

第 1 章 计算机基础知识

冯·诺依曼 美籍匈牙利科学家，最早提出程序存储的思想，并成功将其运用在计算机的设计中。根据该原理制造的计算机被称为冯·诺依曼结构计算机，世界上第一台冯·诺依曼计算机是 1949 年研制的 EDVAC。由于冯·诺依曼对现代计算机技术的突出贡献，因此他又被称为“计算机之父”。

计算机无疑是人类社会 20 世纪最伟大的发明之一，几十年的时间里，它一直以令人难以置信的速度发展着。计算机的出现彻底改变了人类社会的文化生活，并对人类的整个历史发展都有着不可估量的影响，电子计算机的出现标志着人类文明的发展进入了一个崭新的阶段。随着计算机技术和应用的发展，电子计算机已经成为人们进行信息处理的一种必不可少的工具。

本章主要介绍计算机的基本知识，使读者通过本章的学习，对计算机有概况性的了解，为以后的学习奠定基础。

1.1 计算机概述

1.1.1 计算机的起源与发展

基础理论的研究与先进思想的出现推动了计算机的发展。1854 年，英国数学家布尔（George Boole, 1824—1898）提出了符号逻辑的思想，数十年后形成了计算科学软件的理论基础。1936 年，英国数学家图灵（Alan Turing, 1912—1954）提出了著名的“图灵机”模型，探讨了现代计算机的基本概念，从理论上证明了研制通用数字计算机的可行性。1945 年，匈牙利出生的美籍数学家冯·诺依曼（John von Neumann, 1903—1958）提出了在数字计算机内部的存储器中存放程序的概念。这是所有现代计算机的范式，被称为“冯·诺依曼结构”。按这种结构制造的计算机称为存储程序计算机，又称为通用计算机。几十年过去了，虽然现在的计算机系统从性能指标、运算速度、工作方式、应用领域和价格等方面与当时的计算机有很大差别，但基本结构没有变，都属于冯·诺依曼计算机。冯·诺依曼因此被人们誉为“计算机之父”。

1946 年，由宾夕法尼亚大学的工程师们开发出了世界上第一台多用途的计算机 ENIAC（Electronic Numerical Integrator And Calculator），这是一台真正现代意义上的计算机，如图 1-1 所示。ENIAC 共使用了 18000 个电子管，1500 个电子继电器，70000 个电阻器，18000 个电容器，占地面积 170 m²，重达 30 t，耗电 140 kW，堪称“巨型机”。ENIAC 能在 1 s 内完成 5000 次加法运算，ENIAC 产生后立即用于军事计算。它虽然庞大笨重，不可与后来的各式计算机同日而语，但是标志着计算机的诞生。



图 1-1 ENIAC

计算机从诞生之日起，就以惊人的速度发展着，一般将电子计算机的发展分成四个阶段，见表 1.1。

表 1.1 各发展阶段计算机

代 别	起止年份	代表产品	硬 件			处 理 方 式	应 用 领 域
			逻辑单元	主存储器	其 他		
第一代	1946—1957	ENIAC EDVAC IBM-705	电子管	磁鼓 磁芯	输入、输出主要采用穿孔卡片	机器语言 汇编语言	科学计算
第二代	1958—1964	IBM-7090 ATLAS	晶体管	磁芯	外存开始采用磁带、磁盘	作业连续处理，编译语言	科学计算、数据处理、事务管理
第三代	1965—1970	IBM-360 PDP-11 NOVA1200	集成电路	磁鼓 磁芯 半导体	外存普遍采用磁带、磁盘	多道程序实时处理	实现标准化系列，应用于各领域
第四代	1971 年至今	IBM-370 VAX-11 CRAY II	超大规模集成电路	半导体	普遍使用各种专业外设，大容量磁盘	网络结构，实时、分时处理	广泛用于各领域

1.1.2 个人计算机的发展

在计算机的发展史中，个人计算机（Personal Computer，PC）的出现及普及是计算机发展中最重大的事件。个人计算机又称为微型计算机（Microcomputer），是以微处理器芯片为核心构成的计算机。

随着集成电路的出现，在单个芯片上集成大量的电子元件已经成为现实。Intel 公司于 1971 年顺利开发出全球第一块 4 位微处理器 Intel 4004 芯片，于是产生了世界上第一台 4 位微型电子计算机 MCS-4。这台计算机揭开了世界微型计算机发展的序幕。

1972 年，Intel 公司成功研制了 8 位微处理器 Intel 8008，即第一代微处理器，由它装备起来的微型计算机称为第一代微型机。Intel 公司在 1974 年推出了新一代 8 位微处理器 Intel 8080，集成了 6000 个晶体管，并一举突破 1 MHz 的工作频率大关，达到 2 MHz。8080 是一个划时代的产品，它的诞生使得 Intel 有了自己真正意义上的个人计算机微处理器。1975 年 1 月，由 MITS 公司研制的以 8080 为 CPU 的全球第一台计算机 Altair 问世。另外，8080 芯片和 Altair 计算机的出现也催生了 Apple 计算机。1976 年，乔布斯和沃兹制作出 Apple I；1977 年 4 月，Apple II 上市。Apple 计算机的出现宣布了个人计算机时代的到来。

1978 年，Intel 公司首先成功开发了 16 位微处理器 Intel 8086，由于采用了 H-MOS（High performance MOS）新工艺，因此比 8085 的性能提高了将近 10 倍。1981 年，IBM 的工程师们在佛罗里达的 Boca Raton，采用 8086 与 8088 微处理器芯片设计出了自己的个人计算机——IBM-PC，并且建立了个人计算机的标准。由于 IBM 的品牌效应，个人计算机迅速获得了成功，它的影响一直持续到了今天。

1982 年 2 月 1 日，Intel 80286 芯片正式发布。此后，以“微处理器”称谓的个人计算机沿着 Intel 所划定的 80286、80386、80486 一路走来。1993 年，Intel 公司推出 32 位微处理器芯片 Pentium，中文名称为“奔腾”，其外部数据总线为 64 位，工作频率为 66~200 MHz。随后，微处理器市场经历了高能奔腾（Pentium Pro）、多能奔腾（Pentium MMX）、Pentium II、Pentium III、Pentium 4 几代产品。现在流行的 64 位双核微处理器的工作频率达到了 2.4 GHz 以上。

1993 年后是奔腾（Pentium）系列微处理器时代，通常称为第 5 代。典型产品是 Intel 公司的奔腾系列芯片及与之兼容的 AMD 的 K6 系列微处理器芯片。随着 MMX（Multi Media eXtended）微处理器的出现，使微机的发展在网络化、多媒体化和智能化等方面跨上了更高的台阶。

2005 年至今是酷睿（Core）系列微处理器时代，通常称为第 6 代。“酷睿”是一款领先节

能的新型微架构，早期的酷睿是基于笔记本处理器的。2010年6月，Intel再次发布革命性处理器——第二代Core i3/i5/i7，2011年初发布新一代处理器微架构SNB（sandy bridge），2012年正式发布ivy bridge（IVB）处理器。

1.1.3 我国计算机的发展

我国从1957年开始研制通用数字电子计算机，1958年和1959年分别研制出103小型数字计算机和104大型通用数字计算机，这两台机器标志着我国最早电子数字计算机的诞生。

1983年12月，我国第一个巨型机系统——“银河”超高速电子计算机系统在长沙研制成功，并通过了国家鉴定，其向量运算速度为每秒1亿次以上。1989年，“银河II”10亿次巨型机研制成功，计算速度每秒10亿次以上，主频50MHz，其性能令世界瞩目。

从20世纪90年代初开始，国际上采用主流的微处理器芯片研制高性能并行计算机已成为一种发展趋势。国家智能计算机研究开发中心于1993年研制成功曙光I号全对称共享存储多处理机。1995年，国家智能计算机中心又推出了国内第一台具有大规模并行处理机结构的并行机曙光1000（含36个处理机），峰值速度每秒35亿次浮点运算。

1997年，“银河III”百亿次巨型并行计算机系统研制成功，采用可扩展分布共享存储并行处理体系结构，由130多个处理节点组成，峰值性能为每秒130亿次浮点运算，系统综合技术达到当时的国际先进水平。

