Сергей Токарев

САМОУЧИТЕЛЬ

Macromedia Dreamweaver MX

Особенности новой версии

Интерфейс пользователя

Слои и таблицы

Динамические эффекты

Тестирование и отладка сайта

Создание и публикация Web-сайтов

Сергей Токарев

Macromedia Dreamweaver MX

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2003

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
Т51

Токарев С. В.

Т51 Самоучитель Macromedia Dreamweaver MX. — СПб.: БХВ-Петербург, 2003. — 544 с.: ил.

ISBN 5-94157-228-X

Книга поэтапно, шаг за шагом знакомит читателя с Macromedia Dreamweaver MX — современным пакетом для разработки и поддержки Web-сайтов. Материал излагается по мере возрастания сложности задач, которые возникают перед начинающим Web-дизайнером. От базовых элементов страницы, таких как текст и графика, до сложных макетов, использующих таблицы, слои и динамические HTML-эффекты, от вопросов работы с одной страницей, до организации и сопровождения всего сайта — таков путь, который предстоит преодолеть читателю в компании с автором книги. Рассматриваются все существенные нововведения, появившиеся в этой версии Dreamweaver MX, значительно улучшенной и переработанной, по сравнению с предыдущей. Среди них — новые возможности шаблонных страниц, расширенные возможности работы с исходным кодом, а также поддержка современных серверных технологий ASP, JSP, PHP и ColdFusion. Книга будет интересной как для начинающих, так и для опытных пользователей пакета.

Для разработчиков Web-сайтов и Web-дизайнеров

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	*Екатерина Кондукова*
Зав. редакцией	*Григорий Добин*
Редактор	*Полина Столбова*
Компьютерная верстка	*Натальи Караваевой*
Корректор	*Виктория Пиотровская*
Дизайн обложки	*Игоря Цырульникова*
Зав. производством	*Николай Тверских*

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 17.03.03.
Формат 70×100 1/16. Печать офсетная. Усл. печ. л. 43,86.
Тираж 6000 экз. Заказ №
"БХВ-Петербург", 198005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Гигиеническое заключение на продукцию, товар № 77.99.02.953.Д.001537.03.02
от 13.03.2002 г. выдано Департаментом ГСЭН Минздрава России.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в Академической типографии "Наука" РАН
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12.

ISBN 5-94157-228-X

© Токарев С. В., 2003
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2003

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 1

Благодарности 1
Macromedia Dreamweaver MX 1
Как организована эта книга 3

ЧАСТЬ I. БАЗОВЫЕ ПРИЕМЫ 5

Глава 1. Интерфейс и новинки Dreamweaver MX 7

Особенности новой версии 7
Разработка Web-приложений 8
Интерфейс программы 9
Новые инструментальные панели 10
Мастера и шаблоны 12
Новые инструменты для работы с кодом 12
Новые инструменты для работы в визуальном режиме 13
Внешний вид Dreamweaver MX 14
Основные элементы интерфейса 16
Инструментальные панели 19
Общие свойства 19
Группы панелей 20
Стандартные операции 21

Глава 2. Краткий тур по Dreamweaver MX 23

Создание страниц 23
Определение сайта 24
Создание новой страницы 25
Редактирование страниц 26
Как добавить и отредактировать текст 27
Как добавить графику 28
Как добавить ссылки к тексту или графике 30
Сохранение страницы 31
Предварительный просмотр страницы 32
Оформление страницы 33

Таблицы ... 33
Слои ... 36
Как оптимизировать свою работу ... 38
Отображение невидимых элементов ... 38
Выбор тегов в визуальном режиме ... 39
Панель Site ... 40
Активы сайта ... 41

Глава 3. Создание и настройка Web-страницы ... 43

Определение нового сайта ... 44
Определение сайта в режиме мастера ... 45
Создание страницы ... 50
Установка свойств будущей страницы ... 50
Мастер шаблонов ... 53
Выбор страницы с готовым дизайном ... 56
Открытие и сохранение страницы ... 58
Настройка Web-страницы ... 59
Титул ... 60
Оформление ... 60
Граница ... 60
Кодировка страницы ... 62
Черновой набросок макета ... 63
Размер страницы в браузере ... 63

Глава 4. Работа с HTML-кодом ... 67

Инструменты ... 68
Визуальный и текстовый режимы работы ... 69
Особенности встроенного редактора ... 72
Настройка встроенного редактора кода ... 76
Оформление исходного кода ... 79
Форматирование исходного кода ... 81
Чистка кода ... 85
Как подключить внешний HTML-редактор ... 89
Как пользоваться встроенным справочником *Reference* ... 93
Полуавтоматическая верстка кода ... 95
Контроль тегов с помощью *Tag Inspector* ... 99
Панель *Snippets* ... 101
Работа с кодом в визуальном режиме ... 104
Селектор тегов ... 108
Быстрое выделение сложных объектов ... 109
Быстрое удаление тегов ... 110
Точное назначение стилей CSS ... 110
Вызов мини-редактора тегов ... 111

Глава 5. Работа с текстом ... 113

Инструменты для работы с текстом ... 113
Добавляем текст к Web-странице ... 115
Импорт текста как табличных данных ... 117
Разбивка текста на абзацы ... 119
Специальные символы и данные ... 120
Дата ... 122
Выбор шрифта ... 123
Стандартное форматирование ... 125
Полужирное и наклонное начертание ... 126
Выравнивание ... 127
Размер шрифта ... 129
Заголовки HTML ... 129
Отступы ... 131
Списки ... 131
Цвет текста ... 132
Что такое стили? ... 133
Стили *HTML* ... 135
Стили *CSS* ... 138
Создание нового стиля ... 140
Правила оформления ... 142
Как использовать стили ... 154
Сохранение и перенос стилей ... 158

Глава 6. Ссылки ... 161

Путь к документу ... 161
Инструменты ... 164
Прикрепление ссылок ... 165
Создание новой ссылки ... 168
Ссылка для электронной почты ... 169
Именной якорь ... 170
Оформление ссылок ... 172
Исправление ссылок ... 174
Хранение ссылок ... 176
Ссылки и JavaScript ... 177
Меню перехода ... 178

Глава 7. Графика на Web-странице ... 183

Инструменты ... 183
Размещение картинок на Web-странице ... 185
Типы графических файлов ... 186
Как добавить картинку к странице ... 187
Заместитель графики ... 189

Настройка графических изображений ... 190
Свойства графического изображения ... 191
Свойства заместителя графики ... 200
Редактирование графики ... 200
Графические карты ... 203
Ролловеры ... 206
Навигационные панели ... 209

Глава 8. Мультимедиа на Web-странице ... 214

Использование Flash-объектов ... 217
Flash-кнопки ... 217
Текстовые Flash-объекты ... 220
Особенность работы с русским текстом ... 222
Дополнительные шаблоны для Flash-объектов ... 223
Вставка Flash-анимации ... 224
Настройка Flash-ролика ... 226
Объекты Shockwave ... 229
Звук и видео на Web-странице ... 231
Java-апплеты ... 234
Параметры мультимедийных объектов ... 236

Глава 9. Формы ... 239

Основные приемы ... 240
Настройка формы ... 244
Текстовые поля ... 247
Флажки и переключатели ... 249
Меню ... 253
Кнопки ... 255
Селектор файлов ... 257

Глава 10. Ускорение и автоматизация ... 258

Быстрая отмена и повтор действий ... 258
Палитра истории и команды ... 259
Повтор нескольких действий ... 261
Запись команд ... 262
Запись временной команды ... 264
Организация команд ... 265
Применение команд ... 266
Шаблонные объекты ... 267
Создание библиотечного объекта ... 269
Проблема с отображением русских букв ... 270
Использование библиотечного объекта ... 271
Редактирование библиотечного объекта ... 272

Отделение копии от библиотечного объекта 274
Удаление библиотечного объекта 274
Шаблонные страницы 275
Создание шаблона 275
Разметка шаблона 278
Создание страницы на основе шаблона 289

ЧАСТЬ II. ДИЗАЙН И СТРУКТУРА МАКЕТА 297

Глава 11. Web-дизайн в Dreamweaver 299

Гибкая и жесткая разметка страницы 299
Разрешение экрана 302
Размеры файлов 304
Черновые эскизы 306
Модульная сетка и линейки 309
Модульная сетка 309
Линейки 310
Вспомогательная разметка 311

Глава 12. Таблицы 313

Два метода работы с таблицами 315
Создание таблицы 317
Импорт табличных данных 318
Выделение табличных объектов 321
Работа с содержимым таблицы 324
Вложенные таблицы 324
Перемещение по таблице 325
Выравнивание содержимого 325
Заголовок таблицы 327
Запрет переноса 328
Добавление и удаление ячеек 328
Слияние и разделение ячеек 330
Свойства таблицы 332
Выравнивание таблицы 333
Размеры таблицы 334
Толщина рамки 338
Расстояния между ячейками 339
Цвет фона и графический фон 340
Цветная рамка 342
Быстрое форматирование таблицы 343
Обработка табличных данных 344
Сортировка данных 345

Копирование таблицы в Excel (На примере Excel XP) ... 346
Экспорт таблицы ... 347
Работа с таблицей в режиме макетирования ... 348

Глава 13. Слои ... 353

Слои или таблицы? ... 354
Необходимые инструменты ... 356
Настройка Dreamweaver ... 357
Создание слоев ... 359
Отображение и выделение слоев ... 360
Вставка содержимого ... 361
Вложенные слои ... 365
Редактирование слоев ... 366
Размеры ... 366
Оформление ... 368
Видимость ... 369
Управление слоями ... 369
Совместимость с браузерами ранних версий ... 371
Заключение ... 373

Глава 14. Фреймы ... 374

Инструменты ... 375
Фреймовый документ ... 377
Создание фреймов ... 378
Наполнение фреймов ... 381
Выбор и редактирование фрейма ... 382
Размеры ... 383
Имя ... 384
Границы фреймов ... 385
Полосы прокрутки ... 385
Ссылки и фреймы ... 386
Фреймы: за и против ... 388

Глава 15. Создание Web-страницы с использованием динамического HTML ... 389

Инструменты ... 391
Основные понятия ... 392
Создание эффекта ... 392
Описание эффектов ... 396
Показать или спрятать слой ... 397
Перетаскивание слоя ... 398
Сменить изображение ... 402
Вызов скрипта JavaScript ... 403

Изменение свойств объекта ... 403
Проверка типа и версии браузера ... 404
Наличие плагина в браузере ... 405
Управление роликами Flash и Shockwave ... 406
Переход по ссылке ... 407
Открытие нового окна браузера ... 408
Воспроизвести звук ... 409
Окно с сообщением ... 410
Предварительная загрузка изображений ... 410
Новое содержание фрейма ... 411
Новое текстовое содержание слоя ... 412
Текстовое сообщение в статусной строке ... 413
Текст для текстового поля в форме ... 413
Проверка заполнения формы ... 414
Управление анимацией ... 415
Анимация ... 416
Временная диаграмма ... 417
Объекты анимации ... 419
Анимация по ключевым кадрам ... 419
Движение по произвольной траектории ... 422
Анимация свойств ... 422
Эффект слайд-шоу ... 423
Эффекты во время анимации ... 423
Работа с временной диаграммой ... 424
Несколько временных диаграмм ... 425

ЧАСТЬ III. ПУБЛИКАЦИЯ И СОПРОВОЖДЕНИЕ САЙТА ... 427

Глава 16. Тестирование и отладка Web-страницы ... 429

Инструменты ... 430
Поиск и замена текстовых данных ... 431
Обычный поиск текста ... 436
Поиск в исходном коде ... 436
Расширенный поиск текста ... 436
Поиск и обработка тегов HTML ... 438
Поиск с регулярными выражениями ... 440
Проверка ссылок ... 441
Проверка на стандарты ... 443
Проверка страницы на совместимость с браузерами ... 445
Заключение ... 447

Глава 17. Сборка и публикация сайта ... 448

Инструменты ... 448
Основные понятия ... 450

Проект или сайт? ... 451
Свойства проекта ... 453
Локальный сайт ... 453
Удаленный сайт ... 455
Сервер для тестирования ... 457
Отображение проекта на панели Site ... 459
Работа с файлами ... 461
Карта сайта ... 463
Настройка карты сайта ... 464
Обозначения на карте сайта ... 465
Работа с картой сайта ... 467
Публикация сайта на Web-сервере ... 469
Загрузка сайта на сервер ... 470
Прием данных с сервера ... 471
Синхронизация ... 472
Коллективная работа над сайтом ... 472
Маскирование файлов ... 474

Приложение 1. Настройка Dreamweaver MX ... 479

Общие настройки ... 479
Доступность ... 483
Подсветка кода ... 485
Форматирование исходного кода ... 487
Система подсказок ... 488
Правка кода ... 490
Стили CSS ... 491
Форматы файлов ... 493
Шрифты ... 495
Выделение ... 497
Невидимые элементы ... 498
Слои ... 499
Режим макетирования для таблиц ... 501
Новый документ ... 502
Инструментальные панели ... 504
Просмотр в браузере ... 505
Мини-редактор кода ... 507
Настройки панели *Site* ... 508
Статусная строка ... 510
Тестирование кода ... 510

Приложение 2. Клавиатурные сокращения Dreamweaver MX ... 513

Предметный указатель ... 521

Введение

Благодарности

В течение долгого времени, пока создавалась эта книга, рядом со мной зримо и незримо, как ангелы-хранители, присутствовали разные люди. Завершая книгу (что именно сейчас я и делаю), я хотел бы от всего сердца поблагодарить этих людей за проявленное терпение, чуткость и мужество. Мое сердце не такое черствое, как можно иногда подумать, и ничто человеческое, в том числе и чувство благодарности, мне пока еще не чуждо.

Во-первых, я очень благодарен своей жене Галине, сыну Сергею и кошке Ульяне за проявленное терпение, понимание и моральную поддержку. Был еще голубь, живший у нас в корзине для белья, но он улетел, очевидно, не выдержав морального прессинга. Тем не менее, ему я тоже говорю искреннее спасибо: он напомнил мне, что люди тоже могут летать. И книги, в том числе и эта, — это тоже одно из вспомогательных средств, с помощью которых мы отрываемся от земли и испытываем чувство полета.

Я также очень благодарен сотрудникам издательства BHV, Евгению Рыбакову и Анне Кузьминой, за доверие и проявленное терпение. Честное слово, лично я столько бы не вытерпел! Но книга все-таки вышла и самый верный признак этого — то, что вы держите ее сейчас в руках, уважаемый читатель.

Macromedia Dreamweaver MX

Эта книга посвящена пакету Dreamweaver MX от компании Macromedia. В широких массах ходят представления о том, что это HTML-редактор, исповедующий принцип WYSIWYG, что вкратце означает "Что вы видите в редакторе, то и получите в браузере". Да, действительно, в Dreamweaver MX интегрированы мощные средства для визуальной разработки Web-страниц. Так что, если вы даже ничего не знаете об HTML и с трех шагов при ярком освещении не отличите тег от текста, вы все равно с помощью Dreamweaver MX сможете создавать Web-страницы, а то и целые Web-сайты, рисовать страницы, как в векторном графическом редакторе

или, кому что ближе, писать их, как обычные документы в текстовом редакторе Microsoft Word.

Что особенно важно, Dreamweaver MX генерирует максимально корректный HTML-код, работающий в большинстве современных браузеров. Это лучший визуальный редактор среди всех остальных, и вы в этом не раз убедитесь! Так, вы сможете создавать корректно работающие динамические эффекты на своей Web-странице — вспыхивающие кнопки, всплывающие баннеры и меняющиеся изображения — без малейшего представления о языке JavaScript и технологии динамического HTML, лежащих в основе этих эффектов.

Но визуальные методы разработки Web-страниц — это только часть того, что входит в круг возможностей пакета Dreamweaver MX. В этой версии, как никогда раньше, были усилены функции по работе с исходным кодом HTML. И если вы воротите нос от визуальной работы с HTML, вы можете работать с Dreamweaver только в текстовом режиме, самостоятельно создавая весь необходимый код, от первой и до последней угловой скобки.

Сегодня пакет Dreamweaver MX включает в себя такие же возможности по работе с исходным кодом, как известный редактор HomeSite. Умная "подсветка" кода, механизмы автозаполнения, инспектор тегов, показывающий структуру тегов страницы, и масса других "вкусностей" с радостью примут любого заядлого HTML-кодера в свои объятия.

Но не только созданием Web-страниц, в визуальном или текстовом режиме, славен Dreamweaver. В его состав входят мощные средства для организации и администрирования целых Web-сайтов. Вы можете управлять файлами внутри сайта и даже внутри своего компьютера, не запуская других программ — в Dreamweaver имеется свой встроенный файловый менеджер. Вы можете не искать в сети сайты, занимающиеся тестированием и проверкой страниц на соответствие различным стандартам — в Dreamweaver встроены гибкие и всесторонние средства для этой цели.

С помощью специальных инструментов, вы как на ладони сможете увидеть все графические изображения, все мультимедийные ролики, ссылки и даже цвета, которые используются внутри вашего сайта. Перемещение файлов будет автоматически приводить к изменению ссылок. Развитая система шаблонов и библиотечных объектов позволит вам создавать дизайн, который можно легко и быстро применять для всех страниц внутри сайта.

Наконец, подготовленный сайт с помощью Dreamweaver вы сможете разместить на удаленном Web-сервере. Пакет может использовать подключение к серверу по FTP, а также по ряду других протоколов, и обмениваться файлами между сервером и вашим компьютером, разумеется, с вашего согласия!

Я не буду описывать все функции пакета — это заняло бы слишком много времени и места. Кроме того, лучший способ узнать их — это запустить Dreamweaver, открыть эту книгу и пройти вместе с ней по возможностям программы, закрепляя полученные знания на практике!

Как организована эта книга

Структура книги напоминает лестницу — ступенька за ступенькой, и вот вы уже на вершине! А если без шуток, материал в книге организован таким образом, чтобы следовать естественному процессу создания Web-страницы. От создания страницы и размещения на ней текста и графики, до приемов сложного макетирования с участием таблиц или слоев, с последующим размещением сайта на сервере.

В первой части книги содержится вводный материал, рассказывающий об основах работы в пакете. Если вам завтра сдавать экзамен по Dreamweaver, обратите особое внимание на *главу 2* — в ней содержится краткий тур по пакету, охватывающий базовые приемы работы и необходимый минимум сведений, чтобы начать разбираться в программе.

Если же вы не торопитесь, то почитайте "с чувством, с толком, с расстановкой" остальные главы из первой части. В них находятся ценные указания по созданию и редактированию базовых объектов Web-страниц: текста, ссылок, графики и мультимедийных объектов.

Если вас интересуют возможности Dreamweaver по работе с исходным кодом, то обратите внимание на *главу 4*. В ней содержится описание текстового режима пакета, вспомогательных инструментов и функций, предназначенных для повышения уровня жизни простого HTML-кодера. Даже если вы не простой HTML-кодер, все равно прочитайте эту главу — вас приятно порадуют возможности пакета, сравнимые и даже превосходящие аналогичные возможности других HTML-редакторов.

В конце первой части книги вы найдете советы, как улучшить свою производительность труда и избавиться от рутинной работы. В *главе 10* рассматриваются шаблоны и библиотечные объекты, а также запись и повтор часто выполняемых действий в Dreamweaver.

Вторая часть книги посвящена макетированию и способам размещения на странице ее элементов. Сначала вы прочтете о вспомогательных инструментах Dreamweaver, облегчающих точное размещение объектов и построение макета. А затем научитесь использовать таблицы, слои и фреймы для дизайна Web-сайтов.

Третья часть книги относится к следующей ступени сложности — сборке сайта из отдельных страниц. В *главе 16* вы поймете всю незаменимость Dreamweaver при отладке отдельных страниц и целых сайтов. Поиск и замена данных, проверка кода на соответствие различным браузерам, стандартам и рекомендациям — это обязательный материал для изучения. Если вы хотите, конечно, использовать всю мощь Dreamweaver MX.

В *главе 17* рассматривается работа с файлами внутри сайта, соединение и обмен файлами с удаленным сервером. Вы можете заглянуть в эту главу

чуть раньше, чем прочитаете все предыдущие. Дело в том, что в ней рассказывается про работу с панелью **Site** — этим универсальным файловым менеджером, встроенным в Dreamweaver. С его помощью вы сможете манипулировать файлами с такой же легкостью, как, скажем, в Проводнике Windows, или в другом, более близком вам, менеджере файлов.

Рекомендую заглядывать и в самый конец книги, где в приложениях изложены стандартные горячие клавиши программы, а также рассказывается, как настроить и обустроить Dreamweaver для оптимальной работы.

Все вопросы и предложения по книге присылайте по адресу электронной почты: **estet@tomsk.ru**.

Часть I

БАЗОВЫЕ ПРИЕМЫ

Глава 1. Интерфейс и новинки Dreamweaver MX

Глава 2. Краткий тур по Dreamweaver MX

Глава 3. Создание и настройка Web-страницы

Глава 4. Работа с HTML-кодом

Глава 5. Работа с текстом

Глава 6. Ссылки

Глава 7. Графика на Web-странице

Глава 8. Мультимедиа на Web-странице

Глава 9. Формы

Глава 10. Ускорение и автоматизация

Глава 1

Интерфейс и новинки Dreamweaver MX

Выпуская новую версию Dreamweaver, компания Macromedia негласно обозначила ее как шестую версию, перемахнув сразу через один номер. Предыдущая версия программы носила название Dreamweaver 4. Вдобавок шестая версия официально получила название Dreamweaver MX. Аббревиатура MX, что бы вы там ни думали, никак не расшифровывается. Это официальное заявление разработчиков. Они признаются, что словосочетание MX служит лишь звучным обозначением новой линейки продуктов для Web-дизайна, выпущенной компанией.

Если вы уже работали с предыдущими версиями программы, то без труда сориентируетесь в Dreamweaver MX. А если к тому же у вас есть некий опыт знакомства с пакетом Flash MX, предназначенным для разработки анимации, игр и Web-приложений, вам будет еще легче. Потому что ряд программ, объединенных под логотипом Macromedia MX, имеет общий стиль интерфейса, похожие инструменты и принципы работы.

Если вы до сих пор не познакомились ни с одной такой программой, то сейчас самое время это сделать. Вся эта книга посвящена работе с Dreamweaver MX. А эта глава рассматривает особенности новой версии Dreamweaver и основные принципы интерфейса.

Особенности новой версии

В лице Dreamweaver MX мы видим наследника таких программ, как HomeSite, ColdFusion, Dreamweaver UltraDev и, наконец, просто Dreamweaver. Многолетние усилия разработчиков привели к тому, что в одном пакете уместились функции и возможности, которые раньше были разбросаны по нескольким программам. И это вполне логичный ход, потому что задачи, выполняемые этими программами, во многом были общими, а частенько и пересекались друг с другом. Каждый предшественник Dreamweaver MX специализировался в чем-то своем. Но теперь с этим покончено. Новый Dreamweaver объединил в себе сильные стороны разных пакетов:

- визуальная разработка страниц, проектирование и поддержка сайтов, а также многое другое, чем всегда славился "обычный" Dreamweaver;

- улучшенная работа с исходным кодом — досталась в наследство от пакета HomeSite;
- возможность создавать серверные Web-приложения — от Dreamweaver UltraDev;
- создание страниц на базе ColdFusion — от пакета ColdFusion.

Функции из разных программ не просто были добавлены в общий набор, а гармонично соединены в одно целое, дополнены и улучшены. Теперь Dreamweaver — это мощная интегрированная среда для построения сайтов. И даже сложные серверные приложения, благодаря визуальным методам, можно создавать без программирования.

Разработка Web-приложений

Естественно, что в Dreamweaver MX были включены обширные библиотеки тегов и кода для различных серверных платформ: ColdFusion, ASP, ASP.NET, JSP и PHP. В панель для быстрого создания элементов страницы **Insert** добавились соответствующие закладки, а в систему встроенной помощи Dreamweaver — подробные справочники по исходному коду. Поддержка серверных технологий также глубоко встроена в новую версию Dreamweaver, во все его инструменты и функции, как ранее — поддержка HTML, CSS, JavaScript.

С помощью специализированных панелей можно быстро и легко связаться с сервером, добавить к своей странице функции, обращающиеся к базе данных, и провести отладку кода.

Еще одно нововведение — динамические элементы для форм HTML. В отличие от обычных статических, данные элементы могут служить не только для сбора информации от пользователей, но и для отображения информации, содержащейся в базе данных.

Если вы предпочитаете создавать сайты с использованием технологий ASP, вы найдете в лице Dreamweaver MX надежного помощника. Пакет позволяет импортировать нестандартные теги ASP.NET, редактировать их атрибуты и изучать структуру с помощью встроенных средств для работы с кодом.

Надо сказать, что при разработке страниц на основе ColdFusion, пользователь имеет доступ к дополнительным инструментам, специально предназначенным для этой технологии. Если на локальном компьютере установлен сервис ColdFusion, то Dreamweaver MX автоматически распознает и конфигурирует сайт на его основе. Для отладки предусмотрена специальная панель, выводящая отладочную информацию. Кроме того, используя сервис RDS, Dreamweaver может обмениваться файлами с удаленным сервером ColdFusion.

Также можно отметить, что появился новый режим работы, предназначенный специально для тестирования страниц, использующих серверные

технологии. Это режим **Live Data View**, пришедший из одной из предыдущих модификаций Dreamweaver — UltraDev. Включив его и настроив соединение с тестируемым сервером, можно не только оценить, как будет внешне выглядеть страница, но и отредактировать ее. В целом этот режим можно охарактеризовать как визуальный метод для разработки Web-приложений.

Интерфейс программы

Первое отличие от Dreamweaver 4, которое бросается в глаза при взгляде на Dreamweaver MX, — это, бесспорно, его интерфейс. Не скажу, что все изменилось кардинальным образом. Просто программа приобрела черты общего интерфейса Macromedia MX. Это заключается в изменении внешнего вида инструментальных панелей и способа их управления. А самое главное это то, что теперь они не плавают свободно над рабочим столом Windows, а располагаются внутри единого общего окна программы (рис. 1.1). К слову сказать, если вы больше предпочитаете старый стиль, когда панели и окна документа не зависели друг от друга и могли располагаться как угодно на рабочем столе, вы можете вернуться к нему. Об этом — в *разд. "Внешний вид Dreamweaver MX " данной главы.*

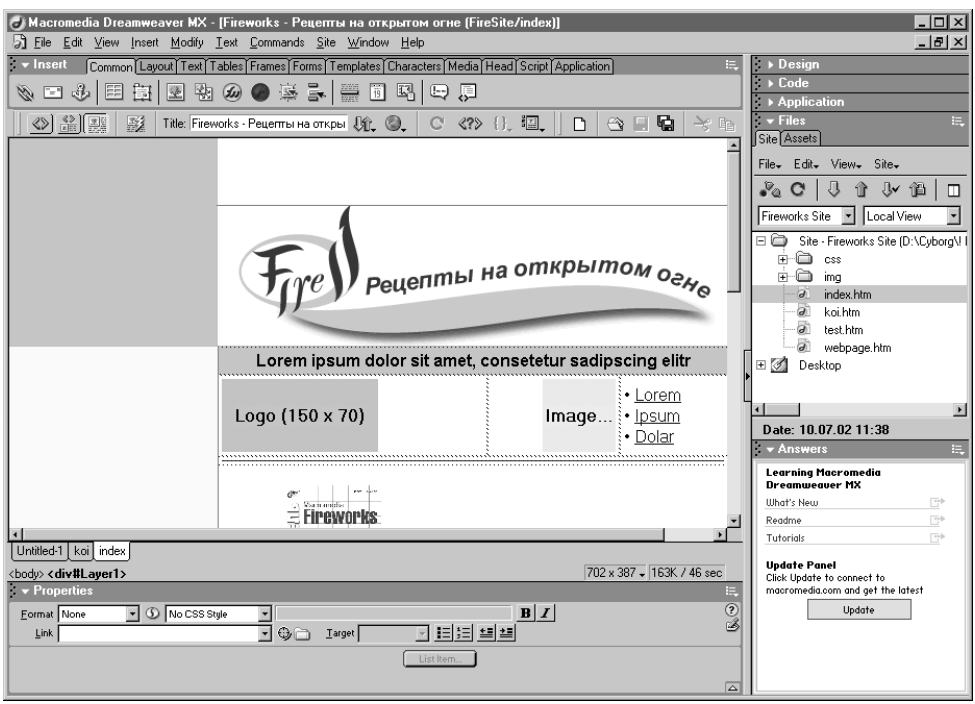


Рис. 1.1. Общий вид на интерфейс программы в стиле Macromedia MX

Инструментальные панели в новом обличье приобрели способность "прилипать" к краям главного окна. Одна из особенностей интерфейса в стиле Macromedia MX — это автоматическое сворачивание неиспользуемых панелей, если вы активируете какую-либо панель, а на экране не хватает места. Таким образом, вам не надо заботиться о закрывании ненужных панелей, и в Dreamweaver MX всегда царит порядок.

В данной версии пакета добавилось много функций, что привело к появлению новых инструментальных панелей. Коротко пробежимся по этим "новичкам".

Новые инструментальные панели

Быстрый доступ к стандартным операциям — вот краткая характеристика новой инструментальной панели **Standard**. С ее помощью вы можете быстро создать, открыть или сохранить документ, произвести операции с буфером обмена и сделать отмену последнего действия или возврат подобной отмены. Это полезная находка для тех, кто не пользуется "горячими" клавишами — щелчок по значку с нужной операцией на панели происходит куда быстрее, чем вызов команды меню.

В связи с тем, что в Dreamweaver MX можно разрабатывать Web-приложения на базе серверных технологий, в программе появилась *группа панелей* **Application** для разработки Web-приложений. Она состоит из четырех компонентов:

- панель **Databases** — необходимое средство в работе с базами данных, которое позволяет быстро просматривать структуру базы, таблицы и хранимые в ней процедуры;
- панель **Bindings** используется для связи записей, хранящейся в таблице базы данных, с редактируемой страницей;
- панель **Server Behaviors** предназначена для добавления к странице различных интерактивных эффектов, осуществляемых с помощью сценариев, выполняющихся на сервере;
- панель **Components** используется для определения и настройки серверных компонентов, в частности, компонентов ColdFusion.

Для работы с исходным кодом в Dreamweaver MX были добавлены панель **Snippets** (Фрагменты) и **Tag Inspector** (Инспектор тегов). Первая панель предназначается для хранения коллекции фрагментов HTML-кода, которые вы можете быстро использовать в своей работе (рис. 1.2). К слову сказать, панель **Snippets** и раньше была доступна пользователям Dreamweaver, просто ее приходилось отдельно устанавливать как дополнение к программе. Забудьте об этом — в Dreamweaver MX она сразу включена в исходный комплект поставки.

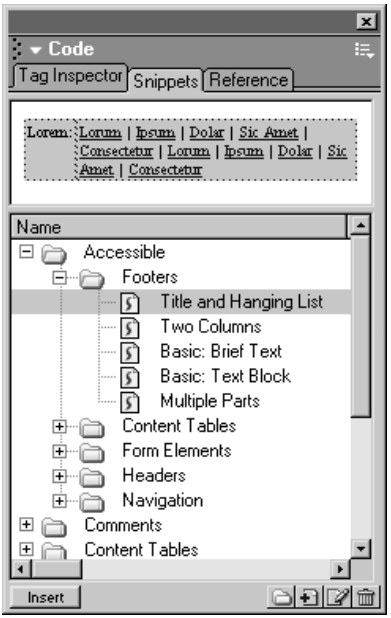


Рис. 1.2. Панель **Snippets** предназначена для хранения и использования фрагментов исходного кода

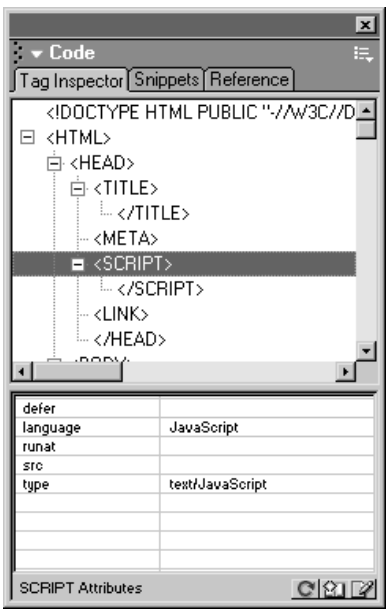


Рис. 1.3. С помощью панели **Tag Inspector** вы можете быстро просмотреть теговую структуру документа и отредактировать атрибуты выбранных тегов

Панель **Tag Inspector** представляет собой инспектор тегов — инструмент, который позволяет увидеть теги, содержащиеся в коде страницы, и их структуру, не отвлекаясь на остальное содержимое страницы (рис. 1.3). Выделив нужный тег, можно увидеть все его возможные атрибуты и отредактировать их на скорую руку.

Прочие инструментальные панели претерпели различные изменения, но принципы их работы остались такими же, как и в предыдущей версии программы. К примеру, средство для управления сайтом, известное в Dreamweaver 4 как окно **Site** (Сайт), в Dreamweaver MX стало обычной инструментальной панелью с тем же названием.

Мастера и шаблоны

С каждой новой версией Dreamweaver становится все лучше и удобнее для массового пользователя. Не стала исключением и версия MX. Поскольку в Dreamweaver теперь можно создавать документы очень многих видов, в нем появился мастер для выбора типа будущей страницы. Если у вас есть готовый шаблон, новая страница может быть создана на его основе. А заодно можно выбрать и почти готовый дизайн страницы. Диалоговое окно мастера **New Document** появляется каждый раз при создании нового документа в пакете, но при желании вы можете обойти его и сразу создать простую HTML-страницу.

Опять же, в силу значительно расширившегося выбора, определение свойств нового сайта можно проводить с помощью мастера. Ответить на несколько вопросов, содержащихся в двух-трех диалоговых окнах, значительно легче, чем копаться в многочисленных настройках и размышлять, не забыл ли я настроить что-нибудь еще? При работе с мастером, определяющим свойства сайта, таких вопросов не возникает — ненужные настройки просто остаются за кадром. А продвинутые пользователи могут использовать обычный способ настройки сайта.

Для ответов на многочисленные вопросы предназначена панель **Answers**. В ней можно узнать, что нового появилось в Dreamweaver, прочитать обучающие уроки и другую полезную информацию.

Новые инструменты для работы с кодом

Читатели, предпочитающие набивать код вручную, по достоинству оценят новые средства, ускоряющие процесс набора и редактирования кода. В Dreamweaver MX появились следующие замечательные функции и инструменты:

- Интеллектуальная подсказка **Code Hints** — при наборе тегов достаточно набрать первую открывающую скобку, чтобы под курсором появился список тегов, из которого можно выбрать нужный вариант. А после

выбранного тега достаточно ввести пробел, чтобы появился список с возможными атрибутами данного тега. Желающие могут отключить эту функцию или понизить скорость ее срабатывания.

- Средство автоматической вставки тегов — диалоговое окно **Tag Chooser**, в котором можно увидеть список всех возможных тегов и служебных слов, доступных в Dreamweaver. Выбрав тег, можно прочитать информацию по нему, вставить его в код и, не закрывая диалогового окна, перейти к следующему тегу.
- Совместно с **Tag Chooser** или отдельно от него можно использовать контекстный теговый редактор **Tag Editor**. В чем его сила? В том, что он позволяет заполнить и отредактировать нужные атрибуты с помощью специализированных диалоговых окон. Для каждого тега и его атрибутов существует свой собственный вариант диалогового окна. Не нужно набирать вручную — просто заполни необходимые поля или выбери значения из списка!
- Улучшенная поддержка стилей CSS (Cascade Style Sheet) сказалась в том, что в панели свойств теперь можно не только форматировать текст с помощью HTML-тегов, но и назначать ему готовый стиль CSS. Кроме того, Dreamweaver различает стили, созданные внутри страницы или расположенные вне ее в отдельном файле.
- Подсветка кода, позволяющая быстро вычленить из страницы теги, скрипты или обычные текст, может быть настроена по вашему усмотрению. Для каждого типа документов возможен свой вариант.
- Листинг исходного кода страницы можно распечатать на принтере прямо из Dreamweaver.
- Для подсказки по коду и других автоматизирующих средств Dreamweaver использует единую базу тегов, в которую вы можете добавить свои собственные теги. Кроме того, можно отредактировать уже имеющиеся теги по своему усмотрению. Это позволяет делать редактор теговых библиотек **Tag Library Editor**.

Новые инструменты для работы в визуальном режиме

Визуальный режим Dreamweaver также обрел дополнительную глубину. Во-первых, улучшилось редактирование таблиц. С помощью специальной группы кнопок для построения макета **Layout** на панели **Insert** вы можете просто нарисовать общий контур таблицы, а потом добавить к ней нужные ячейки — в произвольном порядке.

Во-вторых, к страничке стало возможным добавление каскадных меню на JavaScript. Чтобы сделать это, вовсе не обязательно знать этот язык — доста-

точно использовать диалоговое окно, в котором задаются свойства будущего меню.

Разумеется, в визуальном режиме можно создавать и обычные HTML-странички, и сайты, использующие серверные технологии. Вы найдете, что в визуальном режиме естественным образом отражаются многие другие улучшения и изменения, сделанные в Dreamweaver.

Поэтому давайте сейчас проведем краткую экскурсию по интерфейсу программы и разучим пару полезных приемов для работы с инструментальными панелями. Это будет тем более полезно, если вы никогда раньше не имели дела с интерфейсом в стиле Macromedia MX, а тем более — с предыдущими версиями Dreamweaver.

Внешний вид Dreamweaver MX

В зависимости от выбора пользователя, интерфейс Dreamweaver MX может настраиваться в стиле Dreamweaver 4 или в стиле Macromedia MX. Для этой цели при первом запуске программы появляется диалоговое окно, в котором предлагается выбрать предпочитаемый вариант (рис. 1.4).

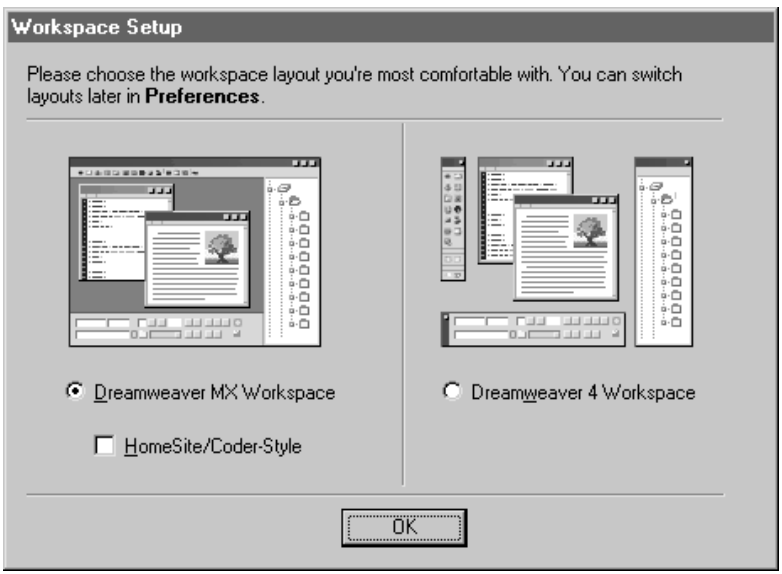


Рис. 1.4. Вы можете выбирать между новым и старым стилем интерфейса Dreamweaver MX

Чтобы выбрать стиль интерфейса как в Dreamweaver 4, надо установить переключатель **Dreamweaver 4 Workspace**. Для более современного и, по многочис-

ленным отзывам пользователей, более практичного стиля Macromedia MX — выбрать переключатель **Dreamweaver MX Workspace**. Дополнительный вариант для MX-интерфейса — стиль в духе HTML-редактора HomeSite — становится доступным, если отметить опцию **HomeSite/Code-Style**. Во многом это тот же самый интерфейс, только ориентированный на работу с кодом.

Различия между этими стилями интерфейса заключаются в следующем:

- При выборе варианта "а-ля Dreamweaver 4", у программы нет главного окна, которое включало бы в себя все другие. Окна открытых документов и инструментальные панели свободно "плавают" над рабочим столом Windows. Панель для быстрого создания элементов **Insert** принимает вертикальный вид, как в четвертой версии программы.
- При выборе интерфейса Macromedia MX, в Dreamweaver появляется главное окно программы, в котором и только в котором могут находиться окна документов. Панели инструментов не всегда закреплены по краям главного окна и могут находиться за его пределами. Панель **Insert** принимает вид горизонтальной полоски с закладками.

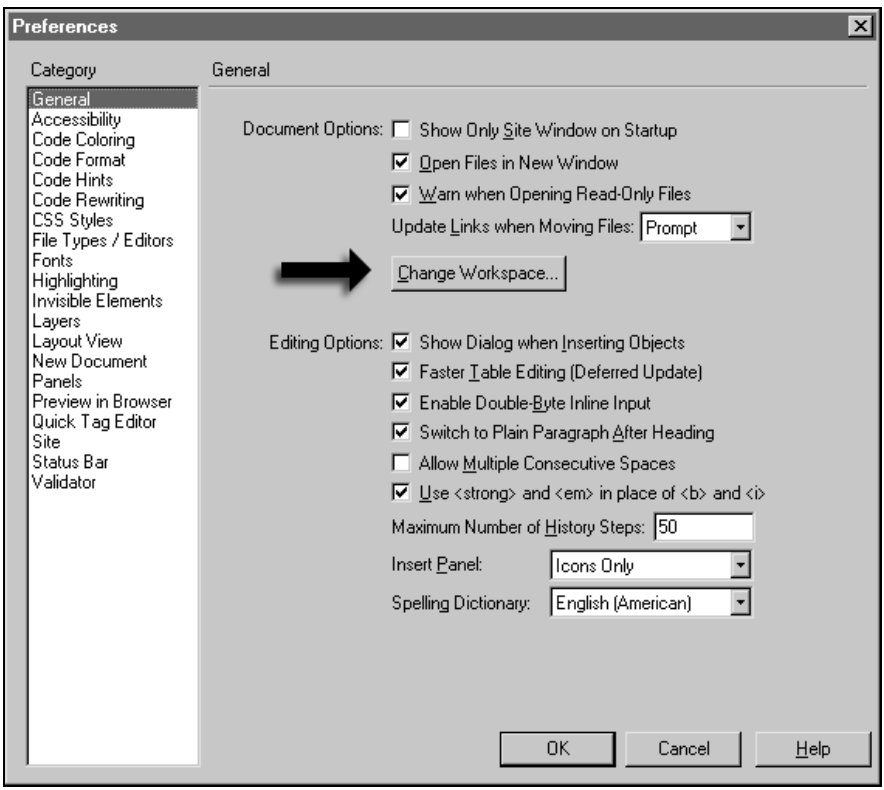


Рис. 1.5. Вызов диалогового окна для смены стиля интерфейса

- Дополнительный стиль интерфейса **HomeSite/Code-Style** — это интерфейс в стиле Macromedia MX, инструментальные панели в котором перегруппированы таким образом, что программа начинает напоминать пакет HomeSite. Особенность HomeSite в том, что он был всегда больше, чем Dreamweaver, ориентирован на работу с исходным кодом страницы. Поэтому данный вариант прекрасно подойдет тем, кто предпочитает верстать страницы посредством кодирования.

Чтобы вызвать диалог для настройки интерфейса в любой момент, используйте команду **Edit | Preferences**. В появившемся диалоговом окне выберите в списке слева строку **General** и нажмите на кнопку **Change Workspace** (рис. 1.5).

Основные элементы интерфейса

Рабочее пространство Dreamweaver MX по функциональному признаку можно разбить на несколько основных элементов (рис. 1.6). В зависимости от того, какую задачу необходимо выполнить, вы будете использовать тот или иной элемент. Имейте в виду, что расположение панелей может быть изменено любым пользователем по своему усмотрению. Поэтому ситуация, показанная на рисунке, может и не соответствовать тому, что вы видите в Dreamweaver MX.

Главное меню программы расположено в верхней части Dreamweaver MX. Это его постоянное место "прописки" — перетащить главное меню в другое место просто невозможно. Поэтому оно может служить надежным ориентиром, если вы заблудились в рассыпанных окнах и панелях. Большинство возможностей Dreamweaver можно использовать с помощью соответствующей команды главного меню. А, кроме того, с его помощью вы можете открыть и закрыть любую инструментальную панель.

Для оперативной вставки картинок, таблиц или форматирования выбранного текста используется панель быстрого создания **Insert** (рис. 1.7). Различные элементы, которые можно использовать на странице, разбиты на группы, соответствующие закладкам на панели. Количество и состав таких групп может меняться в зависимости от типа документа. К примеру, если вы начнете редактировать страницу, написанную с использованием ColdFusion, то на панели **Insert** появятся дополнительные закладки, содержащие специфические объекты для этой технологии.

Панель **Document** можно назвать универсальным пультом управления для текущего документа. Мы можем переключать режим работы Dreamweaver для данной страницы, редактировать ее заголовок, запускать браузер для просмотра и управлять файлами. Большинство операций в этой панели относится только к текущей открытой странице.

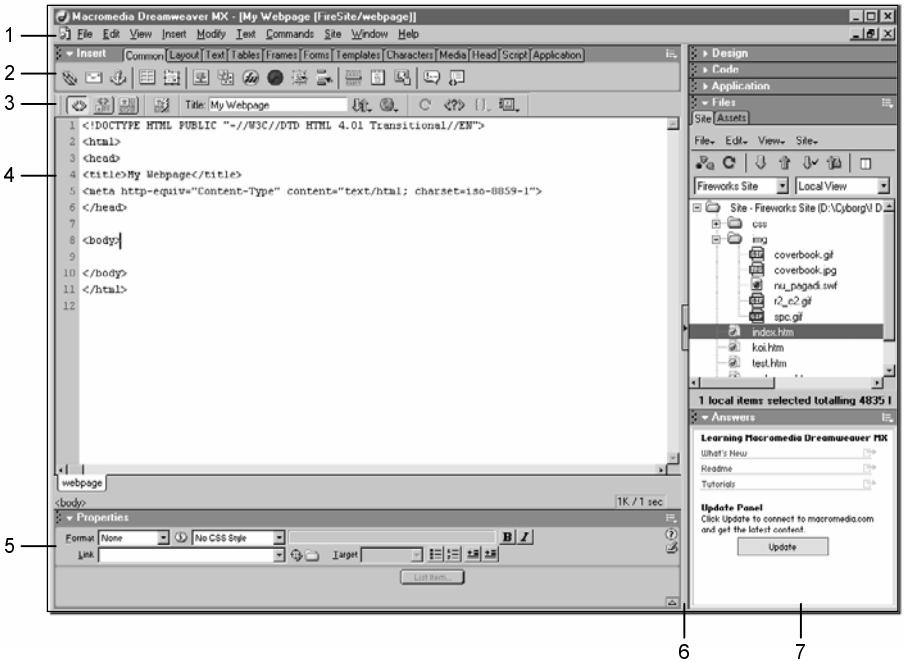


Рис. 1.6. Интерфейс Dreamweaver MX: 1 — главное меню программы; 2 — панель **Insert**; 3 — панель **Document**; 4 — окно документа (в текстовом режиме); 5 — панель свойств; 6 — разделительная полоса для прикрепленных панелей; 7 — сгруппированные инструментальные панели

Рис. 1.7. Панель **Insert** предназначается для быстрого создания элементов Web-страницы

Окно документа особо представлять не надо. В зависимости от вашего выбора, оно может выступать как текстовый или визуальный редактор, а также находиться в режиме, комбинирующем оба этих принципа. В нижнем левом углу окна можно увидеть обозначение одного или нескольких тегов, которые соответствуют текущему положению курсора. Это так называемый *селектор* тега. Если вы поставите курсор в нужном месте страницы, селектор отобразит все теги, между которыми будет находиться курсор. Щелкнув по селектору, вы выделите весь код, который попадет внутрь выбранного тега. Это не зависит от режима редактирования — текстового или визуального — и может пригодиться для точного выделения блоков кода, относящихся к тому или иному тегу.

В правом нижнем углу окна документа можно увидеть дробное выражение, которое показывает вес и время загрузки всей страницы. Вес страницы учитывает все подключенные к ней файлы — графику, ролики Flash, стили CSS. Время загрузки рассчитывается из предполагаемой скорости подключения, значение которой можно настроить в установках Dreamweaver. По умолчанию, программа предполагает, что будущие посетители вашей страницы подключаются на скорости 28,8 Кбит/с.

Панель **Properties**, или, как ее еще можно называть, панель свойств, отображает настройки выделенного объекта в окне документа (рис. 1.8). Это может быть текст, рисунок, тег — что угодно. Выделив нужный объект, мы можем не только посмотреть, но и изменить его свойства. Если вы новичок в Dreamweaver, запомните, что панель свойств — один из самых важных и часто используемых элементов интерфейса, едва ли не важнее, чем главное меню программы.

Рис. 1.8. Панель **Properties** предоставляет доступ к параметрам текущего выделенного элемента Web-страницы

Инструментальные панели в Dreamweaver MX можно группировать у краев главного окна программы. При этом сгруппированные панели отделяются от остальной части окна специальной разделительной полосой. Ее можно перетаскивать с помощью мыши, увеличивая или уменьшая пространство, отведенное под сгруппированные панели. Чтобы моментально свернуть сгруппированные панели у какого-либо края Dreamweaver MX, щелкните на кнопке с черным треугольником в центре разделительной полосы. Вы увидите, как панели исчезнут, а их место займет скромная разделительная полоска, "притулившаяся" у самого края Dreamweaver MX. Для возвращения панелей снова щелкните на указанной кнопке.

Но, пожалуй, об инструментальных панелях следует поговорить отдельно. С учетом того, что в Dreamweaver сейчас используется интерфейс в стиле Macromedia MX, их поведение может значительно отличаться от того, к чему вы привыкли.

Инструментальные панели

Общие свойства

Откройте какую-нибудь инструментальную панель или сосредоточьте внимание на уже открытой. Попробуйте перетащить ее с одного места на другое. Повторите то же действие с другой панелью. Если у вас что-то не заладилось, это не удивительно. Секрет в том, что подход к панелям, принятый в Dreamweaver MX (точнее, в интерфейсе Macromedia MX), отличается от подхода, который использовался в предыдущих версиях программы.

Для перемещения панели необходимо использовать небольшой участок, помеченный странным рисунком из пяти точек в верхнем левом углу окна панели. Больше всего это похоже на обрывок кода из перфокарты, вы не находите? Если вы помните, что такое перфокарта, но неважно. Важно то, что для перемещения любой панели теперь надо использовать этот участок — кнопку для перемещения (рис. 1.9).

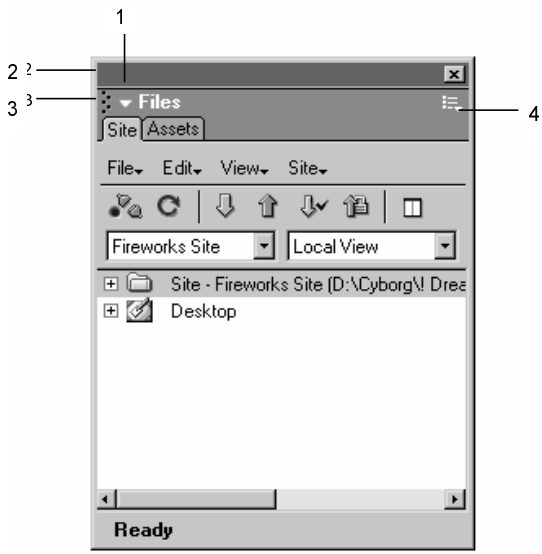


Рис. 1.9. Управление панелями Macromedia MX: 1 — кнопка для сворачивания панели; 2 — стандартный заголовок; 3 — кнопка для перемещения панелей Macromedia MX; 4 — кнопка для вызова меню панели

При перемещении с помощью кнопки вы можете легко прикреплять выбранную панель к нужному краю главного окна. Для этого необходимо переместить панель к краю окна настолько, чтобы кнопка перемещения оказалась вблизи него.

Панели можно также перемещать, щелкнув по их заголовку. Но в случае, если панель прикреплена к краю Dreamweaver MX, этого заголовка просто не существует. Он появляется только в "свободном плавании" панели.

После кнопки перемещения находится название панели. Вместе со значком белого треугольника название образует кнопку для сворачивания панели. При первом щелчке по ней панель сворачивается до своего заголовка, при повторном — восстанавливает свои размеры. Если вы хотите получить максимально развернутую панель, используйте двойной щелчок по этой кнопке.

Группы панелей

Несколько панелей могут быть объединены друг с другом, образуя группу панелей. Такие группы в Dreamweaver MX могут иметь собственные имена. Эти имена используются для классификации и быстрого нахождения нужной группы, особенно когда она находится в свернутом состоянии, и увидеть, какие панели состоят в ней, невозможно. Тем не менее, названия групп не отображаются в меню программы. Для быстрого вызова нужной панели с помощью меню **Window** (Окно) следует ориентироваться именно на имя панели, а не группы.

Чтобы вытащить панель из своей группы и присоединить ее к другой, вам не поможет обычное перетаскивание мышью. Для успешного выполнения операции потребуется обратиться к меню панели, кнопка вызова которого расположена в ее верхнем правом углу.

Интересно, что кнопка для вызова меню находится как бы отдельно от панели. Особенно это заметно при работе с группой панелей, когда отдельные панели представлены в группе, как закладки. При переходе от закладки к закладке, кнопка меню вроде бы остается одна и та же. Но стоит щелкнуть по ней, и это обманчивое впечатление рассеется как утренний туман. Для каждой панели, даже внутри одной и той же группы, вызываемое меню содержит набор специфических команд. Некоторые из команд одинаковы для всех панелей и выполняют одни и те же функции:

- **Help** — вызов справки для данной панели;
- **Group *Имя Панели* with** — предназначена для присоединения панели к какой-либо группе, список которых открывает по этой команде. Если вы хотите создать новую группу, выберите строку **New Panel Group**;
- **Rename Panel Group** — переименовать группу, в которой сейчас находится панель;
- **Maximize Panel Group** — максимально увеличить размер группы панелей. Эта команда идентична двойному щелчку по кнопке для сворачивания панели;

- **Close Panel Group** — закрыть группу панелей. Этого же можно достичь, если щелкнуть по кнопке с крестиком, расположенным в правом углу стандартного заголовка группы панелей.

Стандартные операции

Если у вас уже есть навык работы с другими программами, вы наверняка не удивитесь тому, что некоторые приемы, которые вы использовали в других пакетах, прекрасно работают и в Dreamweaver. Это стандартные диалоговые окна и команды меню, отвечающие за работу с файлами, буфером обмена и отменой последнего выполненного действия.

Стандартные операции в Dreamweaver работают практически так же, как и в других программах, поэтому у вас вряд ли возникнут трудности с их использованием:

- Чтобы создать новый документ, используйте команду **File | New** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<N>.
- Чтобы открыть имеющийся документ, используйте команду **File | Open** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<O>.
- Чтобы сохранить сделанные изменения в открытом документе, используйте **File | Save** или команду <Ctrl>+<S>.
- Чтобы сохранить открытый документ под другим именем, используйте команду **File | Save As** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<S>.
- Для копирования выделенного фрагмента в буфер обмена используйте команду **Edit | Copy** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<C>.
- Для вырезания — копирования в буфер обмена и последующего удаления выделенного фрагмента, используйте команду **Edit | Cut** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<X>.
- Для вставки скопированного фрагмента из буфера обмена используйте команду **Edit | Paste** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<V>.
- Для отмены последнего выполненного действия можно использовать команду **Edit | Undo** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<Z>. Подобную операцию в Dreamweaver можно проделывать неоднократно.
- Для возврата отмененного действия используйте команду **Edit | Redo** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<Y>.

Для этих стандартных операций в Dreamweaver MX существует даже специальная инструментальная панель, которая так и называется — **Standard**, то есть стандартная (рис. 1.10). Чтобы открыть ее, используйте команду меню **View | Toolbars | Standard**.

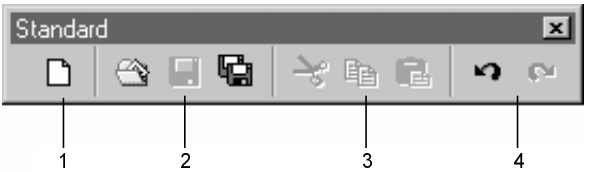


Рис. 1.10. Панель **Standard**, предназначенная для выполнения стандартных операций в среде Windows: 1 — создание нового документе; 2 — открытие, сохранение и сохранение под другим именем; 3 — копирование, вырезание и вставка из буфера обмена; 4 — отмена и возврат отмены

И, разумеется, еще одна стандартная операция, которая не нашла себе места на стандартной панели, — это интерактивная помощь по программе. В тот момент, когда вы почувствуете себя в затруднении, вам на помощь придет спасательная команда всех программ и народов — команда вызова справки в Dreamweaver. Чтобы использовать ее, нажмите клавишу <F1> или примените команду **Help | Using Dreamweaver**.

Глава 2

Краткий тур по Dreamweaver MX

В этой главе мы вкратце рассмотрим основные приемы работы с пакетом Dreamweaver MX. По идее, прочитав эту главу, вы получите тот минимум сведений, который позволит вам начать работу. Представьте себе, что завтра вам предстоит экзамен по Dreamweaver MX. Тогда этот краткий тур по пакету будет чем-то вроде шпаргалки, включающей в себя самые основные сведения, которые помогут вам держаться на плаву.

Ввести текст, добавить графику, расположить созданные элементы так, как задумывалось, с помощью таблиц или слоев — это может сделать каждый, буквально с первых шагов в Dreamweaver. Этот пакет очень дружелюбен к новичкам. И в то же время, работа в нем приносит весьма качественный и профессионально выглядящий результат. Если вы новичок, прочитайте эту главу и немедленно приступайте к работе с Dreamweaver MX.

Не обещаю, что вы сразу станете мастером Web-дизайна, но пару-тройку базовых приемов из этой главы вы получите. По мере работы у вас, несомненно, возникнут вопросы. За их решением можно обратиться к остальным главам, каждая из которых посвящена той или иной стороне Dreamweaver MX. Это будет хорошим способом обучения. А теперь — в путь!

Создание страниц

Первым вашим шагом в Dreamweaver может быть одно из двух: либо создание собственной страницы, либо редактирование уже существующей. В любом случае имейте в виду, что перед началом работы со страницей в Dreamweaver рекомендуется определить свойства сайта, к которому она относится. В эти свойства входят такие параметры, как папка на жестком диске, где хранятся файлы, относящиеся к Web-сайту, а также URL (Uniform Resource Locator — Универсальный указатель ресурса) сайта, способ соединения с удаленным сервером, используемые серверные технологии и другие параметры.

Определение сайта

Нет, конечно, вы можете открыть или создать страницу в Dreamweaver, не определяя свойства сайта. Если вы собираетесь редактировать только одну-единственную Web-страничку, можете смело пропустить этот раздел. Никто вас за это не осудит, а программа — тем более. Вы можете работать с исходным кодом или в визуальном режиме, запускать предварительный просмотр из браузера. Но при этом вы будете лишены многих полезных возможностей: к примеру, смены дизайна одновременно для всего сайта, проверки и замены устаревших ссылок или загрузки готовых Web-страниц на сервер с помощью Dreamweaver MX.

Рис. 2.1. Диалоговое окно **Site Definition for <*Имя сайта*>**

Поэтому настоятельно рекомендуется перед созданием или открытием страницы определить свойства сайта. Для этого выполните команду меню **Site | New Site**. Перед вами откроется мастер определения сайта в виде диалогового окна **Site Definition for <*Имя сайта*>** (рис. 2.1). Убедитесь, что окно открыто на вкладке **Basic** и произведите ряд несложных действий:

1. Введите имя будущего сайта в единственном текстовом поле и щелкните на кнопке **Next**, чтобы перейти к следующему шагу.
2. Установите переключатель **No, I do not want to use a server technology** и нажмите кнопку **Next**, чтобы перейти к следующему шагу.
3. Выберите верхний переключатель, название которого начинается со слов **Edit local copies...** После этого укажите путь к папке, в которой будут храниться файлы и страницы, относящиеся к сайту, с помощью текстового поля **Where on your computer do you want to store your files?** Намек — это будет единственное текстовое поле в окне. После всего щелкните на кнопке **Next**, чтобы перейти к следующему шагу.
4. В раскрывающемся списке **How do you connect to your remote server** укажите вариант **None** и снова щелкните на кнопке **Next**. Затем нажмите кнопку **Done**.

Выполнив описанные действия, вы определили свойства сайта и теперь можете с ним работать. Давайте быстренько создадим для него первую страницу.

Создание новой страницы

Честно говоря, никаких особых действий для создания новой страницы не требуется. По умолчанию, Dreamweaver при своем запуске сам создает новую чистую HTML-страницу, которую вы можете использовать в своих целях. Остается только добавить содержание и записать страницу в заданную папку для сайта.

Новую HTML-страницу также можно быстро создать с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<Shift>+<N>. Это быстрый способ, предназначенный для создания документа того типа, который задан по умолчанию в настройках Dreamweaver MX. А таким типом, по умолчанию, как раз и является HTML-страница.

Примечание

Комбинация клавиш <Ctrl>+<Shift>+<N>, если в Dreamweaver уже открыт какой-нибудь документ, приводит к его закрытию и созданию нового документа — в том же окне.

Более медленный, но стандартный метод — использование команды меню **File | New File**. В Dreamweaver MX после этой команды открывается мастер создания новой страницы, в которой можно выбрать тип и шаблон нового документа. Но об этом, равно как и об изменении типа документа, заданного по умолчанию, будет подробно рассказано в *главе 3*, а также описан процесс определения сайта.

Редактирование страниц

Итак, мы открыли старую или создали новую Web-страницу в Dreamweaver MX. Что дальше? Начнем с базовых понятий. В Dreamweaver MX вы можете работать со страницей в одном из трех или четырех режимов (зависит от типа Web-страницы):

- текстовый, или **Code View** — предназначен для работы с исходным кодом страницы;
- визуальный, или **Design View** — обеспечивает предварительный просмотр и редактирование страницы, как в графическом редакторе — с помощью интуитивных "рисовальных" методов;
- смешанный, или **Code and Design** —сочетает два предыдущих режима в одном окне, которое делится на две части. В одной части — исходный код, в другой — визуальное отображение страницы;
- визуальный с подключением к серверу, или **Live Data View** — то же самое, что визуальный, но обеспечивает выполнение серверных сценариев и работу приложений, связанных с сервером.

Если вы не собираетесь использовать серверные технологии, такие, как ASP, JSP, PHP или ColdFusion, вы будете использовать только три первых режима. Чтобы выбрать режим работы с помощью меню, просто найдите его название в группе меню **View** или щелкните по соответствующей кнопке на панели **Document** (Документ) (рис. 2.2). Для быстрого переключения между текстовым и визуальным режимом можно использовать комбинацию клавиш <Ctrl>+<`> (эта клавиша находится перед цифрой 1 на большинстве клавиатур).

Если вы привыкли работать непосредственно с исходным кодом, вам больше подойдет текстовый режим. Набор и редактирование кода в Dreamweaver происходит практически так же, как и в любом другом текстовом или HTML-редакторе. Все служебные слова в исходном коде выделяются особенным цветом в зависимости от своего типа.

В Dreamweaver MX появилось несколько замечательных инструментов для работы с кодом, которые вы сможете оценить по достоинству, как, к примеру, **Tag Inspector** — инспектор тегов. Кроме того, вы можете подключить свой любимый редактор для работы с кодом и вызывать его из Dreamweaver

всякий раз, как почувствуете необходимость. Об этом и других аспектах работы с кодом вы можете прочесть в *главе 4*.

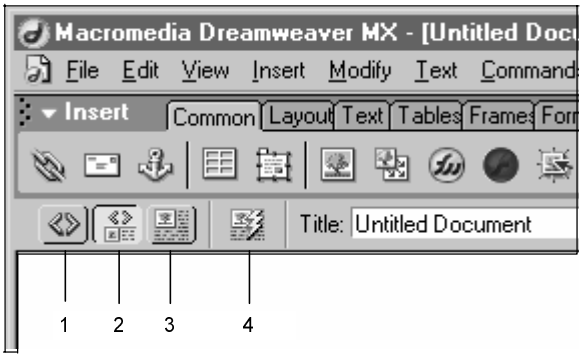


Рис. 2.2. Кнопки на панели **Document**, предназначенные для переключения режимов работы: 1 — **Code View**, 2 — **Design View**, 3 — **Code and Design View**, 4 — **Live Data View**

Если вам больше нравится наглядный визуальный режим, вы можете работать только в нем — Dreamweaver генерирует очень качественный код и автоматически заботится о совместимости между различными моделями браузеров. Работая в визуальном режиме, вы набираете текст, добавляете и изменяете картинки так, как это делается в современных графических или текстовых редакторах (к примеру, тот же Microsoft Word).

Многие инструменты в Dreamweaver ориентированы на работу прежде всего в визуальном режиме. Поэтому, в большинстве случаев, в этой книге речь будет идти о работе именно в этом режиме. Текстовому режиму, то есть работе с кодом, посвящена отдельная *глава 4*.

Как добавить и отредактировать текст

Текст в Dreamweaver можно набирать и редактировать так же, как и в любом обычном редакторе, независимо от режима работы — визуального или текстового. Дополнительно к этому вы можете использовать команды копирования и вставки через буфер обмена. Как правило, тексты для многих Web-страниц готовятся в текстовом редакторе Microsoft Word. Чтобы скопировать текст из Word в Dreamweaver, выполните следующие действия:

1. Выделите нужный текст в текстовом редакторе и скопируйте его в буфер обмена. Обычно это можно выполнить с помощью клавиш <Ctrl>+<C> или команды меню **Правка | Копировать** (в локализованной версии Word).
2. Переключитесь в Dreamweaver, поставьте курсор в том месте страницы, где предполагаете вставить текст, и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<V>.

Если скопированный текст содержит теги HTML и вы хотите, чтобы они добавились к исходному коду страницы, используйте описанный метод для копирования в текстовом режиме работы Dreamweaver. Если вы находитесь в визуальном режиме, то используйте для вставки из буфера обмена специальную команду **Edit | Paste As HTML** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<V>. При выполнении этой команды в визуальном режиме, теги, содержащиеся в скопированном тексте, становятся невидимыми и начинают свою работу в качестве исходного кода страницы.

Кроме набора и копирования, есть еще один прием для добавления текста к странице — импорт текстового файла в виде таблицы. Но об этом, как и о других подробностях работы с текстом, будет рассказано в *главе 5*.

Как добавить графику

Для добавления графических изображений в визуальном режиме Dreamweaver есть свои приемы, гораздо более легкие, чем ручной набор соответствующих тегов с указанием необходимых атрибутов (впрочем, кому как). Находясь в визуальном режиме, поставьте курсор в том месте страницы, куда хотите добавить графику, и используйте один из следующих методов:

- вызовите команду меню **Insert | Image**;
- нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<I>;
- щелкните по кнопке вставки графики на панели **Insert** (Вставка).

В появившемся диалоговом окне (рис. 2.3) выберите файл, содержащий графическое изображение в формате JPG, GIF или PNG. Выбранное изображение будет вставлено в тело Web-страницы. При этом его размеры будут автоматически указаны самим Dreamweaver.

Если у вас пока нет готовой графики и вы хотите сначала разработать концепцию дизайна страницы, то используйте заместитель графики — специальный прямоугольный объект. Для этого выполните команду меню **Insert | Image Placeholder** или нажмите кнопку **Image Placeholder** на панели **Insert** (рис. 2.4). В появившемся диалоговом окне укажите в пикселах ширину с помощью параметра **Width** и высоту с помощью параметра **Height**. Впрочем, это необязательно. Появившийся заместитель графики выглядит как серый прямоугольный блок с надписью, характеризующей его текущие размеры.

Вы можете изменять размеры как изображения, так и заместителя графики, просто потянув за один из углов выделенного объекта. При этом надпись на заместителе графики будет изменяться, чтобы соответствовать новым размерам. Размеры как заместителя графики, так и изображения можно отслеживать с помощью панели свойств и параметров **W** и **H**, расположенных на ней (рис. 2.5). Первый параметр — это ширина, а второй — высота, в пикселах. Обратите внимание, что если изменить размеры изображения в Dreamweaver, цифры параметров **W** и **H** будут выделены полужирным. Это означает, что текущие заданные размеры не соответствуют действительным

размерам изображения. Для того чтобы привести размеры изображения к действительным, просто нажмите кнопку **Reset Size**, которая находится в правой части панели **Properties**.

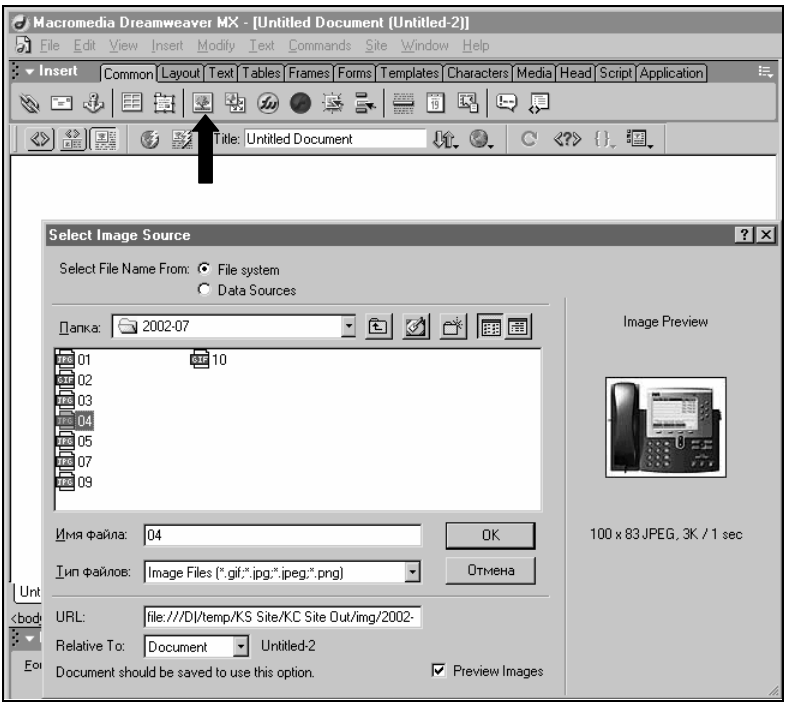


Рис. 2.3. Чтобы добавить графическое изображение к странице, нажмите кнопку **Image** на панели **Insert** (выделено стрелкой)

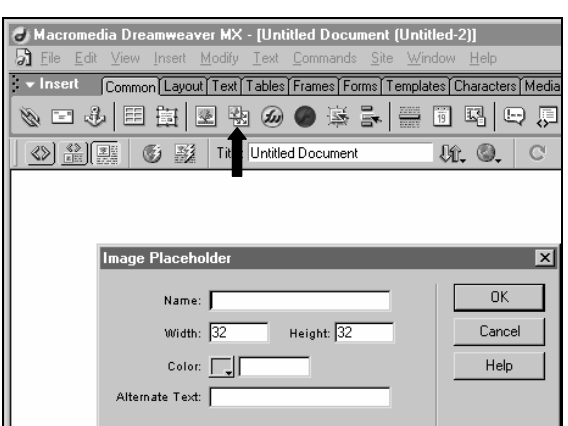


Рис. 2.4. Диалоговое окно **Image Placeholder**

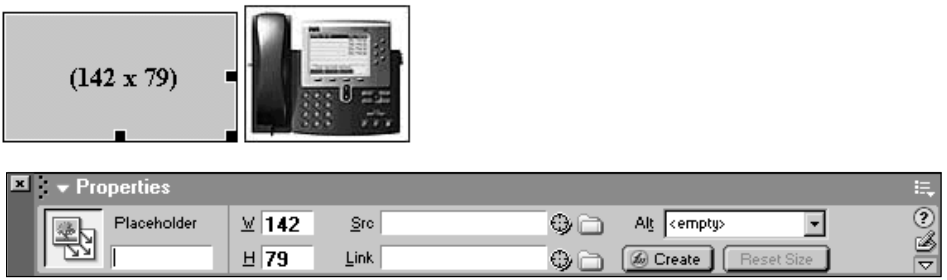


Рис. 2.5. Параметры **W** и **H** на панели **Properties** показывают текущий горизонтальный и вертикальный размер объекта

Удалить изображение можно, щелкнув по нему один раз (чтобы выделить) и нажав клавишу <Delete>. Двойной щелчок приведет к запуску (или к попытке такого запуска) графического редактора Macromedia Fireworks, в котором вы сможете отредактировать изображение. Если двойной щелчок был сделан по заместителю графики, то откроется диалоговое окно, в котором вы сможете выбрать настоящий графический файл. Так что поосторожнее с щелчками!

Подробнее о работе с графикой рассказывается в *главе 7*. А сейчас переходим к следующей важной составляющей всех Web-страниц — к ссылкам.

Как добавить ссылки к тексту или графике

Если сравнивать Web со всемирной паутиной, то ссылки — это отдельные паутинки, связывающие отдельные страницы в единое целое. Ссылки привязываются к некоторым ключевым объектам — словам, фрагментам текста или изображениям, при щелчке по которым посетитель переходит к указанной в ссылке странице.

Основной инструмент для работы с ссылками — это панель **Properties** (Свойства) (рис. 2.6). При выделенном тексте или графическом изображении на панели появляется раскрывающийся список **Link**, с помощью которого задается путь к другой Web-странице или файлу.

Чтобы добавить ссылку к тексту, выделите в нем ключевое слово или словосочетание, затем щелкните на поле списка **Link**, чтобы активировать его, и введите путь к другой странице. Если ссылка указывает на локальный файл, вы можете нажать кнопку со значком папки после поля списка **Link**, чтобы выбрать этот файл с помощью стандартного диалогового окна для выбора файлов. Если необходимо добавить ссылку к графическому изображению, поступайте точно так же, то есть вводите адрес ссылки в поле списка **Link** или используйте кнопку вызова диалогового окна. В Dreamweaver

есть и другие методы создания новой ссылки, но об этом читайте в *главе 6*, целиком и полностью посвященной работе с ссылками.

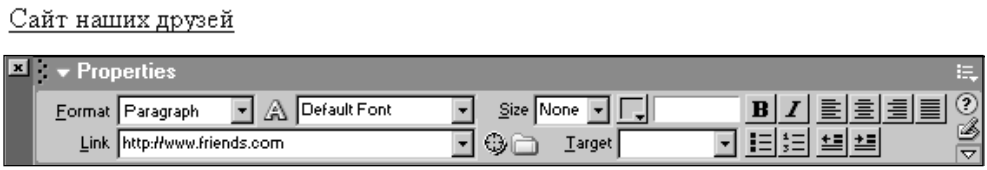


Рис. 2.6. Параметр **Link** на панели **Properties** служит для указания пути к файлу или странице в ссылке

Для изменения ссылки сначала выделите ее ключевое слово или изображение. После этого достаточно отредактировать соответствующий ей поле списка **Link** на панели **Properties** — изменив путь к другой странице вручную либо указав его с помощью других средств, описанных в *главе 6*.

Если вы хотите удалить ссылку в принципе, то позаботьтесь о том, чтобы удалить любой текст из строки **Link** на панели **Properties**, или используйте команду меню **Modify | Remove Link**.

Кроме обычных ссылок, на основе графических изображений в Dreamweaver можно создавать так называемые графические карты. Графическая карта отличается от обычного изображения тем, что ей соответствует не одна, а несколько ссылок, каждая из которых приходится на определенный участок карты. Вы можете также создавать графические кнопки, меняющие свой внешний облик при поднесении к ним курсора или щелчке по ним. Графические кнопки можно организовывать в группу — навигационную панель, выполняющую какую-то общую задачу, к примеру, навигации внутри Web-сайта. Кроме того, из графических кнопок можно создавать контекстные меню, появляющиеся на странице только тогда, когда пользователь щелкнет правой кнопкой мыши над заданным объектом.

Также в Dreamweaver вы можете использовать такие средства навигации, как меню перехода — раскрывающийся список, к каждой строке которого привязана своя ссылка. Об этом вы прочтете в *главе 6*, как и про некоторые нюансы работы с ссылками. Информацию о графических картах, кнопках и навигационных панелях можно почерпнуть в *главе 7*, которая концентрирует в себе сведения о работе с графикой в Dreamweaver.

Сохранение страницы

После первых сделанных изменений разумно сохранить страницу. Чтобы сделать это, используйте стандартную команду меню **File | Save** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<S>. Для того чтобы сохранить документ под другим

именем, требуется немного другая команда, а именно — **File | Save As** (клавиатурный эквивалент — комбинация <Ctrl>+<Shift>+<S>).

Предварительный просмотр страницы

Для оценки своего творения, дизайнер в Dreamweaver может использовать не только визуальный режим. При нажатии на клавишу <F12> запускается браузер, установленный в операционной системе по умолчанию, к примеру, Microsoft Internet Explorer. Вы также можете отредактировать список браузеров и назначенные им клавиши, если выберете команду меню **File | Preview in Browser | Edit Browser List** и откроете диалоговое окно с соответствующими настройками Dreamweaver (рис. 2.7).

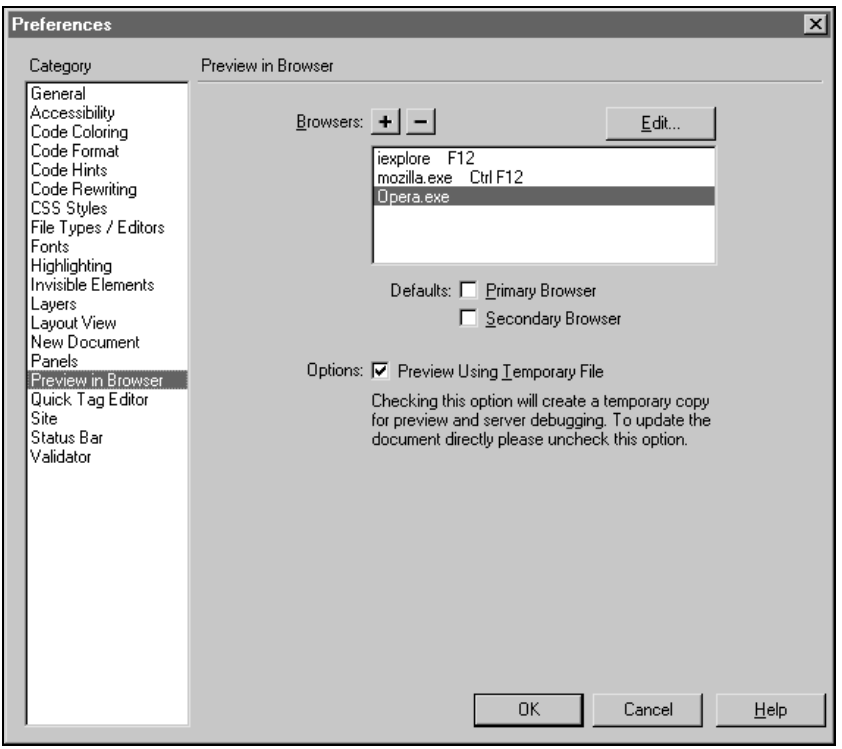


Рис. 2.7. Список вызываемых из Dreamweaver браузеров можно настраивать по своему желанию

Чтобы добавить браузер к списку, нажмите кнопку с плюсом и укажите путь к исполняемому файлу браузера. Чтобы удалить браузер из списка, выделите его имя, а затем нажмите кнопку с минусом. Чтобы закончить редактирова-

ние списка браузеров, нажмите кнопку **OK**. Браузеры, перечисленные в списке, будут доступны через команду меню **File | Preview in Browser**.

Визуальный режим Dreamweaver, хотя и достаточно точно показывает будущий вид страницы в браузере, может не отображать многие существенные детали, особенно при использовании стилей CSS. Поэтому время от времени и, разумеется, на заключительном этапе работы, всегда проверяйте, как выглядит страница в браузере.

Оформление страницы

Мало просто добавить текст и графику, желательно еще и расположить это так, чтобы страничка выглядела привлекательной. С точки зрения традиционного HTML красота странички всегда была на вторых, а то и третьих ролях, уступая место таким приоритетам, как информативность и удобство просмотра. В самых первых спецификациях языка HTML не было предусмотрено никаких средств для точного размещения текста и графики на странице. Казалось бы, безвыходное положение? Но нет — ушлые web-дизайнеры приспособили для своих целей такой, казалось бы, неподходящий инструмент, как таблицы. Таблицы, в сочетании с графическими изображениями, смогли гарантировать четкую структуру оформления Web-странички — ее макет. Позднее для точного макетирования появился такой мощный инструментарий, как слои. Но таблицы были первыми — и с них мы начнем.

Таблицы

Для того чтобы создать таблицу, необходимо использовать команду меню **Insert | Table** или эквивалентную комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<T>. После применения команды появляется диалоговое окно **Insert Table**, в котором можно задать следующие свойства таблицы (рис. 2.8):

- **Rows** — количество строк;
- **Columns** — количество столбцов;
- **Cell Padding** — расстояние от границ отдельной ячейки до ее содержимого;
- **Cell Spacing** — расстояние между отдельными ячейками;
- **Width** — общая ширина таблицы;
- **Border** — толщина рамки таблицы.

Если вы хотите использовать таблицы по их прямому назначению, то есть для отображения табличных данных, задайте в поле **Border** ненулевое значение. Поля **Cell Spacing** и **Cell Padding** можете оставить пустыми.

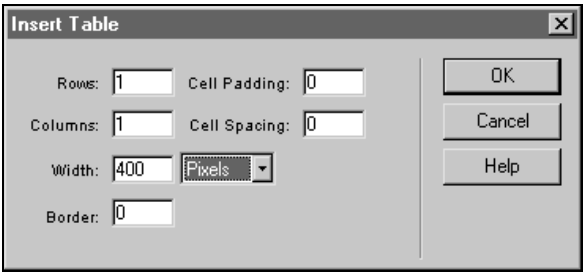


Рис. 2.8. Диалоговое окно **Insert Table**, которое появляется при вставке HTML-таблицы

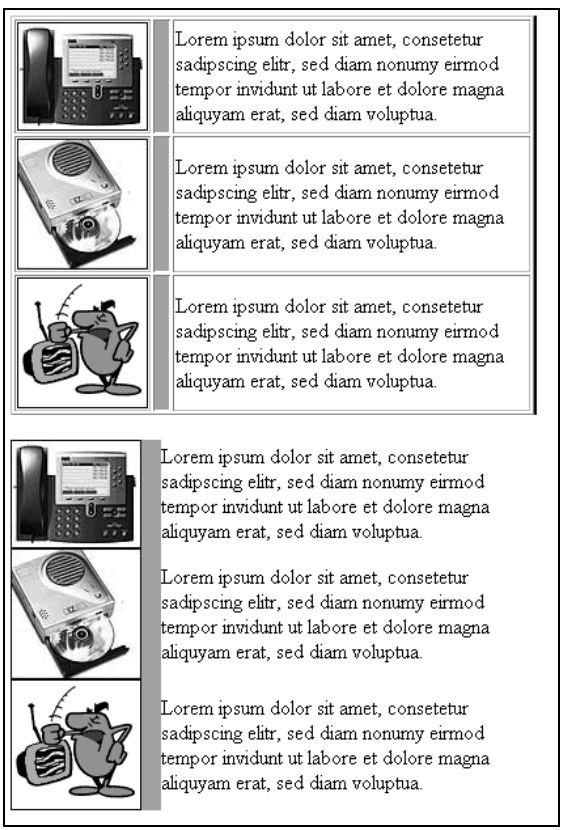


Рис. 2.9. Влияние параметров **Border**, **Cell Spacing** и **Cell Padding** на внешний вид таблицы: вверху — параметры выставлены по умолчанию (ненулевые значения), внизу — все три параметра установлены на ноль

Но если вы хотите применять таблицу для точного размещения элементов на странице, то сделайте следующее. Назначьте в полях **Border**, **Cell Spacing**

и **Cell Padding** нулевые значения. Это уменьшит расстояние между отдельными ячейками таблицы до минимума (рис. 2.9). При использовании таблиц в качестве макетной сетки, нулевые расстояния между ячейками просто необходимы — чтобы избежать появления ненужных пустых "зазоров" между элементами страницы. После настройки параметров будущей таблицы нажмите кнопку **OK**.

Чтобы наполнить таблицу содержанием, используйте копирование через буфер обмена для готовых элементов или создавайте новые элементы прямо внутри ячеек. По умолчанию, каждая ячейка таблицы уже содержит в себе один текстовый символ — неразрывный пробел. Если вы не знаете, что это такое, можете прочесть *главу 5*, а пока просто считайте его обычным пробелом, который задается в исходном коде страницы с помощью специального обозначения ` `. Это нужно иметь в виду — иногда этот лишний пробел вносит дисгармонию в таблицу, и дизайнер долго чешет в затылке, пытаясь понять, в чем же причина?

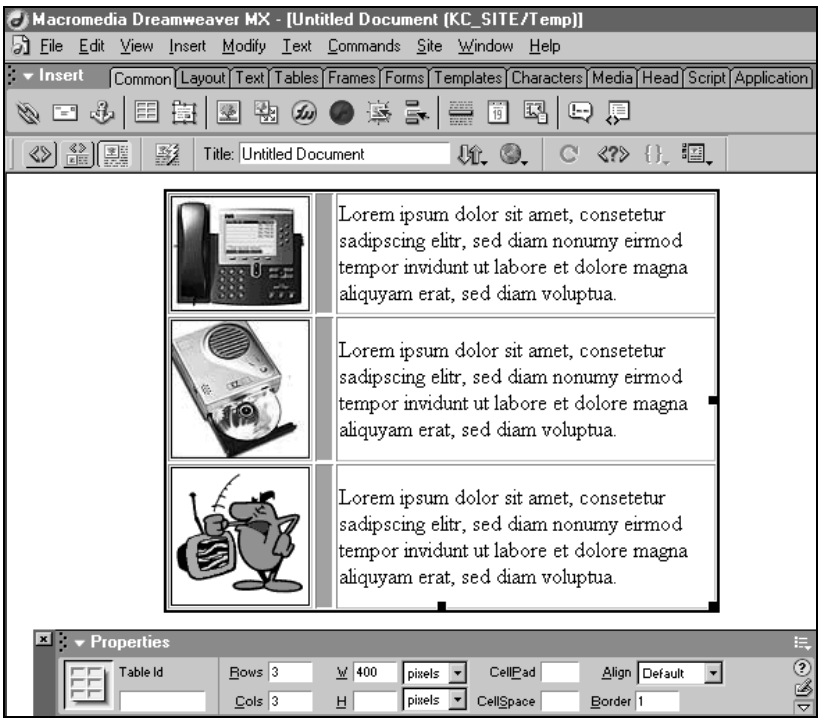


Рис. 2.10. Большинство свойств таблицы доступно через панель **Properties**

Практически все свойства таблицы доступны через панель **Properties** (Свойства) (рис. 2.10). Это **Rows** и **Cols** — количество строк и столбцов;

W и **H** — соответственно ширина и высота таблицы; **CellPad** и **CellSpace** — сокращенные обозначения полей **Cell Spacing** и **Cell Padding**, толщина рамки **Border** и другие параметры.

Чтобы изменить количество ячеек в таблице, просто введите в поля **Rows** и **Cols** желаемое количество строк и столбцов. При этом следует иметь в виду, что как добавление, так и удаление ячеек происходит с правой и с нижней сторон таблицы. При удалении лишних столбцов или строк, их содержимое полностью исчезает.

Создавать и редактировать таблицы можно также, воспользовавшись специальным режимом **Layout View**. В этом режиме вы сначала просто рисуете таблицу нужных размеров, а потом добавляете к ней ячейки. Но об этом, как и о других моментах работы с таблицами, подробнее будет рассказано в *главе 12*.

Слои

Отдельные таблицы в HTML-коде ведут себя как обычные элементы страницы. Они могут быть вложены друг в друга, могут располагаться друг за другом, как абзацы текста. Задавая размеры отдельных столбцов и строк, мы еще как-то можем добиться точного расположения элементов внутри таблицы. Но самой таблице, увы, нельзя назначить жестко заданное место — она "плавает" вместе с размерами страницы. Поэтому для точного расположения все элементы Web-страницы приходится упаковывать в одну общую большую таблицу.

В отличие от таблиц, слои могут иметь точно заданные координаты на странице. Их расположение не зависит от текущих размеров страницы и положения других элементов. Слои могут даже накладываться друг на друга — эффект, в принципе недостижимый с помощью обычных таблиц.

Что такое *слой*? Применительно к размещению элементов на странице, вы можете считать их контейнерами для объектов. Создав слой, вы можете разместить в нем текст, графику, таблицу, мультимедийный объект и даже другой слой. Вы можете перемещать слой по странице, изменять его размеры — это никак не отразится на других слоях. Слои независимы друг от друга —
в этом их преимущество перед ячейками внутри таблицы.

Для создания слоя служит команда меню **Insert | Layer**. При выполнении этой команды, Dreamweaver создает новый слой рядом с текущим расположением текстового курсора на странице. Можно также щелкнуть на специальном значке **Draw Layer** на панели **Insert** на вкладке **Common**, чтобы самому нарисовать слой в заданном месте с заданными координатами.

Новый, и вообще любой выделенный, слой выглядит как прямоугольный прозрачный блок (рис. 2.11). По углам блока и в центре каждой сторо-

ны находятся маркеры, потянув за которые, можно изменить размер слоя. Над левым верхним углом слоя находится маркер перемещения, который служит для позиционирования слоя вручную. Щелкните на этом маркере и переместите слой, куда вам надо.

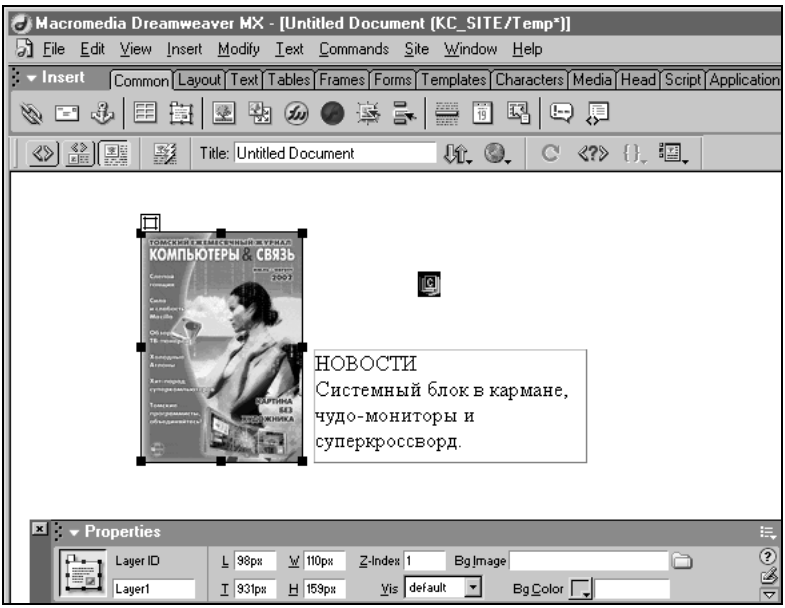


Рис. 2.11. Слой на Web-странице (рядом расположен слой с текстом)

Для того чтобы разместить текст или другие объекты в слое, щелкните мышью внутри него и используйте любой метод для создания нужного объекта, доступный в Dreamweaver. Вы можете набирать внутри слоя текст, вставлять объекты из буфера обмена, создавать новые таблицы и другие слои.

Работать со слоями необыкновенно легко, по сравнению с таблицами. Попробуйте подвигать их по странице или изменить размеры. Очень часто я использую слои на начальном этапе разработки Web-сайта, когда нужно разработать идею дизайна. Потом, правда, я конвертирую их в таблицы.

У слоев есть серьезный недостаток по сравнению с таблицами — их поддерживают далеко не все браузеры, особенно устаревших версий. Пока вам достаточно знать, что слои поддерживаются во всех современных версиях браузеров Microsoft Internet Explorer и Netscape Navigator (начиная с четвертых версий), а также Opera и Mozilla.

В целом функции слоев простираются далеко за пределы макетирования страницы. Но об этом вы можете прочитать в *главе 13* и, частично, в *главе 15*.

Как оптимизировать свою работу

Несколько советов помогут вам чувствовать себя увереннее на начальном этапе освоения программы. Поскольку цель данной главы — дать вводную информацию по Dreamweaver MX, советы будут краткими. За более подробными сведениями вы всегда можете обратиться к последующим главам книги, в частности, к *главе 10*. Если, конечно, не догадаетесь сами.

Отображение невидимых элементов

В визуальном режиме Dreamweaver отображает не только внешний вид страницы, как она должна выглядеть в браузере, но и элементы *вспомогательной разметки*. Это разметка таблиц и слоев, значки комментариев

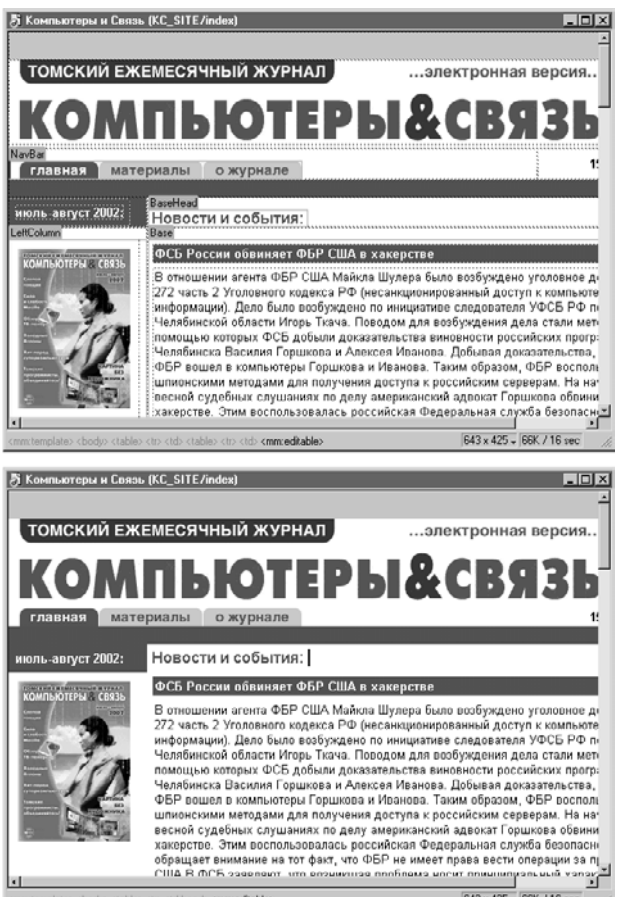


Рис. 2.12. Внешний вид страницы в Dreamweaver: вверху — вспомогательная разметка включена, внизу — разметка выключена

и шаблонов, а также многое другое, что помогает дизайнеру ориентироваться в макете страницы, но не отображается в браузере. При этом расстояние между "настоящими" элементами страницы может меняться, что приводит к неправильному восприятию ее внешнего вида.

Для более правдивой оценки внешнего вида страницы, эти вспомогательные средства лучше отключить с помощью команды меню **View | Visual Aids | Hide All**. После применения этой команды вспомогательная разметка исчезает и мы можем наблюдать страницу в виде, максимально приближенном к отображению в браузере (рис. 2.12).

Но без этих невидимых элементов в визуальном режиме очень трудно работать с таблицами и слоями. Границы этих объектов невидимы в браузере, поэтому при работе с ними в Dreamweaver удобнее пользоваться вспомогательной разметкой. Чтобы включить эту разметку, используйте команду меню **View | Visual Aids | Show All**.

Совет

Альтернативный и быстрый способ включения и выключения разметки — использование комбинации клавиш <Ctrl>+<Shift>+<I>.

Выбор тегов в визуальном режиме

Некоторые элементы страницы в визуальном режиме очень трудно выделить. К примеру, если мы имеем несколько таблиц, идущих друг за другом, или плотно упакованных в общую таблицу макета, попытки выделить одну из таблиц будут почти безнадежным занятием. Щелчок внутри таблицы приводит к выделению содержимого ее ячеек. Попытка выделить всю таблицу неизбежно приводит к выделению других объектов страницы.

Таблицы — это только частный пример. А что, если вам надо выделить текст или другие объекты внутри какого-нибудь тега? Можно переключиться в текстовый режим, где все теги видны как на ладони, и выделить нужный участок страницы там. А можно сделать это быстро и легко, не покидая визуального режима.

Чтобы быстро выделить таблицу, слой или содержимое любого тега, выполните следующие действия:

1. Поставьте курсор внутри выделяемого объекта.
2. Если после этого посмотреть на нижний левый угол окна документа в Dreamweaver MX, то можно увидеть цепочку тегов, внутри которых сейчас находится курсор (рис. 2.13).
3. Щелкните по нужному тегу, чтобы выделить его содержимое. Чтобы выделить первую таблицу, в которой находится элемент, щелкните по самому крайнему справа тегу `<table>`.

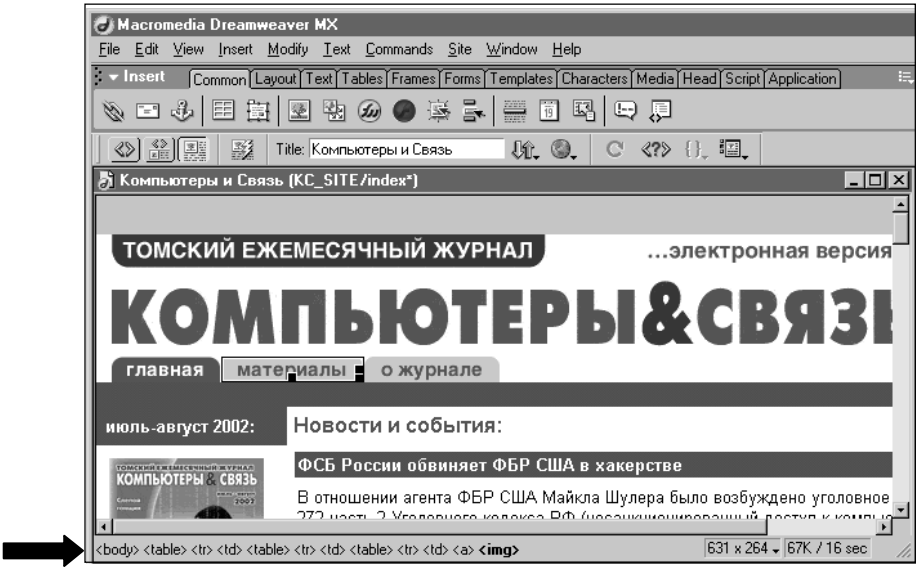


Рис. 2.13. Цепочка тегов в нижнем левом углу окна документа показывает теги, внутри которых находится выделенный объект

Панель Site

Для работы с файлами на жестком диске очень удобно использовать панель **Site** (Сайт) (рис. 2.14). Чтобы открыть ее, выполните команду **Window | Site** или нажмите клавишу <F8>. По умолчанию, панель включена в режиме файлового менеджера, с помощью которого вы можете открывать, копировать, а также создавать и удалять файлы, не открывая их в Dreamweaver.

В верхней части файлового менеджера отображаются файлы выбранного локального сайта. В нижней части располагается традиционная древовидная структура для всех файлов, расположенных на вашем компьютере. Работа с файлами основана на тех же принципах, что и в Проводнике Windows, за некоторым исключением. Если вы перетаскиваете с помощью мыши файл из структуры локального сайта на структуру файлов, находящихся на вашем компьютере, файл не перемещается, как в Проводнике, а копируется.

Вы можете выбрать другой сайт, если его свойства были определены в Dreamweaver, с помощью списка, расположенного слева над файловым менеджером. Справа от списка сайтов находится раскрывающийся список, с помощью которого можете переключить панель **Site** на работу с удаленным сервером или на отображение карты сайта.

О том, как можно использовать панель **Site**, а также о других вопросах, связанных с организацией файлов внутри сайта, можно узнать, прочитав *главу 17*.

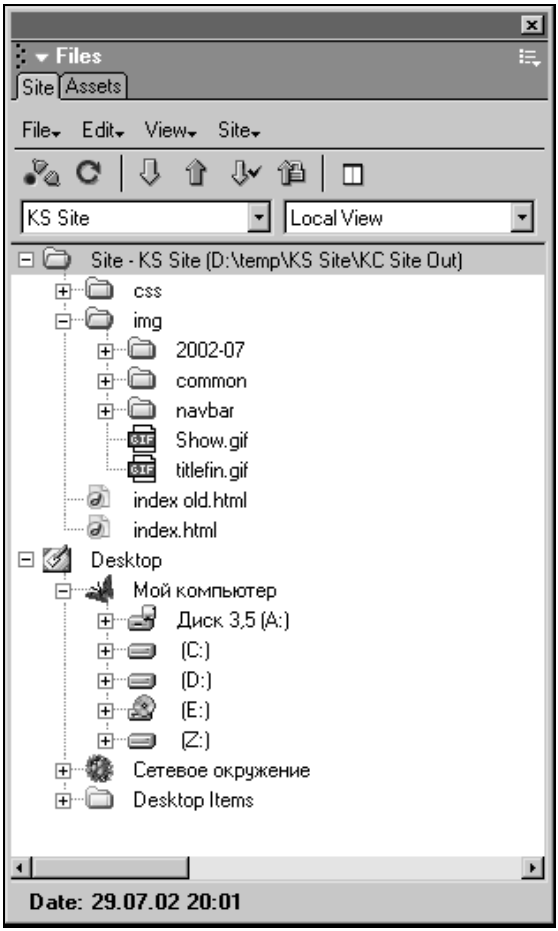


Рис. 2.14. Панель **Site**

Активы сайта

Если вы определите свойства сайта, а затем создадите и сохраните в его локальной папке несколько страничек, то вы можете приступать к использованию активов. *Активы* — это различного рода элементы, использующиеся на страницах внутри сайта. Dreamweaver автоматически ведет учет активов, чтобы предоставить к ним доступ с помощью панели **Assets**.

Откройте панель **Assets** с помощью команды **Window | Assets** или клавиши <F11> (рис. 2.15). Слева на панели расположены кнопки, позволяющие переключаться между вкладками, отвечающими за различные типы активов. Если поднести курсор к каждой кнопке и немного подождать, то во

всплывающей подсказке появится имя вкладки. Приведу несколько самых существенных вкладок *(полное описание см. в главе 10)*.

- **Images** — графические изображения, использованные на страницах внутри сайта;
- **Colors** — все цвета, отличающихся от заданных по умолчанию;
- **URLs** — все внешние ссылки, встречающиеся на страницах сайта.

При переключении между вкладками, панель **Assets** показывает текущие активы. В нижней части панели находится список всех объектов, а в верхней части можно наблюдать внешний вид выбранного объекта.

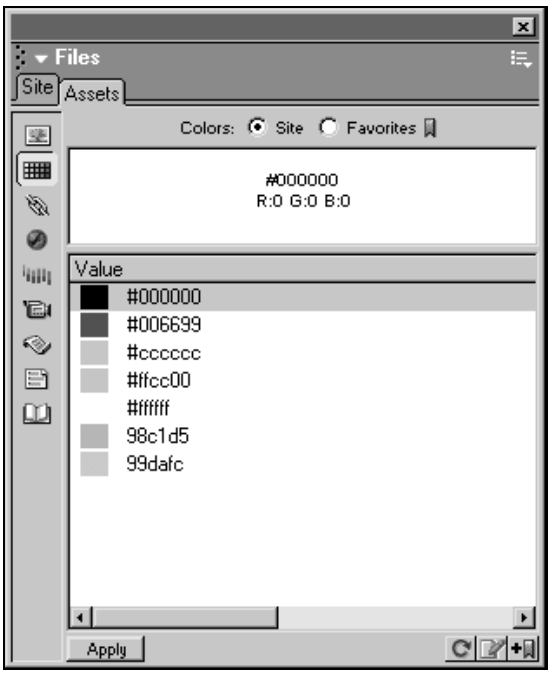


Рис. 2.15. Панель **Assets**

Все, что находится в активах, может быть использовано внутри текущего открытого документа в Dreamweaver. Чтобы использовать, к примеру, картинку, просто перетащите ее из списка на панели **Assets** в окно документа. Для ссылок и цветов действуют немного другие правила — их надо перетаскивать на предварительно выделенные объекты.

Подробности о жизни панели **Assets** и ее вкладок вы можете прочитать в *главе 10*.

Глава 3

Создание и настройка Web-страницы

В отличие от обычных текстовых документов, даже простой Web-сайт может состоять из нескольких десятков файлов различных форматов. Поэтому, кроме создания отдельных страниц, входящих в него, нам надо позаботиться еще и о том, чтобы Dreamweaver MX воспринимал наш сайт как целостный проект, а не как сборную солянку из HTML-документов и прочих файлов.

В Dreamweaver можно создавать и редактировать отдельные страницы, как это происходит в обычных текстовых редакторах. Такие страницы, даже принадлежащие, с нашей точки зрения, к одному проекту, с точки зрения программы, никак не связаны между собой. Выражаясь другим языком, у нее нет никакой информации, никаких улик, которые бы доказывали связь страниц, входящих в один сайт. Но эту информацию мы можем ему предоставить с помощью простой процедуры — регистрации проекта в Dreamweaver. По сложившейся традиции, *регистрация проекта* называется также определением сайта.

Определение сайта в Dreamweaver рекомендуется проводить перед тем, как создавать новые страницы, входящие в него. Дело в том, что многие полезные функции программы напрямую зависят от этой процедуры. К примеру, панель активов **Assets** предоставляет нам быстрый доступ к файлам и элементам, которые уже используются в сайте. Если сайт не будет определен, эта полезная возможность будет заблокирована. Другой пример — использование графики на Web-странице. В тот момент, когда вы выбираете файл с картинкой, чтобы вставить ее, Dreamweaver проверяет, где находится этот файл — вне корневой папки сайта или в ней. В зависимости от этого, ссылка на файл в коде страницы будет отличаться. Знакомясь с Dreamweaver, вы найдете, что большинство полезных и "вкусных" функций так или иначе опираются на свойства сайта, определенные при его регистрации.

Поэтому в этой главе, которая рассказывает о создании и настройке Web-страницы, в первую очередь пойдет речь об определении свойств сайта. Эта процедура будет описана в том объеме, который необходим для активации большинства полезных возможностей Dreamweaver. Более подробно вопросы организации и настройки сайта в программе будут рассмотрены в третьей части книги, в частности, в *главах 16* и *17*.

Кроме определения сайта, в этой главе мы рассмотрим следующие вопросы:

- установка свойств новой страницы по умолчанию;
- создание новой страницы;
- открытие существующей страницы в Dreamweaver;
- настройка свойств страницы.

Определение нового сайта

Чтобы запустить процесс определения нового сайта, вызовите команду меню **Site | New Site**. Перед вами откроется диалоговое окно **Site Definition For <*Имя Сайта*>** с параметрами проекта (рис. 3.1.).

Рис. 3.1. Диалоговое окно **Site Definition For <*Имя Сайта*>** для настройки свойств сайта

Определить параметры будущего сайта можно двумя способами. Для этого в верхней части окна имеются соответствующие вкладки **Basic** и **Advanced**. Под заголовком **Basic** скрывается так называемый мастер определения сайта. Это пошаговый метод, который предлагает последовательно пройти через ряд этапов, отвечая на вопросы. Этот путь упрощает всю процедуру и может быть рекомендован для начинающих. Часть настроек в нем сознательно скрыта. На вкладке **Advanced** доступны все параметры сайта и переход к ним можно осуществлять в произвольном порядке. Можно сказать, это путь для продвинутых пользователей, желающих задавать настройки в том порядке, в каком им необходимо. На самом деле, жестких рамок здесь нет. В любой момент мы можем переключаться между двумя этими режимами, щелкая мышью по соответствующей закладке. Можно начать настройку с помощью мастера, а затем переключиться на продвинутый режим. И наоборот. Но рассмотрим же сначала более простой вариант — режим мастера — на примере определения параметров простого Web-сайта.

Определение сайта в режиме мастера

Мастер определения сайта — это поэтапный метод. На каждом этапе нам предлагается ответить на вопросы, относящиеся к свойствам сайта. В зависимости от сделанных ответов, Dreamweaver определяет, какие настройки сайта будут актуальны на следующем этапе, и соответственным образом определяет набор новых вопросов, отбрасывая лишние. В результате весьма увесистый набор параметров значительно сокращается и спокойно может поместиться в нескольких диалоговых окнах мастера.

Первый шаг — определение имени сайта. Это имя будет использоваться только при работе с Dreamweaver, поэтому здесь можно отпустить свою фантазию в свободный полет. Придумайте что-нибудь сногсшибательное, чтобы вы могли потом легко опознать сайт по имени в списке других проектов в Dreamweaver. Введите имя сайта в текстовое поле и нажмите кнопку **Next**.

На следующем этапе мы должны ответить на вопрос, будет ли наш сайт строиться с применением серверных технологий (рис. 3.2)? Вы можете ответить "Да", установив переключатель "**Yes, I want to use a server technology**". Но имейте в виду, что после этого вам придется заполнить кучу параметров, связанных с выбранной технологией и ее особенностями. По объему такую работу можно сравнить с оформлением кипы бумаг, требующихся иной раз для поездки за границу. Если вы никуда не спешите, можете заняться этим прямо сейчас.

А для наших целей важно лишь, чтобы Dreamweaver активировал свои возможности, связанные с наличием сайта. Для этого достаточно зарегистрировать сайт как обычный статический проект на основе HTML. Поэтому на втором этапе мастера определения сайта мы отвечаем "Нет!", т. е. выбираем

верхний вариант "**No, I do not want to use a server technology**". Тем более что позднее мы можем в любой момент зайти в настройки сайта и изменить свое решение. Но сейчас, повторюсь, нам важно лишь активировать функции и методы, которые понадобятся в следующих *главах*, с *4* по *10*. Для этого можно обойтись кратким путем — указанием лишь самых необходимых свойств будущего сайта.

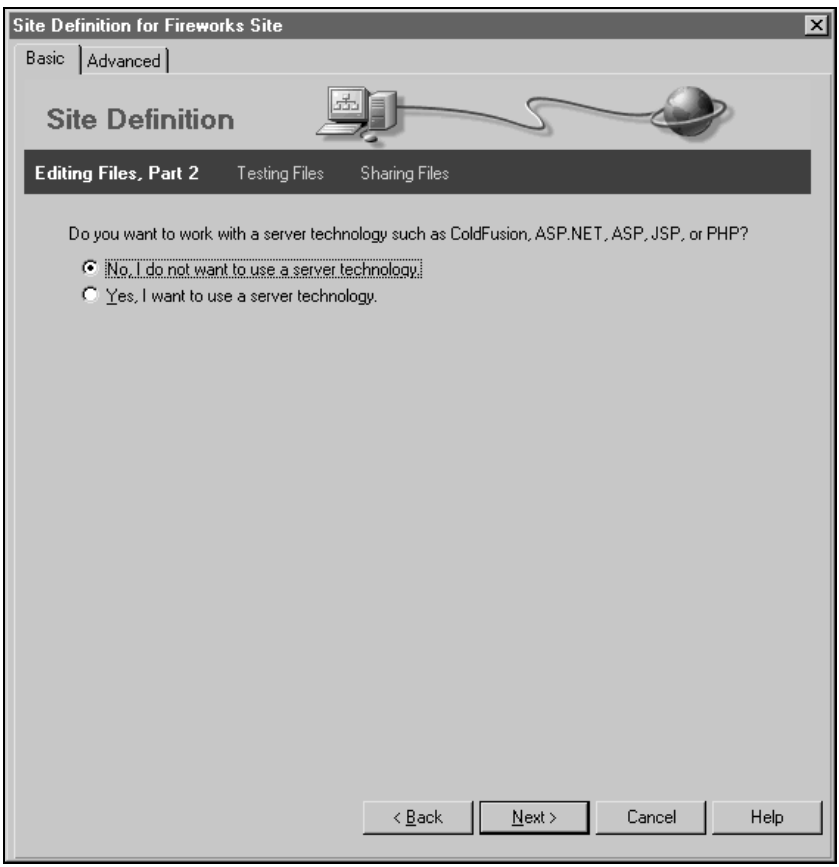


Рис. 3.2. Второй шаг в мастере определения — выбор технологии

Третий шаг — это указание места, где будут расположены исходные файлы для будущего Web-сайта (рис. 3.3). Предлагается три варианта.

- **Edit local copies on my machines, then upload to server when ready (recommended)** — редактировать файлы на вашем компьютере, затем загружать их на сервер. Это наиболее часто используемый способ и он же является рекомендуемым — в силу своего удобства. В текстовом поле, расположенном в центре окна, следует ввести путь к папке сайта

на вашем компьютере. Можно щелкнуть на значке с изображением папки и указать этот путь с помощью традиционного диалога выбора файлов в Windows. Кстати, если вы до сих пор не создали папку для будущего сайта, самое время сделать это сейчас — с помощью стандартного диалога для выбора файлов.

Рис. 3.3. Третий шаг в мастере определения сайта — выбор размещения для исходных файлов

- **Edit directly on server using local network** — редактирование файлов прямо на сервере, где размещается сайт. Подразумевается, что вы находитесь с этим сервером в одной локальной сети. Процедура указания папки сайта практически не отличается от предыдущего варианта, за тем исключением, что вам нужно все-таки указать путь не на своем, а на другом компьютере в локальной сети.
- **Edit directly on server using FTP or RDS** — тоже редактирование файлов на сервере, где размещается сайт. Но на этот раз вы подключаетесь к нему

не через локальную сеть, а с помощью протокола FTP или службы RDS. По правде говоря, это несколько лукавый метод, потому что реальная работа происходит все же с файлами, размещенными на локальном компьютере. Просто они являются временными и при соединении с сервером копируются на него. Соответственно, для хранения временных файлов нужно тоже указать папку с помощью текстового поля и диалога выбора файлов.

Примечание

Протокол FTP (File Transfer Protocol) — *протокол передачи файлов*. Это один из базовых протоколов, служащий для простой передачи файлов по Интернету. Подключившись к удаленному компьютеру по протоколу FTP, вы можете работать с удаленными файлами и папками так, как если бы они были на вашем компьютере, в режиме реального времени. Название протокол RDS (Remote Developer Service) — служба для удаленных разработчиков. Протокол RDS также служит для передачи файлов, но поддерживается только серверами, на которых установлено программное обеспечение ColdFusion MX. В отличие от RDS, протокол FTP входит в стандартный набор любого Web-сервера.

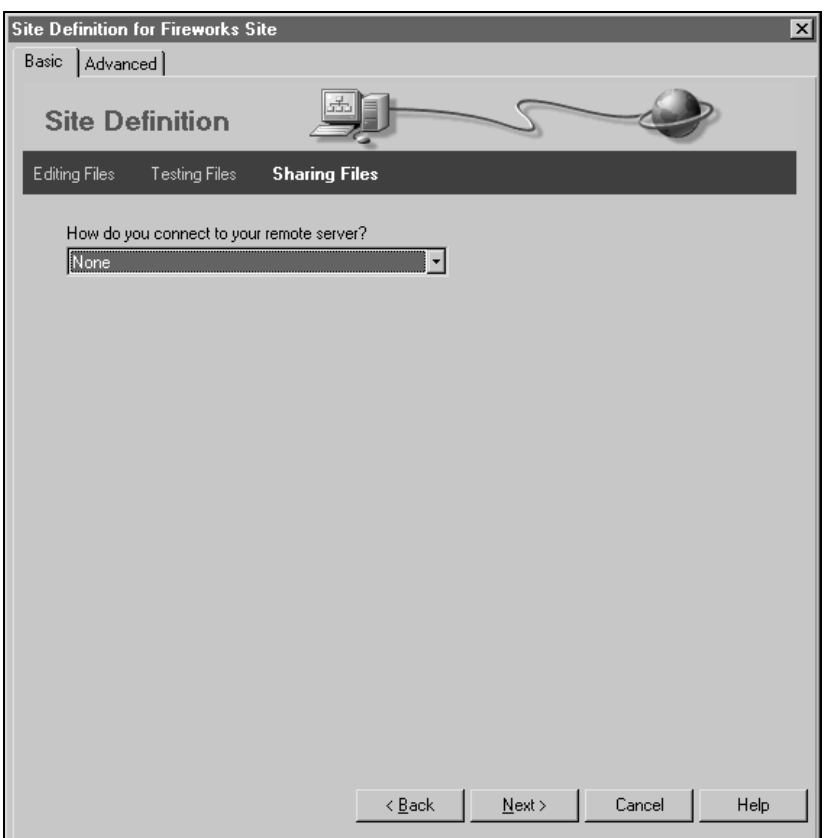


Рис. 3.4. Четвертый шаг в мастере — выбор подключения к удаленному серверу

Четвертый шаг заключается в выборе метода подключения к удаленному серверу. При таком подключении Dreamweaver может самостоятельно закачивать файлы на сервер, чтобы экспортировать готовый сайт или произвести обновления. В нашем кратком методе рекомендуемый выбор — **None**, то есть никакое подключение (рис. 3.4). После этого нажимаем кнопку **Next** и переходим к заключительному этапу.

На заключительном этапе в окне диалога выводится информация о сделанных настройках (рис. 3.5). Если все устраивает, можно нажать кнопку **Done** и перейти непосредственно к созданию Web-страниц. Ну, а если какой-то параметр настроен неправильно, то надо нажать кнопку **Back** и вернуться на шаг назад. К слову сказать, с помощью этой кнопки можно вернуться к самому первому шагу.

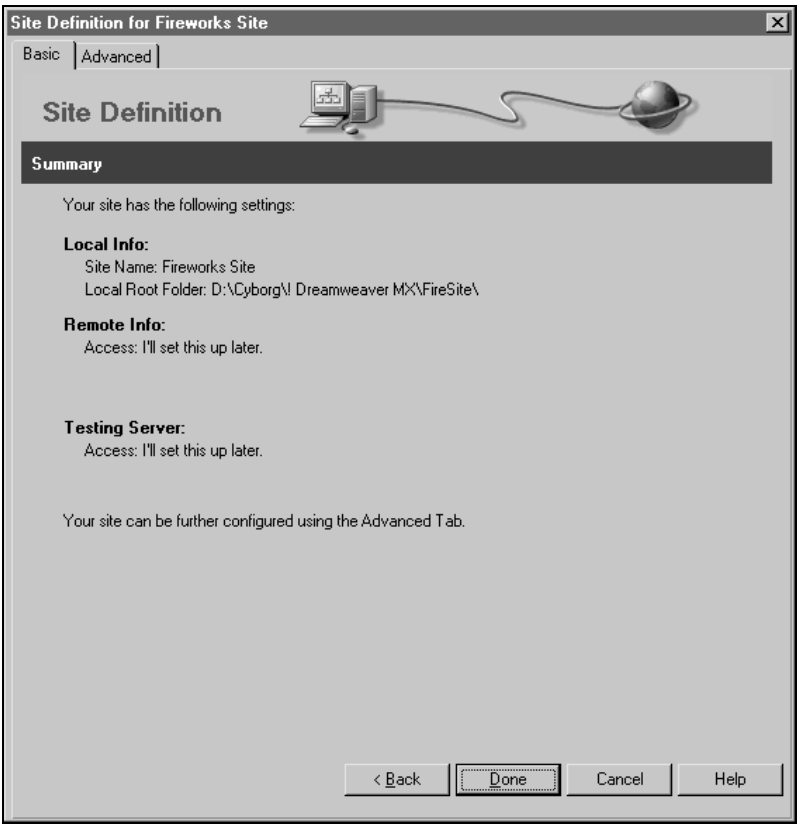


Рис. 3.5. Заключительный шаг в мастере — отчет по сделанным настройкам

Итак, выполнив всего пять шагов, мы определили базовые параметры будущего сайта и теперь можем переходить к работе над его первыми страницами.

Пять шагов — как пять пальцев. Это очень быстрый метод и, думаю, вы будете не раз его использовать на начальном этапе разработки и, в особенности, на начальном этапе знакомства с Dreamweaver вообще.

А если вы хотите ознакомиться со всеми настройками и почувствовать свою власть над Dreamweaver, перелистните книгу. В третьей части вы найдете подробное описание настроек сайта, а также ответы на другие вопросы, связанные с организацией и сопровождением проекта.

Создание страницы

Чтобы создать новую страничку HTML или документ любого другого типа, используйте команду меню **File | New** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<N>. Этот стандартный способ, использующийся и в других программах, и в предыдущих версиях Dreamweaver, в новой версии имеет свою особенность. По умолчанию, принятому в Dreamweaver MX, при создании нового документа открывается мастер шаблонов. Это диалоговое окно **New Document**, с помощью которого можно выбрать тип создаваемого документа или шаблон для его основы. Между тем, если вы постоянно используете в работе документы одного и того же типа, такой навязчивый сервис может стать сущей помехой. Вообразите, что, кроме вызова команды **File | New**, вам придется еще раз или два щелкать мышью, выбирая нужный тип документа. Вообразили? А лучше — попробуйте сами создать несколько страничек одного типа, чтобы убедиться в сказанном.

Чтобы Dreamweaver MX не запускал мастер шаблонов, а сразу создавал страничку нужного типа, следует немножко покопаться в настройках. А заодно можно определить и некоторые другие свойства будущего документа.

Совет

Альтернативный и более быстрый способ создания новой страницы без мастера — это комбинация клавиш <Ctrl>+<Shift>+<N>. Если у вас нет открытых документов в Dreamweaver, эта команда создаст новый документ, причем сразу, без запуска мастера шаблонов. Если же есть какой-то открытый документ, то он будет закрыт, а вместо него появится новый.

Установка свойств будущей страницы

Диалоговое окно со свойствами нового документа можно открыть несколькими способами:

- нажав в мастере шаблонов кнопку **Preferences**;
- работая в Dreamweaver, используйте команду **Edit | Preferences** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<U>. Кстати, по мере прочтения книги,

мы будем еще не раз обращаться к настройкам программы, так что можете смело разучивать эту команду наизусть.

Так, что там у нас с этими настройками? Ага, слева во весь рост окна вы можете видеть список категорий, на которые разбиты все настройки, а справа — настройки, входящие в состав выбранной категории (рис. 3.6). Выделите категорию **New Document**, как показано на рисунке.

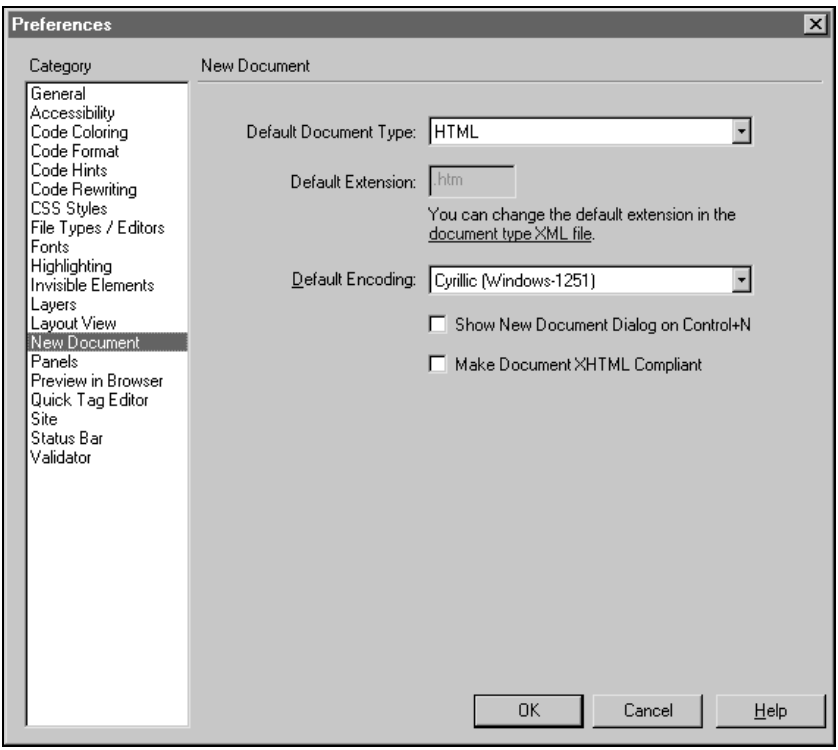


Рис. 3.6. Установка свойств будущей страницы

Обратите внимание на флажок **Show New Document Dialog on Control+N**, расположенный в нижней части группы. Именно он является ответственным за появление мастера шаблонов. Если вы хотите пользоваться мастером шаблонов, убедитесь, что этот флажок установлен. При первом запуске Dreamweaver MX можете этого не делать — он установлен по умолчанию и мастер шаблонов появляется всегда. Чтобы отключить мастер шаблонов, снимите флажок.

Раскрывающийся список **Default Document Type** определяет тип нового документа. По умолчанию, это HTML. Когда мастер шаблонов отключен, Dreamweaver MX сразу создает HTML-страницу, если вы не выберете

что-нибудь другое с помощью раскрывающегося списка. Доступны форматы всех Web-документов, на работу с которыми ориентирован пакет.

Одновременно с выбором типа документа, вы меняете и его расширение — в поле Default Extension. Пользователи Dreamweaver 4, наверное, помнят, что раньше его можно было задавать самому. Увы, те времена прошли. К сожалению, в Dreamweaver MX нельзя самому указать желаемое расширение. Хотя файл одного и того же формата, к примеру HTML, может иметь различные расширения: htm, html, shtm, shtml и т. п. В настройках Dreamweaver MX параметр расширения заблокирован от изменений вручную.

Совет

Чтобы изменить расширение документа, разработчики Dreamweaver MX советуют отредактировать XML-файл, который входит в состав пакета и определяет форматы и расширения документов. Я не стал бы это советовать, если вы только знакомитесь с пакетом. Есть более изящный метод. При первом сохранении документа в стандартном диалоговом окне в поле для имени файла следует набрать не только имя, но и расширение (поставив, разумеется, сначала точку).

Раскрывающийся список **Default Encoding** позволяет установить кодировку для новой Web-страницы. Кодировка определяется с помощью тега `<meta>`, который прописывается в исходном коде страницы:

```
<meta http-equiv="Content-Type"
      content="text/html; charset=windows-1251">;
```

где `windows-1251` — это обозначение выбранной кодировки, в данном случае указывающей на то, что мы выбрали для страницы кириллическую кодировку под Windows. Приятно видеть, что Dreamweaver MX поддерживает широкий набор кодировок, в том числе и для русского языка. Вы можете по-разному относиться к такому заданию кодировки страницы. Но что-то выбрать вам придется — Dreamweaver все равно пропишет соответствующий тег в новой страничке.

Совет

Если вы работаете с русскоязычными текстами в Dreamweaver под Windows, устанавливайте параметр **Default Encoding** как **windows-1251**. Это гарантирует вам правильную работу с русскоязычными символами и их корректное отображение в программе. В конце концов, если вы противник явного задания кодировки, вы можете перед публикацией сайта просто пройтись по всему сайту с помощью функций поиска и замены и одним махом удалить все ненужные строчки.

Последний параметр в настройках нового документа — это флажок **Make Document XHTML Compliant**. По умолчанию он сброшен. Установите

флажок, если хотите, чтобы ваши страницы отвечали спецификации XHTML (eXtended HyperText Mark-up Language) — расширенный язык для разметки гипертекста. Этот стандарт был введен в начале 2001 года как максимально совместимый с различными браузерами. С одной стороны, он отвечает всем требованиям стандарта HTML. А с другой стороны, документ XHTML одновременно соответствует стандарту XML. Это означает, что страницы, оформленные в его стиле, смогут понять и старые браузеры, и новые (вкупе с будущими, которые еще не появились). Для того чтобы составить более полное представление, вам, пожалуй, следует обратиться к соответствующим источникам.

Мастер шаблонов

Диалоговое окно мастера шаблонов по умолчанию открывается в Dreamweaver MX при создании нового документа, в ответ на вызов команды меню **File | New**. Мастер предоставляет доступ к шаблонам двух типов — статическим и динамическим (рис. 3.7). Статические шаблоны расположены на закладке **General**. После того как вы создадите страницу на основе одного из них, можете смело о нем забыть. Это просто заготовки, полуфабрикаты для быстрого использования. После создания новой страницы на основе статического шаблона, мы будем иметь дело только с ней, редактировать только ее и даже совсем не вспоминать о первоначальном шаблоне.

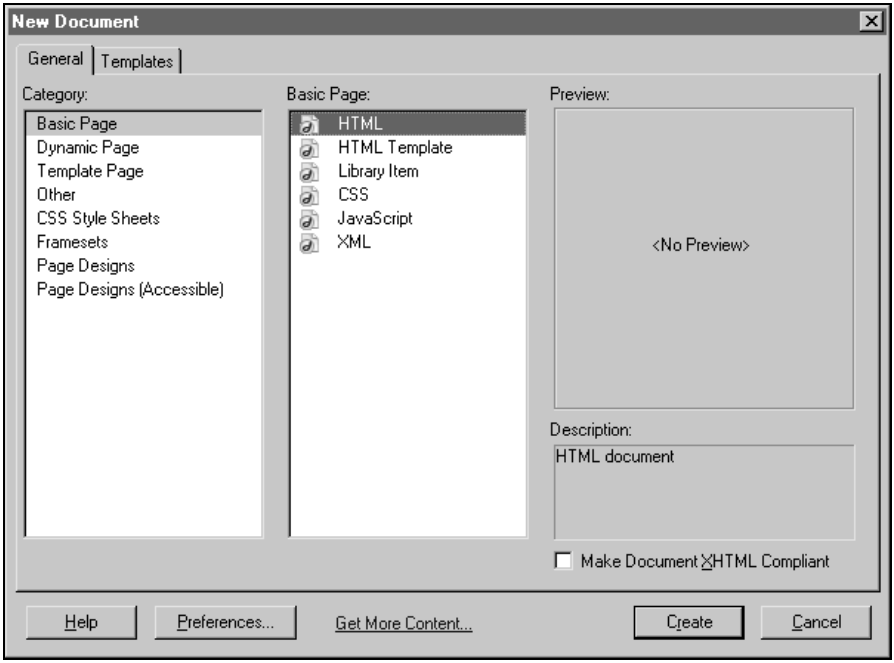


Рис. 3.7. Мастер шаблонов по умолчанию появляется при создании нового документа

Динамические шаблоны находятся на вкладке **Templates** мастера шаблонов. В отличие от своих коллег, они сопровождают страницы, созданные на их основе, в течение всего цикла разработки, вплоть до публикации. Особенность динамического шаблона в том, что он позволяет задать, какие элементы в странице можно редактировать, а какие — нет. Для чего это можно использовать? Как для чего? Чтобы разработать общие элементы дизайна для всего сайта, заблокировать их и сделать общий шаблон. Потом, если вы захотите добавить новую страницу, вы просто создаете ее на базе такого шаблона, с уже готовыми элементами оформления. Заблокированные элементы, вроде общего заголовка, в такой странице нельзя изменить. Можно отредактировать лишь то, что позволено в шаблоне. К примеру, вы можете создать шаблон новостной страницы, где можно менять только текст новостей. Обновление такой страницы можно доверить даже человеку, который совсем не разбирается в Web-дизайне, лишь бы он умел набирать текст или копировать его в Dreamweaver. А с другой стороны, вы как ведущий Web-дизайнер можете открыть и отредактировать динамический шаблон. И все сделанные вами изменения будут отражены во всех страницах, которые используют данный шаблон. Это очень удобный инструмент для разработки и поддержки больших проектов, особенно в команде с другими разработчиками.

Примечание

Динамические шаблоны Dreamweaver — это аналоги мастер-страниц в программах для верстки.

Динамические шаблоны разрабатываются для каждого сайта отдельно, и эту работу должен делать сам Web-дизайнер. Поэтому в начале работы вы вряд ли что найдете в закладке **Templates** в мастере шаблонов. Как создавать динамические шаблоны и работать с ними, можно прочесть в *главе 10*.

А вот статические шаблоны в Dreamweaver MX представлены в виде обширной коллекции, из которой вы можете выбрать себе образец по вкусу. Щелкните на вкладке **General**, если она была закрыта, чтобы посмотреть на "товар", который нам предлагает программа. Слева вы под заголовком **Category** можете видеть список категорий, на которые делятся статические шаблоны. В центре отображается список шаблонов, входящих в выбранную категорию. Справа находится область предварительного просмотра и описание выбранного шаблона, если он предоставляет такие возможности. Рассмотрим список категорий.

- **Basic Page** — набор базовых заготовок для создания документов выбранного типа: HTML, CSS, JavaScript, XML. В этот набор вошли самые ходовые форматы, которые могут использоваться при разработке "простого" сайта. Также имеется заготовка **HTML Template** — для создания нового динамического шаблона и **Library Item** — для создания объекта библиотеки. Объекты библиотеки — это, грубо говоря, динамические шаблоны

для отдельных элементов страницы. Подробнее о них можно прочитать в *главе 10*.

Примечание

Формат XML (eXtensible Markup Language) — расширяемый язык разметки. Это язык, предназначенный для описания иерархических структур данных. Он разрабатывается с 1996 г. и считается языком разметки будущего, на который уже сегодня ориентируются многие разработчики сайтов и программного обеспечения. Пожалуй, главное отличие XML от обычного HTML в том, что он определен не просто для разметки документа, а для описания произвольного языка разметки, которым уже будет форматироваться документ.

- **Dynamic Page** — набор базовых заготовок, но уже для создания страниц с использованием серверных технологий. Вообще-то такие страницы часто называют еще динамическими, что и дало название этой группе. Выбрав в ней нужную заготовку, можно создать чистый документ ASP (разных типов), ColdFusion, JSP, PHP.
- **Template Page** — набор заготовок для создания динамических шаблонов для страничек. Сюда вошли документы всех типов, входящих в первые две категории, за исключением XML, JavaScript и CSS. В общем, когда начнете работать с динамическими шаблонами — милости просим!
- **Other** — группа заготовок для создания документов, которые не являются непосредственно Web-страницами, но могут быть связанными с ними. Сюда попали следующие форматы: ActionScript (внутренний язык программирования для Flash), C-Sharp (язык программирования для технологии Microsoft.NET), Java, Visual Basic и другие. Не обольщайтесь насчет перечисленных названий — большинство отличий между вновь созданными документами этих типов состоит в первой (и единственной) строке с комментарием, содержащим пометку о типе документа. Здесь также есть возможность создать обычный текстовый документ — абсолютно чистый, вообще без каких-либо пометок. В группе имеются заготовки для XML, CSS и JavaScript. Чем они отличаются от находящихся в предыдущих группах? Не поверите — ничем! Это действительно так, и то, почему эти заготовки встречаются в разных категориях, пусть остается на совести разработчиков. Может быть, они таким образом выразили заботу о тех пользователях, которые привыкают пользоваться одной и той же группой заготовок и уже не мыслят о том, чтобы щелкнуть мышью еще раз и переключиться на другую?
- **CSS Style Sheet** — вот теперь пошло самое интересное. В данной категории и в следующих находятся не просто чистые заготовки, а уже почти готовые документы. Так, вы можете выбрать себе стиль CSS из более чем двух десятков готовых образцов. Щелкните по выбранному стилю один раз, и справа, в области **Preview**, появится образец страницы, оформленный

с использованием этого стиля. А в области **Description** можно прочитать его краткие характеристики.

- **Framesets** — набор готовых образцов для создания сайтов, использующих фреймы. В области **Preview** отображается схематичный, но очень понятный план, поясняющий количество и расположение фреймов для выбранного образца.
- **Page Designs** — набор готовых образцов дизайна Web-страницы (не слишком ли сильно сказано?). Сейчас я расскажу о них поподробнее.
- **Page Designs (Accessible)** — образцы дизайна страниц, спроектированных с учетом специальных возможностей, позволяющих без проблем пользоваться ими людям с ограниченными функциональными возможностями — ослабленным зрением, слухом и т. п.

Для создания нового документа с помощью мастера шаблонов выберите сначала нужную категорию в списке **Category**, а потом — заготовку в списке области **Basic Page**. Если вы щелкнете по ней дважды, то мастер шаблонов сразу закроется и в Dreamweaver появится новый документ. В противном случае (вы щелкнули один раз, и мастер не закрылся), нажмите кнопку **Create**.

В зависимости от типа выбранной заготовки в мастере шаблонов под областью **Description** появляются дополнительные параметры:

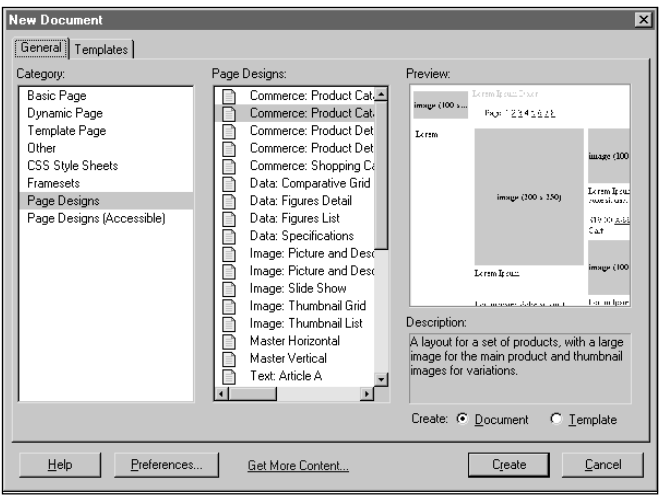
- **Make Document XHTML Compliant** — если заготовка предназначена для создания документа на основе HTML или XML, чтобы сделать новый документ совместимым со стандартом XHTML. Для активации этой возможности установите флажок.
- **Create** — для категорий **Page Designs** и **Page Designs (Accessible)**. Позволяет задать, что мы хотим получить — просто документ или динамический шаблон. Чтобы создать обычный документ, выберите переключатель **Document**. Для динамического шаблона, наоборот, установите переключатель **Template**.

Чтобы пополнить список доступных заготовок, можно щелкнуть по надписи **Get More Content**. При этом запустится браузер, установленный в системе, и откроется сайт Macromedia Exchange, с которого можно скачать различные расширения к Dreamweaver, в том числе и новые образцы готовых страниц, шаблоны и так далее.

Выбор страницы с готовым дизайном

Работу в Dreamweaver MX можно действительно серьезно ускорить с помощью шаблонов с готовым дизайном. Я настоятельно советую вам самостоятельно ознакомиться со всеми заготовками, которые находятся в мастере шаблонов в категории **Page Designs**. Лучше всего, если при этом вы будете не только просматривать примерное изображение в области **Preview** в мастере. Дело в том, что это изображение, которое должно давать нам представ-

ление об облике страницы, весьма и весьма приблизительно. Область **Preview** не отображает многие важные атрибуты, как к примеру, цвет таблиц, используемый шрифт для текста и многое другое. Настоящее представление о том, что скрывается за тем или иным образцом готового дизайна, может дать только страница, созданная на его основе (рис. 3.8).



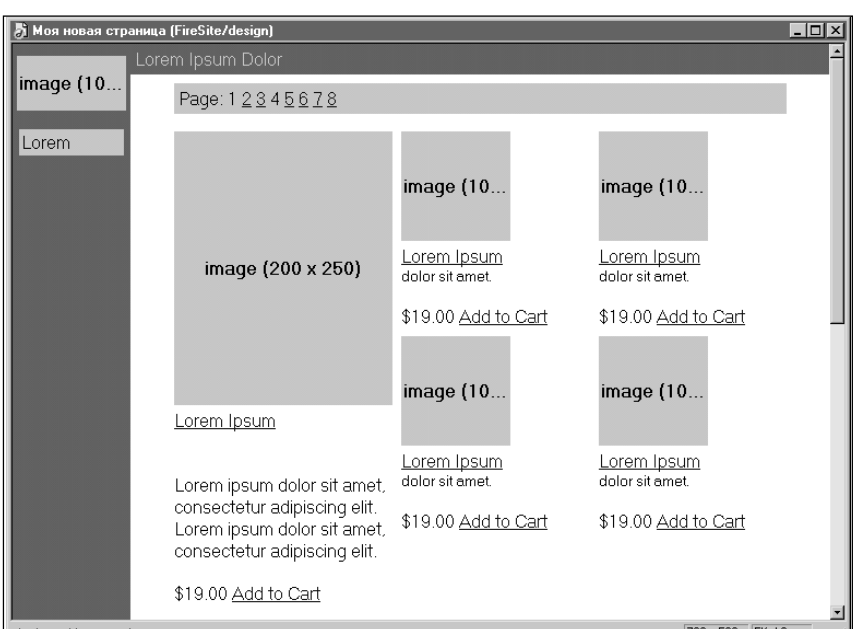


Рис. 3.8. Образец готового дизайна: вверху — в мастере шаблонов, внизу — созданная страница на его основе

При использовании любой заготовки из категории **Page Designs** появляется не готовая Web-страница, а скорее ее скелет, базовая структура ее дизайна. Нам надо эту Web-страницу дополнить и отредактировать. Пока она представляет из себя набор таблиц, пустых изображений и бессмысленного текста. Зато это все красиво оформлено. Остается лишь придать смысла этой картине — нашего конкретного смысла. Надо заменить текст, наполнить страницу нужными картинками и, скорее всего, поменять цвета.

Шаблоны с готовым дизайном, как уже говорилось, находятся в двух категориях: **Page Designs** и **Page Designs (Accessible)**. Эти категории почти дублируют друг друга, за одним маленьким "но". В шаблоны второй группы заложена поддержка специальных возможностей, позволяющих читать страницы на их основе даже людям с ослабленным зрением, слухом и двигательными функциями. Это включает в себя целый комплекс условий к Web-странице, к примеру, контрастные цвета и обязательное заполнение описательных атрибутов (вроде атрибута `alt` у тега `img`). Эти условия в шаблонах из данной группы задаются с помощью таблицы каскадных стилей, которую вы должны либо определить сами, либо создать на основе заготовки **Full Design: Accessible** из категории **CSS Style Sheets** в мастере шаблонов.

Примечание

Полный комплекс специальных возможностей рассчитан на то, что Web-страницей можно было пользоваться с помощью нестандартных средств: текстового браузера, преобразователя текста в голос или специфических устройств чтения для слепых. Но некоторые рекомендации из этого комплекса прекрасно подходят и для обычных Web-страниц как повышающие читабельность и удобство использования. В состав Dreamweaver MX входит электронный справочник по специальным возможностям **UsableNet Accessibilty Reference**, ознакомиться с которым можно с помощью справочной панели **Reference**.

Открытие и сохранение страницы

Открытие и сохранение страниц в Dreamweaver происходит таким же стандартным способом, что и в других программах, работающих в операционной системе Windows. Чтобы открыть существующий файл, используйте команду **File | Open** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<V>. Чтобы сохранить сделанные изменения в документе, используйте команду меню **File | Save** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<S>. Для сохранения открытого файла под другим именем примените команду **File | Save as** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<S>. Эти команды доступны также с помощью панели **Standard**, а также в меню панели **Site**.

Настройка Web-страницы

Если новый документ, который вы создали, относится к Web-страницам, то сейчас можно настроить его свойства. С одной стороны, это уже чистой воды работа с исходным кодом, так как многие параметры страницы задаются с помощью тегов. С другой стороны, мы можем выполнить эту работу, не набирая теги, а просто заполняя необходимые поля в специальном диалоговом окне. Так почему бы не сделать это прямо сейчас?

Чтобы изменить свойства Web-страницы, используйте команду меню **Modify | Page Properties** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<J>. После этого перед вами откроется диалоговое окно **Page Properties** с необходимыми опциями (рис. 3.9). Часть из них отвечает за близкие по смыслу свойства документа, поэтому их можно разбить на несколько групп, которые мы сейчас и обсудим.

Примечание

Если документ не принадлежит к формату HTML, то редактирование описанных свойств будет недоступно — в силу особенностей формата.

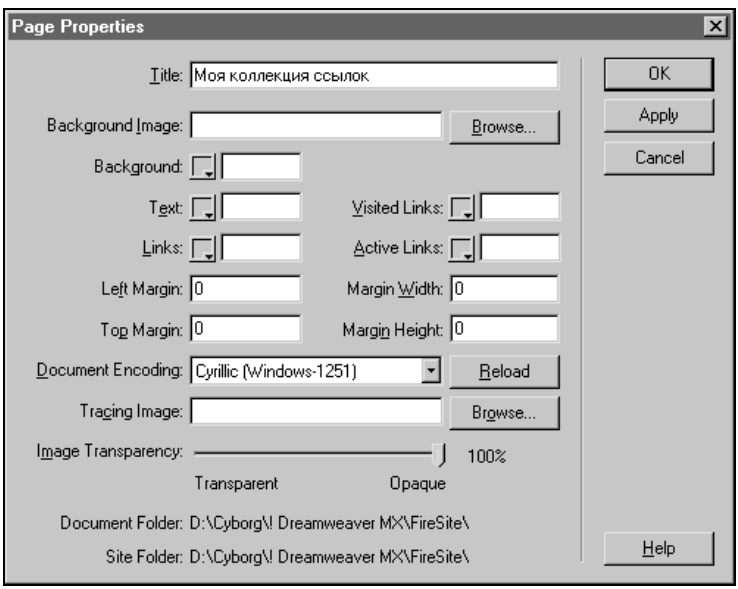


Рис. 3.9. Свойства Web-страницы в диалоговом окне **Page Properties**

Параметры **Document Folder** и **Site Folder**, расположенные в нижней части диалогового окна, являются исключительно информативными и отображают, соответственно, путь к файлу данной страницы и путь к локальной папке сайта, к которому принадлежит страница.

Титул

Титул Web-страницы — это ее название, которое появляется в заголовке окна браузера. В коде HTML титул задается с помощью тега `<title>`. Или с помощью текстового поля **Title** в диалоговом окне настроек для страницы. По умолчанию, титул нового документа задается как "Untitled Document". Срочно исправьте это недоразумение на имя, которое действительно достойно вашего проекта.

Оформление

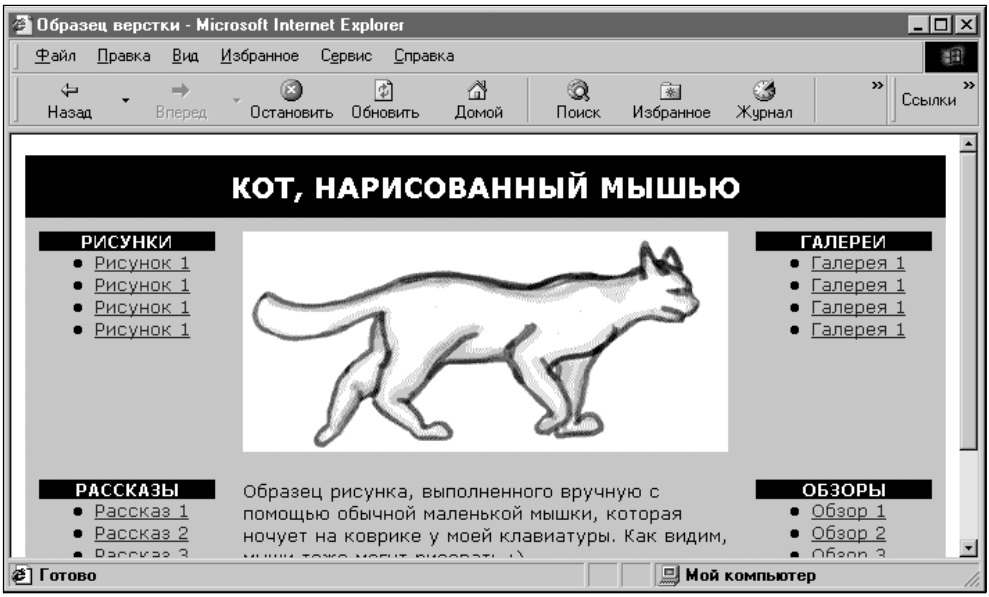
Белый фон, черные буквы — такое скромное оформление присуще каждой новой страничке, созданной с нуля. Это можно легко исправить, изменив соответствующие параметры в диалоговом окне **Page Properties**.

- **Background Image** — ссылка на графическое изображение, которое будет служить как фоновый узор для Web-страницы.
- **Background** — цвет фона странички.
- **Text** — цвет для обычного текста.
- **Links** — цвет для ссылки, пока посетитель не щелкнет по ней.
- **Visited Links** — цвет для уже посещенной ссылки.
- **Active Links** — цвет для активной ссылки.

Чтобы выбрать нужный цвет, надо щелкнуть на кнопке-индикаторе и открыть цветовую палитру. Альтернативный способ — ввести шестнадцатеричный код или текстовое обозначение цвета в текстовое поле. Если вы пока плохо знаете коды, не отчаивайтесь — выбирайте с помощью палитры, смотрите на код в поле, который появится сам, и мотайте на ус. И через некоторое время эти коды будут просто отскакивать от ваших зубов!

Граница

Границу Web-страницы задают ее поля — отступы от краев окна, в котором она отображается в браузере. По умолчанию, все браузеры должны показывать содержимое страницы с небольшими полями по ее краям. Сделано это было для повышения читаемости, чтобы между содержанием страницы и границей окна оставалось небольшое чистое поле. Особенно это хорошо заметно при использовании прямоугольных блоков — графики или таблиц. Если таблица растягивается во всю ширину страницы, по краям остаются белые полоски — границы (рис. 3.10).



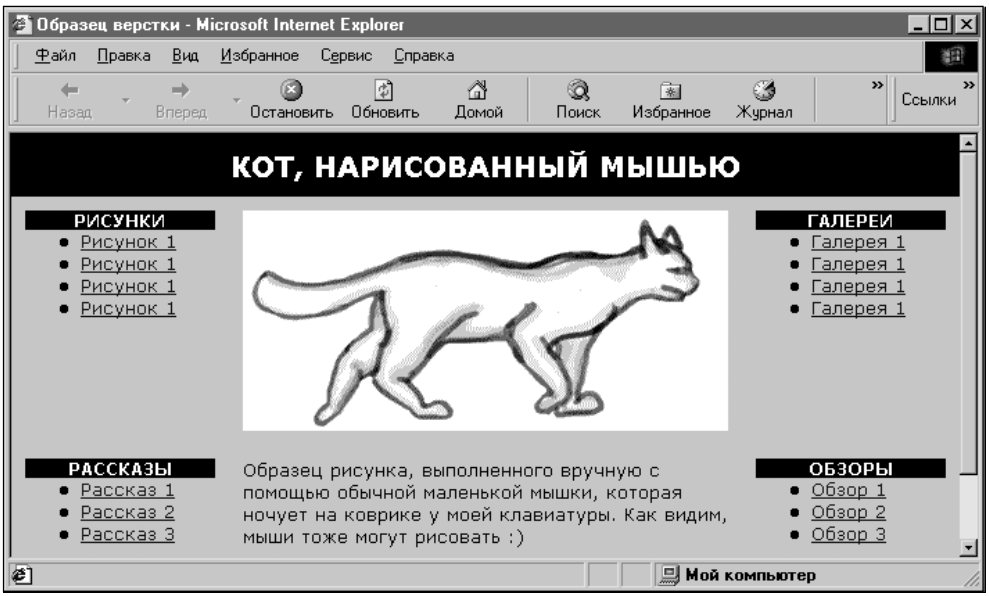


Рис. 3.10. Поля страницы в браузере (для верстки макета использована таблица со 100% шириной): вверху — значения по умолчанию, внизу — нулевые поля

Как правило, дизайнеры Web-страниц стремятся аннулировать эти поля. Потому что если вы используете табличную верстку для всей страницы, то эти чистые поля по краям могут нарушить очарование от вашего дизайна.

Чтобы избавиться от них, просто поставьте нулевые значения в следующих параметрах в диалоговом окне **Page Properties**:

- **Left Margin** — начальный отступ для левого поля;
- **Top Margin** — отступ для верхнего поля;
- **Margin Width** — ширина поля;
- **Margin Height** — высота поля.

Может показаться забавным, что эти параметры в чем-то дублируют друг друга. Но ничего забавного в этом нет. Просто первые два традиционно воспринимаются браузером Microsoft Internet Explorer и игнорируются браузером Netscape Navigator. А вот последние два, наоборот — игнорируются в Microsoft Internet Explorer и читаются в Netscape Navigator. Поэтому для гарантированного результата приходится выставлять все четыре параметра.

Кодировка страницы

Параметр **Document Encoding** в диалоговом окне **Page Properties** должен соответствовать кодировке, в которой вы создаете страницу. Так, если вы работаете в Dreamweaver под Windows и в нем же набираете все тексты, выберите значение **Windows-1251** в раскрывающемся списке **Document Encoding**. После этого в исходном коде страницы появится строка с явным указанием кодировки:

```
<meta http-equiv="Content-Type"
      content="text/html; charset=windows-1251">
```

Поскольку существуют различные точки зрения на то, следует ли указывать кодировку в самой странице, в этой книге я воздержусь от каких-либо рекомендаций. По идее, сервер, на котором публикуется Web-сайт, должен определять кодировку, в которой работает посетитель, и на лету перекодировать страницу соответствующим образом.

Но пока мы работаем в Dreamweaver, для нас очень важен следующий момент. В каждой новой Web-странице производится явное указание кодировки. И если мы не укажем в свойствах документа нужную кодировку, Dreamweaver вместо русских символов может показывать какие-нибудь закорючки. Иногда это происходит при открытии страниц, подготовленных в других редакторах, если в них нет явного указания кодировки.

Поэтому пока мы редактируем русскоязычные Web-страницы, нам желательно указывать кодировку. Помните об этом. А перед сдачей проекта, если вам это необходимо, просто пройдитесь по всему сайту с помощью функции поиска и замены и удалите все лишние строки. Как это сделать, рассказывается в *главе 10*.

Черновой набросок макета

Иногда мне доводилось работать с настоящими художниками. Их излюбленным приемом было набросать решение макета на обрывке какой-нибудь бумажки, которая потом торжественно вручалась подмастерьям — дизайнерам, работающим на компьютере. Настоящие художники гордо удалялись обратно в свои мастерские, чтобы продолжить творческий полет мысли, а компьютерные подмастерья, чертыхаясь, вглядывались в отсканированные каракули и воссоздавали задуманную идею на экране компьютера.

Вы можете сами выступить в роли и художника, и его подмастерья. Нарисуйте дизайн Web-страницы в графическом редакторе, который вам больше всего нравится. Или набросайте его вручную на листке бумаги, а затем отсканируйте. Полученное растровое изображение поместите в Dreamweaver как черновой эскиз. А потом уже, шаг за шагом, кропотливо подбирая элементы, как мозаику, и решая проблемы совместимости с браузерами, вы подготовите на его основе законченный шедевр Web-дизайна. Впрочем, эту часть можно даже доверить своему другу, который более подкован в технических деталях, но совершенно не имеет художественного воображения.

Черновой набросок макета в Dreamweaver помещается как фон для Web-страницы с помощью текстового поля **Tracing Image** в диалоговом окне **Page Properties**. Введите путь к файлу наброска или нажмите кнопку **Browse** и выберите его в стандартном диалоговом окне для выбора файлов. Дополнительно вы можете настроить его прозрачность с помощью ползунка **Image Transparency**.

Примечание

Черновой набросок не отображается в браузере, хотя в Dreamweaver и замещает фоновый рисунок страницы.

Размер страницы в браузере

Для Web-страниц, в отличие от бумажных документов, не существует четко заданных размеров. По идее, которая была заложена в язык разметки HTML, страница в этом отношении должна быть очень гибкой, то есть легко и непринужденно подстраиваться под размеры окна браузера, в котором его просматривают. Но соблюсти эту гибкость не так-то легко. Всегда найдутся отдельные "несгибаемые" элементы дизайна, вроде графических изображений, чьи размеры не меняются в зависимости от площади предоставленного окна.

Поэтому при разработке Web-страницы предпочтительнее рассчитывать на какой-то гарантированный минимальный размер окна, при котором страница еще будет выглядеть так, как вы задумывали.

В Dreamweaver можно изменить размеры окна документа в соответствии с предполагаемыми размерами браузера. Для этого выполните следующие действия:

1. Нажмите кнопку восстановления размеров окна документа, чтобы оно перешло в "плавающий" режим (рис. 3.11).

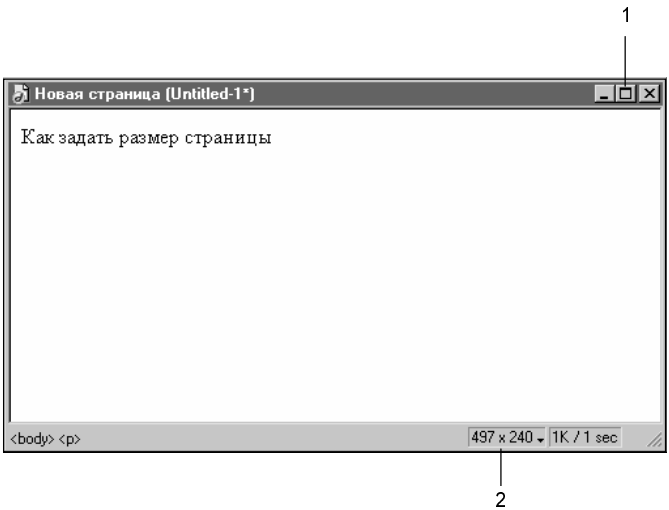


Рис. 3.11. Необходимые элементы управления размерами страницы в Dreamweaver MX: 1 — кнопка восстановления размеров окна, 2 — кнопка вызова меню с размерами окна

2. Щелкните по надписи, обозначающей текущие размеры окна, в нижней его части, и откройте меню с размерами.
3. Выберите в меню необходимый размер. К примеру, для монитора с разрешением 800 на 600 соответствует строка **760 x 420 (800 x 600 Maximized)**. Первые цифры означают действительный просматриваемый размер страницы, который всегда меньше размеров экрана за счет меню, панелей и полос прокрутки в браузере.

Примечание

До недавних пор стандартной рекомендацией для Web-дизайнеров была оптимизация страницы для просмотра на мониторе с разрешением 640 × 480 пикселов. Сегодня, согласно статистическим сведениям, эта планка поднялась выше, и большинство посетителей просматривает Web-страницы на мониторах с разрешением 800 × 600. Так что можно смело ориентироваться именно на этот размер как на "безопасный минимум".

Вы можете добавить свой собственный размер к списку, если выберете в нем команду **Edit Sizes**. После этого откроется диалоговое окно с настройками Dreamweaver (рис. 3.13). Как можно догадаться, альтернативный способ вызвать это окно — использовать команду меню **Edit | Preferences** и выбрать категорию настроек **Status Bar**. Щелкните на пустой строке в списке **Window Sizes** и введите желаемые значения и поясняющий комментарий.

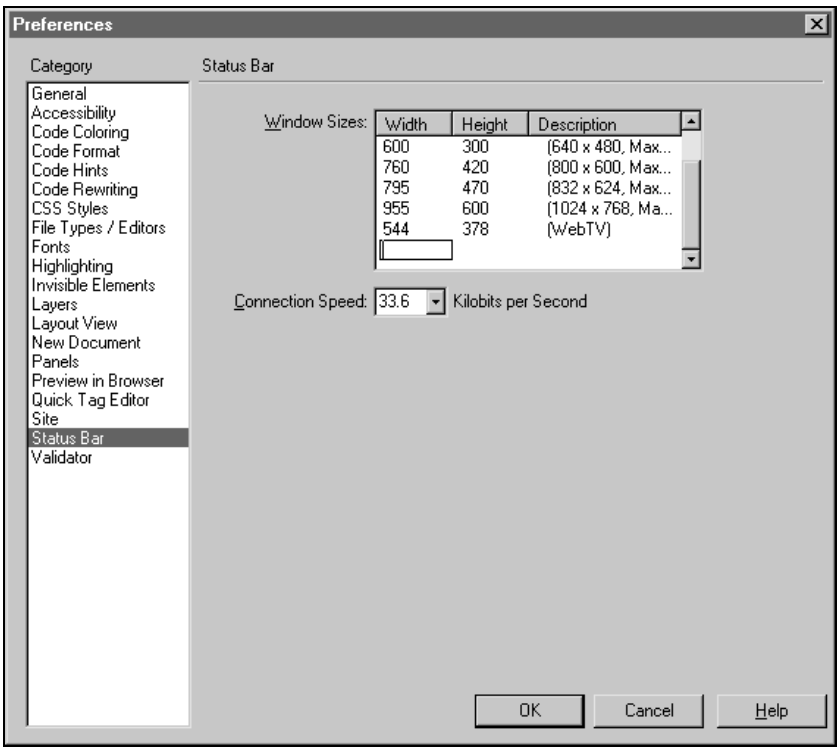


Рис. 3.12. Добавление нужного размера страницы в браузере в настройках Dreamweaver

Размеры страницы, установленные таким образом в Dreamweaver, являются лишь средством для оценки дизайна и никоим образом не влияют на ее свойства. Особенно полезно использовать это средство тогда, когда разрешение вашего монитора отличается от распространенных значений. К примеру, у меня на работе и дома мониторы показывают 1152 × 864 пиксела. Поэтому для оценки того, как мои Web-проекты будут выглядеть при более распространенном разрешении, я использую настройку размеров окна в Dreamweaver. Это куда более удобно, чем постоянно менять разрешение своего монитора.

Глава 4

Работа с HTML-кодом

Пакет Dreamweaver с самой первой версии славился визуальными методами проектирования и разработки Web-страниц. Но не только они принесли ему славу. В основе успеха пакета лежит успешное сочетание обоих подходов — как традиционного кодирования вручную, так и визуальных методов. Собственно, Dreamweaver предназначается для редактирования не только HTML-страничек, но и других типов документов, многие из которых вообще не имеют прямого визуального воплощения на экране. И поэтому в составе Dreamweaver имеются очень мощные средства для работы с кодом.

Ручное кодирование хорошо тем, что в любом случае дает нам полную власть над кодом. Набивая код страницы вручную, можно более полно использовать все возможности HTML, CSS, JavaScript и других языков. Это можно делать даже в простом текстовом редакторе, вроде пресловутого Блокнота из Windows. Правда, это требует от дизайнера значительных усилий — освоения нужных языков разметки и программирования, особенностей браузеров и современных стандартов. Зато, после изучения этих премудростей, он может быть уверен в качестве кода на 100 процентов! Если, конечно, может быть уверен в себе и своих знаниях. Потому что кодер — дизайнер, создающий HTML-код своими руками, — обладает полным контролем над своей Web-страницей, вплоть до расстановки знаков препинания и количества пробелов.

Визуальный метод напоминает работу в графическом редакторе. Вы как бы рисуете страницу, создавая и редактируя новые объекты с помощью мыши. Не нравится расположение элементов? А, не беда — одним движением их можно поменять местами. При этом не надо думать о сотнях строк исходного кода, которые пришлось бы менять вручную. И результат проектирования виден сразу. Вот чем визуальный метод лучше текстового — он обеспечивает невиданную скорость редактирования и просмотр результата в реальном времени! Недостаток визуального метода заключается в его достоинстве — он скрывает исходный код от дизайнера. Чтобы создавать оптимальный код, отлавливать ошибки и быть уверенным в качестве, небольшой присмотр за кодом все-таки необходим.

Эта глава, прежде всего, будет полезна тем, кто привык работать в текстовых редакторах, набивая километры кода. Но и тем, кто предпочитает визуальные методы, я бы советовал пробежать эту главу, особенно раздел про панель **Snippets** (Фрагменты).

Инструменты

Начиная работу с HTML-кодом, крайне полезно будет сразу взглянуть на инструменты, которые нам понадобятся (рис. 4.1). В первую очередь, это панель документа, с помощью которой мы можем быстро переключаться между визуальным и текстовым режимами. Кроме того, на ней расположены кнопки для других полезных операций — запуск браузера, вызов справки и настройка текстового режима.

