

Средства и методы решения анимационных задач в сети INTERNET

- Gif – набор картинок «склеенных» в один файл (растровое изображение)
- AVI (Video for Windows)
- QuickTime
- Mpeg
- Java – анимация
- VrmI (Virtual Reality Modeling Language) – основан на принципе трассировки лучей
- Flash – технология интерактивной Web - анимации

Примеры реализации интерактивных средств в INTERNET

НОВОСТИ ПОРТАЛА

Возможно будет опубликован обзор программно-аппаратных средств защиты ПК от несанкционированного доступа, тактикоскопических устройств защиты информации и средств защиты от нелегального использования ПО на базе электронных ключей.

Внимание! Требуется добровольцы (ИУ4) для помощи мне в ведении некоторых разделов портала XCRYPT, по всем вопросам пишите alekseyyz@mail.ru или приходите в группу ИУ4-32.

НОВОСТИ

Защищенный и мобильный ThinkPad

С 11 по 14 сентября на Манежной площади проходила выставка IT-Format 2001. Подведение итогов на официальном сайте организаторов. it-format.ru

по обучения кафедры ИУ4 <http://cdl.iu4.bmstu.ru>

хакеры или кракеры	криптография
мифы компьютерной безопасности	стеганография
учебник по ТСР/IP	почта
введение в тер/ip	ip адрес
DNS под прицелом	рекомендую
интеллектуальное знание	приколы
защита от НСД	webmaster
анонимность	гостевая книга

Мифы о безопасности | Почта | Без следов во WWW | Криптография | Стеганография | Хакеры или кракеры | Программисты шутят |

<http://xcrypt.iu4.bmstu.ru>

Учебные курсы

- KP580-589
- i 8086/88
- i80286
- i80386
- i80486
- i80586
- PII/PIII
- P4
- Assembler
- INTEL
- AMD
- CYRIX
- IDT

История микропроцессоров началась в 1971 году, когда фирма Intel выпустила первый микропроцессор i4004. Он имел разрядность данных 4 бита, способность адресовать 60 байт памяти, тактовую частоту 108 кГц и производительность 0.06 MIPS (Millions of Instructions Per Second). Он содержал 2300 транзисторов и выполнялся по технологии с разрешением 10 мкм.

Создание первого микропроцессора положило начало эпохе компьютеризации. "Благодаря микропроцессорам компьютеры стали массовым, общедоступным продуктом", - заявил Тед Хофф, один из изобретателей первого микропроцессора.

