

高等院校公共基础课“十二五”规划教材

计算机应用基础 实训指导 (第二版)

张成叔 主编

姚 成 张世平 吴 潇 副主编



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



高等院校公共基础课“十二五”规划教材

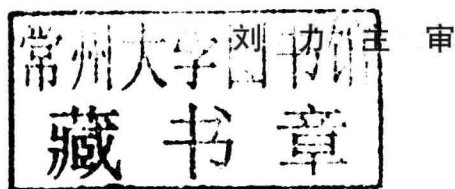
计算机应用基础实训指导

(第二版)

张成叔 主 编

姚 成 张世平 吴 潇 副主编

邵 峰 濮光宁 徐新星 周昌权 参 编
季红梅 陈祥生 张伟伟 朱 静



内 容 简 介

本书为《计算机应用基础(第二版)》(张成叔主编,中国铁道出版社出版)的配套实训教材,本着“案例驱动、重在实训、服务教学”的思路编写而成,紧扣实训教学大纲,并结合考试实际,注重强化性训练。本书由长期从事计算机应用基础教学、经验丰富的一线教师编写,内容精练,循序渐进、深入浅出,实训内容和参考步骤非常翔实。

本书共分3部分。第一部分为“上机实训”,针对配套主教材各章节的内容,精选了16个实训,精心设计和安排了相应的上机实训内容。每一个实训均采用“案例驱动”的思想来编写,都给出了具体而翔实的实训内容和参考步骤,并附有实训思考题,以利于学生尽快掌握必备的知识 and 熟练的操作技能。第二部分为“习题分析与补充练习”,针对配套主教材各章节的习题,给出详尽的参考答案和解题思路,并精心挑选了充足的补充练习题。第三部分为“计算机水平考试和全国计算机等级考试指导”,简要介绍了计算机水平考试和全国计算机等级考试的考试大纲与题型分析。最后以附录形式,针对各章补充练习给出了参考答案。

本书适合作为高等院校各专业计算机应用基础课程的实训教学用书,也可供参加计算机等级考试(一级)的考生复习参考。

图书在版编目(CIP)数据

计算机应用基础实训指导 / 张成叔主编. — 2版. — 北京:
中国铁道出版社, 2012.8

高等院校公共基础“十二五”规划教材

ISBN 978-7-113-14990-1

I. ①计… II. ①张… III. ①电子计算机—高等学校
—教学参考资料 IV. ①TP3

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第186096号

书 名: 计算机应用基础实训指导(第二版)

作 者: 张成叔 主编

策 划: 赵 鑫

读者热线: 400-668-0820

责任编辑: 赵 鑫 王 惠

封面设计: 付 巍

封面制作: 刘 颖

责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市西城区右安门西街8号)

网 址: <http://www.51eds.com>

印 刷: 北京铭成印刷有限公司

版 次: 2009年8月第1版 2012年8月第2版 2012年8月第6次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 16 字数: 387千

印 数: 11 501~15 500册

书 号: ISBN 978-7-113-14990-1

定 价: 31.00元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社教材图书营销部联系调换。电话:(010) 63550836

打击盗版举报电话:(010) 63549504

第二版前言

为了体现现代高等职业教育的特点和培养目标,编者在自己多年教学实践的基础上,以“案例驱动、重在实训、服务教学”为原则编写了本书。本书为《计算机应用基础(第二版)》(张成叔主编,中国铁道出版社出版以下简称主教材)的配套实训教材。语言通俗、概念准确、讲述详尽、实例丰富,在内容的编排上循序渐进、深入浅出,实训内容和参考步骤非常翔实。本书精选了足够的练习题,供学生练习和自我检测,以拓展和巩固所学的知识。

本书具有以下特点:

1. 案例驱动,更加符合职业教育的要求

每个实训都按照一个具体案例的制作过程和所需的知识点逐步展开,当该实训结束时,该案例即完成。这种做学结合的方式更加符合职业教育的要求,也更加符合教学规律和学习规律。

