

ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ

Old-Web

#1

1 августа - 7 августа (2024)



САЙТЫ - WEB - ИНТЕРНЕТ



Вступление

Наш порталчик Old-Web.com развивается дальше. Теперь выходит еще и журнал. Вы читаете самый первый его номер. Это еженедельник, поэтому каждую неделю заглядывайте на сайт за новым выпуском.

Причина создания этого проекта – тяга к знаниям о web. Первая web-страница была создана в 1989 году создателем первого браузера и языка HTML, Тимом Бернерсом-Ли. Большинство познакомилось с web только в начале 2000х годов. Каждый человек подключенный к сети получил возможность опубликовать свой текст, картинки, файлы на web-страницу и опубликовать ее на всеобщее обозрение. Эта идея взорвала мозг многим людям.

В 2010х годах получили распространение смартфоны и мобильные версии социальных сетей, в том числе этому способствовали 3G сети (Интернет всегда с собой). По сути, это значило, что больше не нужно знать HTML или сидеть за компьютером, для того, чтобы публиковать информацию в сеть.

С этого момента кончается эра хостингов и сайтов, начинается эра профилей и новостной ленты. Но web продолжал развиваться за счет условно бесплатных

web-приложений, на данный момент есть тысяча таких сайтов, от чат-ботов до графических редакторов. Но что стало с информационными сайтами? Они умирают.

Зачем делать сайты сейчас? Потому что вы получаете полный контроль над своим информационным ресурсом. Многим людям важен контроль за информацией, которую они производят и распространяют. Заработок с такого ресурса полностью контролируется автором. На счет раскрутки сайта, у браузера Google есть лента, куда попадают свежие web-страницы, своего рода аналог ленты социальных сетей, а так же есть поисковые системы, через которые миллиарды людей каждый день ищут информацию на сайтах. Если у вас появилось желание делать и посещать сайты, то этот журнал для вас в самый раз. Так же будем говорить о программах для работы с Интернет, интересных сайтах и вспоминать былые годы.

На фото: Тим Бернерс-Ли













Посетите наш форум

Форум о старом интернете

Регистрация Справка Пользователи

Добро пожаловать на Форум о старом интернете.

Если это ваш первый визит, рекомендуем почитать [справку](#) по с [зарегистрироваться](#). Для просмотра сообщений выберите разд

Раздел
РУНЕТ Тут обсуждаем РУНЕТ (Русскоязычную часть веба)
 Старые сайты Про сайты, которые были раньше и которые все еще живы в наших воспоминаниях.
 Инфраструктура РУНЕТА Счетчики, баннеры, рейтинги и прочие сервисы, объединяющие сайты РУНЕТА.
Web-дизайн и web-программирование Как делали сайты в нулевых
 Программы для создания сайтов Какие программы использовались для создания сайтов, ну кроме блокнота Windows.
 CMS - Системы Управления Контентом Обсуждаем как вопросы установки и использования готовых CMS, так и написание самописных вариантов на разных языках.
 Дизайн, шаблоны, графика. О создании внешнего вида и удобства для пользователя web-сайта.
 Языки web-программирования Решаем ошибки в коде, пишем новые скрипты и прочее о программировании.
Железный раздел То с чего мы выходили в онлайн
 Способы подключения к интернету Да, способ был не один. А некоторые вообще подключались к локальным, городским или региональным сетям.
 Компьютеры, железо и периферия Все о нашем незаменимом и универсальном друге.
 Мобильные устройства Про телефоны, КПК, коммуникаторы и прочие мобильные устройства.
Продвижение сайтов О том, как привлечь посетителей на сайт.
 Поисковые системы

Главный двигатель проекта это наш форум. Там был анонсирован журнал и идет набор авторов. На форуме обсуждаются все вопросы не вошедшие в этот выпуск. Любой может зарегистрироваться и создать тему.

Администрация и активные пользователи форума поддерживают дружескую атмосферу и помогают новичкам освоится.

forum.old-web.com

Форум работает на движке vBulletin 3.6.12 и использует дизайн по умолчанию.



forum.old-web.com

Если вы сидели на частных форумах в 2007 году, то получите удовольствие от ностальгии.

Создание кнопки-баннера вашего сайта

Автор: danil



После создания сайта, полезным будет создать и свою баннер-кнопку. Так называют картинку 88 пикселей в ширину и 31 пиксель в высоту. Это изображение, которое вы хотите ассоциировать со своим сайтом. Можно добавить текст или даже сделать анимацию.

Раньше такие баннеры делали в Photoshop, анимацию в Image Ready, который шел в комплекте вместе с фотошопом.

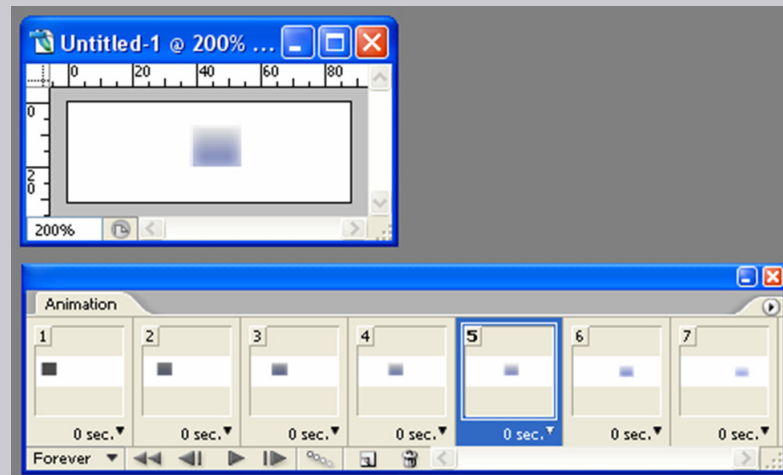
1. Создаем новое изображение **Файл->Новый**.
2. Ширина: 88px, а высота 31px.
3. Приближаем, чтобы было лучше видно что мы делаем с картинкой.
4. Заранее качаем рисунок из Интернета или рисуем свой.
5. Перетаскиваем на наш баннер, если изображение больше, меняем ее размер через **Ctrl + T** или правый клик на мышке и **Free Transform**.

Если данного пункта после правого клика нет, значит выберите сначала инструмент **Marque Tool** или нажимайте **M** на клавиатуре, наведите курсор на изображение и только потом жмите правый клик.

6. Добавьте текст, если нужно, с помощью инструмента **Type Tool** (кнопка **T**)

Анимация

Анимация делается через панель анимации. В разных версиях доступ к этой панели сделан по-разному. В Photoshop CS делается через меню **Window->Animation**. В более старых версиях эта панель есть только в программе **Adobe Image Ready** (идет в комплекте со старыми версиями Photoshop). А вот в современных версиях типа **Photoshop Creative Cloud** такой панели я не нашел. Качайте старые версии из торрентов, чтобы сделать себе анимированный баннер.



Вместо заучивания каждого шага, давайте я вам просто расскажу суть, как генерировать анимационные кадры автоматически. Мы создаем или вставляем объект на баннер, открываем панель **Анимация** и создаем новый кадр через единственную активную кнопку на этой панели.

Мы сейчас делаем конечный кадр анимации, поэтому должен быть выбран второй кадр на панели анимации. Чтобы создать конечный кадр, мы делаем одну или все 4 действия с объектом.

