

## Часть I

# Осуществление мечты



"Ты обновляешь нашу Web-страницу?"

### *В этой части...*

В части I вы узнаете о чудесах этой мощной программы для Web-дизайна, ознакомитесь с новыми свойствами Dreamweaver MX. Речь также будет идти о панелях инструментов, меню и других объектах, повышающих возможности Dreamweaver. Уже в главе 2 вы приступите к созданию первой Web-страницы.

## Глава 1

# Позвольте представить вам нового друга

*В этой главе...*

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

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

Dreamweaver поможет вам во всех вопросах, касающихся Web-разработки, включая создание простых страниц, исправление ссылок и публикацию узла в World Wide Web. С помощью программы Dreamweaver можно работать как с простейшим HTML-кодом, так и с наиболее сложными и расширенными свойствами, встречающимися в Web-пространстве: каскадными таблицами стилей (Cascading Style Sheets) и динамическим HTML (более подробно об этих свойствах можно узнать в главах 8, 9 и 10). В Dreamweaver также содержится встроенный HTML-редактор с простым интерфейсом WYSIWYG (What you see is what you get — что видишь на экране, то и получишь при печати).

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

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

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

Перейдем к делу. В следующем списке приведен краткий обзор некоторых новых свойств, появившихся в версии MX.

- ✓ Пользовательский интерфейс Integrated Windows значительно изменил рабочее пространство Dreamweaver. Его характерной чертой стали изменяемые панели и окна документов, снабженные вкладками. Несмотря на то, что можно использовать плавающие панели, которые были в предыдущей версии программы, компания Macromedia рекомендует (и я тоже) использовать

новый интерфейс. Выбор можно сделать при первом запуске программы, и если вы перешли к новому интерфейсу, то сможете при необходимости сворачивать и разворачивать панели, а также перемещать их для создания наиболее удобной для вас рабочей среды. В этой книге все копии экрана и инструкции относятся к новому интерфейсу.

- ✓ Шаблоны *Enhanced Dream Templates* упрощают создание сложного дизайна. Возможность унаследовать шаблоны и редактировать области позволяет гибко контролировать планировку объектов. Шаблоны подробно обсуждаются в главе 4.
- ✓ Новый мастер *Site Setup* предоставляет возможность легко и быстро сконфигурировать Dreamweaver под структуру вашего узла, а также указать всю необходимую информацию для использования FTP, независимо от того, настраиваете вы новый узел или импортируете уже существующий. Подробные этапы настройки узла описываются в главе 2.
- ✓ Изменяемая панель *Insert* (Вставка) (она располагается вверху рабочего пространства) предоставляет простой доступ к объектам и режимам, а ее расширяемость упрощает добавление новых элементов, которые загружаются для других Web-узлов, полученных от других разработчиков или для совместного использования с другими программистами. Каждый из объектов или вкладок панелей могут быть либо показаны, либо скрыты в зависимости от типа документа, над которым вы работаете, и от вида, который вы используете: HTML или WYSIWYG.
- ✓ Новый проводник, встроенный в панель *Site* (Узел), позволяет просматривать свойства и файлы либо в вашем компьютере, либо в любом месте сети, к которой вы подключены. При этом отпадает необходимость в проводнике операционной системы.
- ✓ Средство расширенного редактирования таблиц предоставляет еще больший контроль над планировкой. Оно оптимизировано для создания гибких таблиц, которые работают с различными типами браузеров. С помощью вида *Layout* (Планировка) создание таблицы производится простым перетаскиванием на страницу окон, которые затем можно изменить и отредактировать в виде *Standard* (Стандартный). Информацию о создании HTML-таблиц (что является лучшим способом создания сложного дизайна для Web) вы найдете в главе 6.
- ✓ Если вы ранее были разочарованы, пытаясь распечатать страницы с кодом, то вам будет приятно узнать, что Dreamweaver MX позволяет распечатать исходный код, сохраняя его форматирование.
- ✓ Благодаря встроенным в Dreamweaver MX свойствам, ранее доступным только в Dreamweaver UltraDev, теперь возможно создавать подключения к базе данных. Компания Macromedia больше не называет их UltraDev, и вам понравится способ создания более сложных Web-узлов (путем подключения Web-страницы к базе данных) и использования широкого спектра интерактивных свойств, например, динамического создания Web-страницы. Это нововведение в программе настолько важно, что ему уделено три главы этой книги (14–16), в которых описываются основы создания динамических Web-узлов и работы с базами данных в Web-пространстве.



## Итак, в чем же особенность программы Dreamweaver?

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

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

Dreamweaver "уважает" ваш HTML-код. Основная проблема множества других WYSIWYG-редакторов заключается в том, что они могут значительно изменить HTML-код, если он не соответствует их правилам. К сожалению, правила в Web-пространстве постоянно изменяются, по этому многие дизайнеры предпочитают их либо нарушать, либо добавлять в них свои корректировки. Поэтому если вы создадите HTML-страницу в текстовом редакторе, а затем откроете ее в такой программе, как Microsoft FrontPage, то вполне вероятно, что она изменит ваш дизайн при попытке втиснуть ваш код в свои рамки.

Dreamweaver обещает никогда не трогать ваш код, и именно по этой причине он стал лучшим другом многих профессиональных дизайнеров, но даже Dreamweaver не совершенен, особенно, если вы пользуетесь свойством *Clean Up HTML* (Очистка HTML-кода) в собственном коде или в специальных сценариях. Если вы программист, который создает расширенные свойства, то можете отключить некоторые функции автоматического исправления кода программы Dreamweaver, выбрав команду *Edit* ⇒ *Preferences* ⇒ *Code Rewriting* (Правка ⇒ Предпочтения ⇒ Правка кода).

