

清华大学计算机基础教育课程系列教材

数字媒体学习辅导

刘惠芬 姜 胜 编著



清华大学出版社

清华大学计算机基础教育课程系列教材

数字媒体学习辅导

刘惠芬 姜 胜 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书是《数字媒体——技术·应用·设计》和《数字媒体设计》的配套教学辅导书。全书分为四部分:第一部分是有关学习方法交流;第二部分是专题辅导,这是本书的重点内容;第三部分是相关软件的使用手册,作为主教材的补充。第二部分专题辅导基本上是按照主教材的结构,将不同的媒体形式分成不同的专题,如图像、音频、动画、视频、网站等,每个专题提供练习、练习辅导和参考解答;相关作品分析和制作过程;相关资料链接和常见问题解答等。第四部分描述了配书光盘的使用说明。本书适合高等院校的数字媒体及相关专业的本科生和大专生使用,也适合从事数字媒体等相关技术人员使用。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

数字媒体学习辅导/刘惠芬,姜胜编著. —北京:清华大学出版社,2008.9

(清华大学计算机基础教育课程系列教材)

ISBN 978-7-302-16909-3

I. 数… II. ①刘… ②姜… III. 数字技术—多媒体—高等学校—教学参考资料
IV. TP37

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 009086 号

著 者 刘 惠 芬 姜 胜 编

责任编辑:袁勤勇 李玮琪

责任校对:李建庄

责任印制:王秀菊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:北京市清华园胶印厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:10.75

字 数:244 千字

版 次:2008 年 9 月第 1 版

印 次:2008 年 9 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:19.50 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:010-62770177 转 3103 产品编号:020325-01

序

计算机科学技术的发展不仅极大地促进了整个科学技术的发展,而且明显地加快了经济信息化和社会信息化的进程。因此,计算机教育在各国备受重视,计算机知识与能力已成为 21 世纪人才素质的基本要素之一。

清华大学自 1990 年开始将计算机教学纳入基础课的范畴,作为校重点课程进行建设和管理,并按照“计算机文化基础”、“计算机技术基础”和“计算机应用基础”三个层次的课程体系组织教学:

第一层次“计算机文化基础”的教学目的是培养学生掌握在未来信息化社会里更好地学习、工作和生活所必须具备的计算机基础知识和基本操作技能,并进行计算机文化道德规范教育。

第二层次“计算机技术基础”是讲授计算机软、硬件的基础知识、基本技术与方法,从而为学生进一步学习计算机的后续课程,并利用计算机解决本专业及相关领域中的问题打下必要的基础。

第三层次“计算机应用基础”则是讲解计算机应用中带有基础性、普遍性的知识,讲解计算机应用与开发中的基本技术、工具与环境。

以上述课程体系为依据,设计了计算机基础教育系列课程。随着计算机技术的飞速发展,计算机教学的内容与方法也在不断更新。近几年来,清华大学不断丰富和完善教学内容,在有关课程中先后引入了面向对象技术、多媒体技术、Internet 与互联网技术等。与此同时,在教材与 CAI 课件建设、网络化的教学环境建设等方面也正在大力开展工作,并积极探索适应 21 世纪人才培养的教学模式。

为进一步加强计算机基础教学工作,适应高校正在开展的课程体系与教学内容的改革,及时反映清华大学计算机基础教学的成果,加强与兄弟院校的交流,清华大学在原有工作的基础上,重新规划了“清华大学计算机基础教育课程系列教材”。

该系列教材有如下几个特色。

(1) 自成体系:该系列教材覆盖了计算机基础教学三个层次的教学内容。其中既包括所有大学生都必须掌握的计算机文化基础,也包括适用于各专业的软、硬件基础知识;既包括基本概念、方法与规范,也包括计算机应用开发的工具与环境。

(2) 内容先进:该系列教材注重将计算机技术的最新发展适当地引入教学中来,保持了教学内容的先进性。例如,系列教材中包括了面向对象与可视化编程、多媒体技术与应用、Internet 与互联网技术、大型数据库技术等。