Индекс производительности Windows NT

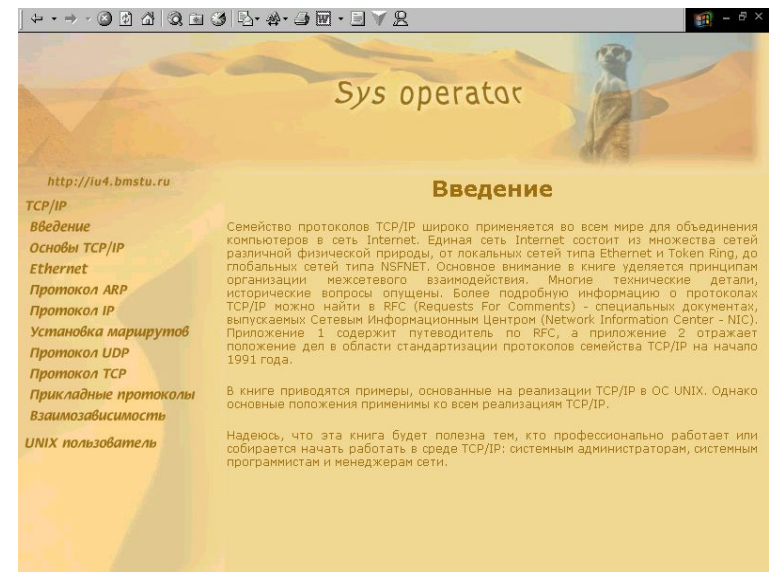
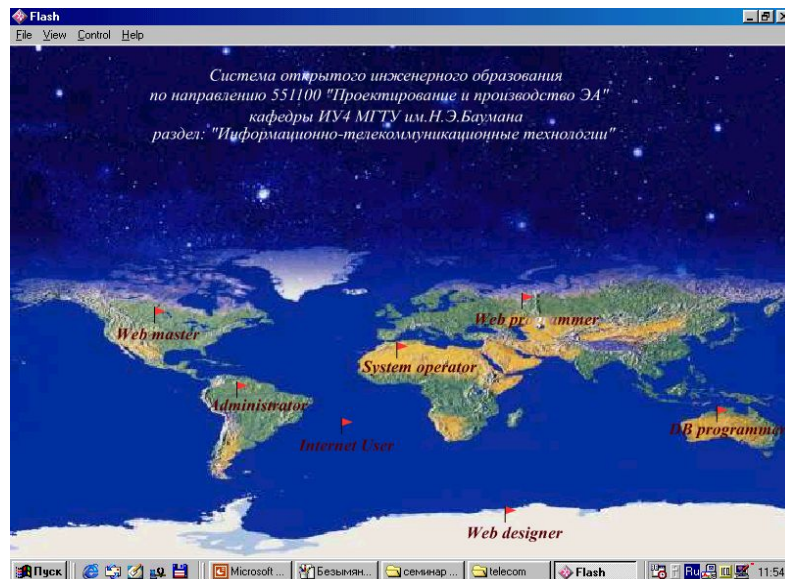
Процессор	Год	Индекс производительности
Alpha 21164-300	1996	3.5
Alpha 21064A-266	1996	3.2
Alpha 21164-333	1996	4.5
Alpha 21064A-400	1996	4.8
Alpha 21264A-533	1997	8.5
Alpha 21264A-600	1997	9.0
Alpha 21164-533	1997	6.5
Alpha 21064-300	1996	3.0
Alpha 21064-333	1996	3.5
Alpha 21064-400	1996	4.0
Alpha 21064-466	1996	4.5
Alpha 21064-500	1996	5.0
Alpha 21064-533	1996	5.5
Alpha 21064-600	1996	6.0
Alpha 21064-666	1996	6.5
Alpha 21064-700	1996	7.0
Alpha 21064-733	1996	7.5
Alpha 21064-766	1996	8.0
Alpha 21064-800	1996	8.5
Alpha 21064-833	1996	9.0
Alpha 21064-866	1996	9.5
Alpha 21064-900	1996	10.0
Alpha 21064-933	1996	10.5
Alpha 21064-966	1996	11.0
Alpha 21064-1000	1996	11.5
Alpha 21064-1033	1996	12.0
Alpha 21064-1066	1996	12.5
Alpha 21064-1100	1996	13.0
Alpha 21064-1133	1996	13.5
Alpha 21064-1166	1996	14.0
Alpha 21064-1200	1996	14.5
Alpha 21064-1233	1996	15.0
Alpha 21064-1266	1996	15.5
Alpha 21064-1300	1996	16.0
Alpha 21064-1333	1996	16.5
Alpha 21064-1366	1996	17.0
Alpha 21064-1400	1996	17.5
Alpha 21064-1433	1996	18.0
Alpha 21064-1466	1996	18.5
Alpha 21064-1500	1996	19.0
Alpha 21064-1533	1996	19.5
Alpha 21064-1566	1996	20.0
Alpha 21064-1600	1996	20.5
Alpha 21064-1633	1996	21.0
Alpha 21064-1666	1996	21.5
Alpha 21064-1700	1996	22.0
Alpha 21064-1733	1996	22.5
Alpha 21064-1766	1996	23.0
Alpha 21064-1800	1996	23.5
Alpha 21064-1833	1996	24.0
Alpha 21064-1866	1996	24.5
Alpha 21064-1900	1996	25.0
Alpha 21064-1933	1996	25.5
Alpha 21064-1966	1996	26.0
Alpha 21064-2000	1996	26.5
Alpha 21064-2033	1996	27.0
Alpha 21064-2066	1996	27.5
Alpha 21064-2100	1996	28.0
Alpha 21064-2133	1996	28.5
Alpha 21064-2166	1996	29.0
Alpha 21064-2200	1996	29.5
Alpha 21064-2233	1996	30.0
Alpha 21064-2266	1996	30.5
Alpha 21064-2300	1996	31.0
Alpha 21064-2333	1996	31.5
Alpha 21064-2366	1996	32.0
Alpha 21064-2400	1996	32.5
Alpha 21064-2433	1996	33.0
Alpha 21064-2466	1996	33.5
Alpha 21064-2500	1996	34.0
Alpha 21064-2533	1996	34.5
Alpha 21064-2566	1996	35.0
Alpha 21064-2600	1996	35.5
Alpha 21064-2633	1996	36.0
Alpha 21064-2666	1996	36.5
Alpha 21064-2700	1996	37.0
Alpha 21064-2733	1996	37.5
Alpha 21064-2766	1996	38.0
Alpha 21064-2800	1996	38.5
Alpha 21064-2833	1996	39.0
Alpha 21064-2866	1996	39.5
Alpha 21064-2900	1996	40.0
Alpha 21064-2933	1996	40.5
Alpha 21064-2966	1996	41.0
Alpha 21064-3000	1996	41.5
Alpha 21064-3033	1996	42.0
Alpha 21064-3066	1996	42.5
Alpha 21064-3100	1996	43.0
Alpha 21064-3133	1996	43.5
Alpha 21064-3166	1996	44.0
Alpha 21064-3200	1996	44.5
Alpha 21064-3233	1996	45.0
Alpha 21064-3266	1996	45.5
Alpha 21064-3300	1996	46.0
Alpha 21064-3333	1996	46.5
Alpha 21064-3366	1996	47.0
Alpha 21064-3400	1996	47.5
Alpha 21064-3433	1996	48.0
Alpha 21064-3466	1996	48.5
Alpha 21064-3500	1996	49.0
Alpha 21064-3533	1996	49.5
Alpha 21064-3566	1996	50.0
Alpha 21064-3600	1996	50.5
Alpha 21064-3633	1996	51.0
Alpha 21064-3666	1996	51.5
Alpha 21064-3700	1996	52.0
Alpha 21064-3733	1996	52.5
Alpha 21064-3766	1996	53.0
Alpha 21064-3800	1996	53.5
Alpha 21064-3833	1996	54.0
Alpha 21064-3866	1996	54.5
Alpha 21064-3900	1996	55.0
Alpha 21064-3933	1996	55.5
Alpha 21064-3966	1996	56.0
Alpha 21064-4000	1996	56.5
Alpha 21064-4033	1996	57.0
Alpha 21064-4066	1996	57.5
Alpha 21064-4100	1996	58.0
Alpha 21064-4133	1996	58.5
Alpha 21064-4166	1996	59.0
Alpha 21064-4200	1996	59.5
Alpha 21064-4233	1996	60.0
Alpha 21064-4266	1996	60.5
Alpha 21064-4300	1996	61.0
Alpha 21064-4333	1996	61.5
Alpha 21064-4366	1996	62.0
Alpha 21064-4400	1996	62.5
Alpha 21064-4433	1996	63.0
Alpha 21064-4466	1996	63.5
Alpha 21064-4500	1996	64.0
Alpha 21064-4533	1996	64.5
Alpha 21064-4566	1996	65.0
Alpha 21064-4600	1996	65.5
Alpha 21064-4633	1996	66.0
Alpha 21064-4666	1996	66.5
Alpha 21064-4700	1996	67.0
Alpha 21064-4733	1996	67.5
Alpha 21064-4766	1996	68.0
Alpha 21064-4800	1996	68.5
Alpha 21064-4833	1996	69.0
Alpha 21064-4866	1996	69.5
Alpha 21064-4900	1996	70.0
Alpha 21064-4933	1996	70.5
Alpha 21064-4966	1996	71.0
Alpha 21064-5000	1996	71.5
Alpha 21064-5033	1996	72.0
Alpha 21064-5066	1996	72.5
Alpha 21064-5100	1996	73.0
Alpha 21064-5133	1996	73.5
Alpha 21064-5166	1996	74.0
Alpha 21064-5200	1996	74.5
Alpha 21064-5233	1996	75.0
Alpha 21064-5266	1996	75.5
Alpha 21064-5300	1996	76.0
Alpha 21064-5333	1996	76.5
Alpha 21064-5366	1996	77.0
Alpha 21064-5400	1996	77.5
Alpha 21064-5433	1996	78.0
Alpha 21064-5466	1996	78.5
Alpha 21064-5500	1996	79.0
Alpha 21064-5533	1996	79.5
Alpha 21064-5566	1996	80.0
Alpha 21064-5600	1996	80.5
Alpha 21064-5633	1996	81.0
Alpha 21064-5666	1996	81.5
Alpha 21064-5700	1996	82.0
Alpha 21064-5733	1996	82.5
Alpha 21064-5766	1996	83.0
Alpha 21064-5800	1996	83.5
Alpha 21064-5833	1996	84.0
Alpha 21064-5866	1996	84.5
Alpha 21064-5900	1996	85.0
Alpha 21064-5933	1996	85.5
Alpha 21064-5966	1996	86.0
Alpha 21064-6000	1996	86.5
Alpha 21064-6033	1996	87.0
Alpha 21064-6066	1996	87.5
Alpha 21064-6100	1996	88.0
Alpha 21064-6133	1996	88.5
Alpha 21064-6166	1996	89.0
Alpha 21064-6200	1996	89.5
Alpha 21064-6233	1996	90.0
Alpha 21064-6266	1996	90.5
Alpha 21064-6300	1996	91.0
Alpha 21064-6333	1996	91.5
Alpha 21064-6366	1996	92.0
Alpha 21064-6400	1996	92.5
Alpha 21064-6433	1996	93.0
Alpha 21064-6466	1996	93.5
Alpha 21064-6500	1996	94.0
Alpha 21064-6533	1996	94.5
Alpha 21064-6566	1996	95.0
Alpha 21064-6600	1996	95.5
Alpha 21064-6633	1996	96.0
Alpha 21064-6666	1996	96.5
Alpha 21064-6700	1996	97.0
Alpha 21064-6733	1996	97.5
Alpha 21064-6766	1996	98.0
Alpha 21064-6800	1996	98.5
Alpha 21064-6833	1996	99.0
Alpha 21064-6866	1996	99.5
Alpha 21064-6900	1996	100.0

За чуть более чем четвертьвековую историю микропроцессоры прошли поистине гигантский путь. "Если бы автомобилестроение эволюционировало со скоростью

<http://cdl.iu4.bmstu.ru/CISC/>

Для чего нужна программа Flash?

