

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 CS2309

学 号 U202315715

姓 名 邹晋

指导教师 陈加忠

报告日期 2023 年 12 月 11 日

计算机科学与技术学院

目 录

1	网页整体框架	1
2	主页设计	2
3	分页面设计	3
3.1	分页面 1.1 阿米娅角色介绍.....	3
3.2	分页面 1.2 玛恩纳角色介绍.....	3
3.3	分页面 1.3 重岳角色介绍.....	4
3.4	分页面 2 《明日方舟》游戏玩法介绍.....	5
3.5	分页面 3 《明日方舟》剧情介绍	5
3.6	分页面 4 《明日方舟》设定介绍	6
4	网页设计小结	7
5	课程的收获和建议	8
5.1	计算机基础知识	8
5.2	文档撰写工具 LaTeX.....	8
5.3	编程工具 Python.....	8
5.4	图像设计软件 Photoshop.....	9
5.5	版本管理软件 Git	9
5.6	网页制作 Dreamweaver.....	9

1 网页整体框架

网页以介绍网络游戏《明日方舟》为主，从玩法，设定，剧情等角度介绍明日方舟的几个方面。主页以宣传视频作为背景，并且以极能共情的台词作为吸引点，右上角列出分页选项，使读者可以在不同页面间自由切换，使读者对网页的整体内容有很好的把握，而且网页大多以视频作为背景，辅以激昂的音乐，能够增强读者的尝试心理，并使网页整体风格统一。

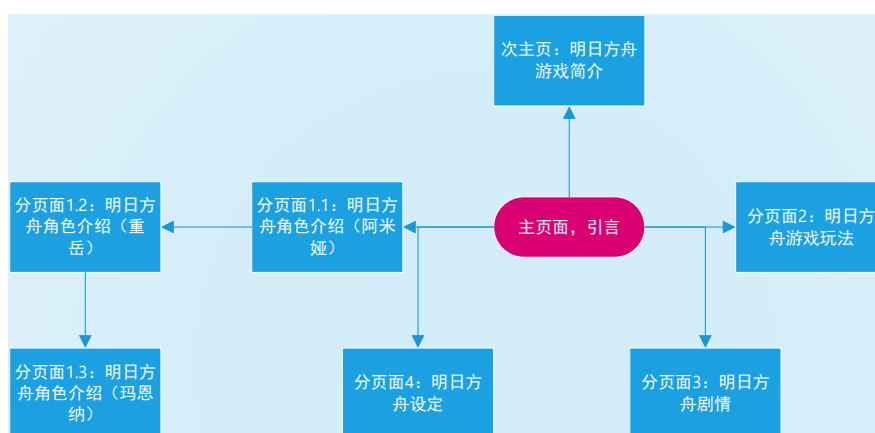


图 1-1 网页整体框架举例

2 主页设计

主页使用了导航栏，背景是官方给出的宣传视频，左上角是我在官网上截下并用 Photoshop 挖空的游戏 logo，主页居中是我认为游戏中具有感染力的一句台词和一个可点击的按钮。在鼠标移动到台词上时，台词字体会变粗变亮。点击按钮后会进入一个次主页，该页并不会出现在导航栏上，仅能通过主页的按钮访问，该页内容为《明日方舟》的简短介绍以及一些我认为的游戏的优点。之所以这么设计，是要通过一种对话形式的引导激发读者的探索欲望，“Doctor”为游戏中其他角色对玩家扮演的角色的称呼，按钮的设计也是出于该目的。

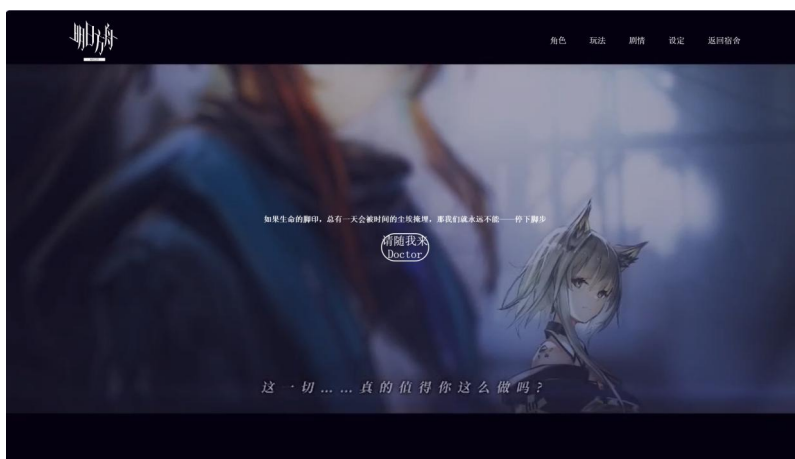


图 2-1 主页



图 2-2 次主页

3 分页面设计

为了使网页风格统一，且大部分网页文字部分较少，我仍旧使用了与之前网页类似的结构。文本内容主要是官方给出的游戏内干员档案和我对这个角色的看法，或是我自己对剧情的概括（极简）

