

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» 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

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991-2008

Dreamweaver CS3 CE. Ćwiczenia praktyczne

Autor: Maria Sokół
ISBN: 978-83-246-1564-3
Format: A5, stron: 200



Zbuduj wspaniałą stronę z programem Dreamweaver!

- Jak utworzyć i zdefiniować stronę WWW za pomocą programu Dreamweaver?
- Co zrobić, by tekst i obraz znalazły się w odpowiednich miejscach na stronie?
- Jakie kroki trzeba podjąć, by opublikować serwis w internecie?

Dreamweaver, program służący do projektowania i publikowania stron internetowych, istnieje na rynku już od jedenastu lat. Jest zatem narzędziem dojrzałym, dopracowanym, uwzględniającym potrzeby twórców stron. Wykorzystywany przez osoby o najróżniejszych poziomach zaawansowania w tej dziedzinie, posiada szereg ułatwień, pozwalających bez trudu uzyskiwać zamierzone efekty. Wersja CS3 tego programu oprócz szablonów stron, przycisków w formacie Flash, edytorów z autouzupełnianiem kodu oraz możliwości wizualizacji projektów itp. zapewnia także integrację z innymi aplikacjami CS3, oferuje wygodne przenoszenie plików między programami i upraszcza tworzenie aplikacji przeznaczonych dla urządzeń mobilnych.

Książka „Dreamweaver CS3 CE. Ćwiczenia praktyczne”, napisana z myślą o początkujących twórcach stron internetowych, w prosty i wygodny sposób pozwoli Ci wejść w świat kreatorów internetu i poradzić sobie z wyzwaniem, jakim jest stworzenie własnej strony WWW. Zawarte w niej ćwiczenia obejmują wszystkie podstawowe elementy tego procesu – od zaprojektowania struktury serwisu, przez utworzenie i właściwe sformatowanie poszczególnych części witryny, dodanie elementów multimedialnych, zapewnienie natychmiastowej aktualizacji, użycie kaskadowych arkuszy stylów, aż po testowanie strony i umieszczanie jej na serwerze. Znajdziesz tu wszystkie niezbędne informacje, gotowe do natychmiastowego wykorzystania w praktyce.

- Tworzenie struktury serwisu
- Struktura folderów i strona domowa
- Ustalanie układu strony
- Wprowadzanie i formatowanie tekstu
- Wstawianie i przekształcanie obrazów
- Graficzny pasek nawigacyjny
- Dodawanie plików Flash
- Omówienie środowiska Spry
- Budowanie dynamicznej strony WWW
- Używanie widżetów
- Korzystanie w kaskadowych arkuszy stylów
- Nawigacja w obrębie strony
- Definiowanie połączeń do innych stron
- Testowanie strony WWW
- Publikowanie serwisu WWW
- Elementy języka XHTML

Dreamweaver – pokaż światu swoją własną stronę WWW!

Spis treści

	Wstęp	7
Rozdział 1.	Tworzenie struktury serwisu	9
	Struktura folderów	10
	Uruchamianie programu Dreamweaver CS3	11
	Struktura serwisu	12
Rozdział 2.	Tworzenie strony WWW	21
	Strona domowa	21
	Tworzenie dokumentu index.html	22
	Zapisywanie i otwieranie dokumentów HTML	24
	Planowanie struktury serwisu WWW	28
Rozdział 3.	Definiowanie układu strony WWW	31
	Definiowanie układu strony WWW za pomocą tabeli	31
	Wstawianie tabeli	32
	Definiowanie właściwości tabeli	34
	Definiowanie tła tabeli	36
	Definiowanie właściwości elementów tabeli	36
	Łączenie i dzielenie komórek tabeli	37
	Definiowanie tła komórki	42
	Dodawanie kolumn i wierszy w tabeli	43
	Projekt strony WWW oparty na tabeli	45
	Definiowanie układu strony WWW za pomocą arkuszy stylów CSS	50

Rozdział 4. Tekst na stronie WWW	57
Wprowadzanie tekstu	57
Formatowanie tekstu	58
Formatowanie stylu akapitu	58
Formatowanie czcionki	59
Wyrównania i wcięcia	62
Rozdział 5. Obrazy na stronie WWW	65
Obrazy	65
Wstawianie obrazu za pomocą narzędzi zakładki Wspólne	65
Wstawianie obrazów za pomocą panelu Zasoby	70
Inspektor właściwości obrazów	72
Modyfikacja rozmiarów i otoczenia obrazu	72
Przekształcanie obrazu w łącze	75
Wyrównywanie obrazów	79
Kojarzenie z obrazem zamiennika w niskiej rozdzielczości	82
Graficzny pasek nawigacyjny	84
Mapy obrazów	90
Zachowania	94
Rozdział 6. Multimedia na stronie WWW	99
Flash	99
Umieszczanie na stronie WWW zawartości Flash	100
Stosowanie klasy stylu CSS do obiektu Flash	104
Przyciski Flash	106
Tekst Flash	110
Dźwięk na stronie WWW	113
Rozdział 7. Strony Spry	117
Spry	117
Dane na stronie WWW	118
Widżety	130
Rozdział 8. CSS	137
Kaskadowe arkusze stylów — podstawowe definicje i zasady	137
Typy kaskadowych arkuszy stylów	138
Klasy stylu	141

Definiowanie osadzonych arkuszy stylu CSS	142
Styl CSS dla elementu body	142
Definiowanie klasy stylu CSS dla elementu div	150
Stosowanie klasy stylu CSS do elementu image	156
Menu nawigacyjne	156
Zewnętrzne arkusze CSS	165
Eksportowanie istniejących arkuszy stylów	165
Tworzenie zewnętrznego arkusza stylów CSS od zera	169
Zapisywanie reguły stylu CSS w zewnętrznym arkuszu stylów	171
Rozdział 9. Połączenia	173
Podstawy	173
Nawigacja w obrębie strony WWW	174
Definiowanie łącza do określonego miejsca w dokumencie	175
Definiowanie połączeń prowadzących do innych stron WWW	178
Testowanie połączeń prowadzących do plików	179
Połączenie pocztowe	181
Rozdział 10. Testowanie stron WWW	183
Kontrola zgodności kodu HTML i CSS z przeglądarką	183
Walidacja znaczników	185
Testowanie stron WWW w przeglądarkach	188
Rozdział 11. Publikowanie serwisu WWW	191
Umieszczanie plików serwisu lokalnego na serwerze zdalnym	191
Synchronizacja serwisów lokalnego i sieciowego	194



Obrazy na stronie WWW

Obrazy

Po utworzeniu strony WWW o określonym układzie i wprowadzeniu na niej tekstu jesteś gotowy do wstawienia obrazów.

Zazwyczaj będziesz stosował pliki w formacie *JPEG*, *GIF* lub *PNG* (rozszerzenia nazw takich plików to odpowiednio: *.jpg*, *.gif* lub *.png*).

W tym rozdziale zaznajomisz się z kilkoma metodami pracy z obrazami, ponieważ obrazy są niewątpliwie jednym z najważniejszych elementów strony WWW.

Wstawianie obrazu za pomocą narzędzi zakładki Wspólne

Układ strony oparty na tabeli to ciągle popularny standard. Dlatego zaczniemy zabawę obrazami na stronach WWW od wstawiania obrazu w komórce tabeli.

W pierwszej kolejności skorzystamy z przycisku wstawiania obrazu, dostępnego w zakładce *Wspólne*.

Ć W I C Z E N I E

5.1

Wstawianie obrazu w komórce tabeli

W tym ćwiczeniu umieścimy obraz w jednej z komórek tabeli układu strony *test.html*.

