

**Александр Жадаев**

**наглядный  
самоучитель**

# **Dreamweaver CS4**

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2009

УДК 681.3.06  
ББК 32.973.26-018.2  
Ж15

**Жадаев А. Г.**

Ж15 Наглядный самоучитель Dreamweaver CS4. — СПб.: БХВ-Петербург, 2009. — 224 с.: ил. + Видеокурс на CD-ROM

ISBN 978-5-9775-0434-8

Описаны наиболее эффективные инструменты для работы с программой Adobe Dreamweaver CS4, образующие необходимый и достаточный набор для решения большинства практических задач дизайнера статических и динамических веб-сайтов. Книга ориентирована на пользователей различных уровней, в том числе не имеющих навыков использования программы Dreamweaver CS4. Для иллюстрации техники работы с программой и практического закрепления навыков используются многочисленные примеры. Все советы и рекомендации, приведенные в книге, помогут читателю стать веб-дизайнером, готовым к работе над коммерческими проектами разработки веб-сайтов.

Прилагаемый компакт-диск содержит видеокурс по работе с программой Dreamweaver CS4.

*Для широкого круга пользователей*

УДК 681.3.06  
ББК 32.973.26-018.2

#### **Группа подготовки издания:**

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Евгений Рыбаков</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Игорь Цырульников</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Караваевой</i>
Корректор	<i>Виктория Пиотровская</i>
Дизайн серии	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 31.03.09.

Формат 70×100<sup>1/16</sup>. Печать офсетная. Усл. печ. л. 18,06.

Тираж 2000 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию № 77.99.60.953.Д.003650.04.08 от 14.04.2008 г. выдано Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано с готовых диапозитивов  
в ГУП "Типография "Наука"  
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

ISBN 978-5-9775-0434-8

© Жадаев А. Г., 2009  
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2009

# Оглавление

<b>Введение</b> .....	<b>1</b>
От автора .....	2
<b>ГЛАВА 1. БЫСТРЫЙ СТАРТ</b> .....	<b>3</b>
1.1. Запуск программы и экран приветствия .....	3
1.2. Главное меню и контекстное меню .....	6
1.3. Инструментальная панель <i>Документ</i> .....	7
1.4. Инструментальная панель <i>Создание кода</i> .....	11
1.5. Создание нового документа (веб-страницы) .....	20
1.6. Открытие созданного ранее документа.....	24
1.7. Создание заголовка веб-страницы.....	26
1.8. Ввод в документ текстовой информации.....	27
1.9. Вставка таблицы в документ.....	32
1.10. Вставка изображения в документ .....	36
1.11. Вставка гиперссылки в документ .....	41
1.12. Создание веб-страницы на основе макета .....	47
1.13. Создание стилей CSS для оформления веб-страниц.....	51
1.14. Применение стилей CSS к созданным веб-страницам .....	54
Заключение .....	62
<b>ГЛАВА 2. СОЗДАНИЕ ФОРМ ДЛЯ ВВОДА И ИЗМЕНЕНИЯ ДАННЫХ</b> .....	<b>63</b>
2.1. Создание страницы регистрации .....	63
2.2. Вставка формы в документ.....	66
2.3. Создание элемента <i>Текстовое поле</i> .....	69
2.4. Создание элемента <i>Флажок</i> .....	72
2.5. Создание элемента <i>Переключатель</i> .....	75
2.6. Создание элемента <i>Кнопка отправки</i> .....	81
2.7. Создание элемента <i>Кнопка сброса</i> .....	84
2.8. Добавление в форму текстового поля проверки Spry.....	87
2.9. Добавление в форму пароля проверки Spry.....	92
2.10. Добавление в форму элемента <i>Подтверждение проверки</i> .....	97

2.11. Добавление в форму элемента <i>Флажок проверки</i> .....	100
2.12. Добавление в форму элемента <i>Всплывающая подсказка</i> .....	104
Заключение .....	106
<b>ГЛАВА 3. РАЗРАБОТКА ДИНАМИЧЕСКИХ ВЕБ-СТРАНИЦ</b> .....	<b>107</b>
3.1. Установка локальной среды разработки .....	107
3.2. Создание сайта .....	114
3.3. Создание базы данных .....	119
3.4. Создание файла для подготовки базы данных .....	121
3.5. Подключение к базе данных .....	127
3.6. Создание динамической веб-страницы .....	134
Заключение .....	143
<b>ГЛАВА 4. РАЗРАБОТКА ВЕБ-САЙТОВ</b> .....	<b>145</b>
4.1. Создание таблицы в базе данных .....	145
4.2. Разработка механизма аутентификации посетителей .....	148
4.3. Формирование корзины заказа с передачей данных между страницами .....	156
4.4. Формирование страницы с отзывами о товаре .....	170
Заключение .....	181
<b>ГЛАВА 5. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ XML</b> .....	<b>183</b>
5.1. Создание XSLT-преобразований в Dreamweaver .....	183
5.2. Представление XML-данных в табличном виде .....	192
5.3. Отображение повторяющихся XML-элементов .....	198
5.4. Отображение XML-данных в виде списка .....	201
Заключение .....	206
<b>Приложение. Содержание компакт-диска</b> .....	<b>207</b>

# Введение

Эта книга представляет собой наглядный самоучитель по средствам Dreamweaver CS4, в котором описаны как инструменты для HTML-верстки документов (т. е. создание статичных веб-страничек), так и инструменты серверного программирования на базе PHP и MySQL. Изложение опирается на серии пошаговых практических процедур, реализующих операции по созданию сайтов, причем результат каждого действия представляется читателю на отдельном рисунке.

В *главе 1* описан интерфейс программы, подробно обсуждается техника создания статических страничек веб, ввод в них текста, графики, таблиц, гиперссылок. Отдельно рассмотрены средства создания страничек на базе макетов Dreamweaver CS4, а также с помощью стилей CSS.

В *главе 2* объясняется техника работы с формами, т. е. компонентами веб-странички, позволяющими посетителю вводить и передавать на сервер определенную информацию. Описана методика создания формы, включения ее в код HTML странички, вставка в форму элементов управления — кнопок, текстовых полей, переключателей, флажков, списков. Подробно рассмотрены вопросы применения технологии Spry, позволяющей внести интерактивность в создаваемые странички сайта без детального знакомства с языком JavaScript.

В *главе 3* мы вплотную займемся разработкой динамической веб-страницы. Мы опишем весь процесс, начиная с формирования локальной среды разработки, создания и разметки базы данных и заканчивая полностью работоспособной динамической страницей. В качестве среды для разработки используется пакет Денвер, на основе которого мы обсудим методы создания базы данных MySQL и пополнение ее информацией с помощью сценариев PHP, встраиваемых в страничку с помощью средств Dreamweaver CS4.

В *главе 4* мы продолжим изучение средств создания динамических сайтов на основе построения интернет-магазина. Будут рассмотрены вопросы пополнения базы данных информацией о товарах, методы аутентификации посетителей, создания корзины заказов и странички отзывов покупателей. В конце концов, у нас появится полнофункциональный интернет-магазин, коммерческое использование которого требует всего лишь небольшой доработки.

В главе 5 мы освоим работу с данными в формате XML. Формат XML является важным средством хранения структурированной информации, альтернативной базам данных SQL, и мы опишем методы работы с данными XML: XLST-преобразования файла XML, представление XML-данных в виде таблицы или списка.

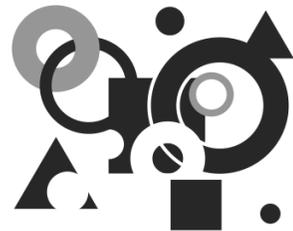
Прочитав эту книгу, вы станете настоящим веб-мастером, способным создать собственный проект динамического сайта коммерческой направленности, например, интернет-магазин. Для облегчения работы с программой к книге приложен диск с видеокурсом, содержащим набор лекций по работе с основными инструментами Dreamweaver CS4.

## От автора

Мне будет интересно узнать мнения читателей о книге, которые я учту в следующих изданиях. Пожелания и предложения пишите на адрес

**[alexanderzhadaev@alexanderzhadaev.mcdir.ru](mailto:alexanderzhadaev@alexanderzhadaev.mcdir.ru)**.

На своем сайте **[alexanderzhadaev.mcdir.ru](http://alexanderzhadaev.mcdir.ru)** я намерен поместить дополнительные материалы по веб-мастерингу вообще и данной книге в частности. Там же вы сможете поместить свой отзыв в гостевой книге.



## ГЛАВА 1

# Быстрый старт

Первое, что видит пользователь после запуска программы — это ее пользовательский интерфейс. Поэтому свое знакомство с Dreamweaver CS4 логично начать именно с него, а также с изучения основных инструментов программы.

Отметим, что пользовательский интерфейс Dreamweaver CS4 отличается удобством и эргономичностью. В частности, его структура позволяет пользователю иметь быстрый доступ ко многим инструментам, а также быстро переключаться между режимами представления информации.

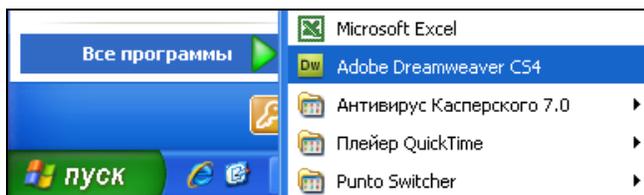
Освоив "азы", мы самостоятельно сформируем простую (статическую) веб-страницу, включающую в себя ряд базовых элементов: заголовок, таблицу, иллюстрацию и гиперссылку. Затем создадим страницу по готовому шаблону, а после этого освоим использование стилей CSS.