(3) 适应面广：该系列教材照顾了理、工、文等各种类型专业的教学要求。

(4) 立体配套：为适应教学模式、教学方法和手段的改革，该系列教材中多数都配有习题集和实验指导、多媒体电子教案，有的还配有 CAI 课件以及相应的网络教学资源。

本系列教材源于清华大学计算机基础教育的教学实践，凝聚了工作在第一线的任课教师的教学经验与科研成果。我希望本系列教材不断完善，不断更新，为我国高校计算机基础教育作出新的贡献。

周远清

注：周远清，曾任教育部副部长，原清华大学副校长、计算机专业教授。

前言

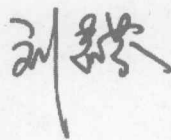
数字媒体系列教材包括两本主教材,即基础部分《数字媒体——技术·应用·设计》和提高部分《数字媒体设计》;两本主教材的配书光盘辅助教材《数字媒体学习辅导》;两本主教材的教师用光盘,以及网站《在线课堂》(www.digitalmedia-TAD.com)。

学习是一个互动的过程。数字媒体课程从1996年开始在清华大学开设,历届选课同学通过学习、练习、教师的点评指导,然后进一步修改作品,直到完成最后的要求。同学的作业都要求以网页的格式提交,最后可以将所有练习合成链接到一起,组成一个完整的电子作业本。多年教学实践积累了大量的特色作业和作品,它们不仅包含了作者的创意构思、设计过程、编辑技巧和设计体会,同时还包括教师的点评指导。在以往的教学过程中,作品观摩与点评是最受同学欢迎的教学组成部分之一。

本书是《数字媒体——作品观摩与点评》的升级改版,以配光盘图书的形式发行。全书分为四部分:第一部分是有关学习方法交流;第二部分是专题辅导,这是本书的重点内容;第三部分是相关软件的使用手册,作为主教材的补充。专题辅导基本上是按照主教材的结构,将不同的媒体形式分成不同的专题,如图像、音频、动画、视频、网站等,每个专题提供练习;练习辅导和参考解答;相关作品分析和制作过程;相关资料链接和常见问题解答等。第四部分描述了光盘的使用说明。

数字媒体课程已经经过了多年的教学实践,教材的编写也采用了互动的方式。助教胡欣、何玲、阳化冰、姜胜等都为练习的设计、教材内容的积累、精选和编写做出了积极的贡献。历届选课学生的优秀作业和网上讨论的内容是本书的基础,特别是丁一、韦钱平、邓法超、殷翀元、魏铮、杨保华等同学在课程结束后还积极参与了教材的改版升级。不同背景的教师、助教和同学们在不同的时间和空间互动合作,我只是负责最后的统稿定编。因此,这套教材实际上也体现了互动学习的特色,在此对所有这些朋友的支持表示感谢!

感谢读者选择使用本教材。数字媒体是一个不断发展着的新领域,教材的内容难免有不妥之处,望读者指正。在教材的使用过程中有什么建议,欢迎随时联系。



liuhuifen@tsinghua.org.cn

水清木华 2008年1月

目 录

第 1 部分 怎么学比学什么更重要	1
教师建议	1
同学经验互动	3
第 2 部分 专题辅导	6
专题 1 基本概念与学习计划	6
1.1 练习 1: 基本概念浅析	6
1.2 练习 1 辅导与解答	6
专题 2 网站策划与制作	7
2.1 练习 2: 电子作业本网站策划	7
2.2 练习 2 辅导与解答	8
2.3 网站与光盘出版物的比较	9
2.4 网页制作软件的选择	14
2.5 网页元素的应用	15
2.6 网页制作心得	16
2.7 网页制作常见问题解答	17
专题 3 数字设备与使用	21
3.1 练习 3: 模拟选购数码产品	21
3.2 练习 3 辅导与解答	22
3.3 数码产品相关资源	25
3.4 电脑 DIY 及系统常见问题解答	26
专题 4 色彩与图像	28
4.1 练习 4: 色彩与数字图像获取	28
4.2 练习 4 辅导与解答	29
4.3 摄影、图像及 Photoshop 资源	33
4.4 Photoshop 心得	34
4.5 Photoshop 常见问题解答	36
专题 5 图像创意与设计	38
5.1 练习 5: 图像处理与创意设计	38
5.2 练习 5 辅导与解答	39
5.3 图像创意作品分析	41
5.4 图像创意心得	49
专题 6 简单帧动画与变形动画	50

