

Содержание

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

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

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

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

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

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

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