

## Часть I

# Осуществление мечты



"Ты обновляешь нашу Web-страницу?"

### *В этой части...*

В части I вы узнаете о чудесах одной из самых мощных программ для Web-дизайна, ознакомитесь с новыми свойствами Dreamweaver MX 2004, которые решают многие проблемы дизайнеров и делают процесс разработки более простым, чем когда-либо. Но не волнуйтесь, если вы только знакомитесь с Dreamweaver или нуждаетесь в небольшом повторении — в этой части вы найдете полное описание панелей инструментов, меню и других средств, из которых состоит эта замечательная программа. В главе 1 представлено описание, которое поможет вам оценить все свойства и возможности программы, а в главе 2 вы уже начнете создавать свою первую Web-страницу.

## 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. В этой главе вы ознакомитесь с программой Dreamweaver, рассмотрите меню и панели, которые сделали ее 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 и 9). В Dreamweaver также содержится встроенный HTML-редактор с простым интерфейсом.

Если вы уже работали с другой программой для Web-дизайна, не волнуйтесь, с помощью Dreamweaver можно изменять существующие Web-страницы, а также продолжать 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 2004, а также будет описан рабочий стол. Надеемся, сможем вас убедить, что Dreamweaver — мощная программа.

## *Итак, что же нового появилось в Dreamweaver MX 2004?*

Теперь о хорошем. Все, что вы хотели бы видеть в продукте компании Macromedia, все ваши желания (верите или нет) услышаны, теперь все инструменты, которые мы так хотели видеть, наконец-то в наших руках!

В следующем списке приведен краткий обзор новых свойств, появившихся в версии MX 2004.

- ✓ Изменения интерфейса в этой версии не такие кардинальные, как в предыдущей версии Dreamweaver MX, но они довольно полезны. Хочу сразу преду-

предить, что про плавающие панели можно забыть, и теперь единственным возможным интерфейсом стал интерфейс, принятый в версии Dreamweaver MX. Но существует возможность выбирать между интерфейсом Designer (Дизайнер), в котором графические и функциональные панели закреплены на своем месте, и HomeSite/Coder-Style (HomeSite/Доступ к коду), в котором (как видно из названия) открывается текстовый редактор HomeSite. При первом запуске программы можно выбрать один из этих режимов, но ничто не мешает в любой момент изменить тип интерфейса в свойствах программы. Если вы выбрали интерфейс Designer, то можно при необходимости сворачивать и разворачивать панели и перемещать их по экрану для создания наиболее удобной для вас рабочей среды. В этой книге почти все рисунки и инструкции отображают работу в интерфейсе Designer. Если вы программист (т.е. тот, кто предпочитает работать с HTML-кодом), выберите режим Coder. Вы найдете целый ряд отличных функций, которые смогут помочь написать HTML-код, и в результате вам не придется вводить все дескрипторы вручную.

- ✓ В новой версии программы интерфейс Designer стал более интуитивным и простым в организации. Его довольно просто изменить по своему вкусу. Например, если вам не нравится, что панель Property Inspector находится внизу экрана, просто перетащите ее вверх, и она закрепится на своем новом месте.
- ✓ Также в новой версии уменьшен размер панели Insert (Вставка), чтобы не занимать место рабочей области. И если вы хотите, чтобы часто используемые функции были всегда под рукой, выберите из раскрывающегося списка пункт Favorites (Избранное), щелкните правой кнопкой на панели и отыщите все необходимые инструменты.
- ✓ Учитывая нюансы развития Web-дизайна, компания Macromedia улучшила поддержку каскадных таблиц стилей. Теперь не обязательно постоянно просматривать свою работу в браузере, чтобы увидеть, как все выглядит. Панели CSS и инспекторы правил также улучшены. В них добавлены новые опции, которые упрощают разработку страниц с использованием CSS. Более подробно об этих замечательных свойствах рассказывается в главах 8 и 9.
- ✓ Dreamweaver, наконец-то, стала лучше обрабатывать содержимое документов пакета Microsoft Office. Следует отметить, что, на мой взгляд, разработчики довольно долго тянули с этим улучшением, но теперь можно копировать документы из Word и Excel, не теряя форматирования. В Dreamweaver также можно создавать таблицы из электронных таблиц Excel.
- ✓ При запуске Dreamweaver на экране появляется новое начальное окно. Если у вас не открыт ни один файл, появляется это окно. В нем можно выбрать различные форматы страницы, готовые шаблоны и стили, а также последние открытые документы.
- ✓ Небольшие вкладки в верхней части рабочей области позволяют легко переключаться между документами. В предыдущих версиях названия открытых файлов располагались в нижней части экрана.
- ✓ Независимо от языка, на котором вы говорите, благодаря полной поддержке Unicode, вы сможете работать с Dreamweaver. Даже те языки, на которые Dreamweaver не локализован, довольно хорошо отображаются в рабочей области.
- ✓ Dreamweaver является наилучшим средством Web-дизайна для разработки узлов, которые впоследствии будут просматривать с помощью различных браузеров. Dreamweaver также располагает средствами для проверки вашей рабо-

ты, гарантирующими удачное отображение страниц в тех браузерах, на которые вы нацелены. Более того, благодаря средству **Dynamic Cross Browser Validation** (Динамическая проверка в различных браузерах), теперь эти функции работают в реальном времени. Вам остается только выбрать браузеры, для которых создается узел, и Dreamweaver будет проверять вашу работу каждый раз при сохранении страниц.

