

Об авторах

Еще в 1998 году, когда далеко не все пользователи слышали о Flash, издатели компьютерной литературы пессимистически оценивали перспективы книг, посвященных подобной тематике. И именно в это время издательство IDG Books приняло решение о выпуске книги *Flash 4 Bible*. Но это уже совсем другая история... Теперь же предоставим читателям книги возможность немного подробнее узнать об ее авторах. После пяти лет обучения и совместной деятельности в Торонто, Роберт Рейнхардт (Robert Reinhardt) и Сноу Доуд (Snow Dowd) переехали в Лос-Анджелес. Здесь в 1999 году они основали фирму по оказанию консультационных и дизайнерских услуг по разработке и сопровождению мультимедийных продуктов. Назвали они свое детище несколько претенциозным именем *the MAKERS (Создатели)* (адрес корпоративного узла — www.TheMakers.com). К числу первых двух крупных проектов, разработанных этой фирмой, принадлежала разработка широковебательного Web-узла для фильма *Gossip* (киностудия Warner Brothers, 2000 г) и вспомогательной видеографики, сопровождающей выступления группы *Tonic*. Немного позднее специалисты фирмы *the MAKERS* разработали экранную графику для фильма *the Pledge* (киностудия Warner Brothers, 2001 г), а затем сотрудничали со студией Outlaw Productions. Они также имели опыт разработки в интерактивном режиме предварительно визуализированной графики и Flash-узла (www.trainingday.net) для фильма *Training day* (кинокомпания Warner Bros. 2001 г). Помимо сотрудничества с фирмами, лидирующими в индустрии развлечений, ребята из фирмы *the MAKERS* выполняли заказы независимых исполнителей и некоммерческих организаций, включая Teachers Documentary Project (Web-узел по адресу www.pbs.org/firstyear).

После завершения курса психологии (университет в Торонто) и фотографии (университет Рейзон) творческие поиски Роберта Рейнхардта продолжились в сферах разработки новых медиа-средств, преподавания и писательского труда. Несмотря на то, что он серьезно увлекается написанием сценариев и программированием, истинное призвание этого человека лежит в мире образов. Накануне отъезда из Торонто Роберт занимался созданием коллажей и видеофильмов, а также принимал участие в разработке экранных образов для фильма *Gossip*.

Уже после того, как в Лос-Анджелесе была создана компания *the MAKERS*, Роберт выполнял обязанности старшего художественного руководителя и разработчика программ для Web-узла RampT.com. Именно для этого узла предназначались невероятно сложные и красивые Flash-интерфейсы, а также разрабатывались поисковые механизмы, работа над которыми была закончена в ноябре 1999 года. После того, как материальное воплощение этих разработок получило титул “Макромедийный узел дня” (Macromedia Site of the Day) и было представлено на кинофестивале “Вперед, Flash!” (FlashForward) в Нью-Йорке, Роберт получил премию Bandies 2000 “За лучшее интерфейсное приложение”, а также награду за мастерство New Media Invision Awards 2000.

Основные обязанности Роберта в фирме *the MAKERS* заключались в выполнении дизайнерских разработок и в написании сценариев для Web-узлов. Помимо этого, он продолжает преподавать и писать книги, посвященные Flash. Именно Роберт разрабатывал концепции и осуществлял общее руководство во время проведения семинаров по Flash, предназначенных для Калифорнийских учебных центров (Lynda.com, Art Center College of Design и др.). Он также отвечает за учебные материалы по тематике семинаров, размещенные на соответствующем узле и предназначенные для клиентов из США и Канады. Роберт представлял некоторые тематические вопросы конференций FlashForward в 2000–2002 годах, а также выступал в качестве докладчика на первой конференции по Flash, состоявшейся в Канаде (FlashintheCan 2002). Он также являлся членом инаугурационного подкомитета по Web-графике на конференции SIGGRAPH 2002.

Прислушавшись к своему “внутреннему голосу”, в начале 1998 года Джой Лотт (Joey Lott) переехал со Среднего Запада США в Лос-Анджелес. Несколько позднее он начал выполнять служебные обязанности в небольшой фирме ClearDigital Inc, которая специализировалась на разработке Web-приложений. И хотя формально Джой не получил высшего образования в области информатики и вычислительной техники, ему неизменно сопутствовал успех в работе. Постепенно он становится одним из преуспевающих торговых агентов фирмы ClearDigital. В это же время Джой вместе с несколькими своими коллегами и при финансовой поддержке Real Networks/Macromedia RealFlash разработал заставку для анимационного содержимого узла. После близкого знакомства с возможностями Flash, фирма ClearDigital приступила к разработке нового направления в коммерческой деятельности. Суть этой деятельности заключалась в разработке для компаний, лидирующих в сфере развлечений, запоминающихся электронных визиток, подготовленных с помощью Flash. Именно благодаря возможностям Flash сформировалась новая захватывающая среда разработки, а наличие базы данных, хранящей статистику по применению анимационных свойств (разработки осуществлялись самим Джоом на ColdFusion), позволило сотрудничать с такими корпоративными клиентами как Sony, Disney, Warner Brothers.