国家智能计算机中心与曙光公司于1997年至1999年，先后在市场上推出具有机群结构的曙光1000A、曙光2000-I、曙光2000-II超级服务器，峰值计算速度已突破每秒1000亿次浮点运算，机器规模已超过160个处理机；2000年，推出每秒3000亿次浮点运算速度的曙光3000超级服务器；2004年上半年，推出每秒1万亿次浮点运算速度的曙光4000超级服务器。

2009年6月15日，国内首台百万亿次超级计算机“魔方”在上海正式启动；同年10月，中国第一台千万亿次超级计算机“天河一号”在湖南长沙亮相；2010年8月，第三代处理器神威蓝光千万亿次超级计算机成功运行。

综观50多年来我国高性能通用计算机的研制历程，从103机到曙光机，走过了一段不平凡的历程。总之，国内的代表性计算机为103、109乙、150、银河、曙光1000、曙光2000等。

1.1.4 计算机的主要特点

① 运算速度快。计算机的运算速度是指在单位时间内执行的平均指令数。目前，计算机的运算速度已达数万亿次/秒，极大地提高了工作效率。

② 运算精度高。当前计算机字长为32位或64位，计算结果的有效数字可精确到几十位甚至上百位数字。

③ 存储功能强。计算机具有存储“信息”的存储装置，可以存储大量的数据，需要时又可准确无误地取出来。计算机这种存储信息的“记忆”能力，使它能成为信息处理的有力工具。

④ 具有记忆和逻辑判断能力。计算机不仅能进行计算，还可以把原始数据、中间结果、指令等信息存储起来，随时调用，并能进行逻辑判断，从而完成许多复杂问题的分析。

⑤ 具有自动运行能力。计算机能够按照存储在其中的程序自动工作，不需要用户直接干预运算、处理和控制。这是计算机与其他计算工具的本质区别。

1.1.5 计算机的应用领域

计算机的应用已经渗透到社会的各行各业，正在改变着传统的工作、学习和生活方式，推动着社会的发展。归纳起来，计算机主要应用于以下几方面。

① 科学计算。科学计算也称为数值计算，通常是指完成科学研究和工程技术中提出的数学问题的计算。随着科学技术的发展，各领域中的计算模型日趋复杂，人工计算已无法解决这些复杂的计算问题，需要依靠计算机进行复杂的运算。科学计算的特点是计算工作量大、数值变化范围大。

② 数据处理。数据处理也称为非数值计算，是指对大量的数据进行加工处理，如统计分析、合并、分类等。与科学计算不同，数据处理涉及的数据量大，但计算方法简单。数据处理包括数据的采集、记载、分类、排序、存储、计算、加工、传输和统计分析等方面的工作，结果一般以表格或文件的形式存储或输出，常常泛指非科学计算方面、以管理为主的所有应用。例如，企业管理、财务会计、统计分析、仓库管理、商品销售管理、资料管理和图书检索等。

③ 过程控制。过程控制又称为实时控制，是指用计算机及时采集检测数据，按照最佳值迅速对控制对象进行自动控制或自动调节。利用计算机进行过程控制，不仅可以大大提高控制的自动化水平，还可以提高控制的及时性和准确性，从而改善劳动条件、提高质量、节约能源、降低成本。计算机过程控制已在军事、冶金、化工、机械、航天等领域得到广泛的应用。

④ CAD/CAM。计算机辅助设计（Computer Aided Design, CAD）就是用计算机帮助设计人员进行设计，如飞机船舶设计、建筑设计、机械设计、大规模集成电路设计等。计算机辅助制造（Computer Aided Manufacturing, CAM）就是用计算机进行生产设备的管理、控制和操作的过程。

除了 CAD、CAM，计算机辅助系统还有计算机辅助教学（Computer Aided Instruction, CAI）、计算机辅助教育（Computer Based Education, CBE）、计算机辅助工程（Computer Aided Engineering, CAE）、计算机辅助工艺规划（Computer Aided Process Planning, CAPP）、计算机集成制造系统（Computer Integrated Manufacture System, CIMS）等。

⑤ 多媒体技术。多媒体（Multimedia）是一种以交互方式将文本、图形、图像、音频、视频等多种媒体信息，经过计算机设备的获取、操作、编辑、存储等综合处理后，将这些媒体信息以单独或合成的形态表现出来的技术和方法。多媒体技术以计算机技术为核心，将现代声像技术和通信技术融合为一体，追求更自然、更丰富的界面，因而其应用领域十分广泛。

⑥ 网络技术。20 世纪 80 年代发展起来的因特网（Internet）正在促进全球信息产业化年的发展，对全球的经济、科学、教育、政治、军事等领域起着巨大的作用，可以实现各部门、地区、国家之间的信息资源共享和交换。

⑦ 虚拟现实。虚拟现实是利用计算机生成一种模拟环境，通过多种传感设备，使用户“投入”该环境，实现用户与环境直接进行交互的目的。这种模拟环境是用计算机构成的具有表面色彩的立体图形，可以是某一特定现实世界的真实写照，也可以是构想出来的虚拟世界。

⑧ 电子商务。电子商务（E-Business）是指利用计算机和网络进行的商务活动，具体地说，是指综合利用 LAN（局域网）、Intranet（企业内部网）和 Internet 进行商品与服务交易、金融汇兑、网络广告或提供娱乐节目等商业活动。交易的双方可以是企业与企业（B-to-B），也可以是企业与消费者（B-to-C）。

⑨ 人工智能。人工智能（Artificial Intelligence, AI）是指用计算机来模拟人类的智能。虽

然计算机的能力在许多方面（如计算速度）远远超过了人类，但是真正要达到人类的智能还是非常遥远的事情。不过，目前一些智能系统已经能够代替人的部分脑力劳动，获得了实际的应用，尤其是在机器人、专家系统、模式识别等方面。

随着网络技术的不断发展，计算机的应用会进一步深入到社会的各行各业，通过高速信息网实现数据与信息的查询、高速通信服务（如电视会议、电子邮件）、电子教育、电子娱乐、电子购物、远程医疗、交通信息查询与管理等。计算机的应用将推动信息社会更快地向前发展。

1.1.6 计算机的分类

从不同的角度，计算机的分类如下。

- ❖ 按工作原理分类：计算机可以分为数字计算机和模拟计算机。
- ❖ 按用途分类：计算机可以分为专用计算机和通用计算机。
- ❖ 按功能分类：计算机分为巨型机、小巨型机、大型机、小型机、工作站和微型机。
- ❖ 按使用方式分类：计算机分为掌上电脑、笔记本电脑、台式计算机、网络计算机、工作站、服务器、主机等。

还有一些其他分类方法，这里不再详述。本书所讨论的计算机都是电子数字计算机，而实际操作主要针对个人计算机系列的微型计算机。

1.1.7 计算机的发展趋势

随着新技术、新发明的不断涌现和科学技术水平的提高，计算机技术也将会继续高速发展下去。从目前计算机科学的现状和趋势看，它将向以下 4 个方向发展。

① 巨型化。为了适应尖端科学技术的需要，将发展出一批高速度、大容量的巨型计算机。巨型机的发展集中体现了国家计算机科学的发展水平，推动了计算机系统结构、硬件和软件理论与技术、计算数学及计算机应用等方面的发展，是一个国家综合国力的反映。

② 微型化。随着信息化社会的发展，微型计算机已经成为人们生活中不可缺少的工具，所以计算机将会继续向着微型化的趋势发展。从笔记本电脑到掌上电脑，再到嵌入到各种家电中的计算机控制芯片，进入到人体内部甚至能嵌入到人脑中的微计算机不久也会成为现实。

③ 网络化。随着网络带宽的增大，计算机和计算机网络一起成为人们生活的一个不可或缺的部分。通过网络，用户可以下载自己喜欢的电影，控制远在万里之外的家电设备，完成一切想要做的事情。

④ 智能化。智能化计算机的研究领域包括自然语言的生成与理解、模式识别、自动定理证明、专家系统、机器人等。智能化计算机的发展将使计算机科学和计算机应用达到一个崭新的水平。

1.2 计算机中的数据与编码

1.2.1 数字化信息编码的概念

使用电子计算机进行信息处理，首先必须使计算机能够识别信息。信息的表示有两种形态：一是人类可识别、理解的信息形态；二是电子计算机能够识别和理解的信息形态。电子计

计算机只能识别机器代码，即用 0 和 1 表示的二进制数据。用计算机进行信息处理时，必须将信息进行数字化编码后，才能方便地进行存储、传输和处理等操作。

所谓编码，是采用有限的基本符号，通过某些确定的原则，对这些基本符号加以组合，用来描述大量的、复杂多变的信息。信息编码的两大要素是基本符号的种类及符号组合的规则。日常生活中常遇到类似编码的实例，如用 10 个阿拉伯数码表示数字，用 26 个英文字母表示词汇等。

