

Введение

Программа Dreamweaver MX удачно заняла свое место среди различных направлений Web-разработок. Многие разработчики статических Web-страниц стремятся применить расширяющую базу своих познаний к созданию информационных узлов. Здесь существует множество направлений разработки приложений. Некоторые отдают предпочтение технологиям Active Server Pages и ASP.NET, другие специализируются на ColdFusion, а есть и приверженцы Java Server Pages. Сторонники каждой из методик стараются применить свой опыт, чтобы превратиться из зеленого новичка в “крутого” профессионала. Наряду с ними очень многие разработчики хотят стать настоящими универсалами, овладев как можно большим количеством методик разработки узлов. Такие разработчики ищут удачную стартовую площадку для развития своих талантов. Dreamweaver MX — это программа, которая подойдет всем категориям разработчиков, а книга *Dreamweaver MX. Библия пользователя* расскажет обо всех ее функциях и особенностях.

Что же таится за названием *Dreamweaver*? Можно сказать, что название данного программного продукта компании Macromedia подобрано исключительно удачно (*dream* — мечта, сон; *weaver* — ткач, т.е. создатель, творец). Создание Web-страниц — это искусство и ремесло одновременно. Независимо от того, профессионал вы или новичок, вы обязательно убедитесь в том, что средства Dreamweaver даже интуитивно позволяют превратить ваше видение Web в самую что ни на есть реальность. Программа Dreamweaver предназначена для разработки, а Dreamweaver MX отличается от остальных версий этого продукта тем, что предоставляет возможность создавать многофункциональные Web-страницы, позволяющие самыми разнообразными способами манипулировать размещенными на них данными.

Чтобы прочтение данной книги не оказалось напрасным, необходимы лишь программа Dreamweaver и желание создавать Web-страницы. (Для начала можно обойтись и без самой программы, поскольку прилагаемый к книге компакт-диск содержит полнофункциональную пробную версию.) На этапе разработки Web-узла и в процессе его дальнейшего обслуживания Dreamweaver автоматизирует и упрощает большую часть работы Web-дизайнера. Конечно, эта программа — не единственное средство, позволяющее с легкостью погрузиться в мир HTML-кода, однако ее легкий и интуитивно понятный указательный интерфейс позволяет осуществить сложное программирование клиентских и серверных частей кода. Книга *Dreamweaver MX. Библия пользователя* предназначена для того, чтобы рассказать обо всех нюансах данной программы. Вы хотите создать многостраничные Web-приложения? Вы создаете макет страницы с помощью визуального редактора? Вам необходимо расширить возможности программы путем создания и настройки собственных объектов? С помощью данной книги и программы Dreamweaver вы получите ответы на все эти и многие другие вопросы, сможете своими руками превратить мечты в реальность и позволите всему миру убедиться в этом.

Что нового в Dreamweaver MX

С момента своего появления Dreamweaver “служила двум господам”: профессиональным Web-разработчикам, привыкшим к кодированию вручную, и начинающим дизайнерам, не имеющим глубоких знаний HTML и JavaScript. Dreamweaver MX продолжает эту традицию, стремясь удовлетворить два разных рынка — и в большинстве случаев преуспевает в этом. Нововведения в Dreamweaver MX можно разделить на три категории: макетирование и разработка, редактирование кодов и создание Web-приложений.

Расширенные функции макетирования

Наиболее очевидным нововведением, которое сразу же бросается в глаза при работе с Dreamweaver MX, является полностью переделанная рабочая область пользователя. Теперь все панели собраны вместе, а в случае использования мультиточечного интерфейса Windows каждый документ можно открыть в отдельном окне. Таким же образом переделаны и другие продукты серии MX, выпускаемые компанией Macromedia: Fireworks, Flash, а вскоре в аналогичном виде появится и программа FreeHand. Понятный пользователю интерфейс сглаживает сложности, возникающие при работе с программой, и позволяет увеличить производительность.