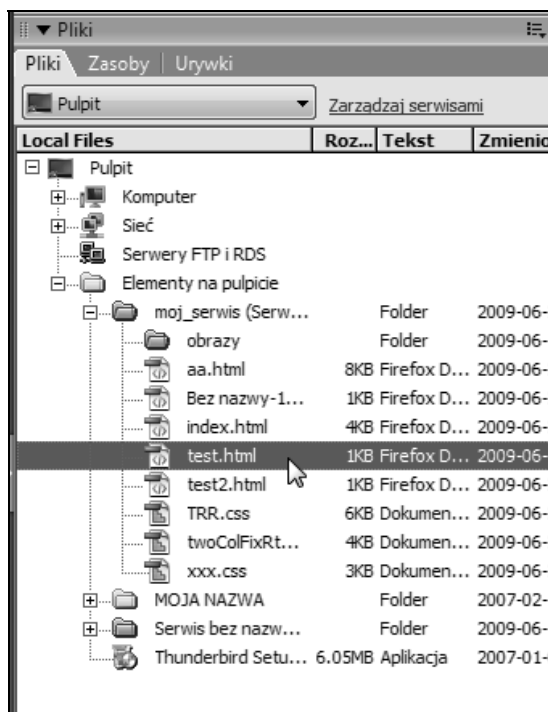
Pamiętaj, aby pliki obrazów umieścić w folderze *obrazy*, który utworzyliśmy w rozdziale 2.

Aby wstawić obraz

1. Uruchom program Dreamweaver CS3 i rozwiń zawartość serwisu, w którym utworzona została strona WWW, na której chcesz wkleić obraz — w tym przykładzie będzie to strona *test.html*.
2. Otwórz plik *test.html* — kliknij dwukrotnie nazwę pliku na liście wyświetlanej w panelu *Pliki*, który znajduje się z prawej strony okna programu (rysunek 5.1).

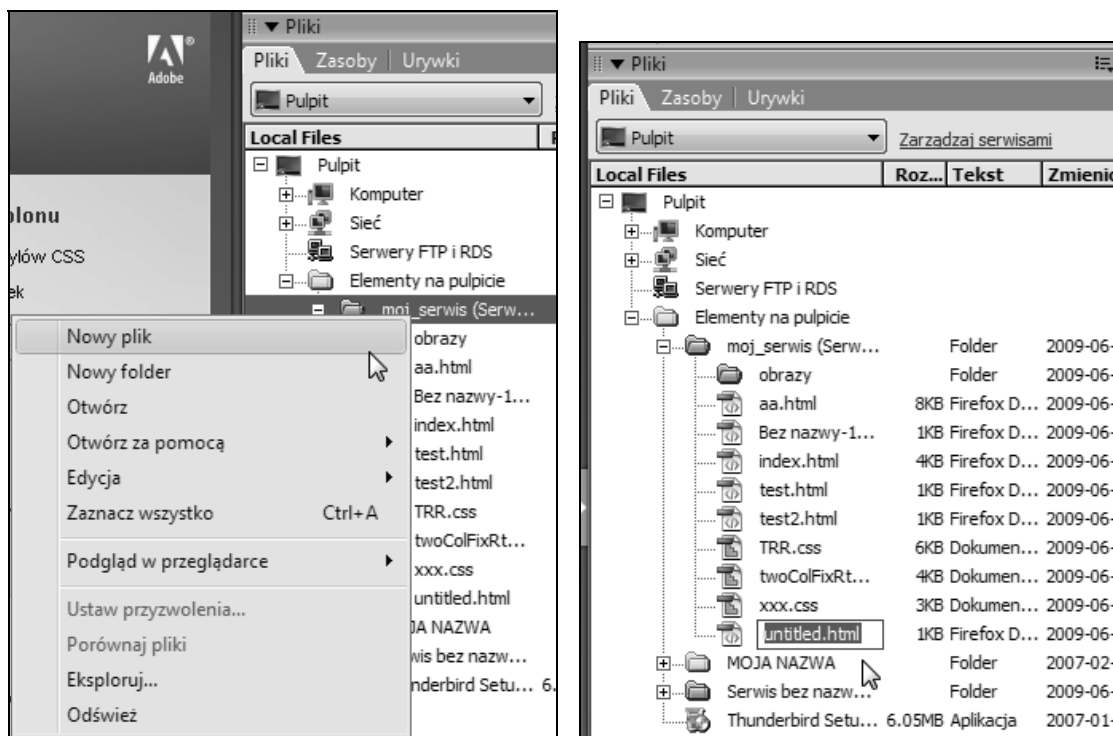
Rysunek 5.1.

Panel *Pliki* ułatwia
znajdywanie
potrzebnych plików

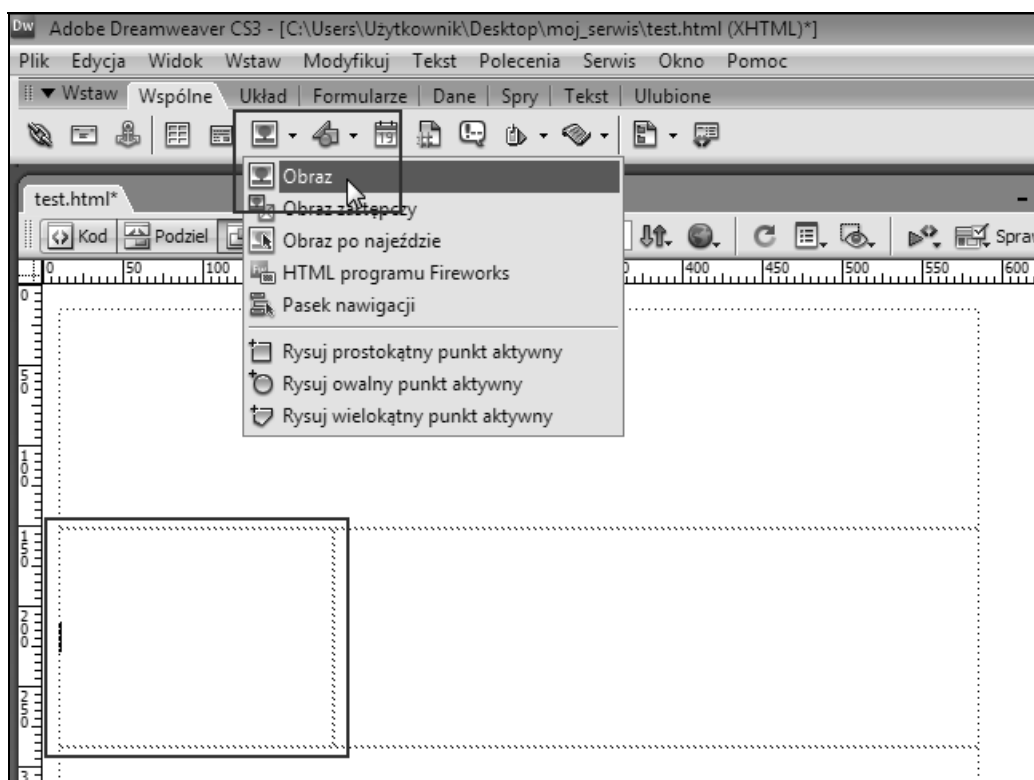


Jeśli w trakcie pracy nad serwisem stwierdzisz, że potrzebna Ci nowa strona, możesz ją w dowolnej chwili utworzyć, klikając w panelu *Pliki* nazwę serwisu prawym przyciskiem myszy, wybierając z menu kontekstowego pozycję *Nowy plik* i zastępując nazwę domyślną własną nazwą (rysunek 5.2).

3. Kliknij w komórce tabeli, w której chcesz umieścić obraz. By wstawić obraz, kliknij przycisk *Obraz* .
4. Wybierz z menu rozwijanego dostępnego pod przyciskiem pozycję *Obraz* (rysunek 5.3).
5. Pojawi się okno dialogowe *Wybierz źródło obrazu*. Wybierz z folderu *obrazy* plik, który chcesz umieścić w komórce tabeli.

