

## 1. Работа с DreamWeaver

### 1.1. Немного о программном продукте

DreamWeaver – визуальный редактор HTML (Hypertext Markup Language – язык гипертекстовой разметки документа), предназначенный для профессиональных Web-дизайнеров и начинающих пользователей и позволяющий создавать как отдельные страницы, так и сложные Web-сайты. Кроме того, DreamWeaver даёт возможность управлять сайтами, работает на различных платформах и учитывает особенности разнообразных браузеров.

Возможности визуального редактирования в DreamWeaver позволяют быстро создавать, редактировать макет страницы и настраивать её функциональные возможности, не внося изменения непосредственно в код HTML. Все элементы сайта и доступные активы можно просматривать и перетаскивать непосредственно в документ. Упростите себе работу, создав и отредактировав изображения в Macromedia Fireworks, а затем импортируйте их непосредственно в DreamWeaver, или создайте объекты Flash непосредственно в DreamWeaver.

DreamWeaver полностью настраиваем. Используйте эту систему, чтобы создать ваши собственные объекты и команды, изменить «горячие» клавиши и даже писать код JavaScript для расширения возможностей DreamWeaver, ввести новые интерактивные эффекты, инспекторы свойств и т.д.

### 1.2. Новое в DreamWeaver 4

В DreamWeaver 4 введены дополнительные возможности редактирования HTML, упрощено создание страниц, улучшены средства управления сайтом и доступными ресурсами, расширены возможности коллективной работы и настроек DreamWeaver.

#### 1.2.1. Возможности редактирования кода

Панель инструментов DreamWeaver позволяет переключать представление страницы в различные режимы: в визуальном режиме, когда отображается весь дизайн страницы, в виде кода HTML или одновременно в том и другом виде. Панель инструментов позволяет быстро открыть редактируемую страницу в браузере или создать дизайн примечания.

Представление в виде кода позволяет просматривать и редактировать код HTML непосредственно в окне **Document** (Документ).

Таким образом новая версия DreamWeaver соединяет преимущества визуальных и кодовых HTML-редакторов: можно задать переносы слов, сдвиг, цветовое выделение синтаксиса, а также воспользоваться другими возможностями в меню **Options** (Настройки) в любом из этих редакторов.

Панель DreamWeaver **Reference** (Рекомендации) – удобный инструмент для работы с HTML, JavaScript и CSS; она предлагает информацию о тегах, с которыми вы работаете в режиме кода или в инспекторе **Code Inspector** (Инспектор кода).

Раскрывающаяся кнопка **Code Navigation** (Навигация кода) позволяет выбрать код для функций JavaScript; с помощью меню этой кнопки можно быстро найти необходимый код JavaScript при работе в режиме кода.

Отладчик JavaScript проводит отладку кода JavaScript в документе непосредственно в DreamWeaver.

### 1.2.2. Создание дизайна страницы

Представление **Layout** (макет) ускоряет проектирование страниц, создавая таблицы или ячейки, в которых можно вводить содержимое. Новые свойства шаблонов облегчают зрительный поиск редактируемых областей в файле шаблона: теперь название редактируемых областей содержится на специальных вкладках в шаблоне. Новые таблицы стилей CSS создаются сразу, как только вы формируете новый стиль. Кроме этого, существующий стиль CSS легко применить к необходимому элементу с помощью кнопки в панели **CSS Styles**. В новой версии DreamWeaver встроена поддержка Flash-кнопок и Flash-текста. Вам предлагается либо выбрать существующие кнопки, либо создать их самостоятельно.

### 1.2.3. Ускорение работы

Панель **Assets** (Ресурс) позволяет управлять ресурсами сайта. В этой панели видны все используемые изображения, цвета, внешние адреса, а также элементы Flash, шаблоны и библиотечные элементы. Просмотрев используемые ресурсы, можно перетащить их в нужное место на страницу HTML. Часто используемые ресурсы сохраняются в специальном списке и доступны для использования на различных сайтах.

Дизайн примечания позволяют сопровождать файл примечаниями. С их помощью, например, отслеживают работу над файлами ваших коллег и передавать друг другу некоторую рабочую информацию. Замечание можно вставлять и просматривать непосредственно в окне **Site** (Сайт).

