

跟着实例学电脑

中文 Windows 95

图文处理例集

丛书主编 郑阿奇
本书编著 孙 燕

东南大学出版社

跟着实例学电脑

中文 Windows 95 图文处理例集

丛书主编 郑阿奇

本书编著 孙 燕

东南大学出版社

内容简介

本书通过反映操作特征的实例，引导读者使用中文 Windows 3.2 和中文 Windows 95，循序渐进；介绍中文 Word 7.0、中文 Excel 7.0 及 PowerPoint 7.0 的功能，突破传统，通过多个实例把它们的主要功能精心组织起来，按例逐步引导读者去操作。

书中所列实例既生动，又实用，既相互独立，又有一定的连续性。读者边操作，边理解，边掌握，可谓轻松自如，事半功倍。

责任编辑：冉榴红

责任校对：张月明

责任印制：王小宁

跟着实例学电脑 中文 Windows 95 图文处理例集

丛书主编 郑阿奇

本书编著 孙 燕

*

东南大学出版社出版发行

（南京四牌楼 2 号 邮编 210018）

江苏省新华书店经销

南京邮电学院印刷厂印刷

*

开本 787 × 1092 毫米 1/16 印张 15.25 字数 368.8 千

1997 年 8 月第 1 版 1997 年 8 月第 1 次印刷

印数：1—5000 册

ISBN 7-81050-227-1/TP · 32

定价：19.00 元

（凡有印装质量问题，可直接向承印厂调换）

前 言

OFFICE 95 中文版以 Windows 95 中文版作为操作环境, 1996 年 3 月面市后, 立即引起了轰动。它是一个套件, 其标准版包括: 中文 Word 7.0 版、中文 Excel 7.0 版、PowerPoint 7.0 版和 Schedule+ 95 日程管理工具。该套软件通过公共界面把上述几个部分集成在一起。由于其功能强大, 易学易操作, 且有很广阔的开发空间, 因而倍受用户的青睐, 是当今大家公认的新一代办公自动化工具。

用最短的时间和最好的方法学习并掌握 Windows 95 和 OFFICE 套件的基本功能是我们写这本书的目的, 也是读者的愿望。我们在教学和实践体会到, 用实例的形式介绍这套软件的使用是最好的方法, 初学者边操作、边理解、边掌握。既不用一开始就接受大堆名词和概念, 也不用没完没了地去接受一大堆功能介绍, 而是通过实例一步步引导。读者学习时既有乐趣, 又轻松自如, 避免实际操作与书本学习的脱节。每个实例都经过精心组织, 一个实例介绍一部分功能, 所选实例概括了相应部分软件的主要功能。

本书的内容分为中文 Windows 3.2、中文 Windows 95、中文 Word 7.0、中文 Excel 7.0 和 PowerPoint 7.0 几个部分, 每个部分的内容都从实用的角度出发, 突出重点。介绍 Windows 3.2 是为了兼顾 Windows 3.2 系统的读者。

学习的目的在于应用。读者最好能在计算机前阅读本书, 边阅读边操作, 这样可以加深理解, 加快学习进度, 以便能在较短的时间内掌握 Windows 95 系统, 学会用 Word 制作精美的文档, 用 Excel 制作实用的帐簿和图表, 用 PowerPoint 制作生动的演示幻灯。

本书有如下一些约定:

1. 键盘输入信息: 用字母加下划线表示用户用键盘输入的信息。
2. 菜单选择信息: 用普通字体加双引号表示, 如果菜单中有下一级子菜单时, 就用冒号隔开。
3. 鼠标单击左键: 一般地选定某个功能时, 用鼠标单击是指单击鼠标的左键。