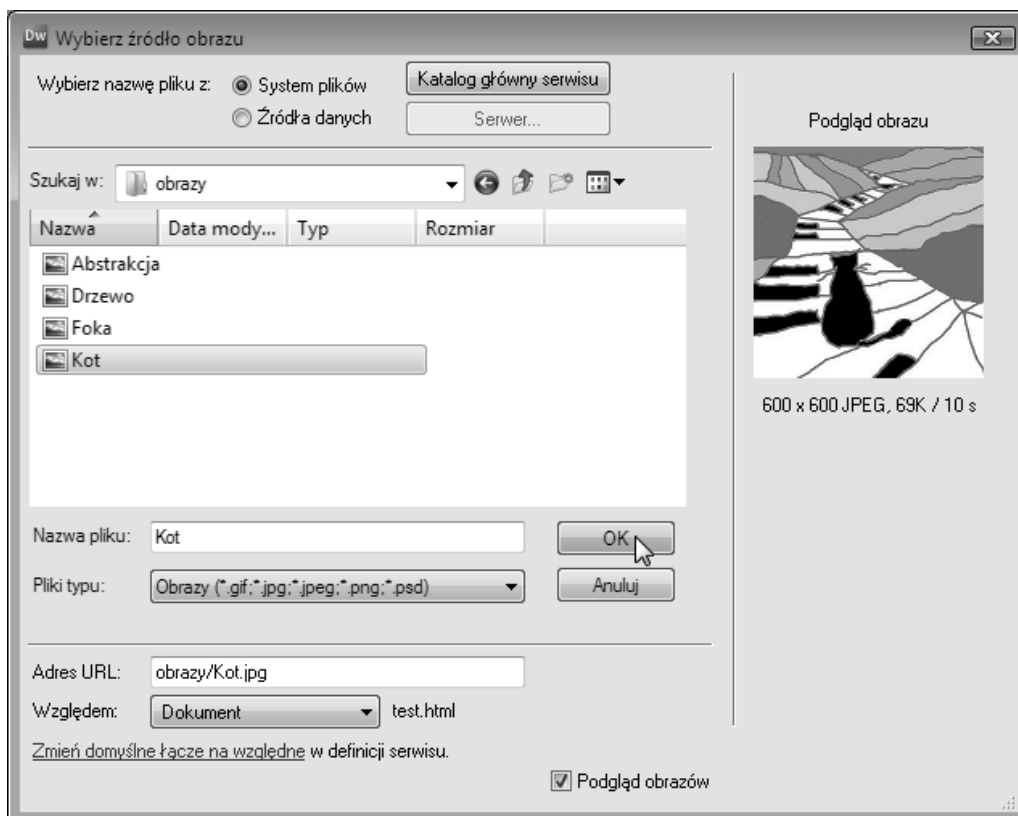


Rysunek 5.2. Panel Pliki ułatwia także tworzenie nowych plików i folderów



Rysunek 5.3. Kliknij w komórce tabeli, w której chcesz wstawić obraz, a następnie wybierz pozycję Obraz z menu dostępnego pod przyciskiem

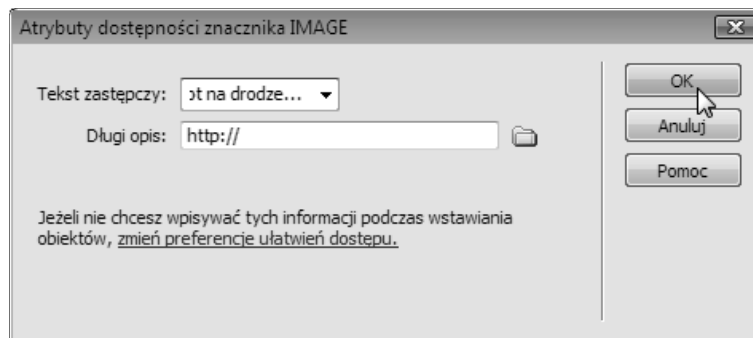
Podgląd obrazu dostępny z prawej strony okna pomoże Ci zorientować się w treści obrazów i ich rozmiarze (rysunek 5.4).



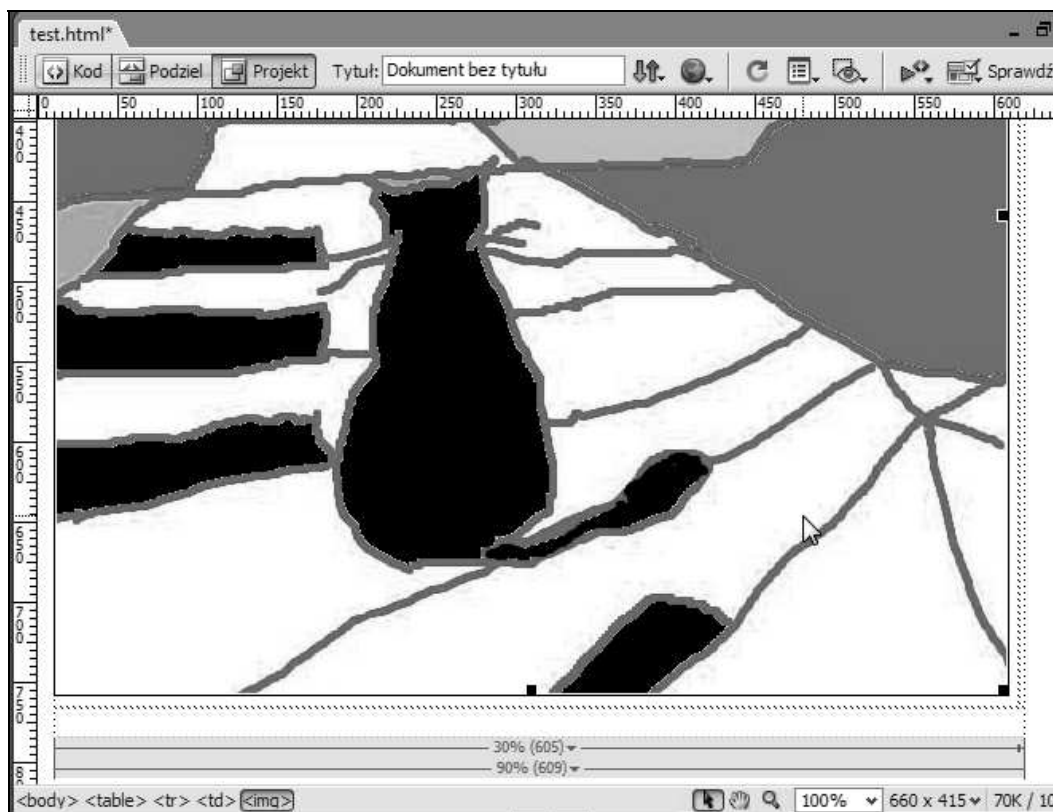
Rysunek 5.4. Znajdź właściwy obraz w folderze, korzystając z przycisku Obraz i okna Wybierz źródło obrazu

6. W oknie *Atrybuty dostępności znacznika IMAGE* wpisz w polu tekstowym *Tekst zastępczy* krótki opis obrazu — opis ten będzie wykorzystywany na przykład przy dźwiękowej obsłudze stron, z której korzystają użytkownicy z dysfunkcją wzroku. Kliknij przycisk *OK* (rysunek 5.5).

Rysunek 5.5.
Wpisz tekst
alternatywny
i kliknij OK



7. Na rysunku 5.6 w jednej z komórek tabeli pojawił się obraz wstawiony w opisany wcześniej sposób.
8. Zanim zajmiemy się definiowaniem właściwości obrazu, zapisz stronę WWW, wybierając z menu *Plik* polecenie *Zapisz*.