Встроенная функция электронной почты позволяет связываться с коллегами. Теперь, когда кто-то из ваших коллег снял с файла пометку, можно отослать ему сообщение по E-mail, просто щёлкнув по его имени.

Сообщения сайта позволяют отследить некоторые обычные ошибки типа безымянных документов или отсутствующих атрибутов Alt с помощью заранее заданных сообщений.

### 1.2.4. Пользовательский интерфейс

Интерфейс «горячих» клавиш унифицирован со всеми продуктами Macromedia. Этот новый интерфейс позволяет редактировать существующие, создавать новые «горячие» клавиши и удалять ненужные. Существует возможность переключаться между разными наборами «горячих» клавиш.

Улучшено управление окнами: все окна привязываются к одному месту и теперь вновь открываемые окна не перекрывают панели на экране.

Каждая панель обозначается индивидуальным значком и подписью; все панели имеют общий для Macromedia дизайн, оформляются системными цветами и шрифтами Windows и имеют одинаковые свойства привязки и перетаскивания.

### 1.3. Панели инструментов

#### 1.3.1. Панель Launcher

В панели **Launcher** (Запуск) содержатся кнопки, позволяющие быстро открывать и закрывать различные панели, окна и инспекторы. Панели **Launcher** (Запуск) может быть плавающей и фиксированной.

Чтобы вызвать или скрыть панель **Launcher** (Запуск), выберете команду **Window** (Окно)⇒**Launcher** (Запуск).

Если при этом в нижней части окна **Document** (Документ) панель **Launcher** (Запуск) не появится, отметьте в параметрах категории **Status Bar** (Строка состояния) окна **Preferences** (Параметры) флажок **Show Launcher in Status Bar** (Показать панель запуска а в строке состояния).

Изменяя параметры категории **Panels** (Панели), можно выбрать кнопки, которые будут присутствовать в панели **Launcher** (Запуск).

#### 1.3.2. Панель инструментов

Панель инструментов DreamWeaver содержит кнопки, которые позволяют быстро переключаться между различными режимами представления вашего документа: режимом кода, визуальным или объединённым режимом, когда документ представляется в виде кода и объектов одновременно. Панель инструментов также содержит некоторые стандартные команды, относящиеся к режимам представления и состоянию документа. Пункты раскрывающейся кнопки **View Options** (Опции вида) изменяются в зависимости от выбранного вами режима представления.

Чтобы вызвать или скрыть панель инструментов, выберете команду **View** (Вид)⇒**Toolbar** (Панель инструментов)

#### 1.3.3. Панель Objects

Панель **Objects** (Объекты) содержит кнопки для создания и вставки в документ таких объектов, как таблицы, слои, изображения и др. Чтобы вызвать или скрыть панель **Objects** (Объекты), выберете команду **Window** (Окно)⇒**Objects** (Объекты).

Чтобы вставить объект, щёлкните на соответствующей кнопке панели **Objects** (Объекты) или перетащите значок кнопки, относящейся к объекту, в окно **Document** (Документ). В зависимости от типа объекта появится соответствующее диалоговое окно, предлагая вам выбрать или вставить необходимый файл или объект. Чтобы пропустить это диалоговое окно и вставить метку-заполнитель, вставляя объект, нажмите и удерживайте клавишу <Ctrl>. Но не все диалоговые окна можно пропускать таким образом. Для объектов типа навигационных панелей, слоёв, Flash-кнопок, кадров и некоторых других метки-заполнители не вставляются.

Панель **Objects** (Объекты) по умолчанию содержит семь категорий: **Characters** (Символы), **Common** (Общие), **Forms** (Формы), **Frames** (Фреймы), **Head** (Заголовок), **Invisibles** (Невидимые) и **Special** (Специальные), а также кнопки **Standard View** (Стандартный вид) и **Layout View** (Вид макета), управляющие представлением страницы в визуальном режиме.

Переключаться между категориями позволяет всплывающее меню в верхней части панели. Можно изменить любой объект в панели или создавать собственные объекты.

#### 1.3.4. Панель History

Панель **History** (История) содержит список всех шагов, которые вы выполнили в активном документе в ходе его создания. Данная панель позволяет удалять один или несколько шагов, а также воспроизводить шаги повторно и создавать новые команды, автоматизируя таким образом повторяющиеся задачи.