3.1 分页面 1.1 阿米娅角色介绍

阿米娅作为《明日方舟》游戏的女主角，理应是第一个介绍的角色。作为背景的视频我选取了阿米娅崭露锋芒的这段，不仅表现了阿米娅的立绘，也展现了她“柔中带刚”的特点。左上角我截取了游戏中阿米娅 Q 版小人的图片，并用 Photoshop 挖去背景，作为一个对阿米娅形象的补充。



图 3-1 阿米娅角色介绍

3.2 分页面 1.2 玛恩纳角色介绍

玛恩纳是我认为明日方舟中塑造的比较好的，并且我也很喜欢的角色。他是生于辉煌与没落夹缝中的不幸者，他以自己的方式在和时代抗争，即使有时不得不向现实低头，他也从没有放下自己的傲骨。背景视频我使用了在 B 站上看到的很令人感触的视频，是一个玛恩纳形象的缩影，目的在于使读者产生兴趣与喜爱。左上角我截取了游戏中玛恩纳 Q 版小人的图片，并用 Photoshop 挖去背景，

作为一个对玛恩纳形象的补充。



图 3-2 玛恩纳角色介绍

3.3 分页面 1.3 重岳角色介绍

重岳是一个具有“武术”、“侠”、“宗师”这类元素的角色，因此很受欢迎，也很容易让人共鸣。在我看来，他是具有武林宗师气质的角色，也像是一位德高望重的长者，他也能够去用千年坚持自己的理念。作为背景的视频我使用了在 B 站上看到的一个非常优秀的剪辑，不但展示了重岳的 3D 形象、立绘，还包含了部分剧情，应该对读者有很强的吸引力。左上角我截取了游戏中重岳 Q 版小人的图片，并用 Photoshop 挖去背景，作为一个对重岳形象的补充。

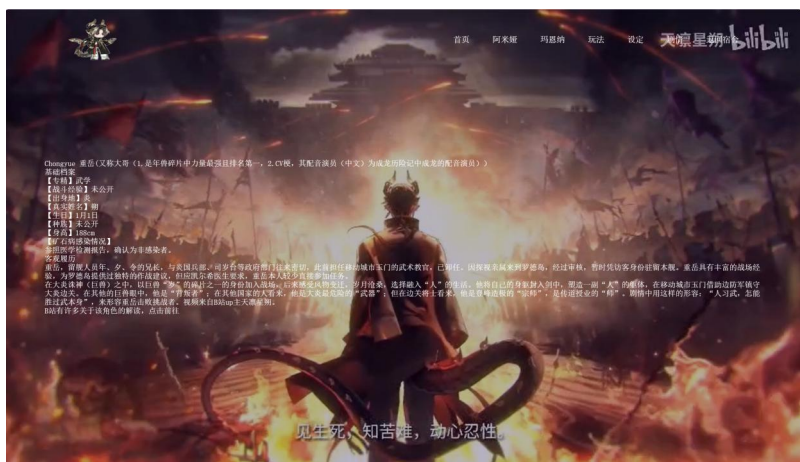


图 3-3 重岳角色介绍

3.4 分页面 2 《明日方舟》游戏玩法介绍

作为塔防类游戏，《明日方舟》的玩法用语言并不能完全地讲明白，于是以视频作为背景的处理能够解决这个问题。中心的文字内容是我在网上找到的关于《明日方舟》的评价，也包含了一些我的看法。网页附带的音频是视频原有的，紧张的音乐与该游戏“废土”元素相符。



图 3-4 游戏玩法介绍

3.5 分页面 3 《明日方舟》剧情介绍

《明日方舟》的剧情是每一关附带一小段，总体比较冗长，从救出博士到战胜 BOSS，总共用了 8 章，100 多个关卡，因此我略去了绝大部分细节，仅仅保留故事梗概。视频背景用于带入“苦难”这一元素。

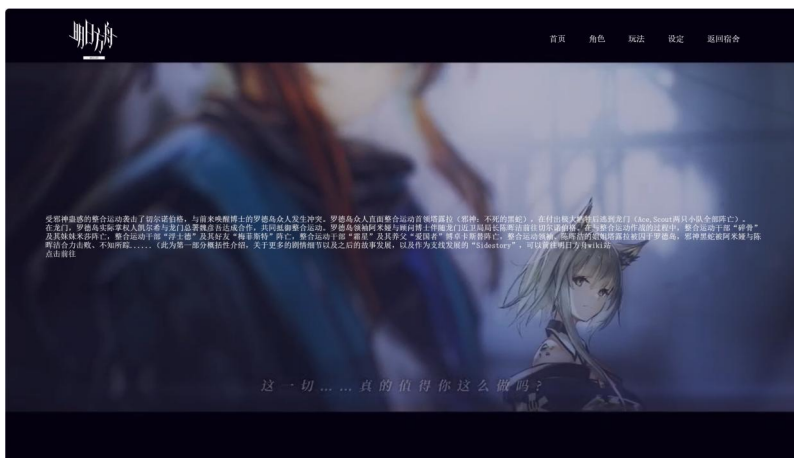


图 3-5 游戏剧情介绍

3.6 分页面 4 《明日方舟》设定介绍

作为文本量最大的一页，其他网页使用的格式并不能通用，于是我使用了表格制作该页，大部分文字内容来自游戏官方的简介。将导航栏设置为白色是防止被忽略，导航栏居于底部是因为这是最后一页，我认为这样具有类似“落款”的美。



