



学术网 >> 实务 >> 采编实务

网络出版物制作的一般过程与注意事项

2005-11-28

作者: 匡文波 | 7714字节 | 阅读: 126次 | 评论: 0条 | 关键词: 网络出版物

[关键词]: 网络出版物

网络出版物的制作不同于纯粹的计算机软件设计,也不同于以情节、画面表现为主的影视作品的企划制作,也不同于文学作品的创作编辑。从某种意义上说,它是上述三者的有机结合。一部大型的网络出版物要想获得成功,就有必要将不同专业人员:美工、音乐师、程序员、脚本创作者组织起来,协调好他们之间的工作。网络出版物的制作者要面对来自不同领域、不同专业、不同思维习惯的人们,要把他们在计算机网络面前统一起来,使他们对一部网络出版物达成共同的理解并相互合作成功,这本身就是一项具有挑战性的事。网络出版物的制作技术主要涉及多媒体技术、网络传输技术、超文本技术、中文信息处理技术、图像动画处理技术、HTML及Java语言等。网络出版物的制作过程不是一成不变的,它常常随着出版作品的主题、领域、规模而变化。

目前国内的网络出版物的制作过程一般是采取电子网络版与印刷版同步的方法,记者编辑人员直接用计算机写作,写作产生的电子文本文件一方面为激光照排服务,另一方面通过专门的软件将文本文件转换为HTML文件,从而实现网络电子版的制作。

1. 网络出版物的制作过程一般包括以下阶段:

1. 1 计划与调研阶段

网络出版物的制作者应调查分析读者需求状况,确定读者对象,分析竞争对手,考察阅读分析他人的作品,制定制作计划。

1. 2 选题

根据市场调研和网络出版物制作企业发展规划,提出选题设想和初步的设计方案,确定出版物的内容、类型和基本风格等。

1. 3 脚本设计与细化

脚本设计相当于软件设计的总体设计阶段,脚本设计要给出网络出版物的蓝图,描述其制作流程,各种媒体的组合方式,表现的层次,提供的交互功能等。脚本设计阶段的重点是给出网络出版物的总体结构。脚本细化是在脚本总体设计的基础上对节目的细节作出规划。生成脚本 根据选题构想,搜集有关资料,由文字编辑写脚本。脚本由专门的脚本纸写成,对每一画面的内容和互动都进行细致的说明,脚本完成后由总编或指定的负责人审核。

脚本设计分为总体设计和细部设计。总体设计是以整个节目的版面、图文比例、呈现方式、颜色、音乐以及整体结构进行总体的设计和描述。细部设计则是根据脚本和总体设计,设计出节目的内部结构,包括内容、播放顺序、互动控制以及所需的各种媒材。

以上工作最富创意,是一个网络出版物成败的重要环节。其中除了脚本的文字创作外,其余往往不是一个人完成,而是



jin 文章 jin 动态

SEARCH >>>

上一篇 Previous

新闻自由与新闻公正

作者: 李希光 | 2005-11-28

“什么是新闻自由?”我问清华一个新闻学研究生。“记者自由表达自己的观点。”她说。她的回答令我感到担忧。这位本科毕业于中国一所知名大学新闻学院的学生的回答代表了了新闻传播学界一批人在新闻媒体的……

下一篇 Next

新闻频道来了

作者: 刘春 | 2005-11-28

新闻频道来了,来的突然而直接。正如人生的许多期盼,千呼万唤时,迟迟不来,行将绝望时,从天而降。它使我想起中国的历次变革,总在不经意间,一个新时代开启了。当然,历史也总是无情而荒诞,充满了对个体命运的戏……

如何提升 你的专业高度?