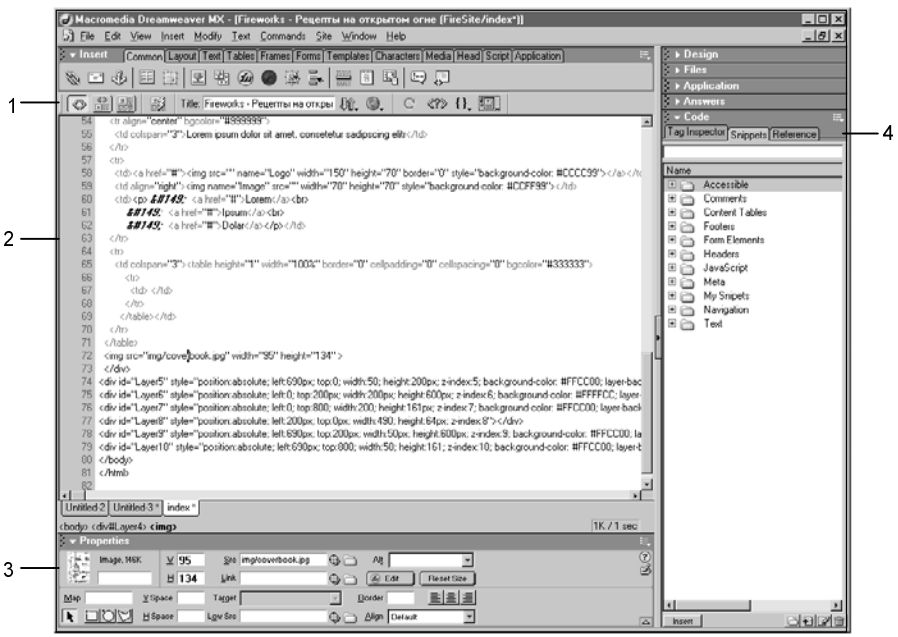


Рис. 4.1. Инструменты Dreamweaver для работы с кодом: 1 — панель **Document**; 2 — встроенный редактор кода; 3 — панель **Properties**; 4 — группа панелей **Code**

Обязательно обратите внимание на группу панелей под общим названием **Code**. В ней находятся три полезных инструмента — инспектор тегов **Tag Inspector**, библиотека фрагментов кода **Snippets** и мощная справочная система **Reference**. Инспектор поможет проанализировать структуру всего кода и, по желанию, атрибуты выбранного тега. Библиотека фрагментов очень полезна для сохранения и повторного использования кусочков кода. И, наконец,

в справочнике вы можете найти информацию практически по всем тегам, функциям и объектам используемых в Dreamweaver языков разметки и программирования.

Панель **Properties** предоставляет доступ к некоторым свойствам выделенных участков кода. К примеру, если щелкнуть мышью на теге `<img>`, ответственном за вставку графики в Web-страницу, в панели свойств будут доступны некоторые параметры тега.

Работая в текстовом режиме, можно автоматически создавать код с помощью диалогового окна **Tag Chooser**. Речь идет не о создании собственных, а просто о быстром выборе стандартных тегов из имеющихся библиотек. При этом вы можете не прописывать их атрибуты вручную, а просто заполнить выбранные поля в диалоговом окне **Tag Editor**.

Как ни странно, но и при работе в визуальном режиме имеется набор средств для прямой работы с кодом. Это встроенный полноценный редактор **Code Inspector** и средство для быстрого изменения содержимого отдельных тегов **Quick Tag Editor**.

И даже если ничего из перечисленного не подойдет, вы можете воспользоваться такой возможностью, как подключение внешнего HTML-редактора — такого, к которому вы больше привыкли или в котором есть какие-то уникальные функции, которые вам нужны.

Визуальный и текстовый режимы работы

В зависимости от типа документа, который вы открыли, работа в Dreamweaver MX может происходить либо в двух режимах — визуальном и текстовом, либо в одном. К примеру, HTML-страницы вы можете редактировать в обоих режимах. А вот файлы стилей CSS или скрипты JavaScript, которые не предназначены для просмотра посетителями страницы, доступны для редактирования только в текстовом режиме. Подчеркну, что речь идет только об отдельных документах, а не о тех случаях, когда скрипты или стили находятся в теле HTML-страницы.

В текстовом режиме мы набираем исходный код страницы, который браузер позднее преобразит в какие-то видимые элементы или свойства документа. В визуальном режиме мы рисуем эти элементы, свободно перетаскиваем и располагаем их на странице. А Dreamweaver в это время подставляет нужные строчки в исходный код. Надо сказать, что программа при этом генерирует очень качественный код, который требует минимального вмешательства. Dreamweaver предусматривает особенности различных браузеров и прописывает все необходимые параметры, чтобы один и тот же элемент выглядел максимально схоже в двух широко используемых браузерах — Netscape Navigator и Microsoft Internet Explorer.

При работе с документом в текстовом режиме Dreamweaver выглядит и ведет себя как текстовый редактор (рис. 4.2). Чтобы переключиться на текстовый режим из визуального, необходимо выполнить один из следующих пунктов:

- выбрать команду меню **View | Code**;
- нажать кнопку **Show Code View** на панели **Document**;
- использовать быстрое переключение между визуальным и текстовыми режимами с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<~>;
- вызвать какой-нибудь специальный инструмент Dreamweaver MX, предназначенный для работы в текстовом режиме. Это может быть, к примеру, **Tag Chooser** — диалоговое окно для редактирования и быстрой вставки тегов.

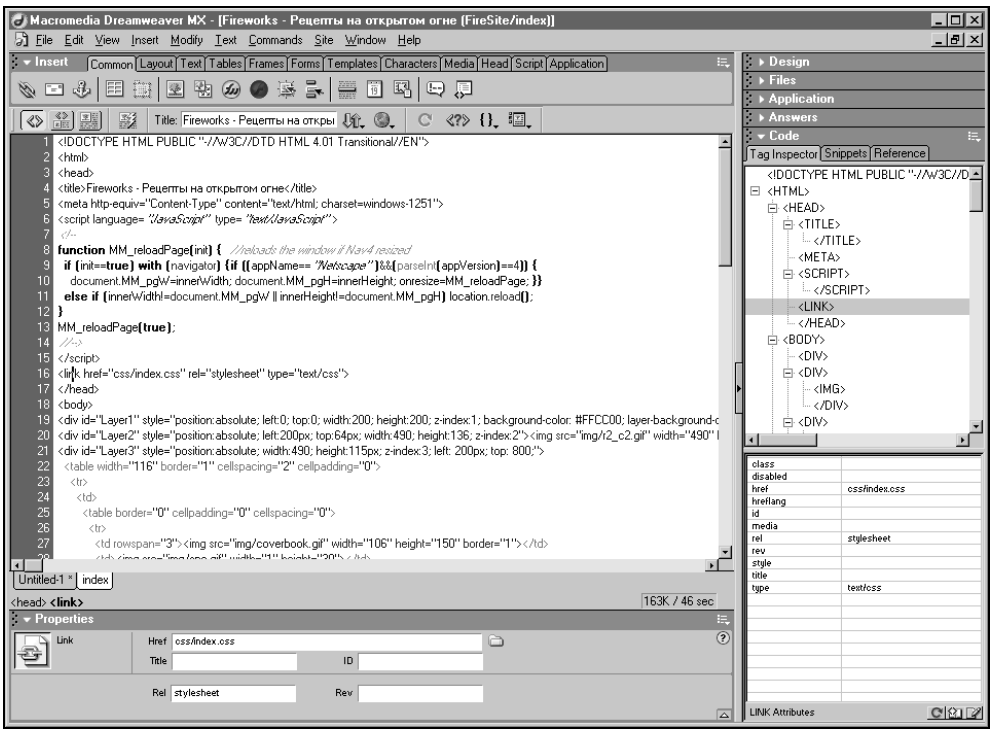


Рис. 4.2. Текстовый режим работы в Dreamweaver

Визуальный режим напоминает просмотр страницы в браузере (рис. 4.3). В этом-то и состоит одна из его основных задач. Хотя для качественного тестирования страницы ее лучше просматривать в браузере, визуальный режим Dreamweaver очень удобен для работы. Чтобы переключиться на визуальный режим, достаточно выполнить одно из действий:

- выбрать команду меню **View | Design**;

- нажать кнопку **Show Design View** на панели **Document**;
- использовать быстрое переключение между визуальным и текстовыми режимами с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<~>.

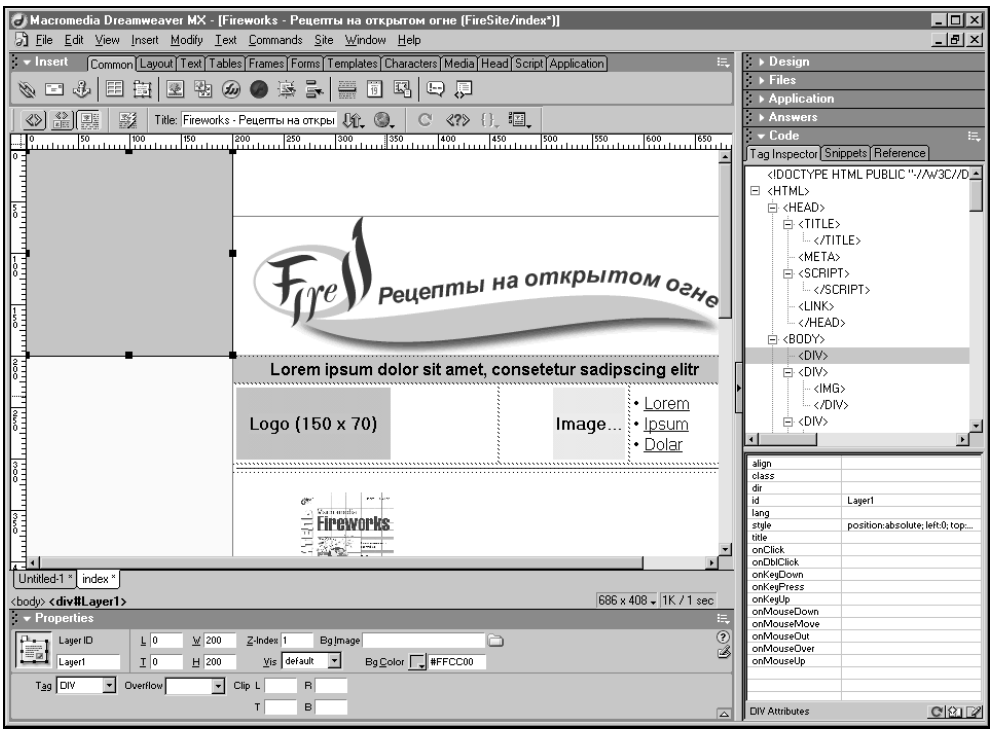


Рис. 4.3. Визуальный режим работы в Dreamweaver

Возможно, что сейчас те, кто уже знаком с Dreamweaver, гневно воскликнут: "Как два режима? А где же третий, комбинированный, который объединяет в себе и текстовый, и визуальный режимы?" Спокойствие, только спокойствие! Да, в Dreamweaver MX есть и третий режим — комбинированный, который представляет из себя сочетание текстового и визуального режимов (рис. 4.4). При этом страница делится на две части — в одной можно видеть и редактировать ее исходный код, а в другой — ее внешний вид. Работать можно как с кодом, так и используя визуальные методы.

Чтобы переключиться в такой комбинированный режим, можно использовать либо команду меню **View | Code and Design**, либо нажать кнопку **Show Code and Design Views** на панели **Document**. Неоценимый плюс комбинированного режима — это возможность увидеть, как сделанные изменения в одном режиме тут же отображаются в другом. Недостаток — в том, что страница

выглядит слишком короткой по высоте, что очень далеко от нормальных пропорций, с которыми она будет просматриваться в браузере.

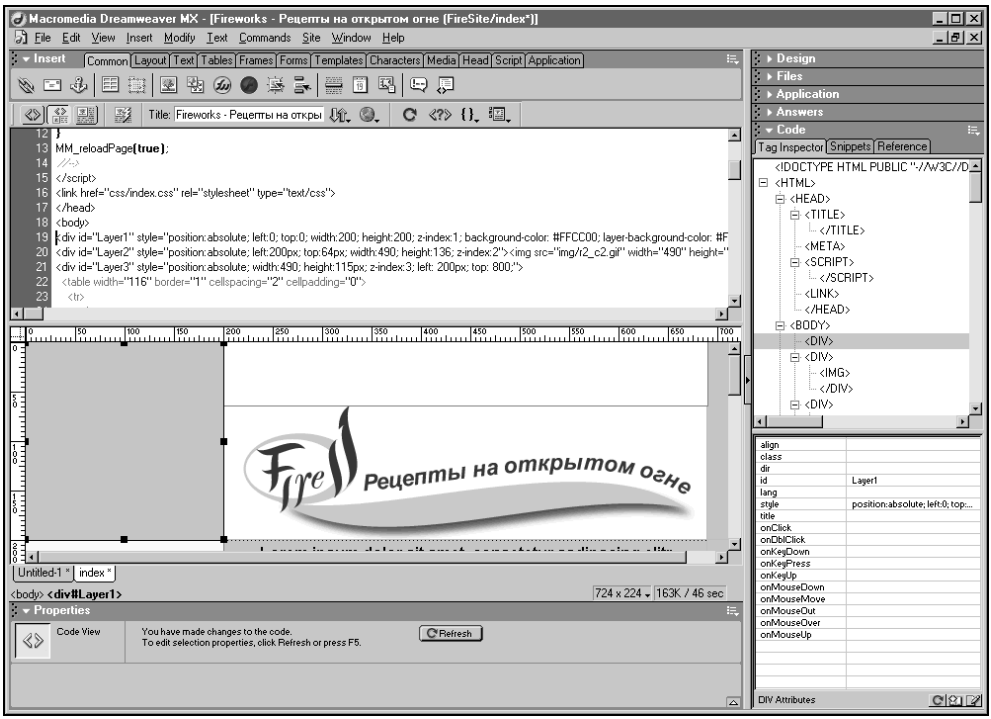


Рис. 4.4. Комбинированный режим работы в Dreamweaver

Особенности встроенного редактора

Встроенный редактор кода в Dreamweaver имеет значительное преимущество перед обычным текстовым редактором. Он нумерует и автоматически переводит строки, может выделять различные служебные слова специфическим цветом и подсвечивать код, не соответствующий правилам разметки HTML. А самое интересное, набор кода может выполняться во много раз быстрее, чем в каком-либо текстовом редакторе. Все это благодаря хитрому приему, который в Dreamweaver называется подсказки по коду или **Code Hints**.

Подсказки по коду — это средство для автоматического заполнения тегов, их атрибутов и значений атрибутов в текстовом режиме. Выглядит это следующим образом:

1. Мы хотим набрать какой-нибудь тег, к примеру `<img>`, который служит для вставки графических изображений в страничку. Для этого вводим первую угловую скобку.

2. Dreamweaver, может быть сразу, а может быть, спустя несколько мгновений (зависит от сделанных настроек), распознает открывающую угловую скобку как начало тега и раскрывает список возможных вариантов (рис. 4.5).

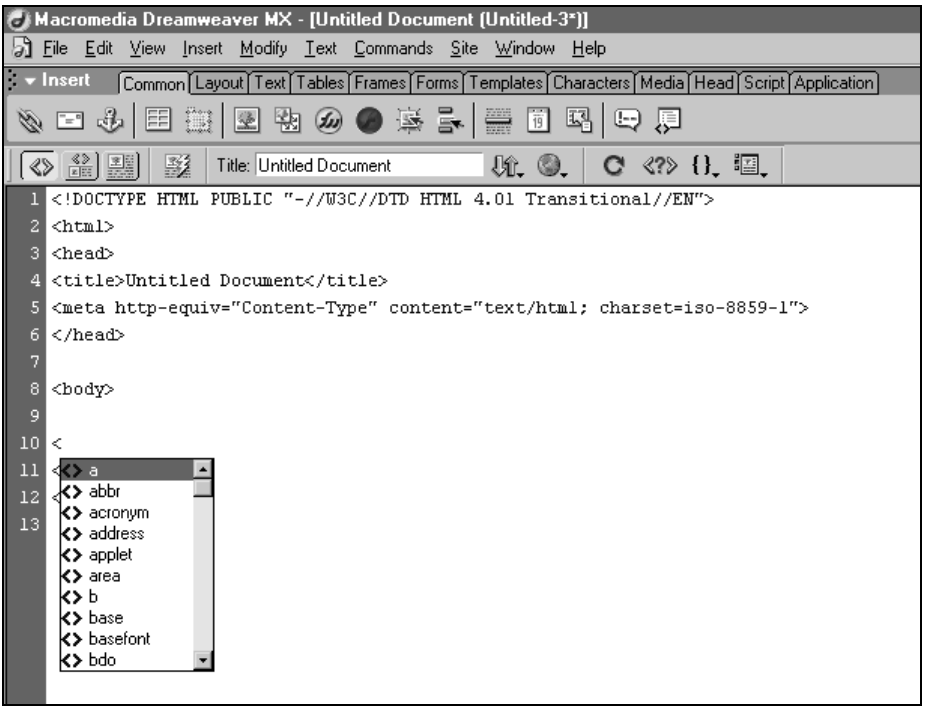


Рис. 4.5. После ввода открывающей угловой скобки в текстовом режиме появляется подсказка по тегам

3. Далее можно поступить по-разному. Можно выбрать нужный тег из списка, щелкнув по нему мышью или добравшись до него с помощью клавиш со стрелками, а затем нажав клавишу <Enter>.
4. Можно ввести первую букву нашего тега (в данном случае, это `i`), и тогда Dreamweaver выделит в списке первый тег, начинающийся с этой буквы. Если его выбор не совпадает с нашей задумкой, можно ввести следующую букву, и тогда Dreamweaver выделит тег, который начинается с двух указанных нами символов. Чтобы принять предложение Dreamweaver, нам надо нажать клавишу <Enter>.
5. После набора тега можно ввести пробел, и тогда Dreamweaver предложит список доступных атрибутов тега (рис. 4.6). Их выбор осуществляется таким же образом. К примеру, для тега `img` я набрал только первую букву `s` и нажал клавишу <Enter>, чтобы ввести атрибут `src`.

Macromedia Dreamweaver MX - [Untitled Document (Untitled-3*)]

File Edit View Insert Modify Text Commands Site Window Help

Insert: Common | Layout | Text | Tables | Frames | Forms | Templates | Characters | Media | Head | Script | Application

Title: Untitled Document

```
1  <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
2  <html>
3  <head>
4  <title>Untitled Document</title>
5  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
6  </head>
7
8  <body>
9
10 <img
11 </bod
12 </htm
13
```

align
alt
border
class
controls
dir
dynsrc
height
hspace
id

Рис. 4.6. После ввода тега с помощью подсказки достаточно ввести пробел, чтобы Dreamweaver предложил подсказку по атрибутам

Macromedia Dreamweaver MX - [Untitled Document (Untitled-3*)]

File Edit View Insert Modify Text Commands Site Window Help

Insert: Common | Layout | Text | Tables | Frames | Forms | Templates | Characters | Media | Head | Script | Application

Title: Untitled Document

```
1  <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
2  <html>
3  <head>
4  <title>Untitled Document</title>
5  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
6  </head>
7
8  <body>
9
10 <img src="
11 </body>
12 </html>
13
```

Browse...

Рис. 4.7. Для заполнения данных для атрибутов также имеется своя подсказка

6. Если введенный таким образом атрибут имеет значения, которые можно выбрать автоматически, программа с радостью предложит очередной список или команду для вызова диалогового окна (рис. 4.7). В нашем случае, для заполнения атрибута `src` Dreamweaver вывел список из одной команды, выбор которой запускает диалоговое окно для выбора нужного файла.
7. После задания параметра для одного атрибута, можно ввести пробел, чтобы появилась подсказка по выбору других атрибутов тега.
8. Процесс подсказки заканчивается с вводом закрывающей тег скобки >. При этом, если тег парный, Dreamweaver может сразу создать закрывающий тег.

Примечание

Хотя Dreamweaver показывает в подсказке тег вместе с угловыми скобками, на самом деле при его выборе угловые скобки не появляются — их надо вводить самому.

Чтобы отказаться от подсказки в конкретном случае, достаточно нажать клавишу <Esc> или <Backspace>. В следующий раз она появится только при вводе новой открывающей скобки <.

Для того чтобы совсем отключить автозаполнение, следует открыть настройки Dreamweaver с помощью команды меню **Edit | Preferences** или "горячих" клавиш <Ctrl>+<U>. В диалоговом окне, в списке слева, выберите категорию **Code Hints**. После этого снимите флажок **Enable Code Hints** (рис. 4.8).

Совет

Вместо полного отключения, можно просто увеличить паузу, после которой появляется подсказка. В указанном диалоговом окне с настройками надо сместить движок **Delay** вправо, чтобы задать время появления, отличное от нуля. Максимальная пауза может составлять 5 секунд.

Флажок **Enable Auto Tag Completion** отвечает за автоматическое закрытие парных тегов. По умолчанию он установлен. Если, скажем, вы набрали первый парный тег `<strong>`, то после того, как поставите последнюю угловую скобку, Dreamweaver автоматически поставит `</strong>`. Но если в настройках **Code Hints** снять флажок **Enable Auto Tag Completion**, то такого больше не будет.

Подсказка и автоматическое закрытие парных тегов — это лишь толика удивительной сокровищницы. Сокровищницы, которую представляет из себя Dreamweaver с его удобными инструментами для работы с исходным кодом.

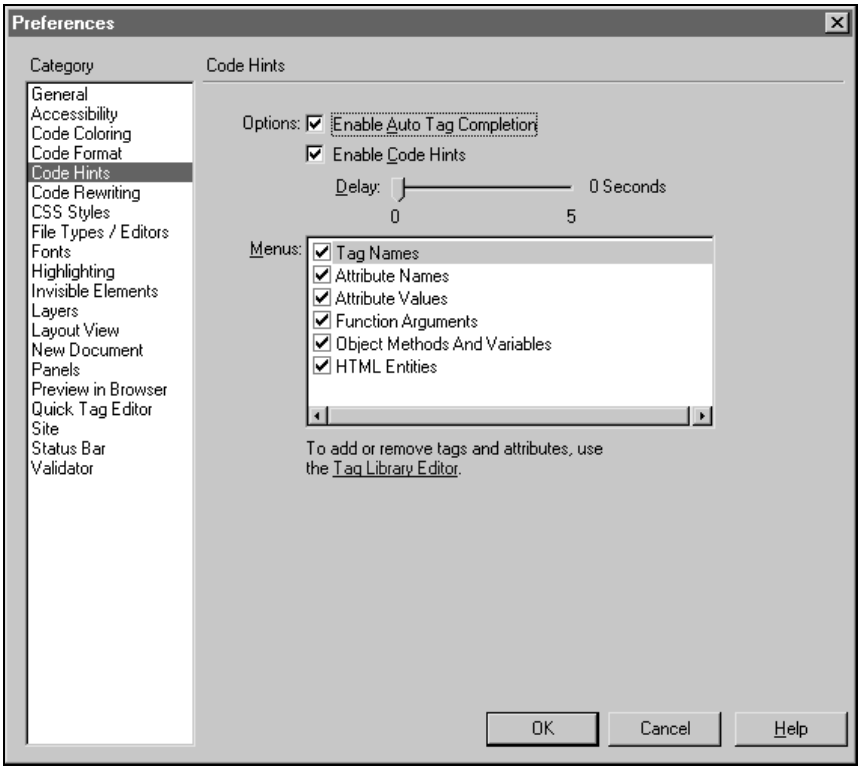


Рис. 4.8. Параметры подсказки в диалоговом окне **Preferences**

Настройка встроенного редактора кода

Для работы с исходным текстом страницы, как можно догадаться, лучше всего подходят текстовый или комбинированный режимы. В них используется встроенный редактор кода Dreamweaver, о настройке которого сейчас пойдет речь.

Многие "кодеры" любят использовать очень длинные строчки кода. Иногда в одну такую строчку ухитряются запихивать даже весь исходный текст для страницы. Это часто используется перед окончательной публикацией, чтобы сэкономить размер файла за счет удаления лишних символов — пробелов и переводов строки. Кроме того, длинные строки получаются при создании элементов в визуальном режиме. Если вам попался такой код и вы никак не можете прокрутить страницу, чтобы найти конец (или еще хуже — середину) строки, воспользуйтесь опцией переноса строк. Выберите команду меню **View | Code View Options | Word Wrap**, чтобы строки автоматически подгонялись под текущий размер редактора. Или нажмите кнопку **View Options** на

инструментальной панели **Document** (рис. 4.9). При этом перенос строк осуществляется только в Dreamweaver, никакие лишние символы, вроде разрыва строки, при этом не вставляются.

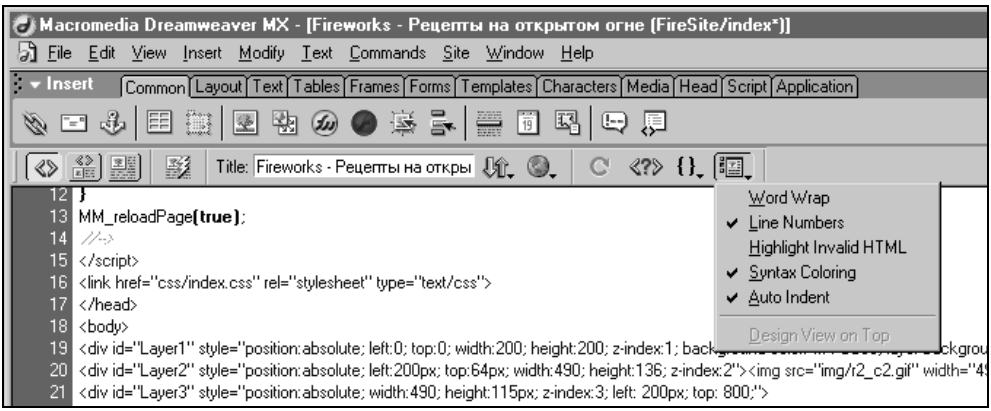


Рис. 4.9. Параметры настройки встроенного редактора кода, доступные при нажатии кнопки **View Options**

Для ориентации в коде удобно использовать нумерацию отдельных строк. Нумерация строк применяется в Dreamweaver при выдаче сообщений поискового или отладочного характера. По умолчанию, эта опция включена. Но вы можете отключить или включить ее с помощью команды меню **View | Code View Options | Line Numbers**.

Советую также включить опцию подсветки неправильного HTML-кода, выполнив команду меню **View | Code View Options | Highlight Invalid HTML**. Включение опции заставляет Dreamweaver отслеживать неправильно набранный код, который часто возникает при ручной набивке. Правда, отслеживаются только те ошибки, которые противоречат правилам оформления HTML, как, к примеру, отсутствующие угловые скобки (рис. 4.10). Теги, изобретенные вами самими, не считаются неправильными, если вы соблюли все формальности при их написании. Неправильный фрагмент кода выделяется маркером желтого цвета, а если щелкнуть на нем мышью, в панели свойств появится подсказка, поясняющая суть ошибки.

Но более полный контроль ошибок дает включение другой опции — подсветки кода **Syntax Coloring**. По умолчанию она включена и, к примеру, теги отображаются синим цветом, а их содержимое — текст, который будет виден в браузере, отображается черным цветом. Каждому типу кода соответствует свой цвет, который можно изменить в настройках Dreamweaver. Поэтому подсветка очень удобна для распознавания служебных элементов кода различного рода.

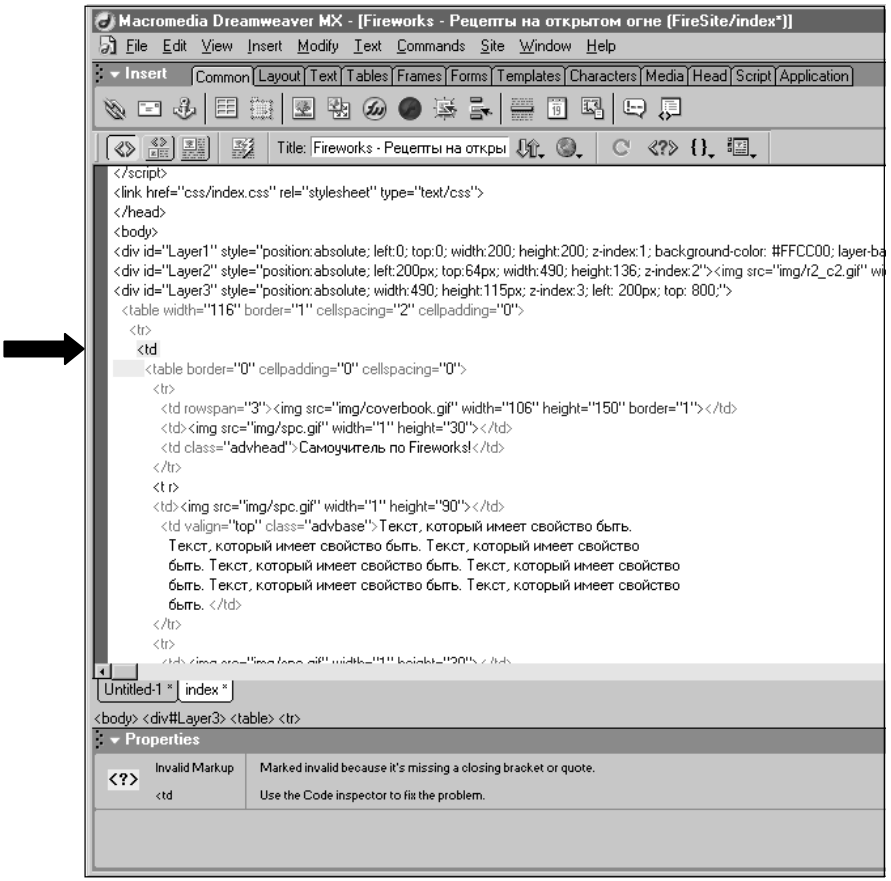


Рис. 4.10. Пример неправильного кода, который может отслеживать Dreamweaver, — отсутствие закрывающей угловой скобки. Если выделить участок с таким кодом, в панели свойств можно прочитать причину ошибки

А как нам это может помочь при ловле ошибок? Очень просто. В случае сбоя, тип исходного кода распознается программой неправильно и, соответственно, нарушается его нормальная расцветка. Мы видим, что тег, который должен отображаться синим цветом, вдруг стал черным. Значит, где-то там ошибка! Чтобы включить или отключить подсветку кода, используется команда меню **View | Code View Options | Syntax Coloring**.

При нажатии на клавишу <Enter> в текстовом режиме Dreamweaver не только переводит текст на следующую строку, но и автоматически делает отступ от края. Эта опция включена по умолчанию и управляется с помощью команды меню **View | Code View Options | Auto Indent**. Размер отступа задается в общих настройках Dreamweaver, наряду с другими параметрами форматирования кода.

Оформление исходного кода

Работая в текстовом режиме со встроенным редактором, мы можем изменять принципы, которыми руководствуется Dreamweaver при оформлении кода. Можно изменить цветовые оттенки, которыми выделяются служебные слова, можно настроить автоматический перенос строк и многие другие параметры. Речь идет только о том, что видим мы — создатели и разработчики. Все, о чем мы сейчас будем говорить, никоим образом не отразится на внешнем виде страницы, на том, что будут видеть ее посетители. Это только для нас, чтобы нам было удобно при работе с исходным кодом в Dreamweaver.

Для начала займемся подсветкой. Чтобы изменить цвета, назначенные по умолчанию, надо зайти в настройки Dreamweaver. Они вызываются по команде меню **Edit | Preferences** или с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<U>. Я думаю, что вы уже выучили эту команду наизусть. Если нет, у вас еще будет возможность это сделать — слишком много полезных свойств программы настраивается с помощью этого диалогового окна. Для настройки цвета кода в редакторе Dreamweaver выберите в диалоговом окне настроек **Preferences** категорию **Code Coloring** в списке слева. После этого справа появятся необходимые нам параметры (рис. 4.11).

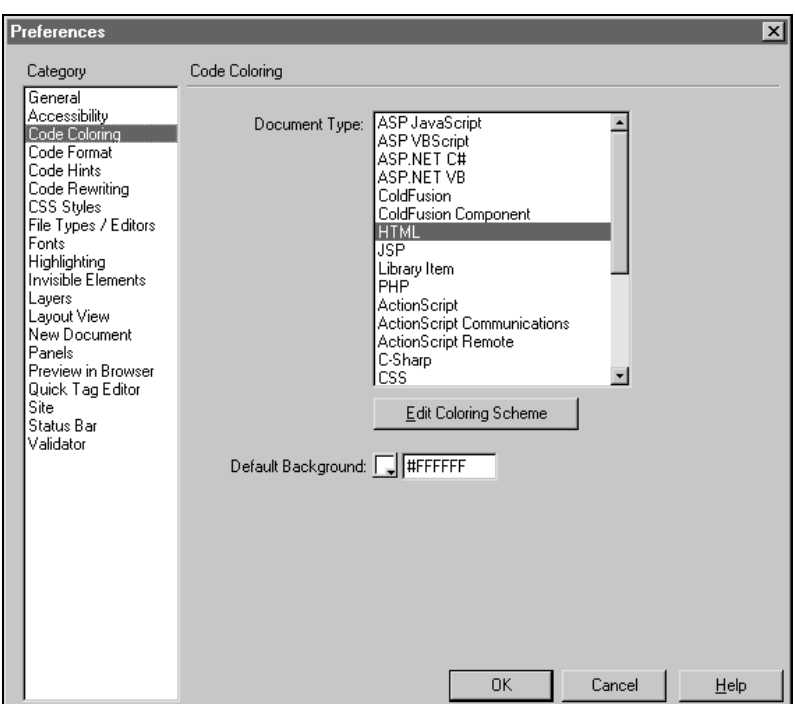


Рис. 4.11. Цветовое оформление исходного кода можно подобрать по своему вкусу в настройках Dreamweaver

Представьте себе, сколько различных документов можно создавать и редактировать в Dreamweaver MX! От ASP до WML — всего 23 типа, включая привычный и родной HTML. И для каждого из них программа способна поддерживать уникальный набор цветов для оформления.

Примечание

Формат WML (Wireless Markup Language) — язык разметки для мобильных устройств. Это специальная разновидность формата XML, которая используется для создания Web-страниц, которые можно просматривать с помощью сотовых телефонов, карманных компьютеров и других мобильных устройств.

Сейчас мы пока можем только выбрать любой тип документа и назначить ему цвет фона с помощью кнопки **Default Background**. Надо ли говорить, что сегодня, в век торжества Windows, по умолчанию таким цветом является белый? Существует мнение, что для человеческого глаза на самом деле более приятным и полезным является другой вариант — синий. Разумеется, на синем фоне лучше всего будут смотреться буквы не черного, а белого или какого-нибудь яркого оттенка. Но для этого надо копнуть глубже, то есть изменить цветовую схему. Чтобы отредактировать цвет букв для тегов и других служебных слов, выберите тип документа в списке **Document Type**, а затем нажмите кнопку **Edit Coloring Scheme**. Откроется окно **Edit Coloring Scheme for HTML** (рис. 4.12). Имейте в виду, что вместо **HTML** в заголовке окна может стоять обозначение другого формата — в зависимости от того, для какого типа документов вы настраиваете цветовую схему.

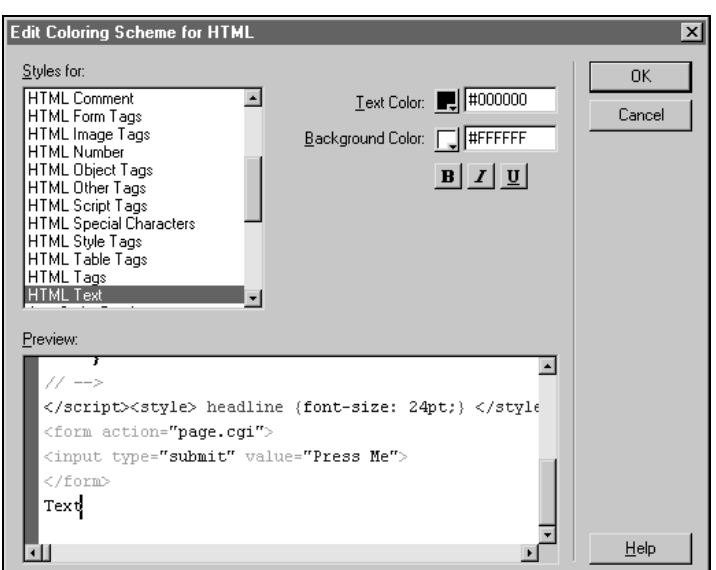


Рис. 4.12. Для различных типов документа можно настраивать свой набор цветов, которыми будут выделяться различные служебные слова

Отметьте, что в списке **Styles for** в левом верхнем углу можно выбрать различные группы слов для данного типа документов. К примеру, для HTML-страницы такими группами считаются теги ColdFusion, комментарии CSS, свойства CSS, селекторы CSS, функции JavaScript — и так далее, всего 34 вида. Различные теги HTML, к примеру, комментарии и ссылки, также относятся к разным группам. Чтобы посмотреть на параметры их оформления, выберите нужную группу в списке **Styles for** и взгляните на ее настройки справа от списка:

- **Text Color** — цвет текста для этой группы. Его можно изменить, щелкнув по кнопке-индикатору и выбрав оттенок из раскрывающейся палитры. А можно набить шестнадцатеричное значение цвета в текстовом поле.
- **Background Color** — цвет фона для данной группы. По умолчанию, все теги имеют один и тот же фон, являющийся общим фоном для всего документа. Но, благодаря параметру **Background Color**, его можно назначать индивидуально — для пущего шика или выделения особо важных тегов.
- Три кнопки **B**, **I** и **U** позволяют выбирать начертание текста — полужирное, курсивом и подчеркнутое соответственно.

Посмотреть на общее действие параметров можно в текстовой области **Preview**, которая расположена в нижней части экрана. Там находится образец кода, в котором можно найти все или практически все группы слов, для которых возможно отдельно настраивать оформление. Кстати, если щелкнуть мышью на любом слове в этом образце, то в списке **Styles for** будет автоматически выделена группа, к которой относится это слово. Используйте этот прием для быстрого опознания нужных групп!

Форматирование исходного кода

Кроме цвета и написания символов, из которых, как из кирпичиков, складывается исходный код страницы, важное значение для нас имеет еще и его формат. В конце концов, если мы взялись делать страницу в текстовом режиме, это вовсе не значит, что мы безразличны к ее внешнему виду. Точнее, к тому, как выглядит для нас ее исходный код.

К счастью, Dreamweaver MX — это очень удобный редактор для "кодеров". В нем предусмотрено и автоматическое форматирование кода. К примеру, теги, вложенные в другие теги, автоматически отодвигаются от начала строки. Благодаря этому, мы можем легко проследить структуру кода и понять, что содержится в этом теге и для каких тегов он сам является содержимым.

Автоматическое форматирование кода действует только при создании новых документов в Dreamweaver MX или при дополнении уже существующих. То, что уже было набрано раньше, не подвергается форматированию, если мы только сами об этом не попросим. Попросить об этом можно с помощью команды меню **Commands | Apply Source Formatting** — для всего документа,

и **Commands | Apply Source Formatting for Selecting** — для выделенной части документа.

Code Inspector

```
1  <html><head><meta http-equiv=Content-Type content="text/html; charset=windows-1251">
2  <title>Чистка кода</title><style><!-- .MsoBodyText {font-size:10pt; font-family:Arial,
   Helvetica, sans-serif;} .Section1 {page:Section1; font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;} -->
   </style></head><body bgcolor="#FFFFFF" class="Normal" lang=RU><div class=Section1>
3   <h4>Чистка кода</h4><p class=MsoBodyText>Оружие любит ласку - чистку и смазку.
   Поскольку <span lang=EN-US>HTML</span>-код - вещь нематериальная, в смазке он
   не нуждается. Зато ему так часто нужна чистка! Если вы пришли в ужас от количества
   ошибок, если что-то не ладится при просмотре в браузере, и если вы хотите добиться
   более высокого качества, используйте несколько гигиенических процедур и удача
   всегда будет на вашей стороне!</p></div></body></html>
```

Code Inspector

```
1  <html>
2  <head>
3  <meta http-equiv=Content-Type content="text/html; charset=windows-1251">
4  <title>Чистка кода</title>
5  <style><!-- .MsoBodyText {font-size:10pt; font-family:Arial, Helvetica, sans-serif;} .Section1
   {page:Section1; font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;} --></style>
6  </head>
7  <body bgcolor="#FFFFFF" class="Normal" lang=RU>
8  <div class=Section1>
9   <h4>Чистка кода</h4>
10  <p class=MsoBodyText>Оружие любит ласку - чистку и смазку. Поскольку <span
   lang=EN-US>HTML</span>-код
11    - вещь нематериальная, в смазке он не нуждается. Зато ему так часто нужна
12    чистка! Если вы пришли в ужас от количества ошибок, если что-то не ладится
13    при просмотре в браузере, и если вы хотите добиться более высокого качества,
14    используйте несколько гигиенических процедур и удача всегда будет на вашей
15    стороне!</p>
16 </div>
17 </body>
18 </html>
19
```

Рис. 4.13. Применение форматирования к исходному коду: вверху пример кода, в котором все теги следуют друг за другом в нескольких строках; внизу тот же код после действия команды меню **Commands | Apply Source Formatting**

Команда форматирования просто идеальна, если надо разобраться в исходном коде страницы, теги которой следуют один за другим в одной и той же строке. Такое часто бывает в страницах как результат оптимизации перед размещением на сервере. Исходный код в таких случаях выглядит как один сплошной монолит, в котором трудно выделить отдельные теги. Применив форматирование, мы получаем ясный и четкий код, в котором отлично просматриваются отдельные теги и их иерархия (рис. 4.13).

Совет

В Dreamweaver MX, чтобы отследить структуру исходного кода страницы, можно использовать панель **Tag Inspector**. Это средство показывает все теги, имеющиеся на странице, их последовательность и вложение друг в друга. Но оно никак не изменяет сам код. Поэтому, если вы собираетесь все-таки лично редактировать код страницы, используйте команду форматирования.

Изменить параметры форматирования по своему вкусу можно в настройках Dreamweaver. Используйте команду меню **Edit | Preferences** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<U>. В списке слева выберите строку **Code Format** и измените настройки, которые появятся при этом справа (рис. 4.14).

- **Indent** — если флажок установлен, то для каждого тега будут использоваться отступы от начала строки. Для тега, вложенного в другой тег, отступ увеличивается.
- **Use** — раскрывающийся список из двух пунктов — **Spaces** и **Tabs**. Он позволяет выбрать, как будут формироваться отступы — с помощью пробелов или знаков табуляции. Чтобы установить пробелы, выберите **Spaces**, а для знаков табуляции — **Tabs**.
- **Indent Size** — величина отступа, указанная в пробелах или знаках табуляции (зависит от того, что выбрано в списке **Use**).
- **Tab Size** — ширина знака табуляции, который появляется при нажатии клавиши <Tab>. Эта величина измеряется в количестве символов, которое могло бы поместиться вместо одного знака табуляции.
- **Automatic Wrapping** — если флажок установлен, Dreamweaver осуществляет автоматический перевод строки всякий раз, когда ее длина в символах превысит значение, заданное в поле **After Column**. В отличие от перевода строки, который можно включить при настройке встроенного редактора, в данном случае строка действительно заканчивается. Но это происходит только тогда, когда перенос строки никак не может повлиять на отображение страницы в браузере. Поэтому строки исходного кода могут часто превышать значение, заданное с помощью поля **After Column**.
- **Line Break Type** — раскрывающийся список позволяет выбрать тип окончания строки, принятый в разных операционных системах.

- **Default Tag Case** — тут можно выбрать, какими буквами будут отображаться теги по умолчанию — прописными (**<lowercase>**) или заглавными (**<UPPERCASE>**).
- **Default Attribute Case** — то же самое для атрибутов тегов.
- **Override Case Of** — две опции в этой группе, **Tags** и **Attributes**, позволяют включить "силовой метод" для установки регистра тегов и атрибутов соответственно. Если вы установите два флажка, то преобразование регистра произойдет сразу же, для всех открытых в Dreamweaver документов. И при открытии новых документов все теги и атрибуты будут сразу преобразовываться к тому регистру, который вы задали в опциях **Default Tag Case** и **Default Attribute Case**.
- **No Break After TD** — установка флажка запрещает программе автоматически ставить перевод строки после тега `<td>`, что происходит, например, при вставке таблицы внутрь этого тега.
- **Centering** — выравнивание по центру в HTML можно задавать разными способами: с помощью тега `<center>` или тега `<div>`. Выберите здесь, какой способ вам по душе. В любом случае, оба тега соответствуют стандарту HTML 4, хотя `<center>` и поддерживается большим количеством браузеров.

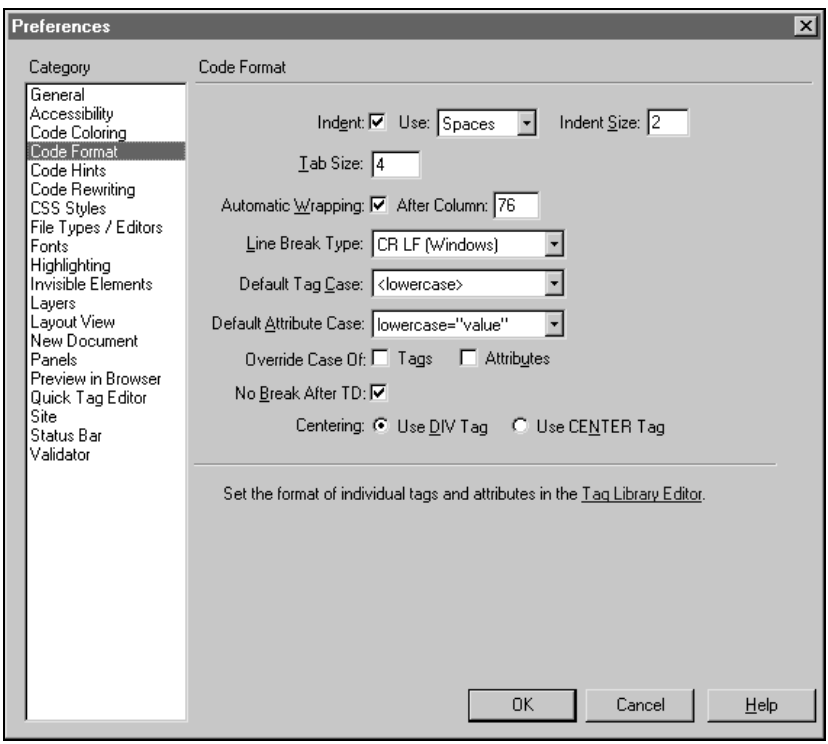


Рис. 4.14. Настройка форматирования исходного кода в Dreamweaver

Более радикальным средством, чем форматирование, является чистка кода. С ее помощью мы можем даже лечить явно ошибочный код, созданный кем-то или, чем черт не шутит, даже нами.

Чистка кода

Оружие любит ласку — чистку и смазку. Поскольку HTML-код — вещь нематериальная, в смазке он не нуждается. Зато ему так часто нужна чистка! Если вы пришли в ужас от количества ошибок, если что-то не ладится при просмотре в браузере и если вы хотите добиться более высокого качества, используйте несколько гигиенических процедур — и удача всегда будет на вашей стороне.

В Dreamweaver есть пара команд, которые запускают процесс проверки и исправления кода. Для большинства случаев вам достаточно использовать команду меню **Commands | Clean Up HTML**.

Примечание

Если при создании страницы (см. *главу 3*) вы установили флажок **Make Document XHTML Compliant**, то команда проверки и исправления кода приобретет вид **Commands | Clean Up XHTML**.

При выполнении этой команды Dreamweaver выводит сначала окно с настройками для исправлений (рис. 4.15). Настройки делятся на две части, первой из которых идет группа под названием **Remove**, управляющая удалением "неправильных" тегов:

- **Empty Container Tags (, <h1></h1>, ...)** — установите флажок для удаления *пустых* тегов, то есть таких, которые ничего не содержат. Пример: `<b></b>`, `<strong></strong>`. Как правило, пустые теги образуются в результате каких-либо ошибок и с точки зрения классического стандарта HTML не имеют смысла. Однако теги `<div></div>`, которые используются для создания слоев, не считаются пустыми и вследствие этого не удаляются.
- **Redundant Nested Tags** — установка флажка приводит к сокращению избыточных тегов. К примеру, тег `<b></b>` задает полужирное начертание для всего текста, расположенного в нем. Поэтому любое дополнительное использование этого же тега к этому же тексту является избыточным и подлежит сокращению. Код `<b>Этот текст <b>выделен </b>полужирным</b>` по своему смыслу абсолютно идентичен коду `<b>Этот текст выделен полужирным</b>`.
- **Non-Dreamweaver HTML Comments** — установите флажок, если вам надо удалить все комментарии, кроме тех, которые автоматически делает Dreamweaver.

- **Dreamweaver Special Markup** — при установке флажка, наоборот, включается удаление комментариев, сделанных Dreamweaver.
- **Specific Tag(s)** — установите флажок и введите в текстовое поле рядом с ним все теги, которые вы хотите удалить из кода.

Рис. 4.15. Чистка HTML-кода с помощью команды **Clean Up HTML / XHTML**

Остальные параметры этого диалога не столь кровожадны и отвечают за функции, не требующие удаления. Отметьте первый из них, **Combine Nested <font> Tags When Possible**, если хотите объединить вложенные друг в друга теги `<font>`. Некоторые визуальные HTML-редакторы, не будем тыкать в них пальцем, часто развлекаются тем, что задают одному и тому же фрагменту текста разные параметры с помощью отдельных тегов. К примеру, полужирное начертание, размер и цвет могут задаваться так:

```
<font weight ="400"><font size="7"><font color="#FF0000">Пример
текста</font></font></font>;
```

В этом примере для задания каждого атрибута одного и того же текста используется отдельный тег — просто ужас! Ведь все атрибуты можно разместить в одном теге, что и делает Dreamweaver при установке флажка **Combine Nested <font> Tags When Possible**:

```
<font weight ="400" size="7" color="#FF0000">Пример текста</font>;
```

Последний флажок, **Show Log on Completion**, если его установить, говорит программе, что после окончания чистки кода необходимо вывести отчет о проделанной работе. Обязательно установите этот флажок, чтобы контролировать процесс исправления.

Это, так сказать, была обычная чистка для рядовых HTML-файлов. А вот если у вас на руках оказался HTML-файл, подготовленный кем-то с помощью редактора Microsoft Word (ладно, ладно, можете не оправдываться!),

то это совершенно особый и торжественный случай. И для него надо использовать команду меню **Commands | Clean Up Word HTML**. Поскольку этот текстовый редактор от Microsoft весьма и весьма распространен, а Web-страницы, "сделанные" с его помощью встречаются очень часто, я счел нужным подробно рассказать о настройках этой команды. Диалоговое окно, которое открывается при ее запуске, выглядит куда как внушительнее своего младшего брата и оснащено в несколько раз большим количеством настроек (рис. 4.16).

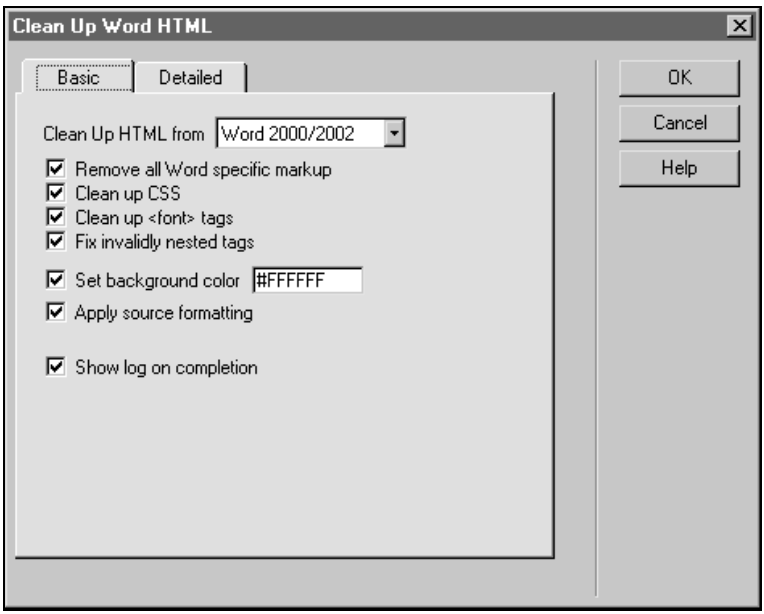


Рис. 4.16. Чистка HTML-кода с помощью команды **Clean Up Word HTML**

На вкладке **Basic**, которая открыта в этом диалоговом окне по умолчанию, расположены основные и упрощенные настройки чистки.

- **Clean Up Word HTML from** — в этом раскрывающемся списке надо выбрать версию Word, с помощью которого была создана Web-страница, подвергающаяся процедуре очищения. Обычно Dreamweaver сам определяет необходимую версию, так что вряд ли вам нужно заботиться об установке этого параметра.
- **Remove all Word specific markup** — установка флажка включает удаление всех тегов, которые имеют смысл только для самого Word. Более подробно это можно настроить на вкладке **Detailed**.
- **Clean Up CSS** — очистка кода от всех лишних стилей CSS, за исключением тех, которые используются для форматирования текста. Более подробно это можно настроить на вкладке **Detailed**.

- **Clean up <font> tags** — удаляет все теги `<font>`.
- **Fix invalidly nested tags** — удаляет только те теги `<font>`, которые расположены вне тегов параграфа (`<P></P>`) и заголовка (`<H1></H1>` и другие).
- **Set background color** — устанавливает цвет фона страницы в значение, указанное в текстовом поле.
- **Apply source formatting** — применяет к исправленному коду форматирование по умолчанию *(см. разд. "Форматирование исходного кода" данной главы)*.
- **Show log on competition** — установите флажок, чтобы по завершении работы Dreamweaver вывел краткий отчет о сделанных исправлениях.

Два первых параметра можно более подробно настроить, если выбрать вкладку **Detailed** и перейти к более детальным настройкам (рис. 4.17). Но вообще-то говоря, вам вполне будет достаточно и базовых настроек на вкладке **Basic**. Либо вы чистите страницу полностью, либо оставляете как есть — полумеры тут не имеют особого смысла.

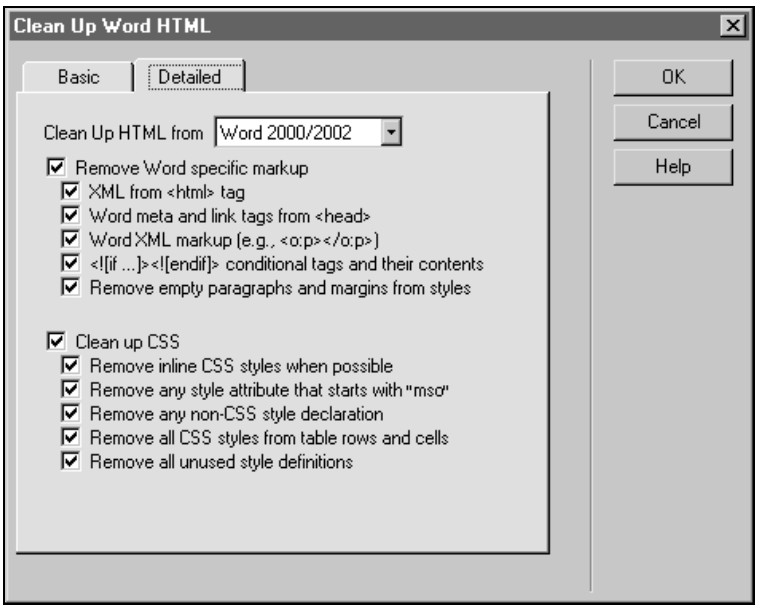


Рис. 4.17. Детальная настройка для очистки HTML-кода, подготовленного в Word

Чистка кода полезна не только тогда, когда вы заведомо уверены в наличии ошибок. В некотором роде это такая же гигиеническая процедура, как, к примеру, чистка зубов каждое утро. Особенно рекомендуется применять чистку к страницам, сгенерированным в Microsoft Word. Хотя такие страницы

и выглядят корректно в браузере Microsoft Internet Explorer, их очень большой недостаток — это крайне большой размер файла.

К примеру, я использовал первый абзац из этого раздела, чтобы получить экспериментальную Web-страницу с помощью Word XP. Изначальный объем сгенерированной странички составил 5 Кбайт. Вроде немного, да? Но после того, как я запустил команду **Clean Up Word HTML** в Dreamweaver, объем страницы уменьшился до 1 Кбайта, то есть в пять раз! Только чувство меры удержало меня от того, чтобы привести здесь исходный код для обеих страничек. Впрочем, вы с легкостью можете повторить мой опыт, если у вас установлен Microsoft Word XP и Dreamweaver MX.

Конечно, такая разница характерна для страниц с небольшим объемом текста. Чем больше объем полезной информации на странице, тем меньше разница между сырым кодом, полученным из Word, и кодом, очищенным в Dreamweaver. Но даже когда я сохранил как Web-страницу из Word целиком весь раздел, посвященный чистке кода, размер файла получился 27 Кбайт. А после чистки в Dreamweaver этот же файл уменьшился до 13 Кбайт. Разница весьма и весьма существенная, так что мотайте на ус!

Как подключить внешний HTML-редактор

Для тех, кто предпочитает старые и проверенные методы, будет интересно узнать, как подключить свой любимый редактор для HTML. Что и говорить, старый друг лучше новых двух. Вполне может оказаться так, что по каким-то причинам часть работы для вас предпочтительнее выполнять не в Dreamweaver, а в другом HTML-редакторе.

Сначала укажем для пакета Dreamweaver MX, где искать этот другой HTML-редактор. Выберите команду меню **Edit | Preferences**, чтобы открыть диалоговое окно с настройками пакета. В списке слева выберите группу настроек **File Types | Editors**. Справа появятся соответствующие для этой группы параметры. Найдите строку **External Code Editor** (второй сверху параметр) и введите в нее путь к вашему любимому редактору HTML-кода. Можно воспользоваться кнопкой **Browse**, расположенной рядом, чтобы указать путь с помощью стандартного диалога выбора файлов (рис. 4.18). После того как путь указан, нажмите кнопку **OK**, чтобы изменения вступили в силу.

Совет

Диалог с глобальными настройками можно быстро вызвать с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<U>.

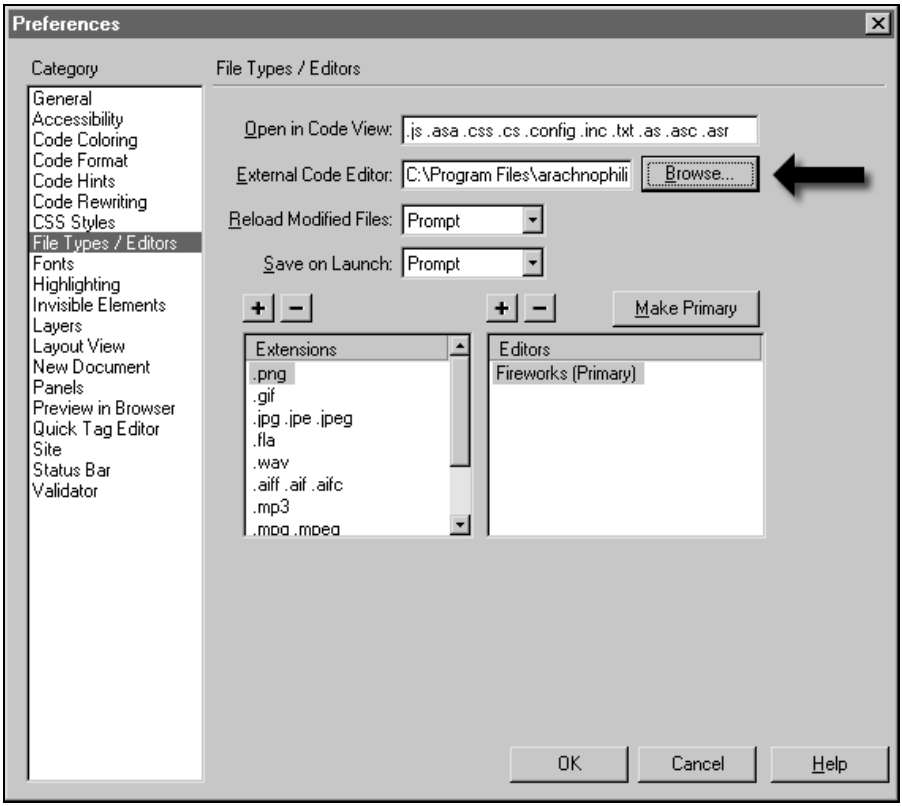


Рис. 4.18. Указание пути к внешнему редактору HTML-кода

Указанным редактором можно воспользоваться сразу после закрытия диалогового окна с настройками. Для этого надо зайти в меню **Edit** и найти команду **Edit with <*Name*>**, где ***Name*** — это имя выбранного внешнего редактора (точнее, имя исполняемого файла). К примеру, в моем случае, в этой роли выступает бесплатный HTML-редактор Arachnophilia — в память о моих первых опытах с Web-дизайном. И соответствующая команда меню в Dreamweaver будет выглядеть, как **Edit | Edit with arach**.

Примечание

Ранее, в Dreamweaver 4, вызов внешнего редактора можно было произвести с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<E>. Но в Dreamweaver MX эта команда по умолчанию вызывает новое средство — **Tag Editor**.

Примечание

Последнюю версию бесплатного редактора Arachnophilia, а также информацию по нему можно найти на сайте **http://www.arachnoid.com/arachnophilia/index.html**.

После того как вы отредактировали файл во внешнем редакторе, вы можете его записать или закрыть. Если переключиться обратно в Dreamweaver, то он предупредит, что файл был изменен с помощью внешней программы, и спросит, следует ли перезагрузить страницу (рис. 4.19). Для положительного ответа следует нажать кнопку **Да**, а для отрицательного — **Нет**.

Рис. 4.19. Диалоговое окно, возникающее при модификации файла с помощью внешнего редактора

Но вот вы ответили утвердительно и Dreamweaver быстренько загружает обновленный файл. Стоит предупредить вас, что при этом он анализирует сделанные изменения и, возможно, кое-что переписывает по своим правилам. Эти действия входят в состав процесса под названием **Roundtrip HTML**. Слово "roundtrip" можно перевести как "туда и обратно", а в нашем случае этот термин обозначает процесс передачи HTML-кода между внешним редактором и Dreamweaver. При этом производится некоторая правка кода. Исправления кода происходят и в том случае, если вы просто открыли HTML-страницу, созданную вне Dreamweaver.

Как правило, Dreamweaver старается выполнять только полезные изменения, к примеру, проверяет правильность расстановки тегов. Но если вы хотите, то можно запретить ему это делать. Для этого снова вызовите окно общих настроек с помощью команды меню **Edit | Preferences**. В списке слева выберите группу **Code Rewriting** и установите флажки, которые вы считали нужными (рис. 4.20):

- **Fix Invalidly Nested and Unclosed Tags** — исправлять перекрывающиеся и незакрытые теги;
- **Rename Form Items when Pasting** — переименовывать элементы формы при вставке;
- **Remove Extra Closing Tags** — удалять лишние закрывающие теги;
- **Warn when Fixing or Removing Tags** — предупреждать пользователя о каждом исправлении тегов;
- **Never Rewrite Code** — никогда не переписывать код. Этот флажок работает совместно со следующим параметром;

- **In Files with Extensions** — список форматов файлов, изменения в которые никогда не будут вноситься. Чтобы добавить свой формат, к примеру HTML, допишите в конце строки соответствующие обозначения через запятую — "*.htm, *.html". Данный список учитывается, только если отмечена предыдущая опция;
- **Special Characters** — некоторые символы для корректной работы HTML-кода должны записываться в специальном формате. Простые текстовые редакторы, вроде Блокнота в Windows, могут не подозревать об этом. Для исправления их ошибок нужно установить соответствующие флажки: **Encode Special Characters in URLs Using %** — заменять особые символы в URL и **Encode <, >, &, and "in Attribute Values Using &"** — заменять символы угловых скобок, "&" и прямых кавычек в атрибутах тегов. Для более подробной справки обратитесь к спецификациям языка HTML.

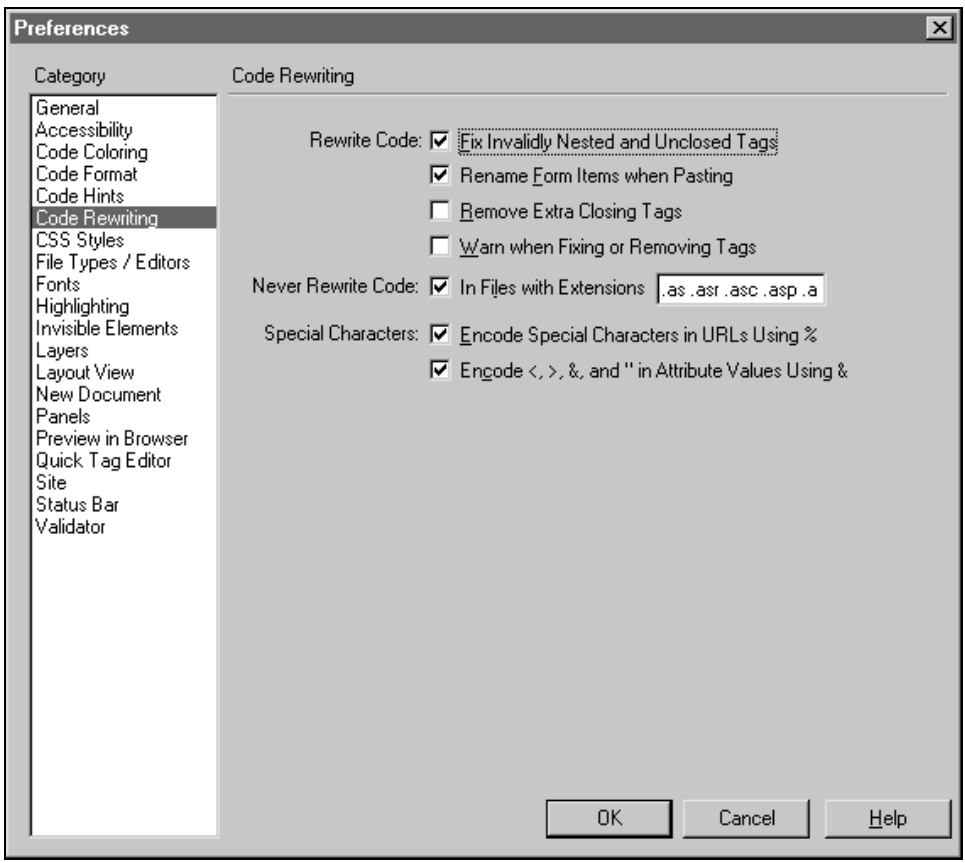


Рис. 4.20. Настройки изменений, которые происходят при приемке кода от внешнего редактора

Примечание

При автоматической правке Dreamweaver не исправляет теги, которые ему неизвестны (в их числе — теги XML). Но если такие теги перекрываются с другими, то Dreamweaver может отмечать их как ошибку, если включена опция подсветки неправильного HTML *(см. разд. "Настройка встроенного редактора кода" настоящей главы)*.

В общем-то, использование внешних редакторов при работе с Dreamweaver — не более чем нежелание ломать свои привычки. Собственные средства пакета могут удовлетворить самого заядлого "кодера". Хотя Dreamweaver и считается средством для визуального построения сайтов, его инструменты для работы в кодовом режиме приближаются к совершенству. И в этой главе я постараюсь доказать это.

Как пользоваться встроенным справочником *Reference*

Лавины информации, обрушивающиеся на нас, становятся сильнее с каждым годом, а ресурсы нашей памяти отнюдь не бесконечны. Если вы помните наизусть все теги HTML, стили и правила CSS, а также все функции и объекты JavaScript, то дайте, я пожму вам руку — вы великий человек. Если же нет, не огорчайтесь — Dreamweaver поставляется вместе с мощной справочной системой. Представьте себе, что вместе с программой вы купили несколько книг. Потому что в любой момент вы можете воспользоваться электронным словарем в виде панели **Reference**.

Чтобы открыть панель **Reference**, используйте команду меню **Window | Reference** или нажмите комбинацию клавиш <Shift>+<F1>. В верхней части панели расположен раскрывающийся список **Book**, в котором можно выбрать интересующий вас справочник. В Dreamweaver MX вы можете воспользоваться следующими электронными книгами:

- **O'REILLY HTML Reference** — справочник по тегам HTML;
- **O'REILLY CSS Reference** — справочник по стилям CSS;
- **O'REILLY JavaScript Reference** — справочник по языку JavaScript;
- **Macromedia CFML Reference** — все про теги ColdFusion, серверной технологии от компании Macromedia;
- **Sitespring Project Site Tag Reference** — справка по тегам Sitespring;
- **UsableNet Accessibility Reference** — очень интересный справочник по тому, как сделать ваш сайт более доступным и удобным для ваших посетителей. Этот справочник разработала компания UsableNet — мировой лидер по созданию программ, удобных и понятных для пользователей. Справочник датируется 2002 годом;

- **Wrox ASP 3.0 Reference** — справочник по серверной технологии Active Server Pages версии 3.0 от издательства Wrox Press (1999 год);
- **Wrox JSP Reference** — справочник по серверной технологии Java Server Pages от издательства Wrox Press (1999 год).

Ранее, в Dreamweaver 4, на панели **Reference** по умолчанию были доступны только три электронных книги: справочники по HTML, CSS и JavaScript. Как видим, ассортимент значительно расширился за счет серверных технологий, на работу с которыми теперь рассчитан Dreamweaver MX.

Как читать эти книги? Очень просто — выбираете заглавие книги в списке **Book**, затем найдите название статьи в первом списке, расположенном под списком **Book**. В зависимости от выбранного справочника, подпись к списку статей может меняться: для книги по HTML это будет **Tag**, для справки по CSS — **Style** и так далее. Выбранная статья отображается на панели **Reference**. Для удобства растяните эту панель по ширине, так как большинство статей не входит в стандартные размеры. Можно также изменить размер шрифта, которым отображается текст статьи. Для этого щелкните правой кнопкой мыши по верхней части панели **Reference** (не по тексту статьи!) и в контекстном меню выберите, что вам угодно:

- **Large Font** — большой шрифт;
- **Medium Font** — шрифт среднего размера;
- **Small Font** — совсем маленькие буквы.

Раскрывающийся список, расположенный справа от списка статей, открывает доступ к дополнительным терминам. В большинстве словарей в этом списке стоит только **Description** — описание выбранного термина или содержание выбранной статьи. К примеру, в справке по HTML для ряда тегов можно выбрать их атрибуты (рис. 4.21).

Обратите особое внимание на справочники по HTML и CSS, точнее, на загадочные сокращения в заголовках статей (рис. 4.22). Буквы **NN** и **IE** обозначают соответственно браузеры **Netscape Navigator** и **Internet Explorer**. А зеленые цифры после этих букв — версии браузеров, которые поддерживают описываемый в статье тег, атрибут или стиль. Если вместо цифры стоит сокращение **n\a**, это означает, что данный тег не поддерживается. В конце заголовка стоит обозначение и номер стандарта CSS или HTML, которому соответствует описываемый термин. Даже не читая статью, вы можете разобраться с поддержкой вашего кода в различных браузерах.

Одно из ценных качеств во встроенной справке Dreamweaver в том, что она контекстная. Попробуйте проделать такой эксперимент. Закройте панель **Reference**, после чего выделите какой-нибудь тег в исходном коде. Можно просто поставить курсор на интересующий вас тег или атрибут. После этого нажмите клавиши <Shift>+<F1> или используйте команду меню **Window | Reference**. И справочник тотчас откроется на выбранном термине.

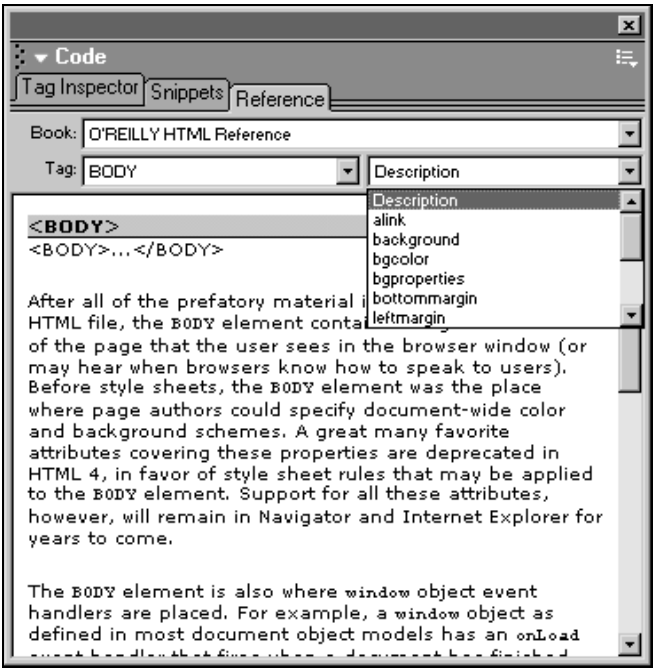


Рис. 4.21. Панель **Reference** предоставляет справку по тегам и их атрибутам

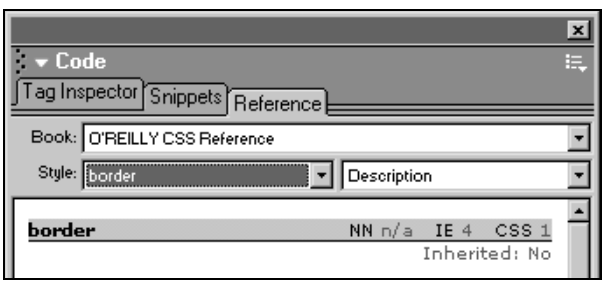


Рис. 4.22. В справке по HTML и CSS можно быстро определить совместимость вашего кода с широко используемыми браузерами

Полуавтоматическая верстка кода

Инструмент для ленивых — так можно назвать диалоговое окно **Tag Chooser**, которое почти избавляет от ручной работы. Оно в какой-то мере автоматизирует процесс вставки тегов. Вместо набивки кода на клавиатуре, вы выбираете тег из имеющихся в списке. Вдобавок вы можете определить его некоторые особенности и даже воспользоваться справкой.

Для вызова диалогового окна **Tag Chooser** можно использовать несколько способов.

- Находясь в текстовом режиме, щелкните по нужному месту в коде правой кнопкой мыши и в контекстном меню выберите команду **Insert Tag**.
- В любом режиме выберите команду меню **Insert | Tag**.
- В любом режиме используйте комбинацию клавиш <Ctrl>+<E>.

После этого открывается диалоговое окно (рис. 4.23). Если Dreamweaver находился в визуальном режиме, он автоматически переключается в комбинированный режим редактирования.

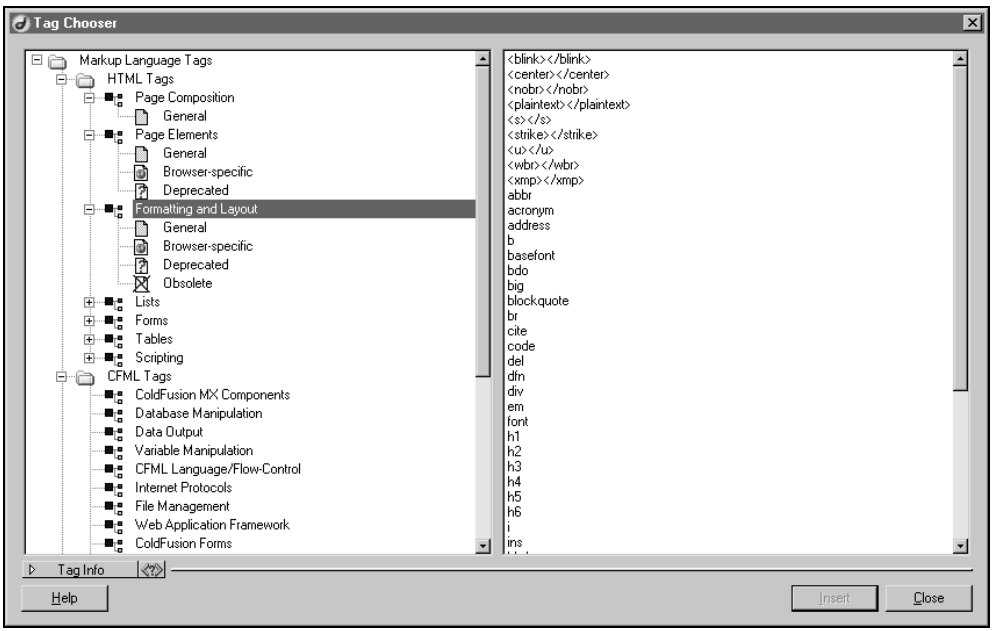


Рис. 4.23. Диалоговое окно **Tag Chooser** позволяет автоматизировать процесс использования тегов

Диалоговое окно **Tag Chooser** по умолчанию делится на две части. Слева располагается список библиотек различных тегов. В правой части отображается список тегов для выбранной библиотеки. Чтобы выбрать нужный элемент в любом окне, надо один раз щелкнуть на нем мышью. Я подчеркиваю этот момент, потому что двойной щелчок по тегу приводит к его вставке. Поскольку диалоговое окно **Tag Chooser** при этом не закрывается, а его размеры достаточно велики, вы можете не заметить, как наставите кучу лишних тегов.

В момент вставки тега Dreamweaver помещает его на том месте, где вы оставили курсор. Если вы хотите изменить эту позицию, отодвиньте **Tag Chooser** в сторону и спокойно переставьте курсор с помощью клавиш или мыши. Вы можете даже продолжить работу в Dreamweaver, не обращая внимания на отодвинутый в сторону **Tag Chooser**. Все операции будут доступны. В этом работа с **Tag Chooser** ничем не отличается от работы с инструментальными панелями.

Выбор нужного тега облегчается благодаря тому, что каждая библиотека разбивается на ряд категорий. В случае с HTML, классификация идет еще дальше — категории тегов делятся на следующие группы:

- **General** — общие теги, никаких противопоказаний к применению.
- **Browser-specific** — теги, специфичные для некоторых браузеров. Для более подробной информации следует включить информацию о теге.
- **Deprecated** — теги, использование которых не рекомендуется.
- **Obsolete** — устаревшие теги.

Чтобы получить информацию по выбранному тегу, нажмите кнопку **Tag Info**, расположенную справа под списком библиотек. При этом диалоговое окно дополняется снизу информационным полем, в котором выводится справка по текущему выбранному тегу. Если тег не выбран, эта панель описывает текущую выбранную библиотеку или группу элементов.

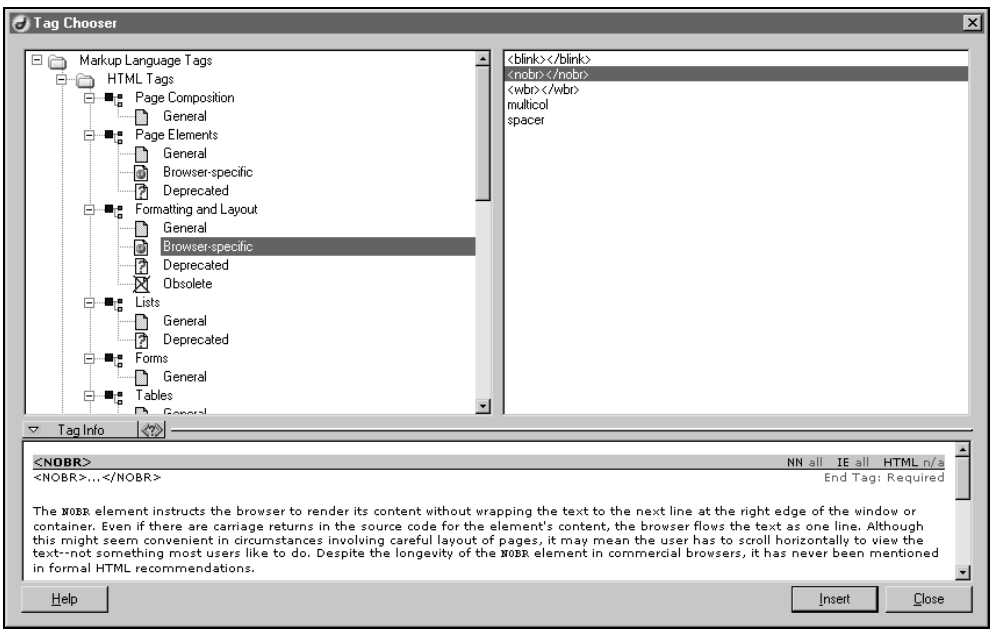


Рис. 4.24. Диалоговое окно **Tag Chooser** с открытой информационной областью

Справку можно получить и альтернативным методом — с помощью панели **Reference**. Выделите интересующий вас тег в списке справа и нажмите кнопку рядом с кнопкой **Tag Info**. При этом открывается область справки и показывает статью, посвященную выделенному тегу (рис. 4.24). Надо сказать, что практически информация на панели **Reference** и в информационной области дублирует друг друга. Поэтому чем вы будете пользоваться — это лишь вопрос ваших пристрастий.

Совет

При работе с **Tag Chooser** панель **Reference** немного удобнее, чем встроенная информационная область. Это проявляется в том, что в **Reference** вы можете сразу посмотреть и описание, и атрибуты выбранного тега, а также пролистать статьи на любую другую тематику.

После того, как вы решили, какой тег будете использовать, можно дважды щелкнуть по его имени в правой панели **Tag Chooser** или нажать кнопку **Insert**. Диалоговое окно при этом не закрывается, так что вы можете вставить таким образом хоть все теги, принимающее участие в вашем проекте. Для закрытия диалогового окна надо нажать кнопку **Close**.

Последняя пара предложений о **Tag Chooser**, и я заканчиваю с ним. В момент вставки тега может появиться дополнительное диалоговое окно **Tag Editor** (рис. 4.25). Это редактор тегов, точнее его атрибутов. В заголовке редактора тегов, после слов **Tag Editor**, указывается имя редактируемого тега (через черточку). Редактор тегов появляется при использовании **Tag Chooser**, когда у тега есть какие-то атрибуты. Также его можно вызвать для редактирования любого тега в текстовом режиме Dreamweaver. Для этого надо выделить тег (или просто поставить курсор на него), после чего применить команду меню **Modify | Edit Tag**.

С помощью **Tag Editor** вы можете быстро и без ошибок прописать много параметров, не споткнувшись ни об одну запятую. Для каждого тега существует практически уникальный набор параметров. И тем более удивительно, что **Tag Editor** охватывает все возможные варианты. В левой части окна приводится список групп, на которые делятся параметры выбранного тега. При выборе группы в правой части окна появляются текстовые поля и списки, с помощью которых можно задать значения атрибутов тега. К примеру, для графических изображений можно указать путь к файлу и альтернативную подпись. Поскольку эти параметры и их комбинации стандартны для тегов, я воздержусь от их описания. Иначе объем этой книги неоправданно увеличился бы в несколько раз, а время ее выхода в свет отодвинулось бы на неопределенные сроки.

Итак, коротко: чем полезны такие автоматические средства, как **Tag Chooser** и **Tag Editor**? Они обеспечивают правильное написание тегов и их атрибутов. Вы можете видеть все доступные варианты и параметры выбранного

тега — возможно, даже такие, о которых вы забыли или вообще не догадывались. И вы можете даже не задумываться о таких мелочах, как правильное написание того или иного тега — очень полезное качество при работе поздней ночью, переходящей в раннее утро.

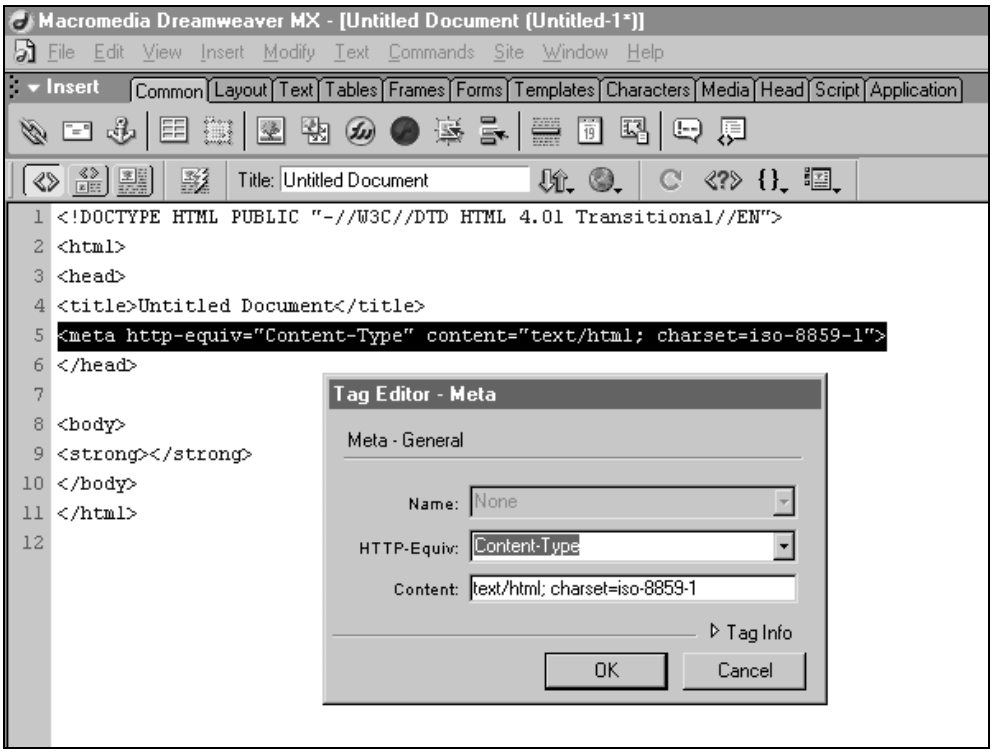


Рис. 4.25. Диалоговое окно **Tag Editor** упрощает процесс заполнения атрибутов для тегов. Представлен пример работы с тегом `<meta>`, что отражается в заголовке диалогового окна **Tag Editor - Meta**

Контроль тегов с помощью *Tag Inspector*

С появлением нового средства — **Tag Inspector** (Инспектор тегов) — все Web-дизайнеры получили очень хорошее средство для контроля кода и поиска ошибок. Им можно пользоваться как в визуальном, так и в кодовом режиме работы Dreamweaver. Но, конечно, наибольший интерес он представляет именно для тех, чья задача — правка и чистка кода.

Откройте панель **Tag Inspector** с помощью команды меню **Window | Tag Inspector** или "горячей" клавиши <F9>. Инспектор тегов состоит из двух

частей (рис. 4.26). В верхней части представлена структура тегов текущего документа. Это, так сказать, скелет нашей Web-страницы, который ясно показывает все используемые теги и отношения между ними.

Теги, содержащие вложения, такие как `HTML` или `BODY`, помечаются квадратиком, щелкая по которому, можно сворачивать или разворачивать содержимое тегов. Вложенные теги смещаются с небольшим отступом вправо относительно "родительских" тегов. В общем, это напоминает работу с папками и файлами в Проводнике Windows или в любой другой программе, где используются древовидные структуры.

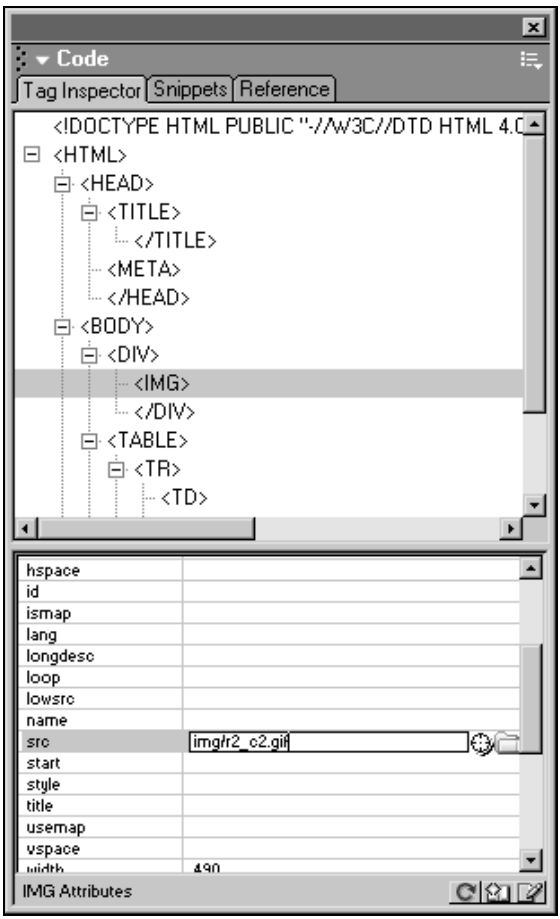


Рис. 4.26. Панель **Tag Inspector**

Благодаря тому, что не надо отвлекаться на содержимое и атрибуты тегов, можно быстро просмотреть и проверить правильность даже большого

HTML-документа. При этом можно взять на заметку следующие приемы, облегчающие работу:

- щелчок по тегу в **Tag Inspector** приводит к выделению тега в исходном коде страницы;
- щелчок по тегу в исходном коде приводит к его выделению в **Tag Inspector**.

Но на этом функции **Tag Inspector** не ограничиваются. С его помощью можно быстро редактировать атрибуты тегов. Выделите щелчком любой тег (либо в инспекторе тегов, либо в исходном коде) и посмотрите на нижнюю часть панели **Tag Inspector**. В ней отображаются все возможные атрибуты данного тега. Это очень удобно — не надо вспоминать, не надо делать ошибки, набирая их вручную. Рядом с каждым атрибутом расположено поле его значения. Если щелкнуть на этом поле и ввести данные, атрибут автоматически добавится в тег. А если наоборот, удалить атрибут с помощью клавиши <Delete> или клавиши <Backspace> и нажать клавишу <Enter>, то данный атрибут автоматически исчезнет из тега. Возьмите себе это на вооружение, и ваши коллеги будут удивляться скорости, с которой вы редактируете атрибуты тегов!

Панель *Snippets*

Любите ли вы перекусывать бутербродами? Лично у меня работа с панелью **Snippets** ассоциируется с такими маленькими бутербродиками. Если у вас голод на идеи, можете быстренько его утолить, используя готовые кусочки кода из панели **Snippets**. Или вы хотите сделать запасы впрок? Тогда запишите понравившиеся, удачные или просто часто используемые кусочки кода в коллекцию **Snippets**.

Вообще-то термин "Snippets", который ввела в обиход компания Macromedia, дословно переводится как "фрагменты, лоскутки, отрывки". И в это есть доля истины. Панель **Snippets** используется для хранения лоскутков HTML-кода — коротких, но, как правило, связных фрагментов Web-страницы. Их можно быстро применять для быстрой штопки страницы и закрытия прорех. Но, в отличие от настоящих лоскутков, кусочки HTML-кода можно переделывать на свой лад и, таким образом, добиваться целостности.

Откройте панель **Snippets** с помощью команды меню **Window | Snippets** или нажав комбинацию клавиш <Shift>+<F9>. В нижней части панели сгруппированы различные фрагменты HTML-кода. Дважды щелкните на любой группе, к примеру, **Headers**, чтобы развернуть ее и посмотреть фрагменты, входящие в ее состав. Затем щелкните один раз (не дважды!) на любом фрагменте, чтобы посмотреть, как он выглядит. Его внешний вид представлен в верхней части панели (рис. 4.27). Кстати, не забудьте, что вы можете

его свободно изменить при использовании. А в нижней части, рядом с именем, можно прочитать разъясняющий комментарий.

Совет

Внешний вид многих фрагментов, да и их комментарии, может не умещаться в скромных размерах панели **Snippets**. Не стесняйтесь в таких случаях свободно раздвигать панель до нужных размеров.

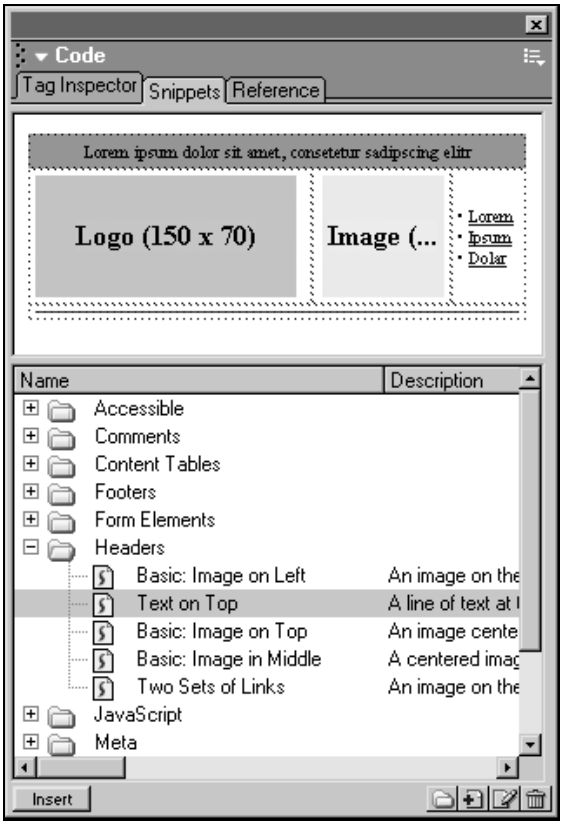


Рис. 4.27. Панель **Snippets** — собрание маленьких, но полезных фрагментов HTML-кода

Чтобы использовать понравившийся фрагмент в своей странице, вернитесь к ее исходному коду и поместите курсор там, где собираетесь вставить фрагмент. Это можно делать как в текстовом, так и в визуальном режиме. Затем дважды щелкните на фрагменте на панели **Snippets** — он автоматически появится в странице, или перетащите его мышью с панели на страницу.

А теперь добавим свой собственный фрагмент в коллекцию. Выделите нужные строчки в исходном коде своей страницы. Это лучше делать именно

в текстовом режиме, по моему мнению, чтобы фрагмент получился цельным, с парным количеством тегов и без лишних символов. На панели **Snippets** выделите папку, в которую будет помещен будущий фрагмент. Новую папку можно создать, щелкнув на значке с изображением папки в нижней части панели. После этого выполните одно из действий.

- На панели **Snippets** щелкните по второй кнопке в нижней части, с изображением листа и плюса.
- В текстовом режиме можно щелкнуть на выделенном коде мышью и в контекстном меню выбрать **Create New Snippet**.

После этого появляется диалоговое окно **Snippet** для определения параметров будущего фрагмента (рис. 4.28). В текстовом поле **Name** укажите имя, если вы не хотите, чтобы он был безымянным. В поле **Description** введите краткий комментарий, поясняющий суть фрагмента. Это та информация, которая будет представлена на панели **Snippets** рядом с его именем. Не пренебрегайте комментариями. Потом не только посторонним людям, но и вам самим будет трудно понять, чего вы хотели добиться этим кусочком кода.

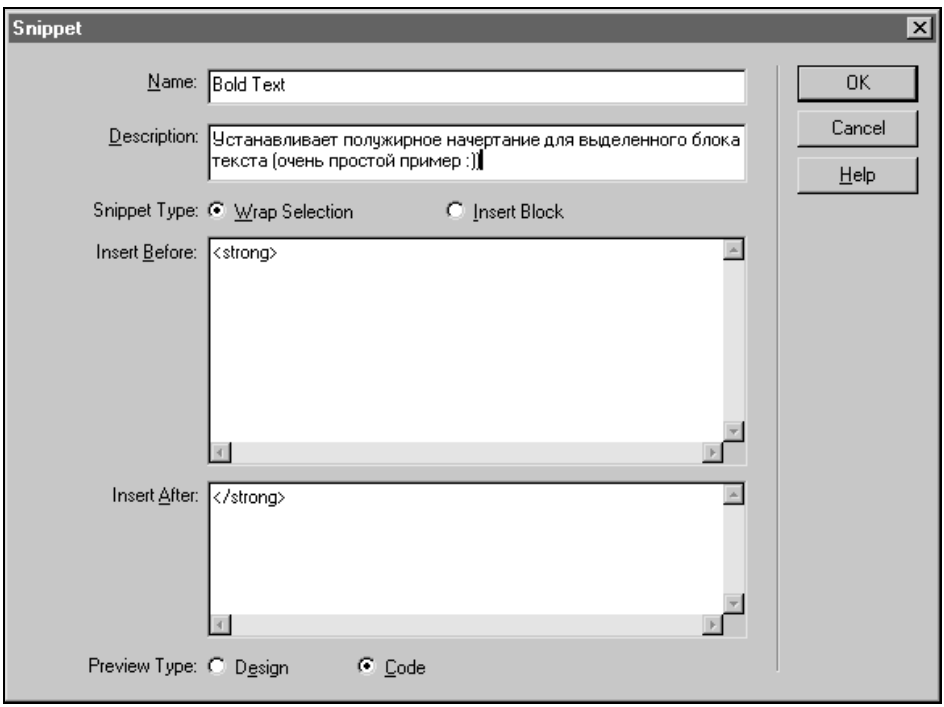


Рис. 4.28. Диалоговое окно **Snippet** для определения свойств нового фрагмента кода

Очень важный параметр — тип фрагмента **Snippet Type**, который переключается с помощью связанных опций **Wrap Selection** и **Insert Block**. Если указать первый вариант, то наш фрагмент может состоять из двух частей. Первая часть задается с помощью области **Insert Before**, а вторая — с помощью **Insert After**. И тогда в будущем кто-нибудь сможет применить наш фрагмент к выделенному участку кода в своей странице. Первая часть фрагмента будет вставать перед выделением, а вторая — после выделения. Короче говоря, он будет действовать как парный тег нашего собственного формата.

Если выбрать тип **Insert Block**, фрагмент будет использоваться как единый блок, строительный кубик. На мой взгляд, лучше так и делать.

Последний параметр, **Preview Type**, задает режим просмотра фрагмента на панели **Snippets**. Если выбрать тип **Design**, то фрагмент будет изображен в виде картинки. Этот вариант рекомендуется для различного рода оформительских и визуальных элементов. А вот если фрагмент основан на невидимом для посетителя Web-страницы коде, вроде скриптов или тегов `META`, то рекомендуемый выбор — тип **Code**. Тогда на панели **Snippets** будет просто демонстрироваться сам текст фрагмента.

Нажмите кнопку **OK**, чтобы закончить процесс определения фрагмента. Позднее вы можете переопределить его свойства, щелкнув на нем правой кнопкой мыши и выбрав в контекстном меню пункт **Edit**. Это можно сделать и с любым другим фрагментом на панели **Snippets**. Дополнительные команды контекстного меню таковы:

- **New Snippet** — создать новый фрагмент;
- **New Folder** — создать новую папку;
- **Edit** — редактировать свойства фрагмента (при этом можно изменять его код);
- **Insert** — использовать фрагмент в текущей открытой странице;
- **Rename** — переименовать фрагмент;
- **Delete** — удалить фрагмент из коллекции.

Работа с кодом в визуальном режиме

Уж если вы собрались работать с HTML-кодом, то приготовьтесь к тому, что большую часть времени вы будете проводить в текстовом или комбинированном режиме Dreamweaver. Тем более, что некоторые инструменты, как **Tag Chooser**, допускают работу только с ними. Но это не догма, которой необходимо строго следовать. При желании, можно успешно редактировать исходный код и одновременно находиться в визуальном режиме. Как такое может быть? Ведь визуальный режим предназначен как раз для обратного — чтобы скрыть от дизайнера исходный код.

Но Dreamweaver вовсе не собирается заковывать нас в такие жесткие рамки. В любом режиме можно успешно работать с кодом, используя такие инструменты, как мини-редактор **Quick Tag Editor** и полноценный текстовый редактор **Code Inspector**. Первый инструмент представляет из себя маленькое всплывающее окно, в котором можно на скорую руку набить строчку кода. Второй инструмент, по сути, является аналогом текстового режима Dreamweaver в виде отдельного всплывающего окна. Оба инструмента включают в себя поддержку всех функций Dreamweaver для работы с кодом, включая подсказку по тегам **Tag Hints** и контекстное использование справочной панели **Reference**. И оба инструмента можно использовать в любое время и в любом режиме работы Dreamweaver — в текстовом, в визуальном и в комбинированном. Вопрос в том, что наибольшая польза от них происходит при работе именно в визуальном режиме, где нет иных средств работы с кодом, кроме них.

Чтобы воспользоваться мини-редактором **Quick Tag Editor**, следует выполнить следующие действия:

1. Находясь в визуальном режиме редактирования, выделить текст, графическое изображение или любой другой элемент страницы, код которого вы хотите отредактировать вручную.
2. Вызовите мини-редактор с помощью команды меню **Modify | Quick Tag Editor** или комбинации клавиш <Ctrl>+<T>.

После этого рядом с выделенным элементом появляется окно мини-редактора (рис. 4.29). Оно состоит из двух частей: текстового поля, где происходит редактирование, и заголовка с пояснением способа использования введенного кода. В зависимости от того, что вы выделили в странице перед запуском мини-редактора, выделенного объекта, таких способов может быть три:

- **Insert HTML** — код, введенный в мини-редакторе, просто будет вставлен в исходный код страницы. Для этого, перед тем как запустить **Quick Tag Editor**, достаточно щелкнуть мышью и поставить курсор в любом месте на странице. Курсор можно поставить в видимом для посетителей тексте, главное, чтобы не был выделен никакой объект или блок текста. Потому что при этом мини-редактор использует один из следующих методов.
- **Edit Tag** — если вы щелкнете мышью на каком-нибудь объекте, к примеру, графическом изображении, это приведет к его выделению. Как следствие, в мини-редакторе откроется тег данного объекта (рис. 4.30). Вы можете отредактировать его, изменив или удалив атрибуты. Следует отметить, что вы не сможете удалить весь тег таким образом. Даже если вы выделите его целиком и нажмете клавишу <Delete> или <Backspace>, он как будто исчезнет — в мини-редакторе, но на самом деле все останется без изменений. Вы можете в этом убедиться по тому, что Web-страница даже не шелохнется.

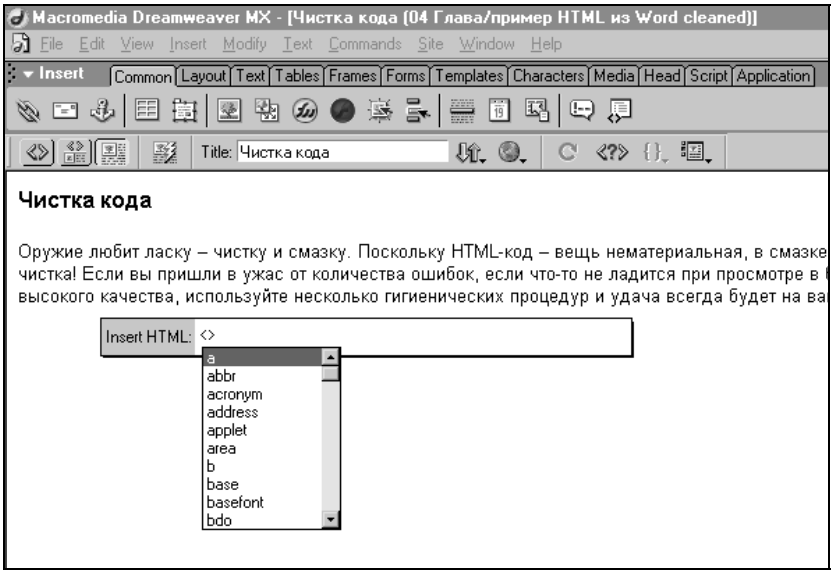


Рис. 4.29. Окно мини-редактора **Quick Tag Editor** в режиме вставки кода **Insert HTML**

Рис. 4.30. Окно мини-редактора **Quick Tag Editor** в режиме правки тега **Edit Tag**

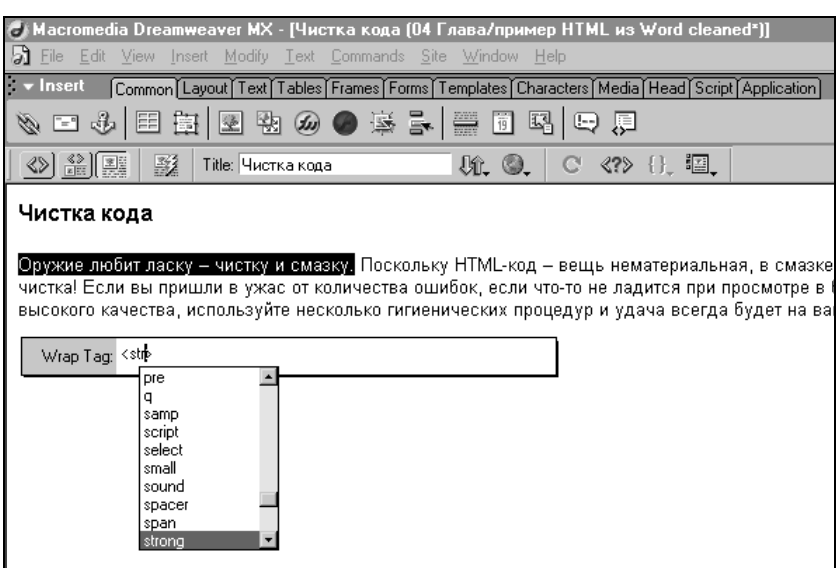


Рис. 4.31. Окно мини-редактора **Quick Tag Editor** в режиме **Wrap Tag**

- **Wrap Tag** — выделите блок текста на странице (не кода HTML, а именно текста — то, что будут видеть пользователи). При запуске мини-редактора вам надо будет ввести тег, в который будет заключен выделенный текст. Закрывать тег не надо, достаточно ввести один открывающий тег, к примеру, `<strong>`, и нажать клавишу <Enter> (рис. 4.31). Это действие применимо только к тексту — если в составе выделенного участка будет хотя бы один тег, **Quick Tag Editor** запустится в режиме редактирования тега **Edit Tag**.

Как следует работать с мини-редактором? Как обычно — вводите код и используете все приемы для его редактирования. По желанию, положение мини-редактора **Quick Tag Editor** можно изменить, щелкнув на его заголовке и перетащив его, как обычное окно, куда угодно. Чтобы завершить редактирование, следует нажать клавишу <Enter>. Поэтому мини-редактор можно смело назвать "редактором одной строки". Чтобы выйти из него, не внося никаких изменений, достаточно нажать клавишу <Esc>.

Совет

По умолчанию, подсказка по тегам **Code Hints** в мини-редакторе **Quick Tag Editor** работает с большей задержкой, чем в текстовом режиме. Чтобы изменить это, откройте настройки Dreamweaver с помощью команды меню **Edit | Preferences**, в списке слева выберите категорию **Quick Tag Editor**, убедитесь, что флажок **Enable Tag Hints** установлен, и выставите с помощью параметра **Delay** необходимое время паузы для подсказки в секундах.

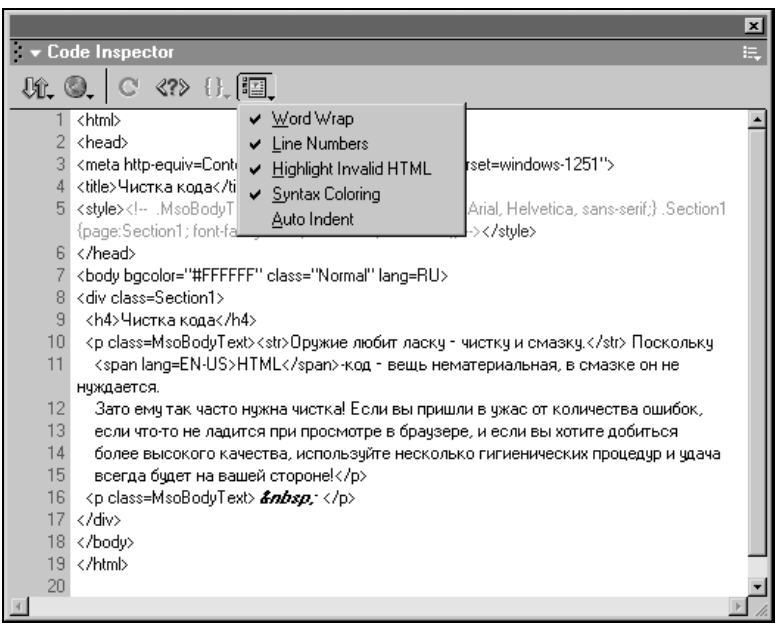


Рис. 4.32. Окно редактора **Code Inspector** предоставляет полный доступ к исходному коду страницы даже в визуальном режиме Dreamweaver

Гораздо более мощным средством является всплывающий редактор **Code Inspector**, который действительно содержит в себе все средства для редактирования кода. Для его запуска следует использовать команду меню **Window | Code Inspector** или клавишу <F10>.

Это практически аналог текстового режима Dreamweaver, только выполненный в виде независимого окна, которое можно изменять и перемещать как угодно (рис. 4.32). Следует отметить, однако, что настройка просмотра в **Code Inspector** производится отдельно от аналогичной настройки в текстовом режиме. Чтобы открыть эти настройки, необходимо щелкнуть на кнопке **View Options**, расположенной на инструментальной панели внутри **Code Inspector**. Значения параметров аналогичны таким же параметрам для текстового режима, которые описывались в этой главе в разделе про настройку встроенного редактора кода.

Селектор тегов

Для быстрого выделения и других операций с тегами в Dreamweaver можно использовать селектор тегов. Этот инструмент можно использовать во всех режимах работы — и в текстовом, и в визуальном, и в комбинированном.

Селектор тегов — это набор кнопок, расположенных в нижнем левом углу окна документа (рис. 4.33). Кнопки соответствуют парным тегам, внутри которых находится текущий выделенный объект. Порядок кнопок с обозначениями тегов соответствует их иерархии. Так, если выбрать картинку, которая находится внутри таблицы, то селектор тегов будет отображать следующую цепочку:

```
<body><table><tr><td><img>
```

Первым тегом в этом примере идет `<body>` — это естественно, так как все остальные теги в теле Web-страницы заключаются внутрь него. После него следуют теги `<table><tr><td>`, соответствующие таблице и ее внутренней разметке. Замыкает цепочку тег `<img>`. В селекторе тегов он выделен полужирным, так как выделенный объект (картинка) на Web-странице занимает его полностью. Если выделение на странице занимает не все содержимое тега, а только его часть, такой тег в селекторе отображается обычным начертанием, а не полужирным.

Примечание

Тег `<html>` в селекторе тегов не указывается, так как считается, что он присутствует всегда.

Если на странице используется разметка с помощью стилей CSS, теги, использующиеся для разметки, отображаются в селекторе как:

```
<p.StyleName>
```

где `p` — обозначение тега, а `StyleName` — имя прикрепленного к нему стиля.

С помощью селектора в визуальном режиме можно быстро определять, какие теги окружают тот или иной объект, а также, какие стили CSS им присвоены. А, кроме того, с селектором тегов в визуальном режиме Dreamweaver можно достичь такой скорости и точности операций, которая и не снилась другим визуальным HTML-редакторам. Рассмотрим по порядку, в чем нам может помочь этот инструмент.

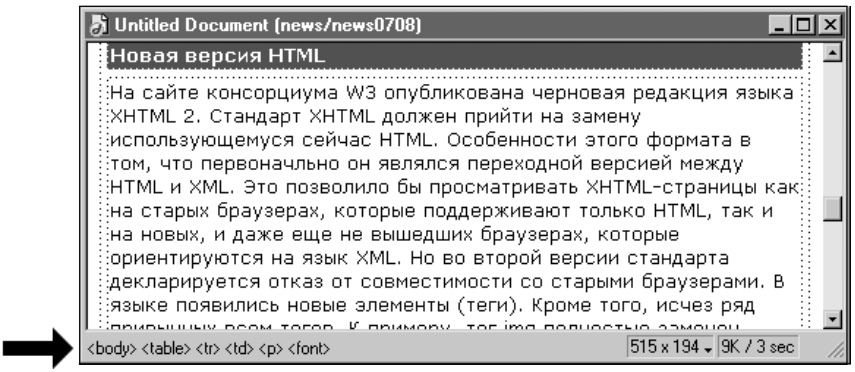


Рис. 4.33. Селектор тегов — полоска с тегами в нижнем левом углу окна документа

Быстрое выделение сложных объектов

Некоторые объекты даже в визуальном режиме работы не так-то легко выделить, к примеру, таблицы или формы, особенно если они вложены в другие объекты. А если речь идет о текстовом режиме, иногда так легко запутаться во внутренней структуре сложного объекта. Но нам на помощь приходит селектор тегов.

Поместите курсор внутри сложного объекта (той же таблицы или формы). После этого, если надо выделить таблицу, щелкните на теге `<table>` в селекторе тегов. Если таблиц несколько, то можно, последовательно щелкая на присутствующих тегах `<table>`, перебрать все таблицы и найти нужную. Таким же образом можно выделять содержимое отдельных ячеек, столбцов и строк таблицы, абзацы текста, слои и прочие объекты.

После того, как мы выделим объект с помощью селектора, первоначальная цепочка тегов еще сохраняется. Так что вы можете скакать по ней туда и обратно в поисках нужного объекта. Но после того, как мы изменим свойства выделенного объекта, селектор тегов обновит свое содержимое так, чтобы оно соответствовало текущему выделенному объекту.

Быстрое удаление тегов

Если щелкнуть правой кнопкой мыши по какому-нибудь тегу в селекторе, то появится контекстное меню (рис. 4.34). Первым пунктом меню стоит команда **Remove Tag**, которая позволяет удалить выбранный тег, но оставить его содержимое. Таким образом, можно снимать лишнее форматирование. Это часто бывает полезным при работе с текстом, обильно сдобренным различными тегами типа `<font>`, `<p>`, `<div>` и прочими.

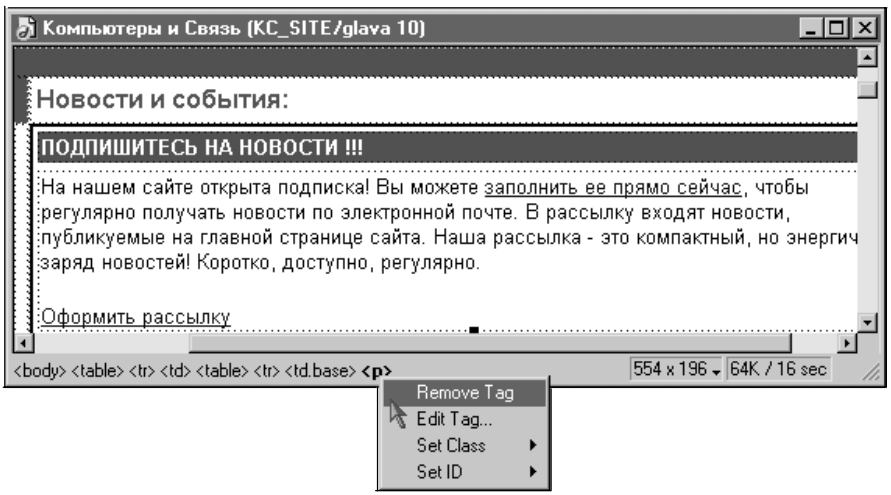


Рис. 4.34. Контекстное меню в селекторе тегов

Точное назначение стилей CSS

Если мы работаем со стилями CSS (Cascade Style Sheet) в визуальном режиме, то они часто могут прикрепляться не к тем тегам, к которым бы нам хотелось. Поскольку в селекторе тегов отображаются и имена прикрепленных стилей, мы можем использовать его для точной разметки. Щелкните правой кнопкой мыши по выбранному тегу в селекторе и в контекстном меню выберите команду **Set Class**. Под этой командой скрывается список стилей CSS, доступных для данной страницы (рис. 4.35). Укажите нужный вам стиль.

Если вы хотите, наоборот, удалить прикрепленный стиль CSS, то щелкните по тегу в селекторе правой кнопкой мыши и в контекстном меню выберите команду **Set Class | None**.

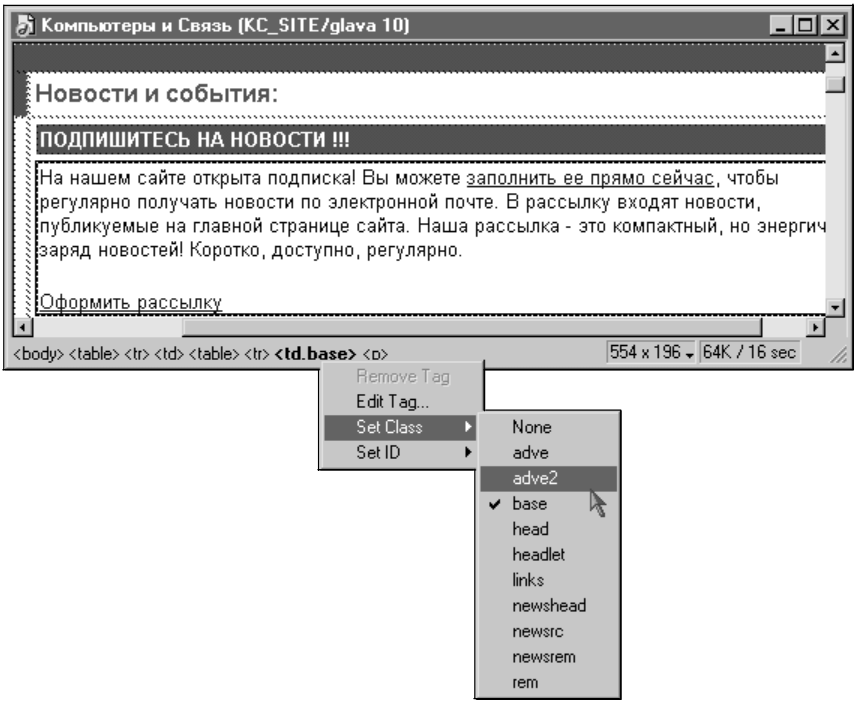


Рис. 4.35. Выбор стиля CSS с помощью контекстного меню в селекторе тегов

Вызов мини-редактора тегов

В том же контекстном меню, вызываемом щелчком правой кнопки мыши по выбранному тегу в селектор, имеется команда **Edit Tag**, которая используется для запуска мини-редактора тегов **Quick Tag Editor**. Кажется, я только что о нем рассказывал в этой же главе, посему дальше мы переходим к следующему глобальному вопросу — работе с текстом.

Глава 5

Работа с текстом

Только что, в *главе 4*, мы говорили о работе с исходным кодом HTML. Эта глава посвящена работе с текстом — тем самым текстом, который видит пользователь на вашей страничке в браузере. Код и текст — это близнецы-братья. Приемы работы с тем и другим очень похожи, и вы это, несомненно, заметите.

Они даже родились в одно и то же время. Изначально HTML-странички были исключительно текстовыми. Собственно, сам язык HTML был придуман учеными исключительно для оформления текстовых документов, которыми они обменивались и которые публиковали в Интернете. Поддержка графических изображений появилась чуть позже, в популярном браузере Mosaic. С течением лет Web-страницы "выросли" от простеньких текстовых документов до современных Web-сайтов, насыщенных разнообразными средствами мультимедиа: графикой, видео, музыкой и т. д.

Но, как бы там ни было, в основе большинства Web-страниц, которые отображаются в браузере, лежит текст. Конечно, сделать Web-страницу совсем без текста возможно, но вряд ли она будет особо привлекательной для посетителей. В этой главе мы рассмотрим текст, формируемый с помощью средств HTML. Чуть позже, в *главе 8*, будет рассказано еще про одну разновидность, которую можно получить в Dreamweaver, — текстовые объекты в формате Flash. А пока приступим к обзору инструментов, которые нам понадобятся.

Инструменты для работы с текстом

Первое средство при работе с текстом — это клавиатура компьютера, вашего или того, на котором будет этот текст набран. Надеюсь, с этим инструментом у вас проблем не будет. Ну, а кроме шуток, для работы с текстом в Dreamweaver можно использовать следующие средства (рис. 5.1).

- Панель **Properties** — универсальный инструмент, известный как панель свойств. В ней, как в зеркале, отображаются свойства выделенного фрагмента текста. Панель **Properties** часто используется для форматирования текста на скорую руку. В Dreamweaver MX с помощью панели **Properties**

можно форматировать текст не только с помощью средств HTML, но и CSS-стилей.

- Панель **Insert** (Вставка) — также можно использовать для форматирования выделенного текста с помощью вкладки **Text**. Некоторые специальные символы можно вставлять в текст с помощью вкладки **Characters**.
- Меню **Text** содержит команды для форматировании текста, а также для работы со стилями CSS и HTML. Практически любой вопрос, связанный с форматированием, можно решить с помощью только этого меню.
- Панели **CSS Styles** и **HTML Styles** из группы **Design**, по идее, предназначены для одного и того же — быстрого форматирования и изменения параметров текста с помощью стилей. Различие в том, что стили CSS предоставляют гораздо более широкие возможности, чем стили HTML. Но у всех есть свои недостатки... Впрочем, не буду рассказывать все заранее, все подробности будут описаны в этой главе.
- Для копирования готового текста в документ в Dreamweaver используются операции с буфером обмена, сосредоточенные в группе меню **Edit**.

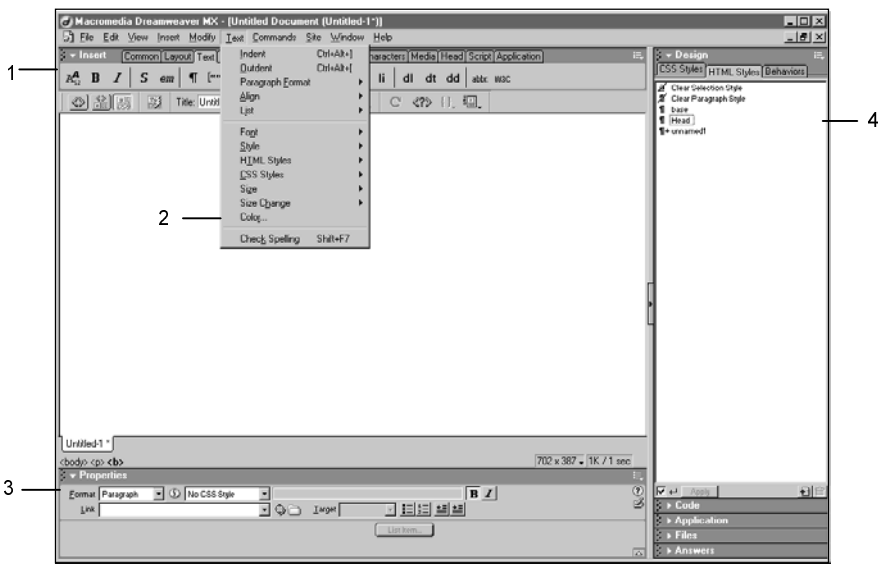


Рис. 5.1. Инструменты Dreamweaver для работы с текстом: 1 — панель **Insert**; 2 — меню **Text**; 3 — панель **Properties**; 4 — панель **HTML Styles** (на заднем фоне — панель **CSS Styles**)

В качестве дополнительного инструмента для работы с текстом, можно использовать панель **Snippets**. Хотя ее основное предназначение — это хранение и быстрое использование фрагментов кода. Ничто не мешает использовать ее для хранения обычного текста или фрагментов текста с уже

имеющимся форматированием. В конце концов, все элементы Web-страницы имеют свое воплощение в исходном коде, не так ли?

Добавляем текст к Web-странице

Допустим, мы только что создали новую, абсолютно чистую Web-страничку в Dreamweaver. Как наполнить ее текстом? Для этого можно использовать три способа:

- набрать текст с помощью клавиатуры;
- скопировать существующий текст через буфер обмена;
- импортировать текст в виде табличных данных.

Набор текста в Dreamweaver практически ничем не отличается от набора в любой другой программе. Мелкие объемы текста, укладывающиеся в два-три слова, предложения или абзаца, проще и быстрее набирать прямо в программе — в текстовом или визуальном режиме работы. Вы можете набирать в нем хоть целые страницы, хотя крупные объемы текста обычно набираются в других программах, а потом копируются в Dreamweaver.

Для копирования текста через буфер обмена достаточно выполнить стандартную последовательность действий:

1. Открыть документ с нужным текстом в Dreamweaver или в другой программе.
2. Выделить, а затем скопировать текст в буфер обмена с помощью команды меню **Edit | Copy** (в англоязычных программах) или **Правка | Копировать** (в русскоязычных программах). Можно использовать комбинацию клавиш <Ctrl>+<C> — независимо от языка программы.
3. В Dreamweaver — поставить курсор в том месте, куда нужно вставить текст, и использовать команду **Edit | Paste** или сочетание клавиш <Ctrl>+<V>.

Если вы открыли исходный документ в Dreamweaver, к примеру, Web-страницу, то текст копируется с сохранением форматирования. А вот если текст был скопирован из какой-либо другой программы, то форматирование текста не сохраняется. К примеру, наклонная надпись, выполненная полужирным шрифтом в Microsoft Word, при копировании в Dreamweaver станет обычным куском текста или, в крайнем случае, просто примет свойства текста, заданные в Dreamweaver (рис. 5.2).

Примечание

Внутри Dreamweaver можно копировать текст не только через буфер обмена, но и с помощью так называемого метода *drag-and-drop*. Чтобы скопировать текст из одного документа, выделите его, нажмите кнопку мыши и перетащите

в окно нужного документа. Отпустите кнопку мыши, когда курсор будет находиться над нужным документом, — и текст появится в нем! Этот способ работает только, если оба документа находятся в визуальном режиме редактирования.

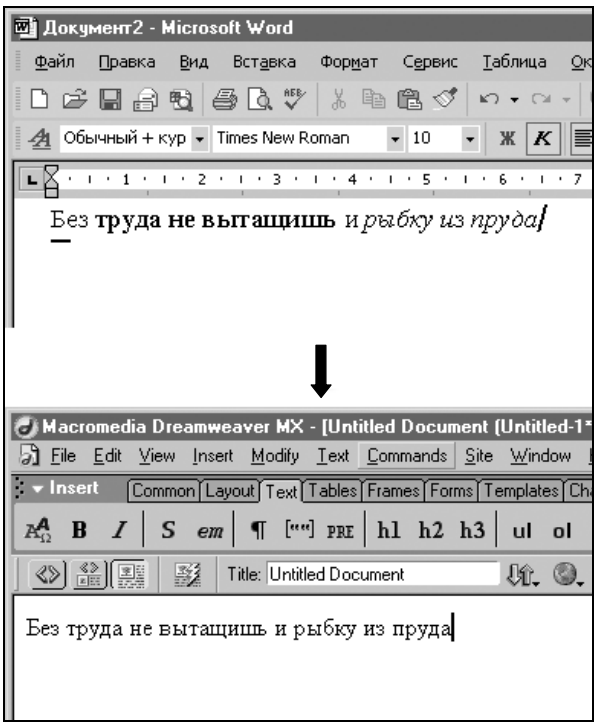


Рис. 5.2. При копировании текста из другой программы в Dreamweaver, его форматирование теряется: вверху — исходный текст в Microsoft Word, внизу — скопированный через буфер обмена в Dreamweaver

При редактировании HTML-страниц часто необходимо копировать не просто текст, а исходный код. Если вы работаете в текстовом режиме Dreamweaver, то копирование и вставка кода происходит по умолчанию. А вот для визуального режима существуют специальные команды меню.

- **Edit | Copy HTML** — при выделении текста в визуальном режиме Dreamweaver копирует в буфер обмена весь исходный код, соответствующий выделенному фрагменту страницы. К примеру, если скопировать таким методом абзац текста, выделенный полужирным начертанием, а затем вставить его с помощью команды **Edit | Paste** как новый абзац, то в месте вставки появится не только текст, но и теги, скопированные вместе с ним. Эта операция может пригодиться при копировании исходного кода из страницы, открытой в визуальном режиме Dreamweaver, в другой HTML-редактор или в страницу, которая открыта в текстовом режиме Dreamweaver.

- **Edit | Paste HTML** — при работе в визуальном режиме Dreamweaver вставляет скопированный в буфер кусок HTML-кода именно как код, а не как текст. Пример: скопируем строку кода типа `<strong>Важное замечание</strong>` в буфер обмена, а затем, находясь в визуальном режиме Dreamweaver, вставим ее с помощью команды **Edit | Paste HTML**. Результатом будет появление полужирной надписи в теле Web-страницы (рис. 5.3). Если бы мы использовали обычную команду вставки **Edit | Paste**, то получили бы ту же самую строку.

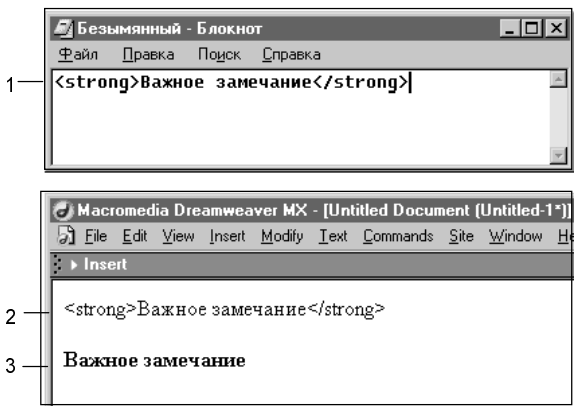


Рис. 5.3. Копирование HTML-кода: 1 — исходный код в текстовом редакторе Notepad; 2 — скопированный и вставленный в Dreamweaver с помощью команды **Edit | Paste** (теги воспринимаются как обычный текст); 3 — вставленный в Dreamweaver с помощью команды **Edit | Paste As HTML** (теги воспринимаются как код, задающий форматирование)

Копирование текста как кода, с помощью команд **Copy HTML** и **Paste HTML**, особенно актуально при обработке текстовых документов, подготовленных в текстовом редакторе Microsoft Word и сохраненных как HTML-страницы. В *главе 4* рассматривается, как "чистить" подобные странички, чтобы привести их код к более-менее приличному виду. Но иногда проще скопировать нужный текст, чем пытаться переформатировать исходный код. Для этого и используются описанные команды копирования и вставки.

Импорт текста как табличных данных

В операциях с текстом можно использовать такой способ, как импорт табличных данных. Вообще-то эта операция в Dreamweaver предназначается для внедрения таблиц с данными, подготовленными в других программах (обычно в Microsoft Excel). О таблицах будет рассказано в *главе 12*. Но не

думайте, что я забегаю вперед. Импорт таблиц, по сути своей, является импортом текстовых данных. При выполнении этой операции мы выбираем текстовый файл, в котором, по идее, должны находиться табличные данные, оформленные особым образом. Но нам ничто не мешает указать обычный текстовый файл.

Для того чтобы импортировать текст таким образом, следует выполнить следующие действия:

1. Вызовите команду меню **Insert | Table Objects | Import Tabular Data** или **File | Import | Import Tabular Data**.
2. В открывшемся диалоговом окне в поле **Data File** укажите путь к текстовому файлу (рис. 5.4).
3. В раскрывающемся списке **Delimiter** задается разделитель — символ, который разделяет табличные данные на отдельные ячейки. По умолчанию, это **Tab** — символ табуляции. Если он используется в текстовом файле, его желательно оттуда удалить перед импортом. Если, конечно, вы не хотите получить текст, разбитый на разные ячейки внутри таблицы.
4. Нажмите кнопку **OK**.

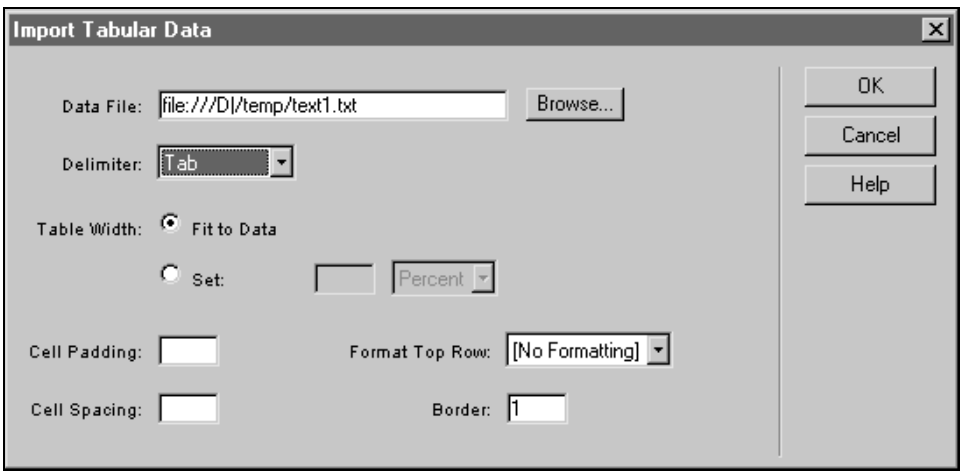


Рис. 5.4. Текст можно импортировать из файла как табличные данные

После этого в документе появится таблица, содержащая текст из указанного файла. Конечно, это недостаток — таблица появляется всегда, даже если она нам не нужна. Причем даже при отсутствии явно заданного разделителя отдельные абзацы текста попадают в разные ячейки (рис. 5.5).

Чтобы избавиться от таблицы, придется выделить текст в каждой ячейке и переместить его из таблицы с помощью мыши методом перетаскивания. А можно оставить и использовать таблицу как основу для макета страницы.

Более подробные сведения по работе с таблицами, в том числе и их импорту, можно узнать в *главе 12*. А пока — пока, как бы там ни было, текст оказался на странице. Так что теперь пора браться за его оформление.

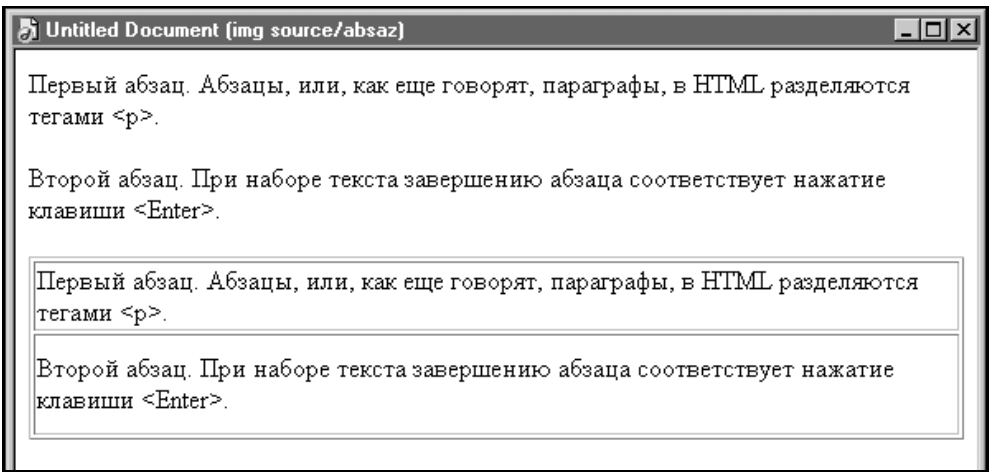


Рис. 5.5. Отдельные абзацы текста при импорте табличных данных попадают в разные ячейки: вверху — текст с двумя абзацами, скопированный через буфер обмена, внизу — тот же текст, импортированный через "табличный" метод

Разбивка текста на абзацы

При импорте текста в HTML-страницу его разбивка на абзацы сохраняется автоматически. При создании нового текста в визуальном режиме действуют те же правила, что и в большинстве текстовых редакторов. То есть, для того, чтобы закончить абзац, необходимо нажать клавишу <Enter>. А чтобы просто перевести строку, надо использовать комбинацию клавиш <Shift>+<Enter>.

Абзац является целостным смысловым блоком текста, в отличие от перевода строки, который просто заставляет текст начинаться с новой строки. Помните, как в школе учитель говорил: "А теперь с красной строки"? Так вот — эта "красная строка" как раз и являлась началом нового абзаца. В HTML, вместо "красной строки", абзацы отделяются друг от друга пустым пространством. А вот при переводе строки текст никоим образом не разделяется.

В исходном коде Web-страницы абзац оформляется с помощью тега `<p>`, а перевод строки — с помощью тега `<br>`. Если вы работаете в текстовом режиме Dreamweaver, то есть непосредственно с HTML-кодом, для форматирования абзаца следует сначала выделить текст, а потом использовать

сочетание клавиш <Ctrl>+<Shift>+<P>. А вот перевод строки, как и в визуальном режиме, осуществляется с помощью клавиш <Shift>+<Enter>.

Примечание

При работе с HTML-кодом в Dreamweaver нажатие клавиши <Enter> также разбивает код и текст на абзацы. При этом абзацы размечаются с помощью специальных символов, по умолчанию невидимых. Как правило, в HTML данный способ разбивки игнорируется. Но если вы заключите текст внутри тега `<pre>`, то абзацы, выполненные таким образом, будут отображаться и в браузере, и в визуальном режиме Dreamweaver.

Специальные символы и данные

Как известно, в HTML с помощью специальных тегов можно задавать особые символы, к примеру, © — знак копирайта или ™ — торговой марки. В Dreamweaver MX такие символы можно вставлять в текст с помощью специальных команд.

Часто употребляемым является символ неразрывного пробела. Поскольку в HTML между словами принято использовать только один пробел, то все обычные пробелы, сколько бы вы их ни поставили в исходном коде, не помогут вам увеличить расстояние между буквами. Вот тут-то и приходит на помощь так называемый неразрывный пробел. В отличие от обычных, в HTML количество неразрывных пробелов не сокращается, а кроме того, с их помощью можно задавать отступы от начала абзаца. Чтобы вставить в текст неразрывный пробел, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<Пробел> или используйте команду меню **Insert | Special Characters | Non-Breaking Space**.

Примечание

Можно настроить Dreamweaver таким образом, чтобы он автоматически конвертировал "лишние" пробелы в тексте в неразрывные пробелы. Для этого зайдите в настройки с помощью команды меню **Edit | Preferences** и в категории **General** отметьте опцию **Allow Multiple Consecutive Spaces**.

Другие специальные символы также можно найти в группе команд меню **Insert | Special Characters**:

- **Copyright** — ©, копирайт, знак авторского права;
- **Registered** — ®, охраняемый знак;
- **Trademark** — ™, торговая марка;
- **Pound** — £, фунт стерлингов;
- **Yen** — ¥, иена;

- **Euro** — €, знак евро;
- **Left Quote** — «, левые кавычки;
- **Right Quote** — », правые кавычки;
- **Em Dash** — длинное тире.

Примечание

Кавычки в виде парных угловых скобок и длинное тире — больной вопрос в большинстве русскоязычных текстов, опубликованных в Интернете. Вы можете создать такие кавычки с помощью диалогового окна **Insert Other Character** или введя их условные обозначения в HTML-код (`&laquo` — для левой, `&raquo` — для правой угловой кавычки). Для разделения слов и предложений необходимо использовать длинное тире, а не дефис — коротенькую черточку, предназначенную для разделения частей одного и того же слова. Длинное тире входит в список стандартных специальных символов. В HTML-коде длинное тире можно задать с помощью обозначения `&mdash`.

Дополнительный набор символов можно найти в диалоговом окне, которое открывается по команде меню **Insert | Special Characters | Other** (рис. 5.6). Чтобы выбрать символ с его помощью, щелкните на значке символа, а затем — на кнопке **OK**. При этом в поле **Insert** можно видеть обозначение данного символа в HTML.

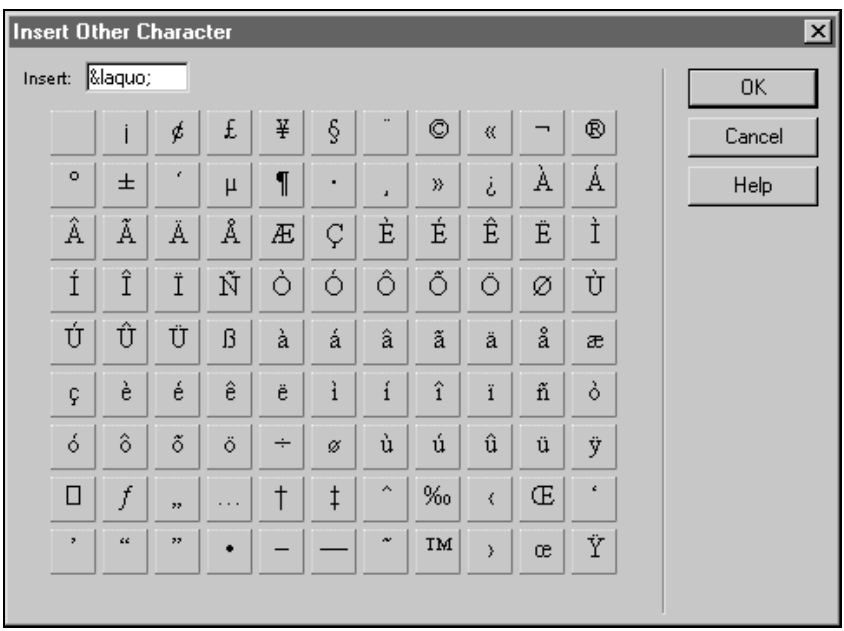


Рис. 5.6. Диалоговое окно **Insert Other Character** для вставки специальных символов

Для вставки специальных символов также можно использовать панель **Insert**. Щелкните по вкладке **Characters**, чтобы открыть набор кнопок, соответствующих группе меню **Insert | Special Characters**. Выглядит это, конечно, гораздо нагляднее, чем скупые обозначения терминов в меню (рис. 5.7). Первая кнопка обозначает перевод строки с помощью тега `<br>`, вторая — неразрывный пробел. Последняя кнопка предназначена для вызова диалогового окна с дополнительным набором символов. А вот остальные кнопки можно сразу определить по их внешнему виду — на них изображены сами символы, которые будут вставлены в текст.

Рис. 5.7. Набор кнопок **Characters** на панели **Insert** для вставки специальных символов

При употреблении специальных символов следует помнить, что не все браузеры могут отображать их. Тем не менее, большинство современных браузеров прекрасно их понимает, что позволяет создавать профессионально оформленные тексты.

Дата

Для того чтобы поставить на странице дату ее обновления, совсем не обязательно набирать ее вручную. Достаточно использовать команду меню **Insert | Date** или, что еще проще, нажать кнопку **Date** панели **Insert** на вкладке **Common** (рис. 5.8). По мне, так лучше щелкать сразу по панели **Insert**, где значки более-менее удобно сгруппированы, чем лишний раз открывать громоздкое меню **Insert** с "ошарашивающим" длинным списком команд. Но это так, эмоции. Вернемся к процессу.

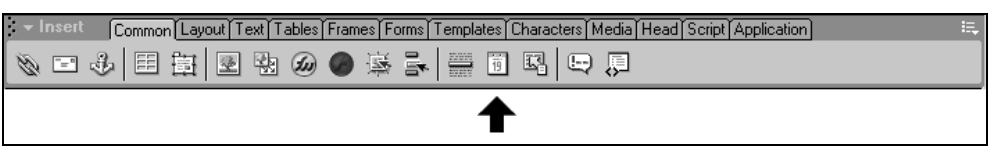


Рис. 5.8. Кнопка **Date** на панели **Insert** используется для вставки даты

После использования команды открывается диалоговое окно **Insert Date**, в котором можно выбрать способ оформления дня недели — поле **Day Format**, числа, месяца и года — список **Date Format**, а также текущего часа

и минуты — поле **Time Format** (рис. 5.9). Сразу предупреждаю, что день недели можно выбрать только на английском языке, и ни на каком другом. Насчет дня, месяца и года — не пугайтесь, в списке приводится только образец формата, а в текст будет вставлена настоящая дата.

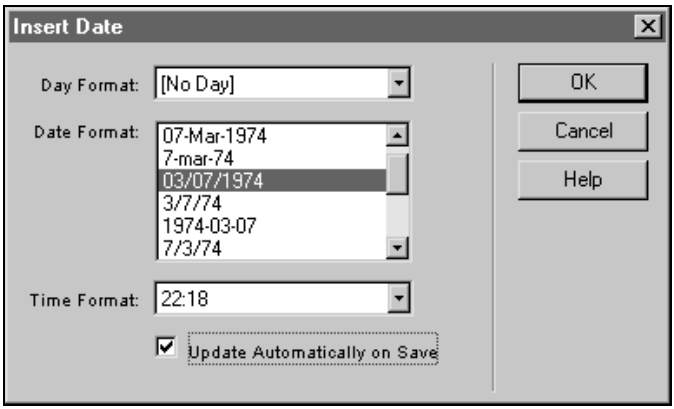


Рис. 5.9. Диалоговое окно **Insert Date** при выборе формата даты

А теперь — самое интересное! Чтобы Dreamweaver автоматически обновлял текущую дату при записи документа, установите флажок **Update Automatically on Save** (Автоматически обновлять при сохранении). И еще один приятный плюс — формат такой даты можно будет изменить в любой момент. Чтобы сделать это, выделите дату в тексте и нажмите кнопку **Edit Date Format**, которая появится на панели **Properties** (рис. 5.10).

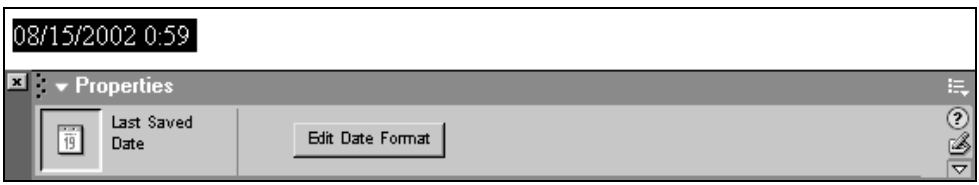


Рис. 5.10. Кнопка **Edit Date Format** на панели **Properties** для активной даты (инвертирована из-за выделения ее курсором)

Выбор шрифта

После того как текст, включая все специальные символы, создан, можно заняться его внешним видом. И одним из первых шагов в этом направлении наверняка будет выбор шрифта. Это можно сделать либо с помощью тега `<font>`, либо с помощью таблиц стилей CSS. Стили, как более мощное и касающееся не только шрифтов средство оформления, мы рассмотрим

несколько позже в этой главе, а сейчас займемся более традиционным способом.

Для того чтобы задать шрифт, выделите текст и выберите подходящий набор шрифтов с помощью команды меню **Text | Font** или из списка на панели **Properties** (рис. 5.11). Как можно видеть, мы задаем выделенному тексту не какой-то определенный шрифт, а целый набор — на тот случай, если на компьютере посетителя нашего сайта вдруг не окажется подходящего шрифта. В таких случаях, его браузер просто подберет следующий указанный в наборе.

Примечание

Если на панели **Properties** рядом со списком, где должны быть шрифты, вместо значка с маленькой буквой "A" стоит овальный серебристый значок, значит, панель **Properties** включена в режиме стилей CSS. Щелкните по овальному значку, чтобы на его месте появилась буква "A", а в списке — наборы шрифтов.

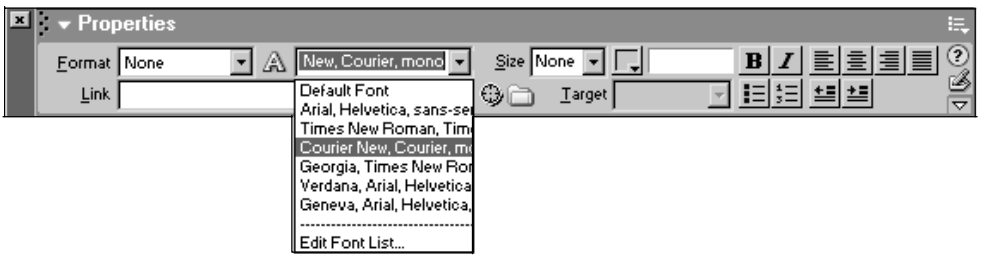


Рис. 5.11. Список для выбора шрифтов на панели **Properties**

Наборы шрифтов, заданные в Dreamweaver по умолчанию, можно изменять и дополнять. Для этой цели можно выбрать команду меню **Text | Font | Edit Font List**, либо в списке на панели **Properties** указать не набор шрифтов, а строку **Edit Font List**. После этого откроется диалоговое окно **Edit Font List** для редактирования шрифтовых комбинаций (рис. 5.12).

Выберите нужный набор шрифтов в списке **Font List**, щелкнув по нему мышью. Чтобы удалить шрифт из набора, выделите его в списке **Chosen Fonts** в левом нижнем углу диалогового окна и щелкните по нижней кнопке со стрелками. Чтобы добавить шрифт к набору, надо выбрать его из имеющихся шрифтов на вашем компьютере с помощью списка **Available Fonts**, а затем щелкнуть по верхней кнопке со стрелками. Для добавления шрифта можно также ввести его имя в текстовое поле, расположенное под списком **Available Fonts**.

Сами наборы шрифтов также можно удалять или добавлять с помощью кнопок со значками плюса и минуса, расположенных над списком **Font List**. Кроме того, порядок их расположения в списке можно менять, выделив

нужный набор и перемещая его вверх или вниз с помощью кнопок над верхним правым углом. Как и мгновением раньше, направление перемещения можно легко определить по направлению стрелок, изображенных на кнопках. Зря, что ли, их там рисуют?

Чтобы изменения вступили в силу, нажмите кнопку **OK** диалогового окна **Edit Font List**, или кнопку **Cancel** — если вдруг вы решили ничего не менять.

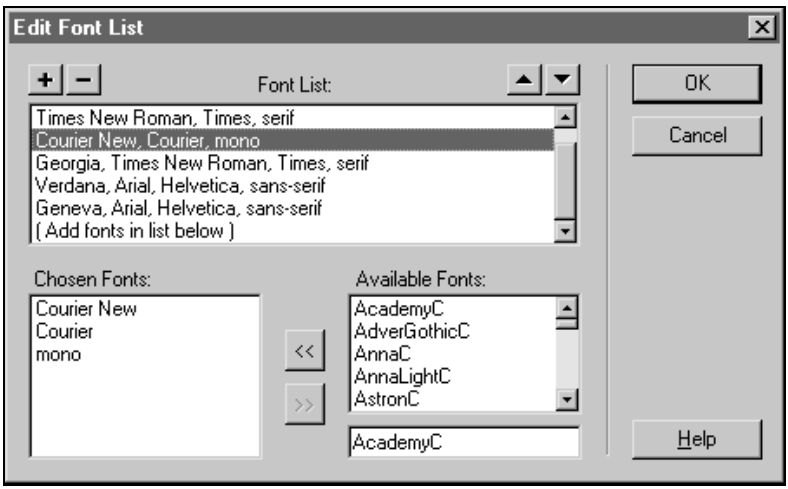


Рис. 5.12. Диалоговое окно **Edit Font List**, с помощью которого можно редактировать комбинации шрифтов

Стандартное форматирование

Наиболее простым и очевидным способом оформить текст на Web-странице так, как нам хочется, является его форматирование с помощью HTML-тегов. В Dreamweaver мы избавлены от необходимости набивать эти теги вручную. В любом режиме редактирования — текстовом, визуальном или комбинированном — для этого можно использовать команды меню или кнопки на инструментальных панелях.

Чтобы отформатировать уже имеющийся текст, перед применением любой команды необходимо сначала его выделить. Если до начала операции ничего не было выделено, то заданное форматирование присваивается будущему тексту, который еще только будет набран. Программа просто ставит пустой парный тег в том месте, где сейчас находится курсор.

Совет

Находясь в визуальном режиме, можно быстро выделить абзац текста с помощью тройного щелчка мышью по нему.

Команды стандартного форматирования текста в Dreamweaver дублируются в нескольких местах: в группе меню **Text**, на панели **Properties** и панели **Insert** на вкладке **Text**.

Полужирное и наклонное начертание

Для присваивания тексту полужирного начертания, которое в просторечии просто зовется "жирным", можно использовать следующие способы:

- вызвать команду меню **Text | Style | Bold**;
- щелкнуть по кнопке с изображением буквы **B** на панели **Properties**;
- щелкнуть по кнопке с буквой **B** или **S** на панели **Insert** на вкладке **Text**;
- применить комбинацию клавиш <Ctrl>+<B>.

Для присваивания тексту курсивного начертания можно использовать следующие операции:

- вызвать команду меню **Text | Style | Italic**;
- щелкнуть по кнопке с изображением наклонной буквы ***I*** на панели **Properties**;
- щелкнуть по кнопке с буквой ***I*** или **em** на панели **Insert** на вкладке **Text**;
- применить комбинацию клавиш <Ctrl>+<I>.

Чтобы отключить полужирное или курсивное начертание выбранного текста, достаточно повторить соответствующую операцию.

Вы можете удивиться, отметив для каждой из операций наличие не одной, а целых двух кнопок на панели **Insert** (рис. 5.13). Секрет в том, что полужирное и курсивное начертания текста в Dreamweaver в любом случае по умолчанию задаются с помощью тегов `<strong>` и `<em>`, как более отвечающих современным стандартам. Эту настройку можно отключить и вернуться к использованию более старых и проверенных временем тегов `<b>` и `<i>`. А вот кнопки **S** и **em**, расположенные на панели **Insert**, позволяют всегда и в любом случае использовать теги `<strong>` и `<em>`.

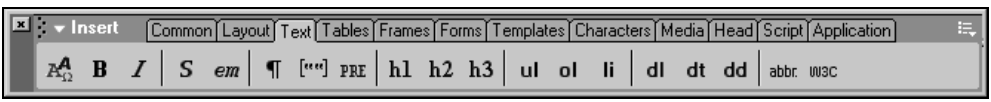


Рис. 5.13. Набор кнопок **Text** на панели **Insert** служит для форматирования текста

Примечание

Чтобы включить использование тегов `<b>` и `<i>`, откройте настройки Dreamweaver с помощью команды меню **Edit | Preferences**. В общих настройках (категория **General**) снимите флажок **Use strong and em in place of <b> and <i>**.

Выравнивание

Выравнивание текста, называемое также выключкой, независимо от того, какой объем текста вы выделили и выделили ли вообще, действует на целые абзацы. Даже если выделенная область захватывает абзац не полностью или курсор просто стоит на одной из строк абзаца, выключка все равно происходит для всего абзаца. В Dreamweaver, как и в HTML, доступны следующие варианты выключки (рис. 5.14):

- по левому краю — щелкните по первой кнопке в группе выравнивания на панели **Properties** или используйте команду меню **Text | Align | Left**;
- по центру — щелкните по второй кнопке в группе выравнивания на панели **Properties** или используйте команду меню **Text | Align | Center**;
- по правому краю — щелкните по третьей кнопке в группе выравнивания на панели **Properties** или используйте команду меню **Text | Align | Right**;
- по ширине строки — щелкните по четвертой кнопке в группе выравнивания на панели свойств или используйте команду меню **Text | Align | Justify**.

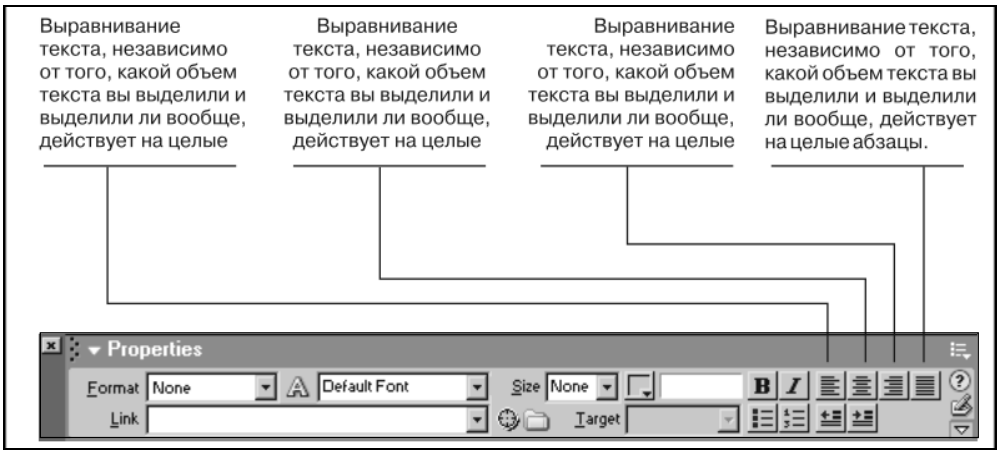


Рис. 5.14. Различные правила выравнивания и кнопки, соответствующие им на панели **Properties**

Для удаления выключки достаточно поместить курсор на выбранный абзац и щелкнуть по кнопке на панели **Properties**, соответствующей текущему правилу выравнивания.

Примечание

При использовании выключки по ширине можно использовать так называемый мягкий перенос. Этот символ является невидимым, но подобно дефису, опре-

деляет место разделения слова на части при переносе. В коде HTML мягкий перенос можно задавать с помощью специального обозначения `&shy`. Так, чтобы задать переносы для слова "комбинация", необходимо записать код следующим образом "`комбинация`". В визуальном режиме Dreamweaver показывает мягкие переносы как обычные дефисы. Но если вы запустите браузер Microsoft Internet Explorer 5 или выше, то мягкие переносы будут невидимы — до той поры, пока слово не окажется на границе строки, где потребуется перенос (рис. 5.15).

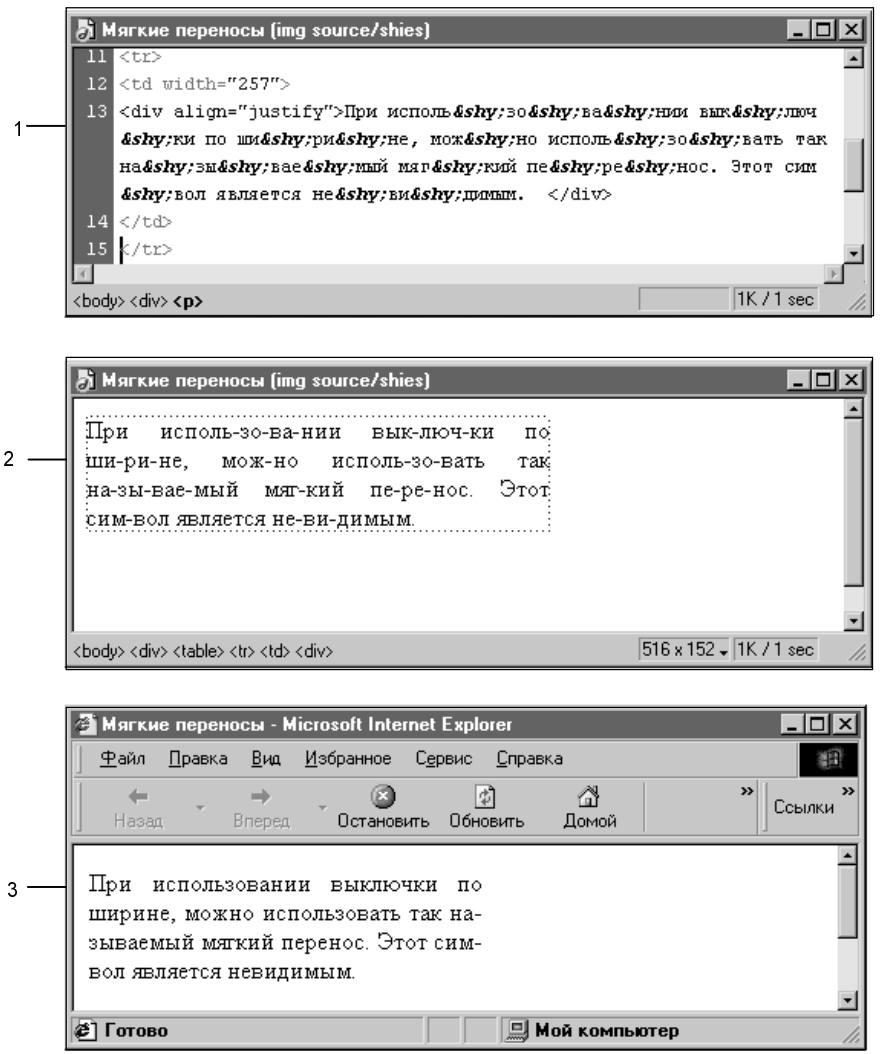


Рис. 5.15. Мягкие переносы: 1 — в исходном коде, 2 — при просмотре страницы в визуальном режиме Dreamweaver, 3 — в браузере Microsoft Internet Explorer 5

Размер шрифта

По умолчанию весь текст в HTML оформляется одним размером. Чтобы увеличить или уменьшить текст, используйте команду меню **Text | Size** и в раскрывшемся списке укажите другой размер, отличный от того, что указан по умолчанию. Аналогичный список размеров доступен на панели **Properties** с помощью параметра **Size** (рис. 5.16). Отметьте, что по умолчанию размер текста равен 3. Чем больше число, обозначающее размер, тем больше будет текст, которому вы присвоите этот параметр.

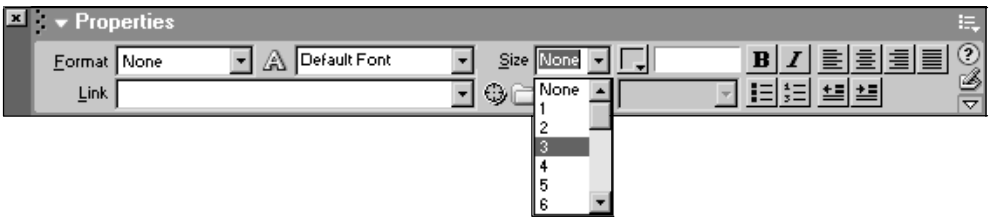


Рис. 5.16. Установка размеров шрифта с помощью панели **Properties**

Размер шрифта можно задавать в относительных величинах, которые задаются с помощью цифр с плюсами или минусами. Для этого можно использовать тот же параметр **Size** на панели **Properties** либо команду меню **Text | Size Change**.

Относительный размер складывается с размером, который используется для текста, окружающего выделенный фрагмент. Допустим, у нас есть несколько подряд идущих абзацев текста, которым мы присвоили размер 2. Тогда, если выделить какой-нибудь фрагмент, входящий в эти абзацы, и присвоить ему относительный размер +2, в результате текст фрагмента станет таким же большим, как если бы ему присвоили размер 4.

Примечание

Имейте в виду, что при вызове любого из описанных методов задания размера, Dreamweaver использует тег `<font>`, который в данное время считается морально устаревшим. Предпочтительным способом задания размеров, а также других параметров, сегодня являются каскадные таблицы стилей.

Заголовки HTML

Кроме непосредственного увеличения размера и изменения начертания текста, мы можем использовать для разметки стандартные HTML-заголовки. Вообще, роль заголовков в тексте заключается не просто в определении размера

и начертания, а в создании структуры документа. Заголовки различают по уровням. Так, заголовок первого уровня обычно служит заголовком для всего текста. Если мы хотим разбить текст на части и поименовать их, то имена частей будут заголовками следующего, второго уровня. С увеличением уровня снижается важность заголовка, что отражается в уменьшении его размера. Поэтому самым большим будет заголовок первого уровня.

В Dreamweaver заголовки HTML можно задать следующим способом. Поместите слово или предложение, которое вы хотите сделать заголовком, отдельным абзацем. Затем щелкните по этому абзацу, чтобы поместить на него текстовый курсор. После этого используйте один из следующих методов (рис. 5.17):

- вызовите команду меню **Text | Paragraph Format** и выберите одну из строк **Heading 1**, где вместо **1** может стоять любое число от 1 до 6, задающее уровень заголовка;
- щелкните на поле **Format** на панели **Properties** и в раскрывшемся списке выберите аналогичную строку с названием заголовка.

