

Содержание

Об авторах	12
Благодарности	14
Введение	17
Об этой книге	18
Условные обозначения, принятые в книге	18
Что не нужно читать	18
Глупые предположения	19
Структура книги	19
Часть I. Осуществление мечты	19
Часть II. Выглядит на миллион (даже по смете)	19
Часть III. Улучшение узла	20
Часть IV. Делаем узел еще круче	20
Часть V. Работа с динамической информацией	20
Часть VI. Великолепные десятки	20
Пиктограммы, которые используются в этой книге	21
Куда двигаться дальше	21
Часть I. Осуществление мечты	23
Глава 1. Позвольте представить вам нового друга	25
Итак, что же нового появилось в Dreamweaver MX?	25
Внешний вид вашего узла	27
Знакомство с компонентами программы Dreamweaver	28
Рабочая среда	28
Работа с Web-страницами, созданными в другой программе для Web-дизайна	40
Microsoft FrontPage	41
Microsoft Word	41
NetObjects Fusion	41
Adobe GoLive	42
Другие HTML-редакторы	42
Глава 2. Задание параметров Web-узла в Dreamweaver	44
Задание параметров нового или существующего узла	44
Определение узла	45
Задание параметров доступа к Web-серверу	47
Использование Check In/Out	48
Использование сервера тестирования	49
Опции скрытия	50
Использование заметок по дизайну	51
Активизация макета карты узла	52
Загрузка существующего Web-узла	55
Создание новых страниц	55
Проектирование первой страницы	56
Создание заголовка	56
Управление отступами	57
Добавление изображений	58
Создание ссылок	61
Подключение страниц в рамках одного Web-узла	61
Установка ссылок к именованным анкерам на странице	62

Установка ссылок на страницы, расположенные за пределами вашего Web-узла	63
Установка ссылки на адрес электронной почты	64
Изменение свойств страницы	65
Подключение Web-узла к Internet	66
Часть II. Выглядит на миллион (даже по смете)	69
Глава 3. Проектирование узла	71
Подготовка к разработке	71
Разработка нового узла	72
Управление структурой узла	72
Присвоение имен в узле	73
Организация изображений и манипулирование ссылками	74
Поиск и исправление прерванных ссылок	78
Поиск прерванных ссылок	79
Исправление прерванных ссылок	80
Использование функции Site Reporting для проверки работы	81
Синхронизация локального и удаленного узлов	84
Глава 4. Координирование работ по дизайну	86
Создание шаблона определенного типа	86
Определение типа шаблона	87
Создание шаблонов	87
Сохранение страницы в качестве шаблона	90
Использование шаблонов	91
Внесение изменений с помощью шаблонов	92
Повторное использование элементов с помощью функции Library	93
Создание и использование элементов библиотеки	94
Делаем элементы библиотеки редактируемыми	96
Использование трассирующего изображения при разметке	96
Общение с помощью заметок по дизайну	98
Общение с использованием встроенной электронной почты	100
Возвращение к истории	101
Использование быстрого редактора дескрипторов	102
Глава 5. Добавление графики	104
Получение профессиональной графики	104
Приобретение коллекций клипов и фотографий	105
Создание собственных изображений	105
Основы Web-графики	108
Вставка изображений на страницы	110
Выравнивание изображений на странице	111
Центровка изображения	112
Выравнивание изображения, окруженного текстом	112
Создание сложного дизайна с помощью изображений	112
Трюк с прозрачным GIF-изображением	114
Создание фона	115
Создание карт изображений	118
Часть III. Улучшение узла	121
Глава 6. Знакомство с HTML-таблицей	123
Создание простых таблиц в режиме Layout View	123
Редактирование таблиц в режиме Layout View	127
Опции таблицы	127
Управление опциями ячейки	130
Использование свойства форматирования таблицы	131

Форматирование нескольких столбцов таблицы	133
Использование свойства сортировки таблицы	135
Вставка данных таблицы из других программ	136
Использование таблиц для установки интервалов и выравнивания	137
Использование таблиц при проектировании форм	138
Выравнивание строки перемещения	140
Слияние и разделение ячеек таблицы	142
Использование вложенных таблиц	143
Глава 7. Разбиение страниц на фреймы	145
Оценка HTML-фреймов	145
Принцип работы фреймов	147
Создание фрейма в программе Dreamweaver	149
Сохранение файлов в наборе фреймов	151
Установка целевых объектов и ссылок во фреймах	153
Присвоение имен фреймам	154
Установка ссылок на целевой фрейм	155
Сравнение целевых объектов	157
Изменение свойств фреймов	157
Изменение границ фреймов	158
Изменение размера фрейма	159
Параметры изменения размеров и прокрутки	159
Установка высоты и ширины поля	159
Создание альтернативного дизайна для старых браузеров	160
Глава 8. Форматирование текста в HTML и CSS	162
Форматирование текста в программе Dreamweaver	162
Дескриптор 	163
Применение атрибутов шрифта	165
Создание собственных HTML-стилей	166
Работа с каскадными таблицами стилей	167
Отличия между браузерами	168
Оценка каскадных таблиц стилей	169
Создание CSS в программе Dreamweaver	170
Типы CSS-стилей	170
Создание нового CSS-стиля	171
Определение стилей	173
Создание пользовательского стиля	179
Переопределение HTML-дескрипторов	181
Применение стилей	183
Редактирование существующего стиля	184
Использование внешних таблиц стилей	185
Создание и редактирование внешней таблицы стилей	185
Изменение настроек таблицы стилей	186
Часть IV. Делаем узел еще круче	187
Глава 9. Добавление интерактивности с помощью динамического HTML и поведений	189
Понятие о DHTML	189
Работа со слоями	191
Создание слоев	191
Добавление элементов, изменение размеров и положения слоев	192
Наложение слоев и изменение видимости	194
Вложенные слои — одна счастливая семья	195
Установка параметров слоя	196
Преобразование слоев в таблицы. Точное позиционирование для старых браузеров	199
Работа с поведением	200

