на панели **Properties Inspector** можно будет указать ее ширину. Для этого просто введите значение в пикселях в текстовое поле **Border Width** (Ширина границы) — ширина выбранной границы изменится.



Цвет границы фрейма не полностью поддерживается всеми браузерами, он может некорректно отображаться в некоторых из них. Многие дизайнеры просто исключают отображение границ, но если вы все-таки их оставите, убедитесь, что ваш дизайн имеет привлекательный вид даже с толстыми серыми границами (именно такими они установлены по умолчанию). Многие браузеры, включая новые версии, не отображают различные цвета границы.

## Изменение размера фрейма

Проще всего изменить размер фрейма можно следующим образом: выберите его границу и перетащите ее до нужных пределов. После выбора границы на панели **Properties Inspector** появится параметр размера фрейма, позволяющий изменять его размер в пикселях или процентах отображаемой области. Введите соответствующее число в текстовое поле **Row** (Ряд) или **Column** (Столбец). Если ввести значение 0, то граница на странице видна не будет. Ее нельзя будет перетащить, чтобы изменить размер фрейма. Чтобы ее увидеть, выберите команду **View⇒Visual Aids⇒Frame Borders** (Вид⇒Визуальные помощники⇒Границы фреймов), и **Dreamweaver** отобразит границу в виде тонкой серой линии.

## Параметры изменения размеров и прокрутки

Параметры прокрутки управляют возможностью пользователя прокручивать область фрейма вверх и вниз или влево и вправо. Как показано на рис. 7.9, возможными значениями для этого параметра являются: **Yes** (Да), **No** (Нет), **Auto** (Автоматически) и **Default** (По умолчанию). Рекомендуем оставить опцию **Auto**, чтобы браузер посетителя мог сам при необходимости включить прокрутку. Если область просмотра посетителя слишком мала, чтобы вместить все содержимое фрейма, то будет существовать возможность прокрутки. Если же все содержимое видно, стрелки прокрутки не появляются.

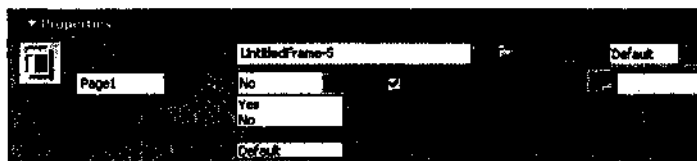


Рис. 7.9. Воспользуйтесь списком *Scroll* (Прокрутка) на панели *Properties Inspector*, чтобы установить параметры прокрутки

При установке этого параметра в значение **Yes** стрелки прокрутки будут видны, независимо от того, нужны они или нет. Если установить значение **No**, полоса прокрутки не появится, даже когда в окне фрейма все содержимое не помещается. Таким образом, посетитель не сможет увидеть всю информацию. Опция **Default** берет свое значение из настроек браузера.

В большинстве из них Default работает точно так же, как и опция Auto, но иногда результат может быть непредсказуемым. Лучше всего использовать опцию Auto. Тогда полоса прокрутки будет видна лишь в случае необходимости.

Также обратите внимание на опцию No Resize (Запретить изменение размера) — рис. 7.9. Если установить этот флажок, посетитель узла не сможет изменить размер фреймов. Если же его оставить неустановленным, пользователь сможет выбрать границу и перетащить ее с целью увеличить или уменьшить область фрейма (подобно тому, как вы это делаете во время разработки в программе Dreamweaver). Обычно я предоставляю возможность управления пользователям, но иногда устанавливаю флажок No Resize, чтобы они случайно не изменили дизайн.

## Установка высоты и ширины поля

Опции Margin Width (Ширина поля) и Margin Height (Высота поля) позволяют определить размер поля вокруг фрейма. Как правило, в окне браузера всегда есть небольшое пространство между краем окна и любой информацией в нем (например, между изображением или текстом). Именно по этой причине почти невозможно удачно разместить на странице изображение, которое располагается на одном уровне с краем браузера. Однако во фреймах вы можете управлять размером этого поля или вообще убрать его.

Я рекомендую делать размер поля шириной не менее двух пикселей и увеличить это значение, если требуется создать больше пространства вокруг содержимого фрейма. Чтобы убрать поле, установите его значение в ноль, и тогда все изображения или текст во фрейме будут выводиться на одном уровне с краем фрейма или окна браузера, если фрейм касается его границы. Если фрейм касается другого фрейма, то таким образом можно создать иллюзию целого изображения.



Не забывайте, что настройки поля для фреймов не заменяют настройки поля страницы, если последние находятся в дескрипторе <BODY>. Правда, если вы пользуетесь Dreamweaver MX 2004, вас это не должно волновать, так как программа устанавливает размеры полей с помощью CSS-таблиц. Если настройки выполнены в CSS, то они заменяют параметры отдельной страницы.

## Создание альтернативного дизайна для старых браузеров

Фреймы предоставляют широкие возможности при создании органов управления перемещением по узлу. Однако проблемы с перемещением все же существуют, так как фреймы не поддерживаются очень старыми, а также текстовыми браузерами. Например, если на узле создать набор фреймов, то посетитель, который использует старый, не поддерживающий фреймы браузер, при его просмотре не увидит содержимого фреймов. Более того, если не предоставить ему какую-то альтернативу, он вообще ничего не увидит.

Этой альтернативой является дескриптор <NOFRAMES>, которым легко пользоваться в программе Dreamweaver. Дескриптор <NOFRAMES> позволяет создать альтернативную страницу, которая отображается в браузерах, не поддерживающих фреймы. Содержимое дескриптора <NOFRAMES> находится в файле набора фреймов — в этом невидимом файле описывается внешний вид фреймов, но сам он не отображается в браузере. Браузер, поддерживающий фреймы, игнорирует содержимое альтернативной страницы, так как он знает: отображать все, что находится в дескрипторе <NOFRAMES>, не нужно. Браузер, не поддерживающий фреймы, поступает наоборот: он игнорирует содержимое набора фреймов, так как не воспринимает указатели в дескрипторе <FRAMES> и поэтому выводит на экран всю информацию дескриптора <NOFRAMES>.

Если вы не все из вышесказанного поняли, не волнуйтесь, эта процедура выполняется как заклинание. К счастью, глубокие знания в этой области вам не потребуются. Достаточно придумать какое-нибудь альтернативное содержимое и добавить его в Dreamweaver. Тогда можно предположить, что ваши страницы будут хорошо смотреться и у пользователей со старыми браузерами.

Чтобы создать альтернативную страницу для старых браузеров, используя дескриптор <NOFRAMES>, откройте любой документ с фреймами и выполните следующие действия.

1. Выберите команду **Modify⇒Frameset⇒Edit NoFrames Content** (Изменить⇒Набор фреймов⇒Редактировать нефреймовое содержимое).

Откроется новое окно документа с заголовком NoFrames Content (Нефреймовое содержимое).

2. Отредактируйте эту страницу так же, как и любую другую страницу в программе Dreamweaver: вставьте изображение, добавьте текст, создайте таблицу, а также используйте другие функции программы (кроме фреймов, конечно).

Ваша задача заключается в создании альтернативной страницы, которую смогут просмотреть посетители, использующие старые браузеры. На альтернативной странице рекомендуется разместить инструкцию для получения новой копии браузеров Microsoft Internet Explorer или Netscape Navigator. Можно также сделать и точную копию страницы, созданной во фреймах, но при этом их не использовать.



Лучше всего сделать страницу NoFrame максимально простой, используя только текст, тогда ее смогут просматривать многие пользователи.

3. Чтобы закрыть окно и вернуться к набору фреймов, снова выберите команду **Modify⇒Frameset⇒Edit NoFrames Content**.

Флажок Edit NoFrames Content будет снят и вместо альтернативной страницы появится страница с фреймами.



Если вы создали альтернативную страницу, не забывайте ее обновлять после внесения изменений в набор фреймов.

# Каскадные таблицы стилей

*В этой главе...*

- Оценка каскадных таблиц стилей
- Использование CSS для форматирования текста
- Создание внутренних и внешних таблиц стилей
- Использование CSS для разметки страницы

**Т**екст является сердцем практически каждой Web-страницы. Изначально HTML был разработан для обмена текстовыми файлами между учеными и исследователями, а не для создания красивых страниц. Графические изображения появились гораздо позже. В те времена, когда программа Dreamweaver еще не существовала, для форматирования текста требовались достаточно глубокие знания HTML-дескрипторов, к тому же, информацию о них приходилось запоминать.

После знакомства с работой над текстом в программе Dreamweaver вы, возможно, придете к заключению, что HTML не предоставляет полного типографского контроля над дизайном страниц. Что ж, добро пожаловать в мир HTML-дизайна! К счастью, этот мир заметно изменился в последнее время. Благодаря новым технологиям Web-дизайнеры получили гораздо больше возможностей управления текстом, чем у них было несколько лет назад.

Существенным преимуществом стало изобретение *каскадных таблиц стилей* (Cascading Style Sheets — CSS), являющихся расширением HTML, которое предоставляет гораздо больший контроль над стилем и позволяет определить свойства форматирования разных типов текста (например, заголовков). Если вы хотите, чтобы все основные заголовки имели шрифт Arial, были полужирными и находились по центру, то можете создать стиль со всеми этими требованиями и применить их сразу к нескольким страницам или даже ко всему узлу.

Каскадные таблицы стилей также позволяют создавать дизайн страницы, их гораздо легче использовать для разметки, чем таблицы. CSS и CSS-P (позволяющие размещать элементы на странице в виде слоев) за короткое время стали самым предпочтительным методом создания страниц. Многие дальновидные дизайнеры назвали CSS и слои окончательной победой над ограничениями в процессе форматирования текста и разметки страницы, существующими в чистом HTML.

Если вы ранее не сталкивались с CSS-стилями, то эта глава поможет вам оценить преимущества таблиц стилей. Вы ознакомитесь с их свойствами, которые заметно сэкономят ваше время, и сможете сразу ими воспользоваться. Компания Macromedia поверила в успех использования CSS и сделала все возможное, чтобы в последней версии программы Dreamweaver с ними можно было работать еще проще.

В настоящей главе мы рассмотрим принцип работы CSS-стилей, а также их реализацию в Dreamweaver. Вы ознакомитесь с наиболее расширенными возможностями CSS. Эта глава также прольет свет на будущее Web-дизайна. В главе 9 вы найдете более подробные инструкции по использованию CSS-P и слоев для управления макетом страницы.

# Проверка совместности браузера

Несмотря на то, что CSS-стили появились довольно давно, многие дизайнеры отказываются их использовать, так как CSS не поддерживаются ранними версиями браузеров, например, Netscape 4. Но все меняется, и в настоящее время современные браузеры лучше обрабатывают CSS-страницы. В последних версиях Netscape, Internet Explorer, Safari и Opera довольно хорошо (хотя и с некоторыми отличиями) осуществлена поддержка CSS. И чтобы вы сразу заметили эти несоответствия, в программу Dreamweaver включено несколько функций, специально созданных для управления различиями в браузерах (эти свойства описываются в конце главы 9).

Если вы не ставите перед собой цель охватить максимально возможную аудиторию и нормально относитесь к тому, что некоторые посетители используют старые браузеры (например, Netscape 4 и ниже), вам не стоит особо волноваться по поводу браузеров, которые не распознают CSS-стили. Но даже если вам необходимо охватить и эту аудиторию, CSS любезно поможет вам в этом: вы можете немного потерять в красоте дизайна, но зато посетители как минимум смогут увидеть содержимое узла. (Исключение составляют слои, рассматриваемые в главе 9, которые не всегда отображаются в старых браузерах.)

## Оценка каскадных таблиц стилей

Понятие таблиц стилей использовалось задолго до появления их в Web. В текстовых редакторах, таких как Microsoft Word, для форматирования текста уже давно применяются таблицы стилей. Например, используя их в текстовом редакторе, можно создать определенные стили (Заголовок, Обычный текст и Примечание), а затем применить их к различным областям страницы. Существенное преимущество такого подхода очевидно: вам потребуется всего один раз определить стили, после чего можно применять их в любом месте документа, один раз щелкнув мышью.



Самым значительным преимуществом CSS-стилей (см. раздел “Использование внешних таблиц стилей”) является возможность вносить глобальные изменения стиля по всему Web-узлу. Представьте, что в один прекрасный день вы решили сделать все заголовки фиолетовыми вместо синих. Для этого вам необходимо изменить определение стиля Заголовок, и весь текст на странице или узле, отформатированный данным стилем, автоматически сменит свой цвет. Также можно применять изменения как ко всем заголовкам, использующим данный стиль, так и только к некоторым из них. А если вам когда-либо придется изменять дизайн узла (и поверьте мне, все хорошие узлы должны периодически меняться), вы сможете сэкономить часы и даже дни, если в основе вашего дизайна лежат CSS-стили.

## Код CSS-стилей

Каскадные таблицы стилей являются по своей сути списком правил, определенных в HTML. В языке HTML уже содержится набор правил поведения для различных дескрипторов, но вы не сможете их изменить — они подобны грамматическим правилам в языке.

В отличие от этого, CSS позволяет устанавливать собственные правила, доминирующие над правилами HTML, довольно ограниченными в области дизайна страницы. В новых правилах определяется, как браузер должен отображать определенные элементы страницы. Представьте, если бы вы могли придумать новые слова и грамматические правила вашего языка?! А теперь представьте, что каждый человек также может это сделать. Общение довольно быстро станет затруднительным, не правда ли?

Чтобы общение было возможным, каждый раз придумывая новые правила, подключайте к документу словарь и учебник по грамматике. Именно так работает CSS.



Если CSS-стили применяются только к данной странице, то они должны находиться в области <HEAD> HTML-страницы, если же вы создаете внешние CSS-стили, применяющиеся сразу к нескольким страницам, то они должны находиться в отдельном файле. CSS состоит из кода, в котором описываются атрибуты стиля, например, цвет, шрифт и выравнивание. Стил может содержать любое количество правил, а в каждом правиле представлено описание, состоящее из одного и более свойств и соответствующих значений. Если все это звучит немного не понятно, не волнуйтесь. Во второй части этой главы вы найдете пошаговые инструкции по использованию CSS, а Dreamweaver “спрячет” технические подробности за пределами видимости (если, конечно вы не любите сами просматривать код).

На рис. 8.1 изображены некоторые компоненты таблицы стилей.

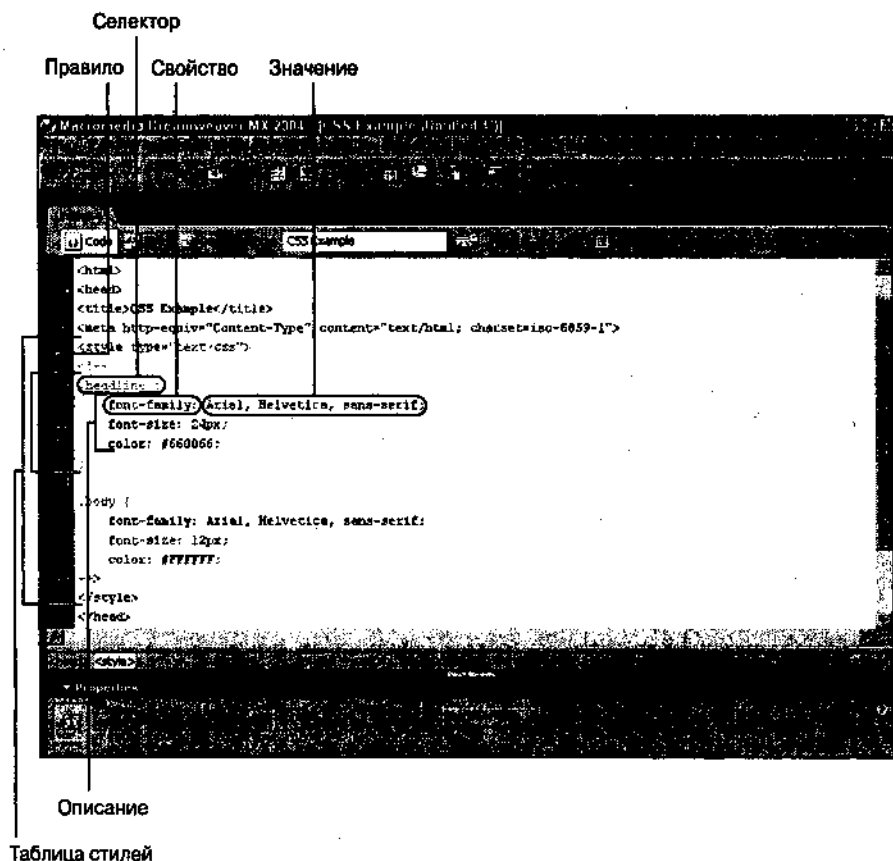


Рис. 8.1. Таблица стилей, вставленная в HTML-документ

Глядя на рис. 8.1, может показаться, что CSS-стили — это довольно сложная вещь. Что ж, честно говоря, так оно и есть. Но прелесть программы Dreamweaver как раз и состоит в том, что она прячет сложный код, необходимый для создания CSS-стилей, за простым в использовании интерфейсом. В Dreamweaver можно сделать практически все, что по силам CSS, даже не прикасаясь к коду.

В Dreamweaver MX 2004 разработчики пошли еще дальше — теперь есть возможность просматривать многие CSS-эффекты прямо из редактора. Вам даже не придется открывать свою работу в браузере, чтобы посмотреть, как работают CSS-стили. Сотрудники компании

Macromedia так верят в мощь и будущее CSS-стилей, что даже исключили из программы старые и менее мощные HTML-стили. CSS-стили во многом похожи на HTML-стили, но на самом деле они гораздо лучше.

### Что такое объектная модель документа

Если вы хотите произвести впечатление на своих друзей, начните разговор об объектной модели документа. Но сначала вам полезно будет немного узнать о том, что же это на самом деле такое. Объектная модель документа (Document Object Model — DOM) является частью спецификации HTML 4.0 консорциума World Wide Web. Ее цель — сделать каждый элемент страницы определяемым объектом. Свойства этого объекта можно изменить, а это означает, что с помощью языка сценариев (например, JavaScript) вам удастся изменить, скрыть или переместить атрибуты объекта. Например, если изображение на странице является объектом, то можно сказать: «Взять объект №2 и переместить его сюда». Другими словами, модель DOM представляет метод обращения и управления объектами документа.

Определив стандартную модель DOM, вы достигнете непротиворечивого метода общения с элементами страницы, который будет работать на разных платформах и браузерах. Эта способность позволяет использовать большинство таких DHTML-объектов для динамического изменения текста и изображений.

К сожалению, между многими стандартами в мире HTML существует несоответствие, в том числе и в методах реализации DOM в основных браузерах. Эта несовместимость будет ограничивать практическую пользу DHTML, пока браузеры не смогут в полной мере поддерживать стандарты консорциума World Wide Web (W3C). Если вы решили использовать эти расширенные свойства, воспользуйтесь встроенными в Dreamweaver средствами тестирования страниц в различных браузерах. Эти средства описываются в конце главы 9.



Если вы уже знакомы с CSS-стилями и у вас достаточно опыта, чтобы вручную написать CSS-код, то для вас в Dreamweaver включена замечательная функция — Code Hints (Подсказки кода). Она предлагает опции автоматического завершения кода, что существенно ускоряет ручную работу. Функция Code Hints работает только в режиме Code и включается при наборе нового CSS-описания. Вывести на экран список подсказок вы также сможете, нажав <Ctrl+пробел> (или <⌘+пробел> на Mac).

## Так все-таки, что значит “каскадные”?

Термин *каскадные* относится к методу разрешения конфликтов в CSS-правилах. Так как в каскадных таблицах стилей используется иерархия форматирующих опций, браузер обрабатывает эти опции в определенном порядке. Этот иерархический порядок работает вертикально, как водопад.

Преимущество каскадирования становится очевидным при определении нескольких стилей в таблице. Каскадные таблицы стилей позволяют определить различные возможности представления страницы, отображающейся в браузере, и помогают уравнивать различия в том, как страница выглядит на разных компьютерных платформах, разрешениях экрана и версиях браузера. При определении различных вариантов представления, создавая CSS-правила, элементы, находящиеся в списке раньше, получают больший приоритет. И чем ниже по “каскаду” находятся другие элементы, тем ниже их приоритет. Эти понятия станут более прозрачными, когда вы ближе познакомитесь с принципом работы CSS-стилей. А в разделе “Конфликтующие стили”, далее в этой главе, вы узнаете, что произойдет, если применить конфликтующие между собой стили.

## Расширенные возможности CSS-стилей

Помимо форматирования текста, CSS-стили также являются набором других технологий, позволяющих контролировать макет и отображение элементов страницы. CSS-стили формируют основу для слоев (о которых мы более подробно поговорим в главе 9), хотя об этом можно говорить, только внимательно рассмотрев код страницы. Слои являются расширенной реализацией CSS-стилей, позволяющей точно располагать объекты на странице, накладывать их один на другой и даже придавать им интерактивность. Интерактивные эффекты слоев программируются с помощью DHTML (динамического HTML) и JavaScript, необходимых для создания сложной анимации и динамического изменения ваших страниц.



Более подробно каскадные таблицы стилей и динамический HTML описываются в главе 9. Динамический HTML стал возможен благодаря языкам сценариев, использующих объектную модель документа для создания динамических эффектов и глобальных стилей. Каскадные таблицы стилей можно считать языком HTML на стероидах. Более подробно об объектной модели документа рассказывается во врезке “Что такое объектная модель документа”.

## Преимущества CSS-стилей

CSS-стили — это постоянно развивающаяся технология, поэтому в программу Dreamweaver MX 2004 вошли не все ее возможности. Те функции, о которых здесь не упоминаем, не полностью поддерживаются различными платформами и браузерами. Использовать их небезопасно, поэтому компания Macromedia решила их не включать.

Но несмотря на это, вы получаете немало преимуществ, используя CSS-стили в программе Dreamweaver. В следующем списке приведена только часть возможностей, которые можно использовать.

- ✓ Определять шрифты.
- ✓ Определять размеры шрифта в процентах, пикселях, пайках, пунктах, дюймах, миллиметрах и других единицах измерения.
- ✓ Устанавливать полужирный, курсив и подчеркнутый текст.
- ✓ Устанавливать цвет текста и фона для абзацев и других объектов.
- ✓ Изменять цвет ссылок и убирать их подчеркивание.
- ✓ Создавать в ссылках эффекты попадания курсора мыши.
- ✓ Создавать отступы в тексте и выравнивать его.
- ✓ Использовать текст в верхнем, нижнем и смешанных регистрах.
- ✓ Создавать собственные метки абзаца.
- ✓ Управлять полями и границами вокруг текста.
- ✓ Переопределять отображения конкретных HTML-дескрипторов.
- ✓ Точно располагать элементы на странице.
- ✓ Размещать текст над изображениями и другим текстом.

## Использование CSS в программе Dreamweaver

Создание и использование каскадных таблиц стилей является одним из наиболее сложных свойств программы Dreamweaver. Именно поэтому вопрос построения таблиц стилей требует

больше времени для понимания, чем изучение основных HTML-дескрипторов или HTML-стилей. С помощью программы Dreamweaver определять таблицы стилей гораздо проще, чем писать их вручную, так как эта задача гораздо ближе к написанию программного кода, а не к созданию HTML-дескрипторов (рис. 8.1).

Чтобы помочь вам разобраться в использовании Dreamweaver для создания таблиц стилей, вначале следует ознакомить вас с окнами, в которых определяются стили, и различными опциями создания стилей. В завершение разделов, описывающих каждый этап создания таблицы стилей, вам будут предложены инструкции, которые окажут помощь в создании и применении CSS-стилей.

## Типы CSS-стилей

Используя программу Dreamweaver, вы сможете создать два типа таблиц стилей: внутренние и внешние. *Внутренняя таблица стилей* хранит свои данные в HTML-коде страницы и применяется только к этой странице. *Внешняя таблица стилей* является текстовым файлом, который создается и хранится за пределами HTML-страницы. После этого его можно подключить с помощью ссылки (точно так же, как подключаются другие HTML-страницы World Wide Web). Таким образом, применять таблицы стилей позволяется и ко всему Web-узлу, и к конкретной странице, подключенной к внешней таблице стилей. Это означает, что к нескольким совершенно разным страницам можно подключить одну и ту же таблицу стилей. Такие типы таблиц стилей создаются почти одинаково (вы узнаете, как это сделать, в следующих примерах).

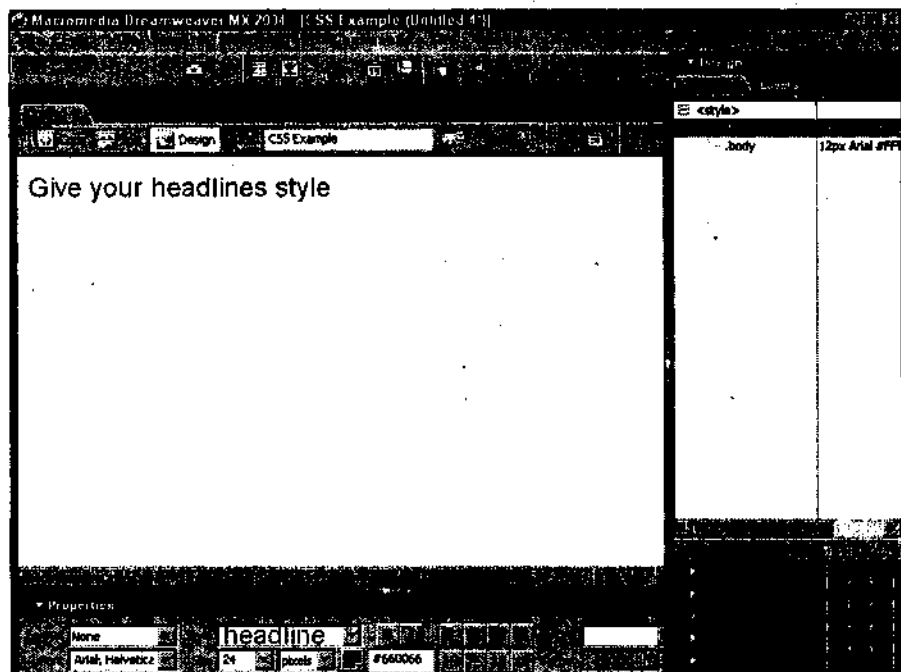
Можно определить три различных типа CSS-стилей для использования в качестве внутренней или внешней таблицы стилей.

- ✓ **Пользовательские стили.** *Пользовательский стиль* является совершенно новым набором атрибутов форматирования, который можно применить к любому выбранному тексту. Пользовательские стили в CSS называются *классами*. Не следует вдаваться сейчас в подробности, так как далее в этой главе мы вернемся к этой теме. На данном этапе главное осознать, что при определении пользовательского стиля вы должны присвоить классу имя, а затем использовать его для применения стиля к любому блоку текста на странице. Создание пользовательского стиля имеет немного общего с созданием собственного HTML-дескриптора, где правила форматирования вы определяете самостоятельно.
- ✓ **Переопределение HTML-дескрипторов.** С другой стороны, создание переопределенных стилей HTML-дескрипторов проводится путем *переопределения* того, как *существующие* HTML-дескрипторы обрабатываются браузером. Иными словами, вы изменяете существующие правила, а не создаете новые. Это означает, что вы вправе модифицировать, если пожелаете, метод форматирования текста обычным HTML-дескриптором для всей страницы или для всего Web-узла.
- ✓ **Селекторы.** Третий тип стиля, селектор, относится к особым, уже существующим атрибутам дескрипторов, которые можно изменить с помощью CSS. Например, стили-селекторы часто применяются для изменения атрибутов дескриптора <A> и влияют на отображение ссылок на странице. Такой тип стилей также называют *псевдоклассом*, так как он является комбинацией первых двух стилей.

## Создание нового CSS-стиля

Чтобы создать новый CSS, откройте любой HTML-документ или создайте новый файл в программе Dreamweaver и выберите команду Window⇒CSS Styles (Окно⇒CSS-стили). В результате справа от рабочей области откроется панель CSS Styles в группе панелей Design. На этой панели находится список всех стилей, использующихся в документе. Здесь вы можете добавить новые, а также отредактировать и удалить существующие стили (рис. 8.2). При первом открытии этой панели необходимо щелкнуть на знаке "плюс" (+) (или на тре-

угольнике в Mac) напротив дескриптора <STYLE>, чтобы просмотреть стили, которые привязаны к данной странице. Если на панели отсутствует и дескриптор стиля, и сами стили, значит, на странице никакие стили не определены.



Подключить таблицу стилей

Создать CSS-стиль

Отредактировать таблицу стилей

Удалить CSS-стиль

Рис. 8.2. Новая панель CSS Styles

В правом нижнем углу этой панели находятся четыре небольшие пиктограммы. Слева направо: Attach Style Sheet (Присоединить таблицу стилей), New CSS Style (Создать CSS-стиль), Edit Style Sheet (Редактировать таблицу стилей) и Delete CSS Style (Удалить CSS-стиль) (что-то вроде мусорной корзины). Щелкните на второй кнопке (New CSS Style), чтобы создать новую таблицу стилей. Откроется диалоговое окно New CSS Style (рис. 8.3).



Рис. 8.3. Диалоговое окно New CSS Style

В этом диалоговом окне находятся следующие опции.

- ✓ **Name (Имя).** При появлении окна первое поле будет называться Name, однако это название изменится в зависимости от выбранного типа CSS в переключателе, расположенном чуть ниже. Прочитайте описание каждого CSS-типа в следующих трех абзацах, чтобы понять, как правильно заполнять это поле.
- ✓ **Selector Type (Тип селектора).** Этот переключатель позволяет определить тип создаваемого стиля.
  - **Class (Класс).** Позволяет определить новый стиль, который можно применить к любой части текста на странице, используя атрибут класса. При выборе этой опции в первом поле следует ввести имя. Имена всех пользовательских стилей должны начинаться с точки, которую Dreamweaver автоматически вставляет при вводе. Если вы выберете эту опцию, то после щелчка на кнопке ОК откроется другое диалоговое окно, в котором можно будет определить различные опции стиля (см. раздел "Создание пользовательского стиля" далее в главе).
  - **Tag (Дескриптор).** Предоставляет возможность создать стиль, который изменяет тип форматирования существующего HTML-дескриптора. При выборе этой опции в первом поле следует указать имя дескриптора. Щелкнув на раскрывающемся меню напротив этого поля, можно выбрать один из огромного количества HTML-дескрипторов (по умолчанию указан дескриптор <BODY>). Более подробная информация об этой опции находится в разделе "Переопределение HTML-дескрипторов" далее в этой главе.
  - **Advanced (Расширенный).** Позволяет определить другие типы стилей, которые обычно состоят из своего рода псевдокласса с комбинацией пользовательского стиля и переопределения HTML-дескриптора. Чаще всего этот тип применяется только к дескриптору <A>, который позволяет изменять цвет ссылки при попадании на нее курсора мыши. Выбирая эту опцию в первом поле, необходимо указать имя селектора. В раскрывающемся меню присутствуют следующие параметры: a:active, a:hover, a:link и a:visited. В конце главы эти опции описаны более подробно.
- ✓ **Define In (Определить в).** Данная опция позволяет выбрать, в каком виде будут храниться таблицы стилей: на текущей странице или в отдельном файле. При выборе опции New Style Sheet File (Новый файл таблицы стилей) создается внешняя таблица стилей. Если выбрать This Document Only (Только в этом документе), то будет создана внутренняя таблица стилей, а определенные стили будут доступны только для страницы, над которой вы работаете.

## Определение правил

Если вы решили создать новый стиль и выбрали одно из трех положений переключателя стилей в диалоговом окне New CSS Style, откроется новое диалоговое окно CSS Style Definition (Задание CSS-стиля). Здесь, выбирая параметры атрибутов, вы сможете определиться, как будет выглядеть ваш стиль. В CSS-таблице они называются *правилами*. В этом диалоговом окне содержится восемь категорий, в каждую из которых включено несколько параметров, используемых для задания различных элементов стиля. В настоящем разделе мы рассмотрим все эти категории.

Нет необходимости определять каждый параметр в каждой категории. Все незаполненные параметры берут свои значения из настроек браузера. Например, если не указать цвет текста, то он будет черным или любым другим, установленным по умолчанию на странице.

**Примечание.** Многие опции диалогового окна **CSS Style Definition** поддерживаются не всеми современными браузерами и включены только для будущей совместимости. Не удивляйтесь, если некоторые параметры из этих категорий не появятся в окне **Dreamweaver**. Их не видно, так как наверняка они не будут работать ни в одном из текущих браузеров. К счастью, компания **Macromedia**, учитывая стремительное развитие технологий, встраивает эти параметры в **Dreamweaver**, чтобы их можно было использовать, когда данные свойства будут поддерживаться. Поэтому следите за Web-узлом компании **Macromedia** — [www.macromedia.com](http://www.macromedia.com) и за информационным узлом, который посвящен **DHTML** — [www.dhtmlzone.com](http://www.dhtmlzone.com), чтобы быть в курсе всех изменений и обновлений программы **Dreamweaver**, а также новостей об изменениях стандартов и поддержке CSS-свойств. Если возникают какие-либо сомнения, всегда просматривайте свою работу в текущем целевом браузере, чтобы удостовериться, что выбранная функция действительно работает.

## Категория Type

После того как вы назвали свой стиль и заполнили поля, описанные в разделе “Использование CSS в программе **Dreamweaver**”, щелкните на кнопке **OK**, чтобы открыть диалоговое окно **CSS Style Definition** (рис. 8.4).

При выборе пункта **Type** (Тип) на панели **Category** (Категория) появятся следующие параметры текста.

- ✓ **Font (Шрифт).** Указывается шрифт, семейство шрифтов или набор семейств. В список можно добавить шрифты, если выбрать из раскрывающегося списка опцию **Edit Font List** (Редактировать набор шрифтов).
- ✓ **Size (Размер).** Определяется размер текста. Здесь можно указать как определенный размер, так и относительный размер, выраженный в виде названий **small** (маленький), **extra small** (очень маленький) и т.д.
- ✓ **Style (Начертание).** Позволяет выбрать способ вывода текста на экран: **Normal** (Обычный), **Italic** (Курсив) или **Oblique** (Наклонный).
- ✓ **Line Height (Высота строки).** Позволяет определить высоту строки, в которой будет размещаться текст (дизайнеры называют это *интерлиньяжем*).
- ✓ **Decoration (Оформление).** Позволяет определить, будет текст подчеркнут сверху, снизу или вообще перечеркнут. Также можно установить флажок **Blink** (Мерцание), который “заставит” текст появляться и исчезать, или **None**, что уберет все декоративные эффекты.

Используйте этот параметр аккуратно. Например, ссылки автоматически подчеркиваются, поэтому, если вы укажете подчеркивать текст, который не является ссылкой, то рискуете запутать посетителей. Подчеркнутый сверху или зачеркнутый текст сложно прочитать. По этой причине рекомендуется использовать данный параметр только в том случае, если он улучшает ваш дизайн. И как бы то ни было, избегайте параметра **Blink**. Он отвлекает внимание и может усложнить чтение текста с экрана.

- ✓ **Weight (Толщина).** С помощью конкретного или относительного параметра позволяет указать толщину выводимого текста.
- ✓ **Variant (Разновидность).** Позволяет выбрать разновидность шрифта, например **small caps** (малые заглавные буквы). К сожалению, этот атрибут пока не поддерживается большинством браузеров (например, если выбрать опцию **small caps**, то весь текст будет выведен большими буквами).

- ✓ **Case (Регистр).** Предоставляет возможность глобально изменять регистр выбранных слов, преобразуя их в верхний или нижний регистр, а также выводить слова с первой прописной буквой.
- ✓ **Color (Цвет).** Определяется цвет текста. Можно воспользоваться пиктограммой цветового квадрата для того, чтобы открыть цветовую палитру и выбрать в ней предопределенный цвет или создать собственный.

После того, как вы выберете необходимые опции **Type** для своей таблицы стилей, щелкните на кнопке **OK**, чтобы сохранить настройки.

## Категория *Background*

В категории **Background** (Фон) диалогового окна **CSS Style Definition** (рис. 8.5) можно определить цвет или изображение фона для стиля.

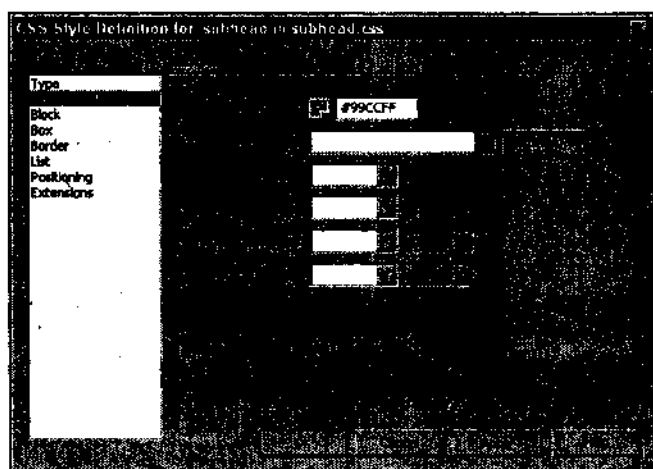


Рис. 8.5. Страница *Background* диалогового окна **CSS Style Definition**

На странице этой категории присутствуют следующие атрибуты.

- ✓ **Background Color (Фоновый цвет).** Определяется фоновый цвет элемента, например, таблицы.
- ✓ **Background Image (Фоновое изображение).** Позволяет выбрать фоновое изображение в качестве части заданного стиля. Щелкните на кнопке **Browse**, чтобы выбрать изображение.
- ✓ **Repeat (Повторение).** Определяется способ мозаичного размещения фонового изображения. Изображение будет обрезано, если оно не помещается за элементом. Существуют следующие параметры повтора:
  - **No repeat (Не повторять)** — фон отображается один раз в начале элемента;
  - **Repeat (Повторять)** — фон элемента размещается мозаикой вертикально и горизонтально;
  - **Repeat-x (Повторять по оси X)** — фон элемента повторяется только по горизонтали;
  - **Repeat-y (Повторять по оси Y)** — фон элемента повторяется только по вертикали.





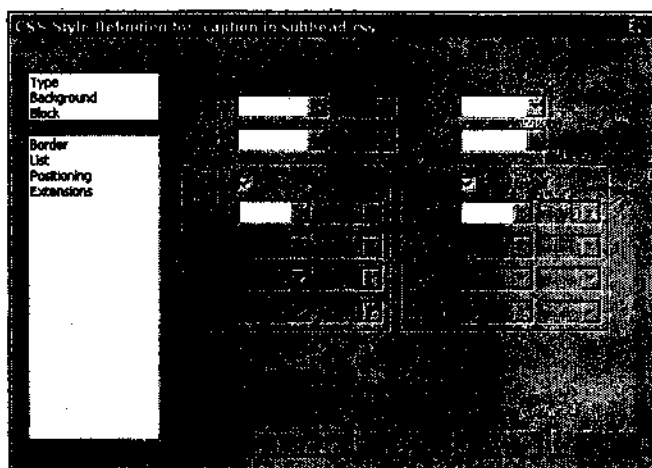


Рис. 8.7. Страница *Box* диалогового окна *CSS Style Definition*

В терминах CSS-макета HTML-элементы (такие дескрипторы, как `<A>` и `<P></P>`) можно воспринимать как контейнеры. По умолчанию эти контейнеры невидимы, так как их атрибуты не имеют своих значений. Изменяя их, можно изменить отображение этих контейнеров. На странице данной категории присутствуют следующие атрибуты.

- ✓ **Width (Ширина), Height (Высота).** Позволяют определить ширину и высоту, которую можно использовать в стилях, а потом применить к изображениям, слоям или другим элементам, для которых можно задать размеры.
- ✓ **Float (Плавающий).** Позволяет выровнять изображение по левому или правому краю так, чтобы текст мог окружить его.
- ✓ **Clear (Свободный).** Устанавливается сторона элемента (левая или правая), с которой слои не будут отображаться. Если слой пересекает выбранную сторону, то элемент попадает под него.
- ✓ **Padding (Заполнение).** Устанавливается расстояние между элементом и его границей или полем.
- ✓ **Margin (Поле).** Позволяет задать расстояние между границей элемента и другим элементом на странице.

Более подробно об использовании категории *Box* для создания макета рассказывается в разделе "Контейнерная модель" далее в этой главе.

## Категория *Border*

В категории *Border* (Граница) определяются настройки ширины, цвета и стиля границ элементов страницы. Возможные параметры — *Style* (Стиль), *Width* (Ширина) и *Color* (Цвет) — рис. 8.8.

## Категория *List*

В категории *List* (Список) определяются настройки размера и типа маркера для дескрипторов списка. Из списка можно выбрать значения *disc*, *circle*, *square*, *decimal*, *lower-roman*, *upper-roman*, *lower alpha*, *upper alpha* и *none*. Если вы хотите использовать маркер, то можете также с помощью кнопки *Browse* (Обзор) найти изображение, чтобы использовать его в качестве маркера. Также вы вправе определить параметр *Position* (Расположение), с помощью которого производится управление расположением маркера (рис. 8.9).

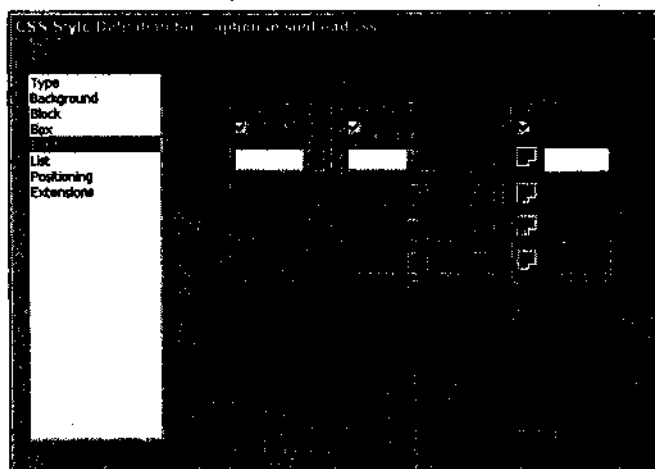


Рис. 8.8. Страница *Border* диалогового окна *CSS Style Definition*

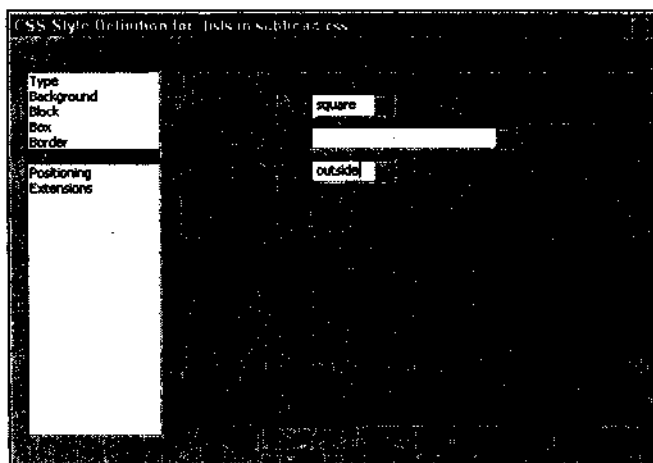


Рис. 8.9. Страница *List* диалогового окна *CSS Style Definition*

## Категория *Positioning*

Категория *Positioning* (Позиционирование) позволяет поместить дескриптор или блок текста в новый слой и выбрать его атрибуты (рис. 8.10). Этот стиль использует дескриптор, указанный для определения слоев в свойствах *Layer*. В программе Dreamweaver по умолчанию таким дескриптором является `<DIV>`. Его можно изменить в свойствах *Layers*, однако он лучше других поддерживается различными браузерами, поэтому его рекомендуется оставить. В главе 9 более подробно описываются настройки слоев.

После того, как вы определите абсолютное или относительное положение элемента, он появится в режиме *Layout* в виде слоя, после чего его можно будет разместить в любом месте страницы. Вам предоставляется возможность указать следующие параметры.

- ✓ **Тип (Тип).** Позволяет определить абсолютное, относительное и статическое положение слоя.



- **Visible (Отображается).** Заставляет слой увеличиться с целью отобразить все содержимое. Слой расширяется вниз и вправо.
- **Hidden (Скрыть).** Обрезает содержимое слоя, которое в него не помещается, и не предоставляет полосу прокрутки.
- **Scroll (Прокрутка).** Добавляет к слою полосу прокрутки независимо от того, помещается содержимое полностью или нет.
- **Auto (Автоматически).** Добавляет к слою полосу прокрутки, только если содержимое вышло за его границы.
- ✓ **Placement (Размещение).** Определяется размер и положение слоя вместе со значением параметра **Type**. Значения по умолчанию измеряются в пикселях, кроме них, также можно использовать **pc** (пики), **pt** (пункты), **in** (дюймы), **mm** (миллиметры), **cm** (сантиметры) или **%** (проценты родительского значения).
- ✓ **Clip (Обрезка).** Позволяет указать видимую часть слоя и контролирует, какая его часть будет обрезана, если он не помещается в область отображения.

## Категория Extensions

В категорию Extensions (Расширения) включены фильтры и типы курсоров (рис. 8.11).

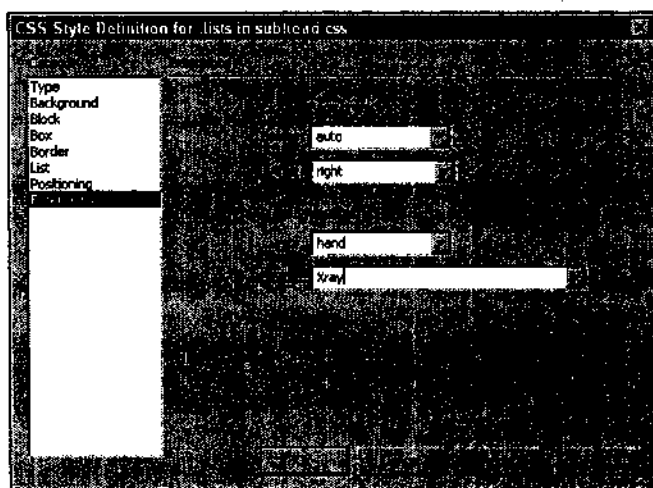


Рис. 8.11. Страница Extensions диалогового окна CSS Style Definition

Многие из них поддерживаются только последними версиями Internet Explorer.

- ✓ **Pagebreak (Разрыв страницы).** Устанавливает на странице точку, которую принтер воспринимает как разрыв страницы.
- ✓ **Cursor (Курсор).** Определяется тип курсора, который появляется при наведении его на элемент.
- ✓ **Filter (Фильтр).** Позволяет добавить к элементу специальные эффекты: отбрасывание тени и размытость изображения.

## Создание нового стиля

В предыдущем разделе описывались различные способы определения правил для таблицы стилей. В этом разделе вы узнаете, как создать в Dreamweaver совершенно новый стиль с нуля. Применяя CSS, мы определим стиль для заголовков. Если же вы планируете создать стиль для какого-нибудь другого элемента, выполните эти же действия, но измените соответствующие атрибуты.



Если вы не будете использовать иные атрибуты, то оставьте их незаполненными. При этом браузер будет использовать свои настройки по умолчанию. Например, не рекомендуется включать параметры Decoration (Оформление), так как они отвлекают и запутывают посетителей.

Чтобы определить стиль для заголовка, выполните следующие действия.

1. Выполните команду **Text⇒CSS Styles⇒New** (Текст⇒CSS-стили⇒Создать).

Откроется диалоговое окно **New CSS Style**. Новому стилю автоматически будет присвоено имя `.unnamed1`.

2. В текстовом окне **Name** введите имя стиля.

Dreamweaver предлагает вам имя по умолчанию, начинающееся с точки (`.`), так как имена классов должны начинаться именно с нее. Имя стиля может быть каким угодно, если в нем не используются пробелы и знаки препинания. Программа автоматически добавит точку в начало, если вы ее опустите. Так как мы создаем стиль для заголовка, то назовем его `.headline`.

3. В категории **Selector Type** установите переключатель в положение **Class** (Класс).
4. Переключатель **Define In** (Определить) установите в положение **This Document Only** (Только в этом документе), чтобы создать внутреннюю таблицу стилей (ту, которая влияет только на данную страницу, а не на группу HTML-страниц; подробнее см. далее в этой главе).
5. Щелкните на кнопке **OK**.

Откроется диалоговое окно **CSS Style Definition** (Задание CSS-стиля).

6. В раскрывающемся списке **Font** (Шрифт) укажите шрифт или набор шрифтов.

Если вы намереваетесь использовать шрифты, которые отсутствуют в списке, выберите в раскрывающемся списке опцию **Edit Font List** (Редактировать набор шрифтов), чтобы добавить необходимые шрифты.

Лучше использовать набор из трех и более шрифтов вместо одного, так как для корректного отображения этот шрифт должен быть установлен в системе посетителя. В противном случае браузер будет искать следующий шрифт из набора, если же больше ничего не указано, для отображения текста будет использоваться шрифт по умолчанию. Указывая несколько шрифтов, вы получаете минимальный контроль над отображением текста у пользователя.

7. В раскрывающемся списке **Size** укажите необходимый размер заголовка.

Большие заголовки обычно имеют размер 24 или 36 пунктов. Обратите внимание, что размер можно также указывать в пикселях, пиках, миллиметрах и некоторых других единицах измерения.

8. В раскрывающемся списке **Style** (Начертание) определите тип начертания.

Опции **Italic** (Курсив) и **Oblique** (Наклонный) подойдут для выделения текста на странице.



Для текста лучше использовать единицы измерения CSS (пиксели или пункты), так как они более независимы от платформы к платформе, чем HTML-размеры, например, 1, 2 или 3. Но даже в этом случае из-за разных разрешений экрана в Mac и PC нельзя достичь точной совместимости между этими двумя платформами, хотя мы подберемся к ней гораздо ближе, чем при использовании HTML-размеров. Если точное форматирование текста для вас имеет важное значение, всегда проверяйте свою работу на разных платформах и в разных браузерах. (Свойство проверки совместимости браузеров в Dreamweaver описывается в главе 9.)

9. В раскрывающемся списке **Weight** (Толщина) выберите **Bold** (Полужирный), чтобы сделать заголовок толще и темнее.
10. Не следует задействовать опции **Variant** (Разновидность) и **Case** (Регистр), так как они не достаточно поддерживаются текущими версиями браузеров.
11. Щелкните на квадрате **Color** (Цвет) и выберите в палитре цвет.

Рекомендуется использовать цвета, предлагаемые в палитре, — это гарантирует наличие Web-совместимого цвета. Также можно создать и пользовательский цвет, щелкнув в правом верхнем углу палитры на пиктограмме в виде шара, закрашенного всеми цветами радуги, и выбрав цвет в палитре.

12. После завершения щелкните на кнопке **OK**.

Обратите внимание (рис. 8.12), что ваш стиль для заголовка был добавлен в список стилей на панели **CSS Styles**. Если стиль не появился, щелкните на знаке “плюс” (+) (или треугольнике на Mac) напротив дескриптора **<STYLE>**, чтобы открыть правила текущего стиля.

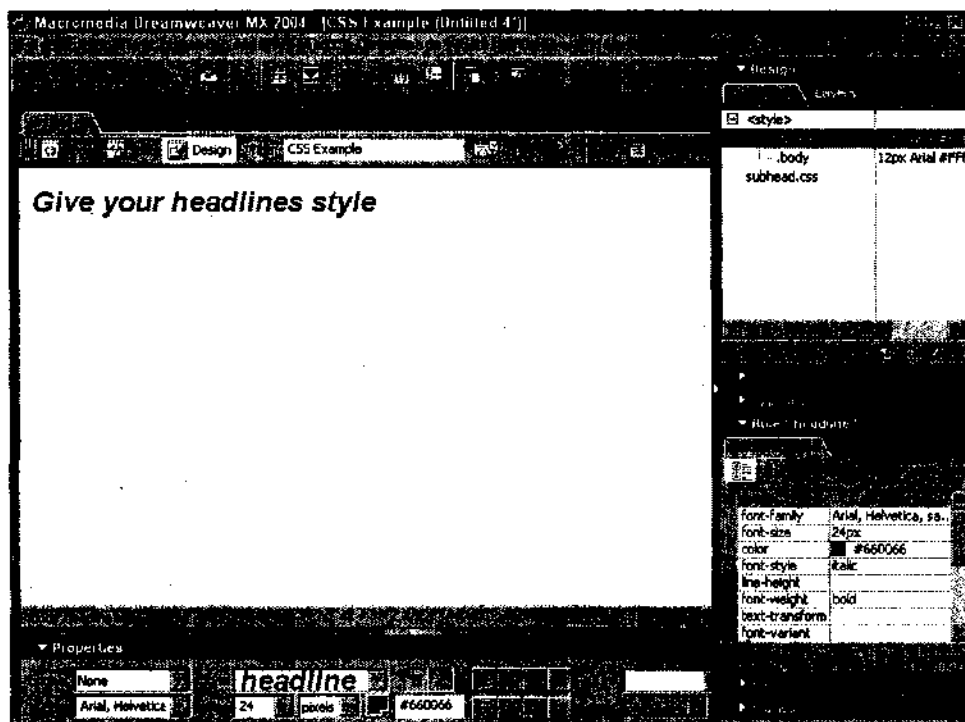


Рис. 8.12. На панели **CSS Styles** показан новый класс **.headline**, который мы только что создали

После того, как была создана таблица стилей и к ней добавлены правила, стили можно применять как к любой Web-странице, так и к выбранному блоку текста. Такую задачу можно выполнить несколькими способами. Более подробно о применении стилей читайте в следующем разделе.

## Применение стилей в программе Dreamweaver

Задать стиль бывает довольно сложно. Применить же его после определения гораздо проще. Для этого необходимо просто выделить текст, который вы хотите изменить, и выбрать ранее определенный стиль.

Чтобы применить стиль, выполните следующие действия.

1. Выделите текст, к которому требуется применить стиль.
2. На панели **Properties Inspector** откройте раскрывающийся список **Style**, чтобы увидеть список стилей, присоединенных к документу, затем выберите тот, который вам нужен.

Обратите внимание, что Dreamweaver позволяет просмотреть стиль при таком способе его выбора (рис. 8.13). После того, как вы выберете стиль, в окне документа выделенный текст изменится (рис.8.14).

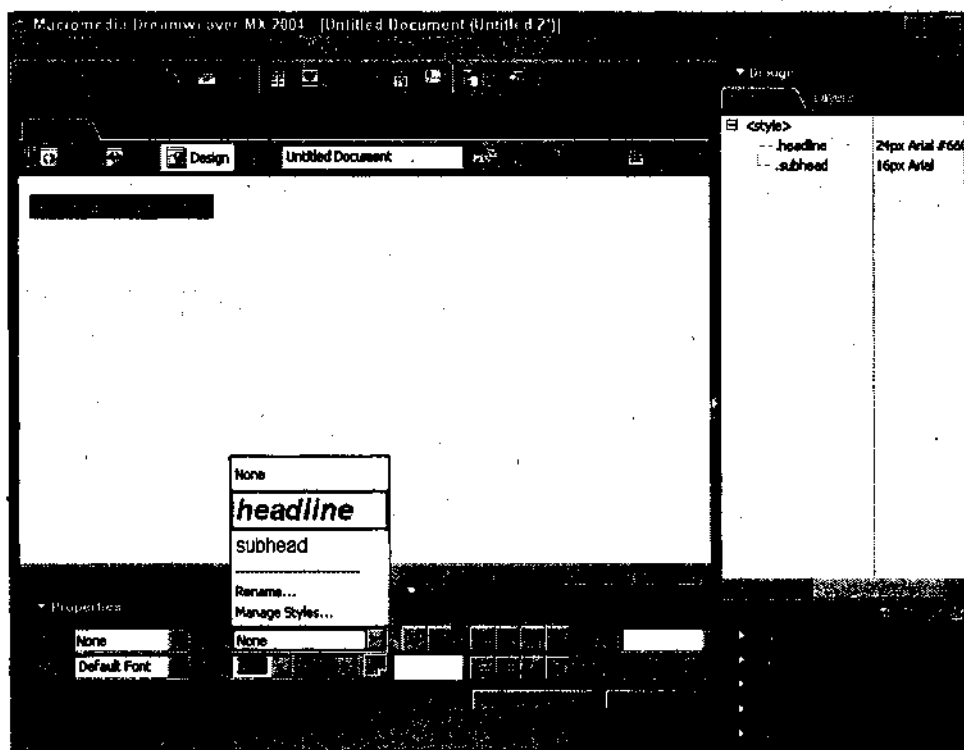


Рис. 8.13. Выбираем стиль на панели *Properties Inspector*

Также к выбранному тексту, который требует изменений, можно применить пользовательский стиль. Для этого выполните команду **Text⇒CSS Styles** (Текст⇒CSS-стили) и щелкните на стиле из вложенного меню или щелкните правой кнопкой мыши (<Control> + щелчок на Mac) на выделенном тексте и выберите стиль из раскрывающегося меню.



В Dreamweaver применять стили можно по-разному. Какой из них использовать, зависит только от ваших личных предпочтений. Лично мне больше нравится работать с панелью Properties Inspector, так как это единственный метод, при котором можно просматривать вид стиля перед его применением.

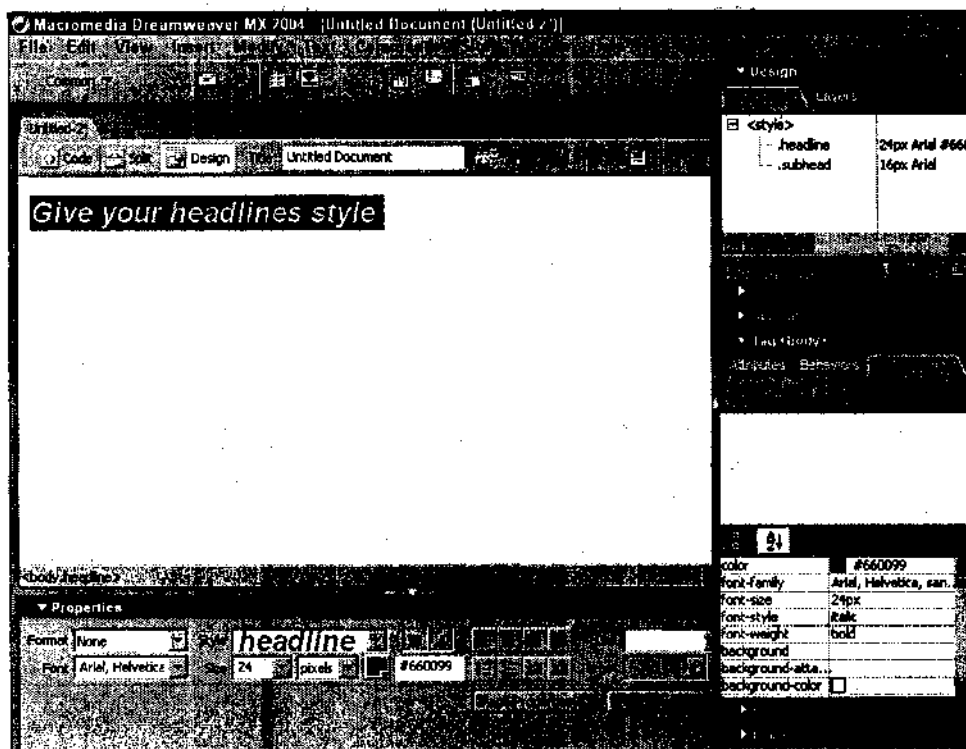


Рис. 8.14. Результат после применения стиля .headline

Когда вы применяете стиль, на уровне кода программа Dreamweaver обычно добавляет в дескриптор, описывающий текст, атрибут класса. Этот атрибут привязан к определенному стилю и изменяет текст в соответствии с параметрами стиля. Предположим, что у вас есть часть текста, который в режиме Code перед применением стиля выглядит приблизительно так:

```
<P>This is my headline</P>
```

Dreamweaver добавляет атрибут класса в дескриптор <P>, который привязывает к нему класс .headline. В результате код будет иметь следующий вид:

```
<P class="headline"> This is my headline</P>
```

В случае, если текст находится не в рамках дескриптора, Dreamweaver добавляет дескриптор <SPAN>, который играет роль контейнера для стиля. Выбранный текст такого типа в режиме Code, который выглядит как:

```
This is my headline
```

после применения стиля будет иметь следующий вид:

```
<SPAN class="headline"> This is my headline</SPAN>
```

## Удаление стилей в программе Dreamweaver

Чтобы удалить стиль из выделенного текста, выберите параметр **None** в раскрывающемся меню **Style** на панели **Properties Inspector** или команду **Text⇒CSS Styles**, как показано на рис. 8.15. Это довольно просто.

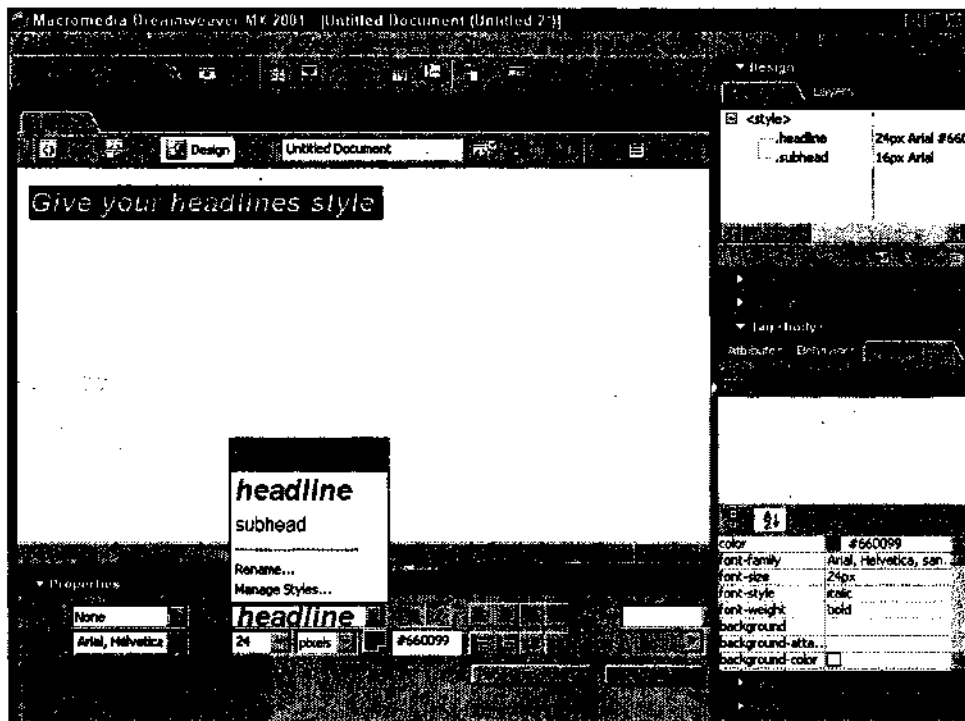


Рис. 8.15. Удаление стиля в программе Dreamweaver

## Переопределение HTML-дескрипторов

Создавая пользовательский стиль, вы создаете абсолютно новый стиль с уникальным именем, содержащим различные правила, которые определяются с помощью опций **CSS Style Definition** (см. раздел "Создание нового стиля" ранее в этой главе). Однако при переопределении HTML-дескриптора в существующем HTML-дескрипторе, где **<B>** (полужирный), **<HR>** (горизонтальная линия) или **<TABLE>** (таблица), изменяются связанные с ним атрибуты. В этом случае нет необходимости применять стиль, как мы это делали раньше, так как все содержимое переопределенного дескриптора автоматически будет использовать указанные атрибуты. Эта разница между созданием нового класса и переопределением существующего дескриптора очень важна.

