# 数字媒体读书报告

来源：网络 作者：心如止水 更新时间：2025-08-03

*第一篇：数字媒体读书报告数字媒体读书报告快要考试了，突然间想起了读书笔记，汇总了这学期来或认真阅读过的，或粗略浏览过的，或有深刻感悟的，或食之无味的，林林总总，有了这一份报告。正如古人云：“书中自有黄金屋，书中自有颜如玉”，“读书百卷，其...*

**第一篇：数字媒体读书报告**

数字媒体读书报告

快要考试了，突然间想起了读书笔记，汇总了这学期来或认真阅读过的，或粗略浏览过的，或有深刻感悟的，或食之无味的，林林总总，有了这一份报告。正如古人云：“书中自有黄金屋，书中自有颜如玉”，“读书百卷，其义自见”“读书破万卷，下笔如有神”，读书，总归是有积极的作用的。接下来的几篇论文，有的是老师推荐，有的是自己找的，都与自己的课程学习有关，也算是将读书报告作为近期对自己学习的检测。

1.《B to B电子商务的发展战略》（冯璐 孟雪梅）基本框架：文章通过分析B to B 电子商务的发展优势，提出发展BtoB电子商务要素，具体包括信息标准化 用户身份认证网络交易的整合处理 受控的操作性等，明确了企业建立BtoB电子商务战略时应考虑的 细节问题，以求更好的推动和完善电子商务的发展。

心得体会：

电子商务的类型多种多样,按照交易的双方划分就有企业对企业(Business to business,简称BtoB),企业对消费者(Business to Consumer,简称B to C),企业对政府机构(Business to gonvernment,简称B to G),消费者对政府机构(Consumer to gonverment,简称C to G)等等。这段话充分说明了电子商务的类型。购买者与供应商交易是利用互联网还是电话；买者是否可以通过多种B to B电子商务渠道进行交易；购买者是通过现存的网络还是原有的系统与供应商交易；购买者与供应商交易是通过商业网络还是电子化市场进行交易。上述情况是供应商在建立B to B电子商务发展战略时需要考虑的一些问题,购买者可能与供应商用上述的一种、一些或全部共同指导企业的运行和经营。无论企业实施什么样的电子商务战略,本质上都是通过各种各样的渠道,利用可靠的工具搭建交易平台,保证企业在当今的互联网时代生存和发展。

2.《从美国的电子商务看中国电子商务的发展》（郭梅军 原梅生）基本框架：文章主要介绍了电子商务含义界定，美国电子商务的发展及原因分析以及我国电子商务发展的发展现状及对策。

心得体会：

目前,电子商务的基本含义有两个层次:狭义的电子商务与广义的电子商务。狭义的电子商务是指包括B2B、B2C、B2G、G2C在内的通过开放的网络(主要是Internet)进行的电子交易活动。加速信息基础设施建设,为电子商务的发展提供良好的物质技术基础；完善我国的商业信用机制；政府的有效支持和引导。这些是从美国发展电子商务的经验看,并结合我国的电子商务发展现状,总结出来的应对对策。

21世纪是电子商务为主导的全新贸易时代,借鉴美国电子商务发展经验,发展我国的电子商务必须从加强信息基础设施建设、完善商业信用机制以及政府提供有效的支持和引导等方面入手,积极主动地抢占下个世纪经济发展的制高点。

3.《从拍卖网站的运营机制看电子商务的前景》

本文章主要介绍了拍卖网站的含义及电子湾的由来以及拍卖的，文章主要是从在线拍卖、企业拍卖、以物换物等几个方面都拍卖进行了分析。

心得体会：众多的网络经营模式中,拍卖网站以它独特的商务模式拥有大量的客户群,是迄今为止最成功的网络经营模式之一。它是由传统的拍卖、竞价行业的经营方式与先进的互联网技术 有机结合的产物,使古老的拍卖形式加上网络的优势,对消费者而言,节约时间、节约金钱、拥有独特的效率以及提供某种 在其它地方根本不可能获得的产品和服务。这段话主要介绍了拍卖网站的优势及它给我们带来的便利。

这些网站共同的特点是集个人竞、集体议价、标价求购种交易模式于一体,供包括买卖信息、在交易、信用保障和物配送等全面解决方案。商品包括电脑产品、通讯严品、厉地产、汽车、书籍、音像制品、收藏品、日用品、家具、办公用品等类别,丰富的商品像一个巨大的市场,每天有上万种物品进行竟价交易。采用会员制,必须经过注册或成为会员方可交易。这段话主要介绍了雅宝(yabuy)、酷必得(coolbid)、易趣(eachent)等竞价拍卖网站的共同特点，这些网站都是目前比较成功的在线拍卖网站，它们的交易方式主要有：个人竞价:(B to C和C to C)；集体议价:(B to C)；标价求购。

4.《电子商务成功运作的条件》

基本框架：本文章主要是对电子商务及其成功运作的条件进行了分析，并对中国电子商务存在的问题以及发展对策进行了探讨。还在开头段落介绍了电子商务的概述，又在结尾对中国的电子商务发展进行了展望。心得体会：

电子商务是利用网络进行的商务活动，网络主要指包括因特网、内联网、外联网、EDI网络在内的一切计算机网络，通过网络进行的商务活动主要包括询价、报价、洽谈、签约、支付结算、商业贸易、国内贸易等经济活动，整个交易都在网络环境中进行，既扩展了交易空间，提高了交易速度，又简化了商品流通环节，提高了交易频率。电子商务由网络、商家、消费者、认证中心、配送中心及网上银行等相关要素组成。这段话主要是对电子商务进行了一个概述，又简要介绍了电子商务的优点。

电子商务的保障有：技术保障、安全保障、法律保障、信用保障、上网保障。电子商务的成功运作，需要技术、安全、法律、信誉等方面的保障，同时还需要有足够的企业和消费者上网。电子商务在中国的发展经历了三个阶段，即认识电子商务阶段/广泛关注电子商务阶段/应用发展阶段。中国电子商务发展的主要障碍：网络信息基础设施与技术基础薄弱；网上购物者太少；电子支付体系不完善；电子商务法律体系不健全；电子商务专门人才不多；信用障碍与观念障碍。中国电子商务的发展对策：发挥政府宏观管理职能；重视电子商务人才队伍建设；吸引与鼓励更多企业与消费者网上交易；坚持与国际标准接轨；完善物流配送体系。

5.《电子商务的发展对现代民商法的影响》 ——以 E-commerce 中的电子合同为视角

基本框架：本文以电子商务的狭义界定为基础，对电子商务的主要模式及我国现行电子商务律规范作出了简要的概括，并以此为基础就电子合同中主体及意思表示问题对现行合同法的挑战做出了一定阐释。主要是电子商务的概述、我国现行电子商务法律法规概述、电子合同发展对现行民商事法律的挑战。

心得体会: 电子商务（electronic commerce），广义而言指E-Business，是包含电子交易在内的利用 web 进行的全部商

业活动的统称；狭义而言指电子交易E-commerce,即利用web所提供的通信手段在网上进行交易。根据书本，总的来说，电子商务主要是指交易当事人或参与人利用计算机技术和网络技术等现代信息技术所进行的各类商业活动。

在我国现行的法律法规体系中，可用于调整电子商务活动的法律、法规主要集中于《合同法》、《电子签名法》等法律，及《互联网信息服务管理办法》、《关于网上交易的指导意见（暂行）》《第三方电子商务交易平台服务规范》、《网络商品交易及有关服务行为管理暂行办法》等规范性文件。这主要是对我国线性电子商务法律法规的概述。电子合同，即“当事人之间通过应用电子管理和数据交换系统设立、变更、终止财产性民事权利和义务关系的交易协议”，简称“以数据电讯形式所订立的合同”。这主要是对电子合同的概念的理解，以及它的特点是：存在形式具有特殊性，其是以电磁记录的方式存在，非经显示器显示或者打印，不具可读性；订立过程具有特殊性，合同双方以网络为介质，通过输入预设的信息指令做出意思表示从而形成合意；成立具有特殊性，合同双方通过系统验证电子签名，即“密码”“密钥”后，合同即宣告成立。

