

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.

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

НОВОСТИ

Защищенный и мобильный ThinkPad

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

хакеры или кракеры

мифы компьютерной безопасности

учебник по ТСР/ПР

введение в тер/пр

DNS под прицелом

интеллектуальное знание

защита от НСД

анонимность

криптография

стеганография

почта

ip адрес

рекомендую

приколы

webmaster

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

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

Alpha 21264A-533

Alpha 21264A-600

Intel-HP P7-300

PPC630-300

Alpha 21164A-533

Alpha 21064A-400

MIPS R10000-300

PPC620e-200

Alpha 21164-300

Alpha 21064-333

MIPS R10000-200

PPC604e-200

AMD-Nx686-200

Alpha 21064A-266

Pentium Pro-200

PPC604-150

AMD-Nx686-300

Pentium Pro-333

Pentium-133

PPC604-133

AMD-Nx686-166

Pentium Pro-266

Cx6x86-120

Pentium-133

Cx6x86-133

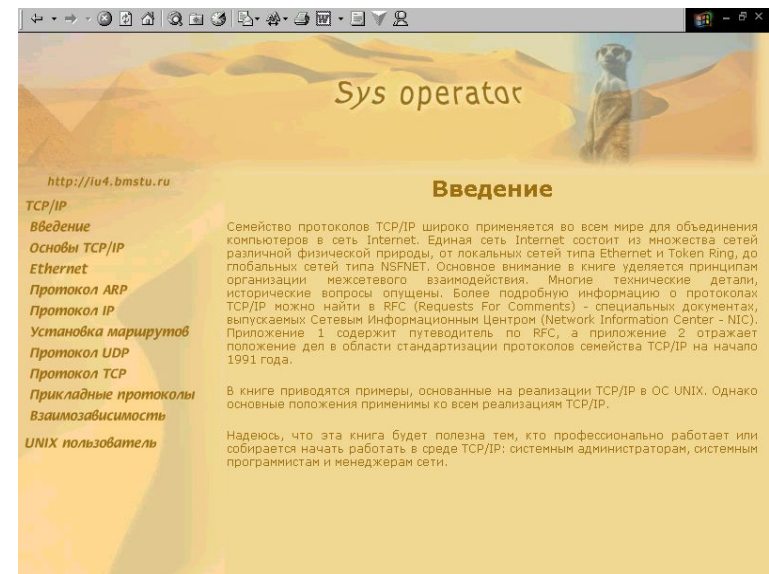
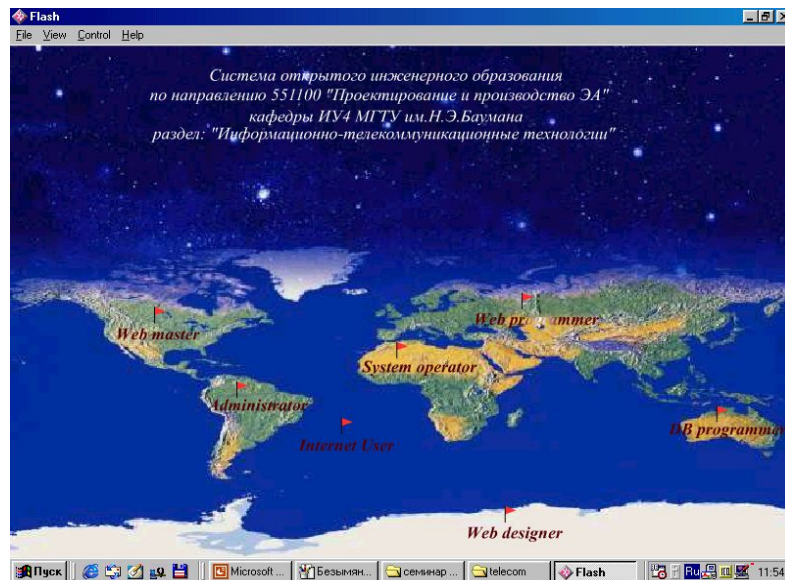
Pentium P55-200

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/>

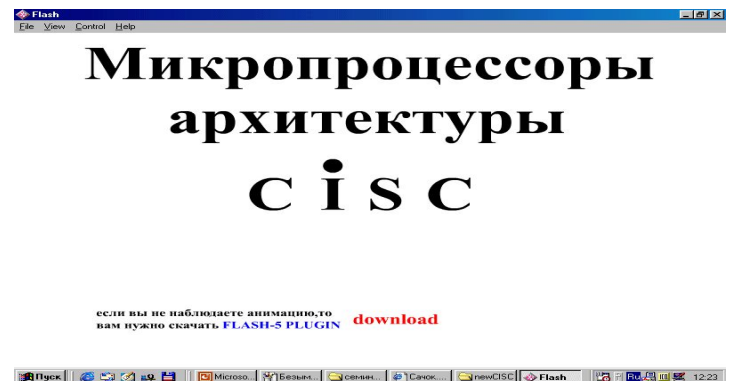
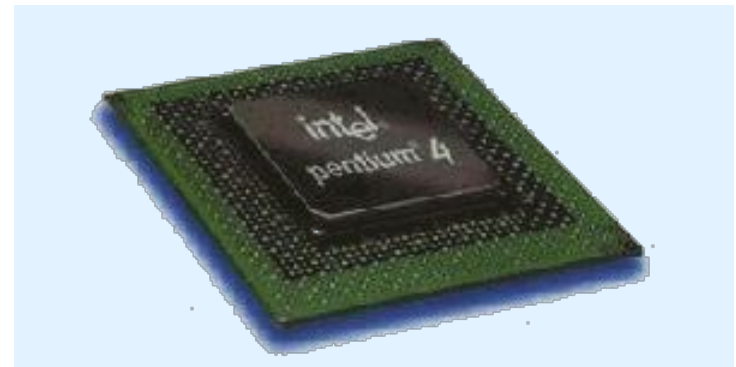
<http://www.3wgraphics.com>