Может возникнуть вопрос: "Зачем нужна такая функция?" или "Как лучше всего ее использовать?". В предыдущем разделе рассказывалось, как создать новый класс стиля, который можно выборочно применить к любой части текста на странице. При переопределении HTML-дескрипторов новые атрибуты применяются *везде*, где встречаются такие дескрипторы. При корректном использовании данная функция может быть очень полезной, но она требует базовых знаний HTML-дескрипторов и принципов их работы.

Например, на каждой HTML-странице находится дескриптор **<BODY>**. Если вы хотите, чтобы весь текст на странице имел определенный шрифт, можно переопределить дескриптор

<BODY> и назначить ему выбранный шрифт — в результате вы потратите немало времени на применение класса ко всему основному тексту. Но даже в этом случае, благодаря каскадной природе таблиц стилей, можно применять классы стилей к отдельным частям текста, находящегося в дескрипторе <BODY>, который можно изменять и в будущем и даже подменять изначально определенные для этого дескриптора атрибуты.

Чтобы переопределить HTML-дескриптор, выполните следующие действия.

**1. Создайте новый CSS-стиль.**

Диалоговое окно **New CSS Style** можно открыть несколькими способами. На этот раз попробуйте щелкнуть на пиктограмме **New CSS Style** на панели **CSS Style**.

**2. В категории **Selector Type** диалогового окна **New CSS Style** щелкните на кнопке **Tag** (Дескриптор).**

Обратите внимание, что при выборе опции **Tag** название текстового поля **Name** в верхней части окна изменится на **Tag**.

**3. В раскрывающемся меню **Tag** из полного списка HTML-дескрипторов выберите необходимый (рис. 8.16).**

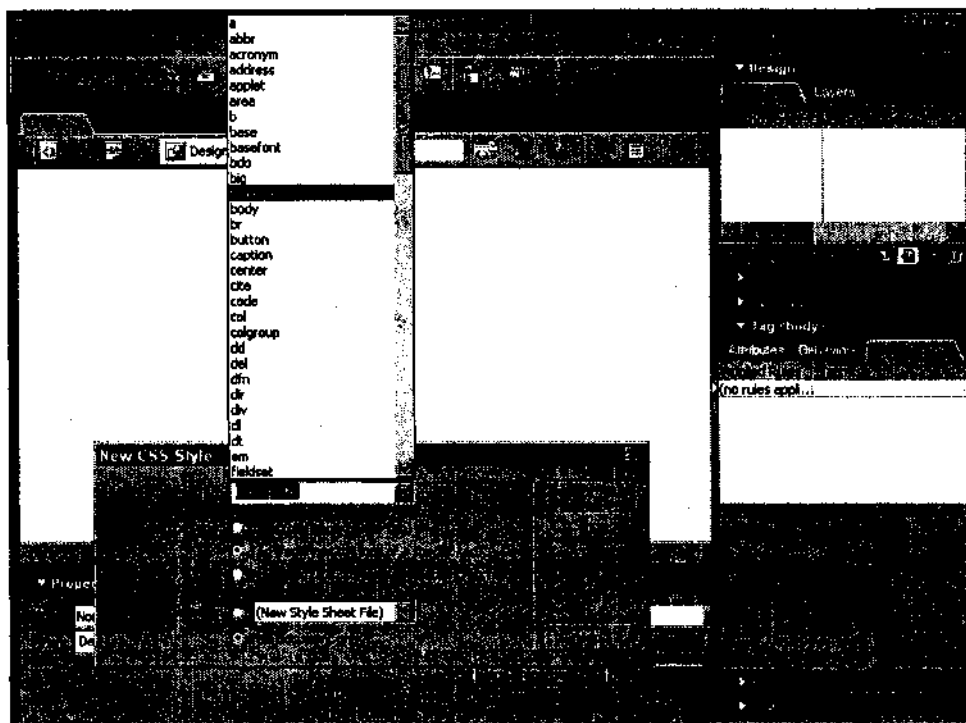


Рис. 8.16. Опция *Redefine HTML Tag* предоставляет список HTML-дескрипторов, которые можно переопределить с помощью CSS

В поле **Define In** выберите опцию **This Document Only**, чтобы создать внутреннюю таблицу стилей. Если вы не знакомы с назначением этих HTML-дескрипторов, обратитесь к панели **Reference** (Справка), которую можно открыть с помощью команды **Window⇒Reference** (Окно⇒Справка).

- Щелкните на кнопке **OK** и воспользуйтесь категориями определения CSS-стиля для создания нового стиля дескриптора.

Будьте внимательны, так как при переопределении HTML-дескриптора весь текст, который уже был отформатирован с помощью этого дескриптора, изменится, отобразив новые атрибуты.



Функцию переопределения HTML-дескриптора рекомендуется использовать для создания стилей дескрипторов заголовков (например, H1, H2 и H3). Таким образом достигается лучший контроль над отображением этих заголовков, а также более простое их применение с помощью команды **Text⇒Paragraph Format** (Текст⇒Формат абзаца). А в связи с тем, что поисковые системы отдают предпочтение ключевым словам, находящимся в дескрипторах заголовков от H1 до H6, то лучше использовать именно эти дескрипторы.

## Работа с CSS-селекторами

Третьим типом стиля является CSS Selector. В программе Dreamweaver он называется *расширенным селектором*, или *псевдоклассом*. Этот стиль — своего рода комбинация двух других стилей, о которых вы, вероятно, уже читали. CSS-селектор позволяет влиять на различные заранее определенные атрибуты данного HTML-элемента. Чаще всего этот тип стиля используется вместе с дескриптором анкера <A>. Его можно применять для изменения внешнего вида ссылок на странице. Дескриптор <A> уже имеет определенные атрибуты (link, visited, active и hover), которые влияют на отображение гипертекстовых ссылок в документе. С помощью стиля CSS Selector можно изменить свойства этих атрибутов. Например, можно удалить подчеркивание из ссылок и создать эффект попадания курсора мыши с использованием стилей Selector, что мы и сделаем в следующих двух разделах.

### Удаление подчеркивания из ссылок

Часто удаление подчеркивания в дескрипторе анкера <A> связано с тем, чтобы гипертекстовые ссылки отображались в браузере неподчеркнутыми. Многие Web-дизайнеры предпочитают удалять подчеркивание, так как считают, что оно не вписывается в дизайн, к тому же, курсор все равно видоизменяется при попадании на ссылку. Вместо этого, используя стили CSS-селектора, они обращаются к другим, более современным методам отображения ссылок. Указанное свойство работает почти во всех современных Web-браузерах, в том числе Netscape 4.0 (и выше).

Чтобы удалить подчеркивание в гипертекстовых ссылках, выполните следующие действия.

- Выполните команду **Text⇒CSS Styles⇒New CSS Style** (Текст⇒CSS-стили⇒Создать CSS-стиль) (или щелкните на кнопке **New CSS Style** на панели **CSS Style**).
- В области **Selector Type** выберите опцию **Advanced**.
- В раскрывающемся меню **Selector** в верхней части окна выберите пункт **a:link**.
- Установите переключатель **Define In** в положение **This Document Only** (Только в этом документе).
- Щелкните на кнопке **OK**.  
Откроется диалоговое окно **CSS Style Definition** (Задание CSS-стиля).
- Укажите категорию **Type**, затем установите флажок **None** в параметре **Decoration** (Оформление), как показано на рис. 8.17.
- Щелкните на кнопке **OK**, чтобы применить внесенные изменения.

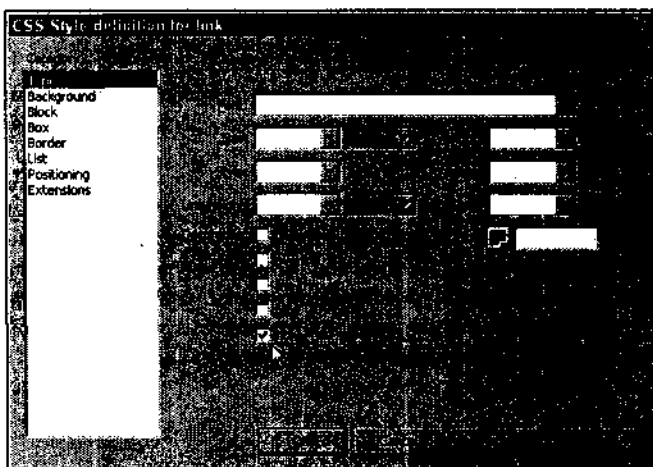


Рис. 8.17. Использование CSS для удаления подчеркивания в гипертекстовых ссылках

После того, как вы щелкнете на кнопке **OK**, ссылки на странице перестанут подчеркиваться, даже при просмотре в браузере (если его версия 4.0 и выше). Попробуйте создать ссылку в режиме **Design** и вы увидите, что она будет неподчеркнутой. Ссылка останется по умолчанию синей — таким образом можно определить, что это все-таки ссылка, а не обычный текст. Если же вы хотите изменить синий на какой-либо другой цвет, воспользуйтесь определением CSS-стиля для изменения цвета селектора `a:link`.

### Добавим немного интерактивности

Чтобы сделать ссылки интерактивными, можно изменить дескриптор `<A>`, добавив эффект подчеркивания ссылки только в том случае, когда на нее попадает курсор мыши. В результате посетители всегда смогут отличить гиперссылку от остального текста.

Чтобы добавить подчеркивание при попадании курсора мыши на ссылку, выполните следующие действия.

1. Выберите команду **Text⇒CSS Styles⇒New** (Текст⇒CSS Стили⇒Создать) (или щелкните на кнопке **CSS Style** на панели **CSS Styles**).
2. В области **Selector Type** выберите опцию **Advanced**.
3. В раскрывающемся меню **Selector** в верхней части окна укажите пункт **a:hover**.
4. Установите переключатель **Define In** в положение **This Document Only**.
5. Щелкните на кнопке **OK**.
6. Выберите категорию **Type** и на панели **Decoration** установите флажок **Underline** (Подчеркивать).
7. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы применить внесенные изменения, и сохраните свой документ.

Чтобы увидеть эффект измененного только что стиля, необходимо просмотреть страницу в Web-браузере, так как некоторые интерактивные эффекты не отображаются в режиме **Design** программы Dreamweaver. Посмотрите, как теперь выглядят ваши ссылки и как они взаимодействуют с пользователем. Этот эффект гораздо проще создавать именно таким образом, а не с помощью поведения **rollover**. Поэкспериментируйте с другими правилами таблицы стилей

и другими селекторами анкера. Можно сделать так, чтобы при попадании на ссылку курсора мыши она не подчеркивалась, а становилась полужирной или изменяла цвет, вы также вправе применить любые другие CSS-эффекты, чтобы улучшить внешний вид ваших ссылок. Модифицируйте селектор `a:visited`, изменив атрибуты уже посещенных ссылок, или `a:active`, изменив атрибуты ссылок, на которых щелкает посетитель. Не забывайте, что стили, созданные таким образом, влияют на все ссылки вашей страницы, за исключением тех случаев, когда вы специально не примените к отдельной ссылке другой класс стиля, который подменит стиль селектора.



В программе Dreamweaver можно использовать диалоговое окно **Page Properties** (Параметры страницы), чтобы автоматически создать корректный CSS-код для селекторов `<A>` (рис. 8.18). При этом вы не получите такого контроля над внешним видом ссылки, но для быстрого изменения поведения ссылки посредством CSS этот способ вполне подойдет. В данном случае просто выполните команду **Modify⇒Page Properties** (Изменить⇒Параметры страницы).

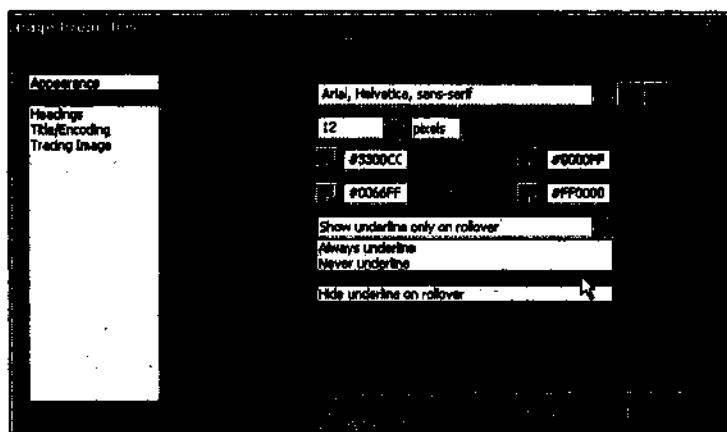


Рис. 8.18. Использование диалогового окна **Page Properties** для изменения внешнего вида ссылки

## Конфликтующие стили

Старайтесь не применять более одного стиля к одному и тому же тексту (иногда вы даже не заметите, как это сделаете). Этот совет справедлив как для CSS-стилей, так и для атрибутов стилей, примененных посредством HTML (например, свойств стилей шрифта). Стили могут конфликтовать друг с другом, и поскольку браузеры ведут себя неодинаково при отображении стилей, результаты могут быть самыми непредсказуемыми.

Чаще всего Netscape и Internet Explorer отображают все атрибуты, примененные к элементу, даже если они принадлежат разным стилям, но только, если они не конфликтуют. При наличии конфликта браузеры устанавливают приоритеты в зависимости от своих настроек. В методе определения таких приоритетов как раз и используется понятие *каскадирования*.

Чтобы было понятнее, приведем пример. Предположим, вы определили пользовательский стиль под названием `.headline`, в котором текст не жирный и закрашивается в красный цвет. Затем было решено сделать данную часть текста полужирной, поэтому вы независимо применяете дескриптор, отвечающий за полужирный текст, выбрав его на панели **Properties Inspector**. В результате вы используете два различных типа стилей. Так как они не конфликтуют друг с другом, текст станет полужирным и красным. Если же вы решите назначить этому тексту другой цвет (например, синий) и сделаете это из панели **Property Inspector**, возникнет конфликт.

Очень важно понимать, как браузеры обрабатывают такие конфликты. Наивысший приоритет имеют CSS-правила, затем идут HTML-атрибуты отображения (например, выравнивание, цвет, лицевая сторона и цвет фона), а затем — установки браузера (тип шрифта и его размер, например). CSS-правила всегда имеют наивысший приоритет, а внутренние таблицы стилей преобладают над внешними.

При конфликте двух CSS-стилей, приоритет определяется путем *порядка каскадирования*. Несмотря на то, что это понятие может показаться сложным, помните следующее правило: последний стиль из списка имеет наивысший приоритет. Но лучше не использовать конфликтующие стили. Вернитесь назад и переопределите существующий стиль, примените обычный HTML-дескриптор или создайте новый стиль. Учтите: можно использовать опцию **Duplicate** (Дублировать) в диалоговом окне **Edit Style Sheet**, чтобы создать такой же новый стиль и внести в него небольшие изменения. (Более подробно о диалоговом окне **Edit Style Sheet** вы узнаете в следующем разделе.)

Если же у вас все-таки возникли конфликтующие стили, лучше всего просмотреть страницу в Web-браузере, чтобы увидеть, как стиль будет выглядеть для пользователя. И хотя Dreamweaver MX 2004 значительно лучше обрабатывает CSS, программа не всегда точно повторяет изображение, получаемое в браузере.

## Редактирование существующего стиля

После создания стиля можно изменить его атрибуты, отредактировав его. Это одно из главных преимуществ каскадных таблиц стилей: внесите существенные изменения в страницу и даже во весь Web-узел, изменив стиль, который был применен к нескольким элементам с помощью внешней таблицы стилей. Однако не следует забывать: все, что было определено посредством данного стиля, будет модифицировано.

Также несложно создать новые стили, продублировав существующий и немного его подправив. После этого новый стиль можно применять, не затрагивая элементы, которые уже были отформатированы оригинальной его версией.

Чтобы отредактировать существующий стиль, выполните следующие действия.

1. Щелкните на кнопке **Edit Style Sheet** (Отредактировать таблицу стилей) на панели **Properties Inspector**.

Откроется диалоговое окно **<style>** (рис. 8.19).

Также на PC можно выбрать название стиля на панели **CSS Styles**, щелкнуть на нем правой кнопкой и выбрать команду **Edit** (Отредактировать). На Mac выберите команду **Text⇒CSS Styles⇒Edit** (Текст⇒CSS-стили⇒Редактировать).

2. В списке стилей выберите стиль, требующий изменений, и щелкните на кнопке **Edit** (Отредактировать).

Откроется диалоговое окно **Style Definition** для этого стиля.

3. На панели **Category** выберите категорию, которую вы решили изменить, например **Type** или **Background**. Затем внесите в стиль необходимые изменения.

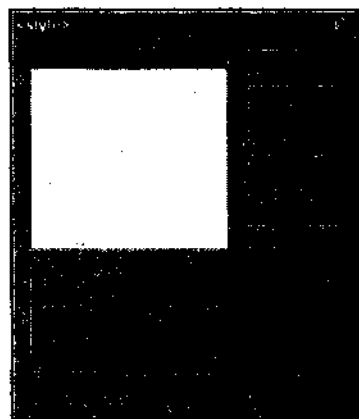


Рис. 8.19. Диалоговое окно **<style>**

Описание всех опций стилей можно найти в разделе “Определение стилей” ранее в этой главе.

4. После внесения всех необходимых изменений щелкните на кнопке ОК.

Стиль будет автоматически переопределен и отобразит внесенные вами изменения. В то же время все элементы, определенные с помощью этого стиля, также автоматически изменятся.

Чтобы отредактировать существующий стиль, также можно выбрать стиль на панели CSS Styles, а затем щелкнуть на кнопке Edit Style в правом нижнем углу панели (третья пиктограмма слева). После этого откроется диалоговое окно CSS Style Definition, в котором можно изменять свойства стиля.

Обратите внимание, что по умолчанию в панели CSS Styles CSS-свойства организованы по категориям (например, шрифт и фон). Если щелкнуть на кнопке Show List View в левом верхнем углу панели, то свойства будут перечислены в алфавитном порядке.

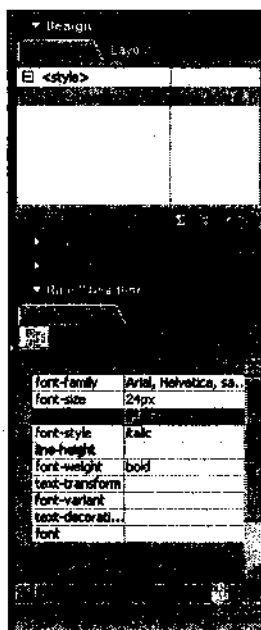


Рис. 8.20. Правила любого стиля можно изменять прямо на панели CSS Properties



Дублирование стиля с новым именем и удаление старого — это быстрый метод избавления от ненужного стиля без потери кода. Таким образом, его не потребуется заново создавать, если вы решите вернуть стиль обратно.



Свойство Undo (Отменить операцию) не работает вместе с опцией Remove в диалоговом окне <style>. Если вы случайно удалили стиль, закройте диалоговое окно, щелкнув на кнопке Done, и перед выполнением следующего действия выберите в главном меню команду Edit→Undo Remove CSS Style (Правка→Отменить удаление CSS-стиля).



В Dreamweaver MX 2004 включена новая панель CSS Properties (Свойства CSS) (рис. 8.20), также называемая CSS Rule Inspector (Инспектор CSS-правил). При выборе стиля на панели CSS Styles его свойства также появляются на панели CSS Properties, где напрямую можно изменить каждый атрибут. Панель разделена на две колонки, в первой перечислены свойства стиля, а во второй — их значения. Чтобы изменить свойство, щелкните на его значении. Используя панель CSS Styles, можно быстро изменить правила таблицы стилей, не манипулируя несколькими диалоговыми окнами.

## Использование внешних таблиц стилей

До настоящего момента мы использовали CSS только в контексте внутренних таблиц стилей. Информация таблиц стилей такого типа хранится в HTML-коде документа, над которым вы работаете, и применяется только к конкретному документу. Если же вы хотите создать стили, которые можно применять сразу к нескольким документам, необхо-



можно использовать внешние таблицы стилей. Такие таблицы позволяют создавать стили, которые можно применять к страницам по всему Web-узлу, причем сохранять информацию таблицы стилей на отдельной текстовой странице (она зачастую подсоединяется к какому-либо HTML-документу).

Внешние таблицы стилей (также называемые *подключенными таблицами стилей*), как вы уже, наверное, поняли, могут заметно сэкономить время. Их определяют для часто использующихся по всему узлу опций форматирования (заголовков, приписок и даже изображений) и быстро применяют к этим элементам. На больших Web-узлах новостей или электронных журналов часто применяются внешние таблицы стилей, так как в данном случае важно сохранять однотипный внешний вид всего узла, даже в том случае, если над ним одновременно работает большое количество людей. Использование внешних таблиц стилей также упрощает внесение существенных изменений — при модифицировании внешних стилей изменяется каждый элемент узла, к которому был применен стиль.

## Создание внешней таблицы стилей

Внешние таблицы стилей создаются почти так же, как и внутренние, только сохранять их следует в отдельных текстовых файлах. Если программа Dreamweaver используется для создания внешней таблицы стилей, последняя автоматически подключает ее к странице, над которой вы работаете. После этого можно подключить таблицу к любой другой Web-странице, на которой вы будете применять заданные стили.

Чтобы создать внешнюю таблицу стилей, выполните следующие действия.

1. Выберите команду **Text⇒CSS Styles⇒New** (Текст⇒CSS-стили⇒Создать).

Откроется диалоговое окно **New CSS Style**.

2. В области **Selector Type** выберите тип стиля, который вы хотите создать.

Не забывайте, что у вас есть три варианта: **Class**, **Tag** и **Advanced**.

3. Установите переключатель **Define In** в положение **New Style Sheet File**.

4. Щелкните на кнопке **OK**.

После этого откроется диалоговое окно **Save Style Sheet File As**.

5. Выберите место, где будет сохранен файл таблицы стилей, и щелкните на кнопке **Save**. Файл должен иметь расширение **.css**, чтобы можно было отличить файл таблицы стилей от других файлов.

Ваша таблица стилей сохранена в виде внешнего файла. Теперь необходимо присоединить его к странице, на которой эти стили будут применяться.

## Присоединение внешней таблицы стилей

Чтобы присоединить существующую таблицу стилей к текущей странице, выполните следующие действия.

1. Выполните команду **Window⇒CSS Styles**.

Откроется панель **CSS Styles**.

2. Щелкните на пиктограмме **Attach Style Sheet** (Присоединить таблицу стилей) на панели **CSS Styles** (самая левая нижняя кнопка).

Откроется диалоговое окно **Select Style Sheet** (Выбор таблицы стилей), в котором следует указать местонахождение внешней таблицы стилей. Можно ввести URL, если это уда-

ленный файл, который находится где-то в Web (например, введите строку `http://www.mycompany.com/mysyle.css`), или воспользуйтесь кнопкой **Browse**, чтобы найти файл в папке вашего узла.

Обратите внимание, что существует два метода присоединения внешней таблицы стилей: **Link** (Присоединить) и **Import** (Импортировать). Оба этих варианта приводят к одному и тому же результату, но метод **Link** лучше поддерживается старыми браузерами (Netscape 4). Данный метод в программе **Dreamweaver** используется по умолчанию.

3. После выбора имени внешнего файла щелкните на кнопке **OK**.

Диалоговое окно закроется, а внешний CSS-файл автоматически подключится к вашей странице. Все стили, определенные во внешней таблице стилей, появятся на панели **CSS Styles**, а все переопределенные HTML-стили или CSS-селекторы автоматически будут применены. Теперь стили внешней таблицы всегда будут появляться на панели **CSS Styles**, когда бы вы ни открыли этот файл, так как вы установили связь между этой страницей и внешней таблицей стилей (рис. 8.21).

4. Чтобы применить стиль на странице, укажите текст, который требуется изменить, и щелкните на соответствующем стиле панели **CSS Styles**.

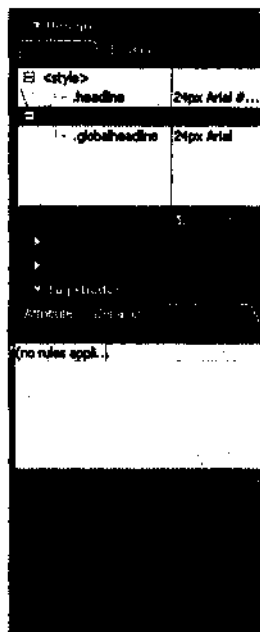


Рис. 8.21. Внешние таблицы стилей, подключенные к текущему документу, появляются на панели **CSS Styles**

## Редактирование внешней таблицы стилей

Редактирование присоединенной таблицы стилей осуществляется так же, как и редактирование внутренних таблиц — с помощью панели **CSS Styles**, на которой перечислены все стили документа (и внешние, и внутренние). Правила каждого стиля можно изменять, используя категории **Style Sheets** или панель **CSS Properties**. В любом случае все изменения, внесенные во внешнюю таблицу стилей, автоматически вносятся во внешний файл, несмотря на то, что это отдельный документ (в том случае, если таблицы стилей находятся на локальном компьютере). Если вы попытаетесь в **Dreamweaver** отредактировать удаленный CSS-файл из подсоединенной страницы, у вас ничего не выйдет, так как программа не имеет соответствующих привилегий.

Если вам необходимо отредактировать удаленный CSS-файл, придется скопировать его на локальный компьютер и открыть в **Dreamweaver**. CSS-файлы можно открыть, либо дважды щелкнув на имени, либо выбрав команду **File⇒Open**. Файл будет открыт в режиме **Code**. CSS-файлы можно просматривать только в этом режиме, так как они являются текстовыми файлами и не имеют элементов разметки. Просматривая внешнюю таблицу стилей, вы можете ее отредактировать, воспользовавшись панелями **CSS Styles** и **CSS Properties**, даже если она не присоединена ни к одной HTML-странице. Если хотите, то в режиме **Code** можете отредактировать код вручную. На рис. 8.22 приведен пример открытой в **Dreamweaver** таблицы стилей. Обратите внимание, что на панелях **CSS Styles** и **CSS Properties** отображена вся важная информация стиля и предоставлен доступ к визуальным средствам редактирования CSS.

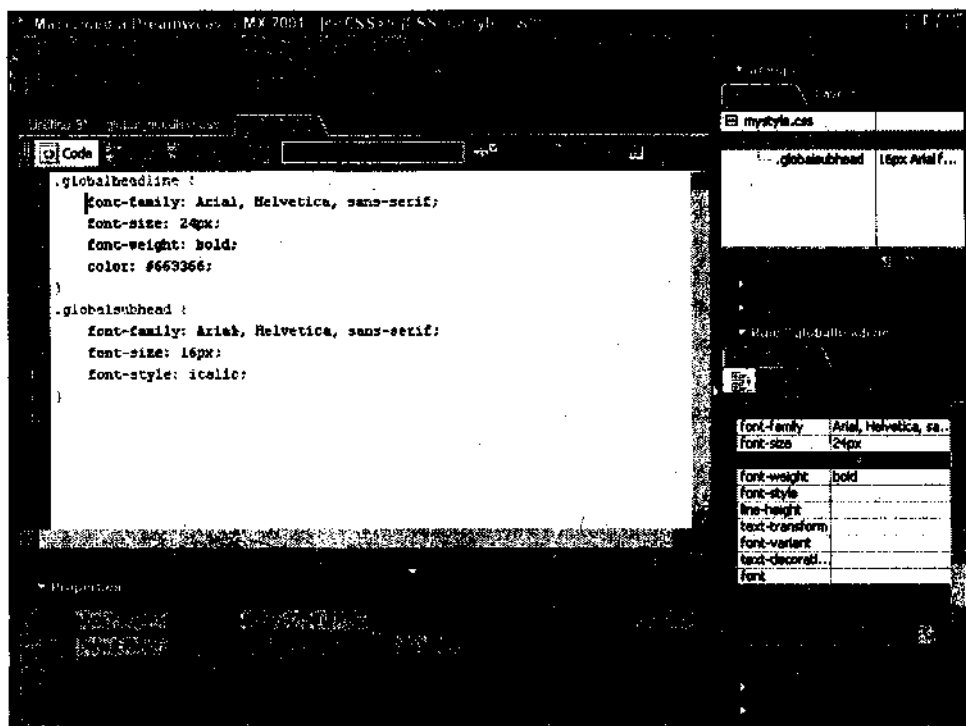


Рис. 8.22. Внешние таблицы стилей (файлы с расширением .css) можно редактировать прямо в Dreamweaver

## Применение готовых внешних таблиц стилей

Компания Macromedia включила набор готовых таблиц стилей в стандартный пакет программы Dreamweaver. В этот набор входят внешние таблицы стилей, которые создавались с использованием популярных стилей. Эти стили вы можете использовать в том виде, в котором они предлагаются, а можете изменить их по своему усмотрению.

Чтобы воспользоваться таблицами стилей, представленными компанией Macromedia, выполните следующие действия.

1. Выберите команду **File⇒New**.

Откроется диалоговое окно New Document (рис. 8.23).

2. Щелкните на категории **CSS Style Sheets** слева, чтобы открыть список CSS-файлов, а затем щелкните на любом из указанных стилей.

При этом вы увидите, как выглядит каждый из стилей.

3. Выберите понравившийся вам стиль и щелкните на кнопке **Create**.

В режиме Code будет открыта новая таблица стилей без названия.

4. Чтобы сохранить свою таблицу стилей, выберите **File⇒Save** (или **Save As**) и сохраните ее в том каталоге, в котором будете ее использовать.

Перед сохранением файла можно изменить правила, но в этом случае следует выбрать команду **Save As**, чтобы оригинальная таблица стилей осталась без изменений и ее можно было использовать в будущем.



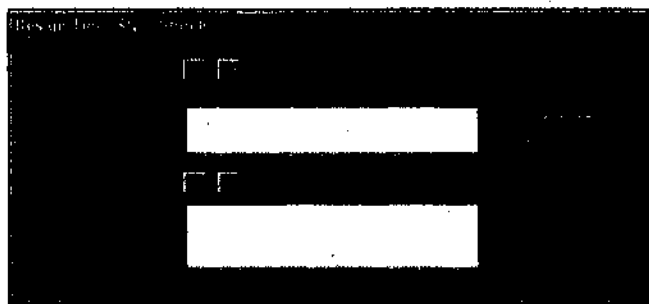


Рис. 8.24. Временные таблицы стилей позволяют включать и выключать различные стили

2. Чтобы начать работу с определенной таблицей стилей, щелкните на кнопке **Add Item (+)** (Добавить элемент), которая находится над полем **Show Only at Design Time** (Показывать только во время разработки).

Откроется диалоговое окно **Select File**, в котором можно выбрать CSS-файл. Не забывайте, что CSS-файлы обычно имеют расширение **.css**. Щелкнув еще раз на кнопке **Add**, можно добавить несколько CSS-файлов.

3. Чтобы скрыть определенную таблицу стилей, щелкните на кнопке **Add Item (+)**, которая находится над полем **Hide at Design Time** (Скрыть во время разработки) и выберите в диалоговом окне **Select File** стиль, который необходимо скрыть.
4. Чтобы удалить таблицу стиля из списка одной из категорий, выберите таблицу стилей и щелкните на кнопке **Remove Item (-)** (Удалить элемент).

## Использование CSS с шаблонами

Шаблоны, описанные в главе 4, идеально подходят для использования вместе с CSS, так как они тяготеют к среде совместного использования. В программе **Dreamweaver** в шаблоне можно использовать как внешние таблицы стилей, так и внутренние. Однако в шаблоне гораздо удобнее использовать внешние таблицы стилей, так как форматирование страницы выполняется отделено от ее содержимого. Чтобы сохранить страницу с CSS-информацией в качестве шаблона, просто выберите команду **File⇒Save As Template** (Файл⇒Сохранить в виде шаблона). Все созданные шаблоны, которые содержат внутренние стили, либо те, которые подсоединены к внешним стилям, автоматически обновляются при внесении изменений в таблицу стилей.

В шаблонах и подсоединенный код в заголовке страницы, и все внутренние стили по умолчанию являются фиксированными областями. Таким образом, пользователи не смогут редактировать определения таблиц стилей, но смогут управлять внешним видом узла, формируя спецификации, которые нельзя изменять в документе, использующем шаблон.

## Использование CSS в макете страницы

Помимо форматирования текста, CSS-стили можно также использовать для визуального форматирования и разметки страниц с помощью CSS-свойства позиционирования. Это расширенное использование CSS становится все более популярной альтернативой использованию таблиц при создании макета страницы. Многие защитники технологии CSS рекомендуют дизайнерам совсем отказаться от табличной разметки в пользу CSS. Я не буду с ними спо-

рять, эта технология действительно является будущим Web-дизайна. Однако следует вас предостеречь, если вы хотите охватить максимально возможную аудиторию посетителей. Если вы рискнули использовать этот метод, прочитайте также главу 9, так как слои и CSS-стили часто используются совместно.



Данная глава только знакомит вас с эффективным использованием таблиц стилей. Если же вы хотите разобраться в них более подробно, обратитесь к другим источникам по CSS.



Перед тем, как приступить к изучению CSS для создания макета, познакомьтесь с примерами Web-страниц, созданных на основе CSS. Два лучших узла созданы CSS-гигу Эриком Мейером (Eric Meyer) ([www.meyerweb.com/eric/css/edge](http://www.meyerweb.com/eric/css/edge)) и Джеффри Зильдманом (Jeffrey Zeldman) ([www.zeldman.com](http://www.zeldman.com)). На этих узлах вы найдете большое количество примеров страниц, построенных на базе CSS, а также ознакомитесь с полезными советами по использованию CSS. В частности, обратите внимание на то, как Зильдман использует тип, цвет и эффект попадания на ссылку курсора мыши. Этот человек является одним из пионеров использования CSS для разметки страницы.

Чтобы использовать CSS в макете страницы, разберитесь с категориями Box (Контейнер), Border (Граница) и Positioning (Позиционирование) диалогового окна CSS Style Definition (см. раздел “Использование CSS в программе Dreamweaver” ранее в этой главе). Эти категории позволяют перемещать и модифицировать элементы страницы, подобно тому, как это делается с помощью слоев.

## Контейнерная модель

Чтобы разобраться, как CSS работает с макетом страницы, рассмотрим понятие “контейнерной модели”. Контейнерная модель подразумевает, что любой дескриптор элемента в HTML-документе обрабатывается CSS как контейнер. Когда вы определяете CSS-стиль и применяете его к своей странице, то создаете на ней контейнер, немного похожий на ячейку таблицы. В этом контейнере находится содержимое страницы. Он имеет свои атрибуты: поле, границу и заполнение. Так как все эти атрибуты по умолчанию имеют значение 0 (ноль), их не видно при первом создании CSS-стиля.

Слои — это CSS-контейнеры, к которым были применены атрибуты позиционирования (эта тема более подробно обсуждается в главе 9). Основной компонентой CSS-“слоя” является дескриптор <DIV> — *division* (секция). Дескрипторы <DIV> используются в качестве контейнеров для остального содержимого, т.е. для создания секций страницы. Содержимое страницы, окруженное открывающим и закрывающим дескриптором <DIV>, становится объектом (также называемым контейнером или слоем) с такими свойствами, как граница, поле и размер (ими можно управлять с помощью CSS). Так как все эти свойства по умолчанию имеют значение 0 (ноль), вокруг содержимого дескриптора <DIV> вы не увидите самого контейнера, пока в CSS-описании они не будут изменены.



Если вы внимательно читали эту главу, то, наверное, заметили, что для применения таблиц стилей используются два дескриптора — <DIV> и <SPAN>. В обоих случаях к дескриптору добавляется атрибут, который ссылается на стиль (например, <span class="mystyle"> и <div class="mystyle">). В результате содержимое дескриптора принимает свойства стиля. Так в чем же разница между дескрипторами <DIV> и <SPAN>? Разница в одном: дескриптор <DIV> считается строковым элементом, а <SPAN> — блочным.

Сроковые элементы располагаются в тексте и не содержат *начальных* и *конечных* строк. Например, дескрипторы `<B>` и `<IMG>` являются строковыми элементами. Их можно разместить один за другим, и между ними не будет разрыва строки. Они плывут вместе с текстом.

С другой стороны, дескриптор `<DIV>` является блочным элементом, необходимым для идентификации отдельного блока содержимого. После начального и конечного дескриптора `<DIV>` создается новая строка, точно так же, как создается новая строка перед и после дескриптора `<P>`, который также является блочным элементом.



Как вы увидите далее в этой главе, дескрипторы `<DIV>` используются для создания слоев. Дескриптор `<SPAN>` не создает слой и используется только для применения стиля к определенной области текста. Когда бы вы ни использовали слои или любые другие функции CSS-позиционирования, вы будете пользоваться дескриптором `<DIV>`.

## Дескриптор `<DIV>`

Из инструкций в этой главе вы узнаете, как создать стиль для боковой панели, а затем применить его для создания отдельной боковой панели. Вы познакомитесь с дескриптором `<DIV>`, необходимым для создания слоя, и узнаете, как сделать его перетаскиваемым, чтобы его можно было разместить в любом месте страницы. После того, как вы разберетесь с этим методом, можно будет создавать макеты страниц с помощью слоев.

Чтобы вставить элемент `<DIV>` с информацией стиля, выполните следующие действия.

1. Создайте новый класс стиля, выбрав команду **Text⇒CSS Styles⇒New** (Текст⇒CSS-стили⇒Создать) и назовите его **sidebar**.
2. Сохраните стиль как внутреннюю таблицу стилей для текущего документа (если хотите, можете сохранить эту таблицу как внешнюю).
3. В описании CSS-стиля для боковой панели установите размер текста 12 пикселей, а шрифт — Arial, Helvetica и Sans Serif. Щелкните на кнопке **OK**.

Откроется диалоговое окно **Insert Div Tag** (Вставка дескриптора Div) (рис. 8.25).

4. В раскрывающемся меню **Class** выберите стиль **sidebar**, который вы только что создали, и щелкните на кнопке **OK**.

Dreamweaver вставит текст в качестве заполнителя для вашего содержимого. Обратите внимание, что этот текст-заполнитель соответствует атрибутам стиля **sidebar**, который вы создали ранее.

5. При необходимости измените заполнитель, введя свой собственный текст.

Для этого примера введите фразу **Это текст для моей боковой панели**.

На данном этапе вы должны увидеть свой текст (с примененным стилем) расположенным на странице в том месте, где вы вначале вставили дескриптор `<DIV>` (рис. 8.26). Обратите внимание: когда вы наводите курсор мыши на блок текста, вокруг него появляется красная граница. Такие визуальные сигналы помогают работать с дескриптором `<DIV>` в режиме **Design**.

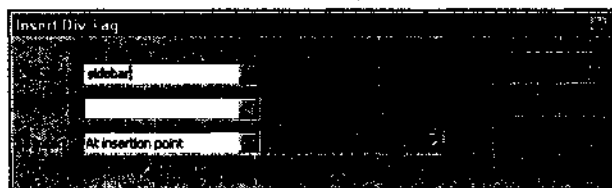


Рис. 8.25. Диалоговое окно **Insert Div Tag**

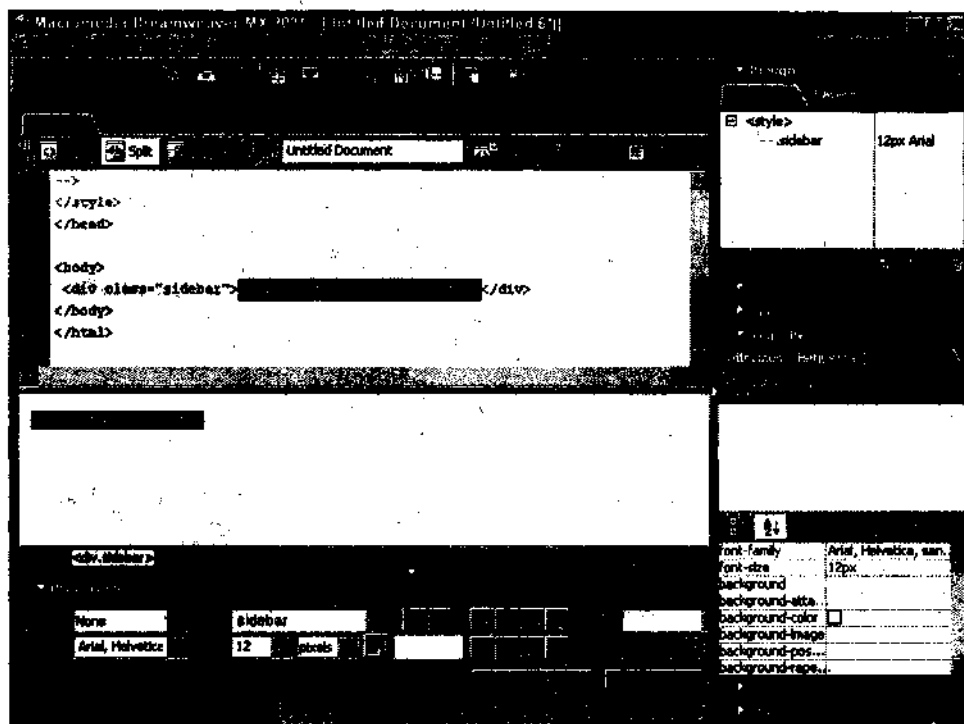


Рис. 8.26. Вставленный дескриптор <DIV> с текстом

В следующей инструкции мы представим <DIV> блок в виде видимого слоя и отформатируем его как элемент боковой панели, который может быть размещен в любом месте страницы путем простого перетаскивания.

Чтобы сделать слой видимым и изменить визуальные свойства контейнера, выполните следующие действия.

1. Выберите стиль **sidebar** на панели **CSS Styles**, щелкните на нем правой кнопкой мыши и затем выполните команду **Edit**. (На Mac щелкните на кнопке **Edit Style**.) Откроется диалоговое окно **CSS Style Definition**.

2. Выберите категорию **Positioning** (Позиционирование) и в поле **Type** (Тип) перейдите в раскрывающемся меню к пункту **Absolute** (Абсолютное).

При установке типа **Absolute** или **Relative** (Относительное) в режиме **Design** у слоя появляются манипуляторы.

3. В разделе **Placement** (Расположение) в поле **Top** введите **100 px**, а в поле **Left** — **100 px**.

После этого будет создан слой, расположенный в 100 пикселях от верхнего и левого края страницы.

4. Щелкните на кнопке **Apply** (Применить).

Обратите внимание, что выбранный текст страницы (в режиме **Design**) теперь имеет вид слоя с манипуляторами, позволяющими перетаскивать ее в любое место страницы.

После этого можете щелкнуть на кнопке **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно и попробовать вручную переместить слой. Значения позиционирования, которые вы ввели ра-



нее, будут автоматически обновляться. Гораздо проще перемещать элемент на странице по отношению к другим элементам.

5. При открытом диалоговом окне **CSS Style Definition** выберите категорию **Background (Фон)** и установите светло-серый фон, щелкнув на цветовой палитре и указав в ней необходимый цвет.
6. Щелкните еще раз на кнопке **Apply**, чтобы увидеть внесенные изменения (рис. 8.27).

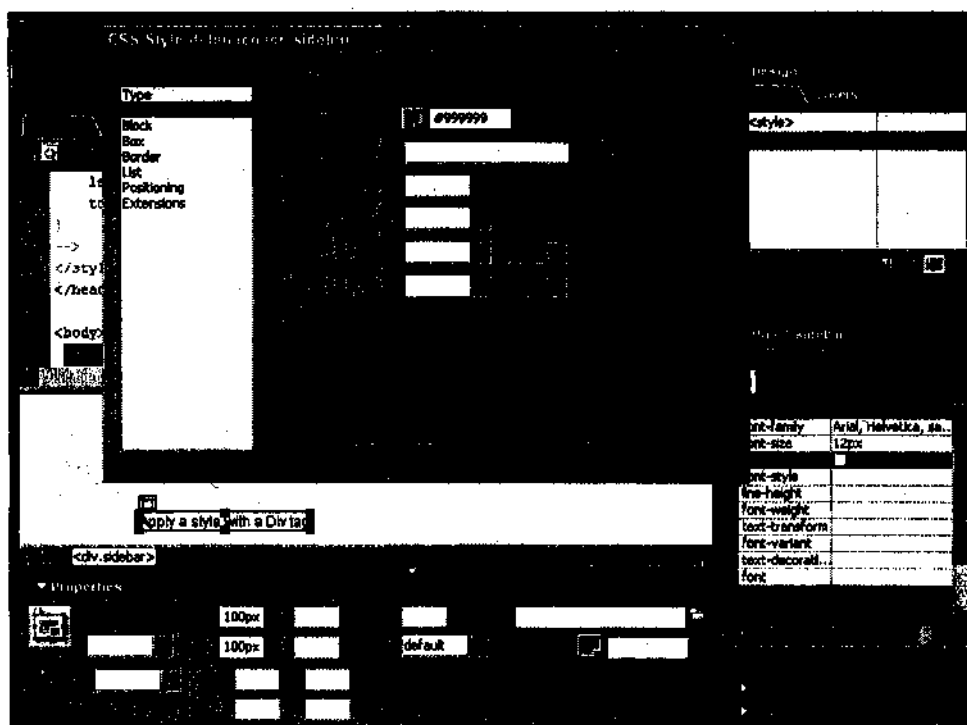


Рис. 8.27. Добавление цвета фона в CSS-контейнер

7. Выберите категорию **Box**, введите ширину 250 пикселей, а высоту — **Auto**. Снова щелкните на кнопке **Apply**.
8. В области **Padding** категории **Box**, введите 10 пикселей в поле **Top** и снова щелкните на кнопке **Apply**.

Так как был установлен флажок **Same for All** (То же для всех), Dreamweaver применит поле в 10 пикселей для верхней, правой, нижней и левой области контейнера (рис. 8.28).

9. Выберите категорию **Border (Граница)**, установите **Style to Dashed** и укажите темно-серый цвет. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы применить внесенные изменения и закрыть диалоговое окно **CSS Style Definition**.

На рис. 8.29 показан окончательный внешний вид слоя боковой панели. Можете изменить и другие установки диалогового окна **CSS Style Definition**, чтобы изменить внешний вид боковой панели. Щелкая на кнопке **Apply**, вы сможете применять внесенные изменения, не закрывая диалоговое окно.



В этом разделе мы создали такой слой с добавленной информацией стиля, который можно поместить в любом месте страницы. Теперь слой можно перемещать с помощью мыши или ввести для этого слоя значения расположения на панели **Properties Inspector**. Пока в поле **Type** категории **Positioning** для класса выбрано значение **Absolute** или **Relative**, в Dreamweaver CSS-элемент выглядит как слой. Чтобы убрать манипуляторы слоя, выберите в категории **Positioning** опцию **Static** (Статичный).

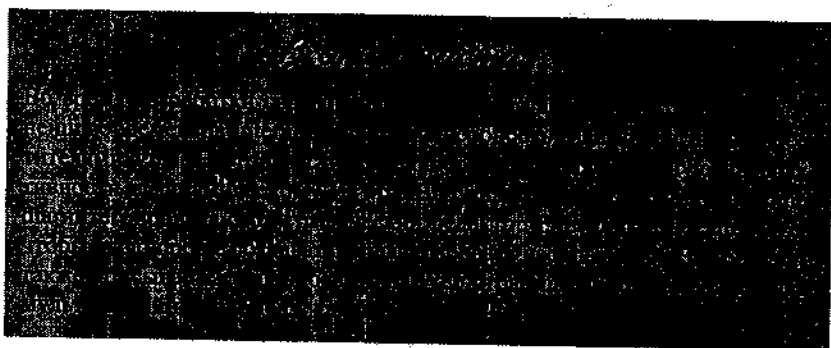
В главе 9 вы более подробно познакомитесь со слоями и узнаете, как их использовать в качестве устройств для позиционирования. Вы также узнаете, как управлять многими другими свойствами и атрибутами слоя.

## Часть IV

# Делаем узел еще круче



"Возможно, наш Web-узел следует показать в действии?"



# Слои, DHTML и поведения

*В этой главе...*

- Взгляд на DHTML
- Точное позиционирование с использованием слоев
- Применение поведений
- Работа со старыми браузерами
- Знакомство с расширениями и упаковочным менеджером
- Преобразование в XHTML

**С**оздавать расширенные HTML- и DHTML-свойства позволяют две мощные функции Dreamweaver: слои и поведения. Но перед тем, как начать работу, следует более подробно с ними ознакомиться (так как это одни из самых сложных функций Web-дизайна в Dreamweaver). В этой главе будут описаны обе функции, вы узнаете, за что отвечает каждая из них и как их использовать совместно для создания удивительных эффектов. Далее речь пойдет о том, как использовать слои для точного и более надежного, чем посредством HTML-таблиц позиционирования элементов на странице. Остальная часть главы посвящена реализации DHTML в ваших Web-страницах с помощью поведений для добавления в них мощной интерактивности.

## *Работа со слоями*

Слои позволяют точно позиционировать элементы HTML-страницы. Слои можно считать емкостями, в которых допускается хранить изображения, текст и другие элементы. Такие емкости допускается размещать в любом месте HTML-страницы и даже поверх другого слоя.

С помощью слоев можно размещать блоки текста и изображения в заданном месте страницы, указывая расстояние от верхнего и левого края страницы (данная возможность отсутствует в HTML). Одним из самых больших ограничений HTML является невозможность размещать элементы один над другим. Используя слои и опцию позиционирования под названием Z-координата, можно наслаивать текст, изображения и другие элементы.

Так как слои являются емкостями, можно манипулировать сразу всем содержимым, помещать их поверх другого слоя, делать их видимыми и невидимыми.

Помните своего учителя математики, который пользовался проектором? Слои работают так же, так как в них используется свойство прозрачности. Их можно перемещать с целью разместить элементы в определенном месте, накрыть другие элементы страницы, их можно включить и выключить, чтобы иметь возможность управления отображением на экране. Если вы ранее никогда не сталкивались со слоями, воспользуйтесь следующими пошаговыми инструкциями и немного поэкспериментируйте, создавая слои, добавляя изображения и другие элементы и перемещая их по экрану.

## Создание слоев

Чтобы создать слой, выполните следующие действия.

1. Выполните команду **Insert**⇒**Layout Objects**⇒**Layer** (Вставка⇒Объекты макета⇒Слой).

На странице будет отображено поле, представляющее пустой слой.

Также можно щелкнуть на кнопке **Draw Layer** панели **Layout Insert**, а затем нарисовать новый слой в любой части рабочей области (рис. 9.1).

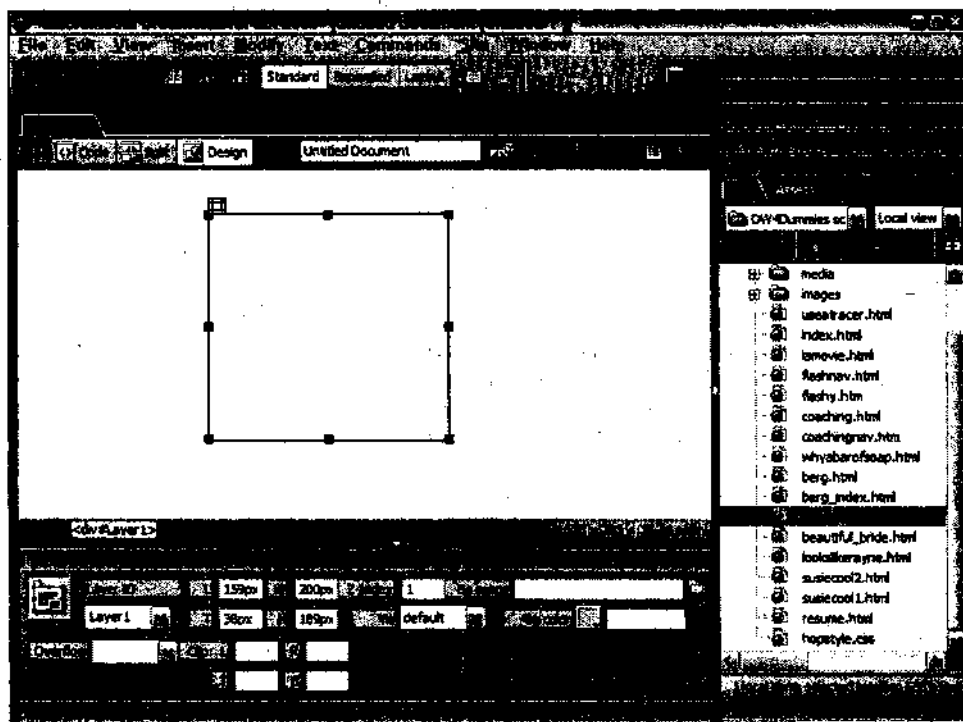


Рис. 9.1. Слой можно создать в любой части страницы

2. Щелкните в какой-либо области контура слоя, чтобы выбрать его.

Если навести мышь на контур слоя, внешний вид курсора изменится на четырехстороннюю стрелку (руку на компьютере Macintosh), а если после этого щелкнуть мышью, слой будет выделен. Вокруг выбранного слоя по периметру появится восемь небольших черных квадратов, по которым можно определить, что данный слой выбран.

3. Перетащите любой из этих квадратов, чтобы изменить размер слоя.

## Добавление элементов, а также изменение размеров и положения слоев

Не забывайте, что слой играет роль емкости, поэтому, чтобы он был полезен, вы должны в него что-то поместить. Все, что вы можете вставить в документ, допускается вставлять и в слой. Для вставки в слой изображения или текста выполните следующие действия.

1. Щелкните внутри слоя, чтобы поместить в него курсор.  
Внутри поля слоя появится мигающий курсор.
2. Выполните команду **Insert⇒Image** (Вставка⇒Изображение).  
Откроется диалоговое окно **Select Image Source** (Выберите источник изображения).
3. Найдите на своем диске файл с изображением, которое требуется вставить, после этого щелкните на нем, чтобы выделить.
4. Щелкните на кнопке **OK**.  
Изображение появится внутри слоя.
5. Выделите изображение и воспользуйтесь панелью **Properties Inspector** для внесения в него каких-либо изменений.  
Форматирование изображений внутри слоя проводится точно так же, как на обычной HTML-странице. Например, с помощью пиктограммы **Align Center** (Выровнять по центру) можно выровнять изображение по центру слоя. Более подробную информацию о форматировании изображений вы найдете в главе 5.
6. Снова щелкните внутри слоя, чтобы поместить в него курсор, и наберите какой-нибудь текст (рис. 9.2).
7. Выделите текст и отформатируйте его, воспользовавшись опцией форматирования, находящейся на панели **Property Inspector**, или выбрав соответствующие опции из меню **Text** (Текст).  
Форматирование текста в слое производится так же, как и в обычном документе программы **Dreamweaver**. (Более подробно о форматировании текста можно прочитать в главе 2.)
8. Щелкните на вкладке, которая появилась в верхнем левом углу области слоя или где-нибудь на его границе, чтобы выбрать его.  
На то, что слой успешно выбран, указывают *манипуляторы* — небольшие черные квадратики, появившиеся по углам и на сторонах слоя.
9. Щелкните на манипуляторе и перетащите его, чтобы изменить размер слоя.  
Всегда устанавливайте размер слоя таким образом, чтобы его содержимое четко помещалось в границы; это упрощает позиционирование слоя на странице.  
Если вы внимательно посмотрите на рис. 9.2, то увидите, что при выбранном слое на панели **Properties Inspector** его координаты отображаются в пикселях: **W** (ширина) и **H** (высота). Таким образом, вместо того, чтобы вручную изменять размеры слоя, можно указать значения ширины и высоты прямо на панели **Properties Inspector**. Все эти параметры отображаются на панели **Property Inspector** только при выбранном слое.
10. Чтобы переместить слой, щелкните на небольшой вкладке, которая появилась в верхнем левом углу, и воспользуйтесь ею, чтобы перетащить слой в любую часть страницы.  
Поскольку слои используют точное позиционирование, можно переместить их в какую-либо область страницы, и они будут отображаться в браузерах, поддерживающих **DHTML** (**Navigator 4**, **Internet Explorer 4** и выше) именно в этих местах.  
На панели **Properties Inspector** также отображаются координаты слоя: **L** (слева), **T** (сверху). Таким образом, можно не перетаскивать слой, а изменить его положение, указав значения в окнах позиционирования: **L** (число пикселей от левого края страницы) и **T** (число пикселей от верха страницы).
11. Присвойте слою имя и введите его в текстовое поле **Layer ID** в верхнем левом углу панели **Properties Inspector**.



При создании нового слоя Dreamweaver автоматически присваивает ему имя, начиная с Layer1, Layer2 и т.д. Рекомендуется изменить это название на более информативное, особенно, если вы работаете с большим количеством слоев на странице, — следить за ними по именам станет гораздо проще. Запомните, что перед тем, как свойства слоя появятся на панели Properties Inspector, этот слой необходимо будет выделить.

Щелкните на этой вкладке, чтобы выбрать слой.

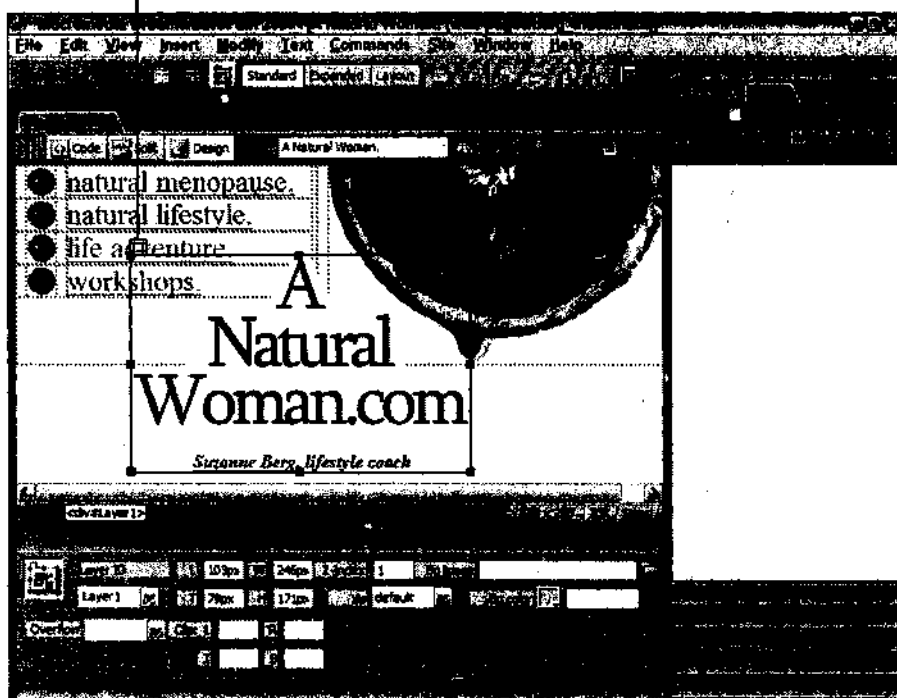


Рис. 9.2. Изображения и текст вставляются в слои точно так же, как и в обычный документ

## Наложение слоев и изменение видимости

Преимущество слоев заключается в маневренности — их можно накладывать один на другой и делать невидимыми. Далее в этой главе, в разделе “Работа с поведением”, вы узнаете, как комбинировать указанные свойства с поведением с целью создания анимации и других эффектов. Чтобы наложить один слой на другой, просто перетащите один из них поверх другого. В отличие от изображений, слои предоставляют полное управление разметкой страницы, в том числе способность наложения друг на друга. Чтобы наложить изображения, расположите каждое в отдельном слое (см. предыдущий пример) и переместите один из них так, чтобы он закрывал другой. Существует два метода определения порядка наложения слоев: Z-index, который находится на панели Properties Inspector, и панель Layers (Слои), которую можно открыть, выполнив команду Window⇒Layers (Окно⇒Слой) — рис. 9.3.

Чтобы наложить слои, а также изменить их порядок и видимость, выполните следующие действия.

1. Откройте страницу с двумя и более слоями на ней.
2. Выделите слой, щелкнув на его границе.

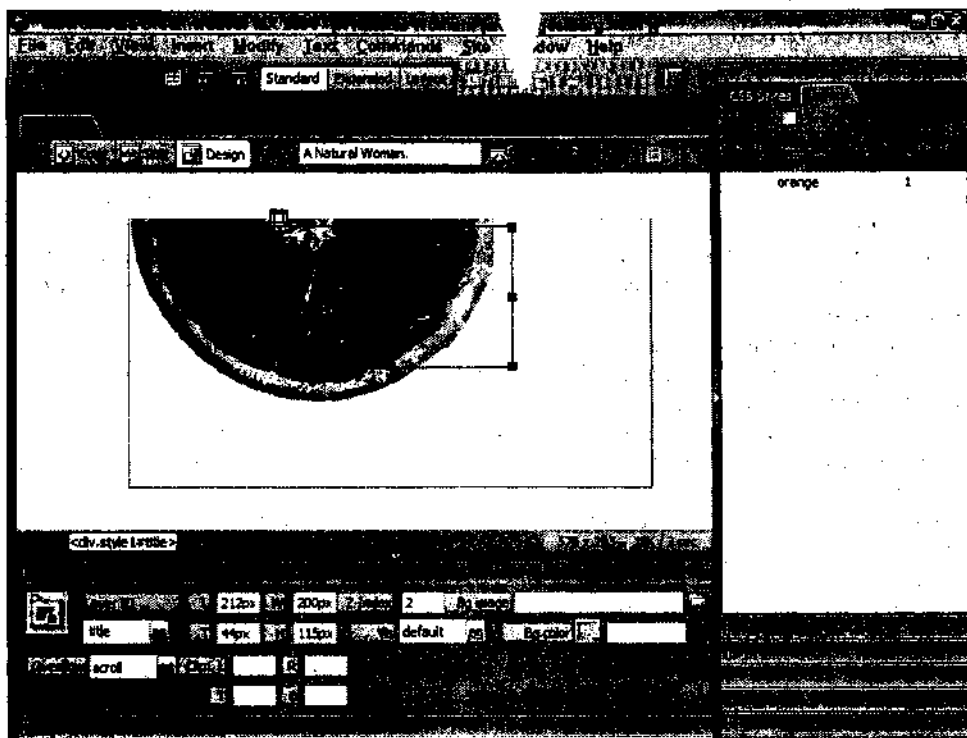


Рис. 9.3. Воспользуйтесь панелью Layers для изменения видимости и порядка наложения слоев документа

**3. Выполните команду Window⇨Layers, чтобы открыть панель Layers.**

На этой панели находится список всех слоев, находящихся на странице. Если вы работали со слоями в программе Adobe Photoshop или Macromedia Fireworks, то найдете много общего, например пиктограмму в виде глаза, необходимую для управления видимостью, а также возможность перетаскивать слои по панели и таким образом изменять их расположение.

**4. Измените расположение слоев, щелкнув на названии слоя в панели Layers и перенеся его вверх или вниз.**

Порядок слоев на панели Layers изменится. На панели также указывается значение Z каждого из слоев. Самое меньшее значение принадлежит самому нижнему слою.

Название слоя можно изменить. Для этого дважды щелкните на имени, чтобы выбрать его, а затем введите новое имя.

**5. Щелкните на пиктограмме в виде глаза слева от каждого слоя, чтобы сделать слой видимым или невидимым (см. рис. 9.3).**

Если пиктограмма в виде глаза отсутствует, значит, значение видимости установлено по умолчанию, что обычно указывает на отображение слоя (за исключением случая с вложенными слоями). (Вложенные слои описываются в следующем разделе.) Если глаз открыт, значит, слой включен, т.е. его будет видно в окне браузера. Щелкайте на пиктограмме до тех пор, пока глаз не закроется. Таким образом, слой будет выключен и станет невидимым. Он никуда не пропадет, его просто не будет видно в браузере.