最后，还有一本课外书：

认真读了当年明月的《明朝那些事儿》，很想写段读书笔记。许是书写的太精彩了，忍不住想写几句。一段几百年的明史，却在作者笔下娓娓道来。

第一部里记忆犹新的是那段八股科举考试，最佩服的是那几百年间就出现的寥寥无几的三甲状元；张居正也着实厉害，不愧为治世能臣；庆幸的是当年黄观投河自尽，否则以他的气节岂不比那方孝孺等人下场更惨；最想解开的迷便是朱允炆到底去了哪，难不能被火化成了灰?最狠的人非朱元璋和他的四儿子朱棣莫属，为了保全皇帝位，杀了身边所有的人；宁我负天下人不能让天下人负我，格外觉得朱棣爱记仇。最现实的人非李景隆是也，墙头草，两边倒；做不成军事奇才也罢，却成了内奸。

最喜欢书里写的金戈铁马的场面，不算宏大，称不上写的精致，却颇有戏剧化。无论是对战陈友谅火烧那些铁索战舰，还是对战那些前朝元人在那个漫无边界的沙漠里寻找敌人，或是盛庸在追杀北军时突然帅旗刮倒，都觉得充满了戏剧化。正是因为如此，战争才能写得如此精彩。第一次发现即使没有爱情的小说故事里，也能让人看得如此投入。无论是从哪位强大的将军身上，都隐藏着这样一句话。即使日后身处绝境，亦需坚守，万勿轻言放弃。心的强大，才是真正的强大。

有人说这些事儿，不够真实，其实在我看来，假假真真也好，这段历史能够在轻松的氛围里写的如此深刻，已觉得不易，何必要做到绝对真实呢，本来历史就没有绝对的真实，即便是正式记载，也不能说明绝对可靠。历史可以写的如此好看，像书里所说，生涩的道理用最普通的语言来描述，岂不更易理解。为什么非要钻牛角尖呢。我想把这部书完全读完，还需要很长一段时间。

**第二篇：数字媒体实习报告**

数字媒体实习报告范文

艰苦的实习生活已经告一段落，我们在不断的学习中，获得了更多的进步，这时候最关键的一步就是写实习报告了。可是怎样写实习报告才能出彩呢？以下是小编整理的数字媒体实习报告范文，仅供参考，欢迎大家阅读。

数字媒体实习报告1

转眼之间，两个月的实习期即将结束，回顾这两个月的实习工作，感触很深，收获颇丰。这两个月，在领导和同事们的悉心关怀和指导下，通过我自身的不懈努力，我学到了人生难得的工作经验和社会见识。我将从以下几个方面总结数字媒体艺术岗位工作实习这段时间自己体会和心得：

一、努力学习，理论结合实践，不断提高自身工作能力。

在数字媒体艺术岗位工作的实习过程中，我始终把学习作为获得新知识、掌握方法、提高能力、解决问题的一条重要途径和方法，切实做到用理论武装头脑、指导实践、推动工作。思想上积极进取，积极的把自己现有的知识用于社会实践中，在实践中也才能检验知识的有用性。在这两个月的实习工作中给我最大的感触就是：我们在学校学到了很多的理论知识，但很少用于社会实践中，这样理论和实践就大大的脱节了，以至于在以后的学习和生活中找不到方向，无法学以致用。同时，在工作中不断的学习也是弥补自己的不足的有效方式。信息时代，瞬息万变，社会在变化，人也在变化，所以你一天不学习，你就会落伍。通过这两个月的实习，并结合数字媒体艺术岗位工作的实际情况，认真学习的数字媒体艺术岗位工作各项政策制度、管理制度和工作条例，使工作中的困难有了最有力地解决武器。通过这些工作条例的学习使我进一步加深了对各项工作的理解，可以求真务实的开展各项工作。

二、围绕工作，突出重点，尽心尽力履行职责。

在数字媒体艺术岗位工作中我都本着认真负责的态度去对待每项工作。虽然开始由于经验不足和认识不够，觉得在数字媒体艺术岗位工作中找不到事情做，不能得到锻炼的目的，但我迅速从自身出发寻找原因，和同事交流，认识到自己的不足，以至于迅速的转变自己的角色和工作定位。为使自己尽快熟悉工作，进入角色，我一方面抓紧时间查看相关资料，熟悉自己的工作职责，另一方面我虚心向领导、同事请教使自己对数字媒体艺术岗位工作的情况有了一个比较系统、全面的认知和了解。根据数字媒体艺术岗位工作的实际情况，结合自身的优势，把握工作的重点和难点，尽心尽力完成数字媒体艺术岗位工作的任务。两个月的实习工作，我经常得到了同事的好评和领导的赞许。

三、转变角色，以极大的热情投入到工作中。

从大学校门跨入到数字媒体艺术岗位工作岗位，一开始我难以适应角色的转变，不能发现问题，从而解决问题，认为没有多少事情可以做，我就有一点失望，开始的热情有点消退，完全找不到方向。但我还是尽量保持当初的那份热情，想干有用的事的态度，不断的做好一些杂事，同时也勇于协助同事做好各项工作，慢慢的就找到了自己的角色，明白自己该干什么，这就是一个热情的问题，只要我保持极大的热情，相信自己一定会得到认可，没有不会做，没有做不好，只有你愿不愿意做。转变自己的角色，从一位学生到一位工作人员的转变，不仅仅是角色的变化，更是思想观念的转变。

四、发扬团队精神，在完成本职工作的同时协同其他同事。

在工作间能得到领导的充分信任，并在按时完成上级分配给我的各项工作的同时，还能积极主动地协助其他同事处理一些内务工作。个人的能力只有融入团队，才能实现最大的价值。实习期的工作，让我充分认识到团队精神的重要性。

团队的精髓是共同进步。没有共同进步，相互合作，团队如同一盘散沙。相互合作，团队就会齐心协力，成为一个强有力的集体。很多人经常把团队和工作团体混为一谈，其实两者之间存在本质上的.区别。优秀的工作团体与团队一样，具有能够一起分享信息、观点和创意，共同决策以帮助每个成员能够更好地工作，同时强化个人工作标准的特点。但工作团体主要是把工作目标分解到个人，其本质上是注重个人目标和责任，工作团体目标只是个人目标的简单总和，工作团体的成员不会为超出自己义务范围的结果负责，也不会尝试那种因为多名成员共同工作而带来的增值效应。

五、存在的问题。

几个月来，我虽然努力做了一些工作，但距离领导的要求还有不小差距，如理论水平、工作能力上还有待进一步提高，对数字媒体艺术岗位工作岗位还不够熟悉等等，这些问题，我决心在今后的工作和学习中努力加以改进和解决，使自己更好地做好本职工作。

数字媒体实习报告2

一、实习目的希望通过这次的毕业实习机会，可以了解广告公司运作，了解报刊数字媒体的工作，了解代理公司日常业务活动以及这个行业的整体状态，并从中认识到与策划设计活动有关的人力、资金、社会的关系，还能拓展自身的知识面，扩大与社会的接触面，增加报业的理论知识，在社会竞争中，锻炼和提高自己的能力，更重要的是评估自己今后的事业方向。

二、实习要求

通过社会实践，熟练专业技能，了解艺术设计机构，其部门、日常业务活动、整体状态。并从中认识到艺术设计活动与人力、资金、社会的关系。

三、实习单位概要

1、广告的简介：

广告是为了某种特定的需要，通过一定形式的数字媒体，公开而广泛地向公众传递信息的宣传手段。

广告有广义和狭义之分，广义广告包括非经济广告和经济广告。非经济广告指不以盈利为目的的广告，如政府行政部门、社会事业单位乃至个人的各种公告、启事、声明等。狭义广告仅指经济广告，又称商业广告，是指以盈利为目的的广告，通常是商品生产者、经营者和消费者之间沟通信息的重要手段，或企业占领市场、推销产品、提供劳务的重要形式。