- ✓ Хотите обрезать, изменить размер или цвет изображения, не запуская графический редактор? Теперь эти задачи можно выполнять прямо в Dreamweaver. Вы вправе также изменять яркость и контраст. Все эти функции находятся на панели **Properties Inspector**, и теперь вам не нужно тратить на эти действия много времени.
- ✓ В последней версии не обязательно использовать функцию **Dreamweaver Site Setup** (Настройка узла) при работе с Web-узлом. Если вы предпочитаете просто зайти на сервер и внести небольшие изменения или открыть файлы на своем жестком диске, не указывая главной папки, то можете пропустить этот ранее обязательный шаг.
- ✓ Однако если вы решили использовать функции управления узлом, которые позволяют перемещать файлы и папки, не разрывая связей, и автоматически восстанавливать связи, если они были разорваны, придется все-таки воспользоваться функцией **Site Setup**. Это выполнить несложно, особенно, если воспользоваться мастером **Site Setup**. Более подробно об этой процедуре рассказывается в главе 2.
- ✓ Если вы создаете узел с использованием ASP, вам будет приятно узнать, что для управления сервером ASP.NET включены готовые объекты и свойства панели **Properties Inspector**. Новая вкладка ASP.NET находится на панели **Insert**.
- ✓ Коллекция новых шаблонов позволяет создавать сложный дизайн нажатием всего одной кнопки. Шаблоны подробно описываются в главе 4.



### 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 вынуждают 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. Dreamweaver продвинулась еще дальше, когда появилось такое свойство от Macromedia, как 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 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, поэтому многие дизайнеры предпочитают их либо нарушать, либо добавлять в них свои корректировки. По этой причине, 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 и попытается втиснуть ваш код в свои рамки.

Dreamweaver обещает никогда не трогать ваш код, и именно по этой причине данная программа стала лучшим другом многих профессиональных дизайнеров. Но даже Dreamweaver не совершенен, особенно, если вы воспользуетесь 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).

Зачастую возникают проблемы, когда следует 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 немалое количество наград и теперь используется даже самыми стойкими HTML-кодерами.

## *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 программы, 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, но в новой версии на это потребуются дополнительные действия. После запуска программы на экране автоматически появляется начальное окно (оно будет появляться каждый раз, если ни один файл не открыт). Из этого начального окна можно создать новую страницу, по одному из готовых шаблонов или создать просто чистую страницу, выбрав пункт HTML в средней колонке **Create New**. После того, как вы выберете команду HTML, Dreamweaver создаст пустую страницу в главной *рабочей среде*, как показано на рис. 1.1. 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).

HTML-страницы, шаблоны, таблицы стилей и др. создаются в рабочей среде. Она состоит из главного окна, в котором отображается текущая страница, и нескольких панелей и окон, на которых расположены средства для дизайна и разработки (рис. 1.1). Рабочая среда Dreamweaver включает следующие основные компоненты: строка меню (в самом верху), панель **Insert** (сразу под ней), окно документа (главная область экрана сразу под панелью **Insert**), вертикально состыкованные панели (справа от окна документов), которые при необходимости можно сворачивать и разворачивать.

### **Окно документа**

Большое, открытое пространство в главной области рабочей среды называется *окном документа*. В нем выполняется вся работа над новыми и существующими страницами. Если вы используете интерфейс **Designer** и находитесь в режиме разметки, то вы увидите свою страницу так, как если бы она была открыта в Web-браузере. Однако, если вы просматриваете

HTML-код (это можно сделать, щелкнув на кнопке **Code** в верхней части рабочей области), то увидите, что это простой HTML-файл. Если вы щелкнете на кнопке **Split** (Разделить), то увидите одновременно и HTML-код, и режим разметки.

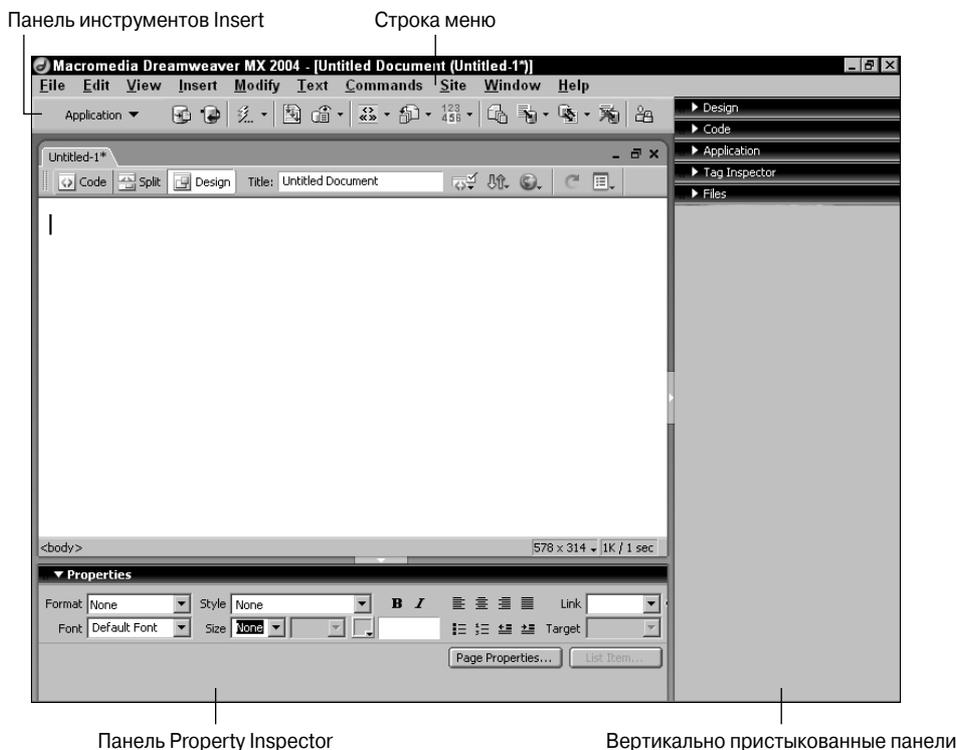


Рис. 1.1. Главная рабочая среда состоит из окна документа, строки меню, панели *Insert* и различных состыкованных панелей



