

ОСНОВЫ Dreamweaver MX

Часть

I

В этой части...

Глава 1

Знакомство с Dreamweaver
MX

Глава 2

Введение в Dreamweaver
MX

Глава 3

Обзор Dreamweaver

Глава 4

Настройка параметров
Dreamweaver MX

Глава 5

Задание структуры узла

В этой главе...

Динамический мир
Dreamweaver

Интерфейс Dreamweaver

Современные стандарты
кода

Функции следующего поко-
ления

Расширяемость программы

Дополнительная автоматизи-
зация

Инструменты поддержки
Web-узла

Резюме

Знакомство с Dreamweaver MX

Dreamweaver MX — это программа профессиональной разработки Web-узлов, предназначенная для создания статических страниц и динамических Web-приложений. Главной особенностью Dreamweaver является то, что это первый инструмент Web-дизайна, обладающий способностью адресации нескольких серверных моделей, что делает его особенно удобным для разработчиков, использующих технологии ASP, ColdFusion и JavaServer Pages. В последней версии Dreamweaver MX были введены некоторые новшества, результатом которых стал новый пользовательский интерфейс. Кроме возможности создания страниц непосредственно с помощью HTML, пользователи Dreamweaver могут работать с широким диапазоном Web-форматов, среди которых можно упомянуть JavaScript, XML и ActionScript.

Dreamweaver — это инструмент, созданный Web-разработчиками для Web-разработчиков. В основу программы заложены принципы работы профессиональных Web-дизайнеров, поэтому Dreamweaver ускоряет процесс создания Web-узлов и облегчает их последующую поддержку. В этой главе мы рассмотрим краеугольные камни философии программы. Это поможет лучше понять, каким образом Dreamweaver совмещает традиционные принципы HTML и других Web-языков с передовыми серверными технологиями. Здесь же мы вкратце остановимся на некоторых новых функциях, предлагаемых Dreamweaver для управления Web-узлом.

Динамический мир Dreamweaver

Dreamweaver берет свое начало в реальном мире. Web-приложения разрабатываются для самых разных серверных моделей, а с помощью Dreamweaver можно написать код для наиболее распространенных из них. Реальный мир быстро изменяется, а расширяемая архитектура Dreamweaver открывает двери для создания и заказных, и сторонних серверных моделей.

Более того, разработчики Dreamweaver четко осознают, что в реальном мире существует проблема несовместимости команд браузеров, которая в Dreamweaver решена путем создания кода, совместимого с любыми браузерами. В программу включена функция проверки работы кода при отображении страницы в различных браузерах. Это позволяет убедиться в том, как существующий или новый код будет работать в том или ином конкретном браузере.

Одна из основных задач, поставленных перед Dreamweaver, — не отрываться от реального мира. Целый ряд свойств и, в частности, панель **Assets** (Элементы) призваны оптимизировать процесс создания и управления крупными Web-узлами. Новый режим **Design** (Дизайн) позволяет быстро структурировать целые страницы еще на этапе их создания, а также обеспечивает совместимость готовых страниц с нужным браузером при их публикации. Возможности Dreamweaver направлены на автоматизацию действий дизайнера даже при работе над наиболее сложными Web-проектами, а функция **Server Behavior Builder** (Конструктор серверных поведений) позволяет легко вводить часто использующийся заказной код.

Связность с внешними данными

Способность к взаимодействию с внешними данными является не причудой, а основополагающей идеей Dreamweaver. Программа позволяет установить связь с любым источником данных, поддерживаемым одним из наиболее широко используемых серверных приложений, таких как *ASP*, *ASP.NET*, *ColdFusion* и *JSP*. Более того, фактический тип связи является достаточно гибким; разработчики могут выбрать более легкий для внедрения, но менее надежный тип связи либо связь более сложную, но обладающую большей способностью к расширению. На рис. 1.1 показано, что для ряда серверных приложений Dreamweaver предлагает на выбор несколько языков.

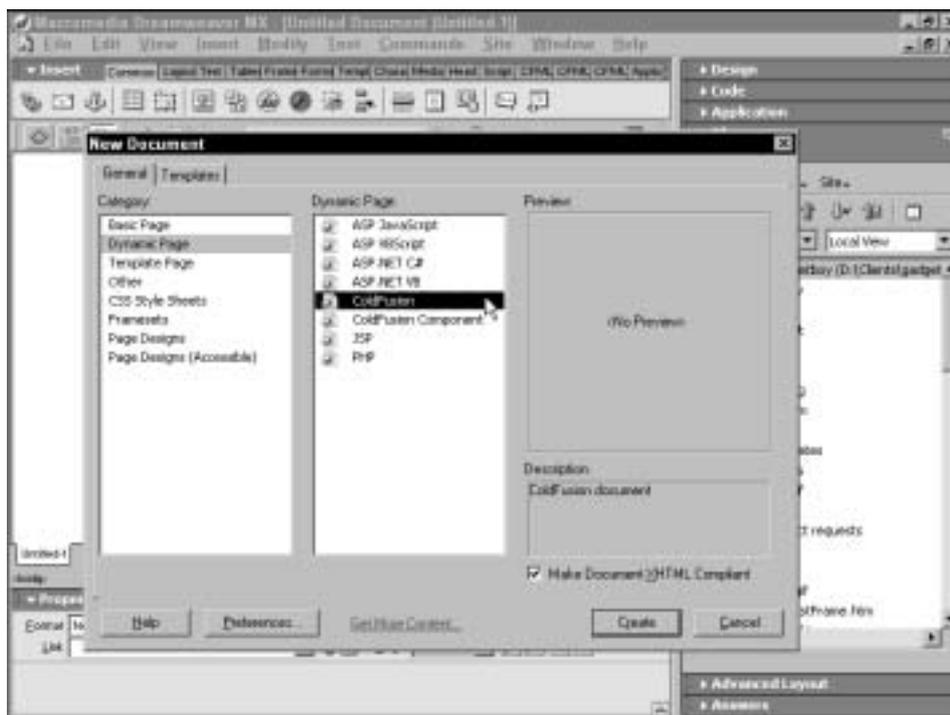


Рис. 1.1. Создание Web-страницы начинается с выбора страницы вместе с соответствующими дескрипторами из обширной коллекции Dreamweaver

С помощью Dreamweaver можно получить доступ как к стандартным наборам записей (подмножествам базы данных), так и к гораздо более сложным источникам данных, таким как сеансовые или прикладные переменные и хранимые процедуры. С помощью внедряемых cookie-файлов и серверного кода Web-приложения, созданные в Dreamweaver, позволяют отслеживать посетителей Web-узла или запретить им доступ к узлу.

В Dreamweaver имеются также средства поддержки современных технологий, таких как Web-сервисы, JavaBeans и компоненты ColdFusion. Dreamweaver позволяет анализировать элементы всех технологий, предоставляя программистам возможность быстро охватить необходимую синтаксическую структуру, методику и функции страницы.

Представление достоверных данных

Одной из новых особенностей Dreamweaver является возможность представления запрашиваемых данных еще на этапе создания Web-страницы. В режиме Live Data (Фактические данные) можно в процессе загрузки страницы отправить запрос на сервер приложений с целью извлечения записей из источника данных в пределах страницы (как показано на рис. 1.2). В режиме Live Data можно редактировать все элементы страницы, а также изменять форматирование динамических данных и просматривать только что внесенные изменения. Режим Live Data сокращает объем работ, выполняемый дизайнером, показывая ему то, что увидит пользователь, загрузив данную страницу. Кроме того, с помощью функции Live Data Settings (Параметры фактических данных) страницу можно просматривать при различных условиях.



Рис. 1.2. В режиме Live Data Web-страницу можно редактировать с целью размещения на ней используемых фактических данных

Интегрированные визуальные и текстовые редакторы

Во времена зарождения World Wide Web разработчики создавали код своих Web-страниц преимущественно вручную, пользуясь для этого простейшими текстовыми редакторами типа *Notepad* и *SimpleText*. В следующем поколении Web-инструментов появились средства визуального конструирования, так называемые редакторы WYSIWYG (what you see is what you get — что ты видишь, то и получаешь). Однако те из них, которые отличались удобством в работе, не всегда были корректны с самим кодом. Работая даже с самым лучшим редактором WYSIWYG, профессионалы снова столкнулись с необходимостью создавать Web-страницы вручную.

При разработке Dreamweaver эта особенность была учтена, и в программу был встроен прекрасный визуальный редактор, который позволяет работать с программой в режиме Document. Теперь вид документа в окне программы соответствует тому, как страница отображается браузером. В режиме Design (Дизайн) разработчик редактирует документ с помощью графических инструментов, а в режиме Code (Код) возвращает пользователя к введению кода вручную. Более того, предусмотрена возможность работы в полиэкранном режиме, что позволяет одновременно отображать документ в обоих режимах. На рис. 1.3 показан пример подобного использования режимов. Изменения, выполненные в режиме Design в одном из окон, будут синхронно отображаться в режиме Code, и наоборот. Если вы предпочитаете более привычный редактор кода, Dreamweaver поможет выбрать текстовый редактор. Среди них два наиболее популярных на сегодняшний день: полная версия *HomeSite* для Windows и пробная версия *BEdit* для Macintosh. Таким образом, Dreamweaver обеспечивает естественный и динамичный переход от визуального редактора к текстовому.



Рис. 1.3. Dreamweaver позволяет одновременно работать с редактором WYSIWYG и редактором кода



И новички, и опытные пользователи программы Dreamweaver не смогут обойтись без функций Tag Chooser (Выбор дескрипторов) и Tag inspector (Инспектор дескрипторов). Как следует из ее названия, функция Tag Chooser позволяет программисту выбрать нужный дескриптор из большого их списка, в котором перечислены дескрипторы различных языков разметки, в том числе HTML, CFML, PHP, ASP, ASP.NET и многих других. С помощью функции Tag Inspector можно отобразить детальную структуру всех дескрипторов на странице, а также перечень атрибутов выбранного дескриптора, подлежащих быстрому редактированию.

Естественно, код — это не только ряд отдельных дескрипторов. Панель Snippets (Фрагменты) позволяет хранить наиболее распространенные блоки кода. В программе Dreamweaver уже имеются сотни готовых к употреблению фрагментов кода, но при желании пользователь может добавить к ним и свои собственные.

Концепция передачи HTML

Большая часть программ для работы с Web вносит изменения в коды, которые проходят через них: появляются символы возврата, удаляются отступы, добавляются дескрипторы `<meta>`, буквы в командах меняются на прописные и т.д. Создатели Dreamweaver с уважением относятся к тому, что у каждого Web-разработчика есть свой собственный стиль программирования. Заложенная в основе программы концепция передачи HTML обеспечивает переход от редактора с графическим интерфейсом к текстовому и обратно без изменения кода.

Инструменты поддержки Web-узла

Разработчики Dreamweaver прекрасно понимали, что создание Web-узла — только часть работы профессионального разработчика. Последующее управление узлом тоже может перерасти в постоянно отнимающий время процесс. Набор инструментов поддержки Web-узла значительно его упрощает. Здесь стоит упомянуть, в частности, библиотеку повторяющихся элементов и возможность блокирования файлов при командном обновлении.

