

*Посвящается Джоселин и Дэшиель –  
без них моя жизнь не была бы такой насыщенной*

## Благодарности

Хочу выразить признательность Таре (Tara), своей супруге и лучшему критику; Ребекке (Rebecca), добившейся того, чтобы каждое предложение имело смысл; Ненси (Nancy), без которой этот проект не начался бы; Кэти (Kathy), нашедшей все ошибки; Конни (Connie), придавшей книге привлекательный вид; Симону (Simon), редактору первого издания; Бену (Ben), чье внимание к техническим деталям неоценимо. Благодарю родителей и Ненси (Nancy) за то, что с их помощью достиг своего сегодняшнего положения, Джонни (Johnny) за постоянную поддержку и своих самых больших поклонников, Пэта (Pat) и Реда (Red). Огромное спасибо Чарльзу Доджсону (Charles Dodgson) – Льюису Кэрроллу (Lewis Carroll) – за то, что он написал «Алису в стране чудес», и Джону Тенниелу (John Tenniel) за прекрасные иллюстрации к этой книге. Джуди (Judy), Бойд (Boyd), доктору Г. (Dr. G.) и учителям Америки (The Teachers of America) желаю хорошей работы в дальнейшем. Хочу выразить признательность Набиху (Nabih) из компании Nabih's Computer Systems за то, что он дважды за время создания этой книги спас жесткий диск моего компьютера. Благодарю Дугласа Адамса (Douglas Adams) за все его книги, а также The The, The Cure, Siouxsie and the Banshees, The Beatles, Blur, Cracker, Danielle Dax, Nine Inch Nails, KMFDM, The Pogues, The Ramones, New Model Army, The Cocteau Twins, The Cranes, The Sisters of Mercy, The Smiths, Baubaus, Bad Religion, This Mortal Coil, Dead Can Dance за то, что они не дали мне сойти с ума, когда я работал над книгой.

# СОДЕРЖАНИЕ

---

<b>Введение</b> .....	15
<b>Часть I. Каскадные таблицы стилей</b> .....	23
<b>Глава 1. Введение в CSS</b> .....	24
Определение стиля .....	26
Каскадные таблицы стилей .....	27
Версии CSS .....	30
Типы правил CSS .....	32
Составляющие CSS-правил .....	33
Типы HTML-тэгов .....	35
<b>Глава 2. Основы CSS</b> .....	37
Добавление CSS в HTML-тэг .....	38
Добавление CSS на Web-страницу .....	40
Добавление CSS на Web-сайт .....	43
Переопределение HTML-тэга .....	49
Определение классов для создания тэгов .....	51
Определение ID для идентификации объекта .....	54
Создание inline-тэгов .....	56
Создание HTML-тэгов блок-уровня .....	58
Определение тэгов с помощью одинаковых правил .....	60
Определение тэгов в контексте .....	62
Значение !important .....	64
Наследование родительских свойств .....	66
Управление существующими или наследованными значениями свойств .....	68
Определение каскадного порядка .....	70
Настройка CSS для печати .....	72
Комментарии в CSS .....	75
Стратегия создания таблиц стилей .....	76

