

<<现代微型计算机原理与接口技术>>

图书基本信息

书名：<<现代微型计算机原理与接口技术>>

13位ISBN编号：9787115216090

10位ISBN编号：7115216096

出版时间：2010-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：杨文显 主编

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>

<<现代微型计算机原理与接口技术>>

前言

近年来微型计算机技术的发展真可谓是日新月异。

2006年至今,64位多核微处理器、DDR3存储器、串行PCI-E总线、串行接口硬盘和串行硬盘总线SATA等,新技术不断涌现。

当代的微型计算机已经完全不宜仅仅用“微型”这两个字来概括它的特点。

它的体系结构的复杂程度及所使用的技术的复杂程度完全可以令若干年之前的中、大型计算机望尘莫及。

对于初学者,既要理解微型计算机的基本原理,又要掌握现代微型计算机的最新技术,技术跨度之大,教学难度之大,都是空前的。

因此,一本具有科学教学体系的好教材就是本课程教学取得成功的必备条件之一。

本书的特点是:(1)把涵盖极大技术跨度的内容划分为“原理”、“技术”两大模块,用Intel8086为模型阐述原理,以专题讲座的方式从16位过渡到32位、64位,结合现代微型计算机讲述最新的微型计算机技术。

科学而独特的教学体系使得学生既能掌握基本原理,又快步进入了现代微型计算机的各个技术领域,是一条学习微型计算机“多快好省”的道路,因而得到国内广大同行和学生的一致欢迎。

(2)本书的汇编语言程序设计部分采用了编者本人的“上海市教委重点课程建设”的成果,采用全新的以程序设计为中心的教学体系:编程需要什么,就讲什么,学了就用,学了就应用到程序设计中。

以“数据表示-数据定义-数据传送-数据运算-数据输入输出-……”为脉络贯穿始终,是本书给出的学习汇编语言程序设计又一条“多快好省”的道路。

(3)内容完整、系统、新颖、实用。

从基本原理,到最新的64位多核微处理器技术、新型存储器技术、串行总线技术,涵盖了现代微型计算机的全部技术领域。

特别是本书对当代64位微处理器技术、新型串行总线技术的论述,都是编者从浩瀚的技术文献中进行归纳、总结而成的,可谓心血之作。

(4)本书的另一个特点是源于实践,本书的编者都是长期从事计算机系统结构领域教学的专业教师,他们在长期的教学实践中积累了丰富的经验。

同时,他们又是长期致力于计算机应用系统开发的科技工作者,他们的许多项目获得了各级奖励,或者取得了很好的社会 and 经济效益。

所以,他们有着丰富的应用系统开发的实际经验。

本书每一个技术专题都力争与实际应用有机地结合起来,所举的例子大多数都是完整、可操作的,有的直接来自科研实践。

当然,限于篇幅,它们只能撷取其中的核心部分。

<<现代微型计算机原理与接口技术>>

内容概要

本书是国内第一本系统介绍Nuke软件的教材，由国内著名Nuke影视合成专家与水晶石数字教育学院专家共同编著而成。

本书主要介绍高端影视合成软件Nuke的使用方法和操作技巧。

全书共分6章：第1章介绍了Nuke软件的历史、系统需求和特色，第2章是Nuke入门基本概念的讲解，第3章具体讲解了Nuke强大的三维合成功能，第4章通过12个实例详细讲解了Nuke的综合应用，第5章介绍了Nuke的高级三维合成、预览和渲染、插件及脚本语言的使用等内容，第6章讲解了Nuke的高级设置与技巧。

附录中还包括Nuke常见疑难问题解答、节点中英文对照和快捷键列表等资料。

本书内容丰富，结构清晰，技术参考性强，讲解由浅入深循序渐进，同时本书附带2张DVD高清多媒体教学光盘，内容包括书中重点案例的视频教学录像，以及书中所有案例的场景源文件。