图 3-6 游戏设定介绍

4 网页设计小结

其实在最开始的时候有些迷茫，并不知道应该以什么主题去写这个网页，直到看见了一位学长的作品，我有了制作的方向。在制作初期，我仅仅是想要通过表格来完成每一页，但在我完成了首页之后，认为这种方法太过于基础，且我还有许多想要实现的效果，所以我上网去寻找教程、方法，有的是导航栏不动，网页连成一片，能通过翻页切换；有的是可以进行互动，增加网页的趣味性。最终，我无意间发现了以视频做背景的教程，于是便有了现在的这份网页作业。在制作初期，我根据我的审美对网页的各项数值进行调整，在确认无误后将其作为模版应用于其他网页。每一页左上角的 logo 的制作并不简单，游戏 logo 中有极细的笔画，使用魔棒选择容易误选；Q 版小人的挖背景也不容易，游戏中的背景颜色较深，小人也总是有深色的部分，最终我还是使用了线性选择工具手动选择。关于文本，我在输入自己的看法时，常常因为前文提供的内容有限，导致一些老玩家看来十分正常的话在仅仅看网页的情况下显得怪异，只能反复修改。还有的困难是在不同的浏览器中，视频不一定能放出声音，于是上网寻找方法，使得网页声音能单独播放。

5 课程的收获和建议

学会了许多工具，也可以说多了几项技能，想必在今后的学习中能给我许多帮助。建议是老师上课前先把 PPT 和作业发出来，这样免得上课时手忙脚乱，仅用一节课的时间，作业还是比较难完成的。

5.1 计算机基础知识

计算机的基础知识在之前是多多少少有一些了解的，基础的操作是可以熟练运用的，在学习该专题时，我主要以老师的讲课为主，PPT 的内容老师都有讲述，在内容不难的情况下听老师的讲述不容易错过知识点，补全了我对计算机的了解，比如绝对路径和相对路径。事实上，有部分内容和 C 语言的书上部分内容、IT 中国课上的部分内容重复了。

5.2 文档撰写工具 LaTeX

可以说是非常实用的一项技能，原来用 Word 写文档，排版在篇幅较小时还可以去调整，但页数一多，调整就数不胜数。就像是现在写的报告，标题用黑体，文本用宋体，如果是使用 Word, 任务量一定很大。通过 ppt 和老师的讲解，我熟悉了 latex 的基础用法，包括源文件，语句的分类，文档类型，参考文献的添加和引用，图片和表格的插入等等。在实验题中也有补充内容，提示学生如何去完成这些作业，这增加了实际的教学量，也为实践报告的完成增加经验。建议是对知识点的讲解可以更加详细一点，听懂了作业的完成时间并不是很长，但如果边写边反复查看 PPT 的话，完成的时间就要大大延长了。

5.3 编程工具 Python

事实上，如果认真看了 PPT，及时巩固知识，按照老师的要求去进行学习的话提前完成作业是很容易的，甚至是在课上现做都来得及，Python 的基础知识很简单，在 C 语言的基础上很快掌握，它与 C 语言相比省略了许多，而且更容易理解。建议是增加课前预习的要求，这样听课时也能与自学的知识一一对照，增加对知识的理解，也更能真正地学会运用 Python 语言，为以后做准备。

5.4 图像设计软件 Photoshop

PS 和 visio 都是很直白的软件，基本上看 PPT 和摸索一段时间就能够上手使用，尤其是 visio，对新手十分友好，我认为这一部分也是简单的部分。但是知识掌握了与实践还是有一些差距，PS 需要熟练度，对于我来说抠图真的好难，总是与预期有出入。建议：老师可以讲深一点，学会更多的操作。或者讲少一点，给学生更多操作的时间，毕竟 PS 是一类偏实践的软件，手熟之后操作也不难。

5.5 版本管理软件 Git

git 是我认为的很简单的部分，作业和 PPT 里几乎把每一步都写得很详细，按图索骥就是这样的，只需要把每一条代码输入，就能完成上传、下载、修改的任务。只是有许多要注意的小细节，譬如用户名不要含汉字和空格，不要在文件夹里再 push 等等。当然，等到制作网页就会知道这是在铺路，但并没有太多的操作。建议：老师可以详细讲讲 gitee 里各个功能及用途。

5.6 网页制作 Dreamweaver

有点难度，看到这个页面几乎回想起了学 LaTeX 的时候的恐惧。在预习的情况下，加上老师的讲解，我已经可以用表格制作简单的网页并插入链接和图片，很容易上手，只是有些单调。但 dreamweaver 的可以进行的操作是非常多的，虽然课后可以自己上网查找教程来学习，但还是建议老师在上课时讲深一点，多讲一点特效和样式。