

(2) 场景道具：包括小说的时代面貌、建筑形式、年代感装饰、道具等等，准确把握这些要素有利于还原场景的真实感。这些资料的查找，素材的完善，仅仅依靠单一文学作品是不够的，需要从事同一作者的其他作品，或是同时代作者的同类型题材作品中找寻线索，还可以从文献、纪实性的图片、影像资料中寻找合适的素材去构筑情境。

大量的调研工作就是为了从全局出发，整合把控，梳理线索，尽可能地还原历史原貌，体现时代审美，使之符合电影“真实性”的美学特点。

3、概念草图

根据小说的描述及调研内容绘制草图，表达场景构想和概念，以便于下一步的调整、推敲和深化，要求具备大致准确的形态、尺度和比例。草图是一个宽泛的概念，要求用概括、简化的线条来表达，通常以图文并茂的形式出现，大体可分为以下几种类型：

(1) 思维类草图

依据小说提供的故事和素材，配合调研材料，记录灵感，厘清思路，梳理脉络是思维类草图的主要功能。思维类草图包含：思维导图，整体意象、形态特征、图式关系等。

(2) 建筑类草图

在思维草图的基础上，进一步落实想法，就需要尺度比例准确、规范性更强的建筑类草图的参与。建筑类草图指向场景空间的物质属性，主要包含分析图和正投影图两大类，特殊的图类还有轴测图和透视图，可以根据具体情况选用。分析图包括场地分析、功能分析、空间分析、交通分析等，正投影图包括总平面图、平面图、立面图等。

(3) 美术类草图

美术类草图主要指的是符合人的视觉习惯，以二维的方式表达三维空间立体感的速写类草图。按视角分，可分为鸟瞰和普通视角；按场景大小分，可分为全景、大场景、中场景、小场景和小品；还有分镜草图和故事板。

各类草图的综合运用，不仅能让作者厘清思路，还能在多层次、多维度上清晰展现设计思维，勾勒出场景空间的基本面貌。

4、综合表达

电影场景虽然无限接近真实的建筑环境，但又区别于有实用功能的建筑、室内设计。它是叙事进程，剧情发展的物质载体，以审美需求为核心特征，塑造具有时代特征、地域文

化、风土人情以及带有某种象征性、隐喻性和表意功能的，适合角色表演的空间。电影场景追求的视觉真实感和现实主义美学特征，需要借助计算机辅助设计呈现更加逼真的视觉效果。

(1) 场景方案

电影美术设计中场景设计图纸的基本规范源自建筑制图，建筑学严谨的科学制图法为场景设计提供准确的蓝图。场景施工图包括总平面图、平面图、立面图等；基本要素包括尺寸、比例、标高等；还包括材料、色彩、肌理、道具等视觉元素。

(2) 场景气氛

场景气氛不同于建筑或室内设计效果图，除了同样要表达空间、样式、装饰、尺度等等，更重要的是表达场景性格，融入情感体验，还要加入人物造型、剧情事件等。想象场景空间在电影中呈现的样子，将镜头语言、空间层次、灯光色彩等综合在一个独特氛围的画面里，恰当、准确、高效地表现出来，以体现对小说的理解和对空间的认知。

(3) 场景搭建

为了更真实的模拟场景空间，反复推敲设计方案，还要制作场景模型进行研究。模型分为实体模型和计算机三维模型，学生可自由选择适合自己的方式表达。实体模型有利于建构空间感和尺度感，计算机三维模拟场景空间能设置镜头，规划路线等进行场景漫游，伴随着VR等技术的发展，将来也可以将虚拟现实引入课堂。

四、结论

《场景空间》课程的教学思考是结合多年的教学实践对课程教学进行梳理和总结，探讨以时空叙事为导向，关注时间、空间和场景的互动关系，思考时空转化的可能，解析空间意象，营造氛围，还原特定情境，完成媒介语言的转化和技术输出。

参考文献

- [1]李祖. 电影场景设计的美学演进——从《卡里加利博士的小屋》到《发条橙》[J]. 装饰, 2015(05): 15-21.
- [2]陈汝洪. 电影叙事中的场景造型设计与呈现[J]. 装饰, 2015(05): 26-29.
- [3]王萍. 论中国现代小说中的时空叙事审美[J]. 洛阳师范学院学报, 2019, 38(04): 48-52.
- [4]李文宇. 京派电视剧的时空叙事和文化隐喻[J]. 中国电视, 2020(06): 46-49.

