

<<大学计算机应用基础>>

图书基本信息

书名：<<大学计算机应用基础>>

13位ISBN编号：9787113117955

10位ISBN编号：7113117953

出版时间：2010-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：褚宁琳 编

页数：310

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>

<<大学计算机应用基础>>

前言

大学生应用计算机的能力已成为他们毕业后择业的必备条件。能够满足社会与专业本身需求的计算机应用能力已成为合格大学毕业生的必备素质。因此，对大学各专业学生开设具有专业倾向或与专业相结合的计算机课程是十分必要、不可或缺的。为了满足大学生在计算机教学方面的不同需要，教育部高等教育司组织高等学校文科计算机基础教学指导委员会编写了《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求》（下面简称《基本要求》）。

《基本要求》把大文科各门类的计算机教学，按专业门类分为文史哲法教类、经济管理类与艺术类等三个系列。其计算机教学的知识体系由计算机软硬件基础、办公信息处理、多媒体技术、计算机网络、数据库技术、程序设计，以及艺术类计算机应用7个知识领域组成。知识领域下分若干知识单元，知识单元下分若干知识点。

文科类专业大学生所需要的计算机的知识点是相对稳定、相对有限的。由属于一个或多个知识领域的知识点构成的课程则是不稳定、相对活跃、难以穷尽的。课程若按教学层次可分为计算机大公共课程、计算机小公共课程和计算机背景专业课程三个层次。

第一层次的教学内容是文科各专业学生应知应会的。这些内容可为文科学生在与专业紧密结合的信息技术应用方向上进一步深入学习打下基础。这一层次的教学内容是对文科生信息素质培养的基本保证，起着基础性与先导性的作用。

第二层次是在第一层次之上，为满足同一系列某些专业的共同需要（包括与专业相结合而不是某个专业所特有的）而开设的计算机课程。这部分教学在更大程度上决定了学生在其专业中应用计算机解决问题的能力与水平。

第三层次，也就是使用计算机工具，以计算机软硬件为依托而开设的为某一专业所特有的课程，其教学内容就是专业课。如果没有计算机为工具的支撑，这门课就开不起来。这部分教学在更大程度上显现了学校开设的特色专业的能力与水平。

<<大学计算机应用基础>>

内容概要

《大学计算机应用基础》是根据教育部高等教育司组织制定的“高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求（2008年版）”的基本精神编写的，是教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会立项教材。

《大学计算机应用基础》共分10章，主要内容包括计算机基础知识、计算机操作系统、常用办公软件应用基础、计算机网络基础、计算机数字图像与图形、计算机数字音频、计算机数字视频与动画、网页设计、数据库基础与软件应用、程序设计基础。

《大学计算机应用基础》在介绍计算机基本理论的基础上强调实用性，讲述的内容深入浅出。与通用的计算机应用基础类教材相比，《大学计算机应用基础》特别增加了与艺术类专业相关的内容。