6.1	练习 6: 简单动画应用	50
6.2	练习 6 辅导与解答	51
6.3	GIF 动画巧设计	55
6.4	动画有关资源	57
专题 7	音频及其处理	58
7.1	练习 7: 音频的编辑与处理	58
7.2	练习 7 辅导与解答	59
7.3	有关语音的进一步讨论	61
7.4	音频资源与素材	62
7.5	音频处理常见问题解答	63
专题 8	视频拍摄与编辑	66
8.1	练习 8: 数字视频格式与文件	66
8.2	数字视频拍摄练习	67
8.3	Premiere 学习心得	69
8.4	视频编辑相关资源	70
8.5	视频编辑常见问题解答	70
专题 9	DV 创意与后期制作	71
9.1	练习 9: DV 创意与编辑	71
9.2	原创 MTV《飞鸟》	73
9.3	结构大赛开场 DV 短片	76
9.4	老片新编《电子的复兴》	78
9.5	学生节短片《生辉》	79
9.6	《数字媒体学习辅导》光盘片头	81
专题 10	Flash 应用与互动实现	93
10.1	练习 10: Flash 动画制作与创意	93
10.2	音乐片《你知道我爱你》	94
10.3	数字媒体作业本片头动画	96
10.4	音画《水调歌头》	97
10.5	拼图小游戏“水木清华”	99
10.6	Flash 相关网站和社区	104
10.7	Flash 应用常见问题解答	105
专题 11	网站界面设计	106
11.1	综合练习: 作业本网站设计	106
11.2	作业本网站分析	106
11.3	优秀网页赏析	110
11.4	综合设计资源链接	112
第 3 部分	相关软件使用手册	113
附 1	图像编辑 Photoshop	113

F1.1	操作界面	113
F1.2	图像的调整	117
F1.3	选择区	119
F1.4	绘画工具	121
F1.5	图层	126
F1.6	操作的记录与取消	129
F1.7	路径	130
F1.8	形状与几何工具	132
F1.9	蒙版	135
F1.10	通道	136
F1.11	特效处理	137
附 2	矢量图绘制 Illustrator	142
F2.1	操作界面与工具	143
F2.2	创建矢量图形	144
F2.3	编辑对象	146
F2.4	修改图形外观	149
F2.5	添加特殊对象	153
F2.6	应用滤镜和效果	154
附 3	视频后期特效 After Effects	155
F3.1	基本特效	155
F3.2	通道效果	156
F3.3	透视特效	157
F3.4	粒子效果	158
第 4 部分	光盘使用说明	159
	内容与结构	159
	光盘浏览	160

第1部分

怎么学比学什么更重要

教师建议

在清华大学,全校性选修课“数字媒体基础”已经开设近十年,课容量 150 人,但每次都供不应求。每次选课的一百多人中,只有不到 10% 的同学曾经自己做过网页,用软件处理过照片,或者拿 DV 拍过生活作品。但是,所有的同学都是积极的网民,上网已经成为他们生活的一部分,自己攒电脑,浏览新闻,浏览网上短片,玩游戏,下载软件,下载电影大片……。同学们对数字媒体的认识,就起步于对这些层出不穷、妙趣横生的作品的接触,尤其是出自同龄人的学生作品,更是激发了大家亲自动手的欲望;要是观摩了本课程以往的优秀学生作业,那就近乎摩拳擦掌了。大家知道这些美妙的音像和图文是通过电脑制作,并可借助网络展示和交流。至于怎么做,怎么展示,怎么发布和应用,就是本课程要解决的基本问题。

学期末,课程照例要进行问卷调查,2007 年的问卷其中一个问题是:“请问课程学习过程中遇到的最大问题和最大收获是什么?”有代表性的部分回答如下:

“遇到的最大问题就是全部相关软件应用都没有经验,最大的收获是把它们都征服了。”

“最大的问题还在于很多的软件我是从零开始,呵呵,收获很多乐趣,但不可否认,这个过程是痛并快乐着。”

