

Old-Web

Как арестовали
владельца
файлообменника
ст. 9

Вarezные сайты из 2007 года ст. 3



Джентльменский
набор
для вебмастера

ст. 12

**БЕСПЛАТНЫЕ
ХОСТИНГИ**

ст. 14

Data Life Engine
CMS для информационных
сайтов из 2006 года

ст. 5

Arles создает миниатюры ст. 1

фотоальбомы и каталог сайтов со скриншотами.



Запущен сайт с Flash-мультиками

ст. 18



Приветствие



Приветствую вас замечательные люди из Интернета. Журнальчик очень долго не выходил. Делаю его в одно лицо и чисто для души. Так что, когда захочу, тогда и выйдет новый выпуск. Вот сейчас пришло время. Почитайте, что я написал.

Год 2024 закончился, мы уже с вами в 2025. На сайте Old-Web к новогодним праздникам немного украсил шапку сайта. Поставил елку на главной странице. Такие финтифлюшки раньше меня веселили и в этот раз

тоже было прикольно.

В последнее время наблюдаю падение интереса к ретро по всем ресурсам. Это нормально, в каждое новое десятилетие люди вспоминают прошлое десятилетие с ностальгией и теплотой. А потом возвращаются к реальности, в которой нет места старому. Ждем ажиотажа по ретро в начале следующего десятилетия. А пока у нас много работы, чтобы было чем встречать народ.

Мы остаемся вместе со старым вебом. Потому что сайты делать интересно, посещать их еще интереснее. А если наткнулся на какой-то архив с классными файлами – качай!

Вот так и живем, делаем сайты, сидим на форумах и чатимся до посинения. Ведь это Old-Web!

На форуме Old-Web вы сможете пообщаться о старом вебе и о многом другом.

Форум

ОБСУЖДАЕМ
СТАРЫЙ
WEB



Old-Web
НАВИГАТОР СТАРОГО ИНТЕРНЕТА

Старые герои
FLASH мультиков
снова с нами

Мульты на Old-Web.com

Главная Web-дизайн (new) Новости Журнал Ретро вещи Форум Гостевая книга

Поиск и каталог сайтов для навигации по старому интернету

Добавить сайт

Видео

Анимация

Обновления для старых Windows

Legacy Update

Update Restored

Интернет (158)
Для вебмастера Каталоги сайтов Онлайн сервисы Поисковые системы

Хобби и Увлечения (98)
Фанатские сайты Программирование Женские сайты Творчество

Скачивание файлов (44)
WareZ - Вarez Программы для ПК Для мобильных устройств Обои для рабочего стола

Домашние странички (41)

Развлечения (25) **News**
Общение СМИ и Медиа Юмор Фильмы и сериалы

Спорт (17)
Боевые искусства Школы и спортивные клубы Футбол Экстремальные виды

Книги и справки (15)
Электронные библиотеки Справки и мануалы Иностранные языки

Про игры (13)
Игровые порталы Сайты о конкретных играх

Новые темы на форуме

Все темы

Menu.am теперь переадресует на Yandex Edu. Старейшая армянская сеть по доставке еды.

KaiOS уже все? Что теперь делать с кнопочными телефонами на базе KaiOS?

На рутрекере создали раздачу пиратских дисков на более 3 ТЕРАБАЙТ!!!

Издательства возвращающие старые учебники и книги по саморазвитию

Поиск по сайтам GeoCities

Вот так выглядели авто-генерированные

Главная страница Old-Web изменила свой дизайн. Этот дизайн лучше отражает цель сайта - стать навигатором старого интернета.

Теперь у Old-Web есть полностью независимый поисковый движок. В поиске участвуют только те сайты, которые находятся в каталоге.

Предложить свой сайт можно на главной странице нажав на кнопку «Добавить сайт».



Arles Image Web Page Creator

Создает миниатюры для изображений, фотоальбомы и каталог сайтов со скриншотами.

Эта программа попала мне совершенно случайно, когда я скачивал ISO образы старых дисков на сайте Rutracker. Наткнулся на сборник программ для web-дизайна 2002 года.

Сначала я не понял в чем фишка этой программы. Пришлось воспользоваться поисковыми системами. Оказалось, что в начале нулевых

с помощью этой программы вебмастера могли в один клик создать своим картинкам миниатюры, те самые thumbnails.

Зачем нужны миниатюры картинок?

Дело в том, что мини-копии картинок могут показываться на странице-каталоге. То есть там, где нужно привести список в наглядный вид,

используя картинки. Пользователь выбирает миниатюру и переходит к странице с полноразмерным изображением.

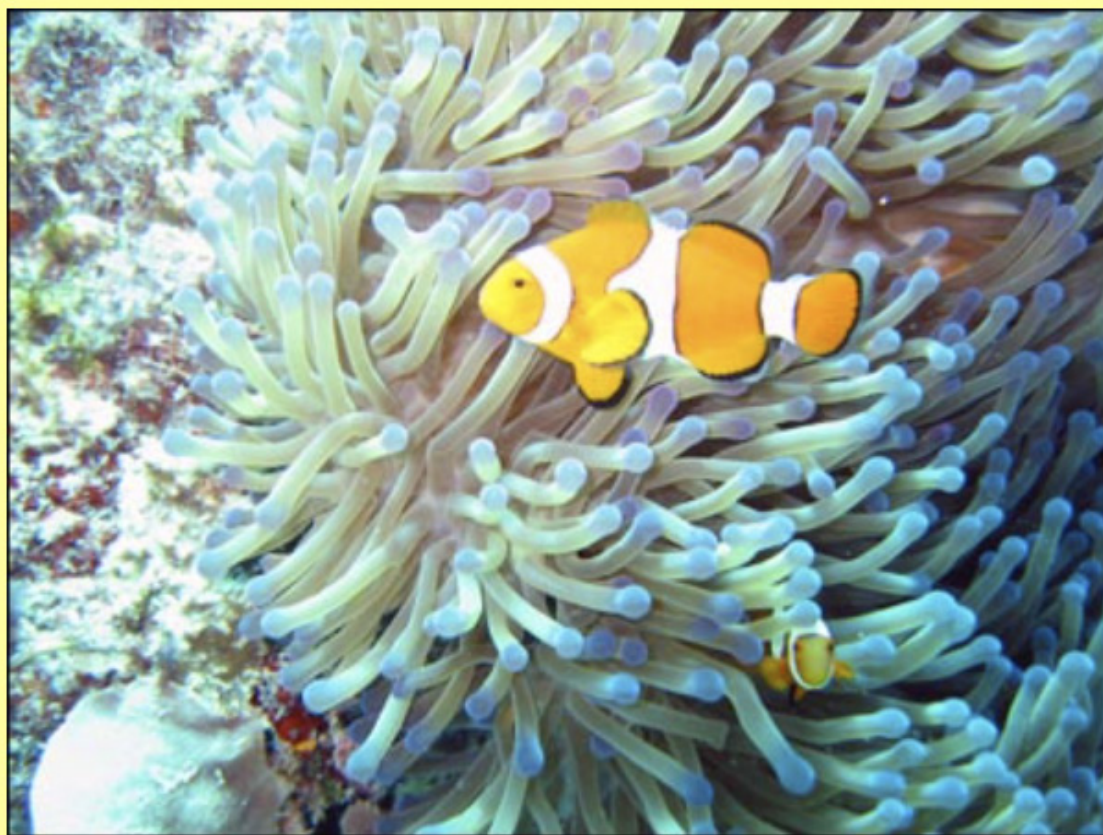
Так решаются две задачи:

1. Экономия трафика для сайта и пользователя.
2. Избежание искажений при уменьшении размера изображения.

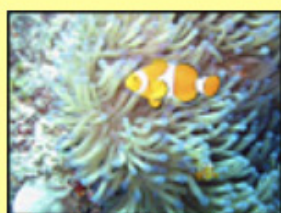
Как это работает?

Допустим у вас уже есть сайт, на который вы вставляли картинки. Допустим вам было лень уменьшать каждую картинку в фоторедакторе. Вы просто установили ширину и высоту для тега IMG, чтобы они поместились в отведенное им место на странице. Картинки грузятся медленно и масштабируются в кашу.