<http://www.avestadesign.ru>

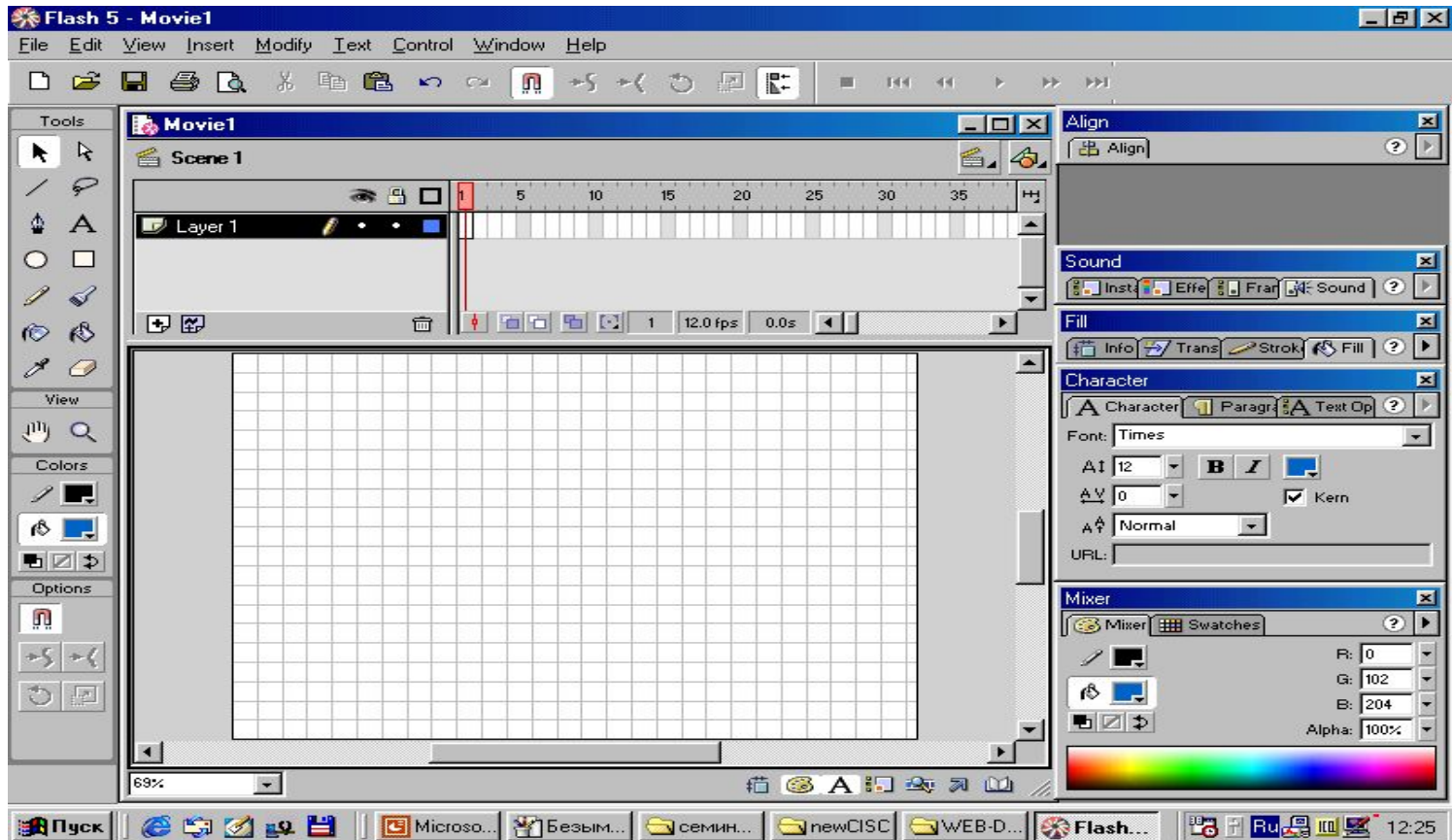
<http://www.flasher.ru>

Виды изображений

- Растровое – каждой точке изображения указан ее цвет
- Векторное – информация о том, какие объекты расположены на рисунке



инструментарий



Виды анимации во Flash

- Покадровая – кадры следуют один за другим

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

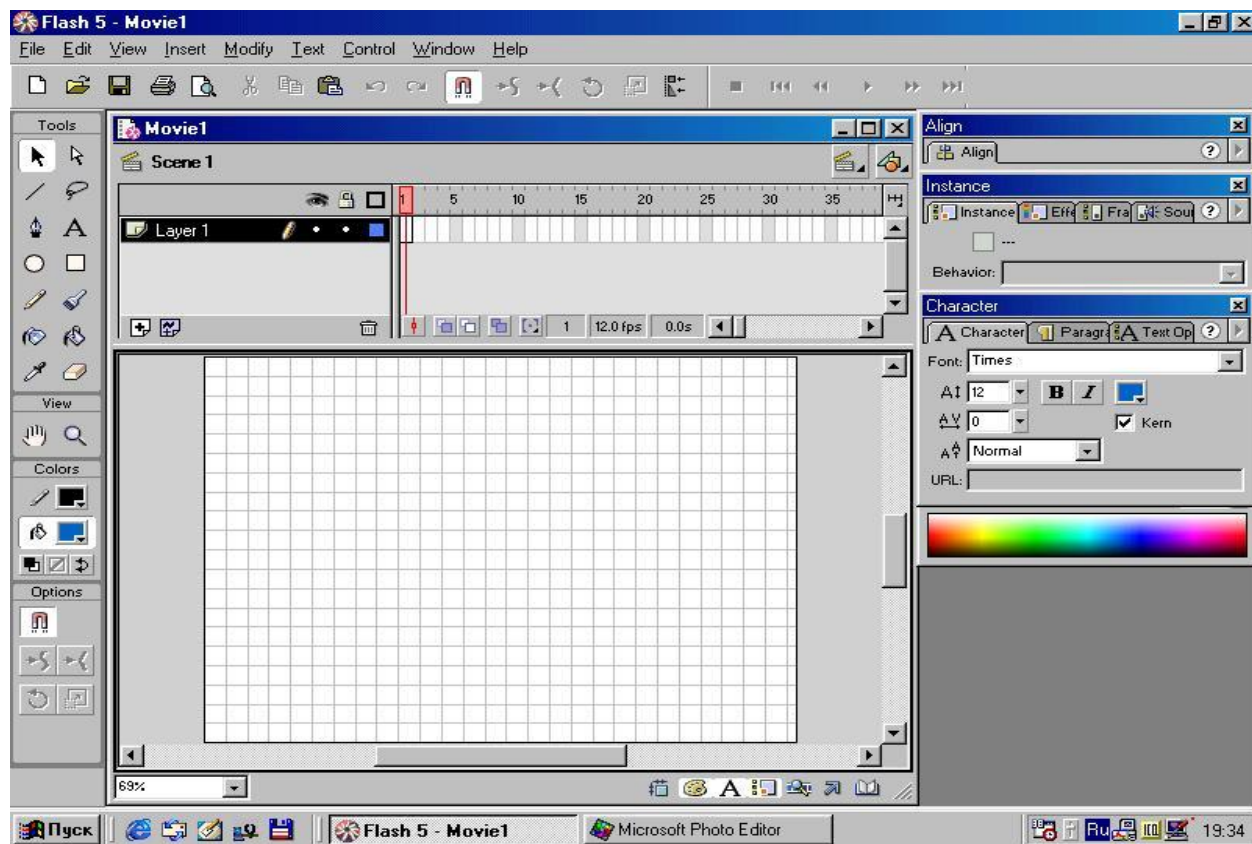
- Морфинг – изменение формы объекта
- Анимация движения (motion tweening) – передвижение объекта в другое место (работает только с флэш символами)