Присоединение поведений	201
Присоединение нескольких поведений	207
Редактирование поведения	207
Проблемы с браузерами	207
Использование расширений и диспетчера упаковки	208
Глава 10. Создание расширенных DHTML-свойств	209
Использование временной шкалы	209
Средства управления панели Timelines	210
Создание временных шкал	212
Запись пути слоя	215
Воспроизведение анимации	217
Использование поведений совместно с временной шкалой	217
Проверка работы ваших страниц в старых браузерах	220
Действие Check Browser	221
Преобразование страницы для совместимости с браузером версии 3.0	222
Преобразование в XML	223
Глава 11. Интеграция Fireworks и Dreamweaver	225
От Dreamweaver к Fireworks: редактирование изображений	225
Использование отличных от Fireworks графических редакторов	228
От Dreamweaver к Fireworks: оптимизация изображения	230
Вставка Fireworks HTML	232
Редактирование HTML, созданного в Fireworks	233
Глава 12. Добавляем мультимедиа	235
Работа с файлами Macromedia Shockwave и Flash	235
Что такое Shockwave	236
Что такое Flash	236
Добавление Shockwave и Flash-фильмов	237
Установка параметров и других опций Shockwave и Flash	239
Создание Flash-файлов средствами Dreamweaver	242
Создание Flash-текста	242
Создание Flash-кнопок	244
Добавление новых стилей кнопок	245
Работа с Java	245
Добавление Java-апплетов	246
Установка параметров Java и других опций	246
Использование объектов и элементов управления ActiveX	248
Работа с другими технологиями надстроек	249
Добавление надстроек Netscape Navigator	250
Установка параметров Netscape-надстройки и других опций	251
Глава 13. Формы	253
Назначение HTML-форм	255
Создание HTML-форм	255
Сравнение переключателей и флажков	256
Добавление текстовых полей	259
Завершение формы посредством добавления кнопок Submit и Clear	262
Использование меню перехода	263
Специальные элементы формы в редакторе Dreamweaver	264
Улучшение внешнего вида формы	265

Часть V. Работа с динамическим содержимым	267
Глава 14. Построение динамического Web-узла. Введение	269
Преимущества динамического Web-узла	269
Ключевые понятия	270
Изучение базы данных	270
Как это работает в World Wide Web	271
Приложения баз данных	271
Подключение к данным	272
Настройка Web-сервера	272
Серверные технологии, поддерживаемые Dreamweaver MX	272
ASP	272
ASP.NET	273
ColdFusion	273
Java Server Pages (JSP)	273
PHP	273
Подключение к данным	273
Настройка DSN	274
Настройка Dreamweaver MX	276
Глава 15. Построение динамического Web-узла. Доступ к данным	279
Изучение панелей	279
Панель Bindings	279
Панель Server Behaviors	281
Панель Database	283
Создание набора записей	284
Использование набора записей на странице	286
Повторение области страницы	288
Добавление динамического изображения	289
Привязка изображения	290
Добавление перемещения на динамическую страницу	292
Создание набора страниц родительская/дочерняя	294
Глава 16. Построение динамического Web-узла. Использование форм	296
Установка аутентификации пользователя	296
Безопасность данных на Web-узле	299
Поиск записей в базе данных	300
Настройка поисковой страницы	300
Настройка результирующей страницы	300
Редактирование базы данных из броузера	303
Добавление записи в базу данных	303
Обновление записи из броузера	305
Основы электронной коммерции	308
Что делает Web-узел электронной коммерции “коммерческим”	308
Расширение функций Dreamweaver	309
Часть VI. Великолепные десятки	311
Глава 17. Десять Web-узлов, созданных с помощью Dreamweaver	313
Представление фильмов и фотографий	313
Стильная продажа продуктов питания	314
Современный Web-дизайн	315
Создание музыки в World Wide Web	316
Поиск в Сети: испанский стиль	317
Супердизайн	318
Фотопутешествие	318

Езда на велосипеде по World Wide Web	319
fabric8	321
Ваш покорный слуга	322
Глава 18. Десять идей, которые смело можно использовать на Web-узле	323
Упрощайте	323
Свободное место Web-страницы	323
Проектируйте для своей аудитории	324
Делайте резервные копии	324
Будьте последовательны	324
Меньше и быстрее	325
Доступный дизайн	325
Следуйте правилу трех щелчков	325
Начертите карту	326
Последние новости	326
Глава 19. Десять советов, которые позволят сэкономить время	327
Испробуйте новый интерфейс	327
Создание динамических Web-узлов	327
Разделение режимов. Работа с кодом	328
Добавление таблиц в дизайн	328
Проектирование во Flash	328
Обработка изображений в Fireworks	329
Поиск функциональных шрифтов	329
Поддержка DHTML в браузерах	329
Гид для ваших посетителей	330
Держите часто используемые элементы под рукой	330
Предметный указатель	331