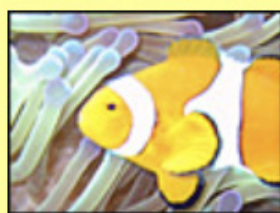
Эти картинки наверняка у вас хранятся в какой-нибудь папке типа images на сайте. Качаем эту папку на комп и в программе Arles задаем путь до этой папки. Затем настраиваем параметры уменьшения во вкладке Thumbnails. Кнопка Thumbnails создает подпапку и кладет туда уменьшенные копии. Но вы можете просто заменить существующие картинки на их более маленькие версии. Просто уберите в настройках префикс для thumbnails и запретите создавать подпапку. Заливаем папку images обратно на сайт с заменой существующих файлов.



Original image



Resized thumbnail



Cropped and resized thumbnail

Если картинки разного размера, программа подгонит их к единому формату, применяя обрезку. Так же можно задать рамку. Сайты и теперь используют уменьшенные копии подогнанные под единые размеры, так что эта программа может быть весьма полезна и сегодня.

На своем каталоге сайтов в Old-Web я изначально загружал скриншоты сайтов размером 600x460, но это слишком большие картинки. До знакомства с этой программой я уменьшал их, задавая для тега IMG меньшую ширину и высоту. Но так картинка уменьшается отвратительно. Одним кликом в Arles я создал папку с теми же картинками, но уже с нужными параметрами ширины и высоты. Потом пересинхронизировал все эти картинки через FTP с сервером сайта.

Но это еще не все, эта программа может создавать из ваших фотографий целый сайт-фотоальбом. Есть HTML шаблоны для будущего фотоальбома. Если для вашего сайта нужен раздел с фотоальбомом из картинок, которые вы уже подготовили в папке, то это будет самый олдовый способ его создать. Это еще раз разоблачает миф, что раньше сайты делались сложно.

Но и это еще не все, не свалитесь со стула при прочтении. Эта программа может создать каталог сайтов со скриншотами этих сайтов. Но есть нюанс, версия программы нужна 5+, но никак не последние версии, в которых порезали эту фицу. Дело в том, что для снятия скриншотов



с сайтов, программа использовала встроенный в нее браузер Internet Explorer 6. Вот поэтому фицу в новых версиях и порезали. Но эта фица в Arles прекрасно работает даже на Windows 11.

Программа была платная, хотя в найденном мной диске был кряк. Но вот незадача, версия программы из диска была лишена функции создания скриншотов для сайтов. Я скачал нужную версию из архива официального сайта, через Archive.org.



Но ключ для этой версии было очень сложно найти, он оказался в одном очень старом сайте, который тоже можно посетить только через тот же Archive.org.

ВНИМАНИЕ: Программа с ключом находится в приложении к журналу, качайте архив выпуска из официального сайта журнала Old-Web.

Теперь я использую эту программу, чтобы генерировать скриншоты для моего каталога сайтов на Old-Web.com. До этого мне приходилось делать скриншоты и подгонять их под нужные размеры в Photoshop. Польза очевидна.

Хотите эту программу? Она есть в ZIP-приложении к журналу. Скачайте на сайте <http://www.old-web.com/journal>.

Варезные сайты из 2007 года

Расцвет варезных сайтов произошел с выходом движка для создания сайтов под названием DLE. Я не собираюсь описывать DLE, это вы можете прочитать и на официальном сайте движка, тем более, что он до сих пор обновляется. Я хочу рассказать, как этот движок повлиял на web после 2007 года. Чтобы не писали о нем, что это CMS для новостей например, я хочу вас заверить, движок DLE использовался для размещения ссылок на взломанные программы, игры, курсы, фильмы и другие пиратские файлы. Такие сайты назывались варезными. Ссылки на скачивание видели только зарегистрированные пользователи. Ссылки вели на файлообменники.

Сам по себе DLE не смог бы завоевать популярность, если бы не файлообменники. В то время еще поисковик Google не удалял сайты размещающие варез, не было блокировок роскомнадзора. Ваш сайт не троголи, если вы непосредственно не размещали на нем пиратские файлы, а просто давали ссылку на скачивание в другом сайте.

Еще пару вещей про файлообменники. Они зарабатывали на том, что хранили запрещенный, но очень востребованный контент. Монетизировали они это ограничением на бесплатное скачивание, продавали VIP доступ для безлимитного скачивания. Чтобы скачать бесплатно нужно было ждать от 30 секунд до нескольких минут. Пока вы ждали, вы смотрели на страницу запол-



ненную рекламными блоками, а блокировщики рекламы не были так распространены. Бесплатное скачивание было очень медленным, но это не критично для небольших файлов, поэтому владельцы сайтов старались загружать на файлообменники большие файлы. Так у пользователя появлялась потребность заплатить за VIP-скачивание, и копейка падала в карман вебмастеру.

Чтобы стимулировать сайты работать с ними, файлообменники так же платили за скачивание файлов по их ссылкам. А вебмастера, для увеличения прибыли, придумали размещать файлы сразу на нескольких файлообменниках и давать на сайте выбор где скачать. Хорошо, что не догадались разделять архив на части и каждую часть размещать на отдельном файлообменнике, чтобы заставить качать используя 5-10 файлообменников. Вот такие могли быть схемы для заработка. Я придумывал такие схемы на лету – настолько хорошо ориентировался в старом вебе.

Благодаря востребованности халявы, файлообменникам и тому, что законы и правила поисковиков и хостингов не запрещали делать врезники, DLE стал самой популярной CMS в рунете. Хотя сам движок платный, но его все скачивали бесплатно на врезных сайтах, которые были созданы на таких же взломанных версиях DLE. Ирония какая-то, но это так и было.

А кто же были те, кто наполнял эти сайты. Это были совсем не вебмастера. До этого мы говорили, что файлообменники привлекали вебмасте-



ров, но основная масса этих людей была из числа обычных пользователей не умеющих делать сайты. Дело в том, что в каждом скачанном файле был readme.txt, в котором учили, что можно заработать размещая файлы на файлообменниках. Давали реферальную ссылку. Ты шел, регался по ним, потом находил список врезных сайтов и начинал туда постить статьи со ссылками на свои файлы в файлообменниках, чтобы зарабатывать на каждом скачивании по своей ссылке.

А на чем же зарабатывали вебмастера, те кто эти сайты делал? Во первых получал бесплатный контент от тех, кто постил статьи на его сайте. Вебмастер размещал код рекламы от тизерных сетей. Весь сайт был развешан рекламными блоками такого формата. Особо прошаренные ставили кнопку «Быстрое скачивание» рядом со ссылками на файлообменники. Эта кнопка вела на скамный платник, где требовалось подтвердить номер телефона, после чего

оператор сотовой связи снимал все деньги с баланса телефона до последней копейки, а некоторые операторы даже заводили в минуса. Из этих денег часть получал вебмастер, это были огромные заработки.

А те, у кого не было своего сайта, но были деньги на покупку рекламы, шли в тизерные сети и выкупали трафик из DLE сайтов, потом посылали на те же платники и зарабатывали свою маржу.

Зарабатывали: поисковики, вебмастера, пользователи добавляющие файлы на файлообменники и статьи на сайтах, файлообменники, рекламные сети, партнерские программы, агрегаторы смс шлюзов, мобильные операторы и так далее. Налогов почти никто не платил, а может и совсем никто.

Платили: пользователи жаждущие халявы. Искавшие в поисковиках по запросу скачать бесплатно без смс. Заметьте, сколько раз должны были

их кинуть варезники на смс лототронах, чтобы они искали по такому запросу.

Не у дел оставались: сайты с платным контентом и авторы контента. Государство поняло, что эти люди платят налоги, поэтому стало их крышей, дав им монополию, а те заносят в бюджет страны денежку. Вот так из халявной сети сделали супермаркет, где работают легальные организации. Где платят все и за всё.

Хорошо это или плохо? Плохо, конечно. Те, кто что-то создавали раньше, хоть и теряли на пиратстве, но об их продукте узнавало много людей и обновленные версии могли уже за денежку купить. А теперь главное то, есть ли у тебя деньги и навыки привлекать рекламой людей. Теперь интернетом правят маркетологи. А продается в основном никому не нужное гавно, которое хорошо прорекламировали за деньги.

