

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Po prostu Dreamweaver 4

Autor: J. Tarin Towers

Tłumaczenie: Iwo Nowosielski

ISBN: 83-7197-631-3

Tytuł oryginału: [Visual QuickStart Guide](#)[Dreamweaver 4 for Windows and Macintosh](#)

Format: B5, stron: 638



Dreamweaver jest wspaniałym narzędziem. Jest on także jednym z najlepszych edytorów WYSIWYG (What You See Is What You Get, czyli „uzyskasz dokładnie to, co widzisz”), jakie pojawiły się na rynku oprogramowania. Dreamweaver nie jest jedynie kolejnym graficznym narzędziem języka HTML. W programie można zrobić to wszystko, co w najlepszych edytorach: utworzyć tabele, edytować ramki, łatwo przechodzić z podglądu strony do podglądu kodu HTML. Jednocześnie przewyższa on inne edytory, gdyż pozwala tworzyć witryny WWW z wykorzystaniem DHTML (dynamicznego HTML). Ta książka pozwoli szybko zapoznać się programem i wykorzystać jego możliwości w tworzeniu stron WWW.



Spis treści

	Wprowadzenie	15
Rozdział 1.	Pierwsze kroki	27
	Narzędzia Dreamweavera.....	28
	Środowisko Dreamweavera.....	29
	Dostosowywanie obszaru roboczego	31
	Paleta Launcher	32
	Planowanie witryny	33
	Okno Document	35
	Nowy pasek narzędzi	37
	Mierzenie w oknie Document	38
	Podgląd kodu.....	40
	Paleta Objects.....	42
	Obiekty Dreamweavera	43
	Zaznaczanie obiektów i kodu	45
	Inspektor Property	47
	Niewidzialne elementy	48
	O historii.....	49
Rozdział 2.	Zakładanie witryny lokalnej	51
	O oknie Site	52
	Okno Site.....	53
	Zakładanie witryny lokalnej	54
	Edycja witryny lokalnej i jej usuwanie	57
	Okno Site — wskazówki i skróty.....	58
	Przenoszenie plików	60
	Zarządzanie paletą Assets	61
	Rodzaje zasobów	62
	Jak działa paleta Assets	63
	Korzystanie z palety Assets.....	64
	Oglądanie zasobów i ich wstawianie.....	66
	Używanie Ulubionych i nazw dodatkowych.....	68
	Edytowanie zasobów i ich dzielenie	70

Rozdział 3.	Najprostsze strony WWW	73
	Tworzenie plików HTML i ich otwieranie.....	74
	Tworzenie zawartości.....	75
	Właściwości strony	80
	Modyfikowanie koloru strony i jej tła	82
	Zapisywanie efektów pracy.....	85
	Zapisywanie kopii pliku	86
	Podgląd strony w przeglądarce.....	87
	Drukowanie z okna przeglądarki.....	88
	Kolory a strony WWW	89
	Kolory a Windows	90
	Kolory dla Maca.....	91
Rozdział 4.	Edycja kodu HTML	97
	O HTML.....	98
	Jak nauczyć się języka HTML	99
	Praca z kodem	102
	Opcje kodu	105
	Wykorzystywanie funkcji Code Reference	107
	Wykorzystywanie podręcznego edytora znaczników	109
	Zaznaczanie znaczników nadrzędnych i podrzędnych.....	115
	Wstawianie komentarzy	117
	Preferencje formatowania kodu HTML	119
	Korekta kodu HTML.....	121
Rozdział 5.	Praca z grafiką	127
	Zamieszczanie grafiki	128
	Wstawianie grafiki za pomocą palety Assets	129
	Zaznaczanie grafiki	131
	Inspektor Property	132
	Formaty grafiki.....	134
	Właściwości grafiki.....	135
	Właściwości wyglądu.....	136
	Właściwości układu.....	139
	Właściwości ładowania strony	142
	Integracja z edytorem grafiki	144
Rozdział 6.	Hiperłącza i adresy URL	147
	Rodzaje hiperłączy	148
	Więcej o łączach względnych	150
	Tworzenie hiperłączy	154

	Tworzenie łączy względnych	155
	Hiperłącza graficzne.....	157
	Wskazywanie pliku	158
	Łącza do adresów e-mail.....	159
	Łącza do określonego miejsca na stronie	161
	Otwieranie hiperłączy w nowym oknie.....	165
	Kierunek — cel	166
	Zmianianie kolorów hiperłączy	167
	Strategia tworzenia hiperłączy	168
Rozdział 7.	Wstawianie obiektów multimedialnych i ich obsługa	171
	Rollovery graficzne	173
	Używanie pasków nawigacyjnych	175
	Pliki dźwiękowe	180
	Parametry pliku dźwiękowego	184
	Rozszerzenia Netscape'a.....	186
	Obiekty Shockwave i Flash.....	188
	Tworzenie obiektów Flash w Dreamweaverze.....	189
	Aplety Javy.....	195
	Technologia ActiveX	196
	Parametry dodatkowe.....	197
Rozdział 8.	Praca z tekstem	199
	Wprowadzanie tekstu	200
	Zmianianie rozmiaru czcionki.....	201
	Style tekstu	205
	Fizyczne style tekstu	206
	Więcej fizycznych stylów tekstu.....	207
	Logiczne style tekstu.....	208
	Zmianianie kroju czcionki.....	209
	Tworzenie grupy czcionek	210
	Zmianianie koloru czcionki.....	213
	Znaki specjalne w języku HTML.....	215
	Okno Find and Replace	217
	Sprawdzanie pisowni.....	220
Rozdział 9.	Akapity i układ dokumentu	223
	Akapity kontra końce wiersza	224
	Właściwości akapitu.....	226
	Tworzenie nagłówków	227

Stosowanie tekstu preformatowanego.....	228
Formatowanie list.....	230
Wyrównanie tekstu.....	234
Wcięcia w tekście.....	235
Twarda spacja.....	237
Linie poziome.....	239
Rozdział 10. Tworzenie stylów HTML	241
Stosowanie stylów HTML	243
Usuwanie stylów	245
Tworzenie nowych stylów	246
Edycja stylu	250
Rozdział 11. Arkusze stylów	253
W tym rozdziale	254
Jak działa arkusz stylów	255
Rodzaje stylów	256
Rodzaje arkuszy stylów.....	258
Tworzenie stylu.....	259
Redefiniowanie znacznika HTML	260
Tworzenie klasy stylu.....	262
Stosowanie klasy stylu	264
Usuwanie stylów	265
Definiowanie nowych selektorów	266
Wykorzystanie zewnętrznych arkuszy stylów	271
Tworzenie zewnętrznego arkusza stylów lub łącza do niego.....	272
Dołączanie zewnętrznego arkusza stylów	275
Eksportowanie stylów wewnętrznych.....	276
Zapisywanie strony z arkuszem stylów w postaci czystego HTML	277
Edytowanie stylów	278
Konflikty stylów.....	280
Definicje stylów	281
Parametry tekstu.....	283
Parametry tła	286
Parametry bloku tekstu.....	288
Parametry kontenera.....	291
Parametry obramowania.....	293
Parametry listy.....	294
Rozszerzenia.....	295

Rozdział 12. Tabele	297
Definiowanie tabel	298
O tabelach tworzących układ strony	299
Wstawianie tabeli w widoku Standard	301
Rysowanie układu	302
Zaznaczanie elementów	305
Dodawanie wierszy i kolumn w widoku Standard	307
Dopasowanie rozmiarów tabeli	310
Zmianie rozmiaru wierszy i kolumn w widoku Standard.....	312
Przesuwanie elementu tworzącego układ strony	313
Ustawianie szerokości w widoku Layout.....	314
Łączenie i dzielenie komórek.....	318
Wstawianie zawartości do tabeli	319
Wyrównywanie tabel i zawartości	321
Odstępy w tabeli.....	322
Krawędzie tabeli.....	323
Kolory w tabeli.....	324
Grafika jako tło w tabeli.....	325
Wstawianie danych tabelarycznych	326
Eksportowanie tabel	328
Sortowanie zawartości tabeli.....	329
Rozdział 13. Ramki	331
Ramki a nawigacja	332
Tworzenie strony z ramkami	333
Tworzenie ramek przez przeciąganie	334
Szybkie ramki i fałszywe ramki	336
Inspektor Frames	339
Modyfikowanie układu strony z ramkami.....	340
Usuwanie ramek.....	341
Ramki zagnieżdżone	342
Ustawienia kolumn i wierszy	344
Określanie zawartości ramek	346
Tworzenie dokumentu w ramce	347
Zapisywanie efektów pracy.....	348
Zapisywanie strony definiującej ramki	349
Opcje bloku Frameset.....	350
Ustawienia marginesów	353
Ramki docelowe.....	354

	Definiowanie miejsc docelowych.....	356
	Testowanie hiperłączy.....	358
	Tworzenie zawartości bez ramek	359
	Ramki inline	361
Rozdział 14.	Warstwy i pozycjonowanie	363
	Pozycjonowanie CSS	364
	Pozycjonowanie bezwzględne kontra względne	365
	Parametry pozycjonowania	366
	Inne parametry CSS związane z pozycjonowaniem	368
	Inspektor Layers.....	369
	Siatka.....	370
	Tworzenie warstw	371
	Zaznaczanie warstw	373
	Zmienianie nazwy warstwy.....	374
	Znaczniki warstw	375
	Przemieszczanie warstw.....	376
	Zmienianie rozmiaru warstwy.....	377
	Zagnieżdżanie warstw i nakładanie ich na siebie.....	379
	Zmienianie widoczności warstwy	381
	Kolejność warstw	382
	Zawartość warstw.....	384
	Warstwy a style	385
	Kadrowanie	386
	Zawartość przepełniona.....	388
	Tło warstwy.....	389
	Ustawienia warstw	390
	Znaczniki warstw Navigatora.....	392
	Dodatkowe właściwości warstw Navigatora.....	393
	Definicja właściwości warstwy Netscape'a	394
	Konwersja warstw w tabele (i odwrotnie).....	395
	Kalka grafiki.....	399
Rozdział 15.	Formularze	403
	Tworzenie formularza	404
	Formatowanie formularzy	406
	Dodawanie elementów formularza.....	407
	Nazwy i wartości.....	408
	Pola tekstowe.....	409

Pola wyboru.....	414
Przyciski wyboru opcji.....	415
Menu i listy	417
Edycja elementów menu	419
Tworzenie listy.....	420
Menu skoków	421
Ukryte pola formularza	424
Przyciski Submit i Reset	425
Pola graficzne.....	427
Wyślij formularz	429
Rozdział 16. Behawiory	431
Zasada działania JavaScript.....	432
Dodawanie behawiorów	434
Usuwanie behawiorów i ich edycja.....	436
Najczęściej używane obiekty	438
Obsługa zdarzeń	440
Najczęstsze akcje.....	442
Wiadomość na pasku stanu przeglądarki	443
Przejdź do URL.....	444
Okno komunikatu.....	445
Otwórz okno przeglądarki	446
Sprawdź moduł rozszerzający	448
Sprawdź wersję przeglądarki	450
Podmiana obrazów	452
Wstępne ładowanie grafiki.....	454
Przywrócenie pierwotnego obrazu	455
Odtwarzanie dźwięku.....	456
Odtwarzanie animacji Shockwave lub Flash.....	457
Pokaż warstwy i ukryj je	458
Weryfikacja formularza.....	460
Zmiana zawartości ramek i warstw	462
Wstawianie tekstu do pola tekstowego formularza	465
Zmień właściwość	466
Przeciagnij warstwę.....	468
Dodawanie nowych skryptów i zdarzeń.....	472
Dodawanie nowych akcji	474
Korekta skryptu JavaScript	476

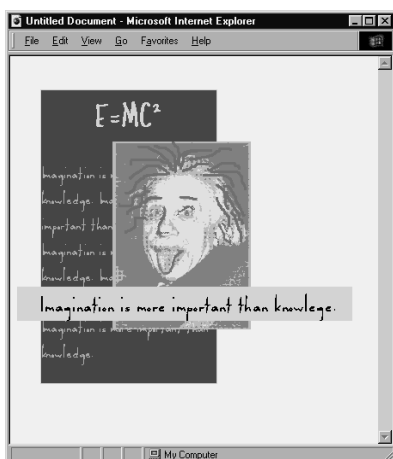
Rozdział 17. Animacje Timelines	479
Co można zrobić za pomocą Timelines	480
Inspektor Timelines	481
Budowa inspektora Timelines	482
Dodawanie warstwy do Timeline	484
Akcje Timelines	485
Klatki kluczowe	489
Wyświetlanie warstw i ich ukrywanie	491
Zmienianie Z-indeksu	492
Zmienianie czasu trwania animacji	493
Zmienianie rozmiaru warstwy	494
Dodawanie rolloverów graficznych do Timeline	495
Dodawanie behawioru do Timeline	497
Uruchamianie animacji	498
Odtwarzanie animacji za pomocą behawiorów	499
Odtwarzanie w pętli i przewijanie	501
Dodawanie klatek i ich usuwanie	503
Używanie złożonych Timelines	504
Zmiana nazwy animacji i usuwanie animacji	505
Usuwanie obiektów i ich zamiana	506
Połączenie wszystkiego	507
Rozdział 18. Zakładanie witryny lokalnej	509
O bibliotekach	510
Elementy biblioteki	512
Tworzenie elementu biblioteki	513
Wstawianie elementów biblioteki i ich usuwanie	514
Edycja elementów biblioteki	515
Usuwanie elementów biblioteki	517
Odtworzenie elementu biblioteki	518
Szablony Dreamweavera	519
Tworzenie szablonów	520
Definiowanie właściwości strony dla szablonu	521
Używanie stylów i skryptów JavaScript w szablonach	521
Definiowanie obszarów do edycji	522
Tworzenie stron na podstawie szablonów	524
Odlączenie strony od szablonu	525
Usuwanie szablonu	526
Dołączanie istniejącej strony do szablonu	527

Obszary do edycji.....	528
Edycja szablonów.....	529
Wyróżnienia w szablonach.....	530
Eksport w formacie XML	531
Aktualizacja witryny	535
Zmianie nazw szablonów i elementów biblioteki	537
Pliki dołączane serwera.....	538
Wstawianie SSI	540
Paleta History	541
Powtarzanie czynności i ich cofanie	543
Kopiowanie czynności i ich wklejanie.....	547
Czyszczenie listy historii.....	549
Zapisywanie czynności w postaci poleceń.....	550
Rejestrowanie poleceń.....	551
Powtarzanie poleceń.....	552
Zmianie nazw i usuwanie poleceń.....	553
Rozdział 19. Dostosowanie programu	555
Własne obiekty.....	557
Edycja menu Dreamweavera.....	561
Trochę o XML.....	562
Szersza modyfikacja Dreamweavera poprzez interfejs JavaScript API..	563
Plik menus.xml.....	564
Pozycje menu	566
Kolejność pozycji w menu	568
Usuwanie pozycji z menu	569
Dodawanie separatora	569
Zmianie skrótów klawiszowych.....	570
Dostosowanie okien dialogowych.....	574
Rozdział 20. Zarządzanie witrynami WWW	575
Przygotowania do umieszczania witryny w sieci.....	576
Definiowanie informacji o serwerze WWW	577
Połączenie z serwerem	580
Pobieranie plików i przenoszenie ich na serwer.....	581
Synchronizacja plików	582
Opcje odświeżania i zmiany widoku.....	583
Mapa witryny	584
Ikony mapy witryny i porady	586