大足石刻交互设计研究的价值与意义

黎 娅¹ 胡斌斌²

(1. 重庆电子工程职业学院 重庆 渝北区 401331;

2. 重庆机电职业技术大学 重庆 璧山区 400036)

[摘 要]2019年，为了贯彻落实中央、市委、区委各项决策部署和习近平总书记关于文物工作者重要指示批示精神，以创新奋进的姿态谱写大足文物事业新篇章，以优异的业绩向中华人民共和国70周年献礼，大足石刻文物工作者们制定了一项项新的工作计划和任务。现今，成渝双城经济圈发展已在路上，待势待发。大足石刻作为成渝地区重要文物实体，更应抓住巴蜀文化旅游走廊建设契机，加强对川渝石窟研究，利用科技手段让文物延年益寿，真正的“活”到人们心中。

[关键词]大足石刻；交互设计；价值与意义

[DOI]10.12252/j.issn.2096-6261.2020.07.1120

文物传承与保护不仅是文物工作者的任务，也是全民族、全社会、全人类的任务。作为华夏儿女，作为中华人民共和国的一个公民，我们有责任和义务为文物传承和保护奉献自己的一份力量。因此，大足石刻交互设计研究的最终目的是为了传承和保护大足石刻。一方面，本研究将采取数字化产品的形式，将大足石刻的前世今生作出展示，这是对历史的遵从，也是“守正”的举措。另一方面，本研究还将结合现代科技和新媒体，融入吸引眼球的元素，譬如点赞、排名等，开启数字文物展示的新篇章。笔者希望通过交互设计，能够为人们提供一个了解大足石刻的平台，能够为相关研究人员提供一个研究成果的共享资源库，能够为新一代青少年们提供学习和认知中华文化的窗口。

一、大足石刻交互设计实践

本次交互设计的目标是开发一款APP，该项目适用于iPad，基于Swift语言开发。Swift是一门编程语言，该语言用于开发OSX和iOS应用程序。在正式开发应用程序前，我们需要搭建Swift开发环境，以便更好的使用各种开发工具和语言进行快速应用开发。在开发过程中，共经历了四个过程：需求分析、构建架构、细节实现、优化拓展。下面以主界面设计为例，阐释其开发过程。

首先是针对主界面的需求进行分析。当用户打开主界面之后，需要背景音乐环绕，云纹呈现若隐若现的动态，界面上的造像图片可以左右滚动。用户通过触屏滑动造像的图片时，右下角的莲花底座会随之转动，且浮现与图片对应的文字说明。整个界面动静皆有表现，色彩沉着，普兰色与土黄色的对比，正好与石质造像的历史沉淀色彩相吻合。其次是构建架构。针对主界面的架构来看，主要是确定哪些元素是界面的特效辅助，哪些元素是可以扩展功能的按钮或者纹样。接下来是细节实现，开发人员针对需求一一进行开发编程，主要是大功能模块代码编写以及大概的界面模块编写。在界面模块编写之前，开发者可以在模拟器做大功能开发。特别值得注意的是，在功能开发的过程中要注意内存的使用，这也是在iOS开发上最重要的思维。最后是完成代码编写之后，在平台上进行测试，测试出问题之后再重复第三步，不断优化功能。

以上为APP交互设计实践的构思，笔者期望通过对此次应用开发实践，能够激发和带动更多师生共同参与到文化遗产数字化建设中来，以研发出更符合人们使用习惯，更符合文物气质的交互系统，为传承文化尽些绵薄之力。

二、大足石刻交互设计研究的价值与意义

大足石刻交互设计研究是大足石刻数字化研究的一个部分，主要有以下几点特殊价值和意义：

一是有利于促进大足学的建设发展

长期以来，科研工作者特别是人文社会科学的研究者，在其科研工作初期常常需要把大量的时间和精力花费在文献资料的搜集和整理之中，同时在已有成果无法共享或无法充分共享的情况下，许多工作难免会重复进行。在数字化网络的繁荣时代，查阅文献依然是科研工作顺利开展的第一步，但是像以往那样投入大量时间和精力去进行学术资料的搜集和整理，则是完全可以避免的。特别是目前网络可以瞬间把数字成果传递到世界任何地方的情况下，可以借助少数人艰苦、复杂的前期劳动，让所有科研工作者共享其劳动成果，实现研究的高

