

软件报

实用普及

贴近读者

1998年合订本

下册

Microsoft®

微软(中国)有限公司
<http://www.microsoft.com/china>



微软技术教育及认证

助您在软件技术领域

保持竞争优势



获得微软专家认证 (MCP), 这里将填上您的名字。

电子科技大学出版社
softwareweek

翰林汇的工作人员们。

你们好！我初上期考了。

班上30名后来用了翰林

汇多媒体课堂，后下期

我考了班上第一，所以我要

感谢你们！开学我就初三了。

我又买了翰林汇多媒体课

堂一套，我希望有更多

的字光盘，我要更加努

力要考上北京的清华大学。

四川油桐初中初二二班

一九九九年八月四日

赵程科

翰林汇多媒体课堂

寸無止境



升学与升级同步 -- 翰林汇教育软件升级新概念

★凡购买“翰林汇多媒体课堂”年级套装的用户升级到新年级套装享受**五折**升级优惠(凭用户升级卡)

★单片装用户升级到新年级套装享受**八折**优惠(用户需退回旧盘)



翰林汇软件经销网络

连邦 赛乐氏 正普 万众合力 里仁 圣比尔 兴四方 大恒 鸿达 中青旅创新 金山顶尖软件销售组织及北京各大商场、书店经销：
北京地区技术服务 免费邮购 热线电话 010-62572100 62571600-124 网址 // WWW.highly.com.cn

各地咨询服务电话：

香港 00852-24022115 / 上海 021-62794370 / 成都 028-5564790 / 武汉 027-87863629 / 南京 025-3377489 / 青岛 0532-3815043-8244
烟台 0535-6654011 / 大连 0411-3638658 / 西安 029-7883740 / 沈阳 024-23917668 / 郑州 0371-5958959 / 太原 0351-7234403
兰州 0931-8810593 / 合肥 0551-3666588 / 广州 020-38780041 / 福州 0591-3702993 / 厦门 0592-5065338 / 新疆 0991-4514215
重庆 023-68790903 / 昆明 0871-3382946 / 哈尔滨 0451-2521009 / 深圳 0755-3246770 / 杭州 0571-8862415

ISBN 7-81065-001-7



9 787810 650014

标准书号：ISBN7-81065-001-7/TP·2

定价：38.00元(上、下册)

优秀的电脑字典软件 先进的汉化翻译软件

完美结合 完美结合

在一张光盘里包含了以下全部内容：

- 含通用 / 电脑 / 医学 / 化工 / 电子 / 经贸 / 机械 / 建筑 / 法律等 9 个专业，18 本权威的专业化电脑字典，共计 110 万条词汇，3500 万字。
- 共计 6.5 万条词汇的清晰、准确、宏亮的标准美语真人发声。
- 基于当今最先进的人工智能技术的全屏汉化系统。
- 全自动的文章翻译功能。

中国畅销软件



朗道 5.0 版

电脑字典 & 翻译系统

FOR DOS/Win3.X/95/96/97/98/NT

上海朗道电脑科技发展有限公司制作

微软专家认证

Microsoft Certified
Professional

微软销售专员认证

Microsoft

Sales Specialist

微软授权培训中心

Microsoft
Authorized
Training
Center

微软认证高级技术培训中心

Microsoft Certified
Technical
Education
Center

微软授权院校教育计划

Microsoft®
Authorized Academic
Training Program

微软(中国)有限公司:

<http://www.microsoft.com/china>

Microsoft Education and Certification:

<http://www.microsoft.com/train-cert/>

Microsoft CTEC program:

<http://www.microsoft.com/ctec/>

Microsoft AATP program:

<http://www.microsoft.com/aatp/>

Microsoft Certified Professional program:

<http://www.microsoft.com/train-cert/mcp/>

Microsoft Certified Sales Specialist program:

<http://www.microsoft.com/salespecialist>

免费咨询热线:

108857 (特提示后继续拨)-697362-09-1833381

E-mail: CHKTRESC@microsoft.com

翰林汇

多媒体课堂



翰林汇集团
HIGHLY GROUP

软件报

一九九八年合订本 下册

社 长 黄治宜
总 编 王文高
常务副总编 张红兵
副 总 编 张兴秀
责任编辑 许宣伟
卢 军
唐 凯
杨程远
熊学武
王华兵
赵 鸽
附录编辑 卢 军

贴近

读者

实用

普及

TEL: (028) 6133800 编辑部
6138449 广告部
6130675 发行部
E-mail: sweek @ mail.sc.cninfo.net

1998年《软件报》合订本(下)

软件报社 编

电子科技大学出版社 出版

成都市教仪印刷厂 印刷

各地新华书店 经销

开 本: 787×1092毫米 1/16

印 张: 30 2000千字

1999年1月成都第一版

1999年1月第一次印刷

ISBN 7-81065-001-7/TP·2

版权所有·翻印必究

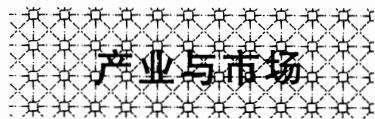
本书如有缺损、破页、装订错误,
请寄回成都市教仪印刷厂负责调换

(上、下册) 定价: 38.00元/套

目 录

特 稿

微软的产品开发方法	31
数字化的含义	81
避免泡沫——漫谈 IT 产业的发展	121
从垃圾文件到信息垃圾	171
积极稳妥——也谈知识经济	211
带头人与人员选聘	251



软件考试访谈录	1
呼唤责任	1
法庭对 NOVA 说 NO	11
奇迹	11
最后的 Byte	11
国内中文平台往何处去	21
1998 年全国计算机等级考试简介	21
必先正名乎	31
强强联手 中西合璧——金山莲花宣布合作	32
完善教育软件	32

九 八 年 软 件 报 合 订 本 下 册

警钟告诫光盘	41
热闹	41
不是陷阱	41
电脑市场软硬结合	41
话说共享软件	51
手写输入产品之我见	51
死水微澜——98 上半年软件市场综述	61
怎么办	61
新金山	71
惶者生存	71
渠道选择方式的变革	71
电子出版业路在何方	91
不谈产业	91
眼光	101
若得浮生半日闲	101
专家纵谈 CIH 病毒	101
喜也是歌 悲也是歌	111
看“98 王码输入软件”	121
软件盗版几时休	131
计算机等级考试意正浓	141
中文操作系统平台市场走势	150
创造网上新生活——论联众电脑公司	151

寄语软件商	151、161
杀毒软件杀杀杀	161
首发何其多 花落知多少	161
寄语软件商	161
学生眼中的正版盗版	171
朝阳从这里升起	
——'98 成都电脑节	181
学生眼中的正版盗版	181
人脑+电脑=?	191
微软中国研究院在京成立	191
飞向未来——'98《软件报》高校行	191
以法律的名义——也谈制止对软件的盗版活动	201
精英百倍速光驱	201
“盗”盗版的“版”	211
利方“新浪网”横空出击	221
联想与 CA 宣布成立合资软件公司	221
国产计算机八成广东造	221
COMDEX/Fall'98 印象	231
让你的软件受用户青睐	241
谈霸	241
平谈 98	241
IBM 与核心软件携手实现 TCO 解决方案	251


软件走廊

共享软件排行榜	2
效果图制作三步曲	2
Photo Deluxe 中文简体版 轻松处理数码相片	2
玩具新编 PowerToys	3
如何使用写作之星 WDS98	12、22、32、42、52、92、102、112
拥有自己的天空	12
听霸 ABC	22
音乐之声	22
WinZip7.0 新功能	22
软件传真	22
图象浏览新秀——rfanview32	23
让您的电脑更有情趣	23
树人新版家教软件 物超所值	32
注册表“减肥”大比拼	33
会朗读文本的软件	33
Photoshop 路径详解	33
CPU 降温伴侣	42
ACDSee 32 快捷键指南	42
离线浏览 Teleport Pro	44
独树一帜 Web Twin	44
增强型资源管理器三款	52

您的电脑暗房	52
屏幕保护全面解决方案	52
Office 图片助手 Photo Assistant	54
东方快车 98 快捷键	54
强力推荐 FoxMail	57
FTP 典藏工具大聚会	62
让你的浏览加速	62
三维动画新天地	63
能写能画多才多艺的电子画板	65
注册表清洁工 Regclean	72
Auto CAD14 使用技巧	72
加密你的电子邮件 Email Protector	73
软件下载之友网络吸血鬼	73
MP3 猛将——Mplifier	73
系统测试的强大工具 Winbench98	82
DLL 垃圾清扫工	82
和你聊聊 Office2000	86
让 CheckMail 管理多个邮箱	92
影像新干线 五驾马车急	93
虚拟光碟 Virtual drive	94
当家理财好管家	98
Cool 3D 2.0 新特性	102
显卡医生 SDD	102
下载利器——网络蚂蚁	106

压缩工具荟萃	112
我的软件工具箱	113
上网软件最新组合	114
跟我学 Painter5.0	
——Painter5.0 入门及制作实例	
..... 122、133、142、153、163、172	
智能高效的 FTP 工具——Netload	122
Photoshop 技巧集锦	123
保护你的秘密——Windows washer1.5	123
小鬼当家新传——mijenix 工具软件三款	132
视觉新感受——Windows 95 屏幕保护软件	133
用变形软件做变脸动画	142
显卡超频利器	143
IE4 使用技巧问答	144
最好的媒体分类软件 Wherelist	152
Win95 光盘大寻宝	152
Windows 98 光盘之工具百宝箱	162
Win Zip“隐密任务”两则	163
Windows 98 伴侣	
WinRescue 98	182
文件夹保护者——Folder Guard	182
全能的图标管理专家	
——Microangelo 98	183
SnagIt 使用详解	183

九
八
年
软
件
报
合
订
本
下
册

硬盘清理助手 More Space	193
安装卫士 Safeinstall 98	193
注册表修改者 Winchanger	193
Paint Shop 5.0 的 Tube 功能	202
一抓到底 HyperSnap—Dx	202
Compupic 值得一用的图像工具	202
下载工具软件 12 款	203
打开 Win 98 的大门——MSCONFIG	212
给你一个宁静的开端	212
Windows 下的 HD—COPY	212
磁盘分析专家	212
系统维护助手 NU 与 Nuts&BITS	213
网速诊断 Net Medic	216
剪贴强力胶 Clipcache	222
图片减肥新秀 JPEG Optimiger	222
help 文档转换专家	222
为你的 C 盘扩容	232
Windows NT 的十个必备工具	233
照片小肥皂 Kai's Photosoap	252
功能不凡的鼠标增强软件 Pointix	252
Photoshop 合成模式解析	253
	
走进 Win98	7、17、27、38、46、58
.....	68、76、87、99、108、117、126、137

九八年软件报合订本下册

Win95 技巧	7
换到 FAT32 档	27
说说 Win95A 和 OSR2	27
巧装 Windows NT 工作站	38
新颖独特的映像功能	58
WIN95 与 DOS 反启动故障一例	68
Win95 小招术	76
对 FAT32 情结一文的疑惑	76
从特殊角度优化 Win95	87
Regedit 命令参数的使用	87
Win95 开始菜单的管理	99
Windows 保护性错误	108
解答对《FAT32 情结》一文的疑惑	108
在系统崩溃之前	117
WIN95 故障排除十二例	118
微软拼音输入法	126
Win 98 小技巧集锦	147
WIN95 系统下“无声”现象的解决	147
Win95 应用程序卸载方法	158
复制/粘贴妙用种种	158
Win98 的屏幕保护	158
关于 Win98 光盘中的 MTSutil 目录	227
Windows 98 自带的批处理功能	230
Linux 兼容并包挑战 Windows	237

Windows 用户的 Linux 安装与设置指南
 246、256

Win Rescue 98 简介 256

语言及编程

雅奇 MIS 生成程序的完善 9

VFP3 编程经验录 9

疑难问题 9、29、30、48

VFP 中发送和获取电子邮件 10

制作自己的多文档记事本 10

使用 VC++5.0 几点经验 19

VFP3.0 快速搜索记录 19

关于 QuickMis V5.0 的使用 19

中文 VFP3 页的使用 20

上网学 VB 20

VC 删除无用类 29

Delphi 2.0 控件点滴 29

为电子表格加编号 29

再论用 VB 处理超大图像 30

从 FoxPro 到 Access 数据库的转换 30

自动粘贴剪贴板文本 40

生成动态效果的窗口 40

VB 编程两则 48

VB 数据库编程两则 48

Delphi 装入位图到 dBase 和 Paradox 49

PB5.0 加速键和快捷键的实现 49

VB 的简单动画 49、60、70、79、90、100、139、148

利用视图查询和修改数据 50

无名块在 AutoCAD 二次开发中的应用 50

动态口令 50

在 QuickMIS 中实现对文档的管理 60

注意 VFP 对象事件的发生顺序 60

VFP 表单的数据处理 60

动态刷新 VFP 统计图形 70

VFP 中一键一提示 70

程序使用资源的释放 79

九八年软件报合订本下册

新一代 明星 ERP 软件

- **商业业务**：主要处理采购、销售(调拨、代销)、库存管理及盘点、商品运输组装、拆卸、报损、借用转销售等，功能强大，实时监控业务。
- **财务系统**：应收应付、存货核算、成本核算、外币管理、科目管理、凭证管理、项目核算等八大功能模块有机结合。
- **查询统计**：对整个系统所有单据凭证帐表进行穿透查询，相关数据统计、

在线查询、溯源查询、条件查询、万能查询等查询功能简易方便。

- **资金系统**：规划管理整个企业营运资金，对计划经费(筹资、投资)、采购、库存、销售等占用资金事前规划、事后监控、对比分析。
- **经营分析**：提供偿债能力、营运能力、盈利能力等财务分析和业务分析，以图表方式形象描述。

- **报表系统**：对报表进行汇总、分析和管理的，完成合并。自由定义格式，挂接报表，简洁规范。



明星电脑公司北京公司
 地址：北京市海淀区白石桥路甲42号05
 邮编：100081
 电话：(010)62175857 62187326
 网址：http://www.superstar.com.cn
 E-mail: MingXing@public.fhnet.cn.net

明星电脑公司昆明公司
 地址：昆明市西昌路123号
 邮编：650032
 电话：(0871)4167996 4165930
 传真：(0871)4167996 4167945
 E-mail: supstar@us.tenway.com.cn

菜单和表单的外观设计	79、100、109
建立旋转文本	80
诱饵钓病毒	80
程序移植	80
一对多关系的设计方法	89
VC 动态创建数据库	89
Quick MIS 的密码权限系统	90
鼠标常用编程	109
对数据备份功能的修改	109
制作 PB 安装盘	110
制作可调数字框	110
Rushmore 技术在 VFP 中的应用	119
VB5 的结构化语言查询	119
让 VB 程序轻装上阵	110
建立 VFP 的通用查询条件	110
制作 VFP 应用安装盘	110
快捷创建数据库应用程序	128
释放 VFP5.0 系统内部工具栏	128

九
八
年
软
件
报
合
订
本
下
册

在 FoxPro 中读取光驱盘符	128
VB 中检查一个表是否存在	128
数据库软件中实现动态提示	129
用 Toolbar 实现动态提示	129
在 VFP5.0 中设计窗体工具箱	130
制作 DELPHI3 工具栏	130
用 VB5 做多媒体播放器	140
VFP5 简单实现声音播放	140
多媒体软件编写 DOREM1	140
VB 中使用 API 函数注意事项	148
Win95/98 的 VxD 简介	149
PB 汉字的模糊查询	159
跟着心铃学 VB	159、169、180、189
.....	199、209、219、229、239、249
主页制作技巧	159、169、180
.....	189、199、209、220、229、239
利用雅奇工具美化应用程序	160
纠正金额转换错误	160
使用 C++ Builder	160
VB5 代码窗口技巧	160
强调使用函数原型	169

明星进销存 标准版 专业版

商务管理专家

标准版适用对象：中小型商贸单位以及分公司连锁组织，但不包括特殊行业（如服装、医药等商品属性较为复杂的行业）收付款情况相对简单，调拨业务较少，不需要出记帐凭证的商业企业。

专业版适用对象：中小型规模企业及具有分公司的连锁组织；具有批发和零售业务的企业，对商品属性具有较高要求，而且需要出帐务凭证的企业。

■ 管理商业单位的所有进货、销售、库房业务以及业务中所涉及到的所有款(包

括应收/应付款)、发票(包括应收/应开发票)、货(货物的出入库情况)；

■ 提供远程管理，使分公司的连锁组织的实时管理成为可能；

■ 提供丰富的查询、统计数据，使企业的管理者能够及时了解进货、销售的全面情况，业务员可以得到与业务相关的准确数据，财务、库房人员工作更加规范、条理，减少管理漏洞。



明星电脑公司北京公司
地址：北京市海淀区白石桥路甲 42 号 05
邮编：100081
电话：(010)62175857 62187326
网址：<http://www.superstar.com.cn>
E-mail: MingXing@public.fhnet.cn.net

明星电脑公司昆明公司
地址：昆明市西昌路 123 号
邮编：650032
电话：(0871)4167996 4165930
电话：(0871)4167996 4167945
E-mail: supstar@ms.tenway.com.cn

Autoplay 技术揭秘	170
VB 调用 FoxPro 数据库	170
应用 Active X 控件	178
字段名的汉字显示	178
在 Delphi 中制作透明按钮	179
Delphi 控件的哪些属性不是默认的	179
设定声音播放路途	179
开发 VB 串行口通信程序	190
图标截取器	190
VB VC VFP 的一点比较	190
VFP 中图形对象的比较	199
Visual FoxPro 应用软件集成	200
一种易于实现的数据校验方法	200
VFP3.0 中创建动态统计图	210
给 VFP 加一个动态数据统计图	210
轻松为 Visual FoxPro 开发环境设置状态	210
用 VB 的 API 函数播放多媒体语音文件	219
VFP5 中循环翻页的实现	220
再谈 VB5 中,如何利用应用“程序安装向导”创建一个程序组	220
跟着心铃学 VB	229、239、249

九
八
年
软
件
报
合
订
本
下
册

在 VFP 中制作隐式按钮	229
主页制作技巧	229、239
用 Lisp 定制标准件	230
有线实体的无边界延伸	230
谈谈 VB 中二进制文件的处理方法	239
VFP 编程技术两则	239
内存驻留程序调试	250
用“VWIN32.VXD”完成 MS-DOS 功能	250
共享软件无限使用	259
Visual Basic6.0 引起的争论	260
也谈 PB 中汉字模糊查询	260
英特网上下围棋	3
支持 POP 的 E-mail 信箱	13
CMP 的网上电脑杂志	13
中小型开放式办公局域网	15
在 PWin32 上网的感觉	17
Internet 的人网方式	26
内线电话上网	34

明星进销存 POS 版

- 适用对象: 大中小型零售单位、超市、商场等商品流通企业。
- 功能介绍: 完成大中小型超市、商场等前台的开票、收款工作,并可及时将零售数据汇总到后台。后台除了接收前台数据外,还可以处理所有的进货、销售、库房业务,并对此进行查询、统计、分析,为企业的管理者提供智能、高效的经营数据。
- 超凡体现:(1) 功能攀升:使用独特的“前台+后台+监控管理模块”,真

商场、超市管理专家

- 正做到了前后台数据的无缝连接,实现了智能化的全面管理,时时刻刻创效益。
- (2) 价格下潜:每个“收款台”使用明星进销存 POS 版独创的以“计算机+外设(钱箱、客户显示屏、条码阅读器)”代替商场、超市常用的 POS 机,大大减少了客户的硬件投入,立杆见影地降低了经营成本。



明星电脑公司北京公司
地址:北京市海淀区白石桥路甲 42 号 05
邮编:100081
电话:(010)62175857 62187326
网址: http://www.superstar.com.cn
E-mail: MingXing@public.fhnet.cn.net

明星电脑公司昆明公司
地址:昆明市西昌路 123 号
邮编:650032
电话:(0871)4167996 4165930
传真:(0871)4167996 4167945
E-mail:suprstar@ns.tenway.com.cn

明星进销存 POS 版:单机版:9800 元/套
网络版:12800 元/套(包括一个前台,一个后台),每增加一个前台 3000 元,每增加一个后台 5000 元。

MODEM 设置与上网	34
个人电脑远程存取	36
用电子邮件下载文件	57
免费的 E-mail	57
因特网传真创新机	66
Netscape 选项设定	66
十类查询供您选	75
POP3 功能你用了吗?	75
中国人自己的 FTP	85
贺卡网络集锦	85
Internet 上桥牌网址大放送	97
网上免费资源	97
锦上添花写网页	103
发网页式 E-mail	106
“伊妹儿”的魅力	106
INTERNET 淘金热	107
电子邮件的增值服务	107
Super 网页动画网	114
三种 BBS	116
BBS 站点集锦	116
神奇的网络传真 Faxesav	125
国内免费 E-Mail	125

九
八
年
软
件
报
合
订
本
下
册

商务活动实用网站	125
Email 软件论高低	136、145
如何得到自己喜爱的 Web 地址	136
网上打麻将	145
高低搭配组建家用局域网	156
网上情话悄悄谈	166
Internet 拨号上网常遇问题及解决	167
IE4 的几个小问题	167
本机调试 Web 应用程序的几种方法	174
Netscape 的最新情报	174
NT4.0 中文版 DNS 服务器的设置	175
FoxMail2.1 使用经验	175
用 Communicator 编写网页	186、196、206
申请中文网页计数器	172
你有我有全都有	206、216
网上求医	226
简体中文围棋网址	226
如何用 FRONTPAGE98 做网页	236
网页制作直通车	242、243
提高网站广告效果的九个要诀	243
IE5.0 中文预览版试用手记	247
域名查询好去处	247

基于 INTERNET / INTRANET 的商务管理软件

明星进销存 INTERNET/ INTRANET 版

适用对象: 希望能够通过网络与外界更广泛交流信息的商贸企业, 经营范围跨地域的大中型商贸企业及工业企业、连锁销售组织, 希望能够跨地域经营管理的企业。

明星电脑公司根据国内网络的实际发展水平, 在保持原来明星进销存功能的基础上, 将进销存管理业务和网络的使用结合起来。推出明星进销存 INTERNET/INTRANET 版软件, 使企业可以利用现有条件最大限度地使用网络带来的机会:

■ **更多商机:** 轻松将企业的商品信息 (目录、价格、图片等) 放在网上让更多的客户有机会看到, 并实现网上订购。



明星电脑公司北京公司
地址: 北京市海淀区白石桥路甲 42 号 05
邮编: 100081
电话: (010)62175857 62187326
网址: <http://www.superstar.com.cn>
E-mail: MingXing@public.fhnet.cn.net

明星电脑公司昆明公司
地址: 昆明市西昌路 123 号
邮编: 650032
电话: (0871)4167996 4165930
传真: (0871)4167996 4167945
E-mail: supstar@ns.tenway.com.cn

电子商务管理专家

- **配送查询:** 企业可通过网络随时随地准确了解客户网上订购情况, 及时配送。
- **库存查询:** 业务员可以在异地通过网络实时查到本单位的库存状况。
- **信息发布:** 可以将企业的产品信息、活动信息等通过网络发布给广大的网络客户。
- **销售查询:** 管理者可通过网络远程异地实时查询销售情况, 并得到商品销售的智能分析数据和各种直观形象的图形显示。
- **更多便利:** 管理者、业务员不需要专门学习软件操作、不需要关心软件升级, 只需会使用浏览器, 就可以进行业务查询。

浏览器新秘技八则	257
	
电脑通向外部的绿色走廊	6、16
走近 Intel i740	11
方正文杰激光打印机	15
购买硬盘的误区	21
3D 世界新利器——Banshee	24
家用扫描仪	24
声卡——多媒体电脑不可缺少的部件	26
Sun 的服务器新产品	34
P II 超频与 REMARK	35
UPS 电源的正确使用与维护	35
键盘和鼠标	37
非主流主板	43
别让音箱太难听	55
硬盘使用问与答	56
让金子发光——用好 Voodoo2	64
高速针式打印机的选购	65
九八新潮——数码相机	69
条条大路通罗马不用超频大提速	74


Super 7 电脑挑战 Intel	83
村里看风景 煮酒论涨价	95
P II 与 K6-2 竞争激烈	95
Matrox G200 图形加速卡呼啸问市	96
最新六种计算机内存	104
配置一个好电源	104
高性价比配置方案	105
挡不住的诱惑	115
225MHz 的 Pentium 机	124
笔记本电脑的选购	135
体验 113MHZ 总线 ——大众 VA-503+主板使用记	143
486 机外挂大硬盘	143
最小的硬盘驱动器	143
选购内存辨真伪	155
3D 图形加速卡的选购原则	155
声卡的选购	164
一款价廉物美的声卡	164
第二个十字路口	173
Celeron 旧貌换新颜	173
3D 世界新干将	173
显示器选购指南	184

语音识别 Win CE 应用找 汉王

98 年 10 月, IBM 正式授权汉王为 IBM ViaVoice98 ISV 中国总代理, 承接应用开发领域有: (1) 语音命令控制 a. 通用: PC 语音导航软件 b. 专用: 有限词汇命令实时控制和自动查询系统 (2) 汉语非特定人连续语音识别输入 a. 能用: PC 汉字输入工具 b. 专用: 专用或辅助输入系统 (3) 电话语音识别: 自动转接; 语音查询; 记录识别; 自动寻呼识别

Win CE 应用: 汉王是微软 Win CE 中文手写软件的开发商, 愿与国内外厂商和用户共同对专用掌上电脑(证券、公安、交通、电力、餐饮、军事等)、电视机顶盒及其他移动电器进行新功能的开发和应用。

北京汉王科技公司 电话: 010-62634334 联系人: 杜小姐

天上掉馅饼 赛扬超频	194
显示器概念及其设置	195
迷人的多媒体电视视频卡	204、215
MX300 挑战 SB Live	205
最薄的笔记本电脑	205
VOODOO3 再掀 3D 新狂飙	214
VIA 的又一新作 APOLLOPRO	214
主板选购原则	224
选购一个高速硬盘	225
在 PNP 主板上安装多块非 PNP 板卡	225
明天会更好——'98PC 硬件市场回顾与展望	234、244
寻找家用型 17 寸显示器	235
AMD 现身笔记本电脑	235
AMD 推出 K7 CPU	235
一天的收获	245
内存选购辨真伪	254
世纪更芯——CPU 芯片发展纵览	255
3D CPU 会不会取代图形加速卡	255
	
想做照片很容易	2

九八年软件报合订本下册

留住美好 自己制作 VCD	4
彻底清理硬盘“垃圾”文件	7
COOL 3D 制作实例	12
COOL 3D 使用技巧	12
免费升级——成功超频	14
调整输入法位置	17
制作三维立体文字	23
也谈解霸 5 的自动播放	33
Outlook Express 使用小技巧	34
输入法按需定位妙法	46
PC 提速区	46、58、68
潇洒大户梦	53
用 Photoshop 制作透明文字	54
图标的故事	54
让 COOL 3D 更酷	63
业余爱好者制作专业管理系统	67
自己组建显示器墙	74
中文科技资料的建库与上网	98
新光驱大提速	113
IBM OS/2 乾坤腾挪大法	117
告别输入法切换	139
蕴涵商机的婚纱照片制作	154、163



全国第一家大型软件俱乐部 三千种产品, 全部六~八折优惠直销

加盟万众软件俱乐部

欢迎来信、来电索要产品目录清单!

万众分销·必属精品

特别推荐产品:

	定价 / 优惠价(元)
开天辟地(增强版)	125/75
随心所欲说英语	148/88
KV300+	260/156
东方快车 2000	260/156
超级解霸 5.01	98/59
瑞星 9.0	230/138
大嘴英语 9900(送大嘴英语)	128/77
轻轻松松背单词	78/47
中华经典 98—企鹅套装 4	396/240
《读者》200 期多媒体典藏(3CD)	88/53

入会办法:

1、每人只需交 20 元即成为万众软件俱乐部永久会员。2、会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅游。7、会员收到产品一周内不满意可以退货, 本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法:

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量;(新会员需注明“新会员”字样)2、若在一月内未能收到软件, 请用电话或信函与万众软件俱乐部查询; 3、会员若在俱乐部留有欠款, 可电话或传真订购软件; 4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题, 全部免费调换; 5、平件每套收 5 元运费, 若要求特快专递, 每套加收 30 元运费; 6、非本俱乐部会员, 全部软件为原价, 并需交纳运费; 7、若在邮购过程中有任何不满意, 可与我们公司总部的监督电话联系, 我们会充分保障您的权益, 因为我们深信, 信誉就是一切。

北京万众合力科技有限责任公司

通讯地址: 北京双榆树 101 号信箱 邮编: 100086 联系人: 罗青松

咨询电话: 010-62510109(24 小时)、62510224(传真)

E-mail: WWW3W@263.net

监督电话: 010-62510135

为你的信箱加把锁	157
链接没反应怎么办	157
生产统计有关问题的解决方法	178
初试超频	184
怎样知道主板的信息	184
让 Win98 识别声卡	185
驱动,不驱不动	185
为您的图片库制作索引图	192
Auto CAD R14 中控制光标尺寸	192
Photo Shop 中的渐隐效果	192
K6-2 超频记	195
巧换硬盘	205
AUTOCAD 三维制图的一般方法	213
不同规格内存可以混用吗?	215
慎用防病毒软件	217
多媒体创作初步	223
Auto CAD LISP 程序保护技术的改进	230
消除图像粘贴后的边缘效应	232
漂亮日历自己做	243
办公自动化	
98 王码新特色	5

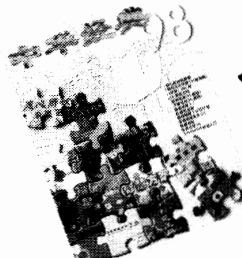
Word 文件与方正 2000 的兼容方法	5
制作多媒体文档	5
Office 中复制及删除文件	5
Word 97 编辑技巧集锦	5
用 98 王码造词	15
Office 模板应用	15
CCED6.0 小记	15
用 WORD97 复印表格	25
复制或粘贴文本	25
方正奥思多媒体创作工具'98	25
快速学会 Word 97	25
现学现用 Excel 97	36
定制 WPS97 工作环境	36
Office 的复活节彩蛋	45
报表汇总新方法	45
CCED、WORD、WPS97 制表功能一览	67
使用超级链接	67
EXCEL 叙线制作方法	86
简化 Word 97 界面	146
中小企业的协力商霸	146
学会使用 Powerpoint 97	146
Excel 97 的多重判断	146

九八年软件报合订本下册

都是精品软件，能不动心吗？

万众分销·必属精品

※内含软件全部为正式版，可以升级！



中华经典 98

— 全套套装软件 4

全套价值 1998 元

限量发售仅 396 元

欢迎邮购，免收邮费！

1. 随心所欲说英语 (148 元)
2. 即时汉化专家 98 增强版 (260 元)
3. 《读者》200 期 (118 元)
4. 98 规范王码 (288 元)
5. 铁甲风暴 98 新版 (98 元)
6. 《万事无忧》98 新版 (125 元)
7. 瑞星杀毒 9.0 (230 元)
8. 阶梯百宝箱 (98 元)
9. 超级解霸 (97 元)
10. 家庭保健医生 2.0 (98 元)
11. 智慧方案 (88 元)
12. 世界足球 98 (145 元)
13. Windows98 快速入门 (58 元)

北京万众合力科技有限责任公司

通讯地址：北京双榆树 101 号信箱 邮编：100086

E-mail: WWW3W@263.net

咨询电话：010-62510109(24 小时)、62510224(传真)

联系人：罗青松



维修室

廉价声卡降低整机性能	14
BIOS 升级失败不可怕	14
冷冻后的 CPU 速度更快	14
光驱大提速	24
神秘的 JPX	55
BIOS 的故障信息	65
鼠标不灵.....关灯	83
用好 HP DJ200	84
你的主板可以使用 K6-2 吗	95
J-571B 主板的 83MHz 跳线	95
显卡花屏的故障排除	124
多功能卡救活坏主板	124
“热”故障的解决	124
为丽人把脉	130
遭遇恶性病毒	134
让老声卡说话	134
显示器吱吱叫,请把显卡调	

九八年软件报合订本下册

如何降低电脑的风扇噪声	254
病魔缠身瘟 95	254

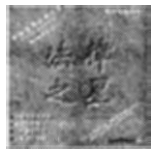


知识点滴

浅话路径	6
多彩多样的编程语言	6、16、26、37
网际旅行	6
XC 的传说	16
电脑巨人王嘉廉	16
美国电话和网费一瞥	16
浅谈电子邮件系统	34
图像及图像数字化	37
美国黑客受教于伊朗师父	37
MCP——你的个人书架	38
两位家长的对话	42
CorelDRAW 和 Photoshop 的区别	42
全球第一只 Win98 病毒被发现	46
软件加密种种	69
天南地北话网费	77
使用 DOS 的 DEFRAG 命令	99

法律之星 98

万众分辑·必属精品



包括 1949 年 10 月到 1998 年 3 月底中国所有的法律、行政法规和重要的司法解释 2200 余件,共 700 多万字;含最新刑法和刑事诉讼法。并附 200 余件最高人民法院发布的典型判例,并附有近年律师考试试题。可用十余种检索方式查询,并提供逻辑复合查询和正文与目录的模糊查询等特殊查询功能。

零售价: 150 元

世界军事百科

万众分辑·必属精品



本软件是一套大型的百科全书性质的多媒体光盘。光盘分为六大部分:“军事理论”、“军事制度”、“军事地理”、“战争长卷”、“将星闪耀”和“兵器库”,内容涵盖了军事理论科学和军事技术科学的各个领域的知识。为使读者能够简便、深入地掌握这些知识,盘中充分发挥了多媒体的优势,提供了多种检索和阅读方式,并精选了大量的视频和图片,力求完整、精确的体现军事知识的内涵。

零售价: 60 元


北京万众合力科技有限责任公司

通讯地址: 北京双榆树 101 号信箱 邮编: 100086

E-mail: WWW3W@263.net

联系人: 罗雪松

咨询电话: 010-62510109(24 小时)、62510224(传真)

音效发展新里程	105
Linux 常识问答	137
网络安全中的防火墙技术	157
如何跨入 56K 时代	176
浅谈因特网塞车的原因	176
波特率与比特率	185
首例 HTML 病毒出现	191
浅析汉字国标码机内码区位码	197
电脑新介面 IEEE 1394	224
英特尔力推 USB IEEE 1394 新规格	224
	
花木兰	8
漫谈游戏模拟器	8
《游戏工厂》使用入门	8、18、28
刘备传	18
纸上谈兵	18
断剑 II	18、28、47、59、78、88
二战特种兵	28
二战特种兵攻略	39、47、59、78、88

九八年软件报合订本下册

恐龙动物园	39
虚幻	39
最终幻想 V II 简介与操作上手指南	47
魔法军团	59
侠客游 2 未来之书	59
游戏类型知多少	78
DVD 光盘游戏	88
一九九八——RPG 年	
新贵新锐新生力量	127、138
沙丘 2000	127
GAME BUSTER	138
战争游戏	168
《太空战士七》完全修改手册	168
魔唤精灵	168
杰出还是平庸	177
红线赛车	177
灵剑传奇	177
著名游戏公司橱窗	188
力量反馈式游戏杆	188、198
MUD 概述	188
WEST WOOD 公司	198

中国软件行业协会评比获电子图书唯一金奖!



零售价: 88 元

欢迎邮购 免收邮费!

《读者》200 期典藏版

万众分销·必属精品

《读者》200 期光盘收入了《读者》1981 年创刊号至 1998 年第 3 期(总第 200 期)全部内容,以图、文、声像、动画多媒体表现形式,新颖独特的艺术手法和创作技巧,进行技术编辑和艺术加工,融入多媒体交互式、超媒体、超文本技术,全新体验多媒体杂志的艺术魅力和新颖的视、听感受。

北京万众合力科技有限责任公司

E-mail: WWW3W @ 263.net

联系人: 罗青松

通讯地址: 北京双榆树 101 号信箱

邮编: 100086

咨询电话: 010-62510109(24 小时)、62510224(传真)

MOPY 鱼	198
3d 风暴	208、218、228
EA 公司	208
大富翁 IV	208
ID 公司	218
极品飞车 III	218
NOVALOGIC 公司	228
卢卡斯艺术公司	238
《三国志 VI》上手指南	238
一九九八游戏风云录	248、258

附 录

硬件篇

奔腾 II 代常见主板	263
支持 AGP 的流行 SOCKET7 主板	275
硬盘参数一揽	280
3D 图形加速卡纵览	284
流行显示器大全	291
数码相机总汇	296
喷墨打印机	303

网络篇

Netscape Communicator4.0 安装与使用	325
Internet Explorer4.0 安装与使用	328
Windows NT4.0 中文版的安装	335
用 Windows NT4.0 中文版支持 Internet	338
Netware4.x 命令集	341
HTML 及 Web 网页制作技术讲座	348
深入 Java Script 编程技术讲座	357
中文 Windows 95 对等型网络的安装与使用	368

资料篇

AWARD BIOS 设置详解	372
AMI BIOS 详置详解	383
电脑技术缩略语浅释	389
Win95 API 常用动态链接库注释	396
计算机软件专业技术资格和水平考试试题(1998 年 度)	436

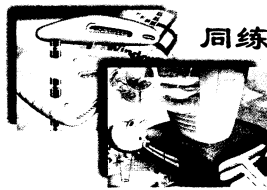
九
八
年
软
件
报
合
订
本
下
册

目标树工作室 制作
目标软件(北京)有限公司教育部

有问必答学电脑

新款将隆重登场

-----帮您远离“电脑恐惧”-----



同练同玩，家长、孩子同学电脑。

目标树词汇空间

目标树英文百科

-----文化篇-----

78元=电脑学习辅导学校，家长也能辅导孩子学电脑。

盘内附送实用计算机英语词典电子版。

电脑模拟纯三维环境，无须打开机箱，即可了解内部结构特点。

经销商友情榜

总邦：62572500 赛乐氏：62241373 万众合力：62510108

星仁：62615307 正普：62610034 圣比尔：62552749

树人：62616742 大恒：62525784 鸿达：62630593

金山：62648667 中青旅创先：62188326 兴安达：62510602

电脑报：62631228 大众软件：65232585 育瑞苑：62510120

电脑教育报：63951155-2464 超数：62188372 明智达：62346893

上海农工商：021-63226198 杭州奥迪：0571-8271304

杭州中证：0571-8080033 长泰恒宇：043-8920352

目标软件迁址址：

北京市海淀区学院路38号 北京医科大学会议中心201室 100083

目标软件(北京)有限公司 电话：62092651、62092634 传真：62092634

全部卡通动画式讲解，简单明了。

电脑学习全新换代，寓教于乐。

电脑硬件的特点、类别、发展史、作用，真实展现。

打字训练所，从基本指法练习到专业打字培训。

狭路勇者棋，电脑知识通级高手，考试必备。

唯一一套适合孩子和家长共同学电脑的教育软件。

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年07月04日 27期 总第614期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★

贴近读者 实用普及

今年3月21日本报第12期曾发表孔见先生《软件水平考试何去何从》的文章,一篇短短的文章,犹如一石激起千重浪,读者反应异乎寻常的强烈。随后,编辑部陆续收到了大量的读者来信,许多来信对于我国现行的软件水平与资格考试工作,坦诚地提出了许多质疑、不解乃至困惑。4月初,本报记者带着读者提出的某些共性问题,试图采访主管软件考试的国务院人事局职称考试处负责同志。由于主管负责同志工作太忙,无暇马上安排时间,然而他却利用出差或开会间隙,“见缝插针”地根据记者采访提纲上的问题,进行了认真而又充分的准备,两个月后,终于实现了这次难得的访谈。

问:国家软件资格与水平考试从90年以来已经进行了6次,其业务主管部门先后多次更迭,作为目前的主管部门如何评价它所取得的成绩和如何发挥它应有的作用?

答:自1990年以来,人事部已经分别会同原国务院电子信息推广办、原电子工业部,对计算机应用软件人员实行统一的水平考试制度,考试合格者由人事部统一颁发专业技术资格证书,至1996年底,已经组织进行了6次考试,累计有15万人次报名参加考试,实际参考近11万人次,合格人员29658,平均合格率为27%。

通过举行这项考试,为广大软件专业技术人员提供了一个公开平等的竞争机会,为人才脱颖而出创造了条件。

问:许多考生反映软件资格与水平考试整个过程时间漫长,他们概括为“一年来考试,二年知结果,三年发证书”。考生们联想到,每年一度的全国高考报名人数多,考试科目多,但阅卷时间仅要两周,公布成绩只要一个月。为什么软件资格与水平考试阅卷和公布成绩时间拖那么长?许多考生对此苦不堪言,有的长时间不知合格与否,无法决定第二年是否需再度报考。有的由于长时间拿不到合格证书,错过了一次又一次的职称评定。请问,您认为考

生们反映情况是否属实?新一届的人事部主管部门打算如何采取相应改进措施,提高办公效率,缩短发证时间?是否能公开承诺一个比较合理的时限?

答:软件资格与水平考试同高考相比,其考试周期确实要长。软件考试一般在每年的10月举行,年底或次年一月公布成绩,三、四月份各地可组织发证,基本上在半年左右。周期长的原因是多方面的,主要是

带着读者沉甸甸的期待,记者开始了走访。首先询问了曾参与过考试的专业人员和在校学生,他们反映,考试的组织部门办事“虎头蛇尾”,工作协调不够完善,最为突出的问题是,考试合格者长久领取不到相应的证书,一拖一年乃至数年未果,而这一证书又正是他们评定职称的依据和凭证,他们对此既感不可思议又觉无可奈何。继而,我们走访和询问了本地的职称考核中心,从中获悉,同为人事部组织的财经类考试证书几个月内即可发放到

合格者手中,两者结果大相径庭。最后,我们走访了本地发放证书的人事部门,得到的答复是:地方部门只负责组织的申报,下发证书的权力在国家人事部。

据此,我们不禁要问,症结何在呢?为什么下发“资格和水平证书”之事总是久拖不决?在当今大力提倡重视软件人才的时代,我们衷心希望有关部门尽早引起关注和重视,莫让一江春水东逝去。

□记者 箫宇

年前,水平考试合格者同时获得相应资格证书。从1996年起,根据应试人员的构成情况,为便于取得资格证书人员的管理,保证质量,人事部修订了有关政策、规定:欲取得资格证书的人员必须报名参加资格考试,并应符合有关报考条件。考试合格者由人事部颁发相应资格证书;同时达到水平考试合格标准的颁发水平合格证书。

问:许多考生反映,过去的软件资格与水平考试命题有些偏奇、偏难、偏多,有些试题内容陈旧落后,脱离中国实际,作为主管部门你们有何见解?

答:软件资格与水平考试的命题依据是考试大纲。目前所依据的考试大纲,是1995年由我国软件行业的专家们设计的。

曾作过调查,近90%的考生认为计算机应用软件人员水平考试试题基本符合大纲要求。当然作为应用软件专业人员的水平考试,其考试的难度较社会上其他水平或等级考试要难也是正常的。

问:据中国计算机报1998年第24期披露,标志高水平的软件系统分析员考试,日本年均合格人数490人,而我国年均合格51人,这样巨大的差距是否真实地表明中日两国应用软件人员水平的实际差距?

答:日本年报考系统分析员的人数在888人,而我国每年报考系统分析员的人数只有88人,仅从合格人数比例上看,我国考试合格人员比例并不比日本低。但我们必须清楚的看到,我国的计算机应用软件设计水平,同世界发达国家相比确实存在一定的差距。

□记者 韦卓

问:家庭VCD机除了娱乐,还有其他用途吗?
(成都 陈婷婷)

阿莲:越来越多的家庭希望在娱乐的同时还能用它来家庭教育、家庭学习等方面做一些事情。目前市场上有一些这方面的光盘可供学习者使用。由清华大学国家光盘研究中心开发上市的《大嘴英语》VCD2.0版,就是一种很适合家庭学习者使用的英语教学类光盘。这套光盘由市场上很受英语学习者喜爱的《大嘴英语》CD-ROM版移植而成。在VCD机上利用遥控器即可做到实时操作,用一支麦克风即可与屏幕中的美国演员进行口语会话练习。这套光盘的出版发行,不但为家庭没有电脑的学习者解决了实际问题,而且大大发掘了VCD机的潜在使用功能,使家庭教育的手段更加多样化。

问:我是一家民营中型企业的领导,随着现代化管理在厂里的实施,我已完全做到管理、财务、生产计算机化,随之而来各部门都申请购买大量的软件,一般工具类的软件我都同意购买,而较大型的软件,特别是价格几千元的软件,心里真是没谱,这几年民营企业也是真不容易。所以相通过查找或购买这些软件的Demo版,让我们先看看,只需合适,我们才好下单购买。不知报社能否满足这一心愿?(浙江 张健)

阿莲:这段时间,类似这样的信件已收到好多,看来,目前大多数软件由于开发成本高,价格居高不下,用户在购买时由于不完全了解软件也就迟迟不敢“下手”。

问:问了一些软件开发商,问其是还有软件的Demo版?一般在哪儿可以看到或索取?

答:一般软件都有Demo版,仅在各地的软件专卖店可看到一部份,不是各地都有。这位浙江的朋友可到当地的专卖店看看有没有,或来信到厂商索取。

关于Demo版之事,在阿莲收到的来信和走访商家的过程中,都给阿莲提出了许多好的建议,其中普遍得到承认,且又是切实可行的就是通过报社免费发放软件的Demo版,既解决开发商、经销商愁Demo无处放之苦,又解决用户愁Demo无处寻之苦。该建议让阿莲好一阵激动,阿莲终于来做一回“福及天下”的大事口罗! (开玩笑)

关于阿莲免费发放Demo之事已写进阿莲的工作日程,不久的将来就要实施,欢迎各路朋友来函来电给阿莲一臂之力,拜托各位!

阿莲信箱

共享软件排行榜

目前最负盛名的共享及公用软件集散大本在 CNET(www.cnet.com) 公司的 www.download.com 以及 www.shareware.com。

以下是该站依下载次数统计出来的六月第四周共享软件排行榜。

文件名称	本周排行	本周排行	上榜周数	本周下载次数	简介
ICQ	1	1	35	1000489	网络寻呼机
WinZip	2	2	84	104813	轻松管理 Zip 压缩文件
LView Pro	3	3	49	75499	观看及编辑各种格式的图形软件
PaintShopPro	4	5	84	50195	观看、编辑及转换各种格式的图形软件
Undo it	5	15	2	43529	恢复文件,纠正错误
SWAT2	6	-	1	34108	游戏软件(动作类)
McAfeeVirusScan	7	10	75	28337	防病毒软件
NetscapeCommunicator	8	8	63	28224	网络套装软件
Quake II	9	9	35	27731	游戏软件
Net Zip	10	7	19	25259	自动解压缩及安装软件

□西安 天河

据美国 Dataquest 市场调查公司的调查显示: Adobe PhotoDeluxe 成为目前世界上最畅销的普及型图像处理软件, 销量位居同类产品的榜首。Adobe PhotoDeluxe 已荣膺众多奖项, 如“PC world”杂志最佳购买奖, “Family PC”的推荐奖等等。

Adobe Photo Deluxe 脱胎于 Adobe PhotoShop - 目前世界上使用最广泛, 最具权威的专业图像处理软件。但使用起来却比 PhotoShop 更轻松更容易。而另一方面, PhotoDeluxe 秉承了 Adobe 先进的图像处理, 可将 PhotoDeluxe 输出品质达至专业的水准。该软件目前零售价为 800 元人民币, 由金豪电子系统有限公司独家总代理。

轻松处理数码相体件版

软件操作的易用性是本软件的最大特点。独有的分类技术指导(如去红眼, 调色, 增加特殊效果, 换背景, 制作电子像册, 网络传送等 50 多个), 让您在最短的时间里掌握数码相片处理的要义。此外, Photo Deluxe 还免费赠给您上百个模板、系列照片、剪贴画供您使用。您只需选择一个模板, 用鼠标将数码相片拖至模板的适当位置, 再添上文字, 剪贴画装饰一下。瞧! 经常只需如此几步, 一份赏心悦目的生日卡、圣诞卡、日历、礼品盒就完成了。

通过 PhotoDeluxe 的国际互联网连接功能, 将自动连接 Adobe 国际互联网网站, 购买了 PhotoDeluxe, 就意味着您获得一本超值的数码相片教材, 不断更新的分类技术指导, 必会带来无穷的乐趣。

着迷点指

谈到照片处理, 人们往往想到的是大名鼎鼎的 Photoshop, 其实对于非专业人士来说, Ulead(友立)公司的照片处理软件 iPhoto Express 我行我速也颇具特色。

iPhoto Express 除了可以对照片进行一般处理, 如: 锐化、浮雕、马赛克、水彩、风、胖、瘦等等, 还可以对照片进行各种处理, 如: 翻页、加入文字、在照片中加入各种形状的图片、用照片制作各种贺卡、请柬、名片、日历、背景等等。

1、把一张照片制作成翻页状, 并在照片中加入另一张椭圆形照片及说明文字。

1>、用鼠标单击“开始/打开”菜单, 然后调入一幅图片作背景;

2>、用同样的方法, 调入另一幅照片, 然后单击“编辑/选定范围/简单形状选取工具”, “椭圆”;

3>、再用鼠标在第二幅图上拖出一个椭圆形, 按鼠标右键出现一个对话框, 选择“复制”, 再选择“转成浮动选定范围”;

4>、关闭该图形框, 返回到第一个图形

框, 在图像上单击鼠标右键, 出现一个对话框, 选择“粘贴”, 即可把剪切下的椭圆形图像放在第一幅图像上面, 然后把它拖到适当位置。;

5>、单击“编辑/文本”, 在图像上输入说明文字, 并设置好字体的大小、颜色等参数, 将其拖到合适的位置;

6>、单击“编辑/其他/翻页”, 就会出现一个对话框, 选择好翻页的方向、角度、光线方向等, 退出。

最后把处理完毕的图形存盘即可。

2、制作贺卡

操作步骤如下:

1>、单击“快速任务/万年卡/贺卡”, 选择一个贺卡模板;

2>、单击人物图像出现一个虚线框, 再单击虚线框下的按钮, 出现一个对话框要求输入一个图像;

3>、输入一个图像的文件名, 即可把照片中的人物替换;

4>、把鼠标放在文字上, 当鼠标变成“手”

效果图制作三部曲(下)

受该数值。

这里产生了一种类似金属版印刷的效果, 实际上 Photoshop 提供了一个 Mezzotint 过滤器, 不过其效果可能过于强烈。您还可以尝试一下 Wind, Pointilize 和 Unsharp Mask 以及 Emboss 过滤器, 其效果也非常有趣。

2. 产生纸的纹理效果。另一种流行的图像效果是纸张结构。在图像上使用一种图案结构, 像某一种艺术纸张结构, 给人一种表面纹理的印象。

a. 打开该效果图, 选择 Mode> RGB, 将图象置于 RGB 模式。

b. 创建一新通道, 名为 Texture。

c. 打开纹理图像文件 Canvas.tga。选择 Select> ALL, 选取整张画布纹理。选择 Edit> Copy。

d. 返回效果图, 选择 Edit> Paste 将纹理粘贴到新的 Texture 通道下。在 Channels 选块中单击列表顶部的 RGB 通道。

e. 选择 Filter> Render> Lighting Effects, 出现 Light Effects 对话框。在对话框底部的 Texture Channel 按钮组下拉列表中选择 Texture, 即刚刚创建的通道。

f. 在 Texture Channel 按钮组中, 将 Height 滑动条再次移动到左边, 使 Mountainous 值为 4。在 Light Type 按钮组中, 设置 Intensity 为 8。

g. 在左边的 Preview 窗口中, 单击并按住图形左下方的定位点, 此定位点表示一个点光源。拖动定位点, 使光源区域变成一个圆圈。按 OK, 稍后, 图像显示出纹理图案。

Lighting Effects 过滤器可进行各种不同的控制, 如灯光密度、灯光类型和纹理的凹凸, 您可以自己尝试一下这一过滤器。

使用 Autodesk 的 Flare 插件可在一幅静止图像或动画上获得一种闪光灯的效果。Photoshop 的 Len Flare 过滤器可以在静止图像上产生同样的效果。

Photoshop 是一个内涵很深的软件, 文中所涉及的只是 Photoshop 的一些浅层, 还有更深更广的知识和工具等待读者去学习, 只有不断地实践, 才能获得最佳效果。(全文完)

□黑龙江 李载

想做照片很容易

状时按下鼠标左键, 这时文字被选中, 单击文字上的按钮, 就可对文字进行修改;

5>、修改完毕, 再对文字的颜色、字体、形状等进行设置, 然后关闭即可;

若对背景不满意, 也可先选中图像, 再单击图像下方的按钮, 输入自己满意的图像作贺卡的背景。

3、制作日历

步骤如下:

1>、单击“开始/打开”, 调入一个图像文件;

2>、单击“快速任务/日历”, 就会出现一个日历设计对话框;

3>、在对话框中选择好日历的式样、年月、日各项内容的字体及颜色;

4>、若对某项内容的放置位置不满意, 可用鼠标选中, 然后再拖至合适的位置即可。

经过以上几步, 一张漂亮的日历就制作好了。

□广西 关炳坤

一、准备开始

如果你会使用网景 (NETSCAPE), IE (INTERNETEXPLORER) 等网络浏览器, 你可以进入下述英特网址:

1、围棋规则介绍:

(英语) <http://www.cwi.nl/~jansteen/go/go-2.html>

<http://www.joy.or.jp/nihonkiin/howto/html/howto1.htm>

(汉语) [http://](http://www.gogame.cn.net/)

www.gogame.cn.net/

2、围棋书籍讨论:

<http://www-math.mit.edu/~carlton/go/>

3、哪里去找棋书和棋具:

<http://www.usgo.org/resources/distributors.html>

4、怎么样通过英特网下围棋:

<http://www.well.com/~mrcadams/igs.howto.html>

二、网上哪些地方可以下围棋

现在人们已经可以通过网络实时下棋, 而无须用电子邮件来传递步数。实际上你和对手都可以在各自的计算机上见到棋盘和棋子, 下一步棋只须用鼠标在棋盘的交叉点上点一点, 几乎同时, 你落下的棋子便会显示在对方的棋盘上。不过, 不要以为只有你和对手两人才能得到棋局, 任何在场 (联到同一台机器上) 的人都可以观看和评论。

围棋服务站 (GO SERVER) 实际上是一台机器上的一种应用程序, 它使世界各地任何能联上英特网的人通过网络实时下棋。远程登录 (TELNET) 则是一种联网方式, 使得人们可以同服务站“对话”。

当你知道一台提供围棋服务站的机器地址后, 你便可以远程登录到那台机器上。必须记住的是, 围棋服务站除了机器地址通常还跟有一个 4 位数字的 PORT 号, 比如 IGS 的 6969 和 NNGS 的 9696。下面是一个围棋服务站的简表:

1. igs.nuri.net 6969 IGS, 英特网围棋服务站, 机器在南韩的汉城
2. nngs.cosmic.org 9696NNGS, 无名围棋

IE4 PowerToys 是微软公司继 WIN95 之 PowerToys 推出的一个受各位网虫欢迎的高级玩具之一。作为目前最高版本的浏览器, 使用 IE4 的网友肯定已经领略过 WEB 桌面的奥妙。而 IE4 PowerToys 更能使你随心所欲地在网上冲浪, 使之成为一个更为高效的浏览环境。

IE4 PowerToys 中共有 7 种实用工具, 在安装时可以进行选择。其中 5 种工具采用了外壳扩展的形式 (即扩展了单击鼠标右键后弹出式菜单的功能)。下面以英文版 IE4 为例, 分别介绍 IE4 PowerToys 中各项功能:

1. Open Frame in New Window

为那些已经厌倦了千篇一律的 HTML 文件窗口的网友开辟了另一个窗口。只需右击鼠标, 选择“Open Frame in New Window”即可。其实这也是启动第二个浏览窗口的快捷方式。

2. Quick Search

更快的启动你所需要的搜索引擎。例如, 你可以在 IE4 的地址栏 (Address Bar) 中输入“y ActiveX”, 按回车键即启动著名的搜索引擎 Yahoo! 并以关键词“ActiveX”进行搜索。

以下为部分常用搜索引擎的快捷键:

- av AltaVista search
- ex Excite search
- is InfoSeek search

服务站, 机器在美国明尼阿波利斯

3. micro1.ee.nthu.edu.tw 9696 IGS, 传奇围棋服务站, 机器在台湾新竹

4. blue.ncic.ac.cn 9696 机器在中国北京

除此以外, 尚有英特网游戏中心

英特网上下围棋

(INTERNET GAMINGZONE), 不过那里下围棋的地方不如上述围棋服务站建设的好。

以下所介绍的怎样下围棋全部都是针对围棋服务站的。

三、在围棋服务站下围棋的一些注意事项:

记住时区差异, 东半球的白天通常是西半球的夜里, 所以围棋服务站上的棋客人常常因时而异, 不过 IGS 上一般总会有人下棋。

“电子棋具” (CLIENT) 是指一种特殊软件, 它除了具备一般远程登录的功能外, 还能在计算机屏幕上显示漂亮的棋盘和棋子。一句话, 有了电子棋具, 你便可以心情愉快地去围棋站下棋和看棋了。当然, 如果你只是想聊聊天, 那么任何一个支持远程登录的软件都是可以的, 若是你不嫌眼睛累, 你也可以下棋, 不过你见到的就只是“#”和“O”, 而非黑子和白子了感谢那些身为软件作者的棋迷们, 现在基本上所有的机器平台上都有了相应的电子棋具。如果你懂得英特网的文件传送 (FTP) 口令, 你就可以去“围棋文件传送站”去取你所需要的电子棋具。地址:

<ftp://igs.nuri.net/Go/clients>

如果你对应该调取那个文件感到迷惑, 建议你读一读“电子棋具-初学者人们” (Beginner's Guide to Go Client Software, on rec.games.go)

机器平台为视窗 95, 电子棋具名为 WINIGC, TCIG; 苹果平台的为 GOSERVANT, MACGO; UNIX, X 视窗的为 XIGC, XGOSPEL 需要注意的一点是, IGS 上的 1 段大致相当于中国和欧洲的 2 段, 美国的 4 段, 日本的

- ly Lycos search
- y Yahoo! search
- isu InfoSeek Ultra search

你也可通过单击 Links bar 中的 Quick Search.exe 进行上述搜索引擎及其快捷键的添加, 修改或删除。

3. Zoom In/Zoom Out

让你自由的缩放 WEB 页面上你所感兴趣的图象。只需右击图象, 选择“Zoom In”或“Zoom Out”即可。

4. Image Toggler

让你以最快的速度关闭或显示 WEB 页面上的图象。这个功能隐藏在 IE4 面板的 Links bar 中, 拖动 Links bar, 你可找到该功能的快捷键: Toggler Images.EXE。单击该快捷键, 再单击图象, 即可实现图象的快速关闭或显示。

5. Text Highlighter

选择某段文本, 然后右击, 选择“Highlight”, 即可高亮该段文本。在你阅读一个长文本时, 它显得特别有用。

6. Web Search

与 Quick Search 差不多, 它使网络搜索变的更加简单。在 WEB 页面上选择好关键词, 右击, 选择“Web Search”, 即开始以你设置的默认搜索引擎进行搜索。

5 段, 韩国的 3gup。

熟悉围棋站的一些基本命令是很有必要的, 象 who, register, stats, tell, say, rank, match, score, done, games, observe, kibitz, mail, and toggle open 等。围棋站本质上是一个 UNIX 系统, 字母的大小写是有区别的。

四、围棋站上的礼节:

通晓围棋站上的礼节可使你同别人保持良好的关系, 避免不必要的误解。

下棋前定要征求对方的同意, 不经交谈便说好棋局是不礼貌的。找人出局前最好先查看一下那些可以下棋的人的名单, 如果你想找一个 3 级到 1 级的对手, 可用命令 who 1k-3k o。不要坚持邀请那些“关门”(closed) 了的或仅仅不想下的人, 否则天长日久, 别人都不愿睬你了。

正确估计自己的实力, 给自己定一个合适的级别。这样的话, 你就比较容易找到一个合适的对手, 从而心情舒畅地下棋。当然不是每个人都是很诚实地给自己定级, 如果你输给了一个伪装成弱手的强手, 不要泄气, 权当是上了堂课。下回你就可以多考虑一下是否还同这样的 SANDBAGGER 下棋了。

五、小结

如果你想在英特网上下棋, 通常的步骤是:

1: 取“电子棋具” (CLIENT), 阅读它的使用手册。

2: 远程登录 (TELNET) 到任一围棋服务站, 登记一个围棋帐号。你可以使用任一 TELNET 软件。例如:

```
telnet igs.nuri.net 6969 看见欢迎信息后, 用一“客人”帐号登录, 键入: guest100 然后你又可见到一堆显示, 这时便可以注册帐号了。如果你还不是把握, 可以键入: help register 看看帮助信息。
```

```
或: register myaccount me @ my.email.address 来注册。myaccount 是你想要的帐号名, me@my.email.address 是你的伊妹儿地址, 围棋服务站将把你帐号的密码邮到你的伊妹儿地址, 通常只需几分钟。注册完毕后, 键入: quit 退出。
```

3: 得到帐号的密码后, 重新 telnet igs.nuri.net 6969, 键入帐号和密码, 然后用 password mypassword 把密码改成你容易记的 mypassword。

4: 有了帐号和电子棋具, 你便任何时候都可以联到围棋服务站下棋了。telnet igs.nuri.net 6969 or telnet nngs.cosmic.org 9696

记住用 help commands 来查看所有的命令, 用 help commandname 来查看某一命令的用法。如: help who

南昌 Smile Chen

玩具新编 PowerToys

7. Links List

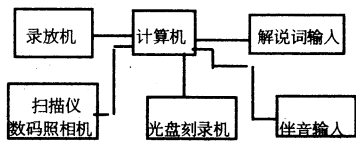
显示 WEB 页面上所有的超级链接。只需右击 WEB 页面的任何位置, 选择“Links Lists”, 即可得到一个含有该页面所有链接列表的新窗口, 在该窗口中, 你可单击任何链接进行浏览。此功能在你浏览一个超长页面时最有帮助。

上述 7 个工具全部安装也仅需 81K 的磁盘空间, 可谓麻雀虽小, 功能强大。对于 IE4 而言, 犹如如虎添翼。提醒你的是 IE4 PowerToys 并不是 IE4 的一部分, 所以微软的技术支持小组并不负责回答有关 IE4 PowerToys 方面的问题。感兴趣的网友可到微软的网站下载, 它是一个自由软件, 长度 234K。

湖南 钱骏 赵晓荣

一、VCD 制作的系统组成

VCD 制作的系统包括多媒体计算机、实时压缩卡、光盘刻录机,如果要想制作电子相册还需要扫描仪或者数码相机。简图如下:



图、VCD 制作系统组成简图

1. 多媒体计算机

建议的最低配置:PI66MMX

以上 CPU.32MEDO 内存、2.1G 硬盘、显示卡 2M 显存、3D 声卡。

2. 实时压缩卡

目前各种实时压缩卡都具有以下特点:

软件使用为全中文界面,操作简单易用,完全属于即插即用(PNP),适合初学者及专业人士;

压缩采用 MPEG-1 标准,进行实时编码,可以制成流行的 VCD2.0 格式;

采集全动感影像:NTSC 可高达每秒 30 格,PAL 可高达每秒 25 格;

MPEG 影像编码(ISO/IEC11172-2);以 1-B-1-B-P 编码,解像度达(NTSC:352×240,PAL:352×288);

自由选择由影像来源一次以实时 1-B-1-B-P MPEG 编码,或进行 1-frame MPEG AVI 档案编辑;

内含新一代精密 MPEG 解码器,播放 Playback 效果特别清晰,且编解码集于一卡,尤为方便;

内置声音采集/播放功能,声音/视像同步摄取;

当压缩卡用于连接摄像头可以将结果直接输出到录像机或者/电视的 AV 端子功能;

接受模拟影像输入:复合信号 Composite 与 S-video 高清晰度影像信号的影像编制

可数码输出至硬盘、光碟、VCD、Internet 及网络,文件格式包括 Audio/Video 或者 *MPA、*MPV、*MPG、*AVI;

常见的实时压缩卡有(影像骑士)VideoRider2000、VideoKing(影皇)KCE-9771、Video Blaster(新加坡创新)RT300 等。

3. 光盘刻录机

通过光盘刻录机和必要的软件,我们可以将经过实时压缩的视频、音频资料存入光盘内。光盘刻录机包括“二合一”和“三合一”两种。同时对应的可写入光盘片分别称之为 CD-R 一次性写入盘片和 CD-RW 可擦除盘片。盘片的容量为 74min、650M、120mm。

(1)CD-R

CD-R 是指 CD-Recordable,即一次性可写入光盘,必须在专用的光盘刻录机中进行。国际上许多著名的公司几乎都有产品问世。如柯达、飞利浦、松下、索尼等等。

与之配套使用的光盘刻录机既可以做刻录机用也可以当普通光驱用,故习惯上又称之为“二合一”,它包括内置 IDE 接口和 SCSI 接口,读盘速度为 6×、8×,而刻写速度为 2×、4×。光盘的刻录需要在配套软件中进行,其操作如同对硬盘操作一样允许删除,但不能释放空间。可以随时对未写满的光盘进

行写入操作。常见的 CD-R“二合一”刻录机品牌有松下 7502,内置 SCSI 接口,6×/R(读盘)、4×/W(写盘);索尼 928,内置 IDE 接口,8×/R、2×/W。

(2)CD-RW

CD-RW 即 CD-ReWritable,这种光刻机既可以做刻录机用也可以当光驱用,而且可以对可擦写的 CD-RW 光盘进行反复操作,兼具 MO 和 CD-R 的优点,故称之为“三合一”或者称为可擦写光盘刻录机。

CD-RW 盘片就象硬盘一样,可以随时删除,空间即时释放,而且可以随时写入。因此这种刻录机将是最有前途的刻录机,是我们配置各种系统的优选。常见的 CD-RW“三合一”刻录机品牌有 HP7100I 6×/R、2×/W(

留住美好 自己制作 VCD

内置 IDE 接口);HP7100E 6×/R、2×/W(外置并口);理光 6200A 6×/R、2×/W(内置 IDE 接口);理光 6200S 6×/R、2×/W(内置 SCSI 接口);飞利浦 3610 6×/R、2×/W(内置 IDE 接口)。

4. 光盘刻录机的配套软件

要想把经过压缩后的影像资料写入光盘,必须通过软件实现,无论是“二合一”机还是“三合一”光盘刻录机,随机都应配备有刻录软件。常见的刻录软件有 Direct CD、Easy-CD Pro/WinOn CD/VideoPack4.0。

(1)Direct CD

该软件允许使用者直接拖放文件到 CD-RW 或者 CD-R 盘片,对上述 CD-R 盘片的操作如同对硬盘操作一样,允许删除,但不能释放光盘的空间,对 CD-RW 的盘片则完全等同于对硬盘的操作,随时删除后,即可释放光盘空间,由于每次写入不需要关闭本次操作(close a session),下一次可以连续使用,因而适合在 CD-R 或 CD-RW 盘片上工作频繁及小量的资料写入。

(2)Easy-CD Pro/WinOn CD/VideoPack 4.0.

该软件支持 CD-ROM、CD-ROM XA、MIXED MODE、CD-I、CD-DA、AUDIODCD、VIDEOCD2.0、BOOTTABLE CD 的刻录,同时支持 IDE 接口的 CD-ROM 直接进行 CD-COPY,具有 SPEEDTEST 模拟刻录功能,能够有效提高刻录成功率,并可以 CD-RW 盘片进行完全擦除,重新利用。

(3) 光盘刻录机、光驱、DVD、MO 驱动器性能比较

项目	普通光驱	MO	CD-R 机	CD-RW 机	DVD 机
CD-ROM 盘	可读	不可读	可读	可读	可读
MO 盘	不可读	可读可写	不可读	不可读	不可读
CD-R 盘	可读	不可读	可以写一次	可读可写	不可
CD-RW 盘可读	不可读	不可读	可反复擦写	可读	
DVD 盘	不可读	不可读	不可读	不可读	可读

二、几种典型的 VCD 制作系统组成

项目	经济型	普通型	豪华型
主板	套板	KEY TX(金属)	Intel LX
CPU	586C300	Intel MMX200	PI233
内存	32M EDO	32M SDRAM	64MSDRAM
硬盘	2.1G	3.2G	4.3G
显示卡	2M 显存	2M 显存	AGP(4M)
声卡	3D	3D	3D
光驱	16 速	16 速	24 速
软驱	1.44M	1.44 M	1.44 M
机箱	卧式	卧式	立式
键盘	WIN95	WIN95	WIN95
显示器	14 寸	14 寸	15 寸
音箱	塑料有源防磁	塑料有源防磁	木质有源防磁
鼠标	机械	机械	光电鼠标
压缩卡	VideoRider2000	VideoRider2000	VideoRider2000
光盘刻录机	SONY208 或者 MEMOREXC62	PHILIPS3610 或 RICOH620A	PHILIPS3610 或 RICOH620A
参考价格	11000	12000	14800

光盘刻录完毕,是否能够在普通光驱、DVD 等机器上使用,其对比结果如下表:

三、VCD 制作的其它事项

1. VCD 的制作其实也是一种艺术创作,因此其效果和制作者的艺术功力、审美情趣密切相关。根据需要可以在制作过程中加入动画片头、特技等。

2. CD-R 一次性写入盘片和 CD-RW 可擦除盘片的价格

目前 CD-RW 的价格稍高,但是伴随着产量的增加价格会越来越低。目前市场上 CD-R 盘片较多,价格大约 18 元;CD-RW 盘片价格 165 元,主要是飞利浦公司和柯达公司生产。

3. 扫描仪、数码相机可以用于制作的 VCD 中加入静态的照片或者用来制作电子像册。电子像册的制作软件有简易的如 Office 97 中的“照片编辑器”、功能强大的软件如友立公司出品的“PhotoImpact Album”电子制作软件。

计算机的多媒体技术为我们提供了一个广阔的展示舞台,如果能够制作出具有自己个性化的 VCD 光盘,一定会美化我们的生活。

□ 陕西 范相儒

98 王码新特色

六月初北京王码电脑公司推出“98王码系列软件”(以下简称 WM98),内含 98 王码五笔字型、86 王码 4.5 版五笔字型、规范五笔画、王码智能拼音、拼音笔画五套输入法,适应各种 WINDOWS 汉字平台、多种汉字内码系统、多种汉字字集。它是王永民教授用 10 年之功研究完成的,编码规则简单合理、好学易用,与原方案具有良好的兼容性,编码重码率降至最低,其新特色:

一、输入较以前方便

在输入过程中,当输入有错时,以前只能用“退格”(Backspace)键将错误的输入码一一删除,现在 WM98 可用“回车”(Enter)键快速删除已输入的编码,在输入 4 键后,只要输入第 5 键,前 4 键的输入内容自动清除,而以前要用退格键一一删除。

二、完善了五笔字型输入法

WM98 既保存了原来“五笔字型”的优点,又克服了它的缺点。1、新增了一些成字字根(98 王码称为码元),如在 S 键新增“甫”字,在 F 键新增“未”字,在 G 键新增“夫”字,在 D 键新增“皮”字,在 R 键新增“丘”“气”字。在 X 键新增“母”字,在 U 键新增“羊”字,在 E 键新增“毛”字,这些字可整字取码,无需再拆。2、删除了一些字根,如 M 键删除了“由”字, G 键删除了“戈”字。3、一些字根进行了调整,如“几”字从 M 键调到 W 键,“白”字从 V 键调到 E 键,“广”字从 Y 键调到 O 键,“乃”字从 E 键调到 B 键,通过调整使字根符合文字规范。

□南昌罗华



经常听到用户这样的询问:“怎样才能使方正 2000 系统正常调用经过 Word 97 处理后的文件呢?”其实,这也很好办。

(一)将 Word 文件转

换成 TXT 文件:

如果用户的 Word 文件无须对其格式进行保留的话,采用这种方法将是极其简便易行的。用户只需要进入 Microsoft Word 后打开所需进行转换的文件,然后在菜单“文件(F)”中选择“另存为(A)...”。这时将会弹出一个新的对话框。现在需要做的是将“保存类型”改为“纯文本”即可。

(二)将 Word 文件转换成 PS 文件:

当用户需要保留 Word 文件中的文档格式时,就必须将其转换成 PS 文件了:

1. 对于 Windows 3. xx: 安装 Agfa 9000 series PS 打印机,在其打印设置中 Setup - Option 中 Print 一项选为 PostScript File。对于汉字字体,在生成 .PS 文件时有三种处理方式:

I. 字体嵌入 PS 文件中。(Download)

II. 字数较少时使用轮廓描述。(Outline)

III. 只写字模码:如在 FZ2000 中显示缺字,可修改 PSP 目录中的 pspfont. map 文件,用指定字体代替所缺字体,格式为 [所缺字体]=[替代字体]。

2. 对于 Windows 95:可安装 HP LaserJet 4V/4M PostScript 打印机

3. 打开需转换的 Word 文件,选择“打印(P)...”。然后选择保存路径、文件名(*.ps),执行打印即可。这样生成的 PS 文件可以被 Wits(维思)系统调用,也可以直接用 PSP 发排软件输出。(一定要注意文件名的设定,每次转换的时候,都要去确定一下,以免覆盖了以前的文件)。

4. 如果 WIN 3.1 下生成文件不能正常发排,可试着在 WIN95 下生成,或升级主系统为 NT RIP 系统。

(景宇聪)

Email: fzebjf@mail.sc.cninfo.net

制作多媒体文档

结合中文 Windows 95 提供的多媒体处理功能,可以在 WPS 97 中将文本(Text)、图形(Graphic)、声音(Sound)、动画(Animation)和视频(Video)等信息结合起来而制作一个多媒体信息文档。

1、启动中文 Windows 95 之后,将含所需编辑材料的 CD 光盘放入光驱,并通过依次选择“开始—程序—附件—多媒体—媒体播放器”项,利用中文 Windows 95 下的媒体播放器来进行播放。

2、当 CD 光盘播放到需要剪辑的内容的开始处时,使用鼠标左键点一下媒体播放器的“开始标注”键而标记好开始位置,随后当 CD 光盘播放到需要标记好结束处时,使用鼠标左键点一下媒体播放器的“结束标注”键而标记好结束位置。

3、选择媒体播放器界面上“编辑”菜单中的“复制对象”项,此时即可在中文 Windows 95 中将这一部分视频信息剪辑对象粘贴到剪贴板上。

4、启动 WPS 97 打开文档,将光标移到需要插入视频信息的地方,接着选择“编辑”菜单中的“粘贴”或者“选择性粘贴”项即可(其中,“粘贴”和“选择性粘贴”的区别在于前者是复制对象到文档中,从而使得该视频信息可在文档中指定的位置播放,但占用大量的空间;后者是链接现象到对文档中,当需要播放时会出现媒体播放器和默认的视频播放窗,与实际上的文档并不存放在一个地方,只是作了标记表示建立了链接而已)。

完成上述操作之后,只要将含该视频信息的 CD 光盘放入光驱中,无论何时调出该 WPS 97 多媒体文档,均可播放剪辑的视频信息。也可以将 CD 唱盘中 MPEG 目录下的含剪辑信息的那一部分 DAT 文件拷入硬盘,这样就不再需要每次都 CD 光盘放入光驱中,但要占用大量的存储空间。

□南京 罗松林

Office 中复制及删除文件

1、由于 Office 97 的特性,使得我们可以在 Office 程序中进行一些常规的 Windows 操作。其中就包括复制、粘贴和删除文件。请点一下“常用”工具栏上的“打开”按钮。

2、在“打开”对话框中,用鼠标右键点一下要复制的文件。

3、选择“复制”命令。

4、在用于保存文件副本的文件夹上点两下鼠标,进入这个文件夹。

5、同时按下键盘上的 Ctrl 键

和 V 键,将复制的文件粘贴到这个文件夹中。

6、如果要删除这个文件,请在这个文件上点一下鼠标右键。

7、选择“删除”命令。

8、在“确认文件删除”对话框中选择“是”,就会删除所选的文件。

9、点一下“取消”,关闭“打开”对话框。我们已经完成了使用“打开”窗口复制、粘贴和删除文件的操作。在“另存为”对话框中也可以使用同样的方法进行同样的操作。

1) 移动插入点

按 Home 键可指向行首,按 End 键可指向行尾。

按 Ctrl + Home 组合键可指向文件首部,按 Ctrl + End 组合键可指向文件尾部。

对表格,按 Alt + Home 键可指向行的第一个单元格,按 Alt + End 组合键可指向行的最后一个单元格。

对表格,按 Alt + PgUp 组合键可指向列的第一个单元格,按 Alt + PgDn 组合键可指向列的最后一个单元格。

2) 选定内容

双击单词可选定该单词。

单击行的选定栏

可选定该行。

按住 Ctrl 键,单击

句子可选定该句子。

双击段落的选定栏;或在该段落中三击任一单词可选定该段落。

按 Ctrl + A 组合键;或按 Ctrl + 数字键盘的 5 组合键;或按住 Ctrl 键,单击选定栏;或三击选定栏可选定整个文件。

单击文本开始处,按住 Shift 键,单击文本结尾处可选定大块文本。

按住 Alt 键,拖动可选定矩形文本块。

将插入点指向表格,按 Alt + 数字键盘的 5 组合键可选定整个表格。

3) 同时打开或关闭多个文件

按住 Ctrl 键可选择多个文件同时打开。

按住 Shift 键,选择“文件”菜单的“全部关闭”,可同时关闭所有打开的文件。

4) 显示/隐藏常用的工具栏、状态栏和滚动条

选择“视图”菜单的“工具栏”,或选择“工具”菜单的“自定义”,单击“常用”、“格式”可显隐常用和格式工具栏。

选择“工具”菜单的“选项”,单击“状态栏”、“水平滚动条”、“垂直滚动条”,可显隐状态栏和滚动条。

5) 其它

选定内容,直接拖放实现移动,按住 Ctrl 键,拖放实现复制。

选定文字,按 Ctrl +]

组合键可连续放大,按 Ctrl + [组合键可连续缩小。

选定文字,按 Ctrl + 加号组合键可创建文字上标,按 Ctrl + 等号组合键可创建文字下标。

按 Ctrl + 1 组合键、Ctrl + 5 组合键、Ctrl + 2 组合键可分别将指定段落的行间距改为单倍行距、1.5 倍行距、2 倍行距。

将插入点指向表格的最后一个单元格,按 Tab 键可增加一行。

绘图时,按住 Shift 键可将矩形约束为正方形,椭圆约束为圆。

选择“窗口”菜单的“全部重排”可快速排列所有打开的文件。

□成都 胡科

Word 97 编辑技巧集锦

假如你有一台电脑,却没有软驱、光驱或 DVD --- ROM 任何一种设备,真不知你该如何布置新房(硬盘),安置新家俱(软件)才能使你的电脑更加艳丽动人,你不能总是将新房拆下来到处去找别的新房吧,最好的办法还是借助我们的“绿色走廊”——软驱、光驱或 DVD --- ROM 来实现你的梦想。

一、软驱 电脑通向外部的绿色走廊

软驱又称为软盘驱动器,主要有 360KB

5 寸软驱、1.2MB 5 寸软驱,720KB 3 寸软驱和 1.44MB 3 寸软驱,主要用安装应用程序和拷贝数据文件,前三种软盘驱动器主要用于 486 及以下档次计算机上,现已基本淘汰,在市场较难见到这几种驱动器,目前应用较多的是 1.44MB 3 寸软驱,并且其作用也逐渐被光驱所取代,在 94 年前,由于当时光驱尚未流行,价格居高不下(倍速光驱在 2-3 千元左右),加上光盘种类极少,人们安装软件,只能通过拷贝软盘来安装,由于当时的软件都比较小,最多使用几张软盘即可,后面,随着软件越作越大,使用软驱进行程序安装越来越困难,这时光驱恰如一场及时雨,迅速普及起来,宣告软驱的辉煌时代已经过去。

二、光驱

与软驱相比,光驱(CD-ROM)有着较大的优越性,一张光盘上可存放 650MB 的信息,因而自 1985 索尼公司和飞利浦公司推出第一台 PC 机用的 CD-ROM 驱动器以来,特别是 94 年底以来就不断地有新技术问世,给我们感受最明显的是光驱速度的变化,从 2X、4X、8X、12X、16X、20X、24X、32X……(单倍速是指数据传输速率为 150KB/S)除了速度方面外 CD-ROM 还有两项重要技术:

1、CLV 技术

大型计算机上最有希望的语言——Ada

Ada 语言的名称是用英国大诗人拜伦的女儿爱达的名字 Ada 来命名的。Ada 即后来的拉甫列斯伯爵夫人,她曾为 C. 巴贝奇的分析机编过程序,被誉为是计算机史上第一个程序员。

Ada 语言诞生于美国国防部(DOD: U.S. Department of Defence)。1983 年推出了 Ada 语言美国国家标准版。

Ada 语言是 80 年代出现的控制和通用语言,又得到 DOD 的全面支持,一定会给今后软件世界带来巨大的影响,可以说它是大型计算机上最有希望的语言,从而被称为核心语言。不过 Ada 语言的规模实在太太大,有人担心它会重蹈 PL/I 语言的覆辙。

日趋活跃的语言——Smalltalk

Smalltalk 语言是一种面向对象的程序设计语言。这种编程方法是现代编程技术中最流行的核心之一,它可以使编制的软件系统符合人的一般思维规律和自然语言。

在 Smalltalk 语言中,程序员可以对整个程序的一小部分进行调试,而且可以一条一条调试程序,并且立即得到执行结果。这一特性使得 Smalltalk 语言使用起来非常方便,而且对于一些传统语言难以解决的问题,Smalltalk 可以“另辟蹊径”,非常巧妙地给出结果。

Smalltalk 的 80 版本是用“事物”和“信息”统一全体的系统,因此得到世人注目,并广泛应用于模拟仿真、专家系统、计算机排版及集成编程环境等各个领域,同时在逐渐地影响着其它语言。

□山东 星原

CLV (Constant Liner Velocity - 恒定线速度)技术,即在读取数据时保持传输速率恒定不变,由于光驱在读取数据时是从光盘的内道圈向外道圈,而内道圈数据量要比外道圈少,为了保持恒定的传输速率,在读取内道数据时,马达旋转的较快,在读取外道数据时,马达旋转较慢,使用这种技术,马达转速频繁变化,一方面降低了马达的使用寿命,另一方面影响了数据读取时间,这就限制了数据传输率的增加,使用这种技术,最多能达到 12 倍速。

2、CAV 技术

CAV (Constant Angular Velocity - 恒定角速度),即在读取数据时保持马达转速恒定不变,这样在读取内外道数据时,就会出现不同的数据传输率,这样就可以在不提高马达转速的情况下,极大地提高了外道的数据传输量,同时还可延长马达的使用寿命、增大数据的读取准确率,目前,16 倍速以上的光驱均采用这种技术,这种光驱所标称的速率一般都是指外道数据传输速率,因而其整体性能可能达不到这种标称值。

如果你要买光驱,建议你购买 20 倍速或 24 倍速 IDE 接口产品,品牌可选择 ACER (宏基)的 620A 或 624A,这两种光驱带有 128KB 缓冲区,支持 PIO MODE4 和 DMA MODE2 模式,况且,ACER 产品一向具有不错的声誉,其光驱纠错性也较好,是一种值得信赖的产品。

最后还要说一句:购买光驱不一定非要买高速产品(高速光驱在读取有划伤光盘时,效果不佳),如果你用它放 CD,只需要单速即可,如果用它看 VCD,也只需要倍速就行了(注意:要想听到声音,千万别忘了用音频线将光驱和声卡连接起来),其唯一优点是在安装 WINDOW98 之类的大软件时速度快一点。

□河北 马昱

六月八日,星期一,晴

今天,是我第一次上网,兴奋,激动溢于言表,想像起来,这时的心境足以令歌者失声,令诗人语塞。

当我坐在计算机面前,指下是 keyboard,而前面则是头次见面的 Netscape,轻击键盘在 GO TO: 后面出现了一行 http://www.cpcw.com<CR>, 经过等待之后,屏幕上显示出访问该网址时我的次序,而后则出现了一个对话框,不能连接到 WWW.epcw.com 主机,惨了,惨了,出师不利,刚上网就碰了钉子。得了,再换一个东方网景瞧瞧吧,还别说这回真是顺利。之后,我又访问了几个网站,有的不是无法访问就是汉字无法传过来。哎没办法看看英文网站吧!先看的当然是软件界的大哥大: Microsoft。键入网址 WWW.Microsoft.com 之后,接着又是一段耐心的等待,大家风范果然不错,内容丰富:微软与司法部官司,Win98 的发布信息,帝国时代 II 的介绍等等。看完微软之后又去了美国医学联合会,电影资料库等地方。横向比较一下中文与外国网站,外国的这些著名网站显得更加成熟,在主页设计,数据传输,网络连接等方面均显

网际旅行

郑军

这是我给《软件报》发的一份 E-mail, 以前我邮信给别的杂志社总是石沉大海,可第二天我收了编辑们给我发回的 E-mail

郑军:

愿你在网上得到更多的东西。

网络世界很大,我所发现不仅仅是所需的医学知识,流行软件。而是多了种精神,多了一份自豪。

世界大,网络大,若我是一滴水,但愿我能成为网络海洋中的一份。若我是一色彩,我将会尽全力去描绘网络世界的图画,若我是一根线,我将在网络中绣出锦绣河山。

我爱网络。

□大连 郑军

通常, DOS 系统的路径是由盘符和目录构成,其作用是指明文件的具体详细位置,如同现实生活中的地址门牌号一样,便于对文件进行准确的操作。

盘符是 A-Z 的盘号和“:”组成,其中 A-B 是软盘的代号, C-Z 是硬盘或者是光盘的代号。

目录包括根目录和子目录,最外层的是根目录,每个磁盘只能有一个根目录。根目录下可以建立子目录,子目录下还可以建立多层的子目录,目录之间的分隔符是“\”。

DOS 系统为实行多层次的文件分级管理,设置了上述所谓的树形文件结构体系。这种树形结构可以形象化地解释成:整个文件结构相当于一棵倒置的大树,根目录相当于树杆,子目录相当于树枝,子目录下的子目录相当于树杈和树叶。

根目录和子目录

中都可以装文件,树形结构提供了多层分级管理的可能,因而可以在不同的子目录下安装不同的软件系统、以及不同的用户,相互之间互不干扰,和平共处。

DOS 系统有一种带路径显示的方式,通常是由内部命令 PROMPT 设置的,自 MS-DOS 6.20 后变为缺省方式,

浅话路径

可以很好地反映出当前路径。如原来的 C>可以表示为 C 盘根目录,也可表示为 C 盘当前目录,而当前目录也可能是根目录或是子目录。若带路径显示则 C:\>表示为 C 盘根目录, C:\DOS>表示为 C 盘根目录下 DOS 子目录,具有唯一性,路径绝对准确。

对于路径的准确把握,可以很好地利用缺省路径(即当前路径),简化 DOS 命令操作,提高工作效率,对于初学者尤为重要。

□长春 赫建

略高一筹,但我相信,我们虽起步晚了,只要步子大一点,速度快一点是可以追赶上的。

六月九日,星期二,晴

昨天上网的余温未退,今天我又坐在了这台计算机前,今天除了下载几个软件之外,主要目的是发份电子邮件。

各位编辑:

你们好,这是我第一次上网,心里非常高兴,在这里祝软件报越办越好。

众所周知, Windows95 系统随着频繁的软件安装使用与卸载, 将留下许多系统不用的“垃圾”文件, 导致硬盘空间越来越小, 系统整体性能越来越低, 而 Windows95 系统本身又不能很好地加以清除, 于是就有了 Clean-Sweep、Norton Uninstall、UnInstaller、WinDelete 等流行的 Windows95 专业卸载和清理软件, 它们各具特色, 各有千秋, 基本上都能胜任您的硬盘清理工作, 但它们都有同样的缺点:

1、文件太大, 动辄七八十兆, 给本来就吃紧的硬盘资源带来更大的压力。

2、它们自动加载、随时激活并且监控系统运行, 因此不可避免地会影响系统运行效率, 并带来一些细节上的软件冲突。

3、它们自身在卸载时都留有“垃圾”, 连自己也不能清理干净。

4、它们都不免费, 这些评估版总是给出一些“快要到期了, 快去注册吧”之类的提醒, 并且到期后会在注册表中留下一些令人讨厌的“暗记”。

因此, 我很不喜欢这些有名的大家伙。我们完全可以发奋图强, 走自力更生的道路, 何必去看那些有“倒计时”警告的“脸色”呢?

经过长时间的的实际运作, 我总结出的一套很好的硬盘清理方法, 与大家分享。该方法虽然要多花一点时间和手工, 但可以将硬盘清理得干干净净, 不留一点垃圾, 完全恢复以前苗条的身材, 而且特省硬盘, 因为这套方法只需要两个小小的软件, 一个是不到 150K 的由 Kevin Solway 开发的免费自由软件 Clean System Directory V1.6; 另一个是 Windows95 自身附带的注册表编辑器 RegEdit. EXE。

Clean System Directory 其实只不过是一个 DLL 文件扫描工具, 它唯一能做的就是找到那些系统中未被任何文件调用的孤立 DLL 文件, 并将它们移出系统, 从而达到清理硬盘的目的。启动菜单很简单, 只有三个选项:

1、Move files back: 将以前移走的未用

DLL 文件取回

2、Start Scanning: 开始扫描系统中无用的 DLL 文件

3、Quit: 返回

当然, 首先您需要安装这个小巧的 Clean

4、查查在 Win. INI 和 System. INI 中是否还遗留了一些已卸载软件添加后未曾删除的条目。

5、启动 RegEdit. EXE, 分别删除:

①、HKEY_CURRENT_USER \ Software 中已卸载软件或开发商的注册信息。

②

HKEY_LOCAL_MACHINE \ Software 中的相关软件或开发商信息。

③、HKEY_USERS \ Default \ Software 中的相关软件或开发商信息。

用此法不仅可以删除这些软件在注册表中的安装运行资料, 同时还可以删除软件注册密钥 (Registry Keys) 以及那些评估测试软件写入的令人讨厌的“暗记”——时间以及使用限制。

【如果您有 Microsoft Regelean 软件 (约 800K) 那就更好了。再用它扫描一次注册表, 可以将那些在 HKEY_LOCAL_MACHINE \ Software \ Classes 中隐藏很深并且您难以找到的已经无效或错误的注册入口加以删除。】

6、如果在 Control Panel 中还残存有 Object, 这是 Windows95 所不允许直接删除的, 我们可以通过删除 C: \ Windows \ SYSTEM 下相对应的 .CPL 文件的方法间接删除该残存 Object。

如果您想清理的软件未提供 Uninstall 功能, 熟练运用以上方法, 您同样可以很好的手工将它们彻底清除。

另外, 随时清空 Recycle Bin, 经常清理 C: \ Windows \ Recent 子目录, 在没有 Wininit. INI 文件的前提下适时清理 C: \ Windows \ Temp 子目录, 删除多余的 .BMP 贴图和墙纸文件以及屏幕保护文件 .SCR, 用支持长文件名名的压缩软件压缩那些不常用甚至根本无用的 .HLP 和 .TXT 文件以及保持简洁的桌面布置, 及时调用 ScanDisk 和 Defrag 等等都非常有助于提高硬盘可用空间。

经过以上步骤, 相信您的硬盘一定会清除得彻彻底底、干干净净。

□湖南 石望湘

彻底清理硬盘“垃圾”文件

System Directory 软件【特别推荐您在安装完 Windows95 以后就马上安装】, 然后用它扫描一次硬盘, 并选择“OK”允许将那些多余的 DLL 文件移到 C: \ WINDOWS \ SYSTEM \ BKUPDLLS 子目录中。考虑到有可能还有被这些多余的 DLL 文件调用的 DLL 文件, 因此, 还需要将这些多余的 DLL 文件压缩打包并删除 (如果不删除, 由于这些文件依然存在, 因此不可能找出那些被这些多余的 DLL 文件调用的 DLL 文件) 后再进一步扫描, 直到再没有任何多余的 DLL 文件为止, 然后退出, 将该子目录下的这些所有多余文件全部压缩打包后备份, 最后删除该子目录。

以后, 如果我们在 Uninstall 某个软件或者手工删除该软件以后, 再扫描发现系统中又有多余的 DLL 文件, 就可以认定这是些安装和卸载后遗留的“垃圾”文件, 就可以毫不客气地将它们移至 BKUPDLLS 中删除。

由于“垃圾”文件主要来源于这些软件安装时往 Windows、SYSTEM 或者 Program Files 相关目录中拷贝的大量 DLL 文件, 因此用 Clean System 已经足够清理绝大部分的“垃圾”了, 剩下的还可能有些什么呢?

1、如果桌面上还留有图标, 各级菜单中列有任务条, 通通删除。

2、如果还有残留目录及所属文件, 可根据安装时默认或定制的安装路径, 找到这些目录及所属文件, 一并 Delete。

3、如果在 Windows 子目录中还有与已卸载软件名字或开发商相关的 INI、DAT 以及其它附属配置文件, Del 它。

走进 Win98 (三)

5. 从 MS - DOS 上安装 Windows 98

当您选择从 MS - DOS 的基础上安装 Windows 98 时, 同从 Windows 95 的基础上安装 Windows 98 在三个状态中有所不同。

状态 1: ——Windows 98 安装程序将开始运行

运行的是实模式的磁盘扫描程序。

状态 2: ——正在收集计算机的相关信息

· 需要选择安装的目录。

· 需要选择安装的类型, 您可以在典型安装, 便携安装, 压缩安装和定制安装四种安装模式中进行选择, 安装程序会依照您的选择安装不同的组件。

· 需要指定用户和计算机的信息, 包括您的姓名和公司名称, 选择要安装的组件, 输入计算机名称, 工作组名称以及对计算机的描述等。

· 确认计算机类型, 包括键盘类型, 区域类型等。

状态 5: ——安装硬件并完成设置

· 在这个过程中, 同时检测即插即用和传统的非即插即用的硬件设备。

6. 卸载 Windows 98

如果您在安装的过程中选择了备份 Windows 95 系统文件选项, 则您可以通过打开控制面板来安全地卸载 Windows 98 操作系统, 恢复以前的 Windows 95 环境, 也可以删除以前所备份的 Windows 95 系统文件, 因而节省出大约 75MB 的磁盘空间。

要卸载 Windows 98, 您必须满足以下的条件:

1. 在安装过程中选择了存储系统文件选项。

2. 在安装了 Windows 98 之后没有对您的启动分区进行压缩操作。

3. 没有将您的硬盘分区转换为 FAT32 格式。当然, 如果您原先的 Windows 95 是 OSR2 版的, 则依然可以使用 FAT32 格式。

需要注意的是, 如果您在 Windows 98 中安装了应用程序, 您需要在卸载 Windows 98 之前首先卸载它们。

(1) 在点击“开始”/“运行 (R) ...”菜单时, 弹出的“运行”小

窗口中下拉列表框里的过时信息如何删除?

当我们从“开始”/“运行 (R) ...”菜单里运行一个程序, 运行过后, 这行命令就保存在“运行”小窗口里的下拉列表框内, 天长日久, 运行的程序越多, 下拉列表框的内容就越多, 这时, 你也许会把多余的过时信息删除, 如何删除? 我在经过多次试验后, 发现这些过时信息是保存在 Windows95 的注册表里, 要删除之, 具体步骤如下:

①在“开始”/“运行 (R) ...”菜单里键入“regedit”命令。

②这时弹出“注册表编辑器”窗口, 沿如下路径查找:

HKEY_CURRENT_USER \ Software \ Microsoft \ Windows \ CurrentVersion \ Explorer \ RunMRU

这时, 在“注册表编辑器”窗口右半边, 就可看到上述“运行”小窗口中下拉列表框内保存的信息内容。选中你想删除的条目, 再

Win95 技巧

按“Delete”键删除即可。

③重新启动 Windows95, 就会生效。

(2) 双击一个文件时, 如何改变其打开方式?

在初次双击某一文件时, 计算机访问用何种方式打开此文件, 对话框下方有一选项“始终用此程序打开该文件”, 如果不小心选择了, 是在以后双击此文件时, 就无法用其它方式打开此文件, 如何解决这个问题? 我在经过多次试验后, 发现一个文件的打开方式是与其文件扩展名相关的, 具有同样扩展名的文件其打开方式是一样的, 只要在资源管理器中点击“查看/选项”菜单, 出现“选项”窗口后, 切换到“File Types”页面, 在列表框中找到对应扩展名的文件类型后, 选中, 并按“Remove”按钮删除之, 在下次打开此类文件时, 又会出现询问“打开方式”对话框, 重新选择打开方式即可。

□浙江 钱晶

花木兰

由盘古公司制作，智冠科技代理发行的最新角色扮演回合制战略游戏《花木兰》，以其640*480的高解析度、真人比例、写实风景以及精美的画面，向您展示从他人描述中无法获取的亲身体验。

游戏的背景是在南北朝时期，当时中原出现了军阀割据的局面，战火纷飞，民不聊生，这是一个严重分裂的时代，历时136年，史称“五胡十六国”。军阀为了自身的利益长年征战，百姓却因此流离失所，出现“白骨露于野，千里无鸡鸣”的惨象。公元386年，一个新兴的部落建立了一个新兴的王朝，这就是北魏王朝。但是与北魏王朝并存的小国还有高车、楼兰、库莫奚、独孤部等。这些“逐水草而居”的游牧民族中，楼兰最为强大，他们经常以骑兵越过沙漠洗劫北魏居民，为了边疆的安宁，北魏也多次进军大漠，打击楼兰。正所谓：“黄沙百战穿金甲，不破楼兰终不还！”北魏王朝在民族危亡之际，大量征兵，连老年人也拿起武器奔向战场，在游戏中您将扮演的花木兰，替父从军，以一个小小士兵的身份开始，最终成长为一代英雄……

游戏为了充分显示塞外风光的特色，游戏中的每一关场景都颇费心思，以细致的刻划和真实的风貌，奉献给您不一般的“塞外神游”。二十多幅640*480高解析度的大地图，每一幅都是参考真实的资料提炼加工而成，容纳了具有浓厚边塞风光的景致——荒漠、戈壁、草原、高山、

大川、冰河、险关、迷谷、沼泽、天堑、丛林、古洞等等。每一幅都不惜工本，屏数最大的达16屏，可谓“海阔凭鱼跃，天高任鸟飞”。在同类的游戏中堪称一绝。音乐：好的场景自然要有好的音乐来渲染，才能尽显出内在的妙处。“花木兰”的游戏音乐制作可谓用心良苦，自始至终，都有优雅的古筝乐曲萦绕在您的耳边——以传统经典曲目诸如“将军令”、“十面埋伏”、“金蛇狂舞”、“平沙落雁”等改变而成的古筝音乐，有如行云流水，引人入胜；又如山雨欲来，声声催人；似金石之铿锵，驼铃之幽远；如幻如诗，如饮美酒，令人陶醉。

游戏的战斗采用45度真人比例的写实风格，使战斗过程更具真实感。在武功招数上也有别出心裁之作！八个主角，每人均有几招自己独特的“独门高招”，二十多种敌兵，也都各有“看家本领”，汇集南拳北腿，确似武林盛会。当你的功力提升到足够高时，你还将学会“盘古升天”、“天外飞仙”、“金蛇狂舞”等多种法术！为了满足高智玩家的需求，本款游戏在敌人智能设计上增加了难度，从第一关到最后关，都是高难，而且任何一位主角死亡，游戏都会结束！

现在，就只等您跨上骏马，挥起战刀，带领各位奇才猛士，穿越冰天雪地，横跨滔滔江水，过关斩将。以最富艺术性的战术，踏破强虏、得胜而归！

对象(如主角：其它配角)在场中同一区域重叠，这时，应该处在最前连的角色是不能被其它同类角色遮盖的，这可通过位置属性的调正来解决，双击一个活动对象，在出现的菜单中点一下“显示”后，在下层菜单中可根据需要把该对象定位于“移到前面”或是“移到后面”。

层次编辑器中还有许多重要的功能，但上面所讲的方法对完成一个简单的游戏制作已是够用了，在层次编辑的场景调用上，除了可自己绘制图像外，《游戏工厂》的光盘中有着大量的预制素材可供选用，只要选择合适，同样可构造出精美的场景效果。

(未完)

《游戏工厂》使用入门(三)

对敌人的移动控制较为常用的则是“路径运动”。这是由机器控制的运动方式，通常在游戏中敌人往往是在一特定的范围进行守卫式的移动，所以，可使用路径运动为敌人安排好必要的防卫范围。点击“路径运动”标记钮后，屏幕会立即出现路径运动的设置项，其中主要有运动路径的控制点和运动的设置，以及各种循环运动方式的设置。在游戏中可灵活采用。

除了上述所有设置外，有一项比较重要的设置就是对象属性的安排。对静态对象主要是是否被规定为障碍物，在游戏中常有许多位置是不允许通过的，这就须把部分场景位置的图形设置为障碍物性质，双击一个需进行性质设定的背景对象后，在弹出的菜单中选择“障碍”中的“是”后，该背景对象就可成为一个无法通过的阻碍物了。对于活动对象的移动原因，常会与其它活动

随着 VOODOO 卡的出现，电脑游戏在画面方面开始赶上或超过专用电子游戏机。可以说，VOODOO 卡造成了电脑游戏的一次革命，它的意义相当于蒸气机对于工业革命！不过就目前来说，电脑游戏还不能完全取代电子游戏。其主要原因不是在硬件而是在软件。动作游戏是电子游戏机的强项。由于“历史悠久”，电子游戏中有很多很多动作游戏精品。如“街霸”系列、“1941”、“真侍魂”、“VR 战警”、“饿狼传说”……总是太多太多，几天几夜也说不完。

于是世界各大电子游戏公司纷纷将电子游戏向电脑游戏移植。什么《VR 快打》，什么《真侍魂》、什么《少年街霸 I》等，纷纷被弄到电脑上来。一般来说，喜欢移玩移植游戏的玩家，多半是从玩电子游戏机的玩家过来的，他们对动作型电子游戏有着深深的迷恋。况且这些游戏还不知伴随他们度过了多少童年的时光。给他们造成了永远的幸福记忆。

对于真正的电子游戏爱好者来说，移植电子游戏的好不好玩，不是看它们是否是从 2D 转为 3D，而是看它们是不是那种“原封原样”的移植。是不是能在其中找的电子游戏中那种亲切的、特殊的感受！

在移植游戏中找到原游戏的感受，真不是那么容易的事，往往不是“缩水”就是“太过”，移植的周期也较长。

能不能更快速，更准确地移植电子游戏呢？事实上，这里应该来个“脑筋急转弯”：除了移植之外，会不会有更简单的方法？如果能直接用电脑玩电子游戏机游戏，何必移植呢！当然，专门为电子游戏机编写的电子游戏，由于非常专业的、俺也说不清的原因，显然不能直接在电脑上用。于是，世界上就出现了那么些业余爱好者去研究在电子游戏和电脑游戏之间“搭桥”。这种桥，就是模拟器。有了它，就等于可以即时将电子游戏程序“翻译”成电脑能读的东西。让玩家在电脑上享受原汁原味的电子游戏机游戏，把玩家带入“模拟天堂”。

目前模拟器的种类很多，但大多数都是画面差劲，声光效果不好的“垃圾”。而街机模拟器 CALLUS V0.41 则是众多模拟器中的一颗明星。

CALLUS V0.41 现在在 WIN95 和 DOS (持 WIN95 下的 DOS 模式) 两个版本。你可以在 WIN95 桌面上加入它们的快捷图标，很方便地运行它们。而且每个游戏只占用硬盘四、五兆，真是“经济实惠”。

到目前为止，电脑的纵版空

中游戏，其震撼度还达不到街机水平。CALLUS V0.41 支持的两个纵版空战射击游戏“1941”和“虎威战机”，足使“雷电 I”、“天惑”等超级电脑纵版射击游戏汗颜。俺想，如果早出现了 CALLUS V0.41，游戏厂商就不会再想花更多的人力物力去研制纵版空战射击游戏的。也幸好它没有那么早出现，国产纵版射击游戏杰作“天惑”才能让俺如醉如痴了半年之久。

CALLUS V0.41 的缺点是，对好几个杰出的街机游戏如“三国志五虎将”、“恐龙快打”等国没有声音支持。在俺看来街机游戏无声就等于废品，这的确是很大的遗憾……但 CALLUS V0.41 除了模拟度极高之外，还能让街机游戏第一次能到网上去玩——它支持网络连线对战！

CALLUS V0.41 键的操作键是：F1 键开始；上、下、左、右方向键控制方向；回车键和 ALT 键为动作控制（如“1941”，回车键为射击，ALT 键为投掷）。不过，要真正操作流畅、玩得更爽，游戏手柄是必备之物。你想想，只要一个几十、百把块钱的手柄，就能把那么多街机游戏搬回家，这“性价比”是绝对的值！

俺这里再推荐一些 CALLUS V0.41 支持的街机游戏精品，它们是：快打旋风 (Final Fight)、街头霸王 2 (Street Fighter II The World Warriors)、街头霸王 2 的十二人版 (Street Fighter II Championship Edition)、出击飞龙 (Strider)、战区 88 (UN Squadron)、美国海军战斗机 (Carrier Air Wing)、三合一 (Three Wonders)、名将 (Captain Commando)、龙王 (King of Dragons)、武士历险记 (Willow)、魔法武士 (Magic Sword)、卡通奇兵 (Megatwins)、1941、玩具城市 (Nemo)、虎威战机 (Varth)、战场之狼 (MERCs)、惩罚者 (PUNISHER)、三国志五虎上将 (Warriors of Fate)、恐龙快打 (Cadillacs and Dinosaurs)、摔角 (Muscle Bomber Duo, Slam-masters) 等……哦，又写了一大堆，这里暂且搁笔……BYE, BYE!

漫谈游戏模拟器

雅奇 MIS 确实是计算机编程的好帮手。笔者曾用雅奇 MIS 开发过多套系统，都取得令人满意的效果。但是作为一种通用型生成程序，或多或少存在着欠缺。笔者试图通过本文对发现的问题提出一些解决办法，以期抛砖引玉。

雅奇 MIS 生成程序的完善

一、OZD 文件分析

雅奇生成的模块下一般都有一个扩展名为 OZD 的数据库文件。这个文件在雅奇 MIS 中被用来实现对排序、查询字段的灵活选择。其数据结构及作用如下：

字段名	作用
1. FIELD_NAME	字段名称
2. FIELD_TYPE	字段类型
3. FIELD_LEN	字段长度
4. FIELD_DEC	小数位
5. FIELD_SHOW	字段说明
6. FIELD_XZ	是否选中
7. FIELD_GZQ	所在工作区
8. FIELD_DYKD	打印宽度

用户根据实际情况对此文件记录进行灵活的删除、修改后，将有令人满意的结果。

二、对生成的打印程序的分析修改

雅奇生成的打印程序具有任意字段排序、一次多份、输出方式多样的特点。但笔者在应用和分析后认为，打印程序有一定的问题。

●对于报表打印结束控制不尽人意雅奇系统采用打印定长页来控制打印，这样当数据记录已为空，报表仍要打满设定的行数才能结束。若将源程序中的

```
IF .NOT. EOF() 改为 SKIP
SKIP           IF EOF()
ENDIF         EXIT
              ENDF
```

```
即可改变这种状况。在源程序
@ PROW(), PCOL() SAY REPL(R, 0)
SET DEVI TO SCRE
间插入换页命令 EJECT 可很好地控制打印纸张换页。
```

●任意字段排序打印存在严重问题
●选择数值型字段进行排序打印时不能正确处理数值有负数的情况。经过分析发现在 MAINXT.PRG 中有一选择字段表达式过程程序 XZZDBDS.PRG。该程序对选择数值型字段处理如下：

```
CASE FIELD_TYPE = 'N'
  OLBDO = ' STR( ' + OZDMC + ', ' + OZDCD + ', ' + OZDXS + ' )'
这样打印程序利用返回的数值表达式进行排序时就不能正确处理数值为负数的情况，应改为：
```

```
CASE FIELD_TYPE = 'N'
  OLBDO = OZDMC
●在打印时若需打开多个工作区，并且选择的排序字段不在当前工作区时，比如现想按 B 工作区的字段 FRMC 进行排序输出，雅奇运行到
```

INDE ON &OCXSY TO OLSY 语句时提示：VARIABLE 'FRMC' NOT FOUND 程序出错分析 XZZDBDS.PRG 后可以发现该过程并没有返回所选择字段所在的工作区，一个简单的解决办法是手工修改打印模块下的 OZD 文件，将 FIELD_NAME 的内容依据 FIELD_GZQ 进行修改，比如 B 区的 FRMC 改为 B->FRMC，如此程序可正常运行。

三、对生成的统计图形进行功能扩充
雅奇生成的图形分析系统只能对某一定字段作出分析，其实我们可以从打印程序中的任一字段排序中得到启发，笔者编写了选择纵坐标的程序 XZZZB.PRG，并将其放在 MAINXT.PRG 中。程序如下：

```
*程序 XZZZB.PRG 主要功能：重新选择纵坐标
PROC XZZZB
PRIV OSYBDSO
SELE 0
USE &OYXMKMC..OZD ALIA OZD EXCL OSYBDSO = XZZDBDS(4, 24, '选择纵坐标字段', 1)
SELE OZD
USE
SELE A
RETURN OSYBDSO
```

以直方图程序为例，具体做法如下：
●用雅奇生成一直方图程序 ZFT.PRG
●用户根据实际需要建立 ZFT.OZD，其数据结构可拷贝其他 .OZD 文件，内容自行输入。
●对 ZFT.PRG 中对变量 OSSZZD1 赋值作下列修改

```
ZXT = XZZZB()
IF LEN(ZXT) > 0
  OSSZZD1 = ZXT
ELSE
  CLOSE ALL
  RETU
  ENDF
```

另外在生成雅奇图形程序时，雅奇系统只允许用户选择一个工作区。用户若确需打开多个工作区时，可手改源程序，确立数据库关联，并对横坐标变量 ORQZD 作出正确的赋值，非当前工作区的字段一定要加上工作区号。

□浙江 郑新天

VFPP3 编程经验录

(二)

★在 Form 的 init 事件中慎用 Clear 指令

在 Form 的 init 事件（又称方法，在创建对象时发生）中使用 Clear 指令后，就会清除“上级”Form 上的显示内容（当前资料中对此无说明），且难以恢复。所以要特别小心！

★利用数据表中的数据直接生成一个表结构

在 FoxBase 时代，我们可以利用一个“结构信息库”中的内容直接生成一个库结构：

Append 待生成的库名 From 结构信息库名这里，“结构信息库”本身的库结构为：

字段名	类型	字段宽
FIELD_NAME	c	10
FIELD_TYPE	c	1
FIELD_LEN	N	3
FIELD_DEC	N	3

但在 VFP 中，仅靠这种结构就不行了（当前各种资料中均未对此做出说明）。只有向严格按照 VFP 最新定义的结构表中存放结构信息，才能据此产生新的表结构。

VFP 中最新的“结构信息表”的结构为：

字段名	类型	字段宽
FIELD_NAME	c	10
FIELD_TYPE	c	1
FIELD_LEN	N	3
FIELD_DEC	N	3
FIELD_NULL	L	1
FIELD_NOCP	L	1
FIELD_DEFA	M	4

FIELD_RULE	M	4
FIELD_ERR	M	4
TABLE_RULE	M	4
TABLE_ERR	M	4

有时我们可能还需要其它的信息，这时可在上述结构的尾部增加新的字段。若把新的字段加在了上述字段之前，就又不能产生新的表结构。

由此可见，VFP 不可能完全兼容 FoxBase 的程序。

★向一个通用型字段中嵌入（或链接）一个未识别的对象时，系统不会给出任何提示

当我们用 Append General... 指令向一个通用型字段中嵌入（或链接）一个未识别的对象时，系统不仅不给出任何提示，反而若有其事地向这个通用型字段中赋入了一个（在 Windows 的系统软件中）自带的图形（即 Object Packager 的图标图形）。这种现象往往会造成程序员的误解，多做很多无用功。有理由认定：这是 VFP3.0 中的一个小小的程序故障（蠕虫）。

★当一个 Form 启动时，其上各对象的动作顺序

这个问题换句话说，就是：当一个 Form 启动时，该 Form 中各对象（包括该 Form 本身）的 init 事件的执行顺序（如何）。当前资料中对此无任何说明，人们也多认为最先执行的应该是该 Form 本身的 init 事件，笔者在吃过苦头后却发现这些看法并不正确。后经实验确认，实际的执行顺序正好与在制做 Form 时建立对象的顺序相反。（因为 Form 本身是最先建立的对象，所以它的 init 事件最后才被执行。）

□河北 吴会松

问：如何检测文件是否存在？如何删除文件？

答：用 Dir 函数可检测文件是否存在。如果已没有合乎条件的文件，则 Dir 会返回一个零长度字符串（""）。

用 Kill 语句可删除文件。

问：VC++ 调试器特点

答：Microsoft Developer Studio 提供了一个集成的调试器，其用于帮助定位可执行文件、动态连接库、线程、OLE 客户或服务中的错误。使用调试器，你可以：使用多个调试窗口来显示调用堆栈、变量、内存内容、寄存器内容和汇编语言代码使用 Just-In-Time 调试可以获取在开发环境之外运行的应用程序错误控制和管理断点控制多线程环境中的线程调试 DLL 和 OLE 应用程序远程调试运行在其它操作系统中的程序。

(第十三辑)

VFP3.0 提供了邮件的应用编程接口 MAPI, 在 Win95 环境下使用 MAPI 控制可以容易地发送和接受信息, 但是只有运行 Windows NT 或 Windows 95 时才安装 MAPI 控制。我们用户的使用环境都是 Win3. 2, 并使用 MS Mail 电子邮件发送和接收信息。在这种情况下, 用调用 MAPI 函数的方法, 可使 VFP3.0 开发的应用软件具有电子邮件功能。

假如你的机器已联到网上, 让我们来看一下如何使用 MAPI 函数来接收和发送电子邮件。在 VFP3.0 下建立一个新的表单, 该表单包含两个命令按钮, 这两个按钮分别定义为接收和发送。

- 接收按钮可以接收发送给你的来自各地的邮件;
- 发送按钮可以发送你的信息;
- 这两个按钮可以放在你的任一表单中, 执行时只需按下该按钮就可以接收和发送消息。

用 MAPI 函数来获取电子邮件

如果你想编写程序来处理你的邮件, 那么你应该先登记, 用邮件管理系统为自己设置一个帐户。假如你以自己的名义注册, 注册需调用函数 MPLogon, 在按钮的 Click 事件中, 写入:

```
session = 10
a = mplogon(0, "UserName", "Password", 2, 0, @ session)
screen.print(a)
如果屏幕上 a 的返回值为零, 表示你已正确地注册了。
```

MPLogon 函数中的参数 Flags 的值决定了是用一个新的话路登记, 还是用一个已经存在的话路来登记。换句话说, 如果你在运行应用程序时已登录到 Mail, 而且 Flags 设置为 1, 那么你将使用与 Mail 相同的注册; 如果 Flags 设置为 2, 表示用一个新的话路注册。

MPLogon 函数中的 UserName 和 Password 限制了 MAPI 的用户姓名和密码, 同样在 Windows 目录下滞留的 MSMail.INI 中也如此定义。注意这通常不同于你用来登录网络时用的用户姓名和密码。

下一步要做的是编写阅读和处理信息的代码, 假如你告知 MAPI 函数去“获取”消息, 必须先用函数 MPFindnext 去找消息的标识。MPFindnext 返回一个特定话路的 ID 值, 为下一次调用 MAPI 函数提供信息标识。如果函数 MPFindnext 的参数 SeedMessageID 为空, 函数 MPFindnext 返回邮箱信件的第一个信息标识; 如果它不为空, 该函数返回与此相关的信件信息标识, 直到返回值为 16, 表示已经遍历了所有的信息。函数 MPFindnext 被设计用来处理收到的邮件, 而不是用来管理收到的邮件, 它在文件夹中找消息, 并只在用 MPLogon 建立的有效话路中有效。

参数 Flags 的值决定了查找邮件的方式。如果 Flags 的值为 256, 则按先进先出(FIFO)的顺序返回信息标识的 ID 值, 当然这种方式要花较长时间; 如果 Flags 的值为 32, 则只返回未读邮件的 ID 值。有了该 ID 值, 就可以用函数 MPReadmail 来读邮件了。

调用函数 MPReadmail 返回一条信息, 该信息包含邮件的主题、记事文本、发送人的姓名和地址、附件及附件的名字等信息, 附件保存在临时文件的目录中。函数 MPReadmail 的参数 Flags 用来规定返回调用者的信息, 以使用 Visual FoxPro 来处理。如果 Flags 为 64, 调用者不让函数拷贝附件到临时文件中, 并且也不返回邮件的记事文本文件, 这个配置减少了函数处理的时间; 如果 Flags 为 2048, 让函数返回记事文本文件及其他的消息; 如果 Flags 为 512, 则让函数返回全部的信息。下面的过程包含了上述函数的调用方法。该过程以邮箱名 UserName, 口令 Password 注册, 正确注册后, 用函数 MPFindnext 返回第一个邮件的 ID 值, 用函数 MPReadmail 读取此邮件, 如果有附件则将附件的路径和名字保存在

```
Name1 中。
PROCEDURE Rcvmail
PARAMETER logonuser, password
set library to c:\vfp\tools\mapi\foxmapi
session = 10
if a < 0
= messagebox("接收邮件失败: 无法注册", 48, ;
```

VFP 中 发送和获取电子邮件

```
"接收邮件")
endif
declare array recip(10), arrayfile(10)
array recip(1) = "myrecip"
arrayfile(1) = "myfile"
= mpcursor("MapiMesg", "mymesg")
= mpcursor("MapiRecip", "myrecip")
= mpcursor("MapiRecip", "myorig")
= mpcursor("MapiFile", "my - file")
id = ""
mesgid = ""
b = mpfindnext(1, 0, "", id, 256, 0, @ MesgID)
id = MesgID
a = mpreadmail(1, 0, ID, 128, 0, "mymesg", ;
'myorig', array recip, arrayfile)
sele myfile
if myfile.pathname < ""
store myfile.pathname to name1
endif
a = mplogoff(session, 0, 0, 0)
```

用 MAPI 函数来发送电子邮件

调用下面的过程可以将包含附件的邮件发送到任一邮局的任一信箱中。像接受邮件一要, 需要以自己的 UserName 和 Password 注册, 将发送附件的路径及文件名、收件人的邮箱名和网络名、收件人的邮箱分别写入 MAPI Cursor 中, 然后调用函数 MPSendmail, 即可将邮件发送到指定网络的邮箱中。

```
PROCEDURE Sendmail
PARAMETERS attachfile, rcv - name, rcvaddress
set default to c:\vfp\tools\mapi
set library to foxmapi
session = 10
a = mplogon(-1, "", 1, 0, @ session)
if a < 0
= Messagebox("邮件发送失败: 无法注册", 48, "错误")
endif
= mpcursor("MapiMesg", "mymesg")
= mpcursor("MapiRecip", "myrecip")
= mpcursor("MapiFile", "my - file")
select mymesg
append blank
replace reserved with 0
replace subject with "CRE. R. DA - TA"
replace msgtype with "IPM. Microsoft. Note"
replace flags with 1
replace recipientcount with 1
replace filecount with 1
sele myfile
append blank
replace reserved with 0
replace flags with 0
replace position with -1
replace pathname with attachfile
SELE MYRECIP
APPEND BLANK
replace RESERVED with 0
replace RECIPIENTCLASS with 1
replace NAME with rcvname
replace ADDRESS with rcvaddress
a = mpsendmail(session, 0, "mymesg", "myrecip", ;
'myfile', 1, 0)
a = mplogoff(session, 0, 0, 0)
if a = 0
= Messagebox("邮件已成功发出!", 64, "发送邮件")
return. T.
else
= Messagebox("邮件发送失败: 发送时出错", 48, "错误")
return. F.
endif
调用 MAPI 函数的技巧
```

第一要注意到 FOXMAPI 的存在, 如 SET LIBRARY TO C:\VFP\TOOLS\MAPI\FOXMAPI。

第二在读 MAPI 函数的帮助时, 如果说某参数是对某数字或某字符的引用, 则要在该参数前加符号@。

第三要理解 MAPI Cursor 的结构, MAPI Cursor 实际上是 MAPI 建立的临时数据库, 用于存储与邮件有关的各类信息, 如 Mapi-File 存储文件附件的信息, MapiMessage 存储信件的信息, MapiRecip 存储收件人的信息。在调用 MAPI 函数发送邮件时, 只有正确填写这三类 Cursor, 才能正确地调用这类函数。

第四要正确理解 MAPI 函数的各个参数的意义, 如函数 MPReadmail 的参数 Re - cips() 和 Files() 在调用之前, 要声明为数组的一个元素, 在调用时才能不出错。

假如你已用 VFP3.0 建立了一个表单, 此表单包含两个按钮, 两个按钮的名字是接收邮件和发送邮件, 在这两个按钮的 Click 事件中, 分别调用上述的过程 Rcv - mail 和 Send mail, 则可在你编制的程序中正确地接收和发送电子邮件了。

□ 河北 李文龙

制作自己的多文档记事本

Windows 提供的记事本是一个小巧的文本文件编辑工具, 但由于它是一个单文档编辑工具, 每次只能打开一个文件, 在需要同时编辑多个文件时, 就显得很不方便。下面我用 VC5.0 编制了一个小程序, 名为“多文档记事本”, 利用 VC 的向导, 可以很容易地完成, 具体步骤如下:

① 打开 VC, 选择 New(新建文件), 选择 Projects(项目), 选择 MFC App Wizard[exe], 然后输入项目名 EditW, 并且检查路径是否正确, 最后单击 OK 继续;

② 在向导的第一步中选择应用程序类型为 Multiple Documents(多文档);

③ 跳过第二步和第三步, 在第四步中单击 Advanced, 在文件扩展名中输入“txt”, 将 Filter name 中的内容改为“Text File[* .txt]”, 然后单击 Close 关闭该对话框;

④ 单击 Finish 结束, 再单击 OK 便生成了应用程序的骨架;

⑤ 找到 BOOL CEditWApp:: InitInstance() 的定义处, 将下面一句

```
pDocTemplate = new CMultiDocTemplate
(IDR_EDITWTYPPE, RUNTIME_CLASS
(CEditWDoc),
```

```
RUNTIME_CLASS(CChildFrame),
// custom MDI child frame
RUNTIME_CLASS(CEditWView));
改为
```

```
pDocTemplate = new CMultiDocTemplate
(IDR_EDITWTYPPE, RUNTIME_CLASS
(CEditWDoc),
```

```
RUNTIME_CLASS(CChildFrame),
// custom MDI child frame
RUNTIME_CLASS(CEditView));
```

⑥ 找到 void CEditWDoc:: Serialize(CArchive& ar) 的定义处, 将它的内容改为:

```
((CEditView*) m_viewList.GetHead()) ->
SerializeRaw(ar);
```

⑦ 在 ResourceView 中选择 Menu 中的 IDR_EDITWTYPPE 菜单, 在 Edit 菜单中加入三个菜单项, ID 号分别为 ID_EDIT_FIND, ID_EDIT_REPEAT, ID_EDIT_REPLACE(可在下拉列表框中选择); Caption 分别为 Find..., FindNext!F3, Replace..., 这样就为应用程序增加了查找替换功能;

⑧ 编译应用程序, 如果没有错误, 那么一个你自己的“多文档记事本”就建立好了。

□ 天津 于爱武

軟件報

SOFTWAREWEEK

1998年07月11日 28期 总第615期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★ 贴近读者 实用普及

法庭对NOVA说NO

6月13日热热闹闹开业的“NOVA百脑汇”，还没有来得及品尝够开业的兴奋与喜悦，四天之后就坐到海淀法院经济庭被告席上，作为当事人与其辩护律师一起，满怀激情地向法庭慷慨陈词：几个月前，他们精心策划的广告词“现在买电脑，马上会后悔！五月NOVA百脑汇惊喜价”，并不是有意误导消费者，只不过是向广大消费者传递全世界公认的、流传于信息界著名的摩尔定律。因为电脑的价格几乎是时时都在变化，百脑汇打出的广告词，实际上只是向人们重复了“买电脑后悔”这个早已客观存在、不容忽视的真实事实。既不违反任何现行法律规定，也对任何厂商不构成不正当竞争行为。百脑汇作为连接电脑厂商与消费者的纽带，是电脑商家营业场地的综合管理企业，与原告压根就不存在任何商业竞争关系，严格地说来应是合作的伙伴。原告指控的不正当竞争实在是缺乏有说服力的证据。

当天，坐在原告席上代表中关村15家电脑公司的代表和辩护律师，群情激昂，他们理直气壮地指控，从今年3月到5月，由于被告在通往中关村的三条主要公共汽车320路、302路、332路的车体上，别出心裁地打上了百脑汇精心策划的、醒目的广告词，的确误导了相当一部分消费者，使他们轻信了子虚乌有的广告词，推迟了购机时间，从而影响了启迪、金博士等15个厂商4月

份的销售量。原告律师进一步向法庭举证，被告除了利用虚假的车体广告词外，还在位于中关村中心地带的中科大学、四通大厦附近，指派专人向过路人散发印有“现在买电脑，绝对后悔”的有奖问答广告单，并宣称“现在买电脑贵，5月份到百脑汇去买吧，便宜！”正是由于被告肆无忌惮地大搞带有欺骗性的不实宣传，造成了整个中关村商业区4月份电脑销量严重下降的后果。

法庭最后认定，被告的车体广告词和散发的广告传单均属无事实根据，采取的是误导消费者的不正当手段，虽然被告从本月已更改了广告词，但其侵权行为已构成对15家原告的事实上的损害。鉴于此，法庭一审判决，被告向15家原告支付55万元的商誉赔偿、损害赔偿及原告律师费、案件诉讼费，并责令被告要在10日内在《北京日报》上向15家原告公开致歉。

□北京韦卓

(本报记者最新了解：百脑汇将对此次判决结果继续上诉，而百脑汇商场内的人流虽说不上是宣称的人山人海，但据商家反映，销售情况可以，只是其文化气息比起百货类的太平洋商场，差距甚远。与此几乎同时上海百脑汇城中也因出现淫秽盗版产品受到有关部门点名批评，本报将继续对此类事件保持关注)。

Byte将停刊，拥有50万订户、23年历史的Byte杂志，在7月的骄阳中将完成它最后的晚餐，毫无疑问，显赫一时的Byte家族将不再存在，至少在传统传媒领域中消失。

安排这次晚宴的CMP媒体集团以2860万美元的手笔，从McGraw-Hill手中定购了《Byte》杂志、《Data Communication》、《Lan Times》和Tele.com，以及测试商业NSTL（以前的美国国家软件测试实验室），无非是为了后传讯时代的到来。

INTERNET网的快速发展，在线出版物将突破报纸、杂志构筑的旧传讯防线。

媒体当然应该是前卫的，不管在内容上还是形式上。新瓶装老酒的结果是Byte将被送上Web，在网络无所不在的年代，在线出版物出版周期短、信息含量高的优势会更明显。届时出版物的生命力可从其主页的计数器表现，而我们现在论及的页数、版数变成了信息时代量化的唯一标准-Byte(字节)。

YAHOO搜索引擎溯源于中国台湾，但它

毕竟正为美国政府上缴可观的利税，当YAHOO中文版毫不费力刺入我们的软肋时，我们不得不低下高贵的头颅踏上别人的航线。想必CMP之流还不至于立马推出中文版的专业在线，然而竞争性事物带给你魅力的同时，也会留下残忍的竞争过程。

因为IT本来就是Information(信息)和Technology(技术)的统一体，我们技术上的落后已让国人蒙羞，如果附着于技术的传媒机构也被外人禁锢那更是天大的悲哀。因此，遥望后传讯时代的逼近，我们的媒体，至少认为自己还够得上份量的媒体，是否可预见成立专业的媒体集团，在专业传播领域经受外力入侵时能扛起重早已遍布我们大江南北的“不”字大鑫！

7月的Byte，绝尘而去，我们的媒介当尽情品味如此大餐，虽然我们也有可能被端上晚宴。

□丁满

这也许应该被称为奇迹。在大批的软件商为苦日子煎熬之际，在市场疲软如瘟疫染遍几乎所有产品之时，6月中旬在江民公司全国代理商大会上，貌不惊人的王江民却传递出了震惊广座的信息：KV系列产品正版用户已近百万。

说不定会有人对此消息有饥饿的胃肠反应，但反应之后，我们的大脑灰质却应该活动起来，去多问几个为什么。为什么在总面积不到40平方米的办公室里会达到单位面积的最高产值？为什么一张现在看来已近乎原始的软盘会有如此魔力？…

奇迹

还是丁满先生的见解颇有道理。IT产业既离不开I(Information)也离不开T(Technology)。林林总总的光盘软件，无论界面如何华美，无论包装如何精致，但请不要忘记，你是IT业的产品，第一你不能忽视用户的需求(I的需求)，第二你必须能够解决用户的问题(T的要求)，第三你必须能够扩散你的能力(另一种I的要求)。仅有外壳的美丽是远远不够的，毕竟皇帝的外衣不能御风遮寒。

更何况王江民还有一招：当KV发展到KV500时，甭管正版用户或其它用户，统统成为KV的用户。这确实需要底气，以技术为支持的真正底气。

走近 Intel i740

Intel也来“淌”显卡市场的“浑水”喽，今年4月份Intel推出的i7403D图形芯片向本来竞争就激烈的显卡市场投下了一颗“重磅炸弹”。现在生产基于i740芯片的3D显卡的厂商规模空前，毕竟不看僧面还要看Intel公司的佛面呢，何况i740确实是一个非常杰出的显示芯片。

在i740中集成了203MHz的RAM-DAC，所以最高可以达到1600×1200×256色(75Hz逐行扫描)和1024×768×24位真彩(85Hz逐行扫描)的分辨率，好吓人喔。i740还是目前少数真正使用AGP2X工作模式的显示芯片之一，可以使用DIME利用主内存存储3D纹理。一个非常大的遗憾是i740一般无法在目前MVP3主板上使用，所以只有选购PentiumII系统才能使用i740显卡了。此外目前它的驱动程序只能在Windows95的OSR2.1版本下使用，否则只能使用标准的VGA方式，不过笔者发现只要将驱动程序选为95中自带的Chip&Technologies公司的Chips&TechAccelerator就可以了，毕竟Intel的i740技术其实就是从Chip&Technologies公司购买而来。

现在市场上不同品牌的i740显卡性能都差不多，不过驱动程序的版本稍微有出入。笔者建议购买8M显示内存的版本，以便达到更高的分辨率，毕竟内存目前非常便宜。笔者使用的承启8M内存的i740显卡，在1024×768×16位色彩下运行不太“爽”喔！

虽然i740已经是现在性能价格比最好的3D图形芯片之一，但i740的下一代芯片正在紧锣密鼓地开发，这个代号是“Portola”就说会比i740还要快5倍！同时Intel预计在1999年第二季度推出一个新的控制芯片组“Whitney”，它把440LX和i740集成到一起，为基于Celeron的系统提供更低成本的解决方案。Intel的目标真大啊！

COOL 3D 制作实例

COOL 3D 是一个优秀的 3D 文字制作软件, 用它方便地进行各种 3D 文字的制作。

一、设计 3D 报头

1、单击“File/New”选项建立一个新文件, 在文字输入框中输入“软件报”, 再在字体选择框中选择所需字体(本例选择了魏碑);

2、在屏幕下方的效果式样框中, 移动滚动条, 找到

金色的效果式样, 用鼠标左键双击进行确定;

3、在效果选择框中用鼠标单击 Background (背景), 在右边就会出现各种背景图案, 移动滚动条, 双击鼠标左键选定(制作效果图 1)。

二、制作封面

建立一个新文件, 然后在文字输入框输入“中国报道”四个字, 选择好字体及字体风格、

光线效果等, 最后不断单击工具条上的 A 按钮把字体拉远(缩小);

2、在屏幕下方左边对话框中选择背景

会出现一个“Use Image”复选框;

3、用鼠标单击复选框, 就会出现一个对话框, 要求用户输入所需图象的文件名, 这时输入自己所需的图象的文件名, 再单击“打开”按钮, 这时所需的图象就会被调入作为字体的背景;

4、选择“Image/Save As/BMP File”选项, 把现有界面用 BMP 格式保存起来, 以便作为背景案备用。

□广西 关炳坤

编者: COOL 3D 的确是个好软件, 最大特色是操作简捷, 效果逼真, 系统已经为您准备了多款 3D 造型, 您所作的是输字、选取造型和再创作, Ulead 软件颇受欢迎正是得益于这种操作模板化(傻瓜化)的软件开发思路。

写作之星(WDS)是一套富有创意的写作软件, 为使读者对该软件有较清晰的认识, 本报特对其主要功能一一介绍。

该软件在文字处理的基础上针对实用写作需求进行扩展。深入、多方位的功能全面、强大, 为多方位的功能扩展。那么作为该软件最基础部分——文字处理功能到底有哪些呢? 其具备常用文字处理软件的基本功能, 可对文章进行起草、录入、编辑、排版、打印。界面、格式及操作方法与常用文字处理软件相似且更加简单易用, 文件格式之兼容通用, 可快速设置任意字体、任意颜色、任意大小。此外, 还有排版格式文件转为纯文本文件(或相反)、文字统计(文章页数、行数、段数、标点数、字符数、某字、某词多少, 只需鼠标一点, 一目了然), 多窗口同时编辑和快速互拷字块等功能。

本软件的文字处理功能具有简单、易用、好用、够用的特点, 精简了某些编辑排版软件令人眼花缭乱的、且及少用到或太专业化的次要功能, 能够满足家庭、机关、企业

办公室、打字社, 一般性文字处理的需要。

软件除具备常用文字处理软件的基本功能外, 还扩展了字词优化功能。该功能可快速对文中不妥当、不准确、不优美的字词进行优化和润色。用鼠标任点一个单字(词组或成语), 软件立即联想出丰富多彩的近义词(同义或同类)的词组、成语、谚语、俗语列于窗口中, 供您选择、替换或插入文中。通过使用优化功能, 会发现许多绞尽脑汁也想不出, 令人惊喜的巧妙语可用来取代原文的枯燥之词, 文采飞扬的好文章顿现眼前。针对实际写作的需要, 字词优化功能还可以对错字、别字以及写错的成语等进行校对和改正。欲知写作指导功能且看下篇分解。

(陈吉明)

自从 cool 3d 的出现, 使得 3D 文字的制作不再像以前那样神秘, 无须专业的培训即可通过这个小东东设计出精湛的 3D 文字动画效果。

1、各种造型的输入

大家都知道 cool 3d 的文字 3D 效果制作工具, 只有在 WIN95 上的 True Type 字型才能产生文字立体的效果, 但在英文字型中, 有很多不是文字的内容, 而是符号, 例如

“Monotype Sorts”等, 当你在 cool 3d 中的字型里选中“Monotype Sorts”时, 你会惊奇地发现, 显示出来的并不是你所输入的文字, 而是由星

、梅花等符号所组成的。像这样的字型 WIN95 附送了很多, 你也可以通过其他软件附送的字型来增加各种造型。

2、加快显示速度 cool 3d 虽然是个操作及为简便效果极佳的 3D 软件, 但是它也与其他图形软件

一样, 对计算机的配置要求很高, 解决方法除了尽快升级你的电脑, 我们还可以

通过软件设置来解决。在“Image”(影像)中我们选择“display quality”(显示品质), 选择“draft”(草稿)项, 这样显示的效果就为草稿式显示, 重要的是显示速度很快。当然如果你的机器十分高档的话, 你也可以选“optimal”(最佳)效果项。如果你要打印的话, 你可以将“output quality”(输出品质)选为“optimal”(最佳)效果项。

3、竖排效果 输入文字后, 在字型中选中前面带有“@”符号的中

文字型, 之后再选择“rotate object”键(T 带个圈的那个键), 按住鼠标右键将文字拖拽成竖排效果, 接着按住鼠标左键调节左右上下效果, 直至你满意为止。

□西安 天河

责任编辑 成凯

COOL 3D 使用技巧

下可直接输入 pw <your password>命令即可进入 Magic Folders。

三、几个注意事项:

(1)千万不要把系统文件隐藏起来。

(2)妥善保存您的钥匙盘, 如果你忘记了口令, 可把钥匙盘放入软驱。当你连续三次输入错误口令后, Magic Folders 会自动到钥匙盘中寻找口令。如果你丢失了解匙盘, 那么目录就无法恢复了!

(3)Magic Folders 试用版提供了五个帐户, 即允许最多五个人自己设定自己的密码来隐藏文件或文件夹。需要注意的是 Magic Folders 的钥匙盘中的只保留了 Master Account(主帐户)的密码, 即安装 Magic Folders 的人的密码, 如果另外的人忘记了密码, 只能卸载 Magic folders 以恢复目录了。

(4)当你卸载 Magic Folders 时, 只要进入 Magic Folders 的操作画面下拉菜单栏中的 Utilities, 然后选 Uninstall Magic Folders 即可。

□天津 邵植

『写作之星』(WDS98)

计算机辅助写作系统功能介绍

拥有自己的天空



当你与别人合用一台电脑时, 你是否为自己的文件安全担心? 由于 Windows 95 的安全性差, 这就需要有一个“保护神”来保护你的重要甚至机密文件以防被别人观看, 修改或删除。我所推荐的文件“保护神”就是 Magic Folders。Magic Folders 可以使你的重要目录或文件隐藏起来, 没有密码, 任何人都不能发现这些秘密, 你也就拥有了属于自己的天空!

一、下载与安装:

Magic Folders 可在 http://www.pc-magic.com 处下载。文件名是 mfd.zip 文件。安装过程采用向导式, 在安装中需要你自已设定今后将要使用的 Password(口令)。需要注意的是在安装前须准备好一张空白的 3.5 寸软盘, 在安装过程中 Magic Folders 将把这盘做成一张 Keydisk(钥匙盘)。

二、使用方法:

Magic Folders 的使用非常方便。简单介绍如下:

(1)加密: 使用时在 Windows 下运行 magic.exe 可执行文件。Magic Folders 将会要求你输入口令。输入正确后就进入操作画面。单击操作画面上的 Add 功能键, 然后在出现的硬盘目录列表中选择你所须加密的文件夹或文件。最后单击右面的 Make folders invisible(设定不可见)。这样加密就完成了。简单吧! 回到资源浏览器, 怎么加密的文件夹或文件图标还在? 别急, 按一下 F5 屏幕一闪, 你会发现加密的文件夹或文件已变得无影无踪了。(2)解密: 只需进入操作画面选定要解密的文件或文件夹, 单击左面的 Make folders visible(设定可见)就可以了。

如果你把 Magic Folders 文件夹中的 Pw.exe 文件拷到 \Windows 目录下, 则 Dos

快来申请一个新的 E-mail 信箱! 机不可失, 时不再来!

在 Internet 上有许多免费提供 E-mail 地址的组织或机构, 只要我们在哪里进行了注册, 就可以拥有完全属于自己的 E-mail 信箱。而且, 这些地址大都可以到世界上任何能够接入 Internet 的地方来收发邮件! 提供免费 E-mail 信箱地址的机构虽然很多, 但是, 许多这样的免费 E-mail 不支持 POP 功能, 只能进入它的主页读取邮件, 有的即使支持也是不免费的。

说到这里, 也许就有人要奇怪了: 什么是 POP 呢? 为什么最好要选择支持 POP 的 E-mail 服务呢?

简单地讲, POP 是 Post Office Protocol 的首字母缩写, 意思是“邮局协议”, 这是收发 E-mail 所使用的一种规则。如果某一机构提供的 E-mail 服务不支持 POP, 那么, 当我们收发 E-mail 时就必须象前面提到的那样, 先进入该机构的主页, 然后找到相应的 E-mail 功能, 在线地收发 E-mail。这样做有两个问题: 一是在主页及收发 E-mail 的页面上可能有许多广告, 这就影响了你浏览和收发信的速度; 二是在线收发 E-mail, 只能一封一封地读或写, 这对信件较少的用户来讲还无所谓, 但对于那些一次收发多封信件的用户来讲, 连网时间就很长了! 这对于象笔者这些订阅了许多免费杂志的人来讲是很难以容忍, 当然, 刚开始上网时, 笔者也曾象“阿甘”那样一封一封地收发, 特有耐性; 这样傻瓜了一段时间后, 我聪明了一些, 不在网上看, 只把这

支持 POP 的 E-mail 信箱

些邮件存入本地的硬盘, 然后在业余时间慢慢看, 而且多打开了几个“浏览窗口”, 可以趁空干其他事, 但这种办法并非最好, 而且发信还是一样的。

如果某一 E-mail 服务支持 POP, 以上的问题就不存在了。这时, 我们就不要再登录到相应机构的主页, 而是使用任一 E-mail 软件, 如 Netscape Navigator 中的 E-mail 功能、IE4.0 中的 E-mail 功能或 Eudora、FoxMail 等专门的 E-mail 软件, 来收发 E-mail 了! 我们可以离线地把一封封信写好, 一次发送出去, 也可以一次把所有发入自己邮箱的邮件一次接收下来存入本地硬盘, 然后慢慢阅读。

看到这里, 新上网的网友是不是已经看笑了, 急切地要问: 到哪里去申请支持 POP 的免费 E-mail 呢? 可一定是要免费的哟! 其实, 支持 POP 的免费 E-mail 的机构还是有的, 如: 国外的 Net @ address (http://www.netaddress.com), 国内的广州视窗中文邮箱 163 (http://www.163.net) 和广州网易 (http://www.nease.net) 等等, 但我在这儿“强力推荐”的却是一个新的免费 E-mail 信箱地址: 263.net。(当然大家可以到我上面提到的三个地方去注册自己的 E-mail 信箱, 毕竟多多益善嘛!)

那为什么我在这里要推荐 263.net 呢? 首先 263.net 是北京的一个新的网站——“首都在线”提供的

一个集国外 usa.net 和 hotmail 等免费 E-mail 功能于一体, 提供收件存储、WWW 在线收发邮件、POP3 收信、E-mail 地址簿、文件夹管理、邮箱收发代理、邮件过滤、邮件自动回复、定时发信、收件转发等服务功能的邮件系统。

其次, 很重要的一点, 是它的“新”, 相信许多网友都曾碰到过这样的令人烦恼的事: 辛辛苦苦注册后, 却被告之你的用户名已有人使用了, 请换一个, 这在 163 或网易上经常能碰到, 而 263.net 由于是才创办的, 所以这种情况很少, 希望各位网友快快去注册一个自己喜欢的用户名, 不然的话好名字都被人注册!

