

<<计算机系统操作工>>

图书基本信息

书名：<<计算机系统操作工>>

13位ISBN编号：9787304042141

10位ISBN编号：7304042141

出版时间：2008-12

出版时间：中央广播电视大学出版社

作者：全国计算机职业技能教材编写委员会 编

页数：233

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>

<<计算机系统操作工>>

前言

随着社会经济的不断发展、科学技术的不断革新,各类企业对劳动力素质提出了更高的要求,熟练使用计算机已成为求职就业所必需的一项基本技能。

根据中央有关稳妥发展劳动力市场、积极进行职业技能鉴定工作的有关精神,为了适应社会发展和科技进步的需要,提高劳动力素质和促进就业,加强计算机信息技术领域新职业、新工种职业技能的培训考核工作,原劳动和社会保障部适时地发布了《关于开展计算机信息高新技术培训考核工作的通知》,并由原劳动和社会保障部职业技能鉴定中心,在全国范围内统一组织实施计算机职业技能鉴定考试(ATA计算机考试)。

为了各级培训机构、鉴定部门和广大学员能尽快适应新形势新气象的发展,本书编委会组织有关专家、学者、技术人员和职业培训机构的管理人员、教师,依据《中华人民共和国职业技能鉴定规范》和相关的职业标准以及企业对各类技能人才的需求,编写了这套计算机职业技能培训鉴定教材。

本教材内容力求结合学员的培养特点,严格严谨、详细全面地诠释了职业标准的主题思想,力求突出新知识、新技术、新方法,注重实践,强调应用能力的训练,重点培养读者使用计算机解决实际问题的能力,使读者通过对本教材的学习,能够对计算机及网络的结构和应用有一个系统的了解,既能够知其然,也能够知其所以然。

同时,编写人员根据职业发展的实际情况和培训需求,在编写过程中力求体现职业培训的基本规律,反映职业技能鉴定考核的基本要求,满足培训人员参加各级各类鉴定考试的需要。

<<计算机系统操作工>>

内容概要

本书依据《计算机系统操作工国家职业标准》编写。
详细全面地介绍了：计算机的使用与日常维护；文字信息处理；多媒体信息处理；因特网操作；程序设计等相关内容。

<<计算机系统操作工>>

书籍目录

第1章 计算机的使用与日常维护

- 1.1 计算机的日常维护
 - 1.1.1 硬件系统的维护
 - 1.1.2 软件系统的维护
 - 1.1.3 计算机的使用环境
- 1.2 计算机常用外设的安装与连接
 - 1.2.1 计算机系统的安装
 - 1.2.2 打印机的连接与安装
 - 1.2.3 扫描仪的连接与安装
 - 1.2.4 音频设备的连接与安装
 - 1.2.5 数码相机的连接与安装
- 1.3 计算机常用软件的安装与设置
 - 1.3.1 软件的安装与卸载
 - 1.3.2 常用软件的安装

第2章 文字信息处理

- 2.1 版面编排与数学公式编排
 - 2.1.1 版面编排
 - 2.1.2 数学公式编排
- 2.2 PowerPoint演示文稿制作
 - 2.2.1 PowerPoint2003概述
 - 2.2.2 创建和保存演示文稿
 - 2.2.3 演示文稿的编辑
 - 2.2.4 插入多媒体对象
 - 2.2.5 设置动画效果
 - 2.2.6 演示文稿的播放
- 2.3 数据管理
 - 2.3.1 函数
 - 2.3.2 数据的排序与筛选
 - 2.3.3 数据分类汇总与合并运算
 - 2.3.4 数据透视表
 - 2.3.5 打印工作表

第3章 多媒体信息处理

- 3.1 多媒体技术的基本概念
 - 3.1.1 多媒体技术概述
 - 3.1.2 多媒体技术的特点
 - 3.1.3 多媒体计算机系统的组成
- 3.2 多媒体文件信息的存储与输出
 - 3.2.1 计算机音频处理技术
 - 3.2.2 计算机图形图像处理技术
 - 3.2.3 计算机视频处理技术

