

计算机知识与技能型紧缺人才 **自学与培训丛书**

职业院校技能型紧缺人才培养培训工程·计算机应用与软件技术规划教材

电脑打字

综合实用教程

希望图书创作室 编 著



- 电脑键盘基本操作
- Windows 2000操作系统介绍
- 中文拼音输入法介绍
- 86版五笔字型输入法的使用
- 98版五笔字型输入法的使用
- 五笔数码输入法的使用
- Word 2000的使用

中国林业出版社
China Forestry Publishing House
www.cfph.com.cn



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

计算机知识与技能型紧缺人才 **自学与培训丛书**

职业院校技能型紧缺人才培养培训工程·计算机应用与软件技术规划教材

电脑打字

综合实用教程

希望图书创作室 编 著



- 电脑键盘基本操作
- Windows 2000操作系统介绍
- 中文拼音输入法介绍
- 86版五笔字型输入法的使用
- 98版五笔字型输入法的使用
- 五笔数码输入法的使用
- Word 2000的使用

中国林业出版社
China Forestry Publishing House
www.cfph.com.cn



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书是指导初学者学习电脑打字的书籍。书中详细介绍了五笔字型、拼音等输入法的基本知识和输入方法。

全书内容基本由三大部分组成：第一部分介绍电脑操作常识、键盘指法及操作系统（以 Windows 2000 为范本）的应用；第二部分详细介绍中文输入法的使用：主要以拼音输入法（包括智能 ABC，微软拼音，紫光拼音）、五笔字型输入法（86 版/98 版）和五笔数码输入法为主；第三部分介绍了文字处理软件 Word 2000 的使用及应用技巧。本书在每页的外侧专栏中，特意为读者精选了优秀的中英文短文进行指法练习和打字练习的素材。

本书作者有多年从事中文输入法和文字处理工作的经验，并长期从事基础教学，本书是他们多年工作的体会和总结。本书由浅入深，由易到难，循序渐进，图文并茂，理论与练习相结合，它强调基础知识和操作技能相结合，是一本学习电脑打字和文字处理的最佳指导书。它可以作为中专院校、职高非计算机专业的教材，也可作为短期电脑打字、文字编辑培训班的教材，同时又可作为零电脑基础人员的入门读物。

图书在版编目（CIP）数据

电脑打字综合实用教程/希望图书创作室编著. —北京：中国林业出版社；北京希望电子出版社，2006.4

（计算机知识与技能型紧缺人才自学与培训丛书）

ISBN 7-5038-4266-0

I.电... II.希... III.汉字编码—输入—教材

IV. TP391.14

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2005）第 145918 号

出版：中国林业出版社（100009 北京市西城区刘海胡同 7 号 010-66184477）

北京希望电子出版社（100085 北京市海淀区上地 3 街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 611）

网址：www.bhp.com.cn 电话：010-82702660（发行） 010-62541992（门市）

印刷：北京媛明印刷厂

发行：全国新华书店经销

版次：2006 年 4 月第 1 版

印次：2006 年 4 月第 1 次

开本：787mm×1092mm 1/16

印张：15.5

字数：785 千字

印数：0001~5000 册

定价：18.00 元

前言

随着信息时代的到来,计算机已成为人们日常生活和工作中不可缺少的工具。电脑打字也就成为了一种人人都需要掌握的技术,要熟练高效地打字,专门的训练是必须的。

全书内容基本由三大部分组成:第一部分介绍电脑操作常识、键盘指法及操作系统(以 Windows 2000 为范本)的应用;第二部分详细介绍中文输入法的使用:主要以拼音输入法(包括智能 ABC,微软拼音,紫光拼音)、五笔字型输入法(86 版/98 版)和五笔数码输入法为主;第三部分介绍了文字处理软件 Word 的使用及应用技巧。具体章节包括:

- 第 1 章 键盘基本操作;
- 第 2 章 Windows 2000 操作系统;
- 第 3 章 中文输入法;
- 第 4 章 拼音输入法;
- 第 5 章 86 版五笔字型输入法的使用;
- 第 6 章 98 版五笔字型输入法的使用;
- 第 7 章 五笔数码输入法的使用;
- 第 8 章 Word 2000 的使用。

我们学打字的目的,不仅要速度快,还要质量高,也就是差错率低。国家标准规定:一本书差错率低于 1/10000 的,为合格;超过 1/10000 的,为不合格。

本书在每页的外侧专栏中,特意为读者精选了进行指法练习和打字练习的素材。包括英文打字与中文打字练习。素材选自本社出版的《精读电脑英语——网上咖啡屋》一书。素材内容欣赏性与实用性俱佳。读者在练习打字的同时也能欣赏到优美的中英文短文。

本书的作者有多年从事中文输入法和文字处理工作的经验,并长期从事基础教学,本书是他们多年工作的体会和总结,它强调基础知识和操作技能相结合,是一本学习电脑打字和文字处理的最佳指导书。它可以作为中专院校、职高非计算机专业的教材,也可作为短期电脑打字、文字编辑培训班的教材,同时又可作为零电脑基础人员的入门读物。

本书由浅入深、由易到难、循序渐进、图文并茂、理论与练习相结合,充分注意保证知识的相对完整性和系统性,使读者在阅读学习时能够快速入门。全书具有一定的知识信息量,教师可以得心应手地使用它进行教学。

本书由希望图书工作室组织编写,参与编写工作的有严佳、陈朝、葛宁、张军、郑耀东、刘书智、梁文建、李黎明、秦旭、杨晓强等,书中如有疏漏和不足之处,恳请广大读者提出宝贵意见。