最后, 也是最关键的: 263.net 邮箱的存取速度很快, 而且操作界面完全是中文的, 这对于那些英文水平稍差一点的用户来讲是一个很好的消息。

下面介绍 263.net 的申请方法和使用技巧。

一、申请 263.net 帐户
注册 263.net 的免费 E-mail 地址非常简单。

1. 打开浏览器进入 http://freemail.263.net 或网站首页地址: http://www.263.net.cn。首先看到的是 263.net 主页, 点击“我要登记”标签进行新用户注册申请。

2. 这时可以看到“请选择用户名”字样, 在“用户名”文本框中键入你要申请的新邮箱的用户名, 如填入 chen, 则你申请的免费 E-mail 地址为 chen@263.net。填

写后单击“完成”按钮继续。

3. 申请到用户名后, 可以看到 263.net 要求免费 E-mail 使用者承诺的条款, 并询问是否愿意接受这些承诺, 对于这个, 我是看都不看, 直接单击“我同意”按钮。

4. 接下来就是要求填写必要的个人资料登记表, 对于这些表格项目, 带有“***”号的栏目是必须填写的, 否则 263.net 系统将拒绝接受。

5. 填写完毕后, 点击“完成”按钮, 263.net 将会把你刚刚填写的项目内容列出来让你确认, 单击“完成”按钮, 稍等片刻, 263.net 系统就会通知你邮箱申请成功。系统会提示现在请点击“登录”按钮返回主页, 试用你的新帐号登录。

至于使用你的邮箱, 有两种方法, 一是以 WWW 方式在线收发邮件; 二是以 POP 方式收发 263.net 邮箱中的邮件, 下面我们

以 Netscape 的 Navigator 的 E-mail 功能为例, 介绍常见的 E-mail 软件的使用方法: 选择 Edit 菜单下的 Preferences 选项, 再选择其中的 Mail and Groups 选项, 对于 Mail Server 可作如下设置: Mail server user name: 填入你的用户名 (即你的 E-Mail 地址 @ 前面的部分, 如 E-mail 地址为 chen@263.net, 则填入 chen; Outgoing mail (SMTP) server: 填入你本地的邮件服务器地址或者 smtp.263.net。

具体的使用详见你申请了 263.net 的免费信箱后它立刻发给你的一个关于“如何使用”的电子邮件, 你可以把这个邮件保存下来, 仔细阅读。 □成都 陈敏

CMP 出版集团是美国相当著名的电脑科技出版企业, 创始于 1971 年, 目前全球员工人数达到 1500 人, 是年营业收入达 3 亿 8 千万美元的大公司。CMP 旗下拥有十余种与电脑产业相关的杂志, 不仅数量众多, 各类报导也相当深入。

CMP 的 TechWeb 站点 (http://techweb.cmp.com) 于 1995 年 11 月启用, 旗下所属杂志均已上线, 为 CMP 公司正式踏入 WWW 服务的里程碑。TechWeb 正如其名, 是一个专门提供电脑和 IT 产业情报信息的站点。除 CMP 各杂志内容以外, 站上所提供的信息多为综合性性质, 以某个特定专题或对象为主进行分类, 让使用者不必在各个杂志间四处搜寻, 相当方便。

CMP 各刊物在 TechWeb 上的主页和平面印刷版本有所不同, 所以都在刊物名称后加上“Online”或“Interactive”等字样, 表示与平面版本的不同。其中最大的差别在于更新速度, 通常新闻部分每天都会更新, 以补充平面版本在时效上的欠缺。要进入 CMP 各刊物, 请在 TechWeb 主页“CMPnet Resources”选项下方选择“Site Map”项目, 进入刊物图标清单, 再按下刊物图标以进入各自的首页。

CMP 目前的上网刊物包括:
1. EETimes (电子工业周刊) (http://www.eet.com/)

《电子工业周刊》全名为《Electronic Engineering Times》, 主要针对电子产业, 电子工程, 电子设计等专业领域, 报道知识性与专业性的技术信息资料。

EETimes Interactive 的内容主要可分为四个部分: News, Profession, About, Market Place。访客可在 News 部分读取每日快报, 每周精选, 专业论坛, 意见交流等不同单元, 获取最新的电子情报; Profession 的内容专门提供给工程师阅读, 包含了和电子工程相关的站点, 各种电子展览的一览表和放松心情

的电子工业领域笑话; 在 Market Place 项目中可获得一些电子产品的最新情报; About 项目中则详细介绍 <EETimes> 杂志的内容和杂志定位。

2.《Information Week》 (http://www.informationweek.com/)

《Information Week》每周报道最新的电脑产业消息, 而 Web 版上每天也会固定更新部分新闻。除新闻以外, Resource Center 单元按各种电脑产品或技术进行深入的报导, 如果想要多了解电脑产品特性的话, 可别错过这个单元。

3.《Network Computing》 (http://techweb.com/nc)

想对网络多认识一些吗? 那么就不能错过《Network Computing》这份刊物。这里介绍所有有关 LAN, WAN 和 Internet 的相关产品和技术报道。除可在 Current Issue 和 Past Issues 里阅读当期和过期刊文外, ISDN sights 和 Network Design Manual 这两个单元更不容忽视。ISDN sights 中介绍有关 ISDN 目前的发展情形和相关产品信息; 而 Network Design Manual 专栏则专门介绍网络的架设方法和过程, 是相当好的网络教材。如果访客正为架设各种网络头痛, 请到此单元来观摩一番。

4.《NetGuide》 (http://www.netguide.com/)

《NetGuide》是一本专门介绍互联网络资源的杂志, 以月刊形式发行。在 Web 版本上则增加了一个 Net Daily 单元, 每天都会补充最新的 Internet 主题, 而 CyberGuide 单元每期也会按固定主题介绍新增站点, 想多逛逛国外网站的朋友可来这里瞧瞧新鲜货。

5.《HomePC》(http://www.homepc.com)

《HomePC》是一本以家庭电脑用户为主的刊物, 不论在版面设计和内容上都比 CMP 的其他刊物来得活泼许多。在刊物内各专题都会推荐一些适合家庭或小朋友使用的电脑软硬件, 同时还介绍适合全家同乐的光盘及 WWW 站点资料。对一般访客而言, 《HomePC》更具亲切感。

6.《WINDOWS Magazine》 (http://www.winmag.com)

如果想多了解 Windows 的使用技巧和应用程序, 《WINDOWS Magazine》应该能给予一些帮助。在 Windows95 和 WindowsNT 的专栏中, 访客可找到相关的链接站点, 包括使用技巧, 臭虫大全 (Bug List) 等等。而 Magazine Rack 里存放的是各期《WINDOWS Magazine》杂志的内容, 想阅读的朋友可由此进入。

7. 其他
除了以上有关企业和个人用户的电脑刊物外, CMP 其他刊物如《Computer Reseller Week》 (http://www.crw.com), 《Computer Reseller News》 (http://www.crn.com) 等杂志, 主要针对电脑及电子产业的采购和零售渠道进行报道。经销商和一般用户所关心的新闻和报道有些出入, 大多是市场研究报告或是产品特性剖析。对于关心销售价格的销售渠道经营者而言, 赚钱的商业机会可是比电脑本身更具有价值。如果访客从事采购或是电脑、电子、通讯产业的市场研究, 那么这些刊物所提供的新闻报道不能错过。

TechWeb 站点所提供的信息的确又多又广, 访客如果只想来逛逛, 很可能会迷失在信息的海洋当中。但如果你确定了目标, 像是特定产业新闻或是产业市场研究, 再利用站点上所提供的主题索引和搜尋功能, 就能快速得到结果, 相信各阶层的用户在这里都能满载而归。 □泸州 网天

CMP 的网上电脑杂志

你是否觉得你的 PC 又落伍了,或者你对 intel 以赢利为目的掀起的升级大潮感到茫然不知所措? intel 想掏你的腰包,而你却得捂着并不很鼓的腰包,因为你还必须生活,必须吃饭!那么有没有两全其美的方法呢?即在不掏钱的前提下进行升级。现在我告诉你一个方法:超频。所谓超频,就是让 CPU 高于额定频率工作,让你的 CPU 频率和性能提高一档甚至多档。不言而喻,既然是超过额定频率工作,对 CPU 来说,肯定是有危害的。因为超频会增加发热量,这样对 CPU 的寿命有一定的影响。但 CPU 的设计是有余量的,只

三、超频成功的诀窍

超频不成功的表现通常是无缘无故地死机,或者自行热启动,或者外部总线设备工作异常等。

从上面可以看出,超频既是对 CPU 的考验,也是对外部设备的考验,所以当你超频不成功时也应该从这两方面加以考虑。下面将常见问题罗列如下:

1. 适当提高 CPU 的内核 (core) 电压,可以让 CPU 稳定工作。

2. 如果通过提高外频的方式超频,可以适当提高 CPU 的输入输出 (I/O) 电压。

3. 如果 CPU 的内核电压和输入输出电压都已作了一定程度的提高,并且机器出问题的频率和开机时间长短成正比,那么就应该考虑散热问题,首先应该给 CPU 加一个大的散热片和风扇,当然是越大越好;其次,应该加强机箱内的散热,比如选用大而宽敞的机箱,最好机箱周围有散热孔。如果你的机箱没有散热孔,可以将机箱后部扩展卡的挡片下掉几片。总之,想尽一切办法,让机箱内的热量能够向外扩散。

4. 有很多朋友超频不成功时,往往把问题局限在 CPU 上,其实外围设备的稳定性也非常关键。曾有不少人问我:“我的 P133 为什么超 83 x 2 时总是死机?”其实 P133 超到 166MHz 应该不会有问题,问题不在 CPU 上,而是在外部总线设备上。在 83MHz 这么高的外频下,的确有一些外部总线设备工作不正常。外部总线设备包括各种插卡、硬盘、内存等。下面选几个主要方面分别加以说明,其它类似问题可以以此类推。

①各种插卡出问题的现象比较直观,很容易看出问题所在。比如声卡发音不正常,网卡不能联机,显卡超频导致屏幕花屏或图象抖动。对于 ISA 卡这样的低速设备,总线速度提高对它来说没有很大必要,我们可以进入 BIOS 中进行调节,让它工作在异步方式,或者说让它工作频率保持不变。(注意,某些早期 BIOS 没有调节功能)而对于 PCI 或 AGP 总线设备,它们速度的提高对系统性能提升有很大作用,如果让它们也工作在异步方式,则违背了超频的宗旨,我建议最好还是换成能够适应高速总线的更快的设备。

②在高外频下,通过硬盘数据线的信号会变得微弱,应该让光驱和硬盘分接在不同的 IDE 口上,并且让主板和 IDE 设备间的数据线尽量地短,以避免产生电磁干扰和信号衰减,这样才能使输往 IDE 设备的信号更加清晰。如果还不能解决问题,可以在 BIOS 中将硬盘的传输模式降低一级,这样可以使硬盘工作稳定一些,但是其性能会有少许的损失。

③如果问题出在内存上,当然也可以进入 BIOS,将其读写周期调得慢一些,或者说更“保守”一点。

最后祝大家超频成功。 □武汉 乐刚

免费升级——成功超频

要能够很好地散热,基本上对 CPU 没有很大的损害,所以适当地超频,不失为一种挖掘 PC 内在潜力的好方法。

一、超频的必要条件

因为超频会使 CPU 和电脑的其它部件在超频状态下工作,所以选用质量好的部件是超频成功的关键。更具体地说,就是要扩展性好并且稳定性高。扩展性就是电脑的零部件能否提供超出正常范围的调节能力。关于稳定性,简单来说,如果在超频状态下,仍能工作正常,那么这就是稳定性最好的体现。在选购电脑部件时,一定要多向内行请教,多参考一些相关资料,多进行一些性能上的对比;尽量选购大厂生产的名牌产品,一定要在上面提到的“扩展性”和“稳定性”上多作一些考察,绝对不能贪图一时便宜去购买质量没有保证的东西。不过,事情不是绝对的,并不是名气大、价钱贵的一定是好东西。实际上,有一些电脑配件厂商不是卖商品,而是在卖名气,我用的是升技主板,在我接触过的主板中,它的“稳定性”和“扩展性”是最高的,尽管它的名气并不是最响,所以,关键要靠你自己去看、去试。这样,当你超频或将来对电脑零部件进行升级时,会发现你当初多费的心思和多元化的金钱是完全值得的,因为你的电脑的使用周期又延长了数年。

二、超频不如超外频

提高 CPU 的工作频率有两种方法:提高倍频系数和提高外部总线频率。倍频系数就是外部总线频率和 CPU 内部频率的比值,通常是 1.5 为间隔,比如: x 2, x 2.5, x 3 等等。而外部总线频率通常是 66MHz、75MHz、83MHz、100MHz,甚至更高。现在我们拿一块奔腾 133 的 CPU 作比方,它的额定工作方式是 66 x 2, 那它的外部总线频率是 66MHz, 而倍频系数是 2。那么如果我们超频,该怎么处理呢? ①提高倍频系数,比如提高到 2.5, 则 CPU 内频变成了 66 x 2.5 = 166。②提高外部总线频率,比如提高到 83MHz, 则其内频变成 83 x 2 = 166。虽然以上两种方法都使 CPU 的内频提高到 166MHz, 但它实际上产生的效果是不同的。前一种方式,只是单独提高了 CPU 内频,而外频没有变化,而后一种方式内频和外频都提高了,它使电脑的整体性能得到提升,电脑外围总线上的所有设备,例如显卡、硬盘、内存等都会有同等性能的加强,显然,提高外频对电脑性能的提升是决定性的,所以通过提高外频来超频是我们极力推荐的。有一件事,不得不提一下,现在市面上流行 100MHz 外频主板,但它以异步方式工作。这里还得说明异步方式与同步方式的差别,同步方式指外围总线以数据总线相同或一半的速度工作,异步方式时,这两种总线速度之间的比值则是 1 或 0.5, 比如以上提到的主板是三分之一。这样, PCI 总线又被打回到 33MHz 的深渊里,其它比如 AGP 总线等都会有相同的损失,真是得不偿失。还是那句话,外围总线频率是最重要的!

微星 MS-4417, 其内建 MPEG-1/2 解码, 视频解压性能相当出色。近日攒机一台, Intel Pentium MMX-233, 微星 MS-5168 主板, 32M SDRAM, 3.2G Seagate 硬盘及 MS-4417 显卡。光驱为 SONY 16 倍速, 声卡则随便挑了 50 多元的 ALS007。装机安“瘟 95”杀毒程序启动, 一切 OK。运行超级解霸, 很自信的丢了张 VCD 进去, 却发现声音断断续续且丢帧十分严重, 后改音质为 22KHz, 勉强可看。上下一阵忙乱, 又是换内存条, 又是换光驱。当用超霸 5.0 测出 94 帧/秒的视频速度时, 开始怀疑为声卡所致, 遂借朋友一花王 530P 换上, 故障消失。仔细观察这块采用 ALS007 的所谓 3D Blaster, 首先是 ISA 接口短一截, 其次电路板焊接质量也很差, 好几个地方明显偷工减料, 难怪性能如此低。为了充分比较, 将其再次插入 Intel 在 Intel media Bench1.0 测出的占用率高达 23%, CPU 负荷过重导致整机性能下降, 自然不能充分展现 MS-4417 的卓越性能。由此可见, 声卡也会成为系统的瓶颈, 朋友们攒机可千万注意各配件的性能协调。

□四川 光三

BIOS 升级失败不可怕

笔者前几天升级联讯 8661S (INTELA30VX 芯片) 主板 BIOS 时不慎失败, 当时真是焦急万分。有人说用热拔插法可以修复, 但要求同一型号主板。笔者手边只有一块福扬 597 主板 (VP3 芯片), 不一样的地方太多了, 但重要的是 BIOS 芯片的大小相同, 我想试一试也许可能成功。联讯 8661 主板支持 AMI BIOS、AWARD BIOS 交叉升级。购入 8661 主板时, 应该带有 BIOS 升级软件。一个是 AWDFLASH.EXE 另一个是 FLASHM.EXE。这两个 BIOS 升级软件可升级大多数主板 BIOS。如果你的主板 BIOS 是 AWARD 的, 就用 AWDFLASH。是 AMI 的就用 FLASHAMI。首先在超频扬主板的机箱, 只需在主板上插上电源、CPU、内存、软驱即可。要用软盘启动按 F5 使系统处在实模式下。然后利用热拔插法, 即在不关机的情况下拔下福扬主板上的 BIOS 芯片, 换上“损坏”的联讯 BIOS 芯片。之后运行 BIOS 升级程序 AWDFLASH, 按要求备份 BIOS 文件, 输入升级的 BIOS 文件名, 升级完成后关机。换回各自的 BIOS 芯片, 重新启动两主板均可正常运行。

挽救回联讯主板 BIOS 失败, 又进行了以下试验。故意将福扬 BIOS 芯片升级失败, 然后利用热拔插法在联讯主板上升级成功。同时我还发现在升级 BIOS 时, 这两块主板的 FLASH ROM 电压设定跳线可不必理会, 当然按要跳线将 FLASH ROM 电压设为可写也一样会升级成功。另外 BIOS 芯片耐压性能比较好, 笔者不慎将 BIOS 芯片装反, 开机后不能启动, 大约一分钟后关机。发现 BIOS 芯片装反并且烫手, 正确安装后, 机器一切正常。BIOS 完好无损。

□河南 李海军

你姑且把这则消息当作一个闲聊的谈资, 但说不定它还真是这么回事呢!

在大多数人看来, 要提高 PC 机的处理能力, 就得采用更高速的芯片。如今据报道, 从 NCR 分离出来的 KryoTech 公司却宣称, 只要你掏几十美元 (合约人民币 500 元左右), 他们就会把一种冷却装置放到你的计算机里面, 之后你会发现你的机器就会运转得更快了!

有没有搞错啊?! 也许这让人感到有点匪夷所思, 以前

只在“音乐发烧友”那儿曾听说过有把 CD 放进冰箱里一段时间后, 取出播放的音质比原来的好, 这可是芯片啊!

但 KryoTech 自有理由: 如果把处理器的温度降至零下 40 度将提高处理器的运算速度, 因为这样大大减慢了分子与电子的碰撞速

度, 并减少了连接处理器各部件的铜质线路的电阻, 而加快了 CPU 中的电子移动速度。据 KryoTech 称, 用冷却装置封装起来的 AMD K6-2 233MHz 处理器的实际速度可达到 450MHz。看起来好象是有这么回事耶, 有兴趣的不妨一试。 □四川 陈敏



方正文杰采用了当前国际最先进的激光打印技术，融入了方正世纪 RIP 技术和方正 PS 曲线字模，是当前中文速度最快的激光打印机。

现就方正文杰打印的特点作一些介绍：

一、打印机控制外置，使用 PostScript (PS) 语言。

通常打印机的控制方式为内置式，在打印机内部解释语言，生成页面点阵打印输出，独立性好，但成本高、灵活性差。方正文杰打印机采用国际最新流行的打印控制外置方式，由计算机完成页面的解释、生成页面点阵的功能，打印机只是根据页面点阵信息打印，成本低、速度快、灵活性好，打印速度会随计算机性能的改善而提高，这是内控打印机不具备的。

PS 语言是美国 ADOBE 公司开发的页面描述语言，由于在精确描述文字、图象方面的优势

为进一步提高办公自动化程度，进行微机互联的单位已越来越多，目前常用的局域网典型结构有：3+、NOVELL、DECnet、IBM Token-Ring 以及 AT&T StarLan 等等，然而这些结构形式的网络，组网、维护都较为复杂，不很适宜中小型办公系统使用。鉴于这种情况，笔者提供一种较为经济、易于维护的组网方式，供组建中小型局域网时参考。

局域网选择的基本考虑：

- [1] 网络标准化，以支持网络扩展和互联。
- [2] 访问控制方法，网络应满足吞吐量及响应时间的要求，尤其要考虑负载峰值和平均吞吐量。
- [3] 网络传输距离和拓扑结构，应满足用户的现场环境和介质访问的要求。
- [4] 网络介质应满足网络带宽、抗干扰和安装等要求。
- [5] 工作站应具有相当的处理速度及内存容量。
- [6] 网络软件应支持多种服务，管理功能及兼容性要求。

网络结构设计：

在设计网络结构时，要考虑到其低成本、高扩充性，安装维护方便等，综合这些因素，在以太网与令牌网两种结构类型中，笔者建议选择以太网，以太网的组成较为简单，便于非专业人员的日常维护，鉴于各工作站独立工作及协同工作的双重要求，工作站间采用星形拓扑结构，在主计算机 (HOST) 与工作站间采用总线结构，以增强多用户访问时的可靠性，保证一定的传输速率。

网络连接介质的选择：

因双绞线以太网 10BASE-T 是局域网发展的方向，也是目前的主流，故用户机与集线器 (HUB) 间选用屏蔽双绞线。(每段双绞线的长度不得超过 100 米的极限，否则会对数据传输速率造成较大影响) 干线电缆、主计算机与干线电缆的连接、集线器与干线电缆的连接均采用 50 欧姆的基带同轴电缆。

连网微机的配置要求：

8M 以上内存，40M 以上硬盘，80486 以上处理器，目前大多

数成为照排系统的通用语言，但实现 PS 语言的解释较复杂，需使用价值 500 美元以上的硬件解释器，因而 PS 打印方式传统上只能用于高档打印机，北方方正通过在电子出版领域的多年工作，已能深入理解 PS 语言的丰富内涵，结合汉字处理方面的丰富经验，实现了利用软件对

PS 语言的解释，既保留 PS 语言的丰富页面描述功能，又不因采用 PS 硬件解释器而使打印机成本增加，找到了一个使 PS 语言平民化的发展方向。

二、通用的 WINDOWS3. X / 95 / NT 网络打印机。

方正文杰打印机为实现小型办公网络的打印提供了简单、方便的网络打印功能。由于 PS 文件压缩比大，使得网络吞吐能力强、速度快，同时由于中文打印的高速实现，不需要其它机型通常所需的附加内存、网卡、调整机芯等器件，为用户节省了投

资。数微机可以达到这一要求。其中目前计算机需带一些外设以便共享，该机应由综合性能力较强的机器担任。

网络适配器 (网卡) 的选择：

据笔者的使用经验，100 元左右的兼容网卡已能满足中小型办公网的要求。在资金不很宽裕的情况下，没必要去追求名牌网卡，选与 NE2000、3C503 兼容的即可。另外，选择网卡时注意与接入电缆类型匹配，每台设备接入总线需一个 T 型接头。

集线器的选择：

集线器在以以太网中用来将各微机引出的双绞线连接在一起，常用集线器有 8 口和 16 口两种，根据所需接入的微机数量进行选择。市场上常见的品牌有 D-Link 等，用户可根据具体情况选择购买。

网络操作系统的选择：

因国内大多数用户使用的是 Microsoft 的 Windows 系列产品，为充分发挥用户现有知识的价值，选用 Windows For Workgroups 是比较合适的，更有经验的用户可以选用 Windows NT 作网络操作系统。另外，这种网络结构也较适用于以基于 DOS 的 Netware 等操作系统组成目前流行的 Novell 网。

MODEM 的选择：

目前各类报刊杂志介绍如何选购 Modem 的文章较多，购买时不妨多参考几篇。虽然各大 Modem 厂商竭力将 56K 以及更高速率的产品推向市场，笔者仍建议选择 33.6K 的 Modem，国内大多 ISP 服务商的接入速率实在不敢恭维，所以选 33.6K 的车跑在高速路上是比较合适

的。

三、强大的兼容性。

能兼容各种 Windows 下的应用软件，如各个版本的 Word、Excel、Pagemaker、PhotoShop 等；支持方正各种软件各个版本的排版结果 (包括 S2、S72、PS2、PS 等等)；直接输出各种 PS/EPS 文件。

以往打印机只能实现上述三项功能之一，极少有能够具有其中两项功能的机型，而只有方正文杰能够同时兼容上述三个方面。

四、平民的价格/贵族的性能。

方正文杰的 PS 打印方式，赋予打印机更快的中文打印速度、精美的输出效果。随机内含有价格昂贵的 52 种方正 PS 中/外文字库，赠送奥思多媒体创作软件等，为用户带来极高附加价值，而打印机价格低于国外高档机型。(景宇聪)

成都方正技术服务部

Email: fczbjf@mail.sc.cninfo.net

1、在 Office 中有许多制作好的模板。它们可以应用在办公、通讯，以及财会等工作，使用这些模板，可以省去不少的时间。从新建文档的时候，就可以使用自己需要的模板。请点击一下“开始”按钮。

2、选择“开始”菜单上的“新建 Office 文档”命令。

3、在“新建 Office 文档”中有许多选项卡，每个选项卡中都有许多同一类型的模板。比如在“中文信函和传真”上点一下，就可以看见中

文信函和中文传真的模板。

4、模板的名称说明了模板的风格。你可以根据名称选择要使用的模

板。选中模板后，通过旁边的“预览”窗口能够进一步查看模板的外观。

5、如果觉得选中的模板符合自己的需要，就可以点击一下“确定”使用这个模板创建自己的

的。当然，56K 或更高速率的 Modem 在资金允许的前提下还是可以考虑的。

网卡的安装：

将网卡插入计算机卡槽，使用网卡自带的安装盘进行 SETUP，完成后对系统进行测试，查看中断和 IO 地址，看网卡是否与其它设备冲突，如果有冲突则需重设参数。查看 AUTOEXEC. BAT，确认其中已包含网络驱动，否则需要手动挂接驱动程序路径 (操作系统如用 Windows NT，这一步不必先做，安装 NT 在检测到网卡时根据提示进行设置)。

网络操作系统的安装：

Windows For Workgroups、Windows NT 的安装分别跟 Windows 3. x 和 Win95 相似，安装时注意对共享和通讯协议的设置，通过通讯软件实现各机间 E-mail 的传送。Netware 的安装设置较为复杂，可参照相关资料进行。

此种网络结构特点：

组网、维护方便，可选多种网络操作系统，经济实用，且扩充容易，并有两种方式可供选择：(1) 以双绞线连集线器；(2) 利用 T 型插头直接连入总线电缆，数据传输速率可满足日常办公要求。此外，这种结构也适宜整栋办公楼内部相连。

□西安黄雪峰

注：本文荣获“清华杯现代办公”有奖征文一等奖。

98 王码是王永民教授从 1988 年起，用 10 年之功研究完成的我国第一个符合国家规范并通过鉴定的汉字输入方案。98 王码五笔字型输入法一个突出优点就是造词简单方便，98 王码系统中已提供 16000 条词语，但由于专业差异，有时用户常用的词在系统中没有提供，在 98 王码五笔字型输入法，用户可以方便自定义词语。

一、屏幕动态造词

在需少量造词时可运行 98 王码屏幕动态造词，如在 WORD 中编辑一篇文章，想把屏幕上“中国建设银行”定义为词语，可按以下步骤操作：1、在屏幕选定“中国建设银行”。2、使用鼠标左键击王码输入法状态窗口的“词”即完成造词操作，系统在屏幕左下方会给造词成功的提示。用户立即可使用造的词。

二、批量造词

如需造大量词，可利用 98 王码的词库生成器对已有的词库文件批理造词，具体操作如下：1、单击 WIN95 “开始”图标，在弹出的菜单中选择程序中的“王码输入法”下的“词库生成器”。2、输入已有的词汇文本文件名 (要求含有词、输入码和分隔符，可用 WORD 等编辑器生成) 3、选择开始造词，则完成批量造词。 □南昌罗华

Office 模板应用

文档。

6、文档创建后，只需要填写上必要的信息和文字就可以了。使用模板创建文档就是这么简单。

它可省去设置格式和排版的时间，如果你要高效率地创建文档，不妨试试使用模板。

CCED 推出至今已有 10 个年头了。在 1998 年的 5 月，CCED 制作人朱崇君先生似乎在平淡的 1998 年中再掀波澜，悄无声息地推出了 CCED 6.0 For DOS 版。

CCED 6.0 着重克服了以前版本的一些缺陷，突出强调了成熟、可靠与稳定性。并在此基础上，针对排版打印、字库读取、编辑操作以及版权确认等众多方面做了很多强有力的改进，并新添了许多非常实用的功能，如造字、稿纸打印等等。

- 1、版心自动居中、匀齐。
- 2、简化了计算公式。例如：C9 = C2 + C3 + C4 + C5 可简写为 C9 = C2.5。
- 3、增加了页脚处理功能。

4、提供了公文控制及信笺格式两种打印控制模式。

5、可以连续不分页打印。

6、安装到 Novell 服务器中的 CCED 6.0，可以实现多台终端同时执行模拟显示或打印。

7、自带十种英文字体的高精度矢量字库，统一了十种英文字体的宽度比例。

8、方便实用的造字功能，造出来的字与字库无关。

如果用户还在 DOS 环境下编排打印的用户，为还不快去试试最新版的 CCED 6.0。该版本可以通过互联网下载，网址是：

http://www.nease.net/~cce.

据悉，朱崇君先生计划于 1998 年年底推出 CCED For WIN95 版，让我们拭目以待。 □雷涛

中小型开放式办公局域网

用 98 王码造词

CCED 6.0 小记

三、DVD

DVD(Digital Versatile Disk 数字式通用光盘); DVD 标准是 1995 年 6 月制定, 从外观来看 DVD 的物理尺寸和形状与我们现在所用的 CD-ROM 没有什么差别, 但实际上 DVD 与 VCD 有着截然不同的特性。

DVD 盘用来存储高清晰度活动图像及其伴音数据, 数据格式采用 MPEG2 压缩标准, 其图像及伴音可达到广

播级水平, 水平解析度大约为 500 条扫描线, 比镭射影碟机(LD)的 430 条及录相机(VHS)的 240 条扫描线效果要好得多, DVD 一般采用 Dolby Digital 和 Musicam 两种数字音响格式, DVD 具有大容量的特点, 其单层容量就约是 VCD 的 9 倍, 它的盘片结构为厚度 0.6mm 的两片粘合双面结构, 盘片直径为 12cm, 存储容量为单层 4.7GB, 双层 9.4GB, 播放时间为单层 135 分钟, 双层 270 分钟, 信号调制方式采用 EFM Plus 方式, 误差修正方式为 RS-PC 方式, 读取数据采用单面方式, 扇区大小为 2048, 道间距为 0.725, 数值孔径为 0.6, 所用激光波长为 635-650nm。它的图像参数为 PAL 制: 720×576, 25 帧/秒, NTSC 制: 720×480, 30 帧/秒。DVD 具有很好的向后兼容性, 可全面兼容 VCD、CD。

DVD 的种类很多, 除 DVD-ROM(主要用于电脑信息、游戏、教育软件, 也可用于观看

DVD 影片)外, 还有 DVD-Video(各种动态、静态画面和卡拉 OK)、DVD-Audio(音乐)、DVD-R(电脑资料)和 DVD-RAM(电脑资料)。

DVD 驱动器有一个很突出的优点: 使用 DVD-ROM 观看任何区域代码 DVD 影片, 我们知道为了保护知识产权, 防止 DVD 影碟大量盗版, 所有 DVD 影碟生产公司均在 DVD 影碟

电脑通向外部的绿色走廊



软驱、光驱、DVD-ROM(下)

上加入了地区识别代码, 这样, 当你观看的影碟片中的区域识别代码与你的 DVD 机区域代码不同时, 就不能正常观看, 但使用 DVD-ROM 就不同了, 你只需重新安装一次 DVD 播放器驱动程序, 设置相应的地区识别代码就行了, 例如中国代码为 6, 美国的代码为 1。

目前, 市场上已有多款 DVD-ROM 问世, 推出较早的有 Creative DVD 产品, 截止目前, DVD 驱动器共有两代产品, 一代 DVD 驱动器的读盘速率为 1350KB/S, 它在读 CD 盘时相当于 6 速(900KB/S)CD-ROM, 但不支持 CD-R, 第二代 DVD 驱动器的读盘速率为 2700KB/S, 它在读 CD 盘时相当于 20 速(3000KB/S)CD-ROM。为了适应国内市场, 前不久 Creative 公司公布了售价为 3000 元人民币左右的 DVD 驱动器, 如果你想买 DVD 驱动器, 不仿选择这种产品。

□河北 马昱

责任编辑 雪翎

一个时候有一个时候的潮流, 中文 Office 97 就是现在办公软件的主流之一。



中文 Office 97 培训教程

虽然正在用、打算用 Office 的人很多, 关于 Office 的书很多, 但一本全面、系统讲解中文 Office 97 的实用教材并非那么容易寻觅, 当一本《中文 Office 97 培训教程》跳入我的眼帘后, 我的评价是, 也许它不是最好的, 但它值得你放弃寻觅最好的努力。

《中文 Office 97 培训教程》讲述了 Word、Excel 97、PowerPoint 97、Outlook 以及综合应用, 具有一本好教程应该具有的因素: 详细介绍了基本应用和使用技巧, 图文并茂, 实例丰富。

对于新手, 本书可作为称职的 Office 97 领航员;

对于资深用户, 本书有助于将积累的经验技巧融会贯通, 并可作为置于案头、随时查阅的工具书;

对于主要使用 Word 的用户, 如果想作知识储备, 本书不失为恰当抉择。

本书由清华大学出版社出版发行, 定价 48 元。邮购: 成都市金河街 75 号软件报发行部(610015), 另加 15% 邮费。

tem, 从而使王嘉廉这位勇于破旧立新的人跻身于高科技的殿堂。

“鲜活思维者”——Acer 集团董事长施振荣先生, 1997 年 11 月在亚太资讯科技高峰会中提出了 XC(X Computer)的概念, 这个继 PC、NC、BC 后对电脑的最新诠释, 引起了业内广泛的关注。

XC 是指从 PC 领域中分割出来的各种专用电脑, 相对于 PC 强调提供一般用途, XC 则是针对专门的应用。XC 有两大特色, 一是容易使用; 二是价格极具吸引力(介于 200 美元至 1000 美元之间)。并且, 它会依照消费者的需求, 提供各种不同的 XC, 让全球一般大众都可享受电脑的应用。

“X”代表未知物。由于未来会出现各式各样的专用电脑, 目前无法命名, 因此用“X”一字统称。“X”既然是未知物, 也就蕴藏着无限机会与可能, 意味着专用电脑的发展空间十分广泛。(对于“XC”概念, 欢迎大家来稿发表自己的见解。)

美国电话和网费

在网上结识了一位没有谋面的网友, 他是美国威斯康星州克萊尔市的美国人, 通过 E-mail 交流, 顺便问了一下当地的电话费和上网费, 感到有趣, 介绍如下。

当地电话每月固定缴费 15 美元, 另外, 每拨一个市内电话要 0.06 美元, 市内电话只计算次数, 不计时间, 这项政策对网友非常有利, 也适合于电话煲族。美国国内长途电话按分钟收费, 每天 8 时到 17 时每分钟收费 0.12 美元, 18 时到 8 时每分钟收费 0.10 美元。

通过本地 ISP 的上网费是每月 20 美元, 除此之外再也没有其他费用。在星期天之外的时间, 每天的 8 时到 20 时, 用户上网有任何问题都可以直接向当地 ISP 求助。

□湖北 余恩放

王嘉廉是继王安之后, 又一位凭着自己卓越的才能和辛勤劳动取得令人瞩目成就的杰出华人电脑专家。1976 年王嘉廉克服重重困难, 创立了国际联合电脑公司。

1996 年, 王嘉廉回到阔别 44 年的祖国。他到京的第二天, 即来到了向往已久的长城。当得知雄伟的万里长城是由多条残缺的城墙连接而成时, 他顿时肃然起敬。长城的建造过程和它的商业策略何其相似! 在过去 20 多年中, 他共收购了 60 多家软件公司, 其中最引人注目的是 1995 年 8 月他以 18 亿美元巨资收购 legend, 这笔买卖使国际联合电脑公司的收益急剧增加, 远胜过 Oracle Sys-

最典型的非过程语言——RPG

什么是非过程语言? 首先说一下过程语言, 一般的语言象 COBOL、FORTRAN 都是程序员编写问题的处理过程, 告诉计算机按一定的顺序执行指令, 这种语言称为过程语言。而 RPG 语言的编写很有意思, 你只需在一张有特定规格的表上填程序即可, 而不是编写过程, 这类语言就称为非过程语言。实际上过程语言是用来记述“如何做?”, 而非过程语言是记述“做什么?”。正是由于 RPG 语言这种特性, 它非常适用于在办公室计算机和个人计算机上进行表格形式的综合处理。

RPG 语言的英文全称是 Report Program Generator(报表程序的生成程序), 它是 IBM 公司在 1962 年为了适应当时越来越多的人采用计算机进行事务处理、打印各种报表而研制开发的。在利用 RPG 制作报表时, 只要将报表的内容、格式、输入数据、运算内容填入一张表内, 计算机便会自动编译生成目标程序, 打印出你所需要的结果。

现在, RPG 语言的功能已十分齐全, 可以进行诸如数据输入输出条件的控制和运算, 多个文件的整理和更新, 进行数据检索、

电脑巨人王嘉廉

王嘉廉经过 20 多年的艰苦创业, 事业兴旺发达, 如日中天。仅在过去的几年里, 其公司上市股票的价格就上涨了近 20 倍。公司的总资产达 200 亿美元, 年营业额高达 40 亿美元; 公司的规模也由于一个微不足道的小公司发展成为仅次于微软公司的世界第二大计算机软件公司, 在全世界 40 多个国家设有办事处, 客户名单上列有众多世界知名的大企业。而他本人也从一个普通华人, 一跃成为今天的世界级计算机大王, 成了全球科技界、经济界都密切关注的计算机科学权威和企业管理专家。

□湖北 童文

数据库管理及数据通信等等。

“怪异”的 APL 语言

说 APL 语言“怪异”, 一是由于 APL 语言本身在开发时期的目的便不是制作一种程序语言, 二是由于 APL 语言的输入也是用特有的 APL 键盘输入, 它的一些运算符不是英文, 而是一些很特殊的符号, 就这两点, APL 大大异于其它语言, 因而说它怪异。

APL 语言诞生于 1957 年的哈佛大学计算研究所, 开发它的目的是为了能正确而简洁地表达在计算机上处理问题的数值和逻辑关系, 并于 1963 年在 IBM/1620 机上投入实际运行。

APL 的基本处理对象是矩阵, 能非常方便地进行各种矩阵运算, 而且语法非常简单。它的语句模式大致只有三种赋值、分支和其它。

正是由于这些特点, APL 语言如今已经从单一数值计算功能扩展到与经营管理有关的领域, 广泛用在模拟、经营信息、分析、统计、图表化、人事管理及市场调查等方面, 甚至于在决策支持系统中也开始使用它。

□山东 星原

丰富多彩的编程语言

作为 Windows 95 中文版的升级产品,您或许会处处发现 Windows 98 同 Windows 95 有着千丝万缕的联系,然而作为 Windows 家族的换代产品,Windows 98 同时会给您带来一种与 Windows 95 完全不同的全新感受。

二、浏览 Windows 98

尽管 Windows 98 中一些操作的基本概念和基本元素同 Windows 95 中文版非常类似,但是它们之间还是有许多巨大的细节差异。

1. 启动登录

在安装好 Windows 98 之后第一次进入 Windows 98 时,会显示出如登录对话框,允许您输入个人名称以及密码,以个人环境登录。如果您的电脑是您一个人使用的,则您可以直接按下确定按钮,而不要输入密码,在下次启动时系统就不会再对您提问了。

2. 浏览桌面环境

第一次启动 Windows 98 后,您可以看到,缺省的桌面是非常简洁和明快的,仅仅只包含几个图标,其中“我的电脑”和“回收站”这两个图标是在 Windows 95 中就有的,而“我的文档”,“Internet Explorer”,“Outlook Express”,“Connect to the Internet”等几个图标则是 Windows 98 中新添的内容。如果您联入了网络,则还会有“网上邻居”图标。

除了图标之外,还包括一个称作“频道栏”的矩形区域,上面列有“人民日报”等几家国内外较为知名的报刊和杂志的名称,您可以从桌面上快速访问和查询到世界各地的频道,当然,您只有连入了 Internet 才有机会使用到它们。

在桌面的底部的灰色横条是“任务栏”。同

走进 Win98 (四)

Windows 95 一样,任务栏包括最左边的“开始”按钮,中间宽阔的主体部分,以及最右边称作“系统区域”的凹陷部分,与 Windows 95 不同的是,Windows 98 允许给任务栏附加额外的工具栏,缺省是“快速启动”工具栏,它们以四个图标的形式出现在任务栏上。

单击“快速启动”上的小图标来能够快速执行某些操作,例如,您可以单击“显示桌面”图标来快速返回到桌面上,这时所有运行的应用程序都会被最小化,哪怕该程序没有提供最小化按钮。这有些像以往在 Windows 95 中使用鼠标右键单击任务栏,然后选择“最小化所有窗口”一样。

3. 认识窗口

Windows 家族系列之所以叫做“Windows”,这是因为这种操作系统中采用“窗口(Window)”作为界面操作的基本部件。在“我的电脑”图标上双击鼠标左键,就会出现一个典型的窗口。如果您的窗口外观同图上的窗口外观不同,可以使用鼠标打开窗口的“查看”菜单,然后选中“按 Web 页”菜单项。

Windows 98 的文件夹窗口同 Windows 95 中有了很大的不同。

a. “按 Web 页”查看方式

这种查看方式是 Windows 98 同 Windows 95 界面上最大的不同之处,其特点是在窗口的左边分出一个独立的窗格,用于对窗口右边的元素提供说明以及快捷操作。例如,在“我的电脑”窗口中右边窗格中选中驱动器 C 的图标,则在左边窗格中会显示有关驱动器 C 的一

些信息,包括总空间,已用空间和未用空间等。强烈推荐用户采用这种窗口显示方式,我们在以后就会发现这种方式有非常大的优点。

b. 菜单栏

Windows 98 中对菜单栏的外观进行了一些改进,这些改进体现在对菜单项的图形化显示上面。例如,当将鼠标指向到某个菜单项上,则该菜单项会呈现凸起的状态。

这种特性是从浏览器的菜单特性中引申而来,如果您在 Windows 95 中使用过 Internet Explorer,就会熟悉这种情形了。

Windows 98 中的菜单还具有一些其它的特性,如打开菜单时子菜单不是直接弹出,而是带有动画效果的缓缓滑出,一些菜单项会有图形提示等。

c. 工具栏

Windows 98 中的工具栏外观同 Windows 95 大相径庭,不仅带有汉字显示,同时也变得更大。由于 Windows 98 实现 Internet Explorer 4.0 的集成,Windows 98 的工具栏中添加了“后退”和“前进”两个浏览工具按钮,主要用于对窗口内容的浏览,我们在后面将会介绍到它们。一些工具按钮还带有向下的小箭头,单击该箭头可以打开一个下拉菜单,以选择更详细的操作。

同样,当您鼠标指向某个工具按钮时,该按钮呈现凸起外观。

d. 地址栏

地址栏是 Windows 95 中没有的,它基于 Windows 98 的 Internet Explorer 4.0 特性,允许您在其中直接输入要访问的地址,您如果在其中输入的是 Internet 上的网址,则系统会自动进入 Internet,并在窗口中显示该网页。如果您输入的是硬盘上的某个路径,则窗口中将直接显示该路径中的内容。如果您输入的是某个程序的路径及名称,就会运行该程序。

在实际工作和学习中,我们

希望一进入 WIN95,或 WORD, EXCEL 等就能直接调用自己常用的输入法,我们可以通过修改注册表文件达到我们的目的。

先进入资源管理器,再进入 WINDOWS 文件夹,找到注册表文件 Regedit,双击进入注册表编辑器,找到 HKEY-CURRENT-USER 下的 Key board layout 下面的 preload,在 preload 下面有若干个以 1, 2, 3 等序列号为名的文件夹,在这里 1, 2, 3 等分别代表在输入法指示器调用的顺序,如果我们要把自己常用的输入法调到第一位,可以通过修改“1”文件夹的数据。下面列出常用的输入法对应的数据。

例,一微机输入法指示器有五种输入法,王码五笔在第五位,要把它调用到第一位,只要对“1”文件夹进行修改首先把数据改为 E0200804,再把“5”文件夹的数据改为 00000409,然后重新启动微机,进入 WIN95 时,屏幕就会显示王码五笔输入法,再看输入法指示器,王码五笔已调到第一位,而 En 英语(美国)就到第五位了。

南昌 罗华

输入法	对应数据	输入法	对应数据
En 英语(美国)	00000409	区位码	E0050804
全拼	E0010804	王码五笔	E0200804
双拼	E0020804	微软输入	E00E0804
郑码	E0030804	表形码	E00C0804
智能 ABC	E0040804		

1998.4 省电信局发出邮递广告: 98.4 -- 98.12 经 163 上 INTERNET, 仅收 30 元/月使用费, 装第二部电话 1050, 并赠送 INTERNET 帐号和 100 天免费使用。如此好事怎能不令人心动。于是我立刻去申请了一个帐号, 开始了我的上网生涯。

我的配置: 原装 IBM P75 8M/640M + PWIN32, 不是我思想守旧, 抱着老古董不放, 实在是硬件升级这种金钱游戏我已无力玩下去了, 因业务软件只支持 WIN31, 而且配置太低 WIN95 跑得太多, 屡屡出错, 我只得到使用网前时代的操作系统 PWIN32, 然而 16 位的上网软件实在不太好玩, 经过一段时间的设置与比较, 现在我的软件配置如下:

拨号: IE3.0 的拨号器(不支持 ICQ)

mail: foxmail 1.6

浏览器: OPERA 3.0

NEWS: fonte agent 1.11 16 位

telnet: net term 4.1 (16 位版)

由于是多人共用这个帐号, 我的第一件事就是在网上申请免费信箱, 有一段时间我整天乐此不疲, 通过报上几位高人的指点, 我顺利地注册了 N 个信箱, 有的刚注册就把 Password 给忘了: -)

我对信箱使用过程是这样: web mail(如 hotmail) --- pop3 mail(如 163.net) --- 转信 mail(如 bigfoot.com), 其中反复曲折, 弯路不少, 但收获不小, 体验到了三种信箱的好处。我用 web mail 去试订不可靠 mail list, 用 163.net 收私信, 用转信 mail 订想订的 mail list, 如果有信件炸弹, 最多不要了转信信箱。这样通过一个月在网上交学费的过程, 我订了 15 种中文 MAILLIST, 其中很多非常精美且从未公布。嘻嘻!

mail: 开始使用 IE3.0 自带的 mail, 但不支持多信箱, 只好改用 foxmail16, 但其速度比不上 IE mails, 这是一大遗憾, 我觉得 MAIL 最主要的功能比较是速度, 其它功能本身都大同小异, 但 16 位的 MAIL 不多, 也就将就用了。

浏览器: 16 位的浏览器还真不好找, 我现在用的是 Opera3.0, 速度最快, 而且小巧, 下载也很快, 缺点: 不支持 JAVASCRIPT, 有些站: 如 us-

a.net, zone.com 不让进。没有内置 gopher, 而 IE 却不能登录进去, 但暇不掩玉, 我还是最喜欢它。

bbs: 我一直是 homeboy 和 pony 的用户, 因此对网上 BBS 也情有独钟。我用 telnet 注册了几个, 网易的速度最快, 其它都不怎么样。发现不能下载信包, 只能在线浏览, 或 F 回自己的信箱, 真是太失望了。我是一个桥牌 FAN, 对于 TELNET BBS 中的 BRIDGE 栏可真是恋恋不舍真希望电话 BBS 也开一个 BRIDGE 全国信区, 我已爱好桥牌又爱上网的人全国又能找出几个呢?

NEWS: 我用 fonte agent 1.11 上 NEWS, 这个软件的缺点是一次只能接入一个服务器, 但 16 位的我找不到更好的了。虽然 NEWS 最终将取代 BBS, 但现在人气却太低了, 我选择最近一个星期的信件下载, 很多信区只有几封信, 这和 BBS 的差异太大太大了, 吸引不了人去玩, 不上也罢。

软件下载: 以前看到介绍用专门 FTP 软件下载软件。往往一个 1M 的要花一个多小时, 搞得我不敢领取。但我用 opera3.0 在 http 和 ftp 下载都有 2.x-3.xK /S, 但它好象不支持断点续传, 唯一遗憾的是没有 16 位的 web zip 和 telport 出来, 看来软件开发商是彻底抛弃 WIN31 的用户了。呜呜!

关于 ICQ 和 IRC 等, 因机器配置太低的关系, 我从不参与, 也从不参与在线聊天和在线打牌。下棋, 那要太多的钱去支持了。有什么需要联络可以用妹妹儿就挺不错! :-)

上网的好处: 可以获得大量资源。新思想。好文章, 交友, 答疑解惑。上网的坏处: 与身边的人交往越来越冷漠, 不能产生金钱效益。

且银子如水一样花花流进邮帮。而且太容易上瘾!

衷告: 要学会自我控制, 减少上网时间, 合理使用。

以上是我在 PWIN32 下上网的一些体验, 希望能给现在仍在使用 386 和 486 而无法升级的朋友上网提供一些帮助。如果你对 PWIN32 下上网还有什么疑问, 欢迎给我来 e-mail, 我的电子邮箱是: smilechen@army.net

南昌 Smile Chen

在 PWIN32 上网的感觉

调整输入法位置

三、游戏的事件编辑

从程序处理角度看,构成电脑游戏的基本成份是一个个不同的事件,在游戏的运行中,玩家无非是运用自己的智慧与技巧在解决制作者为他们安排的一个个游戏事件。所以,游戏的场景编辑完成后,要做的下一步工作就是进行游戏的事件编辑。

在《游戏工厂》的层次编辑环境下,用鼠标点击一下屏幕上方便快捷图标中的“事件编辑器”图标后,屏幕便会立即切换到事件编辑环境中,在标记着“所有事件”这一行,除了前6个系统默认的基本事件项外,排列其后的都是在场景已调入的活动对象肖像,注意!一般只有活动对象或是其它几个特殊对象才能够进行事件编辑,静态对象是不能作为事件对象进行的(但可以做为事件条件进行编辑处理)。使用事件编辑的方法是:先在“新条件”上点一下鼠标,然后在窗口里选择一个要进行事件编辑的对象后双击左键,在进一步出现的菜单中选择一个控制条件后返回主界面。例如,我们为游戏设置一个事件:一进入该场景,立即响起一段背景音乐来,具体做法如下:先按上述步骤操作完毕后,在窗口里选择“故事板控制”里的“层次的开始”后返回主界面,这时可以看到事件编辑环境中多了一条事件项-“层次的开始”。我们选择这一行与顶部的声音图标(Sound)列的交叉点编辑格点一下鼠标后,会出现“动作编辑器”(Action Editor)窗口,用鼠标左键双击“新动作”后,在出现的菜单中选择“播放音乐”。这时出现的又一窗口可让我们在所列出的Midi音乐文件中选一个喜欢的打开,如果窗口列出的音乐没有我们喜欢的,还可以利用搜索功能进一步在其它目录中寻找自己满意的音乐。选择完成后回到主界面,这时可以看到我们编辑完毕的格子里多了一个兰色的圆点,这表示该编辑格内已经被我们设置了一项事件内容。当我们把鼠标移到这个编辑格内时会出现一个灰色的长方形框,上有“播放xxxx”(xxxx是我们选择的音乐名)。至此,我们便完成了一个事件的设置。对于其它事件的设置,都可按上述步骤进行。每个事件项的设置内容则要根据游戏的内容而定。每一个事件编辑格内都可同时安排多个事件描述,它们在游戏中同时发生作用。同样,在“新条件”的框内我们也可同时放入多外条件描述语句,以增加游戏的表现力。在进行事件编辑时须注意每一行的控制条件要与被控制对象列的编辑格位置对准,否则将会使游戏产生错误的反应。当事物的数目较多时,会有部分控制项的被控制对象无法同时显示在屏幕上,这时可用屏幕右侧和下侧的滑动条来移动显示。为了能方便的进行编辑工作,应尽可能大的设置视窗的屏幕显示尺寸,最好能在800×600以上。在《游戏工厂》中,事件编辑是最为重要的一环,上面所讲的也仅仅是个最基本的操作步骤,更多的使用方法还要在实践中去逐步掌握。游戏的复杂程度决定了事件编辑的复杂程度,只要能熟练的掌握事件编辑的要领,《游戏工厂》就可为你制作出十分复杂且趣味更高的游戏节目来。(未完)

的银行帐单。拿它给LOBINEAU打个电话。用钥匙开门出去。咖啡店 咖啡桌旁有一个男人正在喝酒。你认识他,他是BS1中的一个警官。和他聊聊天,再跟服务生要一杯咖啡。再和警官聊天,直到LOBINEAU走来。告诉他尼可被绑架的事情。LOBINEAU走了后,你会看到一段有关尼可的录象。(待续) □方丈

一刻备传

伴随PC软硬件配置的提高和游戏开发技术的进步,玩家的口味也越来越高了,太单纯的游戏,已经很难引起共鸣。这里就介绍一款融合了战略、策略、角色扮演为一身的新形态三国类游戏“刘备传”。看看合不合你的意。

在这个游戏中你除了要全力经营城池以外,还必须要加强个人能力与技法修行、重要物品搜寻、绝招锻炼、军种提升、阵型修炼等。由于除升级系统与武将们的单挑之外,游戏中还首次加入城池矿产和文官阵前斗法的新概念。那么如何运用资源以及如何派出不同的兵种去接管或攻打不同的城池,就成了玩家需要动脑筋的新课题。游戏主要阐述刘备不平凡的一生,您会看到有关于他的事件在电脑萤幕精彩的上演,您还能亲自加入他的戎马生涯,以他当时的心态与情感,做出逆转大时代的抉择。刘备在历史上发生事件,大部份都会出现。刘备一生所遇到的几个重要的人物,包括诸葛亮、关羽及张飞,都是奠定蜀汉成败的关键,只要在战略安排、人员调遣上有任何偏差,就可能造成迥异的局面。而此次的敌人也不容小觑,他们的势力消长将彻底改写刘备的命运。除了可以自由选择的6个时期外,还可以自行指定难度和决定是否依循历史事件进行游戏。值得赞赏的是由于所有敌人的策略都是即时进行的,这样不但节省了大量的时间,还使游戏的真实性有一定提高。不但如此,《刘备传》还导入了即时战

略游戏中的经营概念,你必需掌握丰富的矿藏,战争中所需的人员、武器、粮草才不会缺乏。所以说攻城之前,要好好考虑经济效益啦!游戏中还可以设定为电脑自动内政管理,以方便玩家。

三国时期的重要将领都会在游戏中出现,其中一些善战的武将还可以在单挑中使用强大的绝技,包括吕布的万夫莫敌、关羽的关家奥义、张飞的霹雳龙啸和赵云的云龙八斩等,各绝技都使用了数十幅的动画表现,效果震撼喔。重要的隐士,如左慈、南华仙等都会出现在游戏中,如遇见可受教重要的能力呢!边民,如山越、蛮族、羌族等特殊兵种还能招募来增加战力。

游戏中的城市地图和野外地图都是以3D画面来呈现的,除了可以自由的攻打认为有价值的城,最有趣的就是地形对部队行进的影响。由于整个游戏地图是已全中国的地形区分各个区域,所有在天候及内政民生有南北的不同,例如您可看见雪地、绿野等不同的地形、气候,也可行船走马,实际的选择走水路或陆路,在不同的季节月份,还有不同的农作物收成效应和水灾、旱灾、蝗灾、瘟疫、大地震等灾难。

那么,这款游戏介绍完了,还合您的口味吗?此游戏近期内将由智冠电子(北京)有限公司发行了。试试吧!

嘘,我长长的出了一口气,终于没有让那个扼杀人类的预言实现。可怕的魔头终于回到了镜子中的世界去了。

故事 <断剑I>中,我们的英雄——美国记者乔治。斯图巴特无意中卷入了一起与汤普勒爵士遗产有关的爆炸案。尽管并不情愿,乔治终于凭借自己的足智多谋战胜对手,成为人们心目中的英雄。后来他暂时告别女友——法国摄影记者尼可,回到纽约看望临终的父亲。然而当他赶回巴黎与尼可团聚不久,发现他那位倔强固执的女友再一次把他们带入致命危险中。原来尼可正在调查一起毒品走私案。他在查获的包裹中发现了一块神秘的黑曜石。为了找到更多的线索,尼可在乔治的陪同下,去拜访对玛雅文化颇有研究的法国考古学家乌比耶教授。不料两人刚一踏进教授寓所便遭到袭击。尼可被绑架,下落不明。乔治则被捆在椅子上,马要成为一只巨大的毒蜘蛛的美味佳肴。然而这种与死神的较量仅仅只是个开始。他们一定要赶在日食发生之前阻止一个古老的预言变成显示,以拯救整个人类。

乌比耶教授的寓所 尼可和乔治刚刚进入乌比耶教授的寓所便遭到袭击。尼可被绑架,乔治被捆在椅子上。一只巨大的蜘蛛正向你爬来,不能再等了,查看旁边的书柜(BOOKCASE),你会发现一块支撑书柜的活动木头。点击木头,书柜轰然倒下砸死蜘蛛。借助墙上的金属架(METALBRACKET)就能割断捆在乔治身上的绳子。

地板上有皮包,是尼可的,捡起它,查看一下。再捡起旁边的飞镖(DART)。打开橱柜(WRITINGBUREAU),里面有一瓶酒(TEQUILA)。拿起地板上的小虫(WORM),看一看橱柜下部的抽屉(CABINET)。里面有一个小陶罐(POT),还有一把钥匙(KEY)。用飞镖撬开FIRE旁的小柜(CABINET),找到打气筒(CYLINDER),用尼可的内衣捡起它。将里面的气体灌入苏打水器(SYPHON),作成简易灭火器灭掉火。

开门下楼。查看电话机,电话机旁有一份简报,拿起查看,会发现一张乌比耶教授

纸上谈兵

重庆 吴庆:

各位大侠,你们好!我的电脑装有VOODOO卡,小弟买了正版的《长弓II》,按照说明书安装完成后,在游戏的开头画面前,就是没有“3dfx”的字样的标志出现,这个游戏说的是支持VOODOO的,我应该怎样设置?另外,在基地画面中我只有“立即上机”、“选择飞行员”、“回到win95”三个选项,一直不能起飞,气杀我了!

答:未必需有支持VOODOO的游戏在片头都会出现“3dfx”的字样的标志。《长弓II》在游戏中按“Esc”键后会显示多重选项,其中就有让你调整画面的选项,但它早就用VOODOO来支持啦,不然你把VOODOO(如果用的是子卡的话)拔掉再玩玩看,马上知道前后画面的差距有多大。另外,如果你无法上天的话,可试试先创造新的飞行员来取代原有的死去了飞行员,这样你就能起飞了。

北京 杨卫:

各位大侠好!救救我!在《双子星传奇II》中,为什么我医不好那只龙呢?

答:当你解除了本岛的暴风雨后,坐船到dessert island然后到巫师学校交学费以参加巫师考试。当拿到花通过第二项考验后便可得到一个号角,然后拿号角吹出红心给那只龙便可。

天津 刘斌:

近来,我通过日夜奋战我终于将《地雷战之抗日》打过第36关。以为从此可以松一口气,有空玩玩其它的了。谁知道,等最后的画面过后,说我因为出色表现,竟出现隐藏任务第41关“狼牙山五壮士”……打过以为没了。又出现42关“关型关大战”,与前36关不同的是,41和42关每次只能出三人参战,其它如在关中出现的五壮士,林彪等也能由玩家控制。……天,共还有多少隐藏关哪??

答:还有43关“台儿庄大战”。另外,你前3-4关打完后再到桃花岭的民房中,同时按鼠标左右键也可进入另一个隐藏关:“中国象棋”、“龟兔赛跑”、“鬼子进村”。

红与黑工作室

1. 让 App Wizard 支持简体汉字

Visual C++ 5.0 的 MFC 可以支持双字节的汉字字符, 但它的安装程序在安装时却不拷贝相应的支撑文件, 因此, 在 VC 安装后我们是无法使用汉字的。为了在编辑时使用汉字资源, 我们需要手工地从 VC++ 5.0 的安装光盘上拷取相应的汉字支撑动态库, 具体为:

把 Visual C++ 5.0 CD 盘 \MSDEV\BIN\IDE\APPWZCHS.DLL 拷入对应的 VC 目录;

把 Visual C++ 5.0 CD 盘 \MSDEV\REDIST\MFC40CHS.DLL 拷入 WINDOWS 系统目录 (SYSTEM), 并改名为 MFC40LOC.DLL;

2. 删除项目工作区中的 C++ 类

利用 Visual C++ 5.0 强大的帮助功能和向导功能, 我们可以很容易地去熟悉 VC 集成开发环境的操作方法, 但你要找到有关删除项目工作区中 C++ 类的帮助内容却非常困难, 这大概是 VC 对危险操作的一种防护吧! 但有时我们却非常需要把某一垃圾类 (暂且这样称呼) 剔除出项目工作区, 那该怎么办呢? 其实, 方法很简单:

在项目工作区选中要删除的类, 然后使用热键 CTRL + X 即可。

3. 关于静态控制的资源符号

Visual C++ 5.0 为静态控制分配的默认资源符号是 IDC_STATIC, 并且在一个对话框中有多个静态控制情况下也是这样。这在一般使用中不会造成问题, 但在有些操作中却会造成意想不到的结果。

例: 使用以下函数改变静态控制的窗口文本内容。

```
GetDlgItem(IDC_STATIC) -> SetWindowText("Hello");
```

将不会有任何结果, 即便是对应的父窗口对话框中只有一个静态控制并且资源符号唯一地为 IDC_STATIC 情况下亦如此。

如何避免以上问题呢? 笔者的建议是: 在你试图获取静态控制的控件指针前, 请修改默认的资源符号 IDC_STATIC, 例如改为 IDC_STATIC1。

4. 更广泛地理解和使用对话框

对话框是 VC 的一个非常重要的用户界面对象, 从某种意义上说, 可视化编程的实现对话框, 功不可没。在 VC++ 5.0 下编程, 你可能已非常习惯于向对话框模板中添加各种各样的控件, 以致于非常容易使你忽视了一个事实: 对话框实质是一个窗口, 对窗口进行的各种操作对对话框同样有效。明白这一步, 你就可以在使用对话框中更得心应手。

例如: 我们在对话框的静态控制子窗口的客户区绘图

```
CPaintDC dc(this);
CWnd* pWnd = GetDlgItem(IDC_STATIC1);
CDC* pDC = pWnd -> GetDC(); // *ToDo: 请加入你的绘图代码 * /
pWnd -> ReleaseDC(pDC);
```

5. 通用对话框的另一种使用方法

通用对话框类是 WINDOWS 系统提供的标准对话框, 可以利用它来执行各种标准操作 (如选择文件名、指定字体、选择颜色、打印机设置等), 它给编程者提供了方便, 但另一方面它单调的面孔, 固定的功能却给广泛使用带来了障碍, 解决的办法是使用通用对话框的派生类。在 MFC 的较高版本中, 用户可以直接生成一个基类为通用对话框的新类 (在 Class Wizard 中生成), 然后修改其构造函数, 重载其成员函数, 并可添加成员变量, 以生成符合自己所需风格和功能的对话框。

□西安 惠晓滨

自新版 QUICKMIS V5.0 上市以来, 随着对系统使用的日益深入, 对一些常见的使用问题总结如下:

第一 有关多级口令的使用问题:

多级口令是新版 MIS 的重要功能之一。系统根据用户名的不同提供十个级别的权限系统: USER0, USER1... USER9。其中 USER0 级用户可使用系统的全部功能 (即为超级用户)。在使用中, 用户只需在“定义菜单项属性”对话框的权限选项上选择该菜单项对应的权限级即可。

注意: 在新版中的实例程序仍使用以前版本的口令系统: 用户名为 user, 口令为空。

第二 关于录入中列函数的使用

在录入中使用列函数可实现一些统计功能, 为报表和查询等模块提供方便。列函数使用中, 需要注意的是参数的正确使用。现以一实例来详细解释如下:

在库存管理中常需计算库存量。一般的应有:

商品库 (SPK)
入库明细库 (MXK)

入库明细库中的人库量 (RKL) 字段记录每一笔的入库数量。此时的字段库存量

使用 VC++ 5.0 几点经验

回音壁

河南读者孙红伟问:

1、我用 DoModal() 函数打开一个 CPropertySheet, 在它的每个 Page 中却只有三个按钮: “上一步”, “下一步”和“取消”, 没有“完成”按钮。请问怎样显示出“完成”按钮及在最后一个 Page 中禁止它的“上一步”按钮?
2、CTime 对象不能处理小于 1970 年的年份, 请问怎样解决?

答: 1、从来信看, 你想使用 CPropertySheet 的向导功能, 在缺省情况下, CPropertySheet 自动为每页显示“上一步”、“下一步”和“取消”三个按钮, 并且所有页共享这些按钮的状态, 也就是说, 如果不经处理的话, 第一页三个按钮的状态也是其它页按钮的状态, 如果想改变“下一步”按钮为“完成”按钮, 或者在一定条件下禁止“上一步”或“下一步”按钮, 则必须重载 CPropertyPage 的 OnSetActive() 函数, 在属性页每次被激活时调用

CPropertySheet::SetWizardButtons() 函数来设置当前页三个按钮的状态, 例如在第一页给 SetWizardButtons() 传递参数 PSWIZB_NEXT, 指明启用“下一步”按钮而屏蔽“上一步”按钮; 在中间页可传递参数 PSWIZB_BACK|PSWIZB_NEXT, 同时置“上一步”和“下一步”按钮为有效; 在最后一页传递参数 PSWIZB_BACK|PSWIZB_FINISH, 就使“上一步”和“完成”按钮有效 (注意“下一步”和“完成”两个按钮是互斥的), 如果要禁止“上一步”按钮, 可去掉参数中的 PSWIZB_BACK。如果还想改变“完成”按钮上显示的字符串 (缺省时即为“完成”), 可以调用 SetFinishText(), 该函数自动屏蔽“上一步”按钮。由于 SetWizardButtons() 函数是 CPropertySheet 类的成员函数, 为了在 CPropertyPage::OnSetActive() 中调用它, 需要将 CPropertySheet 对象的指针传递给每页的类, 一个简便的方法是每页的类专门编写一个构造函数来接收这个指针。

2、CTime 表示时间的成员变量的类型为 time_t, 实际就是长整型, 用 4 个字节表示时间自然有范围限制, 年代范围为 1970 年到 2038 年, 如果要表示此范围之外的年代, 可以使用 COleDateTime 类, 它可以表示从公元 100 年到 9999 年之内的任何日期和时间, 如果这么大的范围还不够用的话, 就只好自己设计一个新的类了。

□成都 王瑛 陈新

利用 VFP3.0 的表单载体, 在其上设计文本框、表格等, 能方便地查询数据库中表或自由表中的记录, 但当表中的记录很多时, 则必须建立索引, 用 SEEK 命令快速定位记录, 下面介绍在表单上设计快速搜索记录的一种方式。其步骤如下:

① 用表单设计器设计一表单: 查找 .scx

② 按鼠标右键, 选“数据环境”并添加要查询的表 (假设该表先按字段“雇员编号”、“姓名”、“部门编号”建立索引), 然后拖动表到表单, 则可用表格方式成批记录查询, 拖动字段则可用文本框按字段逐个记录查询。

③ 用“表单控制”工具栏设计列表框 Combo1, 其中 RowSourceType 属性设为 1, RowSource 属性设为“雇员编号”, “姓名”, “部门编号”, 用此列表框来选定主控索引。

④ 用表单控制工具栏设计文本框 Text7, 用此文本框输入要搜索记录主控字段内容进行检查。

⑤ 用表单控制工具栏设计命令按钮 CommandButton1, 其中 Caption 属性设为“开始查找”, Click 属性设为如下过程代码:

```
do case
case thisform.combo1.value = '雇员编号'
set order to tag 雇员编号
case thisform.combo1.value = '姓名'
set order to tag 姓名
case thisform.combo1.value = '部门编号'
set order to tag 部门编号
endcase
```

```
seek thisform.Text7.value
thisform.refresh
```

⑥ 运行表单: DO Form 查找 .scx, 或将其添加到主程序的菜单系统中, 即可实现快速定位表中记录, 检索有关数据。

□广东 王楚坤

关于 QUICKMIS V5.0 的使用

(KCL) 应存于商品库中 (SPK), 在录入中库存量 (KCL) 可使用公

式录入, 公式应为 QM_SUM("MXK", "MXK.RKL", "MXK.商品" - "SPK.商品") 其中公式中用到“-SPK.商品”此变量来取库中当前记录。

第三 有关用移植方式生成程序

在新版中, 为方便程序的移植, 提供了一种不同于以前的程序生成方式。此种方式下, 程序中不再记录库的绝对路径, 而是从位于 \prg\ 目录下的 QUICK.SYS 文件中动态提取。按此种方式生成程序, 程序的中间文件 (.app) 的定位以程序本身的启动位置来定位, 因此程序必须直接在 FOXPRO 中执行, 而且必须将数据库所在目录写入 QUICK.SYS 中。

第四 关于统计图形的问题

新版软件的统计图形模块是重新开发的, 具有使用方便, 图形方式多样, 效果突出, 独立性好的特点。唯一不足的是在生成程序时有一小问题: 系统提示 GSWDLL.DLL 找不到。在查找系统后发现此文件在 WINDOWS 的系统目录下, 将其拷贝到 QUICKMIS 目录下即可正常生成程序。

□北京 刘逸

VFP3.0 快速搜索记录

在 FOXPRO2.5 FOR WINDOWS 开发系统中,实现对库中字段以列表的方式进行浏览(BROWSE 方式), BROWSE 方式可以时实现多记录浏览,但对库中字段较多,只有使用水平滚动条,这样对查阅一屏以上的字段十分不便,所以开发过程中,常常设计一排按钮(上一页,下一页),选中按钮则 BROWSE 窗口相

修改 Grid1.header2 的 caption 属性:
Grid1.header2.caption = "字段 2"
重复修改 Grid1 的 Column1 到 10 的 ControlSource 属性, header1 到 10 的 caption 属性。
6、同理修改 Page2, Page3 的 Grid1 相应属性。

```
THISFORM.command4.Enabled=.T.
THISFORM.command3.Enabled=.T.
Thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command3 对象的 Click 事件:
nPg = THISFORM.pageframe1.ActivePage
IF nPg = THISFORM.pageframe1.pagecount - 1
aa = nPg + 1
bb = "page" + all(str(aa))
thisform.pageframe1.&bb.zorder
THISFORM.command3.Enabled=.F.
THISFORM.command4.Enabled=.F.
Else
aa = nPg + 1
bb = "page" + all(str(aa))
thisform.pageframe1.&bb.zorder
ENDIF
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command4 对象的 Click 事件:
aa = 3
THISFORM.pageframe1.page3.ZOrder
THISFORM.command4.Enabled=.F.
THISFORM.command3.Enabled=.F.
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command5 对象的 Click 事件:
RELEASE THISFORM
以上用按钮实现换页。
```

中文 VFP3 页的使用

应不断刷新,每一次 BROWSE 窗口显示不同的字段,就如同记帐时翻页,每页项目(字段)不同,这样便于浏览。在 FOXPRO2.5 FOR WINDOWS 实现方法,常把按钮放在一个窗口, BROWSE 放在另一个窗口,选择某一按钮,判断该处于第几页,在 BROWSE 窗口刷新显示那页内容即 BROWSE 窗口显示相应字段。这时 BROWSE 窗口被激活,可进行数据修改,若想到下一页,首先激活按钮窗口,再选择按钮,这样操作的缺点是需要窗口之间切换。

运行表单即实现每页固定 10 个字段(并以 Browse 方式给出),这样就如记帐时每页上固定项目利于查找。

```
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command4 对象的 Click 事件:
aa = 3
THISFORM.pageframe1.page3.ZOrder
THISFORM.command4.Enabled=.F.
THISFORM.command3.Enabled=.F.
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command5 对象的 Click 事件:
RELEASE THISFORM
以上用按钮实现换页。
```

由于 VFP 事件驱动特性,所以加上利用页框和 GRID 表格(栅格)控件,可以方便的实现上下翻页功能。

二、以上实现中即要修改 Column 的 ControlSource 属性,要修改 header 的 caption 比较麻烦,可使用表格生成器快速生成。

```
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command4 对象的 Click 事件:
aa = 3
THISFORM.pageframe1.page3.ZOrder
THISFORM.command4.Enabled=.F.
THISFORM.command3.Enabled=.F.
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command5 对象的 Click 事件:
RELEASE THISFORM
以上用按钮实现换页。
```

在 CUSTOMER.DBF 表中有 30 个字段,为表示说明方便,字段名 FIELD1, FIELD2, FIELD3, ... FIELD30, 每 10 个字段集中在一个表格中,创建步骤如下:

新建一个表单,在这个新表单(Form)中置入一个“页框”控件,使用鼠标选中“页框”,单击右键,弹出快捷菜单,选择“编辑”,页框被绿色阴影包围并处于编辑状态(设计模式),选中 Page1,修改页面标题属性;按下“生成器锁定”按钮,再增加 Grid 控件,将打开表格生成器,在表格项选项卡选择自由表(customer.dbf)部分字段(如 field1-field10),单击“布局”,若想为一列指定标题首先单击该列,然后修改 Grid 中的 Column 的列标题,单击“确定”,实现增加 Grid 控件于页面 Page1 上。相同地完成增加 Grid 控件于页面 Page2, Page3, 生成器操作容易些。

```
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command4 对象的 Click 事件:
aa = 3
THISFORM.pageframe1.page3.ZOrder
THISFORM.command4.Enabled=.F.
THISFORM.command3.Enabled=.F.
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command5 对象的 Click 事件:
RELEASE THISFORM
以上用按钮实现换页。
```

1、通过“文件”菜单“新建”命令,选择“表单”新建一个表单(一些书中称“格式”)。

三、以上使用页框的选项卡来,可根据需要设计用按钮组来控制页面的选择。

```
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command4 对象的 Click 事件:
aa = 3
THISFORM.pageframe1.page3.ZOrder
THISFORM.command4.Enabled=.F.
THISFORM.command3.Enabled=.F.
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command5 对象的 Click 事件:
RELEASE THISFORM
以上用按钮实现换页。
```

2、在这个新表单(Form)中数据环境添加 CUSTOMER.DBF 表,新表单(Form)中置入一个“页框”控件,要添加一个页框,在 Form Designer(表单设计器)的“表单控制”工具栏中选择 PageFrame(页框)控件,置入表单中,并在表单工作区用鼠标调整页框尺寸,修改以下属性:

1、含 Grid 的页框右侧在表单上添加五个按钮 Command1、Command2、Command3、Command4、Command5:(第一页,上一页,下一页,最后一页,关闭)

```
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command4 对象的 Click 事件:
aa = 3
THISFORM.pageframe1.page3.ZOrder
THISFORM.command4.Enabled=.F.
THISFORM.command3.Enabled=.F.
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command5 对象的 Click 事件:
RELEASE THISFORM
以上用按钮实现换页。
```

PAGEFRAME1.PAGECOUNT = 3(页数)
PAGEFRAME1.Tabs = .T.
3、使用鼠标选中“页框”,单击右键,弹出快捷菜单,选择“编辑”,页框被绿色阴影包围并处于编辑状态(设计模式),选中 Page1,修改以下属性:

2、分别修改命令按钮的 Caption 属性,并将 Command1、Command2 的 Enabled 属性改为:.F.(假)。

```
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command4 对象的 Click 事件:
aa = 3
THISFORM.pageframe1.page3.ZOrder
THISFORM.command4.Enabled=.F.
THISFORM.command3.Enabled=.F.
THISFORM.command1.Enabled=.T.
THISFORM.command2.Enabled=.T.
thisform.caption="我的表单"+"第"+;
all(str(aa))+"页"
Command5 对象的 Click 事件:
RELEASE THISFORM
以上用按钮实现换页。
```

Caption = "第一页"
选中 Page2,修改以下属性:
Caption = "第二页"
选中 Page3,修改以下属性:
Caption = "第三页"

Pageframe1.Tabs = .T. 改为 .f.
command1.caption = "第一页"
command2.caption = "上一页"
command3.caption = "下一页"
command4.caption = "最后一页"
command5.caption = "关闭"
命令按钮的事件代码
Command1 对象的 Click 事件:
aa = 1
THISFORM.pageframe1.page1.ZOrder
THISFORM.command1.Enabled=.F.
THISFORM.command2.Enabled=.F.
THISFORM.command3.Enabled=.T.
THISFORM.command4.Enabled=.T.
Thisform.caption="我的表单"+"第"+;all(str(aa))+"页"
Command2 对象的 Click 事件:
nPg = THISFORM.pageframe1.ActivePage
IF nPg = 2
THISFORM.pageframe1.page1.ZOrder
THISFORM.command1.Enabled=.F.
THISFORM.command2.Enabled=.F.
ELSE
aa = nPg - 1
bb = "page" + all(str(aa))
Thisform.pageframe1.&bb.zorder
ENDIF

用 VB 编程的朋友通常都有一种感觉,那就是 VB 可以很容易地写出一般的 Windows 程序,但如果要撰写比较复杂的程序就有点吃力了,当然懂得 VC 的人或许可以用 API 来解决问题。这个站点的特色就是专门讲解如何在 VB 中用 API 来解决一些困难问题,所有的问题都经过整理,并告知你如何解决。
网址二:(http://www.kj.com.tw)

4、增加 Grid 控件于 Page1 上(Page1 必须激活),修改以下属性:

Grid1.ColumnCount = 10
增加 Grid 控件于 Page2 上(Page2 必须激活),修改以下属性:
Grid1.ColumnCount = 10
增加 Grid 控件于 Page3 上(Page3 必须激活),修改以下属性:
Grid1.ColumnCount = 10

VB 在国内是相当普遍的视窗开发工具,但目前国内的 Internet 网站中对于 VB 相关资料收集得较完整的很少,这个中文网站(台湾 BIG5 码)算得上是对 VB 资源有系统整理的几个网站之一,其最具特色的地方是提供一些 Tips 相关站点,范例和网友资料交流等,如果你对 VB 上运用 API 有兴趣的话,里面也有部分例子可供参考。
网址三:
http://www.buffnet.net/~millard/vb/vb40.htm
这个站点算是一个 VB 的资源站,内容相当的广泛,有 VB FAQ(作者从 Internet News 所收集的 FAQ), VB File(VB 相关的 FTP site), VB Maginize(一些 VB 杂志的网站), Commercial Link(靠 VB 元件赚钱的公司网站,但并不是值得一看,因为里面有很多可试用的 ActiveX 元件)和 VB News。
(未完待续)

Grid1.ColumnCount = 10
增加 Grid 控件于 Page3 上(Page3 必须激活),修改以下属性:
Grid1.ColumnCount = 10

Grid1.ColumnCount = 10
增加 Grid 控件于 Page3 上(Page3 必须激活),修改以下属性:
Grid1.ColumnCount = 10

5、修改 Grid1.Column1 的 ControlSource 属性: Grid1.Column1.ControlSource = customer.field1
修改 Grid1.header1 的 caption 属性:
Grid1.header1.caption = "字段 1"
修改 Grid1.Column2 的 ControlSource 属性:
Grid1.Column2.ControlSource = customer.field2

这个站点算是一个 VB 的资源站,内容相当的广泛,有 VB FAQ(作者从 Internet News 所收集的 FAQ), VB File(VB 相关的 FTP site), VB Maginize(一些 VB 杂志的网站), Commercial Link(靠 VB 元件赚钱的公司网站,但并不是值得一看,因为里面有很多可试用的 ActiveX 元件)和 VB News。
(未完待续)

Grid1.Column2.ControlSource = customer.field2

这个站点算是一个 VB 的资源站,内容相当的广泛,有 VB FAQ(作者从 Internet News 所收集的 FAQ), VB File(VB 相关的 FTP site), VB Maginize(一些 VB 杂志的网站), Commercial Link(靠 VB 元件赚钱的公司网站,但并不是值得一看,因为里面有很多可试用的 ActiveX 元件)和 VB News。
(未完待续)

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年07月18日 29期 总第616期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★ 贴近读者 实用普及

Intel 加快降价步伐

Intel 公司将要开始新一轮的 CPU 降价潮,新的降价行动将一改过去每季度一降的做法,每月降一次。在高端产品中,450MHz 带 2MB Cache 的 Pentium II Xeon 还没有开始交货即开始降价,原价\$4500,现价\$3690。台式机方面,400MHz Pentium II 现价\$720,到 10 月将降至\$375MHz,350MHz Pentium II 现价\$621,经随后几个月的几次降价,至 10 月将降至\$210,333MHz Pentium II 也降至\$210,成为入门机型。笔记本电脑用 266MHz 带 MMX 技术的 Pentium 处理器至 9 月,价格将从\$350 降至\$160,233MHz Pentium II 从\$390 降至\$205。以赛扬处理器为 CPU 的 PC 将降至\$900 以下。
□成都 闻之

国内中文平台往何处去

随着微型计算机硬件的飞速发展,

Windows(主要指 Win95 及 Win98,下同)日益深入人心。为了占有更大的市场,微软一改过去 DOS 的作法,几乎是在推出西文 Windows 的同时,也推出了相应的中文版。相比之下,过去曾填补了西文 DOS 不能处理汉字空缺的各种国内的汉字操作系统,如今就象一下子全都消失了一样。

难道国内的中文平台就再也没有出路了吗?

其实中文版 Windows 及中文版 Win NT 仍存在着不足:

1、Windows 及 Win NT 中文版目前还不能在同一种平台上识别不同的汉字内码。

大家都知道,在计算机中,不同的地区、国家使用着不同的汉字内码。而目前的 Windows 中文版,一种汉字内码,只能运行在一个版本上。处理大陆国标码的有 PWIN; 处理台湾大

1998 年全国计算机等级考试(一、二、三、四)将于 9 月 20 日举行。

该考试是由国家教育部考试中心主办的计算机水平考试,每年举行两次,上半年为四月,下半年为九月。分四个等级:

一级:考初步知识和技能。

二级:考 BASIC、Fortran、Pascal、C 语言和 FOXBASE 五种语言中任一种。

三级:考系统开发能力,分 A 类(偏重硬件)、B 类(偏重软件)两种类型。

四级:为高级设计人员设置的考试,由中国与美国(ETS)合作开考。

每一级考试分笔试和上机考试两部分,考试合格由国家教育部考试中心颁发相应的等级证书,证书内容用中、英文书写,全国通用。考生参加全国计算机等级考试不需要任何资格,均需持本人身份证或其他有效证件到考点报名。
(王正三)

□广西民族学院 海柳文

某些西文软件的兼容问题。

中文版的 Windows 在考虑到运行中文软件或中文版软件的时候,有时也没能作出兼容某些西文软件的工作。如在 Win95 下运行 3DS MAX1.2 时,在所有编辑窗口中无法输入,而在西文 Win95 中又一切正常。

3、中文版软件在 Windows 中文平台上运行时还存在其它问题。

如果说 Windows 中文版来不及处理好兼容西文软件的问题,运行中文版软件该没有问题吧?事实也不尽然。

最近我在 PWindows95 中用中文 Office97 的 Word 编辑文本,因为不喜欢原来那个白底黑字高亮度的屏幕,便自己另设了一个黑底白字的“黑板屏”。结果在调用搜索工具完成字符搜索后,屏幕一次又一次地成了大花脸。为了能熟悉的五笔型输入 GBK 字符集的所有汉字,我编成了 GBK 五笔型码表文本。在 PWin95 中利用“输入法生成器”创建新输入法,一切正常。但一到 PWin98 中就不能一步到位了。只能先创建一个新的输入法,但这个输入法的码表是空的,无法输入。只有再一次把原先编好码表文本转换,才能使用。另外,在 Win95 中能利用“输入法生成器”的“逆转换”功能把原先的五笔字型码表转换成文本,现在到 Win98 却什么也做不成。

4、中文版的 Windows 及 Win NT,仍不能满足在许多方面的中文信息处理的要求。

中文版的 Windows 或 Win NT 所提供的对于汉字的处理功能十分有限。首先,字库种类少,其次,虽然也设计了标准的输入法接口,并预置了一些输入法,但对于一些早已习惯了 UCDS、WPS、Richwin 输入法的用户,总会感觉不适应。

在这个问题上,也许 PDOS 在大陆的遭遇,该是一个启发。微软在推出 MS-DOS 6.0

以后,就想到要占领大陆的中文信息处理市场,推出汉化版的 PDOS。但是早已习惯了 UCDS、SPDOS 的人们,甚至对 PDOS 多一眼都不看。

面对以上问题,国内中文平台则是大有可为。

1、外挂式 Windows 中文平台的研制,在国内已有多年的成功经验。

For Windows 的中文平台,可以说是与 For DOS 的中文平台几乎同时起步。早在 1988 年底,北大新技术公司就着手了 Windows 的中文文化工作。如今“四通利方”、“中文之星”等已日趋成熟。

2、使用外挂式中文平台可以保持与世界计算机软件应用技术同步,而不存在版权之争。

一般说西文软件汉化版的推出都是滞后的,Windows 的中文版,也要晚于西文版几个月。就算是最新版的中文 Windows,也无法预测与今后推出的西文软件如何兼容。而有了这类外挂式中文平台,我们就可以即时把西文软件的界面汉化,又不减少软件的功能。在需要时,还可在这些西文软件中处理汉字。

3、多数外挂式中文平台都可以方便地进行内码切换,在同一个平台上处理多个不同的汉字内码。

在这类中文平台中,笔者特别中意“四通利方”,当然,它需加强屏幕翻译的功能及与原平台的兼容性,希望它在这些方面能作得与“东方快车”与海外的“南极星”一样好。

当前面临的是新的 32 位技术的挑战。挑战与机遇是并存的。我们愿为新一代中文平台发展擂鼓助阵,摇旗呐喊。

编后:西文 Win98 的如期推出以及中文版 Win98 在 8 月的即将推出,似乎热闹总是别人的,而我们国内的中文平台是否真的就没有前途了吗?不在沉默中爆发,就在沉默中死去,我们期待……。

硬盘是 PC 的数据中心,不幸的是很多人在购买硬盘时受习惯思维的影响,在硬盘的选购中存在着一些误区。

●比较硬盘的单项参数。仅比较硬盘的单项性能参数是很愚蠢的,但购买者至少应比较硬盘的多项性能。例如:有些人看到一块硬盘的磁头定位速度是 10ms,而另一块硬盘的磁头定位速度是 11ms,那么他认为第一块硬盘比较好,这可不是好方法。

●被接口速率所愚弄。硬盘制造商喜欢宣扬硬盘的最大数据传输率,能明显的提高硬盘性能。对于每秒 16.6MB 的数据传输率已经宣扬了很多年,现在随着 UltraDMA33 的出现,又开始宣扬每秒 33MB 的最大数

据传输率,但问题是这是理论上的最大数据传输率,硬盘本身从盘片上读数据是达不到这速度的。因此硬盘的读写速度是影响硬盘性能的瓶颈,硬盘的内部数据传输率决定了硬盘的性能,而不是接口速度。

●过分依赖基准测试软件。很多测试软件的质量很糟,不能反映用户想要看到的真实性能,有些测试软件过于依靠他们使用的系统,一些基准测试软件在硬盘文件优化后的性能比通常情况下的性能得分高。对于硬盘的选购,首先可以参考一些权威测试机构的报告,根据自己的需要来选择适合自己的硬盘;其次对于测试硬盘的性能来说,大量文件拷贝最能体现硬盘的功底,在去掉软件缓冲后的文件拷贝能够有效的反映硬盘的性能。

购买硬盘的

误区

听霸

A

B

C

我是一名清华的本科生，对英语学习一直颇感兴趣。我们的听力训练都是听录音机或 Walkman，但这样不能很方便地重复听，与原文对照也较为麻烦。

使用《听霸》之后，很明显的感觉就是，英语的听力训练和测试较传统方法便捷多了。

《听霸》遵循由浅入深的学习规律，从最简单的日常对话到托福试题，语速由慢到快，词汇也由浅入深，逐步提高。学习英语就象修建一座宏伟的大厦，词汇既是基础，也是一块块不可缺的砖，有了基础和砖，才能向上发展。

《听霸》的学习，形式多样，生动有趣。不光有对话、短文及测验等，还有幽默故事、名人演讲、经典电影和精彩对白，以及 100 首英文金曲，学习英语成为愉悦的享受。

《听霸》操作灵活，使用方便。这点主要体现在四六级和托福的测试部分。英语考试的一大趋势是用计算机来进行，而 GRE 计算机考试的方法，主要又是通过鼠标来控制，《听霸》在这一点恰好符合了英语考试的发展趋势。《听霸》中可自如地在计算机上进行各种英语测试，若一次没有听懂，还可用鼠标拖回一段再播出语音。四六级和托福试题完全针对实战，是考前最好的复习内容。由于托福听力相对较难，《听霸》中专门附有新东方资深教师的试题剖析，为大家的学习扫除障碍。 □北京 赵亮

相信大部份的人都用过压缩软件——Winzip，这个软件最近已更新至 7.0 版本，虽然是测试版(beta)，但新增的大部份功能已包含其中，而且还支持 Windows98，追求升级的朋友怎能错过呢？Winzip 7.0 的新功能主要包括：

1. 支持 CAB 压缩文件

Winzip 这次如此突然地推出新版本，主要是因为 Win98 的系统已内置解压、解压 CAB 压缩文件的功能，而且用法极为简单，就像 ZipMagic 般只需用鼠标拖放(Drag & Drop)便可完成解压和解压的工作。而且以微软公司的市场势力来看，我们不难发现 CAB 文件将成

Winzip 7.0 新功能

为日后压缩文件的主要格式，故 Winzip 的设计者即时推出新版本支持 CAB 压缩文件。不过老实说，如果用 Winzip 来为 CAB 文件解压，实在是多此一举(对 Win98 而言)化为简繁。

2. 工具棒可被用户化

要添加或更改工具棒的图标，用鼠标右键选取工具棒，选择“Select Buttons”项目，在自订工具列视窗可添加或删除图标。工具棒最多可以加入总共 21 个图标。

3. 支持 Win98 效果

只要是使用 Win98，桌面又是使用 Web 方式来浏览，Winzip 的操作界面便会自动使用 Web 方式来浏览。Winzip 的下载站点：<http://www.winzip.com/> □四川 江阳

你是不是想把自己录制或喜欢的歌曲储存在电脑上呢？wav 文件太庞大，必须压缩制作成 mp3 文件。

具体做法是：先用声卡采集磁带录音制成 WAV 文件，再利用多媒体软件编辑加工巧取所需，最后压缩制作成现今流行的、压缩比最高的 MP3 文件，如果刻在光盘上，则能永久保存。

一、采集磁带录音制成 WAV 文件

我使用的是博达 3D 全双工声卡。声卡有“LINE IN”插孔，这是获取外部音源的端口。取一根音频线将盒式录音机的音频输出孔(或耳机插孔)与声卡“LINE IN”插孔连接。进入声卡驱动程序，录音方式选中“LINE”，音量适中。选择声音格式为 PCM，属性为 22.05KHz，16 位，立体声，112Kb/s(这是下述 MP3 压缩工具支持的声音样本之一)。准备工作就绪，鼠标点击 WAVE PLAYER 的红色录音钮，放音，声音被录制下来。

放音完毕，按停止钮，保存为 C:\demo.wav 文件，长度 20 分钟，大小为 108MB，好巨大的文件！不要紧，下面讲述减肥的办法。

二、编辑加工 WAV 文件

这里推荐美国 Voyetra Technologies 公司的 AudioView 1.50V 版数字音响波形文件编辑器，它是一个非常精彩而且简便实用的 WAV 文件编辑工具。

打开菜单 WINDOWS 的 Setup 子菜单，根据以上 WAV 文件的属性，选择输入文件的样式，选择“OK”。打开 C:\demo.wav 文件，程序逼真地绘出声音文件的波形示意图，非常直观。

Media Player 1.78, Windows 95/NT (106k 共享版) 更正了几处错误；提供动画提示；用 theme editor 修改 WIN95 的声音。

5.2 文件名：ns-full.exe 4000K for WIN95, 有了新的 MicrosoftMediaPlayer(媒体播放器)，只需一个播放器。

Quick Notes Plus 1.00 for Windows 95 1104k 免费版，桌面增强工具，将便条贴于屏幕，及时提醒你约会，用了它，不会误事。

Desktop Themes ...，修辞艺术的“反喻法”、“谐音法”、“飞白法”……，共五百多种写作技法，可谓是各式手法一览无余，其中既有通俗易懂的理论阐述，又有丰富多彩的实例诠释。熟练掌握这些巧妙手法并融汇贯通到写作实践中，再加上“字词优化”功能修饰和润色，文章定会显得奇峰迭起、引人入胜。

当您陶醉于精彩纷呈的技法大观时，别忘了到令人流连忘返的佳作欣赏去逛逛。400 多段的佳作欣赏使您触类旁通、开阔眼界又达到

www.stationeryworld.com/gautamjain/download/QNPlus.zip Desktop Themes

音乐之声

这个工具易学易用，可以随意对声音档进行剪切、复制、擦除、粘贴、平衡、渐入、渐出、放大、缩小、插入静默时间等。令人兴奋的是，它可精确地以毫秒为单位选取定位任意片断，进行上述操作，操作后软件能够自动重新连接，剪辑后的文件无任何不良音质和痕迹，不由得叫人拍手叫绝。

通过上述步骤剪裁后的文件已苗条很多，剩下总共 9 分钟长度，48MB 字节。

三、压缩制作 MP3 文件

共享程序 ISO - MPEG Audio Layer 3 是目前最好、最稳定的纯软件的 MP3 压缩制作工具。未注册的 2.61 版支持输入 16 位 PCM、WAV 格式的声音数据，有以下几种属性的声音样本供选择：

- 44.1KHz, 16 位, 立体声, 112Kb/s
- 22.05KHz, 16 位, 立体声, 56Kb/s
- 11.025KHz, 16 位, 单声道, 16Kb/s

在本例中使用的是第二种。命令 l3enc.exe 为压缩 MP3 文件之用，压缩本例文件的格式如下：

l3enc demo.wav demo.mp3 -hq

其中，demo.wav 为输入文件，demo.mp3 为输出 mp3 文件，参数 -hq 为输出最佳音质，但要牺牲一定的速度。

键入上述命令行，经过一阵焦急的等待之后，一个 7.6MB 的 mp3 文件终于呈现在眼前，我急忙打开 Winamp 播放器，一听，音质果然不错，可与 CD 音质媲美！

ftp.xat.com/pub/jp-gopt13.exe
屏幕保护程序，会打鼓的兔子。
<http://bun-ny.energizer.com/news/screensaver/install.exe>
微软网上动画制

软件传真

desktop/dthem178.zip WinPack32 Deluxe 2.2.1

压缩新工具，支持 ARJ, LHA, RAR, SIT, TAR, ZOO, ZIP, GZ, UUE, XXE 等等。

ftp://www.csdd.com/downloads/win-pack32/wpack32d.exe

JPEG Optimizer 1.32

压缩 Jpeg 格式文件的专用工具。号称压缩率达 80%！
ftp://

作试用软件 Liquid Motion。您可以在下述网站下载该软件并免费使用 45 天
<http://www.microsoft.com/liquidmotion/>

GoldWave 4.01

PR 音效编辑，提供了录音编辑功能。支持 WAV, VOC, AU, MAT, AIF, ACF, IFF, VOX, DWD, SMP, SDS, RAW 等格式文件。
<http://www.goldwave.com/gwave401.zip>

□湖北 董文

事半功倍、锦上添花的效果。最新奇的是软件中的诗词配韵功能，当您在写诗作词(包括歌词、民谣、对联等)时，软件为您快速搜索和联想合仄押韵的字词和句子供您借鉴或引用，下篇将为您介绍软件中如何写作应用文部分。(陈吉明)

“写作之星”(WDS)

——计算机辅助写作系统功能之二

相信现在大部分朋友在 Win95 下都使用 Acd See 32(以下简称 Acd) 进行图像浏览,的确, Acd 以其强大的功能折服了很多人(包括笔者在内),尤其是它的图像打开速度,是我所见过的类似软件中最快的。然而,作为一个电脑发烧友,我总是在企盼着更好的软件出现——当然,并不是指 Photoshop 或 Corel Draw 这样的庞然大物,用它们来浏览图像实在是有点高射炮打蚊子的感觉。

功夫不负有心人,笔者最近终于找到一款软件,虽然尚不能取代 Acd 的硬盘中的地位(我连资源管理器都用 Acd 自带的),但它的功能也是非常强大,可以和 Acd 互为补充使用。

Irfanview 32(以下简称 Iview) 不需要安装,拷贝到硬盘上就可以了。总共只有三个文件:两个说明文件和一个执行文件,其执行文件只有 601K 大(Acd2.3 为 943K),真是小巧玲珑。

Iview 有不少特性是 Acd 所不具备的,从图像的格式支持上看, Acd 有三种图像格式(PIC, DCX, PSD) Iview 不支持,但 Iview 却有七种格式(RAS/SUN, ICO, WMF, EMF, PBM, PGM, PPM)不被 Acd 所支持,除此之外, Iview 还支持播放 AVI 影像文件和 WAV, MID, RMI 格式的音乐文件,不过这好象已超出了一个图像浏览软件的功能范畴了。在图像格式转换方面, Acd 只能将图像转化为 JPG, BMP, PCX 格式,而 Iview 除了这三种外,还支持将图像转化为 GIF, PNG, GIF, ICO 格式,这下从此再也不愁图标不够用了。

Acd 在播放幻灯片时,只能播放同一目录下的图像,而 Iview 却可将不同目录下的文件任意组合播放,还能将所播放的文件名称及路径以文本文件的形式储存起来,下次播放时只要打开这个文本文件就可以了,是不是非常方便?

Iview 能对所显示的图像作较多的控制:

1. **Resize image:** 更改图像大小,您可以输入图像的像素大小,也可以从其提供的几种标准大小中选择,当然,一幅 320 × 200 的图像被

您放大到 1024 × 768 的话,边缘锯齿现象是很明显的,为此, Iview 提供了 Resample image 功能,即在放大图像时对边缘作平滑处理,效果就好多了。根据作者的说法,使用 Resample image 功能比 Resize image 速度上要慢一些,不过在笔者的 P200/MMX 上感觉不出二者的差异。

2. **Swap colors:** 它的作用是以倾向于某种色彩的方法显示一幅图像,就象在摄影时的镜头前加了滤色镜的效果一样。我们知道在微

机上幅图像通常是以 RGB 方式显示的,通常这三原色在调色板上的比例相同, Iview 可以改变这个比例,例如选择 RGB → BGR, Iview 就增加蓝色的比例,减少红色的比例,从而使图像显得蓝莹莹的,功能虽简单但很实用,想使您收集的图像更有梦幻情调吗?试一试就知道了。

3. **Increase color depth:** 我们很容易看出 256 色和 65536 色的差异,同样的一幅图像, 256 色的那幅很容易看出一种色彩向另一种色彩过渡时的层次感,简单的方法是将一幅真彩的 PSD 或 TIF 图像存为 GIF 和 JPG 格式,比较一下便知,当我们拿到一幅 256 色的 GIF 图像,是不是对其糟糕的色阶过渡感到不满?没关系, Iview 提供的这项功能可使一幅图像能以真彩方式显示。当然 Iview 不是万能的,它不可能还原出未经压缩的原始图像,只能根据您的需求,尽量地使图像色彩柔和,不过这已经令我们非常满意了。与之对应, Decrease color depth 是使色彩减少表现力,当减少到 2 色时,图像的显示效果就好像我们在普通针式打印机上打印图像的效果一样,这个功能主要是为了出了一些特殊效果,如某些漫画。

4. **Convert to grayscale:** 是将一副图像以黑白方式显示。想使一相片显得有些年头吗?结合 Swap colors 和此功能就能做到。

5. **Negative:** 想看一幅相片的底片吗?小

心别曝光了:-)

6. **Brightness, Contrast, Gamma Correction:** 用过超级解霸的朋友都知道看 VCD 是能调亮度的, Iview 则能调亮度,对比度,还有 Gamma 校正, Acd 虽然也有 Gamme 校正功能,但隐藏在 option 栏里,不太方便,调节起来也不如 Iview 方便。

7. **Rotate, Vertical/Horizontal flip:** 在 Iview 里,如果一幅图像的视角不好,您可以将它旋转着看,左右随意,更新奇的是 Iview 提供了倒视和透视的功能,想象一下我们倒立着看一幅图像会是什么样,再想象一下:在一张透明的纸上作画后,将纸翻转过来从后面看会是什么样,就能理解透视和倒视的概念了。

说了 Iview 这么多好话,但笔者并没有喜新厌旧地将 Acd 从硬盘里踢出去,因为 Acd 的图像浏览和文件管理功能结合得非常之好,而 Iview 只有很简单的文件管理功能; Acd 打开图像的速度很快, Iview 虽然也很快,在打开单幅图像时几乎感觉不到二者的差异,但如果使用播放幻灯片功能,将二者的等待时间都调到 0 秒,则 Acd 有很明显的优势;此外, Iview 不支持略图,也就是说,如果在几百幅图像中找某一幅会很困难,而 Acd 却做得很好;当 Iview 打开较大的图像时,其右侧的滚动条不可用,只能按着向下的箭头来滚屏, Acd 却很方便地浏览大图像。除此之外,二者功能不分彼此,如果将二者结合使用,相信您再也不需要其它的图像浏览软件了。

Acd 是个共享软件,但您如果不注册的话,对功能没有任何影响,更何况其注册密码早就满天飞了。而 Iview 更直接,明确地宣布自己是免费软件,任意使用,看来其作者也认识到想在 Internet 上靠发布软件赚钱行不通(大家早就习惯“拿来主义”了)。

Iview 目前最新版为 2.6,我们可以从如下地址下载:

<http://studl.tuwin.ac.at/~e9227474/download.htm>

□安徽 王磊

图像浏览新秀——rfanview 32

让您的电脑更有情趣

当您打开您的电脑时,首先出现在您眼前的墙纸是一幅精美的图画,并且它可以按天或小时更换;当您停止对电脑操作一段时间后,您的电脑就会如同幻灯片一样,一帧一帧地放映着您喜欢的图片。

这就是 Second Nature 软件公司生产的 Slide Show 墙纸和屏幕保护软件。Slide Show 的安装非常方便。您只需要点一下图标“Natrue”,并用“Y”、“N”回答屏幕提出的几个问题就可完成。安装完成后,墙纸就变成了精美的图片。

单击建立的“Slide Show”图标,会弹出一个类似播放器的按钮工具栏,从左起前五个按钮用来控制图片的播放。若您按下快退或快进按钮,这时在最下端的描述栏里,就会不断更换图库中的文件名或图片名。当您选择后,松开按钮,墙纸就会变成您所选的图片。

通过图片选择按钮的操作,您可以预览并选择当前图片库的图片,您也可以选择另外的图片库作为当前库,您还可以另建您自己的图片库。在 Windows 下的位图文件(BMP)和图形文件(.JPG)都可以纳入到您的图片库中,形成您特有情趣的图片库。

工具按钮是用来对此软件的运行状态进行设置的。其中五花八门的设置,为您提供“广阔天地”。其内容为:

1. 壁纸和屏幕保护,各有一个和图片选择按钮一样的按钮,分别进行预览、选择和建立图片或图片库。

2. 图片作为壁纸和屏幕保护的显示位置。有居中原形、铺瓦形和最佳形三种形式。

3. 图片作为壁纸和屏幕保护的显示效果。这是指每幅图片在屏幕上播放出的方式,例如,从上向下、从里到外、拼图、片状、横向百叶窗状、纵向百叶窗状等十四种方式。

4. 图片作为壁纸和屏幕保护的其他设置。例如:是否显示图片名,是否显示所有的图片库、是否在所有的图片库中随机显示等。

5. 壁纸变化周期的选择。可选按每天一次变换、按小时(1—60)变化一次和不变三种。

6. 屏幕保护和设置包括:从操作停止后,屏幕保护起动的的时间(1—99 分钟);屏幕保护时,图片变化的周期(10—120 秒)。

另外,它还给您了一个拼图游戏。如果您工作的时间长了,想放松一下,您就可以玩一下拼图游戏,用您的智慧,将破碎的图形拼成优美的图片,也是一种乐趣。

这个软件可以在 Windows 3.1 和 Windows 95 下使用。如果您已经上网,可以从 <http://www.SecondNature.com> 免费下载。

□陕西刘希平

该字体主要采用 Photoshop 中的按像素移动复制功能,再配合其他工具,制出的文字立体感很强。

1. 新建一个图象;设定前景为兰黄色,背景为白色。接着选择渐变工具 Gradient tool,选定、渐变的样式为 Foreground to Background;移动光标至图象窗口中拖动填充。

2. 执行 Layer/New/Layer 命令新建一个层 Layer1。

3. 选择字体 Type Mask Tool 工具(既带虚框的字体工具);

4. 打开字体对话框后,输入文字“三维立体”,在这里设定文字的 size = 120,字体为黑体;最后单击 OK 按钮;

5. 这时在绘图区出现“三维立体”这几个虚框文字,用鼠标移动文字,调整至适当的位置;

6. 双击渐变工具 Gradient tool,单击 Gradient 列表框下拉箭头,打开列表框选择渐变方式,选择 Chrome,移动光标至图象窗口中填充颜色;

7. 填入颜色后,进行移动复制字体,方法如下:同时按住 Ctrl 和 Alt 键不放,然后交替按方向键向上和向右键,这时将出现三维立体效果;

8. 执行 Image/Adjust/Levels 命令,适当加深文字;打开 Levels 对话框后,调整 Input Levels 的数值,直到满意为止;

9. 按下 Ctrl-D,取消选择框;该字体制作完毕。

□江苏 朱文凯

制作三维立体文字

3D 世界新利器——Banshee

从 VOODOO 到 VOODOO RUSH,再到 VOODOO 2, 3Dfx 实现了成为 3D 游戏加速芯片霸主的地位。6 月初, 3Dfx 发布了其第一款 128 位 2D/3D/视频加速集成芯片——Banshee。

Banshee 将 2D/3D/视频加速,以及 RAMDAC 集成在一颗芯片内,所以我们将不会在采用 Banshee 的 3D 卡上见到 VOODOO RUSH 常用的 Alliance 公司的 2D 芯片。不过, Banshee 并未因实现高集成度而牺牲 2D 性能,相反, Banshee 的 2D 性能可说是史上最强劲的: Banshee 使用 3Dfx 自行开发的 128 位 2D 核心,支持完整的 256ROPS,真正的 SGRAM 块写特性,这使芯片在使用高分辨率时可以更快的速度实现显存整块数据的传输,进而令其 2D 速度提高至新的境界。在 3D 方面, Banshee 大量借鉴 VOODOO 2 的设计,核心电路也基本脱胎于 VOODOO 2。但 Banshee 只有一个贴图处理器,这使 Banshee 在运行 QUAKE、QUAKE 2 等需要多层次反复贴图的游戏时,速度无法同 VOODOO 2 相比。不过,得益于 Banshee 的 128 位架构(VOODOO 2 为 64 位总线架构),采用比 VOODOO 2 的 90MHZ EDO RAM 快得多的 100MHZ SGRAM 或 SDRAM, Banshee 在运行单层贴图程序时速度要比 VOODOO 2 快一些,像素填充率也高一点。另外, Banshee 的显存体系也未采用 VOODOO、VOODOO 2 那样的独立帧缓存+贴图缓存模式。这可以让 Banshee 有能力执行窗口 3D 构图,以及使用更高的 3D 分辨率。(当前 Banshee 的最大 3D 分辨率为 1600X1200,已经超过了 SLI 模式下的 VOODOO 2——1024X768,而且随着驱动程序完善, Banshee 将可执行更高的 3D 分辨率)

众所周知, VOODOO 2 可以采用 SLI 模式将两块卡联系起来使用。那么 Banshee 是否也能如此呢?很遗憾,答案是否定的

。不过, Banshee 可以与 VOODOO 2 很好地协同工作,甚至也允许你在系统中插入一块 Banshee + 两块 VOODOO 2,但这可是一整套 PII333 的价啊!

在总线方面, Banshee 支持 66MHZ 的 PCI 及 1X 模式的 AGP (3Dfx 一向强调总线不构成 3D 加速的瓶颈,所以 2X AGP 嘛……)

最后, Banshee 未采用次世代 3D 加速芯片常见的 24/32 位 Z 缓存器,及 2KX2K 贴图模型。对此, 3Dfx 的解释是目前的游戏都是基于 256X256 的贴图模型。而使用 24/32 位 Z 缓存器将令显存带宽的占用和容量的耗费均增大一倍。鉴于 3Dfx 的新一代产品都已支持浮点 Z 值 (16 位的 Z 缓存器效果等价于 22 位的 Z 缓存器),所以选用 16 位 Z 缓存是目前取得 3D 速度与质量最佳平衡点的唯一方法。

附表 3 Banshee 特性

芯片名称	Banshee
2D 特性	100/125MB/s 的 128 位图形加速,完整的 128 位图形引擎
RAMDAC	250MHZ
3D 特性	标准 3D 特性
	三线过滤
	码流/压缩贴图
	以像素为单位的雾化/蒙版处理
	以像素为单位的 MIP 贴图
	16 位高精度浮点 Z 缓存器
	16 位色扩展至 24 位色效果
	彩色透明效果
	Bump 贴图
	动态环境贴图
3D 性能	全景/边缘反混滑
	为仅使用卡上显存贴图进行优化
	像素填充率:1.4亿-1.1亿两千五百万/秒
	多边形处理能力:400万/秒
支持的 3D API	Direct 3D, OpenGL, Glide, 与 VOODOO 2 完全兼容
显存	4-16MB SGRAM/SDRAM(使用 SGRAM 必须配 16MB), 1.6GB/秒的显存贴图带宽, 500MB/秒的 AGP 系统内存贴图带宽
2D 分辨率	1900X1440
3D 分辨率	1600X1200 以上
支持总线	PCI 33MHZ、PCI 66MHZ、AGP 1X
其它	芯片内集成高速贴图缓存单元,支持视频输入,视频输入双/三缓存,支持数字视频输出,针对 PII 优化, 128 位 VCA 核心, 与 IBM64 完全兼容
显卡上市日	98 年 8 至 9 月

江苏 译稿

为帮助大家选购自己称心的家用扫描仪,现将有关知识介绍如下:

1、接口方式:扫描仪通常采用 SCSI 接口和 EPP 并口两种方式。SCSI 接口的数据传输速率比较高,但安装起来比较麻烦,容易出现硬件冲突或扩展槽不够等问题,特别是笔记本电脑不能使用 SCSI 接口的扫描仪。对家庭用户和笔记本电脑来说选用 EPP 并口的扫描仪比较合适,它可以像打印机那样接在电脑的并口上(打印机接在扫描仪的后面),安装简单是它的最大优势。对家庭应用来说, EPP 并口的数据传输速率也能满足要求。

2、光电转换方式:扫描仪采用的传统光电转换元件是 CCD(就是电子相机中使用的),其扫描质量好、技术成熟,但制造成本略高,是目前扫描仪中的主流。除 CCD 以外,新近出现了采用 CIS 技术的扫描仪,该技术过去主要应用于传真机、复印机等黑白图像领域。随着技术进步,以低成本、低功耗为特征的 CIS 技术开始用于彩色扫描仪,成为家用扫描仪领域中与 CCD 竞争的有力对手。对扫描质量要求不是特别高,且对价格比较敏感的家庭用户可考虑购买使用了 CIS 技术的扫描仪。目前市场出现的 Artec ViewStation AS6E、台湾产“彩创”、MICROTEK V310 等扫描仪就使用了 CIS 技术。如果你对价格不是太在乎,那最好购买主流的 CCD 扫描仪。

3、光源:目前扫描仪采用的光源主要有两种,一种是类似普通日光灯管那样的光源。此类光源有一致命弱点,即使用日久灯管两端容易像普通日光灯那样两端发黑的毛病,影响了扫描质量。另一种是类似霓虹灯那样

的低压辉光放电管,此类灯管中无灯丝(冷阴极光源)。与传统扫描仪使用的灯管相比,其发光强度稳定,提高了对图像细节的反映能力,使扫描得到的图像层次更丰富,色彩更丰富;使用寿命更长,在同等条件下是普通灯管的六倍。购买时应尽量购买使用了冷阴极光源的扫描仪,分辨方法是看说明书,一般说明书上将低压辉光放电管称为高寿命冷阴极管。二是观察灯管的粗细,一般低压辉光放电管的直径多在 5 毫米以下。

4、新型掀盖:这是 MICROTEK 首创的专

家用 扫描仪

利,它解决了较厚的原稿直接扫描的难题。扫描仪的上盖可随原稿的厚度调整其高度,始终使上盖保持水平,无论纸张、照片或整本的杂志都能被平稳地扫描。扫描很厚的书籍等物时,上盖也极易拆下进行直接扫描,而不用将书籍拆开,极大地方便了操作。

5、硬件去网功能:如果你经常扫描印刷品上的照片,则扫描仪就应具有此功能。因为印刷品上的照片是用无数大小不同的点来表示图片的明暗,扫描仪在扫描印刷品上的照片时会把这些点扫描进来,影响扫描图像的清晰度。具备硬件去网功能的扫描仪在扫描印刷照片时将此功能打开,以便由扫描仪对印刷照片进行分析,将其还原为没有网点的原稿,从而达到与照片原稿相近的质量。

6、双平台:普通扫描仪只能扫描反射稿,而不能扫描幻灯片之类的透射稿,要扫描透射稿还必须配备透射适配器。具有双平台的扫描

一、软升级

1、windows 中光驱驱动程序的升级 (windows95 为例)

进入“控制面板”中的“系统”,点击“设备管理器”一栏,在下面的设备中选中“CD-ROM 驱动器”,再单击“属性”,再选“驱动程序”一栏,单击“升级驱动程序”,便可以把更新的驱动程序从磁盘或网络上升级,使你的光驱能更好的适应最新的软件硬件环境。

2、DOS 环境中加载磁盘缓冲

此类比较有名的软件有 Smartdrv.exe 和 Smartd.exe。

使用方法,可以直接在 DOS 的命令行键入命令:Smartdrv +

也可以在 Autoexec.bat 文件中加入一行:

Lh C:\DOS\Smartdrv.exe /B,1024

注意:把此一行放在加载光驱驱动程序之后,即 MSCDEX 之后,这样才能对光驱起作用。

3、CMOS 设置

Cmos 中的设置对光驱也有较大影响。对于把光驱接在第二个 IDE 接口上的情况影响较大,而光驱与硬盘同用一个 IDE 接口的影响不大。在 Cmos 中的 Integrated Peripherals 一项中的 IDE Secondary Master Prio 的内容。光驱接口的模式设置应符合自己的光驱与主机。本机设为:mode o,如果不进行或 Windows95 进不去,再改成为别的模式试一试。

二、硬升级

1、把光驱与硬盘分开,接到第二个 IDE 接口上。

Windows95 中插入 VCD 十分缓慢,即可把与硬盘共同一个 IDE 接口的光驱,把它接到第二个光驱上,现象便可解决。

2、加大发射功率

如果你的光驱本身硬件比较旧了,读取速度不堪忍受,可试试此法。它能使任何光驱都可以焕发活力,但同时加速了老化,缩短了寿命,方法如下:

从主机上卸下光驱,十分小心地把它拆开。在激光头的侧面,你可以看到一个非常小的,直径约为两毫米的一字型螺帽,这就是调节激光发射功率的微调旋钮。不同的型号,调大发射功率的方向不同,如本机 Sony 光驱方向是向右(顺时针),而韩国的 TECH(态),就是向左(逆时针),自己可以试一下。用最小号的一字型螺丝刀将旋钮转动大约 5-7 度。不可增加太多,不然会使激光超负荷运作而烧毁。

浙江 张强

仪本身具有反射和透射两个平台,可直接扫描反射稿和透射稿,使用起来比较方便。

7、驱动程序和随机软件:首先扫描仪必须带有符合 WINDOWS95 即插即用标准和 TWAIN 标准的驱动程序,后者是 WINDOWS 环境下扫描仪的标准驱动程序。其次,还必须配备图像扫描处理软件和文字扫描识别(OCR)软件。这样你不需要另外投资就可以完成图片扫描、印刷品文字录入、复印(配备打印机)等任务。需要留意的是:OCR 软件的识别率应通过实际操作来进行鉴别,因为有些扫描仪上配备的 OCR 软件仅仅是个演示版,识别率较低,较好的 OCR 软件的识别率一般能达到 98%,并能识别中英文混排字体。随机附带的上述驱动程序和应用软件最好是经过汉化的,不然会给使用带来不便。

8、家用扫描仪应满足的技术指标:扫描仪的技术指标主要有最大扫描面积、分辨率和色彩位数三个。家用扫描仪一般应达到 A4 幅面、300600DPI 的光学分辨率、24/30 位真彩色。扫描方式应为平台式(平板式),因为较为廉价的馈纸式扫描仪使用起来不太方便,最好不要买(除非你只用它扫描单页的文档、照片等)。满足上述要求的性价比比较高的家用扫描仪有“紫光”的“小天使”、“彩创”的 6630、7630、7730、AGFA Sanp310、MICROTEK V310 (CIS)和 Mustek600 III 等。

新疆 张迎新

在日常生活中,我们经常需要填写各种表格文件,它有固定的格式和大小,通常的作法是将所需要填写的文字用计算机输出,用剪刀和浆糊把每个字剪开分别贴在相应的格子里,然后复印,既影响美观,也很麻烦。使用 Word 97 的插入功能,就可方便地达到目的,只要将原来的空表格作衬板,我们好象就在衬板上盖上一张透明的纸一样,在透明纸上编辑,无论如何修改,也不影响原来的表格,最后将衬板和透明纸迭加输出,完成任务省时又省工,本文以制作《国家自然科学基金申请书》的第一页和第二页为例,具体介绍如下:

1. 制作空表格文件,作为衬板,方法有二:

其一:按照申请书各项空白表格,分别设定其为 16K 纸,左右边距为 1.8 厘米,上下边距 2 厘米,在调试的过程中需要有耐心,充分利用标尺和预览,反复修改所设定的字间距和行间距,使输出空表格和原来的空表格完全一致,完成后存盘备用;其二:如果有扫描仪,则方便得多,把所需要张贴的图像和空白表格用扫描仪扫描,扫描时注意避免图像倾斜,在扫描的过程中选用单色即可,分辨率 150DPI 扫描效果就不错了,预览后,尽量选取整张表格,

用 WORD97 复印表格

不要将表格边沿的空白部分扫进来,扫描后的图像用图像处理软件进行修改,消除污点和平整线条缺陷,需要放大或缩小时,请注意锁定长宽比例,保证输出后的大小比例和原表格一致,修改满意后存盘备用。

2. 启动 Word 之后,进行页面设计,在菜单的文件项选页面设置,按以下步骤操作,文件→页面设置→纸张大小→16 开→纵向→上下页边距 1.8 厘米→左右页边距 2 厘米→确定。然后输入一行填满空格的行,复制至满页,设置视图为显示坐标线,以方便判断填入内容和空表格的每一行是否对齐。

3. 调入衬板,如是用方法一得到的空表格则按以下步骤操作,在菜单中选插入→对象→由文件创建→浏览→选中所需文件→确定。用方法二得到的空表格则在 Word 菜单中选插入→图片→来自文件→选中后确定,将扫描的文件插入。实现插入后,将空表格设置为衬板,在衬板上单击右键,出现菜单选设置图像格式→选取环绕→选无→确定,在插入的衬板上单击

右键,选菜单叠放次序→置于文字下方。如果空表格影响了输入文字处理,可以将其设定为水印,待整个填写表格内容完成后再次取消水印。借助于坐标线观察空表格和所要填写的内容是否在一行上,如果没有,可以插入一行行距较小的空行或调整个别行的行距,也可以采用字符升高或降低的方式,调整位置,使其在同一行上。

4. 填写表格上的内容,如在第二页填写摘要栏,先选定输入的左右边界,将光标置于摘要处的格子上,用鼠标拖动菜单上方的标尺手柄,至摘要的方格上选用 5 号字,行间距为 18 磅,字部距为加宽 2.8 磅,然后输入所需要文字,格子和文字基本上对准,如果摘要填写不满行,会使该行的字对不准格子,解决办法是,填充该写的内容后随便加些文字将该行的摘要空间补满,用鼠标选取这些补满的多余部分,在艺术汉字中选取字的颜色为白色,使之与背景同色,输出就准确无误,保证每行汉字和方格的对应关系,完成后即可打印输出,大功就告成了。

□福州 陈笃欽

复制或粘贴文本

1. 现在我们介绍在 Office 程序中复制和粘贴文本的方法。最常规的办法就是选中要复制的内容后,点一下程序窗口中“常用”工具栏上的“复制”按钮,选中的文字就会被复制到剪板上。比如我们要将 Excel 单元格中的内容复制到 Word 文档中,就需要选中这些单元格,

再点一下“复制”按钮。
2. 在 Word 中选择文本的插入位置。
3. 点一下 Word “常用”工栏上的“粘贴”按钮,剪贴板中的文本就会被复制到插入点之后。
4. 如果要在文档中移动文本,最方便的办法就是先选中要移动的部分,然

后用鼠标拖动。比如,要将 Word 文件中的文本移动到 Excel 工作表中,首先要选中这段文本。
5. 用鼠标按住选中的文本,拖动到 Excel 工作表中,再松开鼠标,Word 中的文本就会被移动到 Excel 工作表中了。
6. 在文件之间复制文本的操作与

移动文本有些类似。同样需要先选中文本。
7. 用鼠标按住选中的文本,并将这段文本拖动到另一文件中。在松开鼠标前,按下键盘上的 Ctrl 键,鼠标指针旁将会出现一个小加号。这时松开鼠标,选中的文字就会被复制到另一个文件中了。

方正奥思多媒体创作工具是可视化、交互式的通用性中文多媒体创作工具。它直接面向各应用领域的非计算机专业人员,具有直观、简便、友好的用户界面和易学易用、无编程等突出特点。通过方正奥思,创作人员可创作出各类图文并茂的交互式多媒体应用系统。如:演示报告、信息查询、教学培训、光盘出版等。
方正奥思'98 是在方正奥思 2.1 版基础上大力改进和完善后的最新版本,它具有亲切的人性化界面设计,新增的奥思工程管理器提供简便、有效的产品组织管理,逼真的三维动态文字处理特效令您创作起来如虎添翼,HTML 页面输出功能使你轻松创作动态网页。通过方正技术研究院网页 WWW: BD748.edu.pku.cn/mmlab 可以免费下载方正奥思简易版本并及时了解方正奥思最新技术动态。

方正奥思多媒体创作工具'98

硬件要求:PC486/33, 8MB 内存及相应多媒体配置(建议 Pentium/90, 16M 内存或更高)
软件环境:中文 Windows' 95 或西文 Windows' 95 + 中文平台(如中文之星 2.0 +)
软件特点:
1. 全中文环境,易学易用,无编程;
2. 全面支持文字、图像、声音、动画及影像等多媒体信息的集成;
3. 支持变量、系统函数、条件分支、循环控制等功能使多媒体创作更加方便灵活;
4. 支持 HTML 页面功能,轻松实现各种繁杂的超媒体链接;
5. 支持 OLE 对象,大大提高系统的开发性和通用性;
6. 三维动态文字处理效果;
7. 二维动画的编辑制作;
8. 基于 ODBC 技术的开放式多媒体数据库管理;
9. 图符生成和图标、光标生成器。
成都方正技术服务部 陈勇
EMAIL: FZCJF@MAIL.SC.CNINFO.NET

快速学会 Word 97

熟悉 WPS 的用户,刚开始接触 Word97 时,总被其强大的功能所吸引,同时也感到很繁杂。笔者从编辑一篇普通文件入手,将 WPS 中常用的功能在 Word97 中找到相对应的方法。

功能	Wps 操作方法	Word97 操作方法
光标移动	按上下左右光标键	用鼠标定位
删除光标位置字符	按 Delete 键	按 Delete 键
删除光标前字符	按 Backspace 键	按 Backspace 键
删除光标所在行	按 Ctrl + Y	用鼠标选定行后按 Delete 键
定义块	按 Ctrl + KB 或 F4 定义块首,按 Ctrl + KK 或 F5 定义块尾	用鼠标拖动选定块
块复制	按 Ctrl + KC	按住 Ctrl 键,再用鼠标拖动块
块移动	按 Ctrl + KV	直接用鼠标拖动块
块删除	按 Ctrl + KY	用鼠标选定块后按 Delete 键
块取消	按 Ctrl + KH	用鼠标单击块
设置左边界	按 Ctrl + OL	在标尺上调整左边界距
设置右边界	按 Ctrl + OR	在标尺上调整右边界距

功能	Wps 操作方法	Word97 操作方法
段落重排	按 Ctrl + B	调整左右页边距时自动重排
分页	按 Ctrl + PP	按 Ctrl + Enter
字体设定	按 Ctrl + PA	用鼠标点取字体列表框和工具栏
字距设定	按 Ctrl + PK	在格式菜单的字体项中设置
行距设定	按 Ctrl + PL	在格式菜单的段落项中设置
自动制表	按 Ctrl + OA	在表格菜单中选择插入表格项
保存文件	按 Ctrl + KS	在文件菜单中选择保存项
模拟显示	按 Ctrl + KI 或 F8	用鼠标单击打印预览
文件打印	按 Ctrl + KP 或 F9	用鼠标单击打印

注:因篇幅所限,表中只举出完成某一种功能的一种或二种操作方法。

□广东 楚坤

声卡——多媒体电脑不可缺少的部件

当你整天面对一个默默无语的显示面孔,感到单调、缺乏新意时,你一定已经意识到,自己的电脑中该请来一位新朋友了——声卡。

声卡是多媒体电脑中最重要的首选部件,它可以把来自话筒、录音机、光盘、MIDI 键盘等输入设备的原始声音经过转换,输出到耳机、扬声器、扩音机、录音机等音响设备,这样你就可以真正实现人机对话了。

目前市场上声卡的种类较多,性能和价格差异较大,从100元左右到2000多元均有,一般的声卡均能实现立体声或单声道声音采样(模数转换ADC)和重放(数模转换DAC);支持4kHz—44.1kHz的采样频率,具有ROM接口和游戏杆接口;CD—ROM驱动器接口插槽;多种可选声源(话筒输入MIC、音频输入LINE IN、CD播放器等);音量控制开关;音箱或耳机输出插口SPEAKER, FM 音频合成等功能,有些高质

量声卡还带有硬波表合成。现在的许多声卡都是16位数字采样,过去的8位声卡已极少见到,这方面你不必担心,至于ISA 插槽声卡与PCI 插槽声卡之间的差别也不需太过关注,这主要是目前市场上的PCI 声卡较少,只有爱捷特等少数几种产品,可选余地较小,而ISA 声卡则不同,由于其产品种类繁多,高、中、低档均有,可选范围相应较大,但在随后的一段时期内,PCI 声卡种类会越来越多。

在声卡中对声卡特性影响最大的还是声卡所用的音效芯片,常见的有CT2504(主要用于创新(Creative)系列声霸卡);Crystal 42XX 芯片(主要有Crystal 4231, 4232, 4236, 4237, 4238B 等,用于爱捷特系列声卡);ESS(688, 1688, 1868, 1869)芯片(主要用于花王系列声卡);Opti(929, 930 芯片)为魔奇音效芯片;如果你只是想电脑发声,只需花100—200

元买一块花王 FM 合成声卡即可,在你买花王声卡时一定要仔细挑选,因为市场上花王声卡赝品较多,更不乏偷工减料者;要是你对声音效果有一定要求,不妨选择Crystal 42XX 系列声卡;对于一个电脑音乐发烧友而言,创新公司的Creative Sound Blaster AWE64 Gold 声卡是最佳选择,其高质量的波表合成、外加音色技术和音频稳定性绝不会让你失望,再配上一台有钢琴手感受的MIDI 键盘或一把MIDI 吉它及一些专业音乐软件,你就会拥有一间相当不错的电脑音乐室。

□河北 马昱

电脑书架

Microsoft Visual Basic 5.0 开发与技巧

我们知道,即使是一个一点也不懂编程语言的初学者来说,使用VB5.0也能编出简单的程序来,但是如何尽快提高编程能力的水平,是广大VB编程爱好者的迫切要求和渴望。

这是一本好书。它涵盖了VB编程所涉及的各个方面,并且大多数问题均以“如何……?”的形式输出。无论是初学者还是已有一定VB基础的编程爱好者,理解和掌握编程方法和技巧是快速学会编程的核心,而这恰恰是该书的重头戏,这部分篇幅占该书的60%以上,并且所有的样例程序均是完整的。如果VB编程爱好者在编程中遇到拦路虎,快查本书目录,找到相应章节,柳暗花明、豁然开朗就在眼前。

另外本书还有近40%的篇幅是完整且独立的样例应用。也许你在研究这些样例程序时,能从中找到新的并富有创意的方法。

本书是由机械工业出版社出版发行。定价52.00元,邮购:成都市金河街75号《软件报》发行部(610015),另加15%邮费。

一、入网方式介绍

1. 仿真终端方式
利用计算机上的仿真软件把计算机仿真成Internet 服务商主机的终端,其功能与真正终端一样。目前,国内不入网服务商一般不再提供这种方式了。

2. 拨号IP方式
利用串行线协议(SLIP)或点对点协议(简称PPP,比SLIP 先进,速度更快些,目前多数软件都支持PPP方式)把用户的电脑和服务商的主机连接起来,用户的电脑借助服务商的主机直接连接到Internet 上。该方式的优点是:在用户电脑上可运行高级图形界面程序如Netscape、Explorer,并且收到的电子邮件和下载的文件可直接传到用户自己的电脑上,而费用比第一种方式稍高一点,但这种方式给我们带来了极大的方便、灵活、高效、友好,建议大家选择PPP方式入网。

3. 局域网方式
如果单位有多台电脑并且有多人同时要求使用Internet 网,可把这些电脑组成一个局域网,再在网中选一台计算机作为Internet 网络代理机,并运行代理服务器软件。代理机可以PPP方式入网,则局

域网中所有计算机均以PPP方式入网,其效果与单台电脑入网时类似。

4. 广域网方式
如果单位的计算机网是一个广域网,而且有多个用户需求同时上Internet 网,可采取路由方式上网,把广域网作为一个子网通过路由器连接到一台Internet 主机,整个网上的用户均可使用Internet。

二、PPP方式入网介绍

(一)入网条件
1. 硬件要求
486 以上电脑

Internet 的入网方式

一台,内存8M以上,硬盘500M以上;

调制解调器一台,应选14.4kbps—56kbps 中高档的(有内置式和外置式二种,内置式价格为外置式的一半左右,占用一个扩展槽;外置式不占扩展槽,接在一个串口上);

电话线一条,可以是直拨或分机。

2. 软件要求

PPP 入网软件如Trumpet Winsock 或Internet In a Box 等;如使用WIN95,可使用其自带的通讯组件中的“拨号网络”

操作系统:Win. x, Win95, MacOS, NT, Unix

浏览器软件如Netscape 和 Explorer

IP 地址:从入网服务商处申请的一个IP 地址、用户名和口令等。

(二)获取IP地址

以PPP方式入网的每台计算机都有一个IP 地址,它是计算机的通信地址,相当于一个门牌号。

IP 地址分为静态的和动态的二种。

静态IP 地址:是分配给用户一个固定的、专用的IP 地址。其特点是:

可保证你随时上网,速度快,但费用高,IP 地址未得到充分利用。

动态IP 地址:是动态的、大家共用的IP 地址。特点是:当你需要上网时,服务商才随机分配一个空闲的IP 地址给你,若无空闲IP 地址,你只能等待,直到有一个空闲IP 地址为止;此方式费用低,IP 地址得到了充分利用。

□成都王益光

网络眼睛你

俺是一条不大不小的网虫,在网上冲浪已二年有余矣!

经常在网上与各位网友在聊天室中chat,因此认识了不少网上的好朋友,每日无话不谈,彼此建立起深厚的感情。前段时间我们这些来自全国各地的二十多个网虫终于有机会相会在昆明(这次会面被命名为“芒果会”),彼此算是见着活的了!分手那天,大家都依依不舍,动了真感情,mm 们以泪洗脸,互相抱头痛哭,不知何时才能再见!俺们这些gg、dd 们在关键时刻才真体现了坚强的意志:要洒泪也是“润物细无声”那种。嘿嘿。

我这里附上的这一首“网络爱情诗”,就是在“芒果会”期间写的,算是网上生活的某种感触和无奈吧,并献给普天下的网友们。

英汉通译不出你唇角的密码
穷举法只会让青春
迷失在0和1的银河里 逐渐气
化
走投无路时,你的眼睛

向我告密了一切
摘一朵玫瑰,插在News 上
你说:错了!
我说:怎会?
脸色顿变,从True Color 到16色
速率顿降,再也Ping 不通近在咫尺的你
所有的甜言密语凝固在脸上
成为美丽的墙纸
不死的心,从你的屏幕中穿出手来
拨开长长弯弯的睫毛
读到的最后信息却是“Game Over”

□浙江 莫海洋

我和电脑

凭栏处,消了信息,怒发冲冠。三载辛苦全抛却,真凄凄惨惨戚戚。莫等闲,打起精神干。直到眼花缭乱,弄出青红皂白来,方开颜。
人“九七”,试3D,网上转,光阴追。刚分得东西南北,又碰着“爱爱爱姆爱克思”(MMX),更有那绝色“娃娃”(java),轰煞人,再回首重创新天地。
□河南 朱火运

富有“个性”的语言——LISP

LISP 语言(LIST Processor)与FORTRAN 和ALGOL 一样历史“悠久”其原型是在麻省理工学院(MIT)于1958 年开发成功的。如今为了将它统一标准化,在一次LISP 国际会议上通过了通用LISP (common lisp),成为如今LISP 语言的标准。

在LISP 程序中,“表”的表示方法是将所需的字符串及数值并列括起来,所以LISP 程序中括弧用得最多,所以有的人开玩笑说:LISP 是Lots of Insidip Stupid Parenthesis(枯燥乏味的笨拙的括弧的堆积)的缩写。LISP 是一种函数型语言。LISP 语言也是为数不多的递归型语言之一,所谓递归句,俗语说就是“自己套着自己”,这种结构在解决一些特殊的问题时非常方便,正是由于LISP 语言如此的“个性化”,因而它对硬件

丰富多彩的编程语言

的要求也很高,一般的机器运行LISP 语言相当慢,于是便出现了LISP 程序的计算机,象美国的Symbolics 和日本的富士通公司都推出了自己的LISP 机。

智能计算机的核心语言——PROLOG

PROLOG 是英文PROgramming in Logic(用逻辑进行程序设计)的缩写,它是以前所谓的谓词逻辑:一种记述有限范围内物体的性质和它们之间的关系的逻辑描述——为基础的,最初开发目的是进行语言分析。

PROLOG 是一种“杂交语言”,诞生在法国,成长在美国,却是在日本“大红大紫”。1982 年日本将PROLOG 定为第五代智能计算机核心语言,从此名声大振,影响日增。

□山东 星原

三、添加新设备

目前大多数主板都采用即插即用(以下简称 PnP)的 BIOS,但对于非 PnP 的硬件,Windows 98 的添加新硬件功能也同样具有高效率。

1. 安装 PnP 设备

在 Windows 98 中,针对如下的三种情况,Windows 98 提供了不同的安装 PnP 设备的策略:

a. 在安装完 Windows 98 之后添加新的 PnP 设备,在这种情况下,您只需要进行如下的步骤:

(1) 关闭计算机系统,并拔下计算机电源插头。

(2) 将 PnP 的插卡插入到计算机中。

(3) 接上电源,重新启动计算机。

(4) 计算机提示发现新的硬件设备,并开始查找相应的驱动程序。

(5) 在提示用户插入驱动程序磁盘时,插入带有驱动程序的软盘或是光盘,必要时,指定磁盘上驱动程序所在的目录和位置。

(6) 重新启动 Windows 98。

b. 在安装 Windows 98 之前已经插入 PnP 设备,在这种情况下,Windows 98 经常安装不一定正确的驱动程序,您需要小心查看它的检测结果是否正确,一个诀窍是,在安装时只安装最基本设备,例如只安装 VGA 显卡的驱动程序,这样能够保证在安装完后正常启动,然后再进行硬件自带的设备驱动程序的安装。

c. 如果系统没有检测出您的 PnP 设备,这时,您可以通过“添加新硬件”向导程序查找新添加的 PnP 设备。

2. 安装传统的非 PnP 的设备

对于非 PnP 的设备,如果您已经在 DOS 和 Windows 3.x 下安装好了非 PnP 的硬件设备,那么在 Windows 98 中正确识别它们几乎是轻而易举的,如果您是在安装完 Windows 98 之后再安装非 PnP 设备时,您可以利用“添加新硬件”向导来完成这项操作。

假如说拥有一个容量的硬盘是件很幸运的事,那么 FAT 的某些方面就是其中的“大不幸”了(更不幸的是,这种“大不幸”发生在许多人身上),你轻轻松松地写下不足

FAT32 情结

十行的批处理文件,最多几百个字符吧,然而这个文件实际在你的硬盘上最起码消耗 2K,这还仅仅是在几年以前流行的不到 128MB 的硬盘上,若是你的硬盘拥有一个 1G 到 2G 之间的分区,那就更对不起,这个实际只有几百字节的文件将心安理得地“贪污”掉 32K(真是贪污!)对于这种数十倍的鲸吞蚕食,实在是痛心疾首却无可奈何。后来,出现了类似于 Double Space 之类的软件,面对屏幕,你真的相信你的硬盘“压”之间就增加了几百兆空间?非也!其实只不过把那种 32K 之流的“大簇”减小而已。

大概是微软实在是看不过 FAT 的落后,下决心改一改了,于是乎出现了 FAT32 这个东东,虽然它会降低“微不足道”的性能,却可以提供更大的可用空间,分区在 260M 以下时,簇的大小仅为 0.5K(512 字节),而 260M 到 8G 之间的分区簇大小才区

随着硬盘容量

的指数增长,文件系统需要的硬盘管理能力也越来越大,

DOS 的文件系统格式也几经变换,目前应用最广泛的就 FAT16 文件系统, FAT16 文件系统在硬盘上建立 FAT16 分区来管理硬盘。我们知道,文件存储的基本单元是簇, FAT16 分区按照硬盘分区的容量大小来为它的每个簇划定所属扇区数, 256MB 以下分区是 8 扇区/簇, 512MB 以下分区是 16 扇区/簇, 1024MB 以下分区是 32 扇区/簇,而每扇区固定为 512 字节,这样越大的硬盘分区每簇也越大,存储文件时浪费也越惊人,虽然可以划分多个逻辑盘来减少浪费,但管理起来就不方便了。

自 Windows 97 推出后,它提供的 FAT32 文件系统为大硬盘管理注入了新的活力,建立 FAT32 分区只有 8 扇区/簇,而且系统对 FAT32 分区采用 32 位读写访问,有效提高了硬盘读写速度。因此不少人想将硬盘分区变成 FAT32 分区。有的 PC 机可以直接建立 FAT32 分区,也有的 PC 机中有很多数据和软件,备份转换较困难,因此需要将现有 FAT16 分区直接转变为 FAT32 分区。将 FAT16 分区转变为 FAT32 分区或新建 FAT32 分区是一项系统级工作,因此转换前有几个注意事项:

1、FAT32 分区是 Windows 97 及其以后版本 Windows 才支持的文件系统格式,因此转换前就应在 PC 机上安装或升级 Windows 到 Windows 97,才能保证硬盘启动并识别 FAT32 分区。

2、FAT32 分区仅用于硬盘分区大于 256MB 以上的情况,小于 256MB 的分区不会建立 FAT32 分区。

3、FAT32 分区仅为 Windows 97 以上支持,若是 Windows 97 想与老版本 DOS 切换,同在 FAT32 分区中是办不到的。而且如果想区 4K,实在令人为之心动。

于是 FAT32 的原理、应用、转换之类的文章铺天盖地席卷过来,毕竟动不动就是 32K 的空间占用不是谁都能接受的,然而非常非常奇怪,微软既然公布了从 0~260M 分区的簇大小仅为 0.5K,却不支持格式化一个小于 512M 的分区为 FAT32,即使是 Win98 预览版也不行,恰好笔者总属于那种很不幸的人,4.3G 的硬盘偏偏分了个 250M 的“小区”来存放重要备份,还挂了个那种过时很久的 117M 小硬盘,想到伤心之处,不禁泪流满面……呜呜!……

好在笔者留意,发现了微软一个见不得人的东西,形如当年的 Turename, Fdisk/mbr 那就是:FORMAT/EPRMT。

这个命令可以格式化 512MB 以下的 FAT32 分区,实在是令人激动,而令人气愤的是 FORMAT/? 下居然没有如此重要的一个参数。

接下来,又有笔者死党一人不知从哪个鬼地方弄来另一个参数,即 FORMAT/Z: 这个参数神威之处是可以指定簇大小,其中 n 为一自然数(代数题?),簇大小为 n*512 字节,这样一来,天大的分区我也可以 FORMAT/Z: 1,就让 512 字节的分区闯天下吧!当然,这样一来不甚利于硬盘交换数据,访问大文件(如 Windows 虚拟文件)也常听硬盘哗哗乱响,更惨的是磁盘碎片多且杂,一句话就是要牺牲一点“微不足道”的系统性能,让你养成动不动整理硬盘的好习惯,如果你很大度地不在乎这些,那么我要说,以上参数请君不妨一试,笔者已在 (Win95 OSR2)上通过,敬请指教。

□重庆 王鹏

换到 FAT32 档

从 Windows 97 切换到老版 DOS,由于系统文件更名,而老版 DOS 不识

别 FAT32 分区,将会引起死机,因此应避免在 FAT32 分区上启动老版 DOS,并且应从 FAT32 分区上删除老版本 DOS 的启动文件,这里仅指系统文件,老版 DOS 应用程序仍可正常在 Windows 97 的 DOS 下执行。

充分考虑了以上问题并保证没有冲突的情况下就可以建立或者转换 FAT32 分区了。Windows 97 还不提供将 FAT16 分区转换 FAT32 分区的工具 (Windows 98 提供了)。Windows 97 版的 Format 程序可以在格式化硬盘分区的过程中按分区的大小自动格式化为 FAT16 分区或 FAT32 分区 (256MB 以下分区按 FAT16, 256MB 以上分区按 FAT32), 要将已有数据的硬盘直接转换,除了 Windows 98 还可以依靠第三方厂商的工具软件,较好的工具是 PQMagic 3.x, PQMagic 是很强的硬盘管理工具,将 FAT16 分区转换 FAT32 分区是 3.x 版新增的功能, PQMagic 按 DOS 独占模式运行,进入图示硬盘分区后,用户选中要转换的 FAT16 分区,启动菜单项 Advanced/Advanced FAT Properties... 的对话框,将 Partition Type 设为 FAT32,就可以转换成 FAT32 分区了。

□十堰 陈猛

OSR2 是 win95A 的升级版本,如何知道你现在的操作系统的版本号呢?右击“我的电脑”,选“属性”,在“常规”菜单下的“系统”栏的第二行就是版本号。如果最后一位是 A,那就说明是 WIN95A,如果是 B,说明你已经安装了 OSR2 了。

OSR2 的最大优势在于 32 位的文件系统,它最大可以支持 2TB 的硬盘 (4K 的簇长度,每个驱动器最大为 8GB),而 WIN95A 的文件系统是 FAT16 (32K 的簇长度,每个驱动器最大为 2GB),另外,在 FAT32 中,根目录是簇的链式结构,它可以被存储到硬盘的任意地方,因此对根目录的文件和子目录的总数没有限制。以下是 WIN95A 和 OSR2 的其它注意事项:

1、如果你用的是 OSR2,但文件系统还是 FAT16,你可以到微软的网站下载一个无损 FAT16 到 FAT32 的转换工具。

2、安装 OSR2 后,以前依附于 FAT16 结构的应用软件如:低版本的 PC TOOLS、低版本的诺顿工具箱将不能使用。另外, FAT32 与压缩工具 doublespace 不能同时使用。

3、虽然 FAT32 缺省的簇长度是 4K,但你也可以用更小的簇长度如: 512 字节, 1K 和 2K。只需在格式化硬盘时用 format c: /s /z: 1,其中的 Z 选项是微软没有公开的,当它后面的参数为 1 时,表示格式化后的簇长度 512 B,为 2 时是 1K,为 4 时是 2K。

最后,就在 WIN95 上升级安装 OSR2 笔者提供一个非常简便的方法,它节省时间,并且不需要你为安装 OSR2 准备任何空白的硬盘。

1、在 WIN95A 中运行 OSR2 的安装程序,在“安装协议”的对话框时停止,不要再按“下一步”。

2、按 Ctrl - Esc 打开“开始”菜单,选择“运行”,输入“NOTEPAD.EXE”并回车。在记事本中,找到 OSR2 产生的文件夹 WININSTO.400,打开其中的文件 SETUPPP.INF,并在 [data] 项下,加入一行 OEMUP=1。比如:

```
[data]
OEMUP=1
```

3、保存 SETUPPP.INF,关闭记事本。按 Alt - Tab 回到安装窗口,继续安装,再填入 OSR2 随机手册上的 20 位鉴别码就可以了。□安徽 戴昊峰

微软 Win95A OSR2

GLAISE 艺术馆

进入艺术馆，和 GLAISE 交谈，再和 LAINE 交谈，注意一下他手中的酒杯 (GLASS)，之后查看堆在角落里的包装箱 (PACKING CASE)，但是碰了钉子。

回到咖啡店，问警官是否怀念以前的工作，当他低头沉思的时候，趁机拿走桌上的小瓶 (FLASK)。

回到艺术馆，把瓶子中的东西分两次倒入 LAINE 的杯子中：一会他倒下砸坏了艺术品，趁 GLAISE 查看的时候查看包装箱，并且拿走标签 (LABEL)。

马赛港 (MARSELLE DOCKS)

根据标签的提示追查到马赛港，走到小屋的窗户前和守门人 (WATCHMAN) 交谈，然后走下楼梯，捡起岸边的铁钩 (HOOK)，用它打捞起水中的瓶子 (BOTTLE)，上楼梯下烟囱的盖子，把水倒进去后再盖上，屋内顿时浓烟滚滚，守门人被迫到屋子外面来了。

走下台阶，打开小屋的活动地板 (TRAPDOOR) 进入屋内，拿起煤块 (COAL SCUTTLE) 和饼干 (BISCUITS) 出去，往右边的平台 (PLATORM) 上扔一块饼干，狗儿过来吃，用 HOOK 拉倒平台，狗儿掉下水。

上楼，守门人已经回去，翻过篱笆 (FENCE)，看一眼墙上的标识 (SIGN)，敲门没人反应，顺梯子爬上楼，打开窗户，用铁钩卡住风扇 (FAN)，下梯子敲门，有个男人出来，和他侃几句立刻上楼，用夹子 (CLAMP) 夹住吊桶推下去，男人会过来查看，如法炮制把他推下水。

进入屋子内，在抽屉 (DRAWER) 里找到一把钥匙，看一眼墙上的记事簿 (NOTICE BOARD)，查看一旁的箱子 (BOXES)，刚要前行，不知从哪里蹦出来一个小矮人，和他交谈发现他的双脚上了枷锁，帮他解锁打开，他却一溜烟跑了，算了，按一下电梯门左边的按

钮，上电梯到二楼，把一只木箱 (CRATE) 推到电梯门口，打开电梯门右边的两个开关中的上面一个，打开了一盏大灯，这时你发现地板上的两道擦痕，原来这里又有一扇暗门！推开门，你意外的发现了尼可，捡起地板上的小神像 (FETISH)，解开尼可身上的绳子，撕掉它口上的封条 (STRIP)，互相交谈后想办法离开此

断剑 II

地。用绳子套住神像 (STATUE) 的头部，然后把封条粘贴在电梯门坐下角的 PHOTOELECTRIC CELL 上，将木箱复原把小木箱搬到它上面，这时推走另外那个大木箱，用铲车 (PALLET CARRIER) 抬高神像，把绳子另一端系在滑轮 (PULLEY) 上，放低铲车，用力推动神像，但是显然一个人的力量是非常有限的，于是请尼可帮忙推，让神像把大门撞破，接下来用手铐 (MANACLES) 挂在缆绳 (CABLE) 上顺势而下，但是很不幸，两人都落到了河里，与狗儿游泳。

南美城市 QUARAMONTE

尼可和乔治追踪线索来到了南美。港口旁边是极其繁华的城市。先跟乐手 (BAND) 了解情况，然后跟 PEARL 聊天，说完后再进入警察局 (POLICE OFFICE)。发现乌比耶教授也在这里。同 GRASENTO 将军交谈得到情况后和 REANLDO 交谈。完事后看一看墙上的挂图 (CHART)。

警察局外面尼可和乔治低声交谈了几句，往右来到卡车旁分别和乌比耶教授和 DUANE 交谈。之后走近监狱的窗口，会发现 MIGUEL。

进入矿务局 (THE MINE OFFICE)，跟老板 (中间那个) 了解情况。再

回到警察局和 PEARL 与 REANLDO 交谈。回到卡车旁，DUANE 需要雷管 (DETONATOR)，于是回到矿务局跟老板索要雷管，但是老板也不是吃干饭的，自然不同意，看样子要动点脑筋了，于是和尼可拟定调虎离山之计。两人再度进入警察局，跟将军说尼可愿意和他私下交谈，好色的将军答应得干净利落，待他们走后，跟 REANLDO 询问废墟 (RUINS) 的问题，然后把 PEARL 带近来，REANLDO 便带领 PEARL 去参观废墟了。

仔细看一看挂图，然后回到矿务局和老板交谈，她同意你拿走雷管。雷管在她身后的橱柜之中，打开它，偷走雷管。回到警察局旁的卡车，把雷管交给 DUANE。进入警察局，然后从上方的 EXIT 进入监狱，与 MIGUEL 交谈后，REANLDO 突然回来，乔治被关进了监狱。这时的尼可正在将军家里和将军周旋。把屋子里的所有陈设观察一遍，然后向将军了解它们的具体情况，一会将军的母亲便会走过来的。

监狱这里，DUANE 正试图要炸开监狱墙，但是却没有成功，显然炸药的威力太小了，乔治想出了一个好主意，跟 MIGUEL 索要绳子，把一端套在铁窗上，另外一头给 DUANE，他会去拴在卡车上的。轰隆！监狱的后墙被拉倒了，乔治逃跑了，而 DUANE 和 MIGUEL 却被 REANLDO 抓住了，但是不要紧，他们已经跟咱们没有关系了。尼可和乔治跳船逃跑，但是没有想到在夜晚被炸沉了。(待续)

□方丈

《超级五子棋》属于益智类游戏，它以广有群众基础的“五子棋”为背景，加以高超的电脑 AI、精巧的设计、卡通式的画风。实在是不可多得的棋弈精品。

超级五子棋

从设计上看：这款游戏是从专业的角度上做了详尽的设计，以往“五子棋”游戏中所没有的国际规则如“禁手规则”、“时间规定”等都在本游戏中得到了补充。另外还对不了解规则的玩家设计了教学模式。该游戏不仅仅是以下棋为最终目的，而是结合了 RPG 游戏的特性一升级，玩家通过和游戏中的民间高手不断地切磋来提高自己的经验值及其他属性，再通过鉴定来提高段位和更高等级的人物对弈。

该游戏的另一引人之处在于它融入了解密的因素，玩家通各个场景中遇到不同的 NPC 来触发以后的情节，这样就给游戏的多种结局作出了铺垫，不同的分支不同的结局不但提高了玩家们对游戏的兴趣也大大提升了该游戏的可玩性。

从画面上看：该游戏采用了 640×480 256 色的高解析度。美工的画面属于日式卡通类。整体给人一种清新舒适的感觉，适合下棋时间较长的玩家。

纵观《超级五子棋》，精心设计的电脑 AI、清新舒适的画面、体贴的设计都可以说是同类型游戏中的佼佼者。

四、游戏的最终处理——合成打包 《游戏工厂》使用入门(五)

《游戏工厂》可以为我们制作出两种最终产品。一是只形成一个 EXE 的可执行文件，另一种是产生一个带 SETUP 安装程序的游戏，具体选择哪一种可根据需要而定。具体方法如下：先打开“文件”菜单，选择其中的第五项，“成为独立的游戏”后会出现一段信息，点击“确认”后会显示出的对话框。注意位于最下边的两个选项：“带安装程序保存”下“保存”后，《游戏工厂》会立即制作出一个能够脱离开发环境独立运行的电脑游戏来。只要按照上面所讲的五个步骤操作，一般的电脑爱好者都能够制作出十分有趣、具有相当水准的游戏作品来。如果能反复练习，多加实践，《游戏工厂》将会为你制作出更高级的具有商业价值的游戏来。(完)

二战特种兵



游戏的 3D 画面作得非常真实，其中的地形及其所有武器、车辆、建筑物、战斗人员，都是完全按照二次大战中实体的同等比例绘制，有真人电影般的临场效果。在游戏中你能见到五十种以上的车辆、舰艇和军队。

世界上过去、现在和将来，特种部队的作战行动都带有神秘与冒险的色彩。以特种兵生活为本的电影《野鹅敢死队》、电视剧《加里森敢死队》曾给俺留下过很深的印象。后来，俺玩电脑游戏时就想，如果电脑游戏把特种兵编进去该多好。后来，终于找到了一个很棒的特种兵作战游戏，叫做《铁血联盟》。

记得《铁血联盟》故事发生在某大洋上的玛特维拉群岛。该群岛在军事战略地图上，被分为 60 个区域。除第六十区由我军占领外，其余地区由敌方掌握。玩家的任务，是在国际佣兵联盟组织、雇佣几个合适人选。潜入敌方区域，完成老板所交给的特殊任务和逐一取得对敌方区域的控制权。是笔者第一次见到的最逼近现实的游戏佳作，这个游戏给玩家的感觉是特种部队作战的亲历记。直到今天，也可以算得上是经典大作。

在《铁血联盟》之后，这些年来，再也没有见过比得上它的作品，直到最近，俺终于找到了一个可以称得上“里程碑”的特种部队作战大作——《二战特种兵 (COMMANDOS)》。

《二战特种兵》以第二次世界大战的 1940 年为背景，表现盟军特种兵深入德军后方进行特种作战的战斗历程。

《二战特种兵》比《铁血联盟》更好的地方，在于完全采用的即时战斗的方式。游戏是以关卡方式进行的，在你完成任务的过程中，必须去对付敌人的岗哨和巡逻队。敌人的战斗人员一般分固定岗、流动哨和巡逻队三种。由于敌人的火力很强，面对面的“正规战”肯定是打不赢的，必需动脑分析敌人的行动路线和视野死角，从敌人的背后去消灭敌人。

《二战特种兵》中敌人的 AI 是超强的。如果听见枪声，看见雪地中的脚印或发现同伴的尸体，附近的敌人就会来接应，并在出事现场进行搜查。而敌人的视野，在近距离可发现趴在地上的人；在远距离会发现站立者。敌人的枪械射击距离也很远，开火也迅速。如果被其发现，很难脱逃。这个游戏对玩家来说，是一种高难度的挑战。

在俺正在写此稿时，据说国际互联网上，这个游戏只玩到第十三关，虽然特种兵的战斗还在进行中，但由于篇幅有限，俺却要在哪里搁笔了……BYE, BYE!

