

ქ. ნანობაშვილი, ვ. ტაკაშვილი, ფ. პაატაშვილი

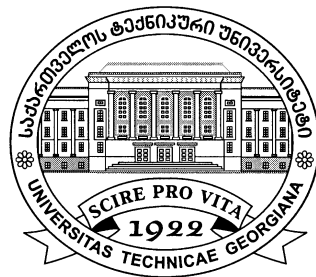
Web-ტექნოლოგიები
(MACROMEDIA DREAMWEAVER)

„ტექნიკური უნივერსიტეტი“

საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტი

ქ. ნანობაშვილი, ვ. ტაკაშვილი, ფ. პაატაშვილი

Web-ტექნოლოგიები (MACROMEDIA DREAMWEAVER)



რეკომენდებულია სტუ-ის
სარედაქციო-საგამომცემლო საბჭოს
მიერ. 16.12.2010, ოქმი №7

თბილისი
2011

რეკომენდებულია დამხმარე სახელმძღვანელოდ ინფორმაციის ფაკულტეტის პროფესიული და ბაკალავრიატის სტუდენტებისთვის, აგრეთვე ვებ-გვერდის შექმნით დაინტერესებულ პირთათვის.

შემოთავაზებულია ვებ-გვერდის შექმნის მეთოდოლოგია, კერძოდ განხილულია MACROMEDIA DREAMWEAVER და FIREWORKS. იგი დიდად დაეხმარება სტუდენტებს და დაინტერესებულ მკითხველს, რათა შექმნას საკუთარი საიტი და ინტერნეტში განათავსოს.

რეცენზენტი გ. ღვინევაძე

© საგამომცემლო სახლი „ტექნიკური უნივერსიტეტი“, 2011

ISBN 978-9941-14-884-2

<http://www.gtu.ge/publishinghouse/>



ყველა უფლება დაცულია. ამ წიგნის არც ერთი ნაწილი (იქნება ეს ტექსტი, ფოტო, ილუსტრაცია თუ სხვა) არანაირი ფორმით და საშუალებით (იქნება ეს ელექტრონული თუ მექანიკური), არ შეიძლება გამოყენებულ იქნას გამომცემლის წერილობითი ნებართვის გარეშე.

საავტორო უფლებების დარღვევა ისჯება კანონით.

შინაარსი

I თავი HTML ენა

შესავალი	5
1.1 HTML დოკუმენტის სტრუქტურა	8
1.2 HTML დოკუმენტის შენახვა და გახსნა	10
1.3 ფერები	12
1.4 შრიფტის დაფორმატება	16
1.5 აბზაცები და სათაურები HTML დოკუმენტში	18
1.6 Font	22
1.7 სიები	26
1.8 გამოსახულება HTML დოკუმენტში	32

II თავი MACROMEDIA DREAMWEAVER

2.1 ფრეიმების ჩასმა	38
2.2 ტექსტის ჩასმა და რედაქტირება	41
2.3 Image - გრაფიკული ობიექტის მოთავსება	44
2.4 Hyperlink - ჰიპერმიმართვის მოთავსება	47
2.5 ცხრილის მოთავსება	50
2.6 Flash-ტექსტის და Flash-დილაკების ჩასმა	52
2.7 ჩამოშლადი მენიუს შექმნა	55
2.8 Rollover Image - ის მოთავსება	60
2.9 სანავიგაციო დილაკების ჩასმა	62
2.10 Email link ელექტრონული ფოსტის მისამართის მოთავსება	66
2.11 Named Ancher - ნიშნულის მოთავსება	68
2.12 Comment - კომენტარის ჩასმა	70
2.13 Insert date თარიღის ჩასმა	71
2.14 ახალი css სტილის შექმნა (css-კლასიკური სტილების ცხრილი cascading style sheets)	73
2.15 ფორმების შექმნა და გაუქმება	74
2.16 Hidden Filed – ფარული ველის ჩასმა	77
2.17 აღმის Checkbox ჩასმა	78
2.18 გადამრთველების ჯგუფის Radio group ჩასმა	80

2.19 გაშლადი მენიუს ტიპის List Menu სიის ჩასმა	81
2.20 Layer ფენის ჩასმა	83
2.21. საიტის ატვირთვა სერვეზე	84

III თავი MACROMEDIA FIREWORKS

3.1. ახალი დოკუმენტის შექმნა	88
3.2. ობიექტის მონიშვნის ბრძანებები	89
3.3. ობიექტის რედაქტირების ბრძანებები	90
3.4. სურათზე ტექსტისა და გეომეტრიული ფიგურების მოთავსება	91
3.5. სურათზე ლინკის მოთავსება	92
3.6. ფერების ჩასმა	94
3.7. View-ს ბრძანებები	95
3.8. სურათზე ფერების გასწორება	96
ლიტერატურა	104

შესავალი

Web-გვერდის შექმნა სპეციალური რედაქტორით Macromedia Dreamweaver-ით და ანალოგიური რედაქტორებით ხორციელდება. ნებისმიერი რედაქტორით Web-გვერდის ფორმირება ხორციელდება ვიზუალური დაპროექტების რეჟიმში. Web-გვერდის შექმნა ჰგავს Word-ში დოკუმენტის შექმნას.

Macromedia Dreamweaver მრავალფუნქციური რედაქტორია, რომლის საშუალებით შეიძლება შეიქმნას ნებისმიერი სირთულის Web-გვერდი. რედაქტორში მუშაობის ასათვისებლად საჭიროა მინიმუმ ტექსტური რედაქტორის Word-ის ცოდნა.

Web-გვერდის ფორმირებისას რედაქტორის მიერ ავტომატურად გენერირდება ამ გვერდის შესაბამისი Html კოდი. ბუნებრივია, ისმის კითხვა, ამ შემთხვევაში აუცილებელია თუ არა Html ენის ცოდნა?

Html ენის ცოდნა მინიმუმ ორი მიზეზითაა საჭირო:

პირველი – Macromedia Dreamweaver -ით Web-გვერდის ფორმირებისას სისტემის მიერ გენერირებული Html შეიცავს კოდი დიდი რაოდენობის ტეგებს, რომლებიც გენერირებულა იმ შემთხვევაშიც, როდესაც მოცემული პარამეტრის მნიშვნელობა გაჩუმებით სისტემის მიერ აღიქმება. მათი ამოშლა კოდიდან ამცირებს გვერდის მოცულობას და, შესაბამისად, ზრდის ბრაუზერში გვერდის ჩატვირთვის სიჩქარეს. Html ენის ცოდნა საშუალებას გვაძლევს კოდის მოცულობის შემცირების მიზნით, ჩატარდეს სისტემის მიერ გენერირებული კოდის რედაქტირება.

მეორე – Web-გვერდზე შეიძლება დავამატოთ ისეთი ეფექტები, რომელთა Html კოდის გენერირება სისტემის მიერ არ ხორციელდება.

Web-გვერდის ასაწყობად ასევე ვიყენებთ სხვადასხვა ვიზუალურ დაპროგრამების ენებს. გარდა პროგრამირების ცოდნისა, Web-გვერდის

შესაქმნელად პროგრამისტს აუცილებლად სჭირდება რომელიმე გრაფიკული პროგრამის გამოყენება. სწორედ, ჩვენი მიზანია სტუდენტებს და არა მარტო მათ, შეძლებისდაგვარად ვასწავლოთ **Macromedia Fireworks** და მისი ძირითადი მართვის ობიექტები, რომლებსაც გამოიყენებენ პრაქტიკაში Web-გვერდების ასაწყობად, ასევე სურათის გასაღამაზებლად და სამგანზომილებიანი ობიექტების (ტექსტების, ანიმაციების) შესაქმნელად. მოყვანილი თემები, სტუდენტებს დიდად დაეხმარება პროგრამის შესწავლაში.

I ტაზო

HTML ენა

1.1. HTML დოკუმენტის სტრუქტურა

Html ენა დოკუმენტების მონიშვნის ენაა. HTML დოკუმენტის ყველაზე მნიშვნელოვანი ელემენტია `<html>`. ის იწყებს HTML დოკუმენტს, ხოლო `</html>` წარმოადგენს HTML დოკუმენტის ბოლო სტრიქონს. ისეთი ტიპის ჩანაწერებს, რომლებიც იწყება „`<`“ და მთავრდება „`>`“ ნიშნით, ეწოდება HTML ტეგები. ტეგები `<html>` და `</html>` აღნიშნავს, რომ მათ შორის მდებარე სტრიქონები წარმოადგენს ერთიან HTML დოკუმენტს. ამ ტეგების გარეშე ბრაუზერს ან სხვა მსგავს პროგრამას არ შეუძლია დოკუმენტის ფორმატის იდენტიფიცირება და მისი სწორად ინტერპრეტირება.

`<head> ...</head>` ტეგი მიუთითებს დოკუმენტის სათაურის დასაწყისსა და დასასრულზე. ყველაფერი, რაც მოთავსებულია `<title>` და `</title>`-ს შორის, წარმოადგენს დოკუმენტის სახელწოდებას, რომელიც ჩნდება ბრაუზერის ფანჯრის სათაურის ზოლში.

<body>... </body> მიუთითებს html დოკუმენტის ტანის (ძირითადი ნაწილის) დასაწყისსა და დასასრულზე. ამ ტეგში იწერება ყველაფერი ის, რის განთავსებასაც Web-გვერდზე ვაპირებთ (ტექსტი, სურათები, ცხრილები და ა.შ.).

კომენტარები ეკრანზე ბრაუზერის მიერ არ აისახება.

```
<! - - ერთსტრიქონიანი კომენტარი - - >
```

```
<! მრავალსტრიქონიანი კომენტარი>
```

<ტეგი></ტეგი> - მსგავსი კონსტრუქციის ტეგებს ჰქვია ტეგი-კონტეინერები. ისინი შეიძლება შეიცავდნენ სხვა ტეგებს და ტექსტს. ზოგიერთი ტეგი, მაგალითად, ტეგი
 არ მოითხოვს დახურვის ტეგს.

ტეგების გახსნისა და დახურვის მიმდევრობა გამოიყურება შემდეგნაირად:

```
<ტეგი1> <ტეგი2> <ტეგი3>. . . </ტეგი3>
</ტეგი2> </ტეგი1>. სხვა მიმდევრობით ტეგების
განლაგებამ შეიძლება მოგცეთ შეცდომა.
```

ტეგები შეგიძლიათ დაწეროთ როგორც დიდი, ასევე პატარა ასოებით, ბრაუზერისთვის ამას მნიშვნელობა არა აქვს.

1.2. HTML დოკუმენტის შენახვა და გახსნა

პირველ რიგში შექმენით ცალკე საქაღალდე თქვენი მომავალი Web გვერდისათვის; შემდეგ გახსენით Notepad (start→programs→accessories→notepad) და აკრიფეთ მასში ტექსტი:

მაგალითი

```
<html>
<head><title>My first page</title></head>
<body>
Hello!
</body>
</html>
```

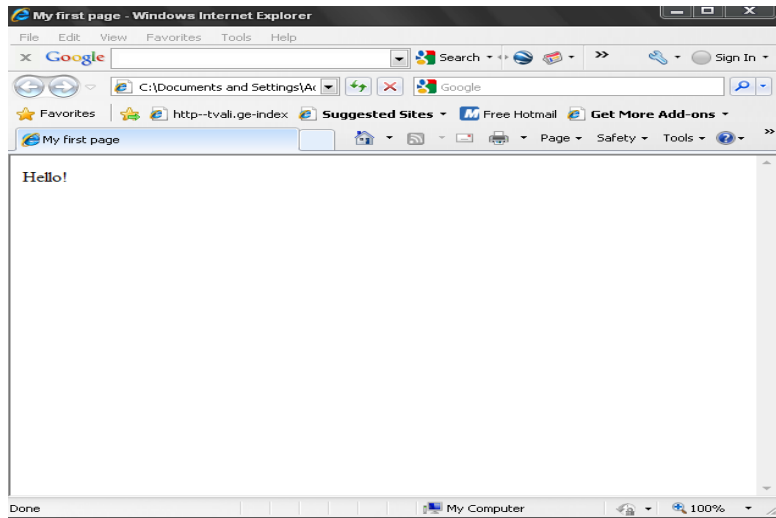
შეინახეთ ფაილი შემდეგნაირად:

- File → Save as

- შემდეგ შეიტანეთ დოკუმენტის სახელი, მაგალითად, index.html (არ აკრიფოთ მხოლოდ index; აუცილებლად მიუთითეთ გაფართოება html).

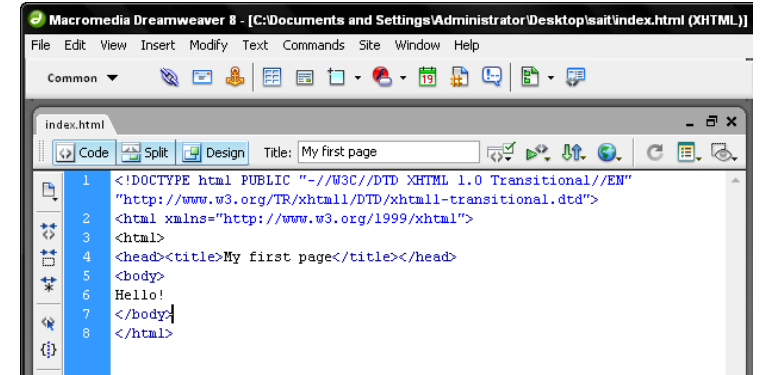
გახსენით ბრაუზერი, მაგალითად, Internet Explorer და დაათვალიერეთ თქვენ მიერ შექმნილი დოკუმენტი. File → open→browse→index.html

ჩვენ მიერ შექმნილი მარტივი Web-გვერდი ასე გამოიყურება:



სურ.1.1. მარტივი Web-გვერდი

იგივე კოდი შეგვიძლია შევიტანოთ პროგრამა – Macromedia Dreamweaver-ში შესაბამის ადგილას, რომელიც ასე გამოიყურება:



სურ.1.2. პროგრამა–Macromedia Dreamweaver-ში კოდის შესატანი ადგილი

ამის შემდეგ, ყველა კოდს უკვე შევიტანთ აღნიშნულ პროგრამაში.

1.3. შერევა

Html-ში ფერები განისაზღვრება ციფრებით თექვსმეტობით კოდში. ფერების გამა ეყრდნობა სამ ძირითად ფერს: წითელს, მწვანესა და ლურჯს. იგი აღინიშნება RGB-თი. ფერი შეიძლება აღიწეროს როგორც მისი დასახელებით, ისე მნიშვნელობით RGB (Red, Green, Black) პალიტრაში. თითოეული ფერისათვის მიეთითება თექვსმეტობითი მნიშვნელობა 00-დან FF-მდე, რასაც ათობით

სისტემაში შეესაბამება 0-255 დიაპაზონი. შემდეგ ეს მნიშვნელობები ერთიანდება ერთ რიცხვში, რომელთა წინ იწერება # სიმბოლო. მაგალითად: რიცხვი #800080 აღნიშნავს იისფერს.

განვიხილოთ რამდენიმე მაგალითი: text=#FFFFFF. წითლით, მწვანითა და ლურჯით გაჯერებულობა ერთი და იგივეა (FF არის რიცხვ 255-ის თექვსმეტობითი წარმოდგენა), შედეგი - თეთრი ფერი. text = #000000, წითლით, მწვანითა და ლურჯით გაჯერებულობა, ამ შემთხვევაშიც ერთი და იგივეა (00). შედეგი - შავი ფერი. text = #FF0000. წითლით გაჯერებულობა - FF, მწვანით და ლურჯით - 00. შედეგად მიიღება წითელი ფერი.

