

# 激战Flash商业设计：互联网互动设计从业指南与视频剖析（附DVD光盘）



[激战Flash商业设计：互联网互动设计从业指南与视频剖析（附DVD光盘）\\_下载链接1](#)

著者:李海涛 著

[激战Flash商业设计：互联网互动设计从业指南与视频剖析（附DVD光盘）\\_下载链接1](#)

标签

评论

送货很快，内容实用易懂

-----  
商品不错，质量有保证。

-----  
商业实力很给力，4张DVD，讲解得很不错呢，不过主要是视觉，不是讲AS的书哦！

-----  
书很新，比新华书店的还要新，没有任何损坏现象，光碟包装的很好

-----  
讲解各种不同的flash商业制作手法，全彩四张碟，还不错。

-----  
帧的很激情哇,keyi mai

-----  
这本书配套的其教学光盘，很好的再现了一个flash的操作神话！

-----  
看标题好像还可以，但是还没具体看.....

-----  
京东品质 值得信赖

-----  
实用的好书，学到很多东西。

-----  
内容比较商业，经验之谈，在网页里有经验的人教进步才快

-----  
都是案例，没深入涉及代码.....

视频教程很棒，知识点少了点，适合有一定基础的人

好好好好好好好好好好

书买来，还没来得及看！书的设计很漂亮！

我喜欢的 便宜 书挺不错啊

自动评分系统给高一点分，才有动力嘛

刚到手，有4张光盘呢~~感觉还不错

这本书还是很有用的，光盘好多

看了一下 很不错 可以深入研究 适合有基础的人

书很好很赞！讲的很详细！

研究一下看看适不适合干这个

全彩画面，视频也不错，主讲思路

京东正版图书很不错!

案例不错!!! 案例不错!!! 案例不错!!!

不错。。对于商业化flash的学习有很大的帮助

4张光盘，内容丰富。不适合刚入门的人，适合有点基础想再提高的人群。flash并不难学，这书更多的讲了制作的思路和表现手法，个人感觉不错。

书里面大多讲的是banner的做法，如果加些其他案例，效果会更好

大致看了看，内容还可以拉。

全彩页，铜版纸，就是太贵了

非常好 京东值得人们信赖 让人放心 我是京东的老客户了 一直很放心 好  
京东京东一定强 我推荐你们买 买吧 很好

不错，真正看不错，真正看不错，真正看不错，真正看不错，真正看不错，真正看不错，真正看不错，  
真正看不错，真正看不错，真正看不错，真正看不错，真正看不错，真正看不错，真正看不错，真  
正看不错，真正看不错

书还行吧质量很好东西很好哦，在课程讲授过程中,我们没有把重点放在语法规则的叙述上,而是放在算法和程序设计方法上,通常由几个例题引出一种语法规则,通过一些求解具体问题的程序来分析算法,介绍程序设计的基本方法和技巧,既注重教材的系统性、科学性,又注意易读性和启发性。从最简单的问题入手,一开始就介绍程序,要求学生编写程序,通过反复编写、运行程序来掌握语言的规定和程序设计的方法。同一个语法规则、同一种算法,在选择例题时也是由简到难,逐步呈现给学生。在学习上不要求学生死记语法规则,而是要求学生能把各个孤立的语句组织成一个有机的、好的程序。注意培养学生良好的编程风格,让学生在编制程序过程中不断总结、巩固,达到学会方法、记住语法规则,提高设计技巧的目的。

《C语言程序设计》是我系各专业的必修课程,也是我校非计算机专业开设的程序设计课程之一。作为计算机类的专业基础课,目的是使学生掌握程序设计的基本方法并逐步形成正确的程序设计思想,能够熟练地使用C语言进行程序设计并具备调试程序的能力,为后继课程及其他程序设计课程的学习和应用打下基础。对于非计算机专业来说,该课程有实际应用价值,为用计算机解决实际问题提供了方法,是后续理论和实践教学的基础和重要工具,同时也是计算机二级考试所统一要求的课程之一。

