

کتاب آموزشی

Dreamweaver MX 2004

مترجم

شیرین براتیون

ناشر

انتشارات نگین دانش

Bruce, Betsy

بروس، بتسی

کتاب آموزشی Dreamweaver MX 2004 [دریم ویور ام.ایکس] / [بتسی بروس]

مترجم شیرین براتیون. — تهران: نگین دانش؛ کانون نشر علوم، ۱۳۸۵.

۶۴۶ ص.؛ مصور، جدول (کانون نشر علوم؛ ۸۵-۳۱۰)

ISBN 964-8022-17-8:

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.

عنوان اصلی: Teach Yourself Macromedia Dreamweaver MX 2004 in 24 Hours

واژه نامه.

کتابنامه: ص. ۴۳۹.۴۲۵.

نمایه.

۱. دریم ویور (فایل کامپیوتر). ۲. وب — سایت ها — برنامه های تألیفی. ۳. وب — سایت ها —

طراحی. الف. براتیون، شیرین ۱۳۵۷ —، مترجم ب. عنوان. ج. عنوان: خودآموز ماکرومدیا

دریم ویور MX [ام.ایکس] در ۲۴ ساعت.

۰۰۵/۷۲

TK ۵۱۰۵/۸۸۸۵/د۴ ۳۶

۱۳۸۵

۸۵-۸۶۳

کتابخانه ملی ایران

نام کتاب: کتاب آموزشی Dreamweaver MX 2004

ناشر: نگین دانش

ناشر همکار: کانون نشر علوم

مترجم: شیرین براتیون

(Translated by: Shirin Baratyoon)

baratyoon@nashreoloom.com

چاپ اول: اردیبهشت ماه ۸۵

تیراژ: ۲۵۰۰ جلد

طرح جلد: فهیمه بشری موحد

حروفچینی و صفحه آرایی: اکرم عزیزخانی - زهرا تریان

ویراستار: فاطمه السادات شوقی لیسار

ناظر فنی چاپ: فرزانه شوقی لیسار

لیتوگرافی: سینا - تلفن: ۶۶۴۹۶۲۲۷

چاپ: حدیث

صحافی: کیمیا

ISBN 964-8022-17-8

شابک ۹۶۴-۸۰۲۲-۱۷-۸

دفتر مرکزی پخش:

خیابان انقلاب - خیابان فخررازی - خیابان وحیدنظری شرقی - پلاک ۱۲۷ - طبقه همکف غربی

تلفن: ۶۶۴۹۴۹۱۱ - ۶۶۴۹۱۵۶۸

خرید آنلاین:

www.nashreoloom.com

به نام خدا، با یاد خدا و برای خدا

سخن ناشر

مکاتب الهی و در رأس آنها، اسلام انسان‌ساز، انسان را موجودی پویا و کمال‌طلب می‌دانند. از نظر اسلام، انسان در حال تکامل است و جهت‌گیری او به سوی خدای تبارک و تعالی است. یکی از راههای تقرب به ذات اقدسش، علم است. علمی که (به تعبیر علامه شهید مرتضی مطهری) زیبایی عقل است. علمی که انسان خداپرست در ذره‌ذره‌اش نشانی از آفریدگار می‌یابد و هرچه علمش افزون گردد، تقریبش به خدای تعالی بیشتر می‌شود. و هم از این روست که اسلام عزیز، توجهی بی‌نظیر به علم‌اندوزی و دانش‌آموزی مبذول داشته است. توجهی که در هیچ مکتب دیگری، نظیر ندارد. توصیه به علم‌آموزی در تعالیم بزرگان دین، جایگاه ویژه‌ای دارد تا آنجا که امام صادق علیه‌السلام می‌فرمایند: «مردم دو گروه‌اند: یا عالم هستند یا جوینده علم. و دیگران که احمقان هستند و ابلهان جای در آتش خواهند داشت.»

