


 **电脑报** 总策划

全国计算机培训教育重点推荐教程

[零点突破电脑课堂]

Windows XP 操作系统

实例驱动新概念
引领培训教材新潮流

- 
- 操作系统面对面——Windows XP 操作入门
 - 小程序帮大忙——活用方便的附件程序和工具
 - 保护你的隐私——账户的管理与加密
 - 影音风暴——Windows XP 中的多媒体娱乐
 - 网络冲浪利器——掌握 IE 浏览器使用方法
 - 系统历久弥新的秘密——教你管理与维护系统

编著：高 伟

零点突破 电脑课堂

Windows XP 操作系统

高伟 编著

云南科技出版社

· 昆明 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

零点突破 / 刘承松等编, 一昆明: 云南科技出版社,
2005. 6

ISBN 7-5416-2175-7

I. 零... II. 高... III. 电子计算机-基本知识
IV. TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 056615 号

零点突破 电脑课堂 Windows XP 操作系统

高伟 编著

李 林 余 飞 策划

刘佳佳 刘 凌 湛 弥 编辑

云南科技出版社出版发行

(昆明市环城西路 609 号云南新闻出版大楼 邮编: 650034)

重庆升光电力印务有限公司印刷 全国新华书店经销

开本: 787mm × 1092mm 1/16 印张: 13 字数: 280 千字

2005 年 7 月第 1 版 2005 年 7 月第 1 次印刷

全套定价: 110.00 元 (本册定价: 22.00 元)

丛书编委会

顾问:

周光召 许嘉璐 马识途 朱高峰 谭浩强

吴中福

主编:

陈宗周

编委:

邱玉辉 张为群 熊忠阳 马 勇 刘承松

邓 毅 陈会安 徐 立 徐 起 徐 炜

何定润 雷 芳 廖剑伟 葛 丽 袁 野

成 川 方 汗 高 伟

内容提要

本书从初学者的角度，本着实用易行的原则，为你全面讲解 Windows XP 基本操作、输入法使用、文件和文件夹管理、磁盘管理、系统管理与维护、网上冲浪和用 Windows XP 进行多媒体娱乐等实用性知识。

全书以实例带动讲解、图解例说、面向应用，所有操作实战均经过实际演练，以方便初学者快速上手。

本书适合各种计算机培训机构、职业院校和计算机初学者，是计算机短训班和计算机自学者的理想教程。

为什么要选用本书

- "实例驱动教学"新模式。1个实例带动1堂课，在实例的实现中轻松掌握知识。
- 丰富教学经验的教师执笔，一本真真正正适合教学的新型教材。
- 每册书均自成体系，可以承担相应课程的全程培训与学习。
- 课后大量针对性习题与解答，让教学更轻松，学习更高效。

编写说明

随着信息技术的日益普及，社会愈来愈需要更多真正具有动手能力、应用能力的计算机从业人员，这种迫切的需求也对计算机培训行业提出了越来越高的要求，以往被大量沿用的照本宣科式的培训模式已很难适应新形势的发展。而那些只强调理论知识的传授，不注重能力培养的培训用书也就注定无法胜任培养应用型人才的需要。

有鉴于此，国内发行量最大的计算机报——《电脑报》，结合各行各业对计算机应用培训的最新要求，精心组织了一批业内权威专家以及有丰富教学经验的资深教师编写了这套《零点突破电脑课堂》丛书。丛书编委会通过对我国计算机应用人才需求和计算机培训行业现状的深入调查与研究，确立了本套丛书编写的基本指导思想：以实例驱动教学，突出短平快、实用性和循序渐进的教学特色。

● “实例驱动教学”新模式

“实例驱动教学”模式是指在教学的过程中，不是先进行理论知识的灌输，而是从具体的操作实践入手，让学习者先感受实际应用的过程和效果，然后再上升到理论的高度进行讲解。这种“实例驱动教学”的方式，不但可调动学习者的兴趣，而且可以最大限度地锻炼学习者的实际动手能力，这样培养出的人才也更能适应用人单位的要求。