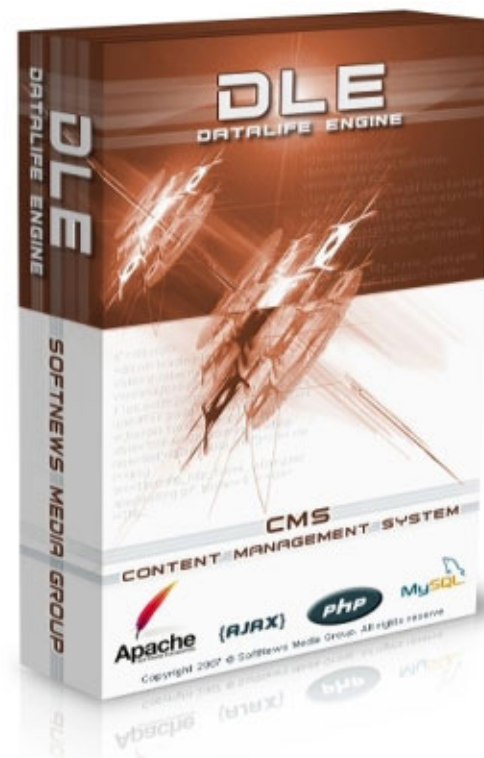
А вы поняли на сколько децентрализовано все было? Каждый участник приносил пользу схеме и получал свою копейку. Теперь, когда поисковики и роскомнадзор побанили сайты с таким контентом, люди пошли платить денежку в Стим и другие платформы, так что пользователи все равно платят и даже больше платят, но теперь эти бабки не идут сайтам, поэтому сайтов старых и не осталось. Даже легальные сайты били звеном в этих схемах, продавая рекламу и ссылки, обеспечивая трафиком эту инфраструктуру. Произошла «приватизация», поделили рунет.

Data Life Engine

Платная CMS для информационных сайтов из 2006 года

Выход DLE пришелся на время, когда создатели сайтов еще не гребли деньги лопатой, но копеечка уже начала капать. В 2006 году в рунете появляется мощный по функционалу, но оптимизированный и легкий в освоении Data Life Engine. Сокращенно мы называли его DLE. Стоит денег между прочим, а так как спрос на него был, значит информационные сайты уже достаточно зарабатывали на рекламе, чтобы позволить себе покупку CMS.

DLE имеет легкий, но мощный способ создания шаблонов. Это вам не Wordpress, в шаблонах которого куча PHP кода. В шаблонах DLE используются макросы, с помощью которых движок подставляет данные из базы, например пишешь {title} в шаблоне и он выведет заголовок страницы. Любой HTML шаблон можно очень быстро приспособить к этому движку.



Вместе с движком идет файл справки, в котором очень хорошо и на русском языке задокументированы все функции движка. Самый ценный для меня раздел справки это про шаблоны. Там указаны макросы для каждого шаблона.

Движок очень быстрый, не сравнить с тем же Wordpress. Сайт на DLE оптимизирован для работы под нагрузкой. Он справляется с большими объемами строк в базе данных. Сотни тысяч варезных сайтов создавались с помощью этой CMS. Чтобы вы не искали в конце нулевых в поисковике, скорее всего наткнулись бы на сайт, который использует DLE в качестве движка для сайта.

Data Life Engine

Создание шаблона для Data Life Engine (DLE)

Движок DLE написан на PHP. Он отличается от Wordpress. Во-первых, он платный, но это компенсируется тем, что всегда можно было найти взломанную NULLED версию. Обычно вебмастер приобретал лицензию, как только сайт раскрутился и начинал приносить доход. Появлялись деньги на оплату скрипта. Не исключено, что это и есть бизнес модель этой CMS.

Во-вторых, шаблоны на DLE не включают в себя PHP код. Это файлы с расширением .tpl, в которых используется обычный HTML и CSS. Чтобы выводить динамическое содержимое, нужно всего лишь использовать макросы. Например для вывода списка страниц, навигации,

поиска, формы авторизации и прочее. В скрипте есть файл с документацией на русском, где есть все названия макросов, для создания своего шаблона.

Можно взять готовый HTML шаблон и заменив контент шаблона на макросы, получить шаблон для DLE. Чтобы ваш сайт выглядел как сайт из 2000х, не обязательно устанавливать старую версию DLE. Просто возьмите за основу старый HTML шаблон и адаптируйте для последней версии DLE.

Структура шаблона простая. Каждая версия имеет минимальный список .tpl файлов, которые нужно создать, чтобы движок мог распознать ша-

блон. Эти tpl файлы могут быть даже пустыми, например если вы не хотите разрешать регистрацию на сайте, создайте пустой файл registration.tpl.

90% шаблона – это файл main.tpl, в котором создается все, от начального тега <html> до конечного </html>. Все остальные файлы вложены в main.tpl.

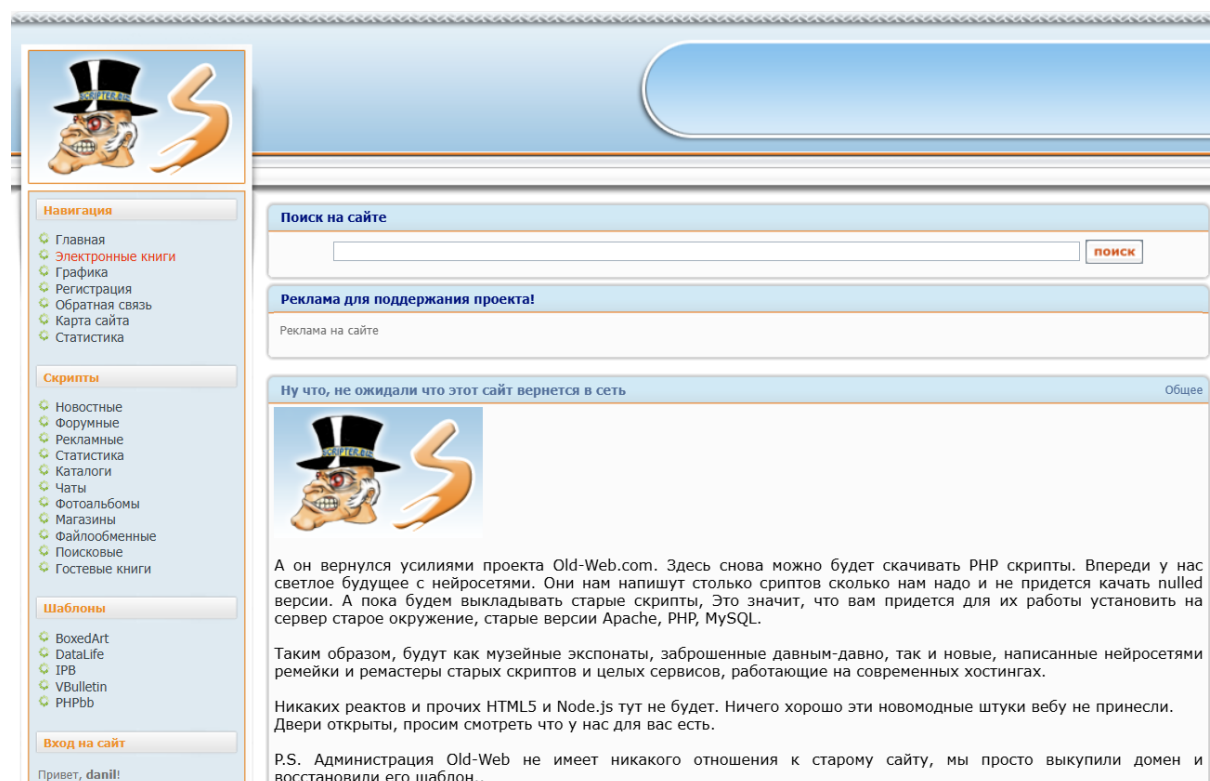
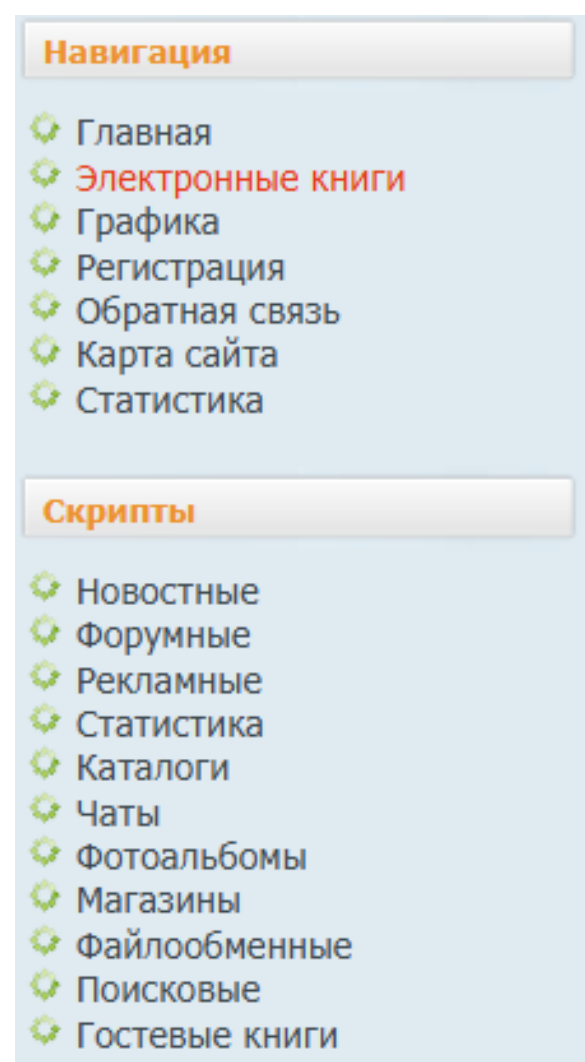


