



**Министерство образования Республики Беларусь**

**Учреждение образования  
«Гомельский государственный технический  
университет имени П. О. Сухого»**

**Институт повышения квалификации  
и переподготовки кадров**

**Кафедра «Информатика»**

**В. О. Лукьяненко, Д. П. Андреева**

# **ОСНОВЫ ВИЗУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА WEB-ПРОЕКТОВ**

**КУРС ЛЕКЦИЙ  
по одноименной дисциплине  
для слушателей специальности 1-40 01 74  
«Web-дизайн и компьютерная графика»  
заочной формы обучения**

**Гомель 2013**

УДК 004.7(075.8)  
ББК 32.98я73  
Л84

*Рекомендовано научно-методическим советом  
факультета автоматизированных и информационных систем  
ГГТУ им. П. О. Сухого  
(протокол № 12 от 30.04.2013 г.)*

Рецензенты: проф., д-р техн. наук, проф. каф. «Информационные технологии»  
ГГТУ им. П. О. Сухого *И. А. Мурашко*

**Лукьяненко, В. О.**

Л84

Основы визуального дизайна web-проектов : курс лекций по одноим. дисциплине для слушателей специальности 1-40 01 74 «Web-дизайн и компьютерная графика» заоч. формы обучения / В. О. Лукьяненко, Д. П. Андреева. – Гомель : ГГТУ им. П. О. Сухого, 2013. – 201 с. – Систем. требования: PC не ниже Intel Celeron 300 МГц ; 32 Mb RAM ; свободное место на HDD 16 Mb ; Windows 98 и выше ; Adobe Acrobat Reader. – Режим доступа: <http://library.gstu.by>. – Загл. с титул. экрана.

Описана работа в визуальном web-редакторе Adobe Dreamweaver. Рассмотрены интерфейс программы, создание страниц и сайтов, работа с текстом, графикой, гиперссылками, таблицами и стилями, описаны различные виды web-дизайна. Освещены вопросы использования шаблонов, свободно позиционируемых контейнеров. Приведена структура web-страниц, описаны различные виды кодировок и настройка программы, а также процесс загрузки созданных сайтов на сервер, их поддержка, передача обновленных файлов.

Для слушателей специальности 1-40 01 74 «Web-дизайн и компьютерная графика» заочной формы обучения ИПК и ПК.

**УДК 004.7(075.8)  
ББК 32.98я73**

© Учреждение образования «Гомельский  
государственный технический университет  
имени П. О. Сухого», 2013

## Содержание

Глава 1. Web-редактор Adobe Dreamweaver.....	4
Глава 2. Структура веб-страниц .....	27
Глава 3. Кодировка веб-страниц и настройка Dreamweaver.....	32
Глава 4. Работа с текстом .....	47
Глава 5. Обычная графика.....	62
Глава 6. Гиперссылки .....	74
Глава 7. Специальная графика .....	94
Глава 8. Мультимедиа.....	102
Глава 9. Таблицы .....	116
Глава 10. Стили CSS .....	138
Глава 11. Шаблоны.....	155
Глава 12. Слои .....	171
Глава 13. Работа с веб-сайтом.....	180
Список использованных источников .....	201

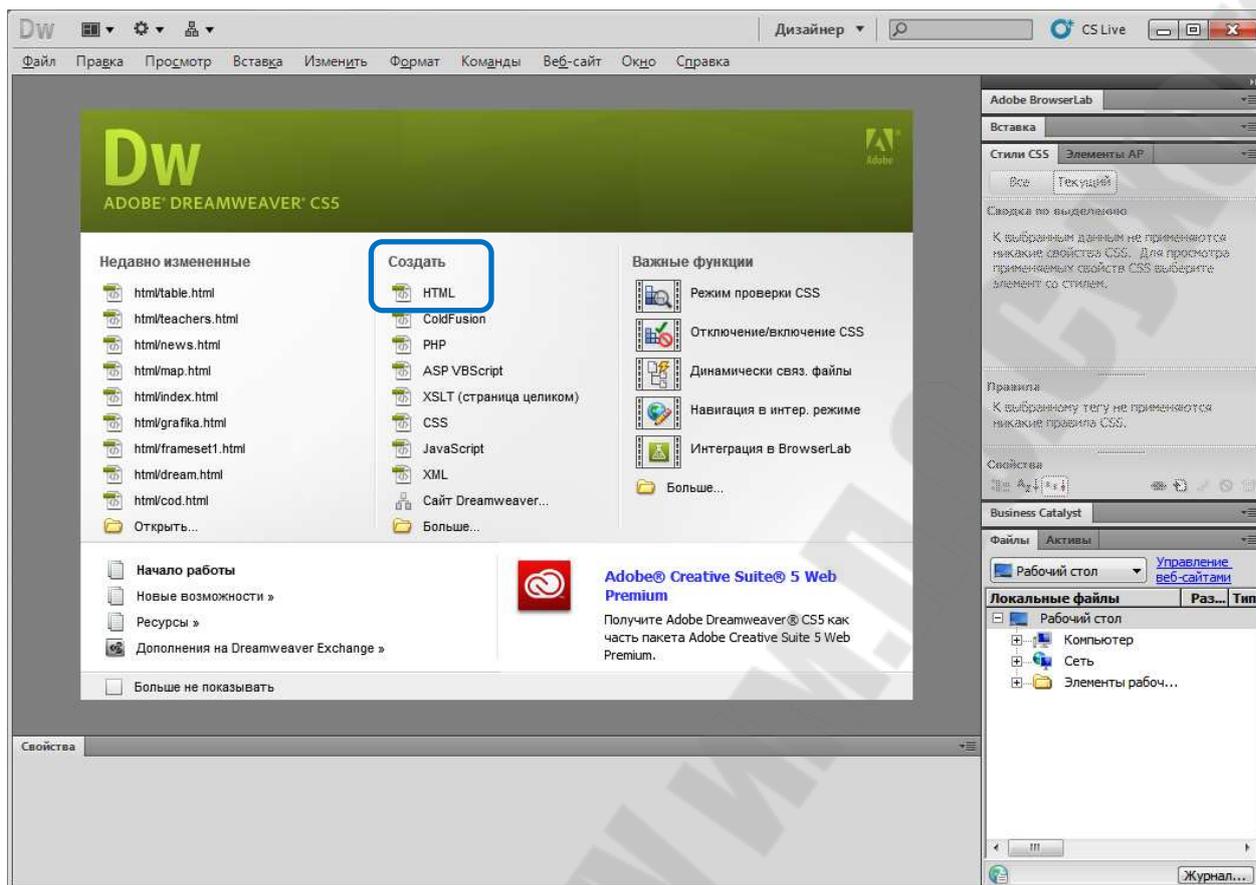
## Глава 1. Web-редактор Adobe Dreamweaver

Программа Adobe Dreamweaver – это HTML-редактор от компании Adobe. Изначально разработан и поддерживался компанией Macromedia, вплоть до 8-й версии (2005 год). Следующие версии, начиная с Dreamweaver CS3 (2007), выпускает Adobe. С помощью Dreamweaver любую веб-страницу можно редактировать, создав ее как с нуля, так и подправив существующий вариант.

Версии программы:

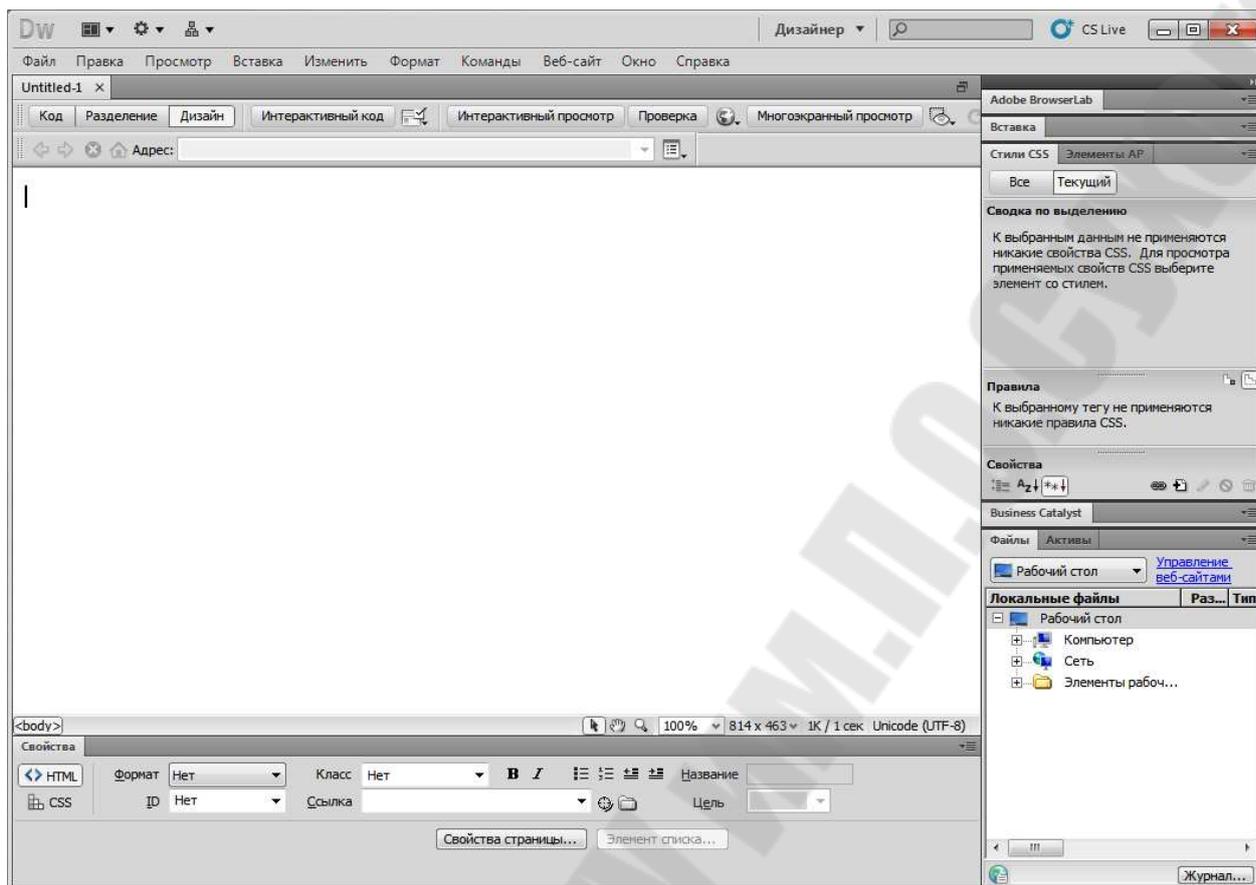
- 1997 – Dreamweaver 1.0
- 1998 – Dreamweaver 1.2
- 1998 – Dreamweaver 2.0
- 1999 – Dreamweaver 3.0
- 2000 – Dreamweaver UltraDev 1.0
- 2000 – Dreamweaver 4
- 2000 – Dreamweaver UltraDev 4.0
- 2002 – Dreamweaver MX
- 2003 – Dreamweaver MX 2004
- 2005 – Dreamweaver 8
- 2007 – Dreamweaver CS3
- 2008 – Dreamweaver CS4
- 2010 – Dreamweaver CS5
- 2011 – Dreamweaver CS5.11
- 2011 – Dreamweaver CS5.5
- 2012 – Dreamweaver CS6

После первого запуска программа Adobe Dreamweaver открывается в основном окне.



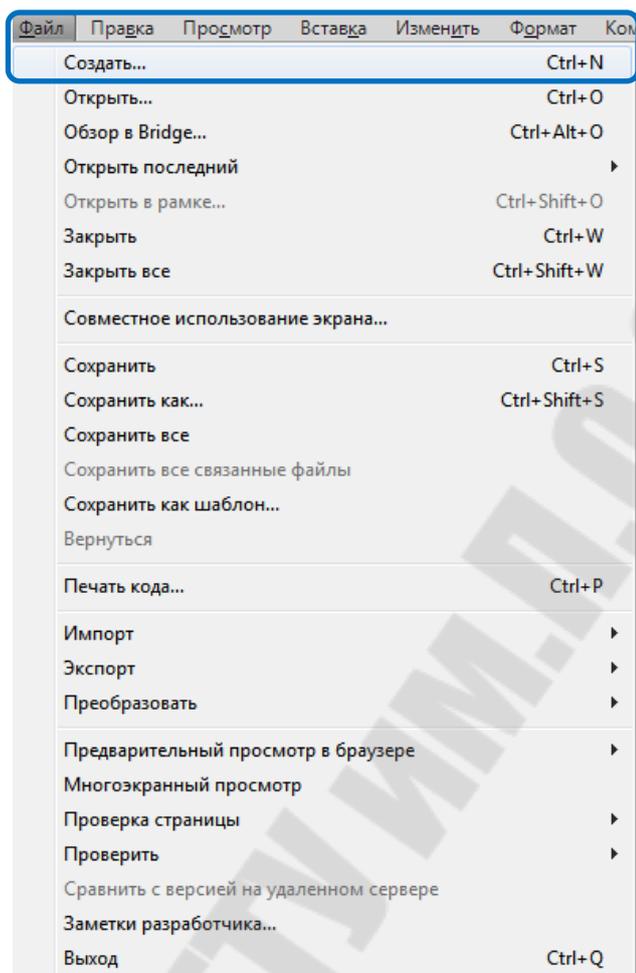
В этом окне, как и в других программах операционной системы Windows, присутствует основное (верхнее) меню, а также целый ряд панелей, характерных элементов интерфейса, которые свойственны компании Adobe, и при помощи которых процесс редактирования можно сделать более простым и удобным. Если не один из веб-документов не открыт для редактирования, как происходит в самом начале работы с Dreamweaver, основную часть его окна будет занимать заставка приглашения. С помощью этой заставки можно легко создать новый веб-документ, открыть недавно редактировавшийся, либо создать новый документ, пользуясь различными шаблонами и образцами. Кроме того, при помощи заставки можно получить начальную справочную информацию, воспользовавшись одной из ссылок в его нижней части. В частности, для того, чтобы создать новый HTML-документ (веб-страницу), достаточно нажать кнопку **HTML** в группе **Создать**.

В результате вновь созданный HTML-документ открывается для редактирования в программе Dreamweaver.

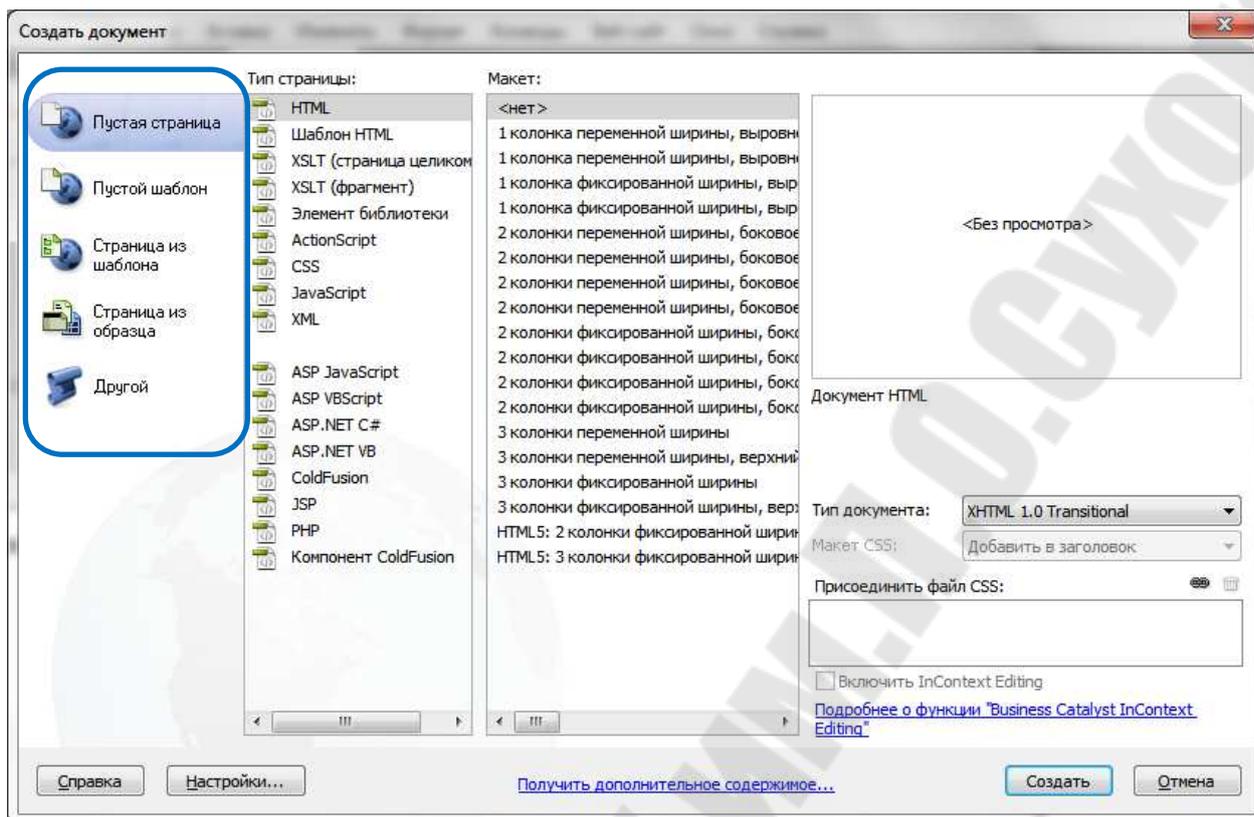


Большую часть основного окна Dreamweaver занимает рабочее окно документа, которое служит для отображения открытой веб-страницы. В начале работы с Dreamweaver создается и открывается всего одна веб-страница под условным названием Untitled-1 (Безымянный-1). В Dreamweaver можно одновременно редактировать большое количество документов.

Создать новый документ можно с помощью команды **Файл – Создать**.

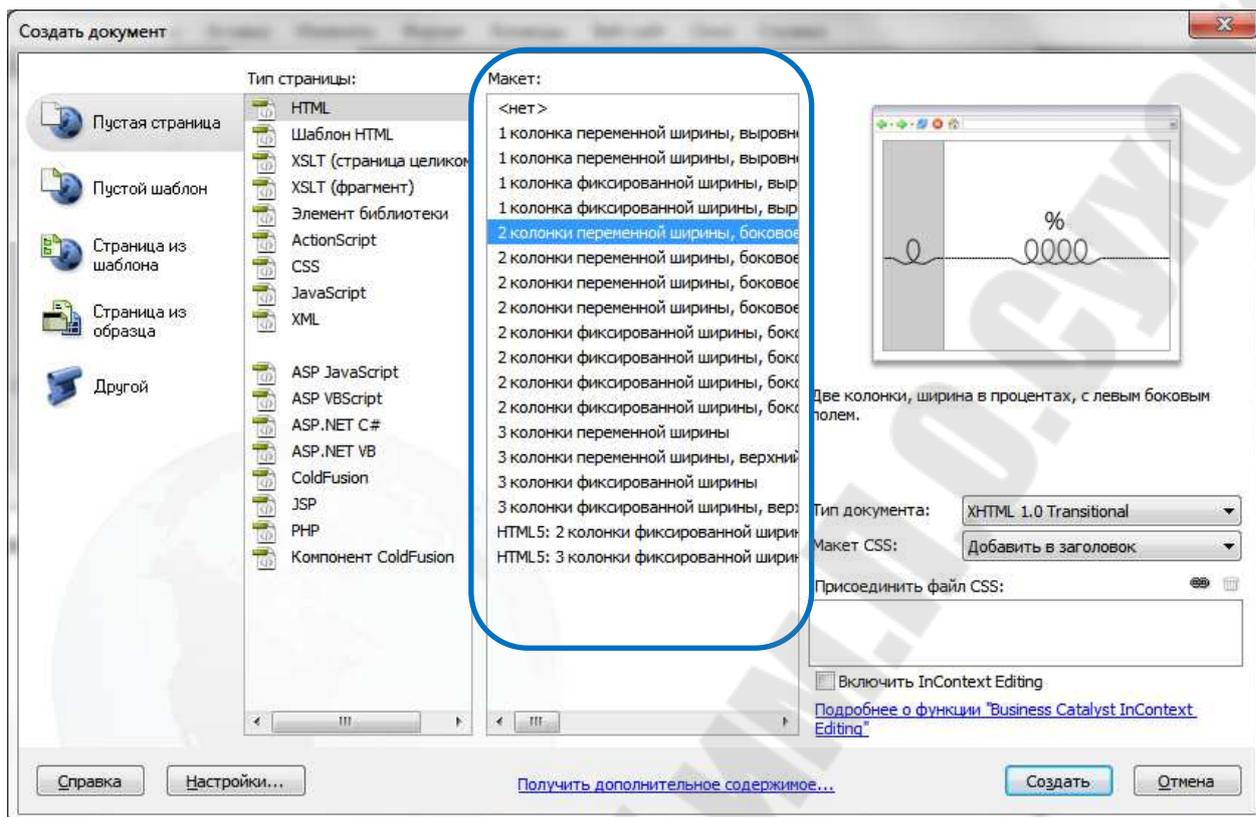


После этого появится диалоговое окно **Создать документ**, в левой части которого расположен набор из пяти кнопок переключателей.



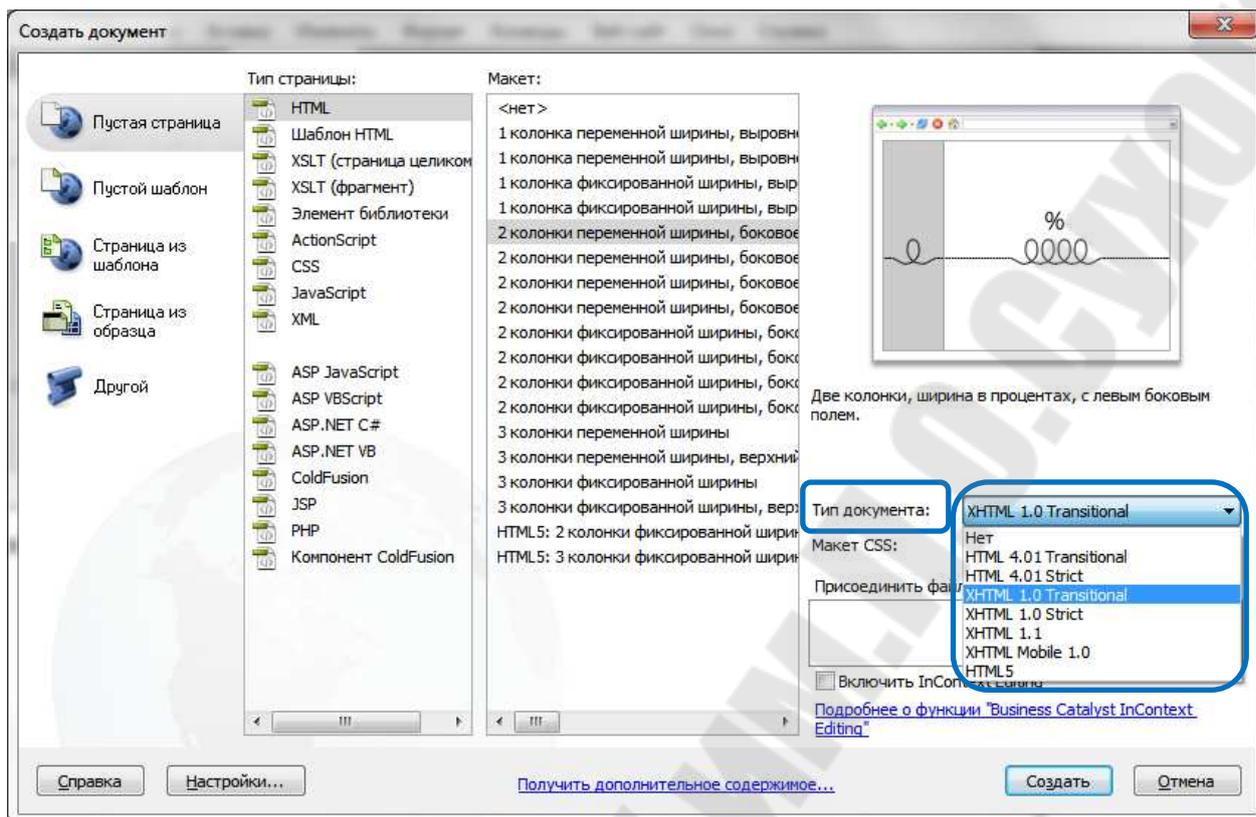
Для того чтобы создать новую веб-страницу необходимо оставить включенной кнопку **Пустая страница** и в списке **Тип страницы**, который расположен правее, выбрать тип создаваемого веб-документа. Здесь имеется возможность создать как обычную веб-страницу, так и несколько специализированных веб-страниц. Кроме того существует возможность создания таблицы стилей CSS, сценария на языке программирования JavaScript, а также новых файлов других форматов.





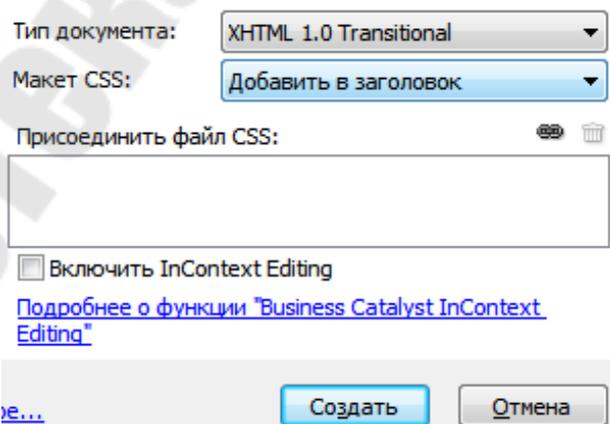
Именно набор таких вспомогательных элементов и называется разметкой страницы. Макет может содержать элементы для размещения заголовка страницы, сведений об авторских правах, наборе гиперссылок и основного содержимого, ради которого создается страница. Все предлагаемые разметки для выбранного типа страницы перечислены в списке **Макет**.

В правой нижней части окна **Создать документ** находится раскрывающийся список **Тип документа**. Он задает разновидность языка HTML, которая будет использоваться для создания веб-страниц.



По умолчанию здесь выбрана разновидность, которая задается в диалоговом окне **Настройки**. При необходимости можно выбрать другую разновидность языка HTML. Например, можно выбрать разновидность XHTML Mobile 1.0 когда необходимо создать новую веб-страницу, ориентируясь на пользователей мобильных устройств.

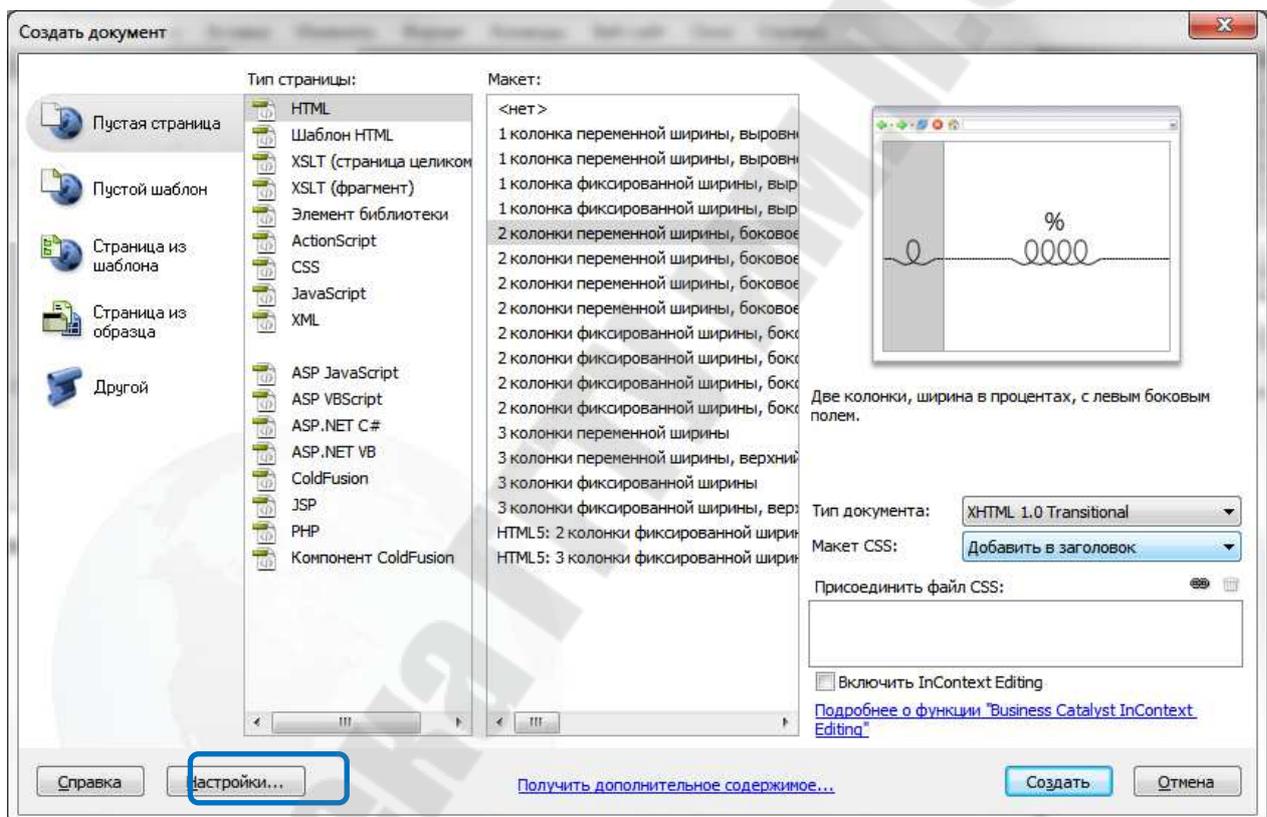
Остальные элементы управления позволяют задать таблицу стилей, которая определяет представление фрагментов веб-страницы.



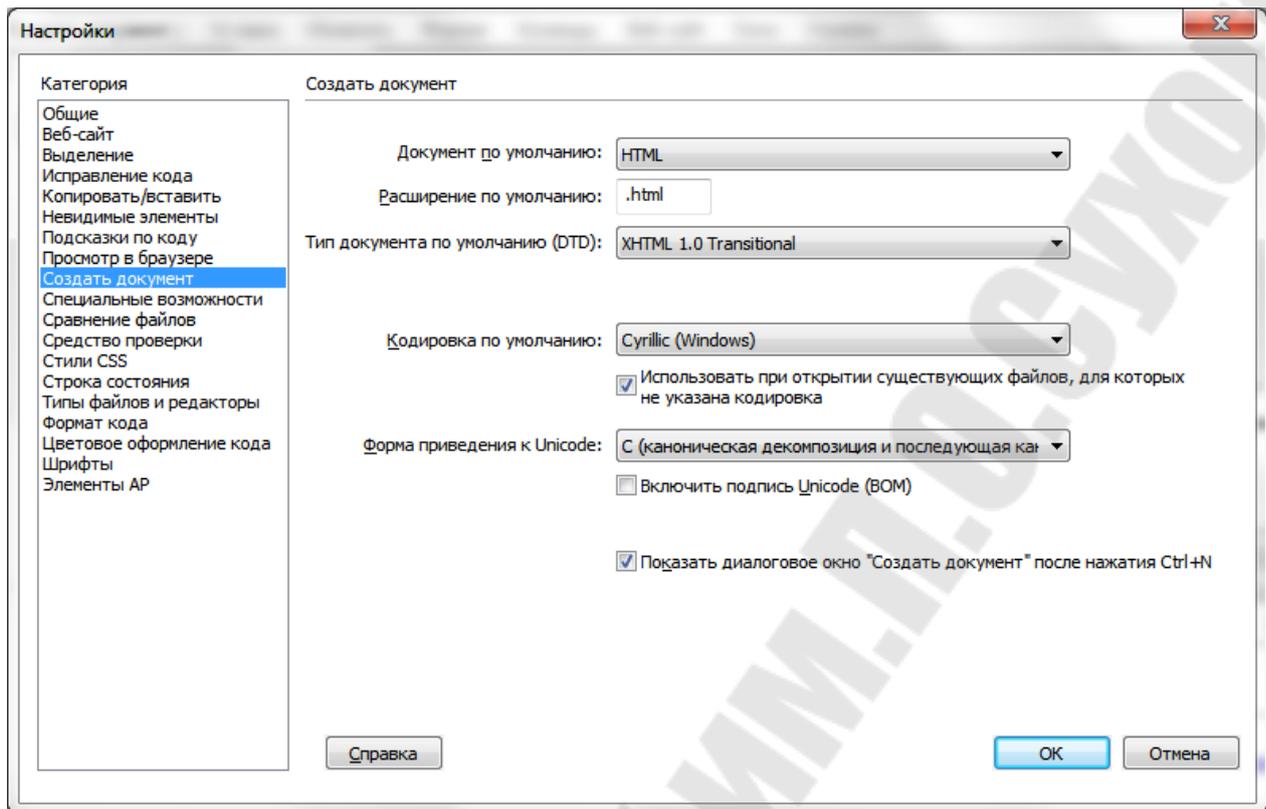
Таким образом, при помощи диалогового окна **Создать документ** можно задать тип создаваемой страницы пользуясь

кнопками переключателями и списком **Тип документа**, а также выбрать ее разметку при помощи списка **Макет**, ориентируясь на область предварительного просмотра, в которой поясняется та или иная разметка, стандарт языка HTML и таблицу стилей, которая будет связана с создаваемым документом, можно выбрать при помощи остальных элементов управления. Нажатие кнопки **Создать** создает новую веб-страницу.

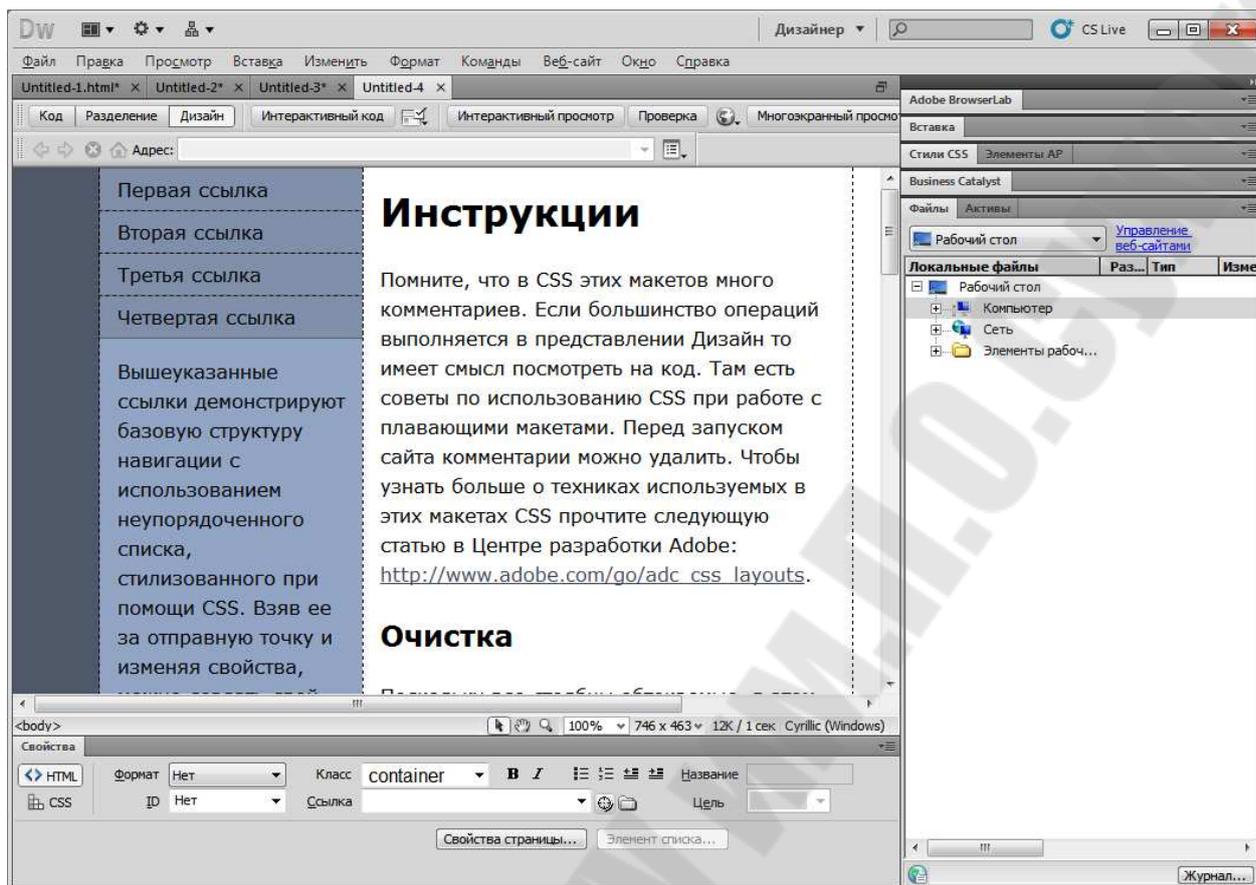
Задать дополнительные установки можно нажатием кнопки **Настройки**.



В этом случае открывается диалоговое окно **Настройки**, которое мы уже рассматривали и в котором, в частности, можно выбрать кодировку по умолчанию и стандарт языка HTML по умолчанию.

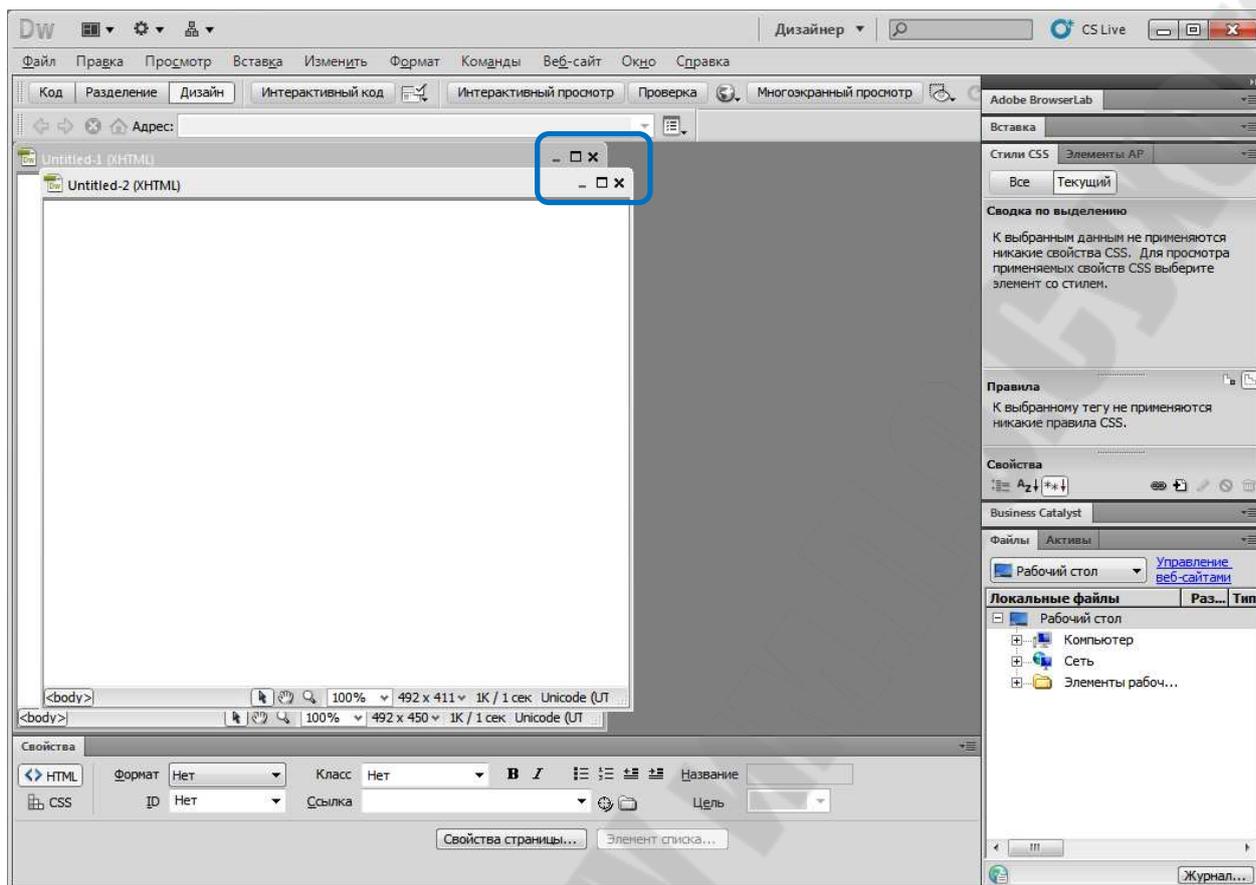


Создадим новую веб-страницу с определенной разметкой.



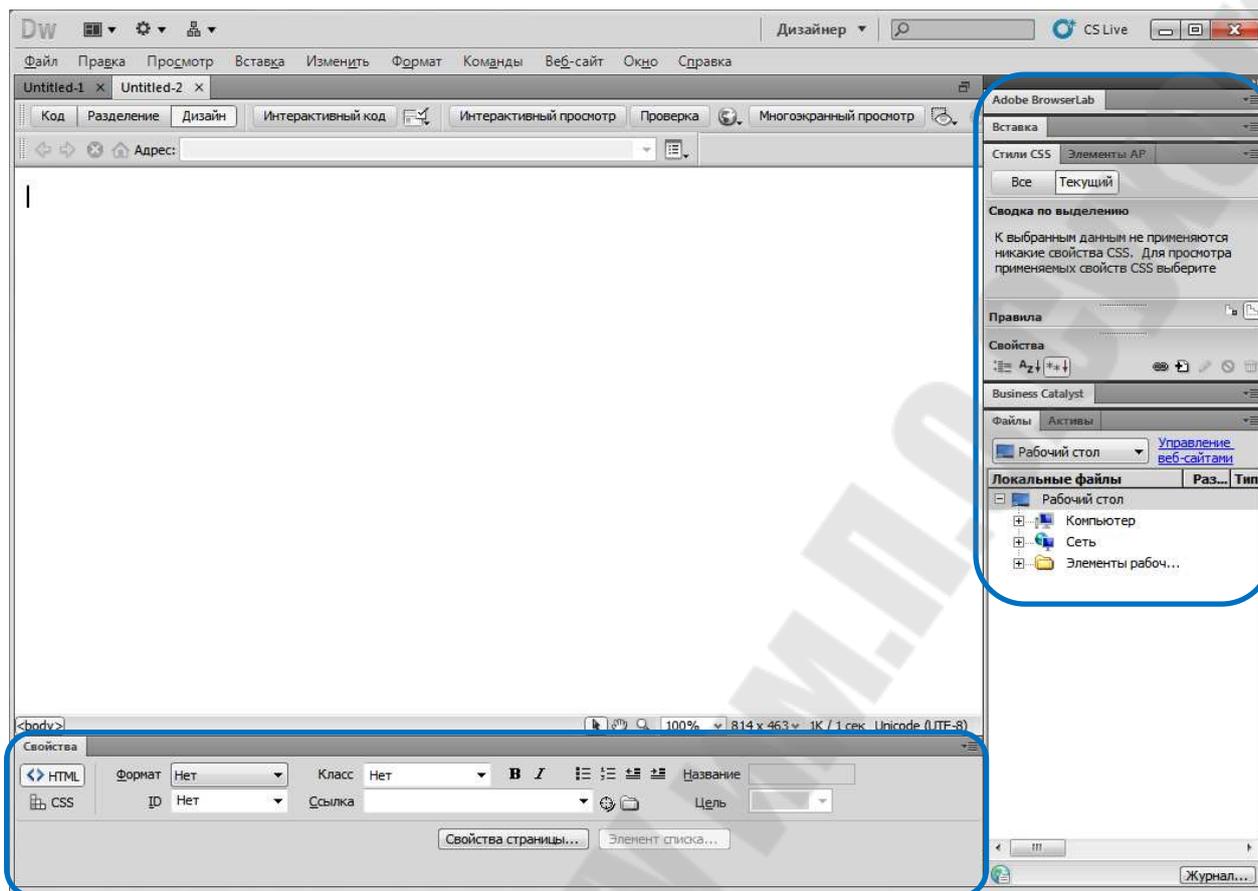
Применяя эту разметку в качестве шаблона можно легко создать веб-страницу необходимого дизайна.

Переходить от документа к документу можно используя закладки в заголовке окна. Перед тем, как сохранить ту или иную веб-страницу под конкретным именем эти закладки будут иметь название **Untitled-1** и **Untitled-2**. Кроме того, существует возможность свертывать, разворачивать и закрывать окна открытых веб-страниц в Dreamweaver так же, как и в любой другой программе.

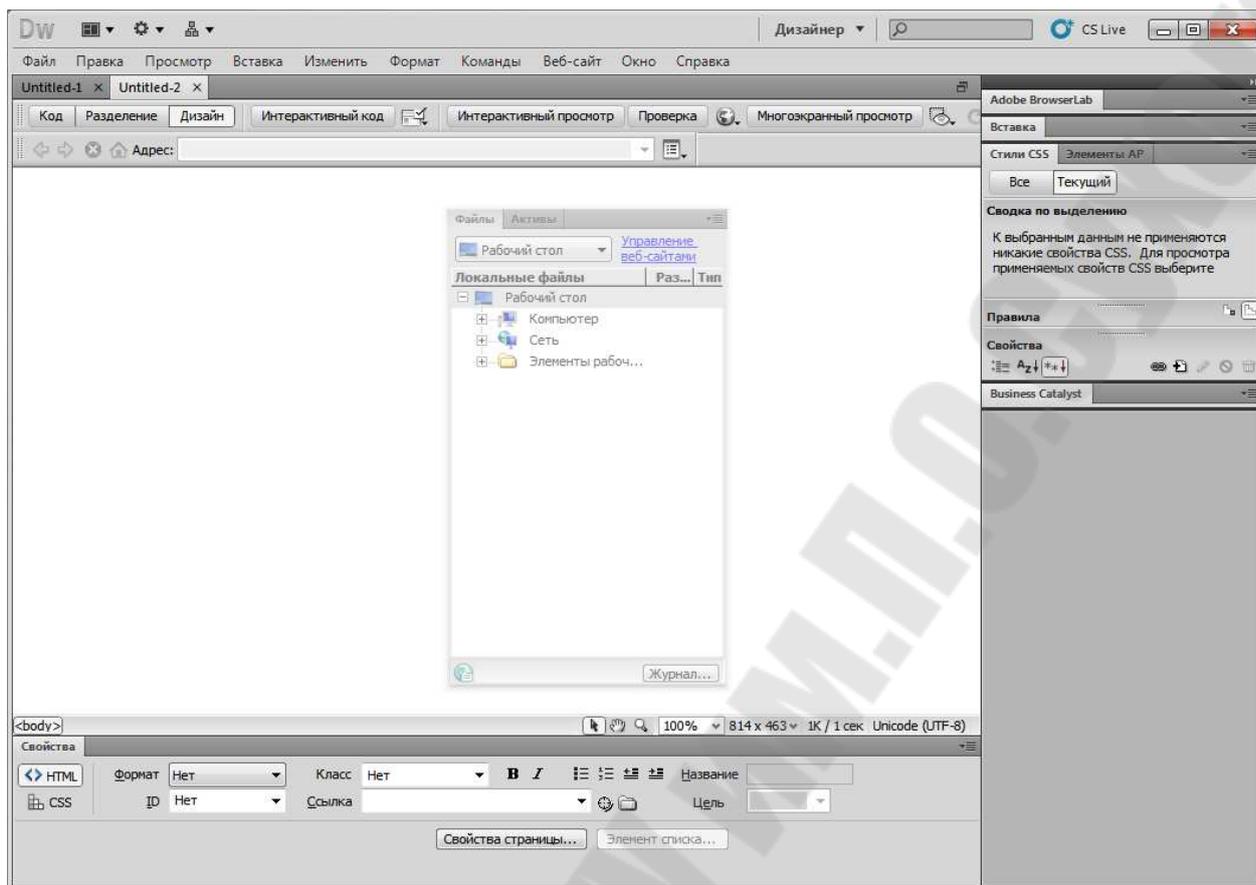


Единственное исключение – нельзя вытащить окно документа, редактируемого в Dreamweaver, за пределы области документа.

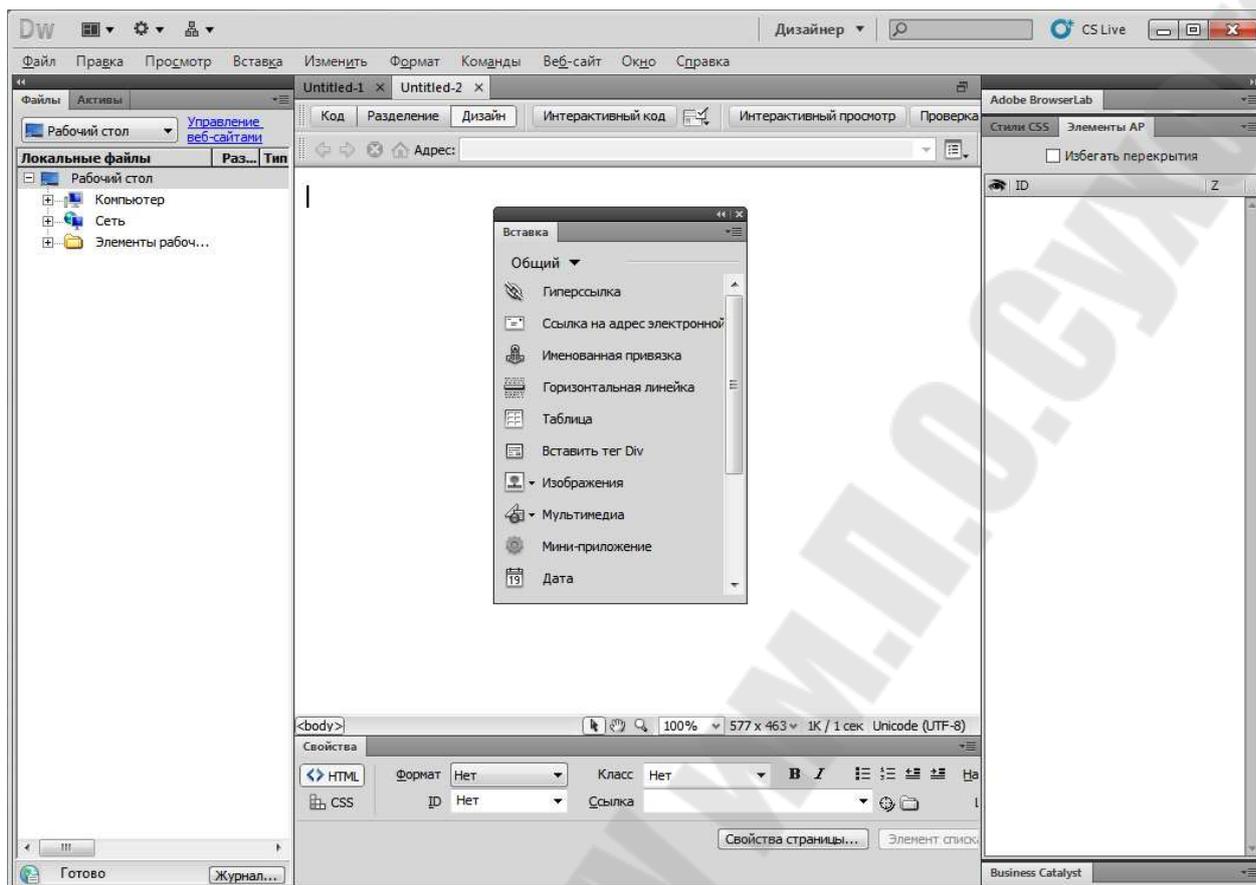
Выше, ниже и по бокам области документа находятся группы панелей. Группы панелей – это небольшие окна, которые могут быть либо приклеены к краю главного окна, либо «свободно плавать».



Для того, что бы запустить такую панель в «свободное плавание», достаточно вытащить ее за левую часть заголовка.

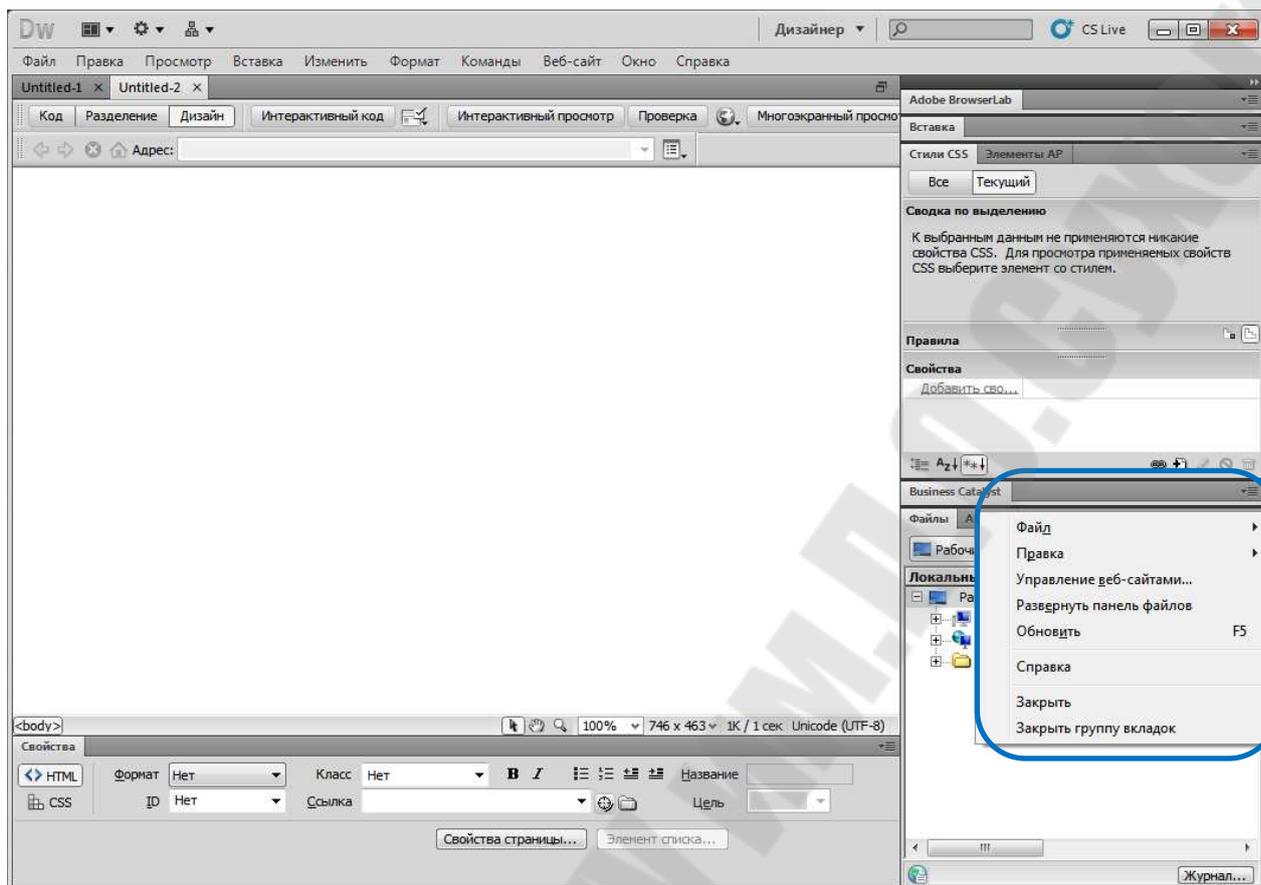


Кроме того, впоследствии панели можно прикреплять к любым границам.



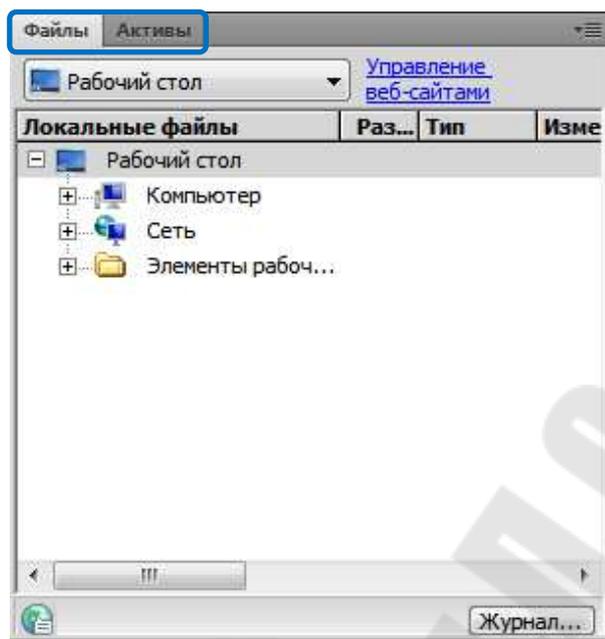
Что касается панелей, то интерфейс программы Dreamweaver полностью соответствует остальным интерфейсам компании Adobe. Щелчок на заголовке панели либо раскрывает ее до максимального размера, либо сворачивает ее. Свернуть панель в минимальный размер (размер заголовка) можно щелкнув на ее названии.

Большинство панелей имеет характерный элемент интерфейса, который называется меню панели.

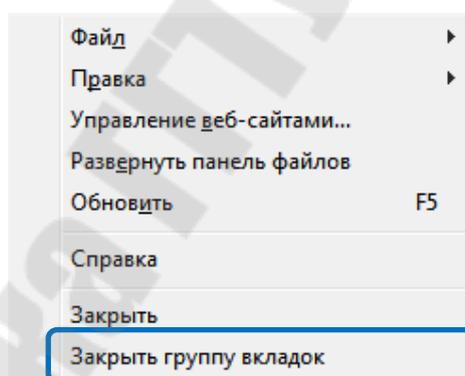


При помощи меню панели можно выполнить те или иные действия, которые характерны для соответствующей панели. Таким образом, меню панелей контекстно зависимы. Например, в меню панели **Файлы** можно выбрать те операции, которые характерны для работы с файлами, а в меню панели **CSS** можно выбрать соответствующие параметры управления стилями. В частности, закрыть каждую панель с помощью меню можно выбрав в нем команду **Заккрыть**.

Панелей в Dreamweaver большое количество. Поэтому многие из панелей сгруппированы посредством закладок. Например, в группе панелей **Файлы** находятся две панели: **Файлы** и **Активы**.



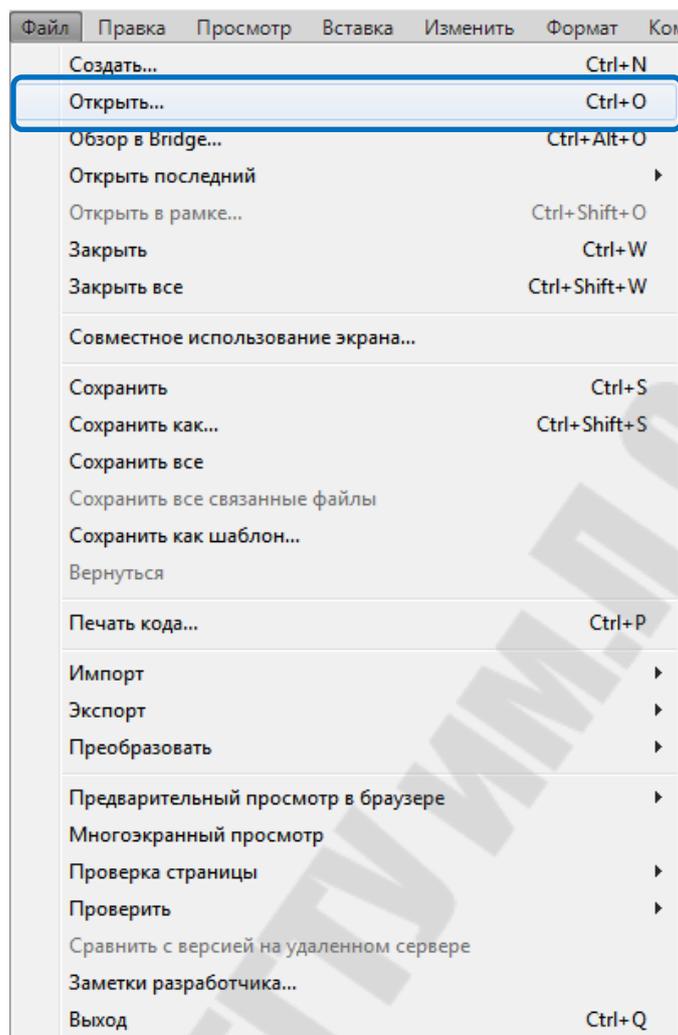
Для того чтобы закрыть каждую из этих панелей достаточно выбрать соответствующий пункт в меню панели. Для закрытия сразу всех панелей группы необходимо в меню панели выбрать команду **Закрыть группу вкладок**.



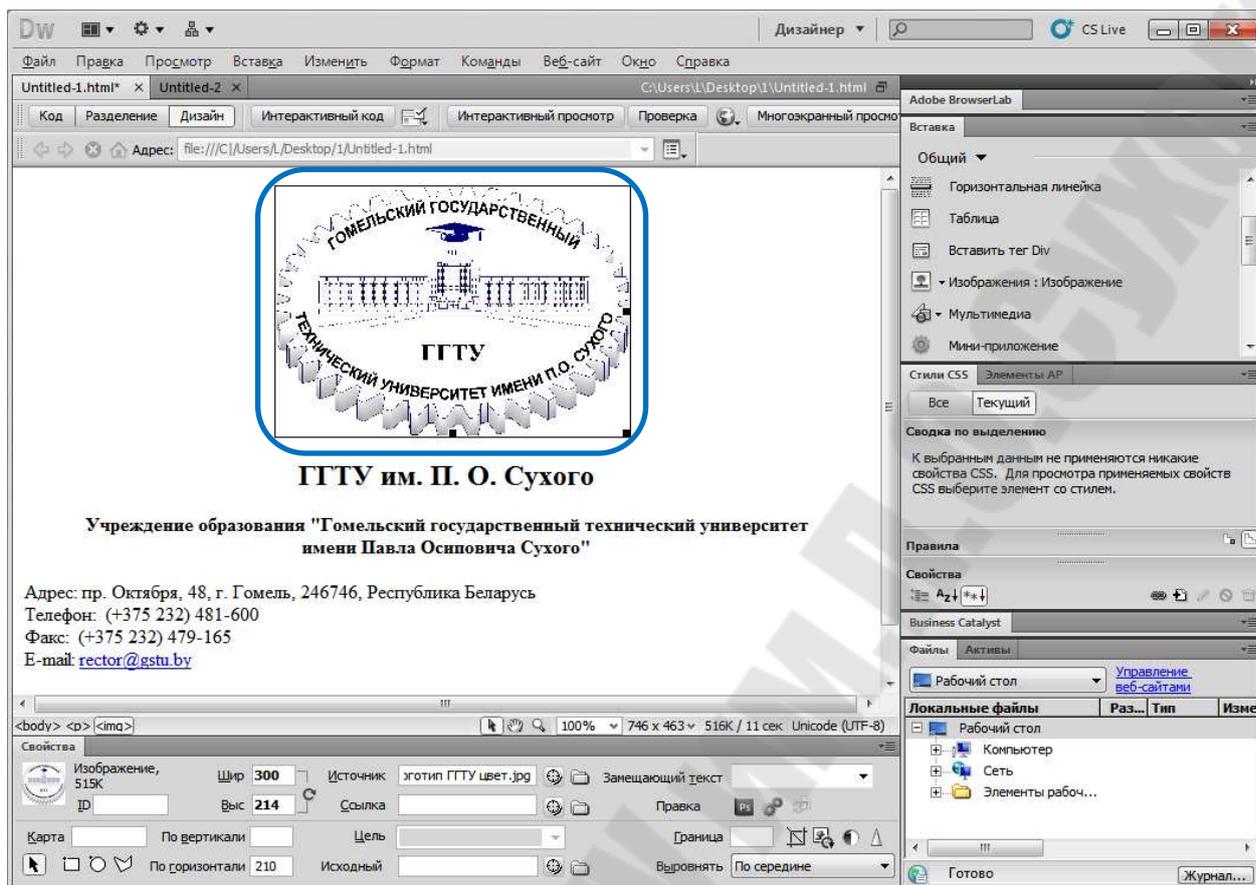
Вызвать те или иные панели на экран можно с помощью вкладки главного меню **Окно**. Это меню содержит перечень панелей, которые можно вызывать на экран. В частности, для того чтобы вызвать на экран панель **Файлы** достаточно выбрать одноименный пункт в меню **Окно** либо нажать клавишу F8.

Окно	Справка	
	Вставка	Ctrl+F2
<input checked="" type="checkbox"/>	Свойства	Ctrl+F3
<input checked="" type="checkbox"/>	Стили CSS	Shift+F11
	Элементы AP	F2
	Многоэкранный просмотр	
	Business Catalyst	Ctrl+Shift+B
	Базы данных	Ctrl+Shift+F10
	Привязки	Ctrl+F10
	Поведения сервера	Ctrl+F9
	Компоненты	Ctrl+F7
<input checked="" type="checkbox"/>	Файлы	F8
	Активы	
	Фрагменты кода	Shift+F9
	Инспектор тегов	F9
	Поведение	Shift+F4
	История	Shift+F10
	Рамки	Shift+F2
	Инспектор кода	F10
	Результаты	▶
	Расширения	▶
	Макет рабочего пространства	▶
	Скрыть панели	F4
<input checked="" type="checkbox"/>	Панель приложений	
	Каскад	
	Замостить по горизонтали	
	Замостить по вертикали	
	1 Untitled-1	
<input checked="" type="checkbox"/>	2 Untitled-2	

Особую роль в Dreamweaver играют две панели: **Вставка** и **Свойства**. При помощи панели **Вставка** можно вставить в документ тот или иной объект, например, гиперссылку, ссылку на адрес электронной почты, рисунок и т.д. С помощью панели **Свойства** можно получить доступ к свойствам или установкам того элемента, который выбран в данный момент в области документа. Для того чтобы оценить возможности панели **Свойства** можно загрузить в Dreamweaver произвольный файл. Для того чтобы открыть веб-документ для редактирования необходимо выбрать команду **Файл – Открыть**.

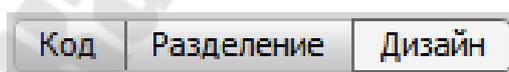


В диалоговом окне **Открыть** нужно выбрать тот файл, который необходимо открыть для редактирования в программе Dreamweaver. При выделении курсором различных элементов документа панель **Свойства** будет представлять установки выделенного элемента.

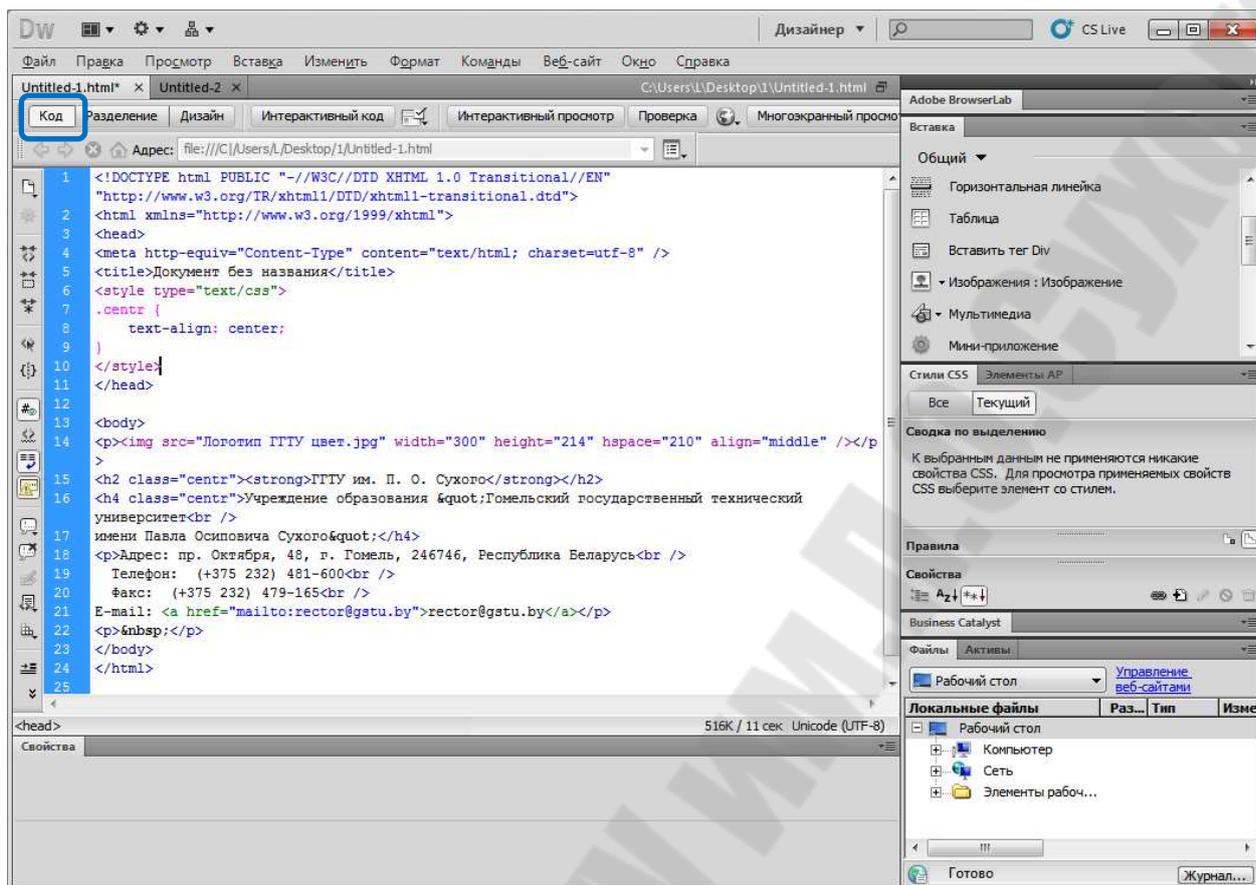


Таким образом, панель **Свойства** предоставляет удобный интерфейс для правки тех или иных объектов, используемых на веб-страницах.

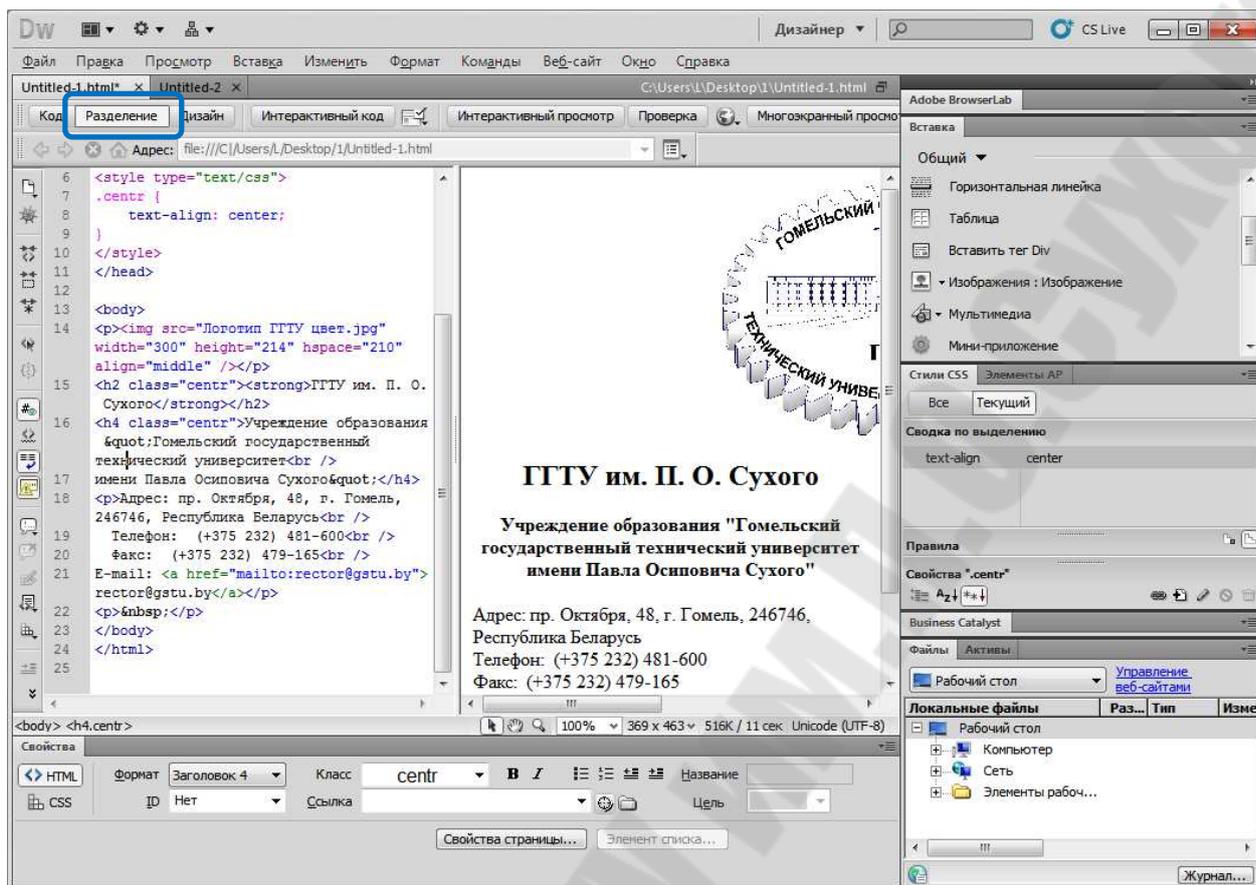
Окно открытого документа может находиться в одном из трех вариантов: **Код**, **Разделение** и **Дизайн**.



Вариант **Код** представляет HTML-код документа. Это рабочее окружение программирования для тех, кто привык вводить код вручную.

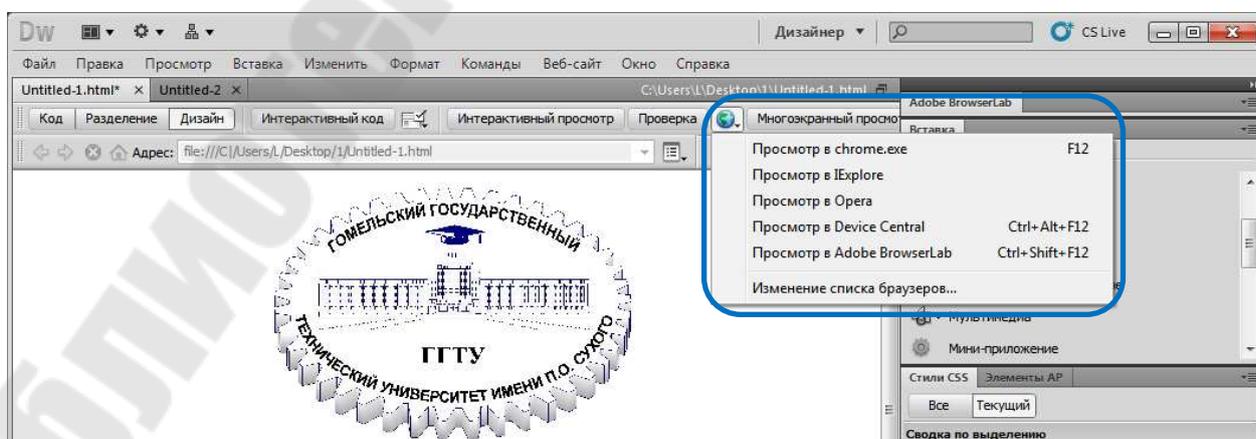


Режим **Дизайн** – рабочее окружение дизайнера. Третий режим **Разбиение** – это комбинированный режим представления кода и дизайна. В этом случае область документа разделяется на две половины: в верхней части соответствующая часть HTML-кода, а в нижней – предварительный просмотр самого веб-документа.



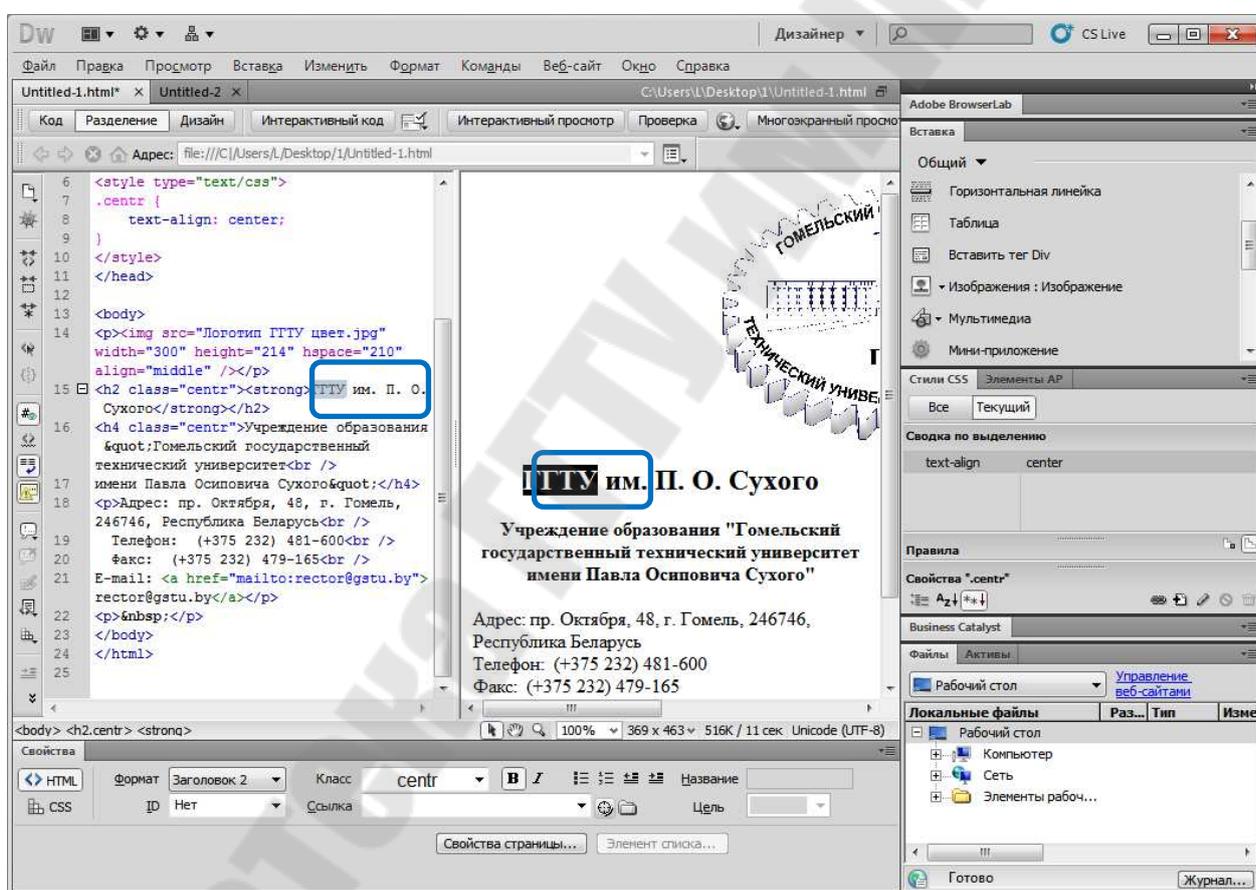
Если какой-либо объект выделить в одной области, он одновременно выделится и в другой области. Эта возможность режима **Разбиение** очень важна для стабильного и правильно работающего кода.