Rysowanie łączy na mapie witryny	587
Zarządzanie hiperłączami	588
Zmianie hiperłącza występującego wielokrotnie w witrynie	593
Podział zasobów w witrynach lokalnych	594
Ustawienia FTP	596
Rozdział 21. Praca i współpraca	599
Meldowanie plików i ich wymeldowanie	601
Wymeldowanie plików	604
Meldowanie plików	606
Konfigurowanie notatnika projektu	608
Korzystanie z notatnika	610
Dostęp do notatnika projektu	612
Usuwanie niepotrzebnych notatek	613
Wyłączanie notatnika projektu	614
Modyfikowanie kolumn w oknie Site	615
Dodawanie File View Columns (kolumn widoku pliku)	617
Udostępnianie kolumn	618
Raport witryny	620
Udostępnianie pliku stylów	624
Korzystanie z Dremweavera do zarządzania zawartością	626
Skorowidz	629

Warstwy i pozycjonowanie

14



Rysunek 14.1. Ten mały kolaż utworzono z trzech nakładających się na siebie warstw (takiego efektu nie można uzyskać za pomocą tabeli)

Dzięki istnieniu warstw można kontrolować dokładne położenie swoich elementów na stronie WWW. Warstwa jest „pojemnikiem” na pewną wydzieloną znacznikami `<div>` lub `` część kodu HTML, którą można umieścić w dowolnym miejscu na stronie. Warstwy mogą na siebie zachodzić lub nakładać się na siebie, czym różnią się od komórek tabeli. Na poszczególnych warstwach obiekty mogą być widoczne lub też nie będzie ich widać, a mogą być także przemieszczane.

Warstwy nazwano tak dlatego, że można je umieszczać w przestrzeni trójwymiarowej. Można zdefiniować bezwzględne lub względne położenie warstwy w stosunku do współrzędnych X i Y strony. Trzeci wymiar, zwany Z-indekssem, pozwala nakładać warstwy na siebie (rysunek 14.1).

Projektanci kochają warstwy za ich uniwersalność. Podczas pierwszego ładowania strony warstwa (lub jej część) może być ukryta. Odpowiedni skrypt ujawnia ukryty obszar po określonym upływie czasu lub w wyniku zdefiniowanego działania (w rozdziałach 16. i 17. znaleźć można informacje na temat zdarzeń i działania animacji *Timelines*).

Wskazówka

- Przeglądarki, takie jak IE czy Netscape 4.0, wyświetlą zawartość warstw, jednakże ignorują większość ich właściwości, w tym pozycjonowanie. Zajrzyj do dodatku C na stronie internetowej, aby dowiedzieć się, jak poradzić sobie ze starszymi przeglądarkami.

Pozycjonowanie CSS

Warstwy są częścią kaskadowych arkuszy stylów (*Cascading Style Sheets*, w skrócie *CSS*) i dynamicznego kodu HTML. Pozycjonowanie kaskadowych arkuszy stylów, inaczej CSS-P, pozwala na bardzo dokładne ustawienie obiektów. Wcześniejsze metody, związane z użyciem tabel, ramek czy marginesów ramek, nie pozwalały osiągnąć takich efektów, jak przy użyciu CSS-P. Tabele, tworzące układ strony (zobacz w rozdziale 12.), dają projektowi pewną elastyczność, ale nie pozwalają elementom zachodzić na siebie, tworzyć animacji *Timelines* części strony ani używać behawiorów.

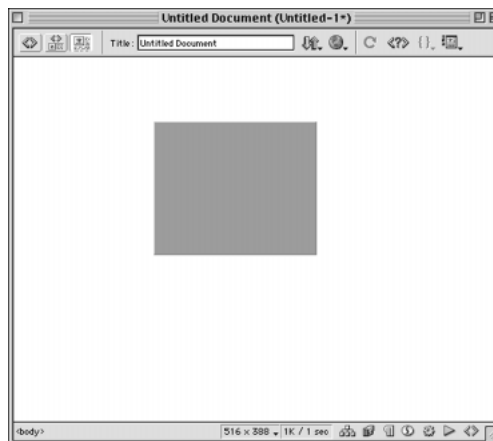
CSS-P można zastosować do bloku tekstu, elementu typu blok, grafiki lub warstwy. Pozycjonowanie można wykorzystać na dwa sposoby. Jeden to utworzenie klasy stylu i zastosowanie jej do wybranego tekstu (w ten sposób obiekt stanie się praktycznie warstwą). Drugi to utworzenie w oknie dokumentu warstwy, którą można następnie modyfikować niezależnie od tworzonych stylów.

Współrzędne X i Y

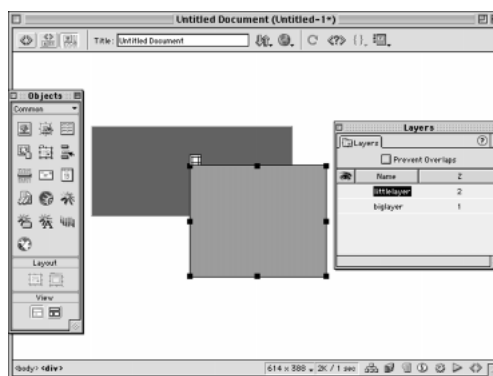
Warstwy lub inne elementy są umieszczane względem współrzędnych X i Y, które odpowiadają odległościom od lewej i górnej krawędzi. Mogą to być krawędzie strony lub innego nadrzędnego „pojemnika”, np. warstwy lub bloku tekstu (rysunek 14.2).

Z-indeks

Trzecią właściwością warstwy w odniesieniu do pozycjonowania jest Z-indeks. Jest ona wykorzystywana wtedy, gdy więcej warstw na stronie nakłada się na siebie. Z-indeks określa kolejność warstw (rysunek 14.3). Im wyższy jest indeks, tym warstwa jest położona bliżej wierzchu.



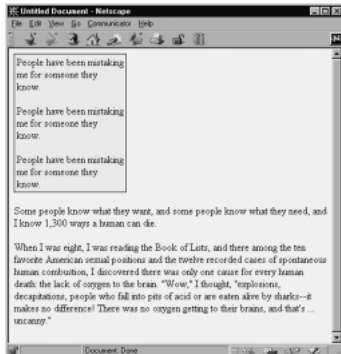
Rysunek 14.2. Ta warstwa jest ułożona w odległości 150 pikseli od lewej krawędzi okna i 70 pikseli od górnej



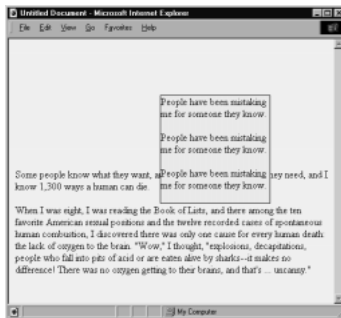
Rysunek 14.3. Mniejsza warstwa jest ułożona nad większą, co oznacza, że jej Z-indeks jest większy

Warstwy a animacja

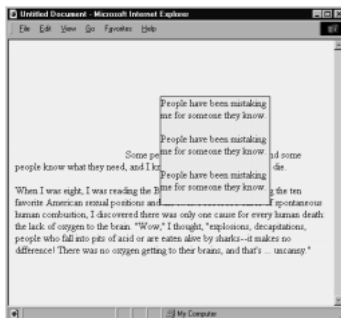
Dynamiczny HTML umożliwia przemieszczanie warstw na stronie. W palecie *Timelines*, która została opisana w rozdziale 17., tworzy się animację. Zdarzenia *Show Layer Behavior* i *Drag Layer Behavior* pozwalają zmieniać wygląd warstwy lub jej pozycję po wykonaniu określonej akcji przez użytkownika. Zdarzenia (behawiory) zostały omówione w rozdziale 16.



Rysunek 14.4. W pozycji statycznej (*static*) warstwa jest traktowana jak blok tekstu i umieszczana zgodnie z normalnym nurtem tekstu



Rysunek 14.5. Zastosowanie pozycjonowania względnego (*relative*) powoduje umieszczenie warstwy zgodnie ze zdefiniowanymi współrzędnymi *X* i *Y*, co wpływa na podstawowy nurt tekstu. Znacznik `<div>`, na przykład, powoduje przerwanie akapitu za warstwą (porównaj z rysunkiem 14.6)



Rysunek 14.6. Tu kod jest niemal taki sam, jak strony z rysunku 14.5 — jedynie zamiast znacznika `<div>` użyto znacznika ``

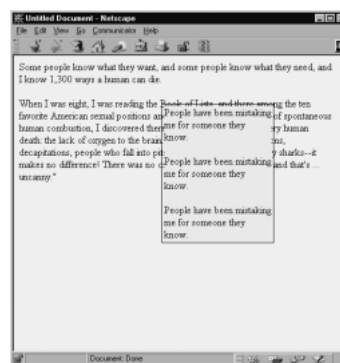
Pozycjonowanie bezwzględne kontra względne

Pozycja elementu w dokumencie HTML może być bezwzględna, względna lub statyczna.

Pozycja normalna jest nazywana statyczną (*static*) i oznacza, że element jest umieszczony w podstawowym nurcie tekstu. Zdefiniowanie współrzędnych dla tej pozycji nie spowoduje wprowadzenia żadnych zmian — zostaną one zignorowane (rysunek 14.4).

Pozycja względna (*relative*) oznacza, że pozycja warstwy lub innego elementu jest określona względem górnego lewego rogu nadrzędnego kontenera. Element, mimo że został wstawiony do pojemnika i zawarty w nurcie strony, nie będzie automatycznie łamał wierszy (rysunek 14.5). Aby takie właściwości wstawiania były pewne, należy zamiast znacznika `<div>` użyć znacznika `` (rysunek 14.6).

Element taki, jak np. warstwa, umiejscowiony w sposób bezwzględny (*absolute*), znajduje się zupełnie poza nurtem dokumentu. Warstwa ani nie jest zawarta w podstawowym nurcie strony, ani nie zakłóca jego przepływu (rysunek 14.7).



Rysunek 14.7. Warstwa jest z powrotem ujęta w znacznik `<div>` i jest pozycjonowana w sposób bezwzględny (*absolute*), co oznacza, że podstawowy nurt tekstu ponownie zaczyna się od góry strony, a warstwa jest położona nad nim

Parametry pozycjonowania

Właściwości pozycjonowania mogą być stosowane do dowolnego obiektu. Jednak po ich zdefiniowaniu zachowanie obiektu będzie podobne do zachowania warstwy — w Dreamweaverze będzie on tak traktowany, jak warstwa, chociaż w przeglądarce inaczej mogą być obsługiwane elementy nieujęte w znaczniki `<div>` lub ``.

Aby zastosować pozycjonowanie do obiektu innego niż warstwa, należy utworzyć styl i użyć go w sposób opisany w rozdziale 11. oraz zdefiniować właściwości *Positioning* w oknie *Style Definition* (rysunek 14.8). Jednak generalnie prościej jest utworzyć warstwę oddzielnie, według instrukcji opisanych w tym rozdziale. Kto raz zrozumie istotę warstw i stylów, ten może tworzyć style, za pomocą których będzie dodawał do projektu różne warstwy.

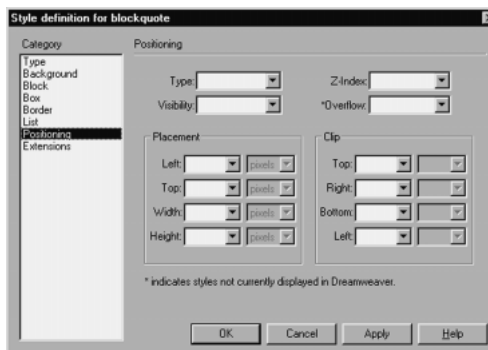
Poniższe właściwości będą omówione pełniej w dalszych częściach rozdziału:

Parametr *Type* określa rodzaj pozycjonowania: bezwzględne (*absolute*), względne (*relative*) lub statyczne (*static*).

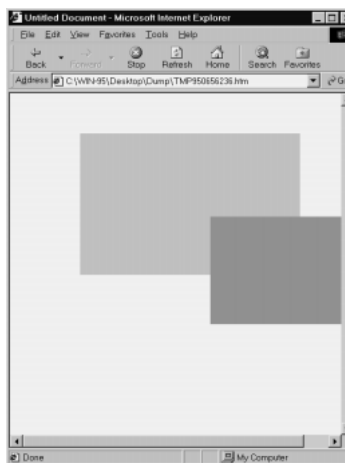
Visibility określa, czy element będzie widoczny po załadowaniu strony. Można zadeklarować element w ten sposób, żeby był widoczny (*visible*) lub ukryty (*hidden*). Można też zdecydować, by przejmował on właściwości (*inherit*) od nadrzędnych elementów. Przy definiowaniu zdarzeń (rozdział 16.) można sprawić, że widoczność warstwy zmieni się po upływie określonego czasu lub po akcji użytkownika.

Za pomocą *Z-indexu* (rysunek 14.9) definiuje się kolejność warstw. Wskaźnik ten jest trzecią, po X i Y, współrzędną, która określa położenie warstwy w trzecim wymiarze. Element o wyższym Z-indeksie ma pierwszeństwo, czyli warstwa o indeksie 3. będzie położona nad warstwą o indeksie 2.

Jeśli warstwy nie mają kolorowego tła i wstawiono do nich przezroczystą grafikę, to można je tak nałożyć na siebie, aby jeden obraz przykrył drugi (rysunek 14.10).



Rysunek 14.8. Panel *Positioning* okna *Style Definition*. Style zostały omówione w rozdziale 11., pozycjonowanie omawiam w bieżącym rozdziale



Rysunek 14.9. Dwie proste prostokątne warstwy — jedna jest położona nad drugą



Rysunek 14.10. Każdy z tych obrazów znajduje się w osobnej warstwie, a ponieważ obydwa mają przezroczyste tło, to każdy jest widoczny na stronie



Rysunek 14.11. Paski przewijania zostaną dodane przez Internet Explorera do warstwy, której zawartość przekracza jej rozmiary (taką zawartość można także zdefiniować jako widoczną (*visible*) lub ukrytą (*hidden*))



Rysunek 14.12. Obszar kadrowania pozwala zdefiniować obszar warstwy, która będzie widoczna lub ukryta po załadowaniu strony. W tym przykładzie tylko górna połowa obrazu będzie widoczna po załadowaniu

Przy użyciu parametru *Overflow* można zdefiniować zachowanie warstwy, gdy zawartość nie mieści się w jej granicach. Można wybrać opcję wyświetlania (*visible*) przepełnionej zawartości lub jej ukrywania (*hidden*). Do warstwy mogą też być dodane paski przewijania (*scroll*) (w opcji *auto* najczęściej również są dodawane paski przewijania) (rysunek 14.11).