- Видеоролики
- Презентации
- Графические объекты
- Создание интерактивности в Internet



Что можно и что нельзя делать

- Динамические текстовые поля
- Анимация , морфинг, движение объектов по различным траекториям
- Системы навигаций
- Генерировать программы Flash в HTML, GIF, .exe (отдельно исполняемый файл)
- Зпускать из роликов другие программы

- Невозможно применение фильтров и теней
- Нельзя создавать трехмерные объекты

Краткая история и ресурсы Internet

Программа Flash впервые появилась в 1996 году. Популярность пришла с выходом четвертой версии, в которой было добавлено гибкое и мощное средство, как язык сценариев – ActionScript (в третьей версии было только несколько команд)

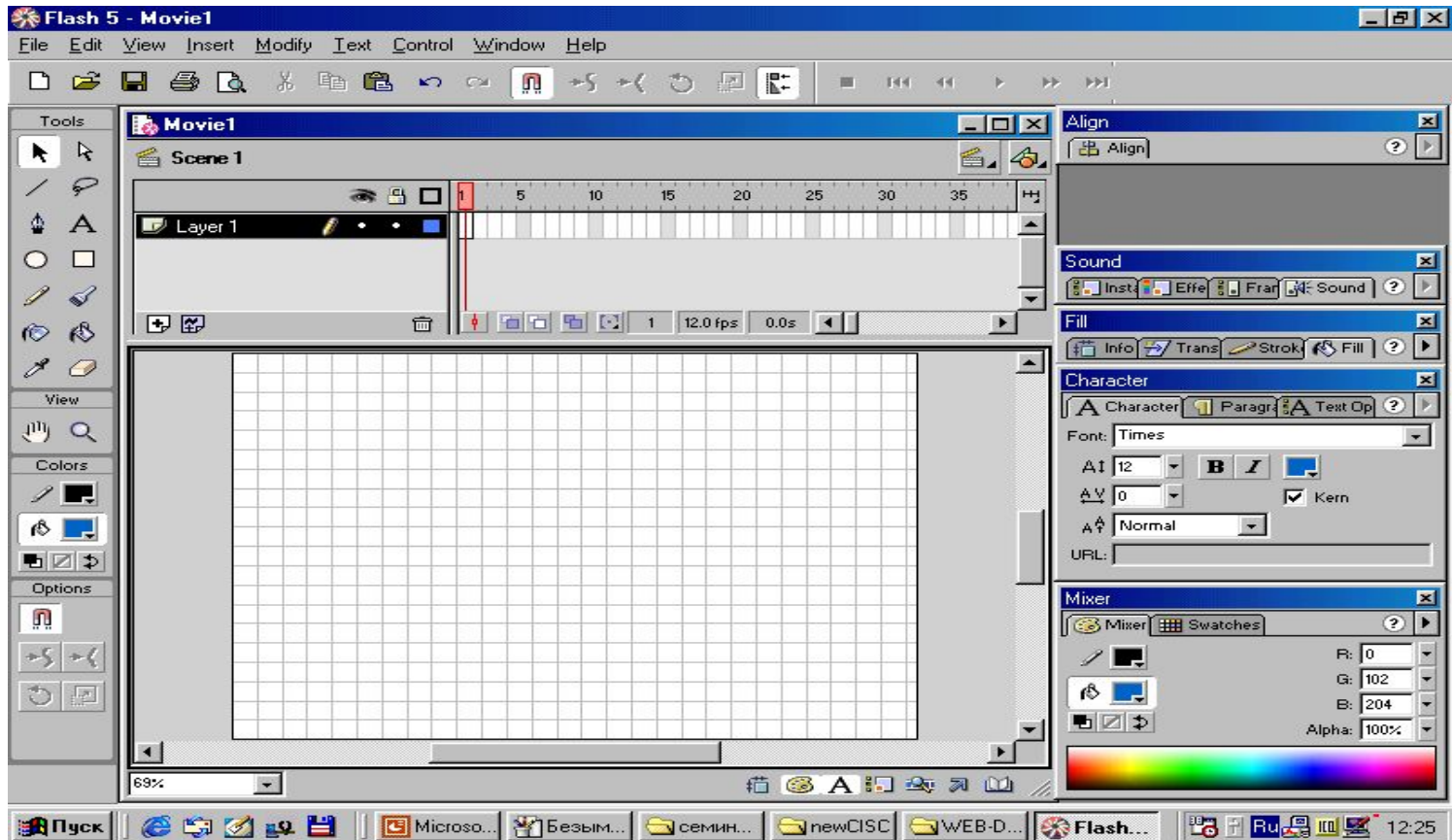
<http://www.vmstudio.com/webdesign/flash/>

<http://www.3wgraphics.com>

<http://www.avestadesign.ru>

<http://www.flasher.ru>

инструментарий



Виды анимации во Flash

- Покадровая – кадры следуют один за другим

Промежуточные анимации – первый и последний кадр, все остальное компьютер рассчитывает самостоятельно.

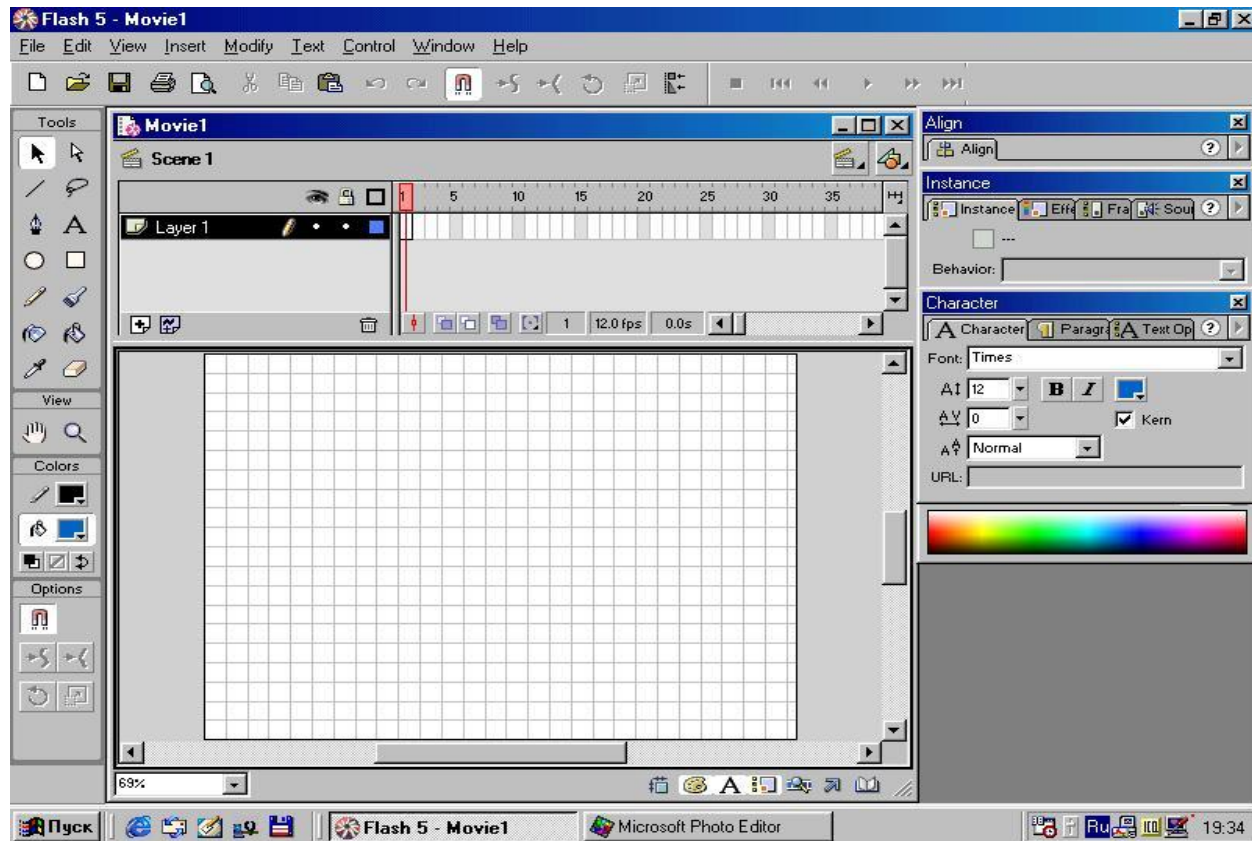
- Морфинг – изменение формы объекта
- Анимация движения (motion tweening) – передвижение объекта в другое место (работает только с флэш символами)