“主要是技术问题,想达到某些技术但是不会,好在看书都解决了。主要收获是自学了一些有用的东西,提高了自学和钻研的能力。”

“最大的问题就是设计时候没有灵感。最大收获是熟悉了软件,更新了概念。”

课程伊始,不少同学有压力,认为课程作业量大,软件又大多没有接触过。而稍有基础的同学则开始谋划自己的大作品,或者期望老师给予“宝典”、“秘籍”的传授,由此而取得突破,使自己升级成为高手,再用成功的作品来证明自己、实现自己。这门课程开设的十年来,这两种心态非常典型,只不过随着电脑和互联网的普及,接触的作品越来越多,后者的比例在渐渐增加。但是,不管怎么样,一个老师面对一百多个学生,如何才能尽量满足同学们的需求和愿望?这其实就是老师如何教和教什么的问题,对应的就是同学们如何学和学什么的问题。多年来的教学实践说明,在一百多人的大课堂上,由老师手把手地教软件操作是不现实和低效率的,因此,课程采用网络学习为主的教学方式,几次有限的

面授主要介绍课程特点、媒体软件的特点和学习方法,以及大量案例的观摩与分析,以此拓展同学们的思路,激发学习的兴趣。而具体的软件操作,是通过作业的设计和引导,要求同学们逐步练习,从而能进行数字作品创意。“数字媒体基础”旨在培养同学们数字化的认知和表达能力。这是一个新的不断更新的领域,面对众多的软件应用,“怎么学”比“学什么”更重要,或者说,如何获取知识比知识本身更重要。设立这样的目标,其原因我想主要有如下几条:

第一,对数字媒体的认知和表达,是信息时代的基本“读写”能力。所谓“读”,就是能理解和获取有用的数字化信息;所谓“写”,就是能数字化地表达和传递信息。随着互联网的飞速发展,数字技术正在改变着我们的学习方式、工作方式、娱乐方式,简单地说,正在改变着我们的生活方式。不论是媒体设计作业、个人网页,还是网络课件、远程教育,或是光盘出版、电子商务等,其中的信息都是以数字的方式通过多种媒体的表现来传播的。数字媒体信息的构成方式、编辑方法和传播设计原理是数字时代的基础知识。它集理论、实践和创意于一体,是计算机应用和人文艺术、传播设计的有机融合。它以信息技术应用为基础,以人文艺术的创意和设计为指导。

因此,作为信息时代的从业人员,数字化的“读写”素质应该是系统和全面的,在学习的开始就要有“传播”、“设计”、“表达”的理念。这个理念要贯穿于学习和作业练习的始终,在这个理念的指导下,才能正确选择学习方向,科学评估自己的学习收获。

第二,数字化“读写”能力的培养,离不开大量练习。数字媒体技能的实践性很强,学习成果的最终体现的是同学们自己完成的作品以及实现这些作品的过程和体会。这不同于其他基础课程,不能只满足于纸上谈兵的练习。除了要掌握基本的理论知识外,每一个同学都要亲自动手,要用自己的作品来验证自己理解和掌握的程度,而且还要时时回顾学习和实现的过程。在学习过程中,你会有许许多多的例子可以参照,教科书上的,同学的,网上的,只要用心搜集,总能发现不少让你惊叹的作品。不管它们多么精彩复杂,都是作者一步一步地操作完成的,只要你仔细分析,都能够找到实现的方法、技巧和步骤。通过模仿、借鉴原作者的创作思路,再结合自己上机实践,往往比单一的书本学习理解得更直观、透彻。

第三,技术的更新增加了学习的难度。由于信息技术的日新月异,软件的更新使我们处于永远需要学习的环境中。在这种信息快速更新的年代,掌握相对稳定的基础知识、掌握获取知识的方式就变得尤为重要。学习的目标不是仅仅学会几个软件的操作,更重要的是掌握基本概念和规律。如果仅仅会几个软件的操作,而相关的基础知识并不牢固,那么在层出不穷的新软件面前我们将总是处于被动学习的状态。经验丰富的专业工作者并不是新软件、新功能的追捧者,在他们眼里,看似复杂的效果,看似强大的新功能,往往能以旧版本的软件进行步骤分解,一一实现。分解的效率,实现的程度就体现出其专业功底的深厚。当然,这并不是否定软件开发和升级的必要性和积极意义,而是要提醒同学们,在学习阶段,尽量将重点放在基本概念和原理上。一旦你掌握了基础知识、总结出学习规律和方法之后,在任何一个新软件面前,你都能举一反三,触类旁通,短时间内就能挥洒自如。基础越牢固,进一步学习的难度就越小。