在 VC 的工程里面,你创建的某些类可能过时或变成没有用,这些类应该被删除,断开和工程的联系,但是 VC 并没有提供这个工具,通过总结,我发现下面的方法能有效的删除无用类:

VC 删除无用类

假设我要删除 zxxxxset 这个基于 CRecordset 的类,先用 Edit 菜单下面的 Find in Files 或工具栏中的加速按钮 Find in Files,查找 zxxxxset. Find in Files 命令激活后,在 Find What 中输入“zxxxxset”,然后按“Find”按钮。查找结束后,在输出窗口中会出现“zxxxxset”在该工程中出现的位置,把光标移到输出窗口中,在有实际结果的行上按下回车键,则光标会移到程序浏览窗口内有 zxxxxset 字样的行上。把这些位置指示中的部分行和相关内容全部删除掉,则 zxxxxset 这个类就会成功地从该工程中删掉。下面就以 zxxxxset 为目标类把这些相关内容列出:

一、class10 = zxxxxset 行。

该行出现在 *.clw 文件中, 10 表示 zxxxxset 是第 10 个类。删除时,应该把该段开头的计数减 1。例:如为 classcount = 17,则改为 classcount = 16。这个部分是描述工程有多少个类以及每个类的位置。

二、[CLS: zxxxxset] 行。

该行出现在 *.clw 文件中。删除时,应该把从该行开始到下面第一个空行之间的内容全部删掉。

这个部分是描述 zxxxxset 类的基本情况。注意:根据类的种类,往往会有附带的情况描述,由于该类是基于 CRecordset 的类,它的后

本人是《软件报》热心读者,对其中某些文章的说法持有不同观点,如:98 年 26 期 14 版编程技巧《VFP3.0 编程经验录(一)》中提出如下见解:

★引用全字段名不能过全

作为一个字段名的引用,语法规则中明确规定为:[表别名].[工作区].[字段名],期中若省略别名则指定当前工作区的字段,工作区可以是 A~J、W11~W255 等。若用““路径+表名去引

探讨与商榷

用字段名不符合语法规则。在任何工作区中打开的表字段均可在 Visual FoxPro 的命令和函数中使用。访问非当前工作区中打开的表字段时,应用如下格式: alias.表名或 alias -> 字段。

★Create 指令所涉及的工作区

用 Create 数据表名指令建立一个数据表,其指向当前工作区,而非未被使用的最低

为用表格加编号

在 Excel 97 中,编辑几千行甚至上万行的电子表格数据是很常见的工作,如果对这样的电子表格进行了排序,则原有的序号将被打乱,如何快速重新添加编号就成了一个重要问题。下面的两个 VBA 程序可以帮助你解决这一问题:

1、如何输入程序?

启动 Excel 97,按组合键“Alt + F11”启动 VBA 编辑器,输入下面的程序。

2、程序一:选择区域加编号

使用方法:首先选择要添加编号的区域,然后按组合键“Alt + F8”打开宏对话框,双击“选择区域加编号”宏,则被选择的区域将被加上顺序编号。

```
Sub 选择区域加编号()  
ScreenUpdating = False  
For Each cell In Selection  
    i = i + 1  
    cell.Value = i  
Next cell  
ScreenUpdating = True
```

段。该段也应被删掉,即从[DB: zxxxxset]行到下面第一个空行之间的内容都要删掉。对于这个情况,要灵活判断。

三、SOURCE = \ zxxxxset.cpp 和 SOURCT = \ zxxxxset.h 行。

该行出现在 *.dsp 文件中,是关于指定该类的执行文件和头文件的描述。删除时,应把该行上面为#Begin Source File 的行和该行下面的为#End Source File 的行一起删掉。

四、*.mak 文件中的相关行。

这些行分为两类:一类类似于“\$(INTDIR) \ zxxxxset.obj...”或类似于“. \ zxxxxset.h”,直接删掉即可。另一类为行“SOURCE = \ zxxxxset.cpp”,该行下面有一个“! IF ! ELSEIF ! ENENDIF”结构,是关于在 DEBUG 或 RELEASE 版本下怎样编译 zxxxxset.cpp 文件的结构,应全部删掉。

五、*.plg 文件中的行。

直接删掉即可。

对于 zxxxxset.h 和 zxxxxset.cpp 和其它文件中的行,不进行删除。操作完毕后,保存所有文件,退出工程,再进入该工程,你就会发现 zxxxxset 在 WorkSpace 里无影无踪。其间会有几个关于工程系统文件(*.dsp, *.clw)被外部修改,是否 Reload 的提示,选否即可。本方法在 VC5.0 中通过。

由于是从实践转化为理论,还有许多不明之处,请各位高手指点。

我的 Email 为 hnsswy@public2.zz.ha.cn.

□ 河南 孙红伟

序号的工作区

★奇怪的并行

运行表单或表单集有二种方式,即:无模式和模式方式,可用 windowtype 属性设置, VFP 默认状态为无模式方式,在模式方式下。其他表单对象不能成为活动的,菜单也不活动。而表单集中的所有表单对象则是活动的。若表单运进在模式方式下,则可解决这一奇怪现象。

★在一个 Form 上无法刷新另一个 Form 的画面这一观点是错误的。

本人设计过许多表单间的对象相互调用关系及刷新,无一行不通。

★对于一个全局变量(用 public 指定过的),若在子过程需要用到同名的变量,可在子过程中用 private 命令来隐藏。

□ 长春 孔令一

End Sub

3、程序二:指定范围加编号

使用方法:按组合键“Alt + F8”打开宏对话框,然后双击“指定范围加编号”宏,在弹出的对话框中输入要添加编号的区域(如 A2:A1200),回车后指定区域将被加上顺序编号。

```
Sub 指定范围加编号()  
r = InputBox("请输入编号范围")  
Range(r).Select  
ScreenUpdating = False  
For Each cell In Selection  
    i = i + 1  
    cell.Value = i  
Next cell  
ScreenUpdating = True  
End Sub
```

附注:程序中的语句: ScreenUpdating = False 用于关闭屏幕更新以加快宏的执行速度,因为这样就看不到宏的执行过程。但要记住当宏结束执行时,将 ScreenUpdating 属性设回到 True(在 Excel 的老版本中,由系统自动执行,但 97 版不提供此功能)。

□ 刘保国 李丹

Delphi2.0

Delphi 供应程序开发的控件都包含在 VCL (Visual Component Library) 中,通过 IDE 的控件选项板显示。控件选项板共 11 页(这是缺省设置,也可定制),控件用加速按钮表示,它们都有各自的属性包括特性(Property)、事件(Event)和方法(Method),正是通过这些丰富的属性,构成了多姿多彩的应用程序。下面简要介绍控件定制的两个方法和例举一个控件选项板上没有的控件 TApplication 作一介绍。

控件选项板的定制,可以通过 Component | Install 命令打开控件安装对话框,指定控件的单元文件所在路径或按 Add 按钮打开 Add Module 对话框,输入所要增加的控件单元文件,按下 OK 按钮,Delphi 将重建 VCL;我们也可以将控件从一页移到另一页(比如从 Data Access 页移到 Data Controls 页),按如下步骤:在想要移动的控件上按鼠标右键,在弹出的菜单中选 Properties,在打开的 Environment Opions 对话框中,将控件从 Data Access 页拖放到 Data Controls 页即可。

Delphi 中有的控件可视,有的控件却不可视。有些控件并没有放在控件选项板上(TApplication 控件、TScreen 控件、TField 控件),但并不是说这些控件不重要,有些控件恰恰是很重要的。比如 TApplication 控件(在 Forms 单元中声明),它实际上自动包含了在每个应用程序中,正是它操纵着应用程序。Delphi 声明了一个 TApplocation 的实例名为 Application,正是它代表着我们的项目(Project),比如我们为退出按钮的 OnClick 事件添写代码:“Application.Terminate;”即是对程序的终止,如同对主窗体的“Close;”一样。Application 的方法除了 Terminate 过程外,常用的还有 Run 过程, CreateForm 过程、Minimize 过程、MessageBox 函数等;常用的特性有 Active、Hint、HintPause、Icon、Title 等;但 Application 的事件响应和一般控件的事件响应略有不同,因为它不直接出现在窗体中,就不能用 Object Inspector 来生成事件句柄,所以,必须自己在代码中写事件句柄。

□ 成都 张利建

问:如何把传统的 VB 应用程序引入到浏览器中执行?
答:ActiveX 文档档向导是为了把已有窗体改变成 ActiveX 文档而设计的。ActiveX 文档是一种特定类型的 ActiveX 对象,这类对象在 ActiveX 文档容器(如 Microsoft Internet Explorer)里面能被存放及激活。
问:构造应用程序的发行版本
答:用 AppWizard 创建项目时,其设置了项目的两种配置: Win32 Debug 和 Win32 Release,前者用于构造应用程序的调试版本,而后者用于构造应用程序的发行版本。由于在用 AppWizard 创建的应用程序的缺省配置为 Win32 Debug,也就是构造的版本为应用程序的调试版本,这便于在开发过程中调试;而在发行应用程序时,需要发行其零售版本,这样需要重新设置项目配置为 Win32 Release。
设置项目配置为 Win32 Release 步骤:
1. 打开待发行应用程序的项目
2. 选择菜单 Build, 选择 Set Default Configuration 菜单项
3. 打开 Default Configuration 对话框
4. 在 Project Configuration 列表框下选择 Win32 Release
5. 点击 OK
6. 关闭 Default Configuration 对话框
(第 16 辑)

疑难问题

问:如何把传统的 VB 应用程序引入到浏览器中执行?
答:ActiveX 文档档向导是为了把已有窗体改变成 ActiveX 文档而设计的。ActiveX 文档是一种特定类型的 ActiveX 对象,这类对象在 ActiveX 文档容器(如 Microsoft Internet Explorer)里面能被存放及激活。
问:构造应用程序的发行版本
答:用 AppWizard 创建项目时,其设置了项目的两种配置: Win32 Debug 和 Win32 Release,前者用于构造应用程序的调试版本,而后者用于构造应用程序的发行版本。由于在用 AppWizard 创建的应用程序的缺省配置为 Win32 Debug,也就是构造的版本为应用程序的调试版本,这便于在开发过程中调试;而在发行应用程序时,需要发行其零售版本,这样需要重新设置项目配置为 Win32 Release。
设置项目配置为 Win32 Release 步骤:
1. 打开待发行应用程序的项目
2. 选择菜单 Build, 选择 Set Default Configuration 菜单项
3. 打开 Default Configuration 对话框
4. 在 Project Configuration 列表框下选择 Win32 Release
5. 点击 OK
6. 关闭 Default Configuration 对话框
(第 16 辑)

再论 用 VB 处理超大图像

贵报 6 月 20 日第 25 期的有一篇文章“用 VB 处理超大图像”，我按照上面的代码实验后，发现基本无法实现。经过探索，我摸索出一套办法可完美实现超大图像的处理，愿与广东莫家庆先生共同商榷。

因为图像大小不一，所以主要问题在于解决图像框 (Picture 控件) 和横竖滚动条 (Vscroll 控件和 Hscroll 控件) 之间相对位置的关系。对于 Picture 控件我们可以将其 Autosize 属性设为真，使其自动保持和图像大小一致。对于 Vscroll 控件和 Hscroll 控件有两个问题：一是它们的位置和大小。我们可以在窗口的 Load 事件中将 Vscroll 的宽度、Hscroll 的高度记下。设置 Vscroll 控件的 Top 属性为 0、Left 属性为窗口 Form 宽度减去 Vscroll 的宽度、Height 属性为窗口 Form 的高度。Hscroll 的 Left 属性为 0、Top 属性为窗口 Form 高度减去 Hscroll 的高度、Weight 属性为窗口 Form 的宽度减去 Vscroll 的宽度；二是它们的 Max 属性，因为我们是通过将 Picture 控件的 Top 属性设为 -Vscroll.Value 和将其 Left 属性设为 -Hscroll.Value 来实现图像的上下左右移动，所以其 Max 属性应为图像能上移和左移的最大距离，即 Vscroll 的 Max 属性应为图像框 Picture 的高度减去窗口 Form 的高度再加上 Hscroll 的高度，Hscroll 的 Max 属性应为图像框 Picture 的宽度减去窗口 Form 的宽度再加上 Vscroll 的宽度。

具体构成如下：

- 1、在窗口里分别画上垂直、水平滚动条。
 - 2、在窗口里画一 Picture 框。
- 它们属性分别如下：(其余属性默认即可)

控件名	属性名	属性值
Form	Name	Form1
	ScaleMode	3
Picture	Name	Pic1
	ScaleMode	3
	AutoSize	Ture
	Picture	“自己想显示的图像”
Vscroll	Name	Vscroll1
	LargeChange	60
Hscroll	Name	Hscroll1
	LargeChange	60

程序代码如下：

```
Dim InitWidth As Integer
Dim InitHeight As Integer
Private Sub Form_Load()
    InitHeight = HScroll1.Height
    InitWidth = VScroll1.Width
    HScroll1.Left = 0
    VScroll1.Top = 0
    Pic1.Left = 0
    Pic1.Top = 0
    HScroll1.Max = Pic1.Height - Form1.ScaleHeight + InitHeight
    VScroll1.Max = Pic1.Width - Form1.ScaleWidth + InitWidth
End Sub
Private Sub Form_Resize()
    On Error Resume Next
    HScroll1.Top = Form1.ScaleHeight - InitHeight
    VScroll1.Left = Form1.ScaleWidth - InitWidth
    HScroll1.Width = VScroll1.Left
    VScroll1.Height = Form1.ScaleHeight
    VScroll1.Max = Pic1.Height - Form1.ScaleHeight + InitHeight
    HScroll1.Max = Pic1.Width - Form1.ScaleWidth + InitWidth
    If VScroll1.Max < 0 Then
        VScroll1.Max = 0
    End If
    If HScroll1.Max < 0 Then
        HScroll1.Max = 0
    End If
End Sub
Private Sub VScroll1_Change()
    Pic1.Top = -VScroll1.Value
End Sub
Private Sub HScroll1_Change()
    Pic1.Left = -HScroll1.Value
End Sub
事实上，我们可以在以上基础上再加上 CommonDialog 等 ActiveX 控件、菜单、工具栏便可实现我们自己的 ACDsee，有兴趣的朋友可以试试，欢迎和我联系 (Tel: 027 - 85790056 Email: hongyong@hotmail.com)。
```

□武汉 洪勇

疑难问题

问：VB5 在支持 Internet / Intranet 开发方面有哪些新内容？

答：创建 ActiveX 文档 专业版和企业版 就象设计 VB 窗体那样既简单又直观。ActiveX 文档将 VB 应用程序推送到 Internet 浏览器窗口中。

创建自己的 ActiveX 控件 专业版和企业版 组合现有的控件，或由其它控件创建自己的控件。用 VB 创建的 ActiveX 控件有几项 Internet 特征，包括数据的异步下载和超链接。

多线程的 DLL 专业版和企业版 标记为无用户界面执行 (即没有用户交互) 的 DLL 部件可以有效地用于象 Internet 浏览器那样的多线程应用程序中。

Internet 传输控件 专业版和企业版 提供 HTTP 和 FTP 支持的新控件。

WinSock 控件 专业版和企业版 允许连接到远程计算机上，并与使用用户数据记录协议 (UDP) 或传输控制协议 (TCP) 的其它计算机进行数据交换。

超链接定位 专业版和企业版 Hyperlink 对象可以控制对 ActiveX 超链接功能的访问。使用 Hyperlink 对象的属性和方法，控件可以请求识别超链接的容器，如：Microsoft Inter-

net Explorer，跳转到给定的 URL 或通过历史列表定位。

异步下载 专业版和企业版 通过用 VB 创建的 ActiveX 控件和 ActiveX 文档，异步下载文件、字节数组或图像。

ActiveX 文档中的菜单协商 专业版和企业版 当显示文档时，加入到 ActiveX 文档中的菜单可以与 Internet Explorer (或其它支持菜单协商的浏览器) 的菜单天衣无缝地合并在一起。

ActiveX 控件接口向导 专业版和企业版 一旦加入构成的控件到 UserControl 设计器中

FoxPro 曾经是非常流行的一种数据库语言，现在还有大量的应用程序是用它编写的，FoxPro 格式的数据库更是大量存在。用 VB 虽可以直接使用 FoxPro 的数据库，但是却不能对它的库结构进行修改，因此有必要将 FoxPro 库转换成 Access 库，这样便可充分利用 FoxPro 的数据库了。为说明方便，此处假设源库为“C:\GZ\GZ.DBF”，目标库为“C:\GZ\GZ.MDB”，表为“GZ”。程序首先打开源库，建立新库和表，然后根据源表的状态组建新建的表，最后将源表中的数据全部“倒”入新表中。这只是为了说明方便而最简化的一个程序，读者有兴趣可自行完善，程序如下：

```
Private Sub cmdTran_Click() '变量字义
Private DBF As Database
Private MDB As Database
Private RSDbf As Recordset
Private RSMdb As Recordset
Dim MyField As Field
Dim NewField As Field
Dim MDBTable As TableDef
Dim FieldNum As Integer
'用于记录字段的个数
cmdTran.Enabled = False
'打开源库，源表，建立新库，新表
Set DBF = OpenDatabase("C:\GZ", False, False, "foxpro 2.5;")
Set RSDbf = DBF.OpenRecordset("GZ")
Set MDB = CreateDatabase("C:\GZ\GZ", dbLangGeneral)
Set MDBTable = MDB.CreateTableDef("GZ")
'根据源表去建立新表
FieldNum = 0
For Each MyField In RSDbf.Fields
Set NewField = MDBTable.CreateField(MyField.Name)
NewField.Type = MyField.Type
NewField.Size = MyField.Size
MDBTable.Fields.Append NewField
FieldNum = FieldNum + 1
Next
MDB.TableDefs.Append MDBTable
'将源表中的数据全部存入新表中
Set RSMdb = MDB.OpenRecordset("GZ")
RSDbf.MoveFirst
Do While Not RSDbf.EOF()
RSMdb.AddNew
For i = 1 To FieldNum
RSMdb.Fields(i - 1) = RSDbf.Fields(i - 1)
Next
RSMdb.Update
RSDbf.MoveNext
Loop
cmdTran.Enabled = True
End Sub
```

□天津 于爱武



以后，向导可以帮助将新的 ActiveX 控件 (即它的接口) 的属性、方法和事件映射成构成的控件和 UserControl 对象所提供的功能。

Internet 部件下载 专业版和企业版 可以使用“安装向导”特别为 Web 上部署的部件打包。

JPEG 和 GIF 支持所有版本 PictureBox 和 Image 控件，以及 Picture 对象。现在都支持 .gif 和 .jpg 文件，这对 Web 页很有用。

从开发环境中访问 Web 所有版本 直接跳转到关于 Visual Basic 和其它开发产品的最新信息上。

(第十五辑)

軟件報

SOFTWAREWEEK

1998年07月25日(30期) 总第617期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74 ★★★★★ 贴近读者 实用普及

可能是树大招风,对微软的批评意见常常见诸报端,近来美国联邦政府更将微软的浏览器与Windows 98捆绑销售问题,上升到垄断的高度,以“反垄断”为名,对微软提起诉讼。一时间,微软似乎难逃被告的恶运。

垄断的定义已不知该如何下了?要说垄断,凭感觉过去的DOS和现在的Windows等一系列微软产品好长时间来就已经有点象是“垄断”了,但似乎也没有多少人说他垄断,好象没有人出来告状。对于千千万万微机用户来讲DOS和各种Windows版本的功能和性能当时已经够用了,只要能解决问题,他们也不想多学别的了,“垄断就垄断吧!如果要用户必须掌握许多种操作系统才能工作,那还真的麻烦呢。但为何浏览器捆绑销售就带来了垄断问题,可能很多读者也搞不清楚,也不愿花太多时间去搞清楚。众目睽睽之下,Windows 98的捆绑销售问题总算在法院过了关,在1998年6月下旬正式推出了。

要说问题,微软确实也的确存在好多问题,但公平地说,微软的成绩也是大大的有。这里,笔者想从一个侧面来谈谈微软的长处,那就是其软件产品开发方法。

过去我们常常可以看到一些颇有一点经验的开发项目负责人,他们与客户介绍时滔滔不绝。当人家问:“你们可以做什么?”,回答是:“什么项目都可以做”,颇有一点“豪气冲天”。但当别人(特别是外商)问及“你们是按什么方法来开发的?”,“采用的什么标准?”,“质量又如何保证?”之类的问题时,气氛骤变,似有一盆冷水当头泼下,答者常常为之语塞,“豪气”顿时收敛,甚至出现难于搪塞而十分尴尬的局面。

所以,软件人员只知道埋头“做”还不行,还应该知道“如何做”,需要讲究一点方法学。

软件开发的方法很多,据统计大概有几十种,常用的有几种,如“瀑布法”、“快速原型法”等。过去人们最熟悉的方法大概首推“瀑布法”。这个方法趋向于简化开发过程,在各个阶段,开发人员力图“冻结”各种技术规范,提出一种设计方案,再分别开发出各种模块(或构件),最后再将他们集成在一起,进行总体测试。这一开发方法在70到80年代用得非常普遍,至今在许多行业里仍很流行。但是这种方法现在正在失去它的魅力,特别是搞产品性的软件开发时更是如此。因为,为了要得到更好的产品,必须要不断从用户那里取得反馈信息,不断为更新换代改变技术规格与设计,这是一种牵涉到各有关方面的一种交互过程。特别是,许多软件的需求在开始时常常并不是完全清楚的,以致要预先完满地设计出这种软件系统是不大可能的,或者是不明智的,特别在硬件产品变化很快,用户的需求也在不断改变时更是如此。

过去用“瀑布法”,就象瀑布一样“飞流直下三千尺”,一步步从调研与需求分析、系统设计、模块的编程与测试、集成测试、系统测试等各个阶段走下去。其好处是按步就班,对于许多久经考验的,证明行之有效的系统的开发来

说还是很有用的,甚至颇为顺畅。特别是,它对把软件开发从过去的“没有方法的方法”扭转回到“有方法”的路子上来的贡献很大。但是,对开发产品性的软件来说则表现出它的不足,因为,如果一切都要等到最后(长的甚至要花上几年时间)来组装、测试,要是结果不行又怎么办?岂不白白浪费了光阴?另一方面,交互式的开发方式虽然有其好处,但搞得不好,也容易失去控制,搞出乱子。

自80年代中期以来,针对质量和出品延误的问题,微软一直在对其开发产品的方法进行改进。随着需求的发展,那种靠规模很小的小组就可以完成任务的情况已越来越少了,有必要组织更

微软的产品开发方法

大的小组来完成开发现代的PC软件产品。这些产品的程序少则成千上万,多则数百万行,需要几百个人在一年,或者几年的时间才能完成。那种原来结构比较松散的,习惯于在没有什么正式计划、设计或工序的情况下,就动手编程的那些开发小组,在规模小的时候还好办,这种方法对开发小型的软件,如DOS、Word之类也还算可以。但是,怎样才能保证不断扩大后的大组也能象小组一样有效地运行,就成了一个大问题。

为了解决这一问题,微软采用了一种叫做“同步与稳定”的开发方法。这种方法的思路实际上也很简单:让参加开发的个人或不同小组的成员所做的一切不断保持同步,并定期稳定产品。也就是说,是在项目的开发过程中不断作出决定,而不是到了最后才一锤定音。

微软的“同步与稳定”方法把那些不喜欢大量规划、组织、计划的,比较喜欢自由自在的,强烈反官僚主义的PC程序员们团结在一起,其竞争的战略是着眼于发现大规模的市场,尽快推出“足够好的”,而不是完美无缺的产品。

微软在产品开发中,将组织性与灵活性结合起来的这个方面是很有建树的。要使软件产品的功能强大,性能可靠,又要让初级消费者也能理解,这的确是一种挑战。但在这种挑战之下,微软仍然鼓励在开发过程中探索、求变。尽管如此,项目基本上还是处于总体控制之下,因为要求开发人员和测试人员要保持同步,定期稳定这些变化。

自80年代末以来,微软运用同步与稳定的方法开发,生产了Excel、Word、Windows NT、Windows 95以及其他许多产品,取得了很大的成功。

采用这种方法时,微软的开发小组首先要努力了解用户的需要,再把这些需要分成一个个单独的特性,然后给予他们不同的优先级,

义侠之人常大呼“行不改姓,坐不改名……”。先贤有言:“名正言顺,名至实归。”可见“名字”这玩意儿不可小觑。近来,一美国心理学家称:经他对数千人的跟踪研究,发现有个好名字的人,事业易成功,身心健康,长寿者多,并建议名字不怎么样的人改个名字。

市场经济中,更有个“名正名顺”的问题。多年前有个相声节目中,说,夏天卖的衬衫取个“冰山”牌一定比取“火山”牌好卖。这写相声的明白市场真理。软件业中如何呢?

近为学英语,径奔连邦软件店,店中小姐名字可人,胸牌上书“小虹”,笑容可掬,对我介绍两款《随心所欲说英语》和《大嘴英语》:“随心所欲,就是说你想怎么,就怎么,学得快,学会了意到口到,流利讲说。大嘴嘛,是这个意思,你想

想看,你现在英语不太好是不是觉得舌头有点硬,而嘴有点小,张不开,连不上?这软件你很快张大嘴,口若悬河”。听她一说,立马有几分好感。如果都叫个什么“英语速成教材”,就决不愿以“青眼”,何况在翰林总总的产品中,几种甚至十几种“克隆”名字的软件叫我如何下手?

买了软件,顺便问她关于软件的名称问题。小姐讲,店里顾客极多,作过些调研,发现名称也很重要。比如说“管家婆”这个名字一听就让人有个感觉:一个好心精明的婆婆帮你管,不用你多费心。是否如此,不敢绝对肯定,但个人认为管家婆好卖跟它名字取得好很有关系。听小姐一席话,大有同感。名实皆劣,是盗贼,是盗经济;名不副实,是骗于经济;名弱实强,是“计划经济”;名实强住,才是真正的市场经济。就目前状况看,许多软件开发者们,“必先正名乎?”

必先正名乎

南光/文

分出子项目,整个开发过程通过划分成子项目而形成3-4个里程碑式的重要阶段。

今天,按“同步与稳定”方法,微软的典型项目的开发周期分为三个阶段:(1)计划阶段,完成功能说明和进度表的最后制定;(2)开发阶段,写出完整的源程序,测试人员与开发人员配对,不断地进行测试;(3)稳定化阶段,全面的内外部测试,完成产品化,使之能进行批量生产。

计划阶段的产品是想象性描述与说明文件,用来解释项目将做什么和怎么做,它促进了人们对设计问题的思考与讨论,之所以用“想象性描述”,是不想预先对所做的一切作出过份细致的规定,为开发者以后进行革新和适应新的变化留下了空间。开发阶段围绕公司内部的主要产品发布安排来进行,处理和完成特性的功能实现,结构问题以及各部份间的相关性。稳定化阶段集中于广泛的内部和外部测试。

在整个产品生产周期中,微软还使用了缓冲时间的概念,使开发组有机动时间来应付意外的困难(如对特性的不完全理解,技术困难,工作中的疏忽等)。在微软以往的项目中,开发阶段与稳定化阶段大约需用18个月,他们通常将2/3的时间用于开发,1/3的时间用于稳定化。Office部门的副总裁彼得斯则另有一番见解,他说:“一般说来,在总的进度表中用一半的时间来写出产品,用另一半时间来进行调试和应付意外的事故……如果事情有点麻烦,我便去掉我认为不太重要的特性。”

微软老板Bill Gates也曾经对他们的产品开发方法作过评论:“这些里程碑对我们来说是极端重要的,这里,你实际上是在消除错误并达到一个非常稳定的点,虽不完善,但非常稳定。这样我们就可以清楚地知道我们现在走到了哪一步,而不是把一切都扔进去以后就坐在那里空想。”的确,万一设计有问题,还可以在开发过程中进行修改和平衡,如果不是一步一步地走,而是最后在测试中才发现问题,那损失就太大了。 □本报编委 李智渊

强强联手 中西合璧

金山莲花宣布合作

WPS 1-2-3 水到渠成

时间:1998年7月16日。

地点:北京香格里拉饭店。

人物:金山软件公司,美国莲花软件(中国)有限公司。

事件:金山与莲花宣布进行战略合作并举行合作签约仪式。今后莲花软件将向金山公司的WPS系列软件提供全面支持,金山公司将在办公软件的开发过程中积极采用莲花软件的技术与产品成果。合作标志暨第一项重要成果是共同推出WPS1-2-3套装办公软件,WPS1-2-3=WPS97+Lotus1-2-3 Office Pro 97中文版。

背景:WPS97是金山公司的当家产品,去年底推出以来,很快稳居软件销售排行榜前列,深受好评,被认为是与Word97抗衡的、中国人自己的字处理软件。

Lotus1-2-3 Pro 97中文版由电子表格软件1-2-3 97、桌面数据库软件Approach 97、多媒体简报制作软件Freelance Graphics 97、电子效率手册软件Organizer 97及多媒体播放软件ScreenCam97组成,其前身是著名的电子表格软件Lotus1-2-3,但面对微软咄咄逼人的挤压,几无还手之力,莲花并入IBM后,推出Lotus1-2-3 Office Pro 97,意图展开反击。

目标:不断扩大自有品牌套装办公软件的市场影响力和用户规模,清除单一产品垄断市场可能带来的危害,为中国软件市场的发展带来属于民族软件产业的新鲜活力。

求伯君(金山公司总经理):金山

公司一直在寻求引进国外先进的技术与产品,开发一套满足用户全面需要的办公软件,通过与莲花公司的合作,我们可以大大提高产品的竞争力和市场推广力度,为WPS用户提供更理想的升级换代产品。

皮卓丁(莲花软件中国公司总经理):莲花软件致力于在中国市场的长期发展,我们把这种发展建立在与合作伙伴共同发展的基础上,与金山公司的合作是莲花软件积极寻求与中国软件企业广泛合作的新尝试。

点评:

在国内的电脑应用发展中,WPS有着很深的渊源和很高的知名度,但与微软全面办公解决方案的Office97相比,WPS还是一个单薄的少年,而具有一定技术优势的Lotus1-2-3 Office Pro 97中文版,在国内的用户基础还较薄弱,现在两强联手,优势互补,Office 97的对手实力增强,最大的受益者应该是用户。

WPS1-2-3的推出,其意义不仅在于结束了只有国外厂商“捆绑”国内软件的历史,开创了国内软件产业通过吸纳国外知名软件促进自身发展的新模式,还体现出了金山公司的气势——一种积极进取的气势,这与刚刚结束的世界杯给我们的启示有异曲同工之妙,只有进取,才能赢得胜利,赢得观众。

(本报记者)

经典的电影总会让你记下其中经典的对白,通过欣赏英文原版影片来学习英语,是广大英语学习者喜爱并被证明是效果良好的一种方式,并能感受到原汁原味的英语。

《电影风暴》是一套全新的多媒体英语学习软件,选取《魂断蓝桥》、《简·爱》、《一夜风流》和《茶花女》四部经典电影作为你学习的工具。

我国英语教学的一大弊端,是重阅读,轻听力;重背诵,轻运用,学生缺乏实际的情景运用能力。当然这是应试教育的弊端,也与我国教育设施条件有限有关。而《电影风暴》将让使用者在纯正的英语环境中

愉快地学习。

在这里,有不少功能可能是你以前连想一下也不曾想的。除了详尽而全面的服务功能外,“录音”会是软件中让你心动的部分。只要你有个麦克风,你可以任意选择角色任意选择台词为影片“配音”。记住,这不光是给了你一个投入到那些令你心动故事中去的机会,也是给了你一个锻炼口语的好机会。你的所有“语言作品”都将被记录,并且与原来的台词对比重放,暴露你发音上的缺陷。

最经典的影片,最纯正的英语,最完善的练习方法,你将在“电影风暴”中感受英语学习

(潘海)

本篇介绍“写作之星”(WDS)的灵魂——写作指导功能。随着经济的发展,应用文的写作贯穿于每一个人的日常生活中。

软件的应用文写作包括适用于政府、企业机关使用的行政应用文(公文),如命令、报告等;适用于企业管理、生产经营的实用文,如各类经济合同(协议)、市场预测等;适用于解决各类纠纷的法律实用文,如诉状、辩护书、公证书等;适用于文学教育的各类实用文,如实验报告、技术鉴定书、序等;适用于日常生活中各类红白喜事的实用文,如启事、贺词、对联、日常书信等;适用于单位或个人之间相互交往的专用书信,如倡议书、慰问信等;适用于情感交往的各类书信,如求爱、初恋、热恋情书等。软件共收集了150多种应用文的写作方法,及时为您解答应用文所遇到的各种困难。

应用文写作模块中软件设计了剪贴、字体设置、底色设置、检索、目录、应用文例、写作指导等功能。详实、具体的写作指导既有通俗易懂的讲解,又有齐全的功能实例。许多范文通过剪贴功能稍做改造、增删和调整即可加以套用。

有了“写作之星”,写应用文再也不必去请“现代捉刀人”,您也可以很快写出简明扼要的公文,严谨理理的合同,脍炙人口的对联,激励人心的贺词,义正辞严的诉状书,感人肺腑的情书……。(陈吉明)

如何使用「写作之星」(三)

树人新版家教软件 物超所值

由北京百年树人软件技术有限公司独立开发的家庭教育软件98套装版即将上市,该套软件覆盖了从小学到高中的全部课程,共9张光盘。

全套软件风格统一,脚本设计科学,由重点学校活跃在一线上的有经验的教师组织编写脚本,紧紧围绕教学大纲的要求,与现行人教、开明课本完全同步,兼顾全国各同类教材,长达70个小时的真人发声讲解,多达万余道的同步习题量,既有典型例题的思路分析、又有解題规律的方法指导,所选题目具有典型和代表性,更具实战功效,重点放在对学生基础知识与能力的培养,曾获得全国优秀教师教学论文一等奖。软件内容丰富,涉及面广,一张光盘就相当于10册同步练习的内容,考试咨询、试卷分析、全真试题为待考的学生提供了极具参考价值的实战资料。

套装软件一览表

软件名称	软件内容	价格
小学第一集	1-4级适用(数学、语文、英语单词)	88元
小学第二集	5-6级适用(数学、语文、英语单词)	88元
初一篇	(语文、代数、几何、英语及同步练习)	78元
初二篇	(语文、代数、几何、物理、英语及同步练习)	78元
初三及中考篇	(语文、代数、几何、物理、化学、英语及同步练习、及中考各科)	88元
高一篇	(代数、立体几何、物理、化学、英语及同步练习)	88元
高二篇	(代数、解析几何、物理、化学、英语及同步练习)	88元
高考(文科)	(数学、语文、英语、政治、历史、高考咨询、试卷分析)	78元
高考(理科)	(数学、语文、英语、物理、化学、高考咨询、试卷分析)	78元

完善教育软件

教育软件是当前软件开发的一个热点,也是教育走向现代化的一个重要标志。当前面市的许多教育软件,如《雅奇——多媒体电脑家教》、《翰林汇多媒体家庭课堂》、《鹏博士》多媒体教育软件、《开天辟地》和《万事无忧》等等,从整体上来说都是适应教育现代化的要求的,但在一些具体的环节和方面,还需要完善、发展,以适应教育改革的需要。

一、要大力为教师设计教学软件。

也许是软件业者看好家教软件的市场,所以大部分“教育软件”是为教师设计的,而不是为学生设计的。在此我认为不太合理。事实上,当前素质教育、多媒体教育蓬勃发展,教师在教学中为了创设丰富的教学情景,迫切地需要借助现代媒体这一工具,需要独具创意、效果良好的教学软件。因此教学软件的市场其实并不小。因此我们不应忽视“教育软件”的另一部分使用者——职业教师,要为他们设计软件,并在同行和学生中宣传、推广,这对于教育软件本身的开发和完善也是有益处的。

二、“教育软件”要注意加强

学生的主体地位。

素质教育强调教学活动要“以学生为主体,以教师为主导”,这一教育学上的基本原理同样适用于家教软件。现已上市的多家家教软件,在突出学生的主体地位这方面做得还不够,学生基本上还处于被动接受的地位。所以家教软件应以尽可能加大学生的

“参与度”为创意目标。现在已有一些家教软件朝这个目标发展了,比如《雅奇——多媒体电脑家教》就有“可由学生参与的数理化全部实验”。加大学生“参与度”的创意,天地十分广阔,仅在电脑游戏中就许多创意可以吸收、移植过来。当然亦可向各界广征好创意。

三、“家教软件”要注意与学校教育相配合。

方面家教软件的内容要与学校教学内容相一致,注意实用性;另一方面,家教软件又不能成为课堂教学的复制品,与课堂教学形式重复、雷同,而应充分发挥本身媒体先进的优势,多在形象化、趣味性上下功夫,以吸引学生的注意,唯如此,方能使家教软件有广阔的发展前途。□广东 陈建河

注册表“减肥”大比拼

三、注册表编辑器

1、代表：Regedit (Windows95 自带)

2、减肥方法：先将注册表文件导出，在导出过程中可自动剔除注册表中的冗余表项(WORD97的“另存为”命令亦有类似作用，可用于WORD97文档的“减肥”)。方法是：单击Windows95“开始”菜单中的“运行”命令，在“运行”对话框中键入注册表编辑器文件名“REGEDIT”，单击“确定”将注册表打开。在注册表编辑器的“注册表”菜单上，单击“导出注册表文件”命令。在随后弹出的“导出注册表文件”对话框中执行以下操作：将“导出范围”选项中的“全部”选项选中，以备份整个注册表；在“保存在”下拉列表中选择存盘路径(如C:\Windows)；在“存为类型”下拉列表中选择“注册表文件”；最后在“文件名”对话框中输入一个文件名(如ZCB)，单击“保存”按钮。在实模式下删除注册表，再将注册表文件导入，方法是：利用Windows95启动软盘或单击“开始”按钮，然后单击“关闭系统”。选中“关闭系统”对话框中的最后一项“重新启动计算机并切换到MS-DOS方式”。将系统引导至实模式(不能是Windows95保护模式下的“MS-DOS方式”窗口)下的DOS环境。进入Windows95所在文件夹，执行以下操作，将注册表删除(注册表原有的备份DAO文件不用删除，故不用担心断电等造成破坏)。

```
ATTRIB -S -H -R -SYSTEM.DAT
DEL SYSTEM.DAT
ATTRIB -S -H -R USER.DAT
DEL USER.DAT
```

在Windows95文件夹内执行“REGEDIT /C”命令(如REGEDIT /C:C:\Windows\ZCB.reg)，利用导出的注册表文件生成一个新的注册表。

3、比较：优点是不必付出任何资金，“减肥”效果好，也比较安全，总体速度在三种方法中属中等。缺点是用户不能根据自己的需要对清理过程进行控制，操作步骤比较多，已删除的表项不能加以恢复。另外会对“OFFICE快捷工具栏”产生不良影响，经过上述清理操作它会变成“Desktop(桌面)”工具栏，即工具栏中的图标全部变成了桌面上的工具及应用程序图标。解决的方法是利用OFFICE97安装盘将原来的快捷工具栏删除，再将它重新安装一遍即可找回原来的图标。 □新疆 张迎新

Windows95注册表采用数据库的形式保存系统的软硬件信息，为了加快信息处理速度，注册表仅仅给已删除的表项加上标记，而不是真正删除。其副作用是注册表会愈来愈“肥胖”，导致系统读取注册表的速度变慢。为此需要将注册表中带有删除标记的表项真正删除，从而达到给注册表“减肥”的目的。目前常用的“减肥”方法有以下儿种：

一、专用“减肥”工具

1、代表：RegClean4.1a (ftp.microsoft.com)

2、减肥方法：运行光盘或下载得到的RegClean4.1a文件，将其解压至RegClean文件夹，得到RegClean、oadist、readme三个文件。清理前必须先运行oadist对系统中的某些OLE文件进行更新，以便RegClean顺利进行工作。双击RegClean即开始清理，其进程有图表显示。由于电脑工作速度和注册表大小不同，所需时间从几分钟到几十分钟不等。清理进程结束后单击“Start”按钮，RegClean将从注册表中删除冗余表项，并生成Undo Reg文件，若不想进行清理可单击“Cancel”按钮退出。如果你想恢复已被删除的表项，可运行RegClean文件夹中的Undo Reg文件。

3、比较：RegClean4.1a是免费软件，不需要资金付出。由于是功能单一的“傻瓜”型软件，使用非常简单，也可以恢复已被删除的表项。不足之处是RegClean4.1a清理过程耗时最长，用户不能对清理过程进行控制。在个别情况(安装的应用软件过多、应用软件删除错误)下，RegClean4.1a的运行可能不正

常。

二、系统工具软件

1、代表：Clean sweep4.0(另有NU3.0、Nuts&Blts、Norton Uninstall Deluxe等)，guarderck出品。

2、减肥方法(Clean sweep4.0)：进入Clean sweep4.0注册表清理选项卡Registry的操作界面，单击第二个按钮“Registry Sweep”可对注册表进行扫描，扫描结束后显示出结果图示。图中每个表项前面用小颜色框表示其安全级别，红色表示系统正在使用不能删除的文件，黄色表示有一定危险须慎重删除的文件(若“Safety Sweep”选项卡中的“on-----”项被选中时也不能删除)，绿色表示可以安全删除的文件。Clean sweep4.0会自动标出可以安全清除的项目，一般用户只须单击“Clean”按钮即可安全地清除注册表中的冗余表项，用户不必做更多的选择。高级用户也可以自行选择需要清理的表项，其使用具有较大的灵活性。

3、比较：此类软件均为商用软件(均有试用版可以从网上下载)，要想长期使用必须付出资金。优点是清理过程耗时最少，用户不仅可以观察到注册表中的冗余表项位置和容，还可以根据自己的需要对清理过程进行控制(也有些软件的清理过程与RegClean4.1a相似是不透明的，用户不能进行控制)。在保留有备份的情况下，可恢复已删除的表项。由于用到的都是强大的多功能工具软件，安装和使用稍微复杂一些。

最近笔者在因特网上找到一款能让英文文本朗读的软件——Wingspeech。

该软件操作界面很简单(见图)，工具栏与字处理软件的有点相似，事实上你也可以把它当作一个简单的字处理器。通常操作有三种方式：

①利用下方的编辑窗直接输入文本信息，当需要朗读所输入的文本时，鼠标单击工具栏上的播放键即可。

②对于已经录入的文本，可以通过File菜单中的Open项将文本调入编辑窗内，然后进行播放。需要注意的是，Open只能打开纯文本的文件，含有控制码的文本不能用这种方式打开。

③Wingspeech可以朗读Windows剪贴板上的文本，因此要朗读在其他应用软件(如Microsoft、Windows写字板、Windows记事本)编辑的文本，可以先启动Wingspeech，让它驻留在

全的读文本的软件

存，然后再启动应用软件并载入文本，用光标拖动选择部分文本或从菜单中(select all)选择全部文本，接着按Ctrl+C或从菜单中选择“复制”功能，即可开始朗读。

Wingspeech界面的右上方有三个可用光标上下拖动的调谐钮，左边的(Vol)是音量控制钮；中间的(Spd)是朗读速度控制钮，向下速度减慢，向上速度加快；右边的(Pitch)为朗读音调控制，向上为高音，向下为低音。

另外，主菜单下还有一个选项项(Option)控制菜单。Hot key项可以根据需要修改软件操作的热键定义；Language项可以定义语言的拼读方式(是否按标点朗读、是否拼读大写字词)；Coach项有效时可以报告软件的当前状态，指导用户过程操作；DDE项则是使该软件可以嵌入方式与其他应用程序配合使用。

□福建 俞建明

在Photoshop4.0中，有一个paths(路径)工作面板，它是Photoshop中一个相当重要的工具，主要用于绘制外形复杂的几何图形及高精度截取图形或图像。现将Photoshop4.0中路径的命令及按钮功能解释如下：

启动Photoshop4.0，从Windows菜单中单击show paths，paths工作面板即出现在屏幕上。

单击工作面板右上角朝右的小三角形按钮，展开其命令栏：

- 1、New path为开启一个新路径。
- 2、Duplicate path为复制当前路径。
- 3、Delete path为删除当前路径。
- 4、Turn of path为关闭当前路径。
- 5、Make work path为将所选择的路径指定为当前工作路径。
- 6、Make selection为当前工作路径所包含的范围转换为选择区域范围。
- 7、Fill path为用前景色填充路径包含范围。注意：只有在路径为封闭路径时才可填充。

8、Stroke path为前景色为所选择的路径做边框。

9、Clipping path为将路径包含的范围剪切到剪贴板。

10、Palette options为paths工作面板中是否显示图标及显示图标大小选项。

在工作面板下方，有六个小按钮，其作用如下：

- 第一个为用前景色填充路径包含范围快捷按钮。
- 第二个为用前景色为当前选择路径做边框快捷按钮。
- 第三个为将当前路径包含范围转换为选择区域按钮。
- 第四个为将当前选择区域转换为工作路径快捷按钮。
- 第五个为开启新路径快捷按钮，单击一次开启一张。拖动一路径至此将复制该路径。
- 第六个为垃圾箱，单击将出现一对对话框，问是否将当前选择路径删除。拖动一路径至此将直接删除该路径。
- 在工具箱中，点住钢笔工具不放，几秒钟后将有一排共五

个按钮出现。可直接点取所需的按钮来切换它们。这五个按钮用分别如下：

第一个按钮即钢笔，是用来连续勾描路径的，我们可用它先勾出大致轮廓，再用其它四个工具进行细致修改。

第二个按钮为移动工具。选择它可用来移动选点或两结点之间的线条。

第三个按钮用来在路径上增加一个结点。

第四个按钮用来将直线路径转换为曲线路径，可通过修改其斜率或切线方向来得到满意的曲线。

有的朋友会说，截取图像用魔术棒就可以了，既方便又快捷，哪用得着这么麻烦。但由于魔术棒截取的图像结点太多，出非切片时所花费的时间也多，况且魔术棒截取的图像精度不高，边缘锯齿明显，如要放大输出，那输出的图片很可能是见不得人的。为图一时方便而带来麻烦是得不偿失的。 □浙江 邓丽芬

Photoshop 路径详解

也谈解霸五的自动播放

《软件报》第24期4版《解霸五代一点通》中提到了怎样解除“超级解霸5”自动播放功能的方法。但如果你按文中所说，准备删除“开始”菜单中“启动”选项项的内容，你会发现其实“启动”选项项内并没有“解霸五自动探测器”这一项。这是为什么呢？

在WIN95启动时运行程序的方法一般说来有三种：

1、在“启动”选项项内加上程序的快捷方式，这种方法实现起来简单，也很方便就去掉。把“启动”选项项中的有关内容删除就可以了。

2、由WIN.INI这一配置文件设定。WIN.INI的[Windows]一栏中有load = 与run = 两项，可以设定在时自动载入和运行的程序。如果去掉这种程序，只要将 = 号后面的内容删除即可。

3、更改WIN95系统注册表。在WIN95系统注册表的HKEY_LOCAL_MACHINE目录下，打开SOFTWARE下的MICROSOFT，选择WINDOWS目录，再打开CURRENTVERSION下的RUN，在该选项里面便可以设定WIN95启动时运行的程序了。这种方法比较隐蔽，不容易被发现。

其中“超级解霸5”便是使用的第3种方法，如果要去除“超级解霸5”的自动播放功能，你可以按上面的步骤找到RUN这一选项，其中能够在名称栏内发现SYSEXPLR这一项，选中后单击右键删除就一切OK了。

最后还想指出的是，像OFFICE97的快捷工具栏，在关闭时会询问下次是否要在启动时自动运行，显得比较尊重用户的意见，这点值得解霸借鉴。

□浙江 蒙西

如今上网的浪潮一浪高过一浪,在电信部门的种种优惠措施的引诱下,许多原本还在观望的用户也纷纷给自己的计算机加了一个“猫”,在这些用户中,使用内线电话上网的单一用户和家庭用户占了相当一部分比例,内线电话要想顺利上网,须注意以下几点:

1. 你的内线电话是否可拨 163、169 等电信部门的 ISP 号码。用你的内线电话机拨打 163、169 等号码,如果能够听到话筒里传来连续的啸叫声,那就是 ISP 发来的握手信号,你就可以把你的“猫”连在你的电话线上了。

如果听不到上述的啸叫声,表明你所在的交换机禁拨此号码,你可以同交换机管理人员协调,开通此号码,在网络如此发展的时代,没有理由不让计算机上网。

2. 拨号属性的配置。在调制解调器的拨号属性里面,从本地拨号方式一栏里,有[要访问外线,请先拨]的选项,一般的内线都是拨 0 才能打外线,所以在后面的空格中填入 [0 转市内,00 转长途],如果现在你就拨号,你会发现不能拨入外线号码,因为拨号属性里默认的电话系统为音频方式,而内部交换机不能对电话所拨出的“0”作出快速反应,只有把本地使用的电话系统里默认的音频方式改为脉冲方式。

经过以上步骤的操作,如还不能听到啸叫声,说明你所在内部交换机不兼容脉冲方式,这时只能用下面的方法加以解决:清除[要访问外线,请选择]的内容为空,选中[用电话卡拨号]一项的复选框,出现电话卡选择画面,点[新建],输入新建的电话卡名称后,[高级],在拨号规则的[用相同的区号打电话]一栏里填入“0”,依次关闭各配置项即可,一般经过以上的操作,你就可以通过拨号网络连入 Internet 那令人向往的世界。

□连云港 夏照令

从最早的 ARPANET 网发展到今天的 Internet 的过程中,电子邮件 (Electronic Mail, 简称 E-mail) 作为网络高层应用之一得到了迅猛发展。电子邮件的时效性、安全性是传统的人工邮件所无法比拟的。它允许通信双方不必同时处于接收/发送状态,这是电话系统做不到的。另外,电子邮件可以进行一对多的邮件传递,即同一邮件可以一次发送给许多人。并且,它是在整个 Internet 中直接为人与人提供信息交流的系统,充分满足了人们之间的通信需求。正是这些优点使电子邮件深受用户的青睐,以至于其通信量大大超出网络中用于资源管理和通信控制的进程间的通信量,使电子邮件成为 Internet 上最繁忙的业务。

从结构上讲,电子邮件系统分为两大部分:人机界面和邮件传输。前者主要完成发送者和接收者书写、编辑和阅读邮件的功能;后者负责将邮件从发送端传到接收端。在电子邮件系统的具体实现中,人机介

最近, Sun Microsystems 公司推出了新的中档服务器系列产品——

Sun™Enterprise™3500、Sun™Enterprise™4500、Sun™Enterprise™6500,主要用于企业资源规划(ERP)、数据仓库、决策支持, Internet/Intranet 应用、客户管理系统和高性能计算(HPC)等领域。这些中档服务器运行在 Solaris 操作环境下,有着优异的性能。

这个新产品系列采用 336MHz Ultra-

Sun 的服务器新产品

SPARC™ 处理器,其整形标准性能达到 SPECint-

rate95 的结果,较前几个月推出的中档服务器提高了 43%。此外,这些新品还是第一批具有 DR (动态重构) 和 AP (可选路径) 性能的服务器,可用于系统资源和 I/O 特性在线修复和系统重新配置,同时还可使荡机时间减到最小。

目前,除了 Sun 公司的高端服务器,如 Starfire™、主机和某些具有专利权的容错系统可以提供这些优异性能外(但是它们的价位却是这些新品的许多倍),还没有其他服务器供应商能提供这样的高性能产品。所以, Sun 公司是提供如此优异性能的中档服务器的唯一供应商。

这个中档服务器系列的规模从一个 SMP (对称多处理) 服务器中包含 1 个到 30 个处理器,向客户提供业界领先的伸缩性、安全性等高性能。新产品采用了一个被称为“Gigaplane”的关键技术,该技术为中档系列的服务器提供了最高的带宽和最低的时延,其带宽是 HPK 系列服务器带宽的三倍多,是 IBMS70 系统带宽的两倍多。随着中档服务器领域里有更快的 UltraSPARC 处理器的提供, Gigaplane 技术还向那些数据库规模和业务成长速度都呈指数增长的客户提供更高级的系统增强能力。

现有一 MODEM, 速率为 33.6kbps, 在 WIN95 下安装, 设定 MODEM 的最大速率为 38400bps, 并勾选“仅以此速度连接”。使用“拨号程序”和“超级终端”都很正常。后在邮局申请到一帐号, 按照说明书建立起一拨号网络 chinanet, MODEM 的设置同上。但在拨号上网时却出现了问题, 每次拨号后总是出现“您所拨的计算机没有应答”的错误信息。重新建立拨号网络, 问题依然。一定是 MODEM 的问题! “拨号程序”和“超级终端”使用正常, 说明 MODEM 自身没有问题, 一定是设置有错误。打开“控制面板”, 选择“调制解调器”, 单击“属性”按钮, 在“常规”栏中, 去掉对

“仅以此速度连接”项的勾选, “确定”后问题依然。后想到在拨号网络中也有对 MODEM 的设置, 重新进入拨号网络, 右键单击“chinanet”, 选择“属性”, 单击 MODEM 的“配置”按钮, 在“常规”栏中, 去掉对“仅以此速度连接”项的勾选, “确定”后再次上网, 一切顺利!

由于电话线路的质量, chinanet 的带宽以及服务器方 MODEM 的速率等多方面的原因, 广大拨号上网用户的网络连接速率都很难达到 MODEM 的最高速率, 因此我们在设置 MODEM 时, 尽量避免勾选“仅以此速度连接”项, 减少不必要的上网麻烦。

□河南 苗芳

MODEM 设置与上网

面由称作用户代理 UA (User Agent) 的部分完成; 而邮件传输由称作文电传输代理 MTA (Message Transfer Agent) 部分完成, 我们将其惯称“电子邮局”。

浅谈电子邮件系统

图 1 是电子邮件系统的简单模型。

注意在图中的 MTA 中有一个名为 MS 的设施, 它是在 MTA 机器上的一块专用存储区, 用来暂时存放到来的电子邮件, 直到用户登录处理为止。每一个网络用户在 MS 上都有自己的电子信箱。这样就解决了收方主机暂时不能访问的问题, 例如, 没有登录、未开机或出现故障等。

在具体实现的系统中, MTA 多放在通信部门所拥有大型主机上, 而 MA 则为个人计算机所实现。

□成都 问永民

1 快速隐藏/显示文件夹窗

按 Ctrl + L 组合键

2 快速排序邮件列表
单击邮件列表的按钮 (如主题、账号等)。

3 快速新建邮件
在邮件列表窗口及编辑窗口中按 Ctrl + N 组合键。

4 临时保存邮件而不发送
在邮件编辑窗口中, 单击文件/保存。或按 Alt + F, S 组合键, 邮件被保存在草稿文件夹中。

5 自动为每篇新邮件添加文本信息

在主窗口中, 单击工具/信纸, 在邮件卡中单击“签名”按钮, 选中在“所有的发出邮件中添加该签名”, 然后选中“文字”, 并输入信息, 或者“文件”, 然后单击浏览, 找到所需的文件; 单击打开。

如果有多个使用 oe, 则可使用名片功能。

6 设置缺省字体特性 (HTML)
在主窗口中, 单击工具/信纸, 在邮件卡中单击“字体设置”按钮。

7 脱机发送邮件

在主窗口中, 单击工具/选项, 在发送卡中不选中“立即发送邮件”, 则以各种账号发送的邮件都将临时被存放在“发件箱”中, 直到单击工具栏上的“发送和接收”按钮后, 邮件才会发送出去。

□陕西 刘保国

Outlook Express 使用小技巧

PII 超频与 Remark

Intel Pentium II 233 ~ 300MHz: 代码——“Klamath”

Intel 的第一代奔腾 II 芯片, 内部编号为 80522。在 Klamath 中, 二级缓存系统由四块 7 纳秒的缓存模块和一块 82459AB TAG 芯片组成。考虑到 Klamath 的二级缓存最高仅设在 150MHz (300MHz/2), 所以在理论上 Klamath 的二级缓存的数据传输率在所有 PII 芯片中是最高的(有关这点在下文将有实证)。

与 Deschutes 系列相比, Klamath 芯片的内核要稍大一些, 这主要是因为 Klamath 芯片采用了早期的 0.35 微米制作工艺。这在另一方面也使 Klamath 的核心电压亦比 Deschutes 高一些(为 2.8V), 相应地发热量也增加了不少。

当前市面上出售的绝大部分 Klamath 芯片均经过了 Intel 的锁频处理, 然而我们仍能通过改变系统外频来实现超频。如果幸运, 你甚至可以将 300MHz 的 Klamath 超至 375MHz (83X4.5), 或者更高一点。但因 Klamath 的二级缓存最高设计速率为 150MHz (理论上 166MHz 以内仍能稳定工作), 所以当芯片跑在 375MHz 时, 因二级缓存正以 187.5MHz (375MHz/2) 的速率工作, 这台系统在理论上已处于绝对不稳定状态。不过除非你真的需要一台“理论上”也“绝对可靠”的系统, 否则大可以“实践出真知”作为自己的唯一标准。除了这些锁频芯片, Klamath 也有相当一部分未锁频 CPU, 对于这些芯片, 我们甚至不必改变 66MHz 的外频, 而只需简单地增加倍频就能让 233MHz 变成 266MHz, 266MHz 变成 300MHz CPU。基于同样的原因, 我们在购买 300MHz Klamath 芯片时也必须提防 Remark 过的 CPU。识别这些 Remark CPU 的方法有多种, 较简便的是利用一个名为 ctem.exe (下载地址 <http://www.heise.de/ct/p2info/>) 的程

序检测所购 CPU 的二级缓存是否为 ECC 缓存 (233 及 266MHz 的 Klamath 通常不使用 ECC 缓存, 而 300MHz 大都采用 ECC 缓存), 这一方法的可靠率在 80% 左右。

Intel Pentium II 333 ~ 400MHz: 代码——“Deschutes”

采用 0.25 微米工艺制造的 Deschutes 较 Klamath 晚出生 8 个月。因此 Deschutes 拥有更高的时钟速率和更低的核心电压 (2.0V)。虽然同属 Deschutes 系列, 但 400MHz 的芯片明显区别于 333MHz 与 350MHz CPU。首先是 400MHz 芯片采用两块 5 纳秒缓存及更快速的 82459AD TAG 芯片代替 333MHz 及 350MHz 芯片中的 5.5 纳秒缓存模块和 82459AC TAG 芯片。其次是这些 5 纳秒缓存具有更低的功耗和发热量 (Intel 更改了 CPU 一些设计)。最后一点是象前面提到的: 233 ~ 300MHz Klamath 具有所有 PII 芯片中最高的二级缓存数据传输率。而 333、350MHz Deschutes 芯片的二级缓存数据传输率同样高于 400MHz 系统。(为证明这点, 我们可以把 300、333、400MHz 的 PII 芯片设置在同一工作频率: 300MHz, 然后用最新版的 ctem.exe 测试二级缓存数据传输率, 测试数据可见下表)。

芯片类别	二级缓存数据传输率 (MB/S)
Pentium II 300MHz (Klamath)	302
Pentium II 333MHz (Deschutes)	281
Pentium II 400MHz (Deschutes)	254

这使我们有理由进一步推断 333、350MHz 芯片超至 400MHz 后所获得的性能将超越真正的 400MHz 系统。另外借助这一测试方法, 我们更能准确地判定欲购芯片是否为 Remark 产品 (正确率 100%)。谈到超频, 有一点不得不提: 333MHz 的 Deschutes 与 Klamath 的外频同样是 66MHz, 要想超至与 350、

400MHz Deschutes 同样的 100MHz 外频, 最好购买那些能让你自己选择工作外频的 BX 主板, 而不要选具有自动侦测 CPU 外频功能的牌号, 虽然经过某些技术处理 (注) 我们同样能在这些主板上达到超外频的目的。

Intel Celeron:

完全是 Deschutes 的简化版, 其制作工艺、内核与 Deschutes 完全相同, 只是少了内置的二级缓存。但这却为超频者提供了一展身手的良机。对于 Klamath 及 Deschutes 芯片来说, 由于内置的二级缓存以 CPU 内部频率的一半速率运行, 所以超频这些 CPU 不仅受限于 CPU 内核, 更受到这些二级缓存的制约 (CPU 内核承受超频的负荷要比二级缓存更强一些)。但现在 Celeron 只受内核的影响, 几乎每一片 266MHz 的 Celeron 都能稳定地工作在 333MHz 下, 即使是 350MHz 也不那么遥远。唯一的遗憾是下一代的 Celeron “代码——Mendocino” 将加上 128KB 的内置二级缓存, 这会对超频有不利的影响。最后还得提一下 Celeron 的正常外频是 66MHz, 只有借 BX 主板, 而无法经由特制的 EX 主板使其以 100MHz 外频工作。

注: 具有自动侦测 Slot1 CPU 外频功能的主板, 都是通过检测 CPU “B21” 接脚的逻辑状态来决定插入的 CPU 应以 66 或 100MHz 外频工作。具体来说, 当 100MHz CPU 插入这些主板时, 芯片上的电阻器 R5 是 1K0hm, R6 是 3.3K0hm, 相加达 4.3K0hm, B21 逻辑值为 “high”, 主板判断出插入的是 100MHz 外频芯片。当 66MHz 外频的 CPU 如 Celeron 或 Klamath 插入时, R5、R6 电阻器均为 00hm, B21 接脚实际上直接接地, 逻辑值为 “Low”, 主板判断出插入的 CPU 外频是 66MHz。所以, 只要我们用一些绝缘材料, 如磁带将 B21 接脚包住 (CPU 右数第十一根), 利用电阻器为使时钟发生器判读 B21 逻辑值所产生的 2000hm, 就能令 B21 的逻辑值变为 “high”, 使 66MHz 外频 CPU 在这些 BX 主板上超至 100MHz。

□ 江苏 读语

想要正确使用与维护 UPS 电源, 首先要了解它的种类与技术性能, UPS 电源是一种不间断电源技术, 其种类繁多, 可分为短时、长时, 其输出功率从 500AV - 5000AV 不等。它的工作方式可分为后备式和在线式两大类, 其输出的波形又可分为方波和正弦波两种。后备式 UPS 电源是在市电正常供电的情况下, 市电通过 UPS 电源的交流旁路通道, 经过转换开关直接向负载提供电源, 此时的 UPS 电源逆变器处于停止工作状态, 只有当市电中断或低于 170V 时, UPS 电源即开始由蓄电池→逆变器方式向负载提供稳压、稳频的交流电源。而在线式 UPS 电源是在市电正常供电时, 它先将市电变成直流电, 然后进行脉宽调制、滤波, 再将直流电还原成交流电源, 而它的工作程序是由交流电→整

流, 正确操作是应在关闭后的 5 秒钟以上再开机。

二、尽量不接打印机, 因为打印机的启动电流通常是其额定工作电流的 3 - 5 倍, 启动打印机时一旦 UPS 的功率余量不足, 就会引起 UPS 瞬间超载, 而损坏 UPS 电源。所以 UPS 电源一般只连接电阻性负载和电容性负载, 特别是在停电时, 尽量少用象打印机这样的负载。如果到了非用不可时, 要尽可能关掉其它不用负载, 以有足够的余量启动打印机。

三、应注意对 UPS 电源蓄电池的维护保养, 而蓄电池占 UPS 电源中总成本的 40% 左右。因此, 一定要按时来维护保养蓄电池, 一般来说, 蓄电池需要定期充电放电, 若当地停电少, 必须定期断开市电, 改由蓄电池→

逆变器方式对负载提供交流电, 以保持蓄电池原有的容量。一般间隔 2 - 3 个月放电一次为宜, 放电时间可根据蓄电池的容量和负载的大小而定, 一次全负荷放电完毕, 按规定一般要充电 8 小时以上。当 UPS 电源长时间不用时, 应每隔 2 个月开机一天, 使其充分充电, 然后在逆变器方式供电状态下放电 3 - 5 分钟, 使蓄电池激活, 以延长使用寿命。

四、根据有关资料表明, UPS 电源需要良好的工作环境, 特别是气候对 UPS 电源蓄电池影响极大, 蓄电池在 25°C 时, 效率最高, 环境温度每升高 8°C, 蓄电池的寿命就会降低一半, 而环境温度过低, 蓄电池可使用容量的大小也会降低, 其寿命随之会缩短。为此要经常性的清理 UPS 电源中的冷却风扇, 使其机内保持一定的温度。

UPS 电源的正确使用与维护

流→逆变器方式向负载提供交流电源。方波输出的 UPS 电源带负载能力较差 (为额定负载的 40 - 60%), 不能带感性负载 (如打印机); 正弦波输出的 UPS 电源的输出电压波形畸变度与负载量之间的关系没有方波输出 UPS 电源那样明显, 带负载能力相对较强, 并能带微感性负载。总之, UPS 电源是用来为交流电设备提供不间断电源的装置, 在停电或电压不稳的时候, 它能使计算机正常工作。

一、根据 UPS 电源的性能及作用, 应配接计算机主机一类的重要设备, 以防停电时计算机丢失数据, 要确保所配接的负载容量不超过 UPS 电源容量的三分之二。不要频繁启动 UPS 电源, 否则会引起启动失败或导致 UPS 电源损

(本报讯)作为 COMPAQ 笔记本中国总代理的威达科技发展有限公司日前向外宣布, 又推出一档 COMPAQ 笔记本电脑新品 Armada 1700 系列, 并于 7 月底全面在国内供货。

Armada 1700 是 1500 系列的后继产品, 也是全内置 (All-in-one) 机型, 但功能完全超过 1500 系列产品。它使用 Intel Mobile Pentium II 233MHz 或 266MHz 处理器; 它配备 12.1 寸 (800 × 600) 或 13.3 寸 (1024 × 768) 彩色有源矩阵显示屏; 32MB 内存可扩展到 160MB; 内置软驱和 4GBSMART 硬盘; 全新 24XMAXCD-ROM, 并可升级为 DVD; 内置可升级至 V.90 标准的 56K Flex 调制解调器; 内置 AC 适配器 and Premier Sound 支持的喇叭; 全尺寸键盘与四个快捷功能键; 重约 3.6 公斤。

Armada 1700 系列拥有新的多功能插槽, 可使用种类广泛的附件, 如软盘驱动器, 第二个电池, 第二个硬盘。LS120 或 ZIP 驱动器, 能够同时使用内置 CD、硬盘和软盘, 还能外接扩展基座, 并与 1500 兼容, Armada 1700 系列最新的技术、有竞争力的价格 (24000 元左右), 又为全内置的笔记本电脑, 将是你明智的选择。

全新的 1700 系列将使你的业务更上一层楼!

威达又推康柏新品

如果你经常外出工作,你遇到的一个重要问题便是,把公司办公室 PC 里的资料复制到随身携带的笔记本电脑 (Notebook Computer) 中,回来后再把新数据从笔记本电脑补充到办公室 PC 中。还有更糟糕的事情,就是在你外出期间,公司 PC 里的某些数据,如产品价格发生了变化!

如果借助 Internet 网络,使用某些远程存取软件 (Remote Access Software),就可以通过你身边的 PC 远距离地存取办公室 PC 里的资料,完全就像坐在办公室自己桌前工作一样,你就可以省却前述诸多麻烦。

基本使用方法

通常,远程存取软件需要安装在你随身携带的笔记本电脑或客户办公室 PC 中,为与 Internet 接驳,还需要调制解调器 (Modem)、电话线及上网帐号,想要连接的办公室 PC 也需要这些配置。这样,外出工作时,在你下榻的宾馆或客户的办公室里,就可以通过当地 Internet 服务商 (ISP) 接驳至 Internet,这时,只要你办公室里的 PC 是开着的,就可以通过远程存取软件连接远方你办公室里的 PC。连接时需要指定由远程存取软件事先约定的 PC 名称或地址。远程存取软件工作的实质是通过 Internet 建立了你的笔记本电脑或客户 PC 与你办公室 PC 的一个远程点对点网络。

基本功能

远程存取软件推出已久,但近几年推出的基于 Windows 95 的软件在功能和性能方面均有较大提高。除“设作主机 (Be A Host PC)”、“设作网关 (Be A Gateway)”、“远程网络 (Remote Networking)”、“启用在线服务 (Call Online Service)”等功能外 (见图),各种远程存取软件都有两种最重要的功能,即“文件传输 (File Transfer)”和“远程控制 (Remote Control)”,这里我们重点介绍后两种功能。

文件传输功能允许用户实现身边 PC 与远程办公室 PC 之间的文件复制和传输。

为节省文件的网络传输费用,远程存取软件一般都提供了数据压缩功能和比较功能。比较功能可以比较欲传文件在两台 PC 中的异同,并只把不同的部分内容传输至对方 PC。

但是,文件传输功能只适于传输那些规模比较小的文件,如 10KB、30KB、甚至 1MB 大小,对于一些较大的文件,如 10MB 或 50MB 大小的文件,如果也通过电话线进行远程传输,而你用的 Modem 速率不过 33.6Kbps,则就有点不划算了。

那么,发生这些情况时如何办好呢?不要着急,你可以试试远程存取软件提供的“远程控制”功能。

该功能可以实现用户对远方办公室 PC 的直接控制。远程控制过程中,通过电话线传输的数据只包括办公室 PC 的显示器信息和用户所用 PC 输入的键盘与鼠标器指令,实际的数据、文件及程序仍在远方办公室 PC 中,用户完全可以像在办公室 PC 前工作一样,运行程序、修改文件、存盘甚至打印等等。

但由于电话线路原因,不论两台 PC 的运

用了 Norton AntiVirus 技术的嵌入式防毒功能。

所在网址: <http://www.symantec.com>。

Remotely Possible/32 V3.1

该软件由 Avalan Technology Inc. 推出,可以让用户通过 Internet 或任何基于 TCP/IP 协议的网络远程控制运行 Windows95 或 Windows NT 的工作站或服务器。

除支持一般远程存取软件的性能外,该软件还具有密码设置及安全检验功能,并可远程安装 Windows NT 或 Alpha NT、远程双向通话等等。

所在网址: <http://www.avalan.com>。

CoSession Remote V7.0

该软件是由 Artisoft Inc. 开发的,允许用户从任何地方通过 Internet 或任何基于 TCP/IP 协议的网络远程存取和控制运行 Windows 3.x 或 Windows 95/NT 的计算机及其资源。

所在网址: <http://www.artisoft.com>。

□上海曹建

个人电脑远程存取

行速度及 Modem 传输速度有多快,有时需要好一会儿才能显示出完整的一屏内容。这是远程控制功能的一个不足之外。此外,远程控制过程中最好使用当地市内电话接驳 Internet,如果使用长途电话线上网,费用会相当高,那样做极不经济。

常用远程存取软件

这里我们介绍几个性能较好的常用远程存取软件及其所在网址,如果你感兴趣,可以到网上浏览有关它们的最新信息,当然也可以下载几个免费版到你的 PC 上试一试。软件需 Windows 95/98 支持。

LapLink V7.5

该产品由 Traveling Software 公司推出。使用它通过拨号上网连接或与现有网络相连的方式可以实现个人电脑的远程存取。用户可以传输和存取文件、远程运行应用程序、阅读和收发 E-mail 等。

所在网址: <http://www.travsoft.com>。

Remote Desktop 32 V2.12e

该软件由 McAfee 公司开发,使用它用户可以通过网络和电话线浏览及控制远程 PC 的 Windows 95 或 Windows NT 系统,并可以与之通信。

所在网址: www.mcafee.com

pcANYWHERE 32 V8.0

该产品由 Symantec Corporation 提供,通过它用户可以即时从办公室 PC 或网络上存取数据、运行应用程序、传输和复制文件等。

其主要性能除包括一般远程存取软件所具有的远程控制、文件传输及通信功能外,该产品还具有多向式会议连接功能,可以让最多 256 个用户同时查看会议报告。此外,它还采

最近,笔者所在的图们市国税局对全市成品油市场进行了全面的纳税检查。根据经销单位主要从本市某炼油厂采购的特点,由 6 名稽查员历时 3 天分别从炼油厂去年全年的发票中抄录了每笔销售记录,接下来要做的是从几千行杂乱无章的记录中分离统计出每个经销单位的进货记录明细表。如果采用手工来做,显然即费时又费力。此时我主动请缨,由我一个人用电脑来完成这一任务。

以前此类工作我主要用 Foxpro 编程来完成,但杀鸡焉用牛刀,这次我决定试试微软的 Excel 97。打开电脑,启动 Excel 97,建立一个名为“调查表.XLS”的 Excel 97 工作簿,在 A1、B1、……至 G1 等单元格中分别输入“年月日”、“购货单位”、“型号”、“数量”、“单价”、“金额”及“发票号码”。然后,在下面的单元格中输入相应内容。输入“购货单位”时,同一单位和名称尽量一字不差 (可以使用“选择列表”等功能输入);输入过程不必考虑顺序,另外采用“填充”、“复制”等功能可以快速地输入数据。

数据输入完毕后,定义整个工作表,范围从 A1 至 Gn (n 为最后一行的行数),用“边框”按钮为工作表设置一种边框。单击“文件”菜单中的“页面设置”,在弹出的对话框中选择“页眉/页脚”标签,单击“自定义页眉”,为工作表设置一个居中的名为“成品油市场调查表”的页眉。

单击任一单元格后选择“数据”菜单中的“筛选/自动筛选”命令,这样在 A1 至 G1 的每一个单元格中会出现一个下拉箭头,单击 B1 单元格的下拉箭头,在弹出的下拉列表中,选择一个企业名称后,该企业的购货明细表就会显示在屏幕上,依此类推,所有企业的购货明细表就会一一显示出来了。如果购货单位名称输入不规范,可以在“自定义自动筛选”方式中使用“包含”等关系运算符进行筛选。经过必要的排序和统计后,我们就可以打印输出,如有必要还可以将筛选的结果复制到其他工作表中单独保存。

就这样一项繁重的工作用 Excel 97 轻松地解决了,事实上 Excel 97 也并非只能“杀鸡”,它强大的功能也完全可以胜任一些比较复杂的应用。更为可贵的是它不但好用,而且非常易学,因此,我的同事们在赞叹之余,也纷纷表示要好好学学 Excel 97。

□吉林 金寿日

现学现用 Excel 97

下面列出 WPS97

所使用的 winwps.ini 文件及功能设置,用户可根据自己的爱好对 WPS 97 的各种功能进行设置。

[Registration] // 用户信息
User = 关炳坤
Company = 广西柳州市
[Sttings] // 参数设置
Showtime = 1 // 状态行上是否显示时间, 0: 不显, 1: 显示
DefTemplate = Normal.wpt // 缺省模板文件
CommandPrompt = 1 // 鼠标放置在工具条上的图标时, 是否显示提示
GuidelInfo = 0 // 显示隐藏辅助信息, 0: 不显, 1: 显示

定制 WPS 97 工作环境

ViewTools = 7 // 显示工具选择, 0 位: 工具条; 1 位: 格式条; 2 位: 状态行; 8 位: 弹出工具; 1: 9 位: 弹出工具 2
Palettel = 540 120 2 // 弹出工具 1 的位置及栏数
Palette2 = 540 240 2 // 弹出工具 2 的位置及栏数
ViewMode = 0 // 查看页面方式, 0: 图文方式, 1: 文本方式
PreviewPages = 2 // 模拟显示页数
AFSInterVal = 10 // 自动存盘时间间隔, 1~90 分钟, 0: 不自动存盘
UndoBufEdpth = 20 //

恢复/重复操作的最大步数, 1~99

TableElement - Mrg = 10 // 表元内边距 (0..50), 单位: 0.1mm
PaperColor = 255 255 255 // 纸张颜色 RGB 值, 0..255
[xDict] // 词典
Path = d: \ WPS97 \ XDICT // 金山词霸所在路径
[Text Editor] // 文本编辑颜色选择
[Text Editor] Colors = 0 1 5 1 8 // 文本编辑颜色选择
[Ruler] ShowRuler = 1 // 显示/隐藏标尺, 0: 不显, 1: 显示
[Recent File List] // 最近关闭的文件列表

□广西 关炳坤

计算机输入设备是用来直接获取外界信息的部件,主要有键盘、鼠标、游戏杆、MIDI输入、笔输入、语音输入、光学字符阅读机、数码相机、扫描仪等设备,其中键盘和鼠标是最常用的两种输入设备。

一、键盘

按不同分类方法键盘可分为:

XT 键盘(主要用于 IBM PC/XT 系列兼容机,它的键盘微处理器在键盘里边)和 AT 键盘(用于 286 以上档次机型,它的键盘微处理器在系统板上);

84 键键盘(已很难见到), 101/102 键键盘, Microsoft 自然键盘, 目前市场上的键盘多以 Microsoft 自然键盘为主,这种键盘较通常的标准键盘增加了三个 WINDOWS95 快捷控制键,此外还有小接口 PS/2 键盘;

机械式键盘,这种键盘的每个键用一个微开关控制,因此,它较易受脏东西影响,另外,这种键盘还有一个缺点——击键手感较差;电容式键盘,这种键盘的底部是一个大的导电板为各键电容公共板,每个键盘上的键按动一个弹簧,弹簧带动压板

键盘和鼠标



使电容组件容量改变,电容组件发出一个信号,经由键盘微处理器解释后,再将该键的扫描码传送给 PC。

在市场上除了一般常规的 PC 键盘外,还有两种符合人体工学的键盘,一种是单纯带托键盘,一种是分离式人体工学键盘。如果你要购买键盘,不妨选择这种符合人体工学的键盘。

二、鼠标

鼠标是基于图形窗口系统(GUI,如 WINDOWS3.2, 95&NT 等)中不可缺少的输入设备。鼠标主要分为机电式鼠标、光电式鼠标和轨迹球鼠标;

机电式鼠标的底部有一橡胶球,内部有三个滚轴,其中有两个是互相垂直的,对应着屏幕上的横轴和纵轴,一个为辅助支撑轴,当滚动球通过摩擦带动两个滚轴滚动,并产生相应信号变化时,你就可以进行屏幕光标定位了,在使用这种鼠标时,你需要定期擦拭滚动球和滚轴,以保持鼠标的高灵敏度,这种鼠标是目前应用最多的鼠标。

光电式鼠标没有橡胶球和滚动轴,它依靠内部的两个垂直的光电检测器对来自鼠标下特用面垫板上的反射光信号来进行工作。

轨迹球鼠标的工作原理与机电式鼠标相同,其主要差别是机电式鼠标的滚动球在鼠标下部,而轨迹球式鼠标的滚动球在鼠标的上部,球座固定不动,通过操作者用手直接摩擦球体来产生位置变化信号进行光标移动,在许多笔记本电脑上均安装了小型的轨迹球鼠标。

通常鼠标有两键和三键之分,但我们最常用的还是鼠标左键。在 WINDOWS95 及其一些应用程序中增加了对鼠标右键的支持,一般来讲三键鼠标的中间按键极少用到。

鼠标一般通过串行口或专用 PS/2 接口连接到计算机,你在选择鼠标时最好选择 PS/2 专用接口的鼠标,因为有时在安装 WINDOWS95 过程中,对于串行鼠标可能会出现检测问题。况且,你使用 PS/2 接口鼠标,还可以为系统多保留一个串行口。

□河北 马昱

第四代计算机语言——FORTH

FORTH 是 1969 年由 Charles H. Mooro 发明的一种新型高级语言,它标志着第四代计算机语言的诞生,代表着一场面向用户和面向自然语言的革命。FORTH 语言的灵活性非常强,用发明者自己的话说“FORTH 功能中重要的一点就是使 FORTH 具有凡是以后需要的任何功能都能被加入的功能”;“FORTH 提供了人与他周围灵活的机器之间建立通讯的自然手段”。

FORTH 语言的通用性非常好,而且它的程序开发时间是其它高级语言的 1/2,是汇编语言开发时间的 1/10,它作为一种操作系统功能与传统的操作系统相同,但由于其设计方法的原因,它比起以往的操作系统更为简单,速度更快,使用更方便,占用内存更少。

程序设计教育语言——PASCAL

PASCAL 语言是以法国哲学家和数学家帕斯卡(PASCAL)的名字来命名的。

PASCAL 语言是联邦理工学院的 N·沃思教授于 1970 年制作的。PASCAL 的设计目标便是为了程序设计教育,它系统地整理和纳入了程序设计的必要概念,而且非常地通用,因而在出现之初便受到了各大学尤其是信息科学有关的各大学的欢迎。

□山东 星原

图像及图像数字化

我们知道,人眼根据光线的波长感知颜色。可见光谱由三种基本色组成,即红(Red)、绿(Green)、蓝(Blue),它们三者混合后成为彩色。红、绿、蓝三种颜色一般用 R、G、B 来代表。

颜色由三个特征组成:色调(在光谱中颜色的主要特征)、饱和度和(颜色的清晰程度)及亮度(颜色呈现的明暗程度)。颜色模型为灰度时表示为黑白图像,为 RGB 时表示彩色图像。

由于应用领域的不同,人们建立了不同的颜色模型。RGB 颜色模型只是计算机识别颜色的模型,因此人们又建立了适用于眼睛感知颜色的 HSB 颜色模型和 HLS 颜色模型。H、S、B 指色调(Hue)、饱和度(Saturation)和亮度(Brightness),H、L、S 指色调(Hue)、亮度(Lightness)和饱和度(Saturation)。

HSB 和 HLS 颜色模型对美术及摄影工作者来说是直观的。但对于印刷行业的工作者来说,却不适用。为此,人们建立了 CMYK 颜色模型,它是印刷行业生成颜色的模型。C、M、Y、K 源于用以再现颜色的青蓝(Cyan)、品红(Magenta)、黄(Yellow)和黑(Black)。

目前流行的图像处理软件 Photoshop、PhotoStyler 及 Corel-Draw 等系统都支持上述四种颜色模型,并可以在四种颜色模型

中任意转换和处理图像。

颜色在经过图像处理软件的数字化处理后,转变成了数字的形态,即由一个一位的位(Bit)所组成,位中存储颜色的情况如下:

- 1 位 2 种颜色
- 2 位 4 种颜色
- 4 位 16 种颜色
- 8 位 256 种颜色
- 16 位 65536 种颜色
- 24 位 1677 万种颜色
- 32 位 1677 万种颜色和 256 级灰度值
- 36 位 687 亿种颜色和 4096 级灰度值

通常所称的标准 VGA 显示模式是 8 位显示模式,即在该模式下能显示 256 种颜色;而高彩色(Hi Color)显示是 16 位显示模式,能显示 65536 种颜色,也称 64K 色。还有一种真彩色(True Color)显示模式是 24 位显示模式,能显示 1677 万种颜色,也称 16M 色,这是现在一般微型计算机所能达到的最高颜色显示模式,在该模式下看到的真彩色图像的色彩已经和高清晰度照片没什么差别了。

此外,有一点需要说明,在图像文件的存储格式中也是以位来存储颜色的。目前图像文件的存储格式非常多,位的分配也不同。例如,TGA 文件格式是 32 位的,其中 24 位是颜色部分,另外 8 位记录着 256 级灰度,用以加强真彩色的质量。

□上海 曹建

美国在前段时间发生过一起闹得沸沸洋洋的少年电脑黑客入侵五角大楼案。北加州的 ISP 服务商曾经追踪这两位黑客的行踪,他们发现这两位黑客不仅是攻击美国国防部,还曾经入侵 800 个政府、学校,和军事单位的网络系统,其中包括珍珠港的海军基地,麻省理工学院等等。联邦调查

美国黑客受教于伊朗师父

局在审问被捕黑客时发现,教导这两名黑客入侵五角大楼的人来自伊朗,同时他也有十八岁。

这名叫着 Analyzer 的黑客被怀疑曾经提供技术支持给那两名入侵国防部的美国少年,不过他宣称自己早已洗手不干,也不想再教任何人破解密码的技巧,因为他感

到太无聊,浪费太多的时间和知识在这上面。

这名住在伊朗的黑客过去曾多次入侵美国和伊朗的电脑网络,他在接受伊朗的《WALLA》新闻访

《纽约时报》推出免费站点

《纽约时报》日前宣布,为了扩大其互联网站的海外读者群,《纽约时报》网站(www.nytimes.com)将开始对海外读者实行免费。

由于互联网应用在全球的迅速发展,《纽约时报》希望其免费政策能带来大批海外读者从而吸引广告商。

中国已有 45 家新闻单位入网

据悉,中国已有中国国际互联网新闻中心、人民日报、新华社、光明日报、中国日报、中央电视台等 45 家新闻宣传单位的报刊和广播、电视节目进入互联网。

另据中国国际互联网新闻中心介绍,在其网站建立一年多来,日平均访问量八万多人次,读者每天从这个网站撮信息约 1 亿多字。

芯片业萧条波及摩尔定律

全球的芯片业务萧条不仅使得商家的收入大减并导致数万人下岗,

如今,它又威胁着半导体技术的未来,它很可能减缓半导体技术的开发步伐并可能使著名的摩尔定律暂时失效。由于亚洲经济危机、芯片供过于求等因素导致了全球芯片业的不景气,芯片制造商对是否投资进行 300 毫米大硅片开发上踟蹰不前,因此有人预测,300 毫米技术很有可能成为大环境下的牺牲品。

勒索盖茨被判蹲监 6 年

因向盖茨发送死亡威胁邮件并向盖茨勒索 500 万美元的 Adam Pletcher 日前被判 6 年监禁。

23 岁的 Pletcher 说他这样做只能解释为取乐。Pletcher 曾向盖茨发出多封电子邮件,要求盖茨将钱汇入他的银行帐号,要不然盖茨及其妻子、女儿,以及一名微软高级官员都将受到伤害。Pletcher 曾在信中向盖茨“坦言”:你的命值 500 万。

IT 风景

走进 Win98 (六)

数据。

(6) 如果向导程序检测到了新的设备, 出现对话框, 它一方面将查找的结果显示在列表中, 另一方面又询问您程序的查找是否正确, 如果您发现它找到的硬件设备类型正是您希望的, 则您可以选择“是, 设备已在列表中列出”单选按钮, 然后在列表中选择一项设备, 再单击“下一步”按钮继续进行安装。如果您发现它查找的结果不是您所安装的硬件设备, 则需要选择“不, 设备未在列表中列出”单选按钮, 然后单击“下一步”, 程序将继续进行检测, 并最终提示您从一个硬件列表中选择硬件。

(7) 如果向导未检测到新的非 PnP 设备, 则程序会提示您是否从一个硬件列表中选择一个硬件类型, 您可以从列表中选择硬件, 但是对于这一点您必须做到心中有数, 不要选择了一个错误的类型, 否则可能导致系统错误。如果您不希望手工指定硬件类型, 则单击“取消”按钮即可。

(8) 如果您希望手工指定设备类型, 单击“下一步”, 会出现一个硬件列表的对话框, 选择一种类型, 然后单击“下一步”, 再指定硬件的厂商和型号。如果您有硬件自带的驱动程序的话, 您也可以单击“从光盘安装”按钮来从软盘、硬盘或光盘上安装您自己的驱动程序。

(9) 当硬件安装完毕, 单击“完成”按钮, 即可完成对新硬件的安装, 而单击“取消”按钮则取消对新硬件的安装。

3. “添加新硬件”向导程序

Windows 98 提供了一个全新的新硬件安装向导程序, 它能够帮助您快捷安全地安装新设备, 对 PnP 和非 PnP 的所有硬件都是有效的。

您可以按照如下的步骤运行“添加新硬件”向导程序:

- (1) 从“开始”菜单中选择“设置” -> “控制面板” -> “添加新硬件”程序。
- (2) 关闭所有正在运行的应用程序, 然后单击“下一步”按钮, 出现对话框。
- (3) 单击“下一步”按钮, 程序开始搜索 PnP 型设备。检查完 PnP 型设备, 程序会继续

对 PnP 新硬件的检测, 选择“是”, 然后单击“下一步”按钮, 即可开始对 PnP 设备的检测。通常当计算机无法正确检测硬件的时候才应该选择“否”, 这时您可以通过手工指定来选择要安装的设备。

(4) 在检查完 PnP 设备之后, 程序会准备对非 PnP 设备进行检测。

(5) 单击“下一步”按钮, 程序开始一段漫长的搜索过程, 这个过程通过一个“进度条”来

表示。在这个搜索过程中, 如果系统长时间停滞不前, 并且硬盘不再出现任何响动, 硬盘灯不再闪亮, 则表明系统已经被挂起, 这时需要关闭计算机并重新启动, 然后再次运行“添加新硬件”向导程序。注意: 重新启动是指关闭计算机电源, 而不是按下“CTRL + ALT + DEL”的热启动, 或是按下“Reset”的复位。如果用户热启动, 将会丢失某些

当我们把网络硬件安装好的时候, 接下来就是软件的安装, 服务器上利用光驱安装 WINDOWS NT SERVER 4.0, 各个工作站安装 WINDOWS 95, 利用 WINDOWS 95 上 NT, 但是有的时候由于条件限制, 不可能每个工作站都有光驱, 对于网络用户也是不必要的, 这给我们安装 WINDOWS95 带来一定的困难, 下面介绍一个在联网的条件下利用 DOS 环境安装 WINDOWS95 的方法。

一、制作 WINDOWS 95 启动盘

1. 将有 WINDOWS NT SERVER 4.0 的光盘放入光驱中, 启动 NT SERVER, 单击“开始”, 选择“程序”, 打开“管理工具”, 单击“网络客户管理器”。
2. 在“网络客户管理器”对话框中, 选择第一项“制作网络安装启动盘”, MOUSE 点按“继续”。
3. 在“共享网络客户安装文件”对话框中, 选择“使用已有的路径 (E)”, 这时在路径的编辑框可以看见: “\\ 服务器名 \ CLIENTS”, MOUSE 点按“确定”。
4. 在“目标工作站配置”对话框中, 软驱可以选择 3.5 英寸或 1.44 英寸, 网络客户

要选择“WINDOWS 95”, 网卡适配器要选择与你工作站相匹配的, 单击“确定”。

巧装 WINDOWS NT 工作站

5. 在“网络启动磁盘配置”对话框中, 计算机名和用户名称选择相应工作站的姓名, 网络协议为 NWLINK IPX 兼容协议。目标路径为 A 驱动器。这里所要注意的是你给工作站的计算机名和用户名称必须先

在 WINDOWS NT SERVER 中有注册, 注册的办法是利用“用户管理器”来进行的, 单击“确定”, 这时根据系统提示, 你只要将一张带系统的磁盘(只包括启动文件)放到 A 驱中。

- 二、工作站的安装
1. 把制作好的启动盘放入 A 驱中, 启动计算机。

2. 如果网络连接成功, 当正常启动后, 计算机将提示你“TYPE YOUR NAME, OR PRESS ENTER IF IT IS ADMINISTRATOR:”, 这时候你可键入刚才设置的用户名, 然后按回车键。

3. 计算机接着提示“TYPE YOUR PASSWORD:”, 在此提示符下, 键入密码, 回车, 计算机又提示“DO YOU WANT TO CREATE ONE? (Y/N)”, 询问你是否要创建一个新的密码, 我们一般选择 N, 按回车。

4. 由于在网络的环境中, 共享的目录为: “\\ 服务器名 \ CLIENTS”, 程序在光盘上, CLIENTS 目录下面有个 WIN95 的目录, 目录中包括安装 95 所需要的一切文件, 工作站会自动找到这个位置, 计算机就会进入 WIN95 的安装程序, 根据提示你就可以把 WIN95 装到你的工作站中, 通过刚才键入的用户名和密码, 你就可以在 NT SERVER 上登录, 进行你想要的工作了。

二、工作站的安装

1. 把制作好的启动盘放入 A 驱中, 启动计算机。

2. 如果网络连接成功, 当正常启动后, 计算机将提示你“TYPE YOUR NAME, OR PRESS ENTER IF IT IS ADMINISTRATOR:”, 这时候你可键入刚才设置的用户名, 然后按回车键。

3. 计算机接着提示“TYPE YOUR PASSWORD:”, 在此提示符下, 键入密码, 回车, 计算机又提示“DO YOU WANT TO CREATE ONE? (Y/N)”, 询问你是否要创建一个新的密码, 我们一般选择 N, 按回车。

4. 由于在网络的环境中, 共享的目录为: “\\ 服务器名 \ CLIENTS”, 程序在光盘上, CLIENTS 目录下面有个 WIN95 的目录, 目录中包括安装 95 所需要的一切文件, 工作站会自动找到这个位置, 计算机就会进入 WIN95 的安装程序, 根据提示你就可以把 WIN95 装到你的工作站中, 通过刚才键入的用户名和密码, 你就可以在 NT SERVER 上登录, 进行你想要的工作了。

二、工作站的安装

1. 把制作好的启动盘放入 A 驱中, 启动计算机。

2. 如果网络连接成功, 当正常启动后, 计算机将提示你“TYPE YOUR NAME, OR PRESS ENTER IF IT IS ADMINISTRATOR:”, 这时候你可键入刚才设置的用户名, 然后按回车键。

3. 计算机接着提示“TYPE YOUR PASSWORD:”, 在此提示符下, 键入密码, 回车, 计算机又提示“DO YOU WANT TO CREATE ONE? (Y/N)”, 询问你是否要创建一个新的密码, 我们一般选择 N, 按回车。

4. 由于在网络的环境中, 共享的目录为: “\\ 服务器名 \ CLIENTS”, 程序在光盘上, CLIENTS 目录下面有个 WIN95 的目录, 目录中包括安装 95 所需要的一切文件, 工作站会自动找到这个位置, 计算机就会进入 WIN95 的安装程序, 根据提示你就可以把 WIN95 装到你的工作站中, 通过刚才键入的用户名和密码, 你就可以在 NT SERVER 上登录, 进行你想要的工作了。

二、工作站的安装

1. 把制作好的启动盘放入 A 驱中, 启动计算机。

2. 如果网络连接成功, 当正常启动后, 计算机将提示你“TYPE YOUR NAME, OR PRESS ENTER IF IT IS ADMINISTRATOR:”, 这时候你可键入刚才设置的用户名, 然后按回车键。

3. 计算机接着提示“TYPE YOUR PASSWORD:”, 在此提示符下, 键入密码, 回车, 计算机又提示“DO YOU WANT TO CREATE ONE? (Y/N)”, 询问你是否要创建一个新的密码, 我们一般选择 N, 按回车。

4. 由于在网络的环境中, 共享的目录为: “\\ 服务器名 \ CLIENTS”, 程序在光盘上, CLIENTS 目录下面有个 WIN95 的目录, 目录中包括安装 95 所需要的一切文件, 工作站会自动找到这个位置, 计算机就会进入 WIN95 的安装程序, 根据提示你就可以把 WIN95 装到你的工作站中, 通过刚才键入的用户名和密码, 你就可以在 NT SERVER 上登录, 进行你想要的工作了。

□长沙 谢玲

当你想学习一门计算机技术, 尤其是编程的时候, 一本或几本好书是绝对少不了的。遗憾的是, 在国内, 有很多我们需要的书无法买到, 或是时间上落后于国外很多, 这无疑对我们跟上并适应先进技术是很不利的。

当你到 MCP 的站点 (<http://www.mcp.com>) 上去看过后, 也许你会觉得这种状况有了一些改观。MCP 是一个计算机图书出版商, 我们在国内经常见到的“SAM”、“QUE”, 都与 MCP 大有渊源。也许是为了刺激它的图书销售,

MCP 在自己的站点上免费提供了上百本计算机图书的英文 HTML 版本, 而且是全书。这就是“MCP 个人在线书架 (MCP Personal Online Bookshelf)”。任何人只要提供一个有效的 E-Mail 地址, 就可到这个站点上登记成为免费在线读者, 享有每次最多“借阅”5 本书的权利。登记过后便可在线阅读所有在线提供的图书。

但是, 我们中的大部分人是不会很习惯于在屏幕上看书的, 毕竟还是白纸黑字来得舒服。更为重要的是, 如果你每次看书都上网的话, 上网费用是个大问题。于是我们就自然而然想到把我们需要的书全面下载到本地硬盘上, 然后从自己的硬盘上阅读。这样的话, 费用问题解决了, 而且有打印机的朋友还可以将重要章节打印下来, 以传统书本的方式阅读。这是一个好办法, 但有两个问题:

1. MCP 在线书架的每一本书都是按章节分别保存为单个 HTML 文件, 用一般浏览器的“File/Save Page As...”命令只能手工操作一页一页的存。对有二三十个章节的图书来说, 工作量很大, 而且除了 Opera 的较新版本外, 其它浏览器都不能保存页面内的图片, 只保存 HTML 文件本身, 因此我们必需使用离线浏览软件, 这种软件可以对某个站点、某个目录或从某个点开始的所有网状链接全部下载。8 版介绍的 Teleport Pro 软件, 就是这里面的佼佼者。用它来下载 MCP 的图书, 简直犹如量身定制。其它离线浏览器, 如 WebZip, WebWhacker 等也应该可以。

2. 如果你用离线浏览器的话, 还有一个问题: MCP 的站点使用了“Robot Exclusion”技术。象 Teleport 下载站点这种行为, 在服务器看来是一种“机器人”行为, Robot Exclusion 就是用来检测这种行为并加以制止。所以你可能无法完全下载图书就被检测到而“踢出”。Teleport Pro 的杰出在这种时候就显现出来了, 它的 Anti-Robot-Exclusion 技术, 隐藏自己的机器人行为。笔者将在本文后面说明如何打开这个选项。至于 WebZip 等其他离线浏览器, 笔者未深究, 不知是否也有此功能。

MCP 为什么要加这限制, 目的应该是很清楚的。想想吧, 当你发现一本好书, 又不想在屏幕上阅读, 又不容易把它全部下载下来的时候, 你会怎么

办? 当然是买下它。

解决了上面的几个问题, 下载 MCP 图书就是举手之劳了。下面简要介绍申请 MCP 个人书架的步骤及用 Teleport Pro 下载全本图书的注意事项。

申请是非常简单的, 到 <http://www.mcp.com>, 然后选择“Personal Bookshelf”链接。

这时进入到下一个页面, 已注册用户和未注册用户都从这页进入。已注册用户可在框中输入自己 E-Mail 地址, 未注册用户按“To Register...”下面的说明进行注册。

注册时会要求输入一些个人信息和一个有效的 E-Mail 地址, 并询问你需要哪些方面的图书, 分为数据库、编程、网络开发等多个分类。以后也可更改。注册后会在这个地址收到一封告诉你如何使用个人书架的信。请保存好此信。

已注册用户输入地址后进入已借阅书籍清单。由于每个人只有五个书籍记录位置, 因此当你要借第六本书时, 必须先还掉一本。

这里包括了书名、阅读次数等。每本书下面的几个按钮分别作用如下: View - 阅读此书。Change - 在这个记录位置换一本书。借新书时会要求你先选择分类。Remove - 将此记录位置的书记还。这样此记录会显示为 Empty。

单击 View 按钮, 就真正出现了你要的书。章节名以链接形式表达, 单击可到指定章节。每一章是一个大的 HTML 文件, 为了读入速度, 插图没有直接嵌入文件, 而是在有图的图的地方做文字链接, 点击后单独读入插图。这样, 你就可以随时在线阅读 MCP 提供的书籍了。

由于 MCP 在线书籍的 HTML 页面是分帧 (Frame) 的, 上部分才是书本身, 下面是广告等东西。如果想将整本书下载下来, 首先应该取得上面帧的 URL 地址, 最简单办法是在上面帧的空白部分用鼠标右键单击, 选择“Open frame in new window” (Netscape), 这时 URL 框中的内容才是书本的真正 URL 地址。用此法得到 URL 后, 就可打开 Teleport Pro 建立项目, 将此 URL 拷贝粘贴到项目 URL 中。建好工程后, 在开始下载之前, 请将 Project/Project Properties/Nettiquette 页中的 Obey Robot Exclusion Standard 清除。这样, 便不会被支持 Robot Exclusion 的服务器探测到。

下载下来的全本一般都是 10-20M 大小。MCP 站点从国内访问并不慢, 笔者下载一本连文字带图共 14M 的书, 用 33600 MODEM 共花了约两个小时, 可以接受。当你下载下全书后, 就可利用普通浏览器浏览了。可将重要章节用浏览器直接打印, 也可以用 Word 97 打开后进行排版后打印。但要求安装 Office97 时选中了“HTML 编辑”选项。

□成都 苏颖锋

MCP 你的个人书架

用恐龙当宠物?当然,那是不可能的啦!不过您别忘记,PC-GAME可是能够虚拟现实的啦!所以,在《恐龙动物园》中玩家将扮演一名出色的科学家,基于对恐龙的热爱,不眠不休的研究如何使恐龙复活的技术,可是当他向动特园提出这个构想的时候,大部分的人不是不愿相信,就是认为养恐龙是很危险的事,因而都不肯帮助仇,于是他只好向银行贷款自己开设动物园来实现这个愿望。那不成“现代侏罗纪公园”了吗?对!你将扮演的就是这个创世纪公园的园长,并凭着它成为亿万富翁,实现你的夙愿。

在游戏中玩家主要的挑战来自两个地方,一是必需将动物园经营的有声有色,吸引游客上门以赚取更多的钱,二是利用赚来的钱,培养更多更新的恐龙,这两个因素是相辅相成的,如果有策略得当便可事半功倍,反之则可能造成恶性循环,最终导致GAME-OVER的下场。

为了增加游戏的紧张性和真实性,《恐龙动物园》采用了REAL TIME(即时)的时间计算方法,即使玩家什么事情都不作,日子仍然会一天一天的过去,因此玩家必须把握每一分每一秒,将有限的资源做最好的运用。让玩家养成少花钱多办事的好习惯。

从经营上看,玩家首先要在租用的土地上建筑一引起公园相关设施,如:厕所,电子游戏机,餐厅服务中心,道路,栅栏等各种的必要设施等,如此才能吸引客人上门,但是怎样才能吸引更多的用户,可以需要玩家“动脑”的。最终的游戏目标就是赚足够的钱来培养恐龙,并继续扩充动物园,使其成为国际知名的五星级动物园。

游戏的另一项重头戏就是养恐龙,这部分就牵涉到“科技指数”了,游戏中玩家必须投资一定金额的资金做为研究发展费用,如此便能提高动物园的“科技指数”,也才能够开始培养恐龙,共有40种可爱的恐龙可以培养。

游戏中还有大百科的动物,以精彩的图文详细介绍游戏中所有的40种恐龙的资料,其中有许多资料还是才得到的最新资料呢!

上市日期:七月份
配置要求:CPU: IBM PC 486 - DX66 以上
(建议奔腾以上)

内存:至少500K 系统: DOS 5.0 或以上,
至少10M 剩余空间,支援声霸卡,鼠标必备。

《虚幻》的加入开发小组,目的就是为了创造出个比《雷神之锤2》AI更高的游戏,事实上,这这“宝”是完全“押”对了:在《虚幻》中的每个生物都有独立的个性。有些较具攻击性的,在同一关卡中不同的地方或情境下会有不同的攻击动作。当它落单且又受伤时,就会避免与你正面冲突并且回去搬一群救兵再来对付你。有些喜欢单打独斗、有些则喜欢呼朋引伴。敌人有学习能力,会熟悉关卡地形并分析您的战斗模式,找出最有效率的方法将您消灭;更厉害的是它聪明到会找掩护以躲避您的攻击,而不会每次都走相同的路线,无机械式的自寻死路,这让许多游戏都相形失色。

哦,哦,由于篇幅有限,只能就此搁笔……你能接受《虚幻》的挑战吗?

成损失,未免太逊了。

研究了地形及敌人的巡逻路线后,我心中有了一个大概的行动方案。于是,我派潜水员用匕首首先干掉了橡皮筏旁边的三名士兵,并把橡皮筏装在包中。然后潜入水中悄悄地来到了哨所,用鱼叉干掉了哨兵(其实用匕首就可以了,但我想试试新武器,感觉不错!只是射程近了点,但威力挺大,一下就毙命)。做完这一切后,我让他来到了河边,打开橡皮筏并上了船。

我又命令第三名队员趁两只“呆头鹅”在汽车后转身之际,掏出手枪连发数枪干掉了他们。(真逊,那么近也要打八枪!)然后飞奔到橡皮筏上。

这时,队长用匕首干掉了一名士兵后飞翻墙来到了船上。

我命令第二名队员,将船划到河流交叉处,门口有一个汽油桶的房子旁,放下队长和第三名队员,让他们躲到房子后面。然后收起橡皮筏潜入水中,来到河流右上方干掉那个巡逻士兵和左边的建筑旁在树下抽烟的士兵。任务完成后,躲在房子后面。

队长趁三名巡逻兵转身之际用匕首干掉了机枪阵地中的士兵,迅速跑回房后。过一会儿三名巡逻兵将会发现机枪阵地中的尸体,并跑来查看。暂时不用管他们,过一会儿他们又会恢复原来的巡逻路线。这时让第三名队员趁敌人转身时跑到机枪阵地里拿起机枪猛扫几下将敌人消灭。

敌人消灭完后,队长抱起一个汽油桶放在电台旁,对着油桶开一枪,电台就爆炸了。此时,该任务顺利完成。并获得选关密码“NS2B7”。

(待续)

□成都 海阔

二战特种兵攻略(一)

特种兵部队,一直都是许多热血男儿所梦寐以求的地方,虽然它平时是地狱般地训练,但是只要你加入了他们,那你绝对是精英中的精英。不过加入特种兵的条件却是使人望而却步的,不过不用愁,现在就加入进来吧——二战特种兵。我们的条件仅仅是要有一颗对游戏执着的心,加入进来吧,向世人证明你的智慧和力量!

1940年,德国法西斯占领了除了英国外的欧洲诸国,并集中力量准备对付英国。

在此万分危急的时刻,中将Dudley Clark决定成立一支特种部队,深入敌后完成各种不可能完成的任务。而你,则成为了该部队的指挥官。下面让我们来完成这些任务吧!

第一个任务

自从1940年六月Narvik撤退以后,德国人占领了挪威全境。纳粹空军在Trondheim, Herdla 和 Stavanger 修建了大量的飞机场,使整个北海地区都处于德军轰炸机的航程之中。你的部队要去攻击位于Sola的一个防守较为薄弱的转播站,这是攻击Stavanger的飞机场计划的一个部分。你如果得手,将会使敌人的无线电通讯中断几个小时,这样在攻击开始后就可以延迟德军增援部队到达的时间,以减少我攻击部队的损失。

然后,陆军上校Montague Smith介绍了行动计划,原来是要我炸掉河流交叉口左上方的电台。听完计划后我研究了一下,发现敌人的防守力量虽然较为薄弱,只有十三个士兵,但是敌人巡逻队的巡逻路线显然是精心布置过的,稍不注意,便会给我方人员造成损失,要知道我方人员是经过特殊训练的一群宝贝,不象那些只会走来走去的德国鬼子们,死几个也没啥,再说第一次行动就造

是大大超越《雷神之锤2》,至少到目前为止,可以傲视天下,独步全球,作为新一代第一人称3D射击游戏图象设计的样板。在《虚幻》的战斗设计方面,除了玩家在《雷神之锤2》见过的各种武器大搏杀之外,EPICMEGAGAMES还独创性地设计了,角色变身(Morph)功能,利用变身设备(MorphStation),玩家可以附身到4种不同的生物上,这样的设计,终于使《虚幻》跳出了《DOOM》诞生以来第一人称3D射击游戏已经让人有点烦了的巢窝,角色扮演

《雷神之锤2》的图象,曾使无数玩家倾倒,而EPIC为《虚幻》开发的游戏引擎可说将目前个人电脑的软硬件能力发挥到顶点,它同时支持Voodoo系列及PowerVR两种3D加速卡,它使用了全彩色调光源,产生拟真的模糊阴影效果;支持光速追踪及自发光源。提供辐射、柱状、点状、探照、朦胧、球面等20余种特殊光影效果。例如:逼真的撞击反射效果;火舌的晃动光影及水面反射的波纹;你甚至可以在光滑的地板上看到自己的倒影……那些不重复而持续的光影现象惟妙惟肖地在《虚幻》中被充分地表现出来,给玩家建造了一个似幻似真、五彩缤纷的光影世界。玩了《虚幻》回过头去看《雷神之锤2》,你可能会觉得《雷神之锤2》的光影效果只是“小儿科”。看来,EPICMEGAGAMES的《虚幻》,所展示的非凡游戏引擎和绘图能力,确实

虚 幻

的成分更多地带进其中,也就是说,有些关卡敌人多到或是厉害到让玩家不可能杀过去,这时,如果您变身成敌人的一份子,就可以大大方方的走过去,不需要和怪物们杀的头破血流。可以预见的是,从《虚幻》开始,这类游戏的关卡设计不仅考验玩家的反应,同时也开始考验玩家的智力。单凭无敌密码闯通关的时代即将结束了。利用工具欺敌或联合其他种族等战术都会是杀出《虚幻》一类游的必要方法。

许多玩家喜欢用AI来衡量游戏的水准,EPICMEGAGAMES为了使《虚幻》能在AI上有所突破,特别邀请曾任职于IBM对《雷神之

你如果正在阅读一篇英文文章,想将其中的生词保存到一个文件中

自动粘贴剪贴板文本

以便于以后复习,或者你想将正在阅读的文章中的精彩片段摘录下来留待以后慢慢欣赏,那么你通常的做法是:选取文本\拷贝文本到剪贴板\最小化正在使用阅读器\打开记事本\粘贴文本到记事本\最小化记事本\回到原文本阅读器。如果这篇文章中有很多这样的片段,你就要一遍又一遍地重复以上过程,这使你不胜其烦。以下所介绍的 Visual Basic 程序可将上述过程大大简化,使剪贴工作变得十分轻松。你需要做的只是选取文本,然后将其拷贝到剪贴板(右击选取的文本弹出一个菜单,再点 Copy,或按 Ctrl + Insert 组合键),程序会自动将剪贴板上的文本粘贴到编辑器文本框中。

编程思路是:由定时器控制程序定时检查剪贴板,如果剪贴板中有新的内容则将其粘贴到文本编辑器中。具体设计步骤如下:

① 进入 VB4.0 环境,在默认的窗体上添加计时器

timer1、文本框 text1、通用对话框 commondialog1 和菜单控制。其中 text1 的 multiline 属性设定为 True, ScrollBars 属性设为 3,并调整文本框大小使之美观实用;菜单控制至少应有 4 个菜单项,标题(Caption)分别为 Open、Save、SaveAs 和 Exit,名称(name)为 Mnu_open、mnu_save、mnu_saveas 和 Mnu_exit;其它各控件的属性均取默认值。

② 键入下列程序代码(或直接贴入程序声明区)

```
Dim textchange, openfile '在声明区定义全局变量
Private Sub Form_Load()
    Form1.Caption = "AutoPaste"
    Timer1.Interval = 1000
    '使定时器大约 1 秒检查一次剪贴板
    CommonDialog1.Filter = "Text File | *.txt | All file | *.*"
    Text1.Text = ""
End Sub
Private Sub Form_Resize()
    '使文本框与窗体同步调整大小
    Text1.Move Form1.ScaleLeft, Form1.ScaleTop, _
    Form1.ScaleWidth, Form1.ScaleHeight
End Sub
Private Sub Timer1_Timer() '定时检查剪贴板
    Static cliptext
    If cliptext <> Clipboard.GetText() Then
        cliptext = Clipboard.GetText()
        Text1.Text = Text1.Text + cliptext + Chr$(13) + Chr$(10)
    End If
End Sub
```

如果仅仅想测试这种编程思路,以上程序行已经足够。以下程序行使程序具有简单的文件打开、保存和文本编辑功能,使程序完整、实用。

```
Private Sub Text1_Change()
    exchange = True
End Sub
Sub savefile() '文本存盘
    Form1.Caption = "AutoPaste ->" + openfile
    Open openfile For Output As #1
    Print #1, Text1.Text
    Close
End Sub
Private Sub Mnu_open_Click() '打开磁盘上已有文件
    On Error GoTo errhand
    If textchange = True Then
        asksave = MsgBox("Save changes to file?", _
        3, "AutoPaste")
        If asksave = 2 Then Exit Sub
        If asksave = 6 Then mnu_save_Click
    End If
    CommonDialog1.Action = 1
    openfile = CommonDialog1.filename
    Open openfile For Input As #1
    Form1.Caption = "AutoPaste ->" + openfile
    Do While Not EOF(1)
        Line Input #1, lines
        textopen = textopen + lines + Chr$(13) + Chr$(10)
    Loop
    Text1.Text = textopen
    Close : textopen = ""
    errhand:
End Sub
Private Sub mnu_save_Click() '保存文件
    If openfile <> "" Then Call savefile Else _
    mnu_saveAs_Click
    textchange = False
End Sub
Private Sub mnu_saveAs_Click() '另存文件
    CommonDialog1.Action = 2
    openfile = CommonDialog1.filename
    Call savefile
    textchange = False
End Sub
Private Sub mnu_exit_Click() '退出
```

```
    If textchange = True Then
        asksave = MsgBox("Save changes to file?", _
        3, "AutoPaste")
        If asksave = 6 Then mnu_save_Click
        If asksave = 2 Then Exit Sub
    End If
End Sub
```

③ 编译成可执行文件。

最好在桌面上为其建立快捷方式并设定快捷键。在程序运行后,只要选取文本并拷贝至剪贴板,选取的文本便自动粘贴到自制的文本编辑器中,无需再在两个编辑器之间来回切换,这在有大量片段需要摘录时显得特别方便。这个程序在上 Internet 时也大有用场,可将在网上找到的那些有用的片段直接拷贝到剪贴板,再由本程序自动存放到硬盘上。这种存盘方式要比"Save As"等存盘方式灵活得多,也快捷得多,可大大节约上网时间。

程序在 Win95 和 VB 4.0 (企业版)及 VB5.0 (中文版)环境下均可编译通过。
□广东 徐林清

在主菜单的 project 菜单的 options 选项中修改图标等其它项目。

现在保存所完成的工作,(注意 project (*.dpr)文件和程序文件(*.pas)不能重名)编译并运行该程序(F9)。

该程序在 Win95、Delphi3.0、16 位增强颜色(65536 色)状态下调试通过。

□天津 余华强

生成动态效果的窗口

下文给出一个使用 Delphi 编写的具有动态效果的窗口。

窗体部分:

首先,从 Delphi 的 File 菜单中选择 New Application 生成新的应用程序。将 button 控件, image 控件, timer 组件放置在窗体上,调节适当的位置。双击 image 控件,加入一幅图片。

button 控件 default 属性修改为 true, caption 属性修改为:&Start。

image 控件 autosize 属性修改为 true, center 属性修改为: true。

timer 组件 interval 属性修改为 50。

程序部分:

在 Private 部分添加对 ticktotal 和 i 变量的定义:

ticktotal: longint;

i: integer;

{Private declarations}

编写 button 控件的 onclick 事件:

if timer1.Enabled = false then

begin

timer1.Enabled = true;

button1.Caption = '&Pause';

end

else

begin timer1.Enabled = false;

```
button1.Caption = '&Continue';
end;
编写 timer 组件的 ontimer 事件:
var t: integer;
color: longint;
if ((image1.Width > 256) or (image1.Height > 256)
or (image1.Width <= 0) or (image1.Height <= 0))
then
i := i * (-1);
ticktotal := ticktotal + 1;
color := 0;
image1.Left := image1.Left + 1 * i;
{image change program}
image1.Width := image1.Width - 2 * i;
image1.Top := image1.Top + 1 * i;
t := ticktotal div 15 mod 6; {case program}
case t of
0: color := $00001100;
1: color := $00000011 * (-1);
2: color := $00110000;
3: color := $00001100 * (-1);
4: color := $00000011;
5: color := $00110000 * (-1);
end;
form1.color := form1.color + color;
编写窗体的 oncreate 事件:
timer1.Enabled := false;
form1.Color := $000000ff;
ticktotal := 0;
i := 1;
```

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年08月01日 31期 总第618期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★

贴近读者 实用普及

- 一起广为关注的知识产权纠纷
- 一宗影响深远的版权官司
- 一桩发人深省的历史判决
- 一堂深刻的普法教育课

随着北京市第一中级人民法院知识产权审判庭庭长孙健的宣判,十大电影厂中的六大

地重蹈天津泰达侵权的可悲覆辙。

尤为值得警惕的是,当前市场上各种各样的“软件套餐”极为盛行,形形色色的“集成软件”热卖正酣,洋洋洒洒的“共享软件”满天飞舞。面对着滚滚而来的光

警钟告诫光盘

电影厂(除了4家的版权需要进一步调研核实外)一审胜诉,三被告方要立即停止侵权行为,并在规定时间内登报赔礼道歉,赔偿每部VCD影片4万元人民币,并承担相关的诉讼费用。

从这桩知识产权纠纷的典型案件中,尤其是在当前软件光盘的出版和流通市场方兴未艾的时候,人们应当注意记取哪些深刻的教训?

●谁是版权合法的拥有者?

只有电影片或电视片的制片人才拥有法定的版权,各种上级主管部门、行业的管理组织或民间社团机构、相应的发行者、经销商,尽管通过授权协议可以得到限定范围内的发行权、销售权或扩展分销权。然而,在授权范围之外的如作品的修改权、作品的增删权却不具有。本案中的天都中心,作为电影制片人协会和制片人著作权管理机构,不具有合法的全部版权,也无权擅自改变他所管理的制片人的合法版权。

●改变出版载体介质的权力属谁?

依据法律规定,无论是版权人的管理机构、有限授权的发行商或合法授权的代理商,都没有擅自改变出版载体介质的权力。有权决定或选择出版载体介质的只能是握有真正版权的制片人,即电影制片厂。除此之外,无论其他什么人要在影片的基础上出版VCD光盘,只能同版权人经过协商,签署有授权协议,合法地取得相应的VCD出版权、发行权、代理权或经销权。

●代销商与版权无关吗?

本次庭审的典型案件中,天津泰达中心处境最为令人同情与惋惜,他们也一再声称自己不应成为被告。因为他们事先的确与天都中心签署了授权协议,协议规定泰达只负责发行事宜,版权问题由天都全权负责,甚至在双方签署协议之前,泰达还注意审查了天都所谓的版权授权书面协议书,并根据他们之间的协议向天都支付了125万元为数不菲的预订金。然而,法庭审理认为,天都本身压根儿不具有影片的版权,其对泰达的授权属于不合法授权,因而泰达以协议方式从天都所获得的光盘发行权无效,应承担相应的连带法律责任。

天津泰达的可悲遭遇,对于当前为数众多热衷于出版发行各种光盘的软件商们敲起了警钟,应以泰达事件引以为戒,决不能将以协议方式取得的软件产品经销权误当做全部“版权”,不通过真正的版权人,随心所欲地擅自出版发行相应的VCD光盘,再次稀里糊涂

权,千万别象泰达一样,有一天也要坐到被告

业界有个老故事,说的是金山总裁求大侠曾被一风险投资公司的人士询问曰:大侠卖别墅、靓车做软件,何不到我处引资一用,大侠苦笑答曰:我本豪情满怀,奈何功力不够,岂敢奢望汝之垂青。由此想来,但凡软件产品欲霸天下,先得底气足,方好借外力以腾飞。

底气当然来源于技术,我们对自己技术的妄自菲薄绝对不是缘于国人传统美德。否则我们的软件开发人员何以得到世界范围的认可?当年金山未曾蒙幸于风险基金,固然是有自身产品结构单一的原因,但十数年前成名于硅谷的风险基金来到中国何尝没有一点犹疑——他们当然不要面对象普通银行贷款收之不还的尴尬,当然希望造就一个一夜暴富的神话然后得到丰厚的回报。

第一个吃螃蟹的人之所以万世流芳,首先是螃蟹本身就味鲜,其次才是看到面孔如此凶恶的螃蟹能冒险一吃。二者缺一不可,因为,世上肯定不会有因人因“第一个吃此霜”而声名远扬。

恰好,四通利方公司具备了这样的条件,他们吸收了国际高科技风险投资银行作为新股东后,进行了一场大规模国际化改造:

1997年10月,四通利方完成了历时近两年的融资,得到了美洲银行罗世公司、华登国际投资公司、艾芬豪国际集团等三家高科技风险投资公司的650万美元新投资,聘请美国投资专家马克(Mark.M.Fagan)出任财务总监,硅谷模式初具雏型。

随着电脑软件市场的竞争日益加剧,无论硬件商还是软件商,都在叹息这生意是越来越难做了。于是,一些有胆识的软、硬件商人,便绞尽脑汁地想要在这“军阀混战”的局面中,杀出一条血路来。

在去年的某一天,我路过成都连邦,突然发现那里整齐地摆着一排崭新的电脑,开始我还以为是连邦自用的,后来才知道是销售的!

原来,四川连邦软件有限公司与西南最大的硬件制造商托普电脑合作:双方从各自的品牌延伸出发,然后把横向发展,推进到纵横交错、产供销一条龙的方向。

其实,电脑硬件的关系,有点象道教的“太极图”那种黑白相抱的软、硬。这是一种互补关系,因此,电脑市场的软硬结合,可以说是全方位的立体化市场整合!

98年的IT大舞台公司可说是让人眼花缭乱,各种新理念的不断诞生为此做了最好的诠释。“电子商务”,“解决方案”,还有总为先的Acer的“XC”,林林总总,一言难尽。但令人奇怪的是不同公司对于这些新理念有着不同的版本说明,如同Sun之Java与微软的Java,因而也出现了IBM的“解决方案”,HP的“解决方案”,XX的“电子商务”,还有……这不,Intel的“解决方案”与电子商务论坛战车于7月中旬隆隆开到了蓉城。

按Intel的说法,“解决方案”离不开一颗奔驰的芯,因特网本就是Intel网,于是这锅新理念的汤离不开这早已燃烧得漫延全球的火,于是会场内外热闹非凡,不仅Intel公司副总裁兼中国区总裁简睿杰亲临,省府领导也亲临剪彩。

世上本无事,聪明人自找之,精明的商家总是抓住一切机会,把自己置身于T形台上向众人展现窈窕身姿,令人遗憾的是在这身形中,我们看见的更多却是金发碧眼,并且有时这些表演有些附会。

内行看门道,外行看热闹。其实有时内行也喜欢看热闹,更喜欢参与热闹,毕竟独善其身的时代已远去;毕竟缤纷的世界溢满了憧憬……。

热闹

盘洪流,令人担心的是这些出版发行商是否取得了合法的版

席上,到时就悔之莫及了。特别应当指出的,软件厂商要特别慎重地对待“免费软件”、“共享软件”、“公共软件”,须知这不是用来快速赢利的“摇钱树”和“聚宝盆”,不要误解或忘记它原本的“非赢利”的基本和重要含义,有意无意的闯了“非赢利”的红灯。 □北京 士心

不是陷阱

在管理机制上,四通利方保留总值10%的股份作为股权留给公司的重要人员与技术骨干,推行了一套全新的管理模式,使得每级管理人员充分明确自己的工作目标和范围,为四通利方中、长期发展打下坚实基础。

科研开发和产品创新能力大大增强。

1997年11月,推出RichWin97专业版、网络版两款中文处理环境;1998年5月,与美国太阳微系统(Sun Microsystem)公司合作成立不到一年的“利方Sun-Java实验室”推出了全球首套纯JAVA中文应用产品“利方JAVA套餐”;开发出中国首套自主知识产权的中文浏览器……四通利方总经理王志东说:“RichWin仍然是四通利方战略性产品重要投资方向,它将超越传统中文平台的内涵与外延,而对于三年到五年内在国内及国际市场上全面上市的产品,现在思路也有了。”

内部管理机制的调整和产品竞争能力的加强使RichWin产品在OEM市场占有率由原来的50%提升到90%。

据说不少不景气的软件公司解决债务的一种办法是让债权人入股,美其名曰融合,这样的行为囿于本身产品、产业发展眼光的局限,终究没能使自己脱胎换骨。四通利方作为国内IT界首家引入风险资金的软件公司已有好的开始,至少证明这里不是陷阱,那他们能将唐人街筑造在世界各地,那他们肯定也能让我们的软件产品炫耀在那里! □丁清

软件市场整合重组,目前已经是一种国际流行趋势,它的主要特点在于,可以通过对市场反应、市场“体积”、产品质量、相关服务、价格等多方面的综合优化,来最大限度地满足消费者的需要——当然商家、厂家也就由此而

“财源广进”——皆大欢喜的事,何乐不为呢?

当然,说时容易做时难,连邦、托普有关人士预计,合作将促进双更加主动,且合作将不断深入与扩大,从一家到多家,从软件、主机到其它外设及辅件、售前售后服务、从培训到维修等等。

总之,市场整合的前景无限广阔,对最上游开发的结合,以及通过整合来增加附加值(赚更多的钱!),是市场整合的更高境界。至于连邦、托普能否能如其愿,我们只能拭目以待……。

电脑市场软硬结合

如今这世道追求高速度的人越来越多，“进入小康”

CPU 降温伴侣

忙着升级，挣扎在“温饱线”的只能靠超频惨淡经营了。但 CPU 超负荷运转常使发热量陡增，虽然有大大号风扇顶着，可你知道它什么时候会出些毛病，闹点罢工吗？主板上测温芯片的还好说，差点的主板就只得“软”解决。目前常见的芯片降温软件有 WATERFALL、CPUIDLE 等，它们均兼有系统优化功能。现在笔者要推荐的 RAIN 则更是个中高手。

首先得讲讲此类降温软件的工作原理。众所周知，个人电脑的 CPU 并不能得到百分之百的利用，常常处于空闲待工状态，等你发号施令。此时降温软件会自动向 CPU 发出 HLT 指令，使其暂处于“挂起”状态，从而到达节能、降温的目的。别以为这是天方夜谭，其实就算是微软命脉所系的 WINDOWS NT 也采用了 HLT 指令结构。由于此类软件利用的是 CPU 空闲周期，因此并不会降低系统性能，而且系统资源占用也很少(RAIN 大约占用 2%)。

RAIN 这个软件只有 100 多 K，支持的

CorelDRAW 和 Phoptosop 代表了当今两类性质相去甚远的图像处理软件。

CorelDRAW 代表了基于矢量的绘图程序 (vectorbased drawing programs)，如，Adobe Illustrator、Deneba canvas、Micrografx Designer、AutoCAD 等，它们处理的是矢量图形。处理时只记录图形内容的轮廓部

分，而不存储图形数据的每一点。

例如，一矩形图案则是存储左上角和右下角两个点的坐标、矩形边线和内部颜色；而存储形状不规则的图形时则比较费时，必须记录图形轮廓的每一点。显示矢量图时，程序根据记录的数据，按照相应图元的算法，经过复杂的分析计算就可以把图形原貌画出来。因此显示一些复杂的图形时往往需要耗费较长时间。向量处理比较适合于商用图表、文档插图及工程设计图等。你可以方便地任意改变图形的形状、大小或颜色，而不会影响它的整体结构和原有风格。

Phoptosop 则代表了基于像素的图像处理程序 (painting/image programs)，如 PhotoStyler、CorelDRAW Photo - PAINT、Micrografx Picture Publisher 等等，它们处理的是位图图像 (Bitmapped Image)。说明这个问题要从图

CPU 倒不少：AMDK5、AMDK6、AMDK6 - 3D、Pentium、Pentium MMX、Pentium Pro、Pentium II、Celeron、IMM、Cyrix5x86、Cyrix6x86、Cyrix6x86MX、IDT C6 等。在用 IN-STALL 程序安装后，RAIN 会自动识别出你的 CPU 类型，以后每次启动时就能自行载入，并有针对性地发挥作用了。RAIN 与 WATERFALL 均为同一家公司的产品，RAIN 自称可靠性比 WATERFALL 略差一些 (可能会和一些主板起冲突)，而且少了个 CPU 监视器，但能获得更好的降温效果，综合性能更是远强于 CPUIDLE。只有一点是要注意的，如果你安装了系统监视器之类的软件可能会发现 CPU 占用达到了 100%。这是因为使用 HLT 指令集而使 CPU 处在挂起模式的缘故，对此你大可不必疑神疑鬼。

想想，这样一个小软件就能为你省下一笔换主板的钱，为 CPU 的“发烧度”患得患失的朋友，还不快去下列网址 D/L 一个，换个放心？http://cpu.simplenet.com/leading_wintech；http://www.geocities.com/SiliconValley/Lab/7403/。

非常常见芯片降温软件性能对照表：

软件名称	Rain	Waterfall	CPUIde	CPUIde - loadonly
系统性能	优秀	优秀	好	优秀
降温性能	优秀	非常好	非常好	一般
系统安全性	非常好	优秀	一般	差
内存要求	300KB	300KB	1.6MB	100KB
CPU 监视器	无	有	无	无

□江苏 读语

CorelDRAW 和 Phoptosop 的区别

像数字化说起，图像转化为数字图像就是图像数字化，也就是按照一定的规则把图像分割成一些很小的区域，这些区域其实就是图像点，我们称它们为“像素”。每个像素都是有一定亮度的颜色点，这可以用一个整数来表示。当图像的每个像素都用相应的整数来表示时，便实现了图像的数字化。这个过程也称为“位映射”，图像每一点的数值都存放在以字节为单位的矩阵里，这也是“位图”的由来。位图只不过是一些像素的排列，你对它的任何改变都会真正影响其中的像素，进而影响该图像的整体面貌。因此，人们常称矢量程序比位图程序聪明，但也不全对，真正的专业图像处理尤其对某个或某些像素进行编辑时，还是离不开 Photoshop 阵营。

□上海 曹建

如何使用写作之星 (四)

要写出精准确切、条理分明、结构严谨的好文章，光靠掌握各种写作技法是远远不够的。就像武侠小说中知道几千个“克敌致胜”的招式却毫无内力的大侠一样，终究还是使不上劲，因此，必须修炼内功。有了浑厚的内功，才能将诸如华山派、泰山派和青城派的剑招使在一起，并能一气呵成。那么，如何修炼写作的内功呢？《写作之星》中的语料库，正如少林功夫的“金刚经”，可迅速帮助您增强写作功力。

只需鼠标点几下，通过主题或关键词的快速检索查询，就可浏览或摘取语料库中的唐诗宋词、格言典故、名联谚语等集语音韵，供您写作时引经据典、借题发挥，一语胜千言。语料库添加了类似电子书籍的功能，可在电

脑上翻阅品读中外名著，这即可使您在消遣、鉴赏中提高文化素质、知识修养和艺术品味，了解历史和现实的社会百态，体味人生百味，浏览世间万象，又可学习其写作技法，吸取其文笔精华，领略其谋篇布局的优点。写作过程中，如需要时，用户可从一千多万字的语料库中剪取 (或拷贝) 某些段落或字句到自己的文章中加以评论、改编和引用，同时用户也可随时往语料库中增添新的内容，以适应和满足各方面、各领域的需要。

有了深厚的内功，就可将千变万化的写作技法淋漓尽致地发挥出来，自然流畅地写出天下好文章，使您显得才智焕发。

(陈吉明)

责任编辑 成凯

A CDSee 32 快捷键指南

- Ctrl + Shift + Q 从图像序列中删除所有图像
- Page Up 看图像序列中的前一幅图像
- Page Down 看图像中的下一幅图像
- Home 看图像序列中的第一幅图像
- End 看图像序列中的最后一幅图像
- Ctrl + S 保存图像
- Ctrl + Shift + S 保存图像序列
- Alt + S 停止或继续执行定时放映幻灯片
- Space/Backspace 在幻灯片序列中显示下一/前一图像
- F5 重新载入
- Num "+" - "*" "/" 缩放图像
- Ctrl + Num "+" - 自动将图像放大/缩小到最适当的比例
- Ctrl + P 打印图像
- Ctrl + X 剪切图像
- Ctrl + C 复制图像
- F2/Ctrl + R 重命名
- Alt + X 退出 ACDSee32
- Ctrl + F 全屏显示图像
- Ctrl + D 加入对当前图像的描述

“为什么你家小磊这学期英文成绩上得这么快呀？”

“这个嘛……”，“我为他请了一位好老师”。老赵得意地翘起了椅子。

看着老同学一头雾水的样子，老赵从柜子里取出一个盒子递了过来。

“《金太阳多媒体教学光盘》？”“是呀。”老赵从盒子里拿出一张光盘插到计算机里面。

“你看，这盘里既有动画、影像，又有图片、音乐，孩子当然爱学了。”

很快，电脑屏幕上显示出了初中英语课文的内容。

“你来读读看，看看你自己的英文水平。”老赵找出一个麦克风，递给人。

“不行，不行。连初中的单词都快不认识了。”

“没关系呀，可以先听听人家老师的。”老赵按了一下，电脑立刻用标准的发音开始了课文朗读。

“听着还标准吧？这可是人民教育出版

社提供的英国专业级标准发音。”老赵也跟着电脑的朗读了起来。

“不错是不错，但我这孩子总是记性不好，老记不住单词。”

“那没关系呀。人家特别准备了单词朗读功能，而且可以反复

地记，反复地听，并了解这些单词的意思。这光盘最重要的就是能培养起孩子对英语学习的兴趣，现在有了金太阳，我们家小磊回来就坐在电脑前跟着老师读课文，学英语，英语水平自然能够提高了。”

“那它有多少内容呀？”

“这里面包含了人民教育出版社出版的全部九年义务教育教材的内容。而且还有模拟考试的卷子，看看究竟学得如何。从小学到初中有这 10 张光盘，孩子的英语学习就不用发愁了。”

“真不错。”来人看了看表，“得，不早了，我走了。去连邦软件专卖店转转，给孩子买个《金太阳》去。”

“听着还标准吧？这可是人民教育出版

(连邦供稿)

ACDSee32 是目前流行的看图软件，它的使用已有多篇文章做过介绍，相信大家不会陌生。不过本人在使用其看图库时，总觉得用鼠标操作太过烦琐，因此用心搜集了些它的快捷键。现将其介绍如下，希望对大家使用该软件有所帮助。

- | 键名 | 功能 |
|----------|----------------------|
| Esc | 从 Viewer 中回到 Browser |
| Insert | 在图像序列中打开一幅图像 |
| Ctrl + Q | 从图像序列中删除选定的图像 |

- Alt + C 复制图像到另一个文件夹
- Alt + M 移动图像到另一个文件夹
- Ctrl + Shift + T/B 显示或关闭工具栏/状态栏
- Ctrl + Shift + P 保存窗口当前位置
- Ctrl + W 将当前图像设置为居中壁纸
- Ctrl + Shift + W 将当前图像设置为平铺壁纸
- Alt + W 将已设置的壁纸取消
- Ctrl + O ACDSee32 的选项设置
- F1 获得帮助
- Shift + Esc 最小化窗口
- Ctrl + V 粘贴
- Del 删除
- Shift + Del 不经过回收站直接删除
- Ctrl + Shift + Del 删除，不经过回收站但显示确认窗口
- P 按住不放可在状态栏中显示当前图像的完整路径

最后需要说明的是本人使用的 ACD-See32 的版本号为 2.3

□兰州 任卫东

在主板这块阵地上,除了“大哥大”级的 Intel 芯片外,还有几家主板芯片制造公司,从 486 主板开始,便锲而不舍苦苦追随,适合不同 CPU 芯片的主板芯片组,而主板厂商为了推出其不同价位的主板,往往也采用了不同的主板芯片,以适应不同层次的消费者的需求。它们的最大的特点是支持新技术、性价比比较高、可升级性好。而对于收入不丰又想随波逐流的 PC 一族,要想领略计算机新技术带来的欢乐,这些主板也许能助您一臂之力,“安得称心板一块,使天下寒士俱欢颜”的味道。

目前非主流主板芯片主要有 SIS、VIA、ALI, sis 的芯片为 SIS5591/5595、VIA 为 VP3、ALI 为 aladdin V, 这几种芯片均支持 AGP 接口技术,支持 P II 芯片,同时均可使用 Socket 7 CPU 插座。有的为了保证其兼容性,甚至在主板上集成了声卡、显示卡。

一、常见的采用 sis 芯片的主板

精美 P5SD-B

采用 SIS 5591 & SIS 5595 Chipset;
支持 Pentium Processor & Pentium MMX, Cyrix / IBM 6x86, 6x86MX PR, AMD K5 PR, K6 系列 CPU。1 个 AGP 插槽,支持 AGP 技术。支持 Ultra DMA 33(33MB/Sec)硬盘。支持 ACPI 电源管理。2 个 DIMM 内存插槽,支持 EDO/SDRAM 内存芯片,其容量最大可扩展至 256MB。4 个 SIMM 内存插槽,支持 EDO/FPM 内存芯片,其容量最大可扩展至 256MB。3 个 ISA 插槽,3 个 PCI 插槽(一个共享插槽)。带有 USB、IrDA 接头。3/4 Baby AT 尺寸(218mm x 281mm)。

参考价格:700.00

微量 MS-5168

sis 5591/5595 AGPset Baby AT 主板
支持 IntelP5/P5 with MMX, AMD K5/K6, Cyrix6x86/6x86L/6x86MX, Socket7 CPU 插槽。支持 1x、2xAGP 总线规格,提供一个 AGP 插槽。交换式降压电路可提供 CPU2.0v - 3.52v 电压。支持 83/75/66MHz 外频。2xSIMM + 3xDIMM 槽, 3xPCI + 3 xISA 插槽。512KB 管道突发式 Cache。支持 Ultra DMA33, 使硬盘传输速率达到 33MB/Sec。
参考价格:750.00

微量 MS-5172

sis 5591/5595 AGPset ATX 主板
支持 IntelPentium/P5MMX, AMD K5/K6, Cyrix6x86/6x86L/6x86MX, Socket7CPU 插槽。支持 1x、2xAGP 总线规格,提供一个 AGP 插槽。交换式降压电路,可提供 CPU2.0v - 3.52v 电压。支持 83 / 75 / 66MHz 外频。3xDIMM 槽, 3xPCI + 4xISA 插槽。512KB 管道突发式 Cache。支持 Ultra DMA33, 使硬盘传输速率达到 33MB/Sec。提供 Modem 远程唤醒及软件关机 (in Win95) 功能。板上内置 Crystal 4237B 声音芯片 (可选)。
参考价格:750.00

华硕 SP98AGP-X

传统的跳线方式、ATX 结构、智能监控、网络唤醒、外部频率 60/66.8/68.5/75/83/90/100MHz。
参考价格:850.00

二、采用 VP3 芯片的主板

金皇点 ACHI-156/156(F)

中央处理器:支持 75 - 233MHz 奔腾系列,使用 321 针 ZIF 之脚座 (Socket7) 适用于 Intel Pentium, 并支持特殊电压模式。支持奔腾 P54C/P55C 双电压模式 MMX CPU。Cyrix / IBM6x86PR120 + - 233 +、AMD 5K86 PR175 - 166MHzK6 PR166 - 300MHz IDT C6180 - 200MHz;

可调电压:支持双重电压。支持 2.0 - 3.5v 核心电压选择。

芯片:VIA VT82C580VP3PCIset.