---

<b>Глава 3. Управление шрифтом</b> .....	<b>78</b>
Оформление в Web .....	79
Способы представления текста в Web .....	80
Установка шрифта .....	81
Загрузка шрифтов .....	83
Шрифты в браузере .....	85
Размер шрифта .....	87
Курсив .....	89
Толщина шрифта .....	91
Создание minicaps .....	92
Определение нескольких значений шрифта одновременно .....	94
<b>Глава 4. Управление текстом</b> .....	<b>96</b>
Кернинг .....	97
Интервал между словами .....	98
Межстрочные интервалы .....	99
Заглавные и строчные буквы .....	101
Выравнивание текста по правому, левому краю и по центру .....	102
Вертикальное выравнивание текста .....	103
Выделение абзацев в тексте .....	104
Украшение текста .....	106
Управление свойствами пробелов .....	108
Установка разрыва страницы для печати .....	110
<b>Глава 5. Управление списками и указателем мыши</b> .....	<b>112</b>
Списки .....	113
Виды маркеров .....	115
Создание висячих отступов .....	116
Создание собственных маркеров .....	117
Форма указателя мыши .....	119
<b>Глава 6. Управление цветами и фоном</b> .....	<b>121</b>
Установка отдельных свойств фона .....	124
Установка цвета на переднем плане .....	129
<b>Глава 7. Управление рамками и полями</b> .....	<b>130</b>
Что такое элемент .....	131
Ширина и высота элемента .....	133
Поле элемента .....	135
Рамка элемента .....	137
Атрибуты рамки .....	139
Внутренний отступ .....	141

---

---

Поля и рамки в таблице .....	142
Обтекание текстом .....	144
Отмена обтекания текстом .....	146
Отображение элемента на экране .....	147
<b>Глава 8. Управление позиционированием .....</b>	<b>150</b>
Что такое окно .....	151
Тип позиционирования .....	152
Определение положения по отношению к левому верхнему углу .....	156
Определение положения по отношению к правому нижнему углу .....	159
Элементы в порядке стека (3D-позиционирование) .....	161
Абсолютные элементы, встроенные в относительные .....	163
Относительные элементы, встроенные в абсолютные .....	164
<b>Глава 9. Управление видимостью элемента .....</b>	<b>167</b>
Определение видимости элемента .....	167
Определение видимой части элемента .....	169
Управление невидимой частью .....	171
<b>Часть II. Динамический HTML .....</b>	<b>173</b>
<b>Глава 10. Назначение DHTML .....</b>	<b>174</b>
Динамический HTML .....	174
Особенности DHTML .....	175
Причины использования DHTML .....	177
Flash и DHTML .....	178
Проблема выбора .....	180
<b>Глава 11. Объектная модель документа .....</b>	<b>182</b>
DOM – путеводитель по Web-странице .....	183
Создание объекта .....	185
Обработчики событий .....	185
Обнаружение события .....	188
Функционирование DOM .....	189
Определение возможностей браузера .....	194
Определение типа DOM .....	196
Построение общей DOM .....	198
Использование общей для браузеров DOM .....	201
Netscape 4 и встроенные слои .....	203

---

<b>Глава 12. Среда, в которой вы работаете</b> .....	<b>207</b>
Название и версия браузера .....	207
Тип операционной системы .....	210
Размеры экрана .....	212
Количество цветов .....	214
Размеры окна браузера .....	216
Размеры клиентской области окна .....	217
Адрес и название страницы .....	219
Положение прокрутки страницы .....	220
Размеры объекта .....	222
Левая и верхняя позиции объекта .....	224
Правая и нижняя позиции объекта .....	226
Z-индекс объекта .....	228
Состояние видимости объекта .....	230
Видимая область объекта .....	232
<b>Глава 13. Основы динамических технологий</b> .....	<b>236</b>
Отображение и сокрытие объектов .....	236
Перемещение объектов .....	239
Перемещение объекта на заданное расстояние .....	241
Перемещение объектов в 3D .....	243
Прокрутка Web-страницы .....	246
Видимая область объекта .....	248
<b>Глава 14. Развитые динамические технологии</b> .....	<b>250</b>
Повторный запуск функции .....	250
Передача события в функцию .....	253
Глобальный обработчик событий .....	254
Анимационные объекты .....	256
Нахождение положения указателя мыши .....	259
Идентификация объекта на экране .....	261
Управление содержанием во фреймах .....	263
Позиционирование окна браузера .....	266
Новое окно браузера .....	268
Размеры окна .....	272
<b>Глава 15. Динамические технологии CSS</b> .....	<b>275</b>
Изменение определения .....	276
CSS-класс объекта .....	278
Добавление нового правила .....	280
Отмена таблицы стилей .....	281
<b>Глава 16. Слои Netscape</b> .....	<b>283</b>
Что такое слой Netscape .....	284
Создание слоя .....	285

