

新手

跟我学——

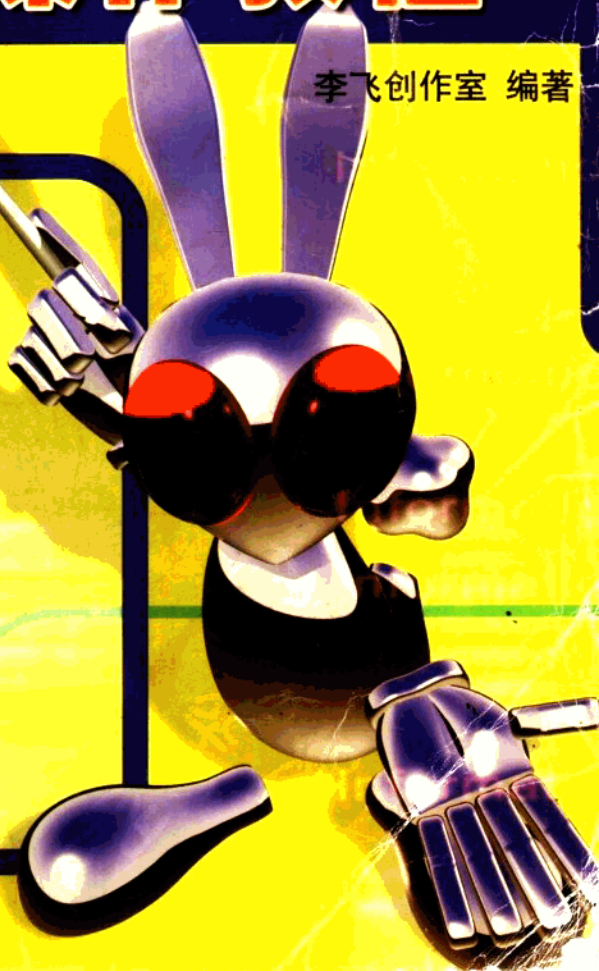
2000版五笔字型 与微机操作教程

第二版

李飞创作室 编著

- 微机学习的起步
- 键盘操作与指法练习
- 五笔字型汉字编码基础
- 学习五笔字型汉字输入
- 五笔字型汉字编码速查字典
- Windows 98 的入门与提高
- WPS 2000 的学习与应用
- 中文 Word 的学习与应用
- 每章后有上机操作及习题与思考

电子科技大学出版社



前 言

快速学习电脑，掌握电脑的基本操作是许多电脑初学者的心愿。虽然学习的方法有多种多样，但最好的入门捷径是选择一本好的教材。作为从事计算机教学多年，出版过大量计算机学习书籍的高校教育工作者，一直致力于最佳计算机学习的方法，研究成果也体现在所著的有关书籍中，并且得到读者的认可，许多书籍成为畅销书，如《电脑短训班教程》、《新大纲电脑操作基础教程》、《中文 Windows 98 快速通》等。在这本教程中，我们仍然无私奉献提供电脑初学者最新、最好的电脑学习快速入门诀窍。

在中国，学电脑不学汉字输入法是不行的，面对众多汉字输入码，我们提供给大家的是最流行、最通用的五笔字型输入法。本书在总结字根分布的内在规律的基础上，给出记忆字根分布的捷径。除了透彻讲解汉字结构外，还配上大量的精选典型习题供大家练习提高，使初学者以最少的时间、最高的效率学习和掌握这一优秀输入法。

在学习五笔字型的基础上，让读者了解和掌握最通用的操作系统 Windows 98、最好的文字处理软件 Word 2000 和 WPS 2000，使读者在学习和掌握本书内容后，能迅速服务社会。

本书在经过全面和精心地修订之后，保留了第一版的优点，增加了计算机的新技术。本书既是各种电脑培训班和初学者自学的首选教材，同时也可以作为大中专学生计算机文化基础课的教材和参考书。