Поддержка Web-узла с помощью Dreamweaver стала еще проще и еще нагляднее. Интересен, к примеру, режим Site Map (Карта узла), который позволяет мгновенно оценить структуру узла и открыть для редактирования любой файл. Если файл перемещается из одной папки в другую, ссылки обновляются либо автоматически, либо самим пользователем. В страницу можно встраивать библиотеки повторяющихся данных, а кроме того, задавать шаблоны, которые будут обеспечивать единый стиль Web-узла. Изменения в шаблоне автоматически вносятся на все страницы узла.

Групповая разработка Web-узлов

До сих пор Web-разработчики неохотно интегрировали Dreamweaver в командную среду. Слишком просто взламывалась защита файлов, файл можно было пересохранить просто по небрежности. Отчеты по Web-узлу имели ограничения и выводились только в HTML. Главным же недостатком оказалась невозможность контроля версий. В Dreamweaver MX все эти недостатки были учтены, и мы надеемся, что теперь программа станет прочной основой совместной разработки.

Dreamweaver MX поддерживает сразу две стандартные системы контроля исходного кода: *Visual SourceSafe* (VSS) и *WebDAV*. Подключение к серверу Visual SourceSafe не составит никакого труда; просто назначьте сервер VSS удаленным Web-узлом и добавьте необходимую информацию по соединению. Не столь широко распространенный как VSS, WebDAV пред-

ставляет собой не менее мощное, а возможно, и более эффективное решение по управлению содержимым Web-узла. Очень важно, что частью системной архитектуры, разработанной Macromedia, является и система контроля источника данных, что позволяет третьей стороне редактировать содержимое Web-узла. Кроме того, разработчики системы управления версиями могут использовать Dreamweaver в качестве внешнего интерфейса.



Пользователи ColdFusion уже давно оценили преимущества функции *RDS* (Remote Development Function — функция удаленной разработки), которая теперь добавлена в Dreamweaver. С ее помощью группы разработчиков могут работать над одним и тем же узлом, размещенным на удаленном сервере.

В основу новых функций по получению информации об узле заложена расширяемая архитектура Dreamweaver. Программа может создавать отчеты о проблемах и вопросах используемости, таких как пропущенный текст. Предусмотрен и контроль рабочего процесса: есть возможность проверить отчет по работе с файлами различных пользователей. Впрочем, пользователи могут составить подобный отчет по отдельным проектам самостоятельно.

Интерфейс Dreamweaver

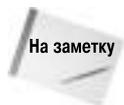
При создании Web-страницы разработчики снова и снова выполняют две операции: вставляют элементы (будь то текст, изображение или слой), а затем редактируют их. Именно для таких операций наилучшим образом подходит Dreamweaver. Рабочая среда представляет собой набор окон, панелей и инспекторов, призванных сделать процесс как можно гибче, тем самым ускоряя работу пользователя.

Выбор среды проектирования

В Dreamweaver пользователю впервые предлагается возможность выбора среды проектирования. В распоряжении пользователей Windows и Macintosh имеется классический интерфейс с плавающими панелями, а пользователи Windows к тому же имеют возможность выбора интегрированной рабочей среды.



В доступной для пользователей Windows интегрированной рабочей среде используется многодокументный интерфейс (MDI), благодаря которому в окне одного приложения можно открывать различные документы и панели. Существуют два варианта рабочей среды MDI: по умолчанию, когда панели сгруппированы в левой части окна приложения, либо стиль HomeSite, когда панели расположены слева. На рис. 1.5 изображено диалоговое окно Workspace Setup (Настройка рабочей среды), в котором можно выбрать вариант рабочей среды.



При выборе рабочей среды Dreamweaver MX (опция Dreamweaver MX Workspace) рекомендуется, чтобы разрешение монитора было 1024×768 или выше. При более низких разрешениях монитора окно документа не будет полностью помещаться в экране.

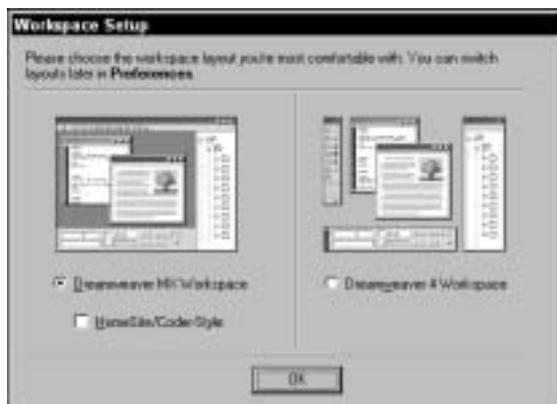


Рис. 1.5. В Dreamweaver MX пользователи Windows могут выбрать среду проектирования

Простой ввод текста

Привлекательность World Wide Web в основном обусловлена такими мультимедийными элементами, как иллюстрации и звук, но основой Web-страниц по-прежнему остается текст. Для удобства пользователя в Dreamweaver по умолчанию имеется текстовый курсор. Чтобы ввести текст, просто щелкните в рабочем поле документа и введите текст. На рис. 1.6 показано, как с помощью панели Text Property Inspector (Инспектор свойств текста) можно редактировать некоторые параметры текста — размер, шрифт, расположение и цвет — путем назначения стиля CSS. При желании можно использовать и обычные дескрипторы HTML.

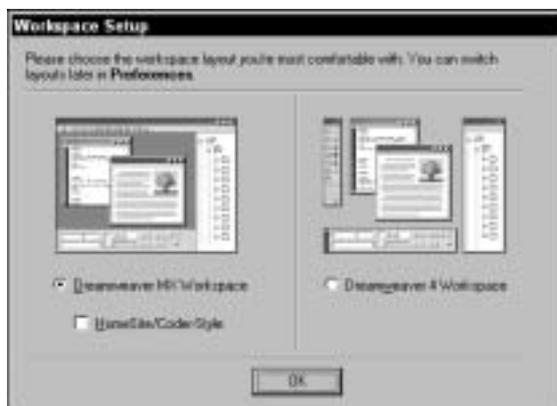


Рис. 1.6. Панель Text Property Inspector используется для изменения формата выделенного текста с помощью каскадной таблицы стилей или непосредственно дескрипторов HTML

Перетаскивание полей данных

Одно дело — просто установить связь с источником данных, и совершенно другое — ввести в соответствующее место на Web-странице динамические данные. В Dreamweaver это легко осуществить с помощью панели Bindings (Связывание). На рис. 1.7 видно, что все источники данных, имеющиеся для страницы, отображены на панели Bindings в виде древовидной структуры. Любое динамическое поле, отображенное на этой панели, можно разместить на странице с помощью перетаскивания либо кнопки Insert (Вставить).

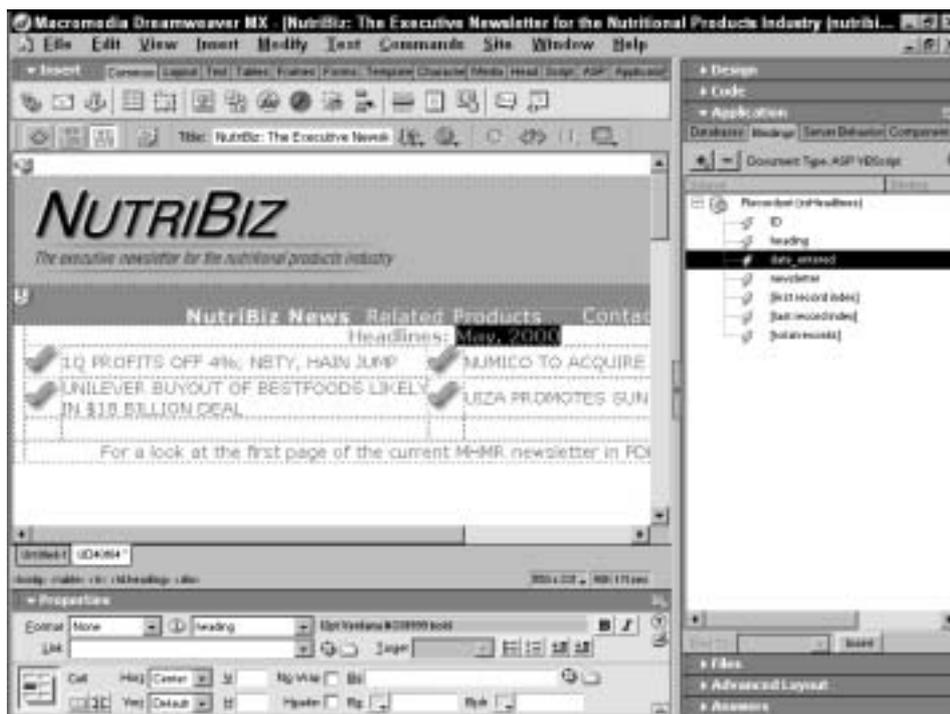


Рис. 1.7. Чтобы быстро превратить статическую страницу в динамическую, перетаскивайте какое-либо поле с панели Bindings в нужное место страницы

Мгновенное редактирование объектов

Для выбора нетекстового элемента Web-страницы воспользуйтесь панелью Insert (Вставка). Чтобы добавить на Web-страницу изображение, просто щелкните на кнопке Image (Изображение), расположенной на панели Insert, и выберите нужный файл. На странице выбранное изображение будет расположено в месте текущего размещения курсора. Если после этого выделить расположенный на странице графический элемент, то появится панель Property Inspector (Инспектор свойств), что позволит выполнить необходимое редактирование. Это правило действительно для любых импортируемых объектов — от горизонтальной масштабной линейки до видеороликов Shockwave.

Доступ и управление ресурсами

Пользователи, несомненно, оценят замечательную панель **Assets** (Элементы), изображенную на рис. 1.8. На ней собирают все элементы, которые используют для данного узла: изображения, фон и цвета текстов, внешние URL, сценарии, объекты Flash, Shockwave и QuickTime, а также шаблоны Dreamweaver и элементы библиотеки. В окошке предварительного просмотра панели **Assets** располагаются миниатюры иллюстраций и мультимедийных файлов. В нем можно даже воспроизвести объекты Flash, Shockwave и QuickTime перед их перетаскиванием на Web-страницу. Кроме того, ресурсы, которые используются чаще всего, можно разместить в категории **Favorites** (Избранное), отделяя их от других ресурсов данного узла.