笔者多年来为从事高级语言程序设计教学与实习,结合国内外优秀编程语言的教学方法和模式,不断地总结和积累经验并运用于教学实践之中,取得了较好的教学效果,有助于学生在有限的教学时间内,以最快最简单易懂的方式,扎实地掌握C语言的内容,并能运用自如

恩格斯说“兴趣与爱好是最好的老师”。为了使初学者能尽快地掌握计算机知识,进入计算机的应用领域,在课程讲授过程中,要特别注意培养学生的兴趣。初接触计算机时,很多学生感到新奇、好玩,这不能说是兴趣,只是一种好奇。随着课程的不断深入,大量的规则、定义、要求和机械的格式出现,很容易使一部分(甚至是大部分)学生产生枯燥无味的感觉。为了把学生的好奇转化为学习兴趣,授课时我们改变过去先给出定义和规则的讲授办法,而是从具体问题入手,努力把枯燥无味的“语言”讲的生动、活泼。

在第一节课上,就给学生找一些《高等数学》、《线性代数》等已学课程的问题,用算法语言来求解,使学生体会程序设计的用途和一种全新的解决问题的方法。同一个语法规则、同一种算法,在选择例题时也是由简到难,逐步呈现给学生。在学习上不要求学生死记语法规则,而是要求学生能把各个孤立的语句组织成一个有机的、好的程序。

就是一个人曾经生活过的地方,特别是儿时生活过的地方。但这个“故乡”的范围却是可大可小的、在杭州,绍兴就是鲁迅的故乡;在北京,浙江就是鲁迅的故乡;而到了日本,中国就是鲁迅的故乡。在这时,“故乡”和“祖国”就成了同一个概念。所以,在有的民族的语言里,“故乡”和“祖国”是同一个词。第一个字母大写就是“祖国”,第一个字母不大写就是“故乡”。也就是说,《故乡》具体写的是“故乡”,但它表现的却是鲁迅对“祖国”的感受和希望。

在《故乡》中,“我”与“故乡”的精神联系首先是由于有了少年“我”与少年闰土的友好和谐的关系,在这时,“故乡”在他的观念中是美好的、亲切的。但当他再次回到“故乡”,这种精神联系淡漠了,“故乡”的观念就变化了,在这时,他对“故乡”的现实是厌恶的、反感的。但“我到底是曾经与故乡人有过亲密的情感联系的,他无法忘却自己记忆中的那个美好的故乡,无法对故乡人的痛苦生活采取完全冷漠的态度,所以他希望自己的故乡好起来,希望自己故乡的人有一个美好的前途。不难看出,这表达的也是鲁迅对自己祖国的痛苦的爱。

在鲁迅小说里,《故乡》的美学风格也是独树一帜的《故乡》

作者对“故乡”的感情不仅仅是人与人之间一般的感情,同时还是带有个人色彩的特殊

感情。在对“故乡”没有任何理性的思考之前，一个人就已经与它有了“剪不断，理还乱”的精神联系。童年、少年与“故乡”建立起的这种精神联系是一个人一生也不可能完全摆脱的。

这样的感情不是单纯的，而是复杂的；不是色彩鲜明的，而是浑浊不清的。这种没有鲜明色彩而又复杂的情感，在我们的感受中就是忧郁。忧郁是一种说不清、道不明的情感和情绪，是一种不强烈而又轻易摆脱不掉的悠长而又悠长的情感和情绪的状态。《故乡》表现出来的是一种忧郁的美，忧郁是悠长的，这种美也是悠长的。

“希望是本无所谓有，无所谓无的。这正如地上的路：其实地上本没有路，走的人多了，也便成了路。”这句话有什么深刻含义？讨论并归纳：作者把希望比作地上的路，结尾充满了哲理。它告诉人们：只空有希望而不去奋斗、追求，希望便“无所谓有”；有了希望并始终不渝地斗争、实践，希望便“无所谓无”。人们都向着希望之路迅跑，就会迎来新生活。小说以“我”回故乡的活动为线索，按照“回故乡”——“在故乡”——“离故乡”的情节安排，依据“我”的所见所闻所忆所感，着重描写了闰土和杨二嫂的人物形象，从而反映了辛亥革命前后农村破产，农民痛苦生活的现实；同时深刻指出了由于受封建社会传统观念的影响，劳苦大众所受的精神上的束缚，造成纯真的人性的扭曲，造成人与人之间的冷漠、隔膜；真切抒发了作者对现实的强烈不满，希望有新生活的炽热感情。