## 1.1. Запуск программы и экран приветствия

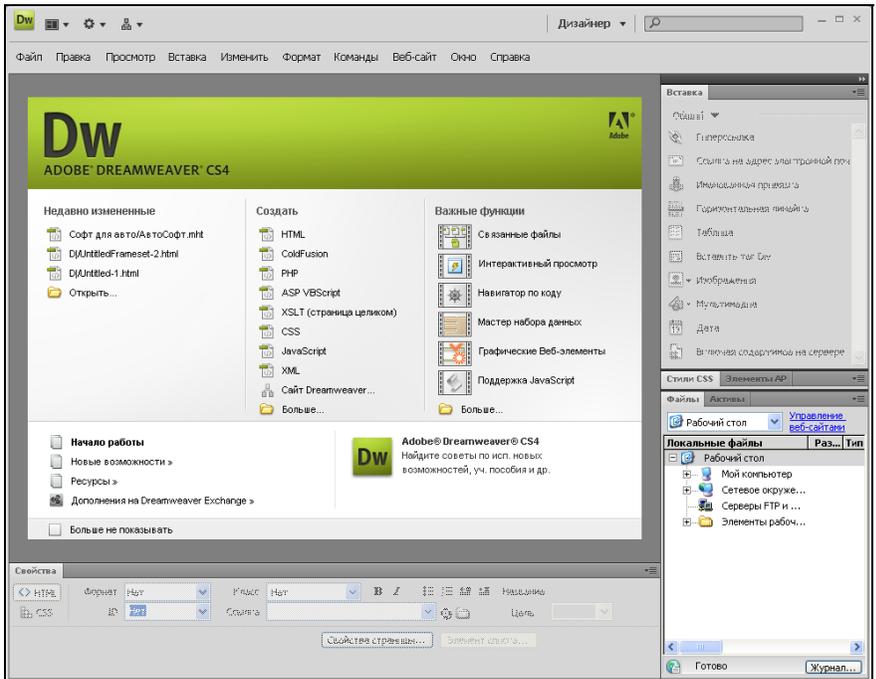
Для запуска программы можно использовать соответствующую команду меню **Пуск** или вывести на рабочий стол ярлык.

Интерфейс программы Dreamweaver CS4 отличается наглядностью и эргономичностью. В программе имеется широкий выбор самых разных инструментов, многие из которых дублируют друг друга: это позволяет пользователю выбрать наиболее удобный способ работы.

1. Чтобы запустить программу, выберите в меню **Пуск** команду **Все программы | Adobe Dreamweaver CS4**.



2. На экране отобразится стартовый интерфейс программы.



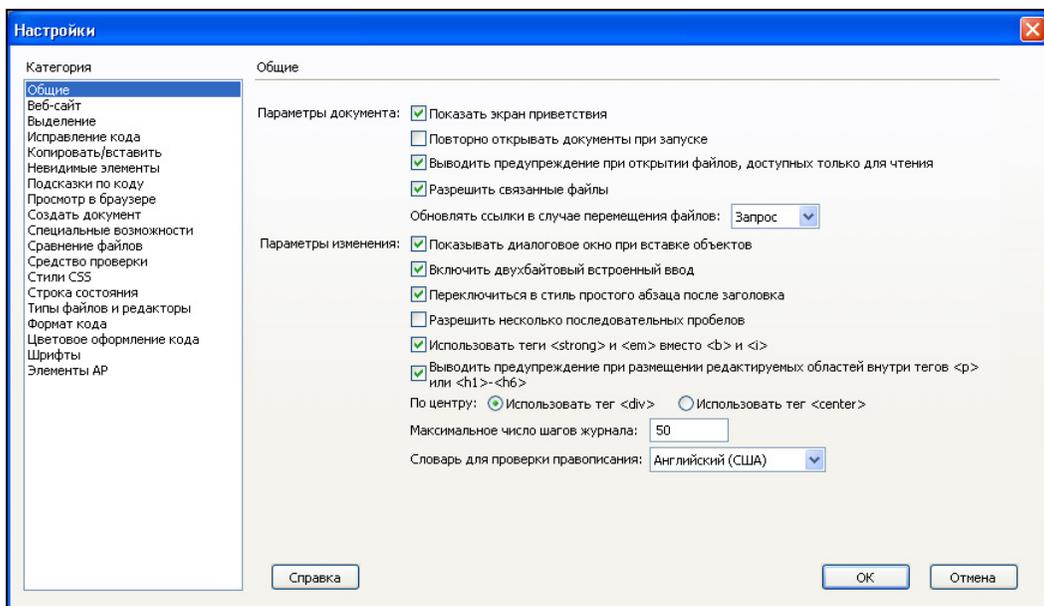
3. По умолчанию в нем содержится окно приветствия, предназначенное для быстрого выбора режима работы. Его появление можно отключить установкой флажка **Больше не показывать**, который находится слева внизу окна.



4. Вы можете впоследствии вновь включить отображение окна приветствия. Для этого в главном меню выберите команду **Правка | Настройки** (она вызывается также нажатием **<Ctrl>+<U>**).

Правка	Просмотр	Вставка	Изменить	Формат
Отменить				Ctrl+Z
Вернуть				Ctrl+Y
Вырезать				Ctrl+X
Копировать				Ctrl+C
Вставить				Ctrl+V
Специальная вставка...				Ctrl+Shift+V
Очистить				
Выбрать все				Ctrl+A
Выбрать родительский тег				Ctrl+x
Выбрать дочерний элемент				Ctrl+ъ
Найти и заменить...				Ctrl+F
Найти выделенные элементы				Shift+F3
Найти далее				F3
Перейти к строке				Ctrl+G
Показать подсказки к коду				Ctrl+Пробел
Обновить подсказки кода				Ctrl+.
Инструменты подсказок по коду				▶
Код отступа				Ctrl+Shift+и
Код выступа				Ctrl+Shift+6
Сбалансировать фигурные скобки				Ctrl+э
Повторяющиеся записи				▶
Свертывание кода				▶
Изменить с помощью: Внешний редактор				
Библиотеки тегов...				
Сочетания клавиш...				
Настройки...				Ctrl+U

5. Затем в появившемся окне откройте раздел **Общие**, установите флажок **Показать экран приветствия** и нажмите кнопку **ОК**.



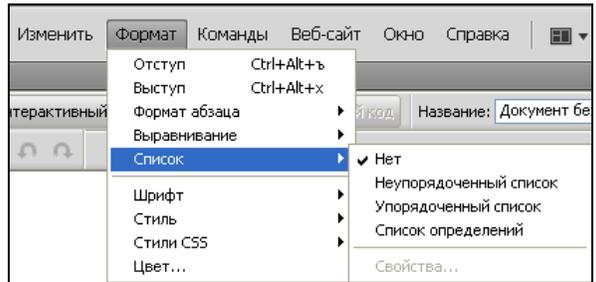
## 1.2. Главное меню и контекстное меню

Главное меню включает в себя все основные команды Dreamweaver CS4. Некоторые из них дублируются в контекстном меню, вызываемом нажатием правой кнопки мыши в разных режимах работы программы.

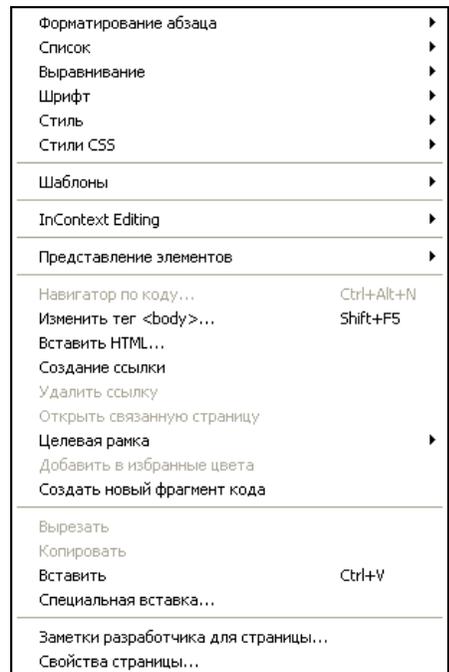
1. Ключевым инструментом Dreamweaver CS4 является главное меню, расположенное вверху интерфейса. С его помощью пользователь выбирает требуемые режимы работы, а также управляет отображением некоторых элементов интерфейса.



2. Каждый пункт главного меню содержит перечень команд, некоторые из которых объединены в подменю. Содержимое главного меню, а также доступность в нем некоторых команд может меняться в зависимости от текущего режима работы.



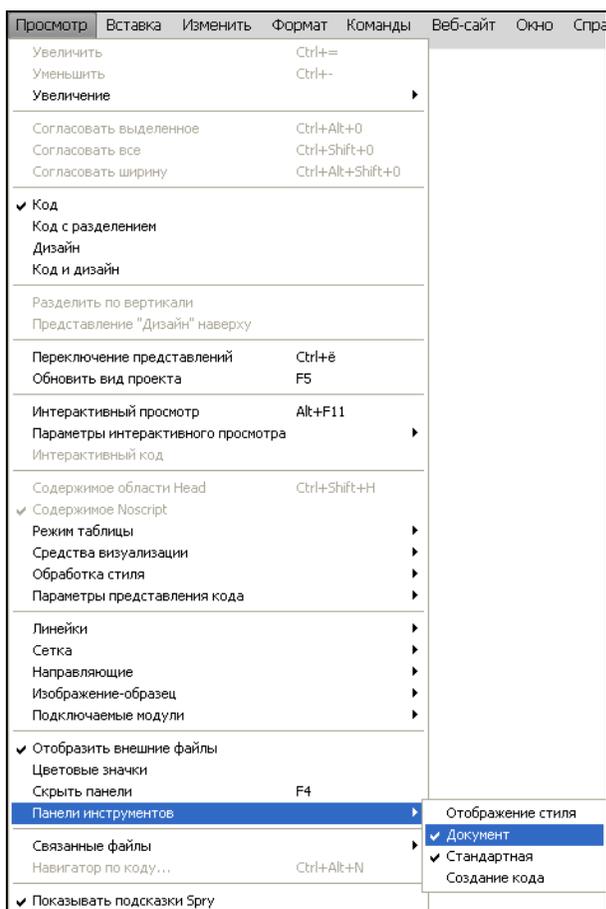
3. Контекстное меню вызывается нажатием правой кнопки мыши. Оно предназначено для облегчения доступа к тем или иным функциям программы. Содержимое контекстного меню может зависеть от текущего режима работы: в него включены наиболее актуальные в данный момент команды.