起点。这对于今后大足学的建设而言，无疑具有十分重要的意义。

二是有利于加强大足石刻文物的保护

大足石刻是大足学的重点研究对象，同时也是不可多得的文化瑰宝，保护并记录其真实信息，不但是学术研究的需要，也是重要的文化工程。大足石刻无论是在造像保护方面，还是在各类文献的保存方面，都将由于历时久远而面临消失的危险，而数字化则在文物保护方面开辟了新的道路，为文物保护提供了全新的技术手段。在大足石刻文物保护中，数字化作品能够起到的保护作用体现在两个方面，一是提供可以替代文物原件的仿真文物，二是高保真、永久性的保存文物信息。

三是有利于推动其他文物和文化信息的数字化建设

大足石刻的数字作品，不仅能对大足石刻本身进行一定宣传，还能推动其他文物和文化信息的数字化建设。譬如大足石刻数字博物馆的建设，大足石刻研究成果的推广——“大足学刊”的内容数字化展示，大足石刻数字游戏的设计等。

四是有利于推动中华传统文化在国内外的广泛传播

长期以来，普通人很难接触到文物原件，也很难前往实地进行考察，就算到了现场，也难以近距离的观看文物，而数字化作品可以打通象牙塔和外界之间的壁垒，可以使所有有条件接触网络和数字资源的人们，都能够深入、全面地接触和了解作为中华文化重要载体的大足文物，同时也接触和了解了大足学学术研究成果，从而扩大中华文化在国内外的传播。

五是有利于向大众普及石窟艺术、雕塑艺术、审美艺术等，助力重庆文化名片的打造。纵观一看，位于重庆大学城的在校大学生每年均在10万人以上，这一庞大的新生代群体，对重庆的文化名片都不太熟悉，实在是一种损失。而数字化作品可以让大足石刻在新生代群体中迅速传播，所以此作品有利于重庆文化名片的打造，有利于向大众普及石窟艺术、雕塑艺术、审美艺术等。

结语

综上所述，大足石刻交互设计研究，具备以下几点特色与创新：一是能够促使大足石刻博物馆建设资源更丰富，形式更多样，这是理论上的充实。二是将数字化技术应用到大足石刻文物保护中来，这是技术上的创新。三是为大足石刻研究成果提供资源共享的平台，便于研究专家学者们共享学术资源，是实践上的创新。希望今后能在此基础上，不断发掘交互设计新技术，将其应用到文化遗产传承和保护工作中。

参考文献

- [1]王明迪.《大足石刻数字博物馆展示设计研究》[D],重庆大学,2015年
 - [2]徐林.《数字电视模拟器定制化的研究与实现》[D],电子科技大学,2013年
- 作者简介：
黎娅（研究生，讲师，29岁，研究领域：艺术设计）
胡斌斌（研究生，讲师，32岁，研究领域：美术学）
注：本论文为重庆电子工程职业学院校级课题《大足石刻数字展示应用研究》（课题编号：XJZK202004）的阶段性成果之一。

侵权责任法规范规划上之重要问题初探

龚利琴 王建超

(大同市城区人民法院 山西 大同 037006)

[摘 要]在当前的法治社会中，法律是维系社会稳定的基础也是当前的执法依据，而《侵权责任法》也是当前时代中非常具有重要意义的一部法律，这一部法律将我国之前所出台的法律中一些不足和“权利空白”进行了补充和延续，但是在这一基础上，侵权责任法还是存在一些重要的问题和不足之处。对于侵权责任法存在的不足和漏洞需要不断进行探索和分析，并进行完善，才可以建设更加和谐的法治社会。因此，本文主要针对现阶段中侵权责任法中的一些重要问题，进行了分析和探讨，希望可以给相关人士提供一定的参考作用。

[关键词]侵权责任法；规范规划；责任；问题

[DOI]10.12252/j.issn.2096-6261.2020.07.1121

引言

法律为每个国家的发展都起到了重要的保障作用，对一个国家的正常发展和社会秩序有着非常重要的影响。而《侵权责任法》在当前的时代中也为具体的侵权案件提供了一定的法律依据。在当前的法律制度中，由于法的滞后性和局限性，仍存在一些重要问题，因此，就需要