В данной версии Dreamweaver переработана базовая архитектура взаимодействия документов и узлов, что существенно облегчает работу с различными типами Web-документов. Так, функция New Document (Новый документ) позволяет выбрать необходимый формат среди 36 имеющихся стандартных форматов. Кроме того, пользователь может создать и использовать свой собственный формат, выбрать подходящий базовый макет страницы, начиная от простых текстовых страниц и до комплексных каталогов продукции.

В Dreamweaver усовершенствованы даже самые передовые технологии, такие как CSS (каскадные таблицы стилей), причем как с точки зрения кодирования, так и визуализации. Панель CSS была полностью переделана, и теперь с ее помощью можно разделить выполняемые задачи функционально, что значительно облегчает редактирование и применение стилей. Новая функция Design Time Style Sheets является еще одной возможностью внедрения CSS в область динамических приложений.

Приверженцы использования шаблонов тоже обнаружат множество приятных нововведений. Теперь, кроме областей редактирования, в шаблонах могут присутствовать повторяющиеся и вспомогательные области. Повторяющиеся области используются для увеличения или уменьшения числа строк в таблице без изменения ее структуры. Вспомогательные области во время проектирования страницы позволяют скрыть или отобразить некоторые ее элементы (например, диаграммы продаж).

Усовершенствованное редактирование кода

Одно из наиболее серьезных изменений, внесенных в Dreamweaver MX, касается среды кодирования и не является очевидным пользователю. Поэтому поговорим об этом немного подробнее. В данной версии программы полностью восстановлена ее архитектура кодирования путем привязки каждого типа страницы к настраиваемому набору дескрипторов, именуемому *библиотекой дескрипторов*. Это нововведение позволяет с одинаковой легкостью создавать страницы с помощью технологий HTML, XHTML, ASP, ColdFusion, XML и т.п. В программе имеется легкий в использовании редактор, позволяющий управлять существующими библиотеками дескрипторов и добавлять новые.

Некоторые наиболее существенные следствия введения базовой библиотеки дескрипторов будут особенно полезны дизайнерам, привыкшим кодировать страницы вручную. По требо-

ванию пользователя Dreamweaver может дать советы по использованию дескрипторов и их атрибутов, что существенно ускоряет разработку кода. Кроме того, библиотеки дескрипторов отвечают за систему исполнения кода в Dreamweaver: теперь пользователю не нужно помнить о необходимости закрытия дескрипторов!

Есть еще две новые функции, предназначенные для ускорения написания кода. С помощью панели Snippets (Фрагменты) можно легко и быстро получить доступ к нужным блокам кода. Естественно, она позволяет также добавить собственный код и манипулировать категориями по своему усмотрению. Панель Tag Inspector (Инспектор дескрипторов) выполняет две функции: во-первых, с ее помощью можно представить все элементы страницы в виде древовидной структуры, а во-вторых, пользователь может отредактировать все атрибуты любого выбранного элемента.

Развитие Web-приложений

Связность компонентов в Dreamweaver MX существенно расширена. Кроме поддержки технологий ASP (как JavaScript, так и VBScript), JSP и ColdFusion, в Dreamweaver можно теперь столь же успешно писать коды с использованием ASP.NET (на языке C# или VBScript) и PHP. Для ускорения процесса разработки в программу внедрены даже некоторые специальные дескрипторы ASP.NET.

После объединения Macromedia и Allaire можно ожидать большей интеграции между программами Dreamweaver и ColdFusion, и в Dreamweaver MX она реализована. В дополнение к полной реконструкции серверной части кода, теперь более привычному дизайнеру, работающему с ColdFusion, предметом гордости Dreamweaver является прямая связность с новой функцией программы ColdFusion MX: Cold Fusion Components. Не покидая Dreamweaver, пользователь может создавать, применять и редактировать компоненты ColdFusion.

Одним из наиболее перспективных направлений разработки Web-приложений являются Web-сервисы, представляющие собой разновидность распределенных приложений. Теперь в Dreamweaver можно создавать страницы, предоставляющие доступ к Web-сервисам, и отображать требуемые данные.

Dreamweaver рассчитана как на дизайнеров-профессионалов, так и на новичков. Будучи очень мощной программой, Dreamweaver достаточно интуитивна. Однако начинающим Web-дизайнерам многое кажется слишком сложным, и это понятно. Для того чтобы у новичков сложилось представление об использовании Dreamweaver для разработки Web-узлов, в главе 2 “Введение в Dreamweaver MX” описано, каким образом некий дизайнер (ваш покорный слуга) использует программу для решения подобных задач.