2、福州超亿广告有限公司介绍：

本公司是一家专业制作、各种标题、标牌、铝合金室内外指示牌、高级台签会议牌、展示器材及酒店用品、各种理事灯箱、台面旋转灯箱、吸塑灯箱及铝合金灯箱型材、制作大中小灯箱、指示牌、红木雕刻、大型喷绘、高清写真、雕刻水晶字、吸塑字等等，积极的参与、理性的责任感，是企业赖以生存的原动力，以技术为手段，以人性为依据，以艺术为品位，追求产品与环境的融合，是超亿的魅力所在，精益求精，与时俱进，造福人群，是大家为之努力不懈的目标。

四、实习的感受

走出校门，踏入社会，迎接挑战未来的我。我怀着兴奋与激动交加的心情拿着简历投向了福州超亿广告有限公司。

我应聘进入到福州超亿广告有限公司进行了为期三个月的实习活动，进行学习。任职平面设计师，在福州，超亿广告有限公司属于典型本土中小型公司：小规模、业务少。其公司主要有卖场设计、喷绘广告设计和墙体广告、cis策划导入等几部分业务组成。

从我进入公司，公司员工稳定在10人左右，同时服务的广告客户不超过10个，其中稳定的长期客户也只有5、6家，还包括一些未知客户群。固然如此，据我所知公司效益良好，处于稳步上升时期。公司内部设置大约也和其他同级公司相似：老板即公司总经理，负责整个公司的统筹与管理；下设业务部、制作部、设计部、以及安装部等。因为公司规模不大，内部员工可以灵活的交叉运作，我也得以参与了数个客户的文案、创意、客服等方面的开发和交流，获得很多难得的学习和锻炼的机会。以下是我的实习日记以及参与的主要客户的设计项目的工作状况。

第一天走进公司的时候，与经理进行了简单的面谈之后，并没有给我留下过多的任务，先让我熟悉一下环境，了解了一下公司的状况，包括其规模、部门、人员分工等。然后让我对新飞智鑫人力资源公司宣传册的设计，设计的过程中正好测验一下我的能力。很幸运，一进公司便能参与的设计项目之中，正好锻炼一下自己。

于是，我学以致用，很快在一天之内做出了三个方案，设计主任看后比较满意，便可以放心的将其他的设计任务交给我。由于经验不足，我在开始的时候，主要还是负责一些比较琐碎的设计任务。还没有真正地参与到比较完整的活动策划之中。经过两天的磨合，自己有哪些缺点和不足，便知道得一清二楚，在校的时候由于实际锻炼的机会比较少，在软件操作上还是不够纯熟。而且对于客户的要求并不能立即做出反应。

通过前两天的工作实践，基本的了解了公司的设计流程。首先是客户提出要求，然后设计主任根据客户的需求程度，结合每位设计师的设计特点，合理的分配任务，尽量发挥出每位设计师的优点，让设计做到尽量让客户满意。而有的客户会盯着设计师把设计任务做完，往往这种方式基本上是按照客户的意愿做出来，设计师们最不喜欢的就是这类的客户，很容易造成设计缺乏创意与创新，因为大部分的客户还是不了解设计的，他们更多地追求设计时效性，明艳、鲜亮的色调是客户的首选，因为他们认为这样会更加吸引消费者的眼球。而这种基调如果把握不好，就会造成设计的庸俗化。

实习之后的几天，我首先了解了一下基本的操作，公司还派了尤师傅来教我，师傅一开始并没有带着我工作，而是叫我先在photoshop上制作一件作品，仗着以前学过一点专业知识，我按着师傅的要求，兴致勃勃的操作起来，一个小时过去了，我却发现连第一个要求都没达标，以前的知识在实践中却不那么好使，连连碰壁的我只好求教师傅，他对我说我：“很多甚至中专和大专的学生都对photoshop了如指掌，还是你们这些中专生强多了，又能吃苦耐劳”，我很是惭愧，原来师傅就是大专毕业，这让我对中专的职业教育有了新的看法，也让我更加意识到现今社会竞争的激烈。后来，师傅手把手教我作photoshop的技巧，不仅帮我复习了以往的知识，也让我学会了很多操作手法。

接下来的几天，我在师傅身旁跟着他学习制作广告作品，每天一大早，师傅就拿着工作单查看今天的工作任务，在制作的过程中还不时的与客户保持电话联系，师傅和我说，制作一件广告平面作品，自己的创意和兴趣固然很重要，但是一定要在客户的指定范围内，切不可随心所欲的按自己的喜好来制作，一切要以客户的利益为准，“客户要我们怎么做，我们就怎么做”。不过在制作过程中还要随机应变，根据具体情况与客户协商作品的风格、样式、表现手法等，这是一整套看似简单，但操作起来复杂的工作流程。听了师傅的这番讲解，我初步了解了广告作品从设计到完成的一系列过程，也加深了对广告行业的认识，虽然只是一个小小的广告公司，却给我好好上了一课。

跟着师傅几天了，终于能让我自己独立练习了，先是模仿师傅以前的历史作品，然后是制作些简单的作品，例如铜牌、横幅、简单的海报，不过别看这些东西简单，其实制作都是有严格规定的，长、宽、高、规格、比例、字体等，一样都不得有偏差，这项任务既考验耐心又锻炼技术。实习的时间过得真的很快，转眼一个星期过去了，第二个星期的星期一，我终于可以正式为客户制作广告作品了，这让我激动不已。任务是：制作一张婚宴座次排放表，样式没有特别的要求，喜庆吉祥就行。

于是，我上网下了好几个婚庆模板，选择了一个最好的开始修改制作，利用photoshop做出花纹图案和桌子的简图，再将桌子按顺序排好，点缀上吉祥漂亮的花纹，再将背景修改一下，打上文字，最后就完工了。送交到师傅那，他看了看，对我说还有很多错误，我很惊讶，明明我很努力认真的制作，怎么还有瑕疵那？师傅对疑惑的我指出了几点错误。首先，最大的错误就是婚宴桌子的排放，我对婚宴啊什么的，这些风俗和讲究不是很熟悉，桌子的排放应该按照主桌、家人、亲戚、朋友等依次排列，要有先后和尊卑，朝向和桌子的摆放组合也很有讲究，朝向就是要选个吉利的方向，桌子的摆放有很多组合，要根据主办方的要求和桌子的数目，进行精致的组合摆放。

数字媒体实习报告3

一、对数字媒体课程的认识

1.概念：

数字媒体是以信息科学和数字技术为主导，以大众传播理论为依据，以现代艺术为指导，将信息传播技术应用到文化、艺术、商业、教育和管理领域的科学与艺术高度融合的综合交叉学科，数字媒体技术融合了计算机图形图像，网络技术通信技术、数字化艺术、数码音响、媒体交互、二维动画、三维动画、数字视频音频处理等多项技术与创作环节、数字媒体涉及的行业非常广泛，包括影视、出版、新闻、娱乐、游戏、广告等行业以及电视台、网络公司等单位、其产品内包括动画、网络游戏、手机游戏、数字电影、数字电视、手机电视、数字出版物。

2.数字媒体技术研究的主要内容：

数字媒体技术主要研究与数字媒体信息的获取、处理、存储、传播、管理、安全、输出等相关的理论、方法、技术与系统。其它基于数字传输技术和数字压缩处理技术的广泛应用于数字媒体网络传输的流媒体技术，基于计算机图形技术的广泛应用于数字娱乐产业的计算机动画技术，以及基于人机交互、计算机图形和显示等技术且广泛应用于娱乐、广播、展示与教育等领域的虚拟现实技术等也是数字媒体技术研究的主要内容。