---

---

Импорт внешнего содержимого с помощью слоев Netscape .....	288
Доступ к слоям с помощью JavaScript .....	290
Изменение слоев с помощью JavaScript .....	293
Отображение содержимого слоев в браузерах, которые их не поддерживают .....	295
<b>Глава 17. Internet Explorer для Windows .....</b>	<b>297</b>
Перетекание объектов .....	298
Смена страниц .....	299
Эффект размытого изображения .....	301
Эффект волны .....	302
<b>Часть III. Использование инструментов для создания DHTML и CSS .....</b>	<b>303</b>
<b>Глава 18. Знакомство с GoLive .....</b>	<b>304</b>
Интерфейс GoLive .....	305
Внедрение CSS .....	308
Создание слоя .....	313
Создание DHTML-анимации .....	315
<b>Глава 19. Введение в Dreamweaver .....</b>	<b>317</b>
Интерфейс Dreamweaver .....	318
Внедрение CSS .....	321
CSS-редактор .....	323
Создание дополнительного слоя .....	325
Создание анимации .....	327
<b>Часть IV. Динамические Web-сайты .....</b>	<b>331</b>
<b>Глава 20. Понятие о динамических Web-сайтах .....</b>	<b>332</b>
Отличительные черты динамического Web-сайта .....	333
Что такое гипертекст .....	335
Динамический дизайн .....	336
Размещение объектов на Web-странице .....	337
Навигация: рекомендации и запреты .....	340
<b>Глава 21. Создание динамического Web-сайта .....</b>	<b>344</b>
Шаг 1. Проектирование .....	345
Шаг 2. Разработка .....	348
Шаг 3. Реализация .....	352

---

<b>Глава 22. Разметка Web-страницы</b> .....	<b>355</b>
Устранение ошибки в Netscape CSS .....	356
CSS и операционная система .....	358
Заголовки .....	361
Фиксированный заголовок .....	362
Боковое меню .....	364
Верхние и нижние колонтитулы .....	366
Границы фреймов .....	369
Открытие и закрытие фреймов .....	371
Размещение страниц во фреймах .....	376
Отображение страницы на экране и при выводе на печать .....	379
<b>Глава 23. Импорт внешнего содержимого</b> .....	<b>381</b>
Тэги <ilayer> и <iframe> .....	382
Включения на стороне сервера .....	384
Внешний файл JavaScript .....	385
Изучение работы других сайтов .....	387
<b>Глава 24. Навигация Web-сайта</b> .....	<b>389</b>
Определение стилей ссылок .....	390
Определение различных стилей для ссылок .....	393
Выпадающее меню .....	395
Выдвижное меню .....	400
Панель управления сайтом .....	403
Раскрывающееся меню .....	407
Уточняющее меню .....	410
Навигация для браузеров, не поддерживающих DHTML и CSS .....	415
Дополнительные возможности .....	416
<b>Глава 25. Средства управления</b> .....	<b>419</b>
Полоса прокрутки .....	420
Создание кнопки Back .....	426
Организация слайд-шоу .....	427
Всплывающий гипертекст .....	431
Использование формы ввода для создания динамических эффектов .....	434
Контекстная форма .....	436
Перемещаемые объекты .....	439
Свопинг изображений .....	442
«Умное» меню .....	447