速度:CPU 总线 50MHz - 66MHz(可选择

75MHz)。AGP 总线 60 / 66 / 75 MHz(可选择)。PCI 总线 25 / 30 / 33MHz。

I/O 时脉 8MHz ISA 总线。

系统内存:可扩充至 1GB(FP / EDO / SDRAM)。配置 2 条内建 72 针 SIMM 插槽,2 条 168 针 DIMM 插槽混合使用(不建议 SDRAM 与 FP 或 EDO 同时使用)。

扩充槽:3 条 32 位 PCI 插槽、3 条 16 位 ISA 总线插槽、1 条 32 位专用 AGP 插槽。内置 512KCACHE 内存。

输入输出:1 个软驱(支持到 2.88M/3 Mode 和 120ZIP、LS 软驱)。支持 2 组 USB 通用串行总线接口。一组多模式并口用于 SPP/EPP/ECP 标准。PS/2 鼠标连接、PS/2 键盘连接、USB 连接。高速红外线接口(可选择)。主板上 IDE:支持 2 组内建 PCI BUS Master IDE 接口,(支持到 4E-IDE devices)。支持 LS - 120MB 高容量软盘机和磁盘机。

BIOS:采用 Award 的 P5 的 PCI BIOS,支持 DMI、GREEN、省电、即插即用、软件开关机控制;AT 和 ATX 电源连接(可选择)、ACPI 电源

非主流主板

管理;Ultra DMA/33 IDE 界面;AT 主板尺寸为 22cm x 22cm。
参考价格:700.00

注:156F 在 156 基础上集成增加了 Opti939 声卡。
参考价格:800.00

大众 VA - 503

支持 P5 及 P5MMXCPU 为 75 - 233MHz,使用 321 针 ZIF 之脚座 (Socket7) 适用于 Intel Pentium, 并支持特殊电压模式。支持奔腾 P54C/P55C 双电压模式 MMX CPU。Cyrix / IBM6x86PR120 + - 233 +、AMD 5K86PR75 - 166MHz、K6 PR166 - 300MHz、IDT C6180, 200MHz;

芯片组:VIA VIA590VP3PCIset;

速度:CPU 总线时脉 50MHz - 66MHz(可选择 75MHz)。AGP 总线 60 / 66 / 75 MHz (可选择)。PCI 总线 25 / 30 / 33MHz。I/O 时脉 8MHz ISA 总线。系统内存:可扩充至 384M(EDO / SDRAM)。配置 3 条 168 针 DIMM 插槽。

扩充槽:5 条 32 位 PCI 插槽、2 条 16 位 ISA 汇流排插槽。1 条 32 位专用 AGP 插槽。内置 1MCACHE 内存。

输入输出:1 个软驱(支持到 2.88M/3 Mode 和 120ZIP、LS 软驱)。两串一并接口用于 SPP/EPP/ECP 标准。PS/2 鼠标连接、PS/2 键盘连接、USB 连接。主板上 IDE:支持 2 组内建 PCI BUS Master IDE 接口,(支持到 5E-IDE devices)。支持 LS - 120MB 高容量软盘机和磁盘机。ISMP 系统智能控制与保护、即插即用;ACPI 电源管理;Ultra DMA/33 IDE 界面;AT 主板尺寸为 22cm x 22cm。
参考价格:700.00

大众 PA - 2012

支持 AMDK6 的 PR166 - 233;为 ATX 结构。其它指标同 VA-503。
参考价格:700.00

浩鑫 HOT - 595

VIA VP3 AGP/PCI/ISA 芯片组

支持 P5 CPU ZIF Socket7 插座,支持 intel Pentium/MMX 多能处理器 75 - 233MHz。Cyrix 6x86L、6x86MX、MD K5、K6。

1 个 AGP 加速图形卡接口,支持 AGP66MHz/133MHz(sideband)加速图形卡设计;内建 CPU P&P 功能(CPU 即插即用电压自动设定);内建 512K/1M Cache;ATX 电源接口;支持 Ultra DMA33,使硬盘传输速率达到 33MB/Sec,支持 PIO 总线主控 Mode4 模式;3 个 168 针 DIMM,支持 3.3V EDORAM 及

SDRAM;支持内存 8M ~ 256M;4 个 32 位 PCI 总线插槽、3 条 16 位 ISA 总线插槽。2 组 USB 通用串行总线接口;BIOS 采用 Award 的 P5 的 PCI BIOS,支持 DMI、GREEN、省电、即插即用、ACPI 电源管理;ATX 结构,PS/2 键盘接口及 PS/2 鼠标接口;支持 Intel Wacke - On - LAN 功能;系统状态监视,选择配备 LM75/78/LDCM 或 System Mangle。

参考价格:700.00

精英 EP-58MVP3C - M

除采用了一些常规的技术外,还有采用 ESDJ 跳线方式,键盘开机、密码开机;USDM 系统监测软件,具有 AT/ATX 两种结构板型。
参考价格:700/750.00

精英 SY-5EHM

传统跳线、1M Cache 内存、网络唤醒、60/66.8/68.5/75/83/90/100/112MHz。
参考价格:750.00

三、采用 ALI 芯片的主板为 Aladdin V

精英 MS - 5169

采用 Aladdin V 芯片组支持 Intel Pentium/Pentium with MMX, AMD K5/K6, Cyrix6x86/6x86L/6X86MX, Socket7 CPU 插槽。支持 1x、2xAGP 总线规格,提供一个 AGP 插槽。交换式降压电路可提供 CPU2.0v - 3.52v 电压。支持 83/75/66MHz 外频。2xSIMM + 3xDIMM 槽, 3xPCI + 3 xISA 插槽。512KB 管道突发式 Cache。支持 Ultra DMA33, 使硬盘传输速率达到 33MB/Sec, 提供 Modem 远程唤醒及在 windows95 中的软件关机功能。
参考价格:700.00

四、采用其它芯片的主板

紫荆一代

采用 TXPRO —— II 芯片组

主板集成 IMB(1024K) P.B. SRAM 的 1.2CACHE。即插即用免跳线 CPU。符合 AGP V1.0 标准(具有 X1 和 X2 两种模式)。主板集成 3D SOUND PRO 声卡芯片,支持 HRTF POSITIONAL AUDIO、DIRECT SOUND、软波表合成器以及数字声音接口(飞利浦、索尼数字声音接口)。ATX 电源接口卡提供额外的 USB 接口、红外设备接口以及 PS/2 鼠标接口。主板集成高级多路输入/输出芯片,符合 PC97 和 PC98 标准,软驱接口支持 IMB/S 的数据传输速率。ATX 电源具有:挂起、关机、报警提示、MODEM 远程唤醒等多种功能。可支持奔腾 P54C、P55C(MMX)、CYRIX/IBM 6X86、6X86MX(M2)、IDT C6 以及 AMD K5/K6 等多种 CPU;

支持 SIMM/DIMM 内存槽的混插,内存最大可扩至 384MB;

可以 60/66/75/83.3MHZ 的外部时钟速率支持 90 - 300MHZ 的 CPU;支持 ULTRA DMA/33 硬盘传输标准以及 ACPI 高级电源管理。可在 2.2V - 3.5V 之间自动确定 CPU 电压。支持 64MB 的 DRAM 和 SDRAM,并具有 ECC 错误侦测功能。支持系统硬件监测 (LM78/LM75) 支持键盘开机。符合 PC97 和 PC98 标准。
参考价格:700.00

紫荆二代

在紫荆一代的基础上集成增加了 SAGP/4M 显示卡。
参考价格:850.00

在一片 P II CPU、Intel440BX、LX 主板声中,也许这些“貌似不和谐”的非主流主板搭配上合适的 CPU 会给您带来一份惊喜,毕竟电脑发展太快,今天的潮流是明天的落伍者,而我们有没有足够的银子去追随这些过眼即逝的喧嚣繁华,因为电脑进入了“用完就扔”时代;因为商家总是在自己淘汰自己的产品,推陈出新……

□陕西 范相儒

离线浏览在我国现在这种 Internet 收费还很高的情况下用处是难以估计的。当你用正常的方式仔细阅读一个网页时,系统并不会预读你下一步要去的网页,因为那是不可预知的。只有当你点击了新的链接时,才会继续。这样你阅读中的这段时间什么也没干,但 ISP 仍在计费。如果你想阅读时将拨号连接断开,点击新链接时再重新

拨号连接的话,又太慢太麻烦。离线浏览就是在这种情况下产生

的。大体原理是先将要看的网页马不停蹄地全部下载到本地硬盘后,再在离线情况下阅读。这样将会省下大量的时间。

离线浏览的工具 Teleport Pro 1.28 是 32 位程序,安装后占硬盘空间不到 3MB。它支持 Win95 的各种 TCP/IP 协议。它可以以指定位置开始下载网页,并把这个网页涉及到的链接也下载,以此类推,呈树状(或网状)扩散。深度可自由设定。并可以选择下载的文件类型,除了 CGI 服务器端暂时无能为力外,其它所有的文件类型:HTML、JPG、GIF、WAV、CLASS (Java Applet) 都可下载,还可以自定义文件类型。下载后会在用户本地硬盘上生成和原网页几乎一样的树状目录结构,断线后便可用 Internet Explorer 或 Netscape Navigator 等普通浏览器浏览。

Teleport Pro 还有一大特点就是速度快。很多网友都有这样的体会:“不怕慢,就怕站”,14400 的 MODEM 只要 RD 灯能一直闪亮,也比 28800 的 MODEM 时走时停地读取数据的效率要高。这说明有时网络传输的瓶颈并不在线路,而是在对方主机的响应率。根据通信原理,当传输瓶颈不在带宽时,用多进程方式传输,会比单进程的效率呈几乎是线性的提高,原因是充分利用了带宽。Internet Explorer 和

Netscape Navigator 都允许用户同时打开多个窗口进行浏览,并且大多数情况下并不显著降低速度便是利用了这个原理。Teleport Pro 更是充分利用多线程技术,最多可支持到 10 个线程同时读取数据,也就是说 Teleport Pro 几乎随时都不会让你的 MODEM 处于空闲,在一个时刻可以有 10 个文件在同时下载。这比将

这 10 个文件一个接一个的下载在典型情况下可能快上 7-10 倍!再加上离线浏览本身节省的时间,是一个不小的数字。笔者曾帮一位使用 Borland C++ 的朋友从 Borland 公司的主页上下载了所有的最新技术文章和专题讨论(均是 HTML 格式),共有 1-2MB(由于大部分文章是纯文本,所以 1-2MB 已是几百篇文章了),只花了二三十分钟。然后再用 WinZip 一类软件将下载后生成的本地文件打包到软盘,借给朋友,他便只需再安装一个浏览器(如 WIN95OSR2 自带的 IE3)便可以在连 MODEM 都没有的情况下阅读这些 HTML 文件了,感觉和真正的在线浏览没有什么区别。如果下载时选择了将用到的图片一起下载,那更是可以以假乱真。这种做法在以前是很难办到的。下面对 Teleport Pro 1.28 的使用作一简单介绍。

Teleport Pro 功能很多,可以在本地建立镜像站点,从某站点指定下载某种类型文件,搜索某种文件等。但对一般用户来说,最有用的还是建立镜像站点。本文以下载《电子&电脑》推荐的 1001 个最佳共享软件的介绍网页为例进行说明。该说明由几百上千个网页构成,互相链接,只需给 Teleport Pro 一个开始地址(本例为 www.pccomputing.com/1001dl),Teleport Pro 便会自动将所涉及网页均下载。

net(因特网内)

- Stop in: 在此可设定下载时间,到了这个时间后,WebTwin 会自动停止下载。
- Max URL's: 设定下载网页最大数目。被 Skip(跳过)的网页不被计算在内。
- Max Depth: 设定下载下载的最大深度。

建议除了以上设定外,不要更改其它 WebTwin 所默认

的设置。完成了设置,单击 Start 标签,在 URL to Process 框中填入要下载站点的地址。在 Help File Name 框中设定输出 Help 的文件名。再单击 Start 功能钮,WebTwin 就开始了下载。下载过程中,在 WebTwin 的操作界面下方,你可以通过 URL Found (找到的 URL 数目), URL Processed(下载的 URL 数目) Bytes Received (收到字节数), Time Left(剩余时间), URL Skipped(忽略的 URL 数目)等显示框来了解下载情况。一旦停止了下载,WebTwin 会很快的将下载内容转换为 Help 文件。

WebTwin 是一个非常优秀的离线浏览器,如果你感兴趣的话,不妨去下载一个 30 天的试用版来试一试。

□天津 邵恒

当你打开 Teleport Pro 后,Teleport Pro 会自动启动“项目向导(New Project Wizard)”;其中有多项选项,可以在本地制造镜像站点、完全复制一个站点、在某个站点搜索一个类型的文件等。如果只是想下载网页离线阅读的话,第一项:在本地制造一个镜像站点就足以满足需要。选择第一项后单击 Next,要你选择一个

开始下载的着手点,即 Starting Address,以便 Teleport Pro 以此点为根节点,向外扩展。在第一个框中填入 1001 软件介绍的网址:www.pccomputing.com/1001dl,在下一个框中为此项目取一个易于识别的标题。单击 Next:这一步是让你选择下载的文件类型。如果你想把所有图型、声音、文本都下载,使离线浏览几乎和在线难分真假的话,请选择第三或第四项。如果只是想快速浏览一下文本内容,则选第一项:Just Text,不过当你离线浏览时就不会有图片,效果大致与 Netscape Navigator 关掉 Auto load image 选项时相同。这对下载一些以文字为主的技术文档型站点时很有效。

如果你需要登录才能进入某网点的话,请将用户名填入 Account 框,密码填入 Password 框。这种情况并不多见,主要是一些商业性、有偿的网点才需要。对此例只需将两框空着即可。

单击 Next 后,Teleport Pro 会告诉你项目已建立,并让你将此项目命名保存。然后出现类似于图 1 的屏幕,左边显示下载的起始点,右边是已下载的文件。这时 Teleport Pro 不会自动开始下载,单击开始按钮即可开始。开始按钮是第五组按钮的第一个。

最后一组按钮是十个线程按钮,分别代表正在进行的十个下载任务。如果带宽限制了传输的话,可能工作的线程只有五六个。不同的颜色代表不同的状态,如红色代表正在连接对方主机,蓝色代表正在传输等。只需将鼠标放上去会自动出现说明。

到此为止,已经可以用 Teleport Pro 很快地开始一个项目了。Teleport Pro 的默认值已可以很好的工作。比如:默认为树型扩展不会超出本站点(甚至本目录),这是很明智的,因为这个站点很可能引用其它站点的东西,如果你也去下载的话,就会走得太远。即使在本站点内,也有深度的限制,默认为 3 层。比如:A 网页引用了 B 页,B 引用了 C,C 引用了 D,D 又引用了 E,那么在深度为 3 时只下载 A、B、C、D 四页。

另外,当一个项目一次无法下载完时,可以停止后下次再继续。第五组按钮中有两个停止按钮,一个为空心方块,一个为实心方块,分别表示立即停止和下载完当前正在下载的文件后停止。很遗憾 Teleport Pro 不支持文件内部的断点续传,当选择立即停止后,Teleport Pro 将下载了一半的文件删掉,下次这些文件从头开始。不过由于 Teleport Pro 主要下载网页和一些小图像,并非大的文件包,所以这不算很大的问题。如果要下载大型的单个文件,建议使用 GetRight 一类支持文件内部断点功能的软件。

□成都 苏颖峰

离线浏览 Teleport Pro

独树一帜 WebTwin

就能很好地解决这个问题。它

能把某个站点所有 HTML 文件,以及下载的图片转换成为一个 Windows 风格的 Help (.hlp) 文件,也就是大家经常看到的各个应用软件所带的 Help 文件。这样,就解决了观看下载内容必须依靠浏览器的难题了。WebTwin 的这一独树一帜的“特点”,使它一推出便获得 Softseek 站点的“Edit Pick”(编辑推荐)。

WebTwin 可以在 http://www.webtwin.com 处下载,它的当前版本为 1.1。WebTwin 的操作界面很简单(如图 2),在使用前请先单击操作界面上方的 Option 标签,在弹出的窗口中你可以做一些设置,来确定下载的内容。这些设置主要包括以下几个内容:

- No Image: 下载时是否包括图象。
- Limit to: 设定下载的范围。供选择的包括 Server(服务器内), Domain(域名内), Inter-

许多软件公司的程序员都喜欢在他们的作品之中嵌入小“后门”，以放置一些有趣的东西，比如“开发组”成员名单和小游戏等等，人们通常将这些“后门”戏称为“复活节彩蛋(Easter eggs)”。Office 在 Microsoft 无微不至的关怀下，已越长越“胖”，软件中的“复活节彩蛋”也更加庞大有趣。

一、Word 97

1) 打开 Word 97，在文档中键入“Blue”并选定，在“格式”菜单中选择“字体”，选择“字形”中的“加粗”、“颜色”中的“蓝色”，单击“确定”。

2) 在“Blue”之后键入空格。

3) 在“帮助”菜单中选择“关于 Microsoft Word”，单击对话框中的图标。

这时，屏幕右边滚动显示“开发组”成员名单，左边是一个有趣的“弹子球”游戏，Z 键控制左边的击打板，M 键控制右边的击打板。

二、Excel 97

1) 打开 Excel 97，按 F5 键，在对话框中键入“X97.L97”，单击“确定”。

2) 按 Tab 键，按住 Ctrl + Shift 组合键，单击“图表向导”按钮。

这时，屏幕出现神秘的“星际探宝”游戏，你的任务就是寻找石壁上滚动显示的“开发组”成员名单。飞行中，按鼠标左键前进；按鼠标右键后退；鼠标向左移动，向左飞行；鼠标向右移动，向右飞行；旋转鼠标，可斜向俯冲。按住鼠标键时间越长或移动鼠标越快，将加快飞行速度。

三、PowerPoint 97

打开 PowerPoint 97，在“帮助”菜单中选择“关于 Microsoft PowerPoint”，单击对话框中的图标，这时，屏幕上将艺术显示“开发组”成员名单。 □成都 胡科

对于经常需要在文档中输入数理公式的人来说，如果只会使用 Windows95 或 Windows97 输入法所携带的 13 种软键盘，倒来复去地转换输入，就会觉得非常麻烦，有了 Office97 的公式编辑器，公式的输入就会变得轻松自如。

一、公式编辑器的使用方法：

1、添加公式编辑器按钮：由于在 Word 97 文档界面的菜单和常用工具栏中一般都没有包括公式编辑器及其按钮，因此需要将公式编辑器按钮添加至工具栏中，其方法是：

在 Word 97 文档界面单击“视图”菜单，在“工具栏”中单击“自定义”项(也可从单击“工具”菜单，再单击“自定义”途径进入)；选择“命令”选项卡，在“类别”框中选择“插入”，接着将“命令”框中的“√ a 公式编辑器”按钮拖至 Word97 文档界面的常用工具栏中，即完成了在工具栏中添加公式编辑器按钮的全部工作。

如果想将公式编辑器按钮添加至尚未在 Word 97 当前界面中显示的某个工具栏内，可单击“工具栏”选项卡，然后再选择工具栏，公式编辑器按钮即添加至该工具栏中，最后再将此工具栏显示在 Word 97 文档界面即可。

Office 97 的公式编辑器

2、使用公式编辑器：

单击“公式编辑器”图标，在 Word 97 文档光标处(即公式插入点)就显示出一个矩形的“公式编辑器”窗口。并出现“公式编辑器”工具栏，在“公式编辑器”工具栏中有关系符号、间距和省略号、修饰符号、运算符、箭头符号、逻辑符号、集合论符号、其它符号、希腊字母(小写)、希腊字母(大写)等 10 种符号和围栏模板、公式和根式模板、下标和上标模板、求和模板、积分模板、底线和顶线模板、标签箭头模板、乘积和集合论模板、矩阵模板等 9 种模板的按钮。

单击所需符号或模板，即可开始输入。需要改变公式大小时，将鼠标放在公式框上拖拽即可。公式输入或建立后，单击“公式编辑器”窗口外的任何位置，“公式编辑器”窗口和“公式编辑器”工具栏即自行消失，恢复原 Word97 文档界面。

二、添加公式编辑器组件

按照上述公式编辑器的使用方法，如果在“命令”选项卡的“命令”框中没有发现“√ a 公式编辑器”按钮时，则说明 Office 97 中文专业版采用的是典型安装，而典型安装是不安装“公式编辑器”组件的。此时可按照下列方法添加安装

公式编辑器组件：

1、依次双击“我的电脑”、“控制面板”、“添加/删除程序”，在“安装/卸载”选项卡中选择“Office 97 中文专业版”，按下“添加/删除”按钮；也可右键单击 Office 快捷工具栏左方的图标，在出现的下拉菜单中选择并单击“添加/删除 Office 程序”，然后在“Office 安装和卸载”窗口中选择“Microsoft Office 97 中文专业版”，确定；

2、按照提示在光驱中插入含有 Office 97 中文专业版的光盘，Office97 安装程序自动检测已安装组件后，进入安装维护程序界面；

3、在维护程序界面中选择并按下“添加/删除”按钮，在维护选项表中选择“Office 工具”项，再按下“更改选项”按钮，选择并标记“公式编辑器”复选框，确定；

4、按下“继续”按钮，系统即自动添加安装公式编辑器组件，完成安装后再按上述公式编辑器的使用方法设置并使用公式编辑器。

另外，如果是首次安装 Office 97，选择“自定义安装”——“Office 工具”——“更改选项”——“公式编辑器”——“确定”，接下来按提示安装。

□湖南 彭建五

笔者所在单位直管学校有十五个，每个月根据各基层单位上报的经费支出明细表进行汇总生成教育系统经费支出表。手工处理下先要进行过录，然后进行汇总，最后填入汇总表，这样效率低下。实践中利用中文版 EXCEL 电子表格软件进行了这方面的尝试，并解决了一些实际问题。

一、建立基层报表

1、定义报表格式
进入 EXCEL 后建

立新工作簿，选择第一工作表，根据基层单位报表的格式，定义列标题和行标题，利用其“单元格式”功能进行设置报表的各栏的宽度、总行数、边框线、字体、数字的格式、对齐方式等，通过模拟显示达到预定效果即可。

2、定义单元格的格式

基层报表中有的单元格是根据其它单元格经过一定运算得出的。如“公务费”一项下面就有三项子项，我们就通过输入三项子项来实现

公务费的计算，只要定义有关计算公式就可实现。即根据报表明内在的逻辑关系及运算关系定义有关公式，这样一来可以减少输入，二来可以和手工报表上的有关数字进行比较，验证计算是否正确。

3、根据样表，设置好基层报表

利用其强大的复制功能，将刚才定义好的工

作簿命名(如 JFZCBS.XLS)存盘，以便各月利用复制功能生成具有“空白报表”的工作簿。

3、将刚才定义好的工作簿命名(如 JFZCBS.XLS)存盘，以便各月利用复制功能生成具有“空白报表”的工作簿。

三、具体实现

1、在文件管理器中将 JFZCBS.XLS 文件复制生成当月的工作簿。如汇总 97 年 9 月份的报表，则以“JFZC9709.XLS”命名，文件命名要规范。

2、进入 EXCEL 打开当月的工作簿，然后根据各单位报表进行输入，汇总表的数据动态自动生成。

3、根据要求打印输出各报表。

Excel97 专递
□江苏 陈雁江

前年下海的我，算是个老板吧。要说这当老板可不易，自己填饱了肚子不行，还要为自己手下的员工着想，为公司的发展着想。既然做了老板，每天就要想方设法地扩大业务。要去面对刁钻的客户和纷杂的社会关系，还有那一堆看了就让人头疼的报表单据。

都在说，会计电算化。但这电脑究竟能帮咱们多少忙，谁也说不清楚。我带着会计去看几个财务软件，都太专业了。看着那些专用术语和那堆表格呀什么的。别说是我，就是我那会计都看傻了。虽说用了那会计以后可能帐查帐什么的方便了许多，但仔细算一下成本，还真让咱这样的小公司承受不起。

不过我是下决心了。今年要我把这财务口子堵上还是非赔不可。我把这“宝”就全压财务软件上了，希望能找到一个给咱们这样中、小公司用的财务管理系统。您还别说，这几天还真让我找到了。

花了半台空调的钱把软件“请”了回去，往我那电脑

里一装。嘿，还真够意思，太专业的我也不懂。但我就是看上了他们介绍中写的“后台管帐”系统。据说这是今后财务软件的发展方向。所谓“后台”就是指所有帐都在事后处理。前台需要的就什么公司每天来往的票据什么的

资料，凭这些原始凭证，电脑就能自动按有定论的“常规”编制一张张记帐凭证，并完成钱物统一管理。就象傻瓜相机那样，一按快门就齐了。要不人家怎么叫“傻瓜性”财务管理软件呢。

现在好了，我只要去专注于生意上的商业行为，不需要“借贷”，“凭证”什么的会计概念，也不用了解“CPU”，“WINDOWS 等电脑名词。在处理完每一笔业务后，不用做任何类似“核算”，“结转”等奇怪而复杂的操作，只要简单的输入单据就能立即看到整个公司的全部财务状况和资金来龙去脉。太方便了!

对了，我的这个帮手大名曰：《管家婆》理财软件。是在中关村的连邦店买的。现在用它来管理我的帐物自己就放心多了。

一个老板的自述

报表汇总新方法

四、操作文件夹

在 Windows98 中可以使用“Windows 资源管理器”，也可以直接在桌面上打开“我的电脑”文件夹，选中相应驱动器对象来进行各种文件操作。

走进 Win98



Win98 的文件夹窗口同 Windows95 的文件夹窗口没什么不同；另一种是 Windows98 增强的“按 Web 查看”方式，这种方式将 Windows98 的文件夹窗口作为 Web 页面查看，利用浏览器的浏览特性，能够比 Windows95 更为便捷地管理硬盘资源。

2. 两种鼠标控制方式

传统的鼠标控制方案是单击

选中项目、双击打开项目的操作方式。Windows98 还提供了一种更为简洁的鼠标操作方式：悬停选中，单击运行，也即将鼠标移动到项目图标上面等待片刻，则自动选中该项目；在项目图标上单击鼠标左键，则打开或运行该项目，这种方式是从 Web 浏览的概念而来的。注意，这种鼠标操作方式对于传统的鼠标右键的操作含

义并没有改变。

3. 设置按 Web 页查看方式

要将文件夹和窗口的查看方式设置为“按 Web 页查看”，可以采用以下步骤：

(1) 打开“开始”菜单。选择“设置”菜单项。

(2) 单击“文件夹选项”命令。这时会出现“文件夹选项”窗口。

(3) 从“Windows 桌面更新”组中选中“Web 风格”单选框，就可以使得计算机的外观和行为像 Web。

注意：缺省时 Windows98 采用的是单击选中、双击运行的鼠标操作方式。而当您进行把文件夹和窗口的查看方式设置为“按 Web 页查看”时，会将鼠标的缺省工作方式改为悬停选中，单击运行的操作方式。

提高硬件性能

1、CPU 跳频：CPU 的速度决定整个计算机系统的性能，目前 CPU 超频使用被认为是一种可行的方法，一些质量好的 CPU 可以跳出 1 档或 2 档使用，利用外加风扇可使其安全有效的工作，具体方法是修改主板跳线，使用超出 CPU 标称速度的主频。

2、增加内存：WINDOWS 95 对内存的需要实在是太高了，虽然其产品名称最小内存为 4M，但 4M 内存的机器即使有较快的 CPU，还是需要硬盘不停的工作，当你把内存增加到 16M 你会发现硬盘开始安静下来，现在内存的价格已经很低，增大内存而节省硬盘磨损是可行的办法。

3、增加显卡性能：显示系统的速度一般与系统的主频相关不大，由于 WINDOWS 95 使用全图形界面，甚至需要各种真彩色显示模式，所以增加显示系统性能将使系统速度大幅度提高，这在播放 VCD 影碟是更为明显，具体可适当增大显示缓存的数量，或者更换目前先进的显卡。

优化系统整体软件性能

计算机运行的速度虽然直接取决于 CPU 的性能，但与其软件设置也是很大关系，具体可注意以下几个方面：

1. 修改 CMOS 使其运行在高速状态：

System Boot Up CPU Speed = High;

2. 修改 CMOS 使用内外高速缓存：

External Cache = Enabled

Internal Cache = Enabled

3. 修改 CMOS 使用主板 BIOS 内存映射，项目：

System BIOS Shadow = Enabled

4. 修改 CMOS 调整内存速度，其中有多项以 DRAM 开头的选项，

全球第一只 WIN98 病毒被发现

当人们正在为 Win 98 的“终于推出”而欢呼时；当人们听说 Dell 等主要 PC 制造商宣布他们将不会贸然升级到 Win98，因为 Win98 还有一些 bug 等待修补；当人们得知 Win98 在上市的第一周里销售势头很旺，超过了 Win95 发行时的情况……这许许多多的关于 Win98——这个可能是最后一个 Windows 产品的报道，你们是否正在为要不要在 9 月份中文 Win98 发布后，从 Win95 升级到 Win98 而犹豫呢？我想建议大家的是：等一等吧，等到 Win98 的补丁修好，等到 BIOS 升级完成以后，等到……

我已经心里悄悄地问：Bill Gates 在 Win98 发布会演示 Win98 时，系统出现的崩溃究竟是因为什么？是病毒吗？哈哈，开玩笑的！不过一家西班牙的公司声称已发现第一只 WIN98 病毒。系统感染后的现象是：周六时在屏幕上出现画面倒转的不正常现象。

看来病毒真是无药可救了！是所谓：道高一尺，魔高一丈。

□四川 陈新

中文 Win95 是目前 PC 机上最流行的 32 位操作系统。它提供了丰富的中文输入方法，包括全拼、双拼、区位、郑码、智能 ABC 等，同很多人一样，笔者也在 Win95 平台上挂接了自己熟悉的五笔字型输入法。但五笔字型输入法排在其它输入法之后，如果想选择五笔字型输入法，就需要多次按 Ctrl + Shift 键或使用鼠标操作，很不方便（特别是在英文状态与中文状态间切换次数较多时）。曾多次想将五笔字型输入法排到第二

位（“英语”下），不得其法。这次偶然找到了一种解决方法，特奉献出来与大家共享，相信在实际工作中能给您带来方便。

输入法按需定位妙法

其设置方法如下：

第一步：用鼠标右键单击右下角的输入法提示符按钮 (En)，在窗口中选择“属性”命令，在“语言”列表框中选择“五笔字型”，单击“设置为默认值”按钮，使“五笔字型”成为默认语言，单击“确认”退出。重新启动机器使设置生效后，我们可

以看到右下角默认的输入法提示符按钮由原来的“En”变为“中”。

第二步：重复第一步，将默认语言

恢复为“英语 (En)”，再一次重新启动机器使设置生效。这时你就会发现，当我们调用五笔字型输入法时只需简单按一次 Ctrl + Shift 键或 Ctrl + Space 键就切换到了五笔字型，再按一次 Ctrl + Space 又回到了英文状态。怎么样，很棒吧！

□湖南 雪鸿

如果内存质量较好可使选项“DRAM Timing”为 60ns；

5. 如果使用其它类型的内存可设置“EDO DRAM Timing”或者“SDRAM Timing”等内容。

加快系统启动速度

系统的启动速度是指从开机或热启动后，一直到开始引导操作系统之间的时间；启动过程主要包括对硬件检测、初始化系统数据等几个方面，具体可通过下列措施提高系统的启动速度：

1. 修改 CMOS 先从 C 盘启动，省去检测 A 驱是否有启动盘的动作，项目内容：System Boot Up Sequence = C: A:;

2. 修改 CMOS 不搜索测试软盘驱动器，项目：

Floppy Drive Seek at Boot = Disabled;

3. 修改 CMOS 不检测 1M 以上内存，项目：

Above 1Mb Memory Test = Disabled;

4. 修改 CMOS 进行快速自检，项目：

Quick Power On Selftest = Enabled

5. 硬盘类型尽量设置成固定的模式，避免使用 AUTO 类型，省略系统的检测硬盘过程；

加快 WINDOWS 95 的启动速度

1. 修改 WINDOWS 95 的 MSDOS.SYS 设置，使其不等待用户按键的时间，具体项目是 [Options] 中有 BootDelay，默认值为 2，可设置为 0 立即引导系统；

2. 如果没有必要可删除 CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT 文件，或者只保留其中有用项目；

3. 要特别注意光驱的配置，有时安装完毕 WINDOWS95 之后，在 CONFIG.SYS 是残留光驱的驱动程序，启动时将增加一次光驱的检测过程；

4. 光盘不用时及时从 CD-ROM 中取出，否则启动时将增加认盘过程，浪费不必要的时间；

5. 有效使用“启动”文件夹，可把每次都需要运行的项目捷径放入其中，而及时清理其中无用的项目；

6. 如果 WIN.INI 中 Run 及 Load 命令行上所指定的内容不是每次开机必须运行的，可清除之；

7. 在 WINDOWS95 中，除了可利用启动文件夹及 WIN.INI 中的 RUN 及 LOAD 命令自动装载程序之外，还可以在注册表中进行设置，具体位置在 HKEY - LOCAL - MACHINE / Software / Microsoft / windows / CurrentVersion / Run，找到其中相应的项目删除即可；

8. 灵活使用口令功能，如果你的机器只是自己使用则无需加入口令，口令的检测过程影响机器的启动过程，此时可清除口令检测过程，普通的口令可通过控制面板中的“口令”功能进行更改，如果系统中安装有“Microsoft 网络客户”项，则必须清除此选项才能清除口令功能，还有第三种情况，就是某些软件直接修改系统注册表加入口令功能，此时必须直接编辑注册表清除口令功能。

9. 精简注册表，经过多次的程序安装与删除之后，注册表内会残留很多无用信息，这些信息将影响系统的启动速度，可通过注册表编辑器“导出注册表”功能把当前注册表信息转换一文本文件，再把此文件通过“引入注册表”功能重新生成注册表，这个过程会使注册表中的无用信息自动清除干净；

□辽宁 李莹

PC 提速区 (上)

作为一款经典游戏，日式 PRG 游戏《最终幻想 VII》(Final Fantasy VII)自去年在 PS 机上推出以来，便掀起了一阵狂潮，令多少没有 PS 机子的电脑玩家垂涎三尺，望穿秋水……好可怜哟，呜呜呜呜……现在，我终于可以扬眉吐气地宣布：电脑玩家们，把口水和口水都收起来吧，迎接我们的幻想吧！——因为，《最终幻想 VII》已经移植到电脑上了！！！！

当小弟我第一手拿到它时，沉甸甸的四张光碟给人一种神秘莫测的兴奋感觉，这种感觉就好像当初拿着《银河飞将 IV》和《银翼杀手》一般——大作自然有一种大气，正所谓好游戏一捧手，就知道有没有。虽说要先重质后重量，但是如果质量好，那当然是最理想的啦，嘿嘿嘿……口罗哩口罗嗦了半天，还是先来介绍一下《最终幻想 VII》的故事背景吧：在遥远的未来，一个叫 Shinra 的组织夺取了生命之泉，并且想控制整个宇宙，有压迫必然有抗争，于是，诞生了 Avalanché 的组织，游戏中的三个主角由于共同的目标走到了一起，开始了艰难而可歌可泣的战斗之旅……

第二个任务

第一个代号为“双刃砍刀”的中型攻击挪威的军事行动计划被批准了。此次行动的内容是：消除 Lofoten 岛的工业设施和商船，征募挪威志愿兵并抓住美国贼 Vidkun。而我的任务就是炸掉 Storfjord 的油罐。

此关的敌人除要塞以外，共有十七名士兵，一艘巡逻艇，还有三个机枪阵地，可谓守备森严。确也难不倒我这特种兵“头目”，我首先让队长用匕首悄悄地干掉了守在门口的三个巡逻兵，然后把尸体藏好，以免让巡逻艇发现。这时又命令第二名队员(狙击手)来到断崖处，趁对岸墙上的巡逻兵走到一块大石的后面的时候，用狙击看步枪将其干掉。又走到下游对岸的巡逻兵走到大石后面时将其干掉。同时找个可藏身的地方藏好。这时让第三名队员用橡皮艇将队长送至上游的无铁丝网围墙处，让队长趁油罐旁的巡逻艇救死士兵转身之际翻墙进去，躲进一间屋子里，然后第三名队员收起橡皮艇潜入水中游回对岸并隐藏好(天哪！我真想干掉那该死的巡逻艇)。然后又让队长趁油罐旁的士兵转身之际，用匕首将其干掉，并藏好尸体。

这时让第三名队员将另三名队员送至对岸下游的大石处(由于每次只能运送两名队员，因此需要运送两趟。并且，送过去的队员一定要趴在巨石后，以免被敌人发现)。然后趁右上的四名巡逻兵离开之际，将门口站岗的士兵干掉，然后躲下躲好。同时，又让队长将其尸体搬开，然后让所有队员躲进一间屋子里。最后，命令第五名队员将德国佬的奔驰大卡车开到大门口。除第四名队员外，其他的队员下车打开栅栏，让车开到栅栏处，又让第四名队员将两颗定时炸弹全部放在油罐旁并赶快上车。让第五名队员将车开到路尽头，这时只听得“轰”地一声油罐被炸。任务完成。并获得过关密码 YFQB。

第三个任务

1941 年三月，对挪威占领军的不断袭击，将迫使希特勒只能大量地派遣地中海的军队来到这里。对敌人的袭击，只能是以最小的行动造成最大的伤害。而此次行动目标是要炸掉 Sysendam 大型水坝，它将造成这条河流上几个重要的桥梁被毁和整个地区都将失去电力的供应。

《最终幻想 VII》简介 & 操作上手指南

整个游戏结构庞大严谨，情节曲折丰富，角色个性鲜明，尤其是 Cloud，背着那把闻名天下的大刀(剑)，一头金黄的乱发真是……真是比小弟我还酷上几分……说了这么多，其实我觉得本游戏一个很大的卖点应该要算那精彩绝伦令人惊叹继而心服的画面效果，当然，和现在的大多数游戏一样，前提仍然是你必须要有块 3D 加速卡，至于画面如何如何地怎么样，还是您自己亲自见识见识吧，先提醒您一句：夏天蚊虫多，看到战斗动画的时候，千万不要把嘴张得太大，以免……

与大多数的日式 RPG 游戏一样，《最终幻想 VII》融合了西方 RPG 的优点，摒弃了一些复杂烦琐的因素，提高了整个游戏的参与度，比如在你所操纵的主角与友军之间有了更多的互动内容。遇敌方式依旧是老套的踩地雷(头疼!)，战斗的模式却已非老土的回合制，而是和《阿猫阿狗》中

的即时回合制的战斗方式差不多，同样也有一个类似于“行动力”的概念，等行动力全满后发出的招式，嘿嘿，效果绝不会比街霸的什么鸟拳之类的差。这一种战斗方式，幸好我前段时间刚在《阿猫阿狗》中接触到了，不然的话肯定还要手忙脚乱半天。

《最终幻想 VII》在操作上还算是简便，可以自定义，在这里我要强烈抗议的是：为什么不用鼠标?!!……我想一定有很多的玩家也想像我这样叫，希望制作公司 Square 在制作第七集的时候考虑一下，免得到时我再叫……

现在将键盘的基本操作公布如下，算是小弟我献给各位玩家正餐前的开胃菜：

- 小键盘：
8,2,4,6:行走/菜单方式下移动选项
- 回车:行动/战斗
- 0:取消/跑(在原野时)
- + :回到上级菜单
- 或 Del:在道具栏和配备栏切换
- 9 或 PgUp: 向上翻动菜单/战斗中逃走
- 3 或 PgDn: 向下翻动菜单/战斗中逃走
- 7 或 Home: 地图状态下视角切换
- 1 或 End: 战斗中标注点亮目标
- 5 : 战斗开始/暂停
- : 在线帮助(只限在原野中和战斗中)
- CTRL + Q : 退出游戏口长乐 阿甘

树屋

乔治苏醒过来，尼可却下落不明。走到桥头，从洗衣机(WASHING MACHINE)上捡起藤曼(VINE)。把银行帐单放在树屋脚下的叶子(LEAVES)上，然后用小神像与水轮(WATER WHEEL)摩擦，火花四溅，叶子被点燃，发出的浓烟弥漫到了树屋。于是 HUBERT 神父走了出来，原来尼可被他救下，但需要一种草药治疗。在树屋的左边有一个石碾(PRESS)，SEE IT? 将藤曼套上去，再把神父的领圈(COLLAR)放置在其中，拿起一旁的十字架(CROSS)撬动石碾。领圈被压了，但是好象没有变化?不管它了，把它还给神父，他便会带你到印第安人的部落。和守卫交谈后，给他饼干请求见巫师，守卫回来后，把黑曜石装入饼干盒交给守卫，这时就可以见到巫师了。和巫师交谈，他告诉了你很多关于黑曜石的故事。从五十那里拿到草药(ROOT)后回到树屋。

把从守门人那里拿到的盖烟筒的盖子放在石碾下，再将草药放置于石碾中，撬动石碾压出草药。拿起草药爬上树屋给尼可喝下。

尼可苏醒了，两人商量后决定分头寻找另外两块黑曜石。

加勒比海

一个人在海滩上进行测绘。一番交谈后，知道他叫 BRONSON，并且他很不友好的。不过现在在一无所获，还不能拿他撒气。趁他观测时看一眼桌上的计划书(PLAN)，再通过测绘仪(THEODOLITE)一望。上山到上，同两个喝茶的老夫人交谈，然后支起一旁的梯子。

下山往右来到木桥上，和男孩聊天，知道男孩叫 RIO。好象他不大愿意说话，算了，回到山上，试图推开门，没想到被老夫人骂了一顿，大人不计小人过，让她们走吧。

再回到木桥同 RIO 聊天，给他一只小虫子。回到岸上同那个 BRONSON 交谈，然后再回去和 RIO 交谈，这时 RIO 会约见上来一个自行车的轮胎，查看它并拿走内胎(INNER TUBE)，再跟 RIO 要鱼，他会钓上来给你。

回到山上，爬上梯子，将车胎挂在旗杆(FLAG HOLE)上，然后下来把鱼拴上，小猫便过来喂鱼，趁机拿走那红色的小球(RED BALL)。把挂的东西拿回，鱼自然就给了小猫，然后把内胎挂在喝茶的桌子的后面的树上，用红色小球把旗杆上的测绘标识打掉。

于是 BRONSON 上来查看情况，趁他坐在旗杆上的时候把梯子收起来，他会悬在空中，正好报复了。捡起地上的标识后回到海滩，收起计划书和测绘仪，上山，发现老夫人已经回来，于是将计划书给她们，她们便起身痛打 BRONSON，并且允许你进入屋子里。

伦敦

尼可此时来到了伦敦的博物馆。同博物馆里的管理员交谈，然后看一眼右边的展柜(CABINET)，接着和他再聊天。然后他会把你介绍给乌比耶教授。闲聊片刻，发现博物馆中的展品黑曜石被盗。放置黑曜石的展柜的钥匙孔里有一把钥匙，用它打开电话机旁边的那个展柜，取走里面的匕首(OBSIDIAN DAGGER)。然后把钥匙还给管理员。他会锁上后门，待他走后，用匕首撬开后门逃跑。(待续)

断剑 II

二战特种兵攻略(二)

国旗的要塞对面的士兵，然后跑到闪红灯的房子旁拉下电源，切断铁丝网电源，干掉最里面和炸弹旁的七个敌人。然后，让第二名队员把队长和第三名队员送到对岸下游处，让第三名队员用铁钳子钳开铁丝网，让第二名队员收起橡皮艇与队长、第三名队员一起钻进铁丝网，让第三名队员捡起两颗炸弹。让队长在门口第一个要塞处放置诱敌器把门口的敌人一一干掉，并藏好尸体。让第四名队员趁巡逻兵转身之际，将机枪阵地的敌人干掉，并藏好尸体。然后，让第三名队员在机枪阵地旁巡逻兵的必经之路上放置陷阱，直到敌人被全部消灭。接着将除第三名队员外的其他人撤回河对岸，并让第三名队员在暗堡旁放置一颗定时炸弹后，撤往河对岸。等暗堡被炸后，让第二名队员将第三名队员送往大坝处，并安置好炸弹。等大坝被炸后有一辆奔驰卡车来接队员们上车后，就顺利过关。并得到了。

过关密码:4CFIJ

(待续)

□戴春蓉

VB 编程两则

一、VB4 中怎样传递控件数组参数

在 VB3 中,与控件数组打交道不是很方便。这种情况在 VB4 中已经大为改善,甚至你可以把控件数组作为参数传递给函数。为达到这个目的,你需要把参数类型声明为 Variant。下面是一个例子:

我们建立一个 CommandButton 类型的控件数组,运行下面的程序后将依次显示控件的 Index 值。

```
Private Sub Command1_click(Index As Integer)
    Getcontrols Command1()
End Sub
Public Sub Getcontrols(CArray As Variant)
    Dim c As Control
    For Each C In CArray
        MsgBox C.Index
    Next
End Sub
```

另外,VB4 的控件数组也有 LBound, Ubound 和 Count 属性。

二、用 Sleep API 函数代替 DoEvents 操作

在 Windows 95 或 NT 下,用 Sleep API 函数代替 DoEvents 操作要好一些。实质上,DoEvents 等价于:

```
While (PeekMessage(&msg, NULL, 0, 0, PM_REMOVE)) {
    TranslateMessage(&msg);
    DispatchMessage(&msg);
}
```

DoEvents 花了一部分时间用来监视同一进程中的其它消息,这对于象 Windows 95 或 NT 那样的多任务操作系统没有价值。因此,使用 Sleep 函数要更好一些, Sleep 函数声明为:

```
Public Declare Sub Sleep Lib "Kernel32" _
    Alias "sleep" (ByVal dwMilliseconds As Long)
```

调用也很简单,仅仅需要语句 Sleep 0&即可。

□四川 刘云楚

上 网 学 VB

网址四: <http://www.apexsc.com/vb>

这是目前国际互联网上 VB 的超级资源中心,内容包罗万象,包括:新手入门,书籍介绍,电子杂志及文章,文件下载,休闲小品,线上市场,常见问题与解答等。通常网友在上到这个站点后,几乎能找到网上有关 VB 的大部分文章资料。

网址五: <http://w3.one.net/~dreitz>

如果你正在找寻 VB 的相关站点,那本网站可以帮你解决问题,因为这个站点收集了上百个有关 VB 的相关网站,同时有的还附有简单说明。

网址六: <http://www.microsoft.com/msdn>

对于撰写程序的人而言,MSDN 可以说是一个知识库。想看看 MSDN 中对 VB 核心部分的详细说明和对公元 2000 年“千年虫”问题的解决方案吗?赶快到 MSDN 去注册(免费),即可马上看到线上的 MSDN 的电子书。

□四川 网天

疑难问题 问: DAO 与 RDO 的比较

答: DAO 一般通过 Microsoft Jet 引擎存取数据库(下面将提到的 ODBCdirect 除外),适用于存取 Microsoft Access 等数据库;

RDO 直接通过 ODBC 存取数据库。适用于 Client/Server 环境,在存取大型数据库,如 Microsoft SQL Server 时将获得更好的性能。

使用远程数据对象(RDO)的方式基本上与使用 Microsoft Jet 数据库引擎数据访问对象(DAO)的方法类似,RemoteData 控件也与 Data 控件类似。使用 RDO 可以提交查询、创建结果集或游标,以及用与数据库无关的、面向对象的代码处理查询结果。

使用 RemoteData 控件,可以在创建的窗体中使用能够被 Data 控件识别的所有绑定控件;还可以用很少或几乎不用代码处理结果集。

对现有的使用 DAO 及 Data 控件的应用程序作些稍微的改动,即可将其转换成使用 RDO 和 RemoteData 控件。它们之间有一些区别,然而,由于实现和设计了的 RDO 用于关系数据库,因此 RDO 并没有它自己的查询处理程序;它依靠数据源来处理所有的查询,并创建结果集。数据对象本身是由 ODBC 驱动程序所返回的结果集和游标来建立的。

有时可能没有必要将已有的 DAO/Jet 应用程序转换为 RDO,因为 ODBCdirect 将 DAO 通过 RDO,而不是 Jet。如果应用程序没有使用 DAO ISAM 对象及其方法(例如表类型的 Recordset 对象和 Seek 方法)或其它的 ISAM 编程方法,那么,通过少许改动便可将其转换成 ODBCdirect 方式,所需的改动甚至比转换成 RDO 还少。

下表列出了 RDO 2.0 对象及其等价的 DAO/Jet 对象: 远程数据对象及其等价的 DAO/Jet 对象

RDO 对象	等价的 DAO/Jet 对象
RdoEngine	DBEngine
RdoError	Error
rdoEnvironment	Workspace
rdoConnection	Database
rdoTable	TableDef
未实现	Index
rdoResultset	Recordset
未实现	表类型
键集类型	动态集类型

静态类型(r/w) 快照类型(r/o)
动态类型 (无)

静态类型(r/w)	快照类型(r/o)
仅向前类型(无游标的)	仅向前类型(无)
rdoColumn	Field
rdoQuery	QueryDef
rdoParameter	Parameter
未实现	Relation
未实现	Group
未实现	User

远程数据对象使用行和列的概念,而不是记录和域的概念,后者通常为关系数据库的术语。查询以结果集的形式返回数据,结果集可以包括零个或多个数据行,每行又可包括一个或多个列。DAO 需要使用游标访问数据,而 RDO 允许创建无游标的结果集,所需的资源大大少于游标。

有些 DAO 对象、方法和属性被设计用来支持和实现 Jet 的 ISAM 结构以及可安装的 ISAM 数据库。

例如,可以使用 Index 对象和 Seek 方法来管理 ISAM 索引,并用索引进行定位。因为 RDO 和关系数据库以完全不同的方式管理索引,所以那些对象和方法都是不需要的。

通过 DAO 方法和属性,DAO 也支持数据库模式的创建、修改、参照完整性(RI)以及安全性。RDO 不支持任何形式的 RI、安全性或模式修改,因为服务器系统所提供的工具和实用程序完全能够支持这些功能。

还可以运行 RDO 生成表查询,或执行动作查询,用原始 SQL 语句操作创建、修改及删除数据库或表。也可以执行复杂的存储过程,从而管理数据库模式或执行维护操作,这对于 DAO 来说是是不可能的。

问: 再发行 DLL 文件

答: 依赖于应用程序的构造方式,用 Microsoft VC++ 构造的程序需要一些支持动态连接库(DLL),你应该说是不应该再发行这些文件的条件包含在 Visual C++ 的“许可同意”中。

所有 Visual C++ 需要再发行的文件在 VC++ CD 的 REDIST 目录中,这些文件没有被 VC++ Setup 安装在硬盘上。但是,根据你的安装选项,VC++ Setup 安装了一些文件到 Windows 的系统目录中。当你再发行这些文件时,你应该从 CD 上拷贝到软盘中,而不是从硬盘上拷贝,以确保再发行文件的正确版本。

(第十二辑)

① 如何避免显示字段内容时可能出现的 NULL 错误。

在 VB 中对数据库操作时,通常都使用文本框来显示字段内容,但 VB 中最常用的 MDB 数据库中的字段在创建后其值都是 NULL,直到为其赋值。所以一旦碰到显示的字内容空值(NULL),程序就会提示'invalid use of null'错误,如果没有错误处理语句只能退出,特别是编译为 EXE 文件后提供用户使用碰到这样的问题很麻烦,笔者也曾身受其苦。后来找到了一种方法可以避免出现这种错误:在显示字段内容时加上一个"",这样即使碰到 NULL 的字段内容也可避免错误。语句如下:

```
text1.text = "" & mydbset
```

② 加速循环。

当需要对数据库中某个字段或多个字段进行循环操作(比如统计数据)时,一般都采用循环的方式进行,最常见的循环方式如下:

```
Do
    ...
MyDynaset.MoveNext
Loop Until MyDynaset.EOF
```

这种方式每移动一次指针,首先检测是否到了数据库尾部,如果没到数据库尾部则继续进行,这也是大部分资料上都提到的方式。但试用一下下面的代码:

```
Dim k As Long, j As Long
MyDynaset.MoveLast
```

```
j = MyDynaset.RecordCount
MyDynaset.MoveFirst
For k = 1 to j
    ...
MyDynaset.MoveNext
Next
```

如果你的数据库记录数很多,用这两种方法比较一下,你将发现后一种方法速度提高了许多。其中的奥妙之处在于,第二种方法采用 FOR 循环不需要调用检测是否到数据库尾部的功能,而是通过将指针移到数据库尾部来获得数据库中精确的记录数,然后用 FOR 进行循环,这样程序的效率大大提高。笔者编写的一软件需要统计七千多条记录,用第二种方法所花费的时间由原来的 52 秒缩短为 36 秒。如果你的数据库记录数较少,可能会不它的优越之处。

□山东 许振华

用 Delphi 装入位图到 dBase 和 Paradox

在用 DELPHI 开发数据库应用中,我们经常会遇到管理位图图像信息的情况。如人事档案管理中职员照片的装入及显示输出等。通常位图图像信息是存放在称为 BLOB 的大文本二进制字段中,要想在数据库中对位图图像管理,首先必须解决位图图像的装入。下面就介绍几种用 DELPHI 装入位图图像到 dBase 和 Paradox 表的 BLOB 字段中的方法。

方法一:从剪贴板中将位图图像拷入与 BLOB 字段相连的 TDBImage 构件

当用户在运行程序中需要将位图加入到表中时,从剪贴板中拷贝位图可能最简单的方法。在这个方法中,TDBImage 构件常用于表中 BLOB 字段和存储在剪贴板中图像之间的接口。从剪贴板拷贝位图数据到 TDBImage 构件需要调用 TDBImage 构件的 PasteFromClipboard 方法。当该记录修改完毕被存储后,位图图像就被存储于该表的 BLOB 字段中。

由于剪贴板中的数据可以是多种格式而不仅仅是位图格式,所以在调用 CopyFromClipboard 方法前需要检查剪贴板中的数据格式。为此,必须建立 TClipboard 对象并使用它的 HasFormat 方法来判定剪贴板中的数据是

否为位图格式。这里要提请大家注意的是使用 TClipboard 对象需要在你创建对象的单元中的 Uses 节包含 Clipboard 单元。

示例一:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
  C: TClipboard; {定义对象}
begin
  C := TClipboard.Create; {创建对象实例}
  try {实现异常保护}
    if C.HasFormat(CF_BITMAP) then
      DBImage1.PasteFromClipboard
        {判断剪贴板中的数据格式}
    else
      ShowMessage('剪贴板中不含位图!');
  finally
    C.Free; {释放对象}
  end;
end;
```

方法二:直接将磁盘上的位图文件装入位图到 BLOB 字段

这个方法使用了 TBLOBField 构件的 LoadFromFile 方法,该构件在 Delphi 中可以用来表示 dBase 的 Binary 字段或 Paradox 的 Graphic 字段,这两种字段都可用来在表中存储位图数据。

TBLOBField 构件的 LoadFromFile 方法需要一个参数:具有 String 类型的位图文件名。该参数可以是用户键入的合法文件名也可以是程序提供的字符串或是 TOpenDialog 构件

的 FileName 属性内容。

示例二:

```
procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  Tabe11Bitmap.LoadFromFile(' c: \ delphi \
  image \ splash \ I6color \ construc. bmp ');
end;
```

在这个例子中, Bitmap 是与 TTable 构件相关联的称作 Tabe11 的表中的 BLOB 字段。

方法三:使用 Assign 方法将 TBitmap 类型的对象拷入 TDBImage 构件的 Picture 属性
一个类型为 TBitmap 的对象可以是 TImage 构件 Picture 属性对象 Bitmap 属性也可以是一个独立的 TBitmap 对象。

示例三:

```
procedure TForm1.Button3.Click(Sender: TObject);
var
  B: TBitmap;
begin
  B := TBitmap.Create;
  try
    B.LoadFromFile(' c: \ delphi \ images \
    splash \ I6color \ athena. bmp ');
    DBImage1.Picture.Assign(B);
  finally
    B.Free;
  end;
end;
```

在这个例子中,我们使用了独立的 TBitmap 对象。为了将位图图像装入 TBitmap,我们调用了 TBitmap 对象的 LoadFromFile 方法。

□山东 孙克再

一、快捷键与加速键

快捷键和加速键都是通过键盘操作选择或操作某一对象或菜单的一种方法,有些程序员对两者区分不清,在软件设计中经常出现该设置加速键的地方他非要设置快捷键的笑话。

加速键的主要功能在于选择,它出现在两种场合:一是按钮或编辑控制区;二是菜单。

快捷键的主要功能在于执行菜单命令,它仅用于菜单中执行某项命令。这里须注意的是:快捷键必须是执行某项命令而不能仅仅是选择,并不是所有的菜单对象都可定义快捷键。在菜单中有两种情况是不能设置快捷键的:一是主菜单,二是含有二级菜单的子菜单。

二、加速键的设定方法

根据对象的不同,我们将它分为三类:

1. 菜单对象:一般来说,所有的菜单对象都应该有一个加速键,在菜单显示的时候它允许用户通过按 Alt + (加速键) 来选择菜单对象。设置加速键的方法是:在菜单对象文本中打算指定为加速键的字母前面输入一个 "&" 号。例如, &File 指定 File 中 F 为加速键, Ma&ximize 指定 Maximize 中 X 为加速键。运行时加速键在菜单中显示为带下划线的字母。

2. 能够显示与其关联之文本的控件(如: CommandButton、CheckBox、RadioButton 等):这一类控件定义加速键十分简单,只需在定义控件上显示的文本时,在想要设定的加速键之前加上字符 & 即可, Powerbuilder 会显示下划线以指示该加速键。

3. 不能显示与其关联之文本的控件(如: SingleLineEdit、MultiLineEdit、ListBox、DropDownListBox 等):这类控件需要在其属性对话框中定义加速键,然后再放一静态文本以指示该加速键,具体实现步骤如下:

- 双击该控件以显示属性对话框。
- 在 General 标签页中的 Accelerator 框中输入该加速键的字母。例如,要使 Alt + N 成为该控件的加速键,在 Accelerator 框中键入 n。
- 单击 OK 按钮,关闭加速键,此时已经定义了加速键,但是用户还不知道它,因此下一步应当为该控件制作标签(Label)
- 把 Static Text 控件放置在刚刚设定了加速键的控件旁边,当为该静态文本控件定义文本时,在该加速键前面加上字符 &, Powerbuilder 显示下划线以指示该加速键。这样用户就会知道该控件拥有加速键。

三、快捷键的设定

- 选择希望设置快捷键的菜单对象。
- 单击 Shortcut 标签页。
- 从 Key 的下拉式列表框中选择一个按键。
- 选择 Alt、Ctrl 和/或 Shift 来创建一个组合键作为快捷键。至此,菜单快捷键设定完成,这里提醒几点:

a. 选择的菜单对象为主菜单,当单击 Shortcut 标签页时,其 Key 下拉框和 Alt、Ctrl、Shift 选项钮均变灰,说明此处不能设置快捷键,你不要痴心妄想在此设置快捷键,或者以为系统出错。

b. 如果选择的菜单对象为二级菜单,则其 Shortcut 标签页中 Key 下拉框的选项为 "None" 并且不能改变,故此也不能设置快捷键。

c. 如果你为一菜单对象设置了快捷键之后,又在此菜单下设置了二级菜单,则此菜单的 Shortcut 标签页中各项设置并未改变,只是 Key 下拉框不能再改变,看似快捷键还能用,但实际上已完全失效,敲击此"快捷键"将无任何反应。

□江苏 蒋志一

加速键和快捷键的实现

PB5.0

VB 丰富易用的控件、事件驱动的方法,为用户在多媒体程序中快速实现所需功能提供了极大的方便。本文结合工作实践对 VB 的简单动画制作做一个综合的论述,使读者能较全面地了解 VB 动画的制作方法。

实现“演职员表”

在电视中,我们常常看到节目的开始或结尾都会出现在屏幕上自底向上缓缓平滑移动,并与屏幕背景互不干扰的类似于“演职员表”的字幕。以前也曾有人撰文讲述,但实际效果并不好,有时甚至不能实现,出现屏幕背景挡住了字幕的情况。我们通过借鉴摸索,较方便地实现了此动画效果,下面的程序提供了它的实现方法,反映了它的基本原理,可供读者借鉴。

应用 1. 将整个 Form 作为背景。控件如下:

窗体 Form1, 在 Picture 属性放置适当的图像;在 Form 的合适位置放置标签 Label 控件 Label1, 设计属性: Caption: " ", Alignment: 2—Center, 中间对齐; Autosize: True, 使 Label 随字的长短来变换自身的大小; Backstyle: 0—Transparent, 透明处理, 这个属性比较重要可以设计合适的字体。

大小时钟控件

Timer1: Interval 为 10

应用 2. 将 Form 和 PictureBox 作为背景, 字幕在 PictureBox 内显示。控件基本如上:

增加 PictureBox: Picture1, 这作为字幕的真正背景。

在 Picture 属性放置适当的图像; Autosize: True, 但必须注意的是, 要先设计 Picture1, 然后再在 Picture1 上放置 Label, 顺序不能颠倒, 否则会出现屏幕背景挡住了字幕的情况。

下面以应用 2 为例提供例程。

```
Private Sub Form_Load()
  Label1.Top = Picture1.ScaleHeight
  Label1.Caption = "出场队员名单" + vbCrLf + vbCrLf + vbCrLf
  Label1.Caption = Label1.Caption + "9号 罗纳尔多" + vbCrLf + vbCrLf
  Label1.Caption = Label1.Caption + "8号 邓加" + vbCrLf + vbCrLf
  Label1.Caption = Label1.Caption + "19号 德尼尔森" + vbCrLf + vbCrLf
  Label1.Caption = Label1.Caption + "... .." + vbCrLf + vbCrLf
  Label1.Caption = Label1.Caption + "再见"
```

End Sub

Private Sub Timer1_Timer()

Label1.Top = Label1.Top - 1

End Sub

□四川 陈敏

运行上
诉程序即可
实现“演职员
表”的效果。

VB 的简单动画(一)

VISUAL FOXPRO 给我们提供了强大便捷的开发工具。在开发应用程序中,若要建立自定义且可更新的数据集合,可以使用视图。视图兼有表和查询的特点,与表相似的地方是可以更新表中的信息,并将更新结果永久保存在磁盘上;与查询相似的地方是可以从一个或多个表中提取有用的信息。

本地视图使用 VISUAL FOXPRO SQL 语法从视图或表中选择信息;远程视图使用远程 SQL 语法从远程 ODBC 数据源表中选择信息。

下面我将介绍本地视图、远程视图的建立、使用、属性设置及使用视图更新数据,最后附上笔者调试通过的一个实例代码。

一、创建本地视图

可以使用视图设计器或 CREATE SQL VIEW 命令创建本地视图。

◆ 在项目管理器中选择一数据库,选择“本地视图”,再选“新建”,打开视图设计器如:“字段”栏将视图中要显示的字段添加;“联接”栏输入表之间的联接条件;“筛选”栏设置筛选过滤条件,下载你所需的数据;“排序依据”栏对筛选后的记录进行排序;“分组依据”栏可设定分组的字段;“更新条件”栏输入更新的字段名,这样就通过视图设计器完成了本地视图。

◆ 数据库已经打开时,可使用 CREATE SQL VIEW 命令显示视图设计器。

◆ 使用 AS 子句的 CREATE SQL VIEW 命令:

例如: CREATE SQL VIEW myview AS SELECT * FROM degldata! bztz

二、创建多表查询视图

◆ 如果利用视图设计器,如上所示,可通过添加表,建立联接条件来实现。

◆ 如果用编程的方法,可使用 SQL 的 FROM 及 WHERE 子句来选择多表及建立表间的联接条件。

例如: OPEN DATABASE degldata
CREATE SQL VIEW myview AS;
SELECT *;
FROM deg! product, deg! sales;
WHERE product.goods_id = sales.goods_id

三、创建远程视图

若要创建远程视图,首先必须连接一个远程数据源。一个远程数据源通常是一个安装了

ODBC 驱动程序并设置了数据源名称的远程服务器。

在选择了数据源之后,使用数据源名称定义一个连接。这个连接应保存,以便创建远程视图时按其名称进行引用;当激活远程视图时,视图连接将成为通向远程数据源的通道。具体的操作有下面几种方法:

◆ 在项目管理器中,从“数据库”选“连接”,然后选“新建”,用连接设计器完成。

◆ 当各个参数均设置正确后,单击“验证连接”,如果正确就会通过,否则需重新定义连接或数据源。对于“用户标识”和“密码”等项如不确定,可询问网络管理员。

◆ 接下来就可以象建立本地视图一样来建立远程视图了,这里不在赘述。

四、在视图中更新数据

用视图设计器完成的视图,可以完成对数据的更新。但有时却要要求多参数化的视图查询,这是视图设计器所无法完成的,只有用编程的方法。现介绍如下,并给出笔者设计的一个实例。

视图使用五个属性控制更新,描述列表如下:

视图属性	默认设置
TABLES	具有可更新字段和至少一个主关键字段的全部表。
KEYFIELD	数据库关键字段和表的远程主关键字。
UPDATENAME	所有字段,形式为 TABLE NAME.COLUMN NAME。
UPDATABLE	除主关键字段的所有字段。
SENDUPDATE	默认设置只在工作期内有效,初始值为“假”(F.),若将其改为“真”(T.),则成为在工作期内所创建的全部视图的默认值。

视图更新属性的步骤如下:

- ◆ 对 TABLES 属性至少设置一个表名。
- ◆ 用一个或多个本地 VISUAL FOXPRO 字段名来设置 KEYFIELD 属性。
- ◆ 利用 UPDATENAME 属性,在视图字段与基表字段之间建立映射关系。

利用视图查询和修改数据

◆ 指定要用 UPDATEFIELD 属性进行更新的字段范围。只能指定已包含在 UPDATENAME 属性中的字段。

◆ 设置 SENDUPDATE 属性为“真”(T.)。

使用 DBSETPROP() 函数进行属性的设置。下面是笔者编写的一个视图实例,在 VFP5.0, WINDOWS95 的环境下调试通过,现给出如下,以飨读者:

```
* creatview begin
open database degldata
myview = " select prod_id, mach_id, name_id,
name, unit, data;
from deg!base!main1;
where (mach_id = vr1 and prod_id = vr2)"
CREATE SQL VIEW part1 AS &myview
= dbsetprop('part1', 'view', 'tables', 'main1')
= dbsetprop('part1.data', 'field', 'updatename', 'main1.data')
= dbsetprop('part1.mach_id', 'field', 'updatename', 'main1.mach_id')
= dbsetprop('part1.prod_id', 'field', 'updatename', 'main1.prod_id')
= dbsetprop('part1.name_id', 'field', 'updatename', 'main1.name_id')
= dbsetprop('part1.name', 'field', 'updatename', 'main1.name')
= dbsetprop('part1.unit', 'field', 'updatename', 'main1.unit')
= dbsetprop('part1.mach_id', 'field', 'keyfield', ..t.)
= dbsetprop('part1.prod_id', 'field', 'keyfield', ..t.)
= dbsetprop('part1.name_id', 'field', 'keyfield', ..t.)
= dbsetprop('part1.data', 'field', 'updatable', ..t.)
= dbsetprop('part1', 'view', 'sendupdates', ..t.)
* creatview end
```

说明: 本程序根据数据库 DEGLBASE 中的表 MAIN1.DBF, 用 SQL 生成本地视图 PART1, 视图的字段是 prod_id 产品标识, mach_id 机器标识, name_id 名字标识, name 名字, unit 单位, data 数据, 共 6 个字段。其中的变量 VR1 和 VR2 可以是任意的符合字段定义的变量; MYVIEW 是定义的一个宏替换变量, 从代码中可以看视图的更新可一设定多关键字段。由于视图具有表的属性, 这样可以通过创建表的 GRID 控件, 捆绑数据源及设置其属性值, 实现对记录的编辑。

□ 保定 高文鑫

无名块在 AutoCAD 二次开发中的应用

在机械设计和绘图过程中, 用过 AutoCAD 的人员对其中的块 (block) 想来都不会太陌生, 并且绝大多数都可能用过内部命令 block 和 insert 来构造和插入过自己制作的块, 以减轻工作量。但在 AutoCAD 中, 还有一种无名块, 由于一般的书中都对其提及不多, 可能大部份人对其了解就相对较少, 更不用说创建和使用了。本文拟在此谈点个人想法, 旨在抛砖引玉, 以求共同提高。

在 AutoCAD 中, 无名块主要用于阴影线和尺寸标注, 以减小其所产生的图形文件的大小。但在实际工作中, 我们完全可以利用此方法来实现自己在开发过程中的某些特殊需要, 尤其在涉及到块名管理时, 更有其独到之处。(笔者就曾经在开发标准件和基准符号的自动输入时, 深受块名管理的困扰, 后利用无名块轻松解决了此问题。)

如今大部分提供口令的软件, 其口令都是固定的, 如果键入口令时有人在场, 说不定从按键上就能把口令猜出, 对此弊端只好起一长串口令, 难记又麻烦。本程序演示了一种动态口令技术, 即由电脑显示一串随机数字, 口令人只有按某种运算将得数返回给电脑, 经核实后才算通过。由于数字随机, 口令每次都不同, 即使使人看到输入的口令, 也不会得知其中的算法。

本程序的算法为: 显示数字的第三、四位数字组成的两位数加上 111。(QBasic 程序)
DECLARE FUNCTION RNDNum\$()
RANDOMIZE TIMER
M1\$ = RNDNum\$: M2\$ = RNDNum\$
mm = VAL(M1\$) * 10 + VAL(M2\$)

动态口令

```
PRINT RNDNum$; RNDNum$; M1$; M2$;  
FOR i = 1 TO 12: PRINT RNDNum$; ;  
NEXT i: PRINT  
INPUT "Input Password Please: ", pass  
IF pass = mm + 111 THEN  
PRINT "password ok!": PLAY "L16CDEA"  
ELSE  
PRINT "bad password!":  
PLAY "<<<L16AEDC"  
END IF  
FUNCTION RNDNum$  
asd = INT(RND) * 10  
RNDNum$ = LTRIM$(STR$(asd))  
END FUNCTION
```

□ 河北 苗辉

下面简单讲述一下无名块的创建和插入时需注意的问题, 并附一简单例子源程序, 供有意者参考 (文中以 lisp 为例, 至于在 ADS 中的实现, 原理类似, 只是所用语句须作一定的变化)。

在 AutoCAD 绘图过程中, 用户自己创建无名块时必须遵守如下原则:

1. 块名以 "*" 开始; 2. 块类型标志 (组码 70) 设为 1。
- 至于无名块的创建和插入可参考下面所附源程序, 其语句分别为:

创建无名块:
(entmake (list '(0. "block") '(2. "*" u) '(70. 1) '(10 p1)))

插入无名块:
(entmake (list '(0. "insert") '(2. bname) '(10 p1)))

其中, p1 为插入点, bname 为无名块块名, 至于 bname 的获得可参考例子源程序。

```
源程序清单如下:  
(defun c: wmk() ; 创建无名块  
(entmake (list '(0. "block") '(2. "*" u) '(70. 1) '(10 65. 45. 0. )))  
(entmake (list '(0. "circle") '(10 60. 50. 0. ) '(40. 35. )))  
(entmake (list '(0. "line") '(10 45. 55. 0. ) '(11 125. 55. 0. )))  
(setq bname (entmake '(0. "endblk"))); 获得无名块块名  
(setq tb_bname (cons 2 bname))  
; 插入刚创建的无名块  
(entget (entmake (list '(0. "insert") tb_bname '(10 65. 45. 0. )))  
(entmake blockend))  
)
```

运行以上程序, 屏幕上将可得到一个半径为 35 的圆和一条长度为 80 的直线, 并且它们是作为一个无名块整体存在于图形文件中的 (关于这点, 可由内部命令 list 获得)。此程序虽然功能简单, 但就无名块的创建和插入都作了清晰的阐述, 希望有兴趣者能化费一定的时间, 加以理解及消化。

以上源程序在 AutoCAD R14, P/166 上通过。

□ 北京 黎育文

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年08月08日(32期) 总第619期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★

贴近读者 实用普及

共享软件(SHAREWARE)实际上是一种分发方法,而不仅是一种软件。它是一种允许他人自由复制传播并让广大用户在购买前能够先免费试用一段时间的新的软件销售形式。如果你试用一个共享软件程序,在试用期满后感到满意,还想继续使用它,你就有义务向它的作者或出版公司缴免费注册登记,或者购买它的正式版本。

众所周知,传统的软件零售形式同日用商品零售一样,都要求顾客付款之

后,才能把商品从零售店带回家使用。然而顾客在付款的时候,尚不能确定其质量和性能是否能令自己满意。而共享软件的分发很好地解决了顾客的投资风险。

共享软件其实在八十年代就已萌芽。近年来,迅猛发展的国际电脑互联网为共享软件提供了肥沃的土壤。任何一个小小的软件公司都可以在国际互联网上开设网址,销售自己的共享软件,让全世界的用户去下载试用。如果这些软件确实深受受欢迎的话,那么款项就会源源不断地从世界各地寄来。国际互联网为众多小公司和个人提供了与大公司平等竞争的广阔天地。不少小公司先推出免费软件(Freeware),扩大市场后再将升级版改为共享软件。销售收入用来支付开发人员的薪金,经营费用和继续研究费用。广大用户的支持是共享软件不断完善,不断更新版本的最重要的物质基础。然而,远非所有的用户和所有的国家都尊重知识产权,遵守版权法。能够自觉交纳注册费的用户毕竟有

以人为本,电脑输入技术已从传统的键盘及鼠标方式开始步入手写和语音输入的时代。国内叫得较响的两大手写输入产品:摩托罗拉慧笔和中自汉王笔,它们在手写输入的识别正确率、速度等方面已做得较好了,这大大地方便了用户也极大地推动了输入技术的发展,但仍存在一些影响产品推广普及的缺陷有待于解决。

首先,手写板和笔是采用特殊硬质材料构成,与传统的纸、笔有较大区别。传统的书写方式,使眼、笔尖、纸(书写位置)汇聚一处,视线专注于笔尖,基本不作大幅跳转,这样就使书写过程容易控制,即是说,看着某字的上一笔划便可准确无误地确定下一笔划的书写位置,这实际上是由眼、脑、手三者默契配合的结果。但电脑手写输入方式却不同,手写板上不留字的痕迹,眼睛无法直接看到板上写成的笔划,只有通过显示屏我们才能看到自己的书写结

果,逃避缴费的软件爱好者大有人在。因此,共享软件的作者不遗余力地研究如何保护自己的权利。

最初的共享软件,只是在说明文件中,或者在运行时显示一句“这是非注册版”,如大名鼎鼎的ARJ。进入九十年代,共享软件的评估试用版普遍提供基本功

能,而把完整的注册版搞得相当豪华:有大量的图像、声音、或者其它功能,如Media Center等多媒体共享软件。但是许多用户觉得它的基本功能已经足够了,因而不必再掏腰包购买豪华版。共享软件公司不得不另寻良策,近两三年流行的作法有:使试用版的操作麻烦化,比如每次都要用户先回答愿不愿注册等,才能运行,比如广为普及的Winzip;还有的在窗口中醒目地注明“尚需注册”;多数都对试用版的功能予以限制或保留,如未注册的Winplay3只能连续播放20秒钟;还有的甚至只提供连基本功能也不全的评估版。

但是使用的不方便又遭到了广大用户的非议,因为它违背了共享软件的基本精神。为了解决这个两难问题,从97年起,一种全新的试用机制被广泛采用:限时试用法。一般限定30天时间的试用期(少数限定30次使用次数),一旦到期,功能完全(有些也有保留)的共享软件就会自然死亡(Expire

after 30 days)或者要求用户必须输入正确的注册号才能运行。用户企图卸载后再重新安装是无济于事的,它仍然会顽固地在屏幕上显示“评估期已经过去,必须付款注册”,并且拒绝运行。原来第一次的安装就已经在WIN95系统中打下了隐秘的记号,卸载也无法去除该记号。因此,除了高级用户外,一般的用户除非下狠心格式化硬盘,重新安装WIN95后,才能再次安装这个共享软件,否则别无良策。如果觉得太过麻烦,那就最好按规定缴费吧。如果觉得数十美元太昂贵,那就干脆任用30天,“过过瘾就死”。

这种限定试用时间的方法很好地维护了共享软件开发者的正当权利,因此越来越流行。不仅小软件公司纷纷采用,连诺顿这样的软件巨人也在互联网上推出了试用期为30天的NAV4.0供全球用户下载。目睹国际趋势,不由令人思考起国内步履蹒跚的软件业。其实,国内软件公司完全可以借鉴这种先进的销售方式来扩大市场占有率,让更多的电脑用户有机会试用国产软件,从而促进国内软件业的繁荣发展。

□成都廖磊

(编者按:廖先生的建议颇有道理,本报也在8月1日(31期)的阿莲信箱中就分发DEMO盘一事做出了详细说明,希望能使厂商的共享软件及Demo版尽早飞入寻常百姓家。)

及运用。其次,手写板和笔均较光滑,书写时摩擦小,容易打滑,在用笔的走势、力度、稳定性等方面较难控制,而且写出的笔划往往不平滑,笔划的精细也大致相同,比起传统的书法来,缺乏层次感、力度感以及丰富的笔划变形,显得生硬,使笔划实际上变成了笔画,不太适于广告中所说的签名之用。因为这可能使一个优秀的书法家因掌握不好而写出最笨拙的字来。

因此,要使手写输入技术和产品得以真正的普及应用,开发商们必须足够重视并及早解决以上缺陷,真正关心和体贴用户,使手写输入方式彻底实用、够用、好用。

□四川钟诚

(编后:“放大镜”栏目将给广大的读者提供一个畅所欲言的天地,欢迎对软、硬件产品挑刺。)

话说共享软件

手写输入产品缺陷之我见

一、协调在一起,凭着感觉用笔,相当于闭着眼睛写字,不管写得正确否、美观否,当睁开眼看到的是已经写成了的字。解决这个问题有两种办法:要么使手写板能留下字的痕迹,要么改变人们的书写习惯,使之不盯着笔尖也能写出正确、美观的字符来。要真正达到广告中所说的高速输入状态,用户必须艰苦训练、不断磨合,从不习惯到习惯,进而成为一个熟练的使用者。但后一种办法客观上必然严重阻碍此项技术和产品的推广普

针对 Windows95 资源管理器在功能和易用性等方面存在的不足,不少软件公司都推出了自己的增强型资源管理器。目前流行比较广、口碑比较好的有: Power Desk Utilities 98 (http://www.mijenix.com), Turbo Browser 98 (http://www.turbo-browser.com) 和 Windows Commander 3.5 (http://www.ghisler.com)。它们的功能和特点如下:

一、大大增强了对文件和文件夹的管理

增强型资源管理器 三款

功能。针对 Windows95 资源管理器存在的不足,增添了许多新的操作方法和功能。例如可以用 Move、Copy 命令快速移动或复制文件和文件夹。增加了单个或成批修改文件日期的命令,彻底删除(粉碎)文件的命令等等。

二、内置功能完善的压缩文件管理器。支持 ZIP 等多种压缩文件格式,支持文件的多卷压缩/解压缩。并且能将压缩文件包作为文件夹,包内的文件作为文件夹内的文件来操作。你只需要双击一个压缩包就可以像打开一个文件夹那样将它打开,再双击包内的文件即可调用与该文件关联的程序将它打开,这大大增加了压缩包使用的灵活性。

三、非常灵活的工具和应用栏定制功能。用户可以对工具栏上的按钮进行添加和删除,并且提供了几乎所有菜单命令的按钮,用户选择的余地非常大。

四、这三个增强型资源管理器在添加了大量功能的同时,仍保持了与 Windows 资源管理器几乎相同的界面和操作方法。仍然是由菜单栏、工具栏、左右窗格、状态栏这几个部分组成,并且继续支持鼠标右键的快捷方式、拖放操作、剪切和复制操作等等,用惯了 Windows95 资源管理器的人会很快速学会使用。尽管它们都是西文软件 (Windows Commander 3.5 已有中文语言包),但在中文简体 Windows95 下运行很好。

下面简单说明其区别:

1. 功能多少存在差异,按功能多少排列,依次为 Power Desk Utilities 98, Turbo Browser 98 和 Windows Commander 3.5。因此对使用水平较高的人来说 Power Desk Utilities 98 应当是首选,而 Windows Commander 3.5 比较简单,易于上手。

为了方便您的工作、学习和生活,“写卡之星”特别设置了电子相册、日记本之类的万用记忆库,可随时替您珍藏生活的点点滴滴。

在工作、学习和生活中我们常常会积累各种图画、照片和名片,本软件可将以上资料分门别类地保存在电子相册中,供您随时检索、翻阅,或将有关资料作成文中插图转换为图像文件,进行编辑、打印。

在平时读报、杂志过程中,忽然萌发的奇思妙想,偶尔闪烁的精神火花或发现一些妙文趣事、有用数据、备忘信息等,都可即时打开万用记忆

2. Power Desk Utilities 98 和 Turbo Browser 98 对图形文件的支持更完善一些,内置的图形文件格式转换命令能够将所支持的一种图形文件格式转换为另一种。

3. Power Desk Utilities 98 的功能在这三个软件中最为强大。它提供了类似浏览器那样快速访问驱动器、文件夹的功能,可以列出历次访问的历史纪录,非常便于再次访问,能够大大简化操作。

4. 相对来说 Turbo Browser 98 的文件浏览和打印功能更为强大一些。它不仅可以浏览压缩包内的文件,还可以浏览 cache、“回收站”中的文件以及电子邮件。与此同时,即使没有安装相应的应用程序,你也可以使用 Turbo Browser 98 打印图形、电子表格、TXT 等文件。

屏幕保护程序,可称得上是“麻雀虽小,五脏俱全”,也有着自己的历史沿革。就象所有的艺术门类一样,它也源于实用性的目的——用来保护显示器的屏幕,以免长时间被静态图象灼伤。但人类总是不会放弃任何美化生活的机会,屏幕保护的欣赏性也就与日俱增,到如今已经俨然成为休闲软件(而非娱乐软件)的老大。

我至今还记得第一次看到“变幻线”时的感觉:那些优美顺畅的线条仿佛无数个随风而舞姿态婀娜的精灵,搞得我差点随风而逝。在 ZDNet 共享软件中的“屏幕保护”一类,或许有许多现成的制作精美的屏幕保护,包括泰坦尼克电影片段和黛安娜王妃照片的两个经典,还有漂浮的三维形状的物体、令人印象深刻的三维图象、不断生长的三维物体、在屏幕上飘落的树叶(如图)、三维的跳动的棋子、探路者号拍摄的火星图片集等,不同流派,异彩纷呈;已经成为我身边好多人的挚爱。图文声像并茂的屏保,却都又简洁得很,最大的(火星图片)也不过 2.82MB。

有个性的朋友们当然不会就此罢休。其实上述的几个屏幕保护只是为你下一步定制提供一些典范。《个人电脑》典藏中提供了两款制作工具,分别是 AVI Screen Saver v4.0 和位于“图形与多媒体”类中的 Screen Saver Toolkit。

其中, AVI Screen Saver 是一个基于 Windows 9x 环境使用的系统屏幕保护程序增强工具。使用这个工具你就可以创建一个声音、画面俱佳的屏幕保护程序了。而你完全可以使用著名的播放器“超级解霸”截取一些精彩的 VCD 片断,然后使用该工具创建为系统的屏幕保护程序,想想是不是非常漂亮!

1、使用鼠标右键单击系统桌面的空白处,并从其关联菜单中选择“属性”,在系统关联的“显示属性”设置界面中选择“屏幕保护程序”项,在其中选择使用“AVI Screen Saver”作为系统默认的屏幕保护程序。然后试用鼠标单击系统“显示属性”界面中的“设置”按钮,此时程序给出 AVI Screen Saver 设置界面;

2、使用鼠标单击程序界面中的“Add”按钮,此时程序给出一个关联的系统文件列表窗口,现在你可在其中选择需要作为屏幕保护程序的文件了。AVI Screen Saver 提供了对多种音频、视频文件的支持,但是程序并不提供相应的播放驱动程序,也就是说,程序使用的是系统中安装的驱动程序进行相应格式文件的播放,另一种方法是直接使用鼠标拖曳系统资源浏览器中的播放文件图标到程序界面中的播

现在和亲朋好友一同出去玩,我们往往会去拍照,但一洗出来却经常发现会有这样、那样的缺陷破坏了整个画面。要是以往,只能叹息着放弃,但你现在有了新解决方法:只要把相片通过扫描仪输入到电脑中,就可以用电脑来修改,还其原有的精彩了。

现在,大家都非常熟悉的专业图形处理专家 Adobe 公司为广大中国朋友推出一款完全适合家用数字相片处理软件——PhotoDeluxe。

做为 Photoshop 的同门兄弟, PhotoDeluxe 继承了其优良的图像处理水平,但却在使用上大大地简化。专家按通常我们在处理照片时所需要的功能设计了专业的分类技术指导。你只要根据它就可以很方便地完成去红眼,调色,增加特殊效果,换背景等 50 多种功能。

拍过夜景的人都会有这样的经验,就是拍出来的人物眼睛常常会呈现出吓人的红色。这就是“红眼”。而 PhotoDeluxe 特制的“去红眼”功能,可以自动地从照片中识别出“红眼”区域,然后非常方便地将其去除。记得 WORD 中的模板吗? PhotoDeluxe 中这些强大的功能也是通过专家定制的模板来实现的。在你完成一个复杂设计的时候,只需点击几下鼠标而已。

利用这套软件,你还能非常方便地创建出完全个性化的贺卡、年历,甚至印出一个带有自己头像的 T 恤。而方便电子相册管理功能,能让你自由创作出自自己的电子相册。把它送给你的朋友,一定是件最别致的礼物。

如果你的电脑连上了因特网,那么通过自动升级功能你就能很方便地得到最新的技术指导和最新的创作模板,让你紧跟世界设计界的潮流,坐在家中便可创作出美仑美奂的作品。

更令人兴奋的是,PhotoDeluxe 已经全部进行了汉化。所以,你再也不会为英文不好而头疼了。

从现在起,电脑将成为您的暗房!

(连邦供稿)

放在任务列表框中进行添加,这样有时更加简单一点儿;

3、单击 OK 回到程序界面,此时你可看到需要的文件已经添加到程序界面中的播放列表中。单击 OK 按钮,以上设置生效。点一下预览,看一看你的劳动所得,是不是很满意?

另一个屏幕保护程序制作工具箱 Screen Saver Toolkit 是在“图形与多媒体”一类,因为

屏幕保护全面解决方案

它出色地融合各种多媒体特性,所以没有放在屏幕保护一栏里(或许是个 BUG?)。认识几个英语单词,能用图像处理软件制作几幅自己满意的画面,抓几段爱听的音乐往里边那么一揉,搞定。怎么不成?哦,还得 Build 一下,生成安装文件再进行安装,才能最后完成。制作者想得真周到。不过梦幻(Stardust)公司也太小气了,这么优秀的软件,居然只让我们试用 7 天。买个正版吧!

最后你会想,要是能有个程序,帮我定时换个新的屏幕保护,那就更爽了。在《个人电脑》典藏里,还真有这么一个软件,即“PC 技术”专栏 1998 年的强档推荐工具——Screens。这是一个基于 Windows 9x 环境使用的系统屏幕保护程序保护器,可以让你设置在指定的日期激活相应的屏幕保护程序并作为系统的默认屏幕保护程序,这样你就可以在不同的日子使用不同的屏幕保护程序了,是不是很方便?

其实远不止上述的那些,与屏幕保护有关的工具软件《个人电脑》典藏中有的是,诸位尽可以从容娴雅,一个接一个地试用,而且再也不用忍受漫长的 Download 的痛苦了。

如何使用「写作之星」(五)

您需要,各种“资料库”、“名片盒”都可以锁加密。(陈吉明)

股市行情高潮迭起,但你却迟迟不能买卖,因为你不是大户,没有电脑终端。股市风云突变,你可却茫然不知,还在办公室里高谈阔论,错过逃命良机。谁能帮你避免这些惨重损失,请找电脑——股民的手和脚。

每个股民都知道,炒股离不开电脑,所有的行情显示和买卖报单都离不开电脑。用很少的资金实现大户的梦想,是广大散户的炒股捷径。

怎样才能用最少的资金把大户室搬回家呢?在此,我介绍几种最常见的方法。

一、图文电视电脑接收系统。

这是最常见、最简单、最实用、最实时的一种方法,其操作和界面与交易所最为接近,基本与证券交易所同步,活脱一个家庭大户室。

首先,你需要到各电视台的授权

人网代理销售点购买图文电视接收卡和相应的股票分析软件,价格在2000元以内(含上网费)。在你的电脑里安装好接收卡和股票分析软件后,将接收卡与有线电视网相连接(有的通过专门的无线电视接收器),就可通过有线电视网接收来自证券交易所的沪、深股市行情,在线查看各种技术分析,与交易所的行情完全同步。目前,主要有接收中央电视台的收视卡,接收八省电视台的八联卡和通视卡、地方台的证威卡等接收卡可供选择。不管你选择进入哪一家电视台,所用的软件都是钱龙、汇金、胜龙等流行股票分析软件。假如你还没有电脑,这些销售点的电脑商们会殷勤地为你推荐电脑,但是,你得注意,由于现在的股票软件都是在DOS平台上的,所以并不需要太好的电脑,只要最低档的586电脑即可,即使交易所的大户室也主要使用CYRIX、AMD等低价电脑。

二、无线股市接收分析系统:

图文电视接收系统必须依赖于有线电视网,在没有有线电视的地方,可以通过各地的无线图文信息广播台,实时接收股市行情。典型的有遍布全国50多个城市的“每日商情”信息台,不但实时播发股市行情,而且还播发沪深公告、新兰德股评、赛德股评、和讯股评、中证股评、早报股评、和讯要闻、中证要闻、证券市场、期货市场、早报要闻、证券市场等国内著名股评机构和专业杂志的信息和股评。386以上的电脑,1000元左右的接收卡,每月50元的服务费。

此外,还有一种叫“新汇龙”的无线股票实时接收分析系统,只须700元以下的价格,用户购机后一次性付清600元服务费,长期使用。据说它截取卫星传送信号。

三、因特网上炒股。

实际上,很多股民都是上班族一族,尤其是很多股民都是在办公室里操作电脑,并不能在办公室里接收电视信号。对于这些股民,由于不用任何附加设备,网上炒股是最佳选择。具体方法是先进入“CHINESE YAHOO”,在“金融与投资”/“中国大陆”页面里,可以看到有多个股票网址,其中有“中国金融投资信息网”等。

在这里重点介绍“中国金融投资信息网”。在中金网里,可查看最新的大盘行情、个股行情、上交所涨跌幅排名、深交所涨跌幅排名、K线图以及RSI、KDJ等个股和大盘的各种技术指标,还有最新的各主要的财经新闻。当然,这里的信息一般情况下,比交易所的最新行情要晚十几分钟左右。但对于上班族们来说,不失为一种简单可行的好方法。

此外,在“金融与投资”/“中国大陆”里,还有一个很有趣的去处,就是“股市贵宾室”,

在这里有股市的公开信息和不能公开的小道消息,而在股市里,小道消息常常是你制胜的法宝。还有港台新闻媒体对我国政治经济的评论,也许你能对大势的判断起到很好的帮助作用。如果你有兴趣,还可到股市沙龙去与别的股民交流交流。

四、股票分析软件。

当前,股票分析软件主要有钱龙、汇金、胜龙、建功等几种。其中,钱龙的名声最大,历史最悠久,几乎所有的股民都会看钱龙软件。时至今日,这反而是它的最大的缺点。股票市场,从来都是少数人赚多数人的钱,几年前,大多数股民还不知道钱龙软件为何物的时候,少数

潇洒大户梦

掌握钱龙技术的机构和大户们自然就是股市里的大赢家。而一旦人人都会看钱龙图的时候,由于所有的人都处在同一起跑线上,因此,已不再成为股市里制胜的秘诀。基于以上原因,钱龙软件已失去其领先优势。

胜龙软件是以钱龙为基础加以改进的一个产品,所有的操作都仿钱龙。它在涵盖钱龙的所有技术指标的基础上有所发展,正因为这样,它冠之于“胜龙”之名。

汇金软件是股市的新星,除了包括钱龙的所有技术指标之外,又增加了几十项最新的技术指标,技术上领先于二龙软件。由于其操作界面完全不同与钱龙,需要重新学习,所以现在股市中还有很多股民不会使用汇金软件,但是作为非人人皆知的武器,它反而可能成为你战胜其他股民的有用的武器。其实,汇金软件的操作实际上很简单,只要记住[ESC]、[/]、[\]三个键,调用这三个键下的菜单便可实现人机对话,在实时菜单中选择任何一个指标,即可最快实现功能调用。而钱龙,必须一级一级的退出菜单,再一级一级的进入,操作更慢。

五、用好股票分析系统。

在这里,钱龙软件由于比较陈旧,一般股民都会操作,就不作介绍。主要介绍较新的汇金软件的使用。

键入C:\cd\hjin\exe

c:\hjin\exe\hjin

屏幕出现汇金系统封面,键入用户名[ENTER]即进入系统。

1、主功能选定:

在任何状态下,按[ESC]键,即可弹出或关闭主菜单。主菜单有如下内容:系统帮助[F1]、行情显示[F2]、沪大盘走势[F3]、深大盘走势[F4]、动态分析[F5]、主力动向[F6]、基本分析[F9]、静态分析[F10]、即时排行[CTRL+F2]、公告信息[CTRL+F9]、投资计算[,],操作引导[? /],系统设置[\]键入相应的功能键,即进入相应的主功能。

(1) 行情显示:在主功能的[F2]、[F6]、[CTRL+F2]为基本行情显示,能提供市况行情、委买委卖表、10个指定股行情、大盘指数分时走势图、热门排行榜、个股价格分时走势图、分时价量表、价量对照图、委买委卖图、主力动向、实时基本信息、实时换手率、股市重要信息等子功能。提供板块行情,提供个股基本分析资料。

(a) 设置栏目显示内容[SHIFT+F7]

按[SHIFT+F7]弹出一“栏目菜单”,再按箭头选择栏目。可选择显示的栏目有:证券名称、证券代码、成交量、成交金额、昨收盘、今开盘、最高价、最低价、成交价、量差、叫买价、叫

卖价、涨幅、现量、委比、换手率、振幅等34种选项。

(b) 选择排行榜[INS]

在键入[INS]后,可显示成交量排行、成交价排行、总金额排行、当日升排行、当日跌排行、涨幅排行、跌幅排行、振幅排行、委比排行、手/笔排行、量差排行、换手率排行、市盈率排行、动量排行。

(c) 行情选择[SPACE]

可显示全部行情[.00]、A股行情[.01]、B股行情[.02]、国债行情[.03]、基金行情[.04]、权证行情[.05]、自选行情[.06]、预警行情[.07]、板块行情[.08]。

(d) 基本信息 [SHIFT+CTRL]

可实时显示光标所在股的总股本、流通股、总市值、换手率、每股利润、每股净资产、收益率、阻力和支撑、

送配股方案等。

(e) 此外,还增加了“手/笔”,主力动向等参数显示。

2、技术分析:

在行情显示下,按[F5]进入动态分析,[F10]进入静态分析,[F3]为沪大盘走势,[F4]为深大盘走势。

(a) [F8]为分析周期选择菜单,可选择5分钟、10分钟、30分钟、60分钟、日线、周线、月线。用[ENTER]确认。

(b) [+,-]为放大或压缩图形。[>,<]为移动图形。

(c) 直接输入股票代码,然后[ENTER],可实时查看个股行情。

(d) 按[ALT+F12]后,屏幕将显示分析工具菜单,有数据模拟[CTRL+N]、清除作图[CTRL+C]、股票箱分析作图[CTRL+S]、高低推断作图[CTRL+G]、角度线分析作图[CTRL+A]、趋势线分析作图[CTRL+L]、甘氏线分析作图[CTRL+J]、江恩正方形[CTRL+K]、区域统计[CTRL+Q]、阻速线分析作图[CTRL+U]、画箭头标记[CTRL+F]、画线条标记[CTRL+X]、循环周期[CTRL+D]、螺旋线[CTRL+E]、回档推断[CTRL+O]、半圆线[CTRL+B]等分析工具。

3、基本分析[F9]:

在上市公司财务分析[F9]中,[INS]键为排行,[DEL]为选板块,[SPACE]显示光标处股票的股本结构图和公司的基本情况。[ENTER]显示光标处股票的财务指标表。[,]显示公司简介表和公司的基本情况。[PgUp]、[PgDn]可换页。

4、动态帮助功能:

在任何状态下,键入[? /]键,即可在不同的主功能下弹出相应的子功能。

5、辅助功能:

在任何状态下,键入[\]键,即可弹出辅助功能菜单。

(a) [CTRL+SPACE]选择交易所,[ALT+SPACE]选择个股菜单。

(b) [CTRL+F9]可看上交所和深交所的公告信息。

(c) [\]显示辅助功能菜单。有视窗组合、放缩视窗[F11]、视窗操作[TAB]、计算器[CAP LOCK]、图形打印[CTRL+P]、投资计算[,],视窗参数设置[CTRL+F7]、走马灯[ALT+F8]等。

□四川孔见

编后:本文写给软件读者中的股民朋友。虽然,近期股市低迷远胜于火爆,但散户心中的大户梦情结始终与股市同在,无论散户、大户,在图文电视电脑接收系统、无线股市接收分析系统、因特网、股票分析软件面前都是平等的,它们都是股民的工具,您为什么不利用或充分利用它们呢?如果本文对您的操作有所帮助,这正是我们的初衷。

Photo Assistant 是一套对图像进行特殊处理的工具软件,由友立公司出品,面向办公及家庭,它可通过扫描仪在微软的 Word97 和 Power Point97 环境中直接把图像录入到自己的文档中,也可以调用已有的图像,再对图像进行诸如翻页、旋转、阴影设置、调整图像的亮度、对比度、色彩平衡、加框等特殊处理,而且使用非常方便。

把 Photo Assistant 的光盘放入 CD-ROM 中,然后从 CHINESE 目录中运行 Setup 文件,根据屏幕提示进行操作,安装完系统后进行注

Office 图片助手 Photo Assistant

册,就可很方便地完成安装过程。如果在你的机器中已经装有 Word97 或 Power Point97,系统还会自动在它们的菜单中添加上一组工具条按钮。

下面通过实例来说明在 Word97 中使用 Photo Assistant 中文版的具体操作过程和步骤。

把一张普通照片制作成翻页、且逆时针旋转 30° 的一幅新图。步骤如下:

用鼠标选中;

2. 单击 Photo Assistant 所提供的“特效图库”按钮,在出现的对话框中选择“翻页”效果,然后单击“下一步”按钮;

3. 在出现的对话框选择好翻页的方向和类型,单击“下一步”按钮;

4. 在出现的对话框中选择好卷曲度和透明度,单击“下一步”按钮;

5. 在出现的对话框中调好翻页的倾斜度,单击“完成”按钮返回到 Word97 的工作环境;

6. 单击 Photo Assistant 所提供的“基本编辑工具”按钮,在出现的对话框中先把旋转角度设置为:旋转 5°/每次,再单击 6 次左转按钮,最后单击“确定”按钮,制作结束。

Photo Assistant 小巧实用,遗憾的是它只支持 BMP 格式,但对一般人来说已经足够了。网址:www.ulead.com。

□广西 关炳坤

用 Photoshop 在一幅图像上制作透明的立体文字,原理很简单,利用两个稍微错位的选择区相减的方法即可在图像上制作出左上方明亮、右下方有阴影、中间透明的立体字。具体步骤如下:

1. 首先启动 Photoshop 4.0,使用菜单命令 File / Open 打开一幅图像。

2. 用鼠标按住工具箱上的打字工具按钮,稍等一秒钟后出现两个选项按钮,选择带虚框的“T”字按钮,将鼠标光标移动到图像中放置文字的位置,按一下鼠标左键调出“文字输入对话框”。选择合适的字体、大小,输入所需的文字,在这里我们输入“透明字”三个字为例。按“OK”按钮返回。图像上出现以选择区虚框方式显示的文字。用鼠标将文字虚框调整到合适的位置。

3. 选择菜单命令 Select / Save selection 将文字选择区存储到一个新的#4 通道中,并重复上述步骤再存一个新的#5 通道,然后选择 Select / None 命令去掉图像上的选择区。

4. 转向“通道调色板”,选择显示#5 通道,用菜单命令 Filter / other / offset 调出偏移设置对话框,在“Undefine area”选项组中选择“Repeat Edge pixels”选项,在水平和垂直偏移输入框中分别写入偏移量 2,按“OK”按钮返回。#5 通道存储的选择区向右下方移动了 2 个单位。重新选择通道调色板上的 RGB 通道显示图像。

5. 在通道调色板上用鼠标向下拖拉#4

通道至左边第一个“装入选择区”按钮上, #4 通道的选择区出现在图像上预定的位置,按住“Alt”键同时拖拉#5 通道至“装入选择区”按钮上,出现“装入选择区”对话框,在对话框下方的“Operation”选项组内选中“Subtract from selection”选项,按“OK”按钮,此操作从#4 通道选择区中减去新装入的#5 与#4 通道选择区相交的部分,只剩下文字选择区的左上方边界部分,用来描绘左上方光线照射效果。选择 Select / Save selection 命令将文字选择区存储到一个新的#6 通道中,去掉图像上的选择区。

6. 仿照上一步骤的操作方法,但注意这次先装入#5 通道,然后与#4 通道相减,形成文字右下方边界的选择区域,用来制作阴影效果。选择 Select / Save selection 命令将文字选择区存储到一个新的#7 通道中,去掉图像上的选择区。

7. 在工具箱上将前景色定为黑色,背景色定为白色。在通道调色板上将#6 通道拖拉到“装入选择区”按钮上,装入文字左上方边界的选择区,选择“Edit / Fill”命令调出“填充对话框”,选择白色背景作为填充色。按“OK”按钮返回。再将#7 通道拖拉到“装入选择区”按钮上,装入文字右下方边界的选择区,用“Edit / Fill”命令调出“填充对话框”,选择黑色背景作为填充色。按“OK”按钮返回。此时可以看到在图像上形成了立体效果的透明字。

□河北 沈欣

用 Photoshop 制作透明文字

东方快车 98 快捷键

翻译模式切换	Alt + F12 / Ctrl + F12
回到西文	Alt + F11 / Ctrl + F11
汉字模式切换	Alt + F10 / Ctrl + F10
刷新屏幕	Alt + F9 / Ctrl + F9
上一词条	Ctrl + <
下一词条	Ctrl + >
添加词条	Ctrl +
存盘	F2
激活制作窗口	Ctrl + ~
改变制作窗口的尺寸	Alt + F8 / Ctrl + F8 / Shift + F8
拼音输入法	Alt + F1
英中输入法	Alt + F3
西文输入法	Alt + F10
设置全角字符	Ctrl + F7 / Shift + F7
设置中文字符	Ctrl + F8 / Shift + F8
设置英文词组输入	Ctrl + F9 / Shift + F9
对照手动刷新	Ctrl + ~

□江苏 王富华

您觉得 Win95 的图标枯燥无味吗?您希望自己的桌面更加与众不同吗?如果是这样,请跟我来。

首先,应当有一个丰富的图标库。Win95 自带的无疑太少了,VB 和 VC 虽然有四五百个图标,但是缺乏个性,色彩也不鲜亮,我们还是上网去找吧。在 <http://www.megsinet.com/clemens>,我们可以下载一个约 1.9M 的图标库,可别小看了它,解压后约 12M,包含了 5000 多个图标,这可是作者 Tony clemens 在 Macintosh 机上,从 125,000 个图标中精选出来的,均为 256 色,为节省空间并便于管理,这些图标被分门别类地放置在以 .icl 为后缀的文件里,仅从其“动物”类中,我们就可以找到 20 种狗,41 种骷髅,102 种昆虫……,总而言之,图案之丰富、精美地超乎您的想象。有了这样的图标库,下一步就好办了。

也许您不知道,Win95 的图标是以 16 色显示的,这是为了速度和兼容上的原因,当然在目前 P200/MMX、32M 内存是入门配置的情况下,背景和图标对系统速度来说已无关大局,怎样才能使图标更好看呢?请先将您的系统以高彩或真彩方式显示,然后,从您刚才下载的图标库中,能找到可执行文件 Icon color level,运行它会弹出一个对话框,将问题前的该选中再 Reboot,OK!现在您的图标可以超

越 16 色的限制了。(如果您有 Plus! 或 Themes 等软件,也能实现此功能。)

现在就来为 Win95 换上新图标吧,对于您在桌面上建立的快捷方式,只需右击该图标,从“属性”中选择“快捷方式”——“更改图标”——“浏览”,将文件类型改为“所有文件”,在下载图标库选择一个 icl 文件并打开,Win95 就会显示该文件所包含的图标,选一个您感兴趣的,按“确定”后就可以了,如果不满

如下地址获得:

<ftp://sunsite.ust.hk/pub/simtelnet/win95/desktop/dthem.178.zip>,安装后运行它,选择“edit themes”标签,从左边的窗口中点击“icons”的“+”号,将其展开,可以修改“我的电脑”、“网上邻居”、“回收站(空)”、“回收站(满)”等图标,修改方法就不用我多说了吧。如果使用本文所推荐的图标库,记得把文件类型改为“*.*”。

硬盘的图标总是那么生硬的方盒子,把它也改掉吧。您是否注意过,运行许多光盘时,“我的电脑”中的光驱图标改变了?这是因为在光盘的根目录下有一个“autorun.inf”文件,里面指明了光盘自动运行时所使用的图标,我们可以依样画瓢,在每个硬盘分区的根目录下建立文本文件 autorun.inf,只要两行,如下:

```
[autorun]
icon = 图标文件所在路径及文件名
```

注意:引号不能省略,且必须使用图标文件 .ico,如果要使用某些包含了大量图标的库文件,可使用工具软件将其单独提取,或将其显示在桌面上后,用抓图软件截取,再用工具软件转化为 .ico 文件。(笔者在本刊第 29 期上为您介绍图像浏览软件 Irfanview 32 就有此功能),完成之后重新启动,怎么样,对自己的杰作满意吗? □安徽 王磊

图标的故事

意,不妨多试几次。是否觉得图标左下方的箭头很碍眼?没关系,运行 Regedit,打开 HKEY - CLASSES - ROOT,找到 piffle 和 lnkfile 两个子键,它们在右边窗口都有一个叫做“IsShortcut”的串值,删除这两个串值,点击桌面,按下 F5 刷新,快捷方式的图标就不再有箭头了。

对于 Win95 的系统图标,如“我的电脑”、“回收站”,不能简单的用此方法更改图标,而是要借助工具软件,如 Microangelo、Icon customiser 等,当然您也能用修改注册表的方法来解决,不过要略为麻烦一些,笔者使用的是 Desktop Themes,其最新版本为 1.78,可以从

对于我来说，瘟 98 就象挂在拉磨的驴子，面前的一捆嫩草，看得到永远吃不着。

我开始玩电脑始于 1992 年，应该算得上一个资深玩家了。先说说我的鸡吧！我的鸡是 1995 年买的兼容机 crix 486-66 8M/420M 2xCD 声卡加音箱，在当时算得上是主流机型了，当时的价格近 9000 元，光是内存条就算了我 1000 元/条(4M)，想想就恨得我咬牙。不过它基本上能够胜任玩新的游戏、文字处理、看动画片似的看 VCD，图片浏览等功能，我对它还算是满意的。虽然这时候瘟 95 已经推出来了，但 bug 累累，运行缓慢，还真让人不屑一顾。毕竟我作为资深玩家，已经练就了一身过硬的 DOS 武功。

这个时代持续了一年多，P100 和 P133 开始正式成为主流机型。由于 CPU 速度的加快，瘟 95 成了主流。该死的 INTEL 总裁割萝卜和微软总裁闭耳盖子开始立下默契的联盟。你推出瘟 95，我推出奔腾；你推出瘟 98，我推出 PII。于是在这两个狂人的指挥棒下所有的游戏和软件的开发商都卖力地跟着他们跑，为了讨好他们的主子不再开发 DOS 软件。

配件商也加入了起哄的行列。主流硬盘从 420M -- 1G -- 2.1G -- 4.3G，主流光驱从 2xCD -- 4xCD -- 8xCD -- 16xCD -- 24xCD。还有那些可恶的内存条、主板、显示器、显卡、CPU 等。于是用户的电脑都走上了升级升级再升级的不归路。玩家们看着自己心爱的电脑总是处于跌停板加跌停板，一种割肉的感觉油然而生。有谁赚银子的速度能够赶得上硬件厂商产品升级的速度呢？

于是我拒绝升级，不愿把有限的金钱投入到无限的升级中去。因此我只能被规则淘汰，退出了电脑游戏的世界。那些我爱不释手的光盘如“红色警戒”、光束系列游戏等也刀枪入库，马放南山，报刊的游戏版也不再去看一眼。

如今，我的破鸡加上网前时代的操作系统，PWIN32 又驶上了因特网，外面的世界的确精彩。环顾四周，还真找不到几个象我这样抱着老古董不放的同志。

我发誓如果我的月薪从 600 两银子加到 3000 两银子，今年我一定买一台 PII233 + 瘟 98 回家上网过瘾。但现在我要先做春秋大梦去也。

□江西 陈刚

笔者有一块 OMEGA VX 主板(祥胜主板)，又称向日葵一号，生产日期为 1997 年 1 月 20 日，版本为 1.0，说明书分两部分，一部分中文说明，一部分英文说明，写有支持 168 线内存，且有 2 个 168 线插槽，还支持 CPU 超频，最高支持 83.3MHZ 系统时钟频率。

本人机器配置为 MMX166，16M EDO (2M)，因上网速度嫌慢，想把内存扩为 32M，CPU 超为 200MHZ，因为有 2 个 168 线插槽，所以到电脑公司拿了一个 LGS 32M 168 线内存条，先将电压跳为 3.3V，然后再插上去，自检通过，可以进入 WIN9X (98、97、95 都试过)，可运行不了多长时间就死机，怀疑内存条不兼容或质量问题，先后又换过 HY 现代条、ACE 宏基条，都差不多，死机时间长短不等，短到一分钟，长至十多分钟，最终还是不行。

内存升级不行，CPU 超率总该可以吧，我又动手设跳线，先后跳过 75.5；250MHZ，75 = 225MHZ，66；200MHZ，结果令人失望，和内存一样，自检好好的，可进入 WIN9X 就不行了，同样死鸡，这该死的鸡！难道主板说明书上写的是骗人的吗？难道我买的主板是假的吗？细看这块主板，做工精细，包装完整，说明书齐全，不可能是假货吧？报纸杂志上说许多人超频都能用，而且关于超频的文章也挺多，为什么我试了就没用呢？我并没有气馁，继续翻阅主板说明书，突然想到某篇文章说过，有些主板厂商在主板上预留了一个跳线，可以用来超频，不过是给厂家工程师自己测试用的，莫非我的主板也是这样，如果被找出来，而且运行成功的话，嘿嘿……噢，那我不成了厂家工程师了吗？！不放过任何一个跳线！我咬牙切齿的将主板再一次对照说明书示意图，认认真真的搜索了一遍，终于，老天不负有心人，在 CPU 插槽旁边发现了一组跳线(空的，没有跳)，名为 JPX，是说明书示意图上所没有的，我暗自高兴，心想终于被我逮住了，我找了一个跳线刚插上去，无意间发现说明书示意图后面一张有 JPX 的介绍，是为 CYRIX 6X86L P200 + 2.8V I/O: 3.3V CPU 的设置，默认是不跳。也就是说，此跳线是为非 INTEL 芯片所设。真是气煞我也！万般无奈之下，我开始恨这

神秘的

JPX

块主板了，既然没有超频功能，为什么还吹嘘说可以超至 250MHZ，好！那我就跳 JPX，且将我的正宗 MMX166 当 CYRIX 芯片用，看看有什么反应，最多再当一次死机。(此时 CPU 为 200MHZ，忘了跳回 166MHZ) 于是又开机，自检，进入 WIN98，然后播放 MP3 音乐(共 14 首)，我就坐在一旁，等待死机……伴着音乐声，不经意的看了一下屏幕，音乐声照响，WINAMP 中火焰状频谱分析器随着音乐节奏变化多端，当时我第一个反应是没有死机，我估计了一下，约半个多小时，这么说，我的电脑在超频状态下运行半个多小时没有死机，这是史无前例的！惊诧之余，我挂上 SXG50(雅马哈软波表播放器)，播放 MIDI 文件，有音乐，不过 MP3 音乐加入 MIDI 拨号，听了有点乱糟糟的，我又用 IE4.0 上网，拨号 169，进入本地公众多媒体通信网，重要启事、个人网页、生活空间等项目——进入退出，一切运行正常，只不过速度比较慢，我算了一下，从开机到现在已近一个半小时，居然没有死机，我摸了一下 CPU，微热。此时此刻我终于明白了，这个所谓的 CYRIX 跳线其实是一线二用，既支持 CYRIX 芯片，又可以用来超频，我突然联想到，内存条是不是和这个跳线也有关系，于是拿来 ACE 宏基 32M 条，插上一试，运行近两个小时，也没有死机，而且多任务处理时比以前快多了，这可能是内存增加的缘故吧。综上所述，我的这块 OMEGA 主板所称支持超频及 168 线内存条并非假说，可能是技术方面因素，厂商未将此跳线作用全部公开(注：说明书上此跳线作用只写用来支持 CYRIX 芯片)，大概这款主板并不能很好的支持超频及 168 线内存条使用，所以厂商隐藏了这方面资料，不过我超频到 200MHZ 及 32M 168 线内存使用至今已有一个多月，从未死机。现在我的机器运行多媒体及游戏时，速度特快，感觉特棒，我得感谢主板厂家，幸好预留了这组跳线，使我的主板还有升级的余地，所以我把它称为神秘的 JPX，在此，我将这次升级的体会写出来，愿和我一样拥有 OMEGA 主板的电脑爱好者一同分享超频的乐趣。

□江苏 柏治江

伴随着多媒体计算机广泛的进入家庭，在购机时作为多媒体中重要的组成部分——音箱愈来愈受到重视，因为它对将来音响效果的实现起着重要的作用，音箱给人们带来的不仅仅只是一种听的感觉，而是音效魅力及艺术神韵融为一体的全新享受，它给人们的生活带来一种动态的美感，给家居环境带来了和谐的统一。让每一个使用者置身于前所未有的多媒体境界中，领略“奔腾”时代计算机的风采。目前用于计算机多媒体的音箱主要有两种，即塑料机壳音箱和木质音箱，并且都是有源音箱，如果对音乐有一定的要求，建议最好购买木质音箱。而目前市场上的音箱可谓良莠不齐，由于音箱仿制容易，甚至一些作坊也加入到这个行列中。而对于配置音箱，一般说来要注意以下几个方面的。

一、外观检查

造型要大方，比例协调，给人以美的感受。

1、外形表面是否平滑，箱体配合是否有断差及台阶。塑胶要色泽滋润，平顺细腻；

2、箱体夹缝是否严密均匀，旋钮插座与箱体配合是否适中，调整是否方便。

3、每一个棱角处是否精致舒顺，雕刻或丝印的标记是否清晰、端正、平滑均匀；

4、功能键是否能满足自己的要求，接插孔是否有供接配超重低音的信号扩展口，如若不然，将来配超重低音或升级，将很困难。

5、打开箱体，观察内侧是否平滑光洁，柱位、骨位是否精细，布线是否合理简洁，拆装是否简单方便。

二、手感

6、用手触摸并敲击箱体，听其声。声音铿

锵有力，说明箱体结实耐用，声音失真就很小。若声有松破感，失真很大，不宜选购；

7、旋动各旋钮，开关，看是否有摩擦相碰不顺的感觉，好的电位器应手感顺畅、均匀，阻力适当，手感过重、过轻或不均匀都是不理想的；

8、将连接线的插头与音箱插孔试插，看是否自然、顺畅，过松不可靠，过紧易损坏机器；

9、箱体应有足够的重量。因箱体薄厚、散热器大小、变压器大小、扬声器重量，均对音质起着重要作用，而这些正占着主要的重量。

三、试听

1、将各调节旋钮调至最大位置(顺时针)，听扬声器发出的噪音，正常情况下，人耳离开音箱 10 厘米左右，应没有明显觉察，否则为噪音过高；

2、选择人声对白和轻柔类的音乐，试听音质的清晰度和流畅感，选择摇滚类音乐检测音箱的功率，看是否有足够的功率，显示出震撼有力的音效。音量电位器顺调在 2/3 位置前不应明显失真，同时调节各旋钮，检

别让音箱太难听

验其调节功能是否均匀、明显、自然；

3、分别将音量调在最大与最小状态，关机试验。好机器的冲击声(“叭”声)不明显，若冲击过大，易损坏音箱，不宜选购。

除了注意以上几个方面外，如果有时间的话，建议您到专门经销音箱器材的市场去选购，可供选择的余地较大。相信您一定能够选好称心如意的音箱。 □陕西 范相儒

【附市场常见的品牌有源多媒体音箱】

1、Rainbow 润宝轻骑兵系列

型号	额定功率	功放频率	音箱频率	外型尺寸	阻抗	电源
CAN-6900SP	2x30W	20HZ-20KHZ	50HZ-20KHZ	W210xH580xD230mm	8Ω	220V 50HZ
CAN-0232SP	2x30W	20HZ-20KHZ	50HZ-20KHZ	W220xH360xD230mm	8Ω	220V 50HZ
CAN-2000SSP	2x30W	20HZ-20KHZ	50HZ-20KHZ	W166xH269xD212mm	8Ω	220V 50HZ
CAN-340	2x45W	20HZ-20KHZ	50HZ-20KHZ	W175xH510xD215mm	8Ω	220V 50HZ

2、GONY 国立高保真类有源音箱

型号	额定功率	功放频率	音箱频率	外型尺寸	调节功能	电源
ASP200B	2x15W	20Hz-20KHz	50Hz-20KHz	W220xH166xD152mm	重低音、音量	220V 50Hz
ASP200BC	2x15W	20Hz-20KHz	50Hz-20KHz	W220xH166xD152mm	重低音、音量	220V 50Hz
ASP245	2x15W	20Hz-20KHz	48Hz-20KHz	W245xH187xD150mm	全功能	220V 50Hz
ASP290T	2x25W	20Hz-20KHz	46Hz-20KHz	W290xH194xD160mm	全功能	220V 50Hz
ASP300BK	2x45W	20Hz-20KHz	43Hz-20KHz	W306xH1210xD168mm	全功能	220V 50Hz

注：全功能是指重低音、音量、环绕、3D 效果的调节。

问:我新买了一个大硬盘,但不知使用那种文件系统好。

答:如果你准备用或正在用 WIN95 OSR2 或更新的版本,我建议你使用 FAT32。因为使用 FAT32 具有以下优点:一是能够大大提高硬盘的空间利用率。在 FAT16 文件系统中,分区越大每簇的字节数越多(分区大小在 512—1023 之间)簇容量为 16K, 1024—2048 之间时为 32K,导致存储文件时最后一簇的空间浪费非常严重。据笔者实际统计,对 1G 的分区而言,使用 FAT32 浪费的磁盘空间只有 FAT16 的 25%。二是 FAT32 能够管理更大的分区(FAT16 能够管理的最大分区为 2G),并在 8G 的分区内保持 4K 的小簇。对现在的大硬盘来说,较大的分区会给出应用软件安装和文件管理等带来方便。唯一需要注意的是:安装 FAT32 后应使用 WIN95 OSR2 或 WIN98 自带以及支持 FAT32 的工具软件进行系统维护,否则可能对文件或文件系统造成破坏。

问:怎样在硬盘上建立 FAT32 文件系统

答:新硬盘的文件系统可使用 OSR2 自带 FDISK 建立,并由支持 FAT32 的命令(如 FORMAT)和工具软件(如磁盘扫描程序)等支持。使用 FDISK 为新旧硬盘建立 FAT32 文件系统的方法《软件报》已有多篇文章介绍,请你看一下。需要说明的是:你的硬盘如果是用 FAT16 的 FDISK 分过区的(多数硬盘是这样),那么建立 FAT32 文件系统前必须将原有的 FAT16 分区删除。方法是:运行 OSR2 自带的 FDISK 后回答“N”,按通常方法将 FAT16 分区删除。随后再运行 FDISK 回答“Y”,开始建立新的 FAT32 分区。除此以外,正在使用的 FAT16 硬盘还可以使用分区格式转换软件将 FAT16 硬盘转换为 FAT32。常用的有以下几个:TransX952.04,它是一个硬盘复制软件,并具有将 FAT16 安全地转换为 FAT32 的功能,其下载地点是: <http://www.itech-systems.com>。另一个就是 Partition Magic 3.03,这是大家熟悉的硬盘无损分区软件,它也具有将 FAT16 安全地转换为 FAT32 的功能,它的下载地点是: <http://www.powerquest.com>。再就是 cvt.exe,这是一个运行于 DOS 环境的分区格式转换软件,在许多工具软件光盘上都可以找到。另外中文 WIN98B3 版中也有一个 FAT16 转换为 FAT32 的工具(在“附件”、“系统工具”中),装了中文 WIN98 的朋友可以试一试。

问:什么是 BIOS 的柱面限制?

答:BIOS 的柱面限制有四种:
1) 1994 年 7 月份以前的 BIOS:它们的界限为 504M(1024 柱面)。这时的 BIOS 不具有 LBA(逻辑块寻址)规范。尽管有的 BIOS 的 setup 中有 LBA 选项,但不能正常使用。
2) 1994 年 7 月份以后的 BIOS:最初它们的界限为 2.048GB。一般来说,这时的 BIOS 提供了对大于 504M 硬盘的支持。然而,对于不同厂家、不同版本的 BIOS 来说,支持的上限(即最大容量)不同——通常在 4093 到 4096 柱面之间。

3) 随着采用 LBA 的技术,BIOS 对硬盘的限制逐渐放松。到了 4.2GB 时,有的 BIOS 就到了极限(4.2GB 硬盘的物理参数为柱面 8190,磁头 16,扇区 63)。当配置这样 BIOS 的机器启动时(无论从硬盘还是软盘),系统死机。这是因为 BIOS 向操作系统报告的磁头数为 256(100h),而 DOS/WINDOWS 95 保存磁头数的变量只有两位(最大是 255,二进制是 fh)。这样的 BIOS 的代表是 Phoenix Core BIOS 和 Compaq BIOS。
4) 为了支持容量日益增大的硬盘,新型的 BIOS 又超越了 8.4GB。8.4GB 硬盘的物理参数为柱面 16383,磁头 16,扇区 63。为了支持它,一个新的扩展 INT 13 被引入了 BIOS。值得注意的是,尽管有的 BIOS 的版本和日期正确,它也可能不支持扩展 INT 13,因为厂家对各自 BIOS 内核设计标准不同。

问:什么是 DOS 的分区限制?

答:DOS 的分区限制来源于文件分配表——FAT。DOS 以 FAT-16 来记录硬盘的使用情况。而 FAT-16 最多处理一簇 32768 个字节和 65536 个簇,两者相乘,你会知道 DOS 最大的分区容量为 2.147.483.648 字节或 2048MB

。问:我的硬盘比较大,将它分成几个分区比较好。

答:将一个硬盘分为数个分区(如小于 512M,此时的簇容量为 8K)的方法是 FAT16 文件系统为提高磁盘空间利用率而采取的不得已做法,若你使用 FAT32 就没有这个必要。但从数据安全性的角度考虑,将你的硬盘分为 C、D 两个分区最好。这样可以将 C 分区作为系统分区,将系统软件和应用软件放在上面,并且 C 分区有足够的空间容纳越来越多的软件。而将 D 分区作为数据分区,用于存储使用过程中产生的大量数据。一旦发生严重的软件故障(这几乎不可避免),最多将 C 分区格式化,重新安装系统软件和应用软件即可,不会造成你辛苦积累的数据丢失。至于 C、D 两个分区比例可根据你的硬盘大小、软件规模和数据量综合考虑。如果数据以文本居多,那末 D 分区可适当小点。如果有较多的多媒体数据,如图片、声音等,那末 D 分区就应当大些。当然,如果你安装了第二块硬盘并专门用

硬盘使用问与答

它来存储数据,那末第一硬盘只划一个小于 8G 的分区也可以。这样不仅管理起来比较方便,而且数据的安全性更高。

问:怎样才能将我的数据自动放到 D 分区上。

答:绝大多数应用软件(如 OFFICE97、LOTUS1-2-3 等)都提供了用户数据文件存放位置的自定义功能。你只要先在 D 分区上建立新的数据文件夹,再重新定义一下应用软件中的数据文件存放位置和名称即可。以 WORD97 为例,你只需单击“工具”菜单中的“选项”命令。在“选项”对话框中打开“文件位置”选项卡,然后更改其中的文档位置,使其指向 D 分区你新建的数据文件夹即可。必须指出:安装 WIN95 时建立的系统文件夹“My documents”(位于 WIN95 所在的分区)不能删除,即使删除了系统也会自动建立,你改变数据文件存放位置后只好让它空着。

问:FAT16 和 FAT32 能否共存于一块硬盘

答:可以,其前提是:一是使用 OSR2 的 FDISK 进行分区,二是分区时硬盘的最末一个分区的容量不能大于 127M。只要满足这两个条件,硬盘的最末一个分区就成为 FAT16 分区,而其他分区是 FAT32。需要说明的是:这个 FAT16 分区和其他的 FAT32 分区在使用上没有什么区别,只不过它的簇容量为 2K(其他 FAT32 分区的簇容量一般为 4K)。其次,删除这个 FAT16 分区也和其他的 FAT32 分区有所不同。即删除前者必须在运行 FDISK 后回答“N”,后者必须回答“Y”,其他操作步不变。

问:如果使用 FAT-16,各个操作系统管理分区的界限是多少?

答:分类说明:
1、DOS - 每个逻辑驱动器上限为 2.048GB(如: C:, D:),整个硬盘不得超过 8.4GB。
2、Windows 95A (FAT-16) - 同上。
3、Windows NT 4.0 (FAT-16) - 每个逻辑驱动器上限为 2.048GB,整个硬盘不得超过 4.2GB。
4、OS/2 (FAT-16) - 每个逻辑驱动器上限为 2.1GB,整个硬盘不得超过 4.2GB。

问:对超过 8.4GB 的硬盘各个系统是如何设置的?

答:分类说明:
1、DOS 6.22 或更低版本:不支持超过 8.4GB 的硬盘,无解决办法。
2、Windows 95: Windows 95 version A (标准版)支持扩展 INT 13,所以能管理超过 8.4GB 的硬盘。又因为 FAT-16 文件系统的限制(2.048GB),你至少需要创建 5 个逻辑分区。随着硬盘容量的增大,分区数也要增多。(如:11MB 的硬盘需要 6 个分区)
3、Windows 95B / OSR2: Windows 95B (OSR2) 不仅支持扩展 INT 13,能管理超过 8.4GB 的硬盘,也支持 FAT-32 文件系统,能创建更大的分区。只有分区容量大于 512MB 时,FAT-32 分区才能被创建。
4、Windows 98: Windows 98 测试版同样

支持扩展 INT 13,也可以用 FAT-32 让用户创建整个硬盘的分区。

5、Windows NT 3.5: Windows NT 3.5 不支持超过 8.4GB 的硬盘。

6、Windows NT 4.0: 支持超过 8.4GB 的硬盘。

7、Windows NT 5.0 (BETA 版): 支持超过 8.4GB 的硬盘,用 NTFS 可以使单个分区容量大于 8.4GB。

8、OS/2 Warp 3 和 4: 某些版本启动分区的容量限制为 3.1GB 或 4.3GB,可通过 IBM 的驱动程序补丁来解决。

9 Novell 4.12 和以后的版本: 支持超过 8.4GB 的硬盘。

问:如果我的系统不支持硬盘的容量怎么办?

答:有三种方法:
1、升级系统 BIOS。在因特网上浏览你的主板生产厂商的网页,下载更新的支持 LBA 模式的 flash BIOS。如:Phoenix Award 公司。
2、购买自带 LBA BIOS 的多功能 I/O 卡,它自带的 BIOS 能识别大容量硬盘,如: promise 生产的多功能 I/O 卡(网址: <http://www.promise.com>, 市场价大约为四、五百元)。或者是单个只带 LBA BIOS 的 ISA 插卡。

3、使用硬盘厂商提供的专用分区软件,如 Western Digital 的 EZ drive(最新 9.0 版本),它界于操作系统和 BIOS 之中,既能符合老式 BIOS 限制硬盘容量的要求,重要的是操作系统可以通过它正确地访问整个硬盘。另一个较好的软件是迈拓(Maxtor)的 MaxBlast(网址为 <http://www.maxtor.com/maxblast/index.html>)。

问:请举例说明大于 2.048GB 硬盘的分区?

答:分步说明大于 2.048GB 硬盘的分区步骤:

首先,对大于 8.4GB 的硬盘来说,要用 WIN95 的 FDISK(DOS6.22 或更低版本不行)。用软盘先启动机器,在 A: 提示符下运行 FDISK。如果是 FAT-16 的 FDISK,则进入菜单,如是 FAT-32 的 FDISK,则提示“是否使用对大硬盘的支持”,回答“y”即可进入菜单。
1、选 4——显示分区信息。如果有分区存在,退出用 3——删除分区来删除它。
2、选 1——创建 DOS 分区或 DOS 逻辑盘,再选 1——创建基本 DOS 分区。这时提示“你想使用最大容量基本分区并设为活动分区吗?”,如使用 WIN95B(OSR2)并想只有一个分区时,可回答“Y”,这时就可退出 FDISK。如想创建多个分区,回答“N”。如使用 WIN95A,你只能回答“N”。否则,不管硬盘为多大,你只有一个 2.048GB 的分区,那时你必须重复步骤 1 和本步骤来重新设置。

3、输入第一个分区的容量值(1-2048MB),回车,提示“基本 DOS 分区已创建”,按 ESC 键继续。
4、选 1——创建 DOS 分区或 DOS 逻辑盘,再选 2——创建扩展 DOS 分区。将剩下的硬盘空间全部分配给扩展 DOS 分区,回车,提示“基本 DOS 分区已创建”,按 ESC 键继续。
5、再创建各个逻辑盘,注意每个不得超过 2048MB,然后再设定活动分区为“1”。
6、退出 FDISK,重新启动,分别 FORMAT 各个逻辑盘即可。

问:硬盘使用过程中还有哪些需要注意的事项。

答:除了避免剧烈震动、防止病毒入侵、选用合适的工具软件以外。还应注意:硬盘的卷标不要用中文(利用 WIN95 的“属性”命令可将硬盘的卷标设为中文),因为一旦需要重新分区你就无法在中文下输入卷标,会给系统恢复带来很大麻烦。其次文件夹也最好不要用中文命名,万一你需要在中文下使用 XCOPY 等命令转移数据,中文的文件夹名称会让你束手无策。最后就是不到万不得已,决不要在实模式(例如使用启动盘进入的 DOS)下使用 DOS 命令拷贝数据。那样做会使你的长文件名文件,全部变成了 DOS 的 8.3 格式(尽管文件名内容未变,而且有一些工具软件可以解决这个问题)。因此数据比较多的用户应考虑加装第二硬盘或使用 LS-120 驱动器等,利用 WIN95 自带的备份工具或支持长文件名的工具软件及时备份数据。

□张迎新 戴昊峰

我是一名武汉大学
95 级的学生,本来对电脑
就一往情深,现在由于学校
开通了 Internet(因特网),

使我也有机会上网了,如今我
已经是一个真正的网虫了。上网要
和许许多多的人见面,在交流中
我已经交了很多网友,在网上常用
的与网友联络的方式就是通过
E-mail(电子邮件)进行通信,因
为 E-mail 是十分快捷的,你发出
一封信理论上收信人只要三分
钟后就可以收到你的来信。

我用过很多电子邮件软件,
如“The Bat”、“Eudora pro”等等,但
我觉得最好的还是 FoxMail,它的
操作界面通俗易懂,最重要的它
是一个中文软件,它将更适合中
国电脑用户使用。

你知道此软件的编写人张小
龙为何要把它取名为 FoxMail?好
象 fox 听起来比较好听,原来张
小龙将它取名为 NetFox,意即要
让它象网上狐狸一样快捷,中文
意思叫“令狐”,因为令狐冲是张
小龙很喜欢的金庸小说中的人
物。后正式命名为 FoxMail。

FoxMail 目前具有 16 位和 32

通过电子邮件访问 FTP 站点必须通过
特殊的“ftpmail 服务器”先登录进入远程的
FTP 站点,再由它根据你的 e-mail 中所含
的命令回传相应的文件给你。

通过 e-mail 访问 FTP,您首先要取得
可以使用匿名 FTP 的 FTP 站点地址(所谓
匿名 FTP 指的是一般不需用户名和密码即
可进入的系统),如:ftp.download.com 和目
前正在动作中的 ftpmail 服务器,如:ftp-
mail@dna.affrc.go.jp(日本)等等。

在收件人中录入要进行访问的 ftpmail
服务器(ftpmail@dna.affrc.go.jp),在邮件的
正文中输入以下命令:

```
open <FTP 站点> (匿名  
FTP 的站点地址);  
chdir <文件所在目录>;  
get <取得指定文件>;  
quit <离开服务器>。
```

现在假设我们要在
ftp.download.com 中取文件
icq98a.exe,那么只要将以下的
邮件信息送到 ftpmail@
dna.affrc.go.jp 即可(或是其他
的 ftpmail 服务器):

