

《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：9787302200734

10位ISBN编号：7302200734

出版时间：2009-7

出版社：清华大学出版社

页数：239

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《大学计算机基础》

内容概要

《大学计算机基础(第3版)》是与配套的实验指导书，编写《大学计算机基础》的目的是帮助本科生加深对教材内容的理解，同时也便于对学生动手能力的培养。《大学计算机基础》共包含6章内容，分别为计算机概述实验、Office 2003办公软件实验、Windows操作系统实验、计算机网络实验、数据库应用技术实验和多媒体信息处理技术实验。

《大学计算机基础(第3版)》涉及的实验以验证型的实验为主，实验题目的选择从实用的角度出发，可操作性强，针对实际操作中常碰到的问题，给出简洁有效的指导，可以培养大学生的创新能力和解决问题的能力。

《大学计算机基础(第3版)》既可作为配套教材使用，也可作为单独的实验教材使用。

《大学计算机基础》

作者简介

冯博琴，1942年12月生，江苏常州人，1965年毕业于西安交通大学计算数学专业。现为西安交通大学教授，博士生导师，兼任教育部2001—2005年高校计算机科学与技术教学指导委员会副主任、非计算机专业计算机课程教学指导分委员会主任委员。由他主持的“计算机基础教育改革研究和实践”等4项成果分别获1997、2001年国家级教学成果一、二等奖；编写了4部国家和部级规划教材，主编出版的教材达32部，译著18部，其中《计算机网络》和《计算机硬件基础》分别获2002年国家级优秀教材一、二等奖。他先后获得宝钢教育基金的优秀教师特等奖、全国模范教师、全国五一劳动奖章、首届全国教学名师称号。

书籍目录

第1章 计算机概述

1.1 计算机基础

- 1.1.1 计算机的发展
- 1.1.2 计算机的特点
- 1.1.3 计算机的分类
- 1.1.4 计算机的性能指标
- 1.1.5 案例1 全球最快计算机性能排行榜(2008)

1.2 计算机系统组成

- 1.2.1 计算机的基本结构
- 1.2.2 计算机基本工作原理
- 1.2.3 计算机的硬件
- 1.2.4 计算机的软件
- 1.2.5 案例2 最新计算机常用软件分类

1.3 信息的表示和编码

- 1.3.1 数制的概念
- 1.3.2 数据的转换
- 1.3.3 西文字符编码
- 1.3.4 中文编码
- 1.3.5 案例3 进制转换游戏

1.4 进一步的学习

- 1.4.1 计算机的一般维护
- 1.4.2 计算机硬件的维护
- 1.4.3 计算机软件的维护
- 1.4.4 计算机系统的安全

习题1

第2章 办公软件Office

2.1 本章要解决的问题

2.2 Office简介

- 2.2.1 Office 2003各组件的作用
- 2.2.2 Office 2003的启动和退出
- 2.2.3 Office 2003的文档操作

2.3 文字处理软件Word 2003

- 2.3.1 Word 2003窗口组成
- 2.3.2 Word 2003的视图方式
- 2.3.3 Word文档的建立和编辑
- 2.3.4 设置文档的格式
- 2.3.5 表格
- 2.3.6 图形编辑
- 2.3.7 案例1 综合排版
- 2.3.8 案例2 设计课程表
- 2.3.9 案例3 编辑一批补考通知单——邮件合并

2.4 电子表格Excel 2003

- 2.4.1 Excel 2003概述
- 2.4.2 向工作表中输入数据
- 2.4.3 设置单元格格式
- 2.4.4 数据处理
- 2.4.5 数据管理

- 2.4.6 案例4 计算总分与平均
- 2.4.7 案例5 筛选符合条件的记录
- 2.4.8 案例6 按每个班分类汇总
- 2.4.9 案例7 更直观地显示工作表中的数据——创建图表

2.5 演示文稿软件PowerPoint 2003

- 2.5.1 创建演示文稿
- 2.5.2 PowerPoint的视图方式
- 2.5.3 编辑幻灯片
- 2.5.4 改变幻灯片的外观
- 2.5.5 动画效果
- 2.5.6 超级链接
- 2.5.7 放映演示文稿
- 2.5.8 案例8 创建一个完整的演示文稿