---

<b>Глава 26. Специальные эффекты</b> .....	451
Буквица .....	452
Простая тень .....	454
Объемная тень .....	455
Фединг HTML-текста .....	459
Отслеживание указателя мыши .....	463
Движущиеся объекты .....	467
Прозрачная графика в формате PNG .....	470
Создание часов .....	474
<b>Глава 27. Мультимедиа</b> .....	476
Использование звука в Web .....	477
Анимация в формате GIF .....	478
Назначение GIF-анимации .....	482
Flash-анимация .....	484
Видео в Internet .....	490
Добавление Java-апплетов .....	492
<b>Глава 28. Отладка кода</b> .....	494
Обнаружение ошибок CSS .....	495
Проверка CSS-правила .....	497
Определение ошибок в коде JavaScript .....	499
Различия между браузерами .....	502
<b>Глава 29. Будущее динамического Internet</b> .....	504
Необходимость стандартов .....	505
Extensible Markup Language .....	507
Extensible Hypertext Markup Language .....	509
Преобразование HTML в XHTML .....	510
Synchronized Multimedia Integration Language .....	512
Масштабируемая векторная графика .....	513
CSS третьего уровня .....	514
<b>Приложения</b> .....	515
<b>Приложение 1. Браузеры, поддерживающие DHTML и CSS</b> .....	516
Internet Explorer .....	517
Netscape Navigator .....	518
Другие браузеры .....	519
<b>Приложение 2. Краткая справка о CSS</b> .....	520
Краткая справка .....	521

---

<b>Приложение 3. Краткая справка о DHTML</b> .....	529
Служебные слова .....	532
<b>Приложение 4. Шрифты, поддерживаемые браузером</b> .....	534
<b>Приложение 5. Дополнительные инструменты</b> .....	539
Программное обеспечение .....	539
В режиме реального времени .....	542
<b>Приложение 6. Дополнительные источники</b> .....	545
Web-сайты: технология и стандарты .....	545
Web-сайты: дизайн и теория .....	549
Примеры Web-сайтов .....	551
Книги, журналы и другие публикации .....	552
<b>Предметный указатель</b> .....	554

# ВВЕДЕНИЕ

---

Раньше создание Web-страниц было непростым делом. Вы написали несколько тегов, вставили несколько картинок, и страница готова. Теперь, с появлением потокового видео, JavaScript, CGI, Shockwave, Flash и Java создание Web-страниц может показаться трудной задачей для любого, кто не хочет стать программистом.

Динамический HTML (Динамический HTML – DHTML) и каскадные таблицы стилей (Cascading Style Sheets – CSS) – технологии, позволяющие Web-дизайнеру добавлять новые элементы на страницу так же легко и быстро, как при помощи старого доброго HTML. При использовании DHTML не нужно задумываться о том, что у посетителя могут отсутствовать какие-либо дополнительные модули (Plug-in), или полагаться на сложные языки программирования (за исключением, быть может, JavaScript). В большей своей части DHTML похож на HTML и не требует специального программного обеспечения.

---

## Содержание книги

С того времени, как самые популярные браузеры Netscape Navigator и Internet Explorer начали поддерживать DHTML и CSS, Internet значительно изменился. Войны браузеров, взрыв dot-com (и последующее падение), огромный рост популярности Глобальной сети привели к сильному изменению технологий, которые обычно служили для создания Web-страниц. Но DHTML и CSS остаются теми двумя стандартами, которые применяются для создания лучших сайтов.

В книге показан оптимальный путь использования DHTML и CSS, который позволит наиболее широкому кругу посетителей Всемирной сети видеть ваш сайт во всей красе.

Книга разбита на четыре части:

- в первой части детально описывается, как задействовать CSS для управления содержательным наполнением Web-страницы, показываются конкретные способы управления различными внешними видами Web-страницы;
- во второй части рассказывается об использовании объектной модели документа (Document Object Model – DOM) совместно с CSS и JavaScript для создания основных функций, обеспечивающих работу динамических (меняющих свои атрибуты) элементов страницы. Показано, как создать DOM, позволяющую запускать эти функции при помощи коротких программных кодов во многих браузерах;
- в третьей части описывается способ создания DHTML и CSS посредством двух наиболее популярных программ для редактирования Web-страниц – Adobe

GoLive и Macromedia Dreamweaver. Хотя для создания Web-сайтов при помощи DHTML и CSS и не обязательно применять эти программы, они все же могут значительно упростить вашу работу;

- в четвертой части рассматриваются приемы разработки сайта с помощью DHTML и CSS, приведены примеры использования этих технологий. Также показаны способы пошаговой проверки программного кода и представлены некоторые новые технологии.