ქვემოთ მოცემულია თექვსმეტი სტანდარტული ფერი, თავისი შესაბამისი თექვსმეტობითი კოდებით:

- ფერი კოდი
- Black #000000
- Maroon #800000
- Green #008000
- Olive #808000
- Navy #000080

- Purple #800080
- Teal #008080
- Gray #808080
- Silver #C0C0C0
- Red #FF0000
- Lime #00FF00
- yellow #FFFF00
- blue #0000FF
- Fuchsia #FF00FF
- Aqua #00FFFF
- White #FFFFFF

```
მაგალითი <html>
<head>
<title> My html Document </title>
</head>
<body>
Hello! This is my first page
<br>
<font color =“#000080”> Welcome! </font>
</body>
</html>
```

ტეგი `` მრავალფუნქციური ტეგია. შემდგომში მას უფრო დაწვრილებით განვიხილავთ. ტექსტის ფერის მითითება სხვაგვარადაც შეიძლება: `<body text="red">`; ეს ნიშნავს, რომ მთელი ტექსტი იქნება წითელი ფერის, გარდა იმ ტექსტისა, რომელიც მოთავსებულია `` ტეგებს შორის. შესაბამისი ფერის მიუთითებლობის შემთხვევაში, ტექსტი იქნება შავი ფერის.

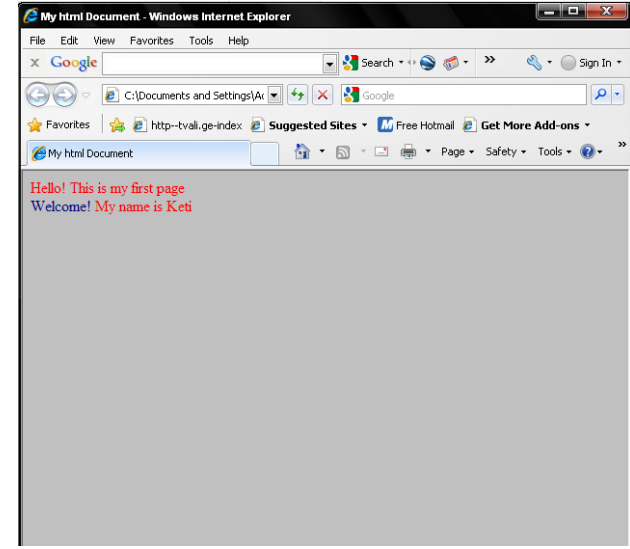
დოკუმენტის ფონი განისაზღვრება შემდეგნაირად: `<body bgcolor="C0C0C0">`

საბოლოოდ, დოკუმენტი მიიღებს სახეს:

```

მაგალითი <html>
<head>
<title>My html Document </title>
</head>
<body text="#FF0000" bgcolor="#C0C0C0">
Hello! This is my first page
<br>
<font color="#000080"> Welcome!</font> My name is Tea
</body>
</html>

```



სურ.1.3. ტექსტი ფერით და ფონით

1.4. შრიფტის დაფორმატება

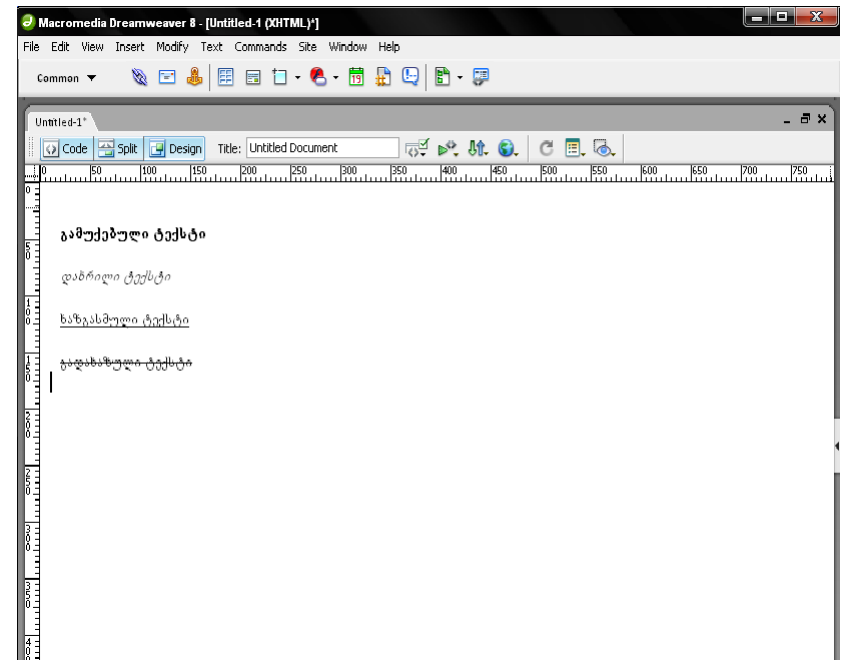
განვიხილოთ შრიფტის დაფორმატებისთვის საჭირო ტეგები:

- `` მუქი შრიფტი ``;
- `<I>` დახრილი შრიფტი `</I>`;
- `<S>` გადახაზული ტექსტი `</S>`;
- `<U>` ხაზგასმული ტექსტი `</U>`;

მივიღებთ:

მაგალითი:

```
<html>
<head>
<title>fonts</title>
</head>
<body bgcolor=#FFFFFF>
<br><font face="Sylfaen"><b>გამუქებული
ტექსტი</b><br>
<br><font face="Sylfaen"><i>დახრილი ტექსტი</i><br>
<br><font face="Sylfaen"><u>ხაზგასმული
ტექსტი</u><br>
<br><font face="Sylfaen"><s>გადახაზული
ტექსტი</s><br>
</body>
</html>
```



სურ. 14.

1.5. აზიანი და სათაურები HTML დოკუმენტში

Html-ს აქვს ექვსი სხვადასხვა ზომის სათაურის შექმნის შესაძლებლობა. მათ მინიჭებული აქვთ ნომრები 1-დან 6-ის ჩათვლით. პირველი დონის სათაური H1 ყველაზე მსხვილია, შესაბამისად, H6

ყველაზე წერილია. <H1> ტებს აუცილებლად უნდა ჰქონდეს მისი შესაბამისი დახურვის ტეგი </H1>.

<p>...</p> წყვილი აღწერს აბზაცს. ყველაფერი, რაც მოთავსებულია <p> და </p>-ს შორის, აღიქმება როგორც ერთი აბზაცი.

სათაურებისა და აბზაცის ტეგების მეშვეობით შესაძლებელია ტექსტის გასწორება მარცხენა კიდიდან, მარჯვენა კიდიდან, მარჯვნიდან და მარცხნიდან ერთდროულად და ცენტრირება. მაგალითად:

LEFT - ტექსტი გასწორდება მარცხენა მხრიდან;

CENTER - ტექსტი მოთავსებული იქნება ცენტრში;

RIGHT - ტექსტი გასწორდება მარჯვენა მხრიდან;

JUSTIFY - ტექსტი გასწორდება ორივე მხრიდან.

იმისათვის, რომ გადახვიდეთ მომდევნო სტრიქონზე მიმდინარე სტრიქონის ნებისმიერ ადგილას, Html-ში არსებობს სტრიქონის გაწყვეტის ტეგი
. აბზაცის ტეგისგან განსხვავებით,
 სტრიქონსა და სტრიქონს შორის არ ტოვებს ადგილს.
-ს არა აქვს შესაბამისი დახურვის ტეგი.

მაგალითი:

```
<html>
```

```
<head><title>html document's formatting </title></head>
```

```
<body>
```

```
<H1>Georgia </H1>
```

```
<H2 ALIGN = "center"> Kakheti </h2>
```

```
<p align = "justify">
```

Kakheti is a province in Eastern Georgia. It is bordered by the small mountainous province of Tusheti and mountain-range of Greater Caucasus to the north, Azerbaijan to the east and the south, and the Georgian province of Kartli to the west. Kakheti is geographically divided into the Inner Kakheti to the east of Tsiv-Gombori mountain-range and the Outer Kakheti to the west of it. The major river of the eastern part is Alazani, of the western part - Iori. Kakhetians speak a local dialect of Georgian.

```
</p>
```

The Georgian David Gareja monastery complex is partially located in this province and is subject to a border dispute between Georgian and Azerbaijani authorities.

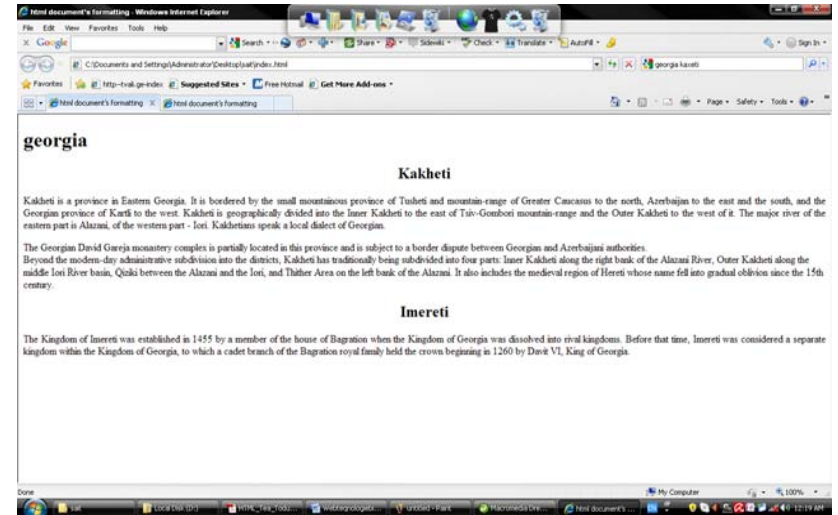
Beyond the modern-day administrative subdivision into the districts, Kakheti has traditionally being subdivided into four parts: Inner Kakheti along the right bank of the Alazani River, Outer Kakheti along the middle Iori River basin, Qiziki between the Alazani and the Iori, and Thither Area on the left bank of the Alazani. It also includes the medieval region of Hereti whose name fell into gradual oblivion since the 15th century.

<H2 ALIGN = "center"> Imereti </h2>

<p align="justify">The Kingdom of Imereti was established in 1455 by a member of the house of Bagration when the Kingdom of Georgia was dissolved into rival kingdoms. Before that time, Imereti was considered a separate kingdom within the Kingdom of Georgia, to which a cadet branch of the Bagration royal family held the crown beginning in 1260 by Davit VI, King of Georgia.</p>

</body>

</html>



სურ.1.5.

1.6. Font

ელემენტი საშუალებას გვაძლევს შევცვალოთ შრიფტის ფერი, ზომა ან ტიპი. და ტეგების გარეთ გამოიყენება ფონტი, რომელიც მიეთითება ელემენტ <Basefont>-ით.

პარამეტრების აღწერა

size განსაზღვრავს შრიფტის ზომას.

შესაძლო მნიშვნელობები: ა) მთელი რიცხვები 1-დან 7-ის ჩათვლით; ბ) ფარდობითი ზომა

განისაზღვრება იმ ბაზურ ზომასთან მიმატების გზით, რომელიც განისაზღვრება Basefont size-ით.

face განსაზღვრავს შრიფტის სახეობას.

color განსაზღვრავს ტექსტის ფერს.

face პარამეტრი ემსახურება იმ შრიფტის ტიპის მითითებას, რომელიც უნდა გამოჩნდეს ბრაუზერის ფანჯარაში (თუ კომპიუტერში არსებობს ასეთი სახის შრიფტი). შესაძლებელია როგორც ერთი, ისე რამდენიმე შრიფტის ერთდროულად მითითება. ეს ძალიან მნიშვნელოვანი თვისებაა, რადგან სხვადასხვა სისტემაში შეიძლება იყოს თითქმის იდენტური შრიფტები განსხვავებული სახელწოდებებით. სხვა მნიშვნელოვანი თვისებაა, რომელიმე შრიფტის გამოყენებისადმი უპირატესობის მინიჭება. შრიფტების სია განიხილება მარცხნიდან მარჯვნივ. თუ მომხმარებლის კომპიუტერზე არ არის სიაში მითითებული პირველი შრიფტი, მაშინ იწყება მოძიებნა შრიფტის ძებნა და ა.შ. თუ ასეთი შრიფტი არ მოიძებნა, მაშინ მოცემული ბრძანება იგნორირებული იქნება და გამოიყენება შრიფტი, რომელიც დაყენებულია კომპიუტერში

სტანდარტულად. მითითებული შრიფტების რაოდენობა არ უნდა აღარბეზდეს სამს.

მაგალითი:

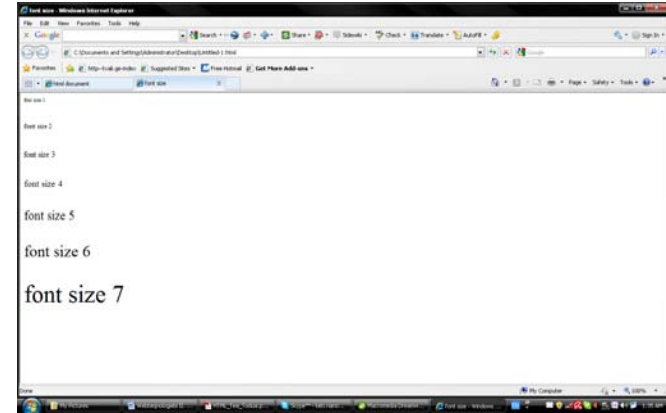
```
<html>
<head><title> fonts </title>
</head>
<body>
There is a text
<Br>
<font face = "Verdana", "Arial", "Helvetica">
Sample text
</font>
</body>
</html>
```

Size პარამეტრი გამოიყენება შრიფტის ზომების მისათითებლად, პირობით ერთეულებში 1-დან 7-ის ჩათვლით. ითვლება, რომ შრიფტის ზომის ნორმალური მნიშვნელობაა 3. შრიფტის ზომა მიეთითება როგორც აბსოლუტური (size = 2), ისე ფარდობითი სიდიდის სახით (size = + 1).

მაგალითი

```
<html>
<head><title> font size </title>
</head>
<body>
<font size = 1> font size 1 </font><br><br><br>
<font size = 2> font size 2 </font><br><br><br>
<font size = 3> font size 3 </font><br><br><br>
<font size = 4> font size 4 </font><br><br><br>
<font size = 5> font size 5 </font><br><br><br>
<font size = 6> font size 6 </font><br><br><br>
<font size = 7> font size 7 </font><br><br><br>
</body>
</html>
```

მიღებულ შედეგს აქვს შემდეგი სახე:



სურ.1.6.

1.7. სიმაგი

დანომრილი სია იქმნება ტეგ -ის მეშვეობით: ...

მაგალითი: <html>

```
<head>
```

```
<title> list of people </title>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<ol>
```

```
<li> Vano
```

```
<li> Dato
```

```
<li> Elene
</ol>
</body>
</html>
```

ბრაუზერის ფანჯარაში მიღებულ HTML დოკუმენტს

ექნება შემდეგი სახე:

- 1.Vano
- 2.Dato
- 3.Elene

- ის ატრიბუტებია start და type:

type = A ნუმერაციის ტიპი (A,B,C და ა.შ).

type = a ნუმერაციის ტიპი (a, b, c...)

type = I ნუმერაციის ტიპი (I, II, III...)

type = i ნუმერაციის ტიპი (i, ii, iii...)

type = 1 ნუმერაციის ტიპი (1, 2, 3...)