但愿我们的书籍能成为你走向成功的铺路书！

编 者
2002 年 2 月

目 录

第1章 微机学习的起步	1
1.1 微机的特点	1
1.2 微机的组成	1
1.2.1 主机的配置	1
1.2.2 显示器	3
1.2.3 键盘和鼠标	4
1.2.4 打印机	4
1.3 微机的启动和关闭	4
1.3.1 冷启动	4
1.3.2 复位启动	5
1.3.3 热启动	5
1.3.4 关机	6
思考与练习	6
第2章 键盘操作与指法练习	7
2.1 键盘的组成	7
2.1.1 打字键区	7
2.1.2 功能键区	9
2.1.3 编辑键区	9
2.1.4 数字键区	10
2.2 指法练习	10
2.2.1 基准键位	11
2.2.2 基本指法	11
2.2.3 打字要领	11
2.2.4 指法练习	12
思考与练习	13
第3章 五笔字型汉字编码基础	14
3.1 汉字的三个层次	14
3.2 汉字的五种笔画	14
3.3 汉字的三种字型	15
3.3.1 左右型汉字	16
3.3.2 上下型汉字	16
3.3.3 杂合型汉字	16
3.4 汉字的基本字根	16
3.4.1 五个区的分类	17
3.4.2 字根键位的安排	18
3.4.3 键位上的键名	19

3.5 汉字的结构分析	19
3.5.1 单字根结构	19
3.5.2 散字根结构	19
3.5.3 连笔字根结构	19
3.5.4 交叉字根结构	20
3.6 熟记五笔字型字根	20
3.6.1 五笔字型字根键盘分布	20
3.6.2 快速记忆五笔字型字根	21
思考与练习	23
第 4 章 学习五笔字型汉字输入	25
4.1 汉字输入基本规则	25
4.1.1 键名汉字的输入	25
4.1.2 成字字根汉字的输入	25
4.1.3 单个汉字的输入	25
4.2 快速输入汉字	27
4.2.1 简码	27
4.2.2 词组	30
4.3 重码与容错码	30
4.3.1 重码	30
4.3.2 容错码	31
4.4 万能学习键“Z”	32
思考与练习	33
第 5 章 五笔字型汉字编码速查字典	34
5.1 使用说明	34
5.2 汉语拼音音节索引	34
5.3 汉字偏旁部首索引	37
5.4 字典正文	38
第 6 章 Windows 98 的入门与提高	83
6.1 Windows 的命令操作方式	83
6.1.1 鼠标的操作方法	83
6.1.2 键盘的操作方法	83
6.2 启动和退出中文 Windows 98	84
6.2.1 启动中文 Windows 98	84
6.2.2 退出中文 Windows 98	84
6.3 中文 Windows 98 的基本结构	85
6.3.1 窗口结构	85
6.3.2 对话框结构	86
6.3.3 中文 Windows 98 的桌面	88
6.4 文件和文件夹的基本操作	90

6.4.1 选择文件和文件夹.....	90
6.4.2 新建文件夹.....	91
6.4.3 复制文件或文件夹.....	91
6.4.4 删除与恢复文件.....	92
6.4.5 文件的更名.....	93
6.4.6 查找文件.....	93
6.5 磁盘的管理与维护.....	94
6.5.1 格式化磁盘.....	94
6.5.2 复制软盘.....	95
6.5.3 磁盘碎片整理.....	96
6.5.4 磁盘扫描.....	97
6.5.5 磁盘清理.....	97
6.6 应用程序的使用.....	98
6.6.1 安装应用程序.....	98
6.6.2 运行应用程序.....	98
6.6.3 退出运行的程序.....	99
6.6.4 删除应用程序.....	99
6.7 文档的编辑和打印.....	100
6.7.1 字体.....	100
6.7.2 输入法.....	101
6.7.3 记事本的使用.....	102
6.7.4 写字板的使用.....	102
6.7.5 打印管理.....	107
思考与练习.....	108
第7章 WPS 2000 的学习与应用.....	110
7.1 WPS 2000 的基础知识.....	110
7.1.1 启动和退出 WPS 2000.....	110
7.1.2 WPS 2000 的窗口界面.....	110
7.2 文件的基本操作.....	112
7.2.1 建立新文件.....	112
7.2.2 打开文件.....	112
7.2.3 保存文件.....	113
7.2.4 关闭文件.....	113
7.3 文档编排.....	113
7.3.1 编辑文档.....	113
7.3.2 移动和复制文本.....	114
7.3.3 插入日期、时间和特殊符号.....	116
7.3.4 恢复或重复操作.....	116
7.3.5 查找与替换.....	117
7.3.6 设置页面和版式.....	118