这里汇集国内20余家专业出版机构
近5000种图书,目前国内传媒专业
程度最高的网络主题书店 >>>

中华传媒书店
BOOK.MEDIACHINA.NET

通过一个开放式的小组，在充分讨论吸收各种意见和充分的调查研究基础上，才有可能最后完成。

在此阶段还包括脚本分析。脚本分析是沟通脚本撰写与产品设计的桥梁。由制作负责人或者专门的小组分析研读脚本，领会脚本撰写者的意图，并对脚本提出修改意见。在此基础上对脚本进行工程可行性分析，对一些技术上还难以实现的功能要进行调整。对最后定稿的脚本进行分析，统计所需的各种媒体和所占的空间并进行成本和进度的评估。换言之，要分析该脚本的网络出版物的开发成本、时间、人力、资源、竞争力、投资回收率等。目前，网络出版物的制作者要收回投资，主要依靠两种途径：相关的广告收入，以及通过设置密码等手段迫使读者用户付费查阅。

1. 4 素材的收集、制作与编辑

即广泛收集所需的内容，包括各种媒体资料，将它们转换成作品可用的格式，并进行适当的编辑加工。这是网络出版物开发制作过程中最费时费力的一项工作。在素材的收集、制作与编辑过程中，尤其要注意各媒体素材的版权问题。此阶段还包括媒材制作，将细部设计得出的所需媒材的清单打印出来，分发给有关媒材制作人员，如文字录入员、美术编辑、音乐编辑等，它可以交由社内的专职人员完成，也可发包给社外的兼职人员，制成电脑文件。

素材的来源一般有：网络出版物制作者自己创作的材料、获取公共领域的材料、购买有版权的材料等。

1. 5 合成阶段

将采集、编辑、处理得到的各种媒体素材集成起来，创作一部完整的网络出版物。如果要制作多媒体网络出版物，还应该进行多媒体整合。可以用现成的多媒体编辑工具进行多媒体集成，也可通过程序员自己编写程序来进行多媒体整合。

1. 6 调试检验与质量评估阶段

网络出版物制作完后，要进行专门的调试，逐一检验各个功能，并对文字等进行核对，以便产品能够正常运行，保证质量。本阶段主要对网络出版物中的程序进行测试与排错，并对网络出版作品进行修改。

1. 7 将网络出版物“推上”Internet, 并进行相应的广告、宣传等营销工作。

上传网络出版物，要检查网络出版物主页的所有内容及链接，确认无误后，才可以上传主页了。首先，当然是选择一个好的FTP软件了。“重量级”的上传下载软件主要有CuteµFTP2. 0, WsµFTPPro5. 0及BulletProofFTP1. 07等。然后，正式开始上传主页。对FTP软件进行简单的设置：填写网址，登录的用户名和密码，上传到服务器的默认目录（一般的默认目录名为 / publichtml）等内容，开始主页的上传。

网络出版物制作上传完成后就应该推而广之，以吸引更多的读者访问阅读它。推广网络出版物的方法不外乎两种：向他人“推销”和在国内外著名的搜索引擎上注册。很显然，第一种方法并非上策。在国内的搜索引擎上注册麻烦一些，必须费点精力逐个试试。而在国外著名的搜索引擎上注册就相对简单一些，因为国外有些站点提供免费为你在多个搜索引擎上注册网站的服务，如AddMe（<http://www.addme.com>在国外34个著名搜索引擎上注册）、WebPromote（<http://www.webpromote.net>在国外34个著名搜索引擎上注册）以及Register-it（<http://www.register-it.com/free>在国外16个著名搜索引擎上注册）等。如果你仍嫌比较繁琐，还可以借助于诸如AddWebPro2. 41等软件在搜索引擎上注册。AddWebPro2. 41为共享软件，未注册版可以帮助你诸如Yahoo、Infoseek、AltiVista等9个世界著名的搜索引擎上进行网站注册，而注册版则可以提供多达147个搜索引擎。很多人推荐：免费域名申请用yeah（<http://my.Yeah.net>）；免费注册服务用AddMe（<http://www.addme.com>）；通过软件注册用AddWebPro2. 41较好。

2. 在我国现阶段制作网络出版物要注意以下问题：

2. 1 网络出版物的文件尺寸不要太大，提倡简洁明了的风格。

因为我国大多数Internet网友都是采用拨号上网方式，调制解调器的速度大多很慢，所以请不要将你的网页尺寸大小超过50K以上，因为50K字节，在28. 8K的速率下要传大约30秒的时间，这对大多数网友来说，特别是性急的网友，会在10秒钟之后立即去点击工具样上的“stop”按钮。这样你会失去一大批读者。

