

# 华中科技大学

## 课程实验报告

课程名称: 新生实践课

专业班级 CS2306

学 号 U202315595

姓 名 马歆喆

指导教师 李榕

报告日期 2023 年 11 月 29 日

计算机科学与技术学院

## 目 录

<b>1</b>	<b>网页整体框架 .....</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>主页设计 .....</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>分页面设计 .....</b>	<b>5</b>
3.1	页面 1 一年级 .....	5
3.2	页面 2 二年级 .....	5
3.3	页面 3 三年级 .....	7
3.4	页面 4 各校人杰 .....	8
3.5	页面 5 精彩片段 .....	10
<b>4</b>	<b>网页设计小结 .....</b>	<b>13</b>
<b>5</b>	<b>课程的收获和建议 .....</b>	<b>14</b>
5.1	计算机基础知识 .....	14
5.2	文档撰写工具 LaTeX.....	14
5.3	编程工具 Python.....	14
5.4	图像设计软件 Photoshop.....	14
5.5	版本管理软件 Git .....	14
5.6	网页制作 Dreamweaver.....	15



图 1-1 框架示意图

## 1 网页整体框架

- 1) C++
- 2) Java
- 3) HTML

本次网页作业的主题是排球少年这部日本动漫，主页面和分页面都围绕着主题展开。作业整体采用了总——分结构，以主网页为总领，简单介绍了排球少年的剧情、作者及人物概况，接着用五个分网页分别介绍了排球少年各方人物并通过视频方式展示了精彩瞬间。



图 2-1



图 2-2

## 2 主页设计

主页由封面图片，导航栏，主题内容三部分组成。

首先一张占满整个屏幕的封面给人极大的视觉冲击，让人对排球少年有了一个初步印象。

主页的作用首先是让读者对于网页主题有一个初步认识，因此我在这一页对排球少年进行了简要介绍。标题开门见山表明主题，一目了然，接着标题下方的一句话介绍能给读者一个清晰的认知，并且引起读者兴趣。

接着给出了导语和五个分页的超链接。为了让我的网页更具人性化，我在超链接前给出了提示，提升读者体验感。超链接的形式上我选择的是给图片附加超链接，原因是这样更加自然美观，也能够让读者从文字和图像两个方面来了解分页内容，从而选出自己最感兴趣的页面。除此之外，每个页面对应的图片还设置了“鼠标经过效果”，鼠标未经过时显示的是和分主页主题相关的图片，鼠标经过时变成分主页标题，即能节省空间，又能丰富信息，增加了网页动态变化，妙趣横生。



图 2-3

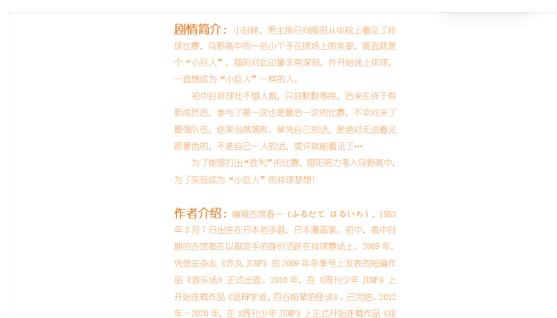


图 2-4

然后就到了简介环节（图 2-4），这里用橘色的字符颜色和“幼圆”的字体是为了契合网页主题“排球少年”的风格：富有朝气，青春洋溢，阳光温暖。分标题颜色加深，字体加大加粗从而凸显重点，使得网页主题逻辑分明，条理清晰。

简介一共分为三部分：剧情简介、作者简介、高校球队简介。先从大处落手，让读者处于一种循序渐进的过程，如果读完简介仍想进一步了解，就可以点击上方链接进入分页面。

剧情是一部作品的主干，自然要先做介绍，但是也不能事无巨细，这样就无法吸引读者点开分页面了。因此我的简介部分只进行了梗概，且只包含开头部分，至于细节，留到分页面阐述。

作者创作了这部作品，也值得一说，但大部分人并不会对作者太感兴趣，因此在这里只大概阐明其生平，并不细说。

接下来是各高校部分（图 2-5），如果这里不加入图片进行分割，会显得略为单调，文字太多。

因此我加入一张各高校标志图片，既避免了纯文字带来的乏味之感，又能对下一部分的介绍进行铺垫和补充。图文并茂的展现方式更能留住读者目光。

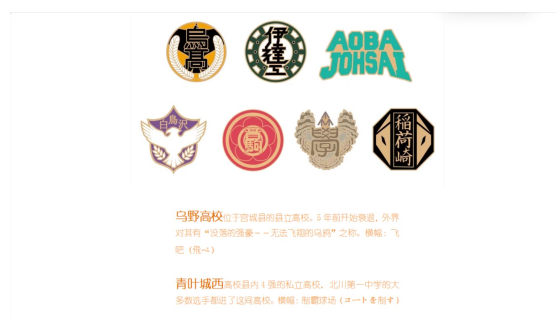


图 2-5



图 3-1 一年级

## 3 分页面设计

区别于主页面的概括简练，分页面是各自针对于某一方面的，因此这里的介绍会更为详尽。

### 3.1 页面 1 一年级

一年级页面的结构是“封面—导航—内容—导航”，其主要内容是对一年级乌野高校球员的介绍。

首先一张封面打头（图 3-1），相当于一个提醒，意为这个页面要开始了请做好准备；而不是直接摆出内容，让人有一种措手不及之感。

接着点出来一年级新生的主题，并附上一年级球员的图片（图 3-2），全面提供信息。再然后分别陈述球员的姓名，队内位置，技术特征，性格特征，力求全面详细的让读者了解角色。