- Перемещаем объект на изображении
- Меняем размер объекта
- Создаем эффекты для объекта
- Меняем прозрачность объекта

Затем нажимаем кнопку **Tweens Animation Frames** на панели анимации. Эта иконка в виде четырех кружочков, каждая с разным уровнем прозрачности. Это как бы подсказывает нам, что мы собираемся делать. А именно, мы сейчас будем создавать промежуточные кадры между первым и вторым кадром.

В открывшемся окне нужно настроить анимацию. Если вы все сделали правильно, то просто выберите, сколько вам нужно создать кадров (**Frames To**

Add), это влияет на плавность анимации. Можете оставить по умолчанию на первый раз. Жмите ОК и нажимайте на панели анимации кнопку **Play**.

danil

Старая версия Adobe ImageReady



CSS

Как заставить кнопки выглядеть одинаково и в новых и в старых браузерах

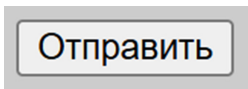
Автор: danil

Как сделать кнопки и формы на сайте в стиле классического Windows. Если вы собрались использовать современный CSS, чтобы придать своему сайту вид старины, то вы можете использовать эффект «тиснение». Такой эффект часто применялся к системным кнопкам

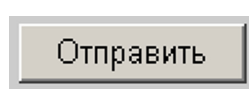
До применения нашего кода



Кнопка в Chrome



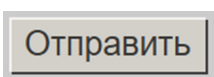
Кнопка в IE6



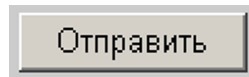
После применения нашего кода



Кнопка в Chrome



Кнопка в IE6



в старых операционных системах по умолчанию. Но чтобы придать им такой вид сейчас, вам придется, намерено прописать это в CSS.

Допустим, у вас есть кнопка:

```
<input class="button" type="submit" value="Отправить">
```

Теперь, когда мы прописали ей класс **button**, давайте настроим ее свойства.

```
@supports (box-shadow: inset 1px 1px #fff, 1px 1px #000) {  
  .button {  
    color: #383735;  
    padding: 3px 6px;  
    border-radius: 0;  
    background-color: #d4d0c8;  
    box-shadow: inset 1px 1px #f4f2f0, 1px 1px #3f3f3f;  
    border-width: 0;  
  }  
}
```

С помощью свойства **box-shadow** вы сможете придать такой вид любому HTML тегу. Старый браузер проигнорирует это свойство, в нем по умолчанию применяется «тиснение», а новый браузер нарисует «тиснение». Таким образом, ваша кнопка будет выглядеть одинаково и в старых и в новых браузерах.

Содержимое **@supports** игнорируется старыми браузерами. Эта CSS команда нужна, чтобы проверять современный браузер на предмет поддержки нужного нам свойства. Если свойство поддерживается, то браузер применяет его содержимое, если нет, то игнорирует.

danil

Как покорялся Интернет

Автор: Turboblack

Сайты автора:

<http://old.net.eu.org>

<http://downgrade.me.eu.org>



Я познакомился со всемирной сетью более отчетливо, когда мне было 17 лет. В начале нулевых большинство пользователей Интернета не знали всех тонкостей (да и сейчас не знают, но рассказ не про современную сеть), паутина в остальном мире существовала уже десяток лет, и люди к ней привыкли, они лазили по сайтам, покупали на них товары, ходили в веб-чаты, общались там, имели адреса электронных почт,

аккаунты в соцсетях, и спорили один с другим на тематических, и городских форумах, а еще были те кто создавал свои сайты.

Современный пользователь удивится, что тут такого, но давайте обо всем по порядку.

В 1997 году преподаватель по информатике(предмет назывался по другому, но пусть будет так, для сюжета это не важно, а вам не особо интересно будет что же я изучал такого тогда)показал нам модемный способ подключения ко всемирной сети, и открыл моему взору страничку “Рамблер”. Сказать что я что-то ощутил в тот момент? Я мало что понял, мало кто вообще понимал зачем оно надо - ходить в интернет и читать там новости, для таких делов продавались газеты, и журналы.

В 2000 году я уже знал что такое “бороздить”, у меня дома был модем, и я уже во всю шастал по сети и искал прикольные программки и малоёмкие игрушки, всякие приколюхи для своего 486 под 95 вендой. Но для скачивания я предпочитал пользоваться игротеками. Почему? Все банально просто. Дома сеть держалась на двух скрепках, которые от модема цеплялись к телефонному проводу, и сеть разъединяла меня по надцать раз на дню. Если удавалось сидеть час

без разъединения – это был праздник. Именно потому файлы скачивались в другом месте, дома искались ссылки на них, потом бралась охапка дискет, я ехал в центр, и брал себе на часа два в игротеке время, за которое успевал накатать файлы, паковал в архивы, после чего озадачивал администратора записать мне по два экземпляра на дискеты.



Еще иногда в различных журналах, особенно компьютерных еженедельниках - публиковались ссылки на интересный

софт (на то время он был и правда интересным), который можно было скачать, было удобно тем что ты не ждал пока загрузится страница, а сразу вбивал адрес из журнала в браузер и начиналась закачка, тогда это экономило уйму времени. Если сейчас кому-то сказать что небольшая по современным меркам страничка грузилась на домашнем модеме несколько минут (в лучшем случае), то представьте сколько времени происходил поиск чего-либо.

Сайты передавались буквально из рук в руки - у вас был блокнотик с адресами, где вы писали куда идти, и где и что можно скачать.

Что бы дома обзавестись приличной игротекой (у меня к тому времени уже были сотни игр на дискетах), мог понадобиться и год, потому те, кому было лень (почему-то это всегда все твои компьютерные знакомые), приходили к тебе накачать софта... за могорыч ;-)

В игротках были дико шакальные дисководы, ощущение было такое что злой одмен подпиливал головки наждачкой, дискеты после игротек быстро снашивались.


Те кто рассказывают “я вытягивал винчестер из компа и шел к другу копировать”... ну начнем с того что если у вас был такой надежный друган, которому разрешали раскурочивать комп, который стоил тогда как не сильно подержанный автомобиль - рассказывайте эти сказки дальше. ЖМД вытягивались значительно позже, когда они уже стоили всего-ничего, а если у вас в кампуктере жужжит нечто стоимостью две мамкиных зарплаты - вас обыщут перед выходом на улицу, и не дадут выносить добро, особенно если вы на нычку (все видят как ты ходишь по квартире с отвертками и огромным энтузиазмом в глазах) что-то там ковырять, и беспалевно умотать к такому же как ты подростку, у которого дома ТОЖЕ рыбнадзор следит.