2.6 进一步的学习

- 2.6.1 Word的其他功能简介
- 2.6.2 Office其他组件的功能
- 2.6.3 其他Office软件

习题2

第3章 Windows操作系统

3.1 Windows简介

- 3.1.1 操作系统的概念
- 3.1.2 Windows的特点
- 3.1.3 Windows的启动和退出

3.2 Windows的界面操作

- 3.2.1 “开始”菜单
- 3.2.2 窗口的基本操作
- 3.2.3 菜单的基本操作
- 3.2.4 案例1 设置自己的菜单

3.3 Windows的文件操作

- 3.3.1 文件与文件夹的基本操作
- 3.3.2 文件和文件夹的移动、复制和删除
- 3.3.3 文件夹的查找、属性和回收站
- 3.3.4 案例2 管理自己的文件

3.4 Windows的系统设置及工具

- 3.4.1 设置显示属性
- 3.4.2 系统工具
- 3.4.3 案例3 使用画图工具制作实验报告
- 3.4.4 案例4 安装搜狗拼音输入应用程序

3.5 进一步的学习

- 3.5.1 个性桌面设置
- 3.5.2 控制面板功能
- 3.5.3 程序附件功能
- 3.5.4 系统安全设置

习题3

第4章 计算机网络

4.1 网络基础

- 4.1.1 网络的概念
- 4.1.2 Internet基础
- 4.1.3 万维网基础

- 4.1.4 信息的搜索
- 4.1.5 案例1 查询全球十大计算机病毒
- 4.2 网络连接
 - 4.2.1 网络连接的常用方法
 - 4.2.2 网络连接的软件和硬件
 - 4.2.3 案例2 通过校园网进入网络世界
- 4.3 网络安全
 - 4.3.1 网络安全基础
 - 4.3.2 计算机病毒
 - 4.3.3 案例3 为自己的计算机设置防火墙
- 4.4 网络软件工具
 - 4.4.1 网络软件工具的概述
 - 4.4.2 案例4 IE浏览器的使用
 - 4.4.3 案例5 设置自己的电子信箱
- 4.5 进一步的学习
 - 4.5.1 网络协议
 - 4.5.2 网络体系结构
 - 4.5.3 局域网的组建
- 习题4
- 第5章 数据库应用技术
 - 5.1 本章要解决的问题
 - 5.1.1 问题的引出
 - 5.1.2 解决问题的方法
 - 5.2 数据库的基本概念
 - 5.2.1 数据库和数据库管理系统
 - 5.2.2 二维表的组成
 - 5.2.3 候选键和主键
 - 5.2.4 表间关系和参照完整性约束规则
 - 5.3 Access的数据库和数据表
 - 5.3.1 Access数据库文件的组成
 - 5.3.2 数据表的结构
 - 5.3.3 建立数据表的方法
 - 5.3.4 编辑数据表
 - 5.3.5 案例1 创建数据库和数据表
 - 5.3.6 案例2 验证实体完整性和字段属性
 - 5.3.7 案例3 使用数据表
 - 5.4 表间关系
 - 5.4.1 Access中表间关系的概念
 - 5.4.2 编辑表间关系
 - 5.4.3 案例4 在“职工信息”表和“订货信息”表之间建立关系
 - 5.4.4 案例5 验证参照完整性
 - 5.5 查询
 - 5.5.1 创建查询的方法
 - 5.5.2 “设计视图”窗口的组成
 - 5.5.3 案例6创建不同的查询
 - 5.6 窗体
 - 5.6.1 窗体的概念
 - 5.6.2 案例7使用向导创建窗体
 - 5.7 进一步的学习

