

图书基本信息

书名：<<(高职高专)计算机专业学生毕业论文>>

13位ISBN编号：9787561146194

10位ISBN编号：7561146191

出版时间：2008-12

出版时间：大连理工大学出版社

作者：杨晔 编

页数：309

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>

## 内容概要

(1)紧扣职业教育的办学定位 本书所要求的毕业论文(设计)的目标与职业教育的培养目标相适应,在设计选题和范例时,重点以考察学生所掌握的实践技能为主,学生所完成的毕业论文(设计)面向某一职业岗位、有实际应用价值,通过毕业论文(设计)考察学生所掌握职业岗位能力的程度。

(2)指导全面 本书能给职业院校的毕业论文(设计)工作以全面的指导。书中详细介绍了毕业论文(设计)工作的每一个环节,并对每一环节工作的要求、目标以及文档资料都给出了适用规范。

(3)实用性强 书中撰写的关于职业院校的毕业论文(设计)工作的管理规范可以直接作为某学院此项工作的实施细则;所设计的相关评分标准和文档资料表格可以直接使用;所开发的选题库和范例库可以直接下发给学生应用。

(4)选题与案例丰富 书中按十个计算机专业学科方向(涵盖了职业院校的大部分计算机专业)开发出了大量具有可操作性的选题库,每个选题中都有明确的内容提示大纲和技术要求。按不同的专业方向开发了范例,这些范例有些是教师自行开发设计并撰写的,有些来源于历届学生的优秀毕业论文,经老师修改和完善而成。

这些范例切合高职层次学生的知识水平和技能水平,可供学生模仿或作为参考。

全书分三篇,共6章,第一篇为职业院校学生毕业论文(设计)工作管理,包括第1、2章,第1章详细介绍了职业院校学生毕业论文(设计)工作管理规范;第2章介绍了学毕业论文(设计)的工作流程及毕业论文(设计)的内容及格式规范。

第二篇是职业院校计算机专业学生毕业论文(设计)参考选题,分别按软硬件应用方向、网络技术方向、软件工程方向、计算机产品营销方向、平面设计方向、视频制作方向、多媒体课件制作方向、网页制作方向、Flash动画设计方向、3ds max三维效果制作方向设计了146道选题,可供学生直接使用。

第三篇为毕业论文(设计)范例,共有18篇内容完整、格式规范的范例,内容涉及了前面的十个专业学科方向。

书籍目录

第一篇 职业院校学生毕业论文(设计)工作管理 第1章 职业院校学生毕业论文(设计)工作管理 1.1 毕业论文(设计)的概念 1.2 职业院校学生毕业论文(设计)的意义和目的 1.3 毕业论文(设计)工作管理规范 第2章 职业院校学生毕业论文(设计)工作指导 2.1 毕业论文(设计)的工作流程 2.2 毕业论文(设计)的内容及格式规范 2.3 毕业论文(设计)的文档资料样本第二篇 职业院校计算机专业学生毕业论文(设计)参考选题 第3章 计算机应用技术综合选题 3.1 软硬件应用方向 3.2 网络技术方向 3.3 软件工程方向 3.4 计算机产品营销方向 第4章 多媒体技术选题 4.1 平面设计方向 4.2 视频制作方向 4.3 多媒体课件制作方向 4.4 网页制作方向 4.5 Flash动画设计方向 4.6 3ds max三维效果制作方向第三篇 职业院校计算机专业学生毕业论文(设计)范例 第5章 计算机应用技术综合范例 5.1 微机常见软硬件故障检测及维修 5.2 电脑游戏探究 5.3 家庭小型局域网及共享上网配置 5.4 常见网络故障的检测和排除 5.5 软件测试理论和工具的使用 5.6 中学教学管理支持系统设计 5.7 精品课论坛开发 第6章 多媒体技术范例 6.1 实物绘制类——临摹 6.2 数码照片处理 6.3 平面设计综合 6.4 《计算机应用基础》精品课网站建设 6.5 Flash小游戏制作——“连连看” 6.6 三维效果图制作附录参考文献

## 章节摘录

版权页：插图：1.技术层面 显然技术潮流是谁也挡不住的，新的技术会不断衍生出新的游戏，如同好莱坞电影一样，特效越来越普遍，特效越来越新奇。

从这个层面上来讲，目前主要集中在渲染、物理、网络这些大方向上。

图形硬件的发展推动着特效的发展，同时又反过来推动着图形，硬件的不断发展。

对于动作类游戏，渲染真实程度越来越高，HDR在游戏中的出现即是一个明显的例子。

除了场景的真实程度将变得越来越高外，动作的真实感也更加重要。

对于一些格斗和体育竞技类的游戏，运动捕捉技术的应用将更为突出。

当然，其他运动的真实性更是如此，这些都依赖于物理模块的发展。

以前的游戏把大家局限在一堵墙内，现在可以用炮轰开墙，从瓦砾中穿出去。

另外一类就是休闲游戏，与之相关的是非真实感的广泛应用。

目前比较期待的是卡通式游戏的出现，结合人脸技术的发展，大家在游戏中可以看到参与者夸张的漫画表情。

伴随在线游戏的持续火爆，大家有理由相信网络将成为未来游戏必不可少的一个组成部分。

单机游戏也将带有网络功能，至少是局域网对战。

对于大型网络游戏来说，如何降低服务器成本，保持负载均衡和可扩展性都该是考虑的问题。

现在游戏的制作成本越来越高，复杂度呈非线性增长，因此必然推动游戏中间件的快速发展。

例如：树木建模与动画、人脸合成、唇读同步、语音传输、语音识别、刚体碰撞、流体、粒子系统等

2.内容层面 游戏向来如此，制作精良但没有内容的游戏其销售并不是很好。

有些游戏虽然看上去粗糙，却很受大家青睐。

大制作就好比好莱坞电影，小制作就好比小品，只要内容有趣，都吸引人。

而内容的来源来自对人的欲望需求的理解。

一个游戏，要有挑战性，就好比打球的时候总是希望对手要比自己强那么一点点；要有满足感，一个游戏难度太高，给人的挫折感太强，这样的游戏也是卖不动的。

通过游戏获得满足，这种满足是一种适度持续紧张后的压力的释放；人是一种趋利性动物，如果在游戏中能获利，那这个游戏的生命力是可想而知的；整个游戏应该是平衡的、公平的，这样人们才会接受人和机器或人和人的竞争，不然会觉得赢得没有意思或者不该输；提供合作的机制，人同时是一种社会性动物，渴望合作，害怕孤单是人之共性。

我相信未来的游戏对人的心理将把握得越来越准，到时候治疗上瘾症会不会成为一种职业？

社会对于游戏伦理的讨论将更为激烈。

3.游戏方式 对于游戏方式，大家谈论最多的是键盘鼠标，这种最传统的模式，然后就是操作杆。

在2005年的SIGGRAPH会展上，笔者尝试了两种游戏，一个是划船游戏，另一个是空中飞行的游戏。

虽然这些游戏超出了大家通常说的电子游戏，但本质上是一样的。

基本的模式是大屏幕加上外部设备，提供了一种新的娱乐方式。

像跳舞毯，Eyetoys这些游戏产品，从技术上看并不十分复杂，但为游戏者提供了一种不同的游戏方式

随着传感器的发展，相信游戏头盔和游戏手套将很快出现。

编辑推荐

《新世纪高职高专计算机专业基础系列规划教材:计算机专业学生毕业论文(设计)指导及范例》这些范例切合高职层次学生的知识水平和技能水平,可供学生模仿或作为参考。

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>