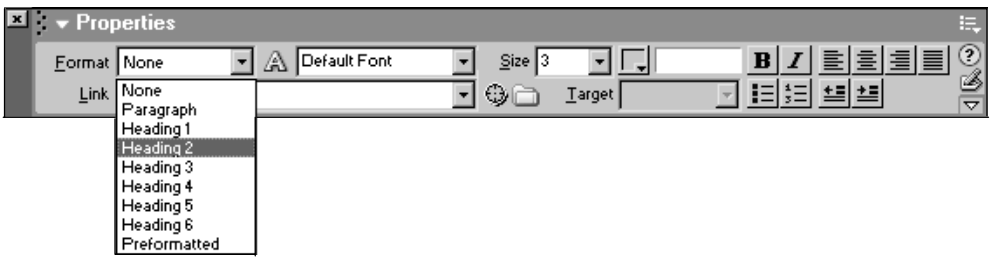


Рис. 5.17. Форматирование с помощью заголовков HTML

Кроме задания заголовков, вы можете использовать эти методы для форматирования абзацев. Выберите соответствующую команду из описанного меню или списка **Format**:

- **Paragraph** — просто заключает выбранный фрагмент текста в тег `<p>`, если только он уже в нем не находится;
- **Preformatted** — заключает текст в тег `<pre>`, предписывающий браузеру отображать текст как предварительно отформатированный. При этом выводится такое количество пробелов, которое и было в исходном коде, и не производится принудительный перенос слов на другую строку.
- **None** — полностью удалить форматирование абзаца. Если текст был просто заключен в тег `<p>`, то этот тег удаляется.

Отступы

С помощью тега `<blockquote>` в HTML абзацы текста можно "поджимать" к центру, формируя, таким образом, отступы от краев страницы. Независимо от способа выравнивания, максимально допустимая ширина блока текста уменьшается, увеличивая отступ с обоих краев страницы.

Чтобы увеличить отступы для выбранного абзаца текста, используйте команду меню **Text | Indent** или щелкните по кнопке увеличения отступа на панели **Properties** (рис. 5.18). Для увеличения отступа можно также использовать комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<]>.

Чтобы уменьшить отступы, выберите команду меню **Text | Outdent** или нажмите кнопку уменьшения отступа на панели **Properties**. Также можно применить комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<[>.

Рис. 5.18. Кнопки увеличения и уменьшения отступов на панели **Properties**

Списки

Для оформления перечней наград, списков имен или просто перечисления каких-то пунктов можно использовать списки HTML. Наиболее употребительными являются два варианта списков — нумерованные и с маркером. В нумерованных списках каждая строка имеет свой порядковый номер. В списках с маркером напротив каждой строки вместо номера стоит какой-нибудь символ, который называют маркером.

Чтобы начать новый список, поместите текстовый курсор на свободное место или абзац текста, который будет первой строкой. После этого задайте форматирование списка одним из следующих методов:

- вызовите команду меню **Text | List | Unordered List** для списка с маркером или **Text | List | Ordered List** — для нумерованного списка;
- щелкните на кнопке **Unordered List** на панели свойств **Properties** для списка с маркером или на кнопке **Ordered List** — для нумерованного списка (рис. 5.19).

Готовый список можно настроить по своему вкусу. Поставьте курсор хотя бы на одном элементе списка и затем щелкните на кнопке **List Item** на панели **Properties**. Можно также использовать команду меню **Text | List |**

Properties. В любом случае результат один и тот же — перед нами открывается диалоговое окно **List Properties** со следующими параметрами:

- **List Type** — выберите тип списка, который вы хотите установить: **Ordered List** — для нумерованного, **Bulleted List** — для маркированного. Прочие варианты трактуются как маркированные списки и не рекомендуются к употреблению ввиду того, что в стандарте HTML 4 они считаются устаревшими.
- **Style** — дополнительные настройки для выбранного типа списка. Так, для маркированного списка можно выбрать тип маркера — в виде кружка или квадрата. А для нумерованного списка — способ нумерации (арабскими или римскими цифрами или с помощью букв).
- **Start Count** — начало отсчета для нумерованного списка.
- **New Style** — аналогично параметру **Style**, но действует только для одного элемента списка (на котором мы поставили курсор перед операцией).
- **Reset Count To** — аналогично параметру **Start Count**, но в отличие от него, задает начало отсчета с текущего элемента.

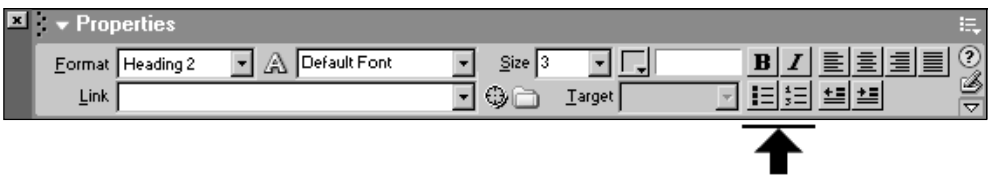


Рис. 5.19. Форматирование списков с помощью панели **Properties**: справа — кнопка маркированного списка, слева — кнопка нумерованного списка

Еще один вариант списка — это перечень терминов и определений. В таком списке строки через одну идут с отступом от края. Строки, которые идут без отступа, — это, условно говоря, термины, а которые идут с отступом — определения терминов. Чтобы создать такой список, надо применить команду меню **Text | List | Definition List**.

Цвет текста

Когда мы хотим раскрасить текст нашей страницы в определенные цвета, у нас есть выбор: задать цвет по умолчанию для всей страницы или только для определенного участка. Первый метод входит в процедуру настройки страницы и рассматривается в *главе 3*. Поэтому сейчас мы рассмотрим только второй метод, то есть назначение цвета выбранным фрагментам.

Выделите необходимую часть текста. В отличие от некоторых других параметров форматирования, цвет можно задавать не только для целых абзацев,

но и для отдельных букв. После того как текст выделен, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните на кнопке-индикаторе цвета на панели **Properties**, чтобы открыть микропалитру (рис. 5.20). Это стандартное средство для назначения цвета во всех программах из серии Macromedia MX, если вы уже имели с ними дело. Водя курсором в виде пипетки, можно выбрать понравившийся цвет из палитры и даже из любого окна внутри Dreamweaver. Можно щелкнуть на нужном участке страницы или даже на картинке, вставленной в страницу, чтобы установить выбранный цвет.
- Введите шестнадцатеричное обозначение цвета в текстовое поле рядом с кнопкой-индикатором на панели **Properties**.
- Используйте команду меню **Text | Color**. Это нежелательный метод, так как при этом открывается диалоговое окно для выбора цвета из палитры Windows, а не безопасной Web-палитры, как в случае с кнопкой-индикатором.

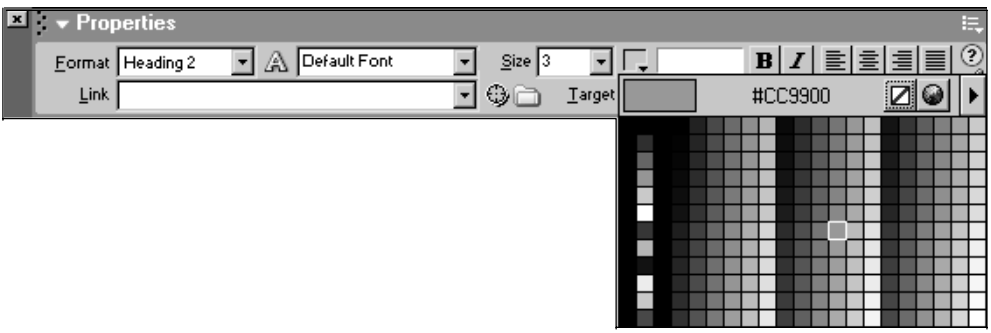


Рис. 5.20. Микропалитра, открываемая при щелчке по кнопке-индикатору цвета

Цвет текста, заданный одним из описанных способов, определяется в исходном HTML-коде с помощью тега `<font>`. Как уже говорилось ранее, использование данного тега постепенно сходит на нет, уступая место более мощному, более современному и универсальному методу форматирования с помощью стилей CSS. И вот, наконец-то, нежданно-негаданно мы приблизились к рассказу о том, что это такое и как это можно использовать в Dreamweaver.

Что такое стили?

Стили, по большому счету, это не что иное, как шаблоны оформления, описывающие сразу множество разных параметров. Первая по важности функция стилей — это быстрое определение множества свойств для нужного объекта.

Вместо того чтобы по отдельности менять шрифт, цвет, начертание и прочие параметры, мы применяем стиль и — все нужные свойства объекта принимают заданные значения.

Вторая важная функция стилей заключается в том, что они способны гарантировать единое и гармоничное оформление всего документа. Если мы назначим единый стиль, к примеру, для всех заголовков, то в дальнейшем, чтобы изменить оформление всего документа (и даже группы документов), нам достаточно будет изменить свойства данного стиля. Стили в таком случае избавляют от необходимости открывать нужные документы, искать и вручную форматировать все заголовки. Процесс верстки облегчается в несколько раз, а скорость при этом возрастает вообще на невообразимую величину. Это особенно заметно при подготовке больших многостраничных документов, таких как журналы, книги или Web-сайты.

Такова общая концепция стилей в верстке. В HTML используются так называемые каскадные таблицы стилей или, если использовать международную терминологию, Cascade Style Sheet (далее — CSS). Dreamweaver реализует работу с CSS на достаточно высоком уровне. Дополнительно к стилям CSS, в Dreamweaver существуют так называемые стили HTML.

В то время, как CSS-стили используют специальный язык описания, стили HTML используют обычные теги HTML. Отсюда вытекает важное следствие: если вы создаете свой Web-сайт для просмотра в старых браузерах (Microsoft Internet Explorer 3, Netscape Navigator 3 и более ранние), вам необходимо использовать стили HTML. В этом их достоинство.

Недостаток HTML-стилей сводится к двум положениям. Во-первых, арсенал средств оформления с помощью тегов гораздо слабее, чем у CSS. Во-вторых, что особенно неприятно, HTML-стили не поддерживают динамическое обновление. Проще говоря, если сначала отформатировать много текстов, а затем изменить использованный стиль, оформление текстов останется прежним! В то время, как в CSS подобная операция вызвала бы динамическое изменение оформления для всех текстов, в которых был использован данный стиль. Запомните, стиль HTML в Dreamweaver — это просто набор тегов, который добавляется к выделенному тексту.

Форматирование с помощью стилей CSS является более мощным и прогрессивным методом. К счастью, можно отметить, что большинство современных браузеров поддерживает эту технологию, и с выпуском каждой новой версии все больше и больше приближаются к идеальному воплощению стилей CSS, как это было описано в их спецификации.

Впрочем, полезно знать, что форматирование с помощью CSS-стилей можно перевести в форматирование с помощью тегов. Для этого в Dreamweaver существует специальная команда меню **File | Convert | 3.0 Browser Compatible**. Однако значительная часть форматирования при этом может потеряться.

Стили *HTML*

Основным инструментом для работы со стилями HTML в Dreamweaver является панель **HTML Styles** (рис. 5.21). В ней находится список определенных на данный момент стилей (в данном разделе под стилями подразумеваются только HTML-стили, если не будет сказано особо). Стили бывают двух типов: абзацные и символьные. Тип списка можно легко определить по символу, который стоит перед его именем: у абзацных стилей это "¶", а у символьных — "**a**". Чем еще отличаются эти стили? Абзацный задает форматирование сразу для целого абзаца текста, а символьный позволяет делать это только для выделенного текста.

Рис. 5.21. Палитра **HTML Styles** предназначена для работы со стилями HTML

В начале работы список стилей пуст, если не считать пару нулевых стилей. Нулевые стили используются для сброса любого форматирования, заданного с помощью тегов HTML. По аналогии, для очистки форматирования целого абзаца используется нулевой стиль **Clear Paragraph Style**, а только для выделенного текста — **Clear Selection Style**.

Новый стиль можно создать с нуля или на основе выделенного текста. Если у вас уже есть хотя бы пара предложений, оформленных подходящим образом, вы можете выделить их, перед тем как применить команду меню **Text | HTML Styles | New Style**. Или щелкнуть на кнопке с плюсом в нижнем правом углу палитры стилей. Неважно — в любом случае откроется диалоговое окно **Define HTML Style**, где можно задать свойства нового стиля (рис. 5.22):

- **Name** — имя стиля;
- **Apply to** — применить для... Если установить переключатель **Selection**, то стиль можно будет применить к отдельным символам. Если **Paragraph** — то к целым абзацам. В чем отличие? В том, что во втором случае, стиль

будет применен ко всему абзацу, даже если предварительно была выделена только его часть;

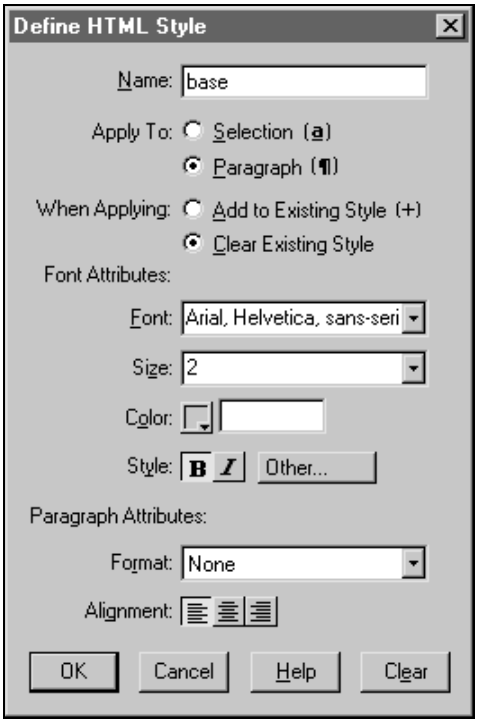


Рис. 5.22. Определение свойств нового HTML-стиля

- **When Applying** — возможность наложения стиля на уже имеющееся форматирование. Если установить переключатель **Add to Existing Style (+)**, то при использовании стиля у текста изменятся только те параметры, которые были заданы в стиле. К примеру, если в стиле задается только цвет, то выравнивание, шрифт, начертание текста останутся без изменений. А вот если установить переключатель **Clear Existing Style**, то все атрибуты оформления текста будут сброшены, т. е. примут значения по умолчанию;
- **Font** — задает набор шрифтов;
- **Size** — размер текста;
- **Color** — цвет;
- **Style** — начертание полужирное или курсивное. С помощью кнопки **Other** вызывается меню, где можно задать дополнительные параметры форматирования;

- **Format** — выбор варианта HTML-заголовка или предварительно отформатированного текста;
- **Alignment** — выравнивание текста.

Кроме привычных кнопок **OK**, **Cancel** и **Help**, в диалоговом окне имеется кнопка **Clear**, цель которой — сбросить все установленные атрибуты оформления в исходное состояние.

Чтобы использовать готовый символьный стиль, выделите нужный фрагмент текста и щелкните по имени стиля на панели **HTML Styles**. Для использования абзацного стиля можно не выделять, а просто поставить курсор на нужный абзац. Стиль можно также выбрать с помощью команды меню **Text | HTML Styles |** ***Name***, где ***Name*** — это имя стиля.

Примечание

Если при щелчке по имени стиля на панели **HTML Styles** с текстом не произошло никаких изменений, то проверьте, установлен ли флажок перед кнопкой **Apply**, которая находится в нижнем левом углу панели. Если отметки нет, то нажмите кнопку **Apply**. А впредь, чтобы щелчок по имени стиля вызывал его немедленное применение, все-таки установите флажок.

Стили HTML определяются только для одного сайта — того, к которому относится текущая Web-страница. Если вы создали Web-страницу, но специально не задавали для нее сайт, то Dreamweaver будет считать, что она относится к сайту, с которым мы работали в прошлый раз. Я ведь предупреждал, что определение сайта — очень нужная процедура! Ну, ничего страшного. Стили можно переносить из сайта в сайт и даже с компьютера на компьютер. Зайдите в папку, определенную как корневую для текущего сайта, и посмотрите в ней папку **LIBRARY**. Это служебная папка, созданная Dreamweaver. Найдите в этой папке файл с именем **styles.xml** (рис. 5.23). Это и будут HTML-стили, определенные для данного сайта. Скопируйте ее в папку **LIBRARY**, расположенную в корневой папке нужного вам сайта. Откройте любой файл из этого сайта и убедитесь, что стили скопированы.

Совет

"Продвинутые" пользователи могут редактировать файлы styles.xml, чтобы изменить или скопировать отдельные стили из списка.

Чтобы сбросить форматирование текста, заданное с помощью стилей, примените к нему один из нулевых стилей. А чтобы удалить стиль вообще из списка, выделите его на панели **HTML Styles** и щелкните на значке с изображением корзины в нижнем правом углу панели. Для редактирования существующего стиля достаточно дважды щелкнуть по его имени в списке, чтобы открыть окно с его свойствами.

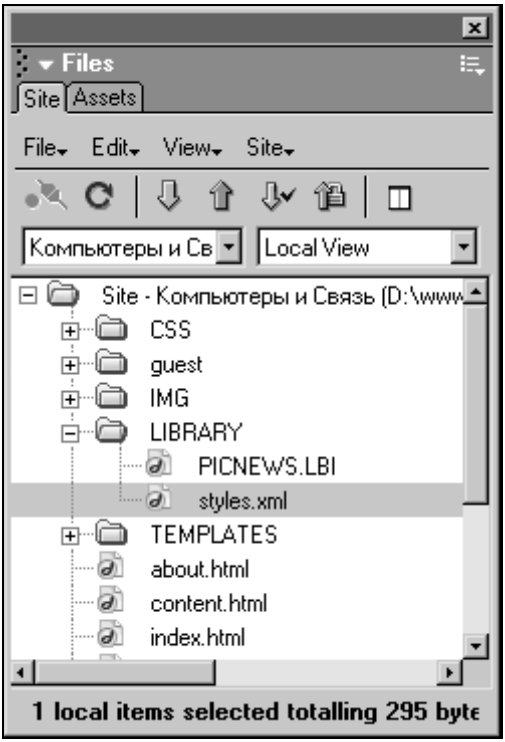


Рис. 5.23. HTML-стили для всего сайта хранятся в файле styles.xml в папке **LIBRARY** внутри локального сайта (показано с помощью панели **Site** в Dreamweaver)

Совет

Если надо изменить стиль, но нежелательно, чтобы щелчок по нему в панели вызывал его применение, выполните щелчок по его имени правой кнопкой мыши. В этом случае открывается контекстное меню, в котором можно выбрать команды: **Edit** — для редактирования, **Delete** — для удаления, **Duplicate** — для копирования стиля под другим именем, **Apply** — для собственно применения стиля, **New** — для создания нового стиля.

Помните, что удаление, равно как и редактирование стилей HTML, в Dreamweaver не приводит к изменению свойств текста, отформатированного с их помощью. Что бы там ни говорили, а стили CSS в этом отношении куда как удобнее. А вот, кстати, и они собственной персоной!

Стили *CSS*

Для работы со стилями CSS с одинаковым успехом можно использовать как специализированную панель **CSS Styles**, так и универсальную панель **Properties**. По умолчанию, для выделенного текста панель **Properties** нахо-

дится в режиме форматирования с помощью тегов HTML. Об этом свидетельствует кнопка со значком в виде буквы "A", расположенная перед списком шрифтов (рис. 5.24). Щелкните по ней, чтобы переключить панель **Properties** на форматирование с помощью стилей CSS. Отметьте, как изменился внешний вид панели: вместо списка шрифтов появился список доступных стилей, исчезли параметры размера, цвета и выравнивания текста, а вместо них появилась длинная строка с описанием выбранного стиля.

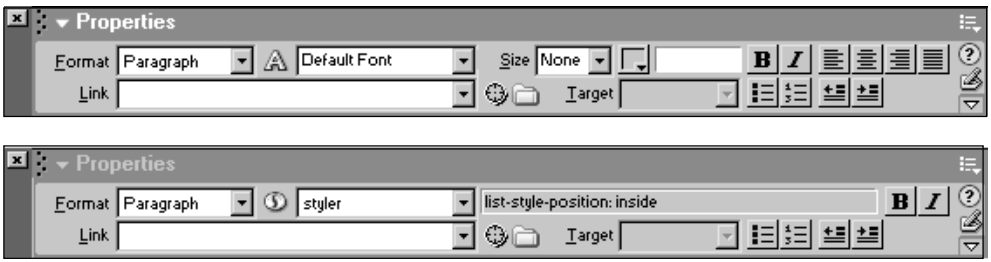


Рис. 5.24. Панель **Properties** при работе с текстом может находиться в двух режимах: вверху — форматирование с помощью тегов HTML, внизу — форматирование с помощью стилей CSS

Но панель **Properties** может использоваться для работы со стилями не во всех случаях, а только при форматировании текста. Если, находясь в визуальном режиме, вы выделите таблицу, рисунок или какой-нибудь другой не текстовый элемент, на панели **Properties** будут отображены его свойства, а стили будут недоступны.

Рис. 5.25. Панель **CSS Styles** предназначена для работы с каскадными таблицами стилей

Но стили CSS, в отличие от описанных стилей HTML, могут использоваться для оформления не только текста, но и других составляющих Web-страницы. Вообще, каскадные таблицы стилей были задуманы именно как универсальное средство для задания правил отображения. Стиль CSS можно применить к тексту, к таблице, к изображению — к чему угодно.

Поэтому наиболее универсальным инструментом для работы с этими стилями является специализированная панель **CSS Styles** (рис. 5.25). С ее помощью мы можем создавать, просматривать и редактировать стили в любое время. Чтобы открыть панель, используйте команду меню **Window | CSS Styles** или клавишу <F11>.

Создание нового стиля

По умолчанию, для любого нового документа список стилей в панели **CSS Styles** пуст, если не считать команды **(none)**, использование которой приводит к отмене форматирования текста с помощью стилей CSS.

Для того чтобы запустить процесс создания нового CSS-стиля в Dreamweaver, можно применить один из следующих приемов:

- щелкните по кнопке со значком плюса в нижнем правом углу панели **CSS Styles**;
- для текста — в панели **Properties** переключитесь на работу со стилями и выберите из списка стилей команду **New CSS Style**;
- используйте команду меню **Text | CSS Styles | New CSS Style**.

После любого из перечисленных действий появляется диалоговое окно **New CSS Style** (рис. 5.26), в котором можно определить некоторые свойства будущего стиля с помощью следующих параметров:

- **Type** — тип стиля, который может быть одним из трех: произвольный стиль (вариант **Make Custom Style (class)**); переопределение тега (**Redefine HTML tag**) и на основе так называемого псевдокласса CSS (**Use CSS Selector**). Вкратце расскажу, что это значит. *Произвольный стиль* — это обычный стиль, который мы можем использовать, а можем и не трогать. Вот если стиль переопределяет тег, то он применяется автоматически ко всем элементам страницы, заключенным в выбранный тег. К примеру, мы можем задать свойства по умолчанию для всего текста на странице, если переопределим тег `<body>`. А можем задать свойства только для HTML-заголовков, переопределив теги типа `<h1>`, `<h2>` и т. д. При любой попытке использования таких тегов, CSS-стиль будет автоматически применяться к их содержимому. Третий возможный тип для стиля, как уже говорилось, — это стиль на основе псевдокласса. Dreamweaver позволяет выбрать только четыре псевдокласса (на самом деле их больше) — **a:link**, **a:hover**, **a:active** и **a:visited**. Все они управляют отображением

гиперссылок, а точнее, элементов, заключенных в тег <a>. Стиль на основе **a:link** будет автоматически применен ко всем еще не посещенным гиперссылкам, а стиль на основе **a:visited** — к уже посещенным гиперссылкам. Интересный фокус можно проделать, создав стиль на основе **a:hover**. Такой стиль будет действовать на гиперссылки только во время нахождения курсора над ними. Если хотите, чтобы гиперссылки "вспыхивали", когда пользователь будет проносить над ними курсор, создайте стиль на основе псевдокласса **a:hover** и задайте, к примеру, ярко-красный или другой, отличный от обычного, цвет текста. Последний вариант — стиль на основе **a:active** — создает эффект "срабатывания кнопки", автоматически применяясь к элементу, когда пользователь активирует его щелчком мыши. С его помощью также можно получить различные забавные эффекты.

- **Name** — хотя этот параметр и стоит самым первым, выше, по идее, он должен идти после определения типа. Потому что, в зависимости от типа стиля, он служит для выбора либо его имени, либо тега, либо селектора CSS, соответственно меняя свое название.
- **Define in** — где будет храниться создаваемый стиль: в коде самой Web-страницы (вариант **This Document Only**) или в отдельном файле с расширением css. Во втором случае надо выбрать из списка либо имя уже существующего файла, либо команду **New Style Sheet File**, чтобы создать новый файл. Новый файл будет создан с помощью диалогового окна выбора файлов, которое появится после нажатия кнопки **OK**. Преимущество отдельного файла стилей состоит в том, что его можно использовать одновременно во множестве страниц, гарантируя тем самым быстрое и легкое изменение оформления для всего сайта.

Примечание

Файл со стилями CSS настоятельно рекомендуется создавать внутри локального сайта — папки, где хранятся все страницы и материалы на этапе подготовки сайта.

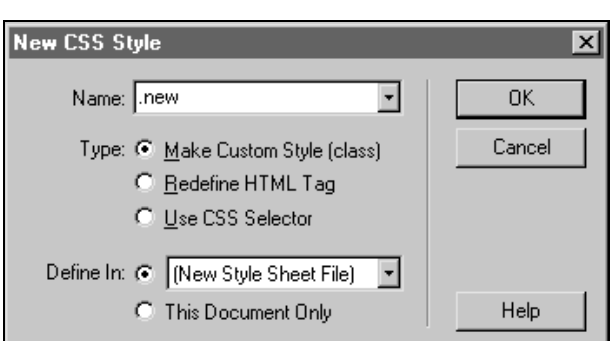


Рис. 5.26. Диалоговое окно **New CSS Style**

После того как вы определитесь с этими параметрами (наиболее употребительное решение — произвольный стиль, хранящийся в отдельном файле), наступит черед другого диалогового окна, на сей раз — с подробным описанием того, что и как будет оформляться при использовании данного стиля.

Правила оформления

При создании либо редактировании стилей CSS, нам придется раз за разом возвращаться к диалоговому окну **CSS Style Definition**, в котором определяются правила оформления стиля (рис. 5.27). Пристегнитесь покрепче, окно достаточно емкое — правил много, в отличие от скромных HTML-стилей. Слева, в списке **Category**, мы выбираем группу правил, отвечающих за близкие по смыслу параметры оформления, а справа — редактируем сами правила.

Совет

При редактировании можно посмотреть на результат действия стиля, если нажать кнопку **Apply**. Нажатие кнопки **Cancel** отменяет все сделанные изменения, в том числе и в результате действия кнопки **Apply**. В некоторых случаях, нажатия кнопки **Cancel** недостаточно, чтобы отменить действие кнопки **Apply**, и необходимо использовать отмену действия с помощью команды меню **Edit | Undo**.

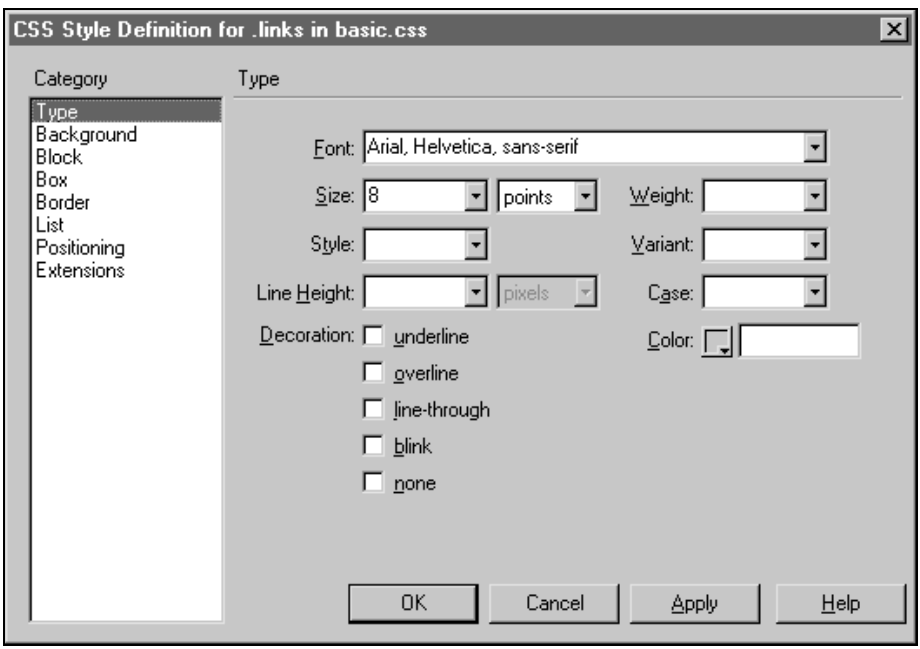


Рис. 5.27. Диалоговое окно **CSS Style Definition** служит для определения правил оформления внутри выбранного стиля

Примечание

Отметьте, что в заголовке диалогового окна **CSS Style Definition** указывается имя редактируемого стиля (после слова **for**), а также имя файла, в котором хранится этот стиль (после слова **in**). В примере, показанном на рис. 5.27, имя стиля — .links, а имя файла — basic.css.

Шрифт

Группа правил **Type**, отвечающая за оформление текста. Возможностей здесь столько, что "простому" HTML даже и не снилось. Мы можем определять для текста следующие параметры.

- **Font** — шрифт или набор шрифтов, который выбирается из стандартного списка шрифтов Dreamweaver MX;
- **Size** — размер шрифта, который можно точно задавать в следующих единицах измерения (второй список): **pixels** (пиксели), **points** (пункты), **in** (дюймы), **cm** (сантиметры) и т. д.
- **Weight** — "вес" шрифта, степень жирности его начертания. Обычному полужирному начертанию, задаваемому, к примеру, тегом `<b>`, соответствует степень 700. Обычному начертанию соответствует степень 400. Если выбрать **bolder** или **lighter**, то шрифт будет соответственно тяжелее или легче начертания, заданного по умолчанию или с помощью предыдущего стиля.
- **Style** — задает начертание шрифта: **normal** (нормальное), **italic** (курсивное) или **oblique** (наклонное). Отличие между курсивным и наклонным начертанием в том, что первый — это специально разработанный вариант шрифта, имитирующий в какой-то степени рукописное начертание. Наклонное начертание же получается из обычного с помощью простого геометрического искажения — наклона символов.
- **Variant** — позволяет установить написание шрифта капителью **small-caps**, то есть уменьшенными заглавными буквами. Имеет более слабую поддержку в браузерах, чем остальные правила.
- **Line Height** — высота строки, на которой расположен текст. Влияет не на величину букв, а на межстрочное расстояние.
- **Case** — позволяет принудительно сменить регистр для символов, которыми набран текст. Если выбрать вариант **capitalize**, то первые буквы во всех словах будут заглавными. Вариант **uppercase** делает абсолютно весь текст заглавными буквами, а **lowercase** — прописными, даже если изначально вы набирали в другом регистре.
- **Decoration** — дополнительные атрибуты оформления текста, которые можно комбинировать вместе: **underline** (подчеркнутый), **overline** (линия над строкой текста), **line-through** (зачеркнутый текст), **blink** (периодически

вспыхивающий). Атрибут **none** позволяет принудительно запретить любой из перечисленных типов оформлений.

- **Color** — цвет текста.

Для задания других атрибутов текста, к примеру, выравнивания, нужно обратиться к группе правил **Block**, описанной в *разд. "Стили CSS" данной главы, подразд. "Выравнивание и отступы"*.

Фон

Группа правил **Background** задает оформление фона, причем не только текста, но и любого другого элемента Web-страницы (рис. 5.28). В случае, если правила применяются к обычному тексту, расположенному не внутри какого-либо элемента типа таблицы, фон выглядит, как узкие полоски, тянущиеся вдоль строк отформатированного текста. Для фона можно задавать следующие атрибуты:

- **Background Color** — цвет фона.
- **Background Image** — графическое изображение, которое будет служить фоном. Введите путь к файлу, в котором хранится это изображение, в поле или нажмите кнопку **Browse**, чтобы сделать это с помощью диалогового окна выбора файлов. Параметр **Background Image** оформлен в виде раскрывающегося списка, в котором можно выбрать значение **none**. Это значение принудительно отменяет фоновое графическое изображение для текущего стиля.
- **Repeat** — способ повторения фоновой картинки: **no-repeat** — не повторять; **repeat** — стандартное повторение в виде обоев; **repeat-x** — повторять только по горизонтали **repeat-y** — повторять только по вертикали.
- **Attachment** — раскрывающийся список, в котором выбирается принцип расположения картинки на странице: **fixed** — закреплять картинку на месте или **scroll** — передвигать ее вместе со страницей при использовании прокрутки. Параметр **scroll** актуален только при наличии полос прокрутки у страницы, к примеру, когда стиль применяется к тегу `<body>`.
- **Horizontal Position** — позволяет горизонтально позиционировать фоновую картинку относительно элемента: **left** — выравнивает картинку по левому краю, **center** — по центру, **right** — по правому краю. Особенно наглядно смотрится при использовании не повторяющейся картинки. Если выбрать вариант **value**, то можно ввести точное значение смещения относительно левого края элемента.
- **Vertical Position** — задает позиционирования фоновой картинки по вертикали: **top** — по верхнему краю, **center** — по центру, **bottom** — по нижнем краю, **value** — точное смещение относительного верхнего края элемента, для которого картинка служит фоном.

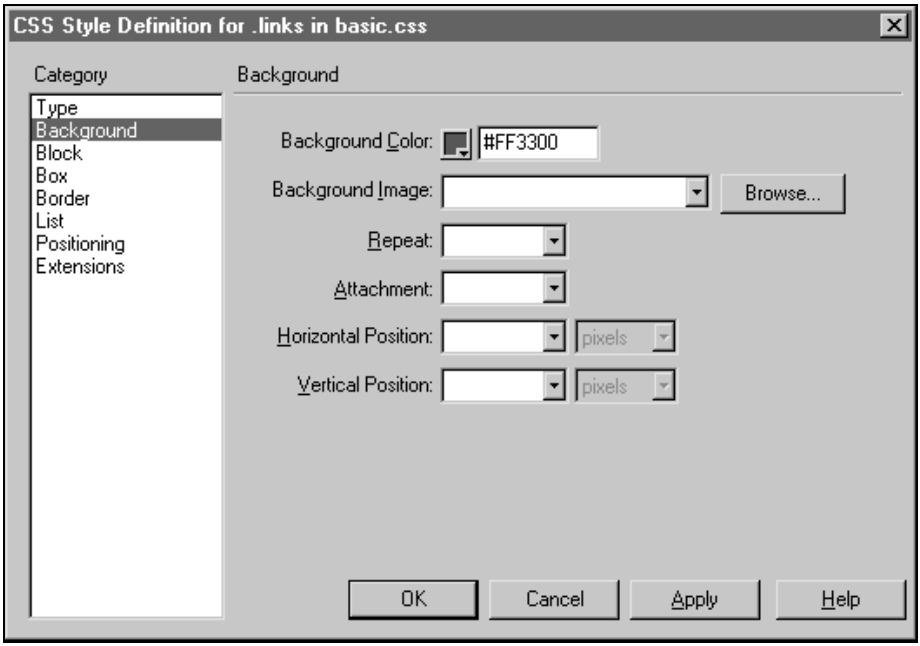


Рис. 5.28. Группа правил **Background** в диалоговом окне **CSS Style Definition** задает оформление фона элемента

Для того чтобы задать фон всей страницы, готовый стиль надо будет применить к тегу `<body>`, либо сразу задать стиль как переопределение этого тега. Таким образом, можно задать фон из графического рисунка, который не будет повторяться и даже может располагаться с некоторым смещением от верхнего левого угла страницы!

Выравнивание и отступы

Группа правил под названием **Block**, в основном, управляет оформлением текста, в частности, задает выравнивание абзацев текста (рис. 5.29). Если вы создаете стиль для работы с текстом, это второе по важности место (после группы **Type**), куда вам надо заглянуть. Здесь можно определить следующие правила:

- **Word Spacing** — расстояние между словами;
- **Letter Spacing** — расстояние между отдельными буквами;
- **Vertical Alignment** — вертикальное выравнивание содержимого элемента;
- **Text Align** — выравнивание текста;
- **Text Indent** — задает отступ для первой строки абзаца ("красную строку");

- **Whitespace** — способ обработки пробелов и строк в браузере. Возможны три варианта: **normal** — несколько подряд идущих пробелов сокращается до одного, строки автоматически переносятся; **pre** — пробелы и строки отображаются так, как они заданы в оригинале, т. е. в исходном HTML-коде; **nowrap** — запрет на автоматический перенос строки. В последнем случае строки текста будут длиться до тех пор, пока не кончатся или не повстречают перевод строки в виде тега `<br>`;
- **Display** — специальный параметр, задающий правила форматирования и отображения элемента. К примеру, если указать вариант **None**, то браузеры не будут отображать текст, отформатированный с помощью этого стиля. Другие варианты могут задавать специфику отображения различных элементов страницы, таких, как ячейки таблиц, элементы списка и т. д. За более полным описанием этого параметра и способов его применения следует обратиться к спецификации CSS.

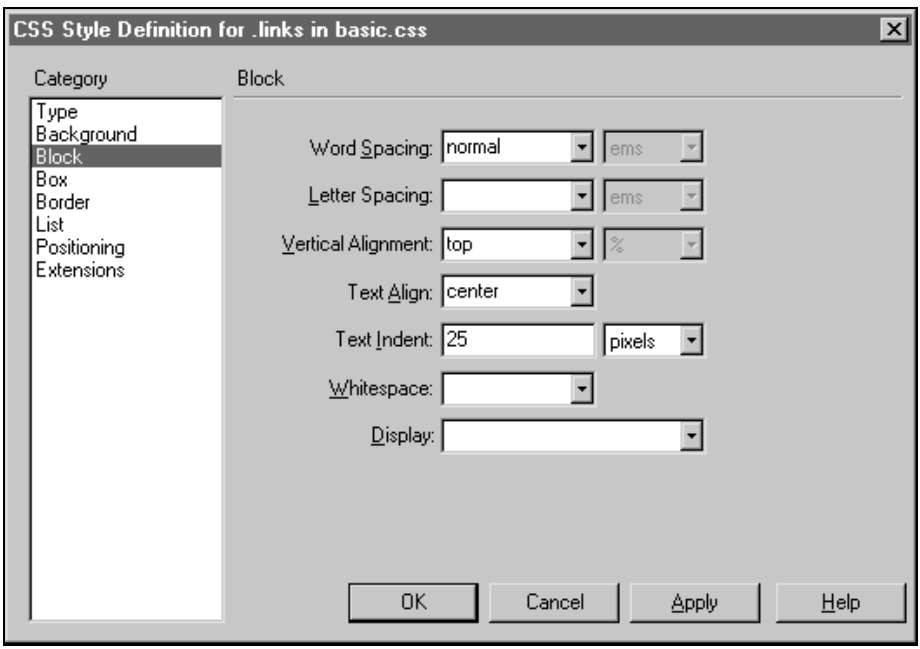
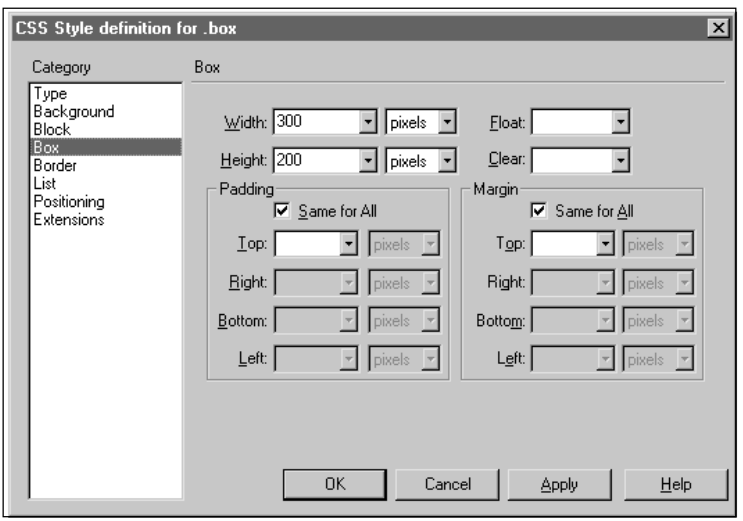


Рис. 5.29. Группа правил **Block** во многом определяет форматирование текстовых абзацев

Наиболее употребительным в данной группе является правило **Text Align**, которое задает выравнивание текста в абзаце. Но думаю, изучение остальных правил повергнет вас в радостное изумление от открывающихся возможностей.

Размещение на странице

- Группа правил **Box** определяет свойства прямоугольного блока, соответствующему выбранному элементу на Web-странице. Если такого блока как бы нет, к примеру, в случае со строками обычного текста, то он создается в принудительном порядке (рис. 5.30). Мы как бы заключаем текст внутрь



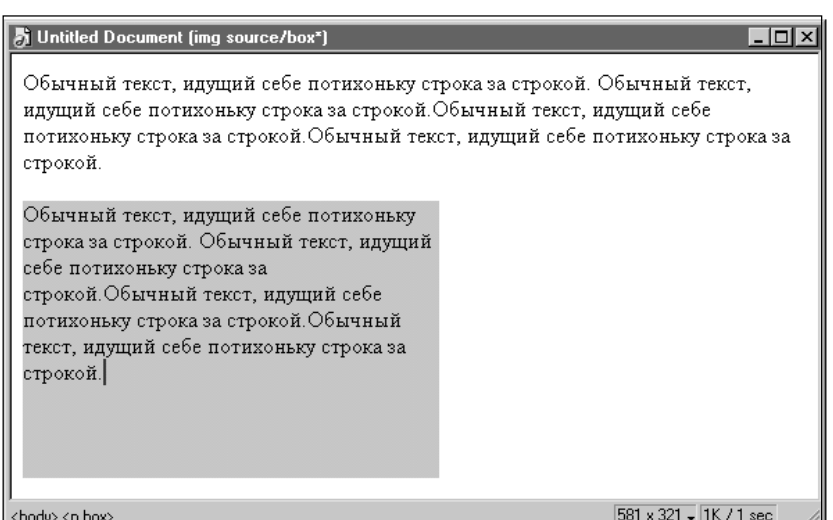


Рис. 5.30. Группа правил **Box** позволяет заключить обычный построчный текст в прямоугольный блок с заданными характеристиками: вверху — обычный текст до применения правил из группы **Box**, внизу — тот же текст после применения (для наглядности был задан серый фон с помощью правила **Background Color** из группы **Background**)

прямоугольного контейнера, наподобие ячейки таблицы. При этом доступны следующие параметры:

- **Width** — ширина блока.
- **Height** — высота блока. Оба параметра — ширину и высоту можно задавать в различных единицах измерения, список которых приводится после текстового поля для выбранного параметра.
- **Float** — определяет, является ли элемент "плавающим". Если задать вариант **left** или **right**, то объект, к которому применили стиль, считается "плавающим". Такой объект сдвигается влево или вправо, пока не встретит границу другого блочного объекта либо страницы. Подряд идущие "плавающие" объекты выстраиваются рядом друг с другом. К примеру, если сделать "плавающими" два подряд идущих абзаца, то они, если позволит ширина страницы, выстроятся рядом, а не друг под другом, как это происходит в обычном HTML (рис. 5.31).

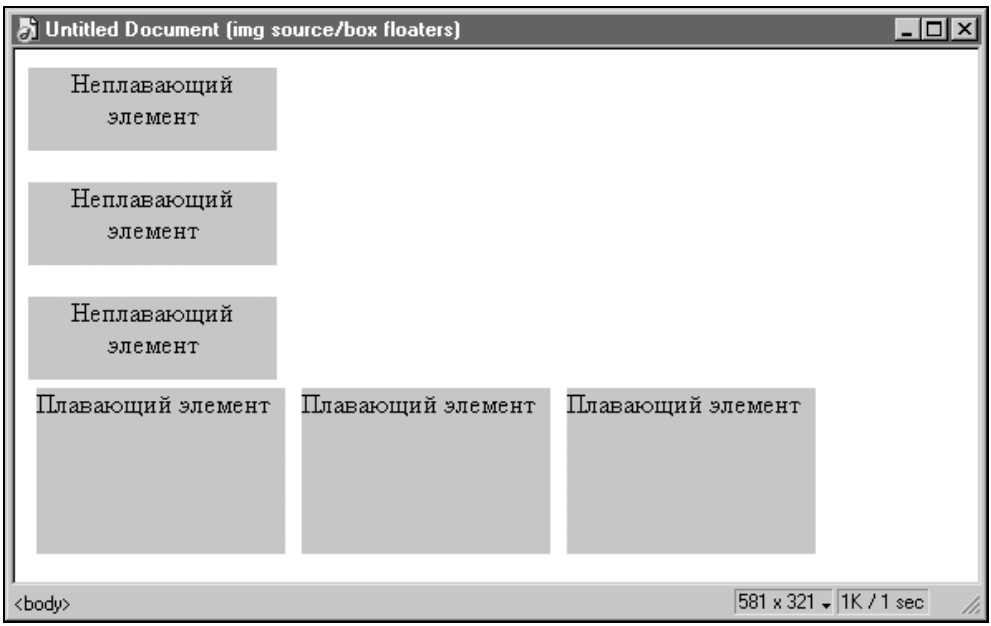


Рис. 5.31. "Плавающие" объекты выстраиваются друг за другом, не "плавающие" — располагаются один под другим, каждый на новой строке (чтобы отделить "плавающие" блоки текста друг от друга, использовался параметр **Margin** со значением 5 пикселов)

- **Clear** — запрещает элементу "обтекание" предыдущего "плавающего" объекта. Это означает, что он должен располагаться под "плавающим" объектом, а не рядом с ним на одной строке. Можно запретить "обтекать"

объекты слева (вариант **left** в списке **Clear**), справа (вариант **right**) или с обеих сторон (вариант **both**). Разумеется, использование этого параметра имеет смысл только при наличии "плавающих" элементов.

- **Padding** — группа параметров, которая задает отступы между содержимым блока и его границами (рис. 5.32). Параметры **Top**, **Right**, **Bottom**, **Left** соответственно задают размеры для отступа от верхней, правой, нижней и левой границ блока. Чтобы задать одинаковые отступы, отметьте опцию **Same for All**.
- **Margin** — похожая по действию группа одноименных параметров, но она задает отступы между границами блока и другими элементами страницы (рис. 5.33).

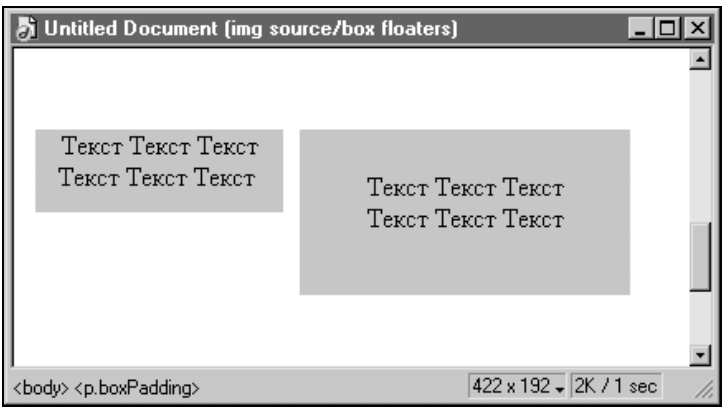


Рис. 5.32. Параметры **Padding** определяют отступы между содержимым блока и его границами: слева — обычный блок со значениями **Padding** по умолчанию, справа — тот же блок с увеличенными параметрами **Padding**

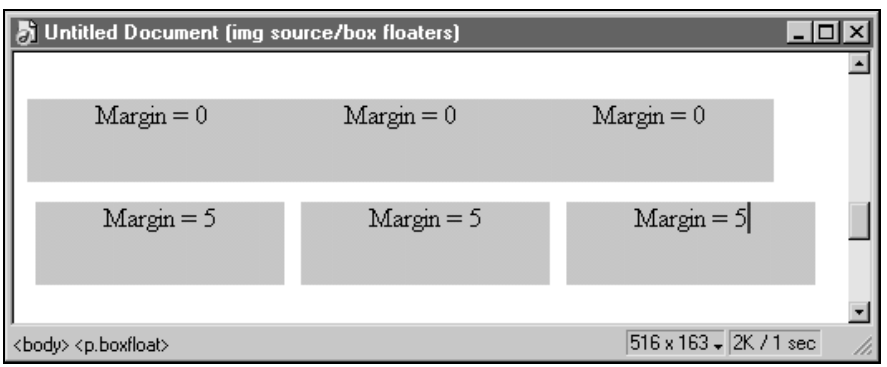
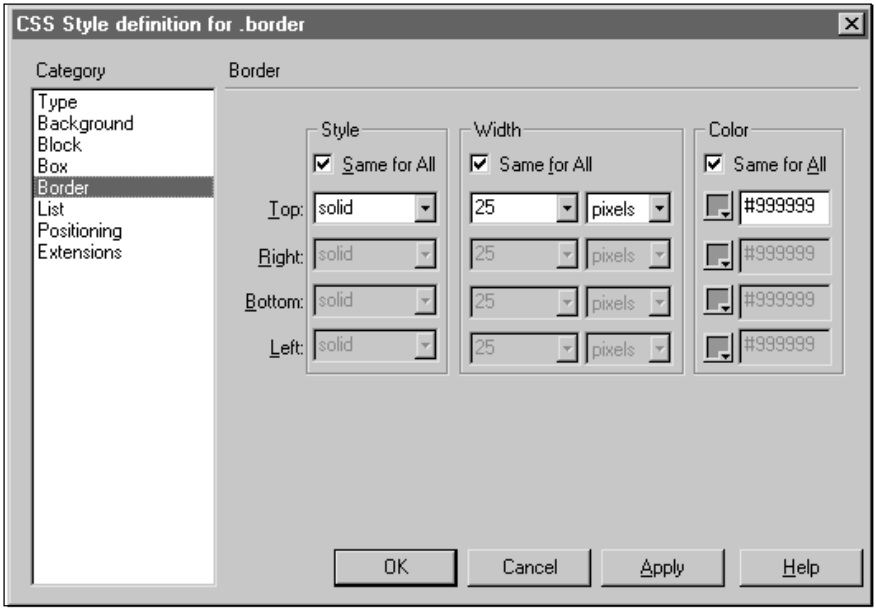


Рис. 5.33. Параметры **Margin** определяют отступы между внешними границами блока и его соседями: вверху — строка "обычных" плавающих блоков со значениями **Margin** по умолчанию, внизу — та же строка с увеличенными параметрами **Margin**



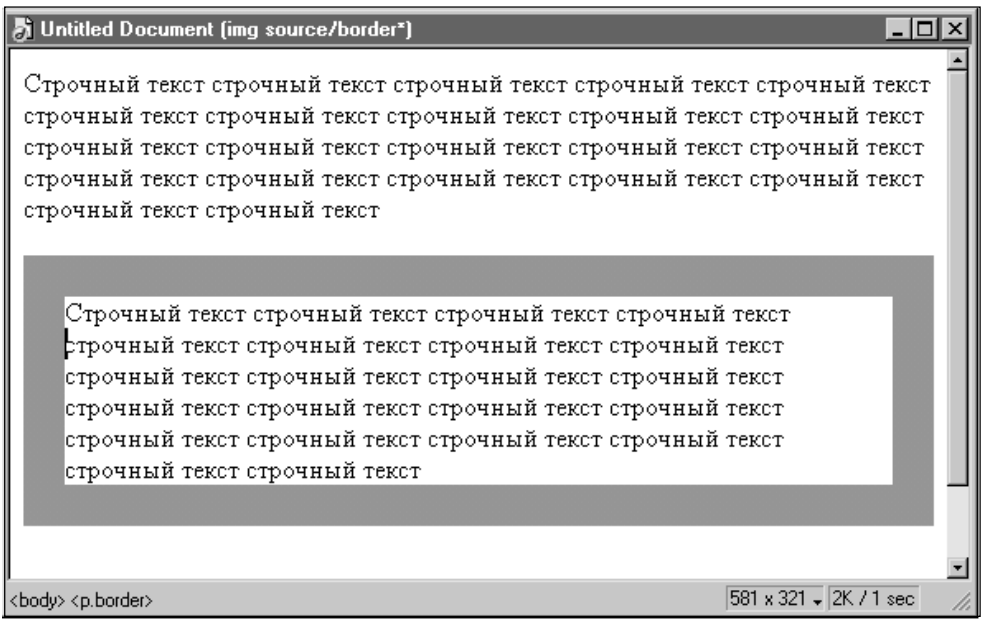


Рис. 5.34. Правила из группы **Border** определяют оформление рамки вокруг объекта: сверху — обычный текст, снизу — тот же текст с рамкой, полученной под воздействием стиля CSS, в котором были заданы правила для группы **Border**

Граница

Группа правил **Border** определяет оформление рамки вокруг объекта. Если даже рамка не предусмотрена в обычном HTML, то она все равно создается. Это очень интересный эффект и я советую вам его попробовать (рис. 5.34). Для рамки можно задать следующие параметры:

- **Style** — группа параметров, задающих стиль границы: двойная, одинарная, пунктиром и т. д. Dreamweaver может показывать все границы только сплошной линией, так что для просмотра придется воспользоваться браузером;
- **Width** — толщина рамки;
- **Color** — цвет рамки.

Все три группы позволяют отдельно задавать параметры для любой из четырех сторон рамки: поле **Top** задает свойства верхней границы, **Left** — для левой, **Right** — для правой, **Bottom** — для нижней. Как и прежде, чтобы сделать параметры для всех четырех сторон, надо отметить опцию **Same for All** в соответствующей группе.

Список

Особая группа правил **List** (рис. 5.35) предназначена для создания списков и перечней. В отличие от списков, задаваемых средствами HTML, здесь

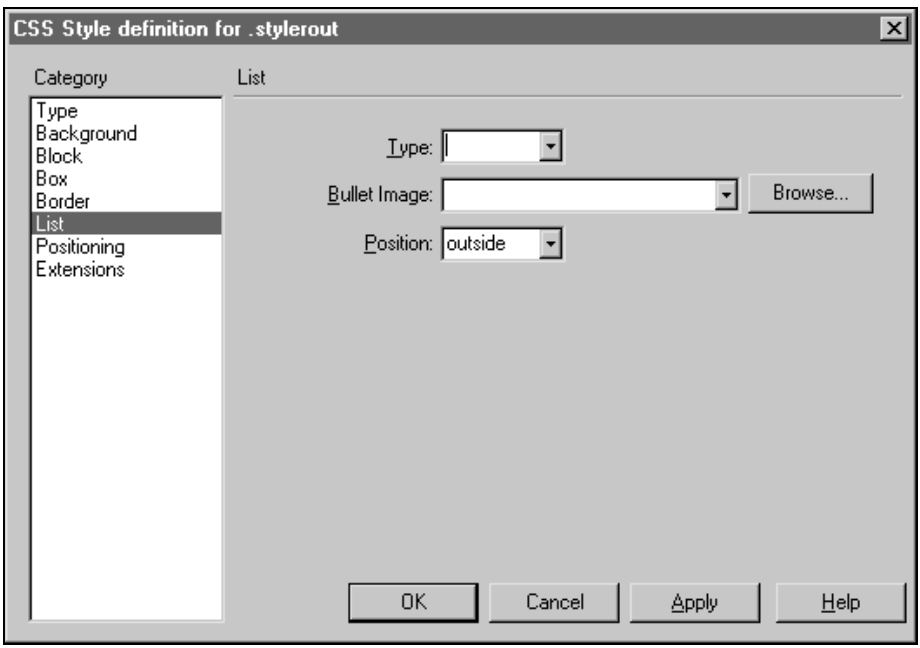


Рис. 5.35. Правила из группы **Border** определяют оформление списков

в качестве маркера можно использовать картинки из графических файлов. Для списков можно определить следующие правила:

- **Type** — тип списка. Для маркированного предусмотрены варианты **disk**, **circle** и **square**, задающие соответственно маркеры в виде диска, круга и квадрата. Остальные варианты (кроме **none**) определяют различные способы нумерации для нумерованных списков;
- **Bullet Image** — укажите путь к графическому изображению, которое хотите использовать в качестве маркера для списка;
- **Position** — указывает, как будут располагаться маркеры в списке: **inside** (внутри) или **outside** (снаружи). Действие этой опции заметно тогда, когда в одном пункте списка находится несколько строк текста (рис. 5.36).

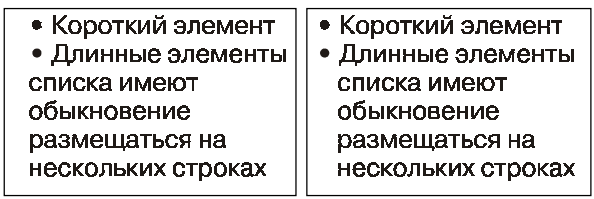


Рис. 5.36. Пример действия параметра **Position**: слева — параметр имеет значение **inside**, справа — значение **outside**

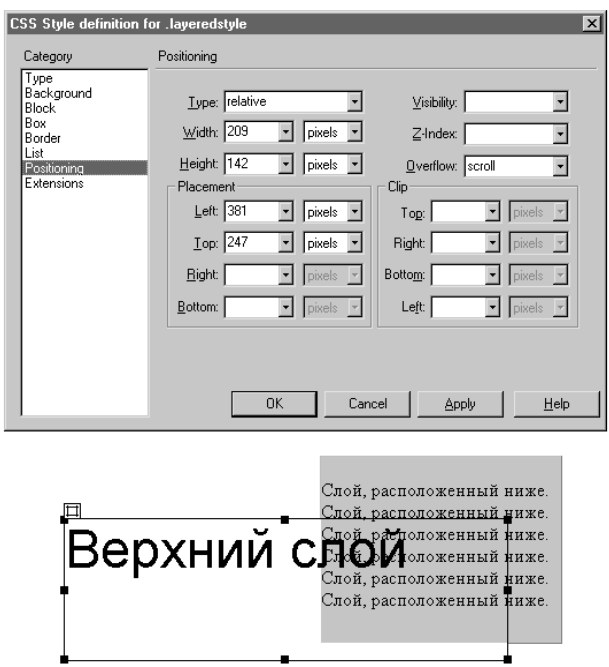


Рис. 5.37. Группа правил **Positioning** определяет параметры слоев. Внизу показаны два слоя с текстом, наложенных друг на друга в Dreamweaver

Слой

Особый случай представляет из себя группа правил **Positioning** (рис. 5.37). С помощью параметров, входящих в нее, вы можете поместить любой элемент в особый контейнер — так называемый слой, задать его координаты и другие элементы. В отличие от обычных блоков, слои могут произвольно размещаться на странице и даже перекрывать друг друга. На основе слоев можно строить странички с использованием динамического HTML (сокращенно DHTML).

Работа со слоями имеет массу тонкостей, поэтому для них я выделил целую *главу 13* в этой книге. Пожалуй, расшифровку правил из этой группы правильнее отнести туда же, тем более что к тексту — основному герою этой главы — слои не имеют уж такого прямого отношения, как другие правила. Единственное исключение — это параметры **Width** (Ширина) и **Height** (Высота), которые дублируют такие же параметры в группе правил **Box**.

Дополнительные возможности

С помощью правил из группы **Extensions** (рис. 5.38) можно выкинуть пару фокусов на удивление почтенной публике. К примеру, сменить курсор при его прохождении над текстом с обычной стрелки на указующий палец. Или отменить курсор в виде пальца для гиперссылок, а на его место, скажем, поставить курсор в виде крестика. Посмотрите, может, какие-то из этих параметров вам и пригодятся:

- **Page Break** — задает разрыв Web-страницы при печати. Это поддерживается не во всех браузерах, да и то с ограничением. Поэтому просто обойдем эту группу параметров.
- **Cursor** — назначает элементу тип фигуры, которую примет курсор при нахождении над ним: **default** — курсор по умолчанию, обычно в виде стрелки, **hand** — в виде руки, **crosshair** — перекрестье, **text** — текстовый курсор в виде буквы I, **help** — вопросительный знак, **e-resize** и другие варианты, оканчивающиеся на **resize** — стрелка, указывающая на сдвигаемую границу в каком-либо направлении. При выборе варианта **auto**, курсор принимает форму в зависимости от типа элемента (для гиперссылок — в виде руки, для текста — в виде текстового курсора и так далее).
- **Filter** — набор спецэффектов, которые можно использовать при просмотре страниц в браузере. Вот наиболее простые из них: **FlipH** — отражает элемент по горизонтали, **FlipV** — отражает элемент по вертикали, **Gray** — переводит все цвета в оттенки серого, **Invert** — инвертирует все цвета, **Xray** — выводит элемент в инвертированной черно-серой гамме, как на рентгеновском снимке.

В последнем случае, со спецэффектами, мы имеем дело с мало документированными возможностями одного браузера, а именно, Microsoft Internet

Explorer (начиная с 4 версии). Более того, они не входят в официальный стандарт CSS. Поэтому не стоит ими увлекаться — разве что для расширения кругозора.

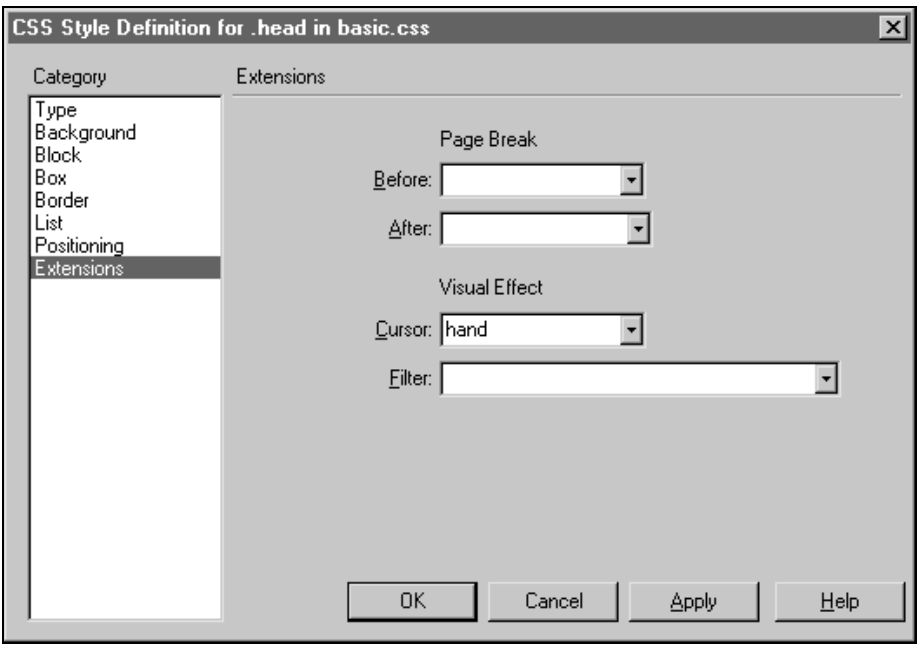


Рис. 5.38. Группа правил **Extensions** позволяет создавать специальные эффекты

Как использовать стили

Как уже неоднократно говорилось, CSS-стиль можно применить не только к тексту, но и к любому другому элементу на Web-странице. Для этого следует выделить элемент в визуальном режиме и выполнить одну из следующих операций:

- щелкнуть по имени стиля на панели **CSS Styles**;
- вызвать команду меню **Text | CSS Styles** и указать имя стиля;
- при работе с текстом — выбрать стиль из списка на панели **Properties**.

Если мы хотим применить произвольный стиль к конкретному тегу, независимо от режима, придется использовать несколько более хитрый метод. Допустим, нам надо присвоить стиль тегу `<body>`. Сначала поставим курсор или выделим часть кода где-нибудь внутри этого тега. Если взглянуть после этого на нижнюю часть окна документа (рис. 5.39), то можно увидеть последовательность из тегов, которые относятся к выделенному участку.

Щелкнем по нужному тегу правой кнопкой мыши и в открывшемся меню выберем команду **Set Class**, после чего останется только выбрать имя стиля из появившегося списка.

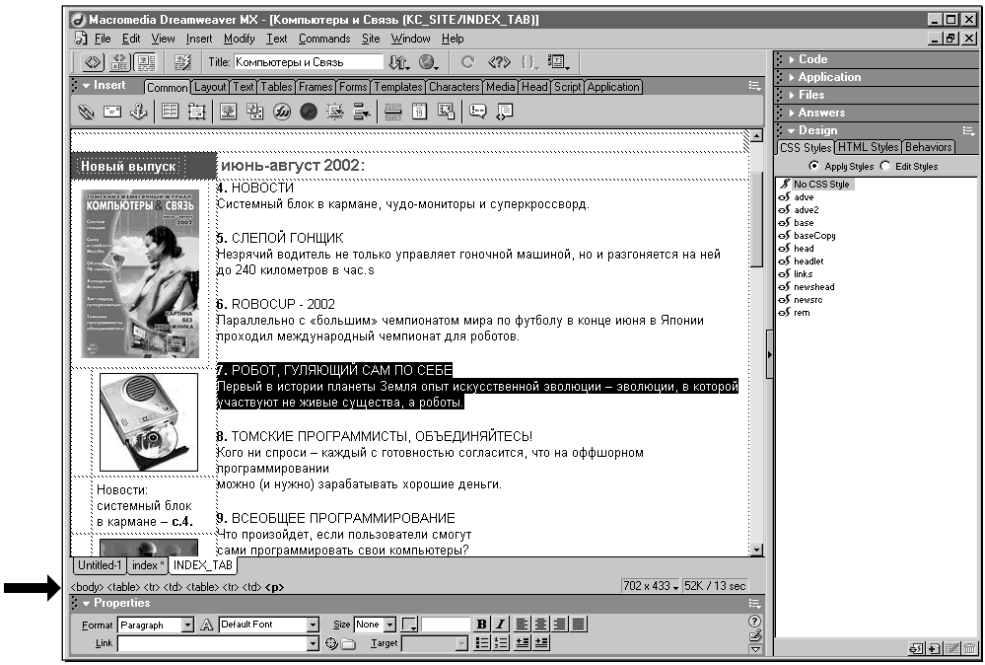


Рис. 5.39. Последовательность тегов, окружающих выбранный элемент, можно увидеть в нижнем левом углу окна документа

Чтобы отредактировать существующий стиль, надо выполнить двойной щелчок по его имени на панели **CSS Styles**, чтобы открыть диалоговое окно со свойствами стиля. Можно также щелкнуть правой кнопкой мыши по имени стиля и выбрать в меню команду **Edit**.

Для удаления самого стиля надо либо щелкнуть по нему правой кнопкой мыши и выбрать из контекстного меню команду **Delete**, либо выделить его имя и нажать на кнопку удаления (со значком корзины) в нижнем правом углу панели.

Чтобы просто отменить действие стиля на элемент страницы, надо выделить этот элемент и щелкнуть по строке **No CSS Style** на панели стилей **CSS Styles** или в подобном списке на панели **Properties**. Можно также использовать команду меню **Text | CSS Styles | None**.

Список стилей

Для редактирования списка стилей, доступных для Web-страницы, можно использовать не только панель **CSS Styles**, но и специальное диалоговое

окно **Edit Style Sheet** (рис. 5.40). Чтобы вызвать его, используйте команду меню **Text | CSS Styles | Edit Style Sheet** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<E>.

В этом окне представлен список стилей, доступных для документа. Для того чтобы отредактировать стиль, выполните двойной щелчок по его имени или нажмите кнопку **Edit**. Остальные кнопки служат для выполнения следующих операций:

- **Link** — присоединяет внешний файл стилей. Имя такого файла появляется в списке с отметкой **(import)**;
- **New** — создает новый стиль *(см. разд. "Создание нового стиля" данной главы)*;
- **Duplicate** — дублирует выбранный стиль под другим именем;
- **Remove** — удаляет стиль из списка.

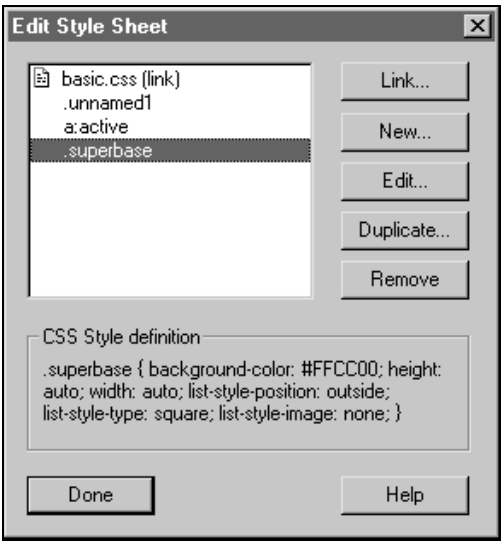


Рис. 5.40. Диалоговое окно **Edit Style Sheet**

Аналогичные команды доступны также из контекстного меню для панели **CSS Styles**, которое вызывается щелчком правой кнопкой мыши, а также из группы меню **Text | CSS Styles** и списка стилей на панели **Properties**.

Временное отключение стилей

В Dreamweaver MX, по сравнению с предыдущими версиями, появилась возможность временно подключать или отключать действие выбранных стилей CSS. При таком отключении разметка Web-страницы с помощью стилей

сохраняется, как и сам стиль, но она прекращает свое действие во время работы в визуальном режиме. Следует, однако, отметить, что при попытке предварительного просмотра в браузере форматирование, заданное "отключенным" стилем, будет отображаться как обычно. Таким образом, это средство предназначено для экспериментов внутри Dreamweaver. Как будет выглядеть страница, если браузер не поддерживает CSS? А как будет выглядеть страница с другим набором стилей? На эти вопросы мы и получаем ответ.

Отключить или подключить можно только те стили CSS, которые хранятся во внешних файлах. Используйте команду меню **Text | CSS Styles | Design Time Style Sheets**, чтобы открыть диалоговое окно, управляющее "временными" стилями (рис. 5.41). Список **Show Only at Design Time** содержит стили, которые должны действовать на документ, а **Hide at Design Time** — стили, которые должны быть "спрятаны". Нажмите кнопку с плюсом над соответствующим списком, чтобы добавить новый файл со стилями. К примеру, в моем документе использовались стили, хранящиеся во внешнем файле Basic.css. Поэтому, чтобы временно отключить их действие, я добавил этот файл к списку **Hide at Design Time**.

Для удаления файла со стилями из нужного списка выделите его имя и нажмите кнопку с минусом, расположенную над соответствующим стилем.

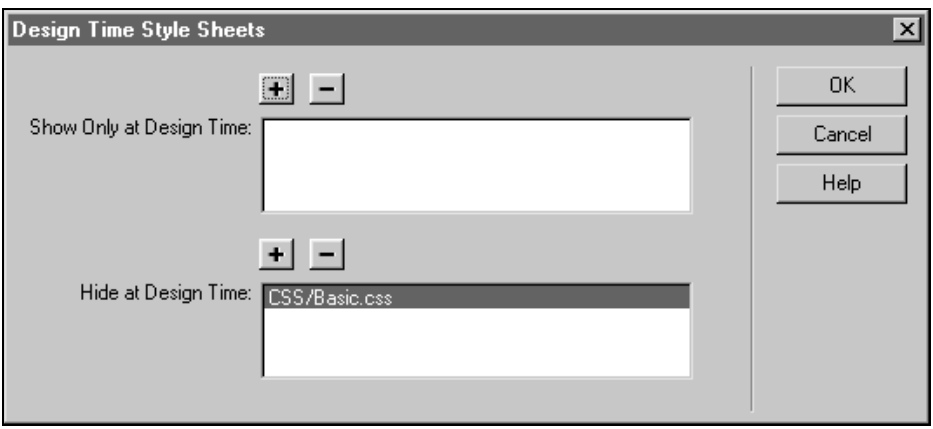


Рис. 5.41. Диалоговое окно **Design Time Style Sheets** позволяет временно прятать или показывать стили CSS, хранящиеся во внешних файлах

Особенности работы со стилями

Следует учесть, что блок текста или иной элемент, оформленный с помощью одного стиля, может содержать внутри себя элементы, оформленные другими CSS-стилями. В таких случаях правила стилей, примененные к таким "внутренним" элементам, перекрывают действие правил стиля, приме-

ненного к более общему блоку. Это происходит в том случае, если правила определены, то есть в поле соответствующего параметра в диалоговом окне **CSS Style Definition** стоит какое-то значение. Для многих правил можно установить значение **none**, которое вообще исключает данный элемент из зоны действия правила.

Наиболее распространенные правила оформления в визуальном режиме Dreamweaver MX отображаются достаточно хорошо, чтобы можно было оценить внешний вид документа, не запуская браузер. Тем не менее, многие из них могут никак не отображаться или отображаться неправильно. Поэтому для оценки их действия необходимо просматривать страницу в браузере, а еще лучше — в двух, чтобы оценить совместимость с теми или иными браузерами.

Примечание

К чести Dreamweaver, должен отметить, что, как правило, все описанные стили CSS работают в браузере Microsoft Internet Explorer 5 и выше, а также в браузере Mozilla — одном из самых лучших современных браузеров, наиболее полно поддерживающим стандарт CSS.

И, наконец, самое важное! Помните, что в отличие от HTML-стилей, стили CSS сохраняют связь с отформатированным объектом в течение, как говорится, всей жизни. Это значит, что при изменении свойств стиля одновременно изменяются и свойства текста и прочих элементов страницы, когда-либо отформатированных с его помощью.

Сохранение и перенос стилей

Все CSS-стили могут храниться либо в исходном коде Web-страницы, либо в отдельном файле с расширением css. В последнем случае вы сами задаете имя и путь к этому файлу. Создав его для одной странички, вы можете потом присоединить его ко всем остальным страницам. Это очень хороший и быстрый способ обеспечить единое "выражение лица" для всего сайта. А когда вы подумаете о том, что неплохо бы было немного увеличить заголовки на всех 155 страницах сайта, выполнение этого пожелания сведется к редактированию одного единственного файла.

Если у вас уже есть готовый файл со стилями CSS и вы хотите присоединить его к новой странице, выполните одну из следующих операций:

- выберите команду меню **Text | CSS Styles | Attach Style Sheet**;
- щелкните по первой кнопке в нижнем правом углу панели **CSS Styles**. Намек — если поднести к ней курсор мыши, появится всплывающая подсказка "**Attach Style Sheet**";
- на панели **Properties** в списке стилей выберите команду **Attach Style Sheet**;

- вызовите окно для редактирования списка стилей с помощью команды меню **Text | CSS Styles | Edit Style Sheet** и нажмите кнопку **Link**.

В любом случае появится диалоговое окно, где вас пригласят указать путь к файлу (рис. 5.42). Нажмите кнопку **Browse**, чтобы указать файл с помощью стандартного для Windows диалогового окна выбора файлов, а не вводить его имя вручную. Обратите внимание на опцию **Add As**, которая указывает на способ связи стилей с текущей страницей. Проверьте, чтобы там был выбран вариант **Link**, который поддерживается большинством браузеров. Опция **Import** является нежелательной, так как не поддерживается в браузерах от Netscape.

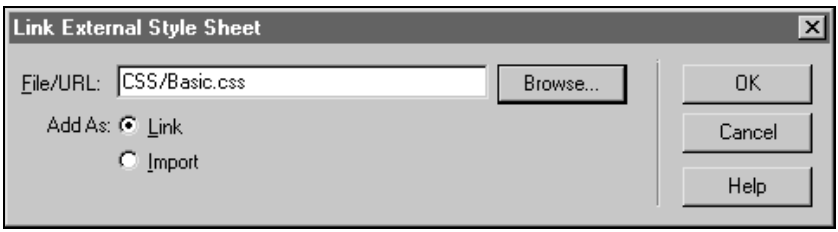


Рис. 5.42. Диалоговое окно **Link External Style Sheet** позволяет временно прятать или показывать стили CSS, хранящиеся во внешних файлах

После того как вы нажмете кнопку **OK**, в коде страницы появится ссылка на внешний файл стилей, которые тут же появятся в панели **CSS Styles** и других местах. Напоследок еще раз подчеркну, что если вы захотите отредактировать стиль, хранящийся во внешнем файле, то изменения коснутся всех страниц, где он используется.

Глава 6

Ссылки

Обычный текст — явление не столь удивительное, как гипертекст, построенный на его основе. *Гипертекстовый документ* содержит в себе ссылки — ключевые слова, нажатие по которым приводит к открытию другого такого документа. Вот в целом и вся идея, которая произвела такой фурор и легла в основу современного Интернета. Даже само слово Web произошло от английского слова "паутина", которое хорошо отражает структуру гипертекста. Многочисленные связи между Web-страницами, созданные благодаря ссылкам, переплетаются, сходятся и расходятся как нити всемирной паутины. Получается, что web-дизайнеры — это ткачи паутины. Создание ссылки на странице — это прикрепление еще одной нити к вашему персональному узлу паутины.

Путь к документу

Нить "всемирной паутины" — ссылка — соединяет два файла: исходную Web-страницу либо с другой такой же страницей, либо с каким-нибудь файлом, который пользователь открывает на своем компьютере. Чтобы не возникло путаницы, на протяжении всего рассказа о пути мы будем страницу, на которой создаем ссылку, называть "Web-страницей", а страницу или файл, на который указывает ссылка, — просто файлом.

В исходном коде ссылка задается с помощью парного тега `<a>`. Пример:

```
<a href="index.htm" >Главная страница</a>
```

Атрибут `href` тега `<a>` содержит путь к файлу, на который указывает ссылка. Этот путь может задаваться различными способами. Рассмотрим возможные варианты.

- *Абсолютный путь* — включает в себя полное описание не только пути к файлу, но и протокола, с помощью которого он доставляется пользователю. Абсолютный путь — это классический способ для задания адреса конкретной странички в Интернете. К примеру: **http://www.mypage.ru/index.html**. Если приводить пример из обычной жизни, то абсолютный путь — это полный почтовый адрес, включающий в себя описание области, города, улицы, номера дома и квартира.

- *Документозависимый* — описывает путь относительно Web-страницы, на которой расположена ссылка. В обычной жизни путь такого рода часто служит ответом на вопросы типа: "Мальчик, как пройти до булочной?". Ответ: "Пройдите два дома и поверните налево". Для ссылок HTML документо-зависимый путь описывается по типу `news/news.htm`, что указывает на файл news.htm, расположенный внутри папки news, которая расположена внутри той же папки, что и наша Web-страница.
- *Корнезависимый* — задает путь относительно корневого каталога сайта. Если внутри сайта есть папка с новостями, называющаяся "`news`", в которой хранится файл news.htm с новостями, то корнезависимый путь будет таким: `/news/news.htm`. Его особенность — косая черта в начале. Это тоже относительный путь, только особого рода. Возвращаясь к диалогу о булочной, мы услышали бы ответ: "Идите к городскому вокзалу и от него идите три дома на юг". В принципе, такой способ описания лучше — тем, что не привязывается к текущему положению Web-страницы. Если вы захотите полностью перетасовать папки внутри сайта, обычные относительные ссылки, которые опираются на структуру папок, придут в негодность. А вот корнезависимые пути останутся правильными.

Примечание

Корнезависимые пути предназначены для сервера, а не для браузера! Если вы попытаетесь просмотреть сайт, сформированный на основе корнезависимых ссылок, на локальном компьютере в обычном браузере, ссылки не будут работать. Выход из ситуации — предварительный просмотр из Dreamweaver. При этом корнезависимые ссылки временно переводятся в документозависимые. Другой путь — это установка сервера на свой локальный компьютер для тестирования своего сайта. Впрочем, я, кажется, отвлекся...

Когда мы создаем ссылку в Dreamweaver MX, у нас есть возможность выбирать между описанными тремя вариантами путей. Абсолютный путь автоматически выбирается в том случае, если вы только что создали документ и еще ни разу его не записали. Тогда любой документ, на который вы создадите ссылку на странице, будет иметь примерно такой путь: `file:///D:/mysite/news.htm`.

Совершенно не рекомендуется использовать абсолютные ссылки внутри своего сайта. Причина здесь проста: абсолютный путь указывает на файл, расположенный на вашем компьютере. При попытке открыть такую ссылку, браузер пользователя попытается найти файл `news.htm` в папке `mysite` на жестком диске D. Ясно, что такого файла у пользователя, скорее всего, не будет. А если случайно и окажется, то все равно это будет не тот файл, который вы имели в виду.

Абсолютный путь необходимо указывать для страниц и файлов, находящихся на другом сайте. В случае же, если мы указываем на файл внутри своего

сайта, нам надо использовать относительный путь. К примеру, если файл находится в той же папке, что и текущая Web-страница, в качестве пути достаточно использовать просто его имя с расширением, `news.htm`. Если файл находится в другой папке, путь указывается вместе с папкой и так далее.

При задании документозависимых путей вручную используйте следующие правила (рис. 6.1):

- Для указания файла, расположенного внутри той же папки, что и Web-страница, путь — это просто имя файла с расширением: **news.htm**.
- Если файл находится на уровень ниже (внутри папки, к примеру, **news**), чем Web-страница, то путь составляется из имен папки и файла, отделенных косой чертой: `news/news.htm`.
- Если файл находится в папке на уровень выше, чем Web-страница, то перед указанием имен папки и файла следует поставить префикс из двух точек: `../index.htm"` или так `../archive/old/oldnews.htm`.
- В любом случае, если файл находится в папке (к примеру, **news**), которая находится внутри другой папки (к примеру, **old**), которая также находится внутри другой папки (к примеру, **archive**) и так далее — просто указывайте имена папок одно за другим справа налево: `archive/old/news.htm`.

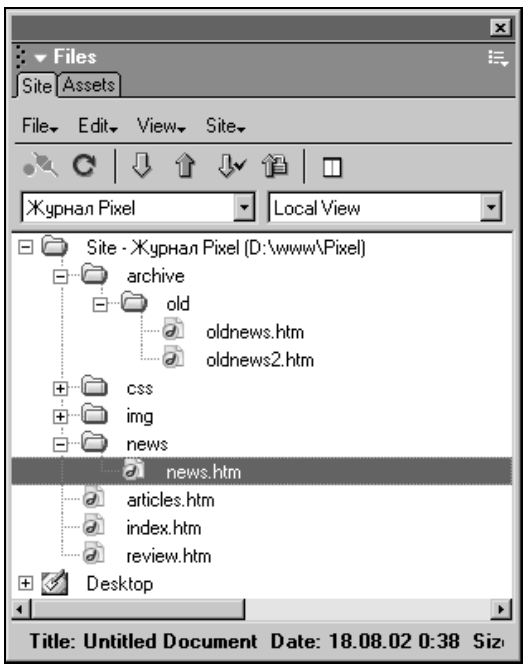


Рис. 6.1. Файлы **articles.htm** и **review.htm** находятся на одном уровне с файлом **index.htm**; файл **news.htm** — на уровень ниже файла **index.htm**. Если мы захотим на странице **news.htm** поставить ссылку на файл **index.htm** или **oldnews.htm**, нам придется использовать префикс в виде двоеточия

У вас пошла кругом голова? Вы запутались в папках? Вы не понимаете, как составить относительный путь? Не беда — вручную это делать совсем не обязательно! Оставьте эту привилегию "старшим товарищам". В Dreamweaver предпочтительнее и быстрее будет просто указать на нужный файл в соответствующем диалоговом окне, а уж всю заботу, как составить путь, возьмет на себя программа. Просто следите за тем, чтобы выполнялось простое правило: для страниц и файлов вне сайта — абсолютный путь, а для страниц и файлов, расположенных внутри сайта — относительный путь!

Инструменты

При работе со ссылками в Dreamweaver мы будем использовать следующие средства и приемы Dreamweaver (рис. 6.2):

- Панель **Properties** (Свойства) — в текстовом поле **Link** можно задать или отредактировать ссылку вручную. Справа от этого поля расположены значки для автоматических средств выбора файла;
- Мышь и клавиатура — выделив текст и перетаскивая его при удерживаемой клавише <Shift>, мы можем создать ссылку на другой открытый документ или файл в Dreamweaver;

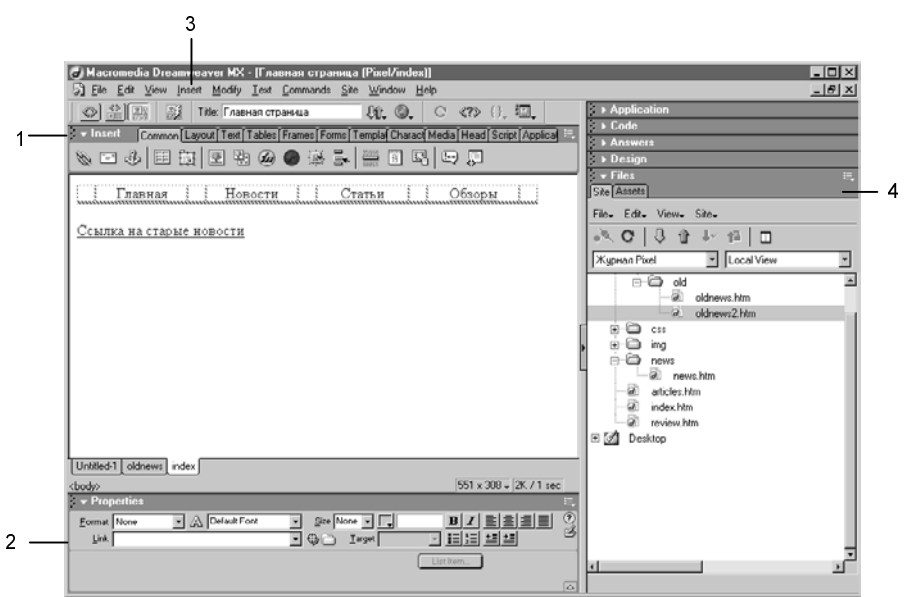


Рис. 6.2. Инструменты для работы с ссылками: 1 — панель **Insert**; вкладка **Common**; 2 — панель **Properties**; 3 — меню **Insert**; 4 — панели **Site** и **Assets**

- Панель **Insert** (Вставка) — обратите внимание на первые три кнопки, расположенные на вкладке **Common**: один за другим размещены инструменты для создания обычной ссылки, "почтовой" ссылки (на адрес электронной почты) и именного якоря;
- Группа меню **Insert** (Вставка) — в ней расположены команды для вставки и работы со ссылками различного характера;
- Панель **Site** (Сайт) — с помощью нее можно указывать на файлы внутри сайта при использовании автоматических средств задания ссылок. Кроме того, панель **Site** позволяет заменить выбранную ссылку во всех страницах сайта с помощью нескольких разных методов;
- Панель **Assets** (Активы), вкладка **Links** — содержит все использующиеся внутри сайта внешние ссылки, что очень удобно для их повторного применения. Вот, собственно, и весь основной инструмент. Наиболее часто, как показывает практика, в работе используется панель **Properties**, но это ни в коем случае не догма, а констатация факта.

Прикрепление ссылок

Обычно к тому моменту, когда дело доходит до ссылок, на странице уже присутствуют все ключевые объекты: текст, картинки и прочее, что можно использовать для навигации. Поэтому я просто выделяю необходимые слова и добавляю к ним ссылку с помощью панели **Properties**. Это можно сделать разными способами.

Первый способ — наиболее очевидный. Раскройте панель **Properties** и в текстовом поле списка **Link** введите адрес сайта или файла, на который указывает ссылка. Как правило, это больше всего подходит для указания URL внешних Web-сайтов и страниц, расположенных на них — из-за того, что в поле **Link** можно вставлять текст из буфера обмена. Обратите внимание, что, если щелкнуть по кнопке списка **Link**, то можно получить доступ к последним использованным ссылкам.

Совет

Вы можете копировать и вставлять ссылки в поле **Link** через буфер обмена. Чтобы вставить скопированную ссылку, сначала поставьте курсор в поле **Link**, а затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<V>. Для того чтобы скопировать ссылку в буфер обмена из этого поля, используйте комбинацию клавиш <Ctrl>+<C>.

Второй способ хорошо подходит для указания ссылок на другие страницы и файлы, размещенные на этом же сайте. Щелкните по кнопке со значком папки после списка **Link**. При этом откроется диалоговое окно **Select File** для выбора нужного файла (рис. 6.3). Это универсальное окно, которое

используется в Dreamweaver не только для задания ссылок, но и в других случаях, когда надо выбрать файл. Параметр **Select File Name From** появился в Dreamweaver MX и служит для выбора источника данных. Если для него установлен переключатель **File system** (выбран по умолчанию), данные, то есть файлы, находятся в файловой системе локального компьютера. Вариант **Data Sources** — внимание! — предназначен исключительно для работы с базами данных, если вы разрабатываете сайт с их использованием.

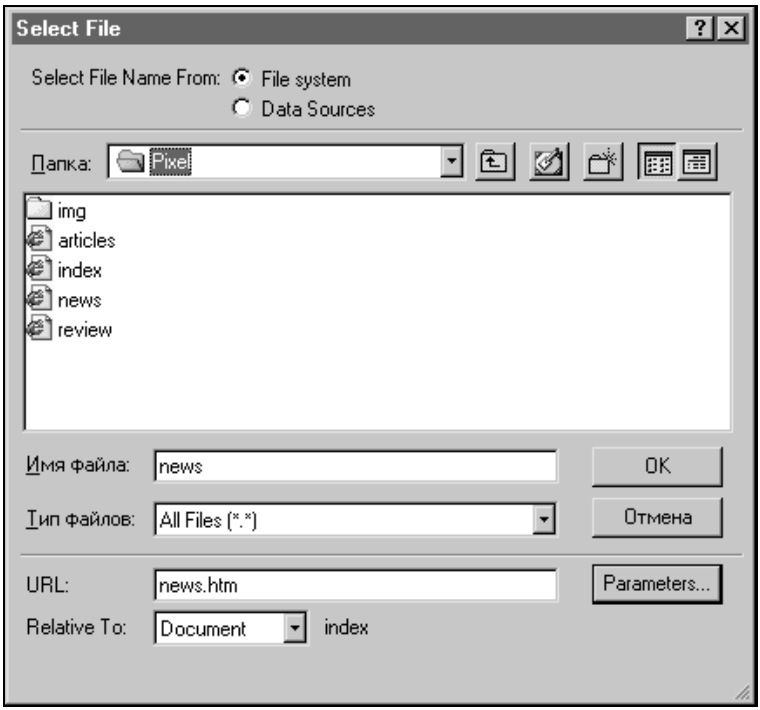


Рис. 6.3. Диалоговое окно **Select File**

Обратите внимание также на параметры **URL** и **Relative to**. Первый автоматически показывает относительный путь к файлу, а второй выбирает тип, относительно чего этот путь формируется. Выберите тип **Document** — для документозависимого пути и **Site Root** — для корнезависимого. Рекомендуется вариант **Document** — как самый простой и надежный в повседневной эксплуатации.

Примечание

Названия некоторых стандартных кнопок и параметров в диалоговом окне **Select File** могут различаться на разных компьютерах. Это зависит от типа и языка операционной системы, которая установлена на конкретном компьютере.

Так, в локализованной русской версии Windows кнопки отмены обычно имеют надпись "**Отмена**", в то время как в английской версии — "**Cancel**".

Третий способ создания ссылок, который предлагает панель **Properties**, — это использование так называемого метода **Point to File**. Обратите внимание на значок в виде перекрестья, расположенного как раз между полем **Link** и кнопкой выбора файла (рис. 6.4). Эта кнопка так и называется **Point to File** (поднесите к ней курсор и дождитесь, когда всплывет подсказка с ее именем). Чтобы создать ссылку с ее помощью, выполните шаг за шагом следующий алгоритм:

1. Щелкните по кнопке **Point to File** и потяните ее. Курсор примет вид значка кнопки и будет соединен с ней тонкой линией.
2. Не отпуская кнопку мыши, перетащите и бросьте значок **Point to File** на имя файла на панели **Site** или на другой открытый документ в Dreamweaver. Если на панели **Site** необходимая папка, содержащая файл, закрыта, подержите немного над ней значок **Point to File** — она автоматически раскроется.
3. Отпустите кнопку мыши — в поле **Link** автоматически появится нужный путь.

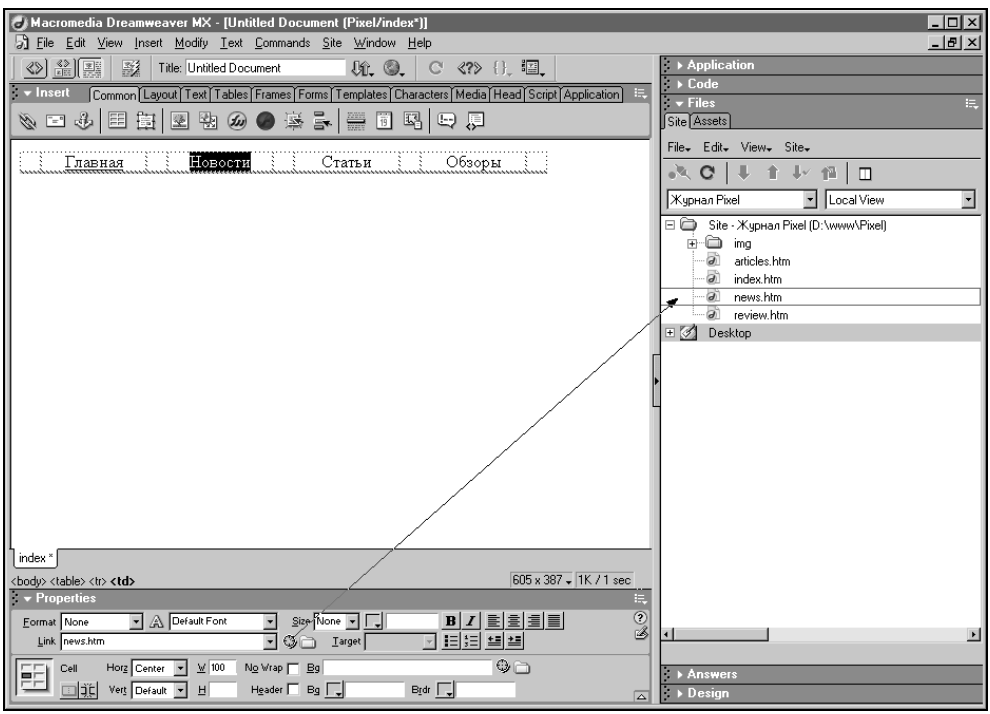


Рис. 6.4. Выбор файла для ссылки с помощью метода **Point to File**

Этот интересный прием можно назвать почти интуитивным — вы просто указываете на нужный файл, почти не нажимая никаких кнопок. Но вот следующий прием позволяет вообще обойтись без каких-либо кнопок и панелей.

Аналогом кнопки **Point to File** в Dreamweaver является клавиша <Shift>. Если вы выделите текст, а затем нажмете и будет удерживать клавишу <Shift>, то можете смело перетаскивать выделенный фрагмент текста на нужный файл. При этом также появляется значок **Point to File** и тонкая линия, на сей раз идущая от выделенного текста. После того как вы отпустите кнопку мыши, выделенному тексту будет присвоена ссылка на этот файл. Вот так — ловкость рук и никакого мошенничества!

Создание новой ссылки

Иногда ссылки целесообразнее не прикреплять к уже имеющемуся слову, а создавать сразу вместе с ним. Если надо создать несколько десятков ссылок, к примеру, при оформлении раздела с адресами "дружественных" сайтов, то отдельный ввод текста и последующее присвоение ссылок может привести к путанице. В таких случаях правильнее использовать диалоговое окно **Hyperlink** (рис. 6.5), в котором вы одновременно набираете ключевое предложение, адрес и другие параметры ссылки. Для того чтобы вызвать это средство, примените команду меню **Insert | Hyperlink** или щелкните на первой кнопке панели **Insert** на вкладке **Common**. Рассмотрим параметры ссылки, которые становятся доступны нам при этой операции:

- **Text** — ключевое слово, которое будет вставлено в страницу и щелчок по которому будет открывать заданный файл.
- **Link** — путь к заданному файлу, который можно либо ввести вручную, либо скопировать через буфер обмена. Для файлов внутри сайта можно щелкнуть по кнопке со значком папки и открыть стандартное диалоговое окно **Select File**, которое используется для выбора файла.
- **Target** — цель или имя фрейма, в котором будет открыт указываемый файл. Подробнее об этом лучше прочесть в *главе 14*, а пока маленький практический совет, который может пригодиться даже на сайтах без фреймов. Чтобы открыть указываемую в ссылке страницу в новом окне браузера, укажите для **Target** вариант **_blank**.
- **Title** — текст для всплывающей подсказки, которая появится, если посетитель Web-страницы задержит ненадолго курсор над ссылкой. Это очень удобно, поэтому, пожалуйста, старайтесь его использовать регулярно.
- **Tab Index** — порядковый номер ссылки. Если при просмотре страницы в браузере последовательно нажимать клавишу <Tab>, то браузер будет постепенно переключать фокус своего внимания с одной ссылки на другую.

Чтобы открыть ссылку, находящуюся в фокусе, надо нажать клавишу <Enter>. Так вот — по умолчанию фокус переходит от ссылки к ссылке в порядке их появления, то есть от начала к концу страницы. Если для ссылок прописать порядковые номера, браузер будет обходить их от меньших номеров к большим. При этом обычные ссылки без номеров будут стоять после "нумерованных", независимо от номера последних.

- **Access Key** — еще одна хитрая функция, связанная с клавиатурой и повышением удобства для посетителей сайта. На этом, наверное, можно закончить? Нет, это шутка. Параметр **Access Key** задает активную клавишу для ссылки. Скажем, назначим ссылке на новости букву **N**. Тогда при просмотре страницы в современном браузере, скажем, Mozilla, посетитель может не щелкать мышью, а нажать комбинацию клавиш <Alt>+<N>, и ссылка сработает. К сожалению, функция активной клавиши работает не во всех браузерах, а жаль!

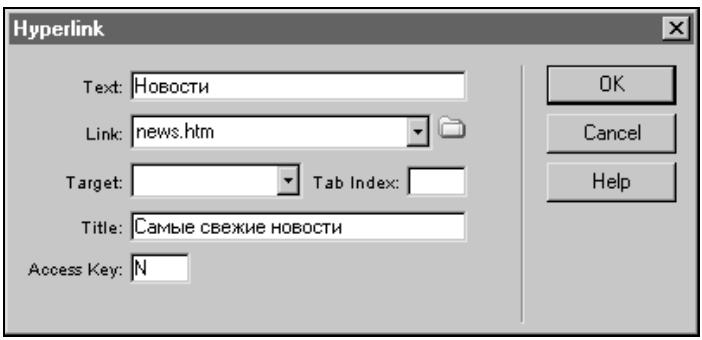


Рис. 6.5. Диалоговое окно **Hyperlink**

После нажатия кнопки **OK** к тексту страницы добавляется новая ссылка — вместе с ключевым словом или даже предложением. Редактировать такую ссылку можно с помощью панели **Properties** или в исходном коде.

Как видим, чтобы путешествовать по Web, использовать мышь совсем не обязательно! Особенно если вы как создатель Web-сайтов также приложите к этому некоторые усилия и зададите для ссылок активные клавиши (не забыв предупредить своих посетителей!).

Ссылка для электронной почты

С помощью ссылки можно указывать адрес электронной почты. Тогда, когда пользователь щелкнет по ней, автоматически запустится почтовая программа, которая создаст бланк нового письма. По желанию, тему такого письма, и даже само сообщение, можно задавать в параметрах ссылки. Давайте посмотрим, как это сделать в Dreamweaver?

Выберите команду меню **Insert | Email Link** или щелкните на кнопке с изображением конверта на панели **Insert** на вкладке **Common** (второй справа значок). В появившемся диалоговом окне **Email Link** введите текст ссылки в поле **Text** и электронный адрес в поле **E-Mail** (рис. 6.6). Нажмите кнопку **OK** и — получите результат.

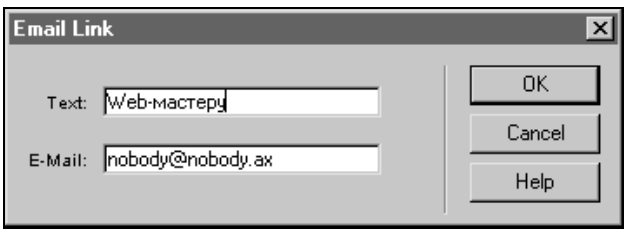


Рис. 6.6. Диалоговое окно **Email Link**

Если же вы хотите добавить ссылку для электронной почты к уже имеющемуся тексту, то выделите его и в поле **Link** на панели **Properties** введите электронный адрес, предварив его префиксом `mailto` и двоеточием: **mailto:nobody@nobody.ax**.

Совет

Если вы хотите автоматически задать тему будущего письма, добавьте в конце электронного адреса строку типа **?subject=**, после чего впишите тему письма. Пример полной строки для поля **Link** в панели **Properties**: `mailto:nobody@nobody.ax?=По поводу вашего сайта`

Именной якорь

С помощью именного якоря в ссылке можно указать не просто на документ, а на его выделенный фрагмент. Аналогом именного якоря можно считать книжную закладку. Представьте себе Web-страницу, как книгу. С помощью именного якоря мы можем пометить тот или иной абзац текста. Разместим в начале страницы ее содержание в виде набора ссылок, указывающих на соответствующие именные якоря. Тогда при щелчке на ссылке в содержании браузер будет автоматически прокручивать страницу до нужного абзаца. Такая схема часто используется в Web-страницах с большим объемом текста, к примеру, в научных докладах. Смысл "закладок" очень прост — мы не заставляем посетителя долго и нудно прокручивать страницу вручную в поиске нужной ему информации.

Именной якорь и ссылка — близнецы-братья. С точки зрения исходного кода, они задаются одним и тем же тегом `<a>`. Только в именном якоре, кроме прочих, присутствует еще атрибут `name`, который служит кодовым

обозначением закладки. Пример использования именного якоря в исходном коде Web-страницы:

```
<a name="absatz2">Словосочетание для закладки</a> остальной текст...
```

Именной якорь, в отличие от ссылки, никак не отображается в браузере, за исключением тех случаев, когда он одновременно исполняет роль ссылки (задан атрибут `href`).

Чтобы создать именной якорь, поставьте курсор на начало абзаца, который вы хотите отметить, а затем используйте какой-нибудь из следующих приемов:

- выберите команду меню **Insert | Named Anchor**;
- нажмите клавиши <Ctrl>+<Alt>+<A>;
- щелкните на значке с якорем (третий слева) на панели **Insert** во вкладке **Common**.

В результате выполнения любого приема, появится диалоговое окно **Named Anchor** с единственным полем, которое служит для задания имени закладки (рис. 6.7). Введите его и нажмите кнопку **OK**. Все — в исходном коде появится новый именной якорь по типу: `<a name="absatz2"></a>`.

Примечание

Вводя имя закладки, помните, что оно не должно содержать пробелов, а также, что буквы различаются по регистру (заглавные или прописные), в отличие от прочего кода HTML, который к регистру равнодушен.

Рис. 6.7. Диалоговое окно **Named Anchor**

Чтобы указать на именной якорь в ссылке, в качестве пути пишите имя якоря с префиксом `#`, к примеру: `#absatz2`. Если надо сделать закладку на другой Web-странице, укажите путь к ней, как обычно, а в конце пути поставьте имя закладки с обязательным префиксом, вот так: `news.htm#absatz2`.

Именные якоря также можно указывать с помощью метода **Point to File**. Для этого сначала надо включить отображение невидимых элементов на странице. Если при создании нового якоря в визуальном режиме внешний вид страницы абсолютно не изменился, выполните команду меню **View | Visual Aids | Invisible Elements**. После этого место на странице, где стоит именной

якорь, всегда будет отмечаться желтым значком с якорем. При использовании метода **Point to File**, вам надо перетащить и бросить текст или кнопку **Point to File** на этот значок, и тогда именной якорь будет автоматически записан в ссылке.

Оформление ссылок

Ссылки изначально отличаются от обычного текста тем, что выделяются подчеркиванием и имеют другой цвет (по умолчанию — синий). Эти свойства можно настраивать, а заодно и добавлять новые — как, к примеру, эффекты "вспыхивания" под курсором.

Цвет ссылки для страницы настраивается в свойствах страницы. Чтобы изменить или получить к ним доступ, используйте команду меню **Modify | Page Properties** или нажмите клавиши <Ctrl>+<J>. В появившемся диалоговом окне укажите цвет ссылок на странице с помощью параметра **Links**. Между прочим, об этой и о других настройках страницы уже говорилось — в конце *главы 3*.

Цвет ссылки и другие параметры можно также задать с помощью стилей CSS. Создайте новый стиль в текущей Web-странице или в отдельном файле *(см. главу 5)*. При создании укажите, что стиль переопределяет тег `<a>` (рис. 6.8). Это обеспечит вам автоматическое изменение свойств для всех ссылок во всех страницах, использующих данный стиль.

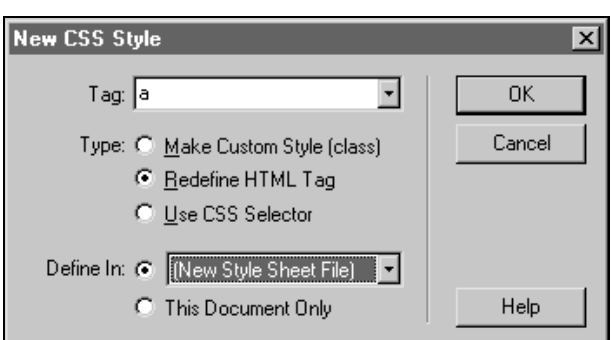


Рис. 6.8. Настройка будущего стиля CSS для ссылок

В свойствах стиля назначьте цвет текста с помощью параметра **Color**. Чтобы отключить обязательное подчеркивание ссылок, установите в **Decoration** флажок **none** (рис. 6.9). Заодно можете поэкспериментировать с другими значениями.

Интересный и привлекательный эффект, который, без сомнения, только украсит вашу страницу, — это "вспыхивание" ссылки при поднесении к ней

курсора. Чтобы задать такой эффект, создайте отдельный стиль. Для этого в диалоговом окне **New CSS Style** укажите параметр **Type** как **Use CSS Selector**, а **Selector** — как **a:hover** (рис. 6.10). После этого в свойствах стиля выберите какой-нибудь яркий цвет, контрастирующий с выбранным цветом для ссылок по умолчанию, к примеру, зеленый или красный. Кстати, можете попробовать поиграть с другими параметрами, к примеру, назначить размер шрифта больше или меньше, чем у заданного для ссылок по умолчанию. Тогда ссылки будут не просто вспыхивать, но еще и "выскакивать" из страницы (рис. 6.11). Для оценки эффекта "вспыхивания" и других страницу нужно смотреть в браузере — Dreamweaver не поддерживает отображения селектора **a:hover**.

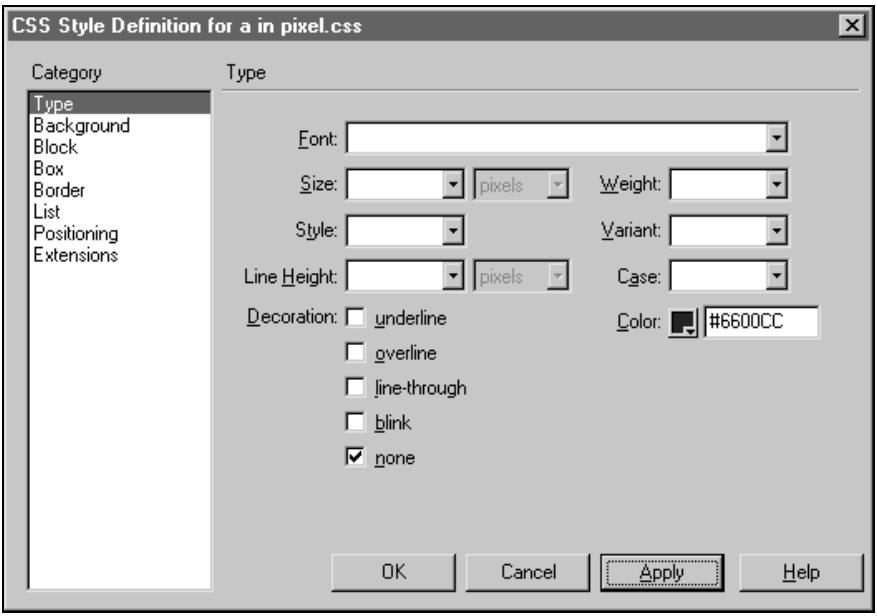


Рис. 6.9. Правила оформления стиля CSS для ссылок без подчеркивания

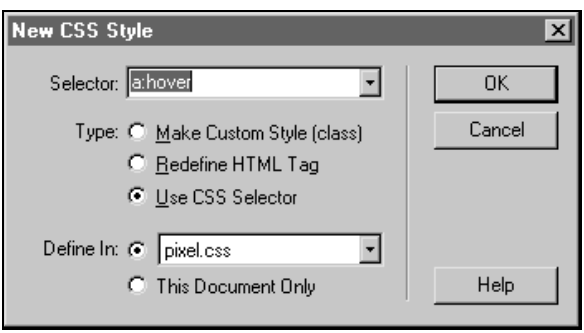


Рис. 6.10. Настройка будущего стиля CSS как переопределяющего селектор **a:hover**

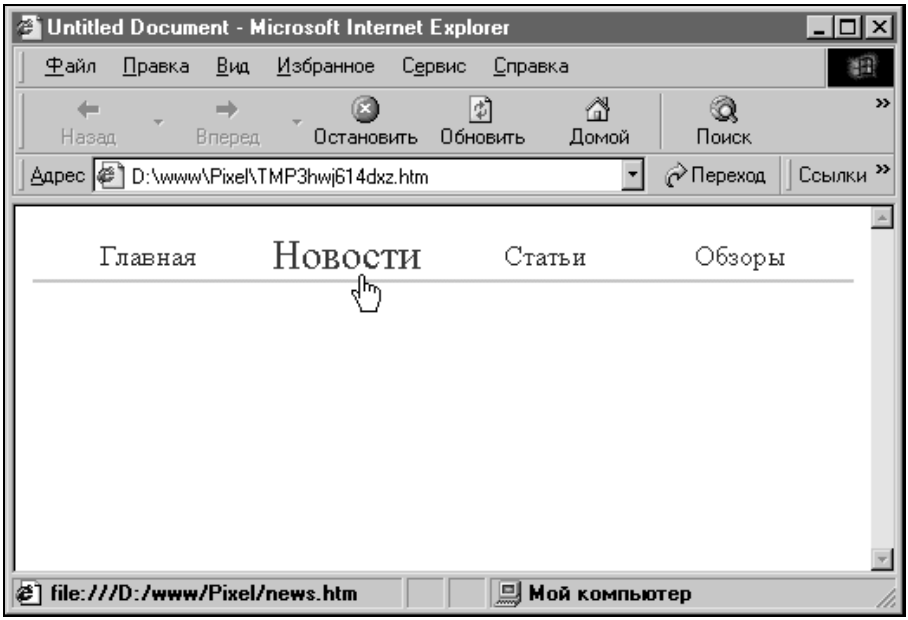


Рис. 6.11. Пример использования эффектов CSS для ссылок: при поднесении курсора к ссылке, ключевое слово меняет цвет и увеличивается

Можете поэкспериментировать с другими параметрами, с изменением размера, но старайтесь не перегнуть палку. В конечном счете, чем приятнее будет смотреть на вашу страницу, тем больший успех она будет иметь.

Исправление ссылок

Наверное, уж и не стоит говорить о том, что исправить неправильную ссылку можно, введя правильное значение в поле **Link** на панели **Properties**. Это очевидная операция.

Чтобы удалить ссылку, выделите фрагмент текста, к которому она относится, и с помощью клавиши <Backspace> удалите значение из поля **Link** на панели **Properties**. Можно также использовать команду меню **Site | Remove Link**.

Полезно знать, что Dreamweaver отслеживает все ссылки на файлы внутри сайта. Если вы меняете имя файла или переносите его в другую папку с помощью панели **Site** (которая представляет из себя полноценный файловый менеджер наподобие Проводника Windows), то программа открывает диалоговое окно **Update Files** (рис. 6.12). В данном окне перечисляются документы, в которых стоят ссылки на редактируемый файл. Нажмите кнопку **Update**, чтобы обновить эти ссылки, или **Don`t Update** — если не хотите обновлять.

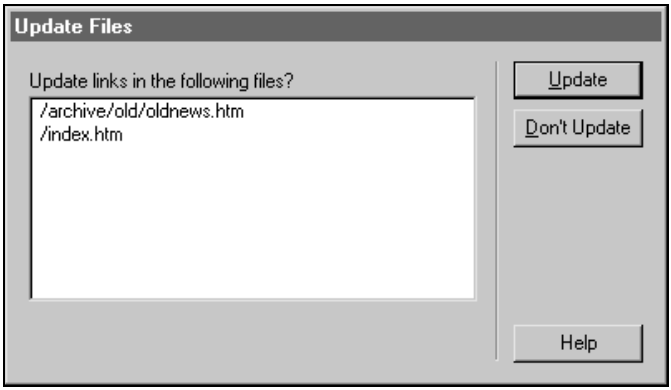


Рис. 6.12. Диалоговое окно **Update Files**

Можно также просто заменить один файл, указываемый в нескольких ссылках, на другой. К примеру, вы разрабатываете новую версию дизайна для новостной странички в документе под названием `news2.htm`. В то время как старая страница новостей `news.htm` исправно несет свою службу. Когда придет время заменить старую страницу новой, выполните следующие действия:

1. Откройте панель **Site** с помощью команды меню **Window | Site** или клавиши <F8>;
2. В меню панели **Site** выберите команду **Site | Change Link Sitewide**;
3. В открывшемся диалоговом окне (рис. 6.13) укажите в поле **Change All Links To:** путь к старому файлу **/news.htm**. В поле **Into Links To:** — к новому файлу **/news2.htm**;
4. Нажмите кнопку **OK**.

В результате внутри создаваемого сайта все ссылки на старый файл будут заменены ссылками на новый файл. С помощью этого метода, кстати, можно менять какие угодно ссылки, не только на файлы, но и адреса Web-сайтов, ссылки на адреса электронной почты и другие. Просто введите в поле **Change All Links To:** путь, который надо изменить, а в поле **Into Links To:** — его новое значение.

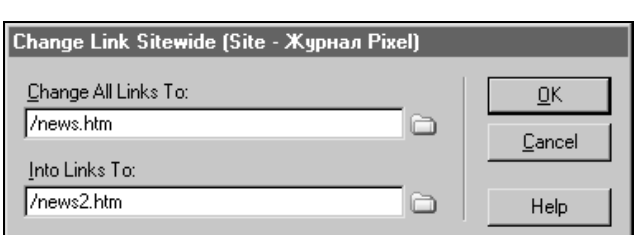


Рис. 6.13. Диалоговое окно **Change Link Sitewide**

Хранение ссылок

Часто используемые ссылки можно не набивать каждый раз, а брать из коллекции, где они хранятся. В роли такой коллекции в Dreamweaver могут выступать следующие инструменты:

- Панель **Assets** — так называемые активы, в которых перечисляются использующиеся внутри сайта элементы, включают в себя и ссылки. Откройте панель активов с помощью команды меню **Windows | Assets**. Щелкните на значке с цепью (третий сверху), чтобы открыть вкладку для URL (рис. 6.14). В активах ссылок хранятся все внешние ссылки, заданные на страницах вашего сайта. Туда также попадают локальные файлы, ссылки на которые заданы с помощью абсолютных путей (к примеру, `http://D:/web/news.htm`). Чтобы создать ссылку из активов, выделите текст на странице и щелкните по выбранной ссылке. С помощью панели **Assets** вы можете упорядочить работу со всеми внешними ссылками, используя панель **Site** — с локальными. Свойства панели **Assets** более подробно рассматриваются в *главе 10*.

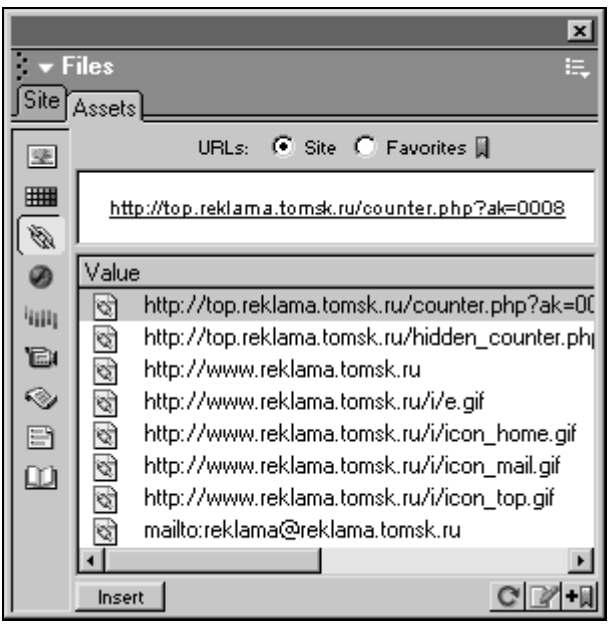


Рис. 6.14. Панель **Assets**, вкладка **URLs**

- Вы также можете хранить часто используемые ссылки на панели **Snippets**, которая предназначена для хранения фрагментов кода. Об этом средстве было рассказано в *главе 4*.

- Иногда кусочки кода, в которых участвуют ссылки, можно сохранять как шаблоны на панели **Library**. Достоинство библиотечных шаблонов в том, что при их редактировании все элементы, созданные как их копии, автоматически изменяются. О панели **Library** более подробно рассказывается в *главе 10*.

Ссылки и JavaScript

Вместо пути к какому-либо документу, ссылке можно присваивать маленькие программы — *скрипты*, написанные на JavaScipt. Чтобы сделать это, просто введите в поле **Link** на панели **Properties** строку программного кода, начинающуюся с префикса `javascript:` (рис. 6.15). Пример такой строки может быть таким:

```
javascript: alert («Вы не зарегистрировались в списке участников!»)
```

Рис. 6.15. Ввод скрипта JavaScript в ссылку

Скрипт, присвоенный ссылке, будет исполняться каждый раз при щелчке по ней. Это позволяет добавить некий интеллект ссылке. Может быть, вы захотите использовать одну и ту же ссылку для направления на разные страницы, в зависимости от того, на какие вопросы ответил посетитель. Просторы здесь открываются обширные — достаточно только полистать литературу по языку JavaScript.[1]

Вместо скриптовых ссылок вы можете использовать так называемые нулевые ссылки в сочетании с интерактивными эффектами DHTML. *Нулевые ссылки* — это ссылки, которые никуда не ведут. Официальное руководство по Dreamweaver упоминает нулевые ссылки только как вариант скриптовых ссылок. С этой точки зрения, нулевая ссылка — это та, у которой вместо пути или полного скрипта стоит всего лишь строка "`javascript:;`". На самом деле нулевой ссылкой является любая ссылка, у которой в поле **Link** стоит не путь и не скрипт, а какая-нибудь "ахинея" (рис. 6.16). Проблема в том, что некоторые браузеры при щелчке на такой ссылке выбрасывают сообщение о том, что файл не найден (и блокируют выполнение эффекта DHTML). Поэтому самым безопасным и вполне законным методом созда-

[1] Недавно я держал в руках книжку по этому языку, в которой было 900 страниц — и это при том, что еще 15 глав просто не вошли в бумажное издание и были помещены на прилагающийся компакт-диск.

ния нулевой ссылки будет использование строки "`javascript:;`" или знака ссылки на именной якорь — "`#`" (без указания какого-либо имени).

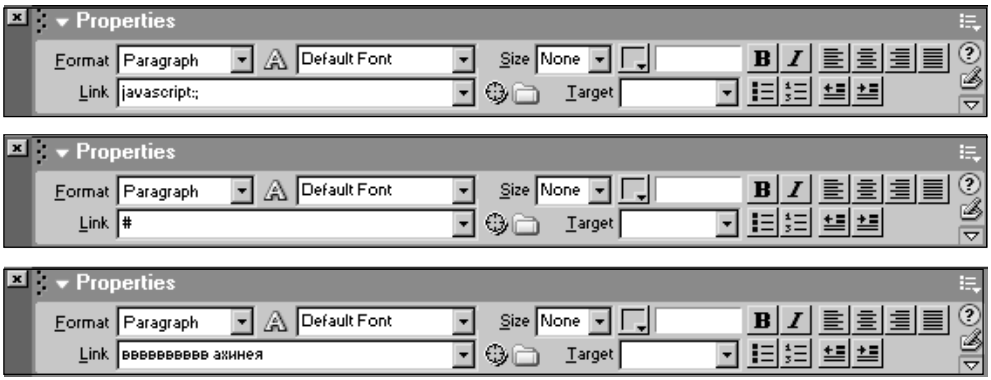


Рис. 6.16. Возможные варианты нулевой ссылки

Смысл нулевых ссылок в том, что к ним можно прикреплять интерактивные эффекты DTHML — к примеру, открывать окно с тем же сообщением об ошибочной регистрации. Вы знаете теперь, как создавать нулевые ссылки. А вот об эффектах DHTML будет рассказано — терпение, только терпение — в *главе 15*.

Меню перехода

Вы можете вставить на свою страницу раскрывающийся список — меню перехода, при выборе элементов которого, посетитель будет переходить по указанному адресу. Этот навигационный элемент удобен тем, что занимает небольшое место, постоянное по размеру, независимо от того, сколько ссылок содержится в нем.

Чтобы создать меню перехода в Dreamweaver, используйте команду меню **Insert | Form Objects | Jump Menu**. Перед вами откроется диалоговое окно **Insert Jump Menu** (рис. 6.17), в котором можно настраивать параметры будущего меню.

- Для добавления строки меню нажмите кнопку с плюсом.
- Выберите уже имеющуюся строку, щелкните по ее имени в списке **Menu Items**.
- Чтобы удалить выбранную строку, нажмите кнопку с минусом.
- Поднять выбранную строку выше в списке можно, щелкнув по кнопке с треугольной стрелкой, смотрящей вверх.

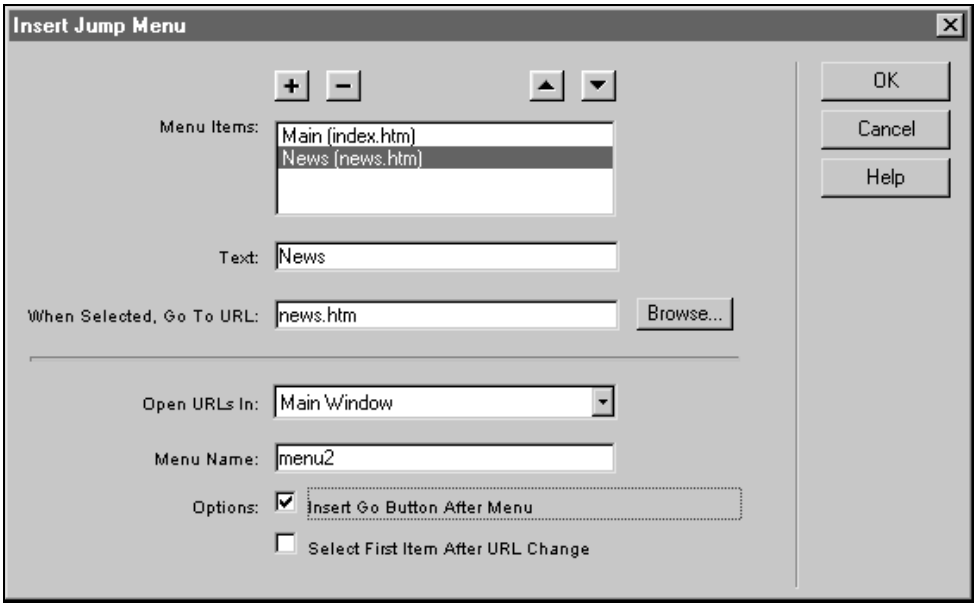


Рис. 6.17. Диалоговое окно **Insert Jump Menu**

- Для того чтобы опустить строку ниже, щелкните по кнопке со стрелкой, направленной вниз.
- Чтобы изменить текст строки, который будет виден пользователю, используйте поле ввода **Text**.
- После задания имени уместно указать ссылку, соответствующую строке. Это производится с помощью поля **When Selected, Go To URL**. Ссылка вводится вручную или с помощью стандартного диалогового окна выбора файлов, которое вызывается с помощью кнопки **Browse**.
- Если вы используете фреймы, вы можете выбрать фрейм, в котором должна открыться указанная ссылка. В списке **Open URLs In** выберите имя нужного фрейма. Разумеется, если ваша страница не использует фреймы, в этом списке доступен только один вариант — **Main Window**, то есть главное окно.
- Поле **Menu Name** можно не задавать, если вы не собираетесь редактировать написанный код вручную. Это внутреннее имя строки меню, которое используется при вызове функций JavaScript. Dreamweaver генерирует имя строки автоматически.
- Важное предупреждение — первая строка меню, в отличие от остальных, никак не реагирует на ее выбор посетителем Web-страницы. Кроме того, если, используя любую строку меню, пользователь перейдет по ссылке, а потом вернется с этой ссылки на страницу с меню, использованная

строка будет играть роль первой. И точно также не будет реагировать на выбор ее посетителем. Для решения этой проблемы есть два варианта. Первый — это добавление к меню "пусковой" кнопки, щелчок по которой приводит к переходу по ссылке, заданной в первой строке. Для этого надо установить флажок **Insert Go Button After Menu**. Второй вариант — это настроить меню так, чтобы первая строка всегда была первой (в том случае, если посетитель вернулся на страницу с одной из ссылок, заданной с помощью меню). Тогда в ней можно задавать приглашение, например "Выберите вариант". Для этого установите флажок **Select First Item After URL Change**. Есть и третий вариант — отметить два флажка сразу. В этом случае первую строку можно использовать как обычную для ссылки на какую-либо страницу. А заодно она всегда будет стоять выбранной по умолчанию.

После создания меню на странице появляется HTML-форма, содержащая раскрывающийся список и, возможно, кнопку **Go** (рис. 6.18). Как редактировать HTML-формы в Dreamweaver, описывается в *главе 9*. А пока познакомьтесь, как можно настраивать готовое меню перехода.

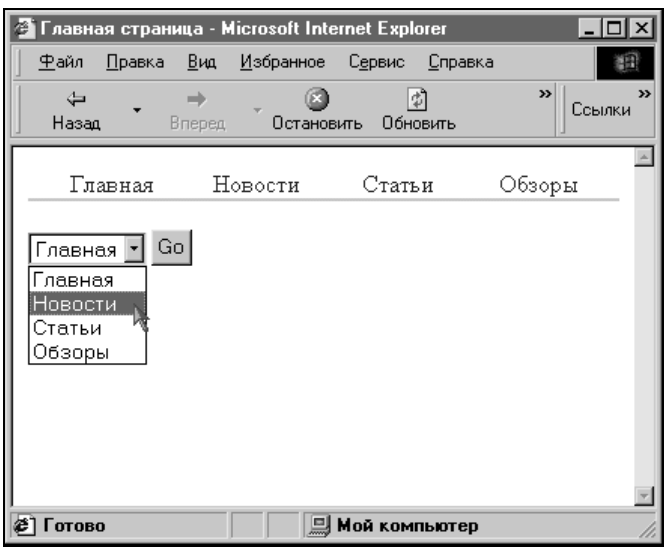


Рис. 6.18. Меню перехода обладает теми же возможностями, что и набор обычных ссылок, но гораздо компактнее

Выберите меню, находясь в визуальном режиме Dreamweaver. На панели **Properties** появится кнопка **List Values** (рис. 6.19). Нажмите эту кнопку, чтобы открыть диалоговое окно со списком имеющихся пунктов меню. В этом маленьком окне вы можете добавлять и удалять строки меню и редактировать пути для ссылок, соответствующих строкам, к сожалению, только вручную.

Кнопки с треугольными стрелками служат для перемещения выбранной строки вверх или вниз в меню. Чтобы сделанные изменения вступили в силу, нажмите кнопку **OK**, а чтобы закрыть окно без изменений — кнопку **Cancel**. Вот и вся наука.

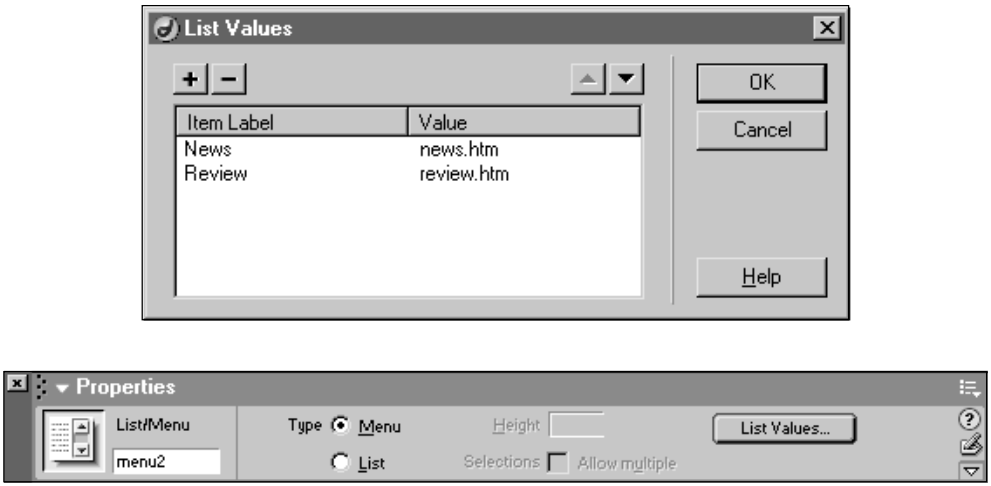


Рис. 6.19. Редактирование меню перехода с помощью панели **Properties**

Там же, на панели **Properties**, можно задать, чтобы меню отображалось в виде не раскрывающегося, а обычного списка. Для этого надо отметить параметр **List**, а в поле **Height** — указать высоту списка в строках меню (рис. 6.20). Чтобы задать в меню строку, которая будет выбираться по умолчанию (вместо первой), раскройте полностью панель **Properties** и в списке **Initially Selected** выберите нужную строку.

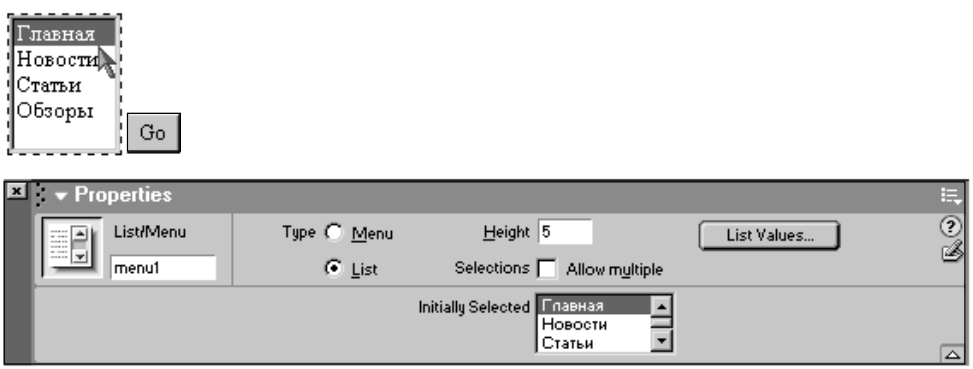


Рис. 6.20. Настройка меню перехода как списка

Глава 7

Графика на Web-странице

Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать — гласит народная мудрость. Чтение текста во многом сродни его прослушиванию. Как утверждают психологи, большинство из нас не просто читает текст, а проговаривает его про себя. Поэтому можно смело сказать: "Лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать".

Действительно, третье место по важности после текста и ссылок следует отдать графике. Как я уже говорил, вначале язык HTML планировался исключительно для разметки текста. Поддержка графики в нем была добавлена чуть позднее. Сегодня трудно даже представить себе современный Интернет, в котором бы отсутствовала графика. Картинки на Web-странице добавляют наглядности ее информационному содержанию, а заодно и делают ее более привлекательной. Даже сухие научные доклады, опубликованные в Web, используют одну или несколько иллюстраций, чтобы подчеркнуть свои тезисы и прояснить текстовые формулировки.

В этой главе мы рассмотрим, как добавить к странице отдельные графические изображения, как собрать их в сложные конструкции, вроде мигающих кнопок и переливающихся кнопочных панелей. Как привязать к картинке ссылку и как можно разметить ее под графическую карту, чтобы разным участкам на одной картинке соответствовали разные ссылки? О том, как это сделать в Dreamweaver, и пойдет далее речь.

Инструменты

Перед началом знакомства с функциями Dreamweaver, относящимся к работе с графикой, мы проведем традиционную гимнастику ума — окинем взглядом инструменты программы и подумаем, что нам может пригодиться (рис. 7.1). По мере прочтения этого раздела, вы можете сразу открывать нужные панели, перетаскивать их поближе и настраивать по своему вкусу.

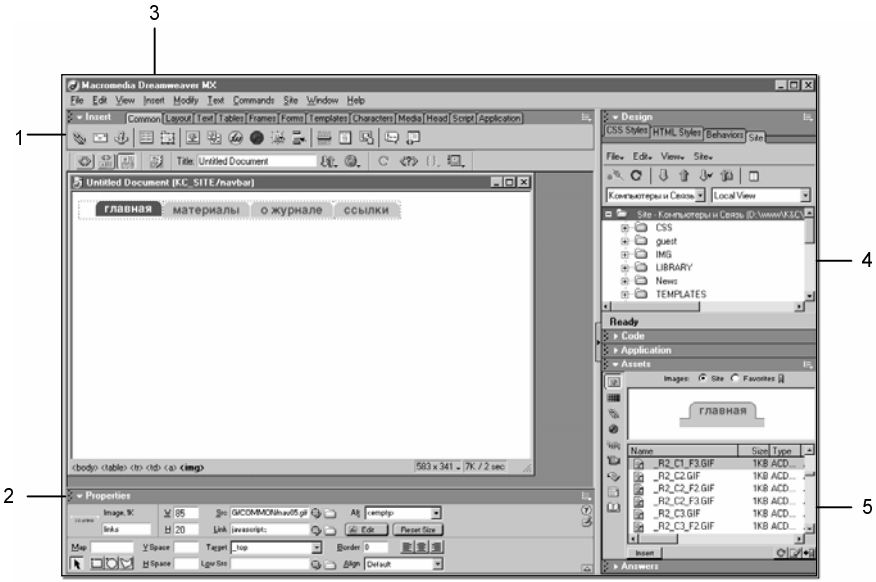


Рис. 7.1. Инструменты для работы с графикой в Dreamweaver MX: 1 — панель **Insert**, вкладка **Common**; 2 — панель **Properties**; 3 — меню **Insert**; 4 — панель **Site**; 5 — панель **Assets**, вкладка **Images**

При добавлении графики, как и других объектов, к странице в Dreamweaver традиционно используется группа команд из меню **Insert**, а также инструментальная панель **Insert**. На данной панели для вставки графических элементов используется вкладка **Common** (щелкните по ней, чтобы сделать активной). Шесть кнопок, расположенных друг за другом в середине этой вкладки, отвечают за создание различных графических элементов (рис. 7.2):

- **Image** — вставка обычной картинки из графического файла;
- **Image Placeholder** — вставка специального объекта (временного заместителя картинки);
- **Fireworks HTML** — вставка HTML-файла, подготовленного в графическом редакторе Fireworks. Используется для вставки сложных графических объектов, подготовленных в этом редакторе;
- **Flash** — вставка векторной графики или анимации в формате Macromedia Flash. В данной главе этот тип графики мы рассматривать не будем, так как он не относится к числу традиционных форматов Web-графики (по крайней мере, пока не относится) и требует наличия в браузере специально установленного расширения. О работе с Flash-графикой, как и с другими мультимедийными объектами, вы можете прочитать в *главе 8*;
- **Rollover Image** — вставка ролловера — графической кнопки, чей вид меняется при поднесении к ней курсора, а также при щелчке по ней и при некоторых других действиях посетителя страницы;

- **Navigation Bar** — вставка навигационной панели. Панель навигации — это система связанных между собой графических кнопок, обычно используемых для перемещения пользователя по страницам сайта.

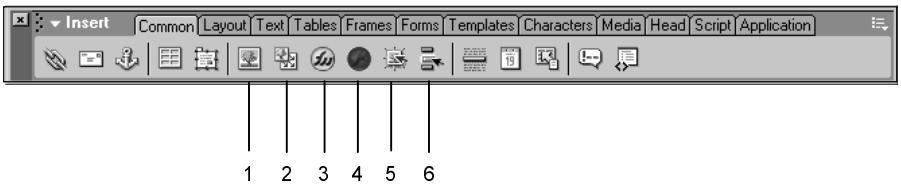


Рис. 7.2. Кнопки для создания графических элементов на панели **Insert**: 1 — **Image**; 2 — **Image Placeholder**; 3 — **Fireworks HTML**; 4 — **Flash**; 5 — **Rollover Image**; 6 — **Navigation Bar**

После того как вы создадите на странице графический объект, вам, скорее всего, захочется изменить его параметры. Для этого предназначена панель **Properties** — контекстный инструмент Dreamweaver. С его помощью можно получить доступ ко многим параметрам текущего выделенного объекта в визуальном режиме работы.

С помощью панели **Site** — этого универсального средства для работы как с файлами, так и с сайтом — вы можете легко добавлять графику к странице. Просто перетащите соответствующий графический файл с панели **Site** на страницу, чтобы создать картинку. Кроме того, вы можете управлять графическими файлами внутри сайта и на жестком диске — перемещать, удалять и копировать. При этом все ссылки внутри сайта будут автоматически обновляться сами, чтобы соответствовать текущему имени и расположению файла.

Для учета уже использованных картинок, а также для их повторного применения, очень удобной является панель активов **Assets**. Открыв вкладку **Images** на данной панели, вы увидите список всех графических файлов, использованных на Web-страницах сайта. Вы сможете просмотреть их, не открывая никаких дополнительных программ, и даже повторно использовать — просто перетащив их с помощью мыши на открытую страницу.

Если вас интересуют другие методы оптимизации работы, к примеру, для часто или даже многократно использующихся картинок, то вам надо обратиться к *главе 10*, посвященной различным вопросам автоматизации работы в Dreamweaver.

Размещение картинок на Web-странице

Перед тем как разместить графику на своей странице, вы должно предварительно подготовить ее в каком-нибудь графическом редакторе. Это аксиома,

потому что сам Dreamweaver не способен ни создавать, ни редактировать графику — только размещать ее на страницах. Исключение составляют лишь некоторые объекты, вроде навигационных панелей, которые Dreamweaver может генерировать и определять их свойства — в весьма узком диапазоне. Хорошим графическим редактором является Macromedia Fireworks, который часто поставляется вместе с Dreamweaver и оптимизирован для работы вместе с ним. Часть функций Dreamweaver даже рассчитана на работу именно с Fireworks. Но ничто не мешает вам использовать и любой другой графический редактор. Для Dreamweaver, а точнее, для языка HTML, все равно, в какой программе были подготовлены исходные графические файлы. Важно лишь, в каких форматах они были записаны.

Типы графических файлов

Графические файлы для размещения на Web могут быть подготовлены в одном из трех форматов, у каждого из которых есть свои сильные и слабые стороны.

- GIF — Graphics Interchange Format (Формат обмена графической информацией). Известен тем, что способен воспроизводить изображения с палитрой до 256 цветовых оттенков. С точки зрения Web-графики, наиболее подходит для хранения изображений с малым количеством цветов, в особенности, с равномерным распределением цвета. Чертежи, рисунки тушью, простые геометрические фигуры, а также крупный текст — вот сфера применения этого формата. Кроме того, для изображений в формате GIF можно задавать прозрачные участки.
- JPEG — Joint Photographic Experts Group, формат был назван так по имени объединенной группы экспертов в области фотографии, которая его разработала. Формат был изобретен с целью наилучшей компрессии фотографических изображений и по сей день остается одним из самых сильных форматов в этой области. В основе сжатия по этому методу лежит отбрасывание некоторого объема информации, содержащейся в изображении, поэтому сжатие JPEG называют также "методом сжатия с потерями". Используйте этот формат для фотографий, и удача будет на вашей стороне!
- PNG — Portable Network Graphics (Переносимая сетевая графика). Формат был разработан как бесплатная альтернатива GIF, который с некоторого времени вдруг стал платным для разработчиков программного обеспечения. Заодно в формат был внесен ряд прогрессивных новшеств, выгодно отличающих его от своего предшественника: поддержка 24-битной палитры (в отличие от 8 бит в GIF); поддержка полупрозрачности, расширяемость формата (за счет метатегов внутри формата PNG, которые могут записывать и читать различные программы). В некоторых случаях, формат PNG обеспечивает более сильное сжатие графических файлов, чем GIF.

Наиболее поддерживаемыми в большинстве браузеров являются первые два типа — GIF и JPEG. Картинки в формате PNG могут не отображаться в "устаревших" браузерах.

Подготовленные графические файлы в одном из перечисленных форматов желательно разместить внутри папки, которую вы определили в Dreamweaver как корневую папку в свойствах сайта *(см. гл. 3)*. В случае, если файл находится вне этой папки, то при его выборе он может быть автоматически скопирован внутрь папки сайта.

Как добавить картинку к странице

Откройте вашу Web-страницу и поставьте курсор в том месте, куда вы хотите вставить изображение. После этого используйте команду меню **Insert | Image** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<I>. Вы можете также нажать кнопку **Image** на панели **Insert**. В любом случае, после выбранного вами действия откроется диалоговое окно **Select Image Source** для выбора графического файла (рис. 7.3). Ряд кнопок и параметров в этом окне являются стандартными, как при обычном выборе файла в операционной системе Windows. Кстати, надписи на этих кнопках могут отличаться в зависимости от версии и локализации Windows. Рекомендую обратить особое внимание на следующие параметры.

- **Select File Name From** — предназначен для выбора источника файла или имени файла. Если установлен переключатель **File system**, то выбор файла происходит как обычно, из файлов, расположенных на компьютере. Переключатель **Data Sources** предназначен для выбора имени файла из источника данных, расположенных на сервере, к примеру, из базы данных. Нас пока интересует только первый вариант, то есть **File system**.
- **File Type** (**Тип файлов** в локализованной Windows) — список доступных форматов. По умолчанию позволяет выбирать файлы трех Web-форматов (GIF, JPEG, PNG). При этом только эти файлы и будут показываться в окне выбора. А вот если установить **All files (*.*)**, то тогда в окне выбора становятся видны все файлы, независимо от формата. Вы можете выбрать файл с любым расширением, хотя он, скорее всего, не будет отображаться ни в Dreamweaver, ни в браузерах.
- **URL** — относительный путь к файлу. Если страница, на которую мы вставляем картинку, была только что создана и не сохранена, путь будет абсолютным. После нажатия кнопки **OK**, Dreamweaver выдаст предупреждение, что файл будет записан с абсолютным путем, начинающимся с префикса **file://**. Но при первом же сохранении страницы внутри папки любого из определенных в Dreamweaver сайтов абсолютный путь к файлу будет автоматически переписан на относительный.
- **Relative To** — задает, относительно чего определяется путь — относительно документа или корня сайта? О разнице между абсолютным и относи-

тельным путем, а также о двух типах относительного пути вы можете прочитать в *главе 6* (странно, если вы этого еще не сделали!).

- **Preview Image** — показывать уменьшенное содержание файла в правом верхнем углу окна. Если данная опция отмечена, вы можете просматривать картинки прямо в этом же диалоговом окне.

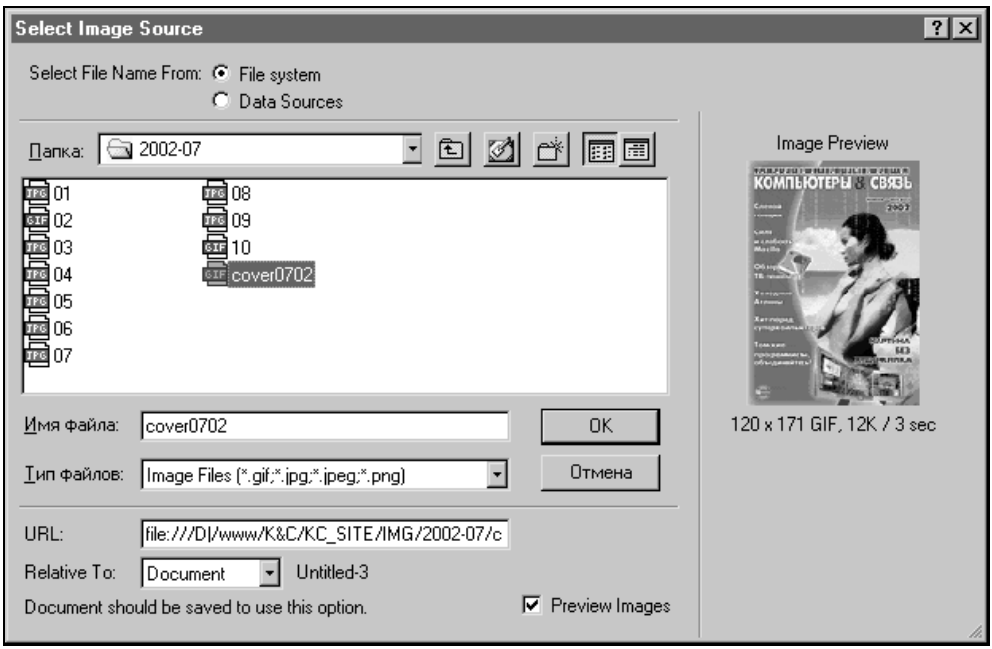


Рис. 7.3. Диалоговое окно **Select Image Source** служит для выбора исходного файла при добавлении графики к Web-странице

Рис. 7.4. Окно с предупреждением, появляющееся при попытке вставить изображение в новую и не сохраненную страницу

При нажатии кнопки **OK** (или же при двойном щелчке на имени файла), диалоговое окно **Select Image Source** закрывается, и вы оказываетесь лицом к лицу с новым изображением на странице. В случае, если изображение вставляется в новую и еще не сохраненную страницу, появляется предупреждение о том, что изображение будет вставлено с ссылкой по абсолютному пути (рис. 7.4).

Если для файла изображения был задан абсолютный путь и файл находится за пределами корневой папки сайта, Dreamweaver обязательно спросит, не надо ли скопировать его в корневую папку сайта (рис. 7.5)? Рекомендуется ответить утвердительно.

Рис. 7.5. Предупреждение, выдаваемое Dreamweaver при попытке вставить графический файл с абсолютным путем, указывающим за пределы сайта

Если же путь к файлу изображения был задан как относительный, Dreamweaver автоматически скопирует его внутрь корневой папки сайта. А точнее — внутрь той папки, которую вы определили в самом начале как исходную для графических изображений.

Заместитель графики

Если у вас нет под рукой подходящей картинки, а место на странице не терпит пустоты, вы можете вставить так называемый заместитель графики.

Заместитель графики — это прямоугольный блок заданного цвета, который временно можно использовать вместо картинки. Заместитель виден только в Dreamweaver — при попытке просмотреть страницу в браузере, он не показывается. Это всего лишь временная мера, заглушка, затычка — можете назвать, как хотите. Важно то, что временно оно избавляет нас от поисков нужного графического файла и дает время поработать над общей концепцией страницы.

Чтобы вставить заместитель графики, используйте команду меню **Insert | Image Placeholder** или щелкните по кнопке **Image Placeholder** на панели

Insert. Появится диалоговое окно **Image Placeholder** со свойствами будущего заместителя (рис. 7.6).

- **Name** — имя заместителя, которое будет отображаться на нем. Оно может содержать только латинские буквы и не может начинаться с цифры. Этот параметр можно не задавать и оставить пустым.
- **Width** — ширина объекта в пикселах. Хотя заместитель на странице и можно растягивать с помощью мыши, изменяя его размеры, все же рекомендуется указывать его ширину и высоту сразу.
- **Height** — высота объекта в пикселах. Рекомендуется указать сразу.
- **Color** — цвет, по умолчанию серый. Этот параметр можно оставить пока пустым.
- **Alternate Text** — альтернативное описание, которое будет передано в дальнейшем изображению, вставленному на место заместителя.

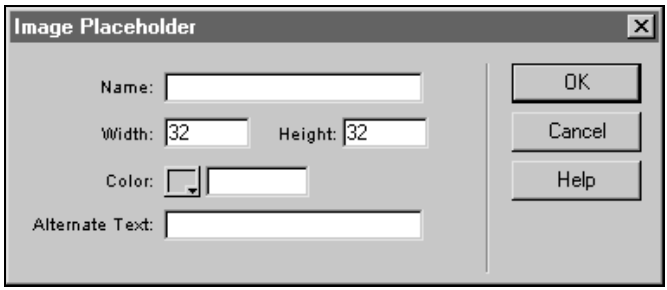


Рис. 7.6. Диалоговое окно **Image Placeholder** определяет параметры для заместителя графики

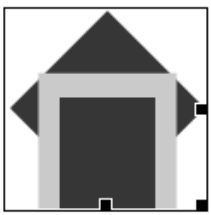
Укажите ширину и высоту и нажмите кнопку **OK**, чтобы заместитель графики появился на странице. Вы увидите его как прямоугольный блок заданного цвета с надписью, состоящей из его имени и его текущих размеров. Дальнейшие операции, как с настоящей графикой, так и с ее заместителем, мы будем проводить уже с помощью панели **Properties** и других инструментов.

Настройка графических изображений

Мы знаем, что графическое изображение на Web-странице появляется благодаря тегу `<img>`. Атрибуты этого тега определяют правила воспроизведения изображения в браузере. Эти атрибуты можно задавать вручную, прописывая нужные значения для них прямо в исходном коде страницы. Помните об этом и время от времени перечитывайте справочники по HTML. Это никогда не будет лишним. Хотя я, признаюсь честно, во многих вопросах уже полностью и безоговорочно доверяю железной логике Dreamweaver и исполь-

зую только визуальный режим. Особенно это касается работы с теми элементами страницы, которые зримо присутствуют в окне браузера. Как графические изображения, к примеру. Кстати, я начал что-то говорить об их настройке? А, вспомнил — все параметры графических изображений на странице доступны для редактирования в визуальном режиме Dreamweaver. О чем, собственно, сейчас и пойдет речь.

Если, находясь в визуальном режиме работы, выделить графическое изображение или заместитель графики, то на панели **Properties** появятся его уменьшенное изображение и параметры отображения (рис. 7.7). Панель **Properties** может находиться в компактном состоянии, отображая только половину возможных параметров. Если вы видите, что высота панели **Properties** почти равняется уменьшенному изображению картинки, то щелкните по маленькому белому треугольнику в нижнем правом углу панели, чтобы развернуть ее в полный размер.



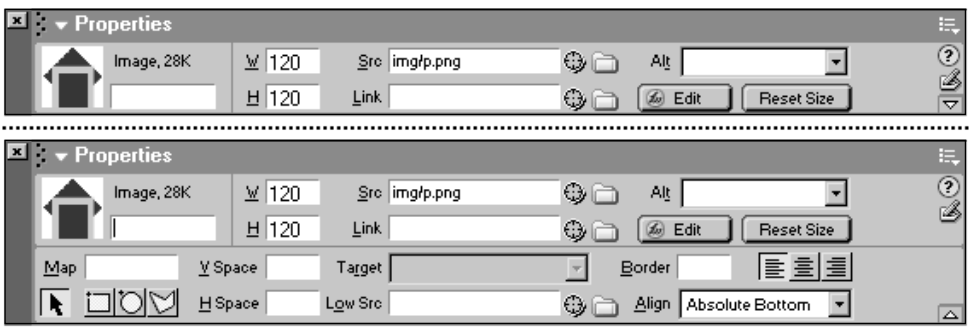


Рис. 7.7. Панель **Properties** показывает уменьшенную копию картинки и ее параметры. Внизу — развернутая панель **Properties**, которая предоставляет доступ ко всем параметрам

Как настоящая картинка, взятая из реального графического файла, так и "виртуальный" заместитель графики обладают схожим набором характеристик. Сначала, разумеется, рассмотрим свойства настоящего графического изображения.

Свойства графического изображения

Я буду рассматривать свойства картинки и их настройку в том порядке, какой больше соответствует частоте их использования, а не расположению на

панели **Properties**. Поэтому не удивляйтесь, что мы будем прыгать от одной кнопки до другой на панели **Properties**.

Как добавить ссылку к изображению

Один из самых интересных фокусов, который можно проделать с добавленным изображением, — это добавление к нему ссылки. Таким образом, мы убиваем сразу двух зайцев — украшаем страницу и оснащаем ее ссылками. Графические изображения в Web часто используются для создания красивых кнопок и *баннеров*, с помощью которых пользователи могут переходить между различными страницами одного сайта или путешествовать по Web, открывая для себя новые Web-сайты.

Как и в случае с текстом, ссылка к изображению добавляется с помощью парного тега `<a>`. В визуальном режиме Dreamweaver, чтобы добавить ссылку, достаточно выделить изображение и ввести путь в поле **Link** на панели **Properties**. Как и в случае с текстовыми ссылками, путь к файлу или странице внутри сайта можно указать с помощью стандартного диалогового окна для выбора файлов, щелкнув на значке папки после поля **Link**, либо с помощью метода **Point to File**, перетащив значок в виде прицела на нужный файл на панели **Site**.

Вы также можете определить целевое окно или фрейм, где будет открыта страница, на которую указывает ссылка, с помощью параметра **Target**. О его настройке уже рассказывалось в *главе 6*, поэтому не будем лишний раз повторяться.

Одному изображению может соответствовать несколько ссылок, приписанных к ее разным участкам. О том, как разделить изображение на несколько таких участков и приписать каждому из них ссылку, читайте в *разд. "Графические карты" данной главы.*

Выравнивание элемента на странице

По умолчанию новый графический элемент выравнивается по левому краю страницы. Другими словами, изображение ведет себя так же, как и текст. Вы можете добавить его в середине текстового предложения. Несколько изображений могут даже идти в одной строке друг за другом, как слова в предложении.

Для выравнивания изображений по горизонтали, мы можем использовать три кнопки на панели **Properties**: **Align Left**, **Align Center** и **Align Right** (рис. 7.8). Они расположены в нижнем правом углу панели и напоминают аналогичные кнопки для выравнивания текста. Отметьте, что для выравнивания изображений таким методом Dreamweaver вставляет в исходный код тег `<div>`, который охватывает не только изображение, но и весь абзац, в котором оно находится. Под абзацем понимается не только текст,

но и другие графические элементы, идущие друг за другом и не разделенные знаком окончания абзаца.

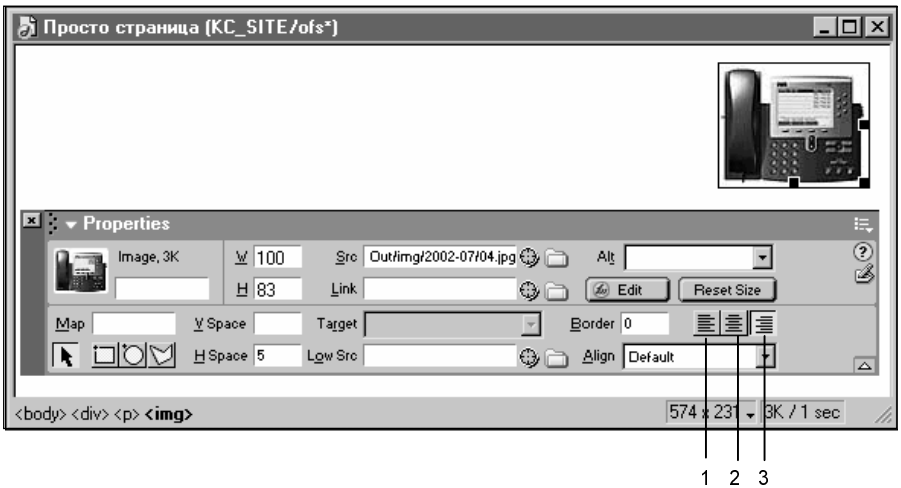


Рис. 7.8. Инструменты для выравнивания изображения по горизонтали: 1 — **Align Left**, 2 — **Align Center**, 3 — **Align Right**

Как искусственно изменить размеры и как вернуть их к норме

При вставке изображения на страницу, Dreamweaver автоматически определяет его истинные размеры и прописывает их в свойствах, то есть в атрибутах тега `<img>`. Кроме того, эти размеры отображаются в полях **W** (для ширины) и **H** (для высоты) на панели **Properties** (рис. 7.9). Вы можете их изменить, введя в эти поля новые значения. По умолчанию, размеры задаются в пикселах, но вы можете задать их в процентах от размера страницы, если поставите после числа знак процента `%`.

Кроме того, у выделенного изображения появляются управляющие маркеры — с правой и нижней стороны, а также на правом нижнем углу. Потянув за любой из этих маркеров, вы можете растянуть изображение по своему вкусу. Это может пригодиться для выполнения черновых набросков.

В случае со сверхмалыми, размером всего в несколько пикселов, картинками при щелчке по ним в Dreamweaver может происходить случайное увеличение размеров.

Чтобы узнать, соответствуют ли размеры изображения на странице ее истинным величинам, обратите внимание на соответствующие им цифры в полях **W** и **H**. Если какой-то размер искажен, соответствующие ему цифры будут написаны полужирным начертанием. Щелкните мышью по букве **W** или **H**, чтобы сбросить размеры изображения до истинных значений.

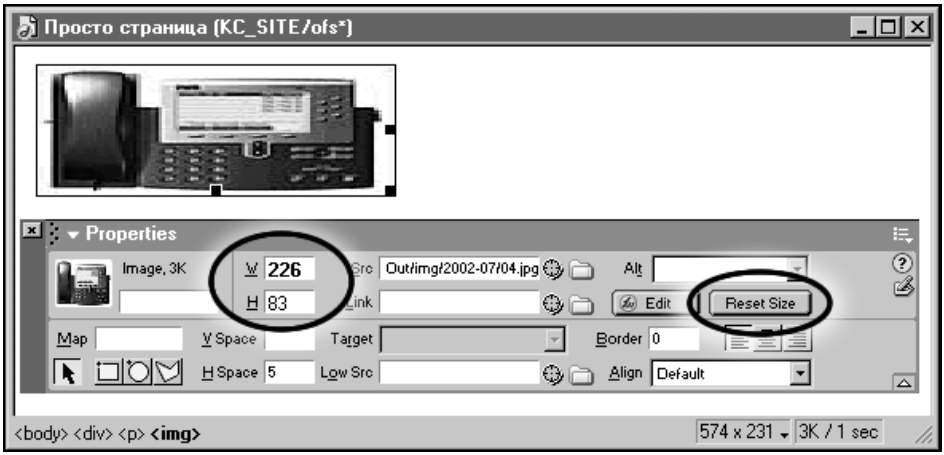


Рис. 7.9. Параметры **W** и **H**, кнопка **Reset Size** на панели **Properties** позволяют управлять размерами изображения на странице

Кроме того, в правой части панели **Properties** находится кнопка **Reset Size**. Щелчок по ней приводит к одновременному сбросу ширины и высоты изображения к их истинным значениям.

Источник изображения

Источник изображения — графический файл — указывается в поле **Src** на панели **Properties**. Это поле появляется автоматически при добавлении изображения к странице. Вы также можете указать альтернативный источник в поле **Low Src** (рис. 7.10), расположенного в нижней части панели **Properties**.

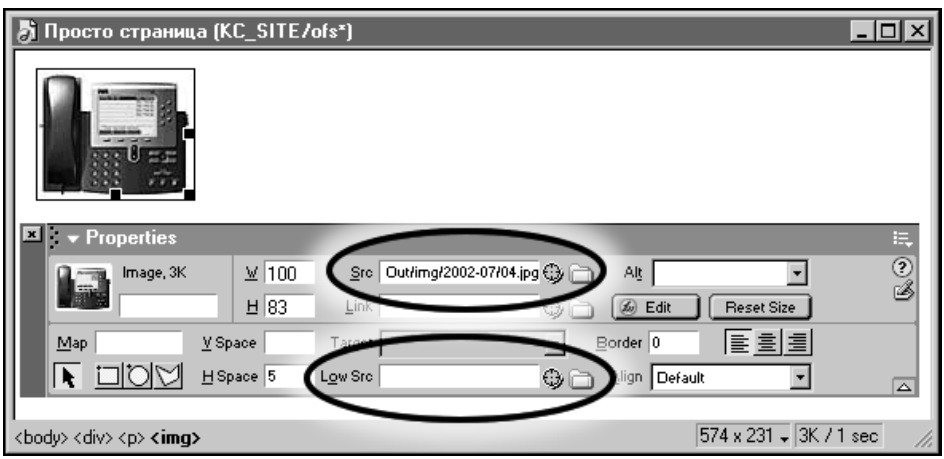


Рис. 7.10. Параметры, указывающие источник изображения и его низкокачественной копии

Альтернативный источник может служить для временного показа изображения с меньшим качеством и, соответственно, меньшим весом. Подразумевается, что файл для такого изображения загрузится быстро и позволит посетителю сайта составить представление о нем, пока не загрузится большой файл с высоким качеством изображения.

Граница изображения

Вокруг изображения можно задать рамку с помощью поля **Border** (рис. 7.11). По умолчанию она не задана, что соответствует нулевому значению или полному отсутствию рамки. Введите в поле **Border** число, соответствующее толщине рамки в пикселах. Вокруг картинки появится рамка черного цвета. Вы можете изменить цвет рамки с помощью стилей CSS, описанных в *главе 5*.

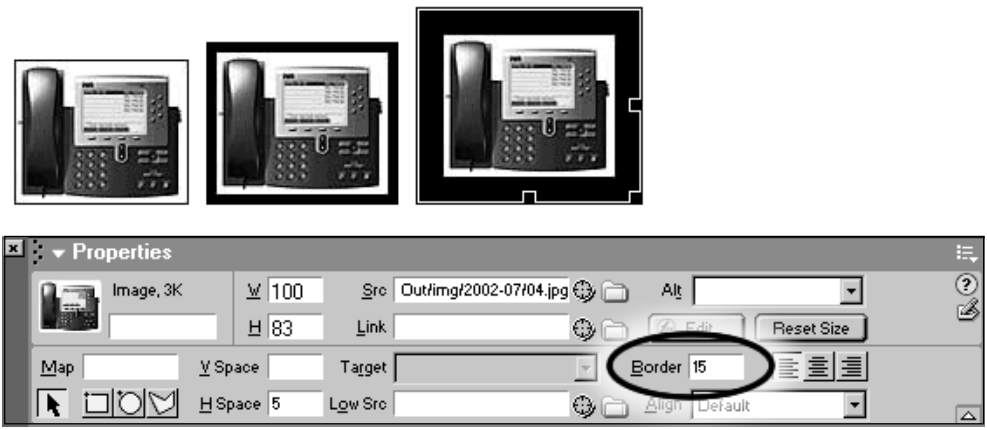


Рис. 7.11. Толщину рамки вокруг изображения можно задать с помощью параметра **Border**. Слева направо — рисунок с рамками толщиной в 1, 5 и 15 пикселов

Имя

Для внутреннего обозначения изображения можно назначить имя с помощью текстового поля, расположенного рядом с его уменьшенным изображением на панели **Properties**. Имя используется как идентификатор изображения при работе скриптов JavaScript, к примеру, при создании интерактивных эффектов. Имя не должно начинаться с цифры и может состоять только из тех символов, которые относятся к стандартному латинскому алфавиту.

Альтернативное описание

В браузерах, где воспроизведение графики отключено, никакие изображения не отображаются. Вместо изображений браузер может показывать их альтернативное текстовое описание, если оно задано. Данный параметр настоя-

тельно рекомендуется для заполнения (он не создается Dreamweaver автоматически).