Для кого предназначена эта книга

Программа Dreamweaver привлекает очень широкий круг Web-разработчиков. Поскольку это первый инструментальный комплекс по созданию Web-страниц, который не изменяет оригинальный код, опытные дизайнеры используют Dreamweaver в качестве основного визуального редактора. Эта программа автоматизирует выполнение сложных задач, поэтому начинающие Web-дизайнеры очень заинтересованы в таком мощном и производительном инструменте. Книга *Dreamweaver MX. Библия пользователя* адресована широкому кругу Web-разработчиков. В ней приведена базовая информация об HTML для начинающих, а также раскрыты некоторые профессиональные секреты, предназначенные для опытных разработчиков. Более того, эта книга — универсальный справочник для всех, кому Dreamweaver необходима для ежедневной работы.

Необходимое аппаратное и программное обеспечение

В книге *Dreamweaver MX. Библия пользователя* полностью описан данный программный продукт. Если у вас до сих пор нет самой программы, воспользуйтесь пробной версией, имеющейся на прилагаемом к книге компакт-диске. Так как данная программа не зависит от используемой платформы, в книге описаны ее версии как для Macintosh, так и для Windows.

Macintosh

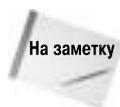
Для работы программы Dreamweaver под управлением Macintosh рекомендуется следующее:

- процессор Macintosh Power PC (G3 и выше);
- операционная система MacOS 9.1 и последующие версии либо MacOS 10.1 и последующие версии;
- 96 Мбайт оперативной памяти;
- 275 Мбайт свободного места на диске;
- цветной монитор с разрешением 800×600 (256 цветов); операционная система OS X требует тысяч цветов;
- дисковод для CD-ROM.

Windows

Для работы программы Dreamweaver под управлением Windows рекомендуется следующее:

- процессор Intel Pentium II с частотой 300 МГц или эквивалентный;
- операционная система Windows 98, Me, NT, 2000 или XP;
- 96 Мбайт оперативной памяти;
- 275 Мбайт свободного места на диске;
- цветной монитор с разрешением 800×600 (256 цветов);
- дисковод для CD-ROM.



Выше были приведены минимальные требования. Поскольку Dreamweaver использует множество графических инструментов, очень желательны более широкие технические возможности (особенно это касается объема памяти и быстродействия процессора).

Структура книги

С помощью книги *Dreamweaver MX. Библия пользователя* вы сможете из зеленого новичка превратиться в настоящего профессионала. Однако совсем не обязательно на одном дыхании читать эту книгу от корки до корки. Лучше всего изучать каждый раздел по мере необходимости. Для упрощения этой задачи книга *Dreamweaver MX. Библия пользователя* разделена по темам на семь частей. После знакомства с Dreamweaver можно сразу переходить к рас-

смотрению нужной темы, используя книгу в качестве справочника по мере своего профессионального роста.

Первые главы содержат основную информацию о программе. В каждой главе приведены четкие инструкции по выполнению тех или иных задач. В последних главах будут встречаться разделы, в которых приводятся пошаговые инструкции по выполнению специфических задач Web-дизайна, например, инструкции по созданию карт графических изображений, или по отмене подчеркивания гиперссылок с помощью каскадных таблиц стилей.

Если в процессе чтения книги вы используете программу Dreamweaver, не забудьте про компакт-диск, прилагаемый к книге. На нем вы найдете дополнительные серверные поведения, объекты, команды и другие расширения.

Часть I. Основы Dreamweaver MX

Часть I начинается с обзора программы. Чтобы максимально эффективно использовать Dreamweaver, необходимо знать основные преимущества данной программы над другими инструментальными средствами. В части I представлена вся информация, необходимая для создания вашего первого Web-узла. В главе 2 “Введение в Dreamweaver MX” описан процесс разработки Web-узлов. В последующих главах подробно описаны интерфейс программы и все ее настраиваемые параметры.