第4章 因特网操作

- 4.1 网络操作
 - 4.1.1 局域网操作
 - 4.1.2 因特网操作
- 4.2 网页制作

<<计算机系统操作工>>

- 4.2.1 HTML简介
- 4.2.2 格式与文字标签
- 4.2.3 图像控制标签
- 4.2.4 表格与链接
- 4.3 计算机安全
 - 4.3.1 计算机病毒的防治
 - 4.3.2 计算机系统的安全设置
- 第5章 程序设计
 - 5.1 VisualBasic程序开发环境
 - 5.1.1 程序设计概述
 - 5.1.2 VisuMBasic简介
 - 5.1.3 VisualBasic : 6.0的集成开发环境
 - 5.1.4 VisualBasic应用程序设计步骤
 - 5.2 VisuMBasic6.0程序设计基础
 - 5.2.1 基本数据类型
 - 5.2.2 变量与常量
 - 5.2.3 运算符和表达式
 - 5.2.4 VisuMBasic : 6.0基本语句与参数
 - 5.2.5 类和面向对象的概念与编程方法
 - 5.3 窗体
 - 5.3.1 窗体的常用属性
 - 5.3.2 窗体的常用方法
 - 5.4 VisualBasic6.0常用控件
 - 5.4.1 图像框、图片框与文本框控件
 - 5.4.2 在窗体上添加控件
 - 5.4.3 调用API的方法
 - 5.4.4 MDI多窗体程序设计
 - 5.4.5 ActiveX控件的编写方法
 - 5.4.6 使用ADO对象访问数据库的方法
 - 5.5 文件处理
 - 5.5.1 顺序文件、随机文件和二进制文件
 - 5.5.2 显示文件系统的三种控件
 - 5.6 程序调试与代码错误的处理及发布
 - 5.6.1 错误类型及防错要点
 - 5.6.2 程序的调试
 - 5.6.3 编写错误处理程序
 - 5.6.4 使用“打包和展开向导
 - 5.6.5 创建安装程序

章节摘录

3.2.2 计算机图形图像处理技术 1.图形图像的基本概念 图形图像是信息的一种重要媒体，与文字、声音等其他信息媒体相比，图形图像具有直观明了、含义明确等优点。

(1) 分辨率 分辨率是指单位长度上像素的多少，单位长度上像素越多，图像就越清晰，常见的分辨率有以下几种类型： 1) 显示分辨率。

显示分辨率就是屏幕图像的精密度，是指显示器所能显示的点数的多少。

由于屏幕上的点、线和面都是由点组成的，显示器可显示的点数越多，画面就越精细，同样的屏幕区域内能显示的信息也越多，所以分辨率是个非常重要的性能指标之一。

可以把整个图像想象成是一个大型的棋盘，而分辨率的表示方式就是所有经线和纬线交叉点的数目，常用点/英寸(dpi)来表示。

显示器分辨率与图像分辨率不同，图像分辨率可以更改，而显示器分辨率则不可更改，具有一个固定的分辨率。

显示器的典型分辨率约是96dpi。

当图像分辨率高于显示器的分辨率时，图像在显示器屏幕上显示的尺寸会比指定的打印尺寸大，所以通常看见一幅图像在屏幕上显示的尺寸效果比打印机输出时的图像尺寸大。

屏幕能够显示的像素越多，说明显示设备分辨率越高，显示的图像质量也就越高。

显示屏幕上的每个彩色像素点由代表R、G、B三种模拟信号以各自的强度比进行相加混色实现色彩的显示。

2) 图像分辨率。

图像分辨率指图像中每单位长度所包含的像素或点的数目，单位为dpi。

例如1024×728，其中“1024”表示屏幕上水平方向显示的点数，“728”表示垂直方向显示的点数。

分辨率越高，图像越清晰，但图像文件所需的磁盘空间就会越大，编辑和处理所需的时间也越长。

图像文件的大小与图像尺寸和分辨率三者之间有着紧密的联系：当分辨率不变时，改变图像尺寸，其文件大小也将改变，尺寸较大时保存的文件也较大；当分辨率改变时，文件大小会相应改变，分辨率越大，则图像文件也越大。

(2) 像素深度 像素深度是指存储每个像素所用的位数，它也是用来度量图像的分辨率。

像素深度决定彩色图像的每个像素可能有的颜色数，或者确定灰度图像的每个像素可能有的灰度级数。

有时又可以把像素深度说成是图像深度。

表示一个像素的位数越多，它能表达的颜色数目就越多，而它的深度就越深。

虽然像素深度或图像深度可以很深，但各种VGA的颜色深度却受到限制。

由于设备的限制，加上人眼分辨率的限制，一般情况下，不一定要追求特别深的像素深度。

此外，像素深度越深，所占用的存储空间越大。

相反，如果像素深度太浅，也会影响图像的质量，使其显得粗糙和不自然。

<<计算机系统操作工>>

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>