Флэш - СИМВОЛЫ

- Мувик (Movie clip) – самостоятельный ролик
- Кнопка (Button) – специальный объект, ориентированный на интерактивность
- Графика (Graphic) – содержат графику, могут содержать и анимацию, но всегда синхронизирована с основным роликом или «родительским мувиком»

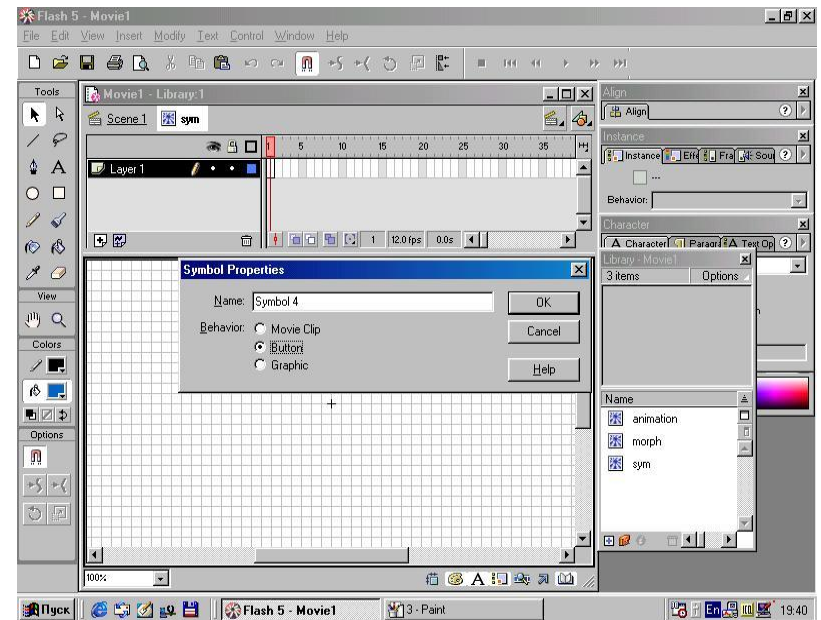
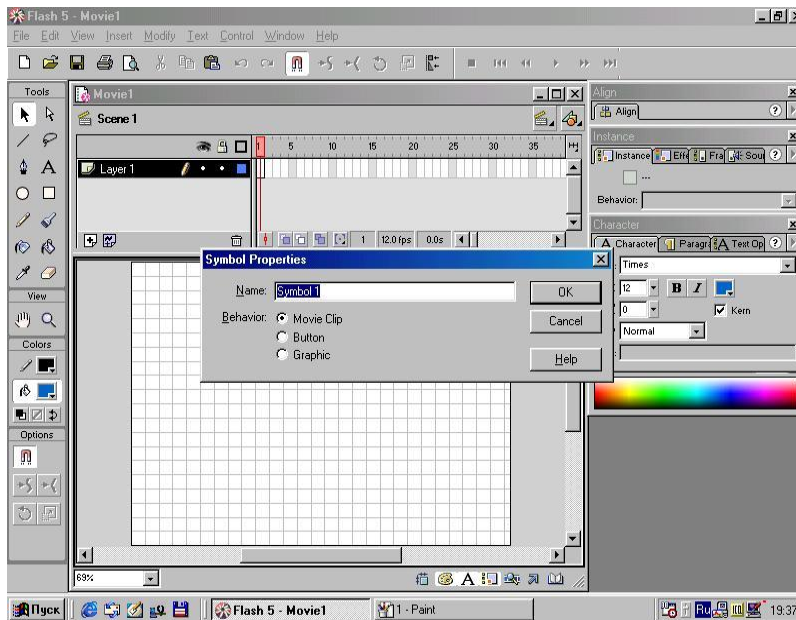
Каждый флэш – символ помещается в библиотеку и впоследствии может быть использован на сцене сколько угодно раз