Почему я написал в начале рассказа именно двухтысячный, хотя модем у меня появился раньше? Всё дело в том что интернет в котором ты ходишь по сайтам которые тебе рекомендовали (на поиски буквально не было времени, да и поиск выдавал всего-ничего тогда, а тратить время на него казалось глупостью), и на рекомендованных (например Чертовы Кулички, мммммм сколько же



Анекдот Неделю
В третий раз звонит женщина в 911.
- Меня мужизбивает, все зубы выбил
Муж хватает трубку и орет:

Kulichki Networks



www.kulichki.com

АНЕКДОТЫ	ДРАЙВЕРА	МРЗ-ФАЙЛЫ	РЕФЕРАТЫ	СПОРТ
АВТОМОБИЛИ	ЗНАКОМСТВА	ОБРАЗОВАНИЕ	СТЕРВЫ	ТЕННИС
ВИДЕОИГРЫ	КАТАЛОГ	ОТКРЫТКИ	ТВ-ИНФОРМ	ФОРМУЛА-1
ГОРОСКОПЫ	МЕДЦЕНТР	ПОГОДА	ФОРУМ	ФУТБОЛ
ДЕТСКАЯ	МУЗЫКА	РС-ИГРЫ	ШЕФ-ПОВАР	ХОККЕЙ
ДОМОВОЙ		РАБОТА	ЮМОР	

VIP-ПЕРСОНЫ: [ВИНОКУР](#) | [ШИЛОВСКИЙ](#) | [МОИСЕЕВ](#) | [СМАК](#) |

Арда | Бизнес-club | Высоцкий | Диваны | Досуг | Durakoff | Зазеркалье | Иммиграция |
Инфоцентр | Компьютеры | Летопись | Лотерея | Маразмы | Мрз-концерт | Online-игры |
Прикол | Политика | Сам себе "03" | Туризм | Тесты | Freesoft | Чертежи |
Администрация | Барахолки | Вакансии | Жители | Рассылки | Реклама | Условия |

КОI | WIN | LAT | MAC | ISO | ALT
Мы выбрали лучший Colocation!

ЧЕРТОВЫХ
Поиск по
FTP-серверам
filesearch.ru

файл/каталог
 оценочный

АНЕКДОТ ДНЯ - ред. А.СЛУЦКИЙ

Лучший анекдот Десятки
Нет, ну вы только подумайте: 22 игрока, 2 тренера, 10 запасных игроков, 1 арбитр, двое боковых судей, 6 операторов, трое работников телевидения, 50 спортивных журналистов и порядка 80 000 зрителей, а этот голубь насрал именно на меня!
[\[Еще анекдотов!\]](#)

Немного афоризмов:
- Весна покажет кто где срал !

ВСЕ TV-Программы!!!

3:30 Программы окружных (ТВ СТОЛИЦА)
6:00 "Доброе утро". (ОРТ)
6:00 , 8.00, 11.00, 14.00, 17.00, 19.55, 0.10 "События. Время (ТВЦ)
7:00 , 17.00 "Икс-мен". Мультсериал. (REN TV)
7:00 Мультфильмы. (СТС)
8:30 "Победоносный голос верующего". (ТВ-3)
15:15 "День за днем". (ТВ-6)
16:00 "Сегодня". (НТВ)

Русский Нью-Йорк

Русские Книги в

ПРОЗЕРНИТ

Почта на Куличках

интересностей я тогда от туда потянул!!!) было полным-полно добра, да столько что не унести. Интернеты тогда были рассадником вареза.

И вот в том самом году я однажды попадаю в кабинет админа политеха... И там я познакомился с чуваками которые мне рассказали про сети чуть больше, про то что можно в том самом политехе сидеть в городском ирц (Internet Relay Chat), где я получил доступ на интересные городские ftp серверы, с которых все что я так долго и муторно искал в сетях можно было скачать оптом и сразу (так я начал носить домой болванки с софтом, многие из них до сих пор живы).

Там же я познакомился с форумками (пару лет назад городской форум прибили, грустно), и культурой общения на них. Это очень упрощало задачу: ты не носишься по кабинетах как всратый что бы задать вопрос, ты просто создаешь топик, а на той стороне тебе может ответить даже препод какого-то другого вуза, или лаборант, или кампуктерщик (программист), да кто угодно, главное что компетентный человек или решением тебе помогал. Это

сейчас можно загуглить, зайти на "Стаковерфлоу", или спросить у чата гопоты (ChatGPT), а тогда гуглилось мало, потому что надо было отчетливо знать что конкретно гуглить, практически слово в слово. Если ты вписывал не ту букву или символ то поисковик писал "нету такого". Сейчас он напишет "возможно вы искали вот это", что сильно облегчает поиски. Естественно сейчас есть и вещи которые сильно его затрудняют (хы-хы), но мы ведь говорим про 2000 год.

Кроме ирц (IRC) в народные массы медленно но уверенно входили веб-чаты, там сидели в основном мажоры у которых дома уже был проведен "кабельнет", это такой гибридный интернет который подавался вместе с кабельным телевидением, и для него нужен был другой модем. Кроме мажоров на таких чатах можно было увидеть разных гос.сотрудников, в то время во всякие казначейства, собез, и прочие организации провели возможность прокрастинации))) и те, у кого рабочий день начинался с кофе сплетен, и безделия - проводили в этих чатах большую часть "рабочего времени".

Раз в год даже чатовки создавались. Это такое мероприятие когда сотня человек собирается в одном месте, желательно на природе, громко играет музыка, жарятся шашлыки, люди прекрасно проводят время, общаются в живую. Многие из нас до сих пор общаются.

Где-то в то же время я начал задумываться над тем, что “а ведь кто-то эти самые сайты создает!”, и решил ковырять эту тему глубже. Выяснилось что всемирная сеть это жадная сучара, которая для размещения тебя в ней требует немало денег. Мало-мальский хостинг (эээээ - 10 мегабайт) стоил 5 баксов в год, а домен еще 10, а это хороший кусок тогдашней зарплаты – отбивал напрочь это все покупать. На мировом рынке существовал “Geosities”, глубокую философию которого мне тогда было не понять, потому для обучения и экспериментов был выбран “Народ ру”, где я разместил свою первую страничку.

Самой ненавистной частью бесплатных хостингов (бесплатников) был огромный баннер, который занимал ну очень приличную часть экрана. Мой экран в двухтысячном году был 640*480 256 цветов, и даже если смотреть страницу на полном экране - баннер размером 468*60 в правом верхнем углу выглядел как кусок конченого говна, плюс скроллер страницы воровал процентов 7 справа, и столько же снизу, итого - 25% полезного пространства вы не могли использовать по назначению, с того времени я всем сердцем ненавижу рекламу на сайтах.

Далее будет.

Turboblack

Download Master

Качалка файлов для вас!

Автор: Another_Point АКА Алексей Канецкий

Сайт автора:

<http://cassius-calhoun.is-best.net>

Всем здравссьь! Сегодня рассмотрим такой инструмент как Download Master. DM это программа, предназначенная для организации скачивания файлов из сети интернет по протоколам HTTP, HTTPS и с торрентов. Рассматривать мы будем версию 2.4.3, как по мне она самая удачная.

1. Функционал.

Рабочее окно программы выглядит так: (рис. 1)

Слева на панели инструментов мы видим значок +. При клике на него, открывается окно создания закачки. Там мы вводим расположение файла, тип скачиваемого контента, описание, место сохранения. Под кнопкой “дополнительно” скрывается меню, где при необходимости вводятся данные для входа на сервер, количество секций закачки, включается отображение размера файла при добавлении закачки, и возможность просмотреть содержание архива перед скачиванием. Введем в поле “URL” адрес, где находится искомый

