

## <<大学计算机基础实验教程>>

### 图书基本信息

书名：<<大学计算机基础实验教程>>

13位ISBN编号：9787302300441

10位ISBN编号：7302300445

出版时间：2012-10

出版时间：吴秀娟、王丽、焦福菊、李莹 清华大学出版社 (2012-10出版)

作者：吴秀娟，王丽，焦福菊等著

页数：298

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>

## <<大学计算机基础实验教程>>

### 内容概要

《高等学校计算机专业规划教材：大学计算机基础实验教程（第2版）》针对学生计算机水平起点提高的现状，结合计算机技术的发展，在第1版基础上进行了大幅度修订和改编。本实验教材与主教材紧密配合，内容包括Office办公软件、计算机网络技术应用、信息安全、多媒体技术应用、程序设计初步、数据库技术与Access应用、网页设计与制作、数学建模与MATLAB应用共8章。

与大多数强调实验步骤细节的实验教材不同的是，本书突出实验的设计思路、知识重点和技能难点，每个实验按照“提出任务、分析问题、解决问题、总结方法”的思路来编写。在第1版的基础上增加了“实验分析”部分，介绍与实验相关的重要知识和技能，以及分析解决问题的思路。

在“实验习题”部分，提出了与实验密切相关的若干问题，引导读者对实验所涉及的知识及实验方法进行思考和总结。

本书强调思路、方法和技巧，同时具有内容先进、逻辑清晰、突出应用、综合性强、详略得当、图文并茂等特色。

《高等学校计算机专业规划教材：大学计算机基础实验教程（第2版）》可作为高等院校非计算机专业学生的大学计算机基础实验教材，也可作为计算机应用的自学和培训教材。

## <<大学计算机基础实验教程>>

### 作者简介

艾明晶，博士，北京航空航天大学计算机学院副教授、教学实验中心副主任，虚拟现实技术与系统国家重点实验室研究人员，北京市高等教育学会计算机教育研究会理事。

北京航空航天大学精品课程《大学计算机基础》课程负责人之一，主讲《数字逻辑》和《计算机EDA设计》，主编出版教材和译著7部。

潜心教学改革研究，先后获得校成飞奖教金、西飞奖教金、Nokia—北航奖教金和优秀班主任一等奖等奖励；获得校优秀教学成果奖一等奖1项、二等奖1项、三等奖7项。

主要研究方向为视频编码与图像处理、嵌入式系统和虚拟现实等。

主持并完成国家重要科研项目多项，包括国家863计划课题和总装预研项目等。

在国内学术期刊和国际学术会议上发表学术论文30余篇，申请发明专利4项，获授权发明专利1项，获得软件著作权3项。

## <<大学计算机基础实验教程>>

### 书籍目录

第1章 Office办公软件 实验1—1 应用Word设计制作班级报刊 实验1—2 应用Word进行论文高效排版 实验1—3 应用Excel进行学生成绩管理 实验1—4 应用Excel进行订单管理 实验1—5 应用PowerPoint进行手机产品演示 实验1—6 应用PowerPoint制作比赛评分系统 第2章 计算机网络技术应用 实验2—1 组建宿舍网 实验2—2 Windows的网络配置与连通性测试 实验2—3 网络故障诊断 实验2—4 搭建网络服务器 实验2.5 网络信息检索 第3章 信息安全 实验3—1 设计计算机系统安全防护策略 实验3—2 网页病毒模拟与清除 实验3—3 数据的删除与应急恢复 实验3—4 MD5加密应用 第4章 多媒体技术应用 实验4—1 应用Photoshop进行图像处理 实验4—2 应用Photoshop设计与制作杂志封面 实验4—3 应用Windows Live进行视频编辑 实验4—4 应用Flash制作基础动画 实验4—5 应用Flash制作飞斧砍树 实验4—6 应用Flash制作MV作品 第5章 程序设计初步 实验5—1 应用VC设计求解最大值程序 实验5—2 应用VC设计坐标对象计数器程序 实验5—3 应用VC设计求解最大值、排序及查找程序 实验5—4 应用VB设计蝴蝶飞小程序 第6章 数据库技术与Access应用 实验6—1 机房管理数据库系统设计 实验6—2 Access数据库及表操作 实验6—3 Access查询操作 实验6—4 创建Access窗体和宏 实验6—5 小型数据库系统设计与实现 第7章 网页设计与制作 实验7—1 网站规划与网页设计 实验7—2 网页基本编辑 实验7—3 网页的链接 实验7—4 网页交互与表单设计 实验7—5 小型网站设计 第8章 数学建模与MATLAB应用 实验8—1 建模解决实际问题 实验8—2 应用MATLAB绘制图形 实验8—3 应用MATLAB进行科学计算 实验8.4 数学建模与MATLAB综合作业 参考文献