```
open ftp.download.com  
cd/pub/win95/internet/  
get icq98a.exe  
quit  
(推荐:可通过浏览器查询  
指定文件所在位置。)
```

ftpmail 服务器一般都相当
忙碌,因此你可能要等上几分
钟,几小时,或几天的时间才会
接到一封主题为 response 的回
信,这完全根据你送信的时间及
地点定。之后,可在您的本地硬
盘中找到通过电子邮件传递的
文件。

对于能完全访问 Internet 的
人来说,使用 e-mail 访问 FTP 是一个不错
的办法,因为许多著名的 FTP 站点经常超载
以致于很难登录而且交互式的响应可能会
很慢。因此,在这种情况下,ftpmail 在节省联
网时间以及在费用上是相当实用的。

□辽宁宋伟田进良

强力推荐 FoxMail

位两种版本,其中 32 位版本是一个
32 位的 Internet 电子邮件客户
端软件,支持全部的 Internet 电
子邮件功能,运行于 Windows 95,
Windows NT 4.0 环境下。目前最
高版本是 2.1 版,具备中文,英文,
和中文繁体三种版本。2.1 版本
的主要特点有:

- * 界面更直观,操作更方便,
可任意位置浮动的工具条,主窗口
可垂直分隔或水平分隔,不用打开
邮件,在浏览窗口中可以方便快速
地阅读信件;直接可在预览窗口方
便地打开附件,并能方便地显示或
隐藏预览窗口。

- * 快速地发送,收取,解码信
件,并支持多个邮箱帐户,同时从
多个服务器上下载邮件。

- * 远程邮件管理,浏览信件
条目后再决定下载或直接删除;

- * 后台发送和接收邮件,收
发邮件时您可处理别的邮件

- * 全新的地址簿管理,操作
更方便:地址簿支持“邮件组”功
能,更好地成批发送邮件;
多地址簿功能,易于
共享地址簿。

- * 内置拨号网络
管理,自动拨号上网。

- * 内置 BIG5 码与
GB 码转换功能,直接阅
读或发送 BIG5 码的邮
件。

- * 方便地附加任
意大小的文件到邮件中
发送出去。

- * 支持长文件名,
不再有 64K 大小限制,
可显示您机器允许的足
够大信件内容。

- * http 和 email 地
址自动变色,鼠标点击
直接激活浏览器或新邮
件。

- * 将引用的信件
内容(如回复的信件)变
灰显示,邮件列表上增
加了“是否已读”小图
标,更方便标记读否。

- * Internet Explorer
中点击 email 地址可直
接进入 FoxMail,可设置
为系统默认邮件程序。

- * 用你自己的浏
览器如 Netscape Navi-
gator 来打开 HTML 的
附件。

- * 增加了“已发送
邮件箱”,已发邮件自动
转到此邮箱。

- * 本地邮箱加密
功能。

本人在 http://
www.163.net 上申请了
一个 E-mail 信箱,其
地址是: qpegseaa@
163.net。本文将以
FoxMail 2.1 为例,有关

参数设置用我的 E-mail 地址,向
广大的网友们介绍这个软件的用
法。

安装完毕后,双击 Fox-
Mail.exe 可执行文件将启动 Fox-
Mail。

在使用 FoxMail 接收和发送
E-mail 信件之前,你必须先设置
好你的 E-mail 信箱的各个参数,
选择【工具】菜单下的【选项...】菜
单选项,进入“设置”窗口,在这个
窗口中可以设置很多参数,但最主
要的是“个人信息”和“邮件服务
器”参数,设置好此二参数即可接
收和发送 E-mail 信件,下面我们
先设置“个人信息”参数:

- * 姓名:此处输入您的姓
名,将在发送邮件时作为您的名字
标识。

- * 单位:您的单位名称,可
写可不写。

- * 电子邮件地址:标明你的
邮件地址,格式如: yourname@
mail.server.host,如我就在此填入
我的 E-mail 信箱地址:
qpegseaa@163.net。对方回复你的
邮件时,如果你没有指定别的回复
地址,就会回复到此地址。

- * 回复地址:在发出的信件
中加上回复地址标记,对方回信时
将回复给此地址。格式也是
yourname@mail.server.host。

在“设置”窗口中左部单击“邮
件服务器”选项进行设置服务器信
息:

- * SMTP 服务器:您的邮件将
通过此服务器发送出去,如我用的
就是北京邮电大学的服务器: noy-
a.bupt.edu.cn,也可写成数字格
式,上述地址的数字格式是:
202.112.96.2。

- * POP3 服务器:保存了外界
发给您的邮件。您通过 FoxMail
可以将这些邮件下载到您的电脑
上,再处理这些邮件。我的 E-
mail 信箱的 POP3 服务器是:
pop.163.net。

- * 帐号:实际上是 POP3
服务器的帐号。您通过此帐
号和相应的口令从 POP3 服
务器上收取您的邮件。如我
的就是: qpegseaa,注意,只写
你的邮件地址中“@”前面的
部分。

- * 口令:你的帐号口
令。此口令虽然经加密保存
在 FoxMail 的设置文件中,如
果你对口令的安全性不放心,
可不在这里输入口令,收取邮
件时 FoxMail 会弹出窗口要
求你输入口令,我的就不便奉
告了。

现在我们就可以接收和
发送电子邮件了,单击工具栏
上的“撰写”按钮即可进入“写
邮件”窗口,写新邮件时,可指
定以下项目:

- * 收件人:指明收件人

E-mail 信箱地址,可以一
个也可多个。当收件人是多
个时,在地址框中输入多个
E-mail 信箱地址,每个用

逗号隔开(注意是西文逗号),如
果一行写不下,按“ENTER”键进
入下一行继续输入。

- * 抄送:信件同时发送给
抄送的人。可多个。

- * 暗送(Bcc):邮件同时发送
给要暗送的人,但接收者不会知道
暗送给哪些人了。

- * 返回地址:如不指定返回
地址,对方回邮件时即回复给发
件人。指定返回地址可使对方回
信给你指定的接收者。

- * 主题:一个简短的主题,
一般就是邮件的题目。

- * 附件:您可以附加任意大
小,任意类型的文件到附件中一起
发送出去,如图形文件等等。单击
此按钮,进入一个文件选择窗口,
选择你所需的文件。

写好一个新的邮件后,您有三
个选择:

- * 立即发送:信件保存在发
件箱中,并立即发送出去。

- * 保存在发送列表中:信件
保存在发送列表中,并不立即发
送出去,这样您就可以写好很多待
发送的信件后在一次性地发送出
去。

- * 只保存,以便下次再编辑:
作为草稿保存,供下次修改后再发
送。

收取邮件,选择【文件】菜单下
的【收取新邮件】选项或单击工具
栏上的【收取】按钮将激活一个收
取邮件对话框。收取完毕后,一个
对话框将告诉您共收到多少个邮
件,收到的信件将放在收件箱中。

上面我们已经讲述完 FoxMail
的基本功能:发送和接收邮件。

重申一下我的 E-mail 信箱
是: qpegseaa@163.net,欢迎广大
的网友给我来信共同交流。

□武汉 林植

用电子邮件下载文件

免费的 E-Mail

- http://www.hotmail.com
- http://www.iname.com
- http://www.inof-media.de
- http://www.mailcity.com
- http://www.mailcity.com
- http://www.online-mauritius.com
- http://www.myownemail.com
- http://www.netadress.com
- http://www.netforward.com
- http://www.pair.com
- http://www.planetall.com
- http://www.populus.net
- http://www.qsl.net
- http://www.rocketmail.com
- http://www.softhome.net
- http://www.starmail.com
- http://www.supernews.com
- http://www.wwdg.com
- http://www.yahoo.com

□西安 天河

走进 Win98 (八)



4. 浏览文件夹资源

A. 打开文件夹

打开指定文件夹的方法有许多种,这完全依赖于用户对 Windows 98 系统的熟练程度以及自由发挥的水平。

方法一:

(1) 从“我的电脑”中通过使用鼠标双击来打开文件夹。

(2) 这样一级一级打开下去,直到打开自己需要的文件夹为止。

方法二:

(1) 首先任意打开一个文件夹,例如从桌

面上双击“我的电脑”图标打开“我的电脑”。

(2) 然后使用鼠标将输入焦点放置在地址栏

中,也即使用鼠标在地址栏上单击一下。

(3) 在地址栏中直接输入要打开的文件夹路径,例如 C:\MyDocuments。

(4) 按下回车键,这时就打开了“我的文档”文件夹。

方法三:

(1) 打开“开始”菜单,选择“运行”菜单项。

提高硬盘的速度

1. 定期整理硬盘,硬盘由于是工作最频繁的一个部件,大量的拷贝与删除文件将使文件存储不连续,导致读文件时间过长,可在 WINDOWS 95 下使用磁盘碎片整理程序进行整理;

2. 选择适合的硬盘 PIO 模式,在 CMOS 中的 IDE PIO 项可置为 AUTO,这样尽是让硬盘发挥特殊的性能;

3. 在 CMOS 中置 IDE HDD Block Mode 为 Enabled,采用块传输方式将增加硬盘速度,但注意有些硬盘不支持此特性;

4. 在 CMOS 中置 IDE 3-bit Transfer mode 为 Enabled,但有些硬盘不支持此模式;

5. 使用硬盘的 DMA 设置,在 WINDOWS 95 的 OSR 版及其 98 测试板中支持硬盘的直接 DMA 访问功能,具体可通过控制面板/系统/设备管理,展开“磁盘驱动器”中的项目,选择其中的 IDE 设备,按下“属性”按钮,再选择属性对话框中的“设置”窗口,如果其中有“DMA”选项可置为有效即可,否则就是所使用的硬盘不支持该功能;

6. 始终让硬盘工作在 32 位工作模式,由于某些原因可能会使 WINDOWS 95 的硬盘工作在 MS-DOS 兼容模式,严重影响系统的启动和运行速度,此时通过控制面板的“系统”项,进入“性能”窗口,按下“文件系统”按钮并打开“疑难解答”窗口,检查是否置“禁止所有的 32 位保护模式磁盘驱动程序”项有效了,如果已经置此项有效则取消此项可恢复磁盘的 32 位工作模式,如果根本没有置此项有效,那就是系统中的 32 位磁盘驱动程序丢失或出现故障,一种可行的解决方法是,在系统设置程序中选择“设备管理”窗口,删除“系统设备”项中的“即插即用 BIOS 项”,之后通过“增加新硬件”程序项让系统自动搜索硬盘,系统将重为检测到的硬件配备驱动程序,包括软驱和硬盘,这样有望恢复磁盘的 32 位工作模式。

提高操作速度

1. 灵活使用捷径,WINDOWS 95 的捷径具有广泛的功能,比如可以把常用应用程序的图标直接拖放到桌面上,也可以加在开始菜单的某一部份,每次都需要运行的还可以放到“启动”文件夹中,这些快捷方式将大幅度增加操作速度。

2. 习惯使用鼠标右键,WINDOWS 95 赋予鼠标右键很多特殊的功能,每当你用鼠标右键单击某一对象时,都将弹出一个快捷菜单,其中列出了对此对象的多种操作选择,灵活使用鼠标右键,往往要比按常规操作节省多个步骤。

3. 鼠标拖放功能的使用,在 WINDOWS 95 中鼠标拖放功能更为完善,你可以在各个驱动器、各个文件夹、开始菜单、桌面及其它对象中间拖扯任何对象,对于用鼠标左键拖动的对象,按照同盘移动、异盘复制的原则进行工作,而使用鼠标右键进行拖动时,将出现

选择菜单,可进行移动、复制或建立捷径等多种选择;

4. 剪贴板的灵活使用,在 WINDOWS 95 中剪贴板再也不是简单的文本或图像信息的传递,而它可以传递大部分其它信息,比如你想把一个目录下的文件复制到另外的目录中,可在此目录下选定文件并进行“复制”操作,而到目录文件夹中进行“粘贴”操作,则相应的文件即会复制到指定地点,这种操作有时比上述的直接拖动方法更为方便,因为它不用把源和目录对象都显示在屏幕上。

5. 建立方便的文件关联,关联是 WINDOWS 下程序工作的一种特色,当你双击某

个建立关联的对象时,就会自动调用相应的应用程序打开这一对象,为对象建立关联,有三种方法,第一种方法是直接建立,用鼠标双击该文件类型中的一个文件,此时系统将列出部分可用的应用程序,首先选择下面的“始终用此程序打开文件”有效,之后选择相应的应用程序,按确定键之后这种文件类型将显示为指定应用程序的图标;第二种方法是利用“新建文件类型”建立关联,可通过“我的电脑”或资源管理器,单击“查看”菜单中的“选项”菜单项,选择弹出窗口的“文件类型”窗口,按下“新类型”按钮,在类型说明栏内输入简短说明,比如“MP3 文件”,在相关扩展名内输入正确的扩展名,比如“.MP3”,之后按照提示即完成操作;第三种方法利用 WINDOWS 95 的注册表编辑器完成这一工作,首先需要运行 REGEDIT.TXT,选择根键“HKEY_CLASSES_ROOT”,用鼠标右键单击此根键并选择菜单中的“新建”项,建立“主键”名称比如为“.MP3”,然后双击右面窗口中的“默认”键名,并输入键值“MP3 文件”,再用鼠标右键单击此根键,并再建立一个主键“MP3 文件”,再在此主键下建立主键“DefaultIcon”,及主键“Shell”,分别指定图标和用于运行的程序名即可。

6. 其它快捷方式的使用,在 WINDOWS 95 中还有许多可用的快捷操作方式,比如开始菜单中的“文档”功能,其中存放着最近操作过的对象,双击之后即可直接打开此对象,还有鼠标右键菜单中的“发送”功能,可方便的把某一对象传送到目标驱动器、文件夹或网络邮件地址中等,这些操作都可比常规操作节省很多环节;

7. 偶尔使用键盘操作,WINDOWS 中鼠标操作的方便性使很多用户已经完全忘记了键盘操作功能,其实键盘操作更为准确直接,这里只列出 SHIFT 键的一些功能,比如当光驱中放入 CD 音盘或具有自动运行的光盘时,按下 SHIFT 键中取消自动播放功能,当从开始菜单中选择“重新启动系统”时,同时按下 SHIFT 键,可使系统直接引导 WINDOWS 95,而不是重热启动等等;

8. 提高菜单弹出速度,打开注册表编辑器 REGEDIT,选择 HKEY_CURRENT_USER\ControlPanel,用鼠标右键单击 DESKTOP 键名,新建一个串值 MenuShowDelay,键值可在 1-10 之间选择,此值越小菜单弹出越快; 辽宁李莹;

(2) 在“运行”对话框中的“打开”文本框中直接输入要打开的文件夹路径,例如 C:\MyDocuments。

(3) 按下回车键,这时就打开了“我的文档”文件夹。

B 浏览文件夹

WINDOWS 98 允许您设置浏览文件夹的方式,是从一个窗口中打开不同的文件夹,还是从多个窗口中打开不同的文件夹。

WINDOWS 98 提供了“前进”、“后退”两个工具栏按钮,利用这两个按钮,连同以往在 WINDOWS 95 中就存在的“向上”按钮,就可以快捷地在各个文件夹之间来回切换。使用“后退”和“前进”按钮是非常方便的,尤其是当您打开过两个毫不相关的文件夹并希望在其间切换时,例如您首先打开 C:\ 文件夹,然后通过地址栏中直接输入 D:\Backup 来打开该文件夹(假设有该文件夹的话),通过按下“后退”和“前进”按钮就可以直接在这两个文件夹中来回切换,而不管这两个文件夹是否在同一驱动器上,以及是否具有逻辑关系。

仅仅通过单击工具栏按钮只能一步一地在文件夹窗口中切换,在“后退”和“前进”工具按钮的右边还有一个小的向下箭头,单击该箭头可以显示出一个下拉菜单,其中显示了文件夹切换的所有过程。您只需要在该菜单中选择一个文件夹,就可以直接切换到该文件夹中,避免了多次按下工具按钮所带来的效率低下问题。

在 WIN95 OSR2 版、以及 Windows NT4.0 中,新增加了一项程序即“映像”,它主要用来编辑和处理图形文档,依次单击“开始”、“附件”、“映像”,就可以打开“映像”窗口。“映像”的新颖独特功能主要表现在:

一、利用扫描仪扫描图片

在安装了扫描仪后,往往还要安装图像处理软件,例如象 CorelDraw、Photoshop、PhotoStyle 等软件,而利用 WIN95 OSR2 及 Windows NT 里面的“映像”程序,也可以用扫描仪采集和处理图像。尽管它没有 Photoshop 之类的软件功能强大,它也可以说是小巧玲珑,简单实用。其方法是:

单击“文件”菜单,选择“扫描新的”,或者单击工具栏里的第一个按钮即“扫描”按钮,打开“扫描新文档”对话框。根据提示进行操作,最后单击“扫描”按钮,就可以开始对图片进行扫描了。

二、编辑图册

“映像”程序可以将许多图片编辑成一个图册,其方法是:

(一)、建立空文档

单击“文件”菜单,选择“新建”,或单击工具栏上第二个按钮——“新建文件”,根据屏幕提示选择好“文件类型”、“颜色”、“压缩”、“分辨率”及“大小”,最后单击“确定”

(二)、建立图册

依次单击“页面”、“插入”及其右侧子菜单里的“现有页面”,显示第一个“插入”窗口,输入文件名及文件类型,单击“打开”后,弹出第二个“插入”窗口,按“确定”即可。

建立图册后,“页面”下拉菜单下的“下一页”、“上一页”、“第一页”、“最后一页”就由浅色变成深色。这时就可以对建立的图册进行显示查看。要想转到特定的页面,那么单击“转到”,然后键入所需要的页面编号。

三、批注

批注就是在图片上加上注释,来突出或说明。

在“批注”下拉菜单中选择“显示批注工具框(T)”后,在屏幕上显示批注工具框。

批注工具框里有很多功能,这些功能都简单易用。你可以根据需要去摸索和使用。

江苏陈惠宇

PC 提速区 (中)

新颖独特的映像功能

魔法军团

目瞪口呆,这就是我头一次玩《魔法军团》时的表情。您也许会觉得我太夸张,但是相信您看到了它的画面后,您也许就会象大多数人一样——作出同样的表情!特别是

看到魔法画面的时候,小心您的下巴脱臼呦!告诉您,这个游戏是由我们中国人自己制作的。我们终于自豪地说,中国人制作的游戏不比老外的差!

故事发生在宇宙中有一颗叫 HOPE 的行星上,与星际宇宙海盗“天冥星”作战中曾一度俘虏了敌人一艘战舰作研究之用,但接下来便处于劣势中,虽然使用了威力无比的超级武器,但星球环境破坏殆尽。生存下来的数十万人在艰巨的生活中知道了北方的乐土的传说。50年后,泰利所在的村庄经过10年的积蓄,终于可购置净水器。泰利和村庄请的雇佣兵穆尔、汉妮一起走上了护送净水器的旅程……

游戏中所有的图形皆为全屏 680×480 16 位彩色。设计精细生动的图形界面加入动态效果和怡人的音效,大多数图形都是制作相当精美的 3D 图形,加上类似 WIN98 的即时提示功能,让玩家倍感亲切。鼠标会自动停在最常用的选项上,指向存盘记录时会提示在哪一关存的盘等体贴玩家的设计随处可见。游戏中交待剧情的动画也细腻非凡,绘制背景功力深厚,连非常细微的地方都做得非常生动细致。再加上动态的光影效果,非常生动丰富的主角动作,背景中自顾自的有趣的人物……,绝对是您想像不到的绚丽效果。特别战场上敌我双方静止时都会作出不同的呼气的动作,配合动感的背景音乐,绝对使你有身临其境的感受。

游戏中最引人注目目的就是它的魔法画面,一条占屏幕 2/3(这可是 640×480 的画面啊!)的冰龙的攻击魔法气势磅礴、惊心动魄。

第四个任务

1941年3月中旬,闪电战的开使让英国进入了一个最为困难的时期。伦敦、利物浦等城市相继遭到了德国空军的狂轰滥炸。邱吉尔首相此时发现敌后袭击工作的不断成功是提高这个国家士气的良记良药。德国军事统帅部在挪威的 Trondheim 附近的 Stokkan 别墅里设有一个指挥部,我们的任务是将这个指挥部给炸掉。

二战特种兵

此关,敌人有55个巡逻士兵,三个机枪阵地,一个要塞。先让队长用匕首干掉铁轨尽头附近的三个士兵。注意要藏好尸体,再将左边的两个士兵杀死并藏好尸体。再用诱敌器将右边烂车皮旁的敌人吸引过来干掉,同样藏好尸体后,让第二名和第五队员一齐爬到 PANZER2 型坦克右边士兵的对面,然后让第二名队员用狙击步枪干掉面前的两个敌人后,两人一齐冲进坦克里,由第五队员操作,只要按住 CTRL 键,坦克就可以射击,这时真可谓天下无敌了。把坦克开到岸边的缺口里,就可以向对岸射击了。简直太爽了!如此厉害的武器简直令人怀疑,二次大战是否是美国佬借德国人的武器后把德国佬打败后。把能打到的敌人消灭后,所有的人去右上角把装备拿到后,炸掉德军司令部。所有人员到码头的巡逻艇上后便顺利过关了。

过关密码是:4U5TL

□成都 海阔

魄,冰龙的舞动非常生动流畅,极具水准。《魔法军团》中的攻击魔法共有四大类:火系、森林系、冰系、风系,每系再分四级。高级魔法中的炎魔,冰妖更以震撼人心的华丽形象出现。魔法使用上也有全新设计,可以按不同需要选择 50%, 100% 和 200% 的魔法值使出, 50% 只用 1/2 的魔法值,但使出魔法的机会也只有 1/2; 100% 时可 100% 的使出魔法; 200% 时有机会使出更高级的魔法,这也是《魔法军团》的一大特色。《魔法军团》还首创了第三代操控界面——目标预测系统(TFS),其特色在于玩家在移动选择目的地时,就可清楚的知道移动后可以攻击哪些敌人,可用哪些方式攻击。能够非常有效的帮助玩家快速的作出部署,实在是同类游戏的一大突破。

战略游戏的重点就是战斗,攻击方式越多,变化就越大。除游戏中的人大多可使用不同的武器外,武器本身也有不同“攻击点”属性;攻击时就会依照“攻击点”进行多次攻击,每次都会同时在画面上显示各次攻击的损害,攻击时画面火光飞舞,攻击双方的动作都非常真实。随着对一种武器熟练度的提高,就可使出配合这种武器的奥义。游戏中还加入了“合击技”的设定,2-3 人的合击技效果惊人,魔法更是相当骇人。

虽然游戏的画面极其华丽,但是在达到配置要求的机器上却是非常低,战斗和使用魔法时几乎没有读盘的动作。总之,这是一款近期首屈一指的优秀游戏。

配置:奔腾 75/16M 内存/135M 硬盘空间/4 速光驱/VESA1.2 640×480×256 色 1M 显卡/鼠标

日本 DRTDINK 制作的单机 MUD 《侠客游》终于出了续集,这就是《侠客游 2 未来之书》。

比起第一集来《侠客游 2 未来之书》的幅原更广阔、内容更丰富、崭新的冒险在 WIN95 上用窗口方式展开,游戏的背景图案象一张张风景明信片,非常漂亮,真是没得说的。

游戏开始照例是设计你自己的人物,这一次还要包括种族、魔法特性、人物肖像等一大串选择,总是要你制造出一个你所喜欢的角色。

游戏与前集一样,其最终目的可以完全由你自己决定,你除了可组织队伍前往各洞窟、遗迹的迷宫中探险外,也可以朝着成为一国之君、世界首富、甚至天上的众神等远大的理想奋斗,如果在自己这代无法完成,也可以交由后人承继“遗志”。换句话说,你想玩多久都行,特别由于其中潜伏着不少“隐藏关卡”,可遇不可求的东西太多,日本甚至有不少长期探讨这个游戏的研究会成立,他们彼此交换心得发掘秘技,分享冒险人生的乐趣。

与上一集相比,游戏增加了一个很有新意的设计,这就是可以“男婚女嫁”。在游戏中,你可以根据主角的性别选择和与自己善恶相近的女性队员或男

加勒比海

乔治走进房间。将水手箱打开,竟然有一个小女孩藏在里面,交谈后知道她名叫 EMILY,然后看看船舵后面的照片,接着再跟 EMILY 聊天。并且拿起羽毛笔(QUILL),把航海图(CHART)铺在桌子上,再把灯(LANTERN)插入写字桌上的墨水池(INKWELL)中。于是万事具备。出大门用羽毛笔逗猫,谁想到这个小家伙一下子弄坏了羽毛笔,不过别着急,收起羽毛笔送给 RIO,便得到一只小贝壳(SHELL)。

把贝壳交给 EMILY,她会给你她胸前佩戴的小十字架(CROSS),把它插入桌上的笔架(PENHOLDER)中。哈哈,你发现了藏宝的地点。回到木桥找 RIO,于是他答应把你送到 ZOMBIE 岛。

ZOMBIE 岛

把悬崖(CLIFF),岩石(ROCK)和小船(BOAT)都查看一下,好象有点什么,那悬崖可以借助岩石爬上去但是缺少一个垫脚的东西,于是跟 RIO 要鱼网(NET),把它扔上岩石(ROCK),攀上悬崖。

(待续)

队员,慢慢地“培养感情”,力争早日成家立业(错!应是“成家育儿”)。虽然队伍可以容纳 6 人,但由于所得财货都必须平分,因此刚刚开始只要两人就行了,先接受京城附近的任务挣钱,等到有实力购买房屋时,再考虑向对方求婚,通过“和亲政策”使事业发展并“革命自有后来人”。

在侠客游的世界里,最基本的赚钱方式,就是前往旅店接受任务,接受任务的种类很多,例如委托购物、担任护卫等属于善的任务,还有走私、抢夺、暗杀、报仇等属于恶的勾当。当玩者受这些任务的同时,该城镇的善恶秩序状态也跟着接受任务的性质逐渐改变,最后导致重大事件发生,而那就是改变你人生的分界线,你将来的奋斗目标也会逐渐明显起来。

侠客游 2 未来之书

在你的冒险的旅途中,将会遇到许多特定的事件,例如每年的武道大会与剑技大赛,或是四年降临世界的妖精王国,甚至当玩者在迷宫偶获足以改变世界的超级物品时,还会有神的使者流着口水前来索要,如果拒绝神使的好意,日后将会遭到神使的不断的骚扰,其体力值高达十万多点,交战时间可达两三、五小时不分胜负,非使用特定物品不能击退,当然,对付这种情况,还是脚底抹油,溜之大吉为妙。

正因为存在隐藏的事件,尤其是特定的物品的用途没到手之前神秘莫测,难怪日本玩家还得成立研究会,共同交流其中的奥秘,也由此可见游戏规模之庞大,耐玩度之高。

游戏的最重要的特点,是你的事业是必须由探险队成员共同努力完成,而且绝非单枪匹马能够胜任,而且其中的道德规范更是影响深远,不论是“巧取豪夺”还是“惩奸罚恶”,都会由于玩者行为日渐积累,改变世界的均衡,那一方崩溃的时刻,就是天神与恶魔会战的时刻,此时你或善或恶的属性,将成为世界走向的关键。你真是重任在肩啊!

在电视上,我们除了看到“演职员表”外,还常常看到屏幕下方会有一行提示文字或广告信息,由左至右移动,这样即起了提示作用,又不会破坏整体屏幕。在 VB 中的实现原理如下:

使一个 Label 在 Form 的下面循环地移动。实例:

```
(1) 在 Form1 下的控件有
Label1:caption = "热烈庆祝澳门回归祖国",
AutoSize = True, Backstyle = 0,
Fontbold = True, Fontsize = 16.
如想构造一种立体阴影效果可拷贝粘贴
```

在数据库管理系统中,文档管理占有相当比例。由于 FOXPRO 数据库自身的局限性,对文档处理仅提供备注型字段来进行存储,而备注型字段只能浏览显示,不能直接进行打印,查询。在 QUICKMIS 系统中,系统提供卡片复合查询可对备注型字段进行打印,但其只能打印篇幅比较小的内容,且不能对备注型字段进行查询,使用起来也不太方便。

在参考数据库存储备注字段的指针式记录方式中得到启发 -- 能否将备注型字段转化为普通字段,只记录一文件名,通过在录入中提供一命令按钮调用 WINDOWS 下的编辑器(比如:WORD,写字板 NOTEPAD 等)来实现对文档的编辑打印及检索,由以上思路对 QUICKMIS 生成程序做如下修改:

- ①在库中添加一字段(FILENAME)来存储文档文件;
- ②在录入界面中添加一命令按钮(编辑文件)
- ③在生成的源程序中找到界面窗口定义过程,将其值函数

```
VALID PBUTTONVALID(...) 修改为
```

在 QUICKMIS 中实现文档的管理

在 VFP 中,不同类的对象具有不同的事件,不同的事件有不同的发生时刻,而不同类的对象,即使有相同名称的事件,它发生的时刻也不一定相同。这一点要尤为注意。如果按过程化设计语言的思维,去理解 VFP 事件的触发顺序,那是大错特错,如果对对象的事件发生时刻不深刻了解,则程序调试时,可能会发生很多费解的错误,让你费尽精力却难以发现,或者,在你的程序中也许潜伏着错误。

在实践中,我们总结出,不同类的对象,对象与对象之间的相对次序、不同对象与不同对象之间焦点的切换都会影响着各事件发生时刻的不同,也就是说,它影响着整个过程控制的执行时间、执行次序、执行效果的不同。

例如,在一个 FORM 中依次有三个对象,文本框(TEXT1)、组合框(COMBOBOX1)、表格(GRID1)。在这三个对象中分别都有 WHEN 事件、VALID 事件,但它们在同样的焦点移动过程

中,发生时刻却有所不同:

1. 当 TEXT1 焦点要移到 COMBOBOX1 时,先发生 TEXT1 离开焦点时的 TEXT1.VALID() 事件,然后是 COMBOBOX1 获得焦点前的 COMBOBOX1.WHEN() 事件。
2. 当 COMBOBOX1 焦点要移到 GRID1.TEXT1 时(表格中的第一列),和第一点相同,即 COMBOBOX1 离开焦点时发生 COMBOBOX1.VALID() 事件,GRID1.TEXT1 获得焦点前发生 GRID1.TEXT1.WHEN() 事件。
3. 当 GRID1.TEXT1 焦点要移到 COMBOBOX1 时,WHEN 和 VALID 事件的发生时间却和以上不同,首先发生的是 TEXT1 获得焦点前发生的 TEXT1.WHEN() 事件,而不是 GRID1.TEXT1.VALID() 事件,在 TEXT1 获得焦点后才发生 GRID1.TEXT1 离开焦点时的 GRID1.TEXT1.VALID() 事件。

□石家庄 姜波

VB 的简单动画(二)

一个 Label: Label2, 调整 Label2 的位置刚好比 Label1 的高一些。

在 Form1 下创建一个计时器 timer1, 设置它的属性 Interval = 100

(2) 程序如下:

```
Private Sub Form_Load()
Form1.BackColor = RGB(192, 192, 192)
Label1.ForeColor = RGB(128, 128, 128)
Label2.ForeColor = RGB(255, 0, 255)
Label1.Left = Width + 50
```

VALID NEWVALID()

①在程序结尾加入对 NEWVALID() 的说明如下:

```
FUNCTION NEWVALID
PRIVATE EXEPATH
EXEPATH = " WINDOWS 路径 /NODE-
PAD. exe " + 库. FILENAME
RUN /N1 &EXEPATH
RETURN 0
```

通过以上修改即可通过调用写字板来实现文档的相应处理。

为方便起见还可在录入中做一选择文件的按钮来选择文件名。下面是其值函数的简单说明:

```
function fnget
private getfilename
getfilename = getfile(' , '选择文档文件', '选择', 2)
replace pcm. 端子板名称 with getfilename
show gets
return
```

通过以上修改可非常方便的实现文档的管理。依次类推对多媒体文件的处理也可类似处理。

□北京 刘逸

'让 Label1 处于 Form 外

Label2.Left = Width '让 Label2 处于右

下阴影

End Sub

Private Sub Timer1_Timer()

If Label1.Left < 0 - Label1.Width Then

Label1.Left = Width + 50

Label2.Left = Width

End If

Label1.Left = Label1.Left - 100

Label2.Left = Label2.Left - 100

End Sub

运行上诉程序即可实现“移动字幕”的效果。当我们把上诉程序稍做修改一下,就可以得到另一种移动效果:循环滚动,即消息一部分在左边离开屏幕,这部分就从右边进入屏幕。

实例:控件仍如上例,使 Label1 和 Label2 均处于屏幕的下面。

Private Sub Form_Load()

Form1.BackColor = RGB(192, 192, 192)

Label1.ForeColor = RGB(128, 128, 128)

Label2.ForeColor = RGB(255, 0, 255)

Label1.Left = 0

Label2.Left = -6840 '6840 为 Form 的

宽度

End Sub

Private Sub Timer1_Timer()

Label1.Left = Label1.Left - 50

Label2.Left = Label2.Left - 50

If Label1.Left <= -6840 Then

Label1.Left = 6840

End If

If Label2.Left <= -6840 Then

Label2.Left = 6840

End If

End Sub

运行上诉程序即可实现“字幕循环滚动”的效果。

□四川 陈敏

VFP 表单的数据处理

与 Foxpro2. x 的屏幕生成器一样, Visual foxpro3. 0、5. 0 表单

的作用也是向用户提供一个界面,而内容却丰富得多。实际上 VFP 的表单设计器是从 VB 中移植过来的,使我们能够领略到面向对象编程的强大威力。但归根到底表单是提供一个处理数据的界面,应用程序通过表单取得用户的数据或者向用户显示结果。

一)将参数传递到表单(myform. scx)

在运行表单时,为设置属性值或者指定操作的默认值,有时需要将参数传递到表单。若要将参数传递到表单设计器中,创建表单步骤如下:

1. 创建容纳参数的表单属性,这仅需要将 Form 作为基类引入属性,如:Itemname(姓名)Itemincome(收入)
2. 在表单的初始化事件代码中,包含 Parameters 语句: Parameters cString, nNumber
3. 在表单 init 的事件代码中将参数分配给属性: This.itemName = cString This.itemincome = nNumber
4. 当运行表单时,在 Do Form 命令中包含一个 with 子句: Do Form myform with "zhoukui", 1000

二)从表单中返回值

1. 将表单的 WindowType 属性设置为 1,使表单成为模式表单。
2. 在与表单的 Unload 事件相关的代码中包含一个带返回值的 return 命令。
3. 在运行表单的程序或方法中,在 Do From 命令中包含到关键字。如果 myform 是一个返回字符串模式表单,下面一行代码将返回值返回到一个名为 cComment(评价)的变量中:

```
Do Form myform with "zhoukui", 1000 to cComment
```

□江苏 周全

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年08月15日 星期三 总第620期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★ 贴近读者 实用普及

九八上半年整个IT业都普遍呈现出这样一种现象:竞争越来越激烈,钱越来越难赚。无论是做硬件的,还是做软件的,不得不面对的事实是:市场整体疲软。软件相比之下更为艰难,据连邦统计分析表明,今年与去年同期相比销售额平均增长25%,而其他有些销售机构则呈现负增长。这对高速发展的信息产业来说是支极不和谐的乐曲。人们缺乏购买正版软件的意识、盗版软件猖狂是其中一方面原因,而东南亚的那场金融危机,虽然国内没有受到直接影响,但大多数政府机构、企事业单位都处于一种观望的态度,尽量压缩建立信息系统计划开支,大大削弱了近年来集体购买软件呈现高速增长势头,市场显得异常平淡。

一、开发厂商:潜心酿酒 品尝苦涩

软件开发企业日子很难过,缺钱、缺人、缺好的产品。公司看准一个项目不得不投入一大笔钱,而大多数企业以前根本没赚到什么钱,缺钱成了他们心中永远的痛。招不到身价百倍的程序员高手也成了他们心中难解的结,即使有高手把牌,也不得不防他人觊觎之嫌,而高手在关键时刻辞职跳槽对企业更是致命的一击。如此种种要开发出好的产品其难度可想而知。面对软件潜在的巨大市场的吸引力,仍有不少企业克服重重困难,潜心开发他们认为业内一流的产品。但是有好的技术不等于有好的市场,业内认为极有价值的产品在市场上却成了失宠儿,不能如愿以偿地在市场上畅销,实实在在应验了那句“软件不是一般的商品,卖出去就是财富,卖不出去就是垃圾。”就算开发的软件受到市场认可,成为热点产品,立刻就会有竞争对手出现,软件开发商在开发的投入上一点都不能少,稍微松口气,马上就会被别人赶上并超越,所以不得不不停地开发、升级。由于不堪重负,许多公司不得不大幅裁员,如前导、腾图等,据说连开发出很多受用户欢迎产品的双语公司也开始裁员。软件销售企业利润显著下降,一些小规模企业由于种种原因只好转而经营其他计算机产品,如耗材、打印机之类,有的甚至违法卖起盗版软件来。

二、上市产品:新酒有后劲,陈酿仍飘香

新近出现的热点产品有翻译类软件“东方快车”,其强大的全屏汉化、即点即翻、内码转换等功能,一经推出就引起了轰动,在连邦软件排行榜同类软件中位居第一。游戏类软件出现的“世界杯98”由于受到在法国举行的世界杯足球赛影响骤然升温,风靡一时。“铁甲风暴”让用户眼前一亮。在连邦软件销售排行榜上位居前几位的明星产品操作系统类仍是中文之星2.97、UCDOS/Win7.0单用户、Rich Win97等;办公事务处理类仍然是金山WPS97、企鹅套装III、98王码等;信息管理软件类“中国商人98”、“管家婆”、“协力商霸生意版”;实用工具软件类KV300、VRV套装;教育学习类软件“开天辟地”、“万事无忧”、“随心所欲说英语”等,电子图书光盘类“电脑报光盘”、“读者”、“电脑爱好者”、“家住电脑文摘”、“瑞得在线”等陆续上市,给人以单调的电子图

书类产品增添了几分色彩。

三、畅销产品:酒香诱人 众人争饮

在有限的畅销产品市场上,竞争显得异常激烈:

杀毒软件国外软件厂商纷纷看好我国这个当今世界上无论是发展速度还是增长潜力

98上半年于平淡中悄然过去,虽然其间有过电子商务的沸沸扬扬,有过Win98的隆重发布,有过Compaq的大手笔重组,但更多的压在IT界肩上的却是沉重的感觉。且不论这沉重,疲软从何而来,业内的每个人,每个商家都不得不直面……

长江中下游近日正洪水滔天,似乎也在应和,也在对我们国家8%经济增长率提出挑战……

于是重组之声不断;于是各大公司高层走马换将;于是风险投资渐入佳境……

我们的总理已亲自走上了抗洪大堤,百万血肉之躯走上了风雨大堤,洪峰终会倒在脚下。而对于我们IT界,面对人称“本命年”的挑战,我们该拿出怎样的“解决方案”!

怎么办

一个是笔输入;另一个是语音输入。汉王笔推出时间较早,在市场上有一定的占有,最近推出的汉王听写系统非常受欢迎。慧笔也不甘示弱,利用广告大力宣传其产品,并配以“买慧笔,赠手机”的大型促销活动,在市场上掀起一股热潮。紫光笔利用其技术品牌的优势在笔输

酒水微澜

九八上半年软件市场综述

□连邦软件连锁销售组织 副总裁 李儒雄

都属最大的电脑市场,尤其眼红中国的杀毒软件市场。McAfee出现了,出品Norton系列软件的Symantec公司推出它的中文版Antivirus4.0,世界第二大软件公司CA公司与北京金辰公司成立合资公司首次推出的KILL98,采用先进侦毒引擎及其所包括的实时治愈、实时软盘检测、压缩检测、智能陷阱检测和宏病毒分析等一系列新技术,可以提供给企业跨平台、跨网络全面解决方案。一夜之间,国际著名的杀毒软件厂商在中国市场上聚首一堂,与国产杀毒软件同场竞技,国内厂商一枝“毒”秀的时代一去不复返了。目前国内较受欢迎的杀毒软件有KV300、VRV、KILL、瑞星等。曾荣获国内十佳软件的KV300在国内有很高的市场占有率,它比较注重实用性,定期公布新病毒代码,方便用户自动升级,在连邦排行榜上持续保持销售第一的位置。VRV依托病毒防火墙技术对电脑进行实时监控,从而拒病毒于门外,利用因特网广泛宣传,知名度大大提高,产品销量也日渐上升。瑞星发布了RAV8.0版杀毒软件,可对变形病毒和宏病毒的彻底防治,并采取低价供货政策,大量提供OEM版,市场攻势不小。

汉化词典及翻译软件由于国内计算机大多数用户英语水平有限,因此翻译软件市场繁荣。东方快车98、即时汉化专家98在许多媒体打出各自的广告,将新增的强大功能——罗列,由用户自己作出选择。由于即时汉化专家新版的推迟推出,使得东方快车一枝独秀,在同类产品中至今仍稳居榜首。一直受到用户关注的金山词霸,前些日子忙于捆绑销售,据悉不久要推出新产品。

教育类软件辅助教学软件是教育软件里市场前景最为看好的领域,为考试服务的软件广受青睐,从“科利华”和“翰林汇”系列软件的热销不难看出。英语学习类软件一直是用户喜爱的产品。金洪恩公司推出的“随心所欲说英语”受到广泛欢迎,一周之内在连邦销售173套,“大嘴英语”、“听霸”也给因受环境限制无法练习听力和口语的用户带来了福音。计算机学习类软件当数“开天辟地”、“万事无忧”,给那些急于学习使用计算机的新用户带来了极大的方便。

键盘鼠标输入软件这类软件有两个领域,

人市场上也占有一席之地。IBM最近推出的VIAVOICE语音输入系统,克服了以往非连续语句输入的困难,达到连续语句输入的阶段,而且计算机可以自动学习带口音的文字输入,识别率较高,输入速度几乎可以和说话速度同步。

商业进销存软件继财务软件之后,商业进销存软件成为热点。代表性的产品有协力商霸、明星进销存、管家婆、中国商人98等。协力商霸采用和著名的惠普、微软等公司合作的战略提高企业的知名度,在国内大中型城市展开巡展活动,免费授权5000家合法用户,并且针对不同的用户推出不同的版本,如通用版、医药版、食品版、服装版等,同时启动了“新大陆”计划,开始组建专业化的代理体系,培养区域性的销售中心和技术支持中心,让销售和技术支持本地化。管家婆注重媒体宣传,让用户真正了解公司和其产品,并且经常刊登一些用户使用后的体会和经验以吸引更多的潜在的用户;中国商人98大打广告战,在地毯式的轰炸后销量直线上升,曾一度位居连邦排行榜第一;明星进销存采用销售与服务分离的政策,用户可以根据需要购买软件或相应的服务,目前他们在积极培训代理商,让代理商扩大服务范围赢得更大的市场。

电子商务软件以网络计算机为核心的信息技术蓬勃发展,尤其是电子商务所呈现的勃勃生机和巨大的市场潜力,给无数信息技术厂商带来了新的发展机遇。IBM的电子商务软件在国内掀起了一股热浪,在各地举办的技术研讨会吸引了国家经贸委、信息产业部、中国人民银行、税务总局、海关等部委的领导,MICROSOFT的Backoffice专为中小企业度身定制, Sun公司近日也推出了提供电子商务学习功能的Sun Community Server,作为其推广电子商务软件的三大战略即学习、购物、销售三部分组件之一。

四、盗版软件:假酒泛滥 屡打不绝

盗版软件一直是做软件的大敌,政府一直在打击盗版、屡打不绝,卖盗版的诡秘地和执法人员捉迷藏,纵使执法人员有三头六臂也无力抵挡盗版大军集体作战。正本清源一直是软件企业翘首以盼的事情,最近,中国软件联盟(CSA)与商业软件联盟进一步宣传在中国使用正版软件,促进知识产权保护,我们期待中国软件产业能形成良性循环,健康发展。

FTP 是 Internet 上最重要、用途最广泛的服务。这项服务能使你从 Internet 上的无数主机中拷贝文件, 获取各种所需资源。现在 Internet 上已经开发出了许多基于 Windows 的 FTP 客户端程序,《个人电脑》典藏的 FTP 工具中收集了十款经典 FTP 工具, 其中既有历久弥坚的曾领一代潮流的大作, 又有最近崛起的后起之秀。

玩 FTP 的人没有不知道 CuteFTP 的。这是 Windows 领域内最早提供断线续传功能的 FTP 软件, 功能非常丰富, 新版的“宏”操作十分好用, 界面没有太大变动, 性能却已有巨大的提升。其中的“目录过滤”、“保持联络”和“宏”功能均十分出色。其安装程序只有一个可执行文件, 极易操作。安装完成后可以从开始菜单中执行 CuteFTP, 出现的将是 FTP Site Manager 画面, 分为左右两部分: 左边为文件夹, 右边为地点(即连接的主机名或公司名), 简单明了。这个软件是 FTP 工具中当仁不让的龙头老大, 我也就不用班门弄斧, 作什么讲解了。

另一款经典就是窗口式的 FTP 客户端软件——WS-FTP。由于 WS-FTP 是标准的 Windows 应用程序, 具有良好的用户界面, 操作简单、直观, 而不用记忆命令更是其吸引之处。当启动 WS-FTP 时首先会出现 Session Profile 窗口如下: 这是为了让用户定义常用的 FTP 主机, 以免除每次登录时键入及查找地址之苦。例如要定义一个常用共享软件获取点主机, 可先点击 New 按钮创建一个新定义, 然后自己为本连接起一个容易记忆的名字, 如“共享软件”, 填入 Profile Name 项, 再将本主机的地址 Host name(IP 或域名皆可, 如 ftp.shareware.com)、用户名 UserID (anonymous)、用户密码 Password (自己的 e-mail 地址) 分别填入对应项, 再点击 Save 按钮即完成定义。下次使用只要从 Profile Name 中选择“共享软件”这项即可自动恢复上次所定

Speed Surfer 这个工具软件“号称”是万维网浏览加速器。它在不更换任何硬件设备, 诸如更高速率的 MODEM 的情形下, 而能加快浏览主页的速度。这听起来似乎不可思议, 其实它的原理很简单。因为我们在浏览时, 往往是看完一个已经下载完的主页内容后, 再去下载另一个与之链接的主页。殊不知, 当你在观看一个已经下载完的主页内的内容时, 浏览器及你的 MODEM 是处于暂时停止工作的状态, 一直到你选取另一个链接时, 浏览器及 MODEM 才会继续进行数据的传输。而 Speed Surfer 则是利用这段空档, 自动下载与其连接的主页内容并保存到硬盘中。当你接下来要浏览的网页内容如果 Speed Surfer 已经下载到你的硬盘的话, 那么浏览器会马上从硬盘中读取。如此一来, 浏览速度也就变快了。下面我就简单介绍一下 Speed Surfer 的使用。

(1) 下载与安装: Speed Surfer 可在 <http://www.speed.inter.com> 处下载, 文件名为 SS2095T.Zip。解压安装过程中 Speed Surfer 会弹出一个 Browser Selection 的对话框。其中的 Selected Browser 是询问你目前使用的浏览器的名字, 可供选择的浏览器只有 Internet Explorer 与 Netscape。而 Executable

FTP 典藏工具大聚会

义内容。定义主机完成后, 点 Ok 按钮即可进入联机状态。登录成功后左边窗口显示的是本地主机(Local System)的硬盘内容, 通过它可得知当前本地主机所在目录及目录下的文件。相同地, 右边窗口显示远程主机的目录及文件。用户可自由选择需要传送的文件, 并选择文件格式(文本文件选 ASCII, 二进制文件选 Binary), 之后按 → 可将所选本地主机的文件传送到远端(Upload); 按 ← 可将所选远端主机的文件传送到本地硬盘(Download)。

如今的 FTP 软件中正崛起着一颗新星——Bullet Proof FTP。就连最权威的 ZD Labs 实验室在这次评测 FTP 软件时也没有想到会有一匹黑马冲出, 在某些方面甚至超过了那些经典之作, 它就是 Bullet Proof FTP。听到它的名字, 你一定会问:“什么叫防弹 FTP?” 看看它的图标你就明白了。一颗长着翅膀的子弹满脸愤怒的表情, 睁大了眼睛目视前方, 向着目标冲去。原来它起名“防弹 FTP”意指即使 FTP 站点穿上了防弹服, 这颗愤怒的子弹也能穿入。

一进入它的主界面, 你一定又会产生好奇的疑问:“为什么有三栏?” 一般的 FTP 软件除去连接、传输状态栏外有两个文件列表栏, 一个是本地文件栏, 一个是远程 FTP 文件栏, 任何文件的传输是在两栏之间进行的。而 Bullet Proof 在这两栏之间又加入了一个栏, 这是 Bullet Proof 最具特色的一个功能。当你登录到远程 FTP 时, 也许还没有决定下载哪些文件, 也许下载文件分布在不同的目录下甚至不同的 FTP 站点, 也许你还要到另一个站点上载文件, 这样你不得不边浏览边下载、一个一个转换目录、站点, 浪费了很多时间。而 Bullet Proof 允许你把要下载或要上载的文件先放到中间

Location 要求你输入或确认你使用的浏览器所在的正确路径。而后 Speed Surfer 会提示使用者, 今后启动浏览器只需启动 Speed Surfer 即可。因为一旦 Speed Surfer 启动, 它会自动启动你的浏览器。

(2) Speed Surfer 的使用: 运行 Speed

让你的浏览加速

Surfer, 首先会出现一个要求注册的画面。跳过此画面, Speed Surfer 就会启动你的浏览器, 而 Speed Surfer 会改为后台工作方式。你可以看到右下角的状态条中有一个闪电的记号, 那就是 Speed Surfer。

那么使用者如何了解 Speed Surfer 的工作状况及效率呢? 你可以用鼠标右键单击闪电标志。在弹出的菜单中包括 State View, View Current Status and Statistics, Option, Help, Exit 五个选项。

选择 State View 选项, 这时就会显示出目前浏览整体的效率。它是以浏览器本身载入网页速度与使用 Speed Surfer 后载入网页速度比较所得出的数值。如果是未注册版本的话, 它会限制提升的效率最高值为 15%。而已注册

的叫队列栏(Queue)里, 就像超市里的选购筐和选购小车, 都选好后, 只需按一下工具条中的 GO 按钮, 它就会按顺序自动登录各个 FTP, 进行指定的上、下载工作了。队列栏中用左右箭头图标分别标识上、下载的文件; 在队列栏上端, 还动态显示当前队列中等待的文件个数和所有文件大小的总和, 这样你就对 FTP 的时间有一个大概的估计了; 你还可以随时调整队列中文件的先后次序; 如果你下网时下载工作还没有完成, 它可以自动记录队列, 下次上网时还可以继续, 而且 Bullet Proof 支持断点续传。

Bullet Proof 像 CuteFTP 等一样, 可以快速匿名连接, 也有一个站点列表管理器。它提供的列表引入功能可以从 CuteFTP、WS-FTP、FTP Explorer 或文本文件中引入站点列表, 这也表明了它要夺走这些经典软件用户群的决心。管理器除具有其他软件的所有功能外, 还有一个离线浏览的功能非常有用, 无论你登录到什么 FTP 站点, 它都可以把你浏览过的文件目录存入缓存中或是利用它提供的功能将整个站点的目录结构下载到缓存中, 这样即使你不在网上, 利用离线浏览的功能仍旧可以在文件目录中选择想要下载的文件。另外, 你还可以把当前正在访问的站点直接加入到管理器中, 这正是 CuteFTP 等没有的, 而且非常实用的功能。

在其他方面, Bullet Proof 也有自己的独到之处。软件的定制也非常灵活, 工具条也完全是 IE 和 Office 风格的, 可以设置显示和隐藏模式。总之, 使用过后你就可以感觉到这颗子弹的威力有多么强大, 它不仅穿透所有 FTP 站点, 还要超过目前所有的 FTP 软件。

其它的几款 FTP 软件如 LeapFTP、FTP Control、FTP Voyager、Actif FTP、PrimaSoft AutoFTP 等均各有特色, 在具体使用中能够达到一种优势互补, 从而使你真正地共享 Internet 资源。(金山)

的版本则无此限制。

选择菜单中的 View Current Status and Statistics 选项, 弹出的界面会清楚地反映 Speed Surfer 的具体工作情况与相关信息。其中界面左侧的 Current Status(目前状况)中的 Your Current URL 显示的是目前主页的网址, 而在下方的 Links Contained and Loading Status 中则显示了与目前网页相连的其它网页地址。其中蓝色的地址表明 Speed Surfer 已将它们下载完毕, 黄色的地址表明 Speed Surfer 正在下载, 红色的地址表明 Speed Surfer 准备下载。而在界面右面会显示了目前传输字节量, 调制解调器工作状况等数据。

Speed Surfer 中也可以对 Proxy Server 进行设定。它包括 View Current Status and Statistics, Option, Help, Exit 四个选项。设定方法如下: 选择 Option 选项, 在 Using the following Proxy Setting 前打勾, 再在 Hostname 与 Port 中输入相关内容。需要提醒的是, 如果在 Speed Surfer 中设定了 Proxy Server, 就不要在浏览器中的 Proxy 中再设定了。

有兴趣的读者可以试试 Speed Surfer, 我想它不会使你失望的。

提起三维制作,我们首先想到的当然是 3D MAX。3D MAX 虽然功能强大,但也是出了名地难学。如果你也有相同的感受的话,现在可以

三维动画新天地

Crystal 3D Impact Pro 入门

试一试 3D Impact Pro, 该软件是 Crystal-Graphics(网址: www.crystalgraphics.com) 公司最新推出的三维制作软件,可以制作各种形状的三维物体,并加以各种不同的渲染,用户也可以直接采用 3D Impact Pro 三维图库制作精美的三维物体。因此,使用 3D Impact Pro 可以轻松地制作出具有绝佳三维效果的平面图。值得一提的是,3D Impact Pro 可以将各种类型的动画效果运用到不同物体上,并可以将动画输出为 AVI、FLC、动画 GIF 等格式的动画文件,也可以将动画输出为多个图形文件的序列,如 BMP 序列、GIF 序列等。

运行 3D Impact Pro 时,我们首先会看到如图 1 所示的对话框。在该对话框中,我们可以选择使用 AutoContent Wizard 来制作三维文字的动画,这是一个快速生成动画文件的向导程序。在该向导程序中,用户可以依次进行文字的输入、文字三维效果的选择、文字表面渲染色的选择、文字进行三维运动的轨迹。在简单的单击“下一步”按钮的操作中,我们就完成了三维动画文字的制作。

如果在对话框中选择 Template 命令,就可以打开 3D Impact Pro 中的模板。3D Impact Pro 附带了许多具有特殊照明效果的模板,用户可以通过该选项来直接调用这些模板。此外,Blank project 命令是建立一个空白的工程文件,Open an existing 3D pro 命令是打开已有的工程文件。

3D Impact Pro 的编辑窗口。在该窗口中,总共可显示六个工具栏。名称与功能如下:

标准工具栏: 对应菜单栏选项的快捷按钮。

工具调色板: 进行图形操作的工具栏,使用该工具栏,可以在编辑窗口中添加物体与文字、绘制图形、改变物体形状等。在选定某些工具调色板按钮以后,会出现一个 Selection 窗口,我们可以在该窗口中对选定的按钮进行设置。

如选定多边形按钮进行多边形绘制时,就可以在 Selection 窗口中选择多边形的边数。

文本工具栏: 控制文本的大小、字体、加粗、倾斜等。

调整工具栏: 调整物体的位置,共有 6 个按钮,分别是居左、居右、横向往居、居顶、居底、纵向往居。

状态工具栏: 位于整个窗口的最下方,显

您是否经常不自觉地遇到些麻烦: 想打字,找不到中文,想上网,不是硬件太贵就是软件不齐,好不容易咬咬牙凑和了一块,却又面对洋文洋酒的英文……

别着急,无论用软件,还是买硬件,都是为了解决问题,提出一套方案就不得了!四通利方“方案仓库”亮相

利方公司于近日发行了三款“方案计划”:“上网宝典”、“上网银典”、“中文处理专家”。

其中,上网宝典和上网银典是两个网络套件,包含了 Richwin97 网络版,浏览器,英文网页动态翻译,电子词典,拨号管理,网络电话,杀毒软件等功能。不同的是“上网宝典”还含有美国名牌 33.6K 外置式调制解调器。用户只需拥有一台电脑和一条电话线,加上“上网宝典”即可一步到位,遨游网络时空。“中文处理专家”含有 Richwin97 专业版,支持 Win95 和 Win98 中英文版,提供金山词霸、中

示当前鼠标所在点的 X、Y、Z 轴的坐标,以及一些关于当前操作的提示。

透视调色板: 该调色板分为两个部分,其中的按钮可以控制是否需要透视效果。不使用透视效果时,画面主要是 2D 的视觉效果。而使用透视后,就可以通过调整透视调色板中的透视深度来获得良好的 3D 视觉效果。当新建一个工程文件时,3D Impact Pro 默认的透视深度是 51mm,即用户的视角是在 Z 轴上坐标是 51mm 的地方。

下面,就让我们从一个空的工程文件(Blank project)开始,制作一个完整的三维动画。

大致的步骤如下:

首先我们要设置动画显示区的大小。打开 Render 菜单,选择 Working Area 命令,就可以进入对话框,我们可以通过微调按钮来调节显示区的大小,也可以在 Common Dimensions 下拉选择框中选择标准的显示区大小。

接着,我们就可以设置背景了,在 Render 菜单中,选择 Set Background 命令,可以进入 3D Impact Pro 的背景设置对话框,我们可以选择一种背景颜色,也可以打开一个已有的图片文件(*.bmp、*.gif 等)作为背景。

完成了以上这些初步的设置以后,我们就可以开始添加三维文字、三维物体了。在工具调色板中选定“A”工具后,就可以在编辑窗口中输入文字。输入完成后,可以在文本工具栏中改变文字的字体、大小等。不过,现在的文字还不是三维文字,如果要文字变成三维的,必须选择 Object 菜单中的 Bevels Gallery 命令,在对话框中设置文字的厚度、边缘等三维属性。在 Bevels Gallery 对话框中,共有 10 个标签页,每个标签页中均有多种三维字型供大家选择。选择一种合适的三维字型,对提高视觉效果很有帮助。

有了背景和文字之后,还可以加上一些三维物体用来点缀画面。我们可以直接把编辑窗口下方的三维图库中物体拖到编辑窗口中,也可以使用工具调色板中的绘图按钮来绘一些三维物体。在工具调色板中,除了球体与长方体是直接绘制的以外,其余的绘图命令绘制的都是平面图形。对于这些平面图形,大家可参照设置文字三维属性的方法来将平面图形设置为三维物体。此外,还可以使用工具调色板中的拉伸和旋转命令来对物体进行形状上的文字库等应用软件,更可喜的是,里面还有一套最新版的“蒙恬手写笔”,让您在中英文操作系统上流畅使用各种中英文软件,轻松自如与计算机交流。

现在终于明白,买软件还是买硬件,其实质都是在解决问题。四通利方公司根据广大计算机厂商和用户的实际需求,以 Richwin97 系列产品为基础,联合国内外软、硬厂商共同推出了数十套软件解决方案,您可以根据自己的需要在“方案仓库”中提取,若有特殊要求,还可“量体裁衣”。

向用户提供面向特定应用的全套解决方案已成为发展趋势,“四通利方”的“方案仓库”有利多方,体现了公司“网络化”和“中文化”的发展方向。

方案仓库里款款多姿,款款中意,朋友,可舒展您眉头紧锁的结了吧?

加工。
再下一步就是进行三维文字与三维物体的渲染,在 Object 菜单中选择 Assign color 命令,可以

打开 3D Impact Pro 的调色板,我们可以选择一种颜色作为物体表面的颜色。如果你觉得使用一种颜色太单调的话,可以选择 Object 菜单中 Materials Gallery 命令,打开 3D Impact Pro 的材质库,对物体进行材质的渲染。在该对话框中,我们可以给各种物体赋予各种材质,如金属(Metal)、大理石(Marble)、花岗岩(Granite)、石头(Stone)、玻璃(Glass)、纺织品(Fabric)、木制品(Wood)等。如果要进行更为细致的设置,可以按下 Advanced 按钮,在随后弹出的高级设置对话框中修改有关选项。

进行三维动画设计的一个重要步骤就是设置光源,选择 Lights 菜单中的 Show lights 命令,可以将光源显示出来。这时,我们就可以用鼠标来拖动光源,进行照射角度的设置。此外还可以选择 Lights 菜单中的 Ambient Color 命令,设置照射光的颜色。或选择 Lights Properties 命令,在光源属性对话框中设置光源的照射类型,如平行光、点光源等。

当我们完成画面中的各种元素的静态设计后,就可以让各个物体动起来了。这是制作三维动画的关键步骤,也是 3D Impact Pro 中最具特色的功能。在选定一个或多个物体以后,打开 Animation 菜单,选择 Motions Gallery 命令,进入移动效果库。3D Impact Pro 提供了丰富的移动效果供用户选择使用。在对话框的下方,还可以对移动路径进行设置。

现在,一个完整的三维动画就制作完成了。余下的任务就是将所制作的动画输出为文件了。在 Animation 菜单中,选择 Make move 命令,就可以完成这一任务。在随后显示的 Make move 对话框中,用户可以选择输出文件的格式,如 AVI、GIF 等。如果用户不希望以动画方式输出,还可以将动画输出为 BMP 序列文件或 GIF 序列文件。

□北京 郑宇江

“COOL 3D”是“Ulead”公司推出的一个三维文字处理工具,其强大的功能和简便的使用方法深受广大用户好评。其 Demo 版除了功能上略有限制外(这就是说它不是很“酷”的原因),它的“免费下载”使得它拥有广大的用户。

它的功能限制主要在以下两点,一是日期的限制,即用了一段时间后就需要重要下载;二是用它的“另存为”其它格式的图像时,总会在图像的前面出现一个透明的“SAMPLE”字样,即使动画格式的 GIF 也不例外,以至于它的“酷”度大减。对于第一点限制,我的办法是将系统日期改变一下就行了,下面主要谈第二点:找一个能够编辑二进制文件的工具,比如 PT, Hedit 等,找到“COOL 3D”的可执行文件(U3DEDIT.exe),用编辑器的查找功能查找字符串“SAMPLE”(一共会查到两个,只对第一个进行修改,它在第 0A87B8 字节处),将它的 ASC 码改为“00 00 00 00 00”,即将字符串置空,存盘退出,再启动后你会发现你的 Demo 版已经变得很“酷”了。

□天津于爱武

让「COOL 3D」更酷

挟着 Voodoo1 迷人的魅力, Voodoo2 芯片的出现也因此受到厂商和消费者格外的瞩目。事实上, Voodoo2 在目前确实以较快的运算速度在 3D 加速卡中一枝独秀(当然,也有许多号称 Voodoo2 Killer 的 3D 加速卡如 G200 正伺机蠢蠢欲动),心急的你可能已经买了一块回家使用。只是使用时却突然发现,咦?怎么 Voodoo2 在自家电脑上的速度和原先的 Voodoo1 差不多呢?难道是被骗了吗?还是设定上有问题?本篇文章或许能帮助玩家解开这方面的疑惑。

和 Voodoo1 横扫过的旋风一般,电脑界相关周边设备厂商投入生产 Voodoo2 加速卡的还真不少,从原先一代就跨足此领域的国外厂商如 Orchid, Diamond, Canopus 以及台湾地区的赋泽科技等都持续表态支持并推出 Voodoo2 外,后起之秀如 Creative 更是独占鳌头,抢先批量生产全世界第一块 Voodoo2 加速卡,其他诸如 Metabyte, A-Open 等也都严阵以待。在选购这些琳琅满目的巫毒卡时,消费者到底又该注意哪些事项呢?

显示卡上的内存越多越好

Voodoo2 在硬件外观上与 Voodoo1 最大的区别,就在于前者多用一块材质处理器。也就是说,你往 Voodoo2 加速卡上瞧,应该可以看见一块 PixelFX2 处理器和两块材质贴图处理器。PixelFX2 处理器用来作一般显示沟通及负责处理图形元件的三角形设定 (triangle setup),另外两块材质贴图处理器则负责物体的材质贴图。以前的 Voodoo1 芯片单一周期只能处理一次贴图运算,如今 Voodoo2 因为硬件和驱动程序支持的缘故,已经能够同时处理二次贴图。由于各家厂商采用的这三块芯片都是 3DFX 公司所设计的,因此在这方面各种品牌没有明显的区别。

除了处理器芯片外, Voodoo2 卡上的内存配置一开始就可能会吓坏或者是困惑不少人,因为卡上密密麻麻地装满 EDO - RAM 内存 (12MB 版本更是在卡的两面都装有内存)。到底是该选择 8MB 版本呢,还是考虑 12MB 版本?

参考国外电脑杂志的测试报告,以及网上玩家的实际使用经验,你会发觉 8MB 和 12MB 之间在效能评比上几乎在伯仲之间,12MB 并不会因为多出这 4MB 内存而使得测试数据表现大幅提高(事实上几乎一点影响也没有)。怎么会这样呢?造成两者测试数据相近的原因主要是由于 12MB 版本多出的 4MB 内存是给材质贴图使用的,而目前测试软件和测试游戏在材质贴图上都仅仅使用到 4MB 以内的材质贴图,就连目前号称加速卡杀手的新游戏 <<Incoming>> 也没有使用到 8MB 的材质贴图。

所以说,就现阶段而言,8MB 和 12MB 版本的表现其实是同等级的(两者的价格却有着一段差距)。但未来下半年呢?假使后面推出的所有软件都需要更大的材质贴图呢?因此,笔者给你的建议是:如果你的预算确实有限,可以先选择 8MB 版本,它应该还能让你撑上个半年,将来若真的不够使用,起码还可以再买个 8MB 卡串接成 SLI 模式使用(这样就有 16MB 了);而如果你没有经费的限制,且希望买来的 Voodoo2 能够撑得久一点,那当然选择 12MB 版本的 Voodoo2 为最佳。

我的配备跑 Voodoo2 合适吗

很多人买了 Voodoo2 后会抱怨:奇怪,怎么玩游戏的运行速度还是跟 Voodoo1 一样呢?其实导致这种情况发生的原因是自身机器匹

配的问题。

让我们先试着了解一下 3D 绘图成像的原理。通常,3D 绘图有几个步骤:一是物理 (Physics) 部分,也就是建构 3D 物体的模型及整个架构。接下来是几何运算 (Geometry transform) 及光影投射。所谓的几何运算,指的就是当初设计 3D 物体时可能会用好几道方

让金子发光

用好 Voodoo 2

程式,微积分等运算式表示,比如球体方程式,椭圆形方程式等等。几何转换则是将这些方程式转换成实体,使得这个实体看起来像是我们原先所设计的形状,此时一些光影效果,物体的材质资料等也都一并在这步骤处理。再下来是三角形设定 (Triangle Setup) 阶段,经过几何运算后的实体会被 Triangle Setup 处理成一组组相对应的三角形,以加快图形显示的速度。最后则是物体成像的阶段,也就是所谓的 rendering (着色),让 3D 物体看起来犹如真实世界的形状和颜色,材质贴图也在此阶段执行完毕。

整个 3D 模型建构和成像的过程依序是:实体建构阶段 (Physics) -> 几何转换 (Geometry Transform) -> 三角形设定 (Triangle Setup) -> 着色 (Rendering)。

前两个步骤由 CPU, FPU 负责处理,后两个阶段通常是现今 3D 加速卡所处理的范围。不过其中的“三角形设定”部分应该属于 CPU, FPU 和 3D 加速卡的交界处,也就是说两者同样都负担了这方面的计算。

问题产生了, Voodoo1 芯片由于运算能力不够快,使得 CPU 计算处理完后的 3D 资料在传给 Voodoo 芯片时, Voodoo 芯片只能依照它的“硬件极限”和“规格”去处理这些资料,因此就算使用超快的 CPU 也受限于 Voodoo1 芯片的运算能力,无法做出更快速的回应。

如今, Voodoo2 芯片加强并加快其 3D 运算的能力, CPU 处理完的资料它几乎都可以立即吸收处理。因此现在的情况是,超快的 CPU, Voodoo2 越能够展现它的特色,反而 3D 加速的瓶颈不是在 3D 加速卡本身,而是 CPU 的运算能力。相反地,若玩家的 CPU 不够快,那现实的情况是 Voodoo2 只能当它是 Voodoo1 使用。因此有人说 Voodoo2 太过于倚赖 CPU 的说法其实不尽正确,因为以前 Voodoo1 同样也很倚赖 CPU,只是由于绘图芯片处理速度不够快,所以感觉上高速与低速 CPU 的差别不大。而 Voodoo2 就不同,它能够处理更多更快的资料运算,所以你得用强而有力的 CPU 才能将 Voodoo2 的极限给“逼”出来。

那要什么样的 CPU 才适合搭配 Voodoo2 呢?答案是 Pentium II 233 以上等级的 CPU 才符合 Voodoo2 的需求。如果是 Pentium 233 MMX 左右的 CPU 呢?那么 Voodoo1 和 Voodoo2 之间的差异性不会太大。而如果你想发挥 Voodoo2 双插卡的特性,你得需要 Pentium II 400 以上的 CPU 才能将 SLI Voodoo2 最基本的火力展现出来。

AGP 还是 PCI

自从 Intel 公司公布 AGP 总线的技术规格后,许多周边厂商争相投入 AGP 显示卡的行列。记得 3DFX 公司于 97 年 11 月公布 Voodoo2 规格时,也曾提到 Voodoo2 会有 PCI 和 AGP 两种版本。只是目前就厂商的动向来看,市面上主要是 AGP 的版本,玩家因此担心 PCI 会不会在不久后被 AGP 给挤出市场呢?

其实,以目前的情况来看,这样的担心有点多余。AGP 真的比 PCI 快吗?没错,就公布的 PCI 和 AGP 总线传输资料来看, AGP 确实比 PCI 快。但若是上网或是曾留意国外电脑杂志的朋友可能会发现一个极大的疑问?咦,好像 PCI 规格 Voodoo2 并未输给任何一款采用 AGP 规格的 3D 加速卡,而且有些时候 PCI 的 Voodoo2 速度还大幅领先呢!

AGP 比 PCI 快的前提是 CPU 能够将大量的资料信号传给 AGP,问题是依现阶段 CPU 的能力, Pentium II 400CPU 运算后的资料已足够让 PCI 和 AGP 的总线频宽去处理。因此在这方面,两者的差异性不大。除非你的 CPU 是 Pentium II 500 以上的等级,那 AGP 和 PCI 才会有很明显的区别。

其实就现在而言, AGP 最大的优势并不是较大的资料传输频宽 (CPU 无法处理这么多资料),而是 AGP 在材质贴图处理上能够挪用主机内存给显示内存使用。不能否认,这是它最大的优点,因为这样 AGP 的 3D 加速卡就不用像 Voodoo2 一样,装满密密麻麻的显示内存了。

不过话又说回来,前面已经提到过,目前的应用软件和游戏软件在材质贴图处理上都未超过 4MB,更不用说 8MB 和 16MB 了。那么这是否也就表示 AGP 的 DME (Direct Memory Execution) 还得等一段时间之后才能彰显其效益呢?

超频不超频

很多玩家喜欢在买来 CPU 或界面卡后将它超频使用,希望因此能获得较佳的执行速度和效果。早在 Voodoo1 时,可以通过调整 Voodoo 的 clock 值来加快 Voodoo 的运算速度,因为 Voodoo1 的预设值是 50MHz,如果将之超频到 60MHz,确实能达到较快的显示速度。那么 Voodoo2 呢?当然也可以超频,只是你得先想清楚超频有无意义? Voodoo2 的预设频率是 90MHz,曾经有人成功超频到 109MHz,可 109MHz 与 90MHz 之间在效能上并没有多大的增加(只提高百分之二三左右)。同样如前文所述,目前 Voodoo2 的瓶颈并不在于它的运算速度,而是取决于 CPU 的执行速度。因此将 Voodoo2 超频似乎没有多大的意义,如果真需要的话,应该想办法超频 CPU 才是(注意:笔者不鼓励超频)。而如果你想测试 Voodoo2 极限的话,不妨比较一下 Pentium II 233, 266, 300, 400 四种频率下, Voodoo2 所能获得的最佳效果。笔者自身的经验是 Pentium II 300 和 Voodoo2 拥有最“绝配”的效果。

新增的碰撞映射 (Bump Mapping)

Voodoo2 有一项硬件特性是 Voodoo1 所没有的,那就是碰撞映射 (Bump Mapping) 功能。什么是 Bump Mapping 呢?指的就是 3D Polygon (多边形) 上材质贴图纹理的效果。有一个最佳的例子,月球表面上是布满坑谷的地理环境,以往 3D 加速卡要表现出这种凹凸不平的环境可以通过材质贴图来处理。但是现在借助这项功能,就可以直接呈现出这种凹凸材质的感觉。3DFX 公司的 WWW 站点 (www.3dfx.com/) 上有一个甜麦圈演示程序 (donutdemo),可以让你清楚地体会 Bump Mapping 的优点(很抱歉, Voodoo1 无法执行这个演示程序),通过这样的方式可以加快物体材质贴图的速度。至于实际应用范例呢? Rage Software 所推出的新游戏 <<Incoming>> Voodoo2 最佳化版本,第四大关在星球上射击的关卡,你可以看到宛若真实的地表环境,而且执行的速度还挺流畅呢!

□ 尹爽

的故障信息

一、第一阶段测试,致命性的硬件故障测试

检测 CPU、内部总线、基本内存、中断、显示存储器和 ROM 等核心部件。在此过程中扬声器发出“嘟”声次数与故障部位的关系为:

1 声: Refresh Failure 主板存储器刷新电路故障。

2 声: Parity Error 基本存储器(64KB)奇偶校验错。

3 声: Base 64KB Memory 基本存储器(64KB)的电路故障。

4 声: Timer Not Operational #1 定时器未工作。

5 声: Processor Error CPU 故障。

6 声: 8042 - Gata A20 Failure 8042 键盘口的 A20 允许故障, CPU 不能进入保护模式。

7 声: Processor Exception Interrupt Error 异常中断系统故障。

8 声: Display Memory Read/Write Error 显示存储器读/写错误。

9 声: ROM Checksum Error 系统 ROM 中的 BIOS 程序检查和错。

10 声: CMOS Shutdown Register Read/Write Error CMOS 停机寄存器读/写错误。

例如: 当按下显示卡时, 执行 POST 会产生 8 声“嘟”提示。

二、第二阶段测试,非致命性的硬件或软件故障屏幕显示的错误信息

1. CMOS Battery state low CMOS 电池电压过低,应更换。

2. CMOS Checksum Failure CMOS 中的

BIOS 检验和读出错, 应重新运行 CMOS SETUP 程序。

3. CMOS System Option Not Set CMOS 系统未设置。

4. CMOS Display Type Mismatch CMOS 中显示类型的设置与实测不一致, 应重新设置。

5. Display Switch Not Proper 主板上的显示模式跳线设置错误。

6. Keyboard is Locked... Unlock it 键盘被锁住, 打开锁后重新引导系统。

7. Keyboard Error 键盘时序错。

8. KB Interface Error 键盘接口错。

9. CMOS Memory Size Mismatch 主板上的主存储器与 CMOS 中设置的不一样。

10. FDD Controller Failure BIOS 不能与软盘驱动器交换信息, 应检查 FDD 控制卡及电缆。

11. HDD Controller Failure BIOS 不能与硬盘驱动器控制器交换信息, 应检查 HDD 控制器及电缆。

12. C: Drive Error BIOS 未收到硬盘 C 的响应信号, 应检查 CMOS SETUP 中硬盘类型的设置或运行其中的“hard Disk Utility”查找问题。

13. D: Drive Error BIOS 未收到硬盘 D 的响应信号, 处理方法同上。

14. C: Drive Failure 硬盘 C 对主机信息无反映, 检查或更换硬盘驱动器 C。

15. D: Drive Failure 硬盘 D 对主机信息无反映, 检查或更换硬盘驱动器 D。

16. CMOS Time & Date Not Set CMOS 中的时间和日期没有设置, 应进入 SETUP 进行设置。

17. Cache Memory Bad, Do Not Enable Cache 主板上的高速缓存 Cache 坏, 应更换。

18. 8042 Gate A20 Error 8042 芯片坏, 应更换。

19. Address Line Short 主板上地址译码电路故障。

20. DMA #2 Error 存储器直接访问(DMA)的 2 号通道错。

21. DMA #1 Error 存储器直接访问(DMA)的 1 号通道错。22. DMA Error DMA 控制器坏, 应更换。

23. No ROM BASIC 当软驱或硬盘上的引导扇区找不到, BIOS 试图进入 ROM BASIC 程序失败。

24. Diskette Boot Failure 软驱中的系统引导软盘坏。

25. Invalid Boot Diskette 读出的软盘引导程序出错, 换盘再试。

26. On Board Parity Error 主板上的存储器奇偶校验错, 出错的地址在第二行中给出, 格式是: ADDR(HEX) = (x x x x)。

27. Off Board Parity Error 主板 I/O 总线扩展槽上的内存扩展卡的存储器奇偶校验错, 出错的地址在第二行中给出, 格式是: ADDR(HEX) = (x x x x)。

28. Parity Error? 内存的奇偶校验错, 但其地址无法确定。

这里所说的高速打印机是指那种打印速度在 150~450 全角汉字/秒的新式打印机。它实际上是一类介于一般针式打印机与行式打印机之间的输出设备。与普通针式打印机相比, 高速打印机具有高质量、高速度、能负重荷的优势, 其市场的高占有率增长很快, 在一些专业领域(如金融、邮电等)中, 已成为不可替代的专用产品。

选择高速打印机的技术指标与其它打印机不尽相同, 主要有以下几项:

1. 在限定条件下的打印速度

这是最重要的技术指标。广告及说明书中都对其产品的打印速度有相应的说明, 但大多是根据打印针的击打频率算出的标称值, 往往反映了该产品的高速打印能力(相信不少读者对此深有体会)。我们实际测量打印速度总是需要许多限定的条件, 首先要看各分辨率下的打印速度。分辨率不同, 打印速度亦不同, 而且打印的效果也不同。一般而言, 分辨率越高, 打印的效果就越好, 但打印的速度也就越低。其次还要看所打印的文种, 是打印西文还是打印中文, 如果打印中文, 还要看打印的是全角汉字还是半角汉字。最后, 还应检测高密度打印、高速打印及超高速打印的打印效果和打印速度(这一点很容易被用户忽视)。所谓高密打印, 是指在全点阵方式下进行的一种打印方式; 高速打印则是在全点阵方式的基础上, 只打印其中一半的点; 超高速打印则是在全点阵方式的基础上, 仅打印其中 1/3 的点。显然, 这三种方式的打印速度应有显著的区别。

2. 连续高速打印的能力

测试这种能力的方法, 一般是用在宽行打印纸上满行且连续打印汉字时, 在产生过热保护状态(而自动停机)前所打印的张数来确定。在连续高速打印时, 打印机的打印头很快会发热, 致使打印速度降低, 有时会降到标称打印速度的 30% 以下, 最后会停止打印, 这就是我们平常所说的过热保护状态。不

同品牌、不同机器在进入过热保护状态前所打印的张数是不同的, 多的可达 50 张以上, 少的不足 10 张。从原理上看, 这与打印头中磁回路的效率有关。据传媒介绍, IBM 研制的低耗高效磁回路打印头技术(又称 MT 技术)已能有效地解决打印机过早进入过热保护的问题, 极大地提高了打印机的连续高速打印的能力。

需要说明的是, 在商家的产品介绍中, 对这项指标的介绍往往是语焉不详, 详情只能靠买家的实际测试。

高速针式打印机的选购

3. 打印针的耐磨能力

选择所有的针式打印机都要考虑这项指标。对打印工作量大的单位来说, 这项指标就显得更为重要。就目前的材料看, 高速打印机的打印针的寿命有 2 亿次、5 亿次和 8 亿次之分。与普通打印机相比, 高速打印机的寿命要长得多, 其价格也要贵上几倍。

4. 打印走纸的平稳性

这是对所有的打印机都必须考虑的

一项指标。如果打印机的走纸平稳性差, 打印时就容易卡纸, 那么从一段连续较长的打印过程看, 其总的打印速度就不高(因为卡纸会造成打印停止, 需人工排除后才能继续打印)。目前高速打印机的走纸结构有两类, 一类是直线链拖结构, 另一类是滚筒链拖结构。采用前一类走纸结构的打印机的走纸平稳性要强于采用后一类走纸结构的打印机(即它在打印时的卡纸故障要少得多)。但目前大多数高速打印机都有采用后一类的走纸结构。

5. 其它指标

其它需要注意的指标有: 多层复写能力、打印头的针数、色带的配套情况、所配中文硬字库的情况及售后服务等。对有些行业来说, 对这些指标有其独特的要求, 比如金融部门就对复写能力有很高的要求。

目前市场上有数十种品牌的高速打印机, 也有一些名牌、大牌。买家在选购时, 如果按照以上指标进行综合评估, 再考虑经济条件及可靠的售后服务, 就能选到合适的高速打印机。

□李莉莉

能写能画,多才多艺的电子画板

WACOM 对于普及型用户而设计的手写输入、绘画板(0405、0608), 不仅适用于普通人手写汉字识别, 免去不会五笔字型、汉语拼音等客观因素所造成的不便。更重要的是由于 WACOM 拥有最先进的技术——压感性, 可以捕捉您手中任何细微变化, 通过手中压力的变化, 从而在计算机中显示出线条不同粗细, 颜色深浅过度; 所以 WACOM 的压感笔可以准确将您的手写签名、笔迹保留在电子文件中, 保持您自己的书写风格, 独具个性。WACOM 的技术在多国取得专利(包含中国), 电子压感笔在世界市场上占到 70%, 九五到九七年均为世界第一, 它包含一支无线、免装电池的压感笔和压敏板。电子压感笔没有连线的牵挂, 没有电池的拖累, 随意写画; 特有的电子橡

皮擦同样拥有超强压感, 通过手中压力变化擦除朦胧、晕化等特技效果。新一代的 WACOM 针对设计行业, 特别是个人美术工作者、卡通制作、电脑美术、广告设计、印前系统、平面设计的电脑工作者提供了更方便、快捷的输入工具。无论是 PC, 还是 MAC 和 SGI 的操作平台皆适用, 并且辅助扫描仪进行图形图像输入和再修改加工的工作; 完全打破鼠标的束缚, 引发您的灵感, 勾画生动的线条, 将您的思想写进、画进电脑中。可以画出线条画、油画、水粉画、炭笔画、蜡笔画等效果; 并且与 Adobe photoshop、Dabbler、Painter、Freehand、Illustrator、Coreldraw、Animator pro、AutoCAD 等绘画及图形图像处理 and 2D、3D 软件相兼容。

□唐凯

传统的传真方式是经由公众电话网络(PSTN)传递, 传真费用是以时间方式计算, 也就是比照一般电话费率, 而且上班时段的费率往往高于其他时段, 特别在国际传真部份的费率更是高得惊人。然而, 随着 Internet 的成长与普及, 藉由 Internet 传送传真信息除了可以大幅降低传真成本外, 亦具备多址传送功能与较高的图形解析度, 同时提供大量资料传送以节省人力。其中, 在降低传真成本部份, Internet 传真所带来的成本优势, 主要是在国际传真部份。

1. 应用类型

Internet 传真应用大致可分为: 电子邮件对传真机(E-mail to Fax)及传真机对传真机(Fax to Fax)两种形式。

E-mail to Fax 是利用电脑及传真软件, 将资料以电子邮件方式经由 Internet 传送到远端的传真服务器(Fax Server), 再由传真服务器将资料传送到收信端的传真机。其优点在于可利用现有的电脑连线或区域网络发送传真, 缺点则是须随时上网查询传送结果。

Fax to Fax 则是收信端皆利用传真机, 中间经由传真服务器或 Internet 传真闸道(Internet Fax Gateway), 将传真信息转换为 IP 封包(Internet Protocol Packet)的形式, 再经由 Internet 传送到远端的服务器, 服务器再将信息经由公众电话网络传送到收信端的传真机。其优点是用户无需新增电脑设备或改变操作习惯, 就能够享受 Internet 传真所带来的价格优势, 缺点则是费用较高, 因为 Fax to Fax 必须将文字文件转换为图形文件传输, 使得文件增大且传输时间拉长, 而服务提供者的设备也较为复杂。

2. 厂商及产品

提供 Internet 传真服务的商家主要分为: ISP 以及提供技术与系统的商家, 以下将介绍几家主要商家的产品与发展现况。

(一) ISP 商家

PSINet 于一九七七年一月对其企业用户提供一项名为 Internet Paper 的 Internet 传真服务, 这项服务是以 NetCentric 的传真服务器技术为基础, 并且支持 SSL(Secure Socket Layer)的资料加密技术以保护资料安全。目前的服务收费是采用预付方式, 用户可以选择五十美元、一百美元或二百美元的预付金额, 并取得 PSINet 所提供的专属软件, 便能够经由电脑发送传真资料。

一. 设定个性化的 Netscape 浏览器

你可以通过更改 Netscape 浏览器所设定的一些默认选项, 来使其更符合你个人习惯, 使用起来也就更得心应手。这些默认选项都集中在 Netscape 浏览器的 Edit 菜单下的 Preference, 你可以在此对某些选项进行重新设定。

● 在 Appearance 下的 Show toolbar as 下, 你可以选择 Netscape 浏览器工具栏显示方式。选择项有三个(1) Picture and Text (图象和文字), (2) Picture Only (只显示图象), (3) Text Only (只显示文字)。对于显示屏幕较小的浏览器, 选择只显示文字的话, 会增加不少屏幕空间来显示浏览内容。

● 如果对 Netscape 浏览器设定的显示字体不满意的话, 选择 Appearance 下的 Font (字体)来重新设定。

● 在网页中出现的未访问过的其它链接, Netscape 浏览器用兰色来显示, 而访问过的链接用紫色来显示。如果你想自己设定这两个颜色的话, 选择 Appearance 下的 Color, 在 Link 的选择框中进行颜色的挑选及设定即可。

● 选择 Navigator 下的 Home Page, 你可以

UUNET 计划推出名为 UUFAX 的 Internet 传真服务, 这项名为 UUFAX 的服务是将 UUNET、Open Port Technology 和 Ascend Communications 所共同发展出来之新技术, 应用在 UUNET 的全球 Internet 架构上, 并使用广布在美国、欧洲及亚洲各地商业中心百部以上的专用传真处理机, 以提供 Internet 商务传真。

UUFAX 这项服务和传统利用语音电话网络传真相较之下, 其优点包括较低成本、无追踪及处理传真能力, 此外它还具有送达回报(Confirmation)和一件多发(Broadcast)的功能。市场分析师与使用者表示, 经由 Internet 传送传真资料最多能省下 80% 的国际传真费用,

举例来说, 由美国传真一页文件到英国的正常费用是 0.3 美元, 但若是经由 Internet 传真服务却只需要 0.05 至 0.06 美元。此外, 这项新的 Internet 传真服务不同于其他 Internet 传真技术, 它无须经由个人电脑连上 Internet, 使用者只要用一般的传真机将资料传送到 UUNET 当地所设点, 再经由 UUNET 网络传送到世界各地。如此一来, 除了能够以低廉的市内电话费用达到国际传真目的外, 更能省下购置电脑、传真软件以及学习的成本。

(二) 传真软件及系统商家

Symantec 是目前主要的用户端传真套装软件厂商, 该公司的 WinFax PRO 8.0 版传真软件, 除了有 Internet 传真的功能外, 安装时还可以自动建立由 NetCentric 所提供的卅日免费帐号, 期满后再以每分钟 0.15 美元的费率收费。利用这套软件, 使用者可以经由 Internet 来传真, 并且即时监控传真发送后的状态, 此外, 该产品也支持双调制解调器(Dual-Modem)的操作, 让传真量较大的使用者能够以较高效率传送资料。区域网络支持方面, WinFax PRO 可以在使用 IPX、NetBEUI、Microsoft Networking 等通讯方式的网络操作系统上执行。

NetCentric 成立于一九九五年, 致力于 Internet 基础建设之软件开发, 今年七月推出 FaxStorm 2.0 版, 做为 ISP 商家提供 Internet 传真服务的利器。FaxStorm 同时支持 E-mail to Fax 与 Fax to Fax 两种主要的 Internet 传真应用模式, PSINet、Netcom 及 UltraNet 等商家都已采用 NetCentric 的技术, 提供 Internet 传真服务。

FaxSav 成立于一九九九年, 原名 Digitran,

设定 Netscape 浏览器的首页。在此, 你可以输入自己喜欢的某个站点的网址。这样在启动 Netscape 浏览器时, Netscape 便会自动去链接这个站点。

● Netscape 浏览器会将你访问过的站点信息放入 History(历史记录)中, 供你日后查

找。在 Navigator 下的 History 选择框中, 你可以设定记录的保存天数。而单击 Clear History 可以清除当前保存的历史记录。

● Cache(缓存)是用来保存你所浏览过的内容。当你下次浏览相同内容时, 计算机便会从硬盘的 Cache 来读取数据, 从而加快了浏览速度。当然保存的内容数量和设定的缓存大小有关。选择 Advanced 下的 Cache, 你可以在 Memory Cache 及 Disk Cache 中作适当设定。

● 当你访问某个站点时, Web 服务器就会在你硬盘上的存贮数据也就是 Cookie(小甜饼), 里面包括了诸如你访问该站点的时间, 次数, 你的计算机类型, 浏览器的种类等内容。在 Advanced 下的 Cookie 选择框, Netscape 浏览器提供三种处理方法供选择 (1) Accept all

一九九六年正式改名为 FaxSav。该公司以专业传真服务提供者自许, 并且提供各类型的网络传真服务, 目前该公司也已经推出 Internet 传真服务。这项名为 FaxLancer 的传真服务是以页为计费单位, 美国地区的费率为每页 0.15 美元, 美国传真到英国的费率为每页 0.23 美元, 美国传真到日本的费率为每页 0.38 美元。此外, FaxLancer 也提供 40bit RSA 的资料加密, 以及通过电子邮件方式传送帐单资料。

3. 机会与挑战

Internet 传真的出现, 除了能替用户省下大笔的传真费用之外, 更替相关商家带来了新的商机, 其中具有潜力的产品和服务如下:

(一) 国际性 Internet 传真服务

目前有许多 ISP 和电脑传真开发商家已开始投入 Internet 传真的业务经营, 而且以降低国际传真成本为主要诉求, 而商家为了满足不同客户的需求, 集成不同的网络架构(专线与开放的 Internet)、终端设备(电脑与传真机)、使用方式等, 以提供多样化的传真业务, 这些业务包括:

- 传真存转(利用专线方式);
- E-mail to Fax;
- Fax to Fax;
- Web to Fax;
- Fax on Demand 等。

其中, Fax to Fax 业务因为无须改变使用者的操作方式与新增电脑设备, 并且锁定现有广大的传真机用户市场, 因此将有机会在短期内吸引较多客户。但长期而言, E-mail to Fax 业务将随着 Internet 与个人电脑的普及, 逐渐展露潜力。

(二) Internet 传真服务器

Internet 传真应用将促使各类型传真服务器的需求增加, 包括企业用户端的区域网络传真服务器(LAN Fax Server), 以及 ISP 商家所需的各类 Internet 传真服务器, 包括 E-mail to Fax Gateway、Internet Fax Gateway 等。

(三) 用户端传真软件

传统个人电脑上的传真软件目前都有支持 Internet 传真的功能, 这些个人电脑上使用的套装软件目前除了以套装软件方式销售外, 也能与 ISP 服务或调制解调器等硬件搭配销售, 而且随着 Internet 传真标准的建立, 将吸引更多的企业与个人用户购买。

□西安 沙沙

cookies(接受所有 Cookies) (2) Accept only cookies that get sent back to the originating server (只接受返回原始服务器的 Cookies) (3) Advanced 下的 Cache Disable cookies(不接受)

二. 在 Netscape 浏览器的地址栏中输入某个站点地址时, 只要输入 http://后面的内容即可, 而 http://不必输入。

三. Netscape 浏览器的有关热键操作:

CTRL + N: 打开一个新的浏览窗口。
CTRL + R: 重新下载
CTRL + B: 显示书签
CTRL + H: 显示历史记录
CTRL + ALT + S: 消除 Netscape 浏览器底部的状态显示栏
CTRL + ALT + T: 显示当前正在下载网页下载状态

四. Netscape 浏览器上方的工具栏是由 Navigation(浏览栏), Location(位置栏)及 Personal(个人栏)组成, 选择 Communication 菜单下对应的 Hide(隐藏)或 Show(显示)命令, 可随意显示或隐藏某个部分的工具栏。

□天津 邵桂

因特网传真创新机

CCED、WORD、WPS97 制表功能一览

平台	CCED	WORD	WPS97
自动制表	按 Shift - F8, 根据屏幕提问回答。	单击工具栏上“插入表格”图标, 根据需要拖动制表。	单击工具栏上“创建表格”图标, 根据需要拖动制表。
插入一行	Ctrl - N 扩充行, Ctrl - - 插入横线。	选择欲插入行位置下面行, 单击“表格”菜单上“插入行”命令。	双击表格, 在欲插入行上面选中一行, 单击右键, 选“插入行”命令。
删除一行	Alt - 删除横线, F10 删除行。	选择要删除的一行或多行, 单击“表格”菜单中“删除行”命令。	双击表格, 选择要删除的行, 单击右键选择“删除行”命令。
插入一列	F6 扩充列, Ctrl - I 插入竖线。	选中应插入列位置右侧列, 单击“表格”菜单中的“插入列”命令。	双击表格, 选择要增加的位置左边列, 单击右键, 选择“插入列”命令。
删除一列	Ctrl - I 删除竖线, Shift - F6 缩列宽。	选择要删除的列, 单击“表格”菜单中“删除列”命令。	双击表格, 选择要删除的列上表元, 单击右键, 选择“删除列”命令。
调整行高	Ctrl - N 增高行, F10 删空行, 另通过调整行间距可调整行高。	随输入内容的增加, 自动增加行高, 亦可选中横线拖动调整行高。	随输入内容的增加, 自动增加行高, 或单击表格, 使表格处于选定状态, 选中表格横线, 拖动调整行高。
调整列宽	F6 扩充列, Shift - F6 缩列宽, 另通过调整行间距可调整行高。	选中表格竖线, 拖动调整列宽。	单击表格, 使表格处于选定状态, 选中表格竖线, 拖动调整列宽。
合并单元格	利用 Ctrl - D 画线功能, 删除两相邻单元格之间表线。	选中需合并的单元格, 单击“表格”菜单中的“合并单元格”命令。	双击表格, 将要合并的所有表元左上角的表元设置成当前编辑表元, 向右拖动表元右边缘操作点, 每拖过一个表元就合并一个表元。

拆分单元格	利用 Ctrl - D 画线功能, 画竖线拆分单元格。	选中需拆分的单元格, 单击“表格”菜单的“拆分单元格”命令。	双击表格, 点住表元右边缘的操作点, 向左拖动, 分解右边的表元。
表格斜线	F8 定义块, 利用 Alt - P 调出打印控制菜单, 选“X - 斜线”命令“定义”斜线。	单击“自由表格”图标, 利用画笔绘制斜线。	双击表格, 单击需要加斜线的表格单元, 按右键, 选择“对象属性”命令中的“表格斜线”项, 根据需要选择。
数据排序、计算	Ctrl - S 列表求和, Alt - S 排序, Ctrl - C 计算表达式。	单击“表格”菜单中的“排序”命令, 单击“表格”菜单“公式”命令。	双击表格, 在表格中选定多个连续单元格, 按右键, 选择“表元计算”中相应功能。
修饰表格	只能对表格中内容进行修饰, Alt - P 调出打印控制菜单, 根据需要选择。	单击“格式”菜单中“边框和底纹”命令, 根据需要修饰。	选定修饰区域, 按右键, 选“对象属性”命令, 根据需要修饰。
模板	对经常使用之表格格式或表格存盘, 需调用时调出修改表格内容, 独名存盘或打印。	单击“文件”菜单中“新建”命令, 根据需要选择模板。	单击“文件”菜单中“建立新文件”命令, 根据需要选择模板。

□安徽 陈俊彦

1. 在 Office97 的程序中使用超级链接, 可以快捷地引用文档中另一部分的内容, 或者引用在不同程序中创建的文件, 而不用将这些引用的内容复制到文档中或在文档中插入脚注。在这里以 Word 为例, 介绍插入超级链接的方法。首先选中要引用的文字, 然后打开“插入”菜单。

2. 选择“书签”, 打开“书签”对话框。

3. 在“书签”对话框的“书签名”框中输入一个书签名, 然后点一下“添加”按钮。为选中的文字添加一个书签。

4. 再选中要作为超级链接使用的文字, 然后点一下“常用”工具栏上的“插入超级链接”按钮。

5. 点一下第二个“浏览”按钮, 打开“书签”对话框。

6. 在“书签”对话框中, 选中刚才定义好的书签, 然后点一下“确定”按钮。

7. 点一下“插入超级链接”对话框中的“确定”按钮就可以了。

8. 我们看到刚才选中的作为超级链接的文字颜色变成了蓝色, 并带有了下划线。用鼠标指向这段文字, 鼠标指针将会变成一只手的形状。在这段文字上点一下, 光标就会自动停留在超级链接引用的文本上。

9. 要在文档之间建立超级

链接, 首先请选中作为超级链接的文本, 然后点一下“常用”工具栏上的“插入超级链接”按钮。

10. 点一下第一个“浏览”按钮。

11. 在“链接到文件”对话框中, 在要链接的文档上点两下。

12. 点一下“确定”按钮, 由这一段文字到刚才选定的文档之间的超级链接就建立好了。

13. 在包含超级链接的文档中使用超级链接, 可以快捷地转到文档中的另一个位置或打开另一个文档, 甚至可以移动企业网或 Internet 上的一个 Web 页中。使用文档中的超级链接非常方便, 用鼠标指向一个超级链接时, 指针将会变成一只手的形状, 点一下指向的超级链接, 就可以进入链接到的位置上。

14. 如果超级链接打开了另一个程序, 点一下该程序窗口标题栏上的“关闭”按钮, 就可以退出程序并返回到超级链接所在的文档中。

15. 这时, 我们发现使用过的超级链接文本对象的颜色已经改变了, 这表示你已经访问了这个超级链接。如果要删除超级链接, 但仍然要保留超级链接中使用的文字, 请先选中这段文字。然后同时按下键盘上的 Ctrl shift 键和 F9 键就可以了。

我是学医的, 出于对计算机的爱好, 空闲时喜欢玩电脑。一次偶然的机经朋友介绍我买了一套《中华办公 98》, 我用它里面的《雅奇 - 奔腾 MIS9000》做了一个适合我自己的医院管理系统。计算机语言编程对于象我这样的电脑入门者来说有点高深莫测, 雅奇让我过了一把编程瘾。

1. 建立系统 启动 WINDOWS 程序管理器中的《雅奇 - 奔腾 MIS9000》程序项。伴随优美动听的音乐系统即弹出主封面。用鼠标单击封面窗体或音乐播放完毕, 系统即弹出“应用系统”对话框, 选择“新

口, 分别建立包括姓名、性别、年龄、出生年月、病症、病历、药方等项名为“医院管理系统”的数据库。

4. 进行功能设计 建立好数据库后, 我当然希望能通过建立链接, 对数据库能进行登录、查询。用 Ctrl + Alt + F10 键弹出主工具箱使系统进入设计状态, 单击工具条“命令按钮”, 然后在窗体空白处用鼠标拉出“命令按钮”来, 再单击右键来定义其属性, 分别定义文本内容为“登录”“查询”“退出”的命令按钮。用鼠标选中“登录”按钮, 告诉系统需要对哪个物体附加功能, 单击工具条“增加功能”键, 弹出“功能设计”对话框, 选中“数据维护”, 系统弹出“数据维护功能项选择”窗口, 选择“数据录入”后单击“确定”按钮, 系统弹出“数据库选择”窗口, 选择一个数据库, 便对“登录”按钮附加了数据登录功能, 同理对“查询”, “退出”命令按钮进行功能附加。

业余爱好者制作专业管理系统

建”书签项, 系统弹出一个系统操作界面。在系统操作界面“系统路径”栏中输入“C: \yygl”, 在“系统名称”栏中输入“医院管理系统”, 单击“确定”按钮, 系统弹出“确定创建新目录”提示, 单击“是”, 系统即自动在“C: \yygl”目标下增加一个名称“医院管理系统”的应用系统初始化文件, 同时系统弹出一个应用系统设计窗口。下面便可以进行窗口设计: 记住使用组合键: Ctrl + Alt + F10, 系统马上弹出一个“结构设计工具箱”, 这是本系统的主工具箱。

2. 系统封面设计 用鼠标单击“主工具箱”中的“图象”按钮, 鼠标即变为“+”。将“+”移到窗体上你希望的空白处, 按下鼠标右键拖拽鼠标。你会看到窗体上拉出来一个空白框来。把鼠标指向空白区域, 单击鼠标右键, 系统即弹出一个标题为“贴图属性框”的属性框, 选择一幅图片作为你的封面。

3. 建立数据库 如果你以前用 FoxPro 建立了自己的数据库, 你也可以直接引用。用 Ctrl + Alt + F10 键弹出主工具箱, 单击“数据结构编辑”按钮, 系统弹出数据库设计窗

5. 应用系统结构设计 用工具箱中的“菜单设计器”可以为应用系统生成菜单, 建立一个菜单以后不但可以增加新的菜单, 而且还可以生成二级菜单。单击“结构设计器”按钮, 进入“菜单设计器”对话框。在“当前菜单项”中填入“医院管理系统”, 回车后系统在窗口左上角显示出“医院管理系统”菜单项。回到“菜单编辑器”对话框, 单击“下级”按钮, 系统进入“医院管理系统”二级菜单生成对话框, 在“当前菜单项”填入“登录”, 生成第一个二级菜单。再利用“增加”按钮分别生成“查询”、“退出”两个二级菜单。

6. 系统集成 当完成一个应用系统的设计, 需要制作安装盘时, 单击“集成”书签项, 用鼠标单击选中“应用系统”项, 选择“确定”, 系统即可自动完成所选应用系统安装盘的制作。你可以拿制作好的应用系统安装盘到你朋友的计算机上安装, 让他们欣赏一下你的杰作。

文件又被称作文档,是计算机上数据的总称。一般说来,在 Windows98 中,用户所有的操作都是针对文档而进行的,这就是所谓的“面向文档”的概念。用户不需要了解一个文档是由什么程序创建的,而是只需要对文档直接进行操作。例如,您只需要双击带有 *.txt 扩展名的文件图标,就可以自动打开“记事本”程序,并自动载入该文件,使您能够对文档进行编辑修改。

五、Windows98 的文件操作

1. 选中文件对象

在执行一切操作之前,需要首先选定操作对象,这是 Windows98 环境下的操作特点,例如,要移动或复制文件,就先要选定移动或复制的文件;要复制一个磁盘,就先要选定该磁盘。您可以使用鼠标或是键盘来选定操作对象。

要选中单个对象,可以在对象图标上面单击鼠标左键。如果您使用 Windows98 的悬停选中,单击运行的鼠标操作方式,则您只需要将鼠标移动到文件对象的图标上方等待片刻,即可选中该文件。

要选中文件夹窗口中的一组连续排列的对象,可以首先选中该组对象中的第一个对象,然后按住 SHIFT 键不放,再选中该组对象的最后一个对象。

要选中文件夹窗口中的一组非连续排列的对象,可以首先选中该组对象中的第一个对象,然后按住 CTRL 键不放,再选中另一个对象,重复上面的操作,直到需要的对象全部被选中为止。

要选中文件夹窗口中的全部对象,最简单的方法就是在该文件夹中按下 CTRL + A 按键。

2. 操作文件对象

在 Windows98 中,您可以对文件进行创建、重命名、复制、移动和删除等操作。

七、提高显示速度

在排除升级显卡的前提下,可通过下述措施改善显示系统的性能:

1. 显示模式的选择:如果您的显示系统确实速度有限,那么最好使用低一些的显示模式;

2. 修改 CMOS 使用影子内存,具体项目为: Video BIOS Shadow = Enabled

3. 使用正确的显示驱动程序,显示驱动程序对于系统的性能影响很大,而使用随卡所带的驱动程序则显著提高;

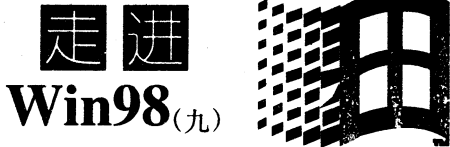
4. 选择正确的刷新频率,可通过各种频率的比较选择每种显示模式下最佳的刷新频率;

5. 谨慎使用墙纸,复杂的图像平铺显示将需要更多的显示时间,程序窗口消失或移动时都需要重画桌面墙纸。

八、提高上网速度

1. 正确使用调制解调器的驱动程序:大多数的调制解调器均可使用 WINDOWS95 中“标准调制解调器”驱动程序程序,但其性能根本不能得到充分发挥,最好使用调制解调器的专用驱动程序;

2. 上网拨号保存口令:通过 ISP 拨号上网时均需要输入用户名和口令字,WINDOWS95 下的拨号网络具有保存用户名和口令功能,这样将比每次手工拨号节省一些时间,具体方法:用鼠标右键单击拨号网络中的某一连接项目,选择弹出菜单中的“属性”项,在属性窗口下按下“设置”按钮,选择其中的“选项”窗口,在“连接控制”栏取消“拨号后出现终端窗口”项,按确定键返回,然后双击此连接图标打开这个连接对象,拨号窗口中有一项“保存口令”栏,选正确有关的栏内填上用户名和口令之后,再置此项目有效,按下连接按钮,即可直接与 PPP 服务器建立连接,下次再打开此连接对象时,将无需在重新输入用户名和口令字。如果“保存口令”一栏无法激活,是因为 WINDOWS 95 系统没有使用多用户配置,可通过控制面板中的“口令”或“网络”项增加了



走进 Win98(九)

* 创建新文件

要创建新的文件,最简单的方法就是在文件夹窗口中单击鼠标右键,选择“新建”,然后从菜单列表中选择要创建的文件类型,您可以随即改变新创建的文件名称,并通过在其图标上双击鼠标左键来打开它。

* 重命名文件

要重命名一个文件,在 Windows98 中有两种不同的情况。

如果您使用鼠标单击选中、双击运行的方式,则可以在文件对象的标题上单击一下鼠标,这时文件标题会被高亮,并允许编辑,您即可输入新的名称。

如果您使用鼠标悬停选中、单击运行的方式,则可以将鼠标移动到该对象上方等待片刻以选中对象,然后单击鼠标右键,选择“重命名”,并输入新的名称。

一个较为简单的方法是,首先选中该文件对象,然后按下 F2 按键,这时即可输入新的名称。

* 复制文件和移动文件

在 Windows98 中,复制操作和移动操作并没有太大的改进。您可以通过鼠标拖动对象来完成这类操作,需要注意的是,当您使用鼠标左键拖动对象时,将对象在同一个驱动器上拖动时是移动操作,将对象在不同的驱动器上拖动时是复制操作。

在使用鼠标左键拖动对象的同时按下 CTRL 按键,则完成的是复制操作。

在使用鼠标左键拖动对象的同时按下

“Microsoft 网络客户”,即可解决问题。

3. 内存小于等于 16M 尽量使用低版本浏览器;

4. 正确设置服务类型:用鼠标右键单击拨号网络中的一个连接对象,选择属性菜单项,按下“服务器类型”按钮,只保留“TCP/IP”一项有效即可,这样可节省与 PPP 服务器建立连接的时间,比如其中的“登录到网络”就需要很长的时间,取消之后会跳过此程直接检测用户名和口令;

5. 正确调整拨号网络的特性:通过系统注册表调整传输单元接收缓冲区的大小、TCP/IP 传输单元的数量、TCP/IP 分组寿命等项,会使拨号网络性能达到最佳状态;

6. 有效利用 WINDOWS 95 本身的网络工具:WINDOWS 95 本身提供了很多网络工具,比如 FTP、TELNET 等,由于相同功能软件件的繁多,很多用户忘记使用这些即方便又可靠的工具软件。

7. 安装有用插件:目前很多网页具有多媒体功能,可实现图文声并茂的效果,但有很多数据需要专门的程序来处理,比如实时广播、各种动画等,在系统中正确安装了相关的软件,在浏览网页时会调用这些程序自动处理有关数据,加快网页的浏览速度;

8. 捷径的使用:网络操作中存在很多捷径,比如浏览器中历史记录和个人收藏夹的使用等,此处着重说明一个上网工具捷径的使用,一般为方便操作把需要上网的程序都在桌面上建立捷径,但当浏览器功能其它窗口覆盖桌面时,将无法调用这些捷径,一种方便的方法是把需要使用的程序全部放在一个文件夹中比如:INTERNET,上网前首先打开此文件夹,这样此文件夹始终出现在任务档上,可随时打开并使用其中的程序;在安装 IE4.0 之后在任务档上会出现一个桌面图标,可随时直接调出桌面。

□辽宁 李莹

SHIFT 按键,则完成的是移动操作。

通常,推荐用户采用鼠标右键拖动对象的方式进行文件操作,这时会产生一个操作选项菜单,允许您选择操作类型,因而可以避免混淆,如图 2 所示。

有一种用户通常不会注意的文件复制和移动方法,就是利用工具栏上的“剪切”、“复制”和“粘贴”工具按钮。例如您首先选中一个文件对象,按下“复制”按钮,然后打开目的文件夹,再单击“粘贴”按钮,即可将该文件复制到目的文件夹中,同样,如果您最初单击的是“剪切”按钮,则会将文件移动到目的文件夹中。

* 删除文件

Windows98 中删除文件的方法同 Windows95 没有什么不同,您可以将文件拖到“回收站”中,也可以选中文件后按下 DEL 键来删除文件。如果您在删除文件同时按下 SHIFT 键,则文件会被直接删除,而不会被移动到“回收站”中。

Windows98 利用其新增加的“按 Web 查看”特性,对回收站的操作进行了改进。在回收站文件夹窗口左边的说明区域中,会以蓝色的字体为您提供快捷的操作。

故障现象

笔者在使用一台奔腾兼容机(32M 内存、大众 PT54V 主板、Pentium/133CPU、1.2G 硬盘、20 速 SONY 光驱,安装了 PWIN95 和 DOS6.22 两种操作系统),出现了一种奇怪的故障,就是开机 PWIN95 启动时,一切工作正常,退出 PWIN95 进入 DOS7.0 时工作也正常;但当开机时选用 DOS6.22 启动,系统则发生死机故障,且无任何提示信息。

故障分析与解决

系统可以正常通过自检,并且 PWIN95 启动时,一切工作正常,基本上排除了硬件有误的可能。笔者首先在开机时选用 DOS6.22 启动,迅速按下 F8 键,发现启动过

程 config.sys 可以逐条通过运行,在转入执行 autoexec.bat 后,出现死机现象。起初以为是批处理文件调用的 DOS 命令或光驱、声卡等驱动程序有问题,于是在批处理文件中逐条加 rem 屏蔽,发现即使全部屏蔽掉批处理文件(也就是取消 autoexec.bat),系统仍发生死机现象;后来又怀疑是否是病毒在做怪, PWIN95 启动后用 CPAV、KV300 杀毒,未发现病毒,并且此时单独运行批处理文件又可以顺利执行。看来这个特别故障只能出在 config.sys 和 autoexec.bat 两文件的匹配上。

笔者想起近来由于使用 CAXA 电子图板等 DOS 下使用的软件,发生“out of environment”小问题,为了设置 DOS 的环境变量曾在 config.sys 文件中加了下面这句:
SHELL = C: \COMMAND.COM /P/
E: 1024

通过加 rem 屏蔽此名后,可以顺利地由 DOS6.22 启动。分析原因出在 COMMAND.COM 文件上,在系统安装了 PWIN95 后,计算机默认的 COMMAND 文件为高版本的 PWIN95 的 COMMAND.COM,而使用者又要求从 DOS6.22 启动,这样会发生 COMMAND 文件不匹配的故障,系统被挂起而造成死机。故将上面提到的句子加上路径即可解决这一特殊的软故障。

```
SHELL = C: \ DOS \ COMMAND.COM C: \ DOS /P/E: 1024
```

值得一提的是,当上句的第二处“C: \ DOS”未加时,系统虽可以顺利地由 DOS6.22 启动,但运行 DOS 应用程序后退出时仍会发生死机,计算机出现提示:

```
invalid command.com  
cannot load command,system halted  
造成的原因仍是系统的 COMMAND 文件冲突。
```

□武汉 李忠

PC 提速区(下)

WIN95 与 DOS 双启动故障一例

自九七年以来,随着数码相机技术的日趋成熟,数码相机产生了风风火火闯九洲的壮观场面,据有关资料显示:97年在中国仅柯达数码相机的销售额就比96年增长了800%,预计今年数码相机的销售将有较大幅度的提高。与传统相机相比,数码相机的最大特点是:用磁信号介质取代了传统相机使用的感光胶片,通过电荷耦合器件(CCD)图像传感器实现光电转换,再经模数转换器(ADC)芯片将转换成的数字信号进行压缩存储,用户可随时随地根据自己的需要使用计算机对数码相机所形成的图形文件进行编辑修改,并可充分发挥自己的想象力、创造力来制作精美的图像产品,此外,使用数码相机还会为你省去冲洗卷的麻烦,你还可以用数码相机所带的LCD显示屏来观察拍摄的图像,如不理想可立即删除,目前,数码相机已开始用于车辆管理(车证、架照制作等)系统、人事档案管理系统、数码显微医学成像系统、数码影楼、新闻采集等行业大显身手了。

看了上面的介绍,你是否心动了,别急,我还没告诉你——买一架数码相机的价格要远高于普通的传统相机,最低档次数码相机的价格也在2000元左右,如KODAK的DC20,一般百万像素数码相机的价格均在4000元以上,如柯达的DC120、DC210、DC200;专业型数码相机的价格多在几十万元左右,如果你想选购数码相机,面对款式各异、档次价格不一的产品,应注重考察相机的以下参数:

1、相机的色彩位数和分辨率;一般应选择百万像素的相机(这可满足今后几年中的低端商业及家庭应用),如选用150-200万像素、24位真彩以上档次的数码相机就可得到传统相机照片的品质。

2、一次可拍摄张数,许多数码相机均提供了精密拍摄和普通拍摄两种不同分辨率下的可拍摄张数,所以你应该对此多加注意。

由于软件的易复制性,所以加密就成了保护软件开发合法权益的必要手段。加密方法可分为两类:软加密与硬加密。

一、软加密

①、密码方式:在软件执行过程中用户必需依照密码表正确输入密码,程序才能继续执行。该方式因加密点比较固定,容易被解密。

②、软件自校验方式:开发商将软件装入用户硬盘,安装程序自动记录计算机硬件的奇偶校验和软件安装的磁道位置等信息,或者在硬盘的特殊磁道、CMOS中做一定标记,然后自动改写被安装程序。软件安装完之后,执行时就会校验这些安装时记录的信息或标记。如果软件被用户拷贝到另外的计算机上,由于运行环境已改变,软件不能正常执行。该加密方式相对比较可靠,不过当用户增减或更换计算机硬件,压缩硬盘,或出现CMOS掉电等情况都会造成软件不能正常执行,需重新安装软件。

③、钥匙盘方式:在软盘的特殊磁道写入一定信息,软件在运行时要校验这些信息。这种软盘就好像一把钥匙一样,所以被人习惯称为钥匙盘。但是此种方式也存在一些缺陷,因软盘是一种消耗品,所以用户经常会因钥匙盘损坏造成软件不能正常使用。

二、硬加密

被加密后的软件执行时需和相应的硬件交换数据,如插在计算机扩展槽上的加密卡或插在计算机并口上的软件狗。若没有相应的硬件,加密后的软件将无法执行。

3、相机是否有自动变焦功能,一般焦距大小。

4、相机存储器类型及大小,是否有PCMCIA插槽,如果有此插槽,则可以连接PCMCIA存储卡,增加相机的存储量,并且可直接将其插入笔记本电脑进行读取,不必每次将电脑和相机进行连线;然而许多数码相机只是采用内部闪存来保存图像,这时一般应选择带有4MB以上内存存储器的相机。

5、相机是否配有闪光灯。

6、相机是否带有液晶显示器,如果有液晶显示器则你可用它来取景并即时观看相片,做到“所见即所得”,如认为不满意,可立即删除,建议购买数码相机时,最好买带有液晶显示器的相机。

7、相机是否配备了电源变压器,因为许多商用数码相机多具有液晶显示器和闪光灯等耗电设备,菜单操作、图象显示也需要耗费大量电能,有了电源变压器,你才能在进行室内拍摄或传输图象时节省电池能量,尽量将电池用在外出取景时,从而有效避免外出拍摄时缺电的烦恼与尴尬(四枚AA电池只能用1-2小时)。

8、相片文件的存储格式。一般相机均采用JPEG格式保存照片,卡西欧公司的数码相机采用了CAM文件格式,柯达公司的数码相机采用了KDC文件格式。

9、了解相机的可用附加配件,如存储卡类型、广角镜头等。

10、商家是否为相机提供了配套应用软件。

如果你留心以上事项,定能买到一架物有所值的数码相机,目前市场上的柯达DC200、DC210都是不错的预选对象,特别值得一提的是EPSON公司最新推出的PHOTO PC600可利用其独有的Direct Print功能,直接从EPSON STYLUS PHOTO 700彩色喷墨打印机上输出照片。 □河北 马昱

九九新潮——数码相机

91年俺们单位搞了一个机房,装了一套LAN网。这是俺第一次接触电脑,感觉是那样地新奇,一下子俺就沉迷到电脑这个丰富多彩的世界中去了。

那时能够熟悉DOS命令已经能够成为一位“高手”,那句让人恨之人骨的“BAD COMMAND OR FILE NAME”不知难倒了多少好汉。每当菜鸟级的俺低声下气地向高人求救时,俺就暗暗发誓:“俺一定要成为高手。”

随着时间的推移,渐渐俺熟悉了所有的DOS命令,内存管理的技巧,数据库的操作和程序的编写,各种精巧的DOS软件的使用。连做的梦也全是由“0”和“1”组成的。终于俺也体味到了自己的价值,开始有新的菜鸟向俺请教了。……这时的俺或多或少感到了一丝的骄傲,因此俺也步入了“高手”的行列。

然而俺的那种骄傲并没有保持太久,倒不是低手进步太快,而是电脑这个不甘心只当玩意的家伙很快就反击了,在速度不断向更快的方向发展的时候,内存也在不断的加大,然后就是一个据称什么人都可以用的WIN95的出现。它大包大揽地将内存管理接了过来,甚至连以前两个宝贝的不得了的文件AUTOEXEC.BAT、CONFIG.SYS都没有了存在的地方,高手寂寞了,因为不论是谁都可以在P166+32兆内存+WIN95的电脑上任意徜徉。就连安装个硬件,也有了什么PLUG AND PLAY。日益聪明的电脑没有给“高手”任何喘息的机会,早先意义的“高手”灭亡了。

电脑的速度和以前简直是在飞,而网络的发展使世界变的很小。于是又有了网络高手。然而,网络高手的好日子也没有过多久,或者说低手的苦日子并没有熬多久,他们很快就被更优秀更易用,功能更强大的软件解放。一切都是图形化界面,使用电脑的人甚至可以不识字,只要他有一只手就行了。于是人人都成了“高手”。

人人是“高手”的意义就是没有高手。 □南昌 陈刚

越多的互联网用户正积极申请注册国内域名,据中国互联网信息中心日前发布的统计数据表明,到今年六月底,注册国内域名的单位达到9415家,注册域名总数比半年前翻了一倍多。调查还表明,在有域名的联网机器中,已申请国内域名的用户占84.4%,只有不到27.4%的用户申请了国际域名。

★黑客入侵 Windows

一个黑客群体日前发布了入侵Windows的程序BackOrifice。

该程序可以使用户经由TCP/IP网络进入并控制远程Windows微机。20岁的程序开发员SirDystic说,他开发此程序的原因是微软表示Windows9x系列操作系统几乎没有安全措施,而绝大多数上网电脑采用的都是该系列操作系统。据悉,微软认为BackOrifice同其他的远程登录工具没什么区别,所以不准备对其采取行动。

★新版 Norton 反病毒针对 Win98

Symantec公司首款针对Win98用户的产品将在本周推出其反病毒系列Norton实用程序的最新版本NortonAntiVirus 5.0。AntiVirus 5.0仍然可以保护Win95和WindowsNT工作站的用户,同时也新增加了一些专门针对Win98的新功能。

该软件产品将在8月20日上市。售价49.95美元,升级版本29.95美元。

种种

①、加密卡:是指插在计算机扩展槽上的加密产品。加密卡的加密强度高,防跟踪的措施完善,缺点是成本较高。

②、软件狗:是指插在计算机并行口中的软硬件结合的软件加密产品。软件狗一般都有几十或几百字节的非易失性存储空间可供读写,并且提供了各种语言的接口(OBJ)及外壳的加密方式供开发商使用。目前新式的软件狗内部增添了一个单片机,故名微狗(即带微处理器的软件狗)它具有加密可靠,使用方便等优点,成本相对加密卡来说要低很多。

综上所述,软加密具有成本低、升级快的优势,在低价位软件市场占有一席之地。硬加密具有软加密不可比拟的优点,如加密强度高,加密性能好,加密方式灵活等。 □河北 杨易

★美国在线利润丰厚

美国在线近来一路走鸿运:订户猛增人气渐旺,与网景等其它著名公司的合作正在令人频频瞩目,季度利润翻了近10倍的消息响当当传遍华尔街,实实在在地显示着AOL的冲天牛气。

据最新消息,AOL日前重申了“多门户”战略,将AOL.com、ICQ、Compuserve三个品牌分别建成面向不同群体的网络门户,作为在门户之争中出奇制胜的三张大牌。这引起业界人士和这三种服务的用户的广泛关注。

★国内域名注册单位近万家

当域名抢注被闹得沸沸扬扬之时,越来

IT 风景线

动态刷新 VFP 统计图形

VisualFoxPro3.0 新增的各种向导、设计器和生成器大大地方便了编程工作。其中提供的图形向导能制作出各种效果的 MS Graph 图形,像二维和三维的直方图、曲线图和饼形图等,不需要用户另外编写显示统计图形的程序,就能直观地显示统计数据。在应用程序中使用 MS Graph 统计图形,统计结果一目了然。但它生成的统计图形在当数据库中的数据发生变化时,原来的图形并不能动态地改变,需要重新生成新的图形,这很不方便。

VFP3.0 提供了制作图形的软件 MS Graph5.0,但是在文档资料中没有详细介绍如何替换 MS Graph 中图形的数据。笔者经过不断的摸索,利用将 OLE 对象添加到数据表中的 APPEND GENERAL 命令,实现了通过程序动态地修改 MS Graph 图形。

该命令的格式如下:

```
APPEND GENERAL GeneralFieldName
```

```
[FROM FileName] FROM MEMO PictureFieldName
```

* * 指定用于嵌入或链接的 OLE 对象

```
[DATA cExpression]
```

用于替换 OLE 对象中的数据。但要求该 OLE 对象能够接收和处理数据。MS Graph 图形就是能接收和处理数据的 OLE 对象,而象画笔图像这样的对象是不能够接收数据的。传送的数据以字符表达式形式存放在变量 cExpression 中。

```
[LINK]
```

* 指定 OLE 对象是按链接方式链接,缺省为嵌入方式

```
[CLASS OLEClassName]
```

* 指定 OLE 对象的类型,缺省是根据该对象文件名的后缀确定

其中:GeneralFieldName 指定放置 OLE 对象的通用字段名。

通过 DATA cExpression 子句,可将变量 cExpression 中存放的图形数据传送到通用型字段中的 MSGraph 图形,从而动态地刷新了 MSGraph 图形。

假设某商店销售多种商品,需要统计各商品的月销售量和销售额,并用三维直方图显示。现介绍具体的操作步骤。

一、利用图形向导制作满足需要的图形,

并将图形存放在文件名为 VFPGGRAPH.DBF 的 OLEGraph 通用型字段中。或者直接打开数据库文件 VFPGGRAPH.DBF,在通用型字段 OLEGraph 中嵌入 MS Graph 图形。在 MS Graph 中定制图形的样式,直到满意为止。

数据库 VFPGGRAPH.DBF 的内容为:

```
记录号 OLEGRAPH
```

```
1 Gen
```

二、建立用于刷新统计图形的数据库文件

DATAFILE.DBF,其内容为:

记录号	品名	销售量	销售额
1	商品 1	6.00	16.38
2	商品 2	6.00	17.29
3	商品 3	3.00	9.10
4	商品 4	9.00	20.02
5	商品 5	6.00	19.42
6	商品 6	9.00	21.25
7	商品 7	12.00	34.00
8	商品 8	5.00	15.00

三、运行程序 DEMO.PRG,当数据库文件 DATAFILE.DBF 中的数据变化后,所生成的图形也相应地改变。

程序首先打开数据文件 DATAFILE.DBF,生成要传送到 MS Graph 图形中的字符串,其内容包括三维直方图的数据字段名“销售量”和“销售额”,各商品的名称以及销售量和销售额的数据。传送到 MS Graph 中的数据存放到字符串 dstr 中,其格式如上表(无记录号)。

程序在中文 WIN32 和中文 VFP3 环境下运行通过。

```
SET TALK OFF
```

```
SET SAFETY OFF
```

```
GrpData = ""
```

```
SELECT 0
```

```
USE datafile
```

```
FOR i = 2 TO FCOUNT()
```

```
GrpData = GrpData + CHR(9) + FIELD
```

```
(m. i)
```

```
ENDFOR
```

```
GrpData = GrpData + CHR(13) + CHR(10)
```

```
GO TOP
```

```
SCAN
```

```
GrpData = GrpData + EVAL(FIELD(1))
```

```
SET Orde TO 2
```

```
ENDI
```

```
rec1 = RECNO() &&先保留原记录位置
```

```
GO IIF(!SEEK(aaa), rec1, RECNO())
```

```
* 找到则移到该条记录
```

```
thisform. km_mc. Caption = kmc
```

```
thisform. grid1. Refresh
```

```
IF LEN(LTRIM(TRIM(aaa))) = LEN(LTRIM
```

```
(TRIM(kmm))). AND. mx
```

```
* 输入代码长度与科码长度相同
```

```
thisform. cmd. cmd_ok. Enabled = . T.
```

```
ELSE
```

```
thisform. cmd. cmd_ok. Enabled = . F.
```

```
ENDI
```

表格对象 Grid1 的 AfterRowColChange 事件定义用户在表格中移动记录指针时,表中其它对象的动作:

```
LPARAMETERS nCollIndex
```

```
thisform. km_sr. Value = kmm &&显示相应的科码,科名
```

```
thisform. km_mc. Caption = kmc
```

```
IF mx &&当前记录为明细科目时“确定”按钮有效
```

```
thisform. cmd. cmd_ok. Enabled = . T.
```

```
ELSE
```

```
thisform. cmd. cmd_ok. Enabled = . F.
```

```
ENDI
```

以上程序在中文 Win95、VFP3.0/VFP5.0 下调试通过。

□山东 孔健

```
FOR i = 2 TO FCOUNT()
```

```
GrpData = GrpData + CHR(9) + ALLT(STR
```

```
(EVAL(FIELD(m. i)), 14, 2))
```

```
ENDFOR
```

```
GrpData = GrpData + CHR(13) + CHR(10)
```

```
ENDSCAN
```

```
SELECT 0
```

```
USE vfpggraph
```

```
APPEND GENERAL olegraph DATA GrpData
```

```
APPEND GENERAL olegraph DATA GrpData
```

```
MyForm = CREATEOBJECT('Form')
```

```
MyForm. Caption = "动态刷新图形事例"
```

```
MyForm. AddObject('MyGrp', 'MyOlebound')
```

```
MyForm. AddObject('MyCmdBtn1', 'MyCmdBtn')
```

```
MyForm. MyGrp. Visible = . T.
```

```
MyForm. MyCmdBtn1. Visible = . T.
```

```
MyForm. SHOW
```

```
READ EVENTS
```

```
DEFINE CLASS MyOlebound AS OleboundControl
```

```
Left = 0
```

```
Top = 0
```

```
Height = 220
```

```
Width = 375
```

```
Stretch = 1
```

```
ControlSource = "vfpggraph. olegraph"
```

```
ENDDDEFINE
```

```
DEFINE CLASS MyCmdBtn AS CommandButton
```

```
Caption = '退出'
```

```
Cancel = . T.
```

```
Left = 125
```

```
Top = 220
```

```
Height = 25
```

```
PROCEDURE Click
```

```
USE IN datafile
```

```
USE IN vfpggraph
```

```
CLEAR EVENTS
```

```
ENDDDEFINE
```

```
RETURN
```

□广西 黄志勇

VB 的简单动画(三)

文字的淡入淡出

大家还经常看到“文字的淡入淡出”这种效果,在 VB 中实现起来也很方便。

(1) 在 Form1 下的控件有

```
Label1. caption = "热烈庆祝澳门回归祖国",
```

```
AutoSize = True, Backstyle = 0,
```

```
Fontbold = True,
```

```
然后选择合适的字体和大小。
```

在 Form1 下创建一个计时器 timer1,设置它的属性 Interval = 100

(2) 程序如下:

在“通用”部分声明变量

```
Dim I As Integer
```

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
If Timer1. Enabled = False Then
```

```
Timer1. Enabled = True
```

```
End If
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Form_Load()
```

```
Label1. ForeColor = RGB(100, 0, 100)
```

```
BackColor = RGB(100, 0, 100)
```

```
I = 0
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Timer1_Timer()
```

```
I = I + 10
```

```
If I > = 255 * 2 Then
```

```
Timer1. Enabled = False
```

```
I = 0
```

```
End If
```

```
If I > = 255 Then
```

```
Label1. ForeColor = RGB(100, 255 * 2 - I, 100)
```

```
Else
```

```
Label1. ForeColor = RGB(100, I, 100)
```

```
End If
```

```
End Sub
```

运行上列程序即可实现“文字的淡入淡出”的效果,当然其中的背景、文字颜色可以自己设定。

VFP 中

一键一提示

用户直接键入已知的部分数据,记录指针将直接跳到对应记录,如果没有相同的记录,则跳到最近的记录。将其应用在自己开发的 MIS 系统的代码帮助中,定会增色不少。

实现的关键是利用 KeyPress 事件。KeyPress 事件常用于拦截输入到控制中的键击,当用户将按键放开时产生。在该事件的处理程序里,必须用 LPARAMETERS 或 PARAMETERS 语句指定两个接收参数: nKeyCode, 用户按键所产生的按键代码,其值和 INKEY() 函数的返回值相同; nShiftAltCtrl, 若用户按下控制键则返回控制键状态。这里有一点需要注意:本事件触发时,键入的字符尚未被对象读取。

下面是简化了的笔者在帐务处理系统中实现的科目编码“一键一提示”帮助系统:文本框对象 km_sr 的 KeyPress 事件是实现“一键一提示”的关键,其代码如下:LPARAMETERS nKeyCode, nShiftAltCtrl

```
aaa = TRIM(thisform. km_sr. Value) + CHR
```

```
(nKeyCode)
```

* 时间触发时键入的字符尚未被对象读取故应先捕获此字符

```
IF Empty(aaa). OR. ISDIGIT(aaa)
```

* 输入字符为空或数字时以科目代码为主探索引

```
SET Orde TO 1
```

```
ELSE &&否则以科目名称主探索引
```

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年08月22日 第34期 总第621期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★ 贴近读者 实用普及

8月12日,著名的联想集团和同样著名的金山软件公司在京联合宣布:联想将注资金山900万美元,从而持有其30%股权,并成为单一最大股东。联想副总裁杨元庆出任新金山公司董事长,求伯君担任公司总裁,雷军任总经理。

这应该称得上国内硬、软两道上两位顶尖高手的合作,刹那间握手带出的电光雷动也许会震撼江湖。

还是让我们闭上眼睛,假设我们没听过柳传志和求伯君的慷慨陈词,探一探其中的奥妙。

新金山

大凡重组,双方追求的不外是共同受益,互促发展,先来看看联想得的好处。

做为国内最大,历史最为久远的电脑开发、制造厂商,联想在80年代从主板做起,直做到去年电脑整机制造厂商的龙头老大,以四十三万台傲视天下,但业内人却无不清楚这样的事实:

一、硬件厂商的整机利润逐年下降;
二、整机制造业虽号称高科技产业,但实质上其内在的技术含量却让人难以恭维。毕竟国内的芯片级开发技术有限,而这一点的制约对于整机制造厂商(无论国内外)将会是永远的痛。君不见FTC(美国联邦贸易委员会)

炮轰Intel的垄断行径时,做为受害者Compaq等却不得不躲躲闪闪,只图明哲保身。再加上近年来IT行业表象上诱人的前景,吸引了众多实力家电厂商的加盟(如长虹等),而由于技术含量不高,因此整机制造业最后可能演变为一场较量资金实力的战场。在这种情况下,软件业自身具备的智力优势凸现。联想虽曾在其各种“天”字号品牌中加载了诸多

如“幸福之家”,“我的办公室”等配套软件,但毕竟影响有限,品牌优势有限。而和金山这样在软件业的各个分枝上均有出色表现的公司合作,其益处是显而易见的,至少在配套软件上锦上添花,拉大了与众多追随者的距离,至少在其软件后院中增添了一批精英。

如果说联想入主金山,还是一种所谓大模样,“宇宙流”的行棋之道,其更多注重于“势”。那么金山与联想的联盟则抢夺实地的的心态更甚。毕竟联想的整机水马龙般的上路,如若其中有50%的装上了“WPS97”,装上了“金山词霸”……。从此,再也不用求大侠卖别墅,也不用求助风险

铁器时代、青铜器时代这两个历史阶段之所以如此命名,是因为那时的人类用这种材料来制造工具和武器,而今生产力的高低更取决于信息科技的发达程度,人类更热衷于控制信息,制造业占主导地位的时代已经过去,人类社会进入了信息时代。

信息的特点是更新发展快,在10倍速变化的年代,有人肯定会因为速度过快而晕眩,不能适应竞争,当然只能消失。“数字化生存”、“网络化生存”等等,于是,在这个年代,我们更多的话题是——生存!