Часто возникают проблемы, когда нужно отобразить HTML-код, созданный в текстовом редакторе, на WYSIWYG-стороне программы, при этом не изменяя его. Успех в решении этого вопроса компанией Macromedia большей частью повлиял на то, что Dreamweaver была удостоена заслуженного внимания, получила столько наград и теперь используется даже самыми стойкими HTML-кодерами.

## Внешний вид вашего узла

Перед тем как приступить к построению Web-страниц, уделите немного времени планированию вашего узла, продумайте его структуру и организацию. Попробуйте ответить на следующие вопросы. Некоторые из них могут быть не совсем понятными, и вы пока не сможете на них ответить. Однако рекомендуем тщательно продумать каждый вопрос и только после этого начать создание Web-узла.

- ✓ Что вы хотите от своего Web-узла? (Какие ваши цели и задачи?)
- ✓ Кто ваша конечная аудитория?
- ✓ Кто будет работать над создаваемым узлом? Сколько разработчиков в вашем распоряжении?
- ✓ Как вы будете создавать или собирать текст и изображения, необходимые для узла?
- ✓ Как вы будете систематизировать файлы на вашем узле?
- ✓ Будете ли вы использовать мультимедиа-файлы, например Flash или RealAudio?

- ✓ Хотите ли вы создать интерактивные функции, например формы обратной связи или чат?
- ✓ Какое еще программное обеспечение вам необходимо для специальных функций (например, Macromedia Flash для анимации)?
- ✓ Какой тип навигационной системы вы будете использовать на вашем узле (т.е., как вы будете реализовывать переход пользователя из одной области вашего Web-узла в другую)?
- ✓ Как вы будете приспосабливаться к росту узла?

Из главы 2 вы узнаете о функциях управления узлом и начнете создавать свои первые Web-страницы, добавляя и форматирова текст, вставляя изображения и создавая ссылки. В главе 3 вы найдете советы по планированию узла, вам придется ответить на похожие вопросы. Запомните: потратив время вначале на постановку целей и задач, в конечном итоге вы создадите отличный Web-проект.

## Знакомство с компонентами программы Dreamweaver

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

### Рабочая среда

Создать простую Web-страницу в программе Dreamweaver довольно просто. После ее запуска на экране автоматически появляется пустая страница, которая называется *рабочей средой*. Она похожа на пустой документ, который создается при открытии Microsoft Word. В рабочей среде можно набрать текст, а затем сделать его, например, полужирным или курсивом, просто выбрав команду Text⇒Style⇒Bold (Текст⇒Стиль⇒Полужирный) или Text⇒Style⇒Italic (Текст⇒Стиль⇒Курсив).

Web-страницы строятся в рабочей среде, состоящей из главного окна, в котором отображается текущая HTML-страница, и нескольких плавающих панелей и окон, на которых расположены средства для дизайна и разработки (рис. 1.1). Рабочая среда Dreamweaver включает четыре основных компонента: окна документа, плавающих панелей, строки меню и строки состояния.

### Окно документа

Окно документа — это большое открытое пространство рабочей среды. Изначально оно выглядит, как пустая страница, но если заглянуть в HTML-код за ней, то вы убедитесь, что это простой HTML-файл. В окне документа проектируется и редактируется Web-страница. В нем представлены изображения, текст и другие элементы (подобно тому, как это происходит в Web-браузере).



Страницы, просматриваемые в World Wide Web, не всегда выглядят точно так же, как в окне документа Dreamweaver. Причина заключается в том, что не все браузеры поддерживают используемые вами HTML-свойства или одинаково их отображают. Поэтому всегда тестируйте свою работу в различных Web-

браузерах и проектируйте страницы так, чтобы они лучше всего работали в тех из них, которые чаще всего использует ваша аудитория. К счастью, Dreamweaver обладает свойствами, которые помогают подогнать дизайн страницы под определенный браузер. (Более подробная информация о различиях между браузерами находится в главе 10.)