限于编者的水平, 书中的缺点和错误在所难免, 敬请读者批评指正。

编 者

1997.6

目 录

第一部分 中文 Windows 3.2	1
向导一：初识 Windows，总揽 Windows 能为你做些什么	3
步骤（一） 进入 Windows 和退出 Windows	3
步骤（二） 公共控制窗口的使用	5
向导二：接龙游戏，掌握 Windows 的常用操作技巧	8
步骤（一） 启动（运行）“接龙”游戏程序	9
步骤（二） 改变纸牌游戏的翻牌数和其它选项	10
步骤（三） 退出游戏程序	12
向导三：会见主管，揭开 Windows 程序管理器面纱	13
步骤（一） 程序管理器是什么	13
步骤（二） 程序管理器的菜单功能	15
步骤（三） Windows 操作系统的基本程序组	18
向导四：文件管理器是个大管家	21
步骤（一） 启动文件管理器，进入文件管理器的窗口	21
步骤（二） 磁盘格式化和磁盘复制	23
步骤（三） 目录文件的创建、复制和删除	24
第二部分 中文 Windows 95	35
向导一：Windows 95 的桌面和窗口	38
步骤（一） 进入 Windows 95	38
步骤（二） Windows 95 的公共操作、鼠标操作、菜单和对话框	43
步骤（三） 如何进入 MS-DOS 和退出到 MS-DOS	46
向导二：Windows 95 的应用程序运行	48
步骤（一） 启动和创建 Windows95 应用程序方法	48
步骤（二） 退出应用程序	55
步骤（三） Windows 95 的数据共享工具——剪贴板	56
步骤（四） Windows 95 的对象、嵌套和链接	57
向导三：Windows 95 的资源管理器	59
步骤（一） 启动和关闭资源管理器	60
步骤（二） 资源管理器的主要管理功能	61
向导四：Windows95 的硬件设置和系统设置	70
步骤（一） 进入系统设置——控制面板	70
步骤（二） 显示器屏幕外观的设置——定制桌面	72
步骤（三） Windows 文档的美化——设置新的字体	76
步骤（四） 实现快捷操作——设置新输入法	78
步骤（五） 为系统的控制硬件设备添加新设置——打印机	80

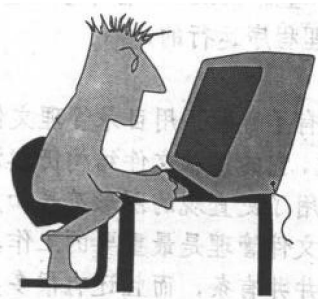
步骤（六）为系统的控制硬件设备添加新设置——多媒体声卡.....	81
第三部分 中文 Word 7.0	83
范例一：变化字体，巧做名片.....	84
范例样张.....	84
步骤（一）进入 Word 系统，初识 Word 窗口.....	85
步骤（二）制作“利托罗拉（中国）电子有限公司”字样.....	88
步骤（三）制作“李思远 工程师”字样.....	89
步骤（四）制作通信地址和编码.....	91
步骤（五）制作“  ”图形符号.....	91
步骤（六）制作图文框.....	93
步骤（七）制作“Lenny Mc”字样	93
步骤（八）制作“Associate Enginner”字样	93
步骤（九）制作“ZETNOOM, INC.”字样.....	94
步骤（十）制作地址.....	94
步骤（十一）制作线条.....	94
步骤（十二）显示与打印文稿.....	95
范例二：图文混排，即入即见.....	97
范例样张.....	97
步骤（一）设置页面和版心.....	98
步骤（二）制作标题“数据通信系统的构成”	100
步骤（三）制作正文.....	100
步骤（四）制作“图 1.2 一个数据通信系统的例子”插图.....	101
步骤（五）制作“图 1.4 数据通信系统的构成模型”插图.....	104
范例三：图表交融，一目了然	106
范例样张.....	106
步骤（一）制作“火警探测器一览表”表格.....	108
步骤（二）制作“销售周报表”表格.....	112
步骤（三）制作“中文寻呼机产品一览表”	114
范例四：杂志报刊，分栏编排	117
范例样张.....	117
步骤（一）新建一个文档	119
步骤（二）命名文档	119
步骤（三）为文档加密	119
步骤（四）范例的版式分析.....	121
步骤（五）定义图文框，确定插图位置.....	121
步骤（六）制作艺术字体“贵国产品”	122
步骤（七）制作艺术字体“灯谜”	123
步骤（八）制作“贵国产品”的正文.....	124