冯·诺依曼计算机采用二进制编码形式，即用 0 和 1 两个基本符号的组合表示各种类型的信息。虽然计算机的内部采用二进制编码，但是计算机与外部的信息交流还是采用大家熟悉和习惯的形式。

1.2.2 数制

数制 (Numbering System)，即表示数值的方法，有非进位数制和进位数制两种。表示数值的数码与它在数中的位置无关的数制称为非进位数制，如罗马数字就是典型的非进位数制。按进位的原则进行计数的数制称为进位数制，简称“进制”。对于任何进位计数制，它有以下基本特点。

(1) 数制的基数确定了所采用的进位计数制

表示一个数时所用的数字符号的个数称为基数 (Radix)，如十进制数的基数为 10、二进制数的基数为 2。 N 进位数制有 N 个数字符号。如十进制数有 10 个数字符号，分别是 0~9；二进制有 2 个符号，分别是 0 和 1；八进制有 8 个符号，分别是 0~7；十六进制有 16 个符号，分别为 0~9、A~F。

(2) 逢 N 进 1

十进制采用逢 10 进 1，二进制采用逢 2 进 1，八进制采用逢 8 进 1，十六进制采用逢 16 进 1，如表 1.2 所示。

表 1.2 0~15 之间整数的 4 种常用进制表示

十进制数	二进制数	八进制数	十六进制数	十进制数	二进制数	八进制数	十六进制数
0	0	0	0	8	1000	10	8
1	1	1	1	9	1001	11	9
2	10	2	2	10	1010	12	A
3	11	3	3	11	1011	13	B
4	100	4	4	12	1100	14	C
5	101	5	5	13	1101	15	D
6	110	6	6	14	1110	16	E
7	111	7	7	15	1111	17	F

(3) 采用位权表示法

处在不同位置上的相同数字所代表的值不同，一个数字在某个固定位置上所代表的值是确定的，这个固定的位置称为位权或权 (Weight)。各种进位制中位权的值恰好是基数的整数次幂。小数点左边的第一位的位权为基数的 0 次幂，第二位的位权为基数的 1 次幂，以此类推；小数点右边第一位的位权为基数的 -1 次幂，第二位位权为基数的 -2 次幂，以此类推。根据这个特点，任何一种进位计数制表示的数都可以写成按位权展开的多项式之和。

位权和基数是进位计数制中的两个要素。在计算机中常用的进位计数制是二进制、八进制

和十六进制。表 1.3 给出了不同进制中的数按位权展开式的例子。

表 1.3 不同进制中的数按位权展开

进 制	原 始 数	按位权展开	对应的十进制数
十进制	923.56	$9 \times 10^2 + 2 \times 10^1 + 3 \times 10^0 + 5 \times 10^{-1} + 6 \times 10^{-2}$	923.56
二进制	1101.1	$1 \times 2^3 + 1 \times 2^2 + 0 \times 2^1 + 1 \times 2^0 + 1 \times 2^{-1}$	13.5
八进制	472.4	$4 \times 8^2 + 7 \times 8^1 + 2 \times 8^0 + 4 \times 8^{-1}$	314.5
十六进制	3B2.4	$3 \times 16^2 + 11 \times 16^1 + 2 \times 16^0 + 4 \times 16^{-1}$	946.25

1.2.3 不同进制之间的转换

(1) r 进制数转换成十进制数

将 r 进制数转换为十进制数，其转换公式为：

$$N = \pm \sum_{i=-m}^{n-1} K_i \times r^i$$

该公式提供了将 r 进制数转换为十进制数的方法。例如，将二进制数转换为相应的十进制数，只要将二进制数中出现 1 的位权相加即可。

$(1101)_2$ 可表示为： $(1101)_2 = 1 \times 2^3 + 1 \times 2^2 + 0 \times 2^1 + 1 \times 2^0 = (13)_{10}$ 。

【例 1-1】 $(10011.101)_2$ 可表示为：

$$\begin{aligned} (10011.101)_2 &= 1 \times 2^4 + 0 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0 + 1 \times 2^{-1} + 0 \times 2^{-2} + 1 \times 2^{-3} \\ &= (19.625)_{10} \end{aligned}$$

【例 1-2】 $(125.3)_8$ 可表示为：

$$(125.3)_8 = 1 \times 8^2 + 2 \times 8^1 + 5 \times 8^0 + 3 \times 8^{-1} = (85.375)_{10}$$

【例 1-3】 $(1CF.A)_{16}$ 可表示为：

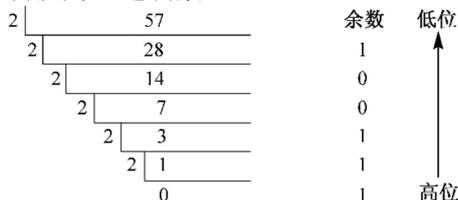
$$(1CF.A)_{16} = 1 \times 16^2 + 12 \times 16^1 + 15 \times 16^0 + 10 \times 16^{-1} = (463.625)_{10}$$

(2) 十进制数转换成 r 进制数

将十进制数转换成 r 进制数时，可将此数分成整数与小数两部分分别转换，然后再拼接起来。下面分别加以介绍。

整数部分的转换：把十进制整数转换成 r 进制整数采用除 r 取余法，即将十进制整数不断除以 r 取余数，直到商为 0，将余数从右到左排列，首次取得的余数放在最右一位。

【例 1-4】 将十进制数 57 转换为二进制数。



所以， $(57)_{10} = (111001)_2$ 。

小数部分的转换。小数部分转换成 r 进制小数采用乘 r 取整法，即将十进制小数不断乘以 r 取整数，直到小数部分为 0 或达到所求的精度为止（小数部分可能永不为 0）。所得的整数从小数点自左往右排列，取有效精度，首次取得的整数放在最左边。

【例 1-5】 将十进制数 0.3125 转换成二进制数。

	整数	高位
$0.3125 \times 2 = 0.625$	0	↓ 低位
$0.625 \times 2 = 1.25$	1	
$0.25 \times 2 = 0.5$	0	
$0.5 \times 2 = 1.0$	1	

所以, $(0.3125)_{10} = (0.0101)_2$ 。

注意: 十进制小数常常不能准确地换算为等值的二进制小数 (或其他进制数), 有换算误差存在。

若将十进制数 57.3125 转换成二进制数, 可分别进行整数部分和小数部分的转换, 再加在一起, 结果为 $(57.3125)_{10} = (111001.0101)_2$ 。

(3) 二进制数、八进制数、十六进制数间的转换

由例 1-5 看到, 十进制数转换成二进制数转换过程的书写比较长, 为了转换方便, 人们常把十进制数转换八进制数或十六进制数, 再转换成二进制数。由于二进制数、八进制数和十六进制数之间存在特殊关系: $8^1=2^3$, $16^1=2^4$, 即 1 位八进制数相当于 3 位二进制数, 1 位十六进制数相当于 4 位二进制数, 因此转换方法比较容易, 如表 1.4 所示。

表 1.4 二进制数、八进制数和十六进制数之间的关系

二进制数	八进制数	二进制数	十六进制数	二进制数	十六进制数
000	0	0000	0	1000	8
001	1	0001	1	1001	9
010	2	0010	2	1010	A
011	3	0011	3	1011	B
100	4	0100	4	1100	C
101	5	0101	5	1101	D
110	6	0110	6	1110	E
111	7	0111	7	1111	F

根据这种对应关系, 二进制数转换成八进制数时, 以小数点为中心向左右两边分组, 每 3 位为一组, 两头不足 3 位补 0 即可, 然后根据表 1.4 即可完成转换。

同样, 二进制数转换成十六进制数时, 只要将二进制数以 4 位为一组即可。

将八 (十六) 进制数转换为二进制数只要 1 位化 3 (4) 位即可。

【例 1-6】 将二进制数 1101101110.110101 转换成八进制数和十六进制数。

$$\begin{array}{ccccccc}
 \underline{001} & \underline{101} & \underline{101} & \underline{110} & . & \underline{110} & \underline{101} \\
 1 & 5 & 5 & 6 & . & 6 & 5 \\
 \underline{0011} & \underline{0110} & \underline{1110} & \underline{1101} & . & \underline{0100} \\
 3 & 6 & E & D & . & 4
 \end{array}$$