Чтобы открыть панель **History** (История), выберите команду **Window** (Окно)⇒ **History** (История).

#### 1.3.5. Панель Frames

Панель **Frames** (Фреймы) обеспечивает визуальное представление фреймов в пределах документа. Можно щёлкать на фрейме или наборе фреймов в панели **Frames** (Фреймы), чтобы выбрать фрейм или набор фреймов в документе, а затем просмотреть или отредактировать свойства выбранного элемента в инспекторе **Property** (Свойства).

Панель **Frames** (Фреймы) отображает иерархию набора фреймов, которая может быть неочевидна в окне документа. Визуально в панели **Frames** (Фреймы) толстая трёхмерная рамка окружает набор фреймов, а фреймы очерчены тонкой серой линией, причём каждый из них идентифицирован именем фрейма.

Чтобы показать панель **Frames** (Фреймы), сделайте один из следующих шагов:

- Выберите команду **Window** (Окно)⇒ **Frames** (Фреймы).
- Нажмите комбинацию клавиш <Shift>+<F2>.

Чтобы выбрать отдельный фрейм в панели **Frames** (Фреймы), щёлкните на рамке в этом инспекторе.

Чтобы выбрать набор фреймов в панели **Frames** (Фреймы), щёлкните на границе, которая окружает фреймы в инспекторе **Frames** (Фреймы).

#### 1.3.6. Панель Reference

Панель **Reference** (Рекомендации) предлагает краткое объяснение тегов HTML, объектов JavaScript и CSS-стилей и их атрибутов, с которыми вы работаете в режиме кода или инспекторе **Code Inspector** (Инспектор кода).

Чтобы открыть панель **Reference** (Рекомендации):

1. Выберите в режиме кода или визуальном режиме тег, объект или стиль, относительно которого хотите получить информацию.

2. Нажмите кнопку **Reference** (Рекомендации) в панели инструментов окна **Document** (Документ) (вызвать её можно командой **View** (Вид)⇒ **Toolbar** (Панель инструментов)) или выберите команду **Window** (Окно)⇒ **Reference** (Рекомендации).

Панель **Reference** (Рекомендации) открывается, показывая информацию относительно тега, объекта или стиля, который выбран в данный момент.

Раскрывающийся список меню **Book** (Книга) показывает название раздела, из которого взят приведённый материал.

Раскрывающийся списки **Tag** (Тег), **Object** (Объект) или **Stile** (Стиль) – в зависимости от того, какую книгу вы выбрали – содержат перечень тегов, объектов или стилей, которые вы выбираете в режиме кода или инспекторе **Code Inspector** (Инспектор кода). Чтобы просмотреть информацию о другом теге, объекте или стиле, выберите его в указанном списке.

Рядом с раскрывающимися списками **Tag** (Тег), **Object** (Объект) или **Stile** (Стиль) находится список, который содержит набор атрибутов выбранного элемента.

### 1.3.7. Панель Assets

Активы – элементы, которые вы используете для создания страниц сайта, например, изображения, флеш-фильмы и т.д.

Панель **Assets** (Активы) помогает организовать активы сайта и управлять ими с бóльшими удобствами, чем окно **Site** (Сайт). Панель содержит активы вашего сайта, разделяя их на следующие категории:

- Изображения (**Images**)
- Цвета (**Colors**)
- Адреса URL (**URLs**)
- Фильмы Flash (**Flash**)
- Фильмы Shockwave (**Shockwave**)
- Фильмы MPEG и QuickTime (**Movies**)
- Сценарии (**Scripts**)
- Шаблоны (**Templates**)
- Библиотечные элементы (**Library**)/

Панель **Assets** (Активы) предлагает два способа просмотра активов:

1. В режиме **Site** (Сайт) отображаются все существующие активы (поддерживаются панелью по умолчанию).

2. В режиме **Favorites** (Избранные) выводится список только тех активов, которые выбраны вами.

