

<<Flash5.0速成教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash5.0速成教程>>

13位ISBN编号：9787980004860

10位ISBN编号：7980004868

出版时间：2002-1

出版时间：尹伟奇、庄永龙、等北京希望电子出版社

作者：尹伟奇,庄永龙

页数：81

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<Flash5.0速成教程>>

### 内容概要

《办公室软件应用(Windows平台)·试题汇编,高级操作员级(智能化考试)》由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国统一组织实施的全国计算机信息高新技术智能化考试是面向广大社会劳动者举办的计算机职业技能考试,考试采用国际通行的专项职业技能鉴定方式,测定应试者的计算机应用操作能力,以适应社会发展和科技进步需要。

本试题汇编包含了全国计算机信息高新技术智能化考试办公软件应用模块(Windows平台) Windows 98/2000, MSOffice 97/2000高级操作员级试题库的全部试题,经国家职业技能鉴定专家委员会计算机专业委员会审定,考生考试时所做题目从中随机抽取,是参加全国计算机信息高新技术智能化考试办公软件应用模块Office97/2000高级操作员级考试的考生人手一册的必备技术资料。本试题汇编供考评员和培训教师在组织培训、操作练习和自学提高等方面使用。

本试题汇编还可供广大读者学习办公软件应用操作知识、自测办公软件应用操作技能使用,也是各级各类大中专院校、技校、职高作为办公软件应用技能培训与测评的参考资料。

## <<Flash5.0速成教程>>

### 书籍目录

- 第1章 初识Flash 5.0 ;
  - 1.1 Flash简介 ;
  - 1.2 Flash 5.0的安装 ;
  - 1.3 Flash 5.0的新增内容 ;
  - 1.4 Flash 5.0的工作环境 ;
  - 1.5 Flash 5.0的新功能 ;
  - 1.6 自己上机练一练 ;
- 第2章 文采兼备——文字 ;
  - 2.1 小小鸟 ;
  - 2.2 概述 ;
  - 2.3 工具和操作 ;
  - 2.4 创建、编辑文本 ;
  - 2.5 改变文本对象 ;
  - 2.6 翻转效果的字 ;
  - 2.7 自己上机练一练 ;
- 第3章 我形我塑——绘画 ;
  - 3.1 会制自己的图形 ;
  - 3.2 概述 ;
  - 3.3 工具和操作 ;
  - 3.4 设置绘图参数 ;
  - 3.5 创建特殊图形效果 ;
  - 3.6 五彩缤纷的鱼 ;
  - 3.7 自己上机练一练 ;
- 第4章 彩妆登场——编辑对象 ;
  - 4.1 编辑图形 ;
  - 4.2 工具、命令及操作 ;
  - 4.3 改变对象外形 ;
  - 4.4 复制和删除对象 ;
  - 4.5 锁定对象 ;
  - 4.6 排列、组合对象 ;
  - 4.7 拆分对象或对象组 ;
  - 4.8 堆栈对象 ;
  - 4.9 移动对象定位点 ;
  - 4.10 鱼儿变形 ;
  - 4.11 自己上机练一练 ;
- 第5章 开辟战场——符号和范例 ;
  - 5.1 制作按钮 ;
  - 5.2 概述 ;
  - 5.3 创建符号 ;
  - 5.4 编辑符号 ;
  - 5.5 创建范例 ;
  - 5.6 编辑范例 ;
  - 5.7 鱼儿符号 ;
  - 5.8 自己上机练一练 ;
- 第6章 动感世界1——动画制作 ;

## &lt;&lt;Flash5.0速成教程&gt;&gt;

- 6.1 飘动的字；
- 6.2 基本概念；
- 6.3 编辑帧；
- 6.4 使用层；
- 6.5 场景的操作；
- 6.6 调用图像；
- 6.7 跳动的小球；
- 6.8 自己上机练一练；
- 第7章 动感世界2——技巧升级；
- 7.1 淡入淡出的文字；
- 7.2 创建过渡动画；
- 7.3 创建逐帧动画；
- 7.4 创建静态延伸动画；
- 7.5 动画的编辑；
- 7.6 自由自在的鱼儿；
- 7.7 自己上机练一练；
- 第8章 有声有色——使用音频；
- 8.1 春雷阵阵；
- 8.2 基本概念；
- 8.3 调用音效；
- 8.4 处理音效；
- 8.5 添加音效；
- 8.6 海底之声；
- 8.7 自己上机练一练；
- 第9章 交互时代——Action语句；
- 9.1 特殊按钮；
- 9.2 Flash 5.0的交互性与Action语句；
- 9.3 为按钮分配动作；
- 9.4 给帧添加动作；
- 9.5 Flash 5.0自带动作详解；
- 9.6 围绕鼠标飞舞的落叶；
- 9.7 自己上机练一练；
- 第10章 深入浅出——脚本；
- 10.1 精确显示进度的加载进度条；
- 10.2 值的类型；
- 10.3 表达式和运算符；
- 10.4 函数；
- 10.5 使用表达式编辑器；
- 10.6 使用属性；
- 10.7 用户密码检测系统；
- 10.8 自己上机练一练；
- 第11章 最终幻想——输出与发布；
- 11.1 下载测试；
- 11.2 优化作品；
- 11.3 测试作品；
- 11.4 输出作品；
- 11.5 发布作品；