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 изложена в главе 9.)

## Изменение интерфейса

Сстыкованные панели, палитры и строки в Dreamweaver предоставляют простой доступ ко многим свойствам программы. Их можно перемещать по экрану. Для этого следует выбрать одну из них и перетащить в другое место. Если открытые панели отвлекают вас от работы, закройте одну из них или все, щелкнув на небольшой пиктограмме (в виде трех маркеров абзаца с линиями и маленькой стрелкой снизу) в правом верхнем углу панели и выбрав **Close Panel Group** (Закрыть группу панелей) из раскрывающегося меню. Также можно закрыть сразу все панели, выбрав команду **Window**⇒**Hide Panels** (Окно⇒Скрыть панели).

К любой из панелей вы доберетесь из меню Window (Окно). Например, если вы решили открыть панель CSS Styles (Стили CSS), выполните 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 наиболее часто используемые свойства, например, вставка изображений (пиктограммы для изображений находятся на панели Common Insert (Общие вставки) вверху страницы).

## Панель Insert

В панели Common Insert содержатся кнопки, предоставляющие быстрый доступ ко многим общим функциям. Например, если щелкнуть на пиктограмме, которая выглядит, как звено цепи, то в вашу страницу будет вставлена HTML-ссылка. Щелкните на пиктограмме в виде конверта, и вы вставите ссылку на адрес электронной почты.

В панели Insert находится восемь *субкатегорий*, в которых расположены отдельные наборы кнопок для различных функций: Common (Общие), Layout (Макет), Forms (Формы), Text (Текст), HTML, Application (Приложения), Flash Elements (Элементы Flash) и Favorites (Избранное). По умолчанию строка Favorites Insert пуста, на нее можно вынести часто используемые функции. Просто щелкните на ней правой кнопкой мыши и измените ее по своему усмотрению. В этой книге я буду называть панели полным именем, например, панель Forms Insert или панель Layout Insert. Более подробная информация о каждой из них приводится в соответствующей главе. Например, панель Forms Insert подробно обсуждается в главе 12, а Application — в главах 13–15.

Чтобы переключиться между кнопками одной субкатегории к другой, просто откройте раскрывающийся список, щелкнув на небольшой стрелке справа от имени текущей панели. На рис. 1.2 представлен раскрывающийся список с выбранной панелью Common Insert. Для изменения отображаемой пиктограммы выберите команду Edit⇒Preferences (Правка⇒Настройка) и щелкните на опции Panels (Панели).

## Панель Properties Inspector

Панель Properties Inspector (Инспектор свойств) расположена внизу страницы Dreamweaver. Если вы хотите, чтобы она находилась вверху, просто перетащите ее на новое место. 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 Properties Inspector изменяется: на ней появляются свойства или атрибуты этого элемента (высота, ширина изображения или таблицы). Эти свойства можно изменять, вводя значения в поля панели Properties Inspector. Там же устанавливаются ссылки и создаются карты изображений.

На рис. 1.3 показана панель Properties Inspector с характеристиками изображения: высота и ширина, выравнивание и URL (Uniform Resource Locator — унифицированный указатель ресурса, или просто Web-адрес), на который оно ссылается.

На рис. 1.4 показана панель Properties 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 представлена в главе 6.)



