**“评选项目”、“创客项目”**

**（）市推荐作品名单**

该表格信息通过电子邮件报送

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 组别 | 项目 | 作品编号 | 作品名称 | 作者  姓名 | 所在  学校 | 年级 | 指导教师 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

附表2

**“评选项目”、“创客项目”推荐作品登记表**

该表格信息均在网上填写并确认

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 作品名称 | 一个火柴人的故事 | | | | | 作品大小 | 2.51 MB | |
| 项目名称 | 小学 □电脑绘画 □电脑绘画（“和教育”专项） □电子板报  □电脑动画 □电脑动画（健康教育专项） □网页设计  □计算机程序设计（创意编程）□微视频（英语数码故事创作） | | | | | | | |
| 初中 □电脑绘画 □电脑绘画（“和教育”专项） □网页设计  □电脑动画 □电脑动画（健康教育专项）  □电脑动画（“和教育”手机动漫） □计算机程序设计（创意编程）  □3D创意设计（创新未来设计） □3D创意设计（未来智造设计）  □微视频（英语数码故事创作） □创意智造 | | | | | | | |
| 高中 □网页设计 □电脑艺术设计 □电脑动画（二维）  □电脑动画（三维） □电脑动画（健康教育专项）  □电脑动画（“和教育”手机动漫） √计算机程序设计  □3D创意设计（创新未来设计） □3D创意设计（未来智造设计）  □微视频（微电影） □创意智造 | | | | | | | |
| 中职 □电脑艺术设计 □电脑动画（二维） □电脑动画（三维）  □计算机程序设计 | | | | | | | |
| 作者姓名 | 性别 | 身份证号码\* | | 学籍所在学校（按单位公章填写）\* | | | | 毕业年份\* |
| \*\*\* | 男 | \*\*\* | | \*\*\* | | | | 2019 |
|  |  |  | |  | | | |  |
| 指导教师姓名 | 性别 | 职务/职称 | | 所在单位（按单位公章填写） | | | | |
| \*\*\* | 男 | 教职员 | | \*\*\* | | | | |
| 手机号码 | | | 作者：\*\*\* 指导教师： | | | | | |
| 电子邮箱 | | | 作者：\*\*\* 指导教师： @ | | | | | |
| 00001 | | | | | 作者2寸免冠照片 | | | |
| 作者姓名：郑凯心 | | | | | 作者姓名： | | | |

我（们）在此确认上述作品为我（们）的原创作品，不涉及和侵占他人的著作权；我们同意作品出版权等公益性应用权属电脑活动组委会。

我（们）同意“中小学电脑制作活动组委会”使用我（们）的作品并将其制作成《全省（全国）中小学电脑制作活动优秀作品集锦》出版。附表3

**“评选项目”、“创客项目”作品创作说明**

该表格信息均在网上填写并确认

|  |
| --- |
| 创作思想（创作背景、目的和意义）  虽然这个比赛很早就通知了，但一直到截止前一个月才开始做。然后每天中午午休的时间到机房，锱铢积累而成。虽然这是个小小的游戏，但他反应了一个人生活中将面临的种种抉择。这充分体现了我校关于“选择”对学生的循循善诱，我深切的记得，要尊重自己的选择 等等。 |
| 创作过程（运用了哪些技术或技巧完成主题创作，哪些是得意之处）  让火柴人能在vb里动起来，我也是有点小骄傲呢呵呵呵。其实这个技巧是从多媒体技术书里看来的，原来书里都是宝，可是一般人不会仔细去研读一本信息技术书。在火柴人的动作上下了不少功夫，开头一段时间都在搞，导致一开始进展颇为缓慢，要让他动起来，还要控制行走的范围。我想这个作品的唯一的技术难点就是这个吧。至于场景的判断，更换，就是换一下背景图片，技术不高，就是图片多了，变成了件挺麻烦的事情。还有些小技巧嘛，就是换了一下某些图片的鼠标图标，运用了单选框的工具，运用时钟来形成坠崖的特效等等…… |
| 原创部分  全部都是 |
| 参考资源（参考或引用他人资源及出处）  百度 |
| 制作用软件及运行环境  VB |
| 其他说明（需要特别说明的问题）  一共有15种结局 |