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»

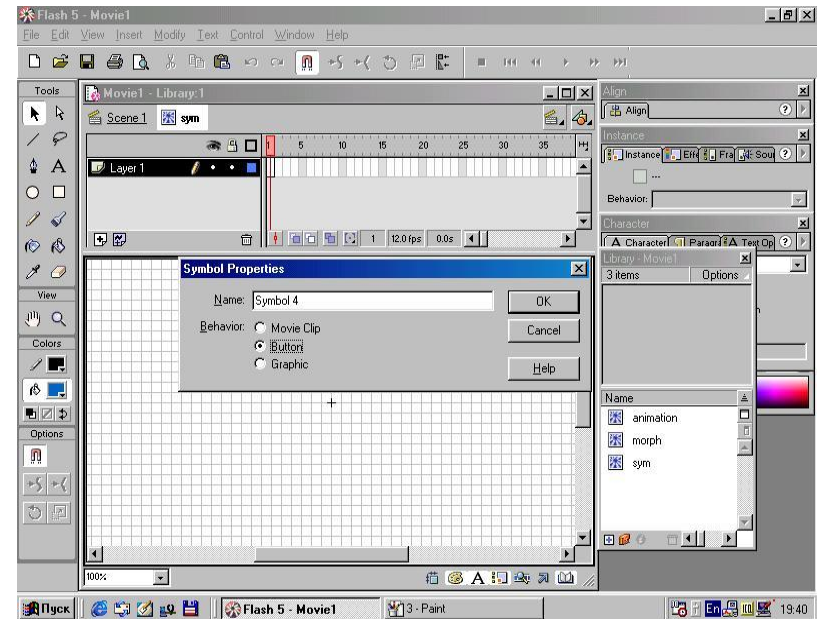
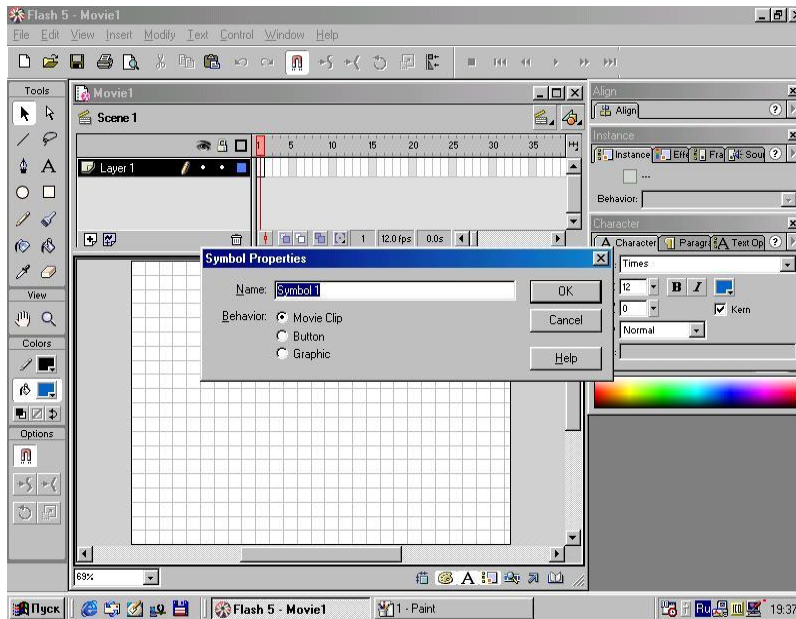
Каждый флэш – символ помещается в библиотеку и впоследствии может быть использован на сцене сколько угодно раз