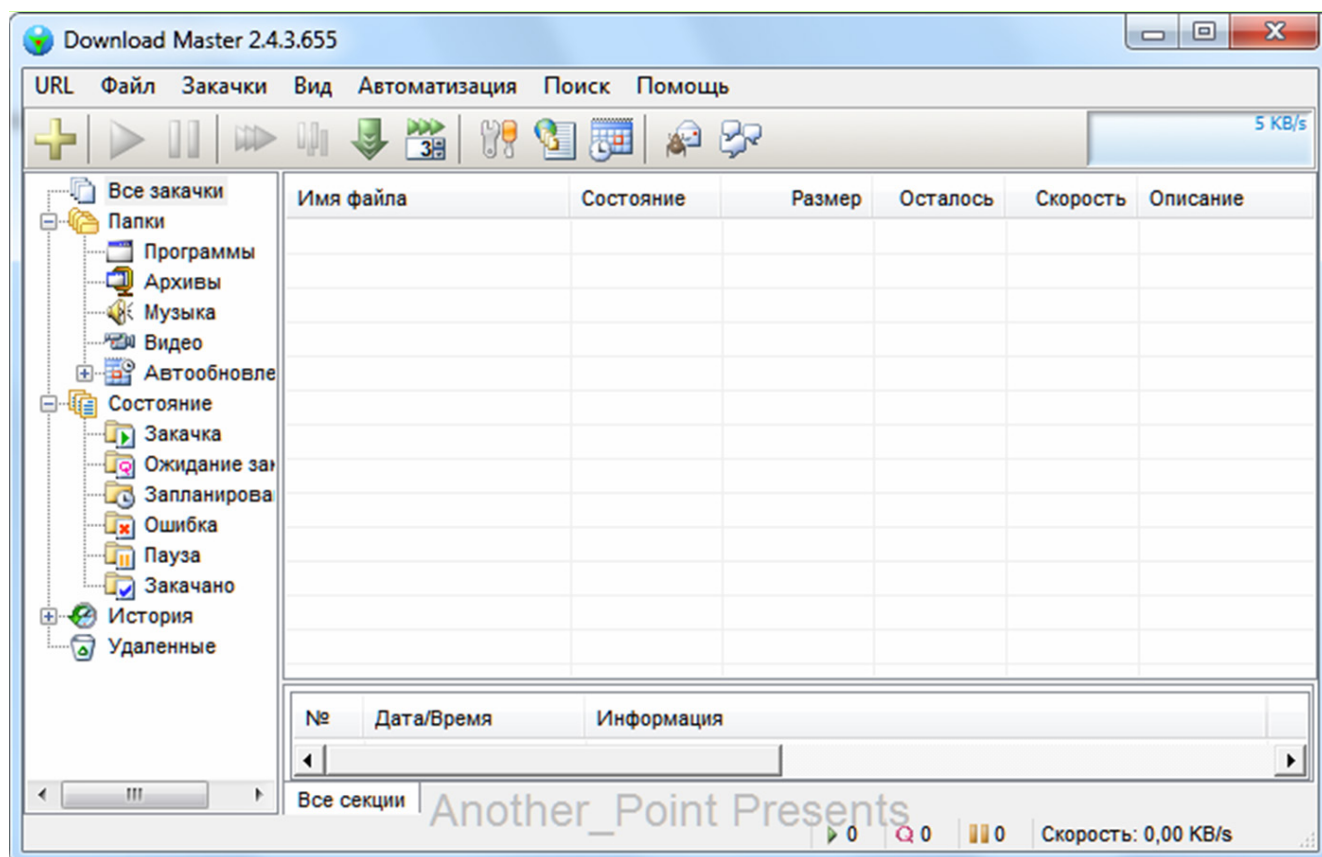


Рисунок 1

файл, например <http://another-point.w0.am/DOWNLOAD.rar> (рис. 2).

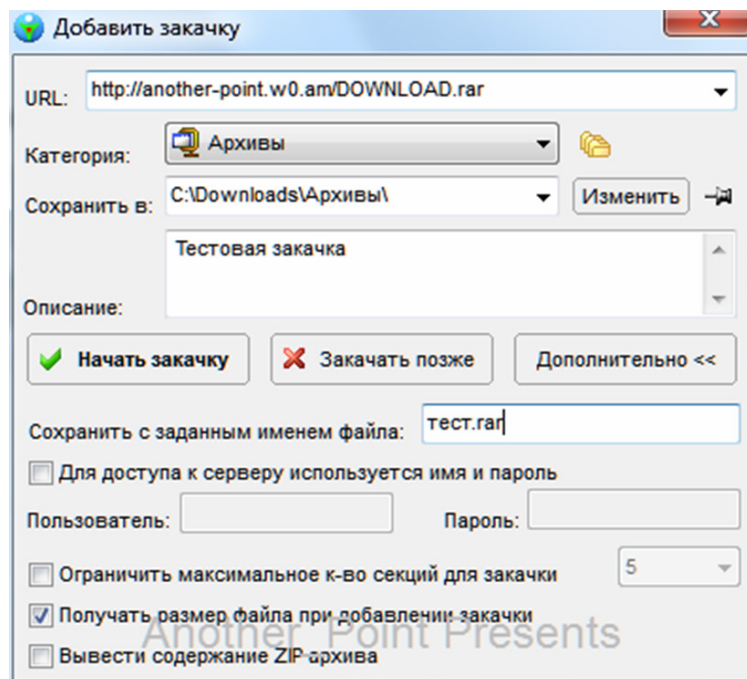


Рисунок 2

Нажимаем “начать загрузку”, и все! Теперь процесс можно увидеть в основном окне программы.

2. Категории

Взглянем на левую панель программы, где находятся категории файлов. Каждой категории соответствует папка, куда

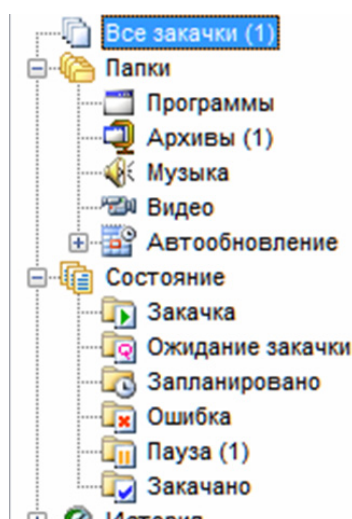


Рисунок 3

сохраняются файлы определенного типа (рис. 3). Здесь мы видим несколько категорий файлов. Все загрузки

сортируются по типу(который вы указали при создании загрузки, либо он был определен автоматически), а также по состоянию. Также присутствует история загрузок, и список удаленных.

3. Управление

Снова взглянем на панель инструментов. Там мы видим кнопки управления загрузками - “начать все загрузки”, “остановить все загрузки”, “скорость загрузки” и максимальное кол-во загрузок. Левее находятся две кнопки управления выбранной загрузкой. Правее находятся кнопки открытия настроек, менеджера сайтов и расписание. К нему сейчас и перейдем.

4. Автоматизация

Кликнем на кнопку “расписание”. Открывается следующее окно (рис. 4). Здесь мы можем указать время, в которое автоматически начнутся все загрузки, и время в которое они автоматически остановятся, а также варианты действий при завершении загрузки. перейдем к меню “автоматизация” (рис. 5).

Сверху находится галочка “стартовать все загрузки”, в случае если она установлена запуск произойдет при открытии программы. Ниже галочки “отключиться от интернета после окончания всех загрузок” и “выключить ПК после окончания всех загрузок”. Программа также позволяет проверить скачиваемые файлы антивирусом, если таковой установлен. Есть автообновление, а также возможность автоматически восстановить соединение с сетью в случае его обрыва(используются параметры последнего соединения).

Автоматизация - главный плюс(помимо возможности загрузки одного файла в несколько сеансов т.е догрузки) этой программы. В более новых ее версиях также присутствует возможность автоматически начать загрузки при установке соединения с интернетом.

5. Верхняя панель.

Вверху окна программы находится панель. На ней есть уже знакомые меню управления загрузкой (“файл” и “загрузки”), меню с параметрами внешнего вида окна и сортировки файлов, меню “URL” с функциями создания загрузок, возможность поиска файлов среди всех загрузок и стандартный help)))

Подведем итоги!