Wskazówka

- Ustawienie *Overflow* jest niepoprawnie wyświetlane przez Dreamweavera i nie jest obsługiwane przez Navigатора 4.x, choć jest obsługiwane przez Netscape 6. W Navigatorze 4 przepełniona zawartość warstwy jest zawsze widoczna.

Skorzystanie z parametrów *Placement* (rysunki 14.9 i 14.10) spowoduje zdefiniowanie odległości warstwy od lewej (*Left*) i górnej (*Top*) krawędzi nadrzędnej jednostki. Miary *Width* (szerokość) i *Height* (wysokość) pozostają w relacji do położenia i określają pozycję prawego dolnego narożnika warstwy.

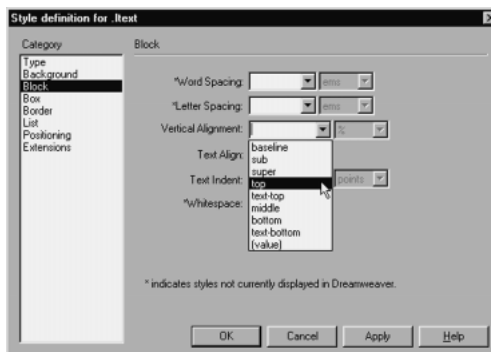
Clip określa wykadrowany obszar warstwy, czyli taki, w którym zawartość będzie widoczna (rysunek 14.12). Można utworzyć warstwę o rozmiarze 200×200 pikseli, a następnie zdefiniować w niej obszar 100×100 pikseli, w którym będzie widoczna zawartość. Obszar kadru jest prostokątem, zdefiniowanym przez cztery miary (*Top*, *Right*, *Bottom* i *Left*).

Wskazówka

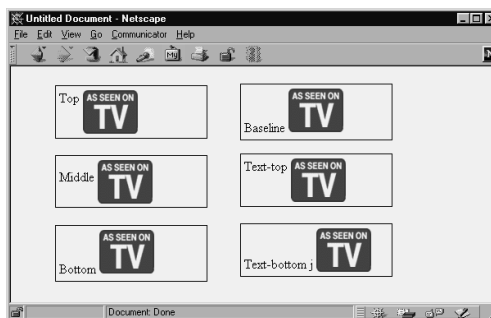
- Kadrowanie nie ma nic wspólnego z przepełnieniem zawartości. Przepełnienie pozostaje w związku z wymiarami warstwy, bez względu na to, jak zdefiniowany jest obszar kadrowania.

Inne parametry CSS związane z pozycjonowaniem

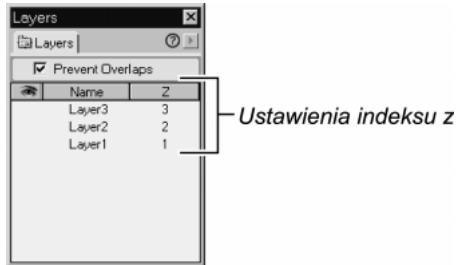
Inne parametry arkuszy stylów są mniej związane z pozycjonowaniem i bardziej odnoszą się do położenia tekstu niż grafiki. Ale podaję ich listę: wszystkie parametry bloku (panel *Block* okna *Style Definition*) (rysunek 14.13); wyrównanie tekstu (*Text Align*) (rysunek 14.14); wysokość wiersza *Line Height* (panel *Type*) — parametr tekstu; parametr *Position* listy (panel *List*) — odnosi się do wcięcia pozycji listy; większość parametrów kontenera (panel *Box*), a szczególnie *Float*, *Clear*, *Margins* i *Padding*. Możesz także otaczać warstwy ramkami za pomocą parametrów panelu *Border*. Wszystkimi parametrami zajmowaliśmy się w rozdziale 11.



Rysunek 14.13. W panelu *Block* okna *Style Definition* można zdefiniować parametry wyrównania pionowego bloku tekstu lub zaznaczenia



Rysunek 14.14. Opcje wyrównania pionowego za pomocą stylów



Rysunek 14.15. W inspektorze *Layers* wyświetlana jest lista wszystkich warstw na stronie

Inspektor *Layers*

Inspektor *Layers* (rysunek 14.15) pokazuje listę wszystkich warstw na bieżącej stronie. Po utworzeniu nowej warstwy jej nazwa pojawi się na liście w inspektorze *Layers*.

Aby otworzyć okno inspektora *Layers*:

- Z menu okna *Document* wybierz polecenie *Window/Layers*.

lub

Naciśnij *F2*.

W obu przypadkach pojawi się inspektor *Layers*.

Siatka

Siatka przypomina papier w kratkę. Ułatwia ona dokładne pozycjonowanie warstw i zmianę ich rozmiaru.

Aby wyświetlić siatkę:

- Z menu okna *Document* wybierz polecenie *View/Grid/Show Grid*.

Siatka zostanie wyświetlona (rysunek 14.16).

Linijki

Linijki mogą być wyświetlane wzdłuż lewej i górnej krawędzi okna *Document*. Pomagają one pozycjonować warstwy i zmieniać ich rozmiar.

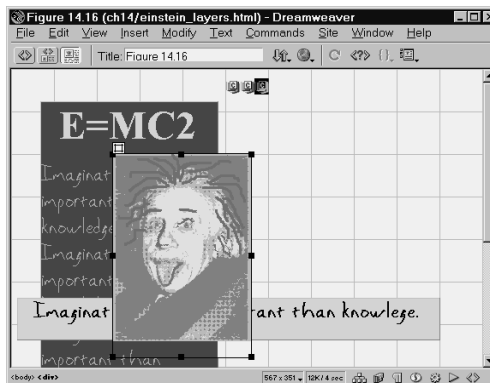
Aby wyświetlić linijki:

- Z menu okna *Document* wybierz polecenie *View/Rulers/Show*.

Zostaną wyświetlone linijki (rysunek 14.17).

Wskazówka

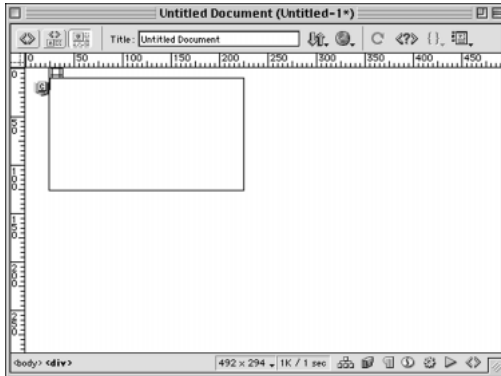
- Jednostki linijek i siatki oraz opcję przyciągania do siatki zostały omówione w podrozdziale „Mierzenie w oknie *Document*” w rozdziale 1.



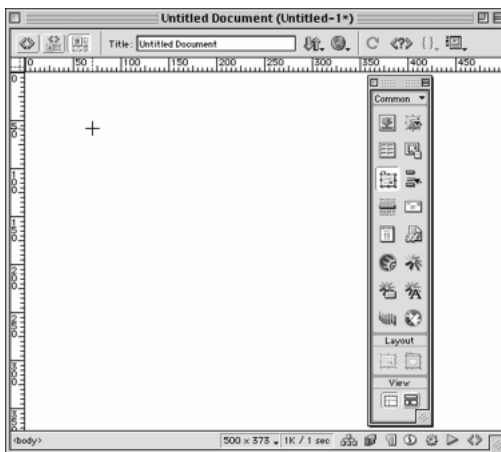
Rysunek 14.16. Wyświetlona siatka pozwoli lepiej zorientować się w położeniu obiektów



Rysunek 14.17. Linijki (z siatką lub bez niej) umożliwiają dokładne określenie położenia obiektów



Rysunek 14.18. Za pomocą polecenia *Layer* z menu *Insert* można wstawić warstwę domyślnej wielkości. Wygląd warstwy można zmienić po jej wstawieniu



Rysunek 14.19. Po kliknięciu przycisku *Draw Layer* wskaźnik myszy zamieni się w krzyżyk rysujący warstwę

Tworzenie warstw

Zanim wykorzystasz wszystkie możliwości warstw, musisz choć jedną z nich utworzyć. Możesz wstawić warstwę z palety *Objects* i rysować ją na ekranie, możesz również użyć polecenia z menu *Insert*, aby wstawić warstwę domyślnej wielkości. Rozmiar warstwy i jej położenie możesz zawsze zmienić.

Wskazówka

- Możesz zmienić właściwości domyślnej warstwy. Zobacz „Ustawienia warstw” w dalszej części rozdziału.

Aby wstawić warstwę z menu *Insert*:

- Z menu okna *Document* wybierz polecenie *Insert/Layer*.

Domyślna warstwa pojawi się w lewym górnym rogu okna dokumentu (rysunek 14.18).

Aby wstawić warstwę z palety *Objects*:

- Jeśli palety nie ma na ekranie, wyświetl ją za pomocą polecenia *View/Objects* z menu okna *Document*.
- Kliknij przycisk *Draw Layer*. Cursor myszy zamieni się w krzyżyk (rysunek 14.19).
- Kliknij w miejscu, w którym powinien znaleźć się lewy górny narożnik warstwy i przeciągnij myszą do wybranego miejsca.

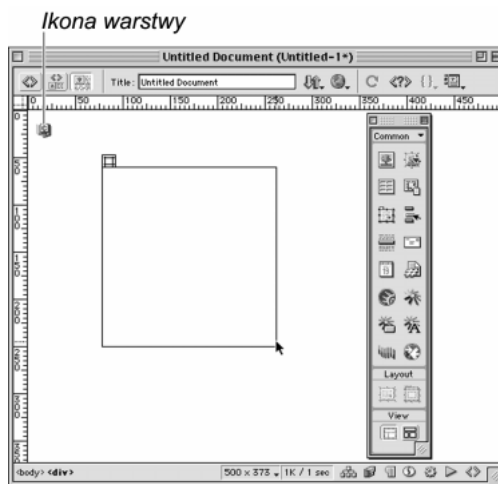
Rozdział 14.

4. Zwolnij przycisk myszy. Warstwa zostanie narysowana (rysunek 14.20).

Wraz z warstwą pojawi się jej ikona, która wskazuje, gdzie w kodzie strony znajduje się odpowiadający warstwie fragment.

Wskazówka

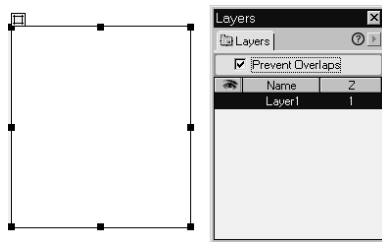
- Jeśli ikona warstwy nie jest widoczna, to wybierz polecenie *View/Visual Aids/Invisible Elements* z menu okna *Document*. Ikonę można w ten sposób dowolnie pokazywać lub ukrywać.



Rysunek 14.20. Pojawi się rysowana warstwa oraz ikona, która wskazuje na jej położenie w kodzie strony



Rysunek 14.21. Aby zaznaczyć warstwę, kliknij jej uchwyt wyboru lub ikonę warstwy w oknie albo znacznik `<div>` lub `` w selektorze znaczników bądź nazwę warstwy w inspektorze Layers



Rysunek 14.22. Po zaznaczeniu warstwy na jej krawędziach pojawi się osiem uchwytów, a jej nazwa w inspektorze Layers zostanie wyróżniona



Rysunek 14.23. Właściwości warstwy są wyświetlane w inspektorze Property

Zaznaczanie warstw

Aby usunąć warstwę, przesunąć ją lub zmienić jej rozmiar, należy ją zaznaczyć. Kliknięcie wewnątrz warstwy nie wystarczy. Ale i na to jest kilka sposobów.

Aby zaznaczyć warstwę:

1. Kliknij wewnątrz warstwy.
2. Kliknij uchwyt wyboru w lewym górnym rogu warstwy (rysunek 14.21).

lub

Zaznacz nazwę warstwy w inspektorze Layers.

lub

Kliknij krawędź warstwy.

lub

Kliknij ikonę warstwy w oknie dokumentu.

lub

Kliknij znacznik warstwy (``, `<div>`, `<layer>` lub `<ilayer>`) w selektorze znaczników na pasku stanu okna *Document* (rysunek 14.21).

Osiem punktów, zwanych uchwytami, pojawi się na krawędziach zaznaczonej warstwy (rysunek 14.22), a jej nazwa zostanie wyróżniona w inspektorze *Layers*. I — oczywiście — nasz stary znajomy, inspektor *Property*, wyświetli właściwości warstwy (rysunek 14.23).

Kiedy warstwa jest zaznaczona, możesz ją usunąć, jeśli zechcesz.

Aby usunąć warstwę:

1. Zaznacz warstwę.
2. Naciśnij klawisz *Delete* lub *Backspace*.

Warstwa zniknie.

Zmianianie nazwy warstwy

Nazwy warstw są używane przez przeglądarki i w skryptach. Dreamweaver nadaje warstwom domyślne nazwy „Layer1”, „Layer2”, itd.

Możesz warstwom nadać bardziej znaczące nazwy:

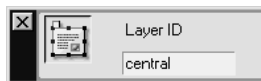
1. Zaznacz warstwę.
2. W inspektorze *Property* zaznacz starą nazwę i usuń ją (rysunek 14.24).

lub

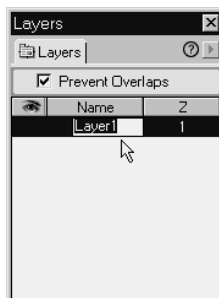
W inspektorze *Layers* kliknij nazwę warstwy i przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy (Windows) lub dwukrotnie kliknij nazwę warstwy (Macintosh). Wiersz, który zawiera tę nazwę, zostanie wyróżniony, a ona sama pojawi się w polu tekstowym.

3. Wpisz nową nazwę (rysunek 14.25).

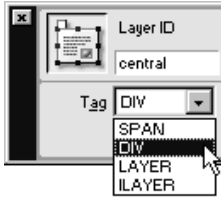
Nazwa warstwy zostanie zmieniona.