Rysunek 5.6. *Obraz w komórce tabeli*



W podobny sposób wstawisz obraz, korzystając z menu *Wstaw* i wybierając z niego polecenie *Obraz* lub stosując skrót klawiszowy *Ctrl+Alt+I*. W obu przypadkach otworzy się okno *Wybierz źródło obrazu*.

Zaznacz obraz i naciśnij klawisz *Del*, jeśli chcesz usunąć wstawiony obraz.

Jeśli nie zdefiniowałeś tekstu zastępczego w oknie *Atrybuty dostępności znacznika IMAGE*, to możesz go wpisać w oknie inspektora właściwości obrazu. Podaj tekst zastępczy w polu tekstowym *Alt*. W niektórych przeglądarkach tekst ten pojawia się po zatrzymaniu kursora nad obrazem.

Jeśli na początku procesu tworzenia strony WWW nie chcesz rozpraszać się przygotowywaniem i wstawianiem obrazów, możesz skorzystać z obrazów zastępczych. Są to kolorowe obszary, które rezerwują na stronie WWW miejsce na przyszłe obrazy. Aby wstawić obraz zastępczy, wybierz z menu podrzędnego *Obiekty typu obraz* (znajdziesz je w menu *Wstaw*) polecenie *Obraz zastępczy*. Następnie zdefiniuj żądane cechy obrazu zastępczego w oknie *Obraz zastępczy*. Po zatwierdzeniu ustawień kliknięciem przycisku *OK* w dokumencie pojawi się kolorowe pole o rozmiarach zdefiniowanych przez Ciebie — rozmiary te powinny odpowiadać rozmiarom rzeczywistych obrazów. Inna metoda wstawiania obrazu zastępczego: kliknij przycisk *Obraz* na karcie *Wspólne* okna głównego programu i wybierz z menu polecenie *Obraz zastępczy*.

Wstawianie obrazów za pomocą panelu Zasoby

Panel *Zasoby* umożliwia wygodne przeglądanie wszystkich obrazów wykorzystywanych na stronach serwisu. Znajdziesz tu wszystkie zasoby powiązane z aktywnym dokumentem.



Aby możliwe było wyświetlenie zawartości folderu *Zasoby*, najpierw należy zdefiniować folder lokalny serwisu (patrz rozdział 1.).

Ć W I C Z E N I E

5.2

Wstawianie obrazu z poziomu panelu Zasoby

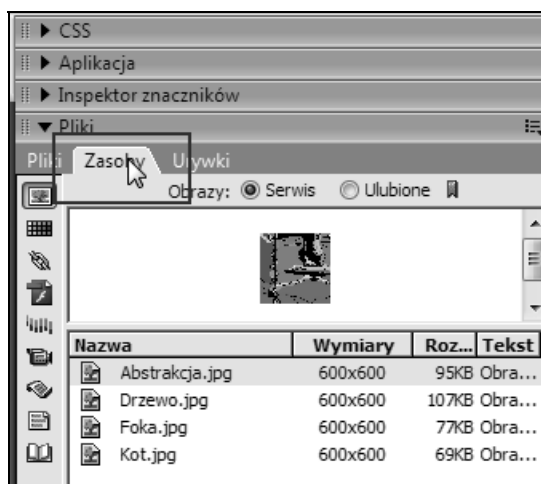
Z tego ćwiczenia dowiesz się, jak wyświetlić panel *Zasoby* i wstawić z tego poziomu jeden z obrazów.

Aby wstawić obraz w komórce tabeli, korzystając z panelu Zasoby

1. Wyświetl w oknie głównym programu dokument HTML, w którym chcesz umieścić obraz — w tym przykładzie będzie to ponownie dokument *test.html*.
2. Wyświetl panel *Zasoby* — kliknij zakładkę *Zasoby* lub naciśnij klawisz *F11* (rysunek 5.7).

Rysunek 5.7.

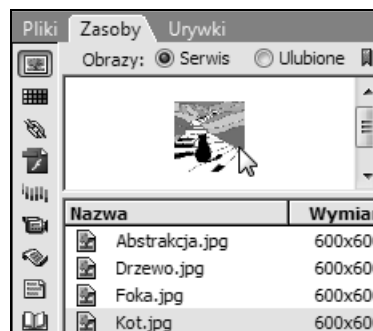
Kliknij zakładkę *Zasoby* znajdującą się w grupie zakładek z prawej strony okna programu Dreamweaver CS3



3. Zaznacz na liście *Nazwa* obraz, który chcesz wstawić w dokumencie. Pamiętaj, aby wcześniej wskazać odpowiednie miejsce wstawienia obrazu poprzez kliknięcie we właściwej komórce tabeli. Miniatura zaznaczonego elementu jest wyświetlana w oknie podglądu panelu *Zasoby* (rysunek 5.8).

Rysunek 5.8.

Miniatura obrazu
w okienku podglądu



Panel zasobów pozwala wyświetlać wszystkie zasoby zgromadzone w serwisie, w tym obrazy, adresy URL, kolory, sekwencje Flash, skrypty itp., lub tylko zasoby przez Ciebie dodane do *Ulubionych*. Jeśli chcesz zobaczyć wszystkie zasoby, zaznacz opcję *Serwis* (rysunek 5.7). Jeśli chcesz wyświetlić tylko ulubione zasoby, zaznacz opcję *Ulubione*.

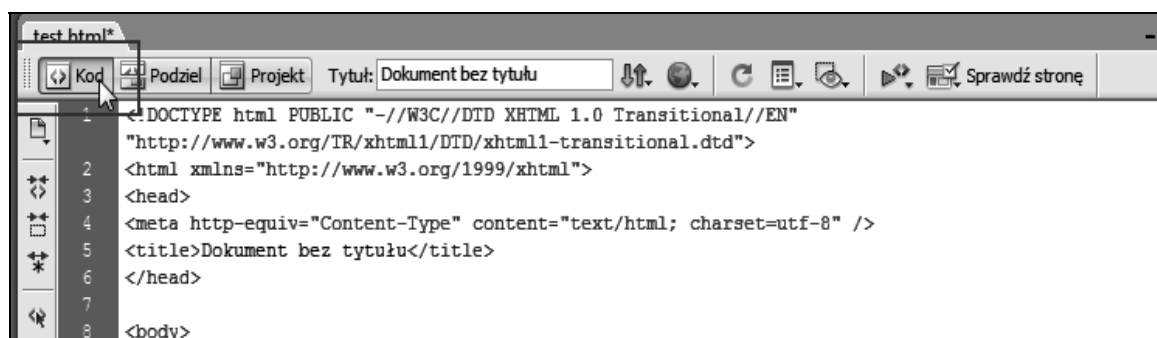
Aby przełączyć się między różnymi typami zasobów, kliknij odpowiedni przycisk z lewej strony panelu *Zasoby*.

4. Kliknij w panelu *Zasoby* przycisk *Wstaw* — jest on umieszczony u dołu panelu.
5. W oknie *Atrybuty dostępności znacznika IMAGE* wpisz w polu tekstowym *Tekst zastępczy* krótki opis obrazu — opis ten będzie wykorzystywany na przykład przy dźwiękowej obsłudze stron, z której korzystają użytkownicy z dysfunkcją wzroku. Kliknij przycisk *OK*. Obraz pojawi się w dokumencie.



Możesz skorzystać z metody *przeciągnij-i-upuść*, aby umieścić obraz w żądanym miejscu dokumentu HTML.

Aby podejrzeć kod HTML, który odpowiada za wstawienie obrazu w dokumencie HTML, kliknij przycisk *Kod* (rysunek 5.9). Aby powrócić do widoku projektu graficznego, kliknij przycisk *Projekt*.