Кроме того, на данной панели можно нажатием той или иной кнопки выполнить характерные операции, в частности, просмотра созданной веб-страницы в браузере.



Открытие веб-страницы в браузере позволяет протестировать ее окончательный вариант, т.е. так как она будет выглядеть в той или иной программе, которая используется для просмотра веб-страниц.

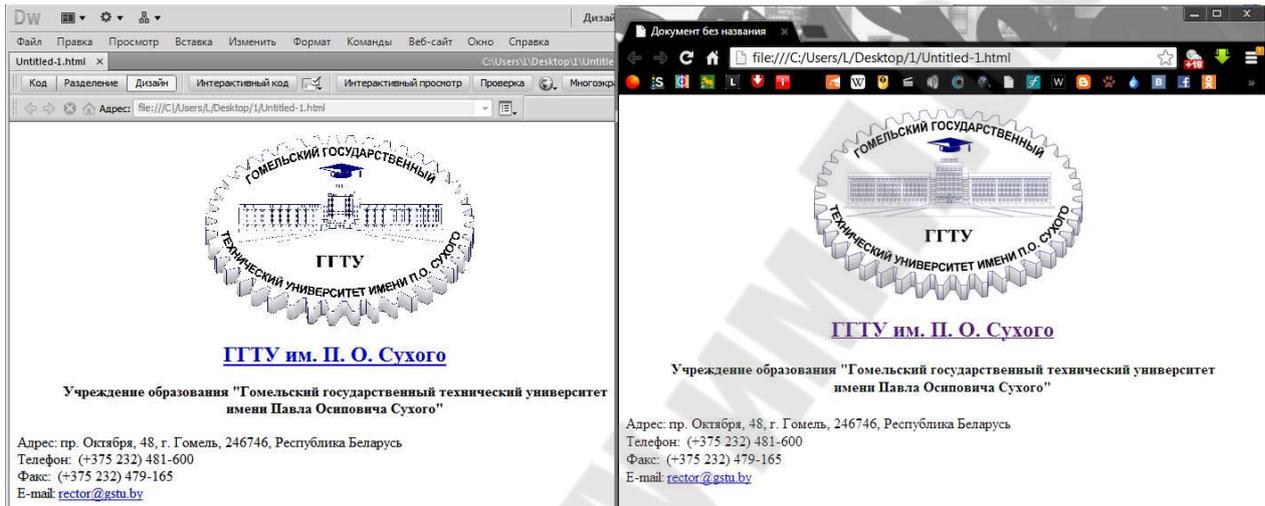
В режиме **Дизайн** веб-страница может редактироваться непосредственно в том виде, в котором она будет представлена в браузере, а в режиме **Код** имеется возможность редактирования самого HTML-кода этой веб-страницы. При этом выделение различным цветом определенных компонентов, например текстового наполнения веб-страницы или соответствующих тегов и остальных управляющих символов дает возможность эффективного редактирования веб-страницы.



Многочисленные панели, присутствующие в основном окне Adobe Dreamweaver, позволяют быстро и с максимальным удобством редактировать веб-страницу.

## Глава 2. Структура веб-страниц

Для того чтобы получить в окне браузера то представление веб-страницы, которое мы видим в режиме **Дизайн**, Dreamweaver следует правильно разметить эту веб-страницу, написав соответствующий код. Код является разметкой веб-страницы и формирует ее представление, которое мы видим в браузере.



Для того чтобы убедиться, что код веб-страницы тот же самый, что и код, разрабатываемый Dreamweaver, необходимо перейти в режим **Код**, а в браузере в контекстном меню выберем команду **Просмотр кода страницы**. Если сравнить содержимое файла, который редактируется в Dreamweaver, с кодом в окне браузера, то можно убедиться, что это идентичные файлы.

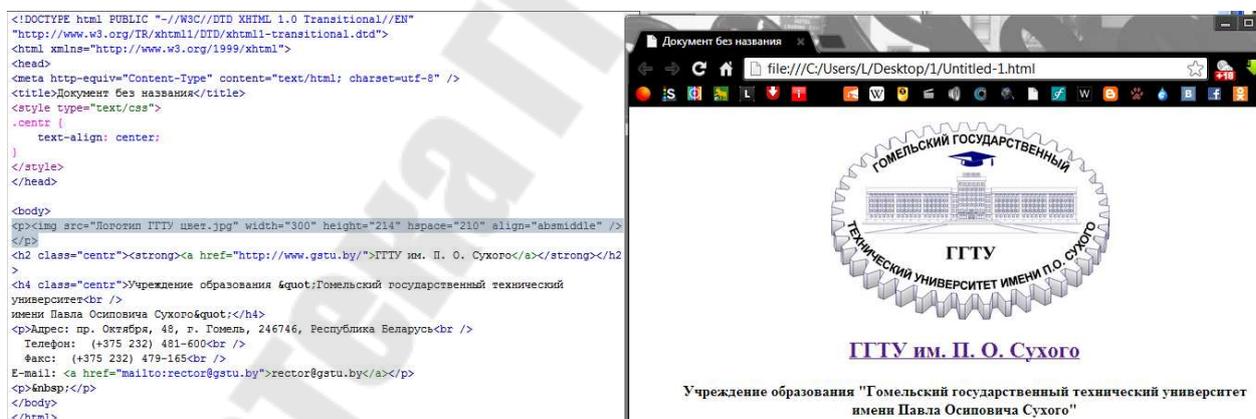
```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Документ без названия</title>
<style type="text/css">
.cent {
text-align: center;
}
</style>
</head>
<body>
<p>
</p>
<h2 class="cent"><strong><a href="http://www.gstu.by/">ГГТУ им. П. О. Сухого</a></strong></h2>
<h4 class="cent">Учреждение образования "Гомельский государственный технический
университет"
имени Павла Осиповича Сухого</h4>
<p>Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь<br />
Телефон: (+375 232) 481-600<br />
Факс: (+375 232) 479-165<br />
E-mail: <a href="mailto:rector@gstu.by">rector@gstu.by</a></p>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>
```

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-
transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/
html; charset=utf-8">
<title>Документ без названия</title>
<style type="text/css">
.cent {
text-align: center;
}
</style>
</head>
<body>
<p>

</p>
<h2 class="cent">
<strong>
<a href="http://www.gstu.by/">ГГТУ
им. &nbsp;&nbsp;&nbsp;П. &nbsp;&nbsp;&nbsp;О. &nbsp;&nbsp;&nbsp;Сухого</a>
</strong>
</h2>
<h4 class="cent">
"Учреждение образования "Гомельский
государственный технический университет"
<br>
"
```

В Dreamweaver редактировать код намного удобнее чем в текстовых редакторах, которые не позволяют разметить различные составляющие текста. В режиме **Код** в Dreamweaver можно увидеть при помощи различных цветов разметку веб-страницы: какие его фрагменты составляют текст, какие относятся к тем или иным тегам, а какие являются параметрами тегов.

Самый простой объект, который можно разместить на веб-странице, – это текст. Причем формат текста, представленного на веб-странице, определяется тегами или сочетаниями тегов. Теги – это элементы разметки веб-страницы. Теги, находящиеся в HTML-документе, начинаются с символа «<» и заканчиваются символом «>». Теги в документе не воспроизводятся при просмотре в браузере. Это управляющая разметка веб-страницы, которая нужна для того чтобы браузер понимал в каком именно формате следует воспроизводить те или иные фрагменты веб-страницы, и какие объекты должны быть показаны на этой веб-странице. Например, для того чтобы вставить в веб-страницу тот или иной рисунок, следует поместить в ней соответствующий тег. Данный тег говорит о том, что в данном месте веб-страницы должно появляться изображение рисунка из соответствующего файла, путь к которому прописывается в теле тега.



Таким образом, структура тега следующая: тег начинается с символа «<», затем идет имя тега, которое идентифицирует его, после идентификатора идут различные параметры

Параметры отделяются друг от друга внутри тега символом пробела. Если изменить тот или иной параметр и сохранить документ в файле, то перезагрузив эту веб-страницу в браузере можно увидеть измененное представление.

Непременный атрибут каждой веб-страницы – гиперссылка. Гиперссылки – это специальным образом настроенный фрагмент текста, при щелчке на котором в браузере осуществляется переход на другую веб-страницу или какое-либо другое действие, например создание сообщения электронной почты.

Элемент текста, которые предстает в окне браузера в качестве гиперссылки, размечается в HTML соответствующим тегом. Этот тег имеет обязательный параметр с названием той веб-страницы, на которую должен быть осуществлен переход при щелчке на данной гиперссылке. Остальные параметры могут задавать дополнительные установки для представления гиперссылки

```
<body>
<p>
</p>
<h2 class="centr"><strong><a href="http://www.gstu.by/">ГГТУ им. П. О. Сухого</a></strong></h2
>
<h4 class="centr">Учреждение образования &quot;Гомельский государственный технический
университет<br />
имени Павла Осиповича Сухого&quot;</h4>
<p>Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь<br />
Телефон: (+375 232) 481-600<br />
Факс: (+375 232) 479-165<br />
E-mail: <a href="mailto:rector@gstu.by">rector@gstu.by</a></p>
```

Аналогичным образом кодируется ссылка на адрес электронной почты.

```
<body>
<p>
</p>
<h2 class="centr"><strong><a href="http://www.gstu.by/">ГГТУ им. П. О. Сухого</a></strong></h2
>
<h4 class="centr">Учреждение образования &quot;Гомельский государственный технический
университет<br />
имени Павла Осиповича Сухого&quot;</h4>
<p>Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь<br />
Телефон: (+375 232) 481-600<br />
Факс: (+375 232) 479-165<br />
E-mail: <a href="mailto:rector@gstu.by">rector@gstu.by</a></p>
```

Практически любой элемент веб-страницы (рисунок, тот или иной формат текста, гиперссылки) кодируется при помощи гиперссылок. При этом файлы, содержащие веб-страницу, являются текстовыми файлами. Все дополнительные элементы оформления вставляются в веб-страницу по ссылке, т.е. в том файле, которые хранит веб-страницу, устанавливается только ссылка на соответствующий файл с объектом, а затем уже сам браузер при

просмотре веб-страницы, собирает ее из разных файлов, основным из которых является текстовый файл с веб-страницы. Именно эти текстовые файлы мы и можем редактировать в Dreamweaver. При этом можно редактировать код страницы или использовать визуальный метод редактирования, представляя ее практически в том же варианте, что и в браузере, только с возможностью редактирования как текста, так и элементов, составляющих этот текст.

Режим **Разделение** в этом случае особенно удобен, поскольку выделяя те или иные фрагменты веб-страницы в одной из областей документа, Dreamweaver автоматически выделяет их и в другой области.

Итак, основное средство разметки веб-страницы – это теги. При помощи тегов выделяются определенные фрагменты веб-страницы, которые необходимы для их форматирования. Большинство тегов являются парными. Начало разметки определяется тегом с определённым именем, а конец действия этого тега определяется другим тегом, который идентифицируется тем же именем, но с предшествующим ему символом «/».

HTML-документы имеют следующую структуру. О том, что веб-страница создана в формате HTML, говорит тег `<html>`, который обычно помещается в самое начало веб-страницы. Соответствующий парный тег `</html>` завершает документ.

```

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>ГГТУ им. П.О. Сухого</title>
<style type="text/css">
.centр {
    text-align: center;
}
</style>
</head>

<body>
<p>
</p>
<h2 class="centр"><strong><a href="http://www.gstu.by/">ГГТУ им. П. О. Сухого</a></strong></h2
>
<h4 class="centр">Учреждение образования &quot;Гомельский государственный технический
университет<br />
имени Павла Осиповича Сухого&quot;</h4>
<p>Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь<br />
Телефон: (+375 232) 481-600<br />
Факс: (+375 232) 479-165<br />
E-mail: <a href="mailto:rector@gstu.by">rector@gstu.by</a></p>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>

```

Два больших фрагмента, из которых состоит веб-страница, это заголовок, для идентификации которого служит тег <head>, и тело документа, идентифицирующееся тегом <body>.

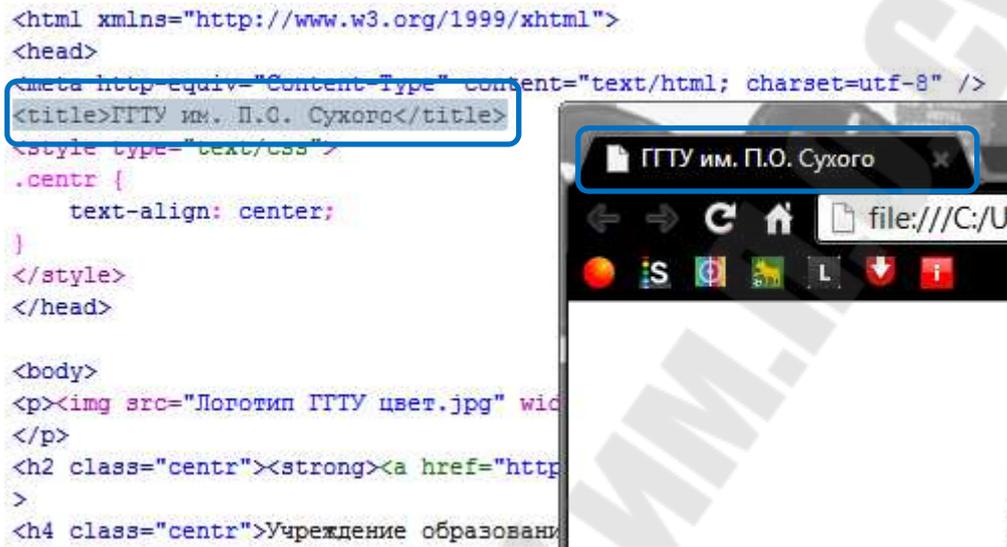
```

<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>ГГТУ им. П.О. Сухого</title>
<style type="text/css">
.centр {
    text-align: center;
}
</style>
</head>

<body>
<p>
</p>
<h2 class="centр"><strong><a href="http://www.gstu.by/">ГГТУ им. П. О. Сухого</a></strong></h2
>
<h4 class="centр">Учреждение образования &quot;Гомельский государственный технический
университет<br />
имени Павла Осиповича Сухого&quot;</h4>
<p>Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь<br />
Телефон: (+375 232) 481-600<br />
Факс: (+375 232) 479-165<br />
E-mail: <a href="mailto:rector@gstu.by">rector@gstu.by</a></p>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>

```

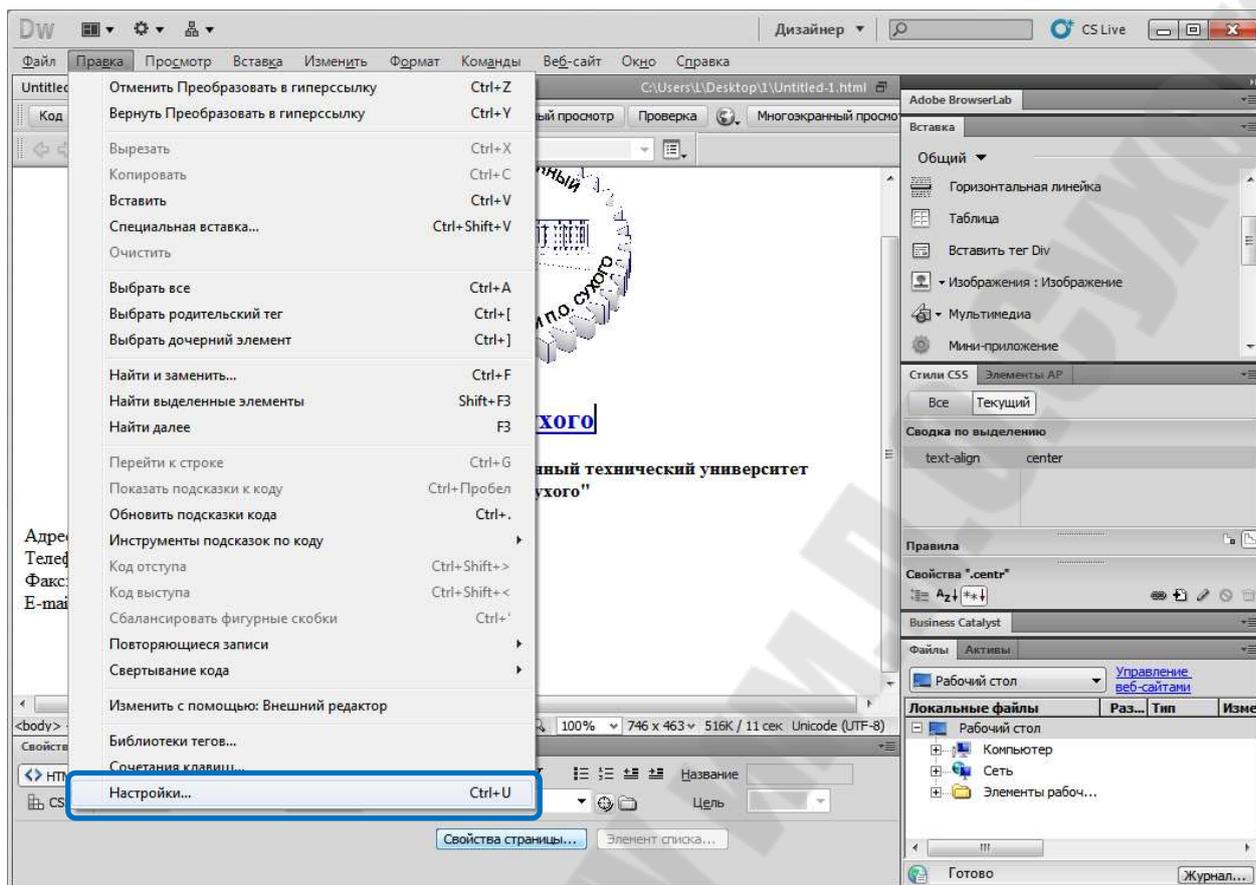
В заголовке обычно размещается вспомогательная информация о программе, в которой создан данный документ, о кодировке, а также размещаются ключевые слова документа и дополнительные параметры, в частности имя заголовка (тот текст, который появляется в заголовке браузера).



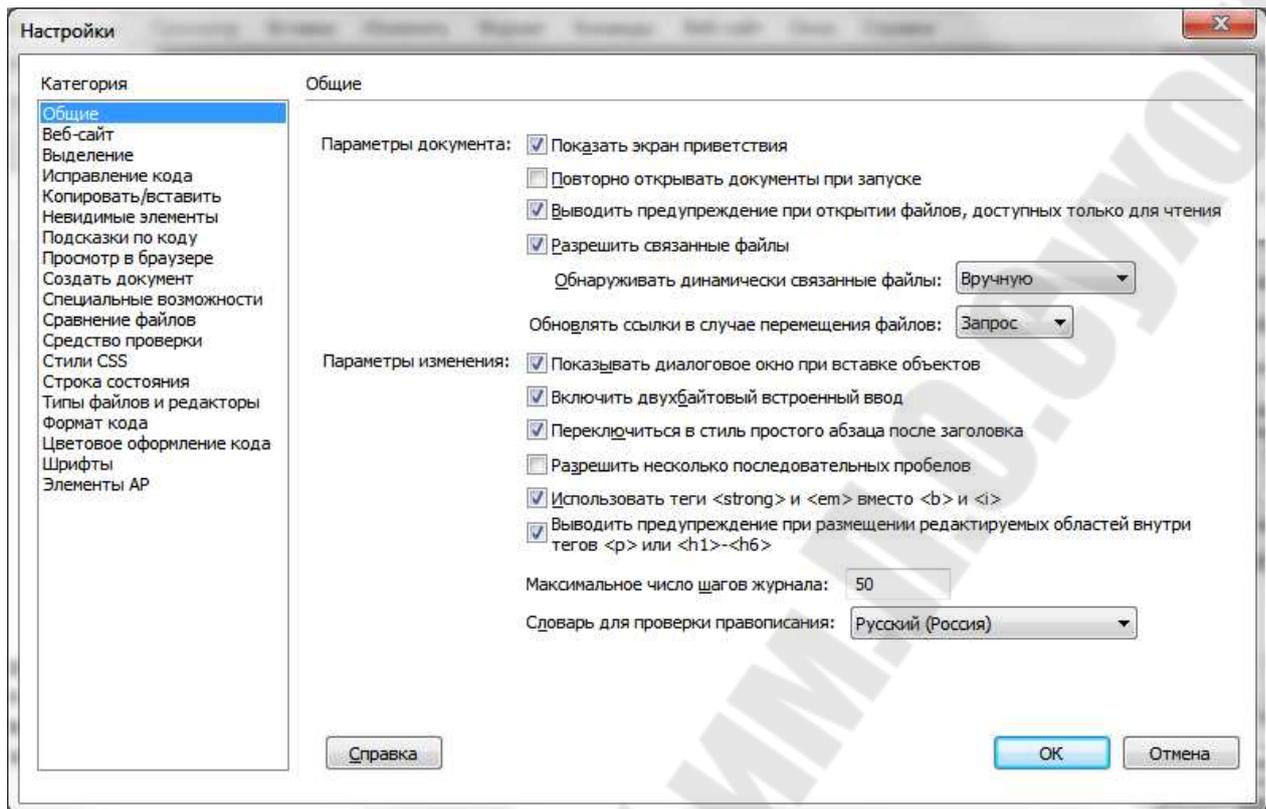
Все содержимое веб-страницы, которое видно в окне браузера, размещается в теле документа. Таким образом, принято разбивать информацию, содержащуюся в веб-странице на две части: служебную информацию и собственно содержимое веб-страницы. При просмотре в браузере содержимое тега `<head>` влияет на общий дизайн веб-страницы и представление ее текста, а содержимое тега `<body>` определяет контент веб-страницы.

### Глава 3. Кодировка веб-страниц и настройка Dreamweaver

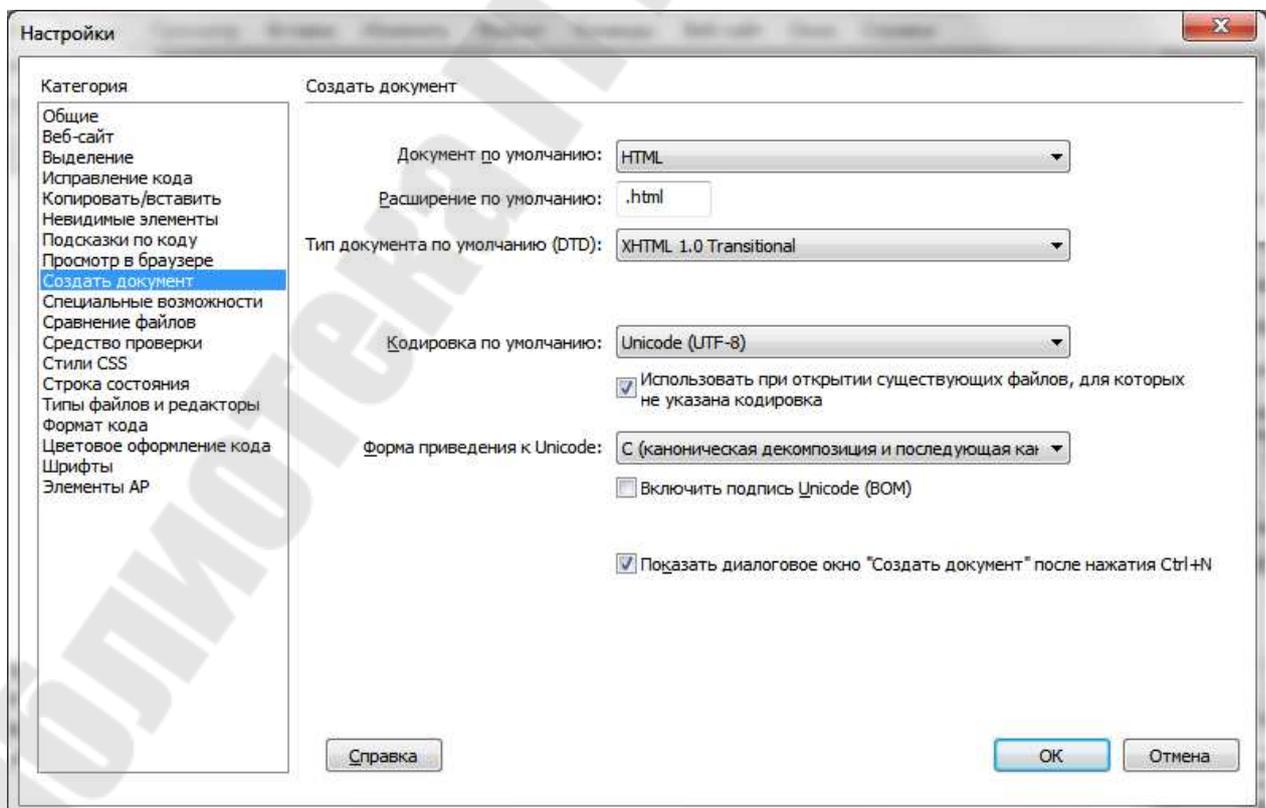
Рассмотрим настройки программы Dreamweaver, которые позволят задать базовые установки для наиболее простой работы с новыми документами. Первое, что необходимо сделать – это настроить должным образом Dreamweaver для поддержки русскоязычных страниц. Все настройки Dreamweaver можно осуществить с помощью диалогового окна **Настройки**. Это окно вызывается командой **Правка – Настройки**.



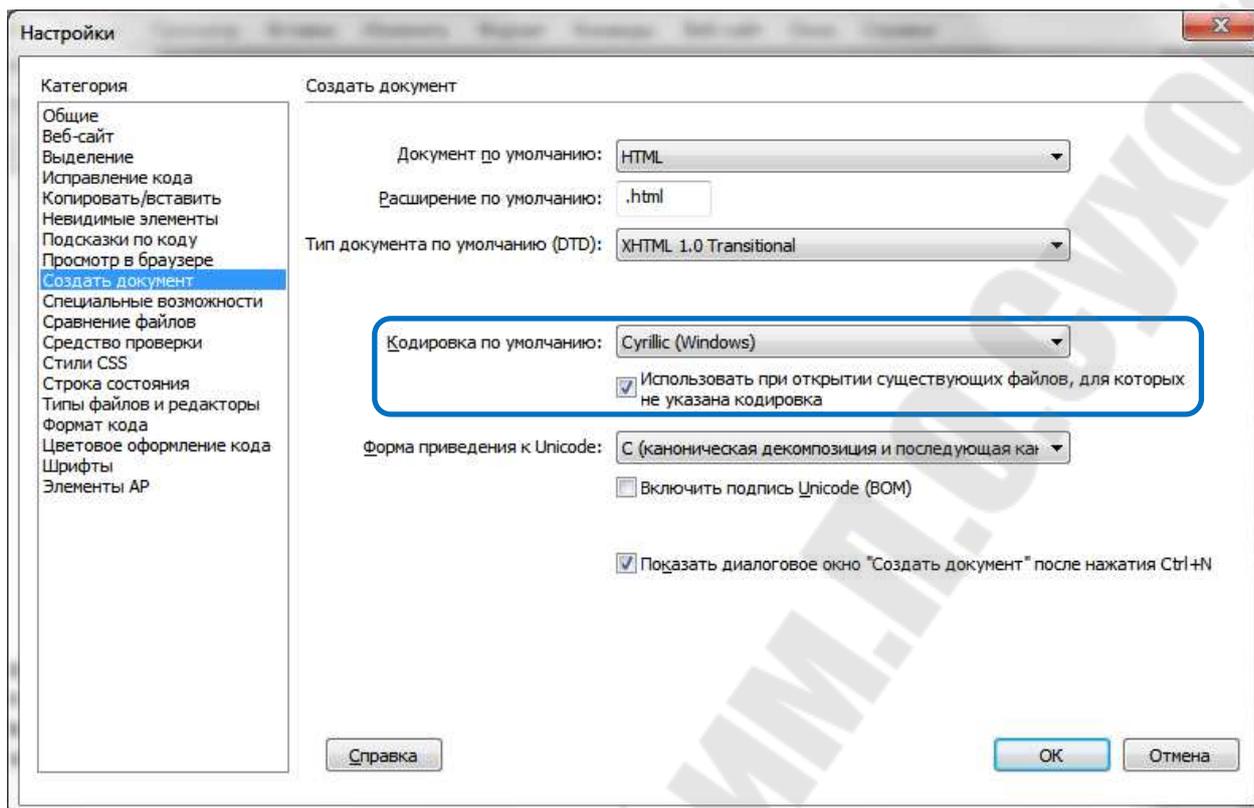
Диалоговое окно **Настройки** содержит большое число категорий (фактически – страниц этого окна), выбирая которые в списке слева можно открывать элементы управления с различными настройками Dreamweaver.



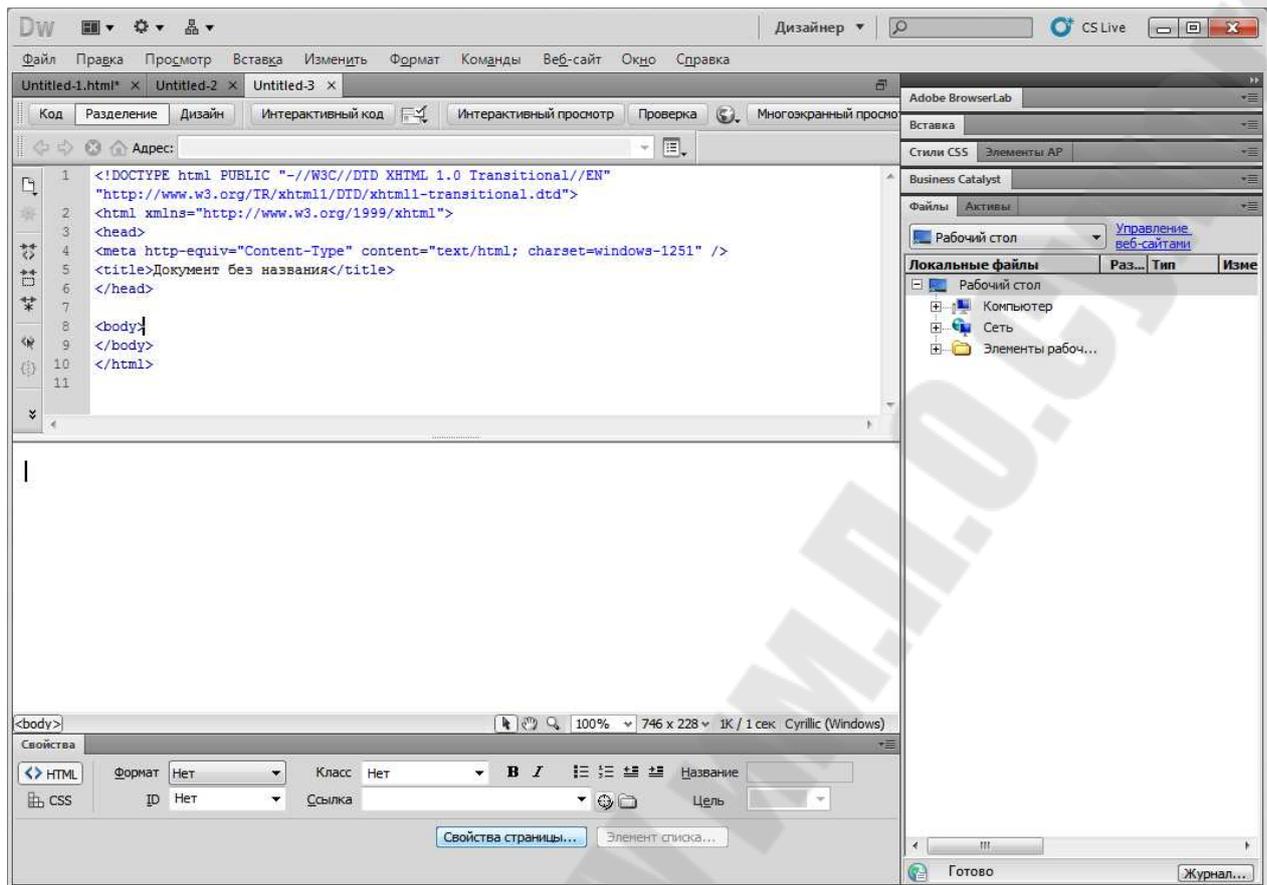
В диалоговом окне **Настройки** необходимо перейти к категории **Создать документ**.



Для того чтобы задать кодировку по умолчанию, т.е. ту кодировку, в которой будут создаваться новые веб-страницы, следует обратиться к раскрывающемуся списку **Кодировка по умолчанию**. Dreamweaver поддерживает огромное количество кодировок, в том числе наиболее часто использующиеся кодировки поддержки кириллицы. По умолчанию новые документы создаются в кодировке Юникод. Эта кодировка обеспечивает корректность воспроизведения символов в любом языке. Однако ценой использования такой кодировки служит больший размер веб-страниц, зато есть возможность, используя кодировку Юникод, не заботиться о том, что некоторые браузеры настроены на просмотр веб-страниц в другой кодировке. Именно в кодировке по умолчанию Юникод был создан документ Untitled-1. В настоящее время большинство компьютеров поддерживают кодировку Кириллица (Windows). Это кодировка 1251. Все русские версии ОС Windows, начиная с версии 3.0, поддерживают именно эту кодировку. Поэтому рекомендуется выбрать именно такую кодировку в качестве кодировки по умолчанию для веб-страниц. Отметим также, что в настоящее время проблема выбора кодировки для веб-страниц не стоит так остро как раньше. Современные браузеры поддерживают все доступные сейчас кодировки и корректно их распознают. Итак, выбираем в качестве кодировки по умолчанию **Кириллица (Windows)** и оставляем флажок проверки **Использовать при открытии существующих файлов**, для которых не указана кодировка. Далее нажимаем кнопку **ОК**.



Теперь создание нового документа Untitled-3 будет основываться на кодировке 1251 – кодировке Windows. Область дизайна нового документа остается пустой, т.е. никаких объектов она не содержит, и в окне браузера при просмотре такой веб-страницы будет демонстрироваться пустое пространство. Тем не менее, область кода страница не является пустой. В частности, код создаваемых пустых веб-страниц содержит как минимум указание на стандарт языка HTML, в котором эта страница создана, а также некоторую дополнительную информацию, например, информацию о кодировке.



Использованная в веб-странице кодировка прописывается в ее секции заголовка после тега `<head>`. Для обозначения кодировки, в данном случае `windows-1251`, используется тег `<meta>` и соответствующий параметр `charset` (набор символов).

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1251" />
<title>Документ без названия</title>
</head>

<body>
</body>
</html>
```

Если обратиться к документу `Untitled-2`, созданному ранее, можно увидеть, что он был создан в кодировке `utf-8` – кодировке Юникод.

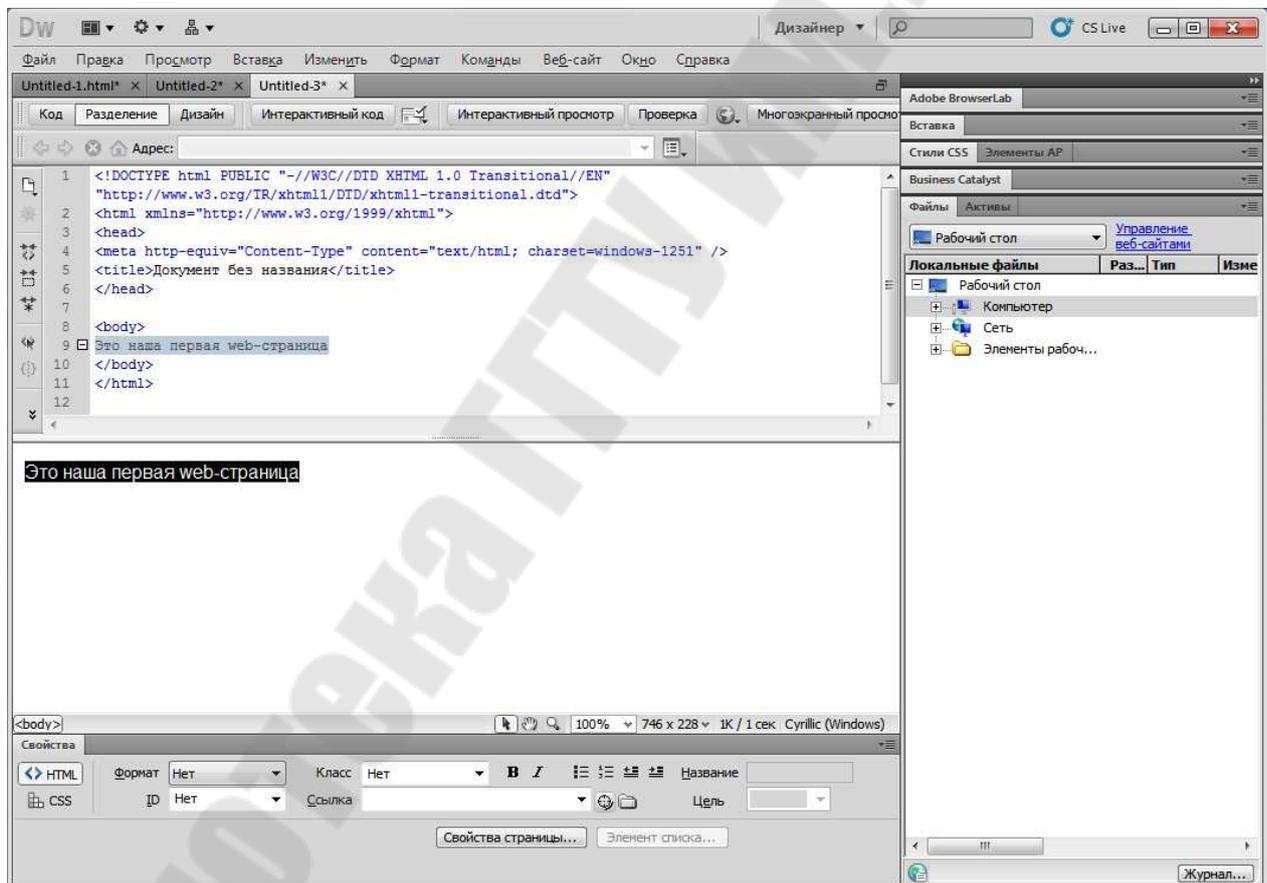
```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Документ без названия</title>
</head>

<body>
</body>
</html>

```

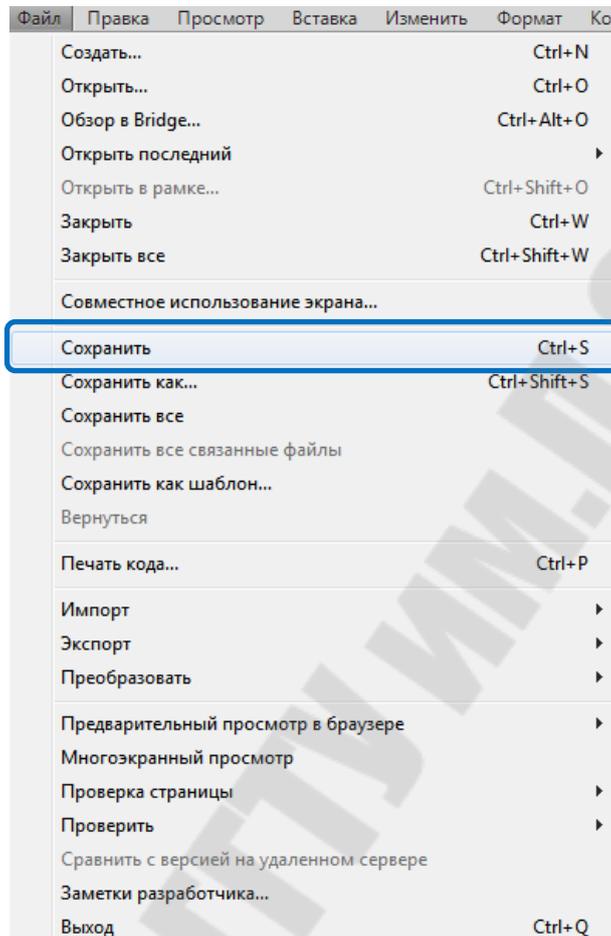
Разместим на веб-странице Untitled-2, созданной в кодировке Юникод, и веб-странице Untitled-3, созданной в кодировке windows-1251, один и тот же текст «Это наша первая веб-страница». Этот текст появится как в области дизайна, так и в области кода.



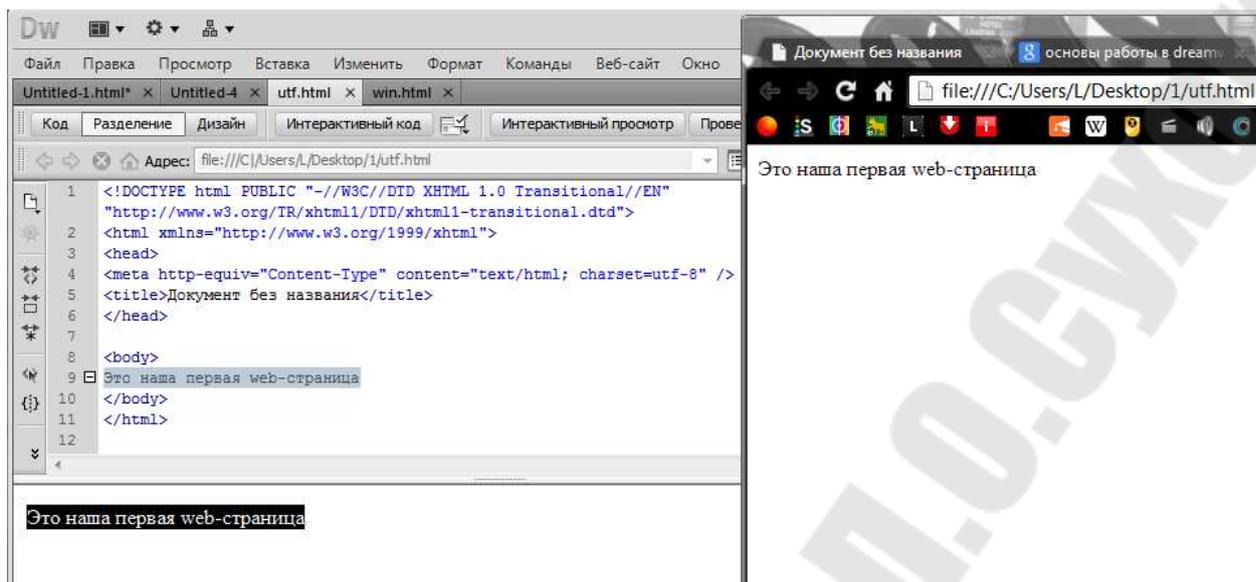
Его можно скопировать, используя для этого контекстное меню и команду **Копировать**, а затем вставить в другой документ, используя контекстное меню и команду **Вставить**.

Как веб-страница в кодировке 1251, так и веб-страница в кодировке Юникод, в области кода будут идентичны.

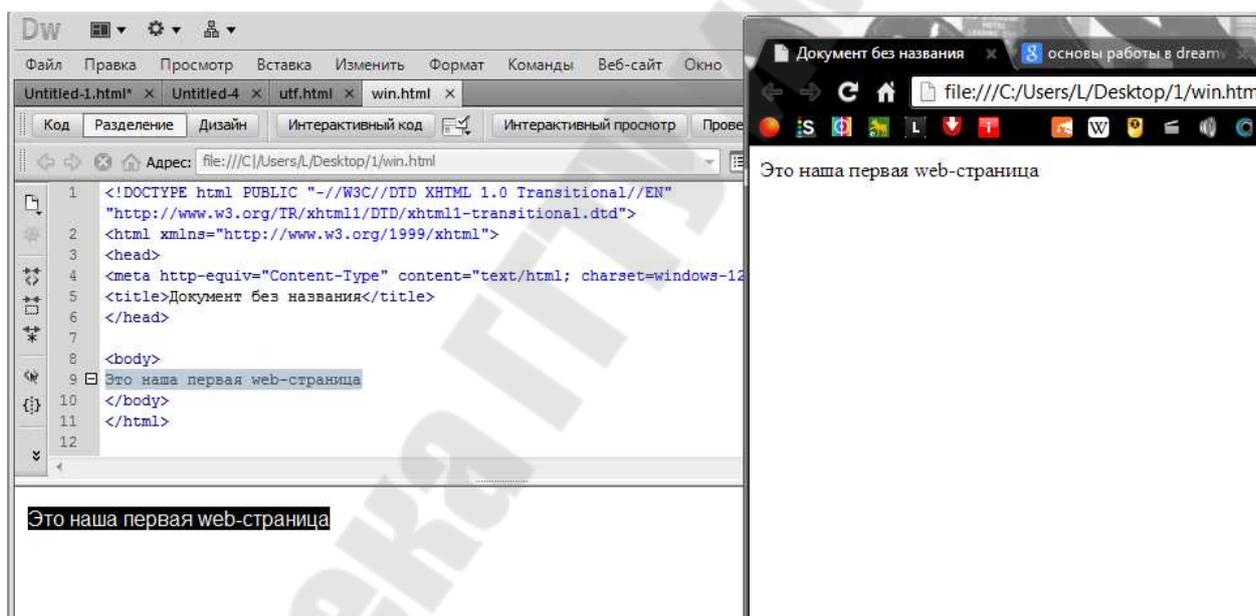
Для того чтобы сохранить созданную веб-страницу необходимо использовать команду **Файл – Сохранить**.



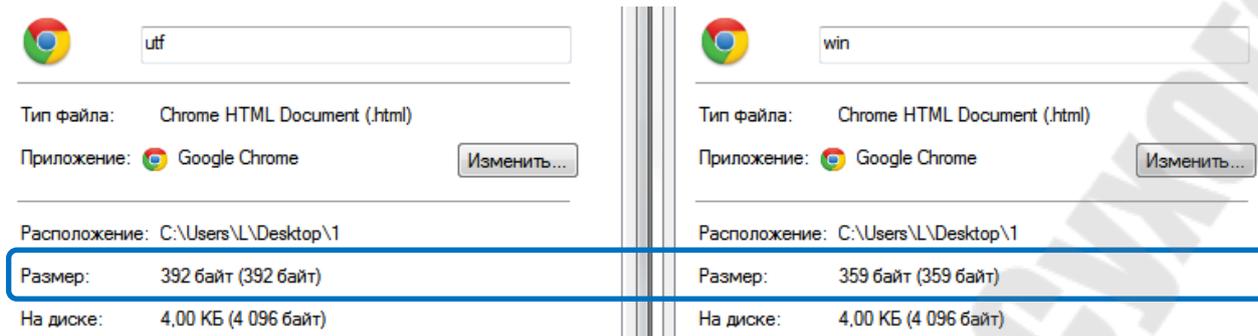
Сохраним веб-страницу, которая имеет кодировку windows-1251, под именем win, а веб-страницу с кодировкой Юникод под именем utf. Для того чтобы сравнить содержимое созданных страниц, откроем их в браузере (можно нажать клавишу F12). Так будет выглядеть веб-страница utf.html.



Аналогичным образом можно просмотреть страницу win.html.

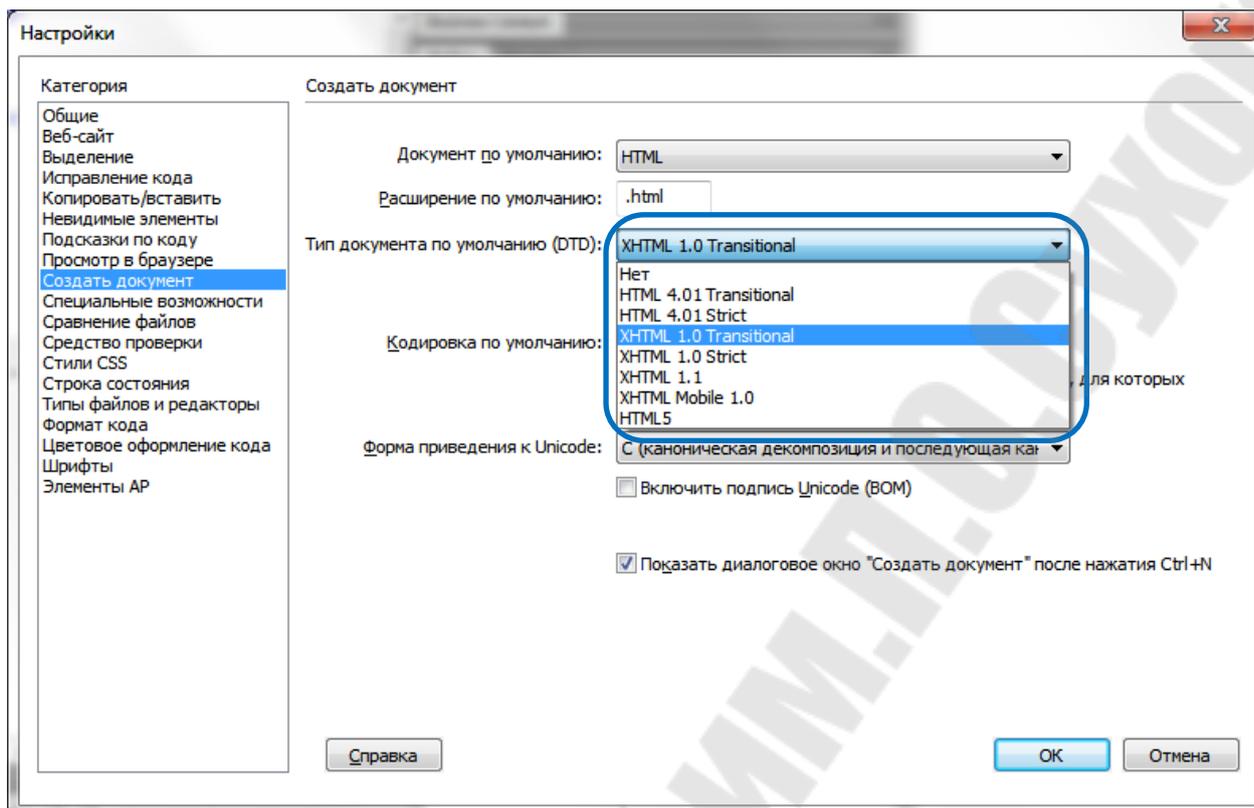


Содержимое страниц одинаковое. Однако обратившись к папке, которая содержит два созданных файла, можно сделать вывод, что документ utf.html занимает на диске немного больше места, чем файл win.html.



Это связано с кодировкой. Кодировка в Юникод, гарантируя корректное воспроизведение Кириллицы практически на любом компьютере, тем не менее, увеличивает размер файла. Таким образом, если размер создаваемых веб-страниц не является определяющим фактором, то лучше выбрать в качестве кодировки этих веб-страниц кодировку Юникод. Если же размер веб-страниц все таки имеет значение, и вы думаете о пользователях, которые будут их загружать при помощи «медленного» интернета, лучше выбрать кодировку windows-1251

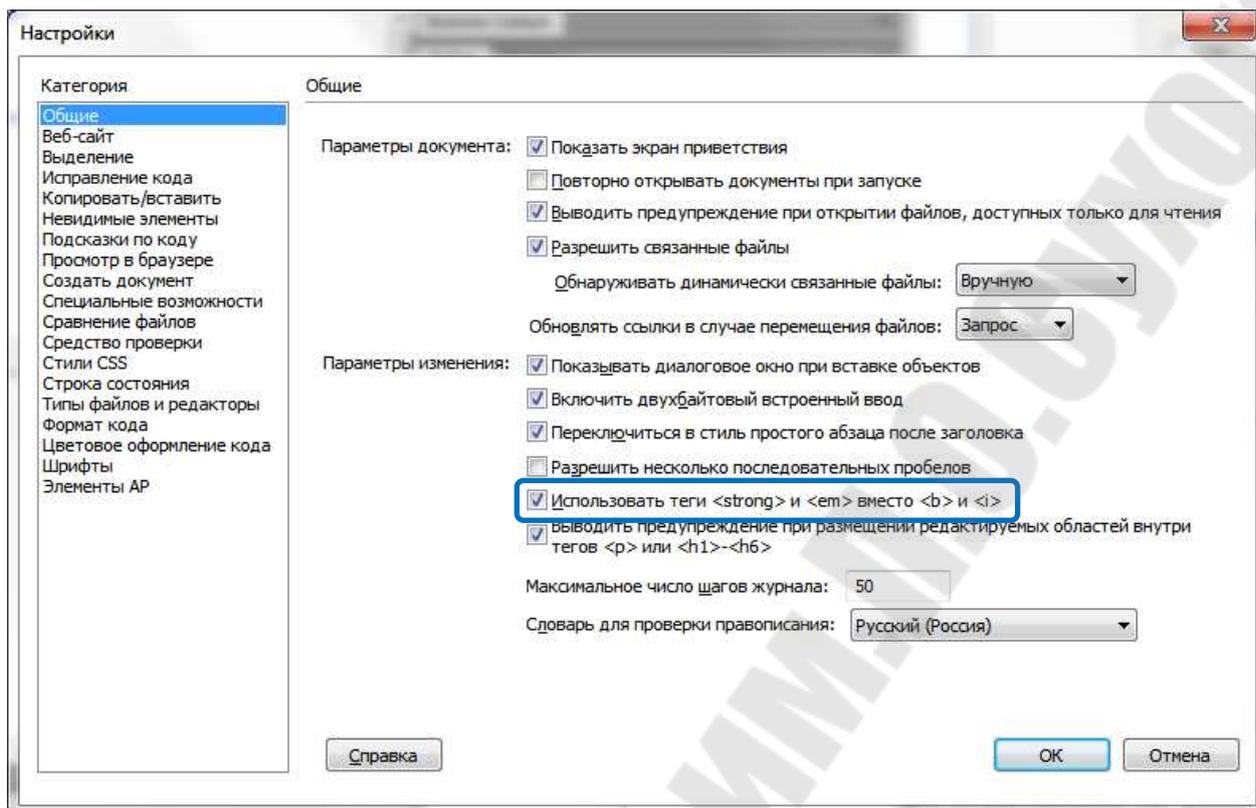
Отметим еще несколько наиболее важных настроек диалогового окна **Настройки**. Как уже было сказано выше, в категории **Создать документ** в раскрывающемся списке **Тип документа по умолчанию (DTD)** можно выбрать разновидность языка HTML или XHTML, которая будет использоваться для создания веб-страниц.



Наиболее распространена установка HTML 4.01 Transitional. Такая установка корректно воспринимается практически всеми браузерами. Отметим также, что установка разновидности языка HTML также прописывается прямо в коде веб-страницы при помощи одинарного тега `<!DOCTYPE>`.

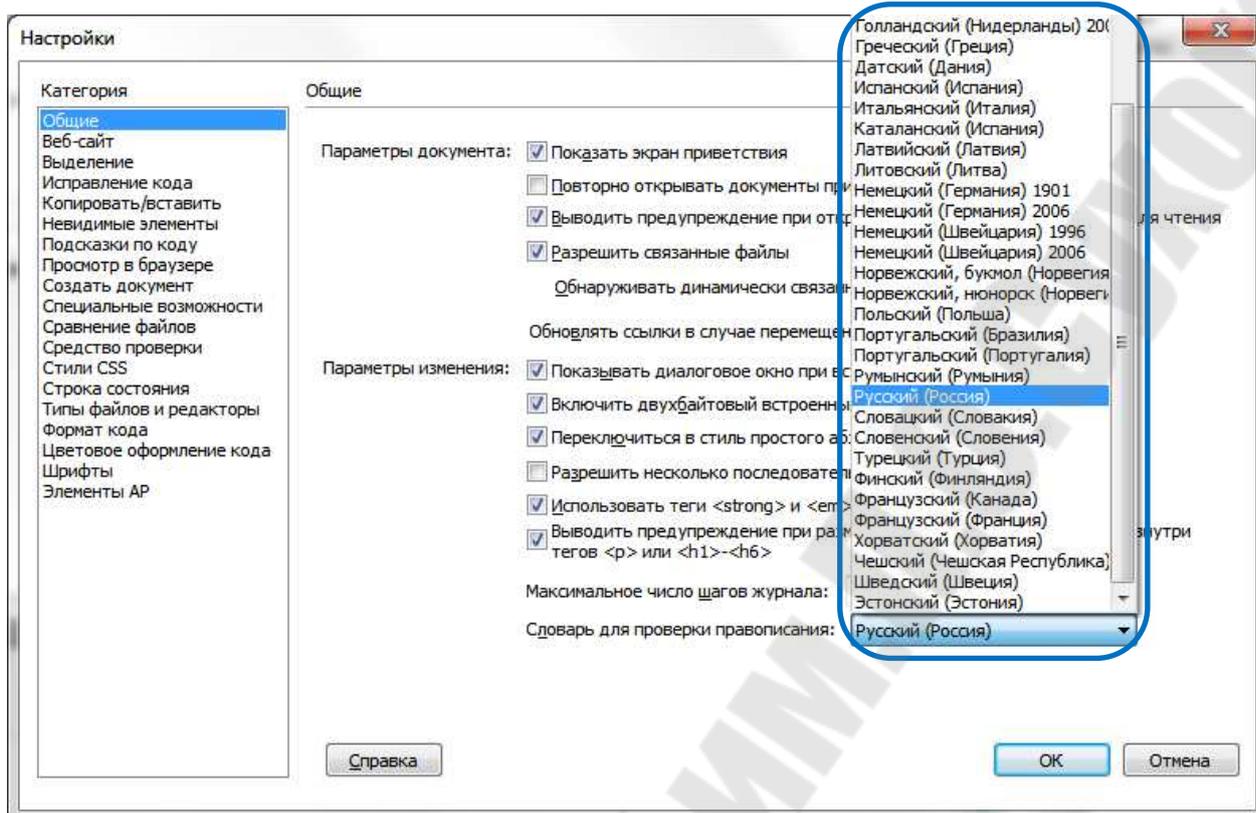
```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1251" />
<title>Документ без названия</title>
</head>
```

В категории **Общие** необходимо убедиться в том, что флажок проверки **Использовать теги `<strong>` и `<em>` вместо `<b>` и `<i>`** включен.



Если этот флажок включен, это заставит Dreamweaver использовать для оформления текста теги логического форматирования `<strong>` и `<em>`, которые в последнее время заменили устаревшие теги `<b>` и `<i>`, обозначающие полужирное и курсивное начертание фрагментов текста.

Отметим раскрывающийся список **Словарь для проверки правописания**.



Для того чтобы подтвердить изменение сделанных установок необходимо нажать кнопку **ОК** в диалоговом окне **Настройки**.

Закроем созданные файлы win и utf, попутно сохранив их. Если закрыть все документы в Dreamweaver, это вызовет загрузку уже знакомой страницы заставки, при помощи которой можно открыть одну из недавно редактировавшихся веб-страниц, создать новую веб-страницу, либо использовать справочную веб-систему.

# Dw

ADOBE® DREAMWEAVER® CS5



## Недавно измененные

- 1/Untitled-1.html
- 1/win.html
- 1/utf.html
- html/table.html
- html/teachers.html
- html/news.html
- html/map.html
- html/index.html
- html/grafika.html
- Открыть...

## Создать

- HTML
- ColdFusion
- PHP
- ASP VBScript
- XSLT (страница целиком)
- CSS
- JavaScript
- XML
- Сайт Dreamweaver...
- Больше...

## Важные функции

- Режим проверки CSS
- Отключение/включение CSS
- Динамически связ. файлы
- Навигация в интер. режиме
- Интеграция в BrowserLab
- Больше...

- Начало работы
- Новые возможности »
- Ресурсы »
- Дополнения на Dreamweaver Exchange »



## Adobe® Creative Suite® 5 Web Premium

Получите Adobe Dreamweaver® CS5 как часть пакета Adobe Creative Suite 5 Web Premium.

Больше не показывать

В частности для того, чтобы открыть веб-страницу win.html достаточно отыскать ее в списке **Недавно измененные**.

# Dw

ADOBE® DREAMWEAVER® CS5



### Недавно измененные

- 1/Untitled-1.html
- 1/win.html
- 1/utf.html
- html/table.html
- html/teachers.html
- html/news.html
- html/map.html
- html/index.html
- html/grafika.html
- Открыть...

### Создать

- HTML
- ColdFusion
- PHP
- ASP VBScript
- XSLT (страница целиком)
- CSS
- JavaScript
- XML
- Сайт Dreamweaver...
- Больше...

### Важные функции

- Режим проверки CSS
- Отключение/включение CSS
- Динамически связ. файлы
- Навигация в интер. режиме
- Интеграция в BrowserLab
- Больше...

- Начало работы
- Новые возможности »
- Ресурсы »
- Дополнения на Dreamweaver Exchange »



### Adobe® Creative Suite® 5 Web Premium

Получите Adobe Dreamweaver® CS5 как часть пакета Adobe Creative Suite 5 Web Premium.

Больше не показывать

Остальные документы можно открыть, пользуясь командой **Файл – Открыть** или командой **Файл – Открыть последний**.

Файл	Правка	Просмотр	Вставка	Изменить	Формат	Команды	Веб-сайт	Окно	Справка
Создать...						Ctrl+N			
Открыть...						Ctrl+O			
Обзор в Bridge...						Ctrl+Alt+O			
Открыть последний									
Открыть в рамке...						Ctrl+Shift+O			
Закреть						Ctrl+W			
Закреть все						Ctrl+Shift+W			
Совместное использование экрана...									
Сохранить						Ctrl+S			
Сохранить как...						Ctrl+Shift+S			
Сохранить все									
Сохранить все связанные файлы									
Сохранить как шаблон...									
Вернуться									

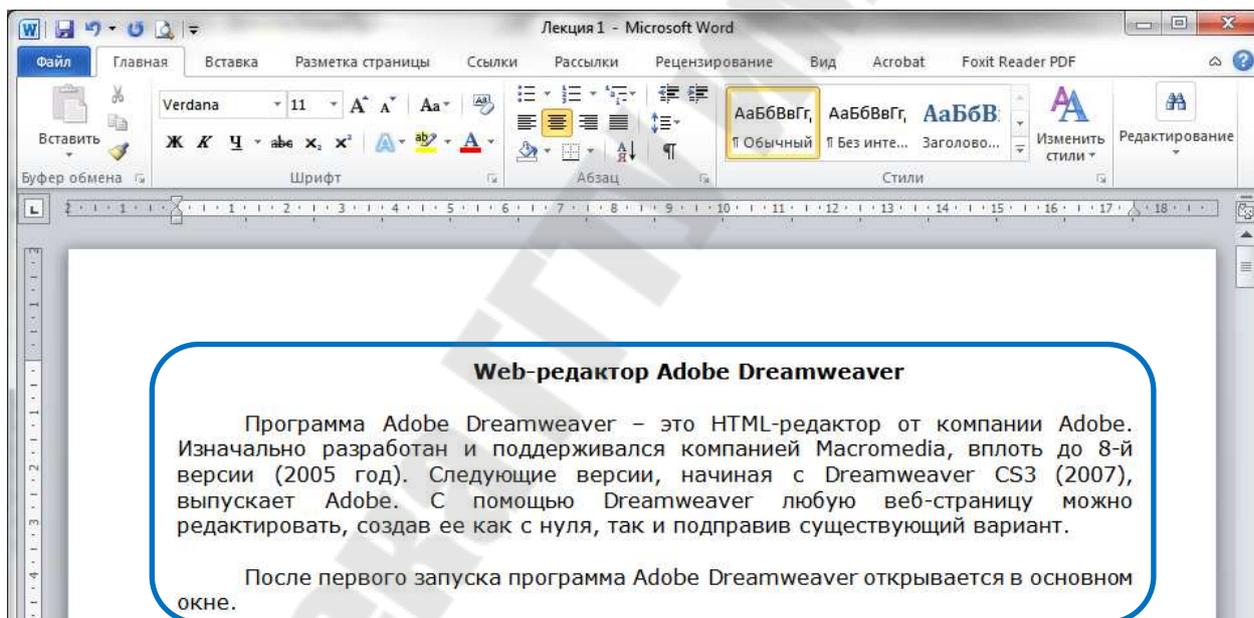
- 1 Untitled-1.html
- 2 win.html
- 3 utf.html
- 4 table.html
- 5 teachers.html
- 6 news.html
- 7 map.html
- 8 index.html
- 9 grafika.html
- 10 frameset1.html

Открывать документы заново при запуске

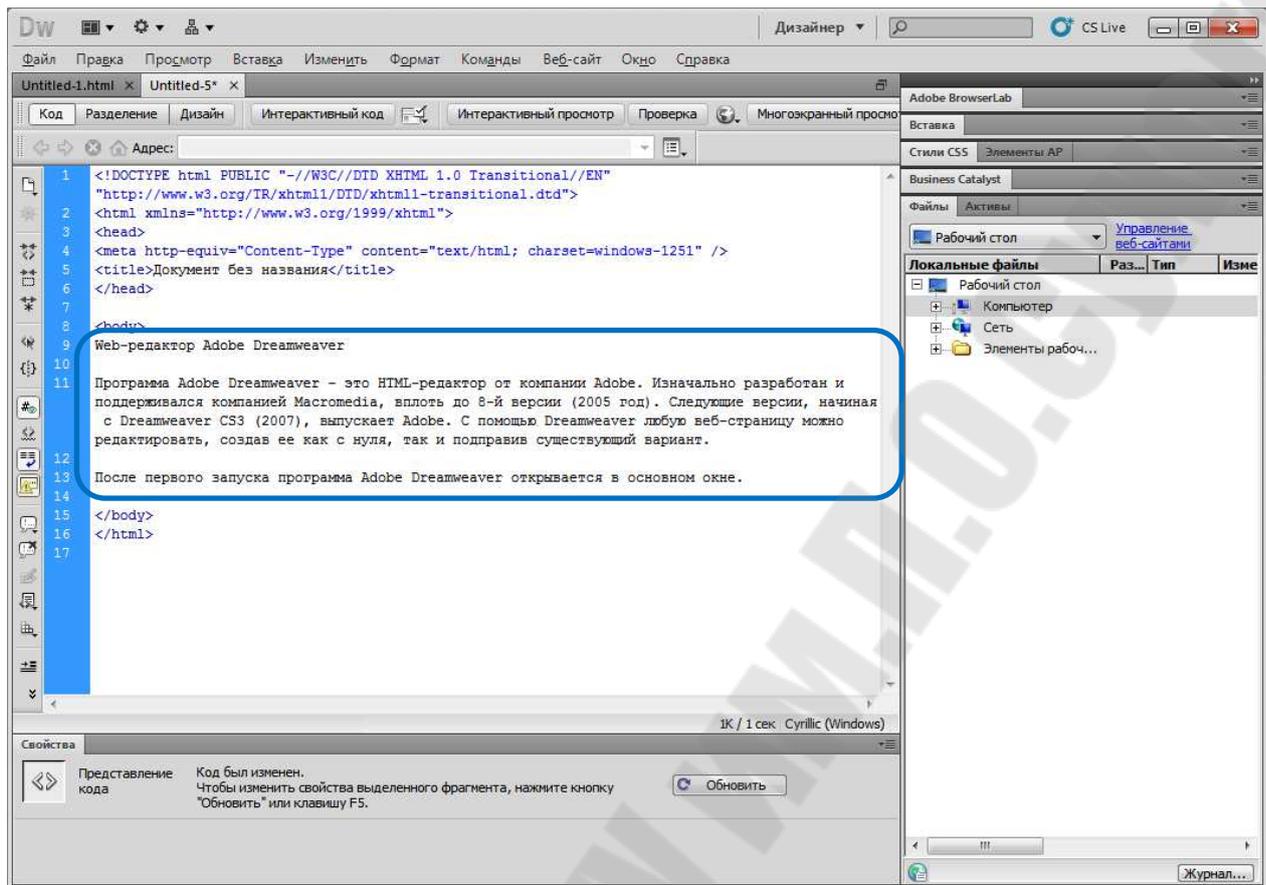
В последнем случае возникает подменю, с помощью которого можно открыть один из документов, который недавно редактировался в Dreamweaver.

## Глава 4. Работа с текстом

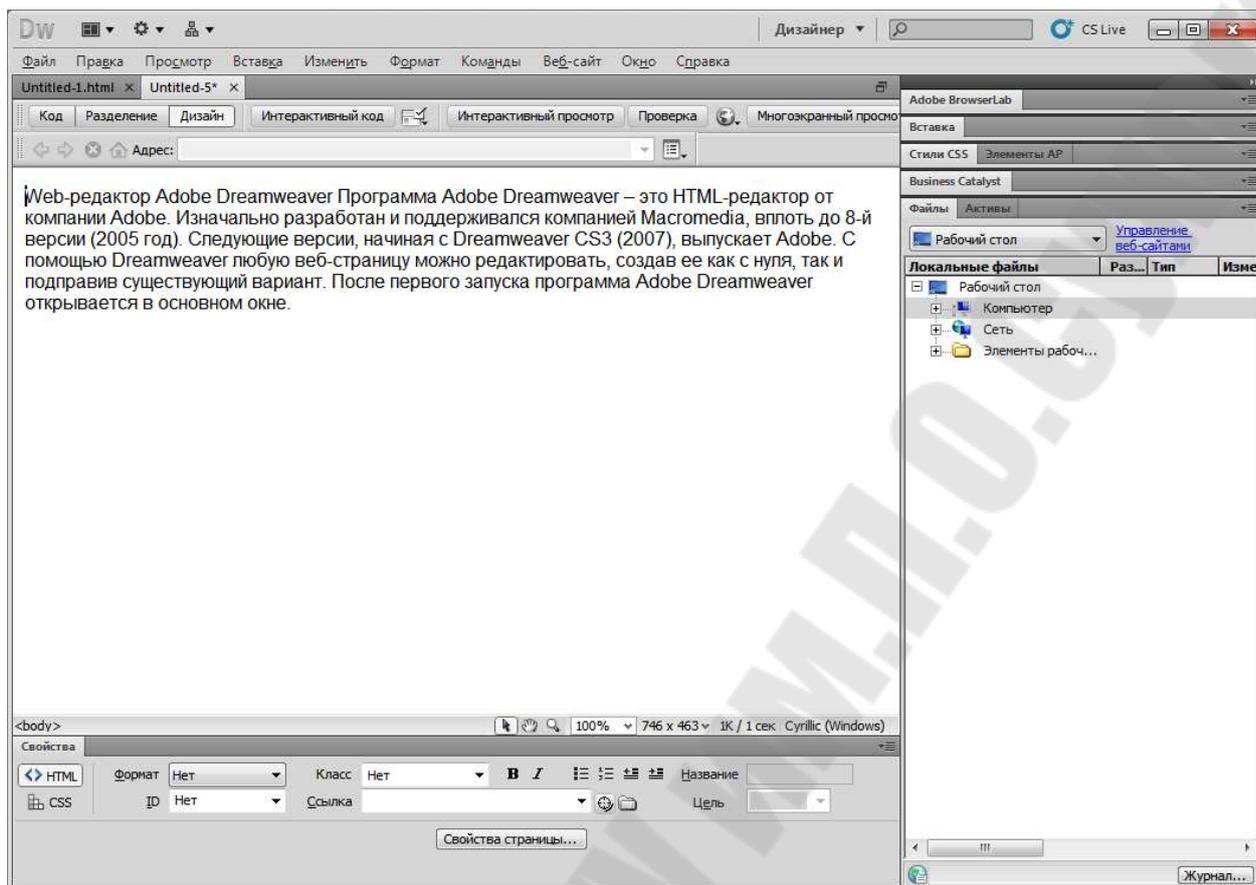
Текст в Adobe Dreamweaver вводится как в большинстве текстовых- и веб-редакторах – с клавиатуры. Также вставить фрагмент текста можно, пользуясь буфером обмена, т.е. предварительно копируя его в каком-либо другом редакторе, а затем вставляя в Dreamweaver с помощью команды **Правка – Вставить**. При вставке фрагмента необходимо учитывать, в каком режиме вы работаете – **Код** или **Дизайн**. Например, возьмем некоторый фрагмент текста из редактора MS Word и скопируем его.



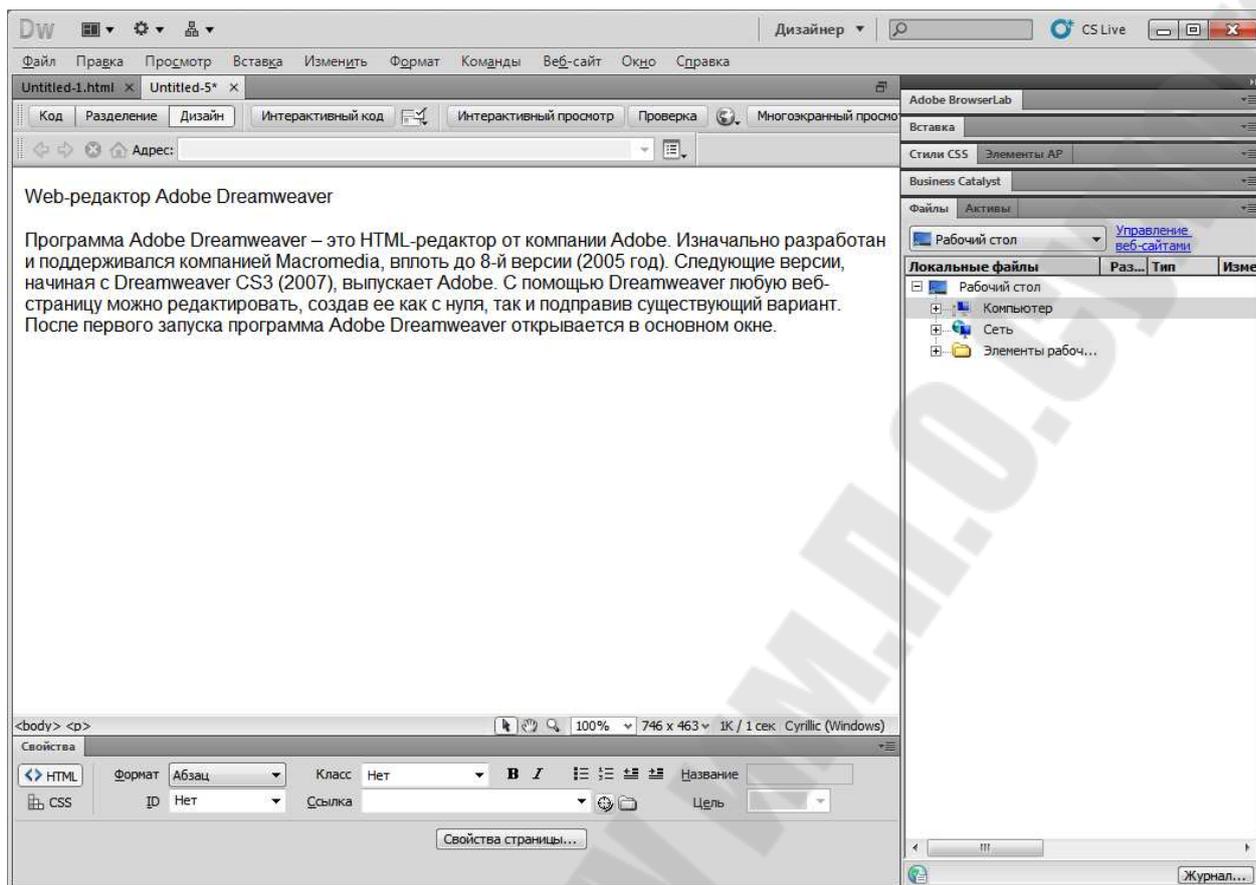
Вставим этот фрагмент текста в Dreamweaver в режиме **Код**.



Несмотря на то, что текст разбит на абзацы, в режиме **Дизайн** он выглядит как сплошной текст без разбиения на абзацы.

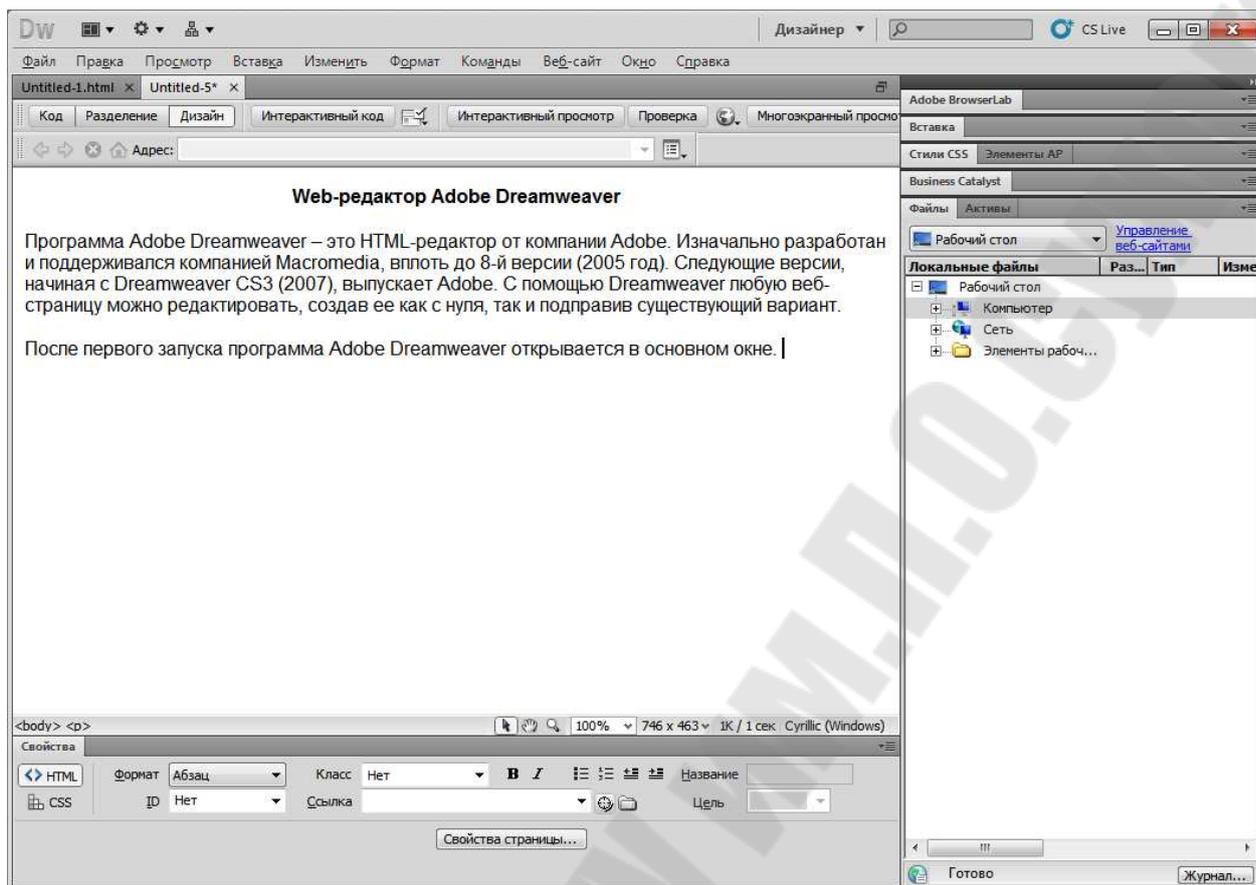


Для того чтобы создать новый абзац необходимо нажать клавишу ENTER в конце абзаца.