Scripter.biz

Как я чужой сайт восстанавливал из архива.

В конце нулевых часто приходилось искать скрипты создания сайтов, форумов, чатов и прочего Ну и как же без шаблонов, для каждой версии скрипта были свои шаблоны. Через поиск я попадал на один сайт, где все это можно было качать бесплатно.

Я запомнил, что у этого сайта был адрес scripter.biz, но погуглив нашел только scripters.biz. Мне показалось что я просто неправильно запомнил адрес и scripters.biz тот самый сайт. Но недавно я ввел scripter.biz в Archive.org и увидел архивную вер-



сию того самого сайта. Дизайн сразу навеял воспоминания о бессонных ночах, когда я скачивал оттуда скрипты и устанавливал на хостинг. Кто делал это через dial-up, тот меня поймет.

В конце концов, руки дошли проверить, свободен ли этот домен. Оказалось свободен. Было решено восстановить этот сайт. Начал я с того, что восстановил старый шаблон сайта по сохранившимся в архиве страницам. Сам сайт раньше был на движке DLE, поэтому я решил установить именно этот движок.

На момент публикации этого номера журнала вы уже можете зайти на сайт и посмотреть его.

Что я собираюсь с ним делать? Наполню его скриптами, шаблонами а

так же книгами по разработке сайтов. Мне самому будет удобно искать на нем нужный мне скрипт или шаблон к конкретной версии CMS. В отличие от других подобных сайтов, я буду размещать только старые материалы и 100% рабочие, проверенные мной лично.

Пиратские диски нулевых

Я обожаю пиратские диски 2000х. Когда я достаю старый диск и устанавливаю с нее какую-то программу, она сразу готова к работе. Никто не может запретить мне ее использовать. Нет сроков по подписке, которые могут истечь. Не нужно платить снова в следующем месяце. А если я скопирую инсталлятор с кряком и отправлю другу, то и он тоже успешно установит софт.

Такие диски выпускали фирмы, которые даже не скрывались, понимаете, законы были, но за их исполнением никто не следил. Пиратские диски выпускали следующие фирмы: Absolute Soft, 7 Wolf, Petrosoft, Triada, Фаргус и многие другие. Собрать эти диски в коллекцию, большая удача.

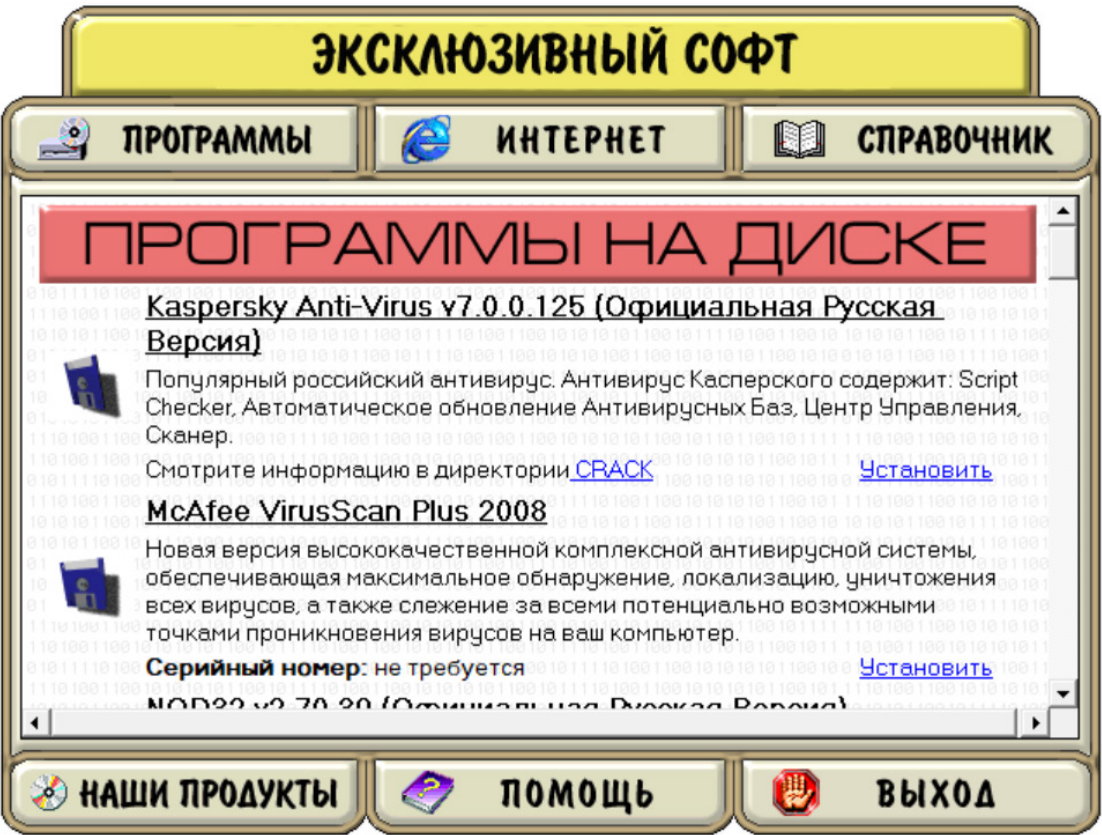
И такие коллекции есть. Коллекции



Фаргус и Триада собраны и лежат на рутрекере. А на NNMClub можно скачать все диски игр Playstation 1 и 2! Каждая отдельная раздача мо-

жет весить сотни гигабайт, а то и до нескольких терабайт! Скачать такие раздачи полностью это мечта для пирата 2000х, которую теперь можно легко исполнить на торрентах.

Везде, где шла активная торговля, можно было найти магазин с такими дисками. Эта продукция распространялась по всем странам СНГ. Один такой магазин все еще работает на моей улице. Во всем городе другого такого нет. Жаль что новинок в этом магазине уже не будет, ведь на дворе 2025 год и новых дисков не производят.



Ким Дотком

Как спецназ арестовывал владельца файлообменника.



Пока писал об этом, оказалось, что США все еще добиваются экстрадиции основателя файлообменника Megaupload – Кима Доткома. Они пытаются уже 12 лет, но в этот раз сам министр юстиции Новой Зеландии, где живет Ким, объявил, что изучив дело хочет передать Кима в руки ФБР. Стоит сказать, что Ким часто критикует власти США в соц. сети X. На данный момент его еще не выдали.

Давайте вернемся к началу этих разборок. Дело было в 2012 году. Я сидел на кухне с ноутбуком, завтракал и читал форум вебмастеров. И вдруг по телевизору вижу новость. Арестован миллионер, владелец файлообменника Megaupload, сервиса, через который скачивали пиратский контент. Когда показали его особняк и конфискованные у него автомобили с номерами GOD, я офигел. Но когда увидел его личный зоопарк с жирафом альбиносом, тут уж быстро полез в интернет искать инфор-



Это именно тот телевизор и то место, где я увидел репортаж по новостям



мацию про него.

