

## <<Scratch创意动画设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Scratch创意动画设计>>

13位ISBN编号：9787562336785

10位ISBN编号：7562336784

出版时间：2012-6

出版时间：王继华、等 华南理工大学出版社 (2012-06出版)

作者：王继华

页数：143

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<Scratch创意动画设计>>

### 内容概要

Scratch是由著名的美国麻省理工学院媒体实验室专门为儿童设计的一个编程软件，在国外儿童青少年中越来越风靡。

《Scratch创意动画设计》主编王维华老师9010年率先将Scratch全面引入中国的信息技术课堂，提出了“为创作而教”的教学方法，带领孩子们轻松快乐地创作动画、多媒体故事、游戏和音乐等，并让孩子们在不知不觉中掌握了编程的思想和方法，享受到与同伴协作共创的乐趣！

《Scratch创意动画设计》是王继华老师近两年Scratch教学实践的结晶，是她特意为孩子们奉献的图文并茂的“学创作”的教程。

《Scratch创意动画设计》配套的素材和范例文件包提供了丰富的学生作品源代码，既便于模仿自学，也便于在源代码基础上继续修改和创作。

## <<Scratch创意动画设计>>

### 作者简介

王继华，现任教于华南师范大学附属小学，具有十余年信息产业工作的经验。她从事小学信息技术教育工作近十年，提出了“为创作而教”的教学方法，使孩子们痴迷上了Scratch创作。

## <<Scratch创意动画设计>>

### 书籍目录

01 入门篇 第一章Scratch初接触 第二章设计初体验 02 范例篇 第三章五彩的花朵 第四章电子相册 第五章猜数字 第六章小动物过冬 第七章打地鼠 第八章火上浇油 第九章音乐创作 03 创作篇 第十章小工具软件设计：画图工具 第十一章模拟软件设计：食物链 第十二章游戏软件设计：躲幽灵 附录 模块描述

## <<Scratch创意动画设计>>

### 章节摘录

版权页：插图：什么是模拟软件 模拟软件是根据某些重要特征来生动展现真实现象的软件。模拟软件可以帮助我们理解这些现象，做得好的模拟软件还可以像游戏那样与用户互动。

比如，模拟水在自然界的循环。

海水受太阳照射蒸发，到高空遇冷凝结，到下雨下雪，到水流回海洋，完成水的循环。

这一过程可以做成一个连续播放的动画来模拟，也可以做成互动式的。

比如可以设定阳光的强度来改变蒸发量，设定高空空气的温度来改变水蒸气变成水滴还是雪花，等等

。模拟软件从编程难度上来说并不大，但找出关键特征来规划设计却要我们多动脑筋。

模拟软件的规划与设计工具软件一样，事先必须想清楚一些重要的问题。

对于模拟软件的设计，要提醒三点。

1.为谁模拟？

无论设计什么，都必须搞清楚是为谁设计的。

必须适合用户。

模拟软件要能让用户看得懂，为小学一年级同学设计与为六年级同学设计，水在自然界的循环模拟软件该怎样规划呢？

2.哪些是必须模拟的？

水在自然界的循环，哪些环节是不可缺少的？

这些不可缺少的环节就是需要模拟的关键。

3.怎样模拟可以帮助用户更明了？

有些关键的环节理解起来并不是那么容易的，怎样表达可以帮助用户理解呢？

用动画，用解说，还是用其他的什么好办法呢？

## <<Scratch创意动画设计>>

### 编辑推荐

《Scratch创意动画设计》是王继华老师近两年Scratch教学实践的结晶，是她特意为孩子们奉献的图文并茂的“学创作”的教程。

<<Scratch创意动画设计>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>