本书适合广大CG爱好者，尤其是想进入和正从事影视后期合成工作的初、中级读者阅读；对于具有After Effects合成经验的业内人士，同样具有很高的参考价值。

<<现代微型计算机原理与接口技术>>

书籍目录

第1章 Nuke软件介绍	1.1 软件历史	1.2 系统需求	1.2.1 Windows和Linux平台	1.2.2 Mac OS X平台
1.3 合成软件比较	1.3.1 两类合成软件的主要区别	1.3.2 两种合成软件的比较	1.4 软件特色及其他	1.4.1 软件特色
1.4.2 软件结构	1.4.3 工作流程	1.4.4 用户界面	1.4.5 其他	第2章 Nuke基础入门
2.1 界面布局	2.1.1 主窗口的布局	2.1.2 组合面板	2.1.3 分割面板	2.1.4 主菜单
2.1.5 工具栏	2.1.6 视图窗口	2.1.7 节点图面板	2.1.8 曲线编辑器面板	2.1.9 参数箱
2.2 基础合成	2.2.1 基本设置	2.2.2 导入素材	2.2.3 连接节点	2.2.4 背景制作
2.2.5 基本合成	2.2.6 画面调色	2.2.7 遮罩工具	2.2.8 文本动画	2.2.9 渲染输出
2.3 本章总结	第3章 Nuke三维合成	3.1 三维视图操作	3.1.1 转换到三维视图	3.1.2 三维视图导航
3.1.3 改变三维视图控制方式	3.1.4 使用摄像机视图	3.1.5 视图窗口参数设置	3.2 Nuke三维物体基本操作	3.2.1 使用Card
3.2.2 使用Cube	3.2.3 使用Cylinder	3.2.4 使用Sphere	3.2.5 使用ReadGeo	3.2.6 使用Axis
3.2.7 使用Camera	3.2.8 使用Light	3.2.9 三维物体的显示和渲染	3.2.10 变换三维物体	3.2.11 修改三维物体形状
3.3 Nuke的三维场景渲染	3.4 环幕制作	3.4.1 使用Sphere制作环幕	3.4.2 使用Card制作环幕	3.5 本章总结
第4章 Nuke综合应用	第5章 Nuke高级应用	第6章 Nuke高级设置与技巧	附录1 Nuke 5常见疑难问题解答	附录2 Nuke 5节点中英文对照
附录3 Nuke 5快捷键列表				

章节摘录

插图：3.输入 / 输出接口电路介于总线和外部设备之间的电路称为输入 / 出接口电路 (Input / Output Interface)，简称为I / O接口。

它在外部设备和总线之间实施数据缓冲、信号变换、连接等作用。

I / O接口电路上包含若干个寄存器 / 缓冲器。

CPU送往外部设备的信息首先从总线送入这些寄存器 / 缓冲器，然后再转送入外部设备，反之亦然。

这些寄存器 / 缓冲器称为端口 (Port)。

每个端口有一个端口地址，标记它所在的顺序位置。

例如，PC系列微机内，打印机数据端口地址为0378H，命令端口地址为037AH，键盘数据端口地址为0060H。

4.总线总线是一组公共的信号传输线，用于连接计算机的各个部件。

位于微处理器芯片内部的总线称为内部总线。

连接微处理器与存储器、输入输出接口，用以构成完整的微型计算机的总线称为系统总线，相对于芯片内部的“内部总线”，有时候也称为外部总线。

微型计算机的系统总线划分为以下3组。

(1) 数据总线 (Data Bus, DB)：用于传送数据信息，实现微处理器和存储器、I / O接口之间的数据交换。

数据总线是双向总线，数据可在两个方向上传输。

(2) 地址总线 (Address Bus, AB)：用于发送内存地址和I / O端口的地址。

(3) 控制总线 (Control Bus, CB)：传送各种控制信号和状态信号，使微型计算机各部件协调工作。

微型计算机采用标准总线结构，任何部件只要正确地连接到总线上，它立刻就成为系统的一部分。

系统各功能部件之间的两两连接关系变为面向总线的单一关系。

凡符合总线标准的功能部件可以互换，符合总线标准的设备可以互连，提高了微机系统的通用性和可扩展性。

<<现代微型计算机原理与接口技术>>

编辑推荐

《现代微型计算机原理与接口技术》把涵盖极大技术跨度的内容划分为“原理”、“技术”两大模块，Intel8086为模型阐述原理，以专题讲座的方式从16位过渡到32、64位，结合现代微型计算机讲述最新的微型计算机技术。

书中汇编语言程序设计部分，采用了作者上海市教委重点课程建设的成果，采用崭新的“以程序设计为中心”的教学体系。

《现代微型计算机原理与接口技术》每一个技术专题，都力争与实际应用有机地结合起来，所举的例子，大多数都是完整的，可操作的。

有的直接来自科研实践。

快速掌握微机基本原理内容完整新颖系统实用多数实例来自科研实践

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>