1）数字图象处理技术。

2）数字音频处理技术。

3）计算机图形技术。

4）数字媒体信息获取与输出技术。

5）数字媒体信息存储技术。

6）数字媒体信息处理技术及传播技术。

7）数字媒体数据库技术及信息检索与安全技术。

3.数字媒

体技术主要应用领域：

根据数字媒体涉及的具体内容及应用对象，将数字媒体技术分为：

1）数字影视。

2）数字游戏。

3）数字广播。

4）数字广告。

5）数字出版。

6）数字存储。

7）计算机图形与动画技术。

8）虚拟现实等应用领域。

4.如何学习数字媒体技术:

数字媒体技术专业人才培养的目标是培养既要有先进的数字技术，又有良好的美学素养和创作思维的复合型人才专业教学特点大都是以技术为主，技术与艺术相结合在对数字士的必备素质，学生在校期间一定要学好专业基础课程，这将对今后的发展和技术能力有非常大的影响，由于数字媒体技术专业学科有综合交叉性的特点，所以专业基础课程相对多些，如C程序设计计算机图形学计算机动画多媒体技术JAVA语言数据库动画基础等多门课程一般各个学校都会根据自己的教学资源和教学特色对专业的研究方向有所侧重，选择性地重点突出一个或几个方面。

培养美学素养提高创新能力企业不单从技术的数量程度上评价一个工作者的专业水准，对于美学素养以及艺术创新能力也有一定的要求在学好技术的同时也要注意提升艺术素养和美学情操，因为数字媒体是创意媒体，以艺术为技术服务的特点也决定了艺术的重要性在学习美术基础素描色彩等课程的同时，应当主动扩充美学方面的知识，多参观一些画展美学方面的讲座，接受美的熏陶。二·ps的基本知识和方法

1.概念：

Photoshop是图像处理软件，其优势不在图形创作。图像处理是对已有的位图图像进行编辑、加工、处理以及运用一些特殊效果；常见的图像处理软件有PhotoshopPhotoPainter、PhotoImpactPaintShopPro图形创作是按照自己的构思创作。常见的图形创作软件有Illustrator、CorelDrawPainter应用领域：主要应用于平面设计、网页设计、数码暗房、建筑效果图后期处理以及影像创意等。

2.基本操作：

1）新建文件：方法1——文件->新建，方法2——CTRL+N，方法3——按CTRL+双击空白处。包括：预设图像尺寸、宽度、高度、分辨率、颜色模式、背景内容。

2）浏览图片：缩放工具（Z）：缩放范围最小1个像素~1600%；ALT+缩放缩小CTRL+Space，并单击临时切换放大ALT+Space，并单击临时切换缩小双击缩放工具或CTRL+ALT+0实际像素大小（即00%显示比例）CTRL键在导航器中拖拉放大该区域CTRL+“+”放大CTRL+“-”缩小CTRL+0满画布显示抓手工具（H）：双击抓手满画布显示在任何工具下，按SPACE临时切换到抓手工具

3）前景色和背景色：前景色填充ALT+DEL或ALT+BackSpace背景色填充CTRL+DEL或CTRL+BackSpaceD键恢复默认的前景色（黑）、背景色（白）X键切换前景色、背景色。

4）其它辅助操作：CTRL+Z一步撤消CTRL+ALT+Z多步撤消CTRL+R显示隐藏标尺CTRL+’显示隐藏网格在任何工具下，按CTRL临时切换到移动工具在任何工具下，按CTRL+ALT临时切换到复制图层、选区第2课创建选区。

3．辅助操作

1）标尺：显示隐藏标尺CTRL+R修改原点鼠标拖曵复原原点双击标尺左上角设定单位双击标尺设置。

2）网格显示隐藏网格CTRL+’对齐网格视图->对齐->网格。

3）参考线新参考线从标尺中拖出参考线清除参考线按CTRL，拖回标尺移动参考线按CTRL，拖动设置参考线按CTRL，双击显示隐藏参考线按CTRL+；视图->对齐到按CTRL+SHIFT+。

4.技巧

ctrl+z:撤消一步操作

ctrl+shift+z:撤消多步操作。也可以结合历史记录面板。

ctrl+“+”:放大视图，ctrl+-:缩小视图。

双击手形工具：满画布显示。双击放大镜工具：实际尺寸显示。

alt+单击状态栏：查看文件相关信息。

alt+backspace:前景色填充

ctrl+backspace:背景色填充

无选区，shift：正圆、正方

无选区，alt：中心画圆、中心画方

有选区，先按shift，再画选区:增加选区

有选区，先按alt，再画选区:减少选区

有选区，shift+alt:相交选区

ctrl+d:取消选区

ctrl+shift+v:粘贴入

打开文件，在工作区双击。新建文件：ctrl+双击

ctrl+t:调整大小

shift+移动：水平移动

三、对今后的专业发展规划和职业生涯规划

提起数字媒体，人们往往想到媒体行业，其实数字媒体的应用绝不局限于媒体。随着宽带网络的普及，企业在日常业务处理过程中，正面对越来越丰富的网上媒体和内容，包括各种视频、音频、文本、图像如合同、发票、交易记录等，它们即数字媒体。数字媒体使人们可以原来不可能的方式交流、生活、工作，如用于零售业的市场推广、一对一销售；医药行业的诊断图像管理；政府机构的视频监督管理；教育行业的多媒体远程教学；电信行业中无线内容的分发；金融行业的客户服务等。

数字媒体不能被存储在传统的数据库中，它的创建、管理、分发和交易等需要与传统不同的硬件、软件和服务。最近，IBM推出了“数字媒体工厂”，它是一个开放式框架，是包含硬件、软件及服务的全面解决方案。它将帮助企业在每一商业阶段充分利用数字媒体资源，从而创造新的商业机会和获得更大的商业回报。

就业前景：

数字媒体行业有望成为国民经济的重要支柱行业，发展前景非常广阔。国家863计划自20xx年以来支持数字媒体技术的研发，已取得重要阶段进展。在上海市对外公布的“20xx人才开发”目录中，动画和游戏产业所需的数字媒体人才被列为上海急需的十大软件人才之首。更有权威资料显示：中国目前的数字艺术人才缺口约为15万。

就业方向：

毕业生可在广播电视、广告制作等信息传媒领域从事多媒体信息的采集、编辑等方面的技术工作以及多媒体产品的开发与制作工作。在动漫和游戏公司进行动漫或者游戏的开发与设计，在企事业单位、学校从事计算机网络、多媒体信息系统的运行、管理与维护工作；音视频设备的操作与维护工作。

就目前来说，我所要做的是在校期间一定要学好专业基础课程。而因为数字媒体是创意媒体，以艺术为技术服务的特点也决定了艺术的重要性在学习美术基础素描色彩等课程的同时，所以我还要扩充美学方面的知识，多参观一些画展美学方面的讲座，接受美的熏陶。而我以后工作的目标与方向则更希望偏向于编辑这一块。

**第三篇：数字媒体技术专业实践报告**

数字媒体技术专业实践报告

数字媒体技术2班 梁泽琴

一 对数字媒体课程的认识

1.概念：

数字媒体是以信息科学和数字技术为主导，以大众传播理论为依据，以现代艺术为指导，将信息传播技术应用到文化、艺术、商业、教育和管理领域的科学与艺术高度融合的综合交叉学科，数字媒体技术融合了计算机图形图像，网络技术通信技术、数字化艺术、数码音响、媒体交互、二维动画、三维动画、数字视频音频处理等多项技术与创作环节、数字媒体涉及的行业非常广泛，包括影视、出版、新闻、娱乐、游戏、广告等行业以及电视台、网络公司等单位、其产品内包括动画、网络游戏、手机游戏、数字电影、数字电视、手机电视、数字出版物。