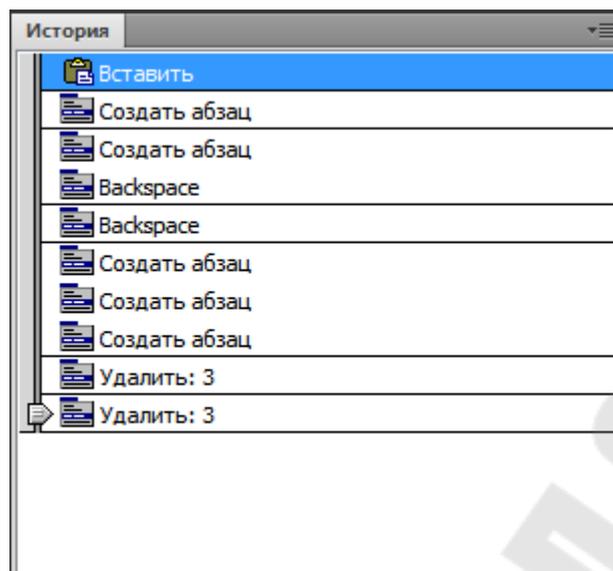


В общем случае ввод осуществляется в позицию курсора ввода текста. Текстовый курсор – это мигающая вертикальная черточка. Она показывает место, в котором будет появляться набираемый текст. Для того чтобы разбить текст на абзацы, достаточно поставить курсор ввода текста в нужную позицию, а затем нажать клавишу ENTER.

Если вставить фрагмент текста в режиме **Дизайн**, почти все установки форматирования сохранятся.

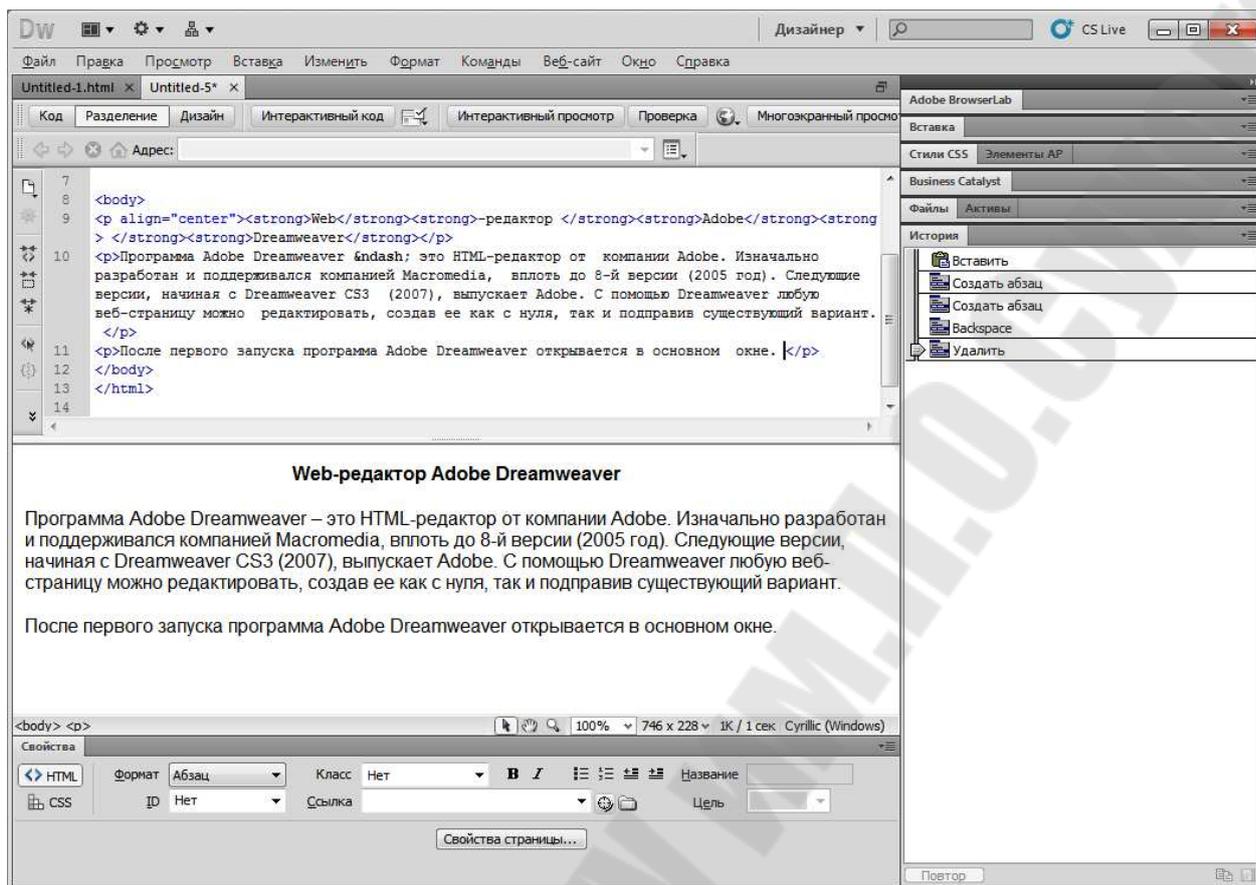


Если при вводе допущена ошибка, удалить неправильно введенный текст можно с помощью клавиш **BACKSPACE** или **DELETE**. Клавиша **BACKSPACE** удаляет символ, находящийся слева от текстового курсора, **DELETE** – справа от него либо выделенный в тексте. Еще один способ исправить ошибку ввода – это выполнение операции отката. Для этого, как и в других программах ОС Windows, используется сочетание клавиш **CTRL+Z**, либо команда **Правка – Отменить**. Еще один способ отмены неправильно введенных операций связан с использованием панели **История**, которую можно вызвать с помощью команды **Окно – История (SHIFT+F10)**.

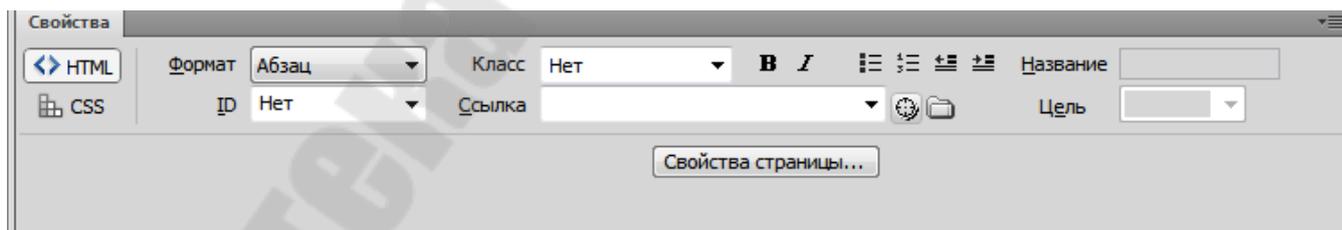


С помощью панели **История** можно сразу отменить определенную последовательность действий. Также с ее помощью можно просматривать те операции, которые были произведены некоторое время назад. Перемещая ползунок на панели **История**, всегда можно вернуться к какому-либо первоначальному виду документа.

Вводя текст в режиме **Дизайн**, видны не все символы, которые добавляются к коду веб-страницы. Мы создали три абзаца, каждый из которых в режиме **Код** теперь начинается с тега `<p>`, а заканчивается парным тегом `</p>`.



Для того чтобы превратить обычный абзац в заголовок, следует воспользоваться панелью **Свойства**, которой удобно пользоваться в режиме **Дизайн**. В этом случае сразу будут видны изменения, которые были сделаны с помощью панели **Свойства**.

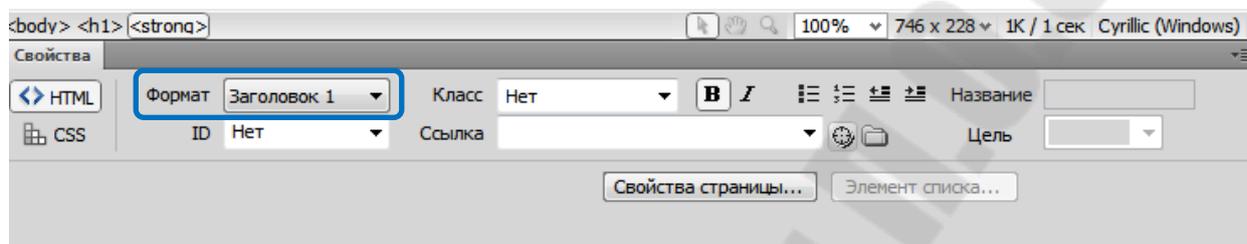


Раскрывающийся список **Формат** этой панели задает формат текущего абзаца. Пункт **Абзац** форматирует текст как обычный абзац. Если выбрать элемент раскрывающегося списка **Заголовок 1**, **Заголовок 2** и т.д., то можно превратить абзац в заголовок определенного уровня. Таких уровней язык HTML предусматривает шесть: от самого большого, которым озаглавливаются веб-страницы, до самого нижнего, который используют для отдельных параграфов и разделов. Так будет выглядеть абзац в формате **Заголовок 1**.

## Web-редактор Adobe Dreamweaver

Программа Adobe Dreamweaver – это HTML-редактор от компании Adobe. Изначально разработан и поддерживался компанией Macromedia, вплоть до 8-й версии (2005 год). Следующие версии, начиная с Dreamweaver CS3 (2007), выпускает Adobe. С помощью Dreamweaver любую веб-страницу можно редактировать, создав ее как с нуля, так и подправив существующий вариант.

После первого запуска программа Adobe Dreamweaver открывается в основном окне.

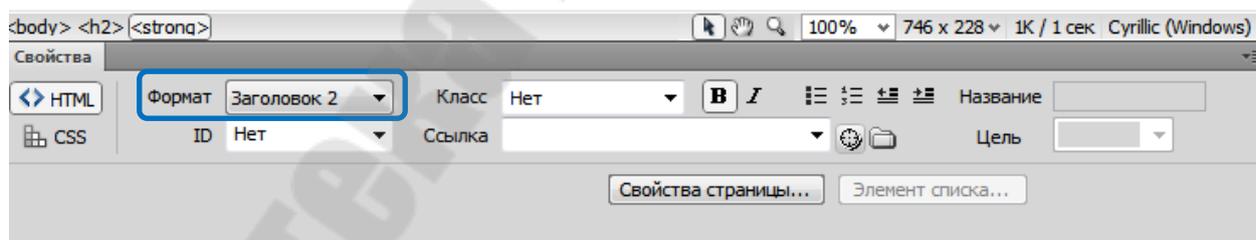


Смена формата тут же меняет внешний вид абзаца.

## Web-редактор Adobe Dreamweaver

Программа Adobe Dreamweaver – это HTML-редактор от компании Adobe. Изначально разработан и поддерживался компанией Macromedia, вплоть до 8-й версии (2005 год). Следующие версии, начиная с Dreamweaver CS3 (2007), выпускает Adobe. С помощью Dreamweaver любую веб-страницу можно редактировать, создав ее как с нуля, так и подправив существующий вариант.

После первого запуска программа Adobe Dreamweaver открывается в основном окне.



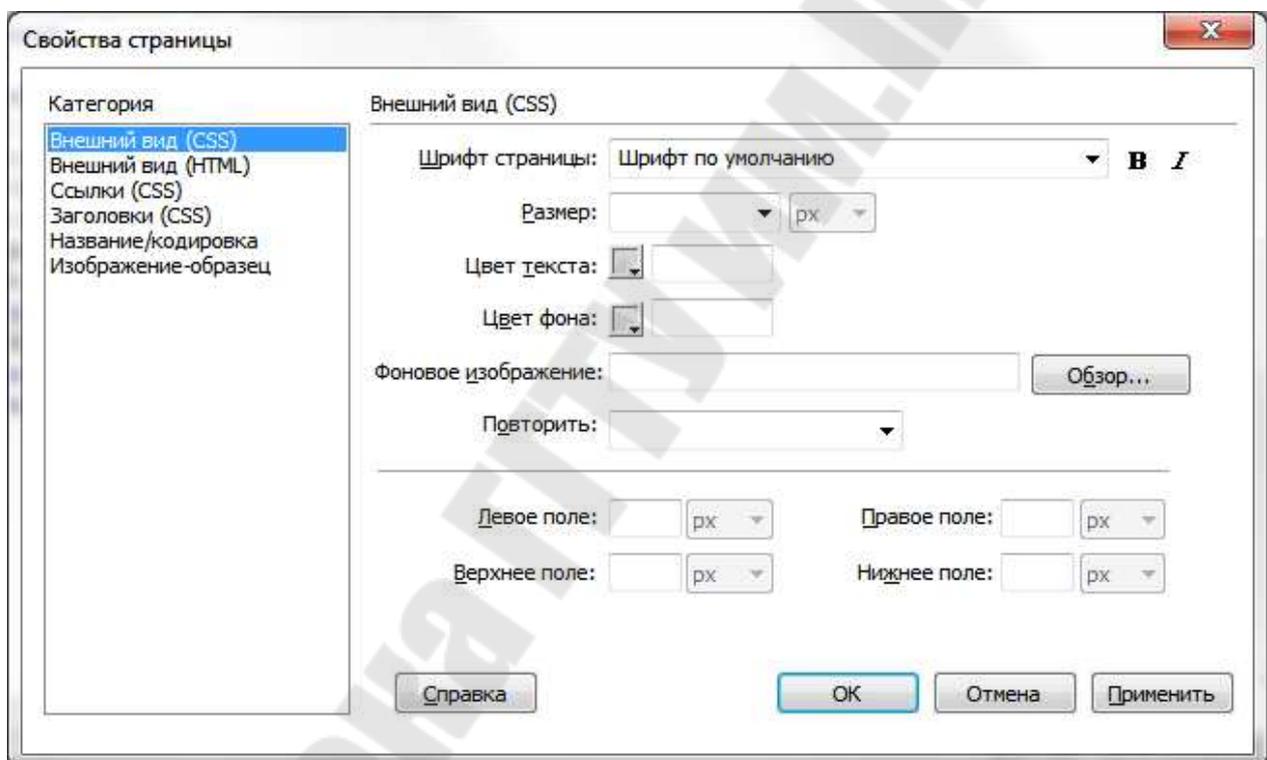
Используя различные форматы, можно легко оформить страницу с помощью заголовков и подзаголовков. Заголовки размечаются парными тегами, начинающиеся с символа «h» (<h1>, <h2> и т.д.).

```

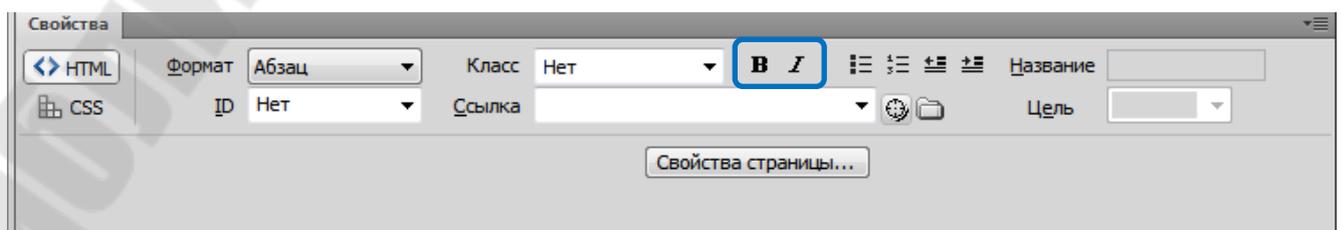
<body>
<h2 align="center"><strong>Web</strong><strong>-редактор </strong><strong>Adobe</strong>
<strong> </strong><strong>Dreamweaver</strong></h2>
<p>Программа Adobe Dreamweaver &ndash; это HTML-редактор от компании Adobe. Изначально
разработан и поддерживался компанией Macromedia, вплоть до 8-й версии (2005 год). Следующие
версии, начиная с Dreamweaver CS3 (2007), выпускает Adobe. С помощью Dreamweaver любую
веб-страницу можно редактировать, создав ее как с нуля, так и подправив существующий вариант.
</p>
<p>После первого запуска программа Adobe Dreamweaver открывается в основном окне. </p>
</body>

```

При нажатии кнопки **Свойства страницы** на панели **Свойства** появится диалоговое окно **Свойства страницы**, в котором можно изменить шрифт страницы, его размер, цвет и т.д.



Для того чтобы применить к фрагменту текста какое-либо начертание, следует выделить этот фрагмент, а затем нажать кнопку **Полужирный** или **Курсив**. Это делается точно также как и в обычных текстовых редакторах.



Полезно обратиться к коду веб-страницы и посмотреть, как размечает полужирное и курсивное начертание Dreamweaver. Взамен устаревших парных тегов `<b>` и `<i>` используются парные теги `<strong>` и `<em>`.

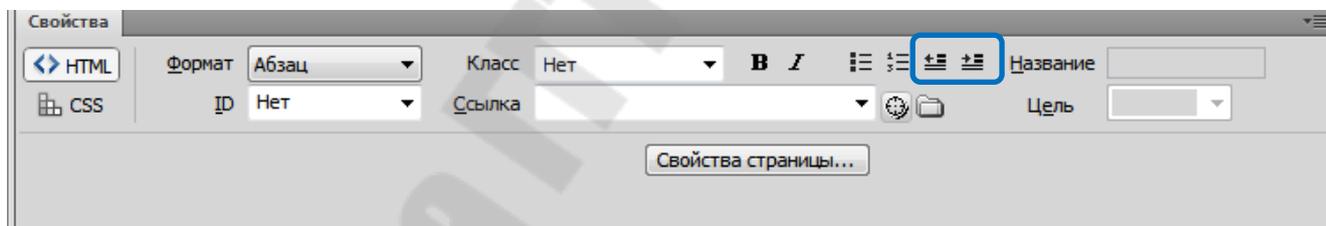
```
8 <body>
9 <h2 align="center"><strong>Web</strong><strong>-редактор </strong><strong>Adobe</strong>
<strong> </strong><strong>Dreamweaver</strong></h2>
10 <p>Программа <strong><em>Adobe Dreamweaver</em></strong> &ndash; это HTML-редактор от
компания Adobe. Изначально разработан и поддерживался компанией Macromedia, вплоть до 8-й
```

## Web-редактор Adobe Dreamweaver

Программа **Adobe Dreamweaver** – это HTML-редактор от компании Adobe. Изначально разработан и поддерживался компанией Macromedia, вплоть до 8-й версии (2005 год). Следующие версии, начиная с Dreamweaver CS3 (2007), выпускает Adobe. С помощью Dreamweaver любую веб-страницу можно редактировать, создав ее как с нуля, так и подправив существующий вариант.

После первого запуска программа Adobe Dreamweaver открывается в основном окне.

Кнопки **Элемент «BLOCKQUOTE»** и **Удалить элемент «BLOCKQUOTE»** задают соответствующие отступы.



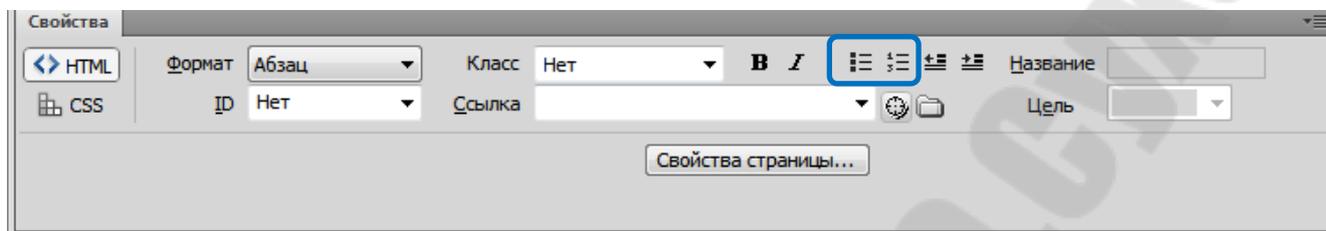
Они позволяют создать отступ слева между краем окна и абзаца. Кнопка **Элемент «BLOCKQUOTE»** увеличивает отступ, а **Удалить элемент «BLOCKQUOTE»** – уменьшает.

## Web-редактор Adobe Dreamweaver

Программа **Adobe Dreamweaver** – это HTML-редактор от компании Adobe. Изначально разработан и поддерживался компанией Macromedia, вплоть до 8-й версии (2005 год). Следующие версии, начиная с Dreamweaver CS3 (2007), выпускает Adobe. С помощью Dreamweaver любую веб-страницу можно редактировать, создав ее как с нуля, так и подправив существующий вариант.

После первого запуска программа Adobe Dreamweaver открывается в основном окне.

При помощи кнопок **Неупорядоченный список** и **Упорядоченный список** можно создать маркированный или нумерованный список.



Для этого нужно выделить соответствующие абзацы, для которых будут создаваться списки, а затем нажать соответствующую кнопку применения списка.

## Web-редактор Adobe Dreamweaver

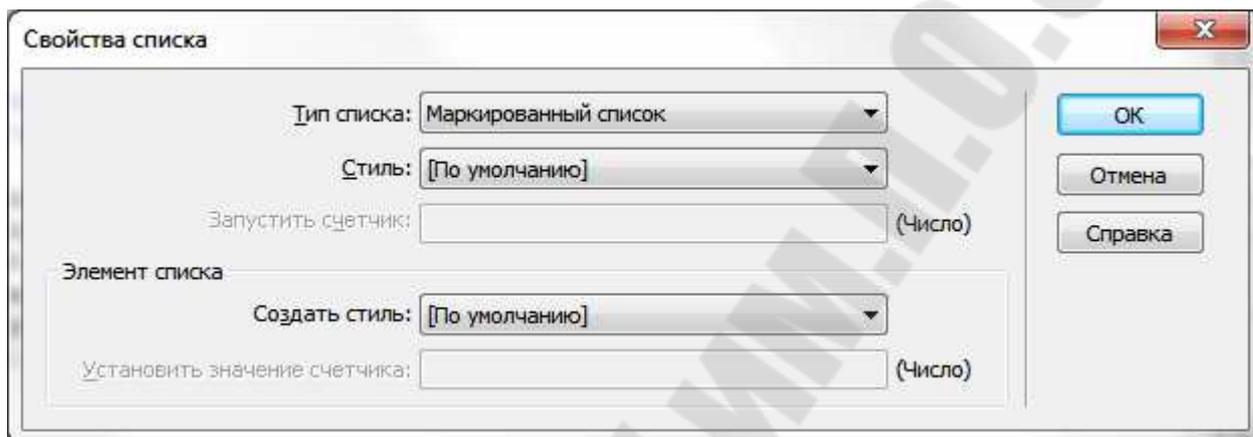
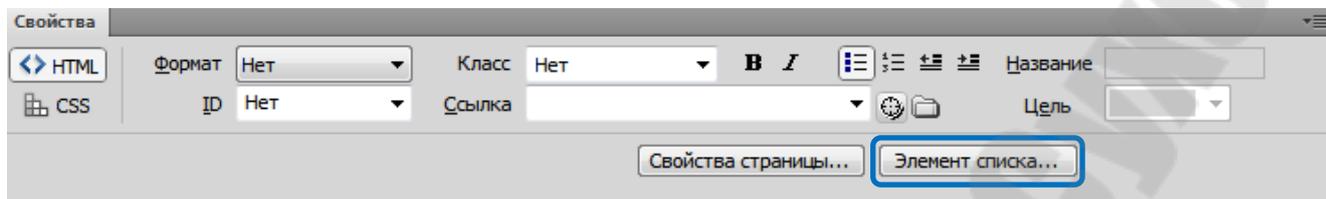
- Программа **Adobe Dreamweaver** – это HTML-редактор от компании Adobe. Изначально разработан и поддерживался компанией Macromedia, вплоть до 8-й версии (2005 год). Следующие версии, начиная с Dreamweaver CS3 (2007), выпускает Adobe. С помощью Dreamweaver любую веб-страницу можно редактировать, создав ее как с нуля, так и подправив существующий вариант.
- После первого запуска программа Adobe Dreamweaver открывается в основном окне.

Применения одного типа списка, отменяет применение другого ранее примененного типа списка. Если обратиться к коду создаваемой веб-страницы, можно увидеть какими тегами создаются списки.

```
<body>
<h2 align="center"><strong>Web</strong><strong>-редактор </strong><strong>Adobe</strong>
<strong> </strong><strong>Dreamweaver</strong></h2>
<ul>
  <li>Программа <strong><em>Adobe Dreamweaver</em></strong> &ndash; это HTML-редактор от
компании Adobe. Изначально разработан и поддерживался компанией Macromedia, вплоть до 8-й
версии (2005 год). Следующие версии, начиная с Dreamweaver CS3 (2007), выпускает Adobe. С
помощью Dreamweaver любую веб-страницу можно редактировать, создав ее как с нуля, так и
подправив существующий вариант. </li>
  <li>После первого запуска программа Adobe Dreamweaver открывается в основном окне. </li>
</ul>
</body>
```

Каждый элемент списка размечается парным тегом `<li>`, а начало списка размечается парным тегом `<ol>` в случае нумерованного списка, либо `<ul>` в случае маркированного списка. Если курсор ввода текста установить на одном из пунктов списка, на

панели **Свойства** становится доступной кнопка **Элемент списка...**, при нажатии которой открывается диалоговое окно **Свойства списка**.



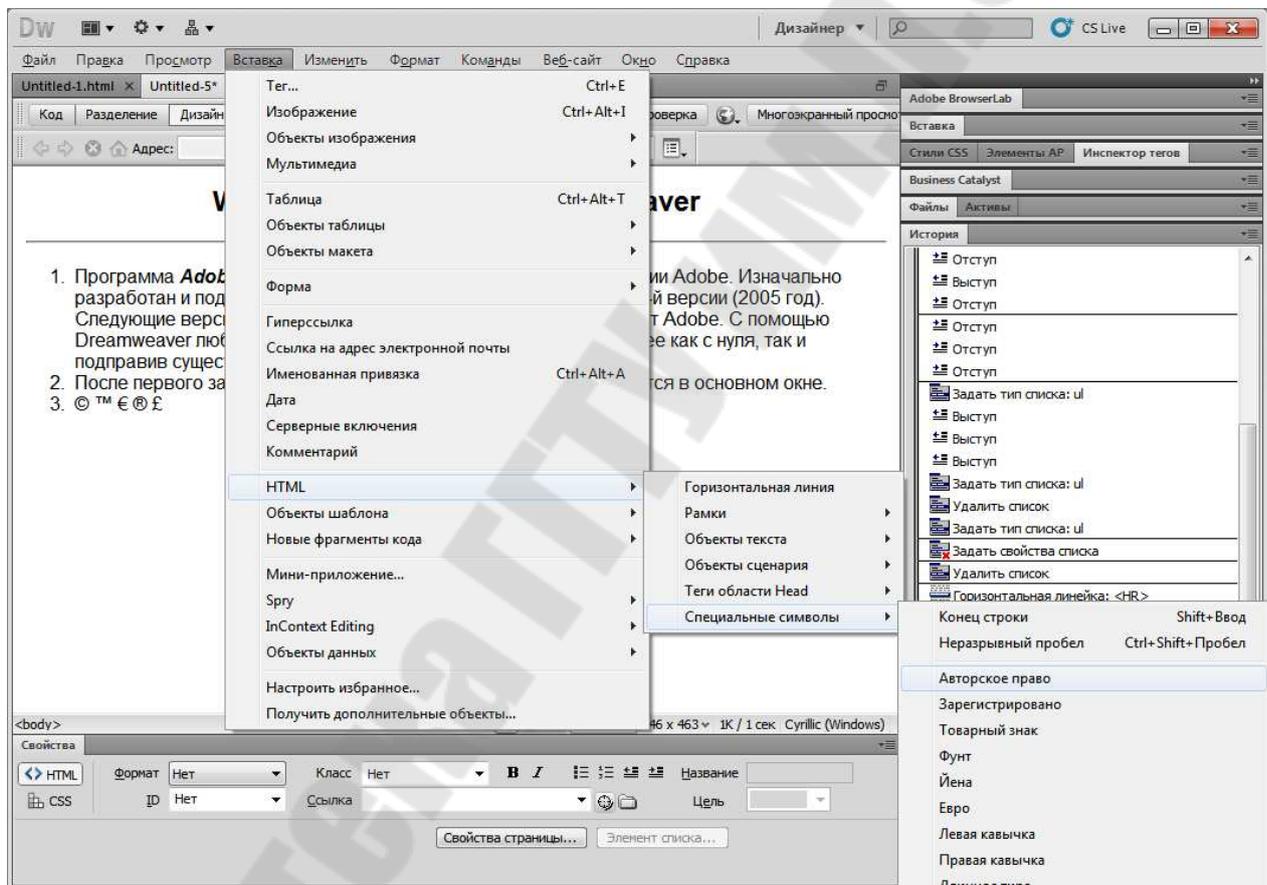
В этом диалоговом окне можно выбрать тип списка в раскрывающемся списке **Тип списка**. Имеется возможность выбора не только нумерованного или маркированного списка, но и еще два вида: **Список каталогов** и **Список меню**, оба из которых визуально похожи на маркированный список. Раскрывающийся список **Стиль** позволяет задать стиль нумерации или тип маркера. Для маркированного стиля, помимо стиля по умолчанию, доступны стили **Маркер** (кружок) и **Квадрат**. Для нумерованного списка можно задать различные стили цифр. В нижней половине окна расположена группа элементов **Элемент списка**, затрагивающая только тот пункт списка, на котором находится курсор. Изменение типа списка на **Нумерованный список** с определенным стилем нумерации приводит к видоизменению всего списка.

## Web-редактор Adobe Dreamweaver

1. Программа **Adobe Dreamweaver** – это HTML-редактор от компании Adobe. Изначально разработан и поддерживался компанией Macromedia, вплоть до 8-й версии (2005 год). Следующие версии, начиная с Dreamweaver CS3 (2007), выпускает Adobe. С помощью Dreamweaver любую веб-страницу можно редактировать, создав ее как с нуля, так и подправив существующий вариант.
2. После первого запуска программа Adobe Dreamweaver открывается в основном окне.

Редактировать текст веб-страницы можно не только с помощью панели **Свойства**, но также пользуясь верхним меню **Формат**, либо контекстным меню. В частности для форматирования списка можно воспользоваться командой **Список** контекстного меню, либо командой **Формат – Список**. Аналогично можно форматировать любой фрагмент текста веб-страницы. Для этого сначала необходимо этот фрагмент выделить мышкой.

Соответствующие специальные символы можно добавить пользуясь верхним меню **Вставка**. Следует использовать команду **HTML**, включающую в себя иерархическое подменю.

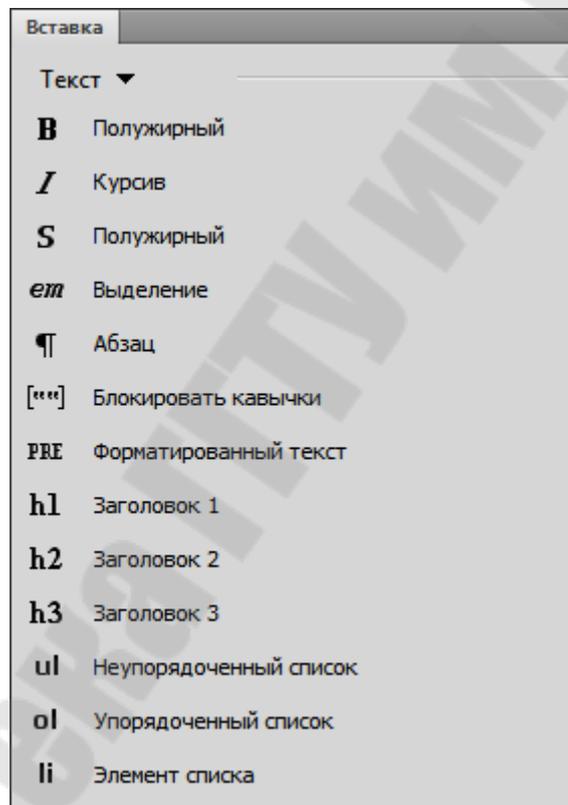


При помощи команды подменю можно вставлять в веб-страницу самые разнообразные объекты, например, горизонтальную линию, товарный знак, левые и правые кавычки и другие символы, которые нельзя ввести с клавиатуры, но для которых предусмотрены соответствующие теги разметки HTML.

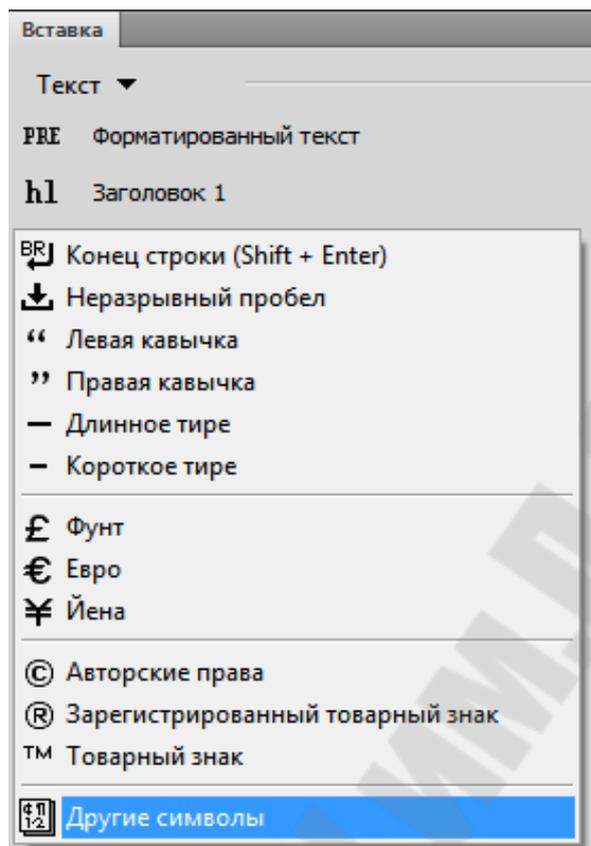
## Web-редактор Adobe Dreamweaver

1. Программа **Adobe Dreamweaver** – это HTML-редактор от компании Adobe. Изначально разработан и поддерживался компанией Macromedia, вплоть до 8-й версии (2005 год). Следующие версии, начиная с Dreamweaver CS3 (2007), выпускает Adobe. С помощью Dreamweaver любую веб-страницу можно редактировать, создав ее как с нуля, так и подправив существующий вариант.
2. После первого запуска программа Adobe Dreamweaver открывается в основном окне.
3. © ™ € ® £

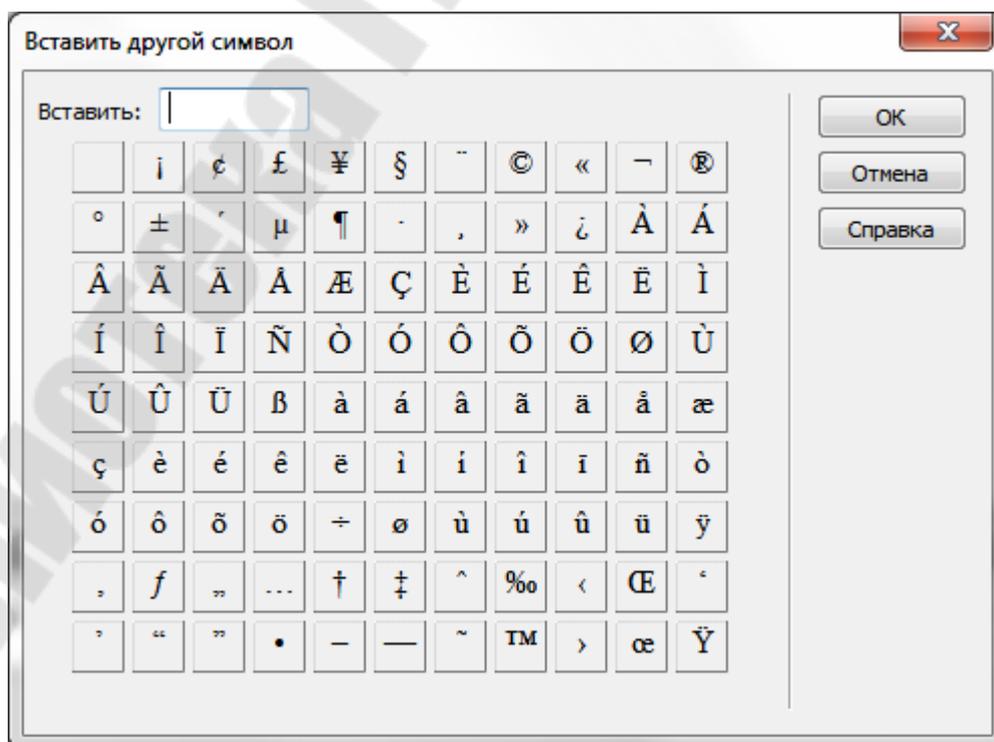
Еще один вариант вставки специальных символов и форматирования текста на веб-странице связан с панелью **Вставка** и ее закладки **Текст**.



Для того чтобы вставить специальный символ достаточно обратиться к раскрывающемуся списку **Знаки : другие символы**, а затем выбрать один из предлагаемых символов в появившемся меню.



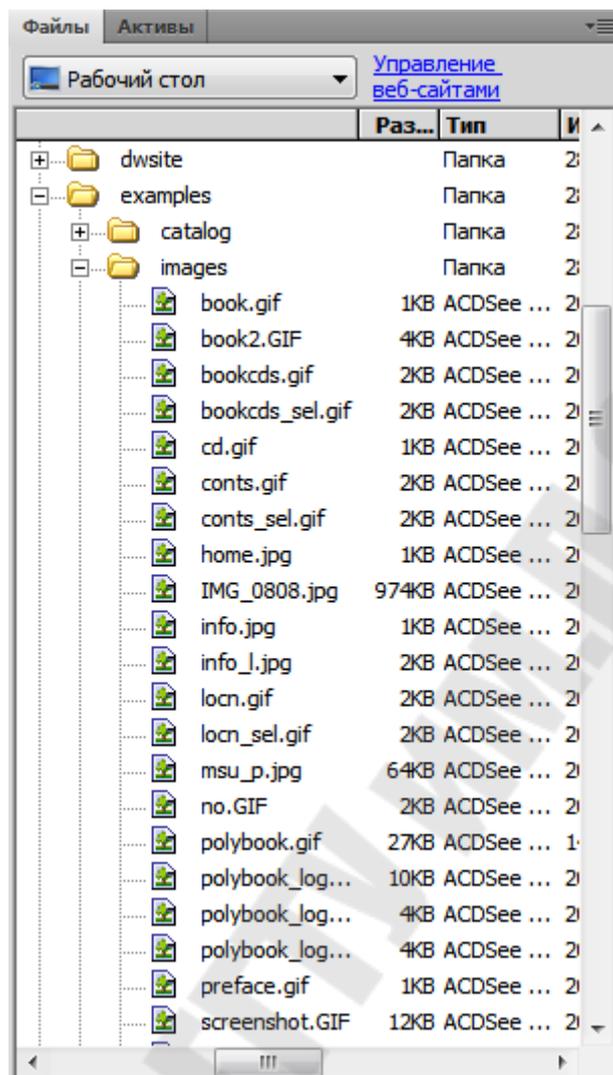
Это меню содержит ограниченное количество специальных символов. Для вызова диалогового окна **Вставить другой символ** нужно воспользоваться командой **Другие символы**.



При помощи вкладки **Текст** панели **Вставка** удобно редактировать веб-страницы определяя как стили заголовков, так и различные списки и форматирование текста. Использование этой панели во многом пересекается с возможностями панели **Свойства**. Используйте те свойства Dreamweaver, которые окажутся для вас наиболее подходящими и удобными в данный момент редактирования.

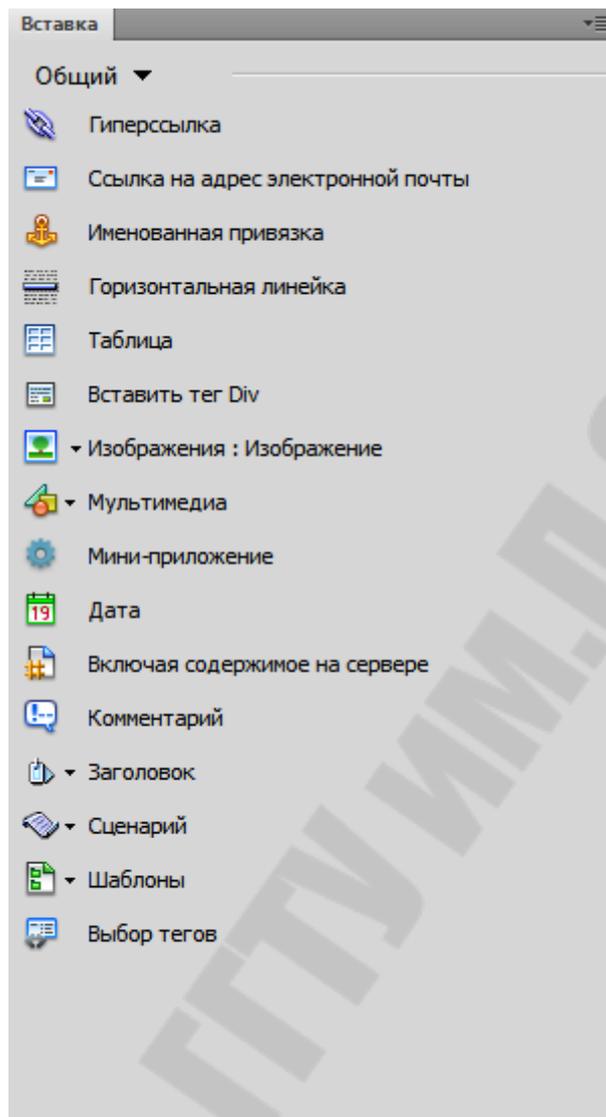
## Глава 5. Обычная графика

Рассмотрим как в Adobe Dreamweaver реализована вставка в веб-страницы различной графики. Прежде всего следует запастись тем контентом, которые необходимо будет поместить в веб-страницы, т.е. должным образом подготовить файлы. Для того чтобы оперировать файлами на диске компьютера удобно использовать средство, встроенное в Dreamweaver и называемое панелью **Файлы**. Эта панель представляет содержимое дисков компьютера в иерархическом порядке вложенных папок.

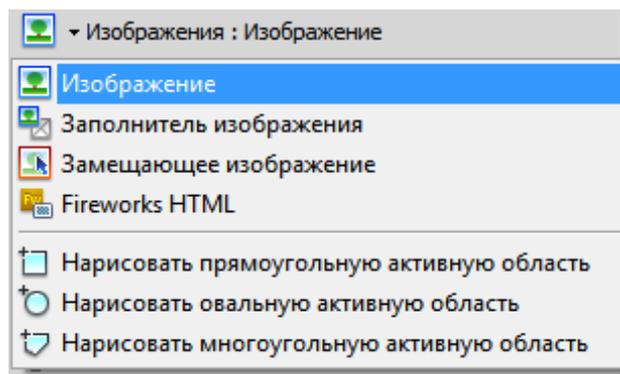


Посредством списка панели **Файлы** можно легко найти необходимый документ и просмотреть его. Для этого достаточно в списке выбрать нужный объект и дважды щелкнуть на нем мышью. Данный файл откроется в браузере или в графическом редакторе.

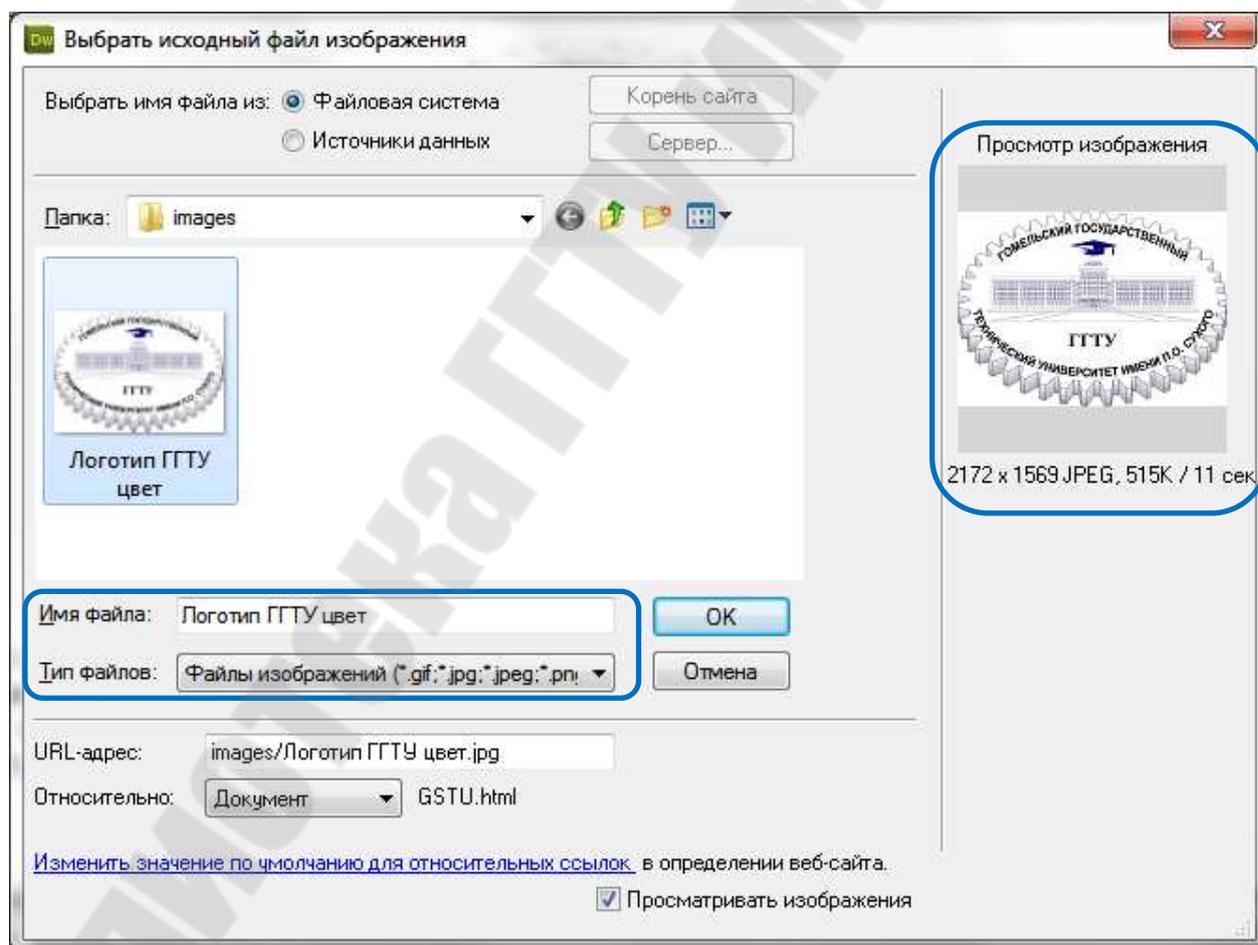
Для вставки различных объектов на веб-страницы служит панель **Вставка**, которая имеет целый ряд закладок, группирующих соответствующие объекты. Для вставки графики на веб-страницу необходимо использовать закладку **Общий** панели **Вставка**.



На этой закладке находится кнопка **Изображения**. Если нажать эту кнопку, появится меню, при помощи которого можно выбрать тот тип объекта изображения, которое необходимо вставить на веб-страницу. Перед вставкой изображения необходимо отметить место в веб-документе, на которое будет осуществляться вставка. Поставим курсор ввода в самом начале веб-страницы. Для вставки рисунка следует выбрать команду **Изображение** в меню кнопки **Изображение**.

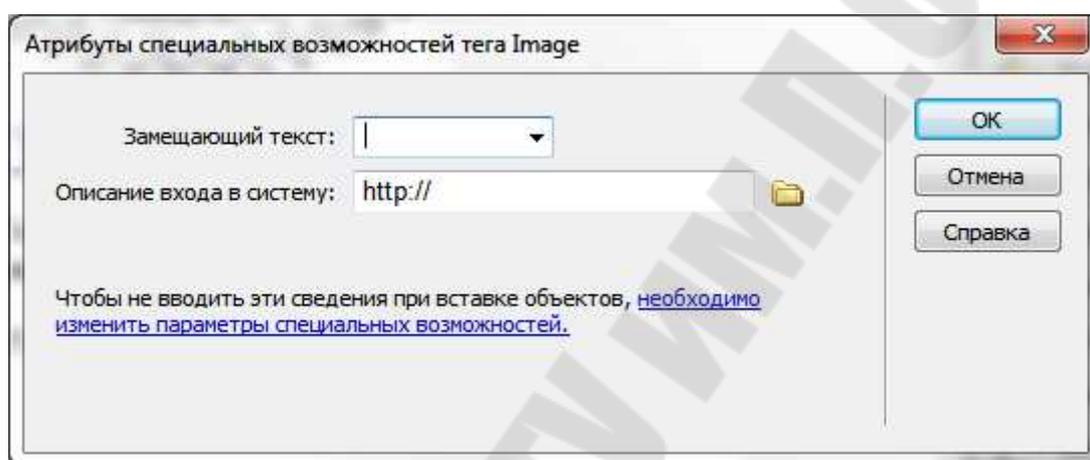


В результате открывается диалоговое окно **Выбрать исходный файл изображения**, при помощи которого можно отыскать тот рисунок, который необходимо вставить в текущее местоположение курсора. В области предварительного просмотра рисунка можно увидеть само изображение.



Dreamweaver сразу показывает, какой адрес будет присутствовать в соответствующем теге, который будет кодировать изображение. В данном случае по умолчанию предлагается выбор

относительных адресов по отношению к документу, что устанавливается в раскрывающемся списке **Относительно**. Поэтому соответствующая ссылка на рисунок будет включать имя каталога, в который он вложен и имя самого рисунка, поскольку файл хранится в корневом каталоге, т.е. наряду с каталогом images. Итак, после выбора рисунка нажимаем кнопку **ОК**. После этого появится диалоговое окно **Атрибуты специальных возможностей тега Image**, в котором можно добавить дополнительные параметры тега, которые будут определять вид рисунка в нестандартной ситуации.



Комбинированный список **Замещающий текст** этого окна служит для задания так называемого текста замены. Это придумано для пользователей медленных каналов связи. После того как браузер загрузит HTML-файл с веб-страницей, он вместо изображения, помещенного на ней, отобразит пустую рамку соответствующих размеров. Если изображения очень большие и загружаются долго, то посетителю сайта будет дана информация о том, что на этом месте должно быть соответствующее изображение. Поэтому разумно продумать соответствующий альтернативный текст, который будет наиболее подходящим образом описывать рисунок. Другими словами, с помощью раскрывающегося комбинированного списка **Замещающий текст** вводится краткий текст замены. Его ограничение – не более 50 символов. Если необходимо выводить на экран более подробный текст замены, то его можно оформить в виде веб-страницы, сохранить в отдельный файл, а затем ввести адрес этого файла в поле **Описание входа в систему**. Также можно щелкнуть кнопку в виде каталога и выбрать нужный файл.

Для завершения ввода графики на веб-страницу нужно нажать кнопку **ОК**. В результате на веб-странице возникнет изображение выбранного рисунка.



### **ГГТУ им. П. О. Сухого**

**Учреждение образования "Гомельский государственный технический университет имени Павла Осиповича Сухого"**

Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь

Телефон: (+375 232) 481-600

Факс: (+375 232) 479-165

E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

Если понадобится уменьшить размер рисунка, необходимо использовать соответствующие маркеры, обрамляющие это изображение. В тот момент, когда рисунок выбран, он приобретает характерное обрамление. Для изменения размера рисунка достаточно схватить мышью за маркер и перетащить его на новое место, изменив тем самым горизонтальный или вертикальный размер изображения. Чаще всего желательно, чтобы оба размера изменялись пропорционально. Поэтому перетаскивать маркер необходимо при нажатой на клавиатуре клавише SHIFT.



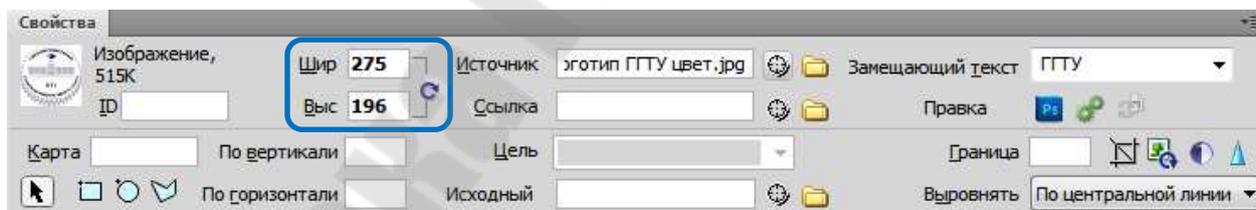
## ГГТУ им. П. О. Сухого

Учреждение образования "Гомельский государственный технический университет имени Павла Осиповича Сухого"

Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь  
Телефон: (+375 232) 481-600  
Факс: (+375 232) 479-165  
E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

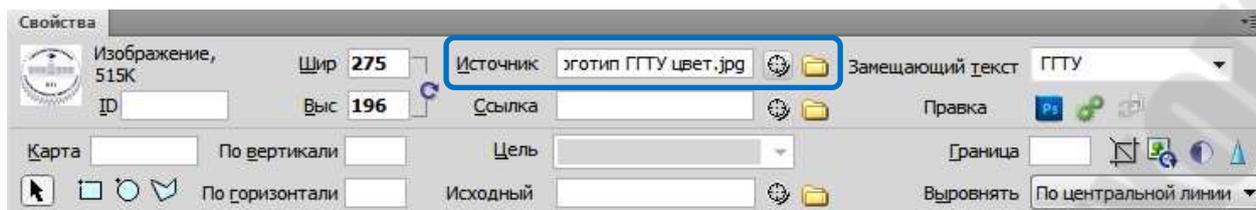
После того как левая клавиша мыши будет отпущена, рисунок приобретет новый размер.

Кроме того, на панели **Свойства** возникает целый ряд свойств, при помощи которых можно изменить представление рисунка на веб-странице.



При изменении размера рисунка новая высота и ширина рисунка отмечаются на панели **Свойства** в виде соответствующих числовых значений. Поля ввода **Шир** и **Выс** позволяют задать размеры изображения и вручную. Кнопка, расположенная справа от этих полей, позволяет вернуть изначальный размер изображения.

На этой панели также указан адрес рисунка в поле **Источник**.

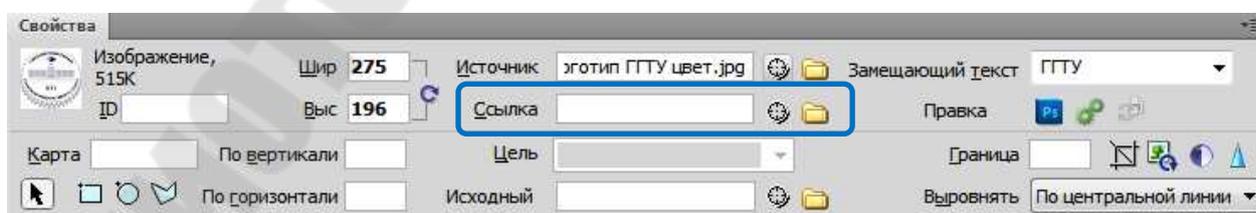


Перейдем к коду страницы, чтобы посмотреть, как выглядит соответствующий код.

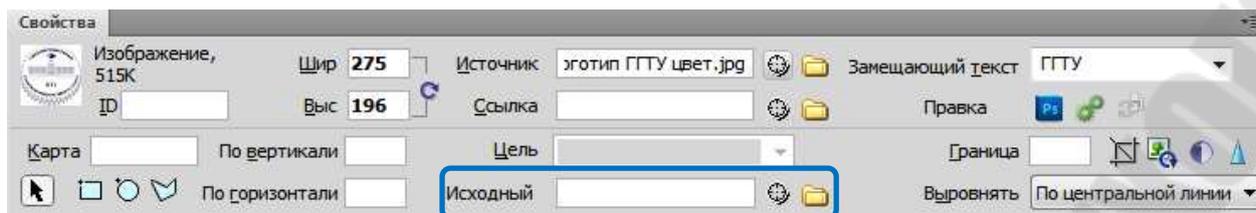
```
<body>
<p align="center"></p>
<h2 class="centr"><strong><a href="http://www.gstu.by/">ГТТУ им. П. О. Сухого</a></strong></h2
>
<h4 class="centr">Учреждение образования &quot;Гомельский государственный технический
университет<br />
имени Павла Осиповича Сухого&quot;</h4>
<p>Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь<br />
Телефон: (+375 232) 481-600<br />
Факс: (+375 232) 479-165<br />
E-mail: <a href="mailto:rector@gstu.by">rector@gstu.by</a></p>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>
```

Графическое изображение помещается на веб-страницу при помощи одинарного тега `<img>`. Этот тег имеет один обязательный атрибут `src`, т.е. адрес файла, который хранит изображение. Кроме того этот тег может иметь множество необязательных атрибутов. В частности, альтернативный текст и параметры `width` и `height`, которые определили визуальным способом в режиме **Дизайн**.

Рассмотрим какие еще параметры можно задавать с помощью панели **Свойства**. Поле **Ссылка** позволяет сделать рисунок гиперссылкой, поместив в него соответствующий `url`-адрес.

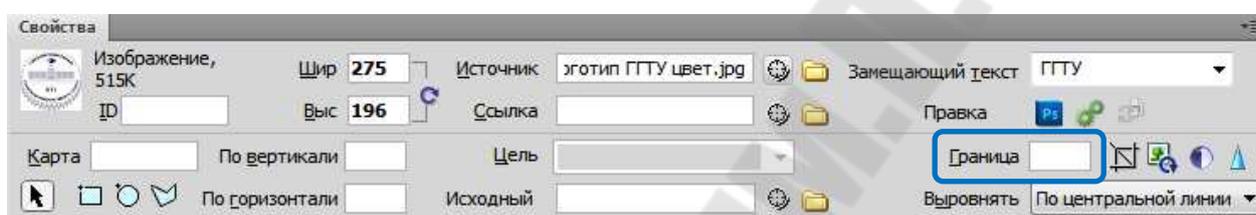


Поле **Исходный** аналогично полю **Источник**, за тем исключением, что оно может задавать имя файла, в котором сохраняется так называемое черновое изображение.



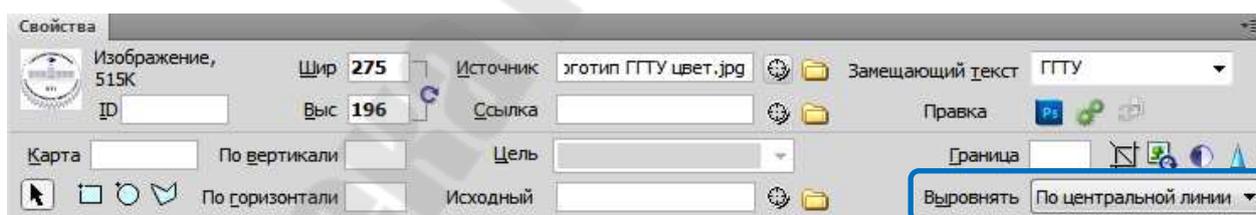
Черновое изображение имеет меньший размер, как правило, за счет более сильного сжатия и соответственно более низкого качества. В принципе такое черновое изображение используется редко.

При помощи поля ввода **Граница** можно задать толщину границы изображения.



По умолчанию изображение вставляется без границы, а если ввести с клавиатуры определенное значение, то рисунок будет обрамлен соответствующей рамкой. Для того чтобы удалить рамку достаточно очистить поле ввода **Граница**.

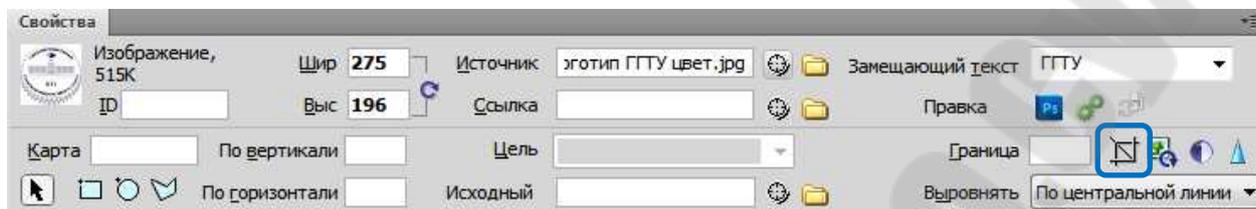
Посредством раскрывающегося поля списка **Выровнять** можно задать выравнивание изображения.



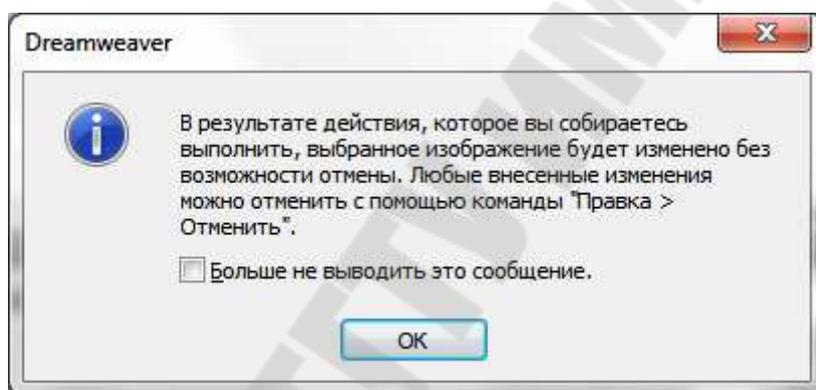
Особую роль играет этот параметр, если задавать обтекание изображения текстом. По мимо очевидных значений выравнивания, таких как **По умолчанию**, **По верхнему краю**, **По середине**, **По нижнему краю**, **По левому краю**, **По правому краю**, имеется еще ряд значений: **По базовой линии текста**, **По верхней линии текста**, **По центральной линии текста**, **По самому нижнему краю строки**.

Иногда бывает необходимо быстро исправить само графическое изображение, которое уже помещено на веб-страницу. Например, обрезать это изображение слева или справа или поменять его яркость и контрастность. Можно воспользоваться каким-либо графическим

редактором, но делать это необязательно. Простейшие манипуляции с изображением можно выполнить непосредственно в Dreamweaver. Для того, чтобы обрезать изображение следует нажать на панели **Свойства** кнопку **Обрезать**.



После этого возникает диалоговое окно **Dreamweaver**, которое напоминает о том, что манипуляции с изображением затронут содержимое самого файла с рисунком.



Соответственно те изменения, которые будут внесены, вернуть уже будет невозможно, поскольку они будут проведены с исходным файлом рисунка. Если выставить флажок **Больше не выводить это сообщение**, то соответствующие изображения впоследствии больше отображаться не будут. Взглянув при нажатой кнопке **Обрезать** на рисунок, можно увидеть, что Dreamweaver уже предлагает некоторый фрагмент изображения для обрезки.



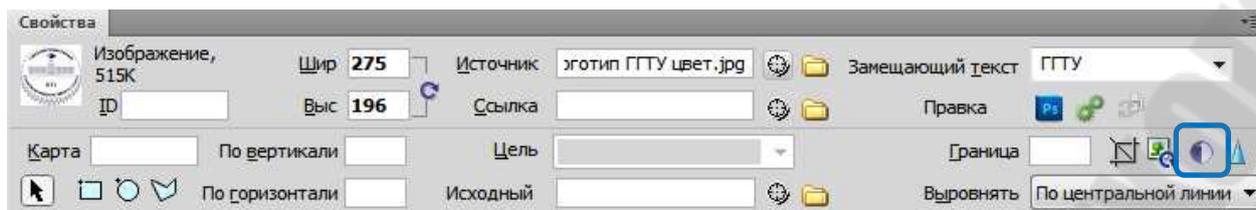
## ГГТУ им. П. О. Сухого

Учреждение образования "Гомельский государственный технический университет имени Павла Осиповича Сухого"

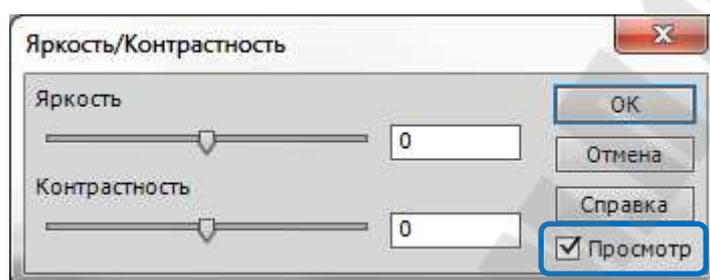
Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь  
Телефон: (+375 232) 481-600  
Факс: (+375 232) 479-165  
E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

Данная рамка окружает только тот фрагмент рисунка, который на взгляд Dreamweaver с наибольшей вероятностью должен быть обрезан. Таким образом, программа пытается сама предугадать, что нужно при обрезке. Если данный вариант подходит для обрезки, достаточно нажать клавишу ENTER для того чтобы изображение было обрезано. Если вариант обрезки не подходит, можно изменить область обрезки. Для этого достаточно перетащить мышью нужный маркер в нужную сторону, выделив тем самым тот фрагмент изображения, который необходимо вырезать из рисунка. Нажатие клавиши ENTER выполнит обрезку изображения. Если необходимо отказаться от обрезки, то следует нажать клавишу ESCAPE, после чего изображение вернется к первоначальному виду. Еще раз отметим, что действия по обрезке касаются не вида изображения на веб-странице, а самого содержимого файла с рисунком.

Аналогичную операцию по настройке яркости и контраста следует выполнять, нажимая кнопку **Яркость и контраст** на панели **Свойства**.

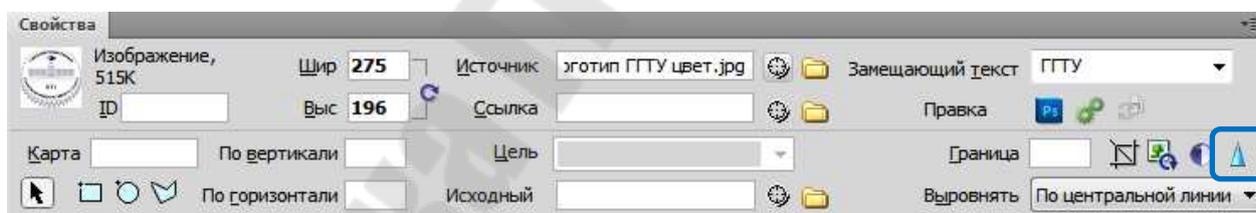


При этом появится диалоговое окно **Яркость/Контраст**, которое позволяет отрегулировать яркость и контрастность изображения.

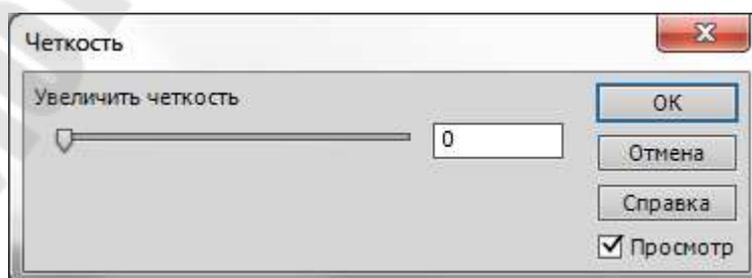


Флажок **Просмотр** позволяет в реальном времени оценить изменения яркости и контраста непосредственно на веб-странице. Нажатие кнопки **ОК** вносит соответствующие изменения в файл.

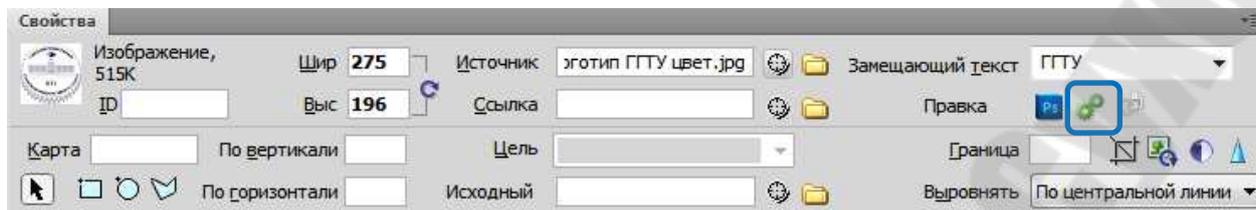
Dreamweaver также позволяет изменить резкость изображения. Для этого служит кнопка **Увеличить четкость** на панели **Свойства**.



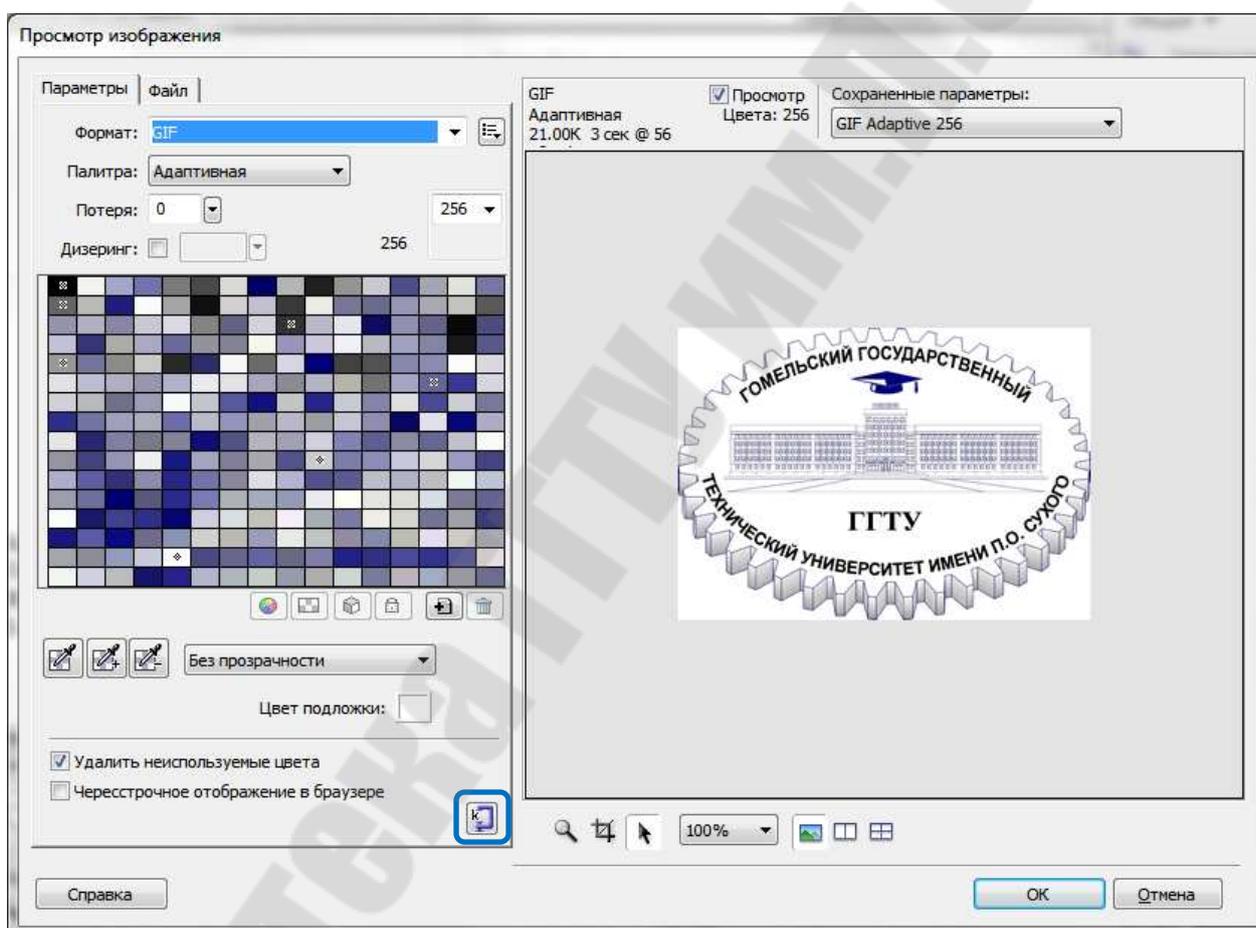
Резкость изображения редактируется аналогичным способом в диалоговом окне **Четкость**.



Для доступа к более полному набору настроек редактирования необходимо нажать кнопку **Изменить параметры изображения**.



При этом появится диалоговое окно **Просмотр изображения**.

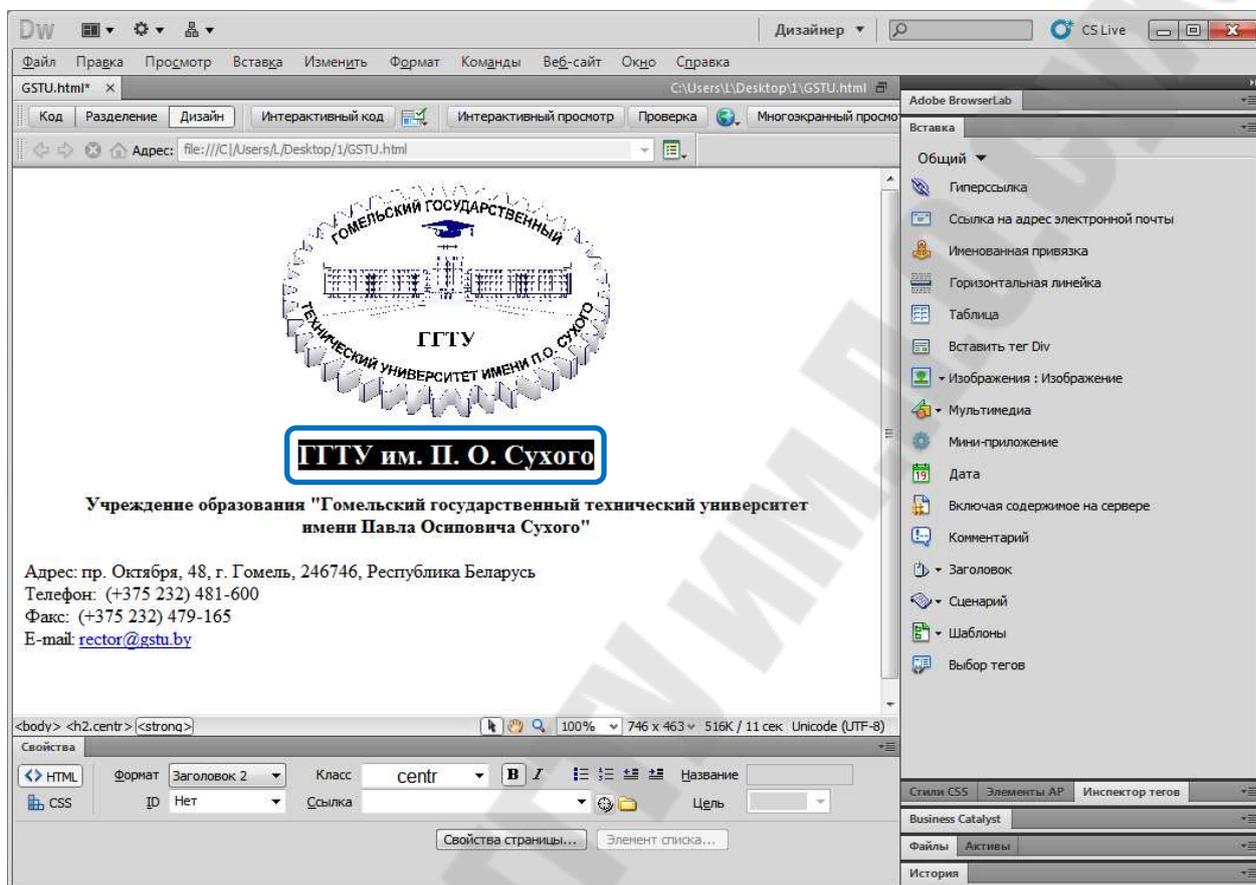


В этом окне можно выполнить оптимизацию изображения, т.е. подстройку его цветов, а также уменьшить размеры файла, который хранит изображение, посредством его очистки от ненужных данных.

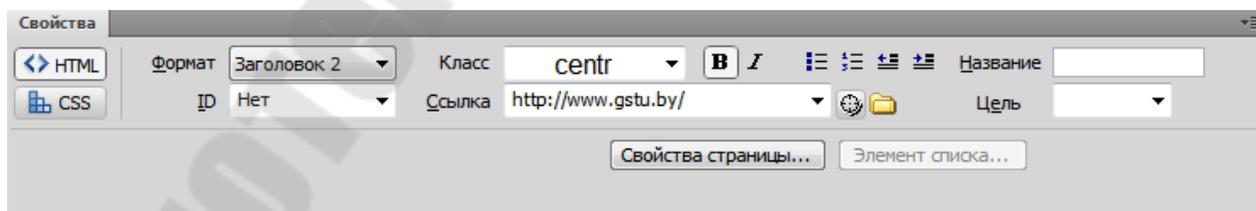
## Глава 6. Гиперссылки

Создадим на веб-странице несколько гиперссылок. Начнем с текстовых гиперссылок на другие веб-страницы. Для того чтобы

сделать некоторый фрагмент текста гиперссылкой, следует выделить этот фрагмент текста на веб-странице в режиме **Дизайн**, а затем воспользоваться панелью **Свойства**, либо панелью **Вставка**.



Самый простой вариант – использование панели **Свойства**. На этой панели имеется поле ввода **Ссылка**, в которое необходимо ввести адрес гиперссылки.