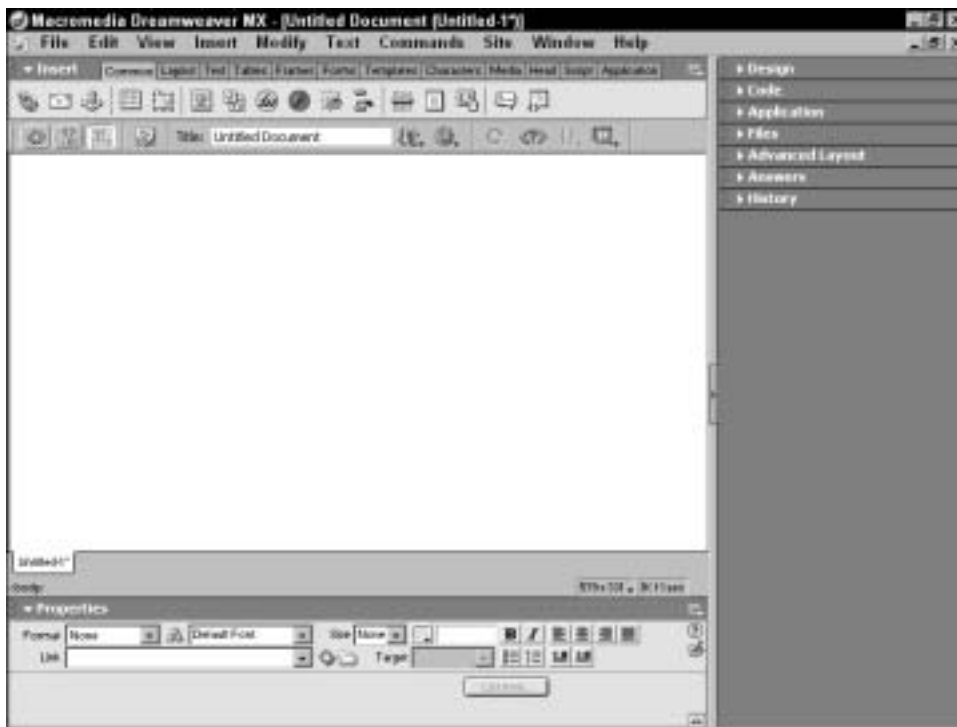


Рис. 1.1. Главная рабочая среда Dreamweaver состоит из окна документа, строки меню, строки состояния и различных состыкованных панелей, которые при необходимости можно развернуть или свернуть

## Состыкованные панели

Состыкованные панели в Dreamweaver предоставляют простой доступ ко многим свойствам программы. Их можно перемещать по экрану. Для этого следует отметить одну из них и перетащить в другое место. Если открытые панели отвлекают вас от работы, закройте одну из них или все, щелкнув по небольшой пиктограмме (в виде трех маркеров абзаца с линиями и маленькой стрелкой снизу) в правом верхнем углу панели и выбрав **Close Panel Group** (Закреть группу панелей) из раскрывающегося меню. К любой из панелей можно добраться из меню **Window** (Окно). Например, если вы решили открыть панель **CSS Styles** (Стили CSS), выберите команду **Window**⇒**CSS Styles** (Окно⇒Стили CSS), и она появится на экране.

Панели являются встроенными частями программы, поэтому информация о них будет часто встречаться в этой книге. Просмотрите шпаргалку в начале книги — в ней вы найдете краткое описание этих панелей. В главе 2 описываются некоторые из наиболее часто используемых свойств, например, вставка изображений (пиктограммы для изображений находятся на панели **Insert Common Objects** (Вставка общих объектов) вверху страницы).

## Панель Insert

В панели Insert (Вставка) содержатся вкладки, расположенные в верхней ее части, и кнопки во второй строке, которые используются для создания разнообразных HTML-элементов (например, HTML-форм, шаблонов и специальных символов). Там же находятся пиктограммы для вставки изображений, файлов надстройки и других объектов. В Dreamweaver термин *объект* означает любой элемент, который можно поместить на HTML-страницу (будь то таблица, изображение или мультимедиа-файл).

В панели Insert находятся следующие вкладки (или *субпанели*), в которых расположены отдельные наборы кнопок для различных функций: Common (Общие), Layout (Макет), Forms (Формы), Templates (Шаблоны), Characters (Символы), Media (Мультимедиа), Head (Заголовок), Script (Сценарии) и Application (Приложения). В Dreamweaver эти субпанели называются полным именем (например, панель Insert Forms или панель Insert Media). Более подробная информация о каждой из них находится в соответствующей главе. Например, панель Forms подробно обсуждается в главе 13, Templates — в главе 4, Multimedia — в главе 12, а Application — в главах 14–16.

Чтобы переключиться между кнопками одной субпанели к другой, нужно просто выбрать соответствующую вкладку. На рис. 1.2 представлено девять панелей с выбранной панелью Forms. Ее можно закрыть, щелкнув на пиктограмме в правом верхнем углу и выбрав Close Panel Group. Чтобы снова открыть панель Insert, выберите команду Window⇒Insert (Окно⇒Вставка). Для изменения отображаемой пиктограммы выберите команду Edit⇒Preferences (Правка⇒Настройка) и щелкните на опции Panels (Панели).

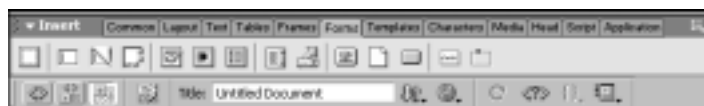


Рис. 1.2. Различные виды (или субпанели) основной панели Insert предоставляют быстрый доступ к опциям для фреймов, таблиц, изображений и многого другого

## Панель Property Inspector

Панель Property Inspector (Инспектор свойств) расположена внизу страницы Dreamweaver MX и больше не закрывает рабочую область, как раньше. На этой панели находятся свойства выбранного на странице элемента. *Свойство* — это HTML-характеристика, например, выравнивание изображения или размер ячейки таблицы, которую можно назначить элементу Web-страницы. Если вы знакомы с языком HTML, то для вас, вероятно, более привычен термин HTML-*атрибуты*.

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

На рис. 1.3 было выбрано изображение, которое видно в левом верхнем углу. В панели Property Inspector появились его характеристики: высота и ширина, выравнивание и URL (Uniform Resource Locator — унифицированный указатель ресурса, Web-адрес), на который оно ссылается.



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





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

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



Рис. 1.4. На панели *Property Inspector* показаны атрибуты выбранной HTML-таблицы

## Панель *Launcher*

Панель *Launcher* (Панель быстрого запуска), показанная на рис. 1.5, теперь расположена в нижней части рабочей области (хотя ее можно переместить и в другое место). На панели *Launcher* отображается информация о размере и предположительном времени загрузки узла, а также список ярлыков для свойств *Site* (Узел), *Assets* (Элементы), *CSS* (Cascading Style Sheet — Каскадные таблицы стилей), *Behaviors* (Поведения), *History* (Журнал), *Data Bindings* (Привязки к данным), *Server Behaviors* (Серверные поведения), *Components* (Компоненты) и *Databases* (Базы данных). Можно отредактировать свойства опций панели, чтобы изменить ярлыки и определить, будут ли видны пиктограммы.