2.数字媒体技术研究的主要内容：

数字媒体技术主要研究与数字媒体信息的获取、处理、存储、传播、管理、安全、输出等相关的理论、方法、技术与系统。其它基于数字传输技术和数字压缩处理技术的广泛应用于数字媒体网络传输的流媒体技术，基于计算机图形技术的广泛应用于数字娱乐产业的计算机动画技术，以及基于人机交互、计算机图形和显示等技术且广泛应用于娱乐、广播、展示与教育等领域的虚拟现实技术等也是数字媒体技术研究的主要内容。

1）数字图象处理技术 2）数字音频处理技术 3）计算机图形技术

4）数字媒体信息获取与输出技术 5）数字媒体信息存储技术

6）数字媒体信息处理技术及传播技术 7）数字媒体数据库技术及信息检索与安全技术 8）.数字媒体技术主要应用领域：

3.根据数字媒体涉及的具体内容及应用对象，将数字媒体技术分为

1）数字影视 2）数字游戏 3）数字广播 4）数字广告 5）数字出版 6）数字存储

7）计算机图形与动画技术 8）虚拟现实等应用领域

4.如何学习数字媒体技术: 数字媒体技术专业人才培养的目标是培养既要有先进的数字技术，又有良好的美学素养和创作思维的复合型人才专业教学特点大都是以技术为主，技术与艺术相结合在对数字士的必备素质，学生在校期间一定要学好专业基础课程，这将对今后的发展和技术能力有非常大的影响，由于数字媒体技术专业学科有综合交叉性的特点，所以专业基础课程相对多些，如C程序设计计算机图形学计算机动画多媒体技术JAVA语言数据库动画基础等多门课程一般各个学校都会根据自己的教学资源和教学特色对专业的研究方向有所侧重，选择性地重点突出一个或几个方面。培养美学素养提高创新能力企业不单从技术的数量程度上评价一个工作者的专业水准，对于美学素养以及艺术创新能力也有一定的要求在学好技术的同时也要注意提升艺术素养和美学情操，因为数字媒体是创意媒体，以艺术为技术服务的特点也决定了艺术的重要性在学习美术基础素描色彩等课程的同时，应当主动扩充美学方面的知识，多参观一些画展美学方面的讲座，接受美的熏陶。

二·ps的基本知识和方法

1.概念：

Photoshop是图像处理软件，其优势不在图形创作。图像处理是对已有的位图图像进行编辑、加工、处理以及运用一些特殊效果；常见的图像处理软件有PhotoshopPhoto Painter、Photo ImpactPaint Shop Pro图形创作是按照自己的构思创作。常见的图形创作软件有Illustrator、CorelDrawPainter应用领域：主要应用于平面设计、网页设计、数码暗房、建筑效果图后期处理以及影像创意等。

2.基本操作：

1）新建文件：方法1——文件->新建，方法2——CTRL+N，方法3——按CTRL+双击空白处。包括：预设图像尺寸、宽度、高度、分辨率、颜色模式、背景内容。

2）浏览图片：缩放工具（Z）：缩放范围最小1个像素~1600%；ALT+缩放缩小CTRL+Space，并单击临时切换放大ALT+Space，并单击临时切换缩小双击缩放工具或CTRL+ALT+0 实际像素大小（即00%显示比例）CTRL键在导航器中拖拉放大该区域CTRL+“+”放大CTRL+“-”缩小CTRL+0 满画布显示抓手工具（H）：双击抓手满画布显示在任何工具下，按SPACE 临时切换到抓手工具

3）前景色和背景色：前景色填充ALT+DEL或ALT+BackSpace 背景色填充CTRL+DEL或CTRL+BackSpace D键恢复默认的前景色（黑）、背景色（白）X键切换前景色、背景色

4）其它辅助操作：CTRL+Z 一步撤消CTRL+ALT+Z 多步撤消CTRL+R 显示隐藏标尺CTRL+’显示隐藏网格在任何工具下，按CTRL 临时切换到移动工具在任何工具下，按CTRL+ALT 临时切换到复制图层、选区第2课创建选区

3．辅助操作

1）标尺：显示隐藏标尺CTRL+R 修改原点鼠标拖曵复原原点双击标尺左上角设定单位双击标尺设置

2）网格显示隐藏网格CTRL+’对齐网格视图->对齐->网格

3）参考线新参考线从标尺中拖出参考线清除参考线按CTRL，拖回标尺移动参考线按CTRL，拖动设置参考线按CTRL，双击显示隐藏参考线按CTRL+；视图->对齐到按CTRL+SHIFT+；

4.技巧

ctrl+z:撤消一步操作

ctrl+shift+z:撤消多步操作。也可以结合历史记录面板。ctrl+“+”:放大视图，ctrl+-:缩小视图。

双击手形工具：满画布显示。双击放大镜工具：实际尺寸显示。alt+单击状态栏：查看文件相关信息。alt+backspace:前景色填充 ctrl+backspace:背景色填充 无选区，shift：正圆、正方

无选区，alt：中心画圆、中心画方

有选区，先按shift，再画选区:增加选区 有选区，先按alt，再画选区:减少选区 有选区，shift+alt:相交选区 ctrl+d:取消选区 ctrl+shift+v:粘贴入

打开文件，在工作区双击。新建文件：ctrl+双击 ctrl+t:调整大小

shift+移动：水平移动

三 对今后的专业发展规划和职业生涯规划

提起数字媒体，人们往往想到媒体行业，其实数字媒体的应用绝不局限于媒体。随着宽带网络的普及，企业在日常业务处理过程中，正面对越来越丰富的网上媒体和内容，包括各种视频、音频、文本、图像如合同、发票、交易记录等，它们即数字媒体。数字媒体使人们可以原来不可能的方式交流、生活、工作，如用于零售业的市场推广、一对一销售；医药行业的诊断图像管理；政府机构的视频监督管理；教育行业的多媒体远程教学；电信行业中无线内容的分发；金融行业的客户服务等。

数字媒体不能被存储在传统的数据库中，它的创建、管理、分发和交易等需要与传统不同的硬件、软件和服务。最近，IBM推出了“数字媒体工厂”，它是一个开放式框架，是包含硬件、软件及服务的全面解决方案。它将帮助企业在每一商业阶段充分利用数字媒体资源，从而创造新的商业机会和获得更大的商业回报。

（1）就业前景 ：

数字媒体行业有望成为国民经济的重要支柱行业，发展前景非常广阔。国家863计划自2025年以来支持数字媒体技术的研发，已取得重要阶段进展。在上海市对外公布的“2025人才开发”目录中，动画和游戏产业所需的数字媒体人才被列为上海急需的十大软件人才之首。更有权威资料显示：中国目前的数字艺术人才缺口约为15万。

（2）就业方向 ：

毕业生可在广播电视、广告制作等信息传媒领域从事多媒体信息的采集、编辑等方面的技术工作以及多媒体产品的开发与制作工作。在动漫和游戏公司进行动漫或者游戏的开发与设计，在企事业单位、学校从事计算机网络、多媒体信息系统的运行、管理与维护工作；音视频设备的操作与维护工作。

就目前来说，我所要做的是在校期间一定要学好专业基础课程。而因为数字媒体是创意媒体，以艺术为技术服务的特点也决定了艺术的重要性在学习美术基础素描色彩等课程的同时，所以我还要扩充美学方面的知识，多参观一些画展美学方面的讲座，接受美的熏陶。而我以后工作的目标与方向则更希望偏向于编辑这一块。