总之,数字技术以前所未有的速度发展着,计算机软硬件版本不断地升级、更新换代,

这无论是对数字媒体的教者还是学者来说都是一种知识更新的巨大挑战。这种挑战实际上包含着两个方面的问题：第一是知识的更新，第二是学习能力的提高和学习经验的积累。对于信息技术包裹下的个体来说，我们无法控制外界知识的更新换代，拥有的只有自己的能力和经验。因此，在多年的数字媒体教学中，我越来越感到在这个领域，学习能力的提高比简单的掌握知识更重要。观察一下周围的朋友，我们很容易发现一个现象：大多数中年以上的朋友，特别是从事社会科学工作的朋友，对计算机的使用都有一种近似天然的退缩心理。而选修数字媒体课程的同学，却具有极佳的学习年龄和学习环境。多数文科同学，一方面向往着用电脑设计出漂亮的作品来，另一方面也对课程涉及的众多软件操作、指令感到没有信心。相比之下，理工科同学一般能更快地熟悉一个新的软件，但往往苦于没有创意——不知道用这个软件来表达什么内容？产生这两种心理的主要原因并不是电脑知识的缺乏，也不是没有想法，而是数字媒体的学习能力和学习经验的不足。

如果把学习数字媒体的能力和经验比作100级台阶，那么新知识的积累和更新只是从100级台阶到110级台阶，所以，对同学们来说，重要的是要完成前面100级台阶的攀登。根据这个原则，学习能力的培养和学习经验的积累这个大目标将会贯穿于数字媒体课程学习的始终：“如何获取知识比知识本身更重要，怎么学比学什么更重要，综合素质比专业技能更重要”，简言之，怎么学比学什么更重要。

同学经验互动

1. 充分认识和利用教学环境

(1) 有效利用集中上课的机会，充分理解、领会老师的教学思路、学期安排和作业计划。

(2) 及时注册在线课堂，完整填写自己的个人信息，便于老师、助教和同学认识你、联络你，熟悉网上教学系统的界面和功能，重点解决一些基本问题。

(3) 积极参加BBS讨论区、QQ群里的话题讨论，在里面提出自己的问题，也试着解答同学提出的问题。你来我往的问与答，既能增进同学间的相互了解，为以后的成组合作奠定基础，又能激发自己提出问题解决问题的欲望。

(4) 不要错过在线课堂的资源链接，里面有很多不错的学习资料和资源导航，很多时候自己搜索半天才查到的东西，其实这里早就有了。

2. 发挥网络优势

(1) 今天的网络，不管是校园网还是互联网，已经是大家学习和生活中不可分割的一个部分。它是我们的工具，也是我们活动的一个场所。同学们来自不同的院系、专业、班级，一定要习惯网络和网络里的交流活动，尤其是刚进校的新生，最好尽快融入网络生活中来。

(2) 网络学习是一个互动的过程，网络最突出的一个特点就是可以及时地进行交流。虽然我们身处不同的楼层、房间，在网络上，大家可以互相借鉴，互帮互助，而不受时间和空间的限制，用最有效率的方式达到学习的目的。要学会有效的使用电子邮件、BBS、QQ

等网络交流平台和工具,和同学一起解决遇到的困难。

(3) 网络学习是一个充分利用资源的过程。网络学习面对的是一个无边无际的网络,在这个自由的空間里,我们可以最大限度地,也是最快捷地得到自己所需的资源,促进学习。

(4) 提高网上搜索资料的能力,利用谷歌(www.google.com)、百度(www.baidu.com)、北大天网(www.tianwang.com)等搜索引擎可以查询到大量的资料和素材,在练习中要有效使用。现在,这些知名搜索引擎也在不断开发新的搜索方式,搜索面更宽,命中率更高,新的功能也要加以跟踪和尝试。