前INTEL掌门人葛鲁夫博士当然是深谙生存之道的,这个有名的偏执狂将“惶者生存”播种在我们脑海之后悄然引退;Acer公司的创始人施振荣先生也是深谙此道的,日前也潇洒辞去总裁和CEO职位;甚至盖茨也将巴尔默推上92年以来一直空缺的微软总裁宝座;更有硬盘业老大希捷公司罢免一切人事变迁,只能表明他们都惶恐了,他们

都不得不更多的探寻未来之路。

因为在知识经济萌芽时期,物质产品的生产已不得不让位于策略运作,各路英豪对长远战略的关注取代了纯产品的拼杀。刚开始的企业,必需好的产品,当产品立足后,只能凭更好的策略运作取得决定性胜利,盖茨先生对此肯定体会颇丰,当年在浏览器软件上的失策,累得如今频频光顾法庭听证会。

国内的企业,如金山、联想,在真实拥有自己的产品后,也进行了全新的市场运作,为了永恒,wp97可以开在莲花中,为了永恒,金山也需要联想。从产品-产业-产品的轮回,不难看出,我们在策划运作方面绝不会再落伍。

从某种意义上讲,信息时代是呼唤英雄的年代,这些人、企业都是历史的一个丰碑,他们的转入幕后,却不会使自己黯然失色,反之却声名延绵。所以偶像的勇退,不是因为激流,只是为了更好的生存。 □丁满

惶者生存

编辑部: 您们好!本人对《软件报》第29期(7月18日)中文章“国内中文平台往何处去”的第2点谈及的“在中文Win95下运行3DS MAX 1.2时,在所有编辑窗口中无法输入”的说法有如下解决办法:

1、在中文Win95中,双击“我的电脑”→双击“控制面板”→双击“显示器”→单击“设置”选项,在桌面区域中将分辨率设为“800X600”,在字体大小选项中选择“大字体”后确定重新启动计算机可解决问题。如还不能解决,可在字体大小选择框旁单击“自定义”按钮,在“调整字体为(S)正常尺寸”框中手工输入“130%”(注:选择项中设“130%”的选项选择)。

2、在中文Win98中,选择“大字体”不能解决问题,必须在“高级”按钮中单击,进入界面后在字体大小选项中选择“其它……”,再在“将字体调整成标准大小的(S)”框中手工输入“130%”才能成功。

□广东 梁建明

渠道选择方式的变革

□本报沧州特约通讯员 张福海/文

前段时间,中国金辰公司与美国CA公司合资的第一个产品Kill单机版在公安部小礼堂举行全国销售总代理招标会。联邦、帝霸、上海万申科技等代理商参加招标会并一举中标获得全国总代理资格。

这种通过招标选代理的方式在国内尚不多见,这种方式对IT界的渠道选择方式至少是一次有益的探索。权威人士曾经这样评价这次活动,此举必将对软件渠道建设模式的发展形成巨大影响。也会给各代理商带来公平竞争的机会。

渠道建设在当今和未来的IT市场中将会占有越来越重要的地位,分销模式将面临巨大的变革,降低分销环节,提高渠道效率,

使渠道自身增值,真正实现微分销,这是摆在供应商与分销商面前的严峻挑战,若不正视这种挑战,也许会给我们的事业带来更大的灾难,尤其是在当今国内软件市场竞争不规范和代理制度的不成熟,往往使软件厂商在渠道中资金占压过多,不能很好进行再投入,造成渠道管理失败,使用户得不到应有的技术服务和技术支持以及形成恶性价格战给软件开发、经营企业都带来一定的影响,金辰公司通过招标方式确定全国总代理的作法,为国内渠道建设的改革带来一丝新意,愿更多、更好的渠道建设方式为我国软件渠道建设带来新的机遇。

当我们在安装、卸载应用软件时，也许你不知道此时在 Windows 内的管理你的电脑的一个核心部件——注册表编辑器 (registry) 正在发生着变化：它的登录项会被创建、修改或删除。长久下去，你电脑的注册表里包含着许多错误的、多余的和不必要的登录项，尤其是当你在卸载应用软件时，由于某种原因，该应用软件的登录项并没有从注册表中移走，在一些特定的时候，比如你要使用 OLE 来编程等，可能会出现错误。而且注册表中最影响 WIN95 性能的部分是类型标识 (Class ID) 部分，恰恰包括了这些表项，因此时间长了会使系统性能降低。

那么怎么办呢？也许你会说那么我可以打开注册表，删除那些没用的登录项。对于这个答复，我只有两种反应：要么你是一位 Windows 高手，如果是这样，那么你就不必再看这篇文章；或者你对 Windows 95 的注册表还一点也不了解，注册表与以前的 Windows 3.2 的管理程序 Win.ini、system.ini 等有根本的区别：它一点都不直观，大都由一些数字构成，除非高手，很难直接进行修改。有没有什么软件可以帮我们来解决这些问题呢？有，他就是本文要介绍的 RegClean。

Microsoft 公司自己开发的注册表清理软件作为一种快捷方便的工具，可以清除用户系统中潜在的程序故障。它是一个非常小巧并且安全方便的工具，它可对 Windows Registry (Windows 注册簿) 进行扫描，检查并修复注册表中的错误，找出由于卸载程序引起的在 HKEY_CLASSES_ROOT 的那些错误的、多余的和不必要的非法登录项，然后删除它们。(非法登录项是指那些没有链接或指向系统中任何合法文件的登录项，它们可能导致系统错误或程序失败。) 它把所做的修改存放在一个 Undo 文件中，用户可以随时恢复。经过 RegClean 的

AutoCad14.0 是基于 Windows 的制图平台，它较 13.0 有很大的提高，增加了许多新的功能。下面我介绍一下我在使用 AutoCad14.0 所获得的经验教训，供大家参考指正。

一、创建自己的工具条，工具条可以直观地运用于制图工作，CAD14.0 本身有许多工具条如 Drawing、Object Properties 等，但有些功能我们不需要，这时可打入 View 选 Toolbars，按 New 创建自己的工具条名字，按 Customize 从其它工具条中选取，选取所需的功能，这样不仅满足了自己的需要，也可扩大了制图屏幕。

二、巧用 Ai_Propch (改变属性命令)。CAD14.0 可以插入映像、图片、其他 DWG 文件、块等，插入时提示插入点、比例、插入的目标可以随便移动，但其比例需要进行调节，这时便可用 Ai_propch (改变属性，较为常用，在工具条 Object Properties 中。) 功能，改变目标的比例，它也可改变文字的大小、类型和文字，对于个别漏的注记，可 COPY 一个文字，然后用属性功能改变它，属性功能还可改变制图元素的线型、比例、层、颜色，还可改变填充的图案、比例。

三、改变汉字的类型。CAD14.0 可以使用 WINDOWS 的字体，老版本的 CAD 只有几种简单的汉字类型，如等线体，何以批量改变老版本图形的汉字呢？以 CAD12.0 图为例，其汉字为 Htxt.shx 等线体，转到 CAD14.0 下仍为

注册表清洁工 RegClean

处理之后，系统性能将有一定提升，尤其是缩短了 WIN95 的启动时间。当你的机器上安装了 RegClean.exe 后，怎样使用呢？

RegClean 使用非常简单，无需安装，只需将它拷贝在硬盘上的某一目录下，然后双击该 exe 文件即可。一旦启动，该程序就会自动备份 Registry 并扫描非法登录项。搜索工作完成后，工作窗口如下图所示，选择 Fix Errors (修复错误)，RegClean 就会删除它所找到的非法登录项。具体操作如下：

1. 双击 RegClean.exe，在屏幕上将出现一个进程对话框，RegClean 首先对注册表进行实际的检测。注意这个检测的时间根据你机器的注册表的情况和 CPU 的速度会有很大的不同，大概会从几分钟到几十分钟。这点希望读者能够了解，因为笔者在初次使用它的时候就沒有了解到这一点，害得我运行了几次才成功。

2. 当这个检测进程执行完后，你就可以按照提示进行下面的工作：(1) 如果 RegClean 在你的注册表里没有发现任何错误，或者你不想让 RegClean 现在修改注册表中的错误，你可以按 "Cancel" 按钮；(2) 让 RegClean 修正发现的错误，去除那些包含了错误的注册信息。当 RegClean 进行修正时，屏幕上会出现一个类似的进程条。有时这个进程条会出现短暂的停止，不过它会在几秒后继续工作。

RegClean 在修改错误时将在 RegClean 运行的文件夹里产生一个 "Undo.reg" 文件——UNDO computer yyyyymmddhhmmss.REG，其中 "computer" 是你机器的名字，"yyyyymmdd" 是修改的日期，"hhmmss" 是修改的时间。这个文件是为用户提供一种恢复原来注册表的功能，你最好保留下它，因为 RegClean 进行的修改，有

等线体，如果把它变为宋体等字体，可以选择菜单 Format 中的 TEXT STYLE (字体类型)，Style name 为 HZ，将 USE BIG FONT 中的 置为无，便可任意选择 WINDOWS 的字体了。

四、填充的技巧。做一幅彩色图形，颜色填充是非常重要的而且是较为繁琐的工作，CAD14.0 比较好的一点是可以象其它软件那样，只要在各类长短不一的线条围起的封闭区

域内一点，便可自动查找封闭区域填充，同时，CAD14.0 增加了 SOLID (实体) 图案，可使颜色块更加均匀；填充时也可用 SOLID 命令，特别是对于较大，而且规则的图斑，其规律是 Z 字形填充，即左、右、左、右……；对于比较多的颜色块，可以利用 CAD 只显示、打印表面的特点，采用大面积添色，其它小块面积覆盖在它上面，例如，我做的肥城市土地利用现状图，水浇地占 60%，旱地、林地、园地等占 40%，并且各个地类交错分布很不集中，我便采取先将小图斑添上相应的颜色，然后在整个市界内添上水浇地的颜色，并且将其置后 (后面将介绍)，这样显示、打印效果于分块添色一样，而工作量却减少了一半，文件也并没有多少。

五、用粘帖代替做块，以前的 CAD 图与图之间交换图案，需要做块然后写块，插入块，CAD14.0 不仅保持块的原有功能，还具有复

时会导致一些网络程序的不能工作 (当然，这种情况很少出现)，这时就可以双击最新的 Undo.reg 文件。

RegClean 的缺陷是：首先是前面曾经讲到有时它的检测时间太长了；其次它不能修改注册表 (Registry) 的所有错误，正如前面提到的，它只能改正 HKEY_CLASSES_ROOT 里的错误；最后一点，遗憾的是，RegClean 不能指出它发现了哪些登录项，因此用户也就不能通知它要删除哪些项，用户要么删除所有这些登录项，要么一条也不删除。如果用户需要控制清理工作，则可以考虑选用 Quarterdeck 公司的 CleanSweep 等其他工具。

不过总体来讲，这个软件已经相当不错了，而且它只有 800 多 K，与 CleanSweep 的 7M 多相比优势还是很明显的。有兴趣的读者可以到 ftp.microsoft.com 的相关站点下载。另外在下载 RegClean 的同时，还有一个 "oadist.exe" 会被一起下载，可以在运行 RegClean 之前，先运行 oadist.exe。如果读者还有什么不清楚可以读它的说明文件。

□成都 陈敏

编后：我们曾在 30 期的本版，介绍了 RegClean 和 Cleansweep、Regedit 等几款注册表清理软件，但注册表是如此重要，因此我们再详细介绍微软自己的注册表清洁工 RegClean 的使用。注册表是 WIN95 的核心部分之一，保存了几乎所有的系统信息，它主要由两个系统、隐含、只读文件 system.dat 和 user.dat 组成，备份文件 system.da0 和 user.da0 只保留其上一次的变动，每安装一个软件，就会在注册表中增加一些设置信息，既将该软件卸载，也会残留一些设置信息，注册表会越来越庞大，因此，注册表清洁工是必要的。注册表的致命错误将导致 WIN95 的瘫痪，我们的另一个建议是最好备份 system.dat 和 user.dat。

制一粘帖功能，不仅可以在图与图之间交换元素，还可以与其它软件 (如文字软件、画图等) 交换数据，粘帖功能在某些方面代替做块可以省去不少做块的麻烦。

六、批量改变字体大小，对于一组汉字可以通过 Ai - Propch 改变它的大小，但对于全图的汉字想一次改变就不会那么容易，笔者想出一个办法，即先把文字层做块 (也可用复制一粘帖)，然后把文字层改名，把块插入原图，字体大小可以通过比例调整，然后打碎该块，把文字移到相应的位置，虽然麻烦些，但比每组汉字单独改变要省事得多。

七、显示打印技巧，CAD14.0 可以显示打印需要图案，例如前面提到的水浇地颜色块，可以用 Tools 中的 Display Order 命令 Send to Back 选择它，将其置后 (Bring to Front (置前))，那么其它的所有的图案便覆盖在它上面了，如果要求水浇地最底层，其次旱地、林地，那么首先将林地置后，然后旱地、水浇地。CAD 线宽可以用 Pline 定义有宽度的线条，但最好还是打印时用笔设置宽度，如县界、村界等，都是黑色线条，颜色可以不同，笔号则共同选择黑色笔号 (7 号)，宽度则由颜色号区别。

CAD 还具有其它使用技巧，如鼠标右键、空格键可以重复命令，空格键可以替代回车键，经常用 Purge 命令清理一下无用的层、线型可以减小文件，有的甚至能缩小 2M 多。

□山东 王正

AUTOCAD14 使用技巧

随着因特网的发展,越来越多的电脑用户都相继上了网,在因特网上最好最快的交流方式要算是 E-mail(电子邮件)了。但是使用 E-mail 进行通信时,经常有不愉快的问题发生,如你的电子邮件被别人偷看了等等,你一定不会容忍这样的事情再次发生,但暂时还找不到解决的方法,现在有了 Email Protector,你就可以加密你的电子邮件,除了你自己和知道你加密的密码的收信人之外无人能够查看你的电子邮件了。

Email Protector 是一个共享软件,其网址为 <http://www.tommysoftware.com>,你可以发一个电子邮件到 sales@tommysoftware.com 购买这个软件,软件下载和安装完毕之后,在开始菜单中加入了【Email Protector】程序组。

你现在就可以使用此软件了,启动 Email Protector,它的工作界面是一个小窗口。窗口中的各个按钮的名称和功能由左至右依次为:

1. 加密文本按钮,用于加密 Windows 剪贴板中的文本。
2. 解密文本按钮,用于解密 Windows 剪贴板中已经加密的文本。
3. 剪贴板查看按钮,用于查看剪贴板中的内容。
4. 加密文件按钮,用于加密文件。
5. 解密文件按钮,用于解密已被加密的文件。
6. 压缩文件按钮,用于压缩文件或一个目录的所有文件。
7. 解压文件按钮,用于解压。
8. 设置按钮,用于设置 Email Protector 的

众所周知,在 MP3 音乐文件的制作过程中,最耗时间的就是将 WAV 文件压缩成 MP3 文件,笔者当初使用 L3enc,曾经利用单位的局域网,下班之后使用七合奔腾机同时进行压缩,每台机器压缩一首 CD 歌曲,每首大约要 20 多分钟才能完成,虽然缓慢无比,但也无可奈何,因为没有其他选择。

后来接触到了 MP3 Compressor,这是一个 Win95 下的全 32 位压缩软件,将每首歌曲的压缩时间减少到了五六分钟,真是革命性的变化,而且它还是个免费软件,支持多种压缩率,不象 L3enc,不注册就有功能限制。从此以后,笔者就将 L3enc 请出了硬盘。但 L3enc 不知为何有如此大的吸引力,许多新近出的软件,号称直接将 CD 音轨压缩成 MP3 文件,仍然是以 L3enc 为指定压缩器,对这类软件,笔者一贯是瞥一眼就 Deltree——还不如用超级解霸来解决呢。

最近,在使用了另一个免费软件, Mplifier 后,我们终于可以欣喜地说:MP3,立等可取!您相信,请看笔者做的测试。

加密你的电子邮件—Email Protector

个参数,如加密的密码等等。

9. 帮助按钮, Email Protector 的帮助文件设置得十分巧妙,就象一个交互性教程。

10. 版本信息按钮,显示 Email Protector 的版本。

加密文本电子邮件

这个操作是邮件发送者进行的。你可以使用任何一个字处理软件,也可以就直接使用 E-mail 软件,输入电子邮件的内容,如输入“I am your friend!”,然后将邮件内容拷贝到剪贴板,按下 Email Protector 窗口中的【剪贴板】按钮,弹出【剪贴板查看】窗口,窗口中显示剪贴板的内容“I am your friend!”。

按下【Cancel】键退出【剪贴板查看】窗口,按下 Email Protector 窗口中的【加密文本】按钮进行加密操作,如果剪贴板的内容很多,那么要经过一段时间才能加密完毕,在加密过程中将弹出一个浮动的等待窗口。

加密完成后,按下【Email Protector】窗口中的【剪贴板】按钮,再次查看以下剪贴板内容,其【剪贴板查看】窗口中显示着一堆乱码,这就是被加密后电子邮件的内容,这样别人就没有办法偷看你的电子邮件。按下【Cancel】按钮退出【剪贴板查看】窗口。

解密文本电子邮件

这个操作是邮件接收者进行的,如果剪贴板上不是加密后的电子邮件的内容,将加密后的电子邮件的内容复制到剪贴板。按下【Email Protector】窗口中的【解密文本】按钮,即可解密已被加密的文本,解密后的内容会自动复制到剪贴板,然后再将剪贴板的内容复制到某一个字处理软件中即可阅读加密前的电子邮件。

加密非文本电子邮件

电子邮件除了能发送文本文件外还可

以发送其他任何格式的文件,如声音、图形等等,它们是靠电子邮件中的附件进行发送的,我们这

里就不介绍如何发送非文本电子邮件,因为这很简单。如何加密发送非文本电子邮件呢?这就用到【加密文件】按钮,按下次按钮,在弹出的【文件选择】对话框中选择电子邮件的非文本附件文件,我们这里以一个图形文件“1.gif”为例,按下【确定】按钮。

因为图形文件较大,加密需要一段时间,过了一会加密完毕,Email Protector 将加密后的代码复制到剪贴板,然后你使用某一字处理软件将剪贴板的内容保存到一个纯文本文件中,如“1.txt”。然后你就可以将这个“1.txt”文件发送给接收者。

解密非文本电子邮件

接收者收到“1.txt”后,要进行解密。按下【Email Protector】中的【解密文件】按钮,在弹出的【文件选择】对话框中选择“1.txt”,即可将加密文件解密成原来的图形文件“1.gif”,这样就实现了发送和接收非文本电子邮件。

设置密码

按下【Email Protector】窗口中的【设置】按钮,将弹出设置对话框。在对话框中的【Password】输入框中输入你所易记的密码,这里以“11111”为例。注意密码必须在加密前设置好,还有你必须把密码告诉邮件接收者,让邮件接收者在它的 Email Protector 软件的设置对话框的密码也设置成你的密码“11111”,如果没有设置好它则无法解密你所发送的加密的电子邮件。

好了,我们已经介绍了 Email Protector 的大致用法,其他的功能也很好使用,自己试试就知道了。我的电子邮件信箱是:lin-zhen@163.net,如有疑问欢迎大家给我发 E-mail。

□武汉 林桢

软件下载之友:网络吸血鬼

一、运行方式和存放文件路径设置

- ①单击“options”菜单选择“job defaults...”,对 general 选项卡进行设置。在 local directory 输入栏目下输入文件下载时存放的路径;
- ②在 start job 选项栏中一般选择第一项即可:immediately;
- ③在 priority 使用默认值即可;
- ④在 authentication 输入框的 user 栏中输入自己的名字或使用默认值, password 栏使用默认值即可;
- ⑤其它 error handling 和 proxies 栏目可根据各自的情况进行选择,对于 PPP 用户一般均使用默认值。单击“OK”保存设置。

二、断点续传和定时下载设置

- ①单击“options”菜单选择“system options...”栏目中的 new jobs will be: 项,见“图 2”;
- ②将“restore job state on program startup”和“send winpopup message on job completion”选项全部打勾;
- ③在 to: 输入栏中输入 c:\windows\temp 文件名,单击“OK”保存设置。这样就可实现断点续传功能了。
- ④将“options”中的“show drop basket”和“detied log”all jobs in parallel 全部打勾,便可运行该工具后出现一个浮动的图标和运行记录等信息。

三、运行下载

经过上面的设置后,我们便可上网下载软件了。当在网上找到需要下载的软件时只要用鼠标左键将该软件名称或连接拖动到该图标即可实现下载,用同样办法可同时下载几个软件。其中有下载软件的长度、下载速率、下载时间、下载百分比等信息。

Net vampire 2.41 是一个免费软件,对于经常上网下载软件的用户不妨看看本软件,是否适合自己的需。 □黑龙江 张雨杰

系统环境为 P200/MMX,32M 内存,Quantum 火球五代 3.2G 硬盘,被测试文件大小为 50,991KB,系笔者用 WinDac 从光盘上抓取。首先用 MP3 Compressor 进行压缩,将优先率提到最高,采样率 44.1kHz, stereo, 128kb/s, 耗时 6 分 05 秒,压缩完毕,再用同样设置,让 Mplifier 来工作,仅用 1 分 50 秒就完成了任务,足足快了 3 倍以上,笔者也是不敢相信,以为 Mplifier 偷工减料,但用 Winplay3 一听,音质优美动人,同 MP3 Compressor 压缩出来的效果完全一样,真不知道 Mplifier 用了什么样的压缩算法,竟起到了这样神奇的效果。而且 Mplifier 还有一绝活:可以将 MP3 文件解压还原为 WAV 文件,方便了我们进一步加工处理。如果您喜欢自己制作 MP3 文件,相信 Mplifier 会成为您的最佳选择。

我们可以从 <http://www.tu-harburg.de/~sehs2010> 处下载该软件,目前版本为 0.52。另外,在软件报 97 合订本光盘上也有该软件,心动不如行动,赶快去弄一份吧。

□安徽 王磊

MP3 压缩 Mplifier

虽说“好用够用”已成为人们购买电脑时的共识,但用户对电脑运行速度的追求是永无止境的。为了帮助初学者“摩机”,现将有助于电脑“提速”的硬件选购及使用介绍如下。由于“超频”属硬件的非常规使用,故本文所述均不涉及“超频”。

一、主板

主板的三大核心部件,也就是芯片组、L2 高速缓存、BIOS,基本上决定了主板的性能。以 Intel 的 Socket 7 芯片组为例,从早期的 430FX、430HX 直到 430TX,不仅功能逐渐增加,而且对 CPU 的支持也在不断优化,同样的 CPU 在装有最新芯片组的主板上可以获得更高的性能。同理,现在广泛使用的同步管道突发模式 L2 cache,在容量相同的前提下,比早期的异步 L2 cache 具有更快的工作速度。最后,无论是芯片组还是 L2 cache 都需要 BIOS 的支持,因此版本较新的 BIOS 能使主板发挥出最大的潜力(这就是采用例于升级的闪电 ROM 的原因)。据权威机构的测试数据,在主板的三大件相同的情况下,同档次不同品牌主板的性能差异很小,一般在 8% 以内(“以次充好”,“以假充真”的伪劣主板除外)。所以选购主板应以性价比较高、芯片组最新(如 Socket 7 是 VP3 或 MVP3 等, Slot1 是 BX)对 CPU 的支持更好(Intel 芯片组对自己的 CPU 的支持最佳,K6、M2 等 CPU 选用 VIA、SIS 等非 Intel 芯片组为佳);L2 cache 支持同步管道突发模式且容量至少达到 512K 为基准。过分迷信名牌对工薪阶层未必是最佳选择。如果你的主板能满足上述要求,其工作速度就令人满意了。

二、CPU

CPU 对电脑运行速度的影响很大,但这种影响与电脑运行的程序和 CPU 的运算特性密切相关。如 Cyrix (IBM) 6X86 PR233 的整数运算能力与 PII 233 不相上下(IBM 声称比 PII 233 还强),在执行以整数运算为主的办公类应用软件时速度并不比 PII 慢。PII 的整数、浮点运算能力都很强,非常适于运行 3D 游戏、图形处理类应用软件。K6 233 的整数运算能力,浮点运算能力也不弱,适用于对性价比要求较高,且需要兼顾办公与图形处理、3D 游戏等多种用途的用户。因此,要想提高电脑的运行速度,必须根据电脑的使用和自己的经济实力选用合适的 CPU。还要注意,同一 CPU 在较高的外频下会具有更高的性能。如 IBM 6X86 PR233 就有两种,其中 75X2.5 的 PR233 就比 60X3 的 PR233 好得多。目前,K6 266、K6 300、“赛扬”300,以及刚刚发布的 K6-2/266/300/333(支持 100MHz 外频)、Cyrix (IBM) 6X86 PR300/PR333(支持 83.3MHz 外频)等新型 CPU 为我们提供了更大的选择空间。

三、内存

内存对电脑工作速度的影响有两个方面:一是内存容量,二是工作速度。如果你的内存太少,在运行大型程序或打开多个(运行多个程序)时,系统就会在内存与硬盘之间频繁交换数据。不管系统在测试时的表现有多么好,此时也会慢得像蜗牛。解决这一问题的最

好办法就是加大内存,使系统的虚拟内存使用率为零(可在 OFFICE97 或 WIN98 的“系统信息”中看到)。根据笔者的观察满足这一要求的最小内存为 32M,最好为 64M。这也是微软 PC98 规范要求系统内存为 64M,最好为 128M 的原因(盖茨就预言 PC 机不会越来越“瘦”,而会越来越“胖”,即内外内存容量会越来越来大)。

至于为了“提速”时是否需要将 60ns 的 EDO RAM 换为 10ns 的 SD RAM,则需要根据系统主频而定。这是因为 66MHz 外频下 SD RAM 比 EDO RAM 的优势并不明显,笔者做过测试,66MHz 时 32M SD RAM 与 32M EDO

条条大路通罗马 不用超频大提速

RAM 的 Winmark32 (Winbench98) 得分基本相同,运行软件时基本上感觉不到“提速”的效果。如果你“提速”的措施之一是主频提高至 75MHz、83MHz 甚至 100MHz,那么最好甚至必须换用 10ns 或 7ns 的 SD RAM。这是因为不少 60ns 的 EDO RAM 内存条在高于 66MHz 的外频下工作都不稳定,只有速度更快的 SD RAM 才能满足要求。

四、硬盘

从主观上讲,电脑运行速度和硬盘的关系极大,程序运行时的等待几乎都是由硬盘读写造成的。为此,欲“提速”必须使用 Ultra DMA/33 硬盘。它一方面提高了数据传输速率,另一方面也减少了硬盘读写时的 CPU 占用,使得 CPU 可以腾出时间去执行其他任务,从而加快了程序的执行速度。当然众多的 Ultra DMA/33 硬盘中也应选读写和寻道时间短、cache 容量较大的。就目前而言,MAXTOR 的钻石五代硬盘以其 9ms 的平均寻道时间、高达 256K 的 cache、更高的存储密度(单碟容量 3.4G)成为“赛车手”的首选。不过有了 Ultra DMA/33 硬盘可别忘了安装驱动程序和正确设置 BIOS,否则它和普通硬盘没什么两样。

五、显卡

显卡的性能对运行速度的影响也极大。一块好的显卡应该成为 CPU 的助推器,而不是减速度。因为低档显卡主要依靠 CPU 进行图形处理,往往使 CPU 的负担过重,拖慢了整个系统的运行速度。许多 PII 233 + 普通 PCI 卡的系统运行 3D 游戏速度奇慢就是这个原因。

与 CPU 相似,采用何种显卡也要根据你的电脑用途来确定。显示主要运行 OFFICE97 等需要 2D 加速的软件,可采用较低档的 S364V2 (200 元左右)也可采用较高档的 MGA170 (2M 现价 460 元左右)、丽台 S600DX (也是 400 多元)等显卡。如果主要运行图形设计、CAD 等 2D + 3D 软件,最好选用较高档的 2D + 3D 显卡,如 MGA G100 (AGP)、华硕 AGP-V2000 以及最新的 MGA G200、Riva TNT 等。如果主要用于游戏,都还不如买一块采用 Voodoo、Voodoo2 的专用图形加速卡与

P233MMX 配合更好。对资金不足的用户来说,选用较高档显示芯片(如 Trident 9850)和高速显示 RAM (SGRAM) 组装的非名牌显卡,如福扬 9850、同维 9850 等具有较高的性价比。

六、BIOS 设置

BIOS 设置中对电脑运行速度影响最大的主要有以下三项,由于同一品牌的 BIOS 有众多版本,故以下所述仅供参考,具体设置应以主板说明书为准。

1. BIOS FEATURES SETUP (BIOS 功能设置)

此项设置中有两项与电脑的运行速度关系极大,即 L1 和 L2 高速缓存:“CPU Internal cache”和“External cache”均应设置为 Enabled (允许)。除此之外,“Quick Power on Self Test”与“Boot Floppy Seek”两项最好设置为 Disabled (禁止)。它们虽不能直接提高电脑的运行速度,但可以减少开机自检次数(4 次减为 1 次)并取消了软盘磁头移动测试操作,因而加快了启动速度,给人以运行速度变快的感觉。

2. CHIPSET FEATURES SETUP (芯片组功能设置)

此项中的内存读取时序设定对内存工作速度的影响较大。通常“DRAM Read Burst Timing”和“DRAM Wead Burst Timing”应设置为 X222 (或 60ns、FAST 等),如果有“Fast EDO Lead Off”或“SDRAM Speculative Read”项可设置为 Enabled (允许)以减少内存工作周期,加快存取速度,但对某些质量较差的内存可能不行。有些 BIOS 有专门针对 SDRAM 的设置项,如果内存是 SDRAM,均应设置为较短的工作周期(以内存稳定工作为标准)。另外,“System BIOS Cacheable”、“Video BIOS Cacheable”两项设置为 Enabled (允许)也可提高系统的工作速度。

3. INTEGRATED PERIPHERALS

此项的设定与硬盘的工作有关。通常“IDE HDD Block Mode”和“IDE Prefetch Mode”应设置为 Enabled (允许)。如果使用的不是 Ultra DMA/33 硬盘,则“IDE primary Slave P10”等项应尽可能设置为 Mode 4 以提高硬盘读写速度。如果使用的是 Ultra DMA/33 硬盘,则以 UDMA 开头的各项均应设置为 AUTO,以便在驱动程序的配合下发挥 Ultra DMA/33 硬盘的威力。

七、声卡

常用的普及型 ISA 声卡由于 CPU 占用率较高,运行多媒体程序时若 CPU 处理能力不足,会导致电脑运行速度下降。对追求速度的用户来说选用 PCI 声卡(如华硕 PCI-AXP201)将有助于你的电脑“提速”。

八、光驱

一般来说,使用高倍速光驱不会提高大多数程序的运行速度。但对安装程序和大型游戏程序是个例外,如果你刻意追求软件安装时的快捷或者是游戏迷,一台 24 速(如创新 24 速、Aopen 924E 等)及以上的光驱(如华硕最新推出的 40 倍速光驱)将满足你的“超速”愿望。

□新疆 先通

自己组建显示器墙

无显示,当 WIN98 启动画面出现一会儿后,右边的显示器上出现几行英文提示,大意是:“如果你能看到这些提示,说明 WIN98 已经成功的初始化了这块显卡。请在‘控制面板’里选择‘显示’,然后选择‘设置’选项卡进行设置。”按照提示选了“设置”后,屏幕上出现了两个显示器示意图,第二个是灰暗的,用鼠标在上面一点,系统给出有可能不成功的提示信息,单击“确定”后,第二个显示器上出现了同第一个显示器一样的桌面墙纸,并且分别在两个显示器左下角显示出该显示器的坐标范围,分别为“0, 0 ~ 800, 600”和“800, 0 ~ 1600, 600”(两显

示器分辨率均设为 800 × 600),由此可见,第二个显示器已成为桌面的一部分了。你可以把桌面上的各种图标和窗口拖到第二个显示器上,当然也可以一半在第一个上面,一半在第二个上面。这样,你的桌面就变大了,你可以在这边用 Word 处理文档,在那边全屏播放 VCD,是不是很酷呢?

关机后在主机板上插上第三块显卡,启动 WIN98 后按照同样的步骤进行设置后,桌面就扩展到了第三个显示器上。WIN98 不愧为最优秀的即插即用操作系统,多块显卡都可以由它驱动,并且不会出现诸如 IRQ 等资源冲突。能支持多少显示器,就要看你的主板还能插几块显卡了。朋友,如果你有多余的显卡和显示器,那就赶快行动,试试这一功能,让你的桌面大起来!

□成都 代显强

大家也许知道,上网又名冲浪,现如今是件很惬意的事。但无节制、无目的地冲浪,不但浪费精力、财力,还会阻塞网络,浪费别人的时间和精力。毕竟我国的网络才刚起步,如何合理地利用现有的网络资源,是摆在全体网友们面前的一件义不容辞的事。下面笔者就如何更合理有效地利用网络,谈谈自己的观点。

比如,笔者想查找有关免费电子杂志的有关信息,那么笔者就会先去 YAHOO! 看看,毕竟它是当今最大的搜索引擎。首先,要键入 <http://www.yahoo.com>。然后,在查找(SEARCH)栏处填上“free magazine”。然后点 SEARCH 键即可。当然如果笔者所要查找的内容没有找到,则可到 <http://www.meer.net/~johl/e-zine-list/> 下去看看。那里有近两千种电子杂志,查找方便,有兴趣不妨去看看。但是,如果想看看收信人的 E-MAIL 地址是否有效, YAHOO! 似乎就无能为力了。这时就要借助特定的查询引擎。下面,笔者介绍几种特定的搜索引擎。运用他们会使你工作效率大增,真正实现合理上网。

1. 搜索邮件列表

以下假设您对 Internet 感兴趣,则搜索关键字为“Internet”。

a. 使用 liszter 搜索:

TO: liszter@bluemarble.net

BODY: search Internet

在 liszter 回复信件中您将看到许多包含 Internet 的邮件列表。

请在信体用 help 命令取回帮助文件。

b. 使用 lsoft 搜索:

这是基于 Web 页面的列表搜索引擎,访问: http://www.lsoft.com/lists/list_q.html, 填写表单即可。

或直接访问: <http://www.lsoft.com/scripts/wl.exe?qL=internet&F=L>

c. 使用 listserv 列表服务器:

TO: LISTSERV@listserv.net

BODY: LIST GLOBAL Internet

所有 listserv 列表服务器都是互相连接的,当您向任意一个 listserv 服务器发送查询后,如果在该服务器上不存在这个列表,它会自动搜索该列表位于哪个 listserv 服务器上,并将查询转寄到此服务器上。

2. 搜索新闻组

以下假设您对 Internet 感兴趣,则搜索关键字为“Internet”。

a. 使用 Reference.COM

E-mail 的出现使得各种商务往来以及人们之间的交流方式发生了翻天覆地的变化。近年来,在互联网上出现了许多提供免费 E-mail 地址的组织或机构,如国外的 <http://www.hotmail.com>, 国内的 <http://www.163.net>。免费电子邮件的出现为有这方面需求的单位及个人提供了良好的机会,使得这种方便、快捷的信息交流方式的普及成为可能。一时之间身边的许多朋友、同事都有了个人的电子邮箱。可是当初兴高采烈的把自己的 E-mail 告诉大家的朋友现在又抱怨起来,说由于上网速度慢,每次登录后一封一封的查看信件非常麻烦,而且有时还会出现令人生厌的广告。实际上,通过 WWW 来阅读信件不仅仅是时间,金钱方面的损失,在安全性上也是无法保证的。因为浏览的信息同时保存在浏览器的缓冲区(CACHE)中,任何人都能很容易地找到你的电子邮件。如果接收地点在网吧或公共机房,就会可能发生意想不到的事情。其实许多提供免费电子邮箱的网站也同时提供了 POP3 功能。只不过一些朋友缺乏对这方面的了解,而对这一功能“视而不见”(因为在站点的帮助中就有说明)。

那么,你使用免费 E-mail 站点为你提供的 POP3 功能了吗? POP3(Post Office Protocol-Version 3)即“邮局协议 3”。它是 Internet

TO: Email-Queries@Reference.COM
BODY: FIND DISPLAY 50 HITS 15 LINES
Internet

这将返回包含 Internet 的新闻组文章,显示符合条件的前 50 篇文章,每篇文章返回前 15 行内容,每篇文章有一个 Article-ID,如果您想取回全文,则:

TO: Email-Queries@Reference.COM
BODY: GET <Article-ID_1>

<Article-ID_2> ...
索取帮助信息: email-queries@reference.com, 信体为 help
索取用户手册: User-Manual@Reference.COM

b. 使用搜索引擎:

访问 Altavista:

<http://www.altavista.digital.com/cgi-bin/que?ry?pg=q&what=news&fmt=q=internet>

c. nova.edu:

访问: <http://www.nova.edu/Inter-Links/cgi-bin/news.pl?internet>

d. 使用 liszt 搜索:

TO: liszt@bluemarble.net

BODY: news internet

请在信体用 help 命令取回帮助文件

e. 访问 Dejanews:

<http://search.dejanews.com/>

3. 搜索 FTP 站点

a. Archie

TO: archie@archie.th-darmstadt.de

BODY: find filename

filename 为要搜索的文件名或您猜测可能的文件名。请在信体用“help”命令向上面索取帮助文件和 Archie 服务器目录。

b. 访问 ftp 搜索引擎

<http://ftpsearch.ntnu.no/>

<http://www.nease.net/ftp/index.htm>

4. 查询一本书

访问 <http://www.books.com/scripts/search.exe?sid=hziEAn3RFY16EW7>, 可按作者 Author、书名 Title、ISBN 关键字查询。

5. 查找订阅电子杂志

在这里您可以找到近二千个电子杂志的信息,可按关键字(keyword)和标题(title)进行

电子邮件的第一个标准,是一个离线协议,提供信息存储功能,为用户保存收到的电子邮件直到用户下载取回。POP3 允许用户从服务器上把邮件存储到本地机,同时删除邮件或把邮件保存在服务器上。对于使用电子邮件的用户

“POP3”功能,你用了吗

来说,POP3 是一个简单而实用的信息传送协议。这意味着你完全没有必要忍受缓慢的网上速度登录到该站点,你只需通过专门的 E-mail 软件来收发信件,而且更不用每次都输入用户名和密码(还看不到广告呢!)

现在以微软的 Outlook Express 和张小龙的 Foxmail 为例向大家讲解一下如何进行软件设置。例如你在 163.net 的 E-mail 为 yourname@163.net, 在 Outlook Express 中的菜单栏单击“工具/帐号”,单击“邮件”标签,选择“添加/邮件”,出现“internet 连接向导”,在步骤 3“电子邮件服务器名”中首先选择“POP3”,在“邮件接收服务器”填写“163.net”,在“发送邮件的服务器”中你可以找一个离你最近的本地邮件服

搜索。

<http://www.meer.net/~johl/e-zine-list/>

6. 查找 IRC 频道

访问 <http://www.liszt.com/chat/>, 这里有 27 个 IRC 网络,31837 个 IRC 频道。

7. 查找驱动程序和公司信息

要找驱动程序,立即去以下地址找,驱动程序在这里经过分类整理,查找起来非常方便,页面经常更新。如果在这些网址找不到任何线索,说明该驱动程序在 Internet 上不存在,就不要到其它网址寻找了。也可以查询硬件厂商信息,如 WWW、E-mail、BBS、FTP、电话、传真等。即使您找不到驱动程序,也可以找到技术支持的 E-mail。

<http://www.conitech.com/windows/up-menu.asp>

8. 查询 E-mail 地址是否有效

您可以访问 <http://www.u-nancy.fr/Services/vrfy.html>, 输入您想查询的 E-mail 地址,如果该地址不存在,将返回错误信息,也支持别名 E-mail 地址查询。

9. 找人

相信一般用不着这项服务,但还是给您提供出来,仅供参考吧。

访问:

<http://www.four11.com/>

<http://www.whowhere.com/>

<http://www.iaf.net/>

<http://www.texnet.it/services/email-bank/>

10. 黄页

世界黄页

<http://www.worldyellowpages.com/>

世界黄页可以按产业或行业进行查询,将得到相关企业的信息。

大中华黄页(ChinaBIG)

<http://www.chinabig.com>

提供中文(简体)英文双语在线目录服务,罗列了大中华地区(包括香港、台湾)200 多万家企业的电话、地址、E-mail 地址。信息容量是目前中国电信黄页的 20 倍。还包括世界黄页、商业新闻、科技新闻、投资指南、ISP 等。世界黄页包括世界上所有国家的国际长途区码以及该国的电子黄页地址。

□北京 杨扬

器地址(确切的说是数据传输速度最快地址),比如单位的计算中心、或本市的某个 ISP,你也可以填写站点提供的“smtp.163.net”。在步骤 4“internet Mail 登录”中,在“POP 帐号名”填写你登录时的用户名,即“yourname”,“密码”即为登录时的密码。在 Foxmail 中,在菜单栏单击“工具/选项”,出现“设置”页面,单击“邮件服务器”,在“SMTP、POP3、POP3 邮箱帐号、口令”填写的内容与在 Outlook Express 中相同。

没有使用 POP3 功能的朋友还不抓紧试一试,感觉是就是不一样噢!最后提醒大家的是如果你在公共机房或网吧通过软件收发 E-mail,在取信之后一定不要忘了把个人设置(POP3 地址、用户名、口令)删除。

下面我向朋友推荐的是完全免费并提供 POP3 功能的站点

附表:

□北京 孙江宁

申请地址	POP3服务器地址	信箱名称
www.163.net	163.net	Youmam@163.net
freemail.263.net	263.net	Youmam@263.net
mail.tonghua.com.cn	mailserver.tonghua.com.cn	Youmam@tonghua.com.cn
www.kali.com	www.kali.com.cn	Youmam@kali.com.cn
www.tekbbird.com.cn	tekbbird.com.cn	Youmam@tekbbird.com.cn
www.freestamp.com(国外)	Pop.freestamp.com	Youmam@freestamp.com
www.netaddress.com(国外)	Pop.netaddress.com	Youmam@usa.net

3. 发送文件对象

通过在文件对象图标上单击鼠标右键,然后选择“发送到”菜单项,可以将文件“发送”到指定的位置。

“发送”的概念类似于用鼠标左键拖动对象,在同一驱动器上发送文件,等同于移动文件,在不同驱动器上发送文件,等同于复制文件。所以使用“发送到”命令时需要格外小心。

在 Windows 98 的“发送到”菜单中,添加了一些与 Windows 95 不同的菜单选项,其中最有用的是“桌面快捷方式”菜单项,通过将文件发送到桌面快捷方式,您可以在桌面上快速创建该文件的快捷方式。以往这种功能在 Windows 95 中需要多步才能完成。

通过往 Windows 98 文件夹中的 Sendto 文件夹中添加目的文件夹的快捷方式,您可以修改“发送到”菜单的内容。

一. 备份你的注册表

以下的一些方法是对注册表进行修改而得到的,为了保险最好在修改之前备份你的注册表。找到你 Win 95 CD-ROM,在 /OTHER/MISC/CFGBACK 的目录下你会发现 CFGBACK.EXE,这是个小巧的好东东,它可以备份注册表信息,如果修改后系统不正常而你并不满意修改后的结果,你可以利用它恢复备份的注册表,它可以在 Windows 目录下保存 9 个备份,保存格式为 *.rbk。

二. 去掉网上邻居图标

找到你的 Windows 95 光盘,在目录“\Admin\Apptools\Poledit”下运行“Poledit.exe”,打开“文件”菜单,选择“打开注册表”,双击“本地用户”,选择外壳/限制,选中“隐藏网上邻居”。

三. 制作自己的启动和关闭画面

在 windows 目录下找到 LOGO.SYS、LOGOW.SYS、LOGOS.GYS,它们分别是“开机时的蓝天白云”、“正在关机请稍候”、“现在您可以安全的关闭计算机了”的三个画面文件,将其改名。创建三幅自己喜欢的位图文件(320x400),分别替换为 LOGO.SYS、LOGOW.SYS、LOGOS.SYS。

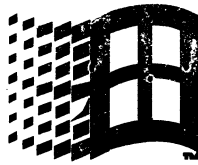
四. 创建屏幕保护的图标

若先设置屏幕保护一般会占用系统的内存从而影响到系统性能,可以在桌面上创建屏幕保护的快捷方式,在需要的时候激活。打开资源管理器,在 Windows\System 目录下(或装有操作系统的目录的 system),找到类型为“屏幕保护程序”的文件右键按住文件并把它拖到桌面,释放右键选择“在当前位置创建快捷方式”,这样你的屏幕保护程序就可以“随叫随到”。

五. 改变“我的电脑”的图标

单击“开始”,单击“运行”,键入“regedit”,单击“确定”,打开“注册表编辑器”,打开“HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}\DefaultIcon”修改为“filename, nn”,“filename”包含图标的文件名(一般除了 ICO 文件外, DLL, EXE 文件也包含图标),“nn”是图标在包含其文件中的图标次序,退出注册表,单击桌面,按下“F5”刷新桌面。此方法可同样改变“网上邻居”,和“回收站”的图标,分别在目录“HKEY_CLASSES_ROOT\

走进 Win98(十)



4. 查看文件对象属性

通常对于文件夹和文件来说,当它们被选中时,在窗口左方的说明区域就会有关于该对象的属性简要说明。

要查看文件对象的详细属性,可以在文件对象图标上单击鼠标右键,然后选择“属性”,即可打开其属性对话框。

Windows 98 文件夹的属性对话框上相较于 Windows 95 多了一个“启用缩略图查看方式”复选框,如果选中该项,则如果文件格式允许,

就会创建所选文件夹中代表文件内容的缩略图。

5. 快速查看

Windows 98 的“快速查看”功能相较于 Windows 95 有了较大的改进,它在支持更多的文档格式,包括 Windows 95 中不能查看的 Word97 格式,并且除了象在 Windows 95 中那样改变字体大小之外,还允许改变字体类型。

在文件图标上单击鼠标右键,然后选择“快速查看”,即可打开“快速查看”窗口,快速查看文档内容。

6. 预览文档

与 Windows 95 不同的是,Windows 98 还对某些特定的文档(包括各种图像以及 HTML 文档)提供了缩略图预览方式,在窗口中选中一个文件时,如果该文件支持缩略图预览,则会在窗口左方说明部分显示它的缩略图。

启动计算机

右键单击桌面的任意空区域,选择新建/快捷方式/在命令栏中选择运行 rundll.exe(空格)user.exe, exitwindowsexec, 命名为重新启动计算机。

十三. 藏在三个地方的开机自动运行程序

一些软件自动安装了启动运行程序,有时是不必要的,一般在以下三个地方可能找到它,在 C:\WINDOWS 路径下打开文件 WIN.INI, 删除“LOAD=”或“RUN=”后的文件,打开资源管理器在 C:\WINDOWS\Start Menu\Programs\StartUp 文件夹

To, 在这里创建 notepad.exe 的快捷方式,以后你可以右键单击文件,选择“发送”,选择“记事本”就可以了。

十五. 换个程序打开文件

如果一个文件格式已经和某个程序相关联,但是你需要用其它的程序打开,比如,某个文本文件存为后缀为*.dat 的文件,如果安装了软解压程序 XING, 双击*.dat 文件时, XING 就会启动,结果它却无法运行这个文件。其实,你可以右键单击文件并同时按住 Shift 键,选择“打开方式”,选择记事本。

十六. 为所有的文件夹设置

打开任一文件夹在主菜单选择“查看”,选择你想要的选项,比如工具栏、大图标、详细资料等,关闭本文件夹时同时按住 Ctrl 键,这时所有的文件夹都按照此设置打开。

十七. 快速浏览桌面

如果你在前面已经打开太多的程序窗口或文件夹窗口,当你想运行桌面上的程序时该怎么办?把窗口一个一个的最小化?太慢了!你可以这样,双击“我的电脑”,如果没有工具栏,单击“查看”选择“工具栏”。在工具栏的下拉列表框中选择“桌面”,之后把它最小化,你就再也不用管它了。如果想使用桌面只需单击任务条上的桌面按钮即可。只要你关闭它,它总是存在着,总是对你有帮助。 □北京孙江宁

WIN95 小招术

删除你想删除的文件,打开注册表编辑器在路径 HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run 下删除你想删除的文件。

七. 关闭 Numlock

Windows 95 中默认的是把 Numlock 键打开,如果想关闭它把“numlock = off”加入 CONFIG.SYS 就可以了。

八. 最小化所有的窗口

按下 Ctrl + ESC 激活任务栏,按下 Alt + M 关闭所有的窗口,如果你的键盘是兼容的 Windows 键盘只需按下 Window + M。

九. 快速进入“系统属性”

按住 ALT 键的同时双击我的电脑可快速进入“系统属性”进行设置,按住 Window + Pause 可以达到同样的效果。

十. 快速找文件

如果你在 C 盘中打开 windows 目录下的 system 文件夹,你可以在打开 C 盘后,按下“w”,然后你会发现文件命名的第一个字母为“w”的某一文件夹,变为高亮,如果是“windows”则敲回车,继续敲“s”,你会发现这种方法在文件众多的文件夹中是一种非常快捷的方法。

十一. 设置 swap 加快系统的启动速度

重新启动你的系统不要运行任何程序,记下 swap 文件(WIN386.SWP)的大小,打开“系统属性”对话框,单击“性能”,单击“虚拟内存”按钮,选择“指定虚拟内存设置”,“硬盘”选择相对使用率低的硬盘,“最小”填上你记录的文件夹大小,单位为 MB,最大使用默认值的剩余空间。

十二. 利用快捷方式快速重

启动计算机
右键单击桌面的任意空区域,选择新建/快捷方式/在命令栏中选择运行 rundll.exe(空格)user.exe, exitwindowsexec, 命名为重新启动计算机。

十四. 发送到记事本

你如何打开一个不是以*.txt 为后缀名保存的文本文件(如 Config.sys、Autoexec.old、read.me),是不是右键单击文件选择“打开方式”再在众多的图标中选择“NOTEPAD”呢?告诉你一个好办法,找到 C:\Windows\Send-

笔者比较喜欢 FAT32 模式,也比较注意关于 FAT32 这方面的文章。初次引进 FAT32 的操作系统 PWIN97(即 WIN95 的 OSR2 版)于 97 年 9 月份就安装在我的硬盘上安家了。为了使硬盘能工作在 FAT32 分区模式,我曾用过两种方法来实现。一种就是在分区时直接创建,即首先用 PWIN97 制作的启动盘(MS-DOS7.10)来引导系统,然后再用 FDISK 对硬盘进行分区且选择大磁盘模式即可;另一种方法是用低版本的 DOS 对硬盘进行分区处理,再安装 PWIN97,待日后用一些专用软件将 FAT16 转换为 FAT32 模式,如著名的 PQMAGIC 硬盘分区大师还可以双向转换。由于某种需要,我的硬盘上保留了一个 100MB 的逻辑盘。然而无论采取什么方法,均未能将其处理为 FAT32 模式,原因就是容量小于 512MB。尽管许多资料上已介绍了在 FAT32 模式下,0-260MB 分区每簇大小为 512 字节、260MB-

对《FAT32 情结》一文的疑惑

8GB 分区每簇大小为 4KB。
见到贵报于 98 年 7 月 18 日(第 29 期)刊登的《FAT32 情结》一文后,似乎将小于 512MB 的分区处理为 FAT32 模式这个问题可以解决。而经过试验后,我觉得文中所述尚有值得商榷之处。首先,运行 FORMAT/FPMPT 时系统提示参数无效而拒绝执行。不知该参数是否已经过验证,还是刊登有误。笔者也用过一些土办法对该参数进行查找,但无结果。另外,文中所述 FORMAT/Z:n 的方法,对容量大于 512MB 的分区来说使用是有效的。如处理完毕分区仍为 FAT16 模式,且只有当容量小于 7.8MB 时,n 值方可取值为 1。笔者认为,对于容量小于 512MB 的分区说尽管使用 FAT32 模式意义不大,但问题一旦提出就应讲清楚,且得经推敲。也许确有方法将小于 512MB 分区处理为 FAT32 模式,只是尚未发现而已。以上拙见,有不妥之处,望指教。 □河北 王建龙

说起 Internet 上网费用,这恐怕是网民们(包括感兴趣的预备网民)的一个热门话题。

首先是入网的费用,第一项是注册费 50-100 元,一般后者居多(如长春地区);第二项是用户预交的网络信息费,通常个人用户 300 元(如长春),单位用户加倍,这项相当于预交的电话费。

其次是上网的网络信息费用,平常说的最多的就是这项。目前,网络信息费用已经下调了许多,过

去大都是每小时 15 至 20 元(当然现在也还有的地方是这样的价格),现在一般是每小时 5-10 元。目前,长春地区是每小时 6 元。关于优惠政策,通常每天晚 9 点至第二天早 7 点、双休日、法定节假日整天半价。

那么,上网的网络费用具体是多少呢?以长春地区为例:即每小时 3-6 元,相当于每分钟 5 分至 1 角钱,加上市内电话费(通常每 3 分钟 1 角 3 分),总计每分钟 1 角 8 分至 2 角 3 分,每小时 5 元 6 角至 8 元 6 角。

说起电话费,这里插一句,电话费在任何地方都是不能省的,该项费用是从 MODEM 握手信号开始,以 3 分钟的时间倍数为合适,最好是接近最后一个 3 分钟为佳。而网络信息费用,则是从核对用户名及口令通过后开始计时的,二者结合起来,才能较好地掌握上网时间。

相比起来,长春的网民算是幸运的。当然,还有比我们更幸运的,如:据我所知(前几天上网查到),沈阳地区 CHINANET 继续实行优惠政策:每月 20 元上网 10 小时、每月 50 元上网 30 小时、每月 100 元上网 75 小时,相当于每小时 1.3 元至 2 元,每分钟 2.2 至 3.3 分钱,而且在半价期间上网时间减半。哇!太令我们眼馋了!更有甚者,济南地区还继续免费上网的。

随着我国 Internet 的发展,服务与竞争的升级,各项网络费用还会继续下调,必将会有更多的朋友加入到 Internet 上,我国的信息产业定将会更加繁荣、蒸蒸日上。

我的域名: <http://hej.yeah.net>

□长春 赫建

秦先生>俺秦皇岛的价为:最低每月 50 元以上 6 小时,每天 21:00-7:00 及节假日折半计时,市话费每小时 4 元, $4 \times 6 = 24 + 50 = 74$ 元,若你是夜猫,则话费: $4 \times 12 = 48 + 50 = 98$ 元。请各位谈谈当地的价吧?

宋先生>苏州:基价 20 元/月用 200 分钟,超过则每分钟 0.1 元,市话:每 3 分钟 0.21 元

杨先生>上海(8888)无基价 0.12/分,市话:0.12/分

沈先生>大连:10 小时/20 元,超过后 30/50 元,再超 0.5/分,电话费 0.18/3 分(记不大准了,可也差不多)

傅先生>合肥:50 元 6 小时,节假日折半收费,超过 20 元/小时,市话 0.21 元/3 分钟。

江先生>俺们郑州:只收电话费 0.14/分钟,其他不收费。(暂时)

尤先生>重庆网费:50 元 3 小时,超过 15 元/小时或 100 元 25 小时,超过 30 元/小时或 300 元 75 小时,超过 30 元/小时(网费在每天的 21:00-次日 7:00 及法定节假日半价)

兰女士>辽宁朝阳:50 元 30 小时,超过 30 小时不到 75 小时 100 元,市话 0.15/3 分

杨女士>我们长沙:163 是 50 元/3 小时或 100 元/25 小时外加电话费。最近有个 169 包月制不计电话费不限时每月 60 元(国内),

福建地区的 Internet 上网费用实行全省统一价格,目前的收费情况分为两档,一档是月基本费 9 元,使用 1.5 小时,超过 1.5 小时后,每分钟 0.12 元(即每小时 7.2 元);另一档是,月基本费 300 元,使用 75 小时,超过 75 小时后,每分钟 0.5 元。

从前一阶段网友聚会发言的情况来看,对于第二档(月基本费 300 元的),广大网友很有意见,大家认为这种政策不是鼓励用户多上网,而是限制长时间使用,使用越多费用越高。对于这一点,省数据局的回答是,目前网上的计费软件没有办法限制一个帐号仅能同时一人上

网,为防止一个帐号多人共用,因此只能这样限制。

据省数据通讯局有关部门介绍,福州市很快就會出台专线拨号入网政策,即用户可以向数据局申请专线拨号入网,该线与普通 163 拨号入网不同,它不能用于打电话(语音通讯),只供直接接入 Internet,因此使用不按市话计费,而是采用固定的月租方式。据悉,这种专线入网的初装费为 500 元(一次性),每月基本费在 50-80 元(具体多少尚未最后决定),限时 75 小时,超过限时后每分钟按市话费的半价计费。这一政策无疑对网民们是一福音,大家都期待着早日开通这种专线服务。

□福建 俞建明

●热门话题

天南地北话网费

曾几何时,随着 Internet 在中国的迅速渗透,越来越多的人关注着网事。在此,为满足广大读者的要求,我们搜集了部份地区的上网费用及使用情况,载文如下,以供读者。

网事,真真爱你不容易!
摆弄电脑 15 年了,可我还不上网,真是惭愧。

记得几年前,临江门开过一间叫作“水云涧”的网吧,名字挺美的饱含海岛风情,好几次都想进去看看。可每小时 20 元,真要坐上去想弄个明白,恐怕 20 元就下不来了,摸摸自己贴身的口袋,究竟没有进去。日日盼着费用降低,都过好几个年头了,“水云涧”已不存网吧了,重庆大学校园周围的网吧据说已沦为游戏厅,而我仍想着网事。

这几年我一直在做准备,上网的硬设备电脑、电话我都有了,再添一个“猫”(MODEM)也非难事,可上网的软东西(钞票)却始终比网费短少一截。虽然现在使用费用已降到每小时 6 元,而电话费每小时仍要 8 元,合计每小时上网费仍高达 14 元之多。我追求执著、兴趣单一,未上网的电脑都常玩通宵达旦,一般也在 3-4 小时。一但上了网,网上的新事、奇事、好事、怪事千千万万我怎么按捺得住不一网打尽,即或我悠着点捂紧装银子的口袋,时时盯着电脑前“嘀嗒、嘀嗒”般揪心的闹钟,一个月大约也在 100 小时。100 小时的网费可不是闹着玩的啊,是我等工薪层两个半月的工资,我这样玩完了,家里的妻儿也就跟着玩完了。哎,看来这网络之门我一时还攀越不过呢!

据报载在澳洲上网,一般客户每月 Unlimited 使用其费用合约人民币 180 至 190 元,电话费更便宜了,市内按次计费,就是联上 24 小时,

其电话费也仅人民币一元。这样的上网消费如若在国内,我敢说网民(幸哉,国家权威部门已将登记上网之人正式命名为“网民”)至少陡增 5 千万人,而且将不断壮大。我期待着这一天早日到来。又据报载,在美国,因特网成了流浪汉们的家。

我并非妄自菲薄国外的月亮比国内圆,国内的资讯业发展到今天,除 PC 机还卖得较为火爆外,网络技术公司的日子并不好过,国家资讯业建设的三金工程已实施几年了,与老百姓的距离仍然较远。据中国互联网信息中心(CNNIC)统计,截止到 98 年 6 月 30 日,我国上网用户数仅 117.5 万,上网计算机仅 54.2 万台,这对于泱泱 12 亿大众,该是含有多少位小数的百分比,就是在这一百万余已上网的网民中,就有 61.2% 的人认为收费太贵。在全球资讯业日益发达、全球经济日趋一体化的今天,我们不能把通向世界的大门垫得过高,对于长期处于垄断的有线通讯业,完全可加大力度引入竞争,同时减少资讯业的一些税费,让我们更多的企业和更多的国民上网讯跑,缩小与世界的差距,追赶世界的新潮,那该是多么好的事情!

我仍一预备网民,哪一天国内的网费如澳洲般低廉,哪一天能如美国的流浪汉般归家上网?网事如梦,网事如烟,真真爱你不容易。

□重庆 孙先华

90 元(出国)

施先生>南昌:98 年 4 月-12 月,163 30 元/月,不限时,装第二部电话初装费 1050,送 INETR 帐号,免收 3 个月的 163 费。

你说我说

王先生>包月:100 元 20 小时,200 元 50 小时,300 元 100 小时,超过 0.15 元/分。不包月则 0.15 元/分,本地的 163 市话费为 0.2 元/3 分钟,也就是 4 元/小时,南昌的上网用户估计只有 1500 余名。

何先生>烟台:没有开户费,一分钟 0.12 元,赠送一个邮箱,每月 30M 免费,超过部分每次 1K/天收取 0.2 元。但是据俺的观察,即使俺每个月只用 8 个小时,电话费和通讯费也超过 100 元。(市话:2.5/分钟)

余先生>咸宁:本地 ISP 规定的上网费用是:市内电话每次 3 分钟 0.5 元,上网费每分钟 0.1 元,折算每小时 14 元。此费用比大城市高。但是,目前实行暂时不收上网费的政策,所谓上网就是市内电话费,即 8 元/小时。

赵女士>成都:“天府热线”169 拨号用户

目前的收费情况,开户费 100 元;基本费每月 50 元(16.7 小时);网络使用费每分钟 0.05 元;信息使用费按信息计费标准收取。

注:50 元基本费包括网络使用费,不足 50 元按 50 元收取,超过 50 元按实收取。入网第一个月免基本费,实用实收。

马先生>河北:1.电话拨号方式;开户费:100 元/户,基本使用费:标准 1.5 小时/20 元每月,超过部分按 5 元/小时计算;标准 2.30 小时/100 元每月,超过部分按 5 元/小时计算;存储费用:免费存储 1000 字符,超过部分按每千字符 0.20 元计费;通讯费用按市话费计 0.22 元/3 分钟。

2.通过分组网入网用户

基本费:600 元/月

3.通过专线入网:

19.2KBPS 1600 元/月

64KBPS 4800 元/月

说来说去这个 INTER 还是贵人的游戏...

编注:关于北京地区的网费,本部已搜集到包括“瀛海威”、“中国金桥”、“首都在线”、“东方网景”等 8 家 ISP 服务费用的详细情况。如有所需,可发电子函件到报社索取。

第五关

1941年五月,盟军部队在利物浦及其他英国港口遭到了严重的空中打击时从克利特岛被赶了出来。因此,我们应该给予希特勒沉重的打击。此次任务是摧毁敌人设在 Herdla 机场的雷达站,以使德军海岸防卫线陷入瘫痪之中。

此关敌人共有三个堡垒及 25 名巡逻兵。我方有两名队员:第一名队员是“绿色贝蕾帽”,第二名队员是“间谍”。

先让队长 GREENBERET(绿色贝蕾帽)跑到藏身地左边的油桶后面,利用走过的足迹吸引房上和乱石之间的敌人过来,等这个倒霉鬼走到油桶边时快速冲上用匕首将其刺死,然后利用乱石前的敌人转身之机,快速插上,将其刺死。接着,“绿色贝蕾帽”又来到乱石右边房前堆放柴禾处,等到房前的巡逻兵转身的时候,冲上去将其杀死,然后将尸体搬到柴禾堆旁,趴在地上爬至右边吸烟的士兵身后,将其干掉,并将尸体搬走。然后跑到乱石前的房后,趁房前木箱左前方敌人转身的时候跑到木箱边放置诱敌器,跑回房后打开诱敌器,房前和木箱旁的士兵便会被诱敌器吸引,此时跑到敌人身后用匕首将两名敌人干掉并捡起诱敌器,跑到左下方的房后等房前巡逻兵转身的时候,跑过去将他干掉,并迅速将尸体搬到房后。再跑到右边木箱处放置诱敌器然后跑回房后打开诱敌器。房子右边的两名士兵跑到诱敌器处,这时冲上去用匕首将其干掉,放好尸体并捡起诱敌器。

伦敦

查看尼可的手提包发现一个发夹,把它投入自动售货机(VENDINGMACHINE)的投币孔(COIN SLOT),于是出口吐出一枚硬币。把硬币塞进投币孔,它又吐出巧克力(CHOCOLATE)和硬币。把硬币塞入测量体重的机器(WEIGHTING)里,它会吐出一张卡片(CARD)。用匕首把右边的壁橱撬开一点缝,把卡片塞到缝隙(CRACK)中去,壁橱就会被撬开,里面有一个红色的按钮,按一下,地铁轰然而至。

ZOMBIE 岛

乔治爬上了悬崖,累得气喘吁吁,休息了一下后,顺左边的路口走进森林,刚一进去,你就会发现一株芦苇,没错,折一段下来。沿右上的路走过去,出现了一个兽窝(LAIR),用你刚才折的芦苇逗逗它玩,它会把你的芦苇咬一咬。

以神奇传说与古大陆物语系列而著称的 TGL 公司,推出年度 RPG 大作——守护者之剑。RPG 迷有福了,故事情节大概是:鲁美大陆的少年修特为了使心爱的恋人路儿复活,来到梅罗镇,与调皮捣蛋的香茹人发生冲突;和刁蛮任性的锚女小珍一起消灭吃人花,之后产生误会而分开。又遇上了活泼可爱的雪儿,目睹惨遭魔物屠杀的兽人族……最后修特、雪儿、贪心的魔法师柯娜一起对抗邪神伊比鲁斯的四大护法的后人路法(怎么不是伊比鲁斯,而是他的手下,真失望!)。这些剧情未免有些“老土”(落伍,但也使笔者感动)。

一进入游戏,就会听到令人感动的音乐,一段段柔情似水般的配乐有如使玩家沐浴在和煦的阳光下(有点夸张,但笔者一连听了十次)。游戏的画面更加好得不在话下,数百个蜜蜂的动画,好像风景一般,从室内到室外,从森林到草原,从城镇到迷宫,宏伟的建筑、诡异的迷

二战特种兵(四)

这时让第二名队员 SPY(间谍)跑过来,然后趁右边要塞前的两个巡逻兵转身时跑进右边房子里躲起来,又让“绿色贝蕾帽”跑到右边房后放置诱敌器后跑回左边房子后躲起来并打开诱敌器,过一会儿那两个巡逻兵便会被诱敌器吸引过来(诱敌器一定要放上面一点儿)。此时“间谍”便跑到右边要塞旁的柴禾堆边,等柴禾堆右边站岗的巡逻兵不注意时,便从其身后绕到晾衣架旁,穿上德军制服,又走到站岗的士兵身后等着,这时让“绿色贝蕾帽”关掉诱敌器,过一会儿等被诱敌器吸引的两名士兵恢复正常巡逻路线后,让“间谍”用毒药将晾衣架旁边的士兵干掉,并将尸体扛到柴禾堆右边放好。然后跑到放诱敌器的房子门边。让“绿色贝蕾帽”打开诱敌器,把要塞前的巡逻兵吸引过来,趁领头的军士转过墙角时,让“间谍”用毒药将跟在后面的士兵杀死,然后跟上去将前面的军士杀死。再跑到缆车左上方,房子边上的站岗士兵的身后,让“绿色贝蕾帽”拾起诱敌器跑到缆车旁的两个士兵身后放置诱敌器(一定要放得下面一点儿)。然后离开并打开诱敌器,趁两个士兵转身之际,“间谍”迅速用毒药将身前的敌人杀死并搬开尸体藏好。转到缆车左边的士兵身后,趁右边士兵视线转移之机将其干掉,并将尸体搬到左边,跑到右边士兵身后,等下方

现在回到起始位置,沿右边的路进去,没想到一只小豪猪挡住了去路,没办法,只好轰它走,用飞镖和芦苇做成一个吹剑筒,用它吹小豪猪,小豪猪放放叫着就跑了,方法虽然有点缺德,但是没有办法,换过来想,谁让它站那倒霉地方呢?朝左边的路口走过去,路中是一根巨大的针叶形状的石头,查看一下蔓草(CREEPER),它们便会下落,然后用鱼网,测绘标识和蔓草缠在一起将它们抛上石头顶端,完成!好,现在沿着石头上方的路走过去,然后往右,经过兽巢继续往前,顺着路一直来到一个有 3 个岔路的地方,选择中间的岔路,现在你突破了重围,来到了山顶上。

支起测绘仪,并用它观察找到发亮的标识,仔细查看那些巨大的石柱(PILLAR)。然后沿右边的路下山。

(待续)

宫,温馨的小镇,还有日夜的变化,白天、晚上的风景各有特色。还有动态的场景从流动的雾到倾盆大雨,从飞扬的旗帜到闪烁的灯火……都让笔者大大地吃了一惊。(这怎么像是在卖广告?冤枉呀!)

《守护者之剑》一改以往 RPG 游戏中的战斗模式,吸取了即时战略游戏的特点。也就是遇到敌人的那一刻开始,就要和时间作竞赛,玩家要以最快的速度按下 MOUSE,决定主角的出招效果,如果按得不及时,发出的只是一招平平无奇的攻击,对一些敌人来说不痒也不痛。不过,单是欣赏战斗画面对玩家来说也是一种享受。

总的来说,这款游戏拥有华丽的画面、出色的配乐再加上创意性的战斗是一款不可多得的 RPG 游戏。至于故事情节方面,则比较普通,一个突然的结局也会使玩家感到一丁点的遗憾,玩家不妨从游戏中细细体味一下。

四个巡逻兵走过的时候,把他干掉并把尸体搬开。坐上缆车,来到山上。下了缆车后,等车站巡逻士兵转身的时候将其干掉。来到右边要塞下方的士兵身后,趁三个巡逻兵转身离开的时候将其干掉,并将尸体搬到要塞后门处走出来。等三个巡逻兵走过来并转身来到要塞旗帜旁的油桶时,开枪打爆油桶,这样三个巡逻兵和门口站岗的士兵都会被消灭。要塞也被炸毁。爆炸声响后,敌人会被惊动。雷达站上方的一个巡逻兵跑来查看情况。然后趁其不备,从后面用毒药把他干掉。这时山上的敌人就全部消灭了。然后坐上缆车来到山上。注意:由于山上的爆炸,山下缆车站左下方的要塞处会走出几个巡逻兵,“绿色贝蕾帽”趁巡逻队转身之时,坐上缆车和“间谍”一同上山,上山后“间谍”直奔旋翼飞机。“绿色贝蕾帽”则将要塞左侧的两油桶搬至雷达旁并开枪,爆炸后坐上飞机。任务便完成了。得到过关卡码:“IIR4M”。(待续)

电脑技术发展日新月异,游戏的类型也从过去苹果机上的单纯的《吃豆子》、《警察抓小偷》发展成现在这么多好玩的种类,并且还在不停的发展创新之中,以满足各种玩家不同的需求。我们经常可以在报刊上介绍游戏类型时出现“RPG”、“ACT”等一些英文简写,具体是什么意思呢?相信还有不少的玩家不知道或不是很清楚地知道。借此机会,现在我就将几种常见的游戏类型的中英文名称对照如下,不当之处,还请多多指教。

RPG—角色扮演游戏。如《仙剑奇侠传》、《风云》等,相信国内的玩家最熟悉的便是这一种类型了。

A·RPG—动作角色扮演游戏。前段时间风行一时的《暗黑破坏神》当属此列。

S·RPG—模拟角色扮演游戏。《三国英杰传》、《毛利元就》大家不会陌生吧。

ACT—动作类型游戏。比如《波斯王子》、《真侍魂》、《CR 战士》等等。

STG—射击类型游戏。经典的有 DOOM、QUAKE 系列。

PZG—益智类型游戏。如《将族》、《仓库世家》等,只要能令您头脑发胀的就是了……

SPG—体育类型游戏。…代表作?…是足球迷+游戏迷的双料玩家不会不知道 EA 公司的 FIFA 足球系列吧?

SLG—战略模拟游戏,又可分为回合制和即时制两大类。

回合制以日本 KOEI 公司的《三国志》为代表,即时制则以西木头的《命令与征服》为先河,目前此类游戏是多得象垃圾。(言重了,不好意思!)

AVG—冒险游戏。《古墓丽影》的劳拉小姐这个美人您不认得吗?

TBC—桌上游戏。工作之余解乏良药,此类游戏太多了,不过最近流行的是《玩具的报复 2》,如果阁下还未玩过的话,那么我强烈推荐,赶快去搞一套回来玩,保管你玩过之后工作效率提高十倍!

ETC—其他类型游戏。目前的很多游戏都有融合化的特点,即一个游戏往往同时兼有多种类型游戏的特征,令人无法单纯以某种类型来对它进行分类,而这样无疑可以大大增加游戏本身的吸引力。我想,这也必是游戏发展的必然趋势。

□福建 阿瓜

游戏类型知多少

断剑 II

守护者之剑

写出一个不会造成资源分配崩溃的 Delphi 应用程序的关键是确保如果程序中分配了资源,即使当故障发生,程序也应能释放占用的资源。

文件、内存、WINDOWS 资源和对象是一些必须时时加以注意的需确保释放的资源。下面的事件控制代码例子中先分配了内存,然后产生了一个错误,而造成它不再执行释放内存的程序代码:

```

Procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
Var
  Pointer1: Pointer;
  Integer1, Numzero: Integer;
begin
  Numzero := 0;
  GetMem(Pointer1, 1024);
  {分配 1K 的内存资源}
  Integer1 := 5 div Numzero;
  {此句产生一个除法错误}

```

显示动画

VB 显示动画的方法有很多种,但大家容易忽视 VB 本身还自带了专门的动画控制控件——动画按钮控制 (Animated Button Control),要使用它,可在“工具 [Tool]”菜单下单击“Custom Control”,在复选框里选择“Animated Button Control”,AniPushButton 控件将出现在工具箱里。该控件专门用于处理由一组帧组成的动画文件,只需将各个帧赋予该控件属性,而不需象前面那样编写专门的帧控制函数,使用起来很简单。具体的使用方法:

在 Form 中建立一个 AniPushButton 控件,然后设置相关属性。首先,AniPushButton 的 Picture 属性中装入一幅图像;然后进行 Frame 属性设置,该属性作为多幅图像的索引,通过 Frame 帧值的选择来指定装入哪一帧,用户可用 Load、Paste、Delete 等来装入、调整各个图像。

Cycle 属性: 该属性用于设置动画控制中每幅图像的显示方式;实例中应设为 1,一帧一帧地切换。

PictDrawMode 属性: 用于设置控件大小与装入图像大小之间的关系。0—控件按设计的大小装入图像;1—控件按最大图像的大小来设置边框大小;2—图像按控件大小来放大或缩小原图。

VFP 编写应用程序时很容易改变应用程序的外观,本文所说的外观是指菜单和表单的界面。例如,用户在设计应用程序的菜单和表单的时候,会看到新生成的菜单和表单的左上角有狐狸图标,菜单上的标题是“Microsoft Visual FoxPro”,菜单中的工具栏仍同 VFP 设计器中一样,而不管该工具是否能使用。以上情况是因为 VFP 设计器默认值在起作用,通常设计者不希望狐狸图标出现,那么能否修改菜单和表单界面的一些默认值呢,下面以 win95 和 VFP3.0(中文版)为例,谈谈笔者体会。

修改主窗口菜单上的图标和标题

假定图标文件路径为“c:\vfp\xy.ico”,假定标题名称为“成绩管理”,修改图标和标题的语句为: modify windows SCREEN icon;

file "c:\vfp\xy.ico" Title "成绩管理"

其中,Icon file 子句说明图标文件的位置,xy.ico 是笔者制作的个性图标,Title 子句说明新的标题名称。如果不需要最大化、最小化、以及关闭按钮,后面还可加上 noclose nozoom 子句。

另外,screen 语句允许把 VFP 主窗口作为一个表单处理(但不允许为

程序使用资源的释放

```

FreeMem(Pointer1, 1024);
{这里此句将不被执行}
end;
尽管大多数错误不会这样明显,但上例包含了重要的一点:当错误产生后,程序执行跳出模块,其后的资源释放程序代码不再被执行。为了确保上例中的 FreeMem 能够释放被 GetMem 占用的内存资源,必须把代码放入一个资源保护模块。
这里给出一个典型的资源保护模块的格式:
{资源的分配}
try
  {资源的使用}
finally
  {资源的释放}

```

Speed 属性: 表示动态切换每幅图像的速度,单位为 ms,值越小,切换速度越快,最好在 100 以内。

ClickFilter 属性: 设置激活区域;0—用鼠标单击控件内任何地方均能启动动画;1—用鼠标单击控件内文本或图像才能启动动画;2—用鼠标单击控件内图像启动动画;3—用鼠标单击控件内文本启动动画;程序如下:

```

在公共说明区域: Const n = 4
'n—装入的图像数目

```

VB 的简单动画(四)

```

Private Sub Form_Load()
  Timer1.Enabled = False
End Sub
Private Sub Check1_Click()
  If Check1.Value = Checked Then
    Timer1.Enabled = True
  Else
    Timer1.Enabled = False
  End If
End Sub
Private Sub Timer1_Timer()

```

screen 创建事件过程),例如:

```

screen.icon = "c:\vfp\xy.ico"
screen.caption = "成绩管理"
利用 screen 语句还可以把主窗口最大化、最小化、关闭按钮取消(或者恢复),例如:

```

```

screen.maxbutton = .f. (恢复为 .t.)
screen.minbutton = .f. (恢复为 .t.)
screen.closeable = .f. (恢复为 .t.)

```

修改菜单(或其它窗口)的外观

当我们使用表单设计器 Form Designer 设计表单时,打开表单属性窗口,会看到表单的各种属性,在属性窗口右边用户选项栏,斜体字项目为只读,用户不能修改,用户修改过的会变成黑体。所有属性都是随当前对象不同而改变的,从属性设置的“对象”框可以观察当前是什么窗口。另外,表单存盘时会同时生成 SCT 文件(表单备注),用文本编辑器打开 SCT 文件也能观察属性设置和代码。属性会有一个值,在表单设计器中设置属性时,设置的选项会立即体现,并与将来运行时一致。

下面是定义表单外观的常用选项举例。

属性	说明
BackColor	改变表单的底色
BorderStyle	边框是单线、双线、或系统边框

end;
上面的 try……finally 模块可以使程序总能执行 finally 部分中的任何程序代码,即使有错误在保护模块中产生。当 try 部分中的某一条代码执行时引起错误时,执行将直接跳到 finally 部分;若执行中没有错误产生,则程序按正常顺序执行。

在下面的事件控制代码例子中先分配了内存,然后产生了一个错误,但是仍然执行了释放内存的程序代码:

```

Procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
Var
  Pointer1: Pointer;
  Integer1, Numzero: Integer;
begin
  Numzero := 0;
  GetMem(Pointer1, 1024);
  {分配 1K 的内存资源}
  try
    Integer1 := 5 div Numzero;
    {此句产生一个除法错误}
  finally
    FreeMem(Pointer1, 1024);
    {这里此句仍将被执行}
  end;
end;

```

如何保障程序对所用资源的释放,在程序编制中是一个非常重要的问题,必须在程序编制中加以实践和注意。

□ 河北 李文龙

```

Static count
AniPushButton1.SpecialOp = 1
count = count + 1
If count > = n Then
  count = 0
  Timer1.Enabled = False
  Check1.Value = Unchecked
End If
End Sub
当单击复选框时,触发 Click 事件,接着启动计时器,在定时器的程序中把 AniPushButton 的 SpecialOp 属性设为 1,该属性为 1 时将模拟鼠标的 Click,由系统自动触发激活活动按钮,进行动态切换。

```

□ 四川 陈敏

(用户可改变表单大小)	Caption	改变标题栏的文字
	Closable	用户能否双击关闭表单
	Controlbox	左上角的控制盒
	MaxButton	是否具有最大化按钮
	MinButton	是否具有最小化按钮
	Movable	表单能否移动
	Icon	改变图标
	ScaleMode	各控制的大小和位置的度量单位
	WindowState	表单是最大化或最小化或通常

在以上属性中笔者特别强调 Caption 和 Icon 两项,因为它们能改变窗口的名称和图标。所谓改变图标,实际上就是改变被调用的图标文件,图标文件的后缀是 ICO,获得图标文件的方法有几种,如 VFP 提供工具图像编辑器 (Imagedit),使用方法大致同 Windows 的画图工具,用户稍加学习就能画出自己的图标。Visual 类语言一般都有图标库即图标文件子目录,UCDOS 也有图标库,用户可以直接选择使用的图标。看图工具 SEA(1.2 版本以上)可以将一般图形文件转换为图标文件。

另外,Imagedit 也能把 BMP 文件转换成 ICO 文件,例如将 Visual FoxPro 目录下的位图文件 fox.bmp 调入,选择 Edit -> Copy,然后选择 File -> new(选择 Icon 类型),再选择 Edit -> Paste,即可转换狐狸图标(fox.ico)。(上)

菜单和表单的外观设计

□ 湖北 桂学勤 余恩致

建立旋转文本

某些时候我们在用 VB 编程时需要特殊的文本效果,而 VB 提供的能够进行文本操作的控件都没有特殊效果。如 TextBox 控件只能使所有的文本都具有相同的字体、尺寸、颜色等等;而使用 RichTextBox 控件虽然可以克服上面的不足(可以有不同的字体、尺寸、颜色),但却不能作出特殊的效果(如:使文本垂直显示或以一定的角度显示),也还是有其局限性的。利用 PictureBox 控件,调用 Windows API 函数就可以使文本在任意方向上显示。下面介绍一下在 VB 中实现这种使文本按任意方向显示的旋转效果步骤。

1. 定义自己的逻辑字体变量并填写其中的数据;
2. 使用上面定义的逻辑字体变量调用 CreateFontIndirect API 函数创建一个逻辑字体;
3. 用 SelectObject 函数将逻辑字体选进设备环境,并保留其返回的默认字体;
4. 进行文本输出;
5. 将原来的默认字体重新选入设备环境,删除自己创建的字体。

下面按照上面所说的步骤进行编程:

将一个 PictureBox 控件和一个 CommandButton 控件放到窗体上,使用其默认的名字,从 API 窗口查看器中将下列声明、类型及常量粘帖到窗体的代码窗口:

函数:

```
Private Declare Function CreateFontIndirect Lib "gdi32"
Alias "CreateFontIndirectA" (lpLogFont _
As LOGFONT) As Long
Private Declare Function SelectObject Lib "gdi32"
(ByVal hdc As Long, ByVal hObject As Long) As Long
Private Declare Function DeleteObject Lib "gdi32"
(ByVal hObject As Long) As Long
```

下面逐一介绍一下各个函数的参数及其用法:

- (1) 函数 CreateFontIndirect 只要求一个参数,一个指向 LOGFONT 自定义类型变量的指针;返回值为所创建的逻辑字体的句柄。
- (2) 函数 SelectObject 用于将一个对象选入设备描述表,第一个参数为一个设备描述表句柄,第二个参数为一个对象的句柄。
- (3) 函数 DeleteObject 用于删除一个自定义对象,参数为所要删除对象的句柄。

常量:

```
Const FW_NORMAL = 400
Const ANSI_CHARSET = 0
Const PROOF_QUALITY = 2
Const FF_MODERN = 48
```

```
Const LF_FACESIZE = 32
类型声明:Type LOGFONT
将下列代码放入代码窗口
Option Explicit
Private Declare Function CreateFontIndirect Lib "
gdi32" Alias "CreateFontIndirectA" (lpLogFont _
As LOGFONT) As Long '用于创建逻辑字体
Private Declare Function SelectObject Lib "gdi32"
(ByVal hdc As Long, ByVal hObject As Long) As Long
'用于将一个对象选入设备环境
Private Declare Function DeleteObject Lib "gdi32"
(ByVal hObject As Long) As Long '删除一个对象
Const FW_NORMAL = 400
Const ANSI_CHARSET = 0
Const PROOF_QUALITY = 2
Const FF_MODERN = 48
'Constant stroke width, serifed or sans-serifed.
Const LF_FACESIZE = 32
Private Type LOGFONT '逻辑字体的数据类型
lHeight As Long
'所需字符的逻辑单位高度,设为 0 表示缺
省尺寸
lfWidth As Long '所需字符的逻辑单位宽
度,一般设为 0
lfEscapement As Long
'与水平线顺时针方向所呈的角度,该值规
定了字
'串的放置位置
lfOrientation As Long
'与水平线顺时针方向所呈的角度,该值规
定了每
'个字符的外观
lfWeight As Long '规定字体的粗细
lfItalic As Byte '非 0 时表示斜体
lfUnderline As Byte '非 0 时表示下划线
lfStrikeOut As Byte '非 0 时表示有一条斜线贯穿字
'符
lfCharSet As Byte '字模的字符集
lfOutPrecision As Byte '确定 Windows 将
以何种方式把所需字体尺寸和字
'符对应于实际字模
lfClipPrecision As Byte '规定如何裁减在分
割区外的字符
lfQuality As Byte 'Windows 检查对所需字模
匹配的指令
lfPitchAndFamily As Byte '规定字体间距和字体系列
lfFaceName(LF_FACESIZE) As Byte
'字样名
```

```
End Type
Dim MyFont As LOGFONT '定义自己的逻辑字体变量
Private Sub Command1_Click()
Dim I As Integer
Dim hOldFont As Long
Dim hNewFont As Long
Dim xCenter As Long, yCenter As Long
Dim Dummy As Long
Dim OutStr As String
OutStr = "This is a test" '要输出的字符串
xCenter = Picture1.ScaleWidth/2
yCenter = Picture1.ScaleHeight/2
MyFont.lfHeight = 30
MyFont.lfWidth = 0
MyFont.lfWidth = FW_NORMAL
'填写自定义逻辑字体变量的数值
MyFont.lfCharSet = ANSI_CHARSET
MyFont.lfQuality = PROOF_QUALITY
MyFont.lfPitchAndFamily = FF_MODERN
MyFont.lfFaceName = "
Picture1.ForeColor = QBColor(4)
'设置 PictureBox 控件的前景色
For I = 0 To 330 Step 30
'每隔 30 度数出一个字符串
MyFont.lfEscapement = I * 10 '设置输出的角度
hNewFont = CreateFontIndirect(MyFont)
'创建逻辑字体
hOldFont = SelectObject(Picture1.hdc, hNewFont)
'将新创建的逻辑字体选入 PictureBox 控件的设
'备描述表中
Picture1.CurrentX = xCenter
'将输出位置定在控件的中央
Picture1.CurrentY = yCenter
Picture1.Print OutStr '输出文本
hNewFont = SelectObject(Picture1.hdc, hOldFont)
'将原来的字体重新选入设备描述表
Dummy = DeleteObject(hNewFont)
'删除自己创建的字体
Next I
End Sub
```

利用上面介绍的方法,增加一个计时器控件,不断刷新窗口,可以看到一列字符串沿圆周旋转,从而可以使自己程序中的文本具有动态的效果。

改变填写到自定义数据类型中的数据,可以得到不同的效果。如:可以改变字体,可以粗体显示,斜体显示,下划线显示等,还可以改变单个字符输出的效果。读者可以试着改变一下所填写的数据,以适合自己程序的要求。本程序在 VB5.0 上调试通过。□北京 王秀英 丁哈

诱饵钓病毒

有很多朋友为了做文件型病毒的诱饵,以取得病毒的执行源代码,便随意建立一个很小的甚至几字节的 COM 文件,通过一定方法使该文件染毒后再反汇编。但是由于某些病毒只感染具有某一特征

的文件,并且有些病毒修改了一些相关中断,以至于在读文件时病毒把自己隐藏了起来,真正读出来的东西只是未染毒时的内容,如 3783 病毒便是如此。在此向广大读者推荐一个能够取得病毒源代码;而且简单易行的小方法。操作步骤如下:

- ①用 Debug 建立一个病毒诱饵文件。

```
DEBUG
a↓
```

```
jmp 102↓
mov ax, 3↓
int 10↓
mov ax, 4c03↓
int 21↓
↓
rex↓
400↓
NDAT.COM↓
W↓
Q↓
```

注意:该文件为普通属性,且在根目录

通过一定方法染上病毒后用 PCTOOLS5.0 找出该文件所在扇区和目录项的第 28 至 32 字节,即文件大小。操作方法为:进入 PCTOOLS5 后选中 DAT.COM 文件,按 E,记下 Disk Abssec 项,并将其转换为十六进制,假设为 0cccch。然后按 F3,输入 E 键,再输入该文件所在驱动器,按 F2, R,再按 PgDn 键直到找到 DAT.COM 文件的目录项,记下第 28 至 32 字节,假设为 00 05 00

00,按照低字节在前,高字节在后的原则,应为 500h,并转换为扇区数,这里应为 3。

- ②用 Debug 调入带毒文件内容。

```
Debug
L100 2 cccc 3 (2 为文件所在驱动器, A=0, B=1, C=2...)
(CCCC 为文件开数的扇区数)
(3 为文件所占扇区数)
rex
500 (文件大小)
n Virus.dat
W
q↓
```

至此,磁盘中已产生一个 Virus.dat 文件,它是 DAT.COM 文件染毒后的内容,对它进行反汇编,即可得到病毒源代码。

小结:本文采用了绝对读取磁盘的方法,从而避免了某些病毒会隐藏自身的漏洞。

□重庆 程亮

应用 QuickMIS 软件自动生成程序后,如果生成的程序需要安装到其它计算机上使用,叫系统移植。

系统移植分为两大步,第一步是在各模块生成程序时,选择可移植方式生成程序;第二步是修改应用系统 PRG 目录下 QUICK.INI 文件的有关设置即可。

第一步 在系统各模块生成程序时,系统都会给出一对话框提示用户是否按可移植方式生成程序,用户只要选择“是”即可。

第二步 在生成系统的 PRG 目录下找到 QUICK.INI 的文件,用记事本打开文件。

将数据库文件目录写在 DBFPATH 之后,将口令文件 QUICK.PWD 的路径写在 PWDPATH 之后;书写格式如下(假设逻辑驱动器为 C):

```
DBFPATH = C: \NEWPATH \
PWDPATH = C: \NEWPATH \
**NEWPATH 为移植后的路径
```

【注意:系统中所有用到的数据库必须在同一目录下】

移植后系统要求携带以下文件:

- 1) 将 FoxPro 目录下的 foxw250b.esl 拷贝到 EXE 文件所在的目录下
- 2) 应用系统 \bf 路径下的内容必须保留
- 3) 如果程序中使用位图,则需要把位图文件拷贝到相同目录下
- 4) 将 QuickMIS 路径下的 mdir.exe 拷入到 EXE 文件所在的路径。

经过以上步骤系统程序即可移植到指定目录。

□北京 刘逸

程序移植

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年08月29日 35期 总第622期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★ 贴近读者 实用普及

数字化、网络化是当前信息革命的两个基本特征。数字化、网络化促使了信息产业格局的重组。数字化已经被提高到“数字化生存”的高度。

二者之中,起“先导”作用的要首推数字化。在信息处理、信息传递和信息产品方面,数字化已成为大势所趋,不可阻挡。可以说,现在与信息有关的一切事物都在朝着数字化方面迅速转变。

什么是数字化?

近些年来,我们常常听到、见到数字化时代“就要到来”或者“已经到来”之类的信息。但什么是数字化呢?所谓“数字化”,简言之,就是要把文字、声音、图形、图象、影像等各种多媒体信息都变成“数字”,即二进制制数的位(BIT,比特)“0”和“1”来进行处理。

我们谈数字化,但从宏观的角度看,我们这个世界的万事万物是一点也不数字化的,反而具有“模拟化”,即连续变化的特点。例如速度、温度、颜色、物体的大小、电压高低常常都是逐渐变化的。要数字化,就要对这些模拟量加以转换。

现在,把模拟信号变成数字信号并非难事。以音频为例,对声音进行数字化时,实际上是对代表该声音的模拟电信号进行处理:首先是采样,然后是量化。采样的作用是把时间上连续的信号,变成在时间上不连续的信号序列(即通过A/D变换,将模拟信号转换成数字信号)。根据采样定理,采样的频率只要高于信号最高频率的2倍就行了。采样的频率越高,声音“回放”出来的质量也越高,但是要求的存储容量也越大。除“采样”外,另一个问题是“量化”,即把采样所得的值(通常为反映某一瞬间声波幅度的电压值)加以数字化,即用二进制数来表示。显然,用来表示一个电压值的二进制位数越多,分辨率和质量越高。

另一个典型的代表是图象。一个图象由若干个点(或图素)组成。为了处理黑白图象,我们只需要记录下每一个图素的灰度就行了。现假定我们把全黑的值设为1,全白的值设为255,这样任何明暗度的灰色都介于这两点之间。这样,用一个字节(8位,刚好代表256)就可以表示出所有的灰度。在这256个灰度等级的情况下,出来的黑白图象质量已相当的好。

数字化带来的好处

大家知道,很多信息或信号是以模拟信号的形态存在着。例如,音频和视频信号就是典

型的模拟信号。这一状况现在

已经成为影响音响、影视类电子产品发展的一大瓶颈。模拟信号的缺点是:(1)信号在传输过程中不可避免的失真比较严重,而且失真之后不可能还原到原始的信号;(2)噪声严重,难于消除,无法进一步改善信号的质量。

起初,基于技术难度和成本上的考虑,数字化的工作开始仅限于音乐媒体。较早出现的是CD,数字化CD的出现使我们能够以相当低廉的代价欣赏高质量的音乐作品。

数字化给信息的处理、传输、存储各个环节带来了很大的好处。这里以一个简单的

数字化的含义

数码相机(或称数码相机)为例来加以说明。对于一张珍贵而有缺陷的照片,如果要用传统的冲放方法进行修整,不但相当麻烦,而且质量还难以保证。但通过数字影像技术,只消修改相应的数字位即可,可以说是举手之劳。此外,数字化了的影像很容易保存。因为它保存的是数字,故不会发生霉变之类问题,并且还可以简单地通过国际互联网等手段把高质量的影像传送到世界各地。对进行国际采访活动的记者来说,真是太方便了。

但是,在数字化带来的好处之中,最精彩的还是“数据压缩”和“错误校正”这两种特性。如果在非常昂贵,或者干扰很严重的信道中传送信息,这两种特性的重要性就显得非常突出了。

先说“数据压缩”。对模拟信号来说,其可压缩的程度极为有限,因此所占的带宽很大,这是一个非常重大的缺点。后来,由于技术的迅速进步,尤其是90年代开始,以MPEG-1、MPEG-2等标准为代表的压缩技术的成熟,过去必须要占用很宽频带的音频和视频信息都可以大大压缩。VCD、DVD和有关的产品的不断推出,也就是压缩等有关技术得到了很大发展的一种证明。实际上,各种媒体信息之所以能迅速数字化,其主要原因之一就是比大多数人所预测的更早的时间内,就已开发出了高水平的压缩技术。

再说“错误校正”特性。在传送信息时,数字化可以让你附加上纠错的信息。也就是说,只要在数字信号中加入额外的一到几个比特,并采用日益成熟的,根据噪声和媒体的不同而各异的纠错技术,就能消除种种干扰,保证较好的信号质量。同样的技术用到电视机上,所得到的影像将比现在清楚得多(现国内已有厂家在电视的视频部分局部地采用了数字技术,影像的质量大为改善)。从通信的角度看,它

Symantec发现Java病毒

8月20日Symantec公司说它下属的反病毒研究中心发现了第一例能感染Java小应用程序和Java应用的病毒,该公司计划在其Norton反病毒程序的更新版本中加入查找这种Java病毒的功能。

种Java病毒既能感染在浏览器上运行的Java applets,也能感染不需在浏览器上运行的Java应用程序,但是Symantec公司称对一般用户来说,这种病毒不会造成严重的威胁。

称为Strange Brew的这

□成都 闻之

带来了很高的传输效率(比如通过普通的电话就可传送每秒56K位以上的数据,过去是很难想象的)和极高的可靠性(通过数字编码和一套协议),这在模拟的通信系统中是很难做到的。

数字化中的“数据压缩”和“错误校正”这两个特性,为发展数字电视提供了最重要的技术基础。就是在几年前(1993年),欧洲人都还认为数字影像的梦想要到下个世纪才能实现;日本到了1994年也还在发展他们自认为先进的模拟式的高清晰度电视。最后他们终于发现

路子走错了。美国在日本长达18年的尝试探索之后,只用了3年,就在数字

电视领域一举胜出,在这一领域打败了日本。数字电视打败了传统的模拟电视。过去,同样的带宽只能传一路充满噪声的模拟电视信号,现在可不同了,同样的带宽可以用于四路高质量的数字电视信号,当然,同时也就可以增加四倍的观众数目和可观的广告收入。

开创了无穷的可能性

上面提到的,是一些明显而直接的好处。但是,数字化给我们带来的“礼物”还远远不止这些,它为信息产业的发展开创了无穷的可能性。当所有的媒体都数字化了以后,比特就是比特,它们可以毫不费力地“混合”起来分别或重复地使用,可以与现在已经数字化比较彻底的计算机和通信技术沟通。通过联网,可以非常方便地使用各种计算机和数据库资源。

从本质上讲,数字化可以不断升级。与过去的模拟系统相比,数字系统可以有机地、不断地发展和改变。世界著名的MIT媒体实验室的创始人,《数字化生存》一书的作者尼格洛庞帝就有一种比较独特的见解,他说:“选择数字化,就要超然独立于种种标准的限制之外。”比如说电视机,就不需要老是盯住“把扫描线提高到多少行”的这样一个指标,而是“要想在明天达到极高的分辨率,就必须在今天就让系统具有升级的能力。”

数字化最重要的意义恐怕是导致产业格局的重组。已经很明显,数字化会促使过去相对独立的计算机、广播电视、通信、印刷出版、娱乐、家用电器等领域在很大程度上逐渐相互交叉、重叠乃至融合,并很可能形成一些我们现在还不能完全精确估计到的全新产业。(szlzy@public.szptt.net.cn)

□本报编委 李智渊

系统测试的强大工具—Winbench98

尽管你的 Intel 或 Cyrix 的速度很快,但是如果你还是采用慢速的显卡、硬盘或控制器的话,那么这些高速的芯片对你没有什么用的。也许你很想了解自己的计算机里各个部件的性能怎样,这时,Ziff-Davis 公司的 Winbench 98 是我们首选的考虑,它可以对你的 PC 组件进行鉴定。下面,笔者将结合自己使用 Winbench 98 的一些经验来与广大读者探讨。当你的机器上安装成功 Winbench 98 后,就可以用它对你的机器性能进行测试了。从“工具条”上的“开始”进入到“程序”后,你会发现其中多了一个选项——Ziff-Davis-Benchmarks,在它的下面还有 Pc Benchmark Result Viewer、Startup Manger、WinBench98、WinBench98-all test、WinBench98-Demo 等 5 个选项。

其中,WinBench98-Demo、WinBench98-all test 与 WinBench98 的运行过程较为相似,我们就以 WinBench98 为例来讲解该软件的使用过程。

进入 WinBench98 后,在 Run 的下拉菜单中你可以选择测试的内容:all WinMark(缺省)、all tests(等同于 WinBench98-all test)、selected……、CPU test 等单项测试。

当我们选中 all WinMark,单击“Run”左边的“时钟”按钮,软件就开始进行测试,测试内容主要有:Processor/32-bit、Processor/Floating Point、DiskPlayback/Bus 和 DiskPlayback/HE,其中 Playback tests 通过单独运行 CD-ROM、硬盘等分系统来测试他们的性能。

我们可以自己设定软件所进行的测试内容,方法是通过“Run”的下拉菜单中选中“selected……”,这时将出现如图 2 的对话框。

你可以从“Test Suites list”或者“Tests”下面选择你想要测试的项目,然后按“Add”即可添加选择的测试项目;或者用“Remove”从“Selected Tests”中去掉不想测试的项目。选好后,按“OK”按钮即回到图 1 的主界面,这时运行即可。

当 WinBench 运行完后,大家所关心的测试结果就出现在窗口里了,在该显示窗口里

按“Save Results”按钮,将出现“Save to database”对话框,你可以输入结果文件的名字。注意,在此你必须要把“Description”文本框里的缺省项“Current Results”改成另外一个名字进行保存测试结果。如果你想把结果保存在其他目录里,可以点按“Database……”,这时将出现一个“Select a database”对话框,你可以在此输入结果文件的路径和名字。

当然我们也可通过选择“File”菜单的“Export”选项,选择其中的 Current Results(保存当前测试项目)、Table of Results(保存测试项目的目录)或 System Info。用 Current Results 选项,文件可存成 txt 或 xls 文件;用 Table of Results 和 System Info 选项,文件可存成 txt 文件。

对于我们保存的“计算机性能”的测试结果可以打印出来进行分析。对大多数的测试结果来讲,分值越高,性能也就越好。可以选中 Pc Benchmark Result Viewer 或单击图 1 的“Compare Results”,从而进行结果的输出、合并、对比等等。Pc Benchmark Result Viewer 可以显示你所进行的测试结果(包括你以前进行的测试),进行对比和比较。结果窗口是类似于电子表格那样由行和列组成,第一列是测试项目的名称,第二列是测试项目的结果。从这张表格我们可以清楚地看到系统的性能和相关信息。

在程序测试完你的机器性能后会出现一个“System Info”的表格,它包括各种配置信息,如系统 CPU、内存、硬盘、显示器(利用 WinBench 还可以对显示器的参数进行设置喔,大家可以好好摸索一下),多媒体、硬件配置、软件设置等,而且这个软件能够检测出当前市场上几乎所有的主流产品:如 Pentium II、K6 等 CPU,各种 CD-ROM 等等。当你运行 WinBench 时,软件会自动地来收集这些系统信息,这给你评价计算机的性能提供了一个不可多得的重要数据。

同

时,在你保存测试结果的时候,WinBench 会自动地保存“SystemInfo”的信息,你不用再专门保存它了。你只需在“Edit”菜单下选择“System Info”,就可看到该系统信息。“System Info”对话框里有许多的分项,分别描述了系统的各方面的信息,在此就不一一解释了。

在每次对你的机器配置升级或作修改之前和之后,建议大家都要用它测试一下计算机系统的性能。当然,应提醒大家注意的是,测试结果并没有一个简单量化的标准:单个组件的速度高自然不错,但更应注意的是计算机的整体性能;而且最好是将两台 PC 的测试结果或者系统变化前后的测试结果进行比较,这样就能形象地看出性能的“高低”。

另外,各位读者,你们在运行 WinBench 之前,建议按以下的步骤进行:

1. 重新启动你的计算机,并禁止某些程序的自动运行,如自动的网络连接等等。具体方法可以利用后面介绍的“Startup Manger”选项。

2. 调整 Win95 的任务条。具体操作如下:鼠标右击任务条,选择“属性”,进入属性对话框,去掉“总在最前”选项,选中“自动隐藏”,然后点击“确定”按钮。

3. 运行 WinBench。
最后告诉各位读者一个小秘密: Benchmark 的一个选项——Startup Manger 为我们提供了一个管理系统启动所运行的文件的工具。方法是运行 Startup Manger,将出现一个窗口,可以通过标记启动菜单的各个文件前面的“复选框”来定制计算机启动时哪些文件可以自动运行。

讲了这么多,广大读者最关心的东西却还没有讲,What?你说来去说,这个 Winbench 98 究竟在哪里下载呢?

可以到这个网站去免费下载:
www.zdnet.com/zdbop/Winbench/Winbench.html

□成都 陈敏

共享软件伴侣 FreeDay

凡是漫游过 internet 网和接触过各类报刊配套光盘的朋友,一定会被其中众多的软件所吸引,可惜它们中的绝大多数是共享、评估版和试用版本,用过一段时间后就会失效,有的重新安装后仍不行,非得修改注册表,极其麻烦。笔者日前得到一个仅有 70 多 K 的小东东,可顺利地解决这一切,它就是免费软件 FreeDay For Windows95 1.5。

用法极其简单:

1. 单击 Open 找到你想要延期使用的程序名。
2. 在 Legal Date 内输入年月日(必须在有效期

内)。
3. 单击 Change 就完成了时间设置,按 Exit 退出。
4. 打开刚才的程序目录,你会发现原有的程序图标被替换了,而原来的程序名被倒写放在一边,双击新图标就可运行你的程序,不必担心时间的限制了。
5. 通过设置任务栏将其加到原有的文件夹里就完成了这一切。
6. 当你不需要改变这种设置只需在上图中单击 Unchange 就可恢复原有设置。

□江苏戴世建

DLL 垃圾清扫工

尽管 Windows95 设计了程序卸载功能,但由于用户安装了不规范的应用软件(不带卸载程序)等原因,仍会在系统中不断积累 DLL“垃圾”。清除这些 DLL“垃圾”是 Windows95 系统维护的一项重要任务,共享软件 Clear System Direterdeck1.6 可称得上是 DLL“垃圾”的清扫工。它能智能地扫描系统中的 DLL,并将重复或不再被其他程序使用的 DLL 文件移至 Windows95 下的 System\Bkupdlls 文件夹,从而减轻了系统的负担,提高了系统的运行效率。

一、扫描 DLL“垃圾”

运行 Clear System Direterdeck1.6 后出现的 DLL“垃圾”扫描界面。

上面是关于 Clear System Direterdeck1.6 使用和下载地点的一些说明,“Scan drives”:用于选定 DLL 文件所在的驱动器,最下面的三个按钮分别是“移动备份的 DLL 文件”、“开始扫描”和“退出”。单击“Start scanning”即开始对选定的驱动器进行扫描,扫描过的文件夹和 DLL 文件数目显示在按钮上方的“scanning”框中。

二、将 DLL“垃圾”清出系统

扫描结束后弹出对话框,框中列出了系统中的 DLL“垃圾”清单。单击“OK”按钮将所有的 DLL“垃圾”清出系统,存入 Bkupdlls 文件夹,被清除的 DLL 垃圾清单在 Bkupdlls 文件夹的“#files”文本文件中。

三、将 DLL 文件移回原处

Clear System Direterdeck1.6 采用了崭新的算法,保证了扫描结果的准确性。为预防万一,它还设计了将被清除的 DLL 文件移回原处的功能。其操作方法是:单击图中的“Move files back”按钮出现对话框,框中列出了所有可被移回原处的 DLL“垃圾”清单。你可以单击“Select all”按钮,将所有列出的 DLL“垃圾”选中,再单击“Move Select files”将所有 DLL“垃圾”移回原处。也可用鼠标选中对话框中的某些 DLL 文件,再单击“Move Select files”按钮将它们移回原处。若单击“Cancel”则放弃移动,退出 Clear System Direterdeck1.6。为保险起见,存放在 Bkupdlls 文件夹中的 DLL“垃圾”最好在系统使用一段时间后,确认没有问题再删除。也可以将它们备份后再删除,以节约硬盘空间。Clear System Direterdeck1.6 的下载地址是: <http://www.ozemail.com.au/~ksolway/>。

□乌鲁木齐张登

一、想法的产生

乍看本文标题，很多读者会认为在一台微机上安装两个 CD-ROM 驱动器是浪费和“毫无意义”的行为，但是，当你准备从制作质量不是很好或者由于自己不小心划着了表面的光碟上安装你正需要的某个软件的时候，光驱却总是读不出来；当你正在电脑前欣赏一部精彩故事片的时候，由于小影碟

的质量问题引起的马赛克及“叭、叭”的叫声(甚至死机)一定会影响你的情绪，你会怎么想？除了“发誓”要挑一个好碟以外，你一定想有一个“超强纠错”能力的 CD-ROM。笔者曾多次受到此类问题的“折磨”，当时唯一的解决办法便是“撤东墙，补西墙”，即先试试哪台机器上的光驱能读此碟（笔者所在的办公室有几台微机），然后把它拆下来换到自己用的机器上，安装完软件再把它“归位”，如此折腾，拆安光驱的时间比用鼠标还多，于是便产生了安装两个光驱的念头。正好笔者手边还有一“老革命”（2倍速光驱，国产 TUCD-310，购于 1995 年 7 月），纠错能力相当不错，其它光驱能读的碟它能读，其它光驱“啾啾啾啾”半天也不见动静时，它依然发挥“余热”，虽然“步履蹒跚”，但总比读不出来“干瞪眼”强。通常情况下，低速旋转的光驱的纠错能力要好于高速，只是读碟时间较长。心动不如行动，感受一回“双碟”电脑的魅力；质量好的碟用高倍速；差的用低倍速；看 VCD 用低倍速；笔者玩“星际争霸”游戏便是低速的光驱上才实现的。

二、安装过程：

笔者所使用的是—台联想 Intel 166MMX（已超频成 200），原配光驱为日立—联想 8 倍速，出厂时按默认设置为 Master（主控）接于主板的第二个 IDE 接口，将另一光驱“2 倍速”设置成 Slave（从属）后与“8 倍速”接于同一三接头型扁平电缆上（光驱的联接类型 Master 或 Slave 设置可参考光驱的说明书，如

一日朋友来访玩机，游戏中鼠标故障：左右能正常移动，上下却动不能。可刚刚还正常使用过的呀！故障出在哪里呢？

因游戏对鼠标的兼容性要求较高，怀疑是驱动程序的问题。更换微软的鼠标驱动程序，故障依旧。后怀疑是鼠标内灰尘积聚，打开鼠标清洗后，仍丝毫没有解决问题。正在苦无良方之际，忽见桌面灯光刺眼，对，是灯光！将电灯光线调暗，鼠标立即恢复正常。

因机械鼠标内有两个光敏元件，两个光源体，两个齿轮盘。齿轮盘位于光源体和光敏

同机安装双光驱

光驱外部无跳线选择，则多已设置为 Slave)；或者将两个光驱都设置成 Slave 设置，然后分别接于两个 IDE 接口的电缆上（其中一个与硬盘共用一根缆）。

a. win95 下的安装

Win95 下安装双光驱，比较简单，几乎不需要人工干预即可完成，过程如下：

开机启动，主板上的 BIOS 即能自动报告检测到两个光驱（如 BIOS 无此功能也不要紧），进入 win95 以后系统自动启动检测新的硬件（手工也可），完毕后重新启动 win95，打开“我的电脑”已可看到两个光驱图标（D 和 E），分别在其中放入光碟，皆可正确读碟，安装成功。

b. dos 下安装

dos 下的安装较 win95 下复杂，但也不繁琐，关键是要找到一个能够检测并同时启动一个以上光驱的驱动程序（如宏基的光驱驱动程序；原联想随机所配光驱驱动程序则不能同时启动两个光驱），具体操作如下：

启动后直接进入 dos(F4)，编辑 config.sys 文件，加上光驱驱动程序，我采用的是宏基的驱动程序 acerdos.sys(v1.5,原“2 倍速”所用)，如：

```
devicehigh = c:\acercd.sys/D: MSCD000
存盘退出，重新启动，进入 dos，acercd.sys 运行后能检测到两个光驱，在 dos 下的盘符分别为 D 和 E(硬盘未分区的情况)，放入光碟，读碟正常，用光驱测速软件测试，两个光驱速度与其倍速吻合，安装成功。
```

三、体会与建议

如果读者已具有一台速度快，纠错能力强的 CD-ROM，则无须安装另外的光驱；但如果你也像我一样经常碰到上述烦恼，则不妨试试用两台 CD-ROM，或者说你能以很便宜的价格买到一台速度虽慢但纠错能力强的光驱的话，一台电脑两台光驱的办法值得一试。

□云南 赵灵

元件中央。当鼠标通电后，光源体即产生光线直射光敏元件。这时鼠标的移动带动齿轮转动，齿轮上的齿牙成了切割光线的工具，使光敏元件得到一明一暗的灯光效果，使光敏元件产生动作，从而反映鼠标在移动。根据是哪一个光敏元件的动作来区分鼠标在左右移动还是在上下移动。

而当此时桌面光线太强，穿透鼠标外壳，将使光敏元件一直受到光线的照射，而不能使其产生动作，从而不能及时反映鼠标的真实移动情况。

□成都 卢勇

制作方法与技巧：

1、启动计算机时，按下 Del 键进入 CMOS

万能光驱启动盘

设置状态，将计算机启动顺序设置成由 CD-ROM 启动（即引导过程是 CD-ROM、C、A），将准备好的光盘放入光驱中。

2、保存 CMOS 参数修改并退出设置状态，然后计算机在由光驱进行引导（详细操作过程请参考《从》中）。

3、计算机启动后出现提示符 A:。但这时 A: 盘并不是真正的软驱，而是在光盘上模拟的驱动器符号，并同时保留了启动计算机需要的所有信息，为了将这些信息保留下来，可以首先在 C: 盘上建立一个 GUANGQU 临时目录，然后使用 XCOPY A: *.* /S /C: \ GUANGQU 命令形式而将 A: 盘中的所有文件复制到 C: 盘上的 GUANGQU 临时目录中

何谓 Super 7，其实是在原有 Socket7 的基础上加以改进而成，它保留了 Socket7 特性，CPU 仍是插在主板上的一个有 321 孔的方形插座里的，当然同时也注入了新鲜血液：AGP 图形界面及

100MHz 外频，所以 Super7 实质上等于 Socket7 + AGP 图形界面 + 100MHz 外频。目前 Intel 已正式停产其用于 Socket7 架构电脑的 Pentium-MMX 处理器及 TX 芯片组而全力转向 Slot1 架构，因此 Super 7 架构实际上是其他厂商对 Intel 的挑战，最终鹿死谁手，现在还难以知晓。

Super 7 方面的干预无疑是 AMD 了，随着 6 月 K6-2 300MHz(100MHz 外频)的推出，更是名声大噪，K6-2 采用目前最先进的 0.25 微米工艺制造，内部集成 930 万个晶体管，最突出的是其中的 3DNow! 技术，据称可大大加强 3D 运算能力，从目前的各种测试结果来看，它的表现还是颇令满意的，与同主频的 PentiumII

相比可说各有千秋，不过浮点运算仍是其的致命之处。除了 CPU，在主板方面，微星 MS-5169 是第一款 Super 7 主板，甚至在 K6-2 推出之前便已上市，而目前也已另出好几家主板厂商相继推出 Super 7 的主板，均是采用 Ali Aladdin 5(MS-5169 即是使用此芯片组)或 VIA MVP3 芯片组，也有采用 Si5591/5595 芯片组的主板，不过因为此芯片组并未正式支持 100MHz 外频，某些主板厂商是通过主板的设计将其硬上到 100MHz，因此就难免会有一些不稳定。

K6-2-300 现在的价格约为 1600 元左右，相较同频率 PentiumII 来说便宜了许多，不过恐怕还是难以被广大用户接受，如果您不想买 Pentium II，那么趁现在 PentiumMMX 还有得买，而且价格已杀到了底，用 Pentium-MX200 + 微星 MS-5169，过个 1 年半再换上 K6-2，应是一个很明智的选择。

□四川 柯云丰

(如果此时 XCOPY 命令失效，应当使用 COPY 命令和 MD 命令将 A: 盘中所有的文件和目录——对应进行复制；下同)。

4、重新启动计算机，将 CMOS 参数中引导顺序改为 A:、C:、CD-ROM 盘启动，然后保存修改后的 CMOS 参数而退出设置状态。当计算机启动完毕后，将一张准备好的软盘插入软驱中，首先使用 FORMAT A: /S 命令形式格式化为一张系统盘，然后再使用 XCOPY C: \ GUANGQU \ *.* /S /A: 命令形式将 C: \ GUANGQU 中的所有文件复制到 A: 盘中。

5、将 C: \ GUANGQU 中的所有文件复制到 A: 盘之后，将该盘一直放在软驱中，接着重新启动计算机，即可由 A: 盘进行引导，并在屏幕弹出选择菜单，即可根据计算机配置光驱的实际情况进行操作（详细操作过程请参考《从》文）。

6、在上述操作过程中，如果用户使用的光驱没有在菜单中列出，则应当按照下面介绍的方法直接加入其他的光驱驱动程序（以 NEC8X 光驱为例）：

(1) 用 EDIT 将 A: \ CONFIG.SYS 打开，对该文件作如下修改：

首先将 MENUITEM = IDE1, Creative Labs CD-ROM 改为 MENUITEM = IDE1, NEC CD-ROM 然后将 [E] 中 DEVICE = IDE \ SBIDE.SYS /D: MSCD000 改为 DEVICE = IDE \ NEC8X.SYS /D: MSCD000

(2) 将 NEC8X.SYS 光驱驱动程序复制到 A: \ IDE 目录中，一旦重新通过 A: 盘引导，即可成功地实现将 NEC8X 光驱启动的愿望。

□南京 罗松林 李江陵

今年的第 18 期《软件报》上《从光驱启动》一文中(以下简称《从》)介绍了在主板支持 CD-ROM 启动的情况下，通过从光盘直接对计算机进行安装和测试等方法。由于这种方法在主板支持 CD-ROM 启动时对多种光驱具有通用性，因此在使用过程中既简单，又非常有效。但是，对于那些主板不支持 CD-ROM 启动，需要首先从软盘上安装光驱驱动程序，这就存在光驱驱动程序使用范围有限的问题，从而给操作带来不便。本文根据笔者的操作实践，介绍了在主板支持 CD-ROM 启动时，首先从光驱直接启动，然后制作一个能启动多种光驱的系统盘方法与技巧，从而彻底解决光驱驱动程序使用范围有限的问题。

所需器材：

一台配置光驱计算机（主板必须支持 CD-ROM 启动方式，光驱最好是《从》文中提到的类型），一张没有损坏的光盘、一张支持 CD-ROM 启动方式的光盘。

每一个使用计算机的人都希望自己的PC更体贴自己,于是提出了一些新的要求:能否打开计算机电源后它即处于随时待命的状态,既不会浪费电源,也不会对计算机的设备造成损害?电源管理能否智能化,不要出现不合理的电源关闭? ONNOW就是解决这些问题的新技术。WIN98已经内置支持立即响应(Onnow)和ACPI(Advanced Configuration and Power Interface)。立即响应是控制系统及设备的电源的综合方法。立即响应是一个术语,它表示计算机总处于打开状态,但看起来是关闭的,它可以立即对用户和其它请求做出响应。

一、立即响应设计初始化背景:

在传统的电源管理系统中,硬件和BIOS试图为系统提供电源管理,这对应用程序是透明的。这种方式导致了一些离奇的用户问题发生,如:在放映幻灯片时或进行其它的视频输出时屏幕变黑了,当磁盘意外地旋转变慢了出现了讨厌的延迟,由于不正确的设备使用导致便携式电池的使用寿命缩短。这种旧的电源管理方式导致的问题急需解决。

当用户离开计算机去处理别的事时,总是希望计算机能为自己省电处于休眠状态,但是当有事务需要处理时又能自动恢复到可用状态,如:电话拨进时,能够自动应答,能够自动显示新的电子邮件等等。也就是说计算机总是处于打开状态,随时准备使用,但不使用时表现为关闭状态。在处于睡眠状态时,PC硬件和软件能够立即响应ON(打开)按钮、网络唤醒命令、电话振铃、软件定时,处理这些事务,最后也一定能自动返回“关闭但就绪”状态。

由于以上的原因,ONNOW的概念被提了出来,并且微软在1997年11月4日公布了ONNOW规范白皮书。

立即响应设计初始化追求一种办法以确保新型PC对用户的按键立即做出反应,系统的所有部分,包括应用程序、设备和用户接口能够通过操作系统最大的利用PC的电源管理技术。

二、ONNOW对系统的要求

为了达到ONNOW的目的,必须改良现在的硬件、驱动程序、固件、操作系统、应用程序。这其中最核心的改良是电源管理策略的改良和操作系统的协调能力的提高。WIN98和NT50允许操作系统决定每一个设备的电源和配置信息,以及这些设备如何被使用。操作系统控制设备的电源状态并且与应用程序共享这些信息。

OnNow要求PC做如下改变:

1. 增强操作系统对电源管理的支持。在此结构中操作系统在各层起协调作用并且负责系统电源状态的改变。

2. 为实现设备的电源管理和即插即用,必须为设备创建统一的设备驱动程序。创建一个驱动程序在WINDOWS和NT上通用,WDM(WIN32 DRIVER MODEL)起的就是这个作用。WDM使用分层的结构管理设备电源,将设备驱动程序的功能按照共性与个性划分为类功能、总线功能和设备特殊功能,它们分别由类驱动程序、总线驱动程序、设备小驱动程序实现。

3. 为实现设备的电源管理和即插即用,设备应该使用新的系统接口。需要设计一个接口,这个接口使用操作系统直接进行电源管理并且让在系统板上的每一个设备也能够进行电源管理。这个接口规范已在ACPI中定义了。

此标准允许计算机控制诸如CD-ROM和打印机之类的外设的电源,同时也允许用户挂接到计算机上的外设也能使用ACPI去打开计算机。

例如:用户打开光驱插入一张光盘,那

么计算机就会自动启动。

4. 制定总线和设备的电源管理标准。PCI、USB和IEEE1394标准已经被扩展增强了,能够提供电源管理控制。

5. 定义应用程序框架,集成应用程序到电源管理内部。应用程序能够通知操作系统当前使用的和不用的设备,以及当前是否能从正常状态转换到睡眠状态。另一方面,应用程序可以根据系统和设备的状态调整自己的功能,也可以设置定时功能或事件以便唤醒系统。

电源管理新方法

支持ONNOW的系统框架提供一组新的API,这些API使软件开发工程师更容易的让他们的程序在ONNOW的计算机上更有有效的更稳定的运行。ONNOW计算机平台为应用程序提供了机会去添加新的功能。在32位应用程序上使用API可以开发的新特性包括以下几方面:

(1)、自动的INTERNET更新或者系统维护。在没有用户干预的条件下,INTERNET程序可以根据预定的时间打开电源,下载信息。

用于管理的程序也能根据预定的计划在非用机时间唤醒PC执行一些动作,如:软件下载,备份,维护。当这些动作执行完以后,这些应用程序也可以利用ONNOW扩展的API去通知操作系统,从而使PC立即回到睡眠状态。

(2)、为移动用户处理紧急事件。考虑到以下情形:移动用户正在工作在位于网络上的已被部分保存的文件上,这时他的飞机到点了,他急忙让PC进入睡眠状态,马上离开。后来,他在家或者在旅馆里,打开他的PC。如果程序没有ONNOW意识,当用户再次存取文件时,PC可能死机或者出现错误。通过处理睡眠和唤醒事件,程序能够平滑地处理这种情形,告诉用户发生了什么并且保存这些工作到另一个目录直到最原始的文件被恢复。

(3)、保持网络连接。这种情形与上述情形相似。当PC进入睡眠状态,网络连接被丢失,文件被关闭,文件锁被释放。当计算机进入睡眠时,符合ONNOW的程序能自动的处理这种情况。执行一个本地存贮。当系统醒来时,程序能够自动重建连接,允许用户继续工作。

(4)、保证在线演示。每一个做演示的人都看到过在演示的过程中屏幕变黑了。当幻灯片演示时,不需要CPU并且没有用户的输入,PC认为它自己是空闲的,所以屏幕变黑了。一个有ONNOW意识的演示程序告诉操作系统,PC正

被使用,不要关闭显示器和计算机。

(5)、节省移动计算机的电池。对于便携式电池的使用寿命是很重要的。应用程序对CPU和硬盘的访问极大的影响着电池的寿命。

在空闲时执行一个不重要的后台程序,阻止CPU进入低电状态。利用ONNOW,程序能发现PC是否依靠电池运行,若是,关闭不重要的后台任务。

6. 处理外设事件。在省电模式下,外设可以正常工作。

三、ONNOW的电源状态和电源运行方式

整个系统的电源状态如下:工作状态(应用程序正在运行),睡眠状态(软件不运行,CPU停止),软关机状态(好象系统被完全关闭,只消耗很少的能量,要回到工作状态必须重启操作系统)。

当计算机空闲或者用户通过操作指出工作结束,PC默认进入睡眠状态。通过关闭计算机,获得关机状态。

以下是系统电源的运行方式:

当用户按ON按钮时,PC为立即使用做好准备,进入工作状态。

在使用PC的过程中,PC处于操作系统的监控之下,整个系统的电源管理策略由操作系统的用户接口组件控制,它跟踪用户的动作(包括机箱上的按钮)和应用程序运行的状态去决定系统是否该进入睡眠状态。通过跟踪应用程序的运行状态,一些程序的活动操作系统暗中就知道了。其他的动作应用程序使用新的API通过消息传递给操作系统。操作系统根据这些资料决定是否进入睡眠状态。软件也能够随着PC电源状态的改变而调整它的行为。操作系统和应用程序灵活地在一起工作来操作PC,操作方式是用户当前需要的并且可以进行某种电源管理。

当不用时,PC转入睡眠状态。人们觉得PC是关闭的,但是还能响应唤醒事件。随时都能转入工作状态。

在电源管理中,所有设备都参与了设备电源管理方案,不管它们是原来安装到PC上的,还是之后由用户加入。

电源管理的最大好处是节省电能,而且消除了以往电源管理方式的弊端。在任何时刻,计算机都处于最省电的状态,并且保证计算机的随时可用。对计算机的瞬时访问,使它能够立即响应。也增加了PC的功能,让它能够自动完成一些任务。 □河北白映银

HP DJ200 喷墨打印机是一种性价比较高的家用打印机。下面以它在WIN95环境下的使用为例,介绍DJ200的几个使用经验。

一、消除换页时的“卡嗒”声

HP DJ200 喷墨打印机的送纸器只能使用A4或LTR(美国信纸)两种纸张,B5等其他类型的纸张必须从打印机背后的手动送纸槽送入。如果设置不当,手动送纸换页时打印机会发出令人讨厌的“卡嗒”声。其消除方法是:打印开始时不要单击WORD97等软件工具栏上的“打印”按钮直接开始打印,而应单击“文件”菜单下的“打印”命令或按Ctrl+P键,先打开“打印”对话框。再单击“打印”对话框中的“属性”按钮,在“HP Deskjet 200 PRINTER - V7.1”对话框中单击“纸张来源”项下的下拉按钮,选中“手动送纸”,最后单击“确定”。此后,每打印完一页系统就会自动提示手动送纸,再也不会发出送纸器误动作发出的“卡嗒”声。

二、彩色墨盒的打印操作

HP DJ200 使用彩色墨盒打印文档与黑色墨盒有所不同,只有完成以下两个步骤,才能使用彩色墨盒打印出漂亮的文档(需要说明的是,DJ200“用户指南”中并未涉及此点)。

1. 设置字体和图形的颜色:使用黑色墨盒时不须对字体、图形的颜色进行设置,一般使

用软件的自动设置。方法是:选中需要设置颜色的字体或图形,单击WORD97(或EXCEL97等)工具栏中的“字体颜色”按钮旁的下拉箭头,在打开的调色板中选中你需要的颜色单击。直至按相同方法完成整篇文档的颜色设置。

2. 重新设置打印机属性:其步骤是:单击“文件”菜单下“打印”命令或按Ctrl+P键,打开“打印”对话框。再单击“打印”对话框中的“属性”按钮,打开“HP Deskjet 200 Printer - v7.1”对话框,取消对话框“Color Smart”项下的“按灰度打印”选项,最后单击“确定”。此后再开始打印即一切正常,否则不能进行打印。

三、节约彩色墨水的方法

由于彩色墨水比较贵,采用此法打印文本可节约大约一半的墨水,且打印质量没有明显降低。方法是:按前面介绍的方法打开HP Deskjet 200Printer - v7.1对话框,单击对话框中“打印质量”项下的“省墨快速”按钮,最后单击“确定”即可。需要指出的是:使用黑色墨盒时“超级省墨”和“一般”两种方式的打印质量有显著差异,而使用彩色墨盒时打印质量的差异就很小,所以本法更适用于使用彩色墨盒打印普通文本的情况。 □新疆 张迎新



听说网易推出了自己的 FTP 客户端软件,不就是 FTP 吗,我的 CuteFtp 功能已经够强大了。但是,冲着中文软件中文界面这一点,还是得下载过来看看。好不容易从 <http://developer.nease.net/> 把 1.2 兆的 Netease Ftp1.0 正式版 Download 到自己的机子上,接下来便是 Unzip/Set-up/Run。本来并没有对这一款中文 FTP 客户端软件报多大的希望,单当我运行以后却发现这竟然是我所见过的功能最强大的 FTP 客户端软件。

Netease Ftp1.0 不但具有普通 FTP 软件的功能,而且支持 Ftp Search 和 Ftp Mail,许多国外的 FTP 客户端软件并不具备这些功能,真是“麻雀虽小,五脏俱全”。

界面

Netease Ftp1.0 的主界面中有两个文件窗口,其中一个本地文件窗口,另一个是远程文件窗口。也就是说,Netease Ftp1.0 可以同时管理本地的资源和服务器上的资源。

登录 FTP 站点

当我们需要连接到某个 FTP 站点时,可以先在“服务器”一栏中输入你要登陆的服务器地址,可以写域名(如:ftp.nease.net),也可以写服务器的 IP 地址(如:202.96.152.195)。然后在“端口”选项中选择 FTP 服务器的端口,多数 FTP 的端口都是 21,Netease Ftp1.0 已将其设置为默认的端口号。此外我们还需要在“用户名”一栏中输入您在登陆 FTP 服务器时使用的登陆用户名以及在“密码”一栏中输入相应的密码,如果您要登陆的是匿名的服务器,可以将用户名设置为 ftp 或 anonymous,而密码一栏可以写上自己的邮件地址。当我们完成这些登

录设置以后,就可以选择“FTP 管理”菜单下的“主机连接”命令,登录到指定的 FTP 站点。

登录成功以后,在主界面的“远程文件窗”窗口中会显示远程服务器当前路径下的文件和目录,该窗口的使用方法与 Win95 资源管理器的使用方法基本相同,我们可以改变文件的排序和

浏览方式。最方便的使用方法就是点击鼠标右键,调出远程操作菜单,然后对文件进行管理。

有不少 FTP 服务器对登录的用户有 TimeOut 的限制,即用户在一定时间内没有相应的话,连接将自动断开。Netease Ftp1.0 能够有效的防止 timeout,其原理是 Netease Ftp1.0 具有自动发送“NOOP”这一个空指令的功能,这样就保证你不会由于做其他事而导致超时退出。我们可以在主界面的“记录”窗口中查看到 Netease Ftp1.0 发送这一指令的情形。

文件的下载

FTP 服务器最大的优点就是用户可以方便的下载到各种软件。而使用 Netease Ftp1.0 将会使你的下载工作变得轻松。Netease Ftp1.0 提供了两种文件的下载方式:自动下载和手工下载。最常见的方式就是自动下载,我们只须将要下载的文件或文件夹从“远程文件”窗口用鼠标拖动到“本地文件”窗口中就可以了。

如果我们知道某个文件的 URL,也可以使用手工下载的方式。手工下载的方法是在“手工下载”输入框中输入需要下载的软件全路径,例如:你要下载软件位于 <ftp://ftp.nease.net/pub/>

yeah/yeah.zip,就可以在输入这个路径后,按下确定,这时软件就会自动去登陆该 FTP 服务器,然后下载该软件。怎么样,方便吧。

批处理功能

在 Netease Ftp1.0 的主界面的下方,有一个“批处理”窗口。通过该窗口,我们可以实现一些非常有用的操作,比如我们经常就

碰到这样的问题,如果我们要下载两个软件,而两个软件又不在同一个目录,这样我们就必须先等待第一个软件下载完后,在手工的下载第二个软件。这样我们就必须随时注意第一个软件是否下载完成。而不能去做其他的事情,例如看看电视等。现在使用批处理功能就可以让你放心的看电视了,你只要先把不同目录下的文件用鼠标拉到批处理窗口中,然后按下鼠标右键,在快捷菜单中选择“开始传输”就可以了。

Ftp Search 功能

Netease Ftp1.0 不但具有普通 FTP 客户端软件的功能,而且具有许多特殊的 FTP 服务功能,她提供的 FTP Search 功能就是其中的一例。在主菜单中选择“FTP 搜索”,就会弹出对话框,在查询关键字中输入你想要查询的软件名称,并且在返回条数中选择你想要返回的结果数目,然后按下窗口右上方的查询键就可以了。

例如:我要查询“linux.zip”,先在查询关键字中输入“linux.zip”,然后在返回条数中选择 50 条,按下“查询”键就可以了。

如果查询到相关的记录,将返回相应的 URL。当返回结果是“ftp://”开头的连接时,你可以双

击该连接,然后 Netease Ftp 就会自动去下载该文件了。如果返回结果是“http://”开头,那么双击它以后,程序会调用系统默认的浏览器去浏览。如 Netscape 或 IE 等。

有了 FTP 搜索功能,我们在面对 FTP 服务器上那浩如烟海的资源时,就不会不知所措了。

Ftp Mail 功能

FTP Mail 可以所是当前最经济实惠的软件下载方式。网络上成千上万的资源放在许多 FTP 服务器上。然而使用 FTP 传输文件,一旦断线就功亏一篑,这其中的感受可想而知。现在,有了 FTP 邮件服务,我们就不必担心遇到这种情况了。所谓 FTP 邮件服务,就是你只需提供想要下载的软件 URL 和自己的 POP3 信箱,然后发一封 E-mail 到 FTP Mail 服务器,服务器会自动从指定的 URL 中取得软件,并投到你的 POP3 信箱中。

在主菜单中选择“FTP 邮件”,弹出对话框,我们可以在该对话框中进行有关 FTP 邮件的操作。在使用 FTP 邮件功能前。我们要设置好 Email、SMTP 和下载软件的完整路径。

此外,还要设置传输软件的服务器,如果你不知道这类服务器的名称,可以按下“更新”按钮,直接从网易下载最新的服务器列表。

在“发送邮件”标签页中,我们可以看到发送给 FTP Mail 服务器的邮件内容。该邮件的正文是使用 FTPMAIL 指令来设置具体的操作。如果你对 FTPMAIL 指令不熟悉的话,可以参考“帮助”标签页中的相关内容。

□北京 郑宇江

中国人自己的 FTP

贺卡网站集锦

我们知道发送 E-mail 时可以携带信纸,所谓信纸就是一些装饰性的图画,用 E-mail 发送的贺卡实际上是信纸的一种特殊形式。在因特网上有许多免费让用户使用的贺卡网站,这些贺卡网站同其他的免费服务一样,一般是网上产业为了扩大自己的影响而设立的。通过这些贺卡网站,人们可以各取所需向亲友寄送自己的美好祝愿,操作过程一般是先选取贺卡类型和图形,在指定正文框中写上祝福的话,填写收件人和寄送人,预览和发送。有的贺卡网站需要先加入成为会员,登记申请者姓名和邮件地址等个人资料。实际向亲友寄送贺卡前,为了准确无误,可以先给自己发个贺卡测试效果。提醒大家最好不要用真实信箱地址去申请贺卡。下面介绍的贺卡网站一般都有中文操作提示说明。

罗曼蒂克贺卡 <http://www.lovepusher.com/card/b5/>

贺卡类型有:感谢、想念、纪念、生日、祝福、结婚,每个类型都有若干组图案可供选。

新慧科技语音贺卡 <http://greet-card.nis.com.tw/>

贺卡类型有:圣诞、风尚、贺年、生日、情人、万用。

有中文和英文两种界面。可以不附加语音,如寄送语音贺卡则需用电话输入语音,有详细的操作说明。

Hiweb 贺卡 <http://hiweb.com/cafe/webcard/postcard.html>

贺卡图案有 24 种字体色,24 种背景色,图形 20 种供选。能预览贺卡。

力梭贺卡 <http://card.raritan.com.tw/XMAS/frame.htm>

贺卡类型有:问候、情人、生日、勉励、邀请、礼物、鲜花。供选图案有一帆风顺、思念、希望、古朴、盼归、外出、云过风轻、幻影。能预

览。

柚子圣诞贺卡 <http://www.pomelo.com.tw/card/christmas/index.html>

贺卡类型有:情人、母亲、生日、圣诞、毕业、贺年、祝福。供选图案有 13 类 91 幅。

新丝路贺卡 <http://ecard.silkera.net>

贺卡类型有:生日、问候、情人、邀请、星象、生肖、贺年、圣诞、DIY、父亲、母亲、毕业、道歉。有中文和英文两种界面。

英特莱贺卡 <http://eastnet.net.tw/life/card/index.htm>

贺卡类型有:感谢、教师、情人、邀请、想念、道歉、圣诞、万用。

电话语音贺卡 <http://www3.isp.net.tw/>

贺卡类型有:CD 碟、圣诞、风尚、生日、情人。有中文和英文两种界面,有详细的操作说明。可以不附加语音,如寄送语音贺卡则需用电话输入语音。

网艺天地贺卡 <http://www.twart.com/card/card.htm>

贺卡类型有:节令、圣诞、新年、生日、情人、结婚、邀请、致欠、感谢、思念、艺术、万用。

网际市场贺卡 <http://www.markrt.net.tw/card>

贺卡类型有:节令、生日、情人、想念、感谢、邀请、抱歉、圣诞、万用。

使用说明和预览。

西田社戏曲木偶贺卡 <http://seden.org.tw/tw/oper/puppet/ang.a/card/>

贺卡类型有:天官赐福、魁星、薛仁贵、齐眉旦等。可以放大图形和阅读人物文字说明。

台新银行 DIY 贺卡 <http://www.taishinbank.com.tw/ecard/index.htm>

具有个性化设计功能,可以组合新图片、音乐和祝福词,改变字体颜色。DIY 是“Do it yourself”,就是自己动手的意思。特别是还可以一次发送给多人。

EGCC 贺卡 <http://203.73.48.15/card/sendcard.htm>

有近 20 幅底图,按屏幕提示进行操作。

元网路邮局贺卡 <http://card.acer.net/cdx/card/index.html>

贺卡类型有:情人、贺年、圣诞、偶像、电影、国宝、生日、感谢、万用。能附带音乐。

华视贺卡 <http://www.cts.com.tw/card/xmas/selfcard2.htm>

有十多幅非常精美的贺年卡。

迈世通贺卡 <http://www.myerstone.com.tw/card.htm>

贺卡类型有:新年、情人、生日、问候。

时网贺卡 http://card.timenet.net/love/choose_card.htm

贺卡类型有:情人、星座、贺年、生日、万用。可选择背景色、文字色、背景图、外框图、贺卡正图、卡片布局。能附带音乐,能预览。

逢甲大学贺卡 <http://pluto.tem.fcu.edu.tw/~www/postcard>

贺卡类型有:问候、生日、风景、泰坦尼克、书签、艺术、贺年/圣诞。

信望爱贺卡 <http://peter.ee.nctu.edu.tw/~postcard>

贺卡分四组,每组又有许多卡片供选。贺卡设计和定制 <http://www.tpe.wownet.net/~peterlee>

这是一位中国女油画家、广告和贺卡设计师的个人主页,当然是要付费的。

□湖北 余涌

朋友, Office97 你用熟了吗? 也许从现在开始, 我们中的许多人就会常常听到许多有关 Office2000 的消息: 微软已经向全世界经过挑选, 超过 20000 人发布了它的 Office2000 的 beta 版本, 来进行性能的初步测试。这样大范围、面向公众的 beta 版本测试在 Office 办公软件的历史上是第一次。

任何有关 Office2000 的价格、捆绑发售等等的市场决定现在都还没有信息(当然一旦有了, 我会及时通知各位读者的)。预计, 经过测试、修改后的 Office2000 最迟将于 1999 年初正式问世。

下面, 让我们先一起来一睹为快。

1. Word 文件的 HTML 文档

我们已经知道从 Word95 开始, 已经在使用的 Internet 的超级链接方法, 通过它您可快捷地跳转到其他文档、对象或页。要跳转的目的节点既可在自己的系统或网络上, 也可在 Internet 和全球广域网上。默认状态下, 超级链接文本为蓝色并带有下划线。访问超级链接后返回文档时, 超级链接文本将变为紫色。但这种 Web 支持是有限的, 只有在 Office2000 我们才能够真正得到合适的 HTML 支持, 它是微软的第一款基于 HTML 的办公室套件。

众所周知, Internet 上几乎所有基于 Web 的信息、资料等都是通过 HTML, CSS 和 XML 制作的。在 Office2000 中, 一个文档可以通过超级链接生成一系列 HTML 文档, 这就与现在网络上的信息调用方式一致起来。Office 所有的成员都能制作完全的 web 页, Excel 数据管理的这个特性对于用户来说, 尤其令人兴奋。

2. 文档中的一些 WEB 特性

工作中, 当你想单独对网络上某个文档进行处理时, 而不想别人插手, Office2000 为这个要求专门提供了一个新的功能: "Checkout"。通过它你可以使该文档暂时脱离网络, 从而可以单独处理这个文档, 完成后再通过 "checkin" 重新使该文件共享。

对于共享文档, 管理者很希望能跟踪它的变化, 如被他人修改、注释等等。Office2000 通过在文档中加入一些工具指令, 使该文档一旦发生变化就自动向管理者发送 E-mail 进行通知, 并在指定目录下进行备份。

以上只是 Office2000 提供的部分 WEB 特性, 你看, 还是挺诱人的吧。不过希望你不要在看了下面这段话感到吃惊或遗憾: 这些新特性都需要 NT 操作系统以支持新的 Office 扩展服务器 (OfficeServerExtensions (OSE))。因为也许到了 2000 年, 操作系统已经是 NT 的天下了。

3. 与 IE5.0 紧密集成

据知情人士说, "IE5.0 看上去酷似 Word, 你可以在 IE5.0 内编辑 Word 文件。" 当你首次看见它们时, Office 与 IE5.0 集成程度之高可能让你难以置信。

4. 更好的工具栏

Office2000 的工具栏将比以前更加灵活, 更容易定制。它提供了 "Add/Remove buttons" 选项使用户能更方便地操作工具栏。

5. 灵活的菜单

灵活的菜单特性也许会使许多人感到吃惊: 当你在某个菜单上面停留几秒后, 整个菜单会以醒目的背景显示; 如果你选了菜单的某个二级选项, 当你第二次选了它后, 这个选项会升级为一级选项……。也许你会想, 这样会使我的菜单变得很乱很长, 而不喜欢这个新特性。没关系, Office2000 可以让你关闭这个特

性, 方法是: 在 "Tools" 菜单下选中 Customise! Options, 撤消相应的选项, 我们相信许多人会这样做的, 真不知道开发人员为什么要这样修改?

6. 增强了 "OPENFILE" 工具的功能

我们许多人都是通过 "OPENFILE" 选项或

和你聊聊 Office2000

图标按钮来打开文件, 现在 Office2000 提供了一个 "OPENFILE" 支持的工具栏, 通过它你可以直接访问 Desktop, My Documents 和 Favorites 目录下的文件。

7. 单一文档 (SDI) 界面

也许这个改动是最让我们这些用惯了 Word 的人感到难以相信的, 但这确实是真的。Microsoft 经过深思熟虑, 痛下决心决定抛弃他们自己一直采用的文档界面的标准——MDI (Multiple Document Interface, 多文档界面)。在 Word2000 里, 全面采用了 SDI (Single Document Interface, 单文档界面), 用户每打开一个文档, 在任务条上就会出现一个项目。根据 Microsoft 的解释是, 这样做将方便那些初学者找到自己打开的每一个文档, 看来我们这些人不是 "初学者" 的人只好忍耐那变得非常拥挤的任务条了 (我敢打赌, 这拥挤的任务条同样会使初学者糊涂)。

你唯一的办法就是合理的安排你所要打开文档, 尽可能少打开 Word 文件, 这样你才能同时做更多的其他的事——这真是一个 "最伟大" 的创新! 也许说是滑稽更好。

8. 关于 OUTLOOK2000

非常遗憾, Outlook2000 相比于 Outlook98 并没有多大的改进, 而且对于 Outlook98 已经存在的问题并没有多大的修改。看来要向其他的 Office 成员那样达到稳定、成熟的目标, Outlook 还有许多工作要做。

9. FrontPage 正式加入了 Office 的大家族

正如人们所猜想的那样, FrontPage2000 将正式加入到 Office 的大家族里面来。自然, FrontPage 也将同样地分享 Office 的所有公共特性, 诸如工具栏, 菜单, 捷径等等。另外 FrontPage2000 将把浏览器与编辑器集成为一个应用程序, 而以前的产品是分成两个独立的应用程序。

由于 FrontPage2000 的加入, 使 Office 与 Internet 的联系将更加紧密。FrontPage2000 的 beta 版本这一次并没有发行, 预计将随第二个测试的 beta 版本一起发行。

10. 推荐的安装方法

Office2000 的安装将与我们以前熟悉的不太一样, 在安装过程中, 每个应用程序 (包括一些附加的程序) 都提供了三个选项。

Office2000 的特性在你安装时, 并没有装入你的硬盘上, 而只是在你第一次使用他们的时候才安装。这对于那些用 CD 进行安装的用户来讲是件讨厌的事, 但这对那些网络使用者来讲, 却是一件好事: 你可以先最小化安装——这样可以节约硬盘空间, 当某项特性被需要时, Office2000 将从网络服务器安装。

11. 真正的多语言支持

相对于以前的 Office 版本, Office2000 是一个真正的全球化程序, 它不再是一个需要语言化 (如汉化) 的程序了。Office2000 的语言化定制方法将非常简单。用户从 "Start" 菜单下选择 "Programs | OfficeTools | Microsoft Office languagesettings", 这个选项让你选择安装的语言 (前提是你必须要有相应的语言包), 当你选择后, Office 将重新用新的语言启动。Office2000 提供的语言包括常用的一些语言 (如中文, 日文等等) 所有的人都将从这个变化中获利, 这大大降低了非英语国家用户的开发成本, 而且他们不用再花费几个月的时间去等待软件的本地化了。

你也可以在自己的机器上安装 Office2000, 这样可先睹为快。但安装时要注意以下几点:

1. 确信安装的目录已被修改, 以确保不覆盖以前的 Office。

2. 象以往那样, 不要选择 "典型安装", 使用 "定制安装"。

3. 当你安装了 Office2000 的 beta 版本, 需要进行注册, 否则你使用的次数将受到限制。

4. 最好不要安装 Office2000 附带的 Internet Explorer 5 beta 版本。当然, 如果你很 "勇敢" 的话, 也是可以的。不过我还是要提醒你, 毕竟这只是测试软件, 所以要经常存盘, 经常备份, 对于重要的工作最好还是使用 Office97 或者 95。

总体来讲, Office2000 有许多重大的改进: 能更好地适应 intranets 和 Web 用户; 对于新用户而言, 更容易使用集成的 Outlook 等等; 当然正如上面提到的还有一些令人遗憾的地方。不过, 如果这个产品稳定下来, 我想说, 对于那些 Web 的用户, 选择它仍是一个很不错的决定; 至于其他用户, 鉴于 SDI 的 Word 界面, 没有大的变化的 Outlook……, 这些可能会让升级这个决定变得有点难。

□成都 陈虹

1. 定义表头长宽尺寸。用鼠标拖拽来设定所需表头的行高、列宽。

2. 用鼠标单击表头, 选定表头单元格。在菜单栏内选择下拉式菜单 "格式", 单击 "单元格" 命令, 在 "对齐" 选项中选择 "垂直对齐" 的 "靠上" (系统默认中间), 最后点击 "自动换行" 命令, 按 "确定" 退出。

3. 文字输入。双击表头单元格, 输入文字, 如 "项目"。输入 "项目" 后将光标移至两字前端, 用空格键将两字推移至单元格右上角, 继续输入 "单位", 系统将自动换行将 "单位" 移至单元格左下角。

4. 插入斜线。在下拉式菜单中点击 "视图", 在 "工具框" 命令内选中 "绘图", 然后从绘图工具中选取直线 "\", 此时光标由箭头变成

"+" 字, 将 "+" 字移至表头左上角直角边对齐, 压住鼠标左键向右下角移动, 做对角线, 对齐后松开鼠标。此时斜线的制做和文字的输入已完成。

5. 修改调整。斜线的调整, 可用鼠标单击

EXCEL 斜线制做方法

斜线, 斜线两端出现黑色方格标志后, 即可拉动任意修改; 文字修改, 双击表头, 可修改单元格文字, 调整间距。如删除可在下拉式菜单 "编辑" 中选取 "清除" 命令, 或用 "剪切" 清除。

用同样的方法, 可制出多条斜线。以上采用 WIN95 下的 OFFICE97 中的 EXCEL。

□西安 原野

Windows 98 改进和添加了一系列磁盘维护工具,以保持 Windows 98 始终处于最佳状态。

六、磁盘维护

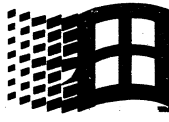
<1> 磁盘扫描程序

Windows 98 中的磁盘扫描程序能够检查、诊断和修复各种类型的磁盘损坏,包括各种逻辑损坏和物理损坏。相较 Windows 95 而言,进行了一些细微的改进。

按照如下的步骤,您可以完成对磁盘驱动器的扫描:

1. 打开“开始”菜单,选择“程序”,选择“附件”,选择“系统工具”,然后选择“磁盘扫描程序”,即可运行该程序。

走进 Win98 (十一)



2. 在“选定要查错的驱动器”窗口选中要查错的驱动器,您可以选中一个驱动器,也可以按下 CTRL 键或 SHIFT 键选中多个驱动器。

3. 选择扫描类型。选中“标准”按钮则仅仅只检查逻辑错误,如果您希望检查所有的逻辑错误和物理错误,则需要选择“完全”单选按钮,完全检查包括了“标准”检查中的所有内容。

4. 如果选中“自动修复错误”检查框,则磁盘扫描程序在扫描磁盘发现错误时将自动对之进行修复,而不需要用户确认操作,如果该检查框未被选中,则磁盘扫描程序在发现错误时会弹出一个对话框,让用户确定是否进行修复。

5. 按下“高级”按钮可以打开一个对话框,以设置磁盘扫描一些选项。在这里,您可

怎样优化你的硬盘

首先打开 [Windows 资源管理器] 看看你 C:\ 根目录下的目录是否超过十个,如果超过了,这将影响到你是否能快速的找到所寻的文件。如果你能删除一些不必要的目录,将目录保持在 4-10 个左右,这样不仅能让你迅速的找到文件还将使以后清理硬盘变得更为容易。

第一、删除那些安装程序残留下来的临时目录。这种目录较为典型的名称是“~msetup”。但是这并不意味着当你发现这样的目录就可以删之大吉了。首先,你应该进入该目录,看看目录中是否有像“README”之类的文件。如果有,就打开看看文件中是否包含该目录的一些相关信息,这样有助你判断该目录是否可以删除掉。如果没有此类文件,你就应该看看目录中文件的修改日期。如果你能

以看到在 Windows 98 中该程序多了两个选项:“报告 MS-DOS 方式文件名称长度错误”以及“重复名称”。

●“MS-DOS 方式文件名称长度错误”主要指 MS-DOS 方式下文件的名称长度发生错误,或者是不符合 8.3(8 个字符的名称以及 3 个字符的扩展名)的命名规则,或者是长文件名和短文件名不能正确链接,磁盘扫描程序可以修复这种错误。

●“重复名称”严格地讲不是一种逻辑错误,磁盘上通常会带有许多重名的文件,这些文件可以相同,也可以不同,磁盘扫描程序可以为您扫描磁盘上的同名文件,只是这种扫描的时间通常会非常长。

6. 如果您选择的扫描类型是“完全”,则您可以单击“选项”按钮,进行一些磁盘表面扫描的选项设置。

7. 在扫描的任意期间,单击“取消”按钮,可以取消操作。

<2> 磁盘碎片整理程序

由于长时间对磁盘上的文件进行增加和删除,使得磁盘上的空闲扇区被分散在不同的物理位置上,这样许多文件在磁盘上支离破碎地摆放,降低了系统读写磁盘的速度。

Windows 98 改进了原先在 Windows 95 中所提供的磁盘碎片整理程序,使用它不仅可以对磁盘上的数据重新进行组合,并且可以

回忆起其中某些文件的修改时间和日期与你以前安装过的某个软件有关,这样也有助于你的判断。

第二、检查根目录下是否某个目录中的文件是某个 Windows 的程序或软件。如果是的话,将之移至 C:\ProgramFiles 目录下。最近几年的 Windows 程序似乎特别关照该目录,相信以后还将这样,所以干脆将所有的 Windows 程序都移至该目录下,如果移动之后的该程序不能正常运行,那么最好重新安装它到 C:\ProgramFiles。这样不仅方便查找,而且有利于

从特殊角度优化 Win95

管理。它的好处将在你数 GB 的硬盘都填得差不多的时候体现出来。

第三、将所有的文档文件全都移至 C:\MyDocuments 目录下且应分好类,如 Word 专用, Wps97 专用。新版的 Office 和 Windows 98 总是将文档的初始目录定在这个目录,所以将文档放在该目录可省不少精力找文件。

第四、将从网上下载的文件存入一个共同的目录,像: C:\Downloads 或 C:\netsetup, 另外由于从网上下载的文件几乎清一色的单个文件,没带 Readme, 待文件太多时,查找将相

加速程序的启动和运行速度。

您可以按照如下的步骤运行“磁盘碎片整理程序”:

1. 打开“开始”菜单,选择“程序”,选择“附件”,选择“系统工具”,然后选择“磁盘扫描程序”,即可运行该程序。

2. 从驱动器列表框中选择要整理的磁盘驱动器。

3. 单击“设置”按钮,可以打开一个设置选项对话框。

4. 设置“当整理硬盘时”选项

●选中“重新安排程序文件以使程序启动得更快”检查框可以将一些经常要启动的程序文件放置在某个使用效率最高的位置,以使它们能被更快启动。

●选中“检测驱动器错误”则会在运行磁盘碎片整理程序之前首先对磁盘进行扫描,检测是否存在逻辑错误和物理错误。

5. 设置“希望使用这些选项”设置

●选中“只此一次”单选按钮使得您所设定的设置只用于这一次碎片整理操作中。

●选中“每次整理硬盘时”单选按钮则使得您所设定的设置可以在将来继续使用。

6. 按下“确定”按钮,返回主窗口中。

7. 按下“确定”按钮,可以开始整理。

8. 在整理的过程中,您可以随时按下“停止”按钮来停止对磁盘的碎片整理。

当的困难。所以尽管上网时间很宝贵但还是最好还是在下载前为文件专门建个有意义的目录。

充分发挥桌面(Desktop)的潜力

第一、为常用的程序建立快捷方式。如果你觉得每次运行某个软件都得从“开始”菜单开始,然后再到“程序”菜单,再从一大串的菜单中选择一个文件太麻烦的话,不如将其直接托到桌面上去,建立快捷方式。不过这种方法也有一个缺点,那就是当用全屏的方式运行某个程序时(像某游戏软件和教育软件)或

有一大堆窗口开着,这样用快捷方式启动程序就显相当麻烦了,告诉你一个好办法,那就是

在“任务栏”上点鼠标右键,选将“最小化所有窗口”。

第二、保持桌面的清洁。就像布置房间一样,如果房间里的东西,太多太杂就显得很杂乱,而且很不方便。Windows 桌面也一样,你应该删除那些无用的图标。比如:如果你没有上网,那么像“网上邻居”和“收件箱”这样的图标就可以删去。除此之外,还应经常清空“回收站”。

第三、利用快捷键快速启动程序。如果你经常运行某一程序,不妨为其定义一个快捷键。选定桌面上的一个图标,然后点鼠标右键选“属性”,选“快捷方式”,再点击“快捷键”,然后输入自己想用的快捷键。不过当你选择“F#”作为快捷键时会被警告。因为这些键经常被一些程序公用。例如“F1”键不般用作启动帮助文件。请注意,用快捷键运行的程序不要设得太多,否则反而会变得麻烦。

优化你的开始菜单

当你“开始”菜单中“程序”菜单下有十个以上子菜单时,那么当你寻找一个程序会很浪费时间,但又不能把所有的程序都改为快捷方式布满整个桌面。所以,最好的方法就是将它分类,在“开始”菜单点鼠标右键,选“打开”,这样你将看到一个类似于 Windows 3.1 中程序管理器的窗口,双击“Programs”,这样你将看到“程序”菜单下所有的子目录了。至于怎样分类,那就得依照自己的喜好了,不过最好分类不要太多。有很多软件帮助文件和反安装程序也放在子目录中,其实像帮助之类的文件,一般在运行该软件时都会包含其中,而反安装程序一般就放置在“控制面板”的“添加/删除程序”中,大可将此类文件删除掉。

Regedit 命令参数的使用

Win95 下有一个注册表编辑器 Regedit.exe, 利用它我们可以对注册进行备份、恢复和修改。对于这个工具,许多朋友习惯于在 Win95 的界面上进行操作,对于 Regedit.exe 的许多参数却很少有人注意。下面我们来介绍一下这些参数及其使用。

Regedit 的命令参数主要有以下几个:

Regedit [/L: system] [/R: user] filename1

Regedit [/L: system] [/R: user] /C filename2

Regedit [/L: system] [/R: user] /E filename3 [regpath1]

Regedit [/L: system] [/R: user] /D regpath2

它们的具体解释如下:

/L: system 指定 system.dat 文件的存放位置

/R: user 指定 user.dat 文件的存放位置

filename1 指定引入到注册表数据库中数据的文件
/C filename2 从注册表文件 filename2 中引入数据到注册表中(相当于菜单中的“引入注册表文件”)。

/E filename3 将注册表中的重要数据导

出到注册表文件 filename3 中(相当于菜单中的“导出注册表文件”)。

regpath1 指定要导出注册表文件的主键(缺省为全部主键)。

使用举例:

一台装有 Win95 的个人电脑,每次安装完或卸载某个应用程序后,都有执行一次“导出注册表文件”的过程。注册表中的重要数据保存在 BF.REG 文件中,存放在 C:\ 下。由于某种原因,Win95 不能启动了,再将 SYSTEM.DAT 与 USER.DAT 先改名,再将 SYSTEM.DAO 与 USER.DAO 分别改为 SYSTEM.DAT 与 USER.DAT 也无于事。这时可先用干净的软盘启动电脑(软盘上要有 REGEDIT.EXE 这个文件),进入 C 盘,先执行 Path A:\, 然后再执行以下命令: REGEDIT /C : \BF.REG, 利用 BF.REG 文件中所保存的注册表信息生成一个新的注册表。不过执行此命令前也要将 SYSTEM.DAT 与 USER.DAT 换换名保存。在通常情况下,利用此方法生成的新注册表都能成功启动 Win95。

□太原 田伯明

□长沙 徐科

电脑游戏史上第一套 DVD 光盘游戏终于诞生啦!这就是《德西·墨菲探案之监督者》,剧情由一桩神秘的科学家自杀事件而揭开序幕...