**第四篇：数字媒体技术教案**

数字媒体技术教案

授课人：计科系1102班马俊

一、教学设计学科名称 数字媒体技术

二、教学内容分析

1、通过本节课，使同学们更加深刻的认识数字媒体技术，并能加以应用。

三、教学目的与要求

1、了解媒体、数字媒体的内涵及特性

2、了解数字媒体研究及应用开发的概况

四、教学重难点分析

1、了解媒体的概念、特性及分类。

2、掌握数字媒体的定义、传播模式及其特性。指导数字媒体技术的研究及应用开发领域。

3、数字媒体特性及传播模式

五、教学过程

1、导入

媒体，有时候也被称媒介或媒质。媒体包括多种含义。

媒体是一种工具，包括信息和信息载体两个基本要素。

一张光盘不能称为媒体，只有记录了信息，并可进行信息传播时才称为媒体。

学号：2011010600058

2、新授 媒体概念

教师提问：下面，我们请同学们回答一下你所认为的媒体是什么？ 学生回答：通过学生的回答与老师的讲解，将学生逐渐的带入到今天所讲的内容中。教师讲解：

媒体的英文单词是medium，源于拉丁文的medius，其含义是中介、中间的意思，常用复数形式media。同时，媒体又是信息交流和传播的载体。媒体包括两层含义：

（1）传递信息的载体，称为媒介，是由人类发明创造的记录和表述信息的抽象载体，也称为逻辑载体，如文字、符号、图形、编码等。（2）存储信息的实体，称为媒质，如纸、磁盘、光盘、磁带、半导体存储器等。载体包括实物载体、或由人类发明创造的承载信息的实体，也称为物理媒体。媒体分类

媒体依据信息划分具有不同表现形式。

按照人的感觉，媒体可分为视觉媒体、听觉媒体等；

按照信息的表现形式，媒体可分为语言媒体、文字媒体、音乐媒体、图形媒体、动画媒体和视频媒体等；

按照信息的种类，媒体可分为新闻媒体、科技信息媒体、生活媒体等。

媒体依据信息的载体不同又有不同分类。

按载体的种类不同，媒体可分为报纸、信件、电话、计算机、网络等；

按照不同应用方式，媒体可分为印刷媒体、幻灯、电影媒体、广播电视媒体、计算机媒体、计算机多媒体、网络媒体等。

按照媒体产生的时间和历史，媒体又可以分为新媒体和旧媒体（也有人说是传统媒体）。按人们对载体的心理承认度，媒体又可分为时尚媒体和传统媒体。

按载体的传播范围，媒体又可分为个人媒体和大众媒体。

根据国际电信联盟（ITU：International Telecommunication Union）电信标准部推出的 ITU-TI.374 建议的定义，可以将媒体划分为如下五类：

① 感觉媒体 ② 表示媒体 ③ 表现媒体 ④ 存储媒体 ⑤ 传输媒体 感觉媒体（Perception），是指能够直接作用于人的感觉器官，使人产生直接感觉(视、听、嗅、味、触 觉)的媒体，如语言、音乐、各种图像、图形、动画、文本等。

表示媒体（Presentation），是指为了传送感觉媒体而人为研究出来的媒体，借助这一媒体可以更加有效地存储感觉媒体，或者是将感觉媒体从一个地方传送到远处另外一个地方的媒体，如语言编码、电报码、条形码、语言编码，静止和活动图象编码以及文本编码等。显示媒体（Display），是显示感觉媒体的设备。显示媒体又分为两类，一类是输入显示媒体，如话筒，摄象机、光笔以及键盘等，另

一种为输出显示媒体，如扬声器、显示器以及打印机等，指用于通信中，使电信号和感觉媒体间产生转换用的媒体。

存储媒体（Storage），用于存储表示媒体，也即存放感觉媒体数字化后的代码的媒体称为存储媒体。例如磁盘、光盘、磁带、纸张等。简而言之，是指用于存放某种媒体的载体。

传输媒体（Transmission），传输媒体是指传输信号的物理载体，例如同轴电缆、光纤、双绞线以及电磁波等都是传输媒体。1.1.2媒体特性

现在的媒体信息一般是集数据、文字、图形与图像等为一体的综合媒体信息，其主要特性为：多样性、集成性、交互性、信息接收方便性、信息使用方便性。1.2 数字媒体及特性 1.2.1数字媒体概念

计算机存储、处理和传播的信息媒体为数字媒体（digital media）。数字媒体包括两个方面。（1）信息，内容采用二进制表示；（2）媒介，能存储、传播二进制信息。

数字媒体是数字化的内容作品以现代网络为主要传播载体，通过完善的服务体系，分发到终端和用户进行消费的全过程。（我国的数字媒体概念）

数字媒体是指最终以二进制数的形式记录、处理、传播、获取的信息媒体。这些媒体包括数字化的文字、图形、图像、声音、视频影像和动画及其编码等逻辑媒体和存储、传输、显示逻辑媒体的物理

媒体。但常常指逻辑媒体。

从微观上来讲，数字媒介就是以数字的形式存在的内容，存储、传输、接收数字媒体内容的设备。从宏观上来讲，数字媒介就是数字内容、设备和介质。1.2.2数字媒体特性（1）数字化

我们过去熟悉的媒体几乎都是以模拟的方式进行存储和传播的，而数字媒体却是以比特的形式通过计算机进行存储、处理和传播。比特只是一种存在的状态：开或关、真或假、高或低、黑或白，总之简记为0或1。比特易于复制，可以快速传播和重复使用，不同媒体之间可以相互混合。比特可以用来表现文字、图像、动画、影视、语音及音乐等信息。（2）交互性

交互性能的实现，在模拟域中是相当困难的，而在数字域中却容易得多。因此，具有计算机的“人机交互作用”是数字媒体的一个显著特点。数字媒体就是以网络或者信息终端为介质的互动传播媒介。（3）趣味性

互联网、IPTV、数字游戏、数字电视、移动流媒体等为人们提供了宽广的娱乐空间，媒体的趣味性真正体现出来。如观众可以参与电视互动节目，观看体育赛事的时候可以选择多个视角，从浩瀚的数字内容库里搜索并观看电影和电视节目，分享图片和家庭录像，浏览好品质内容。

（4）集成性

媒体技术是结合文字、图形、影像、声音、动画等各种媒体的一种应用，并且是建立在数字化处理的基础上的。它不同于一般传统文件，是一个利用电脑技术的应用来整合各种媒体的系统。媒体依其属性的不同可分成文字、音频及视频；其中，文字可分为文字及数字，音频(Audio)可分为音乐及语音，视频(Video)可分为静止图像、动画及影片等；其中包含的技术非常广，大致有电脑技术、超文本技术、光盘储存技术及影像绘图技术等。而计算机多媒体的应用领域也比传统多媒体更加广阔，如CAI、有声图书、商情咨询等，都是计算机多媒体的应用范围。（5）技术与艺术的融合

信息技术与人文艺术、左脑与右脑之间都有着明显差异，但数字媒体传播却可以在这些领域之间架起桥梁。计算机的发展与普及已经使信息技术离开了纯粹技术的需要，数字媒体传播需要信息技术与人文艺术的融合。例如，在开发多媒体产品时，技术专家要负责技术规划，艺术家/设计师要负责所有可视内容，清楚观众的欣赏要求。课后作业：

查阅相关书籍，写一份300字的关于对数字教学媒体的认识。

**第五篇：数字媒体设计经验总结**

数字媒体设计经验总结

一、实习过程中的主要技术实践内容 1.我于xx日开始在XX实习。

该单位为以传媒设计制作为主的公司。

我所担当的是平面设计师一职，第一个月为试用实习。该职位的工作为：参与各种传媒的设计和制作，如果有特殊要求，要参与安装工作。

2.该公司为个人企业，刚刚成立不久，所以公司整体经验不长，不过员工都是从其他公司挖来的老员工，所以公司上步很快。而且公司地址在鞍山的繁华地段，所以客户并不缺乏。

平面设计工作是一个主观认定强的创意工作，大部分的平面设计师是透过不断的自我教育来做进修、提升设计能力。譬如，平时就要多注意各式各样的海报、文宣品、杂志、书籍等的设计手法并加以搜集，或是上网浏览其它设计师的作品，以激发自己的设计灵感。平面设计师要有敏锐的美感，但对文字也要有一定的素养。因此，乎时可以广泛的阅读，增加本身的知识领域及文字敏感度。此外，平面设计师多半也会利用网路上的设群来做意见交流。