Часть II. Web-дизайн и макетирование

Несмотря на то что Dreamweaver отчасти является инструментальным средством визуального дизайна, в ее основе лежит язык HTML. Прочитав часть II, вы получите знания основ HTML, даже если до этого вы не имели ни малейшего представления о том, что такое код. Кроме того, вы научитесь разбираться в коде любого языка программирования. В основе любой статической Web-страницы лежат три составляющие: текст, изображения и ссылки. О том, как использовать эти элементы, вы узнаете в главе 7 “Работа с текстом”, в главе 8 “Вставка изображений” и в главе 9 “Установка ссылок”. Глава 10 “Настройка таблиц” посвящена вопросам использования таблиц — от простого представления данных и до организации с их помощью целых Web-страниц. Здесь вы узнаете о том, как использовать визуальные средства редактирования Dreamweaver, чтобы быстро изменить формы и размеры таблиц. Одним из наиболее важных элементов динамических Web-страниц являются формы. Им посвящена глава 11 “Интерактивные формы”. В главе 12 “Создание списков” рассказывается об одном из основополагающих элементов HTML — списках. Вы узнаете обо всех основных видах списков: нумерованных, списках с буллитом, списках определений, вложенных списках и некоторых других.

В главе 13 “Создание клиентских карт изображений” описываются карты графических изображений и рассматриваются приемы работы с ними. Вы узнаете о том, как с помощью инструмента Image Map (Карта изображений) создать клиентские и серверные карты изображений, познакомитесь с усовершенствованной техникой создания карт изображений с изменяющимися элементами. Глава 14 “Использование фреймов и наборов фреймов” введет вас в сложный мир фреймов. Прочитав ее, вы узнаете, как с помощью новых объектов Frames (Фреймы) Dreamweaver упрощает задачу создания и обслуживания этих многофайловых элементов. Вы научитесь выполнять более сложные задачи, такие как обновление нескольких фреймов, нажатием одной клавиши.

Часть III. Внедрение динамических данных

В главе 15 “Установление связей и создание наборов записей” проведено всестороннее исследование возможностей использования средств Dreamweaver для создания динамических Web-страниц. Здесь рассказывается о том, как настроить основные связи и наборы записей. Прочитав главу 16 “Создание динамических данных”, вы узнаете, каким образом на Web-страницу можно вставить из источника данных текст и отформатировать его после внедрения. Вы научитесь также устанавливать связи между источником данных и такими элементами Web-страницы, как графические изображения, видеоэлементы Flash и другие медиа-файлы. Изучение приемов работы с динамическими данными продолжится и в главе 17 “Управление данными”, в которой говорится о том, как использовать мощное средство Dreamweaver — серверное поведение Repeat Region (Повторяющаяся область), а также описываются способы отображения и скрытия данных по усмотрению пользователя.

Одна из наиболее полезных функций Dreamweaver, Live Data Preview (Предварительный просмотр активных данных), подробно описана в главе 18 “Работа с текущими данными”. В главе 19 “Создание многостраничных приложений” рассказывается о том, как перемещать переменные и другие данные с одной страницы на другую.

Часть IV. Динамический HTML и Dreamweaver

Динамический HTML обладает огромным потенциалом в сфере Web-дизайна, и его невозможно полностью реализовать без помощи Dreamweaver. Часть IV откроет вам новый увлекательный мир позиционирования элементов изображения, слоев, “летающих” и, как по волшебству, исчезающих Web-узлов, внешний вид и ощущения от которых меняются после нажатия кнопки мыши.

В главе 20 “Создание Web-страниц с применением каскадных таблиц стилей” подробно рассматриваются каскадные таблицы стилей и способы выполнения часто повторяющихся задач, например создание внешней таблицы стилей. Своими преимуществами динамический HTML обязан использованию слоев, которые позволяют точно расположить элементы страницы и обеспечивают контроль видимости и чувство глубины. Обо всех этих и некоторых других возможностях слоев читайте в главе 21 “Использование слоев”. Глава 22 “Использование временных зависимостей” посвящена временным шкалам, с помощью которых можно создать четырехмерные узлы. В заключение этой главы вы узнаете, как создать многоэкранное слайд-шоу за счет слоев, которые “прилетают” и “улетают” по команде пользователя. В главе 23 “Использование поведений” подробно рассматриваются поведения Dreamweaver.