《零点突破电脑课堂》丛书各册内容都由一个个相互关联而又相对独立的实例构成，以“实例驱动教学”模式贯穿始终，实例分布又呈阶梯式，将教学内容细分为一系列知识点，通过“由易到难、循序渐进、承前启后”的实例进行串讲，从而让学生真正学会用计算机解决实际应用问题，学以致用。

● 《零点突破电脑课堂》丛书教学建议

(1) **教师授课**：每堂课前首先让学生阅读课前实例，并思考和讨论可能的解决方案；然后由教师对实例进行分析，让学生明确要实现实例必须掌握哪些知识点；接下来便可围绕实例进行知识点的讲解；讲解结束后对实例进行回顾并可让学生独立思考是否有其他解决方案；最后用丰富的课后练习与解答让学生对学到的知识进行巩固。

(2) **个人自学**：自学前先别急着进入正题，首先对“实例驱动”进行独立思考；然后围绕实例有针对性地学习重点知识点；当能够自己动手完成实例后，再有选择性地学习需要的其他知识点；学习结束后通过书上提供的课后练习与解答学会举一反三，灵活掌握知识。

(3) **课程安排**：丛书各分册均自成体系，可以承担相应课程的全程培训，再也不必为了一门课而准备多本教学用书。你完全可以按照图书的知识体系安排一门完整的课程，这无疑将大大减少教、学人员的负担。

● 丛书内容设计与教学体系

基于以上指导思想，《零点突破电脑课堂》专门针对计算机应用人员，提供了一整套包

括计算机入门、操作系统、计算机办公、汉字录入、计算机组装、计算机维护、局域网应用、网站制作、Internet 应用、图形图像、二维动画设计、三维动画设计、计算机辅助设计、程序编写、各种计算机认证考试等最热门、最实用的系列培训学习丛书。丛书既适合作为计算机应用培训教学用书，同时也可用于自学参考。

由于计算机技术发展日新月异，本套丛书的内容也需要适时的更新与扩充，也惟有如此才能保持丛书的生命力。编委会很乐意听取大家的任何意见或建议，也希望有更多的优秀培训机构和教师能够加入丛书的编委会，联系方式：cpw_course@cpcwi.com。

丛书编委会

2005年7月

目录 Contents

第1章 初识电脑

1.1 电脑能干什么	1
1.2 认识电脑的硬件	2
1.2.1 认识主机	2
1.2.2 认识显示器	5
1.2.3 键盘与鼠标	7
1.3 认识电脑的软件	9
1.3.1 什么是软件	9
1.3.2 软件的分类	9
课后练习	10

第2章 Windows XP 入门

2.1 为什么选择安装Windows XP	11
2.2 Windows XP 的启动和关闭	12
2.2.1 Windows XP 的启动	12
2.2.2 关闭Windows XP	14
2.3 与Windows XP 面对面——认识桌面	17
2.4 让你的工作有条不紊——掌握任务栏	20
2.4.1 任务栏的组成	20
2.4.2 快速启动程序栏	20
2.4.3 任务栏中“组”的开启与关闭	21
2.4.4 在通知区域中隐藏不活动的图标	22
2.4.5 调整任务栏的大小、位置	22

2.4.6 显示和隐藏任务栏	22
2.5 玩转“开始”菜单	23
实例驱动 1：通过“开始”菜单启动“媒体播放器”	23
2.5.1 打开“开始”菜单	23
2.5.2 启动应用程序	24
2.5.3 自定义“开始”菜单	25
2.6 如何使用输入法	27
2.6.1 认识语言栏	27
2.6.2 调整语言栏的位置	28
2.6.3 启用中文输入法	28
2.6.4 切换输入法	29
2.6.5 认识输入法状态栏	29
2.6.6 设置输入法	31
2.7 Windows 中无处不在的窗口	33
实例驱动 2：对窗口进行最大化、最小化、移动等操作	33
2.7.1 认识窗口	33
2.7.2 窗口的操作	37
2.8 认识对话框	39
实例驱动 3：对“文件夹选项”对话框进行操作	39
课后练习	40