Чтобы создать альтернативное описание изображения, введите текст в поле **Alt** в верхнем правом углу панели **Properties**. Старайтесь быть краткими — ведь многие браузеры отображают альтернативное описание в границах прямоугольника, соответствующего размерам картинки.

Расстояние между картинкой и другими объектами

Если за изображением сразу идет текст, то по умолчанию между ними нет никакого зазора. Текст вплотную примыкает к изображению. Это выглядит не очень красиво, да и текст становится менее разборчивым. Принято оставлять небольшое пространство между изображением и текстом. Чтобы сделать это для выбранного изображения, используйте параметры **H Space** и **V Space** на панели **Properties**. Первый параметр задает расстояние в пикселах, которое будет добавляться между картинкой и окружающими ее элементами по горизонтали (рис. 7.12). Второй параметр предназначен для увеличения расстояния по вертикали.

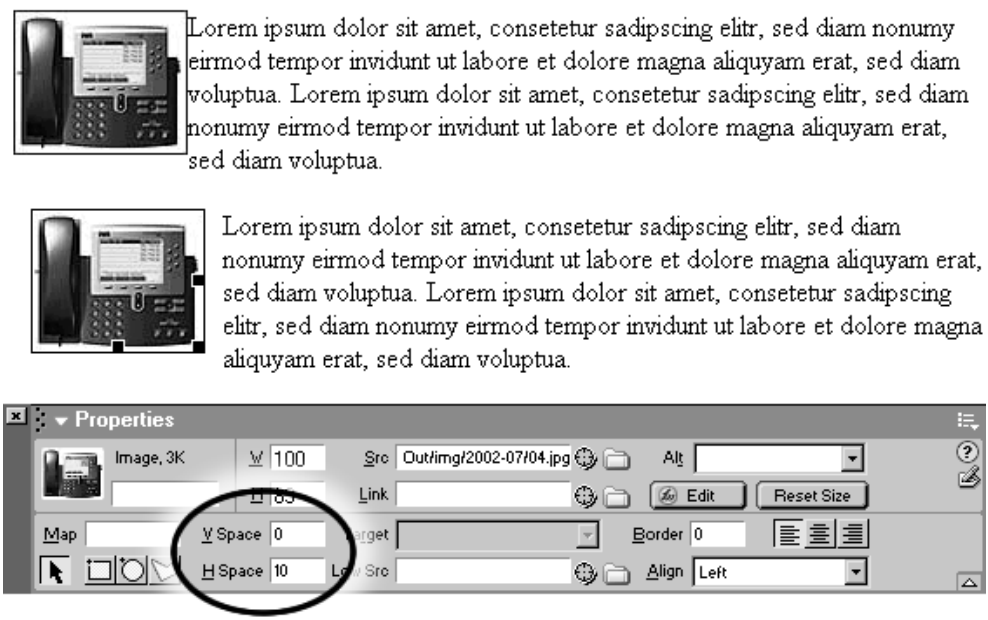


Рис. 7.12. Параметры **H Space** и **V Space** задают расстояние между изображением и другими элементами страницы: вверху — **H Space** = 0, внизу — **H Space** = 10

Позиционирование относительно текста

С помощью раскрывающегося списка **Align** на панели **Properties** можно задавать различные правила, по которым изображение и следующий за ней текст будут располагаться друг относительно друга. К примеру, мы можем задать автоматическое обтекание текста вокруг изображения. Но, честно говоря, для этих целей лучше использовать таблицы или слои как основу макета страницы. Альтернативным методом является также использование стилей CSS *(см. главу 5)*.

Дело в том, что позиционирование графики относительно текста задается в HTML с помощью атрибута `align` в теге `<img>`. Начиная со спецификации HTML 4, этот атрибут считается устаревшим и вместо него рекомендуется использовать стили CSS. В более старом стандарте HTML 3.2 официально описываются всего пять значений этого атрибута. Несмотря на то, что большинство браузеров и по сей день в общем поддерживают атрибут `align`, они расходятся в толковании его значений и, более того, позволяют задавать собственные нестандартные варианты. Dreamweaver разрешает устанавливать ряд таких вариантов, не входящих в стандарт HTML 3.2. Но, если уж на то пошло, для гарантированного результата в разных браузерах лучше использовать пять стандартных вариантов. Остальные — только на ваш страх и риск.

Чтобы выровнять изображение относительно следующего за ней текста, служит раскрывающийся список **Align** в нижнем правом углу панели **Properties** (рис. 7.13), в котором мы можем задать для изображения следующие варианты:

- **Default** — выравнивание по умолчанию, соответствует варианту **Bottom**;
- **Baseline** — нижняя сторона картинки выравнивается по базовой линии текущей строки. Соответствует варианту **Bottom**, входящему в стандарт HTML 3.2. Сам вариант **Baseline** в этот стандарт не входит;
- **Top** — верхний край картинки располагается вровень с верхним краем текстовой строки. Соответствует стандарту HTML 3.2;
- **Middle** — середина картинки располагается вровень со строкой текста. Соответствует стандарту HTML 3.2;
- **Bottom** — нижний край картинки выравнивается по нижнему краю строки текста, в которой находится картинка. Это выглядит так, будто графическое изображение является обычным текстовым символом, и соответствует расположению по умолчанию. Строки, расположенные выше текущей строки, отображаются выше картинки;
- **Text Top** — если в текущей строке текста расположено несколько изображений, то верхняя сторона картинка будет выравниваться по текстовой строке. Если бы мы использовали вариант **Top**, то верхняя сторона картинки равнялась бы по верхнему краю других картинок. Надеюсь, вы поняли? Вариант **Text Top** не входит в стандарт HTML 3.2;

- **Absolute Middle** — почти аналог варианта **Middle**. Отличия появляются тогда, когда в текстовой строке имеется несколько изображений. Не входит в стандарт HTML 3.2;
- **Absolute Bottom** — также можно было бы назвать аналогом стандартного **Bottom**, если бы не аномальное поведение картинки. При отображении в браузере Microsoft Internet Explorer картинка располагается чуть ниже, чем при обычном варианте **Bottom**;
- **Left** — изображение становится "плавающим" элементом у левого края страницы, а следующий за ним текст начинает его "обтекать", создавая эффект погружения картинки в текст. Соответствует стандарту HTML 3.2;
- **Right** — картинка также становится "плавающей", но на сей раз — у правого края страницы. Соответствует стандарту HTML 3.2.

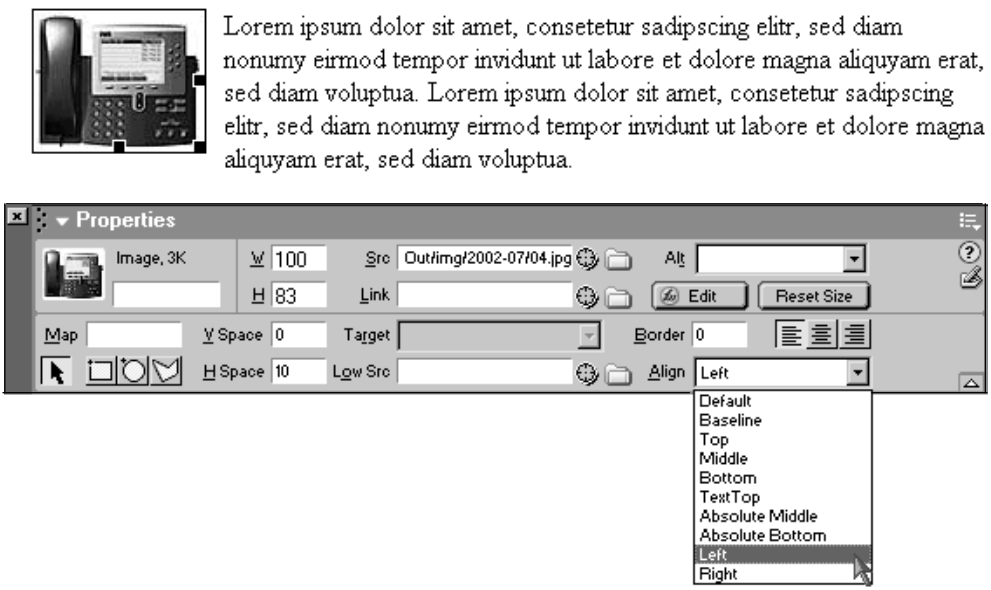


Рис. 7.13. Параметр **Align** задает позиционирование изображения относительно текстовой строки

Разные браузеры могут по-разному толковать значения атрибута `align`, особенно его нестандартные вариации. Для гарантированного результата рекомендуется выбирать значение параметра **Align** из пяти стандартных — **Top**, **Middle**, **Bottom**, **Left**, **Right** (рис. 7.14). А еще более надежным методом выравнивания картинок и других элементов является использование таблиц или слоев в качестве основы макета. Но об этом — в *главах 12* и *13*.

1

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua.

2

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua.

3

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua.

4

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua.

5

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua.

Рис. 7.14. Пять стандартных значений параметра **Align** и их влияние на взаимное расположение графики и текста: 1 — **Top**; 2 — **Middle**; 3 — **Bottom**; 4 — **Left**; 5 — **Right**

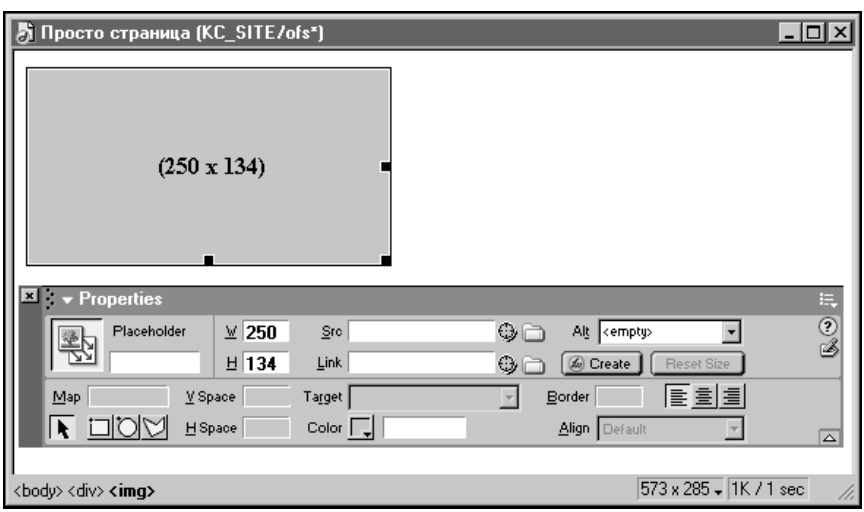


Рис. 7.15. Панель **Properties** при выделенном заместителе графики

Свойства заместителя графики

Заместитель графики в Dreamweaver MX обладает схожим набором характеристик с обычным изображением (рис. 7.15). Многие из них могут передаваться по наследству настоящему графическому изображению, которое устанавливается вместо заместителя. Поэтому сейчас рассказ пойдет только о тех параметрах, которые характерны для заместителя графики.

Цвет

Обычно заместитель отображается в Dreamweaver серым цветом. Нажмите кнопку **Color** в нижней части панели **Properties**, чтобы выбрать другой цвет, или введите его кодовое обозначение в поле рядом с этой кнопкой. Выбранный цвет никоим образом не передается будущей картинке.

Вставка картинки вместо заместителя

Для того чтобы заменить серый прямоугольник на картинку, щелкните по нему дважды. После этого открывается стандартное для Windows диалоговое окно, в котором вы можете выбрать графический файл. Для указания пути к графическому файлу, который встанет на место заместителя, можно также использовать поле **Src** и сопутствующие ему кнопки.

Создание картинки во внешнем редакторе

Если на вашем компьютере установлен графический редактор Fireworks MX, то на панели **Properties** становится доступной кнопка **Create**. Нажатие этой кнопки приводит к вызову Fireworks MX и созданию в нем нового документа с размерами, соответствующими текущим размерам заместителя графики. В верхней части окна такого документа Fireworks MX имеется надпись **Editing from Dreamweaver**, сигнализирующая о том, что изображение редактируется по инициативе Dreamweaver.

После того как вы отредактируете изображение и сохраните документ, Fireworks MX предложит экспортировать файл в одном из Web-форматов. Укажите путь для сохранения внутри папки сайта, над которым вы работаете в Dreamweaver, и после сохранения можете закрыть программу. Экспортированный рисунок будет вставлен на страницу с такими же размерами и параметрами, которые были до этого у заместителя графики.

У любой готовой картинки на панели **Properties** имеется кнопка **Edit**, которая, аналогично кнопке **Create** у заместителя графики, вызывает Fireworks MX для непосредственного редактирования изображения.

Редактирование графики

Сам Dreamweaver не способен изменить внутреннее содержание графического файла, то есть саму картинку. Для этого в нем предусмотрена такая

функция, как вызов внешнего графического редактора. Если вам надо отредактировать картинку, выполните одно из следующих действий:

- дважды щелкните по изображению на странице;
- нажмите кнопку **Edit** на панели **Properties**;
- щелкните по изображению правой кнопкой мыши, после чего выберите в контекстном меню команду **Edit | With Fireworks**, где вместо Fireworks может стоять имя другого графического редактора, если вы назначили его по умолчанию;
- щелкните по изображению правой кнопкой мыши, после чего в контекстном меню выберите команду **Edit With** и либо укажите имя редактора, либо нажмите кнопку **Browse** и укажите путь к внешнему графическому редактору.

Еще один метод запуска внешнего графического редактора подразумевает использование панели **Site**. Двойной щелчок по имени файла на этой панели приводит к открытию редактора, назначенного данному типу по умолчанию.

При наличии в системе установленного редактора Fireworks, во всех описанных случаях вызывается именно этот редактор, даже если вы не указывали его специально в настройках Dreamweaver. Оба пакета, Dreamweaver и Fireworks, тесно связаны и при установке способны автоматически определять наличие друг друга и налаживать контакты между собой. Я не удивлюсь, если в будущем эти два пакета сольются в одно целое, подобно тому, как в Dreamweaver MX слились черты нескольких Web-редакторов предыдущего поколения.

Впрочем, пока до этого слияния далеко, и мы можем заменить Fireworks любым другим понравившимся нам редактором графики. Чтобы установить связь между различными типами графических файлов и внешним редактором, нам надо открыть настройки Dreamweaver с помощью команды меню **Edit | Preferences**.

В диалоговом окне **Preferences** выберите в списке слева строку **File Types / Editors**, чтобы открыть вкладку с нужными параметрами (рис. 7.16). Между прочим, мы один раз уже обращались к этой вкладке, когда рассматривали настройку внешнего редактора кода. Если вы еще не догадались сами, то я подсказываю: здесь можно настроить внешний редактор не только для кода или графики, но и вообще для любого типа файлов. Достаточно лишь выбрать в списке **Extensions** расширение файла и назначить ему соответствующий редактор в списке **Editors**.

Применительно к графическим файлам, порядок действий должен быть таким:

1. Выберите в списке **Extensions** строку **.png**, соответствующую графическим файлам в формате PNG.

2. Перейдите к списку **Editors** и нажмите кнопку с плюсом, чтобы добавить графический редактор к списку. В появившемся диалоговом окне следует указать исполняемый файл редактора, чтобы Dreamweaver смог определить путь к нему.
3. Если необходимо удалить редактор из списка, выделите его и нажмите кнопку с минусом, расположенную над списком **Editors**.
4. Нажатие кнопки **Primary** делает выделенный редактор назначенным по умолчанию. Это значит, что двойной щелчок по изображению или одинарный — по кнопке **Edit** на панели **Properties** — приведет к запуску указанного редактора.
5. Повторите пп.1—4 для форматов GIF и JPEG. Им соответствуют строки **.gif** и **.jpg .jpe .jpeg** в списке **Extensions**.

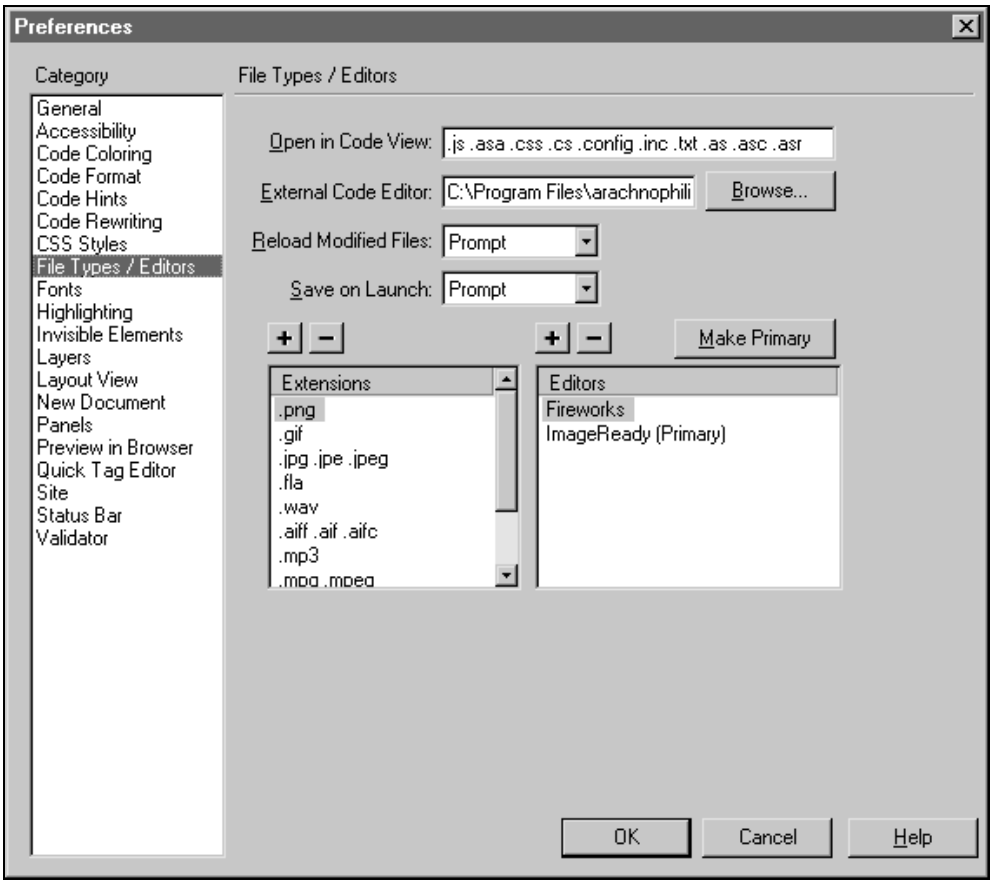


Рис. 7.16. Настройка внешнего редактора для каждого типа файлов

Если внешний редактор не определен и в системе не установлен Fireworks, то Dreamweaver при попытке отредактировать графическое изображение запустит редактор, назначенный по умолчанию для данного типа файлов в операционной системе.

Графические карты

Графическая карта — это изображение, размеченное особым образом на несколько участков — активных регионов. Каждому участку соответствует своя ссылка на Web-страницу, при щелчке по нему происходит загрузка этой страницы. Графические карты могут быть двух видов: серверные и клиентские. В *серверных картах* информация о ссылках хранится в отдельном файле, который обрабатывается сервером по запросу пользователя. А вот *клиентская карта* всю необходимую информацию содержит внутри Web-страницы, на которой она размещена. При щелчке на активном регионе пользователь сразу направляется по ассоциированному с регионом адресу, а не ждет реакции сервера. Поэтому клиентские карты работают в несколько раз быстрее.

В Dreamweaver нет особых инструментов для создания серверных карт. Тем не менее, если в HTML-документе используются ссылки на серверные карты, программа оставляет их без изменений. Теоретически, если вам это понадобится, вы можете работать в Dreamweaver как с серверными, так и с клиентскими графическими картами.

Dreamweaver позволяет легко и непринужденно создавать клиентские карты на основе любого графического изображения, имеющегося на странице. Далее мы будем называть клиентские карты просто графическими картами, дабы не умножать без надобности число употребляемых терминов.

Для удобства пользователей, графическая карта должна создаваться на основе достаточно большого изображения. Кроме того, желательно, чтобы, глядя на это изображение, можно было сразу определить предполагаемые границы регионов. Создайте такое изображение в графическом редакторе и вставьте его на страницу.

Инструменты, отвечающие за создание графической карты, находятся в нижнем левом углу панели **Properties** (рис. 7.17). Это текстовое поле **Map**, с помощью которого можно задать имя карты, и инструменты для работы с активными регионами карты.

Чтобы добавить активный регион к изображению, щелкните по одной из трех кнопок, расположенных как раз под именем карты:

- кнопка со значком прямоугольника позволяет создавать регионы прямоугольной формы;
- кнопка со значком круга позволяет создавать регионы в форме круга;

- кнопка со значком многоугольника позволяет создавать многоугольные фигуры произвольной формы.

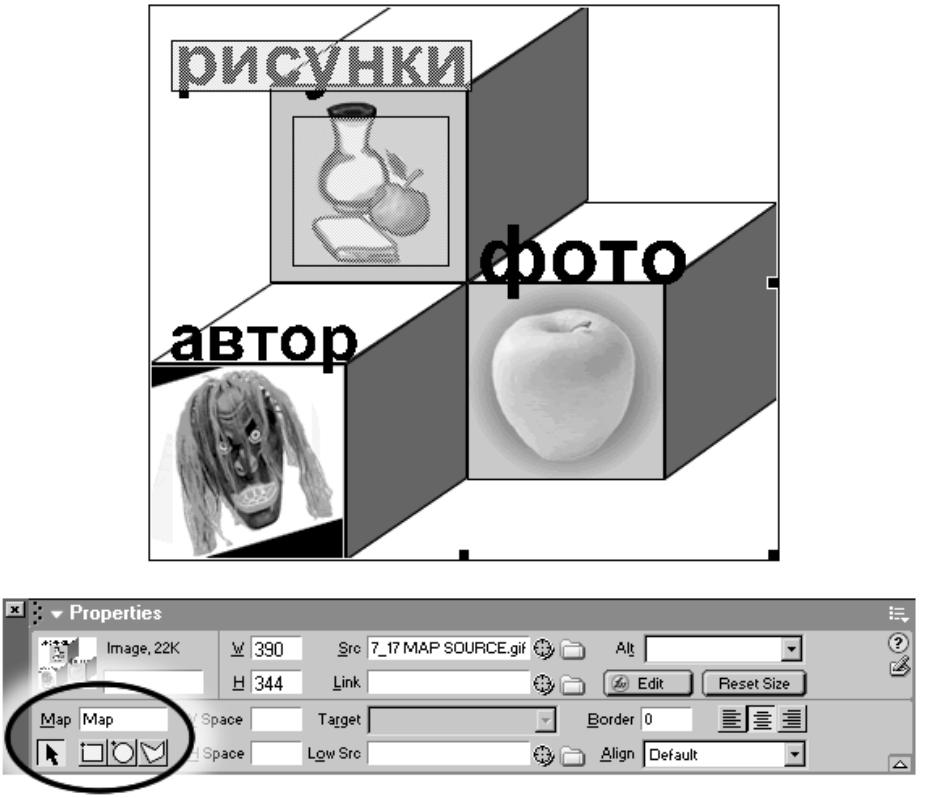


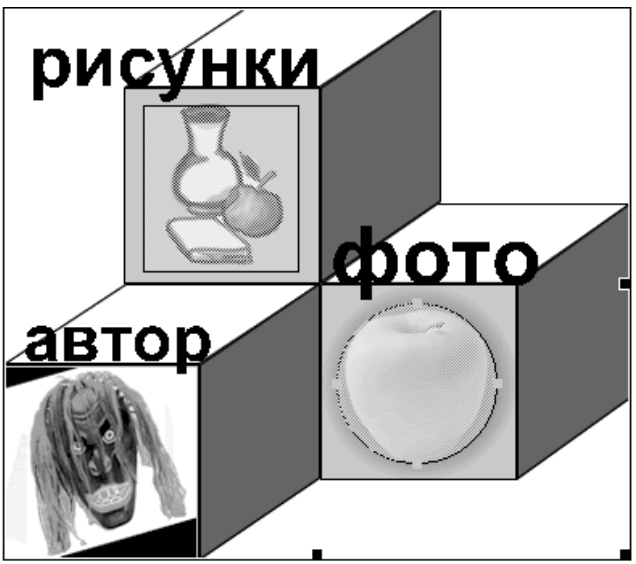
Рис. 7.17. Инструменты, отвечающие за создание графической карты

Рисование круглых и прямоугольных регионов происходит по принципу "выделить и растянуть фигуру до нужных размеров". Что касается многоугольных фигур, то для их создания необходимо последовательно щелкать несколько раз, добавляя новую вершину многоугольника. Созданные регионы выглядят как полупрозрачные фигуры голубого оттенка. Если у картинки есть рамка, то она становится синей. Причем даже если вы специально не задавали рамку с помощью поля **Border** на панели **Properties**, она все равно появится. Чтобы вокруг графической карты не было синей рамки, необходимо специально задавать в поле **Border** нулевое значение (для обычных картинок это не обязательно).

Примечание

Если вы отключили вспомогательную разметку в Dreamweaver, разметка карты на активные регионы будет не видна. Кроме того, вы не сможете создавать новые регионы. Для того чтобы включить (или наоборот, выключить) показ разметки карты, используйте команду меню **View | Visual Aids | Hide All**. При этом убедитесь, что напротив строки **Image Map** в группе команд **View | Visual Aids** стоит отметка. Если эту отметку снять, независимо от применения команды **Hide All**, разметка графических карт не будет отображаться.

После того как вы разметили изображение на участки, можно назначать им ссылки, перемещать и удалять. Щелкните на кнопке с черной стрелкой в нижнем левом углу панели **Properties** (разумеется, при выделенном изображении, поскольку панель **Properties** является контекстным инструментом). После этого вы можете выделять их или перетаскивать отдельные участки карты с помощью мыши. Удаление всех активных регионов с карты приводит к удалению самой карты.



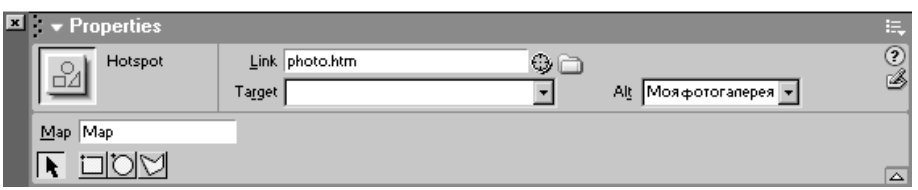


Рис. 7.18. Для каждого выделенного участка графической карты панель **Properties** позволяет задать свою ссылку

Для выделенного участка графической карты панель **Properties** показывает параметры ссылки, которые можно редактировать стандартным образом (рис. 7.18):

- **Link** — путь к файлу или странице, на которую указывает ссылка;
- **Target** — целевое окно браузера или фрейм, в котором будет открыта страница, указанная в ссылке;
- **Alt** — альтернативное текстовое описание ссылки.

Ролловеры

Непривычный для уха термин *ролловер* обозначает интерактивный сложный графический элемент Web-страницы, который состоит из двух, а то и больше, отдельных изображений. В спокойном состоянии ролловер выглядит как обычная картинка, добавленная к странице. Но как только пользователь подносит к нему курсор мыши, эта картинка меняется на другую (рис. 7.19). Это похоже на смену кадров в анимации, но срабатывает только в результате действий пользователя.

Обычно ролловер используется как графическая кнопка — при щелчке по нему происходит переход на другую Web-страницу, адрес которой указан в ссылке. Наличие ссылки — обязательный элемент для ролловера, который обеспечивает его работу. Интерактивный эффект смены изображения прикрепляется к ссылке, и если ее не будет, ролловер просто не будет работать. В крайнем случае, можно использовать нулевую ссылку *(см. главу 6)*.

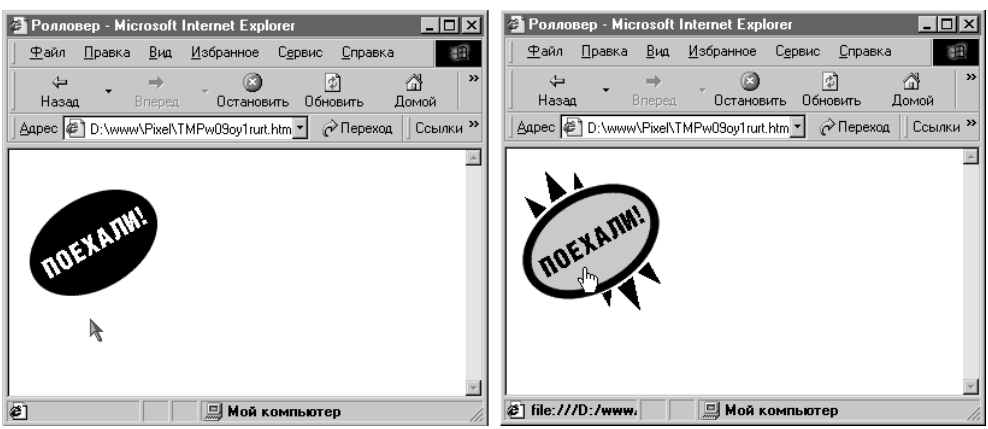


Рис. 7.19. Как действует ролловер: слева — курсор находится вне ролловера, который показывает исходное изображение, справа — курсор находится над ролловером, который при этом показывает другую картинку

Для создания ролловера используются принципы динамического HTML, в частности, маленькая программа на языке Javascript, которая срабатывает при наступлении определенного события (прохождения курсора над изображением). Подробнее о принципах и эффектах динамического HTML (далее DHTML) будет рассказано в *главе 15*. А пока, пожалуй, вам надо знать лишь то, что для создания ролловеров, как и других динамических эффектов на Web-странице, вам не придется самому осваивать все премудрости языка JavaScript и DHTML и писать программы в исходном коде страницы. Благодаря Dreamweaver, процесс добавления ролловера к странице становится ненамного сложнее вставки обычного графического изображения.

Перейдем к делу. Чтобы вставить ролловер, необходимо использовать команду меню **Insert | Interactive Images | Rollover Image** или нажать кнопку **Rollover Image** на панели **Insert** во вкладке **Common** (рис. 7.20). При этом появится диалоговое окно **Insert Rollover Image**, в котором надо будет заполнить следующие поля.

- **Image Name** — имя ролловера. Параметр не является обязательным для самостоятельного заполнения — Dreamweaver автоматически генерирует имена по типу Image1, Image2 и так далее.
- **Original Image** — путь к основному изображению, которое по умолчанию будет отображаться на странице. Если нажать кнопку **Browse**, то можно выбрать графический файл с помощью стандартного диалога.
- **Rollover Image** — путь к вторичной картинке, то есть той, которая будет сменять основную. Обычно я использую в качестве вторичного изображения ту же картинку, что и для основного, только меняю цвета и мелкие детали.
- **Preload Rollover Image** — обязательно следите за тем, чтобы эта опция была установлена. Она включает предварительную загрузку вторичной картинки при открытии страницы. Если отменить предварительную загрузку, вторичная картинка будет загружаться только при ее запросе, то есть при прохождении курсора над ролловером. Понятно, что мимолетного прикосновения мышью недостаточно для быстрой загрузки вторичной картинки и пользователь просто не успеет ее увидеть.
- **Alternate Text** — альтернативное текстовое описание ролловера, как и у обычных графических изображений.
- **When Clicked, Go To URL** — ссылка, по которой проследует пользователь, если щелкнет по ролловеру. Этот параметр аналогичен присваиванию ссылки обычной картинке. Если его не задать, Dreamweaver вставит нулевую ссылку типа `"#"`.

Если нажать кнопку **OK**, диалоговое окно закроется и на странице появится ролловер. Он не работает в визуальном режиме Dreamweaver, поэтому для его тестирования следует запустить просмотр страницы в браузере, нажав клавишу <F12>. При перемещении курсора над ролловером он должен менять основное изображение на вторичную картинку.

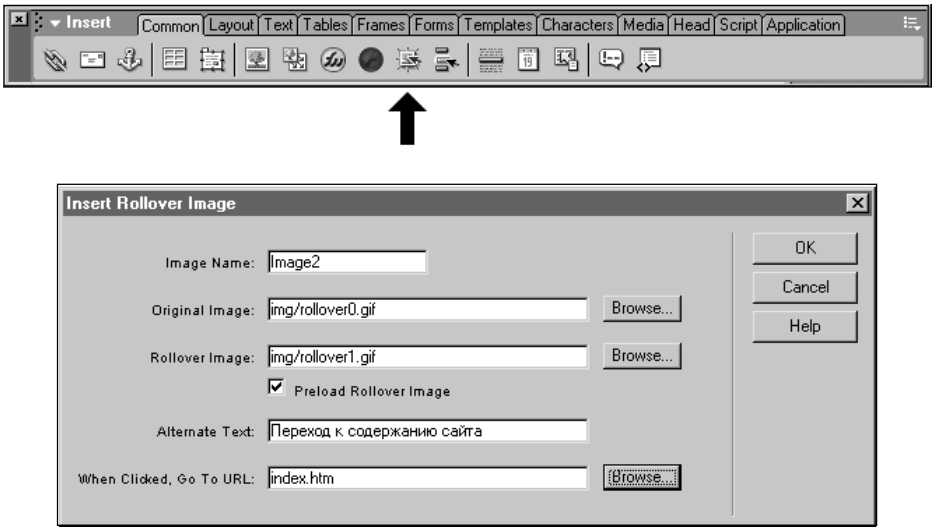


Рис. 7.20. Вставка ролловера на страницу средствами Dreamweaver MX

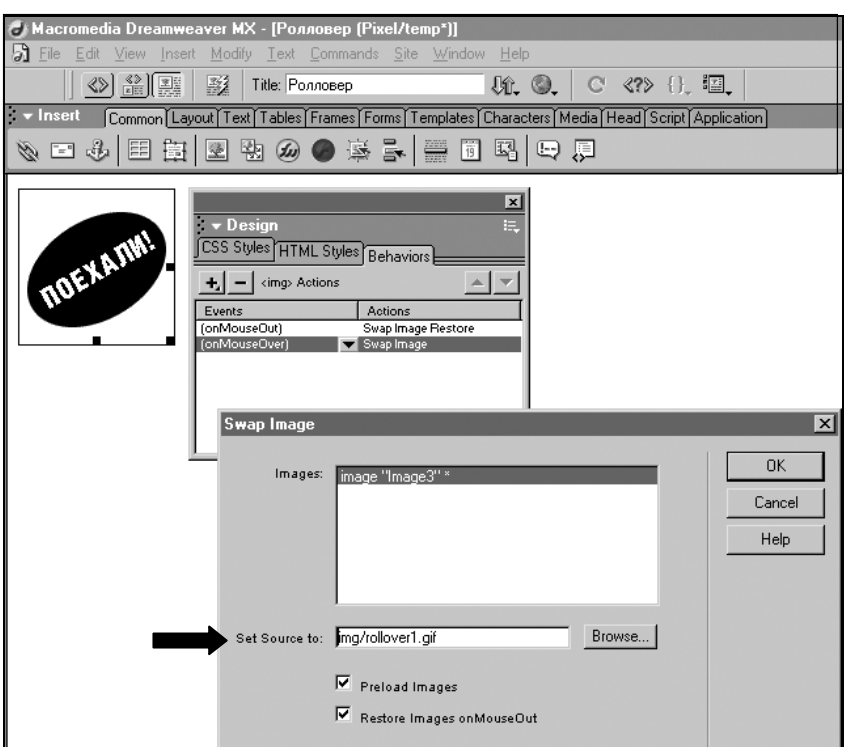


Рис. 7.21. Изменение вторичной картинки для ролловера

После того как вы вставили ролловер в страничку, вы можете настраивать его параметры с помощью панели **Properties**, как у обычного изображения, включая источник основной картинки. Единственное, что при этом вам не будут доступны свойства вторичной картинки.

Для того чтобы заменить вторичную картинку в готовом ролловере, надо открыть панель интерактивных эффектов **Behaviors** с помощью команды меню **Window | Behaviors**. При выделенном ролловере найдите на панели **Behaviors** строку **(OnMouseOver) Swap Image** и щелкните по ней (рис. 7.21). В открывшемся диалоговом окне **Swap Image** найдите поле **Set Source To**, которое указывает на источник вторичной картинки, и переопределите его по своему усмотрению. Это все, что пока нам нужно.

Навигационные панели

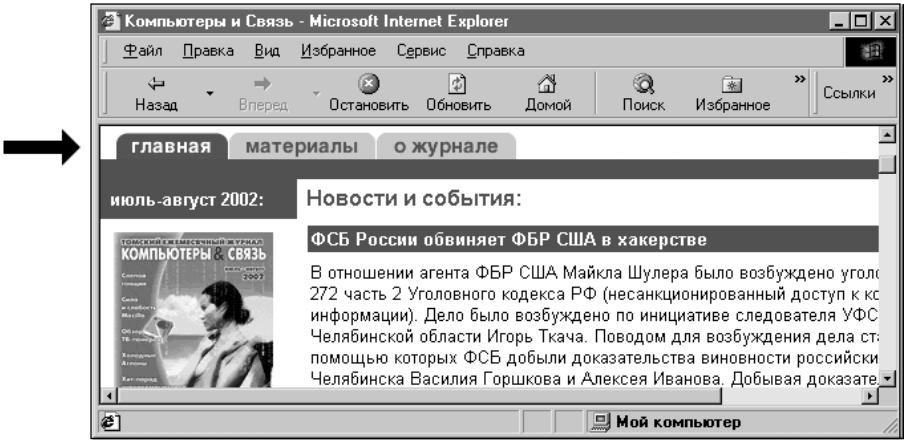
Навигационная панель — это набор связанных между собой кнопок, наподобие того, что используется на кассетном магнитофоне (если вы еще помните, что это такое). Нажатие кнопки приводит к ее утоплению в корпусе магнитофона или теле Web-страницы. Если до этого были нажаты другие кнопки, то они поднимаются — возвращаются в исходное положение.

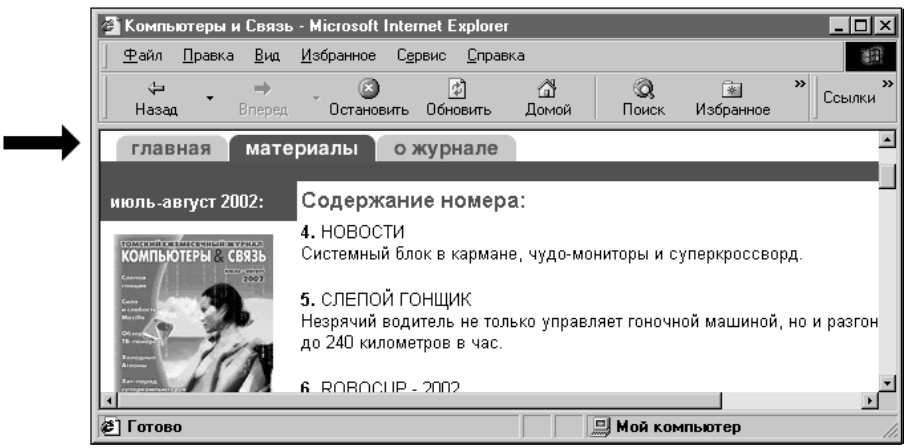
Конечно, на Web-странице ничего в самом деле не поднимается и не опускается — это только иллюзия, создаваемая за счет смены изображений, соответствующих разным положениям. В основе действия кнопки навигационной панели лежат те же принципы, что и у ролловера, только в этот раз и труба повыше, и дым погуще.

Навигационная панель отличается от набора из обычных кнопок (ролловеров) тем, что между ее кнопками существует связь. Нажал одну кнопку — и предыдущая нажатая кнопка автоматически поднялась — "отжалась". Обычно такая панель используется для перехода между различными разделами сайта. Когда посетитель находится в каком-то разделе, соответствующая кнопка на панели находится в нажатом положении (рис. 7.22).

Для добавления этого интересного и безусловно сложного элемента к странице, в Dreamweaver нам надо использовать команду меню **Insert | Interactive Images | Navigation Bar**. Или щелкнуть по значку **Navigation Bar** на панели **Insert** (вкладка **Common**, если кто-то забыл краткую сводку, данную в начале главы). В результате откроется просто фундаментальное, не побоюсь этого слова, окно создания навигационной панели **Insert Navigation Bar** (рис. 7.23). Нам необходимо определить состав и свойства панели с помощью следующих параметров.

- **Nav Bar Elements** — список кнопок, участвующих в данной панели. Чтобы добавить новую кнопку, нажмите значок плюса, расположенный над списком, и в поле **Element Name** введите имя кнопки. Порядок имен в списке определяет порядок следования кнопок в навигационной панели.





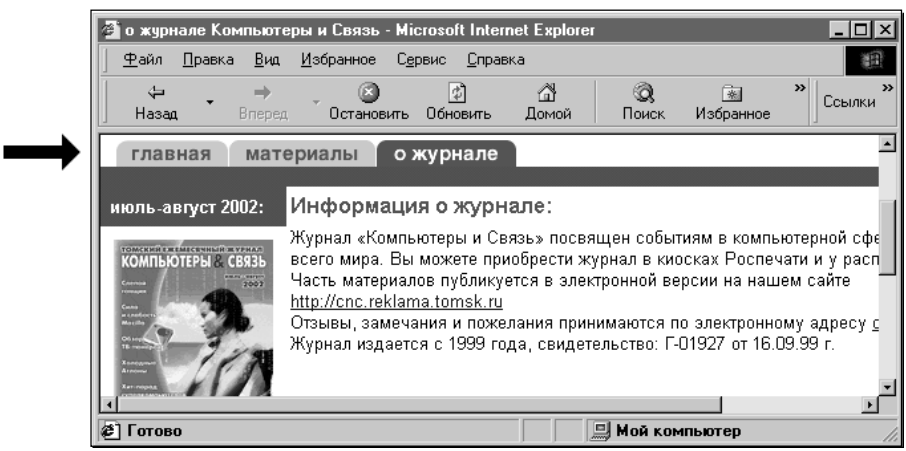


Рис. 7.22. Каждой кнопке в навигационной панели соответствует свой раздел сайта

Чтобы переместить кнопку в списке, выделите ее имя и используйте кнопки со стрелками, которые расположены над правым углом данного списка.

- **Element Name** — имя кнопки для внутреннего использования и вызова функций. Имя должно состоять из первых 128 символов стандартной ASCII-таблицы (проще говоря, из латинской части алфавита) и не должно начинаться с цифры.
- **Up Image** — путь к изображению, которое соответствует состоянию кнопки по умолчанию. Нажав кнопку **Browse**, можно указать этот путь с помощью стандартного диалогового окна выбора файлов. Этот параметр обязателен для заполнения.
- **Over Image** — здесь нужно указать путь к изображению, которое будет появляться при прохождении курсора над будущей кнопкой. Данный параметр не обязателен для заполнения — это просто дополнительный эффект.
- **Down Image** — путь к изображению, которое соответствует положению "нажато". Наличие такого изображения обязательно для всех кнопок в навигационной панели.
- **Over While Down Image** — здесь можно указать путь к изображению, которое будет появляться при прохождении курсора над "нажатой" кнопкой. Это не является обязательным эффектом.
- **Alternate Text** — альтернативное текстовое описание, как это принято у всех графических элементов.
- **When Clicked, Go To URL** — ссылка, которая будет загружаться при нажатии данной кнопки. Укажите здесь адрес страницы, соответствующей нужному разделу сайта. В списке **in** следует указать целевой фрейм, в котором будет загружаться страница.
- **Options** — обязательно установите флажок **Preload Images**, чтобы все изображения, даже скрытые до времени, загружались сразу при открытии страницы. Это обеспечит гладкую и бесперебойную работу навигационной панели. А флажок **Show "Down Image" initially** следует установить только для той кнопки, которая должна изначально находиться в положении "нажато". К примеру, для кнопки, соответствующей главной странице сайта.
- **Insert** — позволяет указать, как расположить кнопки на панели. Если установить **Horizontally**, то кнопки будут располагаться по горизонтали, а если **Vertically** — то по вертикали, одна над другой.
- **Use Tables** — если установить флажок, то созданная навигационная панель будет выполнена в виде цельной таблицы, в ячейках которой расположены кнопки. Если же снять флажок, то кнопки панели будут вставлены как отдельные графические изображения.

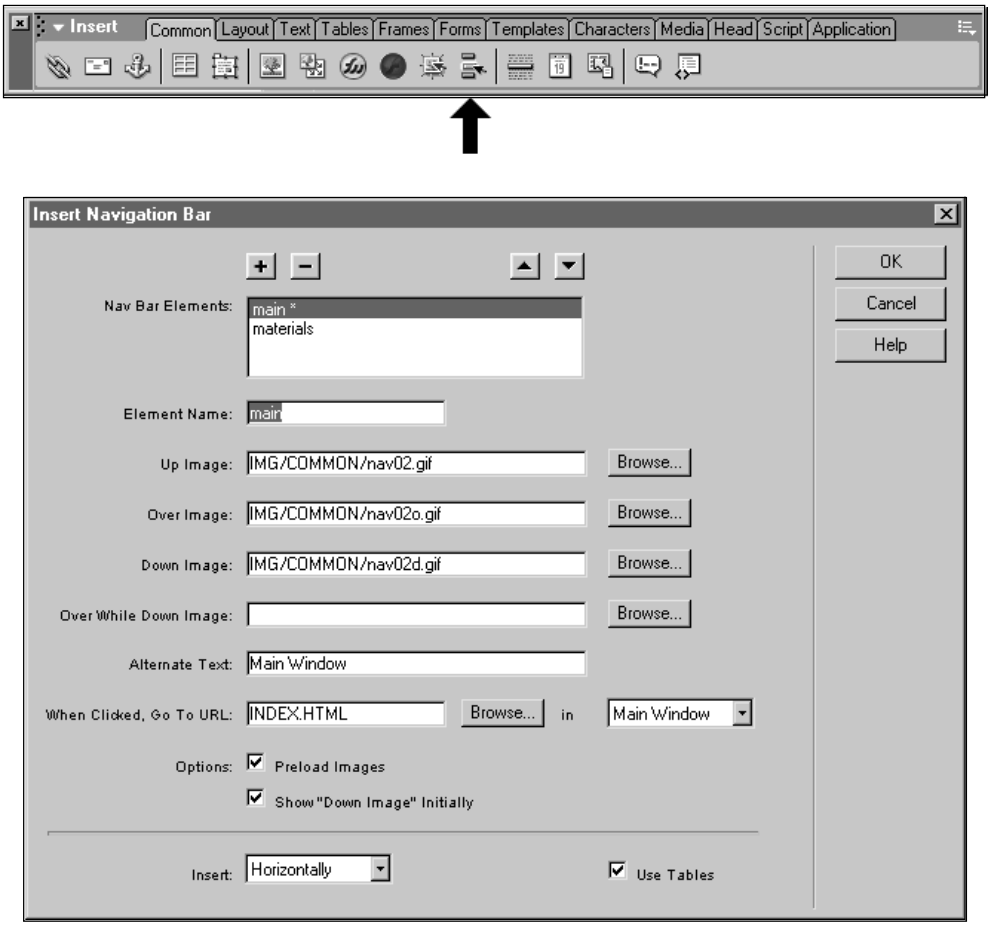


Рис. 7.23. Создание навигационной панели в Dreamweaver MX

На Web-странице вы можете использовать только одну навигационную панель. При попытке создать вторую, Dreamweaver предложит либо отредактировать уже имеющуюся панель, либо вообще отказаться от этой затеи (рис. 7.24).

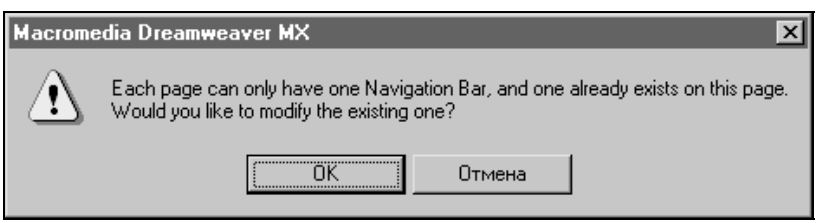


Рис. 7.24. При попытке добавить новую навигационную панель Dreamweaver MX предлагает отредактировать старую

Чтобы отредактировать готовую навигационную панель, необходимо выделить ее и использовать команду меню **Modify | Navigation Bar**. После вызова команды откроется окно с параметрами панели, почти такое же, как и при ее создании. Единственное отличие — отсутствие параметров **Insert** и **Use Tables**. Очевидно, Dreamweaver считает, что способ размещения панели навигации, как спутника жизни, следует выбирать только один раз в жизни.

Напоследок еще одно деловое замечание. Внутри Dreamweaver кнопки панели не работают, как и ролловеры, поэтому для оценки результатов своей деятельности необходимо запустить предварительный просмотр страницы в браузере, нажав клавишу <F12> или используя команды меню из группы **File | Preview in Browser**.

Глава 8

Мультимедиа на Web-странице

Иные проекты в Интернете прекрасно обходятся одним текстом, используя минимальное графическое наполнение. Другие, наоборот, поражают обилием красивых картинок. Еще большее количество сайтов успешно сочетает как текст, так и графику. Но современный Интернет не был бы таким, каким мы его сейчас знаем, без мультимедийных объектов различного рода. Сегодня браузеры могут показывать не только статические изображения, но и воспроизводить звук и видео, показывать анимацию, исполнять игры. Начиная от простеньких рекламных баннеров и кнопок и заканчивая интерактивными демонстрациями продукта в реальном времени, мультимедийные объекты являются неотъемлемой частью Web.

В данной главе мы рассмотрим, как можно добавить мультимедийные объекты на странице, используя средства Dreamweaver и стандартный HTML. В роли таких объектов могут выступать анимационные ролики, звуковые файлы и видеоклипы, а также интерактивные приложения, к примеру, игры. Как правило, чтобы эти объекты показывались, звучали и работали на Web-сайте, в браузере пользователя или в его операционной системе должны быть установлены соответствующие программные модули.

Одним из самых распространенных мультимедийных форматов сегодня является Macromedia Flash. Как утверждают его создатели, сегодня более 90% всех браузеров на планете оснащены средствами для просмотра Flash-роликов. Формат, что ни говори, очень прогрессивный. Во Flash-роликах может использоваться как векторная, так и растровая графика, анимация и звук, а с недавней поры — и полноценное видео. А встроенный во Flash язык программирования позволяет создавать очень сложные Web-приложения — игры, чаты, форумы, электронные киоски и магазины. Компания Macromedia прилагает все усилия к тому, что этот формат стал стандартным средством для внедрения мультимедиа в Web-страницы. В числе таких усилий — высокая степень поддержки формата в программных пакетах этой компании, в том числе и в Dreamweaver.

Тем не менее, кроме Flash-роликов, в Dreamweaver мы можем вставлять на страницу и другие объекты. Кратко перечислим основные инструменты программы, которые нам понадобятся (рис. 8.1).

- Панель **Insert** (Вставка) — в основном, все необходимые нам объекты можно добавить к странице, щелкнув по соответствующей кнопке на вкладке **Media**. Кроме того, кнопка добавления Flash-ролики дублируется на вкладке **Common**.
- Меню **Insert** (Вставка) — это меню является стандартным средством для создания различных объектов и элементов оформления страницы. Не исключением стали и мультимедийные объекты. Нужный тип объекта можно выбрать с помощью одной из команд, расположенных в группе **Insert | Media**.
- Панель **Properties** (Свойства) — как всегда отображает текущие параметры выделенного объекта в визуальном режиме работы Dreamweaver. Мультимедийные объекты не исключение.
- Панель **Site** можно использовать для быстрой вставки и работы с объектами, хранящимися во внешних файлах.
- Панель **Assets** с помощью вкладок **Flash**, **Shockwave** и **Movies** позволяет просмотреть и выбрать ролики в формате Flash, Shockwave и видеофайлы, которые уже были использованы внутри данного сайта.

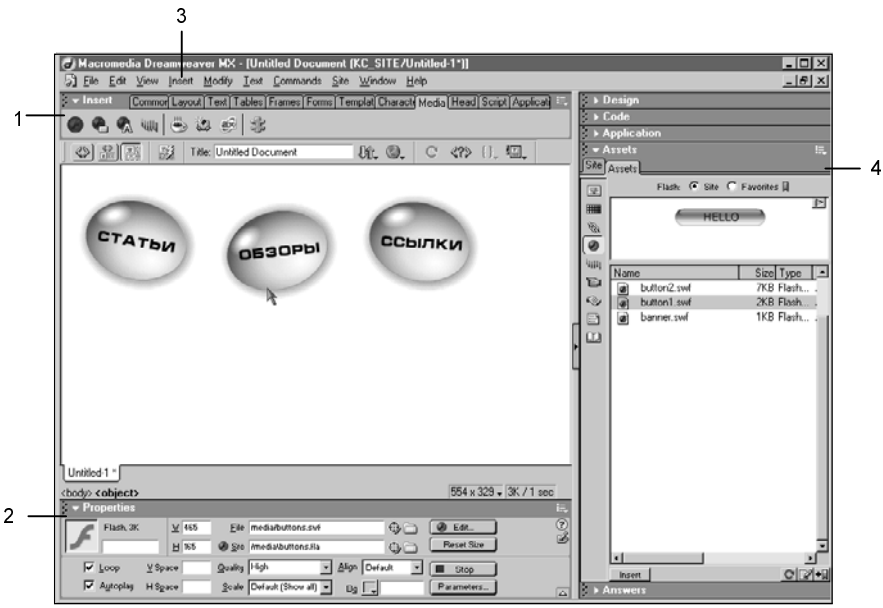


Рис. 8.1. Инструменты, необходимые для работы с мультимедийными объектами: 1 — панель **Insert**, 2 — меню **Insert**, 3 — панель **Properties**, 4 — панели **Site** и **Assets**

Обратите особое внимание на панель **Insert**, вкладку **Media** (рис. 8.2). Поскольку, в отличие от меню, кнопки на этой панели всегда перед глазами, для создания новых объектов она используется гораздо чаще, чем другие методы. Для каждого типа объектов существует своя специальная кнопка. Поднесите курсор к каждой кнопке и подождите, пока появится всплывающая подсказка с названием кнопки (слева направо):

- **Flash** — вставка внешнего ролика в формате Macromedia Flash;
- **Flash Button** — создание простой Flash-кнопки силами самого Dreamweaver;
- **Flash Text** — создание текстовой надписи в виде статичного ролика Flash, опять же, силами самого Dreamweaver;
- **Shockwave** — вставка внешнего мультимедийного ролика в формате Macromedia Shockwave;
- **Applet** — вставка *апплета* — небольшой программы, написанной на языке программирования Java;
- **Param** — вставка тега `<param>`, который используется для передачи данных в Java-апплет или другой мультимедийный объект;
- **ActiveX** — вставка мультимедийного ролика, который может воспроизводиться в браузерах семейства Microsoft Internet Explorer за счет специальных программных компонент, установленных в операционной системе Windows. Данные компоненты носят название ActiveX, отчего и произошло название кнопки.
- **Plugin** — вставка мультимедийного ролика, который может воспроизводиться в браузерах семейства Netscape с помощью специальных программных расширений, установленных в самом браузере.

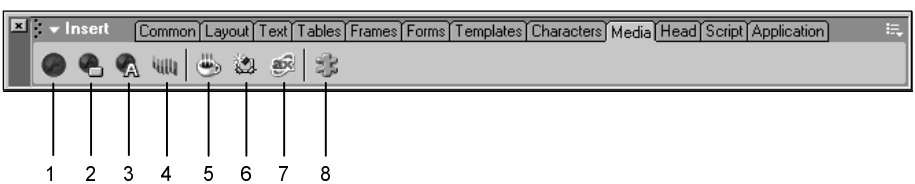


Рис. 8.2. Кнопки на панели **Insert**, вкладка **Media**, которые используются для вставки мультимедийных объектов: 1 — **Flash**, 2 — **Flash Button**, 3 — **Flash Text**, 4 — **Shockwave**, 5 — **Applet**, 6 — **Param**, 7 — **ActiveX**, 8 — **Plugin**

Как можно заметить, общий набор инструментов (кроме конкретных кнопок) очень напоминает похожий набор для работы с изображениями. Более того, многие свойства мультимедийных объектов имеют аналоги в свойствах обычных графических изображений. Это не удивительно. Ведь мультимедиа — это просто следующий шаг после графики. Шаг, который может поднять оформление вашей страницы на новую высоту.

Использование Flash-объектов

В Dreamweaver MX есть встроенная поддержка формата Macromedia Flash, позволяющая просматривать его ролики и даже создавать простые объекты — кнопки и текстовые надписи. По сложившейся традиции, ролики Flash, которые можно создать внутри Dreamweaver, получили название *Flash-объектов*. Собственно, они действительно мало похожи на анимационные ролики в обычном смысле и больше близки к обычным графическим элементам. Это Flash-кнопки и текстовые Flash-объекты.

Примечание

Если вы хотите добавить Flash-объект к только что созданной странице, сохраните ее. Flash-объекты нельзя создать на странице, которая еще ни разу не была сохранена в файле.

Flash-кнопки

В *главе 7* мы познакомились с графическими кнопками, меняющими свой внешний облик в зависимости от действий пользователя. В таких кнопках разные состояния задаются с помощью изображений, хранящихся в отдельных файлах.

Используя возможности Dreamweaver, мы можем создавать подобные кнопки на основе технологии Flash. Благодаря этому, с одной стороны, нам доступны более сложные эффекты для подобных кнопок, а с другой стороны — все это будет храниться в одном-единственном файле. Причем объем этого файла может быть гораздо меньше, чем при использовании традиционного "графического" метода.

Чтобы начать процесс создания Flash-кнопки, выполните одно из следующих действий:

- выберите команду меню **Insert | Interactive Images | Flash Button**;
- нажмите кнопку **Flash Button** на панели **Insert** на вкладке **Media**;
- перетащите кнопку **Flash Button** с панели **Insert** на нужное место в документе.

Все эти действия можно выполнять, находясь как в визуальном, так и в текстовом режиме работы Dreamweaver. После выполнения любого указанного пункта мы увидим диалоговое окно **Insert Flash Button** (рис. 8.3). В нем мы можем наблюдать и изменять следующие параметры будущей кнопки.

- **Sample** — картинка, расположенная в верхней части окна, показывает изображение будущей кнопки с учетом ее заданных свойств.

- **Style** — с помощью списка, расположенного сразу под изображением кнопки, мы можем выбирать стиль будущей кнопки из заданных шаблонов. Да, может быть, для вас это будет разочарованием, но в самом Dreamweaver нельзя нарисовать произвольную кнопку или другой Flash-объект. Вместо этого мы можем настраивать внешний вид заранее подготовленных шаблонов для кнопок и даже разрабатывать свои собственные шаблоны в редакторе Macromedia Flash. Что же, если мы не можем порисовать в нем сами, посмотрим, что мы можем изменить.
- А изменить мы можем, к примеру, текстовую надпись. Введите в поле **Button Text** свой собственный текст (желательно использовать латинские буквы) и посмотрите, как изменится внешний вид кнопки в верхней части окна. Впрочем, некоторые кнопки, вроде стрелок, никак не изменятся — в них текстовая надпись просто не предусмотрена.
- **Font** — из этого раскрывающегося списка вы можете выбрать шрифт, которым будет выполнена надпись. В списке отображаются только шрифты TrueType, установленные на вашем компьютере.
- С помощью поля **Size**, расположенного справа от списка шрифтов, мы можем задать его размер в пунктах, как в обычном текстовом редакторе. Другие единицы измерения в данном поле недоступны.
- **Link** — в поле указывается ссылка, по которой может перейти посетитель страницы, если нажмет кнопку. Этот параметр действует для всех кнопок. Ссылку можно не только набрать вручную, но и выбрать с помощью привычного диалогового окна выбора файлов. Для вызова этого окна нажмите кнопку **Browse**.

Примечание

Для ссылки, заданной внутри Flash-объекта, необходимо использовать либо путь относительно документа, либо абсолютный путь *(подробную информацию см. в гл. 6)*. Путь, заданный относительно сайта, внутри Flash-роликов плохо воспринимается большинством браузеров.

- **Target** — в раскрывающемся списке указывается целевой фрейм или окно браузера, в котором будет открываться ссылка *(см. главу 6)*, этот параметр является традиционным спутником ссылки.
- **Bg color** — цвет фона будущего Flash-объекта. Если цвет не задан, то фон Flash-объекта будет назначен по умолчанию белым.

Примечание

Прозрачность для роликов Flash можно задать с помощью дополнительного параметра **WMODE**, *(см. разд. "Параметры мультимедийных объектов" данной главы)*.

- **Save As** — здесь вы можете задать имя файла, в котором будет записана созданная кнопка. Это будет обычный Flash-ролик, все отличие которого от других роликов Flash будет заключаться в том, что он был создан не где-нибудь, а внутри самого Dreamweaver. Кстати, вы можете не беспокоиться о расширении файла и набирать в этом поле только его имя — расширение swf будет поставлено Dreamweaver автоматически.

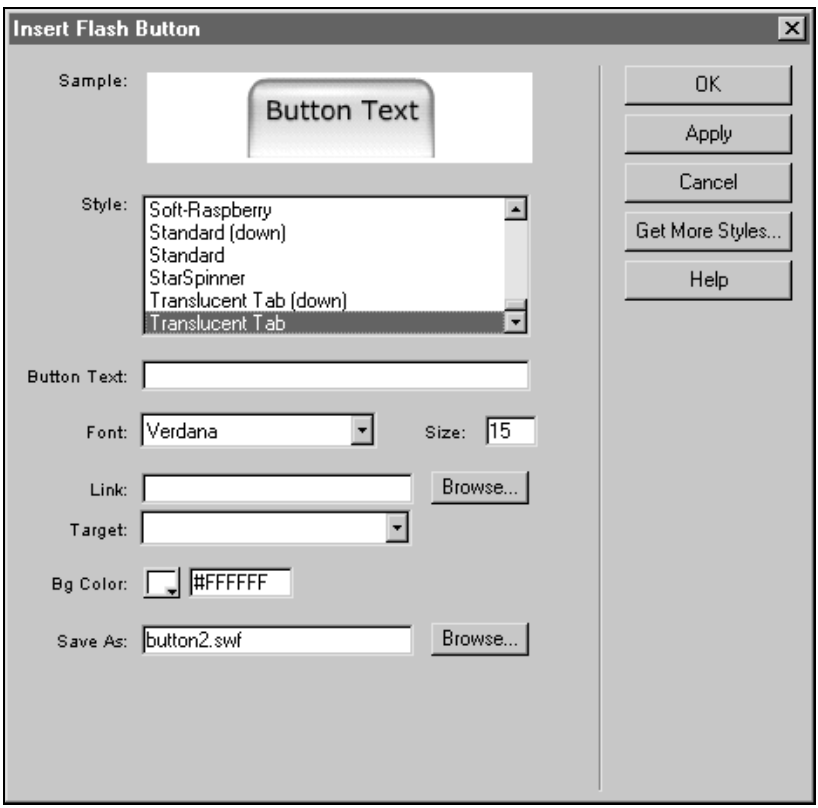


Рис. 8.3. Диалоговое окно **Insert Flash Button**, в котором задаются свойства новой Flash-кнопки

После того как вы определили все нужные свойства, нажмите кнопку **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно и получить готовую Flash-кнопку. Если нажать кнопку **Apply**, то диалоговое окно не будет закрыто, хотя Flash-кнопка появится на странице. Повторное нажатие кнопки **Apply** будет приводить к изменению свойств уже имеющейся Flash-кнопки. Что делают кнопки **Cancel** и **Help**, мы, пожалуй, не будем обсуждать — это было бы неуважительно по отношению к вам, дорогие читатели. А вот кнопку **Get More Styles** — пожалуйста. Нажатие этой кнопки приводит к запуску браузера

и попытке открыть в нем Web-сайт Macromedia, где можно скачать дополнительные шаблоны для кнопок. При желании дополнительные шаблоны можно разработать и самому, но об этом чуть позже. А пока перейдем к другому типу Flash-объектов, которые можно создать внутри Dreamweaver, — к текстовым надписям.

Текстовые Flash-объекты

Поскольку посетители Web-сайтов имеют различные наборы шрифтов, установленные на своих компьютерах, то один и тот же текст они могут видеть абсолютно по-разному. Даже одинаковые шрифты на различных компьютерах и в разных браузерах могут выглядеть непохоже. Поэтому, когда Web-дизайнеры хотят создать текстовую надпись или заголовок, одинаково хорошо воспринимаемый всеми посетителями, они используют не обычный HTML-текст, а картинку — графическое изображение текстового объекта.

Если у вас есть под рукой такой программный пакет, как Dreamweaver MX, вы можете создавать текстовые надписи в виде Flash-объектов. Данные объекты, в отличие от описанных Flash-кнопок, содержат только текст.

Основная цель текстовых роликов — это создание статичных текстовых заголовков с заданным шрифтом. Мы можем задать тексту любой шрифт, который установлен на нашем компьютере. Особенность формата Flash заключается в том, что он показывает текст именно тем шрифтом, который был задан при его создании, независимо от того, установлен данный шрифт на компьютере пользователя или нет. В результате, мы можем гарантировать своему заказчику, что все посетители его сайта увидят заголовки, выполненные его любимым (или нелюбимым, но зато фирменным) шрифтом.

Кроме того, текстовые Flash-объекты, созданные в Dreamweaver, могут быть оснащены ссылкой, которая сработает при щелчке по объекту, а также простеньким эффектом смены цвета при прохождении курсора над текстом.

А почему нам просто не использовать графическое изображение надписи, спросите вы? А вот почему. По сравнению с обычными графическими файлами, ролики Flash имеют во много раз меньшие размеры при ничуть не уступающем качестве. Более того, поскольку Flash-ролики используют векторную графику, в отличие от растровых форматов GIF и JPEG, видимый размер рисунка во Flash практически никак не влияет на размер файла, в котором он хранится. Надпись может быть размером хоть во всю страницу или быть очень мелкой — размер файла будет одним и тем же.

Наверное, хватит расписывать преимущества текстовых Flash-объектов. Лучше займемся их созданием. Выполните одно из следующих действий:

- выберите команду меню **Insert | Interactive Images | Flash Text**;
- нажмите кнопку **Flash Text** на панели **Insert** во вкладке **Media**. Можно не нажимать эту кнопку, а перетащить ее на нужное место в странице.

После этого открывается диалоговое окно **Insert Flash Text** (рис. 8.4), в котором надо ввести текст и задать характеристики его оформления:

- шрифт — нужный шрифт выбираем в стандартном списке **Font** в верхнем левом углу окна. Как и в случае с кнопками, здесь доступны только **TrueType**-шрифты;
- размер шрифта задается с помощью поля **Size**, в котором указывается требуемая величина в пунктах (стандартная единица измерения при работе с текстом);
- начертание наклонное или полужирное можно установить, щелкнув по кнопкам с надписями **B** и ***I***;
- выравнивание текста определяется с помощью стандартных кнопок, расположенных сразу за кнопками, задающими начертание надписи;
- цвет текста задается с помощью параметра **Color**. Близкий по смыслу, параметр **Rollover Color**, расположенный правее, определяет цвет реакции текста при появлении над ним курсора мыши;
- сам текст вводится в большое текстовое поле **Text**, расположенное в центре окна, — промахнуться довольно трудно. Несмотря на то, что текст может быть многострочным, не обольщайтесь — все строчки будут написаны одним и тем же шрифтом одного и того же цвета. И выравнивание будет одинаковым;

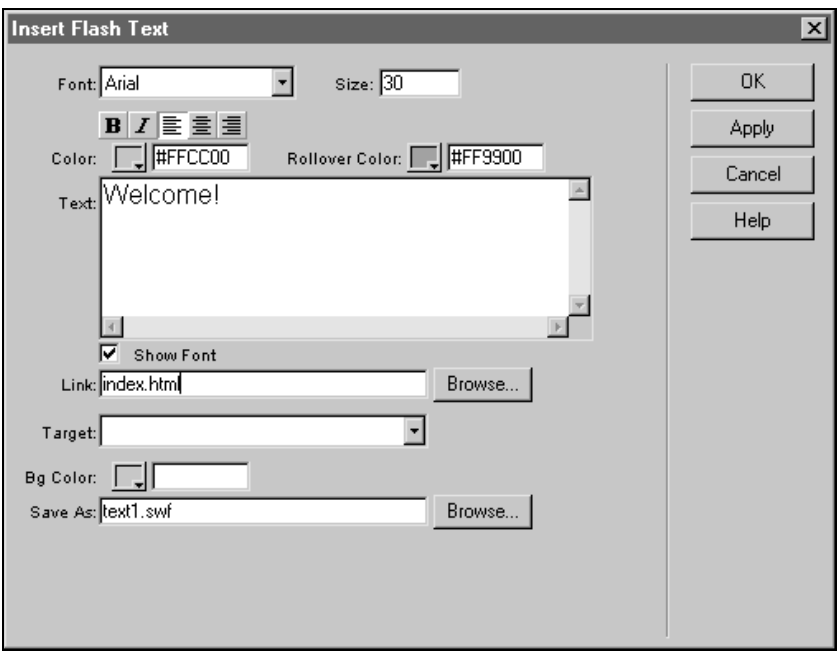


Рис. 8.4. Диалоговое окно **Insert Flash Text**, в котором задаются свойства текстового Flash-объекта

- ссылка — с помощью поля **Link** (и сопутствующего ему поля **Target**) можно присвоить текстовой надписи ссылку и фрейм (окно), в котором должна открыться страница, указанная в ссылке *(см. главу 6)*;
- цвет фона надписи можно установить в поле **Bg color**. По умолчанию, если параметр не задан, фон надписи белый;
- имя файла, в котором будет записан конечный ролик Flash, задается с помощью параметра **Save As**. Нажав кнопку **Browse**, можно выбрать уже имеющийся файл и перезаписать его.

Особенность работы с русским текстом

Хочется сразу сделать очень важное предупреждение для всех, кто захочет поэкспериментировать с собственными Flash-объектами в Dreamweaver.

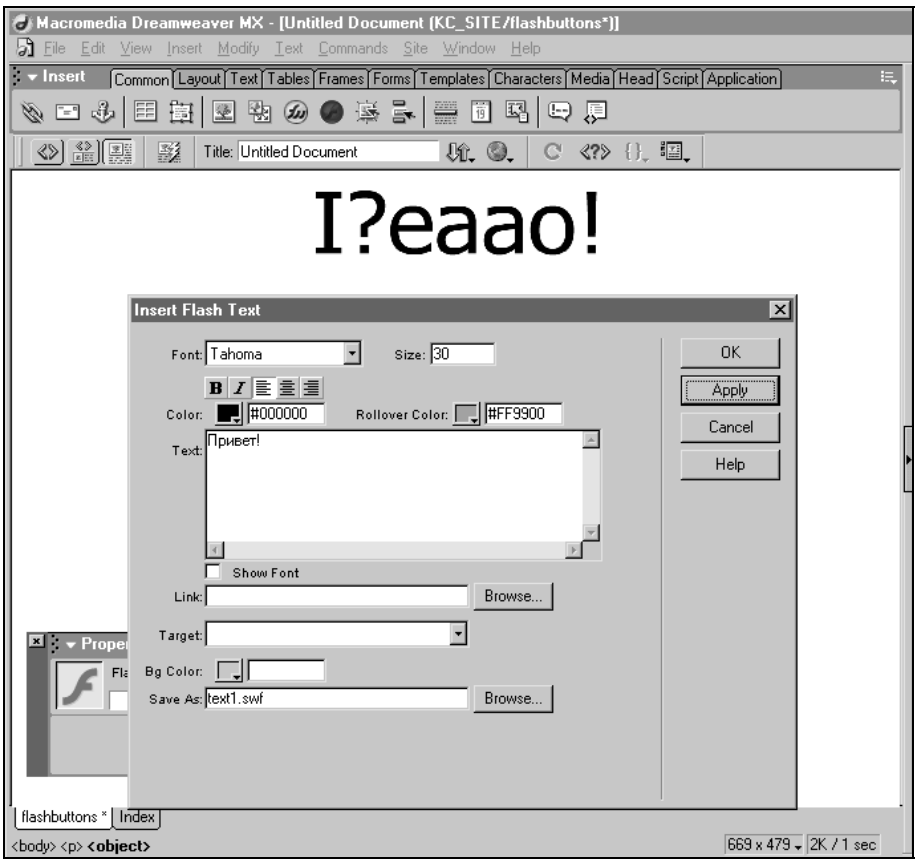


Рис. 8.5. При попытке ввести русский текст в диалоговом окне **Insert Flash Text**, Dreamweaver неправильно воспринимает его кодировку

Дело в том, что в некоторых случаях пакет неправильно понимает кодировку русскоязычного текста. В результате, вместо ожидаемой и понятной всем надписи на кнопке, появляется набор малопонятных иероглифов (рис. 8.5). Тексты, выполненные на латинице, воспроизводятся без проблем, а вот русские (или другие национальные) символы натыкаются на непреодолимое препятствие.

Похожая проблема, кстати, встречается и в других случаях, когда мы вводим текст не прямо на странице, а в каком-нибудь диалоговом окне, к примеру, при создании списков перехода *(см. главу 6)*. Но если в случае со списками перехода мы еще можем выйти из положения, исправив надпись прямо в исходном коде страницы, то в случае с Flash-объектами ситуация практически не поддается контролю.

Единственный способ гарантировать правильное отображение русских надписей в роликах Flash — это создание их не в Dreamweaver, а в специализированном редакторе, наподобие Macromedia Flash. О том, как добавить объект, созданный в таком редакторе, и пойдет сейчас речь.

Дополнительные шаблоны для Flash-объектов

Возможно, несмотря на некоторые проблемы с русскоязычным текстом, вы все-таки будете интенсивно использовать Flash-объекты, созданные внутри Dreamweaver. Тогда рано или поздно вы заинтересуетесь, каким образом можно расширить набор имеющихся шаблонов для кнопок?

Первый путь — самый легкий. Обратитесь на сайт компании Macromedia **www.macromedia.com** и скачайте дополнительные шаблоны. Чтобы сразу попасть на нужную страницу, можно нажать кнопку **Get More Styles** в диалоговом окне при создании или редактировании Flash-кнопки.

Второй путь — это попытаться самому разработать свой собственный шаблон Flash-кнопки. Для этого вам понадобится графический редактор Macromedia Flash 5, причем, как ни странно, именно пятой версии, а не последней — Flash MX. Дело в том, что шаблоны Flash-объектов в Dreamweaver построены на основе технологии Macromedia Generator, которая не поддерживается во Flash MX и вообще временно заморожена на неопределенное время.

Поэтому вам понадобится более старый редактор Macromedia Flash 5, причем в комплекте с пакетом Macromedia Generator 2. Обычно они поставлялись вместе, так что, думаю, у вас не возникнет проблем с комплектацией.

После того как вы установите на своем компьютере оба пакета (Macromedia Flash 5 и Macromedia Generator 2), алгоритм создания шаблона Flash-кнопки для Dreamweaver будет следующим:

1. Создайте в пакете Macromedia Flash 5 ролик — кнопку произвольной формы и содержания.

2. Чтобы добавить к кнопке текст, который можно будет изменить в Dreamweaver, необходимо использовать объект Generator под названием **Insert Text**. Назначьте ему текст произвольного содержания.
3. Готовую кнопку экспортируйте, как шаблон Generator с расширением swt.
4. Поместите файл с расширением swt в папку **Configuration/Flash Objects/ Flash Buttons/**, которая находится внутри папки, куда был установлен Dreamweaver MX на вашем компьютере.
5. После этого вы уже можете использовать новый файл для создания Flash-кнопки в Dreamweaver MX, так как он появляется в списке среди прочих шаблонов.

Вот вкратце и весь метод. Я не стал описывать его более подробно, в связи с тем, что встроенные Flash-объекты Dreamweaver испытывают проблемы с русскоязычным текстом. Если вы можете самостоятельно создавать мультимедийные ролики в редакторе Macromedia Flash, пожалуй, вам лучше так и делать. Потому что, в отличие от Dreamweaver, настоящий Flash-редактор позволяет легко создавать любой текст во Flash, независимо от его национальной принадлежности.

Вставка Flash-анимации

Поскольку сам процесс создания "настоящих" роликов Flash выходит за рамки нашей книги, мы рассмотрим только то, что непосредственно касается Dreamweaver — их добавление к Web-странице.

Это еще проще, чем создание встроенного Flash-объекта. Просто выполните одну из следующих операций:

- используйте команду меню **Insert | Media | Flash**;
- нажмите кнопку **Flash** на панели **Insert** на вкладке **Media** или вкладке **Common**. Можно даже перетащить кнопку на нужное место Web-страницы;
- перетащите файл, в котором находится ролик, с панели **Site** на Web-страницу.

Кстати, таким способом можно вставлять и ролики Flash-объектов, созданных внутри Dreamweaver. Отличия между такими и обычными роликами заключаются в следующем.

Созданный внутри пакета Flash-объект, будь то кнопка или текст, сразу отображается в Dreamweaver так, как он примерно будет выглядеть на Web-странице. Этим встроенные Flash-объекты отличаются от обычных роликов Flash, которые по умолчанию изображаются как серые прямоугольники с буквой F (рис. 8.6).

Для того чтобы включить воспроизведение любого ролика, необходимо, выделив его, нажать кнопку **Play** на панели **Properties**. При этом ролики,

созданные вне Dreamweaver, начинают наконец-то отображаться и выполнять запланированные действия, а Flash-кнопки и текстовые Flash-объекты начинают реагировать на движения пользователя. Так, при поднесении курсора кнопки будут мигать, а при щелчке по ним — создавать иллюзию нажатия.

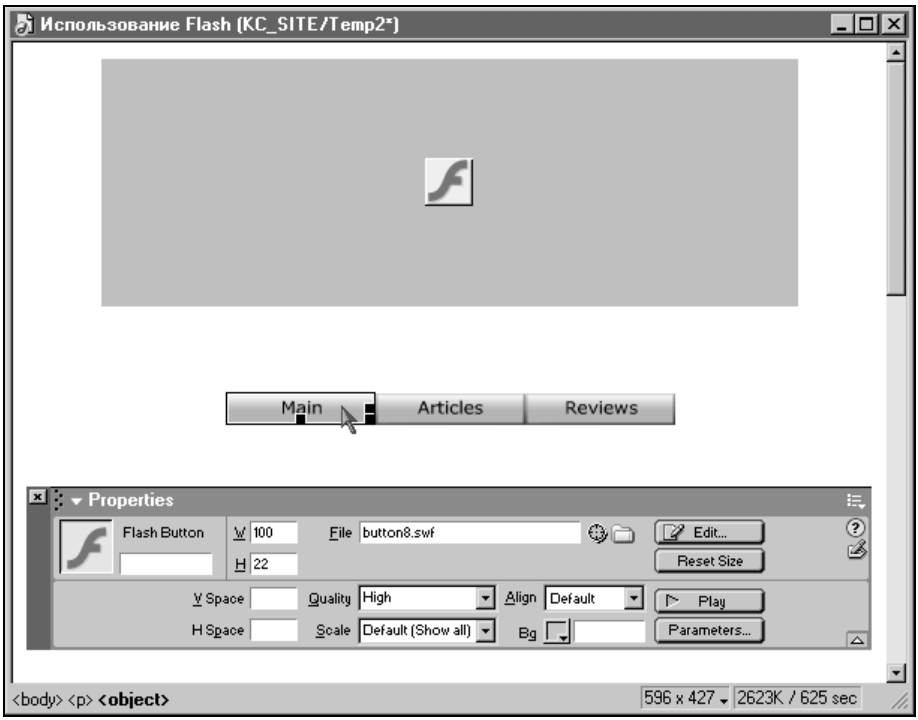


Рис. 8.6. Ролик Flash, подготовленный вне Dreamweaver (вверху) и Flash-объекты, созданные внутри Dreamweaver (внизу)

Чтобы остановить воспроизведение отдельно взятого ролика, необходимо выделить его и нажать кнопку **Stop** на панели **Properties**. Эта та же кнопка, что и для запуска, просто с изменившейся надписью.

Хорошим приемом является одновременный запуск на исполнение всех роликов, участвующих на странице. Это можно сделать с помощью команды меню **View | Plugins | Play All** или комбинации клавиш <Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<P>. Кстати, эта команда запускает на исполнение не только Flash, но и мультимедийные ролики в других форматах, которые внедрены в страницу.

Чтобы остановить работу всех Flash-роликов и прочих мультимедийных объектов в визуальном режиме Dreamweaver, надо использовать команду меню **View | Plugins | Stop All** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<X>. Это такой аналог заклинания "Горшочек, не вари!", который понадобится вам, когда вы по уши будете сыты эффектами и анимацией.

Разумеется, тестовый просмотр мультимедийных объектов на странице можно прекрасно осуществлять с помощью обычного браузера. Но это вообще универсальный рецепт для тестирования практически в любом случае.

Настройка Flash-ролика

Разницы между роликами Flash, созданными внутри и вне Dreamweaver, по большому счету, нет. Они обладают схожими параметрами, которые можно изменить с помощью панели **Properties** (рис. 8.7).

- **Ширина и высота ролика** — настраиваются с помощью соответствующих полей **W** и **H**. По умолчанию, значения этих параметров задаются в пикселах, но вы можете задавать их в процентах от размера страницы. Для этого после числового значения достаточно указать знак процента. Между прочим, задавать размеры в процентах можно практически для любого объекта на странице, будь то рисунок, мультимедийный ролик или таблица.
- **Масштаб изображения** — если размеры, заданные с помощью полей **W** и **H**, не соответствуют оригинальным размерам Flash-ролика, то вам просто необходимо определить значение в раскрывающемся списке **Scale**. Лучше всего его действие можно понять, посмотрев на иллюстрацию (рис. 8.8). Может быть три значения, и по умолчанию установлено **Default (Show All)**. Это означает, что какие бы размеры ролика на странице вы не задали, он всегда будет растягиваться или уменьшаться пропорционально своим настоящим размерам. При этом ролик будет отображаться целиком. Если же в раскрывающемся списке **Scale** установлено **No border**, то ролик будет пропорционально увеличен так, чтобы занять всю площадь, предоставленную ему на странице, часть ролика может быть скрыта. И, наконец, третий возможный вариант — **Exact Fit**, когда ролик растягивается непропорционально. В этом случае он также занимает всю предоставленную площадь, но его пропорции искажаются. В общем, если вы еще не поняли, попробуйте сами.
- **Файл ролика** — ссылка на ролик, который будет воспроизводиться на странице, задается в поле **File**. Этот параметр задается автоматически при добавлении нового ролика. Путь к ролику можно изменить точно так же, как и любую ссылку.

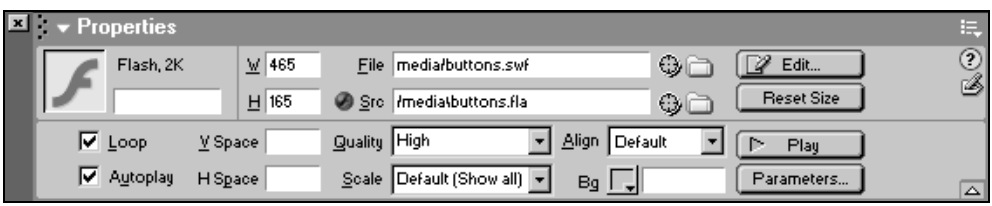


Рис. 8.7. Параметры для Flash-ролика настраиваются через панель **Properties**

- **Исходный файл** — если ролик был создан вне Dreamweaver, то в поле ввода **Src** можно указать путь к исходному файлу ролика. Если вы не в курсе, что это такое, то знайте, что мультимедийные Flash-ролики создаются и редактируются в формате FLA. А перед публикацией в Интернет ролики экспортируют в формат SWF, который нельзя редактировать, но который обладает более оптимальными размерами и воспроизводится в браузерах. Файл в формате FLA как раз и является исходным файлом, который можно открыть в специальном редакторе Macromedia Flash, чтобы внести изменения в ролик. Flash-объекты, созданные внутри Dreamweaver, исходного файла не имеют.
- **Автоматический запуск ролика** — если вы хотите, чтобы анимация в ролике начала работать сразу после его загрузки, убедитесь, что флажок **Autoplay** установлен. Замечу, что запуск ролика можно делать не автоматическим, а программировать как реакцию на действия пользователя или другие события. Но об этом — пожалуйста, к *главе 15*, где рассказывается про интерактивные эффекты на основе динамического HTML.
- **Циклическое воспроизведение** — чтобы ролик постоянно крутился "по кругу", отметьте опцию **Loop**.
- **Качество изображения** — Flash-ролик может воспроизводиться с разным качеством, которое задается в раскрывающемся списке **Quality**. По умолчанию оно установлено **High** — высокого качества. Если вы полагаете, что компьютер возможного пользователя обладает слишком слабым процессором, чтобы показывать ваш ролик во всей красе, вы можете задать ему низкое качество изображения, установив в **Quality** значение **Low**. Но при низком качестве ролик почти всегда выглядит просто ужасно из-за того, что отключается сглаживание. Особенно ужасно при этом выглядит текст. Поэтому, если вы хотите позаботиться о пользователе, сначала подумайте, как можно упростить ролик, чтобы он меньше грузил процессор.
- **Выравнивание** — параметр **Align** является стандартным для ряда объектов и задает их вертикальное выравнивание относительно других элементов. Его действие описано и проиллюстрировано в *главе 7*, там, где рассказывается про аналогичную настройку обычного графического изображения.
- **Цвет фона** — как бы нам ни хотелось, ролики Flash пока не могут иметь прозрачный фон. Единственный выход — это подбирать цвет их фона под цвет фона страницы. Благодаря параметру **Bg**, это можно делать прямо в Dreamweaver.

Чтобы отредактировать непосредственно содержимое Flash-ролика, необходимо нажать кнопку **Edit** на панели **Properties**. Если мы имеем дело с Flash-объектом, созданным внутри Dreamweaver, то можно дважды щелкнуть по самому объекту.

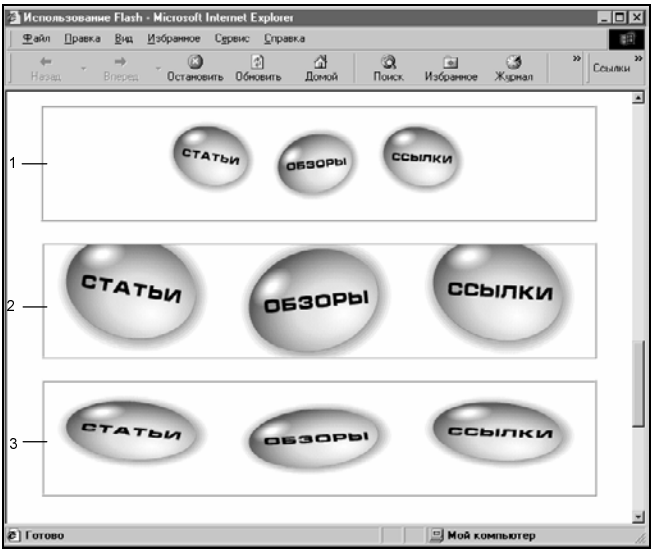


Рис. 8.8. Действие параметра **Scale** на ролик Flash (параметр **W** превышает истинную ширину ролика): 1 — **Default (Show All)**, 2 — **No border**, 3 — **Exact Fit**

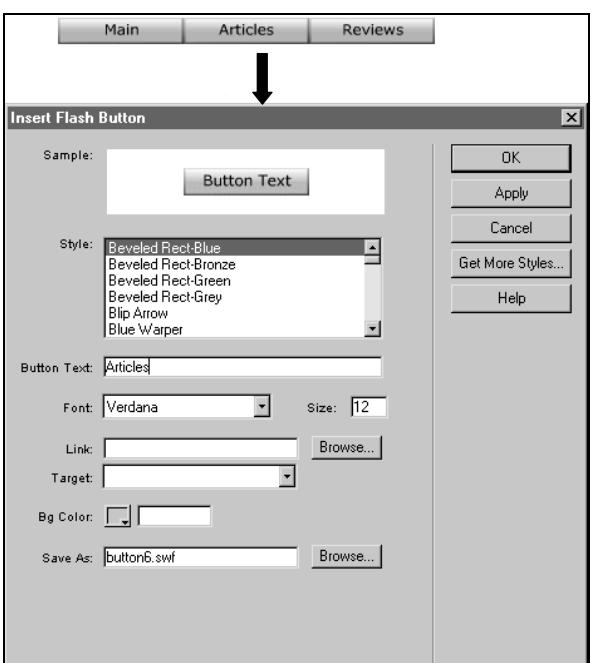


Рис. 8.9. Настройка Flash-объектов, созданных в Dreamweaver, происходит в том же диалоговом окне **Insert Flash Button**, что и при их создании (показано для Flash-кнопок)

Для внутренних Flash-объектов в Dreamweaver открывается диалоговое окно **Insert Flash Button**, идентичное тому, с которым мы имели дело при создании объекта (рис. 8.9). Так, для Flash-кнопки откроется окно, где можно будет сменить стиль кнопки или набрать другой текст.

Если ролик изготовлен вне Dreamweaver, то при попытке его отредактировать запускается внешний Flash-редактор. Если для ролика указан путь к его исходному файлу в формате FLA, то открывается этот файл. В противном случае, во Flash-редакторе создается новый документ, внутрь которого импортируется сам ролик.

Объекты Shockwave

Наряду с форматом Flash, фирма Macromedia одновременно развивает и мультимедийный формат Shockwave. Он также предназначен для публикации в Web, но является менее распространенным. В отличие от своего младшего брата Flash, Shockwave имеет некоторые дополнительные возможности. В частности, в ролике Shockwave можно создавать настоящие трехмерные объекты, которые будут реагировать на действия пользователя, и даже писать трехмерные игры, не уступающие обычным компьютерным игрушкам. По своим характеристикам, Shockwave является форматом, который более, чем Flash, пригоден для создания мультимедийных роликов.

Для создания роликов в этом формате используется пакет Macromedia Director. На момент написания книги, последняя версия пакета имела порядковый номер 8.5. Как раз в этой версии появилась поддержка 3D-графики, успешные образцы которой в виде игр можно наблюдать на сайте компании Macromedia (рис. 8.10).

Рис. 8.10. Технология Shockwave позволяет создавать трехмерные игры, в которые можно играть прямо на Web-странице

Чтобы вставить на страницу ролик Shockwave, можно выполнить одну из следующих операций:

- нажмите кнопку **Shockwave** на панели **Insert** на вкладке **Media** или перетащите эту кнопку на страницу;
- выполните команду меню **Insert | Media | Shockwave**.

В появившемся диалоговом окне **Select File** выберите файл в формате Shockwave. После того как ролик вставлен, необходимо указать его размеры в полях **W** и **H** на панели **Properties**. Пакет Dreamweaver не может сам определить размеры ролика в этом формате, поэтому нам требуется проделать это вручную.

Обратите внимание, что в отличие от формата Flash, ролик Shockwave имеет значительно меньшее количество параметров на панели **Properties** (рис. 8.11):

- размеры задаются с помощью параметров **W** и **H**;
- путь к ролику в поле **File**;
- кнопка **Play** (**Stop**), которая активирует воспроизведение (или останов) ролика прямо в Dreamweaver;
- кнопка **Parameters** служит для задания дополнительных свойств;
- цвет фона устанавливается в поле **Bg**;
- прочие стандартные параметры, как-то: имя объекта (текстовое поле в левом верхнем углу панели **Properties**), параметры отступов **V Space** и **H Space**, толщина рамки **Border** и выравнивание по вертикали **Align**. Все эти параметры, напомню, рассматривались в *главе 7* применительно к обычным рисункам. Здесь они играют ту же роль.

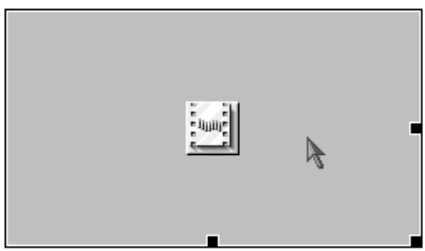


Рис. 8.11. Панель **Properties** для мультимедийного ролика Shockwave

Уменьшение количества параметров связано с тем, что формат Shockwave имеет в Dreamweaver несравненно более слабую поддержку, чем формат Flash.

Для просмотра роликов в формате Shockwave необходимо скачать и установить *плагин* — специальное программное дополнение к браузеру, расширяющее его возможности. Если плагин не установлен, при просмотре страницы с роликом Shockwave браузер автоматически попытается скачать и установить его. В отличие от формата Flash, который можно просматривать сразу в Dreamweaver, независимо от того, установлены соответствующие плагины в браузерах или нет, прямой просмотр Shockwave в Dreamweaver не поддерживается.

Примечание

Для формата Flash в пакете Dreamweaver имеется внутренний программный модуль, который позволяет воспроизводить ролики в этом формате в визуальном режиме. А вот когда Dreamweaver пытается запустить ролик в формате Shockwave или другом мультимедийном формате, то он сначала ищет установленные плагины к имеющимся на компьютере браузерам, а затем пытается их использовать. Таким образом, установив плагин для браузера, мы одновременно как бы устанавливаем его и для Dreamweaver.

Звук и видео на Web-странице

Некоторые популярные аудио- и видеоформаты распространены настолько, что трудно найти компьютер, который бы не мог их воспроизводить. Как правило, большинство компьютеров могут воспроизводить звуковые файлы в форматах MP3, WMA, а также видеофайлы AVI и MPG. Ни для кого не секрет, что сегодня поддержка этих форматов встроена в операционную систему Windows в виде мультимедийного проигрывателя Windows Media Player. Благодаря этому мы можем добавлять видео и звук с помощью двух основных приемов.

Первый прием — это использование ссылки на мультимедийный файл. К примеру, мы можем набрать на странице название песни в виде обычного текста и присвоить ему ссылку на файл в формате MP3. При щелчке по названию песни, браузер загружает файл и обычно спрашивает пользователя, сохранить или воспроизвести файл с помощью установленной в системе программы (рис. 8.12). При соответствующем ответе, система запускает эту программу и начинает воспроизведение песни с текущего адреса.

При использовании звуковых форматов MP3, WMA и некоторых других, проигрыватели могут не дожидаться скачивания файла целиком, а сразу воспроизводить его по мере подкачки. Это называется потоковое воспроизведение. Точно также можно указать ссылку на видеофайл в формате AVI или MPG, которые поддерживают потоковое воспроизведение.

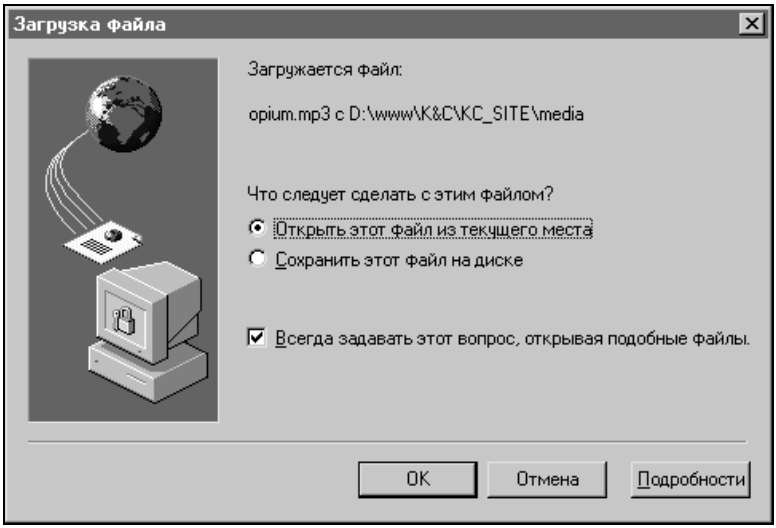


Рис. 8.12. При выборе ссылки, указывающей на мультимедийный файл, браузер спрашивает, сохранить его на компьютере пользователя или сразу начать его воспроизведение

Второй прием, который позволяет добавить звук и видео к Web-странице, — это непосредственное внедрение файла в страницу. Его можно сделать одним из следующих способов:

- нажмите кнопку **Plugin** на панели **Insert**, вкладка **Media**, или перетащите эту кнопку на страницу;
- используйте команду меню **Insert | Media | Plugin**.

В открывшемся диалоговом окне **Select File** укажите путь к файлу в формате MP3 (WMA, AVI, MP3 и так далее). После этого попробуйте просмотреть страницу в браузере Microsoft Internet Explorer. Как правило, если вы работаете под операционной системой Windows, то в браузере на странице появятся панель управления Windows Media Player (рис. 8.13). Файл, который был внедрен таким образом, начнет немедленно воспроизводиться.

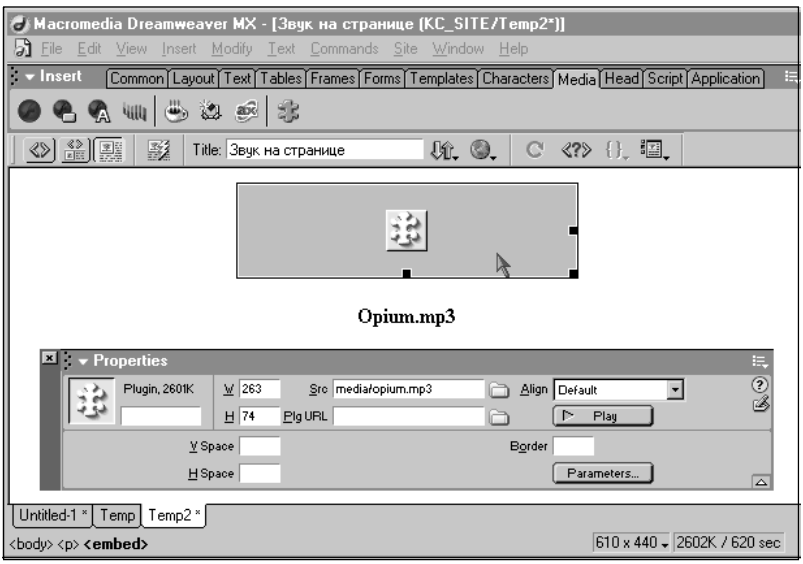
Примечание

Не удивляйтесь оговорке про Windows, так как существует версия Internet Explorer для MacOS.

Задайте размеры нового объекта в полях **W** и **H** на панели **Properties** такими, чтобы они соответствовали панели управления Media Player или желаемым размерам изображения (при включении видеофайла).

Чтобы внедренный файл мог воспроизводиться не только в браузере Microsoft Internet Explorer, но и в браузере семейства Netscape, необходимо, чтобы

в последнем было установлено соответствующее программное расширение. Вернемся в Dreamweaver и обратим внимание на поле **Plg URL** на панели **Properties** для нашего объекта. Если вы точно знаете адрес, откуда можно скачать соответствующий плагин для Netscape Navigator, укажите его в этом параметре.



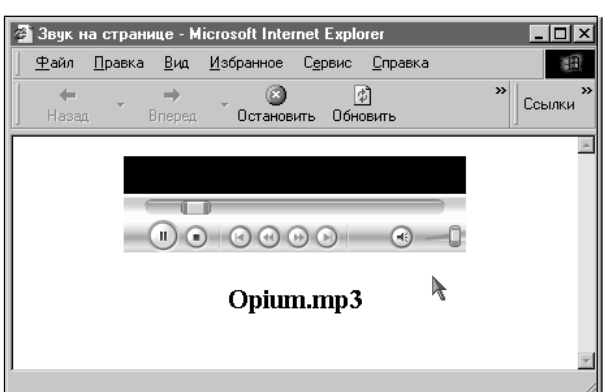


Рис. 8.13. Панель управления проигрывателя, которая возникает в браузере при просмотре страницы с внедренным мультимедийным файлом: вверху страница в Dreamweaver, внизу — в браузере

Ну и напоследок можно привести еще один прием, позволяющий добавить как видео, так и звук к Web-странице. Очень просто — используйте ролики

Flash. Да-да, в последней версии, Macromedia Flash MX, вы можете внедрять в них не только звуковые, но и видеофайлы. И в данном случае, вы получаете все преимущества, которые доступны при работе с Flash. Это — просмотр ролика прямо в визуальном режиме Dreamweaver, возможность управления параметрами с помощью интерактивных эффектов и — самое главное — практически гарантированное воспроизведение ролика у посетителя вашей страницы. Ведь сегодня браузеры, на которых не установлен плагин для воспроизведения Flash-роликов, практически не встречаются.

Java-апплеты

С помощью технологии Java можно создавать очень интересные объекты, которые будут привлекать внимание к вашей странице. Java — это универсальный язык программирования, с помощью которого можно писать программы — апплеты, которые будут исполняться в окне браузера. В свое время, до широкого распространения технологии Flash, Java-апплеты были единственным выходом для тех, кто хотел украсить свою страницу чем-нибудь этаким, каким-нибудь необыкновенным эффектом. Одна из областей применения Java — это различного рода игры.

В Dreamweaver MX мы не можем писать программы на языке Java, но можем вставлять их на страницу, как и другие объекты. В Интернете можно найти много бесплатных Java-апплетов, чтобы затем с эффектом использовать их на странице. К примеру, как вот эта игра Boulder Dash, которую я скачал с сайта **http://www.cgi.ru** (рис. 8.14).

Чтобы добавить Java-апплет к Web-странице, как и в предыдущих случаях, можно использовать один из способов:

- нажмите кнопку **Applet** (или перетащите на страницу), которая находится на панели **Insert**, вкладка **Media**;
- выполните команду меню **Insert | Media | Applet**.

После этого, как всегда, появляется диалоговое окно **Select File**, в котором надо выбрать файл Java-апплет (расширение class). Добавив апплет к странице, необходимо настроить его размеры и параметры. О том, как и что надо настраивать, следует спросить у разработчика апплета. Поскольку каждый апплет — это уникальная программа, единого стандарта просто не существует.

Если выделить Java-апплет, то через панель **Properties** можно получить доступ к некоторым его параметрам (рис. 8.15). Особый интерес представляет параметр **Code**, который непосредственно ссылается на файл, содержащий апплет, и параметр **Base**, который автоматически определяется, как папка, в которой этот апплет находится.

Вместе с бесплатными апплетами часто распространяются примеры Web-страниц, в которых эти апплеты уже используются. В таких случаях, проще открыть в Dreamweaver MX такую страницу, выделить Java-апплет в визуальном режиме и скопировать его через буфер обмена на свою страничку.

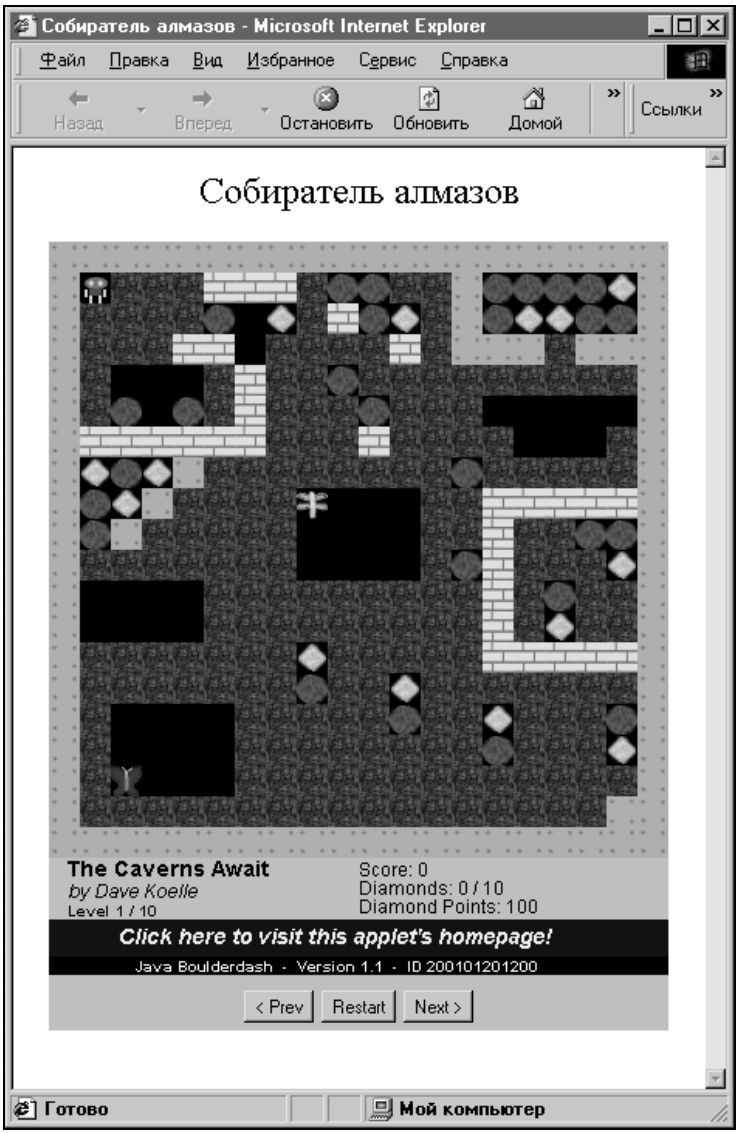


Рис. 8.14. Популярная некогда игра Boulder Dash, реализованная на Web-странице как Java-апплет: вверху — в визуальном режиме Dreamweaver, внизу — в браузере Microsoft Internet Explorer

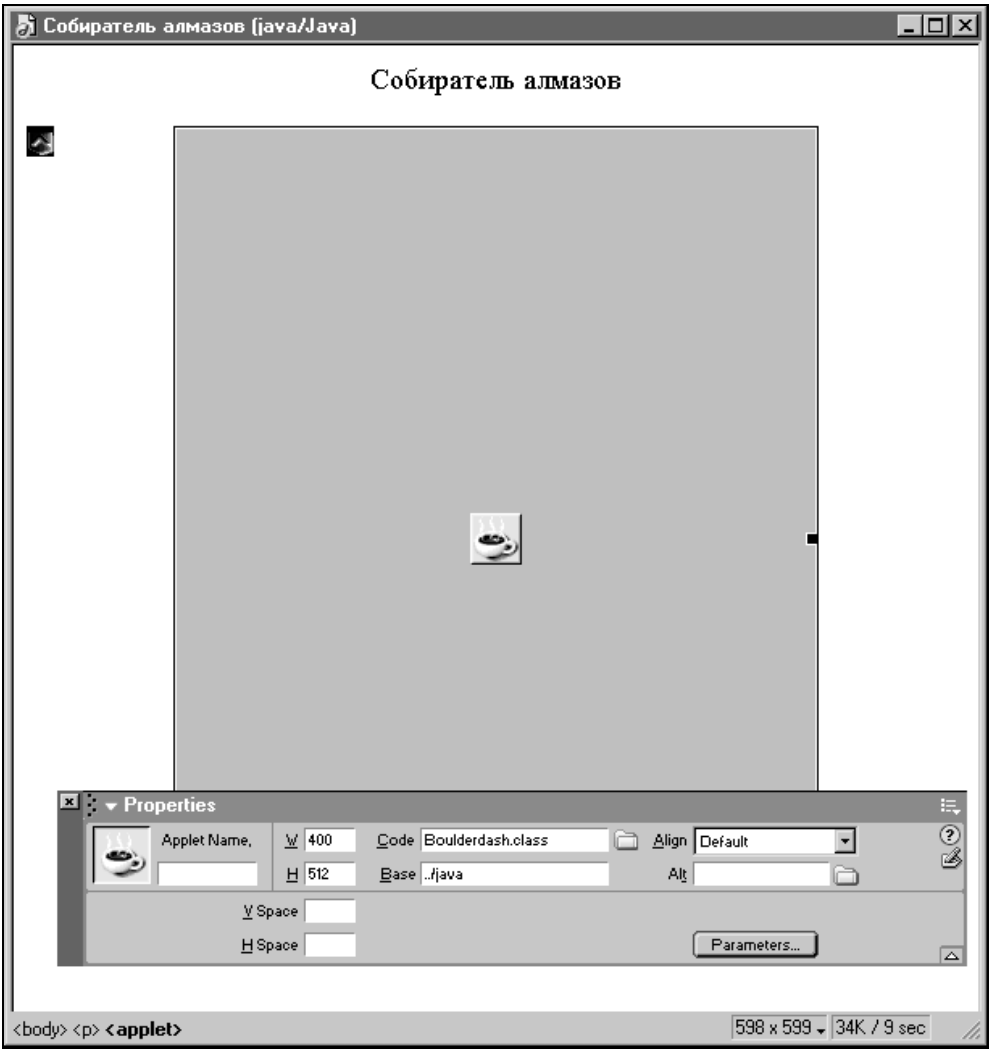


Рис. 8.15. Панель **Properties** при выделенном Java-апплете

В Dreamweaver MX принципиально нельзя запустить апплет, даже если в браузерах на вашем компьютере и осуществляется поддержка Java. Для этого необходимо использовать предварительный просмотр в браузере.

Параметры мультимедийных объектов

Для всех описанных в этой главе мультимедийных объектов можно, а в некоторых случаях и необходимо задавать дополнительные параметры. Они дос-

тупны через кнопку **Parameters**, которая появляется на панели **Properties** при выделении объекта. Щелчок по кнопке приводит к открытию одноименного окна, в котором можно добавить, отредактировать или удалить выбранный параметр.

Чтобы добавить нужный параметр, нажмите значок с плюсом, расположенный вверху слева над списком параметров. В новой строке появится поле ввода, в которое нужно ввести имя параметра. После задания имени щелкните справа от него в той же строке, в колонке **Value**, и введите значение параметра (рис. 8.16). Аналогично, щелчок на любой строке в колонке **Parameter** приводит к редактированию имени параметра, а в колонке **Value** — к редактированию его значения.

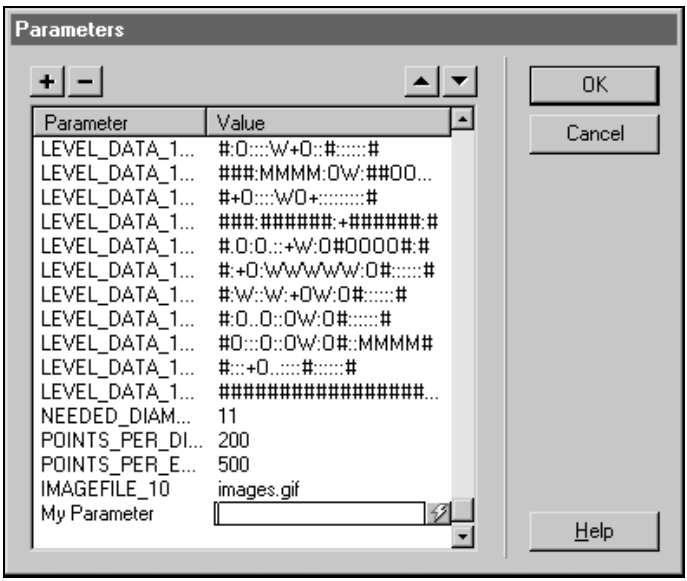


Рис. 8.16. Диалоговое окно **Parameters** предназначено для определения дополнительных параметров мультимедийных объектов (показаны параметры для Java-апплета игры Boulder Dash)

Но это все элементарные действия. Главный секрет состоит не в том, как изменять, а в том, что именно следует указывать. Параметры объектов задаются с помощью тегов `<param>`. Мы можем редактировать их либо в исходном коде страницы, либо с помощью описанного диалогового окна **Parameters**.

Для формата Flash практически все необходимые параметры либо доступны через панель **Properties**, либо задаются автоматически. Но вот очень интересный параметр **WMODE**, который делает прозрачный фон для ролика, доступен только через окно **Parameters**. Чтобы открыть это окно, нажмите кнопку **Parameters** на панели **Properties**. Далее добавьте в список параметр

WMODE (соблюдать регистр не обязательно) и назначьте ему значение **transparent**. Закройте окно и запустите браузер для предварительного просмотра. Сквозь ролик будет частично просматриваться фон страницы (рис. 8.17).

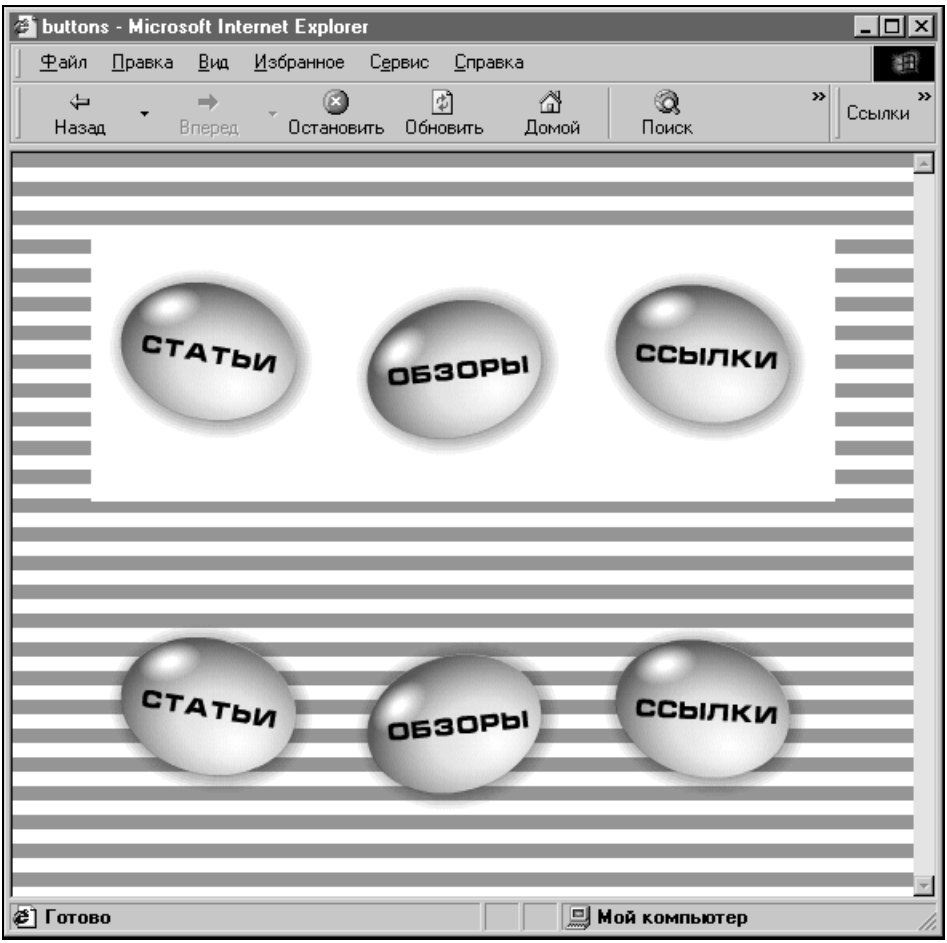


Рис. 8.17. Прозрачность во Flash-ролике (фон страницы задан полосатым с помощью фонового рисунка): вверху — ролик с непрозрачным фоном, внизу — тот же ролик с прозрачным фоном

Очень важное замечание — прозрачность работает только в браузерах Microsoft Internet Explorer 4 и более поздних версий, причем, как утверждают, только в операционной системе Windows.

Глава 9

Формы

Последним базовым элементом оформления Web-страницы, который входит в классические стандарты HTML, является форма. Собственно, это даже не столько элемент оформления, сколько способ обратной связи с пользователем. Ряды текстовых полей, раскрывающиеся списки, меню и кнопки — привычные элементы компьютерного интерфейса, которые используются для ввода информации посетителем вашей страницы. Вы можете использовать формы для анкетирования, сбора информации или для создания гостевой книги на своем сайте. Простейшим примером является форма, использующаяся для отправки отзывов о странице (рис. 9.1).

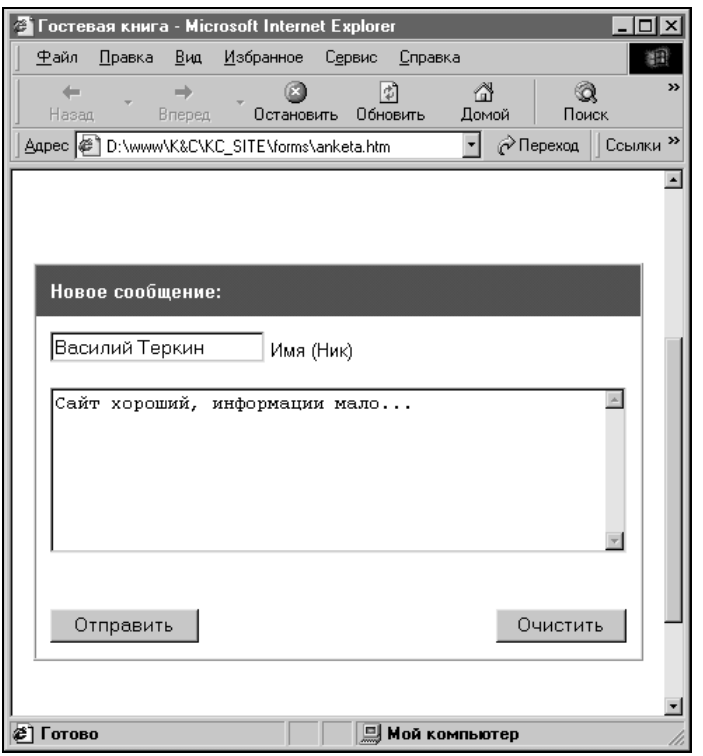


Рис. 9.1. Пример формы для отправки отзывов в гостевую книгу

Всего лишь два текстовых поля, одно — для имени, другое — для сообщения, но насколько лучше выглядит теперь страница. Она словно оживает. Страница становится интерактивной — не только вы что-то говорите посетителю с ее помощью, но и посетитель может что-то сказать вам в ответ. Диалог, в котором можно участвовать, всегда звучит интереснее монолога.

Создание форм на странице не представляет особого труда, особенно в Dreamweaver MX, в котором для этого достаточно перетащить нужные элементы с панели **Insert** на редактируемую Web-страницу. Но после того как посетитель заполнит анкету или составит свой отзыв и нажмет кнопку **Отправить**, полученные данные необходимо обработать с помощью программ-сценариев, которые работают на сервера. Можно, конечно, сделать так, чтобы эти данные пересылались вам на электронный адрес и вы обрабатывали их сами, но автоматическая обработка с помощью сценариев все же лучше. Написание таких сценариев — это следующий шаг после освоения основ HTML. Поэтому страница с формой выглядит еще и более профессионально.

Но я не собираюсь долго расхваливать преимущества форм, как будто я их придумал. Полагаю, раз вы читаете эту главу, то уже знаете, для чего вам нужны эти средства общения с посетителями. Поэтому сразу возьмем быка за рога — рассмотрим, как можно создавать формы в Dreamweaver MX.

Основные приемы

Сочинять новые формы легче, чем писать стихи. Все элементы форм более или менее стандартны, прямоугольны и имеют похожий вид, вследствие чего хорошо гармонируют друг с другом. Для получения прилично выглядящей формы надо проделать минимум работы — собрать все нужные элементы вместе и выровнять их. Это куда как легче, чем поиск рифмы. Вы, наверное, спросите, а причем тут стихи, ведь книга посвящена работе с Dreamweaver? Да, но сложение стихов — это тот же поиск удачного дизайна страницы, те же метания в стремлении найти подходящую рифму, то есть удачный элемент макета, который бы прекрасно согласовался с остальными и со всем макетом в целом.

В этом отношении составление форм — очень легкое занятие. Базовых элементов немного, и все они доступны с помощью панели **Insert** (Вставка) (рис. 9.2). По внешнему виду значков можно легко определить тип того или иного элемента. Откройте панель **Insert** на вкладке **Forms** и познакомьтесь с ее элементами.

- **Form** — первая кнопка на панели **Insert** создает саму форму, пока пустую, которую еще предстоит наполнить. Щелчок по кнопке или ее перетаскивание в окно документа добавляет в исходный код парный тег `<form>`. Надо ли напоминать, что тег `<form>` является контейнером, внутри которого

размещаются управляющие элементы — кнопки, списки, поля данных и так далее.

- **Text Field** — однострочное поле для ввода небольшого объема текста, к примеру, имени пользователя. После создания этого элемента с помощью панели **Properties** (Свойства) его можно легко превратить в многострочное поле, которое удобно использовать для больших объемов. Также вы можете превратить **Text Field** в секретное поле ввода пароля, в котором все набираемые символы отображаются в виде звездочек.
- **Hidden Field** — скрытое от пользователя поле данных, или, если быть более точным, скрытая переменная, которая используется для хранения каких-либо данных. Такое поле не отображается в браузере, но его значение передается на сервер вместе с остальными данными формы. В чем может быть смысл такого поля? В сохранении данных между сеансами обмена информацией, между браузером и сервером.
- **Textarea** — по сути, то же многострочное текстовое поле, для которого сделана отдельная кнопка на панели **Insert**. Несмотря на то, что для однострочного и многострочного текстового поля используются разные теги, их можно считать разновидностями одного и того же объекта.
- **Checkbox** — в русском языке этому органу управления эквивалентен термин "флажок". Флажок может иметь всего два значения — включено или выключено, которые меняются, когда по флажку щелкают мышью.
- **Radio Button** — переключатель. Переключатели похожи на флажки, но объединяются в группы. В одной группе может быть отмечен только один переключатель. Предназначение группы переключателей — выбор одного варианта из нескольких.
- **Radio Group** — специальная кнопка на панели **Properties** предназначена для создания сразу группы переключателей. Щелчок по кнопке приводит к открытию диалогового окна, в котором можно не только задать количество переключателей, но и их текстовые подписи (обычный переключатель создается без подписи, ее надо добавлять отдельно).
- **List/Menu** — кнопка, предназначенная для создания раскрывающегося списка или меню, кому как будет удобнее. В данном случае, отличие состоит в том, что список позволяет выбирать одновременно несколько вариантов, а меню — только один. Есть и другие незначительные отличия, но о них несколько позже. Общим же свойством списков и меню является возможность выбора какого-нибудь варианта из группы текстовых значений.
- **Jump Menu** — вставка меню переходов. Мы уже сталкивались с этим меню в *главе 6*, где обсуждалась работа с ссылками. Это такой же обычный список или меню (в зависимости от настройки параметров), но к которому прикреплена специальная функция, написанная на языке JavaScript.

При выборе какого-либо пункта в меню эта функция заставляет браузер перейти по ссылке, соответствующей этому пункту.

- **Image Field** — вставка графического изображения, которое может использоваться как кнопка для отправки данных формы на сервер либо для ее очистки.
- **File Field** — селектор файлов, специальный элемент, который позволяет посетителю вашей страницы выбрать файл на своем компьютере и переслать его на сервер. Пример использования селектора файлов можно найти на ближайшем чате или форуме, где постоянные посетители могут публиковать свои фотографии, указывая путь к ним в своей анкете.
- **Button** — кнопка, которая, в зависимости от выбранной вами настройки, может отправить заполненные данные формы на сервер или удалить их.
- **Label** — просто вставляет в код формы текстовую метку, которая играет роль надписи к выбранному элементу или группе элементов.
- **Fieldset** — элемент, который позволяет объединить несколько элементов формы, связанных общим смыслом, в одну группу. Вокруг группы создается рамка, в верхней части которой отображается надпись.

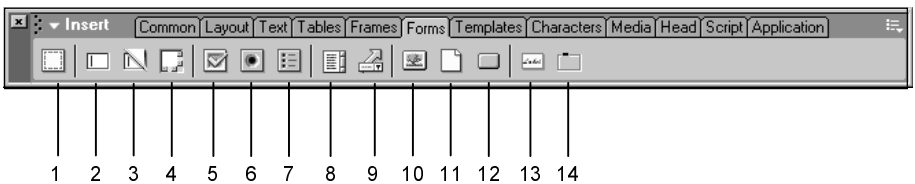


Рис. 9.2. На панели **Insert**, вкладка **Forms**, расположены необходимые кнопки для создания формы и ее элементов: 1 — **Form**, 2 — **Text Field**, 3 — **Hidden Field**, 4 — **Textarea**, 5 — **Checkbox**, 6 — **Radio Button**, 7 — **Radio Group**, 8 — **List/Menu**, 9 — **Jump Menu**, 10 — **Image Field**, 11 — **File Field**, 12 — **Button**, 13 — **Label**, 14 — **Fieldset**

Рис. 9.3. Диалоговое окно, предваряющее автоматическую вставку тега <form>

Чтобы начать создание формы, можно сначала щелкнуть по кнопке **Form** или перетащить ее на страницу. Как уже говорилось, это создаст парный тег

`<form>`, внутри которого будут размещаться элементы формы. Но мы можем сразу создавать эти элементы, не утруждая себя предварительным созданием границы формы. Поставьте курсор в нужном месте страницы и щелкните по выбранному вами элементу формы на панели **Insert**, вкладка **Forms** (перетаскивание значка с панели в окно документа также приветствуется). Если тег `<form>` отсутствует в нужном месте, то Dreamweaver MX обязательно спросит, следует ли его создать автоматически (рис. 9.3)? Ответьте утвердительно и продолжайте работу.

Совет

Альтернативный способ добавления формы, кроме панели **Insert**, — это использование команды меню **Insert | Form**. Аналогично, для добавления элементов формы можно использовать команды из группы меню **Insert | Form Objects**. Названия команд, соответствующие элементам, совпадают с перечисленными выше обозначениями кнопок на панели **Insert**, вкладка **Forms**.

Когда на Web-странице появляется форма, Dreamweaver выделяет ее содержимое пунктирной линией красного цвета. Если вы не видите пунктирную линию, то случилось одно из двух.

- В Dreamweaver отключено отображение вспомогательной разметки. Снимите выделение с команды меню **View | Visual Aids | Hide All**. При этом убедитесь, что на строке в меню **View | Visual Aids | Invisible Elements** установлен флажок.
- Вы каким-то образом создали элементы вне самой формы, точнее, парного тега `<form>`. Добавьте этот тег к странице, нажав кнопку **Form** на панели **Insert**.

В зависимости от ваших целей, вы можете размещать форму внутри других объектов (тегов) на Web-странице, к примеру, внутри таблиц при табличной верстке. Внутри формы вы также можете использовать объекты, не являющиеся ее непосредственными элементами, — текст, картинки, таблицы, сценарии JavaScript и так далее. Нельзя только разместить еще одну форму внутри формы.

Но перед тем как идти дальше и обустраивать содержание формы, можно сделать остановку и провести настройку параметров формы. Как и прежде, большинство параметров объектов в Dreamweaver доступны с помощью панели **Properties**. И сама форма, и ее элементы тут не исключение. Можно даже сказать, что в этой главе мы будем интенсивно использовать всего два инструмента — панель **Insert** и панель **Properties**.

Для формы и для ее элементов, как и для других объектов Web-страницы, можно задавать имя — идентификатор, которое могут использовать сценарии на JavaScript. Dreamweaver MX автоматически расставляет имена, но если вы хотите, то можете самостоятельно назвать любой элемент. Для этого

введите имя в текстовое поле, расположенное в левой части панели **Properties**, рядом со значком объекта и обозначением его типа (рис. 9.4).

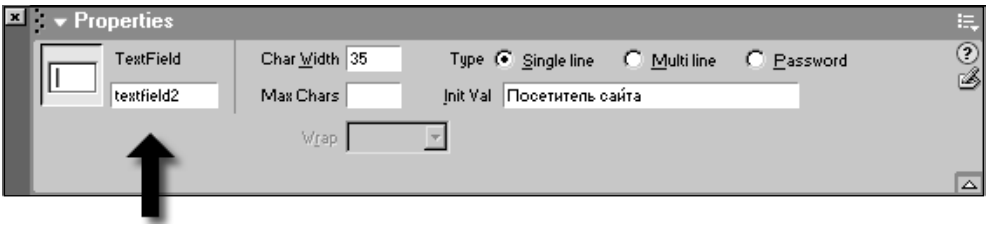


Рис. 9.4. Каждый элемент формы в обязательном порядке имеет собственный идентификатор — имя (стрелкой указан соответствующий параметр на панели **Properties**)

Прочие же параметры являются уникальными и требуют своего подхода в каждом отдельном случае.

Настройка формы

Чтобы активировать панель **Properties** для объекта, его сначала надо выделить. Но форму на самом деле значительно труднее выделить, чем ее элементы или окружающие объекты на Web-странице, поскольку тег `<form>` является скорее логической, чем пространственной структурой. Для быстрого выделения вы можете использовать следующий прием:

1. Установите курсор внутри формы и посмотрите на нижний левый угол окна документа (рис. 9.5). В нем отображается иерархическая последовательность тегов, внутри которых расположен выделенный объект.
2. Щелкните по тегу `<form>`, и все его содержимое будет выделено, а на панели **Properties** появятся параметры формы.

Примечание

Данный прием является универсальным средством для выделения содержимого различных тегов. В *главе 10* будет дано еще несколько интересных и универсальных приемов, подобных этому.

После выделения формы, на панели **Properties** появляются параметры ее настройки (рис. 9.6). Наиболее важным из них является обработчик формы. В общем случае, это программа, которая исполняется на стороне сервера и обрабатывает данные формы. Обработчик формы задается с помощью поля **Action** на панели **Properties**. Укажите в этом поле путь или полный адрес серверного сценария, который займется данными формы, после того как посетитель ее заполнит и отправит. Допускается также использовать ссылку

на адрес обычной электронной почты `mailto:you@server.com`, где `you@server.com` — адрес, куда будут отправлены данные формы.

Примечание

При отправке данных формы по электронному адресу используется почтовый клиент, установленный у посетителя вашей страницы, к примеру, Microsoft Outlook Express. При этом данные пересылаются как обычное электронное письмо, вместе с обратным адресом посетителя и другими атрибутами. Отправка данных формы, таким образом, нарушает анонимность посетителей, что может кое-кого из них отпугнуть.

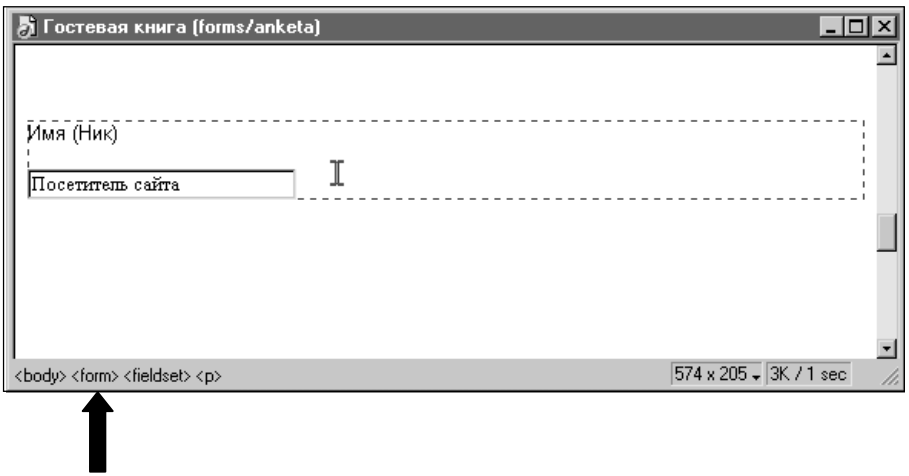


Рис. 9.5. Быстро выделить форму можно, щелкнув по соответствующему тегу в нижнем левом углу документа

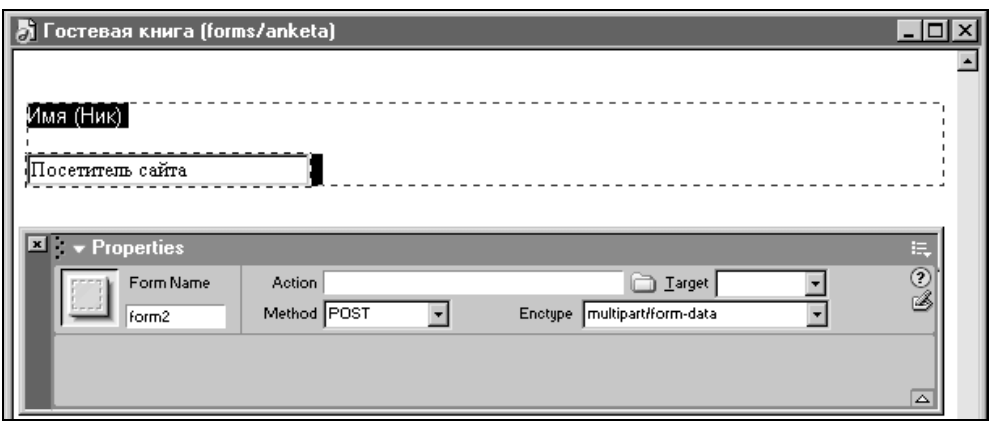


Рис. 9.6. Параметры формы на панели **Properties**

После того как пользователь заполнит форму и нажмет кнопку **Отправить**, полученные данные в виде последовательности пар "элемент-значение" будут закодированы по способу, указанному в раскрывающемся списке **Enctype** на панели **Properties**. Идеологически способ кодировки соответствует типу MIME — принятой классификации файлов, благодаря которой, к примеру, браузер или сервер могут определить, какие действия необходимы для того или иного типа файлов.

Примечание

Аббревиатура MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions) — многоцелевые расширения электронной почты Интернета. Изначально так назывался стандарт для передачи двоичной информации при помощи сообщений электронной почты.

Общие рекомендации по установке **Enctype** предоставить трудно, скорее можно ограничиться советами по выбору из двух предустановленных в Dreamweaver значений этого параметра:

- **application/x-www-form-urlencoded** — используйте это значение в сочетании с методом пересылки POST, о котором сейчас пойдет речь;
- **multipart/form-data** — используйте это значение, если в числе данных формы может оказаться файл пользователя, указанный им с помощью элемента **File Field**.

Совет

Вы можете использовать для **Enctype** и другие значения, набирая их в поле ввода. Так, если вы хотите отправить данные формы на адрес электронной почты, то рекомендуемым значением для **Enctype** может быть **text/plain**. При этом данные формы размещаются в теле сообщения, тогда как при остальных значениях они могут быть размещены как присоединенный к письму файл.

Закодированные в соответствии с **Enctype** данные могут, наконец-то, отправляться на сервер с помощью одного из двух методов пересылки, которые выбираются в раскрывающемся списке **Method** на панели **Properties**.

- **GET** — При отправке формы к адресу обработчика добавляется знак вопроса, после которого следуют данные формы. Полученный адрес отправляется на сервер, где находится обработчик формы. Хотя этот метод и принят по умолчанию, он имеет несколько недостатков. Во-первых, все данные формы должны быть символами базовой латиницы. Это значит — прощайте, формы и анкеты, заполненные на русском языке. И во-вторых, максимальный объем данных ограничен максимальной длиной URL — адреса, который составляет 8 192 символа. Поскольку в этом случае отправляемый на сервер адрес должен содержать еще и URL обработчика, то максимальное количество данных составляет еще меньшую

цифру. Выход из положения — использовать другой метод пересылки данных, **POST**.

- **POST** — при этом методе данные формы пересылаются в теле запроса, который происходит по адресу, указанному для обработчика формы. Число данных и национальная принадлежность участвующих в них символов практически ничем не ограничены.

Последний параметр формы — это целевой фрейм или окно браузера, в котором будет открыт отклик сервера, получившего данные. На панели **Properties** этому параметру соответствует раскрывающийся список **Target** — стандартный атрибут для ссылок. Именно в *главе 6*, где описывается работа со ссылками, дается подробное описание **Target**. Так что сейчас мы кратко перечислим его значения:

- **_blank** — открывает новую страницу в новом окне;
- **_parent** — открывает страницу в родительском окне (по отношению к окну, в котором расположена ссылка или форма);
- **_self** — открывает страницу в том же окне;
- **_top** — открывает страницу в том же окне, но полностью, ликвидируя структуру фреймов, которая была до этого.

Как видим, параметров у самой формы не очень много. У отдельных ее элементов настроек может быть гораздо больше, в чем вы сейчас и убедитесь.

Текстовые поля

После того как мы добавили текстовое поле, мы можем изменить его тип с однострочного на многострочное и обратно, с помощью группы переключателей **Type** на панели **Properties**:

- **Single line** — однострочное поле ввода;
- **Multi line** — многострочное поле;
- **Password** — поле для ввода пароля. Однострочное, все вводимые символы отображаются в виде звездочек.

Выбрав тип поля ввода, следует определить его ширину. Это выполняется с помощью параметра **Char Width**. Щелкните на нем и введите необходимое число символов, которое будет определять видимую длину поля ввода. Если данные пользователя не будут умещаться в поле, то они будут отображаться частично.

Реальное ограничение на количество символов, которое может ввести пользователь, задается для однострочных полей и полей пароля установкой нужного количества символов в поле **Max Chars**. Обратите внимание, что в многострочных полях такое ограничение задать нельзя. Зато для них можно задать высоту и правила перевода текста на другую строку.

Высота многострочного поля ввода (в строках) указывается в параметре **Num Lines** на панели **Properties**. При превышении этого лимита текст в поле ввода будет перелистываться с помощью бегунков.

Укажите способ перевода на новую строку с помощью раскрывающегося списка **Wrap**, который предлагает следующие варианты.

- **Default** — обычно соответствует параметру **Virtual**, назначено по умолчанию.
- **Off** — автоматический перевод на другую строку выключен. Если текущая строка превышает ширину поля ввода, то она продолжается и дальше (рис. 9.6).

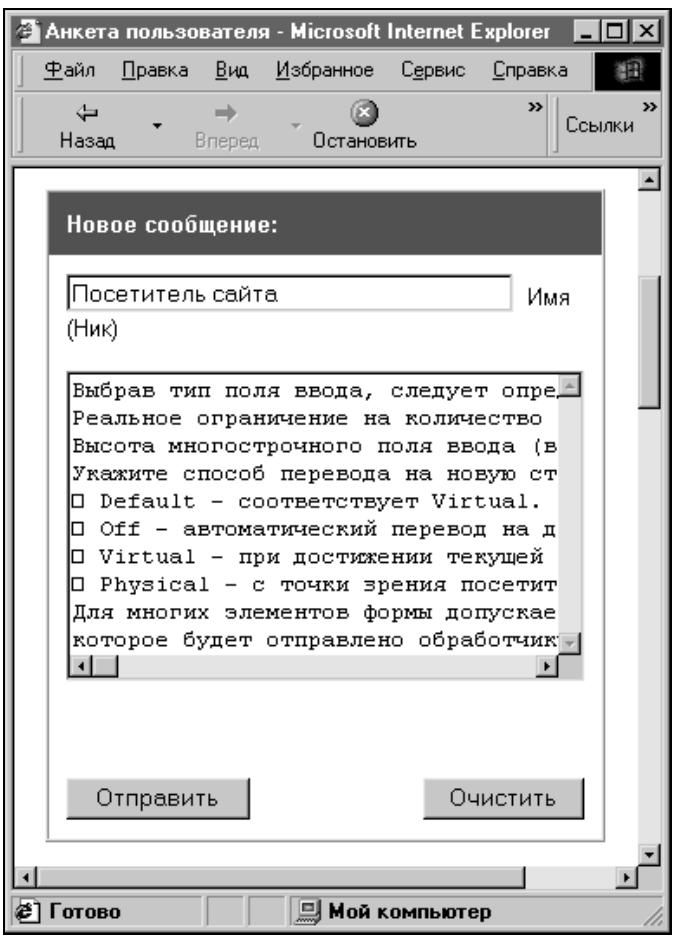


Рис. 9.7. При отключении автоматического перевода строки текст может не помещаться по ширине в многострочном поле ввода

- **Virtual** — при достижении текущей строки максимальной ширины (ширины поля ввода), текст автоматически переводится на новую строку без участия пользователя. Знак перевода строки не расставляется, и после отправки данных текст передается как единая длинная строка.
- **Physical** — с точки зрения посетителя, заполняющего поле ввода, тот же автоматический перевод на новую строку, но на этот раз символ перевода строки действительно вставляется в текст. Это следует учитывать при написании обработчика. Кроме того, наличие символов перевода незначительно увеличивает объем текста, по сравнению с предыдущим способом.

Для многих элементов формы допускается создание значения по умолчанию, которое будет отправлено обработчику, даже если посетитель не будет заполнять элемент. В Dreamweaver для этих целей используется общий параметр **Init Val** на панели **Properties**. Применительно к текстовым полям ввода, он представляет из себя либо однострочное, либо многострочное поле, которое можно заполнить текстом по умолчанию. Хорошим решением является использование текста по умолчанию для поля, в котором посетитель должен ввести имя. В таком случае можно использовать какую-нибудь приличную заготовку, что-то вроде "Посетитель вашего сайта" или "Читатель". В общем, кому что.

Флажки и переключатели

Если текстовые поля посетитель может заполнить как угодно, то флажки и переключатели, а также меню ограничивают полет его фантазии в заданных рамках. Сколько вам лет? 10, 20, 30? Ах, не хотите, отвечать? Ну пусть будет по умолчанию 99. Примерно таким образом можно рассуждать при составлении анкеты и использовании элементов для выбора опций (рис. 9.8).

Рассмотрим сначала флажки и переключатели. Напоминаем, что флажок — это независимое поле, которое может быть либо установлено, либо нет. А переключатели объединяются в группы, в которой одновременно может быть выбран только один из них. Еще флажки имеют квадратную форму, а переключатели — круглую. Это, кстати, отображено и на панели **Insert** в Dreamweaver.

Чтобы добавить к форме флажок, нажмите кнопку **Checkbox** на панели **Insert**, вкладка **Forms**. Для добавления переключателя используйте кнопку **Radio Button** на той же панели. Но для переключателей я бы рекомендовал использовать кнопку **Radio Group**, потому что она позволяет сразу создать целую группу. При этом все переключатели будут иметь текстовые надписи, которые для отдельных переключателей пришлось бы создавать вручную.

Чтобы создать группу переключателей, можно также применить команду меню **Insert | Form Objects | Radio Group**. После этого в открывшемся диалого-

вом окне **Radio Group** выполните действия, необходимые для создания группы переключателей (рис. 9.9).

- Имя для группы переключателей назначается с помощью поля **Name**.
- Для добавления нового переключателя нажмите кнопку с плюсом.
- Для удаления переключателя нажмите кнопку с минусом.
- Чтобы ввести текстовое описание переключателя, щелкните по строке, соответствующей переключателю, в колонке **Label**.
- Чтобы ввести значение переключателя, щелкните по строке в колонке **Value**.
- Изменить порядок следования переключателя в группе можно с помощью кнопок с треугольными стрелками.
- Напоследок можно выбрать способ оформления группы с помощью параметра **Lay Out Using**. По умолчанию установлен флажок **Line Breaks (
 Tags)**, что означает использование обычных тегов `<br>` для перевода строки. Но вы можете выбрать оформление с помощью невидимой таблицы, если установите флажок **Table**.

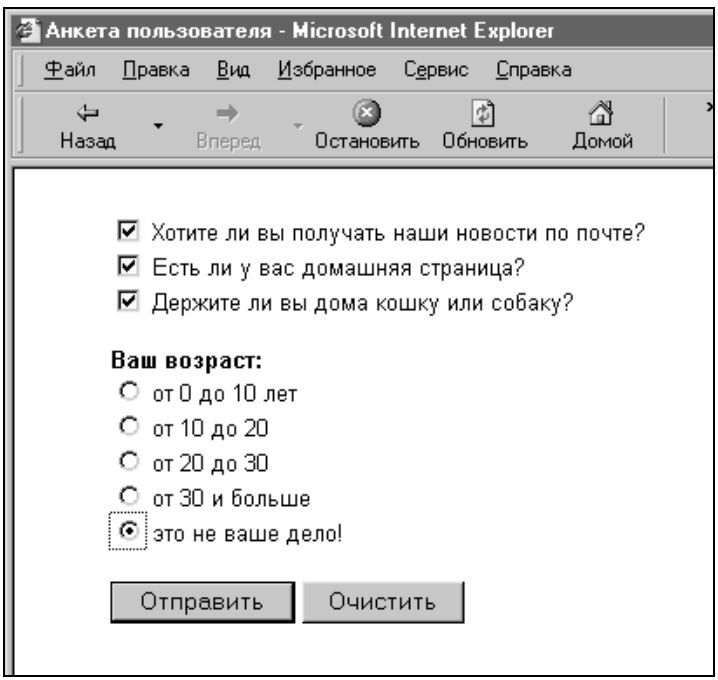


Рис. 9.8. Использование в анкетной форме флажков (вверху) и группы переключателей (внизу)

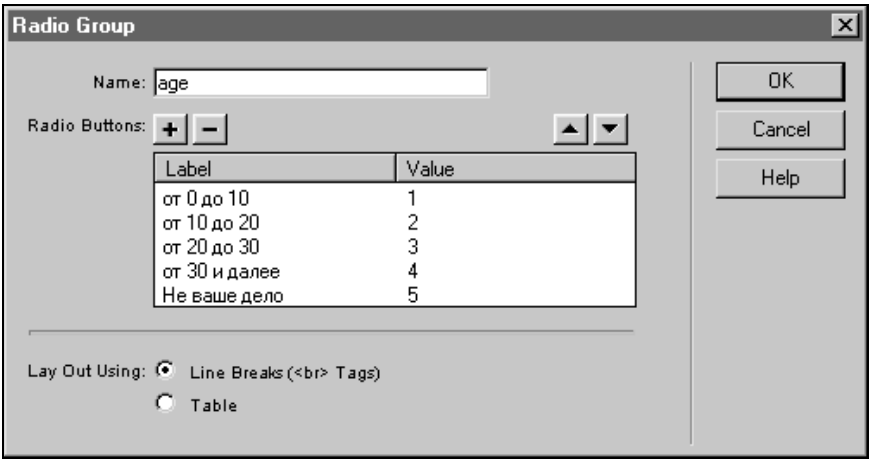


Рис. 9.9. Диалоговое окно **Radio Group** для создания группы переключателей

После того как вы нажмете кнопку **OK**, на странице появится группа переключателей. Затем их можно редактировать, как переключатели, созданные обычным способом. Вы можете создать в одной форме несколько разных групп. Переключатели, находящиеся в одной группе, имеют одинаковое имя элемента, в силу чего браузер и определяет, к какой группе относится тот или иной переключатель.

Примечание

Если во время работы с диалоговым окном **Radio Group** вы использовали русскоязычные символы для текстовых описаний (и скорее всего, так оно и было), то после закрытия диалогового окна вы можете обнаружить, что вместо русских букв около переключателей появились загадочные символы (рис. 9.10). К сожалению, это очень распространенная проблема, которая заключается в том, что Dreamweaver плохо понимает русскоязычный текст при его вводе в диалоговых окнах. В данном случае, исправить ситуацию можно путем ручного исправления надписей в обычном режиме работы Dreamweaver. Если вы помните, в предыдущей главе мы сталкивались с похожей проблемой в отношении надписей во Flash-объектах, созданных внутри Dreamweaver.

И флажок, и отдельно взятый переключатель на панели **Properties** имеют один и тот же набор параметров (рис. 9.11). Это значение элемента, которое задается с помощью поля **Checked Value**, и его начальное состояние, которому соответствует переключатель **Initial State**.

Значение элемента, теоретически, может быть каким угодно, поскольку обработчика формы, в первую очередь, интересует, какой флажок или переключатель был выделен. А это можно узнать по имени элемента, которое передается обработчику. Передаются имена только для выделенных флажков и переключателей. Так что значение уже не играет особой роли.

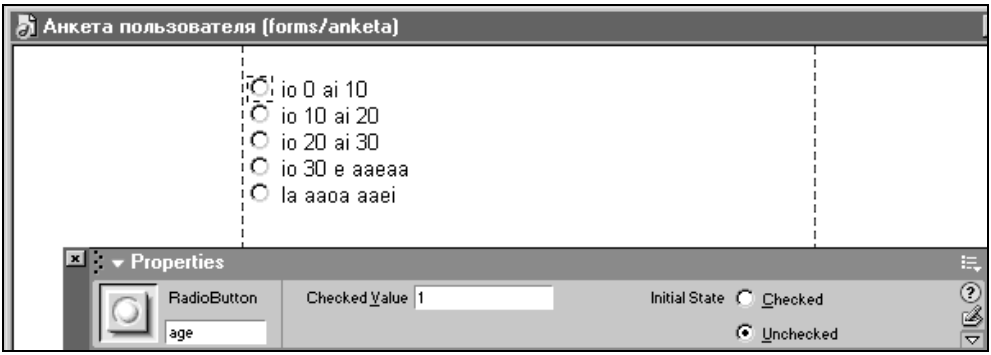


Рис. 9.10. При наборе русских букв в диалоговом окне Dreamweaver могут возникать проблемы с кодировкой

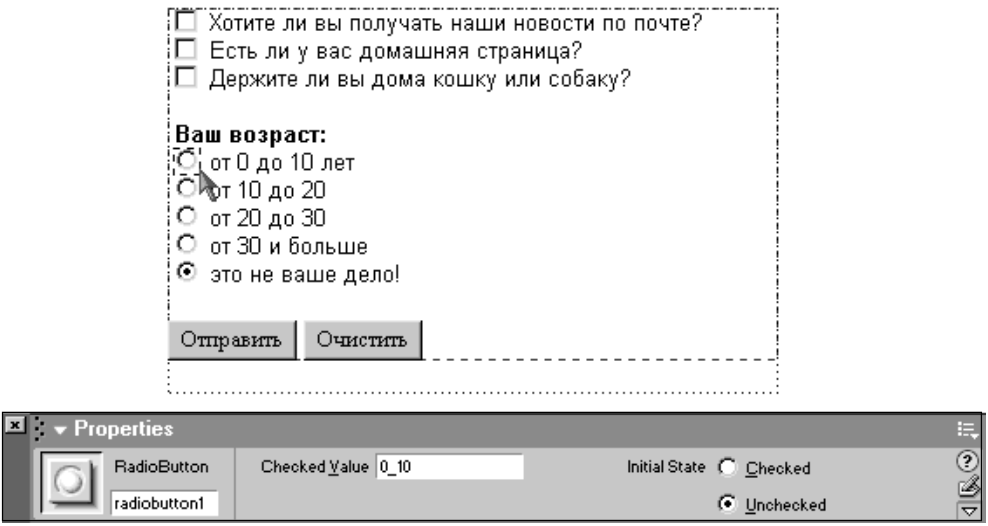


Рис. 9.11. Параметры настройки в панели **Properties** для флажка или переключателя

Начальное состояние флажка или переключателя "установлен" задается, если для **Initial State** установлен флажок **Checked**. По умолчанию, все новые флажки и переключатели имеют начальное состояние "не установлен", что соответствует варианту **Unchecked**. Для нескольких переключателей из одной группы можно задать начальное положение "установлен", и это даже будет показано в визуальном режиме Dreamweaver (рис. 9.12). Но при показе страницы в браузере, отметки со всех таких переключателей, кроме последнего, будут сброшены в состояние "не установлен".

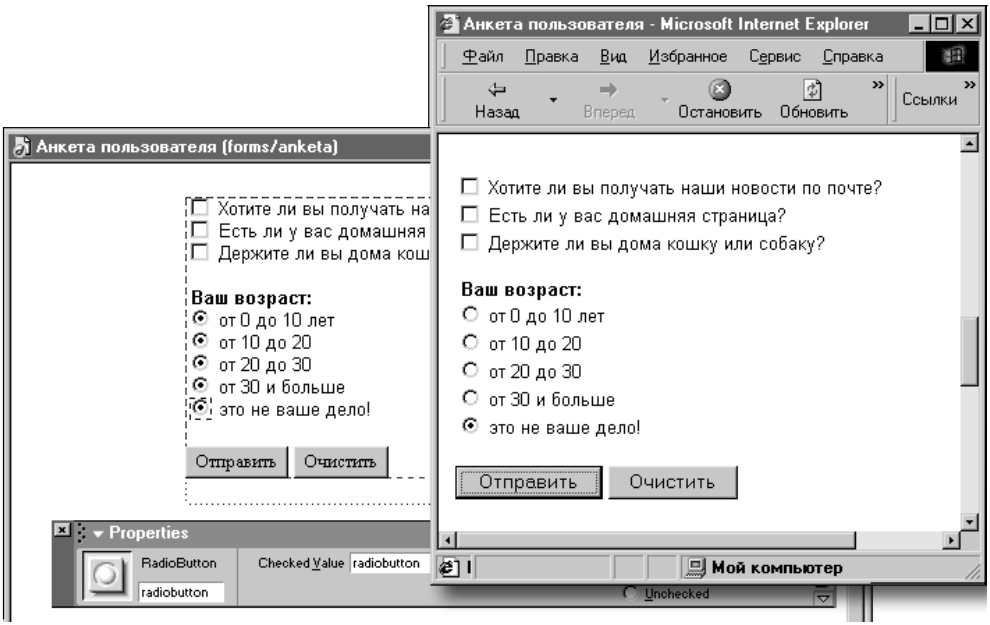


Рис. 9.12. При попытке задать исходное состояние "установлен" для нескольких или всех переключателей в группе (задний план), в браузере данное состояние будет установлено только для последнего переключателя (передний план)

Меню

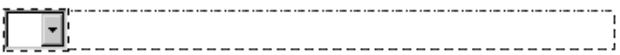
Как правило, меню и списки используют в том случае, если нужно выбрать один или несколько вариантов из достаточно большой группы значений (более трех). В то время как переключатели удобно использовать для выбора из небольшого количества значений — двух-трех, к примеру. Меню занимает меньше места, чем группа переключателей. Зато все переключатели одновременно находятся перед глазами пользователя, в то время как меню необходимо раскрывать и просматривать — это менее наглядно.

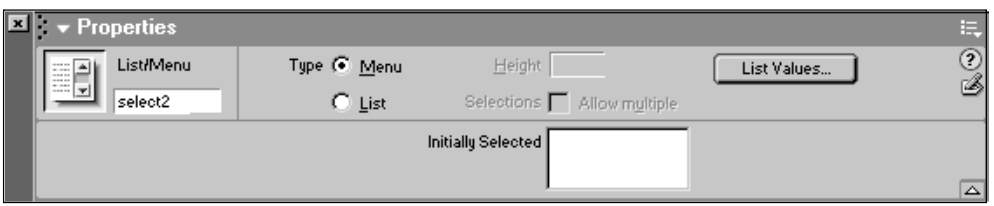
Добавьте меню к странице, нажав кнопку **List\Menu** на панели **Properties** или выбрав команду меню **Insert | Form Objects | List\Menu**. Первоначально вид созданного объекта не внушает особого уважения — меню не работает и имеет минимальные размеры. Но это дело легко поправимо. Начнем с того, что меню необходимо наполнить содержимым — строками текста, из которых посетитель будет выбирать свой единственный вариант. Выделите меню и нажмите кнопку **List Values** на панели **Properties**. После этого откроется диалоговое окно **List Values** (рис. 9.13), которое практически один в один повторяет похожее окно для создания группы переключателей. Да и действия, которые необходимы для создания или удаления строчек меню, совпадают с аналогичными при создании группы переключателей.

- Чтобы создать новую строчку, нажмите кнопку с плюсом, в новой строке в колонке **Item Label** введите содержание строки, а в колонке **Value** — значение, которое будет соответствовать строке. Параметр **Value** опять не является обязательным, потому что при отправлении данных формы обработчику для каждого меню указывается только его имя и выбранная строка. К примеру, при отправке по электронной почте, обработчику будет отправлено что-то вроде следующего: `select2=Золотая рыбка`, где `select` — это имя меню, а `Золотая рыбка` — строка, выбранная посетителем.
- Чтобы удалить строчку, нажмите кнопку с минусом.
- Чтобы изменить порядок следование строк, передвигайте их с помощью кнопок с изображениями стрелок.
- Чтобы закончить работу с диалоговым окном, нажмите кнопку **OK**, для получения готового меню, или кнопку **Cancel**, чтобы отменить создание меню.

Примечание

Характерно, что при создании строчек в меню Dreamweaver не испытывает, кажется, никаких проблем с русскими буквами. Во всяком случае, у меня неизменно получается прекрасный результат — какой текст ввожу для строчек меню в диалоговом окне, такой и получаю.





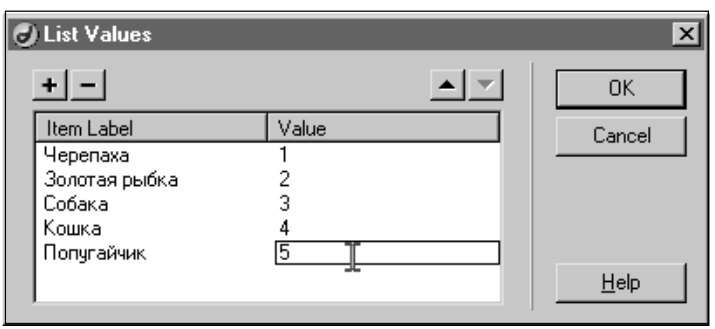


Рис. 9.13. Чтобы вызвать диалоговое окно **List Values** для создания меню формы, необходимо нажмть кнопку **List Values** на панели **Properties**

При добавлении новых строчек имейте в виду, что ширина меню будет определяться по самой длинной строке. А строки в готовом меню можно в любой момент отредактировать, нажав кнопку **List Values** на панели **Properties** и открыв одноименное диалоговое окно.

В меню также можно указать строчку, которая будет выбираться по умолчанию, то есть даже тогда, когда посетитель страницы вообще не будет касаться этого меню. Для этого надо выбрать нужную строчку меню в списке **Initially Selected**, который расположен в нижней части панели **Properties**.

Меню по умолчанию выглядит как однострочное поле. Чтобы превратить его в многострочный список, отметьте в группе **Type** на панели **Properties** переключатель **List**. После этого активизируется поле **Height**, в котором можно задать высоту списка в строчках (рис. 9.14). Последний писк, ради чего, собственно, и стоит затевать преобразование меню в список, — это установка флажка **Selections (Allow multiple)**. При его установке посетитель сможет выбрать не одну строчку, как в обычном меню, а сразу несколько вариантов, удерживая клавиши <Shift> и <Ctrl>.

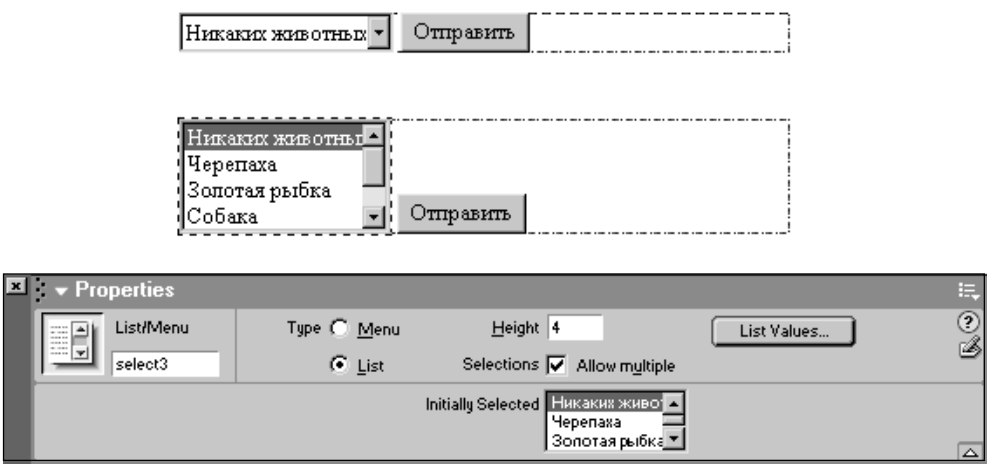


Рис. 9.14. Настройка меню с помощью панели **Properties**

Кнопки

Завершающим штрихом в форме являются кнопки. Завершающим, потому что при щелчке по кнопке происходит либо отправка данных обработчику, либо сброс данных. Правда, кроме этих двух операций, кнопка может использоваться для запуска сценариев JavaScript, но это уже выходит за рамки обычного HTML. Подобного рода фокусы — прикрепление сценариев к кнопкам и другим объектам — мы будем рассматривать в *главе 15*.

Чтобы создать новую кнопку в форме, нажмите кнопку **Button** на панели **Insert** или используйте команду меню **Insert | Form Objects | Button**. Изменить надпись на выделенной кнопке можно с помощью поля **Label**, расположенного на панели **Properties** (рис. 9.15).

Действие, которое выполняет кнопка, настраивается с помощью группы переключателей **Action** (все там же, на панели **Properties** для выделенной кнопки). Отметьте нужный вариант из трех возможных:

- **Submit form** — при щелчке по кнопке в браузере данные формы отправляются к месту назначения, то есть к своему обработчику;
- **Reset form** — щелчок по кнопке приводит к обнулению или установке всех элементов формы в значения по умолчанию;
- **None** — никакой реакции на действия посетителя страницы. Этот вариант используется в сочетании с прикрепленными к нему сценариями JavaScript.

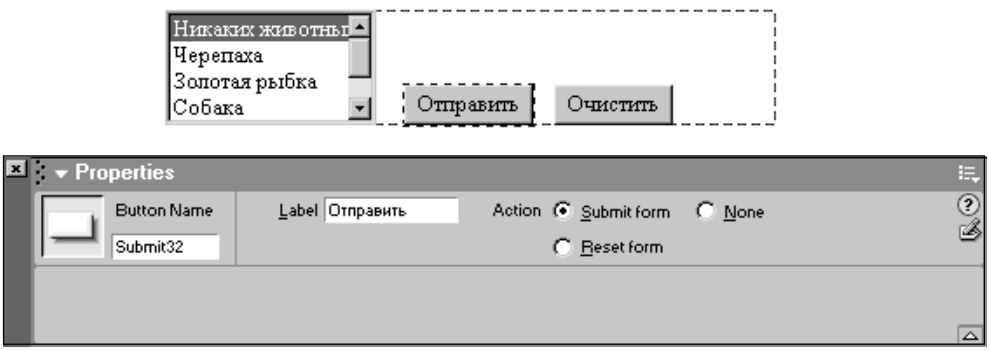


Рис. 9.15. Панель **Properties** для кнопки формы "Отправить"

Если вы действительно собираетесь использовать сценарии на своей странице, то почему не использовать вместо обычной текстовой кнопки какое-нибудь яркое графическое изображение. Для вставки такого элемента формы используется кнопка **Image Field** на панели **Properties** либо команда меню **Insert | Form Objects | Image Field**. Процесс вставки и настройки графической кнопки ничем не отличается от вставки и настройки обычного графического изображения.

При щелчке по графической кнопке произойдет пересылка данных формы обработчику. При этом в данных будут переданы координаты точки, в которой произошел щелчок по графической кнопке относительно ее верхнего левого угла.

Вот, собственно, и все о кнопках. Простой элемент формы, но в то же время и самый важный.

Селектор файлов

Если использовать в форме селектор файлов, то посетитель страницы сможет отправить вам, а точнее — обработчику, форму, свой файл, путь к которому он укажет в селекторе. Кроме пересылки фотографий для анкет, этот элемент формы может, к примеру, использоваться для прикрепления файлов в почтовых сервисах с Web-интерфейсом.

Добавить селектор файлов к форме можно с помощью кнопки **File Field** на панели **Properties** или команды меню **Insert | Form Objects | File Field**. После добавления можно указать видимую длину поля ввода имени файла, введя нужное количество символов в параметре **Char Width** на панели **Properties**. Кроме этого, там же можно установить ограничение на максимальную длину пути к файлу с помощью параметра **Max Chars** (рис. 9.16). Вот и все параметры, которые имеют место быть для селектора файлов.