【例 1-7】 将八 (十六) 进制数转换为二进制数。

$$\begin{array}{ccccccc}
 \underline{0010} & \underline{1100} & \underline{0001} & \underline{1101} & . & \underline{1010} & \underline{0001} \\
 2 & C & 1 & D & . & A & 1 \\
 \underline{111} & \underline{001} & \underline{010} & \underline{011} & . & \underline{001} & \underline{100} \\
 7 & 1 & 2 & 3 & . & 1 & 4
 \end{array}$$

1.2.4 数据存储单位

在计算机中, 数据存储的最小单位为位 (bit, b), 1 位为 1 个二进制位 (也称为比特)。

1 位太小，无法用来表示数据的信息含义，所以又引入了“字节”（Byte，B）作为数据存储的基本单位。在计算机中规定，1 字节为 8 个二进制位。除字节外，还有千字节（KB）、兆字节（MB）、吉字节（GB）、太字节（TB）、拍字节（PB）、爱字节（EB）等单位。它们的换算关系是：

$$1 \text{ KB} = 1024 \text{ B} = 2^{10} \text{ B}$$

$$1 \text{ MB} = 1024 \text{ KB} = 1024 \times 1024 \text{ B} = 2^{20} \text{ B}$$

$$1 \text{ GB} = 1024 \text{ MB} = 1024 \times 1024 \text{ KB} = 1024 \times 1024 \times 1024 \text{ B} = 2^{30} \text{ B}$$

$$1 \text{ TB} = 1024 \text{ GB} = 2^{40} \text{ B}$$

在谈到计算机的存储容量或某些信息量的大小时，常常使用上述的数据存储单位，如目前个人计算机的内存容量一般达到 4 GB，硬盘容量可达 2 TB。

1.2.5 英文字符编码

计算机除进行数值计算外，还能进行各种数据的处理。其中字符处理占有相当大的比重。由于计算机是以二进制数的形式存储和处理的，因此字符也必须按特定的规则进行二进制编码才能进入计算机。字符编码的方法很简单：首先，确定需要编码的字符总数，然后，将每个字符按照顺序确定顺序编号，编号值的大小无意义，仅作为识别与使用这些字符的依据。字符形式的多少涉及编码的位数。这如同必须有一个学号来唯一地表示某个学生，学校的招生规模决定了学号的位数一样。对西文与中文字符，由于形式的不同，使用不同的编码。

在计算机中，最常用的英文字符编码为 ASCII（American Standard Code for Information Interchange，美国信息交换标准码），如表 1.5 所示，它原为美国的国家标准，1976 年确定为国际标准。

表 1.5 7 位 ASCII 代码表

$d_3d_2d_1d_0$	$d_6d_5d_4$							
	000	001	010	011	100	101	110	111
0000	NUL	DLE	SP	0	@	P	`	p
0001	SOH	DC1	!	1	A	Q	a	q
0010	STX	DC2	"	2	B	R	b	r
0011	ETX	DC3	#	3	C	S	c	s
0100	EOT	DC4	\$	4	D	T	d	t
0101	ENQ	NAK	%	5	E	U	e	u
0110	ACK	SYN	&	6	F	V	f	v
0111	BEL	ETB	'	7	G	W	g	w
1000	BS	CAN	(8	H	X	h	x
1001	HT	EM)	9	I	Y	i	y
1010	LF	SUB	*	:	J	Z	j	z
1011	VT	ESC	+	;	K	[k	{
1100	FF	PS	,	>	L	\	l	
1101	CR	GS	-	=	M]	m	}
1110	SO	RS	.	<	N	^	n	~
1111	SI	US	/	?	O	_	o	DEL

ASCII 用 7 个二进制位表示 1 个字符，排列次序为 $d_6d_5d_4d_3d_2d_1d_0$ ， d_6 为高位， d_0 为低位。而一个字符在计算机内实际用 8 位表示。在正常情况下，最高位 d_7 为“0”，在需要奇偶校验

时，这一位可用于存储奇偶校验的值，此时称这一位为校验位。

ASCII 是 128 个字符组成的字符集，其中 94 个为可打印或可显示的字符，其他为不可打印或不可显示的字符。在 ASCII 应用中，也常用十进制数或十六进制数表示。在这些字符中，“0”~“9”“A”~“Z”“a”~“z”都是顺序排列的，且小写字母比大写字母的 ASCII 值大 32，即位值 d_5 为 0 或 1，这有利于大、小写字母之间的编码转换。

有些特殊的字符编码需要记住，例如：

- ❖ “a” 字母字符的编码为 1100001，对应的十进制数为 97，十六进制数为 61H。
- ❖ “A” 字母字符的编码为 1000001，对应的十进制数为 65，十六进制数为 41H。
- ❖ “0” 数字字符的编码为 0110000，对应的十进制数为 48，十六进制数为 30H。
- ❖ “ ” 空格字符的编码为 0100000，对应的十进制数为 32，十六进制数为 20H。
- ❖ “LF（换行）” 控制符的编码为 0001010，对应的十进制数为 10，十六进制数为 0AH。
- ❖ “CR（回车）” 控制符的编码为 0001101，对应的十进制数为 13，十六进制数为 0DH。

1.2.6 汉字编码

用计算机处理汉字时必须先将汉字代码化，即对汉字进行编码。汉字是象形文字，种类繁多，编码比较困难，而且在一个汉字处理系统中，输入、内部存储和处理、输出等部分对汉字代码的要求不尽相同，使用的代码也不尽相同。因此，在处理汉字时需要进行一系列的汉字代码转换。计算机对汉字的输入、保存和输出过程如下：在输入汉字时，操作者在键盘上输入输入码，通过输入码找到汉字的国际区位码，再计算出汉字的机内码后保存内码。而当显示或打印汉字时，则先从指定地址取出汉字的内码，根据内码从字模库中取出汉字的字形码，再通过一定的软件转换，将字形输出到屏幕或打印机上，如图 1-2 所示。



图 1-2 汉字信息处理系统模型

1. 输入码

为了能直接使用英文键盘进行汉字输入，必须为汉字设计相应的编码。汉字编码主要分为三类：数字编码、拼音编码和字形编码。

① 数字编码：用一串数字表示一个汉字，如区位码。区位码将国家标准局公布的 6763 个两级汉字分成 94 个区，每个区有 94 位，实际上是把汉字表示成二维数组，区码和位码各两位十进制数字。因此，输入一个汉字需要按键 4 次。数字码缺乏规律，难于记忆，通常很少用。

② 拼音编码：以汉语拼音为基础的输入方法，如全拼、讯飞输入法等。拼音法的优点是学习速度快，学过拼音就可以掌握，但重码率高，打字速度慢。

③ 字形编码：按汉字的形状进行编码，如五笔字型、郑码等。字形编码的优点是平均触键次数少，重码率低，缺点是需要背字根，不易掌握。

2. 国际区位码

为了解决汉字的编码问题，1980 年我国公布了 GB2312—1980 国家标准。此标准中含有 6763 个简化汉字，其中一级汉字 3755 个，属常用字，按汉语拼音顺序排列；二级汉字 3008 个，属非常用字，按部首排列。在该标准的汉字编码表中，汉字和符号按区位排列，分成 94 个区，每个区有 94 位。一个汉字的编码由它所在的区号和位号组成，称为区位码。

3. 机内码

机内码是字符在设备或信息处理内部最基本的表达形式，也是在设备和信息处理系统内部存储、处理、传输字符用的代码。在西文计算机中，没有交换码和机内码之分。目前，世界各大计算机公司一般均以 ASCII 为机内码来设计计算机系统。由于汉字数量多，用 1 字节无法区分，一般用 2 字节来存放汉字的内码。2 字节共 16 位，可以表示 2^{16} (65536) 个可区别的码；如果 2 字节各用 7 位，则可表示 2^{14} (16384) 个可区别的码。一般来说，这已经够用了。现在我国的汉字信息系统一般采用这种与 ASCII 相容的 8 位编码方案，用两个 8 位码字符构成一个汉字内部码。另外，汉字字符必须与英文字符能相互区别开，以免造成混淆。英文字符的机内码是 7 位 ASCII 编码，最高位为“0”，汉字机内码中 2 字节的最高位均为“1”。