Желтушные СМИ уже успели написать про него и запостить множество его фотографий роскошной жизни и фотографии в суде, где Ким предстал с шокированным выражением лица и в тюремной одежде. На ютубе были выложены его видео. Чел был женат на модели, плавал на огромной яхте, летал на своих самолетах. Все это ему дал файлообменник.

В конце нулевых появилось множество таких ФО (ФайлоОбменников), которые предлагали заработок вебмастерам за скачивание файлов и покупку VIP доступа пользователями. Вебмастерам было выгодно, те из них кто уже умел делать большие деньги на сайтах, занимались созданием пиратских сайтов.

ФО зарабатывали на том, что в какой-то момент все пираты начали размещать ссылки на файлы в ФО, чтобы снять с себя ответственность и нагрузку на свои сайты. А сами



ФО продавали доступ к большой скорости скачивания, а также показывал не пропускаемую рекламу.

Megaupload был таким же сервисом и пользовался большой популярностью именно в США. В этом вся суть, правообладатели зарабатыва-

ют огромные деньги на рынке США и тут Ким создал условия для интернет-пиратства в США, да еще и зарабатывал на этом миллионы. Судьба владельца мега-апплоад была предreshена.

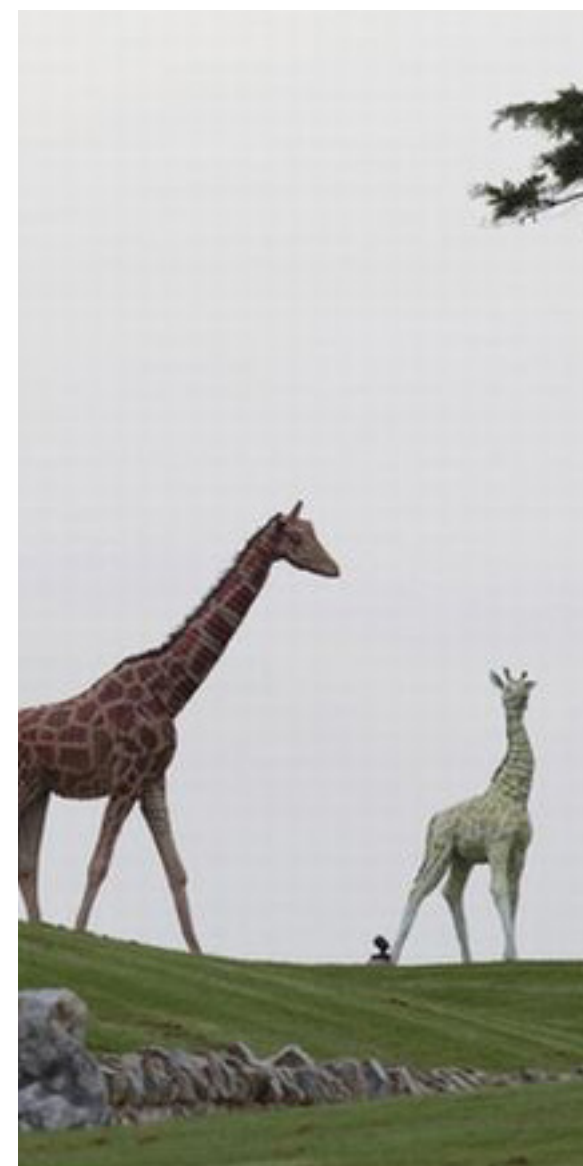
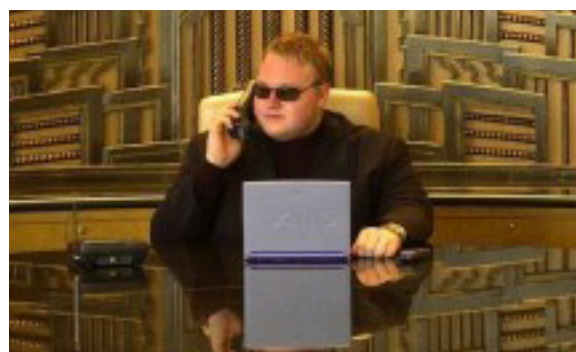
Сразу после ареста, команда Кима заплатила звездам шоу бизнеса в США, чтобы они записали клип и спели песню со словами поддержки в адрес сервиса Megaupload. Вскоре эти звезды открестились от этого клипа, когда узнали, что им заплатил сайт, который пиратил их же произведения в интернете.

Но все закончилось хорошо для героя этой статьи. Юристам удалось развалить дело и повесить всю вину на пользователей ФО и его выпустили. Но США до сих пор пытаются найти на него управу.



После этого, пока еще его история была у всех на слуху, Ким решил открыть новый файлообменник, на этот раз облачное хранилище Mega.nz. Естественно, журналисты написали и про это тоже и люди повалили на сайт Кима снова.

До сих пор в его ФО можно качать пиратские файлы)) На мероприятии по случаю открытия нового Mega Ким устроил шоу у себя в особняке, где его якобы снова задерживали, но это уже были актеры для шоу. Так он собрал просмотры на ютубе и новостях, заявив про свой новый сервис. Ну что, ему удалось и до сих пор удастся избегать тюрьмы.



Джентльменский набор для вебмастера

Каждый вебмастер имеет свой инструментарий для создания сайтов. Я представлю вам свой список.

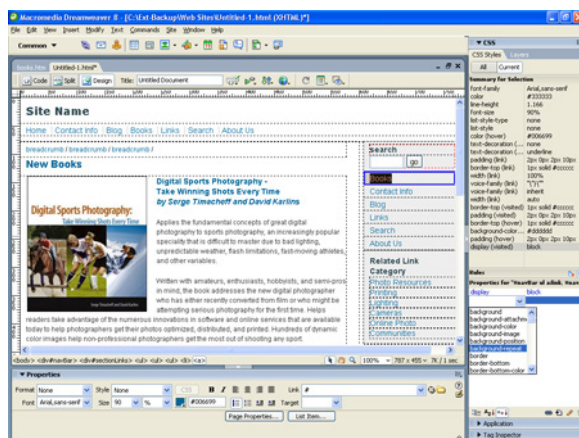
Прежде всего редактор web-страниц. Я пользуюсь Macromedia Dreamweaver, не путать с Adobe, мне не нравятся версии выпущенные от Adobe. Dreamweaver отлично подходит как для редактирования кода, так и для визуального макетирования шаблонов.

Не менее важен графический редактор. Для начала нужно установить вместе с Dreamweaver также графический редактор Fireworks. Это нужно сделать потому, что некоторые функции Dreamweaver используют Fireworks для работы. Например, уменьшения физических размеров картинки, обрезка и прочие графические функции в Dreamweaver используют Fireworks даже не запуская



его.

Но королем графических редакторов является все же Photoshop. Лучшая версия, эта CS2 с которым идет и программа Image Ready. Эти про-



граммы помогут нарисовать эффекты для графики и выдают результат в виде HTML и картинок. Для создания шапок и кнопок просто маст хэв!

Если вы хотите создать сайт на основе базы данных, нужно выбрать CMS. Все они разные, имеют много отличий. Выбирать следуют с умом, потому что придется потратить какое-то время на изучение особенностей движка и его настроек. Не нужно забывать и о шаблоне, так же называемом скином или темой. У каждой CMS свой метод сборки шаблона. По моему мнению, лучшая CMS это DLE.

Теперь поговорим о передаче файлов на сайт по FTP. В основном для синхронизации файлов я использую встроенный в Dreamweaver FTP клиент. Но иногда нужно просто перекинуть папку с файлами на сервер и в этом случае я использую WinSCP.

Наполнение происходит в 3 этапа.

1. Сбор информации.
2. Подготовка информации.
3. Публикация

Для каждого этапа можно использовать разные инструменты. А можно сделать все руками. Скажу вам честно, только руками можно добиться максимально качественной работы. Но если нужно ускориться, то пользуйтесь парсерами для сбора информации из других сайтов, например Content Downloader. После можно подготовить все через программу Zebroid и через него же экспортировать страницы на свой сайт.

Меню и панели навигации тоже очень важная часть сайта. Я рисую сначала меню в Photoshop, затем использую получившиеся рисунки в программе AllWebMenus. В данной программе можно настроить интерактивное меню, добавлять пункты и даже подпункты. Настроек очень много. Затем я экспортирую код и вставляю меню на сайт.