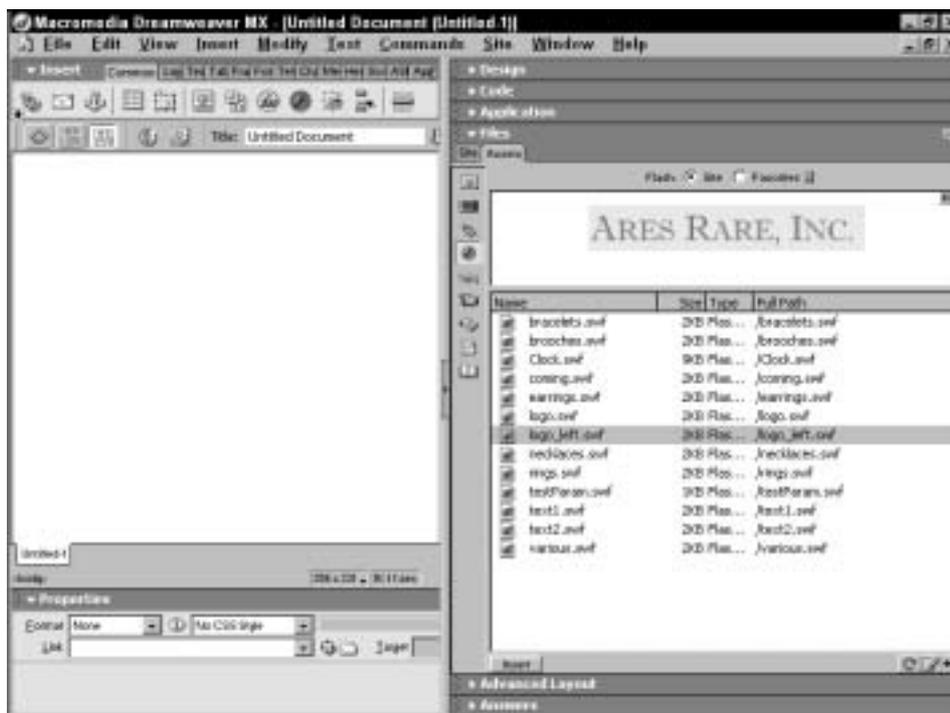


Рис. 1.8. Прежде чем поместить элемент Flash на Web-страницу, воспользуйтесь функцией предварительного просмотра панели **Assets**

Настройка рабочей среды пользователя

Рабочую среду Dreamweaver можно настроить оптимальным для пользователя образом. Удобная функция **Launcher** (Панель быстрого запуска) облегчает управление окнами, панелями и инспекторами, которые все являются перемещаемыми объектами. Просто перетаскивайте панель в нужное место экрана. Необходимо отобразить только страницу? Специальная функциональная клавиша свернет все окна; повторное нажатие восстановит панели на экране.

Возможности пользовательского интерфейса этим не ограничиваются. Если вам, к примеру, приходится постоянно вставлять один и тот же элемент (например, клип QuickTime или

звуковой файл .wav), добавьте его на панель Insert. При желании на этой панели можно разместить целые категории объектов. Кроме того, пользователь может изменить структуру меню Dreamweaver MX: можно не просто назначить кнопки быстрого доступа, но и добавить пользовательские меню.



Подробная информация о настройке панели Insert приведена в главе 34, “Создание и использование объектов”.

Клавиши быстрого доступа

В теории все выглядит прекрасно: нажимаешь легко запоминающуюся комбинацию клавиш — выполняется любимая операция. На практике же нужных операций часто оказывается слишком много, а клавиш, которые бы отвечали за ту или иную функцию, — слишком мало. Если же учесть, что дизайнер работает не с одной программой, комбинации начинают с трудом уместаться в памяти.

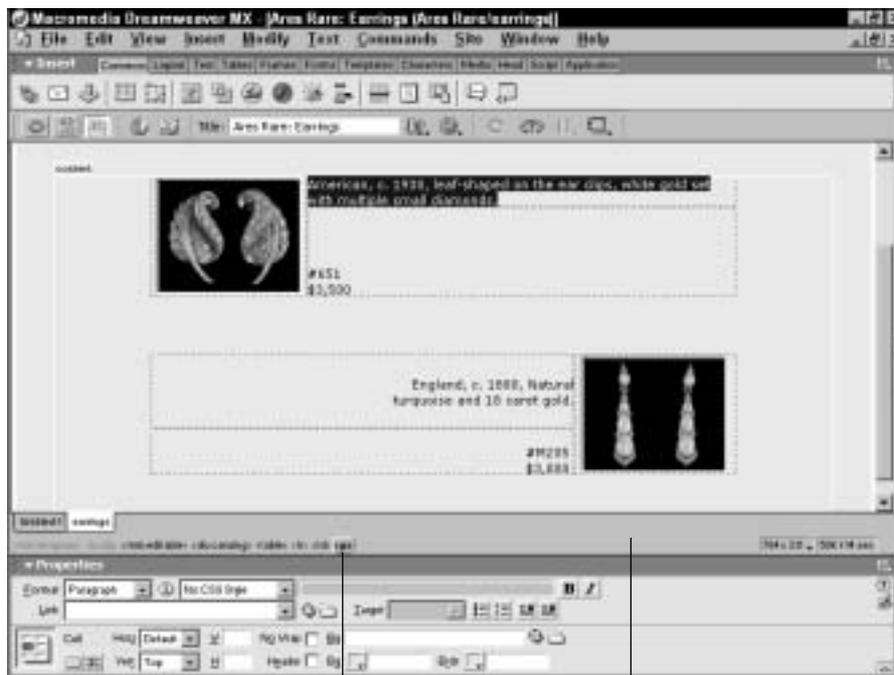
Компания Macromedia предприняла определенные шаги по облегчению загрузки клавиш быстрого доступа для всей линейки своих программных продуктов. Не стала исключением и Dreamweaver. Функция Keyboard Shortcut Editor (Редактор функциональных клавиш) позволяет стандартизировать и настроить используемые в программе комбинации клавиш. Выберите стандартный набор, общий для Dreamweaver, UltraDev, Fireworks и Flash, или воспользуйтесь комбинациями из предыдущей версии Dreamweaver. Горячие клавиши можно загрузить и из другой программы, например HomeSite или BBEdit. Особенно приятно то, что каждое сочетание клавиш можно изменить, чтобы пользователь мог легко его запомнить.

Простое выделение

Как и в большинстве существующих программ, для редактирования объекта в Dreamweaver его сначала необходимо выделить. Чаще всего для выделения следует щелкнуть на объекте (его цвет при этом изменится) или протащить указатель мыши по фрагменту текста. В Dreamweaver для этой операции предусмотрена еще одна опция — Tag Selector (Селектор дескрипторов). После щелчка в любом месте создаваемой Web-страницы в левой части строки состояния появится список доступных HTML-дескрипторов.

В примере, приведенном на рис. 1.9, функция Tag Selector отобразит следующую строку:
<mm:template> <body> <mm:editable> <div.catalog> <table> <tr> <td> <p>

После щелчка на любом из дескрипторов соответствующий элемент Web-страницы станет выделенным и доступным для редактирования. Tag Selector экономит массу рабочего времени; в последующих главах я буду обращать ваше внимание на применение этой функции в различных ситуациях.



Селектор дескриптора

Строка состояния

Рис. 1.9. Дескриптор `<p>`, выбранный с помощью функции *Tag Selector*, распространяет выделение на текущий абзац Web-страницы

Улучшенные возможности макетирования

Работа Dreamweaver, как, впрочем, и других HTML-редакторов, во многом напоминает программу верстки. Современные браузеры обеспечивают жесткую привязку изображения и текста к Web-странице. Эта концепция известна под названием *абсолютного позиционирования*. Чтобы в максимальной степени воспользоваться этими возможностями, в Dreamweaver предусмотрены линейки и сетка привязки объектов. Линии сетки настраиваются в зависимости от выбранных единиц измерения (дюймы, пиксели или сантиметры), изменяется их внешний вид и размещение. Для удобства выравнивания элементов настраивается привязка объекта к сетке.

Даже будучи новичком в области Web и не зная HTML, с помощью Dreamweaver дизайнер создаст привлекательную интерактивную Web-страницу. Dreamweaver MX дополняет эти возможности режимом *Layout* (Макет). В этом режиме таблицы и текстовые поля отображаются непосредственно на экране. После отображения ячейки можно изменять, перемещая либо их границы, либо ячейки целиком. При этом допустимо задействовать и вложенные таблицы.



Подробная информация об абсолютном позиционировании приведена в главе 29 «Библиотеки повторяющихся элементов», а о режиме *Layout* — в главе 10 «Настройка таблиц».

Предварительный просмотр мультимедийных компонентов

Чтобы браузер Internet отражал не только стандартные графические форматы, обычно требуется подключение дополнительных модулей, расширяющих возможности большинства браузеров при работе с анимацией, музыкой и трехмерной графикой. Dreamweaver — один из первых Web-инструментов, позволяющих создавать Web-страницы со встроенными компонентами воспроизведения мультимедийных типов файлов. В любой другой программе активные компоненты страницы приходится просматривать в браузере.

В Dreamweaver предусмотрено использование надстроек для Macromedia Flash, Shockwave и ряда других объектов. Однако возможности программы этим не исчерпываются. Коды многих Web-страниц содержат *серверные включения*, необходимые для просмотра страницы с помощью Web-сервера. Dreamweaver способна преобразовать большую часть этой информации, позволяя еще на этапе дизайна оценивать и контролировать содержимое страницы, в том числе и ее серверные включения, как единое целое.

Расширенные возможности команды Find и Replace

Web — среда гибкая. Web-страницы постоянно изменяются, поэтому любой инструмент оценивается по легкости, с которой можно вносить изменения и дополнения в Web-узлы. Обновлять и дополнять содержимое как отдельных Web-страниц, так и целых узлов дизайнеру приходится очень часто. Улучшенная функция Find and Replace (Найти и заменить) теперь стала по-настоящему мощным инструментом для редактирования узла.

Команда Find and Replace запускается в окне текущего документа, независимо от режима работы, Design или Code, а также на панели Code Inspector (Инспектор кодов). Назначение функции — вносить изменения в код и содержимое узла. Изменения можно применять к текущей странице, рабочему узлу, выбранным Web-страницам или ко всей папке с Web-страницами независимо от их количества. Предусмотрена возможность сохранения сложных запросов Find and Replace для последующей автоматизации работы.

Современные стандарты кода

Большинство Web-страниц создается на HTML (HyperText Markup Language — язык разметки гипертекста). Этот язык программирования представляет собой набор дескрипторов, изменяющих текстовый файл. HTML стандартизирован Консорциумом World Wide Web, или W3C (www.w3.org). Каждая новая версия HTML объединяет в себе набор определенных команд и свойств. Текущую версию, HTML 4, поддерживает большинство используемых на сегодняшний день браузеров. Каждый раз, когда в редактор с графическим интерфейсом вставляется какой-либо элемент, Dreamweaver описывает его ясным, удобочитаемым HTML-кодом, полностью совместимым с любым браузером.

Современная поддержка CSS (каскадных таблиц стилей)

В настоящее время все большее количество браузеров поддерживает стандарт CSS (Cascading Style Sheets — каскадные таблицы стилей). Шагая в ногу со временем, Dreamweaver теперь тоже поддерживает этот стандарт. Помимо передачи в режиме Design самых современных эффектов CSS, таких как фон и позиционирование, в Dreamweaver значительно облегчен процесс применения CSS. Расположенный на панели Property Inspector переключатель позволяет с помощью одного щелчка мыши переходить от дескрипторов HTML к дескрипторам CSS и наоборот.



В Dreamweaver MX полностью перестроена панель CSS Styles (CSS-стили), изображенная на рис. 1.10. Теперь редактирование стиля CSS стало таким же легким, как и его применение. При выборе режима Edit CSS (Редактировать CSS) на панели CSS Styles будут отображены все имеющиеся стили, как внутренние, так и внешние, а также их характеристики. Для редактирования стиля дважды щелкните на нем.

