



Предисловие

Эта книга создавалась как методическое учебное пособие к лабораторным работам университетского курса мультимедиа. Большинство таких курсов посвящено подготовке и обработке мультимедийных продуктов, а также их объединению в мультимедийную презентацию. Поэтому в практических работах, сопровождающих курс, используется несколько программных инструментов разного типа. Все это ставит перед студентами и преподавателями беспрецедентно сложную задачу: студентам приходится быстро осваивать сложные программные инструменты, необходимые для того, чтобы реализовать их теоретические разработки на практике; преподаватель должен предоставить инструкции по использованию примерно полудюжины быстро развивающихся программ. При этом в существующих учебниках обычно описывается только одна программа, причем гораздо более подробно, чем необходимо студентам, не специализирующимся на данном приложении.

В этой книге, напротив, собраны вместе основные программные инструменты и рассматриваются вопросы, актуальные для изучающих мультимедиа, на соответствующем уровне конкретизации, в контексте более широкого изучения. Эта книга представляет собой глубокое, последовательное и целенаправленное введение в каждый из программных инструментов, с помощью которого студенты приобретают необходимые им навыки настолько быстро, насколько это возможно, без излишних словесных украшательств и чрезмерного углубления в детали. Наша цель — стимулирование обучения путем практики, а не слепого копирования какого-нибудь готового проекта. Поэтому в тексте каждой главы мы будем предлагать вам упражнения, которые позволят усвоить практические приемы и образ мышления, необходимый для использования соответствующих инструментов. Затем, в конце глав, посвященных каждому приложению, мы предложим несколько более сложных упражнений, требующих применения этих умений. Наконец, в завершение книги вы найдете перечень проектов, каждый из которых требует совместного использования нескольких программ.

Следует подчеркнуть, что эта книга адресована тем студентам, которых интересует мультимедиа в целом, а не какая-то определенная область. Эта книга не сделает вас экспертом ни в одной из описанных программ; в ней не описываются все возможные команды и операции. Вместо этого вы освоите основные навыки, необходимые для повседневной

работы. Они могут послужить трамплином для последующей специализации, однако достаточны и сами по себе для тех, чьи работы представляют собой комбинацию различных видов мультимедиа. Опыт сочетания разных инструментов позволит вам понять возможности каждого из них. Усвоив основы, вы также сможете полноценно общаться с более узкими специалистами.

Эта книга написана как дополнение нашей предыдущей теоретической книги *Цифровые технологии мультимедиа, 2-е изд.* (John Wiley & Sons, Ltd., 2nd edition, 2004), но может служить и самостоятельным учебным пособием для курсов с практической ориентацией. Она не требует специализации в области информационных технологий и будет полезна всем студентам, которым предстоит практическая работа с мультимедиа. Мы предполагаем, что студенты достаточно знакомы с компьютером и умеют использовать команды меню, диалоговые окна и др. Книга написана на основании опыта обучения работе с программными инструментами студентов разного уровня подготовки и рассчитана на специфику обучения в вузе, а не на обычных или профессиональных пользователей.

Структура этой книги такова. Во введении мы расширим ваше представление о навыках, необходимых для работы с мультимедийными редакторами, и сообщим о том, как лучше всего получить эти навыки. В главе 2 представлено общее описание элементов пользовательского интерфейса, присущих всем или большинству описываемых программ. Каждая из глав с 3 по 8 посвящена определенной программе (хотя большая часть главы 3 о Photoshop может также служить описанием ImageReady). В главе 9 представлено несколько функций, практически в одной и той же форме присущих нескольким программам, а в главе 10 идет речь о специфических аспектах оптимизации изображений для World Wide Web с помощью нескольких из описанных программ. Завершается книга уже упоминавшимся списком проектов. Один из вариантов ее прочтения — начать с введения, бегло просмотреть главу 2, чтобы убедиться, что вы знакомы со всеми стандартными элементами интерфейса, и прочесть главы, посвященные интересующим вас приложениям, обращаясь к главам 9 и 10 в тех местах, где вы встретите ссылки на них. Можно также полностью прочесть главы 2, 9 и 10 и только потом перейти к изучению конкретных приложений.