У некоторых читателей определенно возник вопрос: -”А зачем мне для скачивания целая отдельная программа”. Однозначного ответа на этот вопрос нет. Во первых, программа упрощает жизнь тем, кто работает с медленным интернетом(например я), а в свое время облегчала жизнь пользователям диалапа(в особенности возможность докачки). Лично мне от этой проги больше всего нужна автоматизация, т.к я не имею

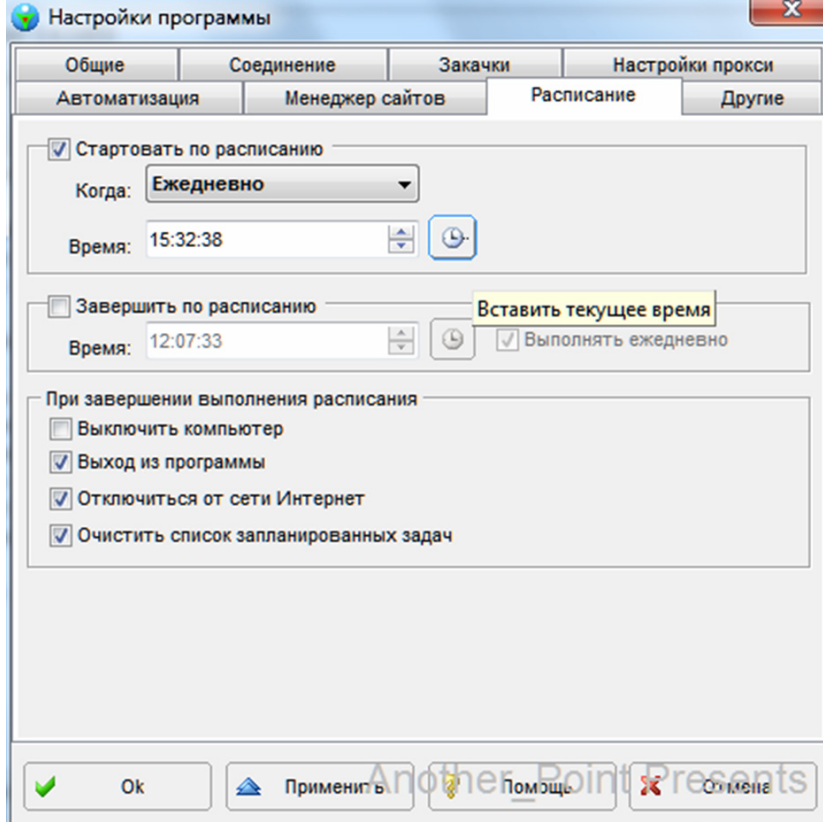


Рисунок 4

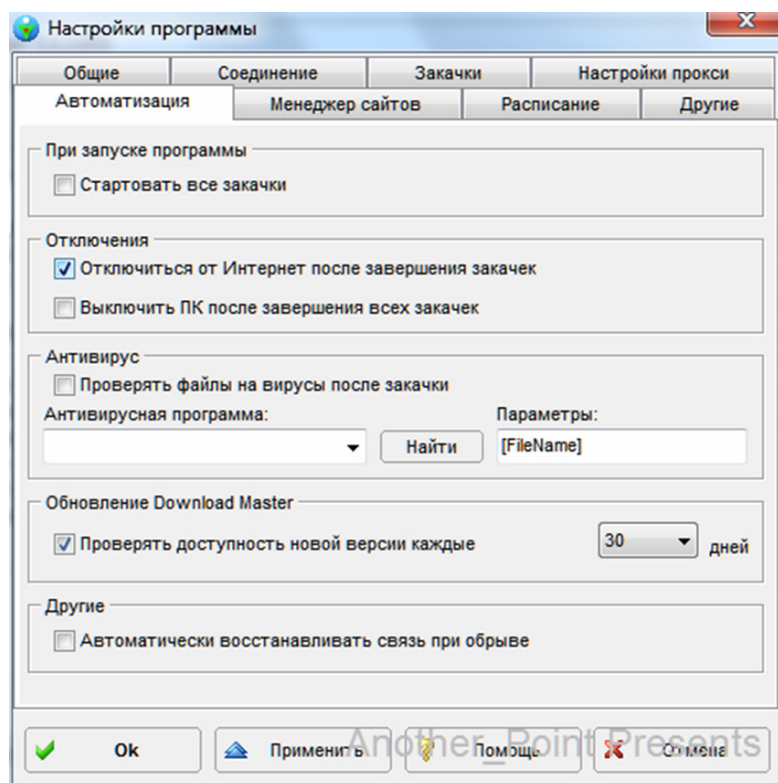


Рисунок 5

возможности все время держать ПК включенным, а в браузере возможности докачки(и возможности запускать загрузки при определенных условиях/по

расписанию) нет. Обозреваемая версия программы занимает на диске менее 10 мегабайт(если быть точным то 1.94МБ), и в активной работе(зависит от количества активных загрузок) потребляет около 5-10 мегабайт ОЗУ.

Программа обновляется по сей день, и для использования на современном ПК я рекомендую устанавливать именно новые версии(там больше функций и есть плагины для работы с различными источниками файлов, например плагины для скачивания видео с ютуба/тиктока/ прочих соцсеток а также FTP).

Итак, сегодня мы разобрали программу Download Master, узнали о её функционале а также о плюсах использования. Надеюсь информация была полезна. До новых встреч!

Another_Point АКА Алексей Канецкий.

Бесплатный хостинг

Автор: danil

Для создания сайта можно воспользоваться бесплатными хостингами, особенно, если вы делаете свои первые сайты. Очень многие хорошие сайты начинали свой путь именно так. Сначала вы определяетесь, о чем делать сайт, потом создаете свои первые страницы. Постепенно у вас уже будут навыки и вы будете понимать, стоит ли продолжать или нет. Если у вас есть желание сделать из своего сайта что-то большее, то вы можете в любой момент перейти на платный хостинг и свой домен. Первую версию сайта можно сохранить как архив на бесплатном хостинге, оставив там ссылку на новый,

например Dreamweaver, который лежит на торрентах. Если у вас 4k монитор, то советую использовать более свежие версии, например 2021 года. Для остальных могу посоветовать Dreamweaver 8, это самая оптимальная версия.

Dreamweaver и бесплатный хостинг идеальные друзья. Вам не нужно знать HTML, чтобы создавать страницы. Печатайте свой текст, вставляйте ссылки на другие свои страницы, остальное за вас сделает Dreamweaver. В этой программе можно указать данные FTP, которые вы получите после регистрации аккаунта на бесплатном хостинге и проводить синхронизацию файлов сайта.



более профессиональный сайт.

Когда переставали платить за платный хостинг и домен, сайт исчезал, но его первая версия оставалась жить на бесплатном хостинге всегда. Поэтому, если хотите, то можете всегда обновлять свой сайт на бесплатном хостинге, так надежнее.

Нужно понимать, что как правило, на бесплатном хостинге сайты делают из обычных HTML файлов. Для этого используют визуальный редактор,

Мы советуем вам бесплатный хостинг w10.host.

Если вы не хотите заморачиваться даже с Dreamweaver, то вы все равно сможете сделать сайт на этом хостинге, создавая страницы прямо в браузере. Там есть много красочных шаблонов и редактор страниц.