Данный вариант является внешней гиперссылкой, т.е. указывающей на другой сайт в сети Интернет. Если снять выделение с фрагмента текста, то увидим, что он изменил свой формат – цвет текста стал синим, а сам текст – подчеркнутым.



**ГГТУ им. П. О. Сухого**

**Учреждение образования "Гомельский государственный технический университет имени Павла Осиповича Сухого"**

Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь

Телефон: (+375 232) 481-600

Факс: (+375 232) 479-165

E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

Именно так согласно стандарту HTML отображается по умолчанию текст гиперссылки.

Создадим еще одну текстовую гиперссылку, выделив соответствующий фрагмент текста и воспользовавшись панелью **Свойства**.



## ГГТУ им. П. О. Сухого

Учреждение образования "Гомельский государственный технический университет имени Павла Осиповича Сухого"

Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь

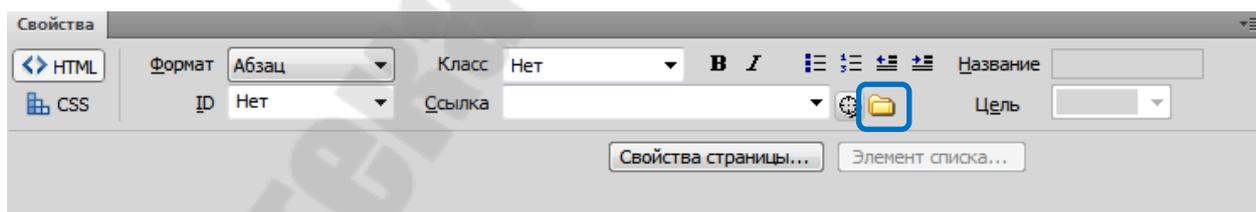
Телефон: (+375 232) 481-600

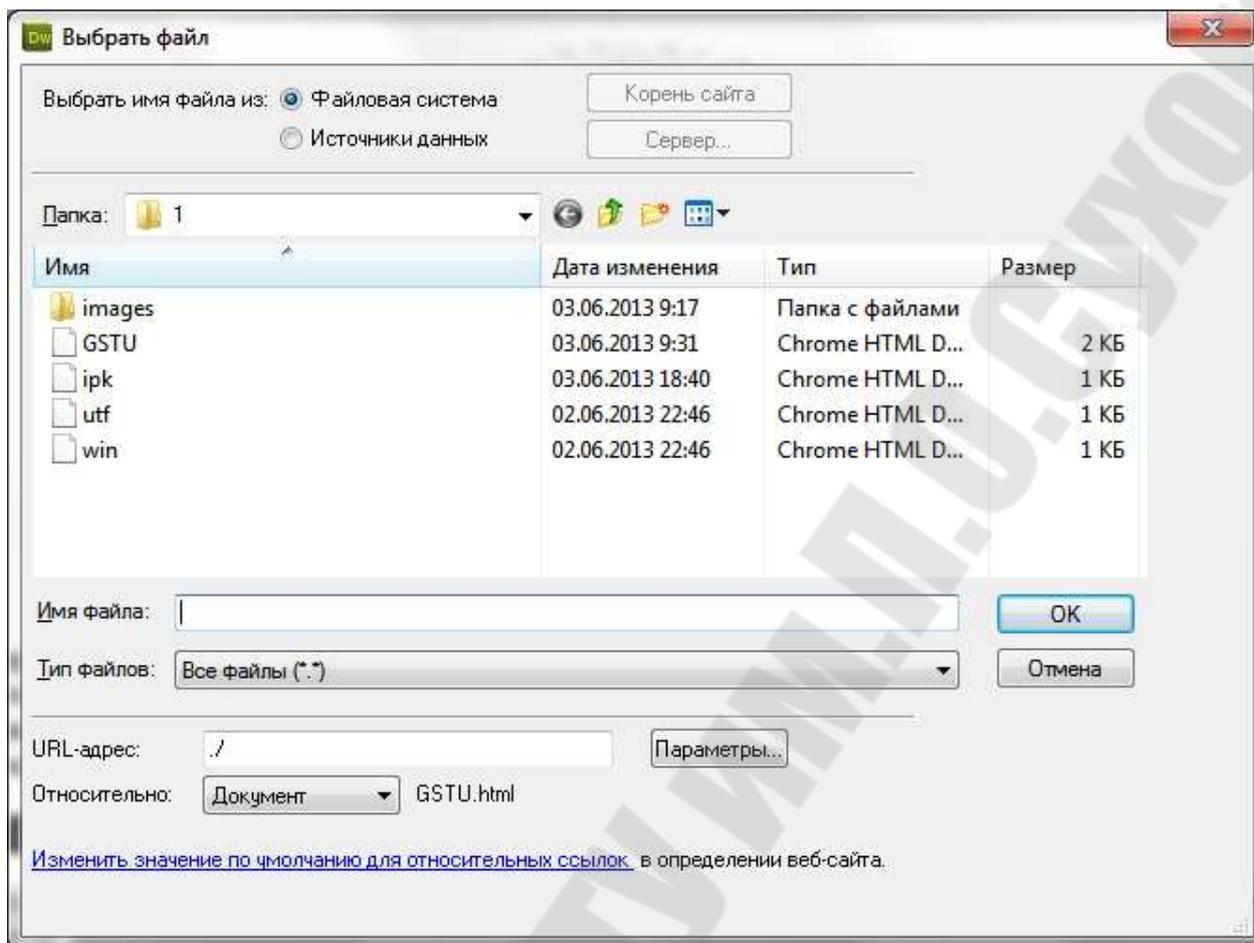
Факс: (+375 232) 479-165

E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

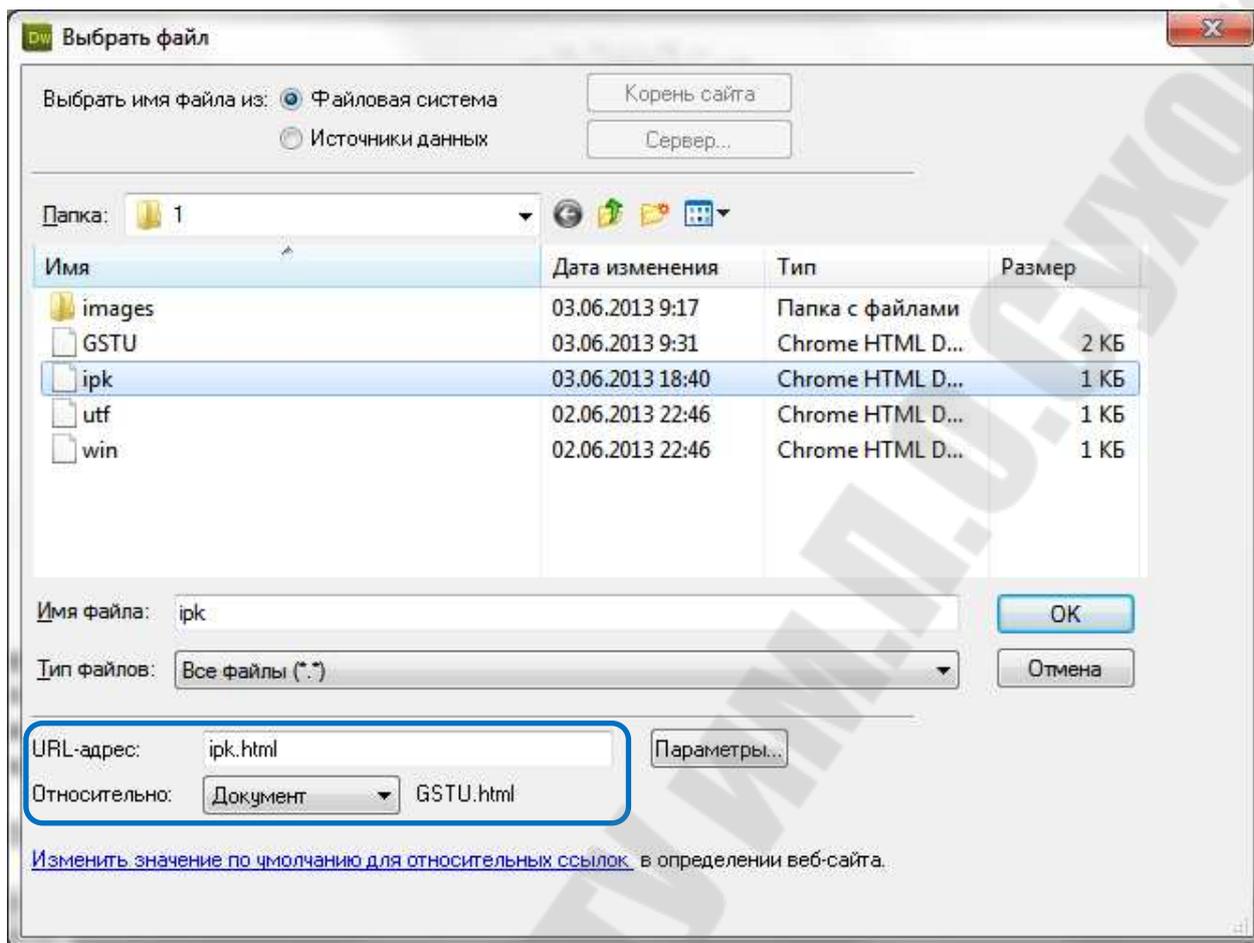
ИПК и ПК

Только теперь сделаем гиперссылку не абсолютной, а относительной, т.е. такой, которая будет указывать на файл, находящийся на том же сервере, что и данная веб-страница. Для создания относительных гиперссылок удобно пользоваться кнопкой **Поиск файла**, которая вызывает диалоговое окно **Выбрать файл**.





В этом окне можно определить тот файл, на который будет указывать гиперссылка. Отметим, что диалоговое окно **Выбрать файл** можно вызвать при помощи команды **Изменить – Создать ссылку** (CTRL+L). В этом окне следует указать тот файл, на который необходимо организовать гиперссылку. Стоит обратить внимание на поле URL-адрес, в котором отображается тот относительный адрес гиперссылки, который будет использован в коде веб-страницы.



Выбранный файл находится в той же папке, что и веб-страница. При создании сокращенного адреса бывает полезен раскрывающийся список **Относительно**. Если выбрать в нем пункт **Документ**, то будет создан относительный адрес. Чтобы указать абсолютный адрес, необходимо выбрать в этом списке пункт **Корень сайта**. Однако абсолютные адреса имеет смысл указывать в Dreamweaver только если мы работаем не с отдельной страницей, а с целым сайтом. Только в этом случае Dreamweaver укажет адрес правильно относительно корневого каталога сайта. Поэтому пока мы не работаем с сайтом, путь к файлу будет указан совершенно неправильно, поскольку при переносе всех файлов на сервер эта гиперссылка станет «мертвой». Таким образом, организуем относительную гиперссылку на файл, находящийся в той же папке, что и веб-страница. Нажав кнопку **ОК** мы установим гиперссылку на выделенный фрагмент текста.



## ГГТУ им. П. О. Сухого

Учреждение образования "Гомельский государственный технический университет имени Павла Осиповича Сухого"

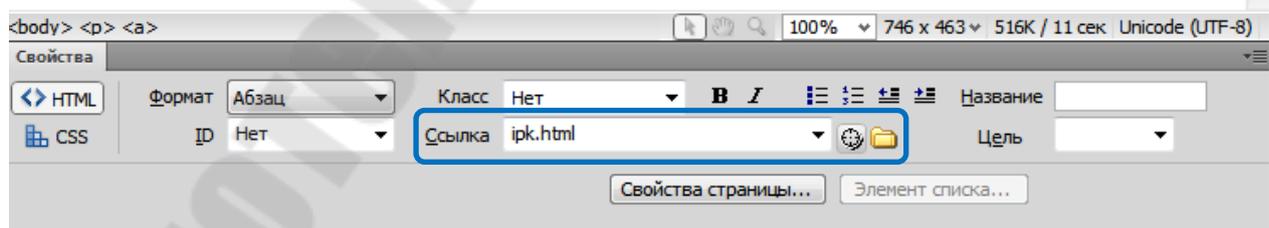
Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь  
Телефон: (+375 232) 481-600  
Факс: (+375 232) 479-165  
E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

[ИПКиПК](#)

Если затем переносить курсор ввода в область одной или другой гиперссылки, то на панели **Свойства** можно сразу увидеть на какой адрес ссылается данная гиперссылка.

Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь  
Телефон: (+375 232) 481-600  
Факс: (+375 232) 479-165  
E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

[ИПКиПК](#)

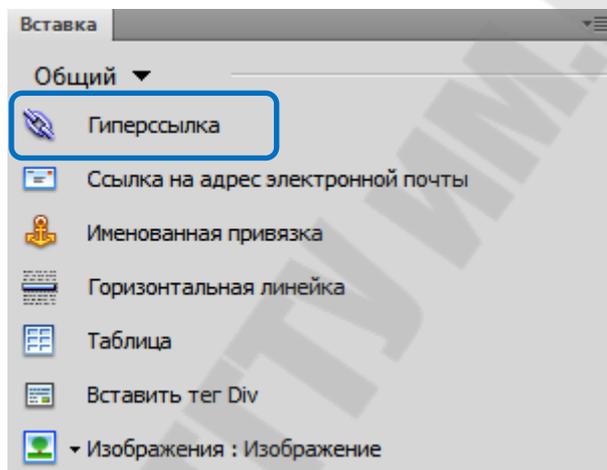


Если перейти в режим **Код**, можно просмотреть при помощи какого тега организуются гиперссылки.

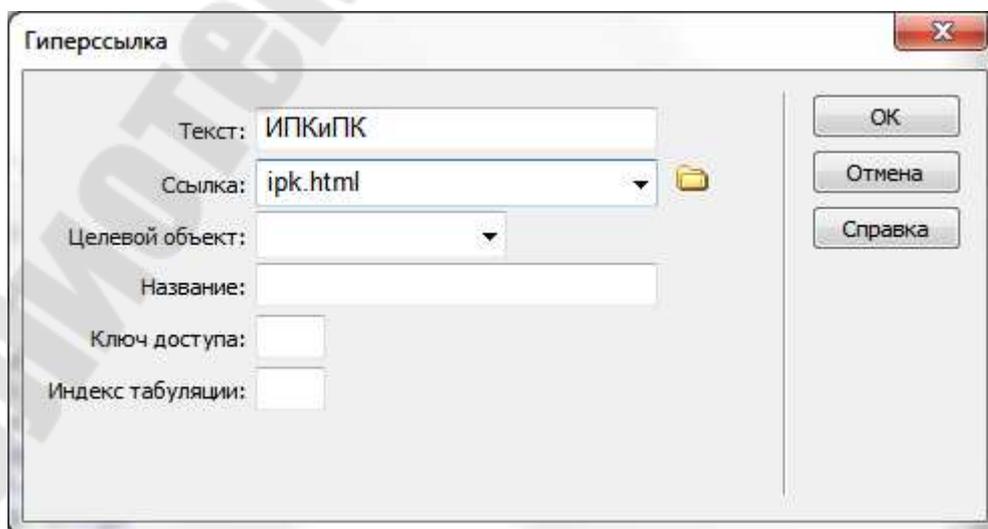
```
<p>Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь<br />
  Телефон: (+375 232) 481-600<br />
  факс: (+375 232) 479-165<br />
  E-mail: <a href="mailto:rector@gstu.by">rector@gstu.by</a></p>
<p><a href="ipk.html">ИПКИПК</a></p>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>
```

Это парный тег `<a>`. Установить гиперссылку на фрагмент текста можно пользуясь режимом **Код**. Действовать можно точно также, используя панель **Свойства**.

Для установки гиперссылки с помощью панели **Вставка**, необходимо нажать на ней кнопку **Гиперссылка**.



В появившемся диалоговом окне можно задать путь к файлу, на который будет организована эта гиперссылка, а также можно определить дополнительные параметры.



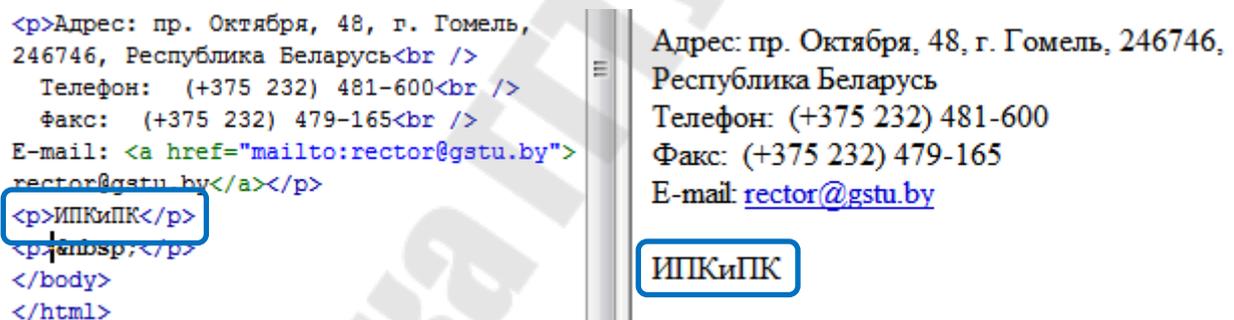
В частности, можно указать цель гиперссылки. Нажатие кнопки **ОК** в диалоговом окне **Гиперссылка** устанавливает гиперссылку на тот фрагмент текста, который был выделен до нажатия кнопки **Гиперссылка**.

В режиме **Дизайн** также будет показано, что выделенный фрагмент текста стал гиперссылкой, которая ничем не отличается от ранее созданных гиперссылок.

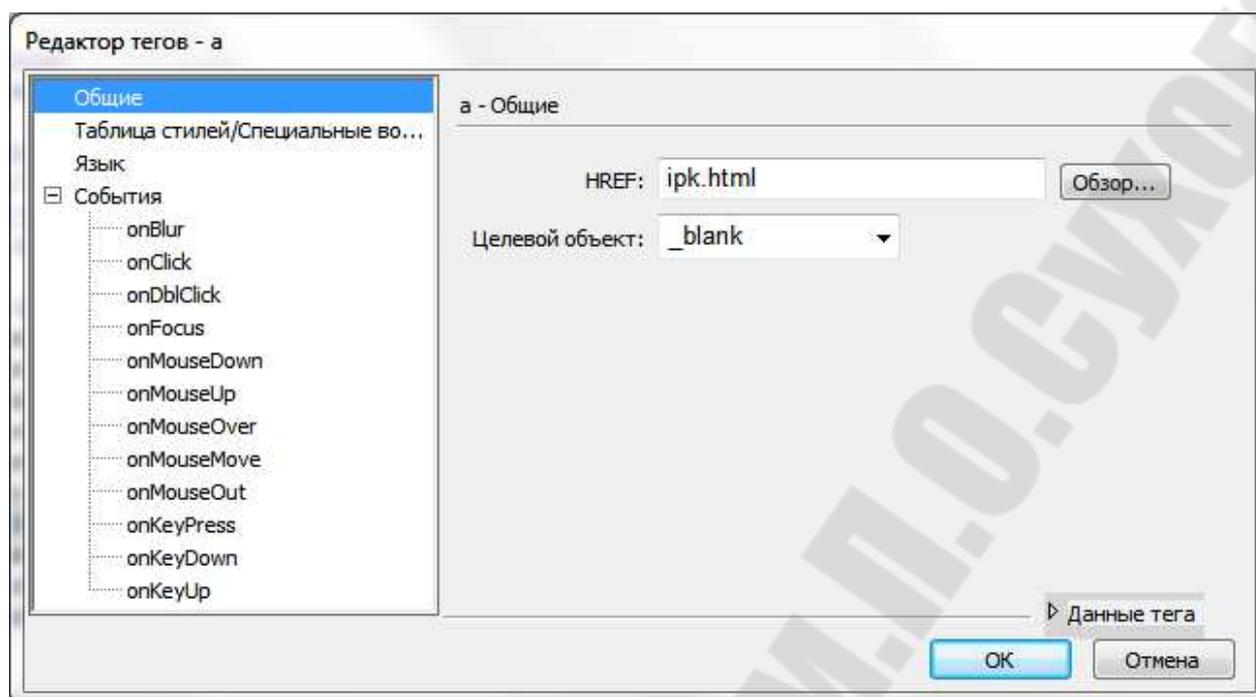
Путь к этой гиперссылке будет отображаться в области **Ссылка** панели **Свойства**.

Область **Ссылка** панели **Свойства** на самом деле является комбинированным списком. Adobe Dreamweaver запоминает те гиперссылки, которые уже устанавливались на фрагменты текста. Поэтому впоследствии при установке той же самой гиперссылки на какой-либо другой фрагмент, достаточно выбрать этот адрес из списка.

Удалить гиперссылку надежнее всего при помощи команды **Изменить – Удалить ссылку** (CTRL+SHIFT+L). После этого гиперссылка пропадает с веб-страницы. Это можно увидеть как в режиме **Дизайн**, так и в режиме **Код**.

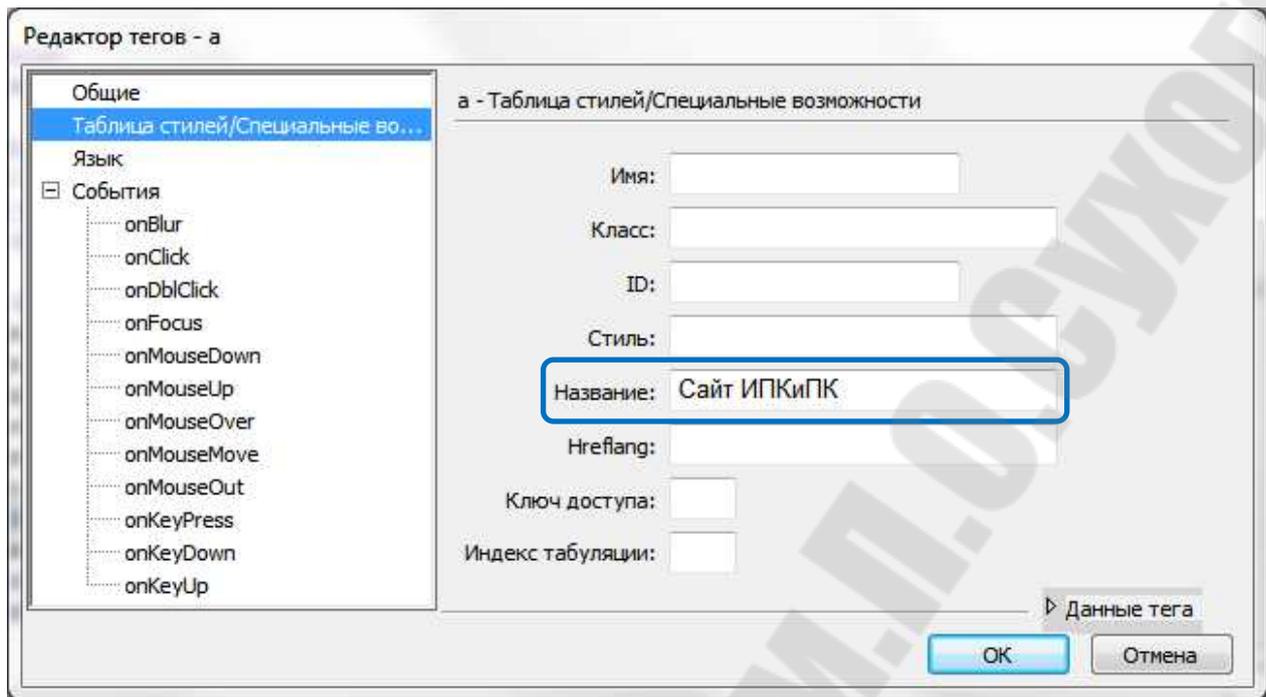


Отредактировать гиперссылку можно как при помощи панели **Свойства**, устанавливая курсор ввода в область гиперссылки, так и с помощью специального диалогового окна **Редактор тегов**. Для вызова этого окна необходимо выделить тег с гиперссылкой и в контекстном меню выбрать команду **Изменить тег**. Вызвать окно **Редактор тегов** также можно комбинацией клавиш SHIFT+F5.

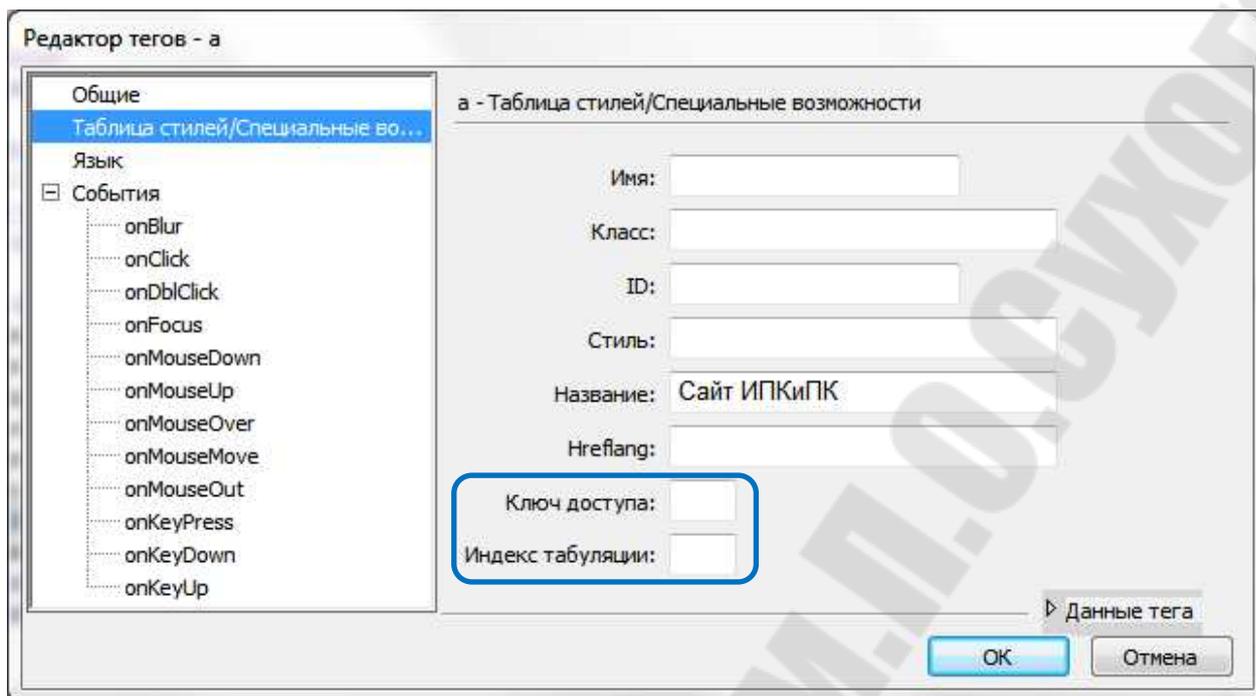


В этом окне можно задать основные параметры для тега `<a>`, обозначающего гиперссылку. В частности, можно изменить адрес – основное свойство гиперссылки, а также можно задать при помощи раскрывающегося списка, в каком окне будет открыта страница, на которую ссылается гиперссылка. Если выбрать в качестве цели параметр `_blank`, то веб-страница, на которую ссылается гиперссылка, будет открыта в новом окне браузера.

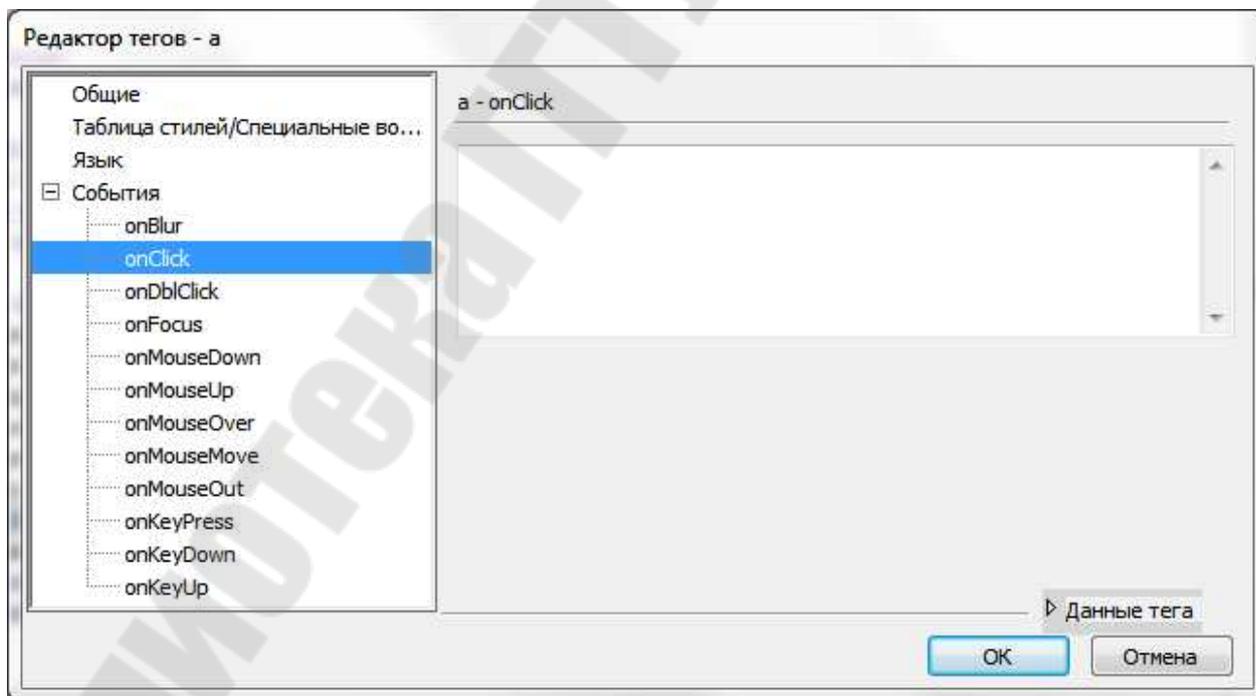
В диалоговом окне **Редактор тегов** имеется еще ряд закладок, при помощи которых можно определить дополнительные реже встречающиеся параметры. Например, в категории **Таблица стилей/Специальные возможности** в поле **Название** вводится пояснение к создаваемой гиперссылке. Оно выводится на экран, если посетитель сайта задержит над гиперссылкой курсор мыши.



Поле ввода **Ключ доступа** задает клавишу клавиатуры, после нажатия которой произойдет переход по этой гиперссылке, так называемая горячая клавиша. Путешествовать по гиперссылкам в браузере можно и при помощи клавиатуры. В частности, если нажать клавишу **ТАВ**, то первая гиперссылка, встретившаяся в HTML-коде страницы, будет подсвечена и станет активной, а порядок обхода гиперссылок браузером при нажатии клавиши **ТАВ**, можно задать в поле **Индекс табуляции**.

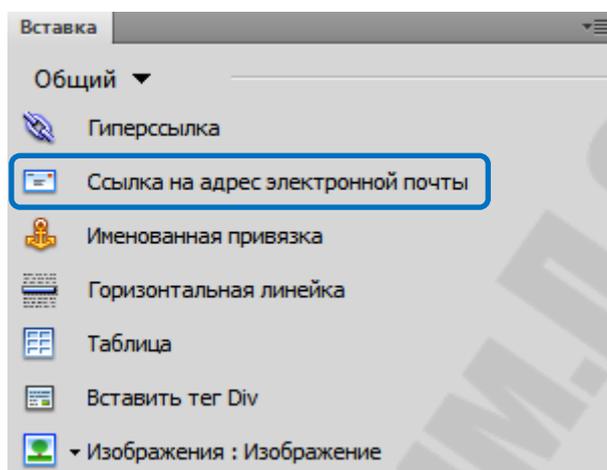


При помощи категории **События** можно определить некоторые сценарии обработки события данной гиперссылки, т.е. что будет происходить при наведении или нажатии на нее указателя мыши.

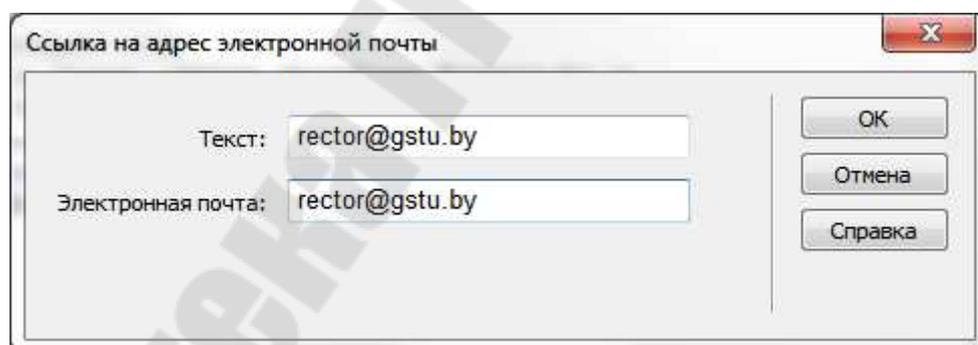


Итак, в диалоговом окне **Редактор тегов** мы поменяли цель гиперссылки, задав в качестве цели новое окно браузера. Для подтверждения изменений необходимо нажать кнопку **OK**.

Гиперссылки особого рода – это почтовые гиперссылки. Они указывают на адрес электронной почты и при просмотре в браузере создают соответствующие сообщения. Для того чтобы определить почтовую гиперссылку удобнее всего использовать панель **Вставка**, нажимая на ней кнопку **Ссылка на адрес электронной почты**.



В результате появится диалоговое окно **Ссылка на адрес электронной почты**, в котором следует ввести текст, появляющийся на веб-странице, и соответствующий адрес электронной почты, на который будет указывать гиперссылка.



Если текст на веб-странице изначально был выполнен в виде адреса электронной почты, этот адрес будет предложен в диалоговом окне по умолчанию.

Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь

Телефон: (+375 232) 481-600

Факс: (+375 232) 479-165

E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

[ИПКиПК](#)

Нажатие кнопки **ОК** превращает выделенный фрагмент текста в почтовую гиперссылку

Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь

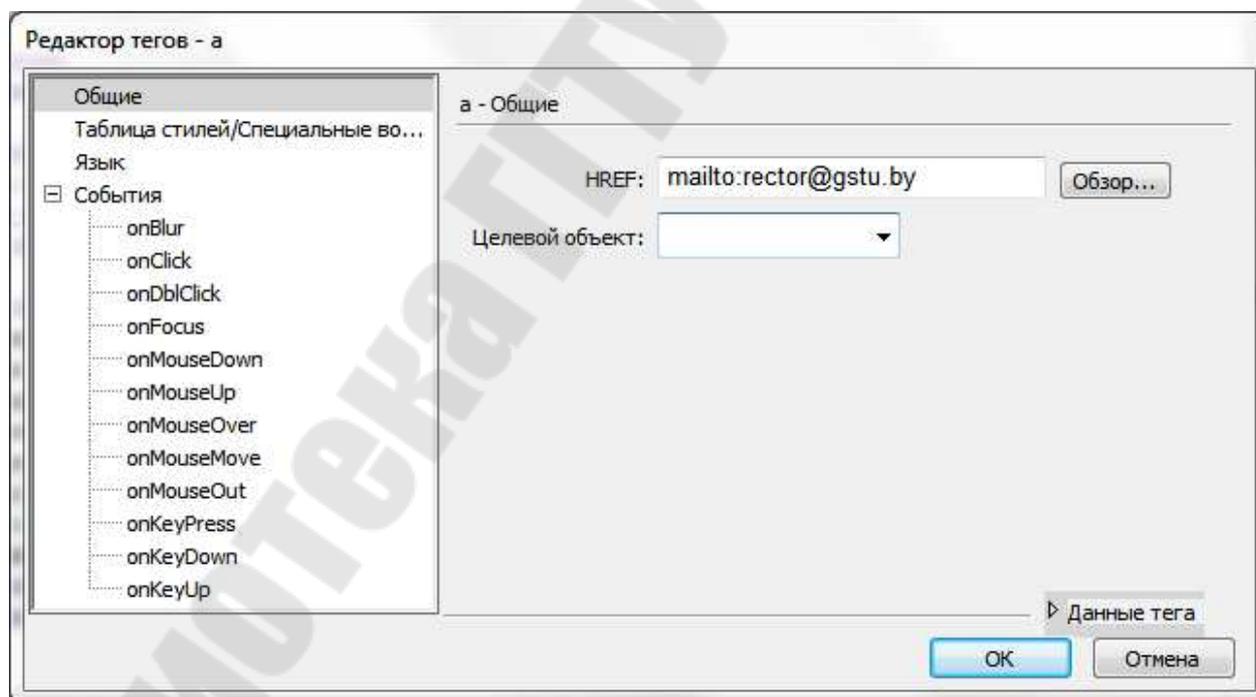
Телефон: (+375 232) 481-600

Факс: (+375 232) 479-165

E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

[ИПКиПК](#)

Для того чтобы изменить текст гиперссылки, можно выделить его, а затем воспользоваться диалоговым окном **Редактор тегов**.



Надежнее использовать режим **Код**, в котором сразу виден текст, появляющийся в качестве гиперссылки. Этот текст располагается между открывающим и закрывающим тегом <a>.

```
<p>Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь<br />
  Телефон: (+375 232) 481-600<br />
  факс: (+375 232) 479-165<br />
  E-mail: <a href="mailto:rector@gstu.by">rector@gstu.by</a></p>
<p><a href="ipk.html">ИПКиПК</a></p>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>
```

Если ввести вместо этого текста какой-либо другой текст, то именно он будет появляться в качестве гиперссылки в браузере.

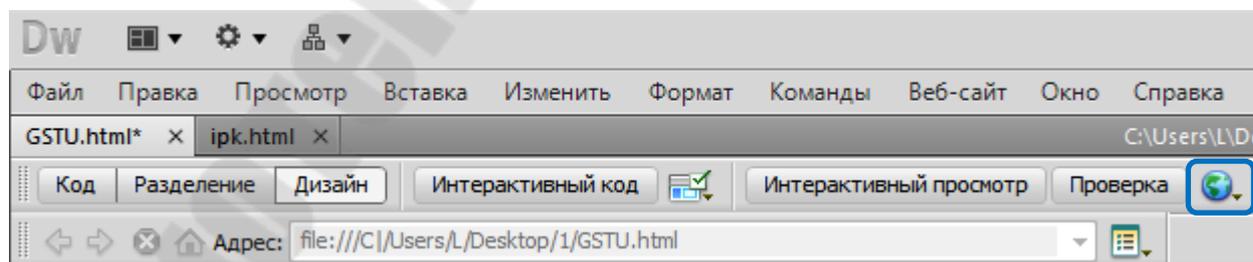
```
<p>Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь<br />
  Телефон: (+375 232) 481-600<br />
  факс: (+375 232) 479-165<br />
  E-mail: <a href="mailto:rector@gstu.by">написать письмо</a></p>
<p><a href="ipk.html">ИПКиПК</a></p>
<p>&nbsp;</p>
</body>
</html>
```

Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь  
Телефон: (+375 232) 481-600  
Факс: (+375 232) 479-165  
E-mail: [написать письмо](mailto:rector@gstu.by)

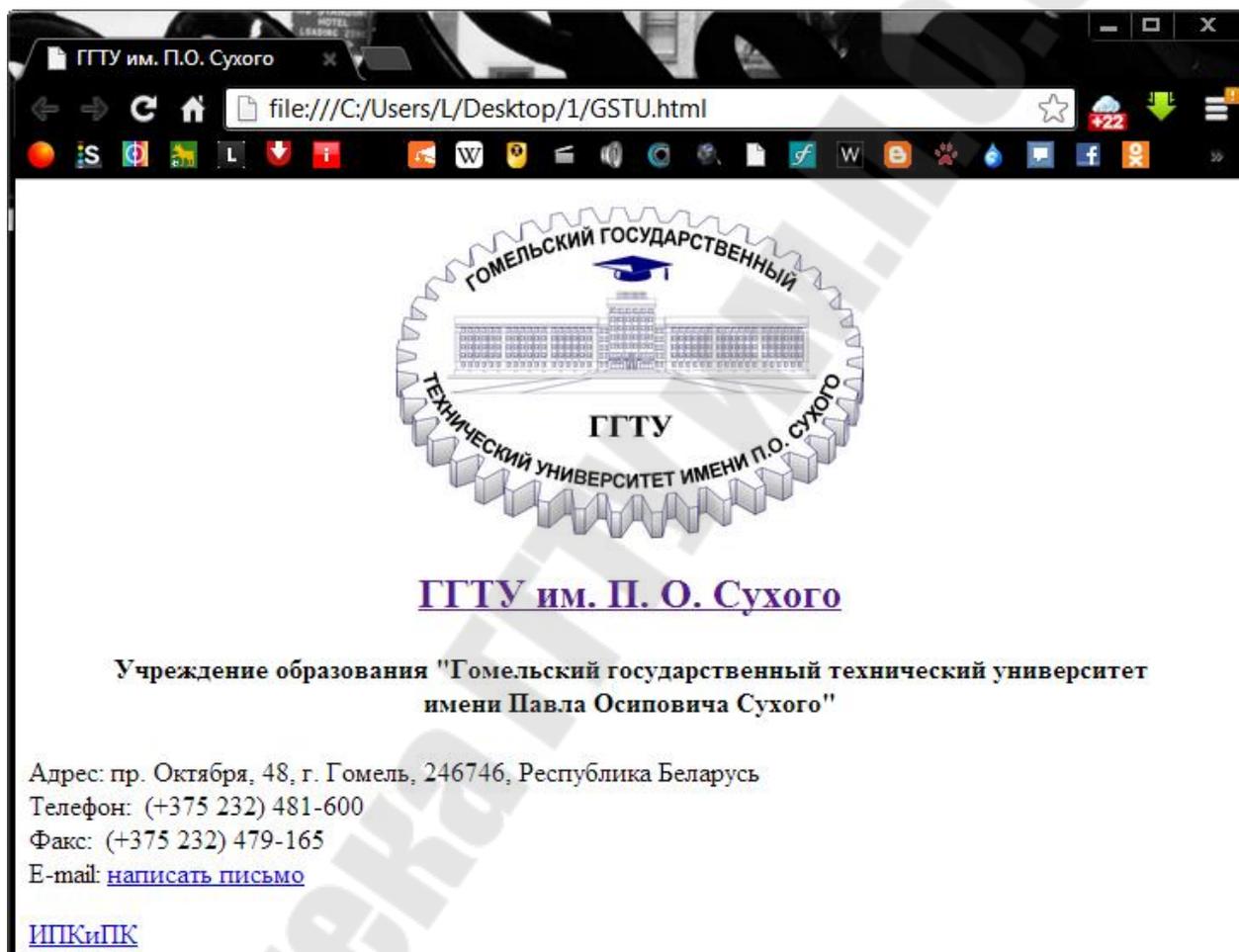
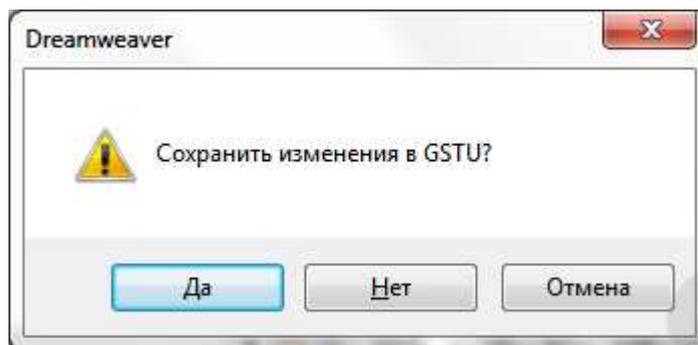
### [ИПКиПК](#)

Адрес гиперссылки останется тот же, поскольку атрибут href (адрес гиперссылки) не изменялся.

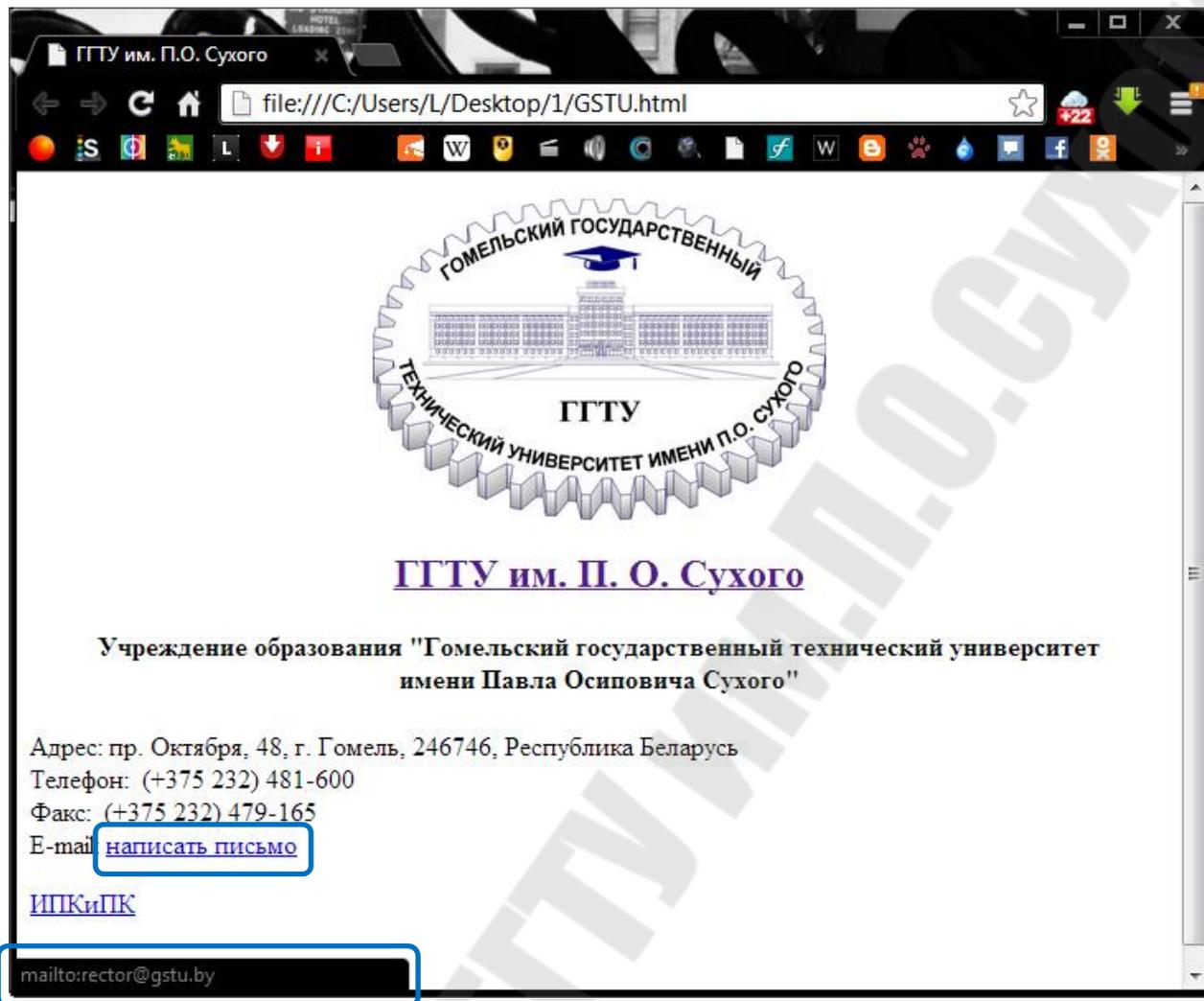
Посмотрим, как будет выглядеть веб-страница с гиперссылками в браузере, воспользовавшись для этого командой **Просмотр и отладка в браузере (F12)**.



Перед просмотром Dreamweaver предварительно попросит сохранить веб-страницу.



Просмотрим, как выглядят в окне браузера гиперссылки. При наведении на гиперссылки указателя мыши, в статусной строке браузера возникает адрес веб-страницы, на которую будет осуществлен переход в случае нажатия мышью на этой гиперссылке.

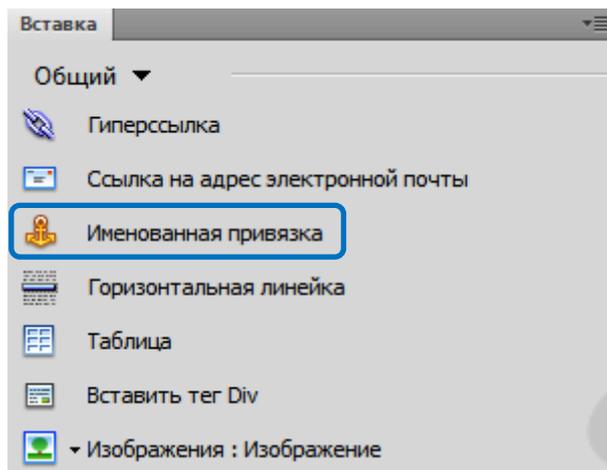


Если щелкнуть на гиперссылке ИПКиПК, то в новом окне браузера открывается содержимое другой веб-страницы.

При щелчке на почтовой гиперссылке загружается программа-клиент электронной почты (если он установлен), с соответствующим e-mail адресом.

Еще одна разновидность гиперссылок – это так называемые якоря. В отличие от других гиперссылок, они не указывают на другую веб-страницу, иной файл или адрес электронной почты, а помечают некоторый фрагмент текущей веб-страницы, чтобы другая гиперссылка могла на него ссылаться.

Для того чтобы установить якорь, следует выделить место в документе, куда необходимо его поставить (используем самое начало веб-страницы), а затем воспользоваться кнопкой **Именованная привязка** на панели **Вставка**.



В появившемся диалоговом окне **Именованная привязка** достаточно определить имя этого якоря. Назовем его verh. Далее нажимаем кнопку **ОК**.



Теперь в режиме **Дизайн** якорь отмечается характерной пиктограммой, а режиме **Код** можно увидеть соответствующую гиперссылку якоря.

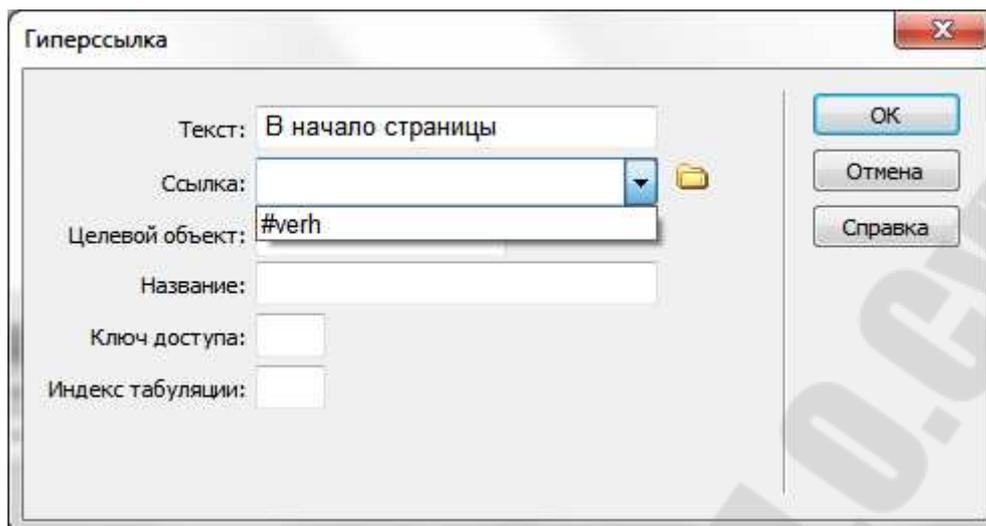


## ГГТУ им. П. О. Сухого

Учреждение образования "Гомельский государственный технический университет имени Павла Осиповича Сухого"

```
<body>  
<a name="verh" id="verh"></a>  
<p align="center"></p>
```

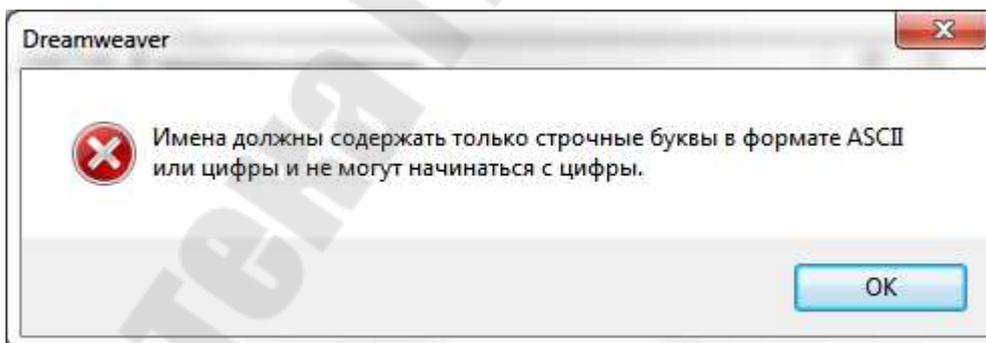
Если веб-страница довольно большая, то для ее навигации удобно организовать некоторые места, на которые будут ссылаться гиперссылки. В самом внизу страницы создадим гиперссылку, используя кнопку **Гиперссылка** на панели **Вставка**, которая будет ссылаться на якорь. В качестве текста гиперссылки зададим слово «В начало страницы», чтобы по щелчку на ней браузер осуществлял переход вверх страницы. Для того чтобы определить гиперссылку на начало той же самой страницы, следует раскрыть комбинированный список **Ссылка** и выбрать имя того якоря, который имеется на веб-странице. Далее нажимаем кнопку **ОК**.



Теперь при просмотре страницы в браузере при щелчке на созданной гиперссылке «В начало страницы» будет осуществлен переход на начало веб-страницы, т.е. на тот невидимый якорь, который был расположен вверху документа.

Аналогичным образом можно организовать и другие якоря, а также настроить ссылки при помощи якорей между различными веб-страницами.

При создании якоря следует удалить пробелы в его названии. Если этого не сделать, появится соответствующее диалоговое окно с указанием ошибки.



Текст, который до этого был на веб-странице, превратится в якорь. Поэтому придется подправить соответствующий код с помощью режима **Код**.

Якорь реализуется при помощи того же тега `<a>` и атрибута `name`. После сохранения этой веб-страницы, переходим на другой документ, на котором расположим гиперссылку на соответствующий якорь. Для ссылки на якорь, который находится на другой веб-

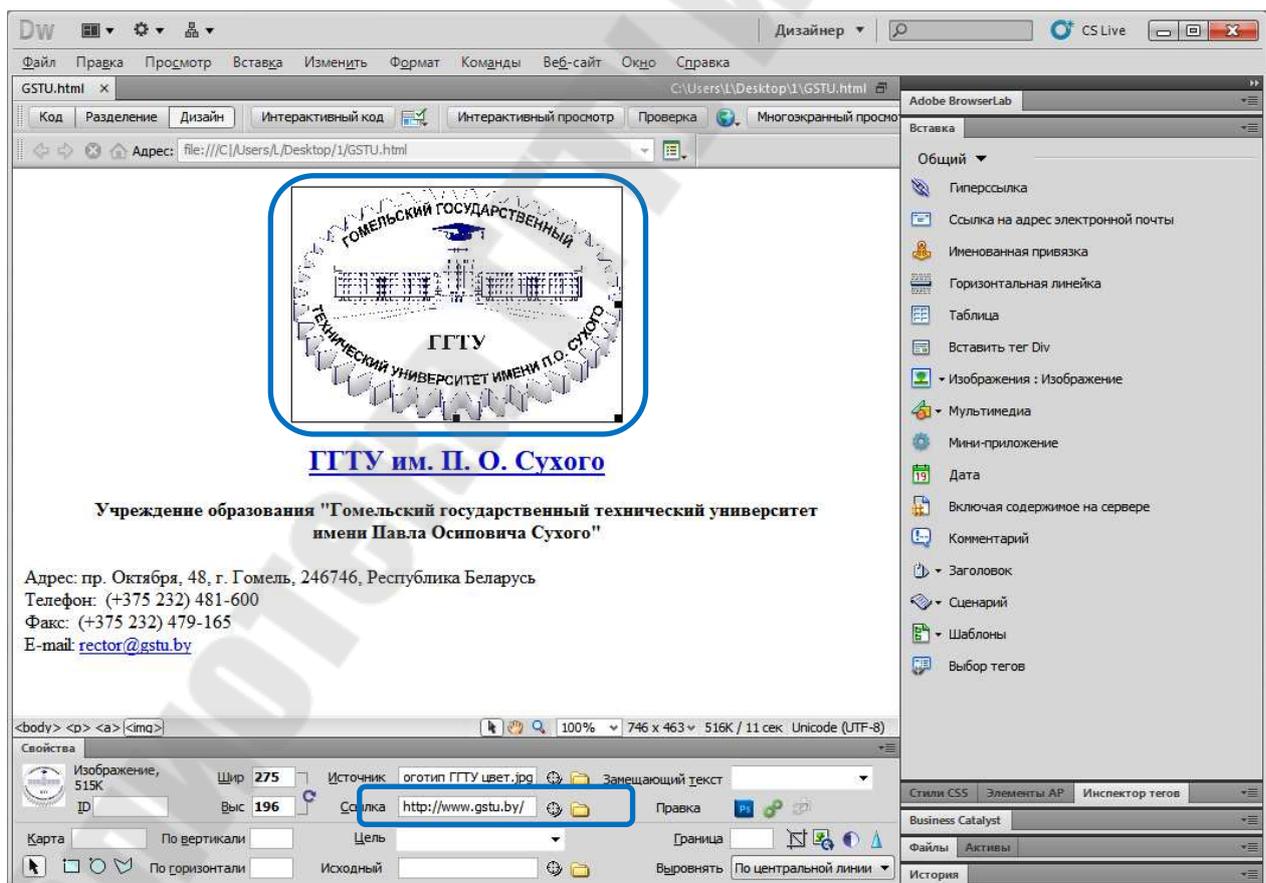
странице, необходимо в режиме **Код** непосредственно в атрибуте href ввести символ «#», а затем с клавиатуры задать имя якоря.

Итак, при помощи панели **Свойства**, а также трех кнопок на панели **Вставка** можно легко организовать в документе гиперссылки.

## Глава 7. Специальная графика

Adobe Dreamweaver при помощи специальных средств языка HTML позволяет создавать не только обычные изображения, но и изображения, имеющие особые свойства. В первую очередь, это изображения-гиперссылки, активные изображения и карты-изображения.

Для того чтобы создать на основе того или иного рисунка гиперссылку, следует действовать стандартным образом. Во-первых, необходимо выделить этот рисунок. Во-вторых, на панели **Свойства** определить адрес для гиперссылки в поле **Ссылка**.



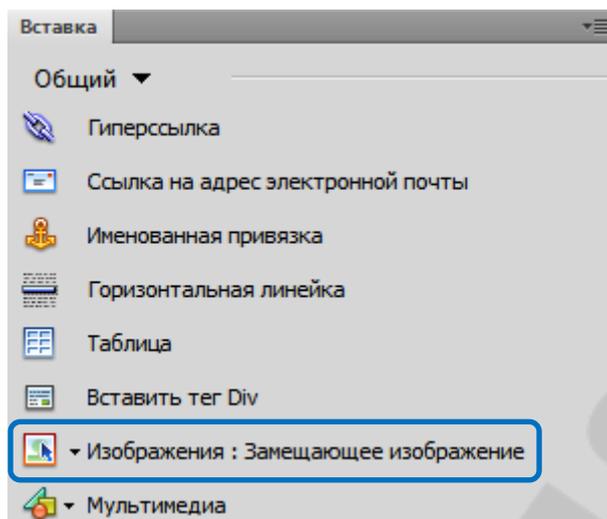
Если обратиться к коду страницы, можно посмотреть каким образом в языке HTML в теге рисунка принято создавать гиперссылки.

```
<body>
<p align="center"><a href="http://www.gstu.by/"></a></p>
<h2 class="centr"><strong><a href="http://www.gstu.by/">ГГТУ им. П. О. Сухого</a></strong></h2
>
```

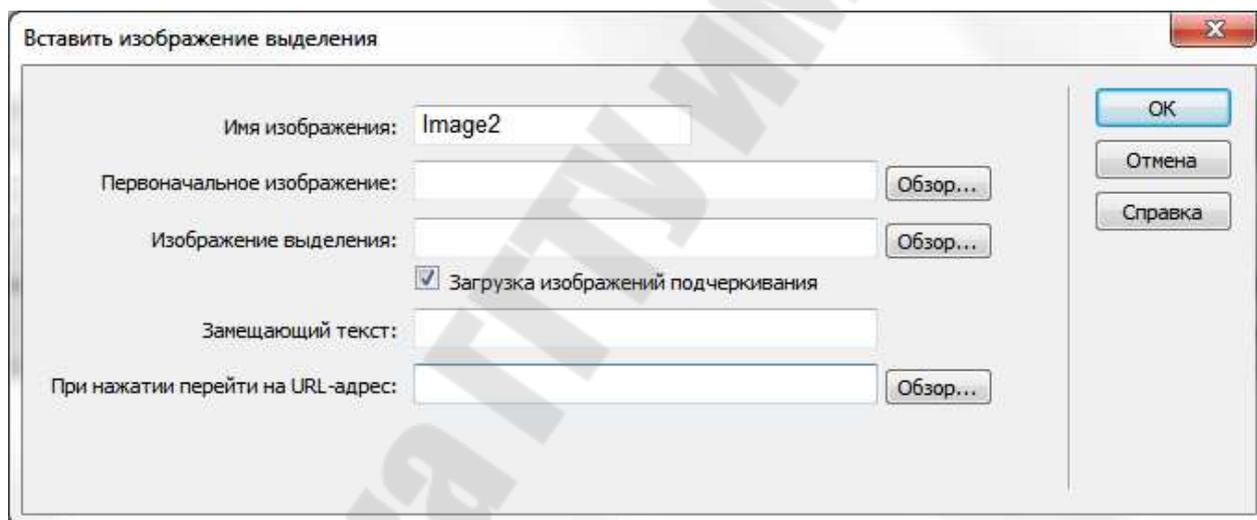
Парный тег `<a>` обрамляет тег `<img>`, означающего изображение. Другими словами, тег `<img>`, создающий изображение, помещается внутрь тега `<a>`. Изображение гиперссылка при просмотре в браузере ничем не отличается от остальных изображений, если не считать поведение указателя мыши при наведении на это изображение.

Обычно HTML-документы настраивают таким образом, чтобы при наведении на рисунок-гиперссылку поведение изображения менялось так, чтобы пользователь сразу видел, что рисунок является гиперссылкой. Такие изображения, реагирующие на действия пользователя, называются активными изображениями. Dreamweaver позволяет создавать их несколькими щелчками мыши. Единственное, о чем следует позаботиться, это о втором изображении, которое будет появляться на месте исходного.

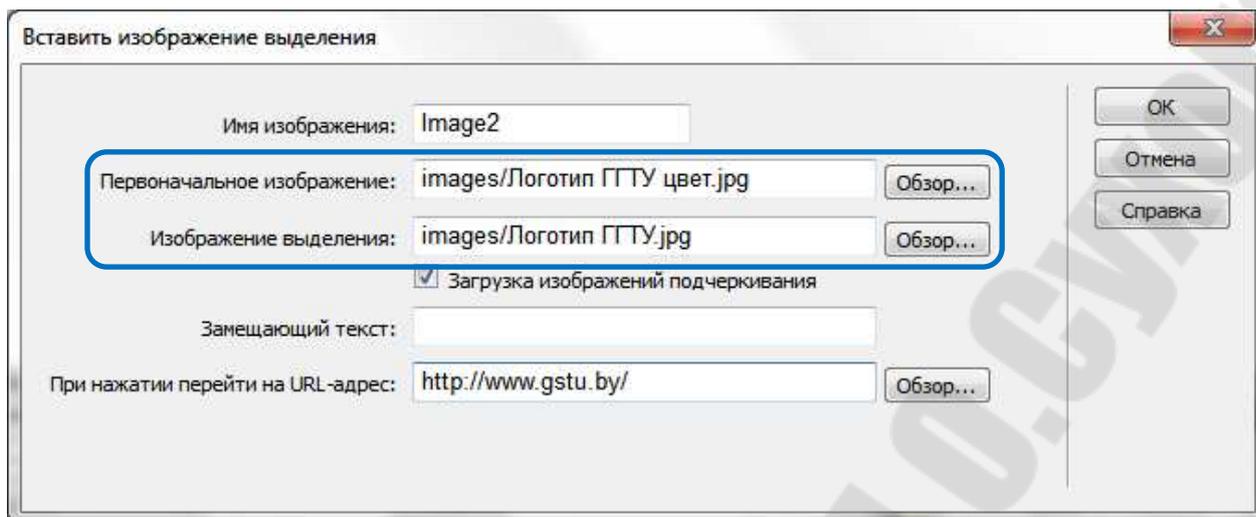
Рассмотрим подробнее, как происходит процесс создания замещающего изображения. Предварительно подготовим два изображения. Одно добавим на веб-страницу, другое будет служить для его замены в браузере при наведении на рисунок указателя мыши. Далее на панели **Вставка** на вкладке **Общий** нажимаем кнопку **Изображения : Замещающее изображение**.



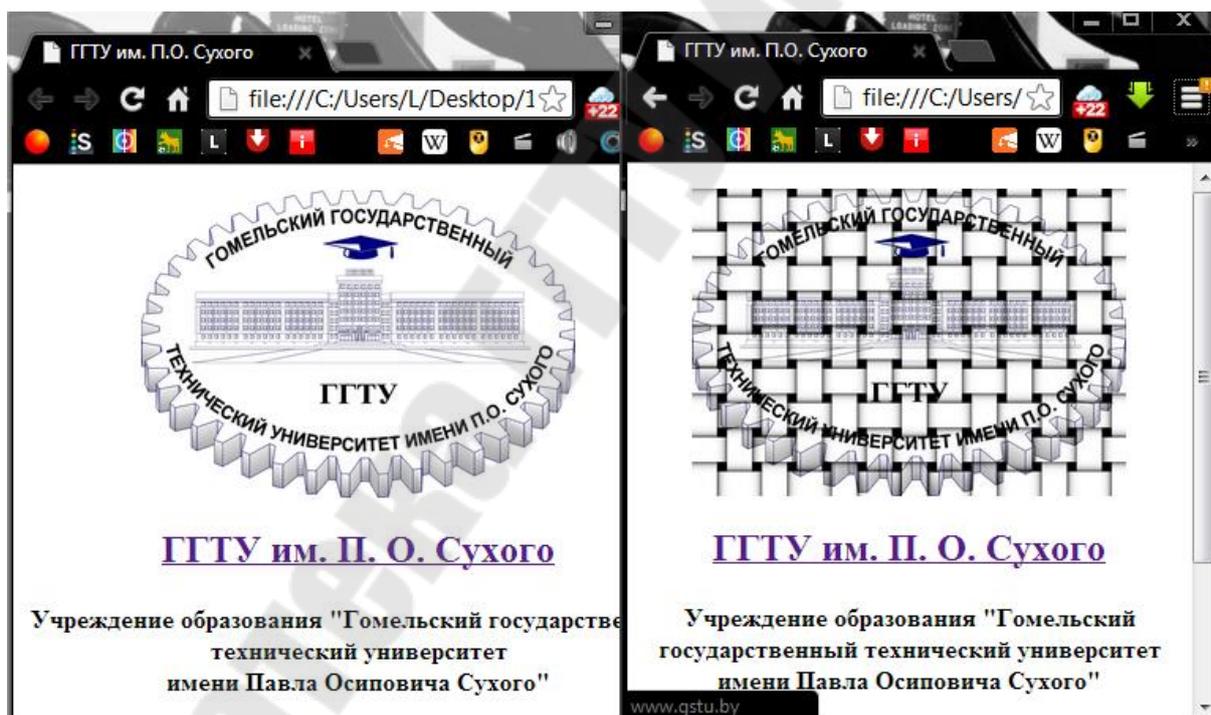
В результате на экране появится диалоговое окно **Вставить изображение выделения**.



В этом окне достаточно выбрать два изображения, которые соответственно будут обычным рисунком и рисунком, меняющим первоначальный при наведении на него указателя мыши.

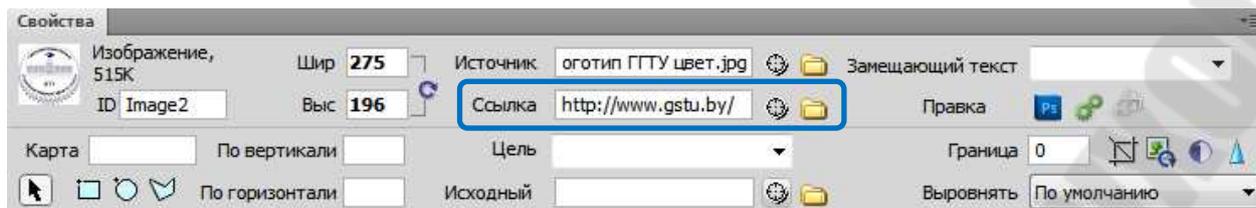


После подтверждения выбора, данный рисунок появится на веб-странице. Сохранив документ и просмотрев его в браузере, можно посмотреть, как ведут себя такие изображения.

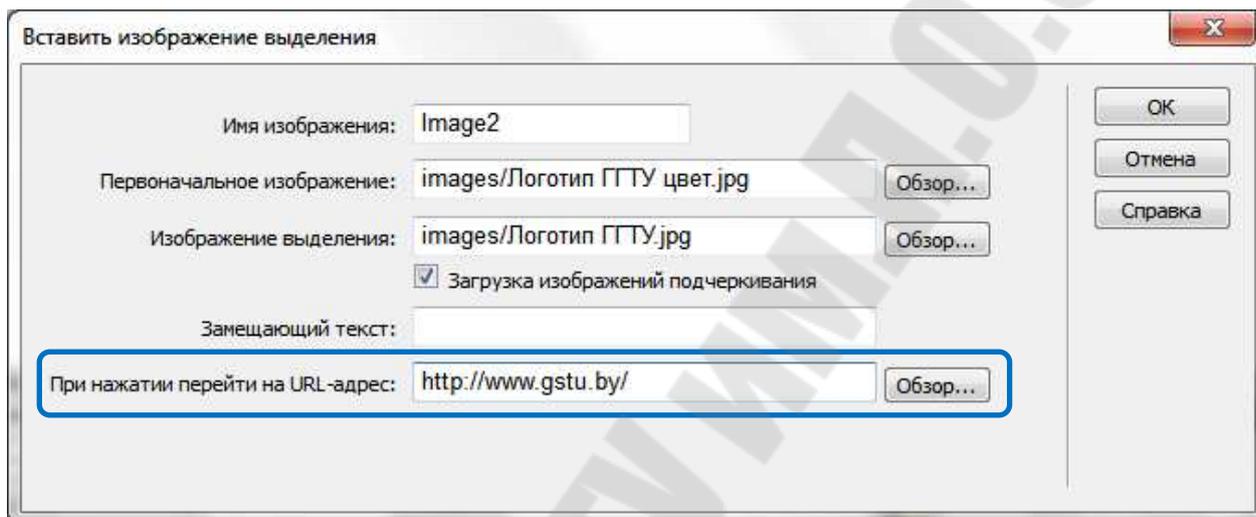


Для того чтобы увидеть как ведет себя активное изображение в браузере, следует убедиться, что соответствующая опция **Разрешить заблокированное** включена в его настройках.

Активное изображение имеет смысл использовать как гиперссылки. Проще всего внести соответствующие изменения на панели **Свойства**. Для этого необходимо выделить данное изображение мышью, а затем в поле **Ссылка** указать нужный адрес.



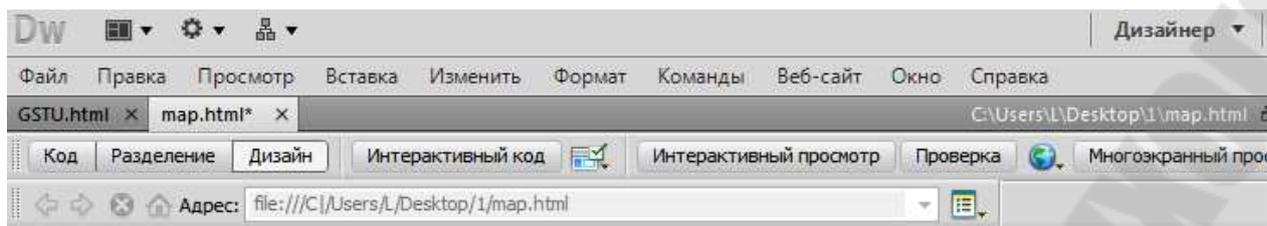
Также адрес ссылки можно было указать при вставке замещающего изображения в соответствующем диалоговом окне.



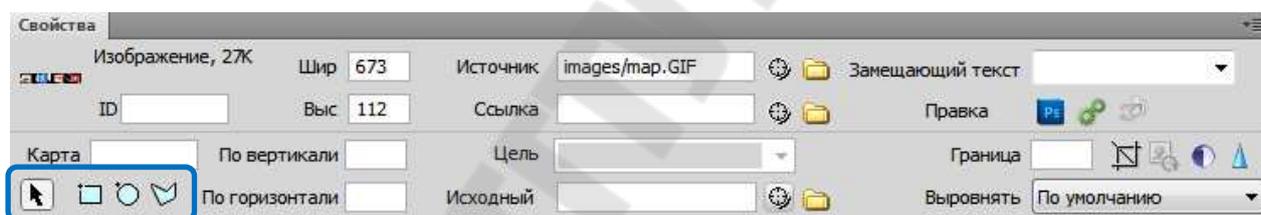
Теперь в браузере при щелчке на активном изображении, будет осуществлен переход на другую веб-страницу.

Изображение-гиперссылка и активное изображение – это простейшие случаи графических гиперссылок, применяемых в веб-дизайне. Более сложными случаями являются карты-изображения. Карта-изображение – это изображение, разбитое на части, каждая из которых является гиперссылкой и указывает на свой интернет-адрес.

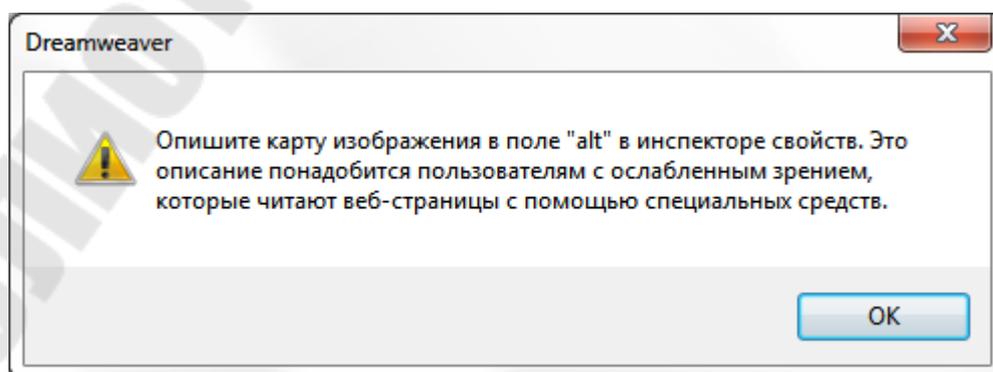
Рассмотрим подробнее процесс создания карт-изображений. Для этого создаем новую веб-страницу под именем `map.html` и размещаем на ней заранее подготовленное изображение. Например, вот так может выглядеть веб-страница в режиме **Дизайн**.



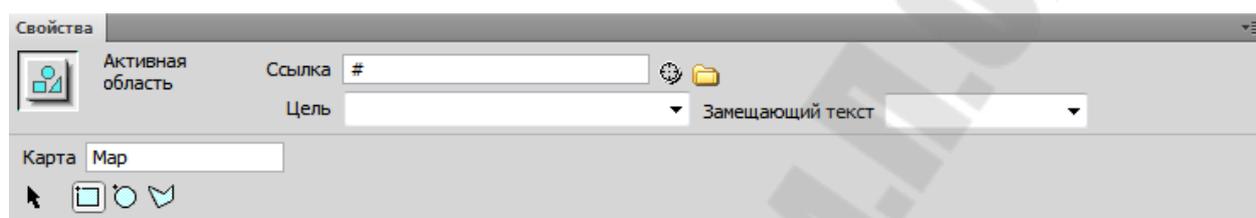
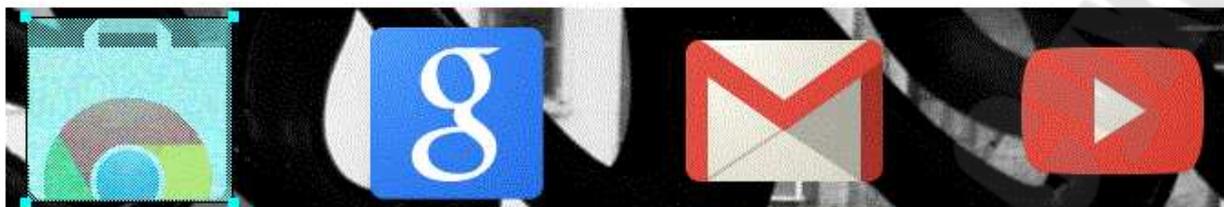
Разметим рисунок как карту-изображение. Для этого на панели **Свойства** понадобятся четыре кнопки: **Активная область**, **Указатель**, **Прямоугольная активная область**, **Круглая активная область** и **Многоугольная активная область**. Последние три служат для создания так называемых «горячих» областей. Первая кнопка позволяет манипулировать уже созданными горячими областями.



Начнем с **Прямоугольной рабочей области**. Для этого щелкаем по соответствующей кнопке и переносим указатель мыши на изображение. Затем прямо на изображении рисуем горячую область. Для начала рисованием нажимаем левую клавишу мыши, а потом, удерживая ее, перемещаем указатель в нужном направлении. После того, как горячая область определена, отпускаем левую кнопку мыши.

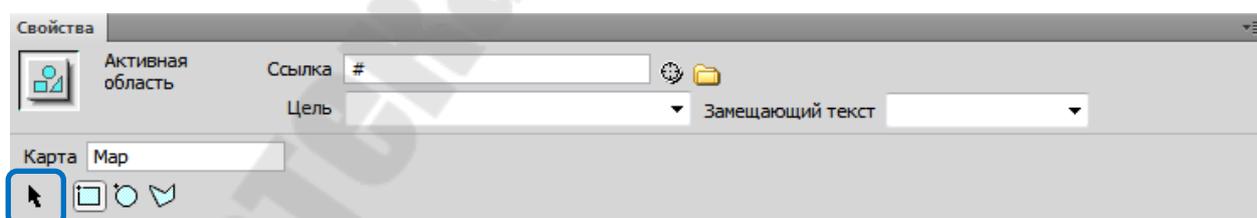


Закрыв диалоговое окно предупреждения, можно увидеть, что панель **Свойства** изменила свой вид.