2. 注重教学内容的实用性,典型案例与软件功能相融合

所选案例遵照由浅入深、循序渐进、注重可操作性的原则组织,并将知识点融入案例。培养学生将所学与所用结合,以所学为所用,培养发现问题、解决问题和综合应用的能力。

3. 应用环境教学法优选素材,主实相融

书中优选了大量的素材,如应用案例、样文、经验技巧等,可使学生融入计算机环境,轻松自然地掌握知识和技能。主教材和实训教材相辅相成、相得益彰。

4. 提供“立体化”教学资源,服务教学

本书配有相关的课程教学方案、电子教案和课件和源文件等,方便教师备课和上课,更有利于学生课后的复习、巩固和提高。

本书紧扣《全国高等学校计算机基础教育教学(考试)大纲》,适合作为高等职业院校各专业计算机应用基础课实训教学用书,也适合作为各类培训教材和自学参考书。

本书共分3部分。第一部分为“上机实训”,针对主教材各章节的内容,精选了16个实训,精心设计和安排了相应的上机实训内容。每一个实训均

采用“案例驱动”的思想来编写，都给出了具体而翔实的实训内容和参考步骤，并附有实训思考题，以利于学生尽快掌握必备的知识和熟练的操作技能。第二部分为“习题分析与补充练习”，针对主教材各章节的习题，给出详尽的参考答案和解题思路，并精心挑选充足的补充练习题。第三部分为“计算机水平考试和全国计算机等级考试指导”，简要介绍了计算机水平考试和全国计算机等级考试的考试纲要与题型分析。最后以附录形式，针对各章补充练习给出了参考答案。

本书由张成叔担任主编，姚成、张世平、吴潇任副主编。第一部分：实训1和实训2由濮光宁编写，实训3~实训5由张成叔编写，实训6~实训8由张世平编写，实训9由周昌权编写，实训10~实训12由姚成编写，实训13、实训14由周昌权编写，实训15和实训16由徐新星编写。第二部分：第1章由濮光宁编写，第2章由张成叔编写，第3章由张世平编写，第4章由姚成编写，第5章由张伟伟编写，第6章和第7章由徐新星编写。第三部分：第1章~第3章由季红梅编写。附录等其他内容由陈祥生、朱静编写。全书由张成叔统稿、定稿，刘力主审。

在本书的策划和出版过程中，得到了中国铁道出版社的大力支持，也得到了许多从事计算机基础教育的同仁们的关心和帮助，在此一并表示感谢。

本书所配电子教案和教学相关资源均可以从网站 <http://www.51eds.com> 下载，或直接与编者联系：zhangchsh@163.com。

由于编者水平有限，书中难免存在不足和疏漏之处，敬请广大读者批评指正。

编 者

2012年6月

第一版前言

为了体现现代高等职业教育的特点和培养目标,编者在自己多年教学实践的基础上,以“案例驱动、重在实训、方便教学”为原则编写了本书。本书为《计算机应用基础》(张成叔主编,中国铁道出版社出版)的配套实训用书。语言通俗、概念准确、讲述详尽、实例丰富,在内容的编排上循序渐进、深入浅出,实训内容和参考步骤非常翔实。本书精选了足够的练习题,供学生学习和自我检测,以拓展和巩固所学的知识。

书中每个实训前安排一个案例,本实训内容即按照案例的制作过程和所需的知识点展开,循序渐进,本实训内容结束时,该案例即完成。这样便于教学。

本书紧扣《全国高等学校计算机基础教育教学(考试)大纲》,适合作为高等职业院校各专业计算机应用基础课实训教学用书,也适合作为各类培训教材和自学参考书。

本书共分三部分。第一部分为“上机实训”,针对教材各章节的内容,精选了16个实训,精心设计和安排了相应的上机实训内容,每一个实训均采用“案例驱动”的思想来编写,每个实训都给出了具体而翔实的实训内容和参考步骤,并附有实训思考题,以利于学生尽快掌握必备的知识和熟练的操作技能。第二部分为“习题分析与补充练习”,针对教材各章节的习题,给出详尽的参考答案和解题思路,并精心挑选充足的补充练习题。第三部分为“计算机水平考试和全国计算机等级考试指导”,简要介绍了计算机水平考试和全国计算机等级考试的考试纲要与考试过程。

本书由张成叔担任主编,姚成、张世平和张成任副主编。第一部分:实训一和实训二由濮光宁编写,实训三~实训五由张成叔编写,实训六~实训八由张世平编写,实训九由张成编写,实训十~实训十二由姚成编写,实训十三和实训十四由张成编写,实训十五和实训十六由徐新星编写。第二部分:第1章由濮光宁编写,第2章由张成叔编写,第3章由张世平编写,第4章由姚成编写,第5章由张成编写,第6章和第7章由徐新星编写。第三部分:第1章由濮光宁编写,第2章由张成编写,第3章由徐新星编写。附录等其他内容由张成叔编写。全书由张成叔统稿和定稿,刘力主审。