Start = n ნუმერაცია იწყება n-დან

მარკირებული სია იქმნება ტეგ -ის საშუალებით:

```
<ul>...</ul>
```

მაგალითი: <html>

```
<head>
```

```
<title> List </title></head>
```

```
<body>
```

```
<ul>
```

```
<li> Programming
```

```
<li> Algorithm
```

```
<li> Design
```

```
</ul>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

შედეგად მიიღება მარკირებული სია:

- Programming
- Algorithm
- Design

 მარკერს აქვს ატრიბუტი type, რომელიც საშუალებას იძლევა წრის ნაცვლად სიაში ჩასვას კვადრატი:

```
<ul type = square>
```

```
<li> first element </li>
```

```
<li> second element </li>
```

```
</ul>
```


განსაზღვრებათა სია იწყება <DL> ტეგით და
მთავრდება დახურვის </DL> ტეგით. თითოეული
ტერმინი იწყება </DT>-თი, აღწერა კი </DD>თი.

```
<DL>  
<DT> I ტერმინი  
<DD> I განსაზღვრება  
<DT> II ტერმინი  
<DD> II განსაზღვრება  
...  
</DL>.....
```

ხშირად, განსაზღვრებათა სიას იყენებენ
ტექსტის ოდნავ მარჯვნივ გასაწევად.

მაგალითი:

```
<html>  
<head>  
<title> List and definition  
</title>  
</head>  
<body>  
<DL>  
<DT> A
```

```
<DD> first symbol of alphabet  
<DT> B  
<DD> Second symbol of alphabet  
<DT> C  
<DD> third symbol of alphabet  
</DL>  
</body>  
</html>
```

ზემოთ მოცემული კოდის საშუალებით
ბრაუზერის ფანჯარაში მიიღება შემდეგი სურათი:

A first symbol of alphabet
B Second symbol of alphabet
C third symbol of alphabet

ზემოთ განხილული სამივე ტიპის სიის
ერთმანეთში ჩადგმა შესაძლებელია.

```
მაგალითი: <html>  
<head>  
<title> More difficult lists </title>  
</head>  
<body>
```

```

<H1> Difficult list </H1>
<dl>
<dt> html
<dd> Hyper-text markup language
<ul>
<li> element1
<li> element2
<li> element3
</li>
</ul>
<dt>GOL
<dd>Georgia Online
<ol start=4>
<li>element 4;
<li>element 5;
<li>element 6;
</ol>
<dt> RAM
<dd> Random access Memory
<p> Network neighborhood
<p> computer Aided design </p>

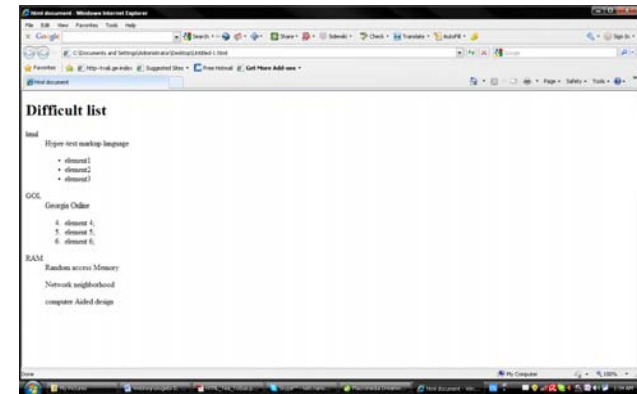
```

```

</dl>
<body>
</html>

```

ბრაუზერის ფანჯარაში მიღებულ შედეგს აქვს შემდეგი სახე:



სურ. 1.7.

1.8. გრაფიკული გამოსახულება HTML დოკუმენტში

გრაფიკული გამოსახულების ჩასახმელად Html დოკუმენტში გამოიყენება ტეგი :