Rysunek 14.24. Należy wpisać nową nazwę warstwy w polu *Layer ID* w oknie inspektora *Property*



Rysunek 14.25. Należy wpisać nową nazwę w inspektorze *Layers*



Rysunek 14.26. Znacznik można zmienić w menu Tag w rozwiniętym oknie inspektora Property

Znaczniki warstw

Do tworzenia warstw wykorzystuje się cztery znaczniki. `<div>` i `` tworzą tak zwane warstwy CSS. Ze znacznikiem `<div>` związane jest pozycjonowanie bezwzględne — znacznik otacza odstęp akapitowy. Aby utworzyć warstwę, wstawioną w nurt strony bez takich odstępów, należy użyć znacznika ``, w którym wykorzystywane jest pozycjonowanie względne.

Aby zmienić znacznik:

1. Zaznacz warstwę.
2. Z inspektora *Property* wybierz znacznik `<div>` lub `` z rozwijanej listy *Tag* (rysunek 14.26).

Znacznik zmieni się zgodnie z wyborem.

Wskazówka

- Pozostałe dostępne znaczniki `<layer>` i `<ilayer>` są znacznikami Navigatora. Ich specjalne właściwości omówione są pod koniec rozdziału — w części „Znaczniki warstw Navigatora”.

Przemieszczanie warstw

Położenie warstwy na stronie jest definiowane przez odległość od górnego lewego narożnika strony (lub nadrzędnej warstwy) do górnego lewego narożnika warstwy. Położenie warstwy zawsze można zmienić — przed dodaniem zawartości lub po wykonaniu tej czynności.

Aby zmienić położenie warstwy przez przeciągnięcie:

1. Zaznacz warstwę.
2. Kliknij uchwyt wyboru (rysunek 14.27) i przeciągnij go w nowe miejsce (rysunek 14.28).

lub

Użyj klawiszy kursorów do przesunięcia warstwy w jednopikselowych skokach.

Wskazówka

- Aby przemieścić warstwę za pomocą opcji przyciągania do siatki, przytrzymaj wciśnięty klawisz *Shift* podczas użycia klawiszy kursorów.

Aby precyzyjnie zdefiniować położenie warstwy:

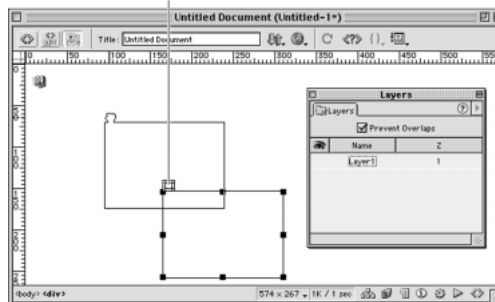
1. Wyświetl inspektora *Property*.
2. Zaznacz warstwę.
3. W polu *L (Left)* inspektora wpisz odległość warstwy od lewego marginesu, a w polu *T (Top)* jej odległość od górnego marginesu (rysunek 14.29).
4. Naciśnij *Enter (Return)* lub kliknij przycisk *Apply*.

Położenie warstwy zmieni się.

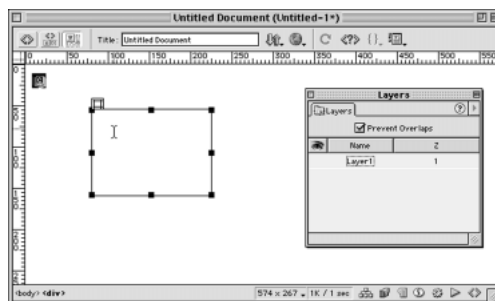
Wskazówka

- Domyślną jednostką miary są tu piksele, ale możesz użyć też centymetrów, cali lub innych jednostek. Zobacz dodatkowe wskazówki w części pt. „Jednostki” w rozdziale 11.

Uchwyt wyboru warstwy



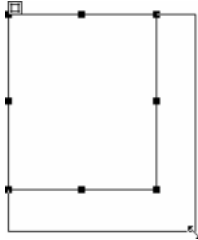
Rysunek 14.27. Należy kliknąć uchwyt wyboru i przeciągnąć go w nowe miejsce



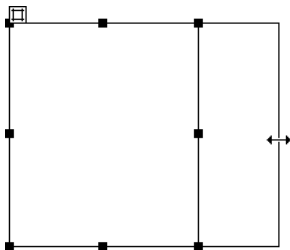
Rysunek 14.28. Warstwa znalazła się w nowej pozycji



Rysunek 14.29. Należy wpisać współrzędne *X* i *Y* w polach *L* i *T* w oknie inspektora *Property*



Rysunek 14.30. Jeśli chce się zmienić szerokość warstwy i jej wysokość, to należy przeciągnąć uchwyt położony w narożniku, a wymiary zmieniają się



Rysunek 14.31. Jeśli chce się zmienić tylko jeden wymiar warstwy, to należy przeciągnąć uchwyt boczny

Zmianianie rozmiaru warstwy

Szerokość warstwy lub jej wysokość zawsze można zmienić — przed dodawaniem zawartości lub po wykonaniu tej czynności. Rozmiar można zmienić przy użyciu myszy, klawiatury lub przez wpisanie dokładnej wartości w oknie inspektora *Property*.

Aby zmienić rozmiar warstwy przez przeciągnięcie:

1. Zaznacz warstwę. Na jej krawędziach pojawią się uchwyty.
2. Aby zmienić i szerokość warstwy, i jej wysokość, pociągnij za uchwyt w narożniku (rysunek 14.30).
3. Aby zmienić tylko jeden rozmiar, kliknij i pociągnij uchwyt boczny (rysunek 14.31).

Po zwolnieniu przycisku myszy warstwa zmieni swój rozmiar.

Aby zmienić rozmiar warstwy przy użyciu klawiatury:

1. Zaznacz warstwę.
2. Aby minimalnie poszerzyć warstwę lub ją wydłużyć, naciśnij *Ctrl*+klawisz kursora (*Option*+klawisz kursora).

Aby zmienić rozmiar o oczko siatki, naciśnij *Shift*+*Ctrl*+klawisz kursora (*Shift*+*Option*+klawisz kursora).

Wskazówka

- Jak zmienić ustawienia siatki? Zostało to opisane w rozdziale 1. (zobacz „Mierzenie w oknie Document”).

Aby precyzyjnie zmienić wielkość warstwy:

1. Wyświetl okno inspektora *Property*.
2. Zaznacz warstwę.
3. W polach *W* (Width) i *H* (Height) inspektora określ szerokość warstwy i jej wysokość (rysunek 14.32).
4. Naciśnij klawisz *Enter* (*Return*) lub kliknij przycisk *Apply*.

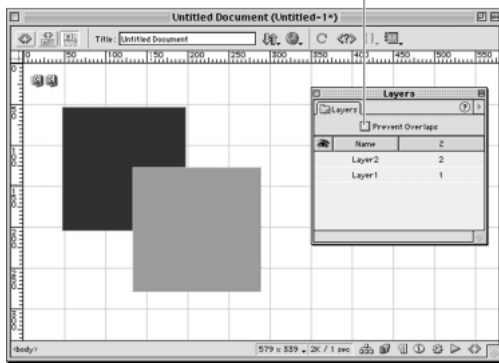


Rysunek 14.32. Nowe rozmiary warstwy można zdefiniować w polach *W* (szerokość) i *H* (wysokość) inspektora *Property*

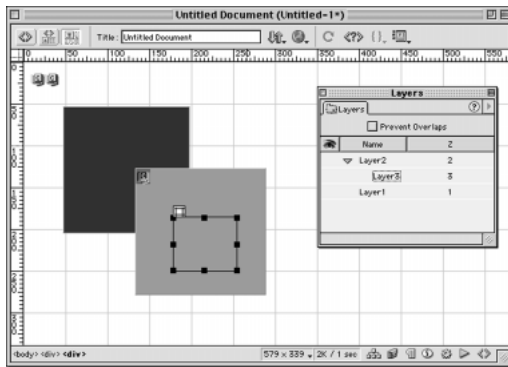
Wskazówka

- Jeśli zmieniasz rozmiar warstwy, która zawiera tekst lub grafikę, nie możesz uczynić jej mniejszej, niż jej zawartość. Możesz zmienić jej wymiary, ale warstwa skurczy się tylko na tyle, na ile pozwala jej zawartość. Zobacz część „Kadrowanie” i „Zawartość przepelniona”, aby dowiedzieć się, jak poradzić sobie z rozmiarem zawartości warstwy.

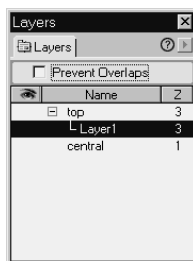
Odnaczone pole wyboru *Prevent Overlaps*



Rysunek 14.33. Dwie nakładające się na siebie warstwy



Rysunek 14.34. Jedna warstwa zagnieżdżona w drugiej



Rysunek 14.35. W inspektorze *Layers* wyświetlona jest nazwa zagnieżdżonej warstwy tuż pod warstwą nadrzędną

Zagnieżdżanie warstw i nakładanie ich na siebie

Niewątpliwą zaletą warstw jest to, że można umieszczać je jedna w drugiej lub nakładać je na siebie.

Aby nałożyć na siebie warstwy:

Wystarczy przesunąć warstwy tak, by jedna przykrywała drugą lub utworzyć warstwę w miejscu, w którym znajduje się inna (rysunek 14.33).

Możesz też zagnieżdżać jednocześnie dwie warstwy, które dodatkowo mogą się na siebie nakładać. Pozycja warstw zagnieżdżonych na stronie określana jest względem lewego górnego rogu innej warstwy, a nie strony.

Aby umieścić jedną warstwę w drugiej:

1. Utwórz pierwszą warstwę.
2. Jeśli warstwy mają się na siebie nakładać, usuń zaznaczenie (jeśli tego nie uczyniłeś) z pola *Prevent Overlaps* w palecie *Layers*.
3. Kliknij wewnątrz warstwy.
4. Utwórz drugą warstwę w pierwszej (rysunek 14.34).

W inspektorze *Layers* nazwa zagnieżdżonej warstwy pojawi się tuż pod nazwą warstwy nadrzędnej, lecz będzie ona lekko przesunięta w prawo (rysunek 14.35).

Wskazówki

- Jeśli zagnieżdżoną warstwę chcesz utworzyć przy użyciu myszy, to przytrzymaj klawisz *Ctrl* (*Command*) podczas przeciągania. Więcej szczegółów na ten temat zawiera część „Ustawienia warstw”.
- Zaznaczenie pola wyboru *Prevent Overlaps* w oknie inspektora *Layers* uniemożliwi nakładanie na siebie warstw oraz ich zagnieżdżanie. Jeśli przed zaznaczeniem tego pola wyboru jakieś warstwy były na siebie nałożone, to można je rozdzielić przez przeciągnięcie myszą.

Aby zagnieżdżyć dwie istniejące warstwy:

1. W oknie inspektora *Layers* kliknij nazwę warstwy, którą chcesz umieścić w innej. Pojawi się ikona warstwy (rysunek 14.36).
2. Przytrzymaj klawisz *Ctrl* (*Command*) i przeciągnij nazwę na nazwę warstwy nadrzędnej. Wokół nazwy nowej warstwy nadrzędnej pojawi się ramka (rysunek 14.37).
3. Zwolnij przycisk myszy. Nazwa warstwy zagnieżdżonej pojawi się pod nazwą jej warstwy nadrzędnej (rysunek 14.38), lecz będzie w stosunku do niej przesunięta.

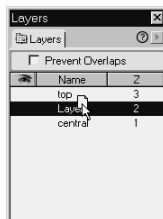
Być może zmienisz zdanie i zechcesz rozdzielić warstwy.

Aby zlikwidować zagnieżdżenie:

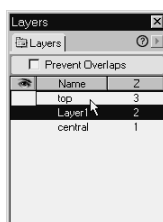
- Kliknij nazwę warstwy (rysunek 14.39) i przeciągnij ją tak, aby nie znajdowała się już pod nazwą warstwy nadrzędnej.

Wskazówki

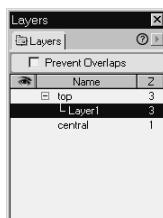
- Kiedy zagnieżdżasz lub usuwasz zagnieżdżenie, warstwy mogą zmienić swoje położenie (rysunek 14.40), ponieważ ich pozycja (współrzędne X-Y) jest określana względem warstwy nadrzędnej. Ale zawsze możesz ją przesunąć z powrotem na właściwe miejsce.
- W oknie inspektora *Layers* możesz zwinąć listę warstw zagnieżdżonych lub ją rozwinąć. Kliknięcie znaku + obok nazwy warstwy nadrzędnej spowoduje rozwinięcie listy, a kliknięcie znaku minusa (-) — jej zwiniecie.
- Zagnieżdżoną warstwę najłatwiej jest zaznaczyć przez kliknięcie jej nazwy na liście.
- Łatwo też możesz zmienić kolejność warstw. W tym celu przeciągnij nazwę na liście. Kolejność ułożenia warstw została omówiona w dalszej części rozdziału pt. „Kolejność warstw”.



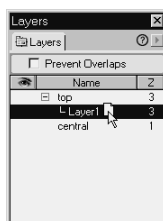
Rysunek 14.36. Należy przytrzymać klawisz *Ctrl* (*Command*) i kliknąć nazwę warstwy, która ma być umieszczona w innej



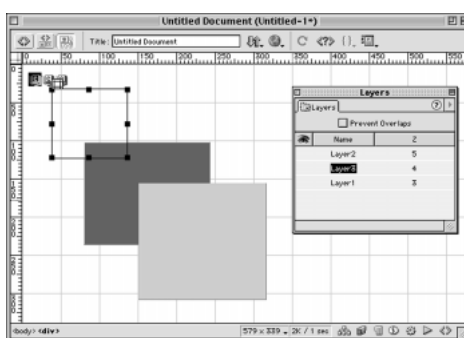
Rysunek 14.37. Należy przeciągnąć warstwę na nazwę warstwy nadrzędnej



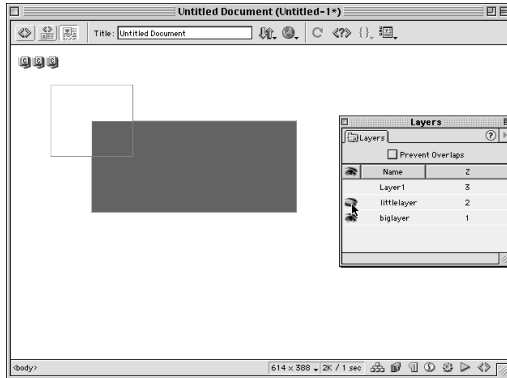
Rysunek 14.38. Należy zwolnić klawisz myszy, a nazwa zagnieżdżonej właśnie warstwy pojawi się już pod warstwą nadrzędną



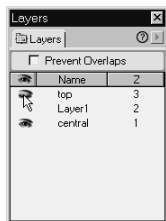
Rysunek 14.39. Należy kliknąć zagnieżdżoną warstwę, która ma być odłączona



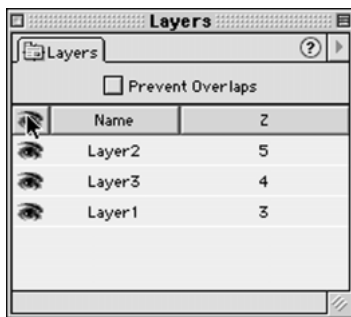
Rysunek 14.40. Należy przeciągnąć warstwę, a przestanie być zagnieżdżona. Trzeba zauważyć, że warstwa zmieniła swoje położenie (z rysunku 14.34), ponieważ jej pozycja odnosi się teraz do górnego lewego narożnika strony, a nie do warstwy nadrzędnej



Rysunek 14.41. Warstwa na wierzchu, która była widoczna na rysunku 14.40, została ukryta



Rysunek 14.42. Widzialność każdej warstwy można określić indywidualnie przez zmianę „statusu oka” w kolumnie definiującej ich widoczność



Rysunek 14.43. Należy kliknąć rysunek oka nad lewą kolumną, aby jednocześnie ukryć wszystkie warstwy lub je wyświetlić



- Ukryte warstwy możesz wykorzystać w połączeniu z behaviorami lub animacją (zobacz rozdział 16. oraz 17.) tak, aby pojawiały się po upływie określonego czasu lub po wykonaniu określonej akcji.