اما علم و علم‌آموزی محتاج ابزاری است که مهمترینشان کتاب است. کتاب دریچه‌ای به سوی علم است. (با توجه به کمیود وافر کتب مناسب در زمینه علوم و بالخصوص علوم انفورماتیک و کامپیوتر و نظر به مشکلاتی که اساتید معظم و دانشجویان فعال در راه چاپ کتابهای ترجمه و تألیف خود دارند، کانون نشر علوم بر آن شده است که فعالانه اقدام به چاپ و نشر آثار برگزیده‌ای از این دست بنماید.) بدان امید که این امر به عنوان گام مؤثری در جهت بهبود بازار کتاب و تشویق اساتید معظم و دانشجویان پرتلاش رشته‌های مختلف علوم به تألیف و ترجمه آثار خوب مورد نیاز، مقبول افتد. بدیهی است پیشنهادها و انتقادات سازنده تمامی عزیزان، ما را در بهبود کار و انجام هرچه بهتر وظیفه‌ای که بر عهده گرفته‌ایم، یاری خواهد کرد.

هادی عاصی لاهیجانی
کانون نشر علوم

فهرست

۲۸..... خلاصه	۱۵..... مقدمه
۲۸..... پرسش و پاسخ	۱۵..... Dreamweaver MX 2004 چیست؟
۲۹..... خودآزمایی	چه کسانی باید از Dreamweaver MX 2004 استفاده کنند؟
۲۹..... آزمون	۱۵.....
۲۹..... پاسخ آزمون	چه کسانی باید از این کتاب استفاده کنند؟
۲۹..... تمرین	۱۶..... چطور از این کتاب استفاده کنید؟

فصل ۲: ایجاد یک صفحه وب اصلی

۵۱..... به وسیله متن	بخش اول - شروع کار با Dreamweaver MX
۵۱..... ایجاد یک صفحه جدید	۱۷.....
۵۱..... وارد کردن و وسط چین کردن متن	فصل ۱: درک محیط Dreamweaver
۵۲..... اعمال قالب بندی متن	۱۹.....
۵۳..... درک تگ های Break و Paragraph	آشنایی با Dreamweaver
۵۴..... تغییر اندازه متن	۲۰..... نصب نرم افزار
۵۴..... انتخاب یک فونت	فعال کردن Dreamweaver
انتخاب رنگ متن: استفاده از	۲۱.....
Color Picker	۲۱..... نرم افزار و سخت افزارهای لازم
۵۵..... استفاده از سبک های CSS در	۲۲..... گرفتن نسخه نمایشی برنامه
Dreamweaver	۲۲..... بررسی ناحیه کاری Dreamweaver
۵۷.....	صفحه شروع
۵۸..... ایجاد فهرستها و تورفتگی متن	نوار منو
۶۰..... چسباندن متن از یک فایل	۲۲.....
افزودن یک جداکننده به صفحه: خط	۲۸..... نوار Insert
۶۱..... راهنمای افقی	۳۹..... پنجره سند
۶۲..... تنظیم مشخصات صفحه	۴۰..... نوار ابزار Document
۶۲..... افزودن یک عنوان صفحه	۴۱..... نوار وضعیت
۶۳..... تنظیم شکل ظاهری صفحه	۴۳..... پانل ها و پنجره های Inspector
ذخیره کردن کار خود و پیش نمایش در	۴۷..... منوهای موضوعی
یک مرورگر	۴۷..... دریافت کمک

۶۸	خلاصه
۶۸	پرسش و پاسخ
۶۹	خودآزمایی
۶۹	آزمون
۶۹	پاسخ آزمون
۶۹	تمرین

فصل ۳: طرح‌ریزی و تعریف یک پروژه

۷۱	تعریف یک سایت وب جدید
۷۴	استفاده از ویزارد Site Definition
۷۹	استفاده از پانل Files
۷۹	استفاده از پانل گسترده‌شده Files
۸۰	ایجاد فایل‌های جدید در پانل Files
۸۲	ویرایش تعریف سایت
۸۳	در نظر گرفتن چگونگی سازماندهی سایت
۸۵	خلاصه
۸۵	پرسش و پاسخ
۸۵	خودآزمایی
۸۶	آزمون
۸۶	پاسخ آزمون
۸۶	تمرین