目 录

前言

第1章 键盘基本操作.....1

1.1 认识电脑设备.....1

1.2 键盘的基本构成.....2

1.2.1 使用标准键.....2

1.2.2 使用功能键.....3

1.2.3 使用光标控制键.....3

1.2.4 使用数字键.....4

1.3 键盘指法.....4

1.3.1 正确的坐姿.....5

1.3.2 基准键及其手指的对应关系.....5

1.3.3 键盘指法分区.....5

1.3.4 正确的击键方法.....6

1.4 指法练习.....6

1.5 习题.....10

第2章 Windows 2000 操作系统.....11

2.1 Windows 2000 操作基础.....11

2.1.1 启动计算机.....11

2.1.2 初识桌面.....12

2.1.3 关闭计算机.....14

2.1.4 使用鼠标与桌面操作.....15

2.1.5 Windows 2000 窗口组成.....18

2.1.6 窗口的操作.....21

2.2 管理文件和文件夹.....24

2.2.1 认识文件和文件夹.....24

2.2.2 浏览文件和文件夹.....26

2.2.3 查找文件和文件夹.....32

2.2.4 管理文件和文件夹.....34

2.2.5 自定义文件和文件夹显示.....39

2.3 磁盘管理.....41

2.3.1 查看磁盘状况.....42

2.3.2 磁盘的格式化及复制.....42

2.3.3 更改驱动器名和路径.....44

2.3.4 磁盘碎片整理程序.....45

2.4 自定义 Windows 2000 工作环境.....46

2.4.1 应用程序管理.....46

2.4.2 改变任务栏.....51

2.4.3 改变开始菜单的内容.....52

2.4.4 在桌面上设置快捷对象.....53

2.4.5 设置桌面外观.....55

2.4.6 设置桌面背景.....57

2.4.7 屏幕保护程序.....58

2.4.8 调整系统日期和时间.....59

2.5 安装和使用字体.....59

2.5.1 “字体”窗口.....59

2.5.2 安装新字体.....60

2.5.3 删除字体.....61

2.6 安装和使用打印机.....61

2.6.1 安装打印机.....61

2.6.2 打印管理.....64

2.7 使用“写字板”程序.....65

2.7.1 启动“写字板”程序.....65

2.7.2 建立文档.....66

2.7.3 打开文档.....66

2.7.4 将文档存盘.....67

2.7.5 设置字体格式.....68

2.7.6 设置段落格式.....69

2.7.7 打印文档.....69

2.8 使用“画图”程序.....71

2.8.1 “画图”程序简介.....71

2.8.2 绘制线条或图形.....75

2.8.3 保存图片文件.....76

2.9 计算器的使用.....77

2.9.1 标准型计算器.....77

2.9.2 科学型计算器.....77

2.9.3 统计计算.....79

2.10 小结.....79

2.11 习题.....80

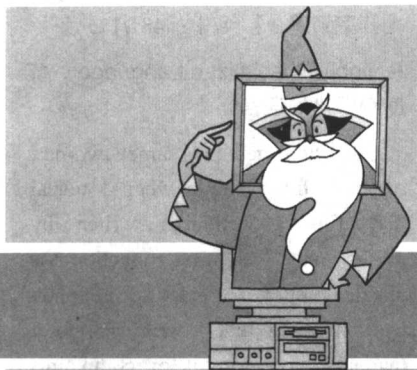
第3章 中文输入法	83	5.1.3 字根间的结构关系	136
3.1 安装中文输入法	83	5.1.4 汉字分解为字根的拆分原则	137
3.2 设置输入法	83	5.1.5 汉字的3种字型结构	138
3.2.1 添加中文输入法	84	5.2 五笔字型键盘设计及使用	139
3.2.2 切换中文输入法	84	5.2.1 五笔字型字根的键盘布局	140
3.2.3 设置输入法的快捷键	85	5.2.2 键位安排中一些辅助记忆的特点	141
3.2.4 设置默认输入法	86	5.2.3 键盘设计的几个一般原则	142
3.2.5 删除输入法	87	5.3 五笔字型单字输入编码规则	143
3.3 使用中文输入法	87	5.3.1 编码歌诀	143
3.3.1 进入中文输入状态	87	5.3.2 键名汉字的编码	143
3.3.2 输入法特性设置	89	5.3.3 成字字根汉字的编码	143
3.3.3 手工造词	90	5.3.4 键外字的编码	144
3.4 小结	91	5.3.5 重码与容错码	146
3.5 习题	91	5.3.6 五笔字型学习键的使用	147
第4章 拼音输入法	93	5.4 五笔字型简码与词语的输入	148
4.1 智能ABC输入法	93	5.4.1 应用简码输入	148
4.1.1 智能ABC的特点	93	5.4.2 应用词语输入	150
4.1.2 使用技巧和建议	95	5.5 小结	151
4.2 微软拼音输入法 2003	98	5.6 习题	151
4.2.1 新增功能	99	第6章 98版五笔字型输入法的使用	153
4.2.2 快速操作指南	100	6.1 编码基础知识	153
4.2.3 输入法界面及操作	101	6.1.1 汉字的笔画	153
4.2.4 基本输入规则	106	6.1.2 笔画间的关系	153
4.2.5 输入法设置	111	6.1.3 汉字结构的层次	154
4.2.6 输入偏旁部首	114	6.1.4 汉字的字型	154
4.2.7 输入英文	116	6.1.5 汉字编码的单位——码元	155
4.2.8 使用自造词工具	116	6.1.6 码元顺序与笔顺规范	156
4.3 紫光拼音输入法	118	6.2 键盘设计及使用	156
4.3.1 紫光拼音输入法特点	118	6.2.1 键盘分区	156
4.3.2 打开紫光拼音输入法	119	6.2.2 分区中的键位安排	157
4.3.3 输入法界面	122	6.2.3 键盘键面符号介绍	157
4.3.4 输入操作	123	6.2.4 快速记住码元的区位号	158
4.3.5 输入法设置和管理	126	6.3 码元汉字的输入	159
4.4 小结	132	6.3.1 键名汉字输入	159
4.5 习题	132	6.3.2 成字码元输入	159
第5章 86版五笔字型输入法的使用	133	6.3.3 补码码元及其输入	160
5.1 五笔字型编码基础	133	6.4 合体字的输入	160
5.1.1 汉字的五种笔画	133	6.4.1 合体字的取码规则	160
5.1.2 汉字的130个基本字根	134	6.4.2 多元字的取码规则	163