```

<html>
<head>
<title> Image </title>

```

```

</head>
<body>
<H1> Image </H1>
<p><img src = "picture. gif" ALT = "This is picture" Height =
20 Width = 30 ></p>
</body>
</html>

```

img src = "Picture. gif"- დოკუმენტში ჩასვამს გამოსახულებას, რომელიც მოცემულ HTML დოკუმენტთან ერთად, ერთ საქაღალდეშია მოთავსებული.

Height = 20 მიუთითებს გამოსახულების სიმაღლეს პიქსელებში.

Width = 30 მიუთითებს გამოსახულების სიგანეს პიქსელებში.

გამოსახულების ზომების შესახებ ინფორმაციის მითითებით, გვერდის ავტორი აჩქარებს მისი ჩამოტვირთვის პროცესს; რაც მომხმარებელს საშუალებას აძლევს, დოკუმენტი უფრო ადრე დაინახოს. ბრაუზერი იყენებს height-ისა და width-ის მნიშვნელობებს, რათა გვერდზე დატოვოს ადგილი

გამოსახულებისათვის. როდესაც გამოსახულება ჩამოიტვირთება, ის გამოჩნდება ამ რეზერვირებულ ადგილას. height-ისა და width-ის მნიშვნელობების მითითების გარეშე, ბრაუზერს მოუწევდა მთლიანად გამოსახულების ჩატვირთვა, შემდეგ დაიწყებდა მისი ზომების გამოთვლას, განათავსებდა ეკრანზე და მხოლოდ ამის შემდეგ, დაიწყებდა ეკრანზე დანარჩენი ელემენტების მოთავსებას.

ტეგ -ის ატრიბუტები:

ALT - გამოსახულების ტექსტური აღტერნატივა;

ALIGN – გამოსახულების გარშემო მოთავსებული ტექსტის გასწორება;

Height - გამოსახულების სიმაღლე პიქსელებში;

Width - გამოსახულების სიგანე პიქსელებში

Hspace - განსაზღვრავს გამოსახულების მარცხნიდან და მარჯვნიდან თავისუფალი ადგილის ზომას.

Vspace - განსაზღვრავს გამოსახულების ზემოთა და ქვემოთა მხრიდან თავისუფალი ადგილის ზომას.

SRC - მიუთითებს გამოსახულების URL-ს

Border - მიუთითებს გამოსახულების ჩარჩოს ზომას პიქსელებში.

ALIGN–ს შეუძლია მიიღოს ნებისმიერი სუთი მნიშვნელობიდან: Left, Right, Top, Middle, Bottom.

LEFT- სურათი იქნება მარცხენა მხარეს, ტექსტი კი დოკუმენტის დანარჩენ ადგილს დაიკავებს სურათის მარჯვენა მხარეს.

RIGHT – სურათი იქნება მარჯვნივ, ტექსტი – მარცხნივ;

TOP – ტექსტი სურათის ზედა კიდის გასწვრივ;

MIDDLE – ტექსტი სურათის ცენტრის გასწვრივ;

BOTTOM – ტექსტი სურათის ქვედა კიდის გასწვრივ.

 - ნიშნავს, რომ სურათი მოთავსებული იქნება, მარცხენა მხარეს; ტექსტი მას გარს შემოუვლის მარჯვნიდან. იმისათვის, რომ სურათი მოთავსდეს მარჯვნივ და ტექსტი მარცხნივ, უნდა დაიწეროს:

როგორც უკვე იცით, ერთი ტეგის ატრიბუტები შეიძლება ერთდროულად იქნეს გამოყენებული:

ეს ჩანაწერი აღნიშნავს, რომ სურათი მოთავსებული იქნება ეკრანის მარცხენა მხარეს; ტექსტი მას შემოუვლის მარჯვნიდან; დაშორება ტექსტამდე ჰორიზონტალურად - 30 პიქსელი, ხოლო ვერტიკალური მიმართულებით 5 პიქსელი იქნება. თუ სურათთან მიიტანთ კურსორს, იქ გაჩნდება წარწერა: “My picture”.

მაგალითისთვის შექმენით html დოკუმენტი:

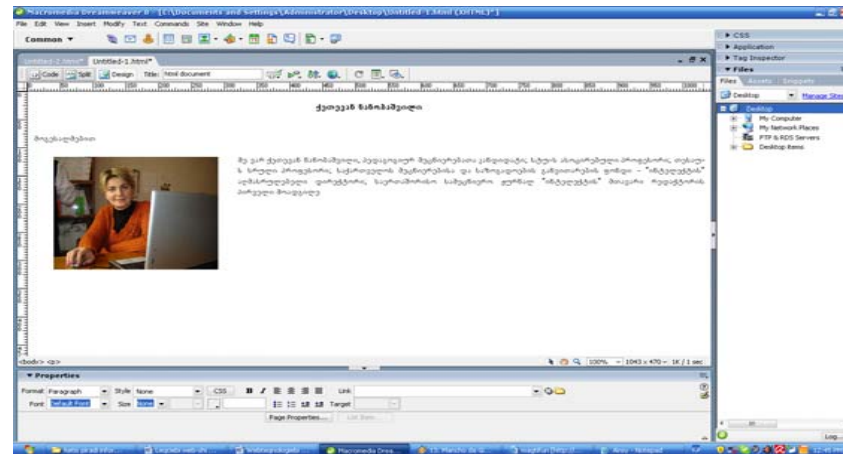
```
<html >
<head> <title>Untitled Document</title>
</head>
<body text = “#336699” bgcolor = #FFFFFF>
<H1 align = center> ქეთევან ნანობაშვილი</H1>
<br>
<font color = “#CC0000”><b>მოგესალმებით</b></font>
<p align=”justify”>
<img src=”../My Documents/My
Pictures/DSC05828.JPG”align = “left” width=”251”
height=”200” Hspace = 30 Vspace = 5 alt/>
```

მე ვარ ქეთევან ნანობაშვილი, პედაგოგიურ მეცნიერებათა კანდიდატი; სტუ-ს ასოცირებული პროფესორი; თესაუ-ს სრული პროფესორი;

საქართველოს მეცნიერებისა და საზოგადოების განვითარების ფონდი - "ინტელექტის" აღმასრულებელი დირექტორი;

საერთაშორისო სამეცნიერო ჟურნალ "ინტელექტის" მთავარი რედაქტორის პირველი მოადგილე

</p>
</body>
</html>



სურ.1.8.

II ტაშო

MACROMEDIA DREAMWEAVER

2.1. WEB-გვერდის შრეშიშეხად დაყოფა

ფრეიმის მეშვეობით შესაძლებელია Web-ფურცლის დაყოფა ნაწილებად. ყველა დაყოფილი ნაწილი ცალკე Web გვერდია, მაგრამ ჯამში იგი წარმოადგენს ერთ გვერდს. ფრეიმის საშუალებით Web გვერდი შეიძლება დავყოთ იმდენ ნაწილად, რამდენადაც გვინდა, მაგ., ვღებებით ცარიელ Web-გვერდზე და ძირითადი მენიუს Modify ჩანართში ვირჩევთ Frameset ბრძანებას ან ობიექტების ჩასმის ხელსაწყოების ფანჯარაში ვაჭერთ Layout ჯგუფის Frames ღილაკს, გამოსულ ფანჯარაში:





სურ. 2.1

Frame-ვირჩევთ ფრეიმის განლაგების სახეს, თუ სად გვინდა მისი ჩასმა: მარჯვნივ, მარცხნივ, ფურცლის თავში თუ ფურცლის ბოლოში.

Title-გვწერთ სათაურს, რომელიც აისახება ბრაუზერის ფანჯარაში. არჩევის შემდეგ ვაჭერთ ok ლილაკს და ჩვენი **Web** გვერდის მარცხენა ნაწილი გაიყოფა შუაზე. ფრეიმის ჩასმის შემდეგ ჩატარდება ფრეიმის რედაქტირება Properties მენიუში:

Row-ბრძანების მეშვეობით ფრეიმის სტრიქონი გაიზრდება პროცენტებით და პიქსელებით.

Colmn-ბრძანების მეშვეობით, ფრეიმის სვეტი გაიზრდება პროცენტებით და პიქსელებით.

Border-ბრძანების მეშვეობით, ფრეიმის ხაზი ჩაირთვება ან გაუქმდება.

Border width-ბრძანების მეშვეობით ფრეიმის ხაზის სისქე გადიდება ან შემცირდება. Border color-ბრძანებით კი – ფრეიმის ხაზის ფერი შეირჩევა ან გაუქმდება.

დავალება

1. Web ფურცელი ფრეიმის საშუალებით დაყავით სამ ნაწილად.
2. ფრეიმის ხაზს მიეცით წითელი ფერი.
3. სამუშაოს დამთავრების შემდეგ, ფაილი შეინახეთ HTML -ად.

2.2. ტექსტის ჩასმა და რედაქტირება

თუ გვინდა ტექსტის ჩასმა Web-გვერდზე და შემდეგ რედაქტირება, ამისათვის კურსორით ვლგებით Web-ფურცელზე სასურველ ადგილას და კლავიატურის მეშვეობით ავკრეფთ ტექსტს. შრიფტის ასარჩევად ვასრულებთ ბრძანებას Properties, ან ძირითადი მენიუს Text ჩანართში ვირჩევთ:

Font –სასურველ შრიფტს;

Size –ტექსტის ზომას;

Style –ტექსტის სტილს;

Font color – ვაძლევთ ტექსტს ფერს;

B Bold-ვაძუქებთ ტექსტს;

I Italic ბრძანების საშუალებით დავხრით ტექსტს;

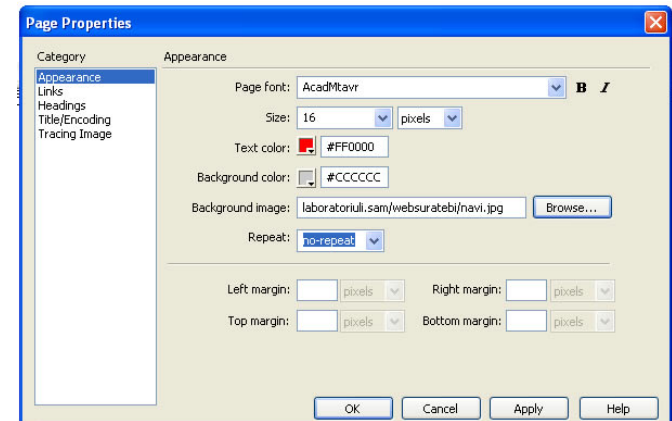
☰ Align left ბრძანების საშუალებით ტექსტს განვათავსებთ მარცხნივ.

☰ Align center-ბრძანების საშუალებით ტექსტს განვათავსებთ ცენტრში.

☰ Align right-ბრძანების საშუალებით ტექსტს ვასწორებთ მარჯვნივ.

ასევე, ამ პროგრამის მეშვეობით შესაძლებელია ტექსტის ☰ დანომვრა ნუმერაციით და ასევე უნომროდ (წერტილებით) ☰.

სტანდარტული მენიუს Page Properties – ლილაკზე დაჭერით გამოვა ფანჯარა, სადაც Appearance ჩანართში ვირჩევთ:



სურ. 2.2.

Background color-ხდება web-ფურცელზე ფერის ჩასმა ფონად, ხოლო Background image-ბრძანების საშუალებით კი – web-ფურცელზე სურათის ჩასმა ფონად.

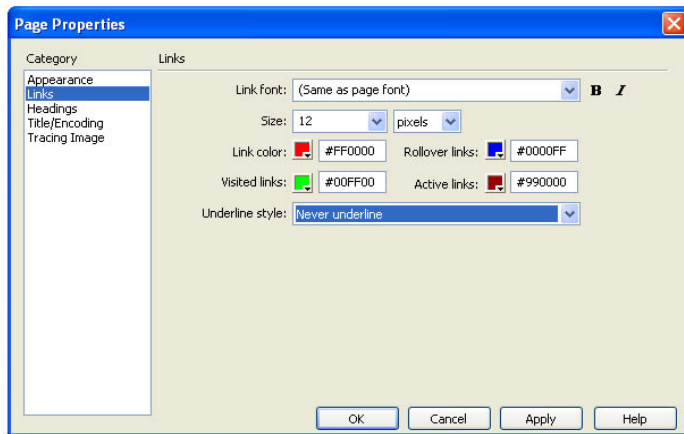
Link-ჩანართში ვაძლევთ ლინკს სტილს, სადაც:

Link color -ვირჩევთ ტექსტის საწყის ფერს.

Rollover link-მასზე მაუსის კურსორის მოთავსებისას, ტექსტი შეიცვლის ფერს.

Active link-მასზე მაუსის კურსორის დაჭერისას, ტექსტი შეიცვლის ფერს.

Underline style-ბრძანებით კი ტექსტი, რომელზეც თავსდება ლინკი, შესაძლებელია ქვემოთ გავუსვათ ქვეშ ხაზი ან მოუხსნათ. ამას იმ შემთხვევაში ვიყენებთ, თუ გვინდა ჩვეულებრივი ტექსტი განვასხვაოთ დალინკული ტექსტისაგან. სასურველი ვარიანტის არჩევის შემდეგ, ვადასტურებთ ბრძანებას ok.



სურ. 2.3.

Title/Encoding-ჩანართში ვირჩევთ ქართულ შრიფტს Unicode (UTF-8). და ვადასტურებთ ბრძანებას ok.


შენიშვნა: Unicode (UTF-8) შრიფტს ნებისმიერი კომპიუტერი აღიქვამს, იმ შემთხვევაშიც კი, თუ მასში ქართული შრიფტები არ არის დაყენებული (დაინსტალირებული).

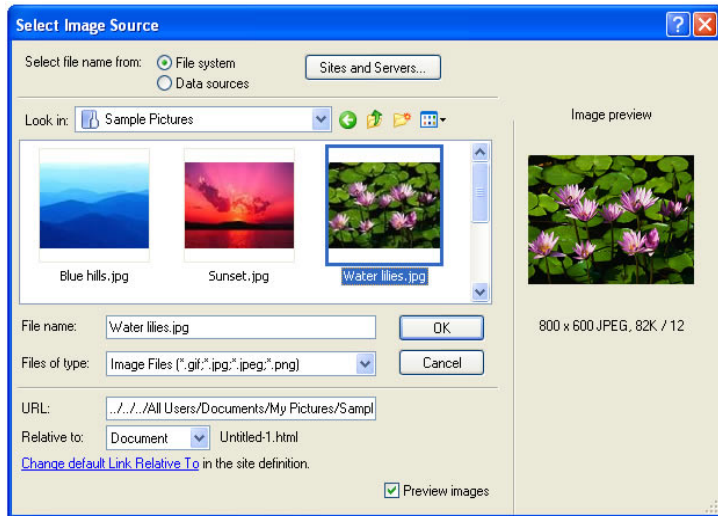
დავალება

1. web-გვერდზე აკრიფეთ ტექსტი;
2. აკრეფილ ტექსტს მიეცით ფერი;
3. ტექსტს მიეცით ზომა 16 და შრიფტი AcadNusx;
4. აკრეფილ ტექსტზე ლინკი მოათავსეთ სასურველ ობიექტზე.

2.3. Image - ბრაზიკული ობიექტის მოთავსება

ძირითადი მენიუს **Insert** პუნქტში შევასრულოთ ბრძანება Image ან ობიექტების ჩასმის ხელსაწყოების

ფანჯარაში დავაჭიროთ ღილაკს  გამოსულ ფანჯარაში:



სურ. 2.4.