### 1.3.8. Панель Layers

Панель **Layers** (Слои) предлагает удобное управление слоями в документе. Выберите команду **Window** (Окно)⇒**Layers** (Слои) или нажмите клавишу <F2>, чтобы открыть панель **Layers** (Слои). Слои будут показаны в виде списка имён; первый созданный слой находится внизу перечня, а слой, который был создан позже всех, – в верхней части. Вложенные слои отображаются как имена, связанные с родительскими слоями. Щёлкните на значке «+», чтобы показать вложенные слои.

Используйте панель **Layers** (Слои), чтобы предотвратить перекрывание слоёв, изменить их видимость, вложить один слой в другой, собрать слои в стек, а также чтобы выбрать один или несколько слоёв.

### 1.3.9. Панель **Behaviors**

Интерактивный эффект – комбинация события и действия, вызванного событием.

События – это сообщения, генерируемые браузерами в зависимости от работы пользователя со страницей.

Действие состоит из кода JavaScript, который выполняет определённую задачу, например, открывает окно браузера, показывает или скрывает слой, воспроизводит звук или останавливает фильм Shockwave.

Одно событие может вызвать несколько различных действий, при чём можно определить порядок, в котором будут происходить действия.

Используйте панель **Behaviors** (Интерактивные эффекты), чтобы назначить интерактивные эффекты элементам страницы (точнее – тегам) и изменить параметры интерактивных эффектов, созданных ранее. Чтобы открыть панель **Behaviors** (Интерактивные эффекты), выберите команду **Window** (Окно)⇒ **Behaviors** (Интерактивные эффекты).

### 1.3.10. Панель **CSS Styles**

Используйте панель **CSS Styles** (Стили CSS), чтобы применить пользовательские стили CSS к текущему выделению. Панель **CSS Styles** (Стили CSS) показывает только пользовательские стили CSS. Стили тегов HTML и избирательные CSS стили в панели **CSS Styles** (Стили CSS) не появляются, т.к. они автоматически применяются к любому тексту управляемому указанным тегом или селектором. (Если вы хотите просто вырезать и вставить многократно используемые, но не обновляемые и настраиваемые стили, вызовите панель **HTML Styles** (Стили HTML)).

Выберите команду **Window** (Окно)⇒ **CSS Styles** (Стили CSS), чтобы показать панель **CSS Styles** (Стили CSS). Указанная панель содержит перечисленные ниже элементы:

- Кнопка **Apply** (Применить) применяет выбранный тег к текущему выделенному фрагменту.

- Кнопка **New Style** (Новый стиль) открывает диалоговое окно **New Style** (Новый стиль). Создайте новый стиль для специфического документа или новую внешнюю таблицу стилей.

- Кнопка **Attach Style Sheet** (Присоединить таблицу стилей) открывает диалоговое окно **Select Style Sheet File** (Выбор файла таблицы стилей). Укажите в нём внешнюю таблицу стилей, чтобы присоединить её к вашему текущему документу.

- Кнопка **Edit Style Sheet** (Редактировать таблицу стилей) открывает одноимённое диалоговое окно. Вы можете с помощью этой кнопки отредактировать любой из стилей в текущем документе или внешней таблице стилей.

### 1.3.11. Плавающие панели

Большинство панелей в DreamWeaver может быть состыковано, т.е. объединено в единую плавающую панель со многими вкладками, что облегчает доступ к различным средствам и не загромождает рабочее пространство. (Нельзя состыковать только панель **Launcher** (Запуск), инспектор **Property** (Свойства) и окно **Site** (Сайт)). Также панели и инспекторы теперь автоматически «привязываются» друг к другу по краям экрана или окна **Document** (Документ). Это упрощает их перемещение и организацию рабочего пространства в DreamWeaver.

Чтобы состыковать две или несколько панелей в одну:

1. Перетащите одну плавающую панель за вкладку (но не за строку названия) к другой панели, и когда вокруг неё появится подсвеченная граница, отпустите кнопку мыши.

2. Щёлкните на любой вкладке в объединённой панели, чтобы вывести на передний план соответствующую панель.

Чтобы удалить панель из объединённой панели, перетащите её вкладку из окна.