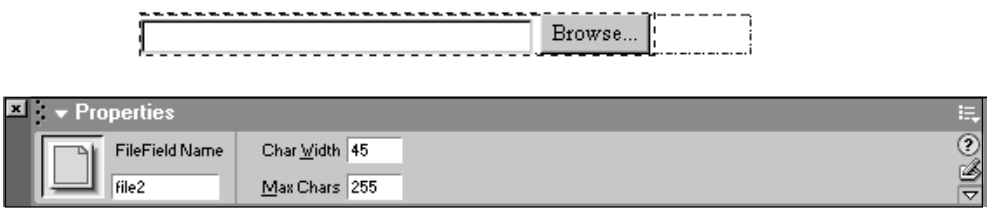


Рис. 9.16. Панель **Properties** для выделенного селектора файлов

Глава 10

Ускорение и автоматизация

До сих пор мы рассматривали, как создавать отдельные объекты, отдельные картинки, отдельный текст на нашей странице. В результате мы познакомились со всеми базовыми типами объектов, которые могут встретиться в HTML-документе. И, перед тем, как идти дальше, хотелось бы рассказать о некоторых приемах, которые могут значительно ускорить и облегчить работу в Dreamweaver.

Как одним махом расправиться с массой мелких и нудных задач? Как построить дизайн по эскизам, сделанным в виде рисунка? И, наконец, как несколькими движениями изменить оформление всего сайта, состоящего из десятков, а может, и сотен, страниц? На эти вопросы мы постараемся ответить сейчас. Поскольку эти приемы очень полезны, а иногда — и просто незаменимы, их следует изучать сразу после знакомства с основами Dreamweaver. Более того, их самих можно отнести к основам работы в этом пакете. Поэтому первая часть нашей книги завершается обзором различных методов ускорения и оптимизации. Что же, хватит слов, перейдем к делу!

Быстрая отмена и повтор действий

Практически все пользователи Windows сегодня знают, что комбинация клавиш <Ctrl>+<Z> или аналогичная ей команда меню **Edit | Undo** является стандартной операцией для отмены последнего действия. Это справедливо и для Dreamweaver.

В то же время комбинация клавиш <Ctrl>+<Y> и аналогичная ей команда меню **Edit | Redo** являются стандартной операцией для возврата действия, которое было отменено. Это также является справедливым и для пакета Dreamweaver.

Но, кроме того, комбинация клавиш <Ctrl>+<Y> и команда меню **Edit | Redo** могут использоваться для повтора последнего выполненного действия. Как быстро вставить в страницу десять, сто, тысячу таблиц? Очень просто — вставьте сначала одну, а потому просто удерживайте клавиши <Ctrl>+<Y>.

Если же нам нужно повторить сразу несколько операций, а тем более, сохранить их в виде набора для дальнейшего использования, нам на помощь приходит панель **History** (История).

Палитра истории и команды

В Dreamweaver имеется очень интересный инструмент, который может ускорить вашу работу и вдобавок оснастить меню программы новыми командами. Речь идет о панели **History**, в русской терминологии — палитре истории.

Откройте палитру истории с помощью команды меню **Window | Others | History** или комбинации клавиш <Shift>+<F10>. На первый взгляд, эта палитра обладает не очень большими возможностями. В ней можно видеть последние события из жизни текущего документа, а именно — некоторое количество последних выполненных действий (рис. 10.1). Кстати, количество это можно изменить в настройках по своему вкусу.

В общем случае, панель **History** можно использовать для путешествий во времени. Около левого края панели находится указатель, передвигая который в направлении вверх, можно возвращаться назад, отменяя последние операции в документе. Это соответствует использованию команды меню **Edit | Undo** или комбинации клавиш <Ctrl>+<Z>.

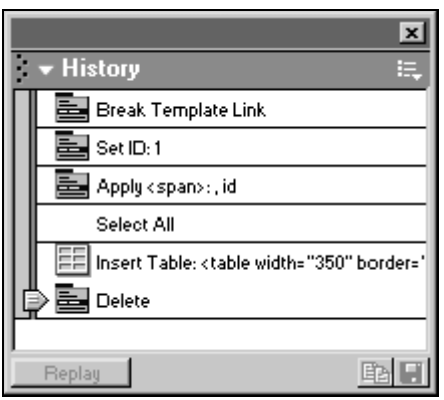


Рис. 10.1. Панель **History** используется для отмены и повтора действий, а также для записи последовательности действий

До того момента, как вы продолжите обычную работу, отмененные состояния еще хранятся в истории документа. На панели **History** они изображены затемненными. В это время еще можно вернуть их обратно, то есть сделать отмену отмены. Для этого надо передвинуть указатель истории вниз, либо

вызвать команду меню **Edit | Redo**, или нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<Y>.

Примечание

Чтобы изменить количество шагов, которые могут храниться в истории документа, откройте настройки пакета Dreamweaver MX с помощью команды меню **Edit | Preferences**. В списке слева щелкните по категории **General**. После этого найдите справа числовой параметр **Maximum Number of History Steps** и введите необходимое вам количество состояний, которое может храниться в истории (рис. 10.2).

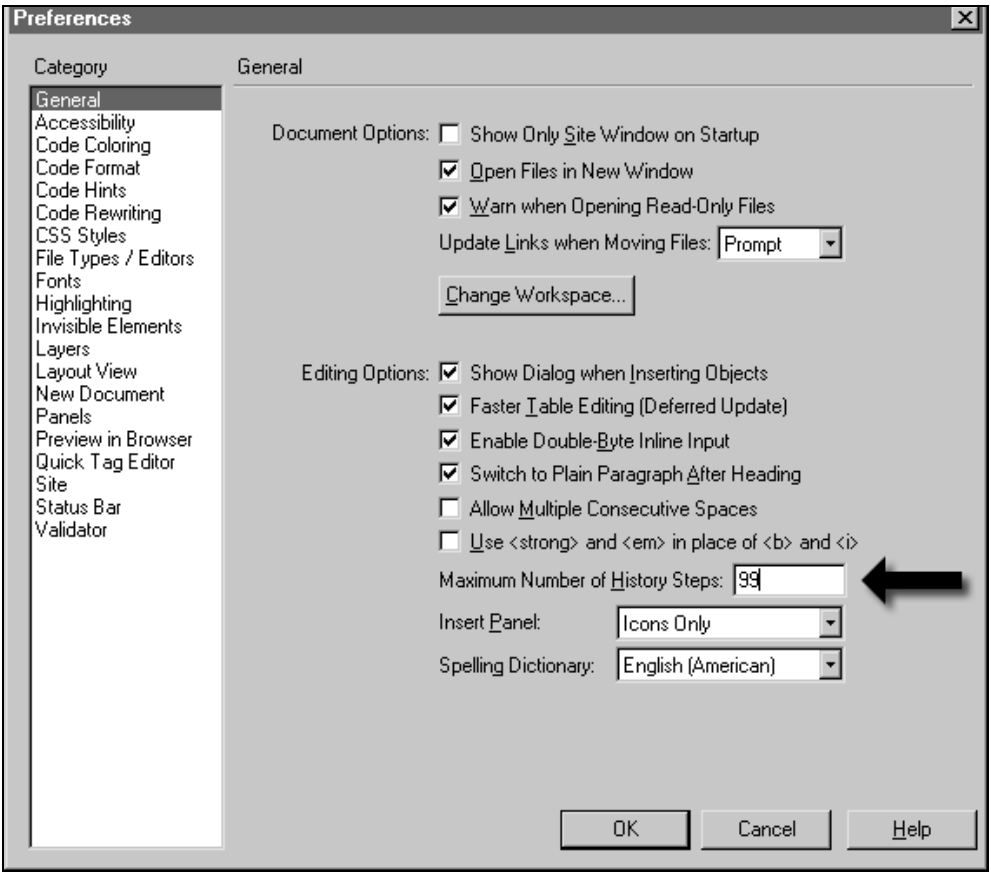


Рис. 10.2. Количество шагов отмены задается с помощью параметра **Maximum Number of History Steps** в настройках Dreamweaver

Но это все стандартные операции, которые наверняка знакомы многим пользователям по другим программам. Для отмены и возврата действий нет необходимости открывать панель **History**. Хорошо, а тогда для чего?

А для того, чтобы с ее помощью записывать часто используемые операции. Предположим, нам вдруг понадобилось срочно привести все таблицы, встречающиеся в документе, к одной ширине. Таблицы абсолютно разные и к тому же разбросаны по всей странице (а то и всему сайту). Тут как раз может помочь палитра истории, а точнее — ее способность сохранять выбранные действия как команды.

Повтор нескольких действий

Кто сказал, что в одну реку нельзя войти дважды? Внутри Dreamweaver можно дважды войти в одну реку, и даже не в одну, и даже больше, чем дважды! Несколько операций, которые только что выполнял пользователь, всегда можно повторить с помощью палитры истории. Ну, по крайней мере, если они там находятся.

Для начала выполним необходимую нам операцию. К примеру, выделим таблицу и определим ее ширину в 450 пикселов. На панели **History** появится действие **Set Width: 450** (рис. 10.3). Щелкнем мышью по этому действию в палитре, чтобы выделить его. Можно также выделять несколько состояний сразу, удерживая при этом либо клавишу <Shift> (для нескольких подряд идущих состояний), либо клавишу <Ctrl> (для произвольного порядка следования).

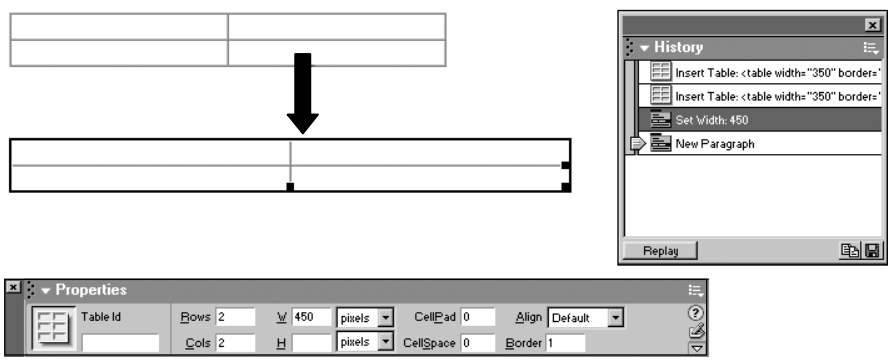


Рис. 10.3. Изменения в документе находят свое отражение на панели **History**

Если выделить операции в палитре истории, а затем нажать кнопку **Replay** в нижней части палитры, то они будут выполнены повторно. Можно выделить следующий объект и повторить действия, затем еще один — и так далее.

Повтор действий с помощью кнопки **Replay** работает только внутри одного и того же документа. Не будем забывать, что каждый документ, то есть Web-страница, которая редактируется в Dreamweaver, имеет свою собственную историю.

Но мы можем копировать фрагменты истории из одного документа в другой. Для этого нажмите кнопку с изображением двух страничек на панели **History** (рис. 10.4). После этого перейдите в нужный документ. Выделите объект, если скопированные действия относятся к объекту, или просто поставьте курсор внутри документа. Используйте обычную команду меню **Edit | Paste** для того, чтобы скопированные действия были применены в данном документе. Войдите в одну реку дважды.

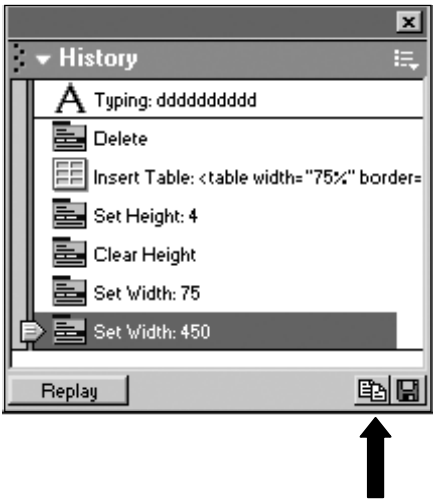


Рис. 10.4. Кнопка панели **History**, предназначенная для копирования фрагментов истории между документами

Запись команд

Выделенные на панели **History** действия можно записать как *команду*. Под командой имеется в виду маленькая программа на языке JavaScript, которая может напрямую обращаться к функциям Dreamweaver. Такие программки для пользователя выглядят как вполне обычные команды меню **Commands**, за что и получили свое название.

Физически же команды являются вполне обычными HTML-файлами, которые хранятся внутри папки *Dreamweaver*/Configuration/Commands, где *Dreamweaver* — текущее место установки пакета Dreamweaver MX на вашем компьютере. Внутри этой папки также находятся многие важные команды Dreamweaver MX, реализованные также с помощью JavaScript. Поэтому, пожалуйста, будьте осторожны с этой папкой!

Итак, допустим, вы уже выделили несколько шагов истории и готовы сохранить их для потомков. Сейчас вам необходимо выполнить следующие действия:

1. Нажмите кнопку с изображением дискеты в правом нижнем углу панели **History**.
2. В появившемся диалоговом окне **Save as Command** введите имя новой команды.
3. Нажмите кнопку **OK**, закрыв диалоговое окно. В группе меню **Commands** появляется новая команда с именем, которое вы ей дали (рис. 10.5).

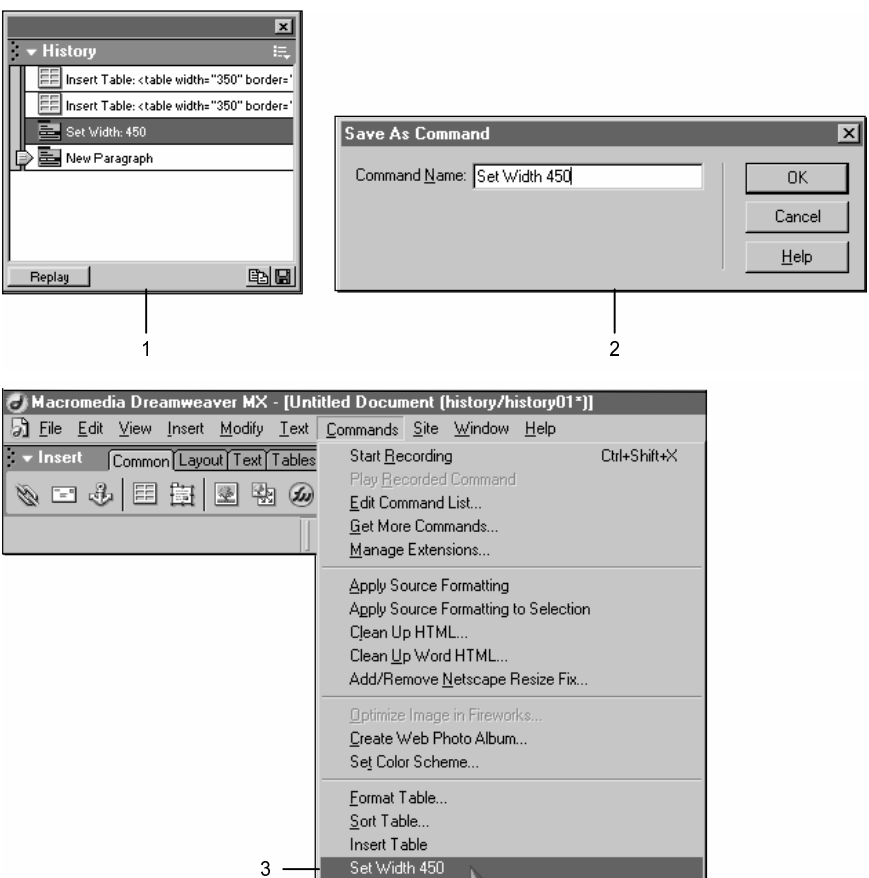


Рис. 10.5. Запись действий с помощью панели **History** приводит к появлению новой команды в меню **Commands**: 1 — исходное действие в панели **History**, 2 — диалоговое окно **Save as Command** с именем новой команды, 3 — новая команда **Set Width 450**, уже в меню **Commands**

При записи команд следует иметь в виду, что не все наши действия в Dreamweaver могут быть записаны, даже если они и отображаются в палитре истории. В первую очередь, это относится ко всем операциям, выполняемым с помощью мыши: выделению, изменению размеров, перемещению и так далее. Рекомендуется использовать обходные маневры, к примеру, размеры назначать с помощью панели **Properties** (Свойства), перемещать выделенный объект с помощью клавиш со стрелками на клавиатуре, а выделять... А выделять объект в любом случае необходимо заранее — просто запомните это.

О том, какие именно действия не могут быть записаны, точнее всего можно узнать при взгляде на палитру истории. Такие действия отмечаются с помощью маленького X-образного крестика (рис. 10.6).

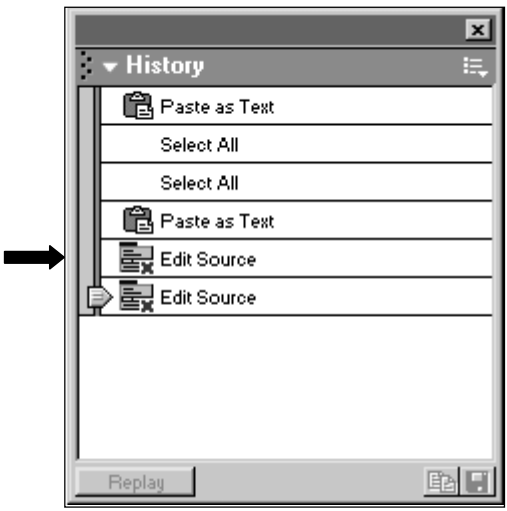


Рис. 10.6. Действия, которые не могут быть записаны, отмечаются на панели **History** с помощью маленького X-образного крестика

Запись временной команды

Временная команда не имеет собственного имени и работает только в течение текущего сеанса работы с Dreamweaver. В отличие от описанного выше метода, когда для записи выделяются уже сделанные операции в истории, для временной команды все действия происходят в реальном времени.

Чтобы начать запись, вызовите команду меню **Commands | Start Recording** или примените комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<X>. При этом под курсором мыши появится значок магнитофонной кассеты, означающий что-то вроде "Тихо! Идет запись!".

Практически все действия, которые теперь вы будете выполнять в Dreamweaver с текущим документом, будут записываться. Если действие нельзя записать в виде команды, то при попытке его выполнить, Dreamweaver предупредит об этом и спросит, надо ли остановиться (рис. 10.7)? Ответьте отрицательно, чтобы продолжить запись.

Рис. 10.7. Диалоговое окно **Macromedia Dreamweaver MX** с предупреждением о том, что выделение с помощью мыши не может быть записано как команда в Dreamweaver

Чтобы закончить запись, используйте команду меню **Commands | Stop Recording** или ту же комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<X>. Полученная запись нигде особо не афишируется и, чтобы вызвать ее выполнение, необходимо использовать особую команду меню **Commands | Play Recorded Command**. После перезапуска Dreamweaver или записи новой временной команды, старая запись исчезает. Но у нас есть один хитрый прием для ее сохранения.

После того как временная команда будет применена, на панели **History** появится действие **Run Command** (рис. 10.8). Вот его-то и можно выделить и записать уже как обычную команду.

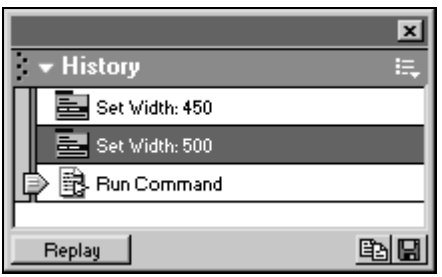


Рис. 10.8. Использование временной команды отображается на панели **History** как одно действие под именем **Run Command**

Организация команд

Однажды вы схватитесь за голову, увидев, как "забито" меню **Commands**. А может быть, и нет. В любом случае, полезно знать, как можно навести

порядок в этом меню — удалить лишние команды и реорганизовать оставшиеся.

Для этого нам понадобится специализированное диалоговое окно **Edit Command List** (рис. 10.9). Чтобы открыть его, выполните команду меню **Commands | Edit Command List** (правда, догадаться было очень легко?). В этом диалоговом окне можно увидеть список команд, которые были записаны пользователем Dreamweaver. Командам можно назначать новые имена. Щелкните на любой из них, и у вас появится возможность тут же ввести новое имя. Кроме того, ненужную команду можно удалить, выделив ее и нажав кнопку **Delete**. Чтобы закрыть диалоговое окно, воспользуйтесь кнопкой **Close**.

Рис. 10.9. Диалоговое окно **Edit Command List** предназначено для организации команд

Применение команд

Записанные команды меню **Commands** используются точно так же, как и обычные команды меню. Отличие лишь в том, что вы их создали для своих собственных нужд. Для применения любой такой команды надо предварительно выбрать объект (если команда работает со свойствами объекта) или поставить курсор в нужном месте страницы, а потом выбрать команду меню **Commands** | <***MyCommand***>, где ***MyCommand*** — имя записанной вами команды.

Что-то уже в глазах рябит от слишком частого употребления слова "команда". В других программных пакетах в аналогичном случае используются термины

"макрос", "скрипт" или "последовательность действий". Эти термины могли бы по праву использоваться и в Dreamweaver.

Но дело в том, что, в отличие от других программных пакетов, в Dreamweaver (особенно в его MX-версии) с помощью скриптов реализуется значительная часть его функций. Вставка новых объектов, стандартные команды меню и многие другие функции в Dreamweaver MX реализованы именно как программы на языке JavaScript. В этом легко убедиться, заглянув в пресловутую папку *Dreamweaver*/Configuration/Commands, где *Dreamweaver* — текущее
место установки пакета Dreamweaver MX на вашем компьютере.

Теоретически, зная язык JavaScript и протокол работы с внутренними функциями программного ядра Dreamweaver, каждый пользователь может написать свои собственные расширения пакета. Очень похожий механизм реализован и в Macromedia Fireworks — пакете для подготовки Web-графики. Кстати, об этом неплохо написано в книге "Самоучитель по Macromedia Fireworks", изданной в 2002 году в издательстве "БХВ-Петербург".

Принципы написания программных расширений для пакета Dreamweaver слишком объемны, чтобы поместиться в этой книге. Для автоматизации большинства задач достаточно того, что уже имеется. Мы, кстати, еще и не все рассмотрели.

Команды, записанные пользователем, больше всего подходят для повторения стандартных действий. Ключевое словосочетание здесь — "стандартное действие". Даже скорее просто "действие". Если речь идет об объекте, о стандартном объекте, а в особенности о повторяющемся стандартном объекте, в Dreamweaver надо использовать шаблоны. Механизм шаблонов очень мощный и позволят создавать шаблоны как для отдельных объектов, так и для целых страниц.

Шаблонные объекты

Шаблонные объекты в Dreamweaver реализуются с помощью так называемой библиотеки объектов. Каждый библиотечный объект фактически хранится в специальной папке `Library`, которую Dreamweaver создает внутри корневой папки данного сайта. Копии библиотечного объекта могут быть многократно использованы на разных страницах сайта. При этом копии защищены от непосредственного редактирования пользователем. Редактировать можно только сам библиотечный объект. И в этом случае, если он был отредактирован, все изменения полностью повторяются во всех копиях объекта. Проще говоря, обновленный объект копируется и замещает все свои копии на страницах сайта.

Такой принцип делает библиотеку объектов идеальным местом для хранения общих элементов странички внутри сайта, как, к примеру, корпоратив-

ный логотип, или стандартное меню навигации. Сделано один раз — используется везде! И позже всегда можно внести поправки, отредактировать текст или заменить картинки.

Очень важный момент — библиотека является составной частью проекта, то есть локального сайта, свойства которого определены в Dreamweaver. Чтобы получить доступ к библиотеке, необходимо сначала определить сайт, как это описано в *главе 3*.

Копия библиотечного объекта, что бы вы ни думали, действительно вставляется в исходный код страницы и выделяется HTML-комментариями по типу:

```
<!-- #BeginLibraryItem "/LIBRARY/PICNEWS.LBI" -->
... \\ HTML-код, соответствующий библиотечному объекту
<!-- #EndLibraryItem -->
```

В первой строке содержится указание на путь к оригиналу объекта, который хранится в папке `Library`, как уже говорилось. Оригинал объекта, хоть и хранится в файле с необычным расширением lbi (внутреннее обозначение Dreamweaver для исходных файлов библиотечных объектов), представляет из себя обычный текстовый файл с HTML-кодом, соответствующим объекту.

Связь, которая поддерживается между копией и оригиналом, может быть разорвана с помощью специальной команды меню или путем удаления описанных только что комментариев. После этого никакие изменения библиотечного объекта никак не отразятся на личной жизни его бывшей копии.

Большинство операций с библиотечными объектами выполняется с помощью панели **Assets** (Активы), открытой на вкладке **Library** (рис. 10.10). Откройте эту панель, выполнив команду меню **Window | Assets** или нажав клавишу <F11>. Чтобы открыть вкладку **Library**, щелкните на значке с изображением раскрытой книжки (самый нижний значок слева на панели **Assets**).

В верхней части панели можно наблюдать внешнее представление выбранного библиотечного объекта. В нижней части расположен список всех объектов, которые находятся в библиотеке сайта. Обратите внимание на заголовки колонок в данном списке:

- **Name** — имя объекта, которое вы даете ему при создании;
- **Size** — размер объекта (без учета присоединенных объектов, вроде картинок и Flash-роликов);
- **Full Path** — путь к файлу объекта, который задается относительно корневой папки текущего сайта.

Щелчок по любому из заголовков приводит к сортировке списка объектов по данной колонке.

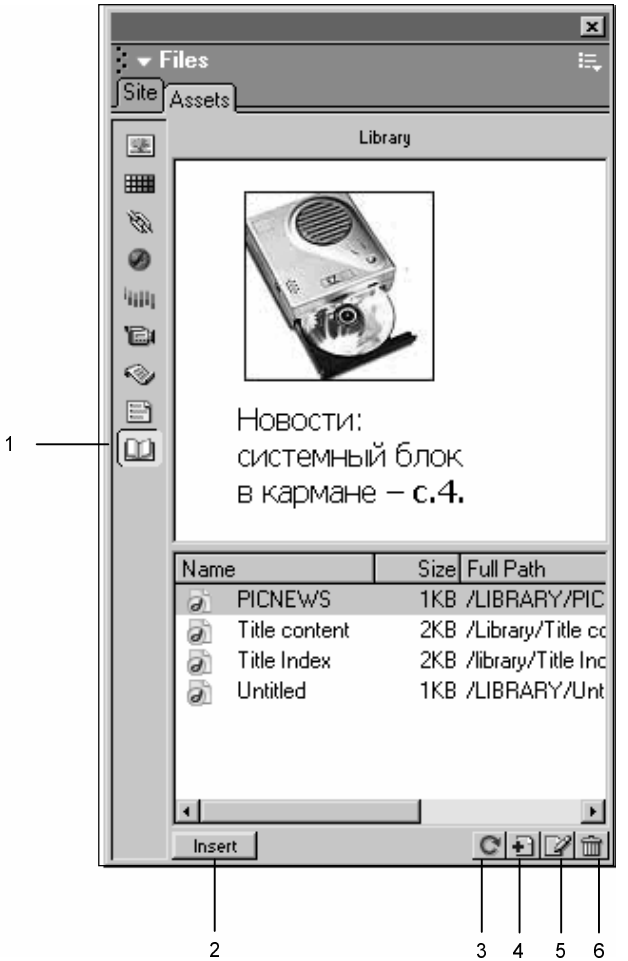


Рис. 10.10. Для работы с библиотекой объектов используется панель **Assets**, вкладка **Library**: 1 — кнопка, которая включает вкладку **Library**, 2 — кнопка **Insert**, 3 — кнопка **Refresh Site List** для обновления библиотеки объектов в текущем сайте, 4 — кнопка **New Library Item**, которая создает новый объект библиотеки, 5 — кнопка **Edit** (для редактирования объекта), 6 — кнопка **Delete**, для удаления объекта из библиотеки

Создание библиотечного объекта

Каждый сайт, свойства которого были определены в Dreamweaver, имеет свою собственную библиотеку. Поэтому, если вы начали свой собственный проект, скорее всего, в библиотеке ничего нет и ее еще надо наполнить.

Чтобы создать новый библиотечный объект, сначала создайте его, как обычный объект Web-страницы. Теоретически, в библиотеке может хра-

ниться любой фрагмент HTML-кода, находящийся внутри основного тела страницы, то есть тегов `<body>`. Это была информация для "кодеров", то есть тех, кто предпочитает работать непосредственно с исходным кодом. А для тех, кто работает в визуальном режиме, можно дать следующий совет: смело выделяйте любой видимый объект — и сохраняйте его в таблице. Таблицы, картинки, фрагменты текста, обращение президента к компании, фото любимого хомячка президента, звуковые ролики и прочие мультимедийные объекты — все это можно сохранить в библиотеке.

Чтобы сохранить выделение как библиотечный объект, выполните одну из следующих операций:

- выберите команду меню **Modify | Library | Add Object to Library**;
- нажмите кнопку **New Library Item** на панели **Assets**, вкладка **Library**;
- перетащите выделенный объект прямо на панель **Assets**, вкладка **Library**.

После этого в библиотечном списке появляется новая строка с начальным именем **Untitled**. Чтобы изменить название объекта на более осмысленное, щелкните по нему мышью и введите новое имя. Внимание — для имени настоятельно не рекомендуется использовать какие-либо символы, кроме латинских! Использование русских букв, в частности, может привести к аварийному завершению программы.

При создании нового объекта имейте в виду, что различного рода внешние файлы не копируются в библиотеку. Туда помещается только HTML-код, то есть ссылки на используемые внешние файлы, такие, как картинки, Flash- и Shockwave-ролики, звуковые и видеофайлы, а также апплеты Java.

Проблема с отображением русских букв

Если внутри библиотечного объекта есть текст, набранный русскими символами, то его изображение на панели **Assets** будет отображаться некорректно (рис. 10.11). Это связано с тем, что внутри таких объектов, как правило, нет строки с метатегом, определяющим кодировку. А по умолчанию, Dreamweaver трактует любой HTML-файл без явного определения кодировки как относящийся к латинской кодовой странице **Western**. С этим придется мириться. Это просто эффект панели **Assets**. Сам библиотечный объект хранит правильный текст. И в этом можно убедиться, вставив объект в Web-страницу.

Примечание

Если в исходном коде библиотечного объекта имеется строка `<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1251">`, то русский текст, который находится в объекте, будет отображаться на панели **Assets** правильно. Другое дело, что эта строка там не должна находиться по определению. Ведь библиотечными объектами могут быть только участки кода,

находящиеся в теле страницы. А строка с определением кодировки должна находиться в заголовке страницы (внутри тегов `<head>`).

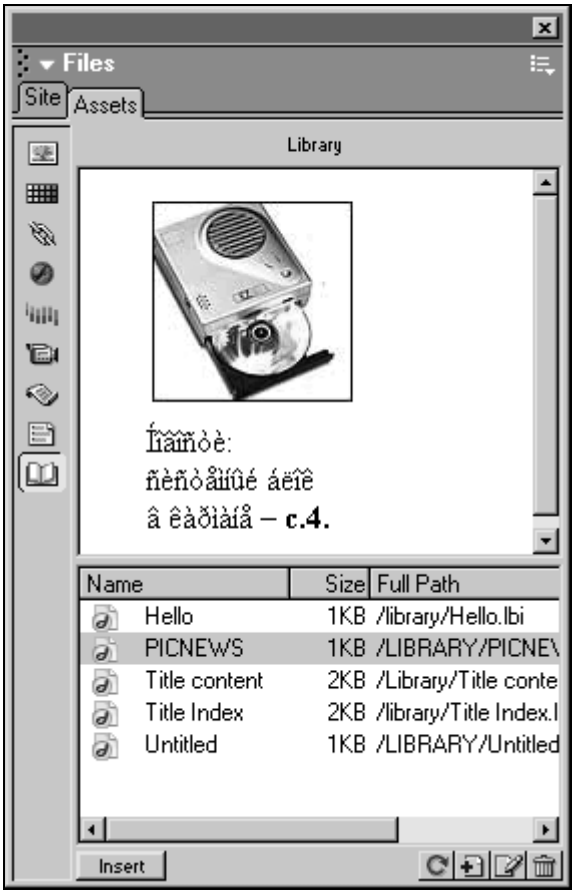


Рис. 10.11. Русские буквы внутри библиотечных объектов на панели **Assets** часто отображаются некорректно

Использование библиотечного объекта

Для вставки копии библиотечного объекта в текущую открытую страницу можно выполнить одно из действий:

- выделите объект в списке и нажмите кнопку **Insert** на панели **Assets**. Копия объекта будет вставлена в текущее положение курсора на странице;
- перетащите объект из списка на нужное месте в странице с помощью мыши.

Объект появляется на странице. Мы можем его выделять и перетаскивать, но не более того. Его свойства и составные части надежно заблокированы от вмешательства. Если в это время включен режим вспомогательной разметки Dreamweaver, то такой объект подсвечивается желтым цветом.

Совет

Чтобы включить или выключить режим вспомогательной разметки Dreamweaver MX, используйте комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<I>. А для того чтобы копии библиотечных объектов подсвечивались в этом режиме, убедитесь, что пункт команды меню **View | Visual Aids | Invisible Elements** установлен.

Редактирование библиотечного объекта

Чтобы отредактировать объект библиотеки, дважды щелкните по его изображению или имени на панели **Assets**, вкладка **Library**. Или выделите объект в библиотеке, а затем нажмите кнопку **Edit** на той же панели. Подсказка: значок кнопки выглядит, как лист с карандашом.

Объект библиотеки редактируется в обычном окне документа Dreamweaver (рис. 10.12). При этом в заголовке документа имеется особая пометка **<<Library Item>>**, после которой следует имя объекта. Русский текст отображается неправильно, поскольку строки с указанием кодировки не имеется. Если текста много, можно временно вставить в исходный код строку с указанием кодировки, и тогда все будет показываться правильно. Разумеется, при окончании редактирования эту строку лучше удалить.

Рис. 10.12. Объект библиотеки редактируется в окне, как обычный документ Dreamweaver

После того как вы закончите редактирование, сохраните сделанные изменения с помощью команды меню **File | Save**. При этом появится диалоговое окно **Update Library Items**, в котором будут перечислены страницы сайта, использующие копии объекта (рис. 10.13). Чтобы сразу обновить все копии, нажмите кнопку **Update**. Можно и отказаться от немедленного обновления, нажав кнопку **Don't Update**.

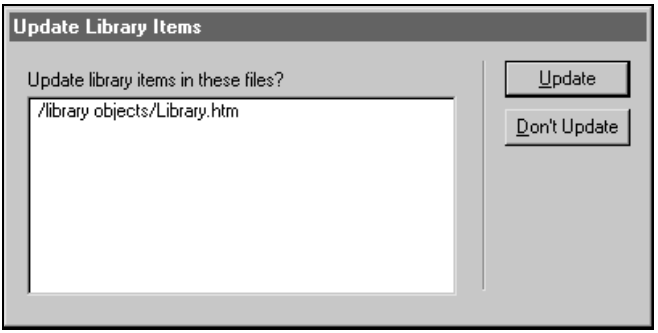


Рис. 10.13. Диалоговое окно **Update Library Items**, которое появляется при сохранении изменений в библиотечном объекте

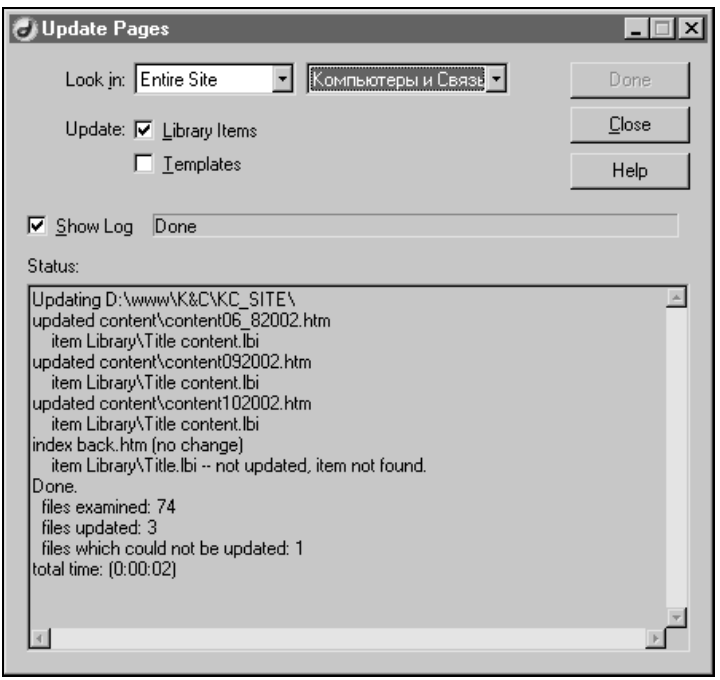


Рис. 10.14. Диалоговое окно **Update Pages**

Примечание

Обновление копий объектов обычно происходит автоматически при открытии в Dreamweaver страниц, где эти копии используются. Чтобы принудительно провести обновление всех копий объекта (в случае, если вы отказались от его немедленного обновления), используйте команду меню **Modify | Library | Update Pages**. Для обновления копии на отдельной странице используйте команду меню **Modify | Library | Update Current Page**.

При выборе обновления открывается диалоговое окно **Update Pages** (рис. 10.14). Обратите внимание на раскрывающийся список **Look in**, который описывает диапазон страниц, которые должны обновиться. Выберите **File That Use**, если хотите обновить только те страницы, которые сейчас открыты в Dreamweaver. Для обновления всех страниц сайта выберите второй вариант — **Entire Site**.

Отделение копии от библиотечного объекта

По желанию, связь между объектом библиотеки и его копией можно разорвать. Чтобы выполнить это, необходимо удалить комментарии в исходном коде, описывающие копию объекта именно как копию библиотечного объекта. А в визуальном режиме для этой же операции можно использовать один из следующих способов:

- щелкните правой кнопкой мыши по копии библиотечного объекта и в контекстном меню выберите команду **Detach from original**;
- выделите копию библиотечного объекта и на панели **Properties** нажмите кнопку **Detach from original**.

После этого копия становится полностью самостоятельным объектом, который объединяется с исходным кодом страницы, на которой он используется.

Удаление библиотечного объекта

Выделив объект в библиотеке с помощью панели **Assets**, мы можем удалить его, нажав кнопку **Delete** на этой же панели (значок мусорной корзинки в правом нижнему углу панели).

Удаление объекта не сказывается на его использующихся в данный момент копиях — они остаются на месте. Более того, они по-прежнему заблокированы от изменений и считают себя копиями несуществующего объекта. Благодаря этому, мы можем провести регенерацию, то есть полное восстановление объекта в библиотеке.

Для восстановления библиотечного объекта выделите его копию и нажмите кнопку **Recreate** на панели **Properties**. Можно также использовать команду **Recreate** из контекстного меню. После этого объект восстанавливается под тем же именем и в библиотеке воцаряется статус-кво.

Шаблонные страницы

Когда страниц, использующих одинаковое оформление, становится слишком много, впору подумать об использовании шаблонных страниц. В основе идеи шаблонных страниц лежит тот же принцип, что и в шаблонных объектах. Сделать один раз и использовать везде. Только теперь уже не отдельные элементы, а целые страницы.

Как и библиотечные объекты, шаблонные страницы дают возможность моментально менять облик страниц, построенных с их участием. Шаблонные страницы также хранятся отдельно в отдельной папке и используются как эталон дизайна для документов, построенных на их основе.

Но шаблонные страницы имеют и свои особенности. Во-первых, страницы, построенные на одном шаблоне, не являются его точными копиями. Надеюсь, это понятно почему? Хотел бы я посмотреть на сайт, у которого хотя бы две страницы точь-в-точь повторяют друг друга.

Во-вторых, и это связано с предыдущим замечанием, шаблонные страницы, как правило, не блокируются полностью от изменений. Вместо этого в них выделяются редактируемые участки, которые могут быть изменены при редактировании страниц на их основе. Все остальное заблокировано. Запрещено все, что не разрешено! Такие вот принципы.

К примеру, разработав общий дизайн оформления статей или отчетов, дизайнер оставляет редактируемыми только области, где помещается текст и заголовок статьи. Затем приходит автор или редактор сайта, создает новые страницы на основе сделанного шаблона и наполняет их содержимым. При этом — милое дело — он может изменять только редактируемые области. Все, что лежит за их пределами, можно редактировать только в самом шаблоне. Единый, но настраиваемый дизайн и одновременно защита от случайных ошибок. Здорово, не правда ли?

В Dreamweaver MX появилось много усовершенствований для работы с шаблонными страницами, по сравнению с предыдущей версией. Так что этот раздел будет интересным всем пользователям пакета, и в особенности — тем, кто перешел с Dreamweaver 4 на Dreamweaver MX.

Создание шаблона

Сначала мы обсудим общие вопросы по работе с шаблоном, а именно — его создание и использование. Разметка и прочие вопросы, связанные с областями шаблона, будут описаны отдельно.

Новая шаблонная страница может быть создана на основе уже имеющейся Web-страницы. Чтобы увековечить дизайн какой-либо страницы в качестве образца, откройте ее в Dreamweaver и сохраните как шаблон. Делается это с помощью команды меню **File | Save As Template** либо нажатия кнопки

Make Template на панели **Insert**, вкладка **Templates** (первая кнопка на этой вкладке, между прочим). После этого откроется диалоговое окно **Save As Template**, в котором можно выбрать сайт, для которого создается шаблон, а также имя шаблона (рис. 10.15). Ключевые параметры следующие.

- **Site** — список сайтов, свойства которых определены в Dreamweaver MX.
- **Existing Templates** — имена существующих шаблонов для выбранного сайта. Если выбрать имя из этого списка, то можно перезаписать готовый шаблон.
- **Save As** — имя нового шаблона.

После нажатия кнопки **Save** диалоговое окно закрывается, а в шаблонах выбранного сайта появляется новый экземпляр.

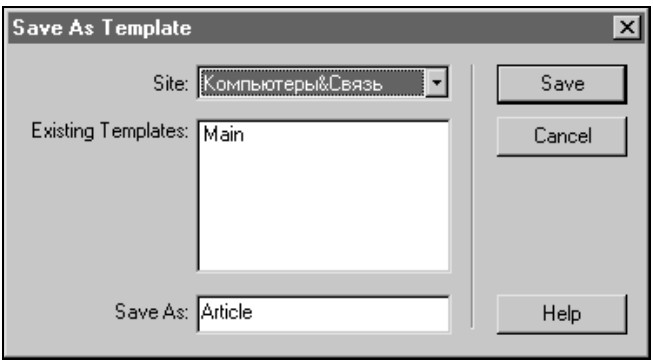


Рис. 10.15. Диалоговое окно **Save As Template**, которое появляется при сохранении страницы в качестве шаблона

Примечание

При сохранении шаблонной страницы, в которой не отмечены редактируемые области, Dreamweaver выдает предупреждение (рис. 10.16). На начальном этапе, при сохранении новой шаблонной страницы, это предупреждение можно игнорировать и нажать кнопку **OK**.

Рис. 10.16. Предупреждение: "В шаблоне не определены редактируемые области"

Другой путь для создания новой шаблонной страницы — это создание ее с нуля. Для этого в Dreamweaver есть два способа.

- Используйте команду меню **File | New** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<N>, чтобы открыть диалоговое окно для создания нового документа (рис. 10.17). В списке **Category** укажите **Template Page**, а во втором списке — **HTML Template** или другой вариант, соответствующий выбранной вами серверной технологии. Созданную страницу необходимо будет сохранить, причем сделать это можно при помощи стандартной команды меню **File | Save**. При сохранении появится описанное ранее диалоговое окно **Save As Template**, в котором можно будет выбрать сайт и имя шаблона.

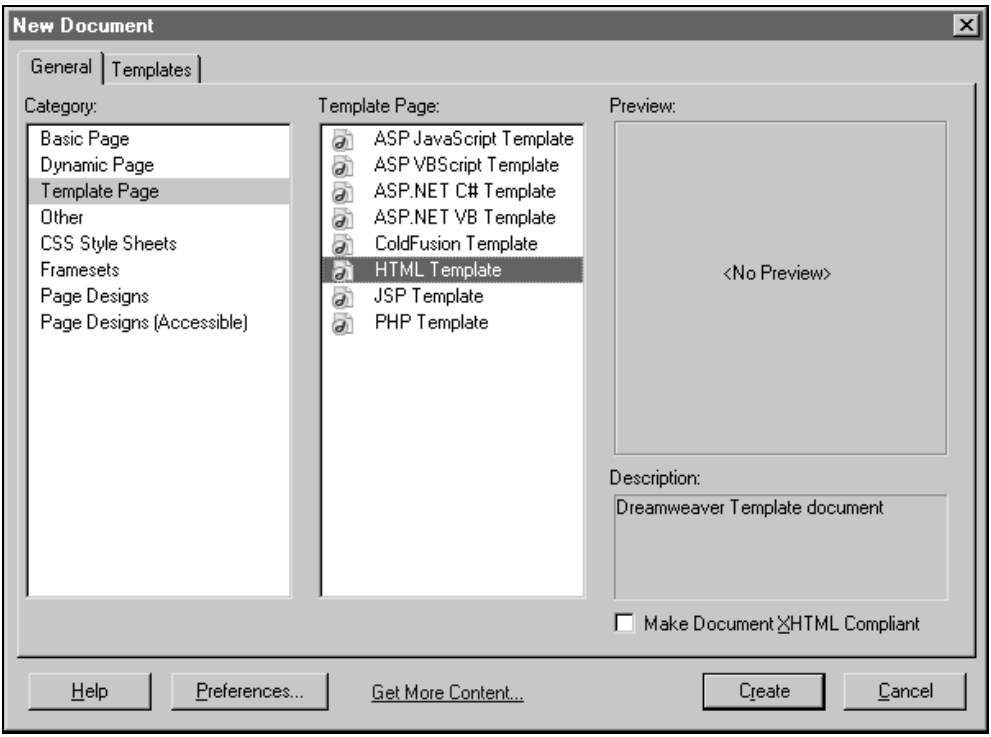


Рис. 10.17. Создание нового шаблона в диалоговом окне **New Document**

- Откройте панель **Assets** (команда меню **Window | Assets** или клавиша <F11>). Щелкните на значке **Templates** (слева, второй снизу), чтобы открыть вкладку для работы с шаблонами. На вкладке отображается список уже существующих шаблонов (если они есть) для текущего сайта. Чтобы создать новый шаблон, нажмите кнопку **New Template**, на значке которой изображен лист бумаги с плюсом. В этом случае новый шаблон сразу

создается в виде файла. Пока это "пустышка" — чистый документ с именем **Untitled**. Щелкните по имени файла на панели **Assets**, чтобы появился курсор, и введите свое название шаблона. Двойной щелчок по имени откроет шаблон в Dreamweaver MX, и вы сможете наполнить его содержимым, разметить на области, в общем, придать смысл его существованию.

Совет

Текущий сайт для панели **Assets** определяется с помощью раскрывающегося списка сайтов на панели **Site**.

Созданная шаблонная страница представляет из себя обычный HTML-файл с расширением dwt. Этот файл хранится в папке `Templates`, которая автоматически создается Dreamweaver внутри корневой папки текущего сайта. Вся информация, описывающая особенности шаблона, равно как и страниц, построенных с его участием, хранится внутри обычных комментариев в исходном коде HTML.

Если сам шаблон открыт в Dreamweaver, в заголовке окна документа появляется надпись `<Template>`.

Разметка шаблона

Шаблонная страница от обычной страницы отличается тем, что кроме обычного содержания, имеет разметку на области редактируемые и не редактируемые. Точнее говоря, мы размечаем только редактируемые области. Когда мы строим новую страницу на основе шаблона, изначально мы получаем полную копию шаблона по дизайну и содержанию. Практически все при этом блокировано от изменений, за исключением редактируемых областей.

Кроме редактируемой области, в Dreamweaver MX для разметки шаблонов можно использовать и другие виды областей: опциональные, которые могут "включаться" или "выключаться" при выполнении каких-либо условий, и повторяющиеся — автоматизируют процесс вставки одинаковых участков страницы. Мы можем также сделать редактируемыми даже отдельные атрибуты любого тега, оставив остальные заблокированными.

Автоматически при создании шаблона появляется только две редактируемых области, которые расположены в заголовке HTML-страницы — внутри тегов `<head>`. Первая область выделяет видимый в браузере заголовок страницы, описываемый с помощью тегов `<title>`. Вторая область создается изначально пустой и предназначена для того, чтобы дизайнер страницы на основе шаблона мог добавить свое содержание в теги `<head>`.

Разметка шаблона перед его использованием — процедура обязательная. Тем не менее, если мы сначала создадим страницу на основе шаблона без разметки, ничего страшного не случится. Редактируемые области можно добавлять и позже — они автоматически появятся на страницах на основе шаблона.

Примечание

Разметка шаблонов, как и сами шаблоны, играет свою роль при редактировании страниц внутри Dreamweaver. При работе в других HTML-редакторах, разметка шаблонов игнорируется.

В разметке шаблонов активное участие принимает инструментальная панель **Insert**. Щелкните на вкладке **Templates** и изучите имеющиеся на ней кнопки, которые являются аналогом многих операций (рис. 10.18):

- **Make Template** — записывает текущую страницу как новый шаблон;
- **Make Nested Template** — записывает текущую страницу как вложенный шаблон. Страница уже должна быть основана на каком-нибудь шаблоне, иначе команда не будет работать;
- **Editable Region** — создать новую редактируемую область;
- **Optional Region** — создать новую опциональную область;
- **Repeating Region** — создать новую повторяющуюся область;
- **Editable Optional Region** — создает новую опциональную, а внутри нее — редактируемую область;
- **Repeating Table** — создает повторяющуюся область, внутри которой находятся редактируемые области в формате таблицы.

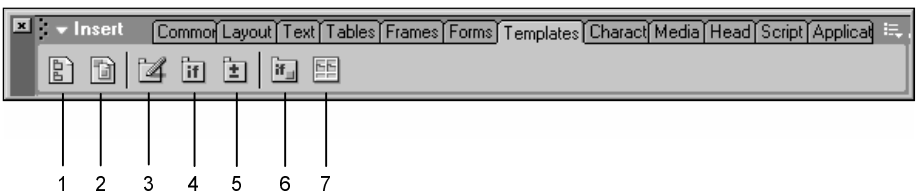


Рис. 10.18. Кнопки на панели **Insert** на вкладке **Templates**: 1 — **Make Template**, 2 — **Make Nested Template**, 3 — **Editable Region**, 4 — **Optional Region**, 5 — **Repeating Region**, 6 — **Editable Optional Region**, 7 — **Repeating Table**

Редактируемые области

Для разметки редактируемой области в шаблоне можно использовать несколько способов:

- выполните команду меню **Insert | Template Objects | New Editable Region** или используйте комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<V>;
- щелкните правой кнопкой мыши по выделенному объекту и в контекстном меню выберите команду **Templates | New Editable Region**;
- щелкните на значке **Editable Region** на панели **Insert**, вкладка **Templates**.

После любого варианта событий появляется диалоговое окно **New Edit Region** с единственным параметром — полем ввода **Name**, в котором нужно задать имя новой области (рис. 10.19). Нажав кнопку **OK**, вы оказываетесь лицом к лицу с новой областью.

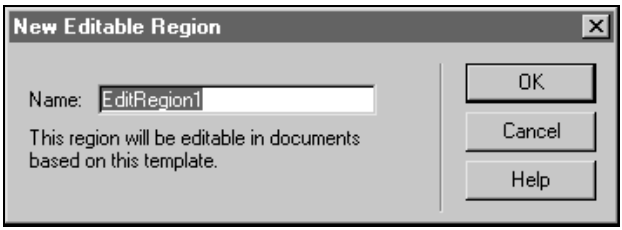


Рис. 10.19. Диалоговое окно **New Edit Region** для ввода имени новой области

Если перед этим был выделен текст или какой-нибудь объект, то он автоматически оказывается внутри редактируемой области. Если ничего не было выделено, то в месте вставки текстового курсора появляется пустая редактируемая область.

Чтобы удалить редактируемую область, следует ее выделить, а затем использовать команду меню **Modify | Templates | Remove Template Markup**. Будет удалена только разметка, содержание останется прежним.

Совет

Для точного выделения редактируемой области можно поместить текстовый курсор внутри нее, а затем щелкнуть на теге `<mmtemplate:editable>` в селекторе тегов в нижнем левом углу окна документов.

При работе с установленной вспомогательной разметкой, редактируемые области отображаются как прямоугольные рамки с надписью над верхним левым углом, соответствующей имени области.

Повторяющиеся области

Повторяющиеся области, в отличие от редактируемых, сами по себе позволяют только добавлять или удалять заданные объекты, к примеру, строки в таблице. Как правило, повторяющиеся области используются вместе с редактируемыми. Первые обеспечивают единый стиль повторяющихся элементов (строк в прайсе на товары), а вторые позволяют наполнить эти элементы уникальными данными.

Чтобы создать в шаблоне повторяющуюся область, используйте один из следующих приемов:

- нажмите кнопку **Repeating Region** на панели **Insert**, вкладка **Templates**;

- щелкните правой кнопкой мыши на выделенном объекте и в контекстном меню выберите команду меню **Templates | New Repeating Region**;
- выполните команду меню **Insert | Template Objects | Repeating Region**.

После этого появится диалоговое окно с единственным параметром, в котором нужно будет указать название области, какое только вы ей сможете придумать.

Теперь, если мы сохраним шаблон, а затем создадим документ на его основе, то увидим, что над повторяющейся областью, кроме надписи с именем, появились еще четыре кнопки управления (рис. 10.20). Кнопка с плюсом позволяет добавить еще одну копию повторяющейся области, а кнопка с минусом — удалить текущую выделенную копию. Кнопки со стрелками служат для перемещения выделенной копии вверх или вниз в общей последовательности.

Рис. 10.20. В документе на основе шаблона над повторяющейся областью имеются специальные управляющие кнопки

Как можно догадаться, само по себе повторение имеет мало практической пользы. Повторяющиеся области используются вместе с редактируемыми, к примеру, для составления прайсов (рис. 10.21). Добавление редактируемой области происходит обычным путем.

Для удаления повторяющейся области (имеется в виду разметка, а не содержание), необходимо выделить ее, а затем выполнить команду меню **Modify | Templates | Remove Template Markup**.

Совет

Для точного выделения повторяющейся области можно поместить текстовый курсор внутри нее, а затем щелкнуть на теге `<mmtemplate:repeat>` в селекторе тегов в нижнем левом углу окна документов.

Специально для прайсов и прочих таблиц в Dreamweaver MX предусмотрена возможность создания так называемой повторяющейся таблицы. Повторяющаяся таблица — это та же повторяющаяся область, но внутри которой

размещена таблица. При этом отдельные ячейки таблицы сразу размечены, как редактируемые области. Пожалуй, лучше немедля перейти к практике, чем пытаться объяснить на словах.

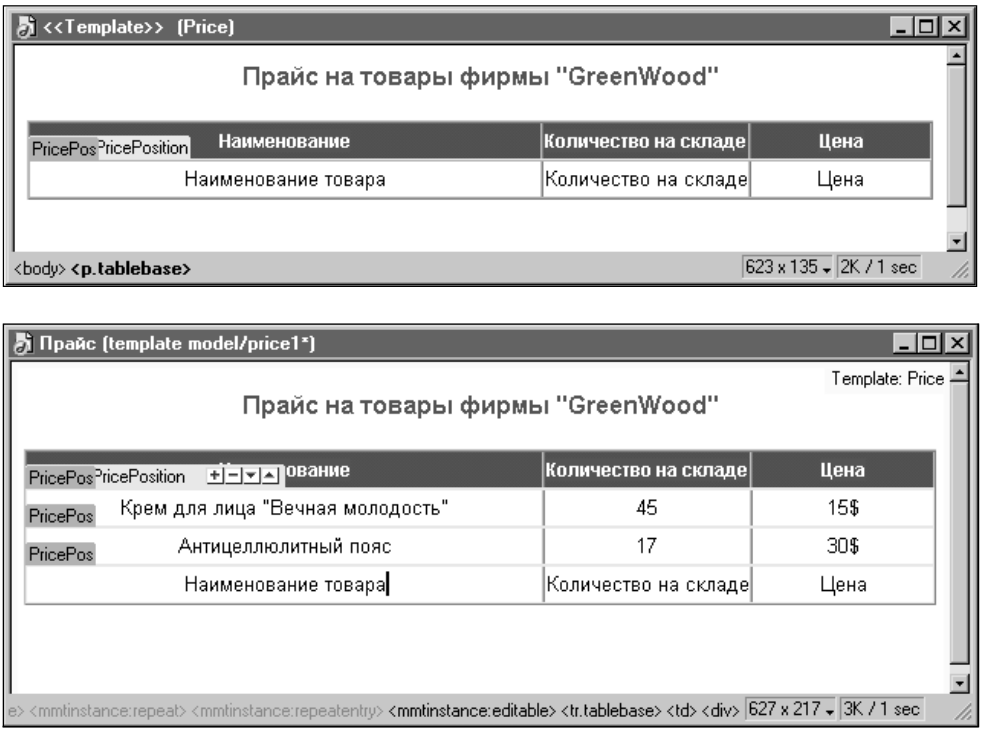


Рис. 10.21. Пример составления прайса с помощью повторяющейся области. Вверху — исходный шаблон, задающий дизайн таблицы и повторяющуюся строку для добавления данных. Внизу — документ на основе шаблона, в котором создано три копии повторяющейся строки

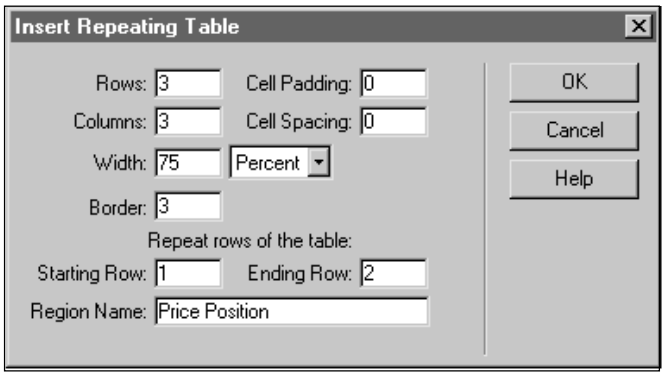
Запустите диалоговое окно создания повторяющейся таблицы с помощью команды меню **Insert | Template Objects | Repeating Table** или нажав кнопку **Repeating Table** на панели **Insert** на вкладке **Templates**.

В диалоговом окне **Insert Repeating Table** обратите внимание на следующие параметры (рис. 10.22):

- **Rows** — количество строк в таблице;
- **Columns** — количество столбцов;
- **Starting Row** — начальная строка, с которой в таблице начнется разметка на редактируемые области;

- **Ending Row** — конечная строка, на которой закончится разметка на редактируемые области;
- **Region Name** — имя повторяющейся области, в которую будет включена таблица.

По поводу остальных параметров можно обратиться к *главе 12*, рассказывающей про таблицы.



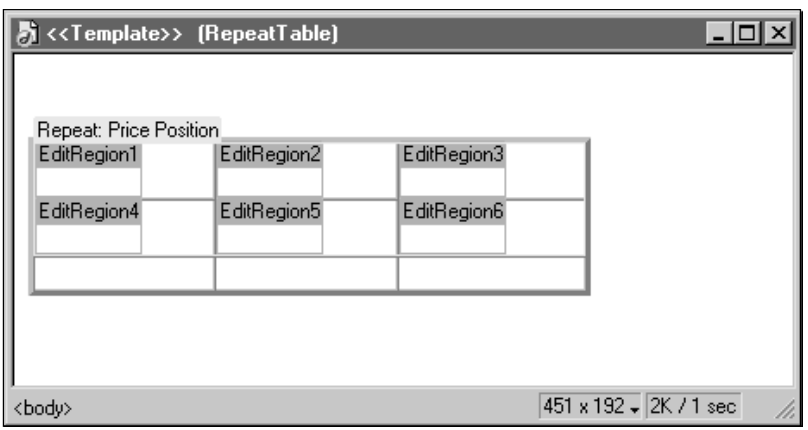


Рис. 10.22. Диалоговое окно **Insert Repeating Table**, которое определяет параметры повторяющейся таблицы, и таблица, созданная по указанным в окне параметрам

Нажав кнопку **OK**, мы получим повторяющуюся таблицу, в которой часть строк является редактируемой.

Напоследок остается добавить, что при включенной вспомогательной разметке в Dreamweaver повторяющиеся области выделяются прямоугольной рамкой, кнопками управления и надписью типа "**Repeat:** ***Name***", где ***Name*** — имя области.

Параметры шаблона

Под параметрами шаблона в Dreamweaver понимается некий набор переменных, определяемых в шаблоне. Значения таких переменных можно менять на страницах, построенных с участием шаблона, при помощи диалогового окна, которое вызывается по команде меню **Modify | Template Properties**.

Параметры шаблона отчасти заменяют свойства Web-страницы, которые в документах на основе шаблона изначально блокируются от изменений. Это происходит за счет того, что отдельные атрибуты тега `<body>`, как и любого другого тега, можно делать редактируемыми.

Кроме того, к параметрам шаблона относятся переменные, выполняющие роль условных переключателей для опциональных областей. Вы можете самостоятельно определить свою собственную переменную. Для этого, открыв шаблон, перейдите в текстовый режим работы и запишите между тегами `<head>` следующую строку:

```
<!-- TemplateParam name="UsePrice" type="boolean" value="true" -->,
```

где вместо `UsePrice` следует поставить имя своей переменной (только из латинских символов), вместо `boolean` — тип данных для переменной, а вместо `true` — начальное значение переменной. Для опциональных областей, о которых сейчас пойдет речь, наиболее часто используется именно тип `boolean`, принимающий одно из двух возможных значений (`true` или `false`).

Опциональные области

Я бы назвал опциональные области условными, от "условие", но боюсь, тогда бы этот термин стал бы слишком легковесным. Условные области — как вам? Лично у меня сразу возникают ассоциации с воздушными замками и деревнями имени графа Потемкина.

Но на самом деле это области, которые то видны, то не видны в документах на основе шаблона. Если выполняется какое-то условие, которое задал дизайнер шаблона, то область становится видимой. Точнее говоря, она добавляется к странице. Если условие не выполняется — то вы и следа ее не найдете.

Чтобы отметить выделенный участок страницы или создать новую область как опциональную, следует выполнить одно из следующих действий:

- нажмите кнопку **Optional Region** на панели **Insert** на вкладке **Templates**;
- выполните команду меню **Insert | Template Objects | Optional Region**;
- щелкните правой кнопкой мыши на выделенном участке или просто на странице, а затем в контекстном меню выберите команду **Templates | New Optional Region**.

В диалоговом окне **New Optional Region**, которое появится, имеется две вкладки: **Basic** и **Advanced** (рис. 10.23). На первой из них надо всего лишь

ввести имя опциональной области в поле **Name** и установить переключатель **Show by Default**, если хотим, чтобы область изначально отображалась в документе.

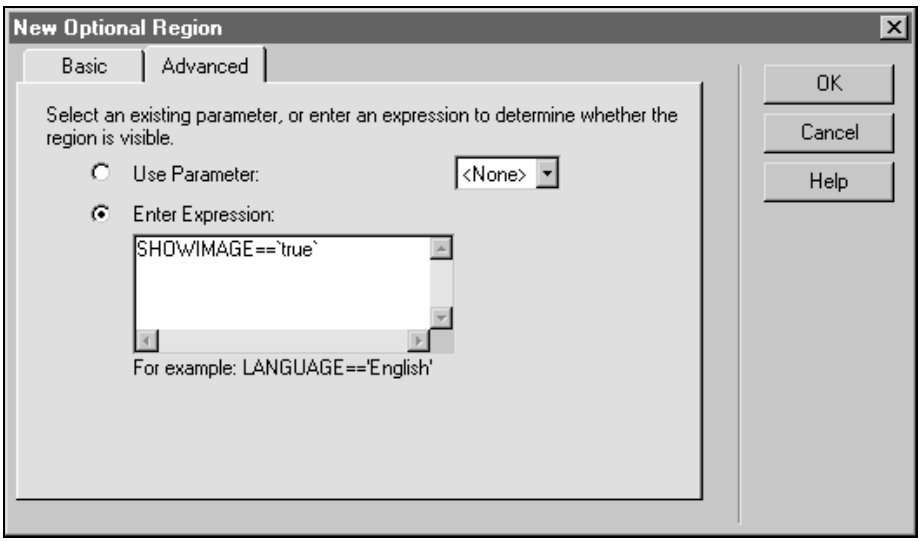


Рис. 10.23. Диалоговое окно **New Optional Region**, которое определяет параметры опциональной области шаблона (вкладка **Advanced**)

На вкладке **Advanced** следует выбрать переменную с помощью переключателя **Use Parameter** либо, установив переключатель **Enter Expression**, ввести логическое выражение в поле ввода. Общие правила:

- Область становится видна, если указанный в **Use Parameter** параметр шаблона равен **true** (булев тип данных).
- Выражение, которое используется вместо параметра, может иметь вид `VAR==expression`. Вместо `VAR` подставляется имя переменной, которую вы задали в шаблоне, а вместо `expression` — выражение. Если значения переменной и результат выражения совпадают, то условие выполняется и опциональная область появляется на экране.

После закрытия диалогового окна в исходном коде шаблона появляется следующий фрагмент:

```
<!-- TemplateBeginIf cond="SHOWIMAGE==true" -->
...
<!-- TemplateEndIf -->
```

где вместо многоточия следует исходный код, соответствующий содержимому опциональной области.

Общий смысл опциональной области — включение или выключение больших частей кода с помощью одного диалогового окна. Примерный порядок работы с опциональными областями таков:

1. Создайте документ на основе шаблона.
2. Используйте команду меню **Modify | Template Properties**, чтобы открыть диалоговое окно с параметрами шаблона.
3. Найдите переменную, которая отвечает за включение или выключение области, и присвойте ей нужное значение.
4. Закройте окно и получите результат — включение или выключение области (рис. 10.24).

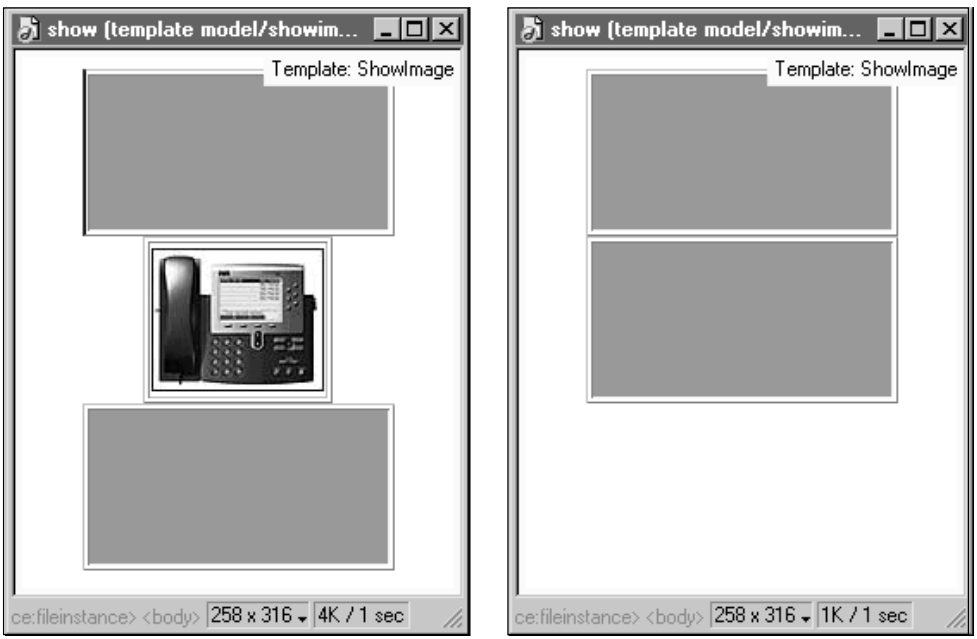


Рис. 10.24. Пример использования опциональной области на картинке: слева — условие видимости картинки выполняется, справа — условие видимости не выполняется (картинка просто не появляется на странице)

Редактируемые атрибуты тега

Кроме областей, в шаблонах допустимо выделять отдельные редактируемые атрибуты тега. Это можно использовать для настройки свойств объектов или страниц. К примеру, фоновый цвет, фоновое изображение Web-страницы — это подходящий объект для использования редактируемых атрибутов.

Чтобы установить нужное свойство объекта или страницы как редактируемое, выполните следующий порядок работы:

1. Находясь в визуальном режиме работы, выберите объект. Если вы хотите отметить атрибут тега, который явно не соотносится с видимыми объектами, перейдите в текстовый режим и установите курсор на этот тег. В примере с фоновым цветом страницы надо поставить курсор на тег `<body>`.
2. Используйте команду меню **Modify | Templates | Make Attribute Editable**.
3. В открывшемся диалоговом окне (рис. 10.25) выберите нужный атрибут тега в раскрывающемся списке **Attribute**. Для фонового цвета страницы таким атрибутом является **BGCOLOR**. Вы можете добавить свой собственный атрибут, если его нет в этом списке, нажав кнопку **Add** и введя имя атрибута в появившемся диалоговом окне.

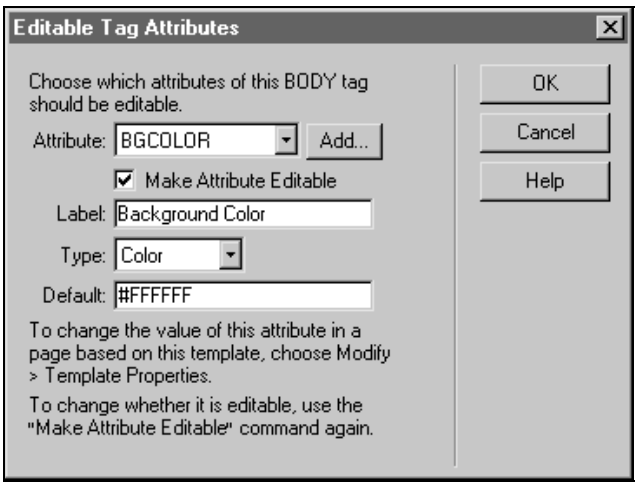


Рис. 10.25. Диалоговое окно **Editable Tag Attributes** для настройки редактируемого атрибута (или нескольких атрибутов) тега

4. Установите флажок **Make Attribute Editable**, чтобы сделать атрибут редактируемым. Вы можете вернуться к списку атрибутов и выбрать другой, чтобы также сделать его редактируемым.
5. В поле **Label** введите условное имя атрибута. Позднее вы будете опознавать атрибут по этому имени, так что не скупитесь на фантазию.
6. В списке **Type** укажите тип атрибута. Возможные значения: **Text** (текстовый тип), **URL** (ссылка), **Color** (цвет), **True/False** (булев тип данных "Да/Нет"), **Number** (числовой тип). В примере с атрибутом **BGCOLOR** мы выбираем, конечно же, тип **Color**.

7. В поле **Default** введите исходное значение атрибута — таким, каким оно должно быть в шаблоне и при создании страницы на основе шаблона.
8. Нажмите кнопку **OK**, чтобы изменения вступили в силу, или **Cancel**, если вы поняли, что не стоит заниматься редактированием свойств объекта или страницы.

Доступ к редактируемым атрибутам на страницах на основе шаблона осуществляется с помощью команды меню **Modify | Template Properties**. В диалоговом окне приводится список имеющихся переменных (рис. 10.26), среди которых находятся и условные имена, которые мы дали редактируемым атрибутам.

Чтобы изменить значение переменной или атрибута, надо выделить ее в списке. При этом в нижней части диалогового окна появится поле ввода, соответствующее указанному типу атрибута. Быстренько указываем нужное значение, нажимаем кнопку **OK** — и готово!

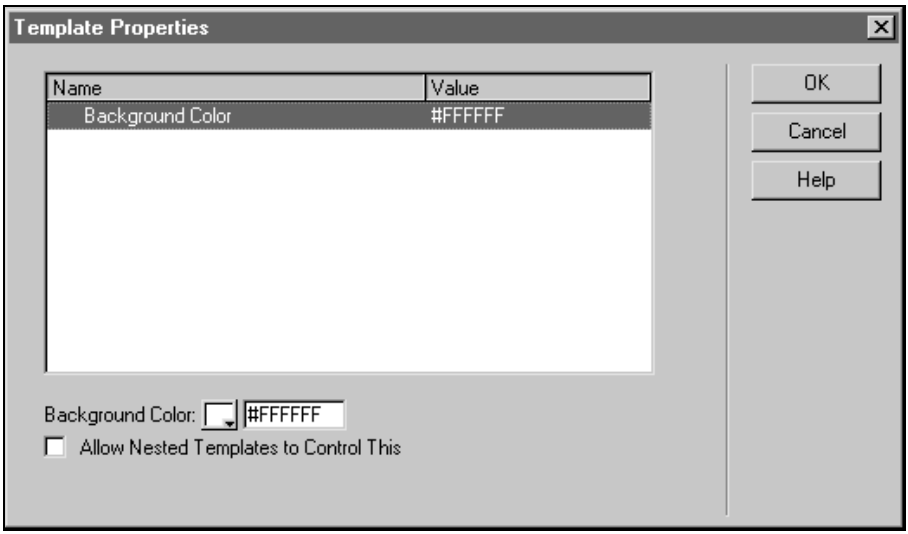


Рис. 10.26. Диалоговое окно **Template Properties** используется для присваивания переменным шаблона требуемых значений

В дальнейшем, если кому-то захочется сделать данный атрибут тега нередактируемым, он может использовать ту же команду меню **Modify | Templates | Make Attribute Editable** и то же диалоговое окно. Нужно всего лишь выбрать атрибут из списка и снять флажок **Make Attribute Editable**.

За пределами тега *<html>*

Вся разметка для шаблонов находится в исходном коде только внутри тегов `<html>`. Между тем, в ряде случаев, внутри Web-страницы могут быть

использованы серверные скрипты, которые располагаются за пределами этого тега. Это не значит, что все серверные скрипты обязательно делают так, но иногда подобное встречается.

При редактировании таких скриптов в шаблоне изменения в них не будут копироваться на страницы, использующие этот шаблон. Чтобы включить копирование, придется немного поработать руками. Откройте шаблон в текстовом режиме, поставьте курсор на свободное место где-нибудь внутри тегов `<head>` и введите следующую строку:

```
<!-- TemplateInfo codeOutsideHTMLIsLocked="true" -->
```

После этого все изменения в исходном коде, расположенные за пределами тега `<html>`, будут исправно копироваться из шаблона на страницы, построенные на его основе. Кроме того, такой код будет заблокирован от изменений на таких страницах.

Создание страницы на основе шаблона

Когда есть шаблон, страницу на его основе создать легко, почти как мышью щелкнуть. Для этого можно использовать как стандартное диалоговое окно для создания нового документа, так и панель **Assets**. Рассмотрим сначала первый способ.

Выберите команду меню **File | New** или используйте комбинацию клавиш <Ctrl>+<N>. В диалоговом окне **New from Template** перейдите на вкладку **Templates** (рис. 10.27). В первой области, которая называется **Template for**, следует выбрать сайт, из числа тех, которые были зарегистрированы как проекты в Dreamweaver. Во второй, которая будет названа по имени выбранного сайта, появится список имеющихся шаблонов для этого сайта. Щелкните по нужному шаблону, при этом справа в области **Preview** появится визуальное отображение шаблона. Если вы хотите, чтобы страница автоматически обновлялась при всех изменениях в шаблоне, установите флажок **Update Page when Template Changes**. Для завершения процесса нажмите кнопку **Create**, а для отмены — кнопку **Cancel**.

При создании страницы с помощью панели **Assets**, разумеется, сначала нужно убедиться, что эта панель открыта, а если нет — то открыть ее, использовав команду меню **Window | Assets** или клавишу <F11>. Откройте вкладку **Templates**, щелкнув по одноименной кнопке (с левого края панели, вторая снизу). На вкладке можно видеть список шаблонов для текущего сайта. Как выбрать другой сайт? С помощью панели **Site**, разумеется. В верхней части этой панели, слева, имеется раскрывающийся список с именами сайтов, определенных в Dreamweaver (рис. 10.28). Выберите нужный, затем вернитесь к панели **Assets**. Щелкните правой кнопкой мыши по имени нужного шаблона и в контекстном меню выберите команду **New from template**.

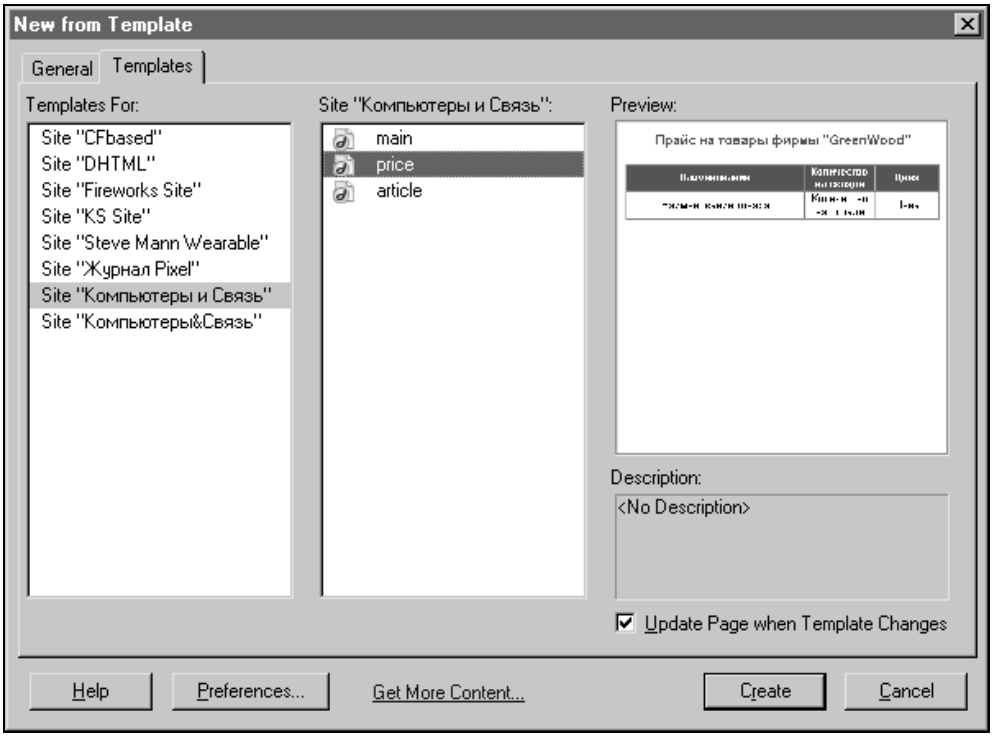


Рис. 10.27. Выбор шаблона страницы в диалоговом окне **New from Template**

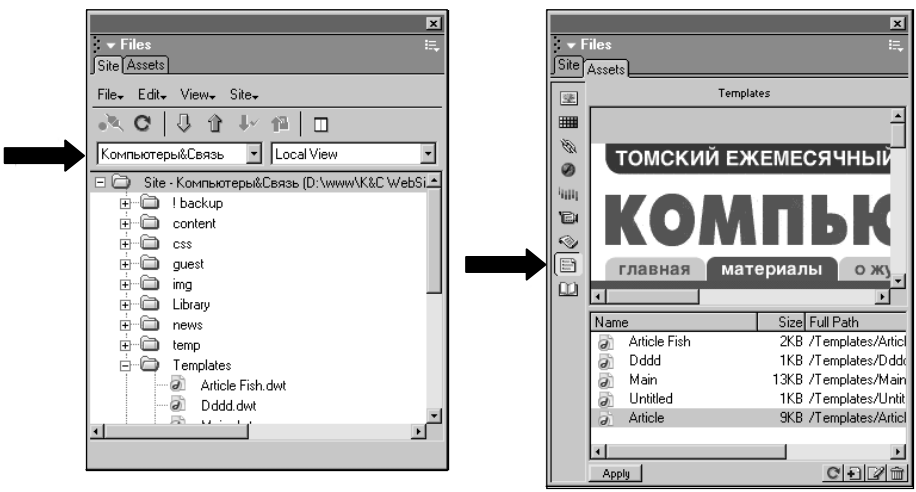


Рис. 10.28. Создание страницы на основе шаблона с помощью панелей **Site** и **Assets**: сначала укажите сайт на панели **Site**, затем выберите шаблон на панели **Assets**

Если при открытии новой страницы в Dreamweaver включен режим вспомогательной разметки, то можно видеть границы областей шаблона. Над каждой областью выводится ее имя, а в правом верхнем углу страницы имеется надпись **"Template: <*Name*>"**, где ***Name*** — имя шаблона, на котором создана страница.

Теперь вы свободны делать с этой страницей, что вам заблагорассудится, но только в рамках, заданных редактируемыми и прочими областями разметки шаблона. При попытке занести курсор над другой областью, его форма изменится на перечеркнутый кружок, давая понять, что любые изменения здесь запрещены.

Вложенные шаблоны

Страница, которая была создана на основе шаблона, сама может использоваться в качестве шаблона. Для этого ее надо всего лишь сохранить в виде шаблонной страницы.

При создании такой шаблонной страницы необходимо снова отметить редактируемые области. Такую разметку можно проводить только внутри редактируемых областей, заданных изначально.

На выходе получается очень интересное блюдо — многоуровневый шаблон. Один шаблон вложен внутри другого, изменения в главном шаблоне откликаются во всех его потомках, а изменения в шаблонах-потомках передаются их собственным "детям".

Будем называть *потомком* шаблон, построенный на основе страницы, которая уже была построена на основе шаблона. Запомните несколько простых правил, и вам будет легче разбираться в этих сложных объектах — вложенных шаблонах.

- Редактируемая область шаблона-потомка может быть определена только внутри редактируемой области исходного шаблона.
- Каждая редактируемая область исходного шаблона передается по наследству шаблону-потомку, если только в ней не были определены редактируемые области шаблона-потомка. В этом случае она перестает быть редактируемой в потомке.
- Таким образом, на Web-странице, построенной на основе шаблона-потомка, могут одновременно находиться редактируемые области, как напрямую доставшиеся от самого первого шаблона, так и от промежуточных шаблонов-потомков.
- Число поколений, то есть вложений шаблона в шаблон, теоретически ничем не ограничено.

Обновление страниц

Периодически, после того, как кто-нибудь, возможно, даже вы, внесет изменения в шаблон, на котором построены страницы вашего сайта, Dreamweaver будет спрашивать, обновлять страницы или нет? Выглядит этот

вопрос в виде диалогового окна со списком страниц, которые используют данный шаблон (рис. 10.29). Нажмите кнопку **Update**, чтобы ответить утвердительно. Если вы считаете, что пока не надо обновлять, нажмите кнопку **Don't Update**.

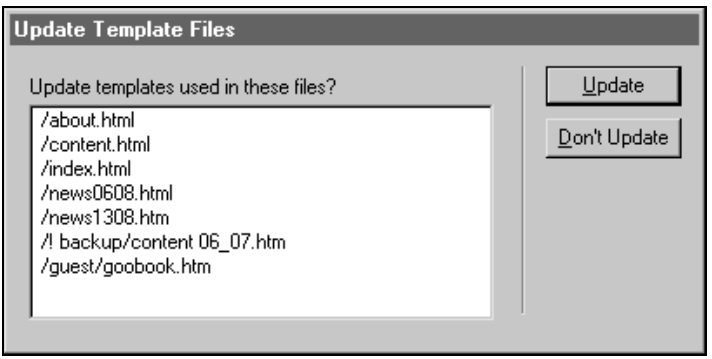


Рис. 10.29. Диалоговое окно **Update Template Files** со списком страниц, созданных на основе шаблона, которое появляется при изменении шаблона

Обновление страниц можно проводить и самостоятельно. Отдельную страницу, открытую в Dreamweaver, можно обновить с помощью команды меню **Modify | Templates | Update Current Page**. Все страницы сайта можно обновить, используя команды меню **Modify | Templates | Update Pages**.

Смена шаблонов

Страница, которая была создана на основе одного шаблона, может быть переориентирована на совершенно другой. Допустим, у нас шаблон для статей, которые размещаются на сайте. В шаблоне две редактируемых области — для заголовка и для тела статьи. Мы разработали замечательный сайт и наполнили его сотнями статей. Через несколько месяцев заказчику вдруг захотелось поиграть с дизайном. Причем настолько, что речь идет уже не о каких-то отдельных исправлениях, а о глубоком перепахивании всей концепции. Желательно представить несколько вариантов и, на всякий случай, не убивать имеющийся дизайн.

В таких случаях удобно использовать смену шаблонов. В примере со статьями можно создать еще два-три шаблона, в каждом из которых определено по две редактируемых области, причем называются они так же, как в уже имеющемся шаблоне. Благодаря этому мы можем взять любую страницу со статьей и заменить один шаблон на другой, быстро и легко, с помощью простой операции. Вот эта операция.

Откройте страницу, в которой нужно сменить шаблон. После этого выполните одно из следующих действий:

- выберите команду меню **Modify | Templates | Apply Template to Page**. В появившемся окне укажите шаблон и, по желанию, сайт (рис. 10.30). Установите флажок **Update Page when Template Changes**, чтобы изменения в новом шаблоне вызывали автоматическое обновление страницы. Нажмите кнопку **Select**;
- откройте панель **Assets** на вкладке **Templates**, выберите шаблон и нажмите кнопку **Apply** на панели внизу слева;
- можно не щелкать на панели **Assets**, а просто перетащить понравившийся шаблон в окно документа.

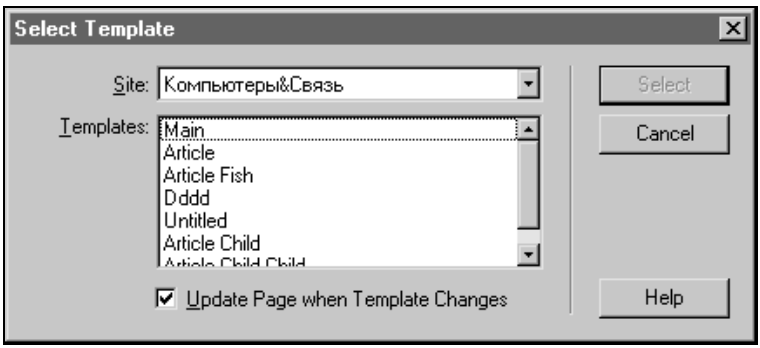


Рис. 10.30. Диалоговое окно **Select Template**

После этих действий, если количество и имена областей разметки в предыдущем и новом шаблоне совпадают, вы увидите, как облик страницы моментально изменится. Прежним останется только содержание редактируемых областей (рис. 10.31).

Если же количество и имена областей в предыдущем и новом шаблонах не совпадают или предыдущего шаблона вообще не имеется, то Dreamweaver не знает, как распределить содержимое страницы и обращается к вам за помощью. Появляется диалоговое окно **Inconsistent Region Names**, в котором имеются следующие параметры (рис. 10.32):

- список несовпадающих областей, который занимает большую часть окна. В колонке **Resolved** должны находиться соответствующие имена областей в новом шаблоне;
- раскрывающийся список **Move Content to New Region**, который содержит имена всех областей в новом шаблоне. Чтобы передать содержимое выбранной области без потерь, укажите соответствующую ей новую область в этом списке. Чтобы удалить содержимое области, выберите в этом

списке вариант **Nowhere**. Если вы хотите, чтобы содержимое всех старых областей перекочевало в одну область в новом шаблоне, выберите ее в списке **Move Content to New Region** и нажмите кнопку **Use for All**.

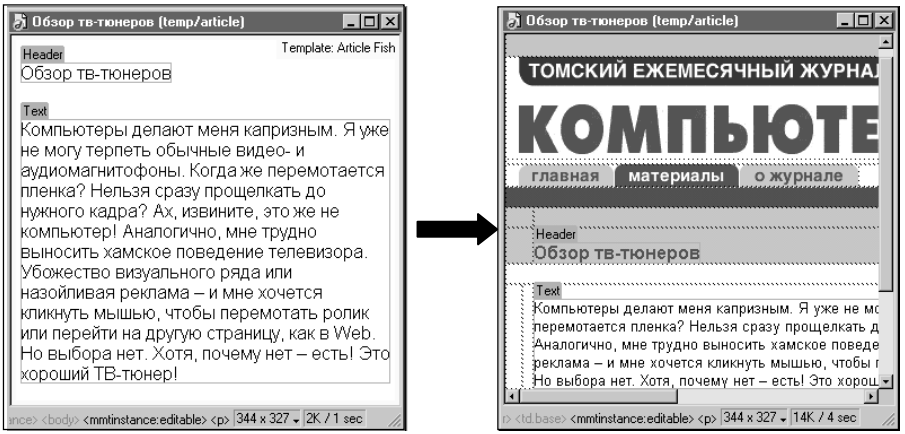


Рис. 10.31. Пример смены шаблона: слева — страница со статьей на основе простого шаблона, справа — та же страница, сменившая простой шаблон на более сложный. В обоих шаблонах используется две редактируемых области с именами **Header** и **Text**. В шаблонах используются разные стили CSS, поэтому различается даже оформление текста

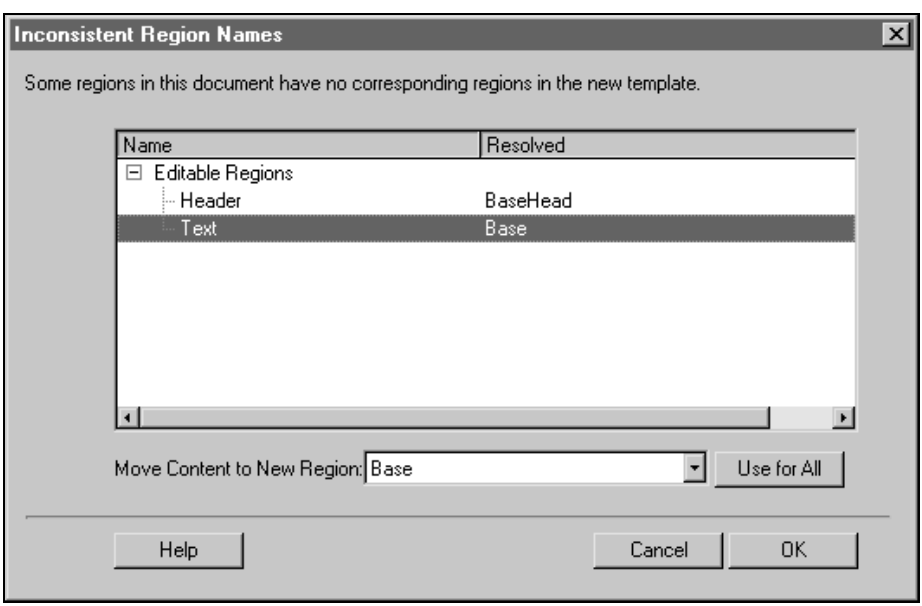


Рис. 10.32. Диалоговое окно **Inconsistent Region Names**

Отделение страницы от шаблона

Иногда шаблоны только мешают. Страница, которая была построена на шаблоне, может быть отделена и стать свободной, как обычные страницы. Никаких ограничений, никаких запретных областей. Для этого в Dreamweaver применяются два метода:

- разорвать связь между текущей страницей и ее шаблоном можно с помощью команды меню **Modify | Templates | Detach from Template**. После выполнения команды страница становится обычной страницей;
- экспортировать весь сайт, сделав обычными все страницы на основе шаблонов, можно, использовав команду меню **Modify | Templates | Export without markup**. При выполнении команды появляется диалоговое окно (рис. 10.33). В поле **Folder** укажите папку, куда будет экспортирован сайт. Снимите флажок **Keep Template Data Files**, если вы хотите получить действительно "очищенный" сайт. В противном случае, вместе с обычными страницами в папке для экспорта будут созданы их копии в формате XML, которые используются для сохранения информации о шаблонах. Установите флажок **Extract Only Changed Files**, если вы экспортируете, таким образом, не в первый раз и хотите лишь обновить изменившиеся файлы. В противном случае, будут заново экспортированы все файлы сайта. Нажмите кнопку **OK** и немного подождите, пока Dreamweaver закончит процесс.

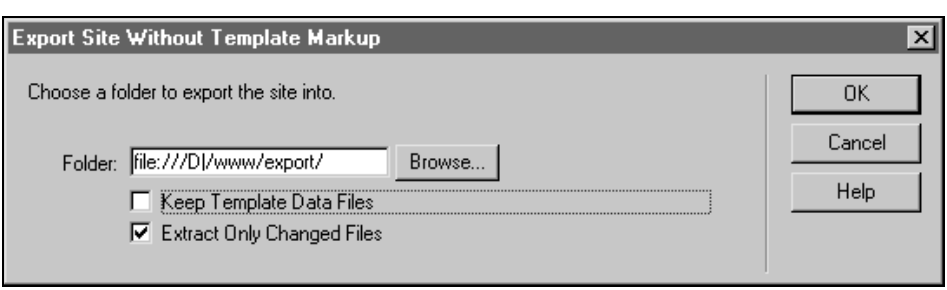


Рис. 10.33. Диалоговое окно **Export Site Without Template Markup** с параметрами при экспорте сайта без разметки

Шаблоны Dreamweaver 4

Если у вас осталась "заначка" в виде шаблонов с предыдущей, четвертой версии Dreamweaver, то вы можете смело использовать ее в Dreamweaver MX. Причем шаблоны до поры до времени будут сохранять обратную совместимость с Dreamweaver 4. До тех пор, пока вам не вздумается добавить новую область разметки в такой шаблон. При добавлении новой области, Dreamweaver MX использует новые правила разметки, которые будут непонятны для его более старой версии.

Часть II

ДИЗАЙН И СТРУКТУРА МАКЕТА

Глава 11. Web-дизайн в Dreamweaver

Глава 12. Таблицы

Глава 13. Слои

Глава 14. Фреймы

Глава 15. Создание Web-страницы с использованием динамического HTML

Глава 11

Web-дизайн в Dreamweaver

До сих пор мы рассматривали только отдельные элементы страницы — текст, картинки, мультимедийные объекты, формы. Мы изучили способы их создания и редактирования в Dreamweaver MX. Но сами по себе эти отдельные элементы — всего лишь строительные кубики, из которых вы можете сложить тысячи различных комбинаций. Кусочки цветного стекла почти не отличаются друг от друга, но мозаика, которая из них складывается, становится произведением искусства.

Мы приступаем сейчас к новому этапу освоения Dreamweaver MX — к этапу складывания мозаики, к построению домиков из строительных кубиков, к созданию макета Web-страницы из отдельных элементов. Зачастую именно этот этап и отнимает 90% рабочего времени дизайнера. Потому что секрет хорошего дизайна кроется не в отдельных удачных решениях для текста, не в привлекательных эффектах или сногсшибательных картинках. Секрет дизайна — в том, как собрать завершенное произведение, как объединить и расположить отдельные элементы. Из стандартных кубиков можно собрать оригинальную конструкцию. Из обычного текста и простеньких картинок можно сделать страницу-конфетку, страницу-подарок, оригинальную и привлекательную.

Начиная с этой главы, мы будем рассматривать различные способы объединения элементов страницы в одно целое. Вы узнаете приемы макетирования с помощью таблиц и слоев, методы построения сайтов на основе фреймов и удивительные эффекты динамического HTML.

Но сначала мы пройдемся по особенностям макетирования в пакете Dreamweaver MX, по его функциям и возможностям, которые могут значительно облегчить и даже улучшить это самое макетирование.

Гибкая и жесткая разметка страницы

Не открою секрета (или все-таки открою?), если скажу, что язык HTML изначально задумывался как средство для "гибкой" разметки документа. При такой разметке макет страницы изменяется в зависимости от размеров окна

браузера, разрешения и размеров монитора посетителя. Страница подстраивается под текущие размеры, она "плавает" — как плавают ее отдельные элементы (рис. 11.1). Вы можете получить похожий результат в Dreamweaver, просто вставляя элементы в страницу.

Примечание

Точнее сказать, язык HTML был рассчитан на логическую разметку, когда главным считается выделить логическую структуру документа, а не его внешнее оформление.

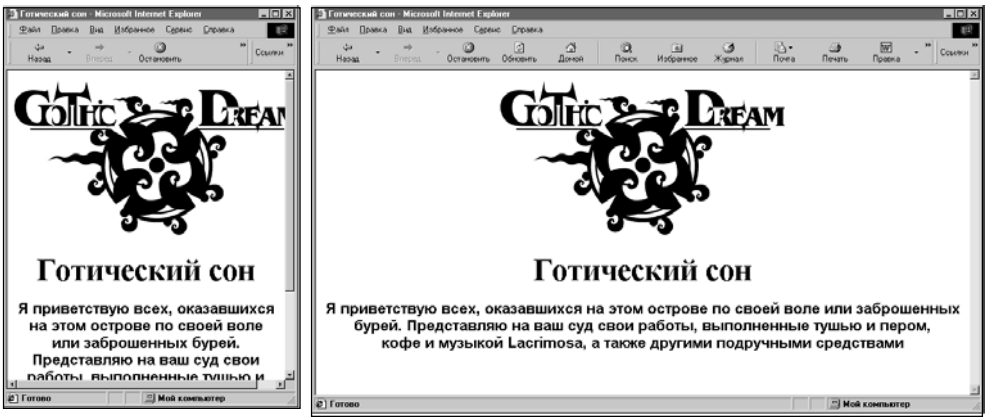


Рис. 11.1. Гибкая разметка документа позволяет ему подстраиваться под самые разные размеры окна браузера

Это было задумано из лучших побуждений. При подготовке языка учитывались интересы посетителей, которые работали на самых разных компьютерах, с самыми разными мониторами и видеокартами. Если бы HTML-страница имела постоянные размеры, то на некоторых мониторах она бы вся не помещалась, а на других — наоборот, оставляла слишком много свободного места.

Из-за того, что язык HTML был изначально ориентирован на "плавающую" разметку, в нем не было предусмотрено возможности точно задавать размеры и расположение отдельных элементов. Все элементы "плавают", выстраиваясь друг за другом в том порядке, в каком они следуют в исходном коде.

С того момента, как в Web приходят дизайнеры, положение меняется. Для того чтобы закрепить отдельные элементы страницы, установить им фиксированные координаты или хотя бы фиксированное взаимное расположение, начинают применять таблицы. Элементы, такие как текст и картинки, размещаются в отдельных ячейках таблицы, которые сохраняют взаимное расположение, а при некоторых ухищрениях — и свои размеры. До сих пор таблицы являются самым популярным и надежным методом жесткой разметки.

С помощью таблиц можно реализовать смешанный метод — когда дизайн страницы подстраивается под текущие размеры окна браузера, но сохраняет взаимное расположение элементов.

Вторым средством для жесткой разметки являются слои. Это контейнеры, в которые можно поместить любые объекты. Слою-контейнеру можно назначать любые координаты, независимо от того, в каком месте страницы он находится. Более того, слои могут накладываться друг на друга — возможность, которая ранее была недоступна в Web-дизайне. Подробнее о слоях и таблицах вы прочтете в соответствующих *главах 12* и *13*.

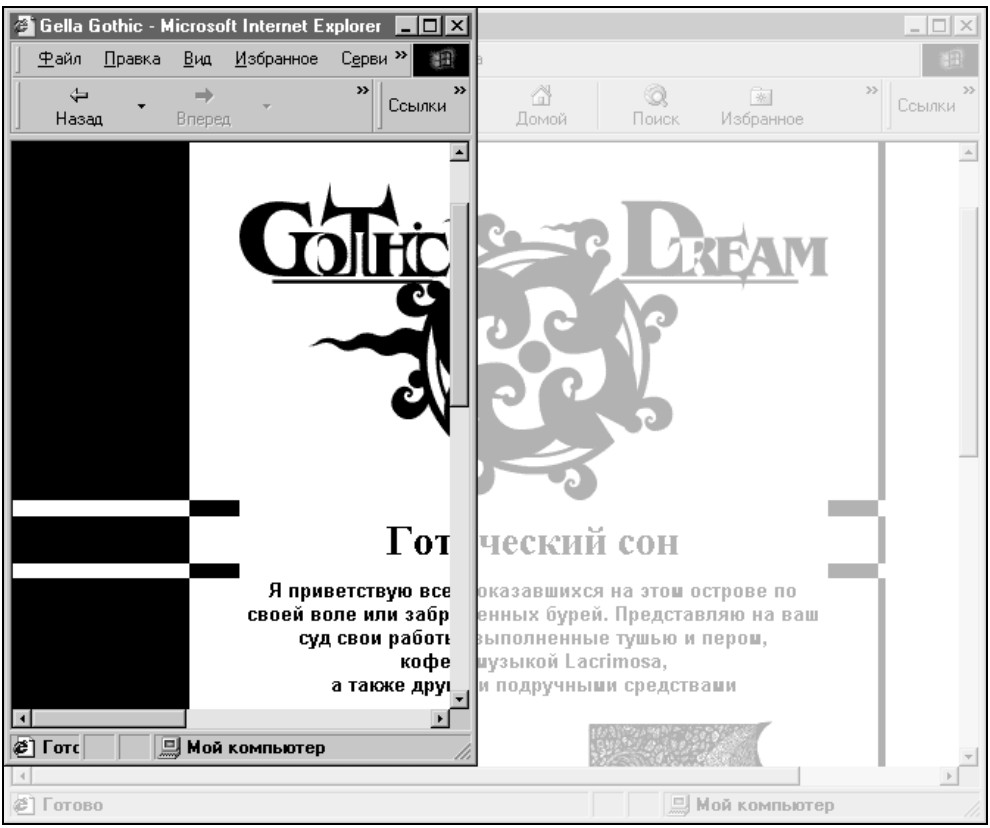


Рис. 11.2. Жесткая разметка документа задает фиксированное расположение элементов, независимо от размеров окна. Светлый рисунок — достаточные размеры окна для нормального отображения страницы

Жесткая разметка позволяет расположить выбранные объекты там, где они должны быть, независимо от размеров текущего окна и разрешения экрана (рис. 11.2). Благодаря победному шествию прогресса, большинство посетителей

Web работают на мониторах с более-менее похожими характеристиками: размером, разрешением и цветностью экрана. При проектировании страницы с жесткой разметкой необходимо ориентироваться на какой-то гарантированный размер экрана. Совсем недавно таким стандартом считался монитор с разрешением 640 на 480 пикселов. Но в последнее время многие Web-страницы начинают ориентироваться уже на больший размер — 800 × 600 пикселов.

Разрешение экрана

Вне зависимости от того, какой тип разметки — жесткий или гибкий будет выбран для проекта, вам будет полезно знать, как она выглядит при том или ином разрешении экрана. Для этого можно использовать два способа. Первый — это изменить разрешение своего монитора. Второй — это применить встроенную функцию Dreamweaver MX, которая просто изменит размеры окна документа.

Чтобы оценить внешний вид Web-страницы для мониторов с разрешением, отличающимся от текущего разрешения вашего монитора, выполните следующие действия:

1. Откройте Web-страницу в Dreamweaver MX в визуальном режиме работы.
2. Восстановите размеры окна, в котором показывается страница, чтобы оно не занимало весь экран. Это можно сделать (для тех кто не знает) щелчком по средней кнопке из трех, находящихся в верхнем правому углу окна. Поскольку в Dreamweaver MX справа обычно "припаркованы" инструментальные панели, положение этой кнопки может быть совсем не интуитивным (рис. 11.3).
3. После того как окно со страницей будет восстановлено (это значит, что оно будет свободно "плавать" внутри главного окна Dreamweaver), щелкните мышью по раскрывающемуся списку **Window Size**, который находится в правом нижнем углу документа (рис. 11.4).
4. В списке **Windows Size** укажите размеры предполагаемого монитора, на котором будет просматриваться страница.

После этого вы получите возможность оценить, насколько хорошо смотрится ваш проект при разрешении, скажем, 640 × 480 пикселов? А при 320 × 240? А впрочем, можете экспериментировать сами. Обратите только внимание, как расшифровываются надписи в списке **Window Size** (рис. 11.5):

- **536 x 196 (640 x 480, Default)** — размер окна соответствует размерам страницы в браузере на мониторе с разрешением 640 × 480. Слово **Default** обозначает, что окно браузера не развернуто во весь экран;
- **600 x 300 (640 x 480, Maximized)** — слово **Maximized** означает, что окно браузера развернуто во весь экран;

- аналогично следует трактовать и остальные надписи в списке. Чтобы выбрать разрешение экрана, смотрите на цифры в скобках. А чтобы выбрать, развернуто или нет окно браузера, — на слова **Maximized** или **Default**.

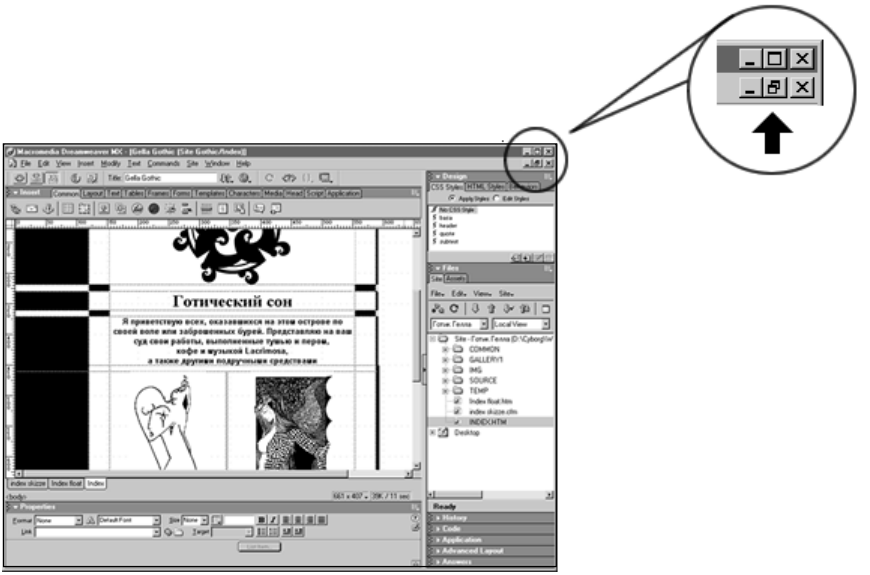


Рис. 11.3. Кнопка, необходимая для восстановления размеров окна документа

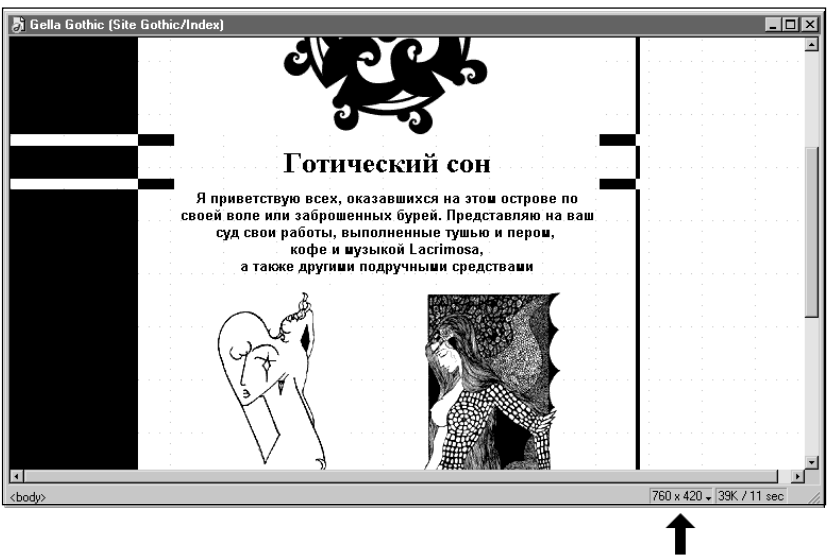


Рис. 11.4. Раскрывающийся список размеров окна спрятан в правом нижнем углу окна документа

Вы можете также щелкнуть по надписи **Edit Size** в списке размеров и отредактировать его, к примеру, для того, чтобы добавить разрешение какого-нибудь нестандартного устройства.

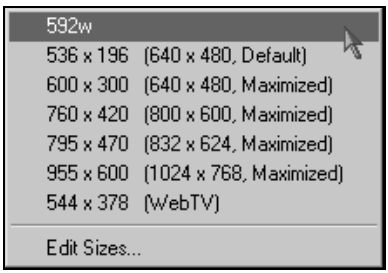


Рис. 11.5. Список **Window Size**, который позволяет выбирать размеры окна документа

Размеры файлов

Теперь вы знаете, как оценить видимые размеры страницы. Посмотрим, как оценить размеры, которые не видны глазу, но обычно ощущаются кошельком посетителя. Я имею в виду размеры файлов.

Поскольку это не книжка по основам хорошего HTML-дизайна, я не буду долго и нудно распространяться, как важно для посетителей, чтобы ваша страница быстро загружалась на его компьютер. Я просто напомню об этом.

Скорость загрузки страницы зависит от суммарного размера всех участвующих в ней файлов. Для оценки суммарного размера файлов в Dreamweaver MX существует специальный индикатор, расположенный в правом нижнем углу окна документа, сразу за списком с размерами окна (рис. 11.6).

Первое число, идущее в индикаторе перед косой чертой, обозначает реальный размер страницы в килобайтах, учитывающий не только размеры HTML-файла, но и все используемые в нем файлы: картинки, стили CSS, скрипты, мультимедийные объекты.

Второе число обозначает время загрузки в секундах при скорости соединения, указанного в настройках Dreamweaver. Обычно там по умолчанию стоит скорость 28,8 Кбайт/с. Чтобы изменить это значение, откройте настройки Dreamweaver с помощью команды меню **Edit | Preferences**, в списке категорий выберете **Status Bar** и найдите параметр **Connection Speed** (рис. 11.7).

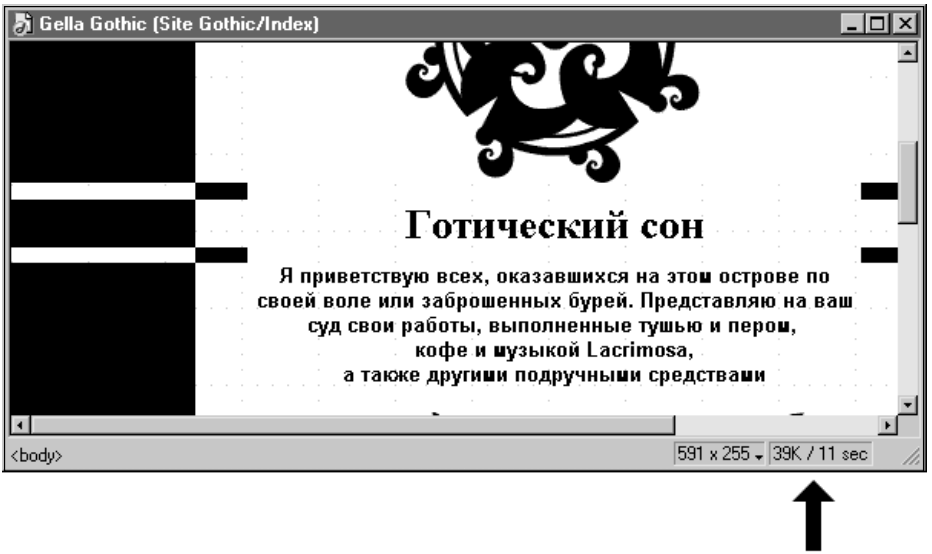


Рис. 11.6. Индикатор суммарного размера файлов и времени загрузки страницы

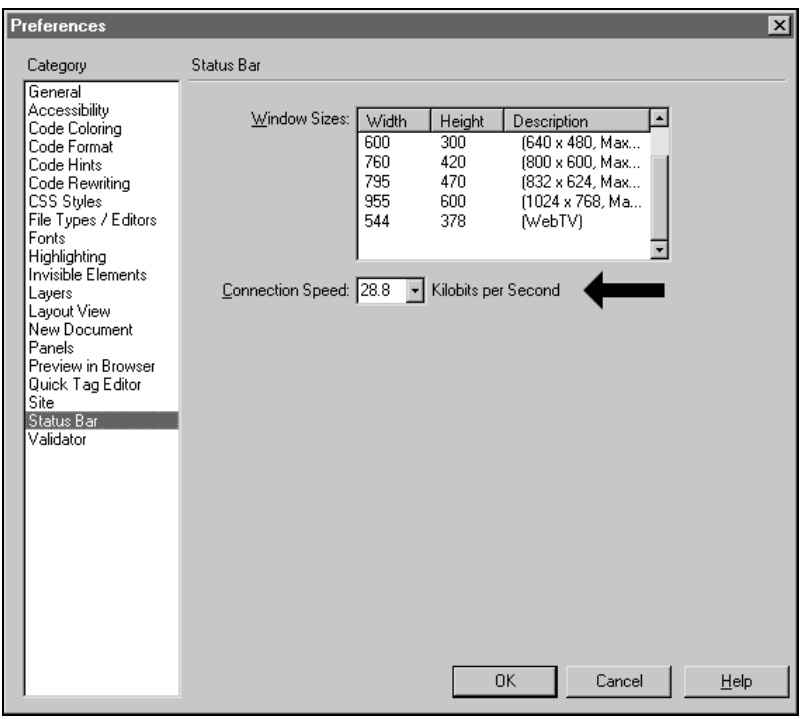


Рис. 11.7. Параметр **Connection Speed** в настройках Dreamweaver определяет предполагаемую скорость загрузки вашей страницы

Но имейте в виду, что не стоит рассчитывать на скорость соединения, которую способны выжать современные модемы. Реальная скорость загрузки страницы определяется массой дополнительных параметров, не последнюю роль из которых играет количество промежуточных соединений между сервером и провайдером посетителя, а также мощность сервера и его пропускная способность. Я имею в виду сервер, на котором будет расположена ваша страница. На предыдущей работе у меня был очень широкий канал, который теоретически мог обеспечить скорость передачи информации 10 Мбит/с. Это в сотни раз быстрее любого модема. Тем не менее, многие страницы скачивались отнюдь не за сотые доли секунды, как можно было ожидать, а гораздо, гораздо медленнее.

Поэтому не надейтесь на прогресс и скоростные модемы ваших посетителей. Не забывайте оптимизировать графику и прочие файлы, чтобы добиться минимального размера вашей страницы.

Черновые эскизы

Наверное, вам приходилось заседать на скучных и длинных заседаниях, когда участники то и дело рисуют чертей на салфетках или случайно подвернувшихся листках бумаги? В такие моменты я обычно рисую не чертей, а какие-нибудь концептуальные рисунки. Наиболее удачные я иногда даже использую как черновик для какого-нибудь макета. А иногда я сознательно набрасываю черновые эскизы для своих проектов на первом попавшемся обрывке, в то время, пока очередной докладчик нудно излагает об успехах своего отдела за отчетный период.

Иногда черновые эскизы поступают со стороны клиента. Если в заказчике умер художник, он может прислать подробный план макета, нарисованный от руки. Я помню одну замечательную заказчицу, которая присылала в наше агентство целые коллажи — композиции, составленные из приклеенных друг к другу вырезок с картинками. Кое-где они были даже дорисованы от руки.

Дизайнеры, которые пришли в Web из других областей, часто составляют черновой рисунок будущего сайта в излюбленной ими графической программе.

Чтобы облегчить труд построения готового сайта по черновому рисунку, в Dreamweaver MX предусмотрена такая функция, как использование временного графического фона для страницы. В роли фона выступает черновой рисунок. Web-дизайнер или, как еще говорят, Web-верстальщик, просто накладывает на этот черновик текст, рисунки и прочие элементы, добиваясь полного воплощения черновика в виде законченной Web-страницы.

Чтобы использовать черновик таким способом, необходимо предпринять следующие действия:

1. Получите черновой эскиз в виде растрового графического файла — отсканируйте или экспортируйте его из графической программы. Сохраните его в одном из форматов: GIF, JPG или PNG.
2. Откройте или создайте в Dreamweaver HTML-страницу, для которой предназначается черновик. Если вы создаете новую страницу, сохраните ее.
3. Откройте свойства страницы с помощью команды меню **Modify | Page Properties** или комбинации клавиш <Ctrl>+<J>.
4. Введите путь к файлу черновика в поле **Tracing Image** (рис. 11.8). Можно нажать кнопку **Browse** и выбрать файл с помощью стандартного диалогового окна.

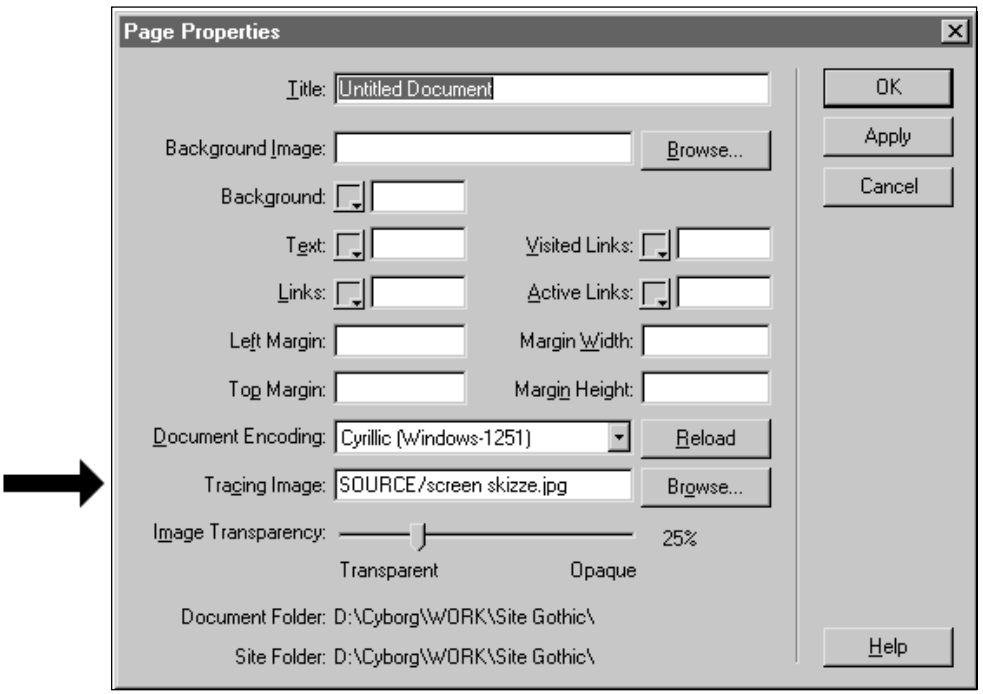


Рис. 11.8. Параметр **Tracing Image** в диалоговом окне **Page Properties** указывает путь к черновому эскизу

5. Вы можете нажать кнопку **Apply**, чтобы включить черновой рисунок, не закрывая диалогового окна, или кнопку **OK**, чтобы включить черновой рисунок и закрыть диалоговое окно **Page Properties** (Свойства страницы).

Рисунок появляется внутри HTML-страницы. Не правда ли, создается полная иллюзия готовой страницы (рис. 11.9)? Но это только видимость, которая действует только внутри Dreamweaver. Внутри браузера страница будет показана без чернового рисунка.

Рис. 11.9. Черновой эскиз, вставленный в новую страницу. Полоска с меню в верхней части эскиза появилась в результате того, что эскиз был получен с помощью программы, захватывающей изображение с экрана. Оригинал черновика был сделан в графической программе, меню от которого попало в захваченное изображение

Теперь можно приступить к созданию макета по черновику. Для этого, скорее всего, вам понадобится жесткая разметка страницы с помощью таблицы или слоев.

Если черновой рисунок выглядит слишком отчетливо и мешает восприятию "настоящей" страницы, сделайте следующее. Снова откройте диалоговое окно **Page Properties** и измените параметр **Image Transparency**, который задает прозрачность чернового наброска. Вы можете варьировать его от абсолютной резкости (значение 100%) до абсолютной прозрачности (0%).

Модульная сетка и линейки

Если вы выберете жесткую разметку для дизайна своей страницы, перед вами встанет задача точного размещения и выравнивания элементов на странице. Для облегчения этой задачи в Dreamweaver можно включить вспомогательную разметку в виде линеек и модульной сетки (рис. 11.10).

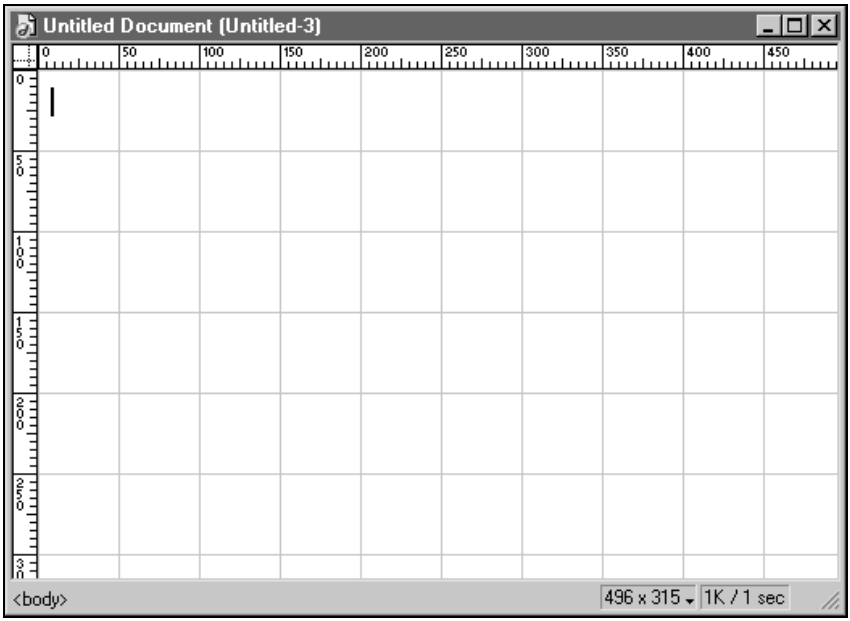


Рис. 11.10. Новый документ с включенной сеткой и линейками

Модульная сетка

Модульная сетка выглядит как сетка, что тут еще сказать? Она используется для точного позиционирования объектов, особенно если вы включите привязку к ней и будете использовать слои-контейнеры для построения макета. При включенной привязке к сетке слои "прилипают" к ближайшим линиям сетки и таким образом облегчают задачу точного позиционирования.

Для отображения сетки используйте команду меню **View | Grid | Show Grid** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<G>. Повтор этой же комбинации клавиш или команды меню приведет к исчезновению сетки.

Чтобы включить привязку к сетке, примените команду меню **View | Grid | Snap to Grid** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<G>. Честное слово, это не опечатка! Я заметил, что программисты Macromedia вообще обожают подобные многоэтажные комбинации из клавиш. Для некоторых из них

необходимо иметь пальцы профессионального пианиста, берущего аккорды в полторы октавы. Хорошо, что в отличие от пианино, в программах еще есть и команды меню, которые можно выбирать одним пальцем.

Но вернемся к модульной сетке. По умолчанию линии сетки расположены через каждые 50 пикселов. Чтобы изменить этот шаг, выберите команду меню **View | Grid | Grid Settings**. В диалоговом окне, которое откроется при этом, можно настроить следующие свойства сетки (рис. 11.11):

- **Color** — цвет линий сетки;
- **Show Grid** — если установить флажок, сетка отображается. Если сбросить, сетка исчезнет;
- **Snap to Grid** — привязка к сетке;
- **Spacing** — расстояние между соседними линейками сетки;
- **Display** — способ отображения сетки, который может принимать значения **Lines** — для показа сетки из линий и **Dots** — для показа сетки из точек. На мой взгляд, удобнее сетка из линий, поскольку она лучше заметна.

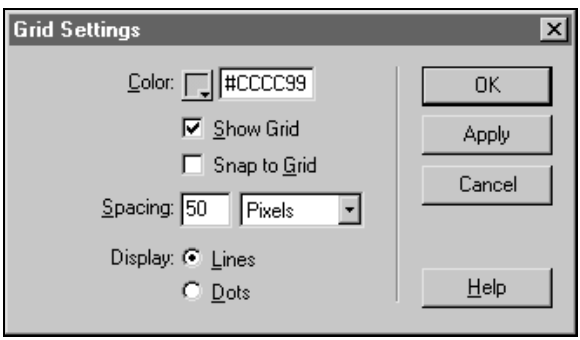


Рис. 11.11. Диалоговое окно **Grid Settings** со свойствами модульной сетки

Линейки

Линейки — это две пронумерованные шкалы, располагающиеся вдоль верхнего и левого края окна документа. Как и обычные линейки, они используются для быстрого определения координат объектов. Посмотрел на объект, перевел взгляд на горизонтальную или вертикальную линейку — и координаты (или размеры) уже в кармане! Чтобы включить линейки, необходимо использовать команду меню **View | Rulers | Shows All** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<R>. Чтобы спрятать линейки, примените те же клавиши или команду меню **View | Rulers | Hide All**.

Можно изменить единицы измерения, в которых размечена шкала. Самый быстрый способ — это щелкнуть правой кнопкой мыши по линейке и в контекстном меню указать один из следующих вариантов:

- **Pixels** — пикселы (наиболее рекомендуемый выбор);
- **Inches** — дюймы;
- **Centimeters** — сантиметры.

Начальную точку отсчета для обеих линеек можно сместить, если это нужно. Для этого надо щелкнуть на маленьком белом квадрате, расположенном в начале линеек, и перетащить его на новую точку отсчета.

Чтобы вернуть точку отсчета в исходное состояние, используйте команду меню **View | Rulers | Reset Origin**. После этого координаты на линейках будут отсчитываться с места пересечения линеек, левого верхнего угла.

Как линейки, так и сетка отображаются только при работе в Dreamweaver MX. Как, впрочем, и другие виды вспомогательной разметки в этом пакете.

Вспомогательная разметка

Кроме сетки и линеек, в Dreamweaver MX имеется еще несколько видов вспомогательной разметки. Это своего рода визуальные ориентиры, которые облегчают работу дизайнера, видны только в Dreamweaver и никак не влияют на внешний вид страницы в браузере и ее исходный код. Хороший пример — использование таблиц или слоев для разметки макета. Обычно для таких случаев используются таблицы и слои, которые сами по себе невидимы в силу того, что у них не задан цвет и нулевая толщина границы. Но работать с невидимыми объектами — задача не из легких. Поэтому на время работы в Dreamweaver мы включаем вспомогательную разметку, которая показывает нам не только невидимые таблицы и слои, но и другие невидимые объекты.

Чтобы включить или выключить вспомогательную разметку, используется команда меню **View | Visual Aids | Show All** (или **Hide All** — при выключении). Можно также применять с теми же целями комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<I>.

В группе меню **View | Visual Aids**, кроме описанной команды, находятся наименования различных групп невидимых объектов, для которых будет включаться вспомогательная разметка (рис. 11.12). Чтобы сделать разметку тех или иных объектов активной, отметьте соответствующую группу:

- **Table Borders** — границы таблиц;
- **Layer Borders** — границы слоев;
- **Frame Borders** — границы фреймов;

- **Image Maps** — разметка графических карт навигации;
- **Invisible Elements** — невидимые элементы страницы: комментарии, именные якоря и вставки на JavaScript или другом скриптовом языке.

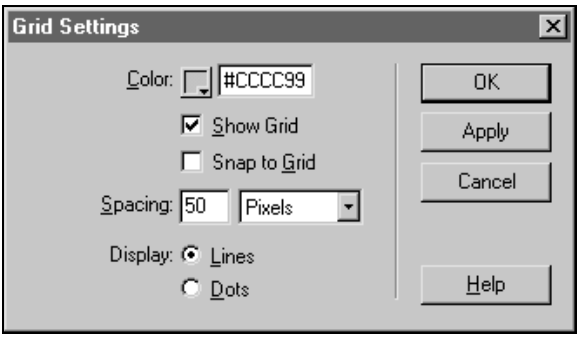


Рис. 11.12. Опции в меню **View**, включающие действие вспомогательной разметки для различных элементов страницы

Вспомогательная разметка значительно облегчает работу дизайнера в Dreamweaver. Несколько следующих глав посвящены задачам, в которых разметка будет интенсивно использоваться. Мы переходим непосредственно к макетированию страницы. Что же, самое время произнести дежурную остроту. Пристегните ремни, наш самолет набирает высоту!

Глава 12

Таблицы

Если бы кто-нибудь из Web-дизайнеров перенесся на машине времени в начало 90-х годов прошлого века, он бы наверняка удивил создателей и первопроходцев Web тем, как сегодня используются HTML-таблицы. Напомню, что язык HTML задумывался как средство гибкой, логической разметки страниц. Таблицы предназначались для представления табличных данных, не более. Кто бы мог подумать, что в таблицы начнут упаковывать целые страницы. И более того, именно таблицы позволили использовать HTML как средство для жесткой, фиксированной разметки страниц.

В данной главе мы будем обсуждать различные аспекты применения таблиц. Сегодня HTML-таблицы используются в двух областях. Первая из них, как можно догадаться, это оформление табличных данных — классический способ для форматирования различных статистических выкладок, сравнений, обзоров и так далее.

Вторая и самая распространенная на данный момент сфера применения таблиц — это построение макета всей страницы. Таблица используется как каркас, как сетка из ячеек, которые заполняются отдельными элементами (рис. 12.1). При этом сохраняется взаимное расположение объектов, дизайн страницы не "плавает" в зависимости от размеров окна браузера посетителя. А Web-дизайнер может гарантировать заказчику, что его фирменная страница будет одинаково выглядеть на самых разных мониторах. Более того, благодаря жесткой сетке, дизайнер может фактически копировать уже сложившийся фирменный стиль дизайна, если таковой имеется, с бумажных изданий (брошюр, годовых отчетов) и других твердых копий.

В этой главе мы рассмотрим следующие вопросы:

- построение таблиц классическим методом;
- построение таблиц в режим макетирования, который доступен в Dreamweaver MX благодаря наличию специального режима **Layout** для работы с таблицами;
- редактирование таблиц и их оформление;
- наполнение таблиц содержанием и редактирование этого содержания.

Рис. 12.1. Дизайн этой страницы выполнен на основе нескольких таблиц (пунктирные линии — границы таблиц в Dreamweaver MX). Это позволило создать жесткую схему расположения всех элементов — текста и рисунков

Для работы с таблицами в Dreamweaver нам понадобится, в основном, всего несколько инструментов (рис. 12.2).

- Панель **Properties** (Свойства) — пожалуй, это будет самый часто используемый инструмент в этой главе, как, впрочем, и вообще при работе в Dreamweaver.
- Панель **Insert** (Вставка), вкладка **Layout** — для переключения между режимами работы с таблицами, а также для визуального проектирования таблицы в режиме макетирования.

- Панель **Insert**, вкладка **Table** — для запуска диалогового окна создания таблицы, а также для добавления некоторых тегов при работе с исходным HTML-кодом.
- Группы меню **Insert** (Вставка) и **View** (Вид) — для тех же задач, что и предыдущие два инструмента.
- Панель **Tag Inspector** (Инспектор тегов) — весьма полезный инструмент для изучения структуры кода таблиц, который можно использовать, не выходя из визуального режима.

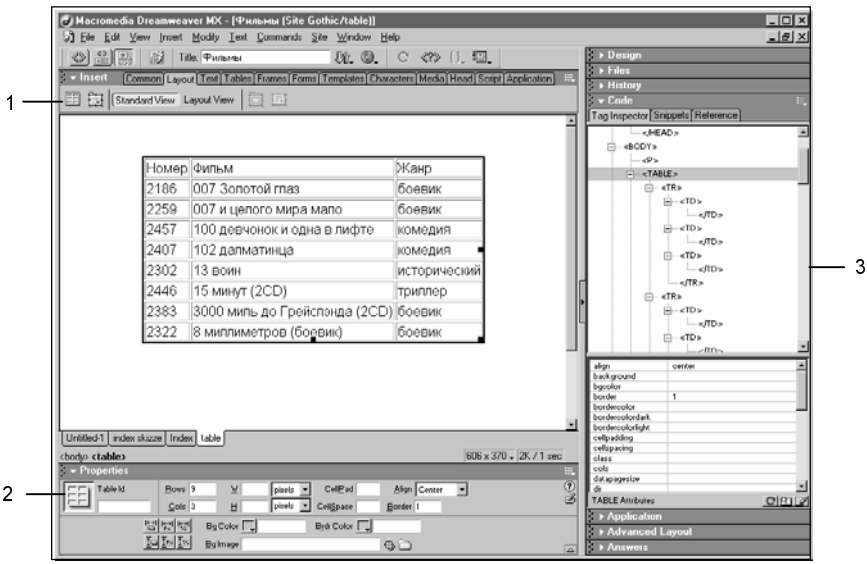


Рис. 12.2. Инструменты для работы с таблицами: 1 — панель **Insert**, вкладка **Layout**, 2 — панель **Properties** (при выделенной таблице), 3 — панель **Tag Inspector**

Два метода работы с таблицами

Для работы с таблицами в визуальном режиме Dreamweaver имеется два метода. Первый метод, стандартный, подразумевает, что мы сначала создаем таблицу, затем редактируем ее свойства, добавляем или удаляем ячейки. Перед созданием таблицы приходится заранее решать, сколько ячеек и столбцов в ней будет, какой ширины будет таблица и так далее. Таблица при этом отображается в виде, максимально приближенном к конечному изображению в браузере (рис. 12.3).

Второй метод — метод макетирования — состоит в том, что отдельные ячейки таблицы рисуются по мере надобности. Таблица при этом выглядит как серый прямоугольник, на котором выделяются нарисованные дизайнером

ячейки. Нам нет нужды заботиться о необходимом количестве ячеек в таблице — программа автоматически определяет все параметры и сама создает таблицу. Этот режим более удобен при разработке дизайна, когда еще нет готовой концепции и дизайнер пытается поймать идею, как Жар-птицу за хвост. Потому что в этом режиме работы можно свободно перетаскивать созданные ячейки, а также изменять их размер. Dreamweaver будет автоматически перекраивать структуру таблицы, определяя количество и размеры вспомогательных ячеек, которые необходимы для получения правильной HTML-таблицы.

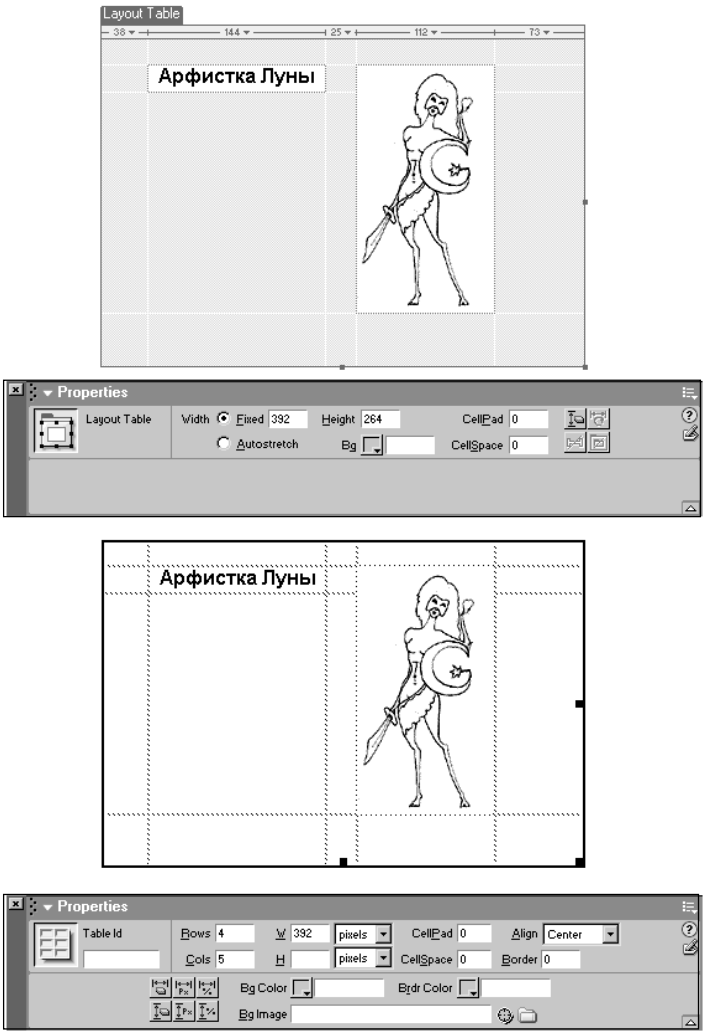


Рис. 12.3. Два режима работы с таблицами: вверху — таблица в режиме макетирования, внизу — та же таблица в стандартном режиме

Оба метода можно использовать в работе над одной и той же таблицей. Их можно переключать между собой, совмещая все преимущества классического метода и метода макетирования. Официально они именуются режимами просмотра таблиц, но на самом деле меняется не только отображение таблиц, но и логика работы с ними в Dreamweaver.

Следует отметить, что стандартный режим работы включен в Dreamweaver MX по умолчанию. Большинство операций с таблицами мы будем проделывать именно в этом режиме. Более того, везде, где не указано специально, подразумевается, что мы находимся в стандартном режиме работы. А вот режим макетирования очень удобен при создании "табличного" дизайна страниц, поэтому мы рассмотрим его отдельно в конце главы.

Создание таблицы

Если у вас уже есть таблица, подготовленная, к примеру, в Microsoft Excel, и вы хотите ее добавить к своей странице, то вам надо обратиться к *разд. "Импорт табличных данных" настоящей главы.*

Сейчас же речь пойдет о создании новой и чистой, с иголочки, таблицы. Поместите курсор в странице на то место, куда предполагается вставить таблицу. Откройте диалоговое окно **Insert Table** с помощью одного из следующих способов (рис. 12.4):

- нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<T>;
- используйте команду меню **Insert | Table**;
- нажмите кнопку **Insert Table** на панели **Insert**, вкладка **Table**.

В диалоговом окне можно задать свойства новой таблицы. Честно говоря, делать это необязательно — все параметры можно легко отредактировать потом, а пока их значения можно оставить определенными по умолчанию. Тем не менее, рассмотрим доступные нам параметры:

- **Rows** — количество строк таблицы;
- **Columns** — количество столбцов таблицы;
- **Cell Padding** — расстояние между содержимым и границами отдельной ячейки, в пикселах;
- **Cell Spacing** — расстояние между отдельными ячейками таблицы, в пикселах;
- **Width** — ширина таблицы в единицах измерения, которые выбираются из раскрывающегося списка: **Pixels** — пикселы, **Percent** — проценты;
- **Border** — ширина в пикселах для видимой рамки, которая окружает таблицу и разделяет ячейки.

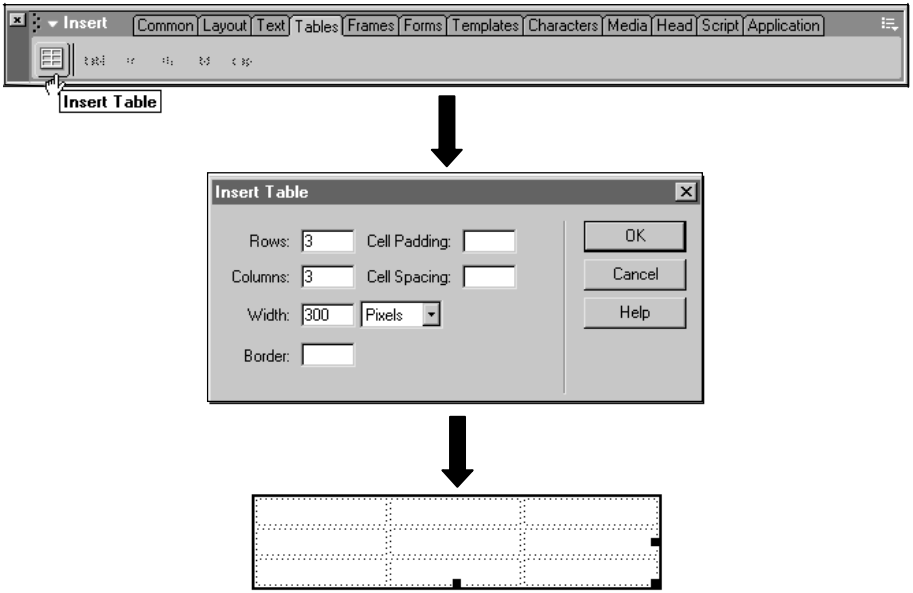


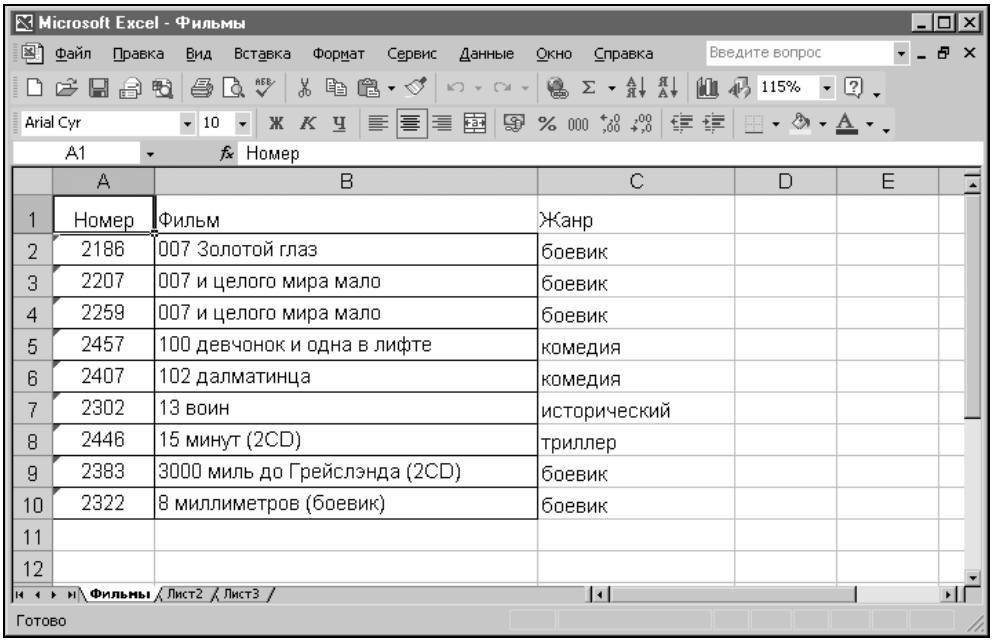
Рис. 12.4. Создание новой таблицы в Dreamweaver

После того как все параметры были определены (или нет), нажмите кнопку **OK**, чтобы создать новую таблицу. И пусть она пока кажется вам неказистой, это только начало пути.

Импорт табличных данных

Если надо опубликовать в Web какую-нибудь таблицу, подготовленную в другой программе, то можно не создавать ее заново в Dreamweaver, а просто воссоздать с помощью импорта текстового файла, содержащего табличные данные. Рассмотрим типичный пример: таблица подготовлена в Microsoft Excel и нам необходимо воспроизвести ее на Web-странице (рис. 12.5).

Простым копированием через буфер обмена тут не обойтись — в Dreamweaver будет вставлен только текст, а форматирование таблицы будет потеряно. Конечно, можно сохранить документ из Microsoft Excel как Web-страницу, чтобы потом открыть ее в Dreamweaver и работать с ней, как с обычным HTML-документом. Проблема в том, что пакет Microsoft Office создает HTML-документы с избыточным кодом, который вдобавок может неправильно отображаться в браузере. Для этого можно использовать методы очистки HTML-кода, о которых мы говорили в *главе 4*. Но зачем, когда у нас есть замечательный способ передачи табличных данных, о котором сейчас пойдет речь?



	A	B	C	D	E
1	Номер	Фильм	Жанр		
2	2186	007 Золотой глаз	боевик		
3	2207	007 и целого мира мало	боевик		
4	2259	007 и целого мира мало	боевик		
5	2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия		
6	2407	102 далматинца	комедия		
7	2302	13 воин	исторический		
8	2446	15 минут (2CD)	триллер		
9	2383	3000 миль до Грейслэнда (2CD)	боевик		
10	2322	8 миллиметров (боевик)	боевик		
11					
12					

Рис. 12.5. Таблица в Microsoft Excel, которую надо воспроизвести на Web-странице

Первым делом сохраним таблицу в нужном формате. Находясь в Microsoft Excel, откроем документ с необходимой таблицей и сохраним ее в формате "Текстовый файл с разделителями табуляции". Таким образом, можно сохранить только текущий лист документа Microsoft Excel, поэтому, если таблица размещается на нескольких листах, их придется сохранить в отдельных текстовых файлах.

После этого перейдем в Dreamweaver. Поставим курсор на Web-странице там, где хотим вставить таблицу с данными из Microsoft Excel. Используем команду меню **Insert | Table Objects | Import Tabular Data**, чтобы открыть диалоговое окно с настройками импорта (рис. 12.6).

- **Data File** — укажите в этом поле путь к текстовому файлу, который был сохранен из Microsoft Excel.
- **Delimiter** — этот раскрывающийся список служит для выбора символа, разделяющего соседние столбцы таблицы. В нашем примере с Microsoft Excel таким разделителем служит символ табуляции, которому соответствует вариант **Tab**. Другие значения из списка:
  - **Comma** — запятая. Используется при сохранении таблиц в формате CSV (также доступного в пакете Microsoft Excel);
  - **Semicolon** — точка с запятой;
  - **Colon** — двоеточие;

- **Other** — позволяет указать произвольный символ, который вводится в поле, появляющееся справа от параметра **Delimiter**.

- **Table width** — ширина таблицы. Если установить переключатель **Fit to Data**, то ширина будет определена автоматически, исходя из количества данных в таблице. Если — **Set**, то появляется возможность задать ширину вручную, с помощью активизирующегося поля ввода слева от этого переключателя.
- **Cell padding** — расстояние между содержимым и границами ячейки в таблице.
- **Cell spacing** — расстояние между ячейками в таблице.
- **Format Top Row** — раскрывающейся список определяет формат текста для самой первой (верхней) строки таблицы: полужирный, курсивный или сочетающий оба стиля. По умолчанию установлено **(No Formatting)**, что означает — "никакого форматирования". Как правило, первая строка в таблице является заголовком, несущим информацию о содержимом столбцов. Отсюда вытекает необходимость специального оформления, которое можно провести с помощью списка **Format Top Row** сразу при импорте данных.
- **Border** — ширина рамки таблицы, в пикселах.

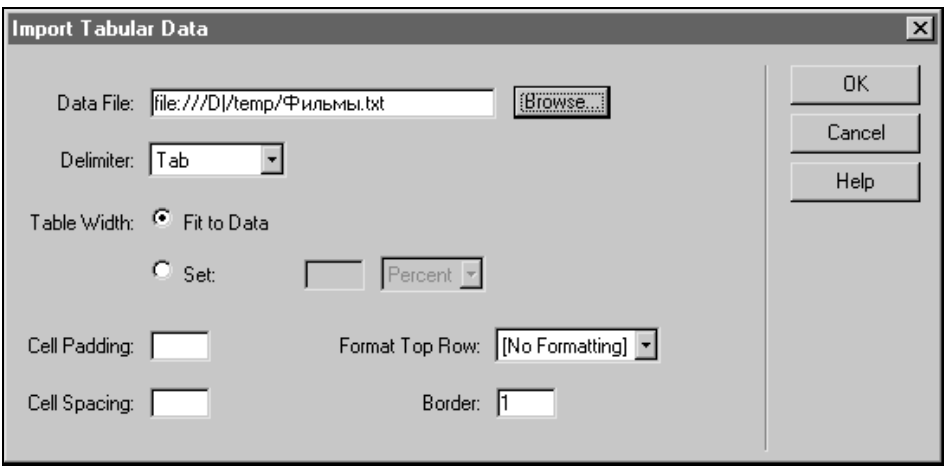


Рис. 12.6. Диалоговое окно **Import Tabular Data**

Наиболее важными из перечисленных параметров являются путь к файлу с данными и тип символа-разделителя между столбцами. Все остальные параметры относятся скорее к оформлению таблицы, которое можно провести и позже, и, кстати, более эффектно.

При нажатии кнопки **OK**, Dreamweaver "затягивает" внутрь себя текстовый файл, разделяет данные из него на строки и столбцы и предъявляет нам го-

товую таблицу, структура которой максимально приближается к оригиналу в Microsoft Excel (рис. 12.7).

Номер	Фильм	Жанр
2186	007 Золотой глаз	боевик
2207	007 и целого мира мало	боевик
2259	007 и целого мира мало	боевик
2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия
2407	102 далматинца	комедия
2302	13 воин	исторический
2446	15 минут (2CD)	триллер
2383	3000 миль до Грейслэнда (2CD)	боевик
2322	8 миллиметров (боевик)	боевик

Рис. 12.7. Готовая HTML-таблица в Dreamweaver MX, полученная из импортированного текстового файла

Отметьте, что таким образом можно втягивать и обычные текстовые файлы, как это было показано в *главе 5*, рассказывавшей про работу с текстом.

Если говорить о таблицах, подготовленных в офисных программах или программах для работы с базами данных, следует отметить, что в большинстве таких программ предусмотрена возможность сохранения таблиц в виде обычного текстового файла с символом-разделителем между столбцами. Благодаря этому мы можем легко переводить таблицы из таких программ в формат HTML с помощью Dreamweaver.

Выделение табличных объектов

При работе с таблицей крайне важно умение выделять именно то, что в этой таблице нужно. Поскольку таблица — это сложный объект, который состоит из множества ячеек, в каждой из которых может что-то находиться, операции выделения имеют свои особенности. Так, нам может понадобиться вся таблица или только несколько строк из нее, несколько столбцов или ячеек, которые вообще находятся в разных местах таблицы.

Для выделения всей таблицы следует использовать следующие приемы.

- Поставив курсор перед таблицей или после нее, выделить весь фрагмент страницы с таблицей. Это обычный прием, подобный выделению текста в стандартных текстовых редакторах.
- Поставив курсор внутри таблицы, использовать команду меню **Modify | Table | Select Table**.
- Навести курсор на верхний левый угол таблицы, либо на нижнюю, либо на правую границу таблицы, и щелкнуть мышью.

Для быстрого выделения ячеек таблицы применяются следующие способы.

- Щелкните на выбранной ячейке, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.
- Для выделения нескольких отдельно стоящих ячеек в таблице, последовательно щелкайте по ним, удерживая клавишу <Ctrl>.
- Чтобы выделить несколько последовательно идущих ячеек, щелкните в первой из них и перетащите мышь через все ячейки, которые надо выделить.
- Для выделения диапазона ячеек в столбце или строке таблицы, выделите сначала начальную ячейку, а затем щелкните на последней ячейке диапазона, удерживая клавишу <Shift>.

Для выделения целых строк или столбцов поднесите курсор к левому краю таблицы, если вы имеете дело со строкой, или к верхнему — если со столбцом. Подождите, когда курсор примет вид горизонтальной или вертикальной стрелки, и щелкните мышью (рис. 12.8).

Номер	Фильм	Жанр
2186	007 Золотой глаз	боевик
2207	007 и целого мира мало	боевик
2259	007 и целого мира мало	боевик
2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия
2407	102 далматинца	комедия
2302	13 воин	исторический
2446	15 минут (2CD)	триллер
2383	3000 миль до Грейслэнда (2CD)	боевик
2322	8 миллиметров (боевик)	боевик

Номер	Фильм	Жанр
2186	007 Золотой глаз	боевик
2207	007 и целого мира мало	боевик
2259	007 и целого мира мало	боевик
2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия
2407	102 далматинца	комедия
2302	13 воин	исторический
2446	15 минут (2CD)	триллер
2383	3000 миль до Грейслэнда (2CD)	боевик
2322	8 миллиметров (боевик)	боевик

Рис. 12.8. Выделение строк и столбцов таблицы в Dreamweaver MX. Черные стрелки — это курсор, который принимает такой вид при выделении. Выделяемая область для наглядности отмечена серым цветом

Следующие приемы могут быть использованы для выделения всей таблицы, целых строк и столбцов, отдельных ячеек, а также их содержимого.

- Поставив курсор внутри таблицы (внутри одной из ее ячеек), использовать несколько раз комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> или команду меню

Edit | Select All. При первой попытке будет выделена ячейка таблицы, при второй — вся таблица, при третьей — вся страница либо вся таблица, внутри которой вложена текущая таблица.

- Поставив курсор внутри таблицы, щелкните в селекторе тегов (рис. 12.9) на соответствующем теге:
  - `<table>` — выделить таблицу;
  - `<tr>` — выделить столбец, в котором находится ячейка;
  - `<td>` — выделить саму ячейку, в которой находится курсор.

Совет

Если в ячейке находится один абзац текста, самым легким способом его выделения является двойной щелчок мышью внутри ячейки.

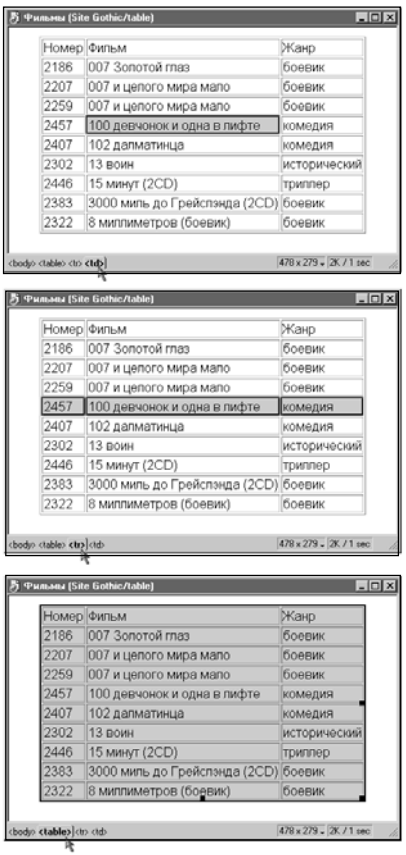


Рис. 12.9. Выделение таблицы и ее частей с помощью селектора тегов (серый цвет — область выделения)

Работа с содержимым таблицы

Если таблица не заполнена, если она не создана на основе готового документа, вам придется наполнить ее содержимым. Это делается очень просто. Установите курсор внутрь любой понравившейся ячейки и создавайте любой объект, вплоть до еще одной таблицы. Все процедуры по созданию объектов стандартны и уже описаны в этой книге в предыдущих главах.

Имейте в виду, что при добавлении содержимого к ячейкам, их размеры, особенно ширина, могут неожиданно измениться. Это происходит из-за того, что таблица стремится сохранить заданную в ее свойствах ширину. Первоначально все столбцы новой таблицы имеют одинаковую ширину, так как имеют одинаковое содержимое — неразрывный пробел, который Dreamweaver вставляет в таблицы автоматически. Если вы добавляете новое содержимое, Dreamweaver обычно автоматически убирает этот символ, а при удалении — добавляет обратно.

Вложенные таблицы

Таблица, созданная внутри другой таблицы, называется вложенной (рис. 12.10). Обрабатывается она точно так же, как и обычная. Вложенные таблицы часто используются при верстке сложных макетов, к примеру, со смешанным принципом макетирования, когда общая ширина макета "плавает" под ширину страницы, но внутри макета остаются участки с жестким размещением объектов.

Внутри вложенной таблицы можно вставить еще одну вложенную таблицу и так далее. Теоретически количество вложений неограниченно, но на практике рекомендуется ограничивать одним-двумя уровнями вложения, по причине того, что слишком сложные макеты могут привести к неверному отображению страницы или даже зависанию браузера посетителя.

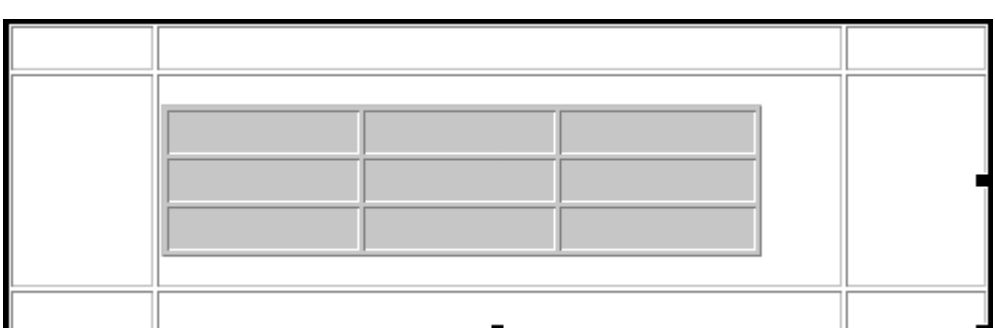


Рис. 12.10. Вложенная таблица (выделена серым цветом)

Перемещение по таблице

Чтобы при работе с содержимым таблицы быстро перемещаться от одной ячейки к другой во всех направлениях, используйте обычные клавиши со стрелками на клавиатуре. Кроме того, для перемещения к следующей ячейке можно нажимать клавишу <Tab>, а для перемещения к предыдущей — сочетание клавиш <Shift>+<Tab>.

При использовании клавиши <Tab> автоматически происходит выделение всего содержимого ячейки. В то же время, клавиши со стрелками просто перемещают курсор к другой ячейке, без выделения чего-либо.

Если курсор находится в последней ячейке таблицы, нажатие клавиши <Tab> приводит к автоматическому добавлению новой строки.

Выравнивание содержимого

Когда размеры ячейки больше размеров объекта, находящегося в ней, этот объект по умолчанию размещается у левого края ячейки, а по вертикали — в середине ячейки. Чтобы изменить принцип выравнивания, установите текстовый курсор внутри выбранной ячейки и используйте следующие параметры на панели **Properties** (рис. 12.11).

- **Horz** — горизонтальное выравнивание, раскрывающийся список, в котором доступно четыре варианта: **Default** — значение по умолчанию, **Left** — явно заданное выравнивание у левого края, **Center** — по центру, **Right** — у правого края ячейки.
- **Vert** — вертикальное выравнивание, которое может принимать одно из пяти значений: **Default** — по умолчанию, **Top** — у верхнего края ячейки, **Middle** — по центру, **Bottom** — у нижнего края, **Baseline** — по базовой линии текста.

Интересен последний вариант вертикального выравнивания — по базовой линии. Он может быть полезен при работе с текстом, оформленным в несколько колонок при помощи таблицы. При выборе этого варианта первые строки в соседних колонках выравниваются по базовой линии, независимо от размеров шрифта (рис. 12.12).

Для горизонтального выравнивания также можно использовать кнопки для форматирования текста (рис. 12.13). Отличие этого метода от предыдущих состоит в том, что в исходном HTML-коде к содержимому добавляется тег `<div>`, задающий необходимые параметры выравнивания. Выравнивание, заданное таким образом, имеет более высокий приоритет, чем выравнивание, заданное в свойствах ячейки. Другими словами, текст, выровненный с помощью тега `<div>`, никак не будет реагировать на значения параметра **Horz** на панели **Properties**.

Номер	Фильм	Жанр
2186	007 Золотой глаз	боевик
2259	007 и целого мира мало	боевик
2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия
2407	102 далматинца	комедия
2302	13 воин	исторический
2446	15 минут (2CD)	триллер
2383	3000 миль до Грейслэнда (2CD)	боевик
2322	8 миллиметров (боевик)	боевик

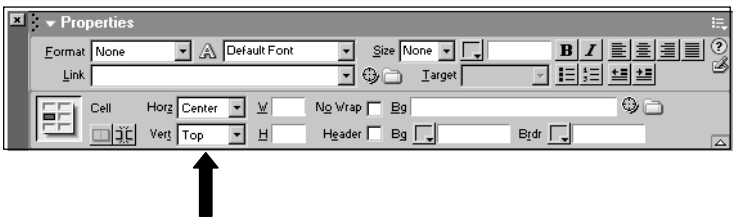


Рис. 12.11. Параметры **Horz** и **Vert** на панели **Properties** отвечают за выравнивание содержимого ячейки

Интересен последний вариант вертикального выравнивания – по базовой линии. Он может быть полезен при работе с текстом, оформленным в несколько колонок при помощи таблицы. При выборе этого варианта первые строки в соседних колонках выравниваются по базовой линии, независимо от размеров шрифта	При выборе этого варианта первые строки в соседних колонках выравниваются по базовой линии, независимо от размеров шрифта

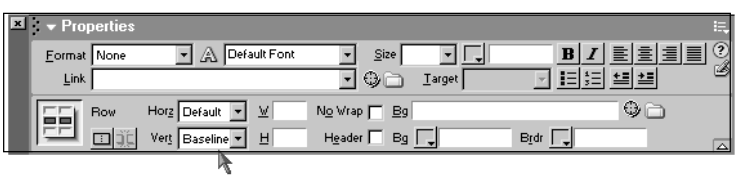


Рис. 12.12. Выравнивание по базовой линии: серым цветом показана воображаемая базовая линия, по которой происходит выравнивание

Номер	Фильм	Жанр
2186	007 Золотой глаз	боевик
2259	007 и целого мира мало	боевик
2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия
2407	102 далматинца	комедия

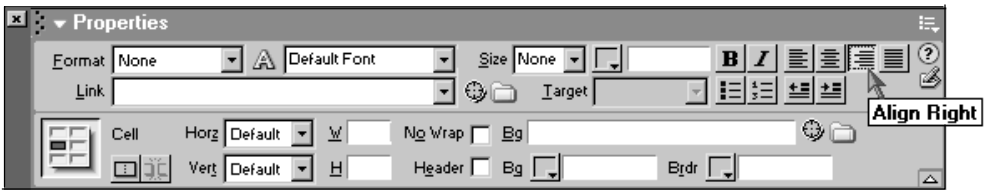


Рис. 12.13. Кнопки для форматирования текста на панели **Properties** также могут использоваться для горизонтального выравнивания содержимого ячейки

Заголовок таблицы

Первая строка таблицы с данными обычно играет роль заголовка. Текстовое содержание заголовка, как правило, выделяется особым стилем написания. В таблицах для этого можно использовать специальный тег `<th>`. Чтобы отформатировать строку как заголовок, выделите ее, а затем установите флажок **Header** на панели **Properties**. Текст в строке приобретет полужирное начертание и немного увеличится в размерах (рис. 12.14). Форматирование заголовка можно применять и к отдельным выбранным ячейкам.

Номер	Фильм	Жанр
2186	007 Золотой глаз	боевик
2259	007 и целого мира мало	боевик
2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия
2407	102 далматинца	комедия

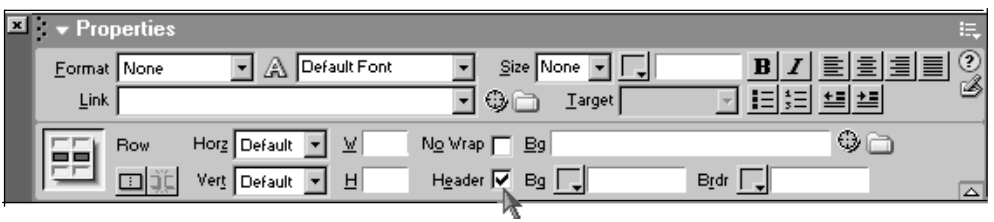


Рис. 12.14. Форматирование заголовка с помощью флажка **Header** на панели **Properties**

Запрет переноса

Текст, дойдя до границ ячейки, автоматически переводится на следующую строку. Перенос осуществляется по ближайшему пробелу, то есть интервалу между словами. Чтобы запретить перенос строк, установите флажок **No Wrap** на панели **Properties**. В этом случае, текст в строке будет продолжаться до окончания — то есть символа завершения абзаца, или мягкого перевода строки *(см. главу 5)*. А ширина ячейки (и таблицы) будет увеличиваться так, чтобы в ней поместилась вся строка.

Добавление и удаление ячеек

Могу поспорить, что как только вы приступили к работе с таблицей, в ней катастрофически стало не хватать ячеек для размещения всего материала. Или наоборот, количество ячеек перекрывает с избытком ваши потребности в них на всю ближайшую пятилетку. Это практически всегда так — ведь при создании таблицы трудно определить, сколько ячеек на самом деле может понадобиться для той или иной задачи. Но, как уже кем-то было трижды сказано в этой книге, ничего страшного — ячейки свободно можно добавить, удалить, объединить вместе или разделить.

