

Обучение Macromedia Flash 5



Бабушка, научи работать с Flash!

ИЗДАТЕЛЬ «Медиа-Сервис 2000»
 САЙТ www.media2000.ru
 ЦЕНА \$2,5

Flash — дело тонкое, интересное, для web-мастера полезное. Поэтому издание компанией «Медиа-Сервис 2000» самоучителя по работе с этой новомодной штуковиной сегодня как нельзя кстати. В обучающей программе полностью эмулируется среда Flash, и понятно для чего — для наглядности. Голос диктора за кадром подробно все комментирует и поясняет. Для тех, кто слов не понимает, припасена другая «фишка» — бегающий по панелям курсор, который, к слову сказать, не всегда успевает демонстрировать то, о чем говорит голос за кадром, а иногда и вообще начинает жить собственной жизнью. Он, конечно, полезен, но скорее напоминает муху на лекции: заглядишься и, как всегда, пропустишь самое главное.

Вся информация разделена на восемь разделов, каждый из которых содержит несколько видеоуроков. Видеоурок — это такая игра, в которой все происходит само по себе: самостоятельный курсор по поводу (а иногда и без повода) нажимает кнопки и таскает туда-сюда вспомогательные окошки под скучновато декламирующий глас — его можно слушать, как сказку на ночь. Свою волю вы можете выразить только посредством операций с кнопками «Старт» и «Назад», а также манипуляций с полосой прокрутки, позволяющей вернуться к началу урока. А возвращаться придется. В общем, процесс обучения происходит в абсолютно дружественной среде, где, собственно, обучаемому не нужно делать ничего, кроме как сидеть перед монитором, вяло следуя глазами за бодрым курсором-«мухой». А как же интерактивность в обучении? Как же продвинутые педагогические технологии?

Отсюда совет: прежде чем воспользоваться этим диском, поставьте себе сам Flash, покопайтесь в нем самостоятельно, а как зайдете в тупик, обращайтесь к самоучителю. Предварительный опыт ознакомления с самой программой позволит вам пропустить первые разделы, не тратя время на просмотр малополезных видеоуроков, в которых в числе прочего рассказывается о том, как сворачивать окно в среде Windows, а также подвергнуты беглому обзору функции вспомогательных окон.

Но кое-чему вас этот диск, как та бабушка из мультика, все же научит! ■ ■ ■

Обучение мультимедиа: работа с видео



Сделай мне монтаж!

ИЗДАТЕЛЬ «Медиа-Сервис 2000»
 САЙТ www.media2000.ru
 ЦЕНА \$2,5

Прошли те времена, когда «чудо монтажа» казалось чудом и причастны к нему были лишь избранные, а точнее, «специально обученные» работе с оборудованием, которое и встретить-то можно было разве что в святой святых — киностудиях. Развитие компьютерных технологий значительно упростило и расширило возможности редактирования видеоряда — теперь практически каждый может «приобщиться к чуду» и извлекать вполне приличное кино у себя дома на компьютере, воспользовавшись пакетом профессиональных программ. Помочь в освоении наиболее популярных из них — видеоредактора Adobe Premiere 6 и программы для создания анимированной графики и визуальных эффектов в видеофильмах Adobe After Effects 5 — и призван диск «Обучение мультимедиа: работа с видео» из той же серии самоучителей, что и описанный в этом же обзоре самоучитель по Flash 5.

Принцип подачи материала во всех самоучителях издательства «Медиа-Сервис 2000» остается неизменным. Та же имитация рабочего стола компьютера, тот же диктор (действительно тот же!), те же возможности прокрутки вперед-назад каждого видеоурока, тот же бодрый курсор. Другое дело, что сам предмет изучения весьма специфичен и с подобными программами доводилось работать не каждому. Поэтому начинающим можно банально посоветовать «начинать с начала», хотя от банальностей в объяснениях издатели не избавились и на этом диске. Что ж, придется потерпеть, если вы хотите овладеть искусством создания современных фильмов и встать в один ряд с Эйзенштейном, ну или, на худой конец, Бодровым.

Всего на диске девять разделов, представляющих основные и дополнительные возможности обеих программ, которые позволяют монтировать видео и звук, накладывать различные спецэффекты, создавать и редактировать титры, работать со скоростью воспроизведения видеослов и многое другое. Уроки эти, безусловно, нужные, только вот без параллельной практики реальной пользы они не принесут.