Рис. 1.5. Панель *Launcher* предоставляет простой доступ к различным свойствам *Dreamweaver*

В следующем списке приведено описание элементов, которые можно открыть, воспользовавшись панелью *Launcher*.

- ✓ **Панель *Site*.** В панели *Site*, показанной на рис. 1.6, находятся все папки и файлы Web-узла. Она помогает управлять его структурой и организацией, а также переходить к функциям FTP (File Transfer Protocol — *протокол передачи файлов*). С помощью кнопки **Connect** (Подключиться), расположенной вверху этого диалогового окна, можно быстро подключиться к вашему серверу. А кнопки **Get** (Получить) и **Put** (Разместить) позволяют перемещать страницы между вашим компьютером и сервером. (Более подробно о панели *Site* рассказывается в главе 2.)
- ✓ **Панель *Assets*.** Новая панель *Assets* в *Dreamweaver MX* предоставляет простой доступ к изображениям, цветовой палитре, внешним ссылкам, мультимедиа-файлам, сценариям, шаблонам и элементам библиотеки. Панель *Library* (Библиотека), показанная на рис. 1.7, позволяет хранить элементы в одном месте, чтобы было проще их добавлять сразу к нескольким

страницам. После сохранения элемента на панели Library (это делается простым перетаскиванием на панель) его можно перетащить на новые страницы. Панель Library идеально подходит для элементов, которые используются во многих местах Web-узла и которые необходимо часто обновлять. Остальные части панели Assets работают аналогично, предоставляя простой доступ к соответствующим элементам.

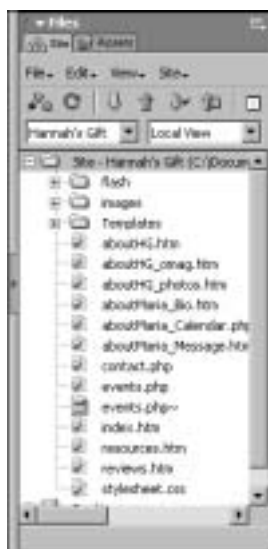


Рис. 1.6. На панели Site видна структура узла и все его файлы

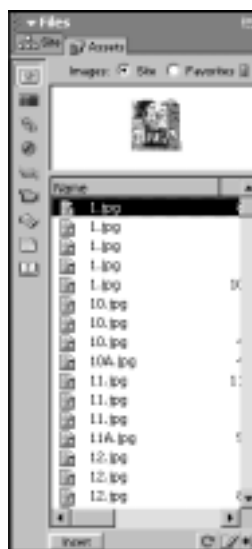


Рис. 1.7. Панель Assets позволяет хранить различные элементы в одном месте, таким образом, каждый из них (например, полосу перемещения) легче разместить сразу на нескольких страницах



Все эти свойства работают только в том случае, если вы определили тип вашего узла в диалоговом окне Site Definition (Задание узла), которое можно открыть, выбрав команду Site⇒New Site (Узел⇒Создать узел). Если опции панели Library не доступны, перейдите к главе 2 и выполните инструкции для определения узла. (Дополнительную информацию о свойстве Library ищите в главе 6.)

- ✓ **Панель CSS Style.** Это окно позволяет определить стили с помощью Cascading Style Sheets (CSS). CSS-стили аналогичны таблицам стилей, которые используются в издательских программах, например, QuarkXPress и Adobe PageMaker. Вы определяете стиль и присваиваете ему имя, после чего он включается в панель CSS Styles, которая расположена во вкладке верхней панели (см. рис. 1.8). Панель CSS Styles предоставляет доступ к панели Style Definition (Определение стиля) — рис. 1.8, — в которой можно определить тип, размер и формат стиля. После этого стиль применяется к тексту или любому другому элементу страницы. Таблицы стилей позволяют экономить время, так как существует возможность устанавливать несколько

атрибутов одновременно, применяя определенный стиль. (Дополнительная информация о CSS находится в главе 8.)

- ✓ **Панель Behaviors.** В Dreamweaver *поведения* — это сценарии (обычно написанные на языке JavaScript), которые применяются к объектам с целью добавить интерактивность вашей Web-странице. Поведение состоит из события, после которого производится какое-либо действие. Например, событием может быть посетитель, который щелкнул на изображении или части текста, а последующим действием служит проигрывание звукового файла. На рис. 1.9 показано диалоговое окно Behaviors с выбранным знаком (+) для отображения раскрывающегося списка поведений. В левой панели находятся события, а в правой — действия, производимые этими событиями. (В главах 9 и 10 описывается создание и применение поведений.)