6.4.3 四元字的取码规则.....	164
6.4.4 二元字和三元字的取码规则及 识别码.....	164
6.4.5 “识别码”的直观快速教学法.....	165
6.5 提高输入速度.....	166
6.5.1 简码输入.....	166
6.5.2 重码.....	167
6.5.3 万能学习键 Z.....	168
6.6 词语输入.....	169
6.6.1 二字词.....	169
6.6.2 三字词.....	169
6.6.3 四字词.....	169
6.6.4 多字词.....	169
6.7 小结.....	170
6.8 习题.....	170
第7章 五笔数码输入法的使用.....	171
7.1 五笔数码输入法的由来.....	171
7.2 王码鼠标的安装和使用方法.....	172
7.2.1 王码鼠标的结构形式.....	172
7.2.2 王码鼠标硬件连接.....	173
7.2.3 王码鼠标的功能.....	173
7.2.4 安装王码鼠标的驱动程序.....	175
7.2.5 修改王码鼠标的输入法.....	178
7.2.6 卸载王码鼠标.....	179
7.3 五笔数码输入方法.....	179
7.3.1 汉字笔画与数字的对应.....	179
7.3.2 输入汉字.....	182
7.3.3 输入标点符号.....	186
7.3.4 输入英文字母.....	187
7.3.6 进行动态造词.....	188
7.3.7 删除词库中不再需要的词汇.....	188
7.3.8 常用的三种级别简码.....	188
7.3.9 容错码.....	190
7.4 小结.....	191

7.5 习题.....	191
第8章 Word 2000 的使用.....	193
8.1 启动与退出 Word 2000.....	193
8.1.1 基本启动方式.....	193
8.1.2 快捷方式启动 Word 2000.....	195
8.1.3 退出 Word 2000.....	195
8.2 Word 文档操作.....	195
8.2.1 创建文档.....	195
8.2.2 在文档中插入文本和符号.....	196
8.2.3 保存文档.....	197
8.2.4 打开文档.....	198
8.2.5 关闭文档.....	198
8.3 编辑文本.....	199
8.3.1 移动光标.....	199
8.3.2 选定文字和图形.....	199
8.3.3 移动与复制.....	201
8.3.4 修改与删除.....	203
8.3.5 查找与替换.....	203
8.4 文档格式的设置.....	208
8.4.1 设置字符格式.....	208
8.4.2 设置特殊文字效果.....	212
8.4.3 段落格式的设置.....	215
8.4.4 列表格式的编排.....	219
8.5 高级排版技术.....	222
8.5.1 设置页边距.....	222
8.5.2 设置纸张大小和页面方向.....	224
8.5.3 插入页眉和页脚.....	224
8.5.4 插入页码.....	227
8.5.5 分栏排版.....	229
8.5.6 样式的应用.....	231
8.5.7 在文档中插入图片.....	236
8.6 小结.....	239
8.7 习题.....	240

第1章

键盘基本操作



电脑在很多人眼里显得很神秘,其实不然。那么,该如何学习电脑呢?首先,用户应大致了解电脑的各种设备的作用。其次,应根据工作需要掌握一些关键设备的使用方法。如,键盘。

总的来说,电脑只是一个工具,要让它干什么,人们必须发出相应的指令。要发出指令,最常用的输入设备就是键盘和鼠标。其中,键盘主要用于输入文字、命令参数。此外,尽管在 Windows 中,很多命令都可以利用鼠标来执行,但是,在某些情况下,利用键盘可能更为方便。用键盘打字越来越成为人们日常生活中必不可少的一项内容。打字也就成为一种人人都需要掌握的技术,要熟练高效地打字,专门的训练是必须的。

1.1 认识电脑设备

一台电脑大都包括主机、显示器、键盘、鼠标、音箱、麦克风等设备,如图 1-1 所示。

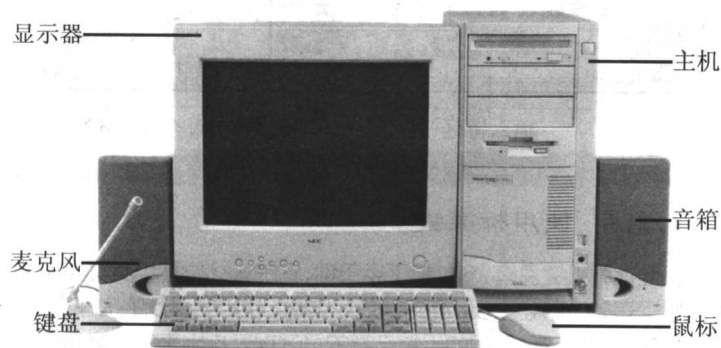


图 1-1 电脑的主要部件

这些设备的用途如下:

- 主机:这是电脑的心脏,电脑的所有核心设备,如电脑主板、CPU、内存、硬盘、光驱、软驱等设备都被放置于该设备中。此外,显示器、键盘、鼠标、音箱等设备都必须与其相连。
- 显示器:这是电脑的输出设备,用户可通过它选择要执行的操作和观察操作结果。
- 键盘与鼠标:这是两种最重要的输入设备,用户向计算机发出各种命令或输入文字,都必须依靠它们。

本书外侧专栏中的内容是提供读者进行指法练习和打字的素材,它们选自《精读电脑英语——网上咖啡屋》一书。该书构思新颖、是一本别开生面,独具一格的书;还是一本实用性 with 欣赏性俱佳的精品书。

学习、工作、生活,有时候是一条洒满阳光的五彩路,但更多的时候是充满艰难险阻的大漠征程,渴了,累了,何不小憩《精读电脑英语——网上咖啡屋》。这是一道亮丽的风景:名家们深邃而卓越的思想无不闪烁着智慧的光芒,大师们精炼而生动的语言尽显风流本色。观之令人赏心悦目,流连忘返。