7.4 美化文档	119
7.4.1 字符格式的设置	119
7.4.2 段落格式的设置	120
7.5 表格的基本操作	121
7.5.1 初步认识表格	121
7.5.2 表格的建立	122
7.5.3 表格的编辑	122
7.6 图形与图像的处理	126
7.6.1 图形对象的基本操作	126
7.6.2 设置图形的属性	127
7.6.3 图像的基本操作	128
7.7 文件的打印	128
7.7.1 打印预览	129
7.7.2 打印文档	129
思考与练习	130
第 8 章 中文 Word 的学习与应用	131
8.1 Word 2000 窗口界面	131
8.2 文件的基本操作	132
8.2.1 新建文档	132
8.2.2 文档的编辑	133
8.2.3 选定文本	134
8.2.4 保存和打开文档	135
8.2.5 删除、复制和移动文本	136
8.2.6 查找和替换操作	137
8.2.7 恢复、重复和撤消操作	139
8.3 设置文档格式	140
8.3.1 字符格式的设置	140
8.3.2 段落格式的设置	142
8.3.3 设置边框与底纹	143
8.3.4 页面格式	144
8.4 表格的基本操作	146
8.4.1 创建表格	146
8.4.2 表格的基本操作	147
8.5 图形和图像处理	149
8.5.1 图形对象的操作	149
8.5.2 插入图片	152
8.6 打印功能	153
8.6.1 打印预览	153
8.6.2 打印文档	153
思考与练习	154

第1章 微机学习的起步

1.1 微机的特点

微机是人类发明的一种高度自动化的、能进行快速运算及逻辑判断的先进的电子设备，是人们用来对数据、文字、图像、声音等信息进行存储、加工与处理的有效工具。

微机具有以下几个主要特点：

(1) 运算速度快

微机能以很高的速度进行算术运算和逻辑运算，其运算速度一般为每秒几百万次、几千万次，目前世界上最快的微机的运算速度可以达到每秒 10 000 亿次以上。

(2) 计算精度高

微机具有其他计算工具无法比拟的计算精度，一般可达十几位、几十位、几百位以上的有效数字精度。

(3) 具有记忆能力和逻辑判断能力

微机内部有存储器，可以存放数据和计算机程序。同时它还具备逻辑判断能力，可以根据一定的条件进行判断，执行不同的功能。

(4) 能进行自动控制

因为微机具有记忆和逻辑判断能力，使它能将输入的程序和数据存储起来，在运行时逐条取出指令执行，实现运算的连续性和自动性。

1.2 微机的组成

微机是由显示器、主机、键盘三大件组成的。其中，主机是电脑的主体，电脑的运算、存储过程都是在这里完成的。主机的箱中安装有：中央处理单元 CPU（在主机板上）、软盘驱动器、硬盘、电源、显示卡、网卡等硬件。

1.2.1 主机的配置

1. 主板

主板是电脑的核心部分，它的上面安装了中央处理器、逻辑控制芯片和扩展槽等部件。

初学者常听到 486、586 电脑，就是讲主机板上的中央处理器（英文缩写 CPU）是 486 和 586。一般电脑的工作效率主要由 CPU 的数据线、地址线的位数和主宰 CPU 速度的晶振时钟频率决定。486 电脑是 32 位机，奔腾电脑原称为 586，虽是 32 位机，但在某

些方面已具有 64 位机的特点。

主频, 俗称电脑的时钟, 单位用 MHz 表示, 其含义是指 CPU 所能接受的工作频率, 通俗地可理解为每秒钟运算的次数。显然, 主频愈高, 电脑的运算速度愈快。CPU 的位数和主频没有对应关系, 同是 32 位的 CPU, 主频有 300MHz 和 450MHz 之别。自然, CPU-450 比 CPU-300 要快些。

用一个例子来说明主机的位数和时钟频率。我们知道公路越宽越好, 越宽能通过的车辆越多, 也越不容易堵车, 电脑的 CPU 的位数就如同公路一样, 位数越宽, 流动的信息越多, 处理信息也越快; 而电脑的时钟频率高, 就相当于车速很快, 在单位时间内, 通过的车就多, 同样处理信息也快。由此可知, 主机的 CPU 位数越多, 时钟频率越快, 计算机内的信息流动就越快, 处理问题就越快。