Некоторые аспекты, касающиеся нашего выбора приложений, заслуживают отдельного комментария. Мы полностью исключили программы трехмерной графики. Несмотря на то что объемное моделирование и анимация приобретают все большее значение в мире мультимедиа и Web, сейчас они относятся главным образом к области специальных интересов. Поэтому мы считаем, что не стоит тратить место в книге на описание трехмерных приложений, учитывая сложность и возможные затруднения при освоении этих программ, а также отсутствие явно доминирующих кроссплатформенных приложений. Возможно, более спорным решением является то, что мы не посвятили ни одной главы звуковым редакторам, ограничившись описанием недавно улучшенных средств обработки звука в Premiere. Причина здесь та же: специализированные аудиоредакторы, среди которых нет явно выраженного лидера, рассчитаны на профессиональных пользователей и имитируют студию многоканальной записи, с которой большинство студентов незнакомы. Для хорошей работы эти приложения требуют специального оборудования. Интерфейс MIDI, на который рассчитаны эти программы, подразумевает определенную музыкальную подготовку и способности, которыми большинство студентов вряд ли обладают. Поэтому мы ограничились обработкой звука в программе с более знакомым интерфейсом, благодаря которому даже неспециалисты смогут освоить основные операции.

Наконец, последний вопрос — Macromedia Director, точнее тот факт, что его здесь нет. В течение долгого времени Director был синонимом мультимедиа, так что его отсутствие может показаться странным. В данном случае основная причина нашего решения — то,

что нам кажется просто невозможным дать исчерпывающее описание столь сложной программы в одной главе. После появления Director 8.5 это ощущение только усилилось — из-за расширенной поддержки трехмерной графики, отчего Lingo, язык сценариев Director, расширился на несколько сотен команд, и эффективность Director стала напрямую зависеть от использования приложений трехмерной графики для создания моделей. Несмотря на то что результатом такого дополнения будет, скорее всего, возрождение Director, он все же вышел за рамки краткого введения. Мы заменили его на Flash — редактор, выполняющий многие функции Director и быстро приобретающий известность в Web.

В большинстве случаев мы уделяем мало места аргументации того, какую программу следует использовать для определенного типа мультимедиа. Flash, Photoshop, Premiere и (несколько более спорный вопрос) Illustrator являются явными лидерами в своей области. Однако в области Web-графики все не столь ясно. Мы выбрали ImageReady, так как это приложение есть у всех пользователей Photoshop. Однако, по некоторым утверждениям, Fireworks является серьезной альтернативой, поэтому мы описали эту программу в приложении.

Разумеется, многие инструменты для редактирования мультимедиа не попали на страницы этой книги, хотя у большинства из них достаточно приверженцев. Однако ни одна из этих программ не имеет статуса промышленного стандарта. Особенно хочется отметить программы, которые ранее выпускались Metastreams, в том числе Painter, Bryce и Poster, но теперь продаются главным образом компанией Corel под производными марками (владельцем Poser в настоящее время является Curious Labs). Область применения и назначение данной книги таковы, что не допускают включения в нее описания этих программ, однако мы рекомендуем пользователям, интересующимся цифровыми мультимедийными продуктами, освоить их самостоятельно.

Вероятно, от вашего внимания не ускользнет тот факт, что все программы, которые описываются в данной книге, выпускаются компаниями Adobe и Macromedia. Это не значит, что книга так или иначе поддерживается этими компаниями, или что мы поддерживаем их, это — следствие доминирования упомянутых компаний на рынке мультимедийных редакторов. Однако Adobe и Macromedia предоставили помощь и поддержку для нашего проекта, и мы им за это глубоко признательны. Нам также хотелось бы воспользоваться возможностью и поблагодарить всех сотрудников издательства John Wiley & Sons, принимавших участие в этом проекте, особенно Гейнора Редверс-Маттона (Gaynor Redvers-Mutton) и Джемму Килтер (Gemma Quilter), без которых эта книга не увидела бы свет.

Найджел Чепмен
Дженни Чепмен



Предисловие ко второму изданию

Неизбежной проблемой всех книг такого рода является то, что они довольно быстро устаревают, так как новые версии описанных в них программ появляются с интервалом в 15–18 месяцев. Поэтому книгу приходится часто пересматривать. Для учебника проблема усложняется еще и тем, что в одних учебных заведениях программное обеспечение обновляется сразу, как только выходит очередная версия, в других предпочитают использовать предпоследнюю версию, в третьих придерживаются однажды понравившейся версии, а четвертые обновляют программный парк тогда, когда позволяет финансирование. Таким образом, нам приходится удовлетворять потребности пользователей как минимум двух версий каждой программы.