## 1.3. Инструментальная панель **Документ**

В состав инструментальной панели **Документ** входят кнопки, с помощью которых пользователь может быстро выбирать подходящее представление текущего документа, а также менять структуру рабочего окна.

1. Чтобы включить отображение инструментальной панели **Документ**, выберите в главном меню команду **Просмотр | Панели инструментов | Документ** (Аналогичным образом впоследствии можно убрать панель с экрана).



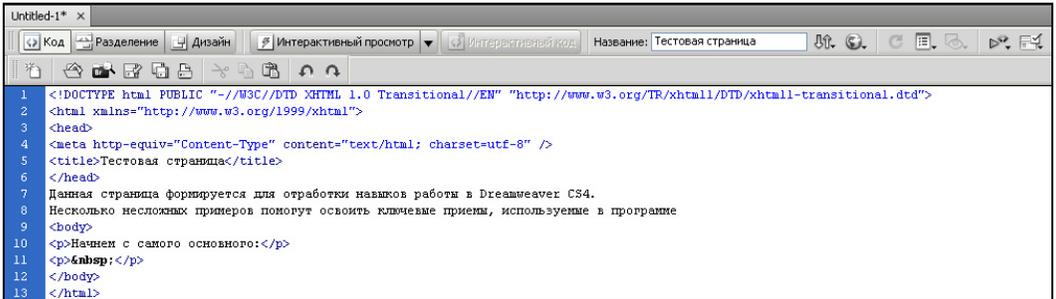
2. Инструментальная панель **Документ** по умолчанию отображается сверху интерфейса, под главным меню. Однако вы можете мышью перетащить ее в любое другое место, по своему усмотрению. Далее мы рассмотрим все инструменты этой панели.



### **ПРИМЕЧАНИЕ**

В программе Dreamweaver CS4 названия многих кнопок инструментальных панелей отображаются в виде всплывающих подсказок при подведении к ним указателя мыши. Это относится не только к панели **Документ**, но и к другим панелям, описание которых будет приведено далее.

3. С помощью кнопки **Код** осуществляется включение соответствующего представления данных в рабочем окне программы. Это представление обычно предлагается по умолчанию при создании нового документа, в нем выполняются многие ключевые операции (ввод текста, редактирование кода и др.).

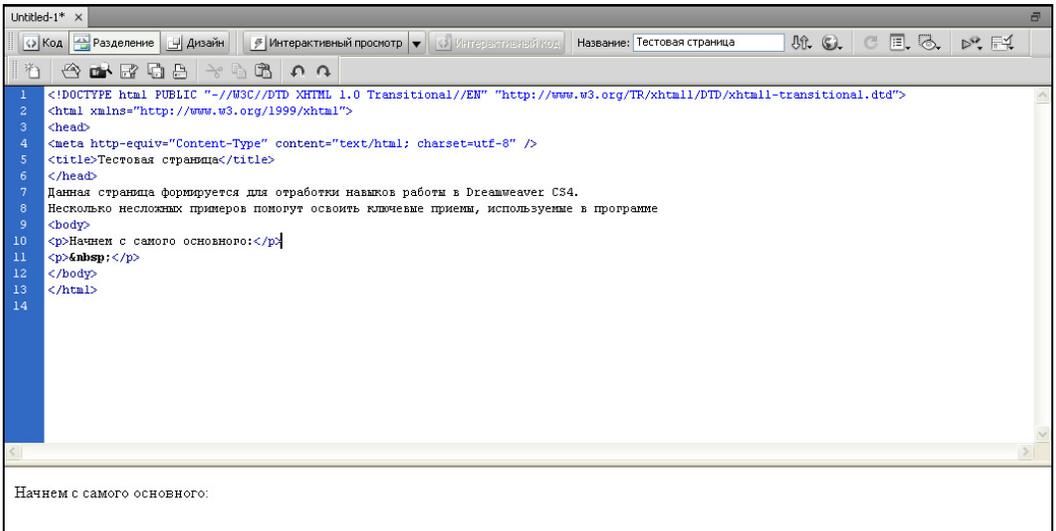


```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
5 <title>Тестовая страница</title>
6 </head>
7 Данная страница формируется для отработки навыков работы в Dreamweaver CS4.
8 Несколько несложных примеров помогут освоить ключевые приемы, используемые в программе
9 <body>
10 <p>Начнем с самого основного:</p>
11 <p>&nbsp;</p>
12 </body>
13 </html>

```

4. Кнопка **Разделение** позволяет включить режим одновременного отображения двух представлений: "Код" (вверху) и "Дизайн" (внизу). С помощью команд **Просмотр | Разделить по вертикали** и **Просмотр | Представление "Дизайн" наверху** можно менять их местами.



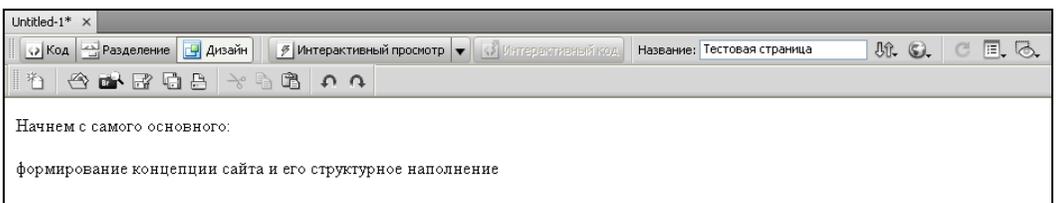
```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
5 <title>Тестовая страница</title>
6 </head>
7 Данная страница формируется для отработки навыков работ в Dreamweaver CS4.
8 Несколько несложных примеров помогут освоить ключевые приемы, используемые в программе
9 <body>
10 <p>Начнем с самого основного:</p>
11 <p>&nbsp;</p>
12 </body>
13 </html>
14

```

Начнем с самого основного:

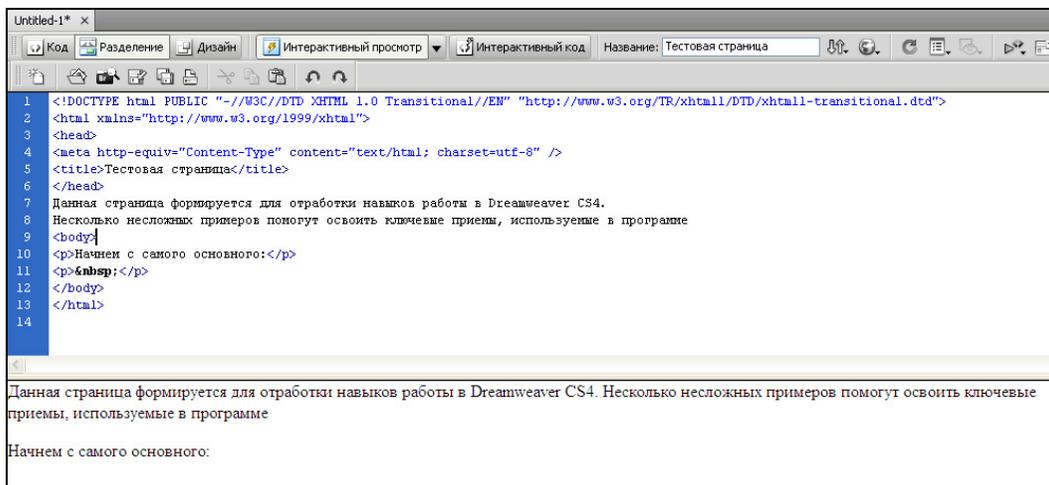
5. При нажатии кнопки **Дизайн** в рабочем окне будет включено только представление "Дизайн". Код документа в данном режиме работы будет не виден.



Начнем с самого основного:

формирование концепции сайта и его структурное наполнение

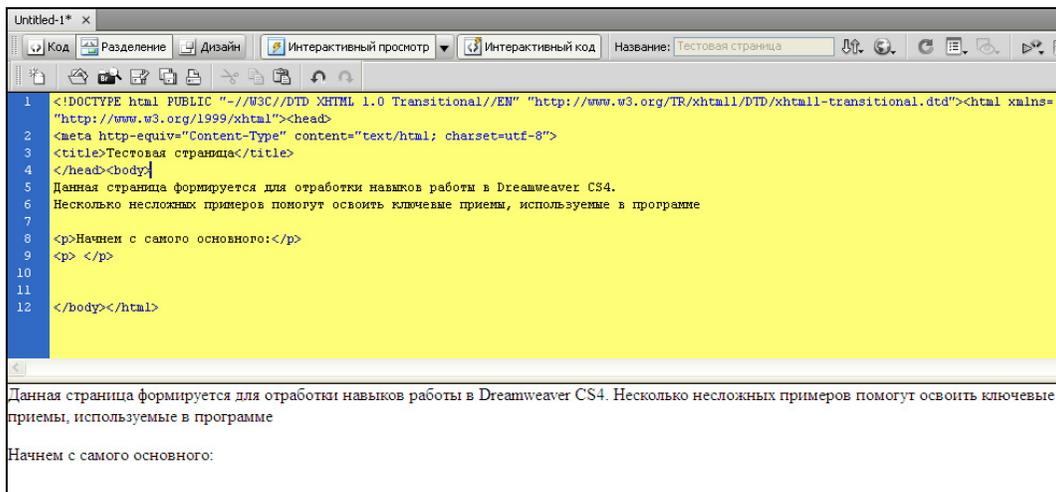
6. С помощью кнопки **Интерактивный просмотр** вы в любой момент можете просмотреть, как будет выглядеть данная страница в интернет-обозревателе. Соответствующее представление открывается внизу рабочего окна.