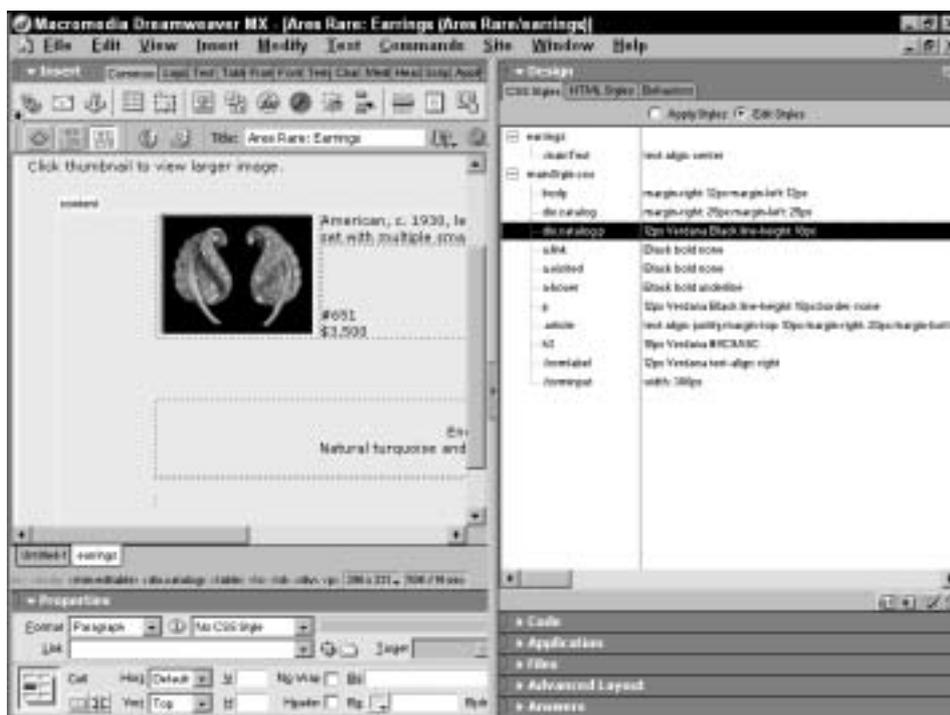


Рис. 1.10. В режиме Edit CSS на панели CSS Styles отображены все стили, связанные с данной страницей

Решение вопроса доступности

Вопросу доступности многие Web-разработчики уделяют первоочередное внимание. Естественно, они заинтересованы, чтобы к разработанному ими узлу могли иметь доступ как можно больше посетителей. Для помощи в создании доступных страниц в Dreamweaver MX предусмотрена возможность отображения дополнительных атрибутов основных объектов Web-страницы, таких как таблицы, формы, изображения, элементы мультимедиа и фреймы. Эти атрибуты, такие как сводка дескриптора `<table>`, всегда доступны с помощью панели Tag Inspector при ее активизации в диалоговом окне Preferences.

Кроме того, Dreamweaver MX в качестве инструмента гораздо более доступна по сравнению с предыдущими версиями. В программе поддерживается несколько средств считывания информации с экрана, в том числе *JAWS* для Windows и *Window Eyes*. Кроме того, с интерфейсом Dreamweaver можно работать и без использования мыши.

Простая поддержка текста и графики

Текст — это основной компонент любой Web-страницы, а Dreamweaver превращает работу с ним в удовольствие. После того как текст введен вручную либо импортирован из другой программы, можно начинать работу по его оформлению. Для этого применяют общие форматы HTML, например заголовки H1–H6 с относительными размерами. Допустимо применять семейства шрифтов с точным размером.



Приемы работы с текстом подробно описаны в главе 7 “Работа с текстом”.

Благодаря дополнительной поддержке текстов в Dreamweaver на Web-страницу можно добавлять как нумерованные, так и маркированные списки. На панели Text Property Inspector (Инспектор свойств текста) находятся кнопки для обоих типов списков, а также кнопки для выравнивания текста. Для некоторых элементов, в том числе и списков, предусмотрены дополнительные опции. Для того чтобы получить доступ к дополнительным настройкам, щелкните на специальной кнопке со стрелкой панели Property Inspector.

Очень просто работать и с графикой. Выберите изображение или заполнитель, в результате чего появится панель Image Property Inspector (Инспектор свойств изображения). С ее помощью можно изменять любые имеющиеся атрибуты, в том числе источник изображения, его ширину и высоту, расположение на странице. Изображение необходимо изменить? После щелчка на кнопке Edit изображение будет экспортировано в выбранную вами программу редактирования изображений.



Подробно о добавлении и редактировании изображений говорится в главе 8 “Вставка изображений”.

Улучшенные характеристики таблиц

С другими инструментами Dreamweaver работать также просто. Основным компонентом современной Web-страницы является таблица. В Dreamweaver предусмотрены операции со всеми элементами таблиц. Операция по изменению размеров строк и столбцов, ранее требовавшая кодирования вручную, теперь совершается с помощью простого перетаскивания. Аналогичным

образом щелчком мыши можно удалить из таблицы все значения строк и столбцов. На рис. 1.11 можно ознакомиться с панелью Table Property Inspector (Инспектор свойств таблиц), на которой сосредоточено большинство элементов управления параметрами таблицы.

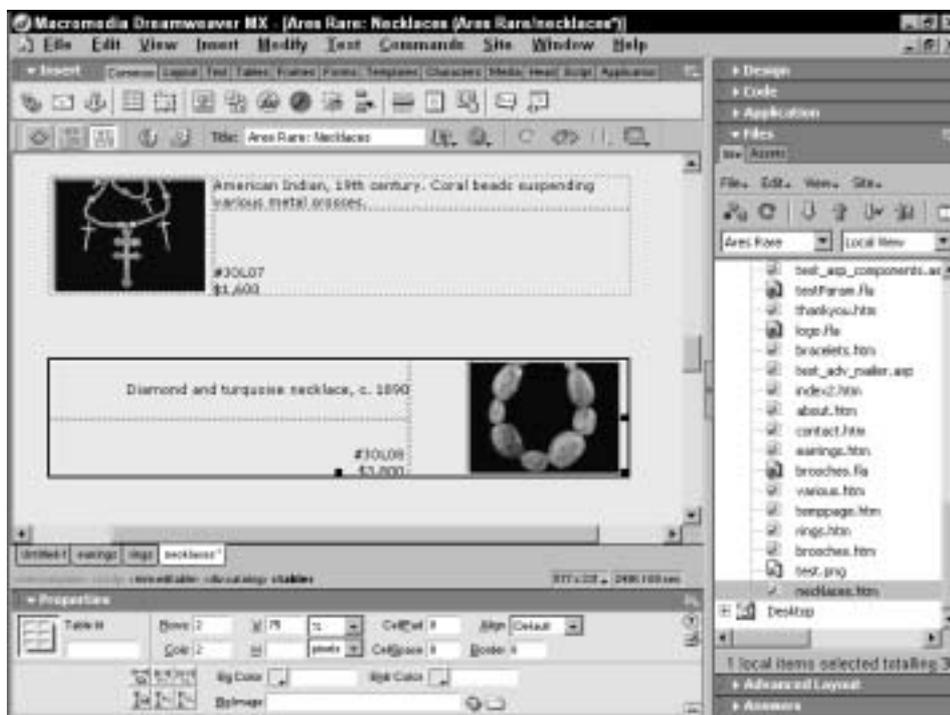


Рис. 1.11. Панель Table Property Inspector — одно из средств контроля внешнего вида таблиц

Главное свойство таблиц в Dreamweaver — их гибкость. Изменения в шрифтах применимы к любому количеству выделенных ячеек, строк или столбцов. Форматирование и сортировка таблиц могут проводиться автоматически.

Простой ввод данных в формы

Формы являются основным средством обмена данными для Web-страниц. Работать с ними в Dreamweaver так же легко, как и при редактировании таблиц. На панели Insert перейдите к вкладке Forms (Формы) и выберите любой из имеющихся элементов: текстовые поля, переключатели, флажки и даже всплывающие меню и прокручиваемые списки. Воспользовавшись поведением Validate Form (Проверить форму), можно легко задать любой тип поля и даже проверить, была ли введена нужная информация.

Настройка фреймов с помощью перетаскивания

Фреймы позволяют просматривать несколько Web-страниц в одном окне. Считается, что работа с фреймами — одна из наиболее сложных задач в HTML. В Dreamweaver настройка внешних границ фреймов выполняется путем нажатия кнопки мыши и перетаски-

вания элементов. Задав структуру фрейма, перейдите к панели **Frames** (изображенной на рис. 1.12), выберите нужный фрейм и отредактируйте его с помощью панели инспектора свойств. Dreamweaver запишет нужный код ссылок для всех задействованных HTML-файлов независимо от количества используемых Web-страниц. Для создания фреймов предназначена вкладка **Frames** панели **Insert**.

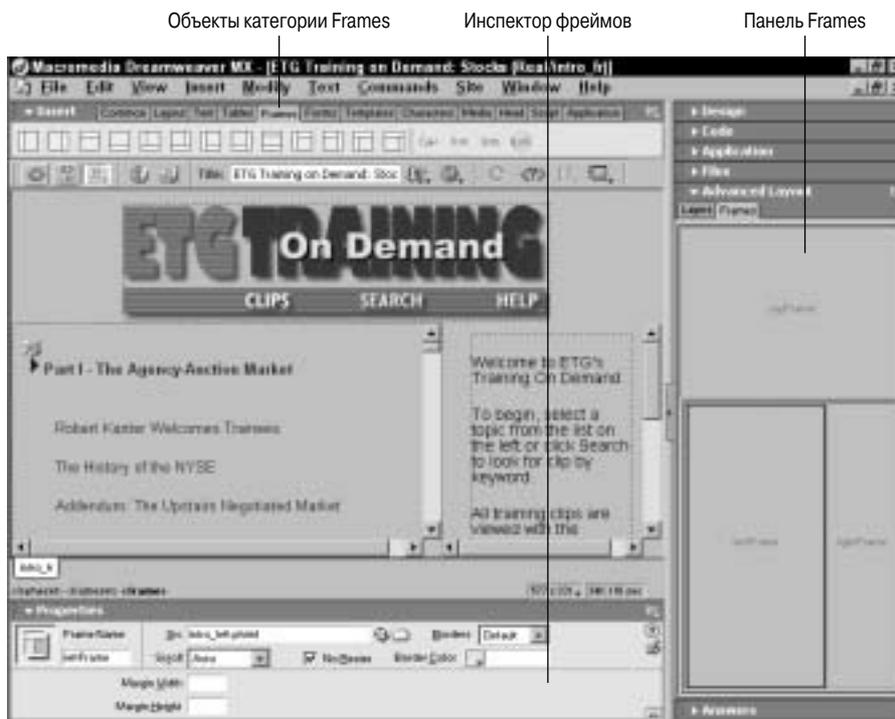


Рис. 1.12. Активизировав панель **Frames** и инспектор свойств, выберите фрейм, который необходимо изменить



Процесс создания Web-страниц с фреймами подробно описан в главе 14 “Использование фреймов и наборов фреймов”.

Средства управления мультимедийными данными

Dreamweaver позволяет использовать в работе любое количество мультимедийных расширений, надстроек, апплетов и элементов управления. Для их добавления и редактирования щелкните на нужной кнопке панели **Insert** и воспользуйтесь соответствующей панелью инспектора свойств. Остановимся подробнее на двух элементах мультимедиа — **Flash** и **Shockwave** (оба представлены фирмой **Macromedia**). При добавлении любого из этих объектов на страницу Dreamweaver автоматически генерирует HTML-код, приемлемый для максимального количества браузеров Internet. Безусловно, все свойства элементов можно изменять.