### 1.4. CSS-стили

Зачастую у Web-дизайнера возникает необходимость применить в процессе создания html-документа сложное форматирование – от абзаца к абзацу менять шрифт, расположение текста, его цвет, формировать различные таблицы данных. Можно решить эту проблему с помощью стандартных средств HTML: описывать каждый абзац отдельным набором команд, но в этом случае итоговый документ будет иметь большой размер, да и само создание кода становится весьма трудоёмкой работой. Можно пойти другим путём: подключить к странице внешний файл, выполненный в стандарте **CSS – Cascading Style Sheets** (каскадные таблицы стилей), в котором с помощью с помощью специального макроязыка один раз жёстко задать форматирование страницы. Другими словами, CSS выполняет роль некоего шаблона, применяемого при форматировании текста, таблиц и иных элементов в документе HTML. Есть возможность подключить один и тот же физический файл CSS к различным Web-страницам сайта.

Поскольку стандарт CSS окончательно сложился значительно позже стандарта HTML, в полной мере его поддерживают далеко не все версии браузеров, а именно – Microsoft Internet Explorer начиная с версии 4.0 и Netscape Navigator старше 4 версии. Более того, интерпретаторы данных браузеров работают, как известно, с некоторыми отличиями, а потому одни и те же элементы, специфицированные согласно стандарту CSS, могут отображаться в них совершенно по-разному. Старые браузеры вообще могут обрабатывать команды CSS по абсолютно непредсказуемому алгоритму, превращая содержимое вашей Web-странички в путаницу.

Поэтому с объективной точки зрения нецелесообразно использование для представления содержимого Web-страниц каскадных таблиц стилей в полном объёме. Наоборот, рекомендуется применять лишь ограниченный набор элементов заведомо поддерживаемый браузерами большинства версий. Существуют подробные таблицы совместимости стандарта CSS с различными версиями браузеров. Их можно найти на сервере <http://style.webreview.com>.

*Стиль* – это группа атрибутов форматирования, которая определяет вид текста в отдельном документе.

Стили CSS обозначаются именем или тегом HTML, позволяя вам изменять атрибут стиля и видеть весь текст, к которому этот стиль применяется, немедленно отражая изменение.

Таблицы стилей CSS в документе находятся в разделе <HEAD>.

В DreamWeaver доступны три типа таблиц стилей CSS:

- *Пользовательские CSS-стили* подобны стилям, которые вы используете в текстовом процессоре, за исключением того, что нет никакого различия между стилем параграфа и стилем символа. Вы можете применить эти стили к любому блоку текста. Если CSS-стиль применяется к фрагменту текста (например, начального параграфа или списка), то к тегу блока добавляется атрибут *class*. Если стиль CSS применяется к диапазону текста, то вокруг выделенного текста вставляются теги <SPAN>, содержащие атрибут *class*.

- *Стили тегов HTML* переопределяют форматирование в специфический тег <H1>. Когда вы создаёте или изменяете стиль CSS для тега <H1>, то весь текст, форматированный данным тегом, немедленно обновляется.

- *Избирательные CSS-стили* заменяют форматированные специфической комбинацией тегов или для всех тегов, которые содержат определённый ID-атрибут.

Ручное HTML-форматирование отменяет форматирование, выполненное стилями CSS или HTML. Чтобы управлять форматированием абзаца с помощью стилей CSS, вы должны удалить всё ручное форматирование HTML и все стили HTML.



*Таблица стилей CSS* – внешний текстовый файл, содержащий стили и спецификации форматирования.

#### 1.4.1. Применение CSS-стиля

Чтобы применить CSS-стиль или связать документ с внешней таблицей стилей CSS, выполните следующие шаги:

1. Выберите команду **Window** (Окно)⇒ **CSS Styles** (Стили CSS) или щёлкните на значке **CSS Styles** (Стили CSS) в панели **Launcher** (Запуск).

2. В панели **CSS Styles** (Стили CSS) щёлкните правой кнопкой мыши и выберите команду **Attach Style Sheet** (Присоединить таблицу стилей) из контекстного меню. Можно также щёлкнуть на одноимённом значке в правом нижнем углу панели **CSS Styles** (Стили CSS).

3. В диалоговом окне **Select Style Sheet File** (Выбор файла таблицы стилей) введите имя файла в поле **URL** или найдите файл, который вы хотите присоединить.