平面设计师是在二度空间的平面材质上，运用各种视觉元素的组合及编排来表现其设计理念及形象的方式。一般人认知的平面设计师是把文字、照片或图案等视觉元素加以适当的影像处理及版面安排，而表

现在报纸、杂志、书籍、海报、传单等等纸质媒体上，也就是在纸质媒体上进行美术设计及版面编排。

主要分为美术设计及版面编排两大类。美术设计主要是融合工作条件的限制及创意而创设出一个新的版面样式(format)或构图，用以传达设计者的主观意念；而版面编排则是以创设出来的版面样式或构图为基础，将文字置入页面中、达到一定的页数或构图中以便完成成品。

美术设计及版面编排两者的工作内容差不多，关联性高，更经常是由同一个平面设计师来执行，但因为一般认知美术设计工作比起版面编排来更具创意，因此一旦细分工作时，美术设计的薪水待遇会比版面编排部分来得高，而且多数的新手会先从学习版面编排开始，然后再晋阶到美术设计。3.职位工作内容

1、根据内容需要，进行平面媒体的版面编排；

2、完成平面宣传品的创意设计；

3、执行公司开发项目的VI设计发展和导入；

4、完成会展、活动的整体布局，灯光舞美、气氛模拟设计；

5、完成对照片、图片的后期处理

平面设计工作是一个主观认定强的创意工作，大部分的平面设计师是透过不断的自我教育来做进修、提升设计能力。譬如，平时就要多注意各式各样的海报、文宣品、杂志、书籍等的设计手法并加以搜集，或是上网浏览其它设计师的作品，以激发自己的设计灵感。平面设计师要有敏锐的美感，但对文字也要有一定的素养。因此，乎时可以广泛的阅读，增加本身的知识领域及文字敏感度。此外，平面设计师多半也会利用网路上的设群来做意见交流。近年来因为政府积极推动设计服务产业，因此也协助部分设计师的社团组织开办国内外观摩、交流研习会、进阶课程等活动，这些都是可以参与提升自我工作技能、扩大圈内交流的管道。

成功的设计师应具备以下几点： A、强烈敏锐的感受能力 B、发明创造的能力 C、对作品的美学鉴定能力 D、对设计构想的表达能力 E、具备全面的专业技能。

需要掌握的软件：

1、熟练操作Coreldraw 或 Illustrator

2、图像照片处理软件：Photoshop

3、大量文字排版软件：Pagemaker 方正排版 设计助理、平面设计师、资深设计师、美术指导、设计总监工作内容：平面设计主要包括美术排版、平面广告、海报、灯箱等的设计制作。就业趋向：报纸、杂志、出版等大众传播媒体，广告公司等相关行业。从事平面设计工作，技术难度较低，人才需求量又比较大。设计服务业是我国重点发展的服务业，目前列入「国家发展重点计画」，目政府也已研拟出「设计服务业发展纲领及行动方案」、提出「推动台湾风格设计」的主轴措施，希望能协助国内产业运用设计发展品牌，促进设计服务之输出，扩大市场需求，并可发扬台湾丰富多

元之文化特色。看来设计服务业的前景不错，但实际上，平面设计师却面对比其它设计业更大的市场发展压力。

当人们看到被墨水覆盖的一些字迹时，往往能通过露在外面的笔画猜出是何字来；同样当人们观看一幅寥寥几笔的人物速写时，依然能从简单的线条中看出人物的外貌特征。人们具备的这种能力，格式塔心理学家把它称之为视知觉的“完结效应”。这种补足活动“得益于我们知觉活动自身向简化结构发展的倾向。”①而且尤其容易发生在刺激物有明晰的轮廓线的时候，人们明知道它们并不存在，但看上去却存在。所以在很多情况下，即使是事物的缺席或隐匿的部分，也会成为知觉对象的一个积极的或肯定的成分。在平面设计中我们恰好可以充分利用视知觉的这种认识功能，创造出一种新的视觉表达方式。

在广告设计和标志设计中，我们常常尽可能地创造出简洁明了的图形来加强作品的视觉冲击力，使作品的诉求重点突出。同时，在这简单的图形中我们又希望包含足够丰富的内容和信息，使作品单纯却不空洞，简洁又回味无穷。如果我们在设计中创造图形时巧妙地运用人们心理上的“完结效应”——尽管图形本身是残缺的，但仍能使大脑获得一个完整的知觉对象。利用视知觉的这种心理，不仅将得到更简练抽象的造型，同时创造图形设计更能增加我们视觉的陌生感、新鲜感和趣味性。

在康定斯基的“隐性结构”理论中也谈到通过“遮蔽”和“截取”两种手段来创造画面的新视角。他认为，“因为在艺术中隐含的因素发挥着巨大的作用，显性与隐性的结合将为形式结构提供进一步创造新母题的可能性。”③潜藏在画面形色关系中的隐性形象，时常会发出暗示，丰富艺术家给定的形色关系的深层意义，并找出抽象语言符号与自然（或非自然）对象之间的相关性。

正因为如此，在设计中我们可以大胆地将画面中的各元素进行分解、打散甚至缺失都不会影响到人们对图形的认识和理解。当然，前提是在设计中使用“空白”时，要考虑到观众的认知水平，并不是任意的“空白”都引起人们正确的“完结”（补足）心理。在运用“空白”时应注意两方面。

首先“填补空白”与观者的阅历、感悟、想象有关。大量事实表明，对色彩、形状的把握能力会随着观看者所在的物种、文化集团和受训练的不同而不同。这就是说，一个集团能理解的，另一个集团的成员就可能无法理解、把握、比较和记住它们。只有观者对对象越熟悉，填补的空白就越准确。正如贡布里希所认为的：“由于我们是生活在一个熟悉的环境中，我们见到的事物总是与我们预期相符，所以视觉的节省也就越来越增加了。”④对此爱尔兰裔的社会学家Benedict

Anderson也提出了“想象的共同体”这一概念，他认为现代民族国家的形成，源自远在地球上不同地方的人类“对身为一个命运共同体”的集体想象。系统的印刷语言、普及的新媒介（主要的报纸）以及共同的“受难经验”，乃促成“想象共同体”的要素。在不经意间，我们的脑海中早已先入为主地为许多未曾谋面的事物定了性，想当然地认为它理应如此。这样一种知觉，其直观感性是非常强的，它不是在一件物体和它的用处之间作某种联想，也不是对于某种东西的实际用途的理解，而是对一件因未经实际使用而看不到其功能的物体在视知觉中的直接“补足”或“完结”。基于这一点，设计师在设计内容和对象的选择上应具有针对性，针对某一国家、某一地域、某一文化背景、某一年龄段等等，才能被人们所认识、理解和意会，才能达到有的放矢的效果，否则“空白”的使用将导致观者的认识混乱。

其次在创造具有“空白”的图形时必须要保留图形的最主要特征，确保信息准确无误的传递。阿恩海姆认为获取某一事物抽象形态的主要途径，就是把握某类事物的最重要性质并构造出它的动态形式。同样在隐藏和缺失部分图形时，仅局限于非本质部分，将对象简化为单纯的基本形，创造出一个简单而又清晰的结构，把某些重要性质或要点作为整个结构的“极点”“缩影”予以保留，这样才有利于观者的正确理解和“填充”。正如中国的戏曲表演，对不重要的细节，一笔带过，只是“过场戏”而已；但在涉及到人物性格、剧情矛盾等重要细节，则要求“咬住不放”“戏要做足”。正可谓“力要使在刀刃上”。

在设计中我们只要充分利用视知觉的思维能动性，通过遮蔽、隐藏、分解、空缺等手法创造出画面的空白，用一个最稀疏的图像、一个最精简的图形、一个“有意味的形式”，给观者心理带来一种轻松感、一种自由感。“少即是多”，这种以少胜多，以极简的表现力取得炉火纯青的艺术和实用统一的效果，把组合元素综合形成一种无声的语言环境，表达出特有的意境和情调，使人们在欣赏中产生联想，思索出个中内涵，体味其中的艺术魅力，将得到精神上的享受。