Поле **Карта** – это уникальное имя изображение, которое будет использоваться браузером. В нем допускаются только латинские буквы, цифры и знаки подчеркивания, причем начинаться имя должно с буквы. Если на странице планируется создать только одну карту изображения, можно оставить имя, приведенное в поле **Карта**, без изменений. В противном случае лучше задать уникальное имя, например, Мар1. Созданная уникальная область будет закрашена светло-синим цветом. Это означает, что она выделена.

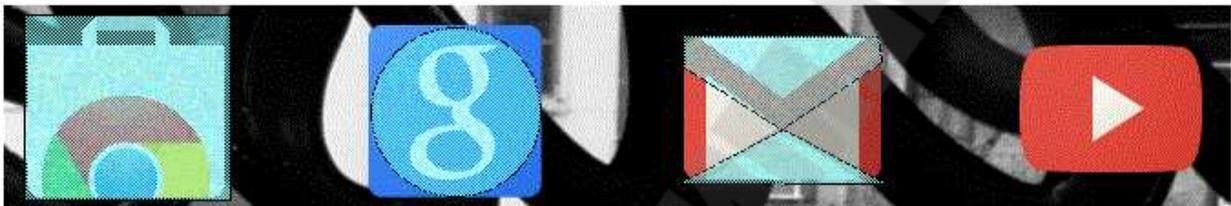
Выделение областей выполняется при помощи кнопки **Активная область Указатель**.



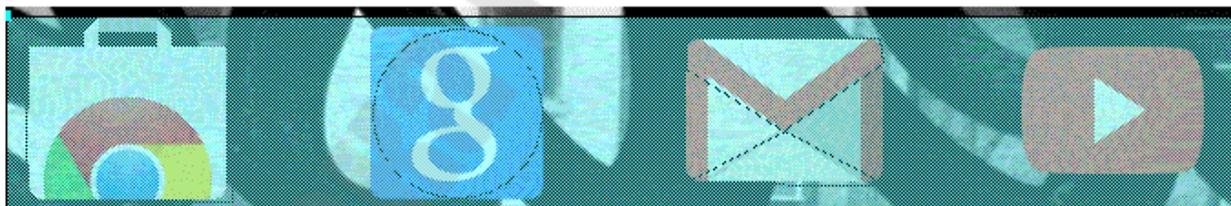
С помощью этого инструмента можно установить выделение на ту или иную горячую область. После выделения области, элементы управления на панели **Свойства** будут относиться именно к этой области. В частности, в поле **Ссылка** можно указать адрес, на который будет осуществлен переход в браузере при щелчке на горячей области.

Если посмотреть, как ведет себя в браузере карта-изображение, то можно заметить, что при щелчке в любом месте изображения, которое не относится к горячей области, ничего не произойдет. А если навести указатель мыши на невидимую в браузере горячую область, можно заметить что указатель мыши меняет свою форму. Кроме того, при щелчке на этом месте будет осуществлен переход на другую страницу или будет открыт тот файл, который был определен в качестве гиперссылки для данной горячей области.

Аналогичным образом можно создать и другие горячие области, выделяя изображение и используя нужную кнопку на панели **Свойства** для разметки горячих областей.



Заслуживает внимание перекрывающиеся горячие области. Например, разметим еще одну горячую область в виде прямоугольника, которая будет совпадать по размеру со всем изображением.



Таким образом, эта горячая область содержит в себе две активные области: первоначально созданная область и собственно сама эта область. Для этой области также укажем гиперссылку. Далее следует правильно настроить взаимное расположение горячих областей. Например, пусть первая область располагается над второй, т.е. чтобы при щелчке в браузере на этой области был осуществлен переход по гиперссылке, которая к ней привязана, а при щелчке в оставшейся части изображения – по другой гиперссылке. Для этого необходимо перенести первую горячую область на передний план, воспользовавшись для этого командой контекстного меню

**Переместить на передний план.** Аналогичным образом можно было отнести вторую горячую область на второй план, воспользовавшись командой **Отправить обратно.**

При просмотре карты-изображения в браузере можно посмотреть, как оно работает. Таким образом, мы настроили простое изображение-карту.

В заключение посмотрим HTML-код, при помощи которого осуществляются горячие области.

```
<body>
<p>&nbsp;</p>
<p>
  <map name="Map" id="Map">
    <area shape="rect" coords="11,5,125,108" href="#" />
    <area shape="circle" coords="248,59,47" href="#" />
    <area shape="poly" coords="426,68,481,31,479,17,373,16,373,34,426,68" href="#" />
    <area shape="poly" coords="427,68,372,97,483,98" href="#" />

    <area shape="rect" coords="0,5,686,134" href="#" /></map>
</p>
</body>
</html>
```

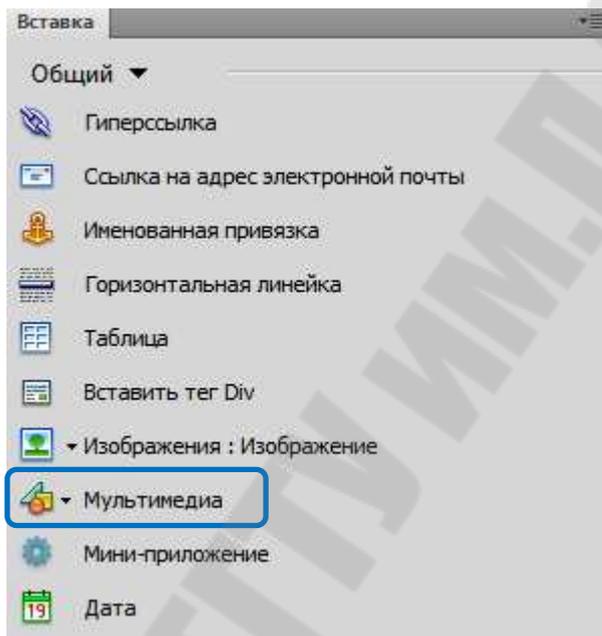
Горячие области прописываются непосредственно в теге <map> при помощи соответствующего тега <area>. Например, для прямоугольной области в качестве атрибута shape этого тега выбирается значение rect, означающее «прямоугольник», а затем перечисляются координаты этого прямоугольника относительно изображения. Здесь их всегда можно подправить, вводя новые значения с клавиатуры, если в режиме **Дизайн** соответствующие горячие области были определены недостаточно точно.

## Глава 8. Мультимедиа

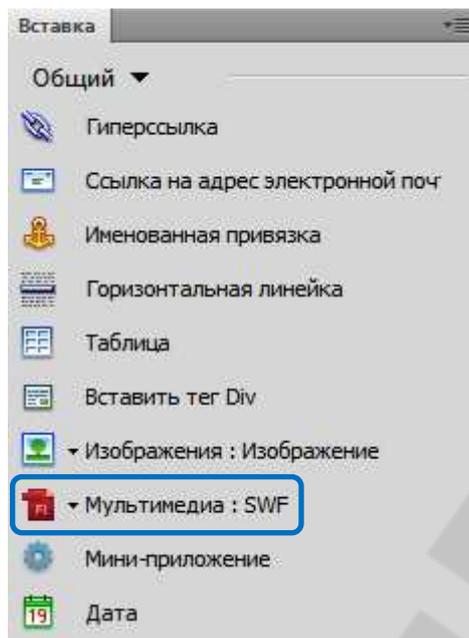
Рассмотрим, как в Dreamweaver организована вставка на веб-страницы объектов мультимедиа. Мультимедиа – это звуки, видео, анимация. В отличие от обычной графики, не все мультимедийные данные поддерживаются браузерами. Дело в том, что форматов хранения мультимедийных данных так много, что просто невозможно создать программу, которая бы их всех поддерживала. Проблема решается с использованием дополнительных программ, работающих совместно с браузерами и отвечающих каждая за свой формат. Такие дополнительные программы, расширяющие возможности браузеров,

делятся на две разновидности, они отличаются в основном способом встраивания в браузер и некоторыми другими техническими деталями. Первая разновидность – это модули расширения браузеров (плагины), а вторая – это элементы управления ActiveX. Рассмотрим применение этих двух технологий на конкретных примерах.

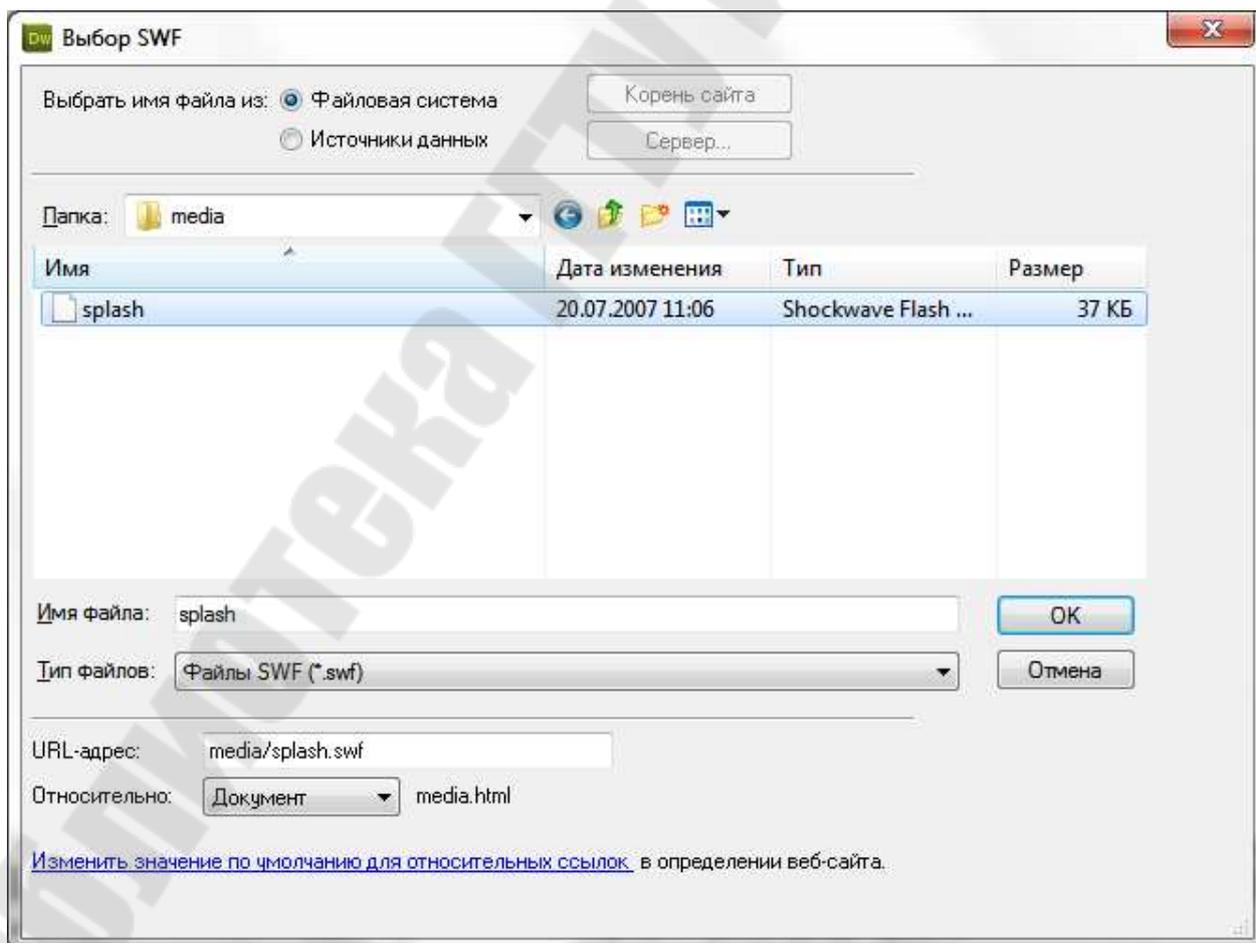
Для вставки различных мультимедийных данных на веб-страницу на панели **Вставка** служит кнопка **Мультимедиа** вкладки **Общий**.



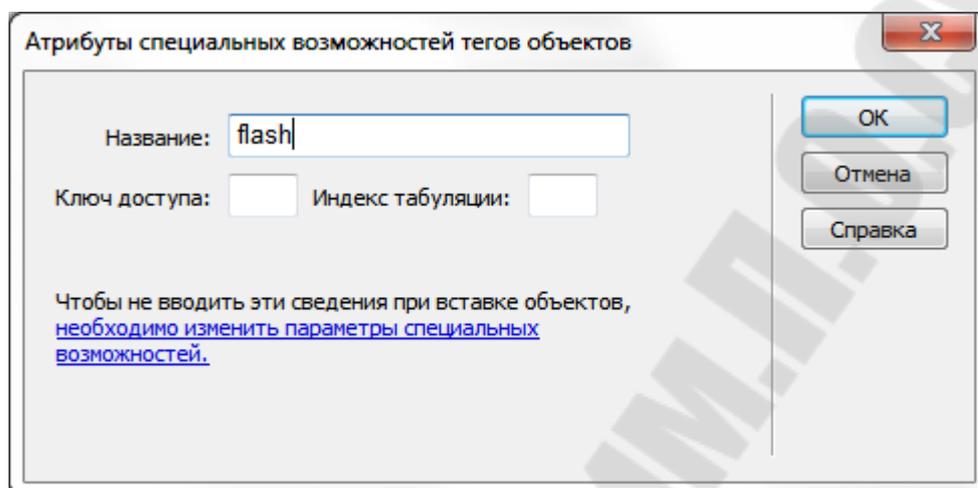
Щелкая на треугольнике рядом с этой кнопкой, можно вызвать соответствующее подменю, при помощи которого можно выбрать тип мультимедиа, которое будет использоваться на веб-странице. Начнем с одного из самых популярных форматов мультимедиа для Интернет – формата Shock Wave Flash. Графический формат swf – это целая технология, которая позволяет хранить интерактивную анимацию и даже целые программы в компактных файлах. Для вставки такого файла на веб-страницу необходимо предварительно разработать соответствующий Flash-документ. Затем на панели **Вставка** на вкладке **Общий** нужно нажать кнопку **Мультимедиа : SWF**.



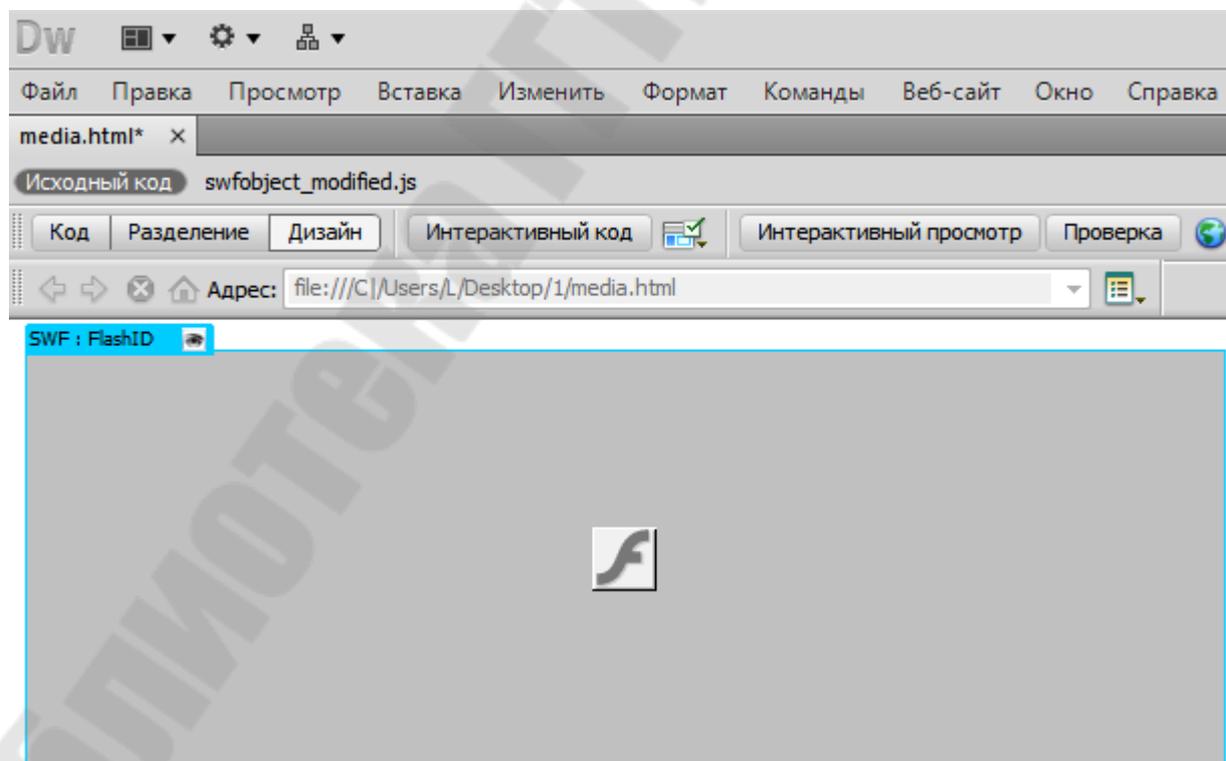
Далее в открывшемся диалоговом окне **Выбор SWF** выбрать заранее заготовленный Flash-файл и нажать кнопку **ОК**.



В появившемся диалоговом окне **Атрибуты специальных возможностей тегов объектов** следует определить поле ввода **Название**, представляющим собой пояснение к размещаемым на веб-странице объектам, а также при желании использовать поля **Ключ доступа** (горячую клавишу) и **Индекс табуляции**.



В результате Flash-файл вставляется на веб-страницу в символическом виде.



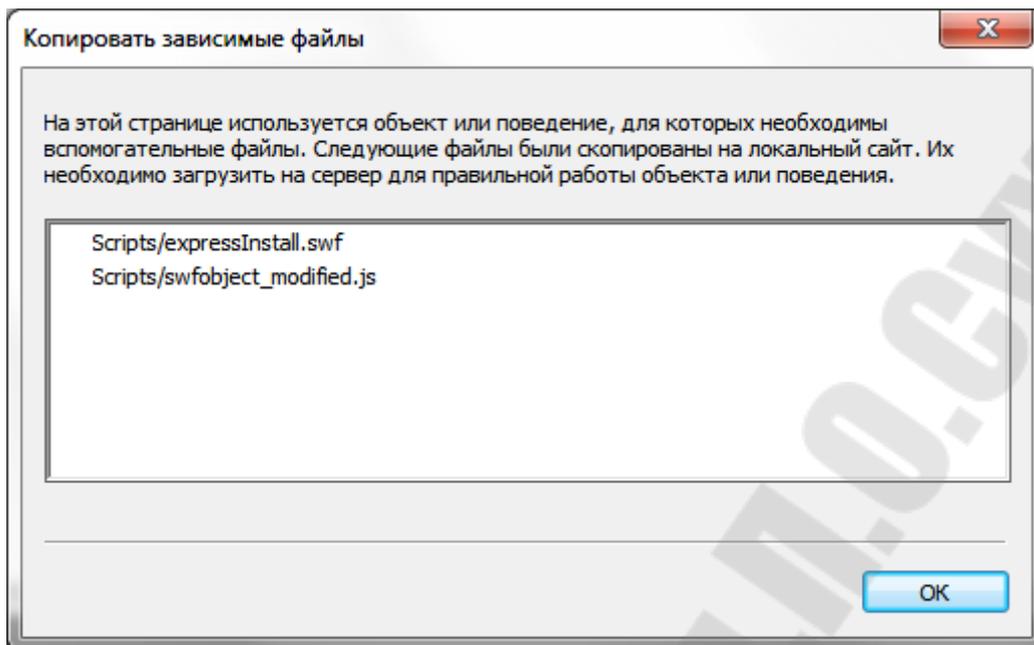
Таким образом, само изображение Flash-ролика Dreamweaver не показывает даже в режиме **Дизайн**. В зависимости от того, какой размер изображения кадра Flash-ролика имеет соответствующий swf-файл, этот файл занимает соответствующее место на веб-странице.

Перейдем в режим **Код** и посмотрим, в каком виде вставлен объект мультимедиа на веб-страницу.

```
<body>
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" width="597" height="210" id="FlashID" title
="flash">
  <param name="movie" value="media/splash.swf" />
  <param name="quality" value="high" />
  <param name="wmode" value="opaque" />
  <param name="swfversion" value="8.0.35.0" />
  <!-- Этот тег param предлагает пользователям Flash Player 6.0 r65 и более поздних версий загрузить
последнюю версию Flash Player. Удалите его, если не хотите, чтобы пользователи видели запрос. -->
  <param name="expressinstall" value="Scripts/expressInstall.swf" />
  <!-- Следующий тег object не поддерживается браузером Internet Explorer. Поэтому скройте его от
Internet Explorer при помощи IECC. -->
  <!--[if !IE]-->
  <object type="application/x-shockwave-flash" data="media/splash.swf" width="597" height="210">
    <!--<![endif]-->
    <param name="quality" value="high" />
    <param name="wmode" value="opaque" />
    <param name="swfversion" value="8.0.35.0" />
    <param name="expressinstall" value="Scripts/expressInstall.swf" />
    <!-- Браузер отображает следующее альтернативное содержимое для пользователей Flash Player 6.0 и
более старых версий. -->
    <div>
      <h4>Для содержимого этой страницы требуется более новая версия Adobe Flash Player.</h4>
      <p><a href="http://www.adobe.com/go/getflashplayer"><img src=
"http://www.adobe.com/images/shared/download_buttons/get_flash_player.gif" alt="Получить проигрыватель
Adobe Flash Player" width="112" height="33" /></a></p>
    </div>
    <!--[if !IE]-->
  </object>
  <!--<![endif]-->
</object>
```

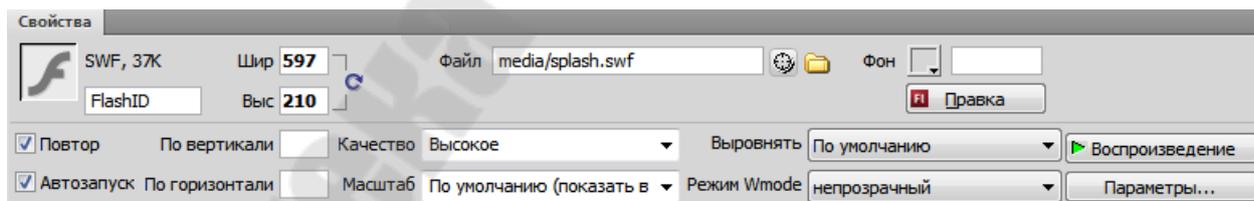
Для вставки Flash-документа Adobe Dreamweaver создает довольно сложный код, основанный на соответствующем содержимом Flash-файла.

Сохранение веб-страниц, содержащих Flash-файлы, несколько отличается от сохранения обычных веб-страниц. При сохранении таких страниц появится диалоговое окно **Копировать зависимые файлы**, в котором Dreamweaver предупреждает о необходимости автоматического сохранения вспомогательных файлов, а именно файлов с расширением js (JavaScript), которые будут помещены в папку Scripts. Этот каталог будет создан в корневой папке, содержащей основную веб-страницу.

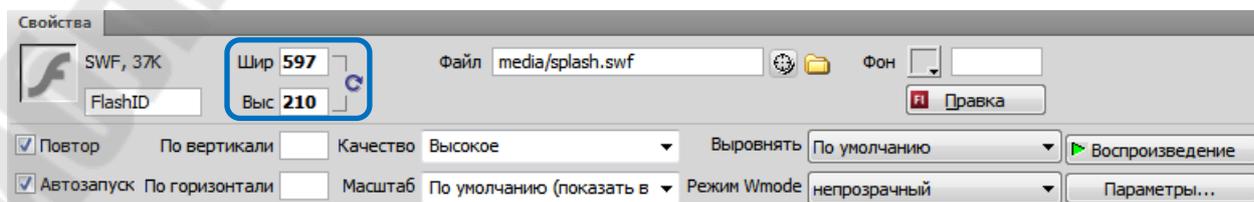


Файл с расширением js содержит соответствующие сценарии, подготавливающие изображение с расширением swf для вывода на страницу. Если удалить файл с расширением js, в дальнейшем могут возникнуть проблемы с просмотром изображения в браузере. Таким образом, данный файл необходим для правильной обработки графики Shock Wave Flash. Если хотя бы одна из страниц, хранящихся в папке, содержит такую графику, удалять его не следует.

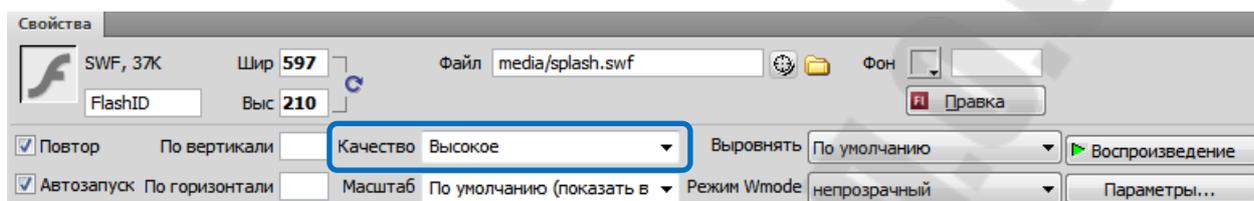
Итак, файл сохранен. Выделение объекта в режиме **Дизайн** позволяет увидеть его параметры на панели **Свойства**.



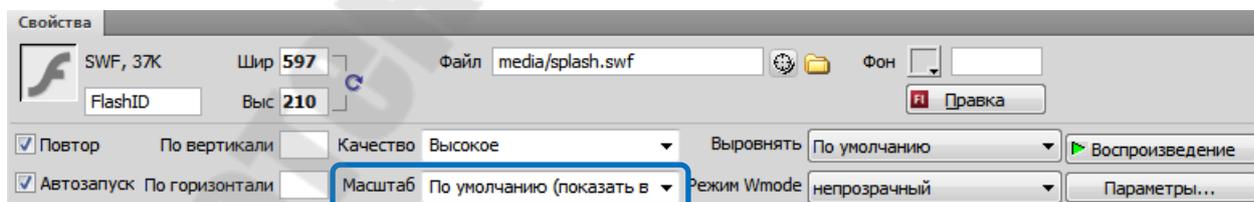
Как и для обычного изображения, для flash-файла можно установить при помощи панели **Вставка** размер кадра: высоту и ширину, а также задать дополнительный параметры, характерные для flash-роликов.



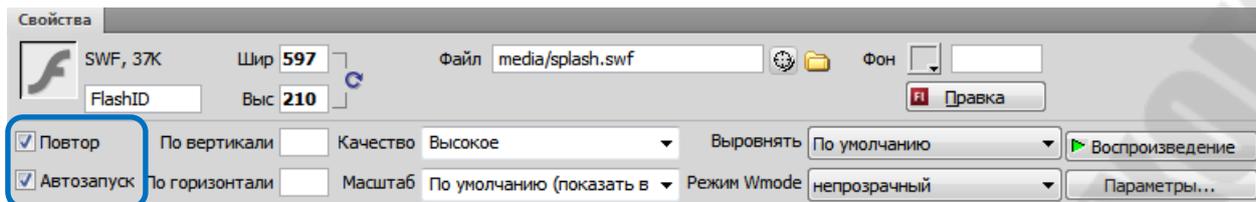
Одним из таких параметров является качество, с которым будет воспроизводиться flash-графика. Если окажется, что в случае самого высокого качества, предлагаемого по умолчанию для просмотра ролика, браузер будет требовать слишком много системных ресурсов, то можно выбрать другое значение параметра **Качество**, ориентируясь на владельцев менее мощных компьютеров.



Раскрывающийся список **Масштаб** задает способ масштабирования изображения в границах, установленных параметрами **Шир** и **Выс**. Выбранный пункт **По умолчанию (показать все)**, заставляет изображение изменить свой масштаб, чтобы уложиться в заданные размеры и при этом соблюсти пропорции. Пункт **Нет границы** выводит изображение в оригинальном масштабе. Если при этом размеры высоты и ширины установлены и отличаются от оригинальных, например, слишком малы, то часть изображения может быть не видна. Значение **Точное соответствие** не предотвращает искажение масштаба и подобно пункту **По умолчанию**. Манипулируя этими параметрами, можно получить различные интересные эффекты, которые впрочем зависят от того flash-ролика, который добавлен на веб-страницу.

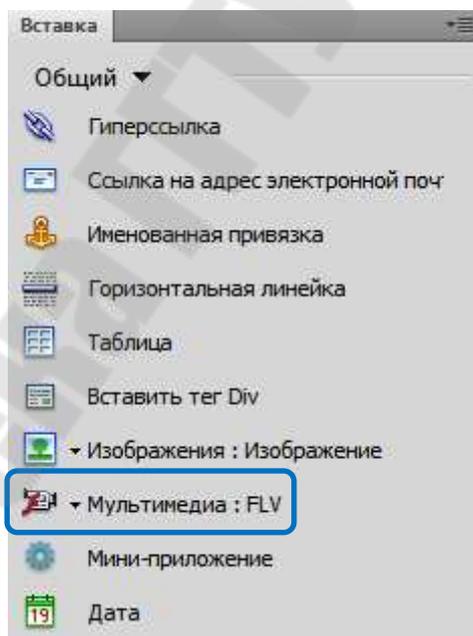


С помощью флажка проверки **Повтор** можно заставить проигрываться ролик бесконечно. С помощью флажка **Автозапуск** можно запустить flash-графику на веб-странице сразу же после ее загрузки.

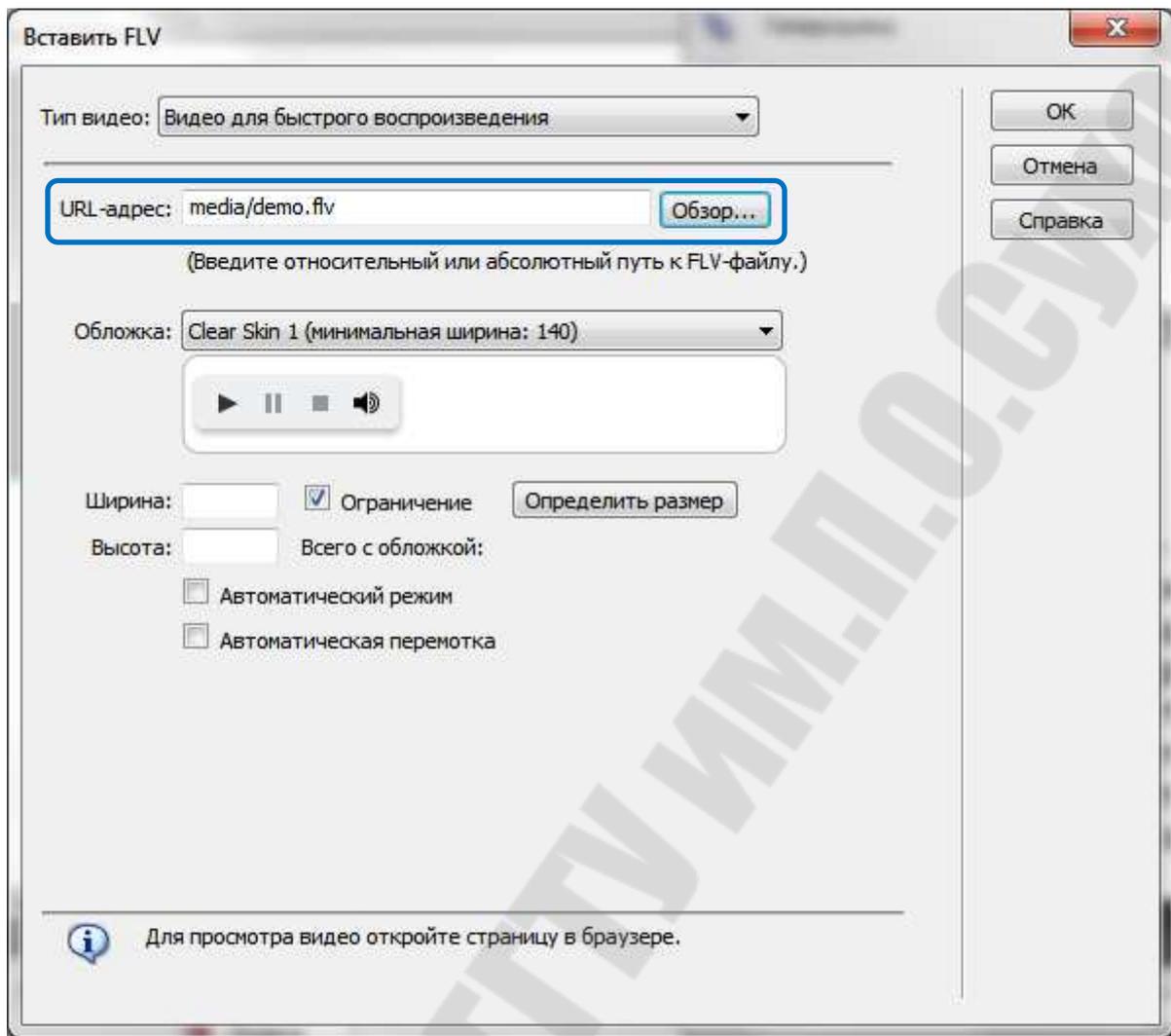


Dreamweaver хорошо поддерживает flash-графику, т.е. HTML-код веб-страницы будет сформирован автоматически, прочитав который браузер загрузит и установит нужный модуль расширения или элемент ActiveX. Это неудивительно, поскольку и Dreamweaver и Flash разработаны одной компанией Macromedia, которая сейчас куплена фирмой Adobe Systems.

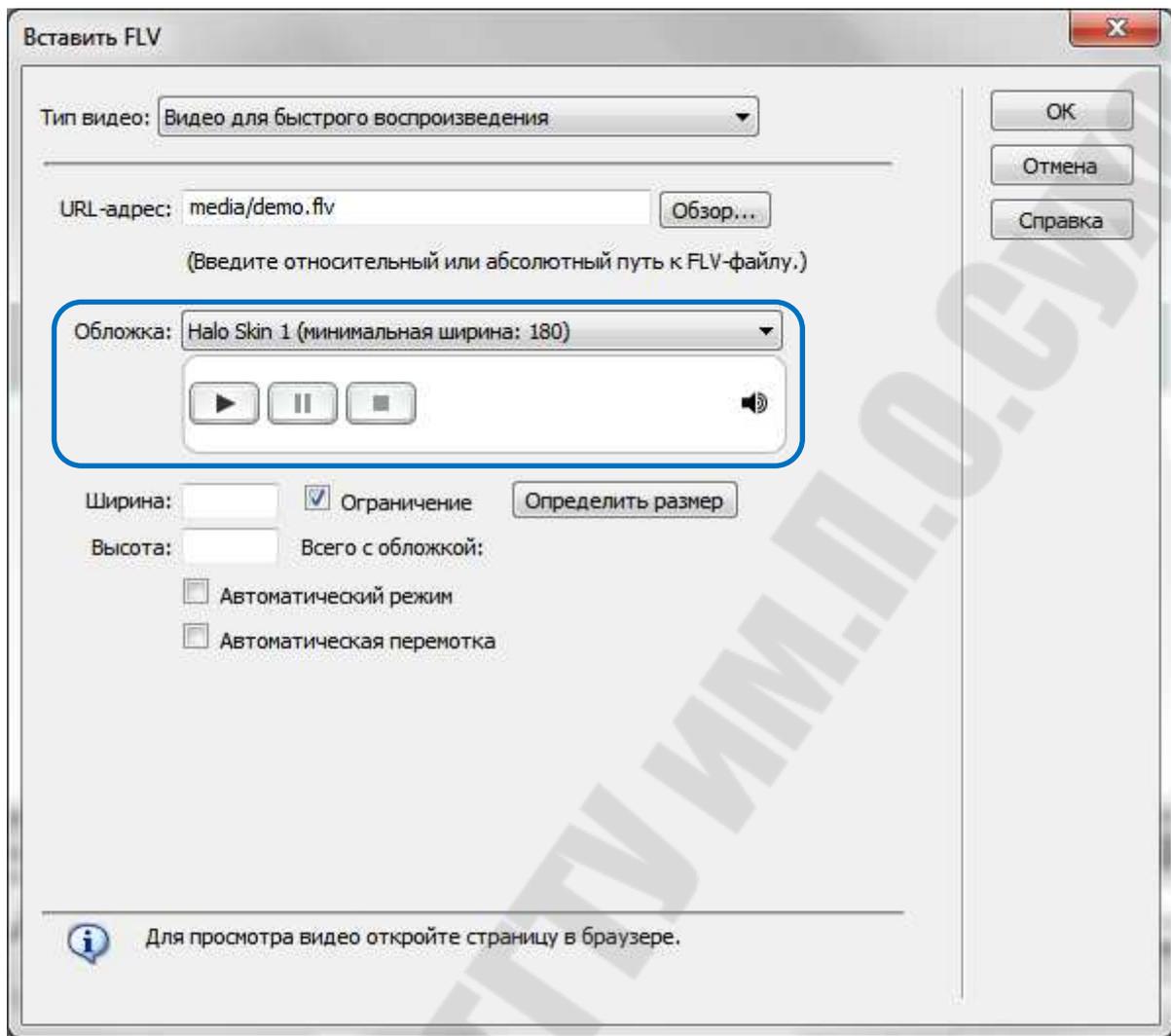
Еще один популярный медиа формат, становящийся все более распространенным, является формат flash-видео. В отличие от универсального swf, формат flv предназначен для хранения обычных видеофайлов. Для того чтобы вставить файл формата flv на веб-страницу, необходимо предварительно подготовить такой файл. Затем на панели **Вставка** на вкладке **Общий** нажать кнопку **Мультимедиа : FLV**.



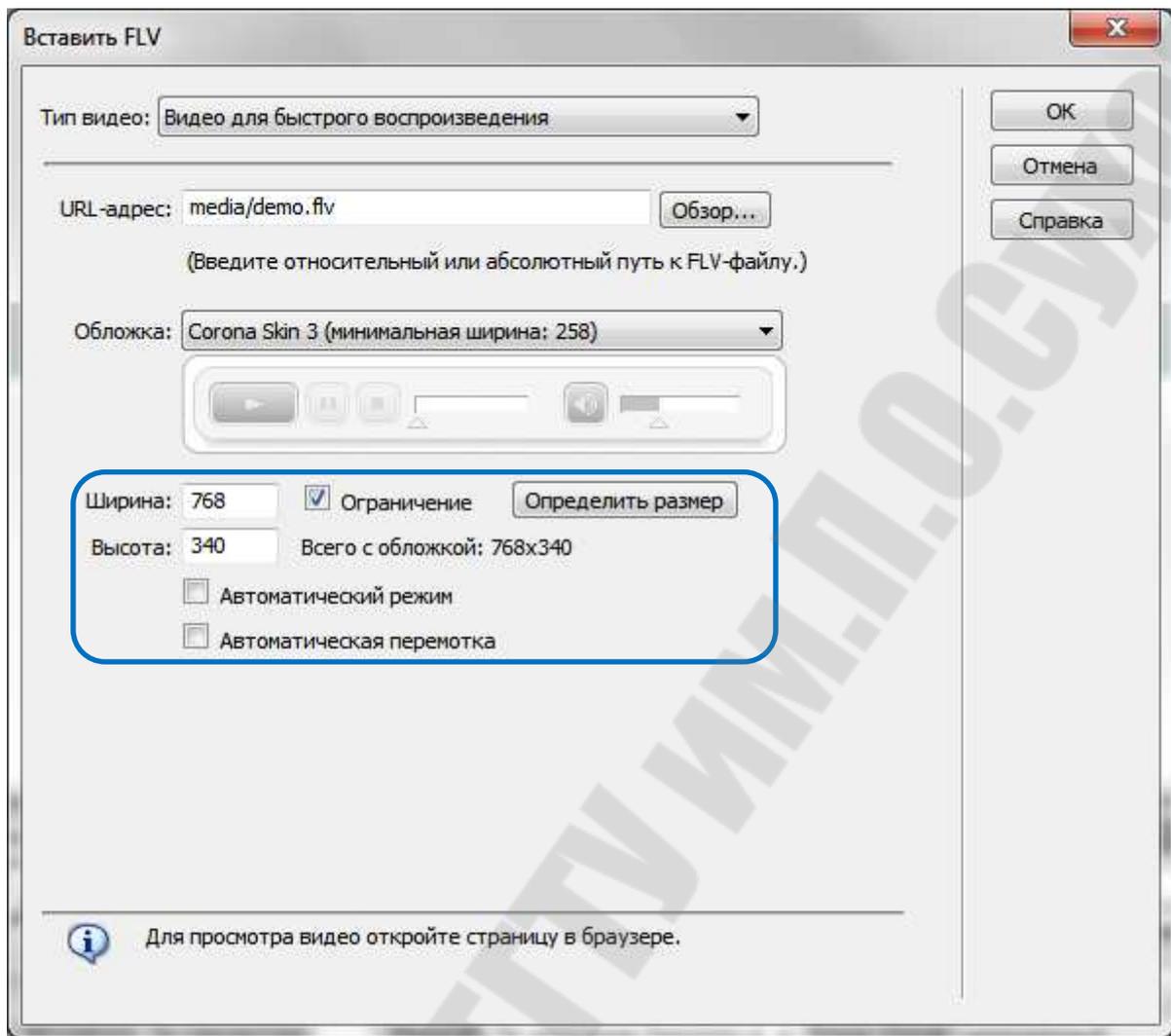
В открывшемся диалоговом окне **Вставить FLV** в поле **URL-адрес** необходимо указать, где расположен данный файл. Необходимо помнить, что адрес файла не должен содержать пробелов.



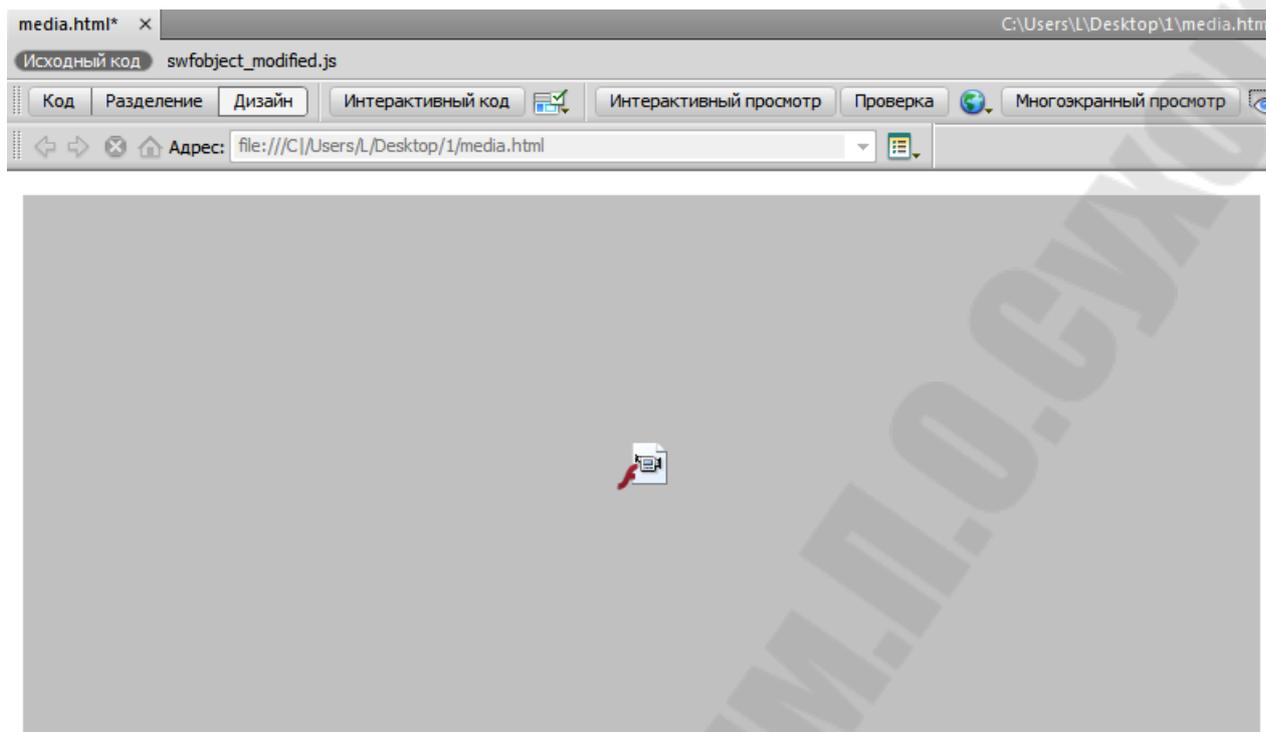
Кроме этого, необходимо задать некоторые дополнительные параметры, важные для воспроизведения видеофайла. Раскрывающийся список **Обложка** служит для задания внешнего вида проигрывателя, в котором будет воспроизводиться Flash-фильм. Этот проигрыватель будет помещен прямо на веб-страницу. На панели предварительного просмотра, которая находится немного ниже, можно увидеть какой вид примет проигрыватель после выбора того или иного элемента поля **Обложка**. Различные элементы этого поля задают различные сочетания элементов управления проигрывателем, т.е. набор его кнопок и дизайн.



В полях **Ширина** и **Высота** задаются размеры проигрывателя. Если включен флажок проверки **Ограничение**, то Dreamweaver сам будет подгонять размеры проигрывателя, чтобы не нарушить пропорции фильма. Если нажать кнопку **Определить размер**, то Dreamweaver сам определит размер выбранного Flash-видео. Эти размеры будут автоматически помещены в обязательные для заполнения поля **Высота** и **Ширина**.

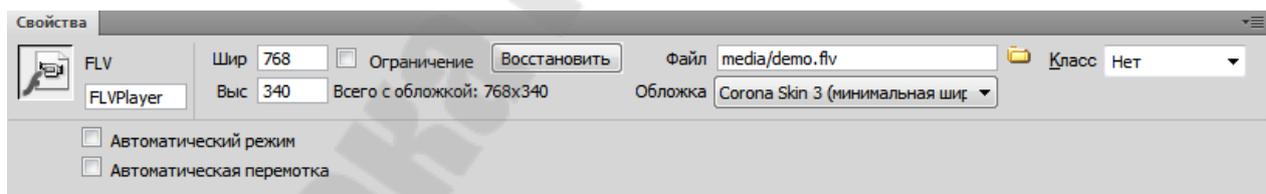


Флажки проверки **Автоматический режим** и **Автоматическая перемотка** выполняют такие функции, как соответствующие флажки на панели **Свойства** для Flash-файлов. Закончив задание параметров flash-видео, нажимаем кнопку **ОК**.

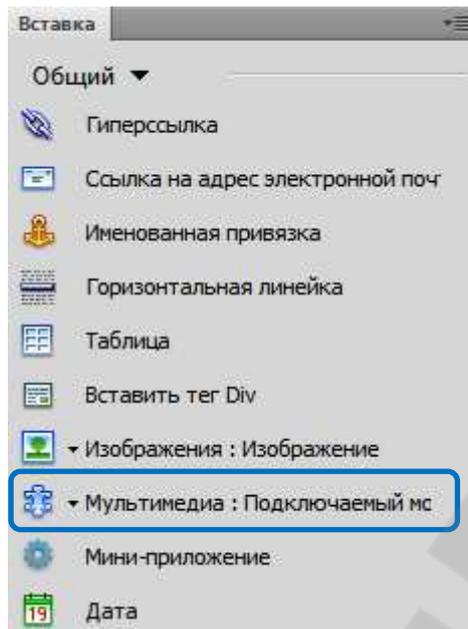


Если в дальнейшем будем сохранять веб-страницу, содержащую файл с расширением flv, Dreamweaver создаст специальный файл со сценарием, который будет помещен в папку Scripts.

Параметры, которые задавались для Flash-видео, можно изменить. Для этого необходимо выделить этот файл, а затем обратиться к панели **Свойства**.



Рассмотрим теперь, как добавляются на веб-страницу другие медиафайлы. В частности, для вставки видео или аудиофайлов других форматов, необходимо нажать кнопку **Подключаемые модуль** панели **Вставка** на вкладке **Общий**.



Добавим на веб-страницу видеофайл в формате avi и аудиофайл формата wav. Сначала в появившемся окне выбираем соответствующий файл в формате avi. После подтверждения вставки на страницу видеофайла, он появляется на ней как в режиме **Дизайн**, так и в режиме **Код**.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content=
"text/html; charset=windows-1251" />
<title>Документ без названия</title>
</head>

<body>
<embed src="media/video.avi" width="32"
height="32"></embed>
</body>
</html>
```

Такой объект идентифицируется тегом `<embed>`, говорящем о вставке на веб-страницу внедренного объекта.

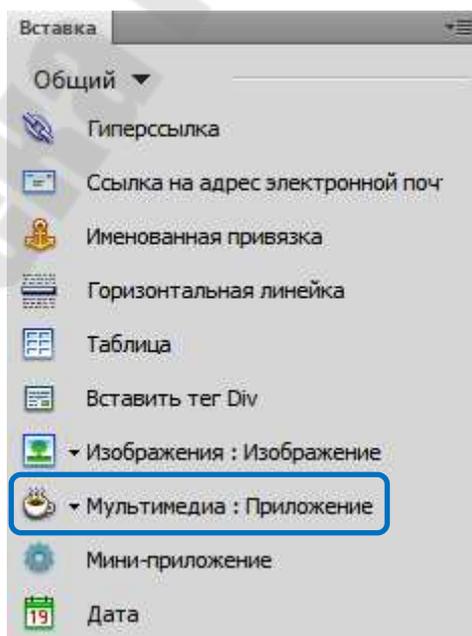
Вставим еще один медиафайл на веб-страницу в формате wav, а затем еще раз обратимся к режиму **Код**. Порядок следования действий тот же. Можно убедиться, что аудиофайлы также вставляются в код страницы посредством тега `<embed>`.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-trans
itional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content=
"text/html; charset=windows-1251" />
<title>Документ без названия</title>
</head>

<body>
<embed src="media/sound.wav" width="32"
height="32"></embed>
</body>
</html>
```

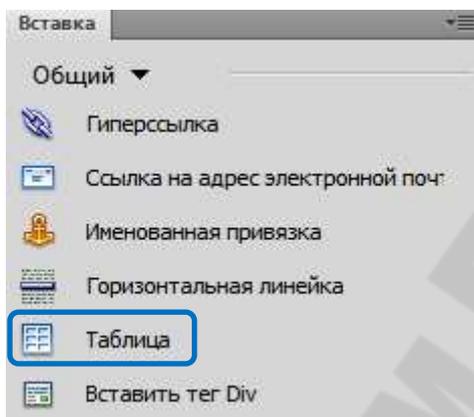


Если вернуться к сказанному в начале лекции, необходимо отметить, что все Flash-файлы оформлены как элементы ActiveX, а последние два добавленных медиафайла оформлены как подключаемые модули и должны проигрываться независимыми программами. Отметим также, что помимо мультимедиа в формате Flash имеется возможность вставки на веб-страницы и элементов ActiveX другого типа. Это могут быть элементы, созданные какими-либо другими производителями, например, на языке VisualBasic, либо ролики мультимедиа и программы, созданные на языке Java, поддерживаемые компанией Sun Microsystems.

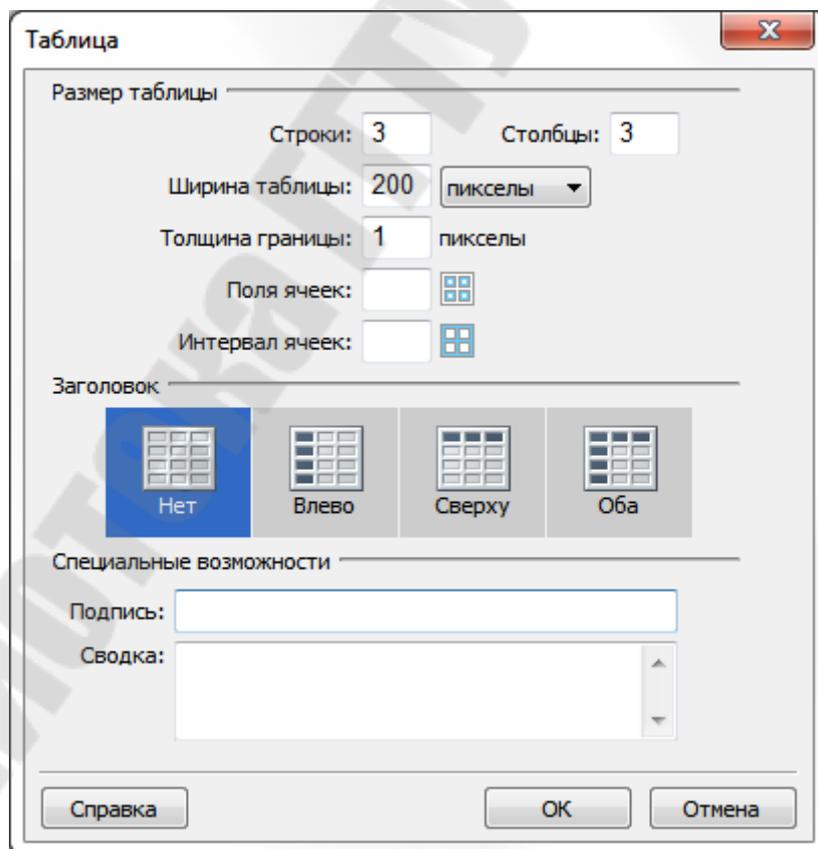


## Глава 9. Таблицы

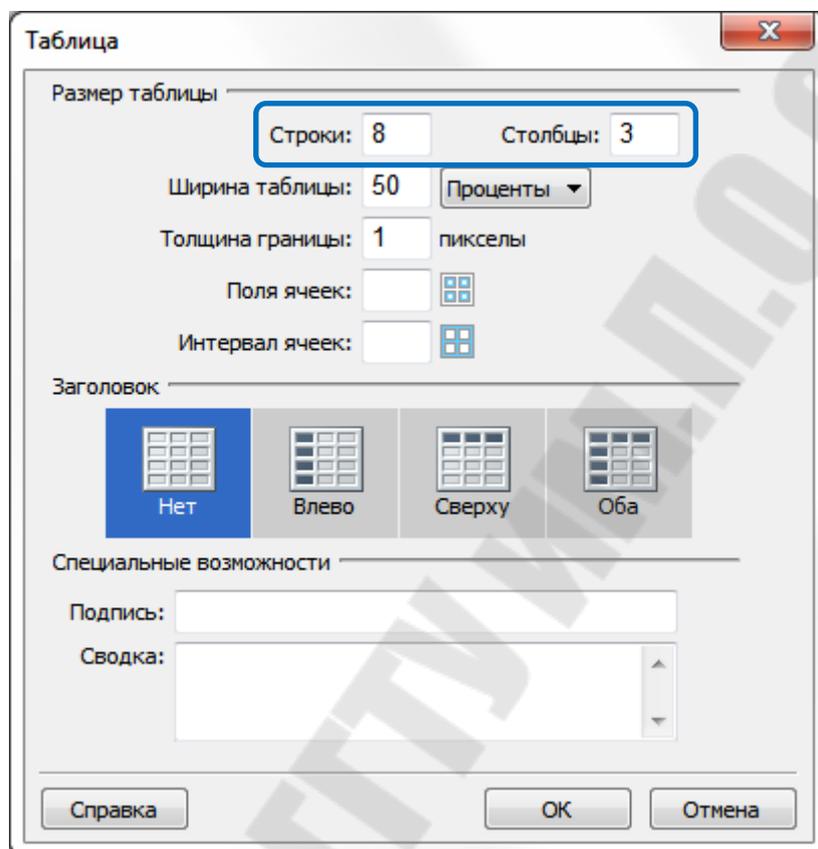
Рассмотрим, как в Dreamweaver создаются и редактируются таблицы. Для того чтобы создать пустую таблицу, следует нажать кнопку **Таблица** на панели **Вставка** вкладки **Общий**.



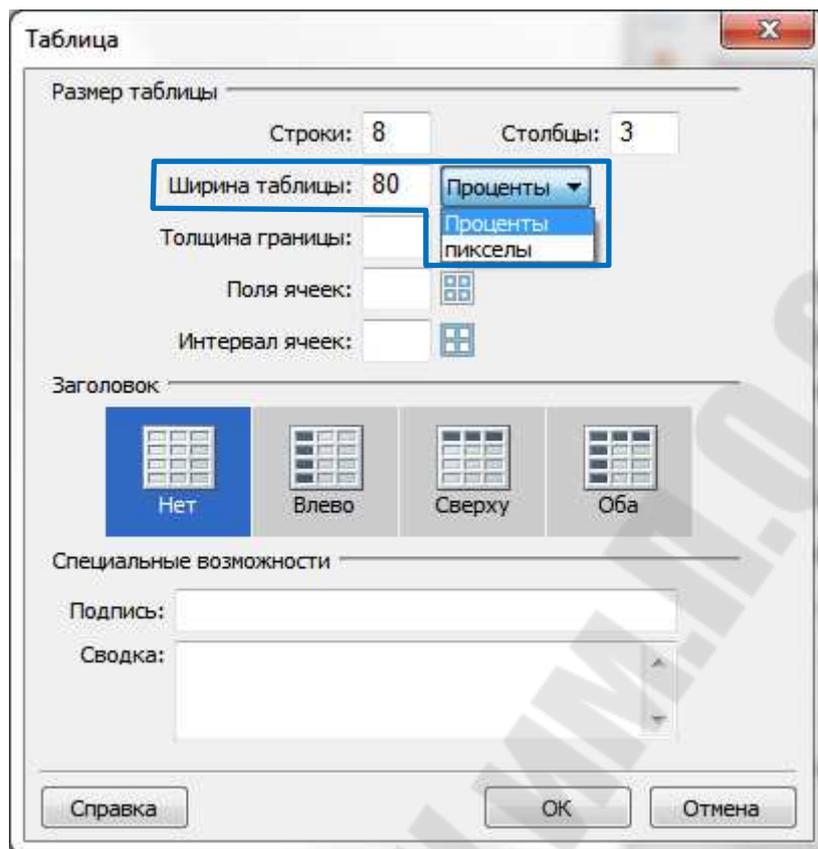
В результате открывается диалоговое окно **Таблица**, в котором можно определить основные параметры создаваемой таблицы.



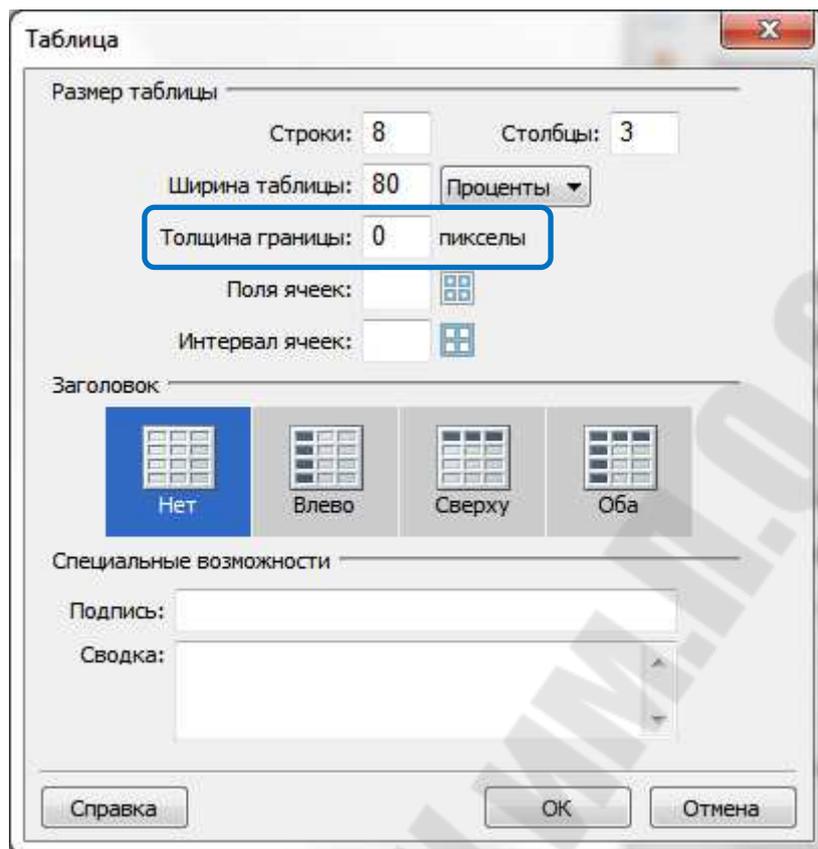
В полях ввода **Строки** и **Столбцы** соответственно задается количество строк и столбцов. Введя с клавиатуры новые значения, можно определить желаемые значения числа строк и столбцов создаваемой таблицы.



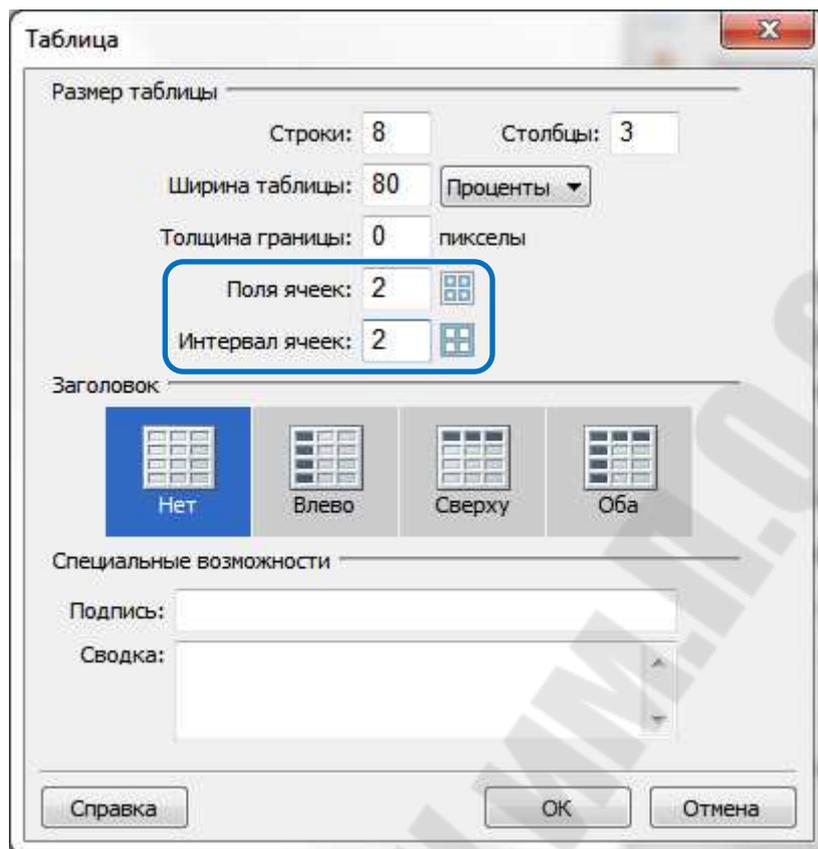
В поле ввода **Ширина таблицы** задается ширина таблицы в пикселях, либо в процентах от ширины родительского элемента.



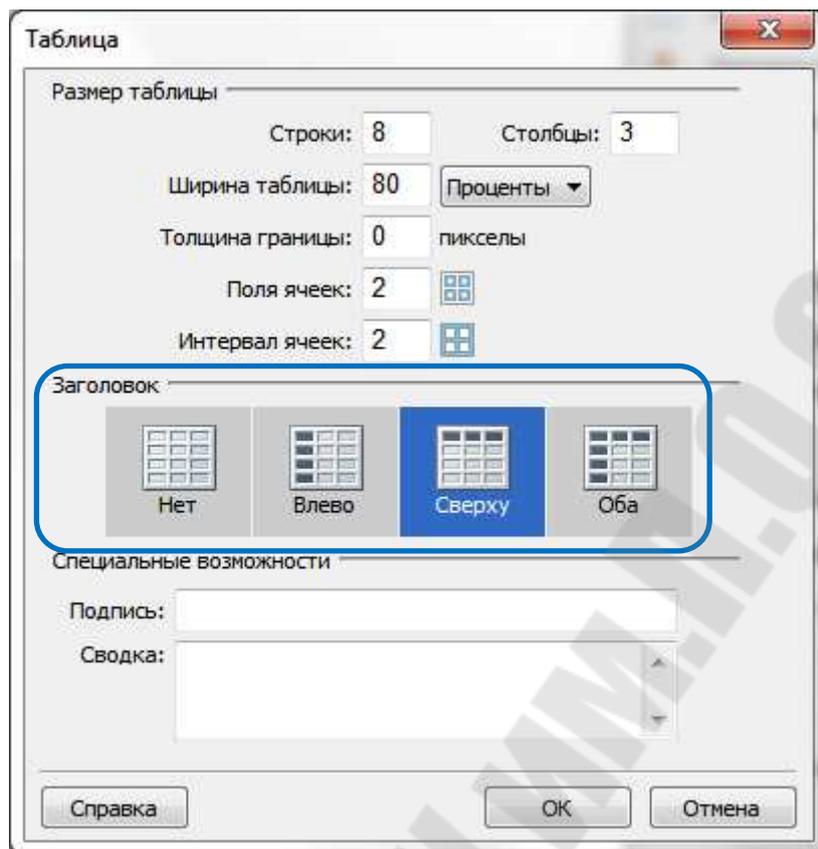
Поле ввода **Толщина границы** определяет толщину рамки таблицы и ее ячеек в пикселях. По умолчанию ширина границы выбирается равной одному пикселю. Если необходимо убрать рамку полностью, в это поле следует ввести значение 0.



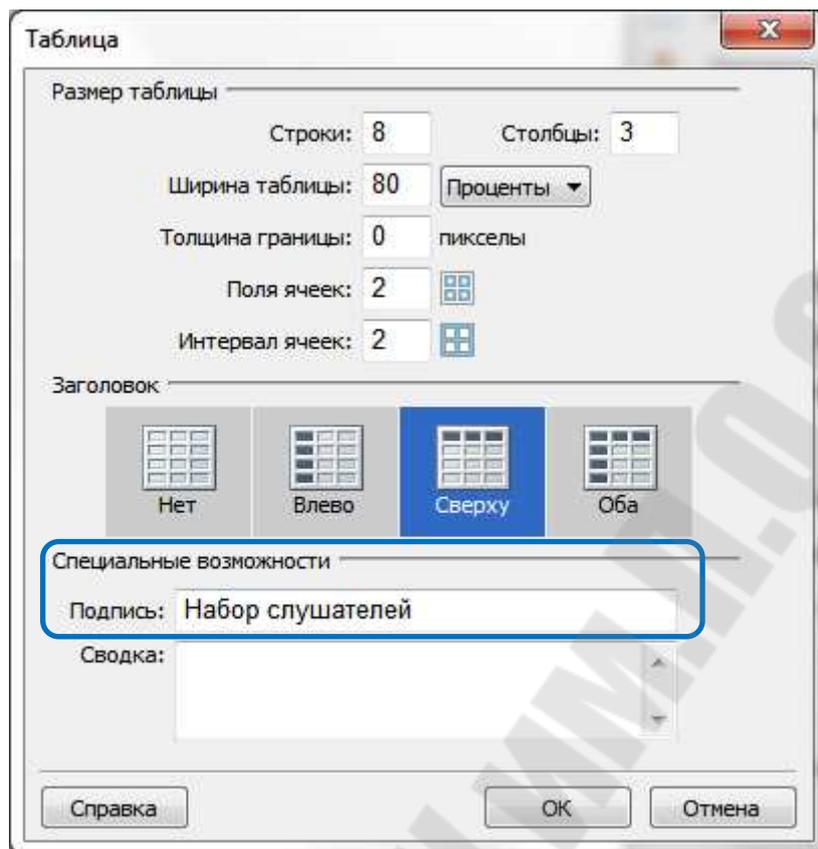
Поле ввода **Поля ячеек** определяет величину отступа между границами ячеек таблицы и их содержимого в пикселях. Поле ввода **Интервал ячеек** задает величину отступа между границами отдельных ячеек. Варьируя значения в этих полях можно получить различные эффекты, например, большие промежутки между границами ячеек или полупустые ячейки, в самом центре которых содержится небольшой текст.



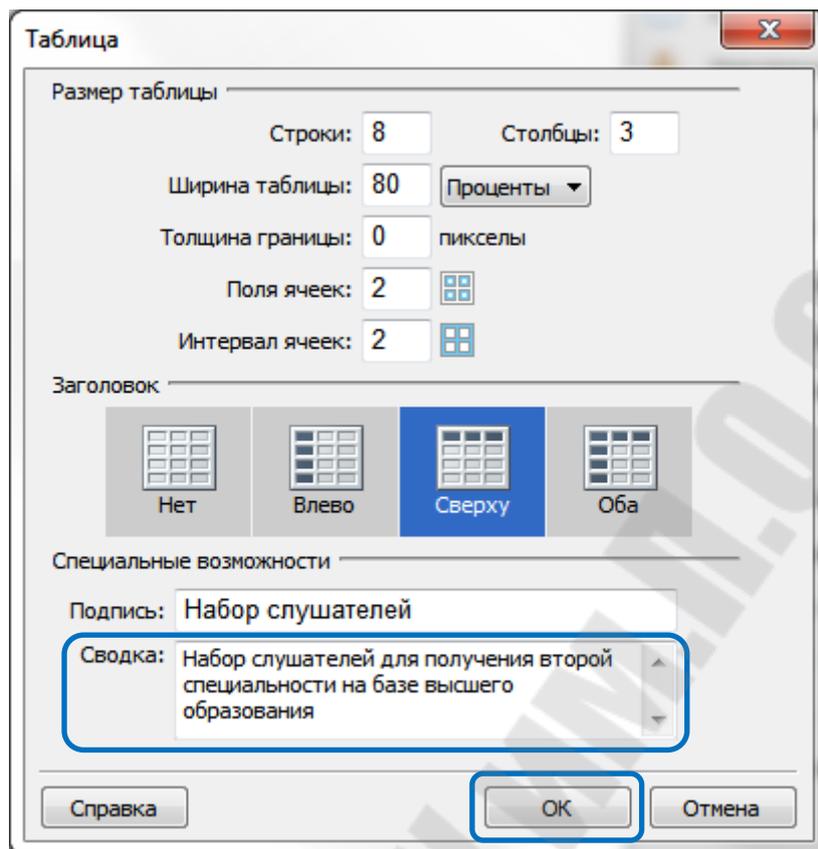
Набор переключателей **Заголовок** позволяет создать шапку или выделить левый столбец таблицы. Здесь можно выбрать также элемент **Нет**, т.е. без шапки и выделенного левого столбца, и элемент **Оба**, с противоположным смыслом.



В поле ввода **Подпись** вводится название таблицы. Это название будет помещено браузером над таблицей.



В поле **Сводка** вводится примечание таблицы. Оно не будет выводиться браузерами на экран, но может использоваться для каких-либо других целей, например, его могут использовать программы чтения с экрана. Требования доступности рекомендуют его задавать, но мало кто это делает.



Итак, в **Заголовке** выберем параметр **Сверху** для того, чтобы выделить и шапку, а также зададим параметр **Ширина таблицы** равным 80% по отношению к ширине документа. После нажатия кнопки **ОК**, таблица появится на веб-странице.

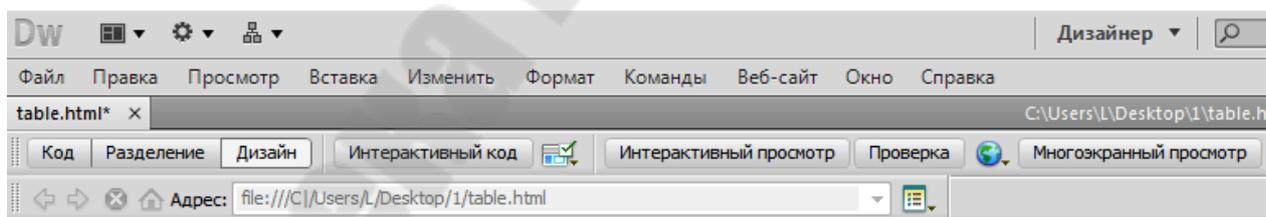
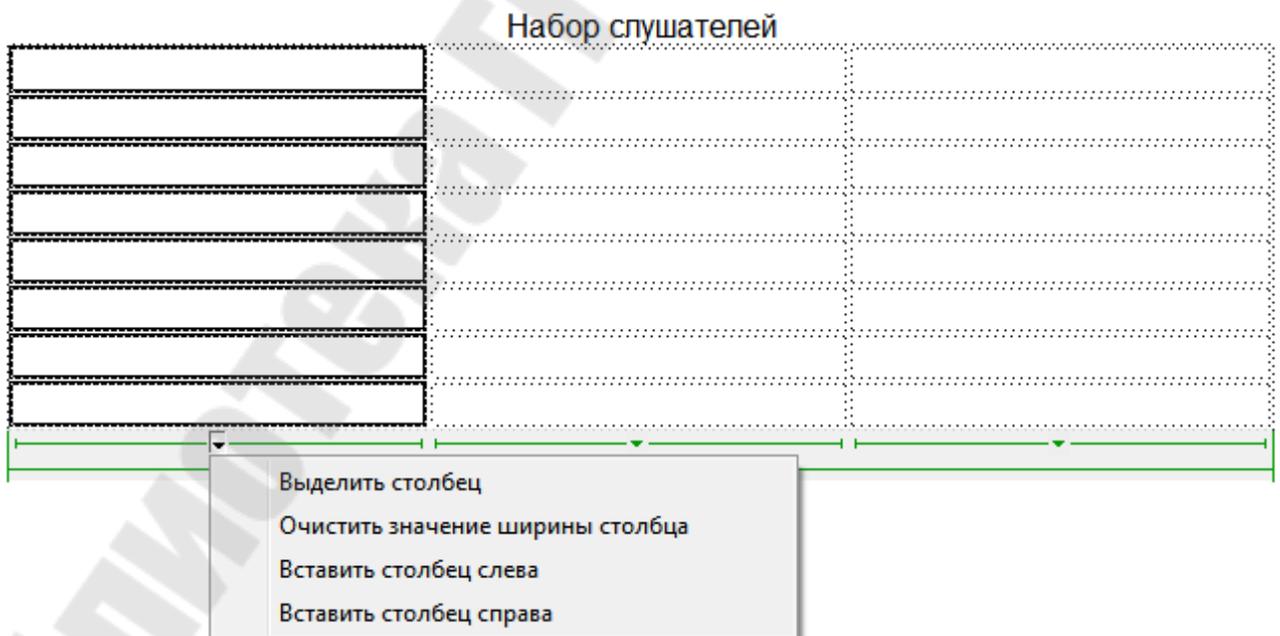


Таблица выделяется несколькими измерительными отрезками, которые являются активными. При щелчке на размерах таблицы можно вызвать контекстное меню, которое будет относиться либо ко всей таблице, либо к определенному столбцу таблицы.



После щелчка в какой-либо ячейке, можно организовать ввод текста в таблицу. Для этого просто необходимо ввести с клавиатуры нужный текст.

Набор слушателей

Наименование специальности			
52% (321) ▼	80% (633) ▼	25% (151) ▼	23% (139) ▼

Стоит обратить внимание на то, что после ввода текста размер всех столбцов таблицы подстраивается под размер введенного текста, который находится в ячейках.

Набор слушателей

Наименование специальности	Квалификация	Срок обучения
52% (321) ▼	80% (633) ▼	23% (139) ▼

Размеры таблицы можно задавать либо в пикселях, либо в процентах. Сейчас таблица имеет размер в процентах, заданного от общего размера веб-страницы. Аналогичным образом можно задать размеры определенных столбцов. Этот размер может выбираться автоматически, исходя из содержимого ячеек столбца, а может задаваться либо в процентах от общей ширины таблицы, либо в пикселях. Следует отметить, что если ширина была задана конкретным значением, то это всего лишь скорее рекомендация



Таблица в HTML-коде формируется в четыре этапа. На первом этапе создается сама таблица. Для этого служит парный тег `<table>`. Атрибуты этого тега `width` и `border` задают, соответственно, ширину и толщину рамки таблицы. Если задан заголовок таблицы, то он задается тегом `<caption>`.

```
</body>
<table width="80%" border="0" cellspacing="2" cellpadding="2" summary="Набор слушателей для получения второй специальности на базе высшего образования">
  <caption>
    Набор слушателей
  </caption>
  <tr>
    <th width="52%" scope="col">Наименование специальности</th>
    <th width="25%" scope="col">Квалификация</th>
    <th width="23%" scope="col">Срок обучения</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
```

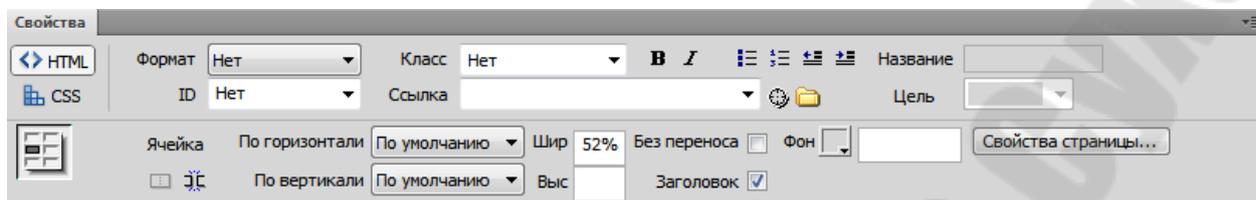
На втором этапе внутри таблицы создается набор строк. Каждая строка описывается парным тегом `<tr>`.

```
</body>
<table width="80%" border="0" cellspacing="2" cellpadding="2" summary="Набор слушателей для получения второй специальности на базе высшего образования">
  <caption>
    Набор слушателей
  </caption>
  <tr>
    <th width="52%" scope="col">Наименование специальности</th>
    <th width="25%" scope="col">Квалификация</th>
    <th width="23%" scope="col">Срок обучения</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
    <td>&nbsp;</td>
  </tr>
```

В нашем случае первая строка состоит из трех столбцов. Столбцы формируются на третьем этапе. В первой строке столбцы задаются посредством парного тега `<th>`, а во всех остальных – посредством парного тега `<td>`. Тег `<th>` задает ячейку заголовка, а тег `<td>` – обычную ячейку.



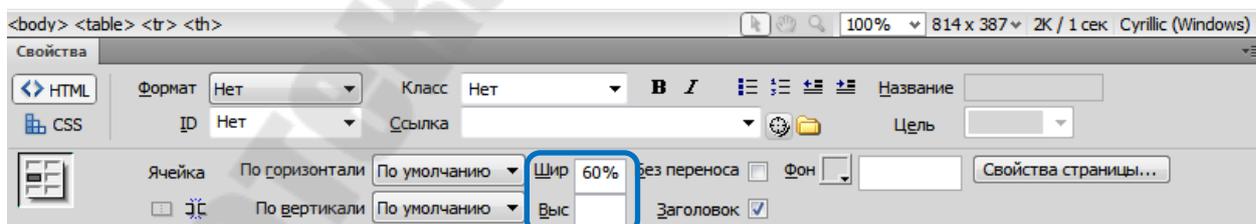
Наконец, если поместить курсор ввода в какую либо ячейку, то на панели **Вставка** будет написан поясняющий текст **Ячейка**, и представлены параметры, описывающие формат этой ячейки.