Шаг 1 : настройка рабочей области



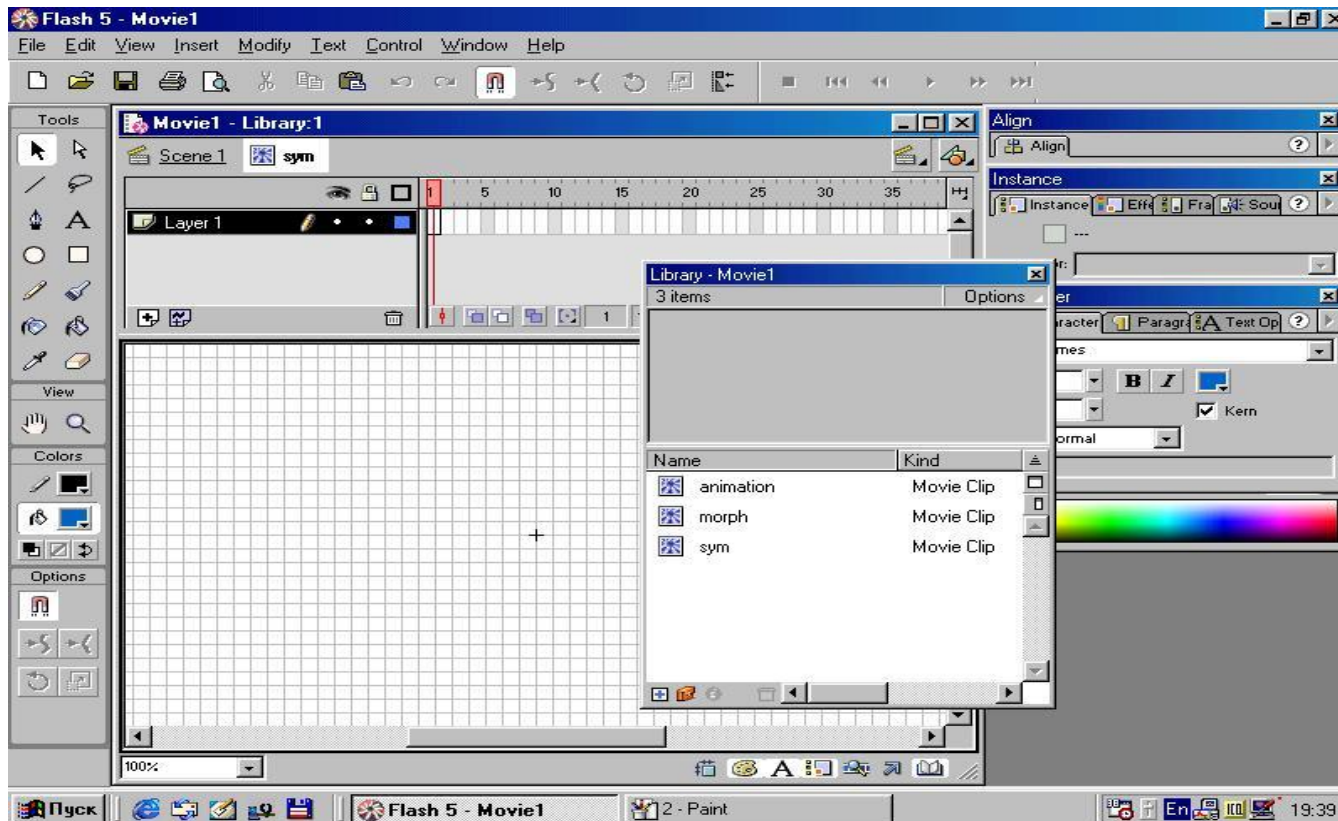
Шаг 2 : создание мувиков и кнопки

Мувик для текста, анимации, морфинга и кнопка



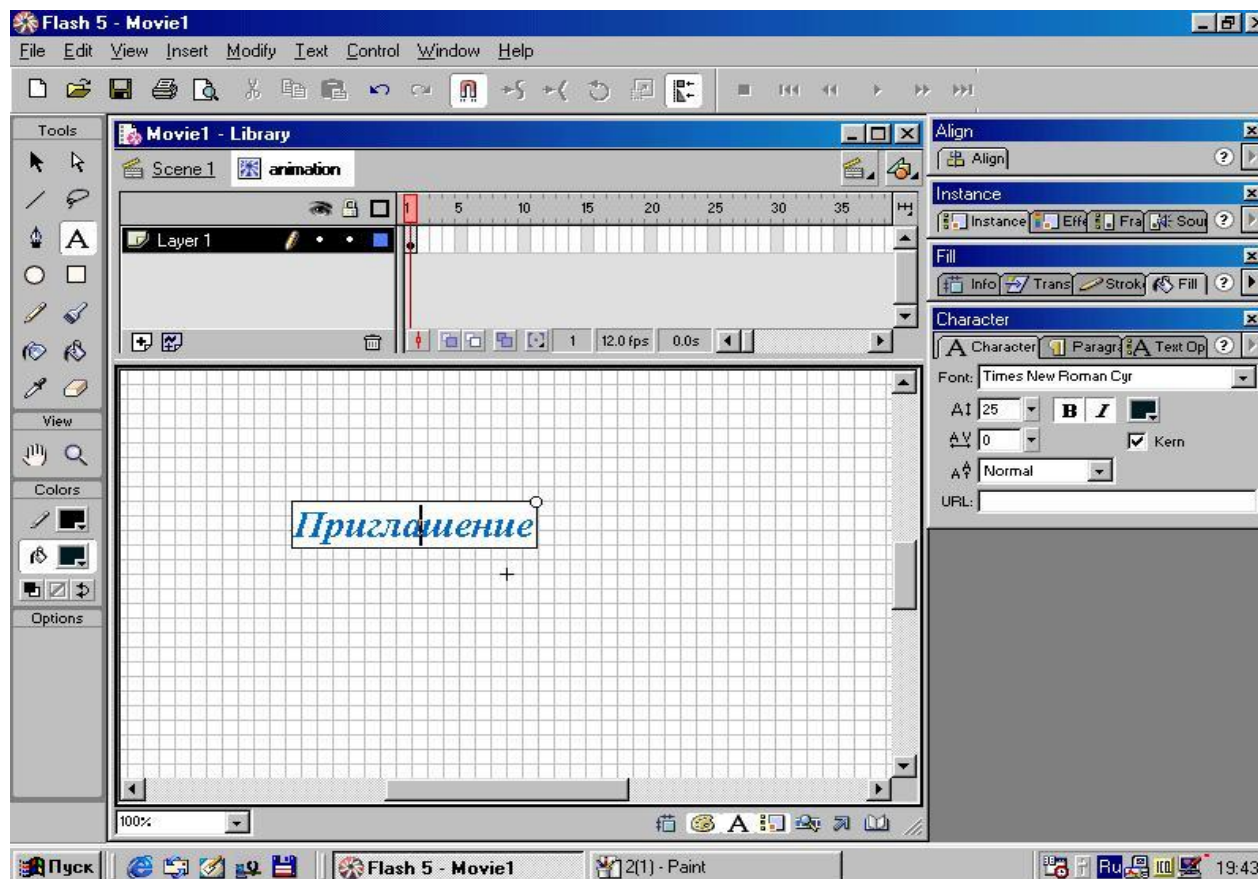
CTRL + F8

Шаг 3 : использование библиотеки для выбора мувиков