Шаг 1 : настройка рабочей области



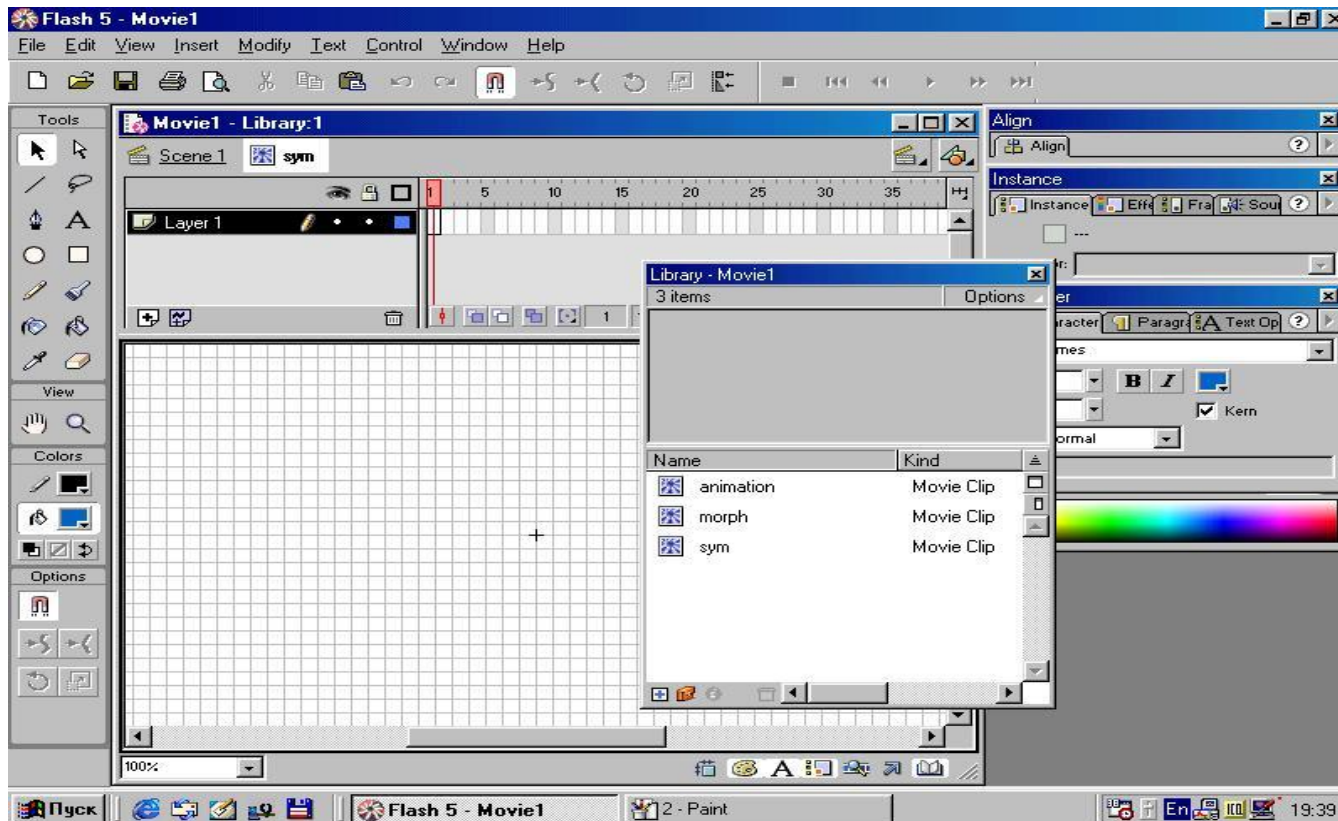
Шаг 2 : создание мувиков и кнопки

Мувик для текста, анимации, морфинга и кнопка