在本书的策划和出版过程中,得到了中国铁道出版社的大力支持,也得到了许多从事计算机基础教育的同仁们的关心和帮助,在此一并表示感谢。

本书所配电子教案和教学相关资源均可以从网站 <http://edu.tqbooks.net> 下载，或直接与编者联系：zhangchsh@163.com。

由于编者水平有限，书中不足和疏漏之处，敬请广大读者批评指正。

编 者

2009 年 6 月

目 录

第一部分 上机实训

实训 1 正确认识和使用 PC	1
实训 2 计算机指法练习	10
实训 3 Windows XP 基本操作	20
实训 4 文件及文件夹操作	27
实训 5 Windows XP 控制面板和附件的基本操作	36
实训 6 Word 2003 的基本操作	46
实训 7 字符段落格式化	56
实训 8 表格和图形的绘制	66
实训 9 图文混排与页面设置	75
实训 10 Excel 2003 数据的编辑与格式化	83
实训 11 Excel 2003 公式与函数的使用	92
实训 12 数据管理与图表	100
实训 13 简单演示文稿的制作与编辑	111
实训 14 演示文稿的效果设置	118
实训 15 简单网页的制作	124
实训 16 IE 的使用与简单网络应用	133

第二部分 习题分析与补充练习

第 1 章 计算机基础知识	143
第 2 章 中文 Windows XP 操作系统	154
第 3 章 中文 Word 2003 字处理软件	167
第 4 章 中文 Excel 2003 电子表格处理软件	184
第 5 章 中文 PowerPoint 2003 演示文稿制作软件	199
第 6 章 中文 FrontPage 2003 网页制作软件	212
第 7 章 计算机网络基础与多媒体技术	215

第三部分 计算机水平考试和全国计算机等级考试指导

第 1 章 全国高等学校计算机水平考试简介	224
第 2 章 全国高等学校计算机水平考试一级题型分析	233
第 3 章 全国计算机等级考试简介	238
附录 A 补充练习参考答案	245
参考文献	248

第一部分 上机实训

实训 1 正确认识和使用 PC

1.1 实训目的

- 认识 PC 的内外部组成。
- 掌握 PC 的启动和关闭步骤。
- 熟悉键盘的结构布局。
- 了解鼠标结构并掌握鼠标的基本操作方法。

1.2 实训内容

1.2.1 认识 PC

1. 了解 PC 的外部组成部件

从外部观察，一台 PC 是由主机、显示器、键盘、鼠标和音箱等组成，如图 1-1-1 所示。



图 1-1-1 PC 外观

2. 认识主机

主机看上去是一个铁箱子，它的内部安装了计算机的各种部件。主机还提供了显示器等外部设备和计算机各部件的连接接口，它是 PC 的主要组成部分。

参考步骤

(1) 认识主机箱正面。主机箱的正面一般都有电源 (Power) 按钮、复位 (Reset) 按钮、工作指示灯、前置 USB 接口和前置耳机接口等。

图 1-1-2 (a) 所示为主机箱正面的整体外观。

图 1-1-2 (b) 所示为机箱上的电源按钮和复位按钮。大的按钮是电源按钮, 使用时轻轻按下此按钮, PC 就会通电启动。下面小的按钮是复位按钮, 复位按钮用于重新热启动计算机。

图 1-1-2 (c) 所示为前置接口。机箱的下方有一个 USB 标识, 按下此处的面板并松开后, 会看到前置接口。两边的两个扁平接口称为 USB 接口, 用来插闪存盘 (俗称 U 盘)、MP3 等移动设备。左边的圆形接口为音频输入口, 右边的圆形接口为音频输出口, 分别对应于耳机上的输入线和输出线。