Zmianianie widoczności warstwy

Kiedy pracujesz nad stroną, która zawiera wiele warstw, możesz chwilowo ukryć niektóre z nich. To ułatwia pracę, szczególnie gdy warstwy nakładają się na siebie lub są zagnieżdżone.

Możesz także określić, które warstwy będą widoczne po załadowaniu strony, a które nie będą wyświetlane.

Widoczność warstwy określa „status oka” w oknie inspektora *Layers*.

- Zamknięte oko  oznacza, że warstwa jest ukryta.
- Otwarte oko  oznacza warstwę widoczną.
- Brak rysunku oka oznacza, że wyświetlanie warstwy jest zależne od statusu jej warstwy nadrzędnej (jeśli taka istnieje).

Aby wyświetlić warstwę lub ją ukryć:

1. W oknie inspektora *Layers* kliknij nazwę warstwy.
2. Kliknij w kolumnie po lewej stronie, aby zmienić status oka na właściwy: oko zamknięte, otwarte lub brak oka.

Warstwa pojawi się lub zniknie (rysunek 14.41) w zależności od statusu (rysunek 14.42).

Aby wyświetlić wszystkie warstwy lub je ukryć:

- Kliknij rysunek oka w nagłówku kolumny, który znajduje się w górnej części lewej kolumny palety *Layers* (rysunek 14.43).

Wszystkie warstwy pojawią się, gdy oko będzie otwarte, a znikną, kiedy będzie zamknięte.

Wskazówki

- Zdefiniowanie widoczności warstw nie dotyczy tylko okna dokumentu. Warstwy ukryte nie będą widoczne również w oknie przeglądarki.

Kolejność warstw

To za pomocą Z-indeksu warstw można zdecydować, w jakiej kolejności zostaną one odtworzone przez przeglądarkę (rysunki 14.44 – 14.46).

Wskazówki

- Choć w Dreamweaverze używa się terminu „kolejność na stosie” dla Z-indeksu, to nie oznacza to jednak, iż jest to jakaś wykluczająca skala. Trzy różne warstwy na stronie mogą mieć taki sam Z-indeks 1.
- Dwie warstwy o tym samym Z-indeksie (lub bez zdefiniowanego indeksu) będą ułożone w ten sposób, że pierwsza w kodzie będzie ułożona na wierzchu.

Możesz zmienić dowolnie Z-indeks każdej z warstw lub zdefiniować ich kolejność w inspektorze *Layers*.

Aby zmienić Z-indeks pojedynczej warstwy:

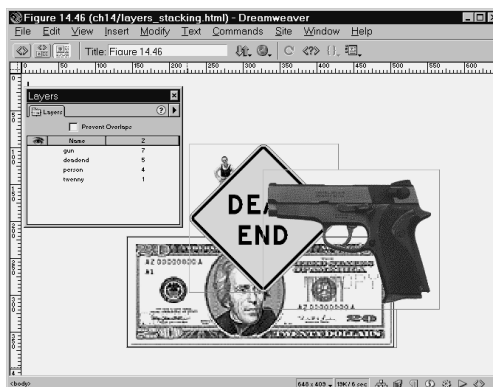
1. Wyświetl inspektora *Property* za pomocą polecenia *Window/Properties* z menu okna *Document*.
2. Zaznacz warstwę.
3. W polu *Z-Index* inspektora (rysunek 14.47) wpisz indeks warstwy. Największa liczba oznacza pierwszeństwo (indeks 2 będzie położony nad indeksem 1).



Rysunek 14.44. Mała postać w tym koleżu ma najwyższy Z-indeks



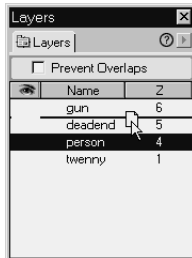
Rysunek 14.45. W tej wersji zmieniłam kolejność obrazów i teraz pistolet ma najwyższy Z-indeks, znak jest drugi, a postać trzecia, natomiast banknot znalazł się na spodzie



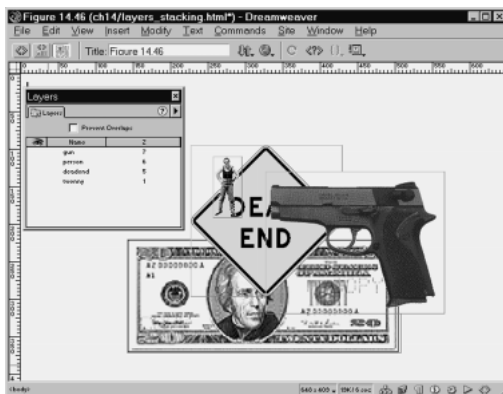
Rysunek 14.46. Tak kompozycja wygląda w oknie Dreamweavera



Rysunek 14.47. Z-indeks można zdefiniować po wpisaniu liczby w polu *Z-Index*



Rysunek 14.48. Kolejność warstw można zmienić przez przeciągnięcie ich nazwy na liście inspektora Layers



Rysunek 14.49. Przeciągnęłam warstwę z postacią. Teraz jest widoczna nad warstwą znaku, a jej Z-indeks wynosi 6 (Dreamweaver trochę niedbale zmienia numerację)

Aby zmienić kolejność warstw na liście inspektora Layers:

- Kliknij nazwę warstwy i przeciągnij ją w dół lub w górę listy (rysunek 14.48).

Warstwa pierwsza na liście ma pierwszeństwo (będzie pierwsza w kodzie), następna będzie druga i tak dalej (rysunek 14.49).

Wskazówki

- Uważaj, aby nie przeciągnąć warstwy na nazwę innej warstwy, ponieważ spowoduje to zagnieżdżenie tej pierwszej w drugiej (zobacz „Zagnieżdżanie warstw i nakładanie ich na siebie” wcześniej w tym rozdziale).
- Inspektor Layers może w dziwny sposób przenieść Z-indeksy po przeciągnięciu warstw na liście. Wartości 3, 2 i 1 mogą się zamienić w liczby 6, 4 i 1. Możesz je zresetować w inspektorze Property.

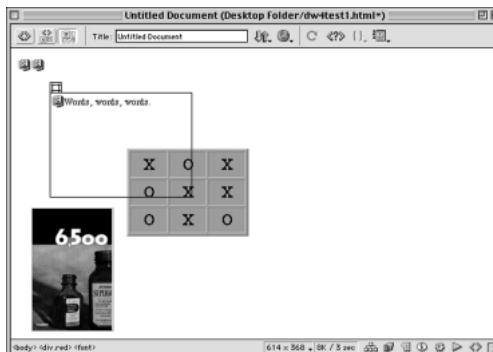
Zawartość warstw

W warstwie może się znaleźć niemal każda zawartość: tekst, grafika, tabele, formularze, multimedia i — oczywiście — inne warstwy.

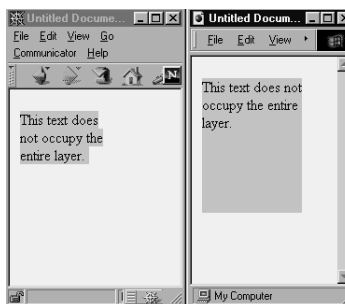
Aby w warstwie umiejscowić jakąś zawartość, umieść kursor w jej wnętrzu, a następnie wstaw dowolny obiekt (rysunek 14.50).

Wskazówki

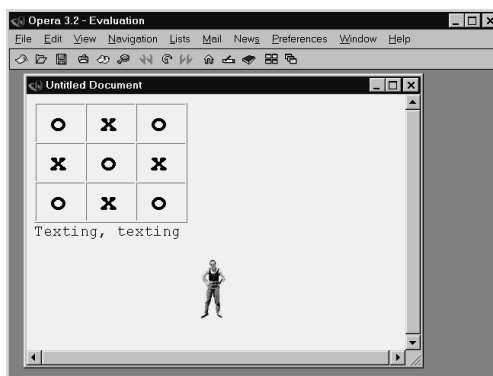
- Możesz przeciągnąć do warstwy zawartość z zewnątrz. Zaznacz wybrany obiekt, przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy i przeciągnij obiekt w granice warstwy.
- Do warstwy możesz wstawić prawie wszystko, oprócz ramek. Możesz wstawić formularz, ale nie jest możliwe podzielenie zawartości jednego formularza między kilka warstw.
- Jeśli zawartość warstwy będzie mniejsza niż jej rozmiar, to w Navigatorze 4.0. zostanie wyświetlona jedynie zawartość (a nie cała warstwa), chociaż rozmiar warstwy nadal będzie brany pod uwagę w układzie strony. W Explorerze 4.0 (lub nowszym) oraz Netscapie 4.5 (lub nowszym) warstwa będzie wyświetlona w pełnym rozmiarze, bez względu na zawartość (rysunek 14.51).
- W przeglądarkach wcześniejszych (przed 4.0) zostanie wyświetlona zawartość warstwy, ale zignorowane będą: pozycjonowanie, kolejność i parametry widoczności. Znacznik `<div>` zachowa się jak `<p>`, a znacznik `` jak `
` (zobacz rysunek 14.52).
- W Netscapie istnieje błąd odtwarzania warstw po zmianie rozmiaru jego okna. Dreamweaver zawiera funkcję naprawy błędu, opartą na JavaScript. Zobacz uwagi dodatkowe „Korekta błędu Netscape’a”, które zostały umieszczone w dalszej części rozdziału.



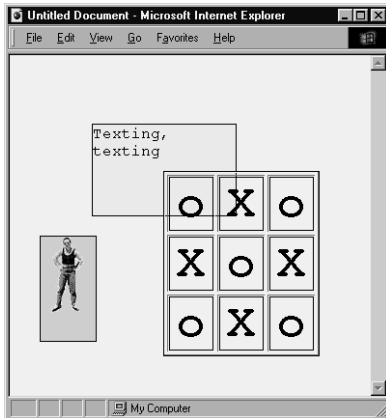
Rysunek 14.50. Do warstwy można wstawić dowolną zawartość — tu w różnych warstwach umieszczono tabelę, tekst i grafikę. Jedynym obiektem, którego nie można umiejscowić w warstwie, jest ramka



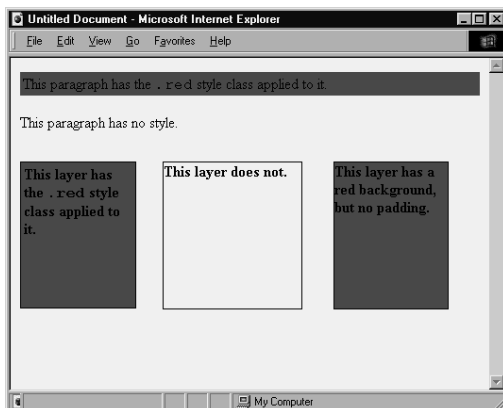
Rysunek 14.51. W Navigatorze (po lewej) nie jest wyświetlana cała warstwa, a jedynie jej zawartość



Rysunek 14.52. W przeglądarkach wcześniejszych niż 4.0, np. Operze 3.2., wyświetlana jest zawartość warstw, ale ignorowane są parametry pozycjonowania — mimo że obraz postaci został wyrównany centralnie w warstwie, znalazł się na środku strony



Rysunek 14.53. Redefiniowałam znacznik `<div>` na tej stronie — wszystkie warstwy, utworzone za pomocą tego znacznika, mają jednopikselowe czarne obramowanie



Rysunek 14.54. Na tej stronie przypisałam klasę `.red` do pierwszego akapitu i pierwszego z trzech prostokątów, a trzeci prostokąt, mimo że nie został zmodyfikowany za pomocą klasy `.red`, również ma czerwone tło

Warstwy a style

Wszystkie wszechstronne parametry arkusza stylów, nie tylko pozycjonowanie, opisane w rozdziale 11., mogą być stosowane w warstwach.

Podczas tworzenia warstwy w Dreamweaverze parametry stylów, które opisują zachowanie warstwy, pojawiają się zazwyczaj bezpośrednio w znaczniku `<div>` (inaczej niż w przypadku parametrów klasy lub redefiniowanych znaczników, które pojawiają się z obszarze `<style>` znacznika `<head>`).

Możesz, tak jak to opisałam w rozdziale 11., redefiniować znacznik `<div>` lub ``. Nowe właściwości zostaną wtedy dodane do każdej warstwy, która została utworzona za pomocą tych znaczników (rysunek 14.53). Przykładowo, znacznik `<div>` możesz zdefiniować tak, aby warstwa miała krawędź o stałej grubości jednego piksela.

Możesz również utworzyć nową klasę i przypisać ją do warstwy przez wybranie znacznika `<div>` lub `` i przypisanie klasy do znacznika (rysunek 14.54). Na przykład możesz utworzyć styl o nazwie `.box`, który będzie zawierał krawędź o grubości jednego piksela, i korzystać z niego na zaznaczonych warstwach.

Jeśli natomiast eksperymentujesz ze stylami, opisanymi w rozdziale 13., możesz zmodyfikować kod źródłowy strony i w kodzie utworzyć inne style warstwy.

Kod warstwy (przed dodaniem zawartości) będzie wyglądał mniej więcej tak:

```
<div id="layer2"
style="position:absolute;
left:23px; top:155px;
width:358px; height:33px;
z-index:2; background-color: #FFCC33">
</div>
```

Cały zapis, ujęty w znacznik `<div>`, jest kodem arkusza stylów. W razie potrzeby możesz dodać więcej parametrów stylu. Możesz wprowadzić je ręcznie na warstwie za pomocą inspektora *Property*, a także utworzyć klasę stylów lub zdefiniować znacznik. Dalsze informacje o kaskadowych arkuszach stylów (CSS) znajdziesz w rozdziale 11.