## Читательская аудитория

Если вы сразу обратили внимание на эту книгу, то вы, вероятно, уже хорошо знакомы с особенностями Всемирной паутины (World Wide Web). Для изучения представленного здесь материала нужно хоть немного знать HTML (HyperText Markup Language – язык разметки гипертекста). Не обязательно быть экспертом в данной области, но необходимо представлять, чем отличается тэг `<p>` от тэга `<br>`. При чтении некоторых глав вам также потребуется знание JavaScript.

Таким образом, чем больше вы знаете о HTML и JavaScript, тем более полезной для вас будет книга.

## Значения и единицы

Для определения различных элементов вам понадобятся разные значения. В зависимости от элемента эти значения принимают различную форму. Некоторые из них просты и понятны, например числа, но другие требуют специальных единиц измерения.

### Каждый является Web-дизайнером

В будущем каждый сможет стать Web-дизайнером. По мере того как растет Web, все большее количество людей используют эту среду для того, чтобы сообщить о себе миру в какой бы то ни было форме. Это может быть и кинолюбитель, восхваляющий какой-нибудь фильм, и многонациональная корпорация, рекламирующая свои продукты. Но все – и отдельные люди, и компании – считают Web способом рассказать о себе.

Как пользователь, работающий с текстовым процессором, является в некотором смысле издателем, так с ростом популярности Internet каждый, кто не только пассивно просматривает страницы, является Web-дизайнером и должен знать, как они разрабатываются.

Изучение DHTML и CSS – ваш следующий шаг в Web-дизайне.

Выражения в угловых скобках (<>) представляют собой возможные значения (табл. 1). Слова, написанные моноширинным шрифтом, являются литералами и должны быть напечатаны соответствующим образом.

### Длина

Размерности длин можно разделить на две части:

- относительные длины, которые зависят от типа компьютера (табл. 2);
- абсолютные длины, которые одинаковы для любого типа компьютера и программного обеспечения (табл. 3).

Для наилучшего взаимодействия операционной системы и браузера при описании размера шрифтов рекомендуется использовать пиксели.

### Цвет

Цвет на экране можно описать по-разному (табл. 4), но в основном это лишь различные способы объяснения компьютеру, сколько нужно взять красного, зеленого и синего, чтобы получить нужный цвет.

### Проценты

Размерность многих элементов в этой книге – проценты. Процентные значения зависят от используемого элемента.

### URL

URL (Uniform Resource Locator) – это уникальный адрес какого-либо объекта в Web. Это может быть HTML-документ, графическое изображение, CSS-файл, файл JavaScript, аудио- или видеофайл, CGI-скрипт или другие файлы. URL может быть *локальным*, то есть просто описывающим

Таблица 1. Набор возможных значений

Тип величины	Описание	Пример
<number>	Целое	1, 2, 3
<length>	Измерение расстояния или размера	1in
<color>	Цвет	red
<percentage>	Пропорция	35%
<URL>	Абсолютный или относительный путь к Internet-файлу	http://www.mySite.net/bob/graphics/image1.gif

Таблица 2. Относительные длины

Обозначение	Тип единицы	Описание	Пример
em	Em dash	Ширина буквы «М» для данного шрифта	3em
ex	x-height	Высота маленькой буквы «x» для данного шрифта	5ex
px	Pixel	Базируется на разрешении монитора	125px