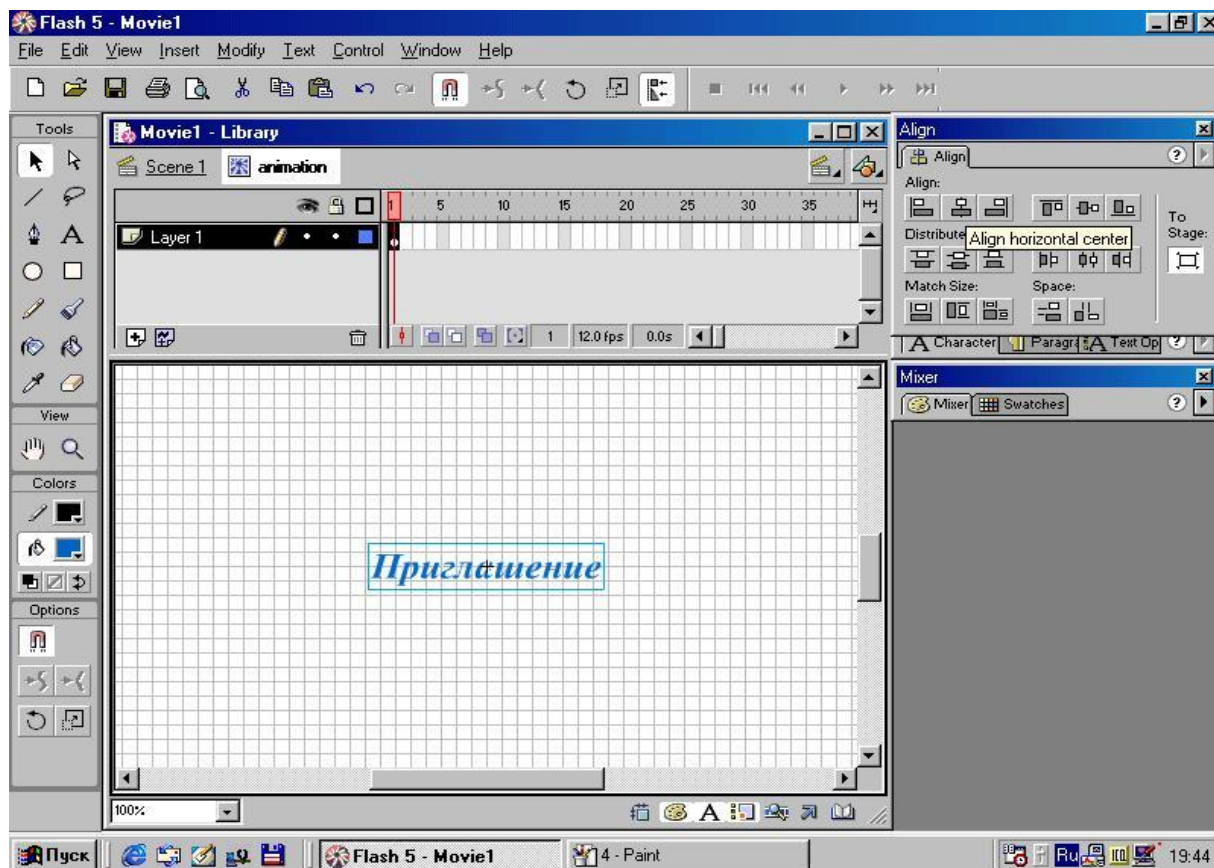


CTRL + L

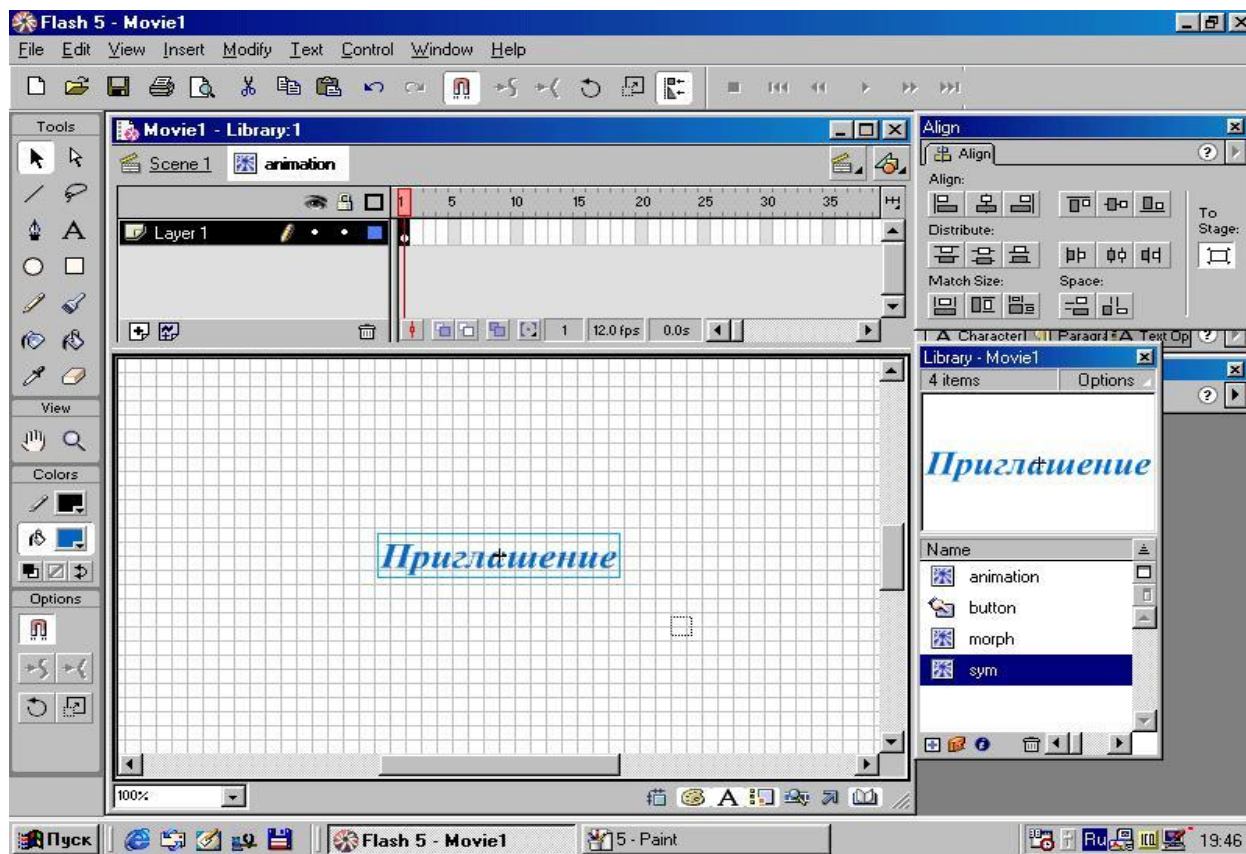
Шаг 4 : создание текста



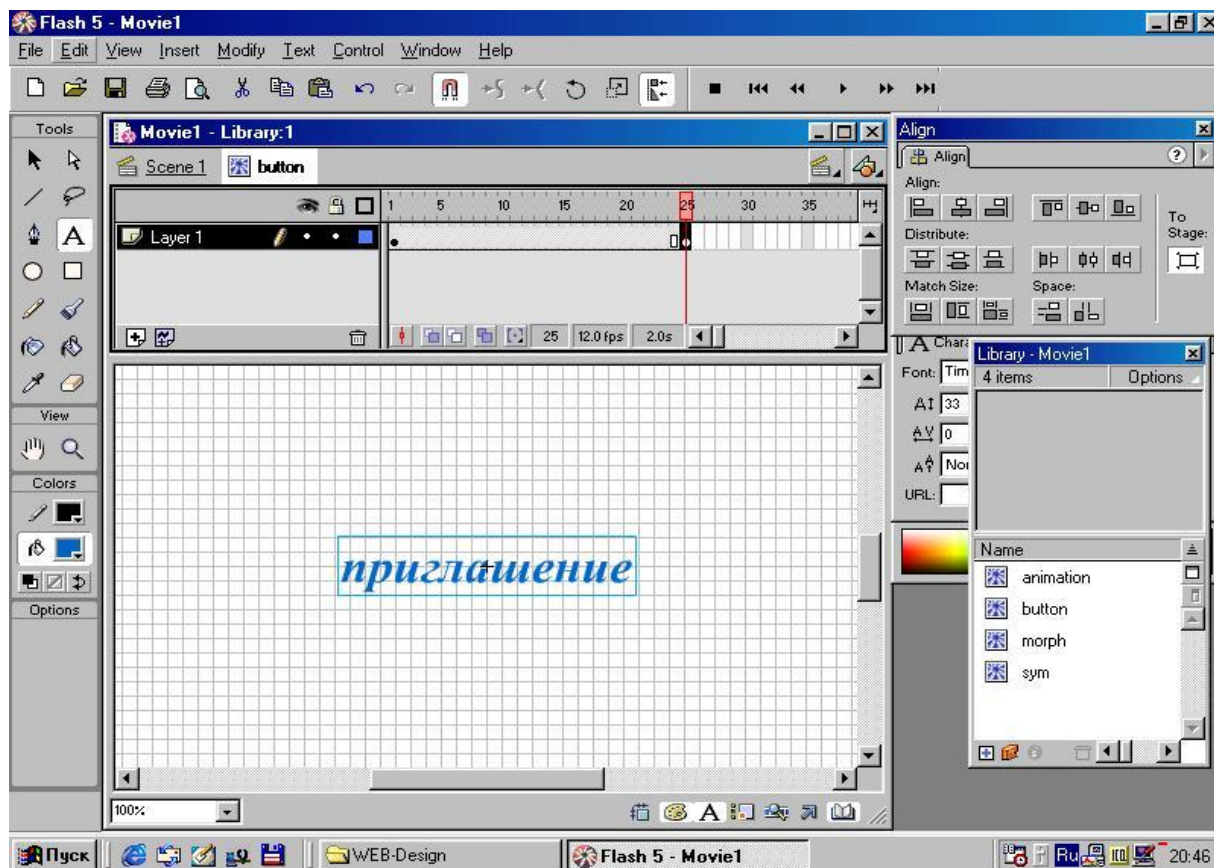
Шаг 5 : панель выравнивания



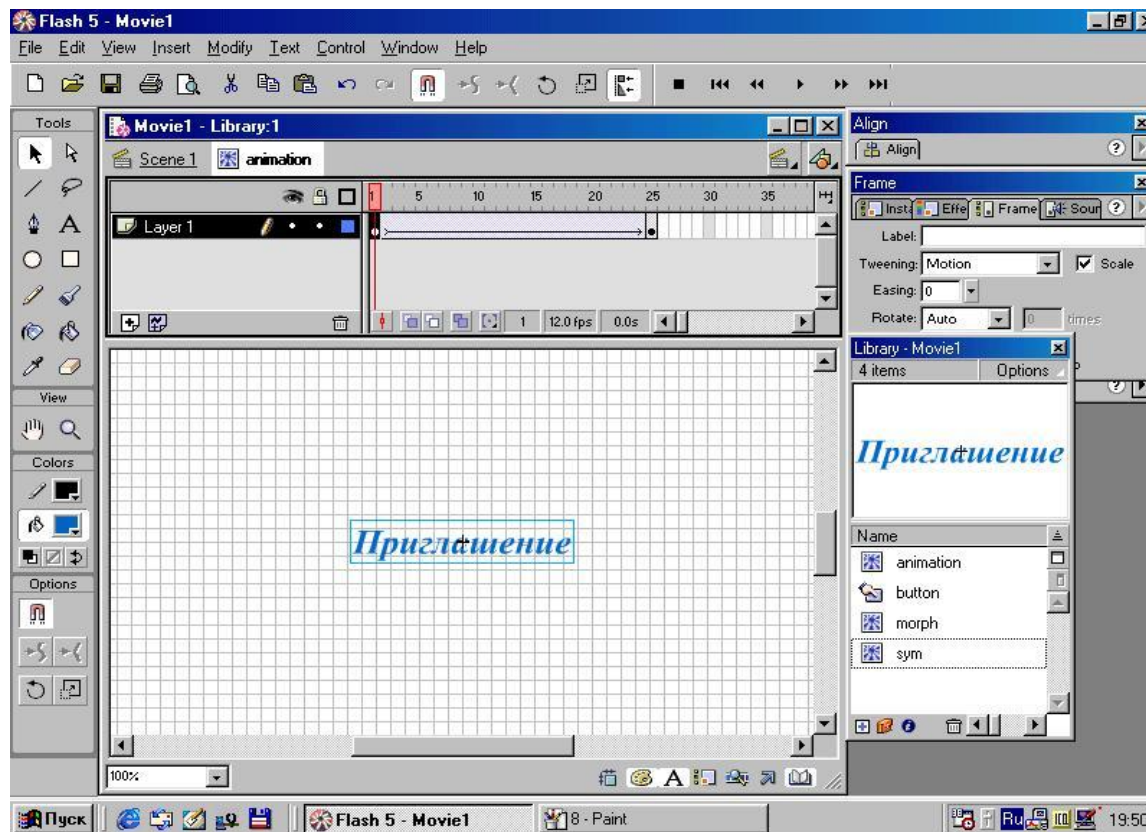
Шаг 6 : копирование из одного мувика в др.