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

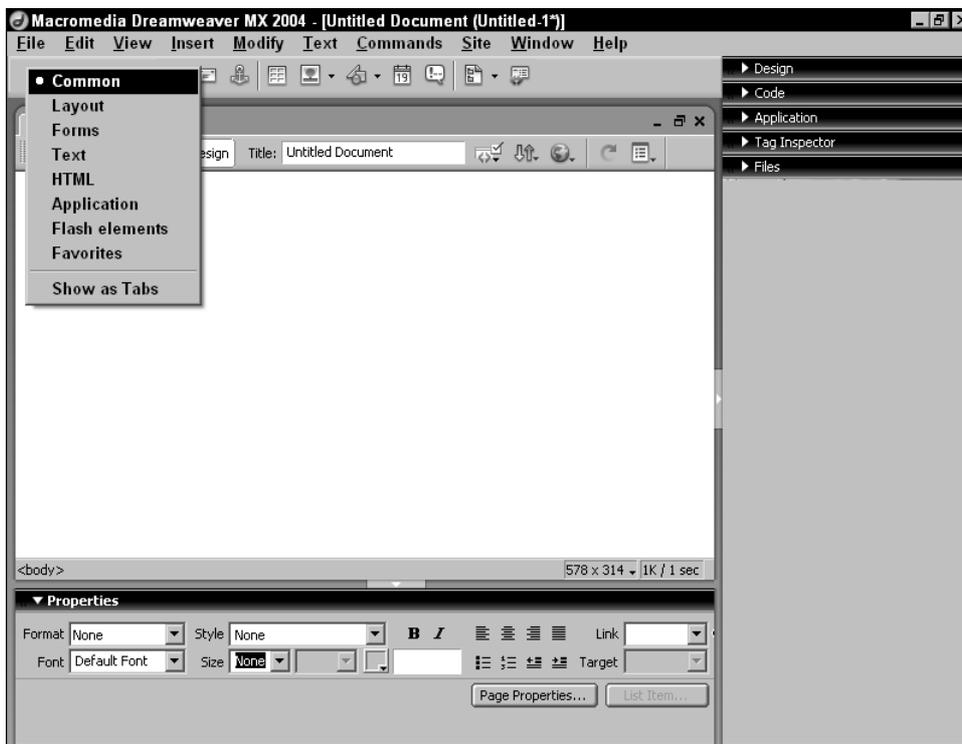


Рис. 1.2. Панель *Insert* предоставляет быстрый доступ к опциям форм, таблиц, изображений и многому другому



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



Рис. 1.4. На панели *Properties Inspector* показаны атрибуты выбранной HTML-таблицы или ячейки

## Вертикальные состыкованные панели

Вертикальные состыкованные панели, изображенные на рис. 1.5, расположены справа от рабочей области (хотя их всегда можно переместить на противоположную сторону). На этих панелях расположены, важные функции Dreamweaver: файлы узла, **Assets** (Элементы), **CSS** (Cascading Style Sheets — каскадные таблицы стилей), **Behaviors** (Поведения), **History**

(Журнал), свойства приложений (Databases (Базы данных), Data Bindings (Привязки), Server Behaviors (Серверные поведения) и Components (Компоненты)). Панели можно открывать и закрывать, выбрав название панели в меню Window. Чтобы скрыть панели, щелкните на вкладке с небольшой стрелкой с левой стороны панели.

В следующем списке приведено описание некоторых элементов, которые можно открыть, воспользовавшись вертикальными состыкованными панелями (остальные более подробно описываются в соответствующих разделах этой книги).

- ✓ **Панель Files.** Во вкладке Files панели Files, 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 с компьютера на сервер. (Более подробно о панели Files рассказывается в главе 2.)

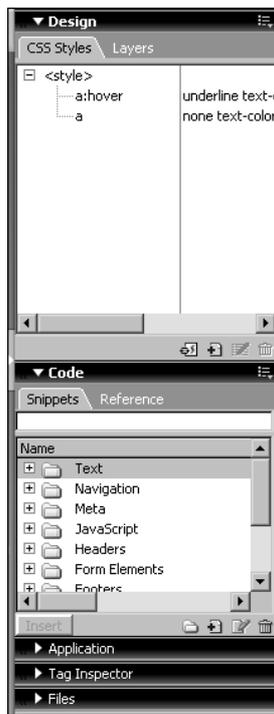


Рис. 1.5. Вертикальные состыкованные панели предоставляют простой доступ к различным функциям Dreamweaver, включая CSS, поведения и свойства приложений

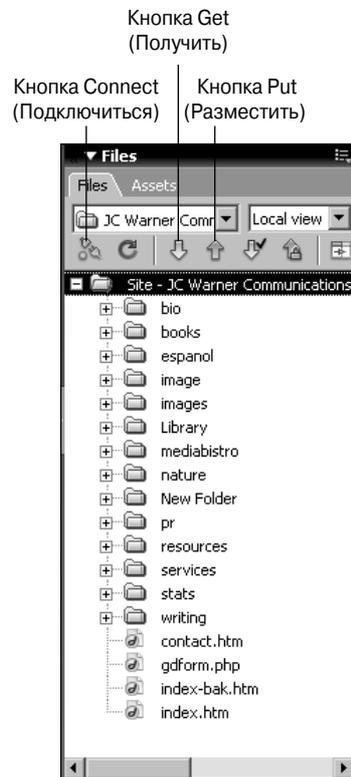


Рис. 1.6. На панели Files видна структура узла и все его файлы



- ✓ **Панель Assets.** Панель Assets предоставляет простой доступ к изображениям, цветовой палитре, внешним ссылкам, мультимедиа-файлам, сценариям, шаблонам и элементам библиотеки Web-узла. Панель Library (Библиотека), показанная на рис. 1.7, предоставляет возможность хранить элементы в одном месте, чтобы было проще их добавлять сразу к нескольким страницам. После сохранения элемента на панели Library (для этого просто перетащите его на панель) несложно перетащить его на другие страницы. Панель Library идеально подходит для элементов, которые используются во многих областях Web-узла и которые необходимо часто обновлять. Остальные части панели Assets работают аналогично, предоставляя простой доступ к соответствующим элементам. (Более подробно о функции Library вы узнаете в главе 4.)