2. 存储器

存储器分两类: 第一类是随机存储器——RAM, 即我们所说的“内存”; 第二类是只读存储器——ROM。

内存是用来存放待处理的初始数据、中间结果和最终结果; 用来存放进行数据处理的程序; 用来存放各种图形和声音信息; 用来存放系统配置的各种系统程序等。

内存可以视为一个存放信息的大仓库。内存的大小应视用户的需求而定, 现在的软件对内存的要求越来越高, 内存越来越大。

内存的大小也是影响电脑运行速度的一个因素, 因为电脑的中央处理器处理信息都是到内存中存取数据, 而平时将信息存储在硬盘和软盘上, 当电脑需要处理信息时, 是把硬盘或软盘的信息放到内存中, 再从内存中取放到中央处理单元, 由此可见内存就好像一个中转站, 中转站越大, 信息交换得越快, 电脑处理得就越快, 而不必等待从软盘或硬盘中取信息放到内存, 再从内存取出信息, 从而可以大大缩短电脑处理的时间。

只读存储器 ROM 是一个只能读的存储器, 它不能写操作, 即不能修改它的内容。一般在 ROM 中存放着一些重要的程序, 如 BIOS, 这些程序是固化在 ROM 中的。

3. 硬盘

硬盘是一个外部存储数据的重要部件, 它用来存储大量数据, 用户最好能把无硬盘的机器加上一个硬盘, 电脑的硬盘将会使用户感到无比的方便。

这里给初学者一个硬盘容量大小的概念, 电脑以字节方式存储信息, 一个汉字占两个字节, 那么以 420MB 硬盘为例, 420MB 硬盘可以存储 4.2 亿字节, 即 2.1 亿个汉字, 那么 1GB 硬盘可以存储 5 亿汉字, 现在, 硬盘的容量是越来越大, 8GB 或 10GB 的硬盘成为电脑的基本配置。

4. 软盘和软盘驱动器

软盘的基本结构是:

- 磁道: 初始化时, 把软盘划分成许多个不同半径的同心圆, 这些圆形轨道称为磁道。信息就记录在磁道上; 软盘一般有两面, 每面有若干个磁道。

- 扇区: 为便于读 / 写信息, 把磁道划分为若干个区。这些区的物理形状呈扇面形, 称为扇区。磁盘格式化后, 则把磁道分为若干个扇区, 一般每个扇区上记录 512 字节 (Byte) 信息。

软盘是一种存储容量较大的外存储器,携带、使用方便,当盘片转过读/写磁头时,可按照磁道号、扇区号来查找软盘上的信息或把信息写到软盘上。在把软盘插入驱动器时应注意方向,另外需要注意的是在驱动器工作指示灯亮时不得插入、抽取软盘,以防损坏软盘。

常用软盘有 5.25 英寸盘、3.5 英寸盘两种,其容量分别为 1.2MB 和 1.44MB,目前流行的是 3.5 英寸盘。

5. 串并口

串并口是输入/输出接线插座的俗称,它位于主板上。连接打印机必须用并行输出口,要进行文档输入,或采用扫描仪及鼠标器绘图,或与其他电脑实施通信都要用串行输入输出口。并口多为 25 孔阴插座,串口是 9 针或 25 针阳插座。

6. 显示卡

显示卡是连接显示器和主板的适配卡,衡量其性能的重要指标是卡上的显存容量的大小,显存容量越大越好。

7. 声卡

声卡是多媒体电脑中的一块语音合成卡,电脑通过声卡来控制声音的输出。声卡的种类很多,有 8 位声卡、16 位声卡和 32 位声卡,目前流行的声卡是 32 位的。

8. CD-ROM 驱动器和光盘

CD-ROM 驱动器是一种只读型的光盘驱动器,它可以把信息从光盘上读入到内存中。光盘是一种区别于软盘的存储媒介,它有点类似于我们见到的 CD 唱片,它的存储量非常大,一张光盘的容量是 650MB,它只可读,不可写,即不能对光盘上的信息进行修改。

光盘由一种特制塑料组成,外面盖上一层薄而坚固的罩面漆,以反射激光束。在漆上面有刻痕信息,当激光照射盘面时,每遇到这样的刻痕,激光束就被反射到一个镜子上,并进一步为激光录像机内的一个探测器所接收。这样记录在光盘内的原始信号就被读了。像磁盘一样,在 CD-ROM 驱动器中,激光束也是沿着圆形轨道读取数据的,但它的读盘顺序不是由外向里,而是由里向外。由于除了激光束以外没有其他东西接触盘面,所以使用许多年后,盘面上的刻痕仍不会受到损伤。