فصل ۴: تنظیم لینک‌ها: فوق‌پیوندها

۸۷	URL ها، لنگرها و لینک‌های Mailto
۸۸	بررسی مسیرهای مطلق و نسبی
	افزودن یک فوق‌پیوند در درون یک
۹۲	سایت وب
۹۲	تنظیمات رنگ لینک‌ها
	سازماندهی یک صفحه طولانی با استفاده
۹۶	از لنگرهای نامگذاری شده
۹۷	درک اشیای نامرئی
۹۷	لینک به یک لنگر نامگذاری شده

۹۹	استفاده از آی‌کون Point-to-File
۱۰۰	افزودن یک لینک Mailto
۱۰۱	خلاصه
۱۰۱	پرسش و پاسخ
۱۰۱	خودآزمایی
۱۰۲	آزمون
۱۰۲	پاسخ آزمون
۱۰۲	تمرین

فصل ۵: مشاهده و ویرایش HTML

۱۰۳	بررسی نمای Code
۱۰۵	بررسی تیترو و بدنه یک صفحه وب
۱۰۶	کشف گزینه‌های نمای Code
	مشاهده و ویرایش تگ‌های HTML با
۱۰۸	استفاده از Quick Tag Editor
۱۱۰	استفاده از حالت Insert HTML
۱۱۱	استفاده از حالت Edit Tag
۱۱۲	تنظیم Code preferences
	تمیزکردن HTML ایجادشده به وسیله
۱۱۶	مایکروسافت ورد
۱۱۸	خلاصه
۱۱۸	پرسش و پاسخ
۱۱۹	خودآزمایی
۱۱۹	آزمون
۱۱۹	پاسخ آزمون

بخش دوم - افزودن تصاویر و

چند رسانه‌ای

۱۲۳	فصل ۶: نمایش تصاویر در یک صفحه
۱۲۳	افزودن یک تصویر به صفحه
۱۲۶	تراز کردن یک تصویر با متن