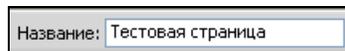
### ПРИМЕЧАНИЕ

Если нажать кнопку со стрелочкой, расположенную справа от кнопки **Интерактивный просмотр**, то откроется меню, в котором можно будет выбрать оптимальный режим просмотра.

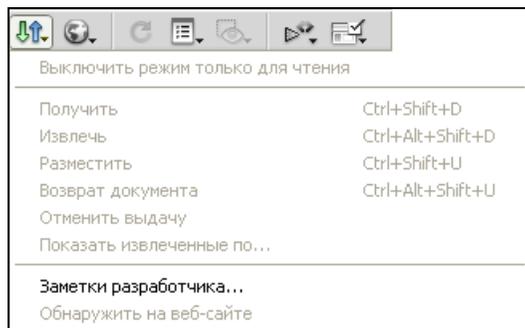
7. Кнопка **Интерактивный код** позволяет просмотреть код, используемый интернет-обозревателем для отображения данной страницы. Учтите, что эта кнопка доступна только при включенном режиме интерактивного просмотра.



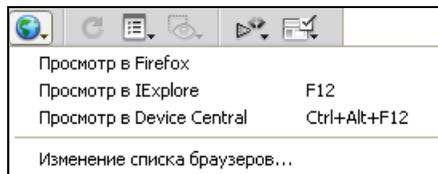
8. В поле **Название** вводится название веб-документа, которое впоследствии будет отображаться в строке заголовка интернет-обозревателя. По умолчанию в данном поле содержится значение **Тестовая страница**.



9. При нажатии кнопки **Управление файлами** открывается меню, команды которого используются для управления файлами. Доступность этих команд определяется текущим режимом работы.



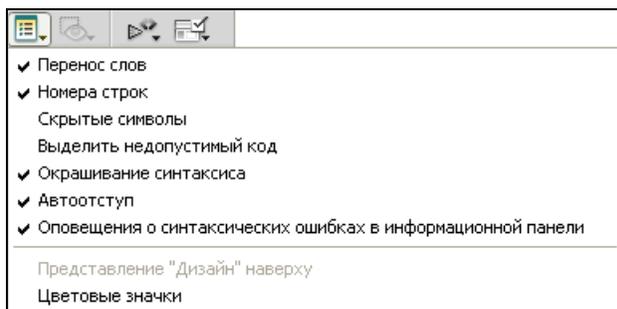
10. С помощью кнопки **Просмотр и отладка в браузере** осуществляется переход в режим просмотра и отладки в интернет-обозревателе. При нажатии кнопки открывается меню для выбора обозревателя из числа имеющихся на данном компьютере.



11. Кнопка **Обновить вид проекта** предназначена для обновления представления "Дизайн", т. е. для отражения в нем изменений, выполненных в представлении "Код" (учтите, что автоматически этого не происходит). Также для этого можно нажать клавишу <F5>.



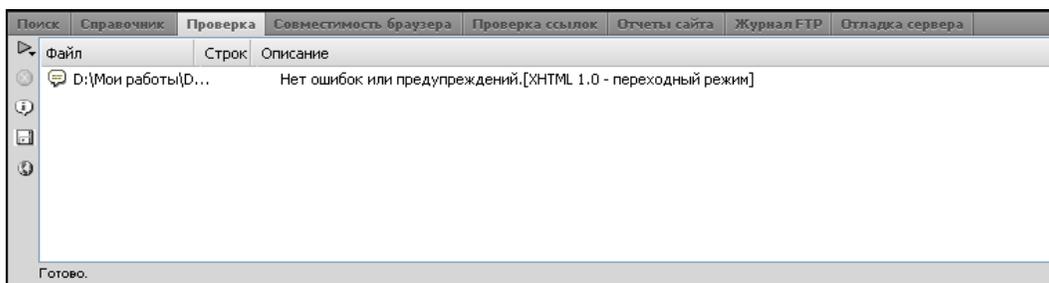
12. При нажатии кнопки **Параметры просмотра** открывается меню, команды которого предназначены для настройки параметров просмотра представлений "Код" и "Доступ". Эти параметры применяются к текущему или к обоим открытым представлениям.



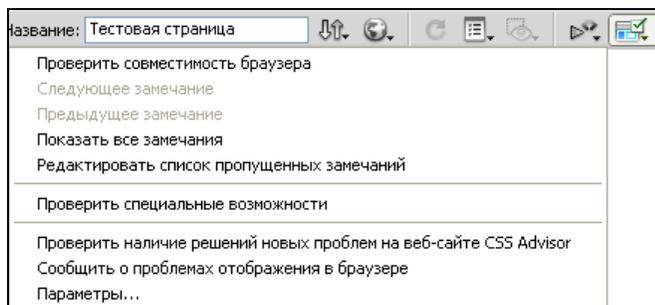
13. С помощью кнопки **Проверить разметку** осуществляется переход в режим проверки текущего документа или выбранного тега на предмет ошибок, некорректностей и т. п. При нажатии кнопки открывается меню, в котором выбирается режим проверки.



14. Результаты этой проверки выводятся в нижней части интерфейса на вкладке **Проверка**. Чтобы убрать окно с результатами, щелкните на этой вкладке правой кнопкой мыши и в открывшемся контекстном меню выберите команду **Заккрыть группу вкладок**.



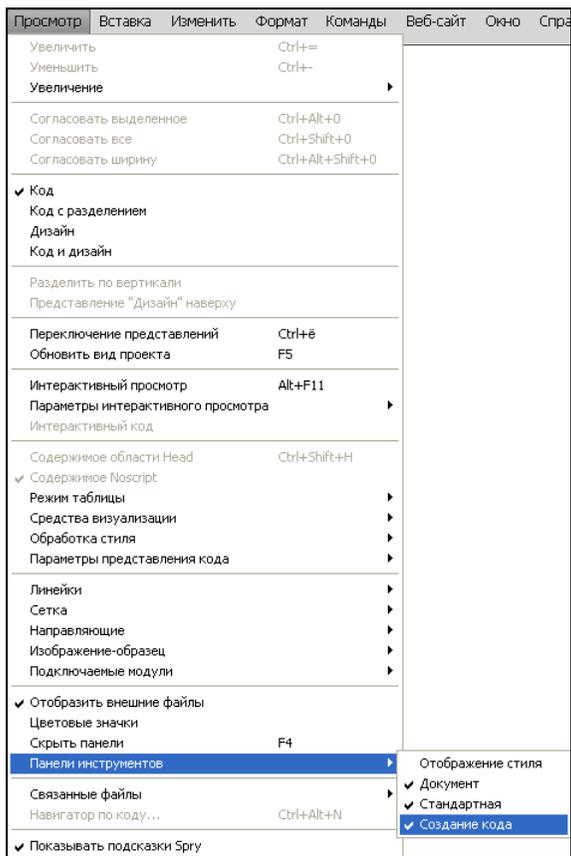
15. Кнопка **Проверка совместимости браузера** предназначена для проверки совместимости кода CSS с разными интернет-обозревателями. При нажатии кнопки открывается меню, в котором нужно указать требуемый режим проверки.



## 1.4. Инструментальная панель Создание кода

Инструментальная панель **Создание кода** предназначена для выполнения ряда операций с кодом текущего документа.

1. Чтобы включить отображение инструментальной панели **Создание кода**, выберите в главном меню команду **Просмотр | Панели инструментов | Создание кода**. Аналогичным образом впоследствии можно убрать панель с экрана.



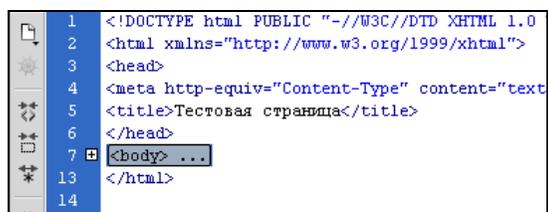
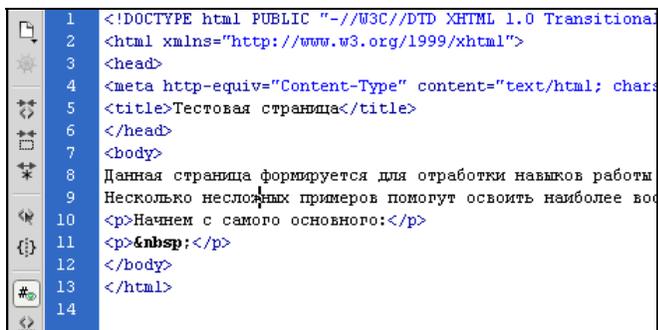
2. Инструментальная панель **Создание кода** отображается вдоль левого края окна. Перемещение данной панели в другое место не допускается. Далее мы рассмотрим наиболее востребованные инструменты этой панели.