Кроме этого, я пользуюсь и другими инструментами, про которые я буду писать в будущих выпусках журнала. Главное помните, что стоит потратить время на более глубокое изучение программ, которыми вы уже пользуетесь. Вы удивитесь их скрытым возможностям, которые могут ускорить вашу работу.

Как начать свой собственный сайт в интернете

Чтобы создать сайт, а потом опубликовать его в интернете, нужны хотя бы всего две вещи. Программа Dreamweaver и хостинг.

Представим, что мы собираемся сделать сайт про планеты солнечной системы и хотим его выставить на всеобщее обозрение в интернете.

Подготовка сайта

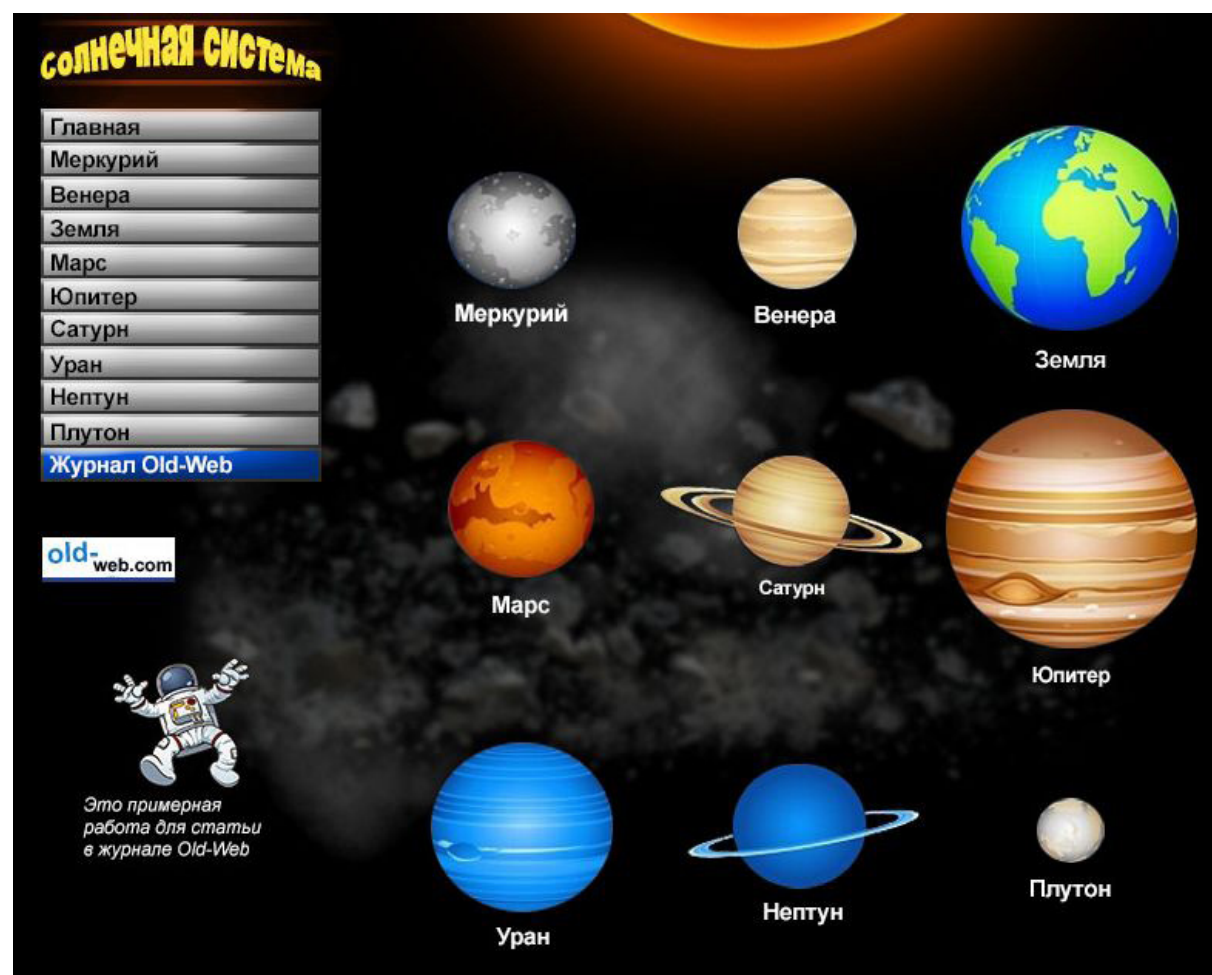
Я решил сделать небольшой HTML-сайт про Солнечную систему и опубликовать его на бесплатных хостингах.

Для создания сайта использовались программы Dreamweaver 8 и Photoshop CS2, к слову, это самые мощные версии для разработки web-дизайна.

Кодить не обязательно. Рисуете сайт в Photoshop, разрезаете на части инструментом slice и сохраняете для web. Настройки при сохранении файлов: HTML страницы и картинки, все слайсы.

В Dreamweaver нужно открыть HTML-файл, который получился после сохранения, и сохранить его как шаблон, меню File->Save as Template.

Выбираем место на странице, в котором будет помещен контент, пишем любое слово, выделяем его и жмем правой кнопкой мыши, выбираем Templates->New Editable Region



и называем эту область по своему желанию, например Content.

Потом создаем новую страницу и выбираем из меню Modify->Templates->Apply template to page. Шаблон применится для новой страницы. Теперь при изменении файла шаблона, изменения будут сохранены на всех страницах, использующих данный шаблон. Шаблоны могут быть вложены друг в друга.

Я только что вам вкратце рассказал содержание книги по web-дизайну для начинающих, которую растягивают на 400 страниц.

Найдем хостинг для нашего сайта

Теперь, когда файлы статического сайта готовы, можно приступать к публикации. Для этого нужно выбрать бесплатный хостинг. Сразу скажу, таких осталось не много, а те, что есть сложно найти. Но я вас сейчас помогу выбрать.

Продолжение на следующей странице...

Тест бесплатных хостингов

Hostinger

Ссылка на хостинг:

<http://hostinger.ru>

Ссылка на загруженный сайт:

<http://danil.hostinger.ru>

Сложность регистрации:

Легкая

Плюсы:

- + Регистрация быстрая и автоматическая
- + Есть поддержка PHP и MySQL
- + Доступ по FTP
- + Файловый менеджер в браузере

Минусы:

- Отключают за неактивность, нужно периодически логиниться в панель управления.
- Сайт не работает в Internet Explorer

Freenet.am

Ссылка на хостинг:

<http://freenet.am>

Ссылка на загруженный сайт:

<http://freenet.am/~nerolinker>

Сложность регистрации:

Сложная

Плюсы:

- + Доступ по FTP
- + Почта

Минусы:

- Активация аккаунтов происходит в течении 2 суток
- Для активации хостинга нужно отдельно писать просьбу на Email.
- Адрес сайта выдается не на отдельном поддомене, а вида <http://freenet.am/~user>

GeoCities.ws

Ссылка на хостинг:

<http://geocities.ws>

Ссылка на загруженный сайт:

<http://geocities.ws/old-web>

Сложность регистрации:

Легкая

Плюсы:

- + Мгновенная активация хостинга
- + Не требуется подтверждение по Email
- + Есть FTP доступ и файловый менеджер в браузере
- + Свободное место: без ограничений

Минусы:

- Требуется вводить ваш адрес проживания при регистрации (можно выдумать)
- Адрес сайта выдается не на отдельном поддомене, а вида <http://geocities.ws/user>
- Сайт не работает в Internet Explorer

NeoCities.org

Ссылка на хостинг:

<https://neocities.org>

Ссылка на загруженный сайт:

<https://old-web.neocities.org>

Сложность регистрации:

Средняя

Плюсы:

- + Свободное место: 1GB
- + Удобный дизайн
- + Уроки по созданию красивых лендинговых сайтов
- + Загрузка файлов перетаскиванием файлов и папок

Минусы:

- Подтверждение email адреса
- Не поддерживается доступ по FTP
- Сайт работает только через https протокол