## Вложенные слои — одна счастливая семья

Еще одним способом размещения слоев является их вложение. *Вложенный слой* — это обычный слой, который привязан к другому, причем между ними осуществляется родственная связь. Первый слой становится родительским, а вложенный в него — дочерним. Дочерний слой в качестве точки отсчета для позиционирования использует верхний левый угол родительского слоя, а не документа, так как он находится в рамках родительского слоя. Эта родственная связь сохраняется, даже если слои находятся в разных частях страницы. При перемещении первого слоя по странице все вложенные слои перемещаются вместе с ним. Можно провести аналогию, сравнивая такое поведение с хозяином и его собакой на поводке — куда бы ни пошел хозяин, собака всюду за ним следует, хотя сама она движется независимо (в пределах длины поводка).

Если вы поместите еще один слой в дочерний, то последний станет и дочерним, и родительским. Новый слой будет использовать верхний левый угол своего родительского слоя (в данном случае являющегося и родительским, и дочерним) в качестве точки отсчета. Первый слой в цепочке вложенных слоев будет управлять всеми дочерними, т.е. все они будут двигаться при перемещении родителя.

Dreamweaver с помощью вложения позволяет управлять большим количеством слоев в документе — фактически, именно для этого используются вложенные слои. Вместо того, чтобы следить за загрузкой различных слоев, разбросанных по странице, можно сгруппировать их в легко управляемые “семейства”. После этого будет несложно перемещать все семейство как один элемент. Более того, можно сделать все семейство невидимым или видимым, щелкнув на пиктограмме в виде глаза родительского слоя на панели Layers, если значение видимости дочернего слоя установлено по умолчанию (на панели Layers нет пиктограммы-глаза). Если видимость дочернего слоя установлена по умолчанию, значение этого параметра наследуется от родительского слоя. Таким образом можно отображать или прятать сразу целые семейства. Подобные действия вскоре станут вашей ежедневной практикой. Но не забывайте, что, когда дочерний слой на панели Layers включен (глаз открыт) или выключен (глаз закрыт), на него не действуют настройки видимости его родительского слоя. Настройки дочернего слоя должны быть установлены по умолчанию, чтобы он брал значение параметров видимости из своего родительского слоя.

Для создания вложенных слоев выполните следующие действия.

1. Выполните команду **Insert⇒Layout Objects⇒Layer** (Вставка⇒Объекты макета⇒Слой).

Поле, представляющее слой, появится на странице. Dreamweaver автоматически присвоит ему имя Layer1.

2. Переместите курсор внутрь первого слоя и выберите команду **Insert⇒Layout Objects⇒Layer** с целью создать второй слой внутри первого.
3. Разместите второй слой в любой части страницы, перетаскивая его за небольшую вкладку в левом верхнем углу или за любую точку его границы.

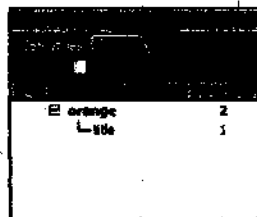
Вложенные слои не обязательно должны находиться внутри родительских. Они могут располагаться в любой точке страницы или друг над другом.

4. Выберите **Window⇒Layers**, чтобы открыть панель Layers, если она еще не была открыта.

Откроется панель Layers.

На панели Layers видно, что вложенный слой находится внизу и немного сбоку от своего родителя. Между ними проведена линия, указывающая на их родственную связь (рис. 9.4).

Рис. 9.4. Панель *Layers* позволяет устанавливать видимость и порядок наложения слоев, а также отображает родственные связи между ними



## Установка параметров слоя

Как и в других HTML-элементах, в слоях существуют такие опции, как высота и ширина. При выборе слоя его опции появляются на панели *Properties Inspector*.

В следующем списке приведены опции слоя и перечислены их функции.

- ✓ **Layer ID.** В верхнем левом углу панели *Properties Inspector*, сразу под надписью *Layer ID*, находится текстовое поле, в котором можно ввести имя для идентификации слоя. Для названия используйте только стандартные буквенно-цифровые символы (не применяйте специальные символы: пробелы, дефисы, косую черту или точки).
- ✓ **L (Слева).** В этом параметре определяется расстояние от слоя до левого края страницы или родительского (внешнего) слоя. Dreamweaver автоматически вставляет значение в пикселях при создании или перетаскивании слоя. Также можно самостоятельно вводить числовое значение (положительное или отрицательное) для управления позиционированием.
- ✓ **T (Сверху).** Этот параметр указывает на расстояние от слоя до верхнего края страницы или родительского (внешнего) слоя. Dreamweaver автоматически вставляет значение в пикселях при создании или перетаскивании слоя. Также можно самостоятельно вводить числовое значение (положительное или отрицательное) для управления позиционированием.
- ✓ **W (Ширина).** Dreamweaver автоматически определяет ширину при создании слоя на странице. Вы можете вручную задать числовое значение ширины. Кроме того, допускается изменять единицы измерения с px (пиксели) на любые из следующего списка: ps (пики), pt (пункты), in (дюймы), mm (миллиметры), cm (сантиметры) или % (проценты от родительского значения). Не вставляйте пробелы между числом и аббревиатурой единицы измерения.
- ✓ **H (Высота).** Dreamweaver автоматически определяет высоту при создании слоя на странице. Также можно вручную задать числовое значение высоты. Кроме того, допускается изменять единицы измерения с px (пиксели) на любые из следующего списка: ps (пики), pt (пункты), in (дюймы), mm (миллиметры), cm (сантиметры) или % (проценты от родительского значения). Не вставляйте пробелы между числом и аббревиатурой единицы измерения.
- ✓ **Z-index (Z-индекс).** Этот параметр определяет положение слоя по отношению к другим слоям, когда они наложены друг на друга. Слои с высокими значениями располагаются над слоями с низкими. Значения могут быть как положительными, так и отрицательными.

Изменить порядок наложения проще с помощью панели *Layers*, а не посредством определенных значений Z-индекса.

- ✓ **Vis (Видимость).** Этот параметр управляет отображением или невидимостью слоя. Его можно использовать с языком сценариев (например, JavaScript) для динамического изменения отображения слоев.

Существуют следующие значения данного атрибута.

- **Default (По умолчанию).** Значение по умолчанию для большинства браузеров совпадает со значением родительского слоя. Если родительский слой отсутствует, то состояние по умолчанию — видимый.
- **Inherit (Наследуемый).** При этом значении используются настройки видимости родительского слоя.
- **Visible (Видимый).** При таком значении слой всегда отображается, независимо от значения родительского слоя.
- ✓ **Hidden (Скрытый).** При данном значении слой всегда прозрачный (невидимый), независимо от значения родительского слоя. Несмотря на свою невидимость, все его содержимое будет загружено при просмотре страницы в браузере. Видимостью можно динамически управлять, применяя JavaScript-поведения (см. раздел “Прикрепление поведений” далее в этой главе).
- ✓ **Bg Image (Фоновое изображение).** С помощью этого атрибута можно выбрать фоновое изображение для слоя, точно так же, как и для Web-страницы. Щелкните на пиктограмме в виде папки, чтобы выбрать изображение, или введите в текстовое поле имя файла и путь к нему.
- ✓ **Bg Color (Цвет фона).** Этот параметр используется для заполнения фона слоя сплошным цветом. Щелкните на цветовом квадрате, чтобы открыть палитру, из которой можно выбрать цвет. Если вы хотите сделать фон слоя прозрачным, оставьте этот атрибут незаполненным.
- ✓ **Tag (Дескриптор).** Данный параметр позволяет выбирать один из CSS-слоев (дескрипторы <DIV> или <SPAN>). Лучше использовать дескриптор <DIV>.
- ✓ **Overflow (Переполнение).** Этот параметр определяет, как содержимое слоя будет отображаться, если оно превысит указанный размер. (Данный параметр активен только в CSS-слоях.)

Существуют следующие значения атрибута переполнения.

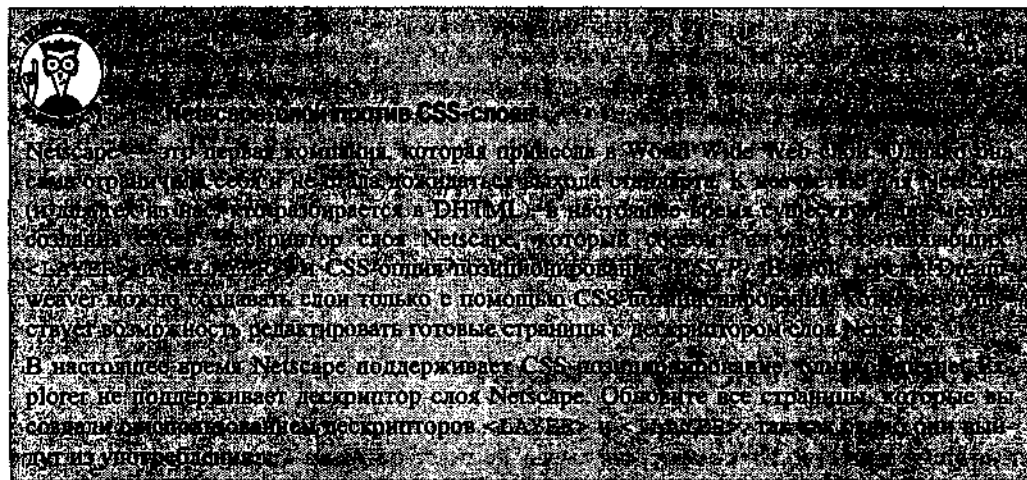
- **Visible (Видимый).** Увеличивает слой с целью отобразить все содержимое. Слой расширяется вниз и вправо.
- **Hidden (Скрыт).** Обрезает содержимое слоя, которое в него не помещается, и не предоставляет полосу прокрутки.
- **Scroll (Прокрутка).** Добавляет к слою полосу прокрутки независимо от того, вмещается содержимое полностью или нет.
- **Auto (Автоматически).** При выборе названного значения к слою добавляется полоса прокрутки лишь тогда, когда содержимое вышло за границы.
- ✓ **Clip (Обрезка).** В этом атрибуте определяется, какие части содержимого слоя будут обрезаться, если слой недостаточно большой, чтобы отобразить все содержимое. Можно указать расстояние от L (Левого края), T (Верхнего края), R (Правого края) и B (Нижнего края). Значения могут быть указаны в px (пикселях), ps (пиках), pt (пунктах), in (дюймах), mm (миллиметрах), cm (сантиметрах) или % (процентах от родительского значения). Не вставляйте пробелы между числовым значением и аббревиатурой единицы измерения.

## Преобразование слоев в таблицы. Точное позиционирование для старых браузеров

Если вы хотите аккуратно, с точностью до пикселя, разместить элементы на Web-странице, слою подойдут для этого как нельзя лучше. С помощью слоев можно создать аккуратную разметку, чего нельзя сделать средствами обычного HTML. К сожалению, слои работают только в браузерах версии 4.0 и выше.

Но может потребоваться использовать свойства точной разметки слоев, к тому же, обеспечить поддержку широкой аудитории, включая посетителей, использующих браузеры ниже версии 4.0. В настоящее время такие браузеры используются редко, но если вам необходимо осуществить их поддержку, то знайте, что Dreamweaver предоставляет для этого специальное средство. Вы можете использовать слои для дизайна страницы, а затем в финальной стадии проекта обратиться к таблицам, так как в программе Dreamweaver есть функция преобразования в HTML-страницу с таблицами такого макета, который был создан с помощью слоев. Построив макет, использующий слои, а затем преобразовав их в таблицы, можно просто (посредством одной команды) создать версию страницы, которая будет работать в старых браузерах.

Чтобы преобразовать страницу, использующую слои, в страницу, которая работает только с таблицами, и сохранить разметку, выполните команду **Modify⇒Convert⇒Layers to Table** (Изменить⇒Преобразовать⇒Слои в таблицу). Dreamweaver строит страницу с табличной структурой, которая повторяет макет со слоями и управляет позиционированием с помощью ячеек таблицы. (*Примечание.* Если вы не сохранили страницу, Dreamweaver предложит вам сделать это перед завершением преобразования, так как данный процесс может существенно изменить оригинальный дизайн страницы.)



Предположим, вам необходимо будет позже вернуться и изменить макет — редактировать таблицу для точного позиционирования не простая задача! Не беспокойтесь, чтобы преобразовать таблицы в слои, которые редактируются с целью точного размещения элементов, потребуется выполнить всего одну команду. Выполните команду **Modify⇒Convert⇒Tables to Layers** (Изменить⇒Преобразовать⇒Таблицы в слои) — макет из таблиц будет преобразован в макет из слоев, в котором несложно переместить элементы с точностью до пикселя. После завершения преобразуйте страницу в табличный вариант, и вы получите страницу с точно размещенными элементами, для просмотра которой не нужен браузер версии 4.0 и выше.



Функция преобразования слоев в таблицу не идеальна, так как посредством слоев можно порой достичь таких результатов, которые невозможны при использовании таблиц. Например, нельзя преобразовать страницу, содержащую вложенные слои. Некоторые дизайнеры используют функцию преобразования слоев в таблицу для создания нескольких страниц, а затем направляют посетителей к лучшему дизайну, даже если для этого им приходится подправлять табличную версию страницы, чтобы она хорошо выглядела и без всех DHTML-свойств. В дальнейшем просто используйте команду **Save As** (Сохранить как), чтобы сохранить вашу преобразованную страницу под другим именем и получить в итоге две ее версии.

## Понятие о DHTML

Динамический HTML (DHTML) был довольно высоко оценен. Конечно, DHTML не настолько могущественный, хотя он привносит функциональность в Web-страницу, создание которой было бы невозможным только с помощью HTML. DHTML — это что-то наподобие HTML на стероидах. DHTML подразумевает использование расширенных методов языков сценариев для создания интерактивной анимации, что невозможно с использованием только HTML. *Динамическое содержимое* означает, что можно создавать и изменять наполнение страницы уже *после* того, как она загрузится в браузер. Какое-то время для добавления динамических эффектов в Web-страницы дизайнеры использовали JavaScript, но посредством DHTML можно изменять атрибуты HTML-дескрипторы, а это означает, что вы имеете возможность создать гораздо больше различных эффектов и заставить их выполняться с гораздо большей скоростью.

Существенный недостаток DHTML, как и любой другой новой технологии, заключается в неоднозначной его поддержке браузерами, и поэтому некоторые эффекты, созданные с помощью DHTML, будут работать не во всех браузерах и, соответственно, не достаточно широко использоваться в Internet. В программу Dreamweaver включены свойства, которые упрощают проектирование страниц, работающих с несколькими браузерами.

Однако DHTML гораздо сложнее для написания, чем обычный HTML. Даже HTML-фреймы, которые считаются сложными стандартами Web-дизайна, выглядят относительно просто по сравнению с JavaScript и кодом, который необходимо написать для создания DHTML. Именно здесь Dreamweaver покажет себя во всей красе. Компания Macromedia добавила целый ряд средств, которые позволяют создавать DHTML-эффекты, даже если вы не умеете программировать на JavaScript.

## Работа с поведением

Самые захватывающие свойства, использующиеся в World Wide Web в настоящее время, создаются с помощью Dreamweaver-поведений посредством языка сценариев под названием JavaScript. Эти поведения являются просто встроенными сценариями — некоторые из них используют DHTML, другие — нет. Все они предоставляют простой способ добавления интерактивности в ваши Web-страницы. Поведения можно применить ко многим элементам HTML-страницы и даже к самой странице. Писать на языке JavaScript сложнее, чем писать HTML-код, но не так сложно, как на языке программирования C, C++ или Java. (Her-net, Java и JavaScript — это не одно и то же. Читайте в главе 11 о Java-апплетах и об их отличиях от JavaScript.) Dreamweaver берет на себя всю сложность написания JavaScript-поведений, предоставляя вам простой и интуитивно понятный интерфейс, который не требует особого внимания к запутанному коду.

Применяя поведения, можно сделать так, чтобы изображения изменялись при попадании на них курсора мыши пользователя (замена изображений), а также создать анимацию, кото-

рая бы запускалась, когда посетитель щелкнет на изображении или другом элементе страницы. Комбинируя мощь поведений со слоями, вы получите широкие возможности, которые помогут сделать страницу эффектной и, к тому же, быстро загружаемой.

Рассмотрим простой пример: если вы кого-то пощекочите, то он засмеется. Dreamweaver называет щелчку “событием”, а смех — “действием”. Вместе они составляют Dreamweaver-поведение.

Вы, наверное, уже знакомы с поведением роллера, когда одно изображение заменяется другим. В этом случае при наведении курсора мыши на изображение является *событием*. *Действие* — это переключение одного изображения другим. Роллеры часто используются в органах перемещения по узлу. При наведении курсора мыши на навигационную кнопку, последняя подсвечивается. Поведения могут влиять на текст, изображения и слои.

## Присоединение поведений

Если вы всегда мечтали добавить на свою страницу интерактивные свойства (например, всплывку, когда пользователи наводят курсор на изображение или щелкают на ссылке), то вам придется по душе функция *поведений* в программе Dreamweaver. Чтобы полностью оценить работу, выполненную программой, переключитесь в режим Code (Код) перед присоединением поведения и после присоединения, а затем посмотрите, насколько сложный код необходимо вставить, чтобы создать поведение. Если вам не очень понравится то, что вы увидите, не волнуйтесь, можете спокойно перейти обратно в режим Design и позволить программе Dreamweaver позаботиться о коде за вас.

При использовании поведений в Dreamweaver вам не придется писать код. Вместо этого вы будете работать с несколькими диалоговыми окнами и, щелкая мышью, получать интерактивные эффекты. Поведения можно присоединить к странице, ссылке, изображению и почти к любому элементу страницы. Для этого выберите его и укажите действие или событие, которое должно запустить поведение и собственно выбрать поведение из вкладки Behaviors панели Tag.

В следующей инструкции описывается применение поведения к такому элементу, как изображение. В Dreamweaver встроено как минимум 20 поведений, поэтому стоит потратить немного времени на их изучение, чтобы вы в дальнейшем могли их использовать.

Для добавления поведения к элементу страницы выполните следующие действия.

1. Выберите изображение на странице, щелкнув на нем.

Можно выбрать любое изображение, текст или слой на странице и применить к нему поведение.

Чтобы присоединить поведение ко всей странице, щелкните на дескрипторе <BODY> на панели Tag Selector с левой стороны строки состояния внизу окна документа.

2. Выполните команду Window⇒Behaviors (Окно⇒Поведения), чтобы открыть панель Behaviors.
3. В верхнем левом углу панели Behaviors щелкните на знаке “плюс” (+) и выберите поведение Open Browser Window (Открыть окно браузера) в раскрывающемся меню (рис. 9.5).

Откроется диалоговое окно Open Browser Window, далее вы можете указать параметры нового окна браузера.

Выберите любое поведение, указанное в раскрывающемся меню.

Вам следует знать, что Dreamweaver-поведения почти всегда должны находиться внутри дескриптора анкера (<A>), который создается путем заполнения поля Link на панели Properties Inspector. Если вы откроете раскрывающийся список Events и увидите совсем немного элементов, это может означать, что выбранное вами изображение ни на



что не ссылается. Данную проблему несложно решить. Выберите изображение и введите в поле Link на панели Properties Inspector javascript:;. Этот код создает ссылку на изображение, но при этом браузер не открывает новую Web-страницу при щелчке на изображении. Теперь в раскрывающемся меню на панели Behaviors вы должны увидеть больше поведений, которые можно использовать для открытия нового окна.

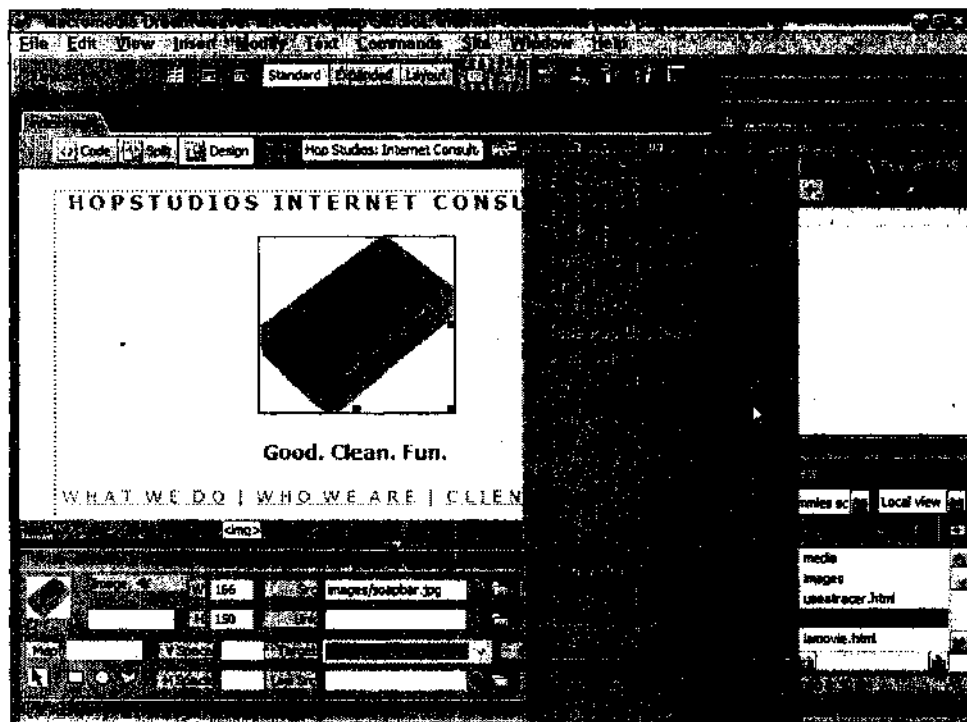


Рис. 9.5. Выбор поведения на панели Behaviors

Если действие в списке неактивно, это означает, что оно не будет работать с файлом или элементом, который вы выбрали. Например, действие Control Shockwave Action работает только при выборе Shockwave-файла.

После выбора поведения соответствующее ему диалоговое окно будет всегда появляться, позволяя вам указать параметры каждого поведения.

4. В диалоговом окне, соответствующем действию, укажите параметры, которые будут управлять работой поведения.

Поведение Open Browser Windows указывает на следующее: если кто-то щелкнет на изображении, к которому было применено данное поведение, откроется новое окно браузера. В этом диалоговом окне можно указать свойства отображения данного окна браузера (рис. 9.6). Не следует изменять никакие параметры, кроме поля URL to Display (Отобразить URL). Установив ширину и высоту окна, можно открыть при необходимости окно меньшего размера. Другие параметры управляют отображением таких элементов браузера, как навигационная строка, строка заголовка, строка меню и т.д. И наконец, можно присвоить новому окну имя, особенно, если вы собираетесь сделать его целевым и загружать в него новые изображения.

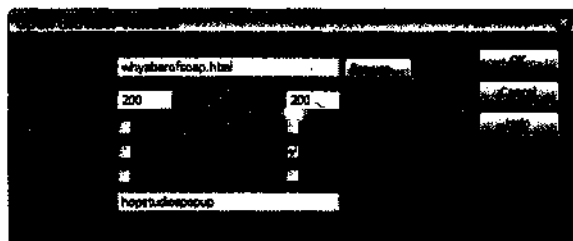


Рис. 9.6. Выберите действия на панели Behaviors — в результате в открывшемся диалоговом окне появятся разные опции управления поведением

- После того, как вы определите параметры поведения, щелкните на кнопке **OK**.  
Диалоговое окно закроется, а поведение **Open Browser Window** появится на панели Behaviors.
- Чтобы изменить событие, которое запускает ваше поведение, выберите текущее поведение в левой части панели Behaviors.

Откроется раскрывающийся список **Events**. В нем можно выбрать различные события, запускающие поведение.

Чаще всего используется событие **onClick**, которое запускает поведение по щелчку пользователя на изображении. (Подробности о событиях и описание каждого из них ищите в разделе “О событиях” далее в этой главе.)

- Чтобы протестировать действие, выполните команду **File⇒Preview in Browser** (Файл⇒Просмотреть в браузере), а затем укажите браузер, в котором вы решили проверить свою работу.

В выбранном браузере откроется страница, и вы сможете увидеть, как она на самом деле будет выглядеть. Щелкните на изображении, чтобы проверить, откроется ли окно (рис. 9.7).



Называя файл, в его начале не следует вводить цифры или косую черту, которые не очень подходят для названия файла, особенно при использовании поведений (проблемы возникают больше в программе JavaScript, чем в Dreamweaver). Вообще не рекомендуется использовать косую черту в имени файла и цифру в его начале (в остальной части названия файла цифры использовать можно).

Многие события (например, **onMouseDown**, **onMouseOver** и **onMouseOut**) доступны только в том случае, если элемент ссылается на адрес URL. Также необходимо создать ссылку, чтобы большинство поведений на панели Behaviors стали активными. В этом случае необходимо добавить в поле **Link** на панели **Properties Inspector Javascript**; для текста, изображения или слоя, с которым вы работаете. Также можно создать ссылку с данного элемента на другую Web-страницу. А используя символ решетки (**#**), вы вправе оставить текущую Web-страницу открытой.

## О событиях

**События** (на Web-языке) — это действия, которые выполняет пользователь, работая с вашей Web-страницей. Щелчок на изображении является событием, как является событием и загрузка страницы в браузере или нажатие клавиши на клавиатуре. При задании поведений можно использовать довольно много других событий. Различные версии браузеров поддерживают различные события (и чем новее браузер, тем больше событий он может обработать). Таким образом, в зависимости от выбранного целевого браузера на панели Behaviors, в раскрывающемся меню будут находиться разные события. Чтобы просмотреть список доступ-

ных событий для определенных браузеров, щелкните на знаке “плюс” (+) панели Behaviors, выберите Show Events For (Показывать события для) и затем перейдите к тому типу браузера, который используют ваши пользователи. Попробуйте охватить максимально возможную аудиторию при использовании поведений.

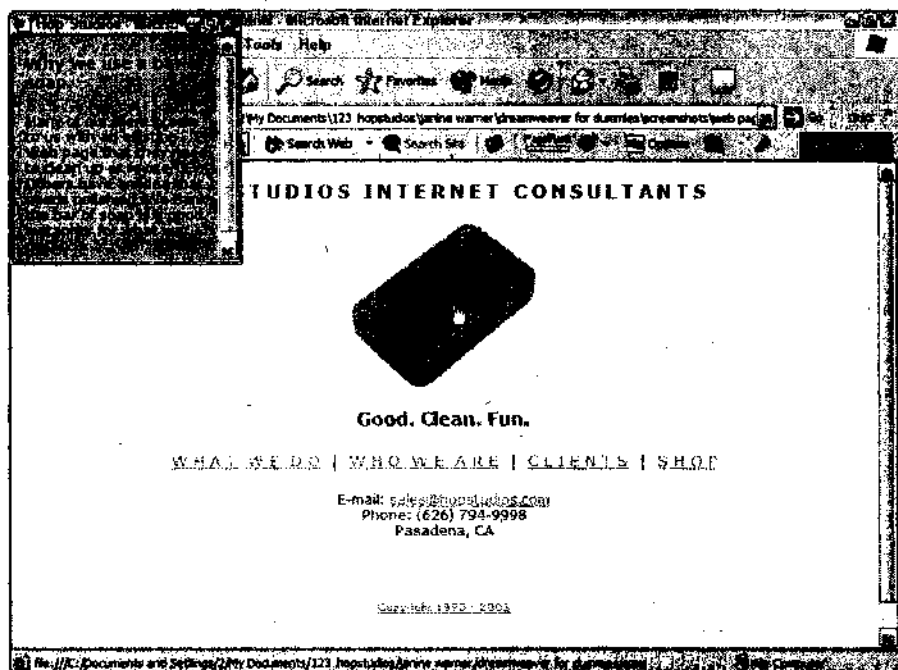


Рис. 9.7. Поведение Open Browser Window позволяет управлять размером и атрибутами нового окна

Часто некоторые поведения доступны только для определенных типов объектов на странице. В следующем списке описаны те из наиболее часто используемых событий, которые могут быть выполнены большинством Web-пользователей (использующим браузеры Netscape и Internet Explorer версии 4.0 и выше).

- ✓ **onAbort.** Срабатывает, когда пользователь останавливает завершение загрузки изображения в браузере (например, когда он щелкает на кнопке Stop во время загрузки изображения).
- ✓ **onBlur.** Срабатывает, когда определенный элемент выходит из-под контроля пользователя. Например, пользователь щелкает за пределами текстового поля. После щелчка внутри поля браузер генерирует событие onBlur для него. onBlur — событие, противоположное onFocus.
- ✓ **onChange.** Срабатывает, когда пользователь изменяет значение на странице, например, выбирает элемент раскрывающегося меню или изменяет значение текстового поля, а затем щелкает в другой части страницы.
- ✓ **onClick.** Срабатывает, когда пользователь щелкает на одном из элементов: ссылка, кнопка или карта изображения.
- ✓ **onDblick.** Срабатывает, когда пользователь дважды щелкает на определенном элементе.

- ✓ **onError.** Срабатывает при возникновении ошибки в браузере во время загрузки страницы или изображения. Это происходит, например, если на сервере не найден URL или изображение.
- ✓ **onFocus.** Срабатывает, когда определенный элемент становится объектом внимания пользователя. Например, щелчок на текстовом поле формы генерирует событие onFocus.
- ✓ **onKeyDown.** Срабатывает при нажатии пользователем любой клавиши клавиатуры. (Для срабатывания данного события пользователю не обязательно отпускать клавишу.)
- ✓ **onKeyPress.** Срабатывает, когда пользователь нажимает и отпускает клавишу клавиатуры. Это событие является как бы комбинацией событий onKeyDown и onKeyUp.
- ✓ **onLoad.** Срабатывает после полной загрузки страницы или изображения.
- ✓ **onMouseDown.** Срабатывает при щелчке на кнопке мыши. (Пользователь не обязательно должен отпустить кнопку, чтобы сгенерировать это событие.)
- ✓ **onMouseMove.** Срабатывает, когда пользователь перемещает мышь при наведенном курсоре на определенный объект, но сам курсор не выходит за границу элемента (остается в его пределах).
- ✓ **onMouseOut.** Срабатывает, когда пользователь убирает курсор мыши с определенного элемента (обычно ссылки).
- ✓ **onMouseOver.** Срабатывает, когда курсор мыши впервые попадает на определенный элемент.
- ✓ **onMouseUp.** Срабатывает, когда кнопка мыши после нажатия отпускается.
- ✓ **onMove.** Срабатывает, когда перемещается окно или фрейм.
- ✓ **onReset.** Срабатывает, когда форма сбрасывается в свои первоначальные значения — обычно по нажатию кнопки Reset (Сброс).
- ✓ **onResize.** Срабатывает, когда пользователь изменяет размер окна браузера или фрейма.
- ✓ **onScroll.** Срабатывает, когда пользователь прокручивает страницу вверх или вниз.
- ✓ **onSelect.** Срабатывает, когда пользователь в текстовом поле выбирает текст, выделяя его с помощью курсора.
- ✓ **onSubmit.** Срабатывает, когда пользователь подтверждает форму — обычно по нажатию кнопки Submit (Подтвердить).
- ✓ **onUnload.** Срабатывает, когда пользователь покидает страницу либо закрывая ее, либо переходя к другому окну браузера.

#### Добавление к Dreamweaver новых плагинов

Если вы знаете язык JavaScript, то можете добавить свои собственные плагины к программе Dreamweaver. Инструкции по созданию и добавлению новых плагинов находятся в разделе Dreamweaver Exchange, узла криминала Macromedia, по адресу [www.macromedia.com/exchange/dreamweaver](http://www.macromedia.com/exchange/dreamweaver). Там же вы найдете список плагинов от Macromedia и других разработчиков, которые можно бесплатно или за определенную цену загрузить, а затем добавить к Dreamweaver. Чтобы автоматически подключиться

к этому узлу и получить новые поведения, перейдите в меню **Поведения Behaviors** и выберите опцию **Get More Behaviors** (Получить новые поведения). В появившемся меню выберите пункт **Web-узлы**. После этого загрузится Web-страница, с которой открывается меню. После этого загрузится Web-страница, с которой открывается меню. После этого загрузится Web-страница, с которой открывается меню. После этого загрузится Web-страница, с которой открывается меню.

## Добавление поведения переключающегося изображения для замены изображений

Переключающееся изображение является в настоящее время наиболее часто используемым интерактивным элементом в World Wide Web. С помощью переключений можно менять места-ми изображения на странице, когда курсор мыши попадает на него, предоставляя пользователям обратную связь их взаимодействия с вашим узлом. Вы должны были видеть этот эффект в меню перемещения Web-узлов, когда при наведении курсора пункт меню подсвечивался. Чтобы создать переключающееся изображение в программе Dreamweaver, выполните следующие действия.

1. Щелкните в той части страницы, в которой решили создать переключение для помещения туда курсора.

Эффект переключения требует наличия как минимум двух изображений: одно для начального состояния и второе — для переключенного. Вы, вероятно, захотите создать специальный набор изображений для использования в поведении переключения. Они не обязательно должны быть одинакового размера, но если это условие не соблюдать, то в результате можно получить странный эффект масштабирования.

2. Выполните команду **Insert⇒Image Objects⇒Rollover Image** (Вставка⇒Объекты изображения⇒Переключающееся изображение), чтобы открыть диалоговое окно **Insert Rollover Image** (Вставка переключающегося изображения).

Откроется диалоговое окно **Insert Rollover Image**, изображенное на рис. 9.7.

3. Введите имя изображения в поле **Image Name**.

Чтобы применить поведение к такому элементу, как изображение, ему следует присвоить имя. Таким образом, сценарий поведения будет иметь возможность на него ссылаться. Имена также позволяют менять местами изображения в других областях страницы, используя их названия в качестве идентификаторов. Имя может совпадать с именем файла, но в тоже время оно должно что-то означать.

4. Укажите в текстовом поле **Original Image** (Оригинальное изображение) первое изображение, которое должно быть представлено. (Воспользуйтесь кнопкой **Browse** (Обзор), чтобы легко его найти.)

5. Укажите второе изображение, которое должно будет появиться при наведении пользователем курсора мыши на первое изображение. (Воспользуйтесь кнопкой **Browse**, чтобы легко его найти.)

6. Установите флажок **Preload Rollover Image** (Предварительно загрузить переключающееся изображение), если необходимо, чтобы изображение загрузилось в кэш браузера перед тем, как оно будет показано посетителю.

Если этого не сделать, то изображение начнет загружаться только тогда, когда посетитель поместит на оригинальном изображении курсор мыши. Эту опцию лучше всегда держать включенной.

7. В текстовом поле **When Clicked, Go To URL** (По щелчку перейти к адресу URL) введите URL или найдите другую страницу, которую можно подключить к узлу.

Если вы не укажете URL, Dreamweaver автоматически вставит символ # (анкерный дескриптор).

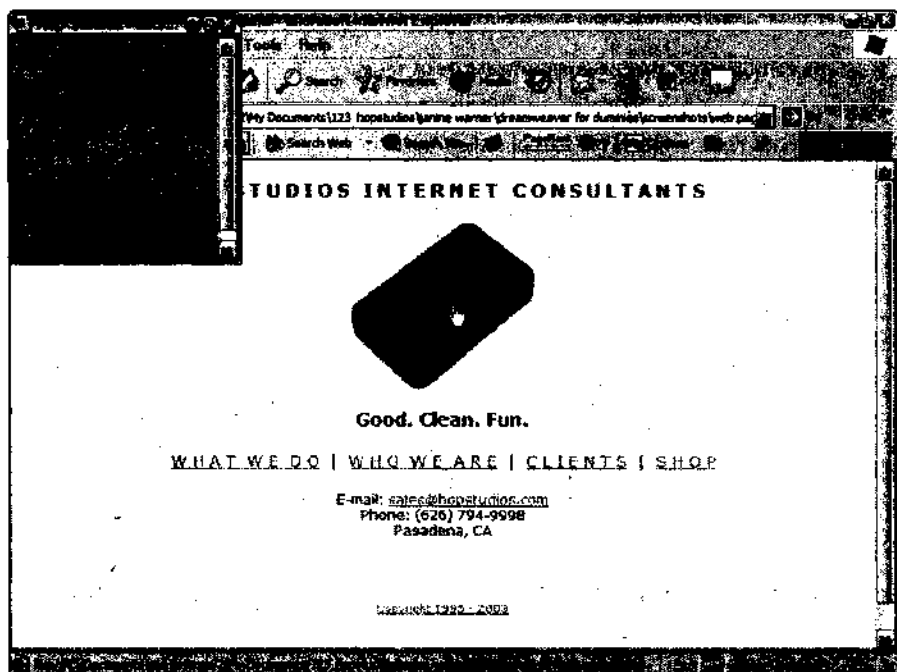


Рис. 9.7. В диалоговом окне *Insert Rollover Image* можно указать оригинальное и переключенное изображение

#### 8. Щелкните на кнопке **OK**.

Изображения автоматически станут переключаемыми.

#### 9. Просмотрите свою работу в браузере, чтобы убедиться, что переключающиеся изображения работают.

(Более подробно о предварительном просмотре в браузере рассказывается в главе 2.)

## Присоединение нескольких поведений

К одному и тому же элементу страницы позволяет присоединять несколько поведений (если они, конечно, не конфликтуют). Например, можно присоединить одно действие, которое срабатывает при щелчке пользователем на изображении, и другое — при наведении курсора на изображение. Также разрешено запускать одно и то же действие по более чем одному событию. Например, можно проигрывать один и тот же звук, когда пользователь запускает любое количество событий.

Чтобы присоединить дополнительные поведения к элементу, выполните действия, указанные в разделе “Присоединение поведений” этой главы, а затем щелкните на знаке “плюс” и выберите еще один пункт раскрывающегося меню, чтобы добавить следующее поведение. Повторите описанное действие столько раз, сколько требуется.

## Редактирование поведения

После создания поведения всегда можно вернуться назад и отредактировать его. Вы вправе выбрать другое событие для запуска поведения, другое действие и добавить или удалить поведения. Также можно изменить указанные ранее параметры.

Чтобы отредактировать поведение, выполните следующие действия.

1. Выберите объект с присоединенным поведением.
2. Выполните команду **Window⇒Behaviors**, чтобы открыть панель **Behavior**.

С помощью панели **Behavior** можно выполнить следующее.

- Чтобы изменить событие, при выбранном действии в раскрывающемся меню **Events** панели **Behaviors** укажите другое событие.
- Для удаления действия, щелкните на нем в панели **Behaviors**, чтобы выбрать его, а затем щелкните на знаке “минус”, расположенном в верхней части окна. Действие исчезнет.
- Чтобы изменить параметры действия, дважды на нем щелкните, а затем в появившемся диалоговом окне измените необходимые параметры.
- Чтобы изменить порядок действий, когда их установлено несколько, выберите одно из них и щелкните на кнопке **Move Event Value Up** (Переместить значение события вверх) или **Move Event Value Down** (Переместить значение события вниз) для изменения его положения в списке действий.

## *Будут ли ваши страницы работать со старыми браузерами?*

Вам могут понравиться все свойства Dreamweaver, которые описывались в этой главе, так как они упрощают процесс создания динамических и интерактивных элементов на вашей Web-странице. Однако нельзя забывать, что старые браузеры не всегда понимают некоторые созданные вами функции. День ото дня старые браузеры (до версии 4.0) создают все меньше проблем, так как люди перестают ими пользоваться, несмотря на то, что поддержка браузеров все еще остается проблемой. Даже новые браузеры не поддерживают все DHTML-свойства одинаково.



Бывает сложно решить, какой браузер сделать целевым для работы с поведением. Одним из решений (не учитывая совет не использовать поведения вообще) является создание двух версий страниц, которые будут использовать поведения и добавление поведения **Check Browser** (Проверка браузера), перенаправляющего посетителей к тем страницам, которые наилучшим образом у них работают.

Действие **Check Browser** добавляется из панели **Behaviors**. Оно автоматически перенаправляет пользователей на разные URL-адреса в зависимости от той версии браузера, которую они используют. Таким образом, можно создать красивый дизайн для новых браузеров и более упрощенную его версию — для старых. Так как это действие позволяет перенаправлять на разные URL даже пользователей Netscape и Internet Explorer, можно создать разные страницы для возможностей каждого из этих браузеров (рис. 9.9). Советуем использовать это действие следующим образом: выберите дескриптор **<BODY>** на панели **Tag Selector** с левой стороны строки состояния внизу окна документа, а затем выберите на панели **Behaviors** действие **Check Browser** (чтобы открыть список действий, щелкните на знаке “плюс”).

Применяя это поведение, вы заставляете сценарий определения браузера при первой загрузке страницы проверять тип используемого посетителем браузера. После загрузки страницы посетитель либо направляется по другому адресу (в зависимости от того, что было определено), либо остается на текущей странице. Например, можно направлять всех пользователей Netscape 4.0 и ниже на одну страницу вашего узла, а пользователей Internet Explorer 5.0 —

на другую. Кроме того, чтобы пользователи со старыми браузерами сразу видели простую страницу, а не пытались обработать сложный код, который они не понимают, рекомендуется вставить данное поведение в базовую версию страницы и затем перенаправлять новые браузеры на альтернативную, фантастическую версию узла. Единственная проблема такого решения заключается в том, что вам придется создать больше одного узла: один — для старых браузеров и один и более — для новых, что влечет за собой гораздо больше работы.

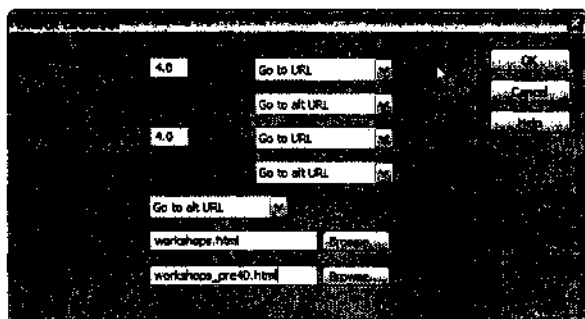


Рис. 9.9. Диалоговое окно *Check Browser* позволяет направлять пользователей на разные URL-адреса, в зависимости от того, какой браузер они используют



Если ваша аудитория использует менее распространенные браузеры, например, Safari или Opera, это решение вам не подойдет. Не забывайте, что тестирование страниц в браузере, который, по вашему мнению, используют посетители данного узла, является гарантией того, что ваши страницы будут работать хорошо.

## Использование расширений и диспетчера упаковки

Расширения позволяют добавлять новые свойства в Dreamweaver путем загрузки их с Web-узла. Вы также можете создать свои собственные расширения, которыми можно будет поделиться с другими. Расширения похожи на поведения, но они гораздо мощнее — с их помощью производится изменение системы меню в Dreamweaver: новые свойства добавляются путем вставки новых элементов. Расширения позволяют изменить цвета фона, добавить список почтовых индексов или коды стран, моментально вставить QuickTime-фильмы или подключиться к машине базы данных, воспользовавшись обычной командой меню. Идея расширений заключается в том, что каждый, кто немного умеет писать сценарии, может создать новый способ настройки Dreamweaver и поделиться своими творениями с остальным Dreamweaver-сообществом. Более подробно о расширениях можно узнать на узле Macromedia Exchange for Dreamweaver, который находится по адресу [www.macromedia.com/exchange/dreamweaver](http://www.macromedia.com/exchange/dreamweaver). Оттуда же можно загрузить (в основном, бесплатно) новые расширения.

После регистрации на узле Exchange for Dreamweaver (членство бесплатно) вам будет предоставлена возможность загрузить и установить достаточно много расширений. Их число растет с каждым днем, так как разработчики постоянно создают все новые и новые их версии и типы. Расширения можно искать по категориям или через просмотр постоянно расширяющегося списка.

Чтобы установить расширение, сначала загрузите его с узла Macromedia Exchange или из другого источника (которых сейчас в World Wide Web предостаточно), а затем воспользуй-



тес диспетчером расширений — утилитой, которая включена в состав Dreamweaver и предназначена для установки новых расширений. Расширения, загруженные вами с узла, сохраняются на компьютере в виде файлов с расширением .mxt. Диспетчер расширений максимально упрощает установку и удаление этих файлов из Dreamweaver.

Чтобы запустить менеджер расширений и установить одно из них, выполните следующие действия.

1. Выполните команду **Commands⇒Manage Extensions** (Команды⇒Управление расширениями).  
Будет запущена утилита.
2. В рамках диспетчера упаковки выполните команду **File⇒Install Extension** (Файл⇒Установить расширение). Затем найдите на своем диске новое расширение.  
После установки вы увидите краткую инструкцию по использованию расширения.
3. Если для работы расширения не потребуется перезапускать Dreamweaver, просто переключитесь назад в Dreamweaver и воспользуйтесь новым расширением.

## Преобразование в XHTML

Свойство Dreamweaver Convert позволяет преобразовывать HTML-страницу в XHTML. Язык XML (eXtensible Markup Language — Расширяемый язык разметки) чрезвычайно важен в World Wide Web, и если вы с ним работаете, то вам будет приятно узнать, что Dreamweaver начала осуществлять поддержку XML-разработки.

XML — это не язык разметки, это язык мета-разметки, который применяется для хранения и организации данных. XML является подмножеством SGML (Standard Generalized Markup Language — Стандартный обобщенный язык разметки), но в нем больше возможностей, чем у HTML. Кроме того, он достаточно отработан, чтобы эффективно использоваться в World Wide Web. Так как в языке XML отсутствует фиксированный набор дескрипторов и элементов, он позволяет разработчикам задавать необходимые элементы самостоятельно и применять их там, где требуется. Вот почему в названии языка присутствует буква X — eXtensible (расширяемый). Его можно адаптировать к содержимому вашего узла, кем бы вы ни были: биржевым маклером, издателем или астрономом.

XML основывается на жестких правилах и стандартах. Он официально одобрен организацией W3C. Этот язык может решить многие проблемы, которые возникают по причине конфликта стандартов в других методах форматирования. Правилами обусловлено место появления дескриптора, разрешенные имена, возможность атрибутов быть подключенными к определенным элементам. Указанные стандарты позволяют разработать XML-анализаторы, которые смогут обрабатывать любой XML-документ, не ограничиваясь определенным типом содержимого и представлением его на экране. В этот язык также включены правила синтаксиса, проверки ссылок и сравнения моделей документа; проверка типов данных и корректности созданного документа. В XML используется стандарт Unicode в качестве основного набора символов, поэтому в нем поддерживается самый широкий круг языков, специальных знаков и символов, включая арабский, китайский и русский.

Основное отличие XML от HTML заключается в том, что XML может быть использован для описания типа содержимого, а не просто для задания форматирования. Это позволяет хранить и совместно использовать информацию методами, упрощающими ее публикацию в нескольких стилях форматирования. Например, можно не описывать заголовки как полужирный текст, шрифт Helvetica, а тело документа как текст, использующий шрифт Times. Просто опишите заголовок как заголовок, а текст — как тело документа. XML также позво-

ляет применять к содержимому узла таблицу стилей (или несколько таблиц стилей), чтобы заголовки и тело документа форматировались “на лету”. Такой результат достигается с помощью каскадных таблиц стилей и расширяемых таблиц стилей языка XML. Отделение форматирования от описания содержимого позволяет одну и ту же информацию отправлять большому количеству партнеров, каждый из которых может применить к ней собственное форматирование. Имеется также большой спектр устройств просмотра (Web-браузеры, Palm Pilot и сотовые телефоны), предусматривающие отдельное форматирование.

# Интеграция Fireworks и Dreamweaver

*В этой главе...*

- Fireworks как программа для редактирования изображений
- Использование отличных от Fireworks графических редакторов
- Оптимизация графики, не покидая Dreamweaver
- Вставка и редактирование HTML из Fireworks

**В** этой главе вы ознакомитесь со специальной функцией программы Dreamweaver, объединяющей ее с графическим редактором компании Macromedia, — Fireworks. Эта функция, специально разработанная для создания изображений для Web, является замечательным дополнением Dreamweaver. Однако информацию, изложенную в данной главе, также можно применить и к другим графическим редакторам, например, Adobe Photoshop.



Если у вас нет редактора Fireworks, загрузите бесплатную 30-дневную демонстрационную версию этой программы по адресу: [www.macromedia.com/software/fireworks/trial](http://www.macromedia.com/software/fireworks/trial). В отличие от программы Dreamweaver, Fireworks является исключительно графическим инструментом. В Dreamweaver отсутствуют собственные средства редактирования графики, а Fireworks (и другие подобные программы — см. главу 5) позволяет создавать изображения с нуля, редактировать их и готовить к использованию в World Wide Web.

Однако Fireworks имеет ряд преимуществ по сравнению с другими графическими редакторами. Это, пожалуй, первая программа, спроектированная специально для особых нужд World Wide Web. С помощью Fireworks вы сможете автоматизировать рабочий процесс. *Оптимизация* графических изображений (сжать и подготовить их к использованию в Web), создание сложной анимации, необычных *ролловеров* (изображений, изменяющих свой внешний вид при наведении на них курсора мыши) и специальных эффектов — все это происходит гораздо быстрее, чем было ранее. Fireworks даже может самостоятельно генерировать HTML и выдавать Web-страницы! Но что гораздо важнее для вас, Fireworks прекрасно интегрируется с Dreamweaver, а это позволяет одновременно редактировать графические изображения в двух программах, постоянно переключаясь между ними. Обычно, работая с Dreamweaver и другим графическим редактором, необходимо совершить целый ряд действий для создания и редактирования изображений, при этом постоянно следует переключаться между двумя программами. В построении и поддержке Web-узла эта часть процесса наиболее утомительна. Однако *круговое редактирование графики* предоставляет довольно много быстрых команд, в результате переключение между двумя программами упрощается.

## *От Dreamweaver к Fireworks: редактирование изображений*

Представьте, что на вашей Web-странице расположен логотип, в котором клиент неожиданно решил изменить цвет. Обычно для этого приходится запускать графический редактор, нахо-

дить логотип, открывать, редактировать, сохранять, переключаться обратно в Dreamweaver и повторно вставлять его на страницу. Довольно много действий, не правда ли? Но, используя специальные свойства интегрирования между Dreamweaver и Fireworks, можно значительно упростить этот процесс — всего несколько щелчков мышью, и задача будет выполнена.

Из следующей инструкции вы узнаете, как в программе Dreamweaver выбрать изображение, автоматически открыть его в Fireworks, отредактировать и вернуть обратно в Dreamweaver, сделав всего несколько щелчков мышью.

Чтобы запустить Fireworks прямо из Dreamweaver и отредактировать существующее изображение, выполните следующие действия.

1. Выберите в Dreamweaver изображение .gif или .jpg, которое вы планируете отредактировать.
2. На панели **Properties Inspector** (Инспектор свойств) щелкните на кнопке **Edit** (Редактировать), как показано на рис. 10.1.

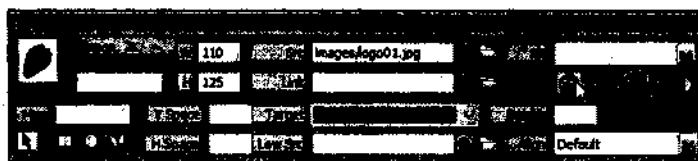


Рис. 10.1. При выборе изображения на панели *Properties Inspector* появляется кнопка редактирования. Щелкните на ней, чтобы запустить графический редактор

Откроется диалоговое окно **Find Source** (Найти источник), в котором программа спросит, хотите ли вы использовать существующий исходный файл выбранного изображения.

3. Щелкните на одной из опций диалогового окна **Find Source**.

Если вы щелкнете на кнопке **Yes** (Да), то это позволит выбрать другой файл, отличный от оптимизированного, расположенного на вашей странице. Например, вы вправе выбрать оригинальный файл, из которого вы получили оптимизированную Web-версию графического изображения на вашей странице. Это может быть, например, PNG или Photoshop-файл. (Более подробно о PNG-файлах рассказывается во врезке “PNG: Portable Network Graphics файлы”, далее в этой главе.)

4. Если щелкнуть на кнопке **No** (Нет), то откроется файл, который вы выбрали в программе Dreamweaver (собственно GIF- или JPEG-файл, присоединенный к странице).



Поскольку исходный файл изображения, используемого на вашей Web-странице, вероятнее всего, был ранее оптимизирован, редактирование этого GIF- или JPEG-изображения, как правило, не приводит к улучшению качества после повторной оптимизации и экспортирования обратно в Dreamweaver. Поэтому целесообразно вернуться назад к оригинальной, неоптимизированной версии графического изображения и начать все сначала. Не забывайте, что при создании GIF- или JPEG-изображения, файлы ужимаются, и при этом теряются данные и качество. Теперь понятно: если внести серьезные изменения, используя оригинальное изображение и сохранив новое GIF или JPEG, мы получим файл более высокого качества.

После щелчка на кнопке **Yes** или **No** изображение откроется в редакторе Fireworks.

5. Внесите необходимые изменения в изображение средствами Fireworks.

Используя средства редактирования редактора Fireworks, можно внести любые изменения в изображение, а также воспользоваться панелью Optimize (Оптимизация) для изменения настроек оптимизации файла.

- После окончания работы щелкните на кнопке Done (Готово) в окне документа Fireworks (рис. 10.2).

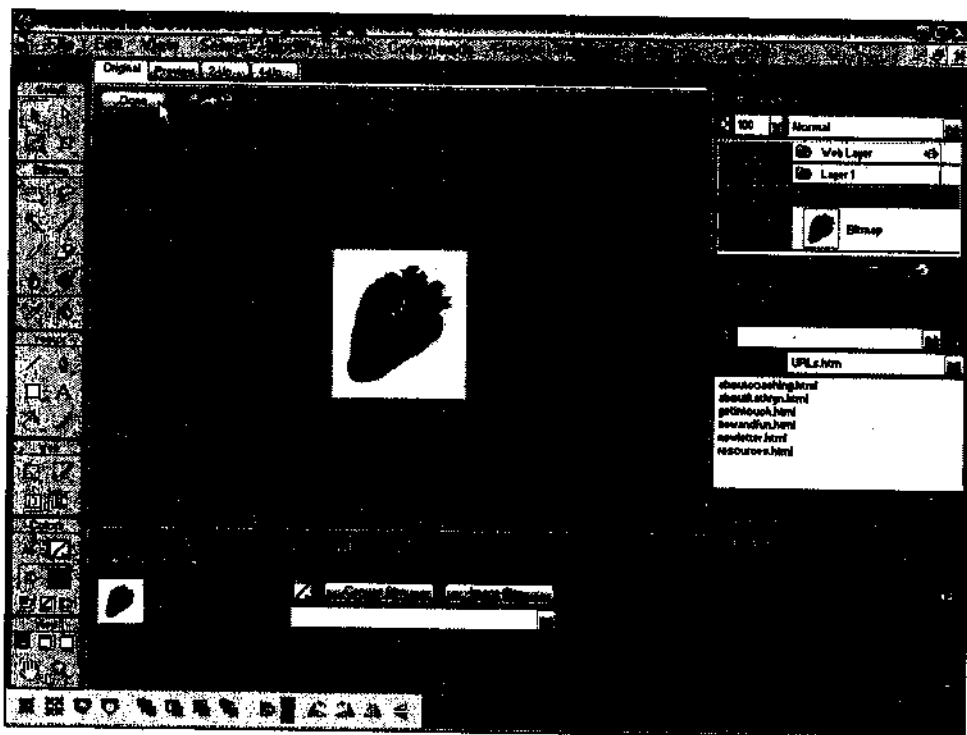


Рис. 10.2. После щелчка на кнопке Done в редакторе Fireworks изображение будет автоматически обновлено в Dreamweaver

В результате документ Fireworks переключится в фоновый режим, а вместо него автоматически появится документ Dreamweaver. Изображение вновь будет автоматически обновлено на странице, т.е. будут отображены последние внесенные вами изменения. После этого сохраните документ.



Если вы щелкнули в Fireworks на кнопке Done, то уже не сможете отменить какие-либо действия с помощью команды Undo (Отменить). Внесенные вами изменения станут постоянными.

## PNG: Portable Network Graphics файлы

Fireworks использует PNG-формат (Portable Network Graphics — переносимая сетевая графика) в качестве родного формата файлов. PNG похож на формат PSD, используемый в графическом редакторе Adobe Photoshop, так как при его использовании сохраняется лучшее возможное качество изображения, чего не скажешь о создании GIF- или JPEG-файла. Формат переносимой сетевой графики был создан задолго до появления редактора

Fireworks и является одним из немногих графических форматов, кроме форматов GIF и JPEG, который может использоваться в Web-браузерах. Так как формат PNG предусматривается стандартом, поддерживаемым программой Fireworks, компания Microsoft выбрала именно этот формат в качестве родного для Internet.

Формат файлов PNG изначально создавался для восприятия информации формата GIF, так как с его помощью можно было достичь более высокого качества изображения, чем было бы по большому счету с помощью сжатия и многих других свойств, которыми обладает PNG-файлах значительно больше улучшений, чем в GIF — например, разрешение до 48 бит (в отличие от 8 бит в формате GIF), улучшенная компрессия, встроенная гамма-коррекция (способности переключаться между различными уровнями яркости для PC и для мониторов), а также улучшенные уровни прозрачности.

В общем, PNG гораздо современнее и лучше. Но несмотря на то, что PNG-файлах представлены все возможные преимущества по сравнению с GIF-файлами, они пока не очень широко используются в World Wide Web из-за ограниченной поддержки браузерами и недостатками скорости загрузки и сжатия PNG-формата.

Более подробная информация о PNG-файлах представлена на домашней странице PNG, находящейся по адресу <http://www.librpng.org/other/faq/>. Также PNG-стандарт организации W3C ([www.w3.org/Graphics/PNG](http://www.w3.org/Graphics/PNG)).

## Использование отличных от Fireworks графических редакторов

Если вы щелкнете на кнопке Edit на панели Properties Inspector (как в п. 2 предыдущего примера), Dreamweaver попытается запустить Fireworks в качестве приложения для редактирования графики. Но что, если вы не используете Fireworks и у вас нет копии этой программы? Вам придется столкнуться с более сложным процессом работы в любом другом графическом редакторе. Сначала следует изменить настройки Dreamweaver, чтобы указать, какую программу вы предпочтете вместо Fireworks.

Чтобы назначить другое приложение в качестве внешнего редактора изображений для Dreamweaver, выполните следующие действия.

1. В строке меню Dreamweaver выполните команду **Edit⇒Preferences** (Правка⇒Настройка) и перейдите в категорию **File Types/Editors** (Типы файлов/Редакторы).

Откроется диалоговое окно Preferences с категорией File Types/Editors (рис. 10.3).

2. Выберите формат изображения в списке **Extensions** (Расширения).

Для каждого формата файла можно выбрать один или несколько внешних редакторов, помимо основного.

3. Щелкните на знаке “плюс” (+) в списке **Editors** (Редакторы) в правой части диалогового окна и выберите редактор для всех ваших GIF-файлов.

Откроется диалоговое окно **Select External Editor** (Выберите внешний редактор), в котором следует указать программу, чтобы назначить ее в качестве редактора данного типа файлов.

4. Найдите на своем диске необходимый графический редактор и щелкните на кнопке **Open** (Открыть).

После этого название приложения появится справа, в списке графических редакторов.

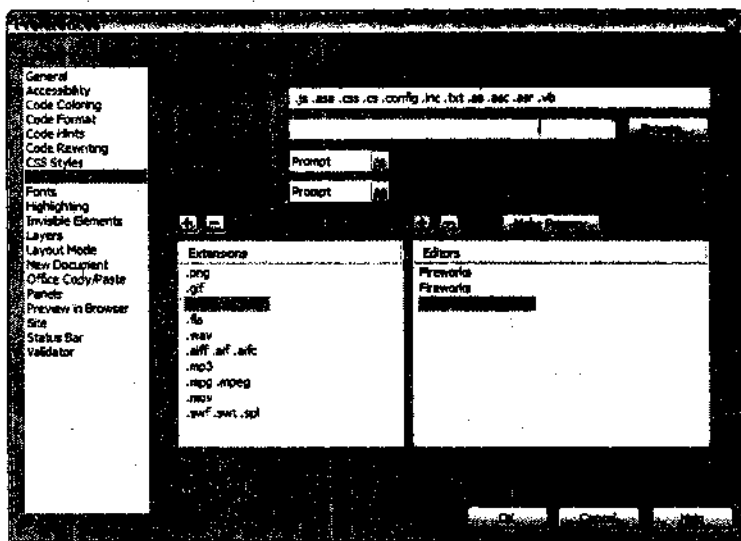


Рис. 10.3. Здесь можно выбрать другой графический редактор вместо Fireworks

5. Щелкните на кнопке **Make Primary** (Сделать основным), чтобы сделать это приложение основным редактором. В список можно добавлять много редакторов, но основной будет только один.
6. Повторите пп. 2–5 для любых других графических расширений, чтобы также назначить для них другие графические редакторы.
7. Щелкните на кнопке **OK**.

По щелчку на кнопке **Edit** при выбранном изображении, вместо Fireworks, будет автоматически запущена указанная для данного формата программа. Также можно выбрать альтернативные графические редакторы, если щелкнуть на изображении правой кнопкой мыши и открыть меню **Edit With** (Редактировать с помощью).

### Adobe Photoshop и ImageReady

Несмотря на то, что Fireworks предоставляет крутовое использование с Dreamweaver и имеет смысл работать именно с Fireworks, а не с другим графическим редактором по причине тесной связи между этими двумя программами, постоянно увеличивающееся число Web-дизайнеров предпочитают применять пакет Adobe ImageReady, поставляющийся вместе с редактором Photoshop.

В обеих программах используются подобные функции, однако существует одна причина отказа от Fireworks: многие дизайнеры уже умеют работать с Photoshop. ImageReady выглядит и работает, как Photoshop, кроме того, выполняет большинство функций, которые есть и в Fireworks. Некоторые критики Fireworks заявляют: «Зачем тратить время на изучение новой программы и думать, как сделать то, что вы уже умеете делать (и, вероятно, очень хорошо), в другой программе?». Однако Fireworks предлагает отсутствующую в ImageReady возможность: крутовое редактирование графических изображений и прямую интеграцию с Dreamweaver. Как бы то ни было, обе эти программы довольно эффективны, поэтому выбор остается только за вами.



Поскольку Fireworks является сопутствующим средством для Dreamweaver, можно автоматически обновить изображение в Dreamweaver непосредственно из Fireworks, щелкнув на кнопке Done в Fireworks. Однако запомните, что этого нельзя сделать в любом другом графическом редакторе. Вы вправе открыть файл в другом графическом редакторе, щелкнув на кнопке Edit в программе Dreamweaver, но вам все равно придется вручную сохранять отредактированное графическое изображение и повторно импортировать его в Dreamweaver. Только Fireworks позволяет по одному щелчку мыши обновить изображение в Dreamweaver.

## От Dreamweaver к Fireworks: оптимизация изображения

Предположим, что логотип на вашей странице выглядит должным образом, но вы считаете, что оно слишком долго загружается, поэтому его нужно немного сжать. Ранее вы узнали, как отредактировать файл в редакторе Fireworks прямо из Dreamweaver. В этом примере я покажу вам, как повторно оптимизировать изображение в Fireworks из Dreamweaver, когда требуется изменить только настройки оптимизации/сжатия и нет необходимости вносить в изображение другие изменения.

Чтобы оптимизировать изображение в Fireworks из Dreamweaver, выполните следующие действия.

1. Выберите в Dreamweaver изображение.
2. Щелкните на кнопке **Optimize in Fireworks** (Оптимизировать в Fireworks), расположенной на панели **Properties Inspector** (рис. 10.4).



Рис. 10.4. Кнопка *Optimize in Fireworks* на панели *Properties Inspector*

Откроется диалоговое окно **Find Source**, в котором программа спросит вас, хотите ли вы отредактировать исходный файл изображения, которое выбрали.