Так что дерзайте, будущие чудотворцы! ■ ■ ■

Шахматы в сказках



Эндшпиль для дитяти

ИЗДАТЕЛЬ	«Новый диск»
САЙТ	www.nd.ru
ЦЕНА	\$2,5

Создатели диска преследуют благую цель — развитие у ребенка концентрации внимания, логического мышления и фантазии при помощи древней и уважаемой игры в шахматы. Что нужно сделать, чтобы увлечь ребенка 4–9 лет столь серьезным делом? Представить все в виде сказки с кучей забавных историй и мультяшных персонажей, а заодно и теоретические сведения вперемежку с интерактивными заданиями под сладкие голоса виртуальных нянек между байками втиснуть.

И все вроде бы так и сделано: и симпатичные картинки имеются, и веселая музыка играет, и упражнения подобраны на славу для юных гроссмейстеров, можно даже выбрать и указать наиболее эффективный двойной удар белых, завлечь черные фигуры под вилку за два хода, определить, у кого отдаленная проходная, и т. п. Вот только интерактивность какая-то подозрительная: можно не думая пощелкать мышью по фигуркам на доске, пока не прозвучит характерный «тир-линь-линь» (пропуск к следующему заданию) — ответ всегда один. А вот работа над ошибками, видимо, не нужна, по мнению разработчиков. Свобода действий тем самым уже ограничена. Ребенка доступным языком знакомят с понятиями дебюта («Утро шахматного дня»), миттельшпиля («Середина шахматного дня») и эндшпиля («Вечер шахматного дня»). «Шахматный день» — это партия. Все просто. Вот только вкрадываются сомнения: а нужно ли это ребенку и не станет ли скучно ему в скором времени с этими малоподвижными гномами, стрекозами и утятами? Кроме того, ребенок может самостоятельно не разобраться с интерфейсом, который далеко не всегда интуитивно понятен, поэтому присутствие родителя, хотя бы на первых порах, необходимо.

А если есть родитель, который установит и запустит для ребенка программу, то почему бы ему просто не объяснить дитю шахматные правила на пальцах и не поиграть с ним в те же шахматы вечером, уделив немного родительского тепла, чем оставлять одного портить глаза перед компьютером? А сказку можно и на ночь прочитать. Тоже, кстати, самому, а не пользоваться услугами компьютера. ■ ■ ■

Обучение мультимедиа: работа со звуком



Настройка, я тебя боюсь!

ИЗДАТЕЛЬ	«Медиа-Сервис 2000»
САЙТ	www.media2000.ru
ЦЕНА	\$2,5

Обложка очередного диска из серии «Работаем. Учимся. Смотрим» обещала то, о чем я мечтал чуть ли не всю свою жизнь. При помощи описываемых программ, говорится там, «вы можете записывать звук в компьютер с различных источников, редактировать его с использованием спецэффектов, накладывать и смешивать звуки друг с другом, подготавливать мастер-диски для последующей записи на компакт-диск». Превратите, говорят нам, свой домашний компьютер в профессиональную звукозаписывающую студию!

Я несколько не сомневаюсь и даже точно знаю, что при помощи Sound Forge, Cakewalk Pro Audio и Cubase все это действительно возможно. И программы эти действительно великие, отчего еще более странной представляется идея втиснуть их описания на один диск, да еще в неравномерной пропорции: три раздела посвящены Cubase, четыре — Cakewalk, и всего два — Sound Forge. Причем последний описывается настолько лаконично, что, по-моему, так и останется для новичка сплошной неразрешимой загадкой. Впрочем, справедливости ради надо сказать, что это упущение несколько компенсируется подробным и довольно занимательным рассказом о студийных возможностях Cakewalk. К сожалению, отсутствуют какие-либо звуковые примеры, которые могли бы сделать обучение намного более увлекательным.

Вообще, диск «Работа со звуком» логично было бы начинать с описания принципов цифрового звука или хотя бы с объяснения разницы между форматами Wave и Midi, а то кому-то будет совсем непонятно, что же такое битность, отсчеты, частота дискретизации или midi-канал.

Заканчивается все тестом из сорока вопросов. Но не волнуйтесь, никто вас не будет просить качественно записать что-нибудь с микрофона или выполнить в Cubase сведение множества аудио- и midi-дорожек — все вопросы сводятся к тому, в каком меню той или иной программы находится та или иная функция.

Еще одно маленькое наблюдение, относящееся, впрочем, и к другим дискам этой серии. Изучаемые программы не русифицированы, а потому неизбежно возникают проблемы с прочтением английских слов. А в словечках вроде «модулес» вообще слышится что-то такое даже испанское. ■ ■ ■

Обучение 3D Studio Max 4



Работаем в «ручную»?