## 章节摘录

版权页：插图：空白关键帧可以用于存放显示对象，在时间轴上标记为白色空心小圆点。插入空白关键帧时，不会继承前一个关键帧的内容，当在帧上创建对象后会自动变成关键帧。在时间轴上可以完成对帧的操作，如选择帧、插入帧、编辑帧、删除帧、清除帧等。

2.元件 元件是一种可重复使用的元素，将元件从图库拖拽到舞台上，会产生此元件的实例。舞台上多次使用同一元件，不会明显增加文件大小，还可以对同一元件在舞台的实例分别编辑以产生不同效果。

因此创建并应用元件可以提高制作动画效率，并能减少文件大小。

创建元件有多种方法：方法一是先创建后制作：选择（插入）（新建元件）菜单命令，选择元件类型后，进入元件编辑模式中编辑、制作元件；方法二是先制作后创建：在舞台上编辑、制作合适的对象，然后转换成元件。

此外，还可以通过导入、复制等方法创建元件。

元件有3种类型：图形元件、按钮元件及影片剪辑元件。

图形元件比较简单，主要适用于静态的图形、图像以及简单的动画。

按钮元件可以通过不同事件触发，从而交互地控制动画播放。

按钮元件有4种状态：弹起、指针经过、按下和点击。

可以分别编辑这4种状态创建特色按钮，也可以使用公用库中已有的按钮元件。

影片剪辑（Movie Clip, MC）元件的功能要比其他类型的元件多，除了用于创建复杂动画之外，还可以控制声音对象，它甚至具有控制播放的交互功能。

动态的图形与图像，或是需要使用脚本语言控制此对象的时候，往往使用影片剪辑元件。

3.Flash的动画类型 Flash的动画类型主要包括：逐帧动画、补间动画、引导层动画、遮罩动画、动画预设等。

逐帧动画的每一帧都是关键帧，也就是说需要逐帧编辑画面对象，适合表现细节如人物表情、动作等。

手工创建逐帧动画，往往要耗费较多时间才能完成，很多时候会用关键帧配合一些普通帧来实现。

对于已有素材可以采用导入方法节约时间。

传统补间动画适合制作对象移动、旋转、改变透明度等效果，要求在两个关键帧之间创建，同时要求这两个关键帧上为同一元件或组合后的对象，中间的过渡帧由Flash自动创建。

创建成功后，时间轴上是淡紫色背景并有带箭头的直线。

补间形状动画适合制作对象变形、改变颜色等效果，要求在两个关键帧之间创建，同时要求这两个关键帧上的对象是可编辑的（分离的），中间的过渡帧由Flash自动创建。

创建成功后，时间轴上是淡绿色背景并有带箭头的直线。

补间动画是从Flash CS4版本开始增加的功能，是基于对象创建的动画。

要求只有一个关键帧，关键帧上有且仅有一个元件的实例，可增加若干用于表现对象状态的属性关键帧。

补间动画不但能制作对象移动、旋转等效果，还能改变对象移动轨迹，甚至可以将制作好的补间动画存储为预设动画，以方便之后的再次应用。

引导层动画可以控制对象沿着设定的轨迹移动，需要在包含动画的图层之上创建其引导层，并在引导层绘制对象的移动轨迹线。

遮罩动画可以制作出一些特殊的效果，如闪闪发光的物体、扫光文字等。

需要至少2个图层：遮罩层与被遮罩层。

遮罩层上的对象不被显示，只用于控制动画显示区域。

被遮罩层上的对象或动画在遮罩层的控制区域内显示。

遮罩层与被遮罩层可以分别创建动画。

动画预设提供了一些供使用的动画效果，也可以自己添加自定义动画预设。

4.图层 Flash的图层提供了一个相对独立的创作区域，可以方便地将图形、图像等素材分别放置在不同

## <<大学计算机基础实验教程>>

图层进行编辑、修改或者创建动画。

同时，各图层上的图形、图像以及动画效果可以按照顺序叠加到一起形成最终的显示效果（位于上面图层的对象会覆盖下面图层同样位置的对象）。

创建动画时，一个图层最好只放置一个对象，以免创建动画失败。

新建Flash文件时，默认在“图层1”的第1帧进行操作。

对图层的常见操作包括：创建图层、删除图层、重命名图层、改变图层顺序或者修改图层属性。

当有很多图层时，还可以创建图层文件夹方便地管理图层。

## <<大学计算机基础实验教程>>

### 编辑推荐

《高等学校计算机专业规划教材:大学计算机基础实验教程(第2版)》强调思路、方法和技巧,同时具有内容先进、逻辑清晰、突出应用、综合性强、详略得当、图文并茂等特色。

《高等学校计算机专业规划教材:大学计算机基础实验教程(第2版)》可作为高等院校非计算机专业学生的大学计算机基础实验教材,也可作为计算机应用的自学和培训教材。

<<大学计算机基础实验教程>>

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>