第 3 章 管好文件和文件夹

3.1 文件和文件夹的基本管理	42
实例驱动 4：新建一个文件夹并对其进行基本操作和属性设置	42
3.1.1 认识文件和文件夹	42
3.1.2 用资源管理器管理文件和文件夹	43
3.1.3 浏览文件和文件夹	45
3.1.4 自己创建文件夹	50
3.1.5 怎样选择文件和文件夹	51
3.1.6 复制和移动文件和文件夹	55
3.1.7 删除文件和文件夹	57
3.1.8 重新给文件和文件夹起名	61
3.1.9 如何设置文件和文件夹的属性	62
3.2 搜索文件或文件夹	65
实例驱动 5：用搜索工具查找一个文件名为“第”开头的文件或文件夹	65

3.2.1 初识“搜索”工具	65
3.2.2 实例操作	66
课后练习	68

第4章 磁盘管理

4.1 什么是磁盘管理	69
4.2 认识磁盘文件系统	69
4.2.1 硬盘是怎样工作的	70
4.2.2 文件分配表有什么作用	70
4.2.3 簇与文件占用空间的关系	71
4.2.4 FAT32 与 NTFS 的区别	72
4.3 如何查看磁盘属性	72
实例驱动 6 : 查看磁盘的常规属性的硬件信息	72
4.3.1 查看磁盘的常规属性	72
4.3.2 查看磁盘的硬件信息及更新驱动程序	74
4.4 磁盘管理的基本工具	77
实例驱动 7 : 对磁盘进行清理和碎片整理	77
4.4.1 磁盘清理	77
4.4.2 磁盘碎片整理程序	78
4.4.3 学会磁盘查错	79
课后练习	79

第5章 应用程序的使用

5.1 应用程序的基本操作方法	80
实例驱动 8 : 对 WinRAR 进行启动和退出等操作	80
5.1.1 打开应用程序	80
5.1.2 退出应用程序	82
5.1.3 认识应用程序界面	83
5.1.4 使用菜单栏和工具栏	84
5.2 应用程序的安装与卸载	86
实例驱动 9 : 安装与 载 ACDSee	86
5.2.1 安装程序前的准备	86
5.2.2 常用的安装命令	86

5.2.3 安装软件的方法	87
5.2.4 卸载程序	91
5.3 Windows 组件的安装与卸载	92
实例驱动 10 : Windows 组件的安装与卸载	92
5.3.1 Windows 组件的安装	92
5.3.2 卸载组件	94
5.3.3 找到隐藏的 Windows 组件	94
5.4 快捷方式	95
实例驱动 11 : 创建 Word 应用程序的快捷方式并更改其图标	95
5.4.1 创建快捷方式	95
5.4.2 更改快捷方式的图标	96
课后练习	97

第 6 章 让用户账户更加安全

6.1 如何创建用户账户	99
实例驱动 12 : 登录 Windows XP 系统并创建用户账户	99
6.1.1 用户账户权限有区别	99
6.1.2 如何添加用户	100
6.2 如何让你的用户账户更加安全	102
实例驱动 13 : 为用户账户添加密码	102
6.2.1 怎样给账户添加密码	102
6.2.2 如何制作密码提示盘	103
6.3 如何设置用户账户的基本属性	104
实例驱动 14 : 对用户账户进行改名和改变权限操作	104
6.3.1 根据个人喜好更改用户账户的图标	104
6.3.2 改变用户账户权限	105
6.3.3 更改用户账户名称	105
6.3.4 删除用户账户	106
6.3.5 如何切换用户账户	106
课后练习	108

第 7 章 方便实用的附件程序和工具

7.1 用“画图”程序画画	109
---------------------	-----

实例驱动 15 : 用“画图”程序绘制简单的图形	109
7.1.1 启动方法	110
7.1.2 认识“画图”程序主界面	110
7.1.3 基本图形绘制方法	110
7.2 Windows XP 自带的计算器帮你忙	113
实例驱动 16 : 在 Windows XP 自带的计算器中进行“加减乘除”	113
7.2.1 使用标准计算器	113
7.2.2 使用科学型计算器	113
7.3 在 Windows XP 中玩游戏	114
实例驱动 17 : 在 Windows XP 自带的游戏中“轻松”一下	114
7.3.1 启动游戏	114
7.3.2 实战经典游戏	114
7.4 免费的记事本	116
7.4.1 查找\替换功能	116
7.4.2 设置字体	118
7.4.3 在文档中插入时间和日期	118
课后练习	119