В 2000 году Джой выступает в качестве соучредителя компании RightSpring, Inc. (прежнее название Beatscape, Inc.). Эта компания занимается вопросами лицензирования интеллектуальной собственности, являющимися следствием широкого распространения Internet. Фирма RightSpring была одной из первых, предложивших на суд пользователей лицензированные, применяемые в кино и книгоиздании, предварительно обработанные графические образы и музыку. Джой возглавлял команду разработчиков, создававших сложные Internet-приложения, причем он участвовал в проекте изначально, а все необходимые рабочие транзакции полностью выполнялись в интерактивном режиме.

Затем Джой выполнял функции независимого консультанта. Он оказывал услуги разработчикам крупных проектов, например, узла YourMobile.com — одного из ведущих развлекательных узлов, содержащих информацию о мобильных телефонах. Именно здесь можно найти миллионы мелодий для мобильных телефонов. Кроме того, Джой разрабатывал Web-приложение Adsavant.com на основе J2EE (на Java) для узла Ads.com, находящегося в Сиэтле.

Однако, если говорить не только о сфере разработок Web-приложений, настоящим призванием Джоя является преподавание и работа с людьми. Он читал лекции в учебном центре Lynda.com, а также непосредственно работал со многими другими клиентами в Лос-Анджелесе. Кроме преподавания компьютерных дисциплин и чтения лекций по вопросам, касающимся работы в Internet, ему весьма хорошо удается изложение основ ActionScript. И он искренне надеется, что эта книга поможет читателям всесторонне изучить возможности этого языка.

О ведущем техническом редакторе

Саймон Аллардик (Simon Allardice) специализируется в области Web-разработок, преподавания и компьютерного книгоиздания. Имея 17-летний опыт программирования, он работал практически во всех сферах, принимая участие в разработке самых различных приложений. Диапазон проектируемых им программных систем весьма велик — от игр до финансовых приложений. Он создавал программы, обеспечивающие безопасность атомных реакторов, разрабатывал базы данных, предназначенные для применения в банках и супермаркетах. Саймон освоил практически все языки программирования, начиная с ассемблера для мэйнфреймов и завершая языками C++, Java и .NET. Так, совсем недавно он оказывал услуги компании Foundation Imaging, ответственной за разработку визуальных эффектов, кото-

рые применяются на церемонии награждения премией Emmy, Художественному институту при Государственном университете штата Аризона (Arizona State University's Institute for Studies in the Arts), а также обслуживал Web-узлы конференции Flashforward, расположенные в Лондоне, Сан-Франциско и Нью-Йорке.

Саймон является автором книги *Building Web Applications with Dreamweaver MX*, которая вышла в издательстве O'Reilly & Associates. Также он принимал участие в подготовке материалов для компакт-диска Learning UltraDev, предназначенный для посетителей Web-узла Lynda.com.

В роли преподавателя Саймон вел классы по углубленному изучению Flash и Dreamweaver в Центре художественного цифрового искусства штата Огайо (Ojai Digital Arts Center) и в Академии новых медиа-возможностей Стэнфордского университета (Stanford University's New Media Academy). Он выступал с докладами на конференции Macromedia UCON 2001, на конференциях FlashForward2001, проходивших в Нью-Йорке и Амстердаме, и всегда выделялся среди авторов журналов Computer Graphics World и Wall Street Journal Online.

Саймон разработал инаугурационную программу, предназначенную для создания Web-графики, применяемой на конференции SIGGRAPH 2002, — первой всемирной конференции, посвященной компьютерной графике и интерактивным методикам.

В настоящее время Саймон работает над совершенствованием узла www.clingfish.com. Он занимается проектированием расширений, которые ускоряют, упрощают и облегчают работу по разработке Web-узлов, включающих встроенные базы данных.

Авторы отдельных глав

Отдельные главы книги были написаны Яном Чиа (Ian Chia), Йеном деХааном (Jen deNaan), Шейн Эллиот (Shane Elliott), Брайаном Лессером (Brian Lesser) и Кимом Маркгардом (Kim Markegard)

Для ознакомления с перечнем глав обратитесь к краткому содержанию. Ссылки на Web-узлы и другую контактную информацию, разбитую на категории согласно фамилиям авторов, можно найти в приложении Б.