Не забудьте зайти к нам на форум forum.old-web.com, если вам что-то не понятно. Создавайте тему в соответствующем разделе и мы ответим на ваши вопросы.

В поисках старого контента

Автор: danil



Скорее всего, вы сталкивались в результатах поиска со старыми форумами, где обсуждение велось 15-25 лет назад. А может вам понравился старый фильм, о котором вы раньше ничего не слышали. Что скажете, если мы с вами будем искать такой контент целенаправленно?

В то время, когда еще не было лайков и комментариев, люди создающие контент не были в курсе того, что нравится людям и как люди относятся к той или иной информации. Поэтому авторы были свободны в своем творчестве, именно это я ценю в старых материалах.

Например, в 90-х один певец случайно узнал, что был дико популярным в ЮАР. Его аудиокассета случайно попала туда и люди начали ее переписывать и слушать. В конце концов его нашли и устроили с ним концерт, куда пришли тысячи человек. Про него даже сняли документалку «Сахарный человек».

Иногда с поиском старых материалов везет, если он очень популярен и копируется до сих пор. Но большинство информации потеряно навсегда.

Теперь перейдем к тому, как и где искать старые материалы. Как бы это очевидно не звучало, но нам помогут поисковые системы. Но они настроены так, чтобы искать свежие страницы. Мы воспользуемся поисковыми операторами, чтобы найти старые страницы.

Для Google есть оператор **before**. Например вводим вместе с нашим запросом **before:2009** и получаем страницы, появившиеся в поиске до этого года.

В Яндексе нужно вводить **date:<20090101**, то есть после **date:** идет год, месяц и день.

Множество старых материалов можно найти на торрент трекерах типа Rutracker и NNMClub. В поиске этих сайтов вводим вместе с запросом год. Почти во всех раздачах в названии указывается год, в который вышел материал.

Образы многих старых дисков лежат на Internet Archive. Там же есть машина времени для сайтов, куда вместо ссылки на сайт можно вводить поисковой запрос и качать файлы со старых сайтов.

Сканы старых книг можно найти в Libgen.

Но что делать, если мы не знаем названия материала, но знаем интересную для себя тематику? Лично я иду на маркетплейсы и всякие Авито. Потом ищу объявления дисков, кассет, книг, чего угодно. Потом в рекомендованных нахожу другие похожие товары. Я добавляю их в список избранного, но не для того, чтобы купить. Я использую названия товаров и ищу где бы мне это бесплатно скачать.

danil

Как создать сайт нарисованный в Photoshop

Автор: danil

Сейчас мы рассмотрим технику создания сайта с помощью Photoshop. Для этого будем использовать инструменты **Slice** и **Save For Web**, которые есть даже в самой современной версии Photoshop.

Кратко. Мы рисуем сайт, потом с помощью **Slice** разрезаем получившийся рисунок на части и сохраняем как HTML код через функцию **Save For Web**.

Но сначала важно понять логику, по которой мы будем разрезать изображение на части.

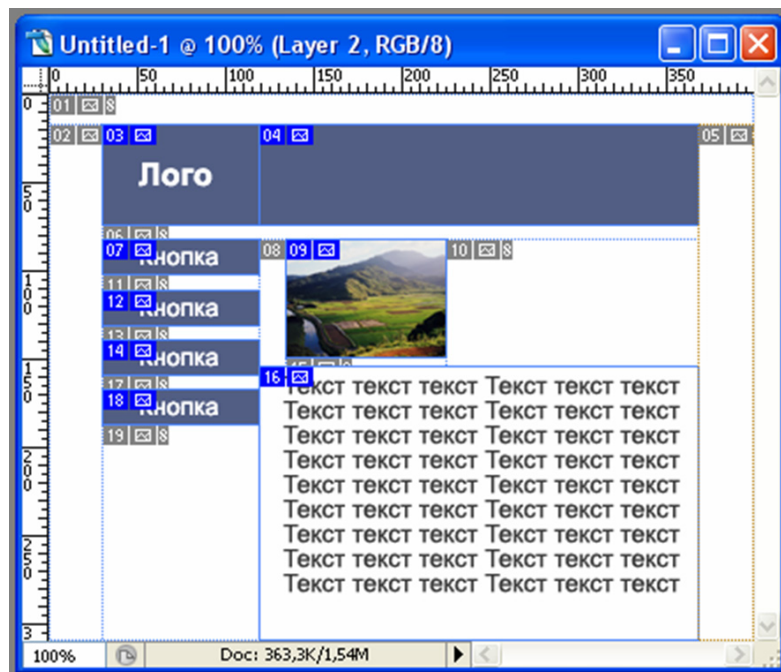
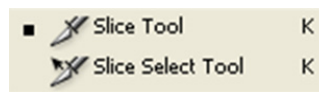
Мы режем область, которая:

1. Является ссылкой или кнопкой
2. Является текстом
3. Является отдельной картинкой

Области с текстом позже мы будем заменять на реальный текст, после экспорта из Photoshop или Image Ready.

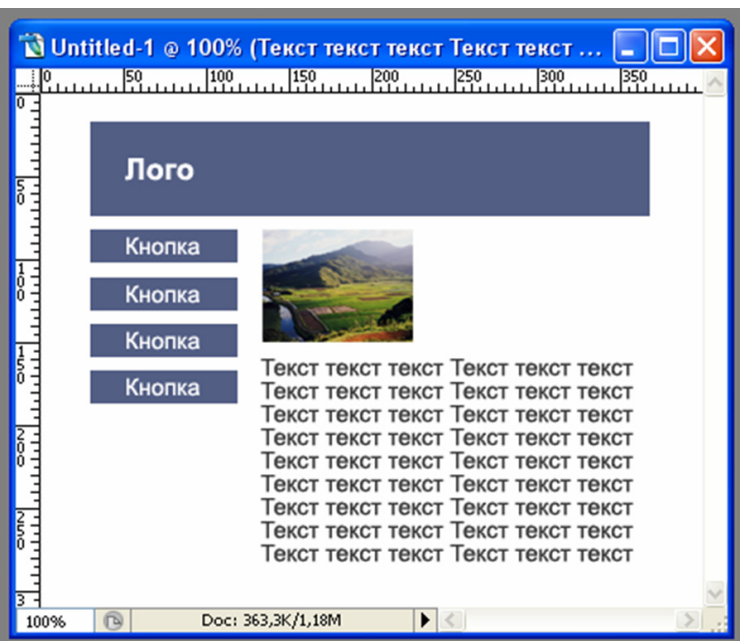


Если вы обвели неправильно, не расстраивайтесь, ведь если нажать мышкой на инструменте **Slice**, то можно увидеть под ней еще и **Slice Select Tool**. Он нужен чтобы изменять размеры частей и перемещать их. А так же можно кликнуть на часть и нажать кнопку Delete, чтобы удалить ее и начертить снова.



Когда вы закончите, приступайте к сохранению. В меню файл есть пункт **Save For Web**. Нажмите на нее.

Close	Ctrl+W
Close All	Alt+Ctrl+W
Close and Go To Bridge...	Shift+Ctrl+W
Save	Ctrl+S
Save As...	Shift+Ctrl+S
Save a Version...	
Save for Web...	Alt+Shift+Ctrl+S
Revert	F12



И так допустим, что мы нарисовали web-страницу. Теперь выбираем инструмент slice и начнем обводить области, которые будут вырезаны.