为了统一地表示世界各国的文字，1993 年，国际标准化组织公布了“通用多八位编码字符集”的国际标准 ISO/IEC 10646，简称 UCS (Universal Code Set)。UCS 包含了中、日、韩等国的文字，这一标准为包括汉字在内的各种正在使用的文字规定了统一的编码方案。我国相应的国家标准为《GB13000.1—1993 信息技术 通用多八位编码字符集 (UCS) 第 1 部分：体系结构与基本多文种平面》。

4. 字形码

汉字字形码又称为汉字字模，用于在显示屏或打印机输出汉字。汉字字形码通常有两种表示方式：点阵和矢量。

用点阵表示字形时，汉字字形码指的就是这个汉字字形点阵的代码。根据输出汉字的要求不同，点阵的多少也不同。简易型汉字为 16×16 点阵，提高型汉字为 24×24 点阵、 32×32 点阵、 48×48 点阵等。点阵规模越大，字形越清晰美观，所占存储空间也越大。

矢量表示方式存储的是描述汉字字形的轮廓特征，当要输出汉字时，通过计算机的计算，由汉字字形描述生成所需大小和形状的汉字点阵。矢量化字形描述与最终文字显示的大小、分辨率无关，因此可产生高质量的汉字输出。

点阵方式的编码、存储方式简单，不需转换直接输出，但字形放大后产生的效果差，而且同一种字体不同的点阵需要不同的字库。矢量方式正好与前者相反。

1.3 计算机系统的组成

计算机系统由硬件 (Hardware) 系统和软件 (Software) 系统两部分组成，如图 1-3 所示。硬件系统是组成计算机系统的各种物理设备的总称，是计算机系统的物质基础。按照冯·诺依曼体系结构，计算机硬件包括输入设备、运算器、控制器、存储器、输出设备五部分。只有硬件系统的计算机称为裸机，裸机只能识别由 0、1 组成的机器代码，对于一般用户来说几乎是没有用的。软件系统是为运行、管理和维护计算机而编制的各种程序、数据和文档的总称。实际上，用户所面对的是经过若干层软件“包装”的计算机。计算机的功能不仅仅取决于硬件系统，在更大程度上是由所安装的软件系统决定的。

1. 计算机系统的基本硬件组成

总体来说，计算机硬件包括运算器、控制器、存储器、输入设备和输出设备五大功能部件，计算机五大功能部件组成及工作原理如图 1-4 所示。

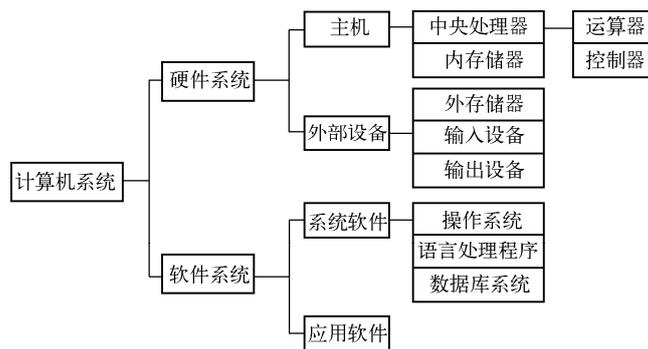


图 1-3 计算机系统的组成

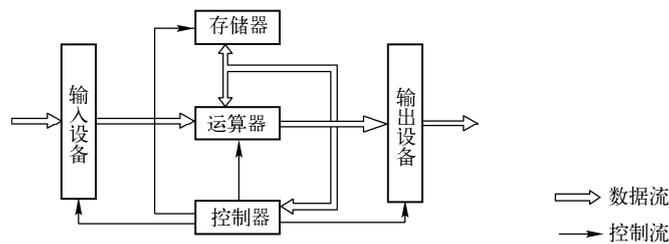


图 1-4 计算机基本硬件组成及工作原理

(1) 运算器

运算器又叫算术逻辑单元（Arithmetic Logic Unit, ALU），是计算机对数据进行加工处理的部件，包括算术运算（加、减、乘、除等）部件和逻辑运算（与、或、非、异或、比较等）部件。

(2) 控制器

控制器负责从存储器中取出指令，并对指令进行译码；根据指令的要求，按时间的先后顺序，负责向其他各部件发出控制信号，保证各部件协调一致地工作，一步一步地完成各种操作。控制器主要由指令寄存器、译码器、程序计数器、操作控制器等组成。

运算器和控制器组成硬件系统的核心部件——中央处理器（Central Processing Unit, CPU），CPU 采用大规模集成电路工艺制成，又称为微处理器。

(3) 存储器

存储器是用来存放程序和数据部件，分为内存储器、外存储器、高速缓冲存储器。

内存储器简称内存，也叫主存储器，分为只读存储器（Read Only Memory, ROM）和随机存储器（Random Access Memory, RAM）。内存空间的大小（一般指 RAM 部分）也叫内存的容量，对计算机的性能影响很大。内存容量越大，能保存的数据就越多，从而减少了与外存储器交换数据的频度，因此效率越高。目前，个人计算机内存一般达到 4 GB，甚至更多。

外存储器简称外存，也叫辅存，用来长期存放程序和数据。通常，外存不与计算机的其他部件直接交换数据，只与内存交换数据，而且不是按单个数据进行存取，而是成批地进行数据交换。常用的外存有磁盘、磁带、光盘、移动硬盘等。目前，硬盘的存储容量可达 2 TB。

高速缓冲存储器（Cache）也叫高速缓存，是 CPU 与内存之间设立的一种高速缓冲器。由于与高速运行的 CPU 数据处理速度相比，内存的数据存取速度太慢，为此在内存与 CPU 之间设置了高速缓存，其中可以保存下一步将要处理的指令和数据，以及在 CPU 运行的过程中重复访问的数据和指令，从而减少了 CPU 直接到速度较慢的内存中访问的次数。

(4) 输入设备

输入设备是计算机输入信息的设备，是重要的人机接口，负责将输入的信息（包括数据和指令）转换成计算机能识别的二进制代码，通过运算器再送入存储器保存。常用的输入设备包括键盘、鼠标、扫描仪、麦克风、触摸屏等。

(5) 输出设备

输出设备是输出计算机处理结果的设备。在大多数情况下，输出设备将这些结果转换成便于人们识别的形式。常用的输出设备有显示器、打印机、绘图仪、音响等。

2. 系统软件

系统软件是维持计算机系统的正常运行，支持用户应用软件运行的基础软件，包括操作系统、程序设计语言和数据库管理系统等。

(1) 操作系统

为了使计算机系统的所有资源（包括中央处理器、存储器、各种外部设备及各种软件）协调一致，有条不紊地工作，就必须有一个软件来进行统一管理和统一调度，这种软件称为操作系统（Operating System, OS）。操作系统的功能就是管理计算机系统的全部硬件资源、软件资源及数据资源，使计算机系统的所有资源最大限度地发挥作用，为用户提供方便、有效、友善的服务界面。

操作系统的功能如下：CPU 管理、存储管理、设备管理、文件管理和进程管理。实际的操作系统是多种多样的，根据侧重面和设计思想不同，操作系统的结构和内容存在很大差别。微机常见的操作系统有 DOS、Windows 系列、OS/2、UNIX、XENIX、Linux、NetWare 等。DOS 是单用户单任务操作系统，Windows 是单用户多任务操作系统。

(2) 程序设计语言

程序设计语言是程序设计的最重要工具，是指计算机能够接受和处理的、具有一定格式的语言。从计算机诞生至今，计算机语言发展经历了三代。

① 机器语言：由 0、1 代码组成，能被机器直接理解、执行的指令集合。机器语言的编程质量高，所占空间小，执行速度快，是机器唯一能够执行的语言，但机器语言不易学习，代码不易修改，且不同类型计算机的机器语言不同，只适合专业人员使用。

② 汇编语言：用助记符来代替机器语言中的指令和数据。汇编语言在一定程度上克服了机器语言难读难改的缺点，同时保持了编程质量高、占用存储空间小、执行速度快的优点。不同计算机一般有不同的汇编语言。汇编语言程序必须翻译成机器语言的目标程序后再执行。