针对这些问题进行重点的分析和改进，以弥补现阶段我国《侵权责任法》的不足之处。

一、同一侵权行为致多人死亡

在我国的《侵权责任法》中，有条例对同一侵权行为造成多人死亡做出了规定，以同命同价的方式进行相应的赔偿，而同命同价是需要具备一定的条件，首先是在同一侵权行为

上,其次是这一侵权行为导致多人死亡。在以上这两个条件满足的情况下,才可以以相同的数额来进行死亡赔偿金的确定,并且这也是给法官的自由裁量权更多的空间,但是在实际的审判过程中,这一法律的弹性是非常大的,因此也会导致很难在司法实践中进行操作。从而会产生一个矛盾点,到底是应该按照“同命同低价”进行分配还是应该按照“同命同高价”又或者是在平均分配?也成为了现阶段司法实践中的一个问题。而这一个矛盾点所提及的赔偿并不是生命的对价,而是对人们在伤害中受到的损失和破坏进行赔偿,这个赔偿需要根据当前的法律进行,同时也需要保持在公平正义的原则上进行^[1]。

二、财产损失的计算标准

对他人的财产造成损害的,《侵权责任法》规定是按照财产在损失过程中的市场价格或者是其他方式进行计算的,而在审判过程中,如果按照财产在损失过程中的价格来进行计算是不合理的,因此可以采取其他方式进行计算。在实际对损失进行计算的过程中,实物价格也非常容易因为市场的价格而发生变化,导致赔偿并不合理。其中在实际的执法过程中,主要存在三种现象:首先是所损失的物品原价高,现价较低;其次是物品的原价低现价也低;最后是一些特殊物品的现价低但是原价较高。这三种情况在审判过程中存在需要采取特殊的措施进行处理,第二种情况按照现阶段的市场价格进行赔偿给损失者,让受害人可以直接得到全部的赔偿金额。而其余两种如果也是按照当时的市场价格进行赔偿,则会出现一些不合理现象,如果是之前购买的一些首饰和藏品,原价比较高现价比较低,并且在现阶段的市场中也很难以见到,那么,受害人所得到的赔偿就会低于自己所损失的金额。因此,可以按照受害人在当时阶段所购进的价格进行计算,这样可以将损失降到最低^[2]。

三、精神损害赔偿

在我国的《侵权责任法》中也对精神损害进行了相应的规定,对于侵害他人人身权益的,并且导致被害人受到严重精神损失,被侵害人是可以对其要求精神损害赔偿的。这一条例是在人身权益的基础上进行的,并不包含财产权;同时,这一条例生效必须是被侵害人受到了“严重”的精神损失才可以申请精神损失赔偿。

首先,在上述的必须具备的基础条件中,第一个条件是否包含“具有人格象征意义的特定纪念物品”;其次,在第二个条件中,需要满足被侵害人精神受到“严重”损失,这个“严重”该以什么为具体的依据和标准进行界定;最后是并未给精神损害的赔偿标准作出明确的规定,法官在对受害人的要求判断时没有依据可以参考。并且精神损失不是物品,标准难以界定,但是在法律中既然可以以货币形式要求赔偿,那么就是可以将其进行量化的。

在实际的法律完善过程中,可以根据其他的人身损害标准进行制定,在审判过程中,根据居民的收入水平和受到伤害的等级进行量化,具体可以根据《精神损害赔偿司法解释》中的规定进行赔偿计算公式的制定,然后根据这一公式来进行更加准确赔偿数额的计算,才可以更加有利于受害人的损失赔偿。

四、网络侵权责任

关于网络侵权责任规定,在《侵权责任法》中也有着条例规定,在网络中侵犯他人的民事权益需要承担侵权责任,而被侵权人也是有权利要求网络服务提供方对其进行屏蔽和删除的,并且相关的网络服务者如果未对侵权行为采取保护措施,对被侵权人造成损失,则需和用户共同承担责任^[3]。虽然对网络侵权责任进行了一定的描述,但是也没有给“网络服务提供者”做出一定的界定和范围明确,因此,对这一问题还是存在很大争议的。