Rysunek 5.9. Aby podejrzeć element *img*, kliknij przycisk *Kod* — kod będzie zaznaczony



Aby usunąć wstawiony obraz, kliknij go, a gdy wokół niego pojawi się ramka z uchwyty, naciśnij klawisz *Del*.

Inspektor właściwości obrazów

Często obrazy bezpośrednio po umieszczeniu w dokumencie wymagają jeszcze pewnego dostosowania. Inspektor właściwości obrazu to miejsce, które umożliwia ustawianie atrybutów obrazów.



Jeżeli nie widzisz wszystkich właściwości obrazu, kliknij strzałkę rozwijania w dolnym prawym rogu.

Modyfikacja rozmiarów i otoczenia obrazu

Ć W I C Z E N I E

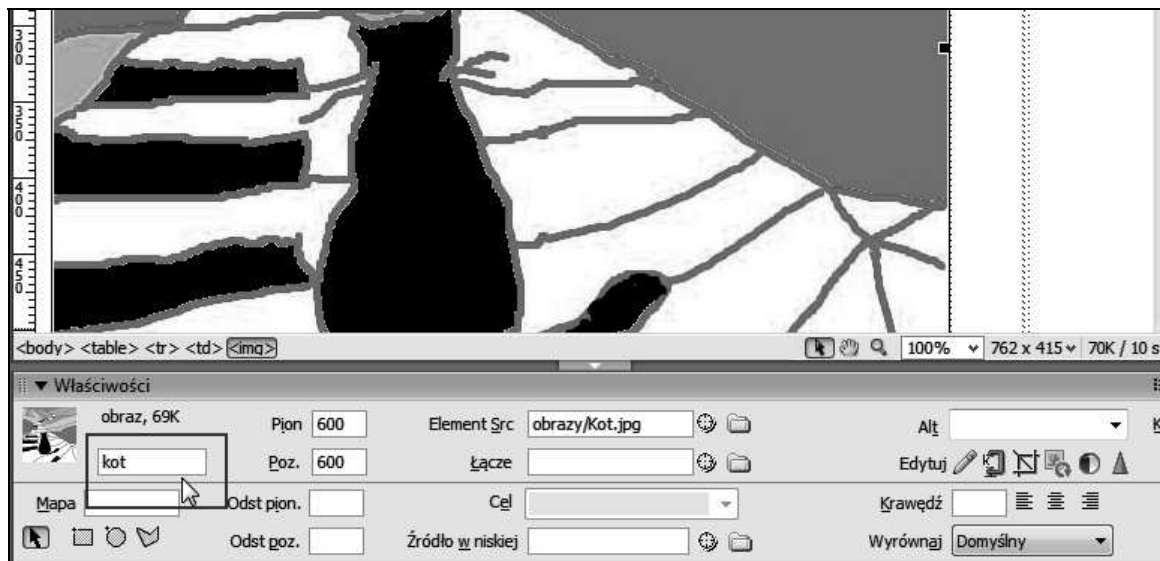
5.3

Modyfikacja rozmiaru i otoczenia obrazu w inspektorze

W tym ćwiczeniu dokonamy zmiany wartości atrybutów `width` i `height` elementu `img` oraz zaopatrzymy obraz w ramkę i dodamy odstępy, korzystając z inspektora właściwości obrazów.

Aby dokonać modyfikacji ustawień atrybutów dla obrazu

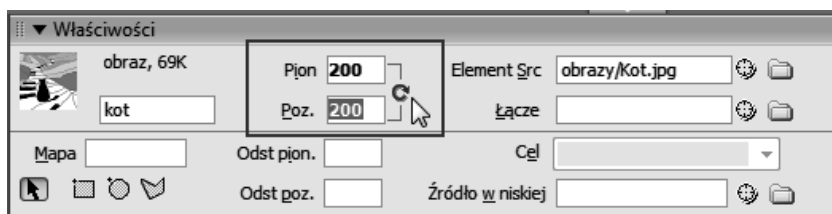
1. Jeśli inspektor właściwości nie jest wyświetlany, wybierz z menu *Okno* polecenie *Właściwości*, aby wyświetlić inspektora właściwości dla zaznaczonego obrazu.
2. W polu tekstowym obok miniaturki obrazu wpisz nazwę, za pomocą której będziesz odwoływać się do obrazu podczas pracy w programie Dreamweaver (rysunek 5.10).
3. Określ szerokość i wysokość obrazu — służą do tego pola *Pion* i *Poz*. Wartości tu podawane definiują atrybuty `width` i `height` elementu `img`, a więc szerokość i wysokość obrazu w pikselach. Podczas wstawiania obrazu na stronę Dreamweaver automatycznie uaktualnia te pola tekstowe oryginalnymi wymiarami obrazu.



Rysunek 5.10. Podaj nazwę obrazu



Zmieniając wartości *Pion* i *Poz.* (rysunek 5.11), możesz skalować rozmiary wyświetlanego obrazu. Pamiętaj jednak, że zmniejszając obraz poprzez przeskalowanie, nie skrucasz czasu pobierania strony. Przeglądarka pobiera wszystkie dane obrazu, zanim go przeskaluje. Aby skrócić czas pobierania i mieć pewność, że wszystkie wystąpienia obrazu będą miały te same wymiary, przed wstawieniem obrazu na stronę WWW przygotuj obraz w programie do edycji obrazów.



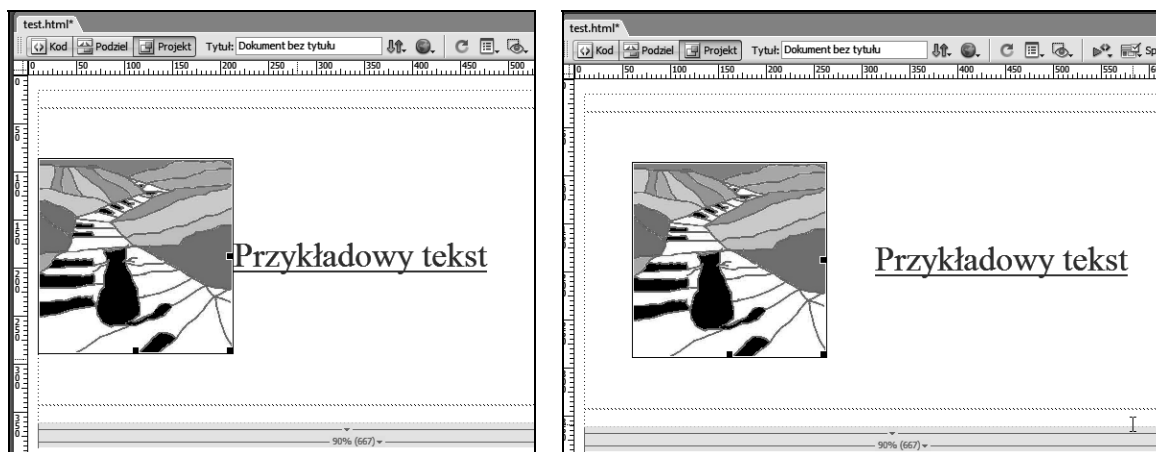
Rysunek 5.11. W polach *Pion* i *Poz.* możesz podać nowe wartości — obraz zostanie przeskalowany, ale wielkość pliku pozostanie taka sama



Jeżeli ustawisz opcje *Pion* i *Poz.* na wartości, które nie odpowiadają rzeczywistej szerokości i wysokości obrazu, to może on być nieprawidłowo wyświetlany w przeglądarkach. Aby przywrócić oryginalne wartości, kliknij przycisk resetowania rozmiaru obrazu, który pojawia się po prawej stronie pól *Pion* i *Poz.* podczas wpisywania nowych wartości.

Jeśli chcesz „podmienić” plik obrazu, możesz to zrobić, klikając ikonę folderu umieszczoną obok pola tekstowego *Element Src*. Element src to atrybut określający plik źródłowy obrazu.

