第一图书网, tushu007.com

<<水晶石技法Flash商业交互设>>

图书基本信息

书名：<<水晶石技法Flash商业交互设计>>

13位ISBN编号：9787115277008

10位ISBN编号：7115277001

出版时间：2012-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：水晶石教育

页数：284

字数：495000

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

内容概要

《水晶石技法Flash商业交互设计(附光盘)》由水晶石教育学院编著，是由珍贵的水晶石教育内部培训资料整理而成的教材。
秉承水晶石教育“实战教学、实用教学、实时教学”的理念，本书主要通过实际项目案例讲解运用flash、flashdevelop等软件与actiocript
3.0语言，配合greeock引擎进行互动体验技术的方法和技巧。

《水晶石技法Flash商业交互设计(附光盘)》共6章，以案例教学的方式进行讲解，通过案例制作的讲解来强化软件的操作技巧。
第1章交互设计基础与行业区分、第2章地产类项目解析——2010万达广场、第3章虚幻场景类交互项目解析——蒸汽朋克、第4章时尚生活类交互项目解析——潮风暴、第5章汽车展示类交互项目解析——foxcar、第6章商业交互项目常用技术总结。

《水晶石技法Flash商业交互设计(附光盘)》配套光盘收录了书中所有案例的全程制作教学视频，更配有水晶石教育学院学习卡，密码激活后可登录“帮我学”网站观看水晶石教育学院老师精选的教学视频，获取操作素材。
适合作为各大院校和相关培训机构的培训教材或教学参考用书，以及交互设计专业工作者和爱好者的自学读物。

书籍目录

第1章 交互设计基础与行业区分
1.1 Flash的发展趋势及前景
1.2 Flash全景交互概念
1.3 Flash技术与无线交互多媒体
1.4 Flash网站的应用领域
1.5 ActionScript 3.0
1.5.1 Action Script 3.0的优点
1.5.2 与早期版本的兼容性
1.5.3 将代码存储在Flash时间轴中
1.5.4 将代码存储在ActionScript文件中
1.5.5 Flash创作工具
1.5.6 第三方ActionScript编辑器
1.5.7 ActionScript开发过程
1.6 ActionScript中面向对象的编程
1.6.1 面向对象的编程简介
1.6.2 常见的面向对象编程任务
1.6.3 重要概念和术语
1.6.4 类定义
1.6.5 类属性
1.6.6 类体
1.6.7 类属性的属性
1.6.8 继承
1.6.9 实例属性和继承
1.6.10 访问控制说明符和继承
1.7 第三方缓动类TweenLite的使用
1.7.1 为什么要用TweenLite而不用官方的Tween
1.7.2 用法
1.7.3 特殊属性
1.7.4 其他方法
1.8 本章总结
第2章 地产类项目解析——2010万达广场
2.1 案例概述
2.1.1 项目背景分析
2.1.2 设计思路
2.1.3 项目框架结构
2.2 项目目录安排
2.3 交互结构规划
2.4 LOADING制作
2.5 进场动画解析
2.6 交互帧制作
2.6.1 娱乐、售楼、交通导航交互
2.6.2 娱乐、售楼、交通内容交互
2.6.3 控制内容返回主场景的Back按钮
2.6.4 万达简介、联系我们与活动交互
2.6.5 主时间轴上的交互

2.6.6 主场景上的云
2.6.7 桌子上的电脑
2.7 本章总结
第3章 虚幻场景类交互项目解析——蒸汽朋克
3.1 案例概述
3.1.1 项目背景分析
3.1.2 设计思路
3.1.3 项目框架结构
3.2 项目目录安排
3.3 交互结构规划
3.4 主场景交互帧制作
3.4.1 主时间轴层级安排
3.4.2 蒸汽制作
3.4.3 浮空城全景导航解析
3.4.4 页脚导航朋克文化制作
3.4.5 浮动导航解析
3.4.6 主场景背景音乐实现
3.4.7 朋克文化面板实现
3.5 主场景文档类编写
3.6 航空区解析
3.6.1 航空区时间轴层级安排
3.6.2 航空区文档类编写
3.7 停靠区游戏解析
3.7.1 停靠区游戏时间抽层级安排
3.7.2 停靠区游戏文档类编写
3.8 本章总结
第4章 时尚生活类交互项目解析——潮风暴
4.1 案例概述
4.1.1 项目背景分析
4.1.2 设计思路
4.1.3 项目框架结构
4.2 项目目录安排
4.3 LOADING
4.3.1 LOADING时间轴层级安排
4.3.2 LOADING文档类编写
4.4 主场景交互帧解析
4.4.1 主时间轴交互元素绑定
4.4.2 主场景文档类编写
4.5 识货分场景解析
4.5.1 交互时间轴交互元素绑定
4.5.2 库元件时间轴层级安排
4.5.3 识货分场景文档类编写
4.6 聚点分场景解析
4.6.1 交互时间轴交互元素绑定
4.6.2 库元件时间轴层级安排
4.6.3 聚点文档类编写
4.7 潮拍分场景解析

4.7.1 交互时间轴交互元素绑定
4.7.2 库元件时间轴层级安排
4.7.3 潮拍文档类编写
4.7.4 Photoitem类编写
4.7.5 PhotoMessPanel类编写
4.8 音乐分场景解析
4.8.1 交互时间轴交互元素绑定
4.8.2 音乐文档类编写
4.9 本章总结
第5章 汽车展示类交互项目解析——FOXCAR
5.1 案例概述
5.1.1 项目背景分析
5.1.2 设计思路
5.1.3 项目框架结构
5.2 项目目录安排
5.3 LOADING
5.4 主场景交互解析
5.5 展会专题分场景解析
5.5.1 LOADING
5.5.2 主时间轴交互解析
5.5.3 库元件时间轴交互
5.6 展会展示分场景解析
5.6.1 主时间轴交互解析
5.6.2 库元件时间轴交互
5.7 “ 联系我们 ” 部分分场景交互解析
5.8 本章总结
第6章 商业交互项目常用技术总结
6.1 音乐的外部加载与控制——划片改变音量的大小
6.1.1 主时间轴结构安排
6.1.2 MP3类文档的编写
6.2 mouse跟随与拖曳控制——空间感跟随
6.2.1 主时间轴结构安排
6.2.2 Main类文档的编写
6.3 mouse跟随与拖曳控制——碰撞检测解决方案
6.3.1 主时间轴结构安排
6.3.2 Page类文档的编写
6.4 文字字体的外部导入——ActionScript读取外部字体文件
6.4.1 主时间轴结构安排
6.4.2 EmbedFontDemo类文档的编写
6.4.3 font.swf字体文档的制作
6.5 交互框架解析——标题与导航关系的互换
6.5.1 主时间轴结构安排
6.5.2 ActionScript的编写
6.6 输入与输出控制——自定义键盘控制
6.6.1 主时间轴结构安排
6.6.2 Bird文档类的编写

第一图书网, tushu007.com

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