ვირჩევთ ობიექტს. ჩასმული Image ობიექტის თვისებათა ფანჯარაში: Image შეგვყავს სახელი, Alt გრაფში ტექსტი, რომელიც ბრაუზერში მაუსის კურსორის ობიექტზე მოთავსების დროს გამოდის.

Src-გრაფიკული ობიექტის შესაბამისი ფაილის არჩევა (ამ შემთხვევაში, გრაფაში მოთავსდება ობიექტის ფაილის სახელი).

Link-გრაფიკული ობიექტისთვის ჰიპერმიმართვის არჩევა.

W.H-გრაფიკული ობიექტის სივანისა და სიმაღლის განსაზღვრა, თუ საჭიროა ობიექტის თავდაპირველი ზომების დაბრუნება; ამ ველების მარჯვნივ მდგომ ღილაკზე დაწკაპუნება.

Align-ჩასმულ გრაფიკულ ობიექტსა და ტექსტს შორის განლაგებას სხვადასხვა ფორმით არჩევა.

Vspace-დაშორება ობიექტსა და გვერდის ზედა კიდეს შორის.

Wspace-დაშორება ობიექტსა და გვერდის მარცხენა კიდეს შორის.

border-ჩარჩოს სისქე თუ არ არის მითითებული ჩარჩო.

Low Src-შეგვაქვს გრაფიკული ან ტექსტური გამოსახულების ფაილი, რომელიც წინასწარ მოთავსდება მთავარი გრაფიკული ობიექტის ჩატვირთვამდე.

Edit – რედაქტირება *fw Macromedia Fireworks*

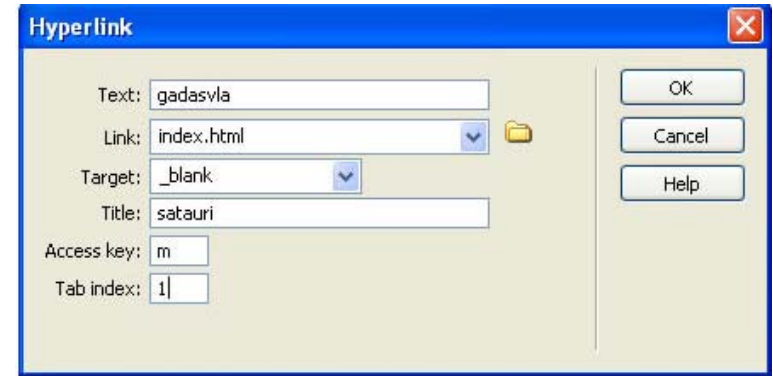
დავალბა

1. ჩასვით სურათი;
2. შეუცვალეთ ზომები;
3. დალინკეთ სურათი ნებისმიერ web-გვერდზე.

2.4. Hyperlink - ჰიპერმიმართვის მოთავსება

ძირითადი მენიუს Insert პუნქტში ვასრულებთ Hyperlink ბრძანებას ან ობიექტების ჩასმის ხელსაწყოების ფანჯარაში ვაჭერთ Common ჯგუფის Hyperlink ღილაკს.

დიალოგური ფანჯრის Text ველში შევიტანთ ჰიპერმიმართვის სახელი. Link ველში შევიტანთ ფაილის სახელი, რომელზეც უნდა მოხდეს მიმართვა ან ფაილის მოსაძებნად დავაჭერთ საქალაღის ნიშნაკზე და დავაწკაპუნებთ შესაბამისი ფაილის სახელზე.



სურ. 2.5.

Target-ველში ავირჩევთ ფანჯარას, რომელშიც უნდა გაიხსნას ჰიპერმიმართვით არჩეული ფაილი. ველის მარჯვნივ მდგომ ისრიან ღილაკზე დაჭერით გამოსული ჩამონათვალიდან შეგვიძლია ავირჩიოთ შემდეგი დარეზერვებული სიტყვები:

Blank-მიმართვის ფაილი გამოვა ახალ ფანჯარაში.

Parent-მიმართვის ფაილი გამოვა frameset-ში ან ბრაუზერის მთლიან ფანჯარაში.


Self-მიმართვის ფაილი გამოვა იმავე ფანჯარაში ან ფრეიმში, რომელშიც ჰიპერმიმართვაა მოთავსებული. ეს პარამეტრი სტანდარტულად აირჩევა.

Top-მიმართვის ფაილი გამოვა ბრაუზერის მთლიან ფანჯარაში.

Title-ველში შევიტანოთ ჰიპერმიმართვის სათაური, რომელიც გამოჩნდება ჰიპერმიმართვაზე მაუსის კურსორის მოთავსებისას.

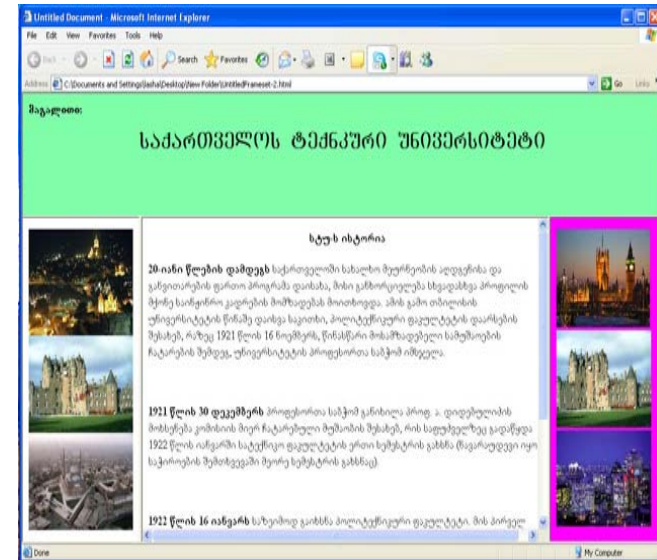
Access key-მიუეთითებთ ერთ ასოს, მაგალითად M. შემდეგში ამ ჰიპერმიმართვის ასარჩევად კლავიატურაზე დავაჭიროთ Alt + M.

Tab index-შევიტანოთ რიცხვი, რომელიც განსაზღვრავს ჰიპერმიმართვის არჩევის რიგს Tab ღილაკზე დაჭერისას.

ობიექტზე ცალკეული მონიშნული უბნებისათვის ჰიპერმიმართვის შექმნა. ობიექტის მოთავსების შემდეგ, მოვნიშნავთ მის ცალკეულ უბანს. ამისათვის მოვნიშნავთ ობიექტს და თვისებათა ფანჯარაში ავირჩევთ მონიშვნის სხვადასხვა ფორმას, მაგალითად:  Draw Polygon Hotspot მრავალკუთხედი, წრე, წირი. მონიშვნის შემდეგ, Link-ში შევიტანოთ ფაილის სახელი, რომელზეც უნდა მოხდეს მიმართვა.

დავალება

შექმენით მარტივი WEB გვერდი



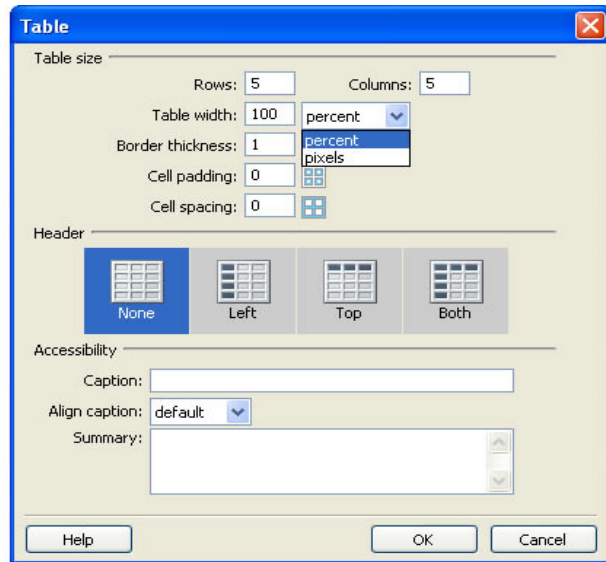
სურ. 2.6.

გამოიყენეთ ყველა ის შესწავლილი ლაბორატორიული სამუშაო, რომელიც აქამდე განვიხილეთ.

2.5. ცხრილის მოთავსება

ძირითადი მენიუს Insert პუნქტში შევასრულოთ ბრძანება Table ან ობიექტების ჩასმის ხელსაწყოების ფანჯარაში დავაჭიროთ Common ჯგუფის Table ღილაკს.

გამოსულ ფანჯარაში შევიტანოთ შემდეგი ველების მნიშვნელობები:



სურ. 2.7.

Rows-სტრიქონების რაოდენობა;

Columns-სვეტების რაოდენობა;

Table width-ცხრილის სიგანე პიქსელებით ან პროცენტულად გვერდის სიგანის მიმართ;

Table thickness-ცხრილის ჩარჩოს სისქე. თუ სისქე 0-ია, მაშინ ჩარჩო web-გვერდზე არ გამოჩნდება;

Cell padding-მონაცემების უჯრის გვერდების ირგვლივ დაშორება პიქსელებით;

Cell spacing-უჯრებს შორის დაშორება პიქსელებით;
Header-სტრიქონის ან სვეტის სათაურის, ან ორივეს ერთად არჩევა.

Caption -ცხრილის სათაური;

Align caption ცხრილის სათაურის სწორება top, bottom;

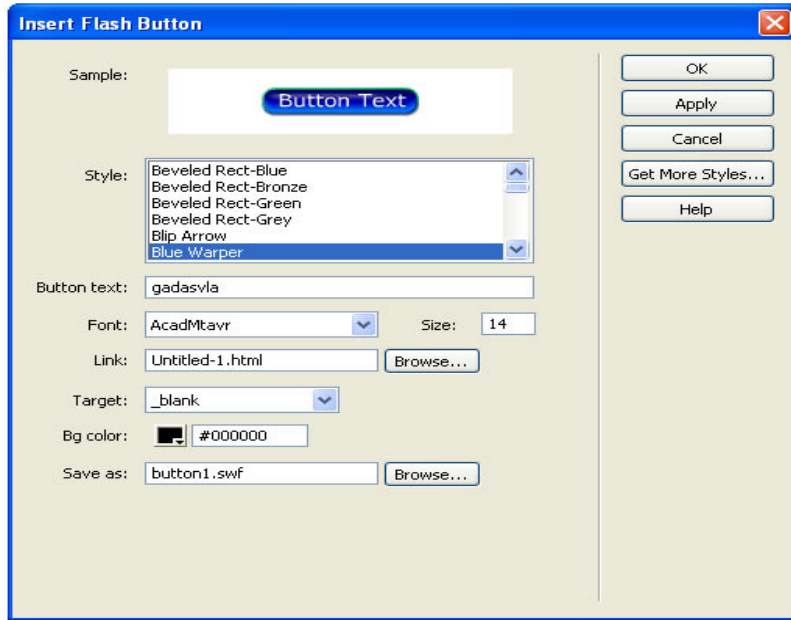
Summary-ცხრილის აღწერის ტექსტის მოთავსება, ეს ტექსტი ბრაუზერში არ ჩანს.

დავალება

1. web-ფურცელზე ჩასვით ცხრილი 3 სვეტით და 3 სტრიქონით, სადაც ცხრილის სიგანე იქნება 100%;
2. ცხრილის უჯრაში მოათავსეთ სურათი;
3. ცხრილის უჯრებში ჩასვით ტექსტი.

2.6. Flash-ტიქსტის და Flash-ლილაკების ჩასმა

ძირითადი მენიუს **Insert** პუნქტში შევასრულოთ ბრძანება `media>flash button` ან ობიექტების ჩასმის ხელსაწყოების ფანჯარაში დავაჭიროთ ლილაკს `flash button` გამოსულ ფანჯარაში:



სურ. 2.8.

Style- ვირჩევთ სასურველ Flash ღილაკს.

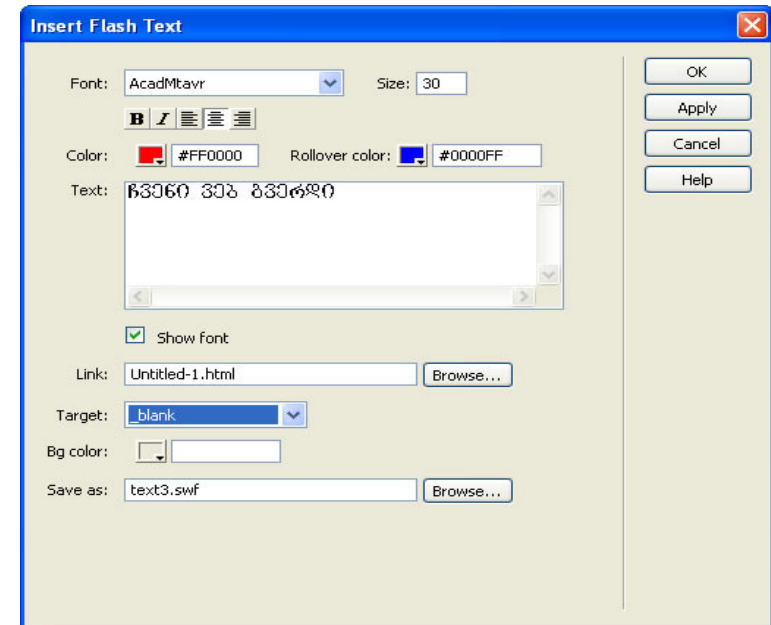
Button text-შეგვყავს ის ტექსტი, რომელიც აისახება ღილაკზე.

Font -ვირჩევთ შრიფტის სტილს.

Link-ველში შევიტანოთ ფაილის სახელი, რომელზეც უნდა მოხდეს მიმართვა.

Target-ველში ვირჩევთ ფანჯარას, რომელშიც უნდა გაიხსნას ჰიპერმიმართვით არჩეული ფაილი.

ასევე შესაძლებელია flash Text ჩასმა, ხელსაწყოების ფანჯარაში დავაჭიროთ ღილაკს Flash Text გამოსულ ფანჯარაში:



სურ. 2.9.

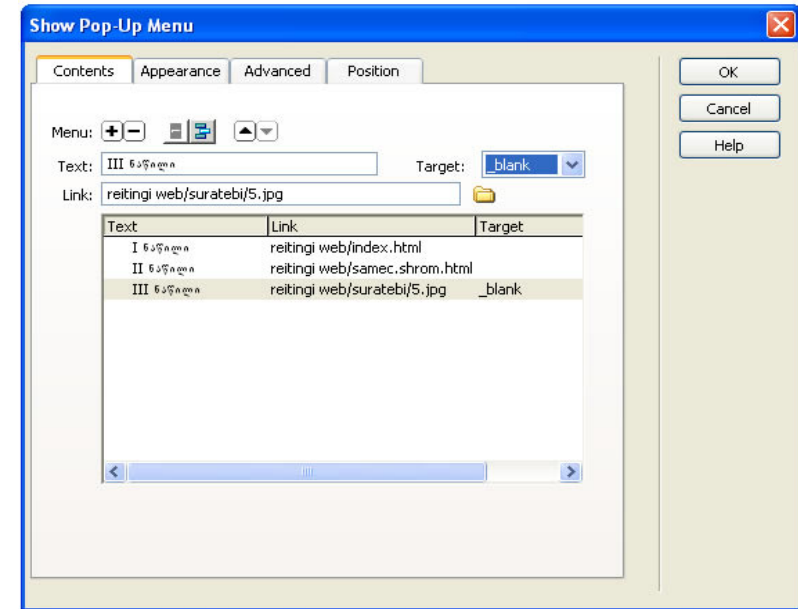
აკრიფოთ ტექსტი და შევუცვალოთ მას შრიფტი, შრიფტის ზომა, მივცეთ ფერი, link ჩანართში მივცეთ მას ლინკი (კავშირი). არჩევის შემდეგ, ვადასტურებთ ბრძანებას ok ღილაკით.

დავალება

1. შექმენით ორი web გვერდი;
2. ერთ გვერდზე ჩასვით flash button, შეარჩიეთ სასურველი ღილაკი, მიეცით მას ფერი, შრიფტი, და ლინკით გადადით მეორე გვერდზე;
3. მეორე გვერდზე ჩასვით Flash Text, მიეცით მას ფერი, შრიფტი, შრიფტის ზომა და ა.შ. ლინკით გადადით პირველ გვერდზე.

2.7. ჩამოშლადი მენიუს შექმნა

ჩამოშლადი მენიუს შესაქმნელად ვირჩევთ ბრძანებას Tag Inspector > behaviors, შემდეგ “+” ღილაკზე დაჭერით გამოდის კონტექსტური მენიუ, სადაც ვირჩევთ Show Pop-up menu ბრძანებას, გამოსულ ფანჯარაში:



სურ. 2.10.

content ჩანართში Menu “+”, “-” ვუმაცებთ ან ვაკლებთ ჩამონათვალს. Link – ეს არის ჰიპერმიმართვა (კავშირი).

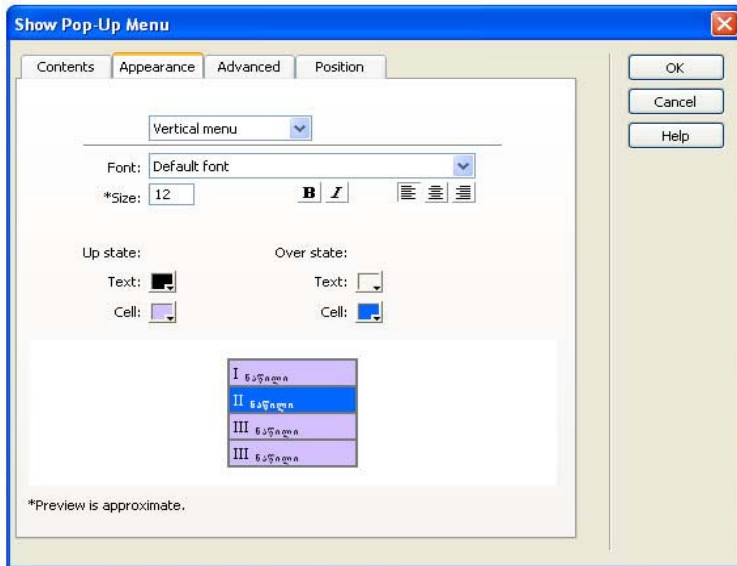
Target-ველში ვირჩევთ ფანჯარას, რომელშიც უნდა გაიხსნას ჰიპერმიმართვით არჩეული ფაილი. ველის მარჯვნივ მდგომ ისრიან ღილაკზე დაჭერით გამოსული ჩამონათვალიდან შეგვიძლია ავირჩიოთ შემდეგი დარეზერვებული სახელები:

Blank – მიმართვის ფაილი გამოვა ახალ ფანჯარაში;

Parent-მიმართვის ფაილი გამოვა frameset-ში ან ბრაუზერის მთლიან ფანჯარაში;

Self-მიმართვის ფაილი გამოვა იმავე ფანჯარაში ან ფრეიმში, რომელშიც ჰიპერმიმართვაა მოთავსებული. ეს პარამეტრი სტანდარტულად აირჩევა;

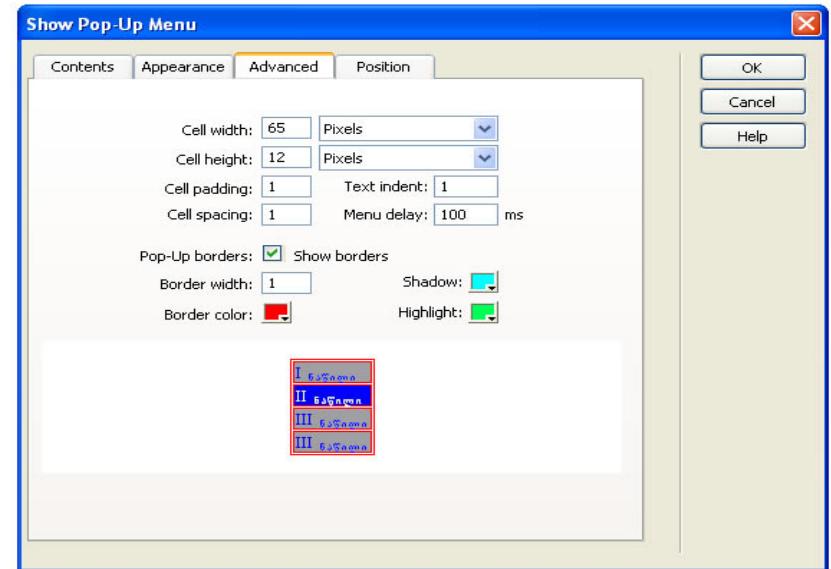
Top-მიმართვის ფაილი გამოვა ბრაუზერის მთლიან ფანჯარაში.



სურ. 2.11.

Appearance-ჩანართში ვირჩევთ; ვერტიკალურ ან ჰორიზონტალურ მენიუს, აგრეთვე შრიფტს, შრიფტის ზომას, ტექსტს ვასწორებთ მარჯვნივ მარცხნივ ან შუაში და ტექსტს ვაძლევთ ფერს.

Advanced – ჩანართში ვირჩევთ:



სურ. 2.12.

Cell width -ჩამოშლადი მენიუს სიგანე.

Cell height-ჩამოშლადი მენიუს სიმაღლე.

Cell padding-უჯრაში მოთავსებული მონაცემებისა და უჯრის გვერდებს შორის დაშორება.

Cell spacing -ცხრილის უჯრებს შორის დაშორება.

border -ჩარჩოს სისქე პიქსელებით.

Border color – ჩარჩოს ფერი.

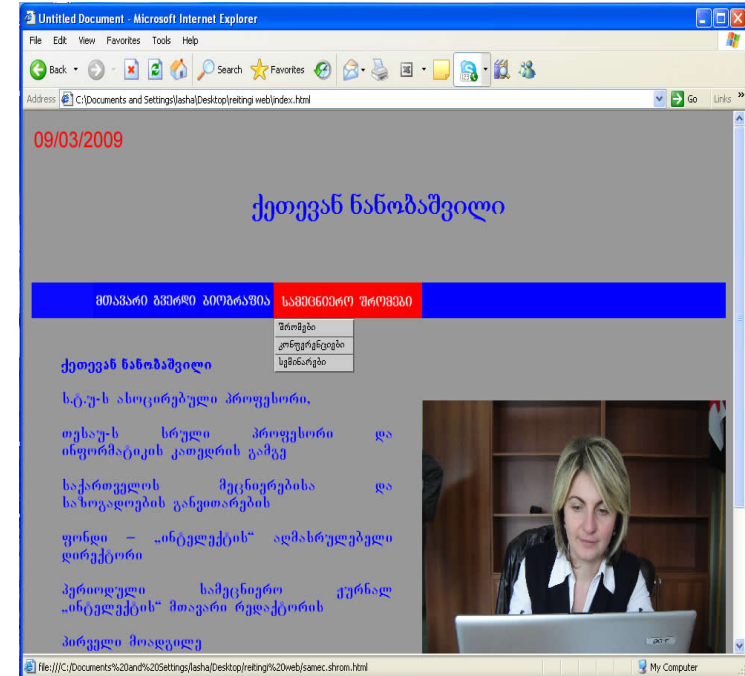
Shadow- ჩრდილი.

Menu delay – ჩამოშლადი მენიუს ხაზების რაოდენობა.

Position – ამ ბრძანებით შესაძლებელია ჩამოშლადი მენიუს დაყენება ობიექტის დაბლა, დაბლა და მარჯვნივ, ობიექტის მაღლა, მაღლა და მარჯვნივ.

დავალება

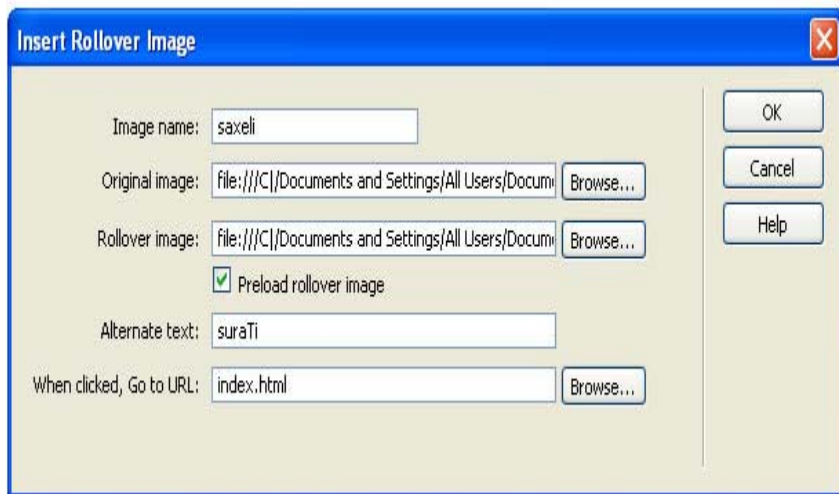
1. web-გვერდზე ჩასვით თქვენს მიერ შექმნილი ლილაკი.
2. ჩასმულ web-გვერდზე მოათავსეთ ჩამოშლადი მენიუ.