③ 高级语言：一种完全符号化的语言，采用自然语言（英语）中的词汇和语法习惯，容易被人们理解和掌握；完全独立于具体的计算机，具有很强的可移植性。用高级语言编写的程序称为源程序，源程序必须被翻译或解释成目标程序后，才能为计算机所理解和执行。高级语言的种类繁多，如面向过程的 FORTRAN、Pascal、C、BASIC 等，面向对象的 C++、Java、Visual Basic、Visual C++、Python 等。

(3) 数据库管理系统

数据库管理系统主要面向解决数据处理的非数值计算问题，用于档案管理、财务管理、图书资料管理及仓库管理等的数据处理。这类数据的特点是数据量比较大，数据处理的主要内容数据的存储、查询、修改、排序、分类等。目前，常用的数据库管理系统有 Access、FoxPro、SQL Server、Oracle、Sybase、DB2 等。

3. 应用软件

利用计算机的软件、硬件资源为某一专门的应用目的而开发的软件称为应用软件。应用软件可以分为三大类：通用应用软件、专用应用软件及定制应用软件。一些常见的应用软件有办公软件（如 Microsoft Office）、信息管理软件（如财务管理系统、仓库管理系统、人事档案管理系统）、浏览器（如 Microsoft Internet Explorer）、图形图像处理软件（如 CorelDraw、Photoshop）、工程设计软件（如 AutoCAD、MATLAB）等。

1.4 多媒体技术简介

多媒体技术是当今计算机软件发展的一个热点。多媒体技术使得计算机可以同时交互地接收、处理并输出文本(Text)、图形(Graphics)、图像(Image)、声音(Sound)、动画(Animation)、视频(Video)等信息。

1. 多媒体的基本概念

① 媒体。媒体(Medium)在计算机领域中主要有两种含义：一是指用以存储信息的实体，如磁带、磁盘、光盘、半导体存储器等；二是指用以承载信息的载体，如数字、文字、声音、图形、图像、动画等。在计算机领域，媒体一般分为感觉媒体、表示媒体、表现媒体、存储媒体和传输媒体五类。

② 多媒体。多媒体(Multimedia)，简单地说，是一种以交互方式将文本、图形、图像、声音、动画、视频等多种媒体信息，经过计算机设备的获取、操作、编辑和存储等综合处理后，以单独或合成的形态表现出来的技术和方法。

③ 多媒体技术。多媒体技术涉及许多学科，如图像处理技术、声音处理技术、视频处理技术及三维动画技术等，它是一门跨学科的综合性的技术。多媒体技术用计算机把各种不同的电子媒体集成并控制起来，这些媒体包括计算机屏幕显示、CD-ROM、语言和声音的合成及计算机动画等，且使整个系统具有交互性。因此，多媒体技术又可被看成一种界面技术，使得人机界面更为形象、生动、友好。

2. 多媒体的关键技术

多媒体的关键技术主要包括数据压缩与解压缩、媒体同步、多媒体网络、超媒体等。其中以视频和音频数据的压缩与解压缩技术最重要。

视频和音频信号的数据量大，同时要求传输速度要高，目前的微机还不能完全满足要求，因此对多媒体数据必须进行实时的压缩与解压缩。

数据压缩技术又称为数据编码技术，目前对多媒体信息的数据编码技术主要如下。

① JPEG 标准。JPEG (Joint Photographic Experts Group) 是 1986 年制定的主要针对静止图像的的第一个图像压缩国际标准。该标准制定了有损和无损两种压缩编码方案，对单色和彩色图像的压缩比通常分别为 10:1 和 15:1，常用于 CD-ROM、彩色图像传真和图文管理。许多 Web 浏览器都将 JPEG 图像作为一种标准文件格式，以供欣赏。

② MPEG 标准。MPEG (Moving Picture Experts Group) 标准实际上是数字电视标准，包括 3 部分：MPEG-Video、MPEG-Audio、MPEG-System。MPEG 是针对 CD-ROM 式有线电视 (Cable-TV) 传播的全动态影像，严格规定了分辨率、数据传输速率和格式，MPEG 平均压缩比为 50:1。

③ H.261 标准。这是国际电报电话咨询委员会 (CCITT) 为可视电话和电视会议制定的标准, 是关于视像和声音双向传输的标准。

几十年来, 已经产生了各种不同用途的压缩算法、压缩手段和实现这些算法的大规模集成电路和计算机软件, 人们还在不断地研究更为有效的算法。

3. 多媒体计算机系统组成

多媒体计算机具有能捕获、存储、处理和展示文字、图形、声音、动画及活动影像等多种类型信息的能力。完整的多媒体计算机系统由多媒体硬件系统和多媒体软件系统组成。

(1) 多媒体计算机硬件系统

多媒体计算机硬件系统主要包括以下几部分:

- ❖ 多媒体主机, 支持多媒体指令的 CPU。
- ❖ 多媒体输入设备, 如录像机、摄像机、CD-ROM、话筒等。
- ❖ 多媒体输出设备, 如音箱、耳机、录像带等。
- ❖ 多媒体接口卡, 如音频卡、视频卡、图形压缩卡、网络通信卡等。
- ❖ 多媒体操纵控制设备, 如触摸式显示屏、鼠标、操纵杆、键盘等。

(2) 多媒体计算机软件系统

多媒体计算机软件系统主要包括以下几部分:

- ❖ 支持多媒体的操作系统。
- ❖ 多媒体数据库管理系统。
- ❖ 多媒体压缩与解压缩软件。
- ❖ 多媒体通信软件。

(3) 多媒体个人计算机

能够处理多媒体信息的个人计算机称为多媒体个人计算机 (Multimedia Personal Computer, MPC)。目前, 市场上的主流个人计算机都是 MPC, 配置已经远远超过了国际 MPC 标准。

在 MPC 中, 声卡、CD-ROM 驱动器是必须配置的, 其他装置可根据需要选配。下面介绍 MPC 涉及的主要硬件技术。

① 声卡的配置。声卡又称为音频卡, 是 MPC 必选配件, 是计算机进行声音处理的适配器。其作用是从话筒中捕获声音, 经过模数转换器, 对声音模拟信号以固定的时间进行采样, 变成数字化信息, 经转换后的数字信息便可存储到计算机中。在重放时, 再把这些数字信息输入声卡数模转换器中, 以同样的采样频率还原为模拟信号, 经放大后作为音频输出。有了声卡, 计算机便具有了听、说、唱的功能。

② 视频卡的配置。图像处理已经成为多媒体计算机的热门技术。图像的获取一般可通过两种方法: 一是利用专门的图形、图像处理软件创作所需要的图形; 二是利用扫描仪或数字照相机把照片、艺术作品或实景输入计算机。然而, 上述方法只能采集静止画面, 要想捕获动态画面, 就得借助电视设备。视频卡的作用就是为多媒体个人计算机和电视机、录像机或摄像机提供一个接口, 用来捕获动态图像, 进行实时压缩生成数字视频信号, 可以存储、进行各种特殊处理, 像一般数据一样进行传输。

4. 音频信息

(1) 音频的数字化

在多媒体系统中, 声音是指人耳能识别的音频信息。计算机内采用二进制表示各种信息,

所以计算机内的音频信号必须是数字形式的，必须把模拟音频信号转换成有限个数字表示的离散序列，即实现音频数字化。这种处理技术涉及音频的采样、量化和编码。

(2) 数字音频的技术指标

数字音频的技术指标有采样频率、量化位数和声道数。采样频率是指1秒内采样的次数。

量化位数是对模拟信号的幅度轴进行数字化，决定了模拟信号数字化以后的动态范围。由于按字节运算，一般的量化位数为8位和16位。量化位数越高，信号的动态范围越大，数字化后的音频信号就越可能接近原始信号，但所需要的存储空间也越大。

声道数包含单声道和双声道。双声道又称为立体声，在硬件中要占两条线路，音质、音色好，但立体声数字化后所占空间比单声道多1倍。

(3) 数字音频的文件格式

音频文件通常分为两类：声音文件和MIDI文件。声音文件是指通过声音录入设备录制的原始声音，直接记录了真实声音的二进制采样数据，通常文件较大；MIDI文件则是一种音乐演奏指令序列，相当于乐谱，可以利用声音输出设备或与计算机相连的电子乐器进行演奏，由于不包含声音数据，其文件尺寸较小。