Начнем с общих принципов — каждая таблица имеет определенное количество строк и колонок, которое указывается на панели **Properties** (рис. 12.15). Следовательно, простейшим способом добавления или удаления ячеек является изменение этих параметров вручную. Введите в поле **Rows** необходимое число строк, а в поле **Columns** — число столбцов. Как добавление, так и удаление ячеек в этом случае будет происходить снизу и справа. Имейте в виду, что при удалении ячеек таким образом, Dreamweaver удаляет и их содержимое, причем без всякого предупреждения!

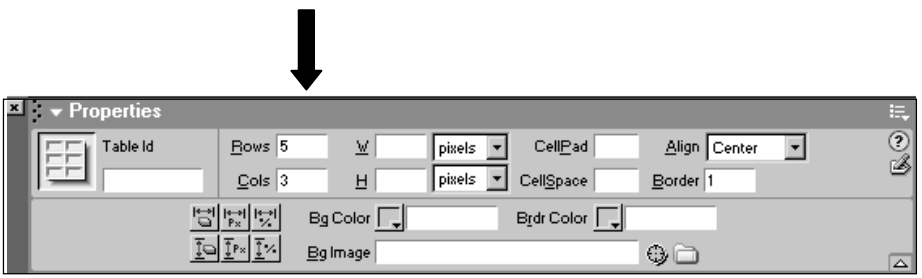


Рис. 12.15. Количество строк и столбцов указывается на панели **Properties** с помощью параметров **Rows** и **Columns**

Часто требуется добавить строку или столбец не в конце, а где-нибудь в середине таблицы, причем с заданными координатами. К примеру, после

третьей строки в прайсе нам надо добавить позицию для нового товара. Для одиночных строк и столбцов можно использовать следующие приемы.

- Для добавления строки над заданной ячейкой — поставьте текстовый курсор в эту ячейку, а затем используйте команду меню **Modify | Table | Insert Row** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<M>.
- Для добавления столбца слева от заданной ячейки — аналогично, поставьте курсор в эту ячейку и примените команду меню **Modify | Table | Insert Column** или сочетание клавиш <Ctrl>+<Shift>+<A>.

А вот если мы хотим добавить сразу несколько строк или столбцов, причем не только слева или сверху, нам придется выбрать команду меню **Modify | Table | Insert Rows or Columns**, чтобы открыть целое диалоговое окно, посвященное этому вопросу (рис. 12.16). Посмотрим же, чего мы можем добиться, изменяя следующие параметры:

- **Insert** — группа из двух переключателей, позволяющих выбрать что-то одно: **Rows** — строки (горизонтально), **Columns** — столбцы (вертикально). Одновременно может быть выбран только один вариант;
- **Number of Rows (Columns)** — последнее слово в названии параметра меняется в зависимости от того, какой выбор мы сделали на предыдущем этапе. Но не меняется его смысл — сколько строк (или столбцов) мы хотим добавить;
- **Where** — куда нужно добавить, определяем мы, выбирая один из двух переключателей. В зависимости от выбранного типа (строки или столбцы), названия переключателей также меняются: для строк — **Above the Selection** (выше выделенной ячейки) и **Below the Selection** (ниже выделенной ячейки), для столбцов — **Before current Columns** (перед текущим столбцом) и **After current Column** (после текущего столбца).

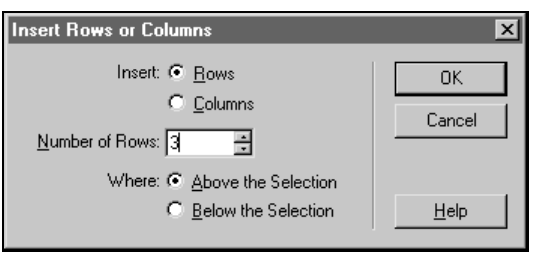


Рис. 12.16. Диалоговое окно **Insert Rows or Columns**

Для удаления строк и столбцов можно использовать обычную клавишу <Delete> или команду меню **Edit | Clear**. Разумеется, строку или столбец предварительно необходимо выделить. Если возиться с выделением неохота или вы никак не можете попасть мышью по рамке таблицы (бывает и такое),

то используйте другой прием. Установите текстовый курсор внутри ячейки и выполните одну из следующих команд:

- **Modify | Table | Delete Row** — для удаления строки;
- **Modify | Table | Delete Column** — для удаления столбца.

Между прочим, вы заметили, что речь постоянно идет о столбцах и строках, столбцах и строках и ни разу — об отдельных ячейках? А все дело в том, что просто так взять и добавить ячейку к HTML-таблице нельзя. Оперировать можно только целыми строками и целые столбцами.

Зато отдельные ячейки таблицы вполне можно объединять или разбивать на несколько новых ячеек. Вот этим мы сейчас и займемся.

Слияние и разделение ячеек

Однородные таблицы, в которых все строки имеют одинаковое количество ячеек и все столбцы отличаются тем же, не всегда удобны. Увеличить удельную площадь одних ячеек и уменьшить для других нам помогут операции слияния и разделения, доступные в Dreamweaver MX на интуитивном уровне.

К примеру, мы вставляем в таблицу полоску с логотипом, которая должна идти по верху над всеми ячейками. Полоска сделана в виде цельного графического рисунка, поэтому она размещается внутри одной ячейки. Следовательно, эта ячейка должна иметь ширину во всю таблицу. Как это сделать?

Вставим рисунок внутри первой ячейки и используем комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<]> или команду меню **Modify | Table | Increase Column Span**. При этом ячейка объединится с ячейкой, следующей за ней в строке. Содержимое ячеек при этом также объединяется. Повторив операцию несколько раз, мы добьемся того, что ячейка растянется во всю ширину таблицы (рис. 12.17).

Номер	Фильм	Жанр
2186	007 Золотой глаз	боевик
2259	007 и целого мира мало	боевик
2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия
2407	102 далматинца	комедия

Номер	Фильм	Жанр
2186007 Золотой глаз		боевик
2259	007 и целого мира мало	боевик
2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия
2407	102 далматинца	комедия

Рис. 12.17. Объединение ячеек в строке методом увеличения ширины

Для того чтобы объединить выделенную ячейку с ячейкой, находящейся под ней, следует использовать команду меню **Modify | Table | Increase Row Span**. При этом также происходит объединение содержимого в ячейках (рис. 12.18).

Номер	Фильм	Жанр
2186	007 Золотой глаз	боевик
2259	007 и целого мира мало	боевик
2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия
2407	102 далматинца	комедия

Номер	Фильм	Жанр
2186	007 Золотой глаз007 и целого мира мало	боевик
2259		боевик
2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия
2407	102 далматинца	комедия

Рис. 12.18. Объединение ячеек в столбце методом увеличения высоты

Объединенную ячейку, полученную таким образом, можно разделить с помощью соответствующих команд меню:

- **Modify | Table | Decrease Column Span** — если мы объединяли ячейки в строке;
- **Modify | Table | Decrease Row Span** — если мы объединяли ячейки в столбце.

Следующий метод позволяет одновременно объединить несколько ячеек, находящихся не только в одной строке или столбце (рис. 12.19):

1. Выделите несколько соседних ячеек в таблице. Выделение может распространяться на строки и столбцы одновременно. Главное, чтобы фигура выделения была прямоугольной, иначе объединение нельзя будет произвести.
2. Используйте команду меню **Modify | Table | Merge Cells** или сочетание клавиш <Ctrl>+<Alt>+<M>. Можно также просто щелкнуть на специальной кнопке под надписью **Cell** на панели **Properties**. Выделенные ячейки сольются в одно целое, объединяя свое содержимое.

Для разбиения любой ячейки таблицы, а не только тех, которые были получены за счет объединения других ячеек, превосходно подходит команда меню **Modify | Table | Split Cell**. У нее также есть аналог в виде комбинации клавиш <Ctrl>+<Alt>+<S> и специальной кнопки на панели **Properties** под надписью **Cell** (рис. 12.20). При использовании любого из этих средств открывается совсем простенькое диалоговое окно **Split Cell**, в котором надо ответить всего на пару вопросов:

- **Split Cell Into** — укажите, как надо разделить ячейку: по горизонтали (вариант **Rows**) или по вертикали (вариант **Columns**);
- **Number of Rows** (или **Number of Columns**) — число ячеек, на которое будет разделена выбранная нами ячейка.

Номер	Фильм	Жанр
2186	007 Золотой глаз	боевик
2259	007 и целого мира мало	боевик
2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия
2407	102 далматинца	комедия

Номер	Фильм	Жанр
2186	007 Золотой глазбоевик007 и целого мира малобоевик100 девчонок и одна в лифтекомедия102 далматинцакомедия	
2259		
2457		
2407		

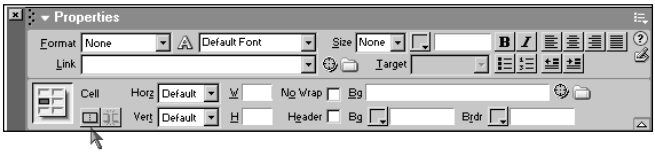


Рис. 12.19. Объединение ячеек таблицы методом слияния (серым цветом указаны выделенные ячейки перед слиянием)

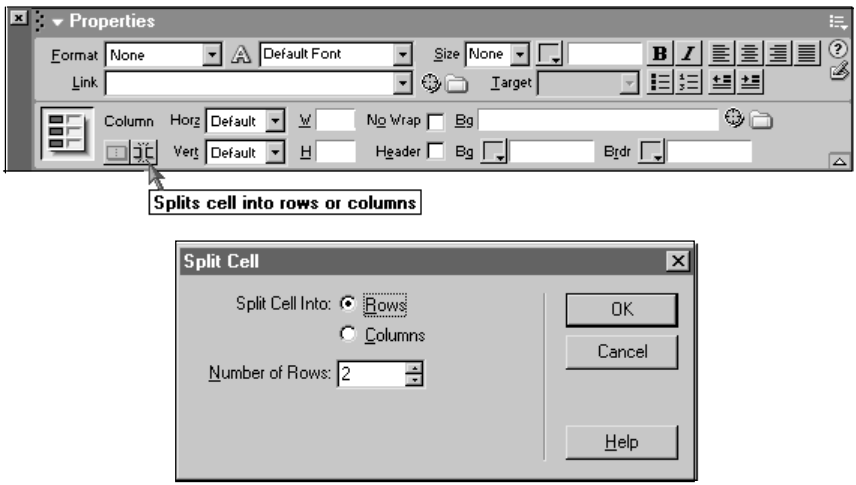


Рис. 12.20. Кнопка на панели **Properties**, которая запускает разделение ячейки и диалоговое окно **Split Cell**

Свойства таблицы

Оформление таблицы может быть очень интересным занятием. А все потому, что ряд параметров — размер и цвет фона — могут быть назначены как всей таблице, так и ее отдельным ячейкам. Из-за этого табличный объект может производить впечатление кубика Рубика — такой же многоцветный, такой же многосторонний и такой же головоломный.

Параметры как таблицы, так и отдельных ячеек доступны для редактирования на панели **Properties**. Рассмотрим эти параметры применительно к практическим вопросам оформления.

Выравнивание таблицы

По умолчанию, таблицы, как и любые другие объекты в HTML, располагаются у левого края страницы. Это отлично подходит для многих случаев, но иногда требуется другое расположение, к примеру, по центру или у правого края страницы. Это можно настроить с помощью раскрывающегося списка **Align**, расположенного на панели **Properties** (рис. 12.21), в котором предложено несколько вариантов, как можно увидеть, стандартных для горизонтального выравнивания:

- **Default** — выравнивание по умолчанию, которое в большинстве браузеров трактуется как выравнивание по левому краю страницы;
- **Left** — выравнивание по левому краю;
- **Center** — выравнивание по центру;
- **Right** — выравнивание по правому краю.

Примечание

Выравнивание таблицы определяется в HTML-коде с помощью атрибута `align` тега `<table>`.

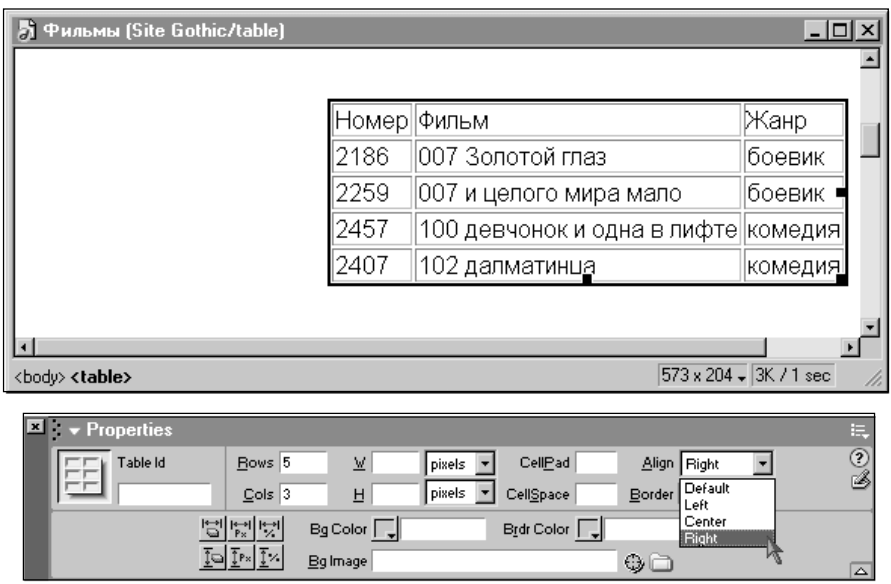


Рис. 12.21. Выравнивание таблицы определяется с помощью раскрывающегося списка **Align** на панели **Properties**

Выравнивание таблицы, разумеется, определяется не относительно страницы, а относительно свободного пространства, которое на этой странице

предоставлено для таблицы. Так, если таблица находится внутри ячейки другой таблицы, выравнивание будет происходить относительно этой ячейки.

Размеры таблицы

Размеры таблиц могут быть либо жестко заданными, либо подстраивающимися под текущие размеры окна браузера. На уровне исходного HTML-кода это соответствует использованию атрибутов `height` и `width` для тегов `<table>` и `<td>`.

Если содержимое таблицы может разместиться в ней при заданных размерах, они, эти размеры, будут соблюдаться. В противном случае, таблица будет растягиваться, пока ее содержимому не хватит места. На этом основан принцип так называемых "растяжек", которые часто используются для задания точных размеров таблицы. В роли "растяжки", как правило, выступает графическое изображение, но может быть и какой-нибудь другой объект с фиксированными размерами.

В некоторых случаях, метод "растяжек" дает более надежную гарантию того, что заданные размеры таблицы будут воспроизводиться в большинстве браузеров.

Ширина и высота

Размеры как всей таблицы, так и отдельных ячеек определяются с помощью одних и тех же параметров: **W** — для ширины, **H** — для высоты. При выделении таблицы эти параметры располагаются в верхней части панели **Properties**, а при выделении ячеек — в нижней части панели (рис. 12.22).

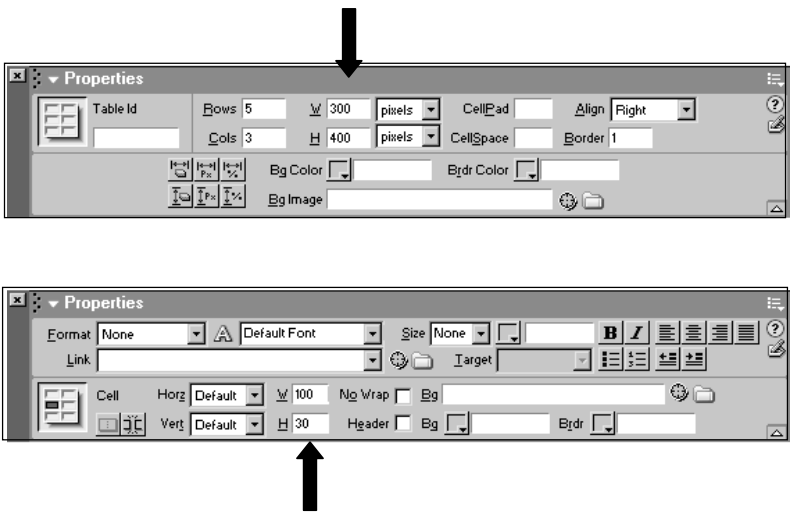


Рис. 12. 22. Поля **W** и **H** на панели **Properties** отвечают за ширину и высоту: вверху — для всей таблицы, внизу — для отдельных ячеек

Альтернативный и в чем-то интуитивный метод настройки ширины и высоты таблицы состоит в ее обычном растягивании вручную. Как можно видеть, выделенную таблицу в визуальном режиме Dreamweaver охватывает прямоугольная рамка. Если щелкнуть на нижней или правой стороне или сразу — в нижнем правом углу этой рамки, то методом перетаскивания можно произвольно менять размеры таблицы.

При точном, численном назначении размеров, их можно задавать как в пикселах, так и в процентах. Для таблицы эти единицы измерения выбираются из раскрывающихся списков, расположенных справа от соответствующего размера на панели **Properties**. Для ячеек такого списка нет и размеры по умолчанию считаются в пикселах. Чтобы указать процентный размер для ячейки, необходимо после числа ввести символ процента %.

Размеры, указанные в процентах, рассчитываются от имеющегося свободного места. Если это таблица, то проценты рассчитываются либо от страницы, либо от размеров контейнера (ячейки таблицы или слоя), в который вложена таблица. Если это ячейка, то ее процентные размеры отсчитываются от размеров таблицы (рис. 12.23). Так, вертикальные размеры таблицы, расположенной вне каких-либо контейнеров, в процентах будут рассчитываться от текущих размеров окна браузера.

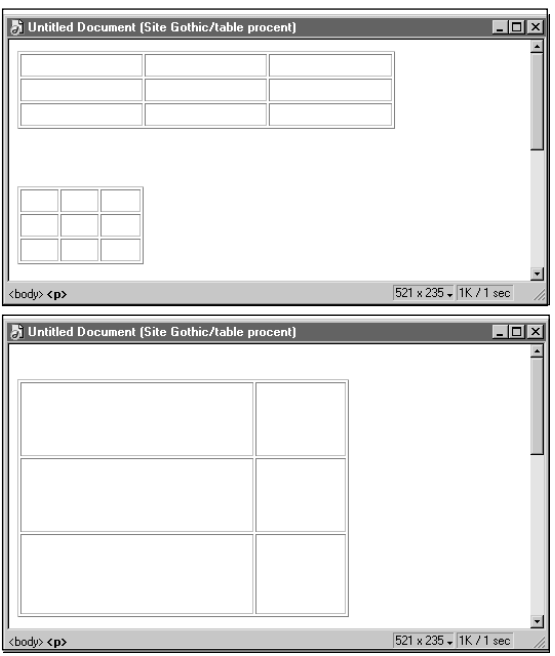


Рис. 12.23. Размеры, заданные в процентах, рассчитываются для таблицы исходя из имеющегося свободного места (вверху), а для ячеек — исходя из размеров таблицы (внизу). Использовались значения в 75% и 25% (вверху — для задания ширины двух таблиц, внизу — как значения ширины для столбцов одной таблицы)

Текущие размеры, заданные в пикселах, в Dreamweaver можно перевести в размеры, заданные в процентах, и обратно. Для этого сначала надо выделить таблицу, а затем использовать одну из соответствующих команд меню:

- **Modify | Table | Convert Widths to Percent** — конвертировать все горизонтальные размеры из пикселов в проценты;
- **Modify | Table | Convert Widths to Pixels** — конвертировать все горизонтальные размеры из процентов в пикселы;
- **Modify | Table | Convert Heights to Pixels** — конвертировать все вертикальные размеры из процентов в пикселы;
- **Modify | Table | Convert Heights to Percent** — конвертировать все вертикальные размеры из пикселов в проценты.

Примечание

Для всех описанных команд конвертирования имеются соответствующие им кнопки быстрого вызова на панели **Properties** (рис. 12.24).

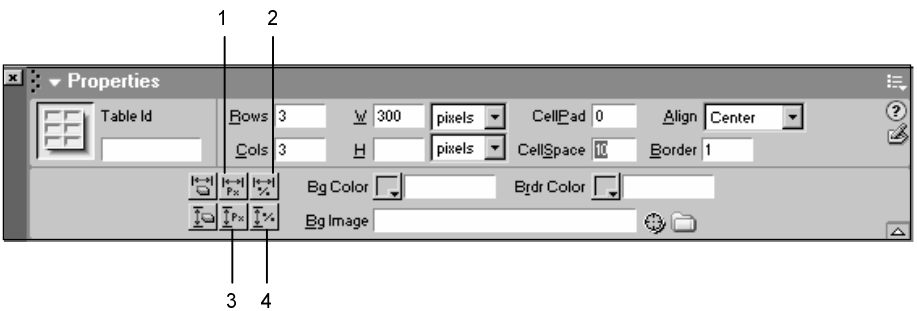


Рис. 12.24. Кнопки для конвертирования размеров таблицы:
1 — **Convert Widths to Pixels**, 2 — **Convert Widths to Percent**,
3 — **Convert Heights to Pixels**, 4 — **Convert Heights to Percent**

Практическая польза от такого рода конвертирования состоит в том, что относительные размеры таблицы (проценты) могут быть превращены в абсолютные (пикселы). Относительные размеры таблицы подстраиваются под габариты страницы, но абсолютные размеры гарантируют стабильность макета. Что выбрать? Решать вам — в зависимости от ваших задач. Главное, что Dreamweaver позволяет легко переключаться между относительными и абсолютными способами указания размеров таблиц.

Очистка ширины и высоты

Иногда возникает острая необходимость отказаться от заданных размеров таблицы. Такое может случиться при разборе чужого макета. Искать, где,

каким ячейкам, какие размеры заданы? Нет уж, увольте — восклицает дизайнер и в сердцах щелкает по кнопке экстренного сброса размеров таблицы.

Чтобы сбросить заданные размеры таблицы, используйте следующие приемы (рис. 12.25):

- для горизонтальных размеров — выберите команду меню **Modify | Table | Clear Cell Widths** или щелкните по одноименной кнопке на панели **Properties**;
- для вертикальных размеров — выберите команду меню **Modify | Table | Clear Cell Heights** или щелкните по одноименной кнопке на панели **Properties**.

При этом все размеры ячеек и таблицы будут установлены в значения по умолчанию (это означает, что они просто не указываются в свойствах). Для большинства браузеров это идентично тому, как если бы всем размерам были заданы нулевые значения. Это приводит к тому, что таблицы сжимаются — настолько, насколько позволяет их содержимое.

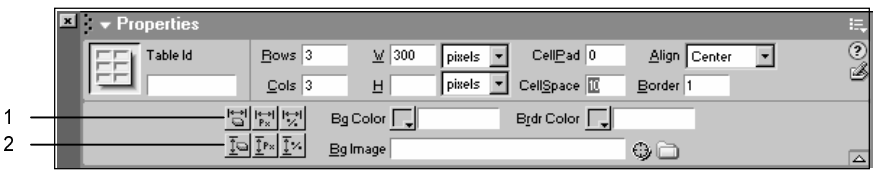


Рис. 12.25. Кнопки для восстановления размеров, заданных по умолчанию в таблице: 1 — для горизонтальных, 2 — для вертикальных

Приоритет размеров

Если мы назначим разную ширину нескольким ячейкам в одном столбце, то фактическая ширина столбца будет определяться максимальной заданной шириной. Аналогично, разная высота ячеек в одной строке приводит к тому, что высота всех ячеек в строке просто принимает максимальный заданный размер.

Кроме того, следует запомнить, что размеры отдельных ячеек по важности стоят ниже размеров всей таблицы. Так, если мы возьмем таблицу в три столбца и зададим каждому столбцу ширину в 100 пикселов, а всей таблице — ширину в 400 пикселов, то мы увидим, что размеры столбцов не соблюдаются. Аналогичная картина наблюдается в любом случае — будь заданная ширина таблицы меньше или больше суммы заданных размеров столбцов, она играет первую роль.

Задавать размеры для отдельной ячейки имеет смысл только в том случае, если хотя бы одна ячейка, находящаяся с ней в одной строке или столбце, не имеет заданных размеров. Тогда эта "незаданная" ячейка будет изменять свои размеры таким образом, чтобы, с одной стороны, подчиниться заданным размерам таблицы, а с другой стороны — сохранить размеры тех ячеек, для которых они заданы.

Это справедливо для пустых и не полностью заполненных ячеек. Если внутри ячейки есть содержимое — текст, картинка, другая таблица — то ее минимальные размеры будут ограничены размерами вложения. Вложим в таблицу, использовавшуюся в качестве примера, три таблицы — по одной на столбец. Зададим вложенным таблицам размеры по 100 пикселов. В результате мы увидим, что родительская таблица не может иметь меньший размер, чем сумма заданных размеров вложенных таблиц.

Фиксаторы ширины или "растяжки"

С этими таблицами и их размерами можно, наверное, защитить целую диссертацию. У меня уже голова кругом идет от того, что вы тут читаете. Надеюсь, что теперь вы поняли, для чего иногда используется метод "растяжек"? Если не поняли, то кратко суммирую.

"Растяжки", или, по-научному, вложенные в таблицу объекты с фиксированной шириной используются для задания жесткой минимальной границы для отдельной ячейки. Как приготовить растяжку самому? Возьмите графическое изображение с размерами 1 на 1 пиксел и сохраните его в формате GIF, желательно прозрачным. Вставьте в выбранную ячейку как обычное изображение и с помощью панели **Properties** задайте ширину или высоту. Процедуры для редактирования свойств картинок описывались в *главе 7*. Я же кратко замечу, что "растяжки" — пожалуй, один из немногих случаев, когда приветствуется насильственное растягивание картинки.

Толщина рамки

Толщина прямоугольной рамки вокруг таблицы задается с помощью поля **Border** на панели **Properties** при выделенной таблице (рис. 12.26). Размер может быть указан только в пикселах. Следует иметь в виду, что хотя толщина, в общем случае, указывается только для внешней рамки, ее нулевое значение приводит к исчезновению разделительных линий между ячейками.

Толщина разделительных линий между ячейками внутри таблицы задается с помощью специальных параметров, отвечающих за расстояния между ячейками.

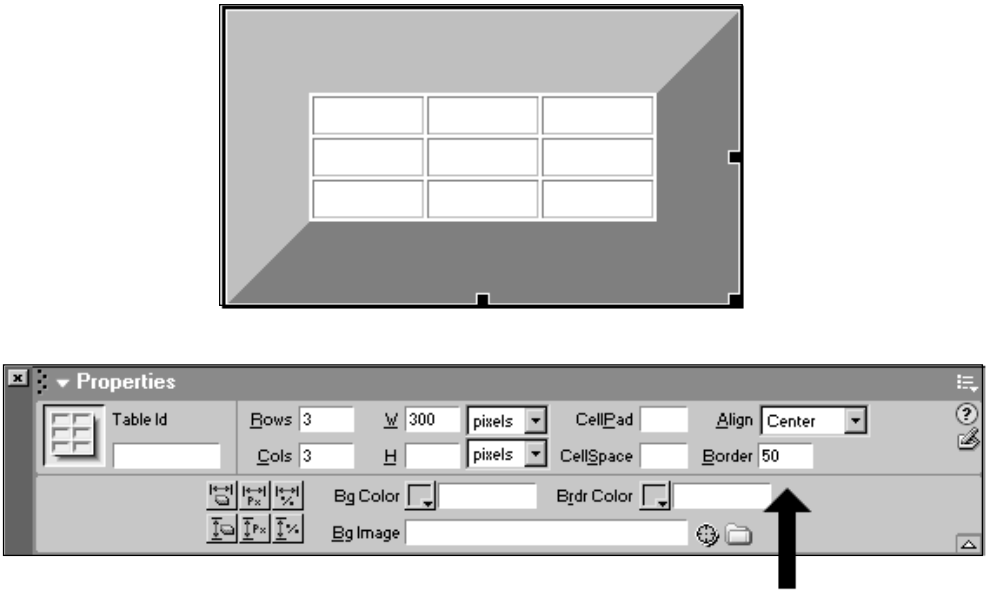


Рис. 12.26. Толщина внешней рамки таблицы задается с помощью поля **Border** (задан размер 50 пикселов)

Расстояния между ячейками

Имеются два поля, определяющие расстояния между отдельными ячейками в таблице. Это **CellPad** и **CellSpace**, которые становятся доступными на панели **Properties** при выделении всей таблицы (рис. 12.27). Их значения устанавливаются в пикселах и определяют следующие свойства таблицы:

- **CellPad** — расстояние, на которое содержимое ячейки "отступает" от внутренних краев ячейки;
- **CellSpace** — расстояние, на которое ячейки отстоят друг от друга.

Если эти свойства не определены явно, им присваиваются значения по умолчанию. В большинстве браузеров эти значения одинаковы и равны 2 пикселам. Следует отметить, что при использовании таблиц как основы макета оба расстояния, а также толщина рамки таблицы назначаются равными нулю.

1234567	57	12367
123	124567	267
4567	2367	24

1234567	57	12367
123	124567	267
4567	2367	24

1234567	57	12367
123	124567	267
4567	2367	24

Рис. 12.27. Влияние параметров **CellPad** и **CellSpace**: вверху — оба параметра равны нулю, в центре — заданное расстояние между содержанием ячейки и ее границами (**Cellpad** = 5, **CellSpace** = 0), внизу — заданное расстояние между ячейками (**Cellpad** = 0, **CellSpace** = 5)

Цвет фона и графический фон

Можно задать фоновый цвет для таблицы, можно задать фоновый цвет для ее отдельных ячеек. Кроме того, можно задать цвет рамок вокруг ячейки или всей таблицы. Для отдельных ячеек можно задать даже фоновое графическое изображение, подобно графическому фону страницы. При этом все эти параметры оформления могут соседствовать в одной таблице. Так, назначив зеленый фон для таблицы, мы можем выделить отдельные ячейки и назначить им красный цвет или графический фон.

Чтобы проделывать подобные операции, предварительно необходимо выделить нужный объект (таблицу или отдельные ячейки), затем на панели **Properties** следует отредактировать соответствующие параметры (рис. 12.28).

- Цвет фона — для таблиц задается с помощью **Bg Color**, для ячеек — параметра **Bg** в самом низу панели **Properties**. Выбрать цвет можно либо с помощью открывающейся микропалитры, если щелкнуть по стандартной кнопке-индикатору, либо введя принятое в Web-дизайне цифровое значение цвета в текстовое поле.

- Цвет рамки — для таблицы это параметр **Brdr Color**, для отдельных ячеек — просто **Brdr**. Но цвет рамки — это скользкая тема, которая будет рассмотрена.
- Фоновое графическое изображение (только для ячеек) — второй параметр **Bg**, который имеет типичное поле ввода для указания ссылки на файл.

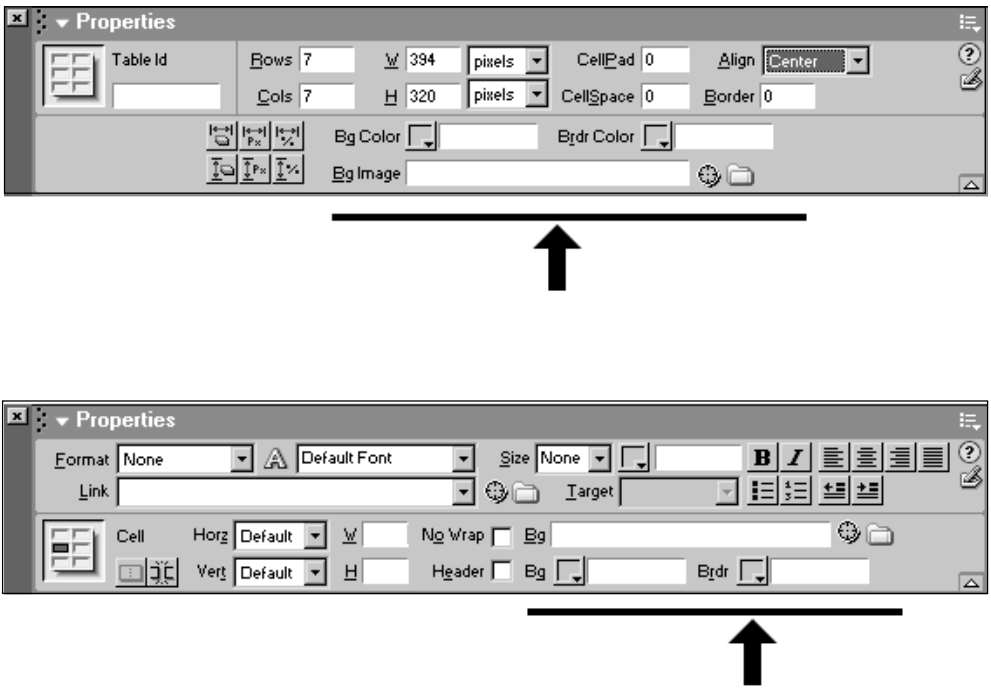


Рис. 12.28. Параметры на панели **Properties**, определяющие цветовое оформление: вверху — для всей таблицы, внизу — для ячейки

Теперь о подводных камнях. Если цвет фона и графический фон отображаются более-менее нормально во многих браузерах, то цвет рамки является исключением. Все дело в том, что HTML-код, с помощью которого задается цвет рамки, не входит в стандарты и является специфическим кодом для браузеров Microsoft Internet Explorer.

Если попытаться задать цвет рамки для таблицы и для отдельных ячеек, то мы увидим, что назначенные свойства будут нормально отображаться только в браузерах Microsoft Internet Explorer. Поэтому, скажем, если вы хотите действительно создать таблицу с цветной рамкой, которая будет хорошо отображаться в большинстве браузеров, для этого придется использовать специальный метод.

Цветная рамка

Для создания цветной рамки для таблицы можно использовать два метода (рис. 12.29). Для обоих предварительно необходимо установить толщину рамки, равной нулю — чтобы она исчезла. Мы будем формировать рамку искусственно, поэтому "настоящая" рамка нам не нужна.

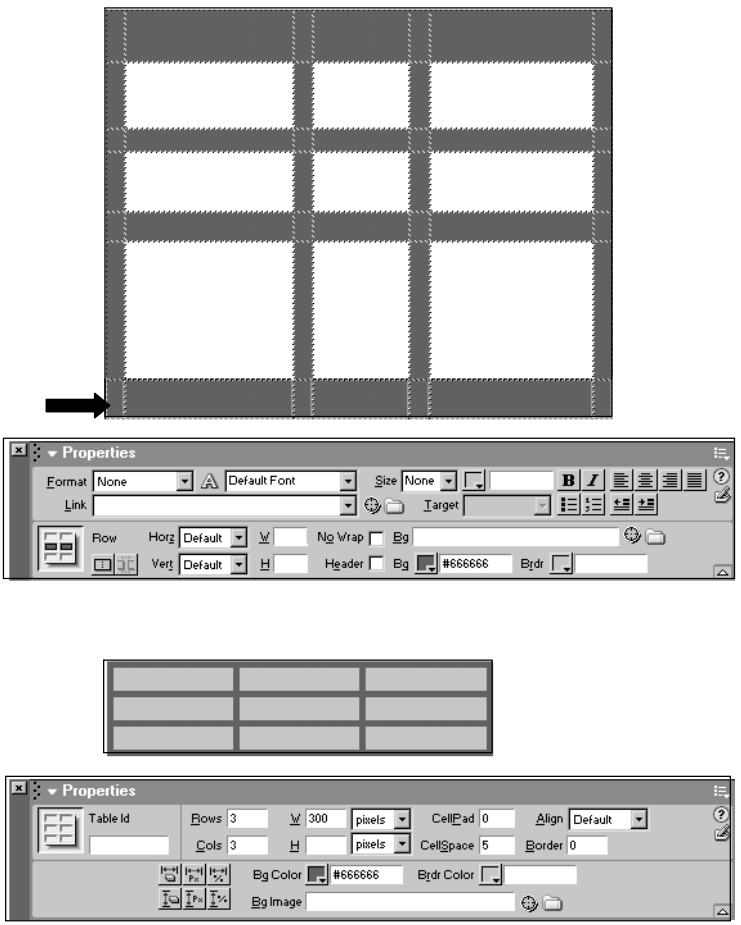


Рис. 12.29. Два метода создания стабильной цветной рамки в таблицах: вверху — с помощью дополнительных ячеек, внизу — с помощью разницы между цветовым фоном таблицы и ячеек

Первый метод заключается в том, что в таблице создаются дополнительные столбцы и строки, которые будут играть роль новой рамки. Цвет фона и размеры столбцов и строк играют роль цвета и толщины соответствующих линий рамки — вертикальных и горизонтальных.

Второй метод состоит в том, что мы задаем разный цвет для всей таблицы и для ее ячеек в отдельности. С помощью поля **CellSpace** на панели **Properties** (атрибута `cellspacing` в теге `<table>`) устанавливаем расстояние между ячейками, равное требуемой толщине рамки.

Первый метод более хлопотный, но с его помощью можно реализовать линии рамки разной толщины и разного цвета, в то время как во втором случае мы получаем рамку одного цвета с линиями одинаковой толщины.

Быстрое форматирование таблицы

Когда у вас закружится голова от попыток разобраться во всех хитросплетениях описанных параметров, хорошим лекарством может стать быстрое форматирование таблицы. С помощью этого метода вы можете одним нажатием кнопки мыши выбрать общий стиль оформления, не тратя свое время на рутинную возню с отдельными свойствами.

Для запуска быстрого форматирования выделите всю таблицу, а затем выберите команду меню **Command | Format Table**. В открывшемся диалоговом окне обратите внимание на список в левом верхнем углу. Это то, что нам надо — список готовых стилей оформления. Выбирая различные стили, понаблюдайте, как изменяется тестовое изображение таблицы справа от списка. В случае, если ни один из стилей не отвечает вашим эстетическим требованиям, можно отредактировать параметры оформления, доступные в этом же окне (рис. 12.30):

- **Row Colors** — группа параметров, отвечающих за цвет фона в строках таблицы:
  - **First** — первый цвет;
  - **Second** — второй цвет;
  - **Alternate** — правило, по которому будут чередоваться первый и второй цвета: либо никаких чередований и все строки одним цветом, либо цвет фона строк будет чередоваться через одну, через две, через три и т. д.;
- **Top Row** — правила оформления верхней строки таблицы, то есть того, что часто является ее заголовком:
  - **Align** — выравнивание содержимого ячеек;
  - **Bg Color** — цвет фона ячеек;
  - **Text Style** — стиль начертания текста;
  - **Text Color** — цвет текста;
- **Left Col** — правила оформления первого, т. е. крайнего левого, столбца. Только два параметра — **Align** и **Text Style**;
- Table содержит атрибут форматирования всей таблицы — толщину рамки **Border**.

Флажок **Apply All Attributes to TD Tags Instead of TR Tags** (едва выговоришь!), при его установке, приводит к тому, что все параметры оформления назначаются с помощью тегов `<td>`, а не `<tr>`, как это принято по умолчанию.

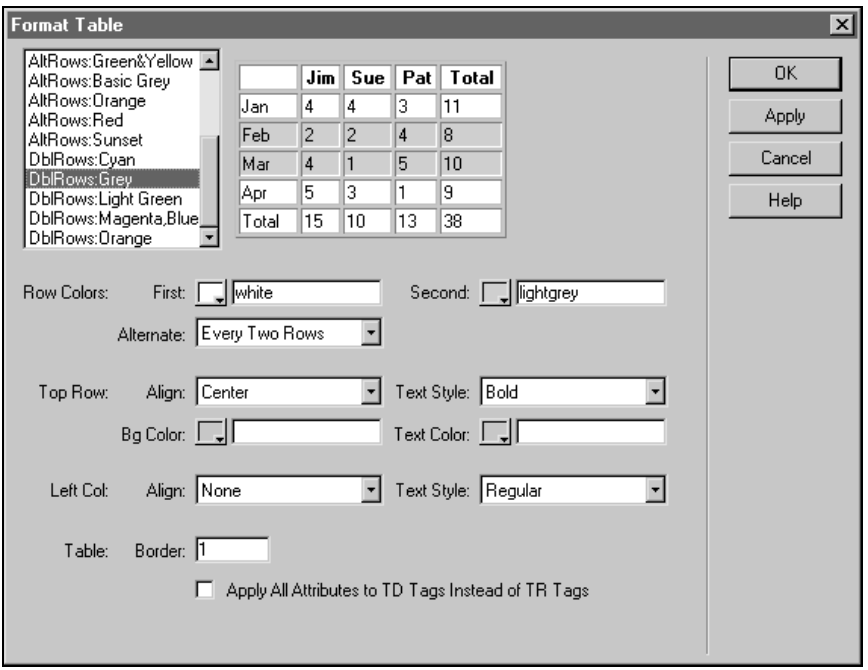


Рис. 12.30. Диалоговое окно **Format Table** для быстрого форматирования таблицы

Обработка табличных данных

Большие программы для работы с электронными таблицами, такие как Microsoft Excel, имеют ряд неоспоримых преимуществ при работе с данными. Формулы, которые вычисляются на лету, сортировка данных по выбранному полю и масса других мелких и не очень полезных функций.

И хотя Dreamweaver не претендует на лавры программы, работающей с таблицами так же ловко, в нем есть функция простой сортировки и функция экспорта данных. Вы хотите не только составлять HTML-таблицы, но и обрабатывать их данные, как в Microsoft Excel? Тогда этот раздел для вас.

Сортировка данных

Если надо отсортировать прайс или подобный набор данных, используйте команду меню **Commands | Sort Table**. Правила сортировки задаются в диалоговом окне, открываемом этой командой (рис. 12.31).

- **Sort by** — в раскрывающемся списке необходимо выбрать столбец, по которому будет происходить сортировка в первую очередь. Количество пунктов в этом списке зависит от числа столбцов. Последняя цифра в названии пункта — **Column 1**, **Column 2...** обозначает порядковый номер столбца (слева направо).
- **Order** — порядок сортировки, который определяется с помощью двух раскрывающихся списков. Первый позволяет выбирать между алфавитным — **Alphabetically** и численным — **Numerically** принципами сортировки. Во втором список задается параметр сортировки: в порядке возрастания — **Ascending** или убывания — **Descending**.
- **Then By** — выбираем столбец, по которому будет происходить сортировка после того, как мы отсортируем таблицу по столбцу, указанному в списке **Sort by**. Варианты выбора — те же столбцы, что и в списке **Sort By**.
- **Order** — порядок сортировки для столбца, указанного в списке **Then By**.
- **Sort includes First Row** — установите этот флажок, если хотите, чтобы сортировка захватывала и первую строку таблицы. По умолчанию она не участвует, так как считается заголовком таблицы.

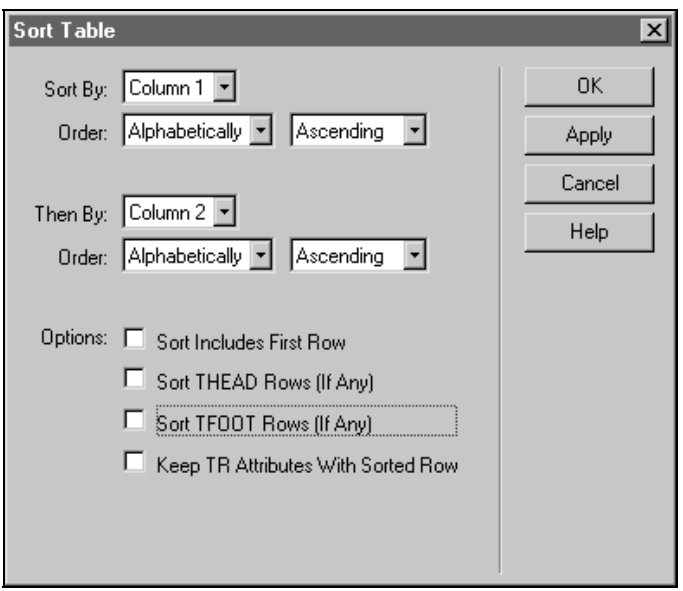


Рис. 12.31. Диалоговое окно **Sort Table** для сортировки строк таблицы

- **Sort THEAD Row (If Any)** — сортировать строки таблицы, заданные с помощью тегов `<head>` (заголовок таблицы). Данные строки даже после сортировки остаются там, где им полагается — над основным телом таблицы.
- **Sort TFOOT Rows (If Any)** — сортировать строки в "окончании" таблицы, заданные с помощью тегов <tfoot>. После сортировки эти строки останутся там же, ниже основного тела таблицы.
- **Keep TR Attributes With Sorted Row** — установите флажок, если вы хотите, чтобы при сортировке менялось не только содержание строк, но и их оформление, к примеру, цвет.

Единственная проблема состоит в том, что сортировка данных не работает с таблицами, в которых имеются объединенные ячейки (то есть, в исходном HTML-коде таблицы используются атрибуты `rowspan` и `colspan`). Это инструмент для ровных и гладких таблиц, с одинаковым количеством ячеек во всех строках (и одинаковым количеством ячеек во всех столбцах). Решение проблемы состоит в следующем: если у вас есть объединенные ячейки, на время разбейте их обратно. А еще лучше делать подобную работу там, где она выполняется — в специализированных пакетах для работы с таблицами.

Копирование таблицы в Excel (На примере Excel XP)

Таблица вместе с данными может быть скопирована через буфер обмена из Dreamweaver в программу Microsoft Excel XP. Для этого выделите таблицу или необходимые ячейки таблицы в Dreamweaver MX, а затем — внимание! — используйте специальную команду меню **Edit | Copy As HTML** (аналог — комбинация клавиш <Ctrl>+<Shift>+<C>). В документе Microsoft Excel выполните обычную команду вставки из буфера обмена, и таблица, вместе с данными, появится в документе (рис. 12.32).

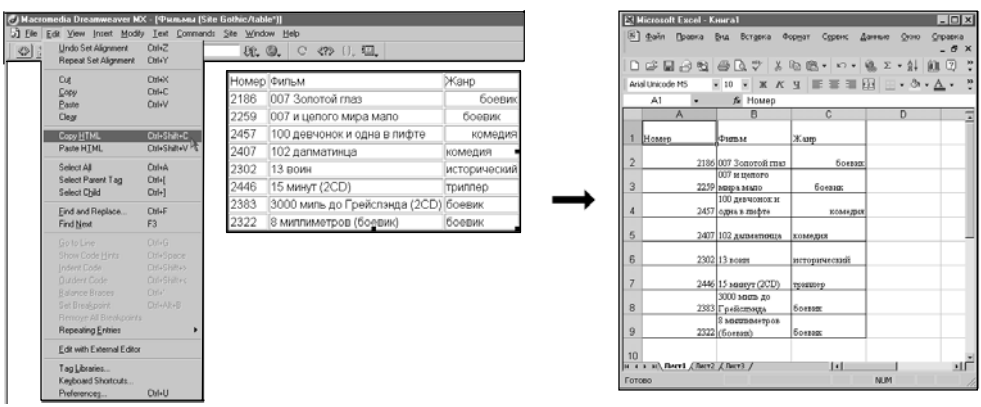


Рис. 12.32. Копирование таблицы через буфер обмена из Dreamweaver в Microsoft Excel XP

При таком копировании сохраняется структура таблицы, стиль начертания текста и цветовое оформление ячеек и таблицы. Заданные размеры таблицы, выравнивание текста внутри ячеек и некоторые другие атрибуты не сохраняются — их необходимо восстанавливать вручную.

Экспорт таблицы

Описанный метод копирования работает постольку, поскольку программа Microsoft Excel XP понимает язык HTML и принимает HTML-код через буфер обмена. Следующий прием — экспорт данных в виде текстового файла — позволит вам передавать табличные данные в более широкий спектр программ.

Для экспорта выделите всю таблицу — метод не позволяет экспортировать данные из отдельных ячеек. После выделения выберите в меню команду **File | Export | Table**. В появившемся диалоговом окне необходимо установить всего два параметра (рис. 12.33).

- **Delimiter** — разделитель данных между столбцами. Дело в том, что строки ячеек таблицы записываются как строки обычного текста. Для того чтобы разделить данные из разных ячеек в одной строке, используются специальные символы — разделители. В данном диалоговом окне мы можем выбирать, какой именно символ послужит разделителем:
  - **Tab** — символ табуляции. Это рекомендуемый выбор. Таблица в текстовом файле с разделителями в виде табуляции будет адекватно воспринята большинством программных пакетов, предназначенных для обработки таблиц или верстки;
  - **Space** — символ пробела;
  - **Comma** — запятая;
  - **Semicolon** — точка с запятой;
  - **Colon** — двоеточие.
- **Line Breaks** — символьные комбинации, служащие для перевода текстовой строки. Варианты делятся в зависимости от операционной системы: **Windows**, **Mac**, **Unix**.

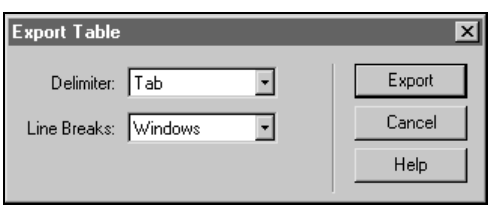


Рис. 12.33. Диалоговое окно **Export Table**

Описанный способ экспорта табличных данных пригоден только тогда, когда содержимым таблицы является текст. Хотя Dreamweaver не возражает против попыток экспорта таблиц с не текстовыми данными, толку из этого не получится. И это понятно почему — ведь в текстовом файле можно сохранить только текст.

Работа с таблицей в режиме макетирования

Основная задача режима макетирования — это дизайн страницы, в основе которого лежит таблица или несколько таблиц. В этом режиме отдельные ячейки таблицы можно рисовать и редактировать, как независимые объекты. Удачной аналогией будет сравнение ячеек с векторными объектами в каком-нибудь графическом пакете, вроде CorelDRAW.

Для того чтобы включить режим макетирования таблицы, используются следующие способы (рис. 12.34):

- команда меню **View | Table View**;
- кнопка **Layout View** на панели **Insert**, вкладка **Layout**;
- комбинация клавиш <Ctrl>+<F6>.

Чтобы вернуться в стандартный режим работы с таблицами, предназначены следующие приемы:

- выбрать команду меню **View | Table View | Standard View**;
- нажать кнопку **Standard View** на панели **Insert**, вкладка **Layout**;
- использовать комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<F6>.

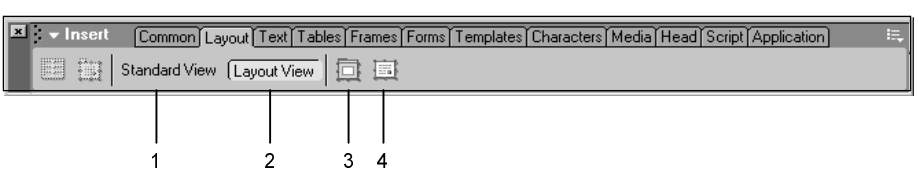


Рис. 12.34. Вкладка **Layout** на панели **Insert** используется для построения таблиц в режиме макетирования: 1 — кнопка **Standard View**, переключающая в стандартный режим, 2 — кнопка **Layout View**, переключающая в режим макетирования, 3 — инструмент **Draw Layout Table** для создания прообраза будущей таблицы, 4 — инструмент **Draw Layout Cell** для рисования ячеек

При работе в режиме макетирования можно забыть на время, что мы имеем дело с таблицами. В режиме макетирования вы работаете не с таблицами, не с ячейками, а с объектами, которые вам надо разместить на Web-странице заданным образом. Подумайте, куда бы вы хотели, к примеру, поставить картинку на странице. В центре, слева вверху или внизу? Нет проблем — рисуйте там ячейку и размещайте в ней картинку.

Чтобы создать новую ячейку, нажмите кнопку **Draw Layout Cell** на панели **Insert**, вкладка **Layout**, а затем щелкните на странице в выбранном месте и растяните рамку ячейки до нужных размеров. При этом Dreamweaver, кроме самой ячейки, также создаст прямоугольный объект — прообраз будущей таблицы (рис. 12.35). Размеры будущей таблицы пока автоматически подстраиваются под размеры Web-страницы так, чтобы занимать всю ее площадь.

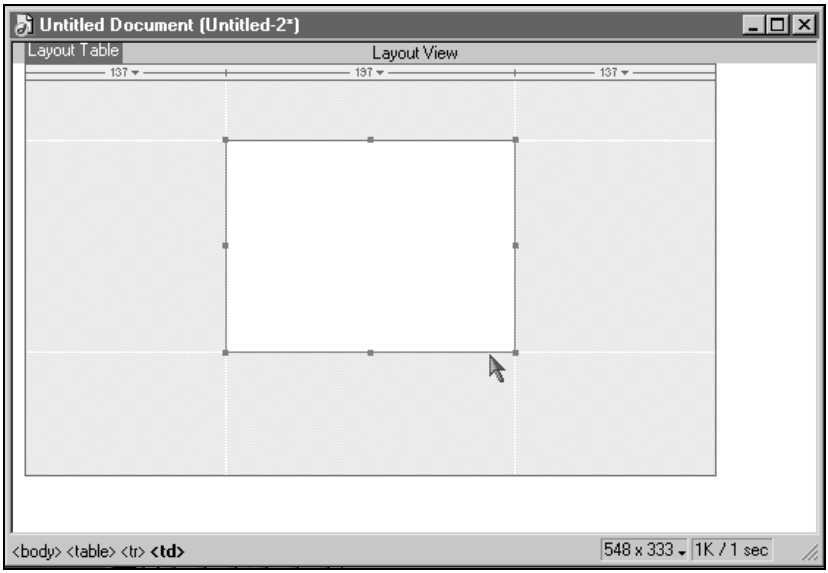


Рис. 12.35. Прообраз будущей таблицы в режиме макетирования и ячейка, нарисованная в нем

Вы можете сначала создать прообраз будущей таблицы и только потом рисовать ячейки на ней. Для этого используйте кнопку **Draw Layout Table** на панели **Insert**, вкладка **Layout**. Созданная таким образом таблица имеет фиксированные размеры и не растягивается во всю страницу.

Новые ячейки всегда создаются внутри прообраза будущей таблицы. Если вы попытаетесь создать ячейку вне существующего прообраза, то Dreamweaver автоматически добавит новый прообраз. На одной странице может использоваться несколько HTML-таблиц — поэтому и прообразов таблиц в режиме макетирования может быть сколько угодно.

Обратите внимание на вспомогательную разметку для прообраза таблицы (рис. 12.36). С помощью тонких белых линий изображены границы ячеек будущей таблицы. Их нельзя передвигать — они автоматически создаются сами на основе границ ячеек, которые вы рисуете в режиме макетирования. В верхней части таблицы находится тонкая полоска с индикаторами размеров будущих колонок, которые указываются в пикселах. Таким образом, можно одним взглядом узнать точную ширину для любой выбранной колонки.

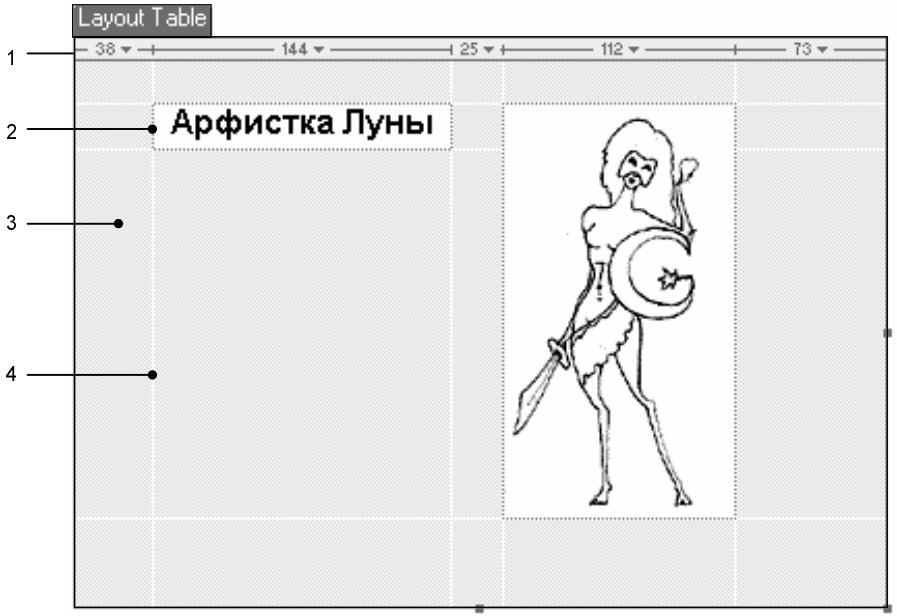


Рис. 12.36. Разметка таблицы в режиме макетирования: 1— индикаторы ширины, 2 — нарисованная ячейка, 3 — прообраз будущей таблицы, 4 — границы будущих ячеек

Для добавления объектов в нарисованную ячейку используются обычные приемы. Поставьте курсор да добавьте текст или графику — что может быть проще? Нельзя только добавлять объекты двух типов — таблицы и слои. Имеется в виду стандартная процедура вставки новой таблицы, так как вложенные таблицы можно рисовать в режиме макетирования, как и обычные. Просто прообраз вложенной таблицы рисуется внутри прообраза другой таблицы.

Нарисованные ячейки можно свободно перемещать внутри прообраза будущей таблицы, а также свободно изменять их размеры — потянув за любую сторону или угол ячейки. Если есть необходимость обеспечить точные размеры, можно обратиться к панели **Properties** (рис. 12.37). Соответствующие параметры **Width** и **Height** определяют точные размеры ячейки в пикселах.

Размеры в процентах в режиме макетирования не задаются. Вместо этого вы может сделать ячейку автоматически растягивающейся по ширине — установив переключатель **Autostretch** для параметра **Width** на панели **Properties**. В таблице может быть только один столбец с шириной, заданной таким образом. Остальные столбцы получают жесткие, фиксированные горизонтальные размеры. Метод фиксации размеров выбирается в диалоговом окне **Choose Spacer Image**, которое появляется сразу при установке **Autostretch** (рис. 12.38).

- **Create a spacer image file** — создать новый фиксатор ширины в виде графического файла ("растяжки"). После установки этого переключателя

появится еще одно диалоговое окно, в котором необходимо будет указать путь сохранения нового файла и его имя.

- **Use an existing spacer image file** — использовать имеющийся фиксатор, путь к файлу которого надо будет указать.
- **Don`t use spacer images for autostretch tables** — не использовать фиксатор вообще. Это приведет к тому, что ширина всех столбцов (кроме того, который будет растягиваться), будет стремиться к нулю.

Автоматическое растягивание может быть назначено и для выделенной таблицы — при установке переключателя **Autostretch** на панели **Properties**. Фактически это означает, что растягиваться будет ширина самого крайнего справа столбца.

В режиме макетирования с помощью панели **Properties** можно редактировать, кроме размеров, и некоторые другие свойства таблицы и ячейки, к примеру, цвет фона и выравнивание содержимого. Для более полного доступа к свойствам таблицы рекомендуется на время переключаться обратно в стандартный режим работы с таблицами.

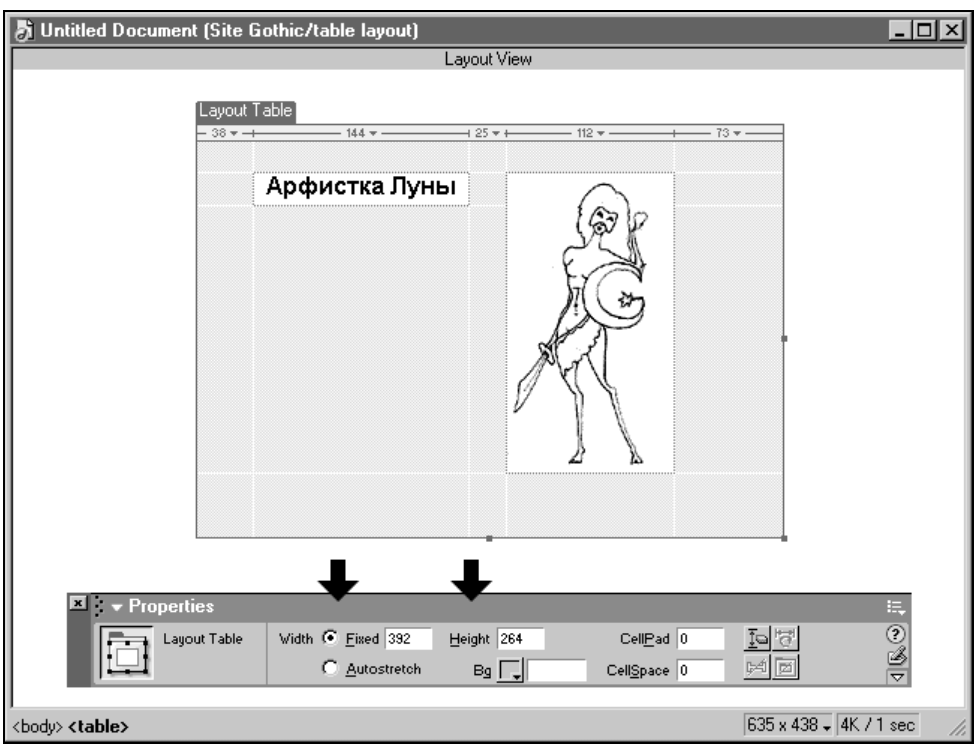
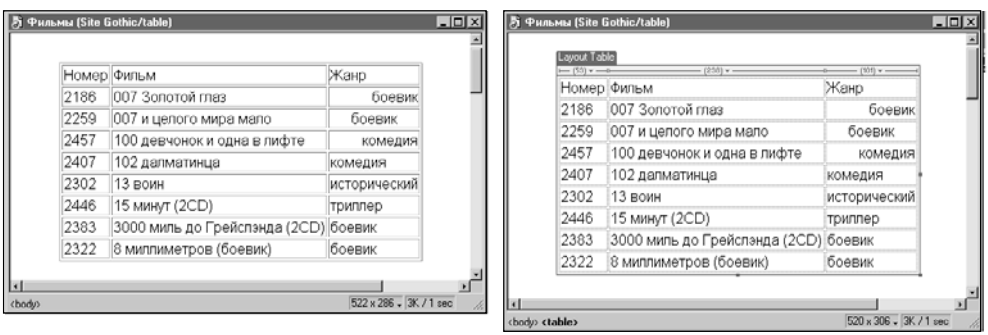


Рис. 12.37. Ширина и высота таблицы или ячейки в режиме макетирования задаются с помощью параметров **Width** и **Height** на панели **Properties**

Рис. 12.38. Диалоговое окно **Choose Spacer Image** при создании столбца таблицы с автоматически изменяющейся шириной



Номер	Фильм	Жанр
2186	007 Золотой глаз	боевик
2259	007 и целого мира мало	боевик
2457	100 девчонок и одна в лифте	комедия
2407	102 далматинца	комедия
2302	13 воин	исторический
2446	15 минут (2CD)	триллер
2383	3000 миль до Грейслэнда (2CD)	боевик
2322	8 миллиметров (боевик)	боевик

Рис. 12.39. При работе над одной и той же таблицей можно свободно переключаться между стандартным режимом (слева) и режимом макетирования (справа)

В режиме макетирования есть свои ограничения. Многие свойства таблицы, к примеру, цвет, не доступны через панель **Properties**. Нельзя создавать новые таблицы, как это делается в стандартном режиме, нельзя создавать слои. Выделенную таблицу нельзя отформатировать быстрым методом или экспортировать в виде текстового файла.

В описанных особенностях нет проблем — в любой момент можно переключиться на обычный режим работы, чтобы выполнить то, что надо. А потом можно вернуться обратно — в режим макетирования (рис. 12.39). Используйте силу и гибкость двойного подхода, и любые, даже самые сложные таблицы будут покорными и покладистыми.

Глава 13

Слои

В программах для верстки печатных изданий, наподобие Adobe PageMaker или Quark XPress, для размещения элементов на странице используются специальные контейнеры. Эти контейнеры могут располагаться в любом месте, перемещаться вместе со своим содержимым, а также накладываться друг на друга. Это дает дизайнеру практически полную свободу над макетом, свободу размещать и двигать отдельные элементы как ему вздумается.

При создании Web-страниц для подобных целей мы можем использовать специальные объекты — слои. Можете себе представить их как идеальные контейнеры для размещения элементов страницы. Отдельный слой, а значит и объект, который в нем находится, может быть размещен на Web-странице где угодно. В этом состоит неоспоримое преимущество слоев перед стандартными средствами макетирования, включая таблицы.

Слои могут накладываться друг на друга, могут быть видимыми и невидимыми, могут быть окрашены в различные цвета — все как в программах для верстки (рис. 13.1). Это замечательное средство для разработки макетов, и, если бы не ограниченная поддержка слоев в браузерах, большинство Web-дизайнеров, я уверен, давно бы перешло на работу со слоями.

Слои изначально не были предусмотрены в языке HTML. Это изобретение компании Netscape Communications Corporation, которая впервые ввела поддержку этих объектов в своем браузере Netscape Navigator 4. Через некоторое время слои появились в браузерах от компании Microsoft Corporation, но со своими особенностями и правилами поведения. Хотя с течением времени концепция слоев более-менее стандартизовалась, до сих пор разные браузеры могут по-разному отображать одну и ту же страницу, построенную с использованием слоев.

Возможности слоев далеко выходят за рамки обычных "контейнеров для верстки". Дело в том, что слои являются составной частью так называемого DHTML — динамического HTML, позволяющего изменять свойства страницы и ее объектов в ответ на действия пользователя без перезагрузки страницы с сервера. В *главе 15* вы прочтете, как использовать методы DHTML для создания различных эффектов со слоями и другими объектами.

А в этой главе мы будем рассматривать слои прежде всего как удобное средство для макетирования страницы, как контейнеры для других объектов или, если вы имели дело с векторными графическими редакторами, как объекты векторной графики.

Рис. 13.1. Образец Web-страницы, построенной с помощью слоев. Интенсивно используется наложение слоев друг на друга, так, скорпион на рисунке смог положить свои клешни на блок меню именно благодаря применению слоев

Слои или таблицы?

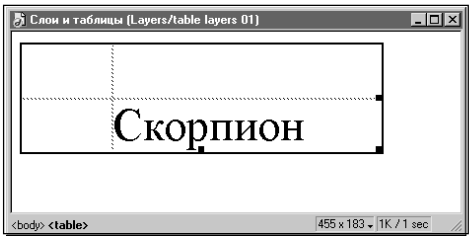
Если вы уже попробовали сотворить страничку с помощью таблиц, то наверняка отметили ограничения, присущие этому методу. Во-первых, таблицы, как и обычные HTML-объекты, всегда позиционируются от левого верхнего угла страницы. И если нам надо разместить несколько слов где-нибудь в центре, то мы должны использовать полновесную таблицу с несколькими ячейками.

Во-вторых, позиция нужного объекта задается за счет точно заданных размеров ячеек таблицы. Но в этой же таблице находятся и другие объекты.

Изменяя размер ячеек, чтобы откорректировать координаты нужного объекта, мы можем непроизвольно сдвинуть со своих мест другие элементы страницы.

В-третьих, таблицы не позволяют накладывать одни объекты на другие. Если говорить честно, то это ограничение не столько таблиц, сколько классического языка HTML.

Слои лишены этих недостатков и обеспечивают более легкое макетирование страницы. Слою, а следовательно, и объекту, находящемуся в нем, можно сразу задать точные координаты размещения. Слои не требуют создания сложных структур ячеек, как таблицы, и исповедуют принцип независимости (рис. 13.2).



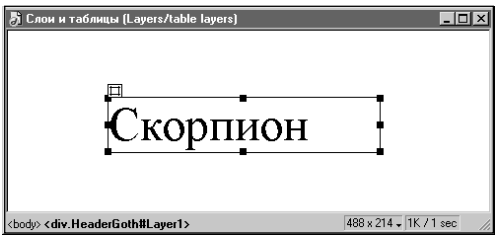


Рис. 13.2. Для позиционирования объекта на Web-странице требуется либо таблица с несколькими ячейками, либо только один слой

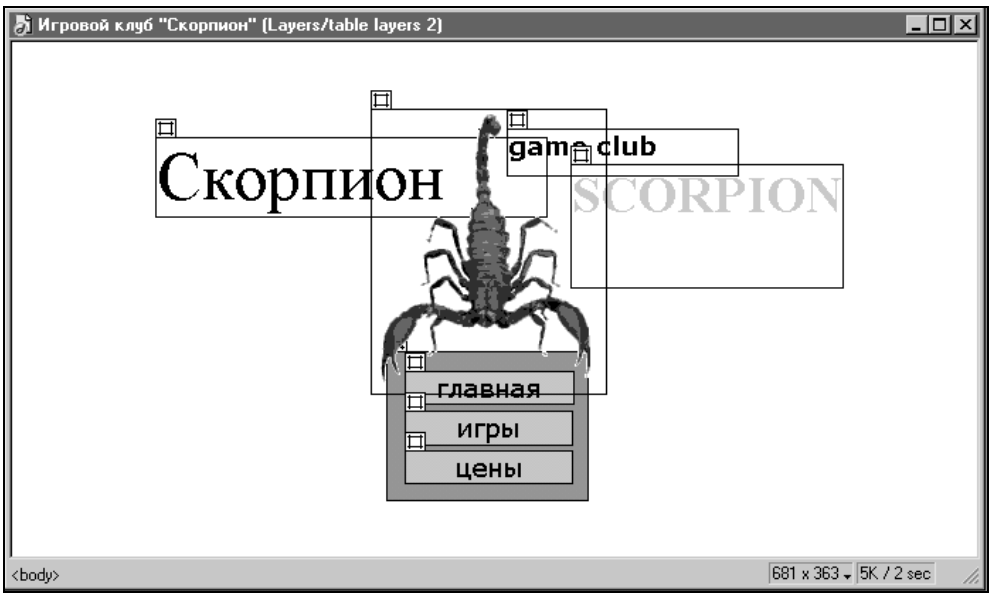


Рис. 13.3. Пример композиции из нескольких объектов на Web-странице. Объекты (текстовые надписи и изображение скорпиона) размещены внутри слоев

Изменяя координаты и размеры одного слоя, мы никак не влияем на координаты и размеры других слоев, что значительно упрощает разработку Web-страницы. А кроме того, слои можно накладывать друг на друга, что используется для создания необычных эффектов — необычных для Web-дизайнеров, но давно доступных для дизайнеров, работающих в верстальных и графических программах (рис. 13.3).

Учитывая еще и широкие возможности слоев по созданию интерактивных эффектов DHTML, слои — это невероятно мощное оружие Web-дизайнера. Мощное, но нестабильное, в силу разного подхода к слоям у браузеров. Поэтому, на всякий случай, мы рассмотрим в конце этой главы методы конвертирования слоев в таблицы, которые не так эффективны, может быть, зато стабильно отображаются в большинстве браузеров.

Необходимые инструменты

Основные инструменты для работы со слоями в Dreamweaver мало чем отличаются от подобных инструментов для других объектов (рис. 13.4.). Так, создание слоя происходит с помощью команды меню **Insert | Layer** или соответствующего значка **Draw Layer** на панели **Insert**. Отметьте, что значок **Draw Layer** находится на панели **Insert** сразу на двух вкладках: **Common** и **Layout**.

Параметры созданного слоя можно редактировать с помощью панели **Properties** (Свойства). Я думаю, что этот факт даже не нуждается в комментариях — это общий принцип Dreamweaver.

По умолчанию, созданные слои имеют невидимые границы и прозрачную заливку. Поэтому для нормальной работы с ними вам скорее всего понадобится включить вспомогательную разметку Dreamweaver (если она была выключена). Это можно сделать с помощью команды меню **View | Visual Aids | Show All** или комбинации клавиш <Ctrl>+<Shift>+<I>.

При вспомогательной разметке границы слоев видны в Dreamweaver как тонкие серые линии. Если же границы слоев по-прежнему не отображаются, значит, надо включить их отображение. Для этого выполните команду меню **View | Visual Aids | Layer Borders**. Повторный вызов этой же команды снова отключает отображение для границ слоев.

Слои могут накладываться друг на друга, и, в связи с этим, у них есть особый параметр — так называемый Z-индекс, который определяет "глубину" слоя. Порядок наложения слоев и их Z-индексы удобнее всего контролировать с помощью единого инструмента — панели **Layers** (Слои), которая вызывается по команде меню **Window | Others | Layers** или нажатием клавиши <F2>.

С помощью панели **Layers** мы можем менять порядок наложения слоев друг на друга, а также просто выделять их, если выделение обычным способом — в окне документа — каким-то образом затруднено.

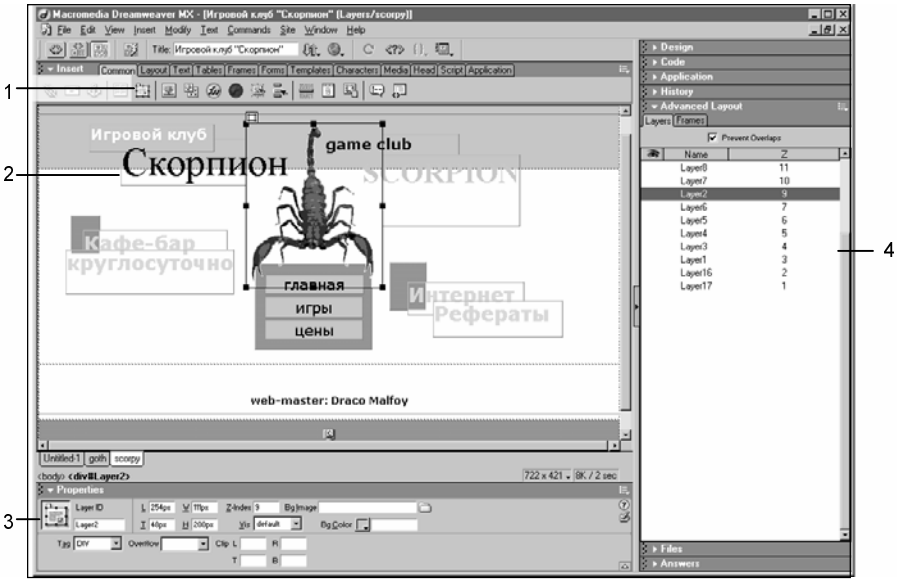


Рис. 13.4. Инструменты Dreamweaver, полезные в работе со слоями: 1 — кнопка **Draw Layer** на панели **Insert**, 2 — вспомогательная разметка, отображающая границы слоя в виде серой рамки, 3 — панель **Properties**, 4 — панель **Layers**

Настройка Dreamweaver

Перед началом работы в Dreamweaver можно настроить ряд параметров, с которыми будут создаваться новые слои. В частности, это относится к тому, какими HTML-тегами будут кодироваться слои.

Когда слои только появились в браузере Netscape Navigator 4, в HTML для них использовались нестандартные теги `<layer>` и `<ilayer>`. А в браузере Microsoft Explorer для создания слоев применялись стандартные теги. В настоящее время победил второй подход и слои кодируются в HTML с помощью тегов `<div>` и `<span>`. По умолчанию для слоев в Dreamweaver принят тег `<div>`. Если нам надо изменить это, мы должны обратиться к настройкам Dreamweaver.

Откройте диалоговое окно **Preferences** (Настройки) с помощью команды **Edit | Preferences** или комбинации клавиш <Ctrl>+<U>. В списке **Category** выберите строку **Layers**, чтобы в окне появились параметры слоев (рис. 13.5):

- **Tag** — укажите тег HTML, который будет использоваться для кодирования слоев. Вариантов всего два — **DIV** и **SPAN**.

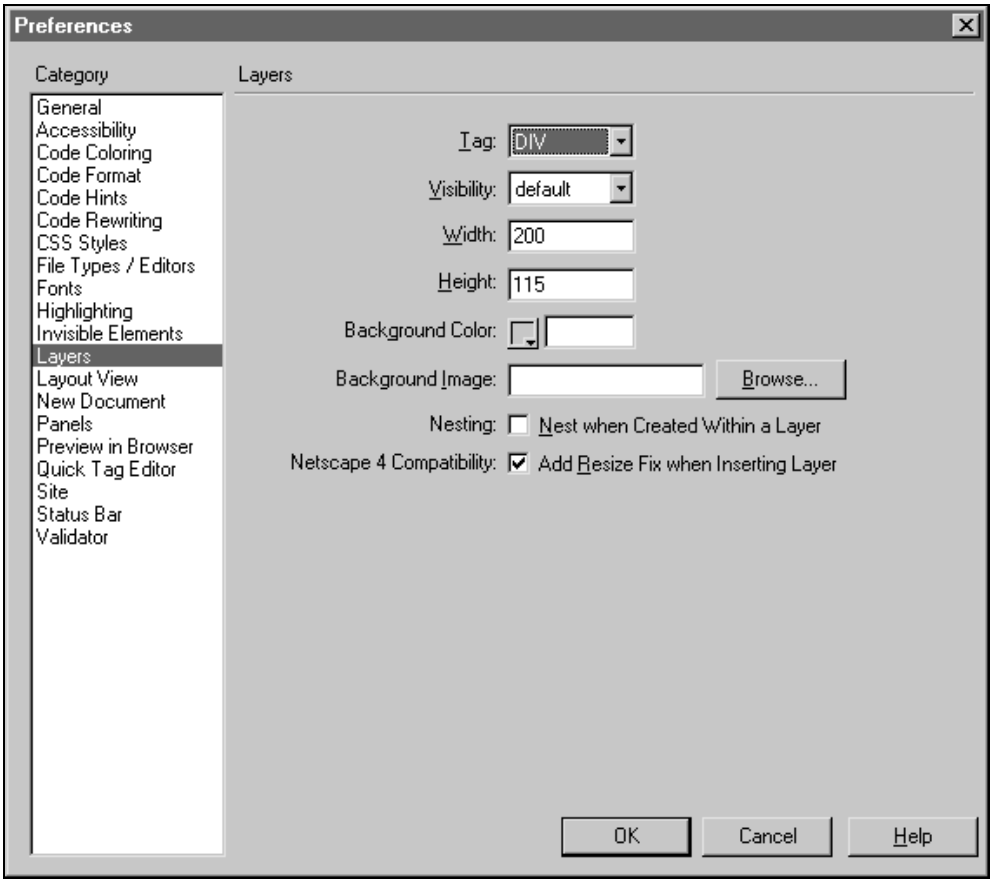


Рис. 13.5. Диалоговое окно **Preferences** с параметрами, использующимися по умолчанию для всех новых слоев.

- **Visibility** — определяет видимость слоя по умолчанию. Доступно четыре варианта: **default** — по умолчанию, **inherit** — по наследству, **visible** — видимый слой, **hidden** — невидимый слой.
- **Width** — ширина слоя по умолчанию. Задается обычно в пикселах.
- **Height** — высота слоя по умолчанию. Задается также в пикселах. Значения ширины и высоты по умолчанию относятся к слоям, которые вставляются с помощью команды меню **Insert | Layer**, так как при использовании панели **Insert** слой рисуется "от руки".
- **Background Color** — цвет фона по умолчанию. Если не задан, то слой будет прозрачным.
- **Background Image** — путь к файлу, в котором находится графическое изображение, использующееся для фонового рисунка в слое.

- **Nesting** — вложение слоев друг в друга. Если флажок **Nesting** сброшен, то при попытке создать слой внутри другого слоя он будет создан сверху. Если же флажок **Nesting** установлен, то слой будет создан внутри другого слоя.
- **Netscape 4 Compatibility** — вставить в HTML-код специальный скрипт, защищающий страницу, построенную на слоях, от неправильного отображения в браузерах Netscape Navigator 4. Суть проблемы в том, что при изменении размеров окна браузера слои в Netscape Navigator 4 теряют свои заданные координаты и макет страницы ломается. Специальный скрипт будет выполнять перезагрузку страницы каждый раз, когда посетителю вздумается изменить размеры окна браузера. Это, конечно, неудобно, но зато слои сохраняют свое точное расположение.

Закройте диалоговое окно **Preferences**, нажав кнопку **OK**, чтобы изменения вступили в силу, или кнопку **Cancel**, чтобы аннулировать их. А теперь переходим к следующему этапу — непосредственной работе со слоями.

Создание слоев

Традиционно все объекты в Dreamweaver можно создавать с помощью специальных команд меню или специальных кнопок на панели **Insert**. Не стали исключением и слои. С помощью команды меню **Insert | Layer** мы добавляем к странице новый слой в том месте, где стоит текстовый курсор. Слой, созданный таким образом, имеет предопределенные ширину и высоту, которая задается в настройках Dreamweaver.

Если страница не заполнена, вы не сможете поставить текстовый курсор никуда кроме верхнего левого угла страницы. Следовательно, новый слой, созданный с помощью команды меню, будет размещен также в левом верхнем углу. Но если мы используем панель **Insert**, мы получим возможность нарисовать новый слой где вздумается. Нажмите кнопку **Draw Layer** на панели **Insert** на вкладке **Common** или **Layout** (рис. 13.6). После этого курсор примет вид крестика. Щелкните в нужном месте странице, чтобы нарисовать слой, как прямоугольник — от одного угла к другому.

Слои нельзя создавать в режиме макетирования для таблиц. Если включить этот режим (команда меню **View | Table View | Layout View**), то команда и кнопка для создания слоя будут неактивными. Тем не менее, уже созданные слои прекрасно переносят режим макетирования, и их даже можно редактировать. Но для добавления новых слоев вам придется на время переключиться в стандартный режим работы с таблицами с помощью команды меню **View | Table View | Standard View**.

Но обычно нет причины использовать одновременно слои и режим макетирования. Ведь этот режим используется как раз как альтернатива слоям — для свободного размещения элементов страницы и автоматическим по-

строением необходимых ячеек таблицы, которое выполняет Dreamweaver. Но иногда требуется одновременное участие как таблиц, так и слоев. Особенно, если рассматривать слои не как контейнеры для макетирования объектов, а как средство для создания привлекательных эффектов DHTML.

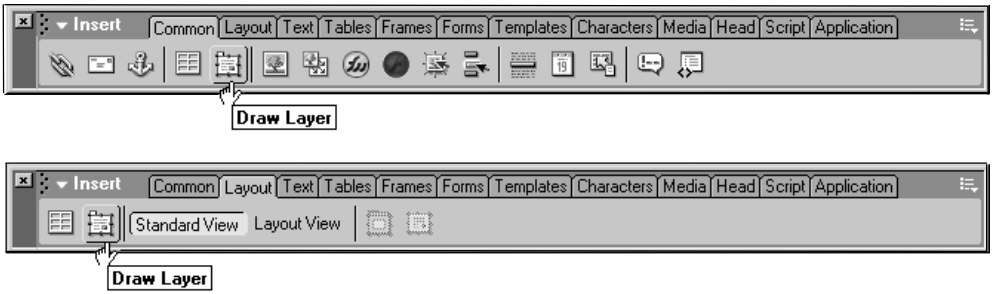


Рис. 13.6. Кнопка **Draw Layer** для рисования слоя дублируется на панели **Insert** на вкладках **Common** и **Layout**

Отображение и выделение слоев

Новый слой появляется в Dreamweaver MX как прямоугольный прозрачный объект. Если вспомогательная разметка включена, вы увидите слой как прямоугольную серую рамку. Кроме того, на странице появится маленький желтый значок с буквой "С", который показывает место вставки HTML-кода, относящегося к слою (рис. 13.7). Это так называемый маркер кода.

Совет

Если маркер кода невиден при включенной вспомогательной разметке, это означает, что в Dreamweaver отключена вспомогательная разметка для невидимых элементов — комментариев, скриптов и других объектов, не отображающихся при просмотре страницы в браузере. Чтобы включить вспомогательную разметку для невидимых элементов, используйте команду меню **View | Visual Aids | Invisible Elements**.

Щелчок мышью по серой рамке приводит к выделению слоя. Выделенный слой окружает прямоугольная рамка черного цвета со специальными маркерами. Черные маркеры, расположенные прямо на рамке, служат для интерактивного изменения размеров слоя. Белый маркер над левым верхним углом выделенного слоя служит для выделения слоя. В отличие от маркеров размера, маркер выделения отображается не только при выделении слоя, но и в том случае, когда мы просто поставили текстовый курсор или выделили объект внутри слоя.

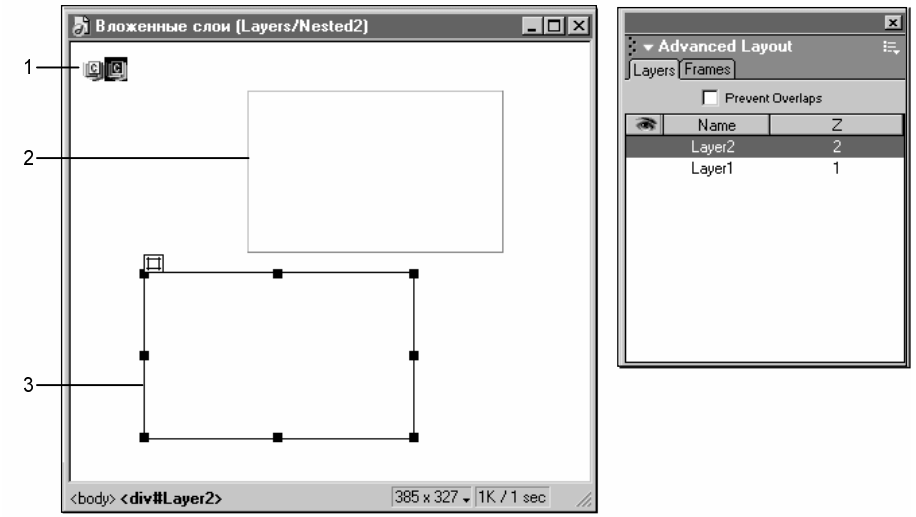


Рис. 13.7. Отображение слоев в Dreamweaver при включенной вспомогательной разметке: 1 — маркер кода, 2 — серая рамка, указывающая границы невыделенного слоя, 3 — рамка с маркерами размера и выделения, окружающая выделенный слой

Когда мы выделяем слой, одновременно выделяется и его маркер кода, а на панели **Layers** будет выделено имя слоя. Аналогично, для выделения слоя можно провести обратную операцию — щелкнуть либо по маркеру кода, либо по имени слоя на панели **Layers**.

Еще один метод выделения слоя состоит в том, чтобы щелкнуть мышью внутри него, удерживая комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>. Если до этого было выделено несколько слоев, то выделение с них будет снято и назначено только данному слою.

Для выделения нескольких слоев используйте любой из следующих приемов:

- щелкните по именам слоев на панели **Layers**, удерживая клавишу <Shift>;
- щелкните по маркерам кода, удерживая клавишу <Shift>;
- щелкните по границе слоев, удерживая клавишу <Shift>.

Для снятия выделения достаточно выделить другой слой или же объект на Web-странице, как это, в общем-то, и было всегда принято.

Вставка содержимого

Рассматривайте слой, как ячейку таблицы, с точки зрения наполнения и редактирования содержимого. Игра идет по тем же правилам: поставил курсор внутри слоя (ячейки) — вызвал процедуру создания нового объекта.

Объект, помещенный в слой, будет перемещаться вместе со слоем. Если размеры вставленного объекта превышают заданные размеры слоя, слой по умолчанию растягивается, чтобы отобразить объект полностью. В Dreamweaver это происходит всегда — его визуальный режим работы все-таки не полностью имитирует работу браузера. Но в настоящем браузере границы слоя могут ограничивать размеры его содержимого. Заинтересовались? Мне тоже интересно.

Чтобы заданные размеры слоя ограничивали отображение содержащегося в нем объекта, выберите соответствующее значение в раскрывающемся списке **Overflow**, расположенном на панели **Properties**. Создайте новый слой, вставьте в него картинку, затем щелкните по границе слоя, чтобы активировать для него панель **Properties**. После этого можете поэкспериментировать, отдавая предпочтение тому или иному значению в списке **Overflow** (рис. 13.8):

- **visible** — если границы объекта выходят за рамки слоя, слой растягивается под размеры объекта;
- **hidden** — если объект не умещается в границах слоя, то все, что выходит за заданные размеры слоя, не показывается;
- **scroll** — добавляет полосы прокрутки к слою, независимо от того, нужны они или нет;
- **auto** — добавляет полосы прокрутки только тогда, когда это нужно.

По умолчанию, если значение в списке **Overflow** не назначено, слой растягивается, чтобы вместить в себя весь объект. Действие выбранных вариантов можно наблюдать только в браузере, к примеру, используя команду предварительного просмотра **File | Preview in Browser | iexplore.exe**. Еще раз напомню, что в Dreamweaver у вас может сложиться впечатление, что слои всегда растягиваются, но это не так. Используйте хороший современный браузер, и все у вас получится.

Кроме того, можно особо задавать область отображения объекта внутри слоя (рис. 13.9). По умолчанию, эта область совпадает с границами слоя. Но можно сделать так, что представлена будет только часть объекта. Это настраивается с помощью полей группы **Clip** на панели **Properties** при выделенном слое:

- **L** — координата левой границы области отображения, в пикселах (координаты, позволю себе напомнить, отсчитываются от левого верхнего угла слоя);
- **T** — координата верхней границы области отображения;
- **R** — координата правой границы области отображения;
- **B** — координата нижней границы области отображения.

На этот раз мы можем наблюдать действие, не отходя от кассы, то есть прямо в Dreamweaver, не запуская браузер. Подумайте, к каким интересным дизайнерским решениям могут привести описанные свойства слоев.[1]

---

[1] Как сказал бы Лао-Цзы, древний китайский мудрец: "Это врата для появления множества тончайших начал".

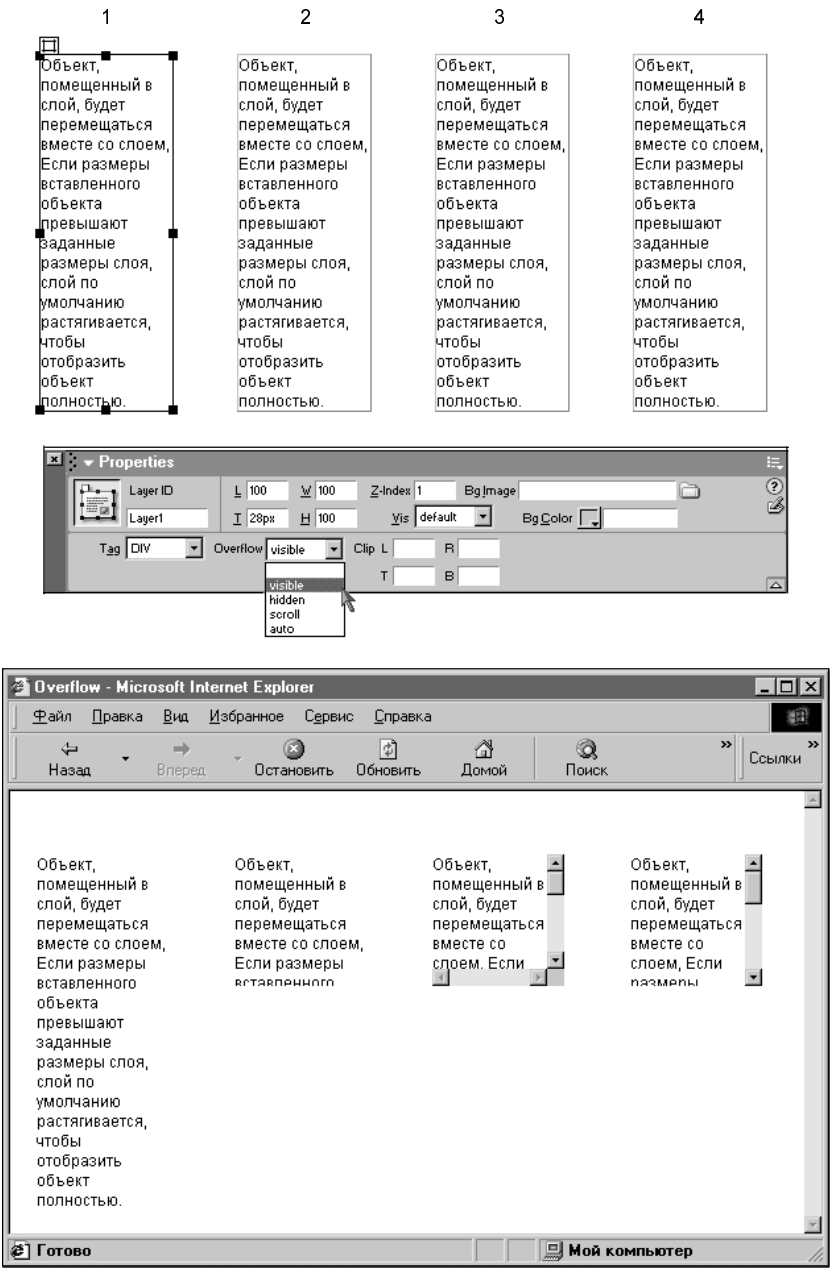


Рис. 13.8. Влияние значений в списке **Overflow** на отображение слоя (вверху — в Dreamweaver, внизу — в браузере): 1 — **Overflow** установлен как **visible**, 2 — **Overflow** установлен как **hidden**, 3 — **Overflow** установлен как **scroll**, 4 — **Overflow** установлен как **auto**

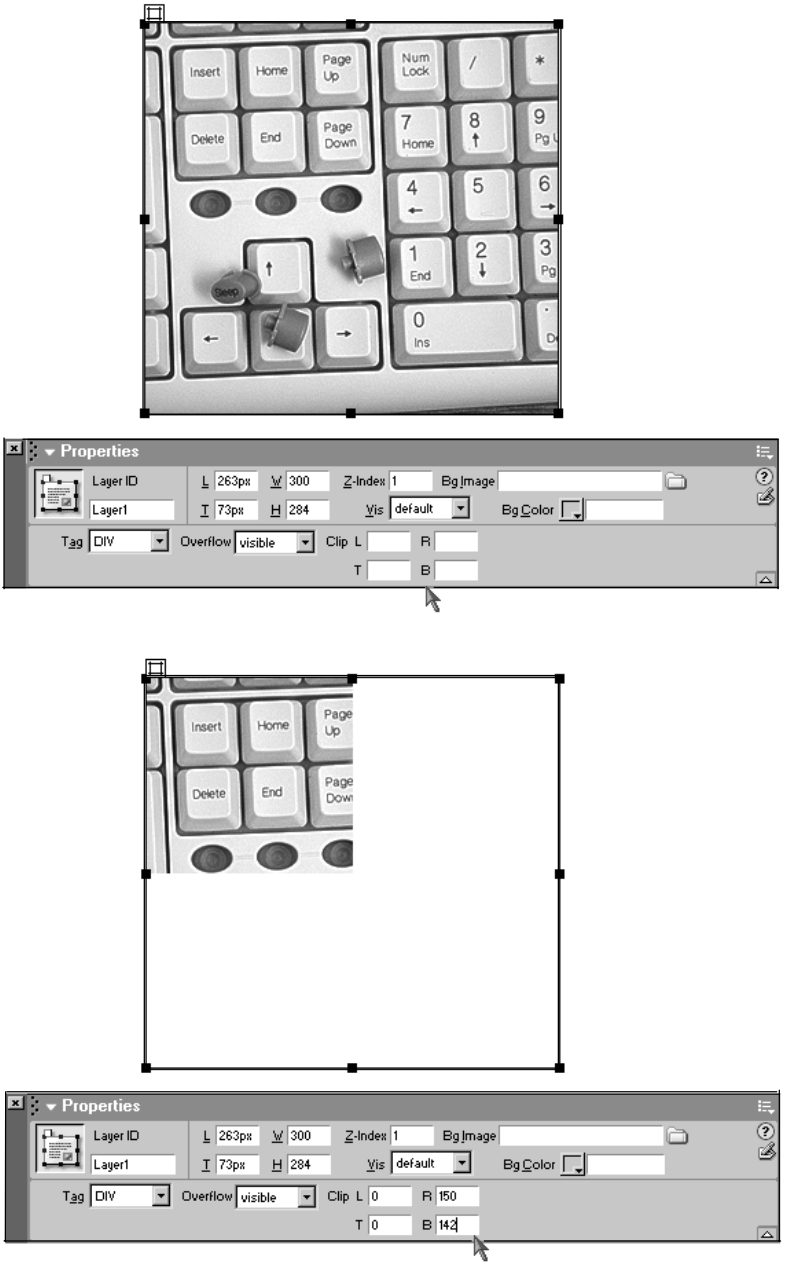


Рис. 13.9. Ограничение области отображения в слое: вверху — область отображения совпадает с размерами слоя, внизу — область отображения ограничена. Внутри слоя в обоих случаях находится один и тот же рисунок (из одного и того же графического файла). Видно, что во втором случае он просто выводится в заданных рамках

Вложенные слои

Поскольку слой может использоваться в качестве контейнера для другого объекта, логично задаться вопросом, может ли слой использоваться в качестве контейнера для другого слоя? Да, может. Внутри одного слоя может находиться несколько вложенных слоев. Хотя, наверное, правильнее было бы назвать их не вложенными, а связанными, в силу некоторых особенностей поведения.

Эти особенности заключаются в том, что видимый порядок размещения слоев на странице не соответствует порядку их следования в исходном HTML-коде. Истинный порядок следования слоев можно пронаблюдать на их маркерах кода, которые отображаются в режиме вспомогательной разметки. Чтобы получить вложенный слой, необходимо разместить его маркер кода внутри другого слоя. Это можно сделать несколькими способами:

- перетащите мышью или скопируйте через буфер обмена маркер кода готового слоя;
- установите текстовый курсор внутри слоя, после чего создайте новый слой, используя команду меню **Insert | Layer**;
- щелкните на имени слоя на панели **Layers**, затем перетащите его на имя слоя-контейнера, удерживая клавишу <Ctrl>;
- предварительно установите в настройках Dreamweaver MX разрешение на вложение слоев друг в друга. После этого можно будет рисовать новые слои внутри слоя-контейнера, щелкнув на значке **Draw Layer** на панели **Insert**.

Вложенный слой обладает очень интересными возможностями. Внутри слоя-контейнера фактически находится только маркер кода вложенного слоя. Сам вложенный слой как объект может располагаться в любом месте страницы, а не только в рамках слоя-контейнера (рис. 13.10). Взаимоотношения вложенного слоя и слоя-контейнера строятся на следующих принципах.

- Позиция вложенного слоя отсчитывается относительно верхнего левого угла слоя-контейнера, а не страницы, как у обычного слоя.
- Таким образом, перемещение слоя-контейнера приводит к перемещению всех вложенных в него слоев. Но перемещение вложенных слоев никак не влияет на их слой-контейнер.
- Размеры слоя-контейнера и вложенных слоев могут быть никак не связаны. Внутри визуально маленького слоя можно разместить большое количество визуально огромных слоев.
- Вложенные слои могут наследовать некоторые свойства от своего слоя-контейнера, в частности, видимость.

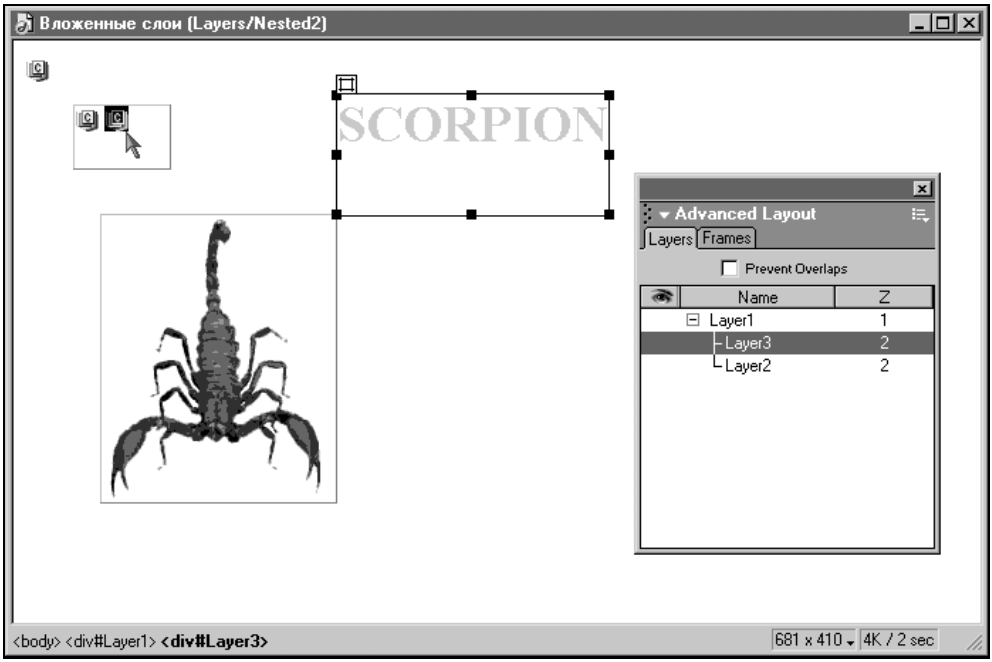


Рис. 13.10. Вложенный слой (выделен) может визуально находиться в любом месте страницы, но его маркер кода располагается внутри слоя-контейнера (под курсором). На панели **Layers** можно наблюдать иерархию вложенных слоев

Можно считать, что вложенные слои прикрепляются к слою-контейнеру, а не вкладываются в него, и это во многом будет правильнее. Их можно использовать для создания объединенных групп элементов страницы, которые можно перемещать, выделив лишь один объект — самый главный слой-контейнер.

Редактирование слоев

Размеры

Необходимые размеры слоя могут быть установлены как вручную, методом растягивания, так и методом задания точных числовых значений. Чтобы изменить размеры слоя вручную, выделите его, а затем потяните за один из маркеров, окружающих выделенный слой.

Чтобы задать точные размеры, используйте панель **Properties** и расположенные на ней параметры (рис. 13.11):

- **L** — координата левой границы слоя, по умолчанию указывается в пикселах. Отсчет ведется от левого края страницы. Так, чтобы задать отступ на 100 пикселов от левого края страницы, установите параметр **L**, равный 100;

- **T** — координата верхней границы слоя, по умолчанию указывается в пикселах. Отсчет ведется от верхнего края страницы;
- **W** — ширина слоя;
- **H** — высота слоя.

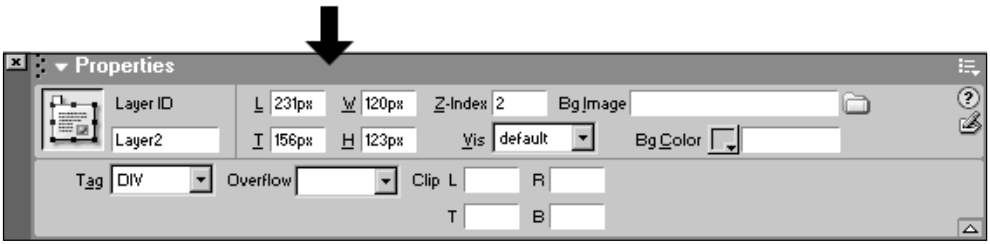


Рис. 13.11. Координаты и размеры слоя задаются с помощью параметров **L**, **T**, **W** и **H** на панели **Properties**

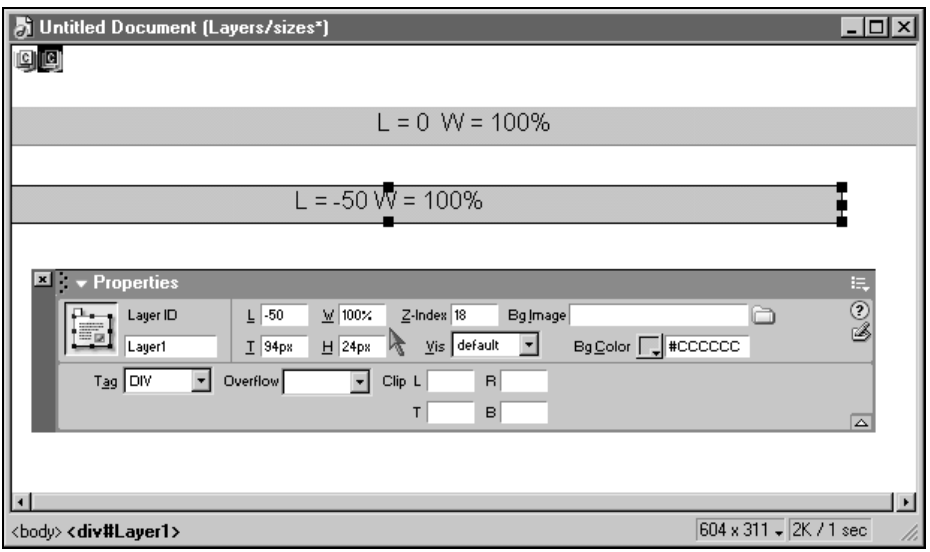


Рис. 13.12. Размеры слоя могут задаваться в процентах, а координаты слоя могут быть отрицательными

Как координаты границы, так и размеры слоя можно выставлять не в пикселах, а в процентах. Для этого после числового значения размера введите знак процента. Координаты границ могут принимать отрицательное значение, при этом слой будет выходить за пределы страницы и причем без всяких полос прокрутки (рис. 13.12). Если при этом задать ширину слоя в процентах, она будет учитывать смещение, заданное с помощью отрицательных координат.

Совет

Координаты и размеры (если последние заданы в процентах) рассчитываются не из видимых размеров страницы, а из размеров ее доступного пространства. По умолчанию, размеры доступного пространства меньше, чем видимые размеры страницы. Поэтому между краями страницы и элементами обычно остаются белые поля. Чтобы убрать эти поля и привести размеры доступного пространства к видимым размерам страницы, откройте в Dreamweaver MX свойства страницы с помощью команды меню **Modify | Page Properties** и установите параметры **Left Margin**, **Top Margin**, **Margin Width** и **Margin Height** равными нулю.

Оформление

Параметры внешнего вида слоев настраиваются немного проще, чем у таблицы. У слоев нет границ, им доступна только настройка фона. По умолчанию фон слоя прозрачен, в чем можно убедиться, накладывая один слой на другой. Чтобы назначить ему цвет, используйте кнопку-индикатор цвета **Bg Color** на панели **Properties**.

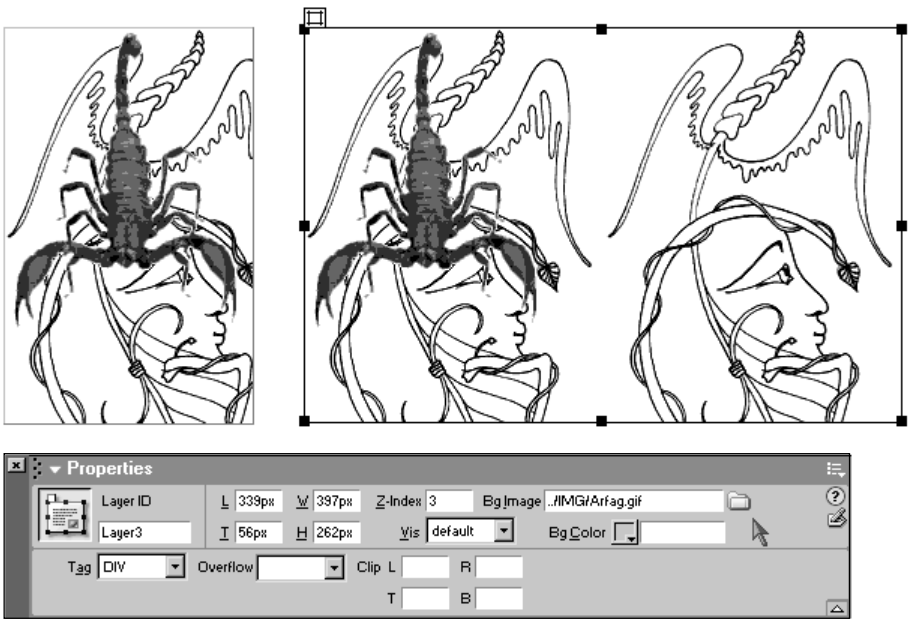


Рис. 13.13. У слоя может быть фоновый графический рисунок, который повторяется по горизонтали и вертикали. В сочетании с картинкой, вставленной в слой (изображение скорпиона было сохранено в формате GIF с прозрачностью), можно получать удивительные многослойные эффекты

Дополнительно можно установить какое-нибудь графическое изображение в качестве фонового рисунка (рис. 13.13). При изменении размеров фоновый рисунок будет повторяться, как на обоях. В сочетании с картинками, размещенными внутри слоя, как обычные объекты, фоновое изображение позволяет создавать удивительные многослойные рисунки.

Описанные параметры являются на самом деле лишь верхушкой айсберга, видимой в Dreamweaver на панели **Properties**. Если вы хотите достичь вершин мастерства в обращении со слоями, вам следует хорошенько изучить язык стилей CSS. К сожалению, а может быть, к счастью, рассмотрение этого языка — вопрос уже отдельной книги. Нельзя объять необъятное, как говорил Козьма Прутков.

Видимость

Раскрывающийся список **Vis** на панели **Properties** определяет, когда и как будет виден выбранный слой. Видимость определяется не только для самого слоя, но и для его содержимого. Можно выбрать следующие значения в списке **Vis**:

- **default** — никак не определяет видимость, оставляя ее на усмотрение браузера. Большинство браузеров при этом считают, что видимость слоя определяется так же, как и в случае варианта **Inherit**;
- **inherit** — видимость слоя передается "по наследству" от слоя-контейнера, в который он вложен. Если слой-контейнер был видимым, то и наш слой будет видимым. Если наш слой не вложен ни в какой другой слой, он будет видимым по умолчанию;
- **visible** — слой виден;
- **hidden** — слой не виден.

Кто-нибудь может спросить, с какой практической целью на Web-странице могут использоваться невидимые слои? Ну, это уже вопрос скорее к *главе 15*, в которой рассматриваются интерактивные эффекты со слоями и другими объектами. Представьте себе невидимый до поры до времени слой, в котором, к примеру, содержится набор ссылок для перехода к разделам сайта. С помощью интерактивных эффектов DHTML этот слой может появиться перед посетителем, когда тот, к примеру, щелкнет мышью на определенном месте. Меню, выскакивающие на всю страницу, баннеры и прочие прелести — милости просим к *главе 15*!

Управление слоями

Эффективнее всего со слоями можно управляться, держа под рукой открытую панель **Layers**. С ее помощью можно легко выделять слои, вкладывать их друг в друга и наблюдать за общим количеством слоев, а также

за вложенными слоями. На панели **Layers** слои отображаются по именам. Имя слоя, как и многих других объектов, в Dreamweaver можно отредактировать с помощью специального поля ввода в верхнем левом углу панели **Properties** (рис. 13.14). Хорошее, запоминающееся имя слоя сослужит добрую службу, особенно если вы задумаете использовать интерактивные эффекты DHTML, которые обращаются к объектам по имени.

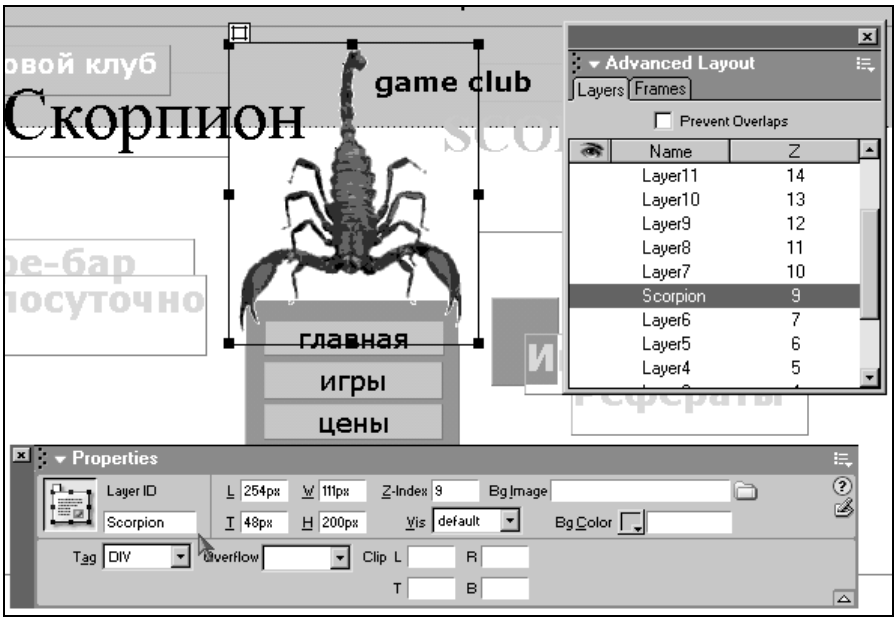


Рис. 13.14. Имя слоя отображается на панели **Layers** и может быть изменено с помощью поля **Layer ID** на панели **Properties** (указано стрелкой)

С помощью панели **Layers** также удобно отслеживать порядок их наложения. Вторая колонка на этой панели, под кратким названием Z, содержит значения так называемых Z-индексов слоев. Чем больше значение Z-индекса, тем "выше" располагается слой. На практике это означает, что он будет закрывать собой слои с Z-индексом, меньшим, чем у него.

Изменить порядок наложения слоев в Dreamweaver MX можно одним из следующих способов:

- перетащите выбранный слой ниже или выше на панели **Layers**;
- введите нужное значение для Z-индекса прямо в поле **Z-Index** на панели **Properties** для выделенного слоя;
- для перемещения слоя на самый верх стопки используйте команду меню **Modify | Arrange | Bring To Front**;

- для перемещения слоя в самый низ стопки выполните команду меню **Modify | Arrange | Send to Back**.

Кроме этого, слои — это единственные объекты в Dreamweaver MX, для которых можно использовать команды автоматического выравнивания. Для того чтобы границы нескольких слоев были на одном уровне, выделите нужные слои. Постарайтесь, чтобы ключевой слой — тот, по которому будет происходить равнение, был выделен в последнюю очередь (т. е. был окружен черной, а не серой рамкой). И выполните одну из следующих команд:

- **Modify | Align | Align Left** — выровнять слои по левому краю;
- **Modify | Align | Align Right** — выровнять слои по правому краю;
- **Modify | Align | Align Top** — выровнять слои по верхнему краю;
- **Modify | Align | Align Bottom** — выровнять слои по нижнему краю;
- **Modify | Align | Make Same Width** — сделать одинаковой ширину всех слоев;
- **Modify | Align | Make Same Height** — сделать одинаковой высоту всех слоев.

Дополнительные возможности по выравниванию и точному размещению слоев может предоставить модульная сетка, *см. главу 11*. Настройте ее, затем включите с помощью команды меню **View | Grid | Show Grid**, и тогда при перемещении или изменении размеров слоев вручную их границы будут автоматически прилипать к линиям сетки.

Совместимость с браузерами ранних версий

Все вроде бы хорошо со слоями, но все же не так отлично, как хотелось бы. Поддержка слоев (это значит, поддержка стилей CSS и технологии DHTML) официально заявлена в "большой тройке" современных браузеров: Microsoft Internet Explorer, Mozilla (включая все разработки на этом ядре), Opera. Но даже в них существуют различные подходы к тем или иным аспектам работы со слоями. В менее современных (и менее распространенных, к счастью) браузерах слои поддерживаются гораздо хуже или вообще не поддерживаются.

Отчасти проблему можно решить путем конвертации слоев в таблицы. Для этого используется команда меню **File | Convert | 3.0 Browser Compatible**. При этом Dreamweaver MX создает дубликат текущей страницы, в которой позиционирование всех элементов выполняется на основе таблиц, а не слоев. Но при этом теряется целый ряд особенностей, использующих особые возможности слоев. А если слои накладываются друг на друга, то такая конвертация вообще становится невозможной, о чем Dreamweaver выдает соответствующее сообщение со списком накладывающихся слоев (рис. 13.15).

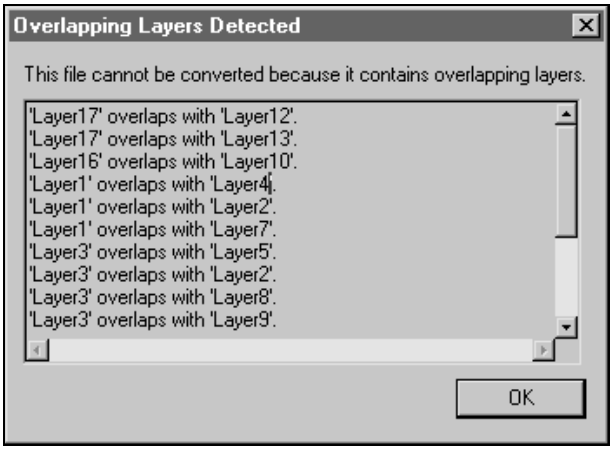


Рис. 13.15. Список накладывающихся слоев, который выдается Dreamweaver при неудачной попытке конвертировать слои в таблицы

Чтобы избежать проблемы с конвертированием слоев в таблицы, следует избегать их наложения. В этом нам может помочь защита от наложения — специальный механизм Dreamweaver MX, который не позволит накладывать слои друг на друга как на этапе создания, так и на этапе редактирования. Это желательно сделать в самом начале работы, так как включение защиты от наложения никак не повлияет на уже пересекающиеся слои и их придется перемещать вручную. Для этого выполните один из вариантов:

- откройте панель **Layers** и установите флажок **Prevent Overlaps** (рис. 13.16);

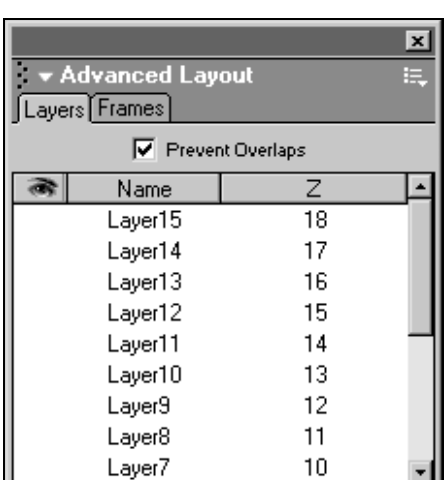


Рис. 13.16. Флажок **Prevent Overlaps** на панели **Layers** служит для защиты слоев от наложения друг на друга

- выберите команду меню **Modify | Arrange | Prevent Layer Overlaps**. Фактически это равнозначно предыдущему варианту — при ее выборе перед названием команды появится отметка, свидетельствующая о включении.

После этого, если вы попытаетесь передвигать слои, вы увидите, что их границы будут "упираться" друг в друга. А создание нового слоя поверх другого будет просто невозможно.

Если же вы вдруг все-таки примете решение разработать сайт исключительно на слоях, защиту от наложения можно отключить, сняв соответствующие отметки с опций либо на панели **Layers**, либо в меню с помощью команды меню **Modify | Arrange | Prevent Layer Overlaps**.

Заключение

Слои — это очень мощный инструмент Web-дизайнера. Учитывая широкое распространение браузеров, поддерживающих слои, сегодня можно смело строить как отдельные страницы, так и целые проекты с использованием слоев. А можно строить дизайн страницы на основе таблицы, а слои использовать как средство, дополняющее и расширяющее возможности стандартного HTML. К примеру, как основу для удивительных интерактивных эффектов. В этом случае можно получить и стабильное отображение страницы в большинстве браузеров, и красивые эффекты, которые смогут увидеть большинство посетителей Web (которое, как известно, пользуется всего двумя-тремя браузерами последних модификаций). Подумайте о преимуществах новых технологий перед старыми. В конце концов надо же когда-то переходить на реактивную тягу и использовать в своей работе такие современные инструменты, как слои!

Глава 14

Фреймы

Когда-то технологии фреймов было очень модным и популярным увлечением в среде Web-дизайнеров. Под фреймы оформлялось буквально все — от простых домашних страниц до серьезных корпоративных сайтов. Причем делали так не потому, что было лучше, а потому, что так было модно. Известно, что Web-дизайнеры — это те же дети: очень быстро увлекаются и тянут к себе все новые игрушки и технологии. Пусть даже неудобно, лишь бы блестело и было новеньким! Но в отличие от детей, Web-дизайнеры выносят плод своих игр на суд пользователей — посетителей сайтов. И так получилось, что посетители быстро наелись всеми изысками и начали дружно высказывать свое неудовольствие фреймами. В результате, сегодня фреймы используются на относительно небольшом количестве сайтов и, как правило, только там, где это действительно оправдано — к примеру, в чатах.

С точки зрения посетителя, фреймы — это независимые области, на которые делится Web-страница. При щелчке на ссылке в одной области может меняться содержание другой области, а содержание исходной области остается таким же. Каждая область может иметь независимые полосы прокрутки, так что посетитель, к примеру, может прокручивать содержимое одного фрейма, в то время как внешний вид остальных остается без изменений.

С точки зрения Web-дизайнеров, фреймы — это независимые области в окне браузера, предназначенные для показа HTML-страниц. Это могут быть как страницы внутри сайта, так и вне его. Можно сказать, что фрейм — это "окно в окне" в браузере. Ссылки в одном фрейме могут управлять содержимым других фреймов.

Чтобы фреймы появились в браузере посетителя, необходимо, чтобы он попал на специальную страницу, которая описывает, каким образом окно браузера делится на фреймы и содержит ссылки на Web-страницы, которые выводятся внутри этих фреймов. Будем называть эту специальную страницу *фреймовым документом*.

Когда речь идет о фреймах, всегда следует помнить, что мы имеем дело не с одной страницей, а с комплексом страниц. Поэтому лучше говорить "Web-сайт", чем "Web-страница".

Создание сайтов с использованием этой технологии является более трудоемким занятием, чем работа с обычными Web-страницами. К счастью, у нас

есть Dreamweaver и мощные визуальные средства, которые значительно облегчают процесс создания и редактирования фреймовых документов.

Инструменты

В начале пути проведем традиционную экскурсию по инструментам Dreamweaver, которые могут нам понадобиться. Но первым делом давайте займемся вспомогательной разметкой фреймовых документов, с помощью которой добавление новых фреймов может выполняться простым перетаскиванием мыши.

По умолчанию вспомогательная настройка фреймов выключена. Используя команду меню **View | Visual Aids | Frame Borders**, сначала отметим опцию отображения границ фреймов (рис. 14.1). После этого включим вспомогательную разметку с помощью команды меню **View | Visual Aids | Show All**.

Примечание

Если вспомогательная разметка уже включена, то вместо команды меню **View | Visual Aids | Show All** на ее месте появляется команда **View | Visual Aids | Hide All**, которая служит для обратной операции – отключения вспомогательной разметки.

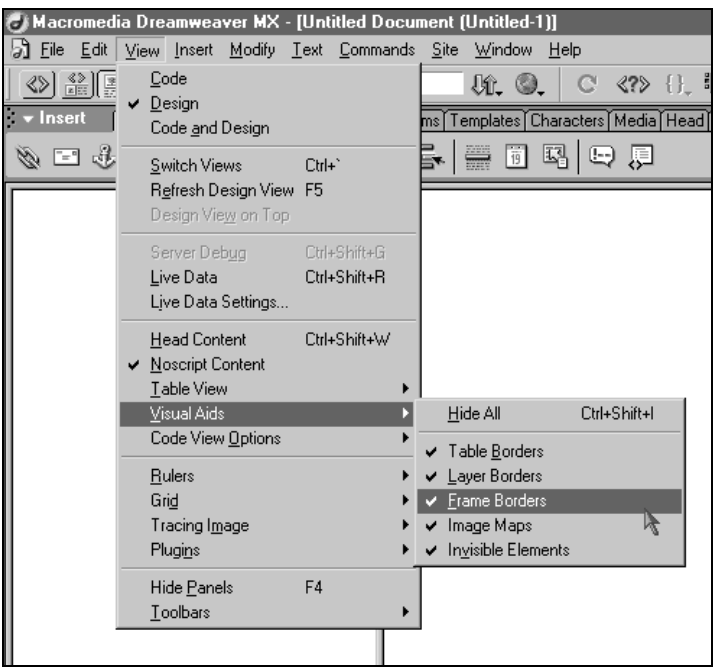


Рис. 14.1. Опция отображения границ фреймов **Frame Borders** для вспомогательной разметки находится в группе меню **View | Visual Aids**

В режиме вспомогательной разметки вокруг страницы появляется дополнительная рамка (рис. 14.2). Если поместить курсор мыши над этой рамкой, а затем щелкнуть и потянуть мышь, мы можем добавить новую границу — линию, по которой будет происходить разделение видимой страницы на фреймы.

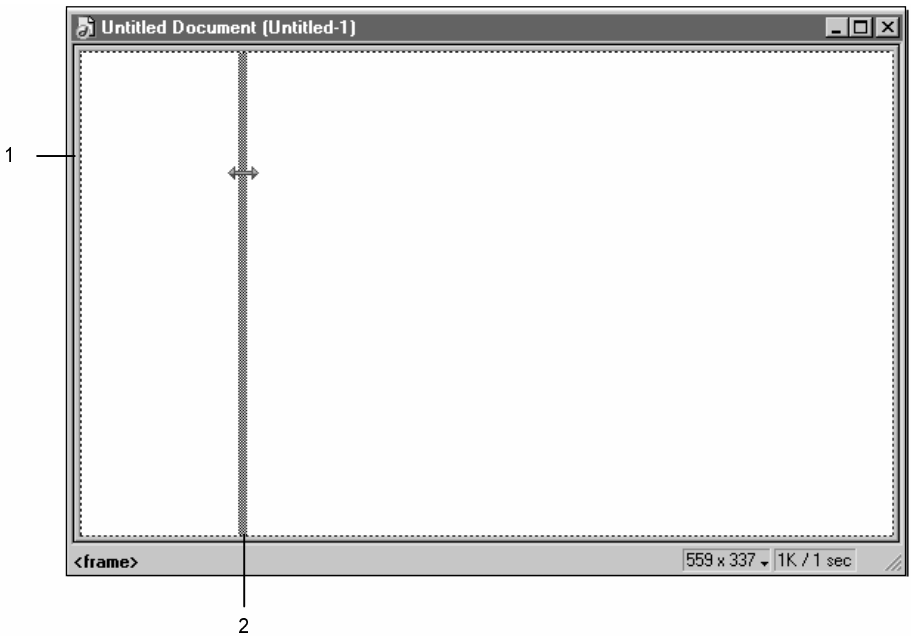


Рис. 14.2. Вспомогательная разметка для фреймов: 1 — рамка, окружающая страницу, 2 — граница фрейма, которую можно перетаскивать мышью

Перейдем непосредственно к инструментам (рис. 14.3). Важнейшим из них является специальная панель **Frames** (Фреймы). С ее помощью, во-первых, можно одним взглядом увидеть деление документа на фреймы, а во-вторых, одним щелчком выделить нужный фрейм или весь фреймовый документ. Чтобы открыть инструментальную панель **Frames**, используйте команду меню **Window | Others | Frames** или комбинацию клавиш <Shift>+<F2>.

Специфические параметры выделенного фрейма или всего фреймового документа отображаются на панели **Properties** (Свойства). Показать или скрыть эту панель можно по команде меню **Window | Properties** или нажимая комбинацию клавиш <Ctrl>+<F3>.

Новые фреймы можно добавить к документу не только за счет операций с мышью и вспомогательной разметкой, но и специальных команд из группы меню **Insert | Frames**, а также группы меню **Modify | Frameset**. Для этих же целей можно использовать кнопки с весьма наглядными значками на

панели **Insert** (Вставка), вкладка **Frames**. Открыть или закрыть панель **Insert** можно с помощью команды меню **Window | Insert**, а также комбинации клавиш <Ctrl>+<F2>.

Внутреннее наполнение фреймов, то есть локальные Web-страницы, которые будут в них отображаться, удобно создавать с помощью панели **Site** (Сайт), используя интуитивный метод перетаскивания ссылок **Point to File**.

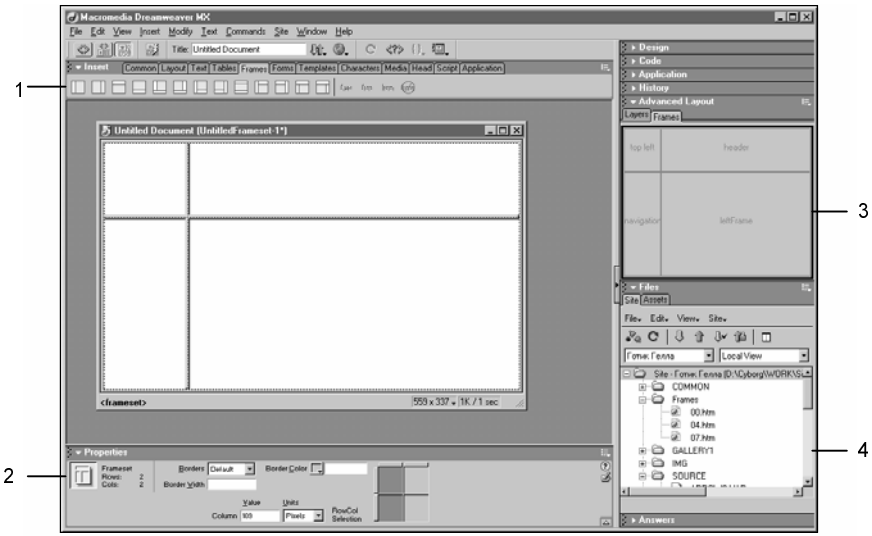


Рис. 14.3. Инструменты Dreamweaver для работы с фреймами: 1 — панель **Insert**, вкладка **Frames**, 2 — панель **Properties** для выделенного фрейма, 3 — панель **Frames**, 4 — панель **Site**

Фреймовый документ

Разработка сайтов с использованием фреймов сводится к созданию фреймового документа, задающего структуру фреймов, и страниц, которые будут выводиться внутри фреймов. Фреймовый документ — это HTML-страница, которая определяет, каким образом окно браузера делится на фреймы. В исходном коде тело фреймового документа задается не тегами `<body> </body>`, а тегами `<frameset> </frameset>`:

```
<frameset rows="*,80">
  <frame src="../navigator.htm" name="mainFrame">
  <frame src="zaxx01.htm" name="bottomFrame">
</frameset>
```

В теле фреймового документа определяются только параметры фреймов, такие, как размер, имена и ссылки на начальные страницы, которые будут выводиться внутри них.

Дополнительно к этому, в исходном коде фреймового документа может содержаться парный тег `<noframes>`. Этот тег располагается за пределами тега `<frameset>` и предназначен для размещения обычных HTML-объектов — текста, графики, таблиц... В большинстве современных браузеров, поддерживающих работу с фреймами, содержимое тега `<noframes>` не отображается. Это специальный тег, который предназначен для альтернативного, не фреймового отображения страницы в браузерах, которые не поддерживают фреймы. Внутри тега можно разместить предупреждение типа "Ваш браузер не поддерживает работу с фреймами. Щелкните по указанной ссылке, чтобы перейти на версию сайта без фреймов".

Для того чтобы переключиться на редактирование содержимого тега `<noframes>`, в Dreamweaver MX используется команда меню **Modify | Frameset | Edit NoFrames Content**. При этом в визуальном режиме фреймовый документ начинает отображаться как обычная Web-страница с надписью на специальной линейке в верхней части окна "**NoFrames Content**" (рис. 14.4). Редактирование нефреймового варианта страницы осуществляется точно так же, как и редактирование обычной страницы в Dreamweaver. Для переключения обратно в режим редактирования фреймов ("внутрь тега `<frameset>`"), примените эту же команду меню — она работает, как опция, отмечаемая галочкой, и повторное использование команды снимает отметку.

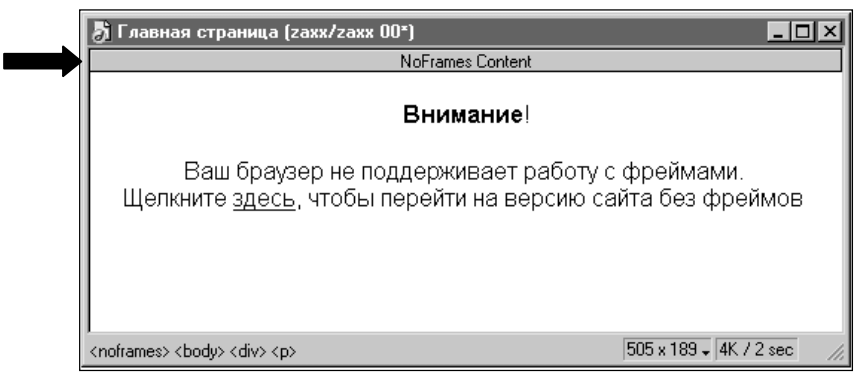


Рис. 14.4. Нефреймовый вариант страницы в Dreamweaver MX имеет соответствующую надпись "**NoFrames Content**"

Создание фреймов

Мы можем начать с нуля — и создать фреймовый документ, как новую страницу в Dreamweaver, а можем добавить фреймы к готовой странице. Во втором случае все равно будет создан новый фреймовый документ — просто

та страница, которая была раньше, автоматически превратится в страницу для одного их фреймов.

Чтобы создать новый фреймовый документ, используйте стандартное диалоговое окно — мастер шаблонов, который появляется по команде меню **File | New** (рис. 14.5). В списке **Category** в мастере следует выбрать строку **Framesets**. При этом во втором списке появится набор готовых шаблонов для фреймовых документов. Выбирая названия шаблонов, можно просмотреть, какую структуру фреймов они предлагают. Структура фреймов отображается
в области Preview. Если вы не нашли подходящего шаблона, то выберите тот, который подходит больше других. Дополнительные фреймы, а также изменения в их структуре можно добавить позже. Нажмите кнопку **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно и создать новый документ в Dreamweaver MX.

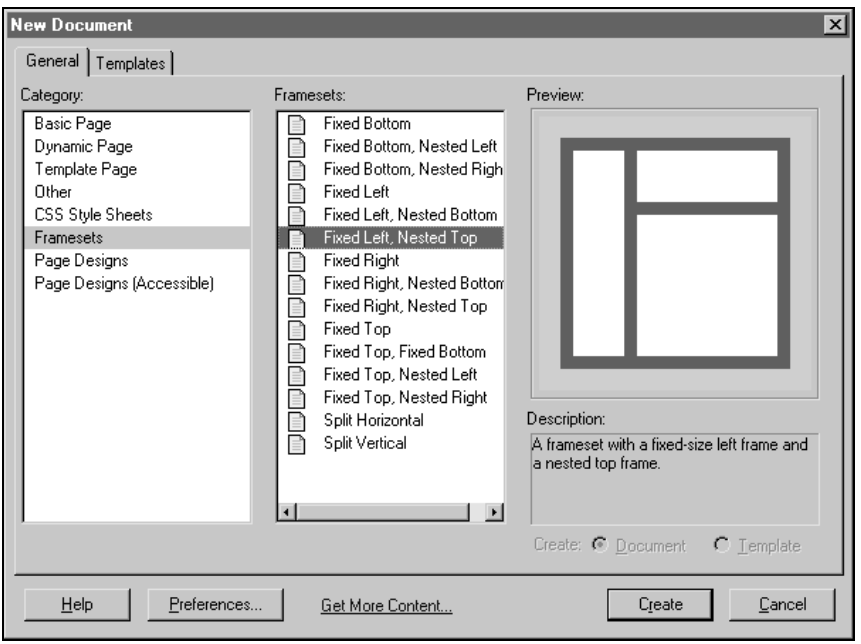


Рис. 14.5. Создание фреймового документа с помощью мастера шаблонов Dreamweaver

Новый фреймовый документ представляет из себя набор чистых фреймов, содержание которых еще не определено. Вы можете сразу сохранить документ с помощью команды меню **File | Save**.

При добавлении фреймов к уже имеющейся Web-странице, она становится содержимым одного из фреймов, а новый фреймовый документ все равно создается, хотя и не так явно, как в предыдущем случае. Этот подход можно

рекомендовать в том случае, если вы, к примеру, разработали навигационную панель **Navigation Bar** или общий заголовок сайта — в общем, какой-то постоянно присутствующий элемент сайта. Откройте страницу с таким элементом в Dreamweaver и используйте любой из следующих приемов, чтобы добавить фреймы.

- Щелкните по одному из значков на вкладке **Frames** на панели **Insert**. Значки в этой вкладке представляют из себя схему деления документа на фреймы. Обратите внимание — синим цветом (на иллюстрации в книге — серым) выделен тот фрейм, куда будет помещена текущая Web-страница (рис. 14.6).

Примечание

Полным аналогом значков на панели **Insert** являются команды из группы меню **Insert | Frames**.

- Выберите одну из команд меню **Modify | Frameset**, чтобы разделить страницу или текущий фрейм:
  - **Split Left** — добавить фрейм слева;
  - **Split Right** — добавить фрейм справа;
  - **Split Up** — добавить фрейм сверху;
  - **Split Down** — добавить фрейм снизу.
- Если включена вспомогательная разметка фреймов, щелкните по рамке, окружающей страницу, и перетащите границу нового фрейма.

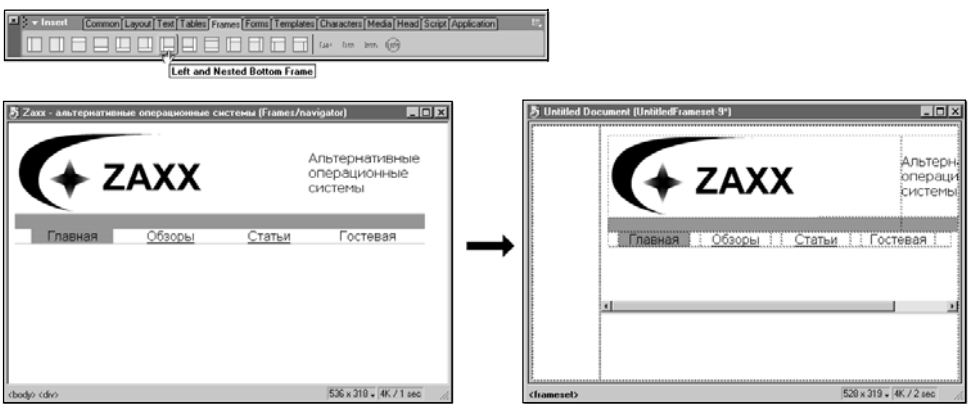


Рис. 14.6. Добавление фреймов к открытой странице

Чтобы удалить лишние фреймы, перетащите их границу за пределы окна документа. Если такой фрейм содержит страницу с несохраненными изменениями, Dreamweaver предложит сохранить их.

Добавление нового фрейма — это добавление новой страницы, содержимое которой можно ввести и отредактировать тут же. Но есть и другие способы, благодаря которым можно быстро заполнить пустующие фреймы.

Наполнение фреймов

В любом магазине канцелярских товаров продаются такие интересные папки, в которых вместо страниц используются прозрачные конверты. Их очень удобно использовать для хранения различных образцов, к примеру портфолио дизайнера. Представьте себе, что фреймы — это те же прозрачные конверты, а фреймовый документ — это папка из таких страниц-конвертов. Внутри прозрачного конверта можно легко разместить любую распечатку, даже просто клочок бумаги. Сделать это можно в любой момент, на лету, так сказать. Аналогично, во фрейм можно поместить Web-страницу, какую угодно и когда угодно.

После того как вы создадите фреймовый документ, проведите небольшой эксперимент. Щелкая мышью, поставьте курсор внутри одного фрейма, затем второго, третьего и т.д. Обратите внимание, как меняются надписи, обозначающие HTML-заголовок и название файла, в заголовке окна документа и в заголовке общего окна Dreamweaver. Если попробовать вызвать свойства страницы с помощью команды меню **Modify | Page Properties**, то мы увидим, что каждый фрейм имеет свои уникальные параметры. Это означает только одно — работая с фреймами, мы теперь работаем одновременно с несколькими страницами, которые отображаются внутри фреймов.

Наполнение фрейма равносильно наполнению обычной Web-страницы. Вы можете добавлять текст и графику, другие объекты по вкусу, прямо внутри выбранного фрейма. Кроме того, вы можете задать фрейму ссылку на другую Web-страницу на вашем компьютере или в Интернете. Это делается с помощью следующего приема (рис. 14.7). Щелкните по выбранному фрейму на панели **Frames**, чтобы выделить его. На панели **Properties** задайте в поле **Src** значение в виде ссылки на готовый файл или Web-ресурс. Если ссылка задает локальный файл, во фрейме появится содержание этого файла. Если ссылка указывает на Web-ресурс, внутри фрейма появится надпись "**Remote file:** ***zzz***", где вместо ***zzz*** будет указан URL страницы.

По окончании работы вам необходимо будет сохранить изменения во всех страницах, которые отображаются во фреймах, плюс в самой главной странице — фреймовом документе. Чтобы сохранить сделанные изменения внутри страницы, отображающейся в текущем фрейме, используйте обычную команду меню **File | Save** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<S>. Подобную операцию необходимо повторить для каждого фрейма, а также для самого фреймового документа, который определяет структуру фреймов. Чтобы запустить процесс сохранения для всех страниц внутри фреймов, а также для самого фреймового документа, используйте команду меню **File | Save All**.

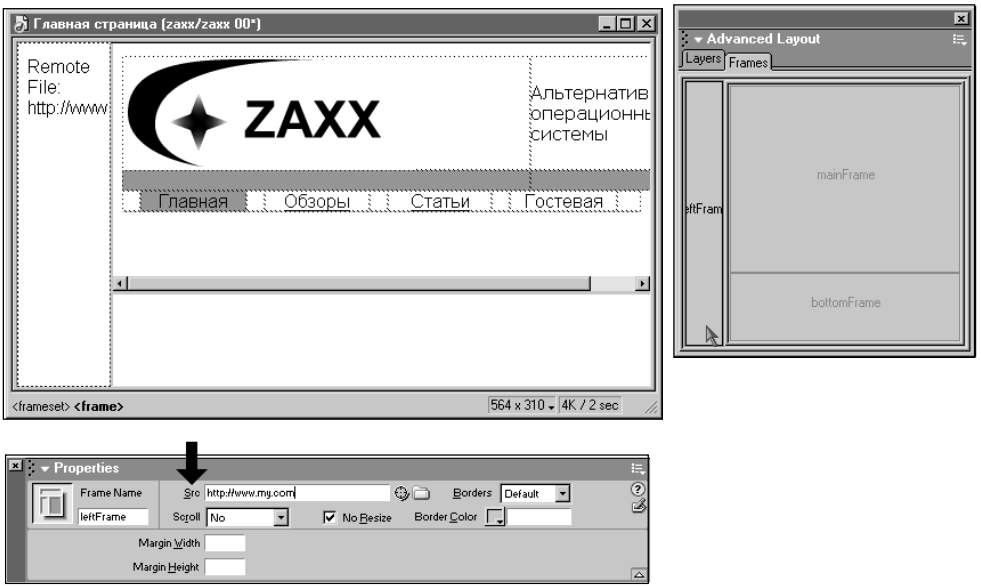


Рис. 14.7. В роли содержимого фрейма может выступать как локальная, так и удаленная Web-страница

Примечание

Если вы создали новый фрейм, не забудьте сохранить автоматически созданную новую страницу для этого фрейма. Иначе при следующем открытии фреймового документа Dreamweaver сообщит, что страница для этого фрейма не найдена, и автоматически создаст для него новую страницу.

Выбор и редактирование фрейма

Основным средством для выбора нужного фрейма при работе в Dreamweaver является инструментальная панель **Frames** (рис. 14.8). Чтобы выбрать фрейм, просто щелкните на его изображении на панели. Чтобы выбрать фреймовый документ, надо щелкнуть на тонкой рамке, окружающей фреймы на панели **Frames**.

Без панели **Frames** можно обойтись, используя следующие приемы:

- для выделения фрейма — щелкните мышью внутри него в окне документа Dreamweaver, удерживая клавишу <Alt>;
- для выделения фреймового документа — просто щелкните по любой границе, разделяющей фреймы, в окне документа Dreamweaver. Разумеется, граница должна быть видимой. Другими словами, вы сначала должны либо включить отображение вспомогательной разметки Dreamweaver, либо обеспечить видимость границы, редактируя свойства фреймов.

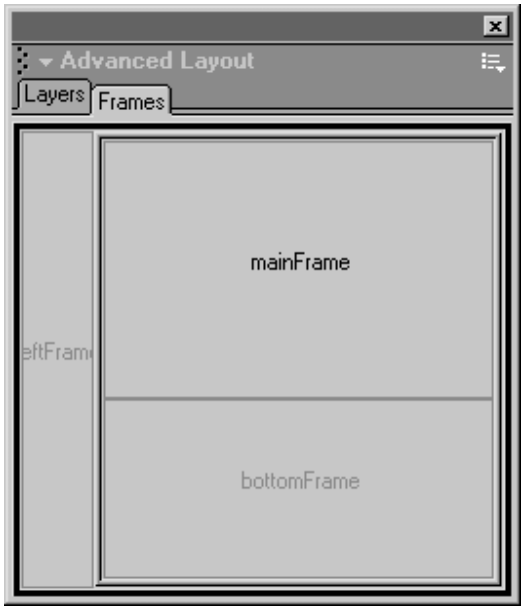


Рис. 14.8. Панель **Frames** отображает структуру и относительные размеры фреймов в текущем документе

Выделив фрейм или фреймовый документ, можно приступить к настройке его параметров с помощью панели **Properties**.

Размеры

Для того чтобы настроить размеры фреймов, следует выделить весь фреймовый документ. В правой части панели **Properties** появится упрощенная схема деления окна на фреймы (рис. 14.9) в виде таблицы. Щелкните мышью по ячейке этой таблицы, чтобы выделить нужный фрейм, или строку или столбец, если документ делится более чем на два фрейма.

Слева внизу от схемы находится параметр, название которого меняется на **Row** или на **Column**, в зависимости от того, выделена строка фреймов или столбец. Соответственно, в состоянии **Row** этот параметр задает высоту фреймов в строке, а в состоянии **Column** — ширину фреймов в столбце. Числовое значение этого "двуликого параметра" вводится в поле **Value** (единица измерения выбирается с помощью списка **Units**).

Предлагаю еще раз вспомнить, что фреймы — это области, на которые делится окно браузера посетителя. Поэтому мы не можем задавать им размеры, которые бы вступали в конфликт с размерами окна браузера. Так, если окно делится на два горизонтальных фрейма, мы можем определять только высоту фреймов. Если окно делится на вертикальные фреймы, то мы можем

задавать ширину. Как и в таблицах, сумма заданных размеров фреймов не может превышать общие размеры окна браузера, а сумма всех размеров всегда соответствует размерам этого окна. Это поможет вам рассчитать правильные пропорции.

Совет

Если вы хотите задать точные размеры какого-то фрейма, к примеру, высоту в 200 пикселов, позаботьтесь о том, чтобы соответствующие размеры хотя бы одного фрейма в документе были заданы в относительных единицах.

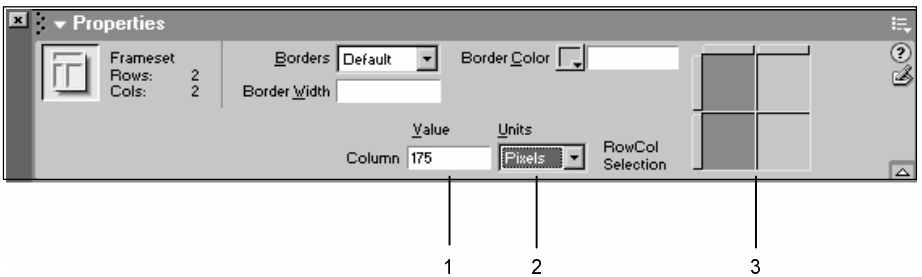


Рис. 14.9. Настройка размеров фреймов: 1 — числовое значение, 2 — единицы измерения, 3 — схема деления документа на фреймы

Имя

Если мы хотим, чтобы ссылки на панели **Navigation Bar** открывали страницы в каком-то определенном фрейме, необходимо дать этому фрейму специальное имя. Это можно сделать путем ввода соответствующего текста в поле **Frame Name** на панели **Properties** (рис. 14.10). Имя должно содержать только латинские символы; переносы, пробелы и точки запрещены.

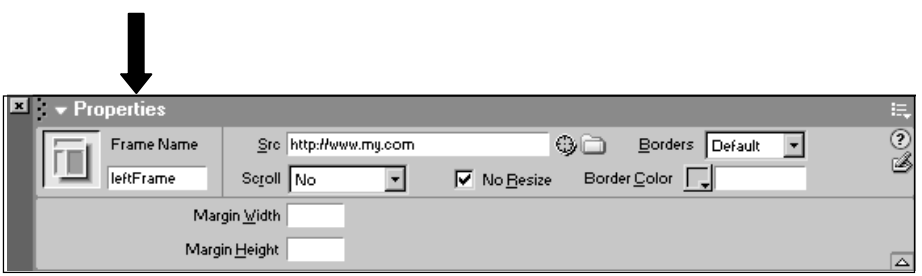


Рис. 14.10. Имя фрейма задается с помощью параметра **Frame Name** на панели **Properties**

Границы фреймов

Границы между фреймами могут быть видны, а могут быть не видны посетителю. В последнем случае, их удобно использовать для страниц с оригинальным дизайном, но не забывайте, что таким образом вы можете ввести в заблуждение посетителей своей страницы, а они этого не любят. Для редактирования доступны следующие параметры границ.

- Отображение границ — показать или скрыть границы, определяет раскрывающийся список **Borders** на панели **Properties** для всего фреймового документа. Выберите **Yes** для отображения границ или **No** — для их маскировки. Вариант **Default**, как правило, идентичен первому варианту.
- Толщина границ — задается для границ всех фреймов в документе с помощью поля **Border Width** при выделенном фреймовом документе. Этот параметр можно настраивать и для отдельных выделенных фреймов.
- Цвет границ — может быть задан в массовом порядке для всех фреймов, с помощью кнопки-индикатора цвета **Border Color** при выделенном фреймовом документе. Этот же параметр можно настраивать для отдельных выбранных фреймов.
- Запрет на изменение размеров — по умолчанию, посетитель может передвигать границы фреймов в браузере, если, конечно, сможет увидеть и зацепить их мышью. Чтобы размеры выбранного фрейма нельзя было изменить, таким образом, выделите его и на панели **Properties** установите флажок **No Resize**.
- Внутренние расстояния от границы до содержимого фрейма — задаются с помощью полей **Margin Width** и **Margin Height** на панели **Properties** для выделенного фрейма. Первый параметр — это горизонтальное, а второй — вертикальное расстояние, на которое содержимое фрейма будет отодвигаться от его границ.

Полосы прокрутки

Если страница не помещается целиком, внутри фрейма появляются полосы прокрутки. Правильнее сказать — должны появляться. Отображение этих органов контроля и управления задается с помощью списка **Scroll** на панели **Properties** для выделенного фрейма.

- **Auto** — полосы прокрутки появляются тогда, когда надо. То есть когда содержимое страницы не помещается внутри узкой полоски фрейма, которую создал какой-нибудь "горе"-дизайнер.
- **Yes** — полосы прокрутки появляются всегда, даже если страница внутри фрейма абсолютна чиста, как белый лист или как выпавший первый снег — кому что больше нравится.
- **No** — полосы прокрутки не появляются никогда, хоть тресни (рис. 14.11). Конечно, страница без этих полос выглядит красивее, но какой ценой!

Я горячий противник этого варианта — если страница не ложится во фрейм, запрет на ее прокрутке способен вывести из себя даже самого добродушного посетителя. До сих пор с содроганием вспоминаю один электронный магазин, в котором был введен запрет на прокрутку фрейма со списком категорий товаров. В средние века, чтобы человек сошел с ума, на его голову долго и нудно роняли капли холодной воды. В наше время для этой же цели запрещают прокрутку во фреймах.

- **Default** — везде, где вы видите слово Default в вариантах, это означает, что выбор остается за браузером. Слава богу, что многие из них все-таки придерживаются мнения, что фреймам по умолчанию следует ставить автоматическую прокрутку (аналог варианта **Auto**).

Рис. 14.11. Полосы прокрутки. Слева — навигационная панель не помещается вся внутри фрейма, но мы можем прокрутить фрейм и таким образом получить доступ к любой ее ссылке. Справа: тяжелый случай — кто-то запретил полосы прокрутки и теперь "хвост" навигационной панели сайта остался недоступным

Ссылки и фреймы

Отличительная особенность фреймов состоит в том, что ссылки, расположенные в одном фрейме, могут открывать Web-страницы в другом фрейме. Для этого в свойствах ссылки необходимо задать свойство **Target** — целевой

фрейм. Выбор целевого фрейма происходит по его имени, которое автоматически добавляется в список **Target** (рис. 14.12.).

Если целевой фрейм для ссылки не определен, то она открывается в том же фрейме, в котором находится исходная страница, содержащая ссылку. Это может привести к досадному недоразумению. К примеру, вы можете опубликовать ссылки на ресурсы Интернета, сходные по тематике с вашим сайтом. Но при щелчке на такой ссылке посетитель увидит, что ресурс открывается внутри вашего фрейма. Чтобы этого не происходило, для ссылок, ведущих за пределы сайта, следует в списке **Target** установить значение **_top** (открытие в этом же окне браузера без фреймов) или значение **_blank** (открытие в новом окне браузера).

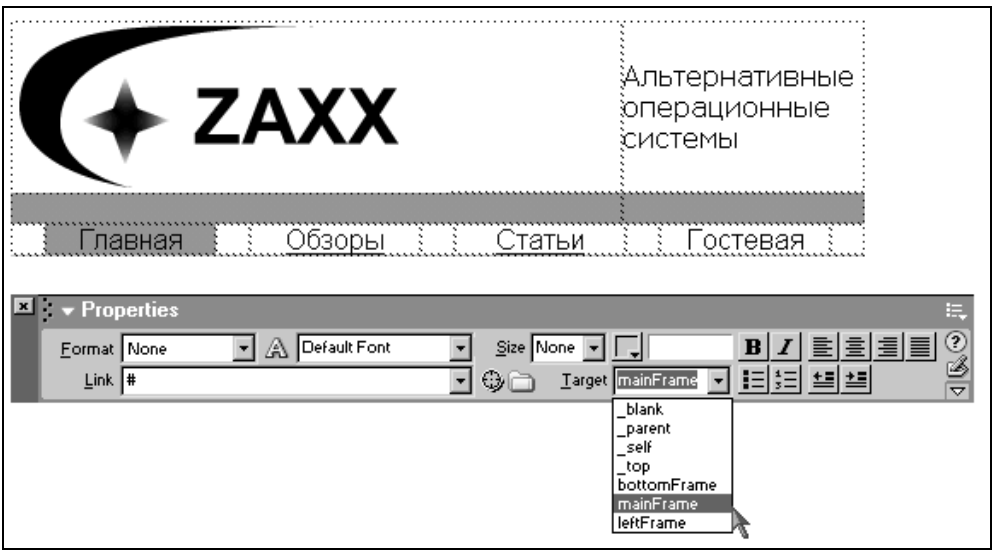


Рис. 14.12. Фрейм, в котором должен открыться документ, на который указывает ссылка, определяется с помощью параметра ссылки **Target**

Кроме определенных имен фреймов, в списке **Target** присутствует четыре предопределенных значения.

- **_top** — документ, на который указывает ссылка, открывается в том же окне браузера, где находился до этого фреймовый документ. Проще говоря, происходит полная замена страниц;
- **_blank** — документ открывается в новом окне браузера;
- **_parent** — загружает документ в "родительский" фрейм;
- **_self** — загружает документ в текущий фрейм. Этот вариант назначен по умолчанию.

Более подробно о работе со ссылками можно прочитать в *главе 6*.

Фреймы: за и против

Поскольку фреймы — одна из самых спорных технологий в Web-дизайне, я думаю, вам будет интересно ознакомиться с доводами сторонников и противников применения фреймов.

Среди положительных свойств фреймов можно отметить следующие.

- Благодаря фреймам, можно избежать повторной загрузки для постоянных элементов сайта, таких, как заголовок и панель **Navigation Bar**. Это увеличивает скорость загрузки страниц внутри сайта.
- Каждый фрейм имеет независимую полосу прокрутки, если его содержимое выходит за рамки окна, так что посетитель может прокручивать только необходимые фреймы. Представим себе, что мы зашли на какую-нибудь страничку, не использующую фреймы. Страничка большая — поэтому, чтобы ознакомиться со всем ее содержимым, нам надо прокручивать ее. После того как мы прочитаем все, что есть на этой странице, нам захочется перейти к другому разделу сайта. Но для этого снова придется прокручивать страницу, так как навигационная панель с ссылками располагается где-нибудь в начале страницы. Между тем, используя фреймы, эти ссылки можно разместить в отдельном фрейме, и тогда они всегда будут под рукой — независимо от того, насколько далеко мы прокрутили основную страницу.

К недостаткам фреймов относятся следующие.

- Точное позиционирование элементов дизайна на странице с фреймами труднее выполнить, чем на обычной.
- При смене содержимого фрейма, текущий URL в браузере остается таким же, как и ранее — то есть адресом начального состояния документа. Вдобавок, посетитель не может поставить закладку на понравившийся раздел сайта — закладки будут указывать на первую страницу сайта. Получается, что у разделов сайта как бы нет явно заданного адреса, а это плохо.
- Различные браузеры по-разному подходят к распечатке Web-страниц с фреймами. Проблемы в основном возникают из-за вопроса, что печатать: текущее состояние окна браузера или все содержимое фреймов, даже то, которое в данный момент не отображается на экране.
- И, наконец, создание страниц с фреймами более трудоемко, по сравнению с обычными страницами. Но кто сказал, что мы боимся трудностей?

Общие рекомендации для новичков таковы — использования фреймов все же следует избегать, а если и применять, то только там, где это действительно необходимо.

Глава 15

Создание Web-страницы с использованием динамического HTML

Случалось ли вам, гуляя в Интернете, попадать на такие страницы, где творились чудеса и безобразия: сами собой менялись картинки и текст, из маленьких баннеров вдруг выскакивали гигантские рекламные объявления, открывались новые окна в браузере — без какого-либо участия с вашей стороны. Если да, то вы уже знакомы с интерактивными эффектами динамического HTML, о которых пойдет речь в этой главе. С помощью Dreamweaver вы научитесь в два счета создавать следующие эффекты:

- анимационные эффекты в виде летающих картинок и прочих объектов, которые могут двигаться по Web-странице;
- открытие новых окон браузера с заданными ссылками, размерами и элементами интерфейса;
- исчезновение и появление любых элементов страницы, что можно использовать для создания собственных раскрывающихся меню или выскакивающих рекламных баннеров;
- запуск, остановка и перемотка мультимедийных роликов Flash и Shockwave в зависимости от определенных событий;
- проверка версии браузера;
- изменение свойств объектов, к примеру, цвета фона и многие другие фокусы.

В основе данных эффектов лежит активное использование так называемого динамического HTML, или, сокращенно, DHTML (от английского Dynamic HTML). История этой технологии берет свое начало с появления слоев в браузере Netscape Navigator 4. Собственно, слои и были задуманы как специальные инструменты для динамического формирования страницы. Значительный вклад в развитие DHTML внесла фирма Microsoft со своим браузером Microsoft Internet Explorer. К сожалению, это привело к некоторому перегибу — к тому, что технологию DHTML поддерживают далеко не все существующие браузеры. Впрочем, сегодня самые популярные браузеры,

которыми пользуется более 90% посетителей Интернета, довольно успешно могут воспроизводить страницы на основе DHTML. А с другой стороны, пакет Dreamweaver генерирует такой исходный код, который работает в максимально возможном количестве браузеров.

Поскольку работа над книгой подходит к концу, я счел возможным опубликовать статистические выкладки по популярности браузеров. По данным компании Onestat (**www.onestat.com**), опубликованным в начале октября 2002 года, общая статистика используемых браузеров выглядит следующим образом:

- Microsoft Internet Explorer 6.0 — 52.3%
- Microsoft Internet Explorer 5.5 — 20.9%
- Microsoft Internet Explorer 5.0 — 19.7%
- Netscape Navigator 4.0 — 1.2%
- Microsoft Internet Explorer 4.0 — 1.0%
- Opera 6.0 — 0.8%
- Mozilla 1 — 0.8%

Доля остальных браузеров не представляет сколько-либо значащих цифр. Это хорошая новость — хорошая в том смысле, что вы можете смело применять в своих проектах анимацию и динамические эффекты и при этом быть уверенными, что большинство посетителей увидит вашу страницу такой, какой вы ее задумали и воплотили.

Технология DHTML является сплавом обычного HTML, языка программирования JavaScript и стилей CSS. Если бы не было Dreamweaver, работу с DHTML можно было бы назвать очень сложной и требующей незаурядной квалификации. Как минимум, Web-дизайнер, прежде чем использовать эту технологию, должен был бы научиться программировать на JavaScript и уметь разбираться в тонкостях стилей CSS. И даже после этого значительную часть времени ему пришлось бы тратить на написание и отладку скриптов вручную.

Примечание

Существует небольшая путаница с определением "динамический". С одной стороны, динамической часто называется страница, исходный HTML-код которой формируется на сервере по запросу посетителя. А с другой стороны, динамическими называют страницы, которые используют технологию динамического HTML. При загрузке в браузер пользователя, такие страницы могут изменять свое оформление и содержание без какого-либо обращения к серверу. В этой главе речь идет исключительно о втором случае — об использовании эффектов на основе DHTML.

Но вот на сцену выходит Dreamweaver и говорит: "Долой ручной труд! Да здравствует автоматизация и механизация!" С помощью Dreamweaver MX даже новичок может создавать страницы с динамическими эффектами.

При этом ему не нужно будет писать ни одной строчки кода. Большинство необходимых операций выполняется одной рукой, даже одним пальцем — с помощью мыши.

Инструменты

Основными инструментами для работы с эффектами DHTML в Dreamweaver являются панели **Timelines** и **Behaviors** (рис. 15.1). Чтобы открыть первый инструмент, используйте команду меню **Window | Others | Timelines** или комбинацию клавиш <Alt>+<F9>. Данная панель необходима, если нам надо создать анимацию прямо в Dreamweaver. С ее помощью мы получаем доступ к так называемой временной диаграмме, которую можно представить как последовательность кадров или, говоря человеческим языком, как киноленту. Используя панель **Timelines**, мы можем добавить эффект анимации к выбранному объекту, к примеру, эффект движения, а потом настраивать параметры анимации, такие как общее количество кадров, частота кадров в секунду, время начала и конца эффекта.

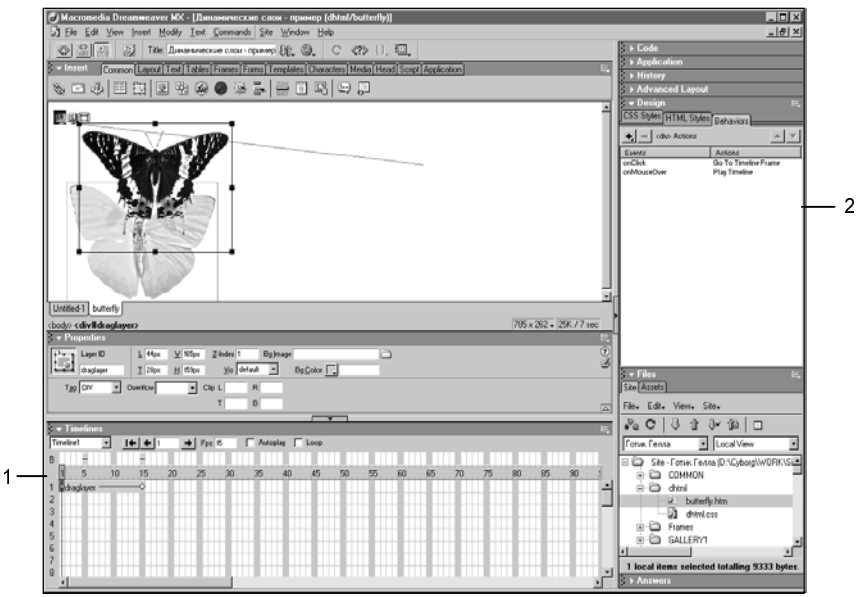


Рис. 15.1. Инструменты для создания анимации и эффектов на основе DHTML в Dreamweaver MX: 1 — панель **Timelines**, 2 — панель **Behaviors**

Панель **Behaviors** необходима для работы с остальными эффектами DHTML. Чтобы открыть панель, выберите команду меню **Window | Behaviors** или нажмите сочетание клавиш <Shift>+<F3>.