4. Укажите, какой тип пути вы используете – документозависимый или корнезависимый.

5. Нажмите кнопку **Select** (Выбрать). Таблица стилей будет присоединена к вашему документу, а указанные в ней стили появятся в панели **CSS Styles** (Стили CSS).

#### 1.4.2. Создание внешней таблицы стилей CSS

Чтобы создать внешнюю таблицу стилей CSS или связать с ней документ:

1. Выберите команду **Window** (Окно)⇒ **CSS Styles** (Стили CSS) или щёлкните на значке **CSS Styles** (Стили CSS) в панели **Launcher** (Запуск).

2. В панели **CSS Styles** (Стили CSS) щёлкните правой кнопкой мыши и выберите в контекстном меню команду **Edit Style Sheet** (Редактировать таблицу стилей).

3. В диалоговом окне **Edit Style Sheet** (Редактировать таблицу стилей) нажмите кнопку **Link** (Связать).

4. В диалоговом окне **Link External Style Sheet** (Связать с внешней таблицей стилей) выполните одно из действий:

- Нажмите кнопку **Browse** (Обзор), чтобы указать путь к внешней таблице стилей CSS, или введите путь к таблице стилей в поле **File/URL** (Файл/URL). (рекомендуется всё же использовать поиск, потому что это гарантирует, что указанный путь верен);
- Создайте новую внешнюю таблицу стилей CSS, введя новое имя файла (который ещё не существует в указанной папке). Такой файл должен иметь расширение **css**.

5. Выберите одну из настроек **Add As** (Добавить как): **Link** (Связать) или **Import** (Импортировать), чтобы определить и создать тег, который будет использоваться для применения внешней таблицы CSS-стилей, а затем нажмите **OK**.

С настройкой **Import** (Импортировать) информация о внешнем файле таблице стилей CSS вносится в текущий документ, в то время как с настройкой **Link** (Связать) информация принимается, но не вносится в документ.

Оба переключателя, **Import** (Импортировать) и **Link** (Связать), связывают все стили во внешней таблице стилей CSS с текущим документом, но настройка **Link** (Связать) предлагает больше возможностей и работает в большем количестве браузеров. Имя внешней таблицы стилей CSS появляется с идентификатором связи или импорта в списке стилей в диалоговом окне **Edit Style Sheet** (Редактировать таблицу стилей). Завершите выполнение этой инструкции, чтобы создать или отредактировать стили, определённые во внешней таблице стилей.

6. В диалоговом окне **Edit Style Sheet** (Редактировать таблицу стилей) выберете имя внешней таблицы стилей и нажмите кнопку **Edit** (Правка). Для этой таблицы стилей появится собственное диалоговое окно.

7. Нажмите кнопку **New** (Новый), чтобы определить стили во внешней таблице стилей CSS.

8. В диалоговом окне **New Style** (Новый стиль) определите новый стиль.

9. Когда вы закончите определять стили, нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

### 1.5. Действие Call JavaScript

Действие **Call JavaScript** (Запрос JavaScript) позволяет использовать панель **Behaviors** (Интерактивные эффекты) для указания определённых функций или строк кода JavaScript, которые должны выполняться при определённом событии. (Можно написать код JavaScript самостоятельно, а можно использовать код из библиотек JavaScript).

Чтобы использовать действие **Call JavaScript** (Запрос JavaScript):

1. Выделите объект и откройте панель **Behaviors** (Интерактивные эффекты).

2. Щёлкните на кнопке + (плюс) и выберете команду **Call JavaScript** (Запрос JavaScript) из раскрывающегося списка **Actions** (Действия). Появится диалоговое окно **Call JavaScript** (Запрос JavaScript).

3. Введите код JavaScript, который будет выполняться, или имя функции. Например, чтобы создать кнопку **Back** (Назад), введите

```
If (history.length > 0) {history.back () }
```

Если код такой функции уже есть, укажите только имя функции (например, *goBack ()*).

4. Нажмите кнопку **ОК**.

5. Проверьте, что по умолчанию указано нужное вам событие. В противном случае выберете иное событие из раскрывающегося списка. Если нужного события в списке нет, укажите другой браузер в подменю **Show Events For** (Показать события для).