Рис. 1.8. Панель Style Definition упрощает создание новых комбинаций формирующих функций (например, CSS)

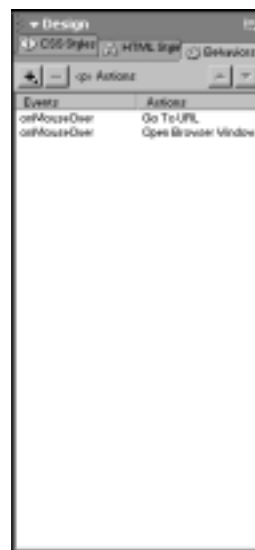


Рис. 1.9. Щелкнув на кнопке +, можно открыть раскрывающийся список поведений

- ✓ **Панель History.** В панели History, показанной на рис. 1.10, ведется журнал каждого действия, произведенного в Dreamweaver. Ее можно использовать для отмены сразу нескольких действий, повтора уже произведенных шагов или для автоматизации задач. Dreamweaver автоматически записывает последние 50 шагов, но это число можно увеличить или уменьшить, выбрав команду **Edit**⇒**Preferences**⇒**General** (Правка⇒Настройка⇒Общее) и изменив значение параметра **Maximum Number of History Steps** (Максимальное число шагов журнала).
- ✓ Опции **Data Bindings**, **Server Behaviors**, **Components** и **Databases** панели **Launcher** используются только при работе с базой данных. Более подробно они описываются в главе 14.

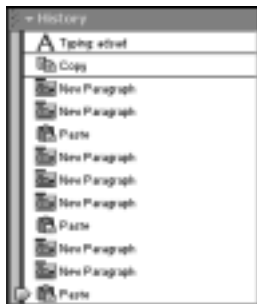


Рис. 1.10. В панели History ведется журнал всех действий, произведенных в Dreamweaver, в результате чего упрощается их отмена или повтор

### Панель Code Inspector

Панель Code Inspector является наилучшим встроенным HTML-редактором среди программ для Web-дизайна, к тому же в версии Dreamweaver MX она была усовершенствована. Теперь можно набирать код и одновременно его форматировать. Обратите внимание, что на рис. 1.11 выделенный текст в WYSIWYG-области также выделен и в панели HTML Code Inspector. Изменения, сделанные в одном месте, тут же появляются в другом. Такая интеграция делает переход от ручного написания HTML-кода к созданию страницы в графической среде практически незаметным.

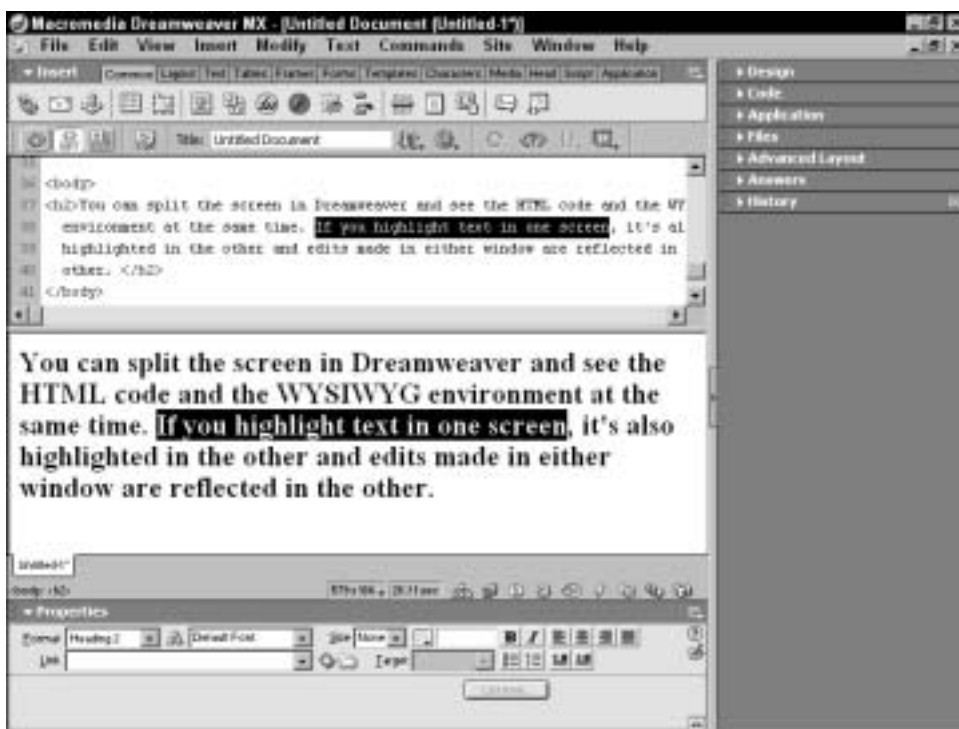


Рис. 1.11. Панель Code Inspector позволяет просмотреть и отредактировать код любой страницы, открытой в Dreamweaver

## Строка меню

В верхней части экрана Dreamweaver расположена строка меню, в которой находятся все свойства плавающих панелей и некоторые другие, которые доступны только из меню. (Более подробно каждое меню описывается в следующих разделах.)