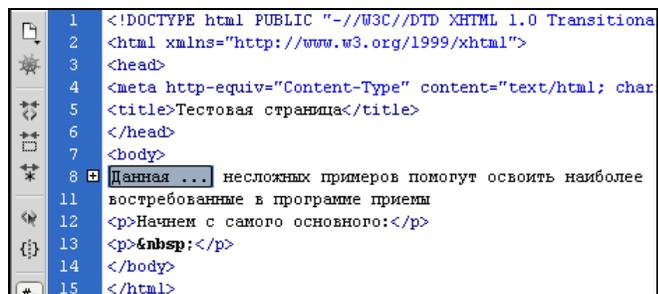
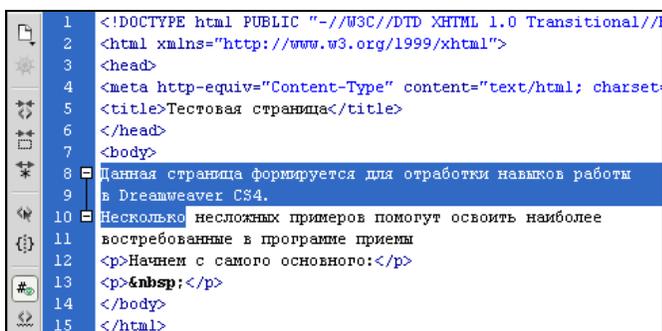
3. При нажатии кнопки **Открыть документы** отображается меню с перечнем открытых в данный момент документов. Чтобы быстро перейти к нужному документу, выберите соответствующую команду этого меню.



4. С помощью кнопки **Свернуть весь тег** можно быстро свернуть весь код, расположенный между парой тегов (например, между `<body>` и `</body>`). Функция применяется к тому фрагменту кода, в котором находится курсор.



5. Можно свернуть не только код, заключенный строго между тегами, но и какой-нибудь совершенно произвольный код. Для этого нужно выделить его и нажать в панели **Создание кода** кнопку **Свернуть выделенный код**.



6. С помощью кнопки **Развернуть все** вы можете быстро развернуть все свернутые ранее фрагменты кода. Эту функцию (она также вызывается нажатием комбинации клавиш <Ctrl>+<Alt>+<E>) удобно применять при большом количестве свернутых фрагментов.



### ПРИМЕЧАНИЕ

Чтобы развернуть свернутый ранее фрагмент кода, на котором установлен курсор, можно также воспользоваться комбинацией клавиш <Ctrl>+<Shift>+<E>.

7. Нажатием кнопки **Выбрать родительский тег** можно быстро выделить содержимое, которое находится между парой тегов (например, между <body> и </body>) в месте нахождения курсора.

```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional/
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charse
5 <title>Тестовая страница</title>
6 </head>
7 <body>
8 Данная страница формируется для отработки навыков работ
9 в Dreamweaver CS4.
10 Несколько несложных примеров помогут освоить наиболее
11 востребованные в программе приемы
12 <p>Начнем с самого основного:</p>
13 <p>&nbsp;</p>
14 </body>
15 </html>

```

### ПРИМЕЧАНИЕ

Если в коде все теги парные, то при многократном нажатии кнопки **Выбрать родительский тег** в конечном итоге будет выделено все содержимое кода между тегами <html> и </html>.

8. Кнопка **Баланс скобок** предназначена для быстрого выделения фрагмента, заключенного в круглые, квадратные или фигурные скобки в той строке, где находится курсор.

```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional/
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charse
5 <title>Тестовая страница</title>
6 </head>
7 <body>
8 <div>Данная страница формируется для отработки навыков работ
9 </div> в Dreamweaver CS4.
10 Несколько несложных примеров помогут освоить наиболее
11 востребованные в программе приемы
12 <p>Начнем с самого основного:</p>
13 <p>&nbsp;</p>
14 </body>
15 </html>

```

9. Кнопка **Номера строк** предназначена для управления отображением номеров строк, расположенных в начале каждой строки. При нажатой кнопке нумерация отображается, при отпущенной — исчезает.

```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; char
5 <title>Тестовая страница</title>
6 </head>
7 <body>
8 Данная страница формируется для отработки навыков работ
9 в Dreamweaver CS4.
10 Несколько несложных примеров помогут освоить наиболее
11 востребованные в программе приемы
12 <p>Начнем с самого основного:</p>
13 <p>&nbsp;   </p>
14 </body>
15 </html>

```

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; char
<title>Тестовая страница</title>
</head>
<body>
Данная страница формируется для отработки навыков работ
в Dreamweaver CS4.
Несколько несложных примеров помогут освоить наиболее
востребованные в программе приемы
<p>Начнем с самого основного:</p>
<p>&nbsp;   </p>
</body>
</html>

```

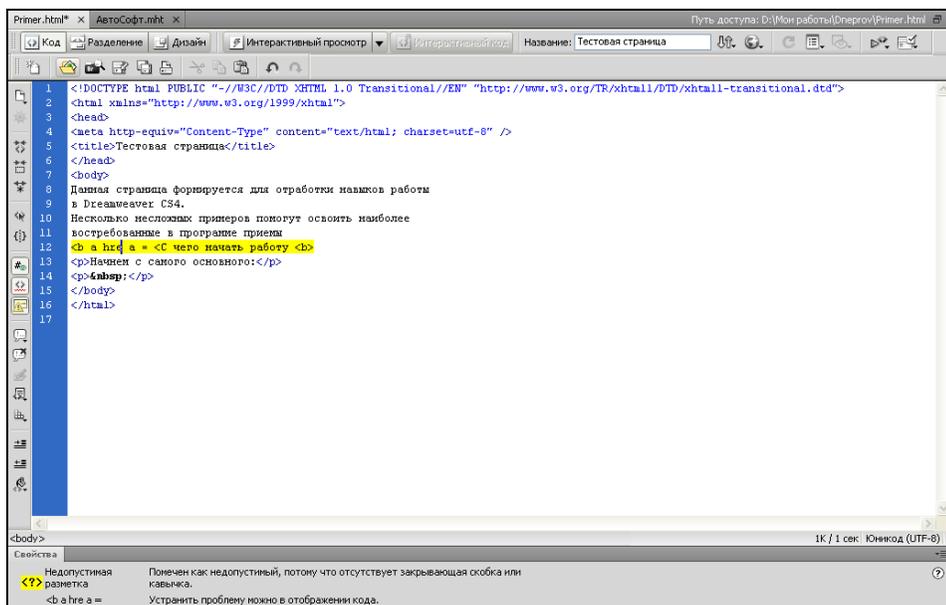
10. С помощью кнопки **Выделить неправильный код** можно быстро найти все ошибки в коде текущего документа — при нажатии кнопки они будут выделены желтым цветом. Этот режим особенно полезен тем, кто имеет мало опыта работы с сайтами.

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content=
<title>Тестовая страница</title>
</head>
<body>
Данная страница формируется для отработки
в Dreamweaver CS4.
Несколько несложных примеров помогут ови
востребованные в программе приемы
<b a href a = <C чего начать работу <b>
<p>Начнем с самого основного:</p>
<p>&nbsp;   </p>
</body>
</html>

```

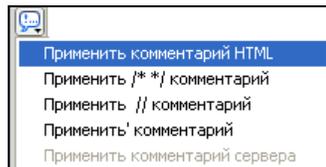
11. Нажатием кнопки **Оповещение о синтаксических ошибках в информационной панели** включается режим отображения панели с описанием обнаруженных в коде ошибок. Эта панель располагается под рабочим окном.



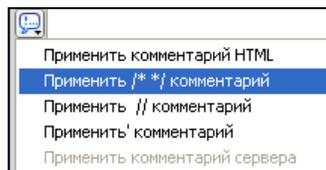
12. При нажатии кнопки **Применить комментарий** открывается меню. Команды этого меню предназначены для заключения предварительно выделенного фрагмента кода в теги комментария либо для открытия тегов нового комментария.



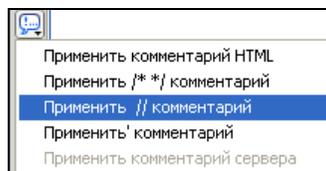
13. При выполнении команды **Применить комментарий HTML** предварительно выделенный фрагмент кода будет заключен в теги `<!-- --!>`. При этом он будет выделен другим цветом. Если же код не выделялся, то будет открыт новый тег комментария.



14. Команда **Применить /\* \*/ комментарий** предназначена для заключения между тегами `/* */` предварительно выделенного кода CSS или JavaScript.



15. При активизации команды **Применить // комментарий** в начале каждой строки предварительно выделенного кода CSS или JavaScript будет вставлен тег `//`. Если предварительно код не выделялся, то будет вставлен один тег `//`.



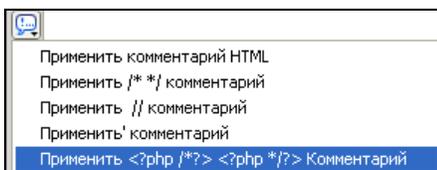
16. Использование команды **Применить ' комментарий** имеет смысл только при использовании кода на Visual Basic. При ее выполнении будет вставлен символ `'` в начале каждой строки предварительно выделенного кода на Visual Basic.



### ПРИМЕЧАНИЕ

Если фрагмент кода предварительно не выделялся, то при активизации команды **Применить ' комментарий** символ `'` будет вставлен в то место, где расположен курсор.

17. Команда **Применить комментарий сервера** доступна при работе с файлами ASP, ASP.NET, JSP, PHP или ColdFusion. При ее выполнении программа сама определяет требуемый тег комментария и применяет его к предварительно выделенному фрагменту кода.



### ПРИМЕЧАНИЕ

Команда **Применить комментарий сервера** меняет свое название в зависимости от типа файла, с которым в данный момент ведется работа. Например, она показана в режиме работы с файлом php (с соответствующими тегами комментария).