Kadrowanie

Warstwy są trochę podobne do komórek tabeli, ponieważ także dopasowują się do zawartości. Nawet jeśli zdefiniujesz dokładne wymiary warstwy, to po umieszczeniu w niej większej zawartości wymiary zostaną zignorowane.

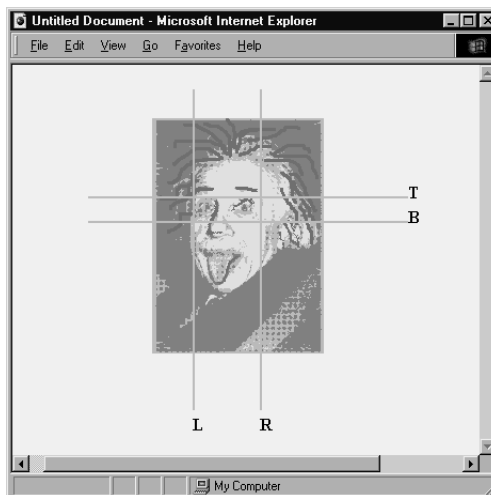
Warstwa różni się też od komórki tabeli tym, że możesz ją wykadrować. Jak już wspomniałam wcześniej, kadr jest częścią warstwy, która jest widoczna. Przypomina to trochę kadrowanie grafiki, tyle że tu część „obcięta” jest ukryta, a nie usunięta (rozmiar pliku wykadrowanej zawartości jest taki sam, jak niewykadrowanej).

Obszar wykadrowany może mieć ten sam rozmiar (rysunki 14.55 i 14.56), co warstwa lub być mniejszy od niej (możne też być większy, ale to raczej jest bez sensu).

Aby zdefiniować obszar kadru:

1. Wyświetl okno inspektora *Property* i rozwiń je — tym samym ukażą się właściwości.
2. Zaznacz warstwę.
3. Wpisz liczby w polach *Clip Rectangle*:
L (lewa strona), *T* (górną), *R* (prawa strona),
B (dół), aby zdefiniować kadr (rysunek 14.57).
4. Naciśnij *Enter* (*Return*) lub kliknij przycisk *Apply*.

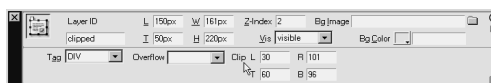
Zdefiniowany obszar warstwy będzie widoczny, a pozostała część zawartości ukryta.



Rysunek 14.55. *Objaśnienie kadrowania: warstwa ma ten sam rozmiar, co grafika. Linie T i B są odległościami od górnej krawędzi warstwy. T wynosi 70 pikseli, a B — 96. Linie L i R są odległościami od lewej krawędzi; L jest w odległości 20 pikseli, a R — 101 pikseli. Prostokątny obszar, zawarty między liniami, pozostanie widoczny*



Rysunek 14.56. *Wygląd warstwy po wykadrowaniu (w oknie Dreamweavera, więc nie widać krawędzi warstwy)*



Rysunek 14.57. *Należy zdefiniować obszar kadru w inspektorze Property*

Wskazówki

- Miary L i R są odmierzane od lewej krawędzi warstwy, a T i B od górnej (rysunek 14.55).
- Kadrowanie odbywa się w następujący sposób: obcinany jest obszar od lewej krawędzi warstwy do wartości L i obszar od wartości R do prawej krawędzi. Obszar pomiędzy L i R pozostaje widoczny. Analogicznie jest przycinany obszar dla T i B (rysunek 14.56).
- Domyślną jednostką są piksele. Możesz też zdefiniować inne jednostki, jak w tym przykładzie: 1.5cm (bez spacji pomiędzy liczbą a jednostką; liczby ułamkowe zapisuje się z kropką, a nie z przecinkiem).
- Jak radzić sobie z zawartością, która przekracza rozmiar warstwy, dowiesz się z części pt. „Zawartość przepelniona” na następnej stronie.
- Dla Navigatora możesz zdefiniować wszystkie cztery obszary lub tylko dolny i prawy (górny i lewy zostanie określony jako zero, co odpowiada lewej górnej krawędzi warstwy).

Zawartość przepelniona

Kiedy zawartość jest większa od rozmiaru warstwy (niezależnie od kadrowanego obszaru), mamy do czynienia z tzw. zawartością przepelnioną.

Można pozwolić przeglądarce, by w sposób domyślny potraktowała przepelnienie, lub wybrać jedną z trzech opcji: *hidden* (ukryj), *visible* (pokaż) lub *scroll* (przewijaj). Użycie tej ostatniej powoduje dodanie pasków przewijania do warstwy (rysunek 14.58).

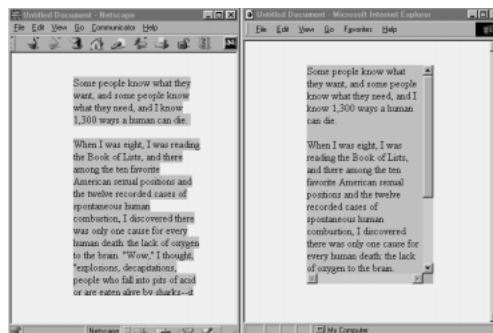
Aby określić sposób traktowania przepelnienia:

1. Zaznacz warstwę.
2. W rozwiniętym oknie inspektora *Property* wybierz z menu *Overflow* opcję: *hidden*, *visible* lub *scroll* (rysunek 14.59).
3. Kliknij przycisk *Apply*.

W oknie Dreamweavera działanie opcji nie będzie widoczne — program zawsze wyświetla pełną zawartość warstwy.

Wskazówki

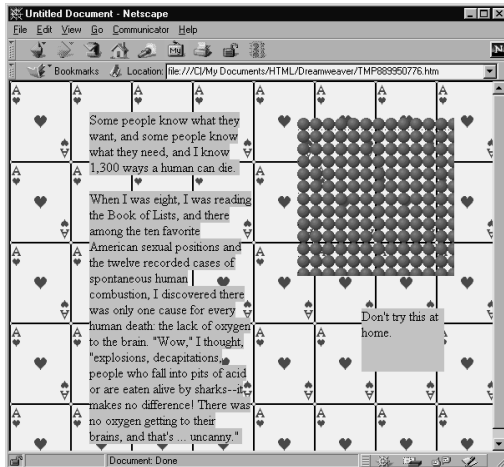
- Jeśli nie wybierzesz żadnej z opcji (pole *Overflow* pozostanie puste), to przeglądarka wyświetli pełną zawartość warstwy, bez względu na jej rozmiar.
- Ustawienie *auto* powoduje ukrycie przepelnienia w Navigatorze, a w Explorzerze dodanie pasków przewijania.
- W Navigatorze 4 nie są obsługiwane paski przewijania.



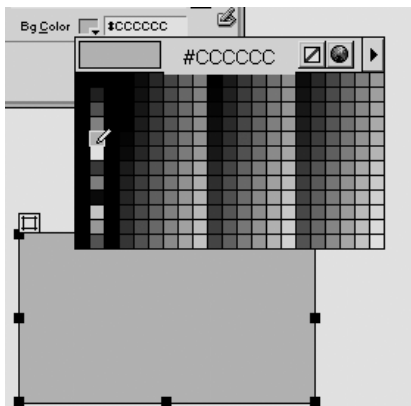
Rysunek 14.58. W Navigatorze (po lewej) przepelnienie jest ukryte, a w Explorzerze paski przewijania są dodawane do tej samej warstwy



Rysunek 14.59. Należy wybrać sposób wyświetlania przepelnienia z menu *Overflow* w oknie inspektora *Property*



Rysunek 14.60. Ta brzydka strona ma graficzne tło, na które nałożono trzy warstwy. Warstwa u góry po prawej stronie zawiera również graficzne tło, którym jest przezroczysty GIF — tło strony prześwieca przez GIF



Rysunek 14.61. Kolor tła warstwy można wybrać z palety, która zawiera tzw. bezpieczne kolory

Tło warstwy

Warstwy, podobnie jak tabele, komórki tabel, czy bloki tekstu CSS mogą mieć własne tło — jednobarwne lub graficzne. Tło warstwy przykrywa kolory lub grafikę tła strony (rysunek 14.60).

Aby zdefiniować kolor tła warstwy:

1. Zaznacz warstwę.
2. W inspektorze *Property* wpisz kod lub nazwę koloru w polu *Bg Color*.

lub

Kliknij przycisk *Color* — rozwinię się próbnik kolorów. Wybierz właściwą barwę (rysunek 14.61).

lub

Naciśnij przycisk *System Color Picker* z palety. Przycisk ten otwiera okno *Color*.

Wskazówka

- Informacje na temat okna *Color* znajdują się w rozdziale 3.

Aby wstawić do warstwy tło graficzne:

1. Zaznacz warstwę.
2. W polu *BgImage* inspektora *Property* wpisz URL pliku graficznego.

lub

Kliknij ikonę folderu, aby otworzyć okno *Select Image File*. Wśród plików i folderów na swoim komputerze znajdź plik graficzny, który chcesz wykorzystać, a potem zaznacz go przez kliknięcie przycisku *Open*.

Wskazówka

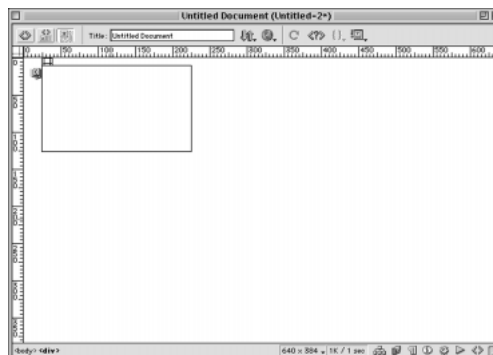
- Dodatkowe parametry tła graficznego możesz zdefiniować w arkuszach stylów. Zajrzyj do części „Parametry tła”, którą znajdziesz w rozdziale 11.

Ustawienia warstw

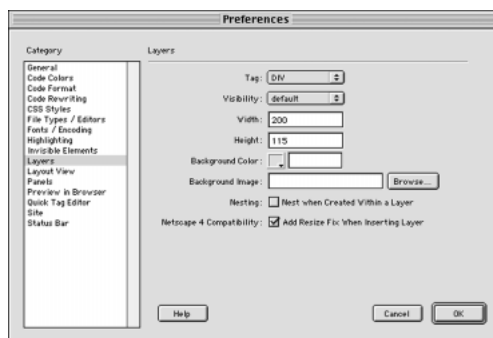
Kiedy wstawiasz warstwę za pomocą polecenia z menu *Insert*, program wklei domyślną warstwę, którą będziesz mógł zmodyfikować (rysunek 14.62). Oczywiście, Dreamweaver jest tak plastyczny, że domyślne właściwości warstwy również możesz zmienić. Wszystkie, oprócz rozmiaru, są także dodawane do warstw rysowanych przy użyciu polecenia z palety *Objects* (przycisk *Draw Layer*).

Aby zdefiniować domyślne ustawienia warstwy:

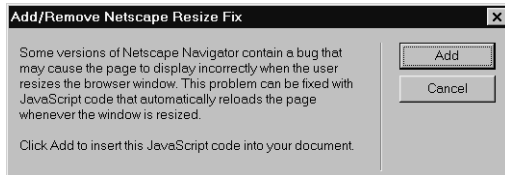
1. Z menu okna *Document* wybierz polecenie *Edit/Preferences*. Pojawi się okno *Preferences*.
2. Z listy po lewej stronie wybierz kategorię *Layers*, aby otworzyć w ten sposób panel dotyczący warstw (rysunek 14.63).
3. Teraz możesz zdecydować, który znacznik będzie domyślnym znacznikiem warstwy: `<div>`, ``, `<layer>` czy `<ilayer>`. Wybierz właściwy z rozwijanej listy *Tag*.
4. Widoczność warstwy domyślnie jest zależna od akcji na stronie. Aby wszystkie warstwy były domyślnie widoczne (*visible*) lub ukryte (*hidden*), wybierz odpowiednią opcję z menu *Visibility*. Wybranie opcji *inherit* spowoduje, że widoczność warstwy zagnieżdżonej będzie taka sama, jak warstwy nadrzędnej.
5. Domyślna warstwa ma wymiary 200×115 pikseli. Możesz wpisać nowe wymiary w polach *Width* (szerokość) i *Height* (wysokość).
6. Możesz też zmienić domyślny kolor warstwy lub grafikę tła. Zdefiniuj te parametry zgodnie ze wskazówkami z części „Tło warstwy”.



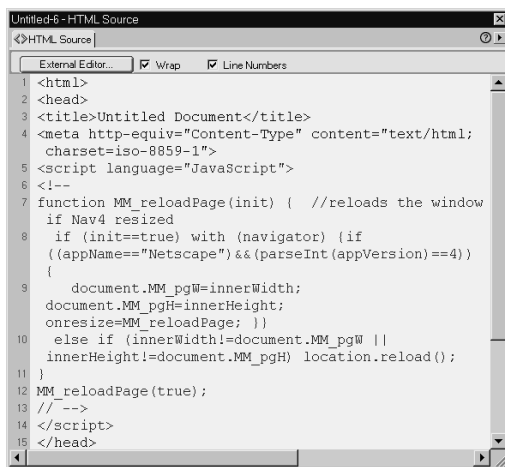
Rysunek 14.62. Za pomocą polecenia z menu *Insert/Layer* można wstawić domyślną warstwę



Rysunek 14.63. Panel *Layers* w oknie *Preferences*



Rysunek 14.64. Aby dodać skrypt do strony, należy kliknąć przycisk *Add*



Rysunek 14.65. To jest pełny skrypt wyświetlony w oknie inspektora Code

7. Zaznaczenie pola wyboru *Nesting* spowoduje, że nakładające się na siebie warstwy będą domyślnie zagnieżdżane.

8. Użycie opcji *Netscape 4 Compatibility* powoduje, że skrypt JavaScript zostanie automatycznie dodany do każdej strony, która zawiera jedną lub więcej warstw. Po zaznaczeniu pola *Add Resize Fix when Inserting Layer* skrypt będzie poprawiał błąd zmiany rozmiaru. Więcej szczegółów zawierają wskazówki „Korekta błędu Netscape’a”, które są zamieszczone poniżej.

9. Kiedy już uznasz, że wprowadzone zmiany są idealne, kliknij przycisk *OK*. Nowe ustawienia będą widoczne w następnej, nowej warstwie.

Wskazówka

- Automatyczne zagnieżdżanie warstw możesz włączać lub wyłączać przez przytrzymanie klawisza *Ctrl* (*Command*).