《德西·墨菲探案之监督者》(TexMurphy: Overseer)是 AccessSoftware 公司继《德西·墨菲探案之杀人月》(UderakillingMoon)和《德西·墨菲探案之潘朵拉密令》(TexMurphy: ThePandoraDirective)之后的最新冒险游戏力作。顾名思义,本产品仍是以游戏中的未来世界探案德西·墨菲为主角。这一系列的产品至今已出版五集,不过有趣的是,《监督者》虽然名为第五集,其实却是第一集《邪恶大街》(MeanStreet)的重新改装版。

Access 公司此次采用时下最先进的 DVD 光盘作为游戏的储存媒介,由于 DVD 的容量要比以往的 CD-ROM 高出许多倍,因此游戏公司可以把更多的资料放到光盘片中,相对地效果也更加惊人。《监督者》具有全程的 3D 图像,玩家可以在场景中自由移动,而不只是动一下才变换一次画面,所有的游戏画面都是以 65536 色的高彩(Hi-Color)模式呈现,人物和场景也都是先采用真人实拍再在电脑上后期制作而成。

当然,如果大家想要享受《监督者》带来的尖端科技游戏体验,那是要比一般玩家多付出一些代价的。Access 公司虽然表示本游戏只要 Pentium-133, 16MBRAM 和一台四倍速的 DVD 光驱即可进行游戏,不过业界行家的建议却是 Pentium-200MMX, 32MBRAM, 而且前提是你使用的 DVD 光驱和显示卡本身的效能也得很棒,否则还是会有影像延迟的情况发生。

游戏相关网站:(http://www.accesssoftware.com:80/product/mystery/overseer/)

系统需求:Pentium-133 或更高, 16MBRAM, Windows95, DirectX5 兼容显示卡(能显示至少 65536 色), DirectX5 兼容音效卡, 4 倍速(或更快)DVD 光驱

□四川 刘炎彬

伦敦

趁守卫不备先躲到最近的一个箱子后面,然后再一次性来到梯子旁边并且爬上去。等着守卫和另外一个守卫谈话的时候,迅速下去将 CUPOARD 的门打开,然后迅速爬上梯子,待守卫进去查看的时候下梯子关上门,并且用 MOP 顶住门。

通过船舱窗口向内张望,发现乌比耶教授和一个陌生人正在交谈,一会,陌生人掏枪将乌比耶教授杀死,待陌生人出门口,迅速进入船舱,检查乌比耶教授的尸体并且拿走黑曜石。这时陌生人突然从背后将尼可的脖子勒住,急中生智之下,用匕首猛刺陌生人的大腿,然后仓皇逃跑。

ZOMBIE 岛

海边一摄影组正在拍电影,实在是好玩,不过似乎电影演员的演技不怎么样,导演正在为此而发愁。于是同导演,演员交谈后,走到桌子旁拿走糖浆(SYRUP),薄饼(PANCAKE)和面包卷(BUN)。

这时发现一旁的灌木丛(BUSH)中有一个蜂巢,并且里面的蜜蜂看起来很凶猛的,于是将糖浆与薄饼结合给特技演员 BERT 吃。他吃后嘴边便沾满了糖浆,再把硬邦邦的面包卷扔到灌木丛中,然后迅速再拿一个扔过去,一群蜜蜂便会朝 BERT 飞过去,从而解决了演技的问题。

海滩上先后了导演, BERT 和摄影师交谈。查看一下摄影师脚旁边的小摄影机。然后和摄影师交谈,接下来跟导演说希望用手提式摄影机拍摄,并且自告奋勇要当特技演员,于是导演同意了。

乔治爬到山洞内,发现了一块黑曜石。

印第安村落

尼可从伦敦到印第安村落与乔治回合,没想到却没有见到乔治,只发现了乔治的墨镜

第六关

1941 年五月,德军进攻苏联的“巴巴罗沙”行动计划在下月准备实施了。作为此次行动的一次演练,德军新式武器“长脚古斯塔夫”加农炮在送往东方前线之前,将用来攻击挪威抵抗力量的一些据点。这种加农炮可谓威力无穷,是参照一战时用来炮轰巴黎的“巴黎大炮”设计的。火炮口径 210 毫米,身管长 41.1 米,足有 196 倍口径。它重量有 375 吨,因此只能装在专门设计的铁道炮架上送往前线。该炮炮弹重 107 公斤,能够打到 140 公里的地方,也是迄今为止在实战中使用过的射程最远的火炮。这次任务就是务必要将这个危险异常的武器给摧毁。

此关的敌人共有 36 名巡逻兵,三个要塞,一个机枪阵地及一辆 SDFKZ231 型装甲车。我方共有三名队员,第一名是“绿色贝雷帽”,第二名是 SNIPER“狙击手”,第三名是 SAPPER“工兵”。

先让“绿色贝雷帽”趁乱石前的巡逻兵转身之机快速插上,用匕首将其干掉,并跑到乱石前那栋被炸毁的房子右侧的梯子旁边,并等房中两名来回走动的士兵干掉,再将尸体搬到梯子处。然后,等那两名巡逻兵转身并且站在钟旁的士兵眼光扫开的时候,冲上去将下边的巡逻兵干掉,并将尸体搬到梯子口处放好。爬下梯子来到站在钟旁士兵左边有两个小窗口的墙边,等上面的巡逻兵转身的时候,爬上墙壁用匕首将钟旁的士兵干掉,并将尸体搬到钟左边的墙角处放好。等巡逻兵走过来并转身的时候,快速跟上将其干掉。然后来到钟左下角的小房间里站在楼梯口的士兵身后,等楼下的巡逻兵转身之际,将其干掉并将尸体搬开。来到左边站在窗口的士兵身后将其干掉。再来到大

楼废墟中间镶有黑白地板的地主等右下方要塞处的一个两人巡逻队转身时,快速冲上右下方楼梯转角处的士兵干掉并将尸体搬开。来到左下方楼梯口左侧断墙处放置诱敌器,然后躲起来并打开诱敌器,这时楼下来和大楼左侧铁丝网处的巡逻兵便会吸引过来,这时便可冲过去用匕首将其一一干掉就行了。收起诱敌器后跑到左下方松树与乱石之间,等装甲

二战特种兵(五)

车离开并且乱石下方的巡逻兵转身之时,快速冲上用匕首将其干掉,并且把尸体搬到乱石后放下,又等装甲车离开过后冲到乱石右方帐篷的士兵身后,用匕首将其干掉,又将尸体搬到乱石后放好。

这时把“狙击手”和“工兵”都调到乱石后躲起来,然后等装甲车开过来后,让“狙击手”跟在装甲车后跑到左下方一幢大楼废墟左侧,等装甲车往回开到废墟上方时,迅速跑到废墟右下方,乱石堆处,趁要塞左上方巡逻兵转身之际用狙击步枪将要塞上的士兵干掉,并迅速跑到废墟上方,等装甲车开到废墟下方时又跑到废墟左侧躲起来。等装甲车往回开到废墟上方时,从废墟下侧跑到废墟上方围墙处,爬下,并爬至右侧木箱后,等木箱上方巡逻兵走过来,刚一转身时,便向右爬到第一个帐篷后躲起来。此时,趁右边铁轨旁的士兵目光转移之机,用狙击步枪将其干掉,然后趴下待命。

此时,让“绿色贝雷帽”和“工兵”同样用跟着装甲车走的战术来到帐篷后,趁着左边巡逻兵转身之际,让“绿色贝雷帽”慢慢往右爬一直爬到巨炮右边废墟的梯子旁边,等废墟上的两名巡逻兵

转身的时候爬上梯子跑到转角处,等两名巡逻兵转身的时候,拔出匕首,冲向右边的士兵将其干掉,并扛起尸体走到断墙处,等左边的巡逻兵转身时,走到左上方的房间,将尸体放在左上角的墙角处,等左边的士兵转过身,便冲过去将其干掉,然后走到右上方房间,将右墙角处的士兵干掉。然后下楼梯爬去左边在要塞的铁轨旁吸烟的士兵身后,趁左下方要塞处的两个巡逻兵及左铁轨旁来回巡逻的士兵转身之际爬起来,将其干掉,然后把尸体扛到巨炮旁的尸体边,扔下。然后趴下爬到队员们躲藏的帐篷边站着的敌人身后的帐篷处,等左边巡逻兵刚一转身迅速冲过去用匕首把帐篷边的士兵杀死并将尸体搬到队员们躲藏的帐篷处扔下。趴下并顺着铁轨往左爬,一直爬到要塞对面的一堵十字墙的墙角处,等下方要塞的两个巡逻兵及铁轨旁的巡逻兵转身之时,把十字墙上的士兵干掉,并把尸体扔在墙角处。等铁轨上的士兵转身的时候冲上去把他杀死,又走到左上方的一个截断墙处,趁右边要塞背后的士兵转身的时候,把断墙边的士兵杀死,并将尸体扔到断墙外。来到断墙的右侧趁要塞背后的士兵,刚一转身便冲过去,把该士兵杀死,又走到右下角铁丝网上的士兵身后,将其干掉,然后沿铁路跑到右上方机枪阵地处,将机枪阵兵干掉。让“狙击手”爬过铁轨跑到机枪阵地处,再让“工兵”爬到巨炮上安放好炸弹,接着爬过铁轨跑到机枪阵地,一按炸弹开关,只听得一阵地动山摇的爆炸,巨炮已被彻底破坏。一会儿,便有一辆德军的奔驰大卡车来接我们的英雄们上了车。任务便圆满地完成了。得到过关密码“G9VJW”。

(后续攻略略……)

□成都 海阔

(SUNGLASSES)。跟 TITIPOCO 询问事情的原委后,在水桶(BARREL)旁边又发现了一块黑曜石,但是由于黑曜石太烫了,无法取得,尼可又没有力气推倒水桶,于是请 TITIPOCO 帮忙推倒了水桶,取得黑曜石。两人立刻赶往金字塔。

金字塔

来到了金字塔,但是不能大摇大摆的进去,升降机(GANTRY)可以升至金字塔上面,捡起绳子,让 TITIPOCO 帮忙把它系到上面去。

把绳子另一端系在发动机(ENGINE)。用匕首割断一旁发动机上的油管(FUELLINE),用发动机上的 CYLINDER 接一些汽油灌入油箱(FUELCAP)。按动发动机的红色按钮,拉动扳手(LEVER),升降机可以工作了。

告诉 TITIPOCO 如何操作升降机。在 TITIPOCO 的帮助下升到了金字塔的上面,发现乔治被当作祭品绑在石板上。拿走一些弹药(AMMUNITION),然后回到下面。

和守卫交谈后拿走他身边的火把(TORCH),让 TITIPOCO 点燃它。然后将火把扔进地上流淌的汽油当中,便燃起火。再把弹药也扔进去,大伙便吓得一轰而散。混乱中乘电梯上去,用手抵住将军的后背。将军扔下枪,用匕首割断尼可身上的绳子。

来到金字塔内,要求乔治帮忙拉动杠杆,3 人一起摔了下去。

机关

仔细观察墙上的图案,原来最右边墙上的 4 幅图案是由中间墙上的图案组成的,而中间墙上的图案是由右轮(WHEELS)上的图案组成的。分析右边的图形,找出是右哪两个中间的图案组成的,然后分析中间的图案,在右轮上找到图案,将它们相对,然后按下中间墙上的图案,再拼一个再按一个,然后组合好按右边墙上的图案,如此炮制,将 4 个右边的图案都打开,门也就打开了。

CEVTAINDEATH

拿起火把,让 TITIPOCO 点燃,拉下墙上的杠杆。

两人掉另一个房间。用火把把右边的火把点燃。房间便照亮了,拉下房间中间那个杠杆。往左走,在另一个房间拉下右边和左边的杠杆。走出去,一扇门打开了,走下去,拉下墙下的杠杆,走向 CERTAINDEATH……

后记

其实断剑 II 是个不错的游戏,只是因为游戏全部都是英文贯穿整个游戏,对广大的玩家构成了一定的“威胁”,笔者也是费了九牛二虎之力才把它打穿了。

希望这份攻略能给在游戏中迷路的朋友们以解脱。(完)

一对多关系的设计方法

数据库程序设计中,数据表间一对多关系的应用非常广泛,初学者在初步了解 VFP 的一些基础知识后,在几分钟之内完成一对多关系界面的设计也不是没有可能。下面就 VFP 中设计一对多关系界面的几种方法做一个介绍。

这里假定已建立了下列三个数据表,结构如下:

学校 (Schools. dbf)

Name id	学校
1	五一小学
2	解放路小学

订单 (Order. dbf)

Order id	Name_id	订货日期	金额
1	1	03/01/98	\$1000
2	2	03/01/98	\$1500
3	1	04/01/98	\$4000
4	2	04/05/98	\$3500

订单细节 (OrderItem. dbf)

Order id	课本	数量
1	语文	50
1	数学	63
2	语文	150
3	英语	200

说明:其中 Order. dbf 中的 Name_id 和 Order. dbf 中的 Order_id 必须建立索引。

方法一:使用 Brow 窗口

依次打开数据表,用 set relation to 建立关系,然后发出 brow 命令,程序如下:

```
Use Schools in 0
Use order in 0 Order name_id
Use OrderItem in 0 order order_id
SELE schools
Set relation to name_id into order
Brow
Sele order
Set relation to order_id into OrderItem
Brow
Sele OrderItem
Brow
SELE schools
```

最后用鼠标调整三个 BROW 窗口的位置及大小。

这种方法简便易用,临时处理数据表方便快捷,但在程序设计中的 BROW 窗口的位置、事件等均不好控制,也不符合现在程序设

动态创建数据表是数据库程序设计中经常遇到的一个问题,在面向数据库开发的设计语言中,解决这个问题非常容易,但是在 VC 中,因为用的比较少,介绍的书籍也比较少,初次接触,会有无从下手的感觉。在查看了大量的帮助文件后,我解决了这个问题,现把方法和注意事项介绍给大家。

解决这个问题要用到一个 CDatabase 类的成员函数 ExecuteSQL()。它的格式如下:

```
void ExecuteSQL( LPCSTR lpszSQL );
```

这个函数的参数可以是一个能够形成有效的 SQL 命令且以零结束的字符串,也可以是一个 CString 对象。

在 SQL 命令中,有一个 CREATE TABLE 命令,是用来创建数据表的,把这个命令和 Execut - eSQL 函数结合起来,就能够解决这个问题。下面是我完成的程序中一段:

```
1、WIN32_FIND_DATA wfd;
2、if(FindFirstFile("c:\shwpublic\ \vfp \ \jt" + content + ".dbf", &wfd) = INVALID_HANDLE_VALUE) {
3、 CString dir; LPTSTR dp;
4、 dp = dir. GetBufferSetLength(20);
5、 GetCurrentDirectory(20, dp);
6、 dir. ReleaseBuffer();
```

计的流行趋势。

方法二:使用 Grid 控件

a. 首先设计表单。在 WIN95 下进入 VFP 后,单击菜单“文件(F)”下的“新建(N)”,在出现的对话框上单击表单,再单击新建文件,屏幕上立即出现一个名为 Form1 的空白

b. 建立数据环境。在表单空白处单击鼠标右键,屏幕上出现一个小菜单框,单击里面的“数据环境”(E),在出现的数据环境对话框中单击下压按钮“表(A)”,选择“其他(Q)”,在出现的打开窗口上选择数据表 Schools. dbf 即可,然后依次将 Order. dbf 和 OrderItem. dbf 选入数据环境。

c. 在数据环境设计器中设置永久关系。用鼠标将(主表) Schools. dbf 中的字段 Name_id 拖动到(相关表) Order. dbf 中的索引标识 Name_id 上,这时有一条连线出现在两个表之间,表明已建立了关系。同样,将 Order. dbf 中的字段 Order_id 拖动到 OrderItem. dbf 表中的索引标识 Order_id 上。若要删除表间的永久关系,可单击两表间的关系线,若关系线变粗,表明已选择了该关系,然后按下 delete 键。

d. 用鼠标将 Schools. dbf 的两个字段分别拖入表单,然后依次将其两个表从数据环境设计器中拖动到表单 Form1 中,也可以在表中选择一个或多个字段一起拖动到表单中。您可适当调整出现的文本框、表格(Grid)的位置、大小、颜色等,直到满意为止。注意,从数据环境将字段和表拖动到表单时会创建相应的控件,如将一个字段单独拖到表单中时,VFP 将根据该字段的数据类型分别创建复选框、编辑框、文本框或 OLE 绑定型控件;将表或多个字段同时拖动到表单中时将创建表格控件。

e. 添加控制按钮,以控制主表(Schools. dbf)。单击表单控制工具栏中“查看类”按钮,选择“添加...”,在出现的“打开”窗

```
7、 SetCurrentDirectory("c:\shwpublic\ \vfp");
8、 dbjkjg. content = "1 - 100";
9、 dbjkjg. Open();
10、 dbjkjg. m_pDatabase -> ExecuteSQL("CREATE TABLE
jt + content + "(id C(8), value1 B(2), value2 B(2))");
11、 dbjkjg. Close();
12、 dbjkjg. content = content;
13、 dbjkjg. Open();
14、 SetCurrentDirectory( dir);
}
```

第一行中的“WIN32_FIND_DATA”是一个记录文件查询结果的结构,第二行中的 FindFirs - tFile() 函数是用来查找某个文件的。两者结合,用来完成对数据表是否存在检查。

第三行到第六行是用来把当前目录保存在 dir 中,以备将来还原时用。

第七行是把当前目录设置为存放数据表的数据源的目录,把生成的数据表放在一个目录下面,容易管理。

第八行中的 dbjkjg 是一个基于 CRecordset 的类,content 是 dbjkjg 的一个成员变量,它用来决定 dbjkjg 将要打开的是哪个数据表(具体见九八年十七期“VC 动态打开数据表”)。

注意:这里的 content 决定的数据表一定要是一个空表,如果不是空表,程序执行后,

口中选择“\vfp \ samples \ solution \ solution. vcx”,这时表单控制工具栏将出现 solution. vcx 中定义的所有新类别,单击其中的 VCR(录像机)按钮,在表单中单击并拖动按钮,把它调整到想要的大小,同时设置属性

skiptable 为 schools(使 VCR 指向该数据库)。VCR 按钮由“| <、(、)和 |”四个命令按钮组成,用来定位主表中的记录,分别是指向“第一个、上一个、下一个和最后一个”记录。

同样,单击表单控制工作栏中“cmdClose”按钮,在表单中建立名为“close”(关闭)的命令按钮。

f. 运行表单。在表单空白处单击右键,选择“执行表单(R)”,当你根据 VFP 的要求将该表存入盘后运行时,意味着你的设计已完成了。

方法三:使用一对多表单向导

一对多表单向导在同一个表单上只能建立两个表之间的一对多关系,这里以 Schools. dbf 和 Order. dbf 为例。

在系统工具栏上单击“表单”图标,选择“一对多表单向导”,单击“确定”。一对多表单向导分六个步骤:

1. 在一对多表单向导中打开父表 Schools,选定所需字段,这些字段将组成关系中的“一”方,显示在表的上半部。

2. 从关系表 Order. dbf 中选定字段,这些字段将组成关系中的“多”方,显示在表的下半部。

3. 建立关系,在每个表中选定一个匹配字段,如 name_id。

4. 选择表单样式:VFP5.0 有标准式、凹陷式、阴影式、边框式、浮雕式和新奇式六种表单样式供你选择,同时还可选择一组标准的命令按钮,象文本按钮、图片按钮或选择无按钮之类,也可自定义按钮的形式。

5. 排序记录 最后可选择三个字段或一个索引标志来排序记录。

6. 输入表单标题,下一步可将表存入盘运行。

上述三种方法各有优劣,你不妨都试一试。

□太原 张永建

这个表里的内容将读不出来。预先打开一个表后,dbjkjg 中指向 CDatabase 的 m_pDatabase 指针才会被正确的初始化。如不初始化,m_pDatabase 则为 NULL,在执行过程中,会出现 ASSERT 错误。

第九行打开空数据表。

第十行执行 SQL CREATE TABLE 命令,创建一个新的数据表。SQL CREATETABLE 命令的格式参阅相关帮助文件,字段数据类型可为 SQL DATA TYPES,也可为下面的短格式:

```
C n - Character field of width n
D - - Date
T - - DateTime
N n d Numeric field of width n with d decimal places
F n d Floating numeric field of width n with d decimal places
I - - Integer
B - d Double
Y - - Currency
L - - Logical
M - - Memo
G - - General
```

第十一行关闭现在打开的空的数据表。第十二行到第十四行打开已建成的数据表,还原目录。

后面就可以对这个新的数据表进行操作了。

本方法在 VC5.0 中通过。

□河南 孙虹伟

VC 动态创建数据库

VB 的简单动画

(五)

设计图像的显示效果

在 PowerPoint 里, 我们常常看到幻灯片由左至右、水平百叶窗等方式出现, 这些显示效果给图像的显示增加了动态的感觉, 那么在 VB 中如何实现呢?

首先, 我们来分析一下这种图像显示的原理: 要使图像一部分一部分地显示出来, 就需要先把图像分割成若干块, 然后逐一地按设计的方式显示, 显然这是“图片框”所不能完成的, 这要用到 VB 中的“图片剪裁”和“网格”控件。“图片剪裁”可将图像分割成若干行、列, 而“网格”可一幅幅地调入图像块。使用时, 把网格设计成与图片剪裁相同的行数和列数, 网格单元的大小应与分割的图像块一样大, 以便完整地装入图像块。下面我们来看一下具体的设计思路:

(1) 确定图像大小及要分割的行、列数

因为 Image 控件是自适应图片大小的, 所以可先创建一个 Image, 在 Picture 属性中装入图片文件, 记住其长度和高度, 之后删掉 Image。然后在 Form 建立一个图片剪裁控件——PictureClip (如在控件工具箱里没有发现该控件, 可在“工具 [Tool]”菜单下单击“Custom Control”, 在复选框里选择“Microsoft Picture-Clip Control”, PictureClip 控件将出现在工具箱里)。使 PictureClip 的 Picture 属性项装入要分割的图像, 然后将属性中的 Rows 和 Cols 设置为要分割的行、列数。要注意的是: 行、列数的选取应使它们能被图像的高度、宽度对应整除。

(2) 设置网格的相应参数

在窗体的合适位置建立一个 Grid, 将其属性中的 Width 和 Height 设置为对应图像的宽度和高度 (如图像太大, 可以比图像的尺寸小些, 这样就要调整相应的行、列数), Rows 和 Cols 设置为对应的行、列数。

(3) 设置网格的单元格大小

把网格的单元格大小设置为图像块的大小, 即网格单元格宽度 = 图像宽度 / 列数, 网格单元格高度 = 图像高度 / 行数

(4) 利用计数器来控制图像块的调入

实例: 我们选择的图像为 Windows 下的 clouds 图形, 由于其高度为 7200Twips, 宽度为 9600Twips, 太大, 所以我们选择高度为 3600Twips, 宽度为 6000Twips。

(1) 从左到右方式

这种方式的行数为 1, 列数由上述原理可定义为 100, 它可被 6000 整除。各控件如下:

```
Form:Caption = "图像显示";  
设置合适的大小, 至少应比我们选择的  
图像大。
```

```
PictureClip Pict:Cols = 100, Rows = 1  
Grid Grid1: BoderStyle = 1; Cols = 100, Rows =  
1;
```

```
Enabled = False /运行程序时对 Grid1  
不能操作;
```

```
FixedCols = 0, FixedRows = 0;  
Gridlines = False  
/运行程序时, 不显示条纹, 如需要这种
```

```
效果, 可设为 True  
Height = 3600, ScrollBars = 0
```

```
Time Timer1: Enabled = False, Interval = 30
```

```
程序如下:  
通用过程:
```

```
Dim N_Pix As Integer 'N_Pix—图像块的序列
```

```
Private Sub Form_Load()
```

```
Dim i As Integer
```

```
Pict.Cols = 100
```

```
N_Pix = 0
```

```
Grid1.RowHeight(0) = 3600
```

```
For i = 0 To 99 '共分成了 100 列
```

```
Grid1.ColWidth(i) = 6000 / 100
```

```
'设定每列的宽度
```

```
Next i
```

```
Timer1.Enabled = True
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Timer1_Timer()
```

```
If N_Pix = 100 Then
```

```
Timer1.Enabled = False
```

```
Else
```

```
Grid1.Col = N_Pix '确定装入图像
```

```
的列数
```

```
Grid1.Picture = Pict.GraphicCell
```

```
(N_Pix)
```

```
N_Pix = N_Pix + 1
```

```
End If
```

```
End Sub
```

上面的一些程序可通过控件属性来设置, 但最好在程序中进行, 方便理解编程思路。按原理和程序提示, 读者可以对展开图像的速度进行调整, 还可以实现从右到左方式、从上到下方式、从下到上方式等显示效果。

(2) 水平百叶窗方式

它的 Form 和控件的属性同上, 主要区别在于, 它要分成几组同时展开图像。在下面的例程中, 共有 100 列, 分成 10 组, 每组 10 列同时展开图像。

```
程序如下:  
通用过程:
```

```
Dim N_Pix As Integer 'N_Pix—图像块的序列
```

```
Private Sub Form_Load()
```

```
Dim i As Integer
```

```
Pict.Cols = 100
```

```
N_Pix = 0
```

```
Grid1.RowHeight(0) = 3600 '只有一  
行, 设定高度
```

```
For i = 0 To 99 '共分成了 100 列
```

```
Grid1.ColWidth(i) = 6000 / 100
```

```
'设定每列的宽度
```

```
Next i
```

```
Timer1.Enabled = True
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Timer1_Timer()
```

```
Dim i As Integer
```

```
For i = 0 To 9
```

```
Grid1.Col = 10 * i + N_Pix
```

```
Grid1.Picture = Pict.GraphicCell(10
```

```
* i + N_Pix)
```

```
Next i
```

```
N_Pix = N_Pix + 1
```

```
If N_Pix = 10 Then
```

```
Timer1.Enabled = False
```

```
End If
```

```
End Sub
```

类似地, 可以实现垂直百叶窗方式。
(3) Open the door —— 向两边伸展方式

它的 Form 和控件的属性同上, 主要区别在于, 它是从中间向两边同时展开图像。

```
程序如下:  
通用过程:
```

```
Dim N_Pix As Integer 'N_Pix—图像块的序列
```

```
Private Sub Form_Load()
```

```
Dim i As Integer
```

```
Pict.Cols = 100
```

```
N_Pix = 49 '确定开始时的列数
```

```
Grid1.RowHeight(0) = 3600 '只有一行,
```

```
设定高度
```

```
For i = 0 To 99 '共分成了 100 列
```

```
Grid1.ColWidth(i) = 6000 / 100
```

```
'设定每列的宽度
```

```
Next i
```

```
Timer1.Enabled = True
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Timer1_Timer()
```

```
Grid1.Col = N_Pix
```

```
Grid1.Picture = Pict.GraphicCell(N_Pix
```

```
'从中间向右展开
```

```
Grid1.Col = 99 - N_Pix
```

```
Grid1.Picture = Pict.GraphicCell(99 - N_Pix
```

```
'从中间向左展开
```

```
N_Pix = N_Pix - 1
```

```
If N_Pix < 0 Then
```

```
Timer1.Enabled = False
```

```
End If
```

```
End Sub
```

类似地, 可以实现 Close Door —— 关门方式。
以上所有的程序均在 Win95、VB5.0 下调试通过。

□ 四川 陈敏

QuickMISV5.0 的一些新功能想必已给您带来了设计中的简便和生成应用系统功能的强大。

QuickMIS 在逐步的升级中不断完善, 在 5.0 版本中的菜单生成器和屏幕格式生成器新增增加了对用户非常实用且很有必要的多级密码权限系统。

对于 QuickMIS 老用户来说只需菜单参数转换生成器将一个 QuickMISV5.0 以前版本制作的系统菜单的参数文件 (PAR 目录下的 *.CDP 文件) 转换为新版本 V5.0 下的参数文件即可, 然后用菜单生成器打开转换后的菜单参数文件, 当双击某一菜单项时, 会发现在弹出的“定义菜单项属性”对话框中增加了一项属性“权限选择”。

在此权限系统中, 首先将整个密码权限系统分为二级: 0 级 (超级用户) 和 1-9 级 (普通级用户)。作为 0 级用户, 该用户具有最高权限级, 他可访问系统中所有菜单程序。拥有 0

级密码的用户, 整个系统对其是完全开放的, 他可以自由访问系统内的所有信息和所有功能。该级默认权限密码为: 用户名 user0, 口令为空值, 回车即可。

对于 1-9 级用户, 他们的权限密码级是一样的。与其它权限系统概念有所不同,

QuickMIS 的 密码权限系统

QuickMIS 采用类似一把钥匙开一把锁的方式, 即为某一菜单项设置的权限, 只有掌握该权限密码的用户才能访问该菜单, 而不知道此权限密码的用户将无法访问该菜单。例如, 有 A、B、C、D 四项菜单, 权限设置分别为 1, 2, 1, 2 和 3。那么当进入系统后, 键入 1 级权限密码可访问 A 和 C 菜单; 键入 2 级权限密码可访问 B 和 C 菜单; 键入 3 级权限密码只可访问 D

菜单; 若键入 1, 2, 3 级以外的任何级权限密码 (除 0 级用户), 都将无法访问 A、B、C、D 这四项菜单。所有的权限设置是在菜单编辑中完成的, 由开发人员依照系统需求设置权限密码, 系统默认的权限密码 1-9 级为用户名 user1, user2...user9, 口令为空, 回车即可。在系统交付使用后, 可根据不同的权限密码, 输入默认密码后修改密码以便个人使用。在菜单权限系统编辑中, 值得注意的是当菜单编辑完成后, 需在系统菜单项“属性设置”中将“口令设置”选择上, 菜单权限才会生效。

另外, 在屏幕格式生成器中亦可进行权限设置, 只需鼠标右键单击在屏幕上的按钮即可进行权限设置。

希望您能在您设计的系统中更好的使用权限系统, 使系统结构能更完善, 功能更强大。

□ 北京 刘逸

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年09月05日(36期) 总第623期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★ 贴近读者 实用普及

我国的电子出版事业始于80年代中期。自1994年8月经国务院批准确定由新闻出版署归口管理全国电子出版事业以来,电子出版事业获得了长足发展,电子出版管理体系基本形成。目前全国已有电子出版单

位41家,从事电子出版物开发制作并具有一定规模的企业100多家,1997年出版品种1025种,只读光盘CD-ROM的总复制量753万张。据最新统计:截止1998年第一季度全国CD-ROM总复制量已经超过500万张,连续几年我国电子出版品种数和复制总量年增长率都超过200%。但是随着电子出版业迅猛发展的同时,相应问题也随之产生,这些实际问题已经成为阻碍电子出版业发展的桎梏。

一、电子出版物销售渠道问题

目前正版的电子出版物购销呈现两难的局面。一方面:不少读者认为正版的电子出版物销售网点太少,品种不全,宣传力度不够,产品不能现场演示,购买时难以抉择。另一方面:从制作出版单位来看,销售困难。办理电子出版物销售业务审批手续繁杂,许多电子出版物难以进入市场。第三方面:国有书店没有发挥主渠道作用。据有关调查资料显示:所有读者中只有15.7%光顾国有书店,表明国有书店在电子出版物销售上的现实状况与其强大的经济实力、遍及城乡的销售网点很不相称,同时也说明国有书店在电子出版物销售上还应当大有作为。

发行应是一切工作的源头,发行抓好,制作、出版都会顺利。清华大学光盘研究中心的代表以丰富的例证指出:电子出版物的发展可以和国内两个行业比较一下,一个是报刊,一个是计算机产品。从去年报刊情况看,国内37%的报纸自办发行。另一方面高科技企业,如同创公司,起家是靠代理AST计算机,通过代理建立了自己的销售渠道,有了销售渠道以后他才生产自有品牌的微机。

在建点办理审批手续时手续繁杂、时间拖拉,使商家失去许多商机。银冠公司总经理如是说:“作为制作单位我们不仅要制作也要发行还要去建点,在建点的过程中体会到许多困难。我们的作品多为艺术型的产品,这种类型在软件店里卖的并不好,而在中国美术馆、中国书店、旅游点销售得很好,但在建点的过程中耗费的人力物力也是巨大的,差不多三个点要建三两个月。一个销售点2平米就足够,但规定必须在20平米以上才能建点。我们觉得这个要求不符合市场需求,要支撑一个20平米的店就要有很大投入,实际又没那么多产品可卖,这就肯定带来销售不畅。我亲自跑手续的过程中,手续要有主管部门三个章,自己主管单位的章、承办单位的章、单位上级主管的章,而现在

许多单位是无上级,我们曾多次向出版局的领导和署里的领导汇报。这次郑州会议上领导一致肯定要彻底解决发行瓶颈问题。零售网点的问题能够解决,电子出版物能象音像制品、报刊图书一样销售方便,批发市场也就有零售点可批了。”

发行渠道的不畅同样给出版单位带来损

电子出版业路在何方

失,清华大学出版社代表谈到:“以往图书的主渠道是新华书店,我们出版社在89年就想怎样利用新华书店的渠道优势发挥销售电子出版物。可是这么多年都没有做起来,我们想署里有没有措施能将新华书店系统组织起来,如果没有总体的措施,电子出版物还将停留在原有的销售水平上。现在存在着市场不规范、分配不规范的问题,开发、制作、出版单位获利很少,发行单位获利较多;还有一个不规范是存在着短期效应,一些销售商随便甩卖,而我们通过新华书店渠道走运行机制,新华书店系统三个月结款,销售商一甩卖,新华书店就无法卖,作为出版社产品和货款都收不回来。”

市场发行渠道不畅使各商家之间对仅有的市场份额争夺愈发激烈起来,零售商之间展开了价格战攻势。作为软件行业协会出版分会梁祥丰会长对于业内商家的自戕强烈呼吁:“希望我们整个行业要以行业发展为目标,不要只顾眼前利益。”

二、合法出版物的保障问题

自电子出版物诞生之日起,盗版现象就

一直伴随长大且愈演愈烈,目前的盗版无论从品种还是数量都早已超过正版电子出版物,而且销售手段越来越多样,服务越来越“完善”。

北京市新闻出版局孙向东副局长深有感触:“现在在新闻出版署门口都有非法出版物在销售,这些非法出版物主要还是经港澳地区大批进入,在外国有500多条非法出版物生产线包围着我们。非法出版物3块成本,7块钱批发,高额的暴利促使游商无序的流动致使市场混乱。”

对盗版的打击不应只是管理部门的职责,执法还需要新闻出版、工商、广电、公安等部门的协助,对整个盗版市场的宣战也联合制作、出版、发行、销售等各方力量。

三、名牌意识与质量问题

随着电子出版物产品越来越丰富,电子出版物的质量也成为关键。电子出版物在零售店是不开包销售的,用户选购产

品很大程度上是看哪家公司制作。所以树立品牌和公司形象是否能生存下去的关键。

目前电子出版物选题决策上,同一题材重复开发的现象较为普遍,有些产品制作粗糙,一些问题完全可以避免,大百科出版社的代表指出:“我曾经看到一张光盘是儿童题材的,里面从头到尾没有一个标点符号,所有应该标点的地方都空着,像这种光盘,没有涉及政治问题和黄色的内容,所以没有人追究。”从电子出版物发展的角度上看,这种属于假冒伪劣范畴内的产品决不再出现,对此几家出版社负责人向有关管理部门呼吁电子出版物的内容应制定相应规范和要求。

据悉,北京市新闻出版局对于上述问题已开始逐步着手解决,软件行业协会也积极发挥行业引导作用。但是随着传统的图书市场进一步疲软,电子出版物市场也日趋低迷起来,软件出版商、零售商能否协调好各方关系、中国民族软件产业能否立于不败之地,还需要多方支持和自身努力。

□北京 赵赤勇

近来电脑界人士言必谈产业,形如儒家言必谈孔孟之道,大有泛滥之势。诸如联想,方正之流我们姑且不论,对于那些怀着某种私欲的人来说,我认为还是不谈产业的好!

有些人确实在做着有益于我们产业的事,他们以一种急功近利的心态,欲将技术转化为市场占有率,其动机无可非议,然去做更深层次的运作规划,成天带着忧国忧民的表情,动辄产业,就值得我们怜悯了。自己的思想境界没有那末高,硬要给自己套上神圣的光环,最终革命尚未成功,却先把自己给压趴下。对这类人我倒是希望他们少劳虚、多干实事,勇做产业铺路石。作为一般分销商,其服务对象是最终用户,衔接的是上一层经销商与顾客,他们怀着何种目的而大谈产业,我们不得而知,我想他们对一般顾客这样做,无非是为了显示自己意识超前,实力超群,说得多,实事做得也多当然是好,只怕为多卖出一块板卡,多获一点利,给顾客讲那么些产业理念,不说顾客会云里雾里,自己可能也会口干舌燥,白白消耗了精力。这些人多关注一下市场固然好,但大可不必谈及产业。

至于造、售盗版光盘的人也能抖出关于产业的话就着实让人惊诧了!“没有盗版,软件就不容易普及,我们在为软件产业作贡献。”堂而皇之,又那么深思熟虑!更有甚者还打着“服务至上”的旗帜,“不能运行包退换”确实让不少人心动,于是成批的盗版光盘从一条条地下生产线,经过一个个批发商,进入市场,去冲击我们尚显薄弱的软件产业,也真有那么些为“产业”而努力做着贡献的人隐伏于这街那道,拉帮结派控制着本地区的盗版市场,最新,最流行的软件,经过他们严密的组织,作出最快的市场回应,这些凌驾于法律之上的暴利行为有什么资格去谈产业?!

脱离了大集体的利益去谈什么产业,是对产业一词的亵渎!我们该不该谈产业,该怎样去谈产业?如果仅仅为了一种私欲也大谈产业,还是不谈的好。

□丁满

不
谈
产
业

让 CheckMail 管理多个邮箱

目前网上免费 Email 随处可以申请,上网的人往往都有多个 Email 信箱,而常用的一些 Email 软件仅能设置一个信箱或者即便能设置多信箱但却难以管理主机端的信箱。

最近笔者从网上找到一个共享软件 CheckMail,它可以帮您有效地管理多个 Email 信箱。该软件用 Winzip 压缩,仅 289K,感兴趣的朋友可从 <http://datatod.splinet.com/Check-Mail32.htm> 下载。

软件安装特别简单,先将压缩包文件用 Winzip 释放到硬盘的一个子目录中,然后运行其中的 Chkml32,首先出现邮箱帐号设置窗口。鼠标点击左下方的 Add 按钮,然后在右侧表格相应栏中填写邮箱名、帐号、密码和服务器名,在 Email Program 栏中选择一个用于接收该帐号的 Email 软件;Wave file to play 栏选择收到信件后发出音响的声波文件,该文件可从 Windows 95 下的 media 文件夹中选取;AVI file to play 则是选择一个视频文件与接收信息关联。以上三项是否设置恰当,均可用旁边的 Test 按钮进行测试。一个邮箱设置完后,可再点 Add 按钮,设置下一邮箱。

CheckMail 可以对接收的信件进行过滤,即拒收指定的信件。点击上方的 Reject Mail 标签,将 Enable e-mail reject 项打√,并从下方选择框中指定过滤的方式,即发信地址、收信地址和标题,选择后即可在右侧框中输入。CheckMail 还可以对重要信件

进行特别提示,Important mail 标签下的表单就用于该项设置,操作方法与信件过滤相似,指定信件方式、输入条件后,可选择一种较特别的音响或视频画面作为提示,以便让用户很容易知道自己是否有重要信件到达。

CheckMail 功能比较强,还有很多选择项用于控制信息显示方式、邮件通知方式、拨号和断线方式和邮箱检查间隔时间等等,读者可根据自己需要进行适当设置,这里不再赘述。需要指出的是,CheckMail 安装之后并没有在 Windows 程序组中生成菜单。因此,为了操作便捷,最好在桌面创建快捷图标。

CheckMail 的使用很简单。拨号连接后,双击启动 Chkml32 图标,可见 Windows 95 任务栏的右侧 Modem 指示灯边上会出现一个邮箱图标。若见黄色小光条闪烁,说明正在读取主机端的邮件。读取结束,屏幕弹出邮件信息窗,上面列出了来自不同 Email 服务器的信件头。此时用户可根据需要对信件进行操作,如想阅读某条信息,可将光标定位到该信息上,然后点击右下方按钮,启动关联的 Email 程序;如果想删除某条信件,则将光标定位后,按鼠标右键,从菜单中选择 Delete message,并证实程序删除提示后,所在信息字样即变为红色,接着点击窗口下方的 Update message,即将信件从服务器上删除。

若要添加或更改 CheckMail 的设置,可用鼠标右键点击任务栏上的小图标调出菜单,选择 Properties 即可。□福建 俞建明

辞典就方便多了。它不仅可用于 WORD,而且能使用于互联网中。

另外,“查字助理”中的双语辞典也很有特色,主要义项多有例句,这是许多电子辞典所缺少的功能。另外一个令我喜爱的功能就是 wordlist 的 variance 和 phrase 及同义词组切换功能,的确令人着迷。

我是一个已经从大学毕业的外语系学生,说实话,《读写通》这张光盘的内容对我来说,难度不是很大,但是它的使用、趣味,甚至掌握最新的口语形式方面来说,却是一个相当棒的助手,我目前所在的公司与因特网有极大的联系,我平时还经常在国外的站点浏览。《读写通》给了我不少的帮助,它帮助我及时、有效、准确地获得各类资讯,这对现今信息社会来讲,是最可贵的,也是最重要的。

让你的 HTML 文件更小

Compress 键,马上搞定。对比一下,是不是比原来的文件小啊。

不过,你要记住经 HTML (Un)Compress 压缩后的文件是不能修改的,否则将会破坏这个文件。运行这个软件需要 Microsoft VB5.0 的运行库,没有也不怕,可以在下载该软件时一同下载这个运行库,下载 HTML(Un)Compress 的网址是:

<http://www.club.innet.be/~year4812/htmlcomp/>

本的颜色、链接的颜色、访问过的链接的颜色、点击链接时的颜色。旁边是调节滑动钮,一调节的话在中间的 HTML 代码就会跟着改变,而在下面的示例 Homepage 中的相应部分也会跟着改变,非常直观也非常方便。你也可以将你设置好的颜色存成一个 CMD 文件,以便下次可以拿出来用,另外你可以使用 Windows 的调色板或将颜色设置成 Netscape 的默认颜色。该软件的下载网址是: <http://www.meat.com/software/cmd/>。

(陈敏)

网页颜色所见即所得

压缩 HTML? 那当然比单纯压缩网页上的图形文件更好了。有没有这种软件呢?现在有了,它就是 HTML(Un)Compress,能让你的 HTML 文件“减肥”20%左右,厉害吧!

运行 HTML(Un)Compress,选择你需要“减肥”的 HTML 文件及填上压缩后的文件名,按

一个漂亮的网页除了好的布局和图形外,网页的整体颜色也是非常重要的,我们做网页的时候通常是要考虑这一点的,大家知道电脑处理的图形颜色模式是 RGB,但在网页里表示颜色却是用 6 位 16 进制制字符代码来表示的,这种 16 进制制字符代码格式很不直观,并且不是“所见即所得”,不能检验出颜色的效果,我们要检验颜色效果就要打开浏览器,很不方便,现在不怕了,因为有了“所见即所得”的颜色编辑工具 Color Manipulation Device 2.1。

启动 Color Manipulation Device 2.1 后,启动的界面非常直观,最上面的是设置背景颜色、文

个星座呈现在你的眼前。同时,还会附带一些天文学知识的趣闻。

“星座神话”向你讲述一系列的神话故事,帮助你熟悉星座。优美、浪漫的希腊神话,引出全天下主要星座的来历。“二十八宿”通过西游记的故事引出古代中国的星象体系。

在“星际遨游”里汇集了数百张珍贵的天文学照片,可以让你任意浏览,一饱眼福。

最后,在“星空揽胜”这一部分是天文爱好者所必备的“观星手册”。你可以足不出户,就可以从多种角度观察星空。

《天问》光盘的问世,缩短了天上、人间的距离,完成了人与星空的对话,是一张集知识性、趣味性、欣赏性于一体的光盘。界面友好,采用最新虚拟现实技术,使你如同身临其境。(严虹)

近来,一款由北京金洪恩电脑有限公司制作的光盘《天问》自从在连邦软件专卖店面世后,很快得到了广大用户的好评。这是金洪恩公司继《开天辟地》、《万事如意》、《震撼》、《随心所欲说英语》……之后为广大用户献上的一精品。

《天问》主要包括八部分内容:太阳家族、宇宙探秘、人和宇宙、星座漫谈、星座神话、飞向宇宙、星际遨游和星空揽胜。

“宇宙探秘”这一部分将向你介绍人类已知的和未知的宇宙现象,使人感受到浩瀚宇宙的无穷魅力。

在“星座漫谈”里,88 个星座,各具特色,交相辉映,构成了美丽灿烂的夜晚。这里不仅为你介绍分别在四季出现的 47 个星座,还将在北半球很难观测到的南天 41

以十万计的语言是不可能背得滚瓜烂熟并运用自如。软件词语优化功能可以弥补人,类记忆力的不足,为您提供妙趣横生、琳琅满目的词语,在写作上助您一臂之力。

当您想对字或词进行修改、润色、优化时,按下 F2 键或用鼠标单击屏幕上部辅助

字样,则正文中待修改的字词立即自动替换为您所选择的新字词。窗口中有的字词后面有括号,括号内的语句是该字词的实用例句,帮助您对可能不了解或含义多样的字词加以理解,掌握其用法,在换词时,该例句不随选定的字词进入正文。窗口字词的排列方式为栏式,能完整显示大多数的词语和成语,但对少数超出 7 个汉字的谚语、俗语、例句等,不能完整显示。此时,可用鼠标移到词语所在的小框内,按下左键不放并向右移到右边框处,则字符串原来看不见的部分即可自动显示。如果您想对正文中的其它地方(不在本屏幕内)的字词进行修改和润色,不必关掉窗口也可对正文进行翻页操作(按 PGUP、PGDN)。

如果您想结束字词优化功能,按 ESC 键(或用鼠标点击选词窗口上的结束按钮)。上述操作叙述出来似乎很复杂,实际上您多操作几遍后即能熟练掌握,那时您会感到用此法优化字词是十分方便快捷的。(陈吉明)

令人着迷的读写通

久闻“着迷 900”英语系列软件的大名,终于有缘一睹风采。

接到“着迷 900”英语系列之《英汉助理——读写通》试用版之后,按捺不住焦急的心情,立刻安装试用。开始时,我有些失望,因为软件的设计和我原先预想的有距离。我原以为这是一个指导如何写作和阅读的教学软件,一用发现主要是一部双项辞典,而此类的辞典我已用过好几部了。

等到仔细阅读了使用说明,并实际试用了之后,发现其“助理”功能的确不错,特别是“写作助理”中的 Wordlist 对于查询记忆不准的拼法和过去式的单词非常方便,对于想不起来的单词还可以输入中文,查找的结果可以直接送到文本中。这一点比起其他

“写作之星”(WDS98)的文字编辑功能及操作方法与中文 WORD、WINDOWS95 中的“写字板”、“记事本”等常见的文字处理软件或编辑器软件相仿或类似,有过电脑打字或文字编辑经历的用户都会使用且难度不大,故此处不再赘述。

人的记忆力有限,见识有限,而我国的文字和文化有着悠久的历史,积累了大量而丰富的表达各种状态、情感、思想、动作、场景的单词、词组、成语、诗句、俗语、谚语、歇后语等,数

如何使用“写作之星”(六)

写作工具栏的“词语优化”图标,屏幕上立即弹出一个狭长状的窗口(用于列示、选择有关同义词,称为“选词窗口”)。用鼠标在正文的编辑区域按预定的选词方式点击待修改的字词,此时待修改字词立即变色,同时选词窗口出现数个或数十个与待修改字词有关的同义词、近义词。用鼠标在窗口单击您认为中意、适用的

随着硬件技术的进步, 影像编辑软件也日益成熟。特别是专业级的产品, 它们将传统的摄影暗房技术推向数字化时代, 提供可以取代暗房技巧的功能, 不仅降低了相片修补、影像合成等处理上的困难度, 同时也满足艺术工作者的需求。

这里介绍五套目前使用率较高的影像编辑软件, 包括 PhotoShop 5.0, PHOTO - PAINT 8.0, Painter 5.0, Paint Shop Pro 5.0 及 PhotoImpact 4.0。这些软件本身都提供自由选择笔刷, 内建/外挂特效滤镜, 遮罩功能及处理 24 位彩色影像的能力, 同时还增加许多新功能。五大软件各自有独特的属性, 例如有的着重于处理程序的简化, 强调自然彩绘的功能; 有的则提供印前作业的专业输出, 或者 GIF 动画制作的功能, 而这就赋予了它们各自不同的产品定位。虽然这些产品仍然有很大的改进空间, 但是它们的进步所带来的效率和方便性, 却绝对值得我们喝采。

一. PhotoShop 5.0

相关网址: (<http://www.adobe.com>)

尽管受到许多新竞争者的侵袭, 不断革新的功能与效率, 使得影像编辑软件的霸主 - Adobe 公司的 PhotoShop, 仍然保有它在专业领域中的一些优势。新的 5.0 版本在操作界面上并没有太大的改变, 依然可以看到原本就有的长条状工具箱及几个浮动面板。但是当用户更深入使用时, 你会发现它已拥有许多经过改良和新增加的选项。

长期以来, PhotoShop 一直有个令人不快而未见改善的设计, 即只有仅仅一次的撤消功能, 这使得用户在进行一连串的影像编辑过程中必须经过多次重复的储存及打开文件动作, 才能够回到错误之前的状态。而如今在 5.0 版中, 终于有项称为"历史记录面板(History Palette)"的新设计, 它可以记录影像编辑过程中的每一个步骤, 并且能够让你随时跳回某个特定的步骤, 取决于 PhotoShop 可用的内存空间和资源, 这项全新的功能可以记录高达 100 个编辑步骤, 从而大幅改善 PhotoShop 旧版本在进行编辑时的不方便。

PhotoShop 在图层编辑方面一直有备受肯定的表现, 而 5.0 也并没有遗忘对图层编辑功能的增强。为简化利用图层制作特殊效果的流程, PhotoShop 5.0 增加了"图层效果(Layer Effects)"的功能, 可以为图层加入数种特效属性, 如阴影(Shadow), 光晕(Glow), 斜角(Bevel), 浮雕(Emboss), 整体角度(Global Angle)等等。正如 Adobe 公司所宣称的, 这些特效是活的, 它们真正的价值在于拥有对图层内容自动同步生效的功能。例如在经过阴影特效设定的图层中加入文字, 这些文字便会自动产生阴影效果; 而一旦特效属性改为浮雕时, 这些特效亦会随即反映在文字上, 产生出浮雕的效果。

文字图层(Type Layer)是 PhotoShop 5.0 在图层与文字工具之间的另一革新。在这之前, 用户一旦想要变更已存在文字的属性(如大小、形式或颜色)时, 唯一的方法就是删除它然后重来一次。而如今这项具有追踪文字属性的新设计, 则可以针对单一或部分属性进行修改却不必牵一发而动全身, 且同时维持原有的图层属性(例如透明度, 特效), 提供了灵活的可编辑文字特性。

在 PhotoShop 5.0 中, 可用的图层数必须视内存的大小而定, 最多可达 100 个图层。以 Pentium MMX200, 32MB RAM 的测试平台为

例, 对一个 2.7MB 大小、包含有 16 个图层的 PSD 文件进行任意的粘贴, 移动, 旋转, 这个软件都能保持运作的流畅, 这得力于 5.0 版在屏幕显示和画面重绘速度上的加快。当把图层增加至 26 个以上, 画面的显示就有微小的延迟。而在编辑时, 处理效率的明显下降仍然无法避免。当然, 在 64MB RAM 的测试环境下就有显著改善。这也意味着用户需要更高档的硬件资源来支持这套软件, 才能让它顺利发挥专业的处理能力。

PhotoShop 原本就可以使用诸如 Adobe Illustrator 这类向量软件所产生的向量图形, 而且拥有一个具有相当弹性的 Bezier 曲线工具, 你可以在线段中任意增加控制节点, 编辑出你

影像新干线 五驾马车急

想要的路径(Path), 然后转换成选择区域, 遮罩, 或是搭配各种画笔绘出平滑完美的线条。在 5.0 版中另外新增了一个称为"Freeform Pen"的工具, 可以手绘的方式直接自由绘制 Bezier 曲线路径, 产生精密的外框线条。

PhotoShop 5.0 内建 14 组滤镜, 提供近百种特效。用户可以轻易为平静的湖面加上水波涟漪, 也可以为车辆制造出加速奔驰的效果。PhotoShop 还能够外挂其它厂商开发的滤镜, 例如 MetaTools 公司的 KPT, Ulead 公司的 WebRazor 以及 Alien Skin Software 公司的 Eye Candy 等。

如果你是讲究高品质色彩的专业用户, PhotoShop 5.0 在色彩控制上的强化对你会有很大的帮助。这个版本中, PhotoShop 在色彩管理系统上已经完全支持 ICC(国际色彩协会)的色域描述文件, 以及由 HP 公司与 Microsoft 公司所共同制定的 sRGB 色域标准。两者都能够提高扫描器输入, 屏幕输出到打印输出色彩的一致性, 确保产生出预期的色彩。

准确性及便利性的提高, 使得改版后的 PhotoShop 5.0 与专业人员的距离又更拉近了许多。但尽管操作方式经过简化, 想要熟练使用这套软件还是得花费不少的学习时间。另外, 强大的编辑能力, 同时伴随着远高于其它竞争产品的价格。很明显地, PhotoShop 5.0 的定位依然指向着专业领域的使用群。

二. PHOTO - PAINT 8.0

相关网址: (<http://www.corel.com>)

承袭前一本版的成熟转变, Corel 公司的 PHOTO - PAINT 8.0 又带来许多令人惊喜的表现。对于专业级的竞争者来说, 它已经逐渐成长为强大的对手。

8.0 版的操作界面与前一本本类似, 仍然由一些标准的 Office 式工具列和称为工具卷帘的浮动视窗所组成, 与工作区结合得相当不错。而称为"船泊式视窗(Docker Window)"的工具卷帘是新增项目, 它可以贴附或固定在工作区旁, 包含最常用的指令和控制, 控件, 脚本, 录制器及色频等四个标签。

PHOTO - PAINT 8.0 有一个强大而丰富的笔刷图库, 内建毛笔, 蜡笔, 炭笔, 铅笔, 喷枪等 15 种艺术笔刷。在它的参数对话框中则提供笔尖尺寸, 角度和墨水浓度的调整, 以及一个控制颜料属性的选项, 你可以将自行设计好的笔刷储存下来, 以便随时取用。

在 PHOTO - PAINT 8.0 的工具盒中你可以看到一些实用有趣的工具。当你想在两张影像之间制造出淡化的效果 - 从一张影像淡入或淡出到另一张影像时, 控件透明度工具

可以发挥所长。举例来说, 经过透明起始点, 结束点, 渐层方向以及透明度的设定, 然后调整控件透明度的渐层, 你很容易就能塑造出晨曦或是薄雾的天空。

仿制工具则拥有动态复制局部像素的能力, 让你可以用取自不同影像中的图素信息来填补丢失的影像区域。这对于修复照片的破裂与撕痕, 或者在你想盖掉不想要的背景, 让夜空产生更多星星的时候就能派上用场。

PHOTO - PAINT 8.0 的处理效率表现得还算令人满意, 在前述 32MB RAM 的测试平台上, 在一个 2.8MB 的 .CPT 档(Corel PHOTO - PAINT 影像文件)上加入 20 个控件, 进行移动, 粘贴及旋转的测试, 它的流畅度和处理速度都还不错, 但当换上另外一个较大的 4.2MB 文件时, 还是出现了延迟和吃力的现象。

如果你必须经常处理大型的, 高解析度的图像, 应该试试 PHOTO - PAINT 8.0 新增的"替身(Proxy)编辑"功能。替身的作法是利用低解析度的优点加快编辑工作的速度。它将大型影像文件建立一个尺寸较小, 解析度较低的影像文件, 而当你对这个影像文件进行任何编辑动作时, 它的处理速度会比应用于原始影像的速度来得快, 由此可避免发生在大型, 高解析度或者复杂图形中常见的延迟。

跟其他的竞争产品一样, PHOTO - PAINT 也提供种类丰富的效果滤镜。在 8.0 版本中有超过 70 种的不同选择, 用户可以轻易创造出纸张卷页, 拼图, 风中残烛等多种特效变化。同时, 它也支持 Photoshop 兼容格式的外挂滤镜(如"Squizz!"), 让影像特效有更多的选择。

在色彩模型方面, PHOTO - PAINT 8.0 提供 10 种色彩模式, 包括高级应用的 16 位灰度和 48 位 RGB。色频的分离/合并则有 RGB, CMYK, HSB, HSL, Lab, YIQ 等六种模式; 在色彩管理部份, PHOTO - PAINT 8.0 的"色彩描述文件向导"可以帮助你校正扫描器, 显示器和打印机等设备, 使色彩能在设备之间正确转换, 得到更精确的预期输出色彩。

干净清楚而具开创性的操作界面, 加上许多令人惊奇的编辑功能, 使得 PHOTO - PAINT 8.0 已经成为容易上手的大型工具。对于想要在功能和价位之间找到平衡的专业人员来说, PHOTO - PAINT 8.0 会是不错的选择。

三. Painter 5.0

相关网址: (<http://www.fractal.com>)

Fractal Design 公司的 Painter 5.0 倾向于绘图软件而非影像编辑软件, 它强调的是创造出类似真实画笔的彩绘能力。在它的工作区上有设计良好而简单的浮动工具面板, 而借助"抽屉把手(Drawer Pushbar)", 你可以找到隐藏在底端更丰富和更具效力的选项。最令人印象深刻的是, 它拥有优于其他对手的绘图工具 - 超过 100 种的画笔组, 你可以从中自由选择笔头样式, 墨水透明度与流量, 纸张的穿透力, 以及笔尖回应压力的感应度, 这样在你使用压力感应笔的时候, 可以产生出自然的手绘效果。此外, 一些特制的画笔可以用来润饰图形, 改变局部色调, 甚至可以模拟出水面倒影的感觉以及类似画笔快要用水墨时的渐淡效果。

Painter 5.0 采用的也是控件编辑方式, 你可以将图形粘贴进来, 成为浮贴在基底影像上的一个控件。各个控件本身的编辑都具有独立性, 不会彼此影响基底影像或其它控件, 这是因为它们之间也存在类似于图层的层次关系。

(转下页)

(接上页)

控件具有文件不易膨胀, 处理效率较佳的优点。通常在为影像贴上图层(特别是在影像文件本身很大时), 文件大小便会有明显的增加。但即使我们在一个 2.9MB 的 RIF 文件 (Painter 专用格式) 中加上 20 个控件, 文件大小的改变也不大, 仅仅增为 3.7MB 而已。而如果是贴上图层的作法却会使文件膨胀 3-5 倍。另外, 由于控件在进行处理时不必测出整个影像文件的大小, 在 32MB RAM 的测试平台上对各控件进行翻转, 变形, 移动及加上特效, 它的处理效率都有不错的表现。虽然 Painter 5.0 不允许你建立空控件, 却可以产生透明图层。它的好处是弥补控件所缺的延伸性, 也就是说你可以在透明图层上的任何地方进行绘制, 并且随时改变透明度, 创造出诸如玻璃画布的彩纸效果。但美中不足的是, 用户无法在控件上建立选取区, 除非先将控件与基底影像合并起来, 你才能取下控件上的某一部份。

Painter 5.0 对向量图的支持表现得相当不错。你可以输入或输出 Adobe Illustrator 的 .AI 格式插图文件, 建立向量化文字, 或者直接以手绘的方式自由绘制, 然后通过弹性极佳的 Bezier 曲线工具轻易得到完美平滑的曲线。

Painter 5.0 本身建有多多样化的影像特效, 并支持 Photoshop 兼容格式的外挂滤镜。而真正具威力的则是另一新增功能——动态链结式的外挂式浮动插件 (Dynamic Plug-in Floater), 它拥有即时更新处理特效的能力, 较其他采用控件处理的竞争者进步了许多。在色彩机制方面, Painter 5.0 则采用 Kodak 公司的彩色管理系统, 支持 ICC 的色域描述文件, 可以针对扫描器, 显示器, 打印机等输入/输出设备进行校正, 达到色彩的一致性。

对于喜欢进行自我创作的艺术家来说, 拥有强大彩绘能力的 Painter 5.0 显然是相当不错的选择。

四. Paint Shop Pro 5.0

相关网址: (<http://www.jasc.com>)

打从 Windows 3.x 视窗时代起, JASC Software 公司的 Paint Shop Pro 便以共享软件的形象活跃在影像编辑领域中。然而缺乏强大的编辑工具与调校能力, 却使得它一直无法跨过专业的门槛, 与诸多重量级产品抗衡。不过, 随着版本的不断演变, 如今的 5.0 版中有许多经过改良和新增的功能, 已经可以看到 Paint Shop Pro 逐渐展露的专业水准。

Paint Shop Pro 5.0 在标准的 Windows 界面中融入 "Office 式" 工具列和浮动式属性控制面板的设计, 可以让用户自行建立个人专属的工作区。它的编辑工具设计得相当棒, 使用非常容易。特别是经过改良的线框与尺规, 16 倍放大显示, 以及可高达 99 次的动作撤消/重做功能, 提供了影像编辑所需要的准确度和便利性。

5.0 版的选取工具依然沿用前一版本的 "标准选取", "手画选取" 及 "魔术棒"。此外, 几个新的控制选项使得这个版本的选取动作变得更为简单。以新增加的 smart edge 设定来说, 它可以让你很轻松地依循影像边缘来进行选取。例如我们在选取图画中的树叶时就能派上用场, 省下不少的时间和功夫。

种类丰富的笔尖能够模拟出画笔, 铅笔, 蜡笔, 粉笔, 喷漆等各类效果, 而且墨水透明度及笔头大小, 形状, 硬度等细节控制可让用户自行定义笔刷形式。归功于这些神奇的笔刷工具, Paint Shop Pro 5.0 可以让你画出羊皮纸, 画布, 布纹纸等纸张效果。它甚至提供有木材, 编织物, 大理石等多种材质特效, 这在进行一些特别创作时非常有用, 因为有时候你所需要的并不见得是平滑的纸张。另外, 还有一个称为 "picture tube" 的特殊画笔, 它就像是图章一样, 只要你用鼠标一点, 便可以任

意添加上一些特定的图案, 创造出有别于传统绘画的效果。

Paint Shop Pro 这次终于向专业级的对手看齐, 提供图层编辑的功能。它可以降低 Paint Shop Pro 以往在影像拼贴和合成上的困难度, 你可以轻易控制图层的透明度和定义遮罩, 并利用群组链结的特性 (group toggle) 来掌握层级关系, 在图层之间进行混合和运算。

5.0 版提供影像文件 64 个图层的编辑能力, 但实际运作时真正可用的图层数还是得视内存的大小而定。在 32MB RAM 的测试平台上开启一个 2.1MB, 包含 7 个图层的 Paint Shop Pro 专属格式图档 (PSP 文件), 进行任意的旋转, 粘帖和移动操作, 它的效率表现得还算不错。不过, 当我们增加到 16 个图层时 (此时文件大约增为 6.8MB 左右), 编辑动作便开始出现延迟现象, 特别是画面重绘的速度变得很慢。而如果在 64MB RAM 的测试平台上则有明显的改善, 主要原因应该是由 Paint Shop Pro 并未利用额外的硬盘空间, 它在内存管理模組的最佳化若能处理得更好, 应当效果更佳。

此外, 在 Paint Shop Pro 5.0 中还随附有一个小工具——Animation Shop, 它能够把一张张预先设计好的静态图片串接成为动画。而且你还可以在其中安排诸如画卷, 溶解, 百叶窗, 旋转, 波动等各种展现方式, 增加动态的视觉效果。动画格式除网页常用的 GIF 文件, 同时也支持透明底色的设定, 对于网页的美工制作会有很大的帮助。

Paint Shop Pro 5.0 的功能已经迈向专业用户的领域, 只要在编辑弹性及处理效率上再作些加强, 应该很快就会成为顶级的产品。对于 SOHO 族, 一般商业用户以及初学影像处理的使用者来说, Paint Shop Pro 5.0 易于使用的操作界面, 加上低廉的价格, 会是非常合适的选择。

五. PhotoImpact 4.0

相关网址: (<http://www.ulead.com.tw>)

有别于其他的影像编辑软件, 台湾友立公司 (Ulead) 的 PhotoImpact 很明显地将焦点放在影像处理程序的简化上, 它让原本需要好几个步骤的工作一步就能完成, 使得大量的影像编辑变得快速简单, 同时也让初学者更加容易使用。

新的 4.0 版简化了程序模组, 将原有的 Capture, Viewer, Explorer, CD Browser 去除, 但干净简洁的操作界面与上一版本并没有太大的差异。

"百宝箱" 依然是 PhotoImpact 4.0 的核心功能, 而且这个新版本提供更丰富的特效, 边框, 材质图库及控件资料库, 同时新增自行建立图库资料的功能。百宝箱中样本的选用方式直接了当, 你可以利用鼠标双击或是拖放到影像上套用以产生你要的效果, 所见即所得。几乎所有的特效, 材质或是控件样本, 都在参

数微调的对话框内提供了动态预览的功能, 这可以让你在推动调整滑钮的同时, 即时看到影像产生的变化, 省去不必要的瞎猜。

影像的处理因为 "百宝箱" 所提供的丰富样本而拥有更大的变化空间, 也因为随取即用的设计使得特效运用变得很简单。例如, 我们可以利用渐层材质塑造出由亮逐渐转暗的天空, 扭曲文字的形状, 加上质感和阴影, 甚至可做出燃烧发亮或冰雪消融的效果。运用颗粒特效添加雪花, 雨滴和薄雾, 改变场景气氛, 创造特别的视觉组合效果。

在 PhotoImpact 4.0 中产生出来的东西都视为控件, 这种作法使得 PhotoImpact 4.0 具有文件不易膨胀, 处理效率较佳的优点。然而, 实际操作中, 它在控件编辑上缺乏某些弹性。例如, 它不允许用户建立空控件, 也无法让你在控件上建立选取区。如果想要选取浮动控件中的某一部份, 就必须先将控件与基底影像合并起来才行。

在打印输出部份, PhotoImpact 4.0 提供相当不错的校正曲线和半色调控开关, 支持 PostScript 输出, 可以得到较佳的打印结果。不幸的是, 比起竞争对手来, 它在 CMYK 的处理上却有明显的不足, 例如缺乏专业输出所必需的墨水控制, GCR/UCR 设定, 以及其他的色彩控制功能。

不过, 对于网页图形输出的支持, PhotoImpact 4.0 则远胜于其他输出产品。例如想要制作 3D 按钮, 无缝背景, 影像边框来强化网页图形的时候, 它就有一系列称为 "设计师" 的工具可以帮助你迅速建立。另外还有两个重要的网页工具, 制作 GIF 动画的 GIF Animator 2.0 和提高影像压缩最佳化的 Smart-Saver 3.0, 两者都可以让你提高网页图形的制作品质和效率。

操作简单, 容易精通的特性以及对于网页图形的强大支持, 造就了 PhotoImpact 4.0 有别于竞争对手的特色。如果你需要的仅是搭配文稿的简单影像, 或者只是想把图片上传网页, 而不是处理过度复杂或专业打印输出的作品, 低价的 PhotoImpact 4.0 值得你考虑。

□四川 江明

编者: 从某种意义上说, WINDOWS 时代就是图像时代。我们介绍的五款软件虽仅冰山一角, 也非尽善尽美, 但代表了平面设计的主流, 对于从事各种设计、广告制作的专业人员以及图像爱好者, 当开卷有益。五款软件各有特色, PhotoShop 5.0 依然是主流中的主流、专业人员的首选, PHOTO-PAINT 8.0 性价比适中, Painter 5.0 为画家量身定制, Paint Shop Pro 5.0 稳居共享软件排行榜前列, PhotoImpact 4.0 操作简捷, 此外, 后二者还具有抓图和 GIF 动画制作功能。软件丰富的功能只是搭起创意的舞台, 您的灵巧的指尖才是作品的源泉。

虚拟光碟 virtual dirve

入它简明的主界面。

游戏及软件使用爱好者都有这样一个体会, 要经常使用的一些软件都保留在光碟中, 因此每次在使用时都要插入光碟。这样不仅让人感到十分不便, 同时也在使用过程中大大降低了光碟和光碟的使用寿命。不过笔者近日得到了一个将光碟所有文件都拷贝到硬盘, 从而实现在硬盘上运行只有放入光盘才能使用的软件, 着实让我高兴了一阵子。

virtual dirve 操作起来非常简单, 首先是安装, 先将压缩文件解压到一目录中, 运行其中的 SETUP, 在安装过程中会提示它是一个三十天的评估版, 然后点击 "确定" 安装完毕后重新启动, 让在启动组中的 Virtual Drive Manager Network 起作用, 打开我的电脑你就会发现多出了一个光碟图标, 在程序组中打开 virtual dirve 选项选择 virtual drive Manager 就进

再将要经常使用的光碟放入光驱中, 点击有一摞光碟的图标, 再确定, 这样拷贝就开始了, 该程序是将光驱中的光碟的所有文件在硬盘的根目录下形成一个扩展名为 00? 的镜像文件, 因此它对 VCD 和 CD 等同样有效, 过不了多少时间, 等镜像文件生成后, 你就可以在左栏中看到刚生成的虚拟光碟了。你可以点击以上图标装入和弹出这个虚拟光碟, 使用十分方便和形象。你还可以在我的电脑中和资源管理器中打开这一虚拟的光驱, 就像使用一个硬盘分区一样的使用它 (不过不能进行存盘操作), 怎么样是不是很有实用价值, 另外这种工具只适用于有较大多余硬盘空间的用户, 有兴趣的朋友不妨去下载一个试试, 它的网址是: <http://www.farstone.com/vd2e.exe>, 文件大小 1.3mb。

□湖北陈红军

AMD 于 5 月 28 日发布了令人盼望的 AMD K6-2, 为什么 K6-2 那么让人期待呢, 来势汹汹的 K6-2 不但保持 AMD 家族的高性能、低价位的老传统, 而且具有专利技术的“3D NOW”技术也让世人刮目, 被其称为王牌的 K6-2 据称性能可以和同频率的 PII 媲美, 并且在 3D 应用方面更能达到更高频率的 PII 水平, 所以使得 AMD 的发烧友们早就对它“垂涎欲滴”

你的主板可以使用 K6-2 吗

了, 总想着换上一块 K6-2 来跑一跑。但是 K6-2 能否在你的计算机上落户就取决于你的主板是否支持 K6-2 了! 能不能不用更换主板就可以使用梦寐以求的 K6-2 呢? 下面我就会告诉大家这 AMD 的新款是否能够配你的老马。

主板电压是否支持 2.2V

由于 K6/266 及 K6-2 使用 2.2V 的电压, 因此你的主板必须提供这个电压, 这是最重要的条件, 缺乏这个条件, 其它通通免谈。如果是早期的单电压主板, 当然就不合格了。但即使是双电压主板, 也未必可行。一般只要是双电压主板, 除了 2.8V 之外, 通常最低有 2.5V, (这是当初为未来的 CPU 所预留设计的), 但是 K6-2 偏偏没有使用 2.5V 电压, 而是使用了更低的 2.2V。所以很少有主板能符合这个条件。其实, 即使使用 2.5V 也是可以的, 因为这在安全的许可范围内, 但是 CPU 会变得烫烫的, 这就需要你想办法来解决散热问题。如果你的主板最低只有 2.8V, 而不是 2.5V, 那么就不适用了。

主板是否提供高于 3.5 倍频

虽然 K6-2/266 及 K6-2/300 均支持 100M 的外频, 但即使使用 66/75/83M 的外频也没有关系。但要注意的是, 主板是否提供比 3.5 更高的倍频。如果没有,

可以用 75 或 83 MHz 外频分别设定到 262(75 x 3.5) 及 292 (83 x 3.5) MHz。如果有, 那么以 66 外频, 就可设定到 66 x 4.5 = 300 或 66 x 5 = 333(K6-2 最高可到 5.5 倍频)。那么如何知道你的主板到底能否支持 3.5 以上的倍频呢? 大家记住, 第一个方法当然是看说明书了, 如果说明书没有提到就要看你的主板上用来倍频的跳线是否使用 3 组跳线控制, 如果

是的话你的主板就差不多是支持的啦! 至于哪个设定是哪个, 就要自己排列组合试试看。

更新主板 BIOS

对于 AMD 的新贵你的 BIOS 必须能够正常识别才行。在系统开机时, 可以正常显示出“K6-2”, 还有正确的 CPU 频率。如果 BIOS 没有更新, 则只会显示原先的 K6, 当然数字也会有所错误。虽然这只是 BIOS 显示的不同而已, 不会对电脑功能有所影响, 但是你最好还是更新你的 BIOS(如要真正了解的 CPU 频率, 可用一些其它的测试软件, 便可知)。

若你的旧主板实在没有能力支持 K6-2, 你就需考虑换主板了, 那么哪些主板是支持 K6-2 的呢? 所以我顺便告诉大家几个经过 AMD 认证而且是大家比较熟悉的, 有磐英的 5151MVP3E、微星的 MS-5169(ALLADIN V 芯片组, 可以使用 100MHZ 的外频, 支持 2 倍频的 AGP 接口, 国外在评测 K6-2 芯片的时候使用的就是这种主板)、映泰的 MSALB、中凌的 ATC-5030、QDI 的 Titanium IB+、鑫磊的 HOT-591P(使用的是 VIA APPOLO VP3 芯片)、梅捷的 SY-5EH、升技 TX5(它使用的是 INTEL TX 芯片组)、精英 P5SD-A。

□北京 孙江宁

村里看风景 煮酒论涨价

有日子没逛中关村了, 每每坐车经过, 看到人头攒动, 商家林立, 眼瞅着一排排琳琅满目的广告, 难奈酷暑烈日, 人却懒得下车, 还是以前一样, 三天一个价, 五天一小降, 半年前买一台电脑, 现在的价格已成为原先的一半, 难怪买电脑的人有句戏言: 电脑这东西比股票跌得还快, 对于怀揣银子进村的买家来说, 最大的烦恼是, 何时才是“抄底”的时候。

近日, 听说涨价了, 涨的不得了, 起初以为是谎言, 赶紧到村里来探听虚实, 果不其然, CPU、内存、硬盘全涨了, 其它配件虽然还在原地徘徊, 但同样具有涨价的可能。记得七月中旬来村里赶集时, PII266 的价格还是 1650 元左右, 如今却飚升到 2200 元, 而且还在上涨, 相关主板的价格也在上涨, 联想 QDI PII 主板同七月相比上涨了近百元, 涨至 1160 元。内存也不甘示弱, 一向以“熊卡”著称的 EDO 内存也探底反弹, 32MB EDO 内存涨至 220 元, 而 64MB 由 400 元涨至 540 元。难怪村里的一位老板说: 以前是不敢多进货, 两天进一次, 谁想到涨成这样, 七月份的货, 现在全发了。昨日朋友打来电话, 喜笑颜开地说: 前几日咱买的 Seagat 大灰熊 6.4GB 硬盘, 现在已 2650 元, 比买价整整涨了近千元, 比长江洪水还厉害。

当然, 并不是所有的配件全涨, 比如, 赛场处理器相对还是下跌了, Pentium 赛扬 266 处理器 7 月中旬 980 元, 如今变成 900 元, 而 AMD、CYRIX 系列产品则在原地踏步, 冲了两次均被砸了下来, 光驱、显示器、声卡、MODEM 等基本上涨幅不大。至于涨价的原因, 其实很简单, 就是缺货, CPU、内存、硬盘等很大一部分是从国外进口的, 而最近的打击走私活动、香港新机场出现问题造成货物周转慢及港澳传言人民币要贬值等都有直接的关系。虽然涨价有多方面的原因, 但相信不久还会跌下来, 急于买电脑的人切不可头脑发热, 毕竟全球货源充足。

实际上, 对于消费者来说, 一切采购决策还是要以应用为依据, 急需、好用、适用、价格公道, 乃是选购之指南。

□北京 廖志刚

摩机心得

J-571B

主板是捷波公司一款成熟的奔腾级主板, 由于质优价廉, 拥有较多的用户。该主板采用 SIS 5571 芯片组支持 75-300MHz PENTIUM 级 CPU, 其主板说明书仅列出 50、60、66、75 四种频率的跳线方法。在 100MHz 大行其道的今天, 我也开始思索如何进一步发掘 J-571 的潜能。查阅有关资料, 得知 SIS5571 芯片组是支持 100MHz 外频的, 有很多文章介绍了某些主板的 83MHz 隐藏跳线, 但未见有关于捷波主板的介绍, 不过, 从其它主板隐藏跳线的跳法中得到了不少启发。

J-571B 主板的 83MHz 跳线

实践证明 J-571B 主板是可以跳到 83MHz 的。

J-571 主板频率选择是由一组 DIP 开关 JP9 控制的, JP9 共有 6 个开关, 1-3 调节 CPU 的工作倍频, 主板说明书上已有详细的说明, 4-6 调节 CPU 工作频率, 具体跳法如下表:

系统时钟 MHz	JP9-4	JP9-5	JP9-6	备注
50	ON	ON	ON	
55	OFF	ON	ON	隐藏跳线
60	ON	ON	OFF	
66	ON	OFF	ON	
75	OFF	ON	OFF	

83	OFF	OFF	ON	隐藏跳线
*	ON	OFF	OFF	不起作用
**	OFF	OFF	OFF	不起作用

带 * 及 ** 两项在测试中均令系统不能启动, 笔者推测应该有一种组合是 100MHz 的, 之所以不起作用是因为用于测试的硬件达不到要求, 要想稳定地工作于 100MHz, 除了需要主板的支持, 还要高速的硬盘和相应的显示卡, 内存要选用 PC 100SDRAM, 即 8ns 或者更快的 SDRAM。由于硬件的制约, 笔者的机器最高仅能稳定工作在 83MHz。

将主板工作频率跳成 83MHz 后, 系统启动速度明显加快, 原来近一分钟的引导时间缩减为三十多秒, 经长时间运行 WIN95 及 XingPlay 3.30、PhotoShop 4.0、office 97 等软件, 系统表现十分稳定。应该注意的是, 如果内存速度太慢(低于 10ns), 硬盘速度跟不上(至少应该 4500 转), 在某些机器上可能会死机。

机器配置情况: 奔腾 166CPU、J-571B 主板、32M SDRAM 内存(10ns)、3.2G 昆腾火球五代硬盘、S364V+显示卡。

□广东 招素梅

英特尔于 8 月 25 日发表 Pentium II 450MHz、Celeron 300A 和 333A 等三款 CPU, 而目前在低价计算机市场受欢迎的 AMD, 也穷追不舍, 即将推

PII 与 K6-2 竞争激烈

出 K6-2 350 CPU, 年底前还将推出 400MHz 的新产品, 把 256K 的二级快速缓存 L2 Cache 整合为一体。

目前英特尔 Pentium II 面临缺货, 但 Celeron 在低价市场一直表现欠佳。在美国的零售市场 AMD 的 K6 和 K6-2 的占有率高达 35%, 比 Pentium II 高。在一千美元以下计算机的占有率, AMD 在上半年有四个月时间超过 50%, Pentium II 市场占有率从去年的 91% 降到了 72%。

为了夺回低价市场, 英特尔将发表具有 128K L2 Cache 的 Celeron 300A 和 333A, 以及新推出 Pentium II 450MHz。而 AMD 也将推出 K6-2 350, K6-2 350 有 64K 的一级快速缓存 L1 Cache, 256K 的二级快速缓存 L2 Cache, 仍采用 Super

7 主板, 兼有 3D Now! 功能, 价格也低于同类型 Pentium II 的 25% 以上。

AMD 将在今年第四季度推出 K6-2 400, K6-2 的 L2

Cache 目前是在处理器外面

的组件上的, 而在 K6-2 400 之后, 会有 Sharp 2, 将把 256K 的 L2 Cache 整合到处理器内, 级别以 400MHz 起点。目前 K6-2 和 Pentium II 同级相比, 效能约有 3~5% 的差距, 但 Sharp 2 之后, 将可能超过 Pentium II。

计算机整机厂商采用 K6 和 K6-2 CPU 的有 IBM、Compaq、HP、日本的富士通等, 所以最近 K6 和 K6-2 出货量一直在增加。

另据报道, 英特尔打算针对低价计算机市场推出新的产品系列 Mendocino, 舆论认为 Mendocino 是 Celeron 的改良版本。

英特尔还将在下个月发行新的 300-MHz Pentium II 移动芯片。

□湖北 童文

巨头动向

今年, MGA G100 系列图形加速卡在世界计算机市场上的销售额十分惊人。它是著名的加拿大 Matrox 公司生产的第七代“专门为家庭设计”的图形加速卡。由于设计严谨、性能卓越, 质量超群, 工艺精湛, 在国内外形像市场有着极高声誉。MGA 系列图形加速卡获得的各种国际大奖有百余项之多。广大用户对 MGA 图形加速卡情有独钟。Matrox 公司为了充分满足用户更高标准的要求, 打破应用范围的局限性, 最近向广大用户献出一套 G100 续卡——MGAG200 图形加速卡。MGA G200 图形加速卡不仅在速度和性能上高出 MGA G100 图形加速卡, 而且在应用范围、适用软件和满足不同用户需要方面远远超出 MGA G100 图形加速卡。目前, MGA G200 超级图形加速卡被著名美国《PC Computing》杂志评为“最有价值图形卡”, 同时荣获该杂志颁发的“PC Computing 最佳商业奖”。

MGA G200 图形加速卡有两种版本, 一个是家庭型版本, 名为 Matrox Mystique G200; 另一个是商业型版本, 名为 Matrox Millennium G200。两种版本在硬件配置上有一些差异, 主要是为了适用不同软件以及满足用户的需要。以下对这两种版本的硬件配置, 适用软件和应用范围作简要介绍。

一、硬件配置

1. 采用 Matrox 公司最新的 MGA - G200 处理芯片和 SGRAM 存储磁器。

MGA - G200 处理芯片是 Mystique / Millennium G200 图形加速卡核心部件, 内置一个高速 230 兆赫 / 250 兆赫 RAMDAC (数模转换器)。这样的设计既不需要在外部添设 RAMDAC, 也降低了图形加速卡的成本和节省许多有效空间。MGA - G200 的快速 3D 控制器能够提供硬件透视矫正纹理映射, 帧速率达到最高水平和支持高分辨率纹理。功能极强的 250 兆赫 RAMDAC 在 8MB SGRAM 环境下, 刷新率可以达到 200 Hz, 2D 分辨率 1920 × 1020 / 24 Bit, 3D 分辨率 1152 × 864 / 32 Bit, 用于商业计算非常理想。

SGRAM 存储磁器是一种把速度和制图特殊功能两者结合得最好的单端口芯片。SGRAM 最突出的优点是采用块写和双通道技术, 能满足图形用户接口数字视频播放, 三维游戏的高速要求。SGRAM 可由 8MB 升到 16MB, 屏外高速缓存存储量更大, MGA G200 图形加速卡的 2D 和 3D 性能得到全面提高, 虚拟现实模型语言 (VRML), 网上浏览, 数据度更快, 质量更好。EDORAM, SGRAM, VRAM, WRAM 显示存储磁器的比较图如下:

2. 采用扩散—聚集总线 (Scatter - gather bus mastering) 最新工作方式。

AGP 总线为外设与外设、外设与主存之间实现高速数据传输提供一个高速的途径, 是一种先进、高效、优越的总线结构。目前, 图形加速卡的总线设备分为从控 (bus slave) 和主控 (bus master) 两种工作方式。

从控 (bus slave) 总线工作方式是最基本的总线形式, 是低档 PCI 图形卡使用的工作方式。这种工作方式的特点是: 在主机请示中断指令后, 总线只能独立运作很短的一段时间, 中断后就不能再工作了。这对要求精确数据运算的 3D 来说, 总线优势就很小。

主控 (bus master) 总线工作方式是扩散—聚集总线 (scatter - gather bus master) 形式。它是商业、专业 PCI 图形卡使用的工作方式。这种工作方式的特点是: 主控总线让图形加速卡独立运作, 不受主机 CPU 控制, 大大提高了图形计算性能。特别是采用主控总线的图形加速卡, 由于直接从存储磁器里读取 3D 原始纹理图 (source texture maps) 和渲染指令 (rendering command lists) 信息, 而不需要等待 CPU 的指令, 因此, 减少了图形的存取时间。目前欧美大

型图形卡制造厂商们都优先采用主控总线来提高图形性能。如: Matrox 公司非常了解主控总线的好处, 最先在 PCI 图形卡 (MGA Mystique 220 和 Millennium II) 上全部采用了这种——扩散/聚集总线技术, MGA G200 AGP 卡的设计全部采用了全主控总线工作方式, 这样就使得图形处理器可以同时完成绘制图像和 CPU 计算几何图形的双重工作。

未来的 AGP 图形卡都采用全主控总线工作, 主控总线绘制图像的速度比标准从控总线提高 50%, 图形绘制处理的功能也有很大的改善。如果不用主控总线工作, 那么从存储磁器里读取原始纹理图、把纹理图存入帧缓冲存储磁器和 CPU 的带宽方面都要受到非常大的影响。MGA 系列 AGP 图形卡, 为专业用户提供了极好的图形性能, 最适合高性能的

专业计算要求。

3. 视频计算装置和软件 MPEG 播放集成化。

优质视频计算装置, x, y 可以插值。现在在 x, y 轴上插值计算使视频窗口成比例缩放, 能保证显示的高速率和极值的图像质量。软件 MPEG 播放用作计算机辅助训练和教学。

4. 可以配用所有的 Matrox Rainbow Runner C (彩虹赛手) 视频卡。

MGA G220 图形加速卡配用 Rainbow Runner C 视频卡可以进行视频编辑, 视频会议, 单帧捕获, 硬件 MPEG 播放, 视频输入电视和在电脑上观看电视, 以及数字视频光盘 (DVD) 升级, 为商业和家庭用户利用电脑视频开辟了又一个崭新的领域。

附表

名称	用途
Rainbow Runner Studio G	用于优质视频编辑; 高分辨率动态 - JPEG 压缩视频采集, 视频会议, 单帧捕获, 输入电视, 硬件 MPEG 解码, MPEG 计算机辅助训练等。
	用在电视方面: 在电脑上高质量显示电视信号, 打出字幕, 监视电视节目等。

二、适用软件

1. Mystique G200 配用的游戏软件有: Gremlin Interactive 公司的 Moyothead、Rage Software 公司的 incoming、Ubi Soft 公司的 Tonic Trouble 等。由于具有高速的性能, 再结合使用软件包, 使 MGA G200 如虎添翼, 能充分满足家庭生产, 家庭娱乐, 家庭教学以及计算机辅助训练等方面要求。

2. Millennium G200 配用的软件有: Micrografx 公司的 Picture Publisher8、Simply 3D Netscape 4.0、PointCast Client、Imagination、

四、Mystique G200 卡与 Millennium G200 卡比较表

	Mystique G200 卡	Millennium G200 卡
核心处理芯片	第八代 MGA - G200 芯片	第八代 MGA - G200 芯片
视频带宽	一个完整的 230MHZ 的数模转换器	大功率的 250 MHZ 的数模转换器
分辨率/色彩精度	在 8M 显存下可提供, 2D: 1920X1080 的 24Bit, 3D: 1152X864 的 32Bit 优质画面。	在 8M 显存下可提供, 2D: 1920X1080 的 24Bit, 3D: 1152X864 的 32Bit 优质画面。
基本显示内存	SDRAM 8M (可扩到 16M)	SGRAM 8M (可扩到 16M)
视频输出	有	无

□ 表

Colorific 等。Millennium G200 有着极好的商业计算功能, 是商业用户的理想选择。

三、MGA G200 的两大跨世纪的贡献

1. MGA G200 图形卡把“16-bit 彩色渲染”时代淘汰了!

MGA - G200 图形卡所称道的主要性能之一, 就是其 32 位渲染和 Z 缓冲。在 3D 图形行业中, MGA - G200 是目前图形卡中最先 & 唯一突破 32-bit 彩色渲染瓶颈的图形卡。他的成功, 预示着“16-bit 彩色渲染”时代, 开始寿终正寝, “32-bit 彩色渲染”时代的开始来临。MGA - G200 可以以 32-bit 彩色进行着色, 然后可根据软件的精度要求进行彩色浓淡渲染下降处理。这一功能在图形色彩界可以称之为“革命”, 因为目前还没有哪款图形卡的技术能够实现 32 位色彩处理功能。这一功能的好

处在于: 这种以“浓淡下降法”处理的 16-bit 彩色的渲染方法会直接以 16-bit 彩色渲染提供更优质的图像质量。当然如果软件允许的话, 更可以直接进行 32-bit 彩色渲染工作。

2. 128 位双重独立总线结构

(128-bit DualBus architecture)

这是 Matrox 为 G200 设计的一种富有独创性的硬件体系结构。所谓 128 位双重独立总线, 是指 G200 并非采用以往常见的四条 64 位图形总线或 128 位图形总线, 而是采用了两条可以并行独立工作的 64 位图形总线。经实际应用程序的测试我们得知, 在绝大部分的应用程序中, 这种双独立总线结构的性能要优于一条 128 位总线。究其原因, 大体如下。目前的应用程序一般来说根本不可能达到 128 位这样的数据宽度, 64 位已经是足够的了, 因此市面上的 128 位显卡 (比如如 ET6000 和 nVidia RIVA 128) 与其它的 64 位显卡相比, 性能只有微小的提升。目前限制显卡速度的关键在于指令的传输和反馈周期太长, 经常造成数据空等, 而一旦传输形成, 速度是足够的。MGA 的显卡卡一直来就认识到显示领域的这个结症并致力于在这个方面做文章, 以从根本上提高显示卡速度。被使用于 MGA 各系列显卡中的“分散聚集总线技术”是以与 CPU 并行工作这个手段来解决问题的, 而这次 MGA 独创的双重独立总线结构更是一项创举, 两条总线可以同时发出两条指令, 并行执行, 并且可以一条是读指令, 而另一条是写指令。使指令的物理传输速度一下子成为了原来的两倍, 你说这样的性能提升是不是非常惊人? 这样的体系结构在处理大量频繁的小运算量操作 (如位图复制和字体变换) 时, 其优点是一目了然的, 优势也更加明显。128 位双重独立总线结构的带来的效果是极其显著的, 在 1024 × 768 / 24Bit 色下, G200 在 Winbench98 的 Business Graphics Winmark 测试中可以得到 1.6 亿个 Winmark 分, 而其它显卡在同样分辨率、16Bit 色下都远未达到这一水准。这样, MGA 凭借着“128 位双重独立总线结构”这一新技术继续保持着它在 2D 显示领域速度和画质方面的领先地位。

责任编辑 通晓

随着因特网的日益普及,越来越多的桥牌爱好者加入了网虫的行列,为了给网上牌友找一个进行桥牌活动的场所,以下我为大家提供了一些桥牌网址:

一. 中文网址:

1. 中国桥牌网

<http://www.cpsn.cn.net/>

这是一个全中文专业网址,由中国桥牌协会与中软英特信息技术有限公司合作制作,在这里可以查到各类资讯,以及比赛期间的每日公告,网上实况转播、牌友聊天、桥牌教室、大师分查询、名将简历等等,好处多多,是桥牌爱好者首选的站点。

2. 桥牌与兰花

<http://www.nease.net/~panpan>

这是中国第一个桥牌个人主页,是热爱桥牌的网友纷纷的热心奉献,在这里按 a-z 提供了各种桥牌打法及叫牌法的查询,和网上看桥牌软件的下载。是桥牌爱好者不可不看的好地方。

3. 台湾高雄荣民总医院桥牌俱乐部

<http://ww2.nsysu.edu.tw/cclu/>

这是一个台湾的桥牌个人主页,板主卢志成先生为大家提供了台湾版的详尽的桥牌规则和牌友沙龙,如果你对国内的桥牌规则有什么疑问,可以去这个网址查询一番。

4. <http://www.winbridge.com>

这是一个不错的站点,一个由中国人写的程序。它有两种方法进入:一是使用 IE4.0 以上版本直接进入主页,根据提示安装一个约 320K 的小程序即可在线打桥牌了;

二是为那些不使用 IE 的用户设计的一个独立程序(winbridge.zip),现在您同时必须下载最新的更新版本(WBupdate.zip)才能使用。其计分方法有 IMP 和 MP 制,每周一次计算成绩,能查询所有打过的牌,且提供有几个标准的叫牌体系卡供您填写,……。那里支持任何语言,你可以用两岸通(lat101.zip 79K),转换 GB 码和 BIG5 码。最近还准备增加队式赛,牌手可以自由组队,打开、闭室。在其主页可以查询所有牌手水平情况,但不方便的是:

你不能迅速查出你的搭档的全部资料和等级水平,如果能提供 altering 按钮和约定卡弹出按钮将会更加完善。

5. <http://www.its.caltech.edu/~qinyang/bridge/>

Qing Yang's Humble Bridge Corner

中国留学生杨育的桥牌角,里面有很多桥牌心得和国际大赛消息,值得一看。

6. <http://www.gogame.cn.net/bridge/dqp/dqp.html>

这是中国人自己的桥牌娱乐站点,现在是在试运行阶段,你需要下载一个软件,安装后即可玩桥牌了。

二. 英文网址:

1. <http://www.zone.com/asp/default.asp>

这也是一个用 IE 玩桥牌游戏的站点。使用 IE4.0 以上版本直接进入主页,根据提示安装一个约 320K 的小程序即可在线打桥牌了。

2. <http://play.yahoo.com>

这是 yahoo 的一个游戏站点,那里有较多的玩家,值得一去。

3. <http://www.acbl.org/convcard/edwards.html>

这是一个制作桥牌约定卡的站点,在这里向大家推荐程序(Bccw95.exe),这是一个在 WIN95 下运行的程序,它支持多种语言,但目前不支持中文,有兴趣的桥友可到该站点一观。

4. <http://rmet.com/meadowlark/>

这是一个不错的桥牌站点,在这里你可以先下载该站点的一个桥牌演示程序(mb.exe),然后你再决定是否……

5. <http://www.okbridge.com>

这也是一个著名的桥牌站点,你可进去一起玩……

6. <http://www.acbl.org/~acbl/>

这是美国定约桥牌联盟(ACBL)的专业站

点,有较权威的桥牌规则和叫牌体系……英文好可进去看看。

7. <http://playbridge.com/>

这是又一个打桥牌的好地方,有时间你也可以去看看。

8. <http://home.worldcom.ch/~fsb>

瑞士桥牌联盟的网址

9. <http://www.ny-bridge.com>

《桥牌今日》杂志及(纽约)曼哈顿桥牌俱乐部

10. <http://www.iinet.net.au/~dyovich/eba.lt>

电子桥牌辅助程序,澳大利亚人的作品。

11. <http://www.denverbridge.com>

丹佛桥牌

12. <http://www.prairienet.org/bridge>

Karen 桥牌文库,这里收集了很多桥牌书籍和专著,只是都是英文版。

13. <http://rgb.anu.edu.au/Bridge>

《澳大利亚桥牌》,著名的桥牌杂志,双月刊,可以在线订阅,并可查询部分文章。

14. <http://www.ism.net/~ttaber/bridge.html>

《大众桥牌》,英国桥牌期刊,月刊。1926 年创刊,是历史最悠久的桥牌期刊之一,可在线订阅。

15. <http://web.kyoto-inet.or.jp/index.html>

京都大学桥牌俱乐部(日文)

16. <http://www.bridgeworld.com>

《桥牌世界》杂志(The Bridge World Magazine),美国桥牌期刊,最著名的桥牌刊物。所刊文章被世界各国桥牌刊物转载,现任主编为卡普兰,可以在线订阅。

17. <http://www.cbf.ca/cbchp.html>

加拿大桥牌(Canadian Bridge),加拿大桥牌协会站点。

祝各位牌友网上桥牌征战顺利!

□南昌 陈刚

Internet 上桥牌网址大放送

你上网了吗?上了网你想干什么?还用问,发 E-mail,用 E-mail 下载软件,建主页……但对于上了网的朋友来说,总要小心不大的信箱被塞满,也不愿为了个主页多花钱。怎么办?找网上众多的免费资源呗!笔者提供一些最常见的资源,以节省大家的网时。

一、免费信箱

1. 163(www.163.net): 这应算是国内建设相当完善的免费 E-mail。提供 2M 空间,支持 POP3, SMTP(POP3: 163.net; SMTP: smtp.163.net)和转信及自动回信功能,速度很快,因此不少网虫都申请了一个。只是你必须有一个 .cn 后缀的信箱收取确认信。

2. HOTMAIL(www.hotmail.com): 全球知名的 E-mail,主要基于 WebBrowse 方式收信。POP3 方式只有 30 天免费试用,有一些功能还得交钱。速度较慢。现在又爆出安全性问题。

3. NETADDRESS(<http://www.netaddress.com>): 也就是 US-A.NET。它支持 POP3 和 SMTP(POP3: pop.netaddress.com; SMTP: mail.netaddress.com)。可以转信。提供 2M 空间。速度一般。

4. 天丽鸟(<http://telek-bird.com.cn>): 最近做了变动,可以无限期使用 POP3(POP3:

103.68.57),有 4M 空间供使用。

5. 凯利(<http://www.kali.com.cn/mail/>): 国内第一家免费 E-mail。只有 500K 空间。基于 WEB 方式收信。看日后的发展计划不错。

6. 人民(<http://www.renmin.net>): 新出的信箱。支持 POP3,还买一送一,一下就有两个 E-mail 地址了。其它还有一些免费转信信箱,如 126.com(<http://www.nease.net>), Bigfoot(<http://www.bigfoot.com>)。

二、免费主页

1. 网易(<http://www.nease.net>): 最著名的国内免费主页申请地。功能齐备,快速,提供 FTP 管理,免费计数器 and 留言簿,还送一个 E-mail。每人有 20M 空间。集中了国内许多优秀网页。

2. 网虫之家(<http://home.hn.cninfo.net/>): 提供无限空间!支持 ftp 上传。速度快,169 也能用。

3. 自贡 169(<http://www.zg169.net>): 出现不久就能与网易抗衡。提供 FTP 管理,免费计数器和留言簿,送一个 E-mail。号称无限空间,可现在好象限制 20M。

4. 湛江个人天地(<http://202.96.140.52/personal/control/apply.htm>): 提供无限空间,提供免费计数器。

5. 金陵热线(<http://www.nj-online.nj.js.cn/>): 也不限空间,但它用电子邮件上传和维护主页(江苏不少地方网站都用此种方式),要大量上传的朋友得花一番力气。

免费主页提供者很多,只是有不少已经暂停入网了。国外的免费主页更多,服务周到,只是速度慢,而且由于种种原因,有的国内还连不上。

三、其他免费资源

1. 虚拟域名: 还是网易,它能把一大串域名虚拟成你的名称。yeah.net; COMTO(<http://come.to/>) 虚拟成 <http://come.to/yourname>; 还有四通利方(<http://www.srsnet.com/php/>) 虚拟成 <http://www.srsnet.com/~yourname>。这样记起来就方便多了。

2. 要让自己的网页为人所知可以去下列地址注册一下:

Addr(<http://www.addr.com/>) 和 Webpromote(<http://www.webpromote.net>) 都将你的主页免费在 34 个搜索引擎注册。此外还有网易([\[www.yeah.net/addurl.html\]\(http://www.yeah.net/addurl.html\)\)、悠游\(<http://www.goyoyo.com.hk/gb/urlgb.htm>\)、四通\(\[http://192.41.48.153/richsurf/url_add.htm\]\(http://192.41.48.153/richsurf/url_add.htm\)\)、蕃薯藤\(<http://taiwan.iis.sinica.edu.tw/b5/add/>\) 等也提供类似服务。](http://</p></div><div data-bbox=)

3. 免费广告: 国内常见的是网盟(<http://www.webunion.com/gb/index.html>); Net-On(<http://www.net-on.com/index.html>) 也不错。

4. 免费 FAX: Chat Planet(<http://www.a2.com/telecom/freifax.html>)。

5. 免费贺卡: 提供者众多,随便点两个。又是网易(<http://www.nease.net/webcard/>); 瑞得在线(http://www.rol.cn.net/leisure_club/card_spring/index.htm)。小心发送时别把别人的邮箱给炸了。

6. 免费刊物: 网上刊物多如牛毛,良莠不齐,少订几份为宜。CHINABYTE(<http://www.chinabyte.com/>)、网易(<http://www.nease.net/>) 和港台 1k 电台(<http://www.1k.net/>) 内容较丰富。还有上海热线综合信息邮件列表(<http://www.city.online.sh.cn/>) 提供的邮件列表堪称国内之首。

□江苏 读语

目前,随着光盘存储技术和因特网的流行,大量的资料逐渐被数字化存储在光盘或放置到网络上。全文检索技术在资料库的建设中发挥着重要的作用。我们从1994年就不断地和一些单位合作开发出一些全文数据库,其中包括:《国家法规数据库》、《人民日报》、《百家报刊精选》、《中国药典》、《工程建设标准》、《石化科技期刊》等全文数据库,其中《国家法规数据库》容量高达2.3亿汉字,《工程建设标准》和《石化科技期刊》则利用了最新的.S2版面原样显示技术。

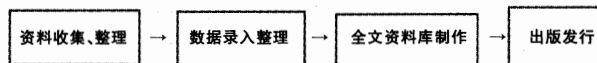
目前,支持科技资料的全文检索技术和产品已经成熟,从而可以将精力集中于资料的收集和整理之中。

建立全文数据库的流程如下:

在资料收集、整理这

中文科技资料的建库与上网

部分,需要涉及数据库的选题、资料的收集等,并需要一些相应的专家参与,数据录入整理可自己集中处理,也可让数据录入公司加工,《工程建设标准》是采用委托加工方式由数据录入公司来完成的,《石化科



技期刊》则采用由各期刊主办单位上报数据再集中处理的方法。自己处理资料,在录入部分可采用OCR识别技术和产品,该技术目前对印刷体的字符识别比较成熟,但由于在科技资料中存在着公式、表格和一些特殊符号,因而OCR产品对科技资料的识别率不是很高,OCR作为一种辅助录入手段还是非常有用。

在资料库的制作中,由于有现成的成熟产品,建立索引和制作数据库光盘都比较容易和快捷,一般通过计算机几十分钟也就建好索引。目前的检索软件也支持标引检索功能,在《石化科技期刊》中,为了提高查准率,我们加入了标题、作者、关键词等标引字段。另外,我们也加入了分类浏览功能。

当前,Internet和Intranet网络的流行,大量的资料会逐渐放到网

上。如果网络的前端使用微软的IE和网景的Navigator,其文件格式要求是HTML或文本格式。目前的HTML格式还不支持诸如公式、化学符号等格式(除非将其存成图片格式)。在国外,科技资料一般是以.PS格式或Adobe的.PDF格式存放,当阅读这些资料时,再Plug-in一个支持其文件格式的浏览器。在国内,目前很少使用.PS和.PDF格式,由于方正在国内的巨大成功,使得方正排版系统和.S2文件格式被广泛接受。下面就我们的一些工作经验,介绍如何将科技资料上网。

对于保留了电子数据的单位,其资料的上网将很方便,而没有保留电子资料的单位,其数据上网需将其数据先数字化。根据用户及其资料的不同,资料的上网有不同方法。科技类资料的上网方法可基本归纳为如下:

方法1:

直接利用.S2文件格式上网,该方法需要.S2文件浏览器,目前的.S2浏览器同后面所述的Acrobat的显著区别是.S2浏览器速度很快,但字体在低分辨率情况下不很美观。搜索引擎须支持对.S2文件的索引。目前,.S2文件浏览器已成功实现,而.S2文件浏览的Plug-In部件和Active-X控件也正在开发中。

方法2:

将.S2文件转换成.PDF文件(其中需对图像作些标引),本方法需要.S2格式到.PDF格式的文件格式转换器,另外,搜索引擎须支持对.PDF文件的索引,需要说明的是目前的.PDF文件浏览器Acrobat对中文资料的浏览速度比较慢。目前,Acrobat没有中文版,其4.0版将支持Unicode,但要到1999年第二季度才发行。

方法3:

对于公式和图表相对较少的资料,建议将小样文件或.S2文件转换成文本文件,再用office97编辑该文件,然后将公式和图表插入文件中,最后将其存成HTML格式的文件,再将该格式文件上网。这种方法需要小样到文本和.S2到文本的转换工具软件。

方法4:

利用.S2浏览器提供的对内容剪裁的文本/图形互换功能,用.S2浏览器和office97将文本以文本方式拷贝,将图片、表格、公式等

以图片方式拷贝,并将所拷贝的内容贴入office97中,最后存成HTML文件。该方法不需要小样到文本和.S2到文本的转换工具软件,由于.S2文件提供的文本/图形拷贝互助功能非常方便,因而这种方法对公式和图表相对较多的资料也较方便。方法3和方法4的优点是浏览用户只需具备HTML浏览器,而不需要额外的浏览器,因而对最终浏览用户很方便,但制作这些资料需要较大的开销。一方面是人力,另一方面公式、特殊符号等作为图片将占很多空间,也不利于网上传输。

未保留电子数据的单位

对于未保留电子数据的单位,可将其录入成.S2文件,然后按上述方法处理,也可将文件录入成Microsoft Word格式,最后存成HTML文件格式(未来WORD的缺省格式),再将这些资料上网。顺便提一下,在国内由于很多人对方正系统很熟,在批量整理科技资料时,采用.S2格式方式效率会更高,费用也相对较低。

技术总是在不断进步,在HTML语言推出后,可扩展的标记语言(XML)也已推出,最近W3C(WorldWideWeb Consortium)又推出了升级的数学标记语言(MathML),从而使数学公式可以通过Web进行传送。相信这种语言将对科技界产生深远的影响。目前,要解决的问题是如何将.S2格式转换到MathML格式。

北京市海天电子信息系统公司 张宝元

中原油田 向谷峰

当家理财好管家

财务软件的核心是资金流,金蝶财务软件立足于企业的全方位管理,将不断运作的计划流、物流、资金流和信息流有效地整合和利用,能够做到事后有核算监督,事中有控制,事前有预测,对经营决策起到辅助作用。

金蝶财务软件采用最新开发工具VC++5.0、VB6.0、ACCESS8.0开发而成,运行于Windows平台。金蝶软件分为普及版、标准版、工业版、商业版、行政事业版、报表合并(汇总)系统、结算中心财务管理系统、会计决策支持系统。

标准版包括如下功能:帐务处理、往来管理、项目管理、银行对帐、工资管理、固定资产管理、报表处理、财务分析、系统维护,工业版在此基础上增加了购货、销货、存货管理模块。下面以工业版为例,介绍金蝶软件的系统特点。

一、高度集成,无缝联结,操作简便

进入金蝶软件操作界面——会计之家,可以看到所有功能模块紧密相联,因为运行于Windows平台,完全采用鼠标操作,点到即可,各功能模块的相互切换十分方便。

各项模块之间的数据共享程度较高,同样数据不必重复录入,例如,在固定资产模块中输入资料后,不需重复录入,可在总帐系统中查询到相关信息和凭证。

摘要库的建立,使得凭证中的摘要规范、整齐、言简意赅,财务人员只要点开摘要库,即手到擒来,不必再录入,可以很快处理好一张会计凭证。

二、往来管理和项目管理有助于加强企业内部管理

“帐龄分析表”使财务人员一目了然地知道“应收、应付帐款”的期限,有效地控制企业流动资金;

“往来对帐单”使财务人员可清晰地知道每一笔业务往来是否收回并结算清楚,可随时查询每一客户一定时期内的往来业务量;

“核算项目”中提供了“部门核算”功能,可在费用科目中设置相应的部门,每一项费用的发生,都归属于部门,月底汇总,可及时有效地控制各项费用的发生。

三、固定资产管理简便快捷

该模块采用数据库管理形式,只要在固定资产卡片上输入最基本的信息资料,便可自动生成相应凭证,月底“计提折旧”工作也由软件自动完成,大大减轻财

务人员的工作负担。

四、完备的进销存业务处理

购货、销货、存货管理,在使用中能做到相互间资料勾稽、瞬时查对,处理灵活细致,达到良好的会计监控效果。

采购过程:

“购货单据”反映采购部门的采购计划,填制后,财务人员只需鼠标轻轻一点,便生成相应的总帐记帐凭证。

“购货单据”填制后,仓库管理人员或财务人员可根据实际情况决定是否立即自动生成“入单单据”,仓库管理人员也可根据收到的材料直接生成“入单单据”,核销该材料对应编号的“购货单据”。

同时可进行退货处理。销售过程与购货过程的处理基本一致。

存货管理:

“外购收货单”和“外购退货单”可根据仓库实际到货情况对“购货单据”进行核对和核销,并自动生成记帐凭证。

“暂估入库”的处理很方便,材料到时仓库填制“入单单据”,发票到后,系统自动冲销“入单单据”,再按正常途径处理。

“盘盈”、“盘亏”、“其它收货”、“其它发货”等的设计也针对实际,处理灵活。

五、财务分析功能

三维立体彩色显示自定义财务指标以及图文并茂的报表分析,提供了财务状况和经营成果详细的分析、预算、比较,可随时掌握财务变动状况。

六、开放的数据接口

可有Excel、Foxpro、Access等多种数据格式或引出凭证、帐簿等,并可进一步加工处理。

七、灵活的套打设计

可对会计凭证、进销存原始单据、发票乃至增值税发票的打印格式任意设定,且均可套打。

八、安全性很高

采用了数据库加密、多级数据保护和用户权限控制(操作权限、报表权限、科目权限)机制,确保系统安全可靠。例如除了一般的操作者和口令设置外,其操作者权限分配细致到可管理每一张会计报表的调用和查看,同时,每一个帐套还具有“上机日志”功能,可以记录何人何时使用了多长时间何种功能等。

此外,帐、证、表一体化查询,多货币核算,会计年度期间的任意定义,完善的支票管理等也是很有特色的功能。

<3> . 磁盘清理程序

一段时间以后, 您的计算机上恐怕就会存满了大大小小各种各样的文件。许多文件没有太大的用处, 例如一些临时文件, 一些下载的文件, 以及一些您安装了但不使用的文件。您当然可以通过删除这些文件来释放出更多的磁盘空间, 问题在于, 计算机上的文件太多了, 您可能搞不清这些没用的文件被存储在什么地方。

Windows 98 提供了一个全新的“磁盘清理程序”, 可以帮助您从硬盘上找到这些没用的文件, 并且在您的允许下删除它们。这能够极大地提高您的工作效率。

您可以按照以下步骤使用“磁盘清理程序”:

1. 打开“开始”菜单, 选择“程序”, 选择“附件”, 选择“系统工具”, 再选择“磁盘清理程序”, 即可运行“磁盘清理程序”。
2. 选择一个磁盘驱动器, 然后单击“确定”按钮。
3. 这时程序开始计算磁盘驱动器上可以释放的空间大小, 计算完毕, 会出现一个对话框。其中包含了可以删除的一些文件选项。您可以选中项目前面的复选框来决定要删除的文件类型。单击“查看”按钮可以打开相应的文件夹查看文件。

● Internet 临时文件 ‘Internet 临时文件’是指那些存储在 C:\Windows\Temporary Internet Files 文件夹中的文件, 在进行 WWW 浏览时, 通常会下载页面存储在该文件夹中, 这些文件在退出 WWW 浏览后仍然会存在硬盘上, 在下次浏览 WWW 时, 浏览器首先从硬盘上读取要下载的页面文件, 以加快浏览的速度。

随着大容量硬盘的使用, 为我们在 Windows95 下安装各种各样的应用软件提供了可能。但安装完毕以后, 常常会发现桌面上的开始菜单变得杂乱不堪, 如何有效管理开始菜单值得探讨。

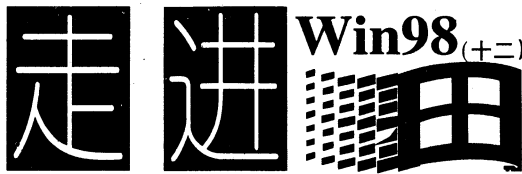
笔者将软件按应用范畴加以归类, 用多级菜单的办法来管理开始菜单。比如在一级菜单项“程序”下面建立“Office”、“绘图与动画”、“CD、VCD 应用”等等二级菜单项, 将“Word、Excel、PowerPoint”等三级菜单项归入“Office”, 将“XingMPEG”等归入“CD、VCD 应用”, 又在“绘图与动画”下建立“Photoshop”、“CorelDRAW”、“3DSMAX”等等三级菜单项, 将相应的四级菜单项归入各自的类别, 依次类推。通过这样管理, 开始菜单就显得条理清楚。

开始菜单的管理方式有多种。

一、在开始菜单中添加菜单项的方法

1、将可执行程序拖到开始按钮上

打开资源管理器, 找到您希望在开始菜单中放置菜单项的可执行程序, 并将其图标直接拖到开始按钮上, 然后释放鼠标键



度。一般来说, 删除这些文件对系统是没有影响的, 除非您经常浏览 Internet。

● 已下载的程序文件 已经下载的程序文件包括一些 ActiveX 控件以及一些 Java 小程序。有时候在查看特定的网页时会从 Internet 上自动下载它们, 它们通常被保存在 C:\Windows\Downloaded Program Files 文件夹中。

● 回收站 回收站中包含着您删除的文件, 这些文件在清空回收站之前始终占用着磁盘空间。如果您确定这些文件不再需要, 清空它有助于释放磁盘空间。

● 临时文件 许多程序产生临时文件, 通常在程序退出时会自动删除它们, 但有些时候例如在非法退出时它们会仍旧留在硬盘上。当前运行的程序也可能产生临时文件, 不过这种临时文件的日期通常是当前的日期, 如果一个临时文件的日期是在一周之前, 则删除它们通常是安全的。

4. 单击“其它选项”标签, 可以出现下述选项, 允许您通过运行一些其它的程序尽可能地释放磁盘空间。

● Windows 组件 Windows 组件指您所安

装的 Windows 98 程序组件, 单击“清理”按钮可以运行“控制面板”中的“添加/删除程序”小程序, 并自动转到该程序的“Windows 安装程序”页面, 您可以选择不需要的组件并删除它们。

● 已安装的程序 按下“清理”按钮可以运行“控制面板”中的“添加/删除程序”小程序, 并自动转到该程序的“安装/卸载”页面, 您可以选择不再使用的程序并卸载它们。

● 驱动器转换(FAT32) 通常 MS-DOS、Windows 3.x 以及 Windows 95 标准版使用的文件系统是 FAT16, FAT32 是一种新型的文件系统, 采用这种系统可以减少硬盘碎片所占用的空间, 但是有些原先的程序不能在 FAT32 下运行。单击“转换”按钮可以将驱动器的文件分配表转换为 FAT32 格式, 以节省磁盘空间。

5. 单击“设置”标签可以转到“设置”页面, 该页面只有一个选项, 让您选择是否设置让系统检测当驱动器空间过少时自动运行“清理磁盘程序”。

6. 单击“确定”按钮, 即可以开始清理磁盘的操作。

MS-DOS6.2 以后的版本都带一个整理磁盘碎片的程序, 这个程序就是 DEFRAG.EXE。定期对硬盘碎片进行整理, 有助于提高硬盘的利用效率, 加快硬盘访问速度, 有效提高机器的性能。但如何使用时机不当往往会造成不可挽回的损失或不可预料的结果。在以下几种情况下, 千万要慎用 DEFRAG 命令: 一、刚进行过删除操作之后, 把硬盘上文件或目录删除以后, 如果接用 DEFRAG 整理磁盘碎片,

慎用 DOS 的 DEFRAG 命令

那么刚才删除的文件或目录就无法恢复了。

二、安装了 Windows95 以后, 众所周知, Windows95 支持长达 256 个字符的长文件名, 这是 Windows95 的特色之一。安装 Windows95 以后, 以 DOS 方式启动, 再用 DOS 的 DEFRAG 整理硬盘后破坏 Windows95 的长文件名。

三、慎用 /P 参数。使用 /P 参数以后, DEFRAG 命令会将一些曾经标记为 X 的不可移动的簇一并整理。Micosoft 公司并没有公布 DEFRAG 命令的 /P 参数, 但不少用户还是知道这个参数, 而且觉得使用 /P 参数整理过硬盘以后硬盘空间的使用和分配显得更加有序和高效。但笔者发现, 如果您的计算机上的操作系统是 MS-DOS, 利用 DEFRAG 整理硬盘之后, 您会发现有些文件莫名其妙地丢失了; 如果您的计算机上安装了 Windows 95, Windows95 自动将 DOS 目录下的 DEFRAG.EXE 文件更名为 DEFRAG.EX~。而且以 MS-DOS 启动以后, 这个文件仍保持 DEFRAG.EX~ 的文件名。笔者曾嫌 Windows95 的“磁盘碎片整理”程序速度太慢, 而将这个文件改名为 DEFRAG.EXE 后敲入命令: DEFRAG C: <Enter>整理硬盘, 结果却令人大吃一惊。Windows95 启动以后, 程序菜单中只剩下“启动(空)、MS DOS 方式、资源管理器”三项了, 再打开资源管理器一看, 长文件名全被截断了, 变得面目全非。建议在安装了 Windows95 机器上, 用 Windows95 自带的“磁盘碎片整理”程序整理硬盘, 以免造成不必要的损失。

级”按钮, 出现开始菜单的 Windows 资源管理器窗口, 在该窗口中可对任何菜单项进行修改、删除以及重新组织。比如在“程序”下建立“绘图与动画”, 再将相应的菜单项拖入。

2、打开资源管理器, 在 Windows 文件夹下面找到“Start Menu”文件夹, 并打开, 即可在该窗口中完成对任何菜单项的修改、删除以及重新组织。注意: 不可将菜单项移出“Start Menu”文件夹, 否则该菜单项将在开始菜单中消失。

3、用资源管理器在 Windows 文件夹下面找到“程序.GRP”, 双击转换快捷方式, 出现“Programs”窗口, 在该窗口中即可完成对任何菜单项的修改、删除以及重新组织。

在所有方法中, 笔者更倾向于使用最后一种方法, 因为该方法简单、直观, 同时其功能更为强大, 可完成添加、修改、删除以及重新组织等等您所希望的任何操作, 使 WINDOWS95 的开始菜单更为系统化、条理化。但笔者提醒您, 在菜单组织中最好不要超过四级, 否则菜单来回折叠会让您心烦的。

□宁波 竹奇俊

□西安 杨玉娟

Win95 开始菜单的管理

即可。该方法只能在“程序”上面添加菜单项, 即形成一级菜单项。

2、Windows95 提供了一个实用程序: CRPCONV.EXE, 它可以把 Win95 的级文件*.GRP 转化为 Win95 的组文件。

如在 Win3.x 下有 Word6.0 的软件包, 其组文件为 Microsoft.grp, 则在 Win95 行框中输入 GRPCONV Microsoft.grp, 即可在开始菜单的“程序”下形成三级菜单项“Microsoft Word6.0 中文版”, 其下有 6 项三级菜单。

3、利用“设置”菜单项下面的“任务栏”可以在开始菜单中的任意位置创建应用程序的菜单项。

选择任务栏窗口中的“添加”, 出现创建快捷方式”窗口, 在命令行中输入相应的应用程序名, 按提示的步骤选择您希望放置的菜单项位置, 按“完成”按钮即可。

二、在开始菜单中修改、重新组织菜单项的方法

1、在任务栏窗口中选择“高

VB编写 Windows 程序时,可以直接把各种控件“画”在 Form 上,而不必写任何代码,这是 VB 的优点之一。但在 VB 编程中经常会碰到这样的情况:由于任务要求,许多控件要安排在同一窗体中,即使是 Form 处在最大化状态仍难以满足要求。那么怎样解决呢?第一,可以提高分辨率;但这种方法由于分辨率的要求,不太适用;第二,我们通常能想到增加滚动条,但在 Visual Basic 中,它不能根据实际显示的情况自动增加滚动条,因此我们只能通过编程来解决问题。

读者可以通过直接对控件进行编程来处理滚动条,但笔者认为这种方法太复杂,而且不宜实际控制,在工作中,我采用了这种方法:在 Form 中显示一个面板,正常情况下,Form 能显示整个三维面板,此时滚动条不出现,当 Form 的大小变化时,在 X 或 Y 方向不能显示整个三维面板,在 Form 的下面或右边就会自动出现滚动条。当 Form 的 X 和 Y 方向均不能显示三维面板时,水平滚动条和垂直滚动条会同时出现。

在实际应用中,可以调整面板的大小,把所需的控件放在面板上,这样我们就只需对 Panel 一个控件进行编程即可。

程序通过 Form 在 Resize 事件中的子程序来比较 SSPanel1 的尺寸 (Width, Height) 和 Form 的尺寸 (ScaleWidth, ScaleHeight), 当 X_Width (横坐标差值, X_Width = SSPanel1.Width - Form.ScaleWidth) 大于零时,说明 Form 在 X 方向上不能完全显示 SSPanel1, 此时就要在 Form 的最下面显示水平滚动条,即调用 Hscroll() 子程序;否则,不显示水平滚动条。同理,当 Y_Height (纵坐标差值, Y_Height = SSPanel1.Height - Form.ScaleHeight) 大于零时,说明 Form 在 Y 方向上不能完全显示 SSPanel1, 此时就要在 Form 的最右侧显示垂直滚动条,即调用 Vscroll() 子程序;否则,不显示垂直滚动条。

在子程序 Hscroll() 中,首先要根据 Form 的尺寸来确定水平滚动条的宽度 (Width) 和纵坐标 (Top)。注意! 此刻要兼顾到在 Form 中是

否有垂直滚动条。如果有,则要将 X_Width 的值加上垂直滚动条的宽度,而水平滚动条的宽度则要减去垂直滚动条的宽度。滚动条的最大、最小变化幅度可以自己定义,在程序中分别取 X_Width/5 和 X_Width/10。

子程序 Vscroll() 的结构基本上与子程序 Hscroll() 相同,只是控件对象及其对应的属性不同。

当滚动条的滑块移动时,根据子程序 Hscroll_Change() 或子程序 Vscroll_Change() 计算出 SSPanel1 的 Left 值和 Top 值,从而实现

VB 的简单动画

(六)

SSPanel1 在窗体中的滚动。

程序代码:

```
Dim X_Width, Y_Height As Integer
'X_Width——SSPanel1 与 Form 横坐标差值
'Y_Height——SSPanel1 与 Form 纵坐标差值
Private Sub Form_Resize() 'Form 大小变化时调用
    X_Width = SSPanel1.Width - Form1.ScaleWidth
    Y_Height = SSPanel1.Height - Form1.ScaleHeight
    If Y_Height > 0 Then
        '当 SSPanel1 纵向比 Form 大,调用 Vscroll()子程序
        Call vscroll(X_Width, Y_Height)
    Else
        SSPanel1.Top = 0
        vscroll1.Visible = False
    End If
    If X_Width > 0 Then
        '当 SSPanel1 横向比 Form 大,调用 Hscroll()子程序
        Call hscroll(X_Width, Y_Height)Else
        SSPanel1.Left = 0
        hscroll1.Visible = False
    End If
End Sub
Public Sub hscroll(x, y As Integer)
    hscroll1.Value = 0
    '初始化水平滚动条的状态及位置
    hscroll1.Width = Form1.ScaleWidth
```

```
hscroll1.Top = Form1.ScaleHeight - hscroll1.Height
hscroll1.Left = SSPanel1.Left + 10
If y > 0 Then '判断 Form 中是否有垂直滚动条
    x = x + vscroll1.Width
    '修正 X_Width 的值和水平滚动条的宽度
    hscroll1.Width = hscroll1.Width - vscroll1.Width
End If
hscroll1.Max = x '确定水平滚动条的取值范围
hscroll1.LargeChange = x / 5
'确定水平滚动条的最大变化量
hscroll1.SmallChange = x / 10
'确定水平滚动条的最小变化量
hscroll1.Visible = True
End Sub
Public Sub vscroll(x, y As Integer)
    vscroll1.Value = 0
    '初始化垂直滚动条的状态及位置
    vscroll1.Height = Form1.ScaleHeight
    vscroll1.Left = Form1.ScaleWidth - vscroll1.Width
    vscroll1.Top = 10
    If x > 0 Then '判断 Form 中是否有水平滚动条
        y = y + hscroll1.Height
        '修正 Y_Height 的值和垂直滚动条的高度
        vscroll1.Height = vscroll1.Height - hscroll1.Height
    End If
    vscroll1.Max = y '确定垂直滚动条的取值范围
    vscroll1.LargeChange = y / 5
    '确定垂直滚动条的最大变化量
    vscroll1.SmallChange = y / 10
    '确定垂直滚动条的最小变化量
    vscroll1.Visible = True
End Sub
Private Sub hscroll1_Change()
    SSPanel1.Left = -hscroll1.Value
    '重新确定 SSPanel1 的 Left 值
End Sub
Private Sub vscroll1_Change()
    SSPanel1.Top = -vscroll1.Value
    '重新确定 SSPanel1 的 Top 值
End Sub
以上程序能解决上述问题。
(完)
```

□ 四川 陈敏

菜单和表单的外观设计

(中)

修改和判断应用程序主窗口工具栏状态的模块

用于修改和判断应用程序主窗口工具栏状态的实例,兼容中文和英文版 VFP, 介绍如下:

```
* change. prg
set talk off
modify window SCREEN title "成绩管理";
Icon file. "XY. ICO"
screen. windowstate = 2 &&主窗口最大化
* 定义二维数组 mtoolbar, 保存工具栏名和工具栏打
* 开状态。为适应中文版和英文版,工具栏名称为 11
* 个英文名和对应的 11 个中文名。
public mtoolbar[22, 2]
mtoolbar[1, 1] = "color palette"
mtoolbar[2, 1] = "databse designer"
mtoolbar[3, 1] = "form controls"
mtoolbar[4, 1] = "form designer"
```

```
mtoolbar[5, 1] = "print preview"
mtoolbar[6, 1] = "query designer"
mtoolbar[7, 1] = "report designer"
mtoolbar[8, 1] = "reprot controls"
mtoolbar[9, 1] = "layout"
mtoolbar[10, 1] = "standard"
mtoolbar[11, 1] = "view designer"
mtoolbar[12, 1] = "调色板"
mtoolbar[13, 1] = "数据库设计器"
mtoolbar[14, 1] = "表单控制"
mtoolbar[15, 1] = "表单设计器"
mtoolbar[16, 1] = "打印预览"
mtoolbar[17, 1] = "查询设计器"
mtoolbar[18, 1] = "报表设计器"
mtoolbar[19, 1] = "报表控制"
mtoolbar[20, 1] = "布局"
mtoolbar[21, 1] = "常用"
mtoolbar[22, 1] = "视图设计器"
for i = 1 to alen(mtoolbar, 1)
    mtoolbar[i, 2] = wvisible(mtoolbar[i, 1])
* 判断工具栏是否打开
if mtoolbar[i, 2]
    deactivate window (mtoolbar[i, 1])
* 隐藏打开的工具栏
endif
next
set sysmenu to &&废止主窗口菜单栏
```

* 此处可加入自己的菜单程序。
set talk on
return
以上模块可以在被设计的应用程序的 main. prg 的 setup(初始化) 模块之后, 调用菜单模块之前插入。

配套的恢复模块
应用程序退出之前应恢复 VFP 的系统窗口和工具栏, 为此笔者也编写了一个小模块, 介绍如下:

```
* restore. prg
* 此程序必须与上文 change. prg 配套使用
set talk off
modify window SCREEN ;
title "Microsoft visual FoxPro";
icon file "fox. ico"
for i = 1 to alen(mtoolbar, 1)
if mtoolbar[i, 2]
    activate window (mtoolbar[i, 1])
endif
endif
endfor
release mtoolbar
set sysmenu to default &&恢复主窗口菜单栏
set talk on
return
```

□ 湖北 桂学勤 余恩放

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年09月12日(37期) 总第624期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★ 贴近读者 实用普及

眼光

千手雷军

程序员出身的雷军,既要负责技术又要过问市场,每天工作常常高达14个小时,于是常常忘记午餐,忘记劳作之外的休息和娱乐。妻子张彤在国内一家极有名气的计算机集团公司工作,也很忙,却非常支持雷军的工作,常常奉陪直到聚会结束,两人很难得有在家里吃自己做的晚饭的时候。

雷军的兴趣爱好很广泛,绝不单单是写程序;他的朋友很多,加上口才极佳能言善辩,在许多场合和聚会里,他都属于那种很受欢迎的。

打上大学起,雷军就一直迷恋围棋,只是那时一心想成为最优秀的程序员,硬是把围棋放在了第二位,以前还能看见他偶而和同事卷起衣袖杀上一盘,而现在在很少有这样的机会了。在首都体育馆旁边的滚轴滑冰场有时还能看见雷军的身影;他很爱唱歌,却不怎么好听;好不容易在民风淳朴的坝上草原呆了三天,却有二天是在马背上渡过,虽说选中的是当地最烈的马,瘦弱的雷军居然也能把它驯服。中

关村有个名叫猎奇门的啤酒屋,如果你常去,说不定会看见雷军和妻子正玩着猜骰子的简单游戏...

雷军 北京金山软件公司总工程师
1969年出生 湖北武汉人
1991年毕业于武汉大学计算机系
1991年-1992年就职于航天部某研究所

若得浮生半日闲

这是一群在中国软件产业中活跃的人,这里没有小桥流水,花前月下,却有着一个共同的特点,那便是没完没了的忙,但他们也是人,有着和平常人一样的需求和生活,于是便有了这组故事……

1992年-1993年就职于珠海金山软件公司项目开发组
1994年至今就职于北京金山软件公司

摇滚李凯

李凯,很年轻也很漂亮,干起事来仍像当年在大学任学生会主席时的那般激情奋进。而这份激情感动了每位在他身边的人,形成了一股凝聚力和执着,追求协力商霸商务软件的完美,一派

风,李凯放弃了让很多同龄人眼馋,马上提升到副处长的机会,下海了。理由很简单,精力严重过剩,需要寻找更富有挑战性的人生经历。或许就是这个理由李凯倾注了无限的激情。

工作之余,李凯最喜欢“纠集”一帮朋友,谈天说地。激情的他把与多人交谈总结为“学习的捷径”,“谈天谈地谈软件”的主题,时间长了,被浓缩为“三谈”,这种聚会也就顺理成

章称为“三谈俱乐部”。为庆祝俱乐部开张,李凯还特书对联一幅“茶至微浓成倦意,酒逢小醉有神思”,但横批一直未果。

虽说李凯温文尔雅,书生气浓,却是足球场上的前锋,速度快,善于捕捉稍纵即逝的机会,令后防不胜防,更可贵的是李凯能将这种足球机会理论运用到公司的经营策略中,提住了一个又一个商机。

李凯 佳软(集团)公司总经理
1968年出生 四川省德阳人
1990年毕业于成都科技大学自动控制专业
1990年-1992年留校任教
1992年-1996年于深圳创办佳软公司
1997年至今公司总部由深圳迁至北京,在京组建佳软(集团)公司

最近,我国计算机界被炒得沸沸扬扬的CIH病毒,越来越引起业界更多人士的关注,本报记者就CIH病毒的有关问题,访问了国内著名的计算机反病毒专家王先生。

记者:最近公安部向全国发出通报,要求全国计算机使用、生产、销售部门都要防范CIH病毒。由于CIH病毒是一种新型的病毒,许多人对它不甚了解,您能否向我们的读者简要地介绍一下。

专家:据我们目前所了解到的情况,CIH病毒是一种恶性病毒,自1998年4月在台湾出现以来,很快就传播到了欧洲、美洲和世界各地,并越过海峡登上中国大陆地区。被感染的机器平时能够照常运行工作,只是每月逢26日病毒发作,严重的甚至能使计算机的硬件发生瘫痪。

记者:请您进一步介绍一下CIH病毒的感染范围、技术特点和危害程度。

专家:这种新型的CIH病毒,就目前分析看来,它只感染Windows 95/98/NT操作平台,它对DOS操作系统似乎还没发现有什么影响。

CIH病毒的始作俑者的编程水平,不可说不高,他使用了最新的32位编程,可进入Win95/98/NT系统的底层,可对Rango文件和虚拟设备驱动程序VXD文件进行I/O操作,并对32位DE文件进行修改,感染CIH病

毒后,文件长度不变,不易发现与清除干净,其实时性和隐蔽性都特别强,利用现行一般静态反病毒软件,很难侦测这种病毒在系统中的存在与传播,更不用说如何去消除它了。

CIH病毒发作后,硬盘驱动器会呈现高速狂转不止现象,引起硬盘上的数据破坏,有时还会破坏引导扇区和分区表,破坏FAT32,使各种自动修复工具无计可施,从而导致只能对其重新进行低级格式化,方能挽救硬盘。更为严重的是它有可能破坏PC机的基本输入/

专家纵谈 CIH 病毒

输出系统BIOS,对于部分品牌的主板,如技嘉、微星等就会将快闪存储器芯片中的BIOS信息清除,这种情况只能将机器送回制造商重新替换BIOS。因而CIH病毒成为世界上第一例能够破坏硬件的计算机病毒。然而,CIH病毒对那些主板采用ROM或EPROM芯片固化BIOS的电脑,尚不构成威胁。

记者:据您了解,CIH病毒目前是否只有一个版,是否还存在其他类似的变种病毒?...

专家:据了解,CIH病毒自出现以来,目前已经演变出至少有4个变种。

分析结果表明,CIH病毒变种2和变种3仅仅每年4月26日才会发作,而变种4则每

个月的26日都要发作。

记者:接下来您能否谈谈CIH病毒的传播途径与防治方法?