По умолчанию каждый раз при запуске Fireworks эта команда Dreamweaver должна спрашивать, хотите ли вы открыть существующий файл. Значение по умолчанию можно изменить, выбрав из раскрывающегося списка этого же диалогового окна **Always Use Source PNG** (Всегда использовать исходный PNG) или **Never Use Source PNG** (Никогда не использовать исходный PNG).

3. Выберите одну из опций диалогового окна **Find Source**.

Как уже отмечалось ранее, щелкнув на кнопке **Yes**, можно выбрать неоптимизированный файл изображения, например, тот, из которого вы создали Web-версию.

Щелкнув на кнопке **No**, вы откроете текущий файл, выбранный в программе Dreamweaver (собственно GIF- или JPEG-файл, присоединенный к странице). Таким образом, в Fireworks будет открыто диалоговое окно оптимизации.



Независимо от того, что вы выбрали в Fireworks, в диалоговом окне Optimize (Оптимизация) откроется изображение, готовое к экспортированию.

4. На вкладке **Optimize** диалогового окна **Fireworks Optimize** выберите новые настройки оптимизации (рис. 10.5).

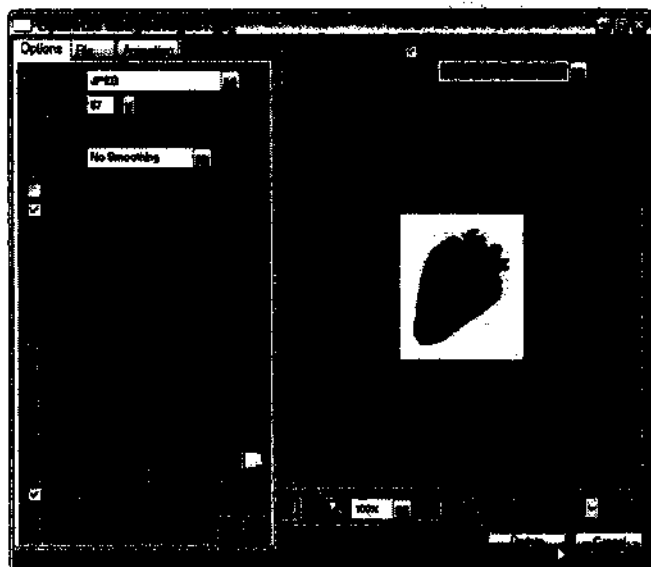


Рис. 10.5. Оптимизация изображения вашего документа из программы Dreamweaver в Fireworks

Можно изменить глубину цвета и установки качества изображения, чтобы уменьшить размер файла, а затем просмотреть получившееся изображение на панели предварительного просмотра программы Fireworks. В этом окне также вы вправе обрезать изображение, но не более того.

5. Щелкните на кнопке **Update** (Обновить).

В программе Dreamweaver изображение будет автоматически обновлено. Если вы выбрали для редактирования PNG-файл (щелкнули на кнопке Yes в диалоговом окне), то оригинальный PNG-файл не будет затронут — изменятся только результирующий GIF- или JPEG-файл. Если вы обрезали изображение, щелкните на кнопке **Reset Size** (Сбросить размер).



После щелчка в Fireworks на кнопке Update вы уже не сможете отменить какие-либо действия с помощью команды Undo (Отменить). Внесенные вами изменения станут постоянными.



Самой эффективной функцией Fireworks, используемой для оптимизации, является мастер **Size Optimize** (Оптимизация размера). Вы просто указываете целевой размер, а мастер пропорционально уменьшает количество цветов и уровень качества, чтобы достичь указанного вами размера. Если после запуска этой команды придется исправить соответствующие параметры, мастер выполнит всю черновую работу.

## Вставка Fireworks HTML

Одним из самых примечательных свойств программы Fireworks является автоматическое генерирование таблиц и HTML-файлов при редактировании изображений для вашего Web-дизайна. Это свойство позволяет разрезать графическое изображение, когда необходимо использовать сложные таблицы для хранения всех его частей. Например, можно воспользоваться Fireworks для создания навигационной панели, а затем разрезать ее, чтобы получить отдельные изображения для каждого элемента перемещения. Единственная проблема заключается в том, как разместить на странице в Dreamweaver HTML-код, сгенерированный графическим редактором Fireworks? Так как Fireworks создает HTML-страницу, то ее можно открыть в Dreamweaver. А если вы хотите поместить данный HTML-код прямо в существующую Web-страницу, то это несложно сделать: просто вставьте его вместе со всеми присоединенными изображениями, щелкнув всего на одной кнопке.

Чтобы вставить таблицу, сгенерированную редактором Fireworks, с разрезанными изображениями в Dreamweaver, выполните ниже перечисленные действия (в этом примере предполагается, что вы знаете, как с помощью Fireworks разрезать изображения и сгенерировать HTML-таблицы, кроме того, у вас должен быть конечный HTML-файл).

1. Откройте документ и установите курсор в той области, в которой планируется вставить код. Затем выполните команду **Insert**⇒**Interactive Images**⇒**Fireworks HTML** (Вставка⇒Интерактивные изображения⇒HTML из Fireworks).

Откроется диалоговое окно **Insert Fireworks HTML** (Вставка HTML из Fireworks) — рис. 10.6.



Рис. 10.6. Вставить HTML-код, созданный в Fireworks, можно прямо из Dreamweaver

2. Щелкните на кнопке **Browse** (Обзор), чтобы выбрать файл для импортирования. После того, как вы его найдете, щелкните на кнопке **OK**.

Dreamweaver вставит таблицу и соответствующие изображения из документа Fireworks (рис. 10.7).

## Редактирование HTML, созданного в Fireworks

После того, как вы вставите HTML из Fireworks в Dreamweaver, на панели **Properties Inspector** появятся некоторые специальные опции, которые позволяют отредактировать в Fireworks изображения и соответствующий им код. На рис. 10.7 видно, что на панели **Properties Inspector** находятся новые элементы, которые появляются только при вставке HTML-таблицы из Fireworks. Одним из них является индикатор исходного PNG-файла изображений (в данном случае это строка перемещения с несколькими кнопками), а другим — кнопка **Edit**, позволяющая отредактировать таблицу в Fireworks.

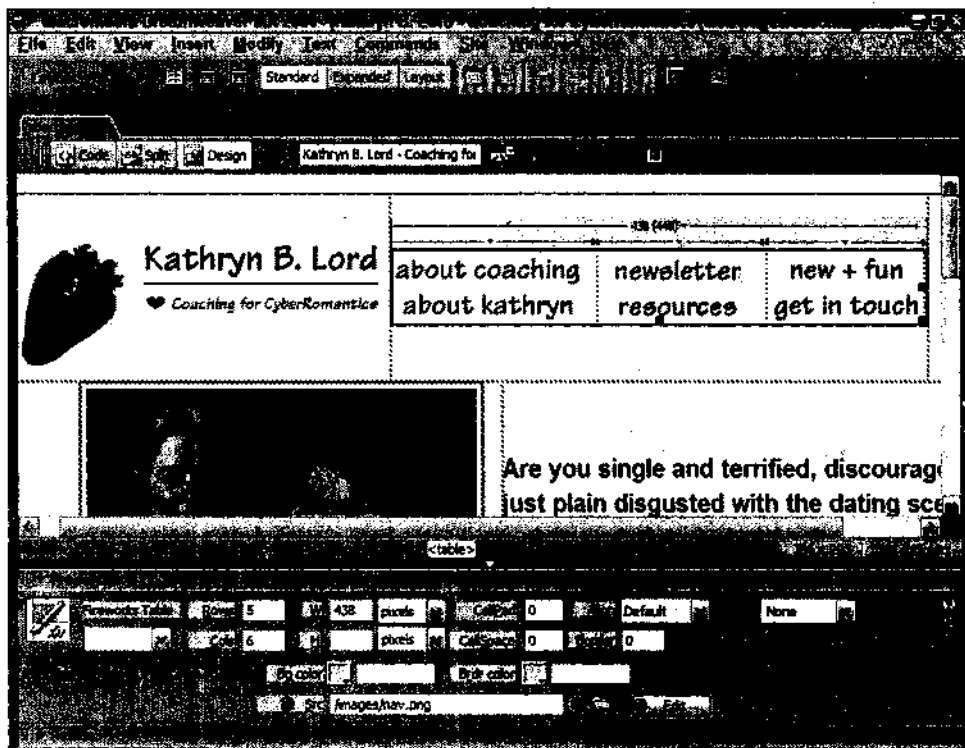


Рис. 10.7. В Dreamweaver есть специальная панель *Properties Inspector* для сгенерированного в Fireworks HTML-кода с визуальной индикацией исходного PNG-файла

Чтобы отредактировать существующую Fireworks-таблицу в программе Dreamweaver, выполните такие действия.

**1. Выберите в документе Dreamweaver таблицу.**

HTML, сгенерированный редактором Fireworks и импортированный в Dreamweaver, становится своеобразным "объектом" со специальными атрибутами, которые указываются на панели *Properties Inspector* при выбранном "объекте" (рис. 10.7).

**2. Щелкните на кнопке *Edit*, чтобы запустить Fireworks.**

Программа попросит найти оригинальный PNG-файл, соответствующий вставленному HTML-изображению, если не сможет этого сделать самостоятельно. После обнаружения PNG-файла графическое изображение появится в окне документа Fireworks.

**3. Внесите требуемые изменения в документ Fireworks.**

**4. Щелкните на кнопке *Done* в окне документа Fireworks (рис. 10.8).**

HTML-код заново будет сгенерирован, а графическое изображение и код в программе Dreamweaver будут автоматически обновлены!

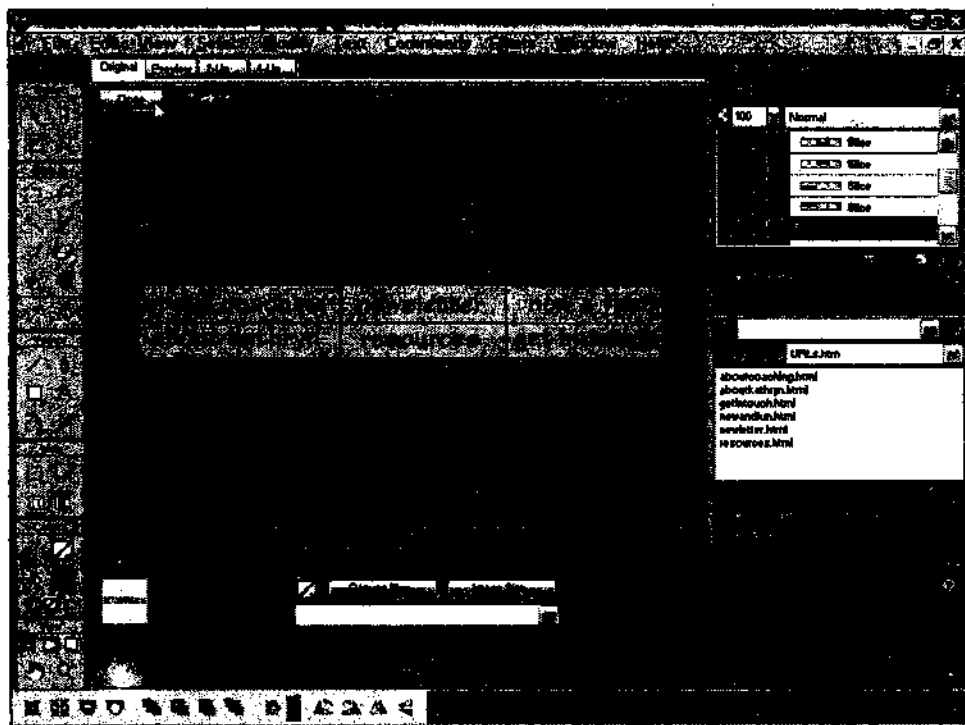


Рис. 10.8. По щелчку на кнопке Done в Fireworks код автоматически обновляется в Dreamweaver, после чего от вас больше ничего не потребуется

# Добавляем мультимедиа

*В этой главе...*

- Добавление Shockwave и Flash-фильмов
- Создание Flash-кнопок и текст
- Знакомство со средствами управления Java и ActiveX
- Использование звуковых, видео- и других мультимедиа-файлов

**П**е, кто живет в мире мультимедиа и привык к дискам CD-ROM с музыкой и видео, вряд ли согласится работать с плоскими текстовыми Web-узлами. Многие Web-дизайнеры уверены в необходимости широкого использования интерактивных свойств. Им требуется анимация, звук, видео — свойства, способные вдохнуть жизнь в другие элементы. Но с помощью HTML (даже совместно с динамическими HTML-свойствами) нельзя достичь подобных результатов.

Пришло время обратиться к надстройкам.

*Надстройки* — это небольшие программы, работающие вместе с Web-браузером и воспроизводящие звук, видео и анимацию. Они называются так, потому что сами являются небольшими приложениями, подключаемыми к браузеру и расширяющими его возможности. Любой компании под силу создать надстройки, которые позволят браузерам отображать и использовать новые технологии. Некоторые надстройки стали настолько популярными, что разработчики браузеров (компании Netscape и Microsoft) решили встроить их в свои последние версии программ. Надстройки, которые менее известны, потребуются загрузить и установить на компьютер, чтобы они могли работать с браузером.

В число хорошо известных надстроек входят Macromedia Shockwave и Flash, Real Network RealAudio и RealVideo, а также Apple QuickTime. Из этой главы вы узнаете о некоторых типах мультимедиа-технологий и о том, как с помощью программы Dreamweaver поместить эти файлы на ваши Web-страницы. Будут также даны советы по вопросу создания таких страниц, которые бы хорошо работали в разных браузерах. Конечно, существует гораздо больше надстроек, чем описано в этой книге, но в данном издании вы найдете самые важные из них, а также получите общую информацию, которая поможет вам при изучении раздела "Работа с другими технологиями надстроек".

## *Работа с файлами Macromedia Shockwave и Flash*

Flash и Shockwave в настоящее время являются наиболее используемыми технологиями надстроек для Web. И несмотря на то, что у них много общего, компания Macromedia выпускает разные надстройки для форматов Shockwave и Flash. Любой пользователь может загрузить их по отдельности или в одном большом пакете надстроек с Web-узла компании Mac-

gomeia. Программное обеспечение для воспроизведения Shockwave и Flash существует как в виде надстройки для Netscape, так и в виде управляющего элемента ActiveX для Internet Explorer.

Dreamweaver может обработать оба формата Shockwave и Flash, а также другие использующие архитектуру надстройки Netscape.

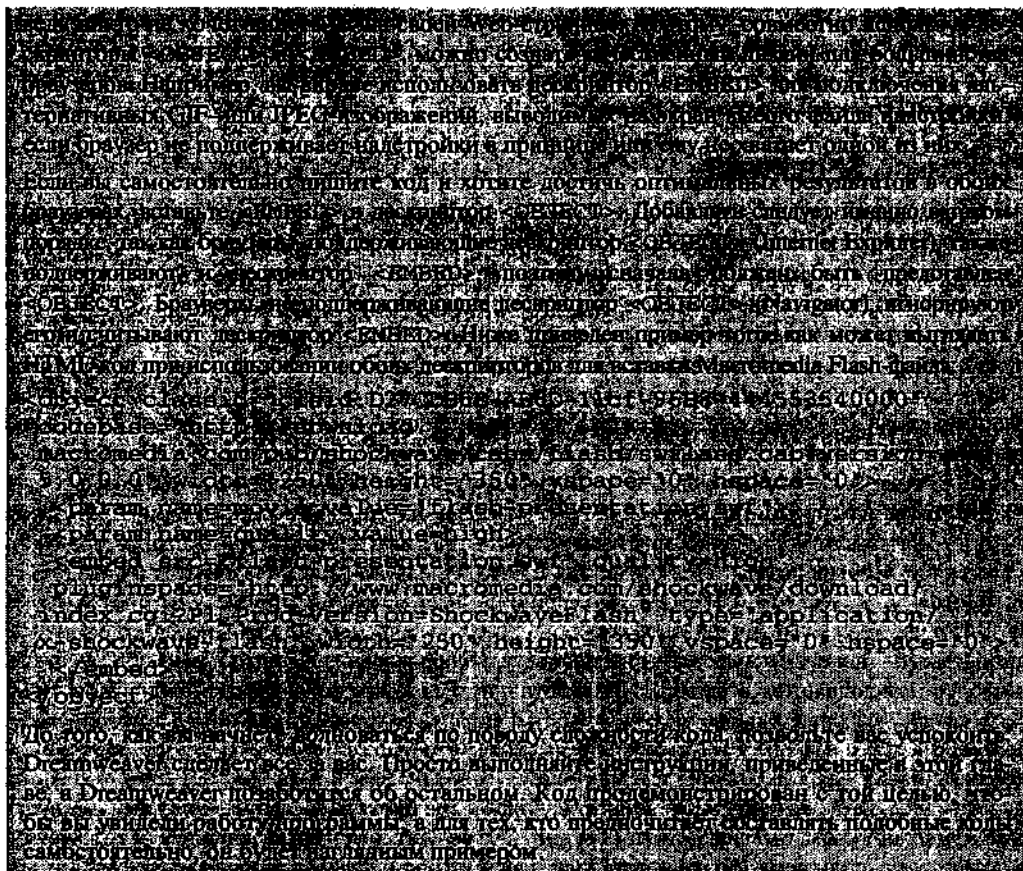
## Что такое Shockwave

Macromedia Shockwave for Director позволяет воспроизводить на Web-странице мультимедиа-файлы, созданные в программе Macromedia Director. Director является самой популярной программой для создания CD-ROM и других типов форматов мультимедиа, а это означает, что она имеет большое количество последователей, и, как правило, пользователи знают, как с ней работать. Shockwave-файл можно узнать по расширению .dsw. Этот формат является одним из лучших для создания сложных мультимедиа-файлов, например, игр, в которых используется анимация, звук, видео и другие интерактивные свойства (например, способность стрелять по цели или вести машину). В Shockwave содержится несколько достаточно мощных средств разработки (например, язык программирования Lingo), которые позволяют создавать сложные интерактивные функции. Однако, с другой стороны, данную программу сложно изучить даже профессионалу.

Несмотря на то, что Shockwave for Director стала одной из самых популярных надстроек в World Wide Web, существует проблема с размером ее файлов. Исходя из Web-стандартов, многие файлы, созданные для CD-ROM, огромны, а пользователи избалованы скоростью и качеством CD-ROM. По причине ограниченной пропускной способности World Wide Web разработчики, создающие Shockwave-файлы, сталкиваются со многими проблемами. Даже учитывая то, что в процессе преобразования файлы Director в Shockwave несколько уменьшаются в размере, разработчики предпочитают создавать небольшие, простые файлы, которые быстро загружаются. Правда, некоторые дизайнеры все же создают большие и сложные Shockwave-файлы в надежде, что у пользователей имеется достаточно широкий канал для того, чтобы насладиться их работой. Как и в любом деле, при создании мультимедиа-файлов, требующих широкой полосы пропускания, следует учитывать аудиторию, на которую вы нацелены, и тип соединения с Internet, который наиболее вероятно используется посетителями. Более подробную информацию о файлах Shockwave for Director вы можете найти на узле [www.macromedia.com/software/director](http://www.macromedia.com/software/director).

### Использование дескрипторов <ОБЪЕСТ> и <ЕМБЕД> для достижения наилучших результатов в различных браузерах

В языке HTML нет поддержки таких форматов надстроек, как Macromedia Shockwave или Flash, осуществляемых посредством дескрипторов <ОБЪЕСТ> и <ЕМБЕД>. Оба они выполняют одну и ту же задачу, но предназначены для разных браузеров. Если вы проектируете Web-страницу для широкой аудитории World Wide Web, лучше всего использовать в своем HTML код оба типа дескриптора, так как, к сожалению, Netscape и Microsoft не пришли к соглашению в отношении. Когда-то два крупнейших разработчика браузеров выбрали каждый свое собственное управление: компания Netscape создала дескриптор <ЕМБЕД>, а Microsoft разработала дескриптор <ОБЪЕСТ>. Целью создания этих дескрипторов было отображение надстроек. В настоящее время, чтобы контролировать отображение при загрузке файла надстроек, приходится использовать оба дескриптора. Если вы используете HTML-дескрипторы можно применить одновременно, так как браузеры интерпретируют их по-разному. Это означает следующее: так как браузером Microsoft не поддерживается дескриптор <ОБЪЕСТ>, он будет отображать файлы Shockwave с его помощью. Если в коде не найдется еще какой-либо элемента, непонятный браузеру вместо файлов надстройки будут отображаться некрасивые серые квадраты.



## Что такое Flash

Вы, вероятно, много слышали о технологии Flash, но не знаете, что она собой представляет и чем отличается от Shockwave. Во Flash используется так называемая *векторная графика*. Эта технология означает, что графика во Flash построена на математических описаниях, которые занимают гораздо меньше места, чем растровая графика, используемая в том же Shockwave. Масштаб векторной графики может быть увеличен или уменьшен так, чтобы заполнить окно браузера без ухудшения качества или размера загружаемого файла. Благодаря этой способности Flash отлично подходит для использования в World Wide Web. Flash-файл можно узнать по расширению .swf. И несмотря на то, что в настоящее время Shockwave поддерживает векторную графику, а во Flash-файлы допускается встраивать растровые изображения, Flash лучше подходит для создания небольших файлов, которые быстрее загружаются.

Как формат, который был специально разработан для World Wide Web, Flash продолжает пользоваться популярностью, так как позволяет создавать быстро загружаемую анимацию. С его помощью можно производить масштабируемую, интерактивную анимацию с синхронизацией звука. И при всем при этом вы получите самые маленькие по размеру файлы по сравнению с любой другой технологией создания анимации, существующей в World Wide Web. Более подробно о том, почему Flash-файлы загружаются быстрее, чем другие типы файлов, рассказывается во врезке "Мгновенная загрузка Flash-файлов".

Тогда возникает вопрос: почему, несмотря на такую производительность в Web, некоторые все же выбирают Shockwave, а не Flash? Director обладает более широким программным окружением, чем Flash, которое позволяет создавать сложные приложения, в частности игры. И если не обязателен высокий уровень интерактивности в содержимом узла, к тому же, вы не склонны разбираться во всех сложностях Director, выбирайте Flash.



Как и Director, Flash имеет свой язык программирования — ActionScript. Конечно, ActionScript не настолько силен, как Lingo, но его средств достаточно, чтобы взаимодействовать с Web-страницами, иметь доступ к базам данных и создавать сложные Flash-игры. Если хотите увидеть пример, поиграйте, на узле [www.banja.com](http://www.banja.com) в игру Banja, которая построена на Flash с использованием базы данных.

## Добавление Shockwave и Flash-фильмов

В этом разделе предполагается, что вы уже создали Shockwave или Flash-фильм, и он готов для размещения на Web-странице. Если у вас нет готового файла, обратитесь к Internet — там можно найти немало подходящих примеров. В следующем разделе вы узнаете, как прямо в программе Dreamweaver создать Flash-кнопки и текст.

### Мгновенная загрузка Flash-файлов

Flash-файлы довольно быстро загружаются, так как в них используются векторные изображения. Термин *векторное* указывает на то, что изображения имеют четко заданные контуры и стриминг, который необходим для прорисовки определенных контуров, а не для хранения красочных, определенных цветом. Они занимают гораздо меньше места, чем растровые аналоги для каждого пикселя в растровых изображениях, таких как изображения в анимированных GIF. В результате Flash-файлы могут быть гораздо меньше других типов изображений и файлов анимации. Анимированный GIF, который занимает 200 Кбайт и загружается за минуту при медленном подключении, если создается в виде Flash-анимации, будет занимать всего 20 Кбайт и загружаться за несколько секунд. Фактически, целые мультфильмы длительностью 10 минут и больше можно просматривать по Flash, подключившись к Internet с помощью обычного модема. Полную информацию по созданию Flash-файлов вы найдете по адресу [www.macromedia.com/software/Flash](http://www.macromedia.com/software/Flash).

Если вам понадобится помощь в использовании Flash, обратитесь к книге *Macromedia Flash MX 2004 для "чайников"*.

Чтобы добавить существующий Shockwave или Flash-фильм на Web-страницу с помощью Dreamweaver, выполните следующие действия.

1. Щелкните в той части страницы, в которой требуется поместить Shockwave или Flash-фильм.
2. На панели **Insert** (Вставка) выберите пункт **Common** (Общие), если он не был выбран.
3. В раскрывающемся меню **Media** панели **Common Insert** выберите либо **Shockwave**, либо **Flash** (рис. 11.1).

Также вы можете выбрать команду **Insert⇒Media⇒Shockwave** (Вставка⇒Мультимедиа⇒Shockwave) или **Insert⇒Media⇒Flash** (Вставка⇒Мультимедиа⇒Flash). В любом случае откроется диалоговое окно **Select File** (Выберите файл).

4. В диалоговом окне найдите на своем диске файл фильма, который планируется вставить на страницу. Щелкните на файле, чтобы его выбрать.



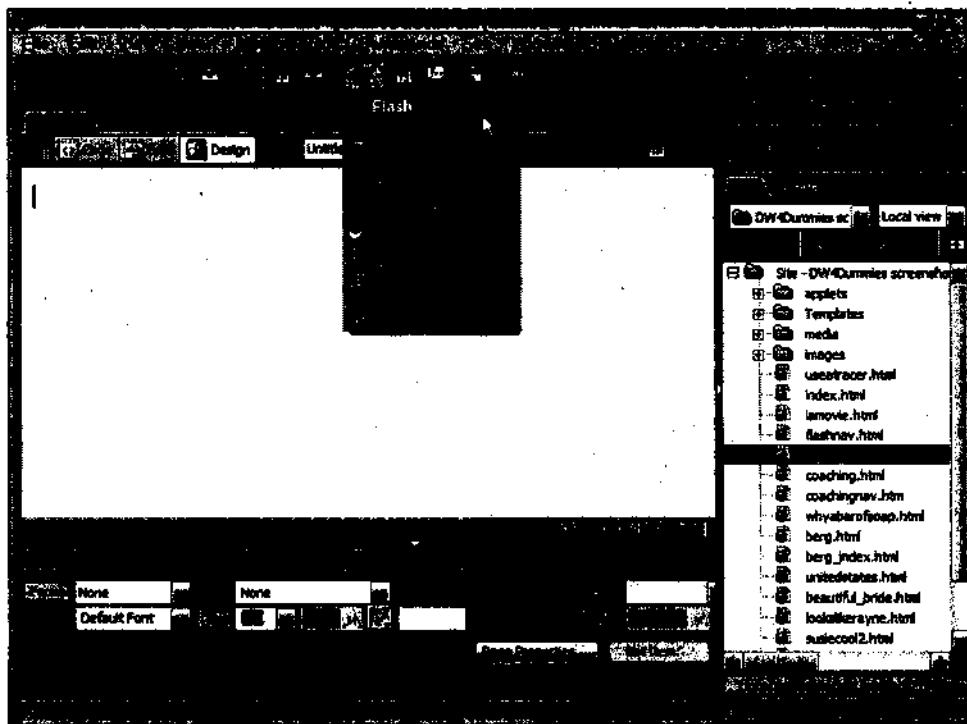


Рис. 11.1. В документы можно вставить много разных мультимедиа-файлов, если щелкнуть на соответствующей пиктограмме панели *Insert*

##### 5. Щелкните на кнопке **OK**.

После щелчка на кнопке **OK** диалоговое окно закроется, а код будет вставлен в ваш документ.

Dreamweaver не отображает файлы надстройки в редакторе при их первоначальной вставке. Вместо них вы увидите небольшую пиктограмму, обозначающую Shockwave или Flash-файл. Чтобы просмотреть ваш фильм, щелкните на зеленой кнопке **Play** (Воспроизведение) в левой части панели **Properties Inspector**. При просмотре своей страницы в браузере вы также увидите Shockwave или Flash-фильм.

## Установка параметров и других опций Shockwave и Flash

Как и у большинства HTML-дескрипторов, у дескрипторов, подключающих Shockwave, Flash и другие файлы надстроек к Web-страницам, есть свои *атрибуты* (при использовании с дескриптором `<OBJECT>` они называются *параметрами*). Эти параметры особенно важны для файлов надстроек, так как некоторые из них (например, высоту и ширину) следует установить для обеспечения работы файла в браузере. Dreamweaver автоматически устанавливает высоту и ширину, но вам может понадобиться изменить некоторые другие настройки. В этом разделе предоставляется список атрибутов и параметров, которые можно изменить на панели **Properties Inspector**, и описание того, на что эти атрибуты влияют.



Не беспокойтесь о правильности установки настроек для дескрипторов `<EMBED>` и `<OBJECT>`. Dreamweaver автоматически вносит оба дескриптора. Если вы сами хотите увидеть код, щелкните на кнопке **Code View** в верхнем левом углу окна документа.



Если на панели Properties Inspector отображены не все опции, щелкните на кнопке расширения в нижнем правом углу, чтобы открыть нижнюю часть панели.

Ниже представлены Flash-опции на панели Properties Inspector (рис. 11.2).

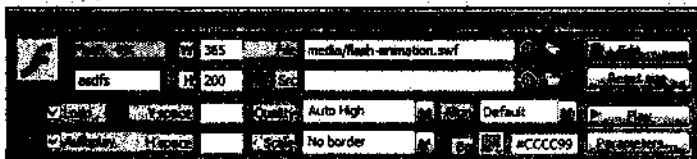


Рис. 11.2. Flash-опции на панели Properties Inspector

- ✓ **Поле для имени.** Воспользуйтесь текстовым полем в верхнем левом углу панели Properties Inspector справа от пиктограммы Flash, если решили ввести имя для вашего файла. Это поле можно оставить незаполненным или присвоить имя файлу в любое другое время. Dreamweaver не будет автоматически присваивать имя, если вы оставите поле пустым. Данное имя необходимо только для определения файла в сценариях.
- ✓ **W (Ширина).** Опция, необходимая для указания ширины файла. Файл измеряется в пикселях, но, вставив сразу после числового значения знак процента (%), можно указать процентное отношение от ширины окна браузера.
- ✓ **H (Высота).** Опция, необходимая для указания высоты файла. Файл измеряется в пикселях, однако, вставив сразу после числового значения знак процента (%), можно указать процентное отношение от высоты окна браузера.

В раскрывающихся списках для ширины и высоты вы найдете такие единицы измерения, как пикси. Однако мы не будем на них останавливаться в данной книге, так как они не совсем корректно поддерживаются программой и редко используются в World Wide Web.

- ✓ **File (Файл).** Текстовое поле, предназначенное для ввода имени файла и пути к нему. Значение можно изменить, введя новое имя или путь к файлу либо щелкнув на пиктограмме в виде папки и выбрав необходимый файл на диске.
- ✓ **Edit (Правка).** Позволяет запустить мультимедиа-файл в другой программе (Flash), где можно будет отредактировать его, а затем вернуться в Dreamweaver. Не забывайте, что для того, чтобы отредактировать файл, вам понадобится исходный Flash-файл. Если Flash-файлы уже сгенерированы для использования в Web (.swf), их нельзя редактировать.
- ✓ **Src (Источник).** В этом текстовом поле можно указать исходный файл, который использовался для создания .swf-файла для Web. Если эта опция установлена, по щелчку на кнопке Edit исходный файл автоматически открывается во Flash, а по щелчку на кнопке Done — изменения вносятся в Dreamweaver.
- ✓ **Reset Size (Сбросить размер).** Так как Flash-файлы масштабируются без потери качества изображения, часто размер картинки Flash-файла на Web-странице изменяют. Щелкнув на этой кнопке, можно вернуть Flash-файлу его оригинальный размер.
- ✓ **Loop (Цикл).** При установленном флажке Flash-файл повторяется (или закичивается). Если этот флажок не устанавливать, Flash-фильм остановится на последнем кадре.



- ✓ **Autoplay (Автоматическое воспроизведение).** Такой флажок контролирует параметр Play, позволяя определить, будет Flash-фильм воспроизводиться сразу после загрузки на компьютер или пользователь должен щелкнуть на кнопке (или выполнить какое-либо другое действие), чтобы начать воспроизведение. При установленном флажке фильм автоматически начнется сразу после завершения загрузки страницы. Если вы не установите этот флажок, во Flash-файле для воспроизведения фильма потребуются установить одну из опций: `onMouseOver` или `onMouseDown`.
- ✓ **V Space (Вертикальное расстояние).** Если вы решили вставить свободное место над или под файлом, укажите в этой опции числовое значение в пикселях.
- ✓ **H Space (Горизонтальный интервал).** Если вы планируете вставить свободное место с какой-либо стороны файла, именно в этой опции укажите числовое значение в пикселях.
- ✓ **Quality (Качество).** Данная опция позволяет установить приоритет сглаживания в изображениях над скоростью воспроизведения. При *сглаживании* изображения выводятся на экран менее угловатыми, но при этом замедляется скорость прорисовки каждого кадра, так как компьютер сначала должен сгладить края. Ниже приведены возможные значения параметра Quality.
  - **Low (Низкое).** При этой опции сглаживание никогда не используется. Приоритет скорости воспроизведения выше приоритета отображения.
  - **High (Высокое).** При этой опции сглаживание всегда включено. Приоритет отображения выше приоритета скорости воспроизведения.
  - **Auto High (Автоматически высокое).** Более сложная опция Auto High начинает воспроизведение с включенным сглаживанием. Однако если реальная частота смены кадров, поддерживаемая компьютером пользователя, падает ниже указанной частоты кадров, сглаживание автоматически выключается для увеличения скорости воспроизведения. Эта опция вначале отдает равное предпочтение скорости воспроизведения и отображению, но при необходимости жертвует качеством изображения в пользу скорости.
  - **Auto Low (Автоматически низкое).** Если установлена эта опция, воспроизведение начинается с выключенным сглаживанием. Если Flash делает вывод, что процессор справится с работой, сглаживание включается. Используйте данную опцию для первоначальной отдачи предпочтения скорости и при любой возможности увеличивайте качество изображения.
- ✓ **Scale (Масштаб).** Эта опция используется только тогда, когда указаны значения параметров высоты и ширины в процентах. Параметр Scale позволяет определить, как будет отображаться Flash-фильм в рамках области, указанной окном браузера.
 

Следующие опции раскрывающегося списка Scale позволяют установить настройки отображения Flash-фильма в окне.

  - **Show all (Показать все).** С помощью этой опции вы сможете отобразить весь фильм в указанной области. Поддерживаются оригинальные пропорции высоты и ширины, и искажения не происходит. Однако по бокам фильма могут появляться границы для заполнения свободного места.
  - **No border (Без границ).** Опция, позволяющая масштабировать Flash-фильм для заполнения указанной области. Поддерживаются оригинальные

пропорции ширины и высоты, поэтому искажения не происходит, но части фильма могут быть обрезаны.

- **Exact fit (Точно по размеру).** Если установлена эта опция, в указанной области вы увидите весь фильм. Однако изображение может быть искажено, так как пропорции ширины и высоты не соответствуют указанной области.
- ✓ **Align (Выравнивание).** Использование данной опции позволяет контролировать выравнивание файла на странице. Данный параметр работает одинаково как для надстроек, так и для изображений.
- ✓ **BgColor (Цвет фона).** В этой опции устанавливается цвет фона, заполняющего область окна для файла. Установленный цвет видно, если указанные высота и ширина больше, чем сам файл, а также в том случае, когда фильм не воспроизводится при загрузке, либо после завершения.
- ✓ **Кнопка Play.** Щелкните на зеленой кнопке Play, чтобы просмотреть Shockwave или Flash-файл прямо в редакторе Dreamweaver.
- ✓ **Parameters (Параметры).** Кнопка, предоставляющая доступ к диалоговому окну, в котором можно ввести дополнительные параметры для Shockwave-фильма.

## Создание Flash-файлов средствами Dreamweaver

В Dreamweaver существует функция, использование которой позволяет создавать и редактировать простые Flash-файлы средствами самого Dreamweaver, что особенно полезно, так как вы сможете использовать Flash на своем Web-узле. В результате не возникает вопрос о покупке еще одной программы, а также о необходимости ее изучения. Несмотря на то, что вы не сможете таким образом получить действительно впечатляющую Flash-анимацию, эта функция все же позволяет создавать графические, текстовые объекты и привлекательные Flash-кнопки с помощью знакомого интерфейса Dreamweaver. В Dreamweaver включена большая библиотека готовых к использованию Flash-объектов. Так как архитектура Macromedia Flash Objects является расширяемой, можно загрузить новые Flash-стили из Internet или обратиться к Flash-разработчикам, чтобы они создали для вас новые объекты, которые будут использоваться в редакторе Dreamweaver.

С помощью объекта Flash-текста можно создать и вставить в документ текстовый Flash-фильм (.swf). Текстовые Flash-фильмы позволяют использовать векторную и текстовую графику в выбранном вами шрифте (*векторная графика* означает, что изображения состоят из закодированных инструкций, необходимых для прорисовки геометрических фигур). Ощутимое преимущество в использовании Flash-текста заключается в том, что позволяет использовать любой шрифт и не беспокоиться о его наличии на компьютере посетителей. Также можно создать эффект переключающихся изображений, не обращаясь к отдельному изображению, а размер текста масштабируется без особого влияния на качество изображения или размер файла.

Чтобы вставить объект Flash-текста, выполните следующие действия.

### 1. Сохраните свой Dreamweaver-документ.

Документ должен быть сохранен до того, как в него можно будет вставить объект Flash-текста.

### 2. На панели Insert (Вставка) выберите пункт Common (Общие), если он не был выбран.

3. В раскрывающемся меню **Media** (Мультимедиа) на панели **Common Insert** выберите опцию **Flash Text** (Flash-текст).

Также можно использовать команду **Insert⇒Media⇒Flash Text** (Вставка⇒Мультимедиа⇒Flash-текст).

Откроется диалоговое окно **Insert Flash Text** (Вставить Flash-текст), изображенное на рис. 11.3.

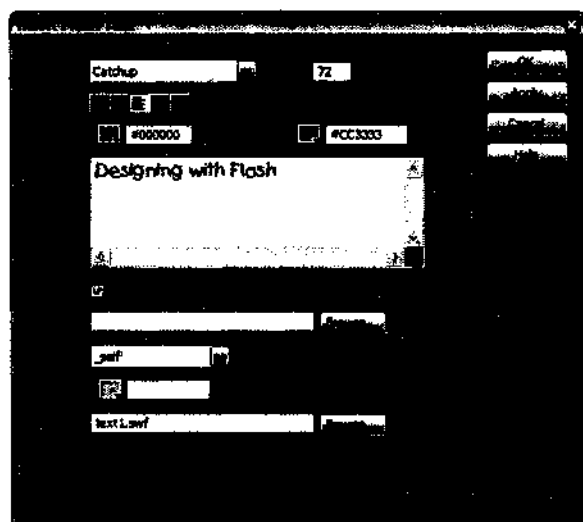


Рис. 11.3. В диалоговом окне *Insert Flash Text* можно создавать и редактировать интерактивный Flash-текст средствами *Dreamweaver*

4. Определитесь с опциями текста: шрифтом, начертанием, размером, цветом, выравниванием и т.д.

Чтобы увидеть текст, отформатированный выбранным вами шрифтом, установите флажок **Show Font** (Показать шрифт). Далее будут представлены другие опции.

- **Rollover Color** (Цвет ролловера). Здесь указывается цвет, на который должен будет смениться текст при наведении на него курсора мыши. Если вы не хотите добавлять этот эффект, сделайте цвет ролловера таким же, как и основной.
- Параметры **Link** (Ссылка) и **Target** (Цель) для текста могут быть установлены в соответствующих полях. Ссылка активизируется, когда пользователь щелкает на тексте.
- Установите параметр **Bg Color** (Цвет фона) таким же, как цвет фона Web-страницы, на которой находится текст.
- В поле **Save As** (Сохранить как) всегда сохраняйте файл с расширением **.swf**, только в этом случае у вас будет создан Flash-файл. Укажите на диске место, где он будет сохранен.

5. Щелкните на кнопке **OK**.

Перед тем, как щелкнуть на кнопке **OK**, можно щелкнуть на кнопке **Apply** (Применить), чтобы увидеть изменения, внесенные в документ, и при этом не закрывать диалоговое окно.

Диалоговое окно будет закрыто, а Flash-текст вставлен на страницу. Чтобы отредактировать текст или изменить какие-либо его опции, дважды щелкните на нем (в результате диалоговое окно будет открыто).



Если вы заинтересовались созданием WYSIWYG Flash-фильмов, обратитесь к небольшой и недорогой программе Swish. Подробная информация представлена на узле [www.swishzone.com](http://www.swishzone.com).

## Создание Flash-кнопок

Flash-кнопки еще больше впечатляют, чем Flash-текст. Они являются заранее созданными графическими изображениями, которые можно изменить и использовать в качестве интерактивных кнопок на вашем Web-узле. Как и Flash-текст, Flash-кнопки построены на векторной графике и, соответственно, могут быть масштабированы без ухудшения качества. Dreamweaver поставляется с библиотекой более чем из 50-ти стилей для кнопок. Новые стили можно добавлять, если загрузить их из Internet или создать во Flash свои собственные.

Чтобы вставить Flash-кнопку, выполните следующие действия.

1. Сохраните свой Dreamweaver-документ.

Документ должен быть сохранен до того, как в него можно будет вставить объект Flash-кнопки.

2. На панели **Insert** (Вставка) выберите пункт **Common** (Общие), если он не был выбран.

3. В раскрывающемся меню **Media** (Мультимедиа) на панели **Common Insert** выберите опцию **Flash Button** (Flash-кнопка).

Также можно выбрать команду **Insert**⇒**Media**⇒**Flash Button** (Вставка⇒Мультимедиа⇒Flash-кнопка).

Откроется диалоговое окно **Insert Flash Button** (Вставить Flash-кнопку), изображенное на рис. 11.4.

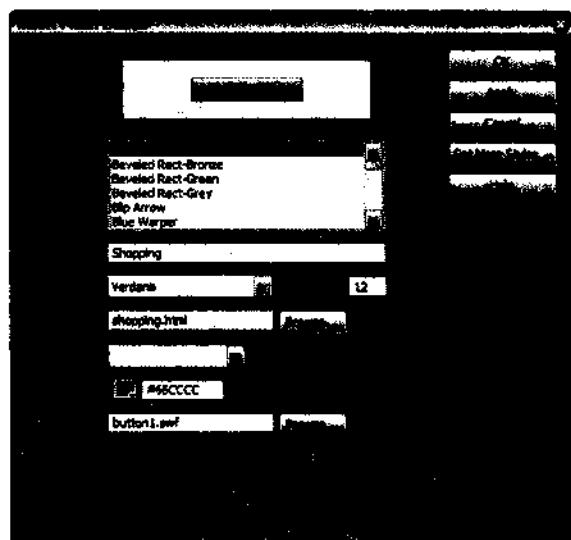


Рис. 11.4. В диалоговом окне **Insert Flash Button** можно создавать и редактировать графическое изображение интерактивной Flash-кнопки средствами Dreamweaver

4. В поле **Style (Стиль)** укажите тип кнопки, который вы будете использовать.

Выбранный стиль можно просмотреть в поле **Sample (Пример)**.

5. Определите соответствующие опции для вашей кнопки.

В поле **Button Text (Текст кнопки)** введите текст, который будет написан на кнопке. Если вы хотите, чтобы она была пустая, оставьте это поле незаполненным. Задайте другие опции текста: шрифт, начертание, размер, цвет, выравнивание и т.д.

При необходимости укажите в соответствующих полях ссылку, цель и цвет фона.

Всегда сохраняйте файл с расширением **.swf**, только в том случае у вас будет создан Flash-файл. Выберите на диске место, где он будет сохранен.

6. После установки всех необходимых опций щелкните на кнопке **ОК**, чтобы вставить кнопку.

Перед тем, как щелкнуть на кнопке **ОК**, можно нажать кнопку **Apply (Применить)**, чтобы увидеть изменения, внесенные в документ, и при этом не закрывать диалоговое окно.

Диалоговое окно будет закрыто, а Flash-кнопка вставлена на страницу. Чтобы отредактировать кнопку или изменить какие-либо ее опции, дважды на ней щелкните — диалоговое окно снова откроется.

## Добавление новых стилей кнопок

Так как архитектура Macromedia Flash Objects является расширяемой, можно загрузить новые Flash-стили из Internet или обратиться к Flash-разработчикам, чтобы они создали для вас новые объекты, которые можно будет использовать в редакторе Dreamweaver. Чтобы получить дополнительные стили с Web-узла Macromedia Exchange, щелкните на кнопке **Get More Styles (Получить дополнительные стили)** в диалоговом окне **Insert Flash Button**. После этого откроется Web-браузер, он подключится к узлу Macromedia Exchange, с которого вы сможете загрузить различные стили кнопок (для этого вы должны быть подключены к Internet).



Компания Macromedia разработала Flash с открытым исходным кодом, поэтому Flash-файлы можно создавать во многих программах, включая Adobe Illustrator, в которой существует опция экспортирования в формат SWF. Последние новости о разработке Flash вы найдете на узле [www.openswf.org](http://www.openswf.org).

## Работа с Java

Java является языком программирования (как и Pascal, Basic, C или C++), который можно использовать для создания программ, работающих на компьютере. Что делает Java особенным, так это способность работать на любой компьютерной системе и отображаться в браузере. Обычно при создании компьютерной программы на языке программирования приходится создавать одну ее версию для компьютеров Macintosh, другую — для PC, а третью — для UNIX. Но язык Java, разработанный компанией Sun Microsystems, является независимым от платформы, поэтому разработчики могут его использовать для создания любой программы, даже такой сложной, как текстовый редактор или электронные таблицы. Она работает на любом типе компьютера и не требует изменений для каждой платформы отдельно. Кроме того, обычно программы работают независимо друг от друга. Но в случае с Java программы (также называемые *апплетами*) могут работать в рамках Web-браузера, что позволяет им взаимодействовать с различными элементами страницы или другими страницами в Internet. Указанные преимущества сделали Java довольно популярным языком, предоставляющим

возможность добавить более сложные свойства Web-браузерам, независимо от операционной системы, на которой они запущены. Java-апплеты можно добавлять на Web-страницы, использовать для создания самих Web-страниц, запускать отдельно друг от друга после их загрузки.

## Добавление Java-апплетов

Чтобы вставить Java-апплет на Web-страницу, выполните следующие действия.

1. Щелкните на своей странице в области, в которой решили добавить апплет.
2. На панели **Insert** (Вставка) выберите пункт **Common** (Общие) если он не был выбран.
3. В раскрывающемся меню **Media** (Мультимедиа) на панели **Common Insert** выберите опцию **Applet** (Апплет) (эта пиктограмма изображена в виде чашки с кофе). Также можно выбрать команду **Insert⇒Media⇒Applet** (Вставка⇒Мультимедиа⇒Апплет). Откроется диалоговое окно **Insert Applet** (Вставка апплета).
4. Воспользуйтесь кнопкой **Browse** (Обзор), чтобы найти на диске файл Java-апплета, который вы планируете вставить на страницу.
5. Щелкните на файле, а затем — на кнопке **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно.

Dreamweaver не отображает апплеты в своей рабочей области. Вместо них вы увидите небольшую пиктограмму, указывающую на наличие апплета (пиктограмма имеет вид чашки с кофе, которую вы видели на панели **Insert**). Чтобы увидеть апплет на своей Web-странице (единственный способ увидеть его в действии), просмотрите его в браузере (Navigator 4.0 и выше или Internet Explorer 4.0 и выше), который поддерживает апплеты.

6. Щелкните на пиктограмме апплета, чтобы открыть панель **Properties Inspector**.

На панели **Properties Inspector** можно установить достаточно много опций. С их описанием вы ознакомитесь далее.



Если у вас возникли проблемы при просмотре Java-апплетов, то, вероятнее всего, что основная причина заключается в старой версии Internet Explorer. Компании Microsoft и Sun долго и жаростно спорили по поводу Java-стандартов, и в результате поддержка Java была вырезана из ранних версий браузера Internet Explorer. Поэтому, чтобы просмотреть Java-апплеты в старых браузерах компании Microsoft, необходимо загрузить специальные драйверы Microsoft Virtual Machine или Sun Java Runtime. Если ваши посетители используют старую версию браузера Internet Explorer, вам следует перенаправить их на узел Windows Update, чтобы они получили более новую версию.

## Установка параметров Java и других опций

Как и другие форматы файлов, для которых требуются надстройки или расширенная поддержка браузера, Java-апплеты имеют следующие опции (рис. 11.5).

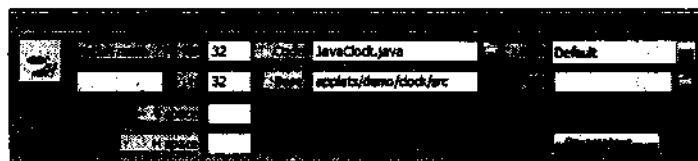


Рис. 11.5. На панели **Properties Inspector** можно указать опции для Java-апплетов



- ✓ **Applet Name (Имя апплета).** В этом поле при необходимости можно ввести имя апплета. Dreamweaver не присвоит имя автоматически, если вы оставите это поле незаполненным. Имя идентифицирует апплет в сценариях.
- ✓ **W (Ширина).** Эта опция необходима для указания ширины апплета. Ширину можно указать в пикселях или в процентах (%) от ширины окна браузера.
- ✓ **H (Высота).** Данная опция используется для указания высоты апплета. Высоту можно указать в пикселях или в процентах (%) от высоты окна браузера.
- ✓ **Code (Код).** Dreamweaver автоматически вводит код при добавлении файла. В нем указывается содержимое файла апплета. В данном поле можно указать имя файла или щелкнуть на пиктограмме в виде папки, чтобы выбрать файл на диске.
- ✓ **Base (База).** Автоматически указывается при добавлении файла. В параметре Base определяется папка, в которой содержится апплет. Также можно ввести имя каталога.
- ✓ **Align (Выравнивание).** Эта опция определяет выравнивание объекта на странице.
- ✓ **Alt (Альтернатива).** Данная опция позволяет указать альтернативный файл (например, файл изображения, которое будет выводиться на экран), если браузер посетителя не поддерживает Java. Таким образом, посетитель не увидит пиктограмму в виде разорванного файла. Если в этом поле ввести текст, Dreamweaver впишет его в код с помощью атрибута Alt дескриптора апплета, и его увидит посетитель. Можно воспользоваться пиктограммой папки и выбрать изображение, тогда посетитель увидит изображение (Dreamweaver автоматически вставит дескриптор <IMG> внутри открывающего и закрывающего дескрипторов апплета).
- ✓ **V Space (Вертикальное расстояние).** Если вы решили вставить свободное место над или под апплетом, укажите в этой опции числовое значение в пикселях.
- ✓ **H Space (Горизонтальный интервал).** Если вы планируете вставить свободное место с какой-либо стороны апплета, укажите в этой опции числовое значение в пикселях.
- ✓ **Parameters (Параметры).** Щелкните на указанной кнопке, чтобы открылось диалоговое окно, в котором можно выбрать дополнительные параметры апплета.

## *Использование объектов и элементов управления ActiveX*

Объекты и элементы управления Microsoft ActiveX являются многозадачными компонентами (похожими на миниатюрные приложения), которые играют роль надстроек для браузера. Работают они только в Internet Explorer и только на платформе Windows, поэтому долгое время не были широко распространены в Internet. Таким образом, не существует чистого стандарта идентификации объектов и средств управления ActiveX. Но несмотря на это, в редакторе Dreamweaver осуществляется поддержка ActiveX и предоставляется некоторая гибкость в их использовании, поэтому для элементов управления ActiveX (если вы все-таки решили их использовать) можно установить параметры.

На панели Properties Inspector для ActiveX отображаются следующие опции (рис. 11.6).

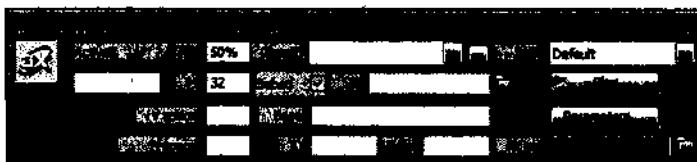


Рис. 11.6. На панели *Properties Inspector* можно указать опции для объектов и элементов управления ActiveX

- ✓ **Текстовое поле для имени.** Воспользуйтесь текстовым полем в верхнем левом углу панели *Properties Inspector* справа от пиктограммы ActiveX, если планируете ввести имя для вашего объекта. Это поле можно оставить незаполненным или присвоить имя объекту в любое другое время. Dreamweaver не будет автоматически присваивать имя, если вы оставите поле пустым. Это имя необходимо только для определения объекта в сценариях.
- ✓ **W (Ширина).** Данная опция используется для указания ширины объекта ActiveX. Ширину можно указать в пикселях или в процентах (%) от ширины окна браузера.
- ✓ **H (Высота).** Опция, применяемая для указания высоты объекта ActiveX. Высоту можно указать в пикселях или в процентах (%) от высоты окна браузера.
- ✓ **ClassID (Идентификатор класса).** Браузер использует параметр ClassID для определения средства управления ActiveX. Здесь можно ввести любое значение или выбрать следующие опции из раскрывающегося списка: RealPlayer, Shockwave for Director и Shockwave for Flash.
- ✓ **Embed (Вставка).** При установленном флажке Dreamweaver добавляет <EMBED> в дескриптор <OBJECT>. Дескриптор <EMBED> активизирует Netscape-настройку при ее наличии и делает ваши страницы более доступными для пользователей браузера Navigator. Dreamweaver автоматически устанавливает значения, которые вы ввели для настроек ActiveX в дескриптор <EMBED>, для всех эквивалентных Netscape-настроек.
- ✓ **Source (Источник).** В этой опции определяется файл, который будет привязан к дескриптору <EMBED> и использоваться Netscape-настройкой.
- ✓ **Align (Выравнивание).** Указывается тип выравнивания объекта на странице.
- ✓ **Parameters (Параметры).** Щелкните на этой кнопке, чтобы открылось диалоговое окно, в котором можно выбрать дополнительные параметры элемента управления ActiveX.
- ✓ **V Space (Вертикальное расстояние).** Если вы решили вставить свободное место над или под объектом, укажите в этой опции числовое значение в пикселях.
- ✓ **H Space (Горизонтальный интервал).** Если необходимо вставить свободное место с какой-либо стороны объекта, укажите числовое значение в пикселях.
- ✓ **Base (База).** Данная опция позволяет указать адрес URL для элементов управления ActiveX, чтобы Internet Explorer мог автоматически загрузить их, если они не установлены в системе пользователя.
- ✓ **ID (Идентификатор).** В этой опции определяется необязательный параметр ActiveX ID. Обратитесь к документации по элементам управления ActiveX, которые вы используете, и определите, какой параметр необходимо ввести.
- ✓ **Data (Данные).** Укажите файл данных для загрузки в элемент управления ActiveX.

- ✓ **Alt Img (Альтернативное изображение).** Данная опция позволяет подключить изображение, которое будет выводиться на экран, если браузер не поддерживает дескриптор <ОБЪЕКТ>.

## Работа с другими технологиями надстроек

Чем больше надстроек, тем больше данных необходимо загружать из Web. Существуют сотни надстроек, предназначенных для Web-страниц. Используя некоторые из них, можно достичь поразительных результатов: создать на узле звук, видео, различные форматы изображений и даже трехмерные миры и анимацию. Однако с надстройками следует быть весьма осторожным, может быть, даже более, чем с другими технологиями World Wide Web. Посетители Web-страниц редко получают удовольствие от необходимости загрузки новой надстройки (на ваш взгляд, просто замечательной). Более того, одни пользователи вообще боятся этой идеи, другие раздражаются лишь при мысли о ней, у третьих просто не хватает аппаратных или программных мощностей, чтобы запустить надстройку. Не заставляйте своих посетителей делать это без особых на то причин.

Вряд ли обрадуется пользователь, если ему придется загружать надстройку только для того, чтобы увидеть ваш логотип, вращающийся в трехмерном пространстве во всем своем великолепии. С другой стороны, если на вашем узле присутствуют интерактивные игры или трехмерное окружение с комнатой для бесед, предназначенным для пользователей с подобными интересами, отношение к надстройке, которая позволяет поиграть в многопользовательскую игру или попутешествовать в трехмерном окружении, будет иным. Всегда давайте посетителям знать, куда они попали, прежде чем отправлять их в путешествие за надстройкой. Используйте хорошо известные технологии (QuickTime, RealPlayer и пакет Shockwave/Flash), так как пользователи либо уже имеют их, либо понимают, что, получив их, смогут применить эти надстройки на других узлах.

## Добавление надстроек Netscape Navigator

Поскольку именно компания Netscape выдвинула идею о надстройках к браузеру, в большинстве из них используются оригинальные Netscape-спецификации, необходимые для создания новых надстроек. Чаще всего надстройки для Netscape Navigator также работают и в Internet Explorer. Кстати, некоторые наиболее популярные надстройки, в том числе RealPlayer, QuickTime, а также Flash и Shockwave, считаются надстройками для браузера Navigator.

### JavaScript — это не Java

JavaScript — чуждый сценарий. Его часто путают с языком Java, но общего между ними мало, кроме похожего названия и некоторых общих характеристик в синтаксисе. Чтобы быть более точным, считайте JavaScript очень упрощенным по отношению к Java и имеющим меньше возможности языка. В отличие от Java, код JavaScript можно вставить прямо в HTML при создании интерактивных свойств, однако его нельзя использовать для создания самостоятельных апплетов и программ, как это можно сделать с Java. Вы не получите сложной функциональности Java, но, с другой стороны, JavaScript гораздо проще, и для него не требуется надстройка.

JavaScript часто используется в комбинации с другими мультимедийными элементами на странице (изображениями или звуковыми файлами) для увеличения уровня интерактивности. В динамическом HTML, который описывается в главах 8 и 9, также применяется JavaScript. В главах этой части рассказывается о том, как с помощью редактора Dreamweaver применять поведения и другие свойства, созданные посредством JavaScript, к HTML.

Для того чтобы с помощью программы Dreamweaver вставить на вашу Web-страницу Netscape-совместимый файл надстройки, отличный от Flash и Shockwave, выполните следующие действия.

1. Щелкните в той области страницы, в которую решили вставить файл.
2. На панели **Insert** (Вставка) выберите пункт **Common** (Общие), если он не был выбран.
3. В раскрывающемся меню **Media** (Мультимедиа) на панели **Common Insert** выберите опцию **Plugin** (Надстройка) (кнопка выглядит так, как кусочек головоломки). Также вы можете выполнить команду **Insert⇒Media⇒Plugin** (Вставка⇒Мультимедиа⇒Надстройка).

Откроется диалоговое окно **Select File** (Выберите файл).

4. Найдите на своем диске файл мультимедиа-надстройки, который требуется вставить на страницу, и щелкните на нем.
5. Щелкните на кнопке **OK**.

Диалоговое окно закроется, а файл будет автоматически вставлен на страницу. В результате вы увидите небольшую пиктограмму, указывающую на наличие файла (пиктограмма напоминает часть головоломки).

6. Щелкните на пиктограмме надстройки, чтобы открыть панель **Properties Inspector**. На панели **Properties Inspector** можно установить достаточно много опций. С их описанием вы ознакомитесь в следующем разделе.
7. Просмотрите надстройку (рис. 11.7).

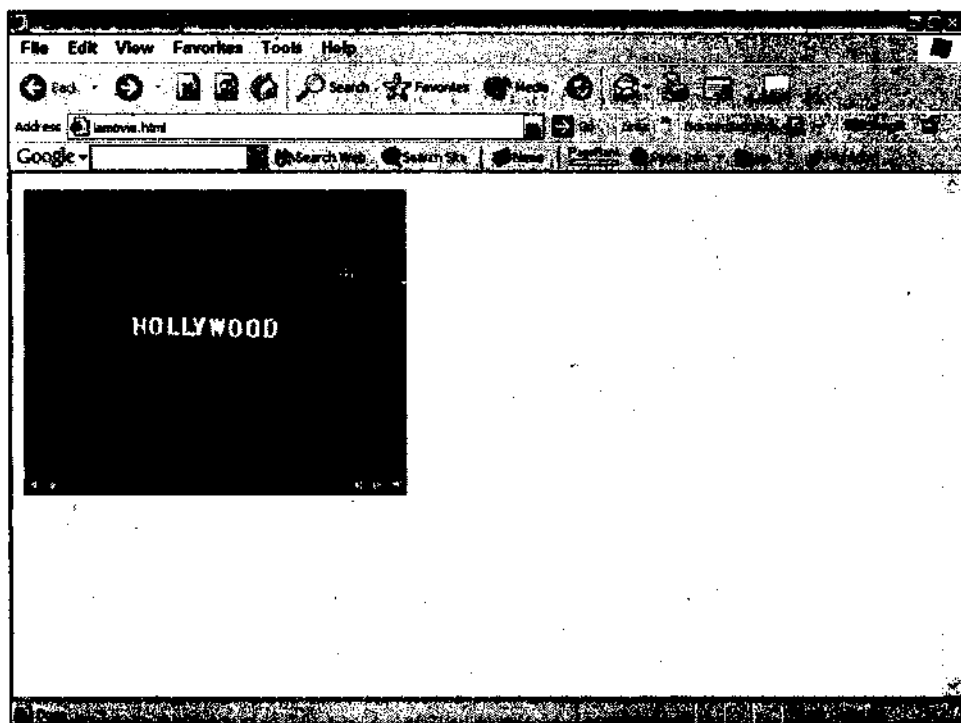


Рис. 11.7. Dreamweaver позволяет вставлять в Web-страницы видеофайлы



Иногда требуется, чтобы мультимедиа-файлы (например, видео) открывались в новом окне браузера. Для этого просто создайте HTML-файл с мультимедиа-клипом, как описывалось ранее, а затем воспользуйтесь поведением Open Browser Window в Dreamweaver, чтобы создать новое окно, в котором будет отображаться ваша мультимедиа-страница. (Более подробно поведения описываются в главе 9.)

## Установка параметров Netscape-надстройки и других опций

На панели Properties Inspector вы вправе указать ряд опций (рис. 11.8).



Рис. 11.8. На панели Properties Inspector можно указать опции для Netscape-надстроек

- ✓ **Текстовое поле для имени.** Воспользуйтесь текстовым полем в верхнем левом углу панели Properties Inspector справа от пиктограммы надстройки, если необходимо ввести имя для вашего файла надстройки. Это поле можно оставить незаполненным или присвоить имя объекту в любое другое время. Dreamweaver не будет автоматически присваивать имя, если вы оставите поле пустым. Само имя необходимо только для определения файла в сценариях.
- ✓ **W (Ширина).** Вы можете указать размеры любой Netscape-надстройки в пикселях или в процентах (%) от ширины окна браузера.
- ✓ **H (Высота).** Укажите размеры любой Netscape-надстройки в пикселях или в процентах (%) от высоты окна браузера.  
Для большинства надстроек требуются дескрипторы высоты и ширины. Однако в некоторых случаях, например при использовании звуковых файлов, не отображающихся на странице, высоту и ширину указать нельзя.
- ✓ **Source (Источник).** В этой опции указывается имя и путь к файлу надстройки. Имя файла можно ввести, а можно щелкнуть на пиктограмме в виде папки и найти файл на диске.
- ✓ **Plg URL (Адрес URL-надстройки).** В данной опции указывается адрес URL, откуда посетители могут загрузить надстройку в случае ее отсутствия.
- ✓ **Align (Выравнивание).** Укажите тип выравнивания элемента на странице.
- ✓ **Alt (Альтернатива).** Вы можете указать альтернативное содержимое, которое будет выводиться на экран, если браузер посетителя не поддерживает дескриптор <EMBED>. Существует возможность подключить изображение или ввести текст, который будет показан вместо файла надстройки.
- ✓ **Кнопка Play.** Щелкните на зеленой кнопке Play (с изображенной правой стрелкой с правой стороны панели Properties Inspector), чтобы просмотреть мультимедиа-файл. Для этого на вашем компьютере должна быть установлена надстройка либо в Dreamweaver (в папке Configuration/Plugins), либо в одном из браузеров.
- ✓ **V Space (Вертикальное расстояние).** Если вы решили вставить свободное место над или под надстройкой, укажите числовое значение в пикселях.