18. С помощью кнопки **Удалить комментарий** осуществляется удаление тегов комментария из предварительно выделенного фрагмента кода. Но если этот фрагмент включает в себя вложенные комментарии, то удалены будут лишь внешние теги.



### ВНИМАНИЕ

Помните, что для удаления тегов комментария с помощью кнопки **Удалить комментарий** необходимо именно выделение соответствующего фрагмента кода. Одного лишь нахождения курсора в нем будет недостаточно.

19. С помощью кнопки **ЗаклЮчить в тег** вы можете быстро заключить в тег предварительно выделенный фрагмент кода. Выбор требуемого тега осуществляется в окне встроенного редактора Quick Tag, которое открывается после нажатия данной кнопки.



### ВНИМАНИЕ

Кнопка **ЗаклЮчить в тег** становится доступной только после выделения в коде документа какого-либо фрагмента.

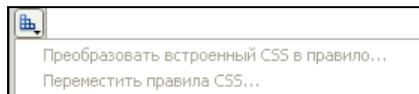
20. При нажатии кнопки **Последние фрагменты** открывается меню, в котором вы можете выбрать недавно использовавшийся фрагмент кода для вставки в документ. Команды этого меню называются в соответствии с названиями фрагментов кода.



### ПРИМЕЧАНИЕ

Механизм фрагментов кода избавляет вас от необходимости многократно набирать один и тот же часто используемый код в разных частях документа — вы можете сохранить его в панели фрагментов под отдельным именем и впоследствии выбрать для вставки.

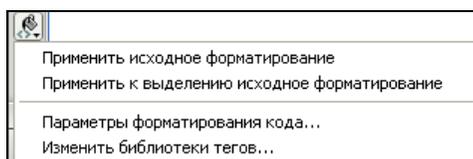
21. С помощью кнопки **Переместить или преобразовать в CSS** открывается меню, с помощью команд которого можно либо переместить CSS в другое место, либо выполнить преобразование кода CSS в правило CSS.



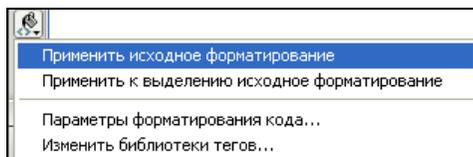
22. С помощью кнопок **Отступ для кода** и **Выступ для кода** вы можете сместить предварительно выделенный фрагмент кода соответственно вправо или влево.



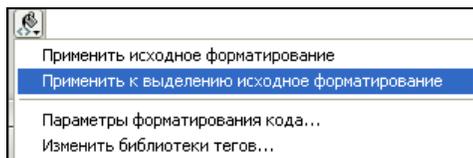
23. При нажатии кнопки **Форматировать исходный код** отображается меню, команды которого предназначены для применения к коду исходного форматирования либо для перехода в режим настройки форматирования и изменения библиотеки тегов.



24. Если в данном меню выбрать команду **Применить исходное форматирование**, то ко всему коду документа будут применены ранее указанные параметры форматирования.



25. Если же в данном меню активизировать команду **Применить к выделению исходное форматирование**, то ранее указанные параметры форматирования будут применены только к предварительно выделенному фрагменту кода.

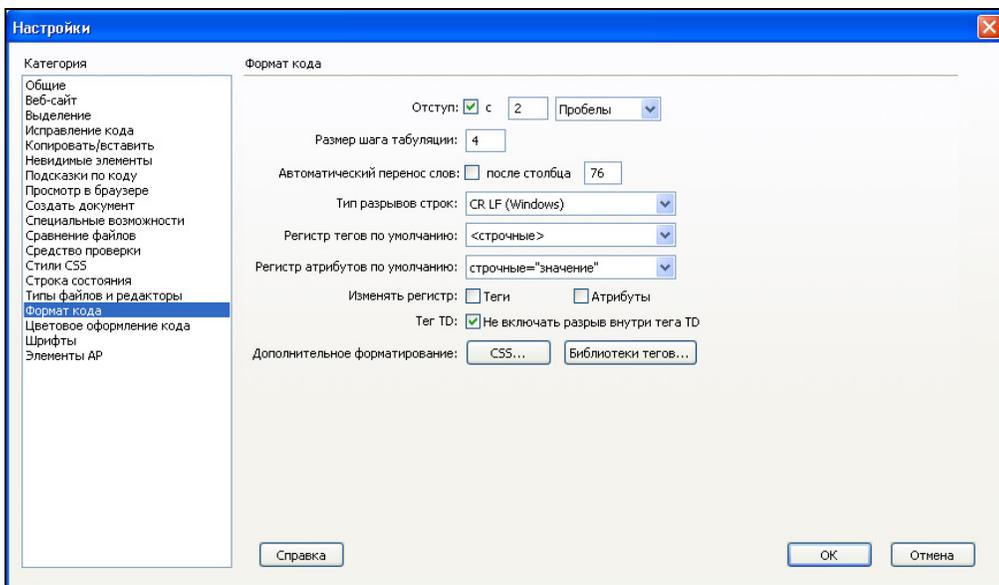


### **ПРИМЕЧАНИЕ**

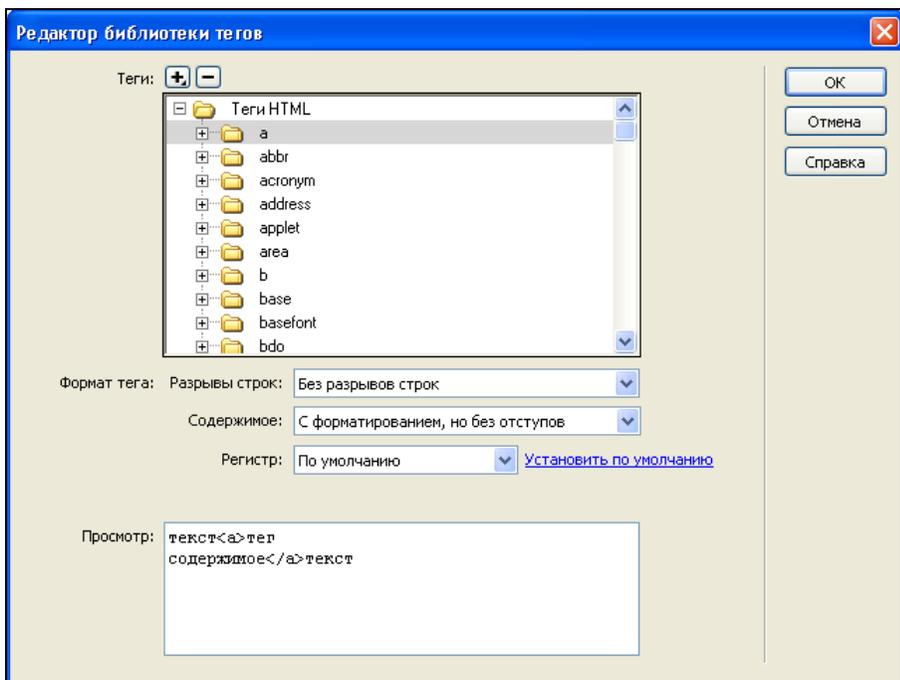
Команда **Применить к выделению исходное форматирование** становится доступной только тогда, когда в коде документа присутствует выделенный фрагмент.

26. С помощью команды **Параметры форматирования кода** осуществляется переход в режим настройки параметров форматирования. Данное окно вызывается

также с помощью команды **Правка | Настройки** (в нем нужно будет открыть раздел **Формат кода**).



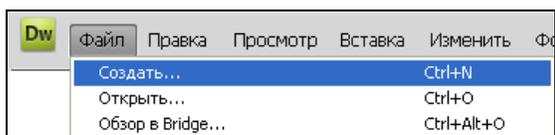
27. С помощью команды **Изменить библиотеки тегов** осуществляется переход в режим редактирования библиотек тегов. Данное окно вызывается также с помощью команды **Правка | Библиотеки тегов**.



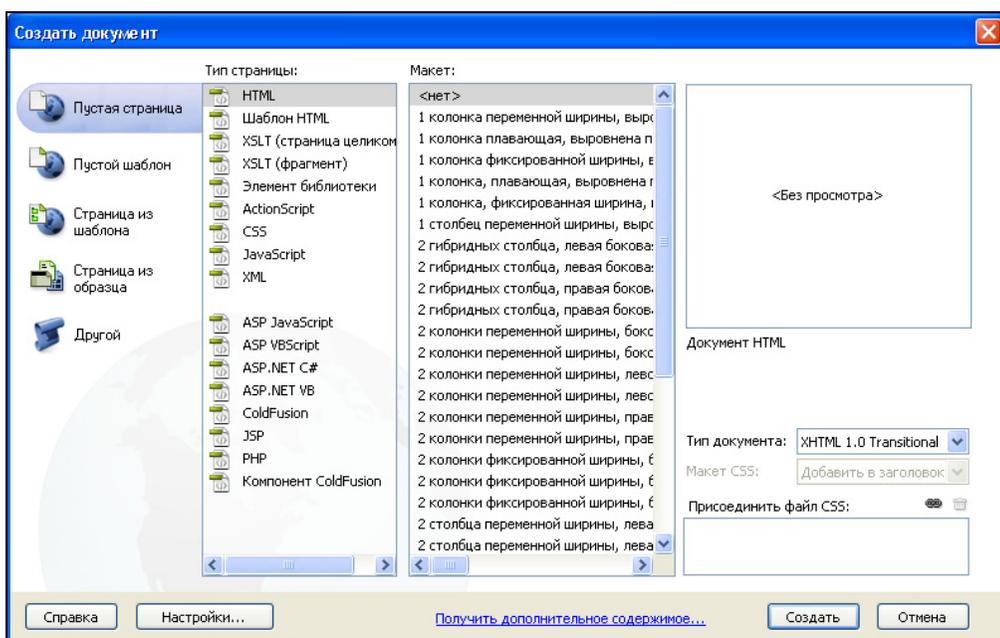
## 1.5. Создание нового документа (веб-страницы)

Возможности Dreamweaver CS4 предусматривают работу с самыми разными типами веб-документов. В этом разделе мы расскажем о том, как в программе осуществляется создание новой простой (статической) веб-страницы.