Dreamweaver поддерживает достаточно много мультимедийных продуктов. Речь идет о пользовательских объектах, включающих сложные изображения, звуковые файлы и презентации. При желании их можно с легкостью вставлять и воспроизводить на Web-страницах.

Функции следующего поколения

Программа Dreamweaver стала одним из первых авторских инструментальных средств для работы в Web, совместимых с поколением Web-браузеров версии 4.0. И в Netscape Communicator 4+, и в Microsoft Internet Explorer 4+ применяются различные варианты динамического HTML (DHTML). Оба браузера в той или иной степени поддерживают стандарт каскадных таблиц стилей, а также относительное и абсолютное позиционирование. С помощью Dreamweaver все эти технологии воплощаются в реальность.

Интеграция Flash и Fireworks

В Dreamweaver MX расширена степень взаимодействия с графическим редактором Macromedia, программой Fireworks. Теперь Dreamweaver распознает экспортированные из Fireworks изображения. Это относится и к панели Property Inspector, и к панели Assets. Непосредственно в Dreamweaver изображение можно оптимизировать, изменив его размер, прозрачность и многие другие параметры. Если же требуется глобальное редактирование, то после щелчка на кнопке Edit (Правка) изображение будет отправлено обратно в Fireworks. Более того, секционированные изображения, хранящиеся в виде HTML-таблицы без границ, теперь можно редактировать как единое целое. В определенной степени Fireworks даже поддерживает вносимые в HTML правки, в частности, изменения в URL и конвертирование части рисунка в текстовый блок. Подобная интеграция значительно ускоряет рабочий процесс.

Наряду с тем, что поведения Dreamweaver позволяют добавить на страницу код JavaScript, обеспечивающий интерактивность, даже если разработчик с ним не знаком, объекты Flash тоже предлагают широчайшие возможности добавления удобных элементов навигации без привлечения сложной программы векторной анимации. Предусмотрены два типа объектов Flash: кнопки и текст. Кнопка Flash представляет собой генератор шаблонов Macromedia с анимацией и звуком. Поскольку это шаблон, дизайнер может изменить его, добавив текст и ссылки. В Dreamweaver имеется несколько встроенных шаблонов, но при необходимости в программе Flash 5 можно создать собственный шаблон.

Текст Flash не предусматривает иной анимации, кроме простого перелива цветов. Тем не менее это может стать эффективным инструментом выделения заголовка или иного элемента страницы. Такое решение наверняка привлечет к себе больше внимания, чем динамический HTML. Не следует забывать и о гораздо меньшем размере текстов Flash по сравнению с аналогичными рисунками формата GIF.



Вероятно, самой мощной функцией сочетания Dreamweaver и Flash является то, что, как и в случае с Fireworks, теперь объект Flash можно редактировать, не выходя из Dreamweaver. Завершив работу с объектом в программе Flash, щелкните на кнопке Done (Готово) (рис. 1.13), в результате чего объект будет вставлен обратно в Dreamweaver.



Рис. 1.13. В Dreamweaver предусмотрена возможность редактирования объектов Flash

Серверные поведения

Основной движущей силой при создании Web-приложений в Dreamweaver являются *серверные поведения*, представляющие собой код, написанный на языке, понятном определенной серверной модели, выполняющийся на данном сервере. В Dreamweaver имеется ряд стандартных серверных поведений, начиная от того, что дублирует записи на странице, и заканчивая тем, которое ограничивает доступ на страницу.

Для работы с серверными поведением предназначена панель **Server Behaviors** (Серверные поведения), аналогичная изображенной на рис. 1.14. В отличие от панели **Bindings** (Связывание), с которой поля перетаскивают на страницу, на основной части панели серверных поведений указывается, какие из них были вставлены на страницу. Если параметры серверного поведения задаются пользователем, их можно отредактировать, дважды щелкнув на соответствующем элементе панели **Server Behaviors**.

Экспорт и импорт XML

Появление нового языка разметки вызвало интерес у широкого круга Web-дизайнеров, разработчиков и пользователей корпоративных сетей. XML (Extensible Markup Language — расширяемый язык разметки) привлек к себе внимание возможностями пользовательских настроек. Создаваемые на языке XML дескрипторы описывают методы использования информации, а не ее внешний вид.

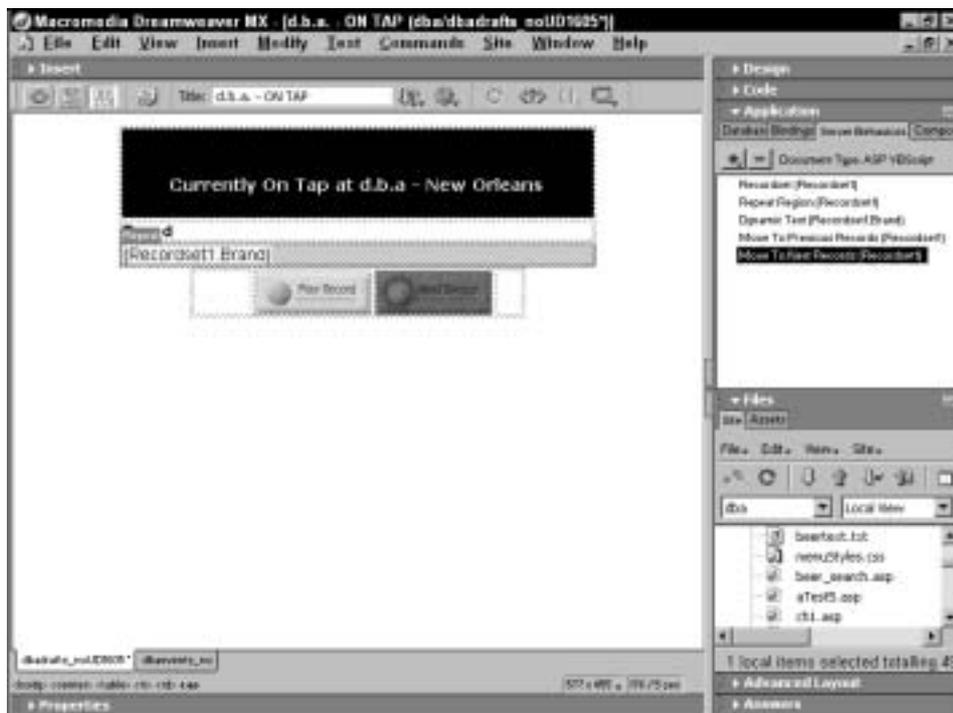


Рис. 1.14. Чтобы быстро найти элементы страницы, регулируемые тем или иным серверным поведением, выделите элемент поведения на панели *Server Behaviors*

В Dreamweaver предусмотрен экспорт и импорт дескрипторов, независимо от их определения. В Dreamweaver можно создавать, редактировать и проверять правильность файлов XML. И в то время как популярность XML только растет, Dreamweaver уже полностью готов к работе с ним.

Трехмерные слои

Dreamweaver с полным правом можно назвать “первым трехмерным инструментом авторской Web-разработки”. До появления динамического HTML Web-страницы существовали в двухмерном пространстве: изображение и текст можно было размещать только рядом. Dreamweaver поддерживает слои динамического HTML. Это означает, что объекты могут располагаться перед другими объектами или за ними. Слои могут содержать тексты, графику, ссылки, элементы управления, можно даже размещать один слой внутри другого.

Для создания слоя в Dreamweaver щелкните на кнопке **Draw Layer** (Создать слой) панели **Insert**. Созданные слои можно размещать в любом месте страницы, перетаскивая их с помощью мыши. Как и другие объекты в Dreamweaver, параметры слоев редактируются с помощью панели инспектора свойств.



Подробная информация об использовании слоев приведена в главе 21 “Использование слоев”.

Анимационные объекты

Находящийся в слое объект можно разместить в любом месте Web-страницы в процессе ее создания. Местоположение объектов можно изменять при просмотре страницы. Благодаря этой функции, реализуемой с помощью панели Timelines (Временные зависимости), Dreamweaver превращается в четырехмерный инструмент. Панель Timelines, аналогичная изображенной на рис. 1.15, спроектирована по аналогии с мультимедийной программой Macromedia — Director. Данная функция контролирует размещение слоя, его размер и расположение в трехмерном пространстве, а также добавляет возможность просмотра слоя во фрейме. При работе с временными графиками задавать путь слоя не требуется, достаточно прорисовать его с помощью функции Record Path of Layer (Записать путь слоя).

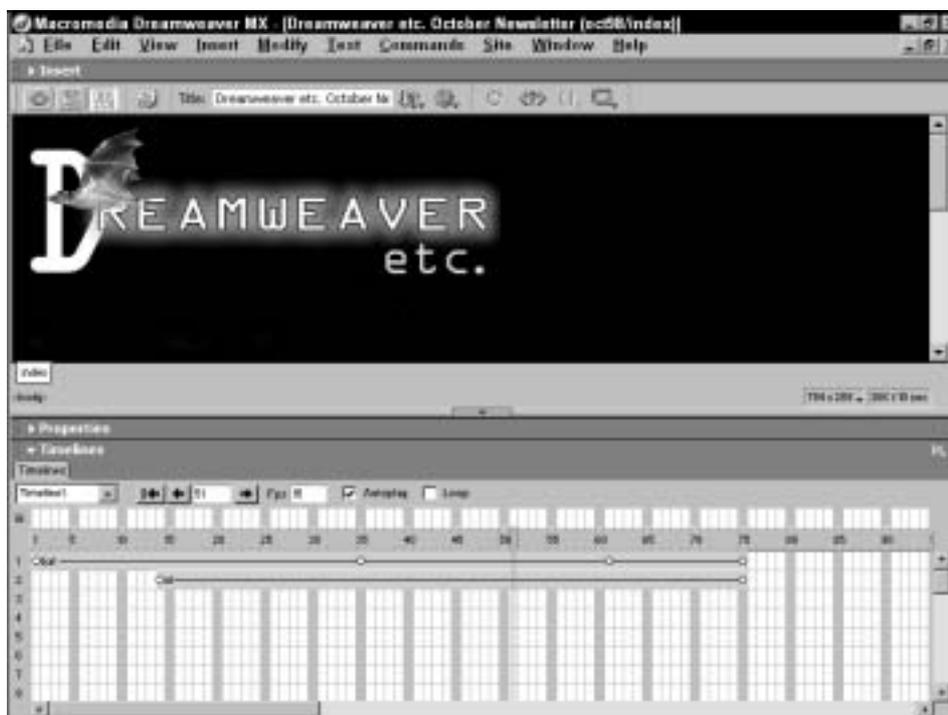


Рис. 1.15. С помощью панели Timelines и функций динамического HTML создается анимация в слоях Web-страницы

Новое в динамическом стиле

Dreamweaver полностью поддерживает утвержденные консорциумом W3C (World Wide Web Consortium) спецификации каскадных таблиц стилей. Каскадные таблицы стилей дают дизайнеру возможность более гибкого контроля практически всех элементов Web-страницы. В Dreamweaver они применяются по аналогии со стилями текстового редактора. Например, все дескрипторы `<h1>` можно выделить синим цветом, применить курсивное начертание и символы нижнего регистра. Пусть при смене цветовой гаммы Web-узла цвет всех дескрипто-

ров `<h1>` потребовалось поменять на красный. Для этой операции достаточно выполнить одну команду. В Dreamweaver также имеются опции управления шрифтами, фоновыми цветами, блоками, полями, границами, списками и расположением объектов.