4. Jeśli chcesz, aby wokół obrazu pojawiły się odstępy, określ ich szerokość w polach *Odst. pion.* i *Odst. poz.* Odstępy są definiowane w pikselach. Opcja *Odst. pion.* dodaje odstęp wzdłuż górnej i dolnej krawędzi obrazu. Opcja *Odst. poz.* dodaje odstęp wzdłuż lewej i prawej krawędzi obrazu (rysunek 5.12).

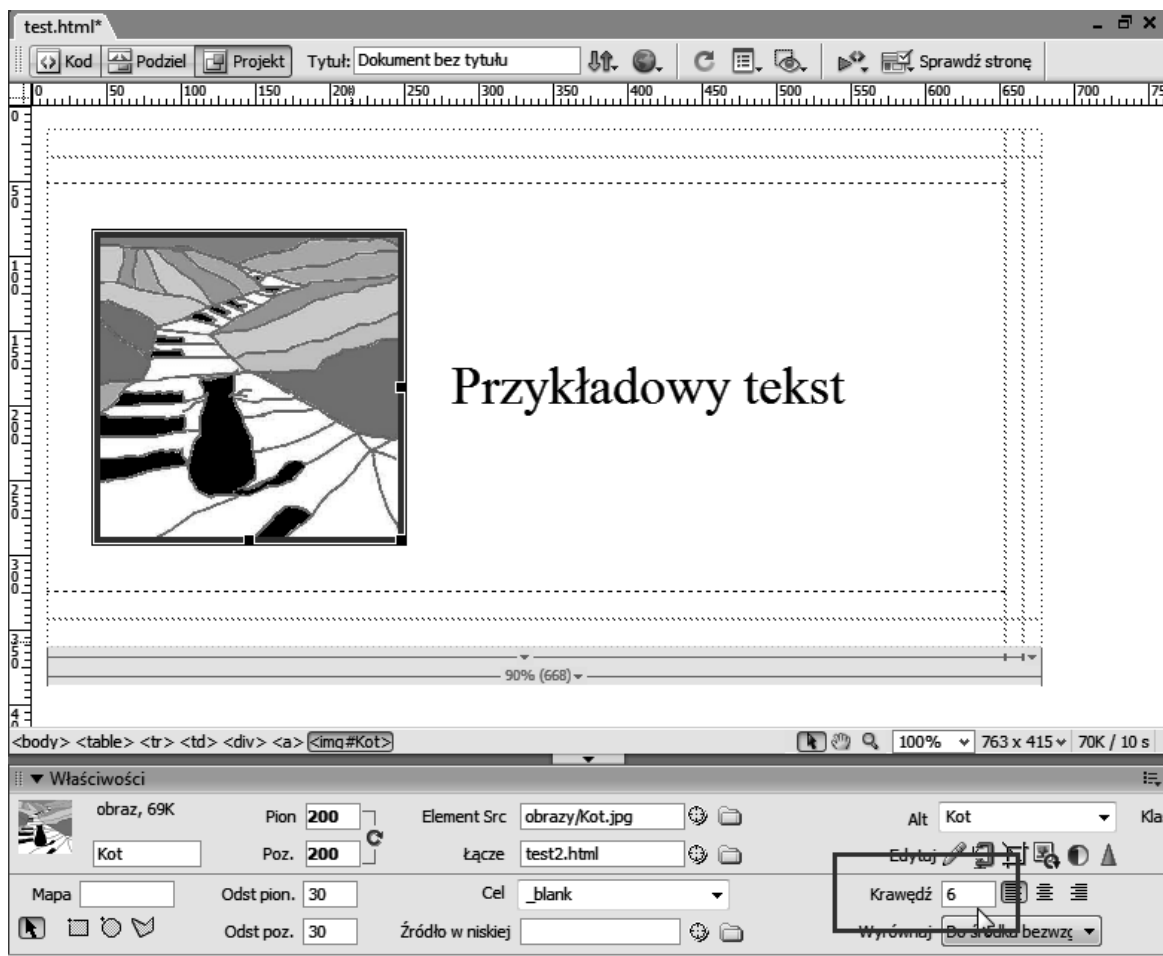


Rysunek 5.12. Na pierwszym rysunku wokół obrazu nie ma odstępów; w drugim przypadku zdefiniowano odstępy

5. Jeśli chcesz utworzyć wokół obrazu ramkę, podaj w polu tekstowym *Krawędź* wartość określającą w pikselach szerokość krawędzi. Domyślnie obraz nie ma krawędzi (rysunek 5.13).
6. Aby wyświetlić kod HTML definiujący element `img`, zaznacz obraz w widoku projektu i kliknij przycisk *Kod*. Wyświetlony zostanie kod HTML dokumentu, w którym element `img` będzie zaznaczony — możesz teraz dokonać modyfikacji wartości atrybutów bezpośrednio w kodzie (rysunek 5.14).
7. Aby powrócić do widoku projektu, kliknij przycisk *Projekt* (rysunek 5.15).
8. Zapisz dokument po modyfikacjach.



Dreamweaver udostępnia zestaw podstawowych narzędzi do edycji obrazów. Dzięki nim możesz zmieniać rozmiary obrazu bez konieczności samodzielnego uruchamiania innego programu. Narzędzia te są dostępne w inspektorze właściwości obrazu. Narzędzie *Edytuj*  uruchamia edytor obrazu wskazany w preferencjach edytorów zewnętrznych, po czym otwiera w nim wybrany obraz. Przycisk *Optymalizuj*  otwiera okno dialogowe *Podgląd obrazu*, w którym możesz zmienić rozmiar obrazu, dostosować wielkość pliku kosztem jego jakości, zmienić format pliku oraz jasność i kontrast obrazu (rysunek 5.16).



Rysunek 5.13. Obraz można otoczyć ramką



Narzędzie *Kadruj*  pozwala przyciąć obraz, jeśli chcesz usunąć z niego jakieś obszary.

Narzędzie *Próbkuj ponownie* jest przydatne, aby po zmianie rozmiaru obrazu poprawić jego jakość w nowych wymiarach i proporcjach.

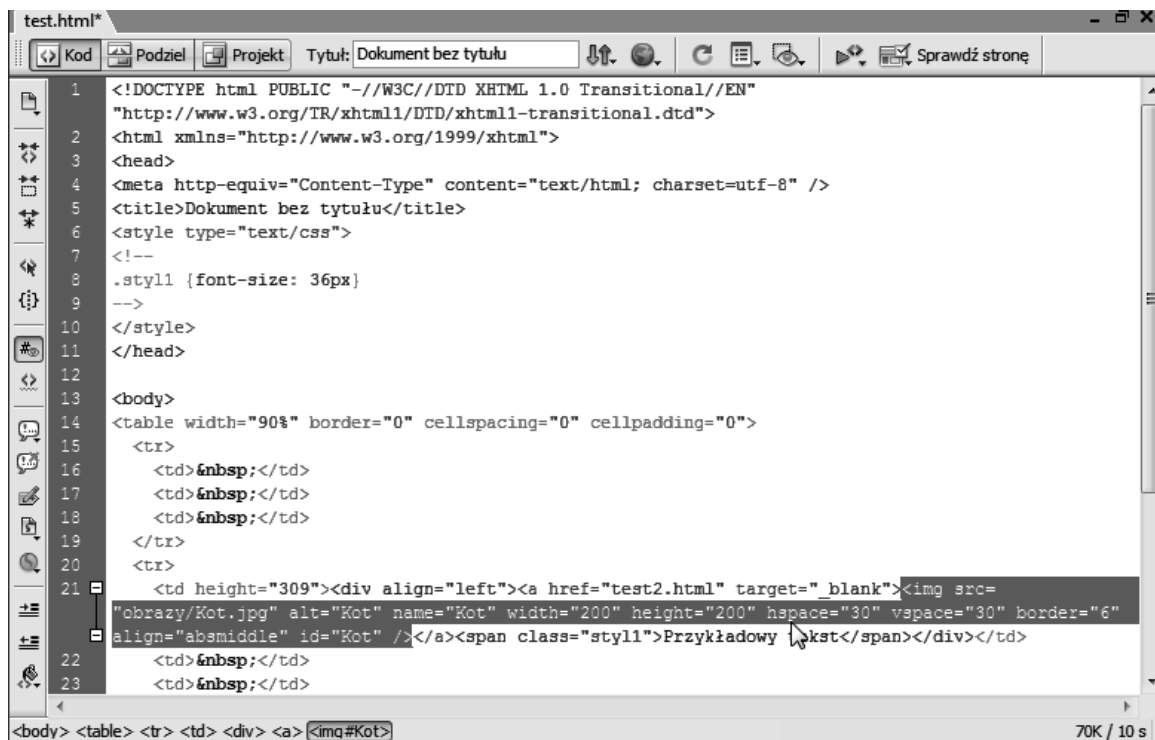
Przycisk *Jasność i kontrast* umożliwia skorygowanie jasności i kontrastu obrazu (rysunek 5.17).