## 1.6. Элементы мультимедиа

Macromedia DreamWeaver позволяет быстро и легко поместить на страницу сайта звук и фильмы. Вы можете вставлять и редактировать файлы мультимедиа, например, Java-апплеты, фильмы QuickTime, фильмы Flash и Shockwave, а также звуковые файлы MP3.

Ко всем этим объектам можно приложить дизайн-примечания. Кроме того, теперь можно создавать кнопки Flash непосредственно в DreamWeaver.

### 1.6.1 Вставка объектов мультимедиа

В страницу можно вставить Java-апплеты, фильмы QuickTime, фильмы Flash и Shockwave, элементы ActiveX, а также звуковые файлы MP3.

Чтобы вставить объект мультимедиа в страницу, выполните один из следующих шагов:

- Разместите точку ввода там, куда вы хотите вставить объект, и щёлкните на соответствующей кнопке в панели **Objects** (Объекты). Для вставки объектов Shockwave, ActiveX и Flash имеются соответствующие кнопки. Кнопка дополнения Netscape Navigator позволяет вставить фильмы QuickTime и звуковые файлы.

- Перетащите соответствующую кнопку на панели **Objects** (Объекты) к тому месту в окне **Document** (Документ), куда хотите вставить объект.

- Разместите точку ввода в окне **Document** (Документ) там, куда хотите разместить объект, а затем выберете соответствующий объект из подменю **Insert** (Вставка)⇒**Media** (Медиа) или из подменю **Insert** (Вставка)⇒**Interactive Images** (Интерактивные изображения).

В большинстве случаев при этом появляется диалоговое окно поиска, в котором следует выбрать файл и задать параметры для окна мультимедиа.

### 2.6.2. Использование дизайн-примечаний с объектами мультимедиа

Вы можете добавлять дизайн-примечания к объектам мультимедиа также, как и к другим объектам в DreamWeaver.

Чтобы добавить к объекту мультимедиа дизайн-примечания:

1. Щёлкните на объекте правой кнопкой мыши.
2. Из появившегося контекстного меню выберете команду **Design Notes** (Дизайн-примечания).
3. Введите необходимую информацию в дизайн-примечание.

Вы можете также добавлять дизайн-примечание к объекту мультимедиа в окне **Site** (Сайт), выделяя файл, вызывая контекстное меню и выбирая пункт **Design Notes** (Дизайн-примечания).

### 1.6.3. Вставка звука

Вложение звука добавляет средство воспроизведения звука непосредственно в страницу, но звук воспроизводится, только если посетители вашего сайта имеют соответствующее дополнение для выбранного звукового файла. Включите файлы, если вы хотите использовать звук как фоновую музыку или если хотите непосредственно управлять воспроизведением звука. Например, вы можете задавать громкость, отображение на странице и моменты начала и окончания звукового файла.

Чтобы добавить звуковой файл:

1. В визуальном режиме разместите точку ввода там, куда хотите вставить файл.
2. Щёлкните на кнопке **Insert Plugin** (Вставить дополнение) в категории **Special** (Специальные) панели **Objects** (Объекты) или выберете команду **Insert** (Вставка) ⇒ **Media** (Мультимедиа) ⇒ **Plugin**.
3. В инспекторе **Property** (Свойства) щёлкните на значке папки, чтобы найти и указать звуковой файл, или напечатайте путь файла и имя в поле **Src** (Источник).
4. Укажите ширину и высоту, вводя значения в соответствующие поля или изменяя размер вставленной метки-заполнителя в окне **Document** (Документ).

### 1.6.4. Java-апплет

Java – язык программирования, позволяющий создавать маленькие приложения (апплеты), которые могут быть вставлены в страницы Web.

После того как вы создаёте Java-апплет, вы можете поместить его в HTML-документ. DreamWeaver использует тег апплета, чтобы установить ссылку на файл апплета.

Чтобы вставить Java-апплет:

1. В окне **Document** (Документ) разместите точку ввода там, куда вы хотите вставить апплет.
  2. Щёлкните на кнопке **Insert Applet** (Вставить апплет) в категории (Специальные) панели **Objects** (Объекты).
- В появившемся диалоговом окне выберете файл, содержащий Java-апплет.