1.2.2 显示器

显示器是电脑的一个输出设备,具有显示程序执行过程和结果的功能。显示器从显示精细程度上可分为高、中、低等不同分辨率的类型,显示器也分单显(黑白)、彩显两大类。对于文字处理来说,对显示器的要求不高,但对于游戏和图形界面,就必须使用高分辨率的显示器。

国内流行的显示器是 15 英寸,显示器当然是越大越好,但越大也越贵。显示器有几个参数需要注意:①分辨率越高越好。目前流行的显示器的分辨率是 1024×768 ,数字越大说明分辨率越高,就越好;②点距越小越清晰。目前流行的显示器的点距有 0.25 和 0.28 两种。

此外,显示器的功耗要小,亮度和对比度要均匀,色彩要鲜明。最好采用逐行扫描方式的显示器,不能采用隔行扫描方式的显示器,因为隔行扫描方式的显示器给人闪烁感,对人的视力有影响。对显示器的色彩数要求是越多越好,现在所谓的真彩色是 16.7 百万种颜色,这是非常好的。

1.2.3 键盘和鼠标

键盘是电脑的主要输入设备,是电脑的重要组成部分,人们通过键盘对电脑进行操作。目前常用的键盘是 104 标准键盘。

鼠标是计算机的另一种输入设备,它可以快速移动光标进行定位,并可在一些窗口软件(如 Windows 98 等)中进行命令操作,它在屏幕上的形状一般为箭头。

1.2.4 打印机

打印机是电脑的重要输出设备之一。按印字方式,打印机分为击打式和非击打式。击打式打字机是利用机械动作,打击字体,使之与色带和打印纸相撞击而印出字符与图形的。非击打式印字机是利用光、电、磁、喷墨等物理和化学的方法把字印出来的。一般称击打式的打印机叫“打字机”,非击打式的叫“印字机”。

目前最常见的击打式的打印机为点阵针式打印机,它是利用打印钢针组成的点阵来表示打印内容的。它的特点是结构简单,价格低,打印内容不受限制。可以打印字符、汉字,还可以打印各种图形。只要有各种字体的汉字点阵库,再有相应的打印驱动程序,针式打印机就可以打印出各种字体的汉字。针式打印机根据打印头上的钢针数,分为 9 针打印机和 24 针打印机。目前常用的 24 针打印机有 EPSON1600K、CR3240 等。

非击打式印字机有着非常突出的优点,体积小,无噪声,印刷清晰,速度快。常用的是激光印字机和喷墨式印字机。目前,非击打式印字机有取代击打式打印机的趋势。

1.3 微机的启动和关闭

微机的启动就是将操作系统调入内存,使计算机进入工作状态,这一过程即为引导系统。微机启动的方法有三种,即冷启动、热启动和复位启动。若操作系统事先存放在硬盘上,称为“硬盘启动”(硬盘冷、热、复位启动);若操作系统存放在软盘上,称为“软盘启动”(软盘冷、热、复位启动)。

1.3.1 冷启动

在微机未加电时,按下主机箱上的 Power 电源开关自动进行的启动,称为“冷启动”,意即“冷机启动”。

冷启动时,系统首先对外部设备接口、内存及键盘等进行自检,然后再引导操作系统。值得注意的是:只有在首次冷机启动时需要打开主机电源开关(冷启动),直到工作

完毕后才关掉电源，应尽量减少不必要的开、关机。

任何电器加电启动时，所有电子元器件都必须经受一次大电流冲击。微机也不例外，加电冷启动时机内每一只电子元件在很大冲击电流作用下都会由室温开始骤然加热而使温度急剧上升，这种大的温差、时间差都会使元件加速老化。每次掉电后的再加电，均有这一过程。频繁地开关机器会让机器的寿命大为减少，这是应当尽量减少或避免的。

冷启动的具体操作步骤如下：

- (1) 打开 A 驱动器；
- (2) 按下主机箱上的 Power 电源开关；
- (3) 系统自检完后，自动进入 Windows 98（若是 DOS 操作系统，则显示 DOS 提示符 C:\表示启动成功）。