3. 多渠道的资料来源

(1) 选择一套全面的、权威的、系统的教材,慢慢做一些简单的东西来实现软件提供的每个功能,自己亲身体验每个功能的作用和效果。

(2) 通过图书馆查阅有关书籍,学习相关软件的使用。

(3) 浏览经典、潮流的数字媒体作品,提高自己的创新意识。

(4) 要善于发现生活中的美,多注意社会上的现象,使作品具有更多的艺术性和更深刻的内涵。

4. 态度很重要

(1) 树立积极主动的态度。也就是说,在自己积极思考的同时,多联系老师、多与其他同学交流学习方法,比起只顾自己钻研摸索来得更有效、更省时,几乎有事半功倍的效果。

(2) 锻炼自己的自学能力。“师傅领进门,修行在个人”,这一点十分的重要喔!

(3) 要有自信心。要知道电脑技术和我们曾经学过的一切知识都一样,是最终可以为我们所掌握的,不要让它成为你学习中的拦路虎。

(4) 相关的计算机技术需要掌握,但它只是工具,而创意则是计算机作品的灵魂。

(5) 要适应网络学习的方法。自觉及时的完成作业非常重要,否则有可能会落在其他同学的后面。

5. 新手如何上路

要找到适合自己的学习资源。有的人觉得看书方便,对照做的时候不用切换窗口,就可以找一本教材捧在手里,对照着做;有的人认为多媒体课件更加生动,信息量大,可选性强,就可以跟着课件学习。可以先用别人的例子自己尝试修改,这样对软件熟悉得更快。

1) 自学很重要

可以先参考书上的例子做几个,可以一边看一边做,做什么看什么,不要像学数学从头挨着看,对软件的功能比较熟悉之后再自己做,上手会比较快。

关键是要有做试验的心理,别人或者书上已经讲过的内容,如果自己亲自尝试,真正了解,用的时候就很难用好。

要学会遇到问题查看帮助文档,这是最权威的学习资料。此外,充分利用网络资源。网上有好多关于网页制作、图像和音频、视频处理的学习资料和实例,可以进行充分的学习。

2) 共同学习效果好

几个人一起学习,一起讨论商量,可以完善自己的视野,收获很大。如果可以找个高手更加理想,有问题直接问他,可以实时交互。

3) 学会举一反三

许多同类软件都有相通之处,例如 Photoshop 和 Flash 在绘图工具上就有类似的地方,Goldwave 和 CoolEdit 也利用了同样的原理。而且同一个公司的软件有类似的界面和基本概念,比如 Photoshop 和 Premiere,熟悉了其中一个的界面,另一个就很好掌握。

第2部分

专题辅导

这部分练习主要取自基础主教材《数字媒体——技术、应用、设计》各章节的练习,练习的解答并不是唯一,更多更详细的解答以及电子版原件请参见光盘。

专题1 基本概念与学习计划

1.1 练习1: 基本概念浅析

1.1.1 目的

(1) 通过第一章的学习、自学和在线阅读,了解数字媒体的基本概念,数字媒体传播的基本内容、基本特点,数字媒体与传统媒体之间的异同,数字媒体新的发展趋势等方面的内容。

(2) 通过对本课教学内容,教学方式及其课件的了解,初步掌握网络学习的特点和方法,为本课的学习确立自己的目标和计划。

1.1.2 要求

自设题目,作业字数无要求,要求列出主要参考和阅读的文献。

1.2 练习1 辅导说明

1.2.1 行业的基本了解

数字技术瞬息万变,数字媒体传播现象也纷繁复杂。本练习要求学生培养利用各种资源进行自学的能力,特别是充分适当地利用互联网资源进行学习的能力;同时通过亲身体验数字媒体传播的过程,对数字媒体的技术特征、艺术特征和传播特征建立初步的感性认识;同学们应该在查找资料的过程中逐渐了解数字媒体发展的历史和现状,并通过自己的思考理解数字媒体。该练习应该按照一般的论文格式来完成,特别注意说明引文出处和参考文献,应该引导学生尊重知识产权,养成合理利用网络资源的习惯。这部分可以自选主题,通过资料查找和收集,写一篇短文。