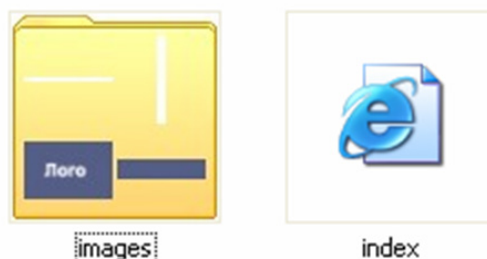
Можете настроить экспорт для картинок по своему желанию. Я лишь хочу обратить ваше внимание, что в окне сохранения для web тоже есть инструмент **Slice Select Tool**. Он нужен, чтобы выбирать и настраивать качество и формат картинки для каждой части отдельно.



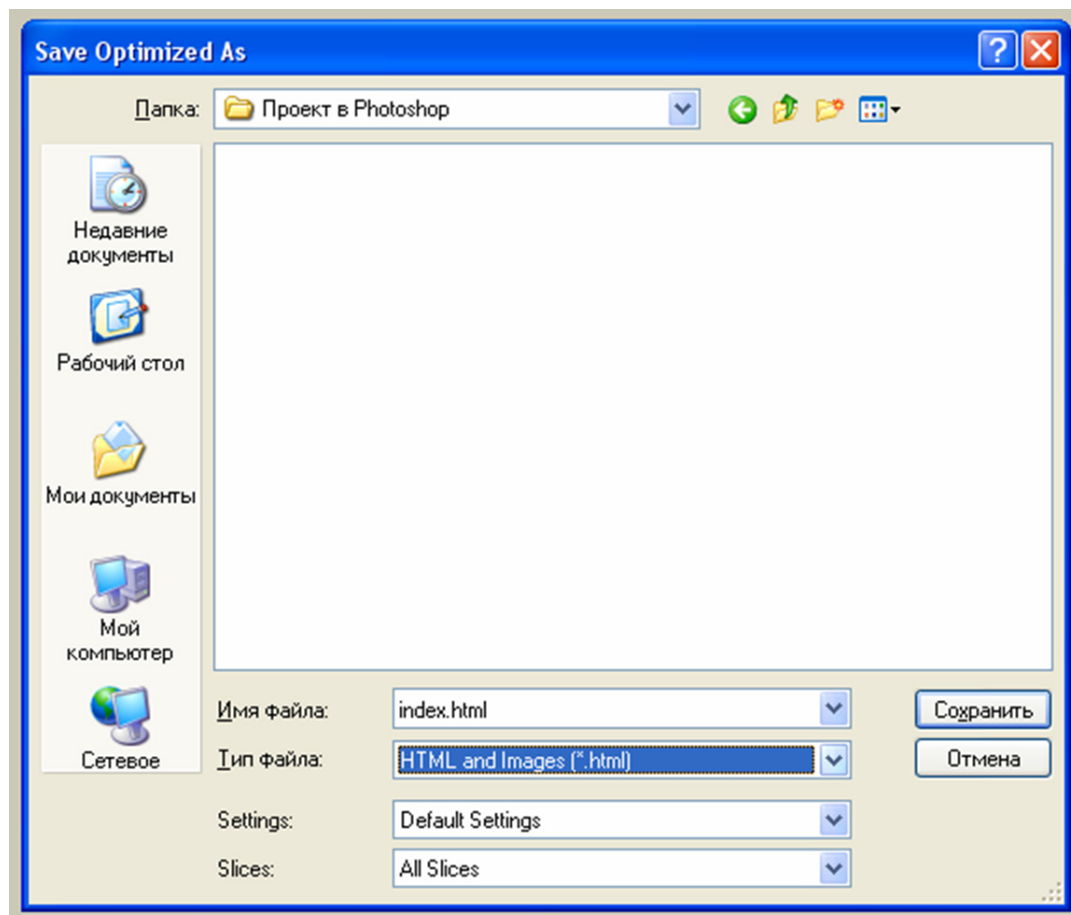
После нажатия на кнопку **Save** откроется окно проводника Windows, где вы сможете выбрать куда сохранить файлы. Но здесь есть важный шаг, пропустив который вы не получите то что хотели.

Убедитесь в двух вещах. 1) Тип файла должен быть: HTML and Images. 2) Slices: All Slices.

В таком случае Photoshop создаст папку **images** и сохранит все части в отдельные файлы. Так же он создаст HTML файл с кодом страницы.



Этот HTML файл можно открыть в браузере и посмотреть. Любой браузер в 2024 году совместим с этим кодом на все 100%! HTML-таблицы были, есть и будут самым легким способом создать нестандартный макет сайта. Но адаптивным такой дизайн не будет, то есть не будет адаптироваться под размер экрана. Мобильным пользователям придется пальцами приближать и отдалять сайт в браузере.





Если использовать программу **Image Ready**, то можно и ссылки редактировать и эффекты при наведении мыши на ссылку создавать. Между нами говоря, в этой программе можно сделать вообще все свои HTML страницы не трогая код. Но данная тема выходит за рамки этой статьи. Мы обязательно поговорим об этом в других номерах журнала Old-Web.

danil

Давайте теперь редактировать страницу. Откройте HTML файл в любимом редакторе кода или визуальном редакторе типа Dreamweaver и будем полировать нашу страницу.

Найдите в коде картинку, заменяющую текст контента, удалите ее и впишите реальный текст. Вставьте ссылки для картинок представляющих из себя кнопки и логотип.

```

index.html
1 <html>
2 <head>
3 <title>Untitled-1</title>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1251">
5 </head>
6 <body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0" topmargin="0" marginwidth="0" marginheight="0">
7 <!-- ImageReady Slices (Untitled-1) -->
8 <table id="Table_01" width="401" height="310" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0">
9 <tr>
10 <td colspan="6">
11 </td>
12 <td>
13 </td>
14 </tr>
15 <tr>
16 <td rowspan="12">
17 </td>
18 <td>
19 </td>
20 <td colspan="3">
21 </td>
22 <td rowspan="12">
23 </td>
24 <td>
25 </td>
26 </tr>
27 <tr>
28 <td colspan="4">
29 </td>
30 <td>
31 </td>
32 </tr>
33 <tr>
34 <td>

```

Ищем авторов для журнала

Если есть желание написать статью для этого журнала, то вы можете к нам присоединиться. Для этого найдите на форуме forum.old-web.com тему журнала и напишите о своем желании. Статьи можно присылать в личку пользователю danil или на email: danil@freenet.am.



Куда спрятались эффекты для красочных кнопок в Photoshop

Автор: danil

Эффекты в Photoshop используются для того, чтобы придать элементам дизайна объемный вид. В эпоху 2000х в Интернете преобладал стиль «Скевоморфизм». Отличительная особенность этого стиля заключается в том, чтобы сделать кнопки и иконки похожими на леденцы. Помните игру Candy Crush? Типа того. Но конечно суть этого стиля, в общем, немного другая, а именно, сделать интерфейс в компьютере похожим на объекты из реального мира. Отсюда все эти объемы, тени, прозрачность, блеск и т.п.