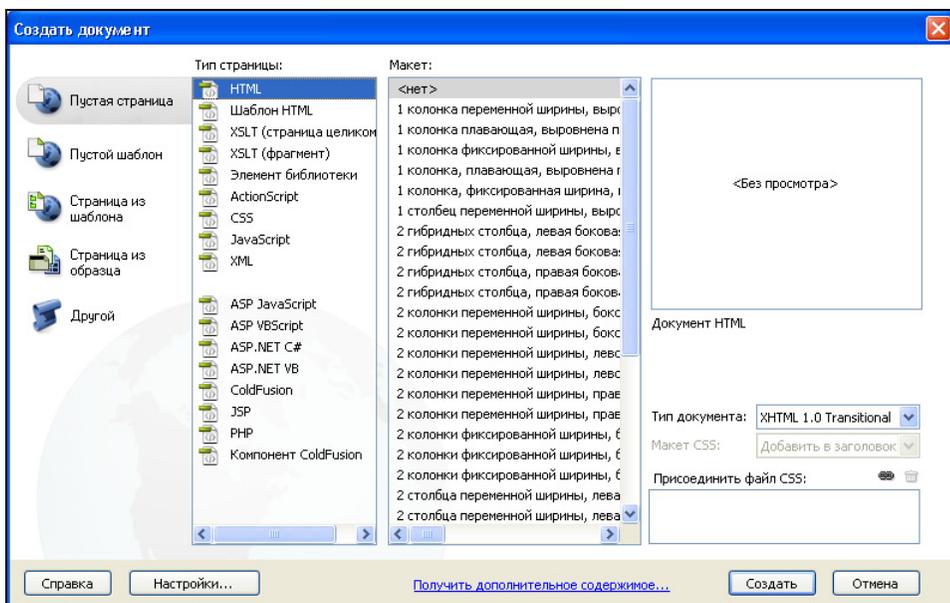
1. В главном меню программы выберите команду **Файл | Создать** (эта команда вызывается также нажатием комбинации клавиш **<Ctrl>+<N>**).



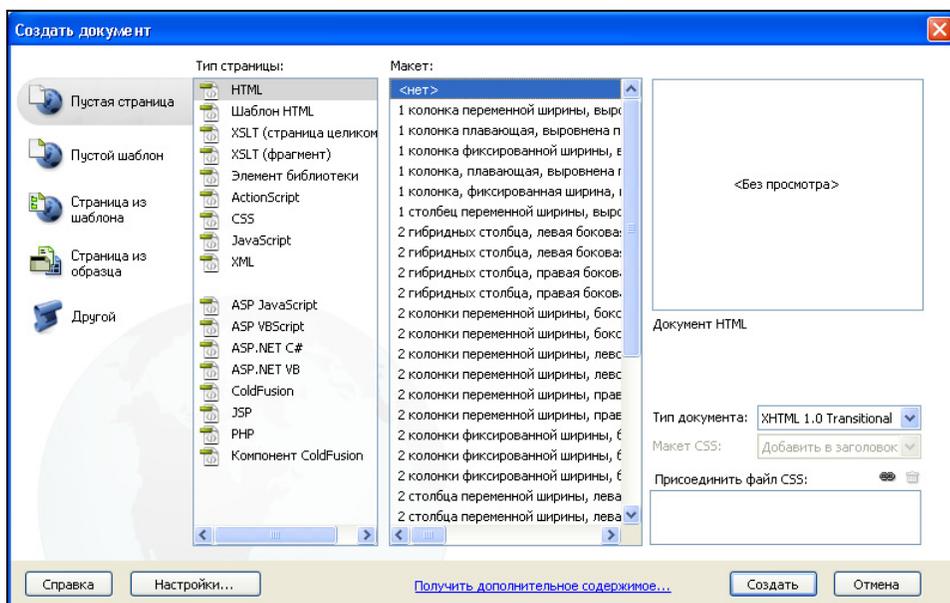
2. При активизации данной команды на экране отображается окно создания нового документа. В данном окне нужно щелчком мыши выбрать категорию **Пустая страница**.



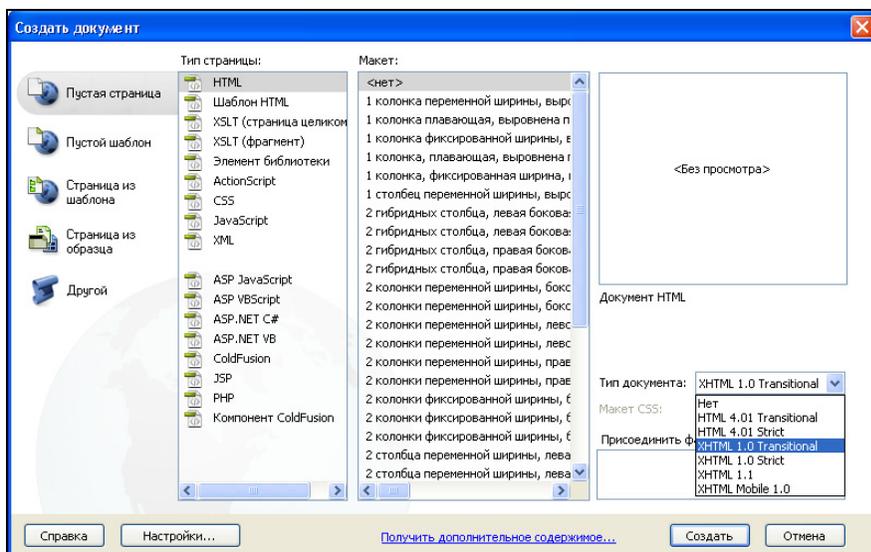
3. Для данной категории в колонке **Тип страницы** отобразится перечень типов страниц. В нем нужно щелчком мыши указать требуемый тип. Для создания простой веб-страницы выберем тип **HTML**.



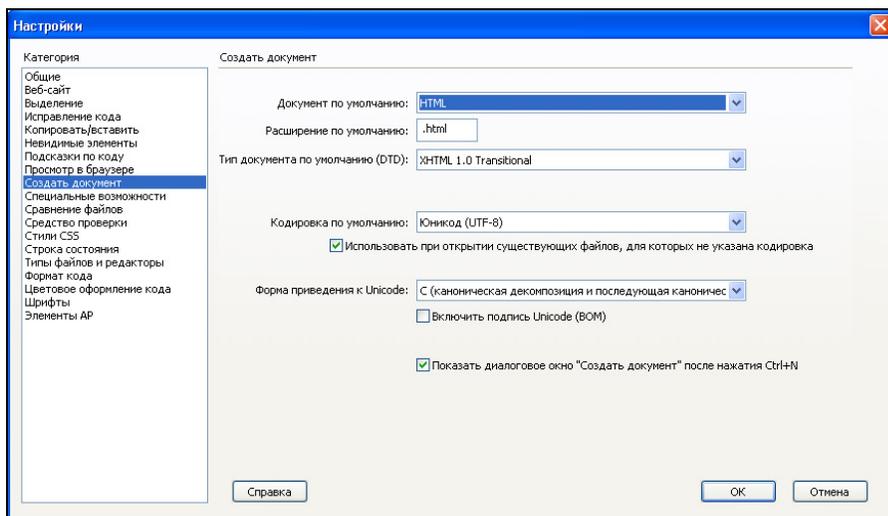
4. После этого в колонке **Макет** можно щелчком мыши указать макет для создаваемого документа. При выборе макета в расположенном справа поле демонстрируется соответствующий образец. В нашем случае макет не нужен, поэтому указываем значение **Нет**.



5. Затем в раскрывающемся списке **Тип документа** следует выбрать подходящий тип документа. В большинстве случаев оптимальным является значение **XHTML 1.0 Transitional**, которое предлагается по умолчанию (его и выбираем).



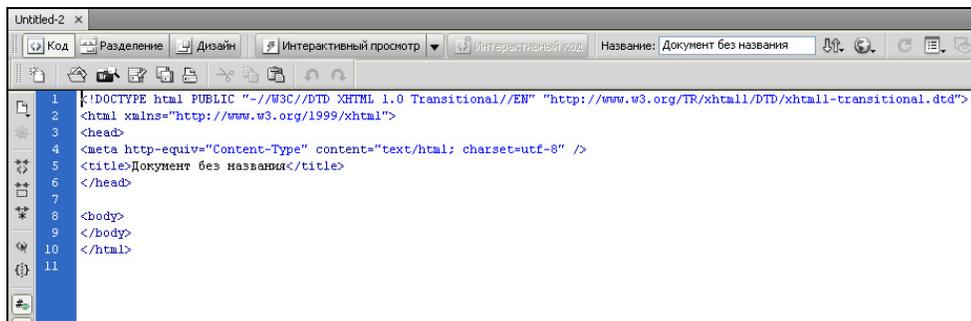
6. После этого определим настройки, которые применяются к документу по умолчанию — кодировка и тип документа, его расширение и др. Для этого нажмите кнопку **Настройки**, и в открывшемся окне перейдите в раздел **Создать документ**.