3. შექმენით მსგავსი WEB-გვერდი ჩამოშლადი მენიუთი:



სურ. 2.13.

2.8. Rollover Image -ის მოთავსება

Rollover Image  მასზე მაუსის დაწკაპუნებით გამოვა ფანჯარა:



სურ. 2.14.

აქ შესაძლებელია ცვალებადი გამოსახულების ჩასმა (ცვალებდია გამოსახულება, რომელიც სახეს იცვლის, როდესაც მასზე მაუსის ისარს მივიტანთ).

Image Name-შეგვაქვს ღილაკის სურათის სახელი.

Original Image-ვირჩევთ სურათს, ამ სურათს ექნება პირველადი სახე.

Rollover Image ვირჩევთ გამოსახულებას, მასზე მაუსის კურსორის მოთავსებისას ობიექტი შეიცვლება. ქვეპუნქტი.

Preload rollover image - ჩართული უნდა იყოს „ალამი“.

Alternate Text-შეგვაქვს ტექსტი, რომელიც ბრაუზერში ღილაკზე მაუსის კურსორის მოთავსებისას გამოდის.

then clicked, go toURL – ამ გრაფაში შეგვაქვს მიმართვა, რომელზეც უნდა მოხდეს გადასვლა, როდესაც დავაჭერთ ღილაკს.

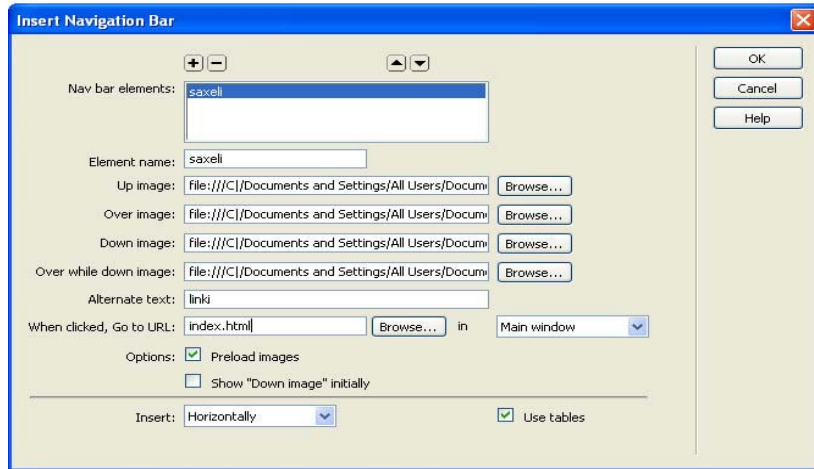
დავალება

1. შექმენით web-გვერდი;
2. ჩასვით Rollover Image;
3. ლინკით გადადით მეორე გვერდზე.

2.9. სანავიგაციო ღილაკების ჩასმა

ძირითადი მენიუს **Insert** პუნქტში შევასრულოთ **Navigation Bar** ბრძანება ან ობიექტების ჩასმის ხელსაწყოების ფანჯარაში დავაჭიროთ **Common**

ჯგუფის Navigation Bar ღილაკს. ამის შემდეგ, გამოსულ ფანჯარში:



სურ. 2.15.

Navigation Bar “+” და “-” ღილაკებით ხდება სანავიგაციო ღილაკების დამატება ან წაშლა.

Element name-ღილაკის სახელი.

Up image-გამოსახულების ფაილის მითითება ღილაკის თავდაპირველი (საწყისი) მდგომარეობისათვის.

Over image-ვუთითებთ გამოსახულების ფაილს, ვაჭერთ ღილაკზე მაუსის კურსორს, მოთავსებისას.

Down image-ვუთითებთ გამოსახულების ფაილს, დაჭერილი ღილაკის მდგომარეობისათვის.

Over while down image-ვუთითებთ გამოსახულების ფაილს, დაჭერილ ღილაკზე მაუსის კურსორის მოთავსებისას.

Alternate text-შეგვაქვს ტექსტი, რომელიც ღილაკზე მაუსის კურსორის მოთავსებისას გამოვა.

When clicked, go to URL-მიმართვა, რომელზეც მოხდება გადასვლა გრაფაში in უნდა მივუთითოთ, სად უნდა გაიხსნას.

Options preload image -უნდა იყოს ჩართული.

Show “down image”-თავდაპირველ მდგომარეობაში ღილაკის დაჭერილ მდგომარეობაში ჩვენება.

Insert-ღილაკების პანელის სიის არჩევა ჰორიზონტალური ან ვერტიკალური.

Use tables-ცხრილის გამოყენება.

Tabular data-ცხრილური მონაცემების ჩასმა გამოიყენება გარე ცხრილური მონაცემების ჩასასმელად მაგალითად Excel-ის ფაილი ძირითადი

მენიუს insert პუნქტში ვასრულებთ table objects > Import tabular გამოსულ ფანჯარაში:

date file – ცხრილური მონაცემების ფაილი.

delimiter – სვეტების გამოყოფის ტიპი სხვადასხვა ვარიანტებით, რომლებიც იმპორტირებულ ფაილშია გამოყენებული. txt გაფართოების ფაილებისათვის ამ ველში აირევა Tab.

Table width -ცხრილის სიგანე.

Cell padding-უჯრაში მოთავსებული მონაცემებისა და უჯრის გვერდებს შორის დაშორება.

Cell spacing - ცხრილის უჯრებს შორის დაშორება.

Format top row-ცხრილის სათაურის გამოყოფა ან არგამოყოფა პირველი სტრიქონის სახით.

border-ცხრილის ჩარჩოს სისქე.

ცხრილური მონაცემების ჩასმის შემდეგ, ცხრილის თვისებათა ფანჯარაში: Table ID გრაფში მივუთითებთ ცხრილის სახელს, რომელიც გამოიყენება სკრიპტებისათვის (მითითება აუცილებელი არ არის).

დავალება

1. ჩასვით Navigation Bar;
2. ლინკით გადადით მეორე გვერდზე.

2.10. Email link ელემენტონული ფოსტის მისამართის მოთავსება

ძირითადი მენიუს Insert პუნქტში შევასრულოთ **Email link** ბრძანება ან ობიექტების ჩასმის ხელსაწყოების ფანჯარაში დავაჭიროთ **Common** ჯგუფის **Email link** დილაკს. გამოსულ დიალოგურ ფანჯარაში:



სურ. 2.16.

Text - ველში შევიტანოთ Email-ის სახელი, რომელიც დოკუმენტში თავსდება. Email ველში შევიტანოთ Email-ის მისამართი.

დავალება

1. ჩასვით Email Link-ის ლინკის დილაკი.

თქვენ მიერ შესწავლილი ლაბორატორიული სამუშაოს საშუალებით ააგეთ მსგავსი WEB-გვერდი:



სურ. 2.17.

2.11.Named Ancher - ნიშნულის მოთავსება

დოკუმენტის ცალკეულ ნაწილზე ნიშნულის მოსათავსებლად ძირითადი მენიუს **Insert** პუნქტში შევასრულოთ **Named Ancher** ბრძანება ან ობიექტების ჩასმის ხელსაწყოების ფანჯარაში დავაჭიროთ **Common** ჯგუფის **Named Ancher** დილაკს. გამოსულ ფანჯარაში:



სურ. 2.18.

შევიტანოთ ნიშნულის სახელი, მაგალითად aaaa და დავაჭიროთ OK დილაკს.

ნიშნულთან დაკავშირების I ხერხი

1. მოვნიშნოთ დოკუმენტში ტექსტი ან გამოსახულება, რომლის დაკავშირება გვინდა ნიშნულთან;

2. ეკრანის ქვედა ნაწილში თვისებათა ფანჯრის Link ველში შევიტანოთ # ნიშანი და ნიშნულის სახელი, მაგალითად:

- თუ ნიშნული იმავე დოკუმენტშია, შეიტანეთ #aaaa;
- თუ ნიშნული სხვა დოკუმენტშია შეიტანეთ work.html#aaaa.

ნიშნულთან დაკავშირების II ხერხი

1. გაგხსნათ დოკუმენტი, რომელშიც ნიშნულია ჩასმული;
2. მოვნიშნოთ დოკუმენტში ტექსტი ან გამოსახულება, რომლის დაკავშირება გვინდა ნიშნულთან;
3. მაუსის კურსორი მოვათავსოთ ნიშნულზე, მაუსის მარცხენა ღილაკზე და Shift ღილაკზე დაჭერილი მდგომარეობით მაუსის კურსორი მოვათავსოთ ნიშნულზე ან მაუსის კურსორი მოვათავსოთ თვისებათა ფანჯარაში Link ველის მარჯვნივ მდგომ ნიშნაკზე და მაუსის მარცხენა

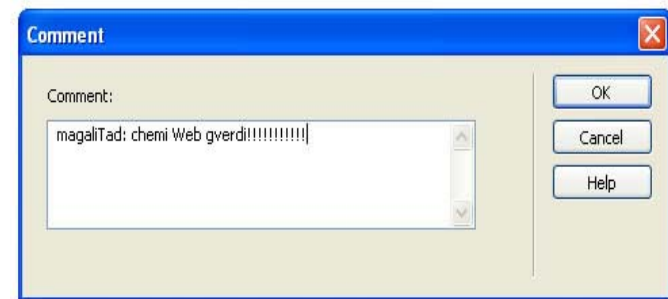
ღილაკზე დაჭერილ მდგომარეობით მაუსის კურსორი მოვათავსოთ ნიშნულზე.

დავალება

1. web-გვერდზე მოათავსეთ ნიშნული.

2.12. Comment - კომენტარის ჩასმა

კომენტარი არის განმარტებითი ტექსტი, რომელიც შეიძლება ჩავსვათ HTML კოდში და ჩანს მთლიანად მხოლოდ HTML კოდში code რეჟიმში; Design რეჟიმში ჩანს მხოლოდ კომენტარის მარკერი. მენიუს ზოლში ვირჩევთ ბრძანებას Comment გამოსულ ფანჯარაში



სურ. 2.19.

შეგვაქვს ტექსტი და ვაჭერთ ok ღილაკს. ჩასმული მარკერი შეგვიძლია ვნახოთ მხოლოდ მაშინ, თუ შევალთ View > Visual Aids და ვირჩევთ Invisible Elements და Preference ავირჩევთ Invisible Elements > Comment.

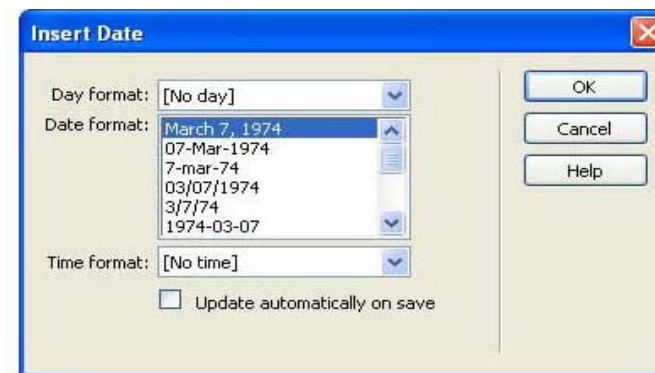
JavaScript ან VBScript-ის ფუნქციების ნახვისათვის დოკუმენტს ვნახავთ code რეჟიმში, თავისუფალ ადგილზე ვაჭერთ მაუსის მარჯვენა ღილაკს, შემდეგ ვირჩევთ Functions და თუ დოკუმენტი შეიცავს JavaScript ან VBScripts ფუნქციებს, გამოჩნდება ამ Functions ქვემენიუში.

დავალება

1. შექმენით მარტივი web-ფურცელი და HTML რედაქტორში ჩასვით კომენტარი.

2.13. Insert date თარიღის ჩასმა

მენიუს ზოლში ვირჩევთ ბრძანებას Insert date, ან ობიექტების ჩასმის ხელსაწყოების ფანჯარაში დავაჭიროთ **Common** ჯგუფის Date ღილაკს, გამოსულ ფანჯარაში:



სურ. 2.20.

Day Format – ვირჩევთ დღეების ჩაწერის ფორმატს.

Date Format – ვირჩევთ თარიღის ჩაწერის ფორმატს.

Time Format – ვირჩევთ დროის ჩაწერის ფორმატს.

თუ ავირჩევთ update automatically on save, მაშინ დოკუმენტის ყოველი დამახსოვრებისას, თარიღი განახლდება.

დავალება

1. web-გვერდზე ჩასვით დრო და თარიღი. მოახდინეთ მისი განახლება.

2.14. ახალი css სტილის შექმნა (css -კლასიკური სტილების ცხრილი cascading style sheets)

css სტილების ხელსაწყოების ფანჯრის გამოსატანად ძირითად მენიუს Windows პუნქტში ვასრულებთ. css styles ხელსაწყოების ფანჯარა გამოიყენება css სტილების შესაქმნელად, რედაქტირებისათვის და სტილების წასაშლელად, აგრეთვე დოკუმენტის სტილის დასანიშნად. ახალი css სტილის შესაქმნელად css სტილის ხელსაწყოების ფანჯარაში ვაჭერთ New css style ღილაკს.

ან თვისებათა ფანჯარაში Style > Manage styles...> New. ამის შემდეგ, გამოსულ დამატებით ფანჯარაში: Name გრაფში შეგვაქვს სახელი.

Selector Type – ვირჩევთ Class (შეგვიძლია დავუნიშნოთ ნებისმიერ ტეგს).

Define in ვირჩევთ New style Sheet File, თუ გვინდა გარე სტილის შექმნა, ან ვირჩევთ This Document onle, თუ გვინდა მხოლოდ მოვნიშნოთ დოკუმენტისათვის ამ სტილის დანიშვნა. ბოლოს ვაჭერთ ok.