《精读电脑英语——网上咖啡屋》是你梦中的一叶轻舟。它满载人生的辉煌和希望,翱翔于茫茫学海,永远伴随你去追逐无限的风光。

我们学打字的目的,不仅要速度快,还要质量高,也就是差错率低。

国家标准规定:一本书差错率低于 1/10000 的,为合格;超过 1/10000 的,为不合格。

编写者对全书进行了百余小时的反复审读,并请几位专家作了详细的审查,经人检、机检共 10 余次。特别是诚邀录排高手参与合作,大大减少了文字差错。估计差错率会低于 0.1/10000,这就是说,我们向无差错图书前进了一大步。



【打字训练 1】英/中：481/175 字

A Highly Specialized Language (高度专门化的语言)

I often get the same two-part response from people when I reveal that I'm a technical writer by profession. The first reaction is puzzlement; the second, after I explain by confessing that I write computer manuals, is a torrent of complaints about the low quality of these books.

Over the years, however, I have come to realize that the problem is not necessarily that technical writers don't know how to write clearly—at least, that's not the primary problem. The main problem is that in an effort to be precise, technical writers are forced to use a highly specialized language.

当我透露自己是一位专业技术作者，我通常从人们那里得到的反应总是一样的“两部曲”：先是迷惑不解，接着，当我说出我编写过计算机手册之后，关于计算机图书质量之差的抱怨声就像连珠炮一样向我袭来。

然而，多年来我终于认识到，问题不一定是专业技术作者不知道如何写清楚——至少，这不是主要问题。主要问题是，为了把意思搞准确，专业技术作者们不得不使用高度专门化的语言。

【打字训练 2】英/中：388/135 字

The Computer Terminology (计算机术语)

There are few things more frustrating than looking up a word and finding that the definition contains new mysterious terms that you need to look up.

There's not much hope that computerese will go away; the precision allowed by technical terms cannot be reproduced with parochial

- 音箱和麦克风：顾名思义，音箱用于播放声音，麦克风用于录制声音。

此外，还有一些其他辅助设备，如用于在纸上打印文档或图片的打印机，如图 1-2 所示，用于拍摄数字照片的数码相机，用于扫描图片的扫描仪。如果要上网的话，还要用到调制解调器 (Modem)。

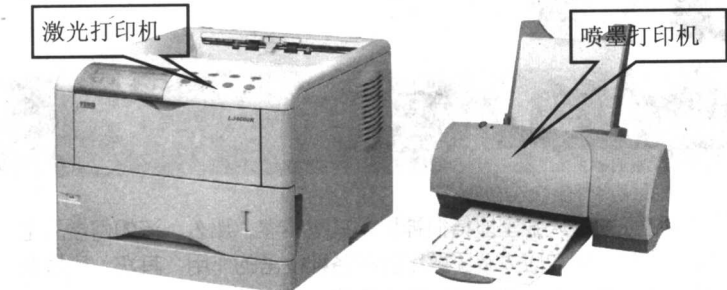


图 1-2 打印机

1.2 键盘的基本构成

目前键盘主要有 101 键、102 键、104 键、Windows 等几种规格。以图 1-3 所示的常用的 Windows 键盘为例，所有按键分为 5 个区：输入键区、功能键区、特定功能键区、方向键区和数字键区。



图 1-3 键盘的组成

1.2.1 使用标准键

标准计算机键盘有 26 个拉丁字母键，它的排列位置与英文字母的使用频率有关。使用频率最高的键放在中间，使用频率低的放在边上，这种排放方式是依据我们的手指击键的灵活程度排出来的。字母键的右边还有标点符号键，这些标点符号在英文输入状态下可输入英文标点。

数字键位于字母键的上方一排，用于数字的输入。每个数字键都对应一个常用的符号键，其切换需要使用换挡键 Shift。

此外，标准键盘除了字母和数字键外还有一些特殊键，它们具有一些特殊的功能。

1. 空格键

当按下空格键时，它会把一个空格送给电脑。



2. 大写锁定键

大写锁定键可将字母A到Z锁定为大写状态,而对其他键无影响。当处于大写锁定状态下时,  键会将大写转换为小写。再按下大写锁定键就退出大写锁定状态。

3. 回车键

回车键的用途是由所使用的程序设计语言或应用程序定义的。它常被用来告诉电脑开始执行某项工作。

4. 后退格键

用后退格键  可以删除当前光标位置前的字符,并将光标左移一个位置。

5. 大小写转换键

当不是处于大写锁定状态时,按下大小写转换键  同时按其他键,便可转换字母键、符号键和数字键,并使小写状态转为大写状态。

6. 控制键

控制键  总是与其他键同时使用以实现各种功能,这些功能是在操作系统中或其他应用程序中进行定义的。

7. 键

 键与其他键同时使用可以选用各种输入法。

8. 跳格键

跳格键用来将光标右移到下一个跳格位置。同时按下  键和  键时,将把光标左移到前一个跳格位置。跳格位置总是被设为8个字符间隔,除非另作改变。

1.2.2 使用功能键

为了给输入命令提供方便,键盘上特意设置了几个功能键  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  , 再加上  键,共13个键,它们的具体功能由操作系统或应用程序来定义。

1.2.3 使用光标控制键

1. 插入键

 键用来在一行中插入字符,一个字符被插入后,光标右侧的所有字符均向右移动一个位置。再次按  键就返回到替换方式。

words. People who use computers (by choice or by necessity) must bite the bullet and learn the terminology. This dictionary is designed to help people do this as painlessly as possible.

最烦人的事莫过于查阅一个生词,发现这个词的解释中又包含一大堆稀奇古怪的生词,你还得再查。

计算机行业语不大可能消失。术语的精确含义是不可能用方言中的词语来表述的。使用计算机的人(选用或者必须使用)必须硬着头皮学习术语。本书的目的就是为了帮助人们尽可能轻松地学习计算机术语。

【打字训练3】英/中: 311/138 字

I Invented the Mouse (我发明了鼠标器)

One of the main goals of this dictionary is to demystify computers. Any reasonably intelligent person can understand how computers work. Once you understand the language, you realize that most of the concepts are relatively simple.