Название панели в переводе на русский может звучать как "Поведения" (в множественном числе), и действительно — ведь с ее помощью мы работаем с поведением выбранного объекта, а их, "поведений", у одного объекта может быть несколько. Как уже было сказано, поведение, в терминах компании Macromedia, обозначает связанные между собой событие, на которое надо реагировать, и функцию, которая должна производить требуемый эффект. Необходимые событие и функция выбираются и редактируются с помощью панели **Behaviors**, в чем и заключается ее роль.

Основные понятия

Три кита лежат в основе всех эффектов DHTML в Dreamweaver. Первый кит — это объект, к которому прикрепляется эффект. В качестве такого объекта могут выступать отдельные элементы страницы или вся страница в целом. Как правило, объект выполняет роль "горячей точки" или зоны реагирования на действия пользователя. К примеру, чтобы на Web-странице появился всплывающий баннер, посетитель должен щелкнуть или провести мышью над рекламным модулем. Рекламный модуль и является объектом, к которому в Dreamweaver добавляется эффект.

Второй кит, на котором базируются эффекты, — это события, которые служат стартовым пистолетом для запуска необходимого эффекта. В роли события может выступать любое действие посетителя, которое воспримет браузер. А воспринимать он может очень многое — не только щелчок по ссылке, но и движения мыши, нажатие и отжатие кнопок мыши, нажатия на клавиши и многое другое. Полный перечень возможных событий различается от браузера к браузеру, но суть их остается одна и та же — это сообщения от пользователя или из другого источника, которые получает браузер.

И третий кит, который несет на себе основную тяжесть, — это скрипт, который, собственно, и производит сам требуемый эффект. В Dreamweaver существует набор из двух десятков готовых скриптов, которые остается только выбрать и присоединить к нужному объекту с помощью панели **Behaviors**.

Создание эффекта

Первым делом, вам необходимо выбрать объект на странице, к которому будет прикреплен эффект. Это может быть ссылка, изображение, слой, элемент формы, а также некоторые другие элементы страницы. Кроме того, если ни один объект не выделен, эффекты можно прикреплять к самой странице — точнее, к тегу `<body>`. К некоторым объектам, таким, как текст, никаких эффектов напрямую прикрепить нельзя. Но можно сделать обходной маневр, как говорят еще — хитрый финт ушами, и разместить требуемый объект внутри слоя — к которому, как только что было сказано, можно прикреплять эффекты.

Итак, какой же объект все-таки выбрать? Как правило, это зависит от того, что вы хотите определить в качестве зоны реагирования на действия пользователя. Если хотите, к примеру, чтобы эффект возникал при щелчке на картинке, выберите картинку. Если вам нужно, чтобы эффект срабатывал при щелчке в любом месте страницы, то выберите тег `<body>`.

Универсальным объектом на все случаи жизни можно назвать слой — в силу того, что внутри него можно размещать любые другие элементы Web-страницы. Считайте это советом. Хотите создать "живой" текст или "живую" таблицу, реагирующую на действия посетителя? Разместите их внутри слоя и — внимание! — дальше выделяйте сам слой и работайте с ним.

Совет

О том, к какому объекту будут назначаться эффекты (то есть, какой объект сейчас выделен), можно догадаться по надписи в верхней части панели **Behaviors**. Там написано ***<tag>*Actions**, где вместо ***<tag>*** подставляется тег HTML, соответствующий текущему выделенному объекту.

Выбрав объект, обращаемся к панели **Behaviors** (рис. 15.2). Нажмите кнопку с плюсом на этой панели, чтобы открыть список эффектов. У-у-у, как их много! Но это не беда — чуть попозже я дам краткую расшифровку того, что делает каждый эффект в этом списке. Часть эффектов может быть неактивна (выделена серым цветом) — это означает, что для их применения нет никаких предпосылок. К примеру, если на странице не используются слои, вы не сможете использовать замечательный эффект **Show-Hide Layers**, который может убирать или показывать уже скрытые слои вместе с их содержимым.

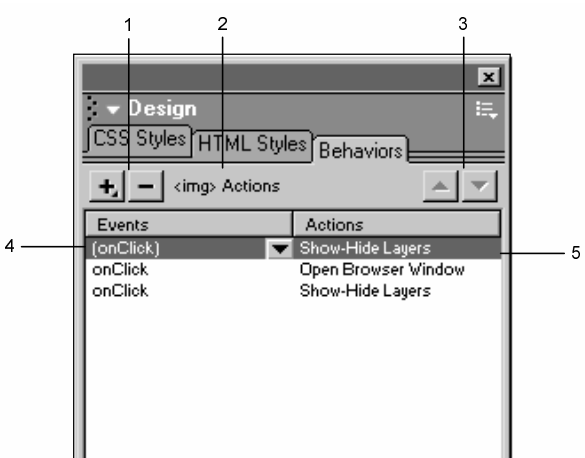


Рис. 15.2. Панель **Behaviors** используется в Dreamweaver для работы с динамическими эффектами: 1 — кнопки добавления и удаления эффектов, 2 — надпись-подсказка, с каким объектом идет работа, 3 — кнопки для изменения порядка выполнения эффектов, стартующих по одному событию; 4 — событие, по которому запускается выделенный эффект; 5 — название самого эффекта

При выборе нужного эффекта появляется диалоговое окно с его настройками. Так, для эффекта **Show-Hide Layers** возникает список имеющихся слоев на странице, из которых можно выбирать отдельные слои и приказывать спрятать их (кнопка **Hide**) или показать (кнопка **Show**) (рис. 15.3).

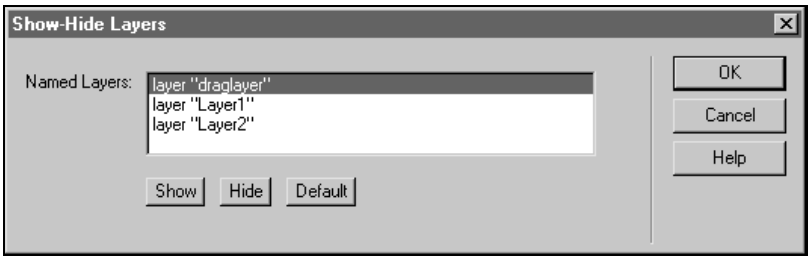


Рис. 15.3. После выбора эффекта появляется одноименное диалоговое окно с его настройками (пример для эффекта **Show-Hide Layers**)

После того как окно с настройками будет закрыто, на панели **Behaviors** появится строка, соответствующая эффекту. В первой части строки содержится название события, по которому будет запускаться эффект, а во второй — название самого эффекта.

Чтобы удалить эффект, выделите его на панели **Behaviors** и нажмите кнопку с минусом. А если надо изменить настройки эффекта, выполните двойной щелчок по его строке на панели **Behaviors**. При этом откроется уже знакомое диалоговое окно с параметрами, которое появлялось при добавлении эффекта.

Теперь самое время заняться настройкой событий. Выделите строку с описанием эффекта на панели, после чего текстовое название события превратится в раскрывающийся список. Откройте этот список и выберите нужное событие. Их количество, кстати, не меньше, чем у эффектов. Рассмотрим наиболее популярные события для слоя в браузере Microsoft Internet Explorer 5 (рис. 15.4):

- **onClick** — щелчок мышью по объекту;
- **onDblClick** — двойной щелчок мышью по объекту;
- **onHelp** — вызов контекстной помощи (нажатие клавиши F1). Можно использовать для создания системы подсказок по сайту;
- **onKeyDown** — нажатие клавиши;
- **onKeyUp** — отжатие нажатой клавиши;
- **onKeyPress** — при нажатии и отпускании клавиши;
- **onMouseDown** — нажатие кнопки мыши;
- **onMouseUp** — отпускание нажатой ранее кнопки мыши;

- **onMouseMove** — перемещение мыши над объектом;
- **onMouseOver** — попадание курсора мыши на объект;
- **onMouseOut** — выход курсора мыши за пределы объекта.

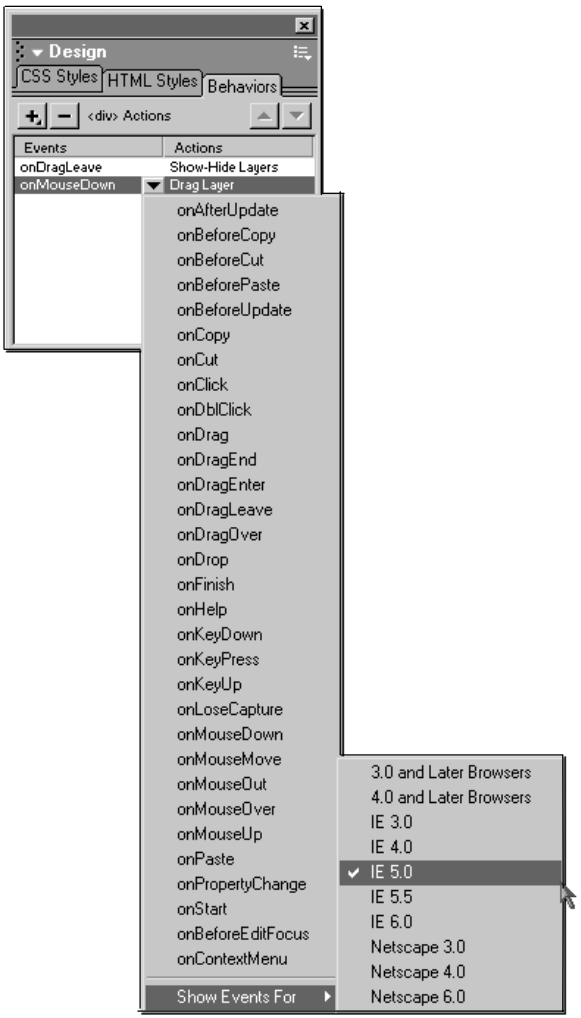


Рис. 15.4. Раскрытый список событий для браузера Microsoft Internet Explorer 5

Отдельные события являются уникальными для некоторых объектов. Так, например, для элементов формы и тела Web-страницы, среди описанных ранее, становятся доступны следующие события:

- **onLoad** — загрузка страницы;

- **onResize** — изменение размеров окна браузера;
- **onScroll** — прокрутка страницы;
- **onFocus** — объект получает фокус, то есть становится выделенным посетителем;
- **onBlur** — объект теряет фокус, что обычно происходит при переходе к другим объектам или даже вообще к другим окнам Windows.

Последние два события доступны также и для элементов форм — кнопок, списков, текстовых полей ввода.

И хотя разные браузеры поддерживают разные наборы событий, описанные события будут срабатывать у большинства пользователей Web — если верить статистике, более 90% посетителей использует браузеры Microsoft Explorer пятой и более старших версий.

Чтобы в списке отображались события, доступные для определенного браузера, выберите в нем пункт **Show Events for** и в открывшейся группе укажите тип нужного браузера. Думаю, что не нужно особо расшифровывать пункты в данном списке. Укажу только, что новая популярная модель браузеров на ядре Mozilla, которая не указана в данном списке, больше соотносится с Microsoft Internet Explorer, чем с Netscape Navigator. Оптимальным, на мой взгляд, является выбор браузера Microsoft Internet Explorer 5 — он реагирует на достаточно большое количество событий, достаточно распространен среди пользователей. А кроме того, набор событий для пятого Microsoft Internet Explorer обеспечивает хорошую совместимость как с более современным Microsoft Internet Explorer 6, так и с браузерами на ядре Mozilla.

Одному и тому же объекту можно назначать несколько эффектов. Если есть желание, то можно даже от одного события запускать сразу не один эффект, а два, три... кто больше? Единственно, что эффекты, срабатывающие от одного события, будут запускаться не одновременно, а по очереди. Порядок выполнения такой же, как в панели **Behaviors**, — то есть сверху вниз. Чтобы изменить порядок, выделите строку с эффектом и щелкните на кнопке со стрелкой, указывающей вверх или вниз, в правом верхнем углу панели.

Итак, как видим, в Dreamweaver особой сложности в создании эффектов нет. Знай себе, выбирай из списка нужные действия и определяй для них стартовые события. Все эффекты DHTML в Dreamweaver работают в браузерах Microsoft Internet Explorer и Netscape Navigator, начиная с четвертой версии. Но вот набор событий, по которым могут запускать эти эффекты, до сих пор различается в разных браузерах.

Описание эффектов

Сейчас мы займемся изучением некоторых эффектов, входящих в стандартную комплектацию Dreamweaver. Будут рассмотрены настройки каждого

эффекта, а в некоторых случаях и советы по его практическому применению. Впрочем, о практическом применении многих эффектов можно легко догадаться из их названия. Английские названия скриптов даны в том виде, в каком они встречаются в меню панели **Behaviors**.

Если какой-то эффект в списке панели **Behaviors** является неактивным, выделен серым цветом и его нельзя использовать, то это значит, что на странице нет необходимых объектов, которые использует эффект в работе. Так, если на странице отсутствуют слои, то эффекты, опирающиеся на слои, будут неактивными.

Показать или спрятать слой

Эффект **Show-Hide Layers**, в зависимости от настроек, позволяет прятать или показывать слои. Одним из наиболее ярких применений этого эффекта являются рекламные баннеры, изображения которых могут внезапно появляться и зависать над страницей. Для этого всего-то надо разместить выскакивающее изображение внутри слоя, а слой сделать невидимым. А когда посетитель откроет страницу или проведет мышью по названию товара, рекламный баннер выскочит, как чертик из табакерки.

В окне настроек эффекта имеется список всех присутствующих на странице слоев (рис. 15.5). Чтобы показать слой, выберите его в этом списке и нажмите кнопку **Show**. Возле имени слоя появится соответствующая пометка. А для того чтобы спрятать слой, используйте кнопку **Hide**. Кнопка **Default** приводит к тому, что слой при исполнении эффекта будет сбрасываться в исходное состояние, заданное при создании страницы. Повторное нажатие любой кнопки приводит к отмене действия.

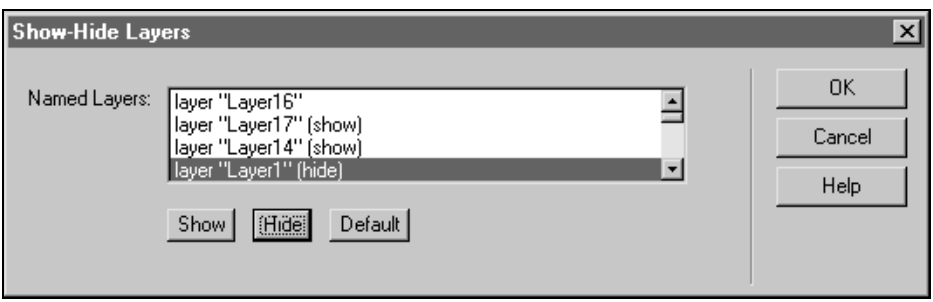


Рис. 15.5. Настройка эффекта **Show-Hide Layers**

Одновременно можно выбирать несколько слоев. Также допускается и даже приветствуется назначение разным слоям разных действий. Одни пусть прячутся, а другие выходят. Рекламный конвейер не должен останавливаться.

Напоследок один практический совет, правда, немного забегающий вперед. Запуск "выскакивающих" рекламных баннеров удобно организовывать с помощью панели **Timelines** Dreamweaver, о которой пойдет речь в конце главы. Привяжите эффект, показывающий слой с баннером, к одному кадру временной диаграммы, а эффект, прячущий этот слой, — к другому кадру. Настройте панели **Timelines**, чтобы баннер появлялся на нужное время, скажем, 5 секунд. И тогда посетителю ничего не нужно будет делать — рекламный модуль будет сам появляться и исчезать через некоторое время. Совсем как на телевидении.

Перетаскивание слоя

Может название и звучит не так интересно, но в эффекте **Drag Layer** скрываются удивительные возможности. С его помощью посетитель может перетаскивать слои на Web-странице, как окна в Windows, как карты в компьютерном пасьянсе, как... остальное можете додумать сами. Горизонты безграничны — можете создавать головоломки (pazzles) для развлечения посетителей или придумывать различные игры, использующие принцип перетаскивания объектов. Можно смело сказать, что эффект **Drag Layer** — это самый игровой эффект из стандартного комплекта Dreamweaver.

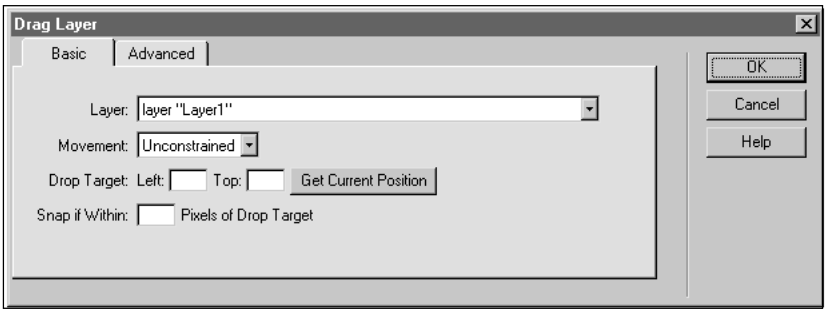
В качестве примера, рассмотрим простенький игровой прием — забрасывание баскетбольного мяча в корзину (рис. 15.6). Посетитель странички может перетаскивать мяч по всей странице. Когда он поместит его в центр мишени, изображающей, по моей задумке, корзину, то будет перемещен на новую страницу, где его торжественно занесут в таблицу рекордов, увенчают лавровым венком и прославят на весь Интернет.

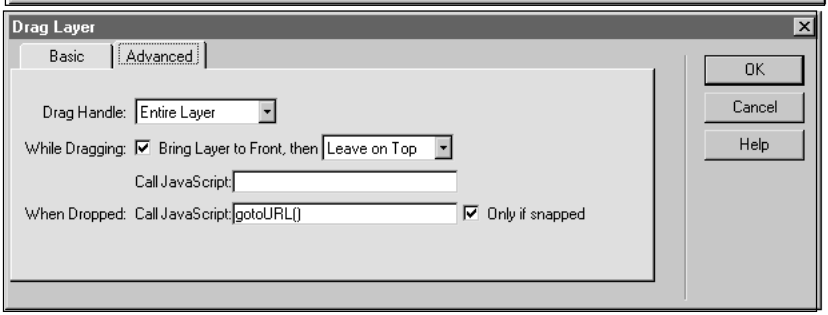
Для начала был создан слой, в который затем поместили графическое изображение мяча в формате GIF. Фон у картинки был прозрачным, так что ее видимые контуры полностью совпадали с мячом.

После этого я щелкнул на свободном месте страницы, чтобы сделать активным тег `<body>`. Функция, которую выполняет этот эффект, требует своего запуска до начала перетаскивания слоя. Хорошим решением является запуск эффекта сразу при загрузке страницы. Поэтому-то он и был прикреплен к тегу `<body>`, а стартовым событием для него было назначено **onLoad** — загрузка страницы.

Сделав активным тег `<body>`, я выбрал эффект **Drag Layer** на панели **Behaviors**. В первой вкладке диалогового окна настроек, **Basic**, можно устанавливать следующие параметры.

- **Layer** — нужный слой выбирается из раскрывающегося списка. Для облегчения задачи выбора, рекомендуется заранее дать слою какое-нибудь запоминающееся имя, которое будет показано в этом списке.





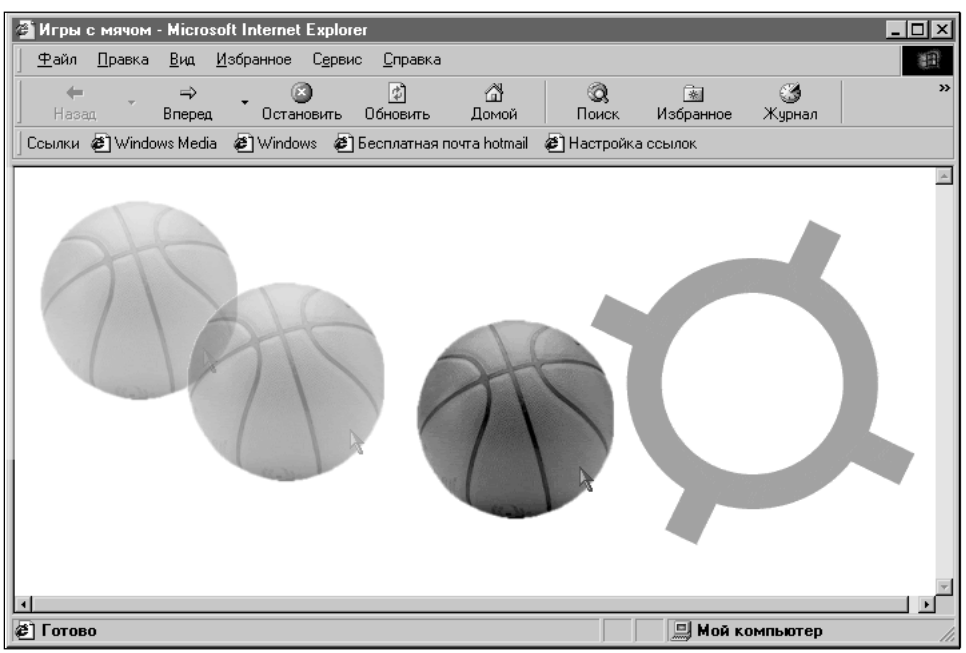


Рис. 15.6. Настройка эффекта **Drag Layers** (вверху) и игровой прием — "забрасывание мяча" на его основе (внизу)

- **Movement** — в раскрывающемся списке два варианта: **Unconstrained** — ничем не ограниченное движение слоя по странице и **Constrained** — ограниченное в заданных рамках. Если вы выберете второй вариант, то необходимо будет задать координаты области, внутри которой дозволено перемещать слой. Координаты могут быть только положительными или равными нулю и задаются в пикселах относительно левого верхнего угла самого слоя. В нашем примере было выбрано неограниченное перемещение слоя — **Unconstrained**.
- **Drop Target** — здесь необходимо указать координаты мишени, куда будет "сбрасываться" слой. Поле **Left** определяет координату левого, а поле **Top** — верхнего угла мишени. Если нажать кнопку **Get Current Position**, то координаты мишени будут взяты как текущие координаты слоя. В примере в качестве мишени использовался слой с размещенным в нем изображением круга. Чтобы не высчитывать координаты вручную, перед созданием эффекта я предварительно разместил слой в Dreamweaver точно над мишенью, а затем в настройках эффекта нажал кнопку **Get Current Position**. Конечно, после того, как все было настроено, слой с мячом был передвинут в Dreamweaver обратно в исходную позицию — где-то вне мишени.
- **Snap if Within** — в поле устанавливают "притяжение" перетаскиваемого слоя к мишени в заданном радиусе. Если уж вы затеяли игры с мишенью, то обязательно поставьте здесь хоть пару десятков пикселов — иначе посетители страницы будут закидывать мячи в корзину целую вечность, пытаясь совместить передвигаемый слой с мишенью пиксел к пикселу.

Примечание

Попытка попасть мышью в крохотную точку размером в один или несколько пикселов при минимальных подсказках со стороны компьютера часто называется пиксел-хантингом, от английского слова hunting — "охота". Охота за пикселом вовсе не является таким увлекательным занятием, как можно подумать, скорее наоборот — в большинстве случаев является серьезным недочетом в интерфейсе программы или web-страницы.

Приведенных параметров на вкладке **Basic** достаточно, чтобы слой можно было просто перетаскивать и "бросать" на заданную цель. Но для того, чтобы удачный бросок приводил к какому-то действию, необходимо обратиться ко второй вкладке окна, **Advanced**.

- **Drag Handle** — здесь задается область, за которую можно уцепиться мышью, чтобы перетаскивать слой. Первый вариант, **Entire Layer**, задает в качестве такой области весь слой, что является предпочтительным вариантом в большинстве случаев. Второй вариант, **Area Within Layer**, позволяет указать область, которая и только которая будет реагировать на попытки перемещения слоя. К примеру, это может быть заголовок окна,

созданного в Dreamweaver с помощью таблиц и изображений. Параметры области: **L** — левая граница, **T** — верхняя граница, **W** — ширина, **H** — высота. Все в пикселах, точка отсчета — от левого верхнего угла самого слоя.

- **While Dragging** — установите флажок, чтобы слой во время перемещения поднимался выше всех остальных. Если снять флажок, то при перемещении слой может заходить за другие слои, расположенные выше него. Если флажок все же установлен, в раскрывающемся списке **Bring Layer to Front, then** определите судьбу слоя после того, как перемещение будет закончено: **Leave on the Top** — оставить слой выше всех остальных, **Restore z-index** — вернуть его на тот же уровень, на котором он был раньше.
- **Call JavaScript** — здесь можно ввести код JavaScript, который вы хотите, чтобы исполнялся во время перетаскивания слоя.
- **When Dropped: Call JavaScript** — в это поле необходимо ввести код JavaScript, который будет выполняться каждый раз, когда посетитель закончит передвигать слой.
- **Only if snapped** — обязательно установите флажок, если вы хотите, чтобы код JavaScript, заданный для предыдущего параметра, выполнялся только тогда, когда передвижения слоя закончилось над заданной мишенью (в заданных границах).

В примере с перетаскиванием мяча для поля **When Dropped: Call JavaScript** была использована собственноручно написанная автором функция `gotoURL`. Как выяснилось, использование заранее объявленных функций является оптимальным решением, так как при попытке ввести в это поле развернутый код JavaScript, использующий кавычки и специальные символы, неизменно приводил к ошибкам. Поэтому развернутый код желательно определять в виде функции, размещаемой внутри тегов `<script> </script>` в исходном коде страницы. Как это было сделано в рассматриваемом примере с мячом:

```
<script language="JavaScript" type="text/JavaScript">
<!--
...
function gotoURL() {
window.location.href = "anima.htm";
}
...
//-->
</script>
```

Примечание

Тег `<script>`, если вы используете динамические эффекты Dreamweaver, уже должен находиться в исходном коде страницы внутри тега `<head>`. Поэтому,

скорее всего, достаточно лишь разместить внутри него строчки примера, начинающиеся с `function` и заканчивающиеся фигурной скобкой.

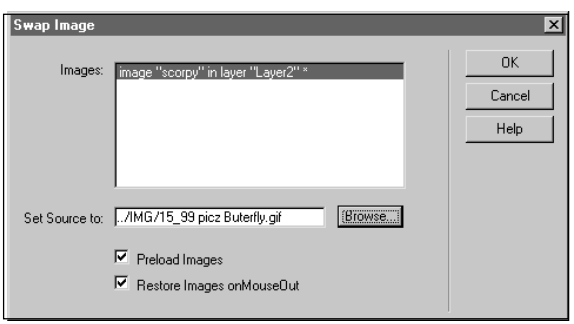
В этом примере функция `gotoURL` выполняет переход браузера на страницу `anima.htm`. В результате, когда мяч попадает на мишень, эта функция срабатывает и открывает посетителю страницу с призовым содержанием (а каким, не скажу!). Вы можете смело использовать данную функцию, подставить вместо `anima.htm` нужный вам адрес и создать свою собственную игру с мячом, с камнем или с чем-нибудь еще, что нужно перетаскивать и бросать на выбранную мишень.

Сменить изображение

Любая картинка на странице может быть заменена на другую. "Незаменимых не бывает" — это девиз отдела кадров и эффекта **Swap Image**, который как раз и занимается заменой графических изображений. Как составная часть этот эффект входит в состав сложного объекта "ролловера", который описывается в *главе 7*. В этом можно убедиться, создав этот объект с помощью команды меню **Insert | Interactive Images | Rollover Image**, а затем внимательно изучив панель **Behaviors** для этого объекта.

Отдельно этот эффект может пригодиться для создания графических кнопок, работающих по нестандартному алгоритму, а также для создания эффекта слайд-шоу. При работе эффекта переписывается ссылка на исходный файл изображения, а заданные размеры картинки остаются без изменений. Поэтому крайне желательно, чтобы изображение, идущее на смену, было таких же размеров, что и исходное. Иначе новая картинка будет искажена — сжата или растянута под размеры старого изображения.

В настройках эффекта требуется последовательно выбрать изображение, которое уже есть на странице, в списке **Images**, после чего задать для него ссылку на файл с новой картинкой в поле **Set Source to** (рис. 15.7).



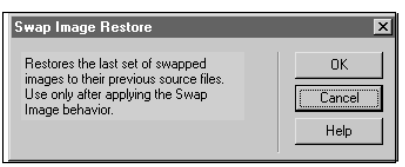


Рис. 15.7. Настройка эффекта **Swap Image** и сообщение, появляющееся при использовании эффекта **Swap Image Restore**

Установите флажок **Preload Images** для предварительной загрузки изображений. В стандартных графических кнопках принято, чтобы изображение восстанавливалось, когда мышь уходит с кнопки (кнопка как бы возвращается в исходное состояние). Для этого установите флажок **Restore Image onMouseOut**.

Вместе с эффектом **Swap Image** часто используется эффект **Swap Image Restore**, который не имеет настроек и единственная функция которого сводится к восстановлению всех исходных изображений, которые были изменены в результате работы эффекта **Swap Image**.

Вызов скрипта JavaScript

Эффект **Call JavaScript** выполняет заданный код JavaScript. В открывающемся при установке эффекта диалоговом окне присутствует только один параметр — поле ввода под названием **JavaScript** (рис. 15.8). В это поле необходимо ввести код JavaScript, предназначенный для исполнения. К примеру, следующий код заставляет браузер вернуться на Web-страницу, которая открывалась до того, как посетитель зашел на наш сайт:

```
if (history.length > 0){history.back()}
```

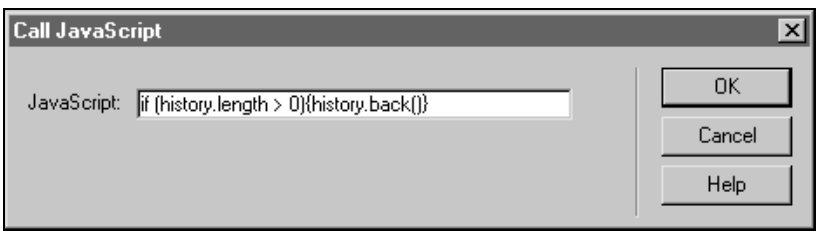


Рис. 15.8. Пример настройки эффекта **Call JavaScript**

Изменение свойств объекта

Эффект **Change Property** используется для изменения свойств выбранного объекта. Практическое применение эффекта может заключаться, к примеру, в назначении нового фонового цвета для слоя. Для изменения доступны свойства не всех объектов, а только слоев, графических изображений и элементов формы. Тип объекта выбирается в настройках эффекта с помощью списка тегов **Type of Object** (рис. 15.9). Для подсказки используйте раскрывающийся список **Named Object**, в котором собраны имена всех имеющихся объектов данного типа. Если указанный объект не существует на странице, то вместо имен в списке фигурирует одна строка **NO SPAN`s FOUND**, где вместо **SPAN** подставляется тег, соответствующий типу объекта.

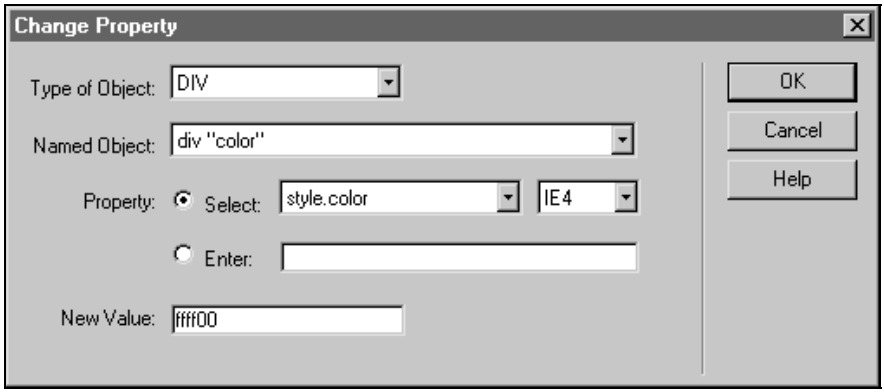


Рис. 15.9. Эффект **Change Property** можно использовать для смены фонового цвета и других свойств объектов

Свойство объекта задается по соглашениям, принятым в JavaScript, и выбирается с помощью одного из двух параметров — списка **Select** или поля ввода **Enter**. Проще использовать список **Select**, так как он сразу отображает все доступные свойства объекта для выбранной модели браузера. Но, если вы уверены в своих силах, можете напрямую ввести описание свойства в поле **Enter**. А само новое значение свойства задается с помощью поля ввода **New Value**.

Проверка типа и версии браузера

Очень полезный эффект **Check Browser** позволяет проверить версию браузера посетителя и, в зависимости от этого, перенаправить его на нужную версию страницы. Данный эффект рекомендуется прикреплять к телу страницы (тег `<body>`) и запускать по событию **OnLoad** (Загрузка страницы). Это позволит вам автоматически направлять посетителей на ту версию страницы, которая наиболее оптимально соответствует их браузеру.

В установках эффекта доступно несколько групп настроек (рис. 15.10). Первые две группы, **Netscape Navigator** и **Internet Explorer**, идентичны друг другу и позволяют установить следующие параметры:

- проверяемый номер версии браузера;
- раскрывающийся список, обозначенный как **or later**, предназначен для выбора действия, которое будет выполняться в том случае, если браузер посетителя совпадает по типу и его версия такая же или старше, чем проверяемый номер;
- список **otherwise** определяет действие, которое произойдет, если браузер посетителя совпадет по типу с заданным, но его версия младше.

Если кто-то откроет страницу в браузере Netscape Navigator, на него будут действовать правила, описанные в первой группе. Если в Microsoft Internet

Explorer, то сработает одно из правил из второй группы. А если посетитель использует браузер, как это говорят, от третьих производителей, то для него сработает действие, указанное в раскрывающемся списке **Others Browser**.

Сами действия, которые выбираются из списков, однотипны и расшифровываются следующим образом:

- **Go to URL** — перейти по адресу, указанному в поле **URL**;
- **Go to Alt URL** — перейти по адресу, указанному в поле **Alt URL**;
- **Stay on this Page** — остаться на этой странице.

Последний вариант является оптимальным для устаревших и альтернативных браузеров, в силу того, что они зачастую не поддерживают JavaScript, с помощью которого осуществляется переход на другую страницу. В результате, эти браузеры в любом случае останутся на исходной странице. Выход — используйте переход для современных браузеров, которые будут в состоянии воспринять и выполнить заданные команды.

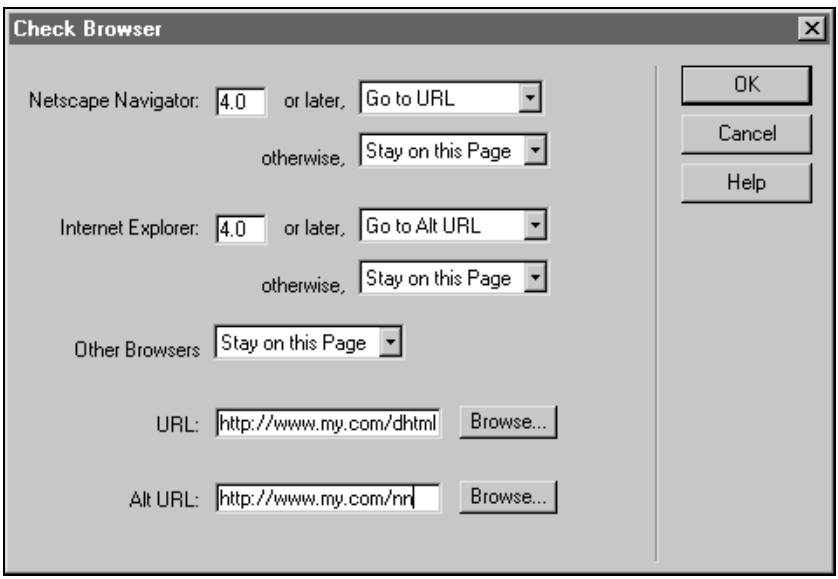


Рис. 15.10. Эффект **Check Browser** позволяет проверить версию и тип браузера и, в зависимости от результатов, перейти по указанной ссылке

Наличие плагина в браузере

Цель эффекта **Check Plugin** — проверить наличие заданного программного расширения для браузера, или, как еще говорят, плагина. Тип плагина либо выбирается из раскрывающегося списка **Select**, либо вводится вручную

в поле **Enter** (рис. 15.11). Если плагин обнаружен, эффект может перенаправить посетителя на адрес, указанный в поле **If Found, Go To URL**. Соответственно, на случай неудачи предусмотрено поле **Otherwise, Go To URL**, в которое надо ввести адрес страницы, куда будет автоматически переведен посетитель. Под неудачей понимается как отсутствие плагина, так и невозможность его обнаружения. Это немного разные вещи, как бы странным это не казалось.

Дело в том, что некоторые браузеры (в частности, Microsoft Internet Explorer для Macintosh), в принципе не поддерживают механизм диагностики плагинов. Может получиться так, что нужный плагин установлен, но он не поддается обнаружению. Специально для этого случая в настройках эффекта есть флажок под длинным названием **Always go to first URL if detection is not possible** (Установите флажок, чтобы посетитель всегда перенаправлялся по первому адресу, если невозможно провести диагностику плагина).

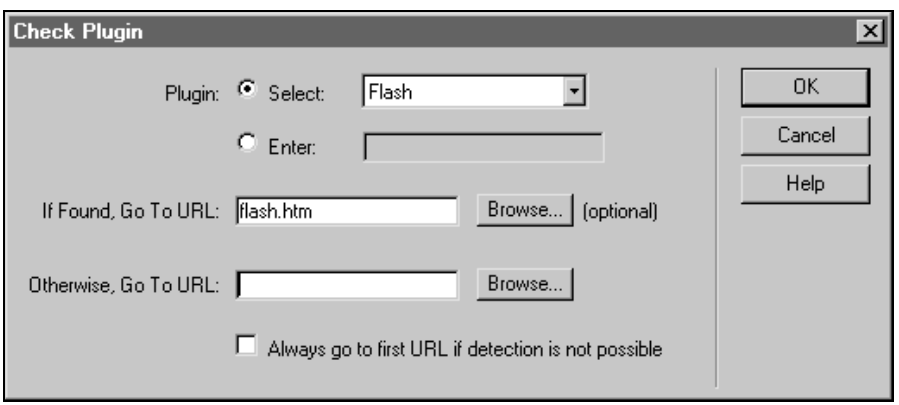


Рис. 15.11. Эффект **Check Plugin** пытается проверить наличие программного расширения для браузера и, в зависимости от результатов, перейти по указанной ссылке

Управление роликами Flash и Shockwave

С помощью эффекта **Control Shockwave or Flash** можно управлять воспроизведением анимационных роликов в стандарте Flash или Shockwave (рис. 15.12). Если на странице имеется несколько таких роликов, то необходимо выбрать один из них с помощью списка **Movie**. Затем задать требуемое для него действие, активизировав один из переключателей:

- **Play** — начать воспроизведение ролика;
- **Rewind** — перемотать ролик на начало;
- **Stop** — остановить ролик;

- **Go To Frame** — перейти к кадру, номер которого указан в поле ввода рядом с этой опцией.

Практический совет — я думаю, большинство посетителей с радостью воспримут возможность быстро отключить или перемотать ролик с помощью красивых и крупных кнопок, которые к тому же могут послужить дополнительным украшением страницы. Создайте на странице слой, поместите туда картинку, изображающую кнопку, и назначьте слою этот эффект, настроенный на управление нужным роликом. Подсказка: подключите эффект к событию **onClick**, чтобы кнопка срабатывала при щелчке по ней мышью.

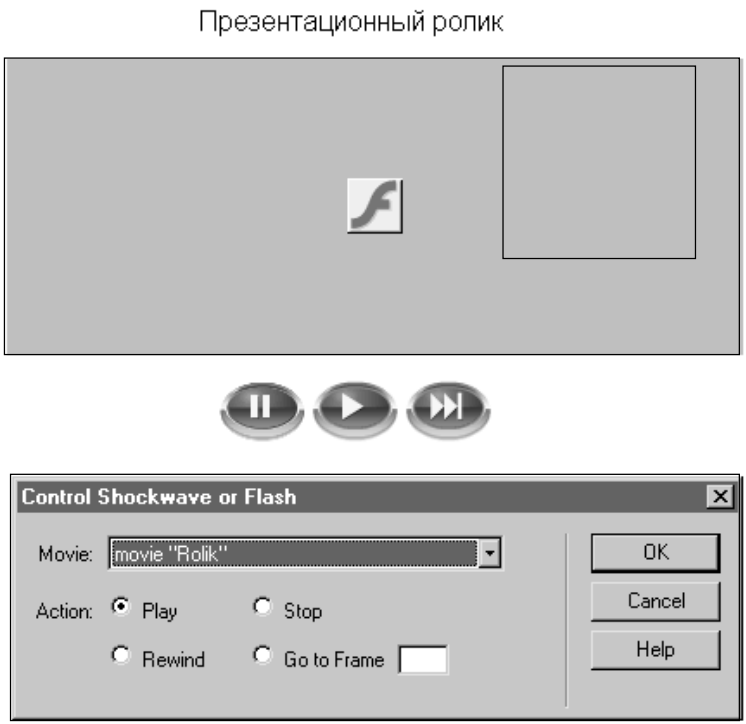


Рис. 15.12. С помощью эффекта **Control Shockwave or Flash** можно оснастить страницу кнопками для управления роликом Flash или Shockwave: вверху — образец страницы в Dreamweaver

Переход по ссылке

Эффект **Go to URL** выполняет простую, но нужную функцию — открытие заданного адреса URL в заданном окне или фрейме браузера. Окно браузера выбирается в списке **Open In**, а адрес — с помощью строкового параметра

URL и кнопки **Browse** (рис. 15.13). Практическое применение эффекта может заключаться в создании кнопок, не использующих стандартные механизмы ссылок HTML. К примеру, внешне текст может выглядеть, как обычный текст, но на самом деле он размещен в слое, к которому прикреплен эффект **Go to URL**, и при первом щелчке готов отправить посетителей на заданную страницу. Другая плоскость эффекта — его возможность реагировать не только на щелчки мышью, но и на другие события, в отличие от стандартных ссылок.

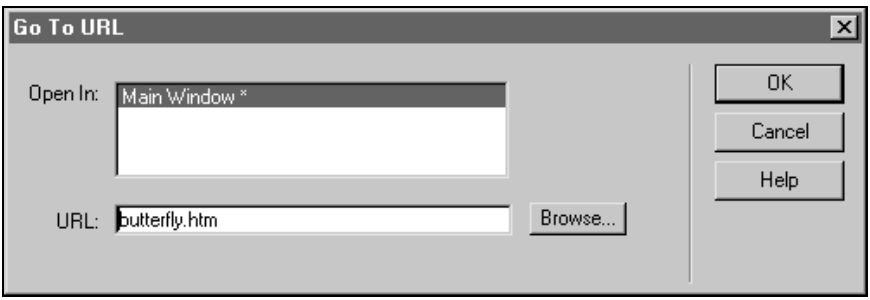


Рис. 15.13. Эффект **Go To URL** открывает ссылку в заданном окне или фрейме

Открытие нового окна браузера

Используйте эффект **Open Browser Window** для того, чтобы открыть новое окно браузера, с заданными размерами, без адресной строки, без меню и кнопок. Это инструмент для создания классических "выскакивающих" рекламных окошек. В окне выводится страница, заданная с помощью поля **URL to Display** (рис. 15.14). Ширина и высота окна определяются в соответствующих полях **Window Width** и **Window Height**, в пикселах, разумеется. Обратите внимание, что все параметры оформления браузера выключены, нет ничего — ни кнопок, ни адресной строки, ни линеек прокрутки. Если хотите, то можете вернуть их обратно, установив нужный флажок из возможных:

- **Navigation Bar** — навигационные кнопки **Назад**, **Домой** и прочие;
- **Location Toolbar** — адресная строка браузера;
- **Status Bar** — статусная строка;
- **Menu Bar** — меню браузера;
- **Scrollbars As Needed** — линейки прокрутки (когда есть необходимость);
- **Resize Handles** — возможность изменения размеров окна браузера.

Последний флажок в настройках эффекта — это внутреннее имя нового окна, которое можно будет использовать для открытия в этом окне ссылок из

окна с исходной страницей. В имени можно использовать только латинские символы, нельзя использовать пробелы и спецсимволы.

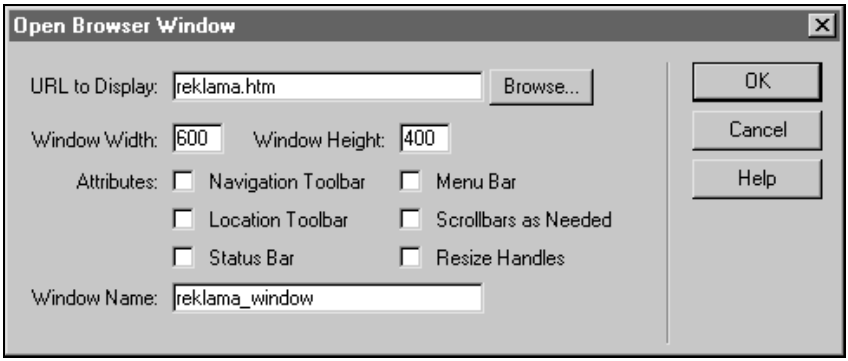


Рис. 15.14. Новое окно браузера можно открыть с помощью эффекта **Open Browser Window**

Воспроизвести звук

Еще один простой, но полезный эффект скрывается под названием **Play Sound**. Его задача — воспроизвести звук из звукового файла, указанного в единственном параметре эффекта (рис. 15.15). Конечно, эффект сам ничего не воспроизводит, а всего лишь передает указанный звуковой файл браузеру. Многие браузеры понимают некоторые звуковые форматы без всяких дополнительных программных расширений, как, к примеру, легкий и вполне подходящий для Web формат MID. Даже полные звуковые композиции занимают в этом формате всего десятки килобайт, что делает его идеальным для передачи легкой и необременительной фоновой музыки, которая начинает звучать при загрузке страницы (событие **onLoad** для тега `<body>`, кто еще не догадался).

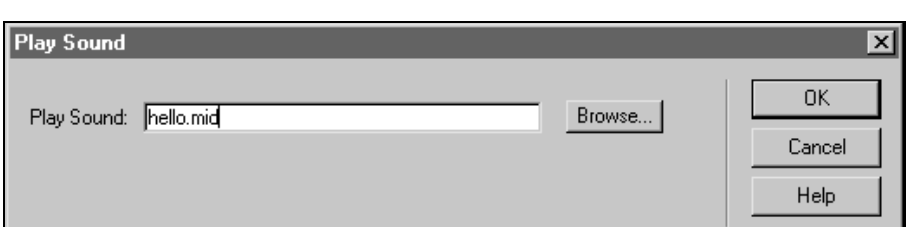


Рис. 15.15. Простенький эффект **Play Sound** запускает в браузере воспроизведение звукового файла

Окно с сообщением

Эффект **Popup Message** выбрасывает перед изумленным посетителем маленькое окошко с заданным текстовым сообщением (рис. 15.16). Параметр всего один — это сам текст сообщения, но это не значит, что вы должны злоупотреблять этим эффектом.

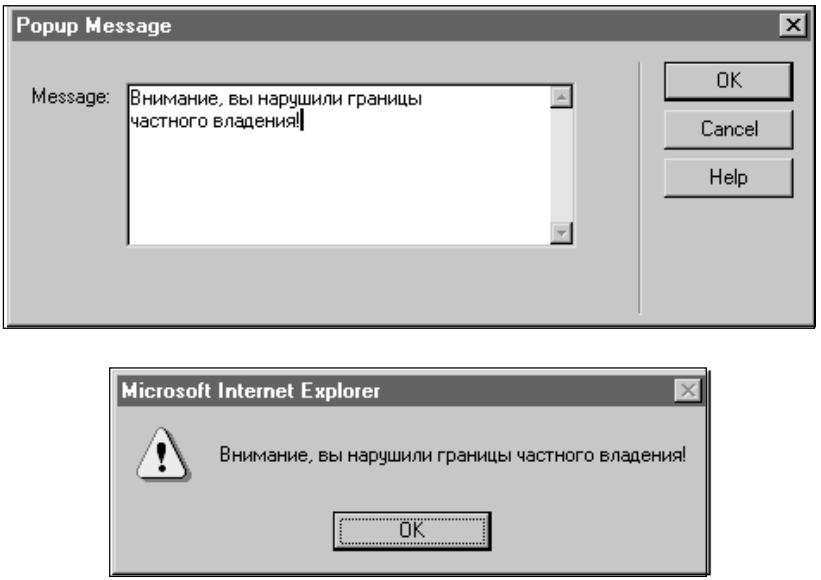


Рис. 15.16. Настройка эффекта **Popup Message** и окно сообщения, созданное в браузере с его помощью

Предварительная загрузка изображений

Бывает так — необходимо срочно сменить одну картинку на другую. Если не использовать предварительную загрузку, посетителю придется ждать, пока загрузится новое изображение. Это может быть фатальным для эффектов, которые требуют быструю смену картинок, к примеру, кнопки, меняющие свой вид при щелчке или движении мыши над ними. Чтобы все работало как надо, используйте эффект **Preload Images**, который поможет предварительно загрузить необходимые картинки (рис. 15.17). В настройках эффекта картинки добавляются к общему списку **Preload Images** с помощью кнопки с плюсом и удаляются — с помощью кнопки с минусом. Чтобы добавить картинку, после того, как нажмете кнопку с плюсом, введите ссылку на исходный файл картинки в поле **Image Source File**.

Совет

Эффект предварительной загрузки должен срабатывать как можно раньше, поэтому имеет смысл прикреплять его к телу страницы и назначать стартовое событие **onLoad** (загрузка страницы).

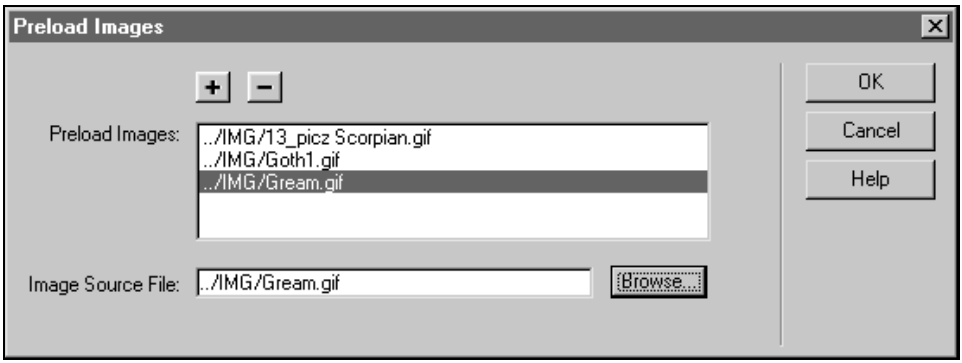


Рис. 15.17. Настройка эффекта **Preload Images**

Новое содержание фрейма

Эффект **Set Text of Frame** создает новое содержание для указанного фрейма. Во фрейм можно вывести как обычный текст, так и любой полноценный HTML-код. Результат работы фрейма можно представить как виртуальную Web-страницу, у которой нет собственного адреса, но тем не менее, она отображается и функционирует как обычная страница. Допускается даже использование кода JavaScript внутри этой виртуальной страницы.

Совет

В списке на панели **Behaviors** эффект **Set Text of Frame** вызывается с помощью команды **Set Text | Set Text of Frame**.

В окне настроек эффекта список **Frame** служит для выбора одного из существующих фреймов (рис. 15.18). В текстовое поле **New HTML** следует ввести HTML-код, который будет выведен во фрейме. Кнопка **Get Current HTML** позволяет скопировать в это поле исходный HTML-код страницы, которая в данный момент выводится в указанном фрейме. Правда, код копируется не весь, а только тот, который находится в теле страницы, внутри парных тегов `<body> </body>`. Установите флажок **Preserve Background Color**, если вы хотите сохранить исходный фоновый цвет страницы, выводящейся в указанном фрейме.

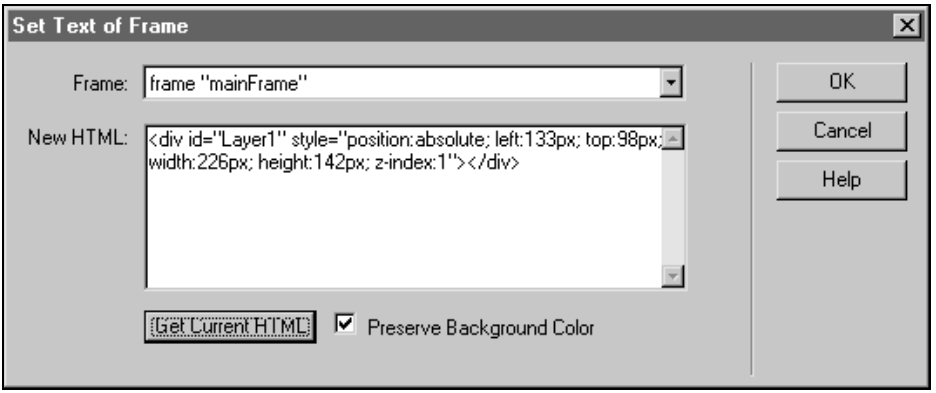


Рис. 15.18. Эффект **Set Text of Frame** способен сгенерировать новое содержимое для выбранного фрейма

Новое текстовое содержание слоя

Эффект **Set Text of Layer** похож на предыдущий — он также способен создать новое содержание, но уже для слоя. Используйте раскрывающийся список **Layer**, чтобы выбрать нужный слой на странице, а затем наберите для него новый текст в поле **New HTML** (рис. 15.19).

Совет

В списке на панели **Behaviors** эффект **Set Text of Layer** вызывается с помощью команды **Set Text | Set Text of Frame**.

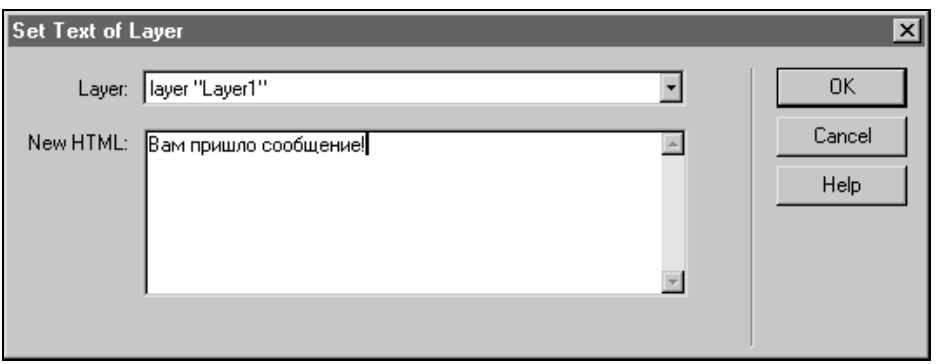


Рис. 15.19. Эффект **Set Text of Layer** предназначен для смены текста внутри любого слоя на Web-странице

А сейчас будет сделано очень важное замечание. В официальной документации по Dreamweaver MX утверждается, что в качестве нового содержания

для фреймов и текстов в эффектах **Set Text of Frame** и **Set Text of Layer** можно использовать любой HTML-код, отвечающий спецификации. Но в результате практического использования этих эффектов было выяснено, что использование HTML-кода часто ведет к ошибочному выполнению эффекта. Поэтому настоятельно рекомендуется использовать только чистый текст — как для фреймов, так и для слоев. Допускаются простые теги для форматирования текста, к примеру, `<strong>`, `<bold>` и так далее.

Текстовое сообщение в статусной строке

Желающие изменить работу статусной строки в браузере могут вывести в нее свое собственное сообщение с помощью эффекта **Set Text of Status Bar**. Тут даже и говорить о настройках особо не приходится — вводите текст в единственное поле **Message** и все (рис. 15.20). Текст не должен содержать теги HTML, но может содержать обращения к переменным и функциям JavaScript.

Совет

В списке на панели **Behaviors** эффект **Set Text of Status Bar** вызывается с помощью команды **Set Text | Set Text of Status Bar**.

Помните, что многие посетители любят, когда в статусной строке все же отображается то, что ей положено изначально, — различная информация о загрузке страницы или о файле, на который указывает ссылка. Так что это использование эффекта **Set Text of Status Bar** может снизить популярность вашего проекта.

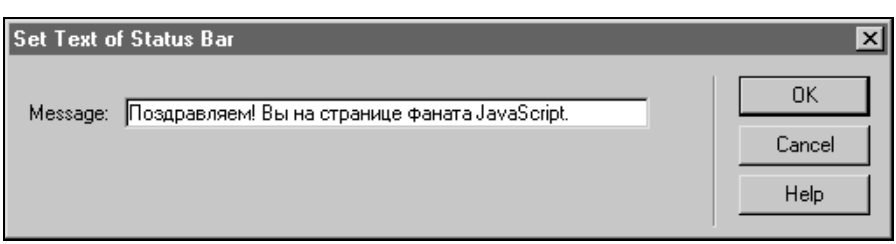


Рис. 15.20. Эффект **Set Text of Status Bar** устанавливает текст в статусной строке браузера

Текст для текстового поля в форме

И последним в цепочке "текстовых" эффектов идет **Set Text of Text Field**, который создает новое содержание в текстовых полях ввода для форм. Нужное поле формы выбирается в настройках эффекта с помощью раскрывающегося

списка **Text Field**, а новый текст вводится в поле **New Text** (рис. 15.21). Текст не должен содержать теги HTML, но может содержать обращения к переменным и функциям JavaScript.

Совет

В списке на панели **Behaviors** эффект **Set Text of Status Bar** вызывается с помощью команды **Set Text | Set Text of Status Bar**.

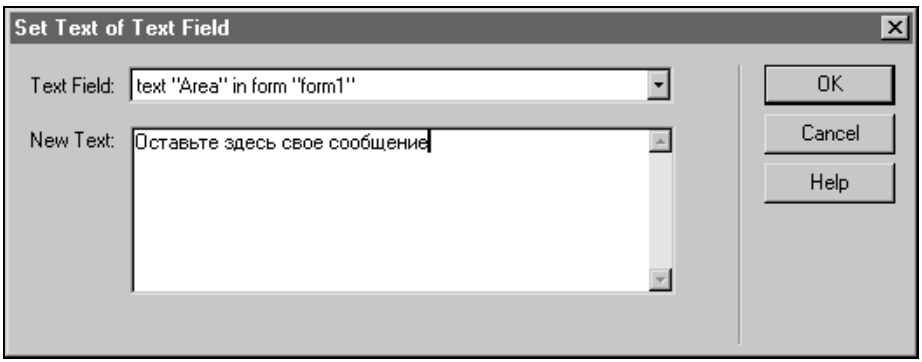


Рис. 15.21. Эффект **Set Text of Text Field** генерирует новое содержимое текстового поля внутри формы

Проверка заполнения формы

Смысл эффекта **Validate Form** прост — проверьте заполненную форму с данными перед тем, как переслать ее обработчику. Не доверяйте незнакомым посетителям: мало ли что они могут там написать. Известно же, что многие люди заполняют анкеты на Web-страницах абы как, лишь бы поскорее закончить. Вот для борьбы с таким разгильдяями и придуманы были умные скрипты, которые предварительно проверяют поля формы на правильность заполнения.

Настройте эффект для собственной формы (рис. 15.22). Поочередно выделите каждый элемент формы в поле **Named Fields** и настройте правила для его проверки:

- **Required** — установите флажок, если поле формы является обязательным к заполнению;
- **Anything** — установите переключатель, если вам все равно, что введет посетитель в поле формы;
- **Email Address** — установите переключатель, если хотите, чтобы в поле был введен электронный адрес;

- **Number** — установите переключатель, если необходимо в поле указать только число;
- **Number from** и **to** — установите переключатель здесь и укажите нижний и верхний предел, если в поле должно быть введено число в заданных рамках.

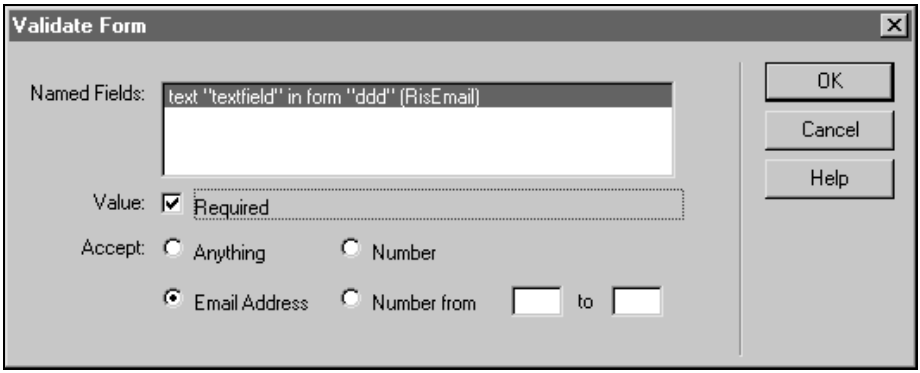


Рис. 15.22. Настройка эффекта **Validate Form**, осуществляющего проверку заполнения формы

Если вы хотите, чтобы данный эффект выполнял свою работу для всей формы или просто нескольких полей в нем, его необходимо прикрепить к тегу `<form>` и назначить событие **onSubmit** (отправка данных формы). А если вам нужно проверить только одно отдельное поле формы, эффект достаточно прикрепить именно к нему и установить в качестве события **onBlur** или **onFocus**.

Управление анимацией

Для работы с анимацией на основе DHTML, созданной в Dreamweaver, можно использовать три динамических эффекта (рис. 15.23):

- **Go to Timeline Frame** — перейти к указанному кадру (поле **Go To Frame**) в указанной временной диаграмме (раскрывающийся список **Timeline**) и воспроизвести анимацию заданное количество раз (поле ввода **Loop**);
- **Play Timeline** — начать воспроизведение анимации в заданной временной диаграмме (раскрывающийся список **Play Timeline**);
- **Stop Timeline** — остановить анимацию для заданной временной диаграммы (раскрывающийся список **Stop Timeline**).

Эффекты очень просты по настройке, и это немного компенсирует сложность по созданию самой анимации. А вот, кстати, и она сама, собственной персоной!

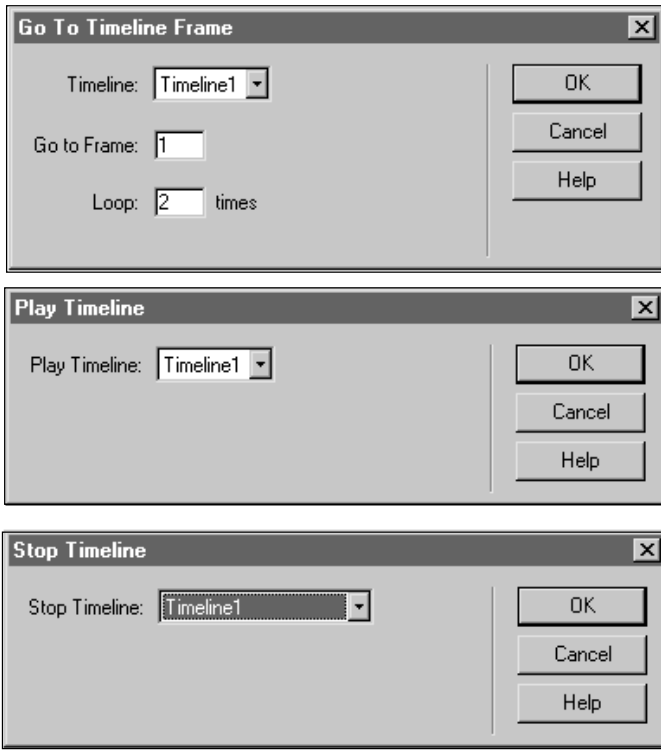


Рис. 15.23. Настройки для эффектов, управляющих анимацией в Dreamweaver MX

Анимация

"Дайте мне точку опоры — и я переверну мир!" — сказал как-то Архимед. Пакет Dreamweaver MX, возможно, станет той точкой опоры, которая поможет вам перевернуть свое представление об анимации вообще и об анимации на Web-странице в частности.

Благодаря возможностям DHTML, для создания эффекта движения вовсе не обязательно использовать мультимедийные ролики, вроде Flash, или анимированные рисунки в формате GIF. Можно обойтись за счет обычных с виду элементов Web-страницы — картинок, текста, таблиц — которые могут двигаться по прямым и произвольным траекториям, исчезать и появляться в нужный момент, а также менять свои свойства. Среди особенностей, если не сказать, преимуществ, анимации за счет DHTML можно выделить следующие.

- Для воспроизведения анимации посетителю нет необходимости загружать и устанавливать дополнительные плагины (программные расширения) для своего браузера.

- В качестве объекта анимации может использоваться любой элемент страницы.
- Рабочее пространство для воспроизведения анимации не ограничено никакими рамками — вы можете использовать всю имеющуюся площадь Web-страницы.
- Можно использовать динамические эффекты, запуск которых происходит с наступлением заданного момента времени. Благодаря этому можно создавать очень сложные анимационные эффекты, которые в некотором случае нельзя реализовать иначе, кроме как в мультимедийных Flash- и Shockwave-роликах.

Размер страницы с анимацией за счет DHTML в килобайтах может быть многократно меньше общего размера страницы с анимацией, выполненной в графическом формате GIF. Во-первых, для текстовых надписей мы можем использовать настоящий текст, в то время как в формате GIF он может быть только в виде картинки, что приводит к увеличению размера файла. Во-вторых, движение объектов в DHTML-анимации задается с помощью траектории — числового массива координат объекта. А в GIF-анимации, как правило, движение создается за счет смены кадров. Каждый из кадров — это дополнительная картинка, дополнительный вес файла. В-третьих, чем больше площадь анимированной GIF-картинки, тем больше ее размер и как результат — больше размер файла. А в DHTML-анимации площадь не играет такой критической роли.

Разумеется, держа в голове все положительные стороны анимации средствами DHTML, не стоит забывать и о ее недостатках. А недостатки у нее такие же, как и у технологии DHTML в целом — отсутствие поддержки во всех браузерах. Зайди кто-нибудь на ваш сайт с браузером Microsoft Internet Explorer 3 — он не увидит ни капельки из той горы анимированных чудес, что ему обещали. Скажем так — если вы готовы пожертвовать той долей посетителей, что используют устаревшие или альтернативные браузеры, не поддерживающие DHTML, то можете смело использовать анимационные эффекты. Анимация на основе DHTML, созданная в Dreamweaver MX, будет отображаться в следующих браузерах:

- Internet Explorer 4 и более новые версии;
- Netscape Navigator 4 и более новые версии;
- Opera 6 и более новые версии;
- браузеры на ядре Gecko, такие, как Mozilla и ее клоны.

Впрочем, для 90% посетителей важен только первый пункт, как показывают приведенные выше статистические выкладки.

Временная диаграмма

Для работы с анимацией в Dreamweaver используется концепция так называемой временной диаграммы. Представьте себе временную диаграмму, как

киноленту, состоящую из последовательности кадров. При обычном запуске, кинолента начинает воспроизводить кадры, начиная с первого. В Dreamweaver мы можем начинать запуск не только с первого, но и с любого другого кадра, останавливать и запускать киноленту. На одной странице можно создать и прокручивать несколько таких кинолент. Киноленты можно воспроизводить одновременно, а можно чередовать между собой — как пожелаете.

Как научиться управлять кинолентами и стать заправским киномехаником, а заодно как снимать эти киноленты, вы узнаете шаг за шагом, в процессе постепенного знакомства с анимацией в Dreamweaver. И первым шагом у нас будет набор актеров — другими словами, объектов, которые будут играть в нашем фильме.

Для создания анимации мы можем использовать несколько временных диаграмм. Кстати, в кинотеатрах тоже используют похожий принцип. В будке киномеханика может стоять несколько киноаппаратов. На одном из них может быть установлена катушка с рекламой новых фильмов, которую надо пустить в начале сеанса. На другом — сам фильм, который должен начаться сразу после рекламы.

Для отображения временной диаграммы служит панель **Timelines**, которую можно открыть с помощью команды меню **Window | Others | Timelines** (рис. 15.24). Не поддавайтесь соблазну спутать эту панель с самой диаграммой! Панель **Timelines** всего лишь показывает выбранную временную диаграмму и позволяет с ней работать. Временная диаграмма — это кинолента, а панель **Timelines** в Dreamweaver — это всего лишь монтажный стол, на котором мы раскладываем и режем киноленты, чтобы смонтировать фильм.

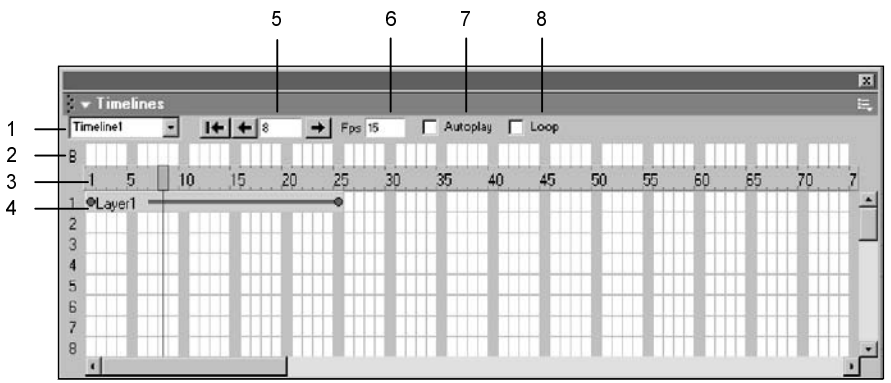


Рис. 15.24. Панель **Timelines** предназначена для создания и настройки анимации в Dreamweaver: 1 — список временных диаграмм (кинолент) в документе, 2 — канал эффектов, 3 — линейка для отсчета кадров, 4 — анимационный эпизод, 5 — указатель текущего кадра и кнопки для перемотки киноленты вперед или назад, 6 — число кадров в секунду, 7 — опция автозапуска анимации при загрузке страницы, 8 — опция постоянного воспроизведения анимации в браузере

По горизонтальной оси диаграммы идут кадры анимационной последовательности, а по вертикальной — временные каналы, в которых располагаются эпизоды — фрагменты, в течение которых происходит анимация того или иного объекта. Самый первый канал, обозначенный буквой **B**, используется для того, чтобы привязать выбранный динамический эффект к какому-нибудь кадру. Как только наступит этот кадр, эффект сработает.

Объекты анимации

Для анимации с помощью временной диаграммы в Dreamweaver мы можем использовать только два типа объектов из всего богатства языка HTML. Это графические изображения и слои. Нет, лучше так — слои и, время от времени, графические изображения.

Все дело в том, что слои — это лучшие актеры. Они могут двигаться во время анимации, а также изменять свои размеры, порядок наложения друг на друга и видимость. А графическим изображениям доступна только одна функция — смена исходной картинки на другую.

Не стоит сетовать на ограниченность объектов. Создайте слой, разместите внутри него требуемый вам объект — то же графическое изображение, к примеру, и далее работайте со слоем. Летающие картинки, летающий текст — кто сказал, что это невозможно?

Анимация по ключевым кадрам

Первым и самым простым приемом анимации у нас будет движение по прямой линии. Выделите нужный слой (подразумевается, что внутри него находится нужный вам объект) и, чтобы добавить его к киноленте, выполните один из следующих вариантов:

- используйте команду меню **Modify | Timeline | Add Object to Timeline**;
- перетащите объект с помощью мыши прямо на панель **Timelines**.

В результате на одной из строк временной диаграммы появится выделение, соответствующее эпизоду, в течение которого будет "играть" объект (рис. 15.25). Два круглых маркера в начале и в конце выделения обозначают ключевые кадры. Щелкните на первом (левом) маркере, чтобы перемотать киноленту на первый ключевой кадр. После этого переместите слой на Web-странице в исходное положение, откуда он должен начать движение. Вот для летающей бабочки, к примеру, я задал отрицательную координату по горизонтали, чтобы ее сначала не было на странице, а в начале анимации создалось бы впечатление, что она вылетает из-за края страницы.

Щелкните на втором (правом) маркере объекта в диаграмме, чтобы перемотать киноленту на последний кадр эпизода с объектом. Переместите слой на Web-странице туда, где он должен находиться после завершения своего

движения. Затем можно запускать браузер, нажав клавишу <F12>, чтобы посмотреть, как будет работать анимация на готовой странице.

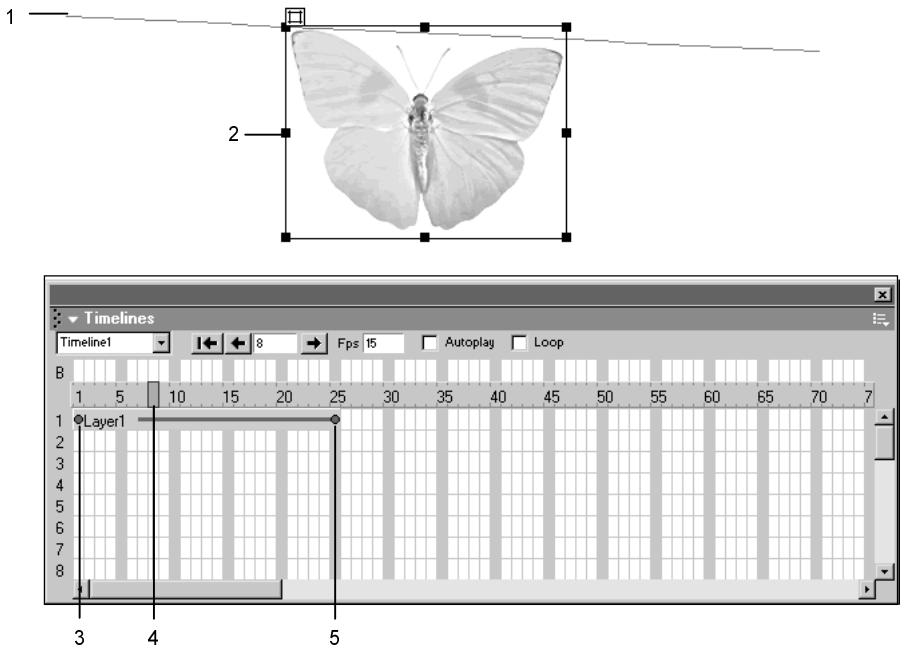


Рис. 15.25. Работа с анимацией в Dreamweaver: 1 — траектория движения для выделенного слоя, 2 — сам слой (позиция для текущего кадра), 3 — начальный ключевой кадр эпизода, 4 — маркер текущего кадра, 5 — конечный кадр эпизода

Если в Dreamweaver выделить слой, который движется при анимации, то можно заметить тонкую линию, показывающую траекторию движения слоя. Чтобы увидеть, как будет меняться расположение объекта в разных кадрах, используйте следующие приемы:

- выберите кадр на линейке с нумерацией, расположенной над списком объектов во временной диаграмме;
- чтобы передвинуться на кадр назад, нажмите кнопку со стрелкой, указывающей влево на панели **Timelines**;
- чтобы передвинуться на кадр вперед, нажмите кнопку со стрелкой, указывающей вправо на панели **Timelines**;
- для непрерывного воспроизведения анимации внутри Dreamweaver удерживайте нажатой кнопку со стрелкой, указывающей вправо.

Заметьте, что и до начального кадра, и после последнего слой также будет присутствовать на странице. Единственная разница будет в том, что до начала у него будут координаты, заданные для начального ключевого кадра, а потом — координаты, заданные в последнем ключевом кадре.

Движение по прямой линии можно разнообразить за счет дополнительных ключевых кадров. Сохраняя выделенным слой, щелкните на каком-нибудь промежуточном кадре между начальным и конечным маркерами во временной диаграмме. Чтобы добавить еще один ключевой кадр, используйте команду меню **Modify | Timeline | Add Keyframe** или клавишу <F6>. На отрезке, соответствующем эпизоду объекта во временной диаграмме, появится дополнительный круглый маркер — новый ключевой кадр. Выделите его во временной диаграмме и переместите слой на Web-странице в позицию, соответствующую новому кадру.

Важно понять принцип анимации по ключевым кадрам. С помощью этих кадров мы задаем опорные точки — ключевые позиции, между которыми будет двигаться объект во время воспроизведения анимации (рис. 15.26). Благодаря тому, что таких ключевых кадров может быть несколько, можно воспроизвести самые сложные движения — от порхания мотылька до вращения по спирали. Удобным средством для создания таких сложных движений в Dreamweaver является запись произвольной траектории.

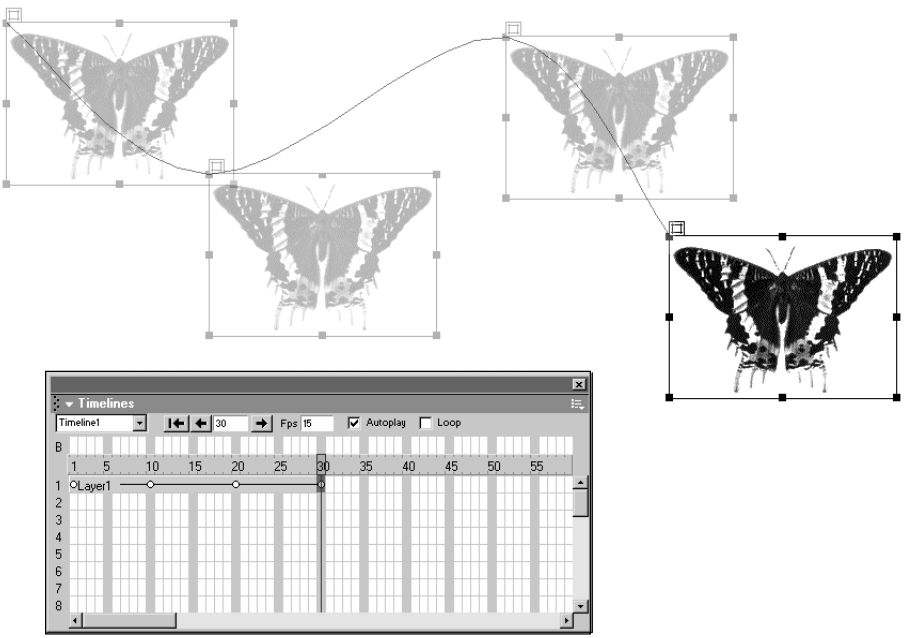


Рис. 15.26. Ключевые кадры — это опорные точки, между которыми движется слой во время анимации

Движение по произвольной траектории

Для записи какого-нибудь уж очень сложного движения можно использовать метод автоматической генерации ключевых кадров. Выделите нужный слой и переместите его в исходную позицию, с которого должно начаться движение. Желательно, чтобы этот слой еще не был добавлен к временной диаграмме, чтобы не возникло путаницы.

После этого выберите команду меню **Modify | Timeline | Record Path of Layer** и — просто начинайте двигать слой по странице по нужной вам траектории, удерживая нажатой кнопку мыши. Вы увидите, как за слоем остается след из серых точек (рис. 15.27). Это работает автоматическая разметка Dreamweaver MX, создающая необходимые ключевые кадры. Чтобы закончить процесс, достаточно отпустить кнопку мыши, то есть завершить перемещение слоя. На панели **Timelines** появится новый эпизод с выделенным слоем, движущимся по нарисованному пути. Останется только подтянуть его параметры, такие, как скорость воспроизведения и, возможно, число кадров.

Совет

Начальный кадр записанного движения по произвольной траектории будет совпадать с тем кадром, который был выделен во временной диаграмме перед началом записи.

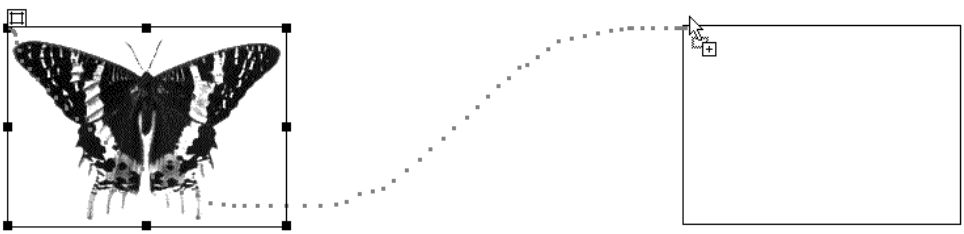


Рис. 15.27. При записи произвольной траектории передвижение слоя в Dreamweaver MX оставляет за собой след записываемой траектории

Анимация свойств

С помощью временной диаграммы можно задавать не только движение слоя, но и изменение его свойств. Доступны следующие параметры: ширина, высота, видимость и порядок наложения слоя на другие слои. Чтобы создать эффект анимации, необходимо задать для разных ключевых кадров разные значения этих параметров.

Ширина и высота слоя, если их задать разными в ключевых кадрах, будут изменяться постепенно, что будет выглядеть, как постоянное увеличение

или уменьшение слоя со временем. А вот видимость и порядок наложения изменяются скачками. Так, если в первом ключевом кадре сделать слой видимым, а во втором — невидимым, то не думайте, что прозрачность слоя будет изменяться постепенно. Нет, просто весь промежуток времени от первого до второго ключевого кадра слой будет видимым, а с наступлением второго ключевого кадра он исчезнет и будет невидимкой до тех пор, пока его не покажут в очередном ключевом кадре или с помощью динамического эффекта **Show-Hide Layers**.

Эффект слайд-шоу

Как уже говорилось ранее, фокусы с анимацией доступны не только для слоев, но и для графических изображений. К сожалению, единственное, что может предложить графическое изображение само по себе, — это смена его исходного файла, то есть фактическая смена одной картинки на другую. Добавьте графическое изображение к временной диаграмме, выделив его и использовав команду меню **Modify | Timeline | Add Object to Timeline**. После этого вы можете переключаться между ключевыми кадрами и для каждого из них изменить исходный файл изображения с помощью поля ввода **Src** на панели **Properties** (Свойства). При воспроизведении анимации в браузере картинка будет меняться с наступлением очередного ключевого кадра, для которого задан новый исходный файл.

Но на самом деле, даже этот единственный способ анимации, доступный для графических изображений, является не самым оптимальным. Если вы хотите создать эффект слайд-шоу, то лучше разместите изображения внутри невидимых слоев. По мере прохождения ключевых кадров, невидимые слои будут постепенно "включаться" и "выключаться". Причина этого совета состоит в том, что в этом случае все изображения, как правило, загружаются до начала анимации и обеспечивают ее нормальное воспроизведение. А вот если использовать смену исходного файла для картинок, то загрузка изображений будет осуществляться только по мере смены исходного файла. Результатом может стать полный крах эффекта — слайд-шоу будет идти медленнее, а некоторые картинки могут вообще просто не успеть загрузиться до наступления следующего слайда.

Для создания эффектов движения картинок по Web-странице единственным доступным методом является погрузка их в слои и дальнейшая анимация на основе слоев.

Эффекты во время анимации

Приемы DHTML, описанные в начале этой главы, можно использовать вместе с анимацией. Пусть посетитель попробует успеть щелкнуть на картинке, быстро летящей из одного угла страницы в другой. Успеет — перейдет

на страницу с призом, не успеет — что же, всегда есть возможность повторно загрузить исходную страницу и попытать удачу еще раз.

Но в качестве стартового события для эффектов теперь можно использовать наступление того или иного кадра анимации. Для этого используется верхний канал временной диаграммы, обозначенный буквой **B** на панели **Timelines**. Выделите любой кадр в этом канале, а затем нажмите кнопку с плюсом на панели **Behaviors**, чтобы выбрать нужный эффект. После добавления эффекта на панели **Behaviors** в качестве его стартового события будет указано **onFrame*XX***, где ***XX*** — порядковый номер кадра. В канале эффектов данный кадр будет отмечен выделением, указывающим на то, что к кадру привязан эффект DHTML (рис. 15.28). Если щелкнуть мышью по этому выделению, то на панели **Behaviors** появится описание эффекта.

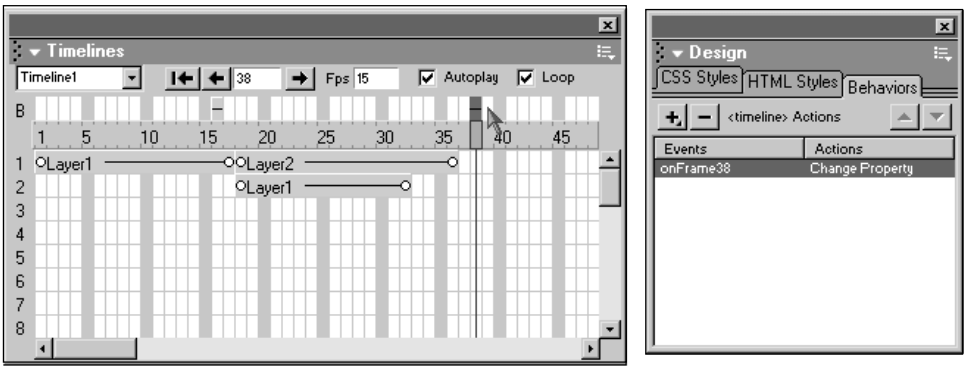


Рис. 15.28. Динамический эффект, привязанный к определенному кадру анимации, отмечается в канале эффектов на панели **Timelines** (указано стрелкой)

Работа с временной диаграммой

Итак, все необходимые объекты созданы и размещены внутри слоев. Слои добавлены к временной диаграмме и их координаты для ключевых кадров уже прописаны. Теперь осталось только немного настроить анимацию, поработав с временной диаграммой.

Скорость воспроизведения анимации задается с помощью числового поля **Fps**, обозначающего число кадров в секунду. Все мы якобы знаем, что для эффекта непрерывного движения человеческому глазу необходимо показывать неподвижные картинки со скоростью 24 кадра в секунду. Но на самом деле это что-то вроде массового мифа. Для анимации, воспроизводящейся на компьютере, часто достаточно скорости 12—15 кадров в секунду, чтобы создать эффект непрерывного движения.

Чтобы изменить время наступления ключевого кадра, выделите и перетащите его по временной диаграмме влево, чтобы он наступал раньше, или вправо, чтобы кадр наступал позже. Чтобы выделить весь эпизод с объектом, щелкните по нему во временной диаграмме, не трогая ключевые кадры.

Весь выделенный эпизод можно передвигать по временной оси, так же как и отдельные кадры, отдаляя или приближая время его воспроизведения. Выделенные эпизоды, кроме того, можно передвигать по вертикальной оси, из одного временного канала в другой. Эпизоды, относящиеся к разным объектам, могут находиться в одном таком канале (на одной горизонтальной оси). Целесообразность таких манипуляций определяется исключительно вашим удобством работы с временной диаграммой.

Чтобы удалить эпизод с объектом из временной диаграммы, выделите сначала этот эпизод, а затем используйте один из следующих вариантов:

- вызовите команду меню **Modify | Timeline | Remove Object**;
- более быстрый метод — щелкните правой кнопкой мыши по временной диаграмме и в контекстном меню выберите команду **Remove Object**.

Несколько временных диаграмм

На одной странице, как я уже сказал, может быть использовано несколько временных диаграмм. Это подходящий случай, чтобы снова использовать термин "кинолента". Как можно использовать несколько кинолент? Вот возможные варианты.

- Использовать разные киноленты для анимации разных элементов страницы. Это хороший прием для разделения сложной анимации на несколько простых сюжетов, которые затем могут одновременно воспроизводиться на странице.
- Запускать разные киноленты с помощью разных событий, назначаемых с использованием панели **Behaviors**. Динамический эффект панели **Timeline** позволяет указывать, какую именно киноленту мы хотим запустить. Можно сделать так, к примеру, что при нажатии на одной кнопке запускается слайд-шоу с образцами товаров, а при нажатии другой — слайд-шоу, излагающее историю фирмы.

Чтобы добавить к странице новую киноленту, достаточно выбрать команду меню **Modify | Timeline | Add Timeline**. После чего выбор текущей киноленты происходит с помощью раскрывающегося списка в верхнем левом углу панели **Timelines**. Добавление объектов, работа с ними и с диаграммой в целом осуществляются обычным образом.

Чтобы удалить выбранную киноленту, используйте команду меню **Modify | Timeline | Remove Timeline**. А чтобы переименовать — команду меню **Modify | Timeline | Rename Timeline**. Кстати, для переименования достаточно выбрать киноленту в раскрывающемся списке и просто отредактировать ее имя на панели **Timelines**.

Часть III

ПУБЛИКАЦИЯ И СОПРОВОЖДЕНИЕ САЙТА

Глава 16. Тестирование и отладка Web-страницы

Глава 17. Сборка и публикация сайта

Глава 16

Тестирование и отладка Web-страницы

В первой части книги мы обсуждали вопросы создания отдельных элементов страницы. Во второй части шла речь о том, как объединить эти элементы в одно целое, как реализовать Web-страницу на основе выбранной технологии — таблиц, слоев, фреймов, а может и на основе того, и другого, и третьего сразу? В общем, как вы догадались, порядок глав в этой книге во многом повторяет логический порядок вопросов, которые возникают при разработке Web-сайтов.

Что же осталось сделать после того, как страница была полностью создана? Правильно — включить ее в состав сайта вместе с другими страницами и разместить на сервере. Перед завершением проекта обычно проводят всестороннюю проверку и обкатку публикуемых страниц. И, как показывает практика, начинать тестирование лучше с отдельных страниц — по мере их готовности. Правду говорят, за двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь. И если отложишь тестирование до самого последнего момента, рискуешь не то чтобы поймать, а просто быть затоптанным толпой мечущихся зайцев — кучей сырых и "необкатанных" страниц, ошибки в которых наслаиваются одна на другую. Поэтому сначала давайте поговорим именно о тестировании и отладке.

В этой главе собраны различные методы по проверке и исправлению ошибок в Dreamweaver MX, а также рассмотрены следующие вопросы:

- поиск и замена данных — как в тексте Web-страницы, так и в исходном коде;
- проверка HTML-кода страницы на соответствие стандартам, а также дополнительным соглашениям, принятым в некоторых браузерах;
- проверка и исправление используемых ссылок;
- проверка поддержки используемого кода страницы на отображение в различных браузерах.

Большинство методов для проверки и тестирования в Dreamweaver можно использовать как для отдельных документов, так и для наборов страниц,

включая произвольно выбранные папки или целые сайты, размещенные на локальном компьютере. Тем не менее, помните, что проще сначала тестировать отдельные страницы, чем пытаться одолеть все страницы сразу.

Инструменты

Универсальным инструментом для всевозможных проверок и отчетов в Dreamweaver является группа инструментальных панелей под общим названием **Results** (рис. 16.1). Панели настолько велики, что при работе с ними часто приходится закрывать панель **Properties** (Свойства) Dreamweaver, чтобы не загромождать окно.

Название группы переводится на русский язык как "Результаты", и действительно — основная площадь панелей служит для вывода результатов той или иной проверки. Для настройки и запуска самой проверки служат маленькие зеленые кнопочки с левого края каждой панели. Под ними скрываются меню с соответствующими каждой панели командами.

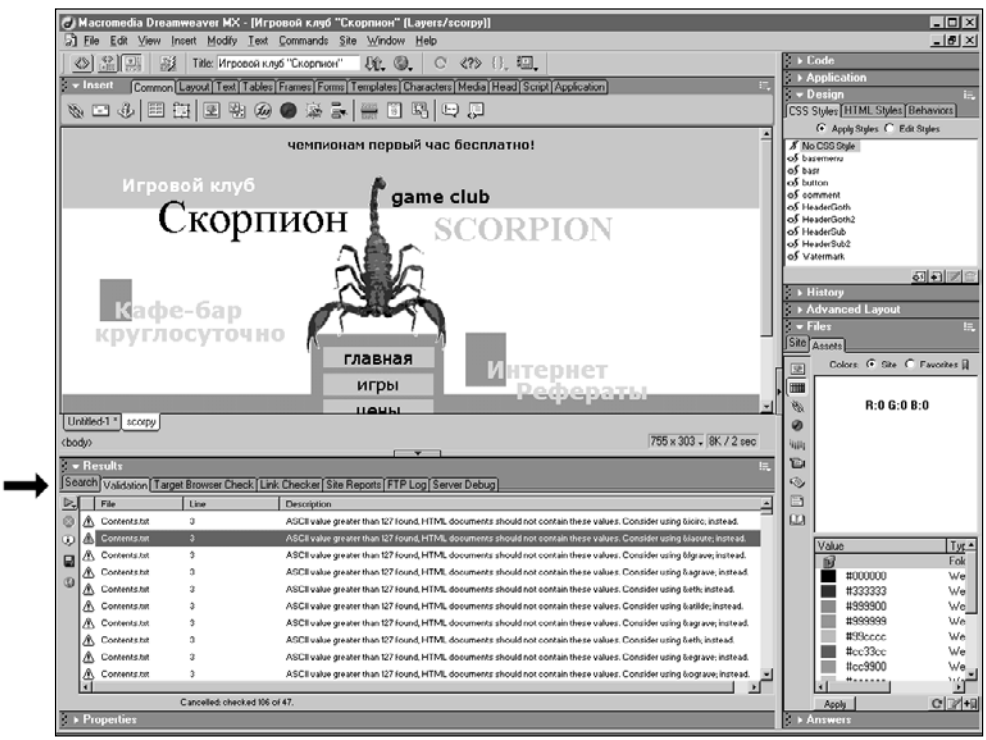


Рис. 16.1. Для проверки и тестирования готовой страницы используйте инструменты из группы **Results** (указано стрелкой)

Чтобы открыть набор панелей **Results** в Dreamweaver, используйте одну из команд группы меню **Window | Results**, открывающих соответствующую панель из группы. К примеру, команду для открытия панели поиска и замены — **Window | Results | Search**.

В состав группы **Results** входят следующие инструменты:

- **Search** — панель поиска и замены данных в исходном HTML-коде страницы и в тексте;
- **Validation** — панель проверки на соответствие страницы различным стандартам, к примеру, HTML 4.0;
- **Target Browser Check** — панель проверки на соответствие страницы тому или иному браузеру. В Dreamweaver MX набор браузеров, для которых осуществляется проверка, включает различные версии не только Microsoft Internet Explorer и Netscape Navigator, но и браузера Opera (вплоть до шестой версии);
- **Link Checker** — панель для поиска неработающих ссылок, а также ссылок, ведущих за пределы сайта. В случае работы с целым сайтом, есть функция поиска файлов, на которые нет ни одной ссылки на страницах сайта. Понятно, что ценность таких файлов для вашего сайта автоматически падает до нуля. Чтобы избежать потерь — используйте панель **Link Checker** в режиме поиска для всего сайта;
- **Site Reports** — генератор отчетов по сайту. В состав отчета может входить различная полезная информация: вложенные теги, которые можно сократить, общедоступность сайта и другие вопросы;
- **FTP Log** — панель отчетов по FTP соединению с удаленным сервером;
- **Server Debug** — панель для соединения с тестовым сервером и отладки сайтов, написанных с использованием серверных приложений.

Примечание

Вопросы по использованию двух последних инструментов выходят за рамки этой главы, поэтому они не будут в ней рассматриваться.

Работа с этими инструментами значительно повышает производительность при тестировании и отладке Web-страниц. Так что приготовьтесь и встречайте первую из них — панель **Search**.

Поиск и замена текстовых данных

Только что выяснилось, что фамилия заместителя генерального директора пишется через "а", а не через "о", как все наивно до этого полагали. Ситуация критическая — уже пора сдавать проект, состоящий из нескольких десятков страниц, на которых там и сям встречается упоминание злополучной

фамилии. Что делать? В Dreamweaver MX — расслабиться и открыть панель **Search** (Поиск).

Панель **Search** одинаково хорошо может служить как для поиска и замены не только обычного текста, так и HTML-кода. Таким образом, у нас в руках мощный инструмент правки, который можно назвать маленьким трактором — за его необычайную производительность и готовность перепахать десятки, а то и сотни страниц за считанные секунды.

Гибкая настройка позволяет легко переключаться между различными режимами поиска, позволяя за один заход осуществить поиск и по тексту, и по исходному коду страницы. А кроме того, поиск и замена могут осуществляться в широком диапазоне — от одной страницы до целого сайта.

Чтобы открыть панель **Search**, используйте команду меню **Window | Results | Search** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<F>. Настройка условий поиска осуществляется в процессе работы, поэтому можно не тянуть кота за хвост, а сразу открыть диалоговое окно с настройками. Это можно сделать с помощью одного из следующих приемов:

- щелкните на маленькой зеленой кнопке в верхнем левом углу панели **Search**;
- используйте команду меню **Edit | Find and Replace**;
- нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<F>.

Диалоговое окно **Find and Replace**, несмотря на его малые размеры, имеет достаточно много настроек, причем настроек контекстных, то есть таких, которые появляются в зависимости от выбора, сделанного для предыдущих параметров. Поэтому сначала имеет смысл рассмотреть только общие параметры диалогового окна на примере поиска и замены обычного текста (рис. 16.2).

- **Find In** — раскрывающийся список определяет диапазон страниц, в котором будет осуществляться поиск. Для поиска только в текущей открытой в Dreamweaver странице выберите вариант **Current Document**. Для поиска внутри всего локального сайта используйте вариант **Entire Current Local Site**. Если выбрать вариант **Selected Files in Site**, то поиск будет проходить только на тех страницах, которые были выделены в Dreamweaver внутри панели **Site**. Кстати, выбрать страницы для этой цели можно прямо сейчас — только отодвиньте окно с настройками в сторону, чтобы не мешалось. И последний вариант — **Folder** — позволяет осуществить поиск внутри любой произвольно выбранной папки с файлами. Имя папки можно ввести после списка **Find In** в появившемся поле ввода.
- **Search For** — эта группа параметров определяет, что нужно искать. С помощью раскрывающегося списка задается тип данных — только текст, только HTML-код или то и другое? Сам искомый фрагмент текста или кода должен вводиться в текстовое поле, расположенное за раскрывающимся списком.

- **Replace With** — в это поле надо ввести текст или код, который будет использоваться для замены найденных фрагментов.
- **Match Case** — установите флажок, если необходимо, чтобы при поиске учитывался регистр букв. Другими словами, при установленном флажке Dreamweaver будет считать, что "Скорпионов" и "скорпионов" — это совершенно разные слова.
- **Ignore Whitespace Differences** — игнорировать различия в пробелах. Установите флажок, если для вас не важно количество использующихся в тексте пробелов. Два, три и более подряд идущих пробелов будут считаться за один.
- **Use Regular Expressions** — включает поддержку регулярных выражений. Это мощный аппарат поиска, использующий специальные комбинации символов для сложных запросов в духе "найди все слова, которые начинаются с буквы а" или что-нибудь еще в таком роде. Специально для этого случая *см. разд. "Поиск с регулярными выражениями" данной главы*.

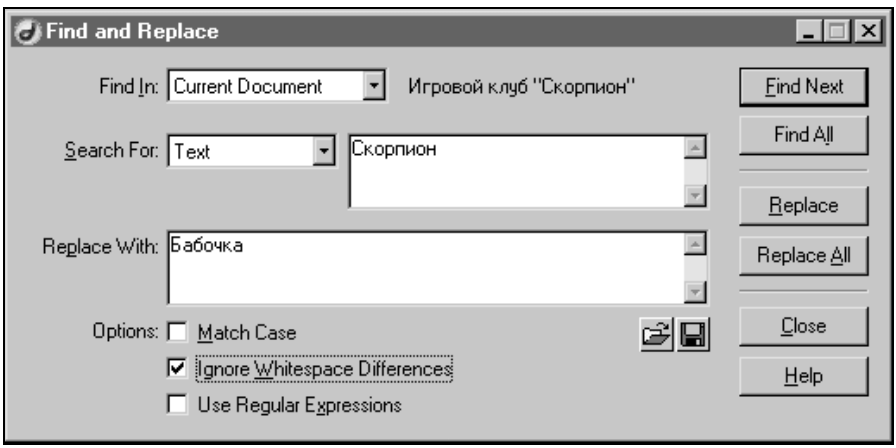


Рис. 16.2. Общие параметры поиска и замены в диалоговом окне **Find and Replace**

Выбрав тип поиска и настроив соответствующие параметры, можно переходить непосредственно к запуску процесса, используя кнопки, расположенные в правой части диалогового окна.

- **Find Next** — найти следующее вхождение фрагмента. Если поиск ведется в группе документов и текущий документ подошел к концу, то начинается поиск в следующем документе из группы.
- **Find All** — найти все вхождения фрагмента во всех документах. После нажатия этой кнопки диалоговое окно закрывается, а результаты поиска начинают выводиться на панели **Search** (рис. 16.3).

- **Replace** — найти и заменить следующий совпадающий с заданным фрагмент текста.
- **Replace All** — найти и заменить все совпадающие фрагменты текста во всех документах. Диалоговое окно закрывается, а результаты поиска и замены выводятся на панели **Search**.

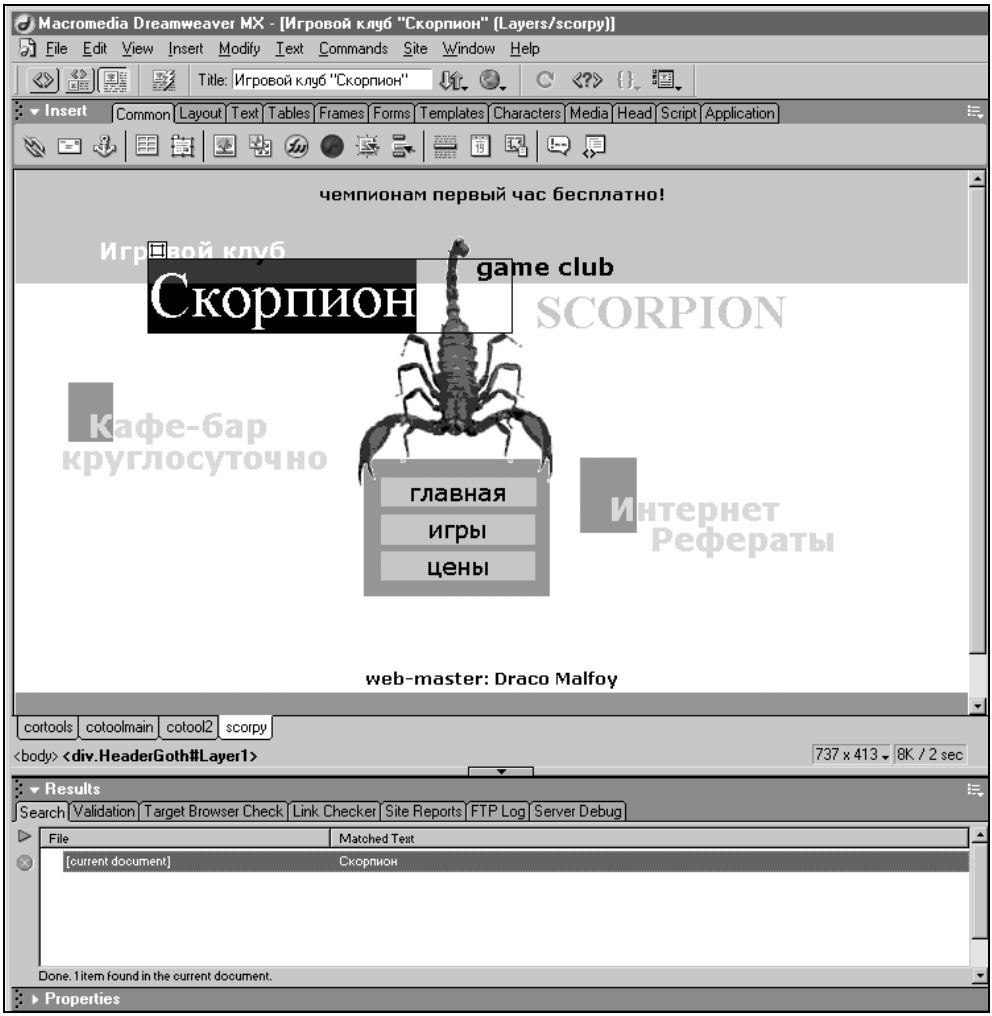


Рис. 16.3. Результаты поиска или замены выводятся на панели **Search**

Перед тем, как начать замену, Dreamweaver обычно предупреждает, что данное действие, проведенное в документах, которые не были в нем открыты, не имеет обратной силы (рис. 16.4). Другими словами, если вы проведете

в них замену, то не сможете вернуть документы к исходному состоянию. Если вы не уверены в необходимости тотальной замены, то при выдаче такого предупреждения еще можете отменить запуск — нажав кнопку **Нет** (или кнопку **No** — зависит от локализации вашей операционной системы).

Рис. 16.4. Диалоговое окно с предупреждением, появляющееся в начале операции замены в Dreamweaver

Практически все описанные параметры и кнопки в диалоговом окне **Find and Replace** являются постоянными. Но вот группа параметров **Search For** (рис. 16.5), задающая условия поиска, ведет себя как капризная примадонна и может меняться до неузнаваемости в зависимости от того, какой тип поиска мы выбрали — для текста, для кода или еще что-нибудь? Поэтому давайте рассмотрим поближе возможные варианты. Их всего четыре:

- **Text** — простой поиск текста;
- **Text (Advanced)** — расширенный поиск текста;
- **Source Code** — простой поиск HTML-кода;
- **Specific Tag** — поиск выбранного тега HTML.

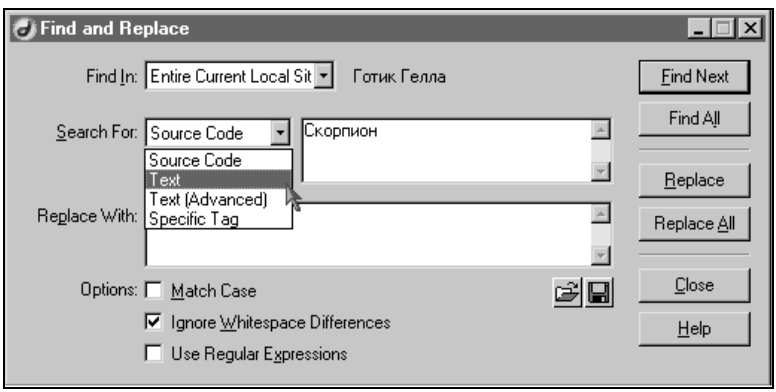


Рис. 16.5. Четыре варианта поиска выбираются в раскрывающемся списке **Search For** в диалоговом окне **Find and Replace**

Обычный поиск текста

Если в диалоговом окне **Find and Replace** выбрать вариант **Text** для списка **Search For**, то Dreamweaver будет искать заданный фрагмент только внутри чистого текста страницы — то есть внутри того, что обычно видит посетитель в браузере. Форматирование текста — полужирное начертание, размер шрифта и прочее — никоим образом не учитывается, так как оно относится уже к исходному коду. Все параметры поиска — это единственное текстовое поле, расположенное после списка **Search For**, в которое надо ввести слово или предложение, которое мы ищем.

Поиск в исходном коде

Обычный поиск в HTML-коде страницы выбирается с помощью варианта **Source Code** для списка **Search For**. Все параметры поиска — точно такие же, как и при работе с текстом (рис. 16.6). Вот только сам поиск происходит внутри тегов HTML, их атрибутов и комментариев. Обычный текст, который видит посетитель на странице, полностью игнорируется. Этот вариант поиска можно использовать для глобальной смены адреса в ссылках — часто встречающаяся практическая задача.

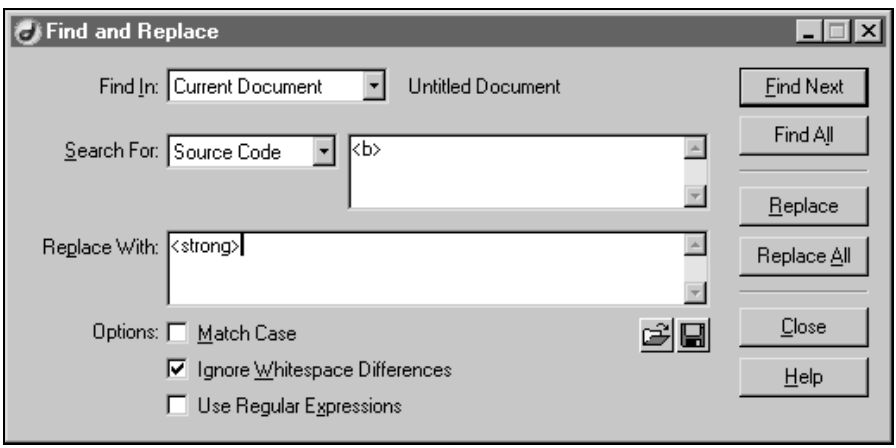


Рис. 16.6. Параметры поиска в исходном коде практически идентичны параметрам поиска в обычном тексте

Расширенный поиск текста

Если необходимо найти только полужирное написание слова "директор" или заменить все фамилии, выделенные курсивом, — вам поможет расширенный поиск, который включается при выборе варианта **Text (Advanced)** в списке **Search For**.

Первоначально в диалоговом окне присутствует только один дополнительный параметр — раскрывающийся список (рис. 16.7), в котором можно задать следующие условия поиска:

- **Inside Tag** — внутри определенного тега, который выбирается в дополнительном списке справа;
- **Not Inside Tag** — где угодно, но только не внутри определенного тега.

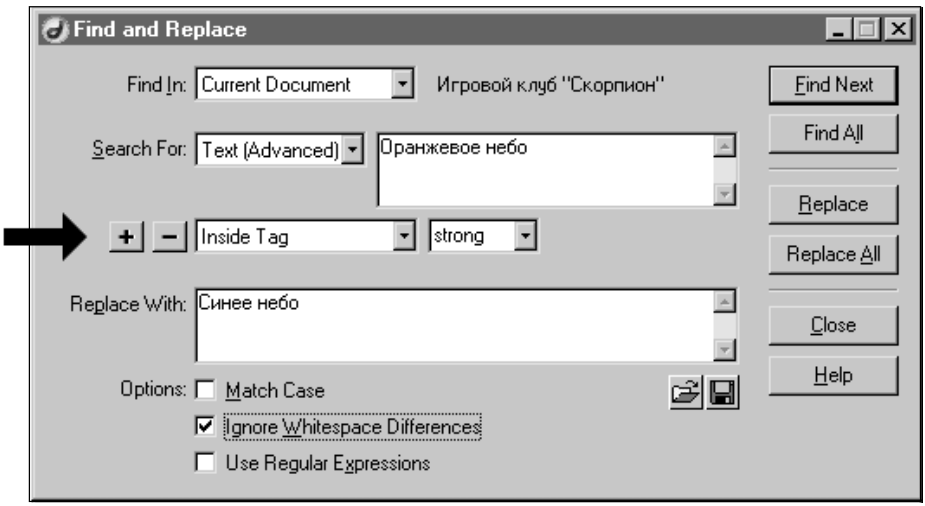


Рис. 16.7. В расширенном поиске текста в диалоговом окне **Find and Replace** добавляется произвольно составляемый набор дополнительных условий (первоначально только одно — выделено стрелкой)

Кнопки с плюсом и минусом служат для добавления и удаления дополнительных параметров поиска. Так, если нажать кнопку с минусом, то исчезнет единственный дополнительный параметр, а само диалоговое окно чудесным образом переключится на вариант поиска обычного текста.

Если же нажать кнопку с плюсом, то появится еще один параметр поиска — раскрывающийся список, в котором, кроме описанных условий поиска по определенному тегу, присутствуют следующие варианты.

- **With Attribute** — с заданным атрибутом. Этот вариант дополняет условие выбора определенного тега и позволяет задать атрибут и значение атрибута, которое должно быть в теге.
- **Without Attribute** — без заданного атрибута. Также дополняет условие выбора тега, заданное в предыдущем параметре поиска. В дополнительных полях можно выбрать тип атрибута и задать его значение.
- **Containing** — дополняющее условие для тега, выбранного в предыдущем параметре поиска. С помощью раскрывающегося списка позволяет задать

Text (Текст) или **Tag** (Тег), который должен содержаться внутри этого тега. Текст вводится в специальное поле, а тег выбирается из раскрывающегося списка.

- **Not Containing** — дополняющее условие для тега, который, наоборот, не должен содержать внутри себя заданный текст или тег.

Использование дополнительных условий поиска может привести к тому, что диалоговое окно **Find and Replace** может солидно вырасти в объеме (рис. 16.8). Правда, я еще не встречал людей, которым бы понадобилось больше одного дополнительного условия поиска в этом режиме, — возможно потому, что нагромождение условий поиска не упрощает, а утяжеляет понимание процесса.

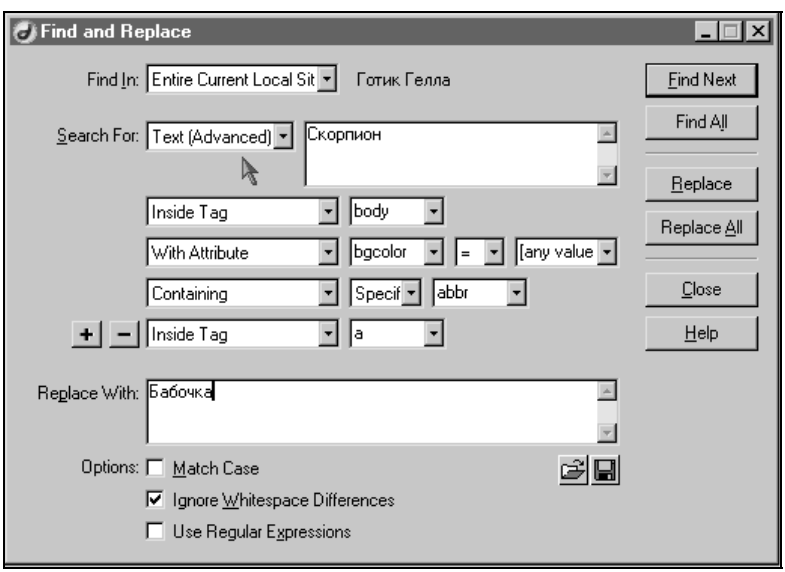


Рис. 16.8. Дополнительные условия в расширенном поиске текста можно добавлять в произвольном порядке

Поиск и обработка тегов HTML

Особый случай представляет поиск и замена заданного тега HTML, который выбирается с помощью варианта **Specific Tag** для раскрывающегося списка **Search For**. При этом справа от списка **Search For** появляется раскрывающийся список, в котором можно выбрать нужный для обработки тег.

Под списком появляется набор дополнительных условий поиска, знакомый нам уже по расширенному поиску текста. А вот вместо привычного поля с текстом для замены появляется раскрывающийся список **Action** (рис. 16.9).

С его помощью можно выбрать действие, которое требуется выполнить над тегом:

- **Replace Tag & Contents** — заменить тег и его содержимое на указанный текст;
- **Replace Contents Only** — заменить только содержимое тега;
- **Remove Tag & Contents** — удалить тег и его содержимое;
- **Strip Tag** — удалить тег, но оставить его содержимое;
- **Change Tag** — поменять тег на другой;
- **Set Attribute** — задать значение для выбранного атрибута тега;
- **Remove Attribute** — удалить заданный атрибут;
- **Add Before Start Tag** — добавить текст перед начальным (стартовым) тегом;
- **Add After End Tag** — добавить текст после закрывающего тега;
- **Add After Start Tag** — добавить текст после начального тега;
- **Add Before End Tag** — добавить текст перед закрывающим тегом.

В каждом случае, где требуется задать текст, тег или атрибуты тегов, после списка **Action** появляются соответствующие параметры настройки — поля ввода для текста или списки для тегов и атрибутов. Как можно заметить по количеству предлагаемых действий, поиск и обработка тегов HTML является очень мощным средством для правки исходного кода.

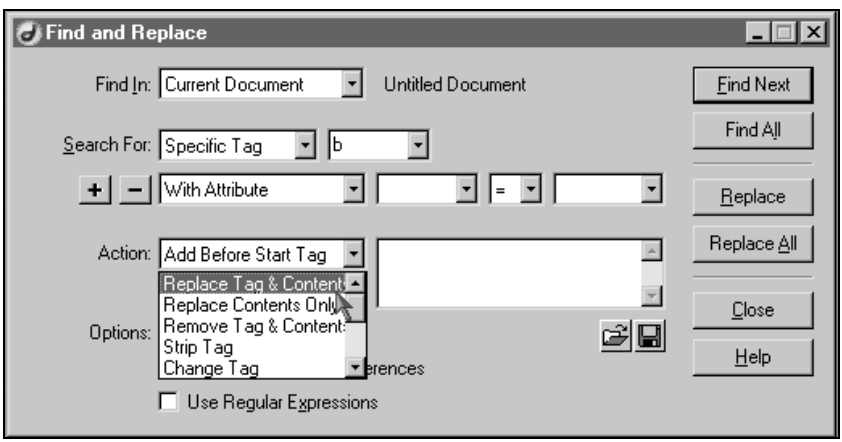


Рис. 16.9. При поиске и обработке тегов HTML можно применять произвольно дополняемый набор условий и выбирать действия, которые необходимо выполнить с найденным тегом (тегами)

Поиск с регулярными выражениями

Когда неизвестно точное словосочетание, можно использовать запрос типа "найти все слова, в составе которых есть заданное сочетание букв" или "найти все слова, начинающиеся с заданной буквы". Конечно, техника еще не настолько продвинулась, чтобы буквально понимать подобные запросы, выполненные на обычном человеческом языке. Для их составления требуется использовать так называемые *регулярные выражения* — комбинации из обычного текста и специальных символов.

Для того чтобы активировать поиск с регулярными выражениями, предварительно установите флажок **Use Regular Expressions** в диалоговом окне **Find and Replace**. После этого введите в поле поиска текст, используя символы, описанные в табл. 16.1.

Таблица 16.1. *Символы в регулярных выражениях Dreamweaver MX*

Специальный символ	Символ для подстановки или действие
^	Начало строки. Пример: запрос "^скорпион" означает, что необходимо искать все случаи, когда слово "скорпион" стоит в начале строки. Все остальные случаи (в середине или в конце строки) будут игнорироваться
$	Конец строки. Пример "скорпион$" — найти все случаи, когда слово "скорпион" находится в конце строки
*	Предыдущий символ может отсутствовать, быть в единственном экземпляре или повторяться несколько раз. Пример: по запросу "скор*" будут искаться слова, в которые входят сочетания "ско", "скор", "скорр", "скоррр" и так далее
+	Предыдущий символ может быть в единственном экземпляре или повторяться несколько раз. Пример: по запросу "скор+" будут искаться слова, в которые входят сочетания "скор", "скорр", "скоррр" и так далее
?	Предыдущий символ в запросе может отсутствовать или быть в единственном экземпляре. Пример: по запросу "скор?" будут искаться слова, в которые входят сочетания "ско" или "скор"
. (точка)	Любая буква вместо этого символа. В примере с неправильной фамилией заместителя директора, чтобы найти все варианты — и правильные, и неправильные, подставьте вместо ошибочной буквы символ точки
| (вертикальная черта)	Используется для разделения слов и выражений, когда их надо найти, необязательно соседствующих вместе. Пример: "игры | интернет" — будет искать вхождения как слова "игры", так и слова "интернет", причем они не обязательно должны быть вместе

Таблица 16.1 *(окончание)*

Специальный символ	Символ для подстановки или действие
`{n}`	Найти предшествующий символ, повторяющийся n раз
`{n,m}`	Найти предшествующий символ, повторяющийся, как минимум, `n` раз, а как максимум — `m` раз
`[a-z]`	Найти слова, которые содержат символы (a—z), содержащиеся в квадратных скобках. Вместо символов a и z можно использовать любые другие
`[^a-z]`	Найти все слова, которые не содержат заданные символы
`\b`	Граница слова. Пример: по запросу "\bc" будут найдены слова, начинающиеся с буквы "c", но не те, в которых эта буква встречается в других местах
`\B`	Отсутствие границы
`\d`	Поиск слов с любыми цифрами
`\D`	Поиск слов, не содержащих цифры
`\f`	Прогон страницы (команда для принтера, предписывающая ему перейти к началу следующей страницы)
`\n`	Символ перевода строки
`\r`	Возврат каретки
`\s`	Любой невидимый символ (пробелы, знаки табуляции и прогоны)
`\S`	Любой видимый символ
`\t`	Знак табуляции
`\w`	Любой алфавитно-цифровой символ, включая знак подчеркивания
`\W`	Любой символ, который не относится к алфавиту, не является цифрой или знаком подчеркивания
Комбинации клавиш <Ctrl>+<Enter> или <Shift>+<Enter>	Символ перевода строки

Проверка ссылок

Очень полезным инструментом проверки, который можно рекомендовать к обязательному использованию, является панель для проверки ссылок **Link Checker** (рис. 16.10). Настроек у нее немного, зато польза, которую она приносит своей работой, вполне ощутима. Благодаря **Link Checker**, вы сможете

отловить все неисправные ссылки внутри страницы или сайта и даже проверить, какие файлы внутри сайта не используются ни для одной ссылки.

Никаких настроек для работы панели не требуется. Можно сразу запускать процесс проверки, щелкнув по зеленой кнопке и выбрав соответствующую команду в меню:

- **Check Links in Current Document** — проверить ссылки в текущем документе;
- **Check Links For Entire Site** — проверить ссылки внутри всего локального сайта;
- **Check Links for Selected Files/Folders in Site** — проверить ссылки в выбранных с помощью панели **Site** документах.

После выбора команды в панели **Link Checker** выводятся результаты проверки. С помощью раскрывающегося списка **Show** можно просматривать три типа ссылок, которые подвергались проверке:

- **Broken Links** — неисправные ссылки, под которыми понимаются все неработающие относительные ссылки, которые должны указывать на файлы внутри сайта;
- **External Links** — все внешние ссылки, указывающие на страницы вне сайта;
- **Orphaned Files** — "холостые" файлы внутри сайта, на которые — вот досада — не указывает ни одна ссылка. Этот вариант доступен только при обработке всего локального сайта.

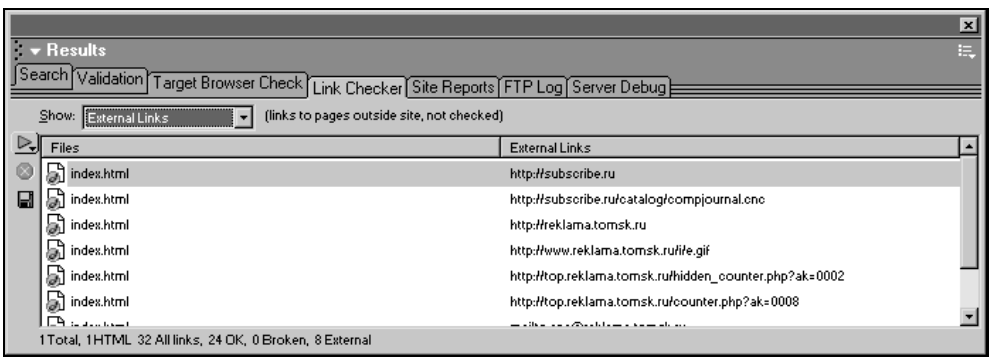


Рис. 16.10. Панель **Link Checker** используется для проверки правильности ссылок

Ссылки являются связующими нитями Web и проверка их корректной работы должна быть обязательным этапом перед завершением работы сайта. Всем известно, как часто на Web-сайтах встречаются неработающие ссылки и как неприятно это выглядит. Используйте встроенные функции для проверки ссылок в Dreamweaver MX, и вы избежите значительной части таких неприятностей.

Проверка на стандарты

Чем хороши стандарты в Web-дизайне? Тем, что они, как знамя, показывают, где должен находиться штаб, и призывают следовать за собой. А следует ли ваша Web-страница этим стандартам? Узнать об этом можно, воспользовавшись специальным инструментом Dreamweaver — панелью **Validation** (рис. 16.11). Чтобы открыть ее, используйте команду меню **Window | Results | Validation** или сочетание клавиш <Ctrl>+<Shift>+<F7>.

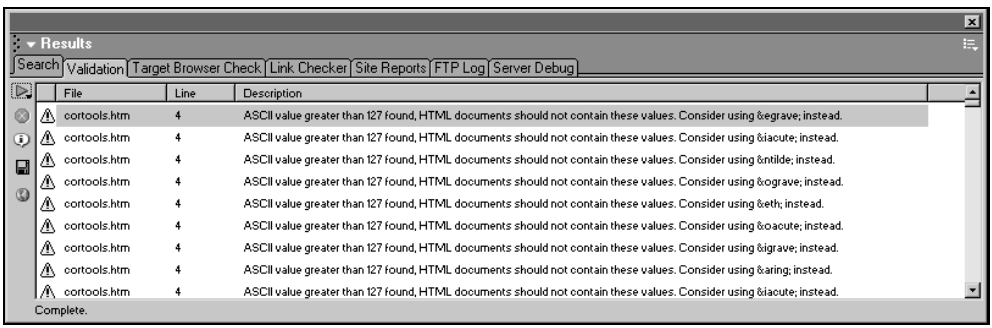


Рис. 16.11. Панель **Validation** используется для проверки Web-страниц на соответствие Web-стандартам

Перед началом проверки настройте панель на нужный стандарт. Щелкните по зеленой кнопке в левом углу панели и выберите в появившемся меню команду **Settings**. В открывшемся диалоговом окне отметьте Web-стандарты, на соответствие которым вы хотите проверить Web-страницу (рис. 16.12). Я думаю, что, как минимум, вам будет полезно узнать, соответствует ли ваша страница самому главному стандарту — HTML 4.0 или его наследнику — стандарту XHTML 1.0? Забегая вперед, сразу скажу, что если вы с самого начала делали страницу в Dreamweaver, то скорее всего — нет.

Дело в том, что стандарты стандартами, а реальные браузеры ведут себя далеко не так, как это описывается в рекомендациях HTML 4 или других стандартов. И поэтому Dreamweaver создает код, рассчитаный не столько на стандарты, сколько на практическое отображение страницы в браузерах, причем, преимущественно, в браузерах двух типов — Microsoft Internet Explorer и Netscape Navigator. Хорошо это или плохо? Пуристы и приверженцы стандартов обвиняют Dreamweaver чуть ли не в смертных грехах за его "практическую" направленность. А с другой стороны, часть стандартов пока не нашла адекватной поддержки в браузерах. Так что практический подход Dreamweaver во многом себя оправдывает. Тем более что специалисты, желающие, чтобы их сайты полностью соответствовали стандартам, могут без помех обходить или вообще не использовать "нестандартный" код, генерируемый в Dreamweaver.

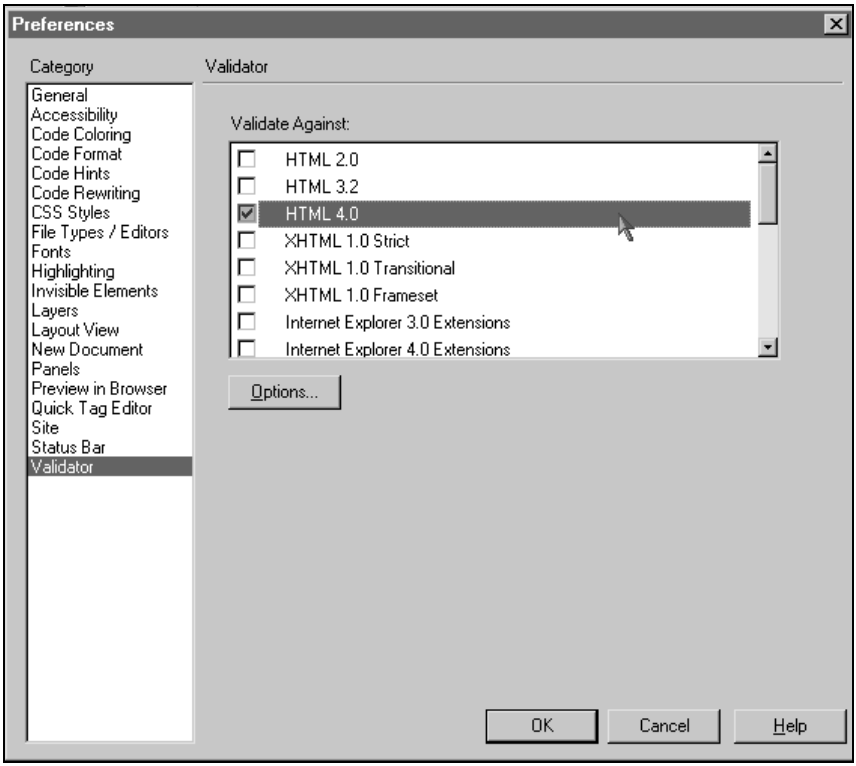


Рис. 16.12. Выбор Web-стандарта для проверки

Но хватит слов, давайте перейдем к делу. Чтобы запустить проверку, снова щелкните по зеленой кнопке на панели **Validation** и выберите соответствующий пункт меню:

- **Validate Current Document** — проверить открытый документ;
- **Validate Entire Site** — проверить весь локальный сайт;
- **Validate Selected Files in Site** — проверить выделенные файлы на панели **Site**.

После выбора команды результаты проверки начинают выводиться на панели **Validation**. Возможно, вы будете удивлены количеством сделанных замечаний, но на самом деле все не так серьезно. В табл. 16.2 следуют описания часто встречающихся замечаний, возникающих при проверке русскоязычных Web-страниц, созданных в Dreamweaver MX, на стандарты HTML 4 и XHTML 1. Обратите внимание, что эти ошибки не являются критическими и, возможно, вообще не являются ошибками. Но если при проверке своей страницы вы встретите нестандартные замечания, не входящие в данный список, самое время задуматься — не было ли серьезных ошибок при разработке страницы?

Таблица 16.2. *Наиболее часто встречающиеся замечания при проверке Web-страницы в Dreamweaver на соответствие стандартам HTML 4.0 и XHTML 1.0*

Замечание	Значение	Причина
The tag: "body" doesn't have an attribute: "leftmargin" in currently active versions	Тег <body> не имеет атрибута "leftmargin" в текущей версии стандарта	Данный атрибут тега <body> является особенностью браузера Microsoft Internet Explorer и необходим для задания горизонтального отступа содержимого страницы от края окна в браузере
The tag: "body" doesn't have an attribute: "topmargin" in currently active versions	Тег <body> не имеет атрибута "topmargin" в текущей версии стандарта	Данный атрибут тега <body> является особенностью браузера Microsoft Internet Explorer и необходим для задания вертикального отступа содержимого страницы от края окна в браузере
The tag: "body" doesn't have an attribute: "marginwidth" in currently active versions	Тег <body> не имеет атрибута "marginwidth" в текущей версии стандарта	Данный атрибут тега <body> является особенностью браузера Netscape Navigator и необходим для задания горизонтального отступа содержимого страницы от края окна в браузере
The tag: "body" doesn't have an attribute: "marginheight" in currently active versions	Тег <body> не имеет атрибута "marginheight" в текущей версии стандарта	Данный атрибут тега <body> является особенностью браузера Netscape Navigator и необходим для задания вертикального отступа содержимого страницы от края окна в браузере
ASCII value greater than 127 found, HTML documents should not contain these values...	Используются символы со значением ASCII-кода, большим, чем 127. Документы HTML не должны содержать подобные значения...	Общее замечание для всех символов, не входящих в латиницу, — и для русских букв в том числе. Как правило, подобное замечание можно смело игнорировать

Проверка страницы на совместимость с браузерами

Идеальной проверкой страницы был бы, конечно, ее просмотр во всех возможных видах браузеров, на разных мониторах и компьютерах, работающих под всевозможными операционными системами. Но не всегда можно иметь под рукой нужные версии браузеров. Но если у вас есть Dreamweaver MX, вы можете выполнить такую проверку без наличия браузеров.

Откройте панель **Target Browser Check**, используя команду меню **Window | Results | Target Browser Check** или сочетание клавиш <Ctrl>+<Shift>+<F8>. После чего щелкните по зеленой кнопке в левом углу этой панели и выберите одну из следующих команд:

- **Check Target Browsers** — для проверки текущей открытой в Dreamweaver MX страницы;
- **Check Target Browsers for Entire Site** — для проверки всего локального сайта;
- **Check Target Browsers for Selected Files/Folders in Site** — для проверки отдельных страниц, выбранных с помощью панели **Site**.

В появившемся диалоговом окне выберите версию браузера, для которой будет осуществляться проверка (рис. 16.13). Диапазон версий — от первой до шестой версии для каждого из браузеров Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator и Opera. После чего следует нажать кнопку **Check** и получить результат в виде набора сообщений на панели **Target Browser Check**.

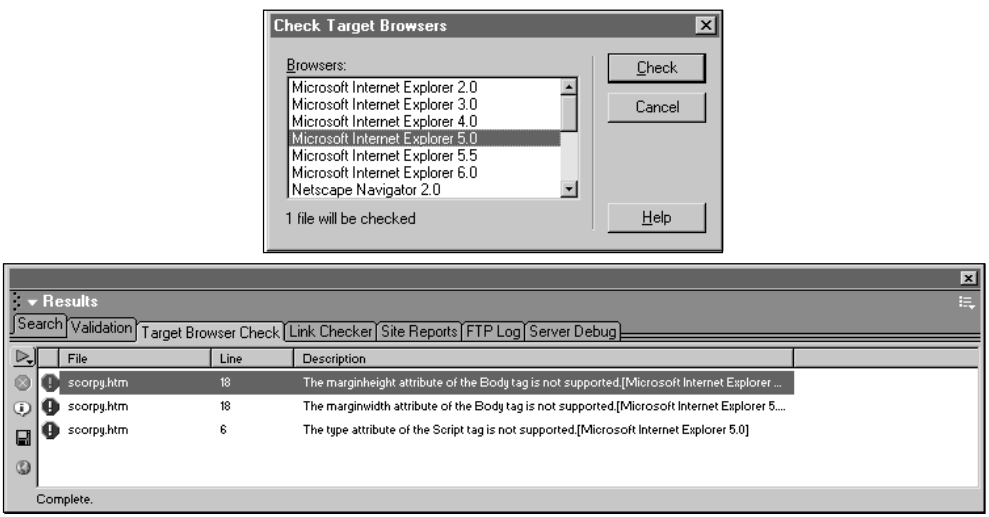


Рис. 16.13. Панель **Target Browser Check** используется для проверки соответствия кода страницы выбранному типу браузера

Это похоже на проверку по стандартам, только наоборот, с точки зрения отдельных браузеров и их особенностей. Конечно, это ни в коей мере не может служить полноценной заменой просмотра страницы в выбранном браузере. Но ряд подводных камней и рифов вы сможете избежать, внимательно прочитав полученные сообщения. Особое внимание рекомендуется обращать на сообщения, помеченные красными значками, — это замечания

о явных ошибках. Желтые значки соответствуют предупреждениям, которые не являются фатальными.

Заключение

Кроме описанных средств в Dreamweaver MX постарайтесь все же просмотреть свой сайт в паре-тройке браузеров, кроме Microsoft Internet Explorer. Этот метод визуальной оценки хорошо дополняет аналитические средства панели **Results**, и вместе они помогут вам создать очень качественный и устойчиво работающий сайт.

Будем надеяться, что тестирование отдельной страницы будет для вас легким и быстрым занятием. Потому что впереди нас ждет заключительный этап — сборка отдельных страниц в единый и цельный проект, который носит гордое имя Web-сайт.

Глава 17

Сборка и публикация сайта

В самом начале книги, в *главе 3*, говорилось, что при работе в Dreamweaver лучше сразу рассматривать Web-страницу как часть более комплексного проекта, т. е. Web-сайта. Так, перед созданием новой страницы в Dreamweaver крайне желательно определить свойства сайта, к которому она будет относиться. Это позволяет активировать многие полезные функции Dreamweaver, облегчающие работу с сайтом.

В этой главе мы наконец-то переходим от отдельных страниц к сайтам. Цель главы — рассказать об инструментах Dreamweaver MX, которые помогут вам "собрать" сайт из отдельных страниц и опубликовать его на удаленном сервере. Но вначале, пожалуй, следует дать краткое описание основных понятий и терминов, которые будут использоваться.

Инструменты

Для различных операций с файлами, для работы со структурой сайта и для его последующей загрузки на сервер, очень хорошо подходит панель **Site** (Сайт) (рис. 17.1). Эта панель предоставляет функции, характерные не только для Dreamweaver, но и для файлового менеджера, такого, как Проводник в Windows (или Explorer — в нелокализованной версии этой операционной системы).

Чтобы открыть панель **Site**, в Dreamweaver используется команда главного меню программы **Window | Site** или горячая клавиша <F8>. На самой панели имеется собственное меню, команды которого отчасти дублируют команды главного меню. Группы команд под заголовком **File** и **Edit** предназначены для операций с файлами внутри локального сайта или на компьютере. Группа **View** управляет режимами работы панели. В частности, в ней содержится такая интересная команда, как **View | Site Map**, которая позволяет увидеть графическую структуру сайта, с участвующими в нем страницами и их связями относительно друг друга. И наконец, группа меню **Site** вобрала в себя большинство функций Dreamweaver по работе и организации сайта в целом.

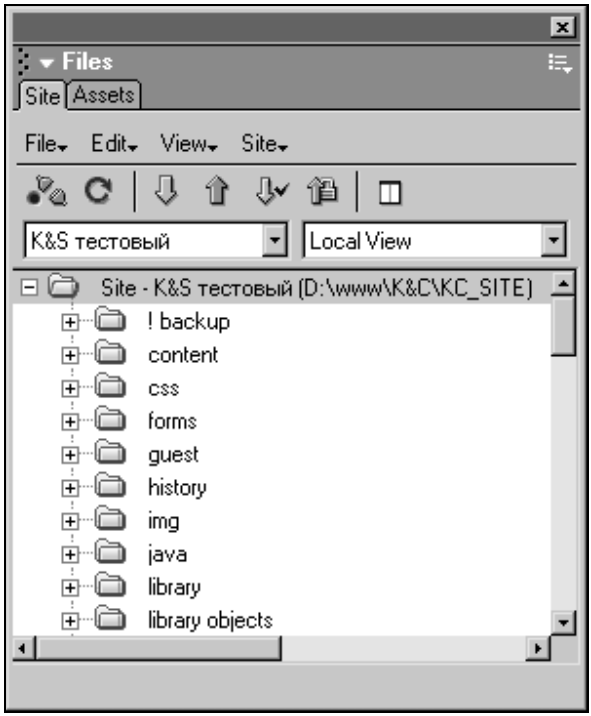
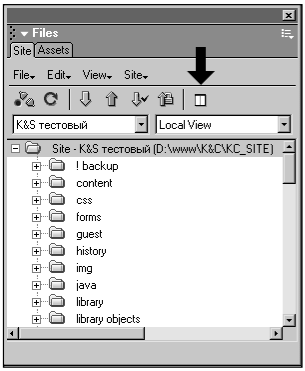


Рис. 17.1. Панель **Site**

Под меню панели **Site** расположены кнопки, которые, в основном, управляют обменом данными с сервером. А вот последняя кнопка, под названием **Expand/Collapse**, позволяет переключать панель сайта между сжатой и расширенной формой (рис. 17.2). Расширенная форма панели, как видим, ближе к ее традиционному отображению в предыдущей, четвертой, версии Dreamweaver. Она занимает больше места, конечно, но это место не пропадает зря, а используется для отображения либо структуры удаленного сайта, либо карты сайта. Я думаю, что в конце работы, когда создание отдельных страниц закончилось и речь идет уже о настройке и публикации сайта, можно пожертвовать дюжиной квадратных сантиметров для удобства. Тем более, что значительная часть на этом этапе заключается в операциях доступных через панель **Site.**

С помощью раскрывающегося списка под названием **Site** (опять это слово! сколько можно?) мы можем переключаться между локальными сайтами, которые были определены в Dreamweaver MX. Файлы выбранного сайта можно наблюдать и редактировать в большом древовидном списке, который занимает большую часть панели сайта. Этот список — не что иное, как полноценный файловый менеджер. В нем же можно работать не только с файлами текущего выбранного сайта, но и вообще со всеми файлами, начиная с Рабочего стола Windows, как в стандартном файловом менеджере.



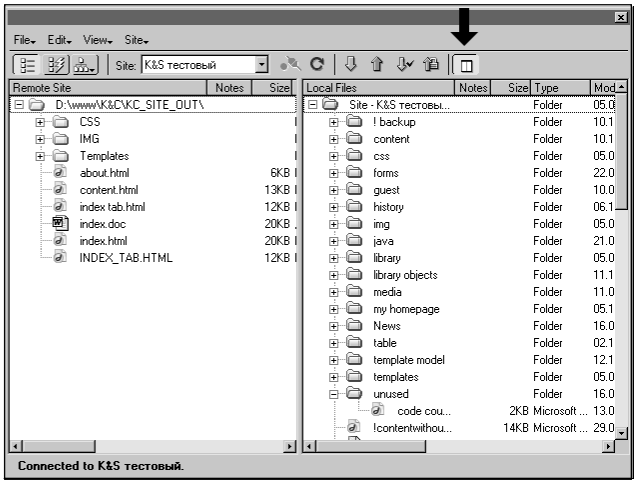


Рис. 17.2. С помощью кнопки **Expand/Collapse** (отмечена стрелкой) можно переключать панель **Site** из компактного вида в развернутый и обратно

Кроме панели **Site**, позволю себе напомнить вам о существовании еще таких инструментов, как панель **Assets**, которая представляет из себя списки активов — используемых в текущем сайте различных файлов, ссылок и цветов, а также панель **Results**, которую можно использовать для различного рода проверок и тестов текущего сайта. Об этих инструментах уже говорилось в этой книге (панель **Assets** — *глава 10*, панель **Results** — *глава 16*), так как они крайне полезны и при работе с отдельными страницами. Но их действие охватывает весь локальный сайт — если он, конечно, был зарегистрирован в Dreamweaver.

Основные понятия

Как правило, все файлы, которые используются внутри Web-сайта, размещаются в одном месте. В процессе разработки сайта файлы находятся внутри специальной папки на жестком диске вашего компьютера. Будем называть такую папку как *локальный сайт*.

По завершении работ, файлы размещаются на Web-сервере и сайт начинает работать. Будем называть такой сайт *удаленным* — намекая на расстояние между сервером и вашим компьютером, с которого обычно происходит загрузка. На самом деле, удаленный сайт может размещаться на соседнем и на вашем компьютере, если он, этот компьютер, исполняет роль сервера. Но в любом случае, говоря об удаленном сайте, мы будем подразумевать законченный и работающий сайт, который доступен посетителям Web.

Перед началом работы необходимо указать для Dreamweaver MX, где будет размещаться локальный сайт, а где — удаленный. Помимо этого описываются

некоторые другие характеристики сайта. Данный процесс часто называют *регистрацией сайта* в Dreamweaver, хотя лично я бы определил это как создание *проекта* — набора данных, в который входит не только описание локального и удаленного сайтов, но и способов доставки файлов на сервер, используемые серверные технологии, и многое другое. Только что, перечитывая документацию по Dreamweaver MX, я обнаружил, что разработчики программы тоже так считают и пишут, что "вы можете думать о сайте внутри Dreamweaver как о проекте". Пожалуй, мы так и будем делать. Иначе слишком частое упоминание одного и того же слова "сайт" способно не только элементарно набить оскомину, но и привести к путанице.

Проект или сайт?

Итак, надеюсь, вы уже поняли, что регистрация сайта в Dreamweaver является крайне желательной процедурой. И выполнять ее необходимо на самом начальном этапе работы — до создания первой страницы. Поэтому упрощенная процедура регистрации сайта была описана в самом начале книги — в *главе 3*, посвященной созданию новой Web-страницы в Dreamweaver MX.

Одновременно в Dreamweaver может быть зарегистрировано несколько проектов, посвященных разным сайтам. Каждая Web-страница, которая редактируется в Dreamweaver MX, по умолчанию считается относящейся к одному из проектов. Это происходит даже тогда, когда вы открываете совершенно постороннюю страницу в программе. При запуске Dreamweaver MX считает активным проект, с которым вы работали в прошлый раз. Благодаря этому, вы можете использовать шаблоны, библиотечные элементы и активы из этого проекта на редактируемой странице.

Поскольку внутри страниц не содержится никакой информации о том, к какому проекту в Dreamweaver MX они относятся, при их редактировании необходимо вручную переключаться между проектами зарегистрированных сайтов. Это можно сделать с помощью раскрывающегося списка сайтов на панели **Site** (рис. 17.3).

Проекты внутри Dreamweaver MX можно переименовывать, удалять, экспортировать или импортировать, а также редактировать их свойства. Это выполняется в диалоговом окне **Edit Sites** (рис. 17.4), которое вызывается с помощью команды меню (как главного, так и на панели **Site**) **Site | Edit Sites**. Кроме того, для той же цели можно выбрать строку **Edit Sites** в списке сайтов на панели **Site**.

В диалоговом окне можно выполнять следующие операции.

- Создание нового проекта или, что то же самое, регистрация нового сайта в Dreamweaver — с помощью кнопки **New**, щелчок по которой приводит к запуску стандартной процедуры определения свойств сайта.

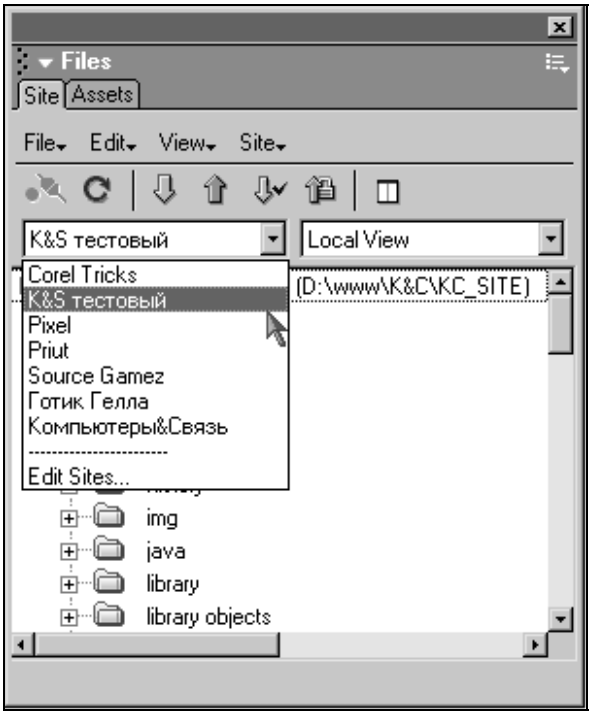


Рис. 17.3. Список проектов в панели **Site**

- Дублирование проекта — с помощью кнопки **Duplicate**. Не думайте, что при этом копируется настоящий сайт, т. е. файлы Web-страниц, используемые графические изображения, ролики и т. д. Вовсе нет — копируется только проект, который является чистым описанием свойств сайта и методов работы с ним в Dreamweaver. Файлы остаются те же самые.
- Удаление проекта — предназначена кнопка **Remove**. Удаляется только проект сайта в Dreamweaver, а сами файлы, относящиеся к сайту, остаются на жестком диске вашего компьютера.
- Экспорт проекта — нажав кнопку **Export** вы можете записать описание сайта в виде файла с расширением ste. Это может быть полезно при передаче проекта из одной версии Dreamweaver в другую или для сохранения в архиве.
- Импорт проекта — нажав кнопку **Import**, вы можете выбрать файл с описанием сайта, чтобы зарегистрировать его в Dreamweaver MX.

Примечание

Позволю себе роскошь еще раз напомнить вам, что все операции по дублированию, удалению, экспорту и импорту в диалоговом окне **Edit Sites** относятся

только к проектам — описаниям сайтов, которые хранятся внутри Dreamweaver. Сами сайты, т. е. файлы, которые участвуют в них, остаются без изменений.

- Редактирование свойств проекта — кнопка **Edit** открывает диалоговое окно с настройками сайта, аналогичное тому, которое появляется при его регистрации в Dreamweaver MX.

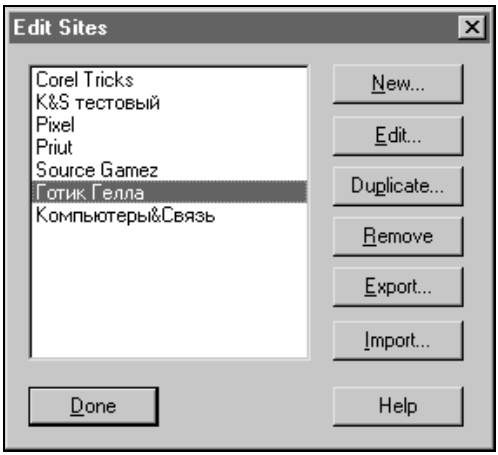


Рис. 17.4. Диалоговое окно **Edit Sites** предназначено для редактирования списка проектов

Свойства проекта

Чтобы открыть свойства проекта, надо нажать кнопку **Edit** в диалоговом окне **Edit Sites**. Но более быстрым способом является двойной щелчок по названию проекта на панели **Site**, который сразу открывает диалоговое окно **Site Definition** с параметрами проекта. В этом диалоговом окне выберите вкладку **Advanced**, чтобы получить доступ к детальному описанию свойств проекта.

Ключевыми свойствами являются расположение локального и удаленного сайта. Кроме того, если сайт строится на серверных технологиях, то к этим двум свойствам добавляется еще и расположение тестируемого сайта, т. е. папки, где будут размещаться файлы для тестирования серверных технологий. Займемся же их редактированием.

Локальный сайт

Чтобы отредактировать свойства локального сайта, щелкните на строке **Local Info** в списке **Category** в диалоговом окне **Edit Sites**. При этом вы получите доступ к следующим параметрам (рис. 17.5).

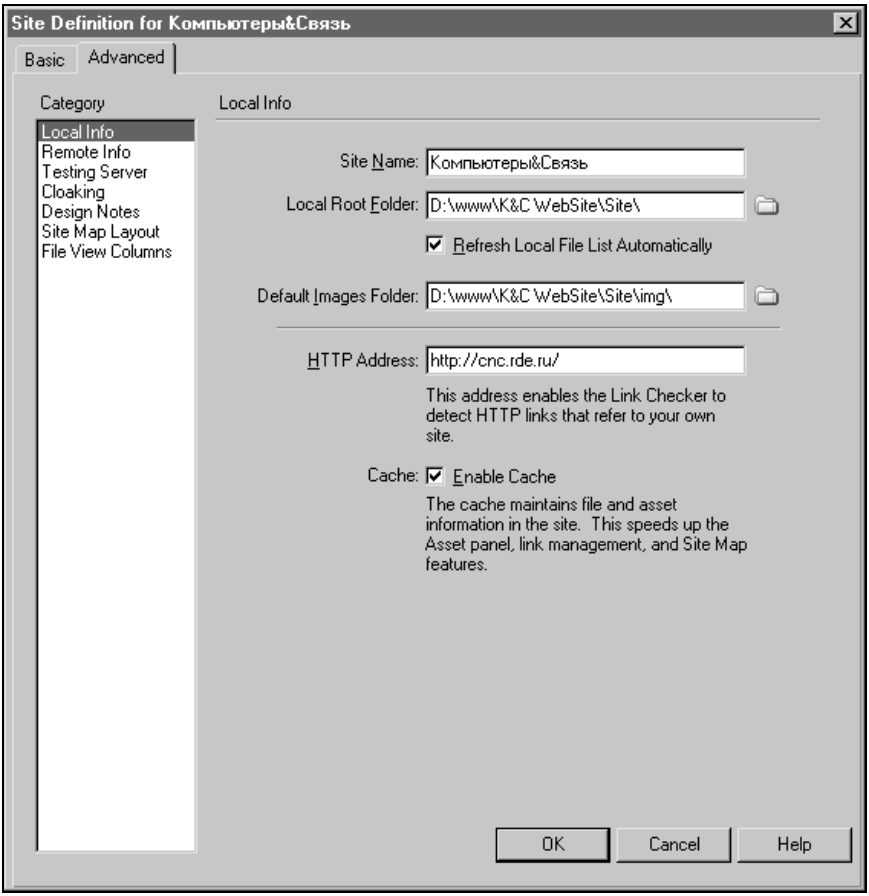


Рис. 17.5. Локальные настройки сайта в группе **Local Info**

- **Site Name** — имя проекта, которое отображается в списке проектов панели **Site** и служит для его идентификации. Вы можете использовать русские символы.
- **Local Root Folder** — корневая папка локального сайта. Это то место, где хранятся все файлы сайта на этапе его разработки.
- **Refresh Local File List Automatically** — задает автоматическое обновление списка файлов на панели **Site**. Если установить флажок, обновление будет происходить автоматически, но операции с файлами на панели **Site** могут притормаживать. Если сбросить флажок, скорость операций будет на максимуме, но тогда список файлов на панели **Site** придется обновлять вручную. Поэтому рекомендуется оставить включенной.
- **Default Images Folder** — путь к папке, где по умолчанию будут размещаться графические изображения, используемые в сайте. Этот путь важно

указать по той причине, что иногда мы можем использовать изображения, файлы которых лежат вне локальной папки сайта. При использовании таких изображений, Dreamweaver копирует их в папку по умолчанию, которую и надо сейчас указать.

Совет

Размещайте папку для графических изображений внутри локального сайта. Это будет логично и удобно при переносе сайта на Web-сервер.

- **HTTP Address** — URL-адрес, который будет использовать готовый Web-сайт. Данный параметр необходим для функции проверки ссылок внутри сайта.
- **Cache** — включает кэширование данных для локального сайта в Dreamweaver. При кэшировании ускоряется работа многих функций, а некоторые из них вообще только тогда и доступны. Поэтому рекомендуется устанавливать флажок всегда.

Удаленный сайт

Нет, нет, мы не собираемся ничего удалять! Так уж повелось, что слово "удаленный" в русском языке означает не только нечто, выброшенное в корзину, но и что-то, что расположено на удалении от нас. В нашем случае, удаленный сайт — это собственно Web-сайт, который уже размещен на нужном сервере. Параметры в группе **Remote Info** отвечают за связь Dreamweaver с таким сервером.

Самый главный параметр — это тип доступа к серверу, выбираемый с помощью раскрывающегося списка **Access** (рис. 17.6.). Для каждого типа доступа имеются свои характерные настройки, которые могут появляться в диалоговом окне:

- **None** — никакого доступа к удаленному сайту, по крайней мере, силами Dreamweaver. Если вы еще не знаете, каким образом готовый сайт окажется на Web-сервере, смело выбирайте этот вариант. Это, кстати, одна из причин, почему этот выбор рекомендуют для начинающих.
- **Local\Network** — Web-сервер расположен где-то рядом: либо на вашем компьютере, либо в одной локальной сети. Дополнительное поле **Remote Folder** служит для указания папки на вашем компьютере или в локальной сети, где будет размещаться Web-сайт. Введите путь к этой папке с клавиатуры, а еще лучше — щелкните на значке с изображением папки, чтобы использовать стандартное диалоговое окно выбора файлов (в данном случае, папок). Еще один параметр, опция **Refresh Remote File List Automatically**, позволяет включать автоматическое отслеживание информации о файлах, уже загруженных на сервер, с помощью панели **Site**. Обязательно установите флажок, чтобы видеть реальную картину, а не "слепок" со вчерашней загрузки.

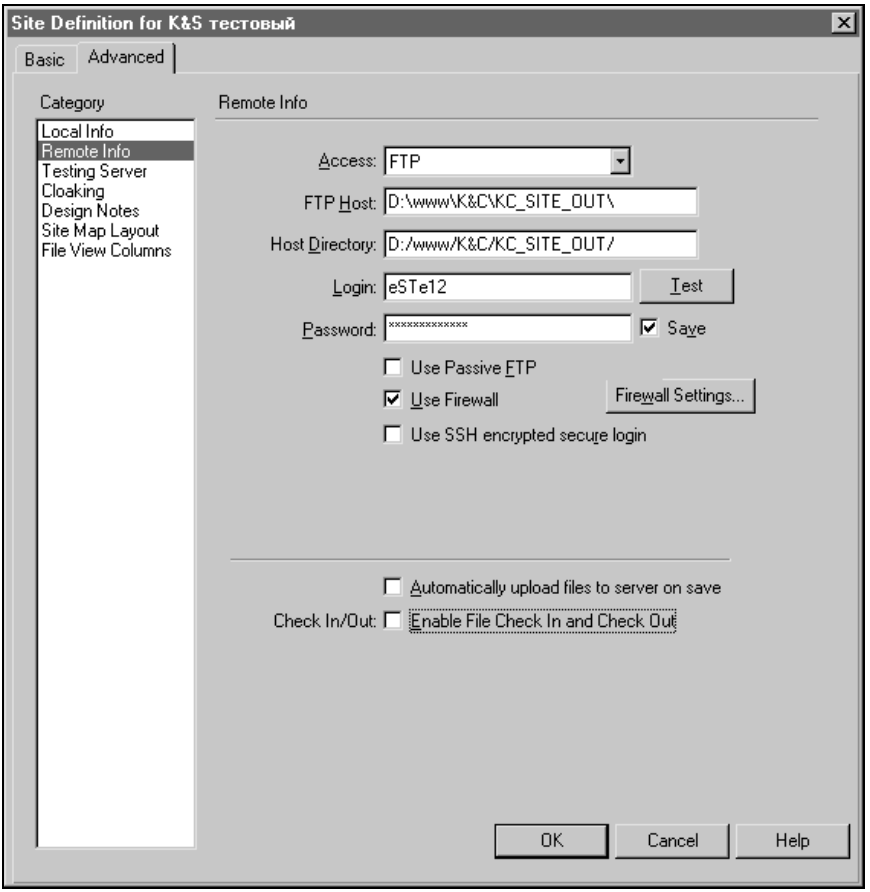


Рис. 17.6. Настройки удаленного сайта находятся в группе **Remote Info** параметров проекта

- **FTP** — классический случай загрузки файлов на сервер посредством универсального протокола FTP. В этом случае количество дополнительных параметров расширяется за счет классических параметров FTP-соединения.
- **RDS** — специальный сервис для разработчиков сайтов на основе технологии ColdFusion. Если вы не причисляете себя к их числу, вам не надо использовать этот вариант. А если вам повезло и вы действительно собираетесь работать с ColdFusion, вам надо нажать кнопку **Settings**, появившуюся справа от списка **Access**. В появившемся диалоговом окне введите свои идентификационные данные: имя компьютера, на котором размещается Web-сервер, — в поле **Host name**; номер порта, через который осуществляется соединение, — в поле **Port**; полный путь к папке Web-сайта на компьютере, где размещается сервер; имя и пароль пользователя RDS.

Чтобы запомнить введенные данные и не вводить их в следующий раз, установите флажок **Save**.

- **SourceSafe Database** — эта служба, как и RDS, предназначенная для загрузки сайта и обмена данными с Web-сервером. Для того чтобы использовать ее, необходимо сначала установить специальную программу на своем компьютере — Microsoft Visual SourceSafe Client 6. Как и в предыдущем случае, специальные настройки доступа скрываются под кнопкой **Settings**. Нажмите эту кнопку и в открывшемся окне введите данные, необходимые для соединения с базой данных SourceSafe: путь к базе данных — поле **Database Path**, обозначение проекта — поле **Project**, имя пользователя и пароль доступа.
- **WebDAV** — еще одна служба для управления удаленными сайтами. Для работы с ней требуется поддержка со стороны Web-сервера, к примеру, Microsoft Internet Information Server 5 или Apache. Нажмите кнопку **Settings**, которая возникает справа от списка **Access**, чтобы открыть настройки доступа по этому протоколу: полный путь к папке на сервере, где будет размещаться ваш сайт, в виде гиперссылки — поле **URL**, имя пользователя — поле **Username** и пароль доступа — поле **Password**, а также свой электронный адрес — поле **E-mail**.

Честно говоря, просто голова кругом идет при попытке описать все параметры. Как хорошо, что их не надо заполнять одновременно. Но некоторые из настроек являются общими для разных типов доступа. Такой настройкой, в частности, является флажок **Automatically Upload Files to Server on Save**. Установите его, если вы хотите автоматически обновлять сайт при каждом сохранении страниц в Dreamweaver. Правда, я не советую вам это делать, если вы подключаетесь к Интернету по модему, — будет очень неудобно.

Сервер для тестирования

Группа параметров проекта в Dreamweaver MX относится к работе с сервером для тестирования. Чтобы получить к ним доступ, выберите категорию **Testing Server** в списке слева в свойствах проекта (рис. 17.7). Основное отличие этих параметров заключается в том, что они описывают Web-сервер для тестирования сайта. Этот сервер может располагаться на вашем компьютере, в локальной сети или на удаленном компьютере, доступ к которому осуществляется по FTP-доступу.

Сервер для тестирования — это как генеральная репетиция. Если вы используете Dreamweaver MX для создания сайтов на основе серверных технологий, то сервер для тестирования позволяет увидеть, как будут работать все серверные скрипты и сайт в целом. Вы можете установить такой сервер на своем компьютере, чтобы "вживую" тестировать и отлаживать сайт прямо в Dreamweaver.

Основными параметрами сервера для тестирования являются тип серверной технологии и метод доступа к серверу. Первый параметр выбирается с помощью раскрывающегося списка **Server Model**. Второй — с помощью списка **Access**, который содержит всего два варианта:

- **Local\Network** — сервер расположен на вашем компьютере или компьютере в локальной сети;
- **FTP** — сервер находится на удаленном компьютере и вся связь с ним осуществляется по протоколу FTP.

При выборе типа доступа следует задать дополнительные параметры, характерные для данного варианта: папку, где будет располагаться тестируемый сайт, пароль и имя пользователя в протоколе FTP, и другие.

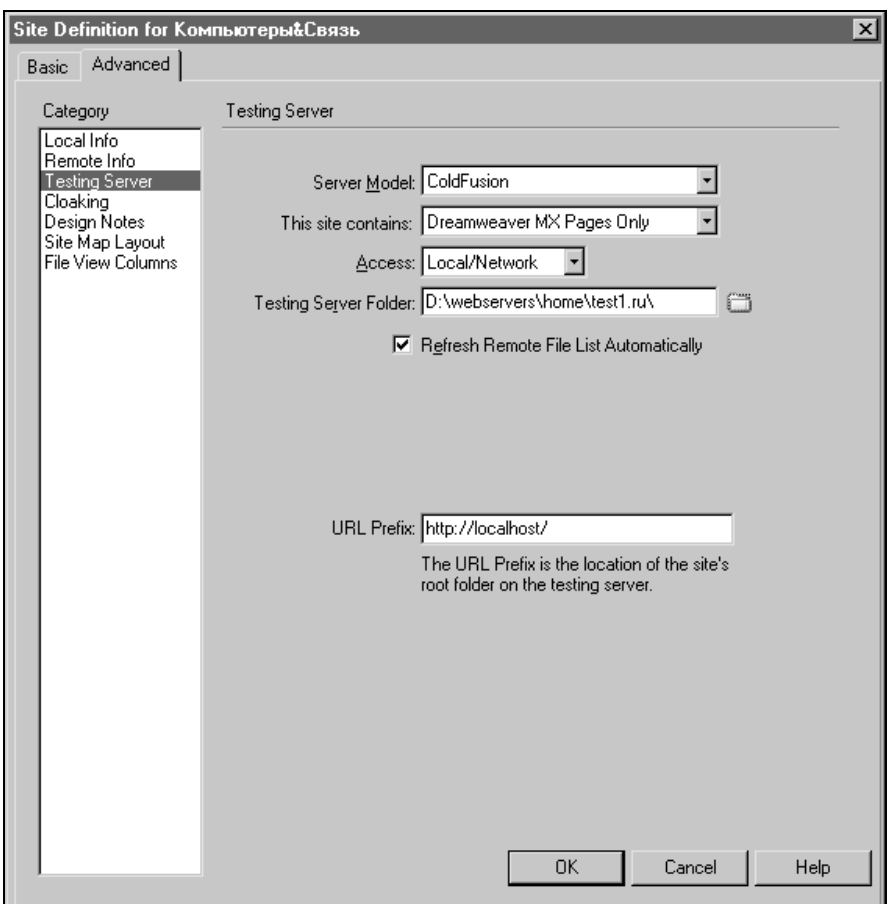


Рис. 17.7. Настройки тестового сайта находятся в группе **Testing Server** в параметрах проекта

Отображение проекта на панели *Site*

Таким образом, как только что было установлено, при разработке одного Web-сайта в Dreamweaver может быть определено до трех его копий:

- локальный сайт, или, говоря по-человечески, исходные файлы Web-сайта. С ними мы имеем дело в течение длительного времени;
- тестовый сайт — копия локального сайта, предназначенная для тестирования на подвернувшемся Web-сервере;
- удаленный сайт — готовый и работающий Web-сайт, который уже размещен на нормальном, не тестовом сервере, и который могут просматривать посетители. Удаленный сайт является конечной целью нашей работы в Dreamweaver.