Все эти свойства работают только в том случае, если вы определили тип вашего узла в диалоговом окне Site Definition (Задание узла), которое открывается после выполнения команды Site⇒New Site (Узел⇒Создать узел). Если опции панели Library не доступны, перейдите к главе 2 и выполните инструкции для определения узла.
- ✓ **Панели Design и Rule.** Эти две панели позволяют 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 (CSS-стили), которая расположена во вкладке верхней панели (см. рис. 1.8). Панель Design предоставляет доступ к панели CSS Styles (рис. 1.8), в которой можно определить тип, размер и формат стиля. После этого стиль применяется к тексту или любому другому элементу страницы. Панель Rules является инспектором дескрипторов для CSS. Таблицы стилей позволяют экономить время, так как существует возможность устанавливать несколько атрибутов одновременно, применяя определенный стиль. (Дополнительная информация о CSS представлена в главе 8.)
- ✓ **Инспектор дескрипторов.** Инспектор дескрипторов предоставляет доступ к вкладкам Attributes (Атрибуты), Behaviors (Поведения) и Relevant CSS (Соответственные CSS). 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 показана панель Behaviors. В левой панели находятся события, а в правой — действия, производимые этими событиями. (В главе 9 описывается создание и применение 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 действий, 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 количество шагов журнала).
- ✓ **Панель Application.** Здесь находятся опции Data Bindings, Server Behaviors, Components и Databases, но используются они только при работе с базой данных. (Более подробно они описываются в главе 14.)

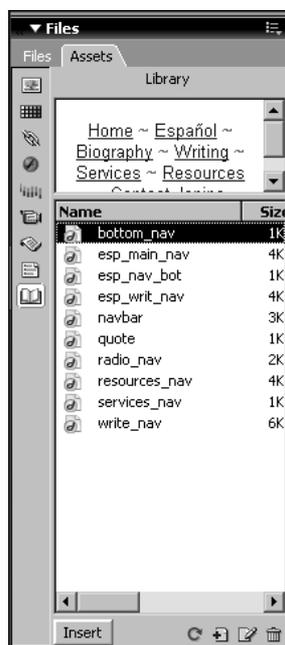


Рис. 1.7. Панель Assets позволяет хранить различные элементы в одном месте, таким образом, каждый из них (например, полосу перемещения) легче разместить сразу на нескольких страницах

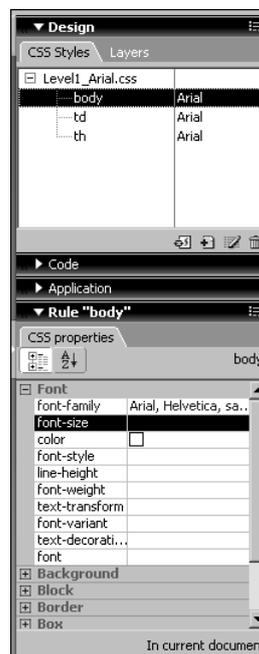


Рис. 1.8. Панель CSS Styles упрощает создание новых комбинаций форматирующих функций (например, CSS)



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



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

## Режимы Code и Split

Режим Code в Dreamweaver является наилучшим встроенным HTML-редактором среди программ для Web-дизайна. На рис. 1.11 выбрана опция Split View, при которой одновременно можно увидеть область графического дизайна и HTML-код. Обратите внимание, что выде-

ленный текст в графической области также выделен и в панели HTML Code. Изменения, внесенные в одной области, сразу же появляются в другой. Такая интеграция очень важна при переходе от ручного написания HTML-кода к созданию страницы в графической среде.

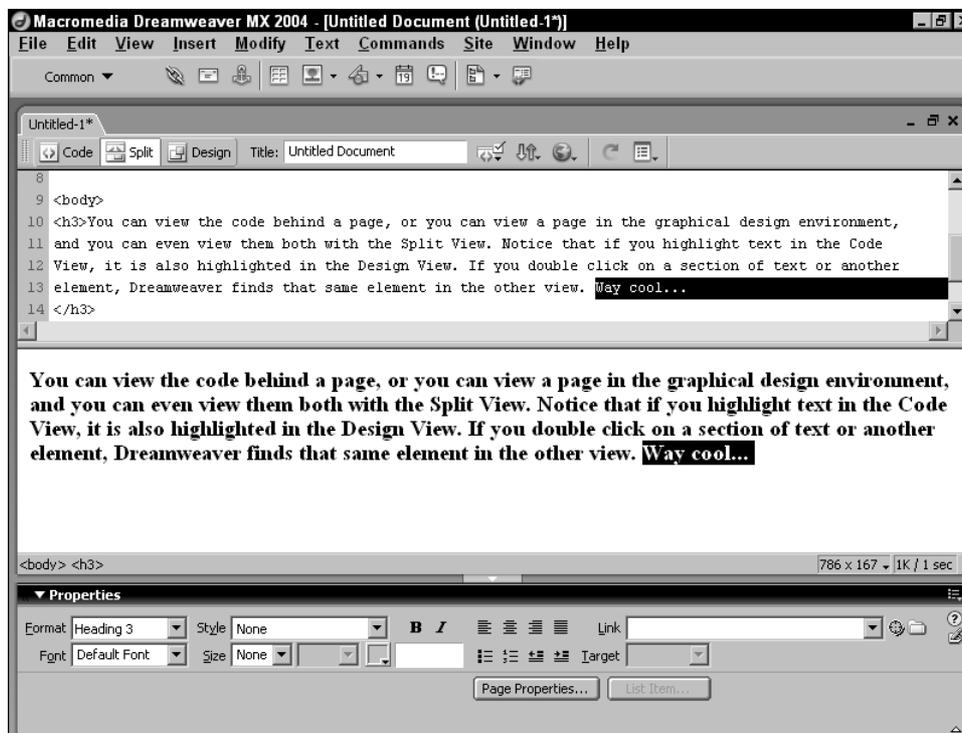


Рис. 1.11. Режим Split позволяет одновременно просматривать код и окружение графического дизайна

## Строка меню

В верхней части экрана Dreamweaver расположена строка меню, в которой находятся все свойства панелей Insert, Properties Inspector и других, а также несколько свойств, которые доступны только из меню. Более подробно каждое меню описывается в следующих разделах.