Для отдельных ячеек можно выбрать независимые горизонтальные и вертикальные выравнивания. В полях ввода **Шир** и **Выс** задаются соответственно ширина и высота ячейки либо в пикселях, либо в процентах от ширины таблицы.

Набор слушателей

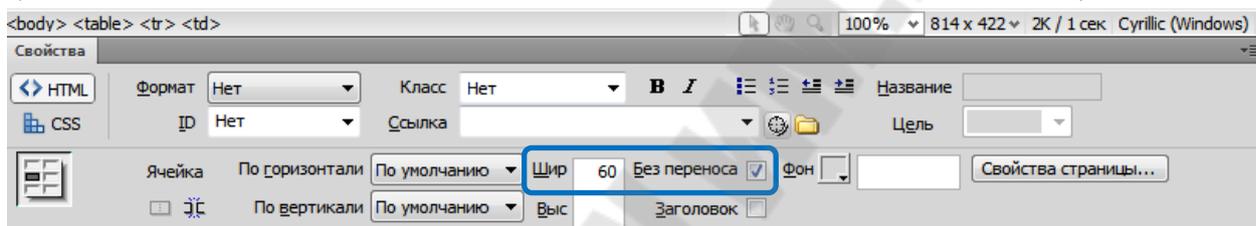
Наименование специальности	Квалификация	Срок обучения
Маркетинг	маркетолог	19 месяцев
Финансовый менеджмент	менеджер-экономист	20 месяцев
Логистика	специалист по логистике-экономист	18 месяцев
Web-дизайн и компьютерная графика	программист-веб-дизайнер	20 месяцев
Программное обеспечение информационных систем	инженер-программист	24 месяца
Разработка и эксплуатация нефтяных и газовых месторождений	горный инженер	24 месяца
Современный иностранный язык	переводчик-референт	17 месяцев



Включенный флажок **Без переноса** запрещает перенос строк внутри ячейки. В этом случае текст, содержащийся внутри ячейки, будет вытянут в одну строку и ячейка растянется в одну строку, чтобы вместить его. Установим такой флажок для ячейки с длинным текстом. Этот атрибут останавливает действие 60% ширины, установленной в поле **Шир**.

### Набор слушателей

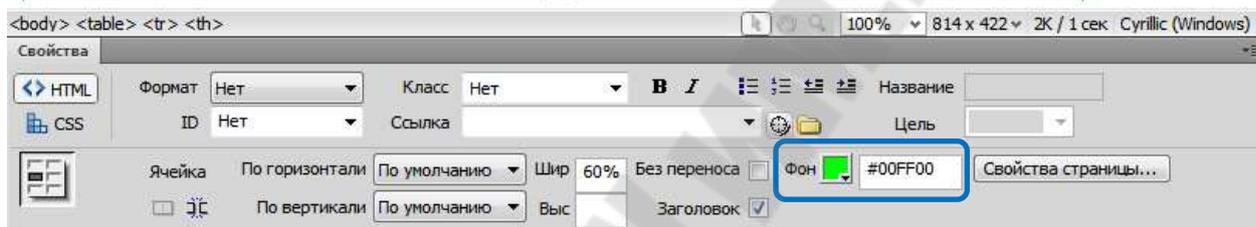
Наименование специальности	Квалификация	Срок обучения
Маркетинг	маркетолог	19 месяцев
Финансовый менеджмент	менеджер-экономист	20 месяцев
Логистика	специалист по логистике-экономист	18 месяцев
Web-дизайн и компьютерная графика	программист-веб-дизайнер	20 месяцев
Программное обеспечение информационных систем	инженер-программист	24 месяца
Разработка и эксплуатация нефтяных и газовых месторождений	горный инженер	24 месяца
Современный иностранный язык	переводчик-референт	17 месяцев



С помощью параметра **Фон** панели **Свойства** можно изменить фон ячейки.

Набор слушателей

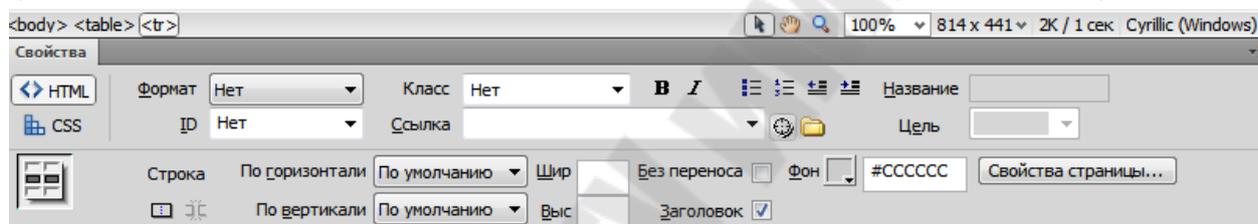
Наименование специальности	Квалификация	Срок обучения
Маркетинг	маркетолог	19 месяцев
Финансовый менеджмент	менеджер-экономист	20 месяцев
Логистика	специалист по логистике-экономист	18 месяцев
Web-дизайн и компьютерная графика	программист-веб-дизайнер	20 месяцев
Программное обеспечение информационных систем	инженер-программист	24 месяца
Разработка и эксплуатация нефтяных и газовых месторождений	горный инженер	24 месяца
Современный иностранный язык	переводчик-референт	17 месяцев



С помощью комбинированного поля **Ссылка** можно задать адрес гиперссылки, на которую будет ссылаться данная ячейка. Остальные параметры форматирования ячейки аналогичны параметрам форматирования обычного текста. Таки образом, в каждой ячейке текст может быть отформатирован независимо от остальных ячеек. Выделяя три ячейки одной строки, получим возможность форматировать строку целиком. В частности, можно задать цвет фона для всех ячеек строки.

### Набор слушателей

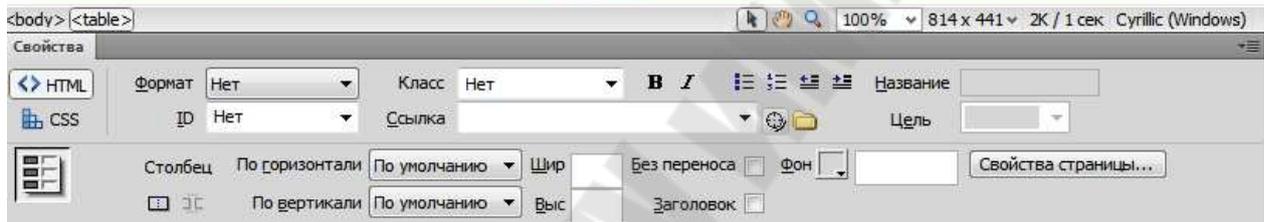
Наименование специальности	Квалификация	Срок обучения
Маркетинг	маркетолог	19 месяцев
Финансовый менеджмент	менеджер-экономист	20 месяцев
Логистика	специалист по логистике-экономист	18 месяцев
Web-дизайн и компьютерная графика	программист-веб-дизайнер	20 месяцев
Программное обеспечение информационных систем	инженер-программист	24 месяца
Разработка и эксплуатация нефтяных и газовых месторождений	горный инженер	24 месяца
Современный иностранный язык	переводчик-референт	17 месяцев



Аналогично выделяя все ячейки столбца можно отформатировать столбец. Также можно задать ширину всего столбца. Если размер столбца не задан, то этот параметр для них будет подбирать браузер.

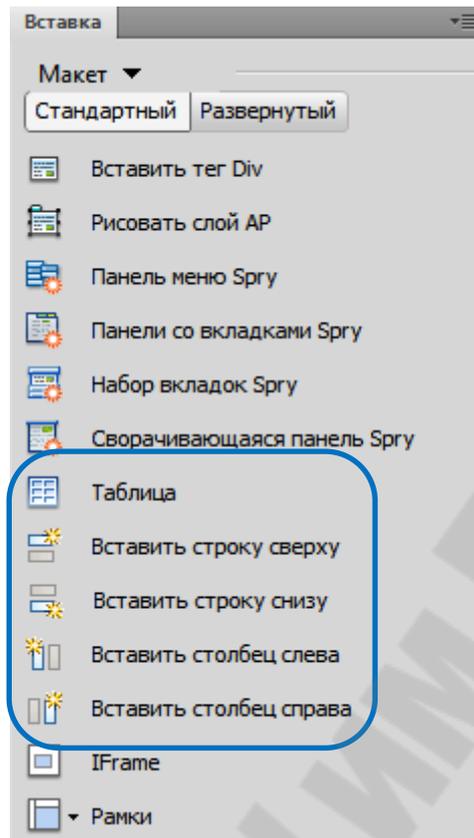
Набор слушателей

Наименование специальности	Квалификация	Срок обучения
Маркетинг	маркетолог	19 месяцев
Финансовый менеджмент	менеджер-экономист	20 месяцев
Логистика	специалист по логистике-экономист	18 месяцев
Web-дизайн и компьютерная графика	программист-веб-дизайнер	20 месяцев
Программное обеспечение информационных систем	инженер-программист	24 месяца
Разработка и эксплуатация нефтяных и газовых месторождений	горный инженер	24 месяца
Современный иностранный язык	переводчик-референт	17 месяцев



Для того чтобы удалить столбец (строку), достаточно его выделить, а затем нажать клавишу DELETE. Также можно воспользоваться контекстным меню. В результате столбец исчезнет из таблицы.

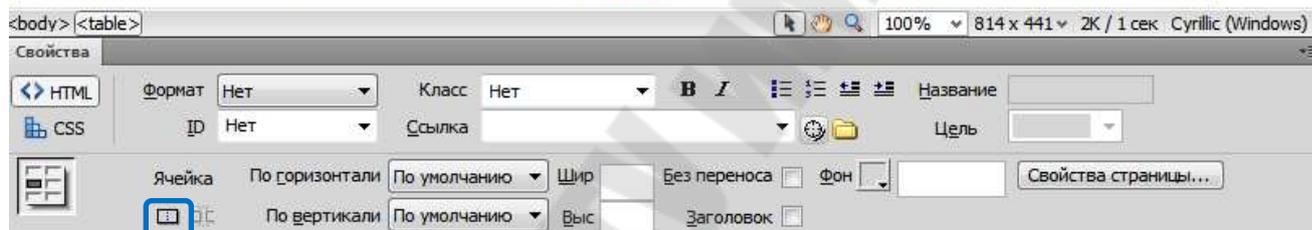
Изменить количество столбцов и строк в таблице можно, выделив ее и задав на панели **Свойства** новые значения в соответствующих полях ввода **Строки** и **Столбцы**. Задание большего количества столбцов добавляет новые столбцы в таблицу справа, меньшего – удаляет столбцы справа вместе с их содержимым. Аналогично действия происходят со строками. Также можно воспользоваться контекстным меню. Для редактирования таблицы можно также использовать закладку **Макет** панели **Вставка**, на которой находятся кнопки **Таблица**, **Вставить строку сверху**, **Вставить строку снизу**, **Вставить столбец слева** и **Вставить столбец справа**.



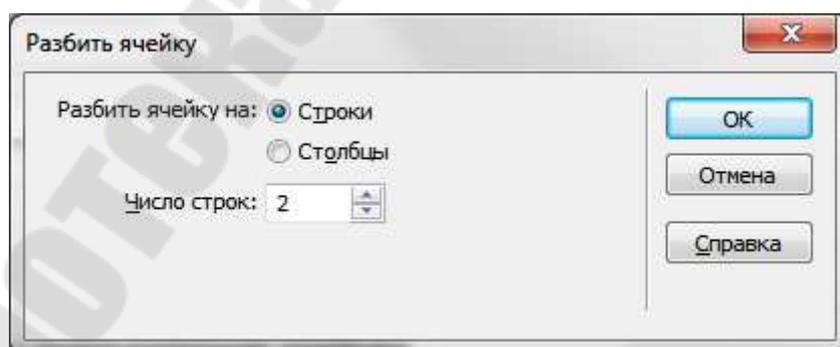
Для того чтобы объединить ячейки, следует их выделить и воспользоваться кнопкой **Объединить** на панели **Вставка**. Допускается объединять соседние ячейки как по вертикали, так и по горизонтали.

### Набор слушателей

Наименование специальности	Квалификация	Срок обучения
Маркетинг	маркетолог	19 месяцев
Финансовый менеджмент	менеджер-экономист	20 месяцев
Логистика	специалист по логистике-экономист	18 месяцев
Web-дизайн и компьютерная графика	программист-веб-дизайнер	20 месяцев
Программное обеспечение информационных систем	инженер-программист	24 месяца
Разработка и эксплуатация нефтяных и газовых месторождений	горный инженер	24 месяца
Современный иностранный язык	переводчик-референт	17 месяцев



Для разбиения ячеек следует воспользоваться кнопкой **Разбить** на панели **Свойства**. Затем в диалоговом окне **Разбить ячейку** указать, что необходимо сделать: разбить на строки или столбцы, а также указать их количество.

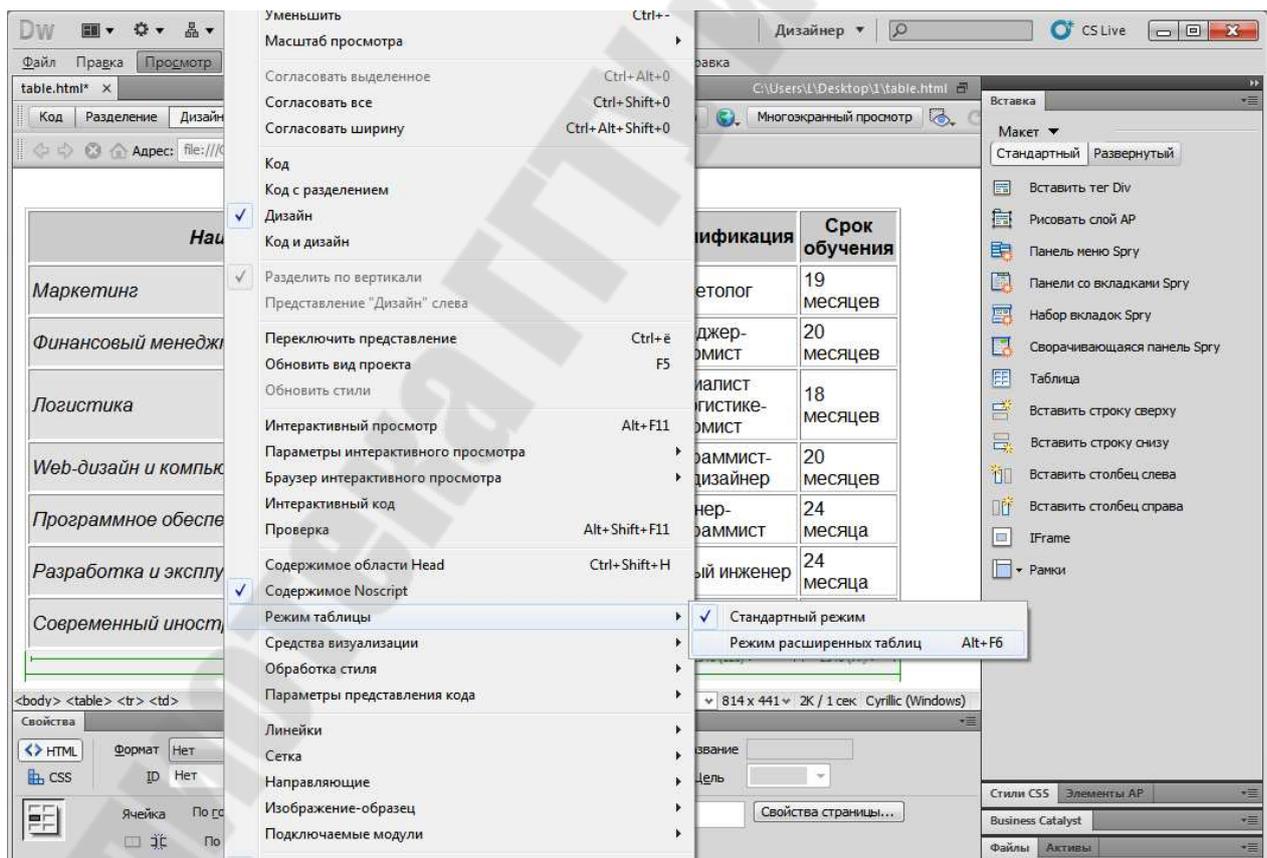


Таким образом, в режиме **Дизайн** таблица форматируется очень простым и наглядным способом. Однако в любом случае придется иногда возвращаться к режиму **Код**, чтобы просматривать, как Dreamweaver реализует действия по форматированию веб-страниц.

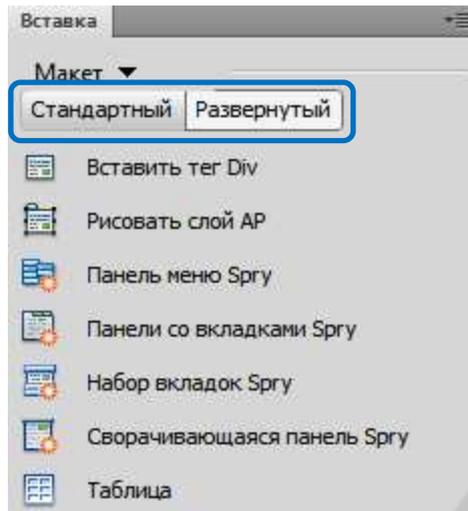
Довольно продолжительное время одним из основных средств представления информации в Интернет служит табличный веб-дизайн. Веб-страница создается на основе очень большой таблицы, которую называют таблицей разметки. В разные ячейки таблицы, которые называют ячейками разметки, помещается заголовок сайта, набор гиперссылок, сведения об авторских правах и основное содержимое. Очень часто на страницах сайта, построенного на основе табличного дизайна, помещаются составные изображения. Они играют либо роль красивого графического заголовка, либо полосы навигации, а чаще и того и другого.

Как правило, таблица разметки занимает всю ширину окна веб-браузера, что позволяет занять под полезное содержимое все доступное в нем пространство.

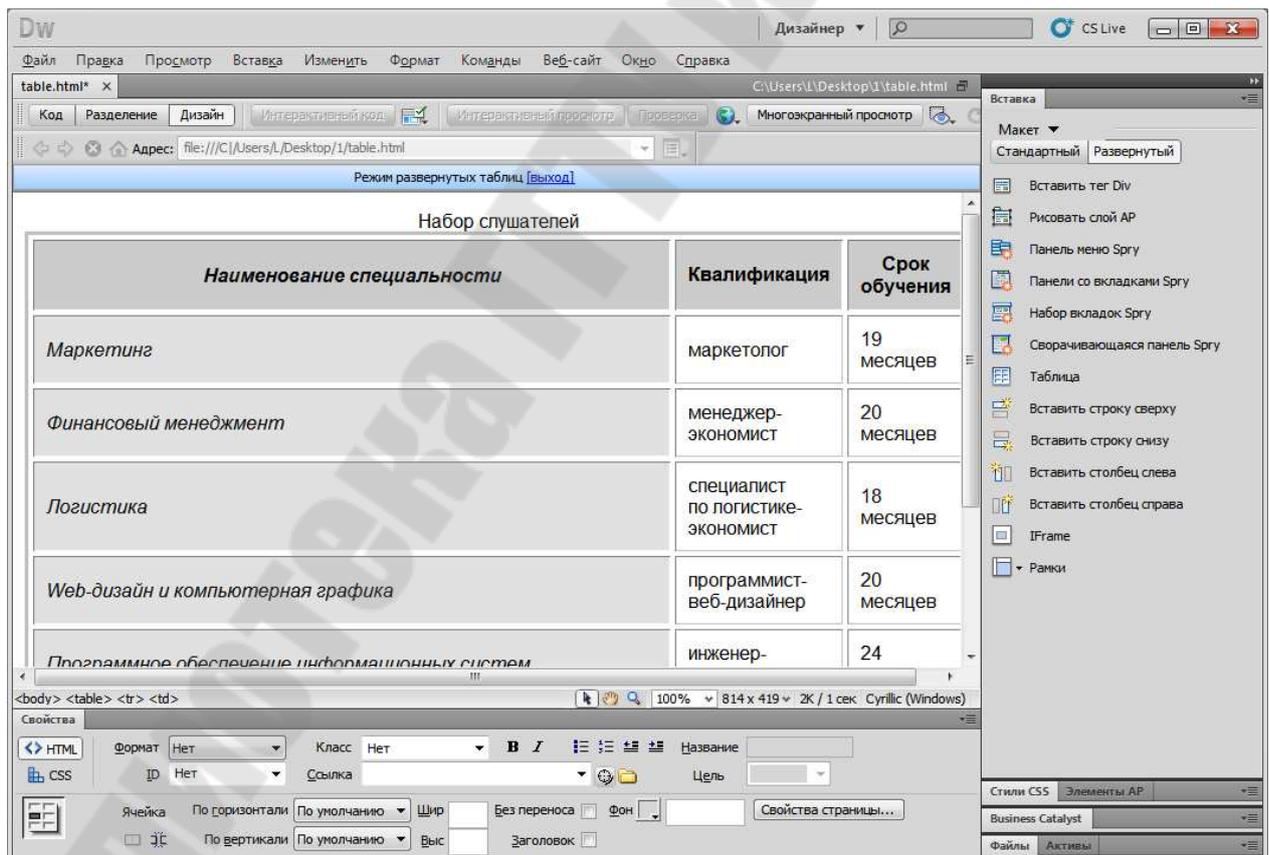
В этом случае иногда применяют режим расширенных таблиц, который включается при помощи верхнего меню: **Просмотр – Режим таблицы – Режим расширенных таблиц** или ALT+F6.



Также можно воспользоваться кнопками **Стандартный** и **Развернутый** вкладки **Макет** на панели **Вставка**.



Режим расширенных таблиц временно добавляет поля и интервалы во все ячейки в документе и увеличивает толщину границ для более удобного редактирования. Данный режим позволяет выбирать элементы таблицы и точно размещать курсор вставки.



Страницы, созданные на основе таблицы, обычно содержат большое количество рисунков, которые содержатся в

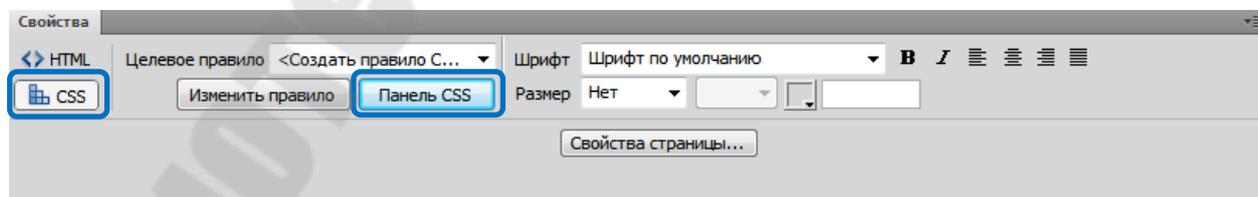
соответствующих ячейках. В частности, большинство гиперссылок полосы навигации может быть оформлено в виде рисунков.

Это и является одним из недостатков табличного дизайна. Большое количество повторяющихся элементов присутствует на всех страницах сайта. Например, заголовок, полоса навигации, сведения об авторских правах. Из-за этого файлы веб-страниц, созданные на основе табличного дизайна, могут иметь большой размер. Кроме того, внесение изменений в повторяющиеся элементы, отличается большой трудоемкостью. Например, если вдруг понадобится добавить в полосу навигации новую гиперссылку, придется вносить изменения в каждую страницу сайта. Хотя этот недостаток преодолим. При помощи соответствующего средства Dreamweaver **Шаблон** его можно обойти.

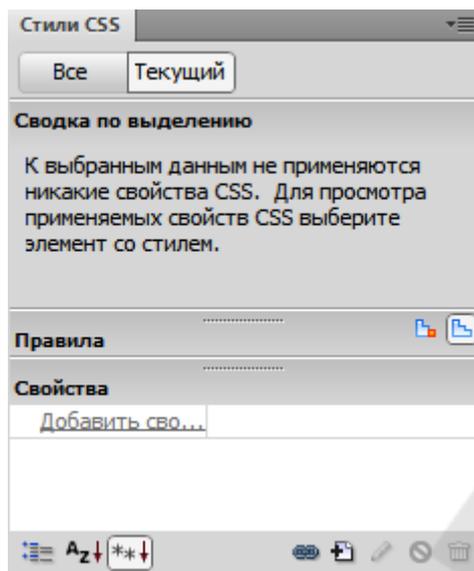
## Глава 10. Стили CSS

Если для создаваемой веб-страницы стили не определены, то ее разметка полностью определяется тегами HTML и установками браузера. Для того чтобы упростить и сделать более удобной разработку дизайна веб-страницы применяются таблицы стилей или стили CSS (каскадные таблицы стилей). Таблицы стилей могут быть помещены как в код страницы, так и храниться в отдельных файлах. Рассмотрим, как Dreamweaver организована работа со стилями, остановившись на самых основных моментах.

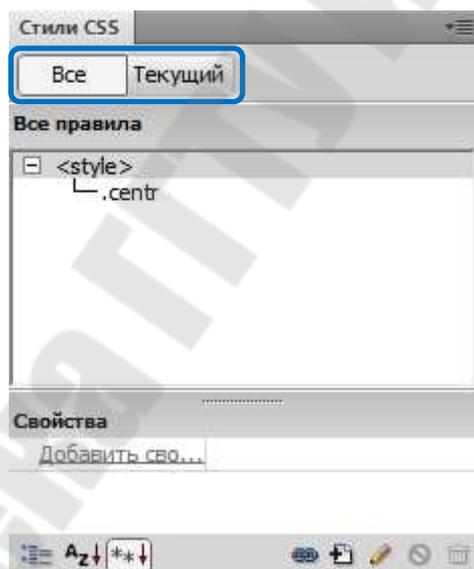
Вся работа с таблицами стилей происходит на панели **Стили CSS**. Для вызова этой панели на экран можно воспользоваться командой **Окно – Стили CSS** либо на панели **Свойства** перейти в положение **CSS** и нажать кнопку **Панель CSS**.



В результате открывается панель **Стили CSS**, служащая для управления стилями.



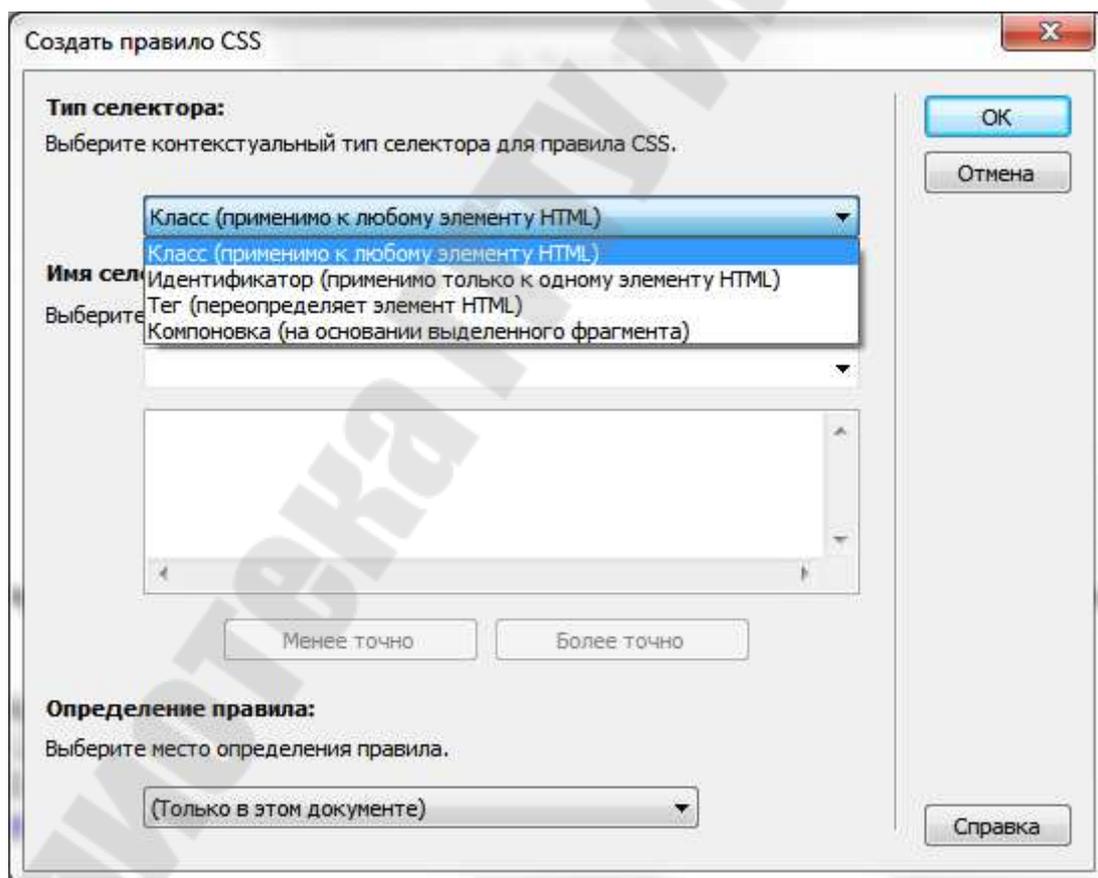
При помощи кнопок **Все** или **Текущий** можно применить создаваемые стили ко всему документу, либо к выделенному в этом документе фрагменту.



Создадим новый стиль, применяя его к документу целиком. Для создания нового стиля необходимо нажать кнопку **Создать правило CSS** в правом нижнем углу панели **Стили CSS**.

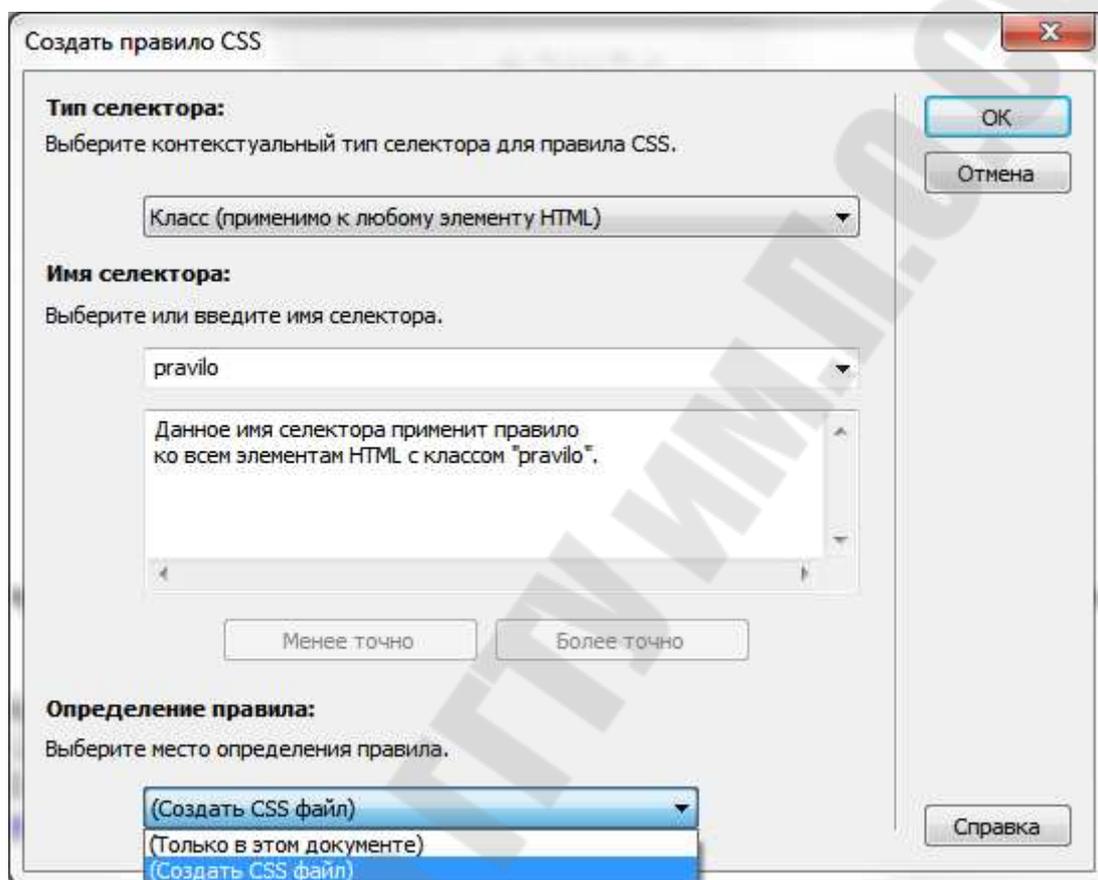


В результате открывается одноименное диалоговое окно, в котором нужно определить тип и имя создаваемого стиля.

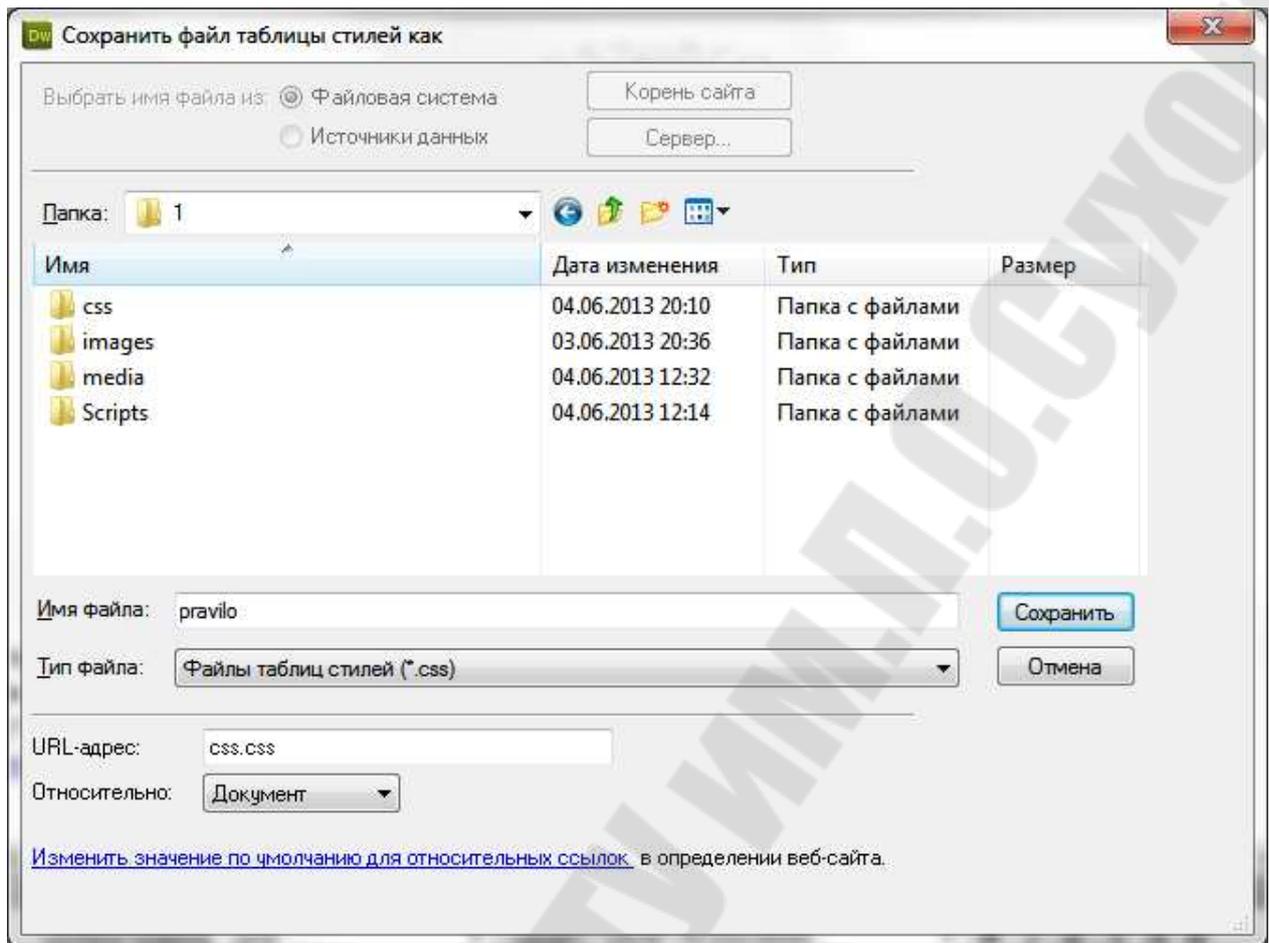


В области **Тип селектора** можно выбрать тип создаваемого стиля. Переключатель **Класс** создает новый стилевой класс. Если его выбрать, то в комбинированном списке **Имя селектора** можно задать

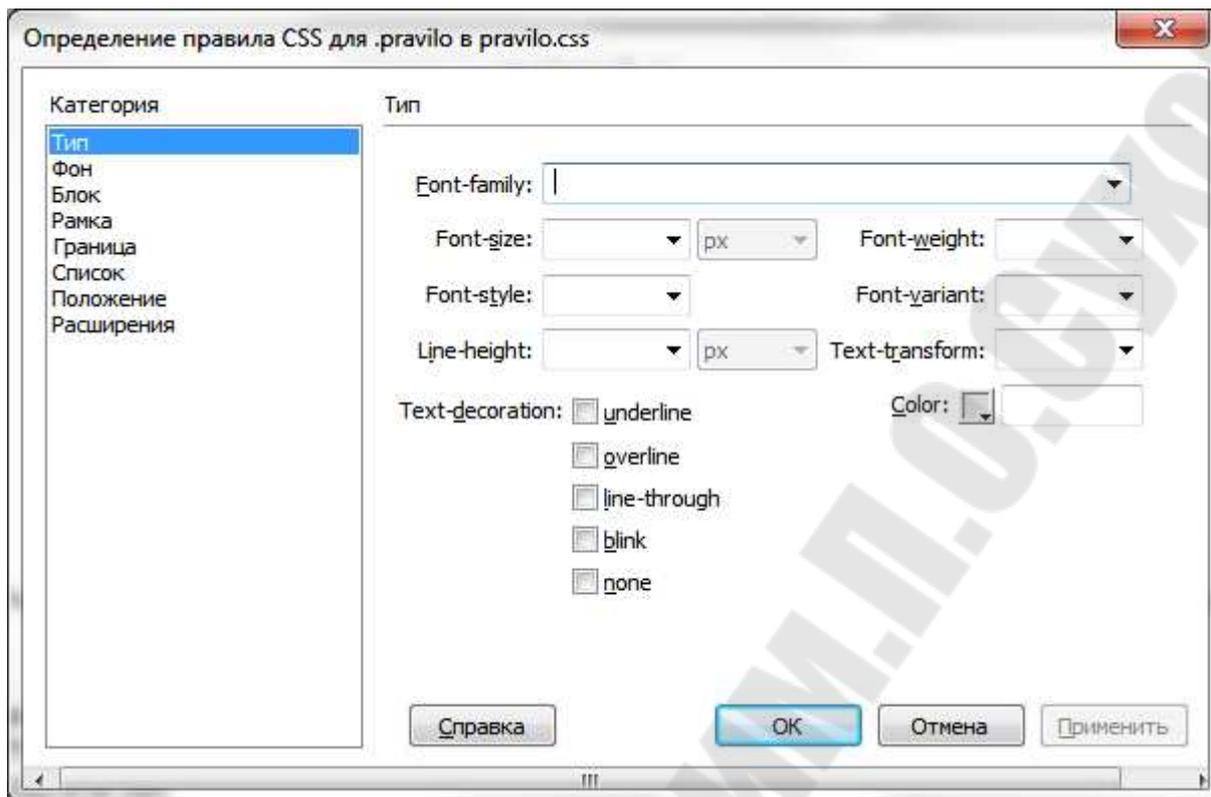
имя создаваемого стилевого класса. Следующая область **Определение правила** позволяет задать таблицу определения стилей в специальном стилевом файле, который хранится отдельно от веб-страницы, либо задать хранение соответствующей таблицы стилей в самом документе. Создадим отдельный стилевой файл.



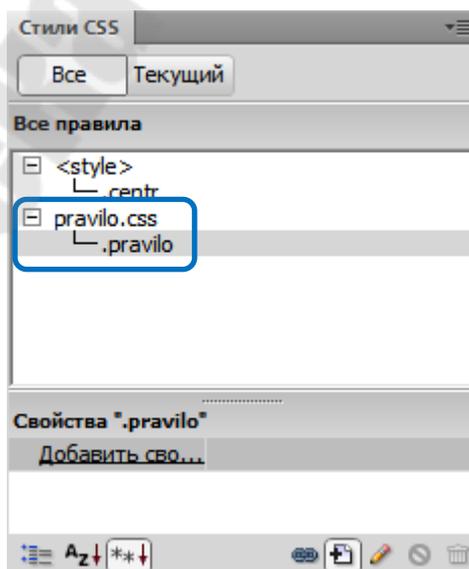
После нажатия кнопки **ОК**, возникнет диалоговое окно **Сохранить файл таблицы стилей как**, в котором задается имя файла.



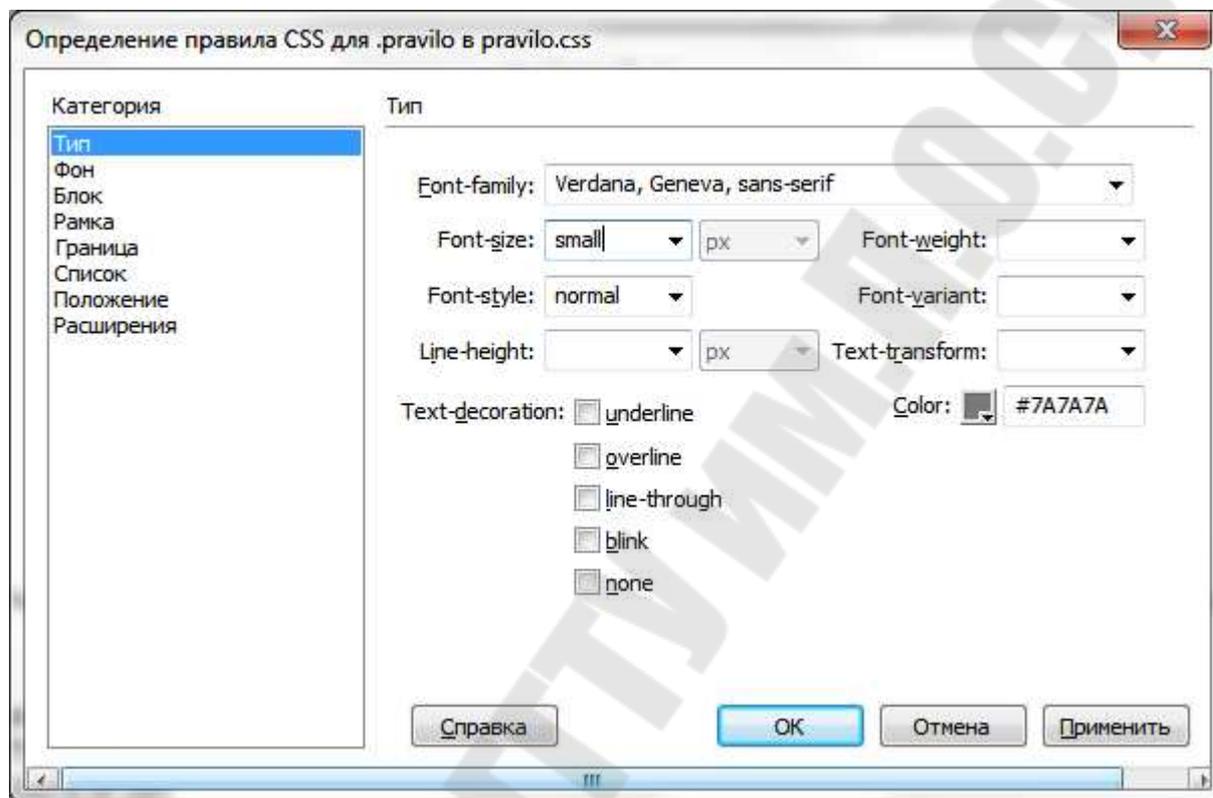
После нажатия кнопки **Сохранить**, откроется еще одно диалоговое окно **Определение правила CSS**, в котором и определяются все параметры форматирования, описывающие тот или иной стиль.



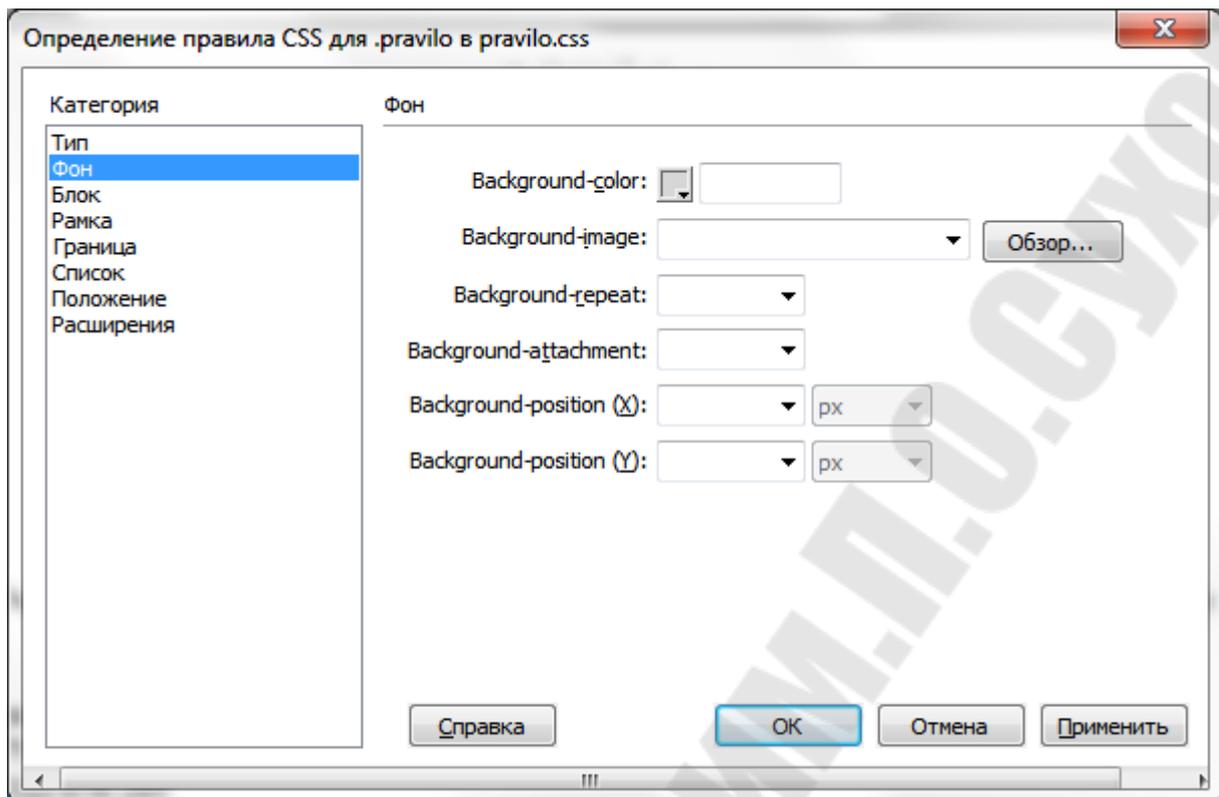
Это диалоговое окно относится к стилевому классу `.pravilo` (класс обозначается точкой перед его названием) в файле `pravilo.css`, т.е. в том файле, в котором будет сохранена стилевая разметка. Это окно состоит из нескольких категорий, при помощи которых можно детально определить стиль. Таким образом, в таблице стилей `pravilo.css` описывается стилевая класс `.pravilo`.



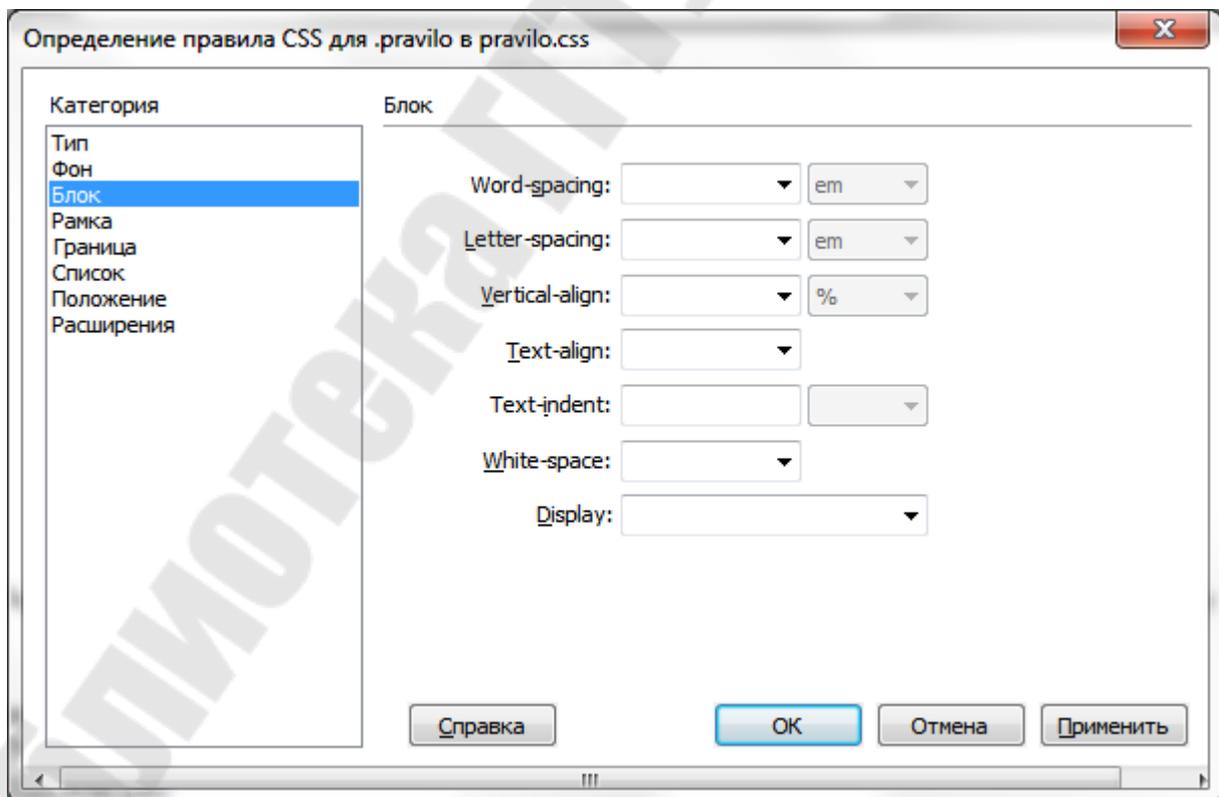
Впоследствии этим стилем можно размечать какой-либо фрагмент веб-страницы. В частности, в категории **Тип** можно выбрать шрифт, его размер, начертание и другие параметры. Причем допускается выбирать размер не только в абсолютных величинах, но и в относительных, т.е. по отношению к основному размеру текста.



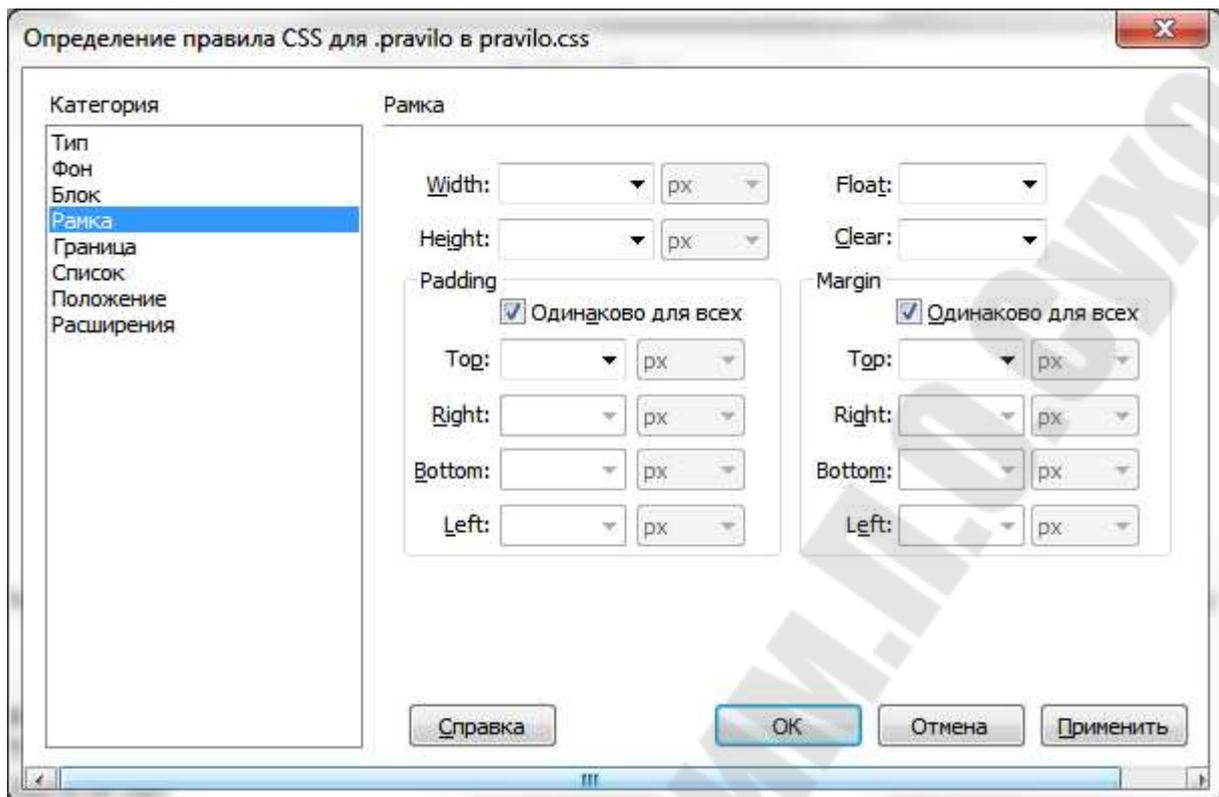
Переходя к остальным категориям, можно задать и остальные параметры разметки. Например, параметры фона в категории **Фон**,



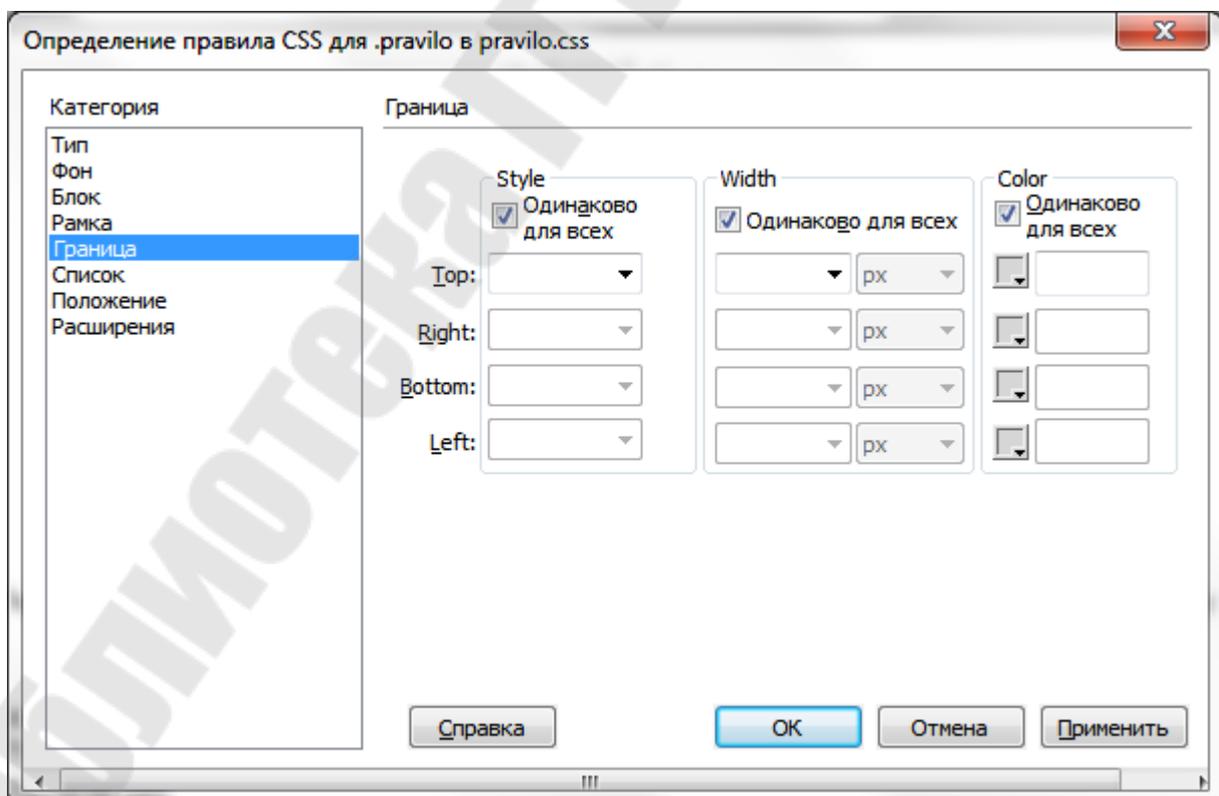
параметры абзаца в категории **Блок**,



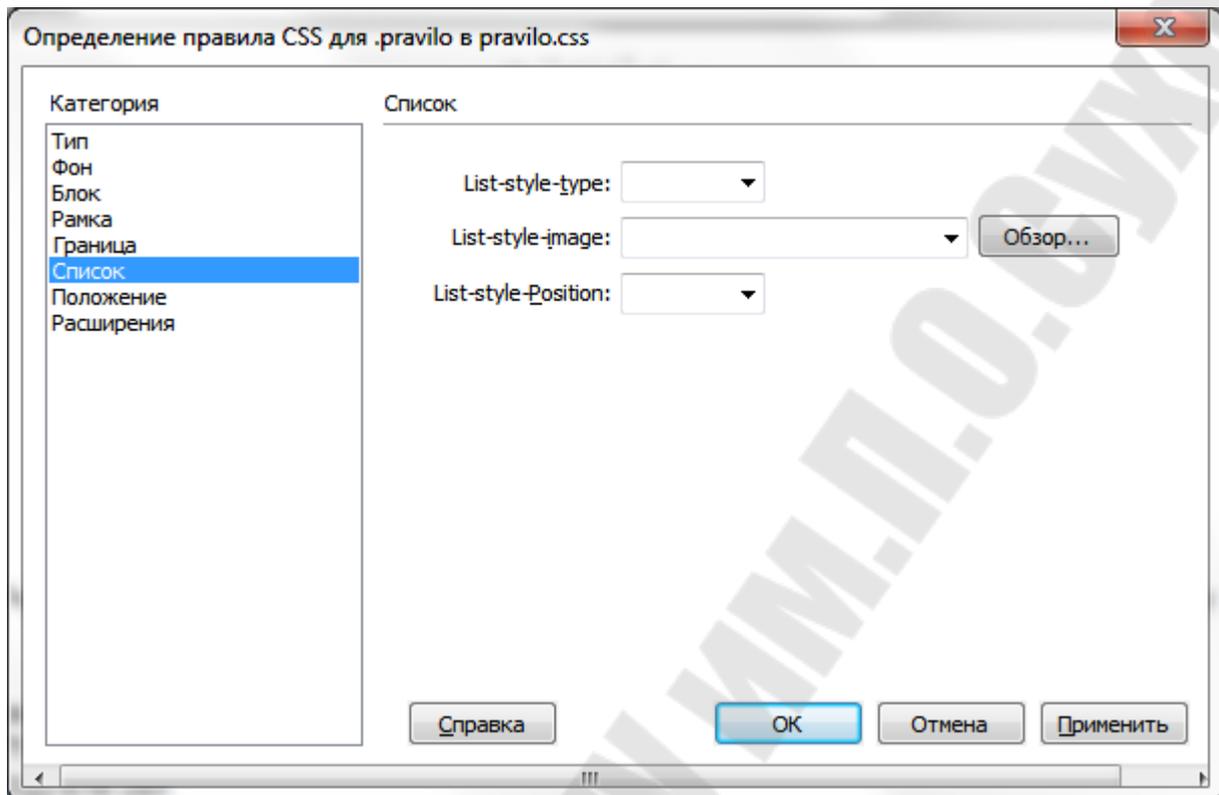
параметры рамки в категории **Рамка**,



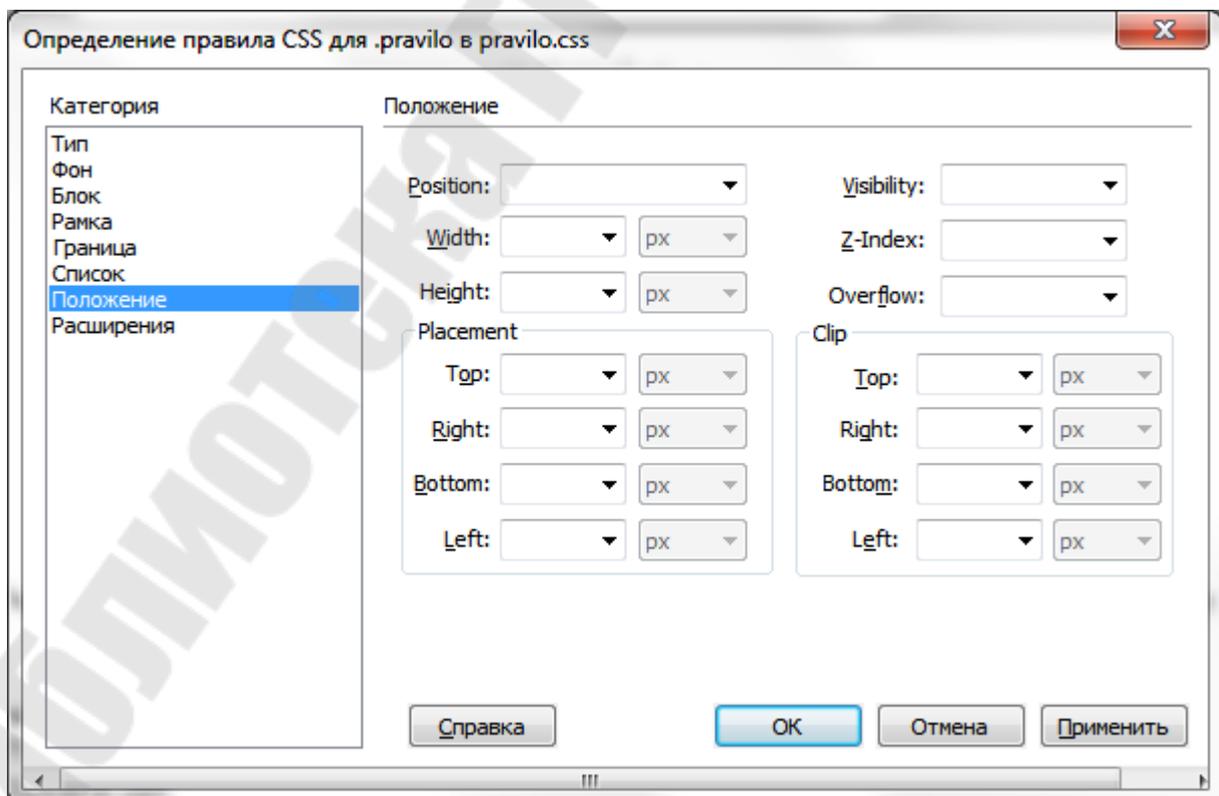
параметры границы (в том числе и для ячеек таблицы) в категории **Граница**,



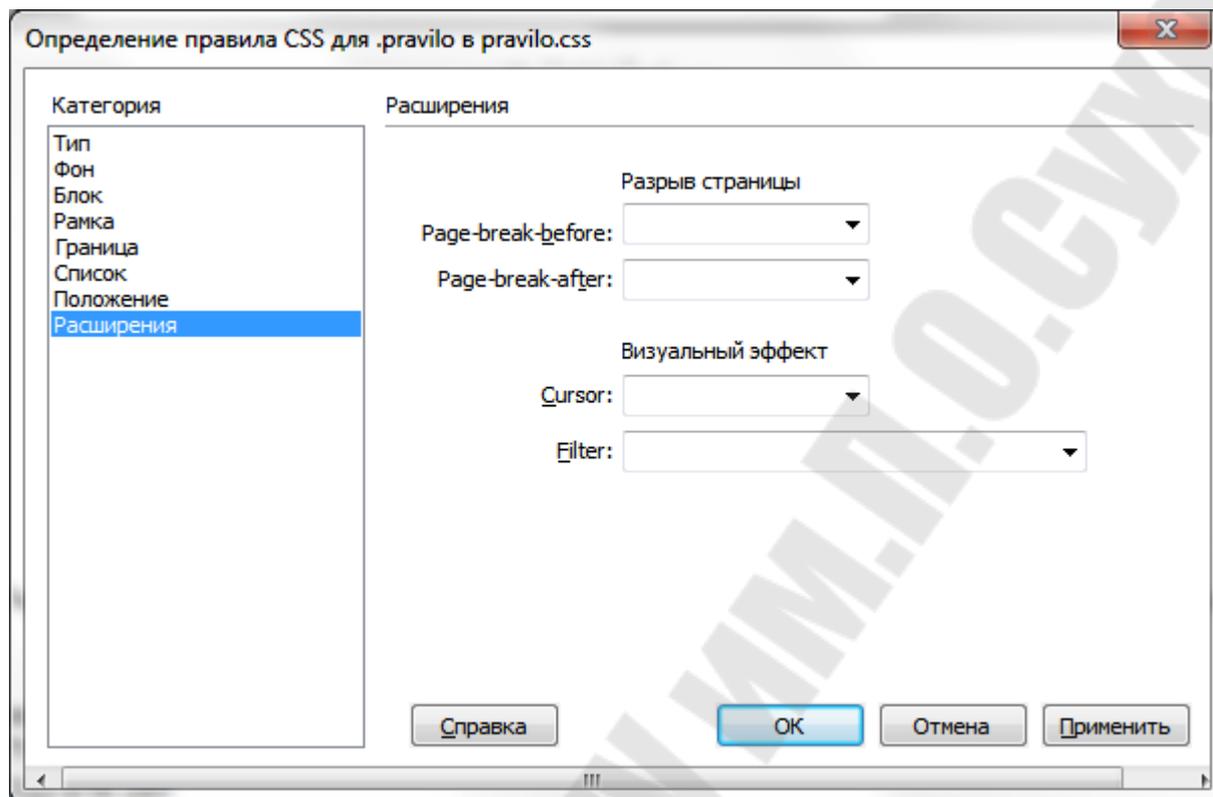
параметры маркеров и списков в категории **Список**,



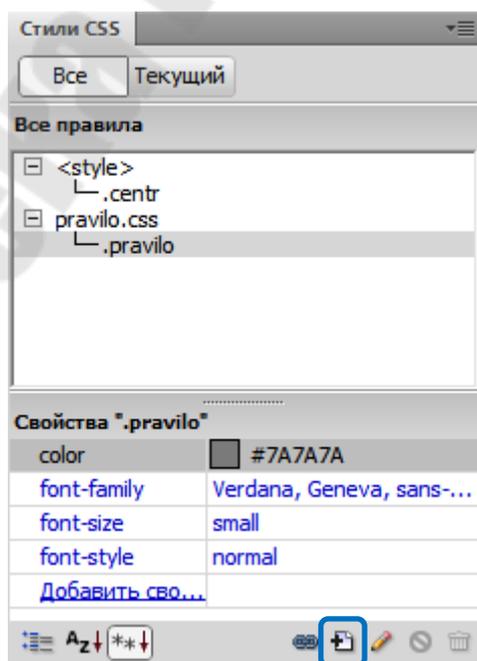
параметры местонахождения в категории **Положение**



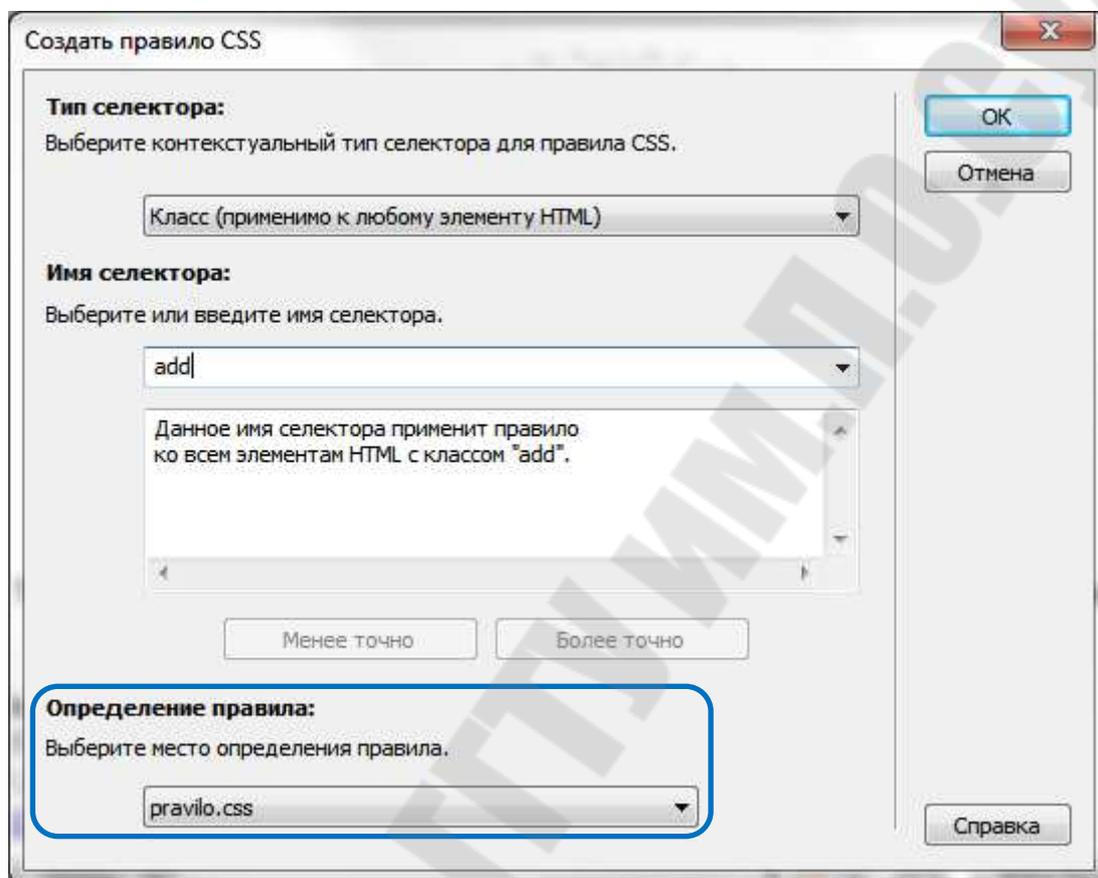
и дополнительные параметры в категории **Расширения**.



Для добавления еще одного стиля к созданному файлу, необходимо еще раз нажать кнопку **Создать правило CSS** на панели **Стили CSS**.



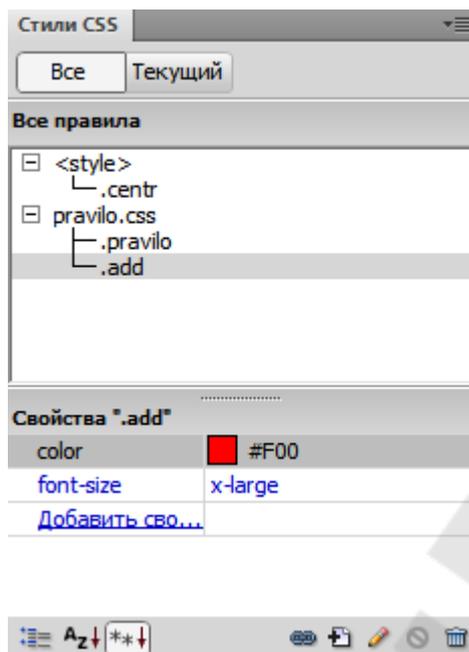
В диалоговом окне **Создать правило CSS** введем новое имя класса, а в поле **Определение правила** в комбинированном списке выбираем pravilo.css. В этом случае стилевой класс будет создан в том же самом файле pravilo.css.



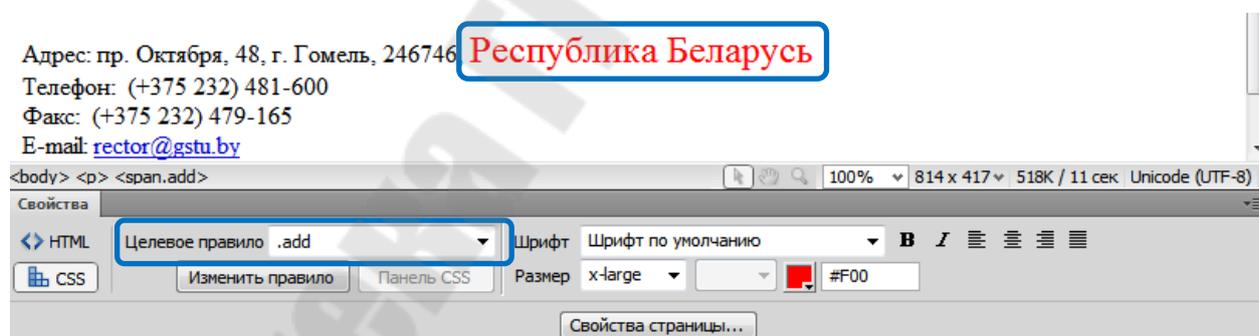
В общем случае, один и тот же веб-документ может иметь несколько таблиц стилей, хранящихся в разных файлах. Тогда соответствующие файлы и соответствующие стили будут приведены на панели **Стили CSS**.

После нажатия кнопки **ОК** в появившемся окне **Определение правила CSS** можно задать параметры, определяющие стилевой класс .add.

Теперь таблица стилей pravilo.css включает в себя два класса .pravilo и .add, описание которых приводится в нижней части панели **Стили CSS**.



Каждый из этих классов можно использовать для разметки страницы. Для того чтобы разметить какой-либо фрагмент как стиль, достаточно выделить его на веб-странице, а затем воспользоваться панелью **Свойства**. На этой панели нажимаем кнопку **CSS**, а затем в раскрывающемся списке **Целевое правило** можно выбрать один из классов, которые были определены на панели **Стили CSS**.



В области кода применение стиля реализуется посредством параметра `class`, значение которого соответствует имени назначенного стиля.

```
<link href="css/pravilo.css" rel="stylesheet" type="text/css" />
```

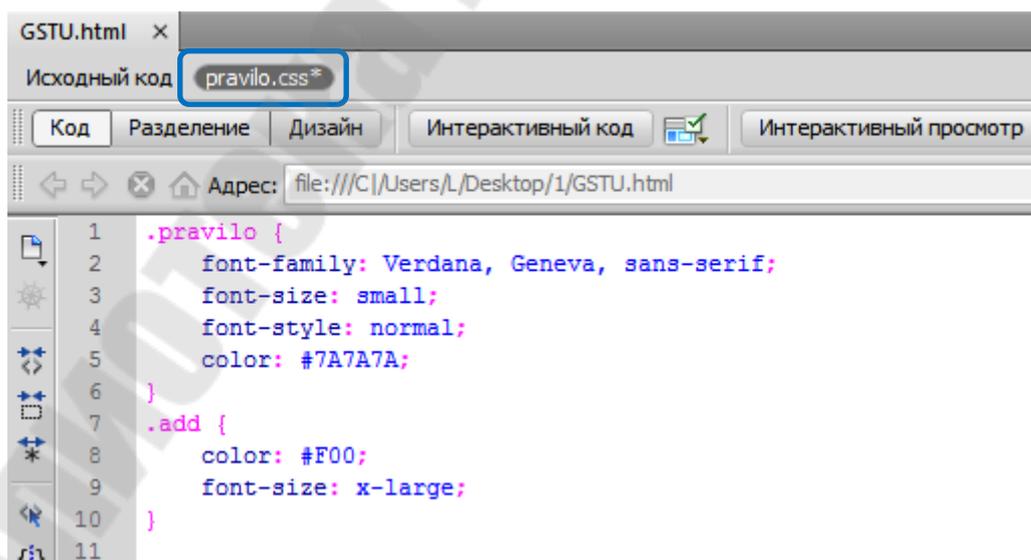
```
</head>
```

```
<body onload="MM_preloadImages('images/Логотип ГГТУ.jpg')">  
<p align="center"><a href="http://www.gstu.by/" onmouseover="MM_swapImgRestore()" onmouseout="MM_swapImage('Image2','','images/Логотип ГГТУ.jpg',1)"></a></p>  
<h2 class="centr"><strong><a href="http://www.gstu.by/">ГГТУ им. П. О. Сухого</a></strong></h2>  
<h4 class="centr">Учреждение образования &quot;Гомельский государственный технический университет<br />имени Павла Осиповича Сухого&quot;</h4>  
<p>Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, <span class="add">Республика Беларусь</span><br />  
Телефон: (+375 232) 481-600<br />  
Факс: (+375 232) 479-165<br />  
E-mail: <a href="mailto:rector@gstu.by">rector@gstu.by</a></p>  
</body>  
</html>
```

Аналогичным образом можно назначить стиль и другим элементам веб-страницы.

Необходимо заметить, что для применения стилей к веб-страницам нужно явное указание, что данный фрагмент веб-страницы размечается конкретным стилем. Однако если создать новый стиль другого типа, в частности тег, и переопределить его, то созданная стилевая разметка будет относиться ко всем фрагментам веб-страницы, выделенным с помощью этого тега. Например, результат переопределения тега `<a>` будет относиться ко всем гиперссылкам, находящимся на веб-странице.