《大学计算机应用基础》不仅适合高等学校艺术专业的学生使用，也可以作为非艺术类学生的计算机应用基础学习用书。

书籍目录

第1章 计算机基础知识1.1 计算机的发展简史1.1.1 计算机的发展历程1.1.2 计算机的发展趋势1.2 计算机的特点、分类及应用领域1.2.1 计算机的特点1.2.2 计算机的分类1.2.3 计算机的应用领域1.3 计算机系统的组成1.3.1 计算机硬件系统1.3.2 计算机软件系统1.3.3 计算机基本工作原理1.4 计算机的主要性能指标1.5 信息在计算机中的表示形式1.5.1 数制转换1.5.2 信息的表示单位1.5.3 计算机中数值的表示1.5.4 计算机中字符的表示1.6 计算机病毒及防治1.6.1 计算机病毒简介1.6.2 计算机病毒的来源与传播1.6.3 发现病毒后的处理1.6.4 计算机病毒的防治1.6.5 常见计算机病毒介绍1.6.6 反病毒技术及产品小结习题第2章 计算机操作系统2.1 操作系统的基本知识2.1.1 操作系统的分类2.1.2 操作系统的功能2.1.3 常用的操作系统2.2 Windows XP的基本知识与基本操作2.2.1 系统的启动和退出2.2.2 Windows XP的桌面2.2.3 Windows XP的窗口2.2.4 Windows XP的对话框2.2.5 Windows XP的菜单2.2.6 Windows XP的帮助系统2.3 Windows XP的文件管理2.3.1 文件与文件夹的概念2.3.2 资源管理器2.3.3 文件与文件夹的操作2.4 Windows XP的进程管理2.5 Windows XP的存储器管理2.6 Windows XP的设备管理2.7 Windows XP的附件程序的应用2.7.1 记事本2.7.2 画图2.7.3 媒体播放器2.8 控制面板2.8.1 外观和主题的设置2.8.2 日期、时间、语言和区域设置2.8.3 添加 / 删除程序2.8.4 打印机和其他硬件小结习题第3章 常用办公软件应用基础3.1 文字处理软件3.1.1 Word软件基本知识3.1.2 文档的编辑与管理3.1.3 文档的格式设置3.1.4 文档中的表格制作3.1.5 文档的图文混排3.1.6 文档的高效排版与打印3.2 电子表格软件3.2.1 Excel软件的基本知识3.2.2 工作表的输入与编辑3.2.3 公式和函数的使用3.2.4 图表的应用3.2.5 数据管理与分析3.3 演示文稿软件3.3.1 演示文稿的创建与编辑3.3.2 演示文稿的格式化3.3.3 动画设置及超链接3.3.4 演示文稿的播放与打印小结习题第4章 计算机网络基础4.1 计算机网络发展概况4.2 计算机网络的功能及组成4.2.1 计算机网络的功能4.2.2 计算机网络系统的组成4.3 网络基本概念4.3.1 网络的拓扑结构4.3.2 网络协议和网络标准4.3.3 网络的分类4.3.4 局域网常用的传输介质4.3.5 IP地址和域名4.3.6 网络服务系统4.4 网络设备与局域网的选择4.4.1 网络硬件设备4.4.2 局域网的选择4.4.3 安装网卡4.4.4 IP地址配置4.4.5 配置系统小结习题第5章 计算机数字图像与图形5.1 计算机图像与图形的基本知识5.1.1 图像与图形的基本概念5.1.2 图像处理技术和图形创作技术的分类5.2 图像与图形处理的设备5.2.1 图形图像处理系统5.2.2 图形图像处理系统的存储设备5.3 图像与图形处理的基本理论5.3.1 计算机图形学的基本概念5.3.2 数字图像处理的基本理论5.3.3 图形图像文件及其属性5.3.4 色彩理论5.4 图像处理软件的应用5.4.1 中文版：PhotoshopCS4简介5.4.2 PhotoshopCS4文档操作5.4.3 图像区域选取5.4.4 绘图工具与文字工具5.4.5 图像色彩调节5.4.6 图层应用5.4.7 路径与形状5.4.8 通道与蒙版5.4.9 滤镜与动作5.5 图形处理软件的应用5.5.1 CorelDRAW12简介及新增功能介绍5.5.2 CorelDRAW12工作界面介绍5.5.3 图形的绘制与编辑5.5.4 对象的排序和组合5.5.5 颜色填充与轮廓线编辑5.5.6 位图处理基础小结习题第6章 计算机数字音频6.1 数字音频基础6.1.1 采样频率6.1.2 量化位数6.1.3 声道数目6.1.4 编码方式6.1.5 数字音频格式6.1.6 数字音频回放6.2 数字音频编辑6.2.1 Audition视图界面6.2.2 多轨视图6.2.3 多轨编辑6.2.4 编辑视图6.2.5 音频编辑6.2.6 录音6.2.7 效果器6.3 计算机合成声音小结习题第7章 计算机数字视频与动画7.1 数字视频及处理技术7.1.1 数字视频基本概念7.1.2 数字视频处理技术.....第8章 网页设计第9章 数据库基础与软件应用参考文献

章节摘录

帧动画是以角色为主体的，制作时必须单独设计每一个运动物体，并为每个物体指定特性（位置、样式、大小和颜色等）。

如用Flash矢量动画软件制作的动画，每帧画面中都有几个角色成员，每个角色成员都能分别在各自所在的图层中独立于帧画面，还可以在连续的帧画面中，独立地改变自己的位置和形象，调整和修改极为方便。

动画中还可以含有音乐和同步的配音。

计算机动画从类型上分，可分为计算机二维动画和计算机三维动画。

计算机二维动画是借助计算机制作的平面动画。

计算机二维动画的制作，可以先将画在动画纸上的动画线稿和画好的背景色稿，通过逐幅扫描输入计算机，再运用计算机及相关软件，分别对所扫描的动画线稿着色和对背景色稿加工处理并进行叠加合成，也可以直接运用计算机完成。

二维动画的制作，对于硬件的要求相对较低，操作亦较简便。

计算机三维动画是三维空间中创作的立体形象及其运动的动画。

由于三维计算机图形与动画在表现材料和光照、空间及动感等方面的优势，使得计算机三维动画广泛应用于广告、影视制作、艺术设计、网络传播、游戏、多媒体课件和虚拟现实等领域中。

计算机的发展已将我们带入了一个新的视觉时代——计算机三维时代。

制作计算机二维、三维动画的软件有很多，在上一节中已有介绍。

下面给大家介绍一种新的动画制作技术——“无纸卡通”。

“无纸卡通”是指在动画制作过程中，不使用画纸，只通过电脑及软件的操作处理，直接完成动画制作的各个环节。

现在“无纸卡通”的实用性和可操作性已较为全面，虽然还有一些不足，但这一创造性改革，起到了对动画制作劳动精简和集中化的作用，并对动画业今后的发展产生深远的影响。

目前，可进行无纸形式制作动画的软件已成功走向市场，日本等国正逐步将其应用于个人动画创作、网络动画创作和动画片制作领域中。

新一代矢量化无纸卡通制作，必将最终实现卡通创作的数字化和无纸化。

<<大学计算机应用基础>>

编辑推荐

介绍计算机基本理论的基础上强调实用性，讲述深入浅出。
与通用的计算机应用基础类教材相比。

《大学计算机应用基础》特别增加了与艺术类专业相关的内容。

《大学计算机应用基础》内容的编排同时也考虑到非艺术类学生的需求，亦可作为非艺术类学生的计算机应用基础学习用书。

《大学计算机应用基础》配套出版了《大学计算机应用基础实验指导与习题集》，以加强实验环节和方便学生总结练习。

<<大学计算机应用基础>>

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>