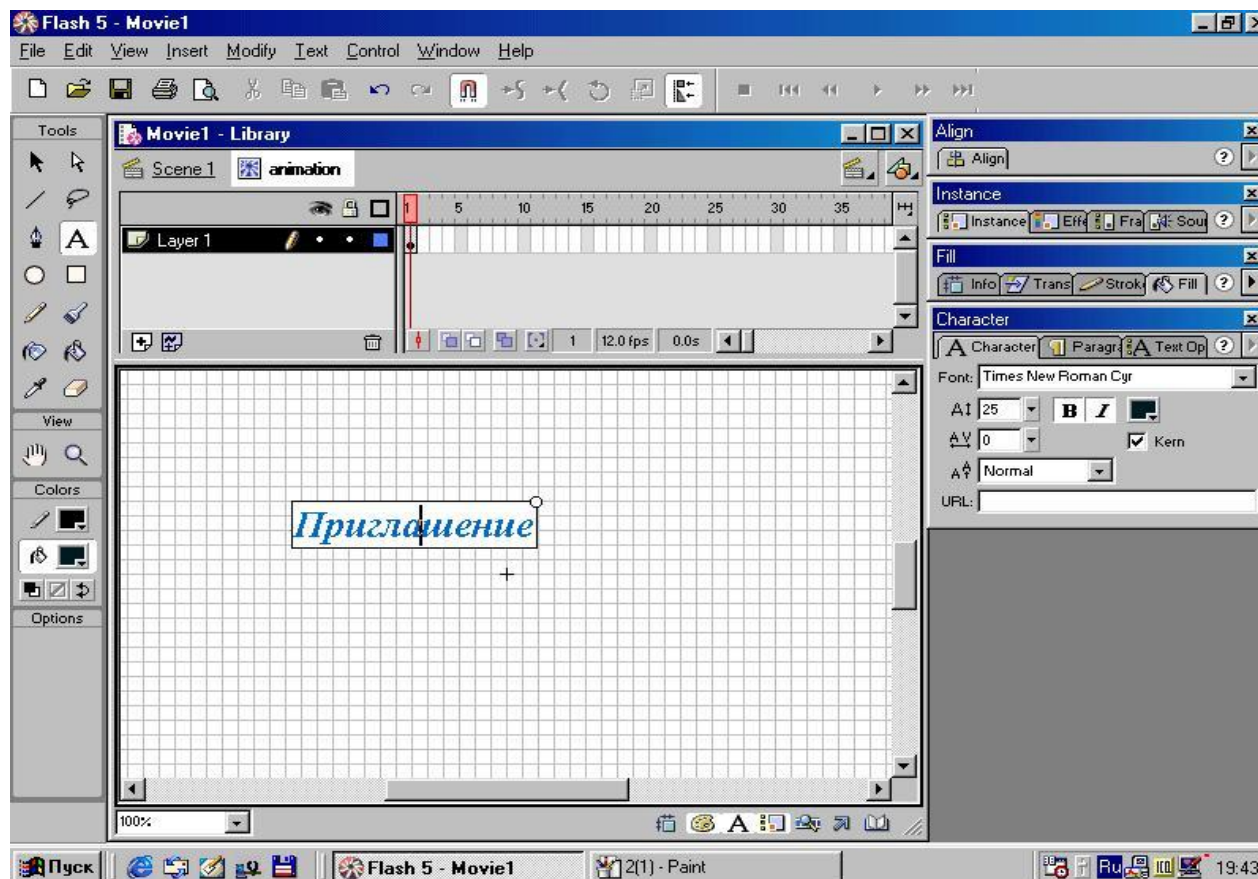
CTRL + F8

Шаг 3 : использование библиотеки для выбора мувиков

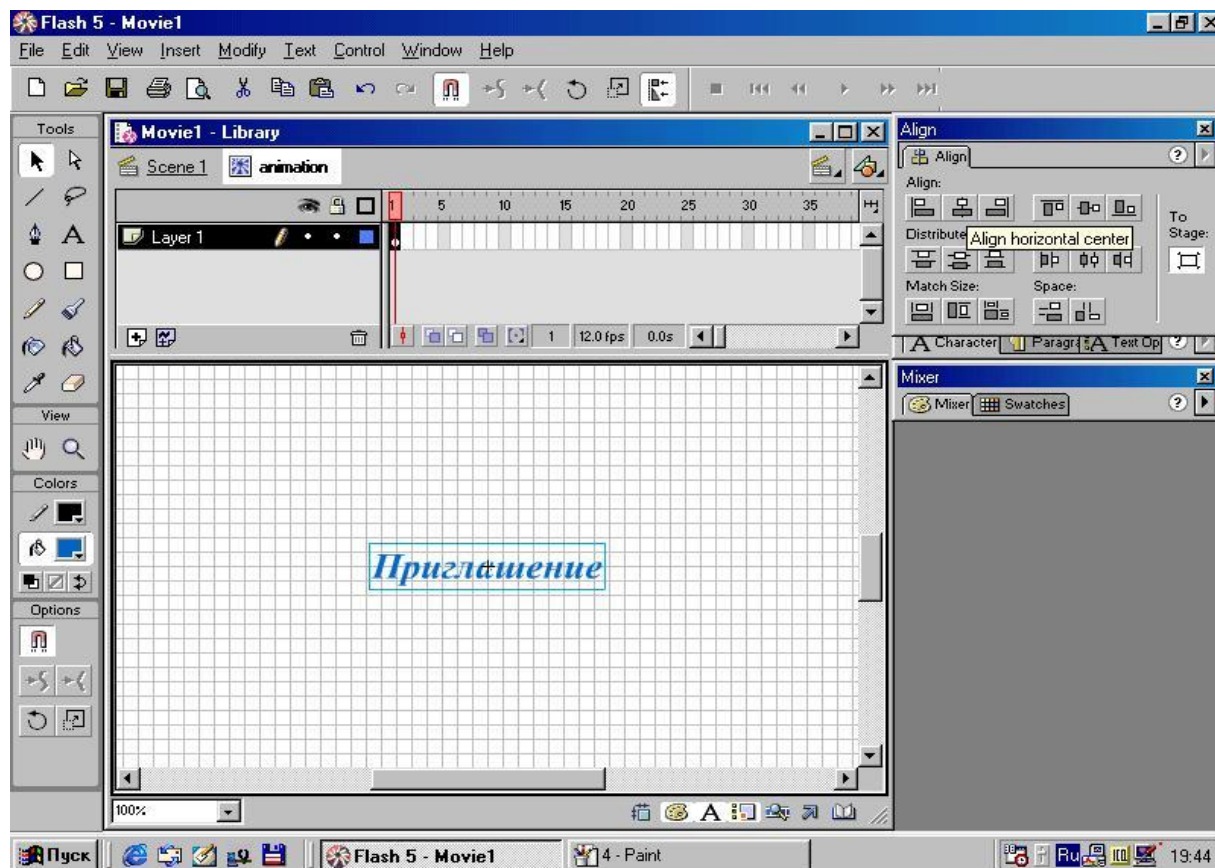


CTRL + L

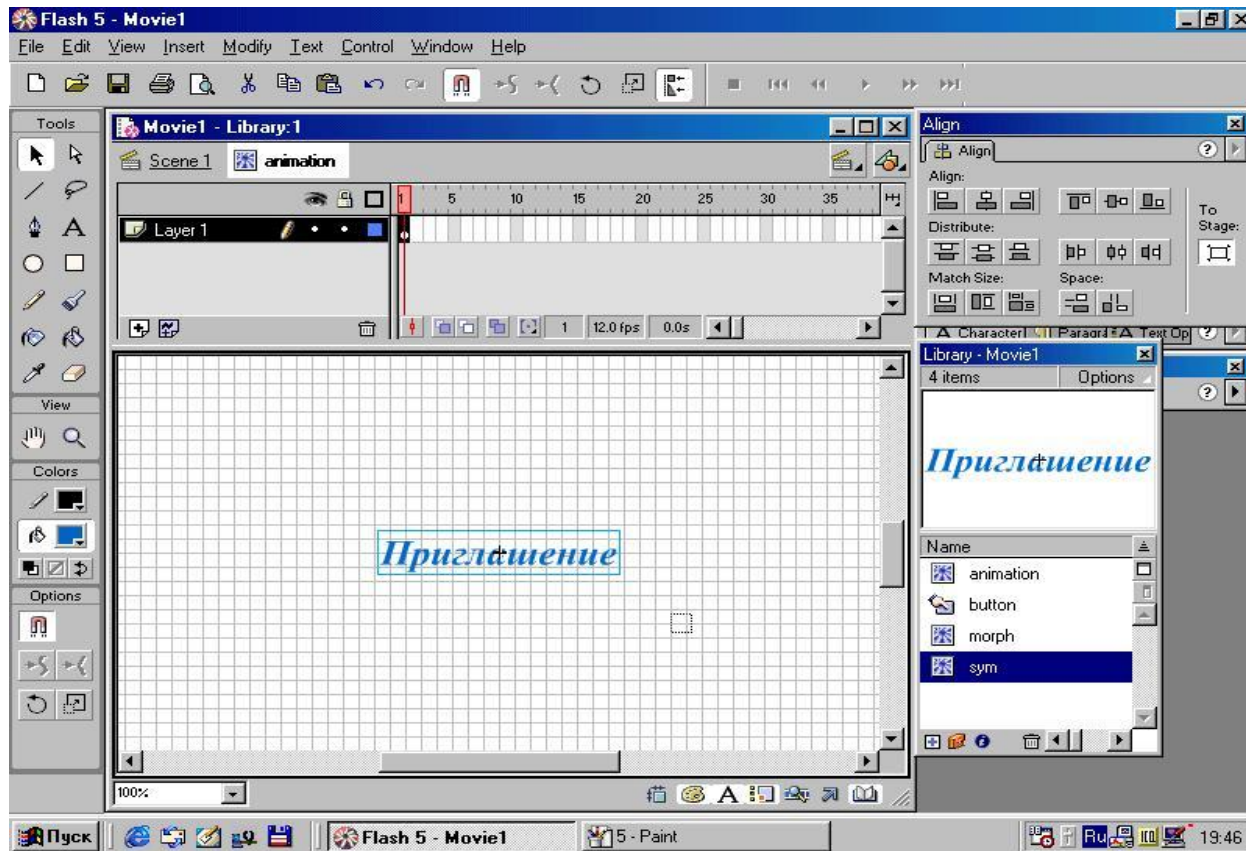