I got the idea for the mouse while attending a talk at a computer. The speaker was so boring that I started daydreaming and hit upon the idea.

我们迄今所做的一切工作都是为了撩开计算机的神秘面纱。任何一个智力正常的人都能理解计算机的工作原理。一旦读懂了,你会发现大多数概念相对来说还是简单容易的。

我是在参加一个计算机座谈会时获得关于鼠标器的想法的。那位发言者令我厌烦透了,我于是做起了白日梦,突发奇思,想到了鼠标的概念。

【打字训练4】英/中: 330/129 字

Deep Blue Will Win (“深蓝”会获胜)

“Kasparov will win the match, because the computer cannot improve that much in a single year”.

An expert chess commentator



said that Deep Blue would win the match.

These company-designed clusters are normally sold to provide scalable, highly available systems—that is, systems whose goal is both to scale across a large number of processors and to be available 24 hours a day, 365 days a year.

卡斯帕洛夫会赢得比赛，因为计算机在一年里不可能有那么大的改进。

一位权威棋艺评论家说过，“深蓝”会赢得比赛。

公司设计这些群集机通常售后是提供可扩展的、高可用性系统，即这样的系统：其目标是既可在大量处理的范围里进行扩展，又可一年 365 天、一天 24 小时地提供使用。

【打字训练 5】 英/中：394/148 字
Clusters（群集机）

One drawback of cluster has been that the cost of administering a cluster of N machines is about the same as the cost of administering N independent machines, while the cost of administering a shared address space multiprocessor with N processors is about the same as administering a single machine.

Another drawback is that clusters are usually connected using the I/O bus of the computer, whereas multiprocessors are usually connected on the memory bus of the computer.

群集机的一个缺点是，管理一个由 N 台计算机组成的群集机系统，其成本与管理 N 台独立的计算机的成本差不多；而另一方面，管理一个有 N 台处理机共享地址空间的多机系统的成本几乎同于管理一台单一的计算机。

群集机的另一个缺点是，群集机通常是用计算机的输入输出总线进行连接的，而多处理机系统到计算机

2. 删除键

它用来删除当前光标位置的字符，当一个字符被删除后，光标右侧的所有字符将左移一个位置。

3. 键

按此键时光标移到屏幕的左上角。

4. 键

按此键时光标移到本行中最后一个字符的右侧。

5. 键和 键

常用来实现光标的快速移动。其具体用法取决于操作系统或应用程序。

6. 光标移动键 , , ,

按光标移动键，光标将按箭头方向移动一格。

7. 屏幕打印键

同时按下  键和  键，将会把屏幕上显示的内容打印出来。当同时按下  和  键时，就将打印任何键盘敲入及屏幕上显示的内容，直到再次同时按下这两个键为止。

8. 屏幕锁定键

按下屏幕锁定键屏幕停止滚动，直到再次按此键为止。

9. 键

同时按下  和  键被作为强行中止 (Break) 键，常用来中止程序的执行。

1.2.4 使用数字键

这些键受数字锁定键  的控制。按下  键，键盘右上角的指示灯亮，此时为数字状态，这时键的功能为输入数字和运算符号。当再按一下  键时，指示灯灭，这时为光标控制状态，其功能与单独的光标控制键相同。

1.3 键盘指法

现在常用的指法是，将最常用的 26 个字母、数字和常用符号依据位置分配给除大拇指外的 8 个手指。每一个手指都分配了大约 4 个按键，敲击这些按键时总是使用指定的那个手指。

1.3.1 正确的坐姿

初学键盘输入时一定要端正坐姿，如果坐姿不正确，不但会影响打字速度的提高，而且很容易疲劳、出错。如果以打字为职业，姿势不对还会影响身心健康。

- ◆ 身体保持端正，两脚平放。桌椅的高度以双手可平放桌上为准，桌、椅间距离以手指能放到基本键位为准。
- ◆ 两臂自然下垂，两肘贴于腋边。肘关节呈垂直弯曲，手腕平直，身体与桌子的距离应为 20~30cm。击键的速度主要来自手腕，所以手腕要下垂不可弓起。
- ◆ 显示器宜放在键盘的正后方，在输入原稿前，先将键盘右移 5cm，再将原稿紧靠键盘左侧放置，以便阅读。

1.3.2 基准键及其手指的对应关系

采用指法敲击键盘之前，双手要摆放在键盘的一个固定位置，做完敲击动作后，手指仍要快速回复到初始的固定位置。这样才能做到不看键盘仍能准确认定手指和按键之间的相对位置。这些手指摆放的固定位置下的按键被称为基准键，如图 1-4 所示。

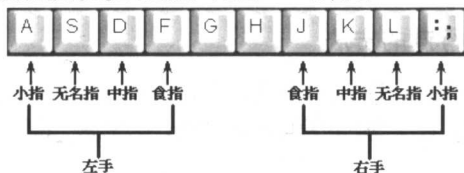


图 1-4 基本键位

将除拇指以外的其余 8 个手指分别放在基准键上，注意 F 键和 J 键的键面上都有一个突起的小块，将两个食指分别放置在小块的上方，中指、无名指和小指依次自然平行摆放在键盘水平相邻的按键上，两个拇指自然地搭放在空格键上。

1.3.3 键盘指法分区

在基准键位的基础上，对于其他字母、数字、符号都采用与 8 个基准键的键位相对应的位置（简称相对位置）来记忆，把和基准键处于一个纵列的按键都分配给摆放在相应基准键上的手指。如，用原击 D 键的左手中指击 E 键，用原击 K 键的右手中指击 I 键等。

键盘的指法区如图 1-5 所示，使用过程中，基本上只需手指上下移动去敲击，这样，既便于操作，又便于记忆。



图 1-5 指法分区图

的存储器总线上。

【打字训练 6】英/中：238/102 字

IBM and Computers (IBM 公司与计算机)

UNIVAC I correctly predicted the outcome of the 1952 U.S. presidential election, but its initial forecast was withheld from broadcast because experts doubted the use of such early results.