步骤(九)制作的“南太平洋上的天堂”正文	125
步骤(十)制作“读者幽默与随想”	126
步骤(十一)制作“开心娱乐城”	127
步骤(十二)制作图形框“南太平洋上的天堂”	128
步骤(十三)制作水印“严禁复制”	128
步骤(十四)制作页眉和页码	129
第四部分 中文 Excel 7.0	133
范例一：建立统计表格，初显电子表格	134
范例样张	134
步骤(一)进入 Excel 系统，初识 Excel 窗口	135
步骤(二)建立单页工作表的工作簿	137
步骤(三)设置工作表的页面	138
步骤(四)制作题头图象	140
步骤(五)制作标题	142
步骤(六)制作表格	144
步骤(七)制作页眉、页脚和打印页面	147
范例二：表格图形变化，显示图表强大	149
范例样张	149
步骤(一)建立工作簿和工作表	150
步骤(二)制作“[表 1]初中主课程学习成绩统计表”	151
步骤(三)制作图表——组合图	154
步骤(四)制作图表——三维面积图	158
步骤(五)制作图表——饼图	159
步骤(六)制作标题	160
步骤(七)制作文字框	161
范例三：同一个工作簿下，两个工作表的数据交换	162
范例样张	162
步骤(一)建立工作簿的两个工作表	163
步骤(二)建立基本价格工作表	164
步骤(三)建立销售状况工作表	167
步骤(四)用数据记录单维护工作表的数据	171
步骤(五)工作表中数据清单的排序	172
步骤(六)工作表中数据清单的筛选	172
范例四：两个不同工作簿，建立的数据链接关系	175
范例样张	175
步骤(一)建立第一个工作簿	177
步骤(二)建立第二个有链接关系的工作簿	180
步骤(三)用方案管理器分析公司财务状况	182

第五部分 PowerPoint 7.0	185
范例一：调查报告，幻灯演示	186
范例样张	186
步骤（一）初识 POWER POINT 幻灯演示窗口	188
步骤（二）怎样用 AutoContentend Wizard 创建演示幻灯	190
步骤（三）选择幻灯的背景和页数	196
步骤（四）设置幻灯的标题和内容	198
步骤（五）插入 EXECL 工作表	199
步骤（六）编辑和插入图表	201
步骤（七）电脑动画演示初步	202
步骤（八）幻灯的打印输出	205
范例二：自然教学，演示幻灯	208
范例样张	208
步骤（一）建立 PowerPoint 的演示幻灯	211
步骤（二）第一页幻灯的制作	214
步骤（三）第二页幻灯的制作	216
步骤（四）第三页幻灯的制作	220
步骤（五）第四页幻灯的制作	225
步骤（六）第五页幻灯的制作	227
步骤（七）第六页幻灯的制作	228
步骤（八）幻灯的输出	230

第一部分

中文 Windows 3.2



也许你已经学会了 DOS 的基本操作，你能很熟练地使用 WPS、FOXBASE 等这些 DOS 的应用软件了。也许你接触过 Windows 操作系统，总感到许多操作和使用不如 DOS 那么容易理解，似乎有一种感觉，鼠标操作越容易好用，计算机离我们越远。也许你从现在起很想试一试 Windows，那么，这部分的内容就是为你而写的。

这一部分的写作方法不是把 Windows 3.2 从前到后逐点地叙述，而是将经常用到的 Windows 3.2 功能编成一个个小问题，通过几个具体的实例说明如何使用 Windows 3.2。这些实例并不面面俱到叙述 Windows 3.2 的技术细节，但也可以使你管中窥豹领略 Windows 3.2。