数字音频是将真实的数字信号保存起来，播放时通过声卡将信号恢复成悦耳的声音。声音文件采用了不同的音频压缩算法，在保持声音质量基本不变的情况下尽可能获得更小的文件。

① Wave 文件 (.wav)：Microsoft 公司开发的一种声音文件格式，符合 RIFF (Resource Interchange File Format) 文件规范，用于保存 Windows 平台的音频信息资源，被 Windows 平台及其应用程序广泛支持。

② Audio 文件 (.au)：Sun Microsystems 公司推出的一种经过压缩的数字声音格式，是 Internet 中常用的声音文件格式。

③ MPEG 音频文件 (.mp1/.mp2/.mp3)：MPEG 标准中的音频部分，即 MPEG 音频层 (MPEG Audio Layer)。MPEG 音频文件的压缩是一种有损压缩，根据压缩质量和编码复杂程度的不同可分为三层 (MPEG Audio Layer 1/2/3)，分别对应 MP1、MP2、MP3 三种声音文件。MPEG 音频编码具有很高的压缩率，MP1 和 MP2 的压缩率分别为 4:1 和 6:1~8:1，MP3 的压缩率则高达 10:1~12:1，目前使用最多的是 MP3 文件格式。

④ MIDI (Musical Instrument Digital Interface, 乐器数字接口) 文件 (.mid/.rmi)：数字音乐的标准，几乎所有的多媒体计算机都遵循这个标准。它规定了不同厂家的电子乐器与计算机连接的方案及设备间数据传输的协议。

5. 图形与图像

图像所表现的内容是自然界的真实景物，而图形实际上是对图像的抽象，组成图形的画面元素主要是点、线、面或简单立体图形等，与自然界景物的真实感相差很大。

(1) 图形与图像的基本属性

① 分辨率。分辨率是一个统称，分为显示分辨率、图像分辨率等。显示分辨率是指在某种显示方式下，显示屏上能够显示出的像素数目，以水平和垂直的像素数表示。图像分辨率是指组成数字图形与图像的像素数目，以水平和垂直的像素数表示。

② 颜色深度。图像中每个像素的颜色 (或亮度) 信息所占的二进制数位数，记为位/像素 (bits per pixel, b/p)。常见颜色深度种类如下。

❖ 4 位：VGA 标准支持的颜色深度，共 16 种颜色。

- ❖ 8 位：数字媒体应用中的最低颜色深度，共 256 种颜色。
- ❖ 16 位：其中的 15 位表示 R、G、B 三种颜色，每种颜色 5 位，用余下的 1 位表示图像的其他属性。
- ❖ 24 位：用 3 个 8 位分别表示 R、G、B，称为 3 个颜色通道，可生成的颜色数为 16 777 216 种，约 16M 种颜色，这已成为真彩色。
- ❖ 32 位：同 24 位颜色深度一样，也是用 3 个 8 位通道分别表示 R、G、B（红、绿、蓝）三种颜色，剩余 8 位用来表示图像的其他属性。

③ 文件的大小。图形与图像文件的大小（也称为数据量）是指在磁盘上存储整幅图像所有点的字节数，反映了图像所需数据存储空间的大小。

（2）图形与图像数字化

计算机存储和处理的图形与图像信息都是数字化的，因此，无论以什么方式获取图形与图像信息，最终都要转换为一系列二进制代码表示的离散数据的集合。这个集合就是数字图像信息，即图形与图像的获取过程就是图形与图像的数字化过程。

数字化图像可以分为位图和矢量图两种基本类型。位图（Bit-mapped Graphics）是由许多的像素组合而成的平面点阵图。其中每个像素的颜色、亮度和属性是用一组二进制像素值来表示的。矢量图（Vector Graphics）用一系列计算机指令集合的形式来描述或处理一幅图，描述的对象包括一幅图中所包含的各图元的位置、颜色、大小、形状、轮廓和其他一些特性，也可以用更复杂的形式表示图像中的曲面、光照、阴影、材质等效果。

（3）图形与图像文件的格式

① BMP 格式。BMP 是英文 Bitmap（位图）的缩写，是 Windows 操作系统中的标准图像文件格式。这种格式的特点是包含的图像信息较丰富，几乎不进行压缩，占用磁盘空间大。最典型的应用程序就是 Windows 的画笔。

② GIF 格式。GIF（Graphics Interchange Format，图形交换格式）是用来交换图片的。GIF 是一种经过压缩的 8 位图像的格式，文件存储量很小，所以在网络上得到广泛应用，传输速度比其他格式的图像文件快得多。但是 GIF 格式不能存储超过 256 色的图形。

③ JPEG 格式。JPEG 是由联合照片专家组（Joint Photographic Experts Group）开发的，其文件扩展名为 .jpg 或 .jpeg，在获取到极高的压缩率的同时，能得到较好的图像质量。JPEG 文件的应用非常广泛，特别是在网络和光盘读物上。目前，大多数 Web 页面都可以看到这种格式的文件，其原因就是 JPEG 格式的文件尺寸较小，下载速度快，有可能以较短的下载时间提供大量美观的图像。

④ JPEG2000 格式。JPEG2000 同样是由 JPEG 组织负责制定的。与 JPEG 相比，其压缩率提高约 30% 左右。JPEG2000 同时支持有损压缩和无损压缩，因此适合保存重要图片。JPEG2000 能提高渐进传输，即先传输图像的轮廓，然后逐步传输数据，不断提高图像质量。

⑤ TIFF 格式。TIFF（Tag Image File Format）是由 Aldus 为 Macintosh 机开发的一种图形文件格式，最早流行于 Macintosh，现在 Windows 上主流的图像应用程序都支持该格式。目前，它是 PC 上使用最广泛的位图格式，在 Macintosh 和 Windows 硬件平台上移植 TIFF 图形图像十分便捷，大多数扫描仪都可以输出 TIFF 格式的图像文件，支持的色彩数最高可达 16M。其特点如下：存储的图像质量高，占用的存储空间也非常大，大小是相应 GIF 图像的 3 倍、JPEG 图像的 10 倍。

⑥ PSD 格式。这是著名的 Adobe 公司的图像处理软件 Photoshop 的自建标准文件格式。

PSD 其实是 Photoshop 进行平面设计的一张“草稿图”，里面包含各种图层、通道、遮罩等多种设计的样稿，以便于下次打开文件时可以修改上一次的設計。由于 Photoshop 应用越来越广泛，这种格式也逐步流行起来。

⑦ PNG 格式。PNG (Portable Network Graphics) 是一种新兴的网络图像格式，汲取了 GIF 和 JPEG 两者的优点，存储形式丰富，能把图像文件压缩到极限以利于网络传输，但又能保留所有与图像品质有关的信息。目前，越来越多的软件开始支持这种格式，可能在整个 Web 上广泛流行。

⑧ DXF 格式。DXF (Autodesk Drawing Exchange Format) 是 AutoCAD 中的矢量文件格式，以 ASCII 方式存储文件，在表现图形方面十分精确。

⑨ WMF 格式。WMF (Windows Metafile Format) 是 Windows 中常见的一种图元文件格式，属于矢量文件格式。WMF 具有文件短小、图案造型化的特点，整个图形由各独立的组成部分拼接而成，其图形往往较粗糙。

还有其他图形图像文件格式，这里不再赘述。

6. 视频信息

视频一词译自英文单词 Video。我们看到的电影、电视、DVD、VCD 等都属于视频的范畴。视频是活动的图像，是由一系列图像组成的，在电视中每幅图像称为一帧 (Frame)，在电影中每幅图像称为一格。

与静止图像不同，视频是活动的图像。当以一定的速率将一幅画面投射到屏幕上时，由于人眼的视觉暂留效应，人的视觉就会产生动态画面的感觉，这就是电影和电视的原理。对于人眼来说，若每秒播放 24 帧 (电影的播放速率)、25 帧 (PAL 制电视的播放速率) 或 30 帧 (NTSC 制电视的播放速率)，就会产生平滑和连续的画面效果。

目前有多种视频压缩编码方法，下面简单介绍一些流行的视频格式。

① AVI 格式 (.avi)。AVI (Audio Video Interleaved, 音频视频交错) 是 Microsoft 公司开发的一种符合 RIFF 文件规范的数字音频与视频文件格式，最初用于 Microsoft Video for Windows (VFW) 环境，现在已被 Windows 系列、OS/2 等操作系统直接支持。AVI 文件目前主要应用多媒体光盘上，用来保存电影、电视等影像信息，有时出现在 Internet 上，供用户下载、欣赏新影片的精彩片段。