ИЗДАТЕЛЬ	«Медиа-Сервис 2000»
САЙТ	www.media2000.ru
ЦЕНА	Цена: \$2,5

Наконец-то появилась у меня возможность оценить достоинства дисков серии «Работаем. Учимся. Смотрим» (кстати, а почему сначала «Работаем»?) на практике. Дело в том, что это должно было стать действительно первым моим знакомством с 3D Studio Max, вот я и думал: интересно, научусь я чему-нибудь или нет? Оказалось, что научиться вроде бы можно, по крайней мере, самым основам, хотя многие очень интересные вещи, без знания которых можно попросту убить зря кучу времени (скажем, упоминающиеся в тексте загадочные «различные форматы» экспорта и импорта файлов), так и остались для меня сокрытыми во мраке неизвестности. Видимо, ответы на эти вопросы пользователь должен искать где-то еще.

Ну ладно, допустим, изучил я всю программу или материал какого-то урока (например, «создавать практически все объекты правильной прямоугольной формы — куб, параллелепипед, стенки домов и т. д.»), хочется мне теперь проверить свои знания. Нажимаю на соответствующий раздел оглавления диска — передо мною возникает «Вопрос 1». В отличие от того же диска «Обучение мультимедиа», здесь вопросы задаются по очереди, то есть, надо полагать, к следующему не перейдешь, не ответив на предыдущий. Однако — ничего подобного! Благополучно ответив методом научного тыка на сорок или около того вопросов, я дождался лишь окошка с объявлением о том, что 28 моих ответов были правильными и 12 — неправильными. В чем, собственно, были мои ошибки — это так и осталось неизвестным, что повергло меня в глубокое недоумение. Неужели создатели диска так боялись, что пользователь станет подглядывать в ответы и обманывать себя самого?!

Еще можно было бы посоветовать создателям диска перед тем, как надиктовывать текст, взять английский словарь и внимательно изучить все транскрипции — а то местами очень уж слух режет, не похоже ни на компьютерный жаргон, ни на английский язык. А прежде чем писать такое сложное слово, как вручную (на диске — в «ручную»), неплохо бы и орфографический словарь достать с полки... ■ ■ ■

Обучение Windows Me



Чайник с мышью

ИЗДАТЕЛЬ	«Медиа-Сервис 2000»
САЙТ	www.media2000.ru
ЦЕНА	\$2,5

Весьма нелегко оказалось притворяться полным чайником и делать вид, что я никогда не видел курсор мыши и не знаю, как им «самостоятельно» двигать. Так же нелегко это, наверное, будет и для тех потенциальных покупателей диска «Обучение Windows Me», кто догадается, куда вставлять этот диск и как при помощи этой самой мыши, нажав на кнопочку «Старт», его запустить. Кстати, еще им предстоит по окончании каждого урока самолично нажимать кнопочку «Назад», чтобы вернуться к списку разделов, хотя на экране видна надпись «Загрузка видеофайла». Не верьте, ничего не загружается, но прождать так можно довольно долго. По ходу прослушивания неестественного монотонного голоса, надиктовывающего текст электронного учебника, местами не совсем удобоваримого на слух, постоянно возникает желание как-то отвлечься и опробовать приобретенные навыки в деле. Тем более, что на экране постоянно находится весьма реалистичное изображение рабочего стола — так и хочется иконки подвигать, мышкой пошевелить, а то и щелкнуть где-нибудь. Увы, ничего из этого не выйдет, если Windows Me у вас не установлена и вы не знаете, как переключиться из полноэкранного окна оболочки диска в какое-нибудь другое приложение (функция «Свернуть окно» почему-то не предусмотрена). Ведь курс, к сожалению, не интерактивен. То есть вы, конечно, вправе выбирать уроки в произвольном порядке, возвращаться к понравившемуся месту и делать еще очень много чего, но применять полученные знания вам придется, видимо, уже по окончании всего курса; никакой системы контроля также не предусмотрено. Требуется только смотреть и слушать, по возможности наматывать себе на ус и надеяться, что все это, не подкрепленное практикой, через десять минут не позабудется, благо информации-то достаточно, и многие продвинутые вещи, скорее всего, окажутся просто непреодолимыми. Иногда, впрочем, обнаруживаются некоторые попытки объяснить все это обреченным и доступным языком. Например, я с удивлением узнал, что «в реальной жизни корзина служит для временного хранения ненужных бумаг». Неужели? Помнится, недавно мне рассказывали о какой-то студии, так там в корзину выбрасывали ненужные диски... ■ ■ ■

Обучение Adobe Photoshop 6.0



Нам не страшен этот монстр!