1.3.2 复位启动

在微机已加电的情况下，按下主机箱上的 Reset 键，称为“复位启动”。

复位启动是用硬件控制的方式对 CPU 进行复位操作，强制终止任何工作任务，将 CPU 中的寄存器和 RAM 所有单元的内容进行清除，再进行一次开机自检，通过后再引导操作系统。

由于复位启动没有冲击电流的影响，所以它不会像冷启动那样加快机器的老化。另外，在系统死锁且键盘被封住时，复位启动是最好的办法，而且是除关机以外惟一的方法。

复位启动的具体操作步骤如下：

- (1) 保证机器已加电；
- (2) 打开 A 驱动器；
- (3) 按下主机箱上的 Reset 电源开关；
- (4) 系统自检完后，自动进入 Windows 98（若是 DOS 操作系统，则显示 DOS 提示符 C:\表示启动成功）。

1.3.3 热启动

在微机已加电的情况下，同时按下 Ctrl+Alt+Del 键来重置系统，称为“热启动”。

热启动用软件的方式模拟复位过程。与复位启动不同的是，热启动跳过自检，这在低速或大内存的机器上能够节约一些时间。

热启动的具体操作步骤如下：

- (1) 打开 A 驱动器；
- (2) 同时按下 Ctrl+Alt+Del 键，自动进入 Windows 98（若是 DOS 操作系统，则显示 DOS 提示符 C:\表示启动成功）。

1.3.4 关机

关机步骤：先关主机，再关显示器开关，最后将电源插头从插座上拔下。

说明：

- (1) 有的计算机显示器的电源接在主机上，直接关闭主机电源开关即可。
- (2) 如果是用软盘启动计算机的，关机后应把软盘取出来，不要把软盘留在驱动器里。
- (3) 刚刚关机，不能立刻开机，这样很容易损坏机器，必须等半分钟才能再次开机。

思考与练习

1. 微机具有哪些主要特点？
2. 普通微机的主机中装有哪些部件？各起什么作用？
3. 软盘的种类有几种？
4. CPU 是什么？它的作用是什么？
5. 微机的存储器有几种？微机的内存分几种？
6. 常见的微机输入、输出设备有哪几种？
7. 启动微机包括哪三种方式？
8. 请说明冷启动、热启动和复位启动各自的含义，以及它们的具体操作步骤。
9. 请说明微机的关机步骤。
10. 刚关机后能不能立即开机？应该怎样做才正确？

第2章 键盘操作与指法练习

2.1 键盘的组成

键盘是人们向计算机输入信息的最主要的设备，各种程序和数据都可以通过键盘输入计算机中。键盘是由一组排列成阵列的按键开关组成的。我们以 101 键盘为例，介绍键盘的结构和功能。101 键盘通常分为四个区：打字键区、功能键区、编辑键区和数字键区，如图 2.1 所示。