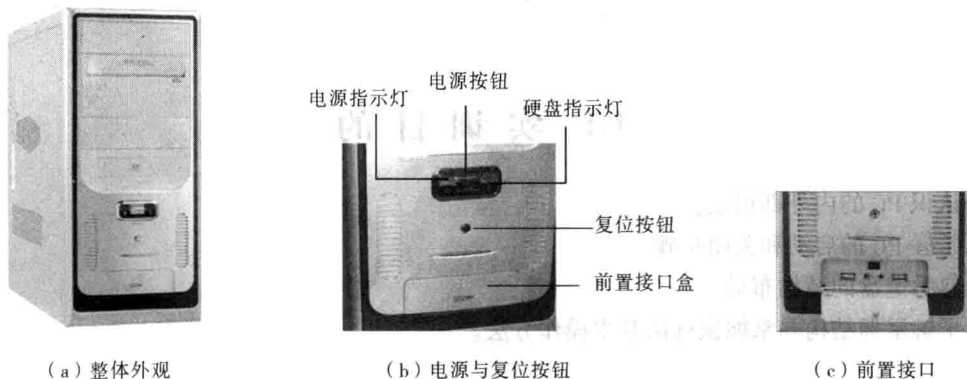


图 1-1-2 主机箱正面

补充说明

随着机箱设计和系统的进步, 现在很多机箱上已经没有了复位按钮。

(2) 认识主机箱背面。主机箱的背面有一些 I/O 接口和电源线接口, 如图 1-1-3 所示。

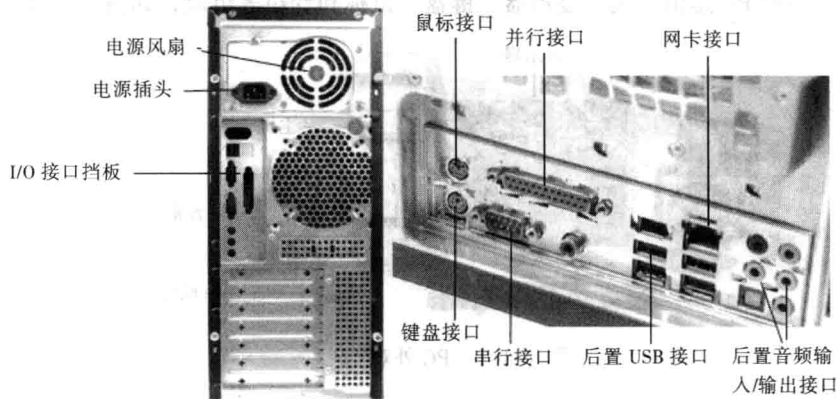


图 1-1-3 主机箱背面

① 电源插头: 机箱所需的电源电压为 220 V。

② 键盘和鼠标接口：又称 PS/2 接口，它们的外观都是圆形的，一般情况下，键盘接口是紫色的，鼠标接口为绿色的。

③ 串行接口：一个 9/25 针的 D 型插口，用来连接串行通信设备，如 Modem。

④ 并行接口：一般是紫色的 25 孔的 D 型插口，用来连接打印机等并行设备。

⑤ USB 接口：除了前置 USB 接口外，机箱后面也设置了 USB 接口，一般为 2~4 个。可以连接 USB 键盘、USB 鼠标、带 USB 接口的打印机等设备。

⑥ 显卡接口：它是一个蓝色的 15 孔的 D 型插口，用来连接显示器。

⑦ 网卡接口：外形和电话线的接口很相似，用来连接网线供计算机联网时使用。

⑧ 声卡接口：它是连接音箱、耳机的音频输入/输出接口。

(3) 认识主机箱内部。机箱是一个装配主机的承载支架。刚买来的机箱内部是空的，如图 1-1-4 所示。根据需要，可以在主机箱内安装计算机工作时所必需的和扩展使用的相关部件，如电源、主板、CPU、内存、硬盘、光驱、各种接口卡等。安装了相关部件后的机箱就成了主机，如图 1-1-5 所示。