五、紧急医疗措施权

对于紧急的医疗措施权,定义主要是在紧急的抢救活动中,由于特殊情况无法取得患者和近亲属意见则经过相关机构负责人批准后可以进行治疗抢救。从表面上看是关于医疗机构的措施权相关规定,但是笔者认为这一权利是对患者生命权和患者知情同意的描述和概括,当紧急情况下,二者必须选择其一,就可以采取这一法律进行。但是问题在于,该条例并未明确要医方必须实施抢救,只是说医方有权进行抢救,但是也可以不进行抢救,并未将患者的生命权和知情权进行轻重比较。这一问题就导致医患双方都具有很高风险,也并未将《侵权责任法》的立法精神更加明确地体现出来。

六、结语

综上所述,《侵权责任法》在现阶段法治社会中,对人们的人身权、财产权的维护有着重要的保障作用,但是与此同时也存在一些问题,引起了各方争议,因此就需要不断对其进行完善,加强法治建设,让人民群众能够在每一个案件中都感受到公平正义。

参考文献

- [1]于渊.论反不正当竞争法中的侵权问题——以《民法典·侵权责任编》(草案)为视角[J].中国物价,2020,(6):61-64.
- [2]王轶略,王竹.医疗人工智能侵权责任法律问题研究[J].云南师范大学学报(哲学社会科学版),2020,52(3):102-110.
- [3]章英,黄永光.监护人责任规范问题研究——由民法典侵权责任编(草案三次审议稿)切入[J].广西政法管理干部学院学报,2020,35(1):17-23,48.

融则通,通则明 ——以“分数乘法(一)”教学为例

梁冬梅

(广东省深圳市光明区马田小学 广东 深圳 518106)

【DOI】10.12252/j.issn.2096-6261.2020.07.1122

教学中需要梳理和明晰数学知识内在的线索,了解学生的原有知识状况与认知结构,根据新旧知识的逻辑性和关联性,找到新知识认知结构中的有关旧知识发生相互作用的联结,使学生在主动学习的过程中实现新旧知识的有效融通,从而完善和发展自身的知识与认知结构。下面就以“分数乘法(一)”为例谈一谈在教学中如何做到融则通,通则明,发展学生思维的。

一、找准理解新知的基础点,唤醒学生已有经验

[教学片断1]

师: $\frac{1}{5} \times 3$, 结果是多少? 你想怎么解决这个问题呢? 先想一想, 再把你的想法记录在学习单上。

学生独立探究, 在小组交流的基础上组织全班反馈:

$$\text{做法1: } \frac{1}{5} + \frac{1}{5} + \frac{1}{5} = \frac{3}{5}$$

$$\text{做法2: } \frac{1}{5} \times 3 = \frac{3}{5}$$

师: 我们一起来看第2种方法, 可以吗? 她是怎么想的? 先想一想, 再和同桌说一说。

生: 这样列式是可以的。因为我们学过乘法, 譬如 $4 + 4 + 4$ 可

以用 4×3 表示, 这里也一样, $\frac{1}{5} \times 3$ 在这里就是表示 $\frac{1}{5} + \frac{1}{5} + \frac{1}{5} = \frac{3}{5}$,

表示3个 $\frac{1}{5}$ 相加的和。



生: 分数乘法与整数乘法是一样的, $\frac{1}{5} \times 3$ 就是表示3个 $\frac{1}{5}$ 相加, 和做法2是一样的。

师: 你们真聪明, 想到了可以把整数乘法的意义迁移到分数乘法里来。

由于学生原有认知结构与知识状态的差异, 不同的学生会选择不同的认知起点, 但是两种不同的方法都有一个共同点, 就是表示三个 $\frac{1}{5}$ 相加的和是多少, 学生在对比联结三种不同方法的过程中感悟分数乘法的意义, 沟通分数乘法的意义与整数乘法意义之间的关系。

二、用好新旧知识的联结, 搭建新知建构脚手架

[教学片段2]

出示问题: 1个  占整张纸的 $\frac{2}{9}$, 4个  占整张纸的几分之几?