فصل ۸: ایجاد نقشه‌های تصویر و

نوارهای هدایت ۱۵۵

افزودن لینک‌ها به یک تصویر گرافیکی

..... ۱۵۵ با استفاده از نقشه‌های تصویر

..... ۱۵۶ ایجاد یک نقشه تصویر

افزودن یک نقطه حساس مستطیل‌شکل

..... ۱۵۷ به نقشه تصویر

افزودن یک نقطه حساس دایره‌شکل

..... ۱۵۸ به نقشه تصویر

افزودن یک نقطه حساس نامنظم

..... ۱۵۹ به نقشه تصویر

..... ۱۶۰ ترازبندی نقاط حساس

تعیین هدف یک لینک برای بازشدن در

..... ۱۶۱ پنجره مرورگر جدید

ایجاد نوار هدایت با استفاده از تصاویر

..... ۱۶۲ Rollover و لینک‌ها

..... ۱۶۵ خلاصه

..... ۱۶۵ پرسش و پاسخ

..... ۱۶۵ خودآزمایی

..... ۱۶۵ آزمون

..... ۱۶۶ پاسخ آزمون

..... ۱۶۶ تمرین

فصل ۹: افزودن فلش و سایر فایل‌های

چندرسانه‌ای به صفحه وب ۱۶۷

..... ۱۶۷ بررسی چندرسانه‌ای و پهنای باند

..... ۱۶۸ درک نمایشگرها

..... ۱۶۹ افزودن فایل‌های فلش

استفاده از تگ‌های <object> و

..... ۱۷۰ <embed>

دیدن پیش‌نمایش فیلم در پنجره سند

..... ۱۷۰ Dreamweaver

..... ۱۲۸ افزودن متن جایگزین

..... ۱۲۹ ایجاد یک تصویر لینک‌شده

بررسی قالبهای تصویری: GIF، JPEG،

..... ۱۳۰ PNG

..... ۱۳۱ ویرایش تصاویر درون Dreamweaver

..... ۱۳۲ ایجاد یک تصویر Rollover

..... ۱۳۳ خلاصه

..... ۱۳۴ پرسش و پاسخ

..... ۱۳۴ خودآزمایی

..... ۱۳۴ آزمون

..... ۱۳۴ پاسخ آزمون

..... ۱۳۵ تمرین

فصل ۷: بهینه‌سازی و ایجاد تصاویر

آشنایی با فایرورکس ۱۳۷

بهینه‌سازی تصاویر برای استفاده در

..... ۱۳۸ صفحه وب

..... ۱۴۱ ایجاد یک تصویر

..... ۱۴۲ افزودن متن به تصویر

..... ۱۴۴ افزودن شکل به تصویر

..... ۱۴۷ ایجاد یک تصویر Rollover

..... ۱۴۷ افزودن یک جلوه به تصویر Rollover

قطعه‌کردن یک تصویر به تکه‌های

..... ۱۵۰ کوچکتر

قرار دادن فایل فایرورکس در

..... ۱۵۲ Dreamweaver

..... ۱۵۳ خلاصه

..... ۱۵۳ پرسش و پاسخ

..... ۱۵۳ خودآزمایی

..... ۱۵۳ آزمون

..... ۱۵۴ پاسخ آزمون

..... ۱۵۴ تمرین

۱۹۹.....	آزمون
۲۰۰.....	پاسخ آزمون
۲۰۰.....	تمرین

بخش سوم - طرح‌بندی صفحه وب با

۲۰۱.....	استفاده از جدولها و فریم‌ها
----------	-----------------------------

فصل ۱۱: نمایش داده‌ها با استفاده

۲۰۳.....	از جدولها
۲۰۳.....	ایجاد یک جدول برای داده‌ها
۲۰۳.....	افزودن یک جدول به صفحه وب
۲۰۵.....	انتخاب اجزای جدول
	تنظیمات Cell Padding و

۲۰۷.....	Cell Spacing
۲۰۸.....	افزودن خانه‌های تیترا به جدول
۲۰۸.....	دسترسی افراد ناتوان به جدول
۲۰۹.....	اصلاح جدول و افزودن محتویات
۲۰۹.....	افزودن و مرتب‌سازی داده‌ها
۲۱۱.....	افزودن و حذف ردیفها و ستونها
۲۱۲.....	تغییر پهناي ستون و ارتفاع ردیف
۲۱۳.....	تغییر اندازه جدول و رنگ حاشیه‌ها
	استفاده از قالبهای از پیش تعیین‌شده

۲۱۳.....	جدول در Dreamweaver
۲۱۵.....	صادر کردن داده‌ها از جدول
۲۱۵.....	وارد کردن داده‌های جدول
۲۱۷.....	خلاصه
۲۱۷.....	پرسش و پاسخ
۲۱۸.....	خودآزمایی
۲۱۸.....	آزمون
۲۱۸.....	پاسخ آزمون
۲۱۸.....	تمرین

۱۷۱.....	ایجاد متن فلش
۱۷۳.....	ایجاد یک دکمه فلش
۱۷۴.....	افزودن لینک به یک فایل PDF
۱۷۵.....	افزودن یک فایل صدا به صفحه وب
۱۷۸.....	تغییر اندازه یک کنترل
۱۸۱.....	افزودن Loop (تکرار) به صدا
۱۸۲.....	افزودن یک آپلت جاوا به صفحه وب
۱۸۴.....	خلاصه
۱۸۴.....	پرسش و پاسخ
۱۸۴.....	خودآزمایی
۱۸۵.....	آزمون
۱۸۵.....	پاسخ آزمون
۱۸۵.....	تمرین

فصل ۱۰: مدیریت داشته‌ها با استفاده از

۱۸۷.....	Assets پانل
۱۸۷.....	داشته‌ها چیستند؟
۱۸۸.....	مدیریت داشته‌ها در پانل Assets
۱۸۸.....	فهرست‌کردن داشته‌ها در یک سایت
۱۸۹.....	پیش‌نمایش داشته‌ها
۱۹۰.....	بررسی داشته‌های تصویری
۱۹۰.....	بررسی داشته‌های رنگی
۱۹۱.....	بررسی داشته‌های لینک
۱۹۲.....	بررسی داشته‌های فیلم
۱۹۲.....	بررسی داشته‌های اسکریپت
۱۹۴.....	افزودن داشته‌ها به یک صفحه وب
۱۹۵.....	ایجاد داشته‌های مورد علاقه
۱۹۶.....	ایجاد داشته‌های جدید در پانل Assets
۱۹۸.....	کپی کردن داشته‌ها به سایت دیگر
۱۹۹.....	خلاصه
۱۹۹.....	پرسش و پاسخ
۱۹۹.....	خودآزمایی