- ✓ **H Space** (Горизонтальный интервал). Если вы планируете вставить свободное место с какой-либо стороны надстройки, укажите в этой опции числовое значение в пикселях.
- ✓ **Border** (Граница). Вы можете задать ширину границы вокруг файла.
- ✓ **Parameters** (Параметры). Щелкните на этой кнопке, чтобы открылось диалоговое окно, в котором можно указать дополнительные параметры файла надстройки. Обратитесь к документации для типа мультимедиа-надстройки, которую вы используете, за информацией о применяемых параметрах.



Если вы решили добавить на свой узел мультимедиа-файлы такого типа, но не знаете, как их самостоятельно создать, посетите два замечательных узла, на которых вы обязательно найдете готовые к использованию Flash-файлы.

- ✓ **Flash Kit** ([www.flashkit.com](http://www.flashkit.com)). Flash Kit — это узел, который предоставляет открытый код. Вы сможете загрузить готовые, полностью редактируемые исходные Flash-файлы для улучшения существующей Flash-анимации или в качестве начальной точки для создания новой.
- ✓ **We're Here Forums** ([www.werehere.com](http://www.werehere.com)). На узле We're Here Forums также предоставляются исходные Flash-файлы для загрузки и дальнейшего использования. Помимо этого, здесь можно найти звуковые дорожки и ссылки на другие Flash-ресурсы.

# Формы

*В этой главе...*

- Назначение форм
- Создание форм
- Работа форм
- Интегрирование форм с динамическим узлом

**М**ногие мощные и интерактивные Web-узлы рождаются с HTML-формами. HTML-формы в настоящее время являются основной частью любого сложного узла, будь то простое текстовое поле, предоставляющее интерфейс поисковой системы, или длинная регистрационная форма, в которой собрана ценная информация от посетителей.

HTML-дескрипторы, использующиеся для создания форм (от переключателей до раскрывающихся списков), являются особым типом дескрипторов, предназначенных для совместной работы с более сложными программами на вашем сервере. В прошлом эта задача практически полностью возлагалась на CGI-сценарии (Common Gateway Interface — общий шлюзовый интерфейс). В настоящее время благодаря таким технологиям, как ASP, PHP, JSP, ColdFusion и т.д., CGI заменяется более прямым способом общения с сервером. Перечисленные выше программы носят название *серверных приложений* (или ASP), если являются большими приложениями (не путайте с языком программирования ASP). Более подробно о CGI вы узнаете, посетив узел [www.pcwebopedia.com/TERM/C/CGI.html](http://www.pcwebopedia.com/TERM/C/CGI.html).

Чтобы лучше понять принцип работы Web-форм, представьте себе элементы, из которых состоит бумажная анкета соискателя на определенную вакансию. Это небольшие поля, в которые вы можете ввести адрес и другую информацию. Такие традиционные элементы, которые пришли из бумажных форм, могут быть созданы в HTML с помощью дескрипторов, позволяющих посетителям узла отправить информацию на Web-сервер и получить от него ответ. Например, флажки, переключатели и редактируемые текстовые поля можно создать за несколько секунд посредством различных типов дескрипторов.

Подобно человеку, который должен самостоятельно обработать формы, полученные от других людей, на вашем сервере должна находиться программа, обрабатывающая данные формы. Обработка производится специальной программой на сервере, для которой требуется написание программного кода, выходящего за рамки HTML. Для создания интерактивных форм чаще всего используется технология CGI и языки программирования, например ASP.

Независимо от того, что вы будете создавать: простую гостевую книгу или замысловатую систему приобретения товаров, необходимо знать, как настроить текстовые поля, переключатели и раскрывающиеся списки, из которых состоит HTML-форма. К счастью, в редакторе Dreamweaver создавать формы легко, так как на его панели Forms Insert (Вставка форм) содержится специальная панель инструментов, предоставляющая быстрый доступ к часто используемым элементам форм.

В этой главе вы ознакомитесь с разными типами форм, часто применяемых в World Wide Web, и узнаете, как с помощью программы Dreamweaver их создавать. Будет также затронута тема CGI-сценариев, ASP и других систем баз данных, необходимых для обработки форм

(формы являются ключевым элементом узлов, управляемых базами данных). Более подробная информация о создании динамических узлов средствами редактора Dreamweaver изложена в главах 13–15. Из данной главы вы узнаете, как создать HTML-формы, которые используются вместе с этими мощными функциями.

## Назначение HTML-форм

В World Wide Web формы являются главной частью функциональности многих интерактивных свойств. С помощью форм Web-дизайнеры могут получать информацию от пользователей, которая затем по-разному используется. Формы часто применяются для построения систем приобретения товаров, создания гостевых книг, контактных форм, комнат для виртуальных бесед, форумов и поисковых систем.

## Создание HTML-форм

Основные элементы HTML-форм (переключатели, флажки, текстовые поля и др.), довольно просто создаются в редакторе Dreamweaver, и в следующих разделах вы ознакомитесь с этим процессом. Но не забывайте, что ваша форма не будет работать до тех пор, пока вы не подключите ее к сценарию. Несмотря на то, что Dreamweaver не предоставляет никаких сценариев, подключить HTML-форму к сценарию или базе данных в нем очень просто. Вы должны точно знать, где на сервере расположен сценарий. Предположим, что сценарий называется `guestbook.pl` (расширение `.pl` означает, что сценарий написан на языке Perl). Он находится на сервере в папке под названием `cgi-bin` (часто использующееся название для папки, в которой расположены такого типа сценарии).

### Принцип работы CGI-сценариев

По аналогии с автомобилем, CGI-сценарий можно считать "двигателем" HTML-форм и многих других функций Web-узла. CGI-сценарии являются программами, которые, как правило, создаются на языке программирования (Perl, Java, C или C++). Такие сценарии создаются для того, чтобы обрабатывать HTML-страницы, а для этого требуется гораздо больше времени, чем на HTML. CGI-сценарии располагаются и работают на сервере и обычно срабатывают при выполнении пользователем какого-либо действия, например, при щелчке на кнопке Submit (Передать) в HTML-форме.

Обычно сценарии действуют следующим образом.

Пользователь загружает страницу, например гостевую книгу, заполняет HTML-форму и щелкает на кнопке Submit.

В результате на сервере запускается CGI-сценарий, который собирает данные, введенные в форме, форматирует их, помещает в электронное сообщение и отправляет по определенному адресу электронной почты.

В редакторе Dreamweaver можно легко создать HTML-формы и кнопки их подтверждения, а чтобы редактор кода Dreamweaver MX 2004 можно использовать для написания CGI и других сценариев, правда, для этого необходимо знать язык программирования. Если вы разбираетесь в Perl, Java, C или C++, то создать простой CGI-сценарий совсем не сложно. В противном случае советуем пригласить специалиста, который сделает это за вас, или загрузите уже готовые сценарии из Internet. Если вы поищете в World Wide Web CGI-сценарии, то обнаружите, что многие программисты пишут и раздают их бесплатно. Однако учтите, что вам придется установить эти сценарии на свой сервер и все равно немного



подправить код, чтобы он соответствовал требованиям системы. Вы так же можете связаться с поставщиком услуги Internet (Internet Service Provider - ISP), чтобы он помог вам загрузить сценарий на сервер, так как многие пользователи не предпочитают делать вам это самостоятельно.

Как правило, поставщики создают основные CGI-сценарии (гостевые книги или простые системы приобретения товаров) и предоставляют им своим клиентам. Это самый простой способ получить сценарий для своего Web-узла. Иногда даже стоит обратиться поставщику услуг на другом сайте, предоставляющем не только сценарии, но и услуги по установке. Многие поставщики также предлагают на своих сайтах инструкции по использованию сценариев. В них должно быть указано точное расположение сценария на сервере. Это обязательно необходимо включить в вашу Web-форму, чтобы подтвердить работу кнопки инициализации сценария. Более подробная информация о настройке HTML-формы для работы со сценарием находится в разделе "Создание HTML-форм" далее в этой главе.

В следующей инструкции объясняется, как подключить форму к определенному сценарию. Чтобы применить эти действия к другому сценарию, просто измените его название и имя каталога в соответствии с вашей системой. Откройте страницу, на которую будет добавлена форма.

### 1. Выберите команду **Insert⇒Form⇒Form (Вставка⇒Форма⇒Форма)**.

Также можно щелкнуть на пиктограмме **Form (Форма)** в панели **Forms Insert**, как показано в верхней части рис. 12.1. На этой панели присутствуют все элементы формы, которые вам могут понадобиться при ее создании.

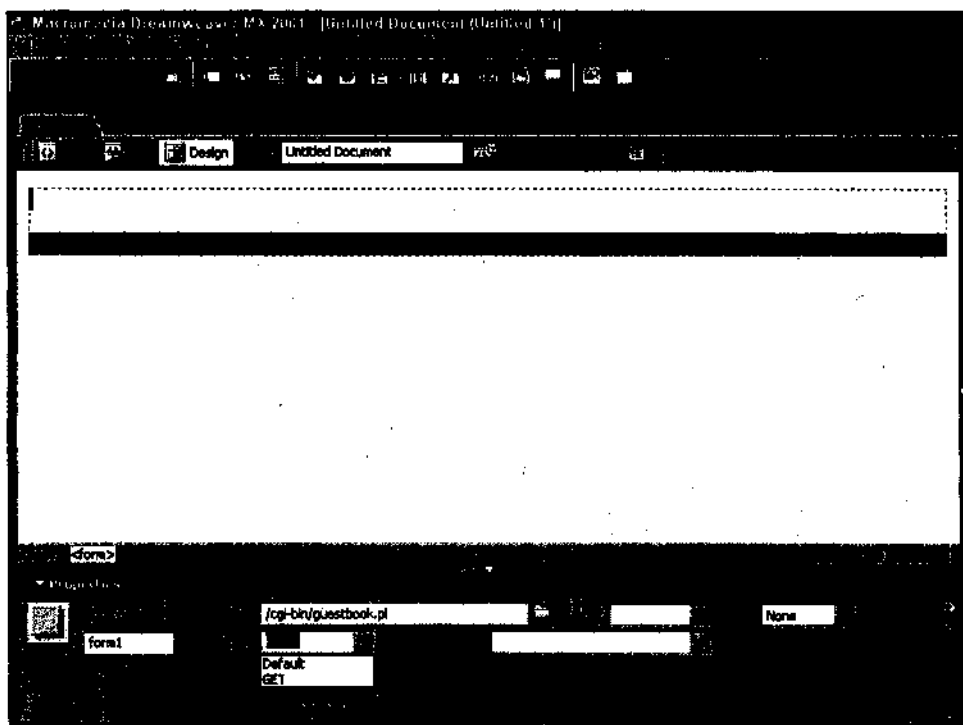


Рис. 12.1. На панели **Forms** представлены все часто использующиеся элементы формы

Чистая форма в редакторе Dreamweaver имеет вид прямоугольника, нарисованного красной пунктирной линией (рис. 12.1 — главная область страницы). Эта пунктирная линия используется программой Dreamweaver для обозначения в HTML-коде области, определенной как форма.

- Щелкните на красной линии, чтобы выбрать форму и вывести на панель **Properties Inspector** (Инспектор свойств) ее опции, как показано в нижней части рис. 12.1.

- В текстовом поле **Form Name** (Имя формы) введите название.

Вы вправе ввести любое имя, используемое языками сценариев (JavaScript) для идентификации формы.

- В текстовом поле **Action** (Действие) введите имя каталога и сценария.

Используя предполагаемый сценарий, о котором упоминалось ранее, введите `/cgi-bin/guestbook.pl`, чтобы указать путь к Perl-сценарию в каталоге `cgi-bin`. Пиктограмму в виде папки на панели **Properties Inspector** можно использовать только в том случае, если у вас есть копия сценария на компьютере в том же относительном местоположении, в каком он находится на сервере. Если вы не программист или не очень разбираетесь в сценариях, советуем обратиться за помощью к системному администратору или поставщику услуг Internet (поставщики услуг, предоставляющие сценарии для своих Web-клиентов, часто размещают инструкции с этой информацией на своих Web-узлах).



Обратите внимание, что путь к сценарию, который я указала в этом примере, начинается с косой черты, означающей, что `CGI-bin` находится в корневом каталоге узла.

- Воспользуйтесь на панели **Properties Inspector** раскрывающимся списком **Method** (Метод) и выберите одну из опций **Default**, **Get** или **Post** (рис. 12.1).

Опции **Get** и **Post** управляют работой формы. Какую из этих опций выбрать, зависит от типа CGI-сценария, используемого на сервере. Данную информацию можно получить у вашего системного администратора, программиста или поставщика услуг Internet.

Итак, мы выполнили подготовительные действия для создания формы. После установления границ формы (они отображаются в виде красной пунктирной линии и появляются после п. 1), Dreamweaver создает код для формы, который позволяет ей взаимодействовать со сценарием на вашем сервере. Далее вы узнаете, как добавлять различные элементы формы: текстовые поля, переключатели и раскрывающиеся списки.

## Сравнение переключателей и флажков

Переключатели и флажки упрощают для ваших посетителей процесс заполнения формы. Вы можете не заставлять пользователей вводить слова *да* или *нет* — предоставляйте им возможность воспользоваться переключателями или флажками, и они смогут заполнить форму, просто щелкнув мышью в нужном месте.

### Настройка систем коммерческой безопасности

В системах приобретения товаров HTML-форма используется для сбора данных от посетителей. Например, фиксируется число товаров, которые они хотят приобрести, как адрес, по которому эти товары должны доставить. Можно продать миллионы товаров через Internet, но

если вы хотите сделать сайт интерактивным, вам придется использовать систему электронной безопасности, которая будет обрабатывать заказы и контролировать финансовую обработку. Большинство систем приобретения товаров связано с *системами электронной безопасности*. С помощью технологии шифрования системы коммерческой безопасности кодируют данные (номера кредитных карточек и адреса потребителей), которые выносятся в форму, тем самым, уполномачивая возможность защитить информацию от нежелательного Интернет. Эти системы часто подключаются к финансовым системам, которые могут оперативно в рамках одной транзакции обработать заказы, сразу подтвердить или отменить кредитную карточку и переместить суммы на необходимый счет. Чтобы упростить эту процедуру для деловых клиентов, многие поставщики услуг Интернет предлагают решения электронной коммерции, спроектированные с целью помочь вам сформулировать все необходимые для клиента требования. Посетите Web-узел вашего поставщика, чтобы узнать об этом подробнее. Системы электронной коммерции находятся на таких узлах, как Yahoo! (store.yahoo.com) и Comco (www.comco.com) в разделе бизнес обслуживания. Более детально о работе системы коммерческой безопасности и о том, как настроить свою собственную систему, можно узнать на узле [www.verisign.com](http://www.verisign.com).

Какая же разница между переключателями и флажками? *Переключатели* позволяют выбрать только одну опцию из целой группы. Таким образом, переключатели хорошо подходят для выбора “да/нет” или для других опций, в которых пользователь может указать только один ответ. *Флажки* предоставляют пользователям возможность выбрать несколько опций, поэтому они подходят для ситуаций, где требуется выбирать “все, что подходит”.

## Создание переключателей

Чтобы создать в форме переключатель, выполните следующие действия.

### 1. Щелкните на форме, чтобы выбрать ее.

Если вы еще не создали форму, вернитесь к предыдущему разделу, “Создание HTML-форм”.

### 2. Щелкните на пиктограмме Radio Button (Переключатель) в панели Forms Insert.

Также можно выбрать команду Insert⇒Form⇒Radio Button (Вставка⇒Форма⇒Переключатель).

### 3. Повторяйте п. 2 до тех пор, пока не получите необходимое количество переключателей.

### 4. Укажите один из переключателей формы, чтобы открыть ее настройки на панели Properties Inspector (рис. 12.2).



Рис. 12.2. Переключатели подходят для опций с несколькими вариантами ответов, из которых выбрать можно только один

### 5. В текстовом поле Radio Button введите имя.

Все переключатели одной группы должны носить одно и то же название, чтобы сценарий корректно их обработал и установил ограничение на количество выбранных ответов.

Если вы хотите, чтобы пользователи могли выбрать более одного ответа, воспользуйтесь флажками, которые описываются в следующем разделе.

**6. Введите имя в текстовое поле **Checked Value** (Выбранное значение).**

Каждый переключатель в группе должен иметь уникальное значение параметра **Checked Value**, чтобы CGI-сценарий мог их идентифицировать. Рекомендуется называть их так, чтобы было понятно, за что они отвечают (т.е. “да”, если выбор положительный, и “нет” — если отрицательный). Каждый переключатель может даже носить имя того вида мороженого, который он представляет. Это имя обычно включается в данные, возвращаемые к вам после обработки формы (часто в виде электронного сообщения) — все зависит от выполнения CGI-сценария. Впоследствии в данных легче будет разобраться, если это имя будет что-то для вас означать.

**7. Выберите положение переключателя **Initial State** (Начальное значение), **Checked** (Выбран) или **Unchecked** (Не выбран).**

В этой опции определяется, как будет выглядеть переключатель после загрузки Web-страницы: включенным или нет. Опция **Checked** предназначена для заранее выбранного переключателя. Пользователь всегда может изменить это значение, установив другое положение переключателя.

**8. Поочередно укажите остальные переключатели и повторите пп. 5–7, выбирая на панели **Properties Inspector** настройки для каждого из них.**

## Создание флажков

Чтобы создать флажки, выполните следующие действия.

**1. Щелкните на форме, чтобы выбрать ее.**

Если вы еще не создали форму, обратитесь к предыдущему разделу, “Создание HTML-форм”.

**2. Щелкните на пиктограмме **CheckBox** (Флажок) в панели **Insert Forms**.**

Также можно выбрать команду **Insert⇒Form⇒CheckBox** (Вставка⇒Форма⇒Флажок).

**3. Повторяйте п. 2 до тех пор, пока не получите необходимое количество флажков.**

**4. Выберите один из флажков формы, чтобы открыть его настройки на панели **Properties Inspector**, как показано на рис. 12.3.**



Рис. 12.3. Флажки подходят для опций с рядом ответов, из которых выбрать можно сразу несколько

**5. В текстовом поле **CheckBox** введите имя.**

Для каждого флажка следует выбрать индивидуальное имя, так как пользователи могут установить более одного флажка, а вам необходимо, чтобы отправленная информация не перемешивалась и каждую ее часть можно было привязать к определенному флажку.

**6. Введите имя в текстовое поле **Checked Value**.**

Каждый флажок в группе должен иметь уникальное значение параметра **Checked Value**, чтобы CGI-сценарий мог их идентифицировать. Советуем называть их в соот-

ветствии с тем, за что они отвечают. Как и для переключателей, параметр **Check Value** обычно включается в полученные вами данные после обработки формы. Впоследствии в данных легче будет разобраться, если это имя о чем-то для вас говорит.

7. Укажите положение переключателя **Initial State** (Начальное значение), **Checked** (Выбран) или **Unchecked** (Не выбран).

В данной опции определяется, будет ли флажок установлен после загрузки Web-страницы. Опция **Checked** предназначена для заранее установленного флажка. Пользователь всегда может изменить это значение, сняв флажок.

8. Поочередно выберите остальные переключатели и повторите пп. 5–7, указав на панели **Properties Inspector** настройки каждого из них.

9. После того, как вы закончите настраивать остальные элементы формы, выполните команду **Insert⇒Form⇒Button** (Вставка⇒Форма⇒Кнопка).

Выполните это действие, чтобы вставить кнопки **Submit**, **Refresh** и/или **Clear**, необходимые для завершения формы.

## Добавление текстовых полей

Если вы хотите, чтобы пользователь ввел какой-либо текст, например имя, адрес электронной почты или комментарий, используйте текстовые поля. Чтобы вставить текстовое поле, выполните следующие действия.

1. Щелкните на форме, чтобы выбрать ее.
2. Если вы еще не создали форму, обратитесь к предыдущему разделу, "Создание HTML-форм".
3. Щелкните на пиктограмме **Text Field** (Текстовое поле) в панели **Forms Insert**.
4. Также можно выбрать команду **Insert⇒Form⇒Text Field** (Вставка⇒Форма⇒Флажок). На странице появится текстовое поле.
5. Поместите курсор сразу после текстового поля в вашей форме и введите вопрос или другую текстовую подсказку.

Например, напротив текстового поля можно ввести *Адрес:*, если вы хотите, чтобы пользователь ввел свой адрес.

6. Выберите текстовое поле вашей формы, чтобы открыть ее настройки на панели **Properties Inspector**, как показано на рис. 12.4.



Рис. 12.4. Используйте опцию **Text Field** для создания полей формы, в которых пользователи смогут ввести одну или несколько строк текста

7. Введите имя в текстовом поле **TextField**.

Каждая текстовая область формы должна носить уникальное имя, чтобы CGI-сценарий мог ее идентифицировать. Рекомендуется называть текстовые области в соответствии с тем, за что они отвечают. Например, поле, в котором будет вводиться адрес, следует так и назвать: *Address*. Многие сценарии возвращают это имя

вместе с содержимым текстового поля, которое ввел посетитель Web-узла. Впоследствии в данных легче будет разобраться, если имя что-то для вас означает.

8. В поле **Char Width (Ширина в символах)** введите число символов, которое соответствует ширине текстового поля.

В этой опции определяется ширина текстового поля, которое появится на странице. Данный размер должен быть соотнесен с количеством информации, которая ожидается от пользователя.

9. Введите в поле **Max Chars (Максимально символов)** максимальное количество символов, которое сможет ввести пользователь.

Если оставить это поле незаполненным, пользователь будет иметь возможность ввести столько символов, сколько захочет. Обычно ограничивают число символов только в том случае, если необходимо сохранить однотипность данных (например, я всегда ограничиваю поле **State (Штат)** двухсимвольной аббревиатурой). Итак, размер данного поля должен определяться количеством информации, ожидаемой от пользователя.



Значение параметра **Char Width** может быть больше или меньше значения параметра **Max Chars**. Вы вправе ввести разные значения, если хотите сохранить внешний вид определенной области, так как она будет лучше смотреться в общем дизайне, однако следует позволить посетителям ввести больше информации, когда это необходимо. Таким образом, если ввести больше символов, чем помещается в поле, текст будет прокручиваться, и пользователь всегда увидит то, что набирает.

10. Установите переключатель **Type (Тип)** в положение **Single Line (Одна строка)**, **Multi Line (Несколько строк)** или **Password (Пароль)**.

- Выберите положение **Single Line**, если следует создать текстовое поле в одну строку, как это сделала я для поля **Address** на рис. 12.4.
- Выберите положение **Multi Line**, если планируете предоставить пользователям больше места для ввода текста, например для комментария. (Обратите внимание, что при выборе опции **Multi Line** вам также придется указать количество строк, занимаемых текстовой областью, и ввести значение в поле **Num Lines (Число строк)**, которое появляется при выборе опции **Multi Line**.)
- Выберите положение **Password**, если в этой строке пользователь должен будет ввести данные, которые вы не планируете выводить на экран. Вместо текста будут отображаться звездочки.

11. В текстовом поле **Init Val** введите любой текст, который вы хотите отобразить при загрузке формы.

Например, можно вставить фразу *Здесь можно добавить комментарий* в текстовое поле, предназначенное для комментария. Пользователи будут иметь возможность удалить текст, взятый из параметра **Init Value**, или добавить к нему свою информацию.

12. Поочередно укажите остальные текстовые поля и повторите пп. 5–9, определяя на панели **Properties Inspector** настройки для каждого из них.



Netscape Navigator и Internet Explorer поддерживают текстовые поля по-разному. Отличия зависят от версии браузера. В Navigator текстовые поля отображаются с большим размером, чем в Internet Explorer. К сожалению, не существует оптимального решения этой проблемы. Вы можете лишь проверить все свои формы в обоих браузерах и создать дизайн, который бы хорошо смотрелся, даже если текстовые поля выводятся на экран по-разному.

## Создание раскрывающихся списков

Если вы решите предоставить пользователям возможность выбора из нескольких опций, но при этом не захотите перегружать страницу, то советуем воспользоваться раскрывающимися списками. Чтобы в Dreamweaver создать раскрывающийся список, выполните следующие действия.

1. Щелкните на форме, чтобы выбрать ее.

Если вы еще не создали форму, возвратитесь к разделу "Создание HTML-форм".

2. Щелкните на пиктограмме **List/Menu** (Список/Меню) в панели **Forms Insert**.

Также можно выбрать команду **Insert⇒Form⇒List/Menu** (Вставка⇒Форма⇒Список/Меню). На странице появится раскрывающийся список.

3. Щелкните возле списка, чтобы поместить в это место курсор, и введите вопрос или другую текстовую подсказку.

На рис. 12.5 видно, что я ввела вопрос *What is your favorite sport?* (Какой ваш любимый вид спорта?).

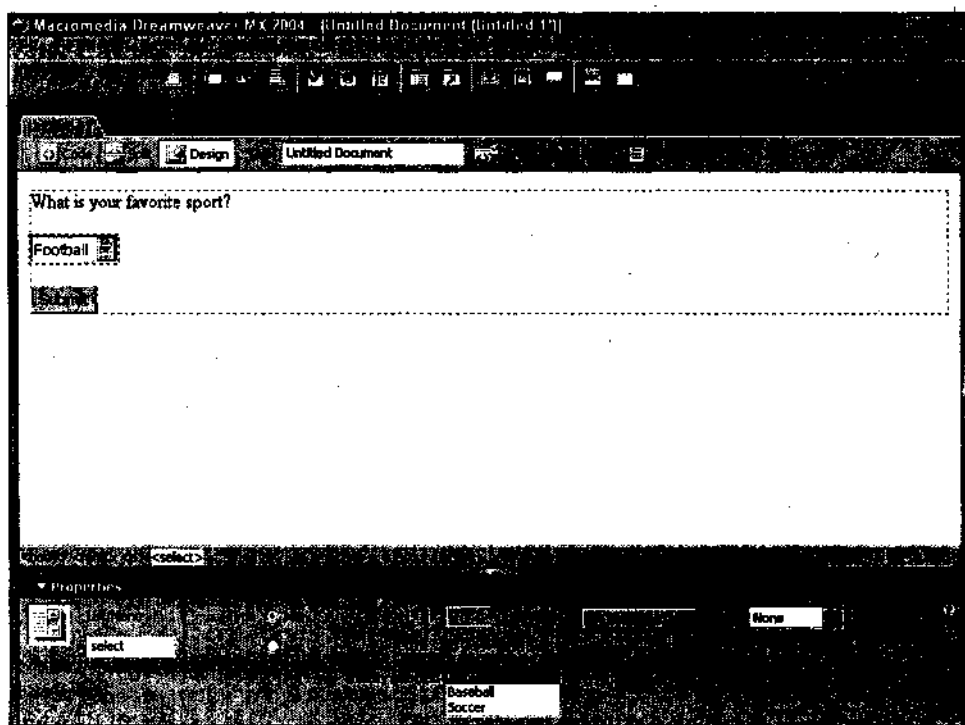


Рис. 12.5. Опция *List/Menu* позволяет создать раскрывающийся список опций, который занимает немного места на странице

4. Выберите поле, которое представляет список на вашей странице, чтобы открыть его настройки на панели **Properties Inspector** (рис. 12.5).
5. Введите имя в текстовом поле **List/Menu**.

Каждый список или меню в форме должны носить такие имена, по которым вы бы могли различать их при сортировке данных.

6. Установите переключатель **Type** (Тип) в положение **Menu** (Меню) или **List** (Список).

Таким образом, вы сможете определить тип элемента формы: раскрывающееся меню или прокручиваемый список. Если выбрать значение **List**, то можно указать его высоту, т.е. количество одновременно отображаемых элементов. Вы также вправе установить возможность пользователя выбирать более одного элемента. Если вы выберете значение **Menu**, эти опции станут недоступными.

7. Щелкните на кнопке **List Values** (Значения списка) в верхнем правом углу панели **Properties Inspector**.

Откроется диалоговое окно **List Values** (рис. 12.6), после чего следует ввести элементы списка. Щелкните на знаке “плюс” (+), чтобы добавить **Item Label** (Метка элемента), а затем в текстовое поле введите текст метки. Элементы отображаются в меню или списке на Web-странице в том порядке, в каком вы их ввели в этом диалоговом окне. Для удаления выбранной опции щелкните на знаке “минус” (-). Нажмите клавишу <Tab>, чтобы перейти к столбцу **Value** (Значение), в котором вводятся значения. Они отправляются на сервер и предоставляют способ добавления информации, которую вы не хотите отображать в раскрывающемся меню. Например, если ввести слово *футбол* в качестве метки, то следует добавить в качестве значения слово *American*, чтобы отличить американский футбол от традиционного. Если вы не введете никакого значения, метка будет использоваться только в качестве идентификатора при сборе данных.



Рис. 12.6. Диалоговое окно **List Values** используется для создания опций меню или списка

8. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно.

Обратите внимание на тот факт, что пока вы не присоедините к своей форме CGI-сценарий или другую программу, она не будет работать, даже если правильно создана.

## Завершение формы посредством добавления кнопок **Submit** и **Clear**

Чтобы предоставить пользователям возможность отправлять вам заполненные формы, необходимо создать кнопку **Submit** (Передать), которая при нажатии заставит браузер посетителя отправить данные CGI-сценарию, обрабатывающему формы. Вы также можете добавить кнопку **Cancel** (Отмена) или **Clear** (Очистить), которая позволит пользователям либо совсем не отправлять форму, либо удалить всю введенную информацию при необходимости создать ее заново.

Эти кнопки довольно просто создать в программе **Dreamweaver**. Выполните следующие действия.

1. Щелкните на форме, чтобы выбрать ее.

Если вы еще не создали форму, возвратитесь к разделу “Создание HTML-форм”. Предполагается, что у вас уже есть несколько элементов формы (например, переключо-



чатели или текстовые поля). Кнопка Submit не понадобится, если вы не собираете какие-либо данные, которые следует подтвердить и отправить.

2. Щелкните на пиктограмме **Button** (Кнопка) панели **Forms Insert**.

Также можно выбрать команду **Insert**⇒**Form**⇒**Button** (Вставка⇒Форма⇒Кнопка).

Появится кнопка **Submit**, а на панели **Properties Inspector** — ее настройки. Можно описанным выше способом создать кнопку **Reset** (Сброс) или какой-нибудь другой тип кнопки, изменив атрибуты на панели **Properties Inspector**.

3. Выберите кнопку, которую только что добавили, чтобы открыть ее настройки на панели **Properties Inspector** (рис. 12.7).

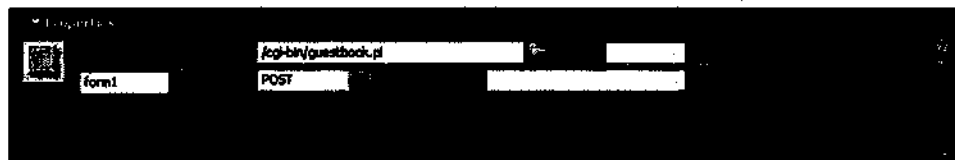


Рис. 12.7. Кнопки **Submit** и **Reset** предоставляют пользователям возможность подтвердить и отправить определенную информацию или очистить форму

4. Установите переключатель **Action** (Действие) в положение **Submit Form** (Подтвердить форму) или **Reset Form** (Сбросить форму).

Кнопка **Submit** осуществляет заданное действие, например, отправляет информацию пользователя по адресу электронной почты. Кнопка **Reset** удаляет все, что ввел пользователь.

5. В текстовое поле **Label** (Метка) введите текст, который будет отображаться на кнопке.

В качестве метки можно ввести любой текст, например, *Search*, *Go*, *Clear* или *Delete*.

Итак, у вас получилась готовая форма! Теперь, когда вы знаете, как с помощью программы **Dreamweaver** создавать основные элементы HTML-формы, вы сможете создавать более сложные формы для своего Web-узла. Но не забывайте, что ни одна из них не будет работать без CGI-сценария или другой программы, которая бы запускалась после ввода информации.

## Использование меню перехода

Многие дизайнеры используют меню перехода в качестве элементов навигации. В нем можно разместить большое количество ссылок, причем раскрывающийся список не занимает много места на Web-странице. Меню перехода также используется для запуска приложения или начала воспроизведения анимации.

Чтобы создать меню перехода, выполните следующие действия.

1. Щелкните на форме, чтобы выбрать ее.

Если вы еще не создали форму, возвратитесь к разделу "Создание HTML-форм". Меню перехода будет работать и без кнопки **Submit**, но для пользователей удобнее, если она находится на странице.

2. Щелкните на пиктограмме **Jump Menu** (Меню перехода) в панели **Forms Insert**.

Также можно выбрать команду **Insert**⇒**Form**⇒**Jump Menu** (Вставка⇒Форма⇒Меню перехода).

Откроется диалоговое окно **Insert Jump Menu** (Вставка меню перехода).

3. В текстовом поле **Text** (Текст) под списком **Menu Items** (Элементы меню) введите элементы, которые будут отображаться в раскрывающемся списке. Чтобы добавить элемент, щелкните на кнопке со знаком “плюс”. При вводе в поле **Text** элементы сразу появляются в списке **Menu Items** (рис. 12.8).

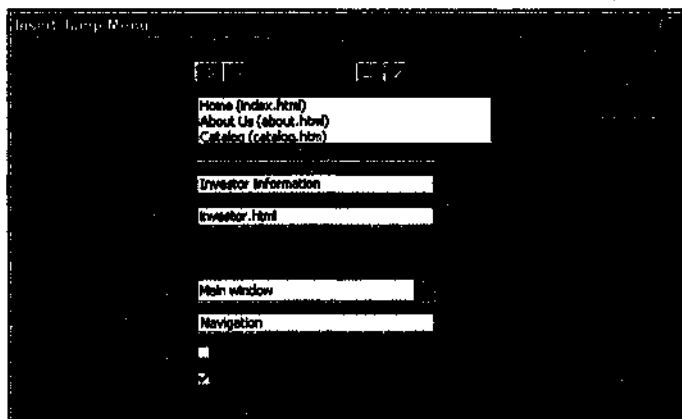


Рис. 12.8. Когда вы создаете список перехода, его элементы, введенные в поле **Text**, отображаются в раскрывающемся списке **Menu Items**

4. Воспользуйтесь кнопкой **Browse** (Обзор), чтобы найти страницу, на которую вы будете делать ссылку, или введите адрес URL-страницы в текстовое поле **When Selected, Go To URL** (При выборе перейти по адресу).

Вы вправе сделать ссылку как на локальный файл, так и на любой другой Web-узел. Кнопку **Browse** можно использовать для указания адреса URL, на который необходимо сделать ссылку.

5. Если вы применяете фреймы, укажите в поле **Open URLs In** (Открывать URL в) цель.

В противном случае в поле будет указано значение по умолчанию — **Main Window**. Таким образом, если пользователь выбирает опцию, новая страница заменяет ту, на которой он в данный момент находится.

6. В поле **Menu Name** (Имя меню) можете ввести уникальный идентификатор для этого меню.

Данная опция особенно часто используется в том случае, когда на странице находится несколько меню перехода. Имя может быть любым.

7. Установите флажок **Insert Go Button After Menu** (Вставить после меню кнопку **Go**) — в результате пользователи будут иметь возможность щелкнуть на кнопке, чтобы активизировать свой выбор.

Если не добавить кнопку **Go**, то присоединенная страница будет автоматически загружена сразу после того, как пользователь сделает свой выбор. Кнопка **Go** — это та же кнопка **Submit**, только в меню перехода она называется **Go**.



Если кнопка **Go** отсутствует, пользователь не сможет вернуться к той же опции даже тогда, когда раскрывающийся список остается на экране в другом фрейме или пользователь возвращается на предыдущую страницу. Кнопка **Go** обходит это ограничение и сохраняет доступными все опции.

## Специальные элементы формы в редакторе Dreamweaver

Если всех свойств, описанных ранее в этой главе, не достаточно, Dreamweaver предоставляет несколько специальных элементов формы, способствующих интерактивности, добавлению изображений и даже сокрытию полей. В следующем списке приводится описание каждого из этих элементов.

- ✓ **Пиктограмма File Field (Поле файла).** Позволяет добавить в форму опцию Browse, чтобы пользователи могли выгружать файлы с их локальных компьютеров на ваш сервер. Соответствующая кнопка позволяет пользователям выгружать изображения или текстовые файлы. Однако эта функция будет работать только в том случае, если ваш сервер настроен для обработки такого рода загрузки файлов из браузера. Проконсультируйтесь со своим системным администратором, если вы не уверены на этот счет.
- ✓ **Функция File Field.** Предоставляет пользователям возможность размещать собственные материалы на Web-узле. Например, на узле *The Miami Herald* существует система "Build your own Web site" ("Построй свой собственный Web-узел"), позволяющая читателям создавать собственные узлы. В настоящее время на многих Web-узлах предлагается такой вид обслуживания. Эти системы обычно построены на шаблонах, состоящих из нескольких форм, где читатели могут указать желаемый дизайн и ввести текст. Однако многие пользователи добавляют на узел не только текст, но также изображения (логотипы, фотографии и т.д.). В таком случае опция File Field необходима. Используя этот элемент формы, вы можете разрешить пользователям найти на своем локальном диске файл и автоматически выгрузить его на ваш сервер, где он может быть присоединен к их страницам.  
File Field — это сложное свойство, для работы которого требуется непростой CGI-сценарий и особый доступ к серверу. Поэтому, если вы не программист, вам понадобится помощь в использовании этой функции на своем узле.
- ✓ **Пиктограмма Image Field (Поле изображения).** Позволяет добавить изображение в вашу форму.
- ✓ **Пиктограмма Hidden Field (Скрытое поле).** Вставляет текст, который не видят пользователи, но который может быть использован сценарием или другим приложением, обрабатывающим форму.



## Улучшение внешнего вида формы

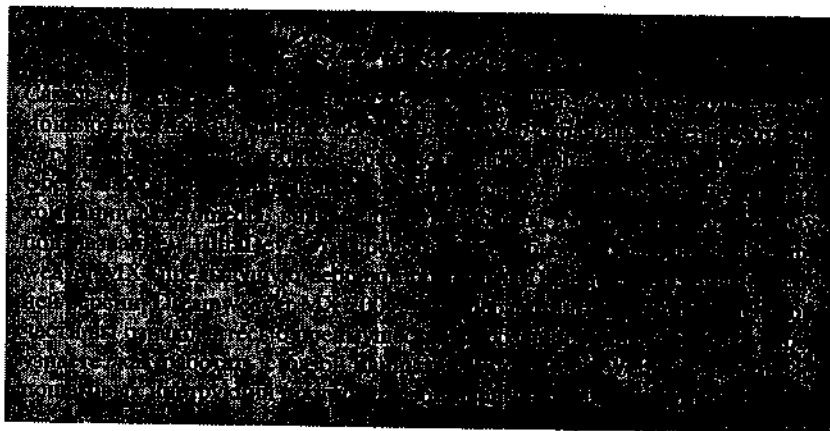
Для выравнивания полей формы, как правило, используют HTML-таблицу: текст вводится в одну строку ячеек, а текстовые поля — в другую. Также можно поместить все переключатели в ячейку слева, а соответствующий им текст — в ячейку справа. (В главе 6 рассказывается о том, как создавать HTML-таблицы и как их использовать для выравнивания информации в ваших формах.) Чтобы улучшить внешний вид таблицы, также можно задействовать границы и изображения.

## Часть V

# Работа с динамическим содержимым



"Видишь, я создал маленькую фигурку преступника, который бежит по нашему Web-узлу и прячется за рекламой. На последней странице наш логотип огулшает его и возвращает назад — на домашнюю страницу".



# Построение динамического Web-узла. Введение

*В этой главе...*

- Задание параметров динамического Web-узла
- Базовая терминология
- Настройка имени источника данных

**М**ногие Web-дизайнеры перекладывают часть работы на плечи программистов, так как у них просто не хватает времени на изучение баз данных, серверов и языка программирования ASP, чтобы закончить проект в определенный срок.

Когда Web-узлы стало сложно создавать, сотрудники компании Macromedia выпустили Dreamweaver UltraDev, в котором был представлен совершенно новый подход к Web-разработке. Некоторые дизайнеры называют этот пакет своим "разработчиком в коробке".

Раньше приходилось покупать все эти замечательные средства как отдельные программы, но с выходом Dreamweaver MX компания Macromedia интегрировала их прямо в редактор. После появления последней версии программы эти свойства стали еще более разносторонними.

Вам все же может понадобиться дружеская помощь программистов, но Dreamweaver позволяет выполнить основную работу практически самостоятельно.

В новом Dreamweaver содержатся все функции UltraDev, которые позволяют писать код и вставлять "речи разработчика", используя кнопки и простые экранные инструкции. С помощью всего нескольких щелчков мыши (и терпения, которое понадобится при изучении всех нюансов работы), можно создать практически все — от поисковой системы для вашего Web-узла до сетевого каталога с тысячами продуктов.

В этой главе вы узнаете, что такое динамический Web-узел и база данных. Мы расскажем о способах отображения и редактирования содержащейся в базе данных информации и о тех инструментах, которые необходимо иметь под рукой для создания динамического Web-узла.

Некоторые расширенные свойства редактора Dreamweaver выходят за рамки настоящей книги. Их вы без труда найдете на узле Macromedia DevNet (<http://www.macromedia.com/devnet/mx/dreamweaver/>) или в книге Джозефа Ловери *Dreamweaver MX 2004. Библия пользователя*.

Из глав 14 и 15 вы узнаете о процессе создания различных динамических свойств Web-узла.

## *Понятие динамического Web-узла*

Динамический Web-узел обычно подключен к базе данных, которая позволяет посетителю извлекать необходимую для него информацию. Посетитель (а иногда администратор Web-узла или редактор) также может вносить изменения в содержимое, даже не покидая Web-браузер. Удачным примером динамического Web-узла может послужить поисковая система. Вы указываете то, что хотите найти, и мгновенно получаете информацию, которая соответствует вашему запросу (в идеальном случае, конечно).

Динамический Web-узел имеет и другие преимущества, помимо возможности производить поиск. Представьте, что у вас есть Web-узел, на котором продается 32 различных продукта. На *статическом* Web-узле вам бы пришлось создать 32 страницы для каждого продукта. Однако, используя базу данных, вы создаете только одну страницу со специальным кодом, в котором указывается название продукта, его изображение, описание и другая полезная информация. Этот код подключается к базе данных, извлекает из нее информацию о предлагаемых продуктах и сразу создает страницы для каждого из них.

Динамические Web-узлы также позволяют легко вносить изменения и делать обновления. Используя только браузер, пользователи могут добавлять или удалять продукты, а также вносить изменения в существующие продукты, особо не разбираясь в базах данных и программировании. Им необходимо только заполнить форму в Web-браузере и щелкнуть на кнопке Submit (Подтверждение) — новая информация появится при следующей загрузке страницы. Обычно возможность вносить изменения предоставляется только нескольким сотрудникам. Ведь вам, вероятно, не нужно, чтобы клиенты вносили изменения в цены или в описание продукции, но для коммерческого отдела компании не помешает облегчить процесс обновления информации, даже если его сотрудники находятся далеко. Таким процессом можно управлять, установив различные уровни доступа к вашему узлу. В результате клиенты смогут найти необходимую информацию, а сотрудники со специальным доступом и паролем — внести изменения. Причем для этих двух задач используется одна и та же система.

Но не все Web-узлы должны быть динамическими. Персональный Web-узел, состоящий из трех страниц, прекрасно будет работать и в статическом виде. Однако если Web-узел имеет сотни страниц с приблизительно одинаковым содержанием (например, узел новостей или сетевой каталог), то лучше его сделать динамическим. Главное, что необходимо помнить: Web-узел такого масштаба требует большого внимания в настройке страниц, для того чтобы сотрудник, вводящий данные, смог выполнить свою задачу просто и быстро. Для программиста понадобится гораздо больше времени на настройку простой формы управления содержанием, чем для создания нескольких статических страниц. Однако результат (во времени и в деньгах) вы почувствуете, когда потребуется обновлять эти страницы.

## Ключевые понятия

Прежде, чем перейти к созданию вашего первого динамического Web-узла, ознакомимся с некоторыми понятиями, которые играют немаловажную роль.

## Изучение базы данных

*База данных* — это информация, которая собрана в одну или несколько *таблиц* с полями, организованными в столбцы, и *записями*, организованными в строки. Представьте себе каталог товаров.

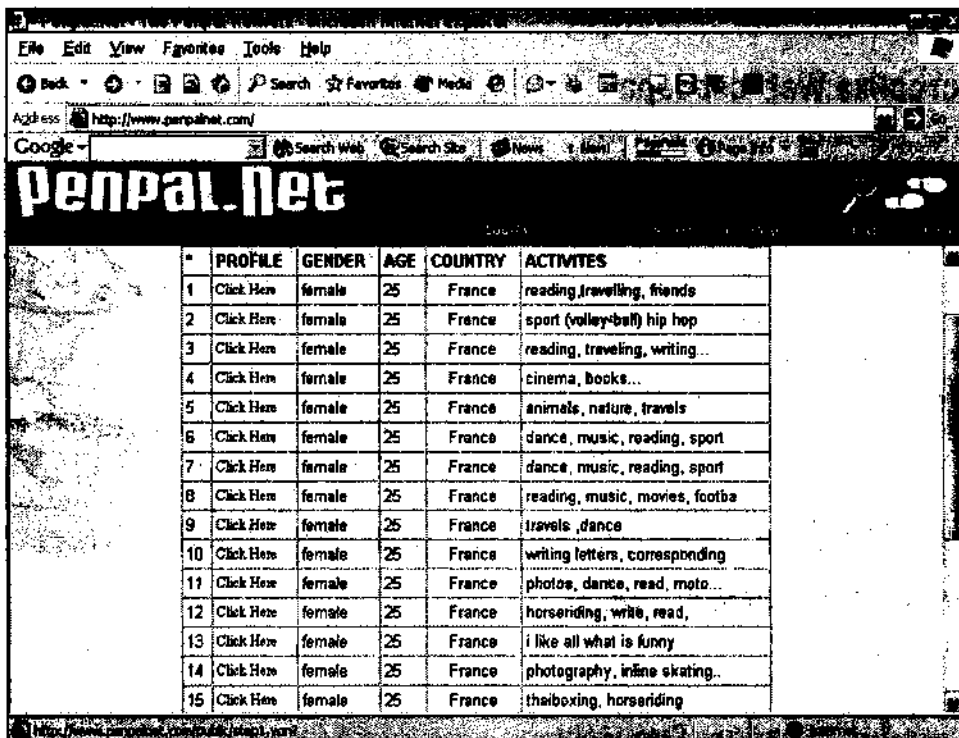
Каталог сам по себе является *базой данных*. В нем содержится информация о продукции. Каждый продукт — это *запись* в базе данных. В данном случае определенный продукт имеет номер, цену и цвет — каждый из этих элементов является *полем*. Запись в базе данных состоит из полного набора всех полей. Разные продукты в каталоге часто разбиты по категориям, так как у них есть общие свойства (мебель, ковры, спальные принадлежности, обои). Каждая категория является *таблицей* — группой различных записей базы данных, объединенных общими характеристиками.



Как видите, это та таблица, о которой шла речь в главе 6, где рассказывалось об использовании HTML-таблицы для форматирования информации в программе электронных таблиц (Excel). Таблицы базы данных не используются для форматирования, они нужны для группирования и организации содержимого базы.

## Как это работает в World Wide Web

Перенесем представленное понятие в World Wide Web. Оно работает почти так же. Предположим, вы отправились по адресу `www.penpal.net`, чтобы найти нового друга по переписке. Вы осуществляете поиск по местонахождению, возрасту, полу и интересам, поэтому на первой странице можно щелкнуть на ссылке поиска по стране. На следующей странице щелкните на пункте "France". Следующая страница позволит вам выбрать пол и возраст. Можете ввести "Female" и "Ages 21 to 30", а на последней странице указать точный возраст, например "25". После щелчка на кнопке "25" на экране появится список потенциальных друзей по переписке, которые соответствуют вашим требованиям (рис. 13.1).



	PROFILE	GENDER	AGE	COUNTRY	ACTIVITIES
1	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	reading, travelling, friends
2	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	sport (volley-ball) hip hop
3	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	reading, traveling, writing...
4	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	cinema, books...
5	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	animals, nature, travels
6	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	dance, music, reading, sport
7	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	dance, music, reading, sport
8	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	reading, music, movies, football
9	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	travels, dance
10	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	writing letters, corresponding
11	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	photos, dance, read, moto...
12	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	horseriding, write, read,
13	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	i like all what is funny
14	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	photography, inline skating...
15	<a href="#">Click Here</a>	female	25	France	theiboxing, horseriding

Рис. 13.1. Страница с результатами поиска на узле `Penpal.net`

Если вы подтвердили и отправили свои критерии поиска, специальный код этой страницы сопоставит вашу информацию с информацией из базы данных, в которой находится список других людей, ищущих друга по переписке. Указанный код будет просматривать каждое поле (индивидуальный критерий), попытается найти запись (друга по переписке) с полями, которые совпадают с вашим запросом. А если вы захотите, то сможете тоже внести себя в список потенциальных друзей, введя информацию и добавив ее к базе данных прямо из своего Web-браузера. Таким образом, другие люди смогут найти вас.

## Приложения баз данных

Существует довольно много приложений, специально написанных для создания и управления базами данных. В их число входят Microsoft Access, SQL Server, MySQL, FoxPro и Oracle. Чаще всего для создания небольших баз данных (MDB-файлов) новичками исполь-



зуется Access. Это приложение также применяется для визуального общения с более крупными базами данных — MSSQL.

В примерах этой и следующих двух глав использовалась Microsoft Access 2000 под управлением операционной системы Windows XP Professional. Если вы хотите окунуться глубже в мир баз данных, прочтите книги *SQL для "чайников"*, 5-е издание и *Access 2003 для "чайников"*, выпущенные издательством "Диалектика".

## Подключение

Теперь, когда вы знакомы с основами баз данных, следует определить метод установки взаимосвязи между Web-узлом и базой данных. В следующем разделе подробно рассказывается, как настроить Web-сервер и сервер приложения.

## Настройка Web-сервера

При работе со статическими Web-узлами (*статическими*, так как их содержимое введено вручную и оно никак не реагирует на действия пользователя) можно просматривать страницы прямо с локального жесткого диска. Если содержимое динамическое, то сделать это не так просто, так как Dreamweaver MX 2004 добавляет специальный код, который должен быть обработан сервером перед тем, как содержимое будет показано посетителю. Поэтому при работе над динамическим Web-узлом обязательно необходим Web-сервер, чтобы можно было постоянно проверять свою работу.



*Web-сервер* может быть определен как система, в которой хранится Web-узел, или как программное обеспечение в этой системе, выполняющее функции сервера. В нашем случае, когда мы говорим о Web-сервере, то имеем в виду программное обеспечение, установленное в системе, а не саму систему.

## Серверные технологии, поддерживаемые Dreamweaver MX

Существует пять серверных технологий (или языков сценариев), которые поддерживает Dreamweaver MX:

- ✓ Active Server Pages (ASP);
- ✓ ASP.NET;
- ✓ ColdFusion;
- ✓ Java Server Pages (JSP);
- ✓ PHP (Hypertext Preprocessor — предварительный обработчик гипертекста).

В примерах этой книги использовалась ASP в Microsoft Windows. В сущности, все эти пять технологий служат динамическому содержимому Web-страницы или Web-узла, предоставляя возможность динамически генерировать HTML-код. С помощью серверного кода они могут отображать информацию из базы данных и создавать HTML на основе совпадения определенного критерия или указания конкретного пользователя. Каждый из этих языков сценариев более подробно описывается в следующих разделах.

## ASP

ASP — это серверная технология, которая поставляется, без дополнительной платы вместе с Windows 2003 Server, Windows 2000, Windows XP Professional и легко устанавливается в Windows 98 и NT. Она используется совместно с Microsoft IIS или Personal Web Server и не является самостоятельным языком программирования, поэтому основной код, который вы создадите для ASP-страниц, будет написан на VB Script или JavaScript.

## ASP.NET

ASP.NET — это относительно новая серверная технология. Она не является следующей версией ASP. Переход к ASP.NET не имеет ничего общего с переходом от версии 2.0 к версии 3.0 (так как изменения заключаются не только в добавлении новых дескрипторов). Этот язык больше напоминает традиционные языки программирования (например, C++), в которых код должен быть скомпилирован. Таким образом, приложения, написанные на ADO.NET, будут работать очень быстро, так как нагрузка на Web-серверы меньше. Однако ASP.NET не настолько понятен, как ASP 3.0, поэтому программистам-новичкам будет сложнее его прочесть. ASP.NET является технологией компании Microsoft, и более подробно о ней можно узнать на узле <http://msdn.microsoft.com/asp.net/>. Информацию об ASP.NET вы найдете на узле [www.4guysfromrolla.com](http://www.4guysfromrolla.com).

## Java Server Pages (JSP)

JSP — это разработка компании Sun Microsystems. Ее динамический код основан на языке Java, поэтому страницы могут работать не только на Microsoft Web-серверах. JSP используется на Allaire Jrun Server и IBM WebSphere. С помощью JSP создается и хранится динамический код как отдельно от HTML-страниц (используя Java Beans), так и на самих страницах. Однако если вы не профессиональный программист, JSP покажется вам довольно сложным.

## ColdFusion

В ColdFusion MX, принадлежащей компании Macromedia, используется свой собственный сервер и язык сценариев. ColdFusion, вероятно, изучить проще, чем другие технологии, в нем встроен обработчик XML и пользовательских дескрипторов и позволяет отделять динамический код от HTML (в этом он подобен JSP).

## PHP

PHP изначально был создан для UNIX-серверов. Однако в настоящее время можно загрузить исполняемый код для Windows с узла [www.php.net](http://www.php.net) и запустить Apache (серверное программное обеспечение, обычно использующееся с PHP) на любой версии Windows, а также IIS на NT, 2000, XP Professional и 2003 Server. PHP даже допускается конфигурировать для работы с Personal Web Server (хотя это довольно сложно). Язык сценариев PHP, как правило, основывается на C, Perl и Java. Следует отметить, что PHP более функционален, чем ASP. Например, практически каждое расширение для ASP, которое продается на узле [www.serverobjects.com](http://www.serverobjects.com), предоставляется в качестве встроенного стандарта или доступно совершенно бесплатно на узле [PHP.net](http://PHP.net).

Сложно порекомендовать определенную технологию, так как каждая из них предлагает приблизительно одинаковую функциональность с небольшими различиями в скорости и эффективности. Наиболее используемым языком является ASP, так как он имеет довольно мощные функции. Таким образом, если вы мечтаете стать хорошо оплачиваемым программистом, то не ошибетесь, выбрав эту технологию.

# Подключение к данным

Чтобы настроить *Web-сервер*, вам понадобится серверное программное обеспечение. Web-сервер (называемый HTTP-сервером) отвечает на запросы, которые поступают с Web-браузера, обрабатывая Web-страницы на основе этих запросов.

Рекомендуется настроить *сервер приложений*, который помогает Web-серверу обработать специально помеченные Web-страницы. Когда браузер запрашивает одну из таких страниц, Web-сервер передает ее серверу приложений, который обрабатывает ее перед отправкой браузеру.

В примерах этого раздела использовалась ASP (ее легче всего настроить). Полагая, что вы, скорее, новичок в данном деле, мы стараемся идти по самому простому пути (по крайней мере — пока).

В дополнение к ASP, был выбран сервера Microsoft IIS или Personal Web Server (PWS). Каждый из них функционирует как в качестве Web-сервера, так и в качестве сервера приложений. PWS работает под управлением Windows 98 или NT, и его можно установить с вашего установочного диска Windows. Если у вас установлена Windows 2000 Server, NT 4 или Windows XP Professional, то IIS является частью системы. Помните, что IIS или PWS всегда можно бесплатно загрузить с Web-узла компании Microsoft.

Итак, если вы работаете с Windows 98 SE, Windows 95 или Windows NT, установите PWS. Если же работаете с Windows 2000 или Windows XP Professional, то IIS в системе уже имеется, и ее осталось только запустить.



В Windows 2000 или Windows XP Professional сервер IIS может быть не установлен по умолчанию при инсталляции системы. Выберите команду Control Panel⇒Add/Remove Programs⇒Add/Remove Windows Components (Панель управления⇒Добавить/Удалить программы⇒Добавить/Удалить компоненты Windows). Когда откроется список компонентов Windows, установите флажок Internet Information Server.



IIS не работает под управлением операционной системы Windows XP Home Edition. Вам придется модернизировать свою систему до Windows XP Professional, чтобы им воспользоваться.

Чтобы загрузить и установить Microsoft Personal Web Server, откройте узел [www.microsoft.com/downloads/](http://www.microsoft.com/downloads/), в строке поиска введите фразу "option pack" и щелкните на кнопке Go. На открывшейся странице щелкните на ссылке "Download Windows NT 4.0 Option Pack". Если вы работаете с Windows 98, выберите Windows 95 из списка операционных систем (так как для нее используется тот же файл) и выполните инструкции по загрузке.

## Настройка DSN

DSN (Data Source Name — имя источника данных) является именем базы данных, которое помогает поддерживать соединение с базой, даже если она была перемещена в другую часть.

Dreamweaver не обязателен для настройки DSN, однако вам понадобится DSN для обеспечения работы динамического Dreamweaver-узла.

Чтобы выполнить следующие примеры, установите Access Database Driver. Вы установите драйвер и проверите его наличие, если выполните приведенную ниже последовательность действий.

1. В Windows XP Professional выберите команду Start⇒Programs⇒Administrative Tools⇒Data Sources (ODBC) (Пуск⇒Программы⇒Администратор⇒Источники данных (ODBC)).

Вы увидите диалоговое окно ODBC Data Source Administrator (Администратор источника данных ODBC) — рис. 13.2. В первой вкладке User DSN (Пользователь DSN) отображено MS Access Database и Microsoft Access Driver (\*.mdb).

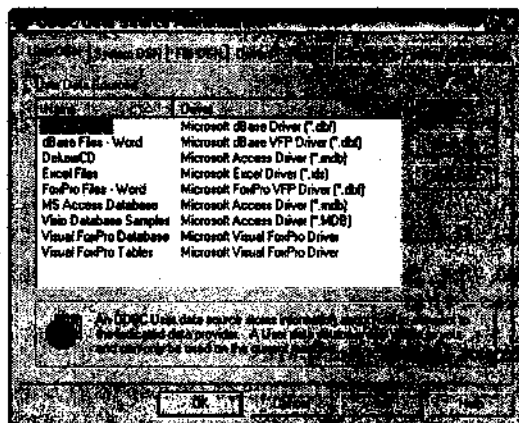


Рис. 13.2. Диалоговое окно Data Source Administrator

2. Щелкните на вкладке System DSN (Системное DSN).

Вы увидите список подключений к базе данных.

3. Щелкните на кнопке Add (Добавить).

Откроется список драйверов (рис. 13.3).

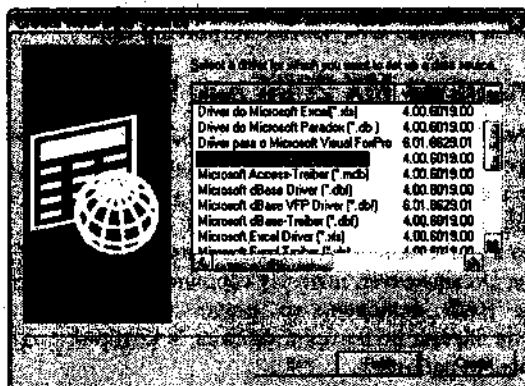


Рис. 13.3. Список драйверов во вкладке System DSN

4. Выберите Microsoft Access Driver и щелкните на кнопке Finish (Завершить).

Откроется диалоговое окно ODBC Microsoft Access Setup (рис. 13.4).

5. В поле Data Source Name (Имя источника данных) введите имя вашей базы данных (ее рекомендуется назвать так, чтобы позже не забыть это название). Вам не обязательно заполнять поле Description (Описание), но если хотите, то можете это сделать.

В следующих нескольких примерах используется экземпляр базы данных контактов (предположим, что она называется contacts.mdb). В качестве имени источника данных введите myContacts.

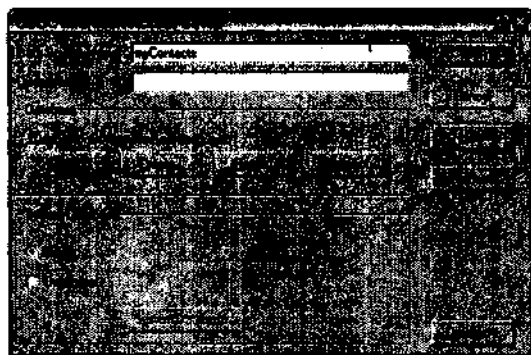


Рис. 13.4. Диалоговое окно ODBC Microsoft Access Setup

6. Щелкните на кнопке **Select (Выбрать)**.  
Откроется диалоговое окно **Select Database (Выбор базы данных)**.
7. Найдите базу данных, которую будете использовать, и щелкните на кнопке **OK**.  
Как видите, путь к базе данных теперь указан в области **Database** диалогового окна **ODBC Microsoft Access Setup**.
8. Щелкните на кнопке **Advanced (Расширенные)**, чтобы указать информацию об авторизации, если для вашей базы данных потребуется имя пользователя и пароль. В противном случае этого делать не следует.
9. Щелкните в диалоговом окне **ODBC Microsoft Access Setup** на кнопке **OK**, чтобы закрыть его. Затем в диалоговом окне **ODBC Data Source Administrator** также щелкните на кнопке **OK**, чтобы закрыть и его.

## Настройка Dreamweaver MX 2004 для Windows

Подключение к данным в Dreamweaver можно выполнить достаточно быстро. Сперва укажите локальную информацию об узле, а также информацию об удаленном узле. Эти два действия описываются в главе 2. Если вы пока не очень разбираетесь в этом процессе, перейдите к указанной главе и выполните приведенные в ней инструкции.

Для данного примера я запустила сервер приложений IIS (или PWS) на том же компьютере, на котором находится Dreamweaver, поэтому соединение настроено локально.

Если ваш IIS или PWS включен, то после того, как в браузере вы введете <http://localhost>, на экране появится страница, в которой подтверждается, что Web-сервер запущен и нормально работает.

Итак, начнем.

1. Создайте новую страницу ASP JavaScript, щелкнув **ASP Javascript** на начальной странице Dreamweaver.  
У вас должен получиться открытый документ с панелью **Application**.
2. Щелкните на панели **Application (Приложение)**, чтобы открыть ее, а затем — на вкладке **Databases (Базы данных)** — рис. 13.5.



Вкладку **Database** можно открыть, выбрав **Window ⇨ Databases** из главного меню Dreamweaver.

