

Введение

Если вы похожи на многих Web-дизайнеров, которых я знаю, то у вас нет времени читать толстую книгу, перед тем как приступить к работе над Web-узлом. Именно по этой причине была написана книга *Dreamweaver MX 2004 для “чайников”* — краткое руководство к действию. Эту книгу не обязательно читать главу за главой. Если вы торопитесь, то просто найдите необходимую информацию и возвращайтесь к работе. Если вы новичок в Web-дизайне или просто решили глубже разобраться в программе Dreamweaver, сначала бегло просмотрите главы, а затем внимательно прочтите то, что касается вашего проекта. Независимо от того, работаете вы первый раз над простым узлом либо уже в который раз изменяете дизайн сложного узла, на этих страницах вы найдете все, что вам необходимо.

Почему именно Dreamweaver?

С каждой новой версией программа Dreamweaver, завоевавшая многие награды, становится все более эффективной и более мощной. Компания Macromedia продолжает выпускать Dreamweaver интуитивно понятным и простым в использовании, несмотря на то, что программисты постоянно предлагают нововведения в Web-дизайн и выпускают новые версии этой программы почти каждый год с момента ее создания.

Мощные средства, с одной стороны, и простота в использовании, с другой, делают Dreamweaver идеальной программой, как для профессиональных Web-дизайнеров, так и для новичков. А новые инструменты в версии 2004 сделали Dreamweaver намного лучше, чем ранее.

Я работала с программами по Web-дизайну с момента появления на рынке в 1994 году первой из них и хочу вас заверить, что Dreamweaver — это лучшая из них. Эту мысль подтверждают и многочисленные награды, которыми была отмечена эта программа — Best of Show в издании *Internet World*, престижный рейтинг “пяти мышей” журнала *Macworld* и награду Best Web Authoring Tool журнала *PC Magazine*.

Перечислим наилучшие средства Dreamweaver.

- ✓ Dreamweaver поддерживает “чистый” HTML-код, а также последние его HTML-расширения (динамический HTML и каскадные таблицы стилей (Cascading Style Sheets), улучшенные в версии 2004).
- ✓ В Dreamweaver MX 2004 добавлен ряд полезных функций для создания Web-узлов под управлением баз данных. Эти функции раньше продавались отдельно в пакете Dreamweaver UltraDev, но с выходом Dreamweaver MX 2004 мы получили полный комплекс в одной мощной программе.
- ✓ Как и в предыдущих версиях, в программе имеется современный текстовый редактор, который позволяет легко переключаться между Dreamweaver и текстовым редактором (если вы предпочитаете просматривать HTML-код страниц, то найдете в этой версии программы заметные улучшения текстового редактора).

Если вы никогда раньше не писали HTML-код, не пугайтесь всех этих странных функций. В графическом интерфейсе программы Dreamweaver используются усовершенствованные палитры и окна, позволяющие новичкам на высоком уровне создавать Web-узлы, в которых используются такие функции, как анимация, интерактивные формы и решения для электронной коммерции, даже если вы не знакомы с HTML.

Некоторые предположения

Компания Macromedia предполагает, что вы профессиональный разработчик. Я же так не считаю. Даже если вы новичок в Web-дизайне, то сможете пользоваться этой программой, а данная книга поможет в ней разобраться. Придерживаясь философии серии ...для "чайников", эта книга является простым руководством, созданным для читателей, имеющих опыт в различных областях (не только в дизайне). Она будет полезна всем, кто заинтересовался Web-дизайном и кто желает создать Web-узел, ведь именно это желание от вас и требуется.

Если вы опытный Web-дизайнер, книга *Dreamweaver MX 2004 для "чайников"* является для вас идеальным руководством, так как позволяет эффективно работать с этой программой и при создании простых Web-страниц, и при использовании более сложных функций. Если вы новичок, то данное издание поможет вам приступить к работе и расскажет обо всем необходимом для создания Web-узла.