فصل ۱۲: طراحی طرح‌بندی صفحه با

استفاده از جدولها ۲۱۹

استفاده از حالت Layout ۲۲۰

افزودن جدول طرح‌بندی و خانه‌های

طرح‌بندی ۲۲۰

کشیدن محتویات، متناسب با اندازه

صفحه ۲۲۲

ویرایش جدول در حالت Standard ۲۲۵

ادغام و تقسیم‌کردن خانه‌های

جدول ۲۲۵

ترازکردن محتویات خانه جدول ۲۲۶

افزودن رنگ به جدول ۲۲۷

تودرتوکردن یک جدول درون جدول

دیگر ۲۲۸

استفاده از یک تصویر ردیابی برای انتقال

یک طرح به صفحه وب ۲۲۹

تبدیل جدول به گروهی از لایه‌ها ۲۳۱

خلاصه ۲۳۲

پرسش و پاسخ ۲۳۲

خودآزمایی ۲۳۳

آزمون ۲۳۳

پاسخ آزمون ۲۳۳

تمرین ۲۳۳

فصل ۱۳: درک و ساختن فریم‌ها و

مجموعه فریم‌ها ۲۳۵

ایجاد مجموعه‌های فریم ۲۳۶

نمایش حاشیه‌های فریم ۲۳۷

تقسیم یک صفحه به فریم‌ها ۲۳۸

نامگذاری فریم‌ها ۲۳۸

استفاده از پانل Frames ۲۴۰

فریم‌های تودرتوشده ۲۴۲

استفاده از صفحات وب موجود به وسیله

فریم‌ها ۲۴۳

تنظیم خصوصیات فریم و مجموعه فریم ۲۴۴

تنظیم خصوصیات پیمایش و تغییر

اندازه ۲۴۴

تنظیم حاشیه‌ها ۲۴۵

تنظیم اندازه فریم ۲۴۶

ایجاد یک حالت اختیاری برای فریم‌ها ۲۴۶

استفاده از اشیای فریم‌ها ۲۴۸

هدف‌گیری صفحات لینک‌شده برای

بازشدن در یک فریم خاص ۲۴۹

استفاده از رفتار Go to URL برای

بارگذاری فریم‌ها ۲۵۰

خلاصه ۲۵۱

پرسش و پاسخ ۲۵۱

خودآزمایی ۲۵۲

آزمون ۲۵۲

پاسخ آزمون ۲۵۲

تمرین ۲۵۲

بخش چهارم – HTML پویا: لایه‌ها،

شیوه‌نامه‌های آشنایی رفتارها،

و Timeline ها ۲۵۳

فصل ۱۴: استفاده از HTML پویا

و لایه‌ها ۲۵۵

DHTML چیست؟ ۲۵۵

افزودن یک لایه ۲۵۶

تنظیم موقعیت لایه ۲۶۰

افزودن یک رنگ و تصویر پس‌زمینه ۲۶۱

بررسی ترتیب قرارگرفتن لایه ۲۶۲

انتخاب یک رفتار..... ۲۹۵

انتخاب عملی که یک رفتار را فعال

می‌کند..... ۲۹۷

بازکردن یک پنجره جدید..... ۲۹۸

بازشدن یک پیغام..... ۳۰۰

افزودن یک پیغام در نوار وضعیت..... ۳۰۱

خلاصه..... ۳۰۳

پرسش و پاسخ..... ۳۰۳

خودآزمایی..... ۳۰۳

آزمون..... ۳۰۳

پاسخ آزمون..... ۳۰۴

تمرین..... ۳۰۴

فصل ۱۷: افزودن رفتارهای پیشرفته:

رفتار Drag Layer..... ۳۰۵

استفاده از قسمت انتخاب تگ برای انتخاب

تگ Body..... ۳۰۶

محدودکردن حرکت یک لایه..... ۳۰۷

به‌دست‌آوردن موقعیت هدف برای

رهاکردن لایه..... ۳۰۸

اعمال خصوصیات پیشرفته رفتار

Drag Layer..... ۳۰۹

انتخاب یک رویداد تگ Body..... ۳۱۲

خلاصه..... ۳۱۳

پرسش و پاسخ..... ۳۱۳

خودآزمایی..... ۳۱۳

آزمون..... ۳۱۴

پاسخ آزمون..... ۳۱۴

تمرین..... ۳۱۴

چیدن لایه‌ها و استفاده از خطوط

شطرنجی..... ۲۶۳

تغییر قابلیت رؤیت لایه..... ۲۶۴

تودرتوکردن لایه‌ها..... ۲۶۵

خلاصه..... ۲۶۷

پرسش و پاسخ..... ۲۶۷

خودآزمایی..... ۲۶۷

آزمون..... ۲۶۷

پاسخ آزمون..... ۲۶۸

تمرین..... ۲۶۸

فصل ۱۵: قالب‌بندی صفحات وب با

استفاده از شیوه‌نامه‌های آبخاری..... ۲۶۹

ایجاد و اعمال یک کلاس..... ۲۷۰

بررسی تنظیمات سبک..... ۲۷۳

تعریف دوباره یک تگ HTML..... ۲۷۷

تعیین موقعیت لایه با استفاده از

یک سبک..... ۲۷۹

ایجاد سبک‌های پیشرفته CSS..... ۲۸۱

ایجاد یک شیوه‌نامه خارجی..... ۲۸۲

ویرایش سبک‌ها..... ۲۸۴

خلاصه..... ۲۸۵

پرسش و پاسخ..... ۲۸۵

خودآزمایی..... ۲۸۶

آزمون..... ۲۸۶

پاسخ آزمون..... ۲۸۶

تمرین..... ۲۸۶

فصل ۱۶: واردکردن عملیات اسکریپتی

با استفاده از رفتارها..... ۲۸۷

یک رفتار Dreamweaver چیست؟..... ۲۸۷

نمایش و ناپدیدکردن لایه‌ها..... ۲۹۴

بخش پنجم - جمع‌آوری داده‌های کاربر با استفاده از فرم‌ها

۳۱۵

فصل ۱۸: ایجاد یک فرم و استفاده از آن

۳۱۷ برای جمع‌آوری داده‌ها

۳۱۷ ایجاد یک فرم

۳۲۰ افزودن فیلدهای متنی به فرم‌ها

۳۲۲ اعمال خصوصیات فیلد متنی

افزودن دکمه‌های رادیویی و کادرهای تأیید

۳۲۵ به فرم‌ها

۳۲۷ افزودن فهرست‌ها و منوها به فرم‌ها

افزودن دکمه‌های فشاری و تصویری به

فرم‌ها

افزودن دکمه‌های Submit و Reset به

فرم‌ها

۳۳۱ افزودن دکمه تصویری به فرم‌ها

۳۳۲ افزودن دکمه‌های عمومی به فرم‌ها

ایجاد یک منوی پرشی برای رفتن به

۳۳۲ URLهای مختلف

۳۳۵ خلاصه

۳۳۵ پرسش و پاسخ

۳۳۵ خودآزمایی

۳۳۶ آزمون

۳۳۶ پاسخ آزمون

۳۳۶ تمرین

فصل ۱۹: ارسال داده‌های فرم و

۳۳۷ عکس‌العمل نسبت به آنها

ارزیابی داده‌های یک فرم با استفاده از

۳۳۸ رفتار Validate Form

۳۴۱ دریافت اطلاعات از یک فرم

۳۴۲ استفاده از اسکریپت FormMail

۳۴۵ افزودن یک فیلد پنهان به یک فرم

۳۴۶ بررسی امنیت ارسال فرم

۳۴۷ آپلودکردن یک فایل از یک فرم

آماده‌سازی یک صفحه برای تبادل با

۳۴۸ ASP, ASP.NET, JSP, PHP یا CFML

۳۵۲ خلاصه

۳۵۲ پرسش و پاسخ

۳۵۳ خودآزمایی

۳۵۳ آزمون