Корректировка стилей осуществляется как в интерактивном, так и в автономном режиме. При установлении связи между изменением каскадной таблицы стилей с генерируемым пользователем событием (например, перемещением мыши) в Dreamweaver можно ввести и снять выделение текста, выделить фрагменты в окне и даже анимировать графику. И все это без соединения с сервером и загрузки объемных файлов.



Приемы работы с каскадными таблицами стилей описаны в главе 20 “Создание Web-страниц с применением каскадных таблиц стилей”.

Поведения JavaScript

Благодаря разработке поведений JavaScript Dreamweaver объединяет мощь языка сценариев JavaScript с легким в работе “мышинным” интерфейсом. Собственно *поведение* представляет собой комбинацию событий и действий. Если определенное действие посетителя Web-страницы вызывает какое-либо событие, это и есть поведение. Основное преимущество поведений заключается в том, что в Dreamweaver они вообще не требуют введения кода вручную.

Технология поведений строится на основе JavaScript. Обратите на это внимание, поскольку не все существующие браузеры в одинаковой степени поддерживают JavaScript. Работая в Dreamweaver, дизайнер сможет легко определить, какие из команд JavaScript будут выполняться в конкретном браузере. Для этого достаточно просто выделить элемент Web-страницы, который будет использоваться для управления тем или иным действием, а затем открыть панель Behaviors. На рис. 1.16 можно увидеть, что Dreamweaver предложит выбрать команду JavaScript, которая будет работать либо во всех браузерах, либо в некоторых из них, либо только в одном браузере. Далее выберите команду из списка возможных действий: Go to URL (Перейти к URL), Play a sound (Воспроизвести звук), Pop up a message (Показать сообщение), Start an animation (Начать анимацию) и т.д. Можно назначить сразу несколько действий и даже определить условия их возникновения.



Для подробного ознакомления с поведением JavaScript обратитесь к главе 23 “Использование поведений”.

Расширяемость программы

Одним из главных достоинств Dreamweaver является расширяемость программы. Двух полностью одинаковых Web-узлов не существует, они всегда будут отличаться либо визуально, либо с технической стороны. Таким образом, мы имеем дело с огромным количеством конечных решений, а значит, чем более гибким будет Web-инструмент, тем полезнее он окажется для широкого круга дизайнеров. В свое время программа Dreamweaver стала новым средством работы с объектами и поведением, позволяя пользователю легко редактировать их. Теперь Dreamweaver укрепляет свои лидирующие позиции, предоставляя пользователю возможность работать с плавающими панелями, командами, трансляторами и инспекторами

свойств. Предусмотрено расширение возможностей программы посредством функции C-Level Extensibility (Расширение C-уровня).



Расширяемость программы Dreamweaver продолжает расти. В настоящее время появилась возможность добавлять специальные ресурсы, создаваемые разработчиками программы. С новыми панелями инструментов можно познакомиться на узле *Dreamweaver Exchange*, доступ к которому можно получить с помощью команды Help⇒Dreamweaver Exchange.



Рис. 1.16. В меню Dreamweaver отображаются только те команды JavaScript, которые поддерживаются выбранным браузером

Объекты и поведения

На языке Dreamweaver *объект* — это часть HTML-кода, представляющая определенное изображение или дескриптор HTML, например `<table>` или `<form>`. Пользователь может редактировать объекты Dreamweaver и даже полностью их переписать. Если, например, вы предпочитаете импортировать структурированные данные в таблицу без границы, а не со стандартной границей шириной 1 пункт, то непосредственно в программе внесите изменения в объектный файл *Insert Tabular Data* (Вставить табличные данные). Все последующие таблицы будут импортироваться с учетом ваших предпочтений. Доступ к объектам можно получить как с панели *Insert*, так и с помощью различных меню.

Работа с объектами экономит массу времени, позволяя, к примеру, вставлять объемные блоки HTML-кода одним щелчком мыши. Используя поведения Dreamweaver, даже новичок в области Web-дизайна создаст современные страницы со сложными функциями JavaScript. Dreamweaver

предлагает вниманию пользователей широчайший набор стандартных поведений, но это только “верхушка айсберга”. Поскольку поведения предусматривают возможность внесения изменений, любой человек, владеющий JavaScript, сможет создать и применить собственные поведения.



На прилагаемом к книге компакт-диске содержится большое количество объектов, поведений и команд.

Конструктор серверных поведений

Серверные поведения являются основной составляющей, благодаря которой программа Dreamweaver стала столь популярным инструментом создания Web-страниц. Несмотря на то что в программе представлен достаточно широкий спектр серверных поведений, предназначенных для выполнения многих требуемых задач, круг работы Web-дизайнеров гораздо шире, и в программе невозможно представить поведения, подходящие для каждой конкретной ситуации. Для решения этой проблемы на помощь Web-дизайнерам пришел чрезвычайно удобный инструмент создания серверных поведений — Server Behavior Builder (Конструктор серверных поведений), окно которого изображено на рис. 1.17.

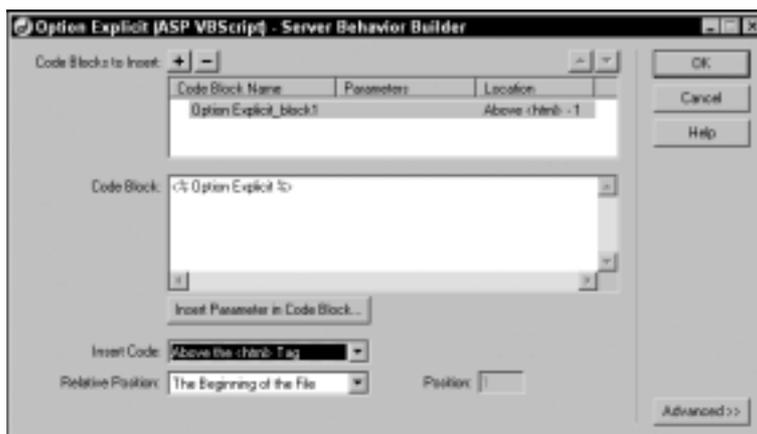


Рис. 1.17. С помощью инструмента *Server Behavior Builder* можно создавать новые поведения с нуля либо редактировать уже имеющиеся

Он разработан так, чтобы помочь дизайнеру в самых разных ситуациях. С его помощью некоторые серверные поведения можно заключить в одной строке повторяющегося кода, а другие требуют сложного программирования. Так или иначе, с помощью этого инструмента можно создать практически любой код. После создания нового поведения его можно применить или модифицировать так же, как и любые стандартные поведения Dreamweaver.

Команды и плавающие панели

Объекты и поведения придадут законченный вид готовой Web-странице, но как же быть с автоматизацией работы на начальном этапе? Для редактирования и рационализации процесса создания Web-страницы в Dreamweaver предназначены специальные команды. Рассмотрим, к примеру, стандартную для Dreamweaver команду *Sort Table* (Сортировка таблицы). Если вам когда-либо

приходилось вручную сортировать данные таблиц, педантично перемещая строку за строкой, то вы, несомненно, отметите удобство, с каким можно отсортировать таблицу по алфавиту или иным способом.

Возможности команд более чем впечатляют. Их можно назвать даже более полезным инструментом, чем поведения и объекты вместе взятые. Фактически некоторые сложные объекты, в частности объект **Rollover Image** (Переключающиеся изображения), представляют собой именно команды. В Dreamweaver команды могут применяться ко всему узлу и поддерживаются мощным программируемым языком.

Теперь благодаря панели **History** (История) создавать команды в Dreamweaver стало еще проще. Помимо того, что на ней можно отобразить любое действие, предпринимаемое при создании Web-страницы, панель **History** позволяет выбрать любое число этих действий и сохранить их как команду. Новую команду можно будет тут же вызвать из меню.

Стоит поработать с Dreamweaver несколько минут, и сразу становится очевидным удобство плавающих панелей. В Dreamweaver MX эти панели можно создавать самому. На них могут отображаться существующие ресурсы и средства, кроме того, они предоставляют полностью законченный интерфейс для редактирования какого-либо элемента HTML.

Настройка панели Insert

Панель **Insert**, содержащая множество вкладок, представляет собой нечто большее, чем просто новый облик программы Dreamweaver. Теперь Web-дизайнер сможет моментально увидеть все имеющиеся категории объектов и перейти от одного из них к другому с помощью щелчка мышью. Для расширяемости программы очень важно, что, в зависимости от той или иной конкретной ситуации, можно создать новые категории и добавить их в рабочее окно программы. Иными словами, если вы создадите категорию **SMIL**, ее параметры можно настроить так, что она будет доступна только при работе с файлом **SMIL**.

Дескрипторы, трансляторы и инспекторы свойств

В Dreamweaver пользователь может перестраивать по своему усмотрению практически любую часть интерфейса, включая дескрипторы. Создать новые дескрипторы и установить правила их форматирования можно с помощью инструмента **Tag Library Editor** (Редактор библиотеки дескрипторов). Кроме того, можно импортировать целые группы дескрипторов, представленные в виде шаблонов **DTD**. После того как дескрипторы созданы, их текущие свойства можно отображать и изменять на панели инспектора свойств. Более того, если содержимое дескриптора не отображается в окне документа Dreamweaver, это можно исправить, создав собственный транслятор.

Такие программы, как Dreamweaver, обычно создаются на языке программирования **C** или **C++**. Как правило, основные функции программы, написанной на языке **C**, постоянные, их невозможно расширить. Однако с Dreamweaver дело обстоит иначе. В программе предусмотрено расширение **C**-уровня, что позволяет программистам создавать библиотеки и добавлять в программу новые функции. Обычно трансляторы зависят от новых библиотек **C**, чтобы иметь возможность отображать содержимое в Dreamweaver, которое невозможно показать иным способом. Функция **C-Level Extensibility** (Расширение **C**-уровня) означает возможность интегрирования Dreamweaver в рабочий процесс и максимальное увеличение производительности.

Дополнительная автоматизация

Разработка Web-узла — дело творческое, а управление Web-узлом — рутина из рутин. После того как дизайн окончательно утвержден, воплощение проекта в жизнь может оказаться монотонным и утомительным. В Dreamweaver существует несколько способов автоматизировать работу так, чтобы внешний вид Web-страниц сохранял единый стиль, а внимание этому приходилось бы уделять минимальное.

Быстрая разработка приложений с помощью объектов категории Application

По правде говоря, при создании практически каждой активной Web-страницы возникают ситуации, требующие введения кода вручную. Справедливо и то, что при создании страницы одно и то же Web-приложение может применяться неоднократно. Практически невозможно найти узел, посвященный электронной коммерции, в котором бы не задействовалось каким-либо образом модифицированное дизайнером Web-приложение, выполняющее поиск, в результате которого на одной из страниц (головной странице) будет выведен список совпадений, каждое из которых является ссылкой на страницу с более подробной информацией (страницу данных). Кроме того, каждое сетевое приложение должно быть доступным для редактирования, добавления и удаления записей. Для ускорения создания приложений такого рода в Dreamweaver есть ряд объектов категории Application, некоторые из которых сводят 20-этапную операцию к одному диалоговому окну, подобному изображенному на рис. 1.18.