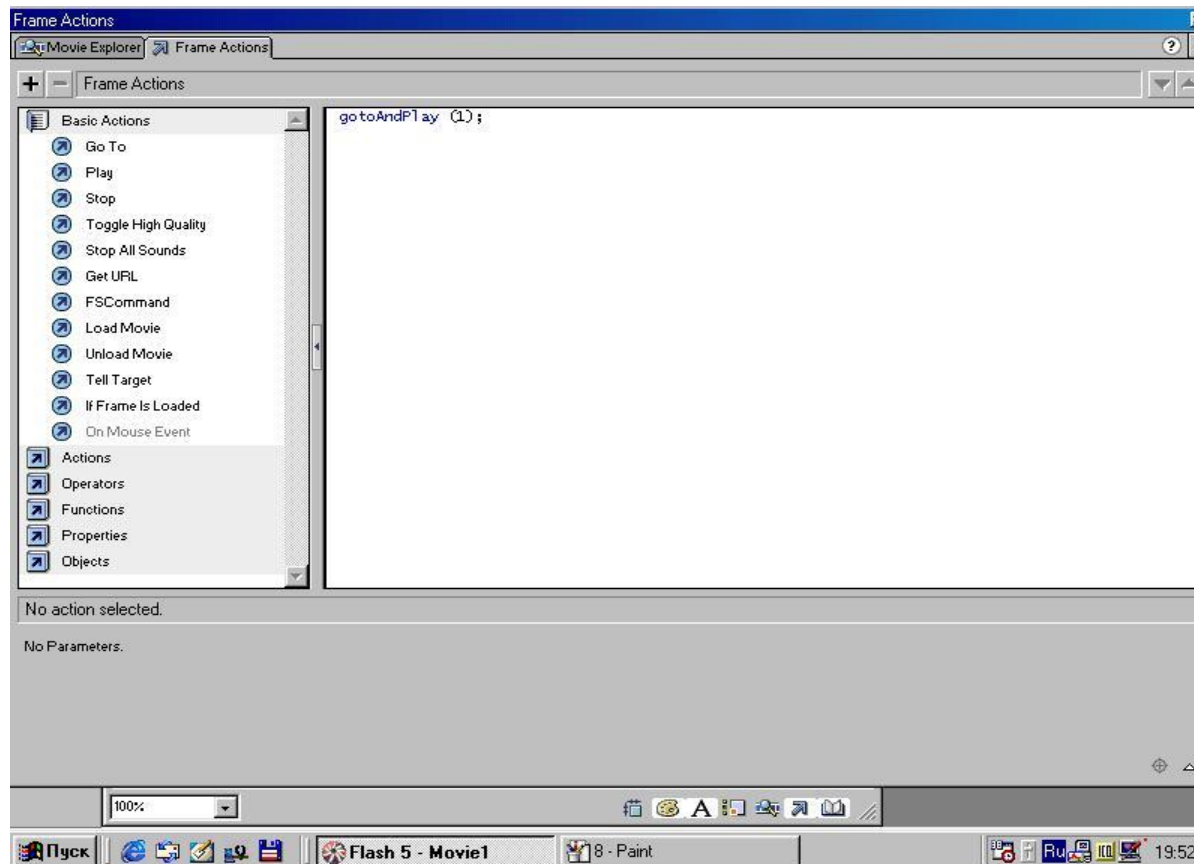
Шаг 7 : хронометрическая линейка



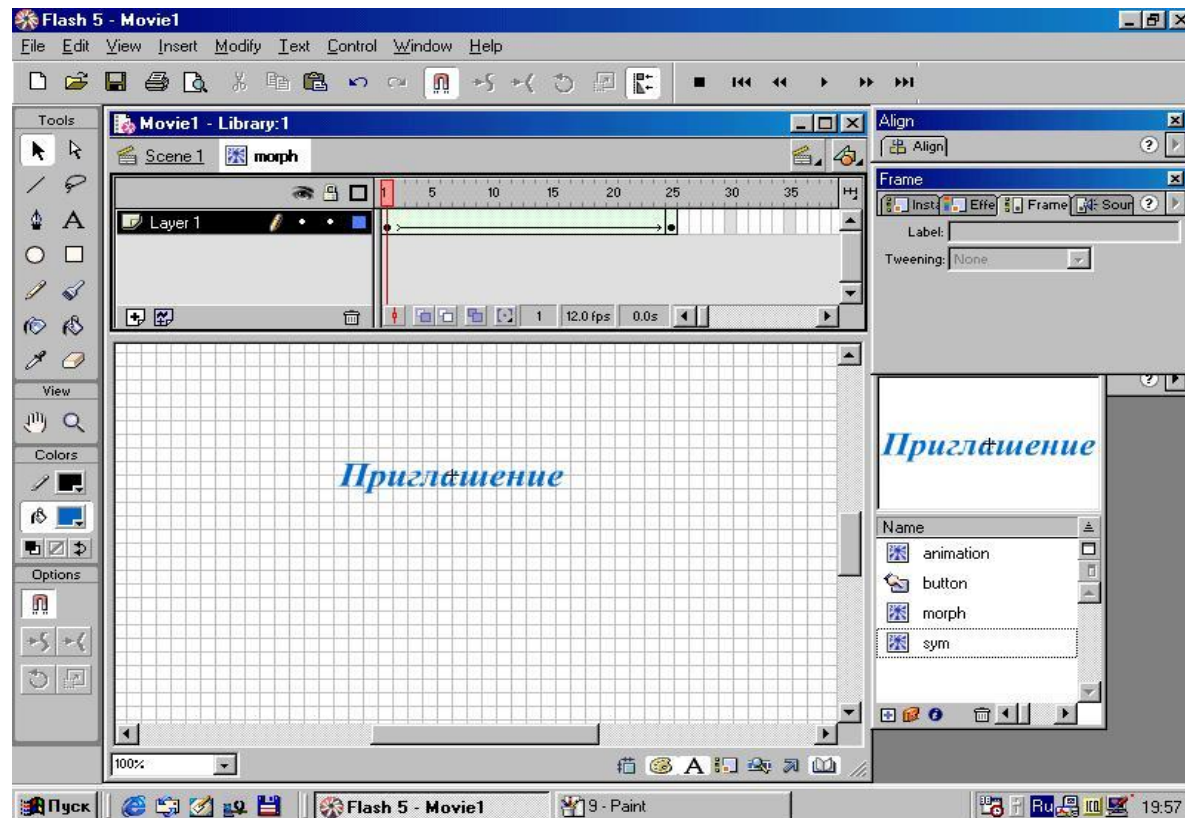
Шаг 8 : панель инспекторов FRAME



Шаг 9 : анимация и работа с AS

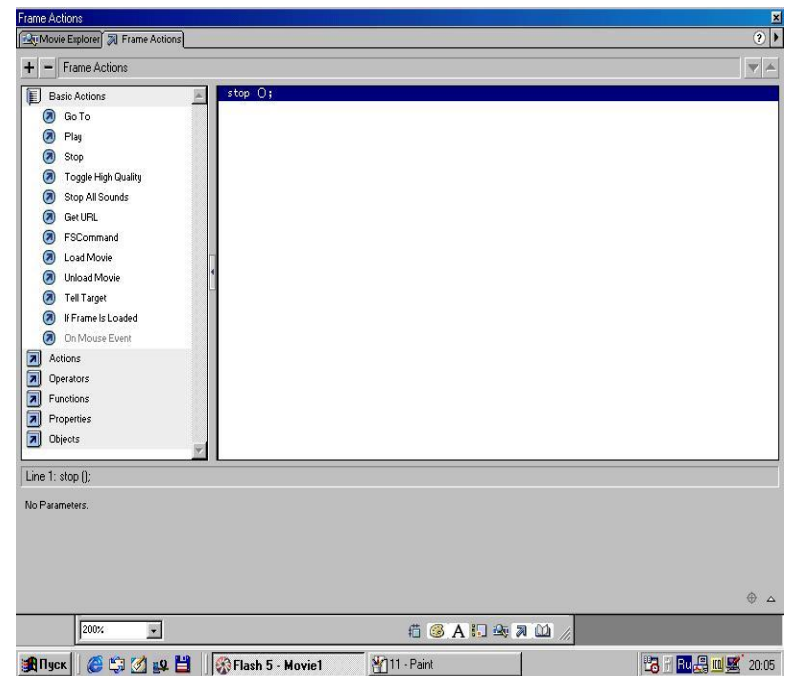