۳۵۳ پاسخ آزمون

۳۵۳ تمرین

بخش ششم - سازماندهی و آپلودکردن یک پروژه

۳۵۷ فصل ۲۰: آپلودکردن یک پروژه

۳۵۷ فعال کردن ارتباط سرویس‌دهنده

۳۵۸ افزودن سایت دور

۳۶۲ استفاده از برگه Advanced

انتقال یک سایت به یک

۳۶۴ سرویس‌دهنده دور

درک قابلیت‌های مدیریت سایت وب در

۳۶۶ Dreamweaver

۳۶۶ فعال کردن Check In/Check Out

۳۶۷ انتقال فایل‌ها

۳۶۹ واردکردن یک سایت وب موجود

۳۷۰ خلاصه

۳۷۰ پرسش و پاسخ

۳۷۱ خودآزمایی

۳۷۱ آزمون

۳۷۱ پاسخ آزمون

۳۷۲ تمرین

فصل ۲۱: مدیریت و ویرایش یک پروژه..... ۳۷۳	پاسخ آزمون..... ۴۰۲
ویرایش تمام سایت..... ۳۷۳	تمرین..... ۴۰۳
یکسان سازی فایل ها در سایت محلی	
و سایت دور..... ۳۷۴	
ایجاد یک نقشه سایت..... ۳۷۷	
مدیریت لینک ها..... ۳۷۹	
افزودن یادداشتهای طراحی به صفحات..... ۳۸۱	
تهیه گزارش درباره یک سایت وب..... ۳۸۲	
خلاصه..... ۳۸۴	
پرسش و پاسخ..... ۳۸۴	
خودآزمایی..... ۳۸۴	
آزمون..... ۳۸۵	
پاسخ آزمون..... ۳۸۵	
تمرین..... ۳۸۵	
فصل ۲۲: سفارشی کردن Dreamweaver..... ۳۸۷	
ایجاد یک Snippet سفارشی..... ۳۸۷	
ویرایش میانبرهای صفحه کلید..... ۳۹۰	
ایجاد یک فرمان منو..... ۳۹۲	
ضبط یک فرمان..... ۳۹۲	
ذخیره کردن یک فرمان از	
پانل History..... ۳۹۴	
افزودن چیزهای مورد علاقه به	
نوار Insert..... ۳۹۵	
استفاده از برنامه های اضافی شخص	
ثالث در Dreamweaver..... ۳۹۷	
استفاده کردن، ذخیره کردن، و به	
اشتراک گذاشتن جستجوها..... ۳۹۹	
خلاصه..... ۴۰۱	
پرسش و پاسخ..... ۴۰۲	
خودآزمایی..... ۴۰۲	
آزمون..... ۴۰۲	
فصل ۲۳: استفاده مجدد از آیتم ها در	
سایت وب با استفاده از کتابخانه..... ۴۰۵	
ایجاد یک آیتم کتابخانه..... ۴۰۵	
استفاده از دسته Library در	
پانل Assets..... ۴۰۶	
ایجاد یک آیتم کتابخانه..... ۴۰۷	
افزودن یک آیتم کتابخانه به یک صفحه..... ۴۱۱	
ایجاد تغییرات در یک آیتم کتابخانه..... ۴۱۳	
استفاده از سبک ها در آیتم های کتابخانه..... ۴۱۵	
خلاصه..... ۴۱۶	
پرسش و پاسخ..... ۴۱۶	
خودآزمایی..... ۴۱۶	
آزمون..... ۴۱۶	
پاسخ آزمون..... ۴۱۷	
تمرین..... ۴۱۷	
فصل ۲۴: ایجاد و اعمال یک الگو..... ۴۱۹	
ایجاد یک الگو..... ۴۱۹	
استفاده از دسته Templates در پانل	
Assets..... ۴۲۰	
ایجاد یک الگو..... ۴۲۱	
قابل ویرایش کردن یک ناحیه موجود..... ۴۲۴	
ایجاد یک ناحیه قابل ویرایش جدید..... ۴۲۶	
ایجاد یک صفحه وب از یک الگو..... ۴۲۷	
ایجاد تغییرات در یک الگو و به روز کردن	
صفحات..... ۴۲۹	
استفاده از رفتارها و سبک ها در الگوها..... ۴۳۰	
خلاصه..... ۴۳۰	
پرسش و پاسخ..... ۴۳۰	