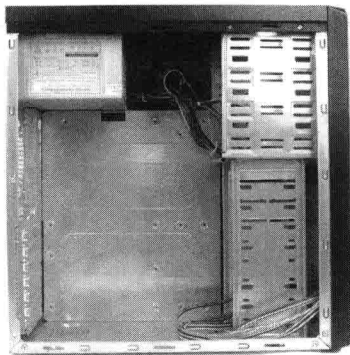


图 1-1-4 空机箱

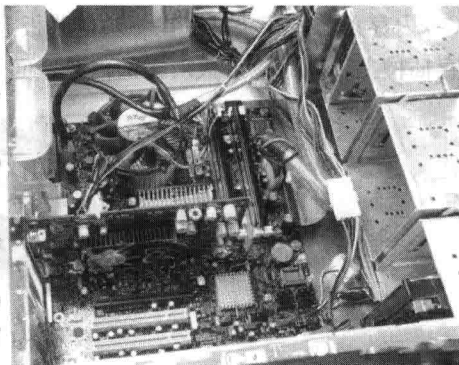


图 1-1-5 安装部件后的机箱

① 主板：主板是在机箱内安装的一块最大的电路板，如图 1-1-6 所示。

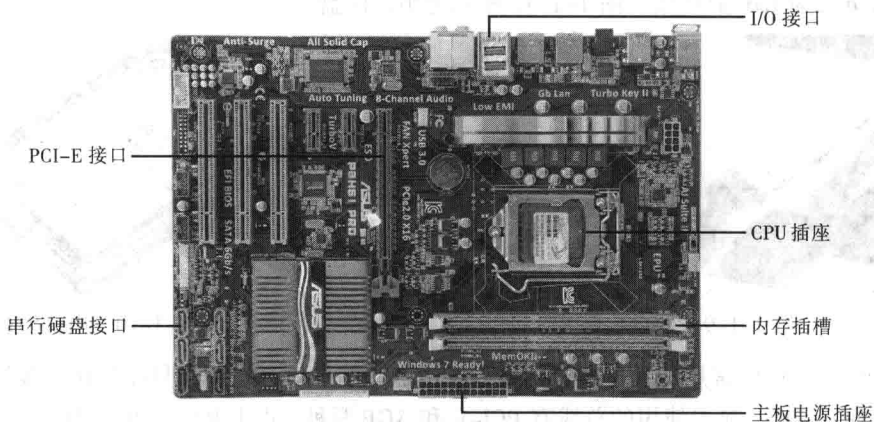


图 1-1-6 主板

② CPU：CPU 安装在主板上。CPU 工作时会发热，为了使 CPU 不会由于过热而影响稳定性，在 CPU 上安装了一个散热装置。散热装置一般由金属散热片和风扇组成，如图 1-1-7 所示。



图 1-1-7 CPU 及散热风扇

③ 内存条：内存条是嵌在一块电路板上的集成电路芯片，如图 1-1-8 所示。把它插在主板的内存插槽上，就可以形成所需的内存空间了。

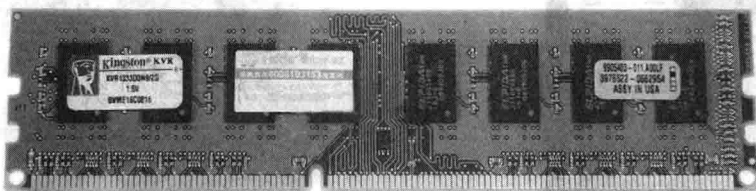


图 1-1-8 内存条

④ 硬盘：硬盘被固定安装在机箱上，数据线与主板上的硬盘接口相连。硬盘需要机箱电源供电，所以硬盘上还有一个电源接口。图 1-1-9 所示为硬盘数据线，其中左边窄的为串口硬盘数据线，右边宽的为 IDE 数据线，图 1-1-10 所示为串口硬盘。

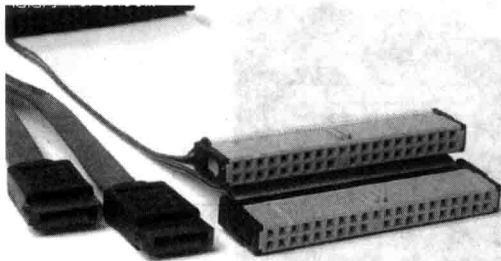


图 1-1-9 硬盘数据线



图 1-1-10 串口硬盘

⑤ 接口卡：PC 中常用的接口卡包括显卡、声卡、网卡等，它们都是插接在主板的总线扩展槽上的电路板。目前，显卡使用的总线有 PCI-E 和 AGP 两种，声卡和网卡都使用 PCI 总线。显卡用来连接显示器，声卡连接音箱，网卡可以连接网线上网。