1.2.2 学习计划的制订

根据课程和教材的内容,以及自己的基础,确定自己的学习目标、重点和计划。学期初教师将制定一个教学计划,但实际教学中,学习的自主性和练习的灵活性很大,可以根据同学的基础和兴趣因材施教。因此,每个同学首先要了解课程的内容、要求和学习方式,确定自己的目标和计划是自主学习的基础。最后一次作业是总结,回顾学习过程,检查初始计划是否完成。

1.2.3 合作组的准备

作业1的另一个目标是让大家互相认识 and 了解,以便在后续学习中自由组合成合作组。教学实践证明,小组合作有助于数字媒体的学习和互相提高。尤其是大作业,如DV或动画设计制作,小组合作能取长补短,在有限的时间内完成更好的作品。小组合作可以采用两种方式,一是全程合作,一个组完成一个电子作业本网站;另一种是部分合作,前面的练习部分独立完成,最后的大作业(DV或动画创意)合作完成。全程合作方式每个同学独立练习的压力要小一些;部分合作全面练习机会多,但负担重一些。两种方式各有利弊,可以根据学时和同学的基础灵活安排。但无论哪种方式,都要鼓励不同背景的同学合作,如擅长技术的同学与积极创意的同学合作,这样才能优势互补,共同提高。教学实践中,合作受到同学的广泛欢迎,通过合作结识不同的朋友是选课的最大收获之一。

本练习参考答案见光盘“作品观摩与点评/电子作业本”栏目中各个作业本的作业1。

专题2 网站策划与制作

2.1 练习2: 电子作业本网站策划

2.1.1 目的

- (1) 通过本章学习,了解网站开发过程。
- (2) 策划和设计自己的数字媒体作业本网站,并通过课程的学习逐步完成网站的建设。

2.1.2 要求

- (1) 根据作业1设定的学习目标,策划自己的数字媒体作业本的内容、结构、风格。
- (2) 设计出作业本网站的栏目和树状结构关系,每一个栏目对应一次作业,绘制网站的流程图。参考主教材《数字媒体——技术、应用、设计》案例2-2。
- (3) 根据网站的结构,设计其目录文件结构,并定义主要文件的命名方式。
- (4) 建立作业本网站的站点,并与文件目录对应起来,主要要求如下。
 - ① 每次作业的首页文件名必须是 index.htm。

② 避免中文文件名,文件名一律采用小写。

③ 每次作业(网页)的版式要求包括:

作业名; 作业内容; 作者, 班号, 学号; 参考资料。

(5) 将练习 1 用网页实现, 作为作业网站的第一个栏目内容。

2.2 练习 2 辅导与解答

2.2.1 辅导说明

课程的可见目标是要求同学们将各次练习以网页的方式链接成一个整体, 形成一个作业本网站。在这个过程中, 将各种媒体的处理和创意, 以及作业本的整体创意, 文件的管理, 网站结构等融合在一起。这个过程是随着课程的进展而逐步实现的, 但是要求从课程的开始就让同学们有一个远期目标, 以加强学习的主动性。

练习 2 要求根据练习 1 制定的学习计划, 以最简单的方式构建一个作业本网站的框架, 并开始规范文件目录的应用和管理。具体的网页需要随着练习的深入而逐步构建, 而且在后续练习中, 鼓励同学们完善和修改自己的作业本网站。

实际教学中, 优秀的作品往往都是多次修改后完成的。教师指导完善作品的过程就是一个很好的教学过程, 因此, 学生的作业(作品)和教师的点评最好都能在网上随时公布, 为所有同学所共享, 这种方式能最有效地互相激励, 互相学习。这也是倡导将练习用网页形式完成的原因之一。

2.2.2 参考解答: Tan's Teddy

1. 作者创意(仇檀)

我的电子作业本, 如图 2-1 所示, 是一种卡通的充满童真的风格, 这种风格是我在第一次作业的时刻就已经确定, 然后逐步完善的。



图 2-1 电子作业本风格创意