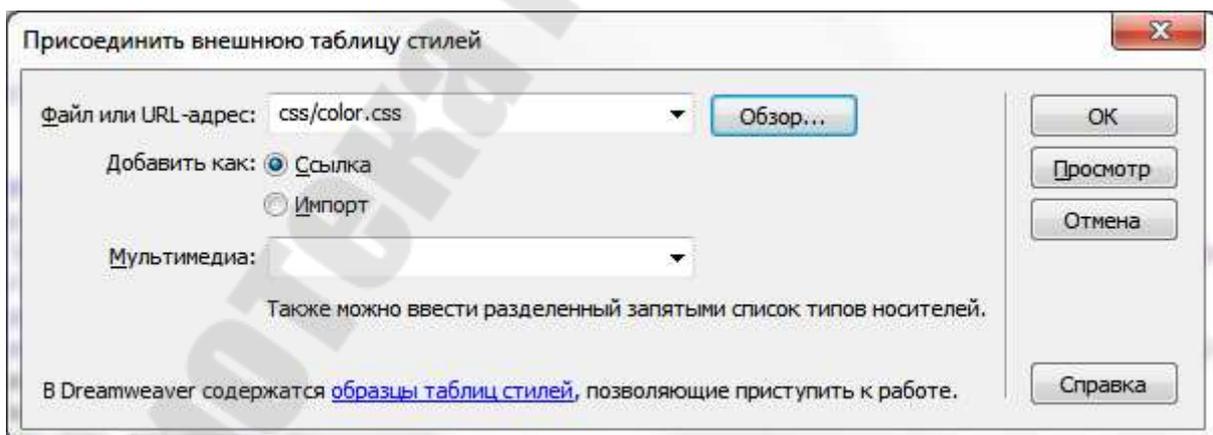
Отметим также, что используемые стили на веб-страницы можно просмотреть в отдельных окнах, которые становятся доступны при выборе этой веб-страницы.



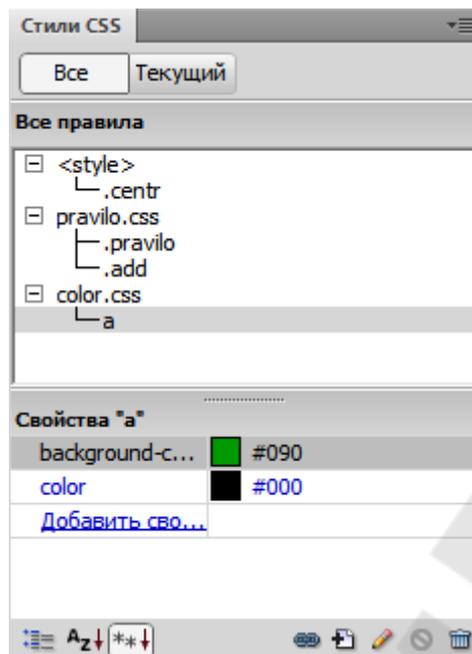
Если необходимо использовать существующие таблицы стилей к другим веб-страницам, то нужно открыть нужный веб-документ, а затем на панели **Стили CSS** нажать кнопку **Присоединить таблицу стилей**.



В появившемся диалоговом окне **Присоединить внешнюю таблицу стилей** следует определить положение файла с таблицей стилей в поле **Файл или URL-адрес**.



После нажатия кнопки **ОК**, соответствующая таблица стилей будет назначена и этой веб-странице. В этом можно убедиться, обратившись к панели **Стили CSS**.



При этом сразу все элементы документа, которые размечены в соответствии со стилями, встречающимися в подключенной таблице стилей, изменят свой вид. Например, если в подключаемой таблице стилей был изменен формат тега `<a>`, то все гиперссылки данной веб-страницы автоматически поменяют свой вид. Для того чтобы разметить остальные элементы страницы, следует сделать это вручную с помощью панели **Свойства**.

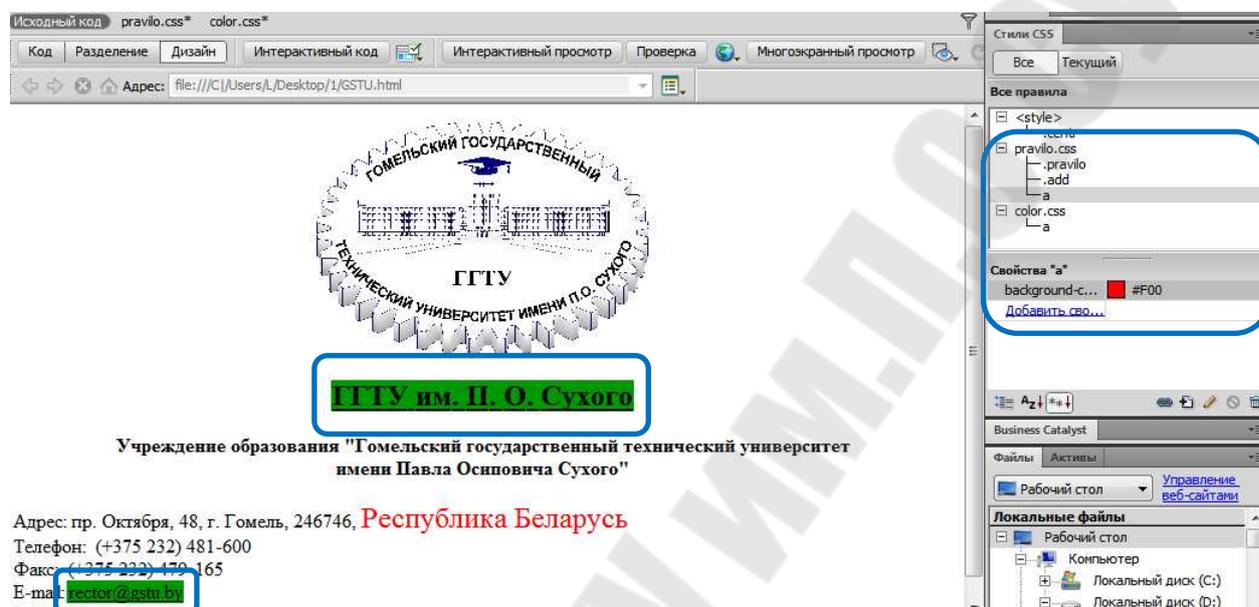


**ГГТУ им. П. О. Сухого**

Учреждение образования "Гомельский государственный технический университет имени Павла Осиповича Сухого"

Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, **Республика Беларусь**  
Телефон: (+375 232) 481-600  
Факс: (+375 232) 479-165  
E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

Если необходимо для этой веб-странице добавить еще какую-либо таблицу стилей, следует поступить аналогичным образом. Если в присоединённых таблицах стилей одни и те же теги определяются разными параметрами, в частности тег `<a>`, то применяться будет последний добавленный стиль.

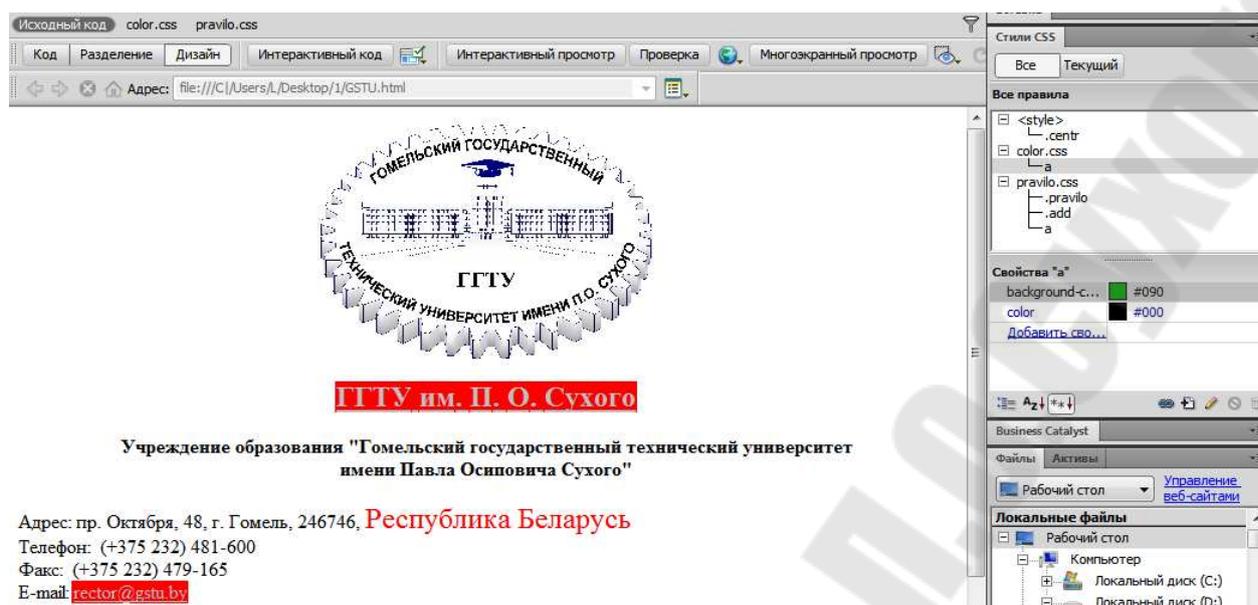


Это происходит потому, что код страницы учитывает стили в определенном порядке. Сначала применяется первый стиль, а затем – второй.

```
<link href="css/pravilo.css" rel="stylesheet" type="text/css" />  
<link href="css/color.css" rel="stylesheet" type="text/css" />  
</head>
```

Тег `<link>` предназначен для того, чтобы определить таблицу стилей, хранящуюся во внешнем файле для данного веб-документа. Если поменять порядок назначения таблиц стилей в коде, то в режиме **Дизайн** можно увидеть, что последовательное применение этих таблиц стилей, а именно тега `<a>`, изменило представление страницы.

```
<link href="css/color.css" rel="stylesheet" type="text/css" />  
<link href="css/pravilo.css" rel="stylesheet" type="text/css" />  
</head>
```



Таким образом, применение различных таблиц стилей и их редактирование в соответствующих файлах, позволяет моментально изменить дизайн веб-страницы. Кроме того, разметка разных веб-страниц при помощи одних и тех же стилей, позволяет выработать общий дизайн сайта в соответствии с разработанными стилями и предоставляет возможность для быстрого изменения дизайна всего сайта целиком впоследствии путем последующего редактирования файла с таблицей стилей.

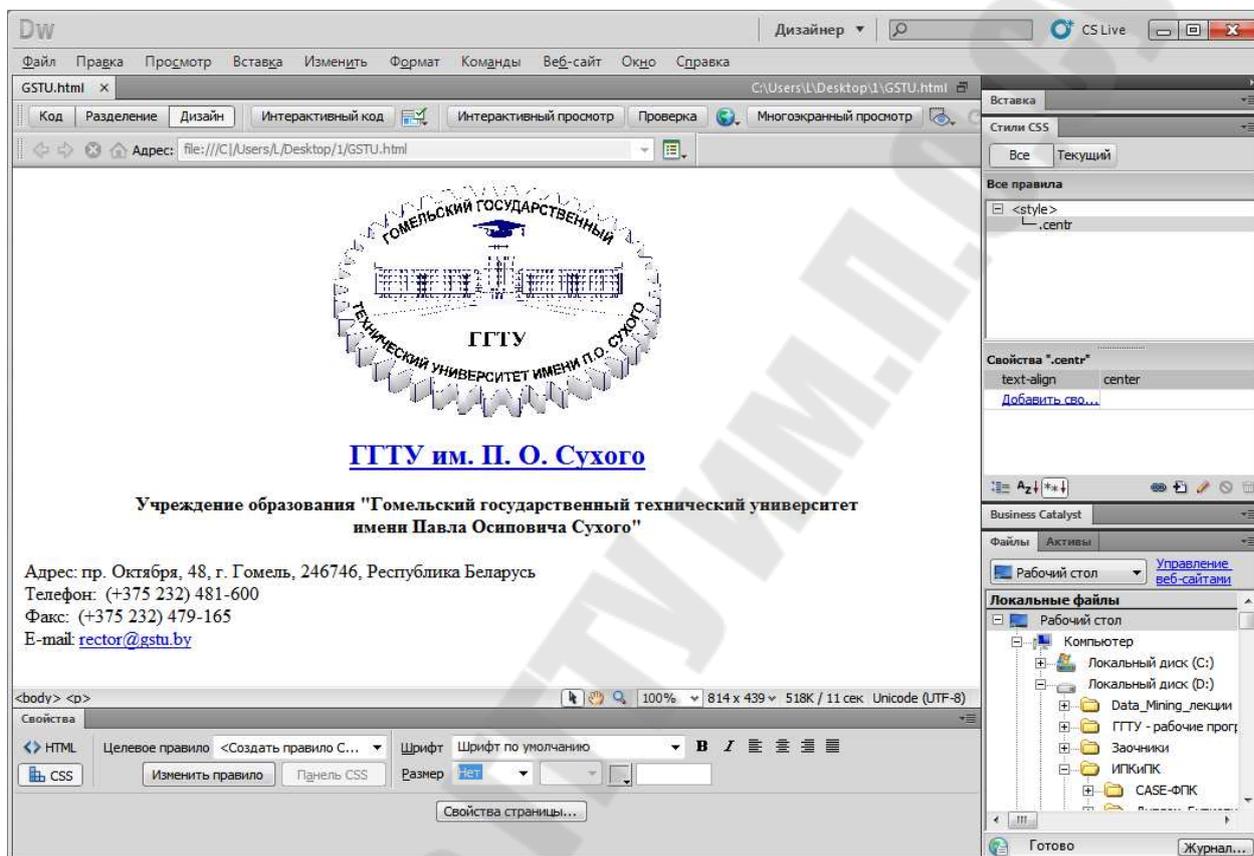
## Глава 11. Шаблоны

Рассмотрим средство, которым обладает Dreamweaver для создания однотипных веб-страниц. Эти средства называются шаблонами. Шаблон – это своеобразный образец, как бы каркас веб-страницы, содержащий общие для всех веб-страниц элементы: заголовки сайта, набор гиперссылок, сведения об авторских правах, таблицу разметки и тому подобные элементы. Они остаются неизменными на всех страницах, созданных на основе данного шаблона. Поэтому так и называются – неизменяемые элементы. Для того чтобы веб-страницы, созданные на основе одного шаблона, отличались друг от друга, в них определяются так называемые области, которые предназначены для ввода уникального содержимого.

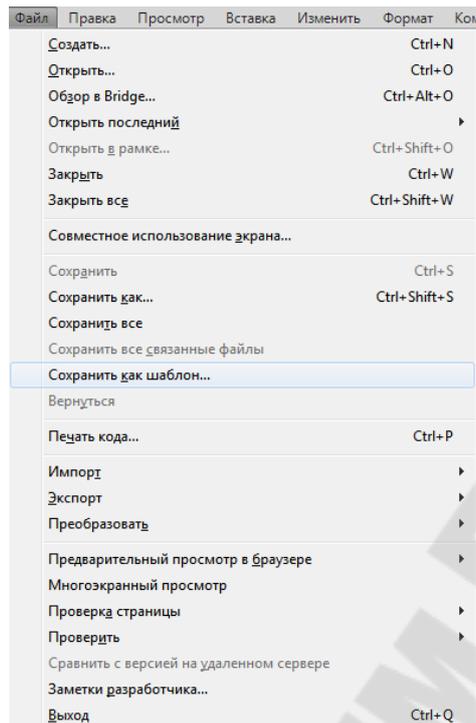
Существуют два способа создать шаблон. Во-первых, его можно определить с нуля, а потом заполнить содержимое как обычную веб-

страницу. Во-вторых, уже существующую веб-страницу можно превратить в шаблон, после чего удалить из него уникальное содержимое этой веб-страницы оставив только общие для всех страниц сайта элементы.

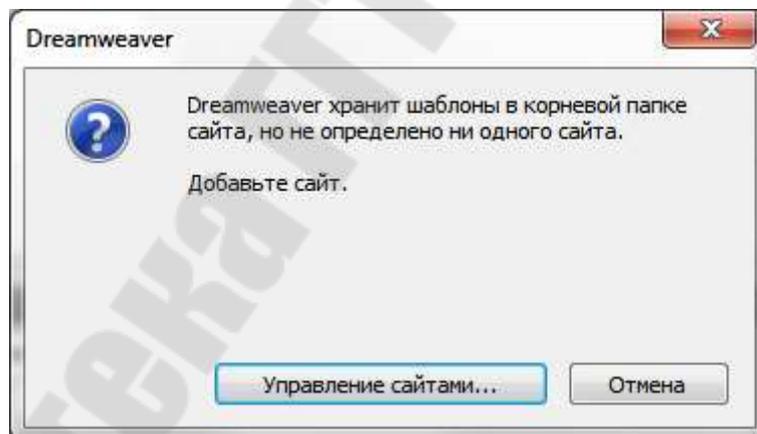
Создадим новый шаблон на основе существующей страницы.



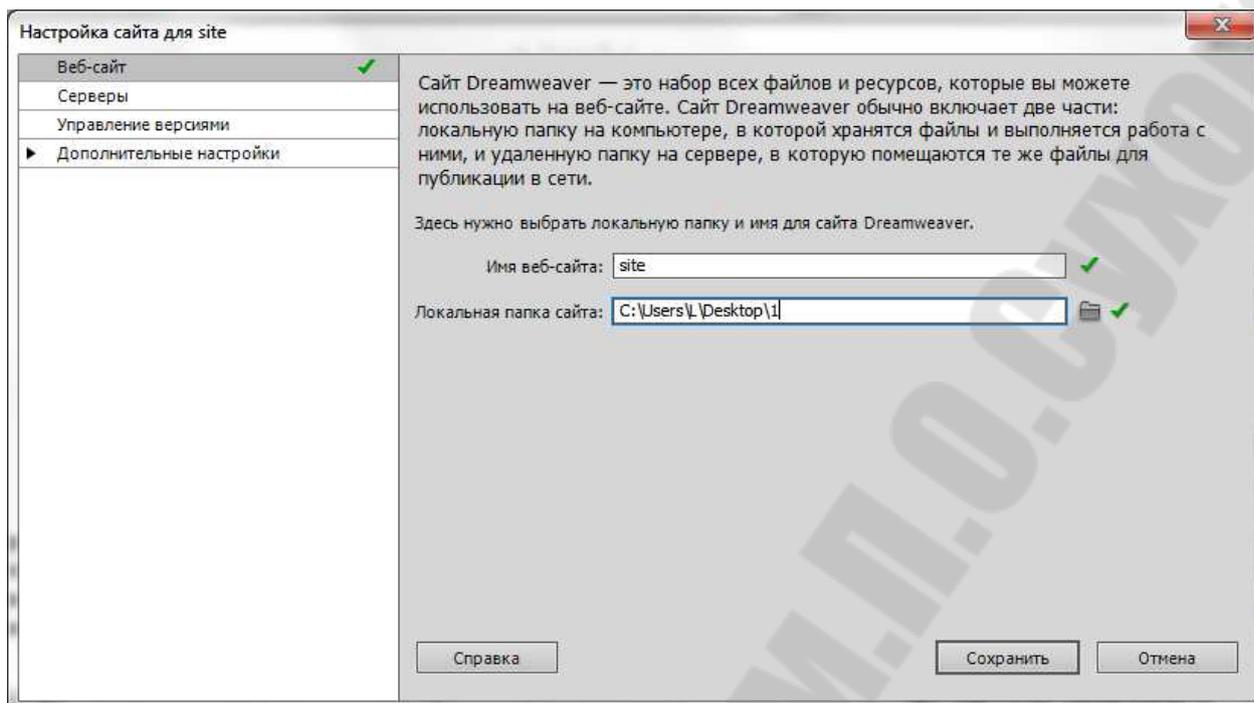
Для этого используем команду **Файл – Сохранить как шаблон**.



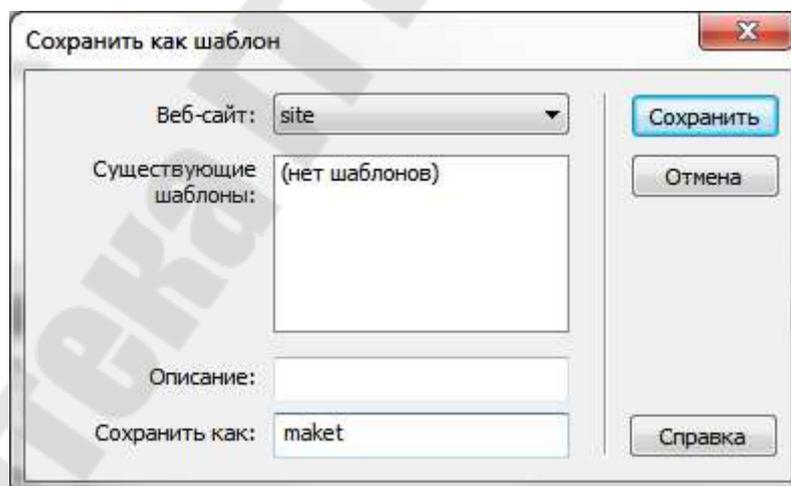
В диалоговом окне предупреждения Dreamweaver необходимо определить сайт, в рамках которого создается этот шаблон, для этого необходимо нажать кнопку **Управление сайтами**.



Об управлении сайтами поговорим на следующей лекции, а пока ограничимся созданием нового сайта под названием site.

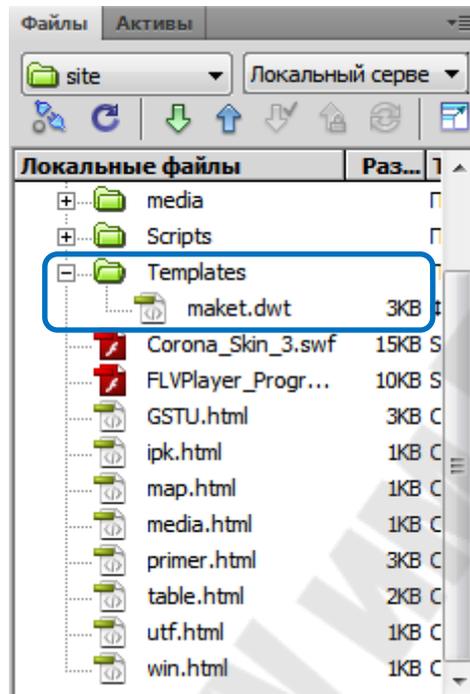


Далее получим возможность сохранить страницу в указанном каталоге как шаблон. Для этого в появившемся диалоговом окне **Сохранить как шаблон** в поле имени **Сохранить как** необходимо задать имя шаблона.

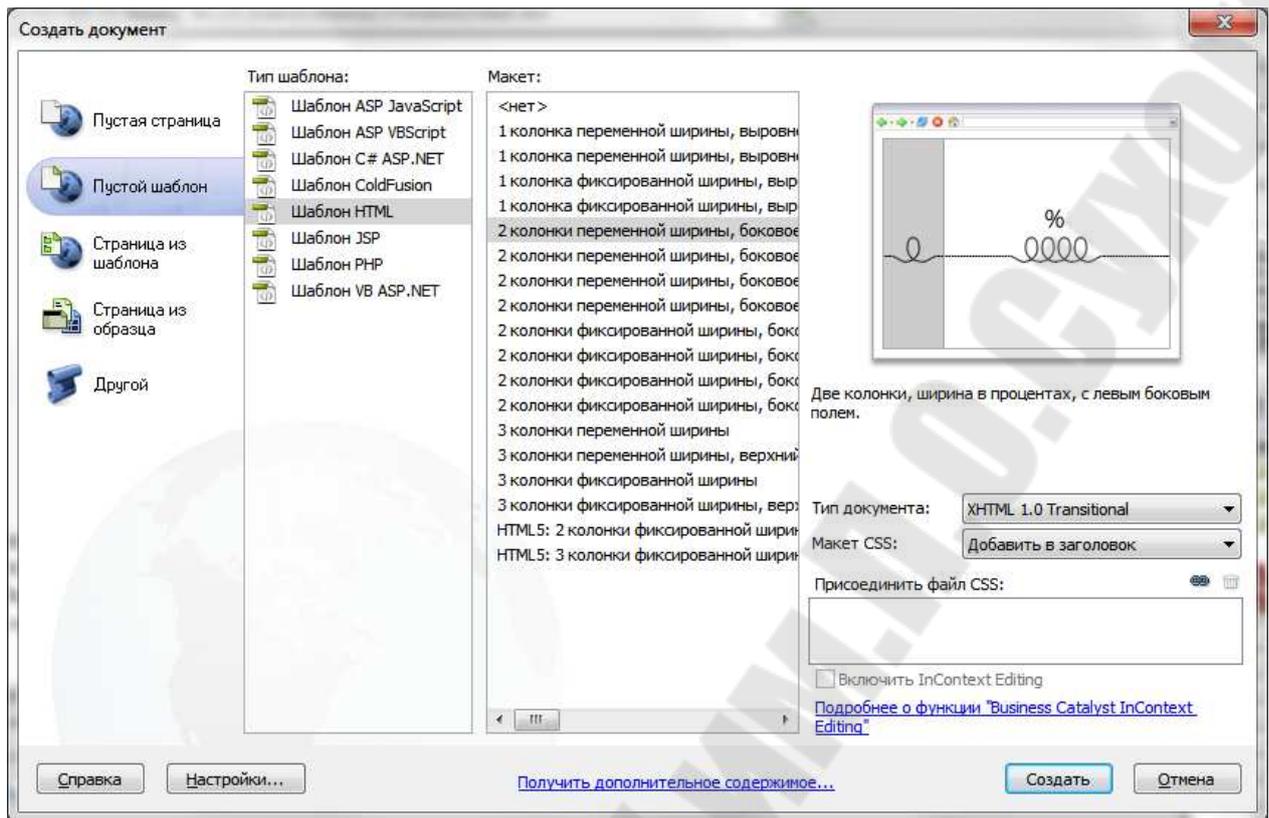


Нажатие кнопки **Сохранить** сохраняет шаблон. Если появится диалоговое окно **Копировать зависимые файлы**, можно самому решить, понадобятся ли эти файлы в будущем для работы с шаблоном.

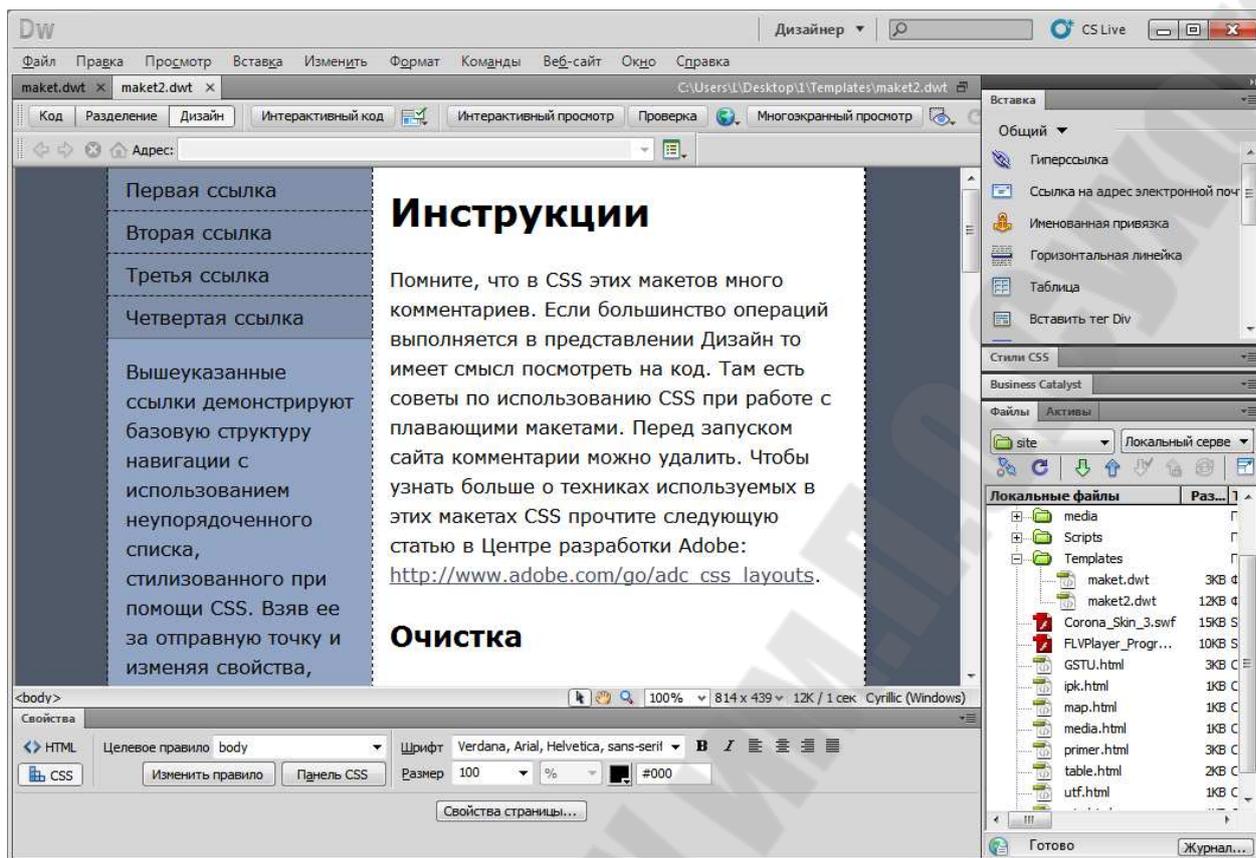
После этого будет создан документ с расширением dwt (Dreamweaver Template) в каталоге Templates в корневой папке сайта. В этом можно убедиться с помощью панели **Файлы**.



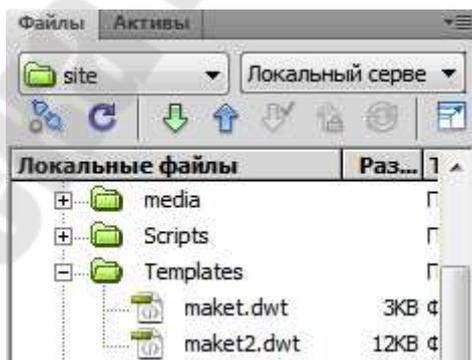
Для создания нового шаблона можно также использовать команду **Файл – Создать**, а в появившемся диалоговом окне **Создать документ** выбрать категорию **Пустой шаблон**.



Теперь можно создать пустой шаблон с той или иной разметкой. Тип и разметку шаблона можно выбрать в областях **Тип шаблона** и **Макет**. В правом верхнем углу окна можно предварительно посмотреть задаваемую конструкцию шаблона. После нажатия кнопки **Создать** новый шаблон откроется в новой закладке в режиме **Дизайн**.



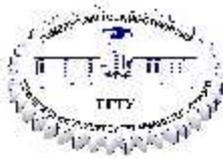
Теперь его можно сохранить пользуясь командой **Файл – Сохранить**. Таким образом, созданный сайт содержит два шаблона: maket, созданный на основе существующей веб-страницы, и maket2, созданный на основе разметки.



В последствие можно будет применять любой шаблон к веб-страницам. Однако прежде любой шаблон следует наполнить содержимым.

Шаблон, созданный на основе веб-страницы, необходимо отредактировать, в частности, убрать уникальное содержимое этой веб-страницы. Для этого просто выделяем содержимое шаблона и

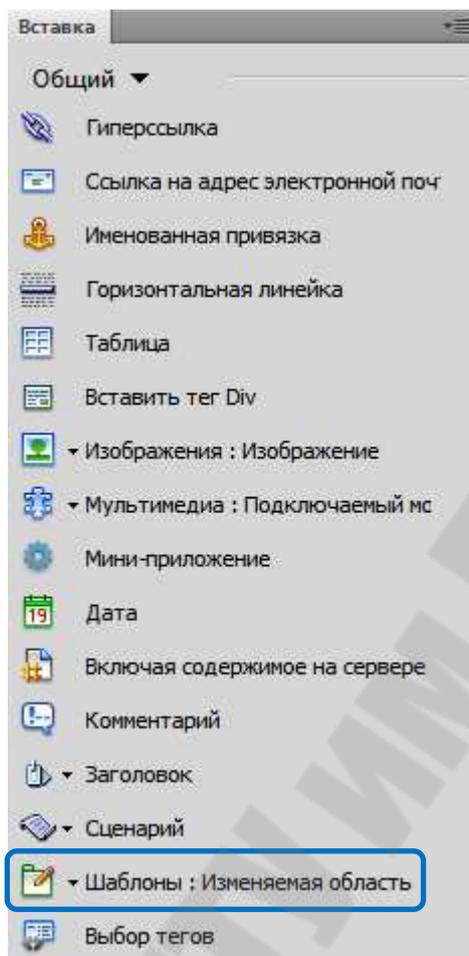
нажимаем клавишу DELETE. Итак, будем использовать следующий шаблон для веб-страниц: в верхней части поместим рисунок-логотип, а в конце страницы – контактную информацию, адрес электронной почты и сведения об авторских правах.



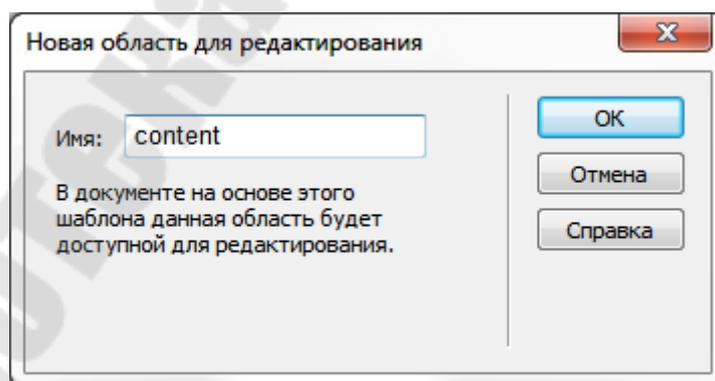
Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь  
Телефон: (+375 232) 481-600  
Факс: (+375 232) 479-165  
E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

© УО "ГТТУ им. П.О. Сухого"

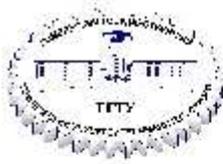
Теперь следует создать изменяемые области для ввода контента страниц, создаваемых на основе шаблона. Во-первых, можно создать изменяемую область на пустом месте страницы. Для этого ставим курсор ввода текста в то место документа, где необходимо создать пустую изменяемую область, а затем на панели **Вставка** на вкладке **Общий** нажимаем кнопку **Шаблоны : Изменяемая область**.



В результате появляется диалоговое окно **Новая область для редактирования**, в котором следует определить имя создаваемой изменяемой области. Назовем ее content.



После нажатия кнопки **ОК** соответствующая изменяемая область появляется на веб-странице.

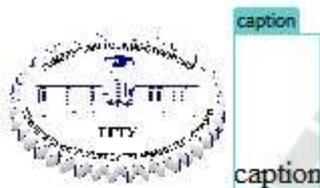


content  
content

Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь  
Телефон: (+375 232) 481-600  
Факс: (+375 232) 479-165  
E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

© УО "ГТТУ им. П.О. Сухого"

Для того чтобы преобразовать в изменяемую область фрагмент содержимого страницы, например, заголовка страницы, необходимо его выделить, а затем опять нажать кнопку **Шаблоны : Изменяемая область**. Превратим заголовок страницы в изменяемую область с именем caption.



content  
content

Адрес: пр. Октября, 48, г. Гомель, 246746, Республика Беларусь  
Телефон: (+375 232) 481-600  
Факс: (+375 232) 479-165  
E-mail: [rector@gstu.by](mailto:rector@gstu.by)

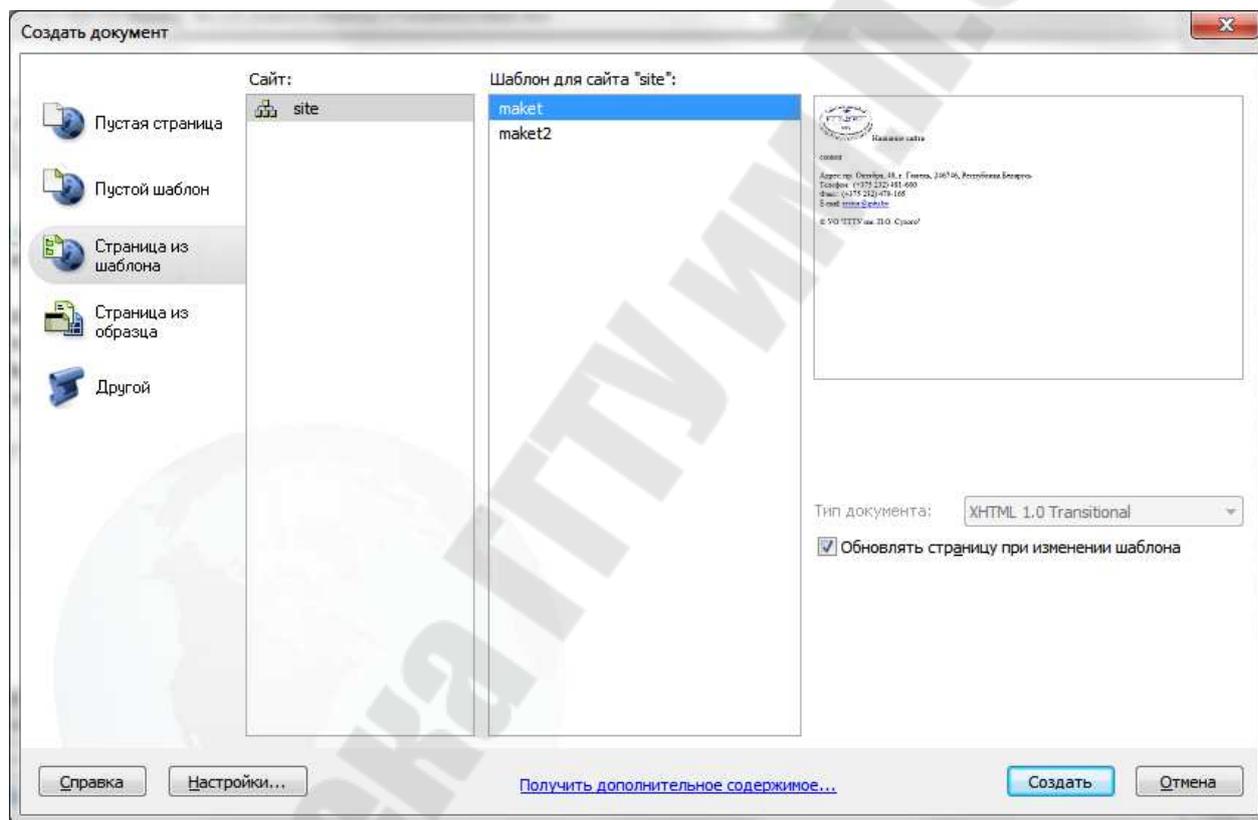
© УО "ГТТУ им. П.О. Сухого"

Таким образом, мы создали две изменяемые области: изменяемая область основного содержимого и изменяемая область заголовка. Вместо заголовка веб-страницы пока лучше всего написать какое-либо неопределенное слово, например, Название сайта.

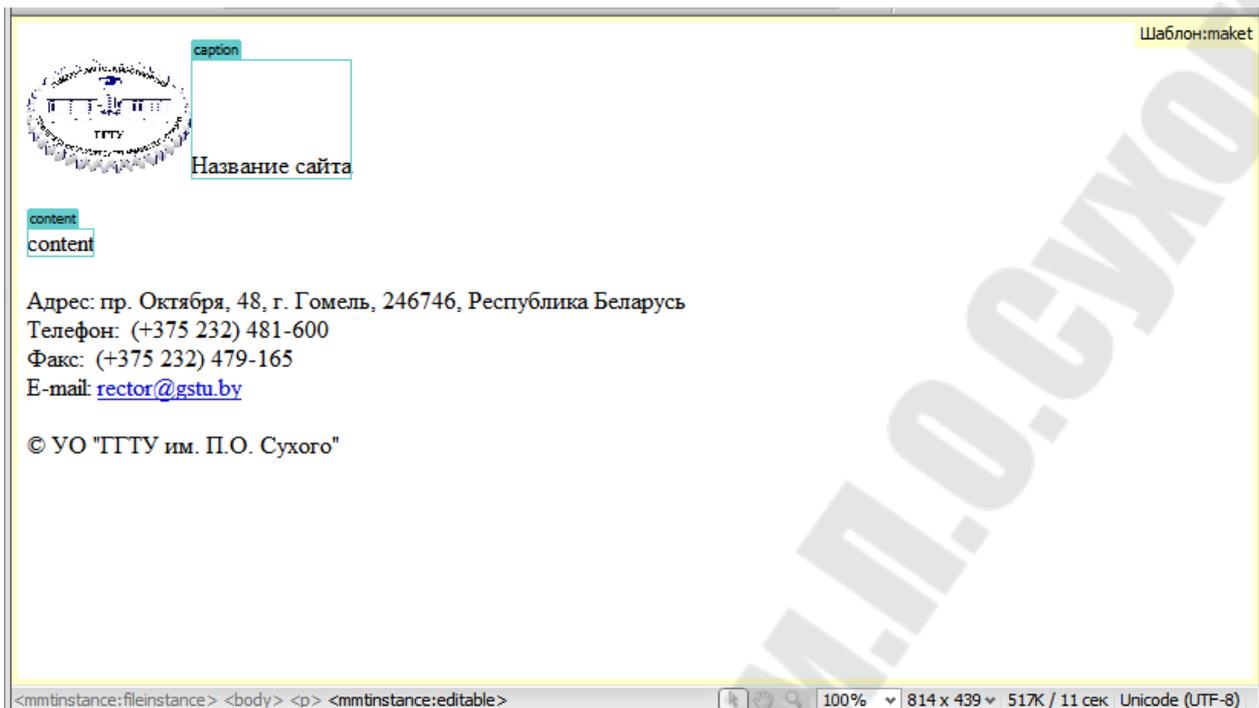
Теперь можно считать, что шаблон готов. Он содержит ряд рисунков и ссылок, а также две изменяемые области, каждая из

которых имеет имя. Сохраним созданный шаблон с помощью команды **Файл – Сохранить**

Обратимся к созданию новых веб-страниц на основе шаблона. Для создания новых веб-страниц можно также использовать два варианта. Первый заключается в применении команды **Файл – Создать**, а затем в диалоговом окне **Создать документ** выбрать категорию **Страница из шаблона**. В результате возникает список доступных файлов и шаблонов, которые связаны с этим сайтом. Выберем шаблон, который мы создали из существующей веб-страницы.

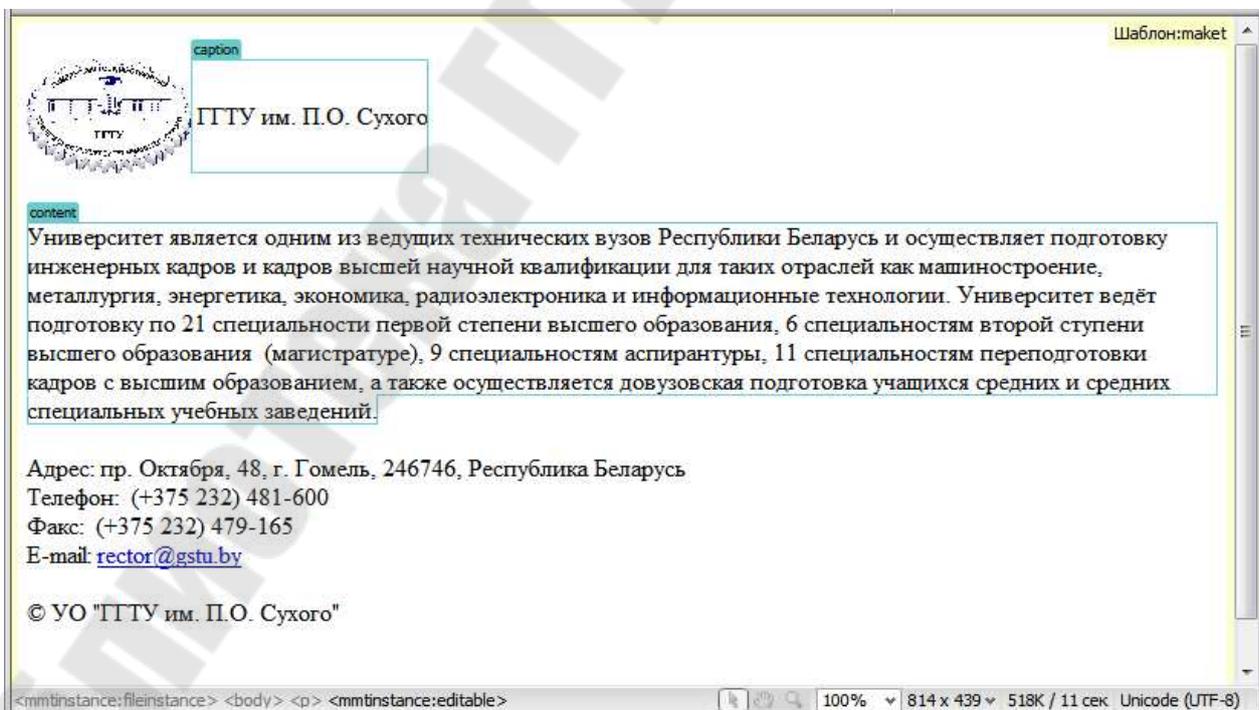


Для этого в поле **Сайт** выбираем название нашего сайта site, а затем в поле **Шаблон для сайта** выбираем элемент maket. При этом в области предварительного просмотра создаваемой веб-страницы можно увидеть в миниатюре дизайн новой создаваемой веб-страницы, основанный на соответствующем дизайне шаблона. Нажатие кнопки **Создать** создает новую веб-страницу на основе шаблона. В этой веб-странице можно изменять только то содержимое, которое находится в пределах изменяемых областей, отмеченных соответствующими значками: голубая закладка с именем изменяемой области.

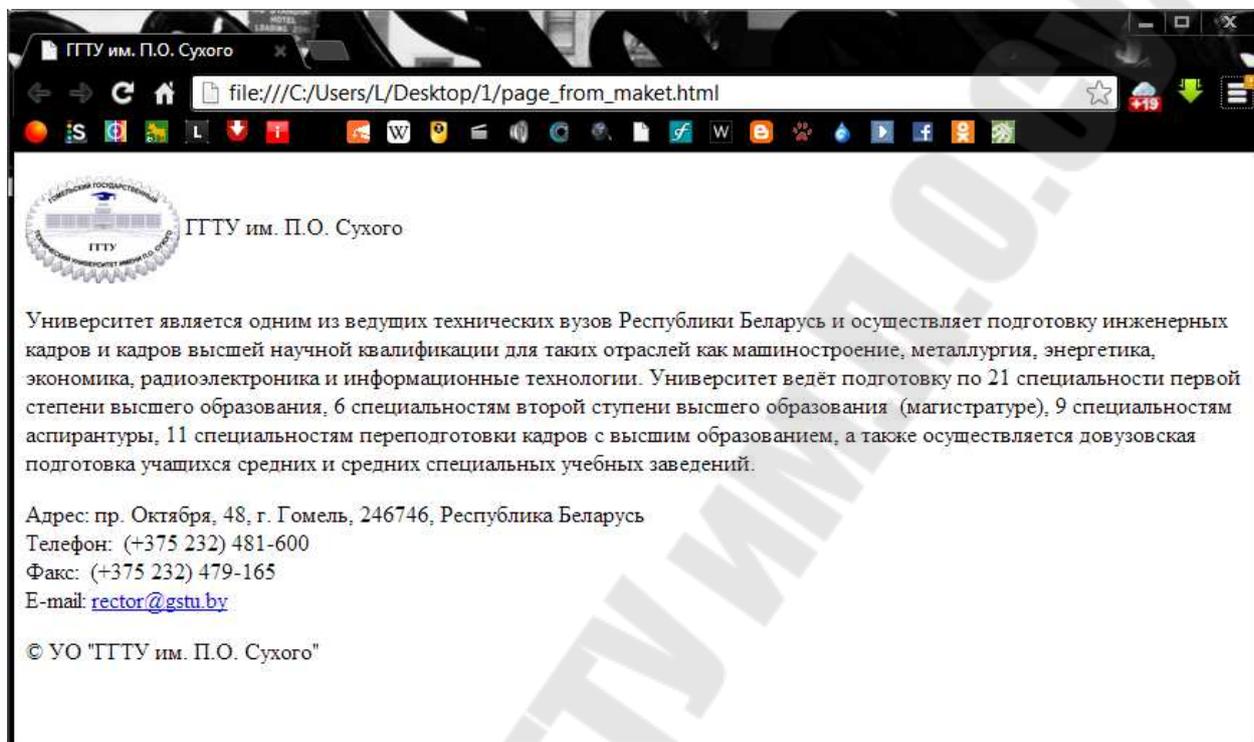


Остальные элементы веб-страницы изменить нельзя, поскольку они перешли с шаблона.

Вставим в изменяемую область content произвольный текст. Аналогично поступим и с заголовком.



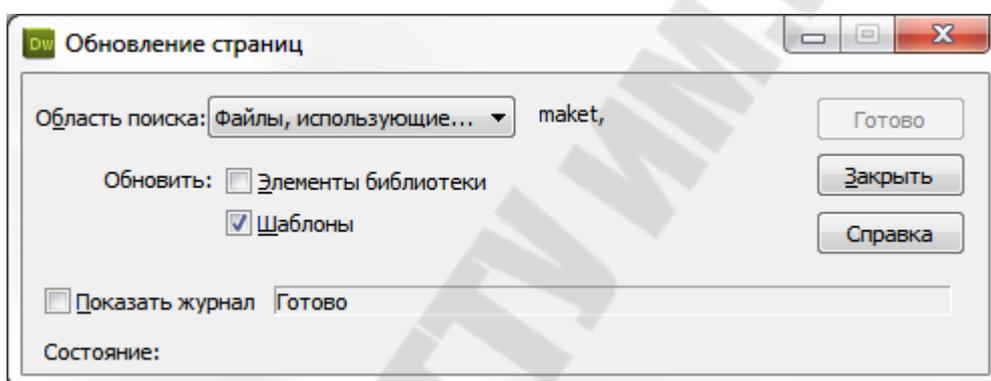
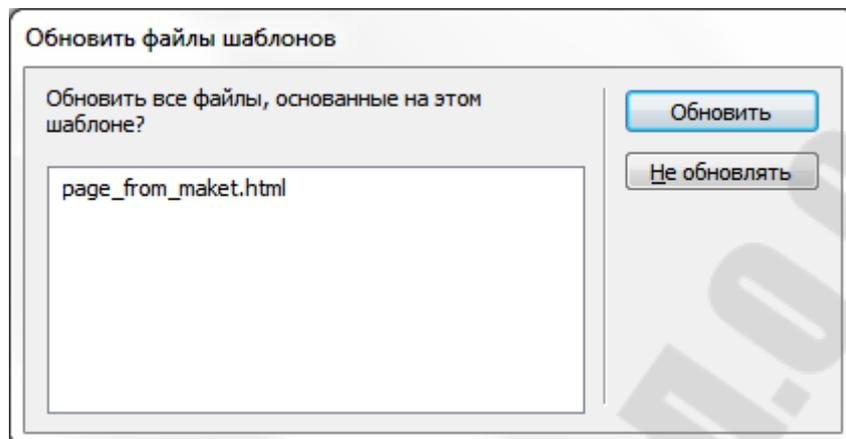
Итак, веб-страница готова. Теперь ее можно сохранить и просмотреть в браузере. Одна часть содержимого страницы появилась на ней благодаря шаблону, а другая была добавлена нами внутри изменяемых областей.



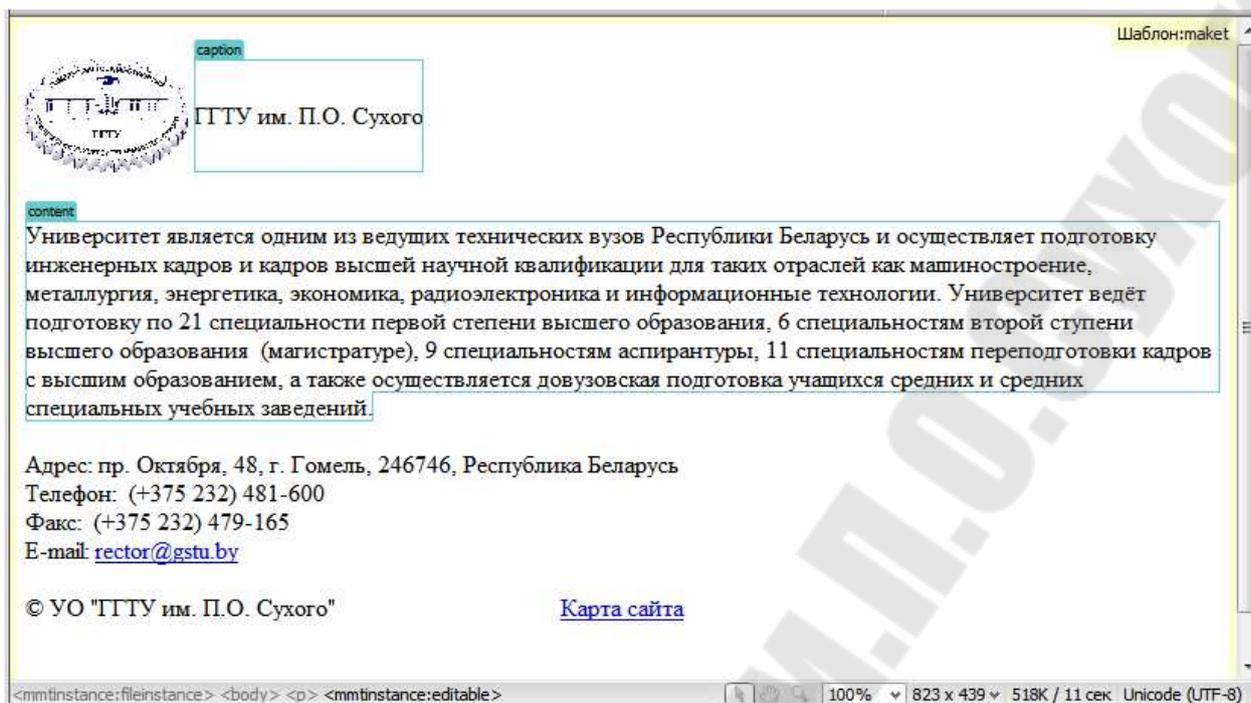
Если поменять шаблон, то все документы, созданные на основе шаблона, изменят свой вид. Например, добавим какую-нибудь гиперссылку в нижнюю часть шаблона maket.



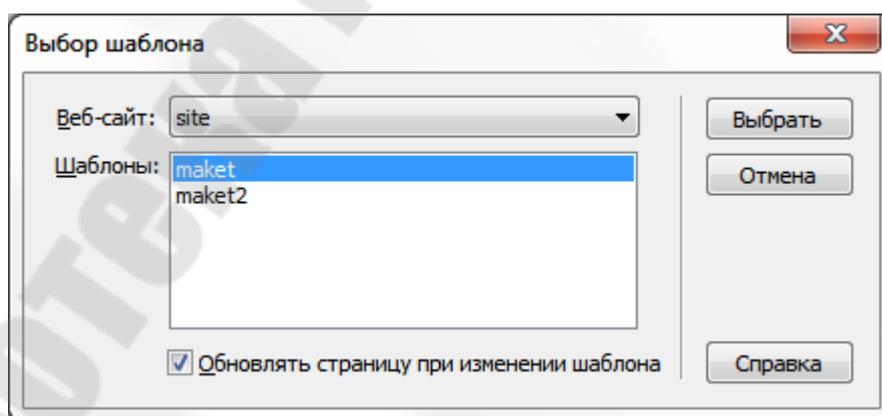
При попытке сохранения шаблона появится диалоговое окно **Обновить файлы шаблонов**.



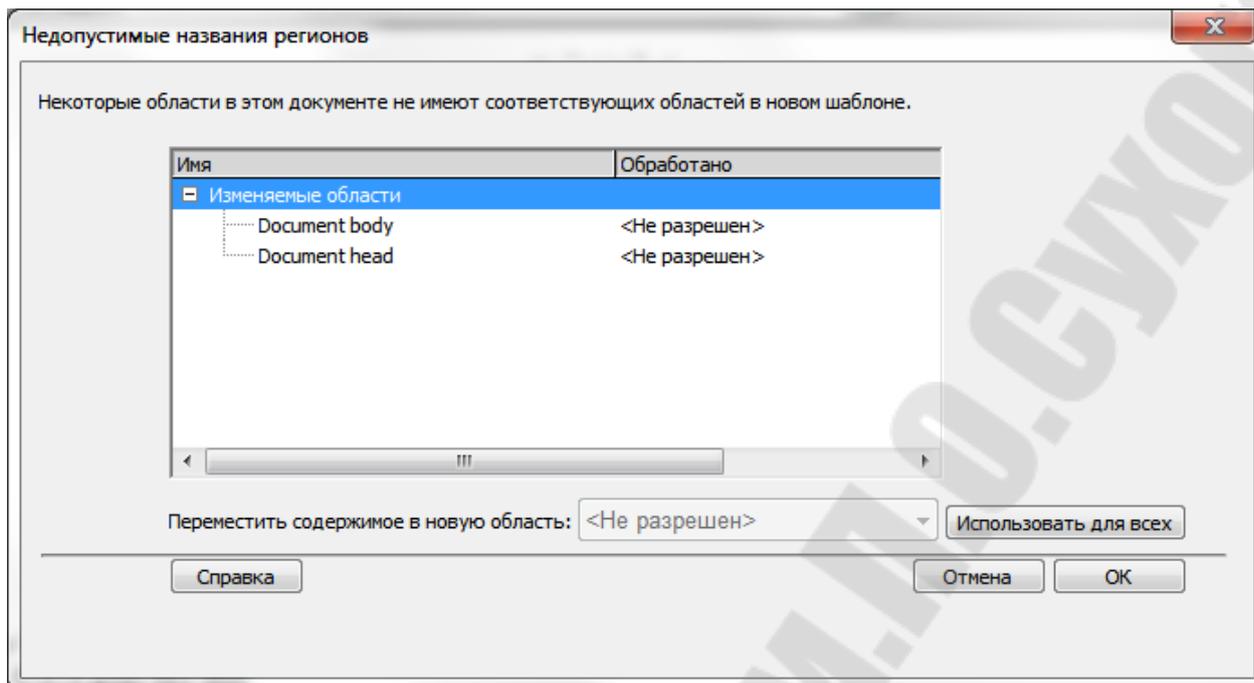
После нажатия кнопки **Обновить**, изменится и веб-страница, созданная на основе этого шаблона.



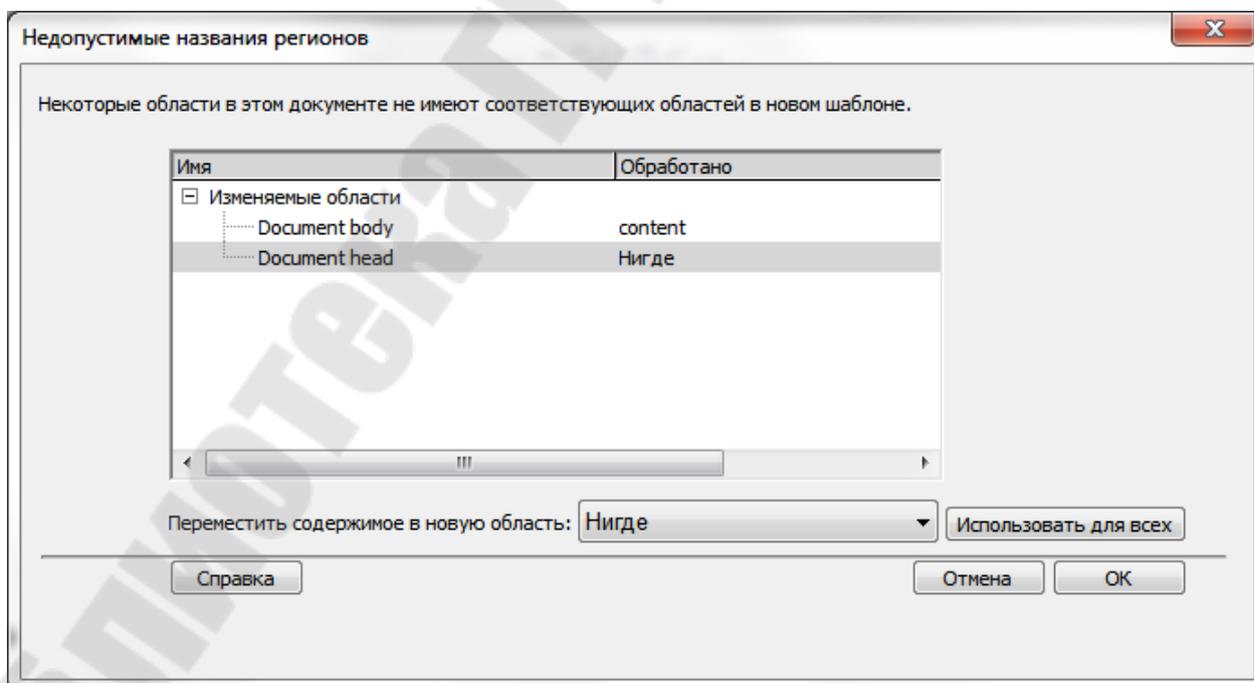
Применить шаблон можно и к уже созданной ранее веб-странице, для которой этот шаблон не назначен. Для этого необходимо открыть такую веб-страницу, а дальше воспользоваться командой **Изменить – Шаблоны – Применить шаблон к странице**. В появившемся диалоговом окне **Выбор шаблона** следует определить тот шаблон, который нужно выбрать для данной веб-страницы, и нажать кнопку **Выбрать**.



После этого возникнет еще одно диалоговое окно **Недопустимые названия регионов**, в котором следует определить в какие именно области следует поместить контент, уже имеющийся на веб-странице. Список этого контента находится в основном поле.



Поместим контент из тела документа (контент тега <body>) в изменяемую область content, а содержимое заголовка документа не будем помещать никуда, выбрав в качестве цели его размещения **Нигде**. Цель выбирается в списке **Переместить содержимое в новую область**.



Нажатие кнопки **ОК** поместит содержимое веб-страницы в изменяемую область content. Ненужные элементы впоследствии можно удалить с веб-страницы.

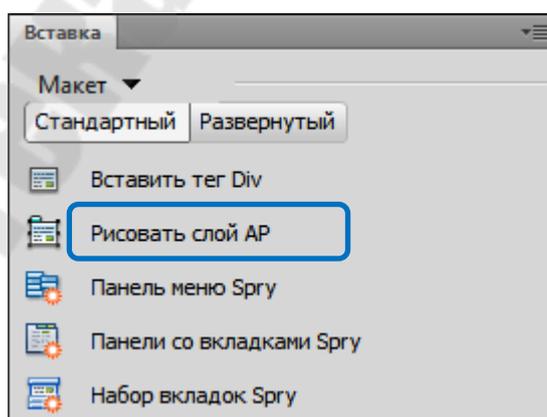
## Глава 12. Слои

С помощью слоев можно точно позиционировать элементы на странице. Слой можно представлять как контейнер, содержащий внутри себя другие элементы, такие как изображения, таблицы и даже другие слои.

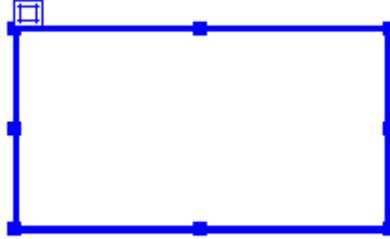
Слой можно расположить в любом месте страницы или наложить на другой слой. Для позиционирования слоев Dreamweaver использует тег <div>, предназначенный для разделения страницы на области. Одно из наиболее существенных ограничений – запрет расположения элементов страницы поверх других элементов – преодолевается с помощью специального параметра z-индекса, который обозначает номер в последовательности вывода слоев на экран.

Поскольку слой служит контейнером, всем его содержимым можно манипулировать как единым целым, например, перемещать по странице или в последовательности вывода, делать видимым или невидимым.

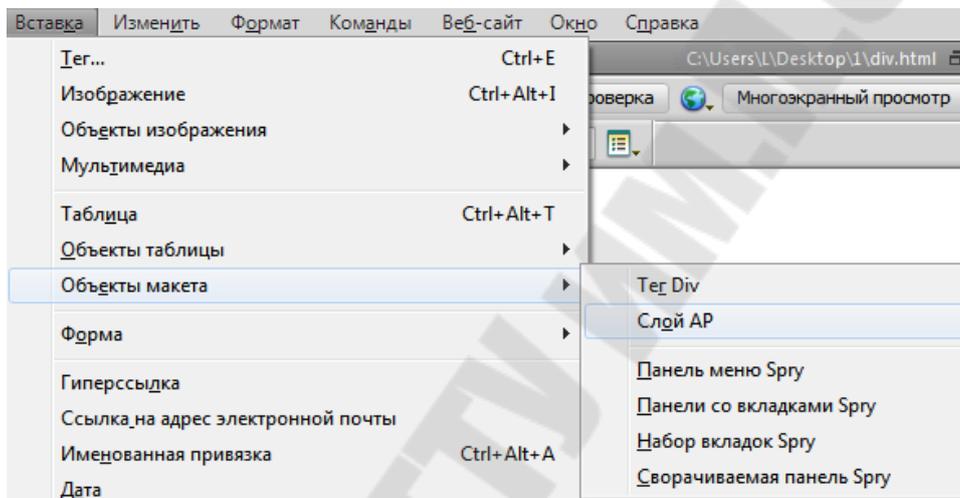
Существует два способа вставки слоя на страницу. Можно нарисовать слой с помощью команды **Рисовать слой AP** меню **Макет** панели **Вставка**. Курсор при этом изменит свою форму.



Затем в любом месте рабочей области необходимо щелкнуть мышью и нарисовать прямоугольную форму.



Второй способ – воспользоваться командой главного меню **Вставка – Объекты макета – Слой AP**.



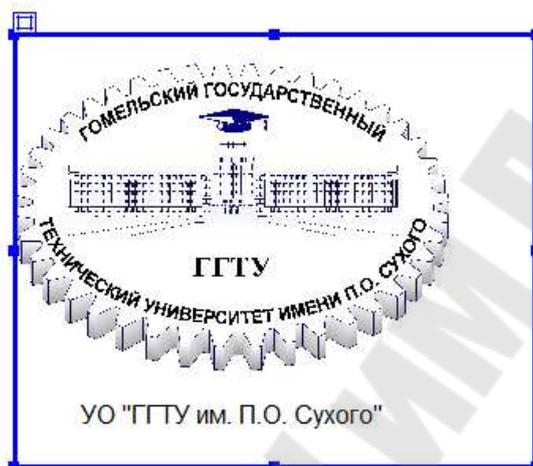
Новый пустой слой автоматически будет помещен в левый верхний угол документа.

Слои могут содержать в себе почти любой вид информации. Например, чтобы добавить на слой изображение необходимо установить курсор ввода внутри рамки слоя, а затем на панели **Вставка** выбрать команду **Изображения: Изображение**. Дальнейший процесс описан в предыдущих лекциях.



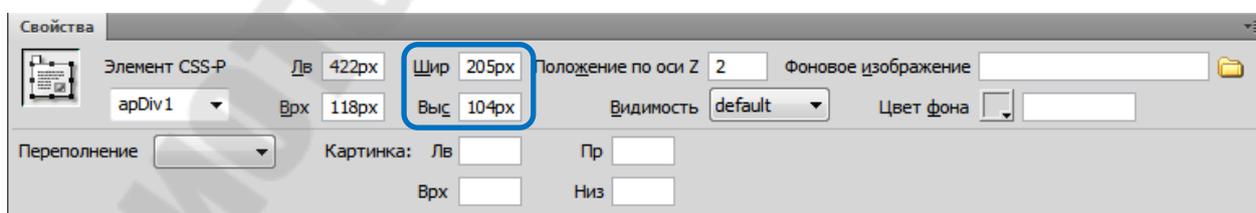
После вставки изображения можно выделить его и на панели **Свойства** настроить его параметры. Изображение, размещенное на слое, настраивается точно также как и изображение, размещенное на странице.

Аналогично в этом слое можно разместить произвольный текст. Форматирование текста, расположенного в контейнере, производится аналогично обычному форматированию текста.

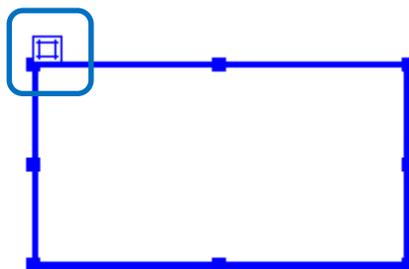


Граница слоя может использоваться для перемещения слоя и изменения его размеров. Когда слой выделен, на его границах видны маркеры. Перетаскивание маркеров влечет изменение размеров слоя. Рекомендуется устанавливать такие размеры слоя, чтобы его содержимое плотно размещалось на нем, т.е. чтобы на слое не было больших пустых участков, тогда слой будет легче позиционировать на странице.

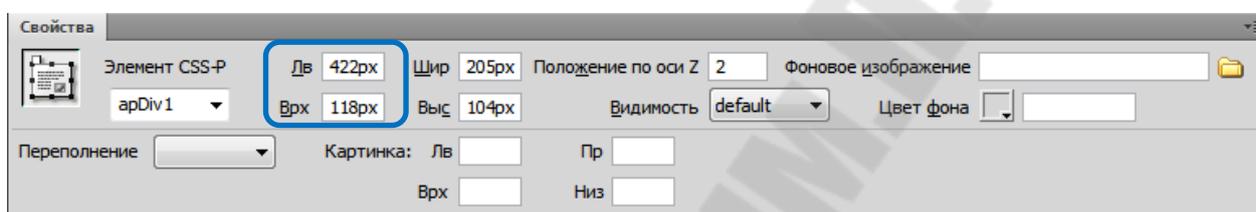
Изменение этих параметров можно также производить на панели **Свойства** с помощью параметров **Шир** и **Выс**.



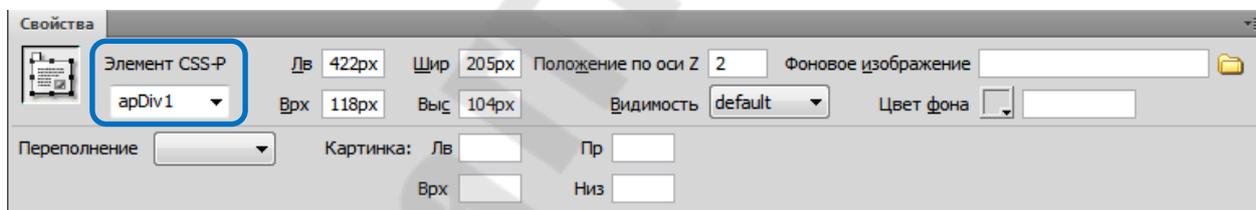
Чтобы переместить слой, необходимо щелкнуть на его вкладке, расположенной в левом верхнем углу и, удерживая левую кнопку мыши нажатой, переместить указатель.



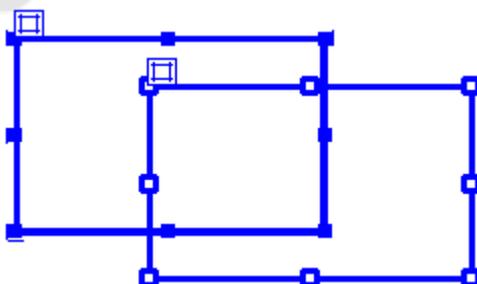
На панели **Свойства** с помощью параметров **Лв** и **Врх** можно также указать координаты левой верхней вершины слоя относительно родительского элемента (в данном случае страницы).



Здесь же можно изменить имя слоя, которое будет более информативно обозначать назначение слоя. Это особенно важно в случае использования большого количества слоев на странице. Имя может содержать только цифры и буквы и начинаться только с буквы.



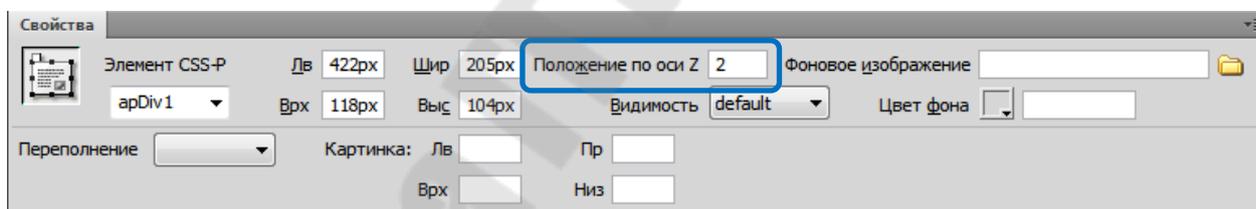
Чтобы наложить два слоя, необходимо просто перетащить один слой на другой.



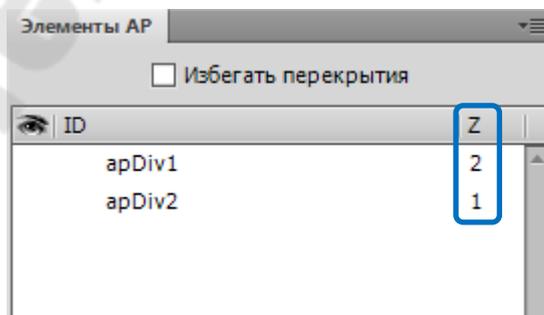
В отличие от изображений, слои можно позиционировать произвольным образом. Это позволяет накладывать изображения друг на друга. Для этого достаточно разместить изображения на разных слоях и соответствующим образом их наложить.



Последовательность наложения слоев определяется их z-индексом, который можно устанавливать с помощью панели **Свойства**,

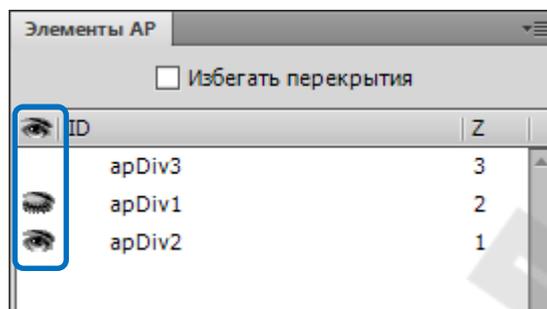


либо с помощью панели **Элементы AP**.



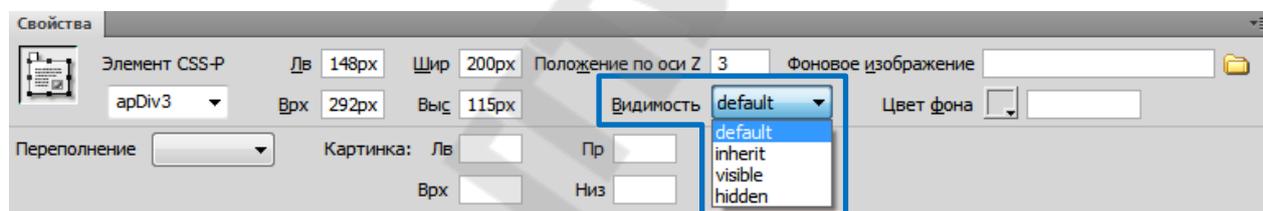
Чем меньше индекс, тем глубже расположен слой. Это значение может быть как положительным, так и отрицательным.

На панели **Элементы AP** перечислены все слои, размещенные на странице. Пиктограмма с глазом предназначена для включения и отключения видимости слоев. Если напротив имени слоя пиктограмма отсутствует, слой имеет видимость по умолчанию, обычно это означает «видимость включена».

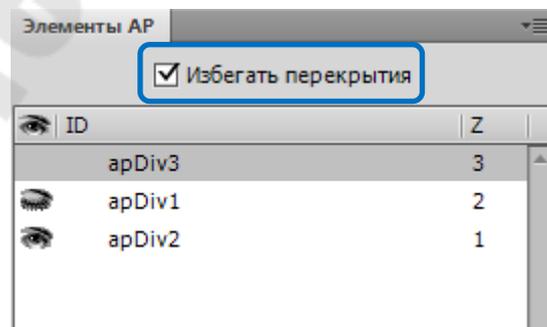


Невидимый слой присутствует на странице, он лишь не выводится на экран и не отображается в браузере.

Видимость слоя также можно изменить с помощью панели **Свойства**. Значение «default» во многих браузерах задает наследование слоев видимости родительского контейнера.



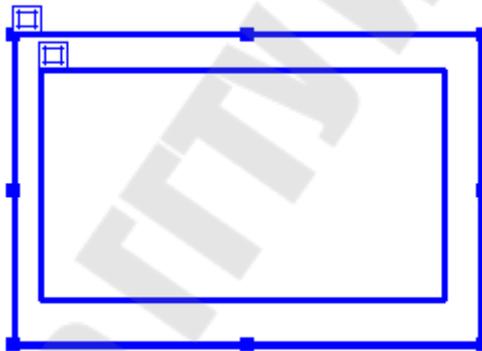
Иногда необходимо предотвратить наложение слоев друг на друга. Для этого необходимо установить параметр **Избегать перекрытия** на панели **Элементы AP**.



Уже наложенные слои останутся в прежнем положении, но в дальнейшем при перетаскивании любого слоя, он не сможет пересечь рамку другого слоя.

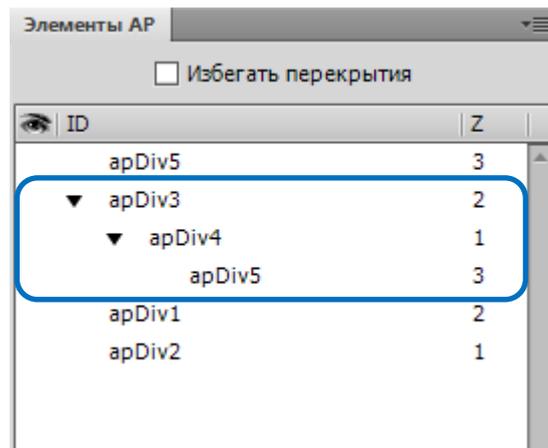
Еще один способ управления позиционированием слоев состоит в их вложении один в другой. Вложенный слой как бы привязан к внешнему слою, причем между ними установлены родительские отношения. Верхний левый угол родительского слоя служит точкой привязки, используемой для позиционирования вложенного слоя. Вложенный и родительский слои могут находиться в разных областях страницы и взаимно не накладываться. Причем при перемещении родительского слоя происходит аналогичное перемещение вложенного слоя.

Для создания вложенного слоя, необходимо установить курсор внутри существующего слоя, а затем выполнить команду **Вставка – Объекты макета – Слой AP**. В этом случае новый слой окажется вложенным в первый слой.



Для создания невложенного слоя необходимо сначала щелкнуть мышью вне первого слоя.