为了提高学习效率，尽快地掌握使用 Windows 3.2 操作系统，减少学习困难，建立起范例图示屏幕与你的计算机屏幕的对应关系，你需要作如下准备：

1. 你最好有一台 486 以上的计算机，内存配置应该大于 4 兆，配备一个操作方便的鼠标，还应有软盘驱动器帮助你交换文件和保存文件，如果可能，配一台打印机还是很有必要的。
2. 在你的计算机上最好安装了“中文 Windows 3.2”操作系统。如果你的计算机上正准备安装 Windows 3.2 系统，请参阅安装盘上随盘携带的安装程序说明。如果还没有安装 Windows 3.2 程序，请向软件销售商购买，准备安装 Windows 3.2 系统软件。
3. 书中示例的图形和对话框都是直接从屏幕上剪辑下来的。你最好能对照要求和步骤一一练习，这些练习是使用 Windows 系统最基本的操作，只有熟练地操作才能用好 Windows。用熟了 Windows，它的操作一致性就会使你开始学习其他 Windows 应用软件之前就已经掌握了三分之一的操作。

中文 Windows 3.2 部分的内容安排:

1. 初识 Windows, 总揽 Windows 能为你做些什么

Windows 是一个功能强大的操作系统, 在你要迈进它的大门的时候, 不要急于去使用它的某些细节, 而要对它的组织结构和特征, 对它的全貌有所了解, 这样你就抓住了 Windows 操作系统的纲, 纲举目张。

2. 接龙游戏, 掌握 Windows 的常用操作技巧

Windows 的操作需要鼠标和键盘配合使用, 这种操作对初学者来说是基本功的训练。使用 Windows 操作系统时, 有 80% 以上的操作需要用鼠标, 因此, 使用鼠标的技巧就显得格外重要。熟练地掌握 Windows 操作技巧的人就如同会使用“盲打”键盘一样令人羡慕不已, 事半功倍。

3. 会见主管, 揭开 Windows 程序管理器面纱

Windows 的窗口上有各种各样的图形和文字, 它们代表着什么? 它们是怎样形成的? Windows 是如何运行和管理程序的? 这部分将用操作示例帮助你理解 Windows 程序管理器, 看看 Windows 的“核心人物”是怎样有条不紊地启动程序和管理程序运行的。

4. 资料大师, 利用 Windows 文件管理器

有了计算机, 就有了文件。文件多了管理起来不方便, 就有了目录。用目录管理文件是 MS-DOS 的一大发明。Windows 系统进入了操作系统的视窗化, 它的目录文件结构仍然沿用 MS-DOS 的目录文件, 但它的目录文件表现形式有所变化, 采用了更直观的图形符号和文字方法来表示, 使目录树结构一目了然。在 Windows 3.2 中, 文件管理是最重要的工作, 它就找来了资料大师——文件管理器, 它不仅能把文件管理得井井有条, 而且还有很多办法帮你查找、分类和复制。

5. 附件书写器, 文档编辑即入即排即所得

用计算机写一份报告或打印一个通知是经常性的工作。Windows 就为这常常要用到的功能设计了一个“书写器”。书写器并不是 Windows 系统操作, 它是 Windows 的附件之一, 是为大家提供方便的工具。这个工具太重要了, 所以你应该学会它, 掌握它, 让它为你服务。

6. 附件画笔, 美术编辑艺术渲染尽显才华

进入 Windows 系统, 计算机屏幕改变了, 它不再是单纯的字符符号, 丰富多彩的图形、图象出现了。“画笔”是 Windows 的一个最常用的附件之一, 如何使用画笔作画。学习画笔, 不仅仅解决眼前的 Windows 画笔的使用, 重要的是通过学习, 你对计算机的作画方法有了亲身体验。抛砖引玉, 为你使用计算机的专用作画工具打下基础。