Рис. 1.18. Объект Master-Detail Page Set Application позволяет быстро создать типовое Web-приложение

Ниже перечислены некоторые стандартные объекты категории Application (Приложение), доступные в Dreamweaver.

- Dynamic Table (Динамическая таблица).
- Master Detail Page Set (Набор страниц с подчиненной структурой).
- Recordset Navigation Bar (Панель навигации по набору записей).
- Record Insertion Form (Форма вставки записей).
- Record Update Form (Форма обновления записей).

Некоторые из этих объектов более просты в работе, другие — сложнее, но все они гарантированно сэкономят массу времени. Помимо создания страниц с помощью объектов категории Application, на страницу можно вводить динамические данные и применять серверные поведения.

Применение HTML-стилей

Любой дизайнер всегда тщательно следит за постоянством и гибкостью стилей. До недавнего времени единственным доступным для Web-дизайнеров средством для достижения этой цели оставались каскадные таблицы стилей. Многим это решение по-прежнему представляется идеальным, но немало разработчиков избегают каскадных таблиц стилей, чтобы не отпугнуть пользователей старых версий Web-браузеров, не поддерживающих этот стандарт. Создатели Dreamweaver выбрали решение, гарантирующее обратную совместимость и упрощенное форматирование текстов, — HTML-стили.

Панель HTML Styles (Стили HTML) позволяет задавать и применять любые стили и типы форматирования текста. Новый стиль будет применен или к абзацу целиком, или только к его выбранной части. В зависимости от настроек стили либо редактируют имеющиеся дескрипторы, либо заменяют их. Если HTML-стиль был задан заново, это не значит, что текст сразу будет обновлен. Стили HTML применимы ко всему Web-узлу и могут использоваться для унификации узла, не накладываясь при этом на ограничения каскадных таблиц стилей.

Импорт офисных документов

Содержимое Web-узла в большинстве случаев имеет иные источники, например, документы, созданные с помощью текстового редактора или программы табличных вычислений. Dreamweaver перебрасывает мостик между мирами диалогового и автономного режимов и делает это с помощью двух полезных функций импорта: Import Word HTML (Импортировать HTML из Word) и Import Tabular Data (Импортировать табличные данные).

Microsoft Word (возможно, один из наиболее популярных текстовых редакторов) превосходно подходит для создания и хранения документов, но он некорректно работает со стандартом HTML. Импортированный из Word HTML-файл, мягко говоря, будет сплошь и рядом изобиловать лишними и дублирующимися кодами. Функция Import Word HTML удаляет ненужные коды и даже позволяет форматировать код по аналогии с другими файлами Dreamweaver. Эта команда располагает широким набором опций для очистки кода.

Безусловно, источником информации в Internet служат не только текстовые документы. Две другие стороны треугольника современных офисных программ — это базы данных и электронные таблицы. Благодаря команде Import Tabular Data в Dreamweaver имеется возможность внедрять данные из любого другого источника, поддерживающего функцию экспорта структурированных текстовых файлов. Для этого базу данных или электронную таблицу следует сохранить в виде файла с разделителями (запятыми, символами табуляциями и т.п.), после чего перенести его в Dreamweaver со стилем таблицы по вашему усмотрению.

Панель Reference

Даже самый опытный программист при работе с редко применяющимися дескрипторами HTML или загадочными функциями JavaScript нуждается в справочной информации. Теперь Dreamweaver располагает встроенной справкой с данными об элементах HTML, JavaScript и о каскадных таблицах стилей. В основу справки Dreamweaver положена книга *Dynamic HTML, The Defining Reference* Дэни Гудмена (Danny Goodman). Справка Dreamweaver является контекстно-зависимой: если выделить дескриптор или функцию в окне Code и нажать клавиши <Shift+F1>, в окне справки будет выведен анализ синтаксиса данного элемента и его совместимости с браузерами.



В Dreamweaver MX справочная панель была расширена. В дополнение к уже упомянутым ресурсам в распоряжение пользователя предоставляется справочная информация о языке *ColdFusion Markup Language (CFML)* и его дескрипторах. Большой вклад в решение проблем доступности внесла компания UsableNet, создав справочные разделы по ASP 3.0 и JSP.

Панель History

Очень часто при создании Web-узла дизайнер имеет дело с серией повторяющихся команд. Например, нужно добавить к большей части, но не ко всем изображениям на узле вертикальную рамку шириной 10 пунктов и горизонтальную — шириной 5 пунктов. Чтобы не выбирать изображения поочередно и не задавать параметры для каждого из них, воспользуйтесь панелью инспектора свойств. После того как параметры заданы, их можно сохранить как команду.

Средства такой автоматизации в Dreamweaver располагаются на панели History. Данная панель отображает все шаги, имевшие место в процессе создания страницы. Список получается многоуровневый и громоздкий, но способность превращать любое число шагов в мгновенно исполняемую команду экономит массу времени.

Инструменты поддержки Web-узла

Спустя некоторое время, после того как доставивший столько хлопот Web-узел опубликован, вы с удивлением обнаруживаете, что его приходится постоянно обновлять и модифицировать. Именно поэтому инструменты поддержки Web-узла с точки зрения программного обеспечения важны не меньше набора инструментов для создания страниц. В Dreamweaver учтены оба этих аспекта.

Библиотеки объектов

В дополнение к ставшим традиционными функциям по поддержке Web-узла (в частности, с помощью протокола FTP) в Dreamweaver предусмотрен совершенно новый функциональный уровень — *библиотеки*. Достоверно известно, что если при создании Web-узла какой-либо элемент используется на каждой странице, его обязательно придется поменять, и причем на всех страницах. Функция Library (Библиотека) позволит избежать подобных неприятностей. Практически любой объект можно сделать элементом библиотеки: абзац текста, изображение, ссылку, таблицу, форму, Java-апплет, элемент управления ActiveX и т.д. Для этого выберите объект и откройте категорию Library на панели Assets (рис. 1.19). После того как элемент внесен в библиотеку, его можно повторно использовать в пределах всего Web-узла. Для каждого из узлов создаются свои библиотеки, элементы которых можно копировать из одной библиотеки в другую.

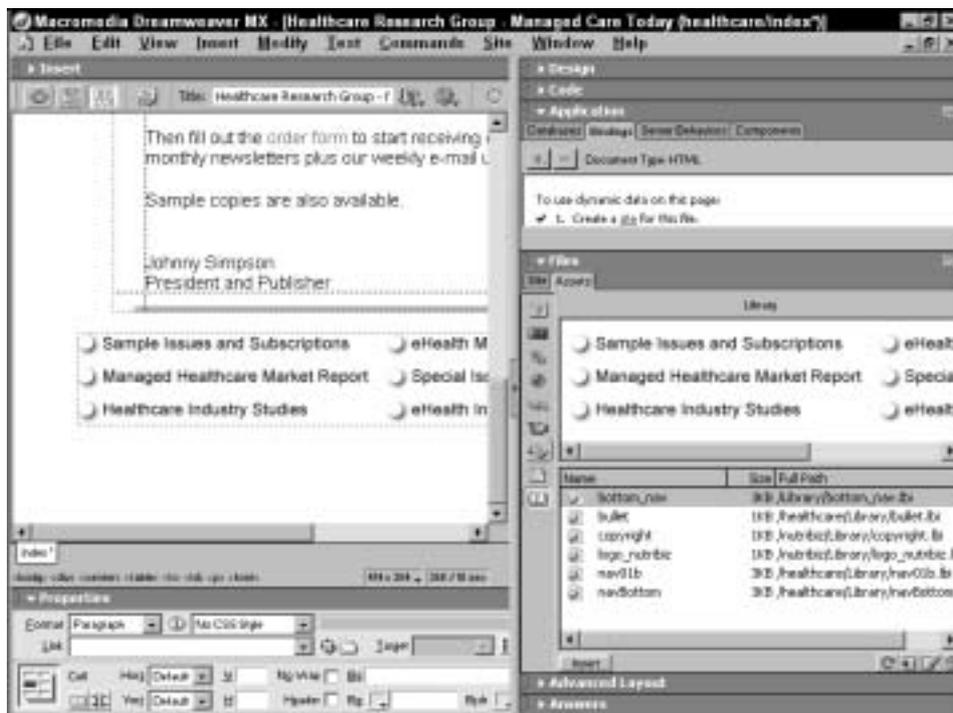


Рис. 1.19. Упростите задачу обновления элементов на нескольких страницах Web-узла с помощью функции Library

Одно дело — добавлять на страницы стереотипные элементы и совсем другое — обновлять их одновременно на всем Web-узле. Чтобы изменить любой из элементов библиотеки, снова воспользуйтесь панелью Library. После внесения изменений Dreamweaver зафиксировал их и выдал запрос об обновлении Web-узла. Представьте себе, что означает обновить информацию об авторских правах на Web-узле, содержащем более четырехсот страниц, и вы получите представление о мощностях функции Library в Dreamweaver.



Подробнее о внесении изменений на Web-узле с помощью библиотек будет говориться в главе 29 “Библиотеки повторяющихся элементов”.

Шаблоны

По мере разрастания Web-узла легко заметить, что для различных страниц применяется один и тот же основной формат. Для стандартизации внешнего вида и стиля Web-узла, а также для минимизации работ по созданию новых страниц в Dreamweaver используются шаблоны Web-страниц. В шаблоне Dreamweaver заключена основная структура страницы: фоновый рисунок, панель навигации (слева) и таблица заданной ширины для основного текста (посередине). Шаблон может содержать любое количество элементов.

Функции шаблонов Dreamweaver выходят далеко за рамки создания страниц. Обычно шаблон работает с некоторыми заблокированными и редактируемыми областями. Чтобы

полностью обновить созданный на шаблонах Web-узел, достаточно изменить одну или несколько заблокированных областей шаблона. Естественно, шаблон, созданный пользователем, можно сохранить в одной папке со всеми остальными шаблонами, что позволит получить к нему доступ с помощью категории Templates панели Assets. (Подробная информация о создании и использовании шаблонов будет приведена в главе 28 “Использование шаблонов Dreamweaver”.)



Шаблоны Dreamweaver представляют собой нечто большее, чем редактируемые и нередатируемые области страницы. Теперь дизайнер в гораздо большей степени контролирует такие функции, как повторяющиеся области, которые, к примеру, позволяют строке таблицы повторяться необходимое количество раз, но при этом фиксируют другие области таблицы. Кроме того, существует возможность отображать или скрывать области страницы в зависимости от конкретной ситуации (пример приведен на рис. 1.20). Функции шаблонов Dreamweaver распространяются и на вложенные шаблоны, что позволяет применять изменения к целому ряду заблокированных и редактируемых областей.



Рис. 1.20. Данный шаблон содержит редактируемые, повторяющиеся и вспомогательные области

Выбор Web-браузера

Проверка совместимости с Web-браузером — еще одно новое средство управления узлом от Dreamweaver. При разработке любого Web-проекта важно протестировать Web-страницы в различных браузерах, чтобы избежать ошибок неправильного отображения документов.