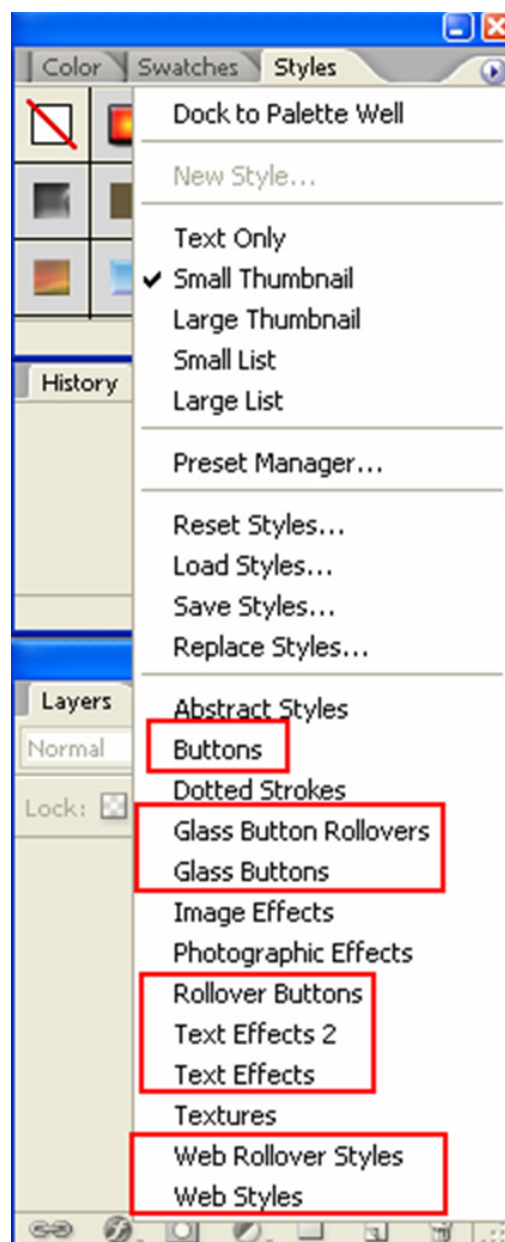
От этого стиля отказались не просто так. Например, у вас есть на экране прибор и вы должны понять, где на нем можно кликнуть и что это изменит. Неудобно, правда. Я предпочитаю HTML формы из 1990х, но и современные ползунки меня тоже устраивают. Но я бы хотел, чтобы обычные формы и кнопки все таки имели те эффекты объема, тени, прозрачности, блеска и т.п.

В этом вам поможет Photoshop или Image Ready. Устанавливать все на свете версии этих программ, чтобы узнать в каких версиях есть эффекты и как именно получить к ним доступ я не буду. Вместо этого скажу где их найти: Меню **Windows->Styles** в программе Photoshop, а если не нашли там, то в Image Ready.

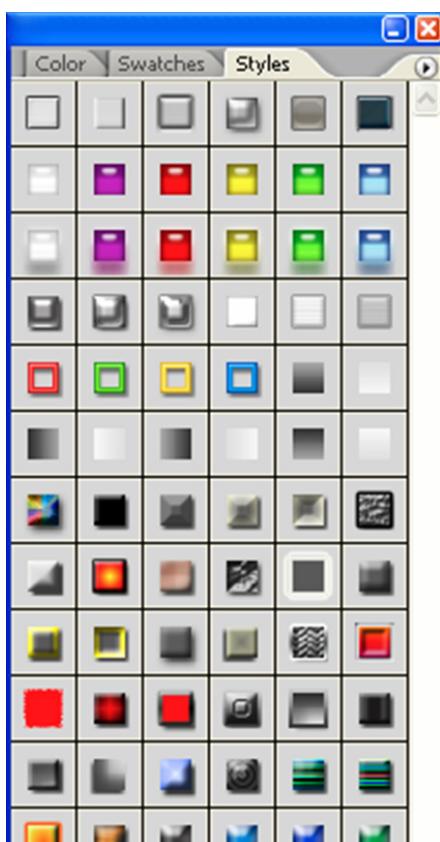
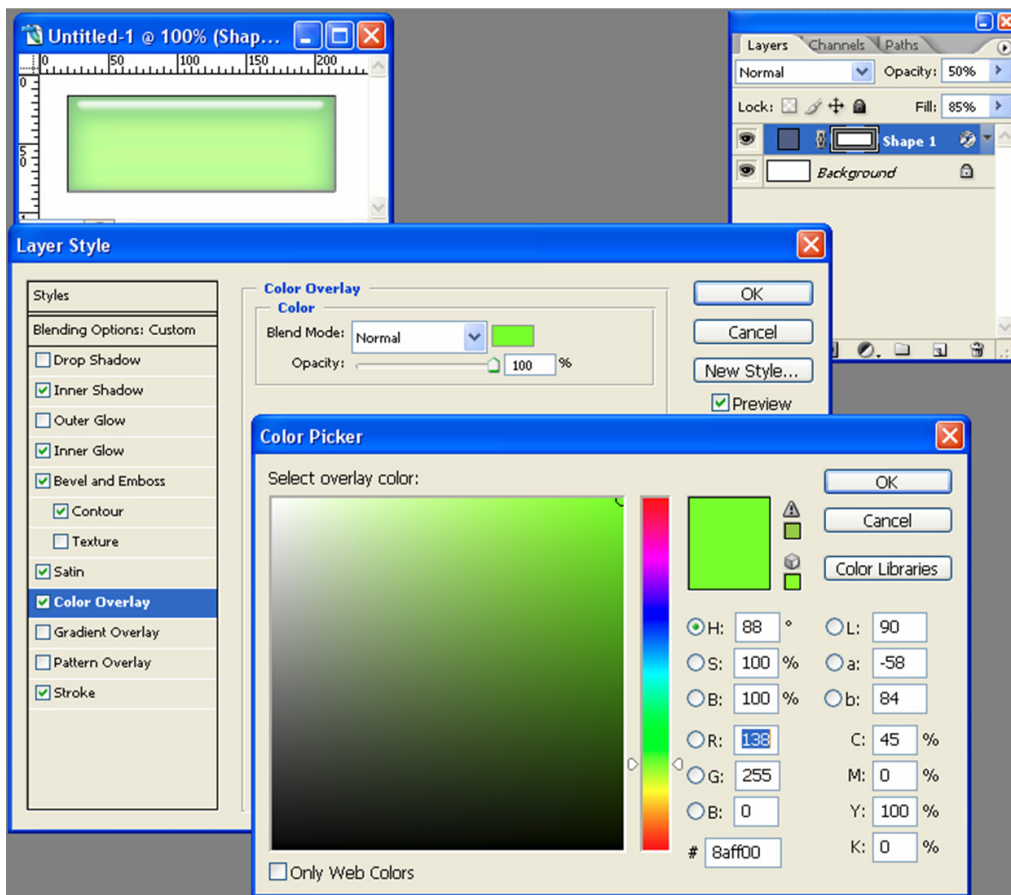
Маленькое отступление, пользуйтесь Photoshop 7 или CS2 у которых в комплекте есть Image Ready. Они самые оптимальные версии для создания дизайна в стиле «Скевоморфизма».

Представим, что вы нашли панель Styles, но эффекты по умолчанию не подходят нам. Это плохие эффекты! А где же

хорошие? Они спрятались за стрелочкой, которая находится в правом верхнем углу панели Styles.



Выбираем коллекцию эффектов (я выделил нужные). Если хотите сбросить список, нажимаете **Reset Styles**, если хотите добавить к одному списку другой, выбираете **Append**.



Учиться делать свои эффекты не надо, эти покрывают 99% ваших нужд. Единственное, научитесь, редактируя стили слоя, менять цвета эффектам, чтобы создать для своего сайта свою личную цветовую палитру.

На этой картинке все наглядно видно. Редактируем эффекты для слоя (панель слоя), а конкретно эффект Color Overlay.

danil