

## Об авторах

После того как во время работы над проектом, в котором объединялись фильм, фотографии, анимация и звук, Роберт открыл для себя Macromedia Flash, он понял, что необходима более подробная документация с описанием возможностей этой программы. В 1998 году мало кто даже слышал о Flash, поэтому издатели проявляли осторожность, однако в IDG Books взяли за публикацию книги *Flash 4 Bible*. Остальное, по их словам, уже история. После совместной учебы и работы в течение пяти лет в Торонто, в 1999 году Роберт Рейнхардт (Robert Reinhardt) и Сноу Дауд (Snow Dowd) создали в Лос-Анджелесе компанию под названием [the MAKERS] ([www.theMakers.com](http://www.theMakers.com)), консультирующую в области мультимедиа и дизайна. Одним из их первых больших проектов были широкополосный информационный Web-узел для фильма *Gossip* (Warner Bros. 2000), а также компьютерная графика для видеоклипа группы *Tonic*. Недавно компания Makers также работала над графикой для фильма *The Pledge* и совместно с компаниями Outlaw Productions и Warner Bros. Online создавала графику и Flash-узел ([www.trainingday.net](http://www.trainingday.net)) для фильма *Training Day* (Warner Bros. 2001). Кроме сотрудничества с компаниями, представляющими индустрию шоу-бизнеса, Makers также выполняет работу для независимых художников и некоммерческих организаций, включая Teachers Documentary Project ([www.pbs.org/firstyear](http://www.pbs.org/firstyear)).

### **Роберт Рейнхардт (Robert Reinhardt)**

Любознательность и неукротимая тяга Роберта к саморазвитию привела его от увлечения психологией (университет Торонто) к занятию фотографией (университет Раерсон), затем к изучению систем создания новых медиапродуктов, преподаванию и, наконец, к написанию книг. Хотя по роду своей деятельности ему часто приходится писать сценарии и программировать, он остается преданным миру графических изображений. Перед тем как покинуть Торонто, Роберт участвовал в создании сцен и персонажей для фильма *Gossip* компании Warner Bros.

После учреждения [the MAKERS] в Лос-Анджелесе Роберт работал главным художественным директором и программным разработчиком уникального Flash-интерфейса и поискового механизма для проекта Ramp.com, запущенного в ноябре 1999 года. Вскоре этот Web-узел был признан компанией Macromedia лучшим узлом дня и номинирован на премию фестиваля фильмов FlashForward в Нью-Йорке, а в 2000 году получил приз Bandies 2000 за лучший интерфейс приложения, а также награду New Media Invision Awards 2000.

Кроме разработки дизайна и содержимого в компании Makers, Роберт продолжает заниматься обучением, консультациями и писательской деятельностью. В настоящее время он участвует в работе форумов по Flash на Web-узле Lynda.com и центре Art Center College of Design, а также проводит практические занятия и семинары для клиентов в США и Канаде. Роберт участвовал в конференциях FlashForward в 2000, 2001 и 2002 годах и провел первую конференцию по Flash, организованную в Канаде, FlashintheCan 2002. Роберт является членом вступительной подкомиссии Web Graphics в SIGGRAPH 2002.

### **Сноу Дауд (Snow Dowd)**

По завершении Сноу пятилетнего образования ей предоставили право на двухлетнее обучение в Lester B. Pearson College of the Pacific, где она получила международную степень бакалавра вместе со 125 студентами из 72 стран.

Первоначально Сноу работала с Робертом Рейнхардтом над инсталляционными проектами, основанными на мультимедиа, фильмах и фотографиях, параллельно получая BFA (степень бакалавра изобразительных искусств) в университете Раерсон (Ryerson University). Одновременно она руководила производством в Design Archive, одной из выдающихся студий архитектурной фотографии в Канаде ([www.designarchive.com](http://www.designarchive.com)). Работа с известными

ми фотографами, требовательными международными архитекторами и дизайнерами способствовала ее профессиональному росту в сфере архитектуры и промышленного дизайна. Она изучила технологию печати цветных фотографий, однако увлечение работой с химикатами в затемненной комнате быстро прошло. К счастью, мультимедийный дизайн представлял собой безопасную для здоровья альтернативу традиционной фотографии.