Таблица 3. Абсолютные длины

Обозначение	Тип единицы	Описание	Пример
pt	Пункты	Обычно используется для обозначения размера шрифта. 1 pt = $\frac{1}{72}$ дюйма	12pt
pc	Пики	Обычно применяется для описания размера шрифта. 1 pc ~ 12 pt	3pc
mm	Миллиметры		25mm
cm	Сантиметры		5.1cm
in	Дюймы	1 дюйм = 2,54 см	2.25in

Таблица 4. Цвет

Обозначение	Описание	Пример
#RRGGBB	Шестнадцатеричный код красного, зеленого, синего цвета (00–99, AA–FF)	#CC33FF #C3F
rgb	Численные значения, соответствующие красному, зеленому, синему (#R, #G, #B) цвету (0–255)	rgb(204, 51, 255)
rgb(R%, G%, B%)	Процентное содержание красного, зеленого, синего цветов от 100% каждого цвета (0–100%)	rgb(81%, 18%, 100%)
name	Название цвета	Purple

местоположение ресурса, относящегося к текущему документу, или *глобальным*, то есть описывающим абсолютное местоположение ресурса в Internet. Глобальный URL начинается с `http://`.

Ссылки также используются в примерах программного кода, приведенных в книге. Для обозначения ссылок, которые могут указывать на любой URL, применяется знак решетки (#):

```
<a href="#">Link</a>
```

С помощью такой ссылки мы попадаем в начало текущей страницы. Знак решетки (#) можно заменить любым другим адресом.

Однако для некоторых ссылок размещение адресов в `href` определяется функциями

DHTML. В этом случае будет использоваться встроена функция JavaScript `void()`: `<a ->href="javascript: void('')">Link</a>`. В таком написании функция определяет ссылку, которая никуда не ведет.

**С** Некоторые цвета всегда отображаются определенным образом на любом мониторе. Они называются цветами, которые сохраняет браузер. Их легко запомнить, потому что их числовые значения не меняются. В шестнадцатеричной системе можно использовать комбинации 00, 33, 66, 99, CC или FF. В качестве численных значений применяются 0, 51, 102, 153, 204, 255, а в качестве процентных – 0, 20, 40, 60, 80, 100.

**Таблица 5.7.** Возможные свойства значения `cursor`

Свойство CSS	Значение	Совместимость
Тип значения	<code>&lt;cursor name&gt;</code> <code>&lt;url&gt;</code> <code>auto</code>	IE4, N6, CSS2 CSS2 IE4, N6, CSS2
Литерал (набирается как в примере)	<code>none</code>	IE4, N6, CSS2

Версия CSS, в которой добавлено это свойство

Версия Netscape Navigator, начиная с которой поддерживается это свойство

Версия Internet Explorer, начиная с которой поддерживается это свойство

Возможные значения свойства

**Рис. 1.** В таблице представлен набор возможных значений описываемого CSS-свойства, самая ранняя версия браузера, в которой поддерживается это свойство, а также версия CSS, в которой оно было введено. Помните, что даже если значение поддерживается определенной версией браузера, оно может быть недоступно операционным системам. В приложении 2 дан перечень операционных систем, позволяющих работать с тем или иным значением, а также указаны возможные проблемы при использовании

## Принятые обозначения

В большинстве случаев текст, таблицы, рисунки, листинги не будут требовать дополнительных объяснений. Но все же необходимо ознакомиться с некоторыми обозначениями, которые помогут вам в освоении представленного материала.

**CSS-таблицы.** Каждый раздел первой части, в котором описываются CSS-свойства, включает в себя таблицу, позволяющую быстро найти различные значения, которые используются как в данном свойстве, так и в браузерах и CSS-слоях, с которыми совместимы эти значения (рис. 1). В колонке совместимости отображена самая ранняя версия браузера (Netscape и Internet Explorer), где поддерживается представленное значение. В табл. 5 перечислены аббревиатуры.

**Листинги.** В книге применяется несколько методов представления листингов. Это сделано для того, чтобы их можно было легко отличить от самого текста.