2. 2 不要过多使用多媒体文件。

页面过大的原因大多是因为大量地链接了多媒体文件，这些文件是网上传输占用了大量的时间。页面上最重要的是它所提供给浏览者的信息内容，而不是最巧妙的提供方式。因些要使你的网页能在客户点击后10秒内出现在他的计算机屏幕上，一般不过在页面内使用多媒体文件。

2. 3 在制作网络出版物是可以尽量使用他人图片

所有图片都自己制作看来是一个不坏的想法，但是，这会花费你很多宝贵时间。网上大量的图片库，可以节省大量的制作时间。制作页面时，要讲究效率，电子出版物制作者平时浏览别人的页面时，如果发现可供自己使用的图片，可以立即将它“纳入”自己的硬盘中，以备以后使用。在Internet上，有大量的图片站点，可以到这些免费站点上下载所需的图片，在自己的网页中使用。不过一定要注意，有些网页上的图片是有版权的，各位在采用别人的图片时，一定要注意不要使用那些已明确声明了版权的图片。这样有可能引起法律纠纷！

2. 4 尽量申请免费主页空间

目前，网上提供免费主页存放服务的公司已有很多。国内人气较旺的有广州网易新干线 (<http://www.nease.net>)、湛江“碧海银沙”站 (<http://www.zhanjiang.gd.cn>) 及自贡169 (<http://www.zg169.net>) 等。前者提供20M字节的主页空间，后两者空间不限，均提供一个POP3免费邮箱，支持FTP维护。申请方法比较简单，接受协议，然后填写表格即可。其中广州网易一直享有不错的口碑，其连接速度较快，并提供免费计数器 and 留言簿。在线申请后，一般两三天之内即可收到E-mail答复。

网络出版物制作中最为重要的一环是内容，要力争做到内容充实、富有新意、不断更新。此外，在自己制作的网络出版物页面中加入计数器、计时器、客户登记簿、EMAIL地址、留言簿、帧等也是十分有益的。

3. 网络出版物开发人员的构成

一个网络出版物的制作出版，是一个系统工程，由多种人员协作完成。

3. 1 策划编导：负责网络出版物的选题策划，从选题到表现方式提出总体构想，并且负责协调各类人员的工作，完成总策划案和设计说明书。策划和编导可以独立开来。有时集中于一个人的身上，有时又是多人的集合。他是多媒体电子出版物出版工作的灵魂。

3. 2 文字编辑：负责根据总策划案和设计说明书收集文字资料，根据原材料改写脚本。

3. 3 美术编辑：根据脚本绘画，或制作动画，或拍摄照片，或摄像，也可通过合法途径选用别人的美术资料。

3. 4 素材采集人员：负责文本、声音、图形图像等素材的采集。

3. 5 多媒体编辑：根据脚本和设计说明书，利用多媒体编辑系统或直接写程序来完成多媒体的集成。

3. 6 管理人员：主要任务是筹划资金，掌握和管理网络出版物制作的全过程，进行市场营销策划。包括项目经理、市场营销人员等。

3. 7 专业法律人员：在知识产权问题，考虑合约，获得使用许可，以及类似问题上提供建议。

3. 8 技术人员：包括程序设计人员、技术维护人员等。

参考文献：

1. 李玉玺. 电子出版技术与应用. 电子工业出版社, 1997

2. (美)William R.Stanek等著; 何道君等译. 电子出版百科全书. 电子工业出版社, 1998

|| [传媒资讯网](#) || [传媒学术网](#) || [传媒考研网](#) || [传媒博客](#) || [传媒社区](#) || [传媒书店](#) ||

|| [关于我们](#) || [会员注册](#) || [交换链接](#) || [联系我们](#) || [法律声明](#) || [广告服务](#) ||



© 2001-2007 中华传媒网版权所有 京ICP061016
Copyright © 2001-2007 MediaChina.net All Rights Reserved