### Меню File

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

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

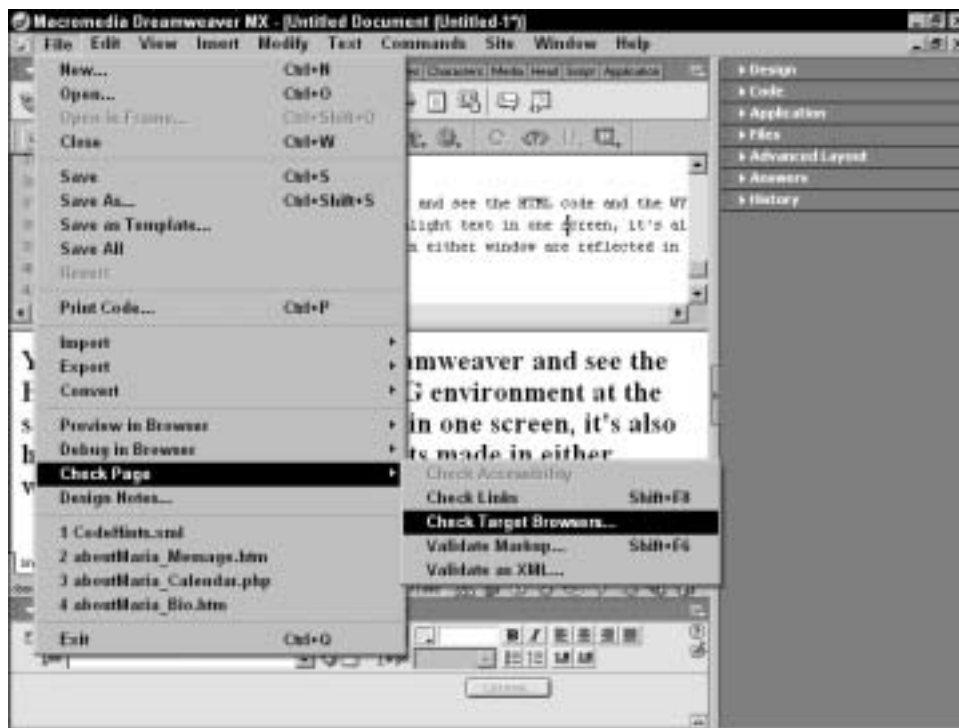


Рис. 1.12. Свойство *Check Target Browsers* создает список HTML-дескрипторов на странице, которые не поддерживаются старыми браузерами

В этом же меню находятся команды, полезные при проверке работы в Web-браузерах. В большинстве программ для Web-дизайна так или иначе производится предварительный просмотр страниц в браузере. В Dreamweaver это свойство имеет огромные преимущества.

Теперь работу можно проверять не только в нескольких браузерах, но и тестировать ее совместимость с различными версиями.

На рис. 1.12 показана команда **Check Page** (Проверить страницу), которая в Dreamweaver MX состоит из замечательных функций для проверки вашей работы: **Check Links** (Проверить ссылки), **Check Target Browsers** (Проверить в целевом браузере), **Validate Markup** (Подтвердить правильность разметки) и **Validate XML** (Подтвердить правильность XML). Команда **Check Target Browsers** позволяет определить браузер и его версию, например, Netscape 3.0 (который все еще широко используется) или Internet Explorer 3.0. При проверке браузера Dreamweaver создает отчет обо всех используемых HTML-свойствах, которые в выбранном браузере не поддерживаются. К сожалению, в это свойство не включены Макробузеры, которые часто чувствительны к версии JavaScript и поведению таблиц.

### **Меню Edit**

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

В меню **Edit** также находится команда **Preferences** (Настройки). Перед тем, как начать работать с новой программой, будет не лишним пройтись по всем параметрам **Preferences** и настроить программу в соответствии с собственными требованиями.

### **Меню View**

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

### **Меню Insert**

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

В Dreamweaver проводится дополнительная поддержка вставки Flash или файлов Shockwave Director, которые являются продуктами компании Macromedia. (В главе 12 вы найдете гораздо больше информации о таких мультимедиа-файлах, как Shockwave и RealAudio.)

### **Меню Modify**

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

Обратите внимание, что почти все эти атрибуты можно установить в панели **Property Inspector**. Единственным исключением является команда **Page Properties** (Свойства страницы) в меню **Modify**. Изменяя свойства страницы (рис. 1.15), можно установить цвет ссылок и текста всей страницы, а также определить цвет или изображение фона.

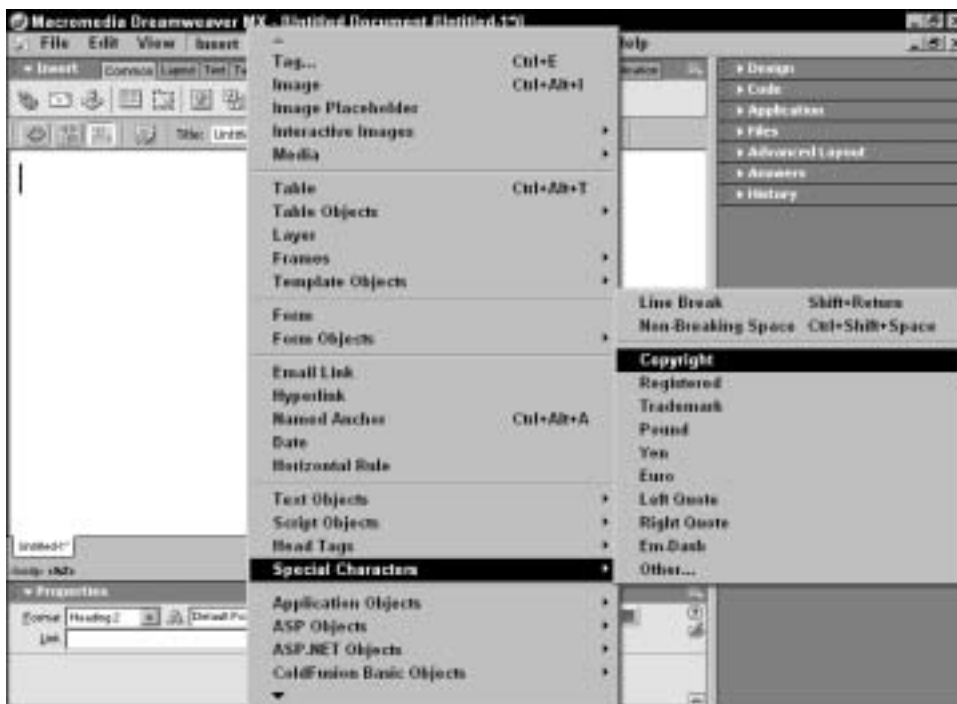


Рис. 1.13. Меню Insert упрощает добавление разнообразных элементов (в том числе и мультимедиа-файлов) к вашим страницам