Каждая копия сайта, как правило, размещается в отдельной папке, а то и на отдельном компьютере. Для просмотра той или иной копии мы можем использовать панель **Site**, переключаясь между ними с помощью раскрывающегося списка, расположенного сразу после списка сайтов (рис. 17.8). В этом списке присутствуют следующие команды:

- **Local View** — просмотр локального сайта;
- **Remote View** — просмотр удаленного сайта, если это возможно;
- **Testing Server** — просмотр тестового сайта, если тестовый Web-сервер доступен;
- **Map View** — карта сайта.

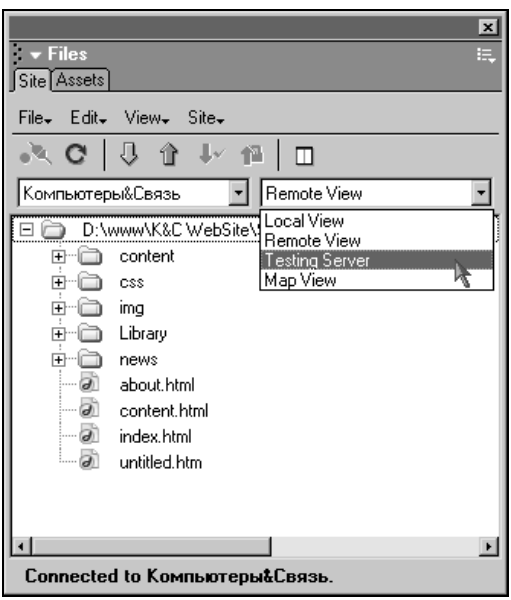


Рис. 17.8. Список режимов просмотра на панели **Site**

Последний пункт открывает графическую схему сайта, соответствующую связям между файлами внутри локального сайта. Это так называемая *карта сайта*, и к ней мы еще вернемся. А пока изучим еще несколько моментов по работе с панелью **Site**.

Если развернуть панель **Site**, нажав кнопку **Expand\Collapse** (последняя кнопка под меню в этой панели), то список для переключения между различными копиями сайта исчезнет. Зато вместо него появятся три кнопки, позволяющие переключаться между просмотром удаленного, тестового сайта и карты сайта (рис. 17.9). Каждый раз, когда вы нажимаете одну из этих трех кнопок, левая часть панели **Site** будет показывать соответствующую копию или карту сайта. А одновременно в правой части будет постоянно отображаться состояние локального сайта.

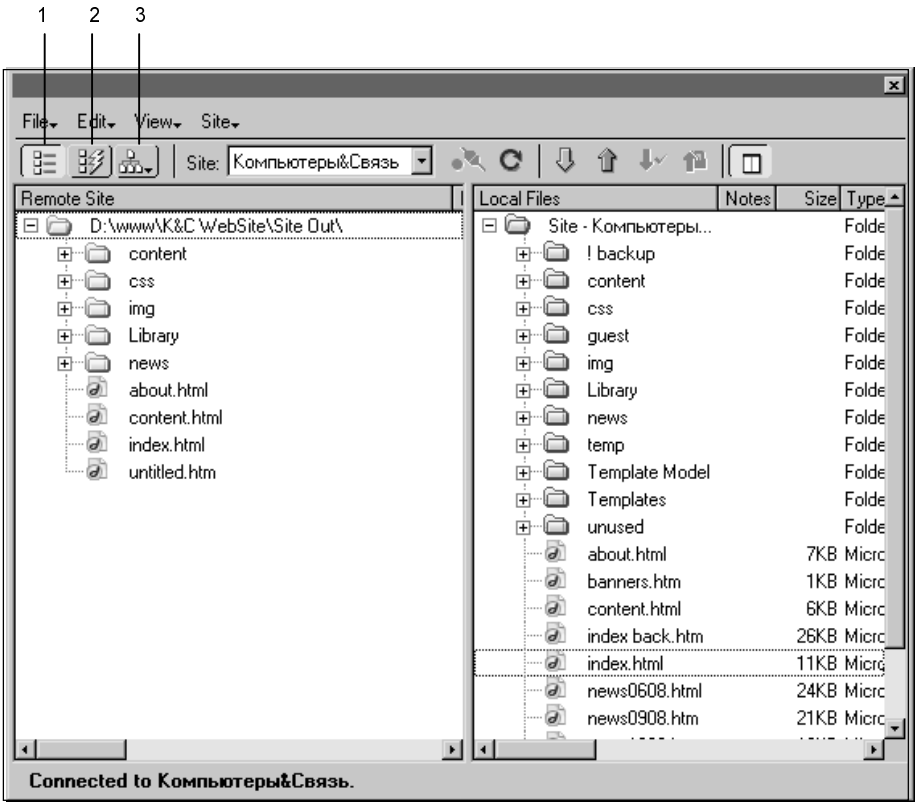


Рис. 17.9. Кнопки, управляющие режимами просмотра в развернутой панели **Site**: 1 — для удаленного сайта, 2 — для тестового сайта, 3 — для карты сайта

Работа с файлами

Используйте панель **Site** для полноценной работы с файлами внутри локального сайта и на жестком диске вашего компьютера. Нет необходимости открывать дополнительные программы, чтобы переименовать или удалить файл — это и многое другое доступно прямо в Dreamweaver MX.

Примечание

Способность панели **Site** работать не только с файлами внутри текущего проекта, но и с другими файлами на жестком диске появилась только в Dreamweaver MX. В предыдущей версии с помощью этой панели можно было работать только с файлами внутри текущего проекта.

Любой файл можно открыть внутри Dreamweaver MX или с помощью ассоциированного с ним в Dreamweaver приложения, дважды щелкнув по нему или применив команду меню **File | Open** на панели **Site**.

Чтобы переименовать какой-нибудь файл, достаточно выделить его на панели **Site**, а затем выбрать команду меню **File | Rename** или просто нажать клавишу <F2>. Прямо внутри панели имя файла превратится в текстовое поле, в котором можно отредактировать его имя.

Время от времени вам могут попадаться файлы с атрибутом "только для чтения". Прежде чем редактировать такие файлы, как правило, в Windows требуется снять этот атрибут. Это можно выполнить с помощью команды **File | Turn Off Read Only** в меню панели **Site**.

С помощью команды меню **File | New File** на панели **Site** можно создать новый HTML-документ. Если при этом предварительно выделить папку внутри сайта, то новый документ будет создан внутри этой папки. Новый документ представляет из себя чистую HTML-страницу, которую можно потом открыть в Dreamweaver и наполнить содержанием.

Совет

Быстрая комбинация клавиш для создания нового HTML-документа на панели **Site** — <Ctrl>+<Shift>+<N>.

Аналогичная команда **File | New Folder** в меню панели **Site** создает новую папку внутри сайта или внутри выделенной заранее папки. Как новый документ, так и новая папка создаются сначала с именем **Untitled**, которое необходимо заменить вручную на что-нибудь более осмысленное.

Совет

Быстрая комбинация клавиш для создания новой папки на панели **Site** — <Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<N>. Предлагается исполнять двумя руками.

Удаление файлов и папок на панели **Site** происходит элементарно — путем их выделения и нажатия клавиши <Delete>. Впрочем, те, кто не любит спешить, могут использовать команду меню **File | Delete**.

На панели **Site** можно использовать даже привычные многим операции с буфером обмена.

- Для копирования файлов и папок в буфер обмена — команда меню **Edit | Copy** или клавиши <Ctrl>+<C>.
- Для вырезания в буфер обмена — команда меню **Edit | Cut** или клавиши <Ctrl>+<X>.
- Для вставки из буфера обмена — команда меню **Edit | Paste** или клавиши <Ctrl>+<V>.

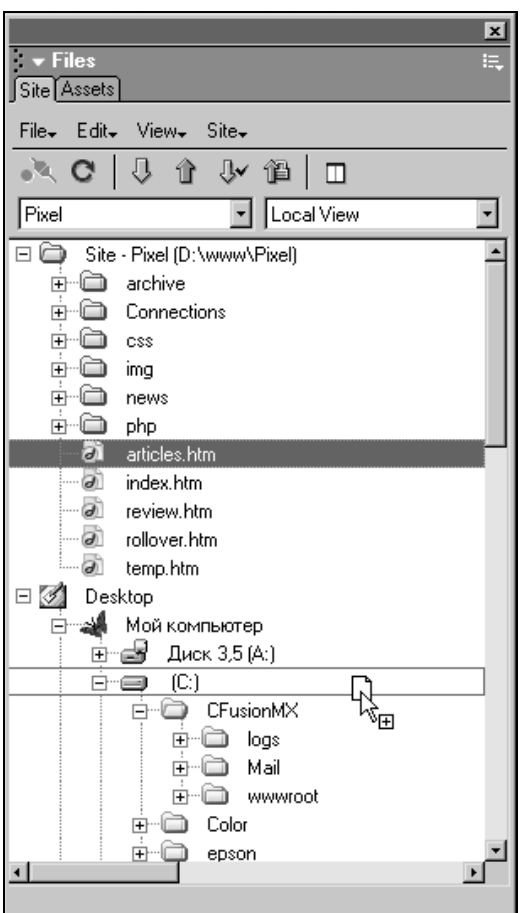


Рис. 17.10. При перетаскивании файла между локальным сайтом и обычными папками компьютера происходит копирование, о чем говорит значок плюса под курсором

А кроме того, для перемещения файлов внутри сайта вы можете перетаскивать их из папки в папку с помощью мыши. Если вы попытаетесь перетащить файл из сайта в обычную папку внутри компьютера, то он будет скопирован (рис. 17.10). Это справедливо и при обратной операции — перетаскивании файлов из какой-нибудь папки внутри списка "Мой компьютер" (My Computer) внутри сайта.

На панели **Site** работают и другие приемы, стандартные для файловых менеджеров Windows. Так, чтобы выделить сразу несколько подряд идущих файлов, надо щелкнуть на первом и последнем файле, удерживая клавишу <Shift>. Для выделения нескольких файлов, расположенных отдельно, выделите каждый из них, удерживая клавишу <Ctrl>. После этого к выделенным файлам можно применять все те же операции, что и к отдельным файлам и папкам.

Карта сайта

Пожалуй, сейчас самое время, чтобы вывести на сцену новый инструмент — *карту сайта*. Это графическая схема, которую создает Dreamweaver для отображения сайта в виде древовидного списка (рис. 17.11). Карта сайта позволяет не только наглядно оценить структуру сайта, но и работать с ним: добавлять новые файлы и ссылки, редактировать и удалять неправильные ссылки.

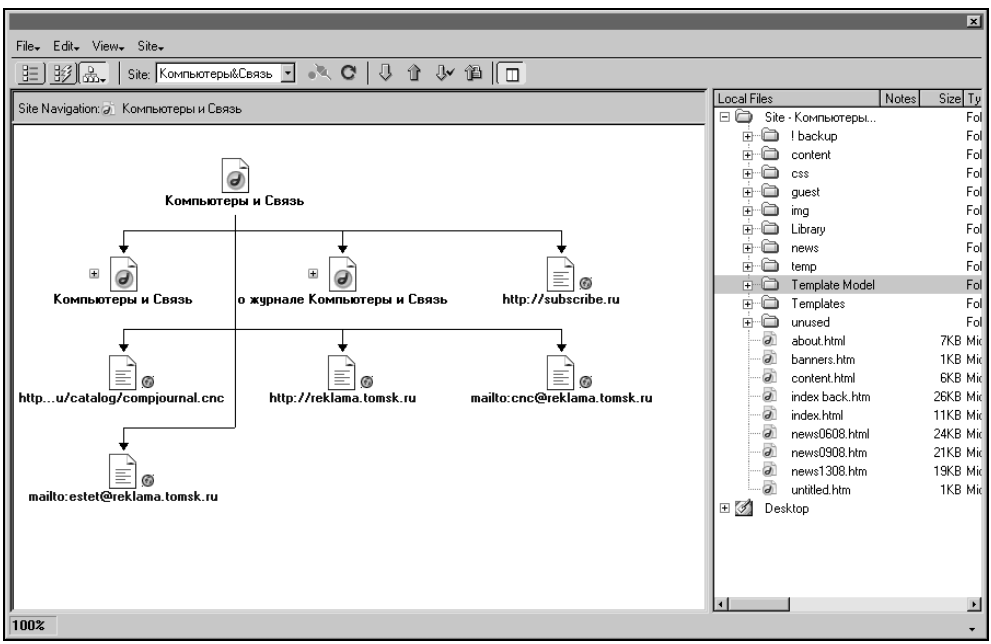


Рис. 17.11. Карта сайта показывает структуру локального сайта и его иерархию ссылок, начиная с главной страницы

Древовидная схема берет свое начало от самой главной — домашней страницы сайта. По желанию, вы можете сделать домашней любую другую HTML-страницу. Для этого следует щелкнуть правой кнопкой мыши по этой странице на панели **Site** и в открывшемся меню выбрать команду **Set As Home Page**. Похожая команда есть и в меню панели **Site — Site | Set As Home Page**.

Запомните, что карта сайта соответствует только локальному сайту. Чтобы построить карту удаленного сайта, предлагается сначала скопировать его на жесткий диск своего компьютера, а затем в Dreamweaver MX прописать путь к скопированным файлам как путь к локальному сайту.

Настройка карты сайта

Настроить внешний вид карты сайта можно в свойствах проекта в категории **Site Map Layout** (рис. 17.12). Чтобы быстро открыть эту группу свойств, используйте команду **View | Layout** из меню панели **Site**. Настройте параметры карты сайта по своему вкусу.

- **Home Page** — "домашняя" страница для карты. Будет ли для вас откровением, если я скажу, что эта страница может вовсе не совпадать с настоящей домашней страницей сайта.
- **Number of Columns** — число столбцов, в которые будут группироваться элементы карты. По умолчанию там стоит совершенно фантастическое число — 200 столбцов. Я советую поставить гораздо меньшее число — 4, а то и 3 колонки, чтобы избежать горизонтальной прокрутки карты сайта.
- **Column Width** — ширина столбца в пикселах. Укажите достаточную величину, чтобы подписи к элементам карты воспроизводились не "обрезанными". С другой стороны, не задавайте слишком большую ширину — иначе даже несколько колонок не смогут поместиться целиком на панели **Site**. Для моего монитора с разрешением 1152 на 864 точки я нашел удобной ширину в 200 пикселов.
- **Icon Labels** — подписи к значкам. Вы можете выбрать либо имена файлов, установив переключатель **File Names**, либо заголовки HTML-страниц, активизировав переключатель **Page Titles**.
- **Display Files Marked as Hidden** — показывать файлы, помеченные как скрытые. Скрытые файлы обычно не отображаются на карте, в чем и состоит смысл их названия.
- **Display Dependent Files** — показывать все файлы, участвующие в рабочей структуре сайта, а не только HTML-страницы. Если вы установите флажок, то на карте сайта будут показывать и графические файлы, и файлы со стилями CSS — в общем, все файлы, которые хоть как-то используются внутри Web-сайта.

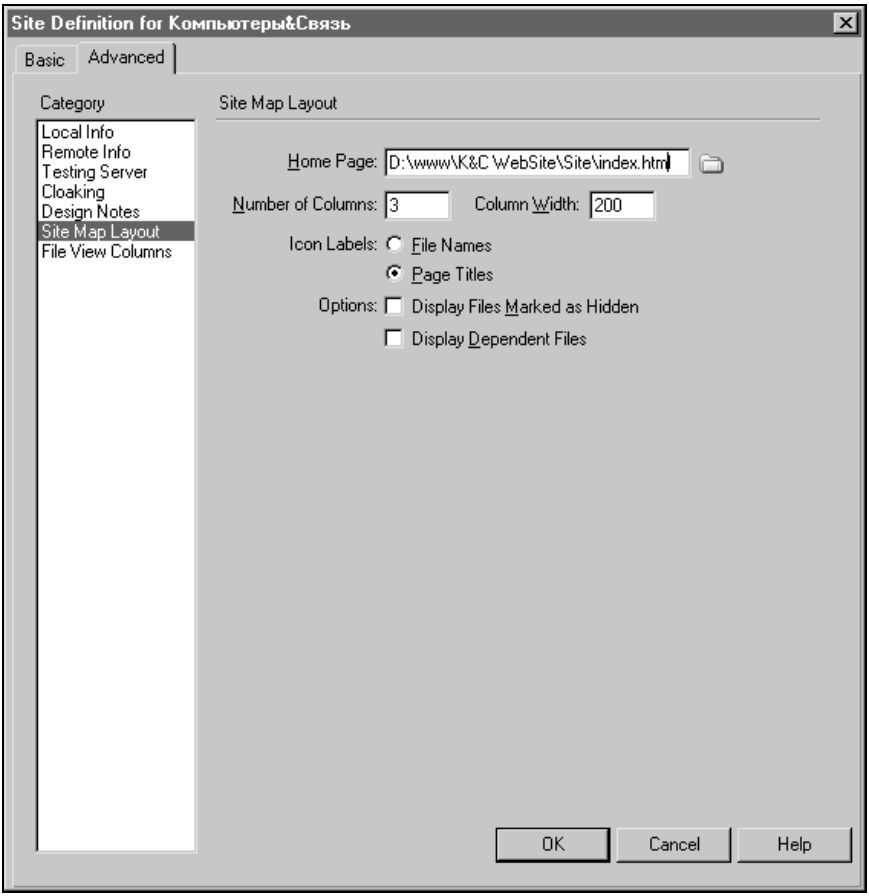


Рис. 17.12. Настройка карты сайта в параметрах проекта

Обозначения на карте сайта

Обычно на карте отображается только два уровня структуры сайта. В первом уровне находится единственный значок, соответствующий домашней странице сайта. Во втором уровне идут значки, соответствующие Web-страницам или другим файлам, на которые есть ссылки в тексте домашней страницы. Кстати, порядок следования значков определяется по порядку следования соответствующих ссылок в домашней странице.

Если в странице второго уровня есть ссылки на другие страницы или файлы, то она отображается на карте со значком плюса. Щелчок по плюсу приводит к развертыванию третьего уровня вложения (рис. 17.13).

По умолчанию, карта сайта отображает только ссылки на HTML-страницы и ссылки на адреса электронной почты. Все не-HTML-файлы, такие как

картинки, ролики Flash и прочие, не показываются до тех пор, пока вы не включите отображение зависимых файлов в настройках карты. Это делается с помощью установки флажка **Display Dependent Files**.

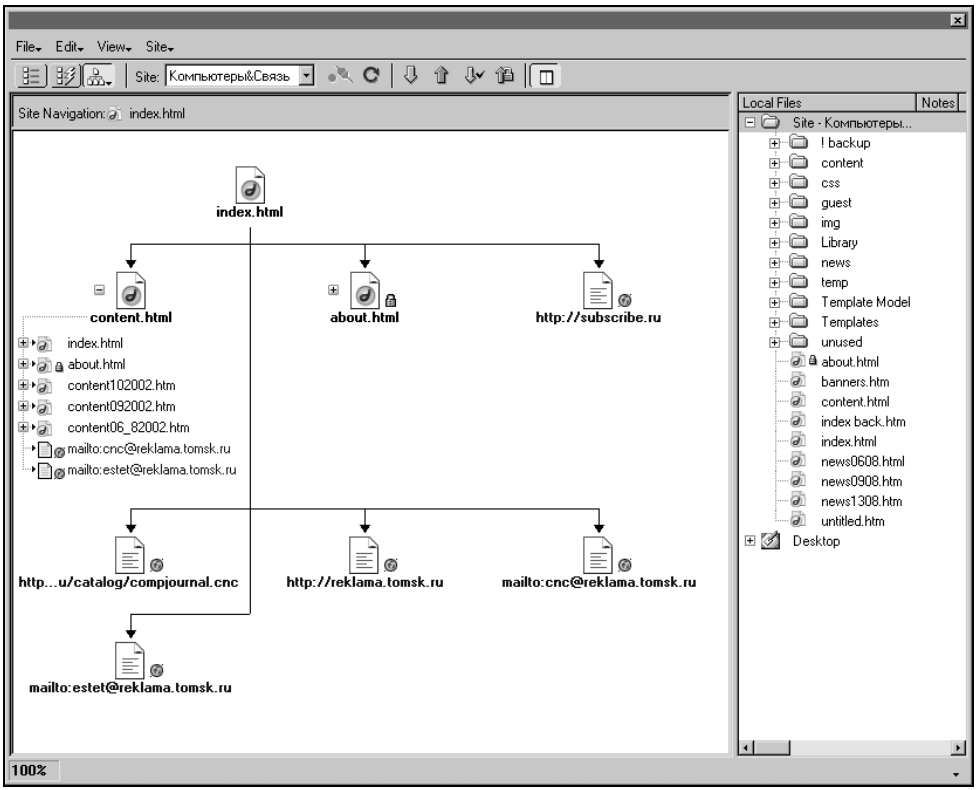


Рис. 17.13. Различные обозначения на карте сайта

При просмотре карты рекомендуется обращать внимание на следующие сигнальные обозначения:

- красный цвет сообщает о том, что ссылка не работает. Это относится только к ссылкам внутри локального сайта, поскольку глобальные ссылки, указывающие на внешние страницы в Интернете, Dreamweaver MX проверить не в состоянии;
- голубой цвет и значок глобуса говорит о том, что данная ссылка является глобальной, т. е. указывает на внешнюю Web-страницу. А вы заметили, как легко это запомнить по созвучности слов: "голубой" — "глобус" — "глобальный";
- значок с замком означает, что файл имеет атрибут "только для чтения". Этот атрибут можно снять, выделив файл на карте и применив команду **File | Turn Off Read Only** в меню панели **Site**.

В последнем случае мы уже начали описывать работу с файлами в режиме карты сайта. Не будем тянуть кота за хвост и перейдем к этому интересному вопросу как можно скорее.

Работа с картой сайта

После того как карта сайта настроена, с ней и поработать приятно. Самое простое, что можно выполнять с помощью карты, — это открытие интересующих нас страниц. Для этого следует дважды щелкнуть по значку страницы в карте сайта. Если файл является документом, который можно редактировать в Dreamweaver, то он откроется в Dreamweaver. Если нет, то будет запущен редактор для этого типа файлов, указанный в свойствах Dreamweaver.

Если выделить HTML-страницу на карте сайта, то рядом с ней появится значок функции **Point to File** — кружка с перекрестьем. Щелкнув по этому значку и перетащив его на любой файл на панели **Site**, в карте сайта или в Проводнике Windows, можно добавить ссылку на этот файл к выделенной странице. Ссылка вставляется в тело редактируемой Web-страницы в виде следующего HTML-кода:

```
<a href="page.htm">Page</a>
```

где вместо `page` указывается имя файла. Этот прием можно использовать для быстрого связывания страниц сайта между собой.

С помощью карты сайта можно добавлять к страницам ссылки на новые, не существовавшие ранее файлы. Для этого сначала выделите в карте сайта страницу, к которой вы хотите добавить ссылку, а потом используйте команду меню **Site | Link to New File**. Появится диалоговое окно, в котором вам надо будет последовательно указать имя нового HTML-файла, его заголовок (содержимое тега `<title>`) и текстовое описание ссылки (рис. 17.14).

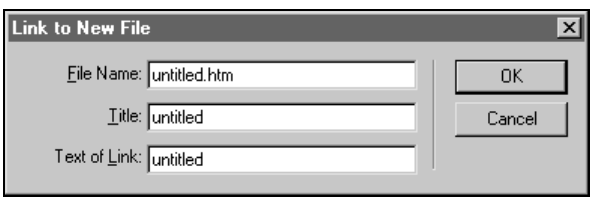


Рис. 17.14. Диалоговое окно **Link to New File**, появляющееся при создании нового файла с помощью карты сайта

Независимо от того, показывает ли карта сайта имена файлов или заголовки HTML-страниц, вы можете редактировать и те, и другие, не "отходя" от карты. Щелкните по заголовку любой страницы или по имени файла и отредактируйте его.

Совет

Если карта сайта не помещается целиком на панели **Site**, вы можете уменьшить масштаб ее просмотра, щелкнув по числу с процентами в левом нижнем углу панели **Site**. При этом откроется меню с числами, обозначающими масштаб карты (рис. 17.15), из которого можно выбрать подходящий масштаб.

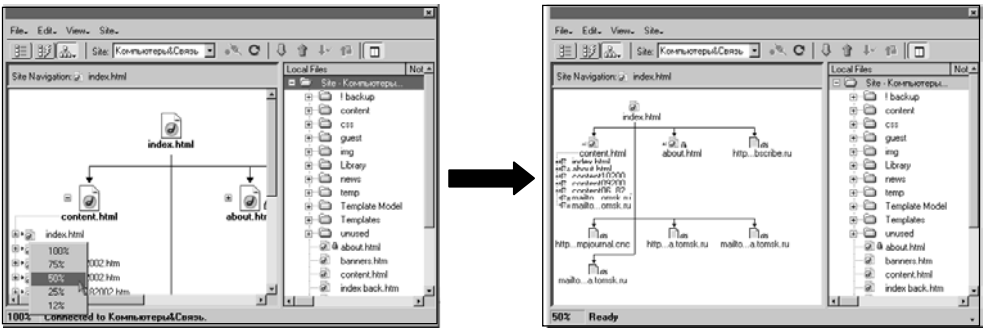


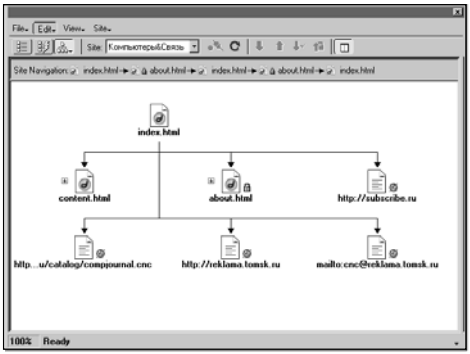
Рис. 17.15. Масштаб карты сайта можно менять с помощью списка в нижнем левом углу панели **Site**

Если вы хотите, чтобы некоторые файлы не отображались в карте сайта, вы можете их "спрятать". Выделите такие файлы на карте и используйте команду **View | Hide\Show Link** в меню панели **Site** — и они исчезнут. Можно включить их отображение, если зайти в группу **View** в меню панели **Site** и поставить галочку напротив команды **Show Files Marked as Hidden**. Скрытые файлы покажутся на карте сайта, но будут обозначены курсивом. Как только вы их увидите, то можете снова вернуть их в нормальное состояние, повторно применив команду меню **View | Hide\Show Link**.

Совет

Быстрая комбинация клавиш для того, чтобы скрыть или показать выделенные файлы на карте сайта, — <Ctrl>+<Shit>+<Y>. Чтобы комбинация работала, панель **Site** должна быть активной.

Очень полезно иногда бывает изучить структуру сайта с точки зрения не главной, а какой-нибудь другой страницы сайта. Если вы выделите такую страницу и примените команду меню **View | View As Root**, то карта сайта будет построена таким образом, чтобы отображать структуру ссылок, начиная с выделенной страницы (рис. 17.16). Это очень хорошая функция, которая может пригодиться при поиске неработающих ссылок. Тем более, что в карте сайта указываются не только ссылки на локальные, но и на внешние Web-страницы.



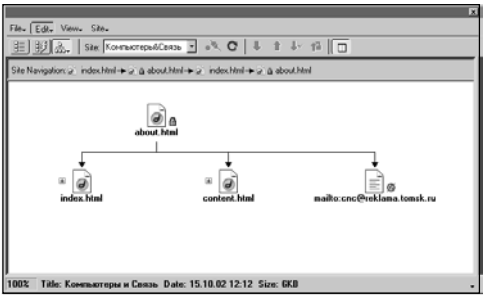


Рис. 17.16. Карта сайта может показывать структуру сайта начиная не только с главной (слева), но и с любой другой страницы (справа)

Совет

Быстрая комбинация клавиш для того, чтобы построить карту с точки зрения выбранной страницы, — <Ctrl>+<Shit>+<R>. Чтобы комбинация работала, панель **Site** должна быть активной.

И, наконец, вы можете просто сохранить карту сайта в виде графического изображения. Затем вы сможете распечатать и повесить карту сайта на стенку, а также прихватить на производственное совещание, чтобы авторитетно размахивая указкой над распечаткой, продемонстрировать сильные и слабые места в структуре сайта. Чтобы сохранить карту сайта таким образом, выберите команду **File | Save Site Map** в меню панели **Site**. После этого появится стандартное диалоговое окно Windows для сохранения файла. Файл можно сохранить в одном из двух форматов — BMP и PNG.

Публикация сайта на Web-сервере

Работа с удаленным сервером в Dreamweaver может различаться в зависимости от того, работаете ли вы один над сайтом или же трудитесь над ним в коллективе, наряду с другими такими же Web-дизайнерами. В первом случае все операции носят более упрощенный характер и сводятся к обычному обмену файлами между вашим компьютером и удаленным сервером. Во втором случае, Dreamweaver может блокировать файлы, над которыми работает один дизайнер, от изменений, которые могут внести его коллеги. Рассмотрим сначала подробно первый случай — для дизайнера-одиночки.

Dreamweaver способен самостоятельно связываться с удаленным Web-сервером для обмена файлами без посторонних программ. Для того чтобы это происходило, вам сначала надо указать расположение удаленного сервера и метод связи с ним в свойствах проекта. Напомню, что сайт, уже опуб-

ликованный на Web-сервере, в Dreamweaver называется удаленным сайтом, в то время как исходные файлы на локальном компьютере — локальным сайтом.

Перед тем как копировать данные на сервер или с сервера, необходимо соединиться с ним. Если для доступа к серверу используется протокол FTP, нажмите кнопку **Connect** на панели **Site** (рис. 17.17). Кстати, если до соединения с сервером вы включите панель **Site** в режим просмотра удаленного сайта (строка **Remote View** во втором списке), то увидите надпись, подсказывающую, какую кнопку необходимо нажать для соединения.

Если все пройдет успешно, то разомкнутые контакты на значке кнопки сомкнутся и загорятся зеленым цветом. После этого кнопка получит название **Disconnect** и нажатие на нее приведет к разрыву FTP-соединения с сервером.

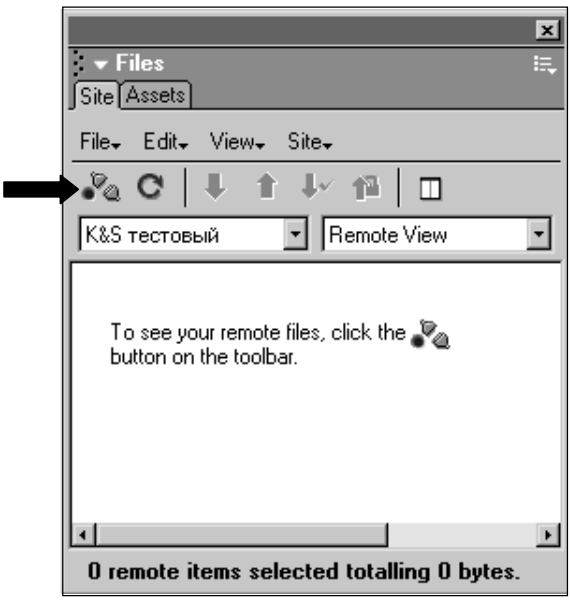


Рис. 17.17. Кнопка **Connect** на панели **Site** используется для подключения к удаленному Web-серверу

Загрузка сайта на сервер

Чтобы загрузить сайт на сервер, используйте команду **Site | Put** из меню панели **Site** или кнопку в виде синей стрелки, направленной вверх, в этой же панели. Вы можете скопировать на сервер весь сайт — со всеми файлами, входящими в него, или же только отдельные страницы. Разница достигается очень просто — если вам нужно опубликовать весь сайт, то не выделяйте

никаких файлов на панели **Site**. Но при этом, как правило, загружаются все-все файлы, находящиеся внутри папки локального сайта, даже те, которые никак не используются или вообще не должны размещаться на сервере (черновые варианты, к примеру). Поэтому во многих случаях для публикации предпочтительно выделять отдельные файлы. И при этом можно не беспокоиться о том, что какая-то страница или нужный файл не окажется на сервере. Почему? А вот по какой причине.

Перед загрузкой выделенных файлов Dreamweaver спрашивает, копировать ли вместе с ними все связанные файлы (рис. 17.18). Связанными считаются все файлы, на которые есть ссылки или которые хоть как-то используются в выделенных страницах. Рекомендуется ответить утвердительно — нажать кнопку **Yes**.

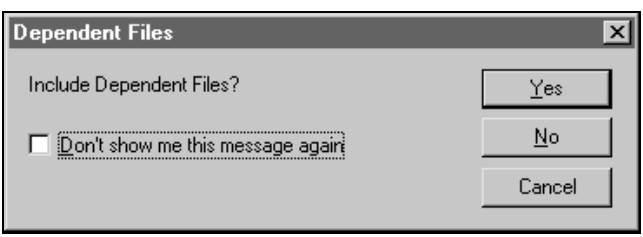


Рис. 17.18. Диалоговое окно **Dependent Files**, которое возникает при загрузке выделенных файлов на удаленный сервер

К примеру, вы можете выделить только одну-единственную страницу — самую главную, с которой открывается сайт. И Dreamweaver MX скопирует все остальные страницы сайта, если на них, разумеется, есть ссылки с главной страницы. Если с этих страниц есть ссылки на другие страницы и файлы внутри сайта, то они также будут скопированы на сервер. Кроме того, на сервер будут помещены все изображения, все ролики, стили CSS и скрипты, которые используются в главной и в связанных страницах.

Прием данных с сервера

Иногда требуется не только публиковать файлы на сервере, но и наоборот, копировать их с сервера на локальный компьютер. Для этого могут быть разные причины, и часть из них, безусловно, является уважительными. Восстановление потерянного исходного файла, передача сайта от одного дизайнера другому, да мало ли! В Dreamweaver MX для приема данных с сервера используется тот же простой метод, что и при публикации: команда **Site | Get** из меню панели **Site** или кнопка с зеленой стрелкой, направленной вниз, на этой же панели.

Как и при публикации, можно копировать весь сайт и только выделенные файлы (вместе со связанными или без таковых). Файлы обычно следует

выделять в режиме **Remote View** (просмотр удаленного сайта) на панели **Site**. Но теоретически вы можете выделять файлы внутри локального сайта — если у них есть аналоги на удаленном сервере, то они будут загружены.

Синхронизация

Единой командой, позволяющей одним махом обновить все измененные страницы как на сервере, так и в локальной копии, является синхронизация сайта. Выберите команду **Site | Synchronize** на панели **Site**, и перед вами откроется диалоговое окно синхронизации со следующими параметрами (рис. 17.19).

- **Synchronize** — раскрывающийся список, в котором вы можете выбрать одно из двух: **Entire <*SiteName*> Site** (где ***SiteName*** — имя сайта в Dreamweaver) — синхронизация всего сайта или **Selected Remote (Local) Files Only** — только выбранные файлы.
- **Direction** — направление синхронизации, в раскрывающемся списке можно указать одно из трех значений:
  - **Put newer files to remote** — скопировать все обновленные файлы с локального сайта на Web-сервер;
  - **Get newer files from remote** — забрать обновленные файлы с сервера на локальный сайт;
  - **Get and Put newer files** — соломоново решение, которое заключается в том, чтобы скопировать обновленные файлы с сервера на локальный сайт, а обновленные файлы с локального сайта на сервер.

При синхронизации отдельных файлов, вы можете выбирать файлы как внутри локального, так и внутри удаленного сайта (не одновременно, разумеется, — панель **Site** на это не рассчитана).

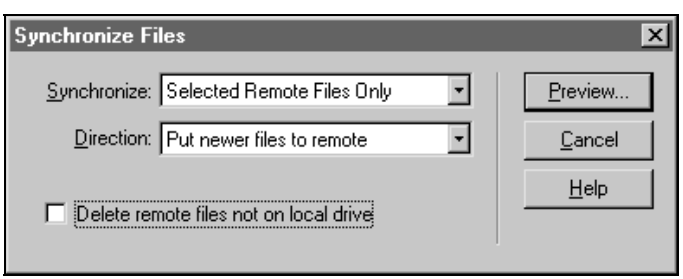


Рис. 17.19. Диалоговое окно синхронизации с удаленным сайтом

Коллективная работа над сайтом

При работе в тесном коллективе над одним проектом часто возникают проблемы, что кто-то затер чужие файлы, а кто-то влез со своими изменениями туда, куда его не просили. Будем реалистами — если не разделять полномочия

между дизайнерами, коллективная работа над проектом очень быстро превращается в свалку, в которой неразбериха является источником безответственности и многочисленных ошибок. Во избежание этого, в Dreamweaver MX предусмотрен мудрый механизм пометок, с помощью которого можно заблокировать свои файлы от их изменения другим дизайнером. Предполагается, конечно, что все дизайнеры в группе работают в Dreamweaver, так как этот механизм не работает внутри HTML-редакторов другого типа.

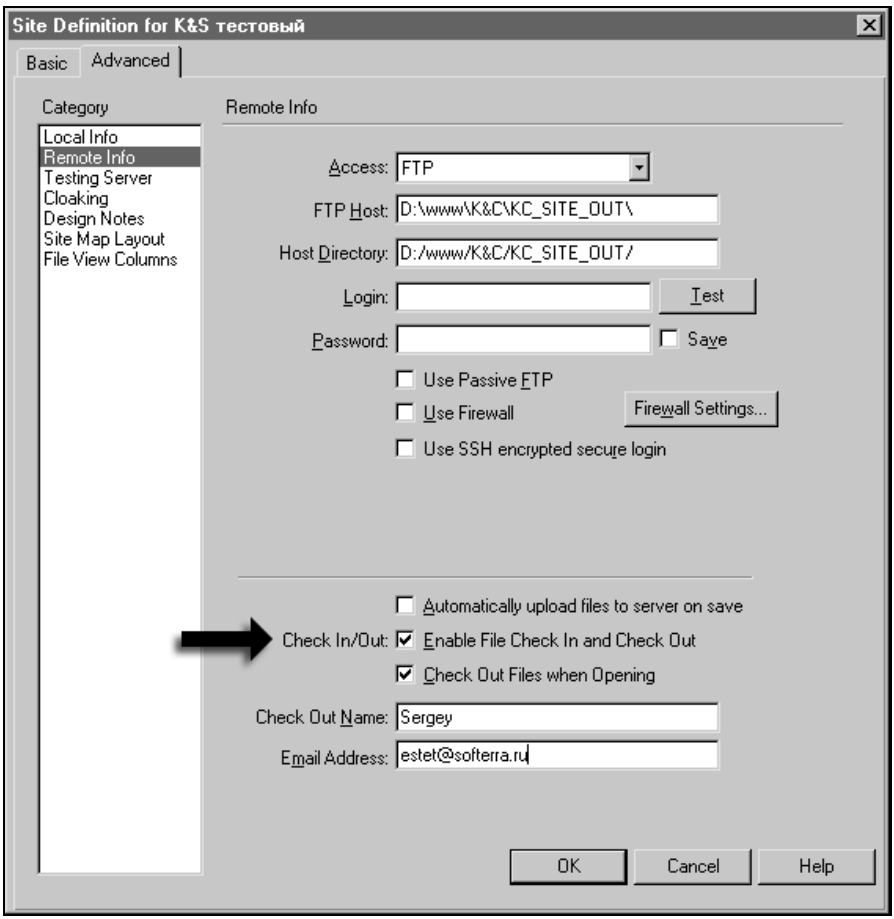


Рис. 17.20. Настройка отметок в свойствах проекта Dreamweaver

Чтобы включить механизм отметок, откройте свойства проекта, дважды щелкнув по его имени в первом списке на панели **Site**. В диалоговом окне с параметрами проекта переключитесь на категорию **Remote Info** (выбрав одноименную строку в списке слева). Установите флажок **Enable File Check**

In and Check Out и определите параметры, которые появятся при этом (рис. 17.20):

- **Check Out Files when Opening** — если установить флажок, то все файлы, которые вы откроете с помощью двойного щелчка на панели **Site**, будут автоматически записаны как ваши. Но это, тем не менее, не будет происходить при использовании команды меню **File | Open**.
- **Check Out Name** — имя или псевдоним дизайнера для обозначения авторства файлов.
- **Email Address** — электронный адрес для связи с автором.

Имя и электронный адрес, указанный дизайнером в параметрах авторизации, будут указаны рядом с именем его файлов на панели **Site**.

Суть отметок состоит в том, что они сообщают "сейчас с этими файлами работает такой-то дизайнер" и для всех остальных изменение этих файлов заблокировано. Для того чтобы отметить файлы, следует выделить их на панели **Site** и выполнить одно из действий:

- выберите команду меню **Site | Check Out** на панели **Site**;
- нажмите на панели **Site** кнопку **Check Out**, значок которой выглядит, как голубая стрелка с замком.

При этом последние версии отмеченных файлов загружаются с удаленного сервера, что аналогично команде **Get** при индивидуальной работе. После того как файлы были отредактированы, можно снять с них пометки с помощью одного из двух методов:

- выберите команду меню **Site | Check In** на панели **Site**;
- нажмите на панели **Site** кнопку **Check In**, в виде зеленой стрелки с галочкой.

При этом отредактированные файлы загружаются на удаленный сервер, что аналогично выполнению команды **Put** при индивидуальной работе. После того как отметки сняты, любой другой дизайнер может получить к ним доступ, отметить их или просто отредактировать.

Физически отметка выбранного файла осуществляется в Dreamweaver путем создания на удаленном сервере специального файла с названием file.ext.lck, где **file.ext** — имя и расширение выбранного файла. Внутри такого файла содержится информация об авторе, который в данный момент работает над отмеченным файлом.

Маскирование файлов

В процессе работы Dreamweaver часто создает внутри локального сайта дополнительные папки и размещает в них служебные файлы, необходимые для выполнения его некоторых функций. Так, при создании и использовании библиотечных элементов, внутри локального сайта появляется папка Library,

в которой Dreamweaver хранит библиотечные элементы. При использовании шаблонов аналогичным образом возникает папка Templates, в которой размещаются шаблонные элементы. А кроме того, внутри локального сайта, как показывает практика, часто скапливаются неиспользованные файлы, неудачные попытки или просто тестовые страницы, которые создает сам Web-дизайнер. Размещать весь этот мусор (с точки зрения посетителя) на сервере, вместе с работающими страницами, не имеет никакого смысла.

Но я не призываю вооружиться веником и тряпкой, чтобы провести генеральную уборку перед сдачей сайта (хотя это было бы не лишним). Вместо этого мы сейчас познакомимся с замечательным механизмом в Dreamweaver, который носит английское название **Cloaking**, что в переводе на русский означает *"Маскирование"*.

Маскирование позволяет исключить заданные файлы и целые папки из обработки в Dreamweaver. Такие файлы и папки будем называть *маскированными*. Они не участвуют в обмене данными с удаленным сайтом. Кроме того, для них перестают работать следующие функции:

- тестирование с помощью отчетов;
- поиск и замена данных;
- проверка ссылок;
- работа с активами — все графические изображения, цвета, ссылки и т. д., находящиеся в маскированных файлах, не отображаются на панели **Assets**;
- проверка обновлений на удаленном и локальном сайтах;
- обновление шаблонов и библиотечных объектов.

Как видим, маскирование — отличный способ скрыть неиспользуемые файлы, которые не предназначаются для публикации на сайте, к примеру, альтернативные варианты, не утвержденные заказчиком. Для маскирования необходимо выполнить два следующих шага:

1. Выделите на панели **Site** нужные файлы и папки, можно несколько сразу.
2. В меню панели **Site** выберите команду **Site | Cloaking | Cloak**.

Маскированные файлы отображаются на панели **Site** со значками, перечеркнутыми красной чертой (рис. 17.21). Они больше не участвуют в наших играх с сайтом и временно считаются выбывшими из строя. Чтобы вернуть их обратно, достаточно снова выделить их и применить команду **Site | Cloaking | Uncloak**. Можно даже сразу снять маскирование со всех файлов, не выделяя их, с помощью другой команды **Site | Cloaking | Uncloak All**. Помните, что данные команды расположены в меню панели **Site**, а не в главном меню, и удача будет на вашей стороне!

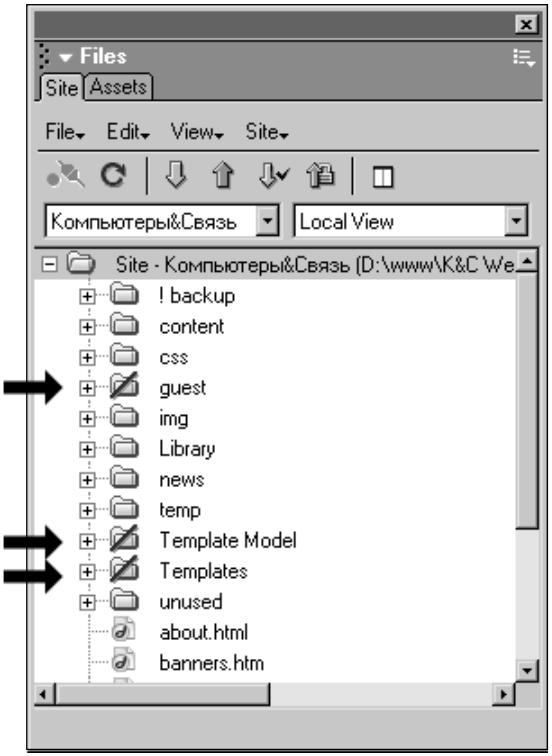


Рис. 17.21. Маскированные файлы отображаются на панели **Site** с перечеркнутыми значками

Кроме маскирования выделенных файлов, в Dreamweaver можно включить автоматическое маскирование для выбранных типов файлов. Для этого следует зайти в свойства проекта, *(см. разд. "Свойства проекта" данной главы)* и в списке слева выбрать категорию **Cloaking**, чтобы переключиться на параметры маскирования (рис. 17.22).

- **Enable Cloaking** — включить маскирование. По умолчанию в Dreamweaver этот флажок всегда установлен, и мы сейчас оставим его в таком же состоянии. Но если вы хотите запретить маскирование для сайта, необходимо сбросить флажок.
- **Cloak Files Ending With** — то, что нам надо. Установите флажок и в активировавшемся поле введите расширения для файлов, которые полагается маскировать автоматически. По умолчанию там уже стоят два типа файлов — png (расширение файлов графического редактора Macromedia Fireworks) и fla (расширение файлов анимационного пакета Macromedia Flash).

Маскирование является свойством проекта в Dreamweaver, и таким образом, все его настройки выполняются отдельно для каждого нового сайта, который редактируется в этом пакете. А сейчас, под занавес, вы узнаете страшный

секрет — маскирование не является абсолютным. Если вы выделите маскированный файл или папку на панели **Site**, то сможете и разместить их на сервере, и применить к ним любую операцию поиска, замены или проверки. Маскирование выключает файлы только из тех операций, которые применяются ко всему сайту целиком. Но личный подход к отдельным файлам позволяет обойти маскирования. Это еще один повод задуматься над всемогуществом личных связей — они работают даже в Dreamweaver!

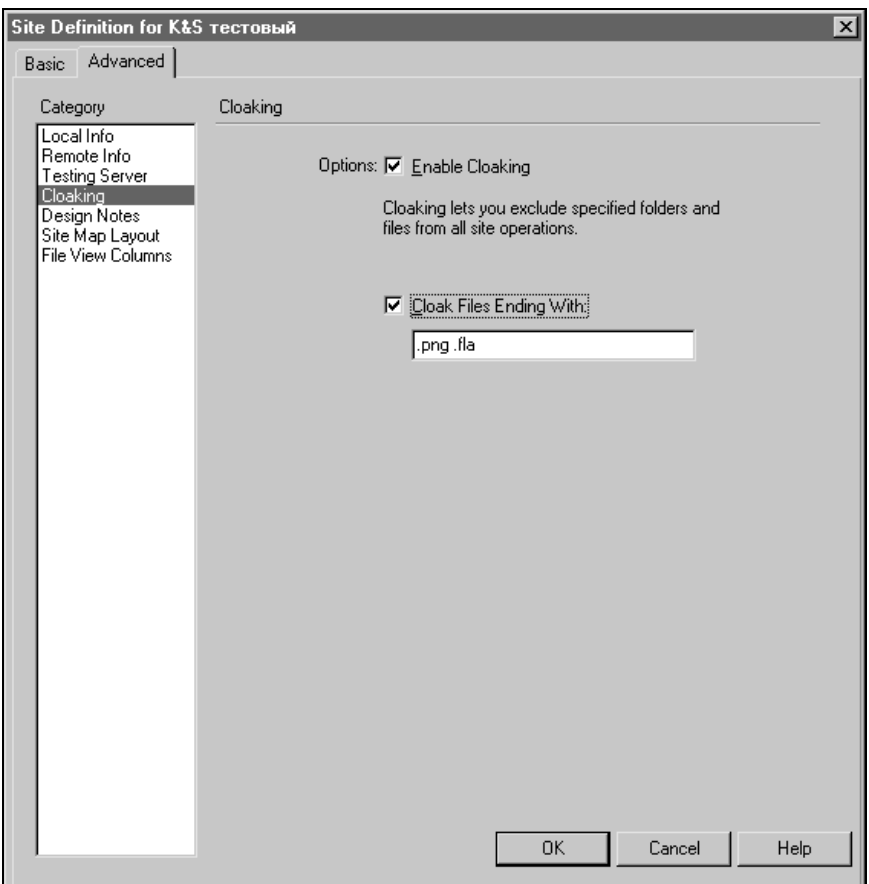


Рис. 17.22. Настройки маскирования в параметрах проекта Dreamweaver

Приложение 1

Настройка Dreamweaver MX

В своей работе Dreamweaver MX руководствуется некоторым набором правил, которые могут быть изменены пользователем по своему усмотрению. Опытные пользователи называют эти правила установками программы. Возможно, некоторые читатели еще помнят магические слова, которые произносил в 80-х годах прошлого века известный психотерапевт и телевизионный кудесник Анатолий Кашпировский: "Даю установку на". Прочитав эту часть книги, вы сможете обратиться к Dreamweaver MX со словами "Даю установку". Пристально смотреть на экран, и тем более разводить руками, необязательно — Dreamweaver MX все равно этого не оценит.

Зато он прекрасно поймет, что вы хотите, когда откроете диалоговое окно с его настройками. Для этого выполните команду меню **Edit | Preferences** или комбинацию клавиш <Ctrl>+<U>. Сейчас я не буду давать ссылку на картинку с изображением этого диалогового окна — его вид меняется в зависимости от выбранной группы настроек. Чтобы выбрать группу, щелкните по ее названию в большом и длинном списке слева. Ниже идет описание настроек, разбитое на группы, в том порядке, в каком они присутствуют в этом списке.

Чтобы сделанные настройки вступили в силу, всегда нажимайте кнопку **OK**. Чтобы выйти из диалогового окна без изменений настроек, нажмите кнопку **Cancel**. Желающие могут нажать кнопку **Help** и прочитать интерактивную помощь по настройкам из данной группы. Впрочем, там не будет ничего принципиально нового, что отличалось бы от информации, изложенной в этой книге. Наоборот, кое-кого может даже затруднить некое разногласие между описанием настройки в помощи и действительностью. Так, параметр **Insert Panel** из группы общих настроек как он значится в диалоговом окне на самом деле, в файле помощи фигурирует как **Insert Bar**. Не хочу злорадствовать, но позвольте заметить, что, читая эту книгу, вы читаете лучший и отвечающий нашей действительности, я уже не говорю — языку, справочник.

Общие настройки

Группа **General** отвечает за самые общие свойства пакета, в том числе и за его внешний вид. Одним из ключевых параметров является общий стиль

интерфейса Dreamweaver, который можно сменить, нажав кнопку **Change Workspace**. В появившемся диалоговом окне вы сможете выбрать между интерфейсом в стиле старой версии, Dreamweaver 4, или новым, в стиле Dreamweaver MX (рис. П1.1). Кроме того, для стиля Dreamweaver MX имеется флажок **HomeSite/Coder-Style**, установив который, вы заставите Dreamweaver выглядеть как популярный текстовый HTML-редактор HomeSite. Помните, что сделанный выбор вступит в силу только при следующем запуске Dreamweaver.

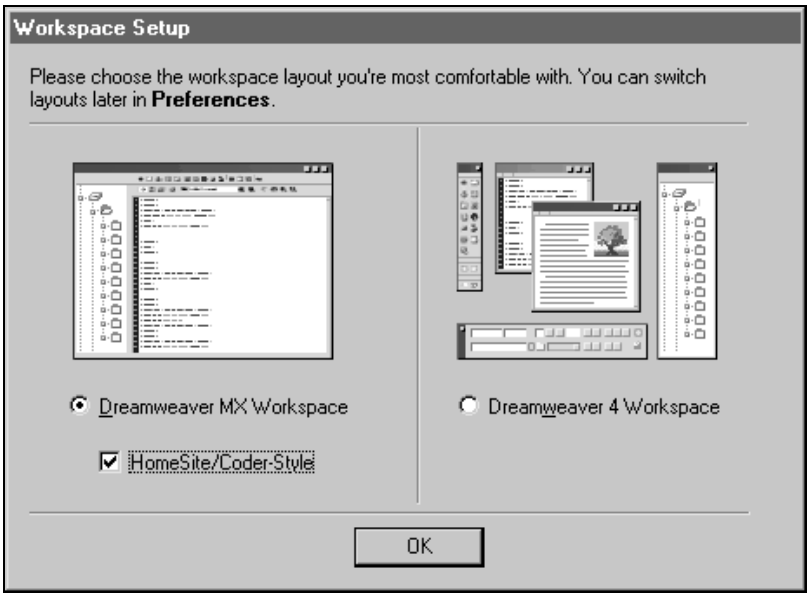


Рис. П1.1. Диалоговое окно для выбора стиля интерфейса Dreamweaver

Другие параметры в группе общих настроек, хотя и не так сильно востребованы, тоже являются довольно интересными (рис. П1.2). Заметьте, что часть настроек, что выше кнопки **Change Workspace**, относится к общим свойствам интерфейса и озаглавлена надписью **Document Options**:

- **Show Only Site Window on Startup** — установка флажка имеет смысл, только если вы выбрали для Dreamweaver MX старый стиль интерфейса, как в четвертой версии, с "плавающими" окнами и панелями. Если флажок установлен, то при запуске Dreamweaver MX будет появляться не новая чистая страница, а только окно панели **Site** вместе с некоторыми другими инструментами.
- **Open Files in New Window** — когда в Dreamweaver используется команда меню **File | Open**, то выбранный файл открывается в текущем окне, замещая предыдущий редактируемый документ (который закрывается).

Чтобы эта команда приводила не к замещению, а к открытию документов в новых окнах, установите флажок **Open Files in New Window**.

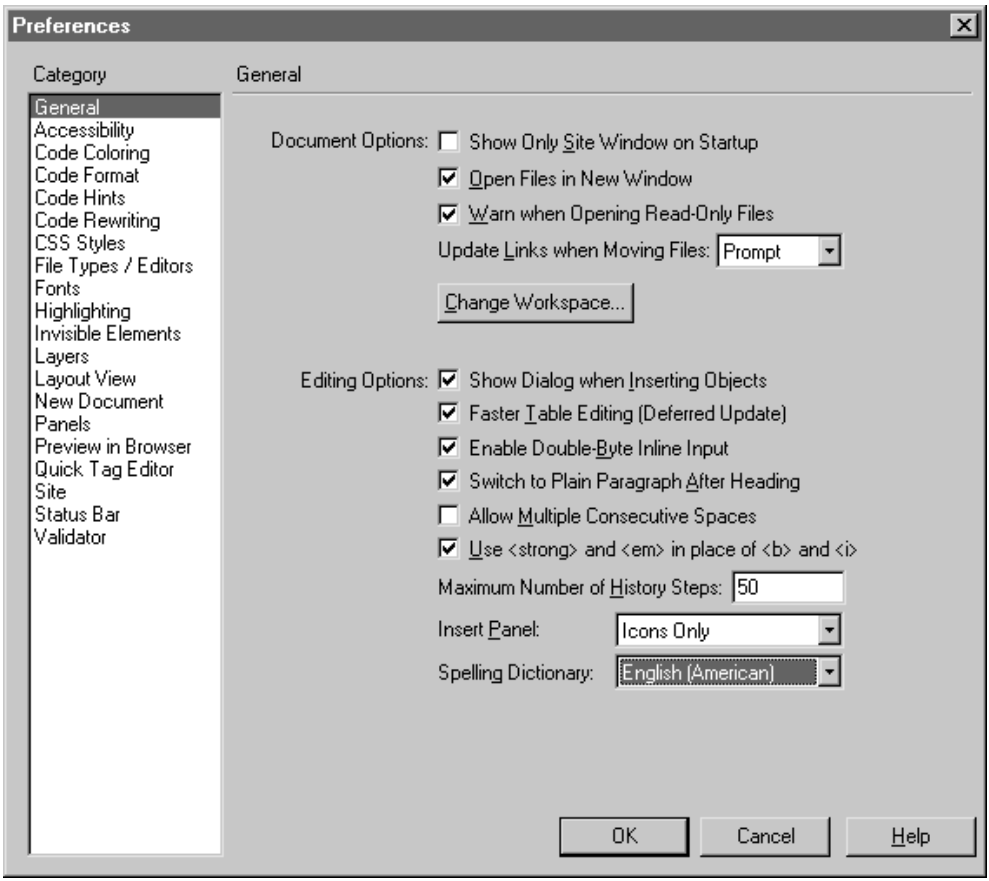


Рис. П1.2. Группа общих настроек **General**

- **Warn When Opening Read-Only Files** — если установлен флажок, Dreamweaver при открытии файлов, помеченных только для чтения, будет выдавать предупреждающее окно, в котором можно выбрать действия для этого файла: просмотр, снятие атрибута "только для чтения" или отмена открытия. Если флажок сброшен, Dreamweaver просто открывает такой файл, а при попытке сохранить сделанные в нем изменения, перезаписывает исходный файл.
- **Update Links When Moving Files** — раскрывающийся список, в котором представлены варианты обновления ссылок при перемещении файлов. Если вы выберете из раскрывающегося списка вариант **Always**, то обнов-

ление будет происходить при каждом перемещении файла, на который есть ссылка, использующаяся внутри сайта. Вариант **Never** означает, что такого обновления никогда не будет. При выборе **Prompt** при перемещении файлов Dreamweaver будет запрашивать разрешение на обновление у пользователя.

Вторая часть настроек относится уже скорее к редактированию документов и титулована как **Editing Options**:

- **Show Dialog When Inserting Objects** — показывать диалоговое окно при добавлении объектов к Web-странице. Обычно в таких случаях Dreamweaver выдает диалоговое окно **Select File**, в котором вы можете указать путь к исходному файлу и другие свойства объекта. Если сбросить флажок, то объект (к примеру, картинка) будет вставлять пустым, а его исходный файл и прочие свойства надо будет указывать с помощью панели **Properties** (Свойства) и других подручных средств.
- **Faster Table Editing (Deferred Update)** — быстрое редактирование таблицы. Если флажок установлен, Dreamweaver не обновляет отображение таблицы, пока вы работаете с ее содержимым. Для обновления требуется выделить объект или просто щелкнуть на странице вне таблицы. Если сбросить флажок, внешний вид таблицы будет обновляться каждый раз, когда будет изменяться ее содержимое.
- **Enable Double-Byte Inline Input** — разрешить прямой ввод символов с двухбайтовой кодировкой при редактировании документа. Установка этого флажка имеет смысл для японцев и китайцев или всех, кто использует японский или китайский язык. При сбросе флажка ввод двухбайтовых символов будет осуществляться при помощи специального диалогового окна. На работу с латинскими и кириллическими символами этот параметр не оказывает никакого влияния.
- **Switch to Plain Paragraph After Heading** — переключаться на обычный текст после ввода заголовка. Полезный параметр, суть которого сводится к тому, что если вы отформатировали текст с помощью тегов заголовка (`<h1>`, `<h2>` и т. д.), то при переводе строки (нажатии клавиши <Enter>) Dreamweaver следующую строку начнет с тега `<p>`, служащую для разметки абзаца обычного текста. Это обычная практика в текстовых редакторах — переключаться на обычный текст после ввода заголовка. Хотите ее нарушить? Тогда необходимо сбросить флажок, и после нажатия клавиши <Enter> форматирование заголовка продолжится — следующая строка будет заключена в тот же тег заголовка, что и предыдущая.
- **Allow Multiple Consecutive Spaces** — разрешить несколько подряд идущих пробелов. Обычно флажок не установлен, что соответствует принятой в HTML практике сокращать все пробелы до одного. Если установить флажок, то при вводе нескольких пробелов Dreamweaver будет подставлять в текст символы неразрывного пробела. Это обеспечит отображение нескольких подряд идущих пробелов в браузере.

- **Use and in place of <b> and <i>** — использовать теги `<strong>` и `<em>` вместо устаревших `<b>` и `<i>`. По умолчанию Dreamweaver для разметки текста полужирного начертания использует тег `<strong>`, а для курсивного — `<em>`, как рекомендует всемирный WWW-консорциум. Если вы хотите использовать устаревшие теги `<b>` и `<i>`, снимите флажок с этого параметра.
- **Maximum Number of History Steps** — максимальное количество шагов отмены или шагов истории в Dreamweaver. Просто введите нужное число.
- **Insert Panel** — внешний вид панели **Insert**. Возможно три варианта: **Icons only** — только значки, **Text only** — только текст и **Icons and Text** — значки и текст.
- **Spelling Dictionary** — словарь для проверки правописания. К сожалению, русский язык в списке отсутствует. Для выбора другого языка используйте его принятое обозначение на английском языке.

Доступность

Одно из нововведений в Dreamweaver MX — это поддержка доступности, если таким словом можно адекватно отразить английский термин **Accessibility**. Под этим термином подразумевается выполнение свода определенных правил, нацеленных на то, чтобы Web-страницы и программы были максимально доступны людям с ограниченными физическими возможностями. К примеру, люди со слабым зрением могут использовать специальные программы для чтения текста с мониторов.

В частности, это подразумевает обязательное использование текстовых описаний для графических изображений, а также разъясняющих подписей к таблицам и другим объектам, которые не могут быть сами по себе адекватно воспроизведены "на слух".

При вставке таких объектов, Dreamweaver может открывать дополнительное диалоговое окно, в котором следует задавать текстовые описания и другие параметры, увеличивающие доступность объекта. В данной книге работа с доступностью не рассматривается, так как это затрагивает весьма и весьма специфический круг вопросов. Тем не менее, давайте вкратце посмотрим на настройки из группы **Accessibility**, отвечающие за работу Dreamweaver с точки зрения доступности (рис. П1.3):

- **Show Attributes when Inserting** — группа флажков, установив которые, вы можете включить появление диалоговых окон с параметрами доступности при вставке следующих элементов:
  - **Form Objects** — элементы форм;
  - **Frames** — фреймы;

- **Media** — мультимедийные объекты: ролики Flash и Shockwave, музыкальные и видеофайлы;
- **Images** — графические изображения;
- **Tables** — таблицы.

❒ **Make Dreamweaver use Large Fonts** — включить использование шрифтов с большим размером в Dreamweaver.

❒ **Offscreen Rendering (Disable when using Screen Readers)** — предварительный рендеринг изображения интерфейса и редактируемых документов в памяти Dreamweaver. Если вы используете специальное устройство для чтения с экрана (Screen reader), то данную опцию рекомендуется отключить из-за возможных проблем.

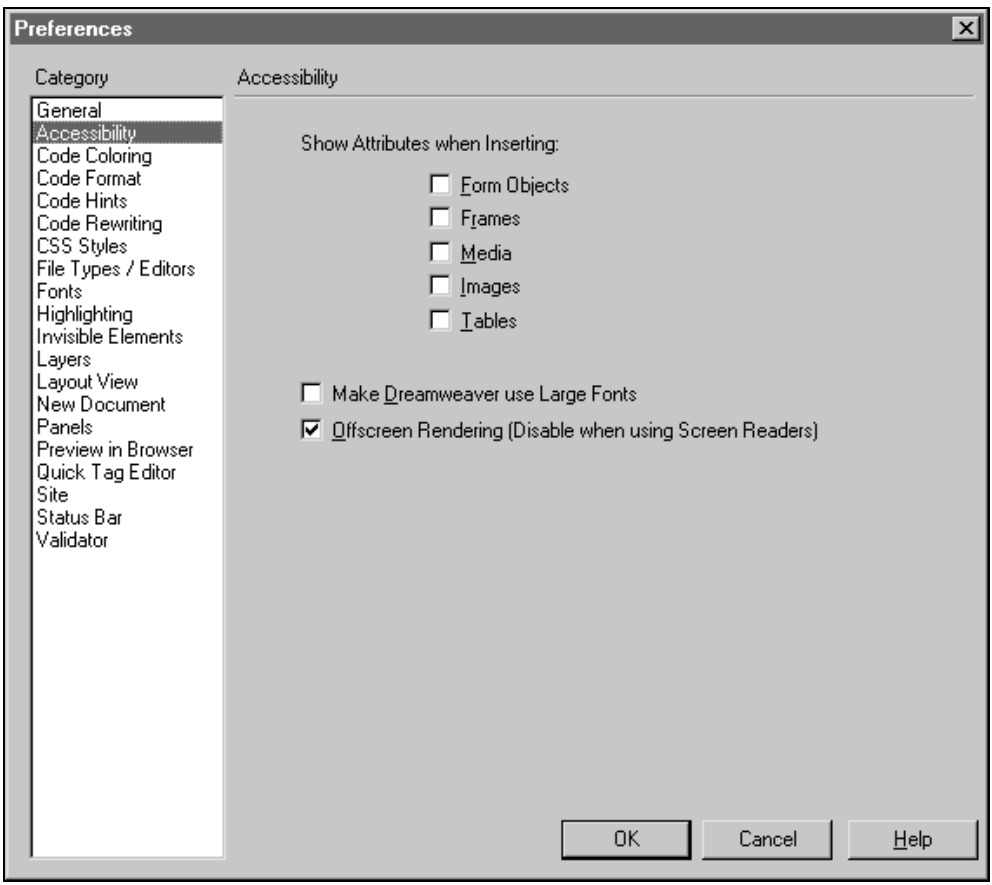


Рис. П1.3. Группа настроек доступности **Accessibility**

Подсветка кода

Группа параметров **Code Coloring** отвечает за цветовую разметку исходного кода при его редактировании в текстовом режиме (рис. П1.4). Для "русского уха" более примелькался почти жаргонный термин "подсветка кода", что и дало название этому разделу в книге. Вы можете подумать, что параметров всего два — список **Document Type**, обозначающий тип документа, и кнопка для выбора фонового цвета документа **Default Background**. На самом деле все гораздо сложнее. Список **Document type** используется для выбора типа документа, который можно редактировать в Dreamweaver. Каждому типу соответствует своя цветовая схема разметки, отредактировать которую можно, нажав кнопку **Edit Coloring Scheme**.

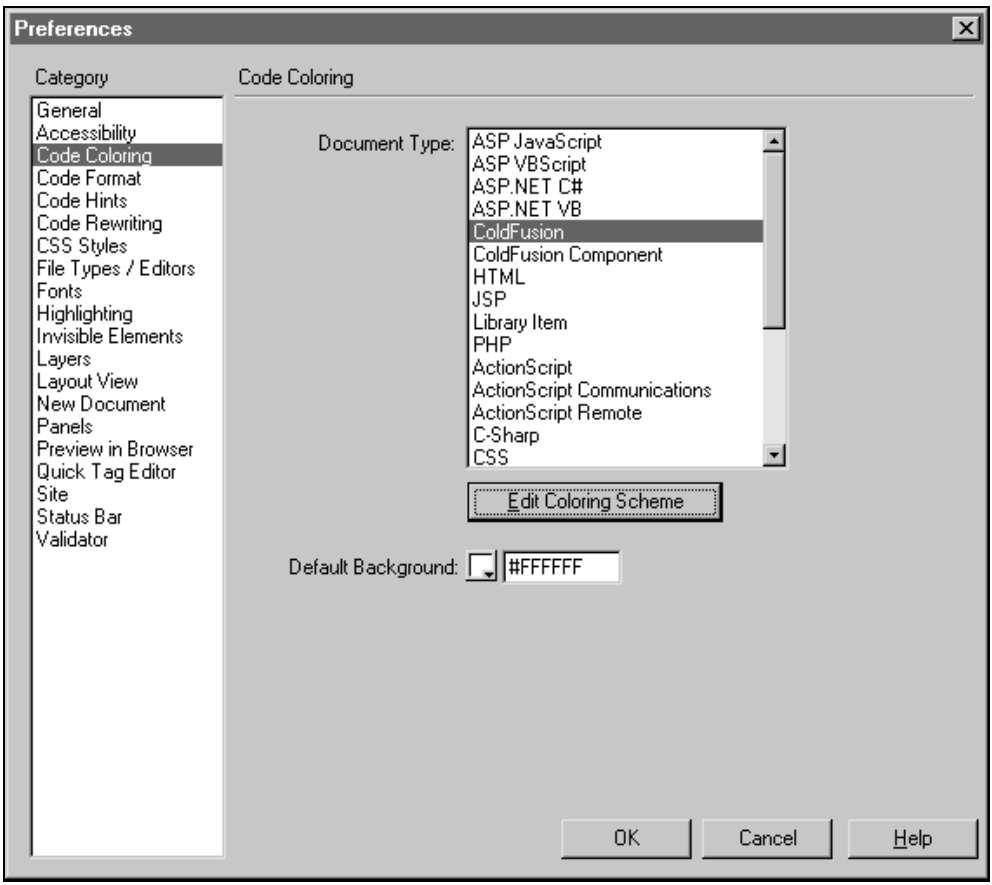


Рис. П1.4. Группа настроек цветовой разметки кода **Code Coloring**

В новом диалоговом окне **Edit Coloring Scheme for HTML** (редактирование цветовой схемы) (рис. П1.5), которое появится после этого, присутствуют следующие параметры:

- **Styles for** — список элементов кода, из которого вы выбираете текущий элемент (к примеру, тег для элементов формы);
- **Text Color** — цвет текста для выбранного элемента кода;
- **Background Color** — цвет фона для выбранного элемента;
- кнопки с буквами **B**, ***I*** и **U** служат для включения, соответственно, форматирования выделенного текста полужирным, наклонным или подчеркнутым начертанием;
- **Preview** — область предварительного просмотра с изображением всех элементов кода в образце документа.

Алгоритм редактирования цветовой схемы сводится к следующим действиям. Вы выбираете последовательно один за другим элементы кода и назначаете им цвет шрифта и фона, а также стили начертания. В окне предварительного просмотра можно оценить, как будет выглядеть примерный документ с выбранными параметрами разметки. Кстати, область **Preview** можно использовать и для процедуры выбора — просто щелкните в нем по нужному элементу кода.

Когда вы отредактируете цветовую схему, сохраните сделанные изменения, нажав кнопку **OK**, или отмените изменения с помощью кнопки **Cancel**. После этого вы вновь попадете в диалоговое окно с настройками Dreamweaver.

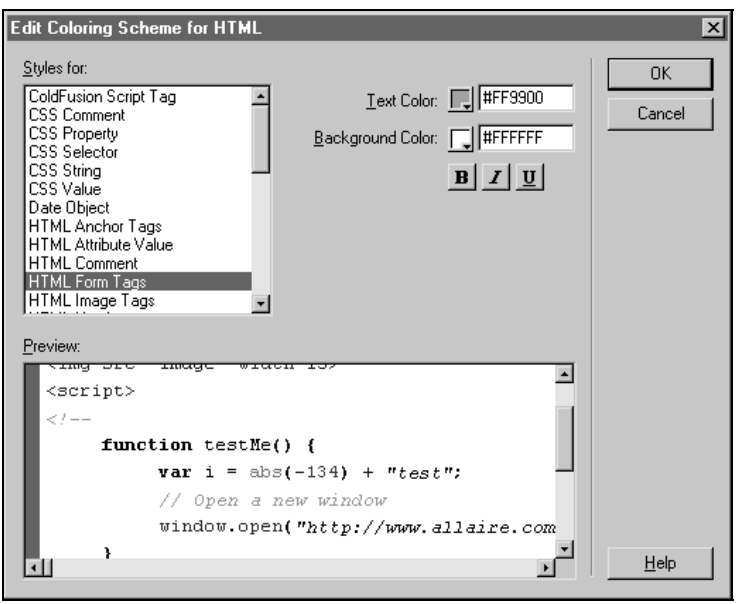


Рис. П1.5. Диалоговое окно **Edit Coloring Scheme for HTML**

Форматирование исходного кода

Настройки из группы **Code Format** (рис. П1.6) отвечают за форматирование исходного кода в Dreamweaver.

- **Indent** — если установлен флажок, то для каждого тега будут использоваться отступы от начала строки. Для тега, вложенного в другой тег, отступ увеличивается.
- **Use** — раскрывающийся список из двух пунктов — **Spaces** и **Tabs**. Он позволяет выбрать, как будут формироваться отступы — с помощью пробелов или знаков табуляции. Чтобы установить пробелы, выберите **Spaces**, а для знаков табуляции — **Tabs**.
- **Indent Size** — поле ввода величины отступа, указывается в пробелах или знаках табуляции (зависит от того, что выбрано в списке **Use**).
- **Tab Size** — ширина знака табуляции, который появляется при нажатии клавиши <Tab>. Эта величина измеряется в количестве символов, которое могло бы поместиться вместо одного знака табуляции.
- **Automatic Wrapping** — если установлен флажок, Dreamweaver осуществляет автоматический перевод строки всякий раз, когда ее длина в символах превысит значение, заданное в поле **After Column**. В отличие от перевода строки, который можно включить при настройке встроенного редактора, в данном случае строка действительно заканчивается. Но это происходит только тогда, когда перенос строки никак не может повлиять на отображение страницы в браузере. Поэтому строки исходного кода могут часто превышать значение, заданное с помощью поля **After Column**.
- **Line Break Type** — раскрывающийся список позволяет выбрать тип окончания строки, принятый в разных операционных системах.
- **Default Tag Case** — здесь можно выбрать, какими буквами будут отображаться теги по умолчанию — прописными (**<lowercase>**) или заглавными (**<UPPERCASE>**).
- **Default Attribute Case** — то же самое для атрибутов тегов.
- **Override Case Of** — два флажка в этой группе, **Tags** и **Attributes**, позволяют включить "силовой метод" для установки регистра тегов и атрибутов соответственно. Если вы установите оба флажка, то преобразование регистра произойдет сразу же, для всех открытых в Dreamweaver документов. И при открытии новых документов, все теги и атрибуты будут сразу преобразовываться к тому регистру, который вы задали в раскрывающихся списках **Default Tag Case** и **Default Attribute Case**.
- **No Break After TD** — установка флажка запрещает программе автоматически ставить перевод строки после тега `<td>`, что происходит, например, при вставке таблицы в тег.

- **Centering** — выравнивание по центру в HTML можно задавать разными способами: с помощью тега `<center>` или тега `<div>`. Выберите, какой способ вам по душе. В любом случае, оба тега соответствуют стандарту HTML 4, хотя `<center>` и поддерживается большим количеством браузеров.

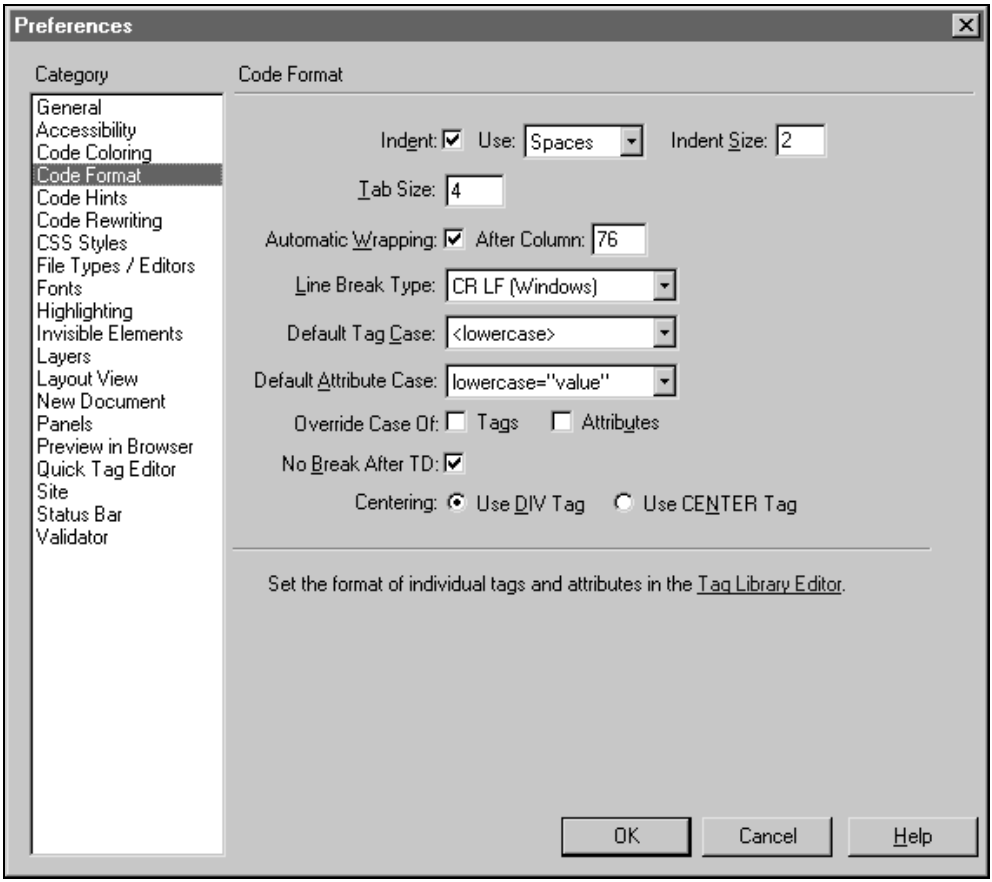


Рис. П1.6. Группа настроек для форматирования исходного кода **Code Format**

Система подсказок

Dreamweaver MX оснащен мощной системой для автозаполнения служебных и ключевых слов, использующихся в исходном коде, будь то HTML или другой язык разметки. За настройку этой системы отвечают параметры из группы **Code Hints** (рис. П1.7).

- **Enable Auto Tag Completion** — автоматическое закрытие парных тегов. При вводе открывающего тега вручную, Dreamweaver самостоятельно

поставит сразу же за ним его закрывающий тег. Пример: вводим тег `<strong>` — Dreamweaver автоматически дописывает `<\strong>`.

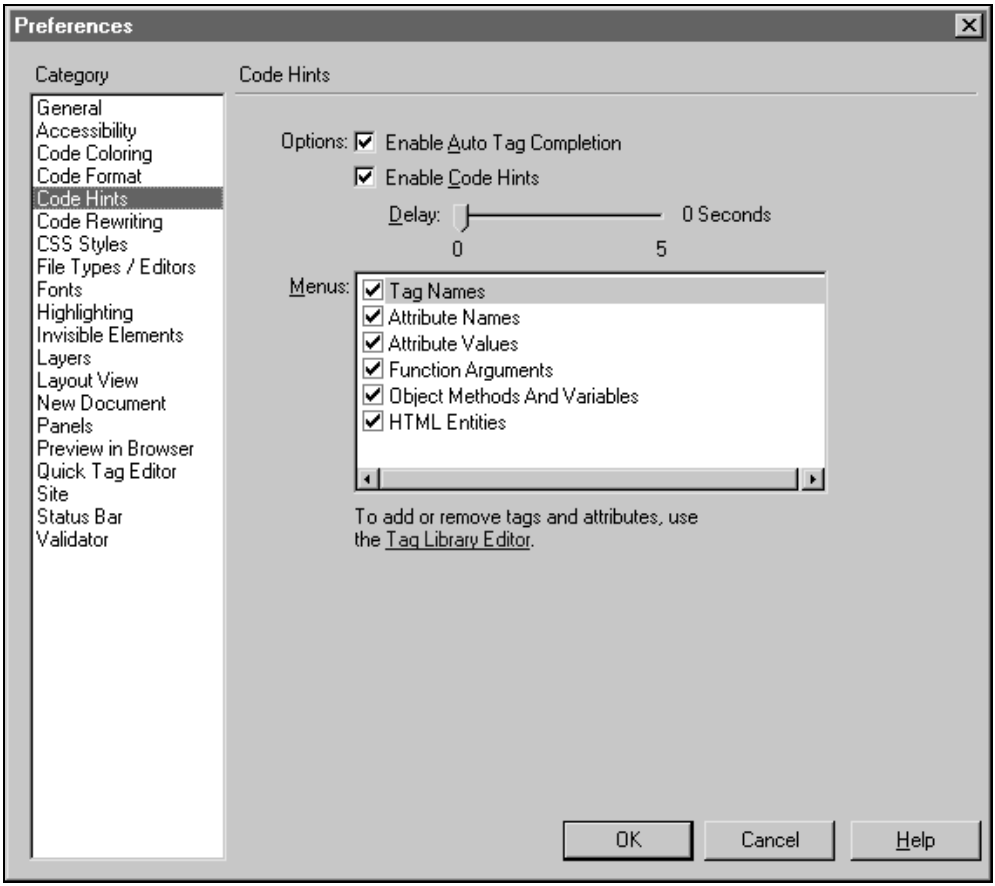


Рис. П1.7. Настройки для системы подсказок находятся в группе **Code Hints**

- **Enable Code Hints** — включение механизма подсказок. Сброс флажка приводит к отключению автозаполнения в Dreamweaver.
- **Delay** — задержка, в секундах, с которой появляются подсказки при работе с кодом.
- Список параметров **Menus** позволяет отдельно включать меню с подсказками для следующих элементов кода:
  - **Tag Names** — имена тегов;
  - **Attribute Names** — имена атрибутов тегов;
  - **Attribute Values** — значения атрибутов;

- **Function Arguments** — аргументы функций;
- **Object Methods And Variables** — методы и переменные объектов, к примеру, в JavaScript;
- **HTML Entities** — элементы HTML.

Подробнее о работе с технологией подсказок, как и вообще о работе с исходным кодом в Dreamweaver MX, вы можете прочитать в *главе 4*.

Правка кода

Группа флажков **Code Rewriting** отвечает за автоматическую правку исходного кода, которую осуществляет Dreamweaver (рис. П1.8). Вначале, под заголовком **Code Rewrite**, идут правила о том, что и как следует переписывать.

- **Fix Invalidly Nesting and Unclosed Tags** — исправлять неправильно вложенные (пересекающиеся) и незакрытые теги.
- **Rename Form Items when Pasting** — переименовывать элементы формы при вклейке их из буфера обмена. Элементы формы не должны иметь повторяющиеся имена. Вот почему, при копировании и вставке кнопки, к примеру, она должна быть переименована. Рекомендуется установить данный флажок.
- **Remove Extra Closing Tags** — удалять лишние закрывающие теги.
- **Warn when Fixing or Removing Tags** — выводить предупреждения об автоматическом исправлении или удалении тегов. Полезная функция, если вы хотите получить и автоматическую правку, и уверенность в том, что Dreamweaver не напортачит без вашего присмотра.

Установленный флажок **Never Rewrite Code** запрещает автоматическую правку в файлах с указанными расширениями. Вы можете добавить в этот список расширение для новых типов файлов, введя пробел, точку и расширение.

Подгруппа **Special Characters** отвечает за редактирование специальных символов, выходящих за рамки латинского алфавита.

- **Encode Special Characters in URLs Using %** — переводит все символы, содержащиеся в ссылках, в кодовые обозначения, начинающиеся со знака процента.
- **Encode <, >, & and " in Attribute Values Using &** — переводит символы угловых скобок, & и " в атрибутах тегов в кодовые значения, начинающиеся со знака &.

Для отключения настроек снимите флажок, для включения, соответственно, наоборот — установите требуемый флажок.

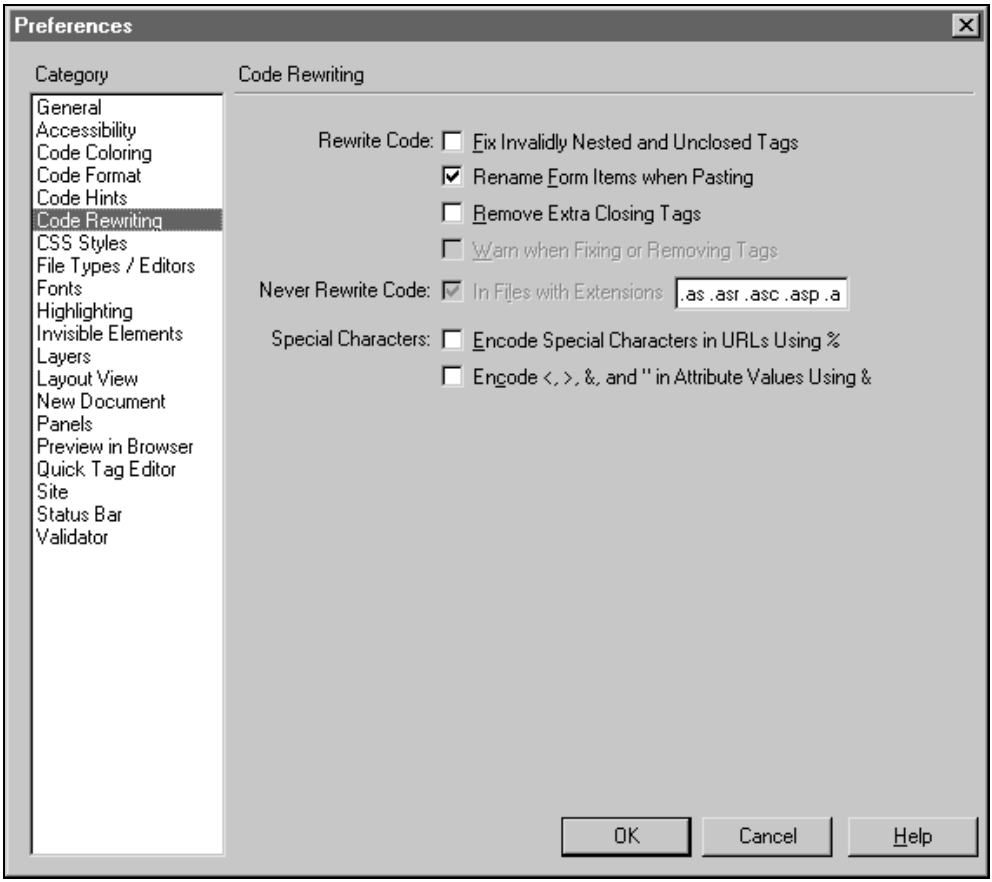


Рис. П1.8. Настройки автоматической правки кода сосредоточены в группе **Code Rewriting**

Стили CSS

Если вы используете в своей работе стили CSS (Cascade Style Sheet), вам будет небезынтересна группа настроек под названием **CSS Styles** (рис. П1.9). В общем-то, все настройки в этой группе отвечают за использование так называемых кратких описаний стилей. Что это такое? Это нечто вроде стенографии или приемов для конспектирования, которые используют студенты при записи лекций.

Обычно для стилей CSS используются полные описания атрибутов оформления, как в следующем примере:

```
body { font-family: "Times New Roman", Times, serif;
       font-size: 10px;
```

```
font-weight: bold;
font-style: normal; }
```

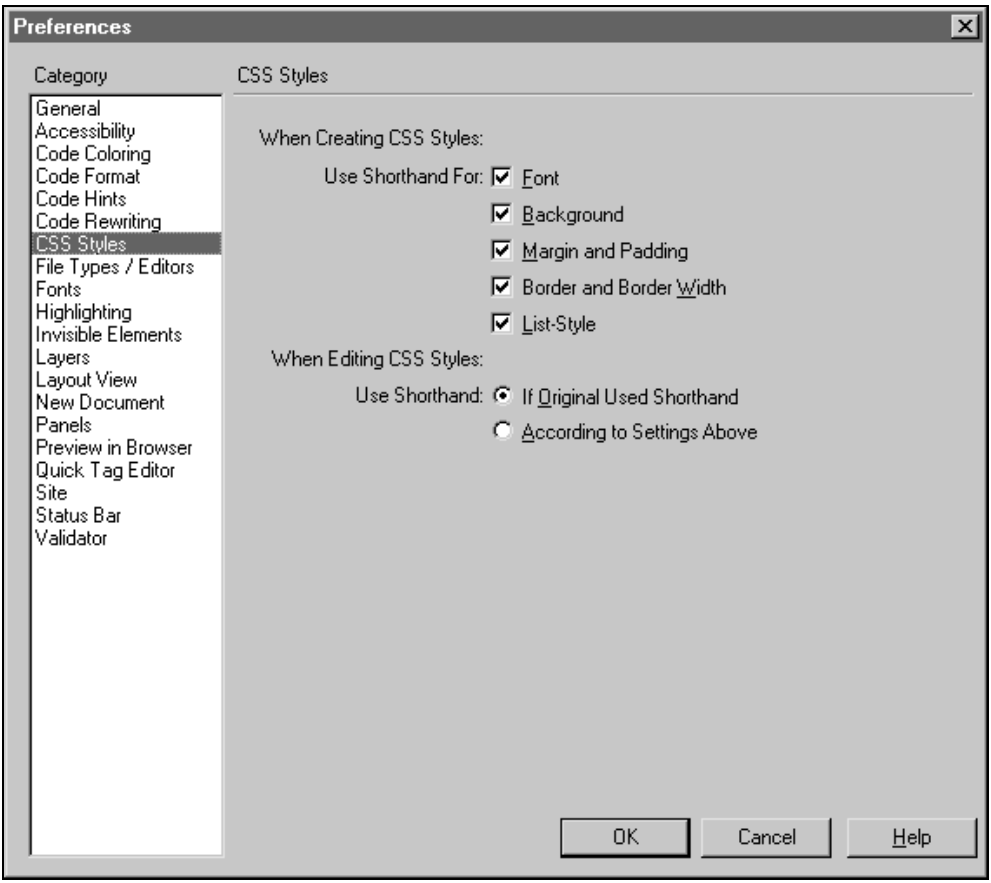


Рис. П1.9. Группа настроек **CSS Styles** управляет работой Dreamweaver со стилями CSS

Но современные браузеры способны понимать более краткие описания, которые зачастую содержат только значения параметров. Так, приведенный выше пример может быть записан в таком виде:

```
body {font: bold normal 10px "Times New Roman", Times, serif;}
```

Плюсом краткого описания является более компактный код, который грузится быстрее. А в случае ручного кодирования краткое описание сокращает время создания стилей CSS. Минус заключается в том, что не все браузеры понимают сокращенные описания. Поэтому в Dreamweaver по умолчанию все опции, задающие краткое описание, отключены.

В подгруппе настроек **Use Shorthand For** можно включить использование кратких описаний, установив необходимый флажок для выбранного атрибута стиля:

- **Font** — свойства шрифта;
- **Background** — свойства фона;
- **Margin and Padding** — свойства границы и внутренних отступов блока;
- **Border and Border Width** — свойства рамки;
- **List-Style** — параметры списков.

Краткие описания, если они разрешены в настройках, используются при создании новых стилей CSS в Dreamweaver. Если же редактируется ранее созданный стиль, то Dreamweaver использует правило, которое выбирается из подгруппы **Use Shorthand**:

- **If Original Used Shorthand** — если в редактируемом стиле есть краткие описания, то их использование продолжается. Если в оригинале краткие описания не использовались, то Dreamweaver создает полные описания.
- **According to Settings Above** — в любом случае, Dreamweaver создает краткие или полные описания стилей согласно настройкам из подгруппы **Use Shorthand For**.

Форматы файлов

Настройки, собранные в группу **File Types/Editors** (рис. П1.10), определяют, как Dreamweaver будет обрабатывать различные типы файлов при их открытии в программе или при щелчке по ним на панели **Site**:

- **Open in Code View** — поле ввода содержит список форматов, которые будут открываться сразу в текстовом режиме. Как правило, это текстовые файлы, скрипты и стили CSS, находящиеся в отдельных файлах. Форматы задаются с помощью расширений, начинающихся с точки и отделенных друг от друга пробелами;
- **External Code Editor** — путь к внешнему HTML-редактору, который вы можете запускать из Dreamweaver;
- **Reload Modified Files** — действия, которые должен предпринять Dreamweaver, если документ, открытый в нем, был изменен запущенным внешним HTML-редактором (или другой программой). В раскрывающемся списке выберите один из трех вариантов:
  - **Always** — всегда обновлять такой документ;
  - **Never** — никогда не обновлять измененный документ. Для обновления необходимо заново открыть его или обновить вручную;
  - **Prompt** — выводит сообщение об обновлении, на которое должен обратить внимание пользователь;

- **Save on Launch** — список, определяющий, следует ли предварительно сохранить документ на жестком диске при запуске внешнего HTML-редактора. Возможно три значения:
  - **Always** — всегда сохранять документ;
  - **Never** — никогда;
  - **Prompt** — выводит сообщение об обновлении по выбору пользователя.

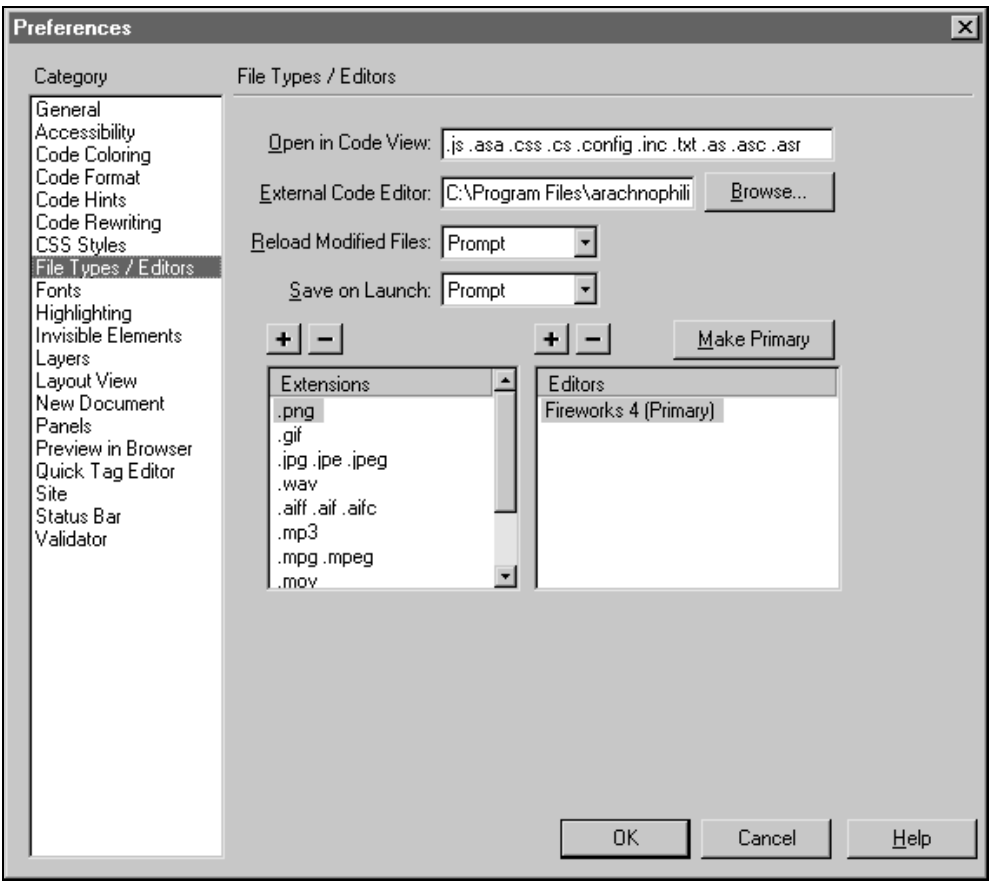


Рис. П1.10. Группа настроек **File Types/Editors** отвечает за обработку различных типов файлов в Dreamweaver MX

В нижней части диалогового окна располагаются списки форматов файлов и сопоставленных им редакторов. К примеру, если вы используете на Web-странице аудиофайл с записью своей группы, то, находясь в Dreamweaver, вы можете выбрать этот файл, чтобы запустить аудиоредактор для улучшения звучания или уменьшения размеров за счет дополнительного сжатия.

О том, какая программа на вашем компьютере является таким аудиоредактором, Dreamweaver догадается благодаря этим спискам.

Слева расположен список форматов файлов **Extensions**, а справа — список редакторов **Editors**, которые сопоставлены тому или иному формату. Для настройки списка **Extensions** применяются следующие приемы.

- Чтобы добавить новый формат файла, который сможет распознавать Dreamweaver, нажмите кнопку с плюсом над списком.
- Описание формата файла задается с помощью его расширения, которое начинается с точки. Если одному формату соответствует несколько расширений, они разделяются пробелами.
- Для редактирования описания формата, выберите его в списке форматов — строка превратится в поле ввода.
- Для удаления формата из списка выделите его, а затем нажмите кнопку с минусом.

Выделив формат в списке, вы можете определить для него подходящий редактор.

- Чтобы добавить редактор к списку, нажмите кнопку с плюсом и в открывшемся диалоговом окне укажите путь к редактору.
- Если вы определили несколько редакторов, то можете выбрать главный из них. Главный редактор вызывается с помощью кнопки **Edit** на панели **Properties** или простым щелчком по файлу, в то время как остальные могут быть вызваны с помощью команд контекстного меню. Главный, или, как его еще можно назвать, первичный редактор, назначается с помощью кнопки **Make Primary**.
- Для удаления редактора из списка — выделите его и нажмите кнопку с минусом.
- Двойной щелчок мышью по редактору в списке **Editors** приводит к открытию стандартного диалогового окна, в котором можно выбрать другой файл, то есть другую программу, которая будет играть роль редактора.

Шрифты

Установки для шрифтов, используемых в Dreamweaver, — это первостепенное, что необходимо выполнять при первом запуске пакета (рис. П1.11). Группа настроек с названием **Fonts** решает, как будут отображаться национальные символы в Dreamweaver и будут ли они отображаться вообще. Отметьте самый важный параметр с этой точки зрения — список **Font Settings**, который позволяет установить национальную кодировку для правильного отображения шрифтов в Dreamweaver. Если вы планируете использовать на странице русскоязычные буквы, выберите в этом списке строку **Cyrillic**.

Примечание

Для правильного отображения кириллических шрифтов на Web-странице в Dreamweaver, следует также обязательно устанавливать кириллическую кодировку Windows-1251 в свойствах страницы.

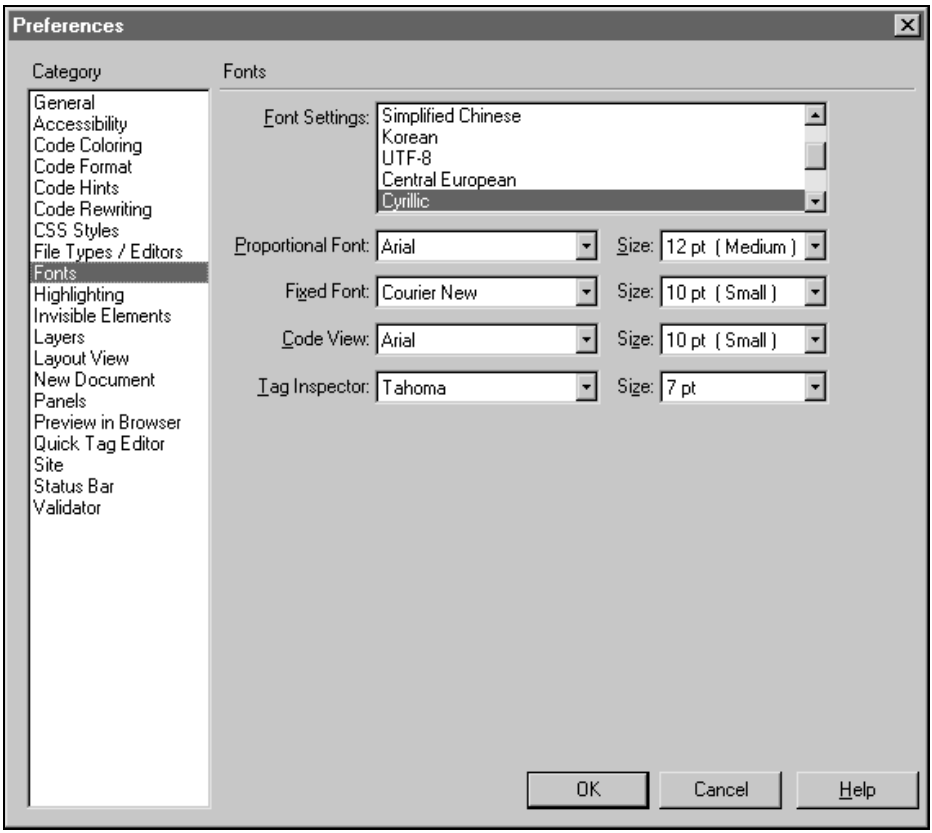


Рис. П1.11. Шрифтовые настройки в группе **Fonts**

Другие параметры задают шрифты, которые будут использоваться в Dreamweaver.

- **Proportional Font** — пропорциональный шрифт, который используется для отображения обычного текста. Пример: Times New Roman.
- **Fixed Font** — фиксированный шрифт, который используется для отображения текста внутри тегов `<code>`, `<pre>` и `<tt>`. Часто используемый пример: Courier.
- **Code View** — шрифт для текстового режима работы Dreamweaver, а также других инструментов, отображающих исходный код страницы.
- **Tag Inspector** — шрифт для панели **Tag Inspector**.

Общие рекомендации для установки этих параметров — выбирайте шрифты, которые поддерживают кириллицу, к примеру, системные Arial, Times New Roman, Courier.

Выделение

Настройки из группы **Highlighting** (рис. П1.12) задают цвет для рамки, которой выделяются используемые на странице шаблоны, библиотечные элементы, нестандартные теги, а также данные, передающиеся с сервера. Напротив каждого параметра есть кнопка-индикатор цвета с текстовым полем, в котором содержится код цвета. Кроме того, почти у каждого параметра справа находится флажок **Show**, который определяет, показывать цветную рамку для данного элемента или нет. Сами элементы соответствуют следующим надписям:

- **Editable Regions** — редактируемые области в шаблонах;

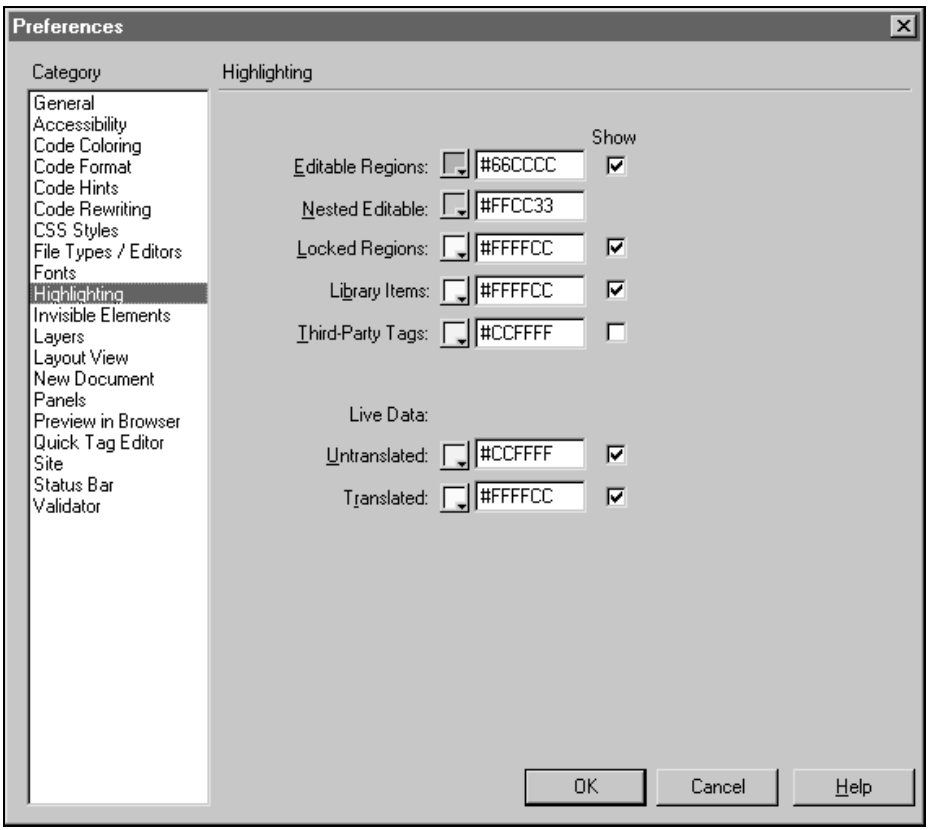


Рис. П1.12. Группа настроек **Highlighting** отвечает за цвет рамки, использующейся в вспомогательной разметке Dreamweaver

- **Nested Editable** — вложенные редактируемые области в шаблонах;
- **Locked Regions** — блокированные области в шаблонах. Подробнее о шаблонах читайте в *главе 10*;
- **Library Items** — библиотечные элементы;
- **Third-Party Tags** — нестандартные теги, добавленные к базе данных Dreamweaver;
- **Untranslated** — данные с сервера, которые не были обновлены;
- **Translated** — данные с сервера, которые были обновлены.

Напомню, что для того, чтобы описанные элементы были выделены цветной рамкой, кроме указанных параметров, следует также включить вспомогательную разметку в Dreamweaver.

Невидимые элементы

Невидимые элементы также относятся к вспомогательной разметке Dreamweaver, как и рамка выделения. Невидимыми их называют за то, что они не отображаются в браузере. Но для удобства, вы можете включить их отображение в Dreamweaver, если установите флажки на соответствующие параметры из группы **Invisible Elements** (рис. П1.13):

- **Named Anchors** — для именованных якорей (используются для ссылок внутри страницы);
- **Scripts** — скрипты;
- **Comments** — комментарии;
- **Line Breaks** — разрывы строки (теги `<br>`);
- **Client-Side Image Maps** — клиентские графические карты навигации;
- **Embedded Styles** — внедренные в страницу стили CSS;
- **Hidden Form Fields** — скрытые поля форм;
- **Form Delimiter** — рамка, показывающая границы формы на странице;
- **Anchor Points for Layer** — маркеры кода для слоев. Маркеры кода указывают, где на странице расположен HTML-код, соответствующий выделенному объекту;
- **Anchor Points for Aligned Elements** — маркеры кода для объектов, допускающих горизонтальное выравнивание по странице;
- **Visual Server Markup Tags (ASP, CFML)** и **Nonvisual Server Markup Tags (ASP, CFML)** — теги серверных скриптов, чье содержимое не может быть показано в визуальном режиме Dreamweaver.
- **Show Dynamic Text As** — метод обозначения динамического текста, который берется из базы данных при подключении к серверу;

- **Server-Side includes** — показывать содержимое файлов, входящих в тело страницы, с помощью технологии SSI (Server-Side includes — включения на стороне сервера).

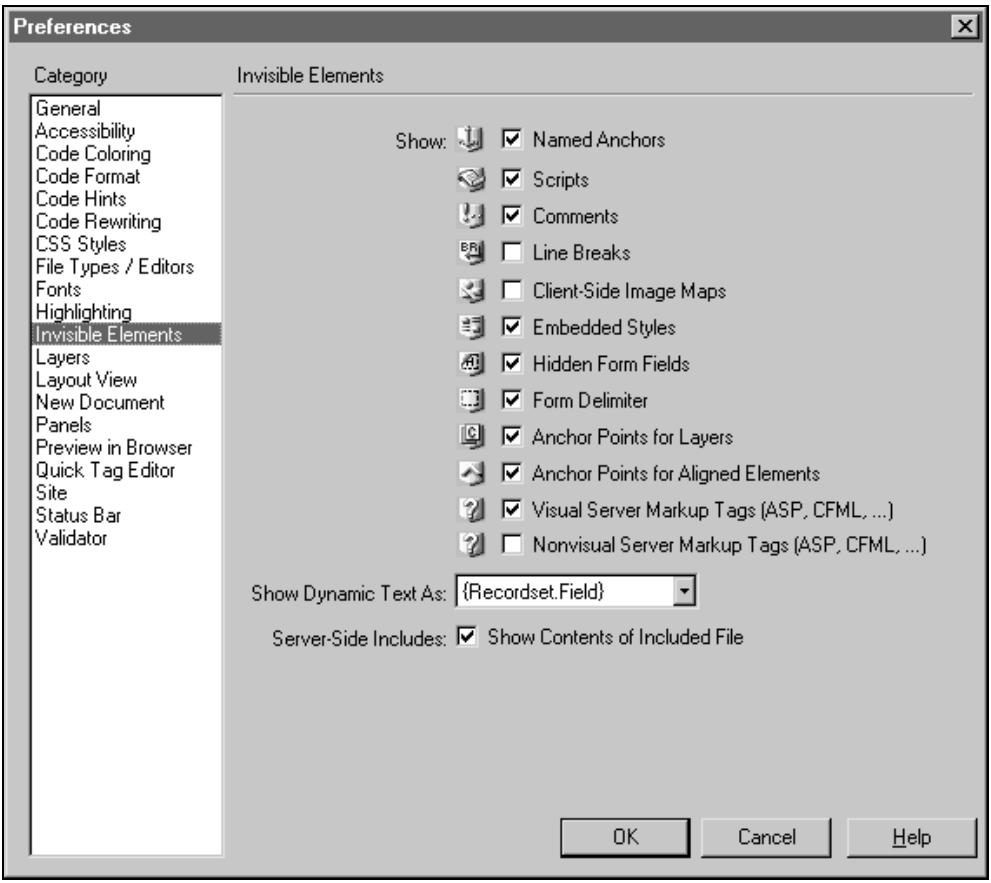


Рис. П1.13. Группа настроек **Invisible Elements** позволяет включать и выключать отображение отдельных элементов вспомогательной разметки Dreamweaver

Слои

Группа настроек **Layers** отвечает за свойства слоев, которые создаются с помощью Dreamweaver (рис. П1.14). Основная часть настроек определяет характеристики новых слоев по умолчанию, которые могут быть отредактированы в Dreamweaver уже после создания слоя:

- **Tag** — тег, с помощью которого кодируются слои в HTML;

- **Visibility** — видимость;
- **Width** — ширина в пикселах;
- **Height** — высота в пикселах;
- **Background Color** — цвет фона;
- **Background Image** — фоновое графическое изображение.

Примечание

О свойствах слоя рассказывается в *главе 13*.

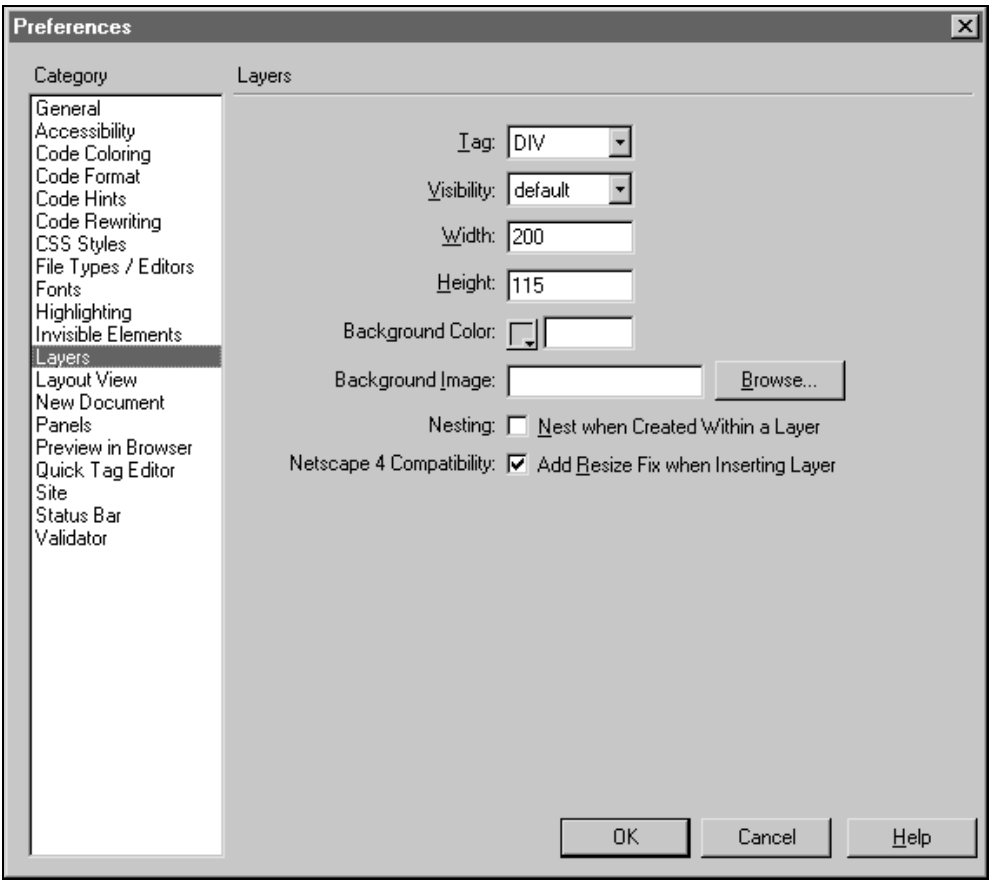


Рис. П1.14. Настройки из группы настроек **Layers** определяют свойства по умолчанию для создаваемых в Dreamweaver слоев

Два последних параметра влияют на общие принципы работы со слоями в Dreamweaver. Так, если сбросить флажок **Nesting**, то при попытке нарисо-

вать новый слой поверх другого, будет создан вложенный слой. А параметр **Netscape 4 Compatibility** является критическим, если вы хотите создать страницу, успешно отображающуюся в этом устаревшем браузере. Как известно, в Netscape Navigator 4 попытка изменить размеры окна со страницей, на которой используются слои, может привести к аварийному завершению работы браузера. Выход из положения — использование специального скрипта, который будет перезагружать страницу каждый раз, когда размеры окна браузера будут меняться. Установка флажка **Netscape 4 Compatibility** включает в Dreamweaver автоматическое добавление такого скрипта, если на странице используются слои.

Режим макетирования для таблиц

Настройки из группы **Layout View** (рис. П1.15) влияют на отображение таблиц в режиме макетирования. В этом режиме вы можете рисовать ячейки

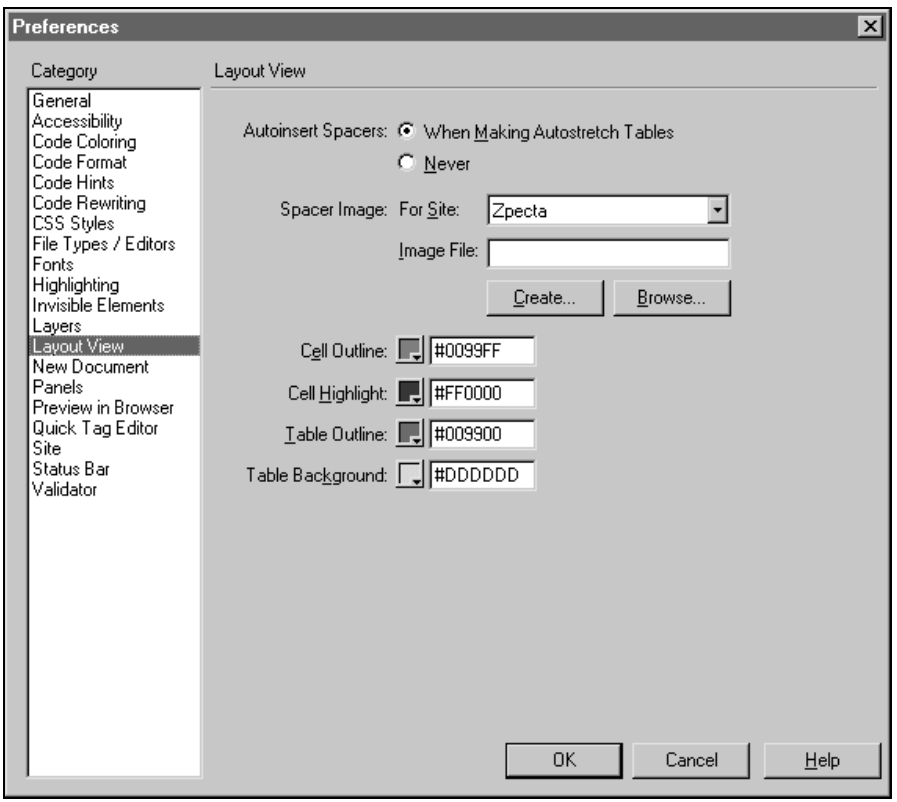


Рис. П1.15. Настройки из группы **Layout View** влияют на отображение таблиц в режиме макетирования

внутри таблиц, как произвольно расположенные объекты. Всю рутинную работу по переводу такого рисунка в грамотно составленную таблицу выполняет Dreamweaver. Мы можем частично повлиять на этот процесс, определяя соответствующие параметры.

- **AutoInsert Spacers** — вставка графических растяжек для фиксирования размеров таблиц. Здесь можно выбрать переключатели **When Making Autostretch Tables**, который включает, либо **Never**, который отключает вставку графических растяжек.
- **Spacer Image** — два параметра, которые позволяют указывать файл, в котором содержится графическое изображение для растяжки:
  - **For Site** — выберите в этом списке сайт, в котором для таблиц определяется растяжка;
  - **Image File** — путь к файлу, который можно либо создать, нажав кнопку **Create** (запустится графический редактор), либо выбрать в стандартном диалоговом окне, нажав кнопку **Browse**.

Остальные параметры определяют цвета, которыми выделяются различные части таблицы при работе в режиме макетирования:

- **Cell Outline** — рамка вокруг ячейки, созданной пользователем;
- **Cell Highlight** — фон ячейки, созданной пользователем;
- **Table Outline** — рамка вокруг всей таблицы;
- **Table Background** — фон всей таблицы.

Новый документ

О том, каким будет новый документ, созданный в Dreamweaver, нам поведают параметры из группы **New Document** (рис. П1.16). Список **Default Document Type** позволяет задать тип документа по умолчанию. Обычно там стоит HTML, но вы можете выбрать из списка любой другой тип, более отвечающий вашим задачам. Тип документа влияет на содержание исходного кода в документах, создаваемых с помощью сочетания клавиш <Ctrl>+<Shift>+<N> (создание нового документа в текущем окне).

Раскрывающийся список **Default Encoding** определяет кодировку языка для новой страницы. Для русскоязычных страниц рекомендуется использовать один из вариантов, начинающихся с **Cyrillic**, в частности **Cyrillic (Windows-1251)**, который является предпочтительным вариантом при работе в Windows.

Если вы хотите, чтобы новый документ с выбранным типом сразу создавался при использовании команды меню **File | New**, снимите флажок **Show New Document Dialog on Control+N**. В противном случае, при выполнении этой команды Dreamweaver всегда будет открывать мастер по созданию новых страниц.

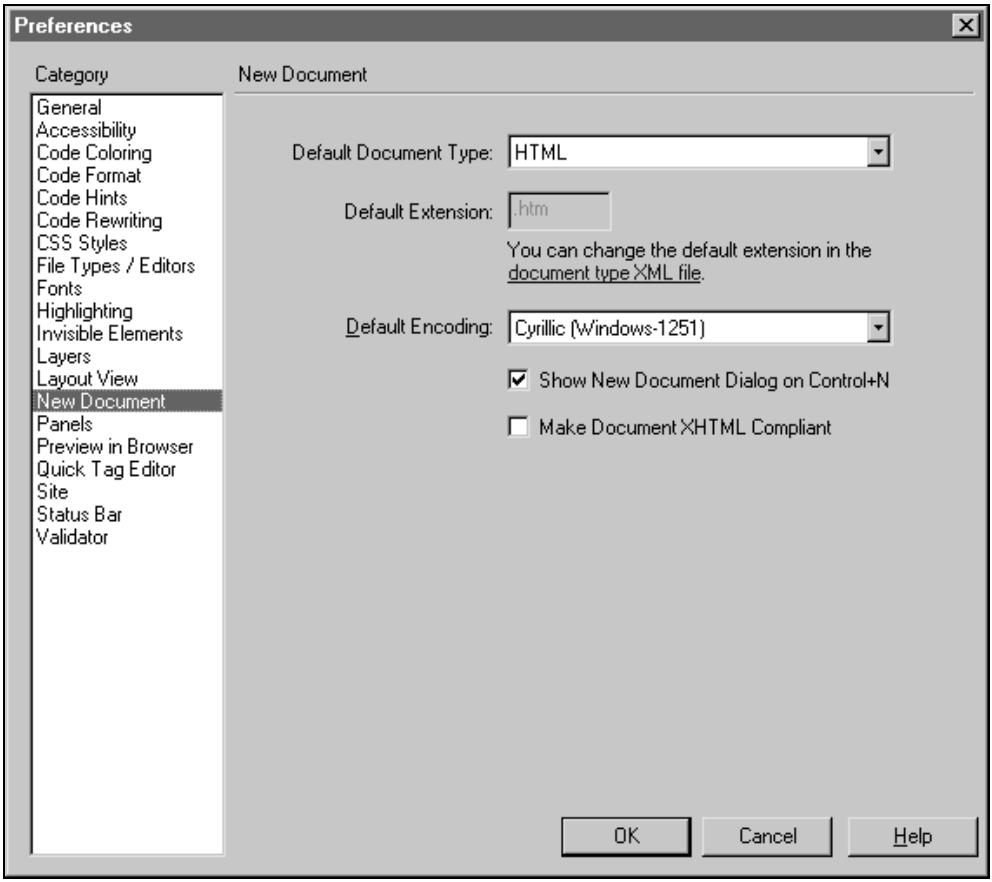


Рис. П1.16. Настройки из группы **New Document** задают свойства нового документа по умолчанию

Установите флажок **Make Document XHTML Compliant**, который включает в Dreamweaver поддержку стандарта XHTML для Web-страниц. Считается, что данный стандарт является преемником уходящего в прошлое HTML 4.

В заблокированном поле ввода **Default Extension**, по идее, надо было бы определять расширение файла для выбранного типа документа. Но в Dreamweaver MX, чтобы изменить расширение, требуется отредактировать специальный файл `MMDocumentTypes.xml`. Этот файл можно найти внутри папки `Configuration/DocumentTypes`, куда был установлен Dreamweaver MX на вашем компьютере. Найдите внутри этого файла строку с описанием нужного типа документов. Дойдите до атрибута `winfileextension` (для Windows) и введите свой вариант или даже несколько вариантов расширения. Первое расширение определяет расширение файла по умолчанию. В приведенных примерах можно видеть, что нужно сделать, чтобы

сменить расширение для HTML-документов с htm на html — поменять их местами.

Пример исходного описания HTML-документа в файле MMDocumentTypes.xml

```
<documenttype id="HTML" internaltype="HTML"
winfileextension="htm,html,shtml,shtm,stm,lasso,xhtml"
macfileextension="html,htm,shtml,shtm,lasso,xhtml" file="Default.html"
writebyteordermark="false">
```

Пример исправленного описания HTML-документа

```
<documenttype id="HTML" internaltype="HTML"
winfileextension="html,htm,shtml,shtm,stm,lasso,xhtml"
macfileextension="html,htm,shtml,shtm,lasso,xhtml" file="Default.html"
writebyteordermark="false">
```

Примечание

К слову сказать, вы же можете редактировать файл `MMDocumentTypes.xml` прямо в Dreamweaver. Но я обязательно хочу предостеречь от этой операции начинающих пользователей — от самой идеи исправления этого файла, а не его редактирования в Dreamweaver. Дело в том, что ошибка в этом файле может привести к неправильной работе программы с расширениями. Но если вам так не терпится, сделайте резервную копию перед исправлением, чтобы потом можно было восстановить испорченный файл.

Инструментальные панели

Настройки, собранные в группе **Panels**, влияют на поведение инструментальных панелей в программе (рис. П1.17). В верхней части окна можно задать, какие панели должны располагаться поверх окна документа в Dreamweaver MX. Для этой цели просто установите флажок названия соответствующей панели. Если имя панели не указано, установите флажок **All Others Panels**.

Флажок **Icons**, если его установить, включает отображение символических значков в заголовках панелей. Кроме того, установка данного флажка приводит к включению инструмента **Launcher**, который выглядит как набор из значков в нижнем правом углу окна документа. Щелчок мышью по какому-либо значку в **Launcher** приводит к открытию или закрытию инструментальной панели, соответствующей данному значку.

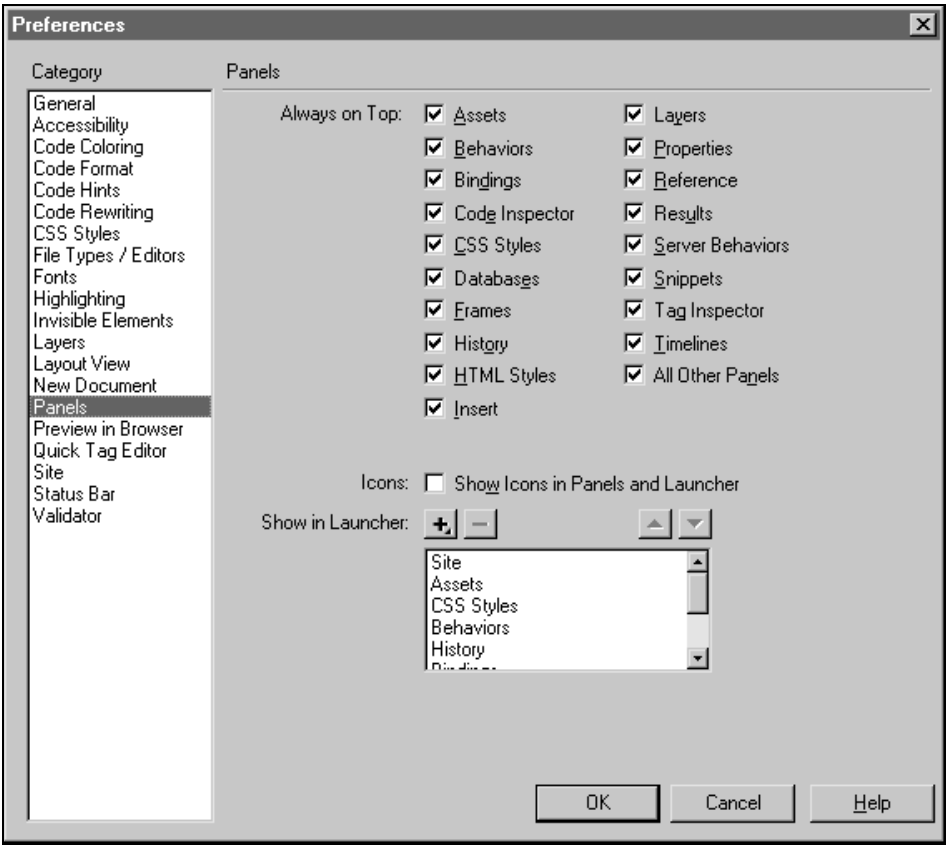


Рис. П1.17. Настройки из группы **Panels** влияют на поведение инструментальных панелей в Dreamweaver

В нижней части окна располагается список панелей, значки которых должны отображаться в **Launcher**. Для его изменения используйте стандартные приемы, принятые в Dreamweaver.

- Для добавления нового пункта, нажмите кнопку с плюсом;
- Для удаления выделенного пункта из списка, нажмите кнопку с минусом;
- Для изменения порядка пунктов в списке, выделяйте их и перемещайте с помощью кнопок со стрелками.

Просмотр в браузере

Предварительный просмотр в браузере управляется из группы **Preview in Browser** в диалоговом окне настроек Dreamweaver (рис. П1.18). Основную ценность представляет список браузеров, которые можно вызывать из

Dreamweaver. Он расположен в верхней части окна и позволяет добавлять и удалять браузеры с помощью стандартных кнопок с плюсом и минусом, а редактировать — с помощью кнопки **Edit**. Дополнительно, выделив браузер в этом списке, можно сделать его *первичным*, установив флажок **Primary Browser**, или *вторичным*, установив флажок **Secondary Browser**. Разница между этими установками состоит в том, что первичный браузер вызывается в Dreamweaver с помощью клавиши <F12>, а вторичный — с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<F12>. Кстати, как убедился автор, для вторичного браузера срабатывает и комбинация <Shift>+<F12> — недокументированная особенность Dreamweaver. Остальные браузеры из списка вызываются через команду меню **File | Preview in browser** и не имеют собственных комбинаций клавиш.

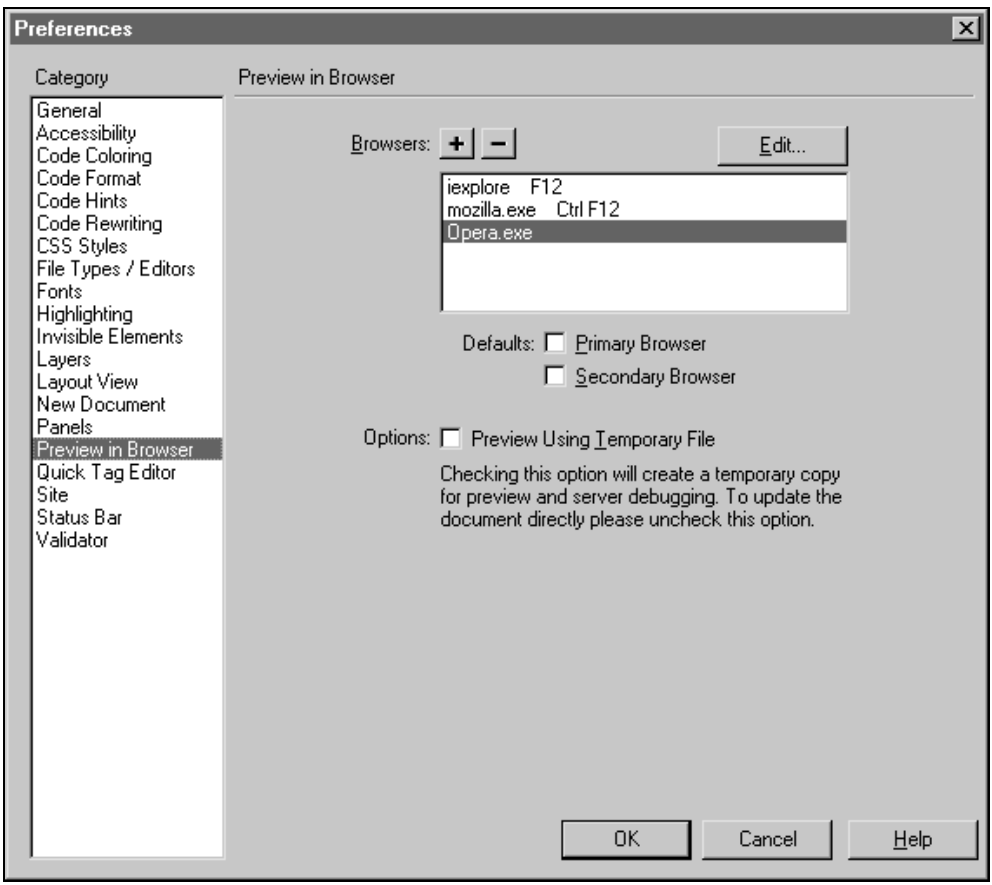


Рис. П1.18. Настройки из группы **Preview in Browser** отвечают за предварительный просмотр страниц в браузере

Установка флажка **Preview Using Temporary Files** включает использование временного файла при предварительном просмотре страницы в браузере. Это полезно, если вы любите экспериментировать, не сохраняя сделанные изменения в файле. Если сбросить флажок, для просмотра в браузере используется оригинальная страница, редактируемая в Dreamweaver. И обычно перед просмотром ее требуется сохранить, чтобы сделанные изменения появились в браузере.

Мини-редактор кода

Совсем немного настроек у мини-редактора кода, всего две, в группе **Quick Tag Editor** (рис. П1.19).

- **Apply Changes Immediately While Editing** — применять к странице сделанные изменения сразу, а не дожидаться закрытия мини-редактора.
- **Enable Tag Hints** — разрешить автозаполнение в мини-редакторе кода.
- **Delay** — задержка, с которой подсказки будут появляться в мини-редакторе.

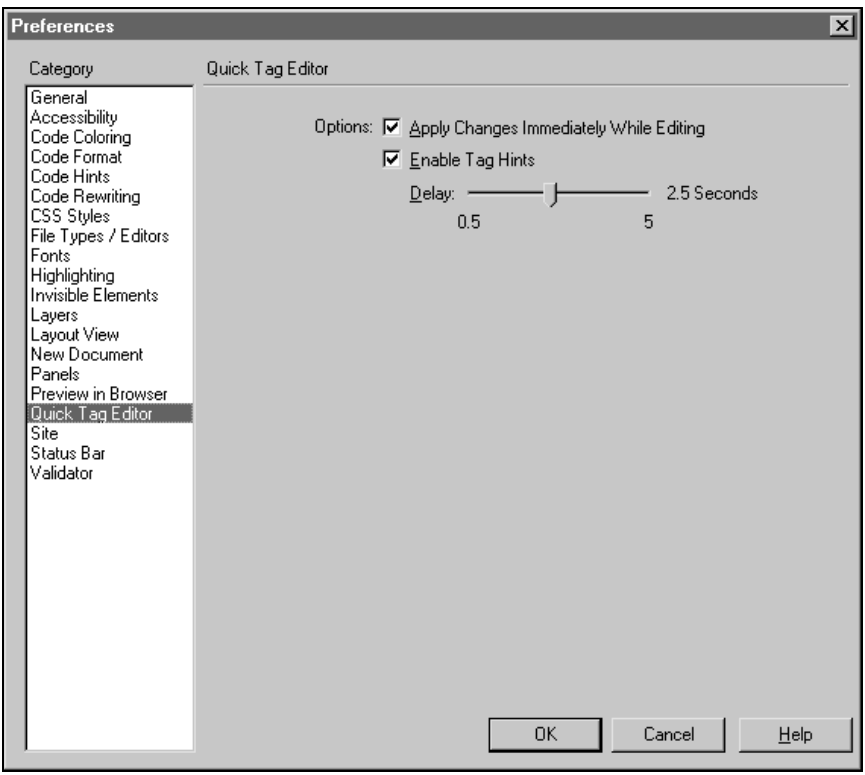


Рис. П1.19. Настройки мини-редактора кода в группе **Quick Tag Editor**

Настройки панели *Site*

Группа настроек **Site** отвечает за работу панели **Site** (рис. П1.20). Довольно запоминающееся название, вы не находите? Тем не менее, часть настроек относится скорее не к панели **Site**, а к подключению Dreamweaver к удаленному серверу через FTP-протокол. В диалоговом окне выстраиваются следующие параметры.

- **Always Show** — определяет, с какой стороны панели будут отображаться файлы на локальном компьютере, а с какой — на удаленном. Первый список позволяет выбрать файлы: **Local Files** (Локальные) или **Remote Files** (Удаленные). Второй список устанавливает сторону панели **Site**, в которой будут отображаться выбранные файлы: **Right** (Правую) или **Left** (Левую).

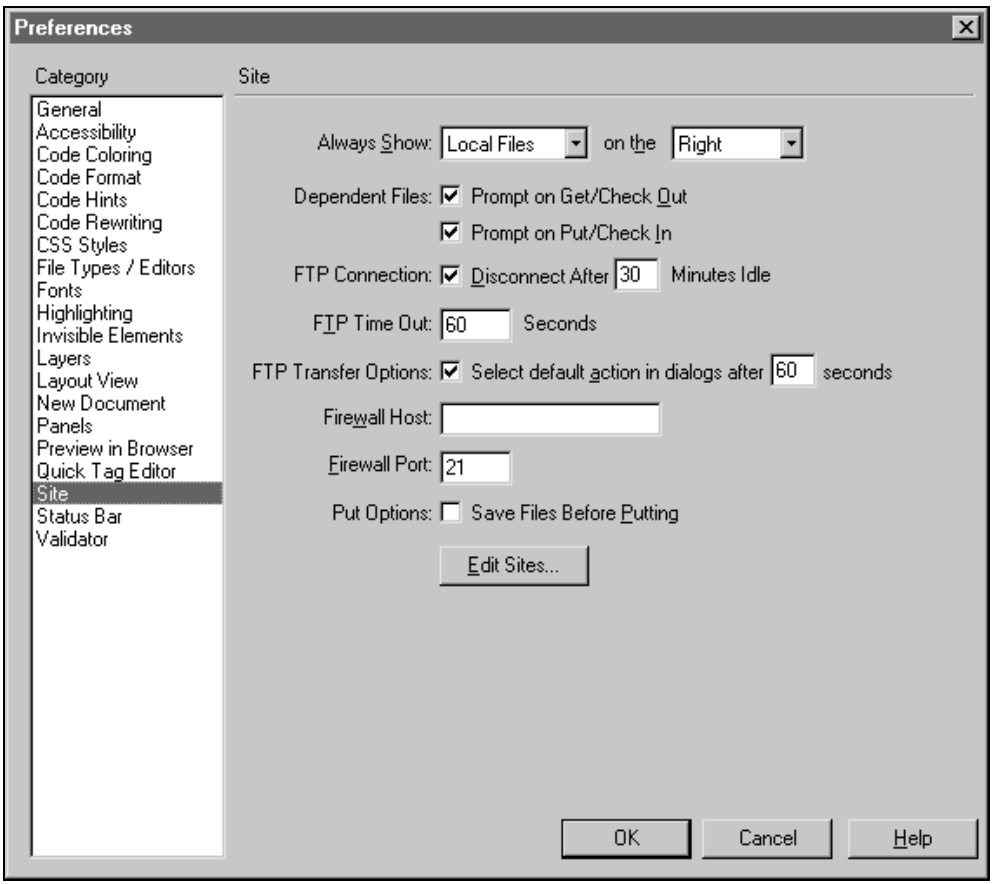


Рис. П1.20. Настройки панели **Site** в группе **Site**

- **Dependent Files** — параметр, включающий перенос файлов, связанных с Web-страницами. При загрузке на удаленный сервер или при принятии с него данных с помощью панели **Site** достаточно выделить только файлы HTML, а все графические изображения, стили CSS и скрипты, хранящиеся во внешних файлах и использующиеся в этих страницах, могут копироваться. Чтобы это происходило, обязательно отметьте оба параметра: **Prompt on Get/Check Out** и **Prompt on Put/Check In**. Первый включает перенос связанных файлов при приеме, а второй — при передаче на сервер.
- **FTP Connection** — разрыв FTP-соединения, если в течение заданного времени между удаленным сервером и Dreamweaver не было никакой передачи данных. Время задается в минутах.
- **FTP Time Out** — время, в секундах, которое отводится на попытку подключения Dreamweaver к удаленному серверу по протоколу FTP.
- **FTP Transfer Options** — включение действия по умолчанию, через некоторый интервал времени, в секундах. В процессе соединения с удаленным сервером и передачи файлов, Dreamweaver может выдавать диалоговые окна с различными запросами. Если установить флажок **File Transfer Options**, то через некоторое время эти диалоговые окна будут закрываться, а Dreamweaver будет продолжать работу так, как если бы вы отвечали на запросы в этих окнах.
- **Firewall Host** — определяет адрес прокси-сервера, к которому необходимо подключиться, если вы выходите в Интернет через брандмауэр — специальный сервер, ограждающий вашу локальную сеть от несанкционированных проникновений из Интернета.
- **Firewall Port** — определяет порт, по которому необходимо подключаться к брандмауэру.

Совет

Если вы не знаете, как настроить параметры, связанные с брандмауэром, обратитесь за помощью к вашему системному администратору. Если у вас нет системного администратора, то, скорее всего, у вас нет и брандмауэра, и тогда на эти параметры можно не обращать внимание.

- **Put Options** — включает автоматическую запись для файлов, которые вы открыли для редактирования в Dreamweaver и в то же время вдруг решили передать их на удаленный сервер.
- **Edit Sites** — кнопка вызова стандартного диалогового окна для редактирования списка сайтов, зарегистрированных в Dreamweaver (рис. П1.21). Подробнее об этом можно прочитать в *главе 17*.

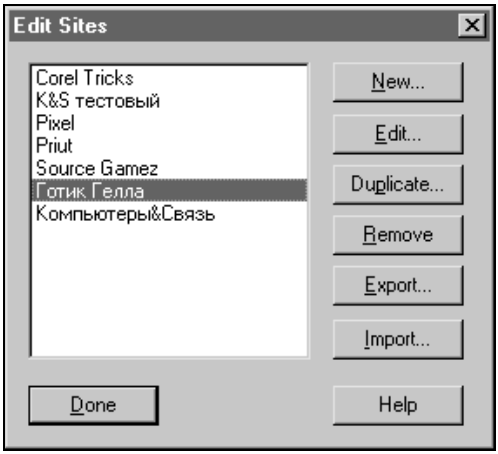


Рис. П1.21. Диалоговое окно **Edit Sites**

Статусная строка

Что будет написано в статусной строке окна документа, описывают настройки из группы **Status Bar** (рис. П1.22). В общем-то, там всегда написано одно и то же — текущие размеры окна в пикселах, общий объем Web-страницы (вместе с используемыми файлами) и время загрузки в секундах. Но текущие размеры окна можно изменять, выбирая их из списка, как это описано в *главе 11*. Этот список можно редактировать — он находится в верхней части окна в данной группе настроек. В первой колонке располагается ширина, во второй — высота (все в пикселах), а в третьей следует описание данного типа разрешения. Чтобы добавить новый размер к списку, щелкните внизу списка на свободном месте и введите соответствующие числа.

Раскрывающийся список **Connection Speed** позволяет указать теоретическую скорость загрузки вашей странички в браузер посетителя. Исходя из этой скорости, Dreamweaver и рассчитывает время загрузки, которая выводится в статусной строке. Скорость указывается как количество килобит в секунду.

Тестирование кода

Последняя группа настроек, **Validator** (рис. П1.23), — это просто список стандартов, на соответствие которым можно проверить вашу страницу или сайт с помощью встроенных средств Dreamweaver MX. Здесь можно пока ничего не настраивать и отложить это дело до фазы тестирования и отладки страницы, которой посвящена *глава 16*.

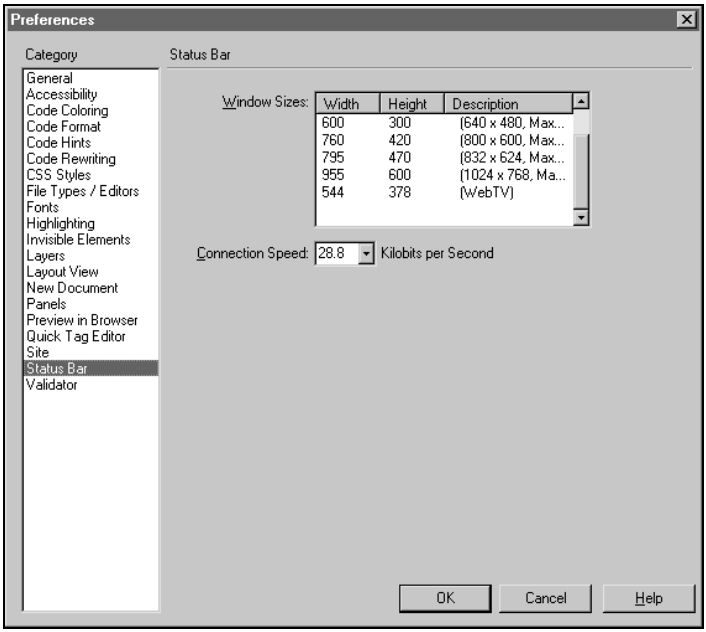


Рис. П1.22. Настройки статусной строки окна документа расположены в группе **Status Bar**

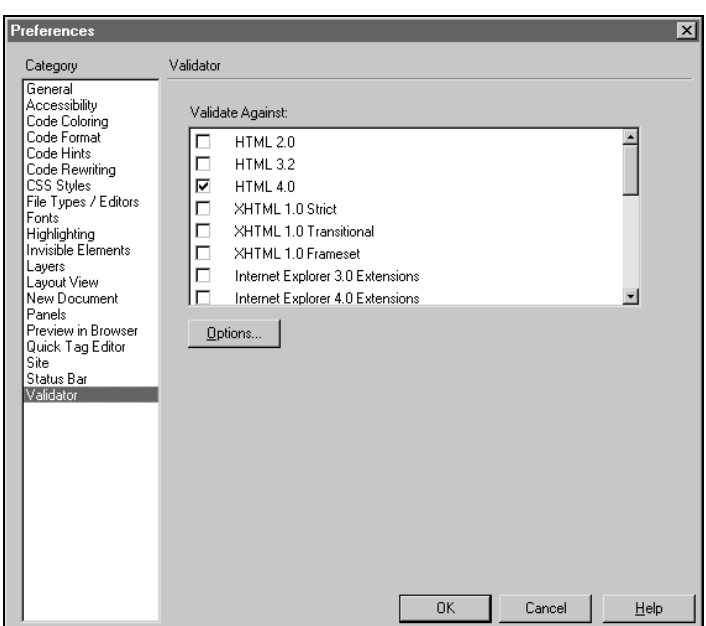


Рис. П1.23. Список стандартов в группе настроек **Validator**

Приложение 2

Клавиатурные сокращения Dreamweaver MX

Таблица П2.1. *Основные комбинации*

Действие	Комбинация клавиш
Комбинации клавиш для работы с файлами	
Запустить мастер создания нового документа	<Ctrl>+<N>
Создать новый документ в этом же окне документа	<Ctrl>+<Shift>+<N>
Открыть существующий документ	<Ctrl>+<O>
Открыть существующий документ в выбранном фрейме	<Ctrl>+<Shift>+<O>
Сохранить документ	<Ctrl>+<S>
Сохранить документ под другим именем	<Ctrl>+<Shift>+<S>
Проверить правильность ссылок в документе	<Shift>+<F8>
Проверить правильность разметки	<Shift>+<F6>
Просмотр страницы в браузере по умолчанию	<F12>
Просмотр страницы в альтернативном браузере	<Shift>+<F12>
Печать исходного кода документа	<Ctrl>+<P>
Закрыть документ	<Ctrl>+<W>
Выход из Dreamweaver	<Ctrl>+<Q>
Комбинации клавиш для редактирования	
Отмена последнего действия	<Ctrl>+<Z>, <Alt>+<Backspace>
Возврат отмененного действия	<Ctrl>+<Y>, <Ctrl>+<Shift>+<Z>

Таблица П2.1 *(продолжение)*

Действие	**Комбинация клавиш**
Копировать в буфер обмена	<Ctrl>+<C>, <Ctrl>+<Insert>
Копировать в буфер обмена с удалением	<Ctrl>+<X>, <Shift>+<Delete>
Вставить из буфера обмена	<Ctrl>+<V>, <Shift>+<Insert>
Копировать в буфер обмена HTML-код	<Ctrl>+<Shift>+<C>
Вставить HTML-код	<Ctrl>+<Shift>+<V>
Выделить все	<Ctrl>+<A>
Выделить тег вместе с содержимым	<Ctrl>+<[>
Выделить вложенный тег	<Ctrl>+<]>
Удалить выбранный объект	<Backspace>, <Delete>
Найти и заменить	<Ctrl>+<F>
Продолжить поиск по установленному критерию	<F3>
Перейти к заданной строке кода	<Ctrl>+<G>
Показать подсказку для кода	<Ctrl>+<Space>
Увеличить отступ для кода	<Ctrl>+<Shift>+<>>
Уменьшить отступ для кода	<Ctrl>+<Shift>+<<>
Баланс скобок	<Ctrl>+<'>, <Ctrl>+<'>
Установить точки прерывания	<Ctrl>+<Alt>+<B>
Настройки	<Ctrl>+<U>
Открыть свойства страницы	<Ctrl>+<J>
Открыть свойства выделенного объекта или участка кода	<Ctrl>+<Shift>+<J>, <Ctrl>+<F3>
Открыть мини-редактор тегов	<Ctrl>+<T>
Комбинации клавиш для управления просмотром	
Скрыть / показать все панели	<F4>
Переключение между визуальным и текстовым режимами	<Ctrl>+<‘>
Обновить визуальный режим	<F5>
Отладка сервера	<Ctrl>+<Shift>+<G>
Переключиться на следующий документ	<Ctrl>+<Tab>
Переключиться на предыдущий документ	<Ctrl>+<Shift>+<Tab>

Таблица П2.1 *(продолжение)*

Действие	**Комбинация клавиш**
Включить режим **Live Data View**	<Ctrl>+<Shift>+<R>
Показать содержимое заголовка в визуальном режиме	<Ctrl>+<Shift>+<W>
Обычный режим для работы с таблицами	<Ctrl>+<Shift>+<F6>
Режим макетирования для таблиц	<Ctrl>+<F6>
Включить / выключить вспомогательную разметку в визуальном режиме	<Ctrl>+<Shift>+<I>
Показать / скрыть линейки	<Ctrl>+<Alt>+<R>
Отобразить / скрыть модульную сетку	<Ctrl>+<Alt>+<G>
Включить / выключить привязку к модульной сетке	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<G>
Включить воспроизведение мультимедийного объекта	<Ctrl>+<Alt>+<P>
Остановить воспроизведение мультимедийного объекта	<Ctrl>+<Alt>+<X>
Включить воспроизведение всех мультимедийных объектов	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<P>
Остановить воспроизведение всех мультимедийных объектов	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<X>
Комбинации клавиш для вставки элементов на страницу	
Тег	<Ctrl>+<E>
Ссылка	<Ctrl>+<L>
Удалить ссылку	<Ctrl>+<Shift>+<L>
Графическое изображение	<Ctrl>+<Alt>+<I>
Ролик Flash	<Ctrl>+<Alt>+<F>
Ролик Shockwave	<Ctrl>+<Alt>+<D>
Таблица	<Ctrl>+<Alt>+<T>
Именной якорь	<Ctrl>+<Alt>+<A>
Разрыв строки	<Shift>+<Enter>
Неразрывный пробел	<Ctrl>+<Shift>+<Space>
Комбинации клавиш для работы с таблицами	
Выделить таблицу	<Ctrl>+<A>

Таблица П2.1 *(продолжение)*

Действие	**Комбинация клавиш**
Объединить ячейки	<Ctrl>+<Alt>+<M>
Разбить ячейку	<Ctrl>+<Alt>+<S>
Вставить строку	<Ctrl>+<M>
Вставить столбец	<Ctrl>+<Shift>+<A>
Удалить строку	<Ctrl>+<Shift>+<M>
Удалить столбец	<Ctrl>+<Shift>+<->
Увеличить ширину ячейки за счет объединения со следующей	<Ctrl>+<Shift>+<]>
Уменьшить ширину ячейки за счет разделения	<Ctrl>+<Shift>+<[>
Комбинации клавиш для работы со слоями	
Выровнять по левой стороне выделения	<Ctrl>+<Shift>+<1>
Выровнять по правой стороне выделения	<Ctrl>+<Shift>+<3>
Выровнять по верхней стороне выделения	<Ctrl>+<Shift>+<4>
Выровнять по нижней стороне выделения	<Ctrl>+<Shift>+<6>
Сделать одинаковой ширины	<Ctrl>+<Shift>+<7>
Сделать одинаковой высоты	<Ctrl>+<Shift>+<9>
Комбинации клавиш для работы с текстом	
Увеличить отступ	<Ctrl>+<Alt>+<]>
Уменьшить отступ	<Ctrl>+<Alt>+<[>
Снять форматирование	<Ctrl>+<0>
Создать абзац	<Ctrl>+<Shift>+<P>
Формат **Heading 1**	<Ctrl>+<1>
Формат **Heading 2**	<Ctrl>+<2>
Формат **Heading 3**	<Ctrl>+<3>
Формат **Heading 4**	<Ctrl>+<4>
Формат **Heading 5**	<Ctrl>+<5>
Формат **Heading 6**	<Ctrl>+<6>
Выравнивание по левому краю	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<L>
Выравнивание по центру	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<C>
Выравнивание по правому краю	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<R>

Таблица П2.1 *(продолжение)*

Действие	**Комбинация клавиш**
Выравнивание по длине строки	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<J>
Полужирное начертание	<Ctrl>+<B>
Наклонное начертание (курсив)	<Ctrl>+<I>
Проверить правописание	<Shift>+<F7>
Комбинации клавиш для вызова инструментальных панелей	
Панель **Insert** (Вставка)	<Ctrl>+<F2>
Панель **Properties** (Свойства)	<Ctrl>+<F3>
Панель **Answers** (Ответы)	<Alt>+<F1>
Панель **CSS Styles** (CSS-стили)	<Shift>+<F11>
Панель **HTML Styles** (HTML-стили)	<Ctrl>+<F11>
Панель **Behaviors** (Поведения)	<Shift>+<F3>
Панель **Tag Inspector** (Инспектор тегов)	<F9>
Панель **Snippets** (Фрагменты)	<Shift>+<F9>
Панель **Reference** (Справка)	<Shift>+<F1>
Панель **Databases** (Базы данных)	<Ctrl>+<Shift>+<F10>
Панель **Bindings** (Связи)	<Ctrl>+<F10>
Панель **Server Behaviors** (Серверные поведения)	<Ctrl>+<F9>
Панель **Components** (Компоненты)	<Ctrl>+<F7>
Панель **Site** (Сайт)	<F8>
Панель **Assets** (Активы)	<F11>
Панель **Search** (Поиск)	<Ctrl>+<Shift>+<F>
Панель **Validation** (Проверка на стандарты)	<Ctrl>+<Shift>+<F7>
Панель **Target Browser Check** (Проверка на браузеры)	<Ctrl>+<Shift>+<F8>
Панель **Link Checker** (Проверка ссылок)	<Ctrl>+<Shift>+<F9>
Панель **Site Reports** (Отчеты по сайту)	<Ctrl>+<Shift>+<F11>
Панель **FTP Log**	<Ctrl>+<Shift>+<F12>
Панель **Server Debug**	<Ctrl>+<Shift>+<F5>
Code Inspector (Редактор кода)	<F10>
Панель **Frames** (Фреймы)	<Shift>+<F2>

Таблица П2.1 *(продолжение)*

Действие	**Комбинация клавиш**
Панель **Layers** (Слои)	<F2>
Панель **History** (История)	<Shift>+<F10>
Панель **Sitespring**	<F7>
Панель **Timelines**	<Alt>+<F9>
Комбинации клавиш для работы с сайтом	
Карта сайта	<Alt>+<F8>
Принять файлы с удаленного сервера	<Ctrl>+<Shift>+<D>
Передать файлы на удаленный сервер	<Ctrl>+<Shift>+<U>
Установить пометку	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<D>
Снять пометку	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<U>
Комбинации клавиш для работы с панелью *Site*	
Создать новый файл	<Ctrl>+<Shift>+<N>
Создать новую папку	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<N>
Переименовать выбранный файл или папку	<F2>
Удалить	<Delete>
Проверить ссылки	<Shift>+<F8>
Переместить файл в буфер обмена	<Ctrl>+<X>
Копировать файл в буфер обмена	<Ctrl>+<C>
Вставить файл из буфера обмена	<Ctrl>+<V>
Дублировать	<Ctrl>+<D>
Выделить все файлы	<Ctrl>+<A>
Обновить	<F5>
Скрыть / показать файлы на карте сайта	<Ctrl>+<Shift>+<Y>
Построить карту с точки зрения выбранной страницы	<Ctrl>+<Shift>+<R>
Показать заголовки страниц	<Ctrl>+<Shift>+<T>
Переключиться на работу с файлами	<F8>
Переключиться на карту сайта	<Alt>+<F8>
Проверить ссылки по сайту	<Ctrl>+<F8>

Таблица П2.1 *(окончание)*

Действие	**Комбинация клавиш**
Ссылка на новый файл	<Ctrl>+<Shift>+<N>
Ссылка на существующий файл	<Ctrl>+<Shift>+<K>
Разное	
Помощь по Dreamweaver MX	<F1>
Помощь по ColdFusion MX	<Ctrl>+<F1>
Добавить объект к библиотеке	<Ctrl>+<Shift>+<B>
Добавить объект к временной диаграмме	<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<T>
Добавить ключевой кадр	<F6>
Редактировать набор стилей CSS	<Ctrl>+<Shift>+<E>
Начать запись макроса	<Ctrl>+<Shift>+<X>

Таблица П2.2. *Комбинации клавиш для редактирования кода*

Действие	**Комбинация клавиш**
Выделить тег вместе с содержимым	<Ctrl>+<[>
Баланс скобок	<Ctrl>+<'>
Выделить все	<Ctrl>+<A>
Полужирное начертание текста	<Ctrl>+<B>
Курсивное начертание текста	<Ctrl>+<I>
Скопировать в буфер обмена	<Ctrl>+<C>
Переместить в буфер обмена	<Ctrl>+<X>
Вставить из буфера обмена	<Ctrl>+<V>
Найти и заменить	<Ctrl>+<F>
Продолжить поиск по установленному критерию	<F3>
Отмена последнего действия	<Ctrl>+<Z>, <Alt>+<Backspace>
Возврат отмененного действия	<Ctrl>+<Y>, <Ctrl>+<Shift>+<Z>
Переключиться на визуальный режим	<Ctrl>+<'>
Установить точку прерывания	<Ctrl>+<Alt>+<B>
Распечатать код	<Ctrl>+<P>

Таблица П2.2 *(окончание)*

Действие	**Комбинация клавиш**
Удалить слово справа от курсора	<Ctrl>+<Backspace>
Удалить слово слева от курсора	<Ctrl>+<Delete>
Выделить строку над курсором	<Shift>+<↑>
Выделить строку под курсором	<Shift>+<↓>
Выделить символ слева от курсора	<Shift>+<←>
Выделить символ справа от курсора	<Shift>+<→>
Выделить страницу кода ниже курсора	<Shift>+<PageUp>
Выделить страницу кода выше курсора	<Shift>+<PageDown>
Переместить курсор на слово влево	<Ctrl>+<←>
Переместить курсор на слово вправо	<Ctrl>+<→>
Выделить слово слева от курсора	<Ctrl>+<Shift>+<←>
Выделить слово справа от курсора	<Ctrl>+<Shift>+<→>
Переместить курсор к началу строки	<Home>
Переместить курсор к концу строки	<End>
Выделить до начала строки от курсора	<Shift>+<Home>
Выделить до конца строки от курсора	<Shift>+<End>
Переместить курсор к началу кода	<Ctrl>+<Home>
Переместить курсор к концу кода	<Ctrl>+<End>
Выделить все до начала кода	<Ctrl>+<Shift>+<Home>
Выделить все до конца кода	<Ctrl>+<Shift>+<End>

Предметный указатель

A

Answers 12
Assets 41

B

Bindings 10

C

Cascade Style Sheet 134
Components 10

D

Databases 10
DHTML 389

F

Flash:
  вставка 224
  кнопки 217
  настройка 226
  объекты 217
  прозрачный фон 237
  русский текст 222
  текстовый объект 220
  формат 214
FTP 48

G

GET 246

H

History 259

I

Image Placeholder 28
Insert 16

J

Java 234

M

MIME 246

P

Point to File 167
Properties 18

R

RDS 48
Reference 92
Regular Expressions 440

S

Server Behaviors 10
Shockwave:
  формат 229
Site 40, 448
Snippets 10, 101
SSI 499

T

Tag Chooser 95
Tag Editor 98
Tag Inspector 12, 99

W

WML 80

X

XHTML 53
XML 55

А

Аббревиатура:
  Dreamweaver MX 7
Активы 41
Анимация 416
  временная диаграмма 417
апплет 216, 234

Б

Библиотека 269

В

Видео 231
Визуальный режим 69, 103
  для разработки Web-приложений 9
Внешний HTML-редактор 89
Вспомогательная разметка 38, 311
Встроенный редактор кода 72
Выделение сложных объектов 109
  быстрое 110

Г

Гипертекст 161
Графика:
  добавление к Web-странице 187
  добавление к странице 28
  добавление ссылки 192
  заместитель 200
  заместитель графики 28, 189
  черновой эскиз 306
Графическая карта 203

Д

Динамический HTML 389
  эффекты 392

З

Звук 231

И

Инспектор тегов 12, 98

К

Кодировка страницы 52
Команда 262
Комбинированный режим 71

Л

Линейки 310

М

Маскирование 474
  маскированные файлы 475
Мастер:
  определения сайта 25, 45
  шаблонов 53

Меню перехода 180
Модульная сетка 309
Мультимедиа 214

Н

Настройка Web-страницы 59

О

Определение сайта 43
Отмена действий 258
Оформление исходного кода 79

П

Панель инструментальная:
  группа панелей 20
  перемещение 19
плагин 231
подсветка кода 77
Подсказки по коду 72
Поиск и замена 431
Проверка
  совместимость с браузерами 445
  ссылки 441
  стандарты 443
Протокол передачи файлов 48
Пустые теги 88

Р

Размер:
  страницы в браузере 63
  файлов 304
Разметка страницы 299
Разрешение экрана 302
Расширение документа 52
Регистрация проекта 43
Регулярные выражения 440
Режимы работы 26
Ролловер 206

С

Сайт:
  карта 463
  локальный 450
  проект 451
  регистрация 450
  сервер для тестирования 457
  удаленный 450
Селектор тегов 107
Скрипт 177
Слои 36, 353
  вложенные 365
  настройка Dreamweaver 357
  совместимость 371
  сравнение с таблицами 354
Создание новой страницы 25
Создание страницы 50
Ссылка 161
  абсолютный путь 161
  добавление 30
  документозависимый путь 162
  именной якорь 170
  корнезависимый путь 162
  нулевая 177
  оформление 172
  редактирование 31
  скриптовая 177
  электронный адрес 169
Стили:
  CSS 134, 138
  HTML 135
  интерфейса 14
  общая информация 135
Страница:
  просмотр в браузере 32
  сохранение 31

Т

Таблицы 33, 313
  добавление и удаление ячеек 328
  импорт табличных данных 318
  копирование в Excel 346
  метод макетирования 315
  обработка данных 344
  размеры 334
  режим макетирования 348
  экспорт 347

Текст:
абзацы 119
вставка даты 122
выбор шрифта 123
импорт из файла 117
создание 27, 115
специальные символы 120
стили 133
форматирование 125
Текстовый режим 67

У

Установка свойств страницы 50

Ф

Форма 239
кнопки 255
меню 253
настройка 244
переключатели 249
селектор файлов 257
текстовые поля 247
флажки 249
Форматирование исходного кода 81
Фреймы 374
достоинства и недостатки 388
фреймовый документ 374

Ч

Черновой набросок 63
Чистка кода 85

Ш

Шаблонные:
объекты 267
страницы 275