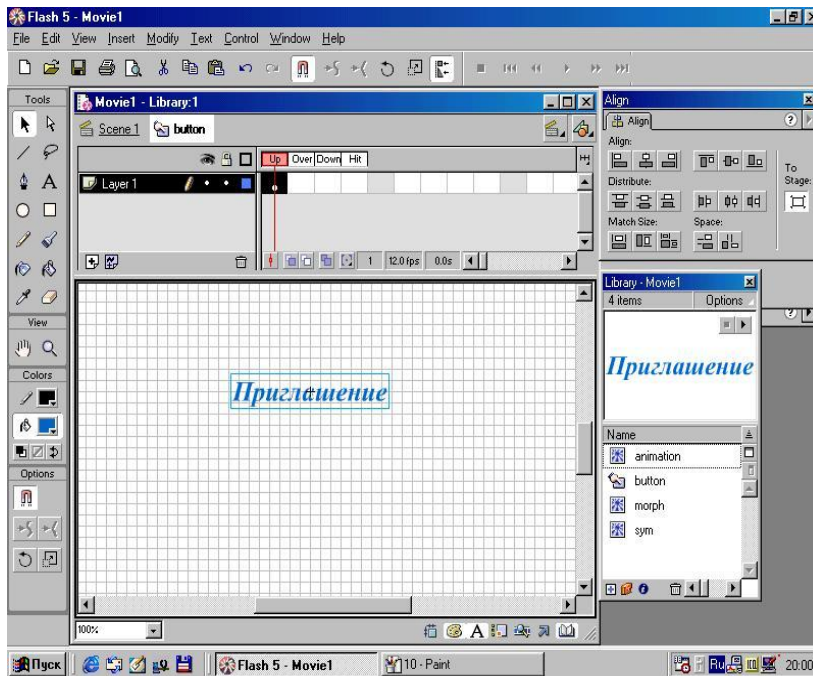


Шаг 10 : преобразование текста теста в графическую форму для морфинга

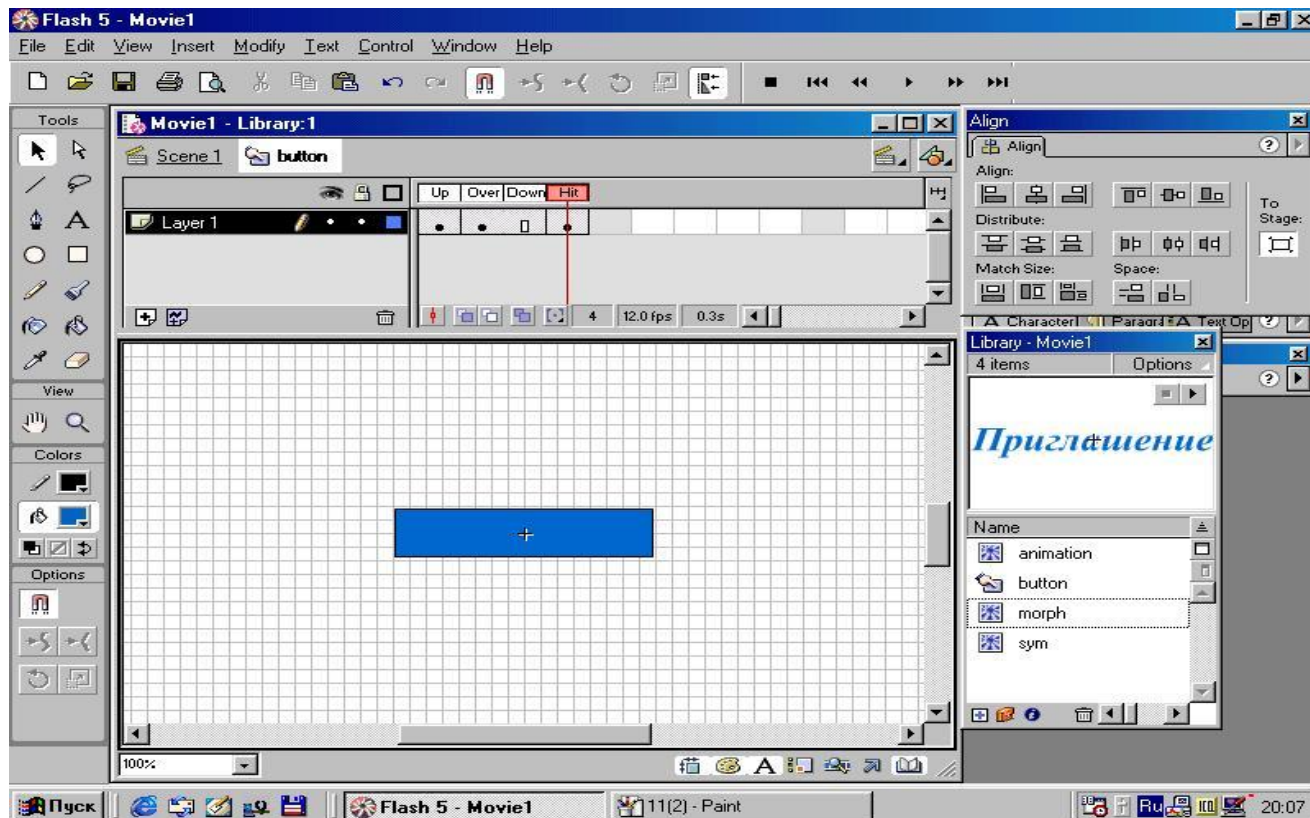


CTRL + B

Шаг 11 : морфинг



Шаг 12 : работа с кнопкой



Шаг 13 : работа с сценой и программирование КНОПКИ