Часть V. Добавление элементов мультимедиа

За последние несколько лет Web-страницы превратились из статических картинок, содержащих текст и простейшие изображения, в полноценное мультимедийное зрелище с использованием потокового видео, фоновой музыки и интерактивной анимации. В части V описываются инструментальные средства внедрения в Web-узлы различных медиа-файлов.

На сегодняшний день ключевым элементом в создании Web-страниц остается графика. Программа Fireworks компании Macromedia является превосходным генератором графических изображений. Глава 24 “Dreamweaver и Fireworks” посвящена исследованию методов использования графики Fireworks без изменения переключаемых изображений и других кодов. Особое внимание в этой главе уделено ссылкам, связывающим Dreamweaver и Fireworks, и преимуществам создания Web-страниц, получаемым пользователем от интеграции этих программ.

Помимо Dreamweaver, широкую известность компании Macromedia принесла программа Flash. В главе 25 “Вставка элементов Flash и Shockwave” рассматриваются дополнительные возможности использования видеороликов Flash и Shockwave на страницах, созданных с помощью Dreamweaver. Здесь вы также найдете всю необходимую информацию о конфигурации MIME-типов, пошаговые инструкции по созданию встроенных управляющих элементов Shockwave, воспроизведению видеороликов Shockwave во фреймах Web-страниц. Кроме того, вы узнаете, как добавить на страницу Flash-кнопки и Flash-текст.

В главе 26 “Добавление видео на Web-страницу” рассматривается цифровое видео во всех его формах: загружаемые AVI-файлы, воспроизведение потокового видео с помощью RealVideo, панорамные видеоролики QuickTime. Из главы 27 “Использование звука на Web-странице” вы узнаете о цифровом звуке в форматах WAV и MIDI, а также о более новых потоковых аудиоформатах, таких как MP3.

Часть VI. Усовершенствование управления Web-узлами и облегчение работы в Dreamweaver

Процесс обслуживания Web-узлов не менее важен, чем процесс их разработки. В части VI вы прочтаете о том, как Dreamweaver может облегчить значительную часть ежедневной работы Web-мастера. В главе 28 “Использование шаблонов Dreamweaver” рассматривается использование шаблонов Dreamweaver, позволяющих ускорить разработку и обеспечивающих при этом унифицированный вид всех элементов Web-узла. В главе 29 “Библиотеки повторяющихся элементов” приводится описание функции Library (Библиотека), которая может значительно упростить работу, предоставляя возможность многократного использования и изменения элементов страницы. В главе 30 “Достижение максимальной совместимости с браузерами” описываются встроенные инструменты обеспечения прямой и обратной совместимости браузеров, а также процесс, позволяющий отображать страницу с помощью различных браузеров. При этом, в зависимости от используемой версии браузера, посетитель будет автоматически попадать на соответствующую версию данной Web-страницы.

Ранее Dreamweaver не предоставляла средств для командной разработки Web-узлов. Блокировку файла было легко отменить, что приводило к перезаписи ревизий. Область действия и вывод отчетов узла были ограничены только HTML, и что хуже всего — отсутствовал контроль версий. Все эти недостатки исправлены в Dreamweaver MX, благодаря чему стала возможной командная разработка. В главе 31 “Коллективное создание Web-узлов” вы узнаете, как связать Dreamweaver с уже существующей системой контроля версий Visual SourceSafe или WebDAV. К нововведениям также относятся колонки для просмотра файлов и улучшенный доступ к элементу Design Notes (Заметки по дизайну).

Ни одна из новых Web-технологий не завоевала широкую популярность так быстро, как XML (Extensible Markup Language), которая позволяет создавать собственные дескрипторы, что очень важно для разработчика Web-узлов. На момент написания этой книги XML не имеет полной поддержки браузерами. Но это вопрос времени. В главе 32 “Интеграция с XML” речь пойдет о том, как применяется эта быстро развивающаяся технология будущего в программе Dreamweaver.