გამოსულ დამატებით ფანჯარაში შეგვაქვს ჩვენთვის სასურველი სტილის პარამეტრები და ბოლოს ვაჭერთ ok.

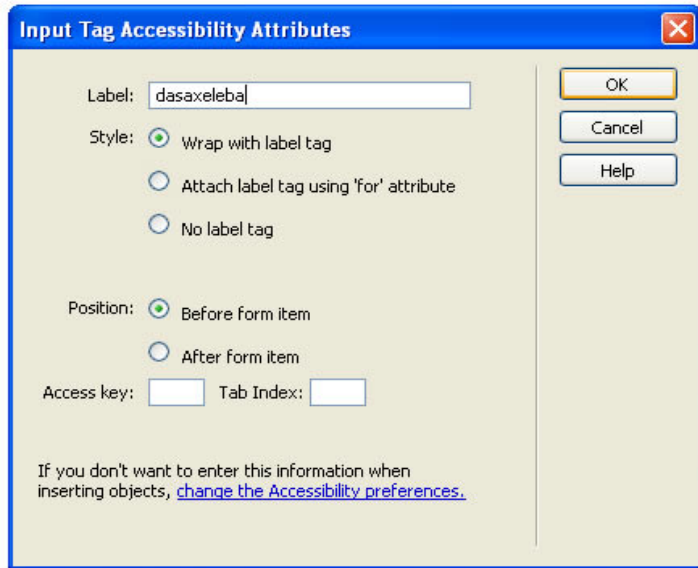
სტილის დანიშვნა ობიექტისათვის.
დოკუმენტში მოვნიშნავთ ტექსტს, რომლისთვისაც გვინდა სტილის დანიშვნა, ამის შემდეგ:

- თვისებათა ფანჯარაში Style ავირჩევთ css სტილის სახელს ან
- CSS სტილის ხელსაწყოების ფანჯარაში დავაჭერთ მაუსის ღილაკს შესაბამის CSS სტილის სახელს და კონკრეტულ მენიუში ვასრულებთ Apply-ს.

2.15. ფორმების შექმნა და ბაუშქმება

ფორმები წარმოადგენს Web-გვერდების სპეციფიკურ ობიექტებს, რომელთა დანიშნულებაა Web-გვერდებიდან Web-სერვერებზე გარკვეული ინფორმაციის გადაცემა. ფორმის ობიექტებს მიეკუთვნება ტექსტური ველები, გადამროველები, ალმები, განშლადი სიები და სხვ.

ტექსტური ველის მოთავსება Text Filed – ტექსტური ინფორმაციის შესატანად გამოიყენება, ტექსტური ველის თვისებათა ფანჯარაში:



სურ. 2.21.

Text Filed – ნაჩვენები ფორმის სახელი (Text Filed).

Type > Single Line – ჩვეულებრივი სტრიქონიანი ველი.

Multi Line – მრავალსტრიქონიანი ტექსტური ველი.

Password – პაროლის შეტანისათვის, ამ შემთხვევაში ტექსტურ ველში შეტანის დროს სიმბოლოები გამოისახება X-ით.

Char width – მიეთითება მაქსიმალური სიმბოლოების რაოდენობა, რომლებიც ტექსტურ ველში შეიძლება გამოჩნდეს. ტექსტურ ველში შეიძლება შევიტანოთ უფრო მეტი სიმბოლოები, რომელთა რაოდენობა აღემატება ამ პარამეტრს და მთლიანად გადაეცემა Web-სერვერს. ტექსტურ ველში მაქსიმალური დასაშვებ სიმბოლოთა შეტანა განისაზღვრება მომდევნო პარამეტრით.

Max chars – სიმბოლოთა მაქსიმალური რაოდენობა, რომელთა შეტანა შეგვიძლია ტექსტურ ველში. გამოიყენება საფოსტო ინდექსის შესატანად საჭირო რაოდენობის მისათითებლად, ან მაგალითად პაროლისათვის; ვთქვათ, 10 სიმბოლოზე მეტი რომ არ შევიტანოთ; თუ მომხმარებელი მაქსიმალურ სიმბოლოზე მეტს აკრეფს, ამ დროს გაისმის ბგერითი სიგნალი.

Init val – ტექსტურ ველში თავდაპირველად მოსათავსებელი ტექსტის შეტანა, რომელიც არ არის აუცილებელი.

Wrap – თუ არჩეულია off, მაშინ ტექსტის აკრეფის დროს ტექსტის ველის სიგანეზე უფრო მეტი სიმბოლოთა აკრეფისას, მომდევნო სტრიქონზე გადასვლა არ მოხდება და გაგრძელდება იმავე სტრიქონში.

თუ არჩეულია Default – ამ შემთხვევაში ტექსტურ ველზე უფრო მეტი სიმბოლოთა რაოდენობაა. აკრეფის შემთხვევაში მოხდება მომდევნო სტრიქონზე გადასვლა.

Virtual – იგივეა, რაც Default იმ განსხვავებით, რომ Web-სერვერს გადაეცემა ერთი სტრიქონი.

Physical – იგივე, როგორც Default და იმავე სახით გადაეცემა.

2.16. Hidden Filed – ზარული ველის ჩასმა

ეს ველი გამოიყენება იმ ინფორმაციის დამახსოვრებისა და შემდეგ Web-სერვერზე

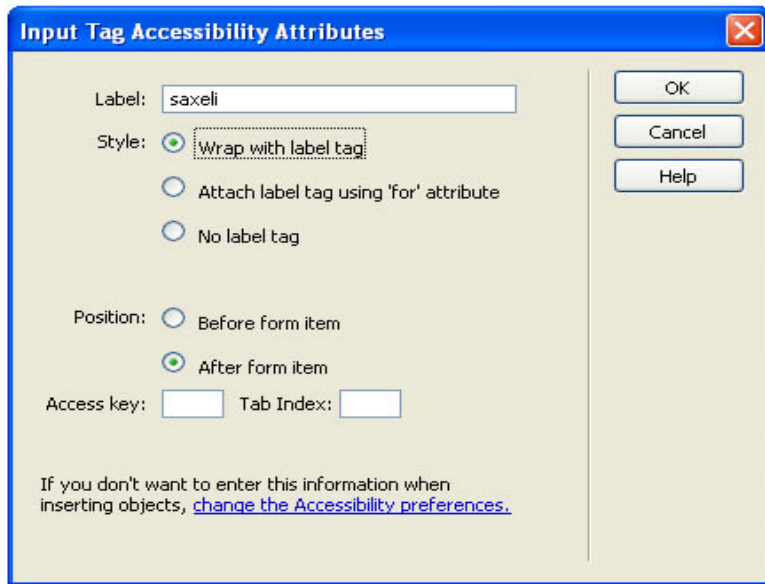
გადასატანად, რომელიც მომხმარებლისთვის დაფარულია. **Insert** პუნქტში შევასრულოთ **Froms** > **Hidden Filed** ბრძანება ან ობიექტების ჩასმის ხელსაწყოების ფანჯარაში დავაჭიროთ **Froms** ჯგუფის **Hidden Filed** ღილაკს. ამ ველის თვისებათა ფანჯარაში **Value** გრაფში შეგვაქვს ტექსტი, რომელიც მომხმარებლისთვის დაფარულია. ამის შემდეგ გამოსულ ფანჯარაში:

მრავალ სტრიქონიანი ტექსტური ველის შექმნა **Textarea**.

გამოიყენება მრავალსტრიქონიანი ჩვეულებრივი ან პაროლის შემცველი ტექსტების შესაქმნელად, იგი **Text Filed** ტექსტური ველის ობიექტის მრავალ-სტრიქონიანი ტიპის კერძო შემთხვევას წარმოადგენს.

2.17. ალმის Checkbox ჩასმა

უმთავრესად გამოიყენება ჯგუფურად და ემსახურება შესაძლო ვარიანტებიდან (მონაცემებიდან) რამდენიმეს ამორჩევას. **Checkbox** თვისებათა ფანჯარაში:



სურ. 2.22.

Checkbox value – შეგვაქვს მნიშველობა, რომელიც ალმის ამორჩევის შემთხვევაში, გადაეცემა Web-სერვერს.

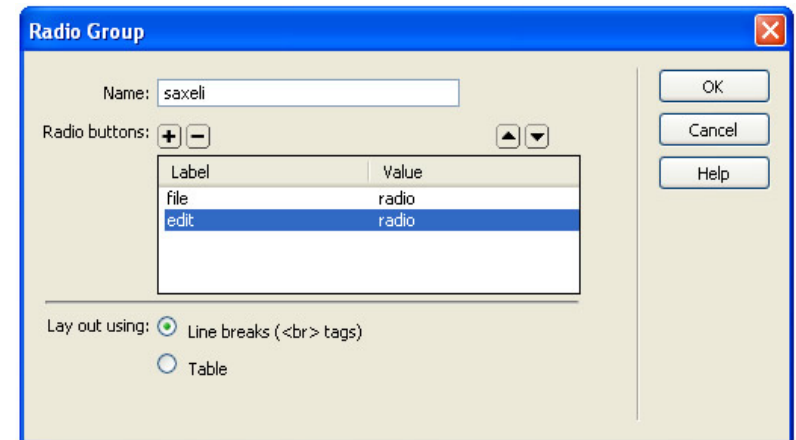
Initial state ალმის თავდაპირველ Checked ან Unchecked არჩეულ მდგომარეობაში.

გადამრთველების Radio Button ჩასმა. გადამრთველები ჯგუფურად გამოიყენება და მისი დანიშნულებაა რამდენიმე შესაძლო ვარიანტებიდან (მონაცემებიდან) ერთ-ერთის ამორჩევა. Radio Button

თვისებათა ფანჯარა ზევით განხილულ Checkbox ობიექტის ანალოგიურია.

2.18. გადამრთველების ჯგუფის Radio group ჩასმა

ქმნის გადამრთველების ჯგუფს, გამოსულ დამატებით ფანჯარაში:



სურ. 2.23.

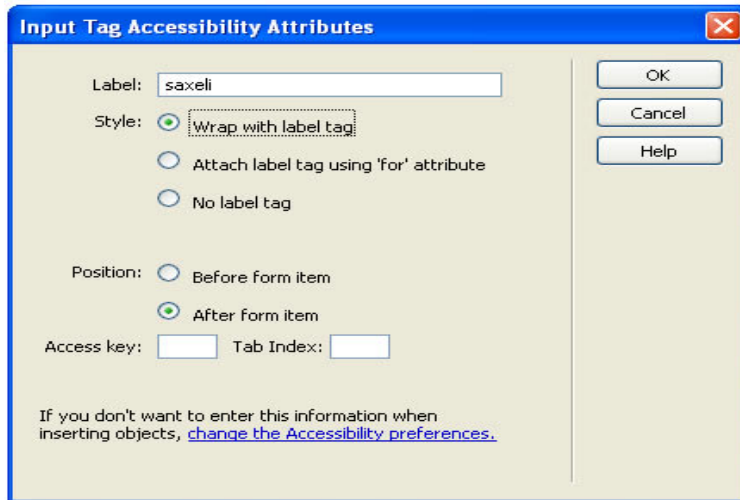
Name-შეგვაქვს გადამრთველების ჯგუფის სახელი, “+” გადამრთველი დამატება ჯგუფში. “-“ გადამრთველის მოხსნა.

Layout using – თუ ავირჩევთ Line break, გადამრთველები განლაგდება ცალკეულ სტრიქონში, ხოლო Table არჩევის შემთხვევაში, გადამრთველები

მოთავსდება ერთსვეტიან ცხრილში. გადამრთველი იქნება მარცხნივ, ხოლო წარწერა იქნება მარჯვნივ.

2.19. განშლადი მენიუს ტიპის List Menu სიის ჩასმა

განშლად სიიდან შესაძლებელია რამდენიმე სიის ელემენტის არჩევა, ხოლო მენიუს ტიპის სიიდან შესაძლებელია ერთი სიის ელემენტის არჩევა, ამ ობიექტის თვისებათა ფანჯარაში:



სურ. 2.24.

Select-მენიუს სახელი.

Type -ვირჩევთ სიის ტიპს.

List Values-შეგვაქვს სიის ელემენტები (მნიშვნელობები). ამ დროს გამოდის დამატებითი ფანჯარა, რომელშიც “+” და “-” ღილაკებით ხდება სიაში ელემენტის დამატება და მოხსნა (წაშლა). თითოეული ელემენტისათვის შეგვაქვს სახელი (წარწერა) და მნიშვნელობა, რომელიც გადაეცემა Web-სერვერს. ამ ელემენტის არჩევის შემთხვევაში, თითოეული ელემენტის სახელს ვკრევთ Item label სვეტში. შემდეგ ვაჭერთ Value-სვეტს შესაბამის სტრიქონში და ვკრევთ მნიშვნელობას.


Initially selected-ვირჩევთ სიის ელემენტს, რომელიც თავიდანვე იქნება არჩეული.

Height (List რეჟიმისათვის) ვუთითებთ ელემენტის რაოდენობას, რომელიც თავდაპირველად იქნება გამოტანილი სიაში, დანარჩენების ჩვენებისთვის გამოიყენება გადაფურცვლის ზოლები.

Selections – თუ მონიშნულია, შეიძლება ერთზე მეტი ელემენტის არჩევა.

2.20. Layer შენის ჩასმა

უკვე განვიხილეთ ცხრილი, სადაც მისი უჯრების საშუალებით Web-გვერდზე ჩავსვით ტექსტი და გრაფიკული ობიექტები. ცხრილის გარდა, ასევე შეგვიძლია გამოვიყენოთ **Layer** ბრძანება, რის საშუალებითაც შევძლებთ Web-გვერდზე ჩარჩოში მოვათავსოთ ობიექტი.

ამისათვის შევასრულოთ ბრძანება – სტანდარტული მენიუს Layout ჩანართში ავირჩიოთ ბრძანება Draw Layer  არჩევის შემდეგ ვდგებით Web-ფურცელზე და ვხაზავთ ლეიერს. თუ გვინდა მისი ზომების გაზრდა ან დაპატარავება, ვცვლით Properties ჩანართში. განვიხილოთ მაგალითი: Layer-ში სურათის ჩასმა. ვდგებით ლეიერში და ვასრულებთ ბრძანებას Insert > Image. ვირჩევთ სასურველ სურათს და ვადასტურებთ ბრძანებას ok.



სურ. 2.25.

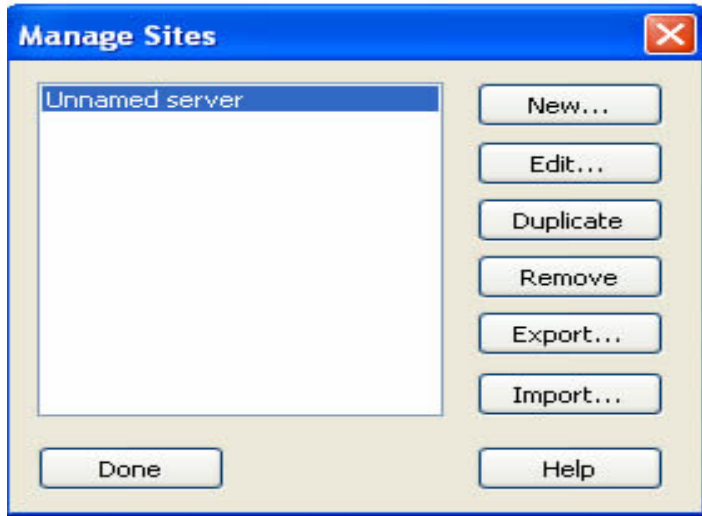
დავალება

1. Web-გვერდზე ჩავსვით ორი **Layer**;
2. ერთში მოათავსოთ სურათი;
3. მეორეში – ცხრილი.

2.21. საიტის ატვირთვა სერვერზე

როდესაც შექმნით web-ფურცელს (შაბლონს), ამის შემდეგ იგი განთავსდება სერვერზე. განვიხილოთ web-გვერდის ატვირთვა Macromedia dreamweaver-ს მეშვეობით. როდესაც გვინდა დავარეგისტრიროთ საიტი, შევდივართ სტანდარტული მენიუს **site** ჩანართში, ვირჩევთ

Manage Sites პუნქტს, გამოსულ ფანჯარაში ვირჩევთ ახალს New.



სურ. 2.26.

Site Definition ფანჯარაში ვირჩევთ ჩანართ Advanced-ს. გამოსულ ფანჯარაში Local Info ვავსებთ ბრძანებებს, სადაც:

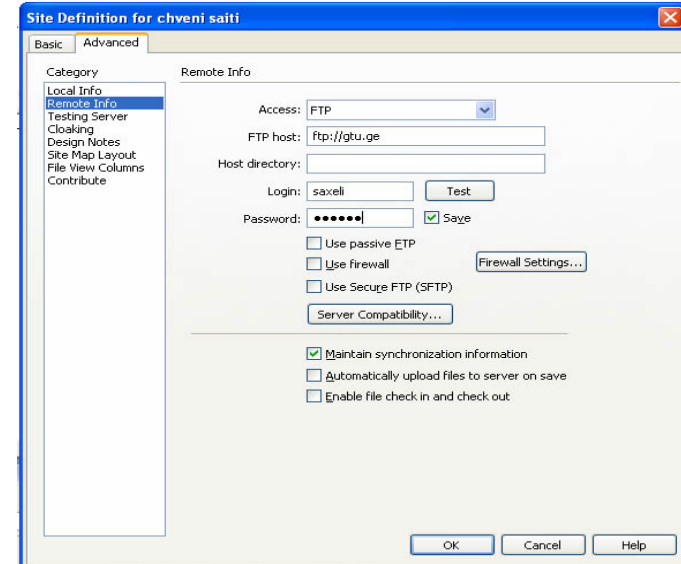
Site name – საიტის სახელია;

Local root folder – ვუთითებთ იმ ფაილს, რომლის ატვირთვაც გვინდა,

Link relative to – გადამრთველს ვაყენებთ Document-ზე,

HTTP address – საიტის Web-გვერდის მისამართია.

ამ ფანჯრის შევსების შემდეგ გადავდივართ მომდევნო ჩანართზე Remote Info და



სურ. 2.27.

გამოსულ ფანჯარაში Access ჩამონათვალში ავირჩიოთ FTP, სადაც:

FTP host – შეგვყავს FTP მისამართი,

Login – FTP სახელი,

Password – FTP პაროლი.

გადამრთველს ვაყენებთ Use passive FTP. ამ მონაცემების შეტანის შემდეგ, დავაჭერო დილაკზე

Test, დატესტვის შემდეგ კი, ბრძანებას ვადასტურებთ ok ღილაკით.

დავალება

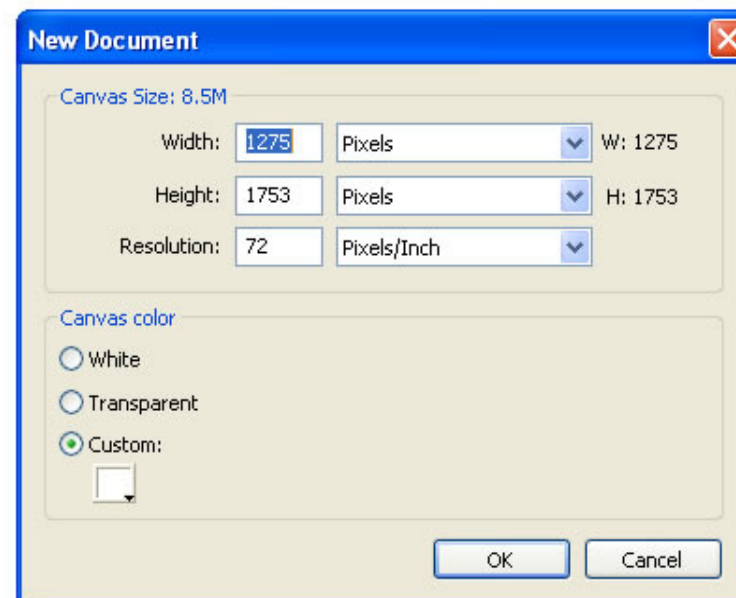
1. თქვენ მიერ გაკეთებული web-გვერდი ატვირთეთ სერვერზე;
2. განაახლეთ ატვირთული ფაილი;
3. წაშალეთ ატვირთული ფაილი სერვერიდან.

III თაზო

ბრაუზერული რედაქტორი Macromedia Fireworks

3.1. ახალი დოკუმენტის შექმნა

გავხსნათ პროგრამა Fireworks, რომელიც



Macromedia-ს პროგრამული პაკეტი და შევქმნათ ახალი დოკუმენტი ბრძანებით File > New ან კლავიატურის მეშვეობით (Ctrl+N). გამოსულ

ფანჯარაში ვირჩევთ დოკუმენტის ფონის ფერს, სივანისა და სიმაღლის ზომას – პიქსელებით.

სურათის ან მისი ფენის ზომების შესაცვლელად გავცემთ ბრძანებას:


Modify > Canvas> Image Size სურათის ზომები;


Modify > Canvas> Image Canvas ფონის ზომები;


Modify > Canvas> Image Color ფონის ფერი.

3.2. ობიექტის მონიშვნის ბრძანებები

სურათის რედაქტირებისათვის აუცილებელია მისი მონიშვნა; სწორედ, ობიექტის (სურათის) მოსანიშნად გამოიყენება Bitmap-ის ბრძანებები:


Marquee tool  - ამ ღილაკის საშუალებით მონიშნება მართკუთხედის ფორმით.


Polygon Lasso tool  - სურათი მონიშნება წერტილებით.

Magic Wand tool  - სურათზე მონიშნავს ერთნაირ ფერებს.

3.3. ობიექტის რედაქტირების ბრძანებები


სურათის შესაცვლელად შეიძლება გამოვიყენოთ რედაქტირების ღილაკები, ესენია: ფანქარი, ფლომასტერი, ასევე ფერების კოპირების ღილაკი და საშლელი. განვიხილოთ თითოეული მათგანი ცალ-ცალკე:

Pencil tool  - სახატავი ფანქარი;

Brush tool  - სახატავი ფუნჯი;

Eraser tool  - საშლელი;

Blur tool  -

Rubber Stamp tool  - ფერების კოპირების ღილაკი.

ეს ღილაკი ცოტა რთული გამოსაყენებელია. პირველ რიგში ვირჩევთ ღილაკს, მივდივართ სურათზე და რომელი ფერიც ჩვენთვის მისაღებია, ვდგებით იმ ადგილზე; შემდეგ ვაჭერთ კლავიატურაზე Alt ღილაკს და აირჩევა ის ფერი, რომელიც Alt ღილაკით დავაფიქსირეთ.

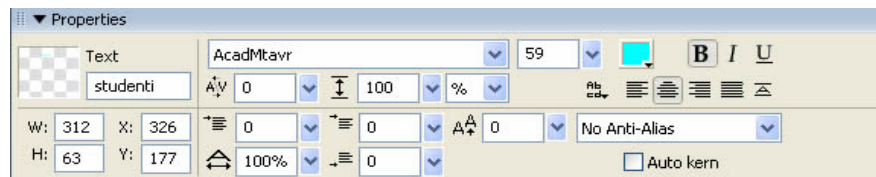
3.4. სურათზე ტექსტისა და გეომეტრიული ფიგურების მოთავსება

მოცემული ნაწილი ეძღვნება სურათზე ტექსტების, ტექსტების ეფექტებისა და სხვადასხვა გეომეტრიული ფიგურების ჩასმას. აქ მოყვანილი ტექსტის ეფექტებით თქვენ შეძლებთ გააღამაზოთ web-გვერდები და არა მარტო ისინი.

სტანდარტულ მენიუში ავირჩიოთ საწერი ხელსაწყო Text tool **A** და აკერიფოთ სასურველი ტექსტი, მაგალითად:



ხელსაწყოს არჩევის შემთხვევაში, ავტომატურად გამოდის მისი თვისებების შესაბამისი ფანჯარა:



აქ შეგიძლიათ შეცვალოთ ტექსტის: ზომა, ფერი, შრიფტი, სტილი და ა.შ.

გეომეტრიული ობიექტების ჩასასმელად ვასრულებთ ბრძანებას, Vector ჩანართში ვირჩევთ სასურველ გეომეტრიულ ფიგურებს და ვხატავთ ფურცელზე:



ფიგურების წაშლა; ვნიშნავთ ობიექტს და დავაჭერთ Delete ღილაკს.

3.5. სურათზე ლინკის მოთავსება

სურათზე ლინკის მოსათავსებლად გამოიყენება web-ჩანართი. ავირჩიოთ ბრძანება Rectangle Hotspot Tool :



ლინკი მოვათავსოდ სასურველ ადგილას. თვისებათა მენიუში Link უჯრაში ვუთითებთ ფაილის მისამართს, Alt უჯრაში ვწერთ ტექსტს, რომელიც კურსორის მოთავსებისას გამოჩნდება; Target-ველში ვირჩევთ ფანჯარას, რომელშიც უნდა გაიხსნას ჰიპერმიმართვით არჩეული ფაილი. ველის მარჯვნივ მდგომ ისრიან ღილაკზე დაჭერით გამოსული ჩამონათვალიდან შეგვიძლია ავირჩიოთ შემდეგი დარეზერვებული სახელები:

Blank-მიმართვის ფაილი გამოვა ახალ ფანჯარაში;

Parent-მიმართვის ფაილი გამოვა frameset-ში ან ბრაუზერის მთლიან ფანჯარაში;


Self -მიმართვის ფაილი გამოვა იმავე ფანჯარაში ან ფრეიმში, რომელშიც ჰიპერმიმართვაა

მოთავსებული. ეს პარამეტრი სტანდარტულად აირჩევა.


Top-მიმართვის ფაილი გამოვა ბრაუზერის მთლიან ფანჯარაში.

3.6. ფერების ჩასმა

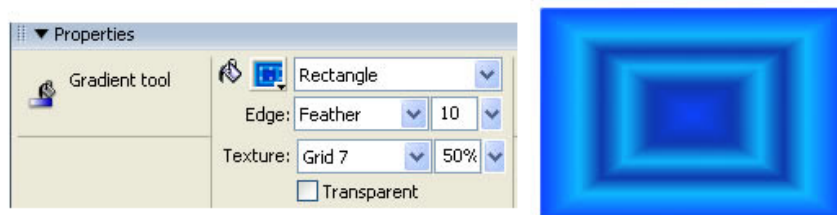
სურათზე ფერების ჩასმა და ფერების შეცვლა, ერთ-ერთი მთავარი ფუნქციაა.

ობიექტზე ფერების ჩასასხმელად გამოიყენება Colors ჩანართი:  - Eyedropper tool ამ ღილაკით შეგიძლიათ აირჩიოთ ნებისმიერი ფერი რომელსაც მონიშნავთ:




ხოლო Paint Bucket tool  ჩაასხამთ სასურველ ადგილას ფერს; ასევე მის თვისებათა


ფანჯარაში: Edge, Texture შეგიძლიათ სურათს მისცეთ სხვადასხვა ფერი და ფონი:





3.7. View-ს ბრძანებები


View-ს ბრძანებები ძირითადად გამოიყენება ობიექტის გასაღიდეებლად და დასაპატარავებლად:

Standart Screen mode  - გამოვა მონიტორის სტანდარტული ფანჯარა;

Full Screen with menus mode  მონიტორზე გამოვა ძირითადი მენიუ და სამუშაო ფანჯარა;

Full Screen mode  - მთლიან მონიტორზე გამოვა სამუშაო ფანჯარა;

Hand tool  - ასრულებს ლიფტის ფუნქციას;

Zoom tool  - ადიდებს ობიექტს პროცენტებით Zoom In, ხოლო Zoom Out – აპატარავებს.

3.8. სურათზე ფერების ბასწორება

Filters – ძირითადი ბრძანებები

სურათზე ფერის ავტომატურად შესაცვლელად, შეგიძლიათ გამოიყენოთ ბრძანება Filters > Adjust Color > Auto Levels.

თუ გინდათ, რომ სურათი შავ-თეთრი გახდეს, მონიშნეთ სურათი და შეასრულეთ ბრძანება Filters > Other > Convett to Alpha.



დილაკის არჩევის შემდეგ, სურათი შეიცვლება:



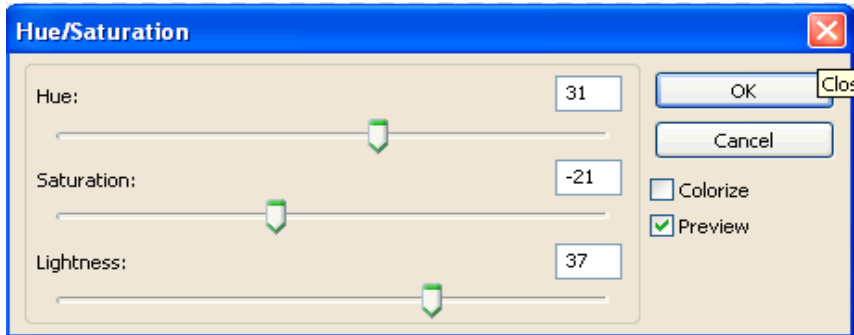
სურათის გასამუქებლად შევასრულოთ ბრძანება Filter > Blur > Gaussian Blur:



Radius > 60 px (რაც უფრო დიდია ფოტოს ზომა, მით უფრო დიდი უნდა იყოს რადიუსის ზომა) და გამოსულ ფანჯარაში სურვილისამებრ ვცვლით ფონს.



სურათზე ფერების შესარჩევად შევასრულოთ ბრძანება Filter > Adjust color > Hue/Saturation სადაც გამოსულ ფანჯარაში:



შეგიძლიათ ცვალოთ სურათის ფერები რის შემდეგადაც მიიღებთ:



ა6

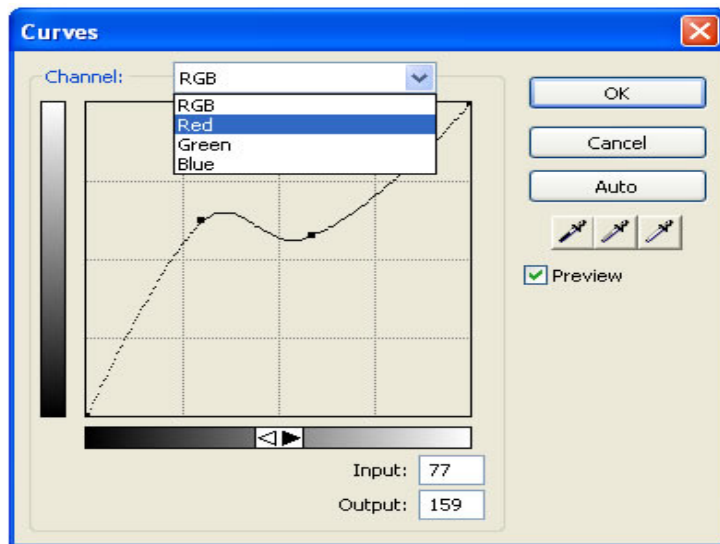


შეასრულეთ ბრძანება Filter > Noise > Add Noise: Amount > 5%; Distribution > Uniform; Monochromatic > მონიშნული. შემდეგ შეასრულეთ Filter > Texture > Texturizer: Texture > Sandstone; Scaling > 100%; Relief > 4; Light Direction > Top Right. ამის მერე კი Filter > Blur > Gaussian Blur: Radius > 1-2px.



შეგიძლიათ შეცვალოთ ფოტოს ფერი ბრძანებით
Filter > Adjustments > Hue/Saturation

ასევე შესაძლებელია სურათის ფერების
გადაყვანა წითელში, მწვანეში და ა.შ. ამისათვის
უნდა შევასრულოთ ბრძანება Filter > Adjust color >
curves, სადაც გამოსულ ფანჯარაში:



ვირჩევთ მაგალითად წითელ ფერს, შემდეგ
წერტილების საშუალებით ვცვლით ფერს, რის
შედეგადაც მივიღებთ:



სურათზე ჩარჩოების მოსათავსებლად გამოიყენება
ბრძანება Filter > Alien Skin Splat > edges, და გამოსულ
ფანჯარაში ვცვლით ჩარჩოს სისქეს, სტილს ზომას:



ხოლო თუ გვინდა რომ შევცვალოთ ჩარჩოს გარეა
სტილი უნდა შევასრულოთ ბრძანება Filter > Eye
Candy 400 > Bevel Boss.



გამოსულ Bevel Boss–ფანჯარაში შეგიძლიათ ცვალოთ ჩარჩოს სისქე, ფერი და ა.შ

ლიტერატურა

1. ღვინევაძე გ. WEB-დაპროგრამება, I ნაწილი, HTML. საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტი. თბილისი 2007;
2. თოდუა თ., ვერულავა ღ. WEB-ტექნოლოგიები, HTML I ნაწილი. საქართველოს ტექნიკური უნივერსიტეტი. თბილისი 2006;
3. <http://www.adobe.com/products/dreamweaver/>
4. <http://www.entheosweb.com/dreamweaver/default.asp>
5. <http://www.youtube.com/watch?v=UpmnOO2sh6U>.
6. <http://www.youtube.com/watch?v=e1IMJsIiacA>

რედაქტორი ი. სემიკინა

გადაეცა წარმოებას 28.12.2010. ხელმოწერილია დასაბეჭდად
10.01.2011. ქაღალდის ზომა 60X84 1/16. პირობითი ნაბეჭდი თაბახი 6,5.
ტირაჟი 100 ეგზ.

საგამომცემლო სახლი „ტექნიკური უნივერსიტეტი“, თბილისი,
კოსტავას 77



ი.მ. „გორა დალაქიშვილი“,
ქ. თბილისი, ვარკეთილი 3, კორპ. 333, ბინა 38