IBM had been in office automation business but didn't start building computers until 1950.

UNIVAC I 正确预测了 1952 年美国总统的选举结果，但是它的初次预报没有得到同意进行广播，因为专家们怀疑这种早期结果是否管用。

IBM 公司一直是从事办公自动化业务的，但是造计算机是 1950 年以后才开始的。

【打字训练 7】英/中：282/93 字

The Computer Industry (计算机工业)

The computer industry has consistently quadrupled capacity every 3 years, resulting in an increase in excess of 16,000 times in just over 20 years.

The remarkable rate of advance in cost performance and capacity of integrated circuits governs the design of hardware and software, underscoring the need to understand this technology.

计算机工业的能力每三年稳定地翻四番，使得仅仅 20 多年的时间里就增加了 16000 多倍。

性能价格比和集成电路集成度的飞速发展，强烈地影响着计算机硬软件的设计，因此我们更需要深入了解这门技术。

【打字训练 8】英/中：157/73 字

IC Technology (集成电路技术)

IC has fueled the computer industry since 1975 and will continue



to do so for the foreseeable future .

IC technology shapes what computers will be able to do and how quickly they will evolve .

集成电路自 1975 年以来一直是推动计算机工业发展的源动力, 而且在不久的将来仍将是这样。

集成电路技术决定着计算机将能做什么以及计算机将来发展的速度。

【打字训练 9】英/中: 45/30 字

Computers Are Necessary (电脑是必需品)

Today computers are as necessary as indoor plumbing .

今天, 电脑就像室内自来水和煤气一样, 是我们生活中必需的东西。

【打字训练 10】英/中: 257/105 字

The Main Memory (内存储器)

That's because larger or faster memories don't necessarily make a more powerful box . Nor do smaller or slower ones always lead to a less useful instrument .

This is to say that if a device is slower than main memory and expensive than disk , it may never get developed even though it shows great research promise .

这是因为用更大更快的存储器造出的设备性能不一定就更好, 而用更小更慢的存储器做出的仪器用途不一定就更小。

这就是说, 如果一个设备速度比主存慢, 价格又比磁盘高, 那么即使使用它有很好的研究前景, 也可能永远得不到发展。

【打字训练 11】英/中: 290/102 字

Supercomputers (巨型计算机)

You may or may not think of your memory system as a masterpiece. But one thing is certain, once you've reached volume production you're

1.3.4 正确的击键方法

保持正确的敲击键盘的方法也很重要, 下面将介绍一些正常的击键方法。

1. 字母键的击法

敲击字母按键时应注意下列事项:

- ◆ 手腕要平直, 手臂保持静止, 全部动作仅限于手指部分 (上身其他部位不得接触工作台或键盘)。
- ◆ 手指要保持弯曲, 稍微拱起, 指尖后的第一关节微成弧形, 分别轻轻地放在键位的中央。
- ◆ 输入时, 手抬起, 只有要击键的手指才可伸出击键。击毕立即缩回, 不要用摸触手法, 也不可停留在已击的键位上。
- ◆ 输入过程中, 要用相同的节拍轻轻地击键, 不可用力过猛。

2. 空格键的击法

右手从基准键上迅速垂直上抬 1~2cm, 大拇指横着向下一击并立即回归, 每击一次输入一个空格。

3. 换行键的击法

需要换行时, 用右手小指击一次 Enter 键, 击后右手立即退回到原基准键位, 在手回归过程中小指弯曲, 以免把 [.] 键带入。

1.4 指法练习

在键盘输入的基础训练中, 除基准键排上的 8 个键要求在击键后, 手指仍然放在原位键上不动外, 击其他各键后, 都强调其手指必须回归到原基准键上, 其目的是使学员经过多次击键和回放动作, 能够正确、熟练地掌握基准键位与各手指所管理范围及其各键的距离、位置。

1. A、S、D、F、J、K、L、;

在做基准键练习时, 可按规定把手指分布在基准键上, 如图 1-6 所示, 有规律地练习每个手指头的指法和键感。如从左手小指至右手小指, 每个指头连击三次指下的键, 拇指击一次空格键。此时, 显示器屏幕上出现 “AAA”, 就要记住, A 键是左手小指下的基准键; 改用无名指击三次, 空一格, 屏幕上出现 “AAA SSS”, 余下类推, 直到把 8 个字符都击一遍, 屏幕上显示相应的 8 组字符:

AAA SSS DDD FFF JJJ KKK LLL ;;;



图 1-6 基准键分区



击完一遍后，将屏幕上每组字符对着 8 个手指默念数遍；然后按照屏幕上的字符，用相应的手指去击键。击键时，手下盲打，眼看屏幕，字字校对，直到 8 个字符都能正确输入为止。

输入 8 个基准键上的字符，要注意以下几个方面的问题：

(1) 在练习过程中，始终保持正确的姿势，才能在不断增加内容的练习中，把重点转移到新内容的练习上，经过多次重复，形成深刻的键位印象和协调动作。

(2) 手指必须按规定位置放置，不可混乱或超越。在非击键时刻，手的重力都分散于指下的基准键上，击键瞬间，只用一个手指击键，则该键上的字符被输入，练习过程中禁止看键盘，在阅读原稿过程中，估计显示器上信息到行末时，要用眼睛余光扫视行尾，以便及时换行；换行时，按 Enter 键后继续练习，检查输入正确与否，可用原稿与显示器屏幕上的内容进行比较，如果有错，要找出出错的原因，重复练习，直至正确为止。