Часть VII. Расширяемость Dreamweaver

Программа Dreamweaver обладает многочисленными средствами расширения собственных возможностей. В главе 33 “Настройка Dreamweaver” описываются расширяемость Dreamweaver, использование и создание команд, дескрипторов, трансляторов, плавающих панелей и расширений C-уровня. Dreamweaver расширяет возможности HTML с помощью це-

лого ряда объектов и поведений. В главе 34 “Создание и использование объектов” объясняется, как использовать встроенные объекты для быстрого и эффективного выполнения разметки Web-страницы. А если вы захотите автоматизировать разработку, то в этой главе найдете ответ на вопрос, как создать свои собственные объекты. Если вы — профессионал в области JavaScript, то в главе 35 “Создание поведений” найдете информацию, необходимую для создания собственных клиентских поведений. И наконец, в главе 36 “Работа с серверными поведением” рассматриваются серверные поведения и использование инструмента Server Behavior Builder (Конструктор серверных поведений) для создания собственных серверных поведений.

Приложение

В приложении описывается содержимое прилагаемого к книге компакт-диска. Читая книгу, вы встретите ссылки на файлы или программы, содержащиеся на компакт-диске. В этом случае за более подробной информацией о них обращайтесь к приложению.

Условные обозначения, принятые в книге

В книге *Dreamweaver MX. Библия пользователя* содержатся инструкции как для Windows, так и для Macintosh, поскольку комбинации клавиш для этих платформ отличаются. Сначала приводятся комбинации клавиш для Windows, а затем (в скобках) — для Macintosh. Например, для отмены команды нажмите <Ctrl+Z> (<Command+Z>).

Комбинации клавиш

Если необходимо нажать несколько клавиш одновременно, они приводятся так: <Ctrl+Alt+T> (<Command+Option+T>)

Это означает, что вам нужно одновременно нажать три клавиши, в зависимости от операционной системы. Вы также можете удерживать несколько клавиш нажатыми, а затем нажать последнюю клавишу комбинации. Отпускайте все клавиши одновременно.

Использование мыши

Когда говорится о *щелчке* на объекте, имеется в виду перемещение курсора мыши на выбранный объект и нажатие кнопки мыши. Пользователи Windows должны нажимать левую кнопку мыши, если не указан иной вариант. Двойной щелчок означает, что нужно дважды быстро нажать кнопку мыши.

Если необходимо *выделить*, или *выбрать*, объект, щелкните на нем один раз, как описано выше. Если нужно выделить текст или несколько объектов, нажмите один раз кнопку мыши, затем нажмите клавишу <Shift> и переместите мышь в нужное место, после чего снова нажмите кнопку мыши. При выделении цвет выделенного элемента или элементов изменяется. Для снятия выделения щелкните один раз в любом свободном месте Web-страницы.

Команды меню

Когда необходимо выбрать команду из меню, в описании указываются названия меню и команды, между которыми находится стрелка. Например, если нужно выполнить команду Open (Открыть) из меню File (Файл), то это выглядит как File⇒Open. В некоторых меню используются подменю, и тогда это записывается следующим образом: Insert⇒Form Object⇒Text Field.

Соглашения, принятые в книге

Для выделения новых терминов и акцентирования внимания на определенных моментах используется *курсив*. **Полужирным** шрифтом выделяется текст, который необходимо набрать на клавиатуре.

Для выделения кода HTML или других кодов используется специальный стиль:

```
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF" >
</body>
</html>
```

Этот стиль используется также для обозначения дескрипторов HTML (например, <body>), атрибутов (bgcolor) и значений (#FFFFFF). Все дескрипторы HTML пишутся прописными символами в нижнем регистре, как это делается в Dreamweaver, хотя, вообще-то, язык HTML не зависит от регистра.

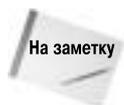
Символ ↵ в конце строки кода означает, что вы должны набрать следующую строку прежде, чем нажать клавишу <Enter> (<Return>).

Лучше разобраться в материале данной книги вам помогут следующие пиктограммы.



Совет

Советы дают вам дополнительные знания, отличающие настоящего профессионала от новичка.