В настоящее время, полностью погрузившись в мир цифровой продукции, Сноу получила возможность объединить свои познания в визуальном искусстве и теории коммуникации с постоянно дополняемым комплектом программных инструментов. Продолжая изучать типографский и компьютерный дизайн, Сноу также работает над печатными и Web-проектами, создавая красивую, функциональную и запоминающуюся продукцию.

## О техническом редакторе

### Саймон Аллардис (Simon Allardice)

Web-разработчик, инструктор и писатель с семнадцатилетним опытом программирования, Саймон делал все, что только можно сделать при помощи компьютера: разрабатывал системы от игровых до финансовых приложений, программ безопасности для атомных реакторов, баз данных для банков и супермаркетов, а также программы на всех языках, начиная с универсального ассемблера и заканчивая C++, Java и .NET. Последними его клиентами были компания Foundation Imagine, обеспечивавшая визуальные эффекты при награждении премией Emmy, институт изучения искусств (Institute for Studies in the Arts) при университете штата Аризона и Web-узлы конференции FlashForward для Лондона, Сан-Франциско и Нью-Йорка.

Саймон является автором книги *Building Web Applications with Dreamweaver MX* (Создание Web-приложений с помощью Dreamweaver MX) изданной O'Reilly & Associates, а также создателем посвященного UltraDev обучающего компакт-диска для Lynda.com.

Как преподаватель Саймон читал курс по Flash и Dreamweaver в Ojai Digital Arts Center и Stanford University's New Media Academy. Он был основным докладчиком на конференциях Macromedia UCON 2001, FlashForward 2001 в Нью-Йорке и Амстердаме, его статьи представлены в *Computer Graphics World* и *Wall Street Journal Online*.

Саймон является создателем вступительной программы Web Graphics для SIGGRAPH 2002, первой всемирной конференции по компьютерной графике и интерактивным технологиям.

В настоящее время Саймон работает на [www.clingfish.com](http://www.clingfish.com), разрабатывая технологии для упрощения, ускорения и удобства создания управляемых базами данных информационных узлов.

## Авторы, участвовавшие в написании ЭТОЙ КНИГИ

Саймон Аллардис (Simon Allardice)

Эндрю Базар (Andrew Bazar)

Вероника Броссиер (Veronique Brossier)

Джен (Jen) и Питер (Peter) де Хаан (deHaan)

Дермот Гленнон (Dermot Glennon)

Дэвид Ли (David Lee)

Скотт Мебберсон (Scott Mebberson)

Уильям Моцелла (William Moschella)

Список глав по заголовкам см. в разделе “Оглавление”. Контактную и биографическую информацию, организованную в алфавитном порядке в соответствии с фамилией автора, см. в приложении Г.

## Приглашенные эксперты

Ричард Базли (Richard Bazley)

Скот Браун (Scott Brown)

Сандро Корсаро (Sandro Corsaro)

Брок де Кристофер (Brock deChristopher)

Джен де Хаан (Jen deHaan)

Дуг Дауни (Doug Downey)

МД Дандон (MD Dundon)

Шен Эллиот (Shane Elliott)

Крис Хонселаар (Chris Honselaar)

Джастин Джемисон (Justin Jamieson)

Эрик Джордан (Eric Jordan)

Крейг Крюгер (Craig Kroeger)

Тимоти Ло (Timothy Lo)

Колин Мук (Colin Moock)

Дориан Нисинсон (Dorian Nisinson)

Джейн Ниссельсон (Jane Nisselson)

Виш Парамесваран (Vish Parameswaran)

Даррел Плант (Darrel Plant)

Тодд Пергасон (Todd Purgason)

Арена Рид (Arena Reed)

Майк Ричардс (Mike Richards)

Джеймс Робертсон (James Robertson)

Грегг Спириделлис (Gregg Spiridellis)

Бил Тернер (Bill Turner)

Бентли Вулф (Bentley Wolfe)

Саша Уолтер (Sascha Wolter)

Контактную и биографическую информацию, организованную в алфавитном порядке в соответствии с фамилией эксперта, см. в приложении Г.

## Специальная благодарность

Благодарим Тома Уинклера (Tom Winkler) из doodie.com за примеры анимации для главы 10 и Джонатана Бржиски (Jonathan Brzyski) за создание иллюстраций для Flash-игры в главе 33. Наконец, отдельное спасибо Джен де Хаан (Jen deHaan) за оперативное и старательное выполнение многих жизненно важных задач, без решения которых мы погрязли бы в проблемах.