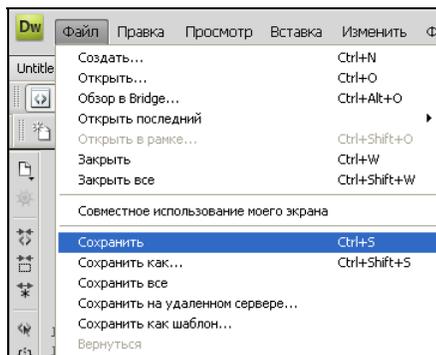
### ПРИМЕЧАНИЕ

Данное окно также вызывается на экран с помощью команды главного меню **Правка | Настройки**, которая активизируется также нажатием комбинации клавиш **<Ctrl>+<U>**. В нашем случае мы оставим настройки, которые предложены в данном окне по умолчанию.

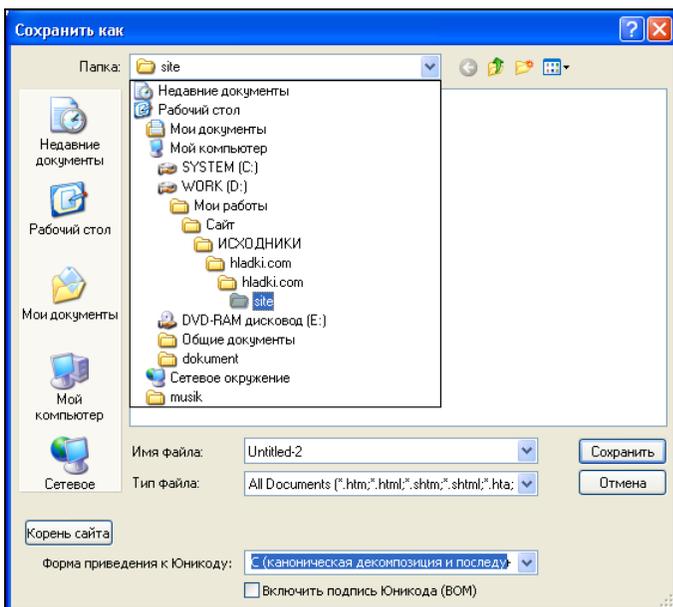
7. После этого нажмите кнопку **Создать**, расположенную справа внизу. Результат выполненных действий показан на рисунке.



8. Теперь необходимо сохранить созданный документ в отдельном файле. Для этого выберите в главном меню команду **Файл | Сохранить** (эта команда вызывается также нажатием комбинации клавиш <Ctrl>+<S>).



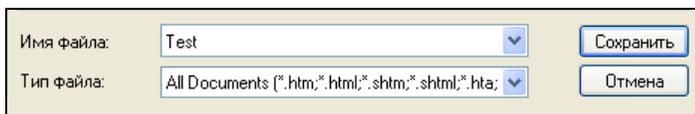
9. При активизации данной команды на экране откроется окно **Сохранить как**. Вначале в нем нужно указать путь для сохранения в поле **Папка**.



### СОВЕТ

Разработчики Dreamweaver CS4 рекомендуют сохранять создаваемые документы в том же месте, где расположена программа.

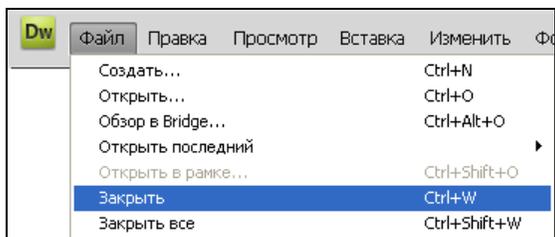
10. После этого в поле **Имя файла** следует ввести имя файла документа и нажать расположенную справа кнопку **Сохранить**. Можно также изменить тип файла в соответствующем поле, но мы этого делать не будем.



### **ВНИМАНИЕ**

Не используйте в названиях файлов специальные символы и пробелы, знаки пунктуации (точка с запятой, двоеточие и т. п.), а также не начинайте имя файла с цифры. В процессе загрузки файла на сервер эти символы автоматически заменяются, что повреждает ссылки на файл.

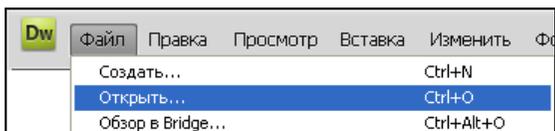
11. Чтобы завершить работу с документом, выполните команду главного меню **Файл | Закрывать** или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl>+<W>**. Если же выполнить команду **Файл | Выход**, то одновременно с закрытием всех документов будет закрыто окно программы.



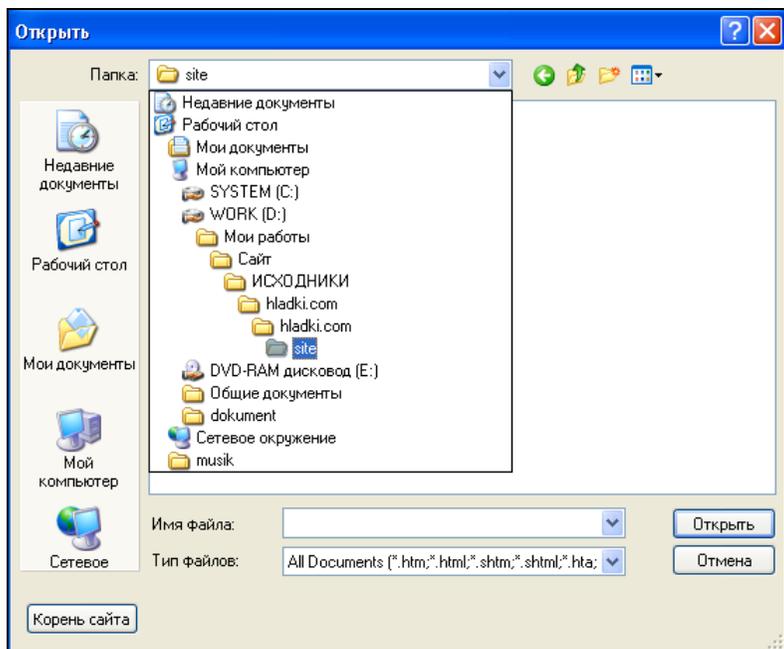
## 1.6. Открытие созданного ранее документа

Поскольку работа над документом часто ведется на протяжении нескольких сеансов, возникает необходимость его постоянного открытия.

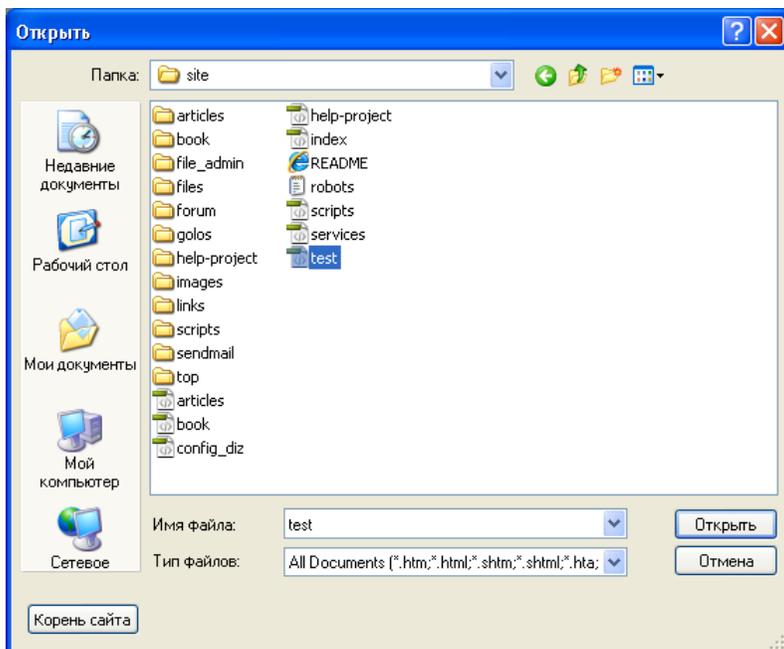
1. Чтобы открыть сохраненный ранее документ, выберите в главном меню программы команду **Файл | Открыть**. Отметим, что эта команда вызывается также нажатием комбинации клавиш **<Ctrl>+<O>**.



2. При активизации данной команды на экране отображается окно **Открыть**, в котором вначале нужно указать путь к каталогу, где находится требуемый файл.



3. После этого нужно щелчком мыши указать имя требуемого файла (перед этим можете в поле **Тип файлов** указать его тип — это иногда уменьшает диапазон поиска) и нажать кнопку **Открыть**.



## 1.7. Создание заголовка веб-страницы

Итак, мы уже научились создавать простую веб-страницу, сохранять ее в отдельном файле и открывать для просмотра и редактирования. Теперь приступим к наполнению ее основными элементами, первым из которых будет являться заголовок.

Предположим, что наша страница будет являться главной страницей интернет-магазина, который называется "Торговый мир". Соответственно, заголовок главной страницы будет называться аналогично. Далее рассмотрим, что нужно сделать, чтобы он отображался там, где положено.

1. Создадим новый файл так, как рассказано в *разд. 1.5*. В рабочем окне должен появиться код. Сохраним получившийся документ под названием `Torg.html`.

```

Torg.html x
Путь доступа: D:\Мои раб...
Код Разделение Дизайн Интерактивный просмотр Интерактивный код Название: Документ без названия
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
5 <title>Документ без названия</title>
6 </head>
7
8 <body>
9 </body>
10 </html>
11

```

2. Каждому новому документу в программе по умолчанию присваивается заголовок **Документ без названия**. В соответствии с правилами языка HTML, он заключается между тегами `<title> </title>`.

```

<!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>

```

3. Удалим это название и введем вместо него новое — **Торговый мир**. Следите за тем, чтобы оно также располагалось между тегами `<title> </title>` — иначе заголовок на странице отображаться не будет.

```

<!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>Торговый мир</title>
</head>
<body>
</body>
</html>

```