Нейросети помогают

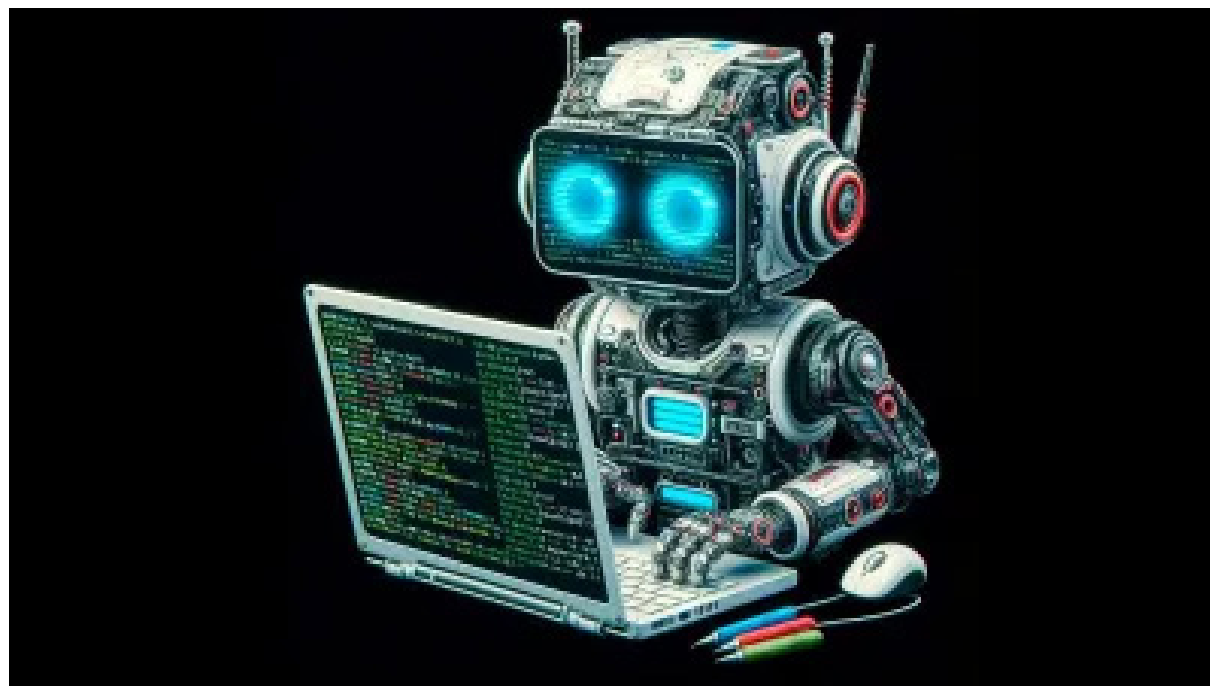
Хватит нам работать и потеть, пусть за нас работает нейросеть.

Еще когда я только начал думать о восстановлении старого интернета, передо мной встала дилемма. Разработка сайтов проходила очень медленно. Сначала я сделал сайт на HTML, но добавлять новые данные оказалось очень сложной задачей. Только через месяц я взялся переделывать этот сайт на PHP+MySQL. Прошла еще неделя. После создания админки дело пошло живее, но у сайта было только одно предназначение, захотелось большего. На реализацию даже простых задач на сайте тратилось очень много времени.

И тут случайно мне попалось видео в рекомендациях на YouTube, где рассказывали о таком редакторе кода, как Cursor и Windserf. Они используют нейросети для помощи программисту. Похожим инструментом я уже пользовался в 2018 году, плагином для VSCode на базе ChatGPT 2. Назывался Github Copilot по-моему. Я участвовал в бета тесте.

Но эти новые инструменты обладают новой фичей. Называется эта фишка AI Agent. Он сам кодит на автопилоте, ты его сопровождаешь указаниями. Решил зарегать триал аккаунт и попробовать. Скачал веб-страницу из 2006 года, со всеми картинками. Залил в проект и попросил сделать на основе этой страницы шаблон для CMS. Через несколько минут рабочий шаблон был готов.

На этом я не остановился, взял папку, собрал туда текстовые файлы



и картинки. Попросил агента сделать мне сайт на HTML файлах, используя все тот же дизайн. Сказано, сделано. Все ссылки работают. Вау. Пишу ему «Можешь сделать так, чтобы все картинки на сайте при клике на них открывали отдельную страницу с полноразмерной картинкой. А еще помести все картинки сайта в фотоальбом, чтобы я мог их все посмотреть в отдельном разделе сайта». Бум, сделано. Агент прошерстил все файлы, изменил структуру сайта, произвел во всех файлах нужные изменения.

И я понял, что это новый интерфейс для создания цифровых продуктов. Буквально, компы изменятся, фотошопу и другим софтам пришел конец. Все еще скептически? Я попросил перекодировать файлы, обрезать картинки, и прочие другие вещи не относящиеся к созданию сайта. Он написал программу

на питоне, которая выполнила все эти операции.

Если бы мне было 14 лет, я бы не учился пользоваться программами, этими монструозными и сложными программами с 1000 разных настроек и инструментов. Я бы не учился кодить, не учился бы дизайнить. Просто собирал бы примеры чужих работ для вдохновения, развивал насмотренность, вкус и тренировался составлять задания для нейросетей. Единственное ограничение – фантазия и желание творить!

А мертвые сервисы придется восстанавливать с нуля. Кто будет воссоздавать функциональность уже сгинувших сервисов? Есть желающие работать бесплатно ради 0 человек. Даже этот журнал я сам пишу, сам и читаю. Это работа для себя – я сам себе не могу заплатить. Представьте пишу рекламодателю. Готов смо-

треть на своем сайте вашу рекламу, цена 1000000 рублей в месяц, чтобы отбить затраты на сервера и зарплату специалистам. Или вы думаете сколько стоит воссоздать хотя бы 1% старого веба руками людей?

Хотите узнать больше о том, как я экспериментировал с агентом? Что фильм Матрица вспомнил, улыбнуло. Учитывая его особенности, я решил изменить метод взаимодействия. Вместо того, чтобы писать ему в чат, я решил создать txt файлы в каждой папке бедующего сайта, ведь он может смотреть содержимое файлов. В этих readme файлах коротко описывается, что нужно делать в текущей папке. Тут главное не слишком стараться, иначе получится, что вы вместо него делаете сайт, тогда зачем он нужен?

Мы снимаем с себя обязанности программиста и занимаемся идеями, контентом, общением с парой человек на форуме старого веба. Кстати тоже заходите на форум, третьим будете.



Zebroid

Автоматизируй наполнение сайта



Zebroid уникальная на данный момент программа. Она нужна для того, чтобы подготовить и опубликовать материалы на сайте. Вместо того, чтобы вручную выкладывать через админку сайта, вы используете Zebroid и выкладываете сразу десятки, сотни, тысячи материалов. А может и не на один сайт, а на десятки, сотни... Это для тех, кто выкладывает огромные объемы информации на сайты и автоматизирует этот процесс.

Грубо говоря, вы скачали 1000 обоев для рабочего стола. Хотите сделать сайт с обоями. ОК. Создаем Excel файл и вбиваем данные: название картинки, категорию, имя картинки. JPG. Вместо того, чтобы создавать вручную в админке сайта страницу для каждой картинкой и нажимать сохранить, набираете все в одну табличку и подготавливаете папку с файлами. Потом импортируете подготовленные материалы в програм-

му Zebroid и экспортируете на сайт.

На самом деле, программа Zebroid ценна не тем что я описал, просто я пользуюсь ей, чтобы ускорять свою работу над сайтами. В реальности ее покупают SEOшники, чтобы обрабатывать текста, например переводить на другие языки, делать перелинковку страниц, прикреплять релевантное видео и картинку, короче делают мусорные сайты, чтобы нагнать трафик из поисковиков и заработать.

Я не призываю делать мусорные сайты с помощью этой программы. Просто используйте её для повышения продуктивности. Подготовьте будущие страницы сайта в Word, сортируйте по папкам, а потом импортируйте в Zebroid и он сможет это все отправить на сайт, используя названия папок в качестве названия для категорий, а названия файлов в качестве заголовков страниц. Таким образом нормальные сайты тоже могут получить пользу от этой программы, делая наполнение намного быстрее.