Об этой книге

Основная цель книги *Dreamweaver MX 2004 для "чайников"* — облегчить вашу жизнь при работе с этой программой. Не следует читать ее главу за главой и все запоминать. Напротив, каждый раздел является самостоятельным, в нем даются ответы на конкретные вопросы и предлагаются пошаговые инструкции по выполнению определенных задач.

Хотите узнать, как сменить цвет фона страницы, создать вложенную таблицу, построить HTML-фреймы или разобраться в таких действительно непростых вопросах, как таблицы стилей и слои? Просто перейдите к наиболее интересующему вас разделу. При этом вовсе не обязательно держать все эти новые HTML-дескрипторы в памяти. В следующий раз для выполнения одной из этих задач просто вернитесь к определенному разделу и прочтите его еще раз. И не стесняйтесь делать пометки на страницах: уверяю, они не будут против.

Условные обозначения, принятые в книге

Согласованность в действиях облегчает понимание. В этой книге такие согласования являются *условными* обозначениями. Вы обратили внимание, что слово *условные* набрано курсивом? Это обозначение я часто буду использовать. Новые термины отображаются курсивом, после чего следуют их определения.

Адрес URL (Web-адрес) или адрес электронной почты будет выглядеть следующим образом: `www.janinewarner.com`. Правда, иногда, я буду выносить URL в отдельную строку:
`www.janinewarner.com`

Так его легче найти на странице, если вы захотите посетить данный узел. Я также предполагаю, что в Web-браузере не нужно вводить префикс `http://` для Web-адреса. Если же вы пользуетесь старым браузером, не забывайте добавить к адресу этот префикс.

Несмотря на то, что для работы с Dreamweaver вам не понадобятся глубокие познания в области HTML-кода, иногда все-таки придется погружаться "в воды" HTML. Поэтому я буду обозначать HTML-код следующим образом:

```
<A HREF="http://www.janinewarner.com">Janie's Web Site</A>
```

(Это код для создания ссылки на Web-страницу.)

При ознакомлении с наборами свойств, например, параметрами диалогового окна, эти элементы будут отделяться маркерами абзаца, чтобы можно было точно сказать, что они взаимосвязаны. Когда следует указать на выполнение каких-либо инструкций, будет использована пронумерованная последовательность действий.

Структура книги

Чтобы вам легче было изучать новую программу, книга *Dreamweaver MX 2004* для “чайников” задумывалась как справочник. В следующих разделах приведен список частей книги и их краткое содержание. В каждой главе шаг за шагом описываются свойства программы Dreamweaver, приводятся полезные советы и разъясняются термины, используемые в Web-дизайне.

Часть I. Осуществление мечты

В этой главе вы ознакомитесь с программой Dreamweaver и узнаете об основных ее функциях. В главе 1 описываются панели инструментов и команды меню, а также новые свойства версии 2004. Начиная с главы 2, вы будете создавать свой первый Web-узел, а также задавать параметры узла, импортировать существующий узел, создавать новые Web-страницы, форматировать текст, размещать изображения и устанавливать ссылки на ваши страницы.

Часть II. Выглядит на миллион (даже по смете)

Планирование дизайна Web-узла — наиболее важная часть его разработки, так как этот этап предотвращает появление многих проблем. В главе 3 даны советы по управлению Web-узлом, изложены основные принципы дизайна, представлены стратегии, которые экономят время. Вы также ознакомитесь со свойствами управления узлом программы Dreamweaver. Если вы работаете в команде дизайнеров, вас особенно заинтересуют как свойства регистрации и контроля для слежения за версией проекта, так и встроенная служба электронной почты для связи с другими членами команды. В главе 4 вы узнаете о некоторых замечательных свойствах программы Dreamweaver, в том числе о возможностях создания сложных шаблонов, элементов библиотеки, трассирующих изображений, быстрого редактора дескрипторов, заметок по дизайну и палитры истории.

В главе 5 рассказано о том, как встроить элементы Web-графики в ваши страницы, описываются средства и методы, которые помогут вам в создании новых страниц. Помимо этого, вы узнаете, где можно найти бесплатные изображения или приобрести графику, которая уже оптимизирована для Web.