Korekta błędu Netscape'a

W wersjach programu Netscape Navigator od 4 wżwyż wyświetlane są warstwy, ale podczas zmiany rozmiaru okna przeglądarki mogą się one nieoczekiwanie przesunąć na stronie lub zmienić wielkość. Czasami też po prostu znikają.

Dreamweaver zawiera prosty skrypt JavaScript, który sprawdza, czy przeglądarką nie jest Navigator 4, a jeśli tak, to wymusza przeładowanie strony, aby po zmianie rozmiaru okna odtworzyć poprawny układ warstw.

Aby skrypt był dodawany automatycznie do każdej strony, zawierającej warstwy, wykonaj polecenie z punktu 8. na tej stronie („Ustawienia warstw”).

Skrypt możesz również dodać do pojedynczej strony, nawet jeśli nie zawiera ona warstw.

1. Z menu okna *Document* wybierz polecenie *Commands/Add/Remove Netscape Resize Fix*. Pojawi się okno widoczne na rysunku 14.64.

2. Kliknij przycisk *Add*, aby dodać skrypt. Jego kod jest widoczny na rysunku 14.65.

Aby usunąć skrypt, gdy na przykład ze strony usunąłeś warstwy lub gdy tworzysz wersję 3.0 strony, powtórz powyższe kroki i kliknij przycisk *Remove*.

Znaczniki warstw Navigatora

Tradycyjnie warstwy są tworzone przez dodanie parametrów pozycjonowania do znaczników `<div>` i ``. Ale pomysł nazwania ich tak powstał po wprowadzeniu przez Netscape'a dwóch własnych znaczników wraz z wersją beta Navigatora 4.

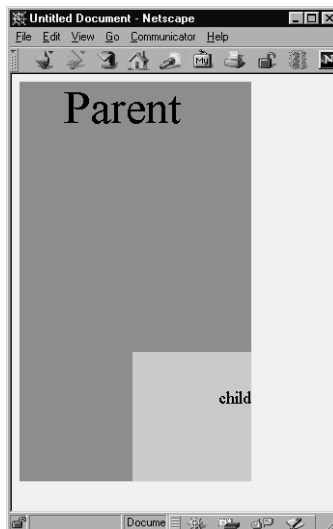
Znaczniki `<layer>` i `<ilayer>` działają podobnie, jak CSS-P, ale mają kilka dodatkowych parametrów. Użycie znacznika `<ilayer>` powoduje wstawienie warstwy „inline”, która jest osadzona w warstwie nadrzędnej (rysunek 14.66). Możesz też zagnieździć dwa znaczniki warstw. Działanie zagnieżdżenia jest trochę inne w przypadku warstw Netscape'a (rysunek 14.67).

Warstwy `<layer>` i `<ilayer>` nie są obsługiwane przez Explorera, a ich wygląd w Dreamweaverze jest podobny do ich kształtu w Navigatorze.

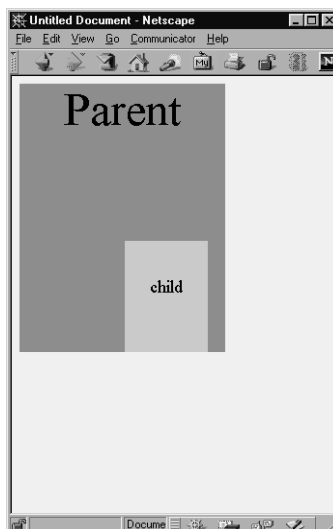
Aby utworzyć warstwę layer lub ilayer:

1. Utwórz warstwę w zwykły sposób.
2. Zaznacz warstwę i wybierz *LAYER* lub *ILAYER* z rozwijanej listy *Tag* inspektora *Property*.

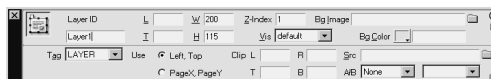
Warstwa CSS zamieni się w warstwę `layer` lub `ilayer`, a inspektor *Property* wyświetli jej dodatkowe właściwości (rysunek 14.68).



Rysunek 14.66. Zagnieżdżona warstwa `ilayer` (warstwa inline)



Rysunek 14.67. Zagnieżdżona warstwa `layer`



Rysunek 14.68. Inspektor *Property* wyświetla dodatkowe opcje znaczników `<layer>` i `<ilayer>`

Dodatkowe właściwości warstw Navigatora

Znaczniki `<ilayer>` i `<layer>` Netscape'a mają kilka własnych parametrów.

Kiedy zagnieżdżasz dwie warstwy Netscape'a, możesz wybrać jedną z dwóch zależności: *Left*, *Top* (*X-Y*) odpowiada podstawowej zależności pozycji warstwy zagnieżdżonej od lewego górnego rogu warstwy nadrzędnej. Wybranie opcji *PageX*, *PageY* ustala pozycję zagnieżdżonej warstwy w odniesieniu do lewego górnego narożnika strony (każda z tych opcji ma swoje zalety).

Warstwy Netscape'a mogą być powiązane relacjami Z-indeksu. Możesz umieścić warstwę nad (*Above*) sąsiednią warstwą lub pod nią (*Below*), tzn. warstwą znajdującą się w tej samej warstwie nadrzędnej. Kolejność układu ustala się po utworzeniu obydwóch warstw.

Wskazówki

- Warstwy nadrzędne automatycznie wstawiane są pod warstwy podrzędne w Z-indeksie warstw.
- Warstwy Netscape'a i warstwy utworzone za pomocą znacznika `<div>` nie zagnieżdżają się poprawnie.

Definicja właściwości warstwy Netscape'a

Istnieje możliwość zdefiniowania związku pomiędzy warstwami Netscape'a, możesz także wyświetlić całkiem inny dokument HTML w postaci zawartości ramki przez określenie jego adresu URL w polu *Layer Source*.

Aby zdefiniować właściwości warstwy Netscape'a:

1. Utwórz warstwę `<layer>` lub `<ilayer>` i zaznacz ją.
2. Wybierz opcję położenia: *Left*, *Top* lub *PageX*, *PageY* w oknie inspektora *Property*.
3. Z menu *A/B* wybierz kolejność położenia *Above* (nad) lub *Below* (pod), a z menu obok wybierz warstwę, do której odnosi się to ustawienie.
4. Aby wybrać stronę, która zostanie umieszczona w warstwie, wpisz jej adres w polu *Src*.

lub

Otwórz okno *Select HTML File* przez kliknięcie ikony folderu, a później odszukaj potrzebny plik wśród plików i folderów na swoim komputerze. Kiedy go znajdziesz, zaznacz go — kliknij *Open*.

Znacznik `<no1ayer>`

Obydwie omówione na ostatnich stronach warstwy są specyficzne dla Navigatora.

W przeglądarkach, które nie obsługują znaczników `<ilayer>` i `<layer>`, jak np. w Explorze 4, ich zawartość zostanie wyświetlona, ale pozycjonowanie i efekty dodane za pomocą skryptów będą całkowicie zignorowane.

Trzeba więc pamiętać o użytkownikach tych przeglądarek i z tą myślą użyć znacznika `<no1ayer>`. Należy po prostu dodać kod podobny do tych z poniższych przykładów.

Na przykład:

```
<layer src=monkey.html></layer>
<no1ayer>
```

Zobaczyłbyś tańczącą małpkę gdybyś miał Netscape'a 4, ale nie masz! Niestety, niestety.

```
</no1ayer>
```

Lub w trochę przystępniejszej formie:

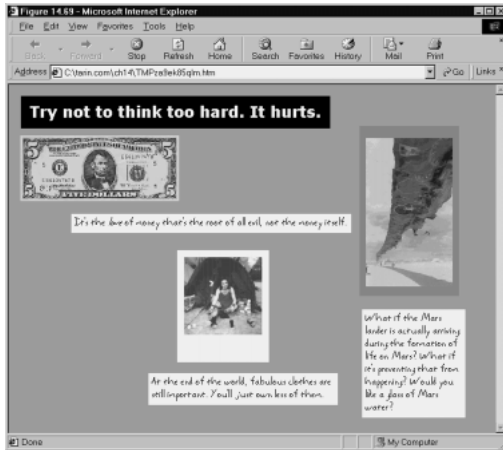
```
<layer src=monkey.html></layer>
<no1ayer>
```

```
<img src=/images/monkey.gif>
```

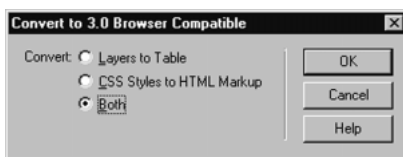
Ta małpka zatańczy dla ciebie, jeśli zainstalujesz

```
<a href="home.netscape.com/">
Netscape Navigators 4 </a>
```

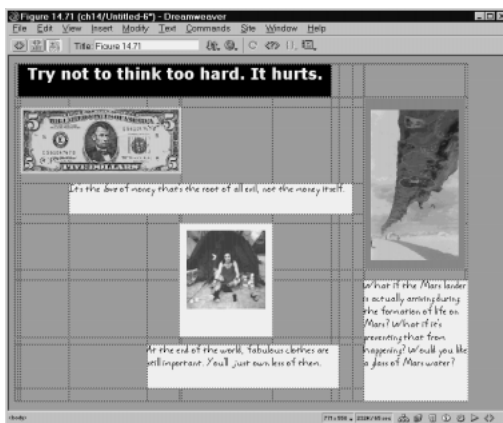
```
</no1ayer>
```



Rysunek 14.69. Napisanie dla tabel kodu, który miałby odwzorować ten „warstwowy” układ strony, stanowiłoby ogromny problem. Tak wygląda ta strona w oknie przeglądarki



Rysunek 14.70. Okno *Convert to 3.0 Compatible* pozwala zachować warstwy w postaci tabel, a arkusze stylów jako znaczniki HTML



Rysunek 14.71. Kiedy warstwy (rysunek 14.69) zostały przekształcone w table, ta strona w Dreamweaverze wygląda właśnie tak

Konwersja warstw w tabelę (i odwrotnie)

Jeśli zachwyciła Cię uniwersalność warstw, to wciąż powinieneś pamiętać, że tylko w przeglądarkach w wersji 4 lub późniejszych wyświetlane są one poprawnie. Przykładowo, ich zawartość może być pokazana poprawnie, ale pozycjonowanie i Z-indeksy będą zignorowane, przez co zastosowanie warstw okaże się bezużyteczne.

Możesz jednak przekształcić stronę, zawierającą warstwy, do formatu tabeli i użyć skryptu, który wykryje rodzaj przeglądarki (zobacz rozdział 16.), ta zaś załaduje odpowiednią wersję. Możesz też użyć warstw do utworzenia makiety strony, a następnie przekonwertować projekt w układ strony z tabelą — unikniesz rozważań na temat, które komórki powinny pozostać puste. Funkcja Dreamweavera 4 o nazwie *Layout Tables* również sprostą temu zadaniu (zobacz w rozdziale 12.).

Aby skonwertować warstwy w tabelę:

1. Otwórz stronę, zawierającą warstwy, które chcesz zapisać w postaci tabeli (rysunek 14.69). Zapisz ją, jeśli dotychczas tego nie zrobiłeś.
2. Z menu okna *Document* wybierz polecenie *File/Convert/3.0 Browser Compatible*. Pojawi się okno konwersji (rysunek 14.70).
3. Zaznacz przycisk *Layers To Table* i kliknij *OK*. Pojawi się nowe pole bez nazwy, zawierające tabelę, która odwzorowała układ warstw (rysunek 14.71).

Nie zapomnij zapisać nowej strony.

Wskazówka

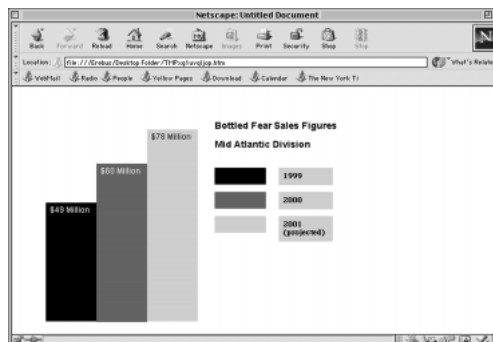
- W Dreamweaverze nie istnieje możliwość konwertowania nakładających się lub zagnieżdżonych warstw. Przed rozpoczęciem pracy możesz więc zaznaczyć pole wyboru *Prevent Overlaps* w inspektorze *Layers*. Nie będzie wtedy możliwe nakładanie warstw jednej na drugą. Jeśli na stronie są takie warstwy lub warstwy zagnieżdżone, powinieneś je rozłączyć.

Aby skonwertować warstwy w tabelę z większą liczbą możliwości:

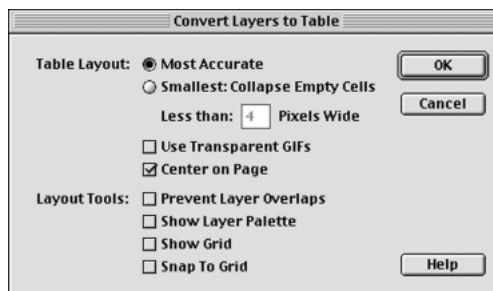
1. Otwórz plik, zawierający warstwy (rysunek 14.72) i zapisz go pod nową nazwą (*File/Save As*). Inaczej po zapisaniu nowego dokumentu utracisz pierwotny układ warstw.
2. Z menu okna *Document* wybierz polecenie *Modify/Convert/ Layers to Table*. Pojawi się okno *Convert Layers to Table* (rysunek 14.73).
3. W obszarze *Table Layout* kliknij opcję *Most Accurate* lub *Smallest*. Pierwsza z nich spowoduje precyzyjne powielenie rozmieszczenia warstw na stronie, choć może przy tym powstać niewiarygodna liczba komórek. Druga opcja — *Smallest: Collapse Empty Cells* — sprawi, że za pomocą jednej tabeli zostaną wyeliminowane przerwy pomiędzy warstwami i powstanie bardziej płynny układ.

Jeśli wybierzesz opcję *Smallest*, możesz określić minimalną liczbę pikseli kolumny lub wiersza, zanim elementy te zostaną wstawione do tabeli.