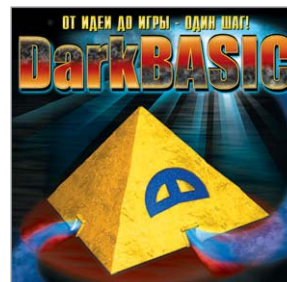
ИЗДАТЕЛЬ	«Медиа-Сервис 2000»
САЙТ	www.media2000.ru
ЦЕНА	\$2,5

Диск, который может оказаться довольно полезным, хотя, опять же, попытка вместить все возможности Photoshop 6 в некоторое количество (всего около сорока) двухминутных уроков — задача сродни постройке Вавилонской башни. Естественно, многие достойные вещи так и остались в незаздуженном забвении. В общем, хорошо, но мало. Специальные разделы посвящены выделению объектов, настройкам цвета, слоям, работе с текстом. Только вот непонятно, по какому принципу определяется, какие инструменты Photoshop достойны отдельного упоминания и подробного рассказа о них, а какие нет. Места не хватило на диске? Тогда, может быть, есть смысл к таким устным обучающим курсам прилагать хотя бы файл справки с более подробными описаниями возможностей программы?

Еще не понял я, зачем нужно «как можно чаще сохранять изображение», чтобы иметь возможность всегда восстановить его, если как раз в шестой версии Photoshop так замечательно работают команды «Undo» и «Шаг назад». Вообще говоря, необходимость таких вещей определяется исключительно возможностями компьютера, и сохранять файл нужно именно для того, чтобы очистить память и жесткий диск от накопившихся там отмен и действий. В принципе, сам по себе совет неплох, но вот жаль только, что о функции «Undo» и палитре «History» ничего толком не говорится.

Завершающие разделы диска весьма подробны и обстоятельны. Описание фильтров, конечно, не исчерпывающее, но сделано оно довольно старательно и доходчиво. Много внимания уделяется «кропотливому и сложному процессу печати». Полезен также последний раздел, посвященный различным опциям программы. К сожалению, у создателей диска не хватило то ли времени, то ли желания разъяснить многие специальные термины, но в целом настройка Photoshop больше никому не покажется каким-то страшным монстром. Да и сама программа тоже — ведь, по мнению создателей диска, «с Photoshop могут работать любые пользователи, независимо от того, имеют ли они художественные навыки или нет». Вот так. ■ ■ ■

DarkBASIC



Разработчики всех стран, соединяйтесь!

РАЗРАБОТЧИК	Dark Basic Software Ltd.
ИЗДАТЕЛЬ	«МедиаХауз»
САЙТ	www.mediahouse.ru
ЦЕНА	\$20

DarkBASIC — это вам не просто так! С DarkBASIC можно не только серьезно продвинуться в понимании основных принципов 3D-моделирования и функционирования модных трехмерных игр, но и вплотную подойти... да что там подойти — создать собственную игру, в которой и воплотить все нереализованные по сей день игровые фантазии, до которых еще не додумались программисты, к примеру, из Nival. Главное — творчески подходить к делу, не воруя идей. Так во всяком случае утверждают мировые профи в видеофрагментах, содержащихся на втором диске (а дисков, к слову, два) вместе с пятьюдесятью демо-версиями игр и их исходными кодами. А что же тогда на диске первом? Да, собственно, сам Dark BASIC с приложениями — уроками (25 шт.), текстами (более 600 шт.), звуковыми эффектами (более 120 шт.) и готовыми 3D-моделями (более 900 шт.). Ведь DarkBASIC — это в своем роде уникальная среда программирования, позволяющая создавать собственные полноценные игры в 2D и 3D, а также многое другое с использованием языка программирования BASIC. Даже если вы никогда не программировали, с математикой водили только шапочное знакомство в школьные годы, а выражение «булевый оператор» приводит вас, по крайней мере, в недоумение, то все равно не следует давить в себе творческие порывы, если таковые имеются. На наглядных примерах вам продемонстрируют, что не так страшен черт программирования. Когда же вы сами научитесь создавать ландшафты, движущиеся 3D-объекты, собственное оружие, перекрывающее грохотом ревущих монстров (вами же созданных!), или, в конце концов, «движущийся спрайт», то тогда — даже если вас и сумеют оттащить от компьютера потрясенные странноватым цветом вашего лица родственники — с талмудом по DarkBASIC вы уж точно не расстанетесь!

А когда у дверей вашей квартиры выстроится очередь из знакомых геймеров, наслышанных о «свежачке», смело отправляйте свое произведение на конкурс, объявленный издателями диска, — авось доведется и к разработчикам Max Payne прокатиться! ■ ■ ■

Обзор подготовили: Антон Кузнецов, Роман Павлов