Шаг 4 : создание текста



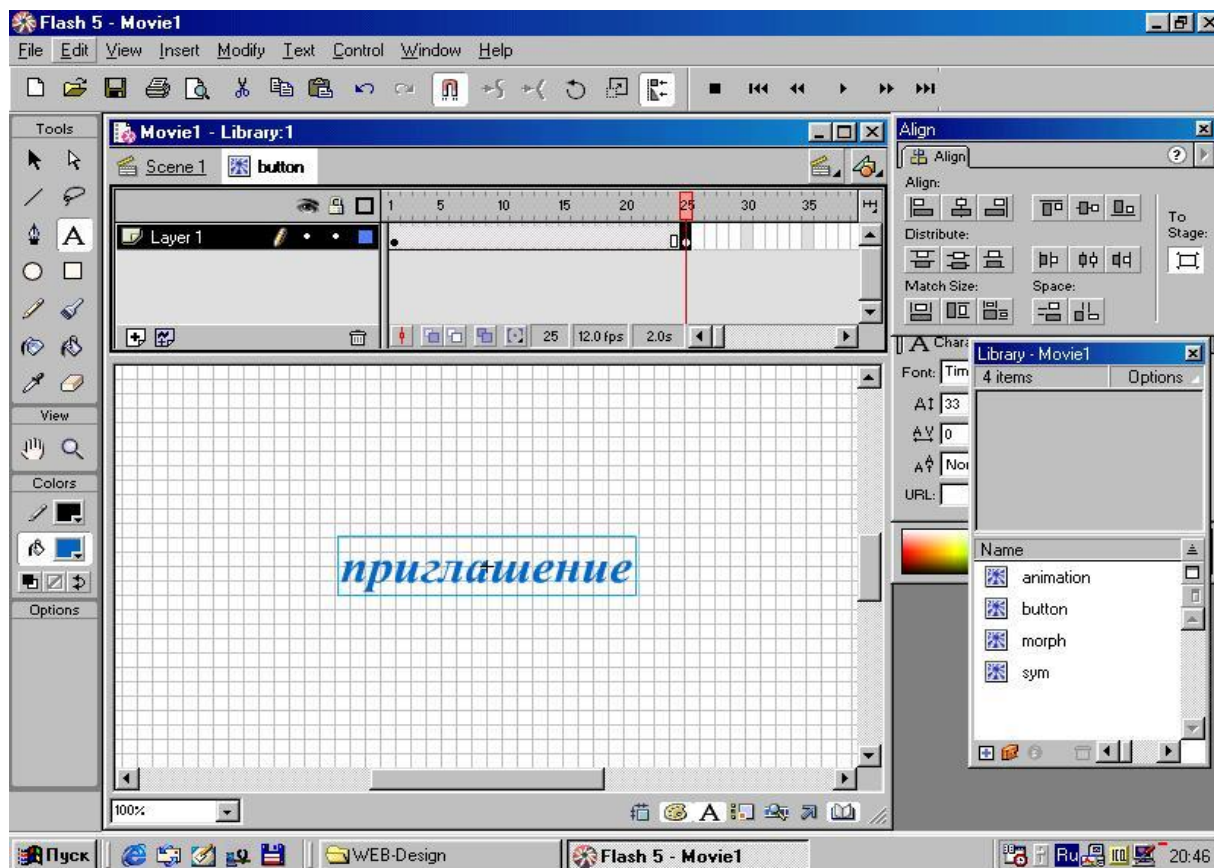
Шаг 5 : панель выравнивания



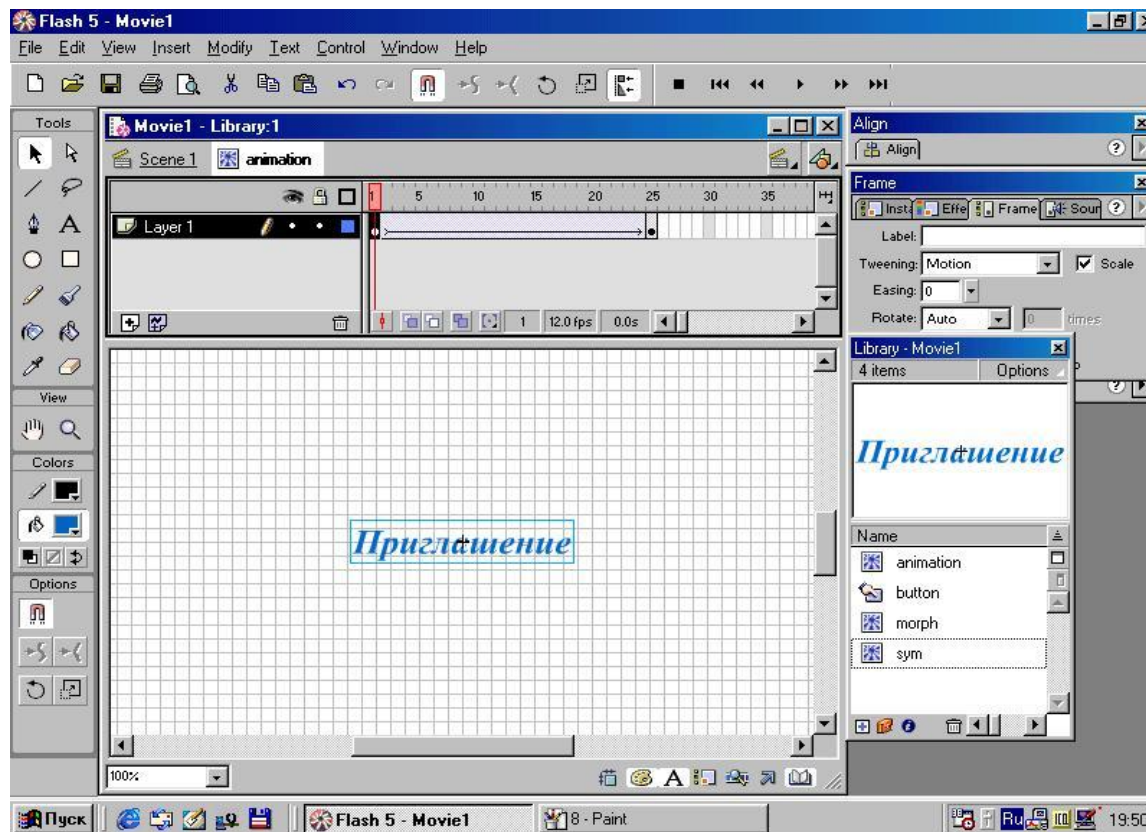
Шаг 6 : копирование из одного мувика в др.