各种接口卡的外形很相似，区分的方法是查看相应的接口。在图 1-1-11 中，从左到右分别是显卡、声卡、网卡。

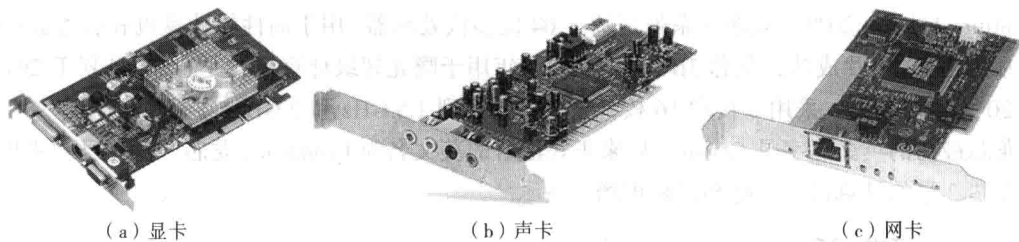


图 1-1-11 显卡、声卡及网卡外形

3. 显示器

显示器是标准输出设备，显示器上也有很多按钮，如图 1-1-12 所示，图 1-1-12 (a) 为传统的 CRT 显示器，图 1-1-12 (b) 为现在流行的液晶显示器。

图 1-1-12 (c) 中，右边大的圆形按钮是显示器的电源开关。旁边的几个按钮可以用来调节显示器亮度、显示区域等。

图 1-1-12 (d) 显示的是显示器背面的接口。

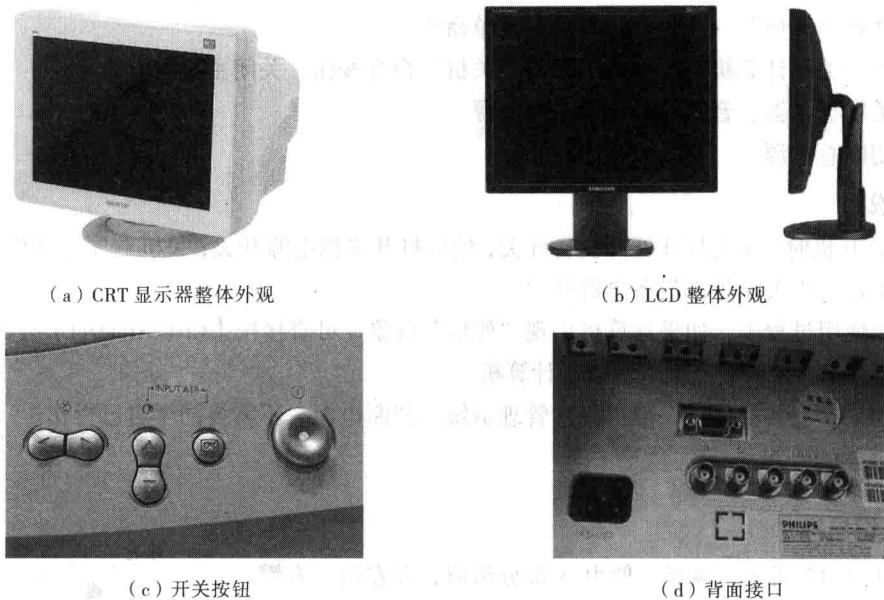


图 1-1-12 显示器

4. 键盘和鼠标

根据键盘和鼠标的类型，分别连接到主机的 PS/2 接口或 USB 接口上。

5. 音箱

音箱是可选设备，连接时注意将音频线连接到声卡的音频接口上。

补充说明

龙芯 CPU 是中国科学院计算技术研究所自主开发的通用 CPU。2002 年 9 月 28 日龙芯 1 号正式发布，主频 266 MHz；2005 年 1 月龙芯 2 号正式发布，龙芯 2 号最高主频为 1 GHz，已达到中

等 Pentium 4 水平; 2009 年龙芯 3 系列是基于 64 位多核处理器, 用于高性能计算机和服务器; 2009 年 9 月龙芯 3A 流片成功, 龙芯 3B 将用于 2012 年用于曙光超级计算机, 龙芯 3C 计划于 2012 年末或 2013 年初推出, 采用 8 核和 16 核, 主频将提高到 1.5 GHz 和 2 GHz。

龙芯最初的英文名字是 Godson, 后来正式注册的英文名为 Loongson。龙芯产业化已初步形成, 基于龙芯 2 号的计算机已经亮相国际市场。

1.2.2 正确开关 PC

1. 启动计算机

参考步骤

- (1) 按下显示器、音箱等外设的电源开关, 打开相应的外部设备。
- (2) 按下主机箱上的主机电源开关, 给主机送电。
- (3) 稍等片刻, 计算机将进入操作系统桌面, 用户就可以使用计算机了。