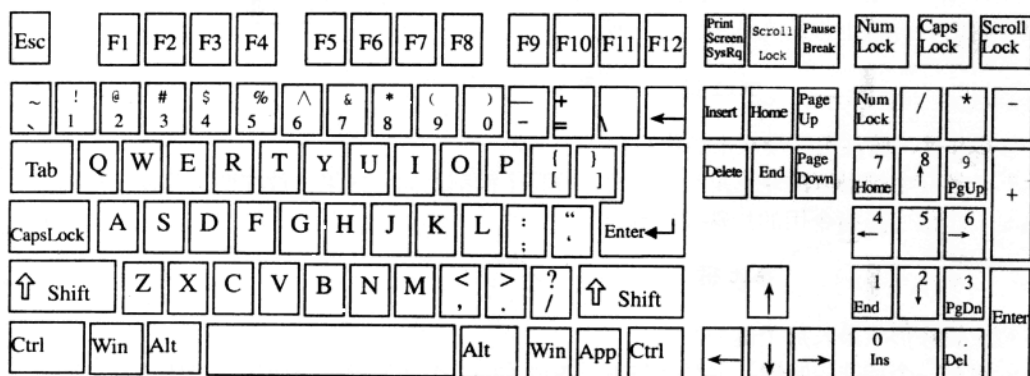


图 2.1 标准 101 键盘的键位分布

2.1.1 打字键区

打字键区的主要功能是输入文字和符号，如图 2.2 所示。



图 2.2 键盘的打字键区

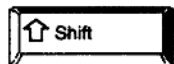
(1) 字母键

在字母键的键面上刻有大写的字母，键位安排与英文打字机的字母键完全相同，每个键可打大小写两种字母。

(2) 数字与符号键

每个键面上都有上下两种符号，也称双字符键，上面的符号称为上档符号，下面的符号称为下档符号，包括数字、运算符号、标点符号和其他符号。

(3) 控制键

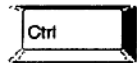


Shift 键

在主键盘区左下角和右下角的倒数第二个位置，两个键实际等于是一个，按哪个都是一样的效果，分成两个是为方便操作。

这个键又称“上档键”，意思是专门控制键的上半部分。

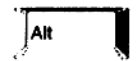
假如你想输入“!”，就要先将 Shift 键按下，不要松手，敲  键，你再松开 Shift 键，这时，屏幕上你的文章中已经出现“!”了。



Ctrl 键

Ctrl 键，通常用符号 ^ 来指代它。

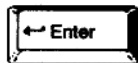
位置在主键盘区的左下角和右下角，按哪个键都是同一效果，放在两边是便于操作。这是一个供发布指令用的特殊控制键。



Alt 键

位置在形状最长那个键的两边。

也是一个特殊控制键。主要是与 F1~F12 的 12 个功能键配合使用，设置计算机的输入状态。



Enter 键（回车键）

位置在主键盘区的右边，是键盘上惟一的直角形的键，特别好认。

它有两大作用：

- 你输完指令后，敲一下这个键，微机才会执行你的指令；
- 你输入文章想提前换行时，敲一下这个键，就转到新的一行了。并且，这样换行，无论以后怎样编辑，都不会混入其他段。

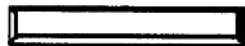


← Back Space 键（退格键）

位置在主键盘区的右上角。

按一下这个键，光标向左倒退一格，同时会将那一格的字删去。

你就用它来删光标前面那个字，或者，将光标以后的整句话往回拖动。



空格键

位置在主键盘区的下方，是键盘上最长的一个键，也特别好认。

它有两个作用：击一次空格键，光标就向右移动一格，处在插入状态时，如果光标上有字，不管是一个还是光标右边一串，也一起向右移；可以用它来调动那行字往右移动。

另外，如果在输入中文时，屏幕下方的提示出现了多个字或词，敲一下这个键，就表示选用的是提示行的第一个字或词，那个字或词就进入你的文章中去了。



Esc 键（取消键）

在键盘左上角第一个位置。它的功能是取消你的指令。有时你输入指令后又觉得不需要执行，敲一下这个键，就取消了。

2.1.2 功能键区

位于主键盘的上方，按这些键，屏幕上不显示相应的字符，只是完成一定的功能。其中 F1~F12 键在不同的工作环境下，功能有所不同。

2.1.3 编辑键区

位于主键盘的右方，如图 2.3 所示。



Delete 键（删除键）

在主键盘与副键盘之间。

在副键盘的右下方的那个“Del”键也具有同样的功能。

敲一下这个键，可以删除光标正对着的字，删除后，光标不移动。因为它的功能是删除，所以，敲它时要谨慎。



Home 键（归位键）

敲这个键，可以使光标回到本行最左边开头的位置。

只是光标移动，不带动字。



End 键

敲这个键，光标移到本行最右边文字结束的位置。

与上面的 Home 键移动光标的方向正好相反，你可以用“上左下右”来增强记忆。也是只移动光标，不带动字。



PageUp 键（向前翻页键）

敲此键, 可以使屏幕上的字翻回到前一个画面。

你在写文章的中途, 想看看前面写了些什么, 就敲这个键, 是很方便的。



PageDown 键 (向后翻页键)

敲此键, 屏幕上的内容就翻到后一个画面。

翻动屏幕内容的方向与上机的 PageUp 键相反, 你可用“上前下后”来增强记忆。

修改文章时, 这个键很有用处。

↑ ↓ ← → 键 (光标移动键)