另外，每一位球员的字体颜色各有不同，但总体上都是依据球员性格特征选择的。颜色在一定程度上能够反映出一个人的性格特点，这一点从脸谱艺术上就能看出来。因此在这里我借助了色彩这一工具完成设计。

在网页的首尾我都放置了导航按键（图 3-3），方便读者选择下一个网页，不必回到网页头部就能点击超链接。

### 3.2 页面 2 二年级

二年级页面的结构是“封面—导航—内容—导航”，其主要内容是对其主要内容是对二年级乌野高校球员的介绍。



图 3-2 一年级



图 3-3 一年级



图 3-4 一年级





图 3-5 二年级

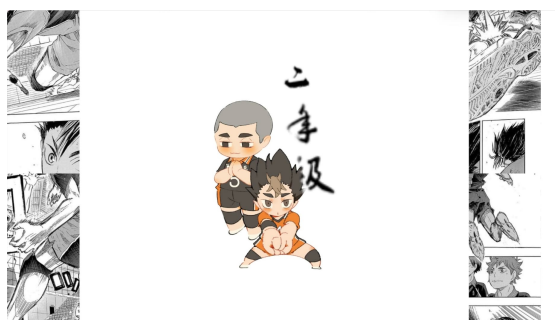


图 3-6 二年级

首先一张封面打头（图 3-5），相当于一个提醒，意为这个页面要开始了请做好准备；而不是直接摆出内容，让人有一种措手不及之感。

接着点出来二年级单细胞前辈的主题，并附上二年级球员的图片（图 3-6），全面提供信息。再然后分别陈述球员的姓名，队内位置，技术特征，性格特征，力求全面详细的让读者了解角色。

另外，每一位球员的字体颜色各有不同，但总体上都是依据球员性格特征选择的。颜色在一定程度上能够反映出一个人的性格特点，这一点从脸谱艺术上就能看出来。因此在这里我借助了色彩这一工具完成设计。

在网页的首尾我都放置了导航按键（图 3-7），方便读者选择下一个网页，不必回到网页头部就能点击超链接。

### 3.3 页面 3 三年级

三年级页面的结构是“封面—导航—内容—导航”，其主要内容是对三年级乌野高校球员的介绍。

首先一张封面打头（图 3-8），相当于一个提醒，意为这个页面要开始了请做



图 3-7 二年级

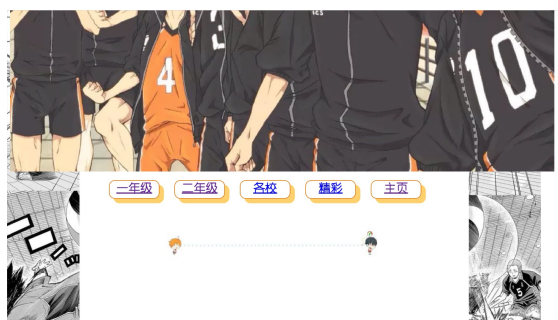


图 3-8 三年级

好准备；而不是直接摆出内容，让人有一种措手不及之感。

接着点出来三年级学长的主题，并附上三年级球员的图片（图 3-9），全面提供信息。再然后分别陈述球员的姓名，队内位置，技术特征，性格特征，力求全面详细的让读者了解角色。

另外，每一位球员的字体颜色各有不同，但总体上都是依据球员性格特征选择的。颜色在一定程度上能够反映出一个人的性格特点，这一点从脸谱艺术上就能看出来。因此在这里我借助了色彩这一工具完成设计。

在网页的首尾我都放置了导航按键（图 3-10），方便读者选择下一个网页，不必回到网页头部就能点击超链接。

## 3.4 页面 4 各校人杰

各校人杰页面的结构是“封面—导航—内容—导航”，其主要内容是对各高校杰出球员的介绍。

首先一张封面打头（图 3-11），相当于一个提醒，意为这个页面要开始了请做好准备；而不是直接摆出内容，让人有一种措手不及之感。

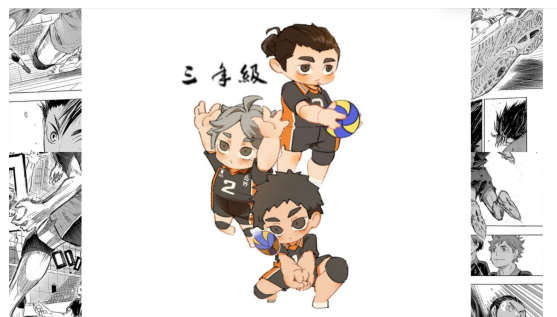


图 3-9 三年级



图 3-10 三年级



图 3-11 各校人杰



图 3-12 各校人杰

接着点出来各高校人才的主题，并附上各校球员的图片（图 3-12 图 3-13）并各自标注了学校名称，全面提供信息。再然后分别陈述球员的姓名，队内位置，技术特征，性格特征，力求全面详细的让读者了解角色。