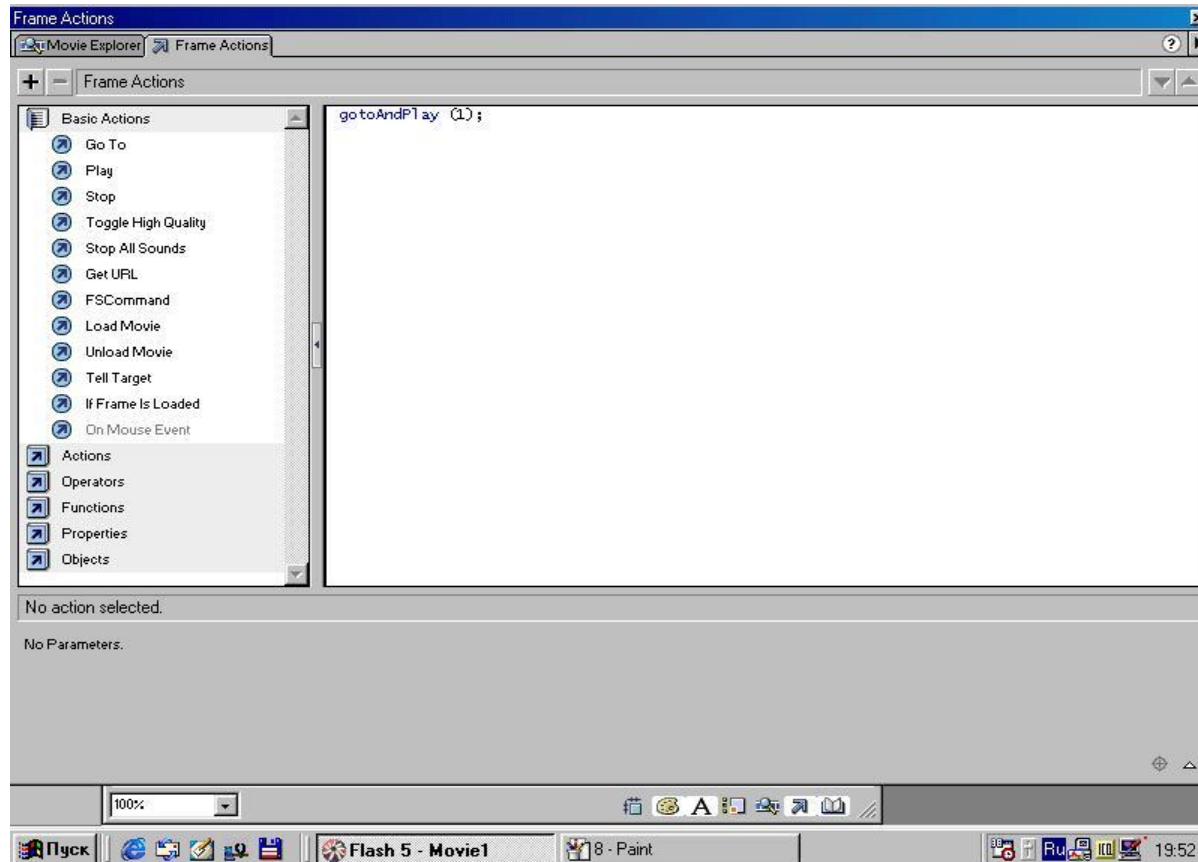
Шаг 7 : хронометрическая линейка



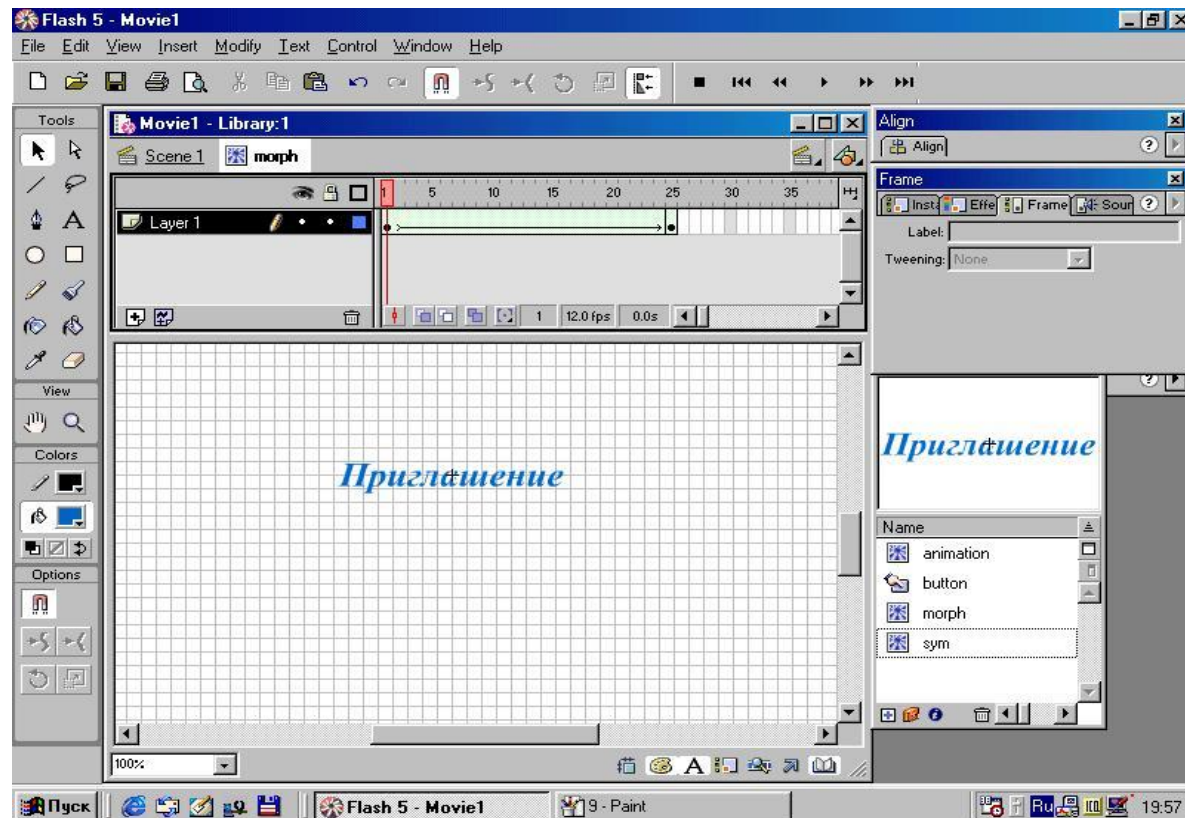
Шаг 8 : панель инспекторов FRAME



Шаг 9 : анимация и работа с AS

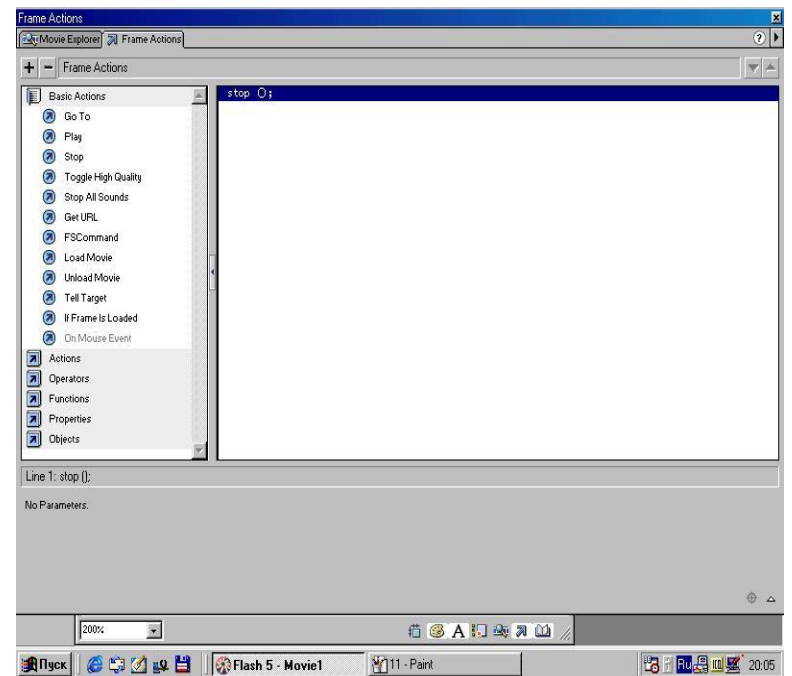