Однако нам хотелось избежать рассмотрения нескольких версий в одной книге. Это потребовало бы пространных описаний в стиле “если у вас версия X, сделайте так-то, а если Y, то так-то” или “в версии X это можно сделать, а в версии Y нельзя”. Все это скучно читать и сложно воспринимается пользователями любой версии. Вместо этого мы хотели выпустить новое издание с описанием только последних версий каждого мультимедийного редактора, в то время как предыдущее издание по-прежнему будет издаваться, так что читатели всегда смогут выбрать то, что соответствует их требованиям. Однако таким образом ни одна из книг сама по себе не удовлетворяла бы запросы всех читателей.

От такого отличного решения, как полностью электронная книга, отдельные главы которой были бы посвящены определенным версиям разных программ, из которых читатель мог бы составить необходимое ему пособие, тоже пришлось отказаться, хотя наши исследования показывают, что спрос на такой учебник есть. Технологии для производства подобных книг существуют, однако бизнес-модели для их продажи и вознаграждения авторов (не говоря уже об издателях) пока нет.

В итоге мы решили дополнить первое издание разделами с описанием программных инструментов, претерпевших значительные изменения с момента выхода первой книги. В дополнительных разделах мы описали Photoshop 7, Photoshop CS, Flash MX, Flash MX 2004, Illustrator 10, Illustrator CS, ImageReady CS, Dreamweaver MX и Dreamweaver MX 2004. Мы не стали описывать ImageReady 7, поскольку, хотя интерфейс и изменился, новых функций появилось немного (несмотря на значительное увеличение номера версии). Кроме того, когда в Photoshop появилась поддержка Web-графики, редактор ImageReady,

с его генеральной политикой игнорирования Web-анимации, несколько утратил позиции. Новая версия Premiere, 6.5, претерпела лишь незначительные изменения, и мы решили, что она не нуждается в специальном описании.

Таким образом, пользователям старых версий достаточно прочесть основные разделы, без учета дополнений, а пользователям новых версий следует изучить и то и другое. Те же, кто установит новые версии после того, как купит эту книгу, могут прочесть сначала основные разделы, а потом, осваивая новые версии, — дополнительные. Такое решение — своеобразный компромисс. В тексте основных разделов мы разместили ссылки на дополнения, чтобы указать вам на те места, где после установки новой версии лучше обратиться к дополнительным разделам. Например, в главе, посвященной Photoshop, вам встретится такая ссылка:

📖 См. также раздел “Новое в Photoshop 7” на с. 139.

Она означает, что пользователям версии 7 следует ознакомиться с разделом “Новое в Photoshop 7”, и только потом продолжить чтение.

Следует также обратить внимание на следующий момент. Photoshop 7, Flash MX, Illustrator 10 и Dreamweaver MX являются первыми версиями, изначально предназначенными для MacOS X. С учетом относительно большого количества компьютеров Macintosh, используемых для обработки мультимедиа, нам кажется, что это станет толчком для волны обновлений. Вы скоро заметите, что копии экрана в дополнительных разделах выглядят иначе, чем в остальной части книги. Это объясняется тем, что они сделаны в MacOS X. На самом же деле различия чисто косметические.

Если бы эта книга была программным продуктом, она, вероятно, имела бы версию 1.1 или 1.5, но не 2.0. Однако книготорговля не различает таких тонкостей, поэтому книга вышла вторым изданием. Мы надеемся, что благодаря этому комментарию вы лучше поймете, что она собой представляет.

Наконец, последнее важное замечание. Файлы примеров и дополнительные главы этой книги можно бесплатно загрузить с Web-сайта www.digitalmultimedia.com.

Ждем ваших отзывов!

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик и комментатор. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересно услышать и любые другие замечания, которые вам хотелось бы высказать в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо либо просто посетить наш Web-сервер и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится вам эта книга или нет, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Посылая письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также ваш обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию последующих книг. Наши координаты:

E-mail:	info@dialektika.com
WWW:	http://www.dialektika.com
Адреса для писем:	
из России:	115419, Москва, а/я 783
из Украины:	03150, Киев, а/я 152