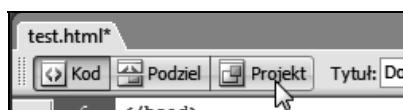
Przycisk *Wyostrz* koryguje wyłącznie ostrość obrazu.

Przekształcanie obrazu w łącze

Utworzenie łącza z obrazu jest w programie Dreamweaver CS3 kwestią kilku kliknięć. Co jest Ci potrzebne? Obrazy, które przygotowane czekają w folderze *obrazy*, oraz nowy dokument HTML, do którego obraz-łącze poprowadzi.



Rysunek 5.14. Kliknij przycisk Kod, aby wyświetlić kod HTML definiujący element img — aby Dreamweaver go sam wyszukał, kliknij wcześniej obraz



Rysunek 5.15. Za pomocą tych przycisków możesz przełączać się między widokiem kodu, projektu i widokiem mieszanym

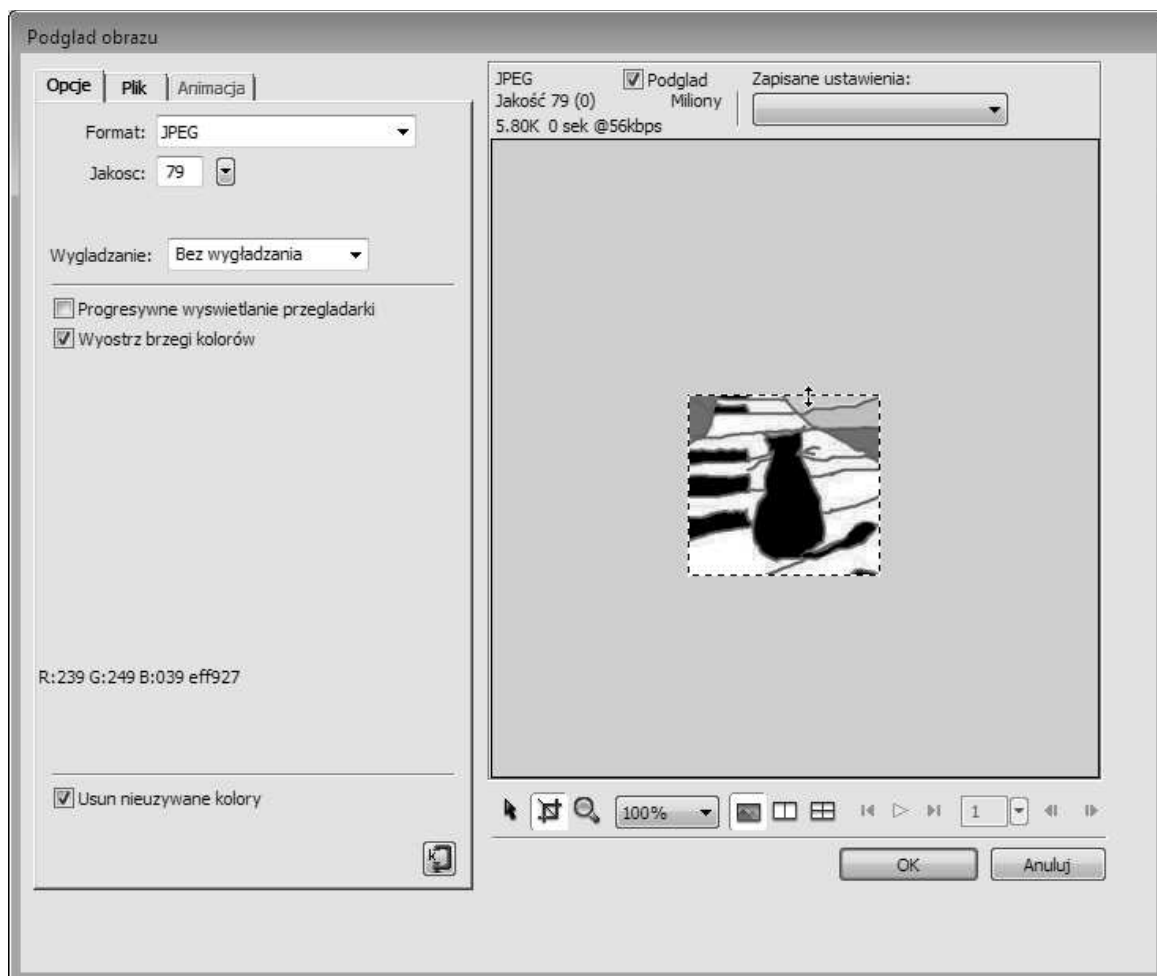
Ć W I C Z E N I E

5.4 Modyfikacja ustawień atrybutów obrazów

W tym ćwiczeniu zdefiniujemy obraz jako hiperłącze, a posłużymy się ponownie inspektorem właściwości obrazów.

Aby dokonać modyfikacji ustawień atrybutów dla obrazu

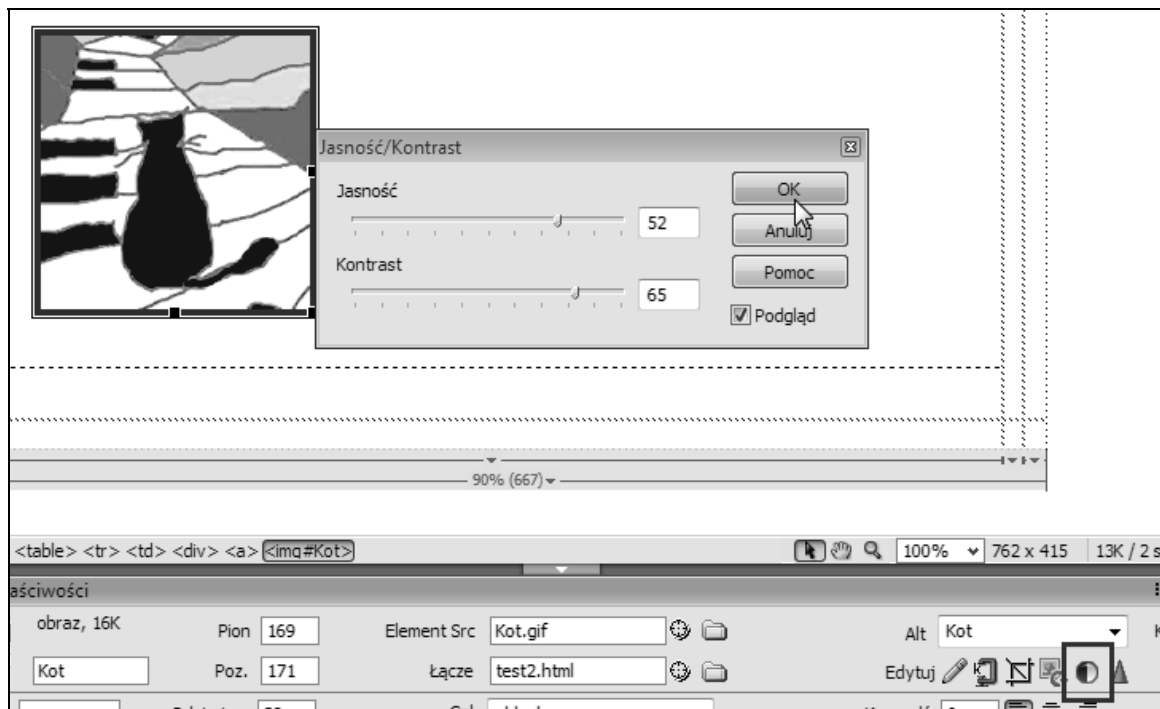
1. Jeśli inspektor właściwości nie jest wyświetlany, zastosuj skrót *Ctrl+F3*.
2. Jeśli jeszcze nie przygotowałeś pliku HTML, do którego ma prowadzić obraz-łącze, to w polu *Łącze* możesz podać adres URL dokumentu, który ma się otworzyć po kliknięciu obrazu przez użytkownika — innymi słowy, utworzysz w ten sposób hiperłącze.