一、photoshop小技巧 1.制作圆角矩形方块

首先在photoshop中建立一个新文件，在文件上用矩形选取工具画一个矩形框，接着选择选单select→feather，输入半径值，数值越大则圆角矩形的半径越大。在选取区中填入颜色后，取消选取范围。选取选单image→adjust→threshold，由调整threshold level来改变大小，如此就会产生您想要的圆角矩形大小。若要产生圆角矩形的选取区，可以在选取区作用的环境下，切换到快速遮罩模式，同样执行 threshold以获得您想要的遮罩。

2.高解析制作

在用photoshop制作网页图形的时候，许多朋友为了快速的操作，都会把图选择低解析度进行制作，但是有些滤镜会因为图形解析度的不足，而无法处理，最后出来的效果也很差。所以建议大家在处理类似情形时，可以先在高解析度下完成绘制、影像编辑等工作，然后再向下取样，将影像缩成最后的大小。3.保留选取范围大小e”或“canvas size”。使用image size指令会将影像与选取范围一同缩小；若使用canvassize指令则只会将影像缩小，而选取范围仍保持原有的大小。记着再将快速遮罩模式切换成标准模式。4.快速隐藏图层

如果您在photoshop中只想要显示某一层图层的影像，是不是得一一将其他图层隐藏起来呢？这里有一个既快速又方便的作法：只要在图层面版上同时按住ctrl＋alt以鼠标点选欲显示的图层的眼球图示，就可以将其他图层通通藏起来。另外也可以用ctrl＋alt＋快速键调整图层的前后次序。

二、coreldraw小技巧 1．擦去错误线条

如果您使用coreldraw中的手绘铅笔工具，不小心把线条画歪了或画错了，您不必急着将线条删除，只要立刻按下shift键，然后反向擦去即可。2．动尺规

在coreldraw中事实上是可以让您自由移动尺规的位置，只要在尺规上按住shift键以鼠标拖移，就可以将尺规移动。如果您想将尺规放回原位，则只要在尺规上按住shift键迅速按鼠标键两下，就会立即归位。3．利用coreldraw制作动画gif文件

事实上利用coreldraw也可以用来制作动画gif文件，您可以将coreldraw中的图层当成动画中一个个的影格，然后逐一输出成gif文件(其他图层上的影像必须先关闭)。再利用photo-paint的movie功能，先选择creat from document将第一张gif文件制成movie，再陆续将转好的gif文件以“insert fromfile”插进来，选择“储存成„”动画gif的格式，于对话框中设定延迟的时间和位置，如此就算大功告 4．同时旋转与缩放

如果您在coreldraw中，拖拉物件的旋转把手时，同时也按住shift键，那么将可以同时旋转与缩放物件；若是按住alt键，将可以同时旋转与变形倾斜物件。

经过几天的基础训练，老师终于让我参与他们的策划，刚开始有点紧张，后来就慢慢熟悉了策划和后期制作的整个过程。慢慢地老师也把一些比较重要的交给我处理。这使我对这个行业认识就更加深了一步。

4.实践经历及对以后教学建议

从开始工作到现在已经大概4个多月左右的时间。曾经进入大学时，不知道将来步入社会干什么好，或者说能干什么，这个问题讨论了不是一次两次了，叹息这个问题也不是一次两次了。冷静的想一下，还是应该确认一下这个具体的方向，于是我发现我喜欢漫画与电脑，还喜欢时尚另类的东西，于是感觉平面设计师很符合我。不过由于我不是这专业，而是计算机应用技术专业，说实在的，我真不知道我这专业到底是针对哪个工种，那个岗位。不过我没有气馁什么的，反而选择逆流而上，一切可以从零开始，不是么，谁不都是这么过来的么，我想。我又心说，想当初绘画也不是我的专业，不还是代表咱系拿到进决赛的名次了么，三百四十五幅作品取四十啊，还要分小组，其实与我角逐的只有5个人而已，不过那五个人是真真正正的社团的人，想得奖是真的不可能的，至于为什么不解释。所以啊，我并不感到遗憾，反而很骄傲，只身代表咱们系去参赛，进了决赛，就已经达到了我的目标，我知足。

对于平面设计，一开始认为这职业就是处理图片，开始的时候我也是从处理图片开始的，慢慢的便开始学着做简单的图片效果，话说，零星的练了大概2个月，自以为自己还行，不是指能力，而是适应，感觉学这方面的东西还是挺适合我的，很能看得懂，所以我坚持着练下去。没多久，学校举办了一个图片制作处理大赛，我抱着试试看的

心理参加了，其实也不是想得奖，只是想看看自己到底是什么实力，我知道自己半斤八两，加上学校藏龙卧虎，哪个地方的都有，可我没怕，我仍然以最饱满的热情，最诚恳的态度来完成我的参赛作品。认真的做了几幅作品上交之后，其实我是没抱多大希望的。不过，事与愿违啊，我竟然选上了，还是一等奖，还要上台领奖，我去，这个可能是我人生至今为止的最高殊荣吧。我觉得得这个奖对我人生的意义是重大的，它没有让我怎么飘飘然，老天也像安排好了一样，我是会场最后一个走的，回去的路上，没有同伴，没有恋人，只有自己，寂寞孤独固然是有，不过我已经适应了这种感觉，这样反而会更加让我冷静的想问题。如果换来的是大家聚在一起为我庆贺的场面，我一定会飘起来不知天高地厚的。所以，这必然是老天对我的恩惠。于是我又开始了我平面设计的道路。当时并不知道走这条路到底是对是错，可我知道，我的的确确选择了一条在我周围环境的这些人所选择的未来的道路里从未选择过的道路。我知道以后大概会应该做什么，可是那时的我目的还是不很明确，不是很清晰，所以应该继续摸索下去。时间跳到一个大一最后的暑假，我想，应该还是找个地方试验一下，接触一下社会是早晚的事情，所以我找了一家招平面设计的店，在鞍山这个地方，这家店算是大的了，可以说是排在前十的，我当时不知道啊，所以就也没多少担忧。于是进去，大厅的接待让我填个表，算作个人简历吧，然后我就认认真真的填表，因为我学了很多软件，虽然是水平有限，但还是懂一些的。慢慢的，我发觉那个接待貌似是个老板，好吧，不管老板还是老板娘，这都不是事，我觉得还是顺理成

章的来才行。于是我填好所有表格之后上到二楼，二楼是他们平面设计人员所呆的地方，这是我第一次看到平面设计的工作岗位。的确，很好。

对于这次的工作，相对以前可谓是大相径庭，有一种得心应手的感觉，没什么不适应的了，主要还是得多磨练啊。

对于教学的建议是，希望在平面设计这方面在教学过程中以实际应用为主，切不要教一些很神奇但却很没用的图片处理方法，就好象你制作一个小制作却一点用处都没有，只是乐一下而已，那样岂不是太鸡肋。

二、主要收获和存在差距

通过这次实习，在设计方面我感觉自己有了一定的收获。这次实习主要是为了我们今后在工作及业务上能力的提高起到了促进的作用，增强了我们今后的竞争力，为我们能在以后立足增添了一块基石。实习单位的老师也给了我很多机会参与他们的设计是我懂得了很多以前难以解决的问题，将来从事设计工作所要面对的问题，如：前期的策划和后期的制作等等。这次实习丰富了我在这方面的知识，使我向更深的层次迈进，对我在今后的社会当中立足有一定的促进作用，但我也认识到，要想做好这方面的工作单靠这这几天的实习是不行的，还需要我在平时的学习和工作中一点一点的积累，不断丰富自己的经验才行。我面前的路还是很漫长的，需要不断的努力和奋斗才能真正地走好。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！