2. 关闭计算机

参考步骤

- (1) 选择“开始”→“关闭计算机”菜单命令。
- (2) 在“关闭计算机”对话框中单击“关机”命令按钮, 关闭主机。
- (3) 关闭显示器、音箱等外部设备的电源。
- (4) 切断总电源。

补充说明

(1) PC 开机时, 应先打开外部设备开关, 然后打开主机电源开关; 关机顺序与开机顺序相反, 即先关闭主机, 再关闭外部设备电源开关。

(2) 在使用过程中, 如果计算机出现“死机”现象, 可直接按【Ctrl+Alt+Del】组合键, 或按下主机箱上的 Reset 按钮, 来重新启动计算机。

(3) 如果在公共机房, 一般由机房管理员统一切断电源, 不需要同学自己操作。

1.2.3 鼠标的的基本操作

1. 认识鼠标

如图 1-1-13 所示, 鼠标一般由 3 部分组成, 即左键、右键和滚轮。

2. 鼠标的的基本操作

(1) 移动: 手握鼠标, 轻轻地移动手腕, 就可看到鼠标指针在移动。注意移动鼠标时胳膊不要动, 手腕放松。

(2) 单击: 轻轻地用食指在鼠标左键上击打一下。单击一般用于选定一个对象。

(3) 右击: 轻轻地用中 finger 在鼠标右键上击打一下。右击一般用于打开一个对象的快捷菜单。

(4) 双击: 轻轻地用食指在鼠标左键上连续击打两下。双击用来打开一个对象, 或运行一个程序。

(5) 拖动: 按住鼠标左键不放, 移动鼠标, 直到目标位置后释放。拖动用来选择一个区域的对象或移动对象。

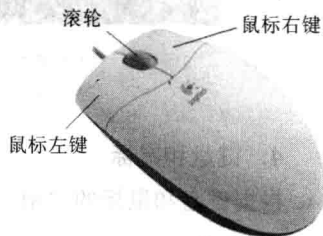


图 1-1-13 鼠标

3. 从“扫雷”游戏练习鼠标基本操作

扫雷游戏是 Windows XP 自带的一个可以练习鼠标操作的小游戏,用来练习鼠标的移动、单击、右击等基本操作。

参考步骤

(1) 选择“开始”→“程序”→“游戏”→“扫雷”菜单命令,打开“扫雷”程序,如图 1-1-14 所示。

(2) 单击可以挖开方格子。如果方格子里有数字,表示数字所在方格的四周有多少个地雷,根据此数字推断出哪一个方格下有地雷。例如,方格中显示的数字是 2,表示在该方格的周围有 2 个地雷。如果方格中无数字,表示该方格周围没有地雷。

(3) 将鼠标移动到可能是地雷的方格上右击,在方格上插上一面小旗子,表示该方格下是地雷。

(4) 如果拿不准某一个方格下是否有地雷,可以在该方格上连续右击两次,将会标上一个“?”,如图 1-1-14 所示。

(5) 每标出一个地雷,窗口中计数器的数字就会自动减 1,数字表示还剩下多少个地雷没有被挖出。重复上述步骤(3)、(4),直到所有的地雷都被正确标出,游戏成功。



图 1-1-14 “扫雷”游戏

4. 从“纸牌”游戏练习鼠标基本操作

“纸牌”游戏也是 Windows XP 自带的一个小游戏,可以用来练习鼠标的单击、拖动基本操作。

“纸牌”游戏的目标是利用左上角牌叠,在右上角组成以 A 打头,从 A 到 K 顺序排列的 4 套花色牌叠。

参考步骤

(1) 选择“开始”→“程序”→“游戏”→“纸牌”菜单命令,启动“纸牌”程序,打开“纸牌”游戏窗口,如图 1-1-15 所示。

(2) 按照从 K 到 A 的顺序,将不同颜色的牌移到一列。例如,将“红桃 7”拖动到“黑桃 8”的下面,在将“黑桃 6”拖到“红桃 7”下面;单击背面朝上的纸牌,翻开“黑桃 J”和“红桃 A”,如图 1-1-16 所示。注意,不能将相同颜色的牌叠到一列,如果把相同颜色的牌拖到一列,鼠标释放后,纸牌会回到原处。