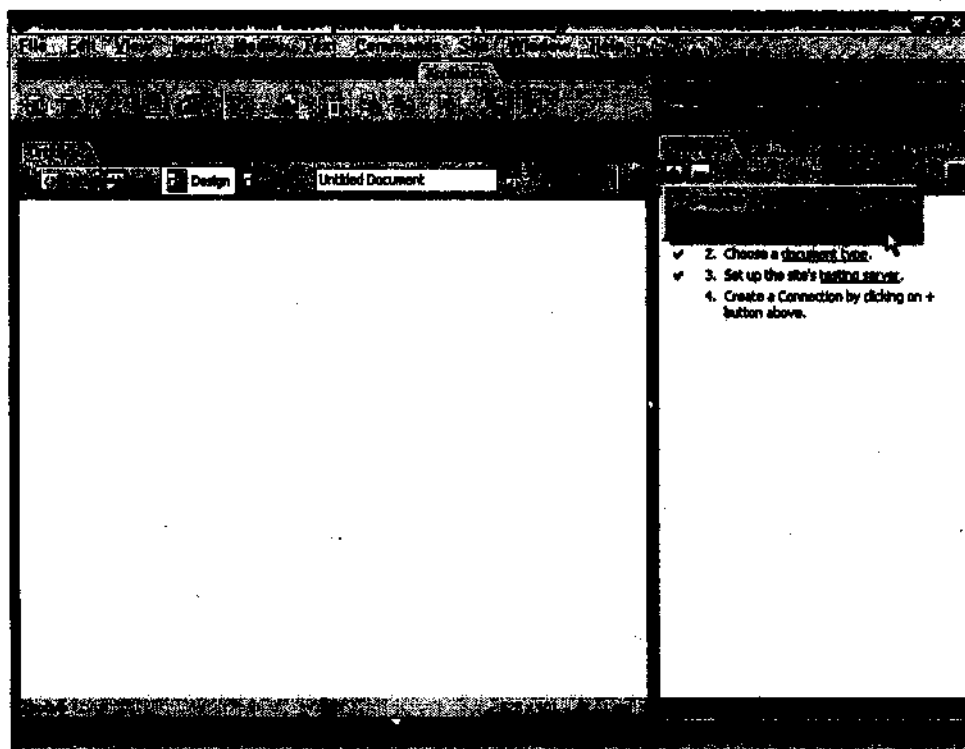


Рис. 13.5. Вкладка *Databases*

3. Щелкните на знаке “плюс” (+) и выберите из списка **Data Source Name (DSN)**.  
Вы увидите диалоговое окно **Data Source Name**, изображенное на рис 13.6.

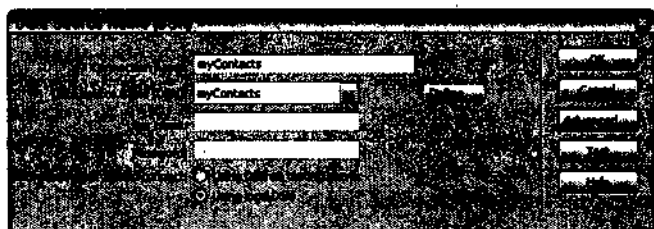


Рис. 13.6. Диалоговое окно *Data Source Name*

4. Введите имя нового соединения.  
Например, введите **myContacts** и выберите базу данных **myContacts**, которую мы создали ранее в этом разделе.
5. Укажите свою базу данных в списке **DSN**, установив переключатель **Dreamweaver Should Connect** (Dreamweaver должен подключиться) в положение **Using Local DSN** (Используя локальный DSN).  
Конечно, если вы собираетесь использовать удаленный сервер приложений, укажите программе, чтобы она подключалась на сервере приложений посредством DSN.

## 6. Щелкните на кнопке **Test** (Проверка).

Будет отображено сообщение о том, что соединение установлено успешно, а ваша база данных появится во вкладке **Databases** (рис. 13.7).

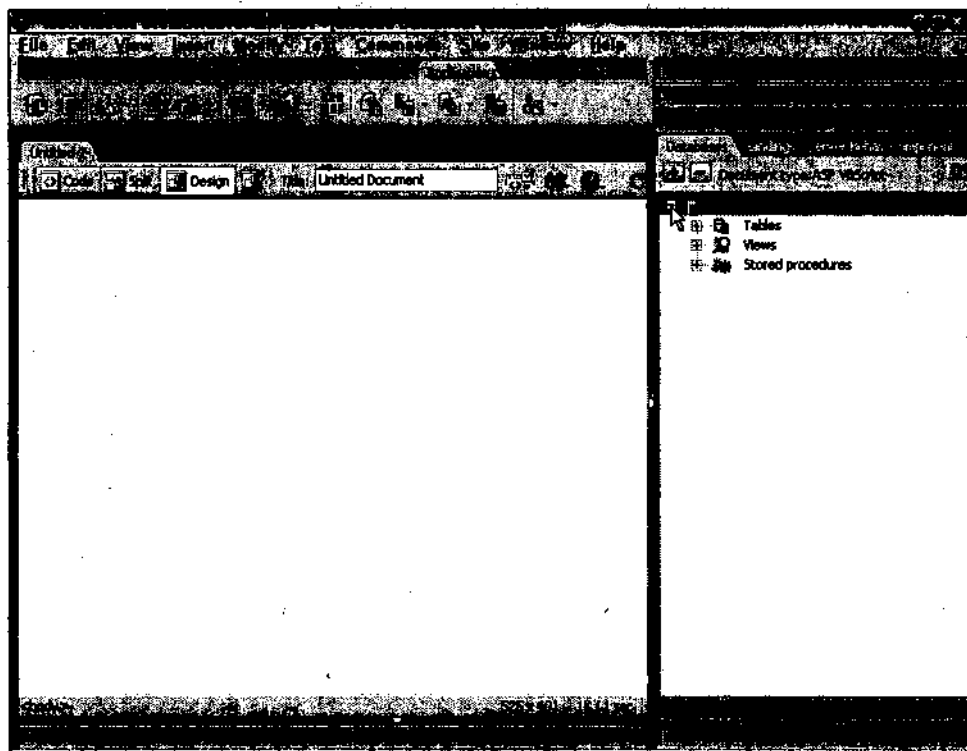


Рис. 13.7. Вкладка **Databases** с новым соединением

На панели **Files** (Файлы) во вкладке **Site** (Узел) вы также увидите папку **Connections** (Соединения) на локальном диске, в которой содержится ASP-файл с информацией о соединении к этой базе данных. Dreamweaver автоматически будет устанавливать ссылку на данный файл в каждой созданной вами странице, использующей это соединение с базой данных. Таким образом, вы освобождаетесь от необходимости повторять это каждый раз вручную.



В ASP-файлах, находящихся в папке **Connections**, хранится информация, которая необходима для корректной работы ваших страниц с базой данных. Не забудьте выгрузить эту папку, когда будете выгружать свой узел на сервер приложений.



Если соединение не установилось, снова проверьте **DSN** и префикс **URL** для сервера приложений. Также можно обратиться к справочной системе программы Dreamweaver и найти другие советы по решению проблемы. Когда все будет работать, можно приступить к построению динамического Web-узла. В главах 14 и 15 мы более подробно рассмотрим свойства Dreamweaver, которые будут использоваться на вашем узле.

## Настройка Dreamweaver MX 2004 для пользователей Mac

Установить соединение с данными на компьютере Mac немного сложнее, так как в этом случае нельзя запустить Web-сервер или сервер приложений локально — вам необходимо подключиться к удаленному серверу. Исключением является система OSX. В идеальном случае можно подключить ваш Mac к NT-серверу с разрешением открывать информацию на Mac. После этого следует создать соединение с данными. В файлах справки редактора Dreamweaver находится информация, описывающая данный процесс для пользователей Mac.

Пользователи системы OSX могут загрузить Apache HTTP-сервер по адресу <http://httpd.apache.org>. Пользователям операционной системы OS9 и более ранних ее версий повезло меньше.



# Перемешиваем данные

*В этой главе...*

- Взгляд на панели
- Знакомство с основами наборов записей
- Как придать динамику данным

**Е**сли вы никогда раньше не использовали функции Dreamweaver для динамической разработки, то вам для начала необходимо подробно ознакомиться с несколькими окнами и панелями. В данной главе вы узнаете о том, как использовать все эти элементы для создания настоящего динамического Web-узла. Для наглядности каждая пошаговая инструкция основывается на примере — это Web-узел с контактной информацией различных людей — имена, адреса и фотографии. Если на вашем узле располагаются другие данные, например, продукция или статьи, не волнуйтесь — в этих инструкциях продемонстрировано, как с помощью редактора Dreamweaver создать динамический узел любого типа. Просто перенесите примеры и свойства, рассмотренные в этой главе, на интересующие вас данные, и создание динамического узла не покажется вам сложной задачей.



Убедитесь, что ваш сервер приложений запущен, и сохраните все свои страницы в виде ASP-страниц (имя\_файла.asp), чтобы сервер смог корректно проанализировать код. Настройка сервера приложений обсуждается в главе 13.

## Изучение панели

Наиболее важные элементы Dreamweaver, необходимые для создания динамического Web-узла, находятся на панели Application (Приложение), на которой, в свою очередь, расположены панели Databases (Базы данных), Bindings (Привязки) и Server Behaviors (Серверные поведения). В этом разделе мы ознакомимся с ними.

### Панель Database

Панель Database (База данных) позволяет просмотреть базы данных на сервере приложений при этом можно не создавать набор записей. В ней же вы имеете возможность просмотреть всю структуру базы данных — таблицы, поля и хранимые процедуры, не открывая саму базу данных.

Щелкнув на знаке “плюс” (+) на этой панели, можно создать имя источника данных (Data Source Name — DSN) (рис. 14.1) или пользовательскую строку соединения (как с помощью панели Database создать Data Source Name, рассказывается в главе 13).



Панель Databases можно открыть, выбрав Window⇒Databases (Окно⇒Базы данных) основного меню.

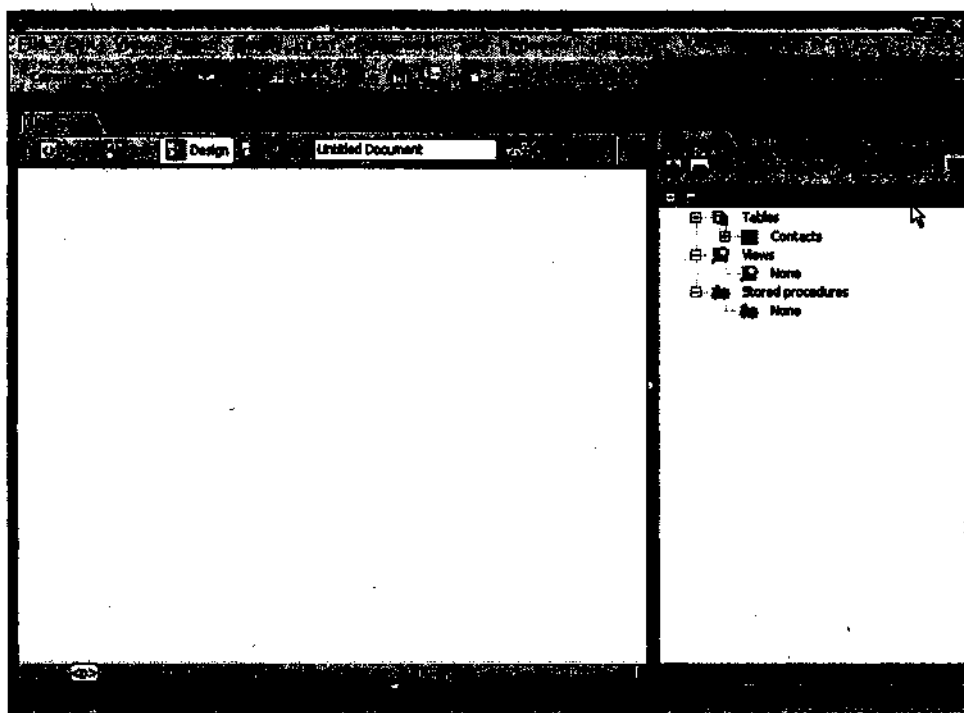


Рис. 14.1 Панель Database

## Панель Bindings

Панель Bindings (Привязки) позволяет добавлять динамическое содержимое источников данных в ваш документ и удалять его. Число и тип доступных источников данных может отличаться в зависимости от того, какая используется серверная технология: ASP, JSP или другая (в главе 13 более подробно рассказывается о серверах). *Источник данных* — это область, в которой можно получить информацию для динамической Web-страницы. Примером источника данных служит набор записей базы данных, с которым вы ознакомились в следующих разделах этой главы.

Если панель Bindings не открыта, выберите в главном меню команду Window⇒Bindings.

Существует несколько способов подключения к источникам данных с помощью панели Bindings. Если щелкнуть на знаке «плюс» (+) на панели Bindings и открыть меню Add Bindings (Добавить привязки) (рис. 14.2), то вы узнаете о том, какие объекты источников данных доступны.

В раскрывающемся меню панели Bindings находятся такие элементы.

- ✓ **Recordset (Query) (Набор записей (Запрос)).** В наборе записей хранятся данные из базы данных для использования на одной или нескольких страницах. Наборы записей рассмотрены более подробно далее в этой главе.
- ✓ **Command (Stored Procedure) (Команда (Хранимая процедура)).** Хранимые процедуры — это многоразовые элементы базы данных, в которых содержится SQL-код и которые часто используются для ее изменения (вставить, обновить или удалить записи).
- ✓ **Request Variable (Переменная запроса).** Эта переменная часто применяется при поиске. Благодаря ей переносится информация с одной страницы на другую. Переменная Request Variable создается с помощью формы для отправки данных на другую страницу.

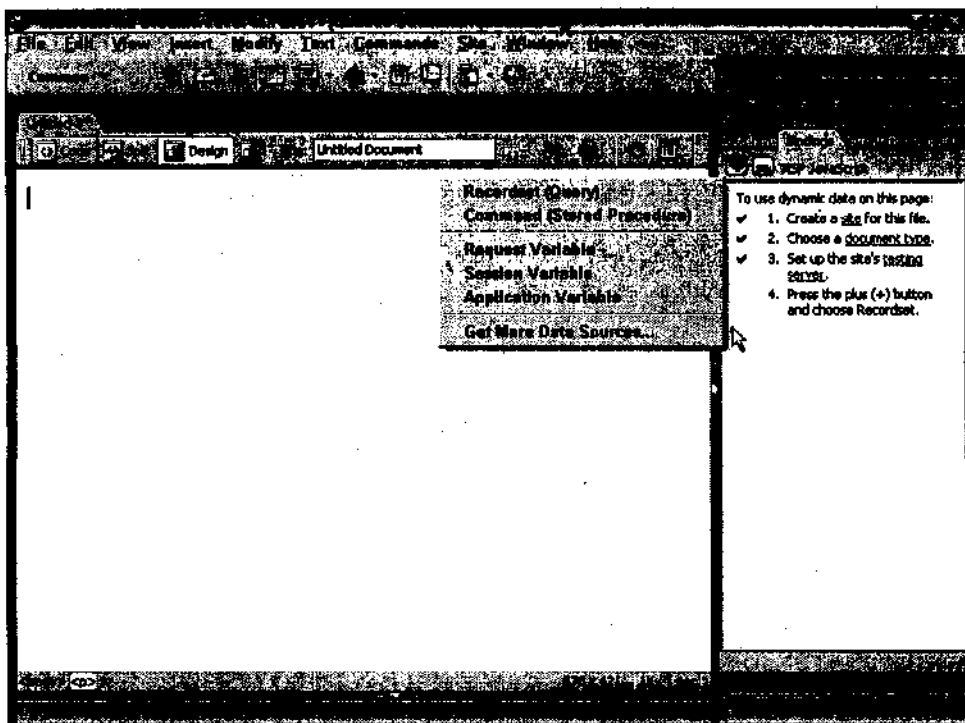


Рис. 14.2. Панель Bindings и ее раскрывающееся меню

- ✓ **Session Variable** (Переменная сеанса). В переменных сеанса хранятся и с их помощью отображается информация во время сеанса связи (то есть визита) с пользователем. Для каждого пользователя на сервере создается отдельный сеанс, который поддерживается либо пока не пройдет определенное время, либо пока какое-либо действие не удалит его (например, выход из системы).
- ✓ **Application Variable** (Переменная приложения). Переменные приложения могут использоваться для хранения и отображения информации, которая должна быть представлена всем пользователям и которая остается постоянной, пока работает приложение. Этот тип переменных часто применяется в счетчиках, дате и времени. Переменные приложения работают только на ASP и ColdFusion-страницах, но не на PHP или JSP.
- ✓ **Get more data sources** (Получить дополнительные источники данных). Данная опция открывает в вашем браузере узел Dreamweaver Exchange, с которого можно загрузить расширения для Dreamweaver. (Более подробно о расширениях рассказывается в главе 15.)

## Панель Server Behaviors

Панель Server Behaviors (Серверные поведения) представляет серверные сценарии, которые выполняют определенные функции. С помощью Server Behaviors можно добавить на страницы серверные сценарии, например, аутентификацию пользователя и запись перемещений, о которых более подробно речь пойдет в главе 15. Серверные поведения имеют определенные отличия в разных серверных технологиях.

Панель **Server Behaviors** можно открыть, выбрав **Window⇒Server Behaviors** (Окно⇒Серверные поведения) основного меню.

Доступные серверные поведения можно просмотреть, если щелкнуть на знаке “плюс” (+) панели **Server Behaviors**. В результате появится раскрывающееся меню **Add Server Behaviors** (Добавить серверные поведения) — рис. 14.3.

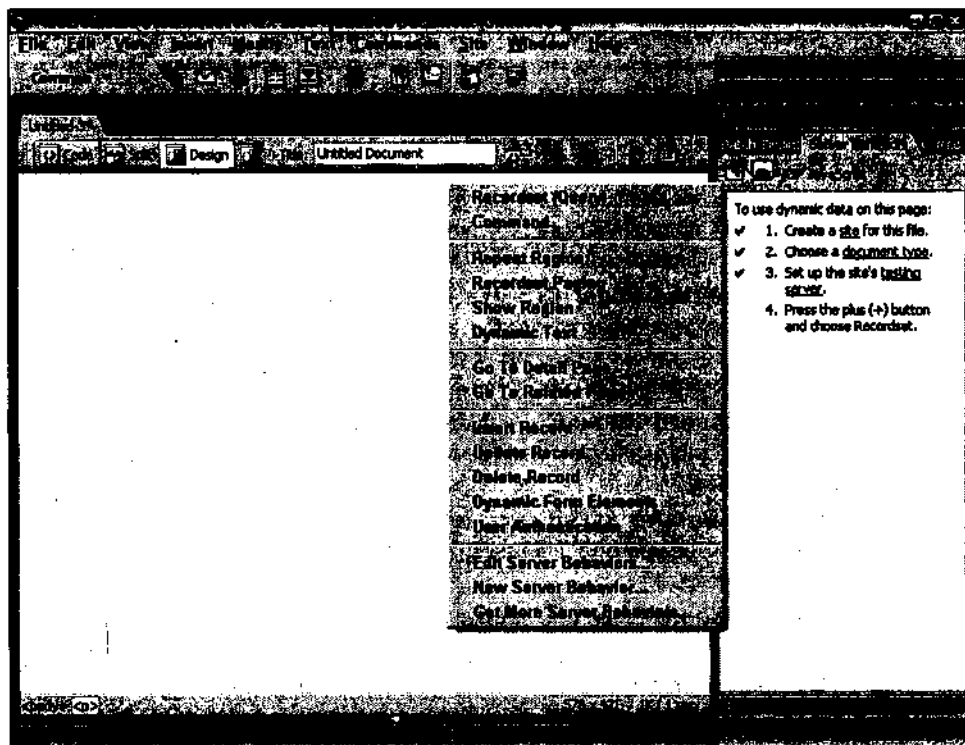


Рис. 14.3. Панель **Server Behaviors** и ее раскрывающееся меню

В раскрывающемся меню панели **Server Behaviors** содержатся следующие элементы.

- ✓ **Recordset (Query)** (Набор записей (Запрос)). В наборе записей хранятся данные из базы данных, которые могут быть использованы на одной или нескольких страницах (см. далее в этой главе).
- ✓ **Command (Stored Procedure)** (Команда (Хранимая процедура)). Хранимые процедуры — это многократные элементы базы данных, в которых содержится SQL-код и которые часто используются для ее изменения (вставить, обновить или удалить записи).
- ✓ **Repeat Region** (Повторить область). Этот серверный объект используется для отображения нескольких записей на странице. Он наиболее часто применяется в таблицах или табличных строках (см. далее в этой главе).
- ✓ **Recordset Paging** (Просмотр набора записей). Если вам необходимо вывести на экран большое количество записей и разместить их на нескольких страницах, этот набор поведений позволит перемещаться между страницами или между записями.

- ✓ **Show Region (Показать область).** С помощью данного набора серверных поведений можно показывать или скрывать навигацию по записям (что зависит от выведенных на экран записей). Например, если вы создали кнопки “вперед” и “назад” внизу каждой страницы, то когда настройте поведение так, чтобы отображалась только ссылка “вперед”, когда пользователь находится на первой странице или первой записи набора записей. Подобным образом можно поступить, если пользователь находится на последней странице или записи — в данном случае пусть отображается только ссылка “назад”.
- ✓ **Dynamic Text (Динамический текст).** Опция Dynamic Text позволяет отображать информацию из набора записей в любой точке страницы.
- ✓ **Go to Detail Page (Перейти к странице с подробностями).** Используя это поведение, вы создадите ссылку в каждой записи повторяющегося региона на страницу с подробностями для данной записи. Это поведение также сообщает странице, из какой записи необходимо отобразить информацию.
- ✓ **Go to Related Page (Перейти к родственной странице).** Поведение, используемое для подсоединения данной динамической страницы к другой странице (на которой находится родственная информация) посредством передачи параметров первой страницы на родственную.
- ✓ **Insert Record (Вставить запись).** Поведение, использующееся на странице, которая необходима для вставки новых записей в базу данных через Web-браузер.
- ✓ **Update Record (Обновить запись).** Поведение, использующееся на странице с целью обновления существующих записей в базе данных через Web-браузер.
- ✓ **Delete Record (Удалить запись).** Это поведение используется на странице для того, чтобы быстро удалить записи из базы данных через Web-браузер.
- ✓ **Dynamic Form Elements (Динамические элементы формы).** Данный набор серверных поведений преобразует текстовые поля, поля списков/меню, переключатели или флажки в динамические элементы формы, которые можно настроить для отображения конкретной информации из набора записей.
- ✓ **User Authentication (Аутентификация пользователя).** Набор поведений User Authentication позволяет зарегистрировать пользователя, завершить сеанс работы, сверить имя пользователя с информацией из базы данных и запретить доступ на страницу.
- ✓ **Edit Server Behaviors (Отредактировать серверные поведения).** Опция, необходимая для изменения или удаления существующих серверных поведений. Если вы не знакомы с SQL, лучше не использовать данную опцию.
- ✓ **New Server Behaviors (Создать серверные поведения).** Данная опция необходима для создания новых серверных поведений и добавления их в список существующих поведений. Если вы не знакомы с SQL, не используйте эту опцию.
- ✓ **Get More Server Behaviors (Получить новые серверные поведения).** Опция, открывающая в вашем браузере узел Dreamweaver Exchange. С этого узла можно загрузить расширения для Dreamweaver. (Более подробно о расширениях рассказывается в главе 15.)

# Создание набора записей

В наборе записей с помощью запроса сохраняются данные из вашей базы данных, в результате вы можете использовать их на одной или нескольких страницах. В запросе собранная информация из базы данных, необходимая для отображения на странице, причем выводятся только те данные, которые указаны в полях конкретного запроса. Запросы набора записей построены на SQL (Structured Query Language — Язык структурированных запросов), но вам не обязательно иметь о нем информацию, чтобы выполнить эту операцию. Dreamweaver создаст все за вас.

Если набор записей готов, то вы должны знать, как разными способами отобразить информацию из вашей базы данных.



Перед созданием набора записей вначале подключитесь к базе данных (см. главу 13).

Чтобы задать набор записей в Dreamweaver, выполните следующие действия.

1. Откройте страницу, на которой будет использоваться набор записей.
2. На панели Bindings щелкните на знаке “плюс” и выберите опцию Recordset (Query).

Будет отображено диалоговое окно Recordset (рис. 14.4).

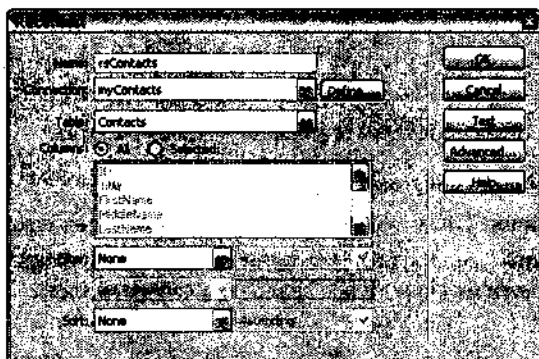


Рис. 14.4. Диалоговое окно Recordset

3. Введите имя набора записей.

Рекомендуется добавлять буквы *rs* в начало имени, чтобы отличать набор записей от остальной части кода, однако это не обязательно (например: *rsContacts*).

4. Укажите соединения в раскрывающемся списке Connections (Соединения).

В этом списке находятся все подключения к данным, определенные в панели Databases. (В главе 13 описан процесс подключения к базе.)

5. Выберите в раскрывающемся списке Table (Таблица) таблицу базы данных, чтобы собрать информацию для вашего набора записей.

Можете выбрать для отображения все или определенные столбцы данных.

6. Если необходимо, чтобы информация была отфильтрована таким образом, чтобы на экран выводились только соответствующие определенному критерию записи, заполните область Filter (Фильтр). Если нет такой потребности, перейдите к следующему элементу диалогового окна.

7. Отображаемые записи будут отсортированы по возрастанию или убыванию порядке, если указать такое требование в меню **Sort** (Сортировка). Для этого выберите поле, по которому следует отсортировать записи (**Name**, **Phone Number** и т.д.).
8. Чтобы проверить соединение с базой данных, щелкните на кнопке **Test** (Проверить). Вы должны увидеть экран с данными в наборе записей (рис. 14.5).

Record	Title	First	Middle	Last	Suffix	Company	Department	JobTitle	Street
1	Ms.	Jenna		Warner		Jenn...			123 ...
2	Mr.	Frank		Vera				Programming Consultant	456 ...
3	Dr.	Dorothy		Vera					
4	Miss	Melrose		Rom...					
5	Mr.	John		Doe		Doe ...	Dept ...	Director	789 ...
6	Ms.	Jane		Doe		Doe ...		President	789 ...
7	Mr.	Drew		Gilliland		Gill...			1234 ...
8	Mr.	R.	Fabian	Portillo				Web developer	9232 ...
9	Mr.	Charles	Orville	Jones		Est. f...		Chief cook and bottle ...	5913 ...
10	Mr.	Manny		Alonso	Jr.				

Рис. 14.5. Экран, на котором отображена успешная проверка

9. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы закрыть экран **Test**.
10. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы завершить заполнение диалогового окна **Recordset**.  
Теперь вы должны увидеть набор записей на панели **Bindings** (рис. 14.6). Ее можно развернуть, щелкнув на знаке «плюс» напротив набора записей.

## Использование набора записей на странице

Если набор записей на вашей странице создан, можно разместить информацию в соответствии с вашим желанием. В предложенном далее примере мы создадим простой список всех контактов базы данных с именами, адресами электронной почты, номерами телефонов и URL Web-узла.

Я уже создала страницу с таблицей. В ней находится соответствующее количество столбцов для всего динамического текста, который будет вставлен (рис. 14.7).

После настройки документа перетащите все источники данных в соответствующее поле на странице.

1. На панели **Bindings** укажите первый источник данных и перетащите его на страницу в ту область, в которой должна будет отображаться информация.  
Имя динамического текста появится внутри волнистой границы. Далее следует отформатировать эту часть текста как обычный HTML-текст (рис. 14.8).

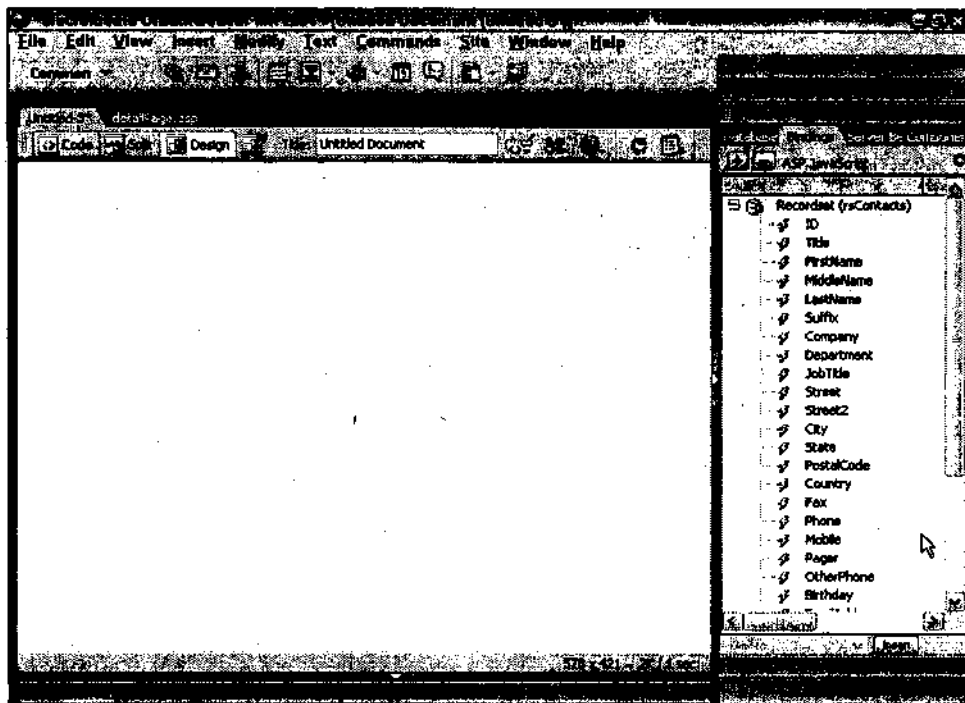


Рис. 14.6. Ваш набор записей отображен на панели Bindings

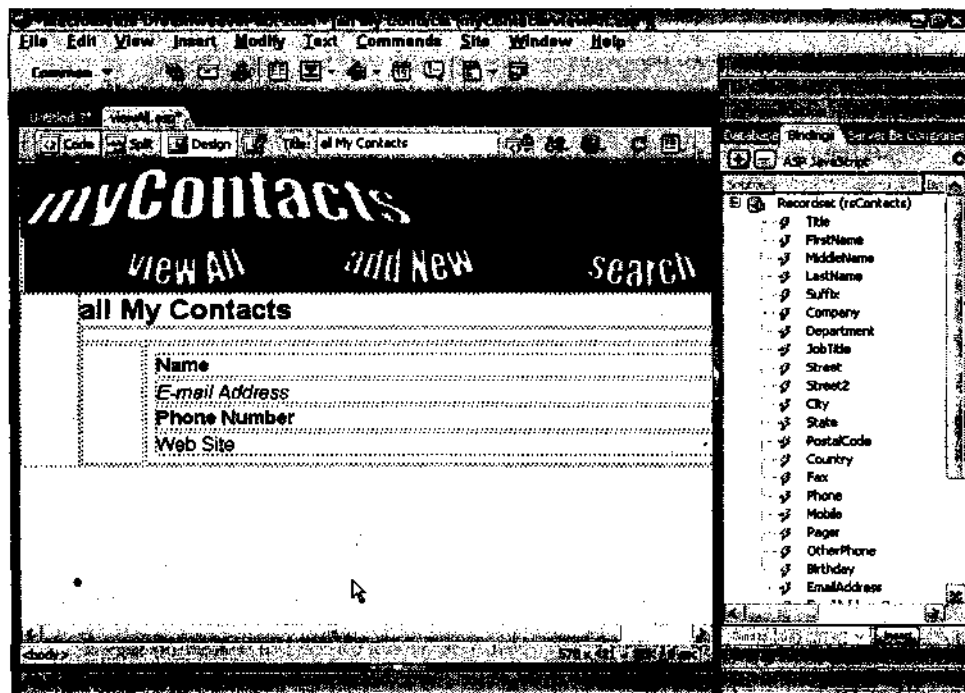


Рис. 14.7. Страница, в которой показано, куда будет вноситься каждая часть информации



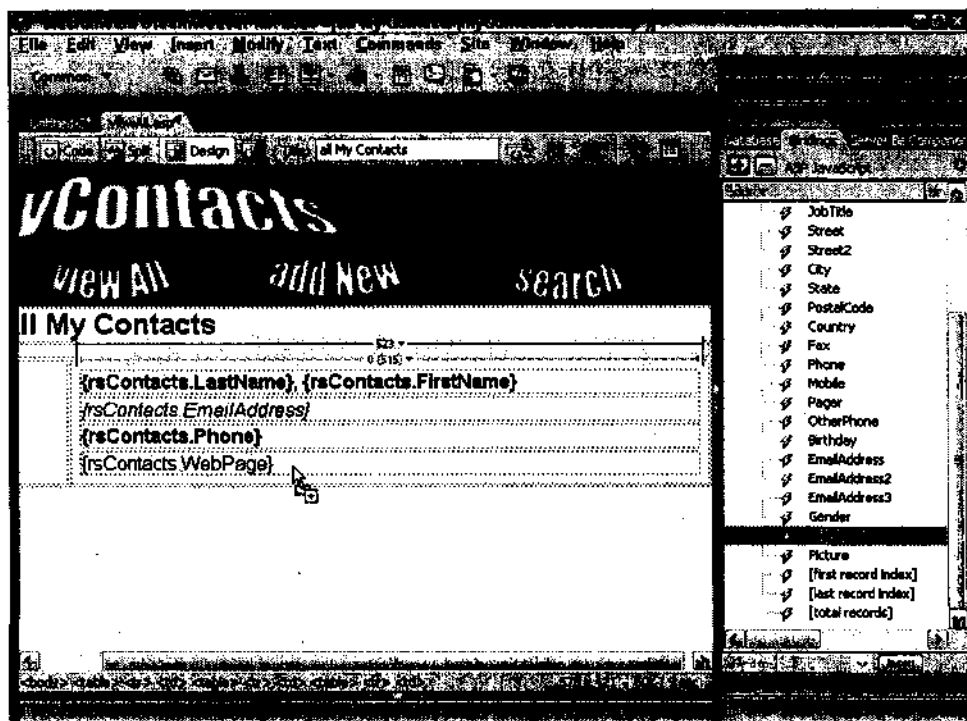


Рис. 14.8. Динамический текст был вставлен и отформатирован

## 2. Проверьте результат, щелкнув на пиктограмме Live Data.

Вместо кода динамического текста появится первая запись из вашей базы данных (рис. 14.9). Чтобы увидеть не только первую запись, необходимо определить и повторить область.

## Повторение области страницы

Вероятно, вам потребуется отобразить более одной записи на странице, которая предназначена для отображения всех контактов. Это можно сделать, применив к вашей области серверное поведение.



**Области** — это фрагмент страницы, в которой выводится информация из базы данных. После определения области можно применить серверное поведение Repeat Region (Повторить область). В течение определенного времени оно будет вписывать данную область на страницу, отображая каждую запись базы данных (заданную в наборе записей). По завершении этого процесса все записи будут выведены на экран. Поведение Repeat Region наиболее часто используется в таблицах и табличных строках.

Чтобы добавить серверное поведение Repeat Region, выполните следующие действия.

1. Выберите область страницы, которую требуется определить как область.
2. Щелкните на панели **Server Behaviors** (Серверные поведения), а затем — на знаке «плюс» (+). После этого укажите поведение Repeat Region.

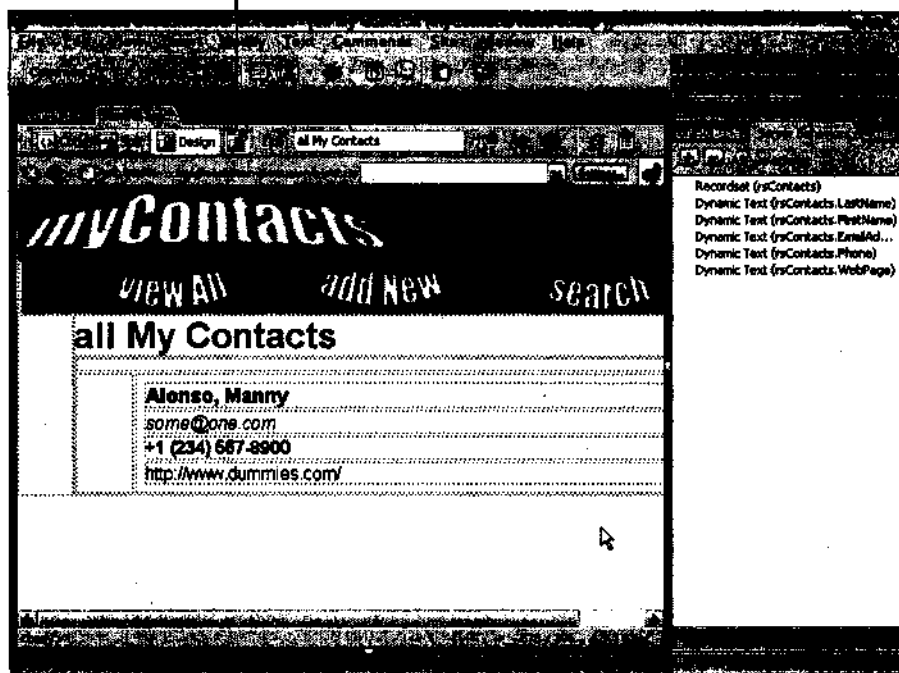


Рис. 14.9. Код источника данных заменен информацией из первой записи вашей базы данных

Откроется диалоговое окно Repeat Region (рис. 14.10).



Рис. 14.10. Определите регион в диалоговом окне Repeat Region

3. Определите число записей, которое следует отобразить на странице, и щелкните на кнопке OK.
4. Щелкните на кнопке Live Data, чтобы увидеть результаты (рис. 14.11).

## Добавление динамического изображения

На динамическом Web-узле, как правило, располагаются изображения, особенно если это каталог или архив новостей. Существует несколько простых способов привязки изображения к набору записей с целью изменения изображений в зависимости от других частей страницы, являющихся частью того же набора записей. Но перед тем, как привязать изображение, необходимо выполнить ряд предварительных действий.

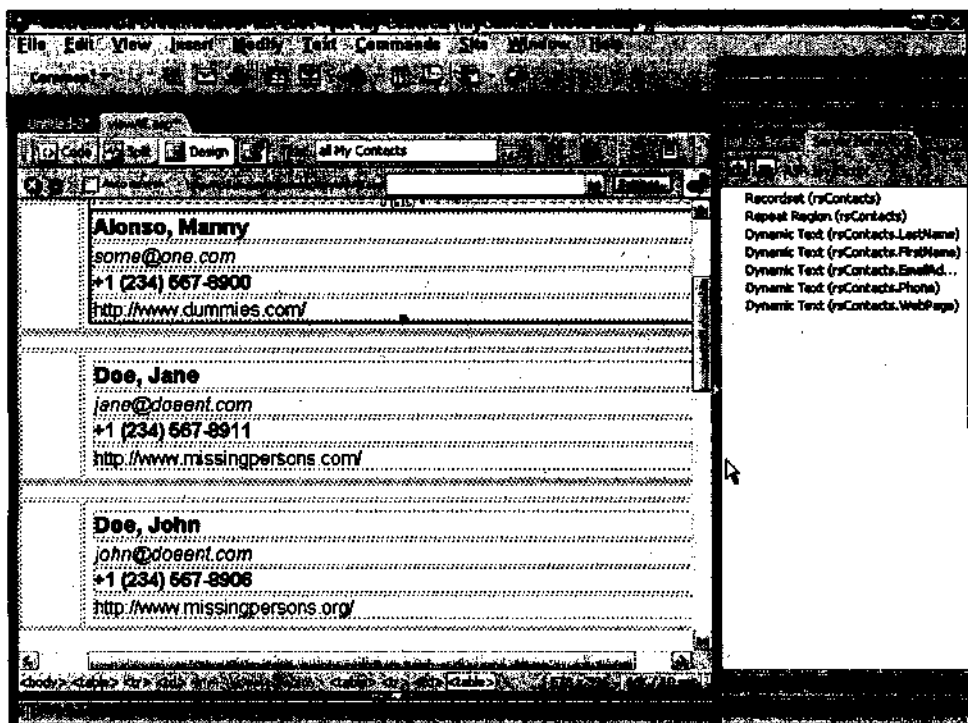


Рис. 14.11. С помощью поведения *Repeat Region* можно отобразить более одной записи

1. Убедитесь, что в вашей базе данных содержится поле для каждой записи, в которой указывается реальный путь к изображению.

Например, если ваши изображения находятся в папке под названием `images`, одним уровнем ниже вашей динамической страницы в поле для изображения базы данных введите `images/имя_изображения.gif`, заменив часть `имя_изображения.gif` на реальное имя файла каждого изображения.

2. Выгрузите папку с изображениями на сервер, иначе вы не сможете просмотреть страницу с изображениями в режиме *Live Data*.
3. Определите область, в которой будут представлены изображения всех записей.



В качестве заполнителя можно использовать любое изображение из папки. Также вы вправе выполнить команду `Insert → Object → Image Placeholder` и воспользоваться встроенным заполнителем изображения. В следующем примере использован заполнитель из *Dreamweaver*. После того, как вы завершите работу, переходите к следующему разделу, «Привязка изображения».

(Более подробно о вставке изображений рассказывается в главе 2.)

## Привязка изображения

После установки изображения-заполнителя можно двумя простыми способами привязать изображения — из панели *Bindings* и с помощью панели *Properties Inspector*. Используем панель *Bindings*.

1. Щелкните на изображении-заполнителе в открытом документе, чтобы выбрать его.
2. Щелкните на знаке “плюс” (+), чтобы раскрыть набор записей.
3. Выберите поле в наборе записей, в котором содержится имя файла изображения.  
В предлагаемом примере это поле называется *Picture*, но вы можете присвоить ему любое другое имя.
4. Щелкните на кнопке **Bind** в нижней части панели **Bindings** (рис. 14.12).

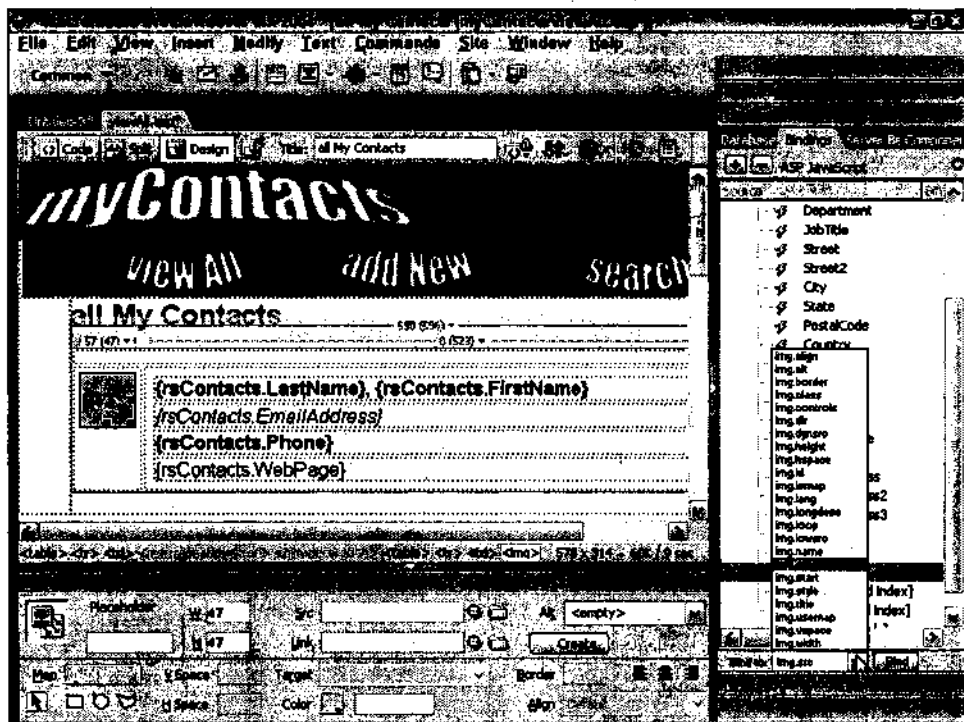


Рис. 14.12. Воспользуйтесь панелью *Bindings*, чтобы сделать изображение динамическим

Применим панель **Properties Inspector**.

1. Щелкните на изображении-заполнителе в открытом документе, чтобы выбрать его.
2. Щелкните на пиктограмме в виде папки на панели **Properties Inspector** напротив поля **Image Src** (Источник изображения).

Откроется диалоговое окно **Select Image Source** (Выберите источник изображения) — рис. 14.13.

3. Установите переключатель **Select File Name From** (Выбирать имя файла из) в положение **Data Sources** (Источники данных).
4. Укажите поле, в котором содержится информация об изображении.
5. Щелкните на кнопке **OK**.

Изображение изменится на дерево с молнией.

После того, как вы воспользуетесь одним из представленных двух методов для привязки изображений к странице, щелкните на кнопке **Live Data** (с изображением молнии), чтобы увидеть результат своей работы (рис. 14.14).

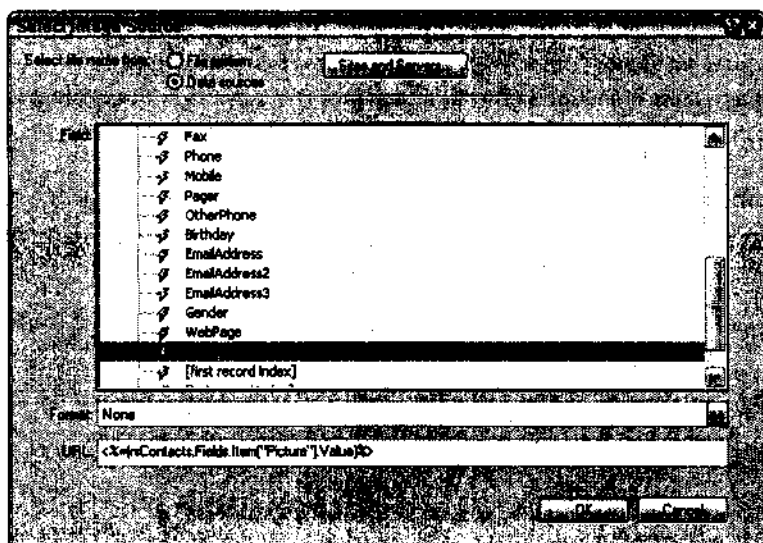


Рис. 14.13. Диалоговое окно *Select Image Source*

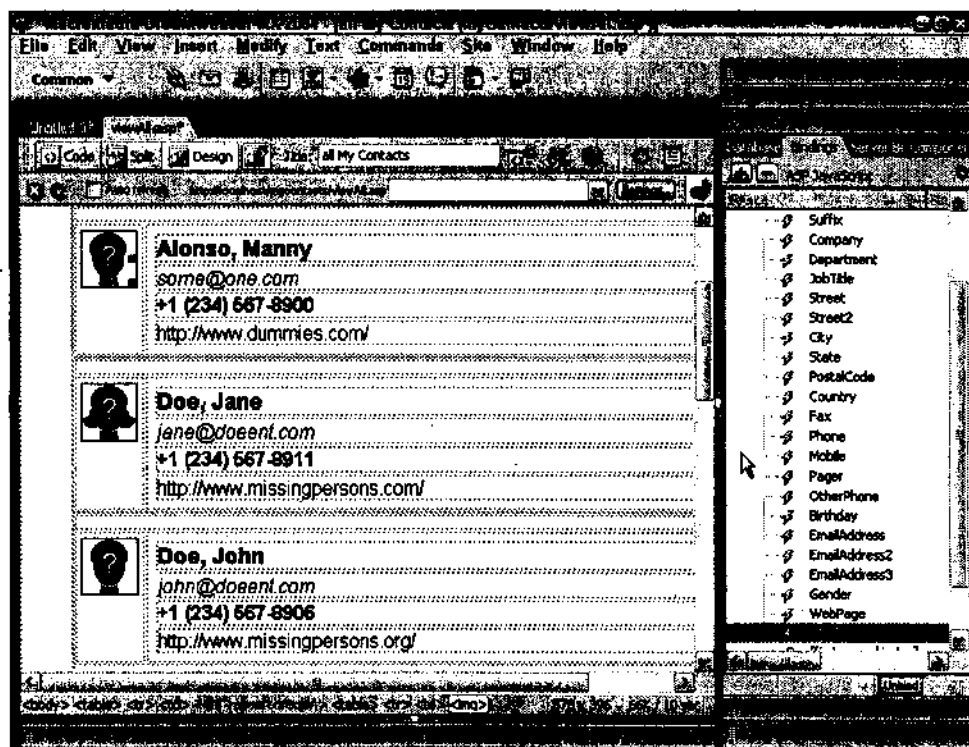


Рис. 14.14. Воспользуйтесь режимом *Live Data* для проверки правильности привязки изображений

# Добавление перемещения на динамическую страницу

Если в вашей базе данных содержится большое количество записей, то на одной странице советуем отображать лишь несколько из них, чтобы не утомлять пользователя информацией. Серверные поведения программы Dreamweaver позволяют добавлять на страницы средства навигации, чтобы можно было передвигаться по записям вперед и назад.

Определите повторяющуюся область и не устанавливайте переключатель Show (Показывать) в положение All records (Все записи). Внизу страницы можно добавить изображения кнопок или текстовые ссылки, чтобы создать подобие средств навигации ("Предыдущая страница", "Следующая страница"). После этого их можно активизировать с помощью серверных повелений.

Например, чтобы добавить средства навигации в виде кнопок "Дальше" и "Назад", выполните следующие действия.

1. Выберите кнопку **Предыдущая страница**.
2. Откройте панель **Server Behaviors**.



Выполнить это действие можно также, выбрав Window⇒Server Behaviors из главного меню.

3. Щелкните на знаке "плюс" (+) и укажите в меню **Recordset Paging** (рис. 14.15).

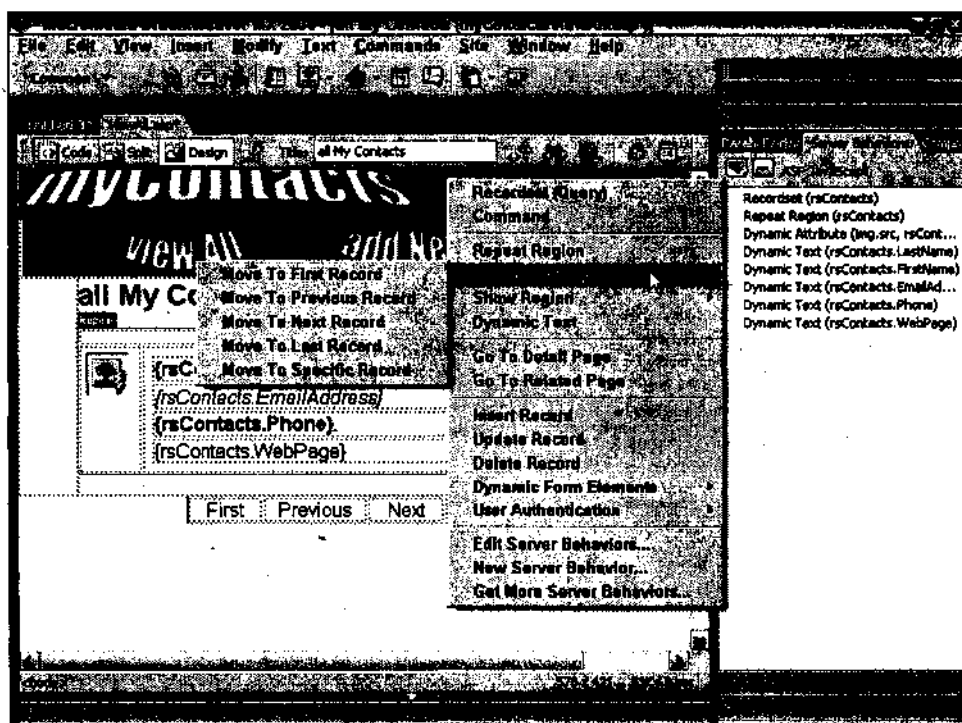


Рис. 14.15. Выберите опцию **Recordset Paging** и щелкните на соответствующем перемещении

4. Во вложенном меню укажите соответствующее перемещение (**Move to Next Records** (Перейти к следующей записи) или **Move to Previous Record** (Перейти к предыдущей записи)).
5. Откроется диалоговое окно **Move to Record** (Перейти к записи), после чего можно смело щелкнуть на кнопке **OK**, так как используются все настройки по умолчанию.
6. Выполните те же действия для другой кнопки.
7. Выберите команду **File⇒Preview in Browser** (Файл⇒Просмотреть в браузере) и укажите браузер, установленный по умолчанию для просмотра.
8. Теперь вы можете перемещаться по своим записям.

Довольно ловкий фокус. Но вы заметили, что на первой странице появляется кнопка или ссылка **Предыдущая страница**, несмотря на то, что предыдущей страницы нет? Не беспокойтесь — существует серверное поведение, которое контролирует отображение кнопок перемещения.

1. Щелкните на кнопке, чтобы выбрать ее.
2. Щелкните на знаке “плюс” (+) панели **Server Behaviors** и выберите в меню опцию **Show Region** (рис. 14.16).
3. Если вы работаете над кнопкой **Предыдущая страница**, выберите опцию **Show Region If Not First Record** (Показывать регион, если это не первая запись). Если вы работаете над кнопкой **Следующая страница**, выберите **Show Region If Not Last Record** (Показывать регион, если это не последняя запись).

Появится диалоговое окно **Show Region**. Как правило, набор записи будет выбран правильно, поэтому просто щелкните на кнопке **OK**.

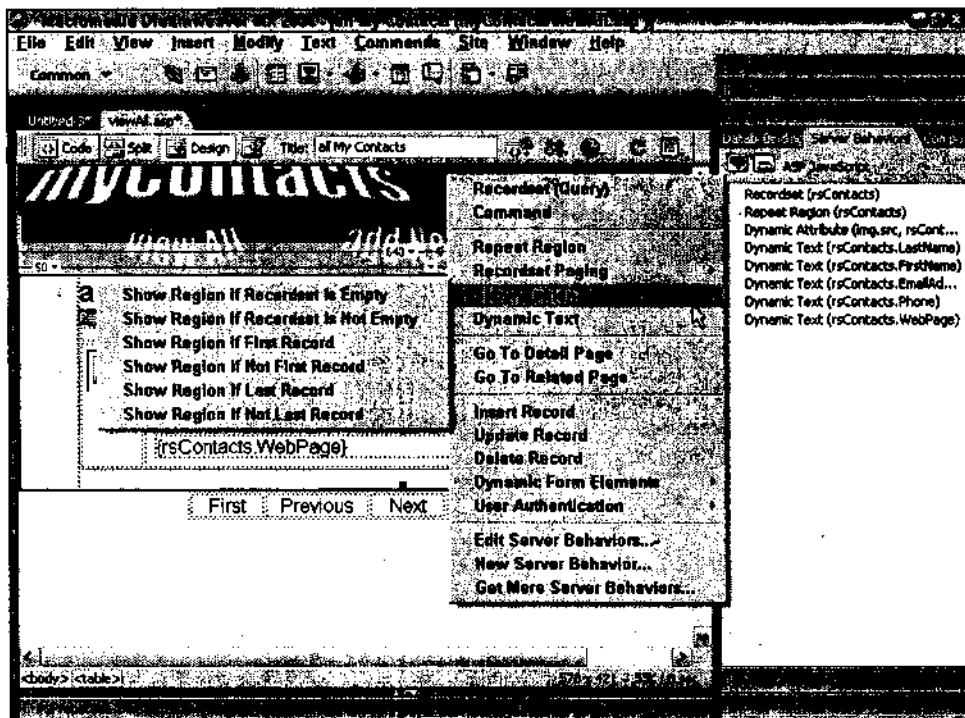


Рис. 14.16. Выберите **Show Region** и щелкните на соответствующем поведении во вложенном меню

#### 4. Просмотрите страницы в браузере.

Обратите внимание, что теперь, когда вы находитесь на первой странице с записями, кнопка Предыдущая страница отсутствует, а на последней странице отсутствует кнопка Следующая страница.

Зная, как добавлять средства навигации, вы сможете добавить кнопки для перехода на первую и последнюю запись. Таким образом, если у вас, скажем, 100 страниц записей, то можно будет перейти с первой страницы на сотую, не щелкая на кнопке Следующая страница или Предыдущая страница неограниченное количество раз. Серверные поведения для этих двух кнопок таковы: Move to Record⇒Move to First Record (Перейти к записи ⇒Перейти к первой записи) и Move to Record⇒Move to Last Record (Перейти к записи ⇒Перейти к последней записи).

## Создание набора страниц родительская/дочерняя

Чаще всего на Web-узле информация отображается следующим образом: показывается список записей (например, список контактов) со ссылкой на индивидуальную запись с более подробной информацией.



На главной странице представлен список записей и ссылка для каждой из них. Когда пользователь щелкает на ссылке, открывается детализированная страница с дополнительной информацией о данной записи. Существует два типа основных страниц. В первом отображается список, определенный вами. Пользователь не может изменить список записей на этой странице. Ему предоставлена возможность щелкать на ссылках для просмотра дополнительной информации о показанных записях. Второй тип является динамически созданной основной страницей. Примером такой страницы служит результирующая страница поиска, на которой пользователь выбирает определенные записи.

Детализированная страница — это страница, которая выводится на экран, когда пользователь щелкает на определенной ссылке основной страницы. На этой странице может находиться дополнительная информация о записи (например, сетевой каталог), либо она настраивается для административных целей, например, для обновления или удаления записи.

Для создания страницы типа родительская/дочерняя требуется всего нескольких щелчков мышью. Используя функции, описанные ранее в этой главе, создайте страницу, на которой будет выводиться список всех продуктов и цен. Такая страница будет основной. Далее поработайте над страницей, которую планируете использовать в качестве детализированной. После этого создайте набор страниц типа родительская/дочерняя.

1. Откройте страницу, которую вы создали в качестве основной, и выполните команду **Insert⇒Application Objects⇒Master Detail Page Set** (Вставка⇒Объекты приложения⇒Набор страниц типа родительская/дочерняя).

Откроется диалоговое окно **Insert Master Detail Page Set** (рис. 14.17). Верхняя часть диалогового окна предназначена для задания свойств основной страницы; нижняя необходима, чтобы задать свойства детализированной страницы.

2. Выберите в раскрывающемся списке набор записей, который будет использоваться на основной странице.
3. В поле **Master Page Fields** (Поля основной страницы) обратитесь к знакам “плюс” (+) и “минус” (–) для добавления или удаления полей, которые вы будете или, наоборот, не будете отображать на основной странице.
4. Выберите для каждой записи поле, в котором планируете сделать ссылку на детализированную страницу.



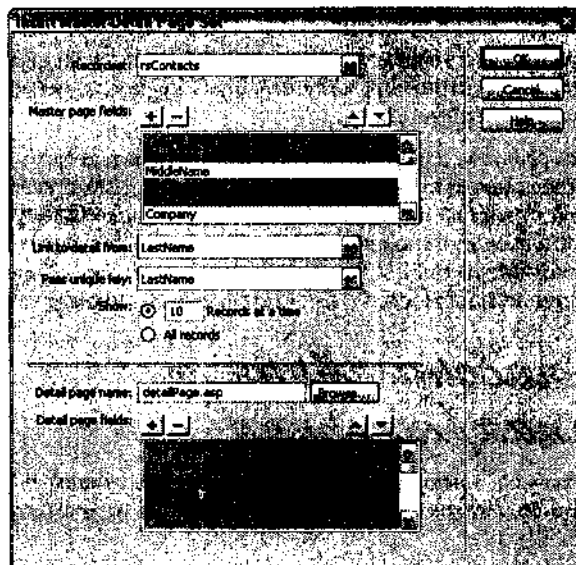


Рис. 14.17. Диалоговое окно *Insert Master/Detail Page Set*

Например, если вы выводите контактную информацию, то можете использовать имя в качестве ссылки на подробную информацию.

1. В поле **Pass Unique Key** (Передать уникальный ключ) обычно используется значение по умолчанию. В противном случае выберите уникальный идентификатор, который будет передаваться на детализированную страницу.
2. Определите количество записей, которые планируете одновременно отображать на основной странице.



Не забывайте, что можно показать только часть списка, так как несложно в любой момент добавить навигационные кнопки, необходимые для просмотра остальных записей.

7. Введите в поле **Detailed Page Name** (Имя детализированной страницы) имя файла детализированной страницы или воспользуйтесь кнопкой **Browse** (Обзор) и найдите его на диске.
8. Как и на основной странице, используйте знаки “плюс” и “минус” для добавления или удаления полей, которые вы планируете или не планируете отображать на детализированной странице.
9. Щелкните на кнопке **OK**.

Dreamweaver автоматически добавит всю необходимую информацию набора записей и SQL-код, чтобы можно было использовать ваш набор страниц. В этой информации будет все: от средств навигации до состояния записи.



Вам может понадобиться переставить и отформатировать поля, чтобы страница выглядела более эстетично, так как Dreamweaver просто вставляет данные, не заботясь о внешнем виде. Например, измените названия столбцов, чтобы они имели более привлекательный вид. Также допускается изменять шрифт, цвет и размер, добавлять контуры ячеек таблицы, изменять порядок отображения столбцов.

# Построение динамического Web-узла. Использование форм

*В этой главе...*

- Настройка аутентификации пользователя
- Создание поисковой страницы
- Редактирование базы данных
- Основные элементы электронной коммерции

**Д**инамические Web-узлы позволяют посетителям просматривать не только содержимое и списки продуктов. С помощью программы Dreamweaver можно создавать различные типы форм, которые используются для многих целей. Примером может послужить страница входа в систему (на которой пользователи регистрируются для использования вашего Web-узла), поисковая страница (на которой производится поиск определенной информации) или форма для ввода данных (позволяющая нетехническому персоналу легко редактировать содержимое Web-узла).

## *Аутентификация пользователя*

Одно из преимуществ динамического Web-узла заключается в том, что вы получаете больший контроль над ним. Вы имеете возможность разделить пользователей на тех, которые будут его просматривать, и тех, которые смогут его редактировать. Для этого назначаются различные уровни доступа пользователей в зависимости от заданного вами критерия. Например, на узле может находиться каталог для служащих, куда вправе заходить все сотрудники компании и получать ведомственную информацию. Однако в этом каталоге также может содержаться информация с номерами домашних телефонов каждого служащего и домашним адресом, которую имеют право просматривать не все сотрудники компании. В данном случае используйте серверное поведение Dreamweaver User Authentication (Аутентификация пользователя). Оно позволяет создавать различные уровни доступа, которые ограничивают пользователя определенными областями, открытыми для просмотра. В предлагаемом примере мы сделаем так, чтобы к персональной информации имели доступ только начальники департамента.

## Создание регистрационной страницы

В первом упражнении этой главы создадим форму регистрации пользователя, которая будет сверять введенную информацию с данными из базы. Для этого используем образец базы данных служащих, в которой находятся следующие поля.

- ✓ Номер служащего.
- ✓ Пароль.
- ✓ Фамилия.

- ✓ Имя.
- ✓ Отдел.
- ✓ Должность.
- ✓ Уровень доступа.

После того, как у вас будет готова база данных, создайте страницу с формой и следующими полями: двумя текстовыми полями Имя пользователя и Пароль, а также кнопкой подтверждения. (Более подробно о создании формы рассказывается в главе 12.) Затем создайте имя источника данных (Data Source Name — DSN), соединение с базой данных и набор записей, содержащий номер служащего, фамилию, имя, пароль, отдел, должность и уровень доступа. Все эти действия описываются в главах 13 и 14.