Вот как выглядит код:

```
<style>
  p { font-size: 12pt; }
</style>
```

Все программные коды в книге набраны строчными буквами (см. «Код – заглавные или строчные буквы?»). К тому же в листингах всегда используются прямые кавычки (" или '), а не фигурные (“ ” или ’): программный код с фигурными кавычками просто не будет работать.

Важные места в листингах, обсуждаемые на конкретной странице, выделены полужирным шрифтом.

Когда вы набираете строку кода на компьютере, она может быть сколь угодно длинной, в то время как в книге, к сожалению, строка иногда просто не помещается

Таблица 5. Сокращенные названия браузеров

Аббревиатура	Тип браузера
IE3	Internet Explorer 3
IE4	Internet Explorer 4
IE5	Internet Explorer 5
IE6	Internet Explorer 6
N4	Netscape 4
N6	Netscape 6

### Код – заглавные или строчные буквы?

В этой книге все HTML-коды, свойства, значения пишутся строчными буквами. HTML-код может содержать как заглавные, так и строчные буквы, но стандарт XHTML требует, чтобы все коды писались строчными буквами (см. раздел «Extensible Hypertext Markup Language» в главе 29). Скорее всего, XHTML станет в будущем языком разметки Web-страниц. И чтобы уже сейчас начать переход к XHTML, в книге все программные коды написаны строчными буквами.

**В**

Данный значок обращает ваше внимание на важные сведения.

**П**

Этот значок предваряет дополнительную информацию, относящуюся к излагаемому материалу.

**С**

Так помечены советы, которые помогут вам в практической работе.



на странице. В таком случае ставится стрелка (→), показывающая, что строка продолжается, например:

```
.title {font: bold 28pt/26pt times,
-> serif; color: #FFF; background-color:
-> #000; background-image: url(bg_
-> title.gif); }
```

Часто со строки кода будет начинаться какой-либо шаг. Это сделано, чтобы заострить ваше внимание на том, где именно в большой программе реализуется данный шаг.

**Полужирным шрифтом** в тексте оформляются элементы интерфейса: названия окон, пунктов меню, команд, а также клавиш.

*Курсивом* помечены базовые термины и определения.

## Программное обеспечение

DHTML, как и HTML, не требует какого-либо специального или дорогого программного обеспечения. Код DHTML – просто текст, и его можно редактировать с помощью обычной программы, например SimpleText (Mac OS) или NotePad (Windows). Но что действительно нужно для того, чтобы запускать код DHTML, – это браузер версии 4.0 или более поздней.

В приложении 5 приведен список весьма полезных (а в большинстве случаев – бесплатных) программ, которые пригодятся при создании Web-сайтов.

Несколько программ значительно упрощают работу с DHTML и CSS благодаря автоматизации многих часто повторяющихся задач Web-дизайна, решение которых весьма утомительно из-за набора большого количества кода. Я рекомендую использовать Adobe GoLive и Macromedia Dreamweaver. Третья часть книги поможет

вам при выборе наиболее подходящей программы.

## Web-сайт, посвященный книге

Скорее всего, вы часто будете использовать примеры кода из этой книги, однако будьте внимательны: простое перепечатывание может привести к ошибкам. Некоторые книги продаются с CD, который содержит все необходимые листинги. Но как вы думаете, кто платит за такой диск? Конечно, вы.

Купив эту книгу, вы получите доступ к огромному ресурсу знаний, который когда-либо существовал, – к Internet. И именно там вы сможете найти примеры из этой книги.

Сайт [www.webbedenvironments.com/dhtml/](http://www.webbedenvironments.com/dhtml/) для Visual QuickStart Guide (рис. 2) поддерживается автором данной книги. Здесь вы найдете примеры листингов, а также любые важные обновления и исправления. Представлены и статьи о Web, написанные автором этой книги.