Функция **Browser Targeting** (Выбор целевого браузера) проверит совместимость HTML-кода с профилем любого из существующих браузеров. Для нескольких браузеров профили уже заданы в программе, а остальные пользователь при желании создаст самостоятельно.



О том, как для средства **Browser Targeting** настроить собственный профиль, вы узнаете из главы 30 “Достижение максимальной совместимости с браузерами”.

Просмотреть Web-страницу можно в любом количестве браузеров. Dreamweaver позволяет задать основные и второстепенные браузеры, которые будут отображать нужную страницу при нажатии функциональной клавиши. Количество браузеров для предварительного просмотра может достигать 18. Чтобы просмотреть полный список браузеров, выполните команду **File⇒Preview in Browser** (Файл⇒Просмотреть в браузере).

Преобразование Web-страниц

Несмотря на то что Web-дизайнерам доступны новейшие браузеры и инструменты HTML, многие из них предпочитают использовать старые, более ограниченные их версии. При работе с Dreamweaver появляется возможность создавать высокотехнологичные Web-страницы для браузеров четвертого поколения. Затем они преобразуются таким образом, чтобы стать понятными и для старых версий браузеров. Готовые Web-страницы на основе таблиц также можно “нарастить” и включить в них новейшие средства HTML. Для этого предназначена команда **Tables to Layers** (Таблицы в слои). Так Dreamweaver помогает перекинуть мостик между разными версиями браузера.

Проверка ссылок

Web-узлы постоянно изменяются. Поэтому особое внимание следует уделить тому, чтобы в процессе подобных изменений соединения и ссылки оставались корректными. Встроенное устройство контроля ссылок проверяет ссылки на странице, в папке или по всему узлу. Функция **Link Checker** (Проверка ссылок) обнаружит файлы с неверными ссылками, файлы со ссылками на внешние узлы и “осиротевшие” файлы (не связанные с другими файлами).

Публикация страницы посредством FTP

Финальным шагом создания Web-страницы является ее размещение в Internet. Любой профессионал подтвердит, что именно этот шаг будет повторяться снова и снова, поскольку Web-узел постоянно обновляется. Инструмент **FTP Publisher** (Публикация посредством FTP) значительно упростит работу по размещению Web-узла в Internet. И, что гораздо важнее, Dreamweaver позволяет синхронизировать локальный и удаленный узлы путем выполнения всего лишь одной команды.



Далеко не все файлы, содержащиеся на локальном узле, необходимо выгружать на удаленный узел. В Dreamweaver теперь имеется новая функция под названием **Cloaking** (Сокрытие), позволяющая дизайнеру указать, какие папки следует исключить из операции синхронизации.

Работа с узлом может проводиться с локального жесткого диска. При коллективной работе возможна работа с узлами, хранящимися на удаленном сервере. Число узлов, для которых

указываются каталоги источника и назначения, имена пользователей FTP, пароли и т.д., не ограничивается.

На рис. 1.21 изображена панель Site (Узел), представляющая собой визуальный интерфейс, в котором можно перетаскивать файлы в нужный каталог либо передавать несколько файлов, выделив их и воспользовавшись кнопками Get (Получить) и Put (Выгрузить). Параметры настройки можно установить так, чтобы система автоматически отсоединялась при простое в течение определенного промежутка времени.

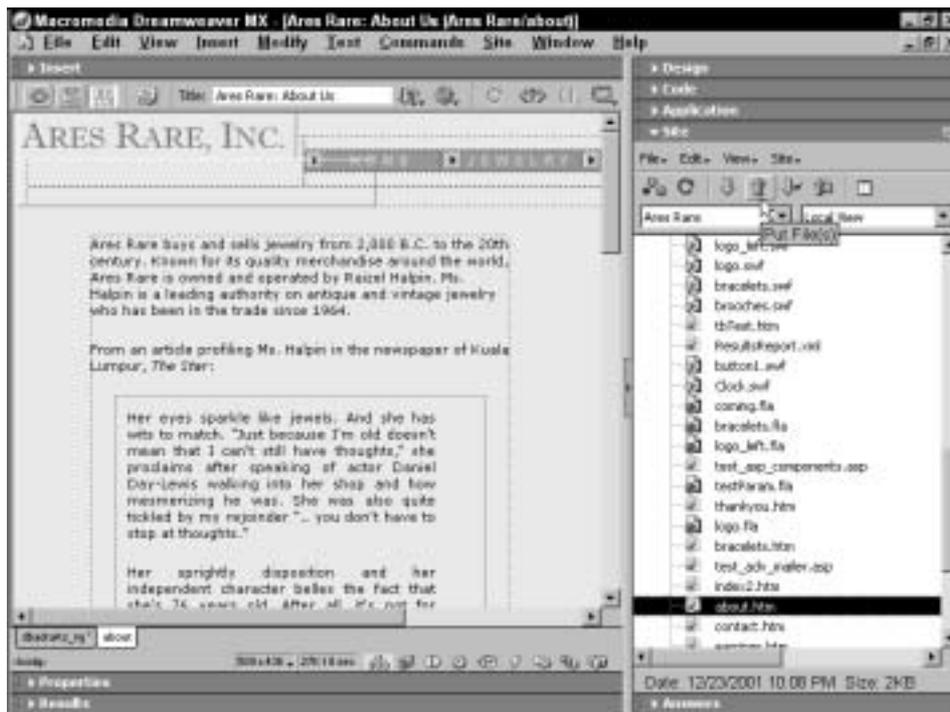


Рис. 1.21. Панель FTP Site позволит выгрузить Web-узел из Dreamweaver на сервер приложений

Карта узла

Размеры Web-узлов увеличиваются настолько быстро, что дизайнер уже не способен держать в голове ссылки на все страницы. Поэтому на панели инструментов Web site management (Управление Web-узлом) предусмотрена функция Site Map (Карта узла). С ее помощью дизайнер может просмотреть полную структуру Web-узла. Но этим возможности функции не ограничиваются.

Панель Site Map, аналогичная изображенной на рис. 1.22, применяется не только для просмотра структуры Web-узла, но и для ее изменения. С ее помощью можно создавать новые страницы, добавлять, изменять или удалять ссылки. Site Map — настолько мощная функция, что сама по себе может служить средством управления узлом.

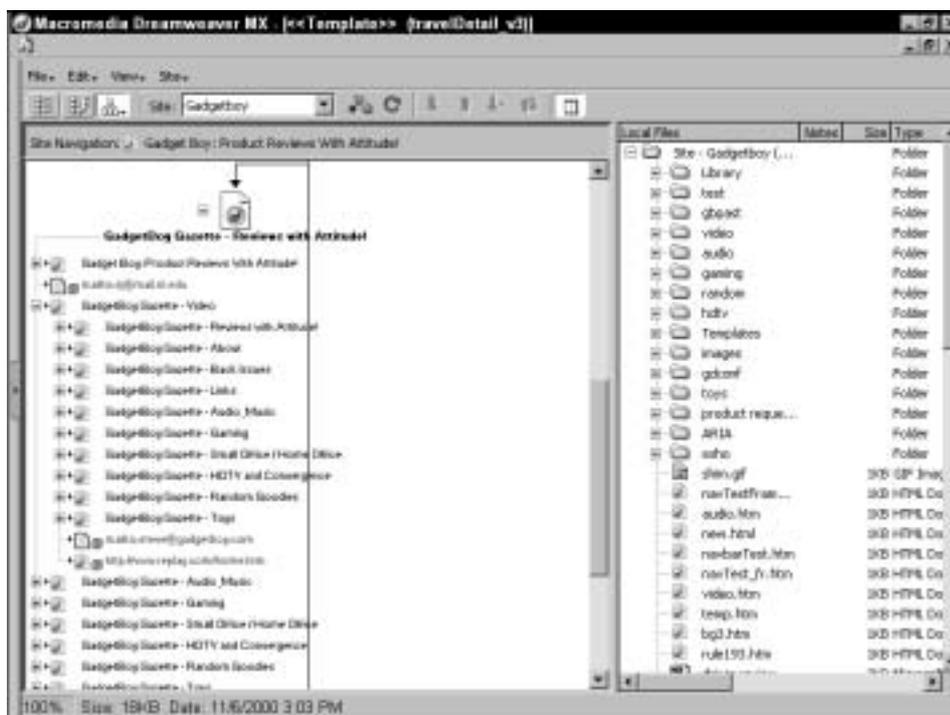


Рис. 1.22. Панель Site Map используется для просмотра структуры узла. Прямо на ней можно добавлять на узел новые страницы и ссылки

Регистрация запрашиваемых файлов

Если проект достаточно большой, то ответственными за создание и управление Web-узлом, как правило, назначаются несколько человек. Здесь зачастую возникают ситуации, когда редактору нужно добавить на узел последний пресс-релиз, а художнику на ту же страницу требуется загрузить фотографию нового продукта. Для предотвращения конфликтов при внесении обновлений в Dreamweaver служит специальная система, которая регистрирует Web-страницы как “запрошенные” и блокирует их для других изменений до тех пор, пока страница снова не станет “свободна”.

Если страница запрошена вами, то в окне Site Files пиктограмма файла будет помечена зеленым значком, а если другим членом команды — то красным. А чтобы не пришлось гадать, кто же этот другой, рядом с именем файла высветится имя пользователя. Можно также проследить, кто последним запрашивал конкретную Web-страницу (или изображение). В Dreamweaver ведется обновляемый журнал со списками файлов, людей, а также дат и времени запросов файлов.

Резюме

Создание Web-узла — это отчасти творчество, а отчасти тяжелый труд. Dreamweaver прекрасно совмещает в себе эти столь противоречивые понятия. Редактор с графическим интер-

фейсом Dreamweaver послужит залогом быстрого и качественного создания страницы, а встроенные в программу текстовые редакторы предлагают так высоко ценимый программистами детальный подход. Обобщим ключевые особенности Dreamweaver.

- Dreamweaver работает таким же образом, как и профессиональные Web-дизайнеры, с интегрированным текстовым редактором и редакторами с графическим интерфейсом. Dreamweaver не изменяет HTML-код при работе с готовыми Web-страницами.
- Dreamweaver поддерживает стандартные HTML-команды и отличается простотой ввода и редактирования текста, изображений, таблиц и объектов мультимедиа.
- Dreamweaver обеспечивает простую и надежную связь с источниками данных, а также доступ к наиболее популярным серверным моделям.
- Dreamweaver упрощает работу с такими современными функциями, как динамический HTML и каскадные таблицы стилей.
- Dreamweaver может считаться первоклассным редактором, так как в нем имеются опции исполнения кода и функция советов по созданию кода.
- Dreamweaver располагает целым рядом поведений JavaScript, библиотек объектов, команд и шаблонов. Все это призвано оптимизировать работу над Web-страницей.
- В Dreamweaver имеется ряд усовершенствованных шаблонов со вспомогательными и условными областями.
- В состав обширного инструментария Dreamweaver по управлению Web-узлами входит и функция публикации Web-страниц посредством FTP. Предусмотрена возможность блокировки файлов, что облегчает командную работу по созданию и поддержке Web-узла. Для этой же цели предназначены такие инструменты, как Link Checker и Site Map.

В следующей главе мы познакомимся с работой программы Dreamweaver.