(3) 由于所有键位都是用与基准键的相对位置来记忆的，所以每击一键后，应立即回归到基准键以便继续输入，这种方法要贯穿于键盘操作的始终。

2. G、H

G 和 H 两键被夹在 8 个基准键的中央，如图 1-7 所示。根据键盘分区规则，G 键由左手食指管制，H 键由右手食指管制。输入 G 时，用原击 F 键的左手食指向右伸一个键位的距离击 G 键，击毕立即缩回；同样，输入 H 时，用原击 J 键的右手食指向左伸一个键位距离击 H 键。

在输入过程中，一手击键，另一手必须停留在基准键上处于预备状态；击键的手除要击的那个手指屈伸外，其余手指只能随手起落，不得随意屈伸，更不得随意散开，以防在回归基准键上时引起偏差。



图 1-7 G、H 键

3. R、T、U、Y

R、T、U、Y 键的键位如图 1-8 所示，输入 R 时，用原击 F 键的左手食指向前（微偏左）伸出击 R 键，击毕立即缩回，放在基准键上；若该手指向前（微偏右）伸，就可击 T 键，输入 T。输入 U 时，用原击 J 键的右手食指向前（微偏左）击 U 键；输入 Y 时，右手食指向 U 的左方移动一个键位的距离。Y 键是 26 个英文字母中两个击键难度较大的键之一，要反复多次练习，仔细体会键感、出手及距离的控制等。

going to be reluctant to make major changes.

Among the applications seen for supercomputer are those in the fields of weather forecasting, transportation, seismic analysis, defence, and nuclear research.

你可能认为，也可能不认为你的存储器系统是完美无缺的，但是有一件事是肯定的，那就是：一旦达到成批生产的阶段，你就不愿意再做什么大的改动了。

巨型机的应用领域有：天气预报、运输、地震分析、国防、能源和核的研究。

【打字训练 12】英/中：403/134 字
Programming a Computer (给电脑编程序)

The computer industry's promise of open systems is much like a savvy politician's promise for full employment: a great goal that few could challenge.

The process of programming a computer to perform a given task consists of two steps. The first is the development of an algorithm by which the computer can perform the task at hand. The second step is the translation or encoding of the algorithm into a series of instructions written in some language that the computer can understand.

计算机工业界对开放系统的允诺犹如一名老练的政治家对充分就业的允诺：一个伟大的目标很少有人能对此提出挑战。

给计算机设计程序，以完成一定的任务，这个过程分两步。第一步是研究出一种能使计算机完成给定任务的算法。第二步是把这种算法翻译成用计算机能懂的某种语言编写的一系列指令。

【打字训练 13】英/中：288/103 字
The Operating System (操作系统)



As the name implies, the operating system tells your PC how to operate, how to carry on its most basic functions.

The basic level of software with which you will work on your PC is the operating system. It's what you see when you don't have an application or utility program running. But an operating system is much more than what you see on the screen.

顾名思义, 操作系统就是告诉你的 PC 如何操作、如何执行其最基本的功能。

你在 PC 机上工作时所用的基础软件就是操作系统, 也就是你没有运行应用软件或实用软件时所看到的東西。但是, 操作系统的内容比你在此屏幕上所见到的要多得多。

【打字训练 14】英/中: 193/89 字

OS Works Invisibly (看不见的操作系统)

Outside of the shell of the user interface, you see and directly interact with little of an operating system. The bulk of the operating system program code works invisibly (and continuously). And that's the way it's designed to be.

在用户接口外壳的外面, 你很少见到操作系统, 也很少直接与操作系统相互作用。操作系统的大部分程序代码都在默默无闻地且是不停地工作着, 这一切你是看不见的。然而, 操作系统就是这样设计的。

【打字训练 15】英/中: 348/159 字

Letters and Words (字母和字词)

Letters and words work the same way. A box full of vowels wouldn't mean anything to anyone not engaged in a heated game of "Wheel of Fortune". Match the vowels with consonants and arrange them properly, and you might make words of



图 1-8 R、T、U、Y 键

4. E、I

E、I 键的键位如图 1-9 所示, 根据键盘分区规则, 输入 E 字应由原击 D 键的左手中指去击 E 键, 其指法是左手竖直抬高 1cm 左右, 中指向前 (微偏左方) 伸出击 E 键, 同样, 输入 I 键时, 原击 K 键的右手中指用与左手同样的动作击 I 键。



图 1-9 E、I 键

5. W、Q、O、P

W、Q、O、P 键的键位如图 1-10 所示。输入 W 时, 抬左手, 用原击 S 键的无名指向前 (微偏左) 伸出击 W 键; 输入 O 时, 改用该手小指击 Q 键即可。



图 1-10 W、Q、O、P 键

输入 O 时, 抬右手, 用原击 L 键的无名指向前 (微偏左) 伸出击 O 键; 输入 P 时, 改用该手小指击 P 键即可。

6. V、B、N、M

V、B、N、M 键的键位如图 1-11 所示。按指法分区, 分别属于两只手的食指管制。



图 1-11 V、B、N、M 键

输入 V 时,用原击 F 键的左手食指向内(微偏右)屈伸击 V 键;
输入 B 时,左手食指比输入 V 时更向右移一键位的距离击 B 键。

输入 M 时,用右原击 J 键的食指向内(微偏右)屈伸击 M 键;
输入 N 时,该手食指向内(息偏左)屈伸击 N 键。

7. C、X、Z

C、X、Z 键的键位如图 1-12 所示。由键盘分区可知,输入 C 时,用原击 D 键的左手中指向手心方向(微偏右)屈伸击 C 键;输入 X 和 Z 时的手法、方向和距离与输入 C 时相同,其差别是:输入 X 用左手无名指击 X 键;输入 Z 时,用左手小指击 Z 键。