5.7.1 Access的其他功能

5.7.2 进一步学习的建议

习题5

第6章 多媒体信息处理技术

6.1 概述

6.1.1 媒体和多媒体

6.1.2 多媒体处理中使用的技术

6.1.3 多媒体计算机系统的组成

6.1.4 多媒体技术的特点

6.2 声音处理

6.2.1 声音信号的数字化过程

6.2.2 影响数字化声音质量的因素

6.2.3 数字音频信号的存储容量

6.2.4 声频卡简介

6.2.5 常用的声音文件格式

6.2.6 Windows中的录音机程序

6.2.7 音量的控制

6.3 图像处理

6.3.1 图像的数字化

6.3.2 数字图像中像素点颜色的表示

6.3.3 图像的分辨率

6.3.4 图像的表示方法

6.3.5 图像的压缩

6.3.6 常用的图像文件格式

6.3.7 常用的图像处理软件

6.3.8 案例1 用“画图”软件制作小台历

6.4 数字视频

6.4.1 视频文件的常用格式

6.4.2 MPEG数字视频标准系列

6.4.3 视频文件的播放

6.4.4 常用的数字视频制作与编辑软件

6.4.5 案例2 用SnagIt捕获图像和视频

6.5 动画处理软件

6.5.1 动画文件格式

6.5.2 Flash简介

6.5.3 案例3 制作具有缩放效果的文字

6.5.4 案例4 创建一个逐帧动画

6.6 进一步的学习

6.6.1 多媒体处理软件的功能简述

6.6.2 多媒体的学习建议

6.6.3 多媒体应用系统的创作工具

习题6

参考文献

章节摘录

版权页：插图：5.设计模板不同的设计模板反映了不同的风格，PowerPoint提供了多种模板，在创建一个新的演示文稿时，可以选择某种模板，然后再输入具体的内容。也可以先输入演示文稿的内容，在内容输入之后再为演示文稿选择一种合适的模板，当然，也可以对已选定某种模板的演示文稿重新使用新的模板，这就是应用设计模板的方法。使用设计模板的具体过程如下：选择“格式”菜单的“幻灯片设计”命令，这时，窗口右侧出现“幻灯片设计”任务窗格，单击其中的“设计模板”，这时，任务窗格的下方显示出已设计好的模板名称，每单击一个模板，演示文稿就按选定的模板进行设计。对话框右侧的预览框中可以显示该模板的外观效果。对演示文稿使用了应用设计模板后，新模板的母版、背景、配色方案等将取代演示文稿原来的方案，同样，以后如果再向演示文稿中添加新的幻灯片时，新幻灯片也会具有相同的外观。以上操作是对演示文稿使用已设计好的模板，用户也可以将包含自己设计的母版和配色方案的演示文稿保存为模板文件，以供以后创建的演示文稿直接使用，方法是选择“文件”菜单的“另存为”命令，在打开的“另存为”对话框的“保存类型”下拉列表框中选择“演示文稿设计模板”，然后单击“保存”按钮。

2.5.5 动画效果为幻灯片设置动画效果可以使演示文稿在播放时更具有吸引力。动画设计有两种，分别是幻灯片内的动画和幻灯片间的动画，幻灯片内的动画是指为幻灯片上的文本、图片、表格、图表等分别设置不同的动画效果，这样可以突出每个部分对象的重点、增强演示的效果，幻灯片间的动画是指幻灯片之间的切换效果，即两个幻灯片之间的变换方法，例如水平百叶窗口、盒状展开等。

1.幻灯片内对象动画的设置 幻灯片内动画效果的设置有两种方法，分别是“动画方案”和“自定义动画”。（1）动画方案选择“格式”菜单的“幻灯片设计”命令，这时，窗口右侧出现“幻灯片设计”任务窗格，单击其中的“动画方案”，这时，任务窗格下方的列表框中显示出各种不同的动画名称，单击其中一种名称，可以设计某种动画，这时，幻灯片中就可以预览设置的结果。（2）自定义动画选择“幻灯片放映”菜单的“自定义动画”命令，在窗口右侧会出现“自定义动画”任务窗格，单击其中的“添加效果”会显示不同效果的级联菜单，如图2—70所示。选定某个效果后，幻灯片上可以立即预览设置的效果。

2.幻灯片的切换方式 幻灯片之间的切换是指在播放演示文稿过程中，从一张幻灯片播放完成后更换到下一张幻灯片的方式，设置切换方式可以针对某一张幻灯片进行，也可以对选择的若干张幻灯片进行，设置幻灯片切换的方法如下：打开演示文稿。选择幻灯片，如果只对一张幻灯片或所有幻灯片设置切换方式，可以在普通视图或幻灯片视图下，如果要对多张幻灯片进行设置，则应在浏览视图下选择要设置切换方式的幻灯片。

编辑推荐

《大学计算机基础(第3版)》是由清华大学出版社出版的。

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:www.tushu000.com