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

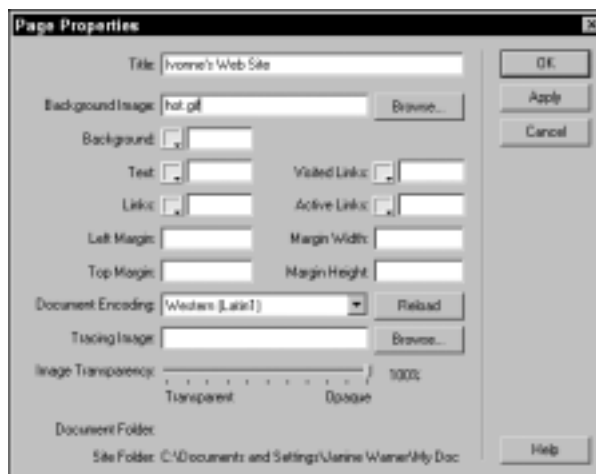


Рис. 1.15. Команда *Page Properties* в меню *Modify* предоставляет доступ к атрибутам цвета фона и текста

### **Меню Text**

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

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

### **Меню Commands**

Меню **Commands** (Команды), изображенное на рис. 1.16, предоставляет доступ к набору новых команд Dreamweaver. В их число входят команды **Start** и **Play Recording** (Начать и Воспроизвести записанную команду), позволяющие быстро сохранить набор действий, а затем повторить их. Чтобы воспользоваться этой функцией, выберите команду **Command**⇒**Start Recording** (Команды⇒Начать запись), выполните операции, которые нужно записать (например, добавьте таблицу с тремя строками и двумя столбцами), после чего выберите команду **Stop Recording** (Закончить запись). Затем, чтобы снова произвести то же действие, выберите **Play Recording** — будет создана вторая, идентичная предыдущей таблица. Действие можно загрузить из Internet, выбрав команду **Command**⇒**Get More Commands** (Команды⇒Получить другие команды), функцию, которая автоматически запускает браузер и открывает Web-узел компании Macromedia. Оттуда вы вправе загрузить новые команды с целью расширить функциональность Dreamweaver.

Команда **Clean Up HTML** (Очистка HTML-кода) в меню **Commands** помогает исправить некачественный HTML-код, а команда **Clean Up Word HTML** (Очистка Word HTML-кода)



специально разработана для корректировки часто возникающих проблем при использовании функции Save As HTML (Сохранить как Web-страницу) в Microsoft Word.

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

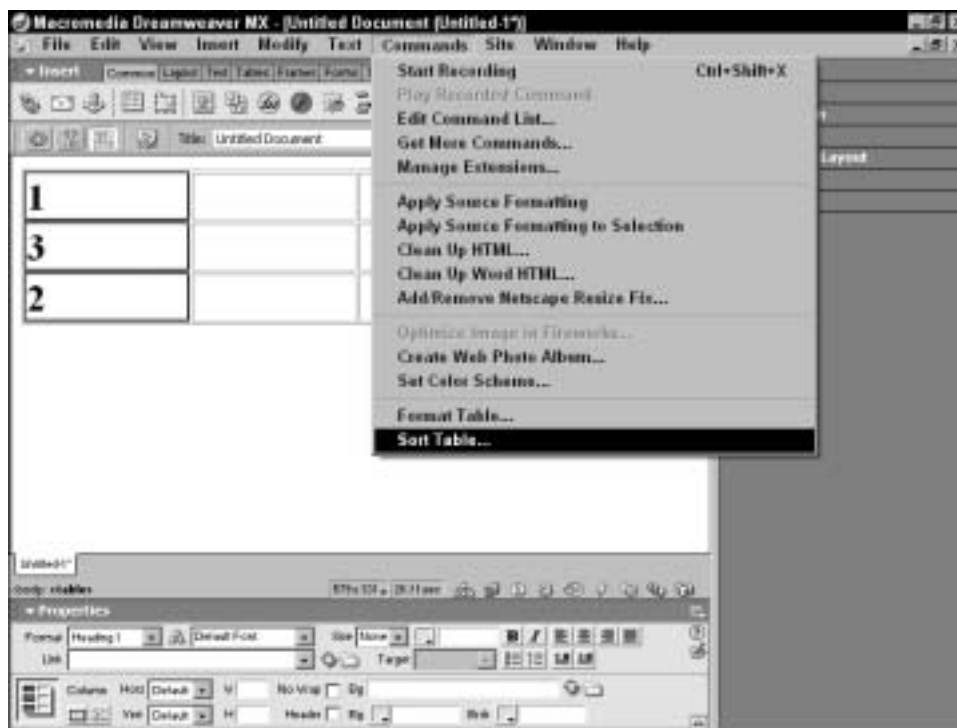


Рис. 1.16. Меню *Commands* предоставляет простой доступ к некоторым наиболее усовершенствованным свойствам *Dreamweaver*

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

### **Меню Site**

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

### **Меню Window**

Меню *Window* (Окно) позволяет управлять отображением панелей и диалоговых окон (*Insert*, *Properties* и *Behaviors*). Чтобы включить какое-либо из этих окон, выберите название панели и установите напротив него флажок. Чтобы выключить отображение окна, еще

раз щелкните на названии — флажок будет снят. Другие панели и диалоговые окна (например, CSS Styles и HTML Code Inspector) также находятся в меню Window.