第 8 章 Windows XP 的多媒体娱乐

8.1 “录音机”的妙用	120
实例驱动 18 : 用“录音机”程序放音、录音	120
8.1.1 聆听悠扬的音乐	120
8.1.2 用录音机录下你的问候	122
8.1.3 更改声音质量	123
8.2 播放视频文件	124
实例驱动 19 : 用 Windows XP Media Player 10 播放音乐和电影	124
8.2.1 认识 Windows Media Player 的界面	124
8.2.2 播放动听的音乐	127
8.2.3 精彩影片尽收眼底	128
8.3 处理数码相片	131
实例驱动 20 : 用 Microsoft 照相机向导处理数码相片	130
8.3.1 导入数码相片	131
8.3.2 查看数码相片信息	133
8.3.3 指定保存文件夹	133
课后练习	136

第9章 网上冲浪

9.1 熟悉的陌生人——网络	137
9.2 网上冲浪利器——IE 浏览器	138
实例驱动 21：通过 IE 浏览器浏览网页和下载资源	139
9.2.1 打开 IE 浏览器	138
9.2.2 认识 IE 浏览器窗口	138
9.2.3 打开新的网页	139
9.2.4 浏览网页有妙招	140
9.2.5 保存网页——收藏你喜欢的	147
9.2.6 利用 IE 搜网页	149
9.2.7 分享的快乐——利用 IE 下载资源	150
9.3 免费电子邮件你也会	151
实例驱动 22：用 Outlook Express 6.0 收发电子邮件	151
9.3.1 如何申请免费邮箱	151
9.3.2 为自己添加一个帐户	152
9.3.3 如何发送和接收邮件	154
课后练习	159

第10章 系统管理与维护

10.1 及时清理“垃圾”文件	160
10.2 让系统保持更新	163
10.3 自动实施任务计划	166
10.4 升级你的杀毒软件	171
10.5 硬件的日常维护	171
课后练习	172
附录 1：DOS 命令	173
附录 2：中文版 Windows XP 的安装	177
参考答案	190

第1章 初识电脑

1946年2月，世界上第一台电脑（即电子数字积分电脑），在美国宾州大学研制成功。在短短的几十年时间里，电脑的高速发展为人们的生活带来了翻天覆地的变化。认识和掌握电脑已经成为我们的迫切需要，下面我们就来认识一下电脑。

你能学到什么

- 电脑能做什么
- 认识电脑硬件
- 认识电脑软件
- 掌握键盘、鼠标的使用方法

1.1 电脑能干什么

我们知道，家里的电器一般只能做一种事情，用电视机看电视节目，用洗衣机洗衣服，用冰箱冷藏食品，功能都是单一的。电脑就不同了（如图1-1），它能做的事情可以说出一大串，写作、学习、听音乐、看大片、游戏、设计、上网、通信、购物……

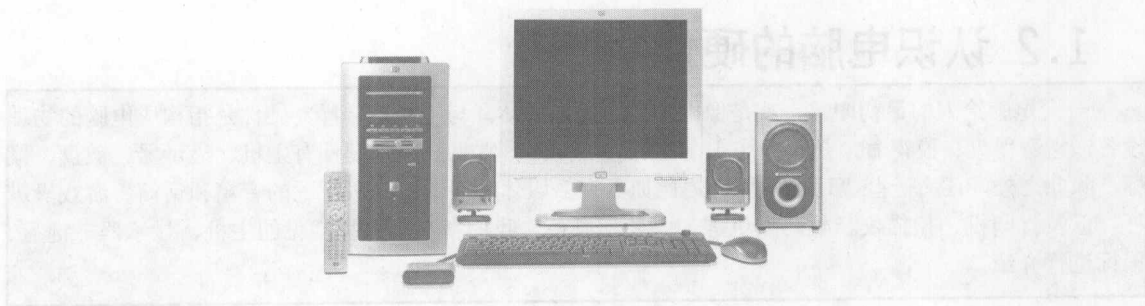


图 1-1 台式电脑

1. 用电脑办公

不管是作家的写作，还是日常要用到的简历、计划书、报告，只要是我们需要用纸和笔来写的东西都可以通过电脑完成。不用橡皮不用格尺，重复的东西不用再次输入，好看又复杂的版面几分钟就完成，直接打印出来，既整洁又漂亮。

