

<<计算机导论>>

图书基本信息

书名：<<计算机导论>>

13位ISBN编号：9787302267904

10位ISBN编号：7302267901

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：于万波，黄昱 编著

页数：199

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>

<<计算机导论>>

内容概要

本书介绍了matlab语言的一些数学计算函数，研究了使用该语言进行图像处理与识别、图形动画制作等内容；介绍了计算机网络、操作系统等基本概念；简单讲解了使用html以及jsp构造网页程序、操作数据库等内容；通过简单的小程序介绍了c语言的编辑编译、简单c语句的使用、文件操作等知识。

本书可以作为高校各专业同名课程使用，特别适用于计算机科学与技术、信息与计算科学、应用数学、自动化、电子信息科学等专业作为教材使用。

<<计算机导论>>

书籍目录

第1章 从科学计算到自动识别

- 1.1 matlab的科学计算功能概述
 - 1.1.1 命令窗口的使用
 - 1.1.2 m-file程序设计
 - 1.1.3 figure窗口的图形操作功能
 - 1.1.4 自定义函数
 - 1.1.5 数组操作
 - 1.2 图像处理与识别
 - 1.2.1 印刷体汉字识别概述
 - 1.2.2 清除图像噪音
 - 1.2.3 汉字细化
 - 1.2.4 印刷体汉字切割
 - 1.2.5 印刷体汉字特征提取
 - 1.2.6 印刷体汉字识别
 - 1.2.7 图像中文字区域的提取
 - 1.2.8 手写数字识别
- 习题1

第2章 图形与动画

- 2.1 二维图形绘制
 - 2.1.1 点的绘制
 - 2.1.2 绘制直线
 - 2.1.3 多边形绘制及填充
 - 2.1.4 绘制曲线
 - 2.1.5 树与山的绘制
 - 2.1.6 界面制作与交互绘图
 - 2.2 二维动画制作
 - 2.2.1 逐帧动画
 - 2.2.2 形变动画
 - 2.2.3 路径动画
 - 2.3 三维图形绘制
 - 2.3.1 球的绘制
 - 2.3.2 柱体的绘制
 - 2.3.3 曲面绘制
 - 2.4 三维动画制作
 - 2.4.1 沿空间螺旋线旋转的小球
 - 2.4.2 空间中沿轨道运动的小球
- 习题2

第3章 计算机网络

- 3.1 网站建设
 - 3.1.1 html
 - 3.1.2 javascript
 - 3.1.3 网页设计实例
 - 3.1.4 登录功能的实现
- 3.2 计算机网络
 - 3.2.1 网络概述

<<计算机导论>>

3.2.2 两台计算机联网

3.2.3 网络安全

习题3

第4章 c语言与操作系统

4.1 c语言

4.1.1 字符操作

4.1.2 简单的输入输出

4.1.3 文本文件读写

4.1.4 指针与内存

4.1.5 数进制转换

4.1.6 调用中断函数

4.1.7 c++

4.2 操作系统

4.2.1 unix操作系统

4.2.2 windows操作系统

习题4

参考文献

章节摘录

版权页：插图：程序运行后，输出的结果如图4-18（d）所示。

目前普通微机（家庭常用的机器）内存在不断增大，从20世纪90年代的几兆字节到现在的几个吉字节，但是有时还不能满足更高的需要。

特别是当运行较大、较复杂的程序时，当运行三维动漫、三维虚拟游戏时，都需要较大的内存。

较大的程序或复杂的动漫游戏使用了大量的（或说是海量的）变量与数据，这些变量与数据需要存储在内存中，以便加工使用，所以占用了更多的内存。

计算机工作时，打开的程序越多，需要的内存就越多，所以及时关闭不需要的程序是必要的。

<<计算机导论>>

编辑推荐

《计算机导论》为21世纪高等学校规划教材·计算机科学与技术之一。

<<计算机导论>>

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>