师: 先列式再计算。你会用什么办法来计算呢? 把你的计算过程记录在学习单上, 然后再小组交流。

学生独立探究, 在小组交流的基础上全班交流反馈。

$$\text{做法1: } \frac{2}{9} + \frac{2}{9} + \frac{2}{9} + \frac{2}{9}$$

生: 一个  占整张纸的 $\frac{2}{9}$, 4个  就有4个 $\frac{2}{9}$, 所以 $\frac{2}{9} + \frac{2}{9} + \frac{2}{9} + \frac{2}{9}$ 。

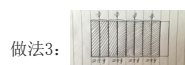
$$\text{做法2: } \frac{2}{9} \times 4 = \frac{8}{9}$$

师: 这位同学是这样列式的, 你们看懂了吗? 或者你有什么疑问? 谁来说一说。

生: $\frac{2}{9} \times 4$ 表示4个 $\frac{2}{9}$ 相加, 分数加法我们学过了, 分母不变, 分子相加, $\frac{2}{9} + \frac{2}{9} + \frac{2}{9} + \frac{2}{9} = \frac{8}{9}$, 它的计算方法跟前面的加法算式是一样的。

师: 这位同学很聪明, $\frac{2}{9} \times 4$ 怎么算对我们而言还是一个新的知识, 但是根据分数乘法的意义, 你们找到了分数乘法与分数加法的联系, 从而把分数乘法转化为已经学过的分数加法来计算, 并从中发现了分数乘法的快速计算方法, 你们真了不起。

师: 刚才同学们是从分数加法的角度解释了 $\frac{2}{9} \times 4 = \frac{8}{9}$ 分母不变, $2 \times 4 = 8$ 做分子, 那你能结合下面的这种画图的方法来说说其中的道理吗?



做法3:

生: 从图形来看, 这里的 2×4 就是一共有 $(2 \times 4) \uparrow \frac{1}{9}$

教师结合学生回答并板书: $\frac{2}{9} \times 4 = \frac{2}{9} + \frac{2}{9} + \frac{2}{9} + \frac{2}{9} = \frac{8}{9}$

整数乘法的算理以及分数加法的计算则是学生理解分数乘整数算理的关键联结。从学生对乘法运算意义的已有认识出发, 在汇报过程中沟通整数乘法算理、分数加法计算法则与分数乘整数的联系, 以分数加法模型和面积模型中理解分数乘整数分母不变, 分子乘整数做分子的计算算理, 对所列算式的来龙去脉一清二楚, 学生理解和接受分数乘整数的计算法则自然水到渠成。

三、提炼知识结构的融通点, 促进数学思维发展。

[教学片段3]

$$3 \times 2 = 6 \quad 0.3 \times 2 = 0.6$$

$$30 \times 2 = 60 \quad 0.03 \times 2 = 0.06 \quad \frac{3}{17} \times 2 = \frac{6}{17}$$

师: 三组算式, 算式不同, 结果也不同, 在计算时, 有没有相同的地方呢? 先观察, 再和同桌说一说。

生: 计算的时候都用到口诀二三得六。

生: $3 \times 2 = 6$, 这个6表示6个一, $0.3 \times 2 = 0.6$, 这个6表示6个

0.1 , $\frac{3}{11} \times 2 = \frac{6}{11}$, 这里的6表示6个 $\frac{1}{11}$ ……

生: $3 \times 2 = 6$, 3表示3个1, 所以结果中的6就表示6个一, $0.3 \times 2 = 0.6$, 0.3的3表示3个0.1, 所以结果中的6就表示6个0.1。

师: 同学们, 真厉害, 在相同中看出了不同, 在不同中也找出了相同。在整数乘法、小数乘法、分数乘法不同的算式里, 算式不一样, 但是计算时都用到 $3 \times 2 = 6$ 这个算式, 6表示的计数单位是不一样的。但是, 在同一个算式里, 3和6表示的计算单位又是相同的。

系统的知识结构能促进思维的发展, 教学中在学生学完分数乘整数这一知识点后进行适当的归纳、系统整理, 及时沟通了整数乘法、小数乘法、分数乘法的异同, 提炼这一知识体系的数学本质——乘法是加法的简便计算, 即相同的计数单位相加, 提升了学生的思维品质。

数学知识、数学基本活动经验都是都是有内在联系的。教学中, 应找准新旧知识的基础点, 唤醒学生的已有认知经验, 用好新旧知识的联结, 搭建新知建构脚手架; 提炼知识结构的融通点, 促进数学思维发展。