2. 电脑处理数据财务

很久以来，会计都是用账簿来记账，在印有表格的纸上记录很多的数字，然后对这些数字加加减减，好不烦琐。可在电脑上，这些事儿都是点点鼠标让电脑来完成的。



这么好用的软件可不是财会人员的专利，教师可以用它记录和统计学生的分数，玩股票的人可以用它分析股票走势，一家之主用它来管理家庭储蓄和日常花销……

3. 网络新生活

今天有什么新闻？上网去看！今年的考研大纲变了吗？上网查啊！我怎么找你呀？给我QQ号……现在有太多太多的事情都可以在网上解决。

没时间去商场，讨厌商场的人山人海，那好，去上网——在线购物，在网上选择商品，在网上付款，然后坐在家等着吧，你要的东西很快就会送过来的。网络给我们的生活又多了一种选择。

Internet 还带给我们一个又便宜又快捷的通信方式。在网上发一封电子邮件，几秒之内对方就收到了。另外，我们还能和朋友在网上聊天，同时和几个朋友聊也没问题。

4. 游戏、影音娱乐

上面讲的那些虽然都是由电脑来帮助完成的，但我们多多少少都要动些脑筋，了解那些软件是怎么用的。电脑娱乐可就不一样了，你完全不必操心，把播放影音文件的工具打开，让大脑放松下来，听听音乐、看看电影，你看电脑是不是想得很周到呢？你还可以玩玩游戏，益智的、战争的、梦幻的……

轻松片刻后，是不是要背几个英语单词了，别紧张，用电脑学习改变了以往单一、枯燥的学习方法，我们看到的是多媒体教学片，有音乐，有图片，有互动的操作练习，甚至还有经典游戏，让你欲罢不能。

既然电脑这么有用，那么多东东怎么学得过来呢？不错，电脑是有很多东西要学，但完全没有必要什么都学，我们要把电脑当做一个好帮手，而不是我们的负担。所以电脑的功能虽然很多，但我们只要实用的、够用的，需要电脑做什么就去学什么。

电脑为什么能做这么多事情？因为它有左膀右臂——硬件和软件。电脑的硬件就是我们看到的显示器、主机、键盘、鼠标等等。软件就有很多了，正是因为有了不同的软件，电脑才可以在硬件的支持下有这么杰出的表现。

1.2 认识电脑的硬件

一台电脑给人的最初印象，就是像电视机一样的实体。与电视机一样，硬件是指构成电脑的物理设备，它看得见、摸得着，是一些实实在在的有形实体。常见的电脑硬件有主机、显示器、键盘、鼠标，除此之外，还有一些“可选”硬件，比如具有多媒体功能的电脑所配置的音箱和话筒、游戏操纵杆，以及打印机、扫描仪、数码相机等一些外部设备。我们在这里选择常见的主机、显示器、键盘、鼠标进行介绍。

1.2.1 认识主机

从外观上看，我们会看到电脑都有一个方形的大盒子，我们通常将这个大盒子称之为主机箱，主机箱一般分为立式与卧式两种，最常见的是立式机箱（如图1-2）。

在主机箱的正面都有电源开关、复位按钮、指示灯、光盘驱动器、软件驱动器插口，有些机箱正面还带有USB插口，便于连接一些USB设备，比如摄像头、MP3。在主机箱背面通常都是一些接口和插孔，其主要作用是接通电源、连接鼠标、键盘、打印机等外部设备。

