

*Моей маме... за предоставление мне права выбора и поддержку  
в трудных ситуациях.*

*RJR*

*Бобу... за возможность осознать, как много можно сделать,  
работая всю ночь, а затем весь день.*

*Робу... за его юмор и убеждение в том, что целое всегда больше,  
чем сумма составляющих.*

*SD*

# Предисловие

Благодаря Flash-технологии Web представляет собой в настоящее время наиболее популярное общественное “место” доступа. На миллионах компьютеров повсюду в мире люди профессионально создают политическое, юмористическое и иногда просто сверхъестественное содержимое. Что можно представить себе при мысли о Macromedia Flash? Чаще всего это интерактивные Web-узлы либо подобная мультипликационным фильмам анимация. Однако можно привести множество других примеров.

Хотя широкий диапазон потрясающей Web-продукции создается полностью во Flash, разработчики всегда могут применить другие инструменты создания изображений и медиаматериалов для усовершенствования своих Flash-проектов. Продукцию Flash можно увидеть в управляемых базами данных Web-узлах, научных визуализациях, обучающих приложениях, всевозможных играх, экспериментальной анимации и т.п.

Все это, по крайней мере для меня, подтверждает тот факт, что есть кое-что уникальное в этом инструменте, чем можно объяснить его беспрецедентное влияние на медиапродукцию. Новичкам в этой сфере скоро откроется захватывающая перспектива создания не только внешне привлекательных, но и эффективно работающих элементов.

Если вы переходите от Flash 5 к новой версии программы, то, вероятно, осознаете, как много вам предстоит узнать (и не только о Flash MX). На данный момент Flash превратилась из эффективной программы для создания анимации в совершенную среду создания разнообразнейшей мультимедийной продукции. Таким образом, дизайнеры Flash имеют все возможности для создания высококлассной сложной работы, используя звук, видео, а также анимацию и интерактивность. Поскольку с совершенствованием Flash появилась возможность обработки наиболее распространенных медиаформатов, дизайнеры должны изучить соответствующие методики для эффективного и правильного использования этих форматов. В книге описываются процессы создания, оптимизации и управления медиаданными различных типов. Упражнения, приведенные в книге, полезны не только в плане освоения Flash MX, они пригодятся вам при работе с любой медиа- и Web-продукцией.

Сегодня Flash находит столь разнообразное применение, которое, возможно, даже и не предполагалось ее первоначальными создателями. И теперь вам предоставляется исчерпывающая информация для того, чтобы эффективно и творчески использовать Flash MX в собственных целях. В 45 главах книги содержится описание любых ситуаций. Вы найдете здесь информацию, которой первоначально можете не найти применения, но которая впоследствии окажется бесценной при достижении вами следующего уровня квалификации.

Дена Слотвер (Dena Slothower),  
сотрудник Стэнфордского университета