② MPEG 格式 (.mpeg/.mpg/.dat)。MPEG 文件格式是运动图像压缩算法的国际标准，采用有损压缩方法，减少了运动图像中的冗余信息，同时保证每秒 30 帧的图像动态刷新率，已被几乎所有的计算机平台共同支持。MPEG 标准包括 MPEG 视频、MPEG 音频和 MPEG 系统 (视频、音频同步) 三部分，前文介绍的 MP3 音频文件就是 MPEG 音频的一个典型应用，Video CD (VCD)、Super VCD (SVCD)、DVD (Digital Versatile Disk) 则是全面采用 MPEG 技术所产生出来的新型消费类电子产品。

③ QuickTime 格式 (.mov/.qt)。QuickTime 是 Apple 公司开发的一种音频、视频文件格式，用于保存音频和视频信息，具有先进的视频和音频功能 (包括 Apple Mac OS、Microsoft Windows 95/98/NT 在内的所有主流计算机平台支持)。QuickTime 文件格式支持 25 位彩色，支持 RLE、JPEG 等领先的集成压缩技术，提供 150 多种视频效果，并提供 200 多种 MIDI 兼容音响和设备的声音装置。

④ ASF 格式。ASF (Advanced Streaming Format) 是 Microsoft 开发的一种可以直接在网

上观看视频节目的文件压缩格式。它使用了 MPEG-4 的压缩算法，所以压缩率和图像的质量都很不错。

⑤ nAVI 格式。nAVI 是 newAVI 的缩写，是一个名为 ShadowRealm 的组织发展起来的一种新视频格式（与上面所说的 AVI 格式没有太大联系）。它是由 Microsoft ASF 压缩算法修改而来的，以牺牲原有 ASF 视频文件视频“流”特性为代价，而通过增加帧率来大幅提高 ASF 视频文件的清晰度。

⑥ RM 格式。Real Networks 公司所制定的音频视频压缩规范称为 Real Media，用户可以使用 RealPlayer 或 RealOne Player，对符合 RealMedia 技术规范的网络音频/视频资源进行实况转播，并且可以根据不同的网络传输速率制定出不同的压缩比率，从而实现在低速率的网络上进行影像数据实时传送和播放。这种格式的另一个特点是，用户使用 RealPlayer 或 RealOne Player 播放器可以在不下载音频/视频内容的条件下实现在线播放。另外，RM 作为目前主流网络视频格式，还可以通过其 Real Server 服务器将其他格式的视频转换成 RM 视频，并由 Real Server 服务器负责对外发布和播放。RM 和 ASF 格式可以说各有千秋，通常 RM 视频更柔和一些，ASF 视频则相对清晰一些。

⑦ RMVB 格式。RMVB 是一种多媒体视频文件格式。RMVB 中的 VB 指 Variable Bit Rate（可改变比特率），较上一代 RM 格式画面要清晰了很多，原因是降低了静态画面下的比特率，可以用 RealOne Player 多媒体播放器来播放。

⑧ WMV 格式，一种独立于编码方式的在 Internet 上实时传播多媒体的技术标准。Microsoft 公司希望用其取代 QuickTime 之类的技术标准及 WAV、AVI 之类的文件扩展名。WMV 的主要优点为：可扩充的媒体类型、本地或网络回放、可伸缩的媒体类型、流的优先级化、多语言支持、扩展性等。

⑨ MP4 格式。MP4（MPEG-4 Part 14）是一种使用 MPEG-4 标准的多媒体计算机档案格式，后缀为 .mp4，以存储数码音频及视频为主。另外，MP4 又可理解为 MP4 播放器，是一种集音频、视频、图片浏览、电子书、收音机等于一体的多功能播放器。MP4 播放器都将以便携、播放视频为准则，可以通过 USB 或 1394 端口传输文件，方便地将视频文件下载到设备中进行播放，而且应当自带 LCD 屏幕，以满足随时播放视频的需要。

7. 计算机动画

计算机动画（Computer Animation）是利用计算机二维和三维图形处理技术，并借助动画编程软件直接生成，或对一系列人工图形进行一种动态处理后，生成的一系列可供实时演播的连续画面。

动画文件的格式如下。

① GIF 格式（.gif）。Graphics Interchange Format（图形交换格式）在 20 世纪 80 年代由美国一家著名的在线信息服务机构 CompuServe 开发而成。GIF 格式的特点是压缩比高，得以在网络上大行其道。目前，Internet 上大量采用的彩色动画文件多为这种格式的文件，也称为 GIF89a 格式文件。很多图像浏览器如 ACDSec 等都可以直接观看该类动画文件。

② Flic 格式（.fli/.flc）。Flic 格式由 Autodesk 公司研制而成，在 Autodesk 公司出品的 Autodesk Animator、Animator Pro 和 3D Studio 等动画制作软件中均采用了这种彩色动画文件格式。Flic 是 FLC 和 FLI 的统称：FLI 是最初的基于 320×200 分辨率的动画文件格式，而 FLC 进一步扩展，采用了更高效的数据压缩技术，所以具有比 FLI 更高的压缩比，其分辨率也有了

不少提高。

③ SWF 格式 (.swf)。Flash 是 Macromedia 公司的产品,严格地说,Flash 是一种动画(电影)编辑软件,可以制作出一种后缀名为 .swf 的动画,这种格式的动画能用比较小的体积来表现丰富的多媒体形式,并且可以与 HTML 文件达到一种“水乳交融”的境界。Flash 动画其实是一种“准”流(Stream)形式的文件,也就是说,我们在观看的时候,可以不必等到动画文件全部下载到本地再观看,而是随时可以观看,哪怕后面的内容还没有完全下载到硬盘中,也可以开始欣赏动画。而且,Flash 动画是利用矢量技术制作的,不管将画面放大多少倍,画面仍然清晰流畅。

1.5 计算机病毒与防治

随着计算机技术的发展和广泛应用,计算机病毒如同瘟疫对人的危害一样侵害计算机系统。计算机病毒会导致存储介质上的数据被感染、丢失和破坏,甚至整个计算机系统完全崩溃,近来更有损坏硬件的病毒出现。计算机病毒严重威胁着计算机信息系统的安全,有效预防和控制计算机病毒的产生、蔓延,清除入侵到计算机系统内的计算机病毒,是用户必须关心的问题。

1994 年 2 月 18 日,我国正式颁布实施了《中华人民共和国计算机信息系统安全保护条例》,在第二十八条中明确指出:“计算机病毒,是指编制或者在计算机程序中插入的破坏计算机功能或者毁坏数据,影响计算机使用,并能自我复制的一组计算机指令或者程序代码。”此定义具有法律性和权威性。

1. 病毒的产生

病毒是如何产生的呢?其过程可分为:程序设计、传播、潜伏、触发、运行、实行攻击等。究其原因可有以下几种。

① 恶作剧。某些爱好计算机并精通计算机技术的人士为了炫耀自己的高超技术和智慧,凭借对软件、硬件的深入了解,编制一些特殊程序。这些程序通过载体传播出去后,在一定条件下被触发,如显示动画、播放音乐等,这种程序流传出去就演变成了计算机病毒,此类病毒破坏性一般不大。

② 个别人的报复心理。对社会不满而心怀不轨的编程高手,可能编制一些危险性的程序,如 CIH 病毒。

③ 版权保护。计算机发展初期,由于在法律上对于软件版权保护还没有像今天如此完善,很多商业软件被非法复制。有些开发商为了保护自己的利益制作出一些特殊程序,附在产品中。目前,这种病毒已不多见。

④ 特殊目的。某些组织或个人为了达到某种特殊目的,对政府机构、单位的特殊系统进行的宣传或破坏。

⑤ 产生于游戏。编程人员在无聊时互相编制一些程序输入计算机,让程序去销毁对方的程序,如最早的“磁芯大战”,这样新的病毒又产生了。

2. 病毒的特性

计算机病毒一般具有以下特征。

① 隐蔽性。计算机病毒为了不让用户发现,用尽一切手段将自己隐藏起来,一些广为流传的计算机病毒都隐藏在合法文件中。一些病毒以合法的文件身份出现,如电子邮件病毒,当