### Меню File

В меню File (Файл) (рис. 1.12) 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 количество шагов журнала).

В меню File также существует 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. Работу можно проверять не только в нескольких браузерах, но и тестировать ее на совместимость с различными версиями.

На рис. 1.12 показана команда *Check Page* (Проверить страницу), которая состоит из замечательных функций для проверки вашей работы: *Check Accessibility* (Проверить доступность), *Check Links* (Проверить ссылки), *Check Target Browsers* (Проверить в целевом браузере). 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.

Свойство *Check Links* проверяет все ссылки узла и создает отчет по всем разорванным и никуда не ведущим ссылкам. Свойство *Check Accessibility* проверяет корректность отображения страницы в браузерах для слепых и других системах для инвалидов.

### 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, при этом не покидая Dreamweaver.



В меню *Edit* также находится команда *Preferences* (Настройки). Перед тем, как начать работать с новой программой, советуем просмотреть все параметры *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 применяется при установлении атрибутов границы этих HTML-дескрипторов в нулевое значение с целью сделать их невидимыми при просмотре страницы в браузере. Однако, работая 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 11 вы найдете гораздо больше информации о мультимедиа-файлах.)

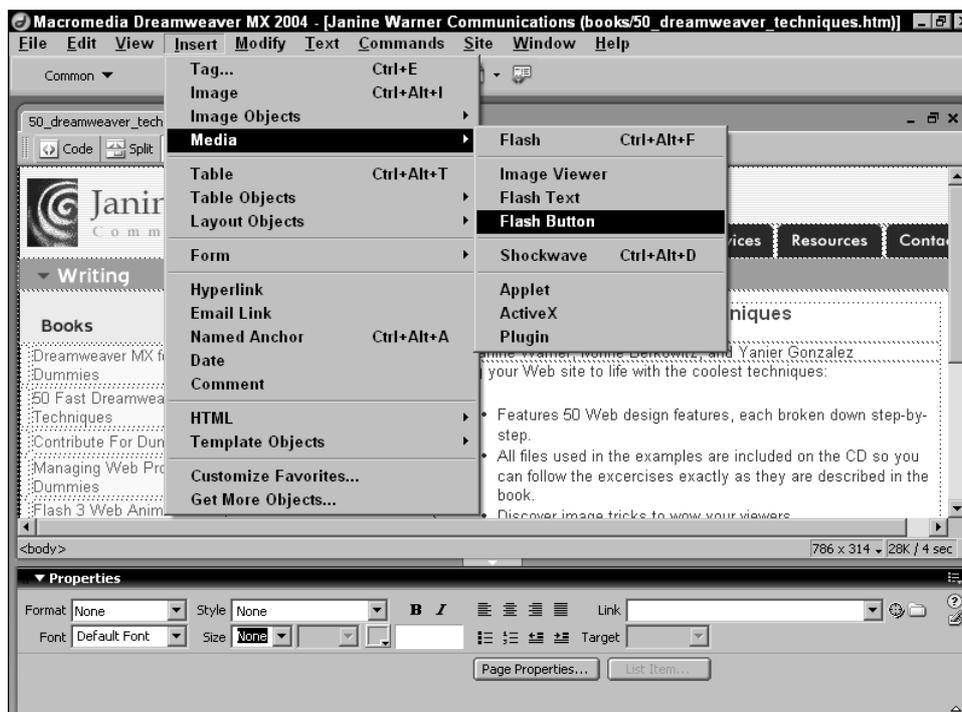


Рис. 1.13. Меню Insert упрощает добавление разнообразных элементов (в том числе и мультимедиа-файлов) к вашим страницам