分别将光标往四个不同的方向移动。你敲哪个键, 光标就往那个方向移动一格, 只移动光标, 不带动文字。

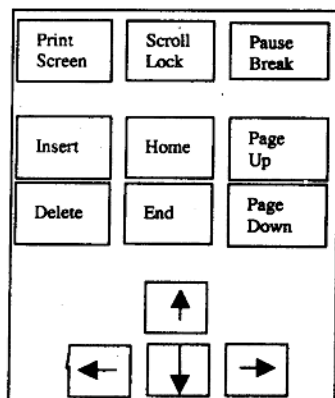


图 2.3 键盘的编辑键区

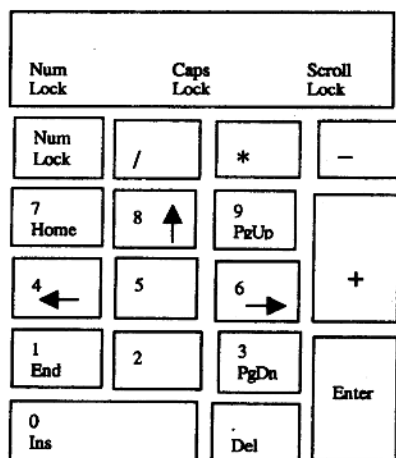


图 2.4 键盘的数字键区

2.1.4 数字键区

位于主键盘的右方, 如图 2.4 所示。

数字键主要是为了输入数据方便, 其中大部分是双字键, 上档键是数字, 还具有编辑和光标控制功能。

2.2 指法练习

熟练的指法是计算机输入的基础, 要掌握这门技术, 必须遵守操作规范, 按训练步骤循序渐进, 注意操作姿势、指法练习要点和击键方法等。

2.2.1 基准键位

凡处于打字准备状态时，双手均放在 **A S D F J K L ;** 键上，这八个键称为基准键位。其中，**F J** 键称为定位键（键上有一小横杠），其作用是将左右食指分别放在 **F** 和 **J** 键上，其余三指依次放下就能到达基准键位。基准键位手指分工如图 2.5 所示

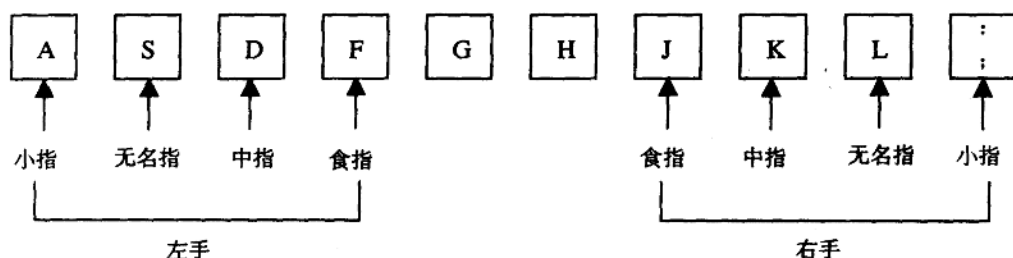


图 2.5 基准键位图

2.2.2 基本指法

基本指法指的是双手键位的分工，如图 2.6 所示。

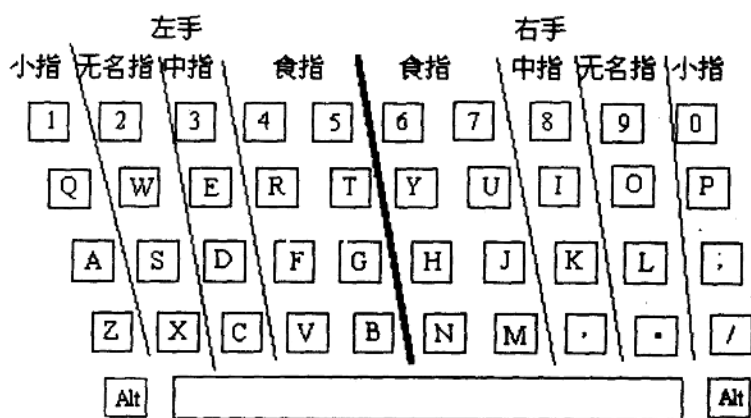


图 2.6 基本指法图

2.2.3 打字要领

要掌握盲打除了解指法外，还必须讲究打字姿势。打字时腰背挺直，双肩放松，手腕平直不可上下弯曲，更不能将手腕放在键盘上。双手按基准键位的要求将手指自然弯曲地轻放在键位上。击键时是通过手指关节活动的力量叩向键位，而不是用肘和腕的力量。每次击键完成后，手指始终都保持在基准键位上，以便下一次击键。