<<Flash5.0速成教程>>

- 11.6 自己上机练一练；
- 第12章 精彩纷呈——引入三维图形；
- 12.1 利用光影效果制作三维动画
- 12.2 导入Cool 3D制作的3D动画；
- 12.3 三维图形导入的其他方法；
- 12.4 自己上机练一练；
- 第13章 大显身手——综合实战；
- 13.1 千变万化的字；
- 13.2 探照灯效果的动画；
- 13.3 放大镜效果；
- 13.4 电光效果；
- 13.5 简单的交互射击游戏；
- 13.6 自己上机练一练；
- 附录1 Flash 5.0菜单命令（快捷键）及功能；
- 附录2 Flash 5.0某些操作的快捷方式；
- 附录3 Flash 5.0绘图工具快捷键；
- 附录4 Flash 5.0支持的外部调用；
- 附录5 Flash 5.0支持的输出动画或图片作品格式；
- 附录6 Flash 网站资源；

## 章节摘录

由于数据仓库已经成熟，就产生了并行数据库，支持并行查询技术，也支持用户对强大并行处理硬件的需要。

许多厂商集中于被称为查询内并行机制的一种并行查询技术上。

查询内技术，使你的软件应用把单个查询并行化。

在查询中，你可以进行管道并行和分区并行。

并行联结管道，执行一系列分区联结以处理查询。

今天主流的并行硬件体系结构，是大规模并行处理机器；即由一批节点组成，每个节点是有多个处理器的SMP计算机。

多处理系统使用三种不同的结构：内存共享、硬盘共享和无共享。

SMP内存共享系统，允许所有的处理器访问共享的内存。

硬盘共享系统有各自的内存，但可以访问所有基于硬盘的数据。

这种结构用在系统群集中，无共享系统，为每个处理器提供各自的内存和硬盘访问。

MPP系统是无共享系统，一些用户抱怨说：在进程间通信时内存共享系统会陷入停顿，减少了可扩展性。

锁竞争限制了硬盘共享系统的可扩展性，而无共享系统却难以配置和管理，因为这么多处理器每个都要有自己的硬盘和内存。

软件厂家，开始转向为操作系统增加SMP支持，数据库厂家正重新设计其当前的并行处理，以密切顺应这些硬件新兴的并行处理方式。

这些SMP组合成功的关键，是来自数据库厂商的支持，包括Oracle、Sybase、Informix和其他厂商。

## <<Flash5.0速成教程>>

### 媒体关注与评论

书评本版教程以图解方式和丰富的范例由浅入深、循序渐进地将Macromedia公司动态网页软件Flash 5.0主要功能及操作方法进行了详细介绍，本教程共分13章和6个附录，内容涉及Flash 5.0环境及基本概念、创建编辑文本对象、绘制图形、设置绘图参数、创建特殊图形效果、编辑对象、创建和编辑按钮及符号、创建及编辑层、场景及帧的运用、调用图像、创建及编辑动画和交互式电影、使用声效、创建编辑脚本、制作及导入三维图形以及发布和输出动画等。

本版教程注重实际操作、穿插讲解具有代表性的制作实例，以图文并茂的形式全面展示Flash 5.0强大的设计功能和丰富的应用技巧。

本版教程内容实用、结构清晰、语言流畅、示例丰富，适合Flash 5.0的初、中级用户阅读，也可作为高级用户的参考，亦可作为网页动画制作培训班的培训教材。

本版CD为配套书。

## <<Flash5.0速成教程>>

### 编辑推荐

Flash是美国著名的多媒体软件公司Macromedia开发的矢量图形编辑和交互式动画制作专业软件。该软件与同是Macromedia公司出品的Dreamweaver(网页编辑软件)、Fireworks(图像处理软件)合称为网页设计的“三剑客”。

<<Flash5.0速成教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>