## 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.

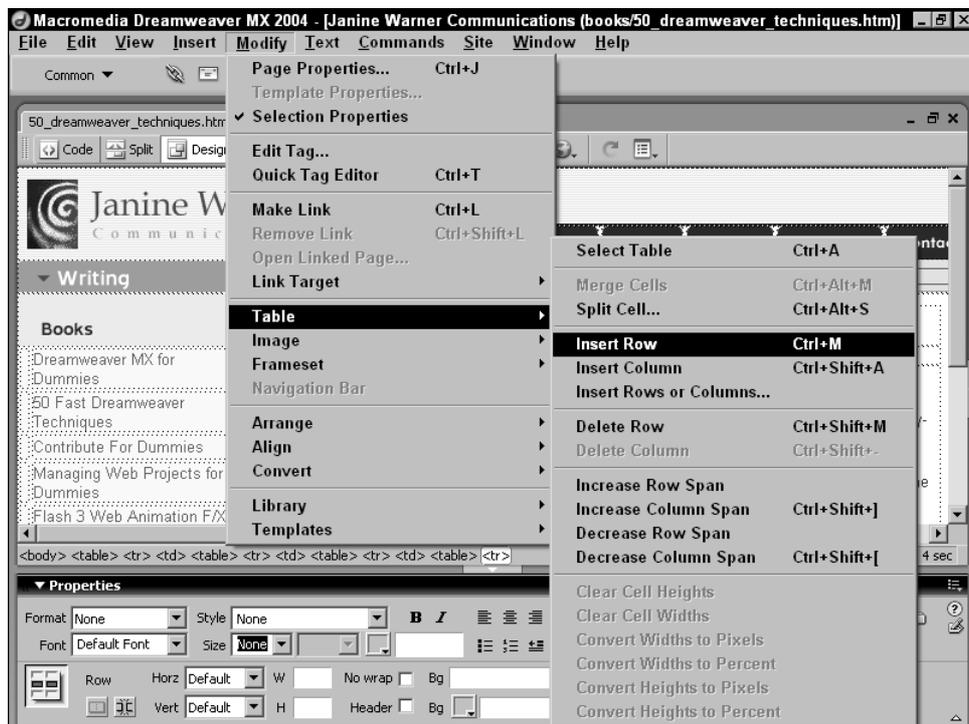


Рис. 1.14. Меню *Modify* упрощает изменение свойств показанных объектов (например, атрибутов таблицы)

### Свойства страницы

Также можно отдельно установить эти атрибуты в панели *Properties Inspector*. Чтобы изменить свойства для всей страницы, воспользуйтесь диалоговым окном *Page Properties* (Свойства страницы), которое можно открыть из меню *Modify* или воспользоваться кнопкой *Page Properties* в нижней части панели *Properties Inspector*. Изменяя свойства страницы (рис. 1.15), можно установить цвет ссылок и текста всей страницы, а также определить цвет или изображение фона.

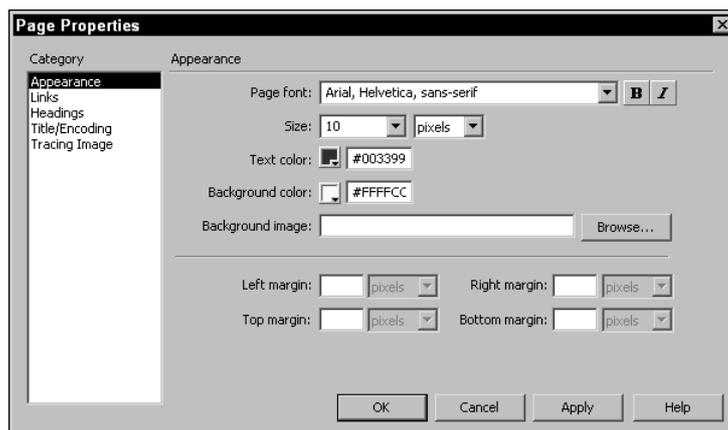


Рис. 1.15. Диалоговое окно *Page Properties* предоставляет доступ к атрибутам цвета фона и текста

## Меню Text

В меню Text (Текст) вы имеете возможность 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 по управлению внешним видом Web-страниц достаточно широки.

К примеру, если вы выбрали какой-то конкретный шрифт для текста, то для того чтобы он корректно отображался, на компьютере пользователя должен присутствовать такой же шрифт. В связи с этим ограничением HTML позволяет определить несколько возможных шрифтов, чтобы вы все же смогли сделать ваш текст таким, каким он задумывался. При этом браузер ищет на компьютере пользователя один из указанных шрифтов в том порядке, в 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 команд Dreamweaver. В их число входят команды Start и Play Recorded Command (Начать и Воспроизвести записанную команду), которые позволяют быстро сохранить набор действий, а затем повторить их. Чтобы воспользоваться этой функцией, выберите команду Commands⇒Start Recording (Команды⇒Начать запись), выполните операции, которые требуется записать (например, скопируйте и вставьте текст), после чего выберите команду Stop Recording (Закончить

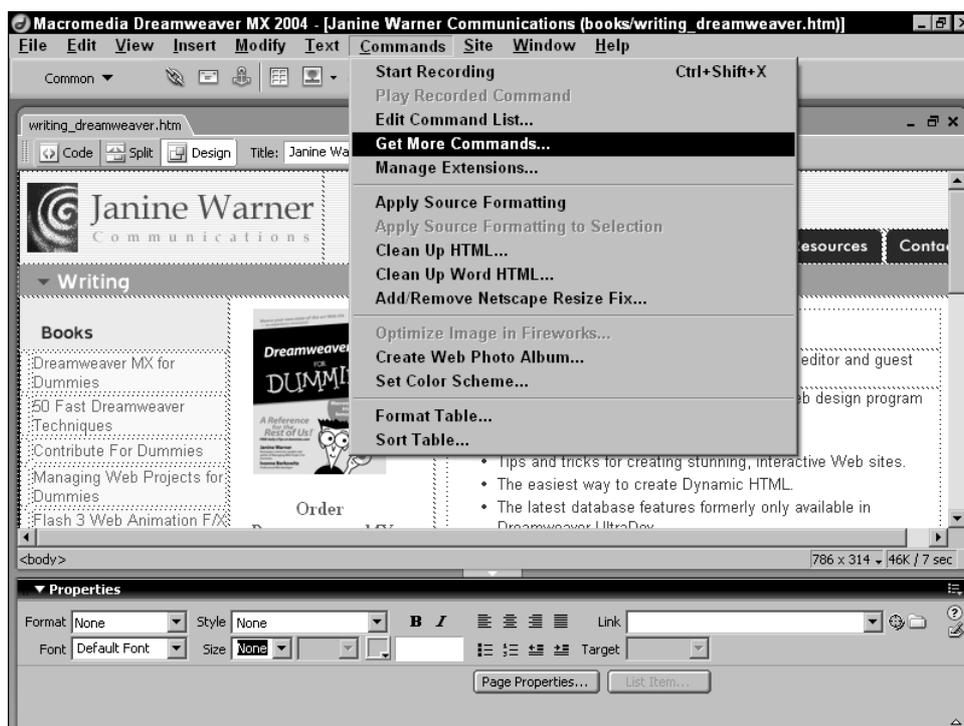


Рис. 1.16. Меню Commands предоставляет простой доступ к некоторым наиболее усовершенствованным свойствам Dreamweaver

запись). Затем, чтобы снова произвести то же действие, выберите **Commands⇒Play Recorded Command**. Действие можно загрузить из Internet с помощью команды **Commands⇒Get More Commands** (Команды⇒Получить другие команды) и функции, 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.