Некоторые из приведенных программных кодов не работают без дополнительных файлов, которые использовались для их создания. Но не волнуйтесь – на сайте вы найдете различные примеры, которые можно посмотреть в режиме on-line и сравнить результаты.

Если у вас есть вопросы по DHTML, вы вправе задать их мне, отправив электронной почтой по адресу:

[vqs-dhtml@webbedenvironments.com](mailto:vqs-dhtml@webbedenvironments.com).

Обязательно посетите сайты издательств «Peachpit Press» ([www.peachpit.com/vqs/DHTML](http://www.peachpit.com/vqs/DHTML)) и «ДМК Пресс» ([www.dmkpress.ru](http://www.dmkpress.ru)).

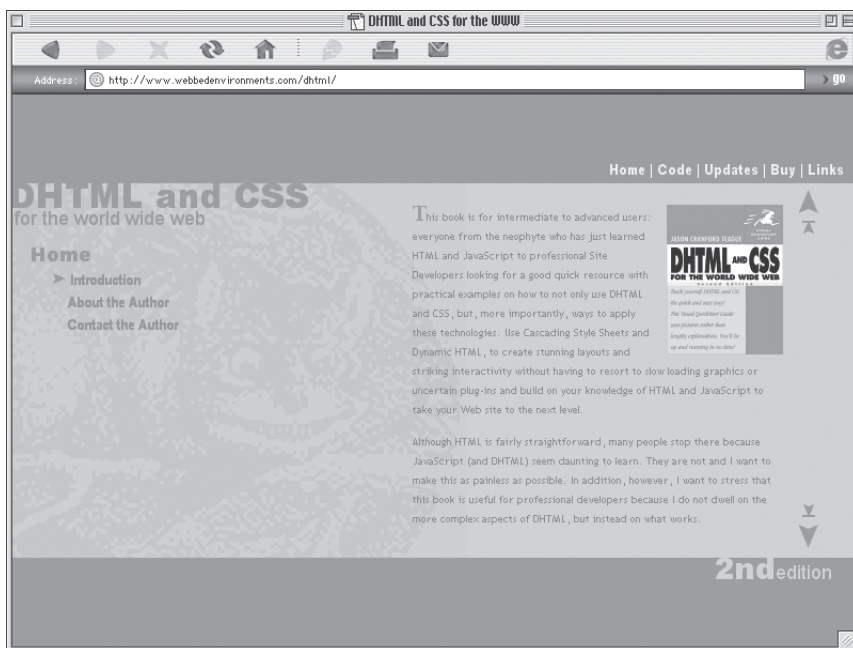


Рис. 2. Web-сайт для Visual QuickStart Guide доступен 24 часа в сутки

### Создан с использованием DHTML.

На сайте [www.webbedenvironments.com/dhtml/builtwith/](http://www.webbedenvironments.com/dhtml/builtwith/) размещен список браузеров, поддерживающих DHTML. Вы можете задействовать эмблему «Создан с использованием DHTML» (Built with DHTML) как ссылку на этот сайт с вашей DHTML-страницы, чтобы помочь посетителям выбрать правильный браузер.



Рис. 3. Создан с использованием DHTML. Применяйте эту эмблему как ссылку на сайт, на котором размещен список браузеров, поддерживающих DHTML

# ЧАСТЬ I

## Каскадные таблицы стилей

ГЛАВА 1	◆ Введение в CSS .....	24
ГЛАВА 2	◆ Основы CSS.....	37
ГЛАВА 3	◆ Управление шрифтом .....	78
ГЛАВА 4	◆ Управление текстом .....	96
ГЛАВА 5	◆ Управление списками и указателем мыши .....	112
ГЛАВА 6	◆ Управление цветами и фоном .....	121
ГЛАВА 7	◆ Управление рамками и полями .....	130
ГЛАВА 8	◆ Управление позиционированием .....	150
ГЛАВА 9	◆ Управление видимостью элемента .....	167

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

[e-Univers.ru](http://e-Univers.ru)