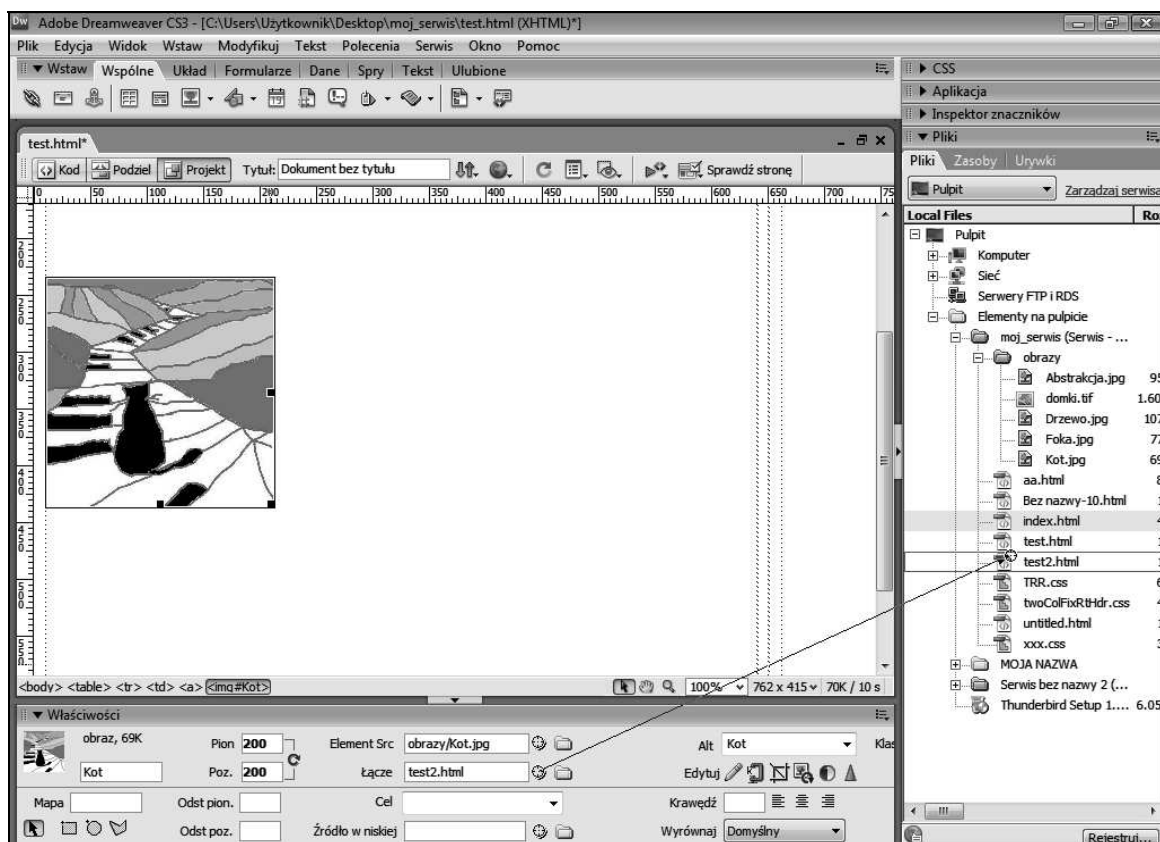
Rysunek 5.16. Przycisk *Optymalizuj* otwiera proste narzędzie pozwalające modyfikować wstawiony do dokumentu HTML obraz

Najłatwiej to zrobić, przeciągając ikonę *Wskaż plik*  na plik w panelu *Pliki*. W trakcie przeciągania na ekranie ujrzysz strzałkę — skieruj ją na żądany plik, a wówczas w polu *Łączy* pojawi się jego adres URL (rysunek 5.18). Jeśli wolisz tradycyjne metody, kliknij ikonę *Szukaj folderu*, aby odszukać dokument w serwisie, albo ręcznie wpisz adres URL.

3. Zapisz dokument HTML i przetestuj działanie połączenia. Szczegóły dotyczące testowania połączeń znajdziesz w dalszej części książki.



Rysunek 5.17. Przycisk Jasność i kontrast daje kontrolę nad jasnością i kontrastem obrazu



Rysunek 5.18. Aby przekształcić obraz w łącze, przeciągnij ikonę Wskaż plik na plik w panelu Pliki



Aby wskazać sposób pojawienia się dokumentu wywoływanego za pomocą łącza, skorzystaj z listy rozwijanej *Cel*. Znajdziesz tu wartości atrybutu *target* — ten atrybut określa docelową ramkę lub okno, w którym wczytana zostanie połączona strona (opcja jest niedostępna, jeżeli obrazu nie połączono z innym plikiem):

- ☐ *_blank* wczytuje połączony plik w nowym oknie lub nowej karcie przeglądarki.
- ☐ *_parent* wczytuje połączony plik w nadrzędnym zestawie ramek lub w oknie ramki, która zawiera łącze. Jeżeli ramka zawierająca łącze nie jest zagnieżdżona, to połączony plik zostanie wczytany w pełnym oknie przeglądarki.
- ☐ *_self* wczytuje połączony plik w tym samym oknie, w którym znajduje się łącze. Jest to domyślna wartość atrybutu *target*, zatem na ogół nie trzeba jej wybierać.
- ☐ *_top* wczytuje połączony plik w pełne okno przeglądarki, usuwając wszystkie ramki.

Wyrównywanie obrazów

Obrazy można wyrównywać do tekstu, innych obrazów, wtyczek albo innych elementów. Można je definiować względem innych elementów w tym samym akapicie lub wierszu. Można również ustawiać wyrównanie obrazu w poziomie.



Standard HTML nie zawiera metody oblewania tekstu wokół konturów obrazu, tak jak w niektórych edytorach tekstu.

Ć W I C Z E N I E

5.5

Wyrównywanie obrazu

Celem ćwiczenia jest opanowanie metod wyrównywania obrazu w dokumencie HTML.

Aby zastosować do obrazu wyrównanie

1. Zaznacz obraz w widoku projektu. Jeśli widok projektu nie jest aktualnie używany, kliknij przycisk *Projekt*.
2. Wyświetl inspektora właściwości; jeśli nie jest aktywny, zastosuj skrót *Ctrl+F3*.