Аналоги этой программы давно исчезли – еще в начале 2010-х, а Zebroid до сих пор регулярно получает обновления. Я купил ее 15 лет назад, и до сих пор пользуюсь. Автор программы – приятный человек, который помогает пользователям. К примеру он подогнал мне последнюю рабочую версию Zebroid для Windows XP, чтобы я мог пользоваться со старого ноутбука.

Ролловеры, ролловеры.

Что это и как сделать?

Ролловер это подмена одной картин-ки на другую при наведении курсора мыши или смена состояния кнопки. Но вы же не только поэтому решили прочитать эту статью? Давайте рассмотрим эту фичу подробнее.

Когда я вижу, что элемент на кото-рый я навел мышь подсветился, про-исходят две вещи:

- 1) Я точно знаю, что этот элемент кликабельный и если я кликну, что-то произойдет.
- 2) Мне хочется кликнуть и узнать, что будет.

Анимация вообще вещь мощная, она привлекает очень много вни-

мания на себя. Но эффект ролловер показывает смену картинки (кадра), только при наведении на нее мыш-кой и не мешает пользователю про-сматривать сайт.

Чтобы такой эффект сделать, можно использовать Adobe ImageReady. Эта программа поставляется с Photoshop до версии CS2, дальше ее выпилили.

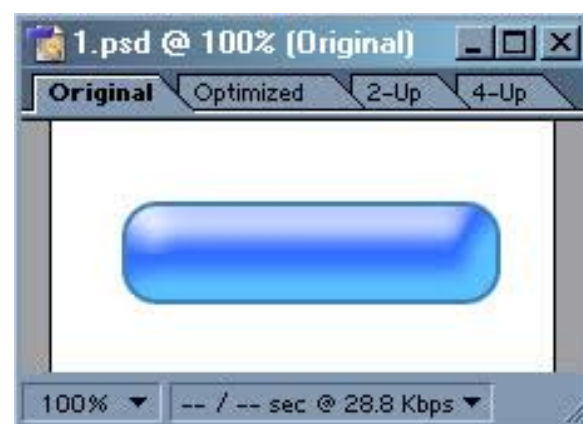
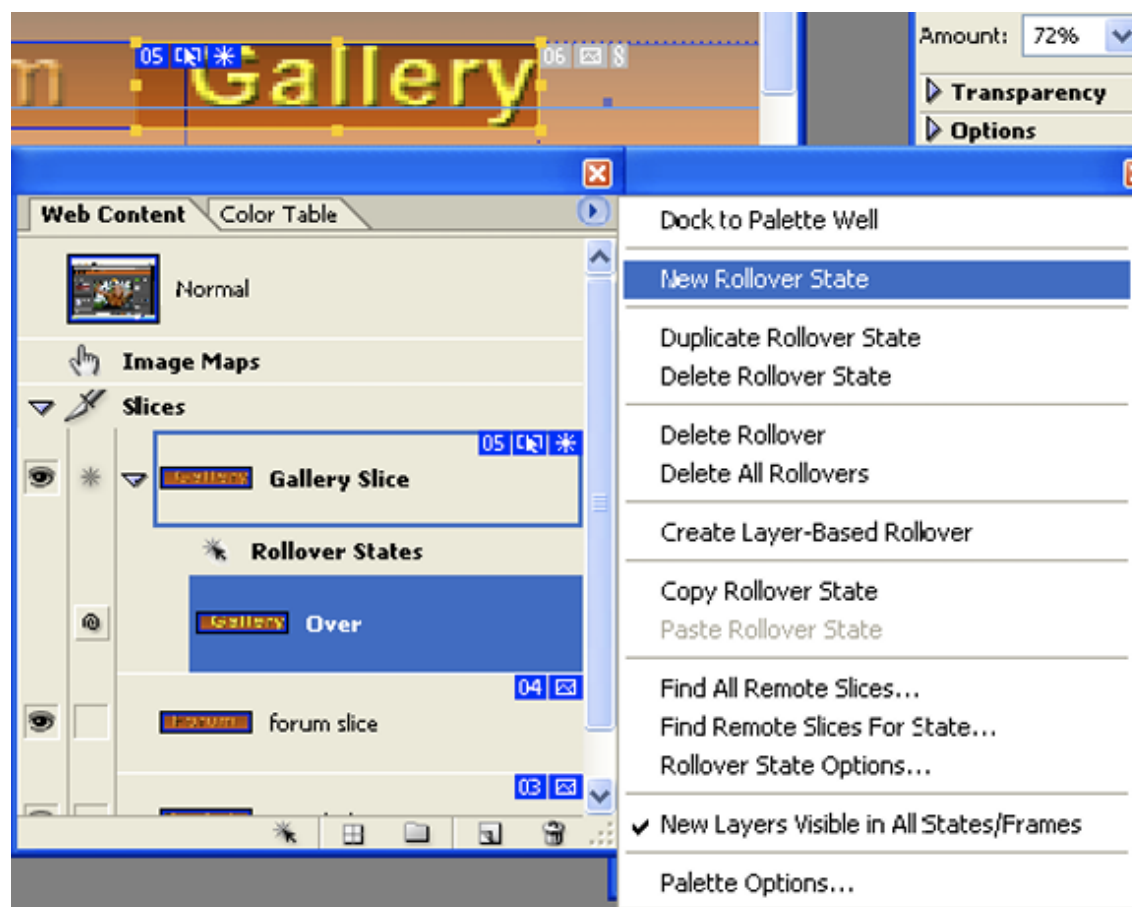
Приступаем: создаем кнопку – рисуем прямоугольник и пишем поверх него текст. Это у нас кнопка в обыч-ном состоянии.

Теперь открываем панель под на-званием Web Content и видим нашу

кнопку, а рядом стрелочка для от-крытия других двух состояний. Жмем и раскрываем список. Нас ин-тересует состояние Over, жмем на нее.

Теперь меняем цвет кнопки и сохра-няем через File → Save Optimized. От-крываем сохраненный HTML-файл и наводим курсор на кнопку. Эф-фект работает.

Там же в Image Ready можно сра-зу установить ссылку для кнопки в панели Slice->URL. И вообще так можно нарисовать шаблон для ста-тического сайта, где меняться будет только центральная часть страни-цы, остальное: лого, навигация, ко-пирайт останутся неизменными.



Создал сайт с флеш-мультиками

Ссылка на сайт:

<http://mult.old-web.com>

В начале нулевых мультики на технологии Flash распространялись по компьютерам и телефонам школоты со скоростью чумы. Этому способствовал маленький размер файлов и способность flash рисовать графику без потери качества. Это была векторная графика и анимация, которая занимает десятки, максимум пару сотен килобайт, что по современным меркам можно скачать за долю секунды. Тогда через телефонную линию мы могли скачать такой мультик за пару минут, это было приемлемо. Что с этой технологией было делать, если не мультики и игры с мультяшной графикой?

Вот я и решил раскопать в сети эти мультики в формате .swf и выложить их на сайте. Пускай народ смотрит оригиналы старых легенд в максимальном качестве на любом экране, а не пережатые копии на YouTube.



Как вы знаете, с отображением Flash роликов на современных браузерах есть проблема, они не отображаются. Но есть обход! Кто-то сделал эмулятор, который можно встроить в сайт: в современных браузерах Flash автоматически конвертируется в HTML5, а на старых браузерах все будет работать как прежде.



Для создания сайта я выбрал статичные .html файлы. Сделал шаблон и остальные страницы создал по образу шаблона. В программе Dreamweaver можно редактировать шаблон и применять изменения сразу для всех страниц, которые от этого шаблона произошли.

CMS.

Но преимущество статичных HTML-сайтов в том, что ты можешь полностью редактировать каждую страницу отдельно. Если вы хотите, чтобы ваши страницы отличались по структуре, этот метод для вас. Это вводит немного хаоса в дизайн и структуру, но в этом и прелесть, каждую страницу редактировали в текстовом редакторе, а не в админке CMS. Так сайт получается более аутентичным, если цель создать старомодный сайт эпохи конца 90-х и начала нулевых.

Сделал для каждой категории свою папку на сайте с файлом index.html. На этой индексной странице собрал ссылки и скриншоты мультиков, которые принадлежат этой категории. Для каждого мультика сделал свою html страницу. В каждой категории есть папки files куда я загрузил .swf файлы мультов. На создание сайта .html файлами требуется больше времени, чем если бы я использовал

Это конец 4 выпуска