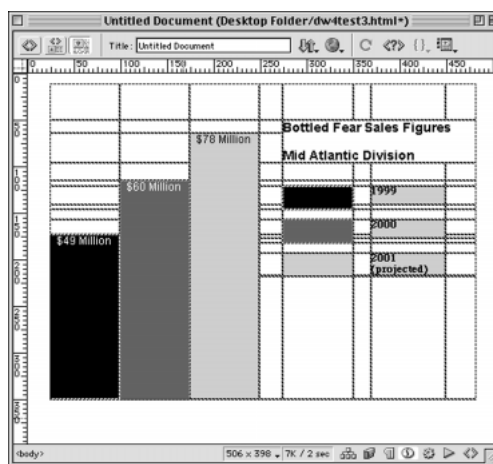
4. Zaznacz pole *Use Transparent GIFs*, aby w dolnym wierszu tabeli wstawić obrazki rozdzielające, dzięki czemu szerokość kolumn będzie precyzyjnie określona. Dalsze informacje o kontroli szerokości kolumn znajdziesz w rozdziale 12.
5. Aby wyśrodkować tabelę na stronie, zaznacz pole *Center on Page*, gdyż w przeciwnym wypadku zostanie ona wyrównana do lewej.
6. Pozostałe opcje — *Prevent Layer Overlaps*, *Show Layer Palette*, *Show Grid* i *Snap to Grid* — sterują widocznością narzędzi do tworzenia układu; są one bardzo przydatne w czasie konwersji tabel w warstwy.
7. Kliknij *OK*, a Dreamweaver przekształci warstwy w tabelę (rysunek 14.74).



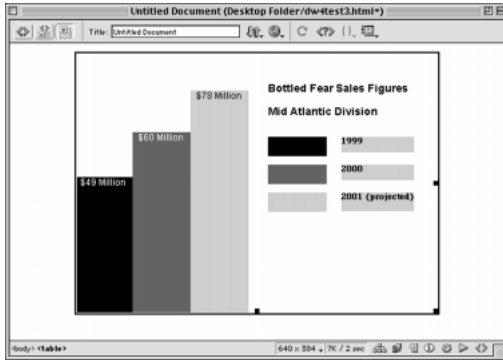
Rysunek 14.72. Ta strona — wykres, legenda i cała reszta — została utworzona za pomocą warstw i arkuszy stylów (wykresy nie będą widoczne w starszych typach przeglądarki)



Rysunek 14.73. Okno *Convert Layers to Table* steruje układem nowej tabeli



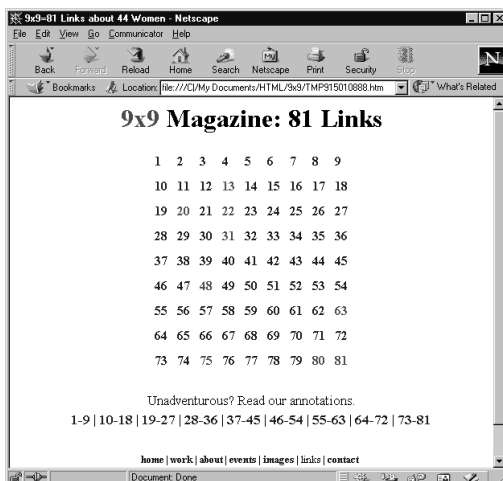
Rysunek 14.74. Dreamweaver automatycznie przekształcił projekt z warstwami w stronę z tabelami. Każda z warstw jest komórką tabeli; przezroczyste GIF-y stały odstępami między elementami zawartości ramek



Rysunek 14.75. Można na chwilę wyłączyć krawędzie tabeli, aby lepiej zorientować się w wyglądzie strony; należy wybrać polecenie *View/Visual Aids/Table Borders*

Wskazówki

- Możesz na chwilę wyłączyć krawędzie tabeli, aby układ strony był bardziej przejrzysty. Z menu okna *Document* wybierz polecenie *View/Visual Aids/Table Borders* (rysunek 14.75).
- Wszystkie warstwy, które znajdują się na stronie z tabelami, pozostaną niezmienione po konwersji tabel w warstwy.
- Więcej szczegółów na temat zapisywania stron CSS w formatach kompatybilnych ze starszymi przeglądarkami zawierają wskazówki w podrozdziale „Zapisywanie strony z arkuszem stylów w postaci czystego HTML” w rozdziale 11.



Rysunek 14.76. Układ strony z tabelami

Konwersja tabel w warstwy

Aby manipulować komórkami na stronie i utworzyć bardziej precyzyjny układ, możesz przekształcić tabele w warstwy (które później możesz z powrotem zmienić w tabele).

Aby skonwertować tabele w warstwy:

- Zapisz stronę z tabelami, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś (polecenie *File/Save As*) (rysunek 14.76). Jeśli korzystasz z witryny lokalnej, to zapisz stronę w jej folderze.
- Układ strony z tabelami z rysunku 14.73 wygląda dobrze, ale gdy każdą komórkę tabeli zamieni się w warstwę, będzie można je animować za pomocą behawiorów (rozdział 16.) lub *Timelines* (rozdział 17.).
- Z menu okna *Document* wybierz polecenie *Modify/Convert/ Tables to Layers*. Pojawi się okno konwersji (rysunek 14.77).



Rysunek 14.77. W oknie *Convert Tables to Layers* należy wybrać opcje dotyczące nowej strony

3. Wybierz odpowiednie opcje:

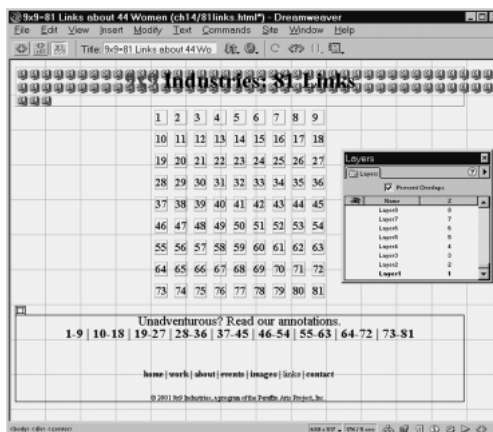
- Aby warstwy nie mogły nachodzić na siebie, zaznacz pole *Prevent Layer Overlaps*.
- Aby po otwarciu strony pojawiła się również paleta *Layers*, zaznacz pole *Show Layer Palette*.
- Aby po otwarciu strony wyświetlić siatkę, zaznacz pole *Show Grid*.
- Ostatnie pole, *Snap To Grid*, pozwala włączyć opcję przyciągania do siatki. Dzięki temu warstwy na stronie zostaną wyrównane do siatki o ustalonych odstępach między liniami (domyślnie wynoszą one 50 pikseli).

4. Po zaznaczeniu właściwych pól kliknij przycisk *OK*. Strona z tabelami zostanie przekształcona w stronę z warstwami. Każdej komórce tabeli odpowiada osobna warstwa, położona dokładnie w miejscu komórki (rysunek 14.78).

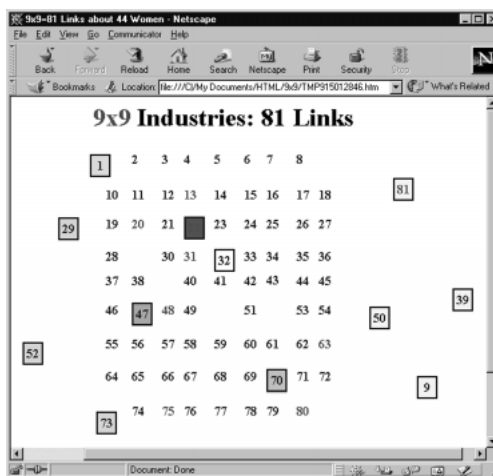
Teraz, jeśli chcesz, możesz dowolnie zmienić układ warstw, a następnie ponownie skonwertować je w table (rysunek 14.79).

Wskazówka

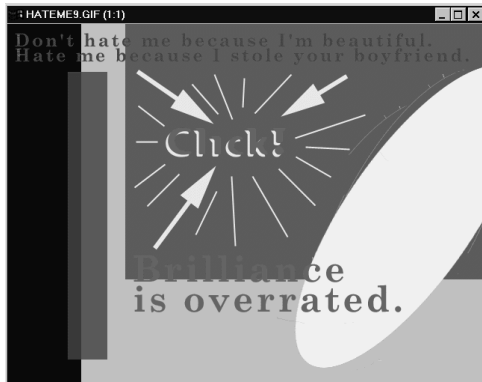
- Za pomocą polecenia menu *File/Convert/Browser Compatible* można utworzyć nową stronę. Użycie polecenia *Modify/Convert/Layers to Table* (lub *Tables to Layers*) sprawi, że układ zostanie tylko skonwertowany, nowy dokument nie zostanie utworzony.



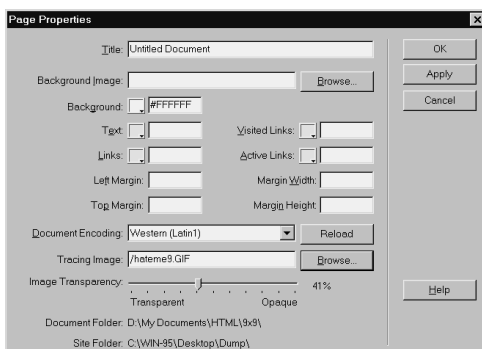
Rysunek 14.78. Każda komórka tabeli oryginału jest teraz osobną warstwą, których powstało w ten sposób 83 (można ukryć ikony warstw za pomocą polecenia *View/Visual Aids/Invisible Elements*). Nie chciałabym ręcznie układać na stronie tych wszystkich elementów



Rysunek 14.79. Zmieniłam układ strony przy użyciu warstw, a następnie skonwertowałam je ponownie w tabelę. Efekt jest widoczny w oknie Navigатора 4.5. Jeśli skorzysta się tego samego projektu w trybie z warstwami, to można utworzyć interesujące efekty wizualne za pomocą zdarzeń *Drag and Drop Layers Behavior* (rozdział 16.) lub animacji *Timelines* (rozdział 17.). Kwadraciki zostały utworzone przy użyciu parametrów *Box i Border* arkusza stylów (rozdział 11.)



Rysunek 14.80. Oto przykład obrazka, który można pociąć i w kawałkach umieścić na stronie. Można też cały obrazek umieścić w tle strony jako kalkę



Rysunek 14.81. W oknie *Page Properties* można wybrać grafikę, która zostanie użyta jako kalka, i określić jej przezroczystość — kalka nie będzie widoczna w oknie podglądu ani po umieszczeniu strony na serwerze



Rysunek 14.82. Przezroczystość tego obrazu wynosi 40%

Kalka grafiki

Niektórzy projektanci, przed rozpoczęciem pracy nad dokumentem HTML, tworzą makietę strony w Photoshopie (lub innym programie graficznym). Czyż nie byłoby wspaniale, gdyby można było wyświetlić w tle makietę strony i na podkładzie umieścić poszczególne jej elementy?

W Dreamweaverze również możliwe jest tworzenie makiety. Można wyświetlić graficzną makietę (rysunek 14.80) o odpowiednim stopniu przezroczystości, a następnie umieścić na niej warstwy dokładnie w miejscach, o jakich myślał projektant.

Potem można, oczywiście, skonwertować stronę z warstwami w zwykłą stronę z tabelami tak, aby posiadacze przeglądarek sprzed wersji 4.0 mogli również podziwiać efekt końcowy.

Aby wstawić kalkę grafiki:

1. Z menu okna *Document* wybierz polecenie *Modify/Page Properties*. Otworzy się okno *Page Properties*, widoczne na rysunku 14.81.
2. W polu *Tracing Image* wpisz ścieżkę do pliku lub odszukaj plik na dysku (*.jpg*, *.gif* lub *.png*) — naciskaj przycisk *Browse*.
3. Na suwaku *Image Transparency* dobierz stopień przezroczystości grafiki.
4. Kliknij przycisk *Apply*, aby podglądać obraz (możesz jeszcze doregulować przezroczystość).

lub

Kliknij *OK*.

W obydwu przypadkach obraz pojawi się w oknie dokumentu pod jego zawartością (rysunek 14.82).

Rozdział 14.

Możesz teraz podzielić grafikę na kawałki w edytorze Fireworks lub innym, utworzyć dla kolejnych fragmentów osobną warstwę, a potem przeciągnąć każdy z nich na kalkę i powielić układ obrazka (rysunek 14.83).

Aby włączyć widok kalki lub go wyłączyć:

- Z menu okna *Document* wybierz polecenie *View/Tracing Image/Show*.

Aby przesunąć kalkę:

1. Z menu okna *Document* wybierz polecenie *View/Tracing Image/Adjust Position*. Pojawi się okno *Adjust Tracing Image Position* (rysunek 14.84).

2. Wpisz współrzędne *X* (góra) i *Y* (lewa strona).

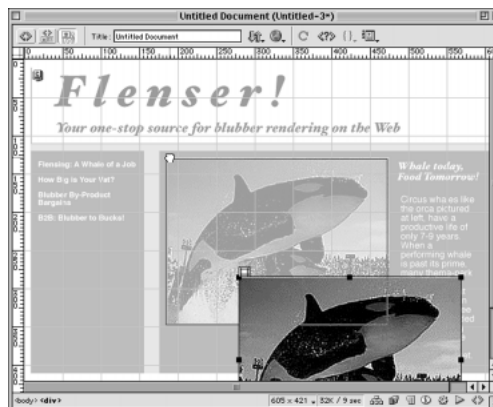
lub

Gdy okno jest otwarte, użyj klawiszy kursorów i przesuń dowolnie grafikę w jednopikselowych skokach.

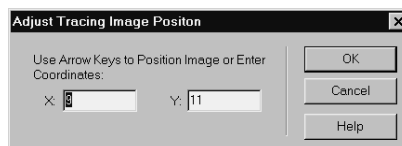
3. Na zakończenie kliknij *OK*.

Aby zresetować pozycję kalki:

- Z menu okna *Document* wybierz polecenie *View/Tracing Image/Reset Position*. Domyślne współrzędne obrazu zostaną przywrócone.



Rysunek 14.83. Za pomocą z kalki umieściłam kawałki grafiki dokładnie tam, gdzie chciałam. Jeśli zechcę, mogę wykonać dokładną kopię kalki, a następnie skonwertować warstwy w tabelę



Rysunek 14.84. Gdy otwarte jest powyższe okno, można zmienić pozycję kalki w oknie dokumentu — należy wpisać odpowiednie wartości w pola *X* i *Y* lub użyć klawiszy kursorów

Aby wyrównać kalkę względem wybranego obiektu:

1. Zaznacz obiekt w oknie dokumentu.
2. Z menu okna *Document* wybierz polecenie *View/Tracing Image/Align With Selection*. Grafika kalki i wybrana warstwa lub obraz zostaną wyrównane do linii, która przechodzi przez ich górny lewy narożnik.

Wskazówki

- Ponieważ ustawienie 0% (*Transparent*) oznacza całkowitą przezroczystość, a 100% (*Opaque*) zupełny jej brak, w większości przypadków najlepiej jest wybrać przezroczystość 40 – 60%.
- Program do kreowania grafiki sieciowej Macromedia Fireworks pozwala tworzyć makiety i ciąć je na małe elementy, a następnie eksportować je do formatu GIF. Możesz więc wykorzystać Dreamweavera do umieszczenia obrazów na stronie (za pomocą warstw) i ułożenia ich tak, aby dokładnie odpowiadały projektowi z makiety.