Часть III. Улучшение узла

В части III вы узнаете об использовании Dreamweaver с некоторыми более сложными HTML-свойствами. В главе 6 рассказывается о том, как использовать HTML-таблицы для создания сложных страниц, работающих в большинстве распространенных Web-браузеров. В этой главе речь идет о режиме Table Layout, упрощающем создание сложного Web-дизайна.

В главе 7 описан процесс разработки узла с помощью HTML-фреймов. (Вы также узнаете, когда нужно использовать фреймы, а когда — нет. Кроме того, будут представлены пошаговые инструкции по созданию HTML-фреймов.)

В главе 8 рассматриваются каскадные таблицы стилей (Cascading Style Sheet), принципы их работы и возможности экономить ваше время. Вы найдете описание всех параметров определения стилей, присутствующих в программе Dreamweaver и инструкции по их созданию и применению.

Часть IV. Делаем узел еще круче

Эта часть посвящена “территории” HTML. В главе 9 вы глубже ознакомитесь с такими свойствами динамического HTML, как слои и поведения, которые позволяют управлять дизайном и новыми уровнями интерактивности.

В главе 10 рассказывается о Fireworks — программе, разработанной компанией Macromedia с целью создания изображений для Web, а также о преимуществах интеграции Dreamweaver с Fireworks для создания сложных картинок.

В главе 11 вы узнаете, как использовать Dreamweaver для добавления мультимедиа на Web-страницы и как присоединять к ним различные типы файлов: от Flash и Java до RealAudio.

В главе 12 рассматриваются HTML-формы и методы использования программы Dreamweaver для добавления в Web-страницы интерактивных элементов, например, поисковых систем, форумов и систем электронной коммерции.

Часть V. Работа с динамическим содержимым

В части V вы найдете три новые полезные главы, в которых обсуждаются новейшие и наиболее сложные функции программы Dreamweaver MX 2004. В главе 13 вы сможете разобраться с принципами работы Web-узлов, которые управляются базами данных. В главе 14 научитесь добавлять в страницы динамические элементы, определять источники данных и отображать наборы записей. И наконец, в главе 15, немного попрактиковавшись, начнете создавать шаблоны страниц, строить страницы для поиска в базах данных и тестировать вашу работу.

Часть VI. Великолепные десятки

Здесь вы найдете перечень десяти отличных Web-узлов, созданных посредством программы Dreamweaver, десять полезных идей по поводу Web-дизайна и десять советов, которые сэкономят ваше время и улучшат работу узлов, если вы применяете программу Dreamweaver MX 2004.

Пиктограммы, которые используются в этой книге



Данная пиктограмма указывает на ценные ресурсы World Wide Web.



Эта пиктограмма напоминает о важном понятии или процедуре, о которых в дальнейшем следует помнить.



Данная пиктограмма сообщает о технических подробностях, которые могут быть полезными и интересными, но они не являются обязательными для использования программы Dreamweaver. Можете спокойно их пропустить.



Эта пиктограмма указывает на совет или метод, который может сэкономить ваше время и деньги.



Эта пиктограмма предупреждает о возможных ловушках и предоставляет важную информацию о том, как их избежать.

Куда двигаться дальше

Перейдите к главе 1 и начните знакомство с программой Dreamweaver. Вы найдете описание программы, с помощью которой можно быстро начать работу, а также узнаете полезные ссылки на все новые свойства, включенные в версию MX 2004. Если вы уже знакомы с Dreamweaver и теперь решили изучить какой-то особый прием или метод, перейдите прямо к необходимому вам разделу. Вы не потратите ни секунды, если вас поджимают сроки. И самое главное — получайте от вашей работы удовольствие!

Ждем ваших отзывов!

Вы, уважаемый читатель, и есть главный критик и комментатор этой книги. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересно услышать и любые другие замечания, которые вам хотелось бы высказать в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо, либо просто посетить наш Web-сервер и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится или нет вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Посылая письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также ваш обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию последующих книг. Наши координаты:

E-mail: info@dialektika.com
WWW: <http://www.dialektika.com>

Информация для писем:

из России: 115419, Москва, а/я 783
из Украины: 03150, Киев, а/я 152