Команда **Create Web Photo Album** (Создать Web-фотоальбом) запускает программу Macromedia Fireworks и использует ее для автоматизации создания фотоальбома с несколькими изображениями. Если вы выберете команду **Optimize Image in Fireworks** (Оптимизировать изображение в Fireworks), выбранное изображение автоматически будет открыто в области оптимизации программы Fireworks.

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 работали корректно. (О том, как задать параметры узла, подробно рассказано в главе 2.) В этом же меню существуют команды **Check In** (Передать на) и **Check Out** (Передать с), которые 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, которые помогают 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, кроме того, они помогут вам в создании сложных планировок.

### **Строка состояния**

Строка состояния находится в нижнем левом углу основного окна Dreamweaver. С ее правой стороны расположены ярлыки на все доступные функции. 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.



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 (например, 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 вызывать 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 импортирование файлов, созданных в других Web-программах, может быть затруднительным.

Чтобы облегчить такого рода переход, в Dreamweaver были включены некоторые специальные команды (например, Clean Up Word HTML), которые разрабатывались 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 представлены в главе 2.)

В следующих разделах описываются наиболее популярные HTML-редакторы, а также даются 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, который предназначен для создания изображений. Во FrontPage также содержатся *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 не существует таких встроенных функций, поэтому вы не сможете их редактировать подобно тому, как это осуществлялось во FrontPage. Благодаря функции Dreamweaver Roundtrip HTML (которая максимально осторожна с уникальным кодом) эти компоненты будут работать, однако вам все же придется пожертвовать некоторыми удобствами встроенных во FrontPage компонентов в пользу более стандартного подхода к созданию кода в Dreamweaver. Если вы используете большое количество компонентов и привыкли работать с ними, как и во FrontPage, возможно, целесообразно продолжать применение FrontPage.

Если вы готовы перейти на Dreamweaver (я обращаюсь ко всем разочарованным пользователям FrontPage, которые радуются каждый раз, когда им удастся создать на странице переключатель), то можно заново создать все компоненты, которые использовались во FrontPage с помощью CGI и других программных средств и привязать их к вашим страницам в Dreamweaver. Если вы сами этого сделать не можете, попросите программиста, который поможет вам в процессе перехода, после чего вы сможете самостоятельно управлять своим узлом из Dreamweaver.

Если вы использовали во FrontPage CSS или слои, 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 CSS и слои гораздо сложнее HTML, нет необходимости редактировать этот код вручную, преобразовывая его из одного редактора в другой. Может оказаться, что гораздо проще удалить элементы, добавленные во FrontPage, и заново создать их в Dreamweaver. (Более подробно о CSS и слоях см. в главах 8 и 9.)

## Microsoft Word

Несмотря на то, что Microsoft Word является текстовым редактором и, по существу, не считается HTML-редактором, он имеет 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 не во всем соответствует HTML-стандартам. 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. После этого Dreamweaver уберет избыточный код, и ваши страницы станут быстрее загружаться и лучше работать в различных браузерах.

## NetObjects Fusion

Работа в NetObjects Fusion существенно отличается от работы в Dreamweaver (во много раз более, чем от других HTML-редакторов, описываемых 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 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. Если вы решили получить максимально чистый код, который повышает скорость загрузки и упрощает редактирование страниц в будущем, лучше заново с нуля создать свой дизайн. После импортирования узла, созданного во Fusion в Dreamweaver: процесс преобразования потребует немало времени и усилий. Советуем переместить все изображения в новый каталог, установите новый узел в Dreamweaver и начать работу над дизайном сначала.

## Adobe GoLive

В Adobe GoLive существует несколько замечательных свойств, которые упрощают дизайн страниц. Этот редактор во многом подобен Dreamweaver, но в то же время он может привести к проблемам, аналогичным тем, которые возникают при работе с 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 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.



Независимо от того, в какой программе создавался ваш узел, при преобразовании своей работы в Dreamweaver уделите особое внимание необычному коду, нестандартным правилам HTML-дескрипторов и синтаксису, а также таким сложным свойствам, как CSS, динамическому HTML и сложному программному коду (ASP, Java или CGI-сценариям). Элементы Web-страницы чаще всего являются причиной возникновения проблем 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 выполнить это, выберите команду **Commands** ⇒ **Clean Up HTML** и укажите в открывшемся диалоговом окне элементы, требующие исправления.

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 меньшие, расположенные в HTML-таблице. ImageReady во

многом полагается на “трюк” с прозрачным изображением для выравнивания и часто использует атрибут COLSPAN в таблицах. Эти методы 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. Но после того, как вы переместите свой узел под Dreamweaver, в будущем работа будет проходить более плавно, а сам узел будет работать лучше для более широкой аудитории.