7. 控制面板, 帮你增加字体添设备

在 Windows 操作系统中, 资源管理是很重要的内容, 主群组的控制面板是完成一些资源的设置。在这部分将介绍为 Windows 增加一些硬件设备和添加字体、修改配置等等的一些常用功能。这些功能不是经常用到, 但是你必须会用, 至少你应该知道在哪个程序中解决这类问题。

向导一：初识 Windows，总揽 Windows 能为你做些什么

使用说明

万事开头难，当你开始使用 Windows 的时候，一定会感到它不再象 DOS 系统那样严格地要求按照命令的格式输入，只要命令行中的一个字符输入出错，系统就拒绝接受。Windows 宽松多了，只要点击一下鼠标就可以操作起来，而且当你需要完成一个工作，常常能够用多种方法实现。对初学者来说，从开始学习就要学习它的多种操作方法，并养成使用 Windows 快捷规范的操作习惯。

开始的这一部分很简单，也很重要。启动和退出是 Windows 3.2 的基本操作。Windows 窗口上所出现的边框和钮都有名称，这些名称是我们进行交流的契约，也是下面学习的基础。

学习要点

1. 如何进入 Windows 3.2 ；
2. Windows 3.2 的窗口结构；
3. 怎样退出 Windows 3.2。

边用边学

步骤(一) 进入 Windows 3.2 和退出 Windows 3.2

● 启动 Windows 3.2

计算机接通电源，开机。

计算机启动之后，就自动进入 DOS 系统。在 DOS 系统中进入 Windows 系统有两种方法：

第一种：在 DOS 系统中设置了进入 Windows 的路径，也就是在自动引导批处理程序 AUTOEXEC. EXE 设置寻找的路径命令，如 PATH=C:\Windows;C:\DOS（假设 Windows 是安装在 C 驱的 Windows 目录中）

在 MS-DOS 提示符状态：C: \>

用键盘键入: C: \>WIN

第二种: 在 DOS 系统中没有设置 Windows 的路径, 那么运行 Windows 系统就需要首先进入 Windows 目录。

在 MS-DOS 提示符状态: C: \>

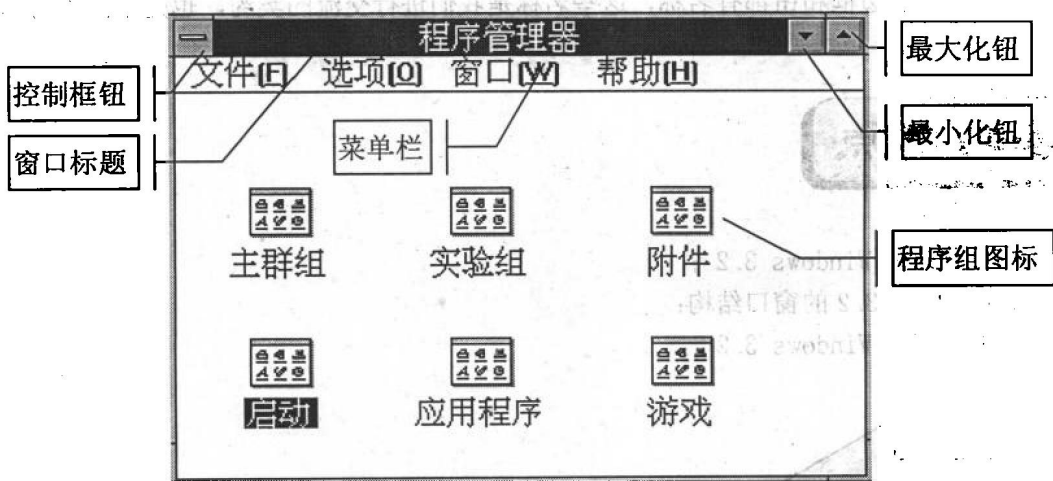
进入 Windows 目录: C: \>CD WINDOWS

用键盘键入: C: \WINDOWS >WIN

上面的两种方法选用任意一种方式, 回车后, 屏幕上就会出现 Windows 3.2 软件的窗口屏幕, 这就进入了 Windows 操作系统提示框。

● Windows 3.2 的窗口

如果启动 Windows 成功, 屏幕上就出现如下图所示的窗口:



图示窗口的形式是 Windows 3.2 操作系统的特有的, 这就如同在 DOS 下的提示符 “C: \>” 一样。

让我们从这个窗口开始认识 Windows 3.2 操作系统。在窗口的顶端的一行是窗口标题, 左上角的  图形是控制钮, 右上角的图形  最小化和最大化按钮, 四周用框线围起来, 这就是称作 Windows 3.2 的窗口。这些基本的统一的外框是 Windows 3.2 操作系统基本特征, 任何的程序, 不管是系统程序还是应用程序尽管菜单功能和形式有所差异, 但它们都统一使用这种外框的窗口形式。

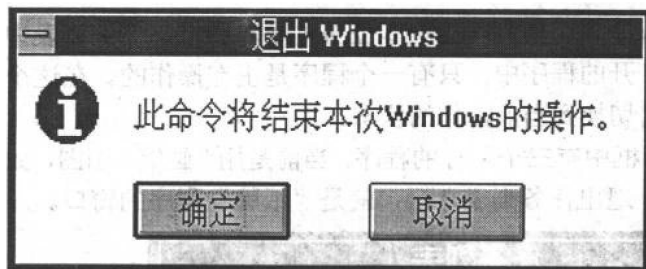
● 退出 Windows

退出 Windows 系统的法有三种方法:

- (1) 用键盘的按键方法退出, 用 ALT+F4 两键同时按下;
- (2) 将光标移动到控制框钮 , 连续快速按动鼠标的左键两次;

(3) 选择菜单：“文件(F)：退出 Windows(X)”；

用上面的三种方法的任何一种，屏幕上都会出现下面的退出 Windows 3.2 的对话框。



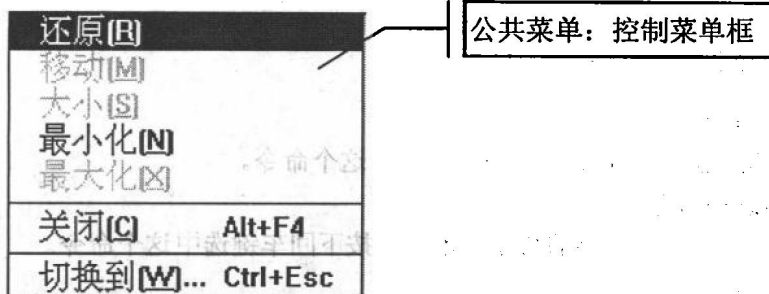
按动键盘的回车键，就可以退出 Windows 回到 DOS 系统下。

或者将光标移动到确定钮  的位置，按动一下鼠标的左键，就可以退出 Windows 3.2 回到 DOS 系统。

步骤(二) 公共控制框的使用

● 公共控制框的组成

单击窗口的左上角控制钮 ，屏幕上会出现如下图所示的下拉菜单，这个下拉菜单就称作控制菜单框。



● 控制菜单框的作用

控制菜单框是 Windows 的公共菜单，它提供的一组控制窗口中有最基本的操作命令。这是 Windows 的基本控制菜单，每个 Windows 中的程序，无论是系统程序还是应用程序都有这个控制菜单框。