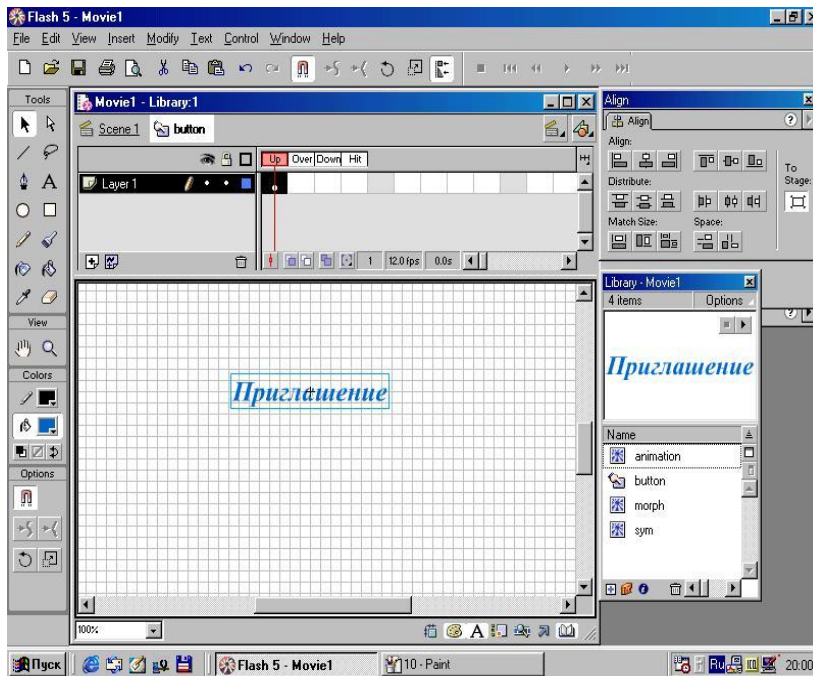


Шаг 10 : преобразование текста теста в графическую форму для морфинга

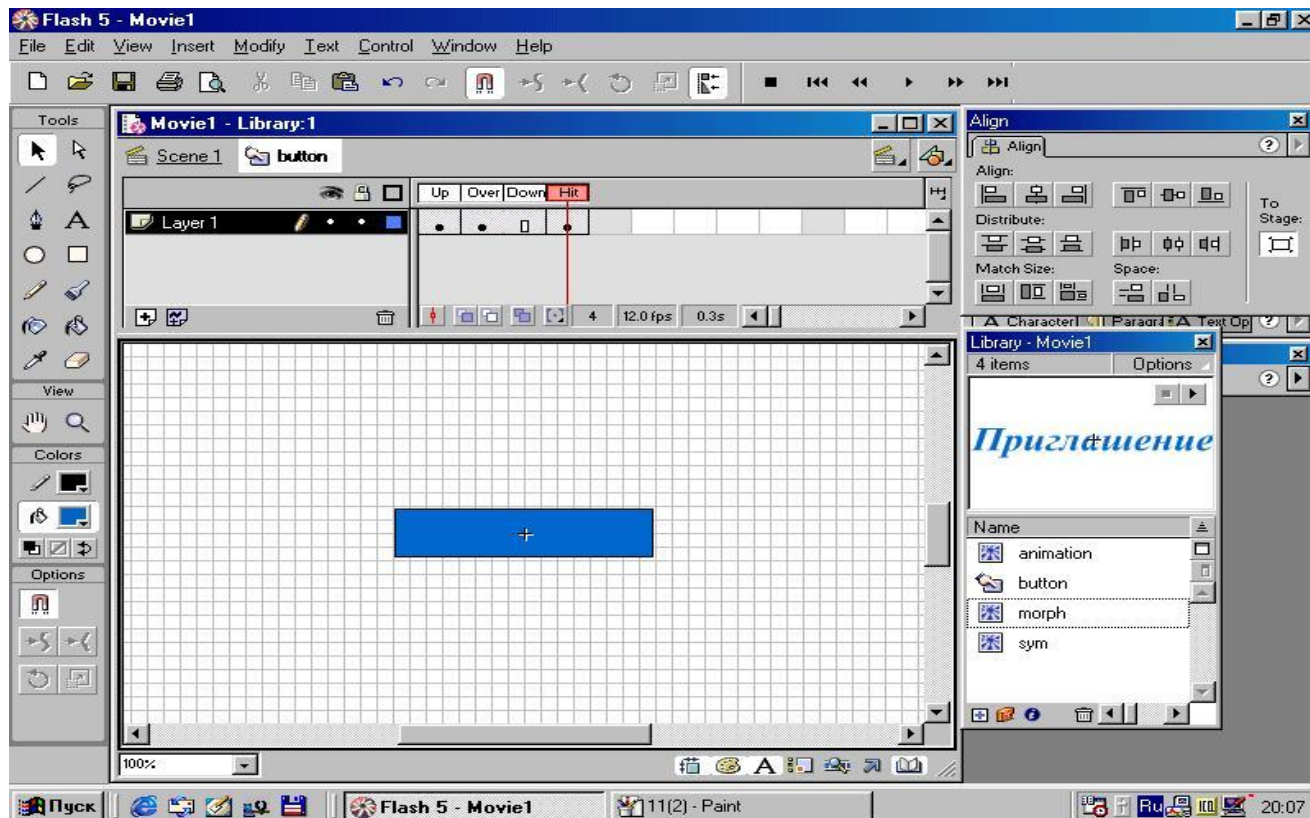


CTRL + B

Шаг 11 : морфинг



Шаг 12 : работа с кнопкой



Шаг 13 : работа с сценой и программирование КНОПКИ