### **Меню Help**

Меню Help (Справка) предоставляет простой доступ к командам, помогающим разобраться во многих функциях Dreamweaver. В этом меню также находятся шаблоны Dreamweaver и файлы с примерами. Шаблоны и примеры являются визуальными образцами часто используемых элементов HTML-дизайна, например таблиц и фреймов, предоставляют идеи и быстрое создание сложных планировок.

### **Строка состояния**

Строка состояния (Status Bar) находится в нижнем левом углу основного окна Dreamweaver. С ее правой стороны расположены ярлыки на все доступные функции панели Launcher. С левой стороны представлены HTML-коды, показывающие, как отформатированы элементы страницы. Например, если поместить курсор на тексте, выровненном по центру, то в строке состояния появится надпись <center>. Это свойство упрощает проверку форматирования любого элемента страницы. Чтобы выключить или включить отображение строки состояния, выберите команду View⇒Status Bar. Строку состояния также можно использовать для определения раздела страницы. Например, если щелкнуть на дескрипторе, часть страницы, к которому он имеет отношение, будет подсвечена. Таким образом, упрощается выделение определенных частей страницы, к примеру, таблицы.

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

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

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

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

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

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

## Microsoft FrontPage

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

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

Если вы использовали во FrontPage свойства динамического HTML, необходимо особенно обратить на них внимание при преобразовании вашего узла в Dreamweaver. Dreamweaver гораздо лучше, чем Microsoft FrontPage создает DHTML-код, который работает и в Netscape Navigator, и в Microsoft Internet Explorer, поэтому стоит улучшить ваш DHTML-код, если вы хотите, чтобы пользователи могли применять не только Internet Explorer, но и любой другой браузер. В связи с тем, что DHTML гораздо сложнее HTML, нет необходимости редактировать этот код вручную, преобразовывая его из одного редактора в другой. Может оказаться, что гораздо проще удалить DHTML-свойства, добавленные во FrontPage, и заново создать их в Dreamweaver. (Более подробно о DHTML см. в главах 9 и 10.)

## Microsoft Word

Несмотря на то, что Microsoft Word является текстовым редактором и, по существу, не считается HTML-редактором, у него есть возможность сохранять файлы в формате HTML. В результате, вы можете столкнуться со страницами, которые тем или иным способом были созданы в Microsoft Word. Проблемы в HTML-коде, полученном из редактора Word, аналогичны проблемам FrontPage: обе эти программы создают избыточный код, который отклоняется от HTML-стандартов. Так как созданный в редакторе Word код встречается довольно часто, в Dreamweaver была включена специальная команда Clean Up Word HTML. Чтобы воспользоваться этой функцией, выберите команду **Commands⇒Clean Up Word HTML** и определите в диалоговом окне Clean Up Word HTML код, который вы хотите изменить.

## NetObjects Fusion

Если вы работали в NetObjects Fusion, то столкнетесь с более существенными изменениями при переходе к Dreamweaver, в сравнении с переходом практически из любого другого HTML-редактора, описываемого в этом разделе. Основная причина заключается в том, что в Fusion используется уникальный подход к Web-дизайну и созданию HTML-кода. Эта программа больше не выпускается, но существует достаточно много Web-узлов, созданных с ее помощью.

Наибольшей проблемой с Fusion-узлами является использование в них сложных HTML-таблиц и прозрачной графики для управления интервалами между объектами. Попиксельное

управление дизайном привлекает многих графических дизайнеров, так как при этом можно создавать сложную планировку, не прилагая особых усилий. Однако такой дизайн не совсем корректно поддерживается всеми браузерами, а это означает, что такой узел будет неправильно работать у большинства пользователей.

Проблему при импортировании Web-узла, созданного с помощью Fusion, будет составлять развернутый код, который довольно сложно редактировать в любой другой программе. К сожалению, если вы хотите получить максимально чистый код, который повышает скорость загрузки и упрощает редактирование страниц в будущем, лучше заново с нуля создать свой дизайн. Как ни печально, но если вы импортируете узел, созданный во Fusion, то лучше просто начать его в Dreamweaver: процесс преобразования слишком запутанный и не стоит тех усилий, которые вы на него потратите. Переместите все изображения в новый каталог, установите новый узел в Dreamweaver и начните работу над дизайном сначала.

## Adobe GoLive

Называемый вначале GoLive CyberStudio, GoLive теперь является наиболее привлекательным HTML-редактором компании Adobe, заменив собой старую программу PageMill. В GoLive имеется несколько отличных свойств, упрощающих дизайн страниц. Этот редактор во многом напоминает Dreamweaver, но в то же время у него есть множество проблем, аналогичных проблемам NetObjects Fusion (см. предыдущий раздел). В GoLive используется сетка для попиксельного управления разметкой. Похожий метод применяется в Fusion. Таким образом, как и Fusion, GoLive часто создает очень сложный код, который непросто редактировать в других программах.

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

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

## Другие HTML-редакторы

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

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

Также будьте осторожны при использовании Adobe ImageReady для автоматического создания HTML с изображениями, например, если вы применяете свойство расслоения с целью разбить большую картинку на маленькие, расположенные в HTML-таблице. ImageReady во многом полагается на трюк с прозрачным изображением для выравнивания и часто использует атрибут COLSPAN в таблицах. Оба этих метода могут быть проблемными, если вы измените значения ширины таблицы. Если не получается корректно выровнять изображения, то лучше удалить оригинальную страницу и заново создать ее в Dreamweaver.