На заметку

Этой пиктограммой помечаются дополнительная информация и технические данные по рассматриваемой теме.



Новинка

Так отмечаются нововведения Dreamweaver MX.



Дополнительная информация

Перекрестные ссылки указывают на разделы, где можно получить более подробную информацию по данной теме.



Внимание!

Предупреждение о возможных проблемах и “подводных камнях”.



Эта пиктограмма означает, что прилагаемый к книге компакт-диск содержит файл, соответствующий данной теме. Подробная информация о том, где расположены те или иные элементы, приведена в приложении.

Дополнительная информация

Дополнительную справочную информацию и ответы на вопросы можно найти на нескольких Web-узлах. Наилучшим источником информации является Web-узел Dreamweaver компании Macromedia: www.macromedia.com/software/Dreamweaver/.

Настоятельно рекомендуем посетить официальную сетевую конференцию Dreamweaver и принять в ней участие (<news://forums.macromedia.com/macromedia.Dreamweaver>).

Электронную почту автору этой книги можно отправить по адресу jlowery@idest.com.

Не обещаю ответить сразу, но постараюсь не оставить без внимания каждое письмо.

Благодарности

Когда выяснилось, насколько хорошо удалась программа Dreamweaver MX, я понял, что для ее описания в книге необходим великолепный коллектив единомышленников. К счастью, с коллективом мне повезло. Мои помощники, Лиза Бозен (Lisa Boesen), Ден Шорт (Dan Short) и Рик Скотт (Rick Scott), сделали все возможное для того, чтобы книга *Dreamweaver MX. Библия пользователя* получилась такой, какая она есть, причем всю работу они сделали в рекордно короткое время.

Чтобы убедиться, что все написанное в книге соответствует реалиям самой программы, к работе были привлечены технические редакторы Анджела Буралья (Angela Buraglia), Джон Паркхерст (Jon Parkhurst) и Марк Гарнер (Marc Gaerner). Будучи ведущим техническим редактором, Анджела Буралья “присматривала” за процессом в целом, а ее советы чрезвычайно помогли нашему общему делу. Я крепко жму руку все людям, которые помогли создать и выпустить эту книгу.

Компания Macromedia очень помогла мне в написании этой книги, являющейся, пожалуй, наиболее подробной из всей серии *Библия пользователя*. Я представляю, как весь офис встал на уши, когда в последний срок завершения проекта от меня приходил очередной вопрос по электронной почте. Хочу выразить искреннюю благодарность Шо Кувамото (Sho Kuwamoto), Алану Дамесни (Alain Dumesney), Хэйди Бауэру Уильфмсу (Heidi Bauer Williams) и всем остальным инженерам и технологам Dreamweaver, которые поделились со мной своими знаниями. Особая благодарность отделу технической поддержки Dreamweaver, чьи ответы на вопросы пользователей являлись ценным источником информации. А кто это там на заднем плане? А-а! Это — руководство Macromedia в лице Дэвида Мендельса (David Mendels), Бэт Девис (Beth Davis), Дэвида Деминга (David Deming), Сьюзен Морроу (Susan Morrow), Мэта Брауна (Matt Brown) и др. Они открыли для меня множество дверей, и за это им — низкий поклон. Я и вся команда Dreamweaver признательны Кэвину Линчу (Kevin Lynch) и Полу Мадару (Paul Madar) за их усилия по воплощению мечты в жизнь.

Для меня лучшим комплиментом является простая фраза о том, что я знаю свое дело. То же самое я могу сказать о Кэрол Шин (Carol Sheehan), Джуди Дженсен (Jodi Jensen) и обо всех остальных членах коллектива Wiley, с которыми мне посчастливилось работать. Есть еще кое-кто, чье дело — знать мое дело. Двойное спасибо моему агенту Лауре Белт (Laura Belt) из компании Adler & Robin Books.

И, наконец, последняя благодарность — тем, кто рискнул купить на свои тяжким трудом заработанные деньги предыдущие издания этой книги. Вы слышите — это я аплодирую вам за вашу поддержку. Надеюсь и в будущем быть вам полезным.