

<<Java程序设计一种多媒体方法>>

图书基本信息

书名：<<Java程序设计一种多媒体方法>>

13位ISBN编号：9787302162957

10位ISBN编号：7302162956

出版时间：2007-12

出版时间：清华大学出版社

作者：柳西玲

页数：462

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>

## <<Java程序设计一种多媒体方法>>

### 内容概要

本书作者Mark Guzdial和Barbara Ericson描述了他们在佐治亚理工学院的创新教学工作，对“Java程序设计”课程内容和讲授方式做了改进，使该课程适合初学者的学习。

与其他介绍编程书籍相比，本书最大特点是，它以激发读者学习编程的兴趣为出发点，让读者处理自己的图片、声音，制作自己的网页、动画、使读者觉得编程是一件既有意义又有趣味的事情。

本书的另一个显著特点是在特定的场景下来介绍新概念，这样增加了读者的学习兴趣和实际应用能力。

本书案例丰富，内容生动，覆盖了Java的基础知识及图片、声音、视频等多媒体处理技术。佐治亚理工学院和其他一些学校的教学实践证明，参加本课程的学生的通过率比其他计算机课程的通过率有显著提高。

## 作者简介

Mark Guzdial是佐治亚理工学院计算机学院教授，GVU（Graphics，Visualization，Usability）中心的成员联合软件实验室主任。

Barbara J. Ericson是佐治亚理工学院计算机学院一名评价很高的老师。她承担佐治亚理工学院的继续教育课程和本科生课程，编写了继续教育的Java课程及面向对象分析与设计教程。她目前的职位是计算机教育学院CS发展部门的主任，主要致力于提高佐治亚州中学计算机水平的教育工作。她是ACM成员，曾经工作于几个领先的工业研究实验室，包括通用发动机研究实验室和贝尔通信研究所。

## &lt;&lt;Java程序设计一种多媒体方法&gt;&gt;

## 书籍目录

第1部分 入门	第1章 计算机科学及媒体计算简介	1.1 什么是计算机科学	1.2 计算机能理解什么
	1.3 媒体计算：为什么将媒体数字化	1.4 大众的计算机科学	1.4.1 交流
	1.4.2 流程	习题	深入学习
	第2章 Java简介	2.1 Java	2.1.1 Java的历史
	2.1.2 对象各类	2.2 DrJava	2.3 Java的基本概念
		2.3.1 数学运算符	2.3.2
	打印语句的结果	2.3.3 数学表达式中数据类型	2.3.4 数据类型的强制转换
	2.3.5		
	关系运算符	2.3.6 字符串	2.4 变量
	2.4.1 声明变量	2.4.2 在计算中使用变量	
	2.4.3 变量的内存图	2.4.4 对象变量	2.4.5 变量重用
	2.4.6 对象的多重引用		
	2.5 概念小结	2.5.1 语句	2.5.2 关系运算符
	2.5.3 类型	2.5.4 强制转换	2.5.5 变量
	习题	深入学习	第3章 程序设计简介
	3.1 编程设计简介		
	3.2 文件和文件名	3.3 类和对象方法	3.3.1 调用类方法
	3.3.2 执行对象方法		
	3.4 让小乌龟动起来	3.4.1 定义类	3.4.2 创建对象
	3.4.3 向对象发送消息		
	3.4.4 控制对象状态	3.4.5 乌龟的附加功能	3.5 创建方法
	3.5.1 带输入的方法		
	3.6 与媒体共事	3.6.1 创建图片对象	3.6.2 显示图片
	3.6.3 变量替换		
	3.6.4 对象引用	3.6.5 播放声音	3.6.6 媒体命名
	3.6.7 方法的结果命名	3.7	
	概念小结	3.7.1 调用对象方法	3.7.2 调用类方法
	3.7.3 创建对象	3.7.4	
	创建新方法	对象和方法总结	习题
	深入学习	第2部分 图形	第4章 使用循环修改图片
	4.1 图片怎样编码	4.4.1 颜色的表示方法	4.2 处理图片
	4.2.1 浏览图片	4.3	
	改变颜色的值	4.3.1 使用for-each循环	4.3.2 使用while循环
	4.3.3 增加/减少红色(绿色、蓝色)	4.3.4 生成日落	4.3.5 搞清方法的意义
	4.3.6 变量名范围		
	4.3.7 使用for循环	4.3.8 变亮和变暗	4.3.9 创建底片
	4.3.10 转换成灰度	4.4	
	概念小结	4.4.1 数组	4.4.2 循环
	4.4.3 注释	对象和方法总结	习题
	深入学习	第5章 在矩阵中修改像素	5.1 复制像素
	5.1.1 利用嵌套循环遍历像素		
	5.1.2 镜像图片	5.2 复制和改造图片	5.2.1 复制
	5.2.2 创作抽象拼贴画		
	5.2.3 混合图片	5.2.4 旋转	5.2.5 缩放比例
	5.3 概念小结	5.3.1 二维数组	
	5.3.2 嵌套循环	5.3.3 方法的返回值	5.3.4 方法重载
	对象和方法总结	习题	
	题	深入学习	第6章 不同条件下修改像素
	6.1 有条件的像素变化	6.1.1 对比色彩	
	6.1.2 更换颜色	6.1.3 减轻红眼	6.2 简单的边缘检测法：有两种情况的条件语句
	6.2.1 否定	6.2.2 同时测试两种情况	6.2.3 两种选择的条件
	6.2.4 简单的边缘检测		
	6.3 棕色特效与多色调分色印照片：利用多条件语句选择颜色	6.4 高亮显示	6.5
	像素结合：模糊化	6.6 背景剔除	6.7 色度键
	6.8 概念小结	6.8.1 布尔表达式	
	6.8.2 连接布尔表达式	6.8.3 条件执行	习题
	第7章 画图	.....	第3部分 声音
	第8章 修改声音样本	第9章 用值域修改样本	第10章 通过组合片段创建声音
	第11章 创建类	第4部分 文本、文件、网络、数据库和单一媒体	第12章 创建和修改样本
	第13章 为网页制作文本	第5部分 电影	第14章 编码、处理和创建电影
	第6部分 计算机科学中的一些议题	第15章 速度	
	第16章 JavaScript：一种网页编程语言	附录A Java快速参考参考文献	

## <<Java程序设计一种多媒体方法>>

### 编辑推荐

《世界著名计算机教材精选·Java程序设计》由清华大学出版社出版。

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>