这组控制命令随着窗口的变化也有所改变，但大部分情况下是相同的。例如，当窗口已经是最大化时，控制菜单的“最大化”命令就没有什么意义，就会变成灰色无效。

控制窗口的菜单命令如下：

还 原：恢复原程序中定义窗口的大小和位置；

移 动：当前的窗口大小不变，位置移动一下；

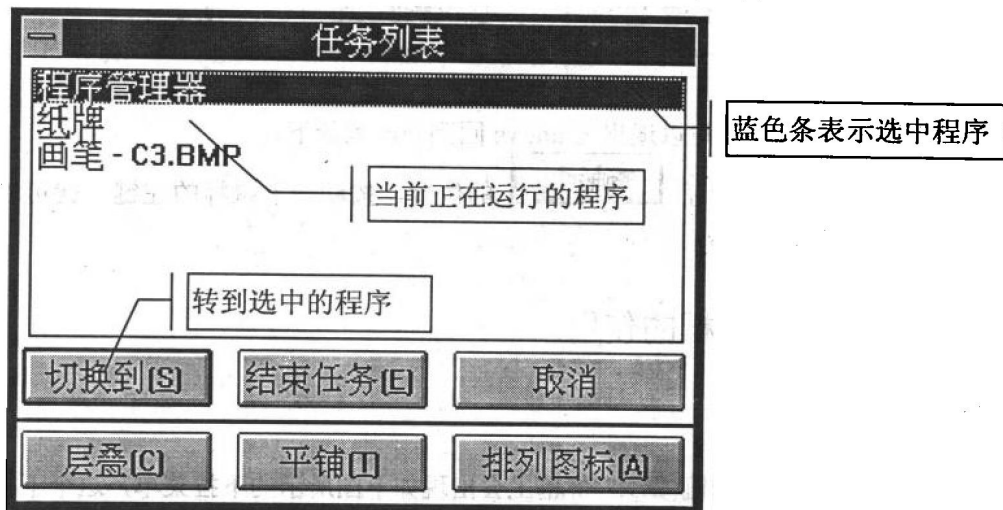
大 小：调整窗口的尺寸大小，可以放大也可以缩小；

最大化：放大窗口，使其占满全部屏幕；

最小化：把窗口缩小成一个图标。

切换到 (W)：按下“切换到 (W)”任务列表对话框，任务列表中将当前所有运行的程序列出，在多个打开的程序中，只有一个程序是正在操作的。在这个对话框中，可以选择另一个程序，把它切换到当前操作的状态。

例如：下面的对话框中有三个运行的程序，当前是用“画笔”画图，如果选择“纸牌”，并按下“切换到”钮，退出任务列表之后，就是“纸牌”程序的窗口。



● 控制菜单打开后，选择命令的方法

1. 用鼠标选择菜单命令

移动鼠标到需要的菜单上，再单击鼠标的左键选中这个命令。

2. 用键盘的光标键选择命令

用↑键和↓键移动高亮度条到需要的命令菜单上，按下回车键选中这个命令。

3. 用字母键选择命令

在控制菜单命令行的中文字后跟随着括号，括号中的字母就是选择该命令的字母键，按下响应的字母键就选中这个命令。

按照下面的步骤（请注意窗口的开始位置和窗口大小），练一练控制菜单的命令：

1. 选择窗口中的游戏图标，连续两次快速地按动鼠标，屏幕上就会出现有纸牌和扫雷两个图标的窗口，窗口位于屏幕的中间，窗口的标题栏是蓝底白字，这表示这个窗口是正在使用的窗口。

2. 最大化——按下这个窗口的控制菜单钮，用光标移动或者用键盘的上下键移动将亮条移到“最大化 (X)”菜单位置，按下回车键，游戏窗口就会充满整个屏幕。

3. 大 小——按下这个窗口的控制菜单钮，用光标移动或者用键盘的上下键移动将亮条移到“大小（S）”菜单位置，按下回车键，将光标移动到窗口四条边的边缘就会变成双向的箭头，按下鼠标不松就可以调整窗口的尺寸。