К форме можно добавить поведение User Authentication. В данном упражнении мы настроим аутентификацию пользователя для каталога сотрудников компании. В качестве имени пользователя будет использоваться номер служащего.

1. Выделите форму и щелкните на знаке “плюс” (+) на панели **Server Behaviors** (Серверные поведения) — рис. 15.1.

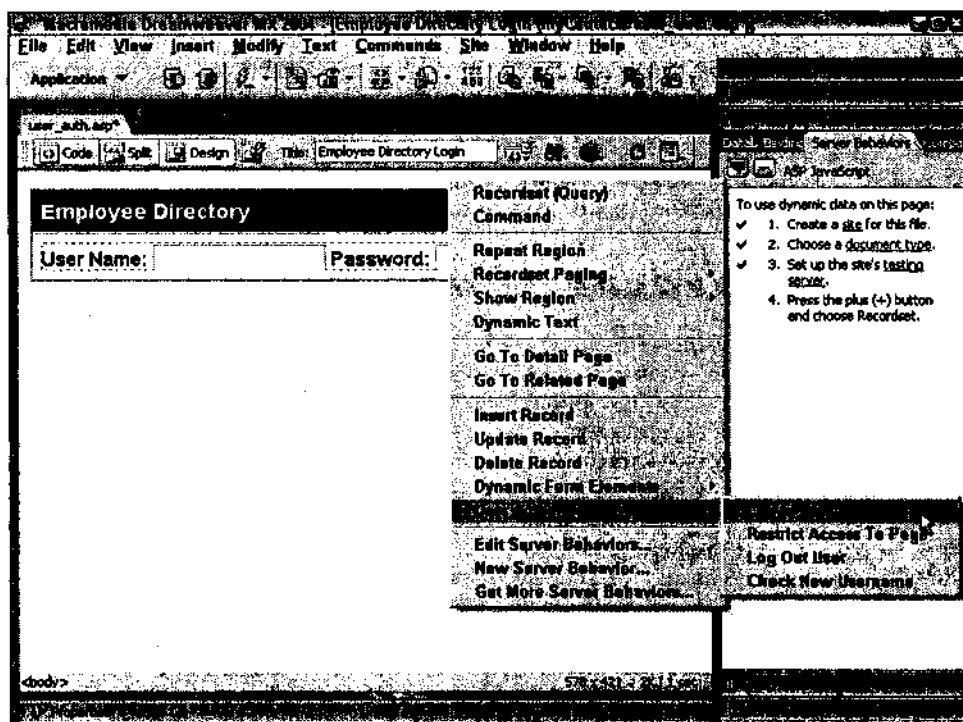


Рис. 15.1. Меню User Authentication на панели Server Behaviors



Иногда выделить форму в Dreamweaver бывает сложно, если для выравнивания текстовых полей используется таблица. Поэтому, чтобы быстро выбрать всю форму, щелкните в любом ее месте и выберите дескриптор <FORM> в строке состояния в нижней части окна Dreamweaver. В результате будет выделена вся форма.

- В открывшемся меню выберите **User Authentication**, а затем во вложенном меню щелкните на опции **Log In User** (Регистрация пользователя).  
Откроется диалоговое окно **Log In User** (рис. 15.2).

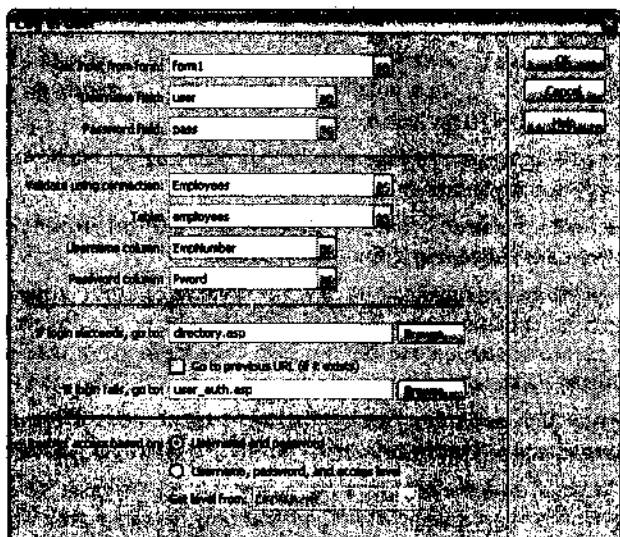


Рис. 15.2. Диалоговое окно **Log In User**

- В поле **Get Input From** (Взять информацию из) введите название формы.

Именно в этот момент потребуются названия форм, особенно, если на вашей странице их несколько. Присваивая имена формам, вы облегчаете поиск каждой из них в коде.

- Введите название соответствующего текстового поля формы в поля **Username Field** (Поле для имени пользователя) и **Password Field** (Поле для пароля).

В данном примере поле для имени пользователя называется *user*, а поле для пароля — *pass*.

- Укажите в раскрывающихся списках **Connection** (Соединение) и **Table** (Таблица) соответствующие значения.

Выберите соединение и таблицу, которые соответствуют вашей базе данных. Например, если вы используете таблицу базы *employees.mdb*, следует воспользоваться соединением *Employees* и таблицей *сотрудников*.

- В раскрывающихся списках **Username Column** (Столбец имени пользователя) и **Password Column** (Столбец пароля) выберите поля вашей базы данных, которые будут использоваться для сравнения имени пользователя и пароля, введенных им при регистрации.

Поскольку мы применяем в качестве имени пользователя номер служащего, значит, выберем именно это поле в качестве столбца имени пользователя, но если в вашей базе данных есть специальное поле *User Name*, укажите его.



На момент написания данной книги требовалось, чтобы поле для имени пользователя было только текстовым. Если вы решили использовать поле с номером служащего, определите его в базе данных как текстовое, иначе страница не будет работать.

7. Введите название страницы, на которую будет перенаправлен пользователь при условии успешной регистрации.

Если вы хотите использовать эту страницу для регистрации, установите флажок **Go to Previous URL** (Перейти к предыдущему URL). Таким образом, когда пользователь попытается открыть страницу с ограниченным доступом и попадет на страницу регистрации, после введения корректного имени и пароля он вернется к запрашиваемой странице. (Более подробно этот вопрос освещен в следующем разделе, "Ограниченный доступ к страницам".)

В приводимом примере это страница `employees.asp`, на которой находится список из каталога сотрудников.

8. Далее введите название страницы, на которую будет перенаправлен пользователь при условии неуспешной регистрации.

Он может быть перенаправлен на эту же страницу регистрации. Однако вы вправе создать другую страницу регистрации, которая будет выглядеть так же, как и первая, но содержать сообщение об ошибке: "Неправильное имя пользователя и/или пароль. Пожалуйста, повторите".

9. Установите переключатель **Restrict Access Based On** (Ограничивать доступ на основе) в положение **Username and Password** (Имя пользователя и пароль).

Если вы ограничиваете доступ отдельным пользователям только определенным уровнем (скажем, управляющий или служащий), то это также можно указать в данной области. В результате только те пользователи базы данных, уровень доступа которых совпадает с указанными, смогут перейти к странице успешной регистрации. Остальные будут перенаправляться на страницу неуспешной регистрации.

10. Щелкните на кнопке **OK**.

Теперь можно просмотреть эту страницу в браузере и проверить работу формы, введя имя пользователя и пароль из вашей базы данных.

## Ограниченный доступ к страницам

Если вы уже создали страницу (например, страницу с информацией пользователя, доступ к которой необходимо ограничить, а также регистрационную страницу), то можно приступить. В следующей инструкции предполагается, что страница, доступ к которой необходимо ограничить, называется `employeedirectory.asp`, регистрационная страница — `user_auth.asp`, для нее установлен флажок **Go To Previous URL** (более подробно об этом см. предыдущий раздел, "Создание регистрационной страницы").

Чтобы ограничить доступ к Web-странице, выполните следующие действия.

1. Откройте `employeedirectory.asp` или любую другую страницу, доступ к которой необходимо ограничить.
2. На панели **Server Behaviors** щелкните на кнопке (+) и выберите из меню **User Authentication** ⇒ **Restrict Access to Page**.

Откроется диалоговое окно **Restrict Access to Page** (рис. 15.3).



Панель **Server Behaviors** можно открыть, выбрав в главном меню команду **Win-dow** ⇒ **Server Behavior**.

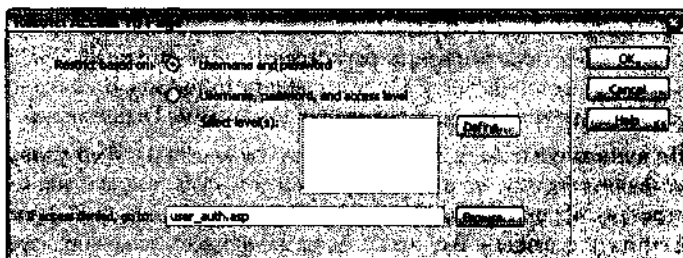


Рис. 15.3. Диалоговое окно *Restrict Access to Page*

3. Установите переключатель в положение **Restrict Based on** (Ограничить доступ по) в положение **Username and Password** (Имя пользователя и пароль).
4. В поле **If Access Denied, Go To** (Если доступ запрещен, перейти) введите **user\_auth.asp**.

При попытке открыть эту страницу пользователь будет перенаправлен на страницу **user\_auth.asp** для регистрации.

5. Щелкните на кнопке **OK**.
6. Нажмите на клавишу <F12>, чтобы просмотреть страницу в браузере.

Вместо страницы с информацией о сотрудниках вы увидите регистрационную страницу. Введите правильное имя пользователя и пароль, чтобы просмотреть информацию о сотрудниках.

## Безопасность данных на Web-узле

Ниже приведены рекомендации, выполнив которые вы сохраните ценную информацию в World Wide Web. Некоторые из них предназначены для более опытных пользователей или для тех, кто лучше знаком с ASP и базами данных.

- ✓ **Внимательно выбирайте пароли**, особенно для FTP, вашей базы данных и администратора Web-узла. Зачастую в качестве паролей используются обычные слова, имена и комбинации цифр — их легко подобрать хакерам. Правильный и эффективный пароль должен состоять из букв и цифр — чем более случайными они будут, тем лучше (причем с учетом регистра).
- ✓ **Защищайте свой компьютер**, использующийся для разработки. Зачастую взлом Web-узла производится изнутри, когда сотруднику самой компании трудно получить ценную информацию, так как у него есть доступ к файлам Web-узла. Если ваш компьютер подключен к сети и вы должны предоставить к ней доступ, давайте только строго ограниченный доступ.
- ✓ **Выключите обзор каталогов на своем Web-сервере**, чтобы папки без индексной страницы не показывали все, что в них находится. Если вы не являетесь администратором своего Web-сервера или не знаете, как это сделать, обратитесь за помощью к представителю технического отдела компании, где находится ваш Web-сервер. На самом деле это совсем не сложно.
- ✓ **На страницах, требующих прохождения аутентификации** (например, **employees.asp** из предыдущего примера), должен содержаться код, который запрещает доступ пользователей, не зарегистрировавшихся для

**просмотра.** Таким образом, если посетитель попытается получить доступ к файлу без использования регистрационной страницы, он будет отправлен в другое место. Легче всего это сделать с помощью cookie-файлов. Именно так поступают серверные поведения программы Dreamweaver.

- ✓ **Не используйте базу данных Access в серьезных Web-узлах.** Это не только замедляет работу, но и упрощает хищение информации, так как такая база состоит из одного файла. И даже человек, не знающий SQL, может найти его и считать с вашего Web-узла. Если же вы все-таки используете базу данных Access, храните ее за пределами корневой папки.
- ✓ **Безопасность базы данных можно обеспечить даже в том случае, если вы не предоставите к ней прямого доступа из Internet и храня ее на отдельном компьютере.** При этом только Web-серверу должно быть разрешено обращаться к ней через инфраструктуру локальной сети.
- ✓ **Используйте SSL-технологии для шифрования ценной информации, передающейся с сервера.**
- ✓ **Не копируйте сложные части кода, найденные в Internet, пока полностью не разберетесь в них и не проверите все подозрительные части.** Иногда такой тип широко распространенного кода легко вскрывается хакерами, которые знают все уязвимые места.



И не забывайте, что Dreamweaver-поведение Login Authentication является довольно простым методом ограничения доступа к странице, если использовать только основные действия, описанные в этой книге. Поэтому даже начинающий хакер легко найдет вашу базу данных, подберет пароли или пропустит страницу регистрации, чтобы получить необходимую ему информацию. Если вы строите узел, содержащий ценную информацию, но не очень разбираетесь в Web-безопасности, пригласите консультанта, который поможет вам. Или как минимум более подробно ознакомьтесь с информацией по этой теме.

## *Поиск записей в базе данных*

С помощью программы Dreamweaver можно создать форму для поиска записей в базе данных, отвечающих определенному критерию. Эта возможность особенно полезна в том случае, если у вас большая база данных. Ведь вы же не хотите, чтобы пользователи читали сотни страниц со списками (записи о сотрудниках компании, списки продукции и т.д.). Предоставляя форму для поиска, вы поможете пользователям быстро найти необходимую информацию.

В следующем упражнении представлен простой способ реализации поиска по базе данных на вашем динамическом Web-узле.

### **Настройка поисковой страницы**

Настроить поисковую страницу довольно просто. Все, что вам для нее понадобится, — это форма с действием, которое бы переходило на результирующую страницу, а также текстовое поле и кнопка подтверждения.

1. Сначала создайте новую страницу, содержащую форму с полями, в которых пользователи смогут производить поиск.

(В главе 12 более подробно описывается создание формы.)

Будем использовать тот же экземпляр базы данных каталога служащих, который рассматривался в первом примере. Выберем текстовое поле *Lname*, позволяющее пользователям производить поиск по фамилиям сотрудников.

2. В поле **Action** (Действие) на панели **Properties Inspector** (Инспектор свойств) введите имя результирующей страницы. (Мы ее создадим в следующем примере.) Допустим, результирующая страница будет называться `search_results.asp`.
3. Сохраните эту страницу.

## Настройка результирующей страницы

Настроить результирующую страницу немного сложнее. На самом деле поиск производится именно на этой странице (т.е. за кулисами, на сервере), а вы уже видите только результаты поиска. Текстовое поле, которое мы определили на поисковой странице, является *переменной формы* результирующей страницы. Это означает, что информация, введенная в этой форме, будет передана на результирующую страницу с целью произвести поиск.

1. Создайте новую страницу со столбцом для каждого поля, которое вы хотите отобразить в результатах.
2. Создайте соединение и набор записей для этой страницы, используя базу данных или таблицу, из которой будут извлекаться результаты.  
(В главах 13 и 14 более подробно описывается этот процесс.)
3. В диалоговом окне **Recordset** (Набор записей) (рис. 15.4) укажите параметры **Connection** (Соединение) и **Table** (Таблица).

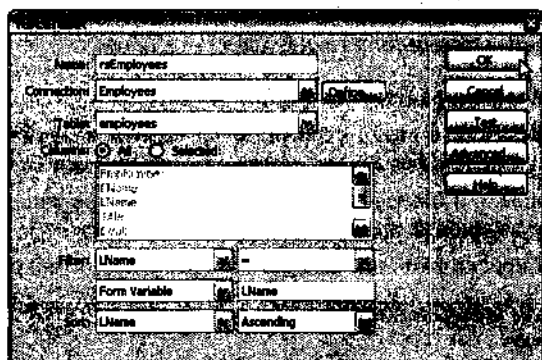


Рис. 15.4. Диалоговое окно **Recordset**, подготовленное для результатов поиска

4. В поле **Filter** (Фильтр) выберите столбец, соответствующий полю, по которому пользователи будут производить поиск.
5. В раскрывающемся списке ниже укажите значение **Form Variable** (Переменная формы), а затем в текстовом поле напротив введите имя элемента текстового поля вашей поисковой формы.
6. В поле **Sort** (Сортировка) выберите поле, по которому будете отсортировывать результаты.
7. Щелкните на кнопке **OK**.
8. Затем перетащите каждое поле из набора записей в соответствующий столбец таблицы на вашей результирующей странице (рис. 15.5).



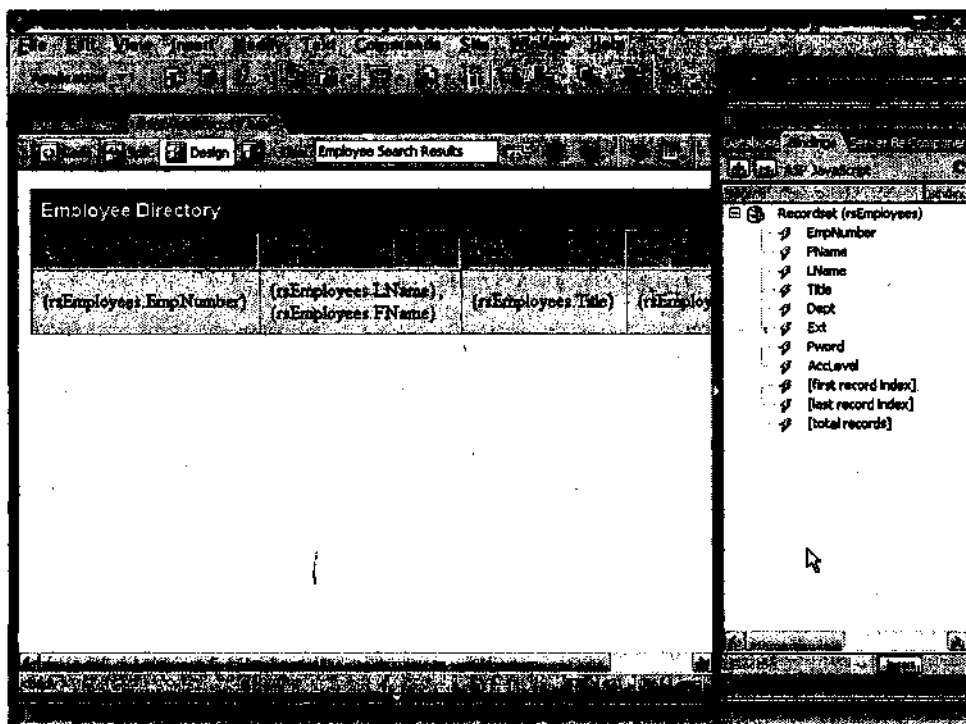


Рис. 15.5. Результирующая страница готова к действию

Подробно этот процесс, описан в главе 13.

9. И наконец, переместите ваши страницы на сервер и откройте свою поисковую страницу в браузере. Попытайтесь найти одну из записей базы данных.

Запись будет найдена и показана на результирующей странице вместе со всеми полями, которые указывались на этой странице ранее.

Введем в строку поиска фамилию *Hodges*. На рис. 15.6 показан результат поиска.

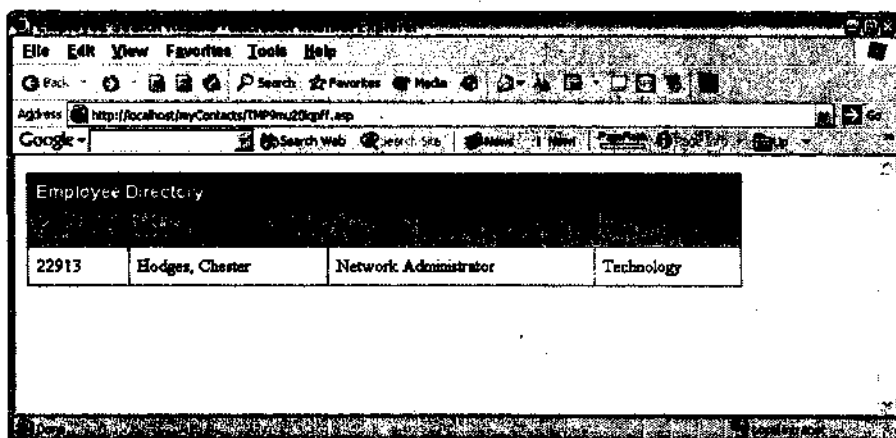


Рис. 15.6. Поисковая страница работает хорошо

Если вы хотите, чтобы возвращалось более одной совпадающей строки, необходимо определить регион и воспользоваться серверным поведением повторения региона. (Более подробно об этом см. главу 14.)

Вот и все. У нас получилась простейшая поисковая система. И чем глубже вы будете погружаться в особенности Dreamweaver и языка SQL, тем более сложные поисковые формы сможете создавать. Пользователи, имеющие базовые знания в SQL, могут улучшить эту страницу с помощью критериев поиска, фильтрации результатов, их сортировки по различным полям и даже отображения только определенных результатов — все зависит от уровня доступа пользователя, производящего поиск.

Если вы имеете желание больше узнать о работе с базами данных и SQL, рекомендуем прочесть книгу *SQL для "чайников"*, 5-е издание, выпущенную издательством "Диалектика".

## Редактирование базы данных из браузера

Используя формы, можно вносить информацию в базу данных, не открывая приложение базы данных. Чтобы воспользоваться формой, пользователь, выполняющий эту задачу, может даже не знать, как действует база данных. Вся работа выполняется в окне браузера. С помощью формы пользователь и добавляет, обновляет или удаляет записи из базы данных.

Возвращаясь к примеру каталога сотрудников компании. Предположим, что начальник департамента решил добавить в базу нового сотрудника и обновить информацию о существующих сотрудниках, получивших повышение по должности. Используя программу Dreamweaver, вы создадите дружественный интерфейс, с помощью которого начальник сможет открыть свой браузер, зарегистрироваться и внести изменения в базу данных. Он будет иметь возможность сохранить свои изменения и тут же просмотреть обновленную информацию, даже не открывая приложение базы данных (например, Access).



Вы сможете обезопасить содержимое страниц управления (тех, которые были рассмотрены в этом разделе) от доступа пользователей, если используете функции аутентификации программы Dreamweaver, описанные в начале этой главы.

## Добавление записи в базу данных



Запись в базе данных (строка) состоит из полного набора всех полей базы данных.

В следующем упражнении мы используем форму для добавления записи в базу данных. Но вначале необходимо создать новую страницу и подсоединить ее к базе данных, которая будет редактироваться (подробно об этом см. главу 13).

Если вы уже создали страницу, то теперь можно воспользоваться серверным объектом Dreamweaver Record Insertion Form (Форма вставки записи). Одно простое действие позволяет серверному объекту создать сценарий по добавлению записи в базу данных. Кроме того, создает форму, которая будет использоваться для добавления информации.

Серверный объект позволяет создавать и более сложные функции.

1. Откройте новую страницу и поместите курсор в той области, в которой будет начинаться форма.

2. Выполните команду **Insert⇒Application Objects⇒Insert Record⇒Record Insertion Form Wizard** (Вставка⇒Прикладные объекты⇒Вставить запись⇒Мастер формы вставки записи).

Откроется диалоговое окно **Record Insertion Form** (рис. 15.7).

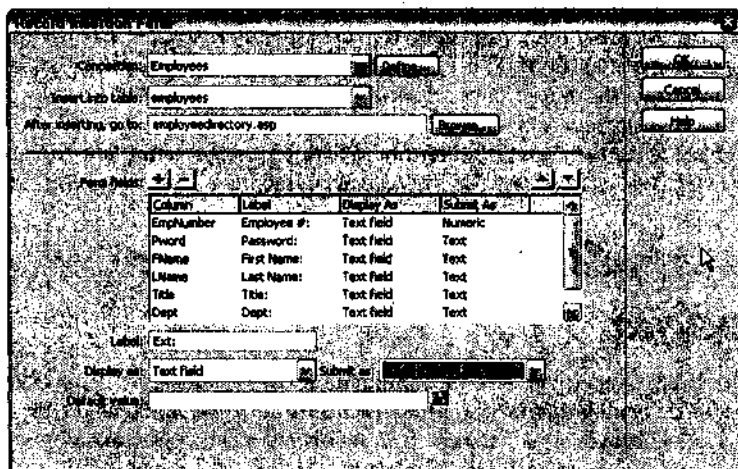


Рис. 15.7. Диалоговое окно **Record Insertion Form**

3. Выберите соответствующее соединение с базой данных, затем — необходимую таблицу базы данных. Введите имя страницы, на которую будет перенаправлен пользователь после добавления информации.
4. В разделе **Form Fields** (Поля формы) этого диалогового окна просмотрите, все ли поля выведены.

В столбце *label* можно изменить текущее название столбца, щелкнув на поле в списке и отредактировав текст. Здесь также допускается определять, какой тип поля формы (числовой, текстовый и т.д.) и какой тип форматирования будут использоваться каждым полем. Также во всех полях можно задать значение по умолчанию.



Если в таблице базы данных присутствует поле **Счетчик** (поле, в котором база данных автоматически присваивает порядковые номера каждой записи), и это поле нельзя отредактировать, то удалите его из области **Form Fields**.

5. Щелкните на кнопке **ОК**.

Теперь проверьте вашу страницу (рис. 15.8). Для этого просто выгрузите ее на сервер, откройте в браузере и введите всю информацию для новой записи. Щелкните на кнопке **Insert Record** (Вставить запись). В базе данных должна появиться новая запись.



Не забудьте выгрузить папку **Connections**, когда будете переносить файлы своего узла на сервер приложений, иначе вы получите сообщение об ошибке ASP "include file not found" (Включенный файл не найден).

При создании соединения с базой данных (см. главу 13) на локальном диске создается папка **Connections**. В ASP-файлах, находящихся в папке **Connections**, хранится информация, необходимая для обеспечения корректной работы страниц с базой данных. Этот тип

файлов называется *include file* (включенный файл), потому что на его содержимое может ссылаться код другой страницы. Dreamweaver автоматически добавляет этот файл ко всем созданным страницам, использующим соединение с базой данных.

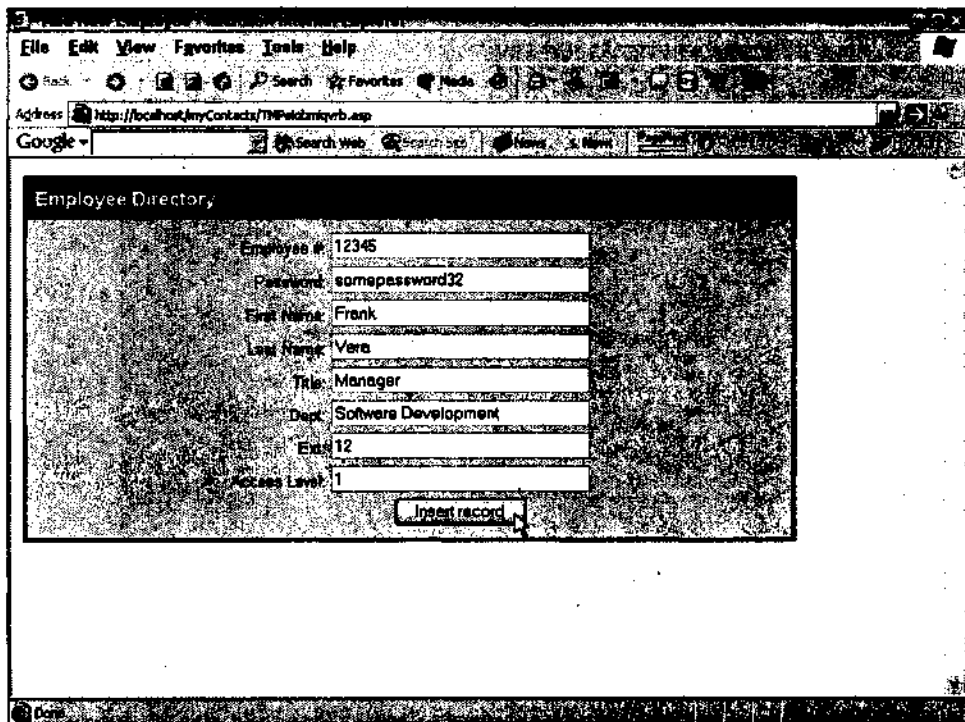


Рис. 15.8. Форма вставки записи в действии

## Обновление записи из браузера

Чтобы отредактировать или обновить запись базы данных, необходимо сначала создать поисковую форму для нахождения требующей обновления записи. После этого появляется форма **Update Record** (Обновление записи), в которой и производится обновление.

1. На новой странице создайте простую поисковую форму (см. первое упражнение настоящей главы, пример с текстовым полем и кнопкой **Submit**).  
Если вы забыли, как создавать формы для поиска, возвратитесь к разделу "Поиск записей в базе данных" этой главы.
2. Выберите текстовое поле вашей страницы и на панели **Properties Inspector** замените имя *textfield* значащим названием. Например, *mysearch*.  
Это поможет отличить одно текстовое поле от другого на странице с несколькими полями.
3. Создайте набор записей с полем, используемым в качестве критерия поиска.  
В качестве критерия поиска может использоваться номер служащего (*EmpNo*).
4. Из раскрывающегося списка сразу под списком **Filter** выберите опцию **Form Variable** (Переменная формы). Далее введите имя текстового поля из вашей поисковой формы. Например, *mysearch*.
5. Щелкните на кнопке **OK**.

6. Выполните команду **Insert**⇒**Application Objects**⇒**Update Record**⇒**Record Update Form Wizard** (Вставка⇒Прикладные объекты⇒Обновить запись⇒Мастер формы обновления записи).

Откроется диалоговое окно **Record Update Form** (рис. 15.9).

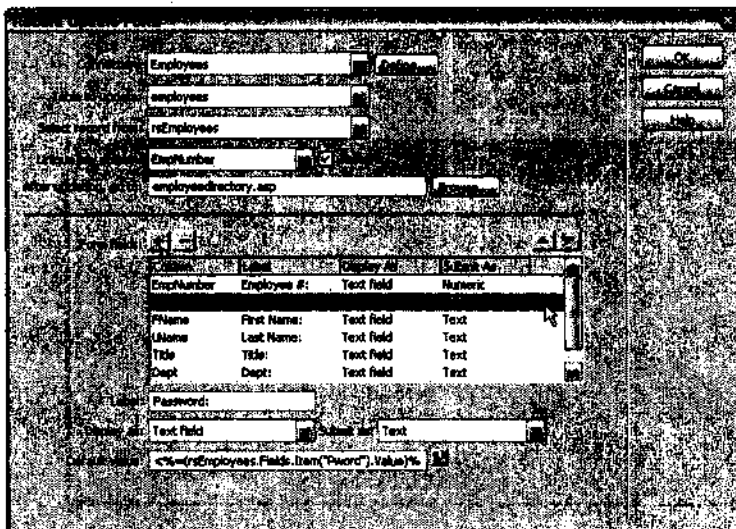


Рис. 15.9. Окно **Record Update Form**

7. Выберите соответствующее соединение и таблицу.
8. В текстовом поле **After Updating, Go To** (После обновления, перейти) введите имя страницы, которая будет выведена на экран после обновления. Например, `employeeDirectory.asp`, которая является основной страницей каталога сотрудников.
9. Убедитесь, что метки полей правильные, в противном случае переименуйте их в соответствии с формой обновления. Эти действия можно выполнить позднее, прямо на странице, выбрав и заменив текст каждого поля.
10. Щелкните на кнопке **OK**.

На вашей странице появится новая форма. Внешний вид формы можно изменить (шрифт, цвет и т.д.), чтобы она выглядела так же, как и остальные страницы Web-узла.

11. И наконец, выберите панель **Server Behaviors** (Серверные поведения) и щелкните на знаке “плюс” (+). В меню укажите опцию **Show Region** (Показывать регион), а во вложенном меню — опцию **Show Region if Recordset is Not Empty** (Показывать регион, если набор записей не пустой).

Это последнее действие гарантирует: ошибка не возникнет, даже если отсутствует набор записей, который соответствует критерию, введенному в строке поиска.

Форма для обновления готова (рис. 15.10).

Теперь вы имеете возможность протестировать новую страницу, просмотрев ее в вашем браузере. Введите значение, которое точно находится в поле базы данных, и щелкните на кнопке **Submit**. В форме обновления записи должна появиться информация по этой записи. После этого внесите в эту запись любые изменения (если необходимо) и щелкните на кнопке **Update Record** (Обновить запись), чтобы сохранить изменения в базе данных. При следующем просмотре эта запись уже будет изменена (рис. 15.11).

Employee Directory

Update Employee Record

Enter Employee Number:  Submit Query

Employee #:  92668

Password:  989es3lpl

First Name:  Julian

Last Name:  Arguello

Title:  Marketing Coordinator

Department:  Marketing

Ext:  856

Access Level:  1

Рис. 15.10. Созданная форма для обновления

Employee Directory

92668	Arguello, Julian	Marketing Coordinator	Sales & Marketing
34836	Beale, Nathan	Director of Human Resources	Human Resources
49631	Black, Robert	Web Services Manager	Technology
80513	Brumby, Joanne	Accounts Payable Coordinator	Accounting
66295	Calle, Adriana	Graphic Designer	Content Development
64233	Gilliam, Chelsea	Editor	Content Development
22913	Hodges, Chester	Network Administrator	Technology
14875	Jackson, Margaret	Help Desk I	Technology
59272	Martinez, Anthony	Associate Producer	Content Development
77656	Martins, Steve	Animation Specialist	Content Development

Рис. 15.11. Обновленная запись

# Основы электронной коммерции

Существует одно преимущество, ради которого многие желают иметь свой Web-узел, — возможность заработать на нем деньги. Эра узлов-брошюр прошла, друзья мои! В волшебной стране Internet люди охотятся за всем, начиная от хорошего мяса до земли. Электронная коммерция помогает встретиться покупателям и продавцам на просторах Internet.

В следующих нескольких абзацах вы узнаете о том, что же такое Web-узел электронной коммерции и что может понадобиться для создания полнофункционального коммерческого узла. Однако, если вы решите быстро создать коммерческий узел с помощью программы Dreamweaver, то, к сожалению, вам этого не удастся. Не знаю, почему компания Macromedia так и не добавила это свойство в свою программу. Откровенно говоря, это один из немногих, но значительных недостатков, которые можно найти в Dreamweaver. Конечно, коммерческий Web-узел можно создать с помощью этого редактора, но для него потребуются расширение, к обсуждению которого мы далее и переходим.

## Какой Web-узел электронной коммерции можно назвать “коммерческим”

Если коротко, Web-узел электронной коммерции — это Web-узел, который в реальном времени принимает платежи за продукцию и обслуживание. Например, если вы занимаетесь поиском пищевых добавок для похудения, можете посетить узел [www.metabolicNutrition.com](http://www.metabolicNutrition.com), просмотреть всю линию их продукции по уменьшению веса и получить выбранную упаковку в течение одной ночи.

Но не все коммерческие Web-узлы одинаковы — многие компании встраивают изменяемые средства, которые помогают пользователям в процессе приобретения товаров. Например, Metabolic Nutrition также позволяет сохранять информацию о покупке, чтобы каждый раз не приходилось искать необходимый продукт при заказе. Кроме того, на узле находится виртуальный “персональный помощник”, который может порекомендовать вам продукты в зависимости от вашего здоровья, возраста, диеты и стиля жизни.

Стоимость создания коммерческого Web-узла во много раз превышает стоимость построения обычного Web-узла, так как существуют дополнительные затраты, которые следует учитывать. Далее представлен краткий список минимальных (традиционных) требований к проекту электронной коммерции.

- ✓ **Тележка для покупок.** Тележка для покупок — это набор сценариев и приложений, которые отображают элементы вашей базы данных, позволяя пользователям выбирать необходимые продукты и собирать информацию о сумме покупки и приобретенных товарах. В некоторые учетные записи при Web-размещении включена система тележки для покупок. Одними из самых известных компаний, предоставляющих такие услуги, являются Miva Merchant ([www.miva.com](http://www.miva.com)) и PDG Cart ([www.pdgcart.com](http://www.pdgcart.com)). Также существуют различные расширения тележек для Dreamweaver, на которые стоит обратить внимание. Например, PDG Cart предлагает расширение для Dreamweaver, которое предоставляет полную интеграцию с возможностями электронной коммерции компании PDG за \$400 с пожизненной лицензией.
- ✓ **Торговый счет.** Это счет в банке или финансовой организации, который позволяет принимать кредитные карточки от ваших клиентов. Многие поставщики торговых счетов также предоставляют шлюзы для платежей и виртуальные терминалы, что экономит время и деньги. Стоимость и сборы за тран-

закции могут различаться, так как поставщики услуг устанавливают свои собственные цены. Компания OnlineDataCorp ([www.onlinedatacorp.com](http://www.onlinedatacorp.com)) является одним из наилучших поставщиков такого типа.

- ✓ **Шлюз для платежей и виртуальный терминал.** Шлюз для платежей — это то, что связывает вашу тележку для покупок с торговым счетом. Виртуальный терминал является электронным бухгалтером и кассовым аппаратом в одном лице — с его помощью можно просматривать свои транзакции на данном Web-узле, выписывать сумму и управлять заказами. Наиболее популярными пакетами являются Verisign PayFlow Pro и PayFlow Link ([www.verisign.com](http://www.verisign.com)). Компания PDG, о которой упоминалось ранее, также принимает платежи за различные услуги ([www.pdgcart.com](http://www.pdgcart.com)).
- ✓ **Сертификат безопасности узла.** С его помощью шифруется информация, передающаяся между Web-узлом и компьютером клиента, с целью защиты от хищения во время приобретение товаров в Internet. Такой сертификат часто называют *технологией защищенных сокетов* (Secure Sockets Layer — SSL). Наиболее популярные — 128-разрядные сертификаты от компаний Verisign and Thawte. Если вы используете совместную учетную запись при Web-размещении, то, возможно, сможете использовать общий серверный сертификат для экономии денег. Однако это зачастую свидетельствует о непрофессионализме, так как в таком сертификате не указывается название вашей фирмы — если покупатели просмотрят его, то найдут только название компании Web-размещения.

Определение “традиционного” коммерческого Web-узла постоянно меняется, так как появляются новые технологии и поставщики услуг приложений. Такие службы, как Yahoo! Stores, позволяют создавать узлы без перечисленных выше элементов. А компания Pan-Pal.com предлагает полный набор услуг электронной коммерции с бесплатной поддержкой тележки для покупок.

Готовые тележки для покупок и системы электронной коммерции экономят время и деньги, а их приобретение ускоряет развитие вашего Internet-бизнеса. Недостаток готовых тележек для покупок заключается в том, что нельзя изменить их внешний вид так, чтобы он соответствовал дизайну вашего Web-узла, то есть вам предоставляются ограниченные возможности управления графическими элементами страниц, которыми управляют тележки для покупок. Кроме того, в большинстве таких тележек используется собственная база данных, к коду которой вам предоставляется только ограниченный доступ (так как часто является скомпилированной CGI, который Dreamweaver не может прочитать). Таким образом, вы будете постоянно сталкиваться с препятствиями, пытаясь создать новые свойства, которых нет в приобретенных вами услугах.

Учитывая финансовые вложения и риски, многие компании приглашают команду профессиональных программистов. В результате создается система с нуля, которая выглядит и функционирует так, как того требует заказчик. Например, Amazon.com потратила миллионы, чтобы сделать невероятно умную и простую в использовании систему, которая работает в настоящее время. Но вам не следует грабить для этого банк — многие успешные коммерческие Web-узлы обошлись создателям дешевле, чем поддержанная Toyota Camry 1994 года выпуска.

## Расширение функций Dreamweaver

По последним данным, на Web-узле компании Macromedia находится 49 расширений для Dreamweaver, касающихся электронной коммерции. Это и отдельные тележки для покупок, и PayPal-расширения, позволяющие покупателям расплатиться посредством PayPal прямо с вашего Web-узла.



Однако электронная коммерция — это только верхушка айсберга, когда дело касается расширения программы Dreamweaver. С Web-узла Macromedia Exchange можно загрузить расширение для любой функции, которую бы вы хотели увидеть на своем Web-узле.

Существует два способа добавления расширения в Dreamweaver. Во-первых, можно отправиться прямо на Web-узел (<http://dynamic.macromedia.com/cfusion/exchange/index.cfm?view=sn120>).

А во-вторых, можно получить доступ к Macromedia Exchange из самого Dreamweaver. Для этого необходимо быть подключенным к Internet. В приложении вы достигнете намеченного несколькими путями.

- ✓ Из меню **Insert** (Вставка). Выполните команду **Insert⇒Get More Objects** (Вставка⇒Получить дополнительные объекты).
- ✓ Из меню **Commands** (Команды). Выберите команду **Commands⇒Get More Commands** (Команды⇒Получить дополнительные команды).
- ✓ Из меню **Help** (Справка). Выберите команду **Help⇒Dreamweaver Exchange** (Справка⇒Dreamweaver-обмен).
- ✓ Из панели **Server Behaviors** (Серверные поведения). Щелкните на знаке “плюс” (+) и укажите на опцию **Get More Server Behaviors** (Получить дополнительные серверные поведения).
- ✓ Из панели **Data Bindings** (Привязки данных). Щелкните на знаке “плюс” (+) и выберите опцию **Get More Data Sources** (Получить дополнительные источники данных).
- ✓ Из панели **Behaviors** (Поведения). Щелкните на знаке “плюс” (+) и перейдите к опции **Get More Behaviors** (Получить дополнительные поведения).

Попав на узел Macromedia Exchange впервые, вы должны зарегистрироваться, перед тем как загрузить какое-либо расширение. Убедитесь также, что ваш *Extension Manager* (поставляющийся с Dreamweaver) установлен и запущен.

Если вы зарегистрировались и у вас в системе установлен *Extension Manager*, то можете найти и загрузить расширения. Либо загрузите расширения (.tmx-файлы) на свой компьютер и установите их с помощью управляющей программы, либо установите их на месте, загрузив и установив расширение с Web-узла. При этом не требуется сохранять установочный файл на жестком диске.

Существует несколько способов запустить *Extension Manager* для установки расширения. В Dreamweaver можно выбрать команду **Commands⇒Manage Extensions** (Команды⇒Управление расширениями). Документ должен быть открыт. В Windows выполните команду **Start⇒Macromedia Extension Manager⇒Macromedia Extension Manager**. Также эта программа будет запущена, если дважды щелкнуть на .tmx-файле в проводнике.

Когда вы откроете *Extension Manager*, то увидите все расширения, установленные в вашей системе. Чтобы прочесть описания этих расширений, просто щелкните на одном из них — вся необходимая информация будет выведена на нижней панели окна *Extension Manager*.

Вы готовы добавить новые расширения? Тогда выберите команду **File⇒Install New Extension** (Файл⇒Установить новое расширение) и выполните простые инструкции для запуска новых расширений. Удалить расширение также несложно: выполните команду **File⇒Remove Extension** (Файл⇒Удалить расширение) — и расширение исчезнет!

## Часть VI

# Великолепные десятки



"Не уверен, что мне нравится колледж,  
на домашней странице которого есть ссылка  
"Зона вечеринок"!"



# Десять Web-узлов, созданных с помощью Dreamweaver

Являясь основным инструментом разработки многих профессиональных Web-дизайнеров, Dreamweaver помогает создавать наиболее популярные узлы в World Wide Web. Потратьте немного времени на посещение этих узлов и обратите внимание, как они были созданы, — вы обязательно почерпнете немало хороших идей для своего собственного Web-проекта.

На многих узлах, указанных в этой главе, используются преимущества новейших Web-технологий: динамический HTML, Flash и другие средства, необходимые для создания яркой анимации и мощной интерактивности.

Все эти узлы являются наглядным примером того, что можно создать с помощью Dreamweaver и что вообще возможно в World Wide Web сегодня. Изучите описания к этим узлам, где указано, какие средства использовались при их создании, а затем посетите каждую страницу и сами оцените дизайн, средства навигации и другие элементы.

## *Internet-консультанты Hop Studios*

[www.hopstudios.com](http://www.hopstudios.com)

Dreamweaver используется большим количеством профессиональных Web-дизайнеров, в том числе из компании Hop Studios (рис. 16.1), занимающейся Web-дизайном в Южной Калифорнии. Владелец и управляющим этой организации является один из соавторов этой книги — Сюзанна Гарднер (Susannah Gardner).

Несмотря на то, что программа Dreamweaver применяется для создания огромных и сложных узлов, его также можно использовать для простых узлов. И совершенно не удивительно, что Hop Studios обратилась к Dreamweaver для создания своего собственного Web-узла.

Сюзанна выбрала Dreamweaver, так как хотела, чтобы узел быстро загружался, был прост в использовании и привлекал внимание. Применив Dreamweaver в качестве основного средства разработки, дизайнеры Hop Studios направили свою энергию на создание сайта, демонстрирующего клиентам их способности.

## *Bloom Art Walk Public Art Project*

[www.usc.edu/publicart/bloomwalk/](http://www.usc.edu/publicart/bloomwalk/)

Весной 2003 года университету Южной Калифорнии Public Art Studies Program было дано задание оформить обычный дворик кампуса под названием Bloom Walk (рис. 16.2). Создать узел для конкурса было не так-то просто, так как сам конкурс пока еще не был объявлен, и было не понятно, что именно должно быть помещено на кампусе. Узел планировалось сделать интересным и информативным, без особых привязок к строгому дизайну или стилю, которые могли повлиять на конкурс и которые можно было бы полностью изменить после оформления дворика.

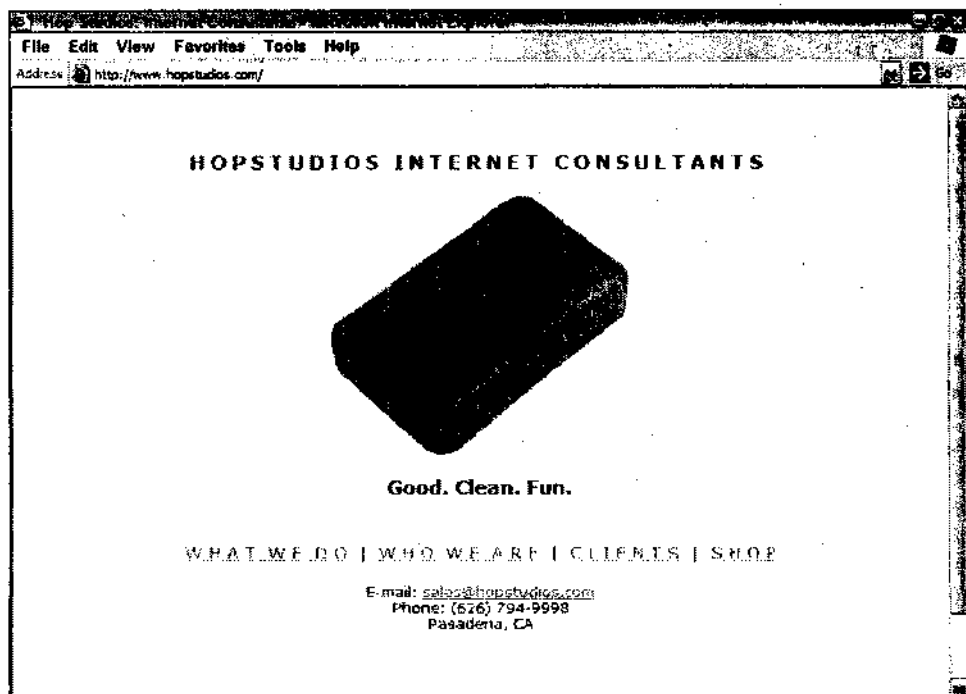


Рис. 16.1. Разработчики из Hop Studios используют Dreamweaver во всех своих проектах

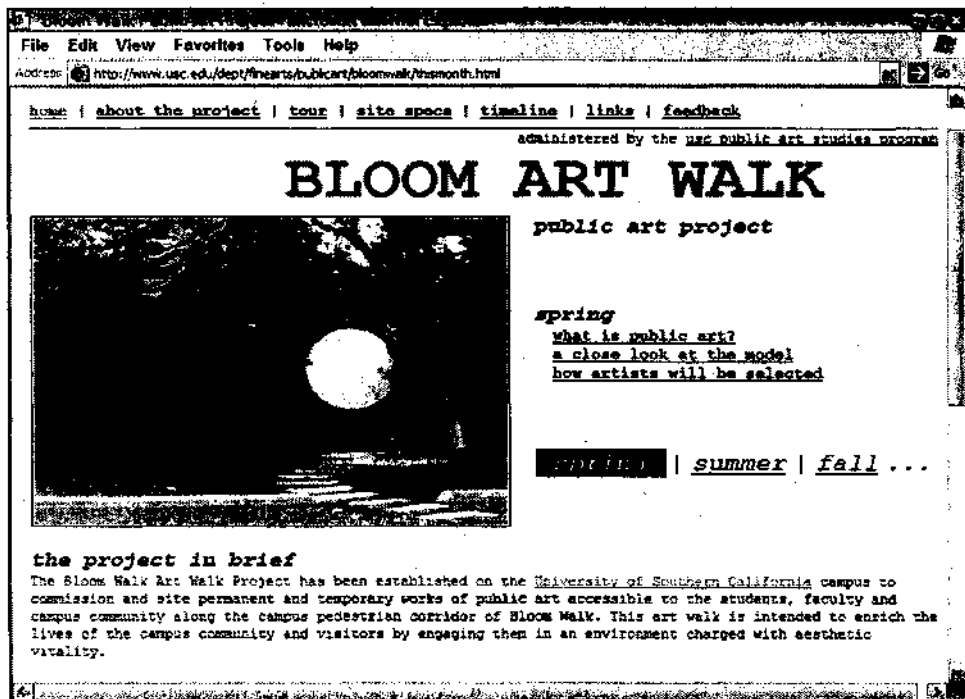


Рис. 16.2. В проекте Bloom Walk использовались Flash-ролики для показа узлов открытых искусств

Узел разрабатывался компанией Нор Studios, дизайнеры которой создали небольшие Flash-ролики, на которых были продемонстрированы возможные узлы для художественных произведений. Создатели узла также максимально уменьшили количество остальных элементов дизайна, используя ограниченную цветовую палитру и количество шрифтов. Программа Dreamweaver применялась при создании раскрывающихся окон, в которых отображались фотографии модели узла и двора.

## Наставник по кибер-романтике

[www.kathrynblord.com](http://www.kathrynblord.com)

Катрин Б. Лорд (Kathryn B. Lord), социальный психотерапевт, вошла в мир Internet, чтобы воспользоваться преимуществами рынка сетевых знакомств. Ее узел (рис. 16.3) является частью ее работы по предоставлению услуг в Internet мужчинам и женщинам, которые ищут свою половину.

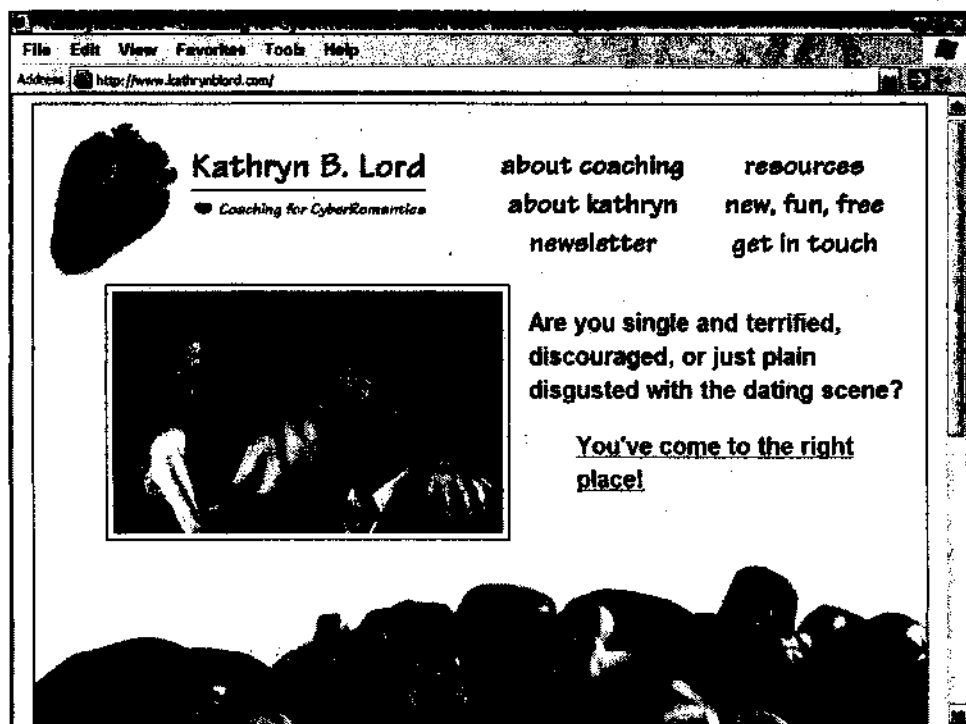


Рис. 16.3. Эффект переключающихся изображений из Dreamweaver вдохнул жизнь в этот узел Internet-знакомств

Катрин решила создать узел, который бы выглядел, как школьная открытка в день св. Валентина — простой, дурашливый и ненавязчивый. Ей было необходимо создать атмосферу, которая отличается от романов, в конце которых люди расходятся. Вместе с дизайнерами из компании Нор Studios, она создала “сладенькую” тему, которая сделала ее страницы привлекательными. В них был добавлен эффект переключающихся изображений из набора Dreamweaver. Создательница узла также интегрировала службу списка рассылки, чтобы посетители ее узла могли подписаться на предлагаемые новости.

(Инструкции по созданию переключающихся изображений вы найдете в главе 9.)

# Раскрытие преступлений и правосудие. Путеводитель для журналистов

[www.justicejournalism.org/crimeguide/](http://www.justicejournalism.org/crimeguide/)

Шаблоны из редактора Dreamweaver были основными элементами при создании узла Criminal Justice Journalists' guide to Covering Crime and Justice. Это довольно большой проект (рис. 16.4) с более чем 60 страницами и 66 000 словами. С помощью шаблонов дизайнеры смогли сохранить целостность всего узла.

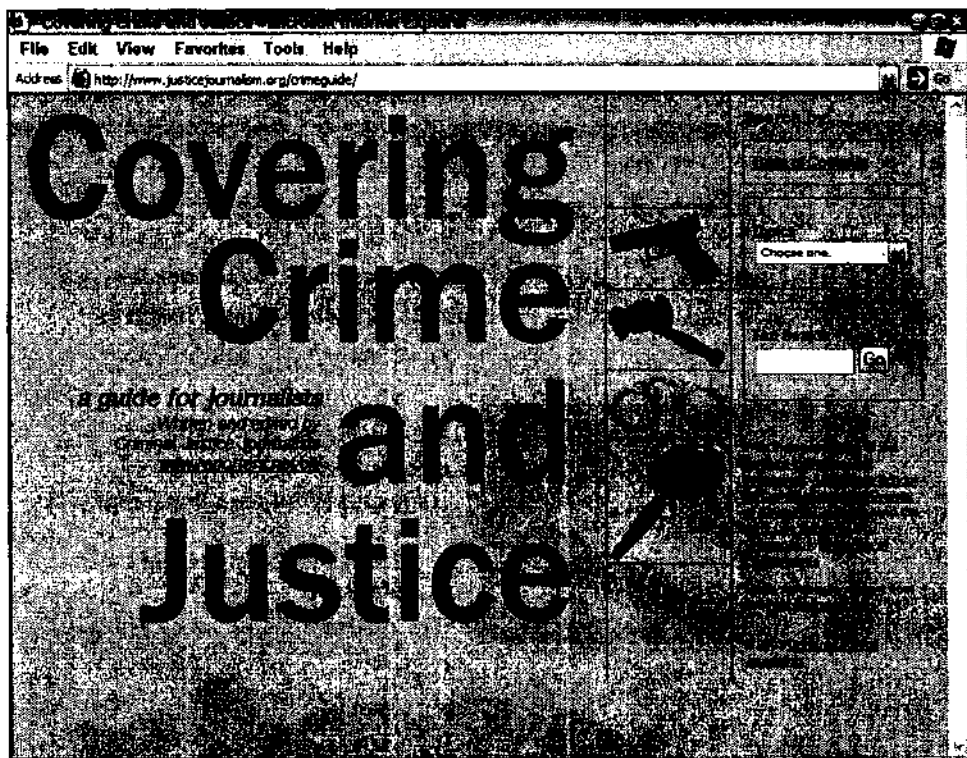


Рис. 16.4. Шаблоны из Dreamweaver помогли дизайнерам сохранить целостность этого большого узла

Разработка любого сложного Web-узла всегда предполагает наличие технических трудностей — узел Covering Crime and Justice не был исключением. Как поместить такое количество текста на узел и сохранить его целостным и профессиональным? Компания Hop Studios воспользовалась шаблонами и таблицами стилей. Текст должен быть, с одной стороны, удобочитаемым, а с другой — легко выводиться на печать. Страницы создавались в соответствии с этими требованиями. Разработчики также использовали в тексте большое количество перекрестных ссылок. Без Dreamweaver разработать узел такого размера было бы гораздо сложнее, кроме того, потребовалось бы гораздо больше времени.

(Шаблоны были рассмотрены в главе 4, а о каскадных таблицах стилей и о слоях вы можете прочитать в главах 8 и 9.)

# Филипп Мэтт Гарднер, художник

www.pmgardner.com

Если вы когда-либо создавали узел для художников, то знаете, насколько они требовательны к внешнему виду. Когда Филипп Мэтт Гарднер (Philip Matt Gardner), выпускник школы дизайна Род Айленда, решил поместить свое портфолио в Internet, у него возникли особые идеи по поводу того, что необходимо создать.

Мэтт нарисовал несколько изображений для узла (рис. 16.5), а компания Hop Studios воспользовалась мощностью Flash для создания красивой анимации, которая вела к частям портфолио. Dreamweaver использовался для сбора частей узла. Мэту было необходимо, чтобы страницы хорошо выглядели как на Mac, так и на PC, по тому при создании этого узла повсеместно использовались функции тестирования Dreamweaver.



Рис. 16.5. Узел художника Филиппа Матта был разработан как для компьютеров Mac, так и для PC, чего не просто достичь без использования Dreamweaver

(Функции тестирования узла обсуждаются в главах 3 и 9.)

## Кажется, это Рейн

www.pattirayne.com

Певица Патти Рейн (Patty Rayne) решила оповестить своих фанов о своем следующем шоу, а также предоставить информацию о себе и своих работах в области музыкальной индустрии. На ее Web-узле (рис. 16.6) размещены даты и места проведения ее шоу, фотографии и музыка.



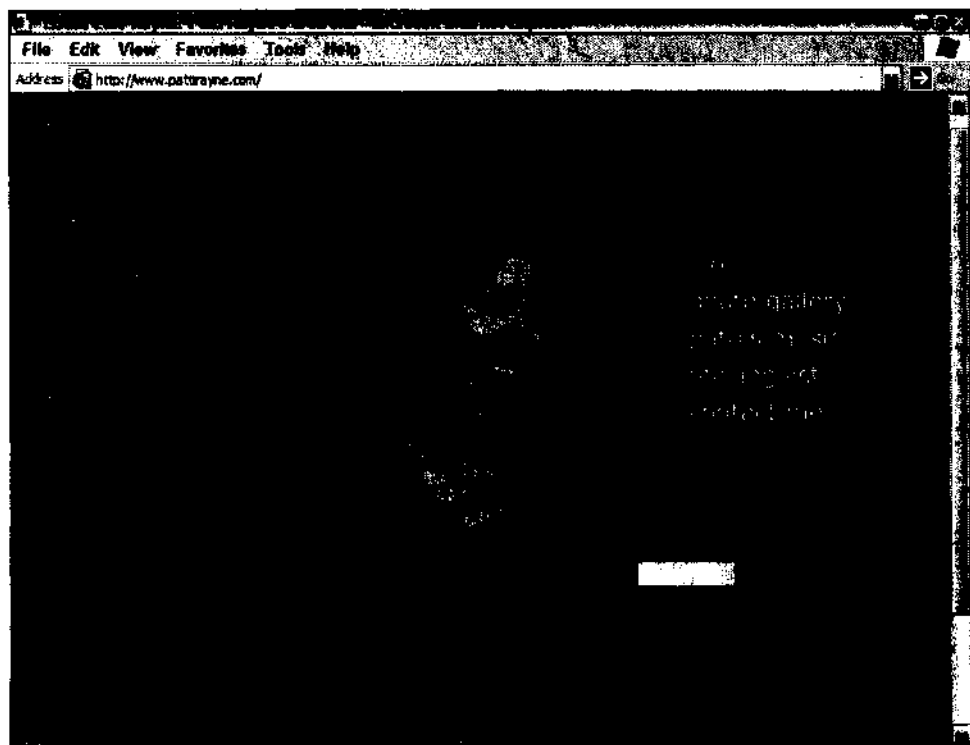


Рис. 16.6. Узел певицы Патти Рейн был создан в Fireworks и собран в Dreamweaver

Для дизайнеров из Hop Studios программа Macromedia Fireworks стала важнейшим инструментом при создании этого узла. Сложный макет лицевой страницы узла включал в себя несколько перекрывающихся друг друга элементов, расположенных на фигурном фоне. При создании этой страницы довольно много времени было сэкономлено благодаря слоям, а с помощью Dreamweaver были собраны все элементы дизайна.

(Информацию о Fireworks и ее интеграции в Dreamweaver можно найти в главе 10.)

## *Мишель С. Оверинг и корпорация профессионалов*

[www.digitalmedialaw.com](http://www.digitalmedialaw.com)

Адвокату Мишелю С. Оверингу (Michel S. Overing) потребовался Web-узел по двум причинам: было необходимо, чтобы его нынешние и будущие клиенты смогли узнать о его фирме и предоставляемых услугах, кроме того, ему требовалось место для размещения его статей и статей его партнеров, посвященных Internet-законодательству.

Узел (рис. 16.7) получился простым, профессиональным и элегантным. В основном, он был построен на эффектах переключающихся изображений и таблицах, что сделало его простым в использовании. Кроме того, дизайнеры из Hop Studios воспользовались внешними каскадными таблицами стилей, созданными в Dreamweaver, чтобы дизайн страниц выглядел целостно.

(Более подробно об использовании таблиц при создании сложного дизайна можно прочитать в главе 6.)

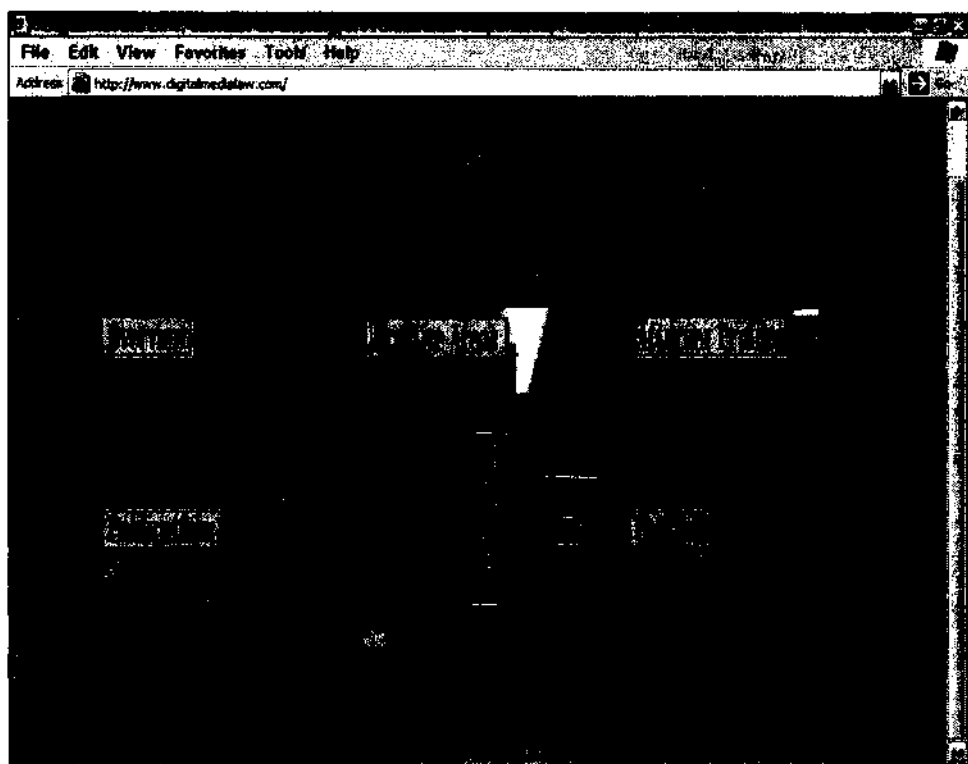


Рис. 16.7. Каскадные таблицы стилей помогли сохранить целостность этого правового узла

## Природный Woman.com

[www.anaturalwoman.com](http://www.anaturalwoman.com)

Тренер Сюзанна Берг (Suzanne Berg) столкнулась с серьезной проблемой при создании своего Web-узла. Сейчас у нее собственное дело и она инструктирует женщин в трех различных областях — естественный стиль жизни, управление собой при климактерическом периоде и активный образ жизни. И хотя для некоторых ее клиентов требовалась информация по всем трем областям, остальным такой объем информации был не нужен, поэтому ей необходим был Web-узел, с которым могли бы работать любые клиенты.