-----  
《Don't Make Me Think》是一本非常非常好的书（原书的第一和第二版我都买了，据说第三版快要出来），现在出了中文版，当然要买一本收藏，再给公司买了一本，推荐给同事们，并要求程序员都看至少一遍。

在书店里翻这本书时，第一个发现就是它非常忠实原著（中文版是基于英文第二版），包括从内到外的Look-and-Feel。原书使用了大量的网站截图和示意图，都在中文版基本上得到忠实重现，甚至包括小标题的颜色也是跟原书一样。这对其他类型的书没有太大的必要，但作为一本关于设计和用户体验的书，这就很重要了。相信Windy和出版社为此做出了不小的努力，可能也是因此造成了成本比较高，使得很多人嫌它太贵（平均几乎4页1块钱）。

《Don't Make Me Think》讲的是网站设计如何提高网站的可用性(Usability)，其核心思想就是从用户的角度说的一句话：“Don't make me think”（简称和标签：DMMT），在原书里作者对这句话做了个解释：It means that as far as humanly possible, when I look at a Web page it should be self-evident. Obvious. Self-explanatory.

就是中文版中说的“不言而喻、一目了然、自我解释的”。这是地球人，至少是从事网页设计的都明白的道理，但是真的明白为什么，和怎么在实践中做到，并不是件容易的事情。这本书可以起到很大的帮助，因为它 1. 传递了它要说的东西（什么是DMMT，为什么要DMMT, 和怎么做到网页设计能够DMMT）；2.

简单，直接，清晰、有效地做到了1；3. 以一本很薄，读起来很轻松的书，做到了1和2；

比如在第2章“我们实际上是如何使用Web的”里，短短几页就说清楚他发现用户在使用页面上的三点“事实”：1. 我们不是阅读，而是扫描 2.

我们不作最佳选择，而是满意即可 3. 我们不是追根究底，而是勉强应付也许这三条说出来之后，不少人都会说，切，废话嘛，就应该是这样的。但是在作者直接清楚地总结出来之前，我不知道有多少网站规划和设计者不仅真正意识到这些，并且在实践中有针对性地网站和网页设计。在第一次读到这章的时候，这三点已经值回一半的价钱了。

还有，这本书在解释和分析的时候，用了生活中日常的体验和网站设计相互参照，比如页面标记和高速路牌，网站的导航和在大超市里购物的类比，让读者能产生共鸣，更容易理解和接受。

但这也导致了它不是一本很容易翻译好的书，因为字面上直接的翻译未必能让有不同生活文化背景的中文读者产生和美国读者能得到的同样有效的反应。那么是直接译好还是从中文里找个对应的通俗说法翻译好？我猜这也许曾经给了windy一些小麻烦。阅读的时候，大家不妨注意一下这方面，并把这当作体会从文化差异在用户使用设计上造成需要面对的一个难题，a bonus point，算是英文读者不能得到的额外收获;-)

在这也挑几个骨头：原书名是Don't Make Me Think，不知道为什么中文版的题目是“点石成金”，而这句话在书里被直接翻译成了“别让我思考”。“思考”这词在这显得似乎过于严肃了点，如果翻译回英文，恐怕contemplate, ponder, 和reflect似乎更合适。觉得翻译成“别让我动脑子”比较好些，也适合原书行文的口气和风格。另外，这本书的副标题是“访客至上的网页设计秘笈”，“网站设计”更恰当些。

最后，如果要推荐一本网站设计（非具体技术实现类）的书，我就推荐这本书。。。

-----  
[激战Flash商业设计：互联网互动设计从业指南与视频剖析（附DVD光盘）\\_下载链接1](#)

## 书评

[激战Flash商业设计：互联网互动设计从业指南与视频剖析（附DVD光盘）\\_下载链接1](#)