另外，每一位球员的字体颜色各有不同，但总体上都是依据球员性格特征选择的。颜色在一定程度上能够反映出一个人的性格特点，这一点从脸谱艺术上就能看出来。因此在这里我借助了色彩这一工具完成设计。

在网页的首尾我都放置了导航按键（图 3-14），方便读者选择下一个网页，不必回到网页头部就能点击超链接。

## 3.5 页面 5 精彩片段

除却文字描述和图片呈现的方式，视频所独有的动态展示也是丰富读者感官所必不可少的。因此我设置了精彩片段这一页面，并且搜集了我认为最具代表性的混剪视频，以此来进一步介绍排球少年。

视频总共分成三个部分：

第一个是高燃混剪，以此凸显排球少年的整体风格；



图 3-13 各校人杰



图 3-14 各校人杰



图 3-15 精彩片段

第二个是个人高光，单独呈现角色的魅力；

第三个是搞笑合集，体现出小排球的搞笑治愈的特点。

另外，每个视频都会自动开启播放，预览的画面可以吸引读者点击观看。

## 4 网页设计小结

在设计网页的过程中，我遇到了很多问题，这些问题主要分为两类：技术问题和设计问题。

首先是技术问题：

1. 在制作网页方面我主要使用了 Dreamweaver，由于之前从未使用过该网页设计软件，因此在熟悉该软件上就花了不少时间。虽然有可视化的特点能够让我不至于完全无从下手，但仍然是摸不到头脑。为解决该问题，我首先回顾了课堂资料，再有不懂的就向老师寻求帮助，除此之外我还在网络上获得了很多教程资料，最终能制作一份还算满意的网页作业。

2. 在网页插入的图片中，不少是需要二次创作的，于是我学习了图像设计软件的使用方法，从而制作出想要的图片效果。

接着是设计问题：

1. 在制作网页的素材搜集阶段我就已经遇到了困难，一方面是我没有先确定主要框架就开始素材搜集，导致了很多素材、时间、心力的浪费，搜索时目标性不强；另一方面我不知道从什么地方进行素材搜集，这也导致了时间的浪费。我得到的解决方法是首先制定主要框架，并在和排球少年有关的信息中筛选素材。

2. 在制作网站过程中我同样遇到了困难，我从未制作网页，也不曾关注网页的布局，这导致了初设计时无处下手，即使制作了草图，布局也十分不合理。我为了解决这个问题，查看了老师提供的网页范例，进行了布局的提升，争取做到更人性化。



## 5 课程的收获和建议

### 5.1 计算机基础知识

通过学习计算机基础知识，我对计算机的了解更近了一步，以前对计算机处于一个云里雾里的状态，现在也能清晰的认识他了。至于说建议，建议该专题讲授时间可适当缩短，留给学生自行探索的时间适当延长。

### 5.2 文档撰写工具 LaTeX

通过学习文档撰写工具 LaTeX 专题，我掌握了 LaTeX 的基础使用方法，这个工具在日后编写实验报告或者论文时都是不可或缺的工具，重要性非常强。掌握该工具后，日后碰到写报告的时候我也能节省时间，高效完成任务了。个人建议是适当延长讲授时间，因为该专题难度稍大，需要更多时间。

### 5.3 编程工具 Python

通过学习编程工具 Python 专题，我基本掌握了该编程语言，对于计算机思维有了更深一层的理解，这对于我日后学习专业课知识也有很大好处。希望在该专题的讲授中可以更偏重于实例的讲解，便于学生理解。

### 5.4 图像设计软件 Photoshop

通过学习图像设计软件 Photoshop 专题，我大体获得了使用图像设计软件 Photoshop 的能力，能够进行简单的操作，比如蒙版，羽化等功能，日后需要对图片加工处理的时候我也能够自己进行操作，这对于我的学习生活和工作都会有很大的帮助。建议增加实践环节，进一步巩固知识。

### 5.5 版本管理软件 Git

通过学习版本管理软件 Git 专题，我能够进行简单的操作，发布简单的命令，如 add, commit, push 等操作。虽然仍不够熟练，但对照着学习资料也能够完成任务。希望能够增加教师答疑环节时长，指导学生。



## 5.6 网页制作 Dreamweaver

通过学习网页制作 Dreamweaver 专题，我能够独立完成网页作业，充分利用可获得资源，发挥学习的主观能动性，学习感兴趣的技能，比如盒子，鼠标经过效果，照片轮换等功能。个人建议增加学生实践机会，激发学生好奇心，增加学生学习渠道。