图 1-12 C、X、Z 键

8. .、,、Shift、<、>、/

这些符号键的键位如图 1-13 所示。



图 1-13 ., , Shift, <, >, / 键

——句号(也用做数中的小数点)输入时用原击 L 键的右手无名指朝手心方向(微偏右)更弯曲些击句号键,击毕缩回。

——逗号,输入逗号时,用原击 K 键的右手中指朝手心方向(微偏右)更弯曲一些击逗号键,击毕缩回。

——用原击;键的右手小指朝手心方向(微偏右)更弯曲些击键,击毕缩回。

在计算机中,Shift 键大多用于符号输入的控制,对于处在各键上方的各种符号的输入,就必须在先按下 Shift 键的前提下,再击所需输入的符号键,该符号才能被输入到计算机中。要输入由左手管制的键位上的符号,就要用原击;号键的右手小指按下右边的 Shift 键,左手相应的手指击所要输入的符号键即可;同样,若要输入右手管制下的符号,就必须用原击 A 键的左手小指按下左边的 Shift 键,同时用右手相应的手指去击所需要的符号键。这里要注意的是:按 Shift 的手指要稍超前按键,并且要等另一手指击了符号键后,才能缩回。

>——大于号,它与句号在同一键上,输入大于号时,左手小指按 Shift 键后,右手的动作与句号输入的手法一样,右手击毕,两手均立即回归基准键位上。

<——小于号,它与逗号在同一键上,输入小于号时,左手小指

irreplaceable value to humanity: the works of Shakespeare, Einstein's expression of general relativity, or the formula for Coca-Cola. The meaning is not in the pieces but their patterns.

字母和字词的情况也是这样。一只充满字母元音的盒子,对于没有参加过火爆的“命运之轮”游戏的人来说可能什么意思也没有。可是当把字母的元音配以辅音,构成适当的音节,也许你能编造出对于人类来说具有不可替代价值的词语:例如莎士比亚的作品、爱因斯坦的广义相对论,或可口可乐的配方。关键不在于单个的部分,而在于单个部分的组合模式。

【打字训练 16】英/中: 466/198 字
Applications (应用软件)

The programs you run to do actual work on your PC are its applications. The word is actually short for application software. These are programs with a purpose, programs you apply to get something done. They are the dominant beasts of computing, the top of the food chain, the software you actually pay for. Everything else in your computer system, hardware and software alike, exists merely to make your application work. Your applications determine what you need in your PC simply because they won't run or run well if you don't supply them with what they want.

Application (应用软件)就是你在 PC 机上完成实际工作所使用的程序。这个术语(指 application)实际上是“应用软件”application software 的简称。应用软件就是具有某种用途的程序,就是你完成某项工作所用的程序。它们是计算领域中的万兽之王,处于食物链的顶层,也就是你实际花钱所买的软件。你的计算机系统的所有其他东西,包括硬件和软



件,仅仅是为了使你的应用软件能够工作而存在。你的应用软件决定你的PC需要什么,因为你不提供PC所需要的东西,它们就不能运行,或正常运行。

【打字训练 17】英/中: 315/108 字

Repeated Calculations (反复进行的计算)

The hard-core computing work performed by major applications is typically both simple and repetitive. For example, a tough statistical analysis may involve but a few lines of calculations, although the simple calculations will often be repeated again and again. Changing the color of a photo is no more than a simple algorithm executed over and over for each dot in the image.

主要应用软件所完成的核心计算工作一般是既简单而又重复性的。例如,艰苦的统计分析工作,虽然简单的计算通常要重复无数次,但是真正要计算的可能就那么几行数字。改变一张照片的颜色也只不过是图像中的每一个点反复执行一个简单的算法。

【打字训练 18】英/中: 155/54 字

The Simple Mathematical Operations (简单的数学运算)

That's why computers exist at all. They are simply good at or at least patient enough to repeatedly carry out the simple mathematical operations of the algorithms without complaining.

从根本上讲,这就是为什么要有计算机,计算机的确擅长于——或者至少有足够的耐心——反复地进行简单的数学运算而毫无怨言。

(下转 11 页)

按 Shift 键后,右手的动作与逗号输入的手法一样,右手击毕,两手均立即回归基准键位上。

? ——问号,它与/在同一键上,输入问号时,左手小指 Shift 键后,右手的动作与/键输入的手法一样,右手击毕,两手均立即回归基准键位上。

这里要提醒读者注意:符号键., ><之间的异同,在练习过程中要认真体会,不可记混,否则极易张冠李戴。

1.5 习题

习题 1: 击键练习

adk	err	ert	yyy	uuu	iii	ooo	ppp
uiy	opu	qpe	rio	qer	pqi	eii	eei
wwow	qpq	pqp	wow	owo	sgk	kkk	als
uyy	tty	tyy	typ	ytu	iee	uty	ipt
oyt	wir	rri	oru	eot	ttp	iip	eip
iei	rio	jie	jfs	qqq	qww	qwe	wer
etr	qtr	qer	www	eee	ttt	rrr	qwe
asp	djf	fil	kos	lok	oij	lod	lok
fff	cvv	cvm	adf	asd	agf	cm,	c,v
afd	,zv	asd	afd	ads	agf	asd	add
hjk	lkh	agh	afj	afk	adl	adf	akl
adl	akf	akd	adf	akg	dkk	akk	all
akk	all	add	kll	jkl	jkl	adg	kkk
dko	fii	pqa	dop	ows	lsw	ool	lws

习题 2: 综合练习

ONE evening there came into his soul the desire to fashion an image of The Pleasure that abideth for a Moment.And he went forth into the world to look for bronze.For he could only think in bronze.

But all the bronze of the whole world had disappeared,nor anywhere in the whole world was there any bronze to be found,save only the bronze of the image of The Sorrow that endureth for Ever.

Now this image he had himself, and with his own hands,fashioned, and had set it on the tomb of the one thing he had loved in life.

On the tomb of the dead thing he had most loved had he set this image of his own fashioning,that it might serve as a sign of the love of man that dieth not,and a symbol of the sorrow of man that endureth for ever.

And he took the image he had fashioned,and set it in a great furnace, and gave it to the fire.

And out of the bronze of the image of The Sorrow that endureth for Ever he fashioned an image of The Pleasure that abideth for a Moment.