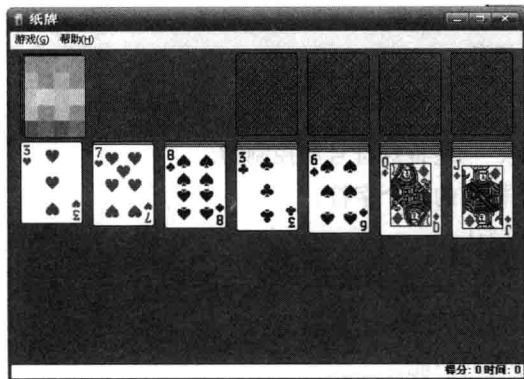


图 1-1-15 “纸牌”游戏(一)

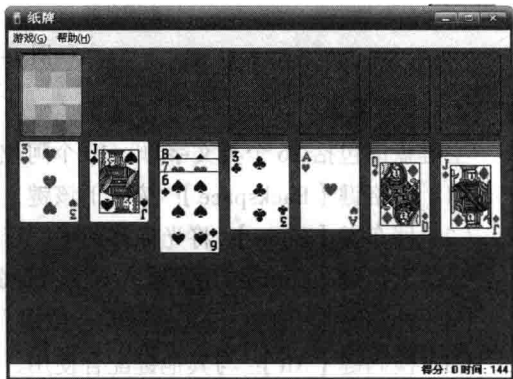


图 1-1-16 “纸牌”游戏(二)

(3) 将“黑桃 J”拖到“红桃 Q”下面,“红桃 A”拖到右上角,翻开一张牌“方块 8”,如图 1-1-17 所示。

(4) 当牌面没有可以移动的纸牌时,可以单击左上角的纸牌,单击一次将会翻出 3 张新牌,新出现的 A 可以拖到右上角,其他牌可以根据规则拖到下面,如图 1-1-18 所示。

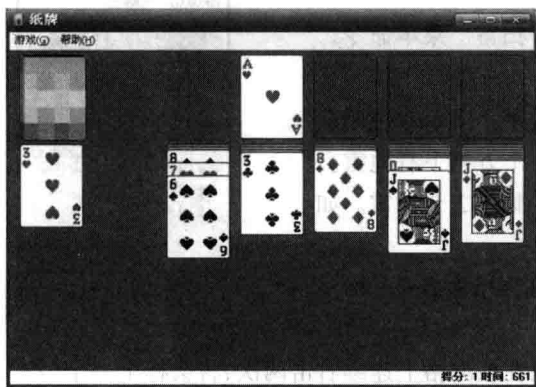


图 1-1-17 “纸牌”游戏 (三)

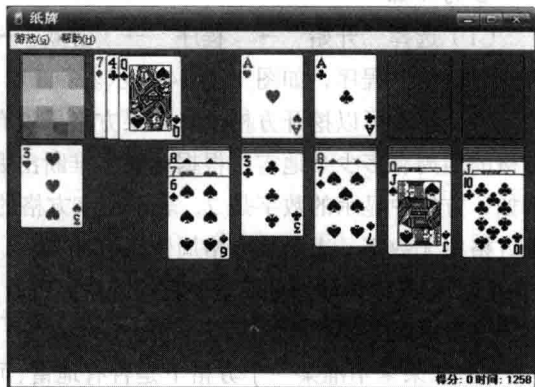


图 1-1-18 “纸牌”游戏 (四)

(5) 重复上述步骤,直到右上角组成以 A 打头,从 A 到 K 顺序排列的 4 套花色牌叠。

1.2.4 键盘的基本操作

1. 了解键盘布局

对照键盘实物,分清主键盘区、编辑键区、数字小键盘、功能键区和状态指示区等 5 个分区。找到各键所在位置并掌握其具体的功能作用,如图 1-1-19 所示。



图 1-1-19 键盘

2. 主键盘区

主键盘区包括 26 个英文字母、10 个阿拉伯数字、一些特殊符号和控制键。

- (1) 退格键【Backspace】: 按一下该键,删除光标前的一个字符。
- (2) 回车键【Enter】: 将光标移到下一行或表示确认。
- (3) 上挡键【Shift】: 用于输入双字符键的上挡字符,或临时输入大写(小写)字母。
- (4) 控制键【Ctrl】: 与其他键配合使用,完成特定的功能。
- (5) 换码键【Alt】: 与其他键配合使用,完成特定的功能。
- (6) 大小写字母锁定键【Caps Lock】: 用于英文大小写字母的转换。