4. 还 原——用上面所介绍的方法选择控制菜单：“还原（R）”，刚才用“大小”菜单变的窗口就会恢复到原来的窗口尺寸。

5. 移 动——选择控制菜单：“移动（M）”，然后将光标移动到标题栏的位置上，按下鼠标，不要松开，随着鼠标的移动，窗口位置就随着调整。

6. 最小化——选择控制菜单：“最小化（N）”，当前的窗口缩成一个图标形式。

向导二： 接龙游戏，掌握 Windows 的常用操作技巧

使用说明

WINDOWS 操作系统的主要操作是用鼠标完成的，这是 Windows 优于 DOS 系统的一大特色。Windows 操作系统有一个游戏程序组，其中有一个“翻牌”接龙游戏程序，接龙游戏包括了 Windows 中的主要操作方法，接龙游戏可以使你轻松地学会鼠标的操作。你千万不要一味地玩，你应该在玩中体会什么是菜单，对话框应该如何操作，鼠标的单击、双击和拖动指的是什么……

掌握和熟练使用鼠标是在 Windows 运行下使用计算机的基本功。在鼠标操作时，你首先要让你的手自然地放在鼠标上，食指放在鼠标左键上，按动一下，放开，再按一下，放开，有感觉了吧？那就开始跟我边学边做。

学习要点

1. Windows 窗口的主要元素和操作：

- 窗口标题

- 窗口的最小化，最大化

- 窗口的打开，关闭

- 控制菜单框

- 窗口的移动，窗口改变大小

- 垂直滚动条，水平滚动条

2. Windows 菜单基本约定和操作：

- 菜单栏

- 下拉式的菜单命令

- 变灰命令

- 菜单的热键

- 对话框命令

- 级连式菜单

3. 鼠标的使用和操作方式：

- 插入点

- 选中对象

- 单击鼠标

- 双击鼠标

- 拖动鼠标

4. 对话框的形式和操作:

文本框

列表框

选择框

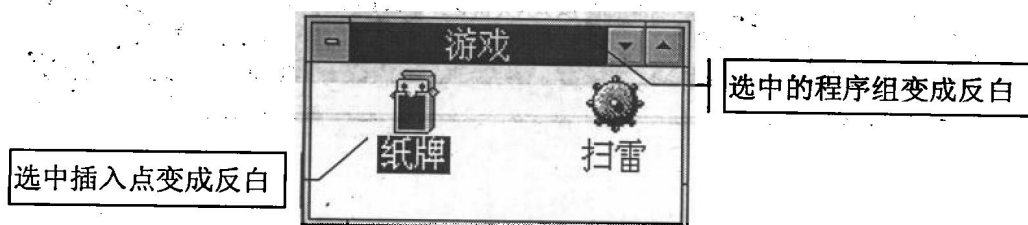
命令按钮和选项按钮



步骤(一) 启动(运行)“接龙”游戏程序

● 启动程序

启动纸牌游戏。一进入 Windows 的窗口，在程序管理器下四个程序组中有个游戏组，将鼠标移动到游戏组的位置，双击鼠标（连续两次按动鼠标）游戏组的图标，屏幕上就会出现下面的程序组窗口；



再将光标移动到“纸牌”的位置，使纸牌文字变成反白（这就是插入点），双击鼠标（连续按动两次鼠标），纸牌接龙游戏就开始运行。

● 鼠标的操作和练习

纸牌接龙游戏的规则：

下面的屏幕是接龙游戏已经接了一部分后的情况。从这个屏幕上可以看出接龙游戏规则，这里把使用的方法说明一下：

1. 接龙就是按同种花色从小到大的排列，接龙预备区交错红色和黑色，按牌从小到大排列，然后再把可以接上的牌接到成龙区。
2. 从翻牌区，单击鼠标可以翻新牌，一次翻牌可以翻出一张或三张新牌（可以设定），双击鼠标，新牌可以接到成龙的区域，拖动鼠标，新牌可以接到接龙预备区。
3. 在接龙预备区，双击鼠标或拖动鼠标，可以将能成的牌接到成龙区。
4. 直到全部纸牌都放到了成龙区，屏幕上就会出现四条纸牌组成的龙，并且在屏幕上不停地滚动出现。你完成这个游戏所花费的时间和得分在屏幕的右下角有显示。