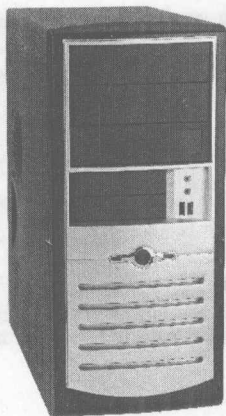


图 1-2 立式机箱

打开机箱，我们能看到里面布满了各种排线和电路板等配件。由于主机箱里的配件较多，在此挑选几款主要配件进行讲解：

1. 主板

在机箱中最大的一块电路板就是主板（如图 1-3）。它固定在主机箱内，是电脑的核心部件，用于控制整个电脑的运行。

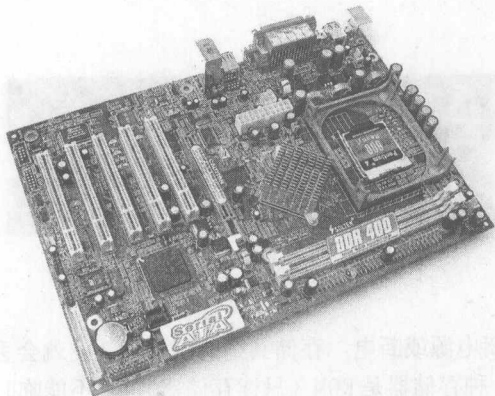


图 1-3 主板

主板上主要包括 CPU 插座、内存插槽、各总线扩展槽、串行端口、并行端口等。一台电脑能否稳定工作，与主板的的关系很大。它既要负责电脑内部所有数据传输，也要对电脑中其他硬件设备进行沟通与管理，可谓责任重大。

2. CPU

CPU 又称中央处理器，CPU 是它的英文缩写，由运算器和控制器两个部件构成（如图 1-4）。其中，运算器负责对数据进行算术运算和逻辑运算操作，控制器则负责对程序所执行的指令进行分析，并协调电脑中各个部件的工作。若是将它比作电脑的“大脑”，一点都不为过。比如当我们对一份文件进行打印时，首先会通过键盘或鼠标输入打印命令，当 CPU 接收到该指令后，便下达指令，将文件资料送到打印机，最后由打印机执行打印文件的工作。



图 1-4 CPU

目前主要的CPU厂商有Intel和AMD两家，它们所生产出来的CPU在同一主板中并不通用，这是因为两者的插口类型并不一样。从两者的市场占有率来看，由Intel公司出品的CPU所占市场份额较大，而我们平时所说的586、奔腾3、赛扬4、奔腾4，指的就是Intel公司所生产的中央处理器型号。

3. 内存

内存又称为内部存储器，是一组或多组具备数据输入输出和数据存储功能的集成电路，它能与CPU直接进行沟通，可存放当前正在使用的（即执行中）的数据和程序，就像电脑的“临时仓库”（如图1-5）。

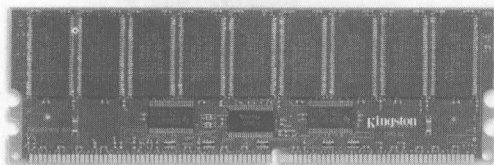


图 1-5 内存

在通常情况下，一旦关闭电源或断电，存储其中的程序和数据就会丢失，这样的存储器就是RAM（随机存储器），此外，还有一种存储器是ROM（只读存储器），它不能临时存放正在使用或执行的数据和程序，只能用特殊的方法将数据写入。通常情况下，ROM是无法写入任何数据的，其内容只能烧录进去，这些内容只能读不能改，用户只能验证写入的资料是否正确。

4. 基本输入输出系统（BIOS）

基本输入输出系统被存放在刚才所提及的ROM只读存储器中。当每次开机时，我们会听到电脑所发出的“嘀”声，这是因为电脑正在进行加电自检。这个就是BIOS的功能，它能对电脑中的主要部件进行检测，当发现硬件有错误时，会发出不同的报警声来让用户了解到底是哪里出了毛病。

5. 硬盘

从主机外观上看并不能看到硬盘，要想看见硬盘，必须打开机箱。在软驱上方可看到一个小小的铁盒子，这就是硬盘（如图1-6）。