۴۳۷.....	جاوا اسکریپت	۴۳۰.....	خود آزمایی
۴۳۸.....	اسکریپت های سمت سرویس دهنده	۴۳۰.....	آزمون
۴۳۸.....	مراکز قابل دسترسی	۴۳۱.....	پاسخ آزمون
۴۳۸.....	مراکز قابل استفاده	۴۳۱.....	تمرین
۴۳۸.....	برنامه های قابل دانلود کردن		
۴۳۹.....	مرورگرها		
۴۳۹.....	برنامه های سازماندهی	۴۳۳.....	بخش هفتم - ضمیمه ها
		۴۳۵.....	ضمیمه «الف» : منابع
۴۴۱.....	ضمیمه «ب» : واژه نامه	۴۳۵.....	مراکز توسعه Dreamweaver
۴۵۷.....	واژگان فارسی	۴۳۶.....	مراکز کلی توسعه وب
۴۵۹.....	واژگان لاتین	۴۳۶.....	HTML پویا (DHTML)
۴۶۱.....	فهرست راهنما	۴۳۷.....	برنامه های اضافه Dreamweaver
			منابع اسکریپت ها: CGI ، جاوا اسکریپت، و
		۴۳۷.....	اسکریپت های سمت سرویس دهنده
		۴۳۷.....	CGI

مقدمه

Dreamweaver MX 2004 چیست؟

Dreamweaver MX 2004 نگارش جدیدتر ماکرومدیا Dreamweaver است که یک ویرایشگر خوب HTML و ابزار طراحی وب است. برخی افراد از قابلیت‌های قدرتمند Dreamweaver استفاده نمی‌کنند زیرا آنها را نمی‌شناسند. با خواندن این کتاب شما یکی از این افراد نخواهید بود!

Dreamweaver برای ایجاد سریع صفحات وب جذاب که حاوی متن قالب‌بندی‌شده، گرافیک، فرم‌ها، جدول‌ها و غیره هستند بسیار مناسب است. اما Dreamweaver در زمانی که بخواهید صفحات وب شما کاری انجام دهند نیز به خوبی عمل می‌کند. Dreamweaver در زمینه HTML پویا (DHTML) نیز استفاده می‌شود. HTML پویا برای قراردادن دقیق محتویات در یک صفحه وب و ایجاد اسکریپت‌ها برای کارکردن این محتویات کاربرد دارد. نمی‌دانید چطور اسکریپت بنویسید؟ نگران نباشید. Dreamweaver دارای رفتارهایی است که قابلیت‌های اسکریپت‌نویسی شده‌ای هستند که به سادگی برای اضافه کردن به یک شیء خاص آنها را کلیک می‌کنید.

چه کسانی باید از Dreamweaver MX 2004 استفاده کنند؟

اگر شما بخواهید اولین صفحه وب خود را بسازید و یا بعد از سالها گد نویسی دستی تصمیم بگیرید نرم‌افزار ویرایش وب را امتحان کنید، از Macromedia Dreamweaver MX 2004 خوشتان خواهد آمد. ماکرومدیا به شما آزادی طراحی یک صفحه وب به صورت بصری را می‌دهد و می‌توانید عملکرد صفحه را به شکل دلخواه تنظیم کنید. ماکرومدیا انعطاف‌پذیری ایجاد صفحه وب شخصی خود و یا تمام سایت اینترنت شرکت را به شما می‌دهد.

چه کسانی باید از این کتاب استفاده کنند؟

این کتاب برای تمام افرادی است که از ماکرومدیا استفاده می‌کنند یا قصد استفاده از آن را دارند. اگر در طراحی وب تازه‌کار هستید، این کتاب در ایجاد سریع صفحات وب و سایت‌های وب به شما کمک می‌کند. اگر یک طراح وب هستید، ترفندها، نکات، و دستورالعمل‌های خوبی را برای استفاده کامل از Dreamweaver MX 2004 خواهید یافت.