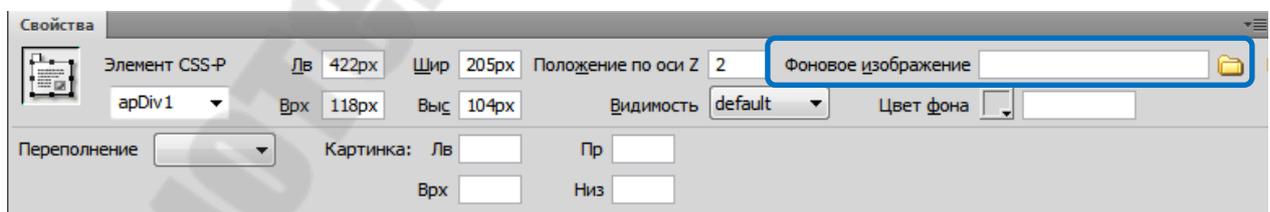
Если во вложенный слой вложить еще один, то он одновременно будет родительским для одного слоя и дочерним для другого. Для каждого вложенного слоя точкой привязки служит левый верхний угол его непосредственного родительского слоя. При перемещении самого верхнего родительского слоя одновременно перемещаются вложенные слои всех уровней.



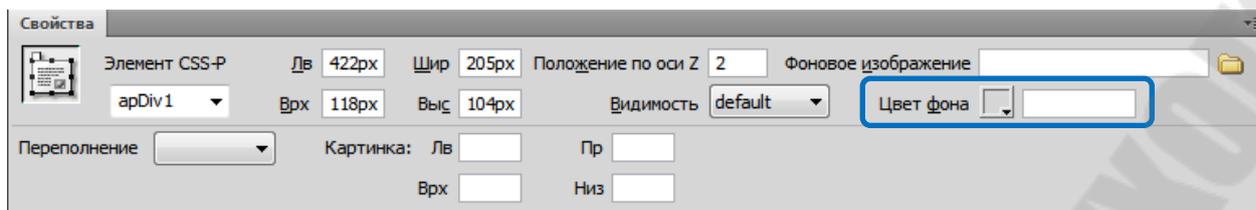
Вложение слоев – удобный способ компоновки содержимого страницы при перемещении слоев. В этом случае не придется отслеживать координаты каждого слоя. Кроме того изменить видимость всей цепочки слоев можно одним щелчком на панели **Элементы AP** по пиктограмме с глазом, принадлежащей родительскому слою. Но для этого видимость вложенных слоев должна быть установлена «по умолчанию», т.е. для каждого из них пиктограмма с глазом должна отсутствовать. Когда для вложенного слоя установлена видимость по умолчанию, он наследует видимость родительского слоя. В противном случае видимость родительского слоя на него никак не влияет.

Визуально в рабочем пространстве не заметно, что слой стал вложенным, поскольку его можно свободно перемещать по всему документу, в том числе и за пределы родительского слоя.

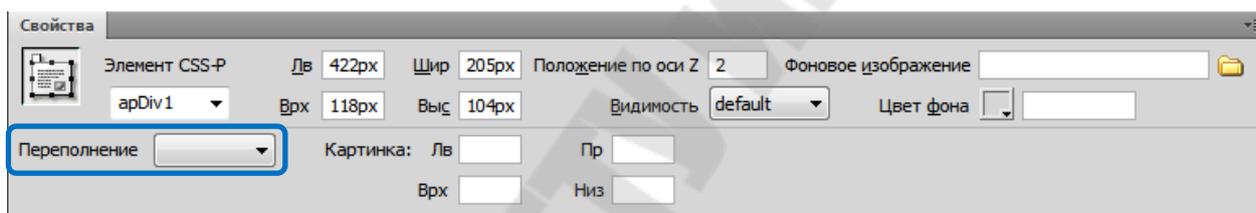
На панели **Свойства** также доступны и другие настройки. Параметр **Фоновое изображение** позволяет выбрать фоновое изображение для слоя аналогично как и для страницы.



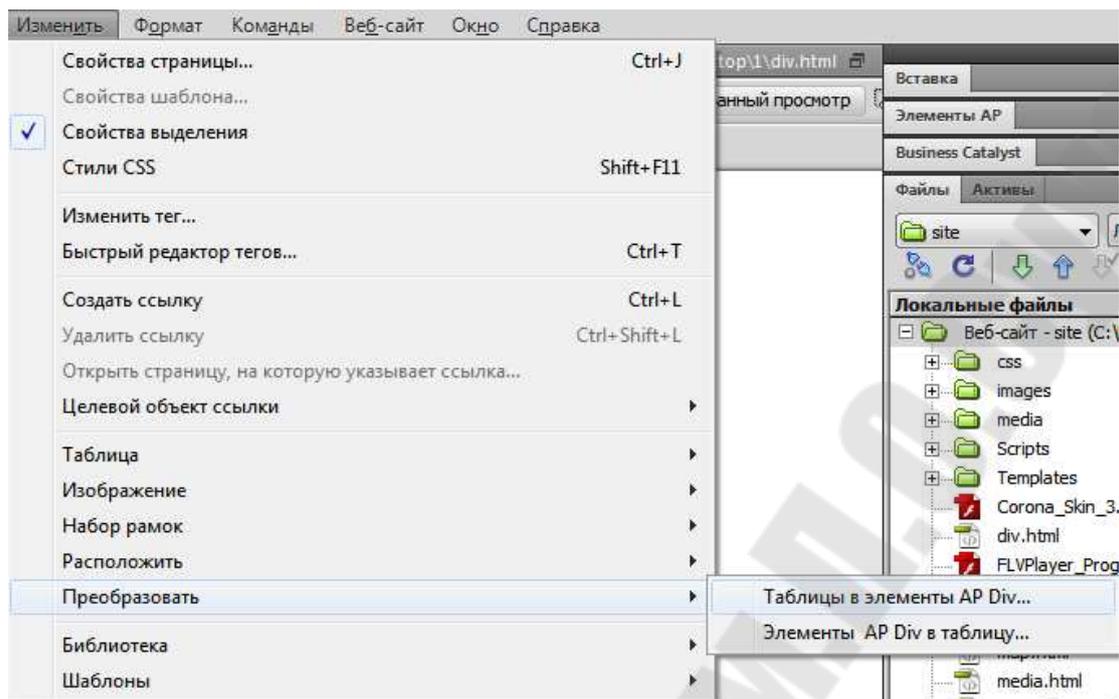
Параметр **Цвет фона** устанавливает цвет фона.



Параметр **Переполнение** определяет как выводится на странице содержимое слоя, если оно превышает размеры рамки слоя. Доступны следующие значения: «visible» – содержимое выводится на экран, если даже оно выступает за рамки слоя, но необходимо учитывать, что некоторые браузеры обрезают содержимое слоя; «hidden» – содержимое слоя обрезается его рамкой, в этом случае не выводятся полосы прокрутки даже если содержимое полностью не помещается в границы; «scroll» – браузер выводит полосы прокрутки независимо от того, помещается ли содержимое в рамку; «auto» – браузер выводит полосы прокрутки если содержимое слоя не помещается в рамку слоя.



С помощью Dreamweaver можно автоматически преобразовать страницу, созданную на основе таблиц, в страницу на основе слоев, не изменив при этом ни внешний вид, ни функциональность страницы. Для этого достаточно открыть такую страницу и выбрать команду **Изменить – Преобразовать – Таблицы в элементы AP Div**.



Страница будет перестроена на основе слоев. После этого можно при необходимости настроить расположение элементов. Аналогично можно выполнить обратную операцию с помощью команды **Изменить – Преобразовать – Элементы AP Div в таблицу**. В этом случае для позиционирования элементов будут использоваться ячейки таблиц. Такое преобразование происходит не всегда успешно, в частности, когда на странице используются перекрывающиеся слои.

### Глава 13. Работа с веб-сайтом

Сайт – это набор всех файлов и ресурсов на веб-сайте. Можно создавать веб-страницы на компьютере, загружать их на веб-сервер и поддерживать сайт, передавая обновленные файлы сразу после сохранения. Также можно редактировать и поддерживать веб-сайты, если они были созданы без помощи Dreamweaver.

В Dreamweaver термином сайт обозначается локальное или удаленное местоположение для хранения документов, относящихся к веб-сайту. Сайт Dreamweaver предоставляет возможности упорядочения и управления всеми веб-документами, загрузки сайта на веб-сервер, отслеживания и поддержания работоспособности ссылок, управления и совместного использования файлов. Чтобы

воспользоваться всеми преимуществами функций Dreamweaver, необходимо определить сайт.

Чтобы задать сайт Dreamweaver, нужно только настроить локальную папку. Для передачи файлов на веб-сервер или разработки веб-приложений, кроме этого, нужно добавить сведения об отдаленном сайте и тестовом сервере.

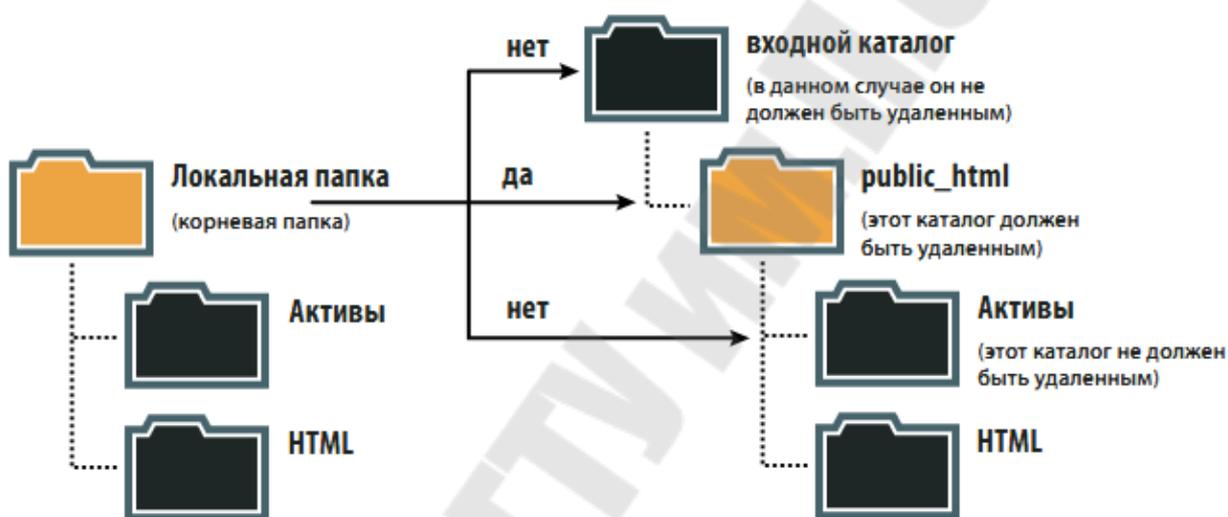
Сайт Dreamweaver состоит как минимум из двух частей, или папок, в зависимости от среды разработки и типа разрабатываемого веб-сайта.

- **Локальная корневая папка.** В ней хранятся файлы, над которыми ведется работа. В Dreamweaver эта папка называется **Локальный сайт**. Эта папка обычно расположена на локальном компьютере, однако может находиться и на сервере в сети.
- **Удаленная папка.** В этой папке хранятся файлы для тестирования, производственной деятельности, совместной работы и т.д. В Dreamweaver эта папка называется **Удаленный сайт** на панели **Файлы**. Обычно удаленная папка находится на компьютере, на котором запущен веб-сервер. Удаленная папка содержит файлы, к которым предоставляется доступ через Интернет. (Совместное использование локальной и удаленной папок позволяет передавать файлы между локальным жестким диском и веб-сервером, облегчая управление файлами на сайтах Dreamweaver. Работа с файлами выполняется в локальной папке, а затем они опубликовываются в удаленной папке, чтобы их могли видеть другие.)

Чтобы подключиться к удаленной папке с помощью Dreamweaver, необходимо указать удаленную папку в категории **Удаленная информация** диалогового окна **Определение веб-сайта**. Указанная удаленная папка (также называемая каталогом на сервере) должна соответствовать локальной корневой папке веб-сайта Dreamweaver (локальная корневая папка – папка веб-сайта Dreamweaver самого верхнего уровня.) Имя удаленной папки, как и локальной, может быть любым, однако, как правило, поставщики услуг Интернета присваивают удаленным папкам верхнего уровня для отдельных учетных записей пользователей имена public\_html, pub\_html и т.п. При наличии прав администратора для удаленного

сервера (и, соответственно, возможности присвоить удаленной папке любое имя) целесообразно использовать для локальной корневой папки и удаленной папки одно и то же имя.

В следующем примере локальная корневая папка представлена слева, а удаленная папка – справа. Локальная корневая папка на локальном компьютере сопоставляется непосредственно с удаленной папкой на веб-сервере, а не с какой-либо из ее подпапок либо папок, существующих на более высоких уровнях структуры каталогов, чем удаленная папка.



На примере выше показана локальная корневая папка на локальном компьютере и удаленная папка верхнего уровня на удаленном веб-сервере. Однако, если на локальном компьютере ведется работа с несколькими веб-сайтами Dreamweaver, необходимо такое же количество удаленных папок на удаленном сервере. В таком случае приведенный выше пример не соответствует действительности; вместо этого внутри папки `public_html` создаются отдельные удаленные папки, а затем они сопоставляются с соответствующими локальными корневыми папками на локальном компьютере.

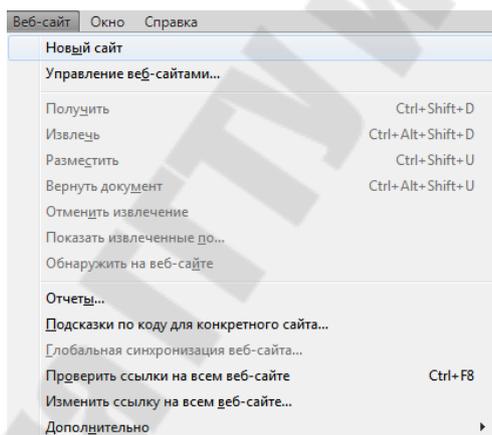
При первой установке удаленного подключения удаленная папка на веб-сервере обычно пуста. Затем, после загрузки с помощью Dreamweaver всех файлов из локальной корневой папки, удаленная папка заполняется всеми файлами веб-сайта. Структура каталогов удаленной папки и локальной корневой папки должна всегда совпадать, т.е. всегда должно быть соответствие «один к одному»

между файлами и папками в локальной корневой папке и в удаленной папке. Если структура удаленной папки не будет соответствовать структуре локальной корневой папки, Dreamweaver загрузит файлы в неправильное место, где они не будут видны посетителям сайта. Кроме того, пути ссылок и изображений могут нарушиться, если структуры папок и файлов не синхронизированы.

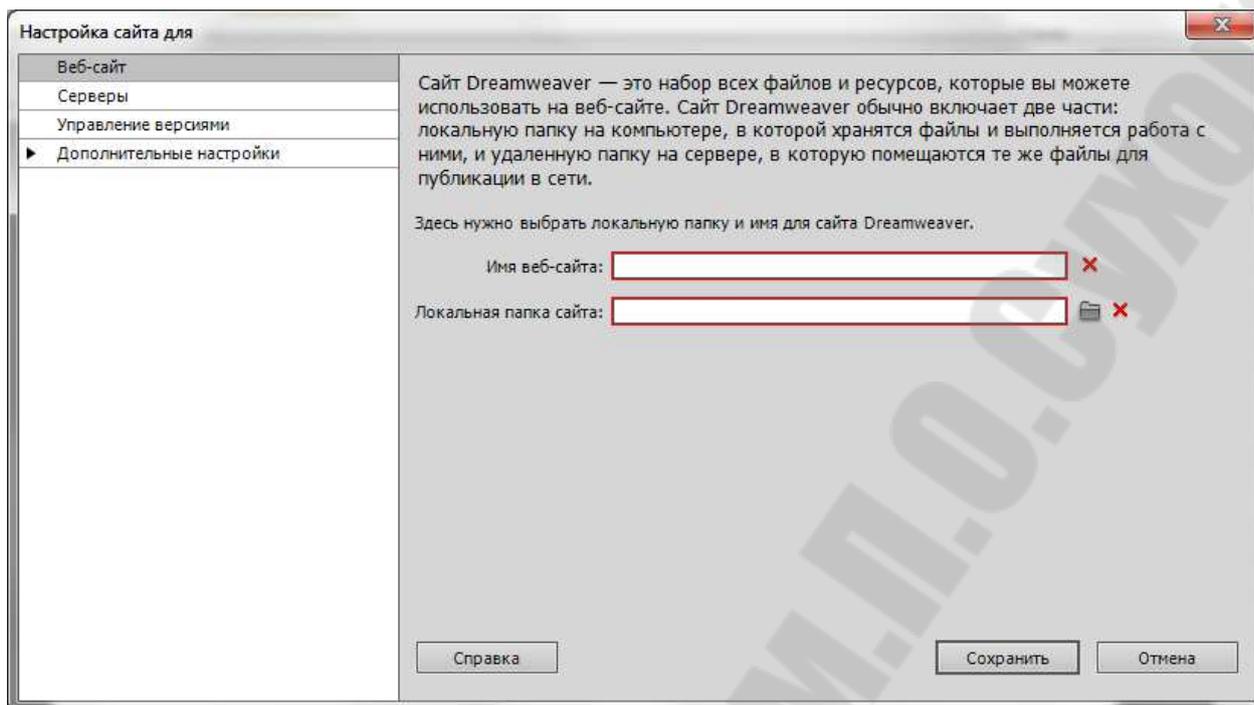
Удаленная папка должна существовать до того, как Dreamweaver сможет к ней подключиться. Если папка, предназначенная для использования в качестве удаленной папки на веб-сервере, отсутствует, создайте ее или попросите администратора сервера создать ее.

Определение сайта Dreamweaver позволяет организовать все документы, связанные с веб-сайтом. В диалоговом окне **Настройка сайта** указываются параметры для сайта Dreamweaver.

Для открытия диалогового окна **Настройка сайта** выберите команду **Веб-сайт – Новый сайт**.



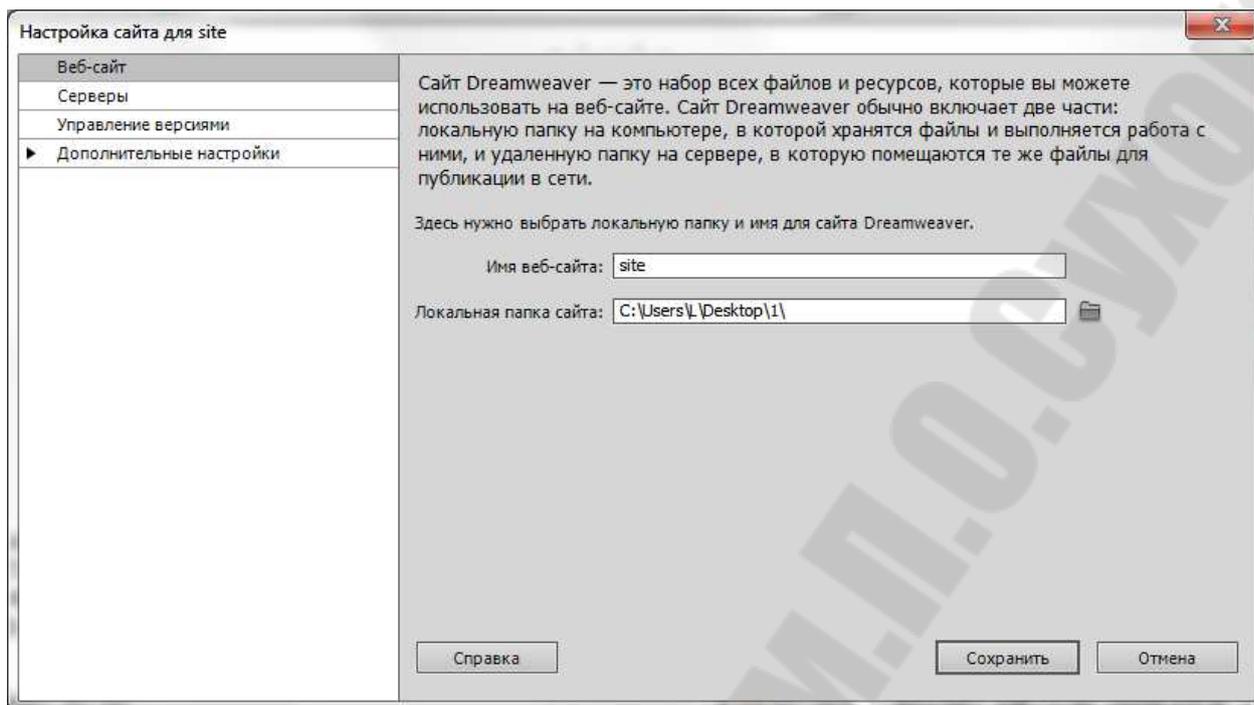
Для начала работы с сайтом необходимо заполнить категорию **Веб-сайт** диалогового окна **Настройка сайта**. Эта категория позволяет указать локальную папку, в которой будут храниться все файлы сайта. Эта папка может находиться на локальном компьютере или на сетевом сервере.



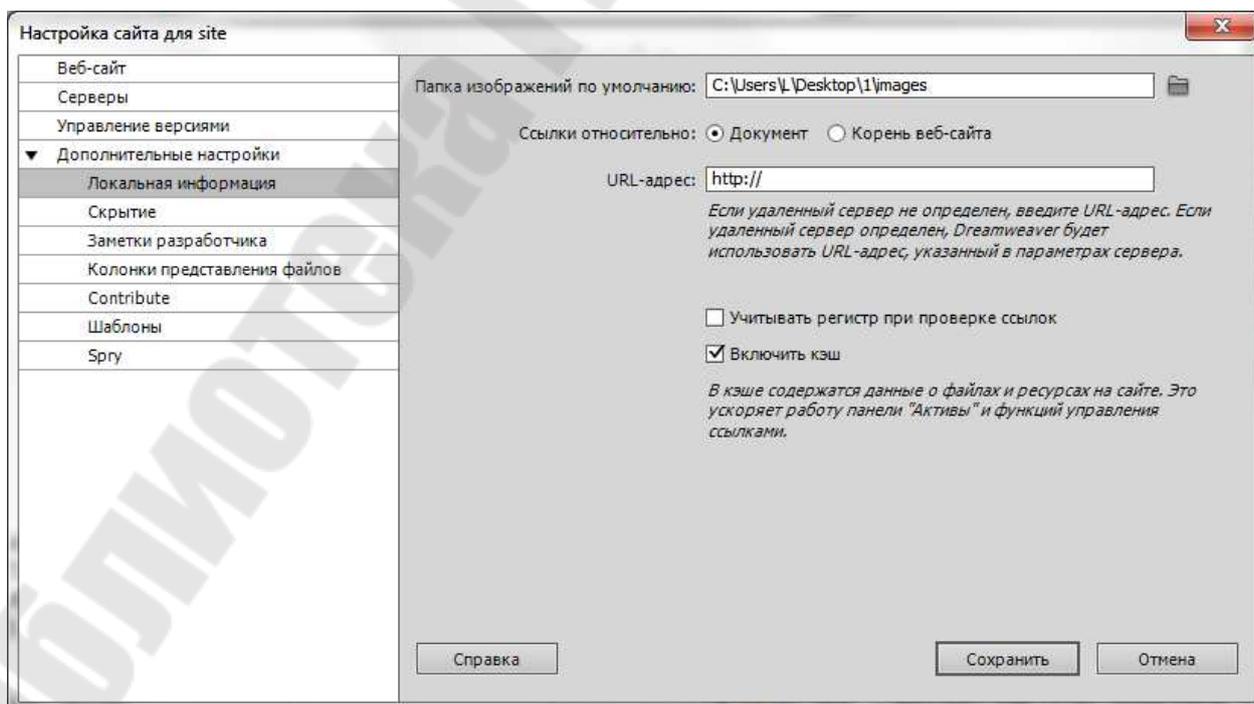
По завершении этого в диалоговом окне **Настройка сайта** можно заполнить другие категории, включая категорию **Серверы**, в которой указывается удаленная папка на удаленном сервере. Нет необходимости указывать удаленную папку, если локальная корневая папка находится на компьютере, на котором запущен веб-сервер. Подразумевается, что веб-сервер запущен на локальном компьютере.

**Имя веб-сайта** – это имя, которое отображается на панели **Файлы** и в диалоговом окне **Управление веб-сайтами**. Оно не отображается в браузере.

**Локальная папка сайта** – это имя папки на локальном диске, в которой хранятся файлы сайта, шаблоны и элементы библиотеки. Создайте папку на жестком диске или щелкните значок папки, чтобы перейти к ней. При разрешении ссылок относительно корня сайта Dreamweaver разрешает их относительно этой папки.

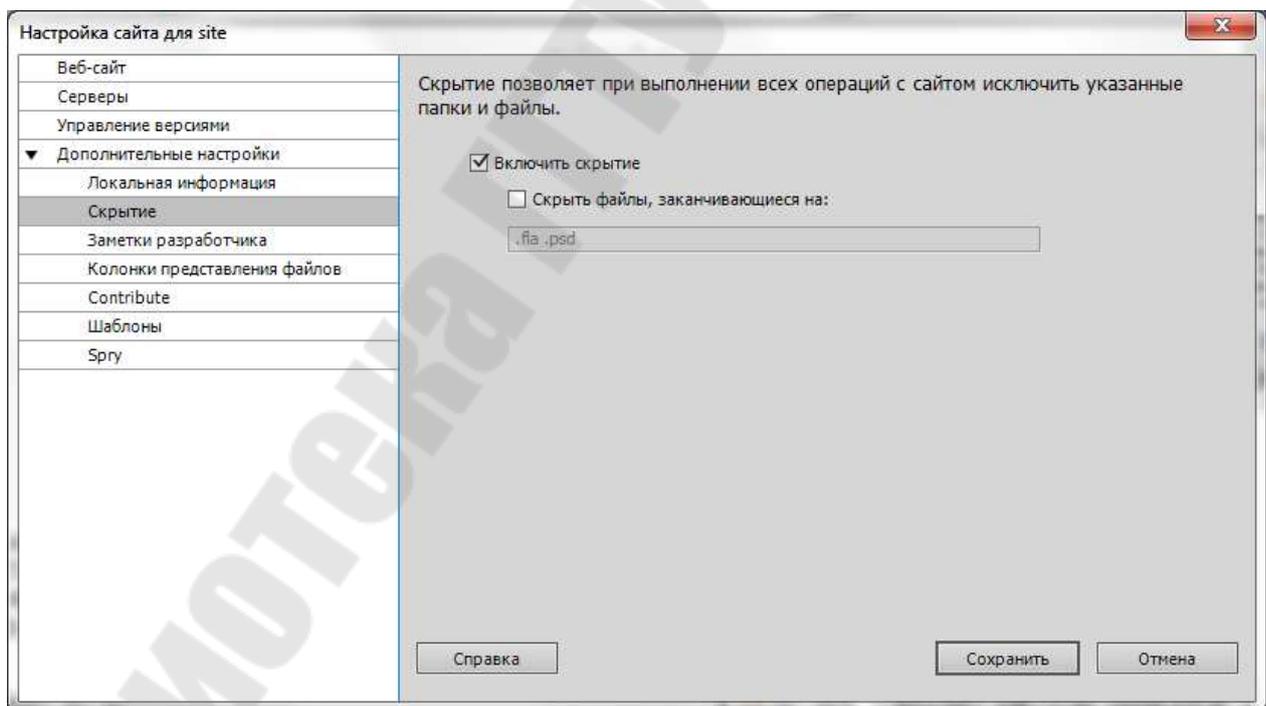


В категории **Дополнительные настройки** можно задать дополнительные параметры. В подкатегории **Локальная информация** в поле **Папка изображений по умолчанию** можно указать путь к каталогу, в котором будут храниться графические файлы. Например, в корневой папке сайта можно создать каталог для изображений images.

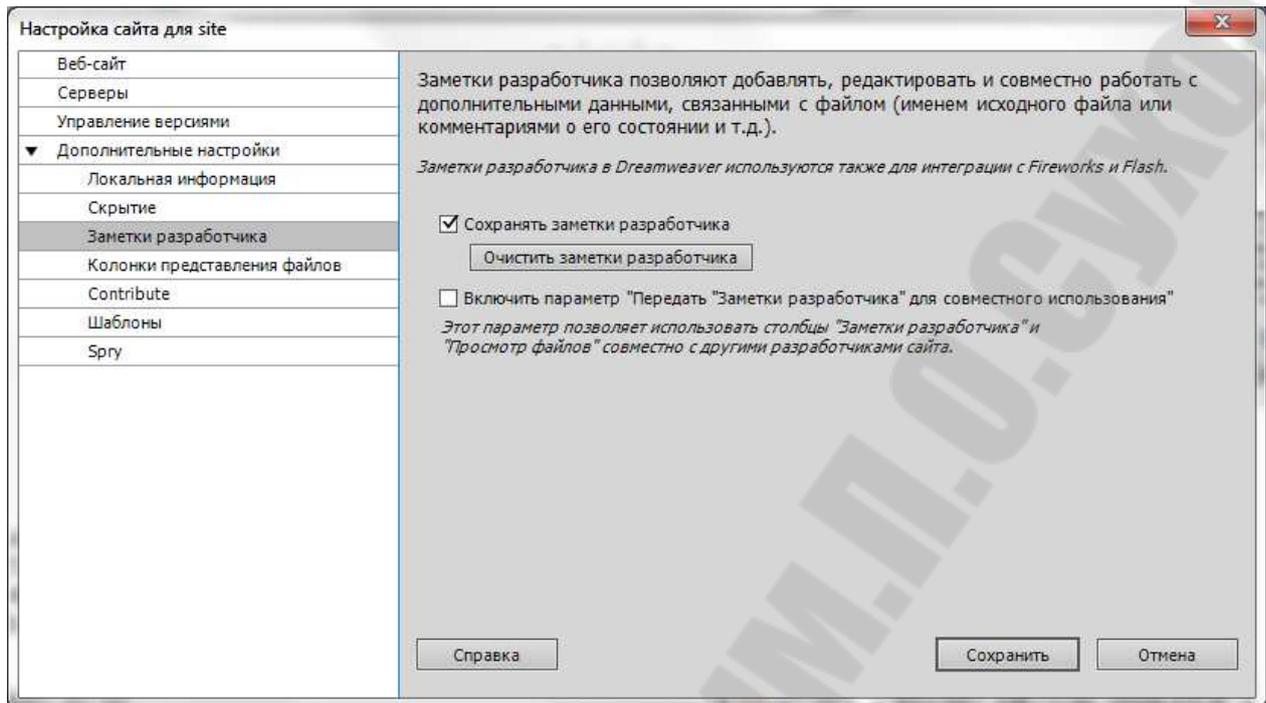


Пара переключателей **Документ** и **Корень веб-сайта** позволяет задать относительные адреса для использования в гиперссылках. Поскольку сайт создан, то необходимо установить переключатель в положение **Корень веб-сайта**, чтобы использовать адреса по отношению к сайту. В поле ввода **URL-адрес** указывается интернет-адрес сайта (его можно задать в категории **Серверы**). Вводить его не обязательно, но в этом случае Dreamweaver не сможет проверить правильно ли работают гиперссылки. Флажок **Учитывать регистр при проверке ссылок** включает или отключает учет регистра символов при проверке правильности гиперссылок. Флажок **Включить кэш** включает или отключает кэширование, т.е. временное хранение списка файлов в локальной копии сайта в памяти компьютера. Кэширование позволяет ускорить операции с файлами сайта, но отнимает системные ресурсы. Рекомендуется выбрать этот параметр, так как панель **Активы** (в группе панелей **Файлы**) работает только при созданном кэше.

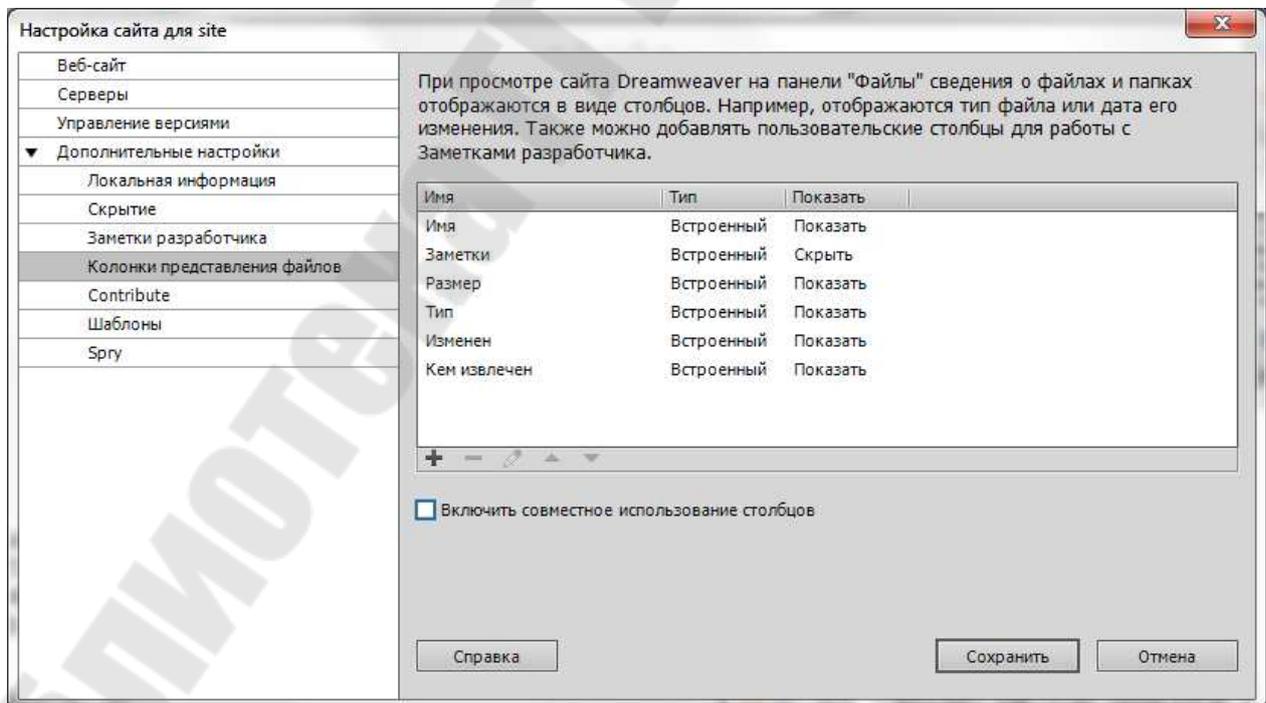
В подкатегории **Скрытие** можно указать, какие файлы и папки следует исключить из операций, проводимых с сайтом.



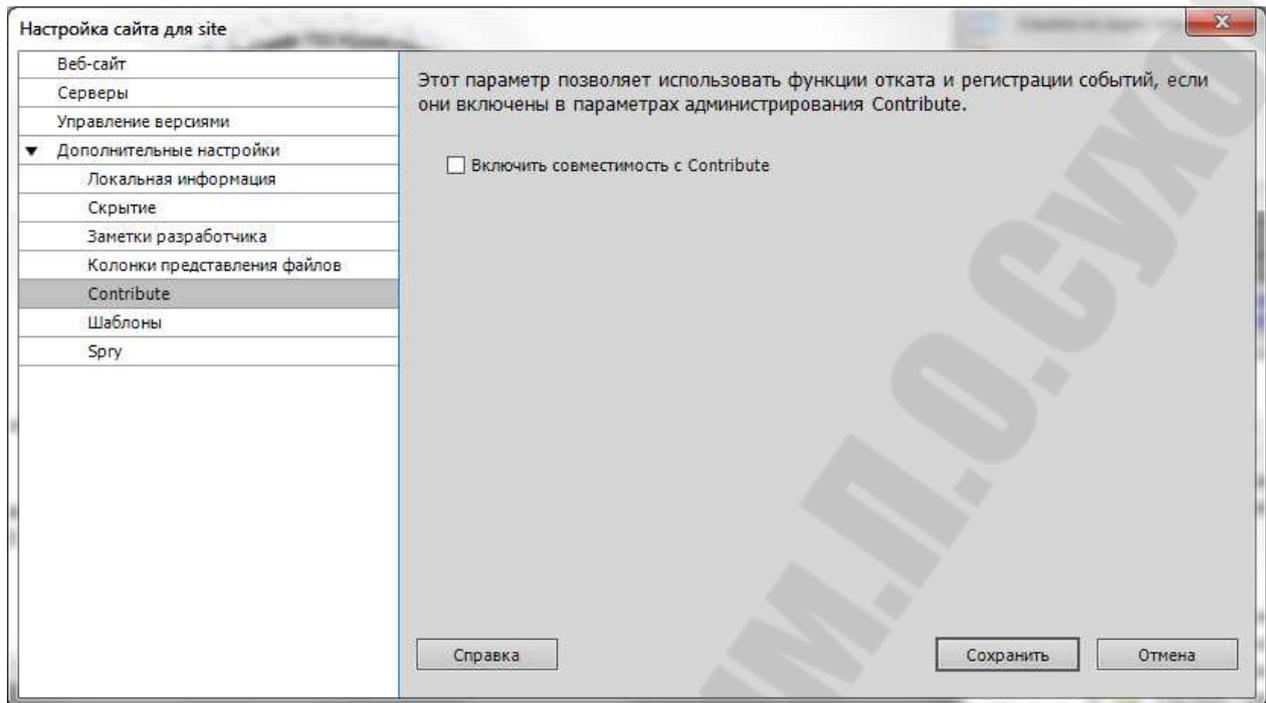
Подкатегория **Заметки разработчика** позволяет добавлять, редактировать и совместно работать с дополнительными данными, связанными с файлом (именем исходного файла или комментариями о его состоянии и т.д.).



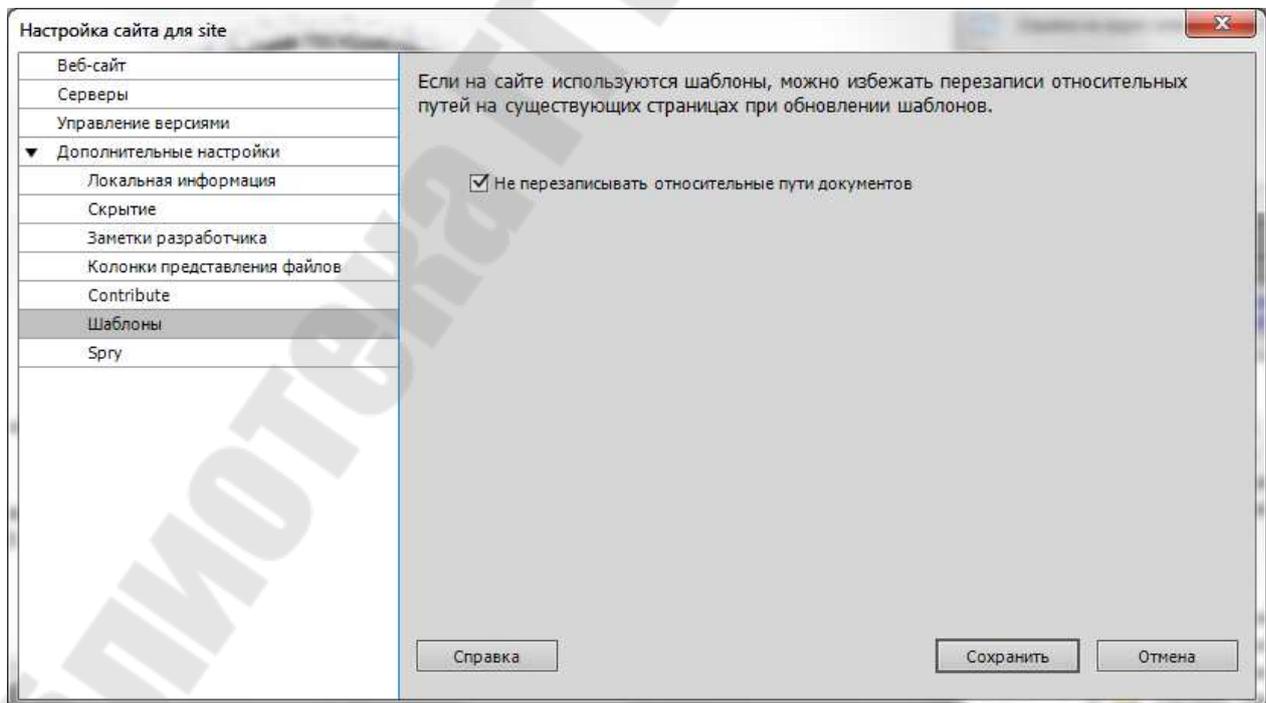
В подкатегории **Колонки представления файлов** можно задать, как будут отображаться сведения о файлах сайта на панели **Файлы**.



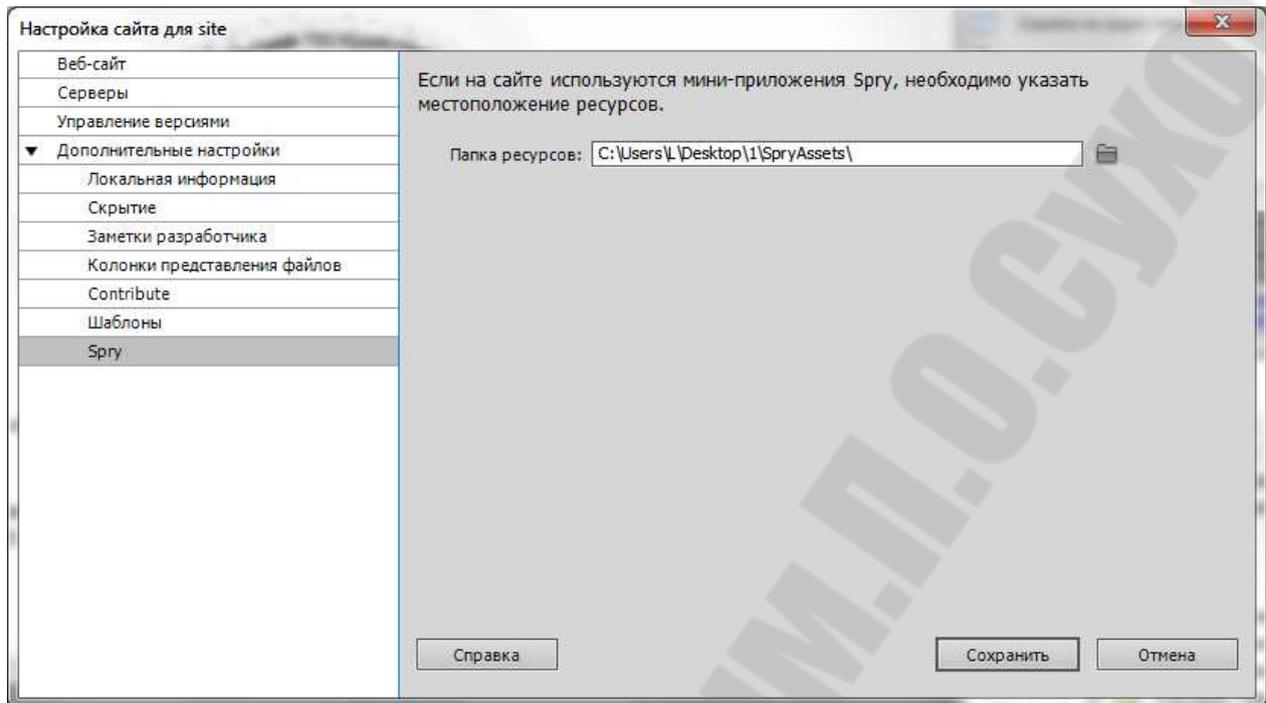
Подкатегория **Contribute** позволяет использовать функции отката и регистрации событий.



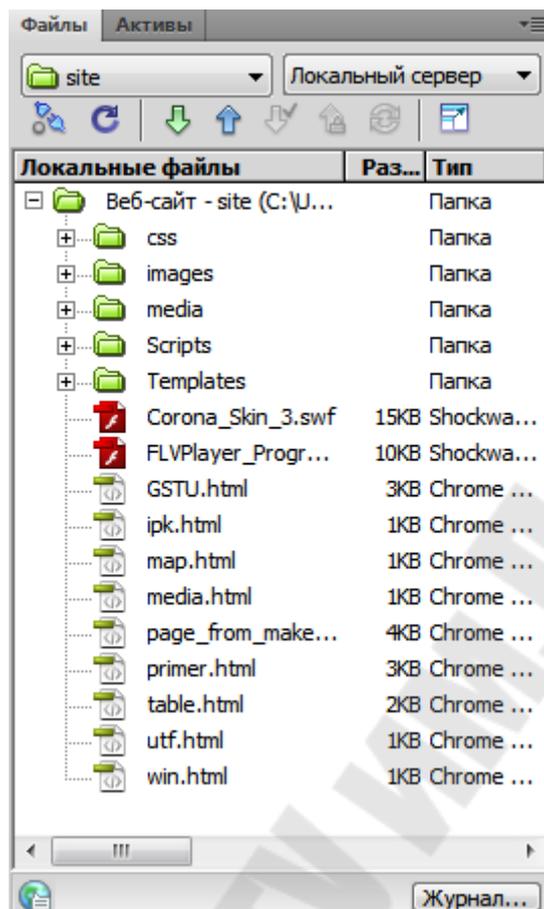
Подкатегория **Шаблоны** позволяет отменить перезапись относительных путей на существующих страницах при обновлении шаблонов.



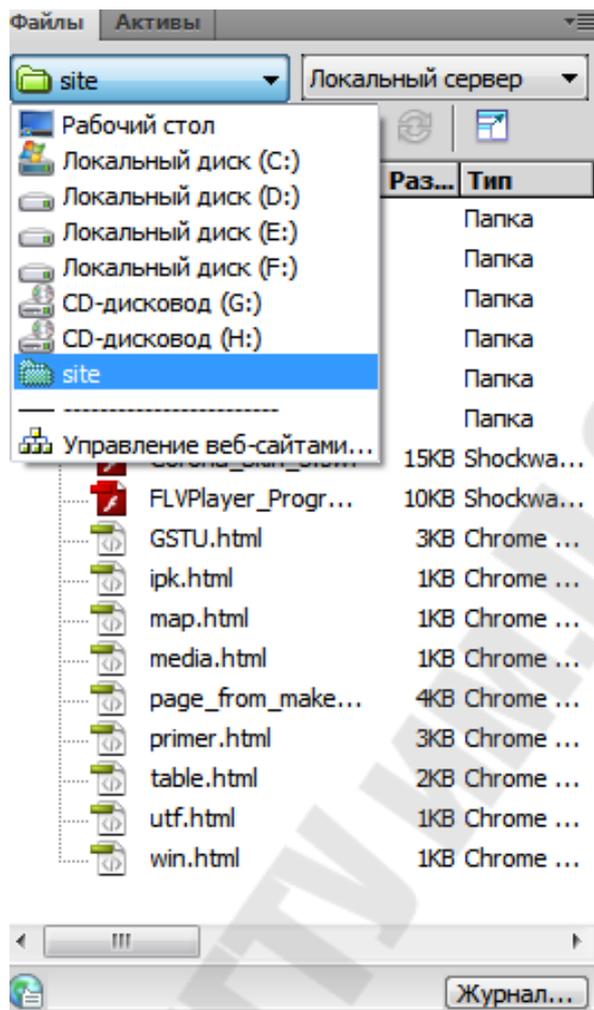
В подкатегории **Spry** можно указать месторасположение ресурсов Spry.



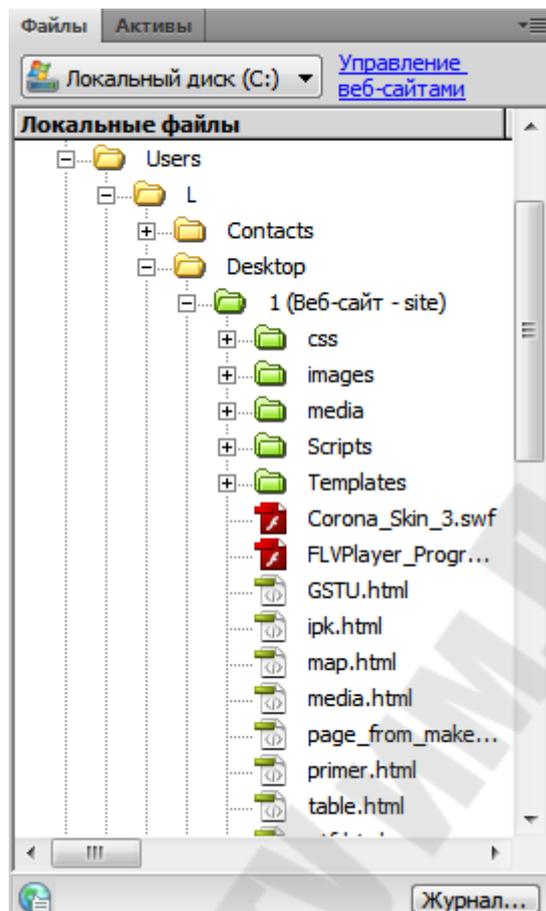
После регистрации сайта содержимое панели **Файлы** будет отображать иерархический список каталогов и файлов, из которых состоит зарегистрированный сайт. Корнем этого списка служит корневая папка сайта.



Работать с элементами списка можно как с элементами **Проводника**. Отличие состоит в том, что если сайт зарегистрирован в Dreamweaver, то представление файлов на панели **Файлы** отсчитывается именно от корневой папки сайта.

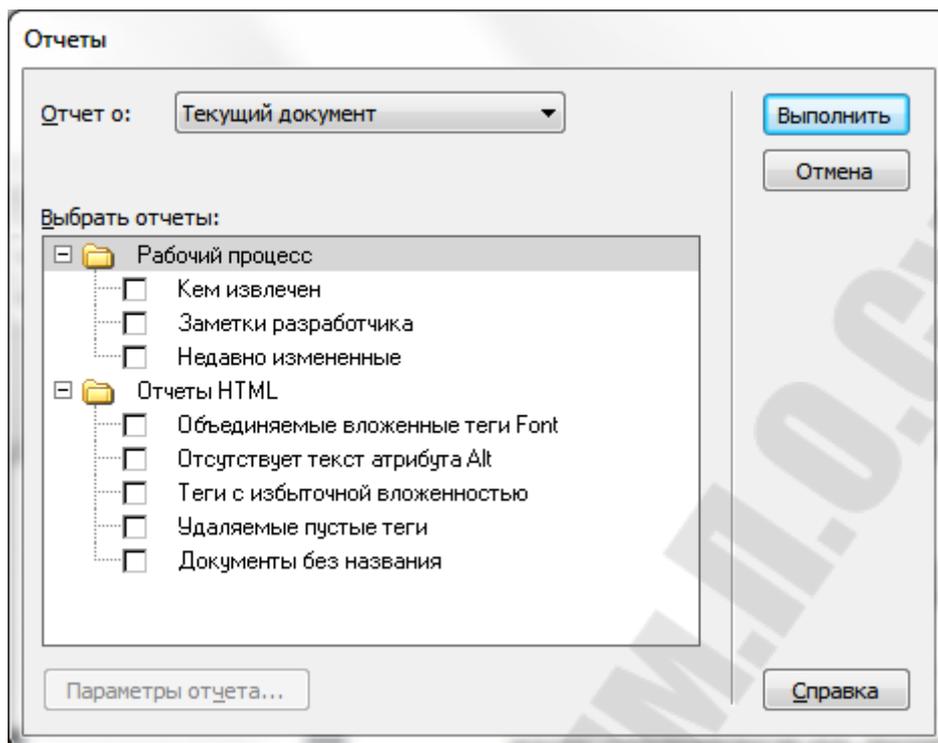


Для того чтобы вернуться к другому представлению файлов, взяв за точку отсчета диски на компьютере следует выбрать соответствующий элемент в раскрывающемся списке сверху. Отметим, что те папки, которые относятся к сайтам и зарегистрированы в Dreamweaver, определяются в иерархическом списке зеленым цветом.



Для того чтобы перейти назад к сайту, аналогично нужно выбрать в раскрывающемся списке имя сайта.

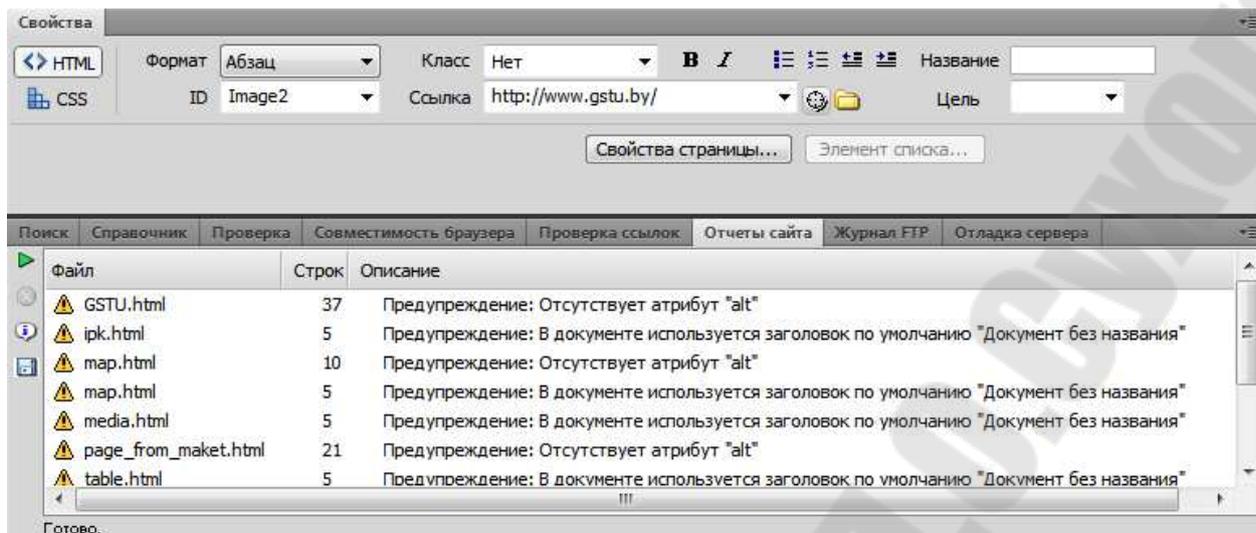
Работа при помощи панели **Файлы** с сайтом – это предварительное тестирование перед размещением сайта на сервер. В частности, можно перед публикацией сайта проверить корректность HTML-кода страниц сайта. При работе в HTML постепенно накапливаются ошибки. Для их удаления существует функция чистки кода. Для этого необходимо выбрать команду **Веб-сайт – Отчеты**. В открывшемся диалоговом окне **Отчеты** при помощи раскрывающегося списка **Отчет о** можно выбрать объект тестирования: текущий документ, текущий локальный сайт, выбранные файлы на веб-сайте или определенную папку. Первый вариант подготовит отчет об открытой странице в Dreamweaver, второй – предоставит отчет по всем страницам сайта, открытого на панели **Файлы**.



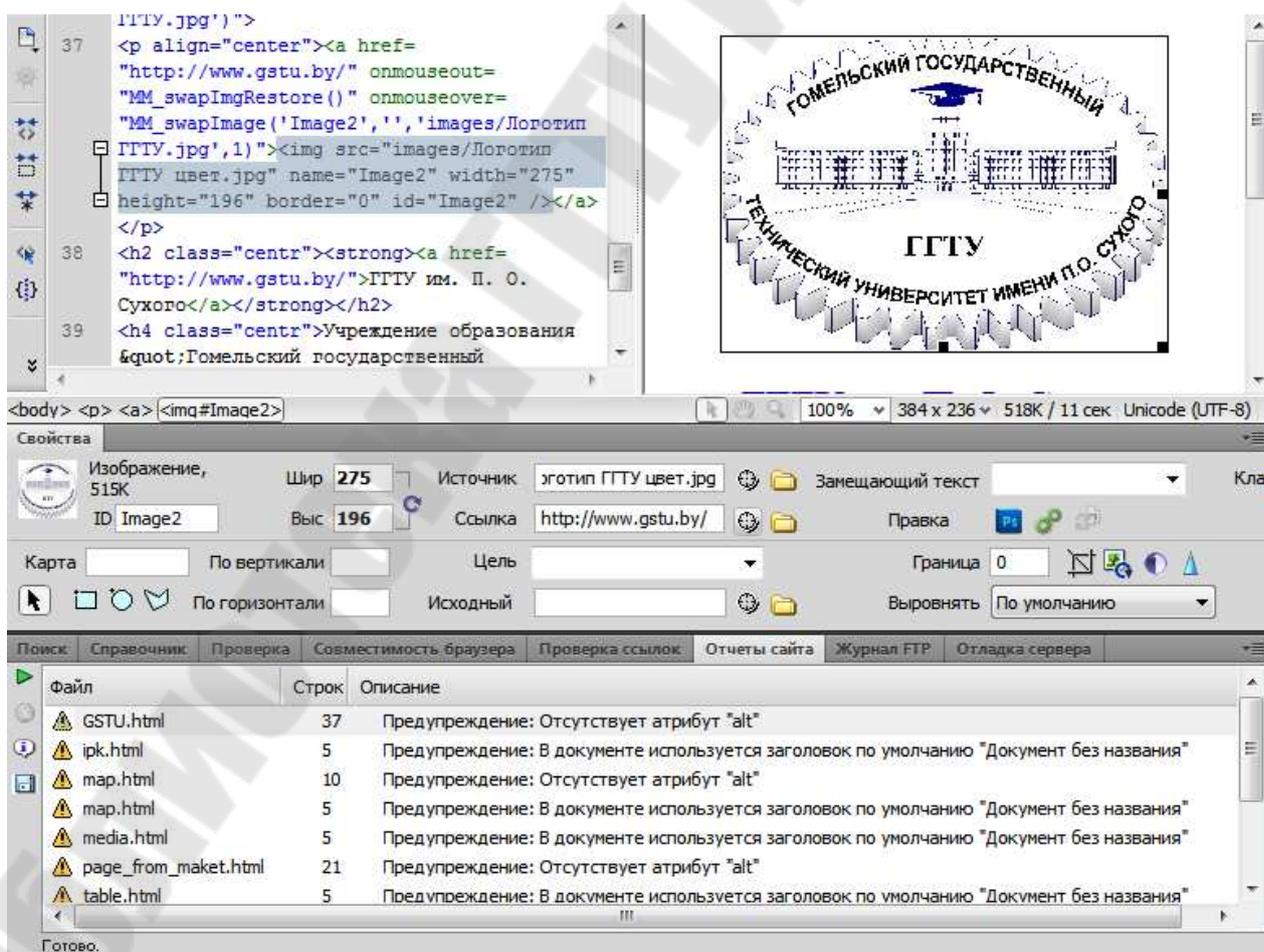
С помощью элементов управления окна можно определить, какие данные необходимо включить в отчет. Этот список состоит из двух областей: **Рабочий процесс** и **Отчеты HTML**. Для создания отчета необходимо воспользоваться второй областью, которая содержит следующие пункты:

- **Объединяемые вложенные теги Font.** Поиск вложенных тегов физического форматирования, которые могут быть безболезненно объединены
- **Отсутствует текст атрибута Alt.** Поиск изображений без текста замены.
- **Теги с избыточной вложенностью.** Поиск ненужных вложенных тегов.
- **Удаляемые пустые теги.** Поиск пустых тегов, которые могут быть безболезненно удалены.
- **Документы без названия.** Поиск веб-страниц без названия.

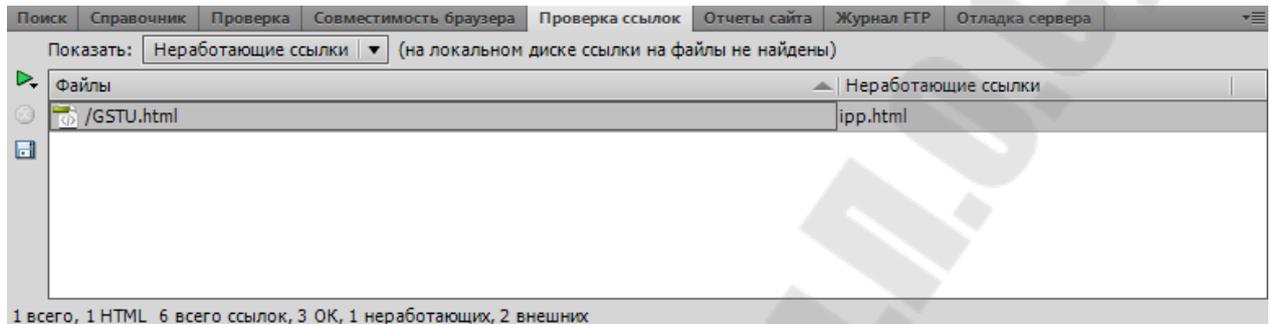
После определения всех параметров создаваемого отчета, следует нажать кнопку **Выполнить**, чтобы запустить процедуру анализа сайта. По истечению некоторого времени результат тестирования отображается на панели **Отчеты сайта**, которая открывается после завершения процедуры проверки.



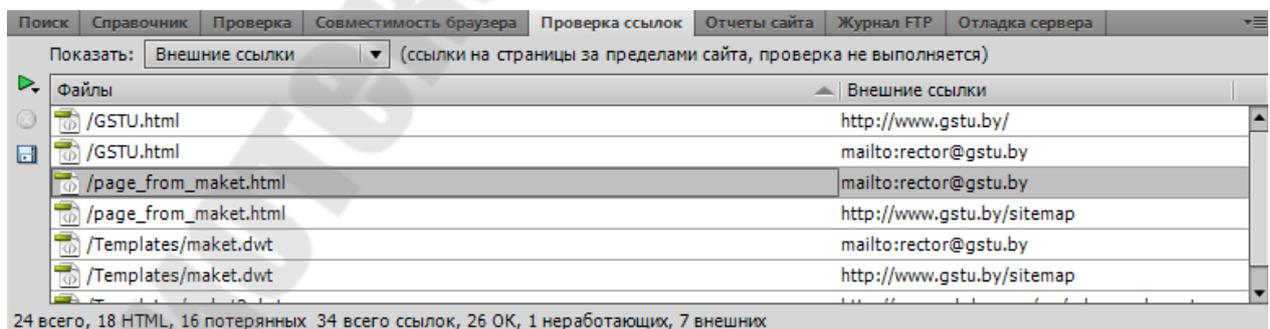
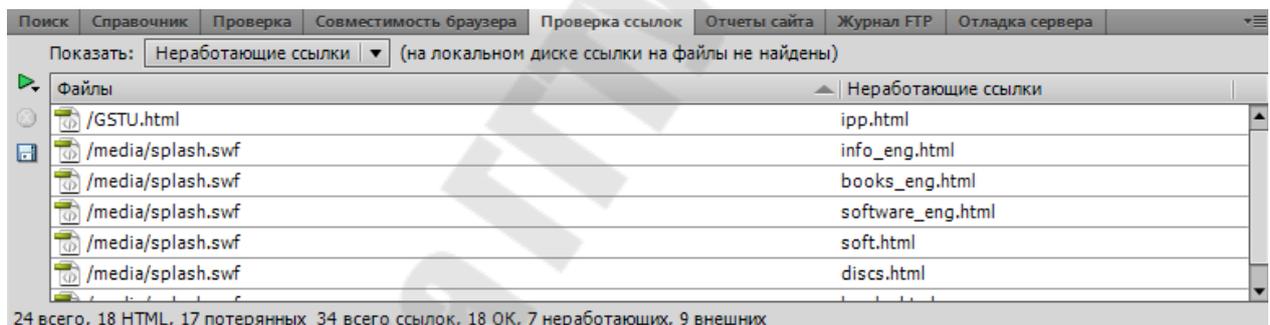
Для исправления ошибки достаточно два раза щелкнуть по ее записи на панели **Отчеты сайта**. Dreamweaver перейдет в режим **Разделение** и выделит в коде страницы и ее дизайне область, в которой сделана ошибка.



Еще одна важная опция проверки Dreamweaver – это проверка корректности гиперссылок. Для проверки открытой веб-страницы необходимо воспользоваться командой **Файл – Проверка страницы – Ссылки**. В результате Dreamweaver предоставит отчет на панели **Проверка ссылок** о неправильных гиперссылках, в частности, о потерянных гиперссылках.

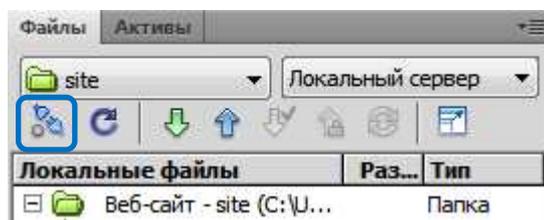


Для проверки всего сайта на корректность гиперссылок следует воспользоваться командой **Веб-сайт – Проверить ссылки на всем веб-сайте**. В результате получим полный отчет.

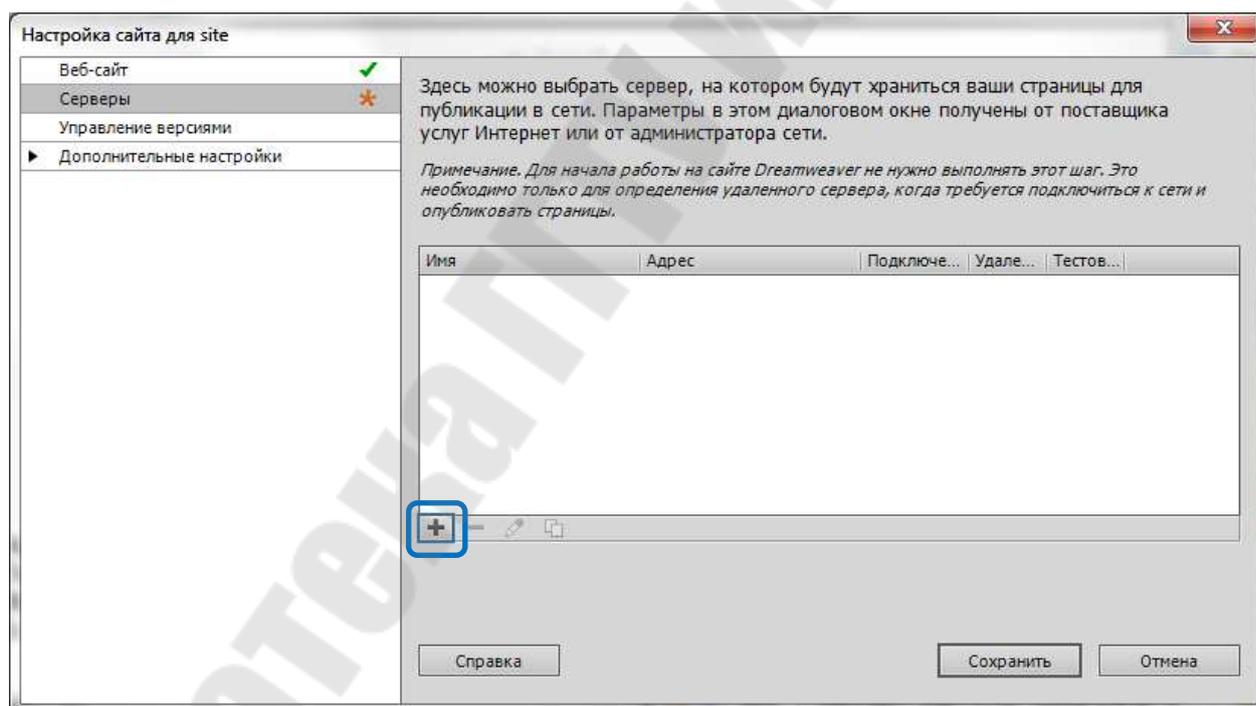


Обычно работы по проверке и исправлению гиперссылок довольно много. Однако ее необходимо обязательно проделать.

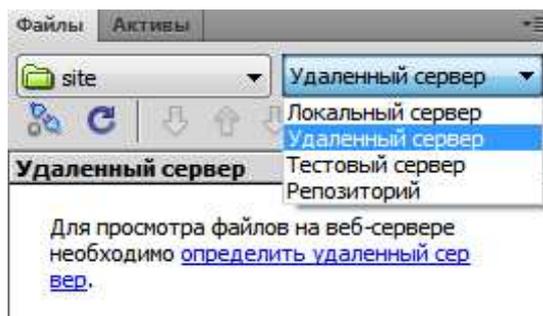
Для публикации сайта на удаленном сервере можно воспользоваться панелью **Файлы**, на которой расположена кнопка подключения к удаленному узлу.



В категории **Серверы** можно указать удаленный сервер. В качестве удаленного сервера указывается удаленная папка, в которой хранятся файлы для производственной деятельности, совместной работы, развертывания и некоторых других сценариев. Обычно удаленная папка находится на компьютере, на котором запущен веб-сервер.



На панели **Файлы** удаленная папка называется **Удаленный сайт**. При настройке удаленной папки нужно выбрать метод подключения, чтобы программа Dreamweaver могла загружать файлы с веб-сервера и на веб-сервер.



Чтобы задать параметры для локальных или сетевых подключений, необходимо в категории **Серверы** нажать кнопку **Добавить сервер**. Используйте этот параметр для подключения к сетевой папке или в том случае, когда на локальном компьютере хранятся файлы или работает тестовый сервер.

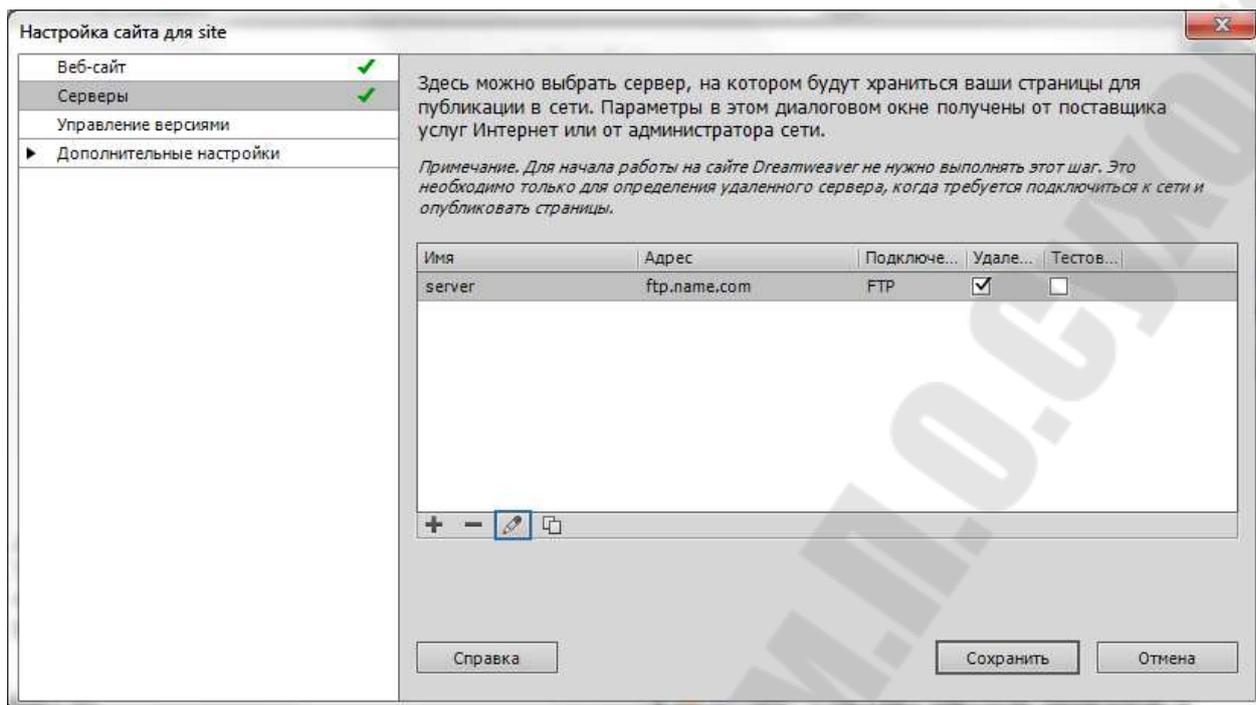
В текстовом поле **Имя сервера** укажите имя для нового сервера. Имя можно выбрать по своему усмотрению. Выберите **FTP** во всплывающем меню **Подключение с помощью**, чтобы Dreamweaver получил возможность подключиться к удаленному FTP-серверу.

В текстовом поле **FTP-адрес** введите адрес FTP-сервера, на который загружаются файлы для вашего веб-сайта. FTP-адрес – это полное имя компьютера в Интернете, например, ftp.name.com. Введите полный адрес без какого-либо дополнительного текста. В

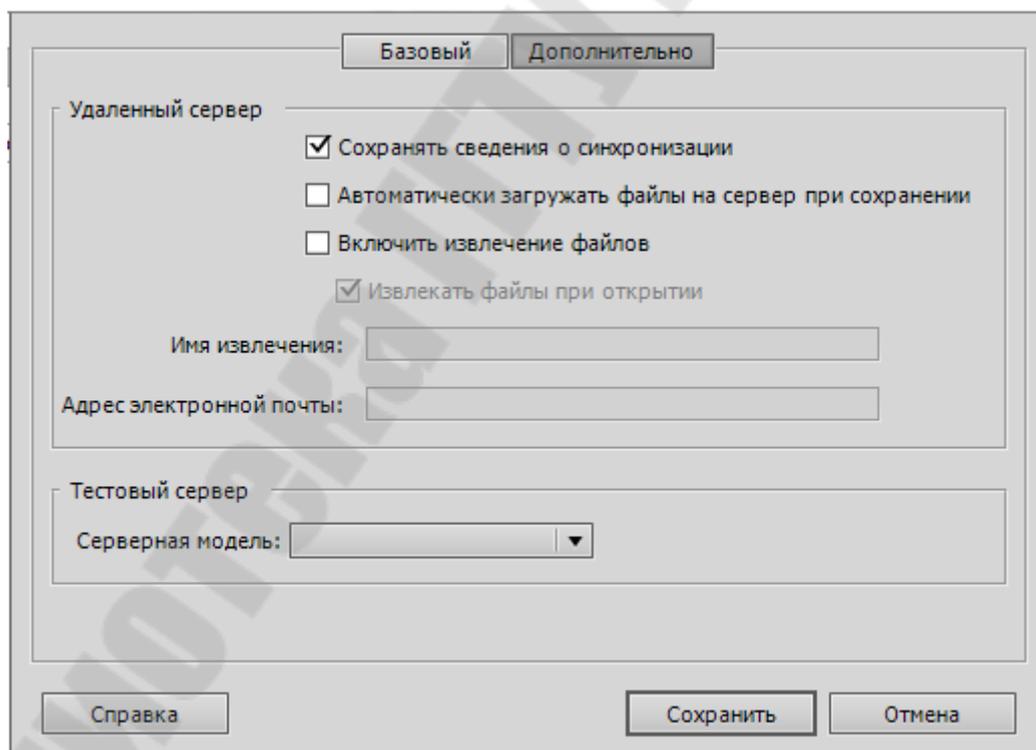
частности, не добавляйте перед адресом название протокола. Чтобы узнать FTP-адрес, обратитесь в компанию, предоставляющую хостинг.

**Порт 21** является портом по умолчанию для получения соединений по протоколу FTP. Можно изменить номер порта по умолчанию в текстовом поле справа. В результате, когда происходит сохранение параметров, к FTP-адресу добавляется двоеточие и новый номер порта (например, ftp.name.com:29). В соответствующие текстовые поля введите имя пользователя и пароль для подключения к FTP-серверу. Нажмите кнопку **Тест** для проверки FTP-адреса, имени пользователя и пароля. FTP-адрес, имя пользователя и пароль должны быть получены от системного администратора компании, осуществляющей хостинг сайта. Никто другой кроме него не имеет доступа к этим сведениям. Введите эти сведения точно так, как они даны системным администратором. Dreamweaver по умолчанию сохраняет пароль. Отмените выбор параметра **Сохранить**, если предпочитаете, чтобы программа Dreamweaver запрашивала пароль каждый раз при подключении к удаленному серверу. В текстовом поле **Корневой каталог** введите имя каталога на удаленном сервере, где хранятся документы, предназначенные для общего обозрения. Если вы не уверены, какой каталог указывать в качестве корневого, обратитесь к администратору сервера или оставьте текстовое поле пустым. На некоторых серверах корневой каталог совпадает с каталогом, к которому сначала выполняется подключение по FTP. Чтобы выяснить это, подключитесь к серверу. Если на панели **Файлы** в представлении **Удаленный сервер** отображается папка с таким именем, как public\_html, www или имя пользователя, то именно этот каталог, скорее всего, и нужно указать в текстовом поле **Корневой каталог**.

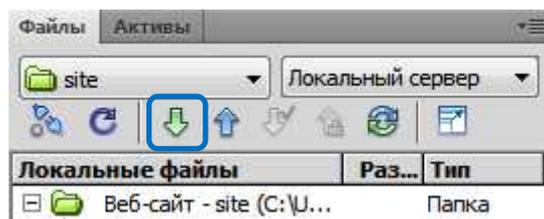
В текстовом поле **URL-адрес** введите URL-адрес своего веб-сайта (например, http://www.mysite.com). Dreamweaver использует поле URL-адрес для создания ссылок относительно корня сайта, а также для проверки ссылок при использовании средства проверки ссылок. Нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы закрыть экран **Базовый**. В категории **Серверы** укажите, чем является добавленный или измененный сервер: удаленным сервером, тестовым сервером или выполняет обе функции.



При необходимости разверните раздел **Дополнительно**.



Для размещения файлов сайта на удаленном сервере необходимо воспользоваться кнопкой **Разместить файлы** панели **Файлы**.



Во время размещения Dreamweaver будет отображать процесс в диалоговом окне соответствующим индикатором процесса. После размещения сайта на сервере, можно с помощью любого браузера проверить его работоспособность в сети Интернет.

Таким образом, размещение сайта с помощью Dreamweaver не сложная задача. Достаточно подключиться к удаленному FTP-серверу, а затем разместить файлы на удаленном сервере для того, чтобы их мог просмотреть любой пользователь сети Интернет.

## Список использованных источников

1. Официальный учебный курс Adobe Dreamweaver CS5 и CS5.5. – 2012. – 748 с.
2. Официальный учебный курс Adobe Dreamweaver CS4 + CD. – М.: Эксмо, 2009. – 304 с.
3. Белозубов А.В., Николаев Д.Г., Основы работы с HTML-редактором Adobe Dreamweaver CS3. Учебно-методическое пособие. – СПб.: СПбГУ ИТМО, 2007. – 112 с.
4. Уорнер Дж., Macromedia Dreamweaver 8 для «чайников». – М.: Вильямс, 2006. – 400 с.
5. Осипова О., Самоучитель Adobe Dreamweaver CS3. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 400 с.

**Лукьяненко Владимир Олегович  
Андреева Дина Петровна**

# **ОСНОВЫ ВИЗУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА WEB-ПРОЕКТОВ**

**Курс лекций  
по одноименной дисциплине  
для слушателей специальности 1-40 01 74  
«Web-дизайн и компьютерная графика»  
заочной формы обучения**

Подписано к размещению в электронную библиотеку  
ГГТУ им. П. О. Сухого в качестве электронного  
учебно-методического документа 13.12.13.

Рег. № 43Е.  
<http://www.gstu.by>