Сюзанна и компания Нор Studios, работая вместе, придумали способ связать все три направления в одно визуальное, которое и было воплощено в ее узле (рис. 16.8). Апельсины, изображенные на узле, символизируют идею здоровья и энтузиазма, которую Сюзанна воплощала в своей рабочей практике. Функция управления узлом Dreamweaver существенно помогла при разработке различных разделов этого узла, при создании средств навигации и других элементов проекта.

(Функции управления узлом освещаются в главе 3.)

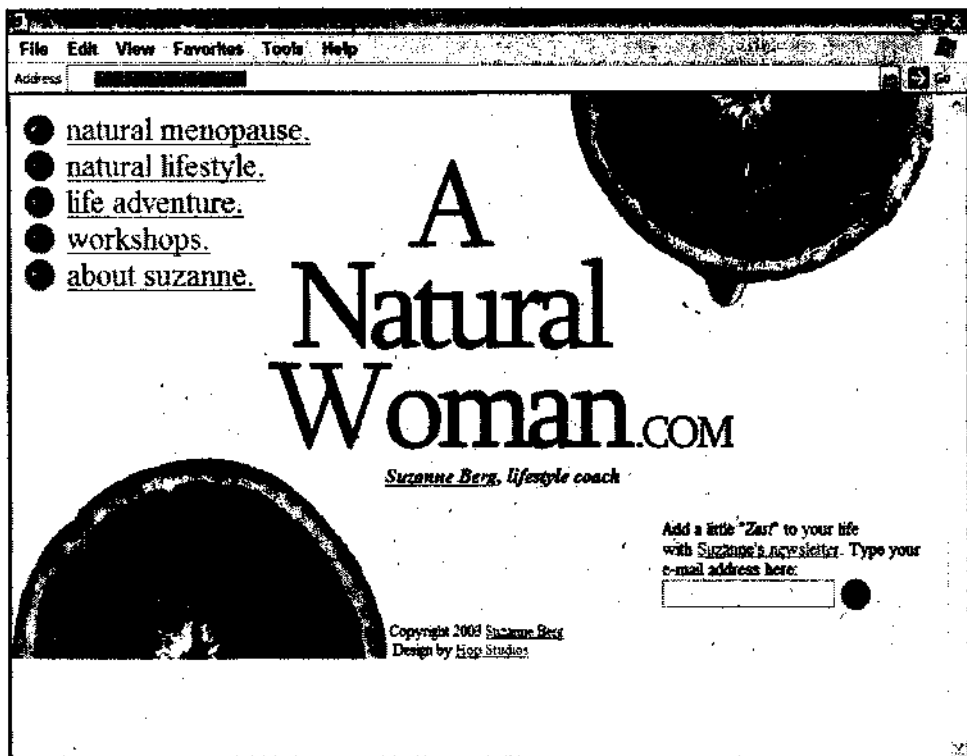


Рис. 16.8. Функция управления узлом Dreamweaver помогла разработчикам объединить три различных раздела этого узла

## Юмор

[www.marlynpittman.com](http://www.marlynpittman.com)

Мерилин Питтман (Marilyn Pittman) является ведущим инструктором на радиостанции National Public Radio. С 1989 года она подготовила сотни радио- и телеведущих. Она училась актерскому мастерству в университете Нью-Мексико. Мерилин 25 лет в эфире. Она была ведущим новостей, репортером, комментатором, ведущим шоу.

Помимо всего вышесказанного, она является профессиональным комиком, и именно это хотелось отобразить на Web-узле. Угодить такому человеку, как Мерилин, невозможно в World Wide Web. Но, как вы видите на рис. 16.9, дизайн с лицами Мерилин показывает ее энергию и отображает ее профессионализм.

С помощью Dreamweaver создавать такие узлы, как этот, довольно просто. Здесь использовались таблицы для управления размещением изображений и других элементов, а также поведения для создания эффектов переключающихся изображений и других динамических элементов. В Dreamweaver представлено большое количество других мультимедиа-свойств, позволяющих загружать звуковые файлы, как это сделано на данном узле.

(Поведения описываются в главе 9, а инструкции по подключению звуковых файлов и других мультимедиа-элементов — в главе 11.)

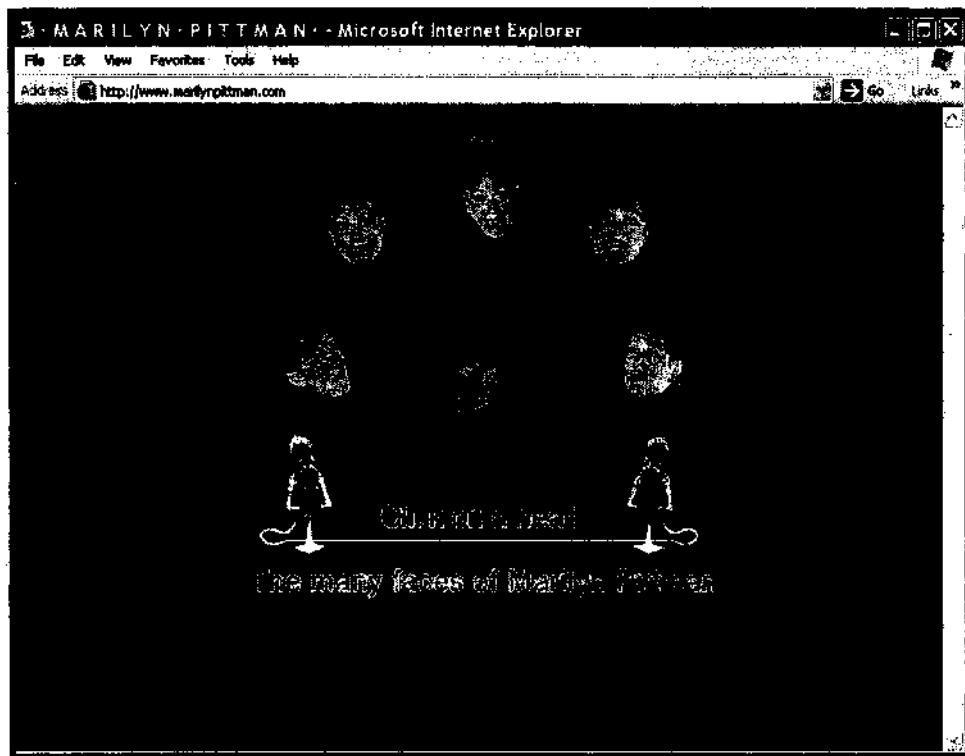


Рис. 16.9. Эффекты переключающихся изображений и свойства мультимедиа помогли в создании этого узла

## Ваш покорный слуга

[www.JCWarner.com](http://www.JCWarner.com)

Я была бы не против получить лестные отзывы, касающиеся дизайна своего собственного Web-узла (рис. 16.10), но на самом деле узел разработал мой талантливый соавтор Ивонна Берковитц. Она использовала замечательные свойства редактора Dreamweaver для создания сложного дизайна. Теперь узел легко обновлять и поддерживать.

Мир World Wide Web с каждым днем становится все сложнее, а стандарты дизайна все выше, поэтому для создания действительно хорошего Web-узла требуется целая команда экспертов. Не думайте, что сможете все выполнить сами — поищите лучших дизайнеров, программистов, писателей и редакторов, которые помогут вам создать самый лучший узел. (Моя мама, Малинда МакКейн (Malinda McCain) является редактором моего узла — более того, она занимается редакторским бизнесом, с которым можно познакомиться на узле [www.sharewords.com/copyedit](http://www.sharewords.com/copyedit).)

Благодаря Dreamweaver я могу постоянно вносить в узел что-то новое, а также управлять им, когда требуется добавить новые разделы или внести более значительные изменения. Я действительно думаю, что Dreamweaver является лучшей программой для Web-дизайна на рынке и даже не могу себе представить, что можно использовать какую-либо другую программу.

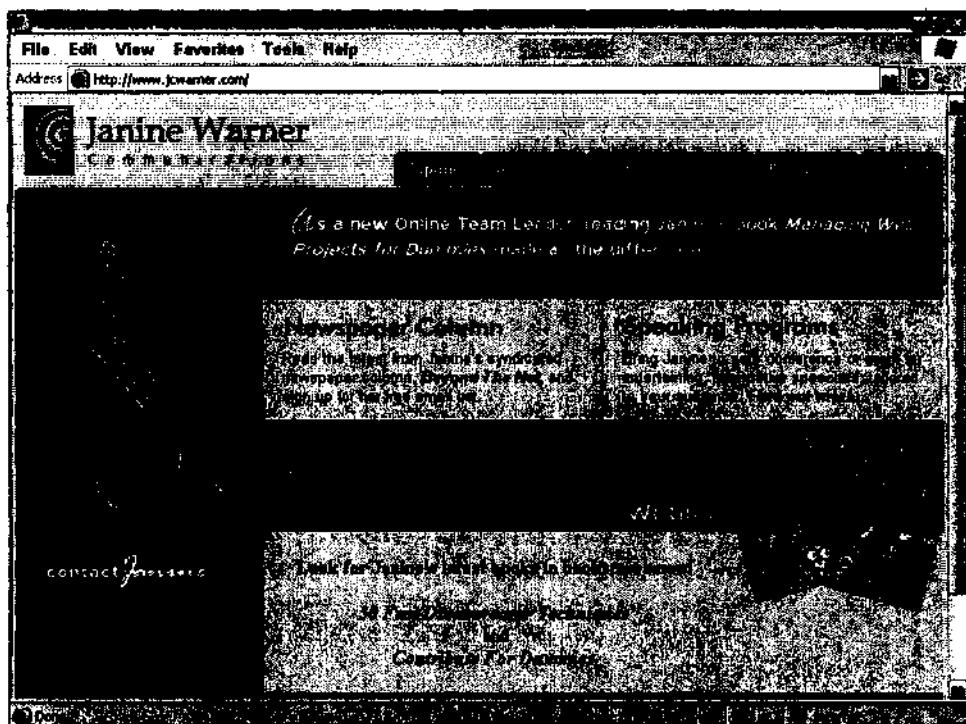


Рис. 16.10. Мой собственный Web-узел, конечно, был построен с помощью Dreamweaver

# Десять идей, которые смело можно использовать на Web-узле

*В этой главе...*

- Делайте свой Web-узел удобочитаемым
- Создавайте дизайн для своей аудитории
- Сохраняйте целостность
- Следуйте правилам

**В**се успешные Web-узлы растут и эволюционируют. И если вы начнете с удачного дизайна и будете придерживаться основных правил интерфейса, навигации и стиля, то прочный фундамент для строительства вам гарантирован. Следующие советы по дизайну помогут вам создать эффективный Web-узел.

## Упрощайте

Создание интуитивно понятной системы навигации является одной из важнейших задач в построении Web-узла. Ничего так не разочаровывает посетителей, как неспособность найти то, что они ищут. Поэтому убедитесь, что пользователи могут легко перейти ко всем главным разделам вашего узла с любой его страницы.

Для этого рекомендуется создать набор ссылок на все основные разделы и поместить его в верхней или боковой части страницы. Этот набор ссылок называется *навигационной строкой*, или *навигационной панелью*, и на большинстве удачно спроектированных узлов данная функция обязательно присутствует. Если страницы длинные, не помешает также вставить внизу страницы навигационную панель или нижний колонтитул. Часто навигационная панель в нижней части страницы представляет собой просто набор текстовых ссылок. Там вы можете отобразить основную контактную информацию. Набор графических пиктограмм поможет сделать этот элемент привлекательной частью вашего дизайна. Основная цель будет достигнута, если пользователю не придется обращаться к кнопке Back (Назад) в своих браузерах для перемещения по вашему узлу.

## Свободное место Web-страницы

Одним из наиболее удачных элементов дизайна, использующихся на странице, является просто пустое место. Такие разрывы, не заполненные текстом или изображениями, позволяют отдохнуть глазам, что для читателей очень важно, когда они постоянно смотрят на монитор. Свободные места применяются для отделения одной информации от другой и для привлечения внимания читателей к необходимой части страницы. В некоторых типах дизайна в World Wide Web существует такая схема: несколько хорошо продуманных элементов размещено на большом количестве свободного пространства.

## *Проектируйте для своей аудитории*

Независимо от того, насколько сложен, с технической точки зрения, Web-узел или насколько полезна представленная на нем информация, многие посетители в первую очередь обращают внимание на дизайн. Поэтому советуем не пожалеть времени и денег на разработку привлекательного и удобного дизайна Web-узла. Правильный дизайн должен наилучшим образом соответствовать вашей аудитории, однако это не означает, что на нем должно находиться большое количество удивительной графики или элементов анимации.

Перед тем, как приступить к разработке дизайна, подумайте об аудитории, внимание которой вы хотите привлечь. Игровой Web-узел, нацеленный на подростков, должен существенно отличаться от узла для дачников или банковских служащих. Просмотрите другие узлы, спроектированные для вашего целевого рынка. Главное — учитывайте цели ваших посетителей. Если вы проектируете узел для занятых бизнесменов, то необходимо создать быстро загружающиеся страницы с минимальным количеством графики и практически без анимации. Если же узел предназначен для развлечения, то ваша аудитория, вероятно, может немного дольше подождать, пока загрузится анимация и другие интерактивные элементы.

## *Создавайте резервные копии*

Всегда делайте резервные копии своего Web-узла. Храните копии всех файлов, находящихся на сервере, в каком-нибудь надежном месте и регулярно их обновляйте, чтобы всегда иметь последнюю версию своего проекта. Даже у самых хороших поставщиков услуг Internet иногда возникают технические проблемы. Поэтому всегда следует иметь резервную копию узла в легко доступном месте, чтобы можно было быстро восстановить файлы, если по какой-либо причине они были удалены с сервера.

Также сохраняйте резервную копию оригинальных исходных файлов (Photoshop-изображений). Например, при разработке изображений для World Wide Web, вы, как правило, начинаете с такой программы, как Photoshop, когда создаете изображение с высоким разрешением (на нем вы размещаете слои и другие элементы). Перед тем, как оно отправляется на ваш Web-узел, слои объединяются, изображение сжимается или уменьшается и преобразуется в GIF или JPEG. И если вы когда-нибудь в будущем решите его изменить, вам понадобится оригинальный исходный файл, который еще не был сжат и слои которого не были объединены. Поэтому, независимо от того, создаете вы изображения самостоятельно или пригласили для этого профессионального дизайнера, разработайте систему для сохранения всех оригинальных файлов при их создании.

## *Будьте последовательны*

При создании Web-страницы размещайте родственные элементы недалеко друг от друга. Посетители должны иметь возможность быстро разобраться, какая информация к чему относится. Предоставляйте элементам с одинаковой степенью важности одинаковое количество места на странице. Разделяйте различные типы информации с помощью дизайна, расположения и выделения. Такая организация страницы позволяет сделать для посетителя информацию более удобочитаемой. В главе 4 представлены другие советы по дизайну.

Убедитесь, что все подобные элементы созданы с учетом одинаковых параметров дизайна (стиль шрифта, размер баннера и цвет фона страницы). Если же вы используете на странице или на одном Web-узле слишком много разных элементов, у вас получится очень “загроможденный” дизайн, и вы можете запутать своих посетителей. Определите набор цветов, форм или других элементов, применяемых во всем дизайне, вы сможете создать последовательный стиль. Кроме того, выберите для своего Web-узла два или три шрифта и после-

довательно их используйте. Большое количество шрифтов не сделает ваши страницы привлекательными и легкими для чтения.

Последовательность в создании Web-узлов заслуживает доверия пользователя. Консалтинговая компания, занимающаяся вопросами бизнеса и технологий, Sapient провела в 1999 году исследование, посвященное тому, как визуальное размещение влияет на внимание, доверие и интерес пользователя. Обнаружилось, что соблюдение последовательности в цветовых схемах и типах шрифтов, а также простота узла значительно улучшают уровень создаваемого продукта.

## *Меньше и быстрее*

Несмотря на уверения в том, что скоро появится неограниченная полоса пропускания, самой большой проблемой Internet по-прежнему остается скорость. Поэтому, если ваши страницы будут быстро загружаться, то возрастет вероятность того, что пользователи продолжат щелкать мышью. Можно создать качественный дизайн в World Wide Web, но если процесс его загрузки будет слишком долгим, никто из посетителей не станет долго ждать, чтобы похвалить ваши дизайнерские способности.

Если страницы загружаются долго, то воспользуйтесь следующими советами, чтобы ускорить их загрузку. Обратите внимание на мультимедиа-элементы и уменьшите их размер или же предоставьте пользователям возможность пропустить большие мультимедиа-файлы (например, Flash-заставки). Ни в коем случае не заставляйте пользователей долго ждать появления первой страницы вашего узла. Если проблема возникает по причине статических изображений, воспользуйтесь методами сжатия с помощью таких программ, как Fireworks или ImageReady, разработанных для оптимизации изображений (см. главы 5 и 10). И наконец, примените функцию очистки кода в программе Dreamweaver, чтобы избавиться от лишних дескрипторов, которые также могут "утяжелять" страницу. Для этого выполните команду `Commands⇒Clean Up HTML` (Команды⇒Очистить HTML-код).

## *Доступный дизайн*

При проектировании узла учитывайте, что посетители будут заходить на него с различных компьютеров, используя разные операционные системы и мониторы. Поэтому убедитесь, что ваш узел доступен для всех потенциальных пользователей. Для этого потребуется проверить страницы на различных системах. Если необходимо привлечь внимание широкой аудитории, то сам узел должен хорошо выглядеть на фоне других систем. Дизайн, который отлично воспринимается в Navigator 4.0 и выше, может оказаться не читаемым в Internet Explorer 3.0. А ведь многие все еще пользуются старыми браузерами и не собираются загружать новые версии.

В доступный дизайн также должны быть включены страницы, которые можно прочитать (т.е. преобразовать синтезатором речи) специальными браузерами для слепых. Используя в дескрипторах изображений атрибут ALT, вы гарантируете, что все пользователи получат необходимую им информацию. Указанный атрибут можно вставить следующим образом:

```
<IMG SRC="CAT.GIF" ALT="Рисунок белого и черного кота.">
```

## *Следуйте правилу трех щелчков*

Правило трех щелчков гласит, что вся важная информация должна находиться на расстоянии не более трех щелчков от любой точки Web-узла. Важные данные должны располагаться еще ближе. Некоторая информация, например контактная, вообще должна быть доступна по одному щелчку. Облегчите посетителям поиск информации, создав карту узла (см. следующий раздел) и навигационную панель — набор ссылок на все главные разделы вашего узла.



## Начертите карту

При увеличении размеров узла предоставить простой доступ ко всей информации довольно сложно. Удачным решением является *карта узла* — страница со ссылками практически на все страницы. Карта узла может стать очень загроможденной, поэтому она обычно отображается в виде общей схемы. Кроме того, эта страница должна быть сверхфункциональной, и не столь важно, если она не очень привлекательно выглядит. Не используйте много графики. Главное, чтобы указанная страница быстро загружалась и предоставляла простой доступ к необходимой информации.

## Последние новости

Одной из главных проблем каждого Web-узла является неспособность быстро отображать новую информацию, особенно во время кризиса. Не ждите критической ситуации, чтобы проверить, готовы ли вы быстро обновить Web-узел. Не рассчитывайте также, что при управлении деловым или некоммерческим узлом вам не потребуется беспокоиться об отправке последних новостей в Internet.

При правильном планировании и корректной настройке ключевых систем вы сможете подготовиться к быстро меняющимся событиям (интернациональному кризису или таким ситуациям, когда вашему начальству необходимо мгновенно добавить новые данные).

Большинство организаций разрабатывают Web-узлы, которые обновляются еженедельно, ежемесячно или с другой периодичностью. Более сложные узлы подключены к базам данных, которые следят за содержимым или обновляют списки продукции в реальном времени. Но даже узлы высочайшего класса часто не способны быстро обновлять специальную информацию.

Ниже приведены некоторые советы, которые позволят вам подготовиться к периодическим обновлениям узла.

- ✓ Убедитесь, что вы можете быстро передавать новую информацию на Web-узел.

Многие Web-узлы проектируются с учетом тестовых систем, предохраняющих от невнимательности. Но в то же время они могут забирать часы и даже дни при добавлении новой информации. Поэтому следует тесно сотрудничать с техническим персоналом или консультантами, чтобы при необходимости всегда можно было быстро обновить узел. Для этого, вероятно, потребуется создать новый раздел, который будет обновляться независимо от остального узла или сможет работать независимо от обычной системы обновления.

- ✓ Упростите обновление важных разделов узла.

Рекомендуется разработать систему управления содержимым, в которой бы использовалась Web-форма для отправки новой информации на ваш Web-узел. Такая система разрабатывается с целью изменения или добавления информации на Web-страницу. Однако вам понадобится опытный программист. Многие Web-консультанты предоставляют такой тип обслуживания, а после разработки система может быть использована и для других типов обновлений. Например, этот метод хорошо работает, если вы являетесь агентом по недвижимости и вам необходимо изменять листинги. Для управления доступом к форме ее необходимо защитить паролем. Кроме того, вы получите дополнительное преимущество, если можно будет вносить изменения с любого компьютера, подключенного к Internet, с целью обновлять Web-узел, даже если вы находитесь за пределами офиса.

✓ **Определите основной персонал, который будет обновлять узел.**

Если система установлена правильно, вам не потребуется большой технический опыт для выполнения простых обновлений узла. Однако вашему персоналу необходимы некоторые инструкции. Разработайте график обучения, чтобы сотрудники знали, как ликвидировать неполадки в критических ситуациях. Критические ситуации могут возникнуть завтра или не возникать многие годы — никогда нельзя это точно узнать, поэтому лучше заранее к ним подготовиться.

## Глава 18

# Десять советов, которые позволят сэкономить время

*В этой главе...*

- Использование Dreamweaver MX
- Экономия времени с помощью быстрых команд
- Проектирование для всех Web-браузеров
- Интегрирование Fireworks для разработки изображений
- Упрощение дизайна DHTML

**Д**аже самые хорошие программы становятся лучше, если вы практически все о них знаете. Когда я писала эту книгу, то систематизировала советы и приемы работы с Dreamweaver в удобный список. Просмотрите их, и вы сможете сэкономить время при разработке Web-узла. Многие советы подходят как пользователям Macintosh, так и Windows.

## *Испробуйте новый интерфейс*

Если вам понравился старый интерфейс, вы можете остаться при нем, но в Dreamweaver MX 2004 все-таки есть причины, по которым следует дать шанс и новому интерфейсу этой программы. При ее первом запуске можно выбрать, какой из двух интерфейсов использовать: старый или новый. В последней версии несложно настроить меню и панели, чтобы вам было легче работать с функциями программы.

В старом интерфейсе существуют плавающие панели (называемые *панелями* в предыдущих версиях программы), которые предоставляют быстрый доступ к наиболее часто применяемым функциям Dreamweaver. Но, как показал опыт использования предыдущих версий, эти плавающие панели загромождают область дизайна и только мешают. Конечно, можно использовать клавишу <F4> в качестве быстрой команды для скрытия и отображения всех видимых панелей, но если вам нравилась эта клавиша, то, возможно, новый интерфейс вам еще больше придется по вкусу. Dreamweaver MX 2004 позволяет зафиксировать каждую панель рабочего пространства, которая всегда будет под рукой, причем загромождая рабочую область. Можно перемещать эти панели по экрану и изменять пиктограммы, которые на них находятся, чтобы добиться максимально удобной для вас рабочей среды. Компания Macromedia изменила интерфейс с учетом отзывов профессиональных дизайнеров. Вы также вправе продолжать использовать клавишу <F4> для скрытия панелей даже в их фиксированном состоянии и таким образом использовать самое лучшее из обоих интерфейсов.

## *Создание динамических Web-узлов*

Не пугайтесь новых панелей и опций в Dreamweaver 2004. Многие "новое" перенесено из ранее выпускаемой программы Macromedia UltraDev. Например, мощные программные функции для создания динамических узлов, работающих под управлением базы данных с использованием ASP, JSP и ColdFusion (см. главы 13–15).

Если вы не собираетесь создавать узел, управляемый базой данных, то вам не обязательно изучать эти свойства, по крайней мере, пока. Однако если вы решите поднять свой узел на качественно новый уровень, эти знания помогут вам. Большинство лучших узлов в World Wide Web в настоящее время являются динамическими и требуют наличия базы данных и мощностей для подключения к Internet. Именно поэтому компания Macromedia интегрировала эти функции в Dreamweaver, чтобы они всегда были у вас под рукой, так как рано или поздно они понадобятся.

## *Разделение режимов. Работа с кодом*

Если вы часто переключаетесь между исходным HTML-кодом и режимом WYSIWYG (What You See Is What You Get — “Что видишь, то и получишь”) в Dreamweaver, вам понравится опция разделения окна, которая позволяет одновременно видеть HTML-код и область WYSIWYG для дизайна. Чтобы разделить окно, выберите команду View⇒Code and Design (Вид⇒Код и дизайн) или щелкните на кнопке Show Code and Design Views (Показать код и окно дизайна). Кнопка находится под панелью Insert (Вставка) в верхней части рабочего пространства.

## *Добавление таблиц в дизайн*

HTML-таблицы все еще являются лучшим средством для создания сложного Web-дизайна (так как слон не поддерживаются старыми браузерами и даже в новых они отображаются не одинаково). К счастью, в Dreamweaver MX 2004 упрощено создание таблиц в области визуального дизайна. В режиме макетирования вы вправе “нарисовать” на странице таблицы, перетащить их в необходимую область и даже объединить ячейки вложенных таблиц, причем все это можно сделать независимо от количества созданных строк и ячеек. Эта функция используется для создания таблиц, которые изменяются вместе с изменением размера окна, а это гарантирует, что ваш дизайн будет хорошо смотреться на любых мониторах. (Сейчас многие путешествуют по World Wide Web с помощью Palm Pilot или Pocket PC.)

Выполните команду View⇒Table View⇒Layout View (Вид⇒Режим таблицы⇒Режим макета), чтобы открыть специальную среду создания таблицы в Dreamweaver. Но всегда возвращайтесь обратно в режим Standard, в котором редактировать и форматировать таблицы гораздо легче. На панели Objects при выборе таблицы или ячейки отображаются опции разметки. (Более подробно о режиме макетирования и работе с HTML-таблицами рассказывается в главе 6.)

## *Проектирование во Flash*

Flash — это здорово! Программа для создания векторной анимации и дизайна, разработанная компанией Macromedia, на сегодняшний день является одной из наиболее часто используемых в Internet, так как она позволяет создавать быстро загружающиеся изображения и анимацию, которые динамически подстраиваются к любому размеру экрана. Теперь, когда Flash-надстройки встроены в большинство современных браузеров, Flash стала стандартом, а в программе Dreamweaver можно довольно просто добавить Flash-кнопки и текст на Web-страницы.

Чтобы добавить на свой узел готовые Flash-кнопки, просто щелкните на опции Insert Flash Button (Вставить Flash-кнопку) во вкладке Media (Мультимедиа) панели Insert. В открывшемся диалоговом окне выберите дизайн кнопки и отредактируйте текст, который будет отображаться на ней. Более того, можно даже создать свои собственные кнопки во Flash и добавить их в список доступных элементов.

Аналогично добавляется Flash-текст: выберите Insert Flash Text (Вставить Flash-текст) на панели Objects. (Более подробно об этих интегрированных свойствах Flash рассказывается в главе 11.)

# Обработка изображений в Fireworks

Интеграция Dreamweaver с Fireworks, программой для создания Web-изображений от компании Macromedia, упростила редактирование изображения при работе в Dreamweaver. Вам необходимо изменить текст на кнопке или создать новый баннер? Тогда просто воспользуйтесь кнопкой редактирования изображения на панели Properties Inspector (Инспектор свойств), чтобы запустить Fireworks, и откройте исходный PNG-файл. Можно щелкнуть на кнопке Edit (Правка) в панели Property Inspector при выбранном изображении, чтобы отредактировать его в Fireworks. Все изменения, которые были в него внесены, автоматически появятся в файле редактора Dreamweaver. Если же вы всегда использовали другой графический редактор, например Photoshop, такой уровень интеграции позволит вам сделать первый шаг к работе с Fireworks. В процессе разработки дизайна это может сэкономить время, особенно когда ваши надоедливые коллеги и клиенты в последнюю минуту вносят какие-либо изменения. (Более подробно о совместном использовании Fireworks и Dreamweaver рассказывается в главе 10.)

## Поиск функциональных шрифтов

Дизайнеры были в восторге, когда узнали, что могут использовать любой шрифт на Web-странице. Но ваши посетители также должны иметь этот шрифт на своих компьютерах, чтобы его увидеть. Поэтому частое использование шрифта предоставляет большие гарантии того, что он будет отображен так, как вы хотите. Если вы решили использовать необычный шрифт, добавьте к нему альтернативу. В списках шрифтов программы Dreamweaver уже существуют наборы часто используемых шрифтов, но вы всегда можете создать свой собственный список, выбрав Text⇒Font⇒Edit Font List (Текст⇒Шрифт⇒Правка списка шрифтов).

Предлагаем еще один совет: операционная система Windows гораздо чаще, чем другие, используется для входа в Internet. Поэтому рекомендуем указывать Windows-шрифт в первую очередь.

Чтобы облегчить чтение текста в World Wide Web, компании Adobe и Microsoft создали шрифты, которые наилучшим образом подходят для компьютерных экранов. Посетите их Web-узлы [www.adobe.com](http://www.adobe.com) и [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com), и в строке поиска введите Web fonts, чтобы узнать о них более подробно.

## Поддержка DHTML в браузерах

Если вы любите раздвигать технические границы того, что работает в World Wide Web, не пропустите наиболее ценное свойство программы Dreamweaver — опцию Convert (Преобразование). Эта функция автоматически преобразует сложный дизайн страницы, который работает только в браузерах версии 4.0 и выше, в альтернативные страницы, которые хорошо отображаются в браузерах версии 3.0. Указанная функция преобразует CSS и DHTML-дескрипторы в обычные стилевые HTML-дескрипторы, заменяя CSS-форматирование HTML-форматированием и воссоздавая слои в виде HTML-таблиц.

Чтобы преобразовать CSS и другие свойства на странице, выберите команду File⇒Convert⇒3.0 Browser Compatible (Файл⇒Преобразовать⇒Для совместимости с браузерами версии 3.0). Однако будьте готовы к тому, что HTML не сможет воссоздать сложный дизайн, построенный с использованием DHTML, поэтому ваши преобразованные страницы будут выглядеть иначе, чем оригинальные. Например, нельзя заменить слой, перемещающийся по экрану, статической табличной ячейкой. (Более подробно процесс преобразования описывается в главе 10.) Преобразование является относительно простым способом, воспользовавшись которым вы сделаете ваши страницы презентабельными даже в старых браузерах.



Часто говорят о том, что пользователи должны обновлять свои браузеры. Однако следует вас предупредить: достаточно всего одного довольно важного посетителя, чтобы у вас возникли проблемы из-за того, что вы не создали мультибраузерный дизайн. Чаще всего человек, использующий старый браузер, является президентом компании, путешествующим с ноутбуком, на котором браузер никогда не обновлялся, так как он используется только в гостиницах по дороге. Поэтому не рискуйте, ведь многие клиенты (ваш шеф или, того хуже, ваши инвесторы) могут оказаться именно теми, кто использует старые браузеры. Убедитесь, что созданный дизайн хорошо работает у всех, и это будет хорошим признаком по-настоящему профессионального Web-дизайнера.

## *Тип для ваших посетителей*

Создание нескольких страниц является наиболее надежным решением, гарантирующим, что все пользователи будут довольны использованием страницы, дизайн которой наполнен DHTML и CSS. Это означает, что вам необходимо создать два (или более) набора страниц: в одном будут применяться последние свойства, а в другом — более старые и более универсально поддерживаемые HTML-дескрипторы. Но как добиться того, чтобы посетители попадали на необходимые страницы? Воспользуйтесь поведением Check Browser (Проверка браузера).

Поведение Check Browser написано на JavaScript, оно определяет тип браузера, который использует посетитель вашего узла. Это поведение направляет пользователя к тому дизайну страницы, который наиболее соответствует версии его браузера. Чтобы воспользоваться этим свойством, выполните команду Window⇒Behaviors — в результате будет открыта панель Behaviors. Ее также можно найти, если щелкнуть на панели Design в правом верхнем углу экрана и выбрать вкладку Behaviors.

Щелкните на знаке “плюс” (+), чтобы открыть раскрывающийся список опций, и выберите Check Browser. В диалоговом окне Check Browser укажите, какие версии браузеров должны быть перенаправлены на какие страницы узла. После того, как пользователи откроют ваш узел, они автоматически будут перенаправлены на выбранную вами страницу (в зависимости от указанного типа браузера и его версии).

## *Разместите часто используемые элементы рядом*

Если вы применяете один и тот же элемент на нескольких страницах узла, функция Dreamweaver Favorites поможет вам разместить его рядом.

При запуске Dreamweaver вкладка Common располагается в верхней части рабочего пространства. Щелкните на стрелке справа, после чего откроется меню с несколькими опциями, включая Layout, Forms и HTML. В нижней части списка находится последняя добавленная компанией Macromedia функция — панель Favorites.

Выберите панель Favorites и настройте ее так, чтобы все часто используемые объекты были всегда рядом. Эту панель можно изменять для определенных проектов, в которых требуется выполнять несколько действий сразу или добавлять несколько элементов.

# Предметный указатель

## A

ActionScript, 243  
Active Server Pages (ASP), 276  
ActiveX, 252  
Adobe GoLive, 43  
Adobe Illustrator, 110  
Adobe PageMaker, 33  
Adobe Photoshop, 110  
Adobe Photoshop Elements, 110  
Apple QuickTime, 240  
ASP, 258  
ASP.NET, 276

## B

Brightness and Contrast, 120

## C

Cascading Style Sheets (CSS), 25; 130; 170  
CGI-сценарии, 258  
Check Accessibility, 36  
Check Links, 36  
Check Page, 36  
Check Target Browsers, 36  
Clean Up HTML, 40  
Clean Up Word HTML, 40  
ColdFusion, 258; 276  
CorelDRAW, 111  
CorelDRAW Essentials, 111  
CorelPHOTO-PAINT, 111  
Create Web Photo Album, 40  
CSS-P, 170  
CSS-позиционирование, 217  
CSS-стиль, 172

## D

Data Source Name (DSN), 278  
DHTML, 218  
Document Object Model (DOM), 173  
Dynamic Cross Browser Validation, 27

## E

Equilibrium DeBabelizer, 111  
Exchange for Dreamweaver, 227  
eXtensible Markup Language (XML), 228

## F

File Transfer Protocol (FTP), 32  
Fireworks, 40; 52; 230  
Flash, 242  
Flash-кнопки, 249  
FoxPro, 275  
FrontPage, 41

## G

GIF, 113  
GoLive, 43

## H

HomeSite, 26  
HTML-атрибуты, 30  
HTML-формы, 259  
HTML-фрейм, 148  
HTML-шаблон, 88  
HTTP Address, 48

## I

ImageReady, 234  
Internet Explorer, 171; 265

## J

Jasc Paint Shop Pro, 111  
Java, 250  
Java Server Pages (JSP), 276  
JavaScript, 43; 254  
Java-апплет, 251  
JSP, 258

## M

Macromedia Freehand, 111  
Microsoft Access, 275  
Microsoft FrontPage, 41  
Microsoft Word, 42  
MySQL, 275

## N

NetObjects Fusion, 42  
Netscape, 171  
Netscape Navigator, 265

## O

Opera, 171  
Oracle, 275

## P

Perl, 259  
PHP, 258; 276  
PNG, 113; 232

## Q

QuarkXPress, 33  
Quick Tag, 88  
QuickTime, 240

## R

RealAudio, 240  
RealVideo, 240  
Remote Info, 103

## S

Safari, 171  
Secure Sockets Layer (SSL), 315  
Shockwave, 240  
Shockwave for Director, 241  
Site Map Layout, 52  
SourceSafe, 49  
SQL Server, 275

## U

UltraDev, 273

## V

Verisign, 315  
Visual SourceSafe, 105

## W

WebDAV, 49; 105  
Web-графика, 109  
Web-компонент, 41  
Web-сервер, 276  
Web-узел электронной коммерции, 314  
World Wide Web, 29  
WS\_FTP, 68

## X

XML, 228

## A

Автоматически обновлять список локальных  
файлов, 47  
Адрес HTTP, 48  
Апплет, 250  
Аудитория узла, 45  
Аутентификация пользователя, 301

## Б

База данных, 274  
Баннер, 113  
Библиотека элементов, 96  
Брандмауэр, 50  
Быстрый редактор дескрипторов, 106

## В

Векторная графика, 242  
Вернуться к файлу, 35  
Вертикальные состыкованные панели, 31  
Включенный файл, 311  
Вложенные таблицы, 136; 152  
Вложенный слой, 214  
Внешняя таблица стилей, 175  
Внутренняя  
ссылка, 62  
таблица стилей, 175  
Временные таблицы стилей, 199  
Выгрузка файла, 68  
Выравнивание столбцов или строк, 143

## Г

Гамма-коррекция, 233  
Гиперссылка, 191  
Глубина цвета, 236  
Горячие точки, 126  
Граница, 147  
фрейма, 166

## Д

Данные удаленного узла, 49; 81  
Дескриптор  
<DIV>, 201  
<EMBED>, 241



- <PLAYER>, 217
- <LAYER>, 217
- <NOFRAME>, 154
- <OBJECT>, 241
- <SPAN>, 201
- <STYLE>, 176
- комментария, 101
- Динамический
  - HTML (DHTML), 218
  - Web-узел, 273
- Добавление изображения, 58
- Домашняя страница, 72
- Дочерний слой, 214

## Ж

- Журнал, 104

## З

- Зависимый файл, 54
- Заголовок, 57
- Загрузка
  - существующего Web-узла, 55
  - файла, 68
- Задание параметров узла, 81
- Заметки по дизайну, 52; 81; 101
- Запись, 274

## И

- Изменить ссылку по всему узлу, 76
- Именованная анкерная ссылка, 62
- Импортирование файла данных, 146
- Имя
  - детализированной страницы, 300
  - источника данных, 278
  - фрейма, 161
- Инспектор
  - CSS-правил, 195
  - свойств, 30
- Интерлиньяж, 178
- Использование шаблонов, 93
- Исправление прерванных ссылок, 78
- Источник
  - данных, 285
  - изображения, 79

## К

- Карта
  - узла, 332
  - изображений, 125

- Каскадирование, 193
- Каскадная таблица стилей, 130; 170
- Класс, 175
- Кнопка, 268
- Команда
  - Cloaking⇒Cloak, 86
  - Commands⇒Format Table, 141
  - Commands⇒Manage Extensions, 228
  - Commands⇒Sort Table, 144
  - Commands⇒Start Recording, 39
  - Edit⇒Preferences, 30
  - File⇒Import⇒Tabular Data, 145
  - File⇒Preview in Browser, 298
  - File⇒Save as Template, 93
  - File⇒Save Frameset, 160
  - Insert⇒Application Objects⇒Insert
    - Record⇒Record Insertion Form Wizard, 310
  - Insert⇒Application Objects⇒Master Detail
    - Page Set, 299
  - Insert⇒Application Objects⇒Update
    - Record⇒Record Update Form Wizard, 312
  - Insert⇒Form⇒Button, 268
  - Insert⇒Form⇒CheckBox, 263
  - Insert⇒Form⇒Form, 260
  - Insert⇒Form⇒Jump Menu, 268
  - Insert⇒Form⇒List/Menu, 266
  - Insert⇒Form⇒Radio Button, 262
  - Insert⇒Form⇒Text Field, 264
  - Insert⇒Image Objects⇒Rollover Image, 224
  - Insert⇒Layout Objects⇒Layer, 210; 214
  - Insert⇒Media⇒Applet, 251
  - Insert⇒Media⇒Flash, 243
  - Insert⇒Media⇒Shockwave, 243
  - Insert⇒Media⇒Flash Button, 249
  - Insert⇒Named Anchor, 63
  - Insert⇒Table, 142
  - Insert⇒Table Objects⇒Import Tabular Data, 145
  - Insert⇒Template Objects⇒Editable Region, 91
  - Modify⇒Convert⇒Layers to Table, 217
  - Modify⇒Frameset, 158
  - Modify⇒Frameset⇒Edit NoFrames Content, 169
  - Modify⇒Library⇒Add Object to Library, 97
  - Modify⇒Page Properties, 66; 91; 99
  - Modify⇒Quick Tag Editor, 106
  - Modify⇒Templates⇒Make Attribute Editable, 92
  - Modify⇒Templates⇒Open Attached Template, 95
  - Modify⇒Templates⇒Update Current Page, 95
  - Site⇒Check Links Sitewide, 78
  - Site⇒New Site, 33
  - Site⇒Synchronize, 83
  - Text⇒CSS Styles, 187
  - Text⇒CSS Styles⇒Design-Time, 199
  - Text⇒Indent, 58
  - Window⇒Behaviors, 219

Контейнерная модель, 201  
Контраст изображения, 120

## М

### Макет

карты узла, 52  
таблицы, 133  
ячейки, 133

### Макетирование, 133

### Межсимвольный интервал, 180

### Менеджер расширений, 228

### Меню

Commands, 39  
Edit, 36  
File, 35  
Help, 40  
Insert, 37  
Modify, 37  
Site, 40  
Text, 39  
View, 37  
Window, 40  
перехода, 268

## Н

### Набор

записей, 289  
фреймов, 153; 157

### Навигационная

панель, 329  
строка, 329

### Надстройки, 240

### Нарисовать макет таблицы, 149

### Нарисовать макет ячейки, 149

### Настройка нового узла, 46

### Низкоконтрастная цветовая схема, 142

## О

### Области, 292

### Обновление страниц, 95

### Обрезка изображения, 119

### Объектная модель документа, 173

### Окно

<style>, 194  
CSS Style Definition, 185; 203  
Design Notes, 102  
Design Time Style Sheets, 199  
Editable Tag Attributes, 92  
Format Table, 141

### Import Tabular Data, 145

### Insert Applet, 251

### Insert Div Tag, 202

### Insert Fireworks HTML, 237

### Insert Flash Button, 249

### Insert Flash Text, 248

### Insert Jump Menu, 268

### Insert Master Detail Page Set, 299

### Insert Rollover Image, 224

### Insert Table, 142; 147

### List Values, 267

### Log In User, 303

### Manage Sites, 46

### Named Anchor, 63

### New CSS Style, 176

### New Editable Region, 91

### New from Template, 93

### ODBC Data Source Administrator, 279

### ODBC Microsoft Access Setup, 279

### Page Properties, 38; 65; 99

### Preferences, 98

### Record Insertion Form, 310

### Record Update Form, 312

### Restrict Access to Page, 304

### Save As Template, 93

### Select File, 62

### Select Image Source, 79; 99; 114; 211; 295

### Site Definition, 33; 47

### Sort Table, 144

### Synchronize Files, 83

### Update Pages, 95

### Окно документа, 28

### Основная страница, 72

### Открыть, 35

### Относительная ссылка, 61

### Отступ, 58

### Отступ текста, 180

### Очистка HTML-кода, 40

## П

### Панель

#### Assets, 33; 97

#### Behaviors, 33

#### Bindings, 285

#### Common Insert, 30

#### CSS Rule Inspector, 195

#### CSS Styles, 30; 33; 175

#### CSS Properties, 195

#### Database, 284

#### Design, 33

#### Files, 32; 76

#### Frames, 162

## Панель

- History, 33; 88; 104
- HTML Code, 35
- Image Properties Inspector, 59
- Insert Common Objects, 136
- Layers, 212
- Library, 33
- Properties Inspector, 30; 57; 79; 139
- Results, 82
- Server Behaviors, 286
- Templates, 90

- Параметры прокрутки фрейма, 167
- Переключатель, 262
- Планирование узла, 45
- Поведение, 33; 218; 302
- Подсказки кода, 173
- Позиционирование, 182; 203
- слоя, 211
- Поле, 274
- Пользовательский стиль, 175
- Поля основной страницы, 299
- Порядок каскадирования, 194
- Правила, 177
- Преобразование слоев в таблицу, 218
- Прерванные ссылки, 78
- Приблизительное время загрузки, 112
- Привязка изображения, 294
- Проверка ссылок, 77
- Прозрачный GIF, 121
- Протокол передачи файлов, 32
- Псевдокласс, 175; 191

## Р

- Рабочая среда, 28
- Разделители, 135; 146
- Размер фрейма, 167
- Расширения, 227
- Редактируемые атрибуты, 89
- дескриптора, 92
- области, 88
- Редактор Quick Tag, 88
- Режим Code, 34
- Резкость изображения, 120
- Рекомендации при использовании фреймов, 155
- Родительский слой, 214
- Ролlover, 219; 230

## С

- Свойства страницы, 65
- Свойство, 30
- сокрытия, 85

- Семейство шрифтов, 178
- Сервер приложений, 278
- Серверные поведения, 286
- Серверные приложения, 258
- Серверный объект, 309
- Сертификат безопасности узла, 315
- Синхронизация файлов, 83
- Системы коммерческой безопасности, 262
- Скорость соединения, 112
- Слияние и разделение ячеек таблицы, 151
- Слои, 131; 201; 209
- События, 221
- Содержимое таблицы, 136
- Создать, 35
- Сортировка данных таблицы, 144
- Состыкованные панели, 31
- Сохранить, 35
- Справка, 40
- Ссылка, 61
- Ссылка на адрес электронной почты, 64
- Ссылка перехода, 62
- Ссылки в наборе фреймов, 163
- Статический Web-узел, 274
- Строка меню, 35
- Строка перемещения, 148
- Строка состояния, 40
- Структура Web-узла, 72
- Структура таблицы, 136
- Сценарий определения браузера, 226

## Т

- Таблица, 150; 274
- Творческое обсуждение идеи узла, 71
- Текстовое поле, 264
- Текстовый заполнитель, 89
- Текстовый файл с разделителями, 145
- Тележка для покупок, 314
- Торговый счет, 314
- Трассирующее изображение, 99

## У

- Узел в стадии разработки, 73
- Управление ссылками, 75

## Ф

- Фиксированные области, 88
- Флажок, 263
- Фоновое изображение, 179
- Фоновые изображения, 122

Фоновый цвет, 179  
Фотоальбом, 40  
Фрейм, 153

## Х

Хранение всех изображений в одной папке, 74

## Ц

Цветовая схема, 141  
Целевые объекты набора фреймов, 164

## Ш

Шаблон, 89  
Шифрование, 262  
Шрифт, 178

## Э

Электронная коммерция, 314  
Элемент библиотеки, 96

## Я

Яркость изображения, 120  
Ячейка, 150

*Научно-популярное издание*

**Джанин Уорнер, Сюзанна Гарднер**

## **Dreamweaver MX 2004 для “чайников”**

В издании использованы карикатуры  
американского художника Рича Теннанта

|                         |  |
|-------------------------|--|
| Литературный редактор   | <i>О.В. Ожигова</i>  |
| Верстка                 | <i>В.И. Бордюк</i>   |
| Художественный редактор | <i>Е.П. Дынник</i>   |
| Корректоры              | <i>З.В. Александрова, Л.А. Гордиенко,<br/>О.В. Мишутина, Л.В. Чернокозинская</i> |

Издательский дом “Вильямс”.  
101509, Москва, ул. Лесная, д. 43, стр. 1.  
Изд. лиц. ЛР № 090230 от 23.06.99  
Госкомитета РФ по печати.

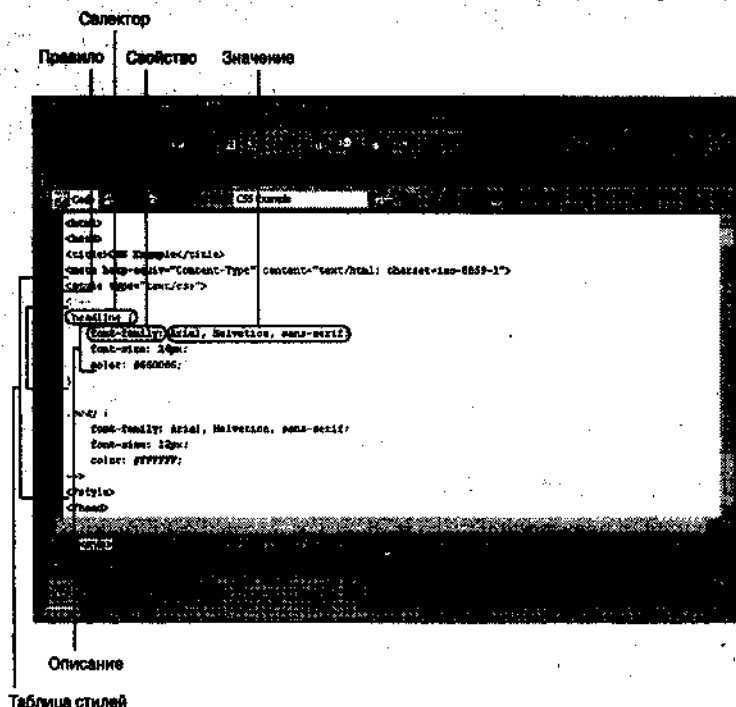
Подписано в печать 25.05.2004. Формат 70×100/16.  
Гарнитура Times. Печать офсетная.  
Усл. печ. л. 28,38. Уч.-изд. л. 23,5.  
Тираж 3000 экз. Заказ № 2727.

Отпечатано с диапозитивов в ФГУП “Печатный двор”  
Министерства РФ по делам печати,  
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.  
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.

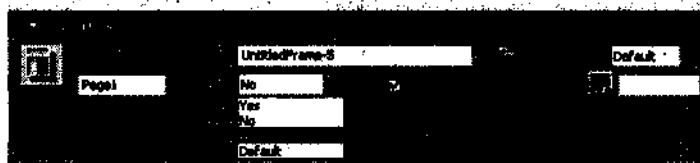


Журнал

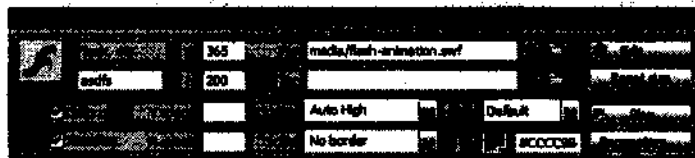
Компоненты таблицы стилей, вставленной в HTML-документ



Панель *Properties Inspector* (выделен один из фреймов)



Панель Properties Inspector (вызвана комбинацией Flash)





# Dreamweaver MX 2004 для "чайников"™

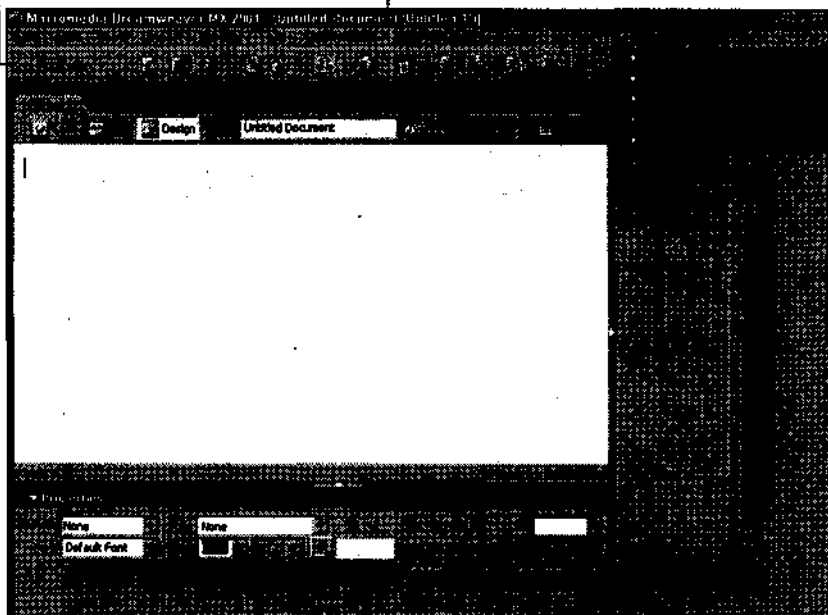


Шпаргалка

## Рабочая среда Dreamweaver MX 2004

Панель инструментов Insert

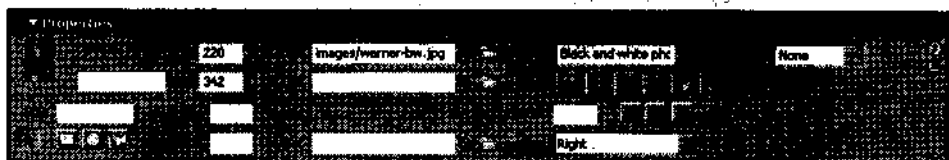
Строка меню



Панель Property Inspector

Вертикально пристыкованные панели

### Панель Properties Inspector (выделено изображение)

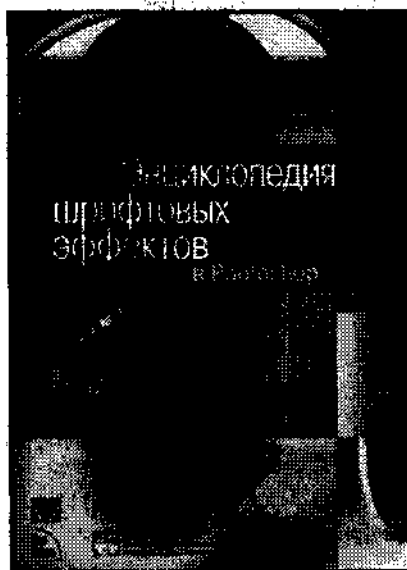


### Панель Properties Inspector (выделена HTML-таблица)



# ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ШРИФТОВЫХ ЭФФЕКТОВ В PHOTOSHOP

**Роджер Принг**



[www.williamspublishing.com](http://www.williamspublishing.com)

**в продаже**

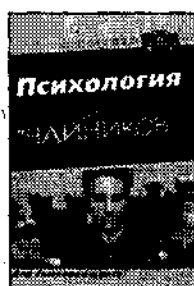
Эта полноцветная книга посвящена одной из самых интересных тем – работе с текстом в Photoshop. Материал разделен на две части. В первой приводятся основные сведения о работе с соответствующими функциями программы: ввод текста, манипуляция с ним, использование контуров и фигур, эффектов слоев, а также такой важный вопрос, как выбор шрифта. Во второй части книги вы найдете пошаговые инструкции по получению самых невероятных шрифтовых эффектов – отражения, освещения, имитации, настроения, а также атмосферных типографских эффектов. Кроме того, рассматривается применение различных фильтров, в том числе и от сторонних компаний. Книг, посвященных исключительно работе с текстом в Photoshop, практически нет. Восполнить этот пробел и решил автор настоящего издания. Это одна из лучших книг, посвященных работе с Photoshop, которая обязательно должна быть в собственной библиотеке профессионального дизайнера, особенно в том случае, если ему часто приходится иметь дело с добавлением надписей к графическим изображениям. Книга рассчитана на читателей с различным уровнем подготовки.



# Мир интересных книг от издательской группы "ДИАЛЕКТИКА - ВИЛЬЯМС"



ISBN 5-8459-0551-6



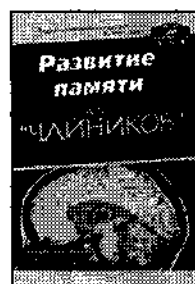
ISBN 5-8459-0521-4



ISBN 5-8459-0098-0



ISBN 5-8459-0207-X



ISBN 5-8459-0508-7



ISBN 5-8459-0530-3



ISBN 5-8459-0509-5



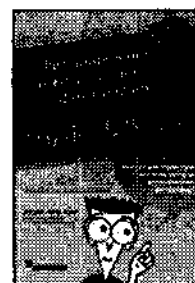
ISBN 5-8459-0514-1



ISBN 5-8459-0476-5



ISBN 5-8459-0528-1



ISBN 5-8459-0565-6



ISBN 5-8459-0618-0

*... и много других книг Вы найдете на наших сайтах*



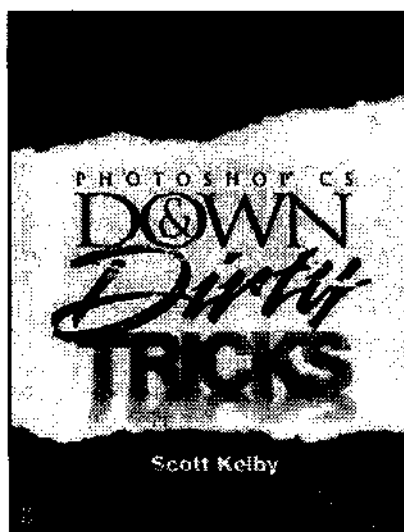
[www.dialektika.com](http://www.dialektika.com)



[www.willamspublishing.com](http://www.willamspublishing.com)

# ХИТРОСТИ И СЕКРЕТЫ РАБОТЫ В PHOTOSHOP CS

**Скотт Келби**



[www.williamspublishing.com](http://www.williamspublishing.com)

Это восхитительная книга, посвященная работе с последней версией самого популярного графического редактора – Adobe Photoshop CS.

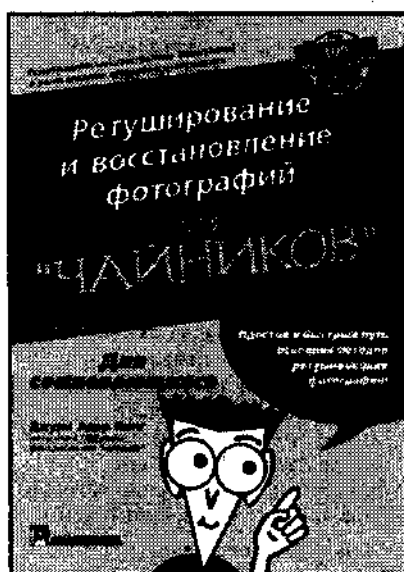
В настоящей книге отсутствуют основные сведения о работе с программой. Весь материал посвящен удивительнейшей теме – созданию специальных эффектов. Вы научитесь получать невероятные фотоэффекты, создавать восхитительные надписи, эффективно использовать специальные приемы, создавать портфель работ, а также использовать специальные эффекты Photoshop для получения результатов, которым позавидуют многие дизайнеры.

Книга рассчитана на пользователей со средним и высоким уровнем подготовки.

Плановая дата выхода  
3 кв. 2004 г.

# РЕТУШИРОВАНИЕ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ ФОТОГРАФИЙ ДЛЯ "ЧАЙНИКОВ"

*Джули Адэр Кинг*



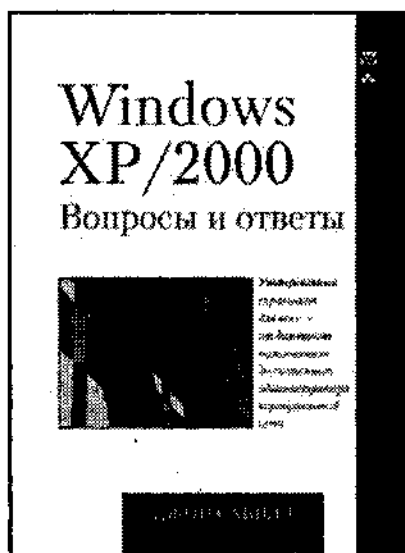
[www.dialektika.com](http://www.dialektika.com)

Итак, вы хотите улучшить свою память. Универсального метода улучшения памяти не существует. С увеличением количества изученных и отработанных способов, используемых для облегчения запоминания, будут улучшаться и свойства вашей памяти. Работа по улучшению памяти приносит свои плоды людям самых различных возрастных категорий, начиная со студентов высших учебных заведений, готовящихся к сдаче экзаменов, и заканчивая беззаботными пенсионерами, которые занимаются этим впервые. Улучшить память может практически каждый человек, независимо от того, где он работает, и чем занимается. О способах, используемых для улучшения памяти, и идет речь в этой книге.

**в продаже**

# WINDOWS XP/2000. ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

**Джон Савилл**



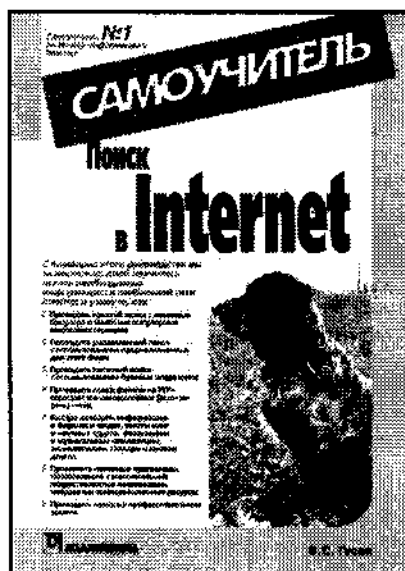
[www.williamspublishing.com](http://www.williamspublishing.com)

**в продаже**

Книга является универсальным справочником по семейству операционных систем Windows 2000 Server/Professional и Windows XP Home/Professional, включая новейшую систему Windows 2003 Server. Книга построена по принципу ответов на часто задаваемые вопросы (более 1300 тем!) и охватывает практически все аспекты работы с современными операционными системами Windows, а именно: установку систем и пакетов обновлений, настройку многочисленных пользовательских и серверных параметров, окружение рабочего стола, модификацию системного реестра, восстановление данных, конфигурирование сетевых служб и свойств, настройки доменов Active Directory и групповой политики, а также многое другое. Книга предназначена как для системных администраторов небольших или корпоративных сетей, которым необходим единый ресурс для решения каждодневных проблем, так и для обычных пользователей, регулярно работающих с Windows. Несмотря на то что многие темы касаются модификации системного реестра, материал изложен простым и понятным языком, без излишних теоретических выкладок и в удобной структурированной форме.

# ПОИСК В INTERNET. САМОУЧИТЕЛЬ

Гусев В. С.



Самоучитель предназначен для тех, кто уже получил элементарные навыки работы в Internet и понимает: в Сети имеется огромное количество чрезвычайно полезной информации, но найти ее не так просто. В книге даны подробные рекомендации по проведению поиска разнообразных данных с помощью наиболее популярных поисковых машин, порталов, каталогов и т.д. Приведены подробные инструкции по выполнению сложных запросов на поиск и многочисленные примеры, благодаря которым даже неискушенный пользователь сможет быстро находить в Internet необходимую ему информацию.

[www.dialektika.com](http://www.dialektika.com)

в продаже