

<<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：9787030334398

10位ISBN编号：7030334396

出版时间：2012-2

出版时间：科学出版社

作者：毛莉君 主编

页数：348

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

本书涵盖了国家劳动和社会保障部、工业和信息化部联合组织的"计算机技术与软件专业技术资格(水平)考试"大纲和教育部考试中心"全国计算机等级考试"大纲所提出的基本知识与技能要求,并结合本科院校非计算机专业学生计算机实际水平与社会应用需求编写而成。

全书共分为9章,内容包括信息技术与计算机基础知识、Windows7操作系统、文字处理软件Word2007、电子表格Excel2007、演示文稿制作Powerpoint2007、数据库基础Access2007、网络基础知识、多媒体技术和信息安全。

<<大学计算机基础>>

书籍目录

前言

第1章 信息技术与计算机基础知识

- 1.1 信息技术概述
- 1.2 计算机概述
- 1.3 计算机系统概述
- 1.4 数字化信息及编码表示
- 1.5 计算机病毒的特点及防范

第2章 Windows 7操作系统的使用

- 2.1 操作系统概述
- 2.2 Windows 7基础知识
- 2.3 Windows 7的基本设置

第3章 Word 2007文字处理

- 3.1 Word 2007概述
- 3.2 文档的基本操作和编辑
- 3.3 文档的格式设置
- 3.4 图片应用
- 3.5 表格处理
- 3.6 高级操作
- 3.7 文档的打印

第4章 Excel 2007电子表格

- 4.1 Excel 2007概述
- 4.2 工作簿、工作表及单元格的操作
- 4.3 Excel格式设置
- 4.4 公式和函数的应用
- 4.5 数据的图表化
- 4.6 数据分析与管理
- 4.7 工作表的打印

第5章 PowerPoint 2007演示文稿

- 5.1 PowerPoint 2007基础
- 5.2 创建演示文稿
- 5.3 幻灯片的外观设计
- 5.4 幻灯片的放映设置
- 5.5 幻灯片的放映与打印

第6章 Access 2007数据库基础

- 6.1 数据库
- 6.2 Access 2007概述
- 6.3 建立和操作数据库
- 6.4 数据表的建立和基本操作
- 6.5 查询的使用

第7章 计算机网络技术基础

- 7.1 局域网基础
- 7.2 局域网的基本组成
- 7.3 Internet基本知识
- 7.4 网上漫游
- 7.5 电子邮件E-mail

<<大学计算机基础>>

7.6 计算机安全知识

7.7 防火墙技术

7.8 计算机软件的版权和保护

第8章 多媒体技术

8.1 多媒体技术概述

8.2 图形图像技术

8.3 音频技术

8.4 视频技术

8.5 动画制作

第9章 信息安全

9.1 网络信息安全基础知识

9.2 网络信息安全的关键技术

9.3 常用网络工具使用安全

9.4 网络信息的安全威胁及相关法规

参考文献

<<大学计算机基础>>

章节摘录

版权页：插图：多媒体技术就是将文字、声音、图形、静态图像和动态图像等信息媒体与计算集成在一起的，使计算机应用由单纯的文字处理进入文、图、声和影集成处理的技术，其核心特性是信息媒体的多样性、集成性和交互性。

多媒体技术改变了传统计算机那种令人难以接近和使用的冷冰冰的形象，使人们能够以语言和图像等多种媒体形式与计算机进行交流，大大缩短了人与计算机之间的距离。

多媒体技术要对声音、图像等多媒体信息进行操作、存储、处理和传送，涉及的信息类型复杂，数据量大。

以声音和视频图像数据为例，对双声道立体声而言，信息量为每秒175KB或每分钟10MB以上；对于视频图像，屏幕分辨率（X方向像素数×Y方向像素数）为640×480、每一像素的信息量（通常用二进制位数来表示）为24字节、帧刷新频率为30帧/s的VGA图像的信息量则高达200MB以上。

因此，目前多媒体技术的主要研究内容有多媒体信息处理与压缩、多媒体信息特性与建模、多媒体信息组织与管理、多媒体信息表现与交互等。

其中的关键技术是多媒体信息压缩技术、多媒体计算机系统技术、多媒体数据库技术和多媒体数据通信技术。

由于多媒体技术提供了更多的交互手段，给人类交流信息以更多的方便。所以它有着极其广阔的应用前景，如可视电话、电视会议、商业宣传、电子出版、多媒体教学和电子游戏等。

从技术的角度来说，虚拟现实（virtual reality, VR）将是多媒体技术极具影响力的应用发展方向。

虚拟现实是采用多媒体计算机技术生成一个逼真的三维空间甚至四维时空感觉环境，并使人类可用自然的视觉、听觉、嗅觉、触觉等感官机能和效应器官进行实时参与和实时交互。

由于这种信息交流方式与真实情境十分接近，因而很容易产生学习迁移，人们接收信息的时间将大大缩短。

虚拟现实实际上也是一种高级用户界面工具，它使用户不仅可以进行信息交互，而且可以从外到内或从内到外地观察信息空间的属性和特征。

目前的虚拟现实技术需要在多媒体计算机的基础上，再利用一些经过特别设计的外部配件和技术，如数字头盔、数据手套、座舱、全方位监视器或计算机辅助虚拟现实环境等，为使用者构建一个感觉上真实，但实际上并不存在的环境。

<<大学计算机基础>>

编辑推荐

《大学计算机基础》编辑推荐：全面性：知识点涵盖全面，重点突出了全国计算机考试的内容。
实践性：学生易学、易懂，实现利用计算机技术处理日常办公事务的目的。
时代性：引入计算机领域新技术与新方法，培养“双证”技能应用型人才。

<<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>