

<<大学计算机基础>>

图书基本信息

书名：<<大学计算机基础>>

13位ISBN编号：9787030320490

10位ISBN编号：7030320492

出版时间：2011-8

出版时间：科学出版社

作者：马德骏 等主编

页数：295

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>

<<大学计算机基础>>

内容概要

《大学计算机基础》是针对大学非计算机专业计算机基础课程编写的教材。

全书分为基础篇、应用篇和提高篇。

基础篇注重的是基本理论，内容包括计算机与信息化社会的发展、计算机基础知识、微型计算机系统、计算机网络基础、信息安全与社会责任。

应用篇注重的是实际操作和应用，内容包括Windows

XP的基本操作、Office2003基础和Internet网络应用。

提高篇主要介绍了计算机软件方面的相关知识，内容包括算法和数据结构基础、程序设计基础、数据库设计基础、软件工程基础。

《大学计算机基础》由从事多年计算机基础教学的教师编写，内容充实，力求通俗，注重实际应用，适合于分层教学，可作为各种层次的计算机基础课程的教材和参考书。

<<大学计算机基础>>

书籍目录

基础篇

第1章 计算机与信息化社会的发展

1.1 计算机的发展

1.2 计算机的特点

1.3 现代信息技术

1.4 计算机的应用

1.5 现代信息技术的应用

第2章 计算机基础知识

2.1 计算机系统的组成与工作原理

2.2 数制及数制间的转换

2.3 数据在计算机中的表示与编码

2.4 多媒体技术

第3章 微型计算机系统的组成

3.1 微型计算机硬件系统

3.2 微型计算机软件系统

3.3 软件与硬件的关系

3.4 常见个人计算机系统

.....

应用篇

提高篇

<<大学计算机基础>>

章节摘录

计算机动画的原理和传统动画是基本相同的，但采用了数字化的技术，计算机处理后的动画，它的运动效果、画面色调、纹理、光影效果等可以不断地改变，最终输出多种样式。

根据运动的控制方式，可以将动画分为实时动画和逐帧动画。

从视觉空间来分，计算机动画可以分为二维动画和三维动画。

实时动画也称为算法动画，它是采用各种算法来实现运动物体的运动控制。

在实时动画中，计算机对输入的数据进行快速地处理，在人眼察觉不到的时间间隔里在屏幕上输出播放。

人们见得比较多的实时动画是电玩游戏中的动画，在操作游戏时，人与机的交互完全是实时快速的。

实时动画对硬件的要求很高，一般与动画的质量、运动的复杂度有关。

大型的3D游戏，如现在流行的网络游戏对于计算机的显卡和内存容量要求很高。

逐帧动画是由多帧内容不同而又相互联系的画面连续播放而形成的视觉效果。

例如，Flash中实现的动画，文件扩展名为SWF（shockwave format）。

SWF格式的动画图像能够用比较小的体积来表现丰富的多媒体形式。

在图像的传输方面，不必等到文件全部下载才能观看，而是可以边下载边看，因此特别适合网络传输，特别是在传输速率不佳的情况下，也能取得较好的效果。

SwF如今已被大量应用于Web网页进行多媒体演示与交互性设计。

此外，SWF动画是基于矢量技术制作的，因此不管将画面放大多少倍，画面不会因此而有任何损害。

SWF格式作品以其高清晰度的画质和小巧的体积，受到了越来越多网页设计者的青睐，也越来越成为网页动画和网页图片设计制作的主流，目前已成为网上动画的事实标准。

二维画面是平面上的画面。

无论画面的立体感有多强，终究只是在二维空间上模拟真实的三维空间效果。

二维动画是对手工传统动画的一个改进。

.....

<<大学计算机基础>>

编辑推荐

《大学计算机基础》内容充实，力求通俗，注重实际应用，适合于分层教学，可作为各种层次的计算机基础课程的教材和参考书。

<<大学计算机基础>>

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>