专家:目前了解到的传播途径,主要通过因特网上下载的打包文件、电子邮件,日常工作中从软盘、光盘上安装、拷贝到系统中的各种文件。

面对着CIH恶性病毒,广大计算机用户也不必过于惊慌失措,只要及时恰当地采取相应的防护措施,例如,在每个月的25日下班以后,将电脑的日期改为27日,待26日过去以后,再将日期调整过来,这是最简单的防护手段。这里应当特别指出,使用商品化的反病毒软件产品来侦杀病毒,不失是一种上佳而又高明的选择。

记者:非常感谢专家先生,花了这么多时间,向我们的读者介绍了关于CIH病毒新的、非常有用的知识。

据记者手头所掌握的资料表明,恶毒面前有英豪,目前国内的反病毒厂商的一些反病毒产品如江民公司的KV300 W+、冠群金辰公司的KILL 98认证版4.12、瑞星公司的瑞星杀毒软件8.0、时代先锋的飞天98等反病毒软件产品,最近均已先后宣布完成增加侦杀CIH病毒的功能引擎,纷纷表示欢迎广大用户选用他们的产品。

(本报记者 月生)

Ulead 友立公司是我国宝岛台湾的一家著名的图象处理软件生产商。该公司的图象处理软件可谓是层出不穷，其中有功能不逊于 Photoshop 的 Photo Impact、多媒体影像处理工具 MediaStudio Pro 等。友立公司的三维文字的制作工具 Ulead Cool 3D，相信很多人都使用过这个简单易用的工具。

现在，Ulead 公司推出了 Cool 3D 的最新版本 Cool 3D 2.0，与 Cool 3D 1.0 相比较，2.0 版本新增了许多非常实用的功能。

支持一次输入多行文本；

现在的 Cool 3D 2.0 已经不在象 1.0 版本中那样，只有一点点大的输入窗口给你输入文字。在工具按钮栏中选择如图 1 所示的“Insert Text”按钮，可以进入文本输入对话框。

通过文本输入对话框，我们可以输入多行文字。与 1.0 版本比较，这可是一个了不起的突破。在输入的多行文字中，我们还可以将不同的文字设置成不同的属性。方法是先用鼠标选定某几个文字，然后再修改其属性，如改变文字的大小等。

在文本输入框中我们还可以通过单击“More”按钮来打开 Cool 3D 2.0 的扩充字符集。通过这个扩充字符集，我们可以输入一些特殊字符。

支持多个对象；

Ulead Cool 3D 2.0 不但可以一次输入多行文字，还可以输入多个文字对象。如图 2 所示。用户每次输入的内容都作为一个对象进行保存。对于一个对象中的不同文字，我们可以设置不同的字体属性，但是对于运动类型等属性是必须一致的。那么，如何在一幅图中实现多个动画效果呢？方法很简单，就是多次输入文字并分别进行处理。

可以导入二维图形(WMF/EMF)；

Ulead Cool 3D 2.0 新增的一个重要功能之一是可以透过 File 菜单中的 Import 命令，导入二维的图形。不过图形格式只能是 WMF 或 EMF 的。

也许您曾经为糟糕的显示效果而烦恼，也许您曾经为显卡和游戏的兼容性而困惑，如果是这样，何不试试显卡医生 SDD？它的全名是 Scitech Display Doctor，SDD 是显示问题诊断的专家，它可以通过更改驱动程序等一系列方法来提高您的显卡在 dos 和 win95 下的性能和兼容性。

从 <http://www.scitechsoft.com> 可以下载 SDD，在软件报 1997 光盘合订本的共享软件部分也可以找到它，版本为 6.52，安装完毕后重新启动 win95，您会发现 SDD 在许多地方都留下了踪迹，首先在桌面上会有 SDD 的快捷图标，运行它，会弹出一个控制中心，别着急，将右边的选择框定在“on”上，就可以对 SDD 进行配置了。点击左上的显卡图标，这是让 SDD 判断您的显卡型号，如果您对显卡的厂商、芯片、RAM DAC、时钟、显存都很清楚，可以选择“manual override”进行手动配置，否则的话还是选“auto detect”让 SDD 为您自动检测吧。SDD 支持众多的显示芯片，包括许多 1998 年的新品，在自动检测时，SDD 会提示您关上显示器，这是为了避免检测时使用了您的显示器不支持的模式而造成损害。检测期间，您的 PC 喇叭会发出嘀嘀的声音，约几秒钟时间，声音停止后，打开

Cool 3D 2.0 新特性

支持文本对齐(左对齐、右对齐、居中对齐)；

在 Ulead Cool 3D 2.0 的编辑界面下，我们可以看到如图 3 所示的文本工具栏。如果没有看到的话，可以打开“View”菜单，选择“Text Toolbar”命令，将该工具栏显示出来。通过该工具栏，我们可以方便地将当前选中的对象进行左对齐、右对齐或居中对齐。此外，还可以使用四个微调按钮对当前对象进行各个方向上的细微拉伸。

每一个剖面可以独立进行设置，不同三维对象的表面或者剖面可以使用不同的纹理：

制作三维文字的一个很重要的步骤就是设置文字表面的材质，一般的三维文字处理工具只能对同一文字赋予相同的材质，而 Ulead Cool 3D 2.0 允许用户对文字的每个表面进行不同的材质与纹理的设置。在编辑界面的标准工具栏中，我们可以看到如图 4 所示的选择当前工作表面的工具栏，该工具栏是“Standard Toolbar”的一部分，我们在“View”菜单中，通过“Standard Toolbar”来切换工具栏的显示。

在选定工作表面以后，我们就可以给工作表面赋予材质了，这些操作与 Ulead Cool 3D 1.0 中没有太大的区别，只要在属性滚动窗口中选择“Object Style/Texture”，打开 Ulead Cool 3D 2.0 的材质库，然后用鼠标双击所需的材质。

采用关键帧和时间刻度的方式支持精确的动画制作；

从理论上说，关键帧数越多，动画就越流畅。但是一台计算机播放动画的能力是有限的，所以，在设置关键帧数时，不要设得太高，也不要设得过低。每秒超过 10 帧时，画面就已经很流畅了。

支持特殊效果，如爆炸、扭曲等；

在属性选框中，选择“Object Effects”中的

Twist 或者 Explosion，可以打开扭曲效果库与爆炸效果库。在我们设置动画的关键帧以后，双击某种效果，就可以获得文字逐渐扭曲或者爆炸的动画效果。这些我们原先需要在专门的三维制作软件中经过复杂处理才能够得到的效果，现在可以轻松地完成了。

自带丰富的模板；

Cool 3D 2.0 提供了一个三维物体的模板库，我们可以在属性窗口中选择“Templates/Objects”或“Templates/Composition”来打开相应的模板库，我们可以直接将模板库中的三维物体用鼠标拖动到图形中。并且加以各种动画处理。对于上面的文字，我们还可以将之修改为其它的字。所以，当你在网页上看到精美的三维动画物体时，千万不要以为人家是拿什么专业的软件制作的，说不定就是 Cool 3D 的作品。

支持多种格式导出；

Ulead Cool 3D 2.0 支持将动画以多种格式进行导出，我们可以使用“File”菜单中的“Create image Files”和“Create Video Files”功能，将动画输出为 BMP 文件序列、GIF 文件序列、JPEG 文件序列、TGA 文件序列、GIF 动画、AVI 动画等格式。也可以将当前的静止画面导出为单张的图片。

可以将 Ulead Cool 3D 对象插入到 FrontPage 中；

由于三维文字的主要应用是制作网页，所以 Ulead Cool 3D 2.0 增强了对网页制作的支持，我们可以直接将 Ulead Cool 3D 2.0 中的对象插入到 FrontPage。

支持多重撤销；

在我们执行了错误的操作以后，我们可以进行任意的多重 Undo，Ulead Cool 3D 2.0 最多支持用户回到 199 步操作以前的状态。

□北京 郑宇江

如何使用“写作之星”(七)

如何运用“写作之星”(WDS98)

中的作文技法功能，迅速提高自己的写作水平和写作效率呢？如何巧妙操作写作技法中的各功能模块呢？

软件中的各功能都是智能化的，操作十分方便，初学者无须费太多的时间即可学会。只需用鼠标左键点击主菜单“助写”(或按组合键“ALT+W”)和其子菜单中的“作文技法”(或在激活菜单的情况下用鼠标点击公共工具栏的“作文技法”快捷图标，或在不用鼠标也不激活菜单的情况下直接按“F7”键)，此时打开一个“目录”窗口。“目录”窗口中列出了各种文体的写作技巧，如顺叙法、倒叙法、夹叙夹议法等共一百多种。用鼠标左击“目录”窗口中的某一种写作技法，则“目录”窗口消失，屏幕上又打开一个“内容”窗口，里面对指定的某种技法进行具体的阐述。用鼠标分别左击窗口菜单中的“写作提要”、“作文提要”、“作文示例”、“作文例解”，就可阅读到某种“作文技法”的写作要点、特点、范例、对范例作文的分析和说明。软件以浅显易懂的表述和示例，归纳介绍了 159 种修辞法、59 种幽默艺术、213 种写作艺术。实际操作时，可先对示例进行阅读、揣摩和观察，然后再分别打开不同的窗口学习并了解此种写法技巧的要点、特点及例文解说。为便于学习，软件还设置了剪辑和打印等功能。通过窗口中的剪贴功能(使用方法和“WORD 一致)将有关内容转至正文中，同时对字体和颜色重新设置。(陈吉明)

显卡医生 SDD

显示器即可。随即就可进行显示器的设定，这个过程类似于安装 win95，选择您所使用的显示器厂商和型号就可以了。

接下来是让 SDD 进行显示性能和兼容性测试，就是左下方的那两个图标，选择您所使用的显示分辨率和色彩位数即可开始。值得一提的是它提供了 DPMS 兼容性测试，可以发现您的显示器是否支持 DPMS 节能性，分为待机、停机和关机三种模式，如果在此过程中，显示器前面板上的指示灯有颜色的变化，则说明您的显示器支持 DPMS。完成之后，SDD 也许会提示您重新启动计算机，它将开始自动优化您的显示效果。

现在让我们点击右方的闪电图标，看看有何变化。在笔者的 S3 virge/Dx, Philips 15A 机器上，其五种显示因素有三种得到了提升，如下表：

	before	after
VESA VBE/core version	2.0	3.0
VESA VBE/AF version	not supported	2.0
Graphics Modes Supported	39	61

如果您的显卡驱动程序很久没有更新了，那么最底下这行“支持的图形模式”增加的幅度也许会更大。是不是 SDD 在自吹自擂呢？让我们测试一下吧，记得笔者在本报第 24 期为您介绍过的

Sandra 吗？关闭 SDD，运行 Sandra，双击其“Video System Information”图标，在其“VESA BIOS Information”列，可以清楚地看到一切都是事实。作者还声称，使用 SDD 后，许多游戏将有更好的表现，并给出了一张长长的游戏列表，其中就有著名的雷神之髓和古墓丽影，游戏迷们又该心动了。

SDD 可以给你的显示器赋予奇特的分辨率，如 640×400 等，也可以轻易地将你的屏幕刷新率提高到 100MHz，当然如果您的显示器不支持高刷新率，SDD 将以该显示器的最高可用值来代替。它还可以对您的显示器进行中心校正，对于大屏幕数据彩显来说，这一功能尤其有用。

顺便说一句，SDD 作为一个共享软件，只有 21 天的试用期，过了这个期限，它对您的系统所作的改进将大部分失效，难道我们还要频频修改系统时间或使用 Freeday 之类的软件？非也！在此教您一个好办法，假设我是在 7 月 1 日装上此软件的，那么只要在 autoexec.bat 的第一行加上 date 07-01-98 即可。从此每次开机后，您系统的时间就固定在 1998 年 7 月 1 日了，经笔者试验，此法对于所有依赖于系统时间的共享软件都有效，以后您就只管放心地装软件吧。

□安徽 王磊

图形在 WWW 中真是既简单又困难的一部份,简单到你可以在浏览 WWW 时,直接按鼠标右键将图片存文件下来(Save as...),便可以直接使用。但如果要自己修改或画一张图,那就真的很难了。本文主要介绍的是如何做出适合在 WWW 上用的图形,或将你原来的图象转换成适合做主页使用。

一、图形文件格式

图形文件的格式有许多种,但是一般 WWW 浏览器支持的图形文件格式只有 GIF(副文件名)和 JPEG(副文件名为 .jpg)两种而已。这两种都是经过压缩的图形文件,所以文件较小,较适合在网络上传送。

	GIF	JPEG
压缩比例	较小	从大到小
有四种选择		
最多支持的颜色	256 色	全彩(16 百万色)
渐渐显现功能	GIF89a 有	无
背景透明功能	GIF89a 有	无
动画	GIF89a 有	无

所以结论是:比较大或颜色较多的图形就用 JPEG 的格式,比较小或颜色较少,而且需要有特殊功能的图,就用 GIF 格式。注意,GIF 还分为 GIF87a 和比较新的 GIF89a 两种格式,一些特殊的功能则是 GIF89a 才有。当你真的是无从选择的时候,就干脆分别储存在两种文件格式,看看那个文件比较小,就用那一个。

二、改变图形格式

1. 处理图形的工具

这种工具有很多种,最棒的当然是 PhotoShop,如果你不会使用该软件,笔者推荐你一个简单好用又便宜的 -Lview Pro。这是一套 shareware 的软件,在 <http://www2.nsysu.edu.tw> 就可以下载。笔者现在所使用的 Lview Pro 是常用的 1.2D 版本,因为它程序较小、操作较简单,我们会用到的功能它也都有的,而且没有日期的限制。

2. 把图形转成可用的格式

当图形文件不是 GIF 或 JPEG 格式的时候,我们无法直接用它来做 homepage,必须把这些图片另外储存在 GIF 或 JPEG 的格式。

用 Lview Pro 把原始的图片打开(File → Open...),记得在文件类型的地方选择原始图片的文件格式,否则你什么都看不到。选取好文件后按下打开旧文件就可以了。

然后 File → Save as...,将图片另存新文件。在存文件类型的地方也要选择文件的格式,JPEG(*.jpg)或 GIF89a(*.gif),再输入文件名,按下存文件就可以了。

三、渐渐显现和背景透明

渐渐显现的图形是在浏览 WWW 时,会一边传一边显示图形。刚开始解析度很低,模糊不清,然后愈来愈清楚,全部传完后就会显示完整的图形出来。这样的好处是让浏览者可以预先知道在那个位置有一张图,而且能够看到大概的样子。

背景透明则是在一张图片中,我们把一个颜色设定成背景色,让它变成透明的。用 WWW 浏览器观看的时候,透明的地方就会显示出底图的颜色或图案。因为图形一般都是方形的,不能有圆形或不规则,所以用背景透明的功能我们就可以做出看似不规则的图形。

这两项功能只有 GIF89a 这种图形文件格式才有提供,而且通常是一起做的。

1. Lview Pro

先用 Lview Pro 打开一个图形文件,如果这个图不是 256 色的话,要先转成 256 色。在 Lview Pro 的标题栏会写 500 × 200 × 256,前面两个数字是图片的宽和高,后面的数字代表颜色数目,如果不是 256 或更少,就要先转成 256 色。(16.7million 代表 16 百万色。)要转成 256 色的话,从 Retouch → Color Depth...,然后选择第一个 256colors,再按下 OK 就可以了。

接着要做的是将背景变成透明。如果你不想将背景变成透明,只要图片有渐渐显现的功能的话,现在直接照图形转存的步骤把它存成 GIF89a 的格式就可以。

如果要背景透明的话,再从 Retouch → Background color...,会出现一个调色盘,去选

择一个颜色为透明色,你可以在 Mask selection using 和 Black 的地方打勾,看看选取的效果,它会吧不透明的地方用黑色遮住,成功的话按下 OK 就可以了。如果真的无从选择,那就干脆按下 Dropper 按钮,鼠标会变成一个小滴管,在图形上你要变成背景色的地方按一下就可

锦上添花写靓页

网页的图形处理

以了!!如果你不确定有没有成功,就再去 Retouch → Background color...,并且使用 Mask 看看选取的颜色对不对。

如果正确无误,用 File → Save as...把图片存成 GIF89a 的格式吧!这样就大功告成了。

2. PhotoShop

打开一张图形文件,并将其转成 256 色或更少。在 File → Export 的地方,选择 GIF89a Export...。出现一个窗口,你可以用滴管在图上选择颜色来当作背景色,也可以在图下面的调色盘选择颜色。你可以选择好几种颜色,都会被当作背景色,如果要取消选取某一颜色,按住 Ctrl 不放,滴管旁出现一个减号,再选取该颜色。你所选的背景色效果会直接出现在画面上。都选好了以后按下 OK。将图片存文件,这就是一个背景透明而且会渐渐显现的图了。(如果要背景透明就不要选任何的颜色。)

四、GIF89a 的动画

在 homepage 里放一个会动的图是不是很有趣,现在有了 GIF89a 这种图形格式,不只有背景透明和渐渐显现的功能,连动画的功能都有了。不过做起来要费一点功夫倒是真的。首先我们要做 GIF89a 动画的程序,可以到这边去抓这个微软公司出的免费程序 GIF Animator <ftp://ftp.nsysu.edu.tw/Win95/winsoc -1/Graphics/gifsetup.exe>,抓回来后直接执行就可以安装了(备注:在 FrontPage 98 中,有一个微软的图像软件 Image Composer,集成有 Gif Animator)。有了工具还不够,我们还必须准备动画的图片。既然是动画,就要有好几张连续的图片,最简单的就是用几张连续的图让它变来变去。

制作 GIF89a 动画我们有以下几个步骤:

1. 准备图形文件

我们用一个实际的例子来说明。首先,我准备好了几张 GIF 的图形文件,要拿来画动画。

2. 启动程序,打开文件

先启动 Microsoft Gif Animator 这个程序,按下打开第一张图片

3. 插入其他的图片

我们重复插入其他的图片,一直到图片都放进来为止。并且可以选取一张插入的图,接下来调整其前后的次序。最上面是第一张图,再来是第二、第三...。如果想要删除插入的图片,先选取该张图,再按 Delete 即可。以这个例子来说,将其余四张图片都插入了,并将其顺序都排好。

4. 调整每张图片显示的时间

每张图片显示出来后要暂停一段时间,才能让观看的人看清楚图片的内容,所以要调整每张图片显示的时间。

在 WINDOWS 的右半边的地方,选择到 Image 选项的部份。先选取第一张图,在 Image 中的 Duration (1/100 s) 的地方把第一张图显示的时间设定成 100。因为它的单位是一百分之一秒,所以设定成 100 实际上只有一秒而已。

再继续选取第二张图,把显示的时间也设定成 100。以此类推,把五张图的显示时间都设定成 100。

5. 设定重复次数

这个重复次数呢...就是说这个动画要重复播放几遍。通常我们都把它设定成无限多次,也就是一直重复播放不停啦!!在右边选到 Animation 的菜单,Looping 的地方打勾,再把 Repeat Forever 的地方也打勾,就可以无限次地重复播放了。

6. 预览成果

终于接近尾声的步骤了,可以先预览一下目前的成果,看看满不满意。只要按下播放键就会出现一个 WINDOWS 播放我们做的动画。我们先看效果如何,通常有问题都是每张图片显示的时间,是否太快或太慢,我们关掉预览的 WINDOWS,再回到第四个步骤

那边调整。不然就是每张图片显示的前后次序不好,可以上下箭头键用来调整。调整后再按播放键一次,看看调整后的效果。

7. 存文件

如果预览过后都没有问题了,或者你做到一半想先存文件,就按下“另存新文件”将它存成另一个文件。已经另存新文件了,第二次以后存文件,可以直接按下保存键存文件。(如果第一次不用另存文件就直接存文件的话,会把第一张原始图的文件覆盖过去。)存完文件后,就可以在 homepage 中直接以插入图形来使用。

五、MS Gif Animator 完整功能解说

MS Gif Animator 工具按钮

1. Option 设定

Thumbnails Reflect Image Position: 打勾表示要在左边的小图中反映出每张图示的相对位置(如果图片大小不一样的话),不打勾表示尽量把图片放大显示;

Main Dialog Window Always on Top: 打勾表示 MS Gif Animator 的 WINDOWS 永远在最上层;

Import Color Palette: 设定所插入图片的调色盘;

Browser Palette: 表示每张图都使用最接近整个动画的单一调色盘,显示速度比较好;

Optimal Palette: 表示每张图使用各自的调色盘,速度较慢,但效果较好,按下按钮可以选择一个你自订的调色盘;

Import Dither Method: 让你选择一种表现调色盘颜色的方式。
Solid: 选择最接近的 256 种颜色(或更少)直接显示,对于黑白或颜色较少图比较适合;

Pattern: 用少数颜色规则排列的方式来显示多种的颜色,较适合颜色变化不多(色系相同)的图;

Random比Pattern用更多一点的颜色来排列显示,适合颜色变化多一点的图;

Error Diffusion: 用复杂交错的方式来显示颜色,效果较好,但速度较慢。

2. Animation 设定

Animation Width 和 Animation Height: 是整个动画的宽和高,通常是动画中最大的那张图片为基准,可以不用去调整;

Image Count: 所选取图片的显示编号;

Looping: 设定动画是否要重复播放(打勾代表要);

Repeat Count: 设定重复播放的次数;

Repeat Forever: 打勾代表永远重复播放,不停止;

Trailing Comment: 整个动画的注解,写给自己看的,一般人看不到。可以在这里写上作者和版权宣告。

3. Image 设定

Image Width 和 Image Height: 所选取图片的宽和高,会自动设定,无法调整;

Left 和 Top: 如果所选取图片的宽和高比整个动画小的话,可以在这调整此张图片显示的位置;

Duration (1/100s): 每张图片的显示时间,以百分之一秒为单位;

Undraw Method: 这里设定每一个画面显示的方式;

Undefined: 在下一个画面显示之前,不做任何的事;

Leave: 在下一个画面显示时,透明色的地方保留原来的样子;

Restore Background: 在下一个画面显示时,透明色的地方显示出背景图;

Restore Previous: 在下一个画面显示时,透明色的地方显示出前一个画面;

Transparency: 打勾表示要用背景色透明的功能,在 Transparent Color 右边的方框按一下,可以选择一个颜色当背景色;

Comment: 每个画面的注解。

□陕西 李剑

从现在到下个世纪,一系列的高速存储器将构成 PC 未来最亮丽的风景线。今年电脑的主存储器将由 EDORAM 过渡到 SDRAM(同步内存)上,同步内存条将占据主流市场,图形及多媒体系统使用的存储器在今年底也将转向 RDRAM。从现在到 2000 年,有五种更先进的存储器将陆续登台亮相,它们是:SDRAM II、SLDRAM、RDRAM、ConcurrentRDRAM 及 Direct RDRAM。目前预

最新六种计算机内存

测何种存储器会占据上风还很难,十大 DRAM 制造商如三星、东芝、日立等在开发 Direct RDRAM 的同时,也依然在研发其它下一代的 DRAM 技术,如 DDR 和 SLDRAM。

许多年前,INTEL 公司的创办人之一 Gordon Moore 就曾预言,CPU 的性能每 18 个月就会提高一倍,即众所周知的摩尔定律。自 1980 年以来,CPU 的标准工作频率已经提高了 60 倍(从 5MHz 到 300MHz)。与之相比,存储器的发展就缓慢多了,在工作频率上甚至连最新的 SDRAM 也只不过提高了 10 倍。过去,CPU 从结构和制造工艺上得到了改进,而存储器只是在制造工艺上得到了提高。每片 DRAM 的存储密度从 1kb 发展到 64Mb。这反而减少了对 DRAM 数量的需求,也延缓了厂商对提高数据传输率的研究步伐。简而言之,DRAM 传输率的步调未能跟上其密度的发展。存储器工业应怎样面对这个与 CPU 的性能缺口呢?

由于更先进的软件特别是多媒体应用程序对存储器带宽(速度)的强烈需求以及微处理器频率的提高,要求在存储器系统中交换更多的多媒体数据,对电脑主内存的容量要求不久后就会超过 1GB! 另外,其它更先进的操作系统如 OS/2、Windows NT 等变得越来越复杂,对存储器的性能要求也更高。

为了弥补性能差距,只有开发出新的存储器来满足对带宽的需求。除了 SDRAM,五种更先进的存储器也出现了。下面是对这几种新型存储器的概述。

1. SDRAM(同步内存)

顾名思义,同步内存就是指它同系统时钟同步,系统时钟控制 CPU 和 SDRAM,可以取

消等待周期,减少数据存取时间。同步还使存储器控制器知道在那一个时钟脉冲周期使数据请求使用,因此数据可在脉冲上升沿便开始传输,而 EDO RAM 每隔 2 个时钟脉冲周期才开始传输,FPM RAM 每隔 3 个时钟脉冲周期才开始传输。SDRAM 也采用了多体(Bank)存

储器结构和突发模式,能传输一整块而不是一段数据。

2. SDRAM II(DDR,同步内存 II)

同步内存 II。也称 DDR(Double Data Rate),是目前 SDRAM 的更新产品,DDR 的核心建立在 SDRAM 的基础上,但在速度和容量上有了提高。与 SDRAM 相比有两个不同点:首先,它使用了更多、更先进的同步电路。其次,DDR 使用了 Delay-locked Loop (DLL,延时锁定回路来提供一个数据滤波信号(Datastrobe signal)。当数据有效时,存储器控制器可使用这个数据滤波信号来精确定位数据,每 16 次输出一次,并重同步来自不同的双存储器模块的数据。DDR 本质上不需要提高时钟频率就能加倍提高 SDRAM 的速度,它允许在时钟脉冲的上升沿和下降沿读出数据,因而其速度是标准 SDRAM 的两倍。DDR 可以使用更高的频率,它今年会出现在市场上。

3. SLDRAM(SyncLink DRAM,同步链接内存)

SLDRAM 也许是在速度上最接近 RDRAM 的竞争者。SLDRAM 是一种增强和扩展的 SDRAM 架构,它将当前的 4 体(Bank)结构扩展到 16 体,并增加了新接口和控制逻辑电路。SLDRAM 像 SDRAM 一样使用每个脉冲沿传输数据。SLDRAM 目前正处于研发阶段,也受到众多 DRAM 大厂的支持,预计 1999 年投产。

4. RDRAM(RambusDRAM)

RDRAM 是 Rambus 公司开发的具有系统带宽,芯片到芯片接口设计的新型 DRAM,它能在很高的频率范围下通过一个简单的总线

传输数据。RDRAM 更像是系统级的设计,包括下面三个关键部分。(1)基于 DRAM 的 Rambus (RDRAM);(2)Rambus ASICcells(专用集成电路单元);(3)内部互连的电路,称为 Rambus Channel(Rambus 通道)。RDRAM 在 1995 年首先用于图形工作站,使用独特的

RSL (Rambus Signaling Logic, Rambus 信号逻辑)技术,能在常规的系统上达到 600MHz 的传输

率。Rambus 公司目前有两种产品:RDRAM 和 Concurrent RDRAM,其第三种产品 DirectRDRAM 将在 1999 年投产。

RDRAM 使用低电压信号,在高速同步时钟脉冲的两边沿传输数据。另外,RDRAM 使用的是 8 位接口,十几家内存条生产大厂如 NEC、东芝、三星、TI、日立、Micron、富士通、IBM 等已取得 Rambus 的技术授权,参与 RDRAM 技术开发,并投入生产制造。

在 1996 年末,Rambus 公司同 INTEL 公司签定了合约,INTEL 也将在其未来的芯片组(或许就是 440BX)中开始支持 RDRAM。目前,任天堂的 64 位游戏机在 3D 图形和 CD 音频方面就使用了 Rambus 公司的技术。

5. ConcurrentRDRAM

它属于第二代 RDRAM,在处理图形和多媒体程序时可以达到非常高的带宽;即使在寻找小的、随机的数据块时也能保持相同的带宽。作为 RDRAM 的增强产品,它在同步并发块数据导向交叉传输时更有效,在 600MHz 的频率下可达到每个通道 600Mb/s 的数据传输率。另外,Concurrent Rambus 同其前一代产品兼容。预计今年其速度可达到 800MHz。

6. Direct RDRAM

Direct RDRAM 是在 RDRAM 的扩展,Direct Rambus 使用了同样的 RSL,但其接口宽度达到 16 位,频率达到 800MHz,效率更高。单个 DirectRDRAM 传输率可达 1.6GB/s,两个的传输率可达 3.2GB/s。1 个 Direct RAM 使用 2 个 8 位通道,传输率为 16GB/s,3 个通道的传输率可达 2.4GB/s。

□河北 吴泽平

电脑爱好者在选购机箱时存在的一个很大的误区,那就是只重视机箱的外观样式,而忽略了挑选机箱内最重要的部件——电源。其实电源的优劣对电脑本身有非常大的影响。极端的例子就是电源失控,导致 220V 电压直冲主板,将机箱内几乎所有的部件全部烧毁。此外,质量不佳的电源对电脑部件的损害是长期和隐性的。万一电源提供的电压不稳定,甚至带有尖峰。就会使电脑部件长期处在恶劣的供电环境下,大大缩短其工作寿命。尤其可怕的是这种损害短期内无法显现,当电脑某一部件损坏或老化时,用户却不知道是电源造成的,给故障修复和预防埋下了隐患。另外,由于电网中的杂波很多,达不到标准的电源无法滤去这些杂波,会使这些杂波进入电脑数据总线,极易造成电脑死机或数据错误。据统计:电脑常见故障中,约有 80% 和电源工作不正常有关。既然电源如此重要,那么符合哪些标准才算好的电源呢?一般来说,高质量的电源都通过了相应的产品质量认证和符合一定的

标准,并在电源盒的上面贴有相应的标志。就国内生产的电源而言,常见的有以下四种:

1. CCEE——中国电子产品质量认证。通过此项认证的产品设计比较完善,生产中的质量控制非常严格,其质量是有保证的。所以,一般大型电源公司选用的都是

通过了 CCEE 认证的。正因为如此,通过了 CCEE 认证的电源价格都比较高。如航嘉牌普通电源约 200 元、ATX 电源约 280 元。

2. FCCCLASSB——电磁传导干扰民用标准。这是由于电脑的电源是开关电源,工作时会产生电磁辐射,电磁辐射超标会产生一系列后果。干扰轻者可使电脑工作异常,引起数据传输错误;重者造成电脑控制的机器人杀人等事故。因此,国际标准化组织和世界上绝大多数国家对电磁干扰和射频干扰制定了若干标准,要求电子设备的生产厂商对其产品的辐射干扰降低到可接受程度。最著名

的是“FCCCLASSB”,这是美国对住宅环境所制定的电磁干扰标准。目前符合此项标准的电源有:航嘉牌、长城牌、百盛牌等。

3. 过压、过流及短路保护——这是所有电源都应具备的基本电源保护功能。只有当电源具备完善可靠的保护功能才能避免烧坏

电脑和电源本身。目前市场上的大多数正规电源都通过了此项功能的合格检测。

4. 外观及性能——这是一个好电源最基本的要求。首先,优质电源的电源盒外观加工精细,无碰伤、划伤,摇动电源时内部无异常声响,电源工作时风扇转动平稳、无启动死角、噪音很小,电源盒正面应有质量认证标志、生产厂家的标志、电源主要性能指标等。

由于绝大多数是与机箱配套出售的,所以选择了机箱后,应打开机箱查看电源是否符合上述标准。同时应注意机箱价格(含电源)与电源质量有一定的相关,不

能图便宜而买回了劣质电源。现在市场上的电源高、中、低档都有,高档电源价格较高,一般在 200~300 元之间;中档价位在 100~200 元之间,应以此作为标准加上 100 元左右作为选购机箱(含电源)的标准。一般来说,那些大规模、用料考究、做工精细的机箱所配用的电源较有质量保证。就目前而言,市场上的“爱国者”机箱、“保利德”机箱、“海洋”机箱和“银河”机箱的口碑较好。要特别提醒您的是:如果您选择 ATX 机箱,一定要查看所配电源是否符合 Intel2.01 版标准。鉴别的方法是在 2.01 版中,ATX 电源风扇放在与 AT 相似的位置,而早期的 ATX1.01 版电源为了节省 CPU 风扇,将风扇放在电源后面,其风口直接向着 CPU。这是由于 ATX1.01 的激活电流为 100mA,不能达到要求而被淘汰。最后,就是不要迷信电源上标注的功率数值,而是要通过实际使用来了解电源的负荷能力,手摸盒外壳仅有温热,电脑中的各个部件能够正常工作作为标准。

□成都 卓艳

配置一个好电源

又是一个夏天过去了，电脑的性价比也越来越高了，诸位玩家大哥是否心痒难耐？时下各种新版硬件纷纷闪亮登场，让人看得眼花缭乱，不知所措，在此，本人有一套性价比极高的选购方案，不忍独吞，拿出来大家看一看。

CPU: AMD K6-2 300MHz 正品散片 + Cxryx 风扇王 1200元 + 80元

100MHz的总线速度，与同级PII(350+440BX)几乎相等的MMX功能，超越同级PII的运算速度，最重要的是它没有锁频？而它的价格……风扇王是在超频时起决定作用的，你若是不超频就是不用风扇也可以。顺便说一下，正品K6-2/300一般都能上350MHz(100x3)，若上不了……！不过K6-2都是钢印打的，一般不易被Remark。——千万莫买油墨印的K6-2！

主板:微星MS-5169 Ver.2.0 700元
此主板采用的是ALI扬智的新一代阿拉丁v代芯片组，正式支持100MHz外频，不会因提升了外频而引起其它设备不能正常工作。100M外频+AGP是这块板子最大的卖点，但唯一美中不足的是它只支持到3.5的CPU倍速。购买时须注意主板的版本号，老的版本存在着诸多缺陷，而Ver.2.0以上则趋于完善。

内存: 32MB/条的现代/LGS/SEC/NEC/日立-10nsSDRAM x 3 600元

96M内存，哪个软件不够用？三条看起来是别扭点，但5169只有三条DIMM没办法。最好买微星推荐的现代TC-10条，实在买不到再买其它牌子的。但是一定要这四种中的一种，其它的毋须考虑。买SDRAM质量第一，价钱第二！

硬盘:Maxtor 钻石五代 6.8GB 1550元
更高的单碟容量(3.4G/碟)，更成熟的技术，更低的成本，以及更优质的售后服务，造就

相信大家Direct-Sound 3D和A3D这两种音效标准不会陌生，不过上周自Creative推出Sound Blaster LIVE后(简称SBLive)，音效卡发展可能会进入一个新里程。

什么是EAX?

Environmental Audio Extension(简称EAX)是音效卡一个全新的API，由Creative研究，并率先引用到SBLive身上。EAX除了支持DirectSound和DirectSound 3D外，任何游戏或者软件只要以这个API编写的，都可以将呆板的游戏声加入背景声音(Environmental Sound)，而这种背景声音可以随不同环境而转变，例如游戏中对着不同材料射击，所产生的回声可以是不同的。SBLive提供的背景声包括演奏厅、山洞、竞技场和水底等现场声。当然，你亦可以透过EAX API自行制作其他背景声啦。SBLive支持2MB、4MB和8MB Sound Fonts，透过PCI音效卡的特性，你更可以用主内存承载高达32MB的Sound Fonts模拟更多乐器声，十分适合电脑作曲使用。

玩SBLive最好用FourPointSurround喇叭

高性价比配置方案

户信心与骄傲。三星500bplus，性价比最高，DIY首选品牌！
键盘·鼠标：三星104键/阿泰克

更辉煌的Maxtor。

显卡:Matrox MGA G200 8MB能扩16MB(AGP)1500元

近来，诸多Matrox G200的评测多见于报端，性能方面我想在此就无须多费墨水了吧。现在先买一块250MHzRAMDAC的8MB的可扩充的版本，等RAM降价了再扩到16MB，多么痛快！

声卡:Diamond Sonic Impact STO(PCI)350元

显卡已经“跳槽”，声卡自然不能闲着，跳吧！(什么时候跳进AGP?玩笑)名牌、高品质的帝盟，4兆的波表库，90db的信噪比，可外接两套3D音箱的高扩展性、大功率，可与AWE64相比的音质，低CPU占用率，与DOS全兼容，……以及350元的价格！您还能说什么呢？

光驱:三星24速400元

三星永远是令人信任的品牌，此款CD-ROM Drive速度快，纠错力强，能对付任何“烂”碟。在DVD没有成为主流前它就是最好的选择。价格是高了点，但物有所值嘛。

软驱:TEAC/三星1.44MB 120元

还得为这该死的“鸡肋”贴上100来元，真是！不过还别说，要是没有它，嘿嘿，你的裸机如何启动？驱动程序怎样安装？SONY的声音大了点，价钱贵了点，NEC的又好像是半包的，不怎么顺眼，所以我不推荐。不过诸位，若是喜欢，但选无妨，毕竟性能、价格都差不多嘛。

显示器:三星500b+1650元

超大的带宽给产品以稳定的工作状态和较高的刷新率，优质的售后服务给予用户可靠的保障，响亮的牌号与良好的市场反响带给用

(ARtec) mouse + 垫一张

挑选输入设备时，手感是重要的指标，上述两部件手感特别好，自己去感受吧。

音箱:木质有源彩虹轻骑兵250元

这种音箱以接近创新PC WORKS音箱的音质和只有PC Works 1/3的价钱吸引了广大消费者，真是物超所值啊。选择它吧，You are right!

机箱、电源:卧式ATX/250W ATX 150元 + 150元

卧式机箱使机器各部件接触良好，寿命较长。ATX有两种版本，新的版本性能更高一些，购买时要注意。电源可选百盛或长城。机箱材料须厚实，内部须宽大，这是必须注意的。

至于打印机，性能与价格是成正比的，没什么太出色的高性价比产品。大家可根据自己的实际需要和经济能力来选购。EPSON是老字号的打印机生产厂商，产品自然品质优良，选购时可优先考虑。一般家庭用户可选EPSON Stylus color 400，如果真正是要专业应用的话，还是找个懂行的帮您挑台激光打印机吧。

如此一套电脑(不含打印机)只须将近9000元，速度、MMX直追PII-350，3D显示图像质量超越VoodooII，速度至少达到VoodooII的85%，2D显示可与Trident 9850齐平，大容量，快速的内存、硬盘，高品质的显示，纠错强，速度快的CD-ROM，音质直逼AWE 64……比市场上什么PII350+BX+64M+4.3G+Voodoo+24X数控=15000-12000要爽多了！哈，飞起来了！

*上述部件价格为深圳赛格电子配套市场98年8月16日最低价。

□深圳老Z

音效发展新里程

当然，以千五元价钱叫人买张SBLive，除非阁下是游戏痴，对视觉甚至是听觉表现都要一流，否则很难有人会买，而Creative也明白这点，所以Environmental Sound除适用于电脑游戏外，它更可混入DVD和VCD音响中，加强播放效果，而普通的AudioCD、WAV和MIDI都可以混入这些背景声。

玩尽SBLive单靠两个扬声器并不足够。同PCI64及PCI128一样，SBLive支持Creative Multi-Speakers Surround，要发挥它必须配合FourPointSurround五个喇叭一起使用。

事实上CMSS(Creative Multi-Speakers Surround)毫不逊色于时下的Dolby Prologic，甚至是Dolby Digital AC-3音响，如果阁下喜欢在电脑看DVD，以及对Dolby Digital AC-3音响始终情有独钟，可考虑暂时用两个扬声器，待日后Creative推出Dolby Digital AC-3喇叭解码器一并升级也不迟。

Emu10K1相等一颗Pentium

SBLive与PCI128区别于前者的Vivatable可使用256种音源，对玩MIDI电脑音乐的朋友，它是目前最理想的音效卡。除了可配搭五个喇叭一起使用外，随卡还有一张Digital I/O Audio扩充卡可与SBLive连系，提供一个额外的Digital SDIN接口，支持未来推出的八声道喇叭。要处理八个声道的音响效果，音效晶体需要极高的运算能力，SBLive使用一颗高达1000MIPS的Emu10K1 DSP(Digital Signal Processor)驱动器，它使用0.35微米制程，内置二百万个电芯片，据悉它是由新加坡政府代工制造，运算能力相等与一颗Penitum处理器。

EAX游戏将持续推出

今年三月Electronic Entertainment Expo.(E3)，Creative得到著名游戏软件开发商Accolade，GT Interactive's Epic Mega Games/Digital Extremes，Bungie和Fox Interactive等顶力支持，现

已有愈一百万份以上的EAX Developer Kit分派到各游戏软件开发商。较受欢迎的有Unreal，它是第一只支持SBLive的电脑游戏，而未来还会有更多支持SBLive的游戏陆续推出。

而对于游戏迷来说，这才是关键，不然的话谁也不会考虑这么贵的声卡。就好像如果永远是玩《三国演义》的话，就永远不需要Voodoo。

原装软件相当多

随SBLive附送的原装软件特别多，这亦是它最超值之处，例如作曲专用之软件CakeWalk Gold 6.0，以及其他音乐播放软件PlayCenter、Launcher、AudioHQ、KeyTar和WaveStudio。另外亦有Epic MegaGames的Unreal游戏试玩版，欲知SBLive更多资料，可浏览http://www.sblive.com，SBLive网址。

玩Environmental Audio的便宜方法

玩Environmental Audio不一定要用SBLive，因为Creative在稍后时间将会特别为PCI64和PCI128编写Environmental Audio的专用Driver，只要到网页下载，再配合FourPointSurround喇叭一样可以玩Environmental Audio。

□广州 软硬

下载利器——网络蚂蚁

随着 Internet 在中国的普及推广,越来越多的人走进了这个精彩纷呈的世界,尽情享受网上冲浪所带来的欢乐。当遇到自己喜欢的软件时难免想将其下载,但是由于受目前的网络带宽和上网费用所限,网友们常常不得不痛割爱,或者使用 Cuteftp、Wsftp、netvampire 等工具软件来下载。在这里,笔者推荐一个操作简便、功能完善、短小精干的下载新武器——网络蚂蚁 netants。netants 仅有 198k,它通常把一个要下载的文件分成 N 个(N 为所设置的蚂蚁只数)部分同时下载,每只蚂蚁负责下载其中的一部分,当一只蚂蚁下载完某一部分后,它会在还未下载完的部分中划出一小部分继续下载,这样, N 只蚂蚁协同工作,大大提高下载的速度。下面,我就以在 <http://www.nease.net/~gujian/software.htm> 处下载“南极星”为例,具体介绍下载的过程。

一、目标定位

1、利用浏览器或搜索引擎找到所需软件所在的 web 页面;

2、移动光标到“南极星”超链接,在浏览器底部状态行出现 <http://hp.envir.online.sh.cn/gavin/chinese/njwin160.exe>,这是 njwin160.exe 的 URL。

二、设置运行 netants

1、打开 netants 主画面, file/option 中各网民们经常同 E-mail 打交道,通常 E-mail 是白底黑字,并且字号较小(一般为 5 号),读起来较乏味。其实,我们完全可以用网页的形式写信,这样就缤纷多了,下面笔者简单弄的一个例子,不敢说是范文,意在抛砖引玉。

```
<html>
<body bg-color=#c0c080 text=#800000>
<h2>
<font color=#0000c0>
Hi, 老朋友你好!
</font>
<br> <br>
<i>
久未联系,近来可好?
<br> <br>
近喜事临门,特此祝贺!
</i>
<font color="red"> <h1>
恭喜你开业大吉,财源滚滚!!!
<br>
<br>
<br>
<h2>
<font color=#40ff40>
你的朋友:赫建
<br>
1998.7.23 E-mail: hej@263.net
</html>
上述文件可放在桌面上,如以 MAIL.HTM 命名。写
```

发网页式 E-mail

上述信件文件可以反复使用,相当于模板,而每封发出去的信件都可以不同。

本文经验已在 WIN97 中文版及自带的 IE 浏览器下运行通过,电子邮件系统采用 FOXMAIL 中文正式版。

□长春 赫建

选项建议取默认值;

- 2、打开 job/add, 出现“Add job”对话框,在 URL 栏中输入 njwin160.exe 的 URL, 同时在“Save as”栏中自动加上了 c:\njwin160.exe, 可以点击右边的浏览器图标选择新的存储路径;
- 3、点击 OK, 开始下载 njwin160.exe;
- 4、这时, netants 主画面分为三个部分: 速度显示(绿色折线线时高时低)、下载情况(目标 URL、文件大小、已下载的百分比、当前速度、已用时间等)、下载状态 block (5 只红色蚂蚁、已经下载的蓝色块、尚未下载的灰色块), 在画面的右下角是已下传的字节数;
- 5、点击“log”, 可看见 5 只蚂蚁和它们下载过程的全部状态。

现如今,上网是时尚。朋友见面,谈论最多的莫过于“网事”。“网虫”们热衷于“航海家(Netscape Navigator)、“探险者(Internet Explorer)”,能自由自在、废寝忘食地在因特网万维世界(WWW)中逍遥自在,海阔天空、实时、直观、惬意地“漫游”、“探索”。笔者虽为网上一员,却对“伊妹儿”(E-mail)情有独钟。究其原因,则在考虑到要想成为一位不折不扣、成功的“航海家”、“探险者”,不仅需要强健的体魄——用以支撑熬更守夜的关键资本、豪迈的情怀——勇于面对可能出现的矛盾和困扰、沉着的心——面对漫长的传输等待能坐禅般地稳健,除此之外,更重要的是要有坚实的经济后盾(只要稍加注意,你会从报刊杂志上时常发现欲上网者发出的“口袋里需要装多少银两才敢上网”的惊问),缺乏以上“素质、修养”的修炼和大把钞票的豪气,要想成为“航海家”、“探险者”,恐怕……。而“伊妹儿”就不同了,虽是“小家碧玉”,却有其独到的魅力。笔者结识“伊妹儿”以来,对“伊妹儿”的魅力确有不少感受和发现。如果你愿意听,我就向你“说道、说道”:

说到“伊妹儿”的魅力,话可就长了。咱还是“长话短说”吧。

其一、如果你生活、工作中有了“伊妹儿”,就像招聘到一位十分能干、称职的“小秘”,着实能让你过把“老板”瘾。“伊妹儿”会成为你工作和生活中不可或缺的动力助手。

其二、“伊妹儿”一专多能,“她”不仅可以进行联络交流,而且可以实现除 Telnet 远程登录外几乎所有的 Internet 功能,诸如访问 WWW 万维网,利用 FTP 传输文件、参加 USENET 新闻组、进行 Finger 及 Whois 名址查询、Wais 信息检索、Gopher 软件查询等,可以为你节省不少“劳务雇佣费”。

其三、“伊妹儿”可助你取得广泛的联系,扩大你的交往空间,结识五湖四海、亚非拉美世界各地的朋友,增进你同他人(只要他或她在网上)的了解和友谊,真正使你朋友遍天下。你在检视自己的 E-mail 信箱时会有切身感受。

其四、“伊妹儿”是善于“勤俭持家”的典范,“她”深受中国文化传统熏陶,颇具勤俭朴素的传统美德和艰苦奋斗的优良精神风貌,可以做到“少花钱,多办事”,绝对不会造成“财政赤字或入不敷出”,使你处于“周期性经济危机”的尴尬境地。

其五、相对而言,“伊妹儿”还是位相当不错的“保健护士”,“她”不会让你“夜以继日、废寝忘食”地在电脑显示屏前进行无奈的身心修炼。“劳逸结合”是“伊妹儿”对你的基本“要求”。而“她”自己却不辞辛劳、大公无私、“毫不利己、专门利人”、默默地为你“日夜操劳”,尽心尽力、尽职尽责。

- 6、下载完毕, 出现“successfully”确认框。
- 三、其它功能
- 1、支持断点续传:当一次下载由于种种原因而没有下载完全时, netants 仍保留目标文件的 URL 和已传百分比等信息, 当再次打开 netants 时, 只要点击“start”即可实现续传(当然, 还需要该站点支持断点续传才行);
 - 2、支持多个文件同时下载: file/option/connection/max downloading job 设置了可同时下载的最大文件数目, 在“Add job”对话框中输入新的目标 URL 及所存文件名后, 点击 OK 即可同时下载。
 - 3、从我使用的情况来看, netants 比 WWW 方式快 3 倍左右, 比 net vampire(网络吸血鬼)快 2 倍左右, 正如“实践是检验真理的唯一标准”, 网友们可以在试后再评价!
- 成都 向勇

其六、“伊妹儿”是位擅长鼓励人不断学习、进取的主, 在“伊妹儿”面前, 你会真正感到学习英语的重要性, “她”会督促或迫使你不断自觉地学习, 因为“伊妹儿”会时常“犹抱琵琶半遮面”地“露出”她特有的“表情符”, 或“蹦出”些让你“莫名其妙”、颇费揣摩的“缩略语”。不过, 经过“伊妹儿”的“培训”, 不出数月, 说不准你英语的阅读能力和写作水平还会提高一个等级呢。

其七、“伊妹儿”禀性纯厚朴实, 但又不失“大家闺秀”之风范, “她”一般不会给你招惹是非或诱发和激化“内部矛盾”冲突与危机。除非你本人自己“管理不善”或明知故犯。

其八、“伊妹儿”可以帮助你充分利用因特

“伊妹儿”的魅力

网上的丰富资源, 让你及时了解你感兴趣的问题的最新动向, 或者得到有关你提出问题的来自世界各地的答案, 因此即可略见“伊妹儿”广大神通之一斑。

怎么样? 听了我的介绍, 你也想“聘用”一位“伊妹儿”了吧!

你别急! 我这还有“下文分解”呢! 要想“聘用”“伊妹儿”, 你首先要到“职业介绍所”(亦或是“婚姻”介绍所)也未可知——ISP 处办理必要的手续(取得上网资格, 安装、调试硬件、软件设备, 获得 E-mail 地址、用户名、口令密码等)。这样, 你就算得上是网上的一员了。

结识、“聘请”到“伊妹儿”后, 你应多与“伊妹儿”接触, 了解“她”的“个性”和近况。

这以后, “伊妹儿”的风采会逐渐显示出来的。当然, 你手下“伊妹儿”到底能展示出多大的魅力, 关键还要看你自己的“管理水平”如何了。

对了! 应该特别提示的是: 作为“老板”, 多读书、多看报、多学习、多请教、多切磋、多交流等会使你获益匪浅, 由此产生的最直观的效果就是既可使你的“伊妹儿”亭亭玉立、光彩照人, 又可以节省一些本应付给“伊妹儿”的“薪水”, 并能在不增加“伊妹儿”“薪水”的情况下, 充分调动和发挥“伊妹儿”的积极性和能动性, 让“伊妹儿”有机会充分展示自己的魅力。不过, 切记! 这一“招数”你可千万别让“伊妹儿”知道了, 要是哪天“伊妹儿”想通了, 给你闹出个“要求增加工资或跳槽、辞职、罢工”什么的, 后果你可就自负了。

哟! 对不起, 少陪了, 我得去看我的“伊妹儿”去了。网上见!

□重庆 阮建

1848年1月24日,美国人James Marshall在加州东部Sutter's Mill发现黄金,引发了美国有名的1849年淘金热,吸引无数美国人进入加州,希望能在一昔之间成为富翁。

1993年2月,美国伊利诺州州立大学国家超级计算中心(NCSA)发布Mosaic万维网浏览器,带出互联网的全球风潮。在高度商业价值潜力的推波助澜下,正式引发Internet上新一代的淘金热。

根据美国一家市场调查公司报告,目前全球使用Internet的人口约在4500万人到5500万人之间。保守估计到公元2000年,全球将至少有二亿人连上因特网。预期在普通大众和公司企业真正了解Internet的潜力和威力后,用户的人数将有望呈爆炸式的成长。由此可见,在互联网如此庞大的使用人口背后,确实是商机无限。

信息产业动作快

互联网的影响是全面性的,这几乎意味着各行各业都会受到它的冲击,同时也意味着互联网将带来无数的新机会。由于互联网网络主要是由个人电脑与通讯结合后所兴起的,所以第一批Internet淘金的行业就以信息产业(IT)和通讯业为主。

最明显的事例就是几乎所有的电脑厂商,不管是硬件或软件,都会把它的产品跟Internet挂上关系。例如:在软件方面,文字处理,预算表,数据库甚至绘图软件,现在都已不是大家瞩目的焦点,人们所关心的是这些产品跟Internet有什么相干,它们如何能运用在Internet上。

微软下大注

至于软件巨人微软的动作更是积极。除

了在OFFICE的相关应用软件如Word, Excel, Power Point中推出Internet Assistant的扩充程序外,更不惜花巨资买下Vermeer公司的HTML文件出版软件,进一步强化功能并降价促销,希望一举成为其OFFICE套装软件的明日之星。相较于在Internet服务器上的动作,微软在将Internet整合进应用软件的工作还只能算是小儿科。目前,微软公司除破天荒地以免费方式赠送Internet Explorer浏览器外,甚至还免费赠送Internet Server网络服务器。

AT&T, MCI这一类的长途电话公司也开始提供网络拨接服务。AT&T提供长途电话5小时免费Internet连接,每月19.95美元无限制使用的促销方案,在短短6个星期之内便吸收到500,000个用户。除了MCI的跟进外,从AT&T分出来的小贝尔公司(RBOC,如BellSouth, BellAtlantic)也提供有类似的服务,同时还开始提供更快速的ISDN拨接服务。

这种现象并非美国所独有,欧洲,日本甚至东南亚,提供Internet频宽的通讯业者也都随着Internet的风行而赚大钱。至于网络产品厂商,不管是生产网络卡,集线器,路由器甚至是调制解调器的厂商,无不大大受益。所以3COM, Cisco, US Robotics等厂商都成为投资者的宠儿。

互联网与家庭

宽频互联网与电视结合所带来的娱乐革命,将使得互联网真正家庭化。Oracle公司的网络电脑搭配有线电视调制解调器(Cable Modem),都将有机会快速地点播电视(Video on Demand, VOD)成为事实。在这方面,美国最大的有线电视公司TCI,特地与网景(Netscape)公司合资成立一家@Home公司进行这方面的研究,并开始小规模地实地测试。日本,英国及香港也都有类似的计划在行中。如果这项服务能在短期实现和普及,则到公元2000年,全球的Internet人口将不只是二亿人而已,而可能是五亿人甚至是十亿人。

至于互联网消费革命,将使得线上银行,线上投资,线上交易等业务成为金融业务的大宗,这也就是维萨卡(VISA),万事达卡(Master), America Express等信用卡机构及美国各大银行积极推动网络交易保安技术的主因。

一夕致富不是梦

在Internet的科技淘金热中,最迷人的还不是上述传统行业运用互联网所开发的业务,而是那些前所未有,闻所未闻的新点子,新创意所带来的新机会。

Netscape是最早把高品质的Internet软件免费传播,而因此建立高知名度和市场占有率的公司。这种模式在以前没有人相信会成功,但是在Internet这个全新平台上,他们成功了!1995年, Netscape公司的股票一上市便价值27亿美元,即使后来受到微软公司Internet策略的冲击,但到1996年初时其股价还是有六十多美元,使得这家上市仅8个月的新公司还是维持在50亿美元的总市值。

网络传奇又一章

Netscape的快速发家史并不是Internet唯一的传奇,在Internet上这样的机会还是层出不穷。例如以专门替用户搜寻网站地址资料的Internet站点搜索引擎又是一例。1996年,在美国,三家Internet站点搜索引擎公司Lycos, Excite, Yahoo, 接连在4月2日,4日,12日三天将股票公开上市。这些公司的股票上市第一天几乎全部大涨坐收。Yahoo以13美元上市,当天涨到43美元,最后以33美元收盘。以收盘价计算, Yahoo一上市便价值10亿美元,单是杨致远个人在上市当天所持有的股票价值,就一度高达一亿八千五百万美元。

Lycos在上市当天涨了37%,而Excite则涨了将近20%,全都成为价值数亿美元的公司。

这些看似疯狂的例子,虽然有投资者非理性追随Internet风潮的味道,不过这也确切说明地说明了这些网站搜索引擎公司,在万维网站点每天数以百计,千计的不断增加的情况下,确实具有非常美好的前景。

结束语

互联网的出现,让以前很多不可能的事情变成可能,也让许多以前认为绝对不可能的赚钱方法变得有利可图。Netscape及站点搜索引擎公司的成功,只是Internet科技潮中最早登场的两个范例而已。相信在接下来的几年,随着技术进步及应用范围的扩大,类似的Internet创业成功事迹肯定还会源源不断地出现。

金矿的源头已现,现在就看你有没有眼光和本事从中挖到宝藏了?

□泸州 闻知

INTERNET 淘金热

这些大动作其实都只是微软Internet策略的一小部分而已。微软在认清Internet是未来应用主流的事实后,将Internet列为该公司当前最优先执行的计划,不断地通过结盟和兼并方式取得Internet的相关技术,并且投入大量人力将目前所掌握的操作系统,应用软件,开发语言的优势,加强与Internet的整合,并推动延伸其软件技术规格的发展。

微软在其Internet策略中,将Internet市场分成包括信息内容(Content),开发工具,浏览器/用户端OS,服务程序,服务OS/Web服务器,线上服务,频宽提供等七个领域。从微软公司的积极作为看来,业界相信不出三年,微软绝对会是Internet上面面俱到的超重量级厂商。

网络业界先受益

在互联网热潮中,通讯业者和网络产品厂商可说是最早获得实际利益的一群。以美国为例,自美国新通讯法案松绑以来,像

开通后,邮件传呼服务也立即生效。当用户指定的E-mail邮箱有新的邮件到时,寻呼系统将自动从E-mail服务器提取邮件的主题"Subject"和发信人的地址"From"发送到用户的传呼机上。与此同时,E-mail服务器还会将新邮件转发到用户设定的常用电子信箱。此外,寻呼电子邮件传呼系统还增加了一些附加功能,例如,它允许用户通过其提供的设置功能,可检索用户的邮件,过滤掉那些无关信息,且还能限制每天的出Call时间段,使用户不至于在半夜被"骚扰"。可以说,有了E-mail Paging,电子邮件

用户只需听到信箱的"动静"才去开启信箱,省时、省力、省钱。目前除了润迅公司外,国内提供这项服务的公司也很多。比如深圳邮联通信公司(<http://www.union.szptt.net.cn>)、广州嘉星信息联机公司(<http://home.kj.com.cn>)、北京信海公司(<http://www.chnmail.com>)等。至于资费,目前象深圳邮联通信公司提供该项服务的收费是每月15元。

随着技术的发展,电子邮件传呼服务还在不断改进中。Motorola公司现在已经推出了一种可以接收电子邮件的寻呼机Tango,这种寻呼机采用水平取向,功能键在一端,还有一个作无线用的可以翻开的盖子,用户按键能滚动显示内容,通过敲击字母组成信息。Tango可以存储数百条信息。Tango采用了Motorola最新开发的Reflex双向传输寻呼协议,可以方便地发送和接收电子邮件,特别是用于会议或其它公共场合使用,这种犹如"蜂窝"胜似"蜂窝"的寻呼机可以使用户巧妙的管理通信,随时随地帮助用户不必通过电话线路和PC来接收信息,Tango除能接收电子邮件外,还能让用户通过Internet获取有关股票行情、体育得分和航班方面的有关信息。在中国有非常多的用户实际只需要Internet提供的电子邮件服务,因而,很多人都看好Tango的市场潜力。

电子邮件到手机服务(E-mail to Cellular)

电子邮件到手机服务和电子邮件传呼服务非常相似,一旦有E-mail送到用户的电子信箱时,用户的手机就会及时收到寻呼信息。在将来电话用户还可以选择是否听整个文本的信息。不过目前还没有发现有国内相关公司提供这项服务。 □南京 王树军

电子邮件传真服务(E-mail to Fax)

所谓的"电子邮件传真服务",顾名思义,就是将用户收到的电子邮件转发到用户指定的传真机上。通过这项服务,任何时候用户都可以在世界上任何可能没有计算机或Internet的地方利用他们的传真机接收电子邮件。我们以北京信海公司(<http://www.chnmail.com>)提供的电子邮件传真服务为例来加以说明。用户在信海公司登记注册E-mail帐号时,可以在登记表上注明要求使

电子邮件的增值服务

用邮件传真服务,并同时指定一个接收邮件的传真机号码。这样,在用户的E-mail帐号开通后,邮件传真服务也立即生效。每次当有电子邮件发送到用户的电子信箱里时,信海的服务器会自动拨通用户指定的传真机,将邮件的全文发送到传真机上。这个过程非常快,从用户的电子邮件信箱里收到新邮件,到传真机上发出这份邮件的传真稿,只需要一两分钟。这一服务既解决了部分用户上网查询存在的困难的问题,又省去了打印机打印邮件的过程,而且还保证了邮件传递的实时性。目前该公司提供该项服务的收费是每月80元。

电子邮件传呼服务(E-mail Paging)

电子邮件传呼服务可以说是最方便地接收电子邮件到达信息的方式了。它是传统的无线寻呼业与时尚的因特网业务的融合,具有非常广阔的市场前景。电子邮件传呼服务就是一旦有E-mail送到用户的电子信箱时,用户的寻呼机上会及时收到寻呼信息。如果是中文机的话,用户可以看到日期、题目等摘要内容,PC寻呼机功能强的话甚至可以直接把E-mail中全部文字信息传呼到寻呼机上。如果是数字机的话,用户看到的就只能是一串代表特定邮件信息的数字代码了。由此,用户可以根据相关的内容来决定是否需要立即同发信人联系或是查看邮件的内容。我们以润迅公司(<http://www.cm.com.cn>)提供的电子邮件传呼服务为例来加以说明。用户可以"邮件传呼"页点击"申请地址"按钮以申请一个润迅提供的免费E-mail,用户需填入申请用户名、自动转发电子邮件信箱(润迅系统还不支持POP取信)、传呼机号码、传呼机种类等信息。这样,在用户的E-mail帐号

Windows 产品系列的系统性能的不稳定现象一直是 Microsoft 公司的对手们经常指责的问题, 这些问题在 Windows98 得到了一定程度的改善。Windows98 改进和添加了一系列系统维护工具, 以保持 Windows98 始终处于最佳状态。

七、系统维护

Windows98 带有大量的实用工具, 这些工具大多数不能通过“开始”菜单来运行, 不过您可以通过首先运行“系统信息”程序, 然后打开其“工具”菜单, 然后选择相应的菜单项来运行它们。

1. 系统信息程序

Windows98 提供了一个“系统信息”程序, 通过它您能够非常详细地查看系统的几乎所有有用的信息。“系统信息”程序事实上是一个集成了各种系统维护功能的强大工具, 允许您在查看系统信息的同时, 进行各种系统的维护工作。

按照如下的步骤即可启动“系统信息”程序:

1. 打开“开始”菜单。
2. 选择“程序”, 选择“附件”, 选择“系统工具”, 然后选择“系统信息”。即可启动“系统信息”程序。

“系统信息”程序由左右两个窗格组成, 左边的窗格以树状结构显示计算机的硬件资源、组件以及软件环境等项目, 而右边的窗格中则显示相关的计算机信息。

在“系统信息”程序的左边窗格中显示您可以查看的系统信息类型, 包括如下三种类型:

●“硬件资源”允许您查看硬件的特定设置, 包括 DMA、IRQs、I/O 地址以及内存地址等。另外通过“冲突/共享”选项允许您查看当前设备资源之间是否存在冲突。

●“组件”允许您查看的 Windows98 的配置信息。您可以由此而确定您的设备驱动状

当用户在 Windows 环境下运行程序时, 系统可能会报告产生 General Protection Error (一般保护性错误), 一个不可恢复的应用程序错误就发生了。下面给出四个案例。

1. 系统感染病毒

一个小型局域网。服务器采用 Compaq 奔腾 133, 操作系统为 Novell 公司的 Netware, 其中一台终端是奔腾 133 兼容机, 16M 内存, 2.1G 硬盘, 日立 4 速光驱, 操作系统是 Windows95, 同时硬盘上还安装了中文 Windows3.2 和 Word6.0。终端使用一段时间后, Windows95 报告产生一般保护性错误。由于开始并不严重, 只偶尔产生一次, 所以并不在意。又经过一段时间, 发现在中文 Windows3.2 中使用 Word6.0 时不正常, 出现“应用程序错误”提示, 之后, 发现有时 Word 不能正确存盘, 不能保存已输入的文件, 造成文件丢失。而且在退出中文 Windows3.2 后, 中文 Windows3.2 就不能再启动了, 必须重新安装才能启动。同时 Windows95 频繁报告产生一般保护性错误。经过分析, 认为是病毒感染, 使用杀毒软件清理终端上病毒, 发现 1465 病毒和台湾 1 号宏病毒。杀病毒之后, 系统就正常运行了, 但很短时间后又重新出现上述情况。尝试对整个网络进行杀毒, 1465 病毒与台湾 1 号宏病毒仍然存在, 杀除病毒后系统正常。但仍是很短时间内系统又出现上述情况, 认为一般杀毒软件不能杀除感染 Windows 系统的病毒, 重新安装整个系统, 然后一切就正常了。

2. 软件安装不正常

一台兼容机, 奔腾 MMX200, 32M 内存, 火球 4.3G 硬盘, 丽台 S600DX 显卡, 创通 Awe64 Value 声卡, Sony 611 光驱, 机



态、网络状态以及多媒体软件状态等等。大多数的选项都允许您选择显示信息的详细程度, 您可以选择显示“基本信息”, “高级信息”或是“历史记录”。

●“软件环境”允许您查看载入到计算机内存中的软件信息。这些信息可以被用来查看某个进程是否仍在运行, 或是检查版本信息。

您可以通过单击左窗格中的“加号”和“减号”符号来展开或折叠树状结构, 同时在右边窗格中查看相应信息。

2. 系统文件检查器

“系统文件检查器”是 Windows98 中最为重要的工具之一, 它可以扫描您计算机上的系统文件, 将它们日期、大小、版本等信息存储在一个数据库中, 并将它们同标准的系统文件进行比较, 以便您了解系统文件是否被升级更新, 或是被错误的删除或修改。“系统文件检查器”还允许您从 Windows98 的光盘上将正确的系统文件提取出来, 重新拷贝回原先的文件夹中, 以恢复正确的系统。

首先运行“系统信息”程序, 然后打开“工具”菜单, 选择“系统文件检查器”, 即可运行该程序。

通常在第一次运行“系统文件检查器”程序时, 您需要设置检查文件的类型, 单击“设置”按钮, 可以进行相应设置。如果选中“检查已修改的文件”复选框, 则表明对被修改的系统文件进行检查, 如果选中“检查删除的文件”复选框, 则如果系统文件被删除, 应用程序也会对您发出通知。

当您选择“扫描改动过的文件”单选按

钮, 单击“开始”按钮, 则“系统文件检查器”会对您的硬盘上的系统文件进行扫描, 找到错误文件时会出现提示信息。

如果文件被修改是正确升级的结果, 可以单击“更新验证信息”单选按钮, 并确定操作, 这样“系统文件检查器”程序会认为该文件的修改是正确的, 并将结果存储在验证信息文件中, 当下次启动“系统文件检查器”进行检查时, 将不再出现该提示。

如果您认为文件的修改是错误的, 可以单击“还原文件”单选按钮, 并确定操作, 这时程序会提示您插入 Windows98 光盘, 并从光盘上将原始的系统文件提取出来, 覆盖被修改的错误文件。

如果您不能确定文件的修改是否正确, 可以暂时单击“忽略”单选按钮, 然后单击“确定”, 这样当您下次进行系统文件的检查时仍然会报告该文件有错, 并显示相同的提示信息, 那个时候, 可能您已经了解文件被修改的原因并能够作出决定了。

如果您非常自信, 认为所有被修改的文件都是正确的, 并且对于频繁出现的提示对话框不耐烦, 可以单击“更新所有已更改文件的验证信息”单选按钮, 然后按下“确定”, 这样程序会认为所有的更改操作都是正确的, 并将结果存储在验证信息文件中, 当您下次检查系统文件时, 不再显示这些提示信息。

一个使用“系统文件检查器”程序的良好习惯是, 在安装新的应用程序之前, 首先运行一遍该程序, 记录当前系统文件的信息, 在安装完毕应用程序之后, 再次运行“系统文件检查器”程序, 了解那些系统文件被修改, 并随时恢复最新的版本, 这样可以最大限度地避免出现系统错误。

需要注意的是, 当您安装完 Windows98, 第一次运行“系统文件检查器”程序时, 程序会认为您所有的系统文件都被修改, 这时您应该选择“更新所有已更改文件的验证信息”选项, 记录当前系统文件的正确信息。

器安装了 Windows95 后一切正常。后为播放 VCD 而安装了 Xing, 安装没有正常结束 (出现了 Xing 的图标, 但是系统没有报告安装结束)。之后, 运行 Xing 时系统报告产生一般保护性错误, Xing 不能运行。卸载 Xing, 重新安装, 成功安装后, Xing 可以正常运行, 不再产生一般保护性错误。

3. 内存问题

一台兼容机 奔腾 MMX200, 使用华硕 TX97X 主板, 主板两条 32M 的 SDRAM 内存。购买内存

条时, 发现内存条上面的芯片表面被打磨了, 而且芯片上面字迹模糊, 当时就心存疑虑, 安装后机器正常启动, 运行也正常, 这才舒了一口气。谁知使用几小时后系统频繁报告产生一般保护性错误, 有时甚至报告产生了 Fatal Error (致命错误)。只有拆下内存条找到经销商更换, 在要求下更换为激光印字的 GOLDSTAR 内存条。安装上新的内存条则一切正常。

4. 显示卡问题

一台兼容机, 华硕 TX97E 主板, 128M EDO 内存, 奔腾 MMX200, 并购买了一个丽台 S600DX 显卡。安装上显示卡后机器正常启动, 显示正常。在 Windows95 中安装显示卡驱动程序, 重新启动后系统也正常, 但是更改显示模式时系统报告产生一般保护性错误。一开始认为是驱动程序安装时出了问题, 于是卸载驱动程序, 重新安装后故障依旧。同时在 640×480×256 色模式下运行 Xing 时, 经常无缘无故地死机。认为这一块显示卡是假冒的丽台 S600DX, 所以立即找到经销商要求更换一块真卡, 更换后就能正常地更换显示模式了。

□天津 肖荣建 张素芳

关于《FAT32 情结》怪不得王先生有疑惑, 那是原文有错误。这里有一个误区, 关于 FAT32 的文章不少, 但是没有一篇文章说在 FORMAT 命令后加什么参数就可把文件分配表从 FAT16 变成 FAT32 的。

要建 FAT32 分区 FDISK 才是关键。首先对大于 512M 的硬盘大家都知道必须在 FDISK 运行之后键入一个“Y”字 (是不是?)!

所以可否建立 FAT32 分区是从 FDISK 开始的, 而支持它的 FORMAT 只是确定“簇”的大小。所以“/Z:N” (N 为扇区的个数) 是有效的。而“/FPRMT”是 FDISK 命令的参数!!

这就是症结所在 (原文把它说成是 FORMAT 的开关参数)。

其它的不说, 下面说一下小于 512M 硬盘建立 FAT32 分区的具体操作步骤:

- 1) 软盘引导启动机器。
- 2) 键入 FDISK /FPRMT 回车, 进入 FDISK 菜单建立分区 (不具体细说)。
- 3) 分区建立以后 FDISK 会询问选择 FAT16 或 FAT32, 选择建立 FAT32 后退出。
- 4) 软盘引导重启动机器, 用 FORMAT 命令格式化新建分区, 如:
FORMAT C: /S /Z:4

这样就建好你的 FAT32 系统了, 重启机器!

微软声明 FAT32 比 FAT16 并没有性能上的提高, 只有在实模式下并且加载 SMARTDRV 工具时才有性能提高。“/FPRMT”只是保留开关, 我们用 FAT32 的目的是减少硬盘的浪费, 但对于小于 512M 特别是小于 256M 的硬盘把它做成 FAT32 其意义不大, 不必一味追求。还有上面说的 FORMAT 参数“/Z:N”中的 N 也不能太小, 不要小于 4 为好, 否则对大文件也有不利的一面。另外 WIN95A 系统不支持。

□福建 南平 肖晓礼

Windows 保护性错误

解答『对《FAT32 情结》一文的疑惑』

1 如何改变鼠标双击的速度。

鼠标双击的速度可以使用 API 函数 SetDoubleClickTime 来设定, 这个函数只有一个参数, 将此参数赋予新的值即可, 单位为毫秒。此函数的声明如下, 用此函数修改鼠标双击时间后将影响整个系统:

```
Declare Function SetDoubleClickTime Lib "user32" _
```

```
(ByVal wCount As Long) As Long  
使用例子:
```

```
Private Sub Command1_Click()  
SetDoubleClickTime (400)  
End Sub
```

2 如何获取当前的鼠标双击速度。

在改变当前的鼠标双击速度之前, 最好先将当前的鼠标双击速度保存下来, 这样可在需要时恢复原来的双击速度。获取当前鼠标双击速度需要使用 API 函数 GetDoubleClickTime, 此函数没有参数, 其返回值为当前的鼠标双击速度, 单位是毫秒。该函数的声明如下:

```
Declare Function GetDoubleClickTime Lib _  
"user32" () As Long
```

使用例子:

```
Private Sub Command1_Click()  
dbtime = GetDoubleClickTime  
End Sub
```

3 如何检测鼠标是二键还是三键。

现在的鼠标有二键和三键之分, 有些卖家把二键的当三键的卖, 想辨别它们到底是真三键还是假三键, API 函数 GetSystemMetrics 可以解决这个问题。将此函数的参数赋值为 43 可以返回鼠标的按键数。函数的声明如下:

```
Declare Function GetSystemMetrics Lib _  
"user32" (ByVal nIndex As Long) As Long  
Const SM_MOUSEBUTTONS = 43
```

使用例子:

```
Private Sub Command1_Click()  
mousebn = GetSystemMetrics  
(SM_MOUSEBUTTONS)  
End Sub
```

如果返回值为 0, 说明没有鼠标。

4 如何互换鼠标左右按键。

要在程序中实现鼠标左右键互换的功能, 可以采用 API 函数 SwapMouseButton, 这个函数的参数有两个 TRUE 和 FALSE, 当赋值为 TRUE 时实现左右键互换, 赋值为 FALSE 时恢复原来的方式。声明如下:

```
Declare Function SwapMouseButton Lib "user32" _
```

```
Alias "SwapMouseButton" _  
(ByVal bSwap As Long) As Long
```

使用例子:

```
Private Sub Command1_Click()  
SwapMouseButton (true)  
End Sub
```

5 如何移动鼠标。

现在的一些演示程序会自动演示鼠标的移动, 按下等动作。那么在程序中如何控制鼠标的移动呢? 可用 API 函数 SetCursorPos 来移动鼠标到指定的位置, 此函数需要两个参数—X、Y, 给定参数值即可。函数的声明如下:

```
Declare Function SetCursorPos Lib "user32" _  
Alias "SetCursorPos" _  
(ByVal x As Long, ByVal y As Long) As Long
```

使用例子:

```
Private Sub Command1_Click()  
'将鼠标移到屏幕的左上角  
x = SetCursorPos(0, 0)  
End Sub
```

6 如何隐藏/显示鼠标。

鼠标的隐藏需要使用 API 函数 ShowCursor, 这个函数只有一个参数, 赋值为 TRUE 可

VB 中

鼠标常用编程

显示鼠标, 赋值为 FALSE 可隐藏鼠标。函数声明如下:

```
Declare Function ShowCursor Lib "user32" _  
Alias "ShowCursor" (ByVal bShow As Long) As Long
```

使用例子:

```
Private Sub Command1_Click()  
'隐藏鼠标  
ShowCursor (False)  
End Sub  
Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)  
'程序结束时恢复鼠标  
ShowCursor (True)  
End Sub
```

7 如何获得鼠标当前的位置。

在许多绘图软件中, 在窗口的角上会随时显示当前的鼠标位置, 这样便于用户定位。这一功能用 API 函数 GetCursorPos 可方便地实现, 这一函数在使用时需要一个光标位置的类型 POINTAPI。

使用例子:

将类型和函数在模块中的声明如下:

```
Type POINTAPI
```

```
x As Long
```

```
y As Long
```

```
End Type
```

```
Declare Function GetCursorPos Lib "user32" _  
(lpPoint As POINTAPI) As Long
```

在窗体中加入两个标签和一个定时器控件, 写定时器控件代码如下:

```
Private Sub Timer1_Timer()
```

```
Dim z As POINTAPI
```

```
'获得当前位置
```

```
GetCursorPos z
```

```
'用标签显示当前位置
```

```
Label1 = "x: " & z.x
```

```
Label2 = "y: " & z.y
```

```
End Sub
```

8 如何限制鼠标的移动范围。

在某些情况下我们需要限制鼠标只能在一定范围内移动, 比如不允许移到窗体的外面。要实现这个功能需要使用 API 函数 clipcursor, 下面举例说明如何将鼠标限制只能在窗体中移动。

在模块中声明如下:

```
Type RECT
```

```
Left As Long
```

```
Top As Long
```

```
Right As Long
```

```
Bottom As Long
```

```
End Type
```

废止和恢复系统菜单栏

set sysmenu.on | off | automatic | to [default] 命令用于在程序运行期间, 启用或废止 Visual FoxPro 系统菜单栏, 并对其重新配置。set sysmenu.on(off)是在程序运行期间, 启用(废止)系统菜单。set sysmenu automatic 是使系统菜单栏在程序运行期间可见, 具体菜单栏是启用还是废止取决于不同的环境。不带任何参数的 set sysmenu to 命令废止系统菜单栏, set sysmenu to default 用于恢复系统菜单栏。

废止系统菜单栏 set sysmenu to

恢复系统菜单栏 set sysmenu to default

隐藏和恢复工具栏

VFP3.0 共有 11 个工具栏, 每一个工具栏都有它自己的名字, 可以用 activate window 命令激活它, 用 deactivate window 隐藏它。欲对某工具栏进行控制, 首先要知道该工具栏的名称, 假定“常用”工具栏现在是

```
Declare Function ClipCursor Lib "user32" _
```

```
(lpRect As Any) As Long
```

在窗体中添加两个命令按钮: Command1、Command2, 写如下的命令代码:

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
Dim x As Long, y As Long, tmp As Long
```

```
Dim NewRect As RECT
```

```
x& = Screen.TwipsPerPixelX
```

```
y& = Screen.TwipsPerPixelY
```

'限制只能在窗体中移动

```
With NewRect
```

```
.Left = Form1.Left / x&
```

```
.Top = Form1.Top / y&
```

```
.Right = .Left + Form1.Width / x&
```

```
.Bottom = .Top + Form1.Height / y&
```

```
End With
```

```
tmp& = ClipCursor(NewRect)
```

```
End Sub
```

```
Private Sub Command2_Click()
```

```
Dim tmp As Long
```

```
Dim NewRect As RECT
```

'允许在全屏幕范围内移动, 放开限制

```
With NewRect
```

```
.Left = 0&
```

```
.Top = 0&
```

```
.Right = Screen.Width / Screen.TwipsPerPixelX
```

```
.Bottom = Screen.Height / Screen.TwipsPerPixelY
```

```
End With
```

```
tmp& = ClipCursor(NewRect)
```

```
End Sub
```

注: 本文的使用例子均在 VB5.0、WIN95

下调试通过。

□ 山东 许振华

对数据备份功能的修改

利用雅奇中的辅助功能设计生成的数据备份程序, 有一个小错误。当需备份的数据库较大, 需多张磁盘备份时, 运行程序的结果是备份盘中会多出记录。也就是 1 号盘的未记录与 2 号盘的首记录相同, 2 号盘的未记录与 3 号盘的首记录相同, 依次类推。笔者经过分析发现, 只需在生成的程序中作如下修改即可:

```
call vga with '@' + str(owy + 10, 2) + str  
(owx + 4, 2) + '请放入 号盘, 然后按任意键...'  
...  
call vga with '@' + str(owy + 10, 2) + str  
(owx + 11, 2) + str(odisks, 2)  
call vga with '@2400'  
do while .t.  
ok = inkey(0)  
do case  
case ok = 13  
skip && 用户自行加入此行  
exit  
case Ok = 27  
return  
endcase  
enddo □ 浙江 郑新天
```

菜单和表的外观设计(下)

打开的, 要隐藏则可用:

```
deactivate window "常用" (中文版)
```

```
deactivate widnows "standard" (英文版)
```

要将“常用”工具栏从隐藏状态变为打开状态, 则:

```
activate windows "常用" (中文版)
```

```
activate windows "standard" (英文版)
```

这里有一个技术问题, 在隐藏工具栏时, 被隐藏的工具栏必须是打开的, 否则, 盲目隐藏工具栏系统会提示出错; 同理, 打开工具栏时, 必须知道该工具栏事先是隐藏的, 否则, 盲目打开工具栏系统也会提示出错。因此, 在应用程序设计中, 必须先判断工具栏的状态, 才能正确实施隐藏或打开工具栏。判断的方法是使用 vvisible() 函数。根据上文的叙述, 笔者编写了一个用于修改和判断应用程序的主窗口工具栏状态的小模块。

□ 湖北 桂学勤 余恩致

制作 PB 安装盘

将 PB 应用制成安装盘发行给用户，往往是软件开发过程的最后一步和重要的一步。PB 附带的 Install Builder 为您提供全面和强大的制作安装盘的功能。

一 Install Builder 的原理

针对每一应用，用户通过 Install Builder 的交互界面定义一个配置文件 (CFG file)。Install Builder 根据配置文件，将用户开发的应用和选用的可重用部件 (Reusable Components) 生成磁盘影像 (Diskette Images)。同时，Install Builder 根据配置文件生成描述安装过程和界面的 INF 文件。最后，Powersoft 安装程序 (Setup Program) 根据 INF 文件中的设置进行安装。

二、Install Builder 使用要点

通过 Install Builder 发行应用可按下述步骤进行：

创建配置文件 -> 创建可重建组件 -> 产生磁盘影像 -> 产生安装盘

除此以外，还可以定义 Install Builder 的 INI 文件。

1、创建配置文件

在创建配置文件这一步骤中，用户主要完成以下任务：

- 定义组件和子组件的内容
- 设定安装路径
- 设定应用和 ODBC 的 INI 文件
- 设定应用和 ODBC 及 OLE 的注册信息

(1) Install Builder 主窗口

创建配置文件的全部工作都是通过 Install Builder 的主窗口实现的。打开 Install Builder 后，即可进入 Install Builder 主窗口，它由以下部分组成：菜单、工具条、组件项(fields)，标签(tabs)。

组件项用来定义应用组件/子组件的概要信息。它由三个单行编辑框(名称、描述和

现在经常要用到可调数字框，比如设定屏幕保护的启动时间等，用户可按向上的箭头加大数字、按向下的箭头减小数字。要制作这样一个可调数字框看起来是比较容易的，但在实现的过程中还有一点小技巧。

一般来说，实现这个功能都是采用一个文本框和一个垂直滚动条，将垂直滚动条紧靠文本右边，将它们的高度调整为一样，看起来象一个整体，然后设定滚动条的最大和最小值，比如 20、1。再编写滚动条代码如下：

```
Private Sub VScroll1_Change()
    Text1.Text = VScroll1.Value
End Sub
```

下面我们运行此程序来看看效果，运行后，用鼠标单击向下的箭头，发现数值是增加的，按向上的箭头，数字是减小的，这不符合我们的习惯，没有达到所需的效果。

解决问题的方法有两种：A、既然和我们预期的相反，我们为何不用负数然后再求一下绝对值？将最大值设定为 -1，最小值设定为 -20，然后将上面的代码写为：Text1.Text = ABS(VScroll1.Value)，再运行程序发现它已能正常工作了。B、我们能否超出常规思维，将最大值设定为 1、最小值设定为 20 能否正常运行？动手试一下，上面的代码不需要改变，它也能正常工作。

□山东 许振华

缺省安装路径)和两个 checkbox(加入路径和对用户隐藏)组成。增加和删除组件/子组件的操作可通过 AddComp、AddSub、DeleteComp 三个工具条按钮实现。

标签用来定义当前组件的详细信息。它包括：文件、INI 设定、注册实体、扩展、补充选项和图标 (BillBoards)。对它们的操作可以通过在其上直接输入或点击工具条上的相应按钮实现。

(2) 应用组件

通过 Install Builder 主窗口可以定义一个基本组件(base)和若干个组件/子组件。

定义它们的目的是为最终用户安装您的应用提供一个自由选择的余地。

(3) 路径设置(系统路径和应用路径)

Win 3.1 对路径的处理与 Win 95 和 Win NT 不同：

· 在 Windows 3.1 中，用户将一个目录加入系统路径 (autoexec. bat 的 PATH)，操作系统将在搜索文件的过程中用到这一目录。

· 在 Windows 95 和 Windows NT 中，每个应用有自己的应用路径 (application path)。应用路径包含了一系列目录，当操作系统需要为某应用搜索文件时将在这系列目录中查找。

· 16 位安装的路径设置：选取 Add to Path checkbox。

· 32 位安装的路径按以下步骤进行：

- a、为所有组件选取文件
- b、选取 Add to Path checkbox
- c、点击位于 Add to Path checkbox 右侧的按钮，弹出 App Path 对话框，该对话框列出了当前组件中的所有可执行文件。
- D、在 App Path 对话框中选取需要加入路径的文件，然后点击 OK 按钮。
- E、对所有组件重复 b)至 d)步

问 导

VB5 中，如何利用“应用程序安装向导”创建一个程序组？

答 VB5 所带的“应用程序安装向导”是一个只适用于 VB 的安装程序生成工具，它在生成安装程序的过程中自动从 VB5 的工程文件中提取部分信息，留给用户的选项比较少，创建程序组就是一个被漏掉的而又比较重要的选项。

经过实验后我们可以发现，安装向导为 OCX 控件等没有可执行主程序的工程生成的安装程序不会创建程序组，也不会往“开始”菜单添加任何程序项，这是符合要求的；而为普通 EXE 工程生成的安装程序也不会创建程序组，只是在“开始\程序”菜单中添加一个可执行主程序的程序项。要想让安装程序在安装过程中能够创建程序组，一种方法是修改 VB5 自带的工程文件 Setupkit \ Setup1 \ Setup1.vbp，在 Setup1.exe 中强行指定生成程序组和程序项，但这种方法的缺点是显而易见，即每制作一个安装程序都要修改并重新生成 Setup1.exe，因此笔者在这里介绍一种手工修改安装向导生成的 Setup.lst 文件来创建程序组的方法。具体步骤如下。

1、在安装向导显示“文件小结”时添加需要加入到程序组中的其它文件，如 Readme.txt 或帮助文件等。

2、安装向导完成工作后，用记事本打开新生成的安装程序所在目录下的 Setup.lst 文件，在 [Setup] 小节下修改 DefProgramGroup 的值为你想要的程序组名，在 [Files] 小节下找到

(4) 使用可变路径变量

不同用户机器的目录结构是各不相同的，使用 Install Builder 的可变路径变量 (也称符号变量—Symbolic Variables)，可以将您的应用安装在不同目录结构的机器上。

Install Builder 使用以下几个可变路径：可变路径变量 替换为

- @ (base) 基本组件的路径
- @ (windows) windows 的路径
- @ (system) windows \system 的路径
- @ (componentname) 某一组件的路径

在 Install Builder 中，用户可以在任何需要路径名的地方使用可变路径变量，Powersoft 安装程序在安装时，将可变路径变量替换为相应的路径名。

2、创建可重用组件

可重用组件指的是 PB 的运行模块 (runtime DLLs) 和具体 DBMS 客户端的运行模块，它们可被用于不同应用的安装。创建可重用组件的工作可以通过可重用组件窗口完成。用户可以通过点及菜单项

Actions | Define Reusable components...，进入可重用组件窗口。可重用组件窗口与 Install Builder 主窗口类似，对可它的操作在许多方面也定义应用组件相似。Install Builder 将重用组件的定义存在 INSTBLDR.INI 中。

3、修改 Install Builder 的 INI 文件设置

Install Builder 用 INSTBLDR.INI 来维护以下内容：

- Install Builder 文件的位置
- Power Builder 和 SQL Anywhere 可重用组件的位置
- 压缩后的可重用组件的位置
- 可重用组件的定义

对 INSTBLDR.INI 得修改可以通过点击 Options | INI 后弹出的 INI File Settings for Install Builder 对话框实现。

□江苏 丁敏

你想加入程序组的所有文件，在每个文件所在行的最后两对引号中分别填入你所起的程序项的名称和该文件在安装后的路径(一般为“(AppPath)*. *”，其中的*. *是该文件的名字)，填入时可参考可执行主程序所在的那一行。下面以生成“工程 1”程序组为例，其中包括工程 1 和 README 两个程序项。

回音壁

[Files]
File1 = 1,, 工程 1.ex, 工程 1.exe,
\$(AppPath),, 8/11/1998 10: 40: 52, 8192,
1. 0. 0. 0, "", "工程 1",
"\$(AppPath)\工程 1.exe"
File2 = 1,, README.TX,
README.TXT, \$(AppPath),, 2/7/1995 5:
00: 00, 17347,, "",
"readme", "\$(AppPath)\readme.txt"
类似你可以添加程序项 3、4 (File3, File4) 等等。3、修改好后存盘即可。

注意：在制作安装程序时，一定要为程序组设置包括可执行主程序在内的两个以上的项目，否则在利用安装程序进行安装时，只会生成程序项，而不会创建程序组。由于 VB5 的安装向导功能有限，如果它不能满足你的要求的话，可试试使用已成为业界标准的安装程序生成工具 InstallShield，该软件包括在 Visual Studio. 5 的光盘中。

□四川 王瑛、陈新

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年09月19日 38期 总第625期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★ 贴近读者 实用普及

许多人都知道计算机界内有个“摩尔定律”:一个关于技术和商务的定律。说是微电子技术在较短的周期内,性能将翻番;而低性能的硬件和软件自然会降价。庆幸的是这个周期从最初两年变到18个月甚至更短。不幸也在于此:硬件性能的提升促进了软件的发展,软件的发展又促使硬件改进。如此生息绵延苦了那些使用计算机的人们,命运注定他们必须一生一世地跟着月亮走,而且不敢稍息,否则就会被飞速发展的计算机技术抛弃。

同样的喜忧在计算机教育方面更为突出。记得当年国家教育部满怀期望之心指定研制、生产中华学习机,为普及计算机教育立下汗马功劳。曾几何时,中华学习机就自行退出历史舞台,计算机教育开始转向PC微机,转向PC微机的DOS和围绕DOS下的应用软件,如WPS、BASIC、DBASE、(或FOXBASE)、C、PASCAL……。如今微软公司挟“视窗”以令天下。一代天骄DOS已成昨日黄花,众多软件厂商莫不转投WINDOWS旗下。正所谓普天之下,莫非“微”土;率土之滨,莫非“微”臣,依然闭关锁国,坚守DOS阵地。在这种体系下培养、核定出的人员往往面对WINDOWS下的应用软件一筹莫展,到了用人单位还得再度学习和培训。就象少林拳师练成绝世奇功,以期治国平天下一样。依靠DOS系列教育出的子弟纵有“神鞭”一般的盖世神功,同样难敌九子快枪,更莫说核武。

当前由于各种各样的原因造成了许多地方教育和实际脱离、考试和应用脱离、技能鉴定和市场需求脱离。其主要原因恐怕有以下几

个方面。

一、国家指导滞后造成教育滞后。

指导我国计算机教育的指挥棒主要有:

1. 国家教委考试中心的“计算机等级考试”。该项考试分为一、二、三、四级,面向非计算机专业大学生,同时也面向社会。考试合格

喜也是歌 悲也是歌

——微机教改刻不容缓、势在必行

者,发全国统一证书。

2. 电子部、人事部联合组织,面向社会的“软件专业技术资格和水平考试”,此项考试专业性很强,分为初级程序员级、程序员级、高级程序员级和系统分析员级。考试合格者由国家人事部发给专业技术资格证书。

3. 劳动部的计算机技能考试。面向计算机操作人员。

4. 组织部的“干部计算机应用能力考试”。面向公务员。

这类考试名目繁多,但是由于组织者的权威性,合格证书涉及个人的职称、待遇,所以这类考试影响广泛、作用深远,对我国计算机教育具有强烈的导向性。各校的专业设置、课程安排、教材选择在相当程度上莫不以此为准。由于这类考试多年来的惯性和局限,其内容和要求与业界的发展相距甚远,如不尽快改革势必影响计算机教育的持续和健康地发展,影响计算机人材的整体素质和应用能力。

二、教育设备落后。

要使计算机教育跟上计算机技术的发展,必须学习世界主流技术、主流软件、主流版

1998年 9月14日 Intel 揭开9月降价序幕

Intel公司发布了最新一轮降价举措。其中,Pentium II: 450MHz芯片维持原价\$669,400MHz芯片从\$589降至\$482,降幅达18%,350MHz芯片降幅最大,达29%,从\$423降至\$299,333MHz芯片降18%,现降至\$234,300MHz芯片降8%,现降至\$192,266MHz芯片维持原价\$159。

Celeron: 仅有不带L2 cache的300MHz芯片降15%,现降至\$95。Pentium II Xeon: 未降价。

笔记本用Pentium II: 300MHz芯片保持原价\$637,266MHz芯片降12%,现降至\$391,233MHz芯片降20%,现降至\$209。

笔记本用MMX Pentium: 266MHz芯片降34%,现降至\$159,233MHz芯片降29%,现降至\$95,200MHz芯片保持\$95的价格不变 □成都 闻之

本。这一切都需要与之匹配的硬件,老爷车上不得高速公路。许多学校现在设备陈旧、机型老化,难以适应飞速发展的主流技术,甚至不能运行主流软件、主流版本。更新改造又需要大量资金,使得教育者望而却步。无可奈何之下沿用该淘汰的设备、该淘汰的软件、该淘汰的版本。

三、教材滞后。

教材这个世界真精彩,这个世界也无奈。印售电子读物,出版商和销售商抢时如抢火。稍不趁时,炭丸就脱不了手。这正反映了电子技术发展的速度与出书的矛盾。计算机教材也是如此。理论上讲,教材应该与技术的进步同步;现实的看,似乎太让人为难了。这是个年年新、年年编、年年累、年年费的差事;不如梅开二度,旧版重印,省钱省力。

四、师资缺乏。

师资不足,特别是能够教人以高新知识的师资不足,这在中小学、技工校一级尤其突出。师资素质不提高,不能开新课;社会急需的又是上岗就能应用主流技术的人材。教师毕业后靠老本,教“熟书”决无问题;若是授人以“高新”,恐怕得再添资本吧。

凡此种种,造成了高新知识难进课堂、DOS系列老套飘香。导致教育脱离实际、考试脱离应用、技能鉴定脱离市场需求。面对现实,除了积极筹措资金外,有条件的学校似乎可以围绕INTERNET把教学的重心往高新知识偏移,往WINDOWS 95(98)系列偏移,往网络方向偏移。计算机教育似乎可以“主修和选修结合、课内和课外结合、应考与实用结合”。作为教育导向的各种考试,应该增加WINDOWS 95的内容。比如文字编排,不能仅仅指定考DOS下的WPS,有条件的地方可以考WORD或WPS97。这样既利用了原有的低级资源,又不至于浪费新的资源;更重要的是可以让部分有条件的学生能够在学校里系统地学到高知识、实用知识,而不是到了单位再来学习。再比如说设备和教材,不说紧跟,落后半步一步如何?也许这半步之差落到资金上就不是一万两万了。何况现在586也不过四、五千左右,完全可以进行WINDOWS95(98)系列的教学。

以上想法也许是一叶障目,失之偏颇,却不是自制浪漫。作为一个计算机爱好者、一个经常看到许许多多同样的爱好者、求学者为情所困,在为爱等候,等待我们的计算机教育更贴近现实,教育水平更上层楼,更上层楼。

□四川周以和

编者: 本文作者试图从多方面探讨地方教育与实际脱离、考试和应用脱离、技能鉴定和市场需求脱离的根源。摒弃客观的按能定谈,更为重要的应该是对受教育者要有明确的评判标准。作为主流计算机教学单位的大院校该如何结合各类考试大纲对自己的毕业生设定达标要求,让他们走出校园不至于面对太多的学、用反差!

NIT 考试大纲更新

全国计算机应用证书考试(简称NIT)大纲进行了较大的修改,并增加了多媒体应用、因特网等新兴技术内容。

全国计算机应用技术证书考试NIT,是教育部考试中心为了通过考试推动我国信息技术的普及和发展,继全国计算机等级考试后推出的又一种计算机证书考试。它借鉴了英国剑桥大学考试委员会举办的剑桥信息技术(简称CIT)的成功经验,并与之接轨,较好地解决了考试的国际性。在考试内容上紧紧跟踪计算机技术的发展潮流,又能充分体现考生的个性;NIT考试通过上机操作,重点考察考生实践应用能力和独立操作技能,力争为社会提供一个客观、公正、统一、规范的计算机应用技能认证标准。NIT目前设立了计算机操作基础、文字处理、电子表格、数据库程序设计、桌面出版、多媒体应用、因特网使用、会计电算化等考试模块,同时还将根据信息技术的发展和社会需求不断增设新的内容模块,今后考试大纲将每年修订一次。

目前,北京、天津、黑龙江、辽宁、河南、山东、江苏、湖南、湖北、广东等省市,都在开展考试的试点工作,明年将在全国正式推

广。山东与辽宁省还进行了将计算机应用技术证书考试与高等教育自学考试相关课程有机结合的试点工作。到目前为止,全国共有近100000考生通过NIT考试并获得了证书。

等级考试内容增改

全国计算机等级考试从99年起将按照经过修订的新大纲施行笔试和上机考试。配合贯彻执行新的考试大纲,全新的计算机等级考试教程也将同时出版发行。

新的考试大纲,对于原来一、二、三级考试内容都做了相应的调整、修改、补充,根据技术和应用的发展形势,增加了有关网络、多媒体等内容,四级考试大纲内容未做调整。主要增改内容为:一级考试内容有原有DOS版本增改为DOS和Windows两个版本,具体内容也做了较多的调整,考生在报考时,可根据个人的具体情况任选其一;二级考试取消了原有的BASIC程序设计语言部分,改为增考QBASIC程序设计语言。

资格与水平未变

从人事部全国计算机软件资格与水平考试中心传来消息说,今年全国计算机软件资格与水平考试大纲保持不变,考试内容和时间均未做调整。

压缩工具从最初的时刻起,就一直是不瘟不火。但是随着因特网的流行,压缩软件开始成为一种常用工具。《个人电脑》典藏光盘,在其共享软件的“压缩工具”一栏内,收集了几乎所有市面上流行的压缩/解压缩软件。不但如此,在其它的工具软件类别里,也多有与压缩软件有关的,比如如何管理压缩文件,如何管理下载后的软件等等。

WinZip 6.3 SR-1 是 Nico Mak Computing 公司推出的基于 Windows 95/98/NT 环境的 32 位数据压缩工具。该工具是目前最好的 Windows 平台下压缩工具, WinZip 可支持目前最为流行的 ZIP、LZH、ARJ、ARC、TAR、TGZ、GZ 和 Z 等 8 种格式的压缩文件,同样是 Zip 格式的压缩工具,但是使用 WinZip 进行文档压缩,其速度明显比同类工具要快很多。程序不仅提供了对压缩包文件的直接浏览功能,而且允许用户直接对压缩包中的文件进行操作,包括文件的删除、复制、编辑等等,而程序提供的自动更新压缩包文件功能可使你对压缩包文件的操作完整地保存下来。WinZip 提供了多种配套使用产品,其中包括直接管理 Internet 下的压缩文件、制作具有安装风格的压缩包文件(目前 Internet 上的最流行文件打包方法)等等。一个鲜明的例子就是,如果你没有这个工具,《个人电脑》典藏这张光盘就等于白买了,因为里面的所有软件都是用这个软件压缩的。

Drag and Zip 是一个基于 Windows 9x 环境使用的、全面支持对象拖曳技术的 Zip 压缩工具,程序可以支持 Zip 和 TAR 格式的压缩文件,程序安装完成之后自动创建其可支持的压缩文件关联,并在系统的鼠标右键菜单中提供

相应的程序项,以上两项就是这个工具主要功能了。虽然是独立发售的产品,但这个工具已经内建于 Drag and File Gold 中了,你可根据自己的使用要求选择使用。此外,在这个工具中程序提供了一个专门管理压缩包文件的工具 Zip View,这显然有些繁琐,因为程序并没有将

压缩工具荟萃

文件压缩/扩展与压缩包文件浏览、操作联系在一起,笔者认为这不是什么方便用户使用的好工具。

PKZIP(R) for Windows 95 是由 PKWARE Inc. 公司推出的基于 Windows 95/98 环境使用的 Zip 格式压缩工具。由于是 PKWare 的产品,相信有极大的优势,毕竟 Zip 压缩格式就是由它指定的嘛!作为一个提供图形界面的压缩工具,它提供了与其它基于 Windows 平台的工具不同的功能,而且在管理压缩包文件方面做得更加专业、更加优秀。

1-Zip 是一个可以为您提供快速、方便的创建具有自扩展功能的压缩文件工具。程序也是采用 Zip 格式进行文件压缩,但是由于提供了全面支持 Windows 9x 的自扩展应用程序创建,且加上这个工具本身非常短小,如果您经常和朋友进行数据交换,使用这个工具是非常合适的。这个工具可以为您创建具有软件安装风格的应用程序,程序提供了 Wizard 方式进行操作,用户只需添加相应的文件位置 and 进行简单的设置,就可创建一个非常专业的 32 位应用程序安装文件,而他人在使用你的工

具时也会觉得非常方便。虽然它提供的功能比 WinZip 提供的 Self-Extractor 还要差一些,但是由于使用较为方便、简单,你也可以选择它。

再来谈压缩文件管理工具。这一类的软件是必须的,尤其是当你经常性地从网上下载软件或者使用压缩工具。AutoZip98 是一个非常好的管理 Zip 文件的工具。这个工具可以在你下载完成之后,自动为你打开下载的 Zip 文件,如果这个压缩文件中包含 Install 等格式的安装文件的话,程序会自动调用其内建的 Auto Install 功能自动进行软件的安装。AutoZip98 全面支持 Internet Explorer 和 Netscape。此外,虽然是一个小型的 Zip 管理工具,程序的压缩包的管理功能完全不亚于 WinZip,虽然有点夸张,但是这个工具的确提供了压缩包文件的试运行、压缩包文件列表、压缩包文件内容观察等等你可能最经常使用到的功能。如果你手头还没有一个象样的压缩工具,使用 AutoZip98 的确是一个不错的选择!

其它的此类软件还有“应用工具”类的 Freezip、Cczip、Powerzip 等,也都是功能很大、拥有一定数量用户群的工具。其实对于“真正的好用的工具”,大家的认识自是各有千秋,所谓“萝卜青菜,各有所爱”。关键在于习惯。使得顺手了,一个小工具也能将自身的潜力发挥到极致,也能干大事。我的一个朋友无论在什么环境下压缩文件,使用的都是 ARJ 这个软件,多少年来,只是越来越顺手。所以上述的几个压缩工具软件,大家如果能使得非常熟,此后很长的时间里,都无须发愁了。(金山)

随着人们交往的日益紧密,应用文亦显得重要,其应用也越来越广泛。软件的应用文写作包括适用于政府、企业机关使用的行政应用文(公文),如命令等;适用于企业管理、生产经营的实用文,如各类经济合同等;适用于解决各类纠纷的法律实用文,如诉状等;适用于文学教育的

如何进行“写作之星”

各类实用文,如实验报告等;适用于日常生活中各类红白喜事的实用文,如贺词等;适用于单位或个人交往的专用书信,如慰问信等;适用于情感交往的各类书信,如情书等。软件收集了 150 多种应用文写作技巧并提供齐全范文示例。

用鼠标左键点击主菜单“应用文”,出现了菜单,其中列有若干类“范文类型”。用鼠标左击其中的某一类,屏幕又打开一个“范文目录”的窗口,里面显示具体的范文名称。如点击“行政应用文”后即可出现“计划、总结、规章、制度”等应用文品种。用鼠标左击指定范文名称如“总结”,此时打开一个“应用文例”窗口显示具体的写总结的参考例文,您可以对此实例

进行阅读、观摩和分析,从中大致领略此类应用文的写作规范、要点及格式。有些范文与您要写的文章比较接近,您可直接将此文的全部或其中一部分用剪贴的方法插入正文中进行删减、修改、组合、穿插、添加、润色等。若您想详细地了解此公文的写作要求、格式、技巧、行文特点等,可用鼠标左击窗口上的“写作指导”菜单,此时将出现一个“写作指导”窗口供您阅读、学习。在这个窗口中可查阅您要写的应用文品种比较详细的说明和写作要求,使您能够较快地掌握此应用文的写作要领和技巧。

用鼠标左击窗口上的“应用文例”菜单,该“写作指导”窗口消失,又回到对应的“应用文例”窗口。若想写作或学习其它应用文,用鼠标左击“目录”,若想关闭窗口,用鼠标左击“退出”。您在撰写或修改文章时,遇到某项写作要求想不起来或没把握时,可随时用鼠标左击“写作指导”菜单打开“写作指导”窗口进行阅读和学习,这种阅读和学习可反复进行。(陈吉明)

朋友们说:“上网很容易,只要你办一个帐户,再有一只“猫”(Modem)就可以了。”

我说:“行,不就是花点钱吗?”,朋友们又说:“不过也不是那么容易,你会链接吗?你有浏览器吗?你知道怎么发“伊妹儿”?怎么“糊泥巴吗”?等等,说得我直犯傻。还是老贾好,他对我说:“别担心,过两天我送你一件宝贝。”

第二天,老贾真的送我一个大盒子——《INTERNET 碟中碟》多媒体光盘。老贾说:“这些都是你上网要用的。”,并仔细地向我介绍:

《天罗地网》——上网前先看它,免得上去了又不会用,白白地浪费时间和花销。这张教学盘里有许多网络的基本知识,教你日常上网技术(捎带一些小窍门儿)。

(Netscape Communicator 4.05)——这是当今最好的网络浏览器。有了它,你才能在网上海游、冲浪,才能收发“伊妹儿”,才能“糊泥巴”,4.05 是最新的版本,特好用。

《RichWin97 网络版》——既然上了网,当然要到全球去转转。但有时候也会遇上麻烦,比如走到香港、台湾,眼前就会是一堆乱码,到日本到韩国也是一样。为什么?文字的编码方法不同,你的计算机根本不认它们。有这个“RichWin”,问题一下就解决了。

在最近英业达集团天津公司举办的“着迷 900”英语系列的教师试用活动中,我有幸得到了其中《新英语 900 句——句型通》,通过使用,倍感新颖奇妙,拍手叫绝:它是“学习”与“娱乐”的有机统一。

教育学上提倡“寓教于乐”,使学生有一个良好的学习心态,以激起学习兴趣,从而获得知识。此软件正体现了这一特点,很适合广大青少年学习英语之用。

《新英语 900 句——句型通》软件设有“影像观摩”、“动画练习”、“实战测验”、“精华附录”四大选项,每项又有若干小选项,它以知识性为主导,并以娱乐性贯穿始终,通过使用,不仅能迅速提高听力、口语、句法、语法及作文能力,而且还使你在各种竞赛、动画世界中获得意想不到的乐趣;在学习中学英语、在娱乐中获得知识。它

《东方快车 98》——网络几乎是英语的天下,别怕,乘上这列“快车”,实时汉化,全文翻译,在网上象看中文一样简单。

《VRV 病毒防火墙》——网络虽好,也得小心,因为那上面会发现病毒。VRV 是专门防杀毒病毒用的。

《Internet Phone 4.5》——上网要花钱,有时候也能省钱。用上这个软件,可以在网上打长途电话。国内的,国际的都能打,比一般电信局便宜多了。

《万维金典》——有 1000 多个最精彩的网址,免得你费时费力去找。它还帮你记录下已经看过的网址,自行添加,自行修改,方便快捷。

《轻松设计 Internet 网页》——假如你看过无数个精美绝伦的网站,你或许想要自己动手做一个。做网页的软件有许多,一个小学下来可够做网页的。最好的办法是找个老师教你,而这位“老师”就在这张盘里。C++、Frontpage、HotDog,还有 Office 97,当今流行的制作都在这儿了。

收此大礼真使我感激不尽。当我小心地问老贾:“这么多好东西,一定很贵吧?”。老贾摆摆手说:“这不写着么——238 元,首期还八折优惠呢。”真值!明天我就上网。(清霖)

一开始就以缤纷的色彩和活泼的画面呈现给使用者,激发学习者的学习热情,而在每个单元切换间歇的名家名言,更是给各位以鼓励。

我在使用本软件的过程中,使我感触最深的是:影像观摩和动画练习中的替换练习;实战测验中的语音听力练习;精华附录造句练习中的动画设计倒计时方式。这些都使学习者在娱乐中获得各方面的知识,在不知不觉中得到提高。软件集知识性、娱乐性于一体,极适应青少年的年龄特点。

更让我满意的是全面的学习内容,他不再一味苛求文采的修饰,“强迫”将各类表达句式组成“壮观”的长句,而是教你在语法句式正确的前提下运用各类长短句型,在各种正式和非正式的场合中运用自如。

INTERNET 碟中碟

学习与娱乐的统一

作为一个计算机用户,软件是必不可少的,好的软件更会起到事半功倍的作用。

我的软件工具箱

备选:①东方快车 98
②词霸 II
现在的翻译类软件真是五花八门,对于它们的选择,其实是仁者见仁,智者见智的,很难一蹴而就,笔者个人观点,即时汉化专家 98 应该算是其中的佼佼者,尤其是使用及翻译质量方面,都是值得称道的,但作为东方快车 98 和词霸 II,它们的表现也不错,尤其是东方快车 98,许多朋友好像很看好它,还是诸位自己比较一下吧!

1. 资源管理类:
首选: Turbo Browser 98
网址: <http://www.turbobrowser.com>
备选:① PowerDesk Utilities 98
② QuickShell
Turbo Browser 的使用很方便,而且支持的文件格式也很丰富,所提供的即时浏览窗口,真是能够让人爱不释手,将其放在首选,应该是毫不过分的。PowerDesk Utilities 98 虽然与前者相比有一定的差距,但也还是很出色的,尤其是其所附带的个性鲜明的三大模块——文档管理器、全文检索器、资源管理器,会让你工作游刃有余。QuickShell 也许熟悉的人不是很多,它除了具有普通资源管理软件的功能之外,还有预览、文件说明添加等小而巧的设计,你不妨一试。

2. 图像处理类
首选: Paint Shop Pro
网址: <http://www.jasc.com>
备选:① Photoshop ② Graphic Workshop
对于一个普通的计算机用户而言,小巧而廉价的 Paint Shop Pro 似乎更适于中国的国情,最新的 5.01 版中,不仅综合了更多实用的功能,而且给人以专业级的享受,将其评为 Photoshop 的微缩版我觉得是蛮合适的。Graphic Workshop 是一款刚刚为人们所知道的图像处理工具,它的格式转换功能可谓独树一帜,将它列为备选并非只是抬举,不信你自己用用看嘛。对于 Photo Shop 的性能笔者向来没有怀疑过,但受到钱仓的束缚,将其作为备选也只是权宜之计。

3. 图像浏览类
首选: ACDSee
网址: <http://www.acdsystems.com>
备选:① Compucpic ② Sea
ACDSee 的预览及看图相互独立的设计似乎很深入人心,当然最主要的还是其速度,对于 PII 时代的计算机用户而言,不夸张地讲,速度就是一切。Compucpic 和 Sea 其实是一个公

司的产品,只是适用环境不同而以,对于 Windows 下的 Compucpic,笔者也是最近才认识,它的浏览速度也不错,据介绍是因为其内部结合了一项名为“Sophisticated palette”的技术,不仅如此,截图及格式转换的工作它也能胜任。Sea 应该算是 DOS 下的王者,简洁的操作对于计算机初学者很合适,同样,它的速度也是不错的。

4. 压缩软件类
首选: WinZip
网址: <http://www.winzip.com>
备选:① JAR ② PKZIP (Win95 版)
这里的的首选是 WinZip,我想不会有多少人持有异议吧, ZIP 作为网上的标准压缩格式,与 WinZIP 的推波助澜不无关系,据最近的评测资料,其压缩速度及压缩比方面的综合性能是数一数二的,这与 WinZip“本是同根生”的 PKZIP 能够被列为备选,主要是得益于它在压缩速度方面的优异表现,而 JAR 能够出线,并非是由于其与 ARJ 沾亲带故的关系,而完全是因为它不错的综合性能所决定的。

5. 图像截取类
首选: Professional Capture System (pcs)
网址: <http://www.jasc.com>
备选:① SnagIt ② HyperSnap
Pcs 的小巧而实用向来为笔者所喜爱;与现今许多华而不实的软件相比较, Psc 尤其显得朴实而无闻,但功能上却丝毫不敢马虎——方便而实用,唯一点美中不足的就是它无法截取滚动窗口,对于网页爱好者而言这可谓致命的,因此此处所列出的备选正好能够作为 Pcs 这一缺点的补丁,它们除了可以截取滚动窗口外,对于 SnagIt,它还可以实现视频捕获,文本截取等功能,但总体感觉没有 Pcs 来得简洁,而 HyperSnap 又似乎太过专业,可是由于它支持 3Dfx 及 Direct X 图像的捕捉,我想游戏迷是不会错过的。

6. 翻译类软件
首选: 即时汉化专家 98

7. 系统维护类:
首选: First Aid
网址: <http://www.Cybermedia.com>
备选:① RgeClean ② Winsafe 98
对于庞大的 Win95/98 系统,出现问题是在再所难免的,而有了问题,医生又是必不可少的, First Aid 就是一位 Windows 系统的全能医师,无论是注册表、驱动程序、系统设置等方面的问题,它都能涉及,除了提供有系统重要资源的备份、快照(一种防止系统崩溃的功能)之外,它所提供的 Autofix 自动修复功能是人见人爱的, RegClean 是由微软公司出品的注册表维护软件,应该是很权威的,它的使用相当简单,对于注册表方面的问题,你可以试试它。比较 Winsafe98,它提供了十余种系统维护手段,但较之 First Aid,笔者认为还是稍逊一筹。

8. 网络加速类
首选: NetSonic
网址: <http://www.Web3000.com>
备选: Go ahead Got it!
人们总是在不断追求上网浏览的速度,在这种背景下,不少加速软件出现了,在它们之中, NetSonic 笔者认为应该是首选,其最大的特点是安装及使用简单,几乎无需设置即可使用,不仅如此,它内部所结合的设计独特的缓冲技术,更是可以大大提高网络浏览的速度, Go ahead Got it! 的使用要相对复杂一些,但效果与 NetSonic 的差距倒不是很大。

9. 杀毒类
首选: KV300 +
备选:① Kill 98
② 瑞星 8.0

□江苏丁晓

《软件报》今年 29 期《光驱大提速》一文中介绍通过硬件改造方法提高光驱速度,方法很好,但是对于普通用户做起来较困难。笔者发现可完全通过软件的方法加快光驱的读写速度,那就是使用 CD_QUICK 软件给光驱提速。

一、CD_QUICK 提速原理:

目前主流 24 速光驱的激光头重新定位时间一般至少 100ms,而今硬盘定位最多为 10ms,这样光驱就显得很慢。数据高速缓存(caching)作为一种内存管理技术,在提高硬盘性能已使用了多年。高速缓存连续阅读、存储缓冲器中的已用数据,下次需要时可在 RAM 中找到,这样便实现了对数据的快速访问。到目前为止,还没有有效的光驱高速缓存技术。

CD_QUICK 软件采用灵活的高速缓存算法和动态的预读(read-ahead)缓冲方式(通过此方式, CD_QUICK 读取比要求更多的数据存放在高速缓存中),将瞬间从光驱读取的数据连续存放在 RAM 或硬盘中,从而显著提高光驱性能。

CD_QUICK 可跟踪最多达 256 个不同的光盘主题,当更换碟片时可记住有关数据,在使用先前用过的碟片时便可从高速缓存中恢复相关数据,从而大大加快读片速度。

二、CD_QUICK 运行环境:

· 80386 或以上 IBM 兼容机;
· 至少一只使用 32 位保护模式驱动的光驱(不能用 16 位实模式驱动的光驱)
· Windows95 操作系统

三、CD_QUICK 安装:

直接运行 setup 程序将 CD_QUICK 安装到 C:\Cdquick 目录下。若硬盘空间剩余空间超

新光驱大提速

过 40MB 时,安装时将硬盘缺省作为高速缓存。安装结束后建议扫描硬盘,整理硬盘碎片。

四、高速缓存的选择:

CD_QUICK 具有独特的能力将 RAM 或 RAM 和硬盘的共同体作高速缓存使用。假如有大容量 RAM(最好 32MB),RAM 是最快的选择。高速硬盘和少量的 RAM 也很好。硬盘剩余空间超过 40MB 时,安装程序自动配置一个 32MB 的硬盘高速缓存。若硬盘剩余空间较少时,就只分配 2MB 的 RAM 高速缓存。可用 QuickMon 非常方便地调整缓存配置。

五、CD_QUICK 的使用:

CD_QUICK 在 Windows95 启动后自动成为其一部分,另外还包括: QuickMon Cache Monitor 和 CD_Test 两大程序。

1. QuickMon 的使用:

QuickMon 程序用来监视和控制 CD_QUICK 的操作,QuickMon 的是否运行对高速缓存的运行没有影响。

QuickMon 运行后以图标形式出现在 Windows95 任务栏上。需要时用鼠标指着图标便显示已保存数据的百分比(Percent saved)。

鼠标左键单击图标可出现 QuickMon 弹出窗口:

(1)“General”标志键:实时观看访问光驱时高速缓存的操作状态:
Logical : 大小为 2K 字节块的总数
Physical : 必须从光驱读取的块数

Transfers : 从高速缓存读取的块数

Percent saved: 高速缓存传输对物理传输的百分比

(2)“Settings”标志键:显示和修改配置信息主要配置信息:

Cache size: 高速缓存的大小(用滚动条控制)

Cache uses: 选择“Disk”或“RAM”作缓存用 Drive used: 作高速缓存的硬盘符(缺省为 C 盘)

(3)“Video”标志键:
CD_QUICK 支持 AVI(.avi), QUICKTime (.mov, .qt) 和 MPEG(.mpeg, .mpg, ...) 格式全动态视频片段(video clip)的控制,因为视频片段都很大,将它们分成特定大小存放在高速缓存中,这样当一些游戏或多媒体程序在循环反复调用一小断视频片段时便可从高速缓存技术中得益。

select video clip caching: 选择对 AVI, MOV, MPEG 三种格式视频分别的高速缓存方式, Maximum Cacheable file size: 设置视频片段的最大尺寸(可达 8MB), Don't Cache video clip: 选择是否全部取消视频片段的高速缓存方式

2. CD_Test 的使用:
CD_Test 程序用来测试未使用和使用 CD_QUICK 对系统性能的影响情况,通过测试会发现使用 CD_QUICK 后大大提高了对光驱的读取速度。
CD_QUICK 为共享软件,目前最新为 3.0, 可从下面地址访问:
<http://ourworld.compuserve.com/homepages/circuitsys>

□江苏黄福庆

Internet 的飞速发展,使“上网”成了许多人茶余饭后的话题。在 Internet 提供的服务中,我们经常使用的主要有 www、email 等。但是,国内普遍狭窄的带宽使我们很大一部分时间花在“上网途中”。而选择一套合适的上网工具,无疑会大大提高你的上网效率。为此,笔者特地罗列了一整套上网工具软件,希望能对广大新老网虫有所帮助。

(一)精巧的浏览器 Opera

当一家名为 Opera 的公司推出了一个不足两兆的浏览器时,许多人并没有给予太多的在意。因为当时正是 Microsoft 的 IE 与 Netscape 水火不容之时。直到这个小巧的浏览器在市场上占据了一席之地以后,人们才不得不刮目相看。的确,Opera 虽然个头不大,但是功能确实不少。它可以同时建立多个链接,而不象 IE 或是 Netscape,需要建立第二个链接时,必须再运行一个。

所有版本的 Opera 界面都非常相似。在窗口的左端,是 Opera 的热点网址列表。我们也可以使用 List 菜单中的 Add Current Document here 命令,将当前所访问的网址加入到该列表中,从而实现常用网址的快速连接。

在 Opera 主窗口中,我们可以打开多个窗口,同时链接多个网址。当需要添加链接窗口时,可以打开 File 菜单,选择 New 命令。在每个链接窗口的左下角都有三个按钮,分别是显示用户文档的安全性、切换是否加载图片、切换文档颜色。如果是正在链接的窗口,还会有一个 Stop 按钮,单击该按钮可停止当前的链接。

Opera 还有许多令人称道的功能,如可直接使用邮件功能、可自行设置用于存放最近访问网页内容的磁盘缓冲区的大小、支持使用代理服务进行链接等。这些设置我们都可以通过 Preference 菜单中相应命令进行。

网址: <http://opera.nta.no>

(二)BBS 上站工具 NetTerm

在以前,人们通常使用 Windows 自带的 Telnet 来登录 BBS,但 Telnet 的界面就象一张紧绷着的脸,而且稳定性也是令人不敢恭维。经常会让玩家在 BBS 上获得的乐趣荡然无存。但自从有了 NetTerm 以后,玩家们才发现原来 Telnet 的应用程序也一样可以做得那么漂亮,而且功能更加全面。

NetTerm 支持用户使用 Modem 通过电话线登录 BBS。值得一提的是在安装 NetTerm 时,用户可以任意选择使用的字体,如英文、简体中文、繁体中文。对应各种中文,还可以选择使用 GB 码或大五码。可以说,NetTerm 是一个使用非常广泛的 Telnet 程序。

如果你觉得 NetTerm 不错的话,就可以将 NetTerm 放在浏览器的自动连接中。如果你使用的浏览器是 Opera 的话,就可以打开 Preferences 菜单选择 Advanced 命令,打开 Opera 的高级设置对话框。在该对话框中的 Telnet Program 设置框中,输入 NetTerm.exe 的路径以及文件名。

如果你还没有使用 Opera,那么就在 Netscape 上面进行设置吧。选择 Options(选项) | General Preferences(一般设置) | Apps(应用程序) | Telnet Application(Telnet 应用程序),点选 browse(浏览)按钮,把 NetTerm.exe 找到就可以了。当你完成这些设置以后,就可以在

上网软件最新组合

浏览器中直接登录 BBS 了。如,先使用浏览器访问该 BBS 站点的主页,然后通过主页的链接直接调用 NetTerm 进入 BBS。

网址: <http://strabase.neosoft.com>

(三)MUD 玩家必备 ZMUD

见过 MUD 高手吗?他们个个身怀绝技,武功深不可测,随身携带着在铸剑大师欧冶子处定做的神兵利器,视少林寺有如无人之境。在一年以前,也许有很多人不知道什么叫 MUD,但现在, MUD 已经是流行于大江南北了。MUD 以其充满魅力的虚拟现实环境,吸引了越来越多的玩家加入到这个独特世界当中。其实 MUD 只是一种网络文字游戏,所有的语言、动作、表情都是有文字来表达的。

目前,国内的 MUD 通常是 BBS 站点提供的附加服务,虽然我们可以使用 Netterm 甚至是 Telnet 来进入 MUD,但如果你使用 ZMUD 进行连接的话,肯定会获得更快的进展速度。因为 ZMUD 是专门为用户连接 MUD 站点而设计的软件。在 File 菜单中选择 Connection Wizard,可以进入 ZMUD 的连接向导,如果你对 ZMUD 不怎么了解的话,可以通过连接向导与 MUD 站点相连接。通常,我们是使用 File 菜单下的 Another Character 命令,打开 ZMUD 的链接库,将常用的 MUD 站点的地址、端口以及登录时的姓名、密码输入到该链接库中。这样,我们就可以通过该链接库快速进行连接,而不必每次连接都输入地址、端口等信息。

使用 ZMUD,我们可以同时登录多个站点,同时训练多个武林高手。此外,ZMUD 在意外断线后有较强的自动恢复连接的功能。所以有了 ZMUD,就不必担心在你断线时被别人偷袭了。

网址: <http://www.zuggsoft.com>

(四)中文 E-mail 工具 Foxmail

E-mail 是 Internet 上最早提供的服务之一。目前,国内已有了多个免费 POP3 的 E-mail 站点,如广州的 163,北京的 263,杭州的天丽鸟等。所谓 POP3,就是允许用户不登录到该站点,就可以使用一些支持 POP3 的 E-mail 工具来进行信件收发。

Foxmail 是由中国人自己编写的 E-mail 客户端软件。在安装 Foxmail 时,用户可以设置设置自己的 POP3 信箱、SMTP 服务器、帐号、密码等信息。也可以在“工具”菜单中选择“选项”命令进行更进一步的设置,如发送和接收邮件的详细设置、邮件的签名档、字体等。如果你拥有多个信箱的话,还可以在“其它连接”中输入其它信箱的信息, Foxmail 在接收完默认邮箱中的信件后,会逐个接收“其它连接”中的有效信箱。

在 Foxmail 2.1 版本中,该软件的作者还特地提供了一个“邮箱监视器”,我们可以让邮箱监视器在后台一直监视自己的邮箱,当有信件到达时,播放一定的声音来提醒自己。

网址: <http://www.aerofox.com>

(五)FTP 下载工具 FTP Explorer

Internet 到目前为止,已经成为了传播速度最快的媒体。如果要获得一些最新版的软件,通常我们需要从 Internet 上下载。但是从各个软件生产厂家的网址直接下载的话,设有一两次断线几乎是不可能的。那么去哪儿下载最好呢?当然是在本地的 FTP 服务器上下载最方便。一般的 FTP 站点都会定期从国外下载一些最新的软件放在服务器上,供本地用户下载。下面就介绍一个访问 FTP 服务器的最佳工具软件 FTP Explorer。

在运行 FTP Explorer 后,我们会先进入一个 FTP 站点的列表,我们可以把本地的 FTP 站点的 IP 地址添加到该列表中。如果线路没有问题的话,选定一个站点后,单击“Connect”按钮,就可以登录到该 FTP 服务器上。我们会发现 FTP Explorer 的界面与 Windows 95 中的资源管理器十分相象,这就给用户的操作带来了方便。当需要下载某个软件时,只需选定该内容后,单击鼠标右键,然后选择“Download”命令。

现在的 FTP 服务器上一般都有一个 Incoming 目录支持用户对服务器的上传。如果我们使用 FTP Explorer 访问 FTP 服务器的话,可以直接在鼠标右键的快捷菜单中使用 Upload 命令实现对服务器的上传。

网址: <http://www.ftpx.com>

(六)最经济的下载工具 Mr cool

如果你访问本地 FTP 站点存在困难的话,可以试一试 Mr cool。这是一个使用邮件作为下载方式的工具。

首先我们要在“My Details”标签页中设置自己的 E-mail 信箱,然后就可以将软件的下载地址输入到图中的输入框中,单击“GO”按钮。这时,Mr cool 会自动通过一些特定的服务器访问该站点,并将软件打包后寄到你的信箱中。

□北京 郑宇江

Super 网页动画网

“做出最完美的网页”想必是每位网友的最高理想。那么,好的网页需要的是什么?实用的内容,当然还有丰富的界面。往往一些相当棒的网页都是由一些相当精美的图片堆起来的。那么到哪里去找网友自己网页需要的图片呢。来 SUPER 网页动画网 (<http://www.hongshang.com/>) 看看吧。这儿有数不清的各种图片。站内所有陈列图形,均免费提供网友自由取用。图形内容,部分为网主自己的创作,部分来自网路上的搜集。可以说这是一个完全自由且免费的自选超级市场。而且最令人感到可喜的是,这是一个全中文网址,这对于那些菜鸟级英语的朋友们,不得不说是个大喜讯。

其主要分类栏目如下:1. 英文数字 2. 动物 3. 箭头 4. 分隔线 5. 交通 6. 卡通 7. 网图 8. 节

庆 9. HOME 10. 按钮 11. LINK 12. 商标 13. 邮件 14. 多媒体 15. NEW 16. 人物 17. 宇宙 18. 小引号 19. 欢迎 20. 工作中 21. 其他图库,共二十个泛类别。当然,当您进入到每个大类别之后,您将会面对一个内容相当丰富的细类界面。而且,还有不少是刚刚更新的。

除此之外,该网站还提供了一些诸如:HTML 工具, JAVA 工具, JAVA SCRIPT, JAVA 程序,fp98 特效,动画工具等等。

下载方法:如果您喜欢该站所提供之任何一张图形,只要在图形上按下鼠标右键,再选择“网另存图片”或“网 SAVE IMAGE AS 下载该图形。请注意!这些动画是专为网页制作的,它们只有在浏览器或特定制作软件中才会呈现动态。在其它软件下检视时只能看到静态图样。

□长沙 徐科

随着多媒体技术的进一步发展,我们往往要制作大量数据的影像资料以及传递大量文件、备份并长期保存重要数据,因此对可移动的大容量存储设备的需求越来越多,业界的各个制造商都推出了基于各自标准的存储设备来满足市场需求,它们包括磁盘驱动器、光盘驱动器和专用的磁盘、光盘、磁光盘。它们的共同特点都是高速度、大容量,其中目前常见的包括 ZIP、LS120、JAZ、SYQUEST、MO、PD/CD-ROM、CD-R、CD-RW。

一、常见的大容量磁盘类存储设备

1. ZIP

ZIP是由传统的1.44M的软驱发展改良而来,其工作原理、外型、优缺点同软盘如出一辙。一张ZIP盘片容量为100M,是普通软盘的70倍。其存取速度是普通软盘的20倍。ZIP盘片属于专用软盘。ZIP驱动器随机带有一张盘片,包括ZIP TOOLS可以帮助使用者快速、容

美国	JAZ 1GB	JAZ 1GB 盘片	接近硬盘速度	内置 IDE、外置 SCSI、外置 SCSI 转接口
美国	JAZ 3GB	JAZ 3GB 盘片	较 JAZ 1GB 速度更快	内置 IDE、外置 SCSI、外置 SCSI 转接口
美国	SPARQ 1GB	SPARQ 1GB 盘片	接近硬盘速度	外置 SCSI、外置并口
SYQUEST	SPARQ 1.5GB	SPARQ 1.5GB 盘片	接近硬盘速度	外置 SCSI、外置并口

2. ZIP、LS120、JAZ、SPARQ 技术参数比较

型号规格	平均寻道时间 ms	数据传输速率 MB/s	旋转速度 r/min	缓冲容量 KB
ZIP 100MB	29	1.4	2941	32
LS-120	70-84	0.565	720	8
JAZ 1GB	42	3.59-6.73	5400	256
SPARQ 1GB	12	3.7-6.9	不详	不详

三、常见光盘类存储设备

1. MO

MO是指Magnet Optical,它是一种具有磁盘(硬盘)性质的可擦写光盘,因此对MO磁

挡不住的诱惑

新型大容量存储设备

易的管理、查找文件。

ZIP驱动器包括外置和内置两种,包括并口、SCSI接口和IDE接口两种,可以适应不同的用户。内置可装入软驱的位置。

IOMEGA公司出品的ZIP性能指标如下:

- 平均寻道时间:29ms
- 持续传输速率:0.79MB/S——1.40MB/s
- 正常吞吐量:SCSI接口≥60MB/min
- LPT并行接口≥20MB/min

2. LS-120

LS是指Laser Servo,120是指其容量120M,LS120是一种类似于ZIP的大容量驱动器,不过它兼容1.44M的软驱,外型基本等同与3.5"软驱。该驱动器内部使用两套定位系统有关。对于120M容量的高密磁盘,它使用类似于CD-ROM的光学定位器,而对于1.44MB的普通软盘来说则使用了传统软驱的定位系统。它是由Imation、松下、康柏和OR技术公司共同开发的。

3. JAZ

JAZ驱动器和盘片是储存、移动、使用多媒体软件的较好的方案,最小的JAZ盘片可以存储1GB的数据资料,如可存储2个小时的CD音质或者1000张彩色照片,同时也可以轻松备份硬盘的数据。JAZ驱动器包括外置和内置两种SCSI接口,内置为3.5"软驱大小,可装入软驱的位置,外置可作为活动硬盘使用。IOMEGA公司出品的JAZ性能指标如下:

- 平均寻道时间:12ms
- 传输率:持续:3.4—6.6MB/S;平均:5.4MB/S;脉冲:10MB/S
- 缓存:256KB 读写
- 其驱动器和盘片有1GB和2GB两种规格,其中2GB兼容1GB的。

4. SYQUEST(塞快)

SYQUEST是美国另一家专门生产大容量的活动硬盘的公司,他包括1GB和1.5GB两种规格,其它类似于JAZ。

二、常见的大容量磁盘类存储设备性能比较

1. ZIP、LS120、JAZ、SPARQ 性能比较

生产商	型号规格	使用盘片	读写速度	接口形式
美国 IOMEGA	ZIP 100MB	ZIP100MB 盘片	软驱的20倍	内置IDE、ATAPI; 外置并口、SCSI、SCSI和并口通用
日本3M	LS-120	兼容1.44MB 盘片; 软驱的5倍	内置IDE	

盘的操作完全和硬盘相同,故称为磁光盘。

MO磁光盘可以反复使用10000次以上,可保存50年,非常适合于数据密集型应用程序或者大量的文档、图像处理、档案资料储存及数据仓库使用。

MO驱动器和盘片有两种规格,3.5"和5",为了达到高速度,驱动器一般多SCSI接口,其对应的3.5"(80mm)盘片有128M、230M、540M、640M,5"(120mm)盘片有1.3G、2.6G、3.2G,驱动。例如三菱公司的MO驱动器MK640FA,为3.5"采用SCSI接口,写入速度为1024b/s,640M的MO驱动器向下兼容。

例如,惠普公司的第二代产品磁光盘驱动器HP SureStore Optical 2600fx,该驱动器的转速为3000r/min,数据传输速率为:读(最大持续速率)为3.4MB/s,写(最大持续速率)为:1.7MB/s。

2. PD/CD-ROM

PD是指"相变式可重复擦写光盘驱动器(Phase Change Rewritable Optical Disk Drive)"的英文缩写。PD具有盘片容量大、可读写、寿命长等特点。日本松下公司将广泛使用CD-ROM盘片与PD盘片合二为一,生产了PD/CD-ROM两用光盘驱动器,达到了一机两用的目的,既可以反复读写PD盘,也可以读普通的CD-ROM、AudioCD盘片。PD盘的大小为5寸软盘,其内部是采用相变光方式来记录内容的一种可重复书写的光盘,容量为650MB,使用寿命可以达到30年。

松下公司生产的PD/CD-ROM全光型两用光盘驱动器,型号为LF-1600JB,连接方式有SCSI接口、内置IDE接口和外接并口三种。主要技术参数如下:读可达630KB/s,写可达348KB/s。

3. CD-RCD-R是指CD-Recordable,

即一次性可写入光盘,必须在专用的光盘刻录机中进行。国际上许多著名的公司几乎都有产品问世。如何达、飞利浦等等。

通常的光刻机既可以做刻录机用也可以当光驱用,故习惯上又称之为"二合一",它包括内置IDE接口和SCSI接口,读盘速度为6×、8×,而刻写速度为2×、4×。光盘的刻录需要在配套软件中进行,其操作如同对硬盘操作一样允许删除,但不能释放空间。可以随时对未写满的光盘进行写入操作。常见的品牌有松下7502,内置SCSI接口,6×/R,4×/W;索尼928,内置IDE接口,8×/R,2×/W。

4. CD-RW

CD-RW即CD-ReWritable,这种光盘刻录机既可以做刻录机用也可以当光驱用,而且可以对可擦写的光盘进行反复操作,兼具MO和CD-R的优点,故称之为"三合一"。

CD-RW盘片就象硬盘一样,可以随时删除,空间即时释放,而且可以随时写入。因此这种刻录机将是最有前途的刻录机。

典型的CD-RW产品的技术参数,与其他产品除了读写速度不同外,基本相同。下面是Philips3610光盘刻录机的主要指标:

支持的CD格式	CD-DA, CD-ROM(XA), CD-Bridge Multi-Session, CD-I, Video-CD, CD-UDF
记录方式	正盘刻写, 轨道刻写, 增量刻写, 分段刻写
读盘兼容	CD-ROM, CD-R, CD-RW
写盘兼容	CD-R, CD-RW
容量	650MB
平均读取时间	290ms
最大读取时间	550ms
数据传输率(六速)	1156 kb/s(只读)
数据传输率(双速)	352.6 kb/s(读或写)
数据传输率(单速)	176.4 kb/s(读或写)
接口	Engaced IDE/ATAPI
数据缓存	1MB
平均无故障时间	120000小时(20%负载)
使用环境温度	5°C—40°C
尺寸(W×H×D)	146×41.5×206mm
刻录软件:	WinOnCD3.0, VideoPack4.0, Toaster3.0, DirectCD, Easy-CD Pro, Backup Exec, PixelShrink

四、各种光盘类大容量驱动器的性能比较

1. 各种光盘、磁光盘的综合性能比较

项目	CD-ROM	MO	PD/CD-ROM	CD-R	CD-RW	DVD
记录方式	无	磁光	相变光方式	光方式	光方式	相变光方式
CD-ROM	盘可读	不可读	可读	可读	可读	可读
MO盘	不可读	可读可写	不可读	不可读	不可读	不可读
PD盘	不可读	不可读	可读可写	不可读	不可读	不可读
CD-R盘	可读	不可读	不可读	可以写一次	可读可写	不可读
CD-RW盘	可读	不可读	不可读	可读	可反复擦写	可读
DVD盘	不可读	不可读	不可读	不可读	不可读	可读

DVD已作为新型机器(PC99规范)的标准配置,为了比较,一起收入了各种光盘对DVD的适应特性。

五、存储设备购买建议及市场参考价格

1. 购买建议

(1) 选择合适的接口, SCSI接口的写入速度将远远高于采用IDE接口的机器;

(2) 注意存储设备自带的缓冲存储器容量,越大越好。

(3) 从以上对比可以看出,对于CD光盘类存储设备中,CD-RW具有最好的兼容性,因此应是首选。

2. 常见驱动器及盘片的市场价格

生产商	型号规格	驱动器参考价格(元)	盘片参考价格(元)
美国 IOMEGA	ZIP 100MB	1000.00	含两张盘片 100.00
日本3M	LS-120	1000.00	含两张盘片 100.00
美国 IOMEGA	JAZ 1GB	4300.00	含两张盘片 1000.00
美国 SYQUEST	SPARQ 1.5GB	3900.00	含两张盘片 1000.00
日本 FUJITSU	MO SLIM FN640	3850.00	160.00, 640M 盘片
日本松下	PD LF-1004 650M	2900.00	不详
飞利浦(三合一)	Philips3610 650MB	2900.00	165.00, CD-RW 盘片
SONY(二合一)	CDU928 650MB	2800.00	18.00, CD-R 盘片

□陕西 范相儒、代朋

BBS是指Bulletin Board Systems, BBS可分为三类,即业余BBS站、WWW BBS和INTERNET BBS站。下面简单介绍三种BBS站的性质及在WINDOWS95下的访问方法。

一、业余BBS:这种BBS是一个全球性的通信网络,也叫做惠多网(FidoNet),只要通过一个MODEM和一根电话线就可以连接到这种BBS站,发送电子邮件或交流各种共享软件,虽然业余BBS功能和资源远不及INTERNET那样丰富和精彩,但由于它组建容易,并且大多数站点免费访问,所以仍有很大的发展潜力,并且拥有众多用户。在WINDOWS 95系统下可以用“超级终端”程序进行访问,如果你的系统中没有“超级终端”程序,可以通过控制面板中的“添加/删除程序”项进行安装,把WINDOWS 95安装盘放入CD-ROM驱动器,选中“安装WINDOWS”菜单,指定“通讯”项,按“详细资料”选中“超级终端”项,按下“确定”按钮后即会在光盘上安装此程序,之后在开始菜单的附件组中就会存在一个“超级终端”目录,打开此目录运行“HYPERTRM.EXE”程序,即会新建连接,要求输入连接名并指定图标,输入区号电话号等项目,指定使用调制解调器,按确定键后进入拨号屏幕,通过“拨号属性”及“修改”按钮对设置进行进一步的完善,

按下“拨号”按钮后开始拨号,经此设置后在此目录会新产生一个图标,建立的具体连接项目,下次使用时只要双击该图标即可与指定的BBS站进行连接。可以通过运行“HYPERTRM.EXE”建立多个连接项目,分别指定不同的业余BBS站,也可以把这些连接图标移动到桌面上或在桌面上建立快捷。有关

种BBS站需要使用WWW浏览器进行访问,所以称之为WWW BBS,它一般提供站点讨论区(Site discussing areas)或者聊天室(Chat rooms),在WINDOWS 95下,通过拨号网络及其内嵌的TCP/IP协议,建立与CHINANET或者INTERNET的正确连接之后,即可通过NETSCAPE或者IE等浏览器直接访问相应的

BBS地址,进入到WWW BBS系统,在这样的BBS中可以选择不同的讨论主题区,之后阅读别人的文章或发表自己的文章,同时一般提供检索等功能,也可以进入聊天室面

对面的和众多的网友进行讨论,当然根据不同的BBS站可能会对用户的权限有所限制;在国内有很多这样的BBS站,比如:

中国计算机用户: <http://www.ccu-online.com>

四通立方: <http://www.srsnet.com>

中网: <http://www.netchina.co.cn>

另外现在正在兴起的169(中国公众多媒体信息网)上也存在很多这样的BBS站,只要通过拨号网络连通169,用“guedt”登录,即可以直接访问其中的BBS,比如:

佛山: <http://www.fs.gnet.gd.cn/fsbbs.htm>

吉林: <http://www.jl.cninfo.net/bbs/bbs.htm>

重庆: <http://www.cp.cninfo.net/webchat.main.htm>

bchat.main.htm

三、INTERNET BBS:这种BBS也是建立在CHINANET或者国际互联网INTERNET之上的一种BBS系统,随着INTERNET的迅速发展此类BBS不断增加,目前国内国际的大部分大专院校或其它电子信息机构均有自己的BBS站,这种BBS目前已经成为一种用户全方位交流信息的场所,一个BBS同时可能有几百人或甚至几百人介入,每个人之间可以进行面对面的交谈,或者众人讨论一个问题,这正是这种BBS的诱人之处。在WINDOWS 95中具备了完善访问功能。由于这种BBS是建立在INTERNET或其它网之上,所以访问这种BBS的前提是必须与INTERNET进行正确联接,在WINDOWS 95中提供了一个特别方便的命令即TELNET,此程序可以带有参数运行,即想要访问的BBS站的IP地址,如果不带参数运行会直接进入工作窗口并处于等待状态,此时可通过“连接”菜单中的“远程系统”程序项,在弹出的窗口中“宿主名称”栏内,正确输入待访问的BBS站点的访问。当正确与BBS站接通之后,会出现“Login:”提示,此时可用“bbs”登录,少数使用BIG5系统的用“bb5”登录,对于大部分BBS只要登录之后即可进入系统,少数的还需要输入口令,之后系统要求输入帐号,即你自己的登录名字,然后输入自己的口令字即可正式进入BBS站,浏览过“留言板”、“名信区”之后进入主菜单,可找人聊天或阅读文章等;如果你第一次访问,在要求输入帐号时必须输入“NEW”,然后按照系统提示建立自己的帐号并设置密码,之后即可正常对其进行访问;如果你以后很少再光顾此地,不想建立自己的帐号,可打入系统的通用访问帐号“GUEST”也可进入BBS站,但系统功能受一些限制。当然也可以用其它的软件访问INTERNET的BBS,比如常见的“NETTERM”模拟终端软件就是一个很优秀的INTERNET BBS访问工具。有些INTERNET BBS也可以采用WWW浏览器进行访问,但一般只能阅读文章,功能受限。

下面是一些国内的INTERNET BBS:

北国公司(北国开心天地):IP:202.118.5.131

清华大学(水木清华站):IP:202.112.58.200

大连理工大学(碧海青天):IP:202.118.66.5

东北大学(白山黑水):IP:202.112.29.82

上海交通大学(饮水思源):IP:202.120.2.114

详见本版BBS站点集萃

另外,169(中国公众多媒体信息网)上也存在很多这样的BBS系统,尤其广东地区更为普遍,可通过169直接登当访问,其速度很快,下面是几个站点地址:

北国公司“开心天地”:10.34.34.35

广东东莞“火树银花第一站”:172.23.16.88

广东广州“蓝天”站:172.18.32.20

重庆的“两江亭”:10.150.0.15

□辽宁 李莹

三种 BBS

业余BBS的操作方法,针对不同的BBS站略有不同,一般按照系统提示即可正常操作,具体方法从略。下面是一些业余BBS的上网电话:

RED-SUN红日站(朝阳):TEL:0421-2839586

LOVER爱人站(鞍山):TEL:0412-5834965

SEA-WINDRED(海风(海南)):TEL:0898-8530097

XUACHU华储(沈阳):TEL:024-3846411

二、WWW BBS:WWW BBS是一种建立在CHINANET或者INTERNET上的BBS站,这

BBS 站点集萃

华北地区 BBS 站

华北地区各校	BBS 站	域名 IP 地址
清华大学水木清华站	bbs.tsinghua.edu.cn	202.112.58.200
北京邮电大学鸿雁传情	nk1.bupt.edu.cn	202.112.101.44
北京邮电大学真情流露	bbs.crspsd.bupt.edu.cn	202.112.103.225
北京大学无名站		162.105.176.202
北方交通大学红果园	bbs.njtu.edu.cn	202.112.144.70
南开大学我爱南开	bbs.nankai.edu.cn	202.113.16.121

华东地区 BBS 站

华东地区各校	BBS 站	域名 IP 地址
复旦大学日月光华	bbs.fudan.sh.cn	202.120.224.9
复旦大学野草		202.120.242.242
上海交通大学饮水思源	bbs.sjtu.edu.cn	202.112.2.114
浙江大学西子浣纱城	bbs.zju.edu.cn	210.32.128.202
厦门大学鼓浪听涛	bbs.xmu.edu.cn	210.34.0.13
厦门大学古庙钟声	cs3.xmu.edu.cn	210.34.6.26
福州大学庭芳苑	bbs.fzu.edu.cn	210.34.48.50
南昌大学滕王阁序	bbs.ncu.edu.cn	210.35.240.7
安徽大学逍遥津	bbs.ahu.edu.cn	210.45.208.4
河海大学水上明珠	bbs.hhu.edu.cn	202.119.112.51
中国科技大学瀚海星云	bbs.ustc.edu.cn	202.38.64.3

华中地区 BBS 站

华中地区各校	BBS 站	域名 IP 地址
华中理工大学白云黄鹤	bbs.whnet.edu.cn	202.112.20.132
中国地质大学 Geosciences	bbs.cug.edu.cn	202.114.200.251
武汉大学珞珈山水	bbs.rjgc.whu.edu.cn	202.114.67.89
中南工业大学	bbs.csut.edu.cn	202.197.64.7

西南地区 BBS 站

西南地区各校	BBS 站	域名 IP 地址
西南交通大学锦城驿站	bbs.swjtu.edu.cn	202.115.64.4
重庆地区网络中心重庆三峡	bbs.cqu.edu.cn	202.202.0.33
四川联合大学	bbs.scuu.edu.cn	202.115.35.33
成都理工大学绿茵站	bbs.cdit.edu.cn	202.115.128.52

西北地区 BBS 站

西北地区各校	BBS 站	域名 IP 地址
西安交通大学兵马俑站	bbs.xanet.edu.cn	202.112.11.199
西北工业大学丝绸之路	bbs.nwpu.edu.cn	202.117.80.2
兰州大学	bbs.lzu.edu.cn	202.201.3.99

东北地区 BBS 站

东北地区各校	BBS 站	域名 IP 地址
东北大学白山黑水	bbs.neu.edu.cn	202.112.29.82
哈尔滨工业大学紫丁香	bbs1.hit.edu.cn	202.118.224.2
东北农业大学天鹅站	bbs2.neau.edu.cn	202.118.166.129
大连理工大学碧海青天	bbs.dlut.edu.cn	202.118.66.5

□陕西 卢俊民

3. 计划任务

Windows98 中带有以往只在 Plus! 中才提供的设置“计划任务”功能,允许您指定某些应用程序在特定的时间中自动。

设置“计划任务”需要在一个系统文件夹中完成,您可以通过打开“开始”菜单,选择“程序”,选择“附件”,选择“系统工具”,然后选择“计划任务”,或是通过打开“我的电脑”文件夹,然后双击“计划任务”文件夹图标来打开它。

双击“添加计划任务”图标,会启动一个向导程序,在该向导程序的指引下可以完成对计划任务的设置。在向导程序的指引下,您首先需要选择要运行的应用程序,并指定任务执行的日期间隔以及运行时刻。当您一切设置完毕,在“计划任务”文件夹中会出现该任务的图标,同时在任务栏最右方的系统区中会出现“计划任务”小图标。



(十四)



4. 维护向导

“维护向导”实际上是一个“添加计划任务”的外壳程序,主要用来设置“磁盘扫描程序”、“磁盘碎片整理程序”,以及“磁盘清理程序”三个维护程序的计划任务。打开“开始”菜单,选择“程序”,选择“附件”,选择“系统工具”,然后再选择“维护向导”,即可启动“维护向导”程序。

如果您已经通过运行“维护向导”程序设置了维护任务,则当您下一次打开“维护向导”程序时,系统会首先出现一个对话框,允许您选择是现在执行维护,还是对以前的维护设置进行修改,如果您选择“修改我的维护设置或安排”单选按钮,并单击“确定”按钮,则会重新进行上述的设置过程。

如果您是第一次启动“维护向导”,则首先会出现对话框的画面。该对话框告诉您“维护向导”所做的工作,并允许您选择两种操作方式:“快速”方式和“自定义”方式。

如果您选择“快速”方式,则您只需要选择维护工具程序的自动运行时间这一个步骤,即可完成设置。

如果您选择了“自定义”方式,在向导程序的指引下,您除了要选择计算机的维护时间之外,还可以对上述三种维护程序分别指定是否运行,以及分别进行参数和设置。

当设置完毕,会显示当前设置的信息,单击“完成”按钮,则设置的内容会以计划任务的形式出现在“计划任务”文件夹中。

与您单独在“计划任务”中设置维护工具的自动运行所不同的是,通过“维护向导”程序所设置的计划任务,在执行时会对话框,告诉您当前维护的过程。

IBM 的 OS/2 操作系统中的分区管理系统是名寂寞高手,完全可与 Microsoft 的 DOS 比拼一把。因为 OS2 的分区管理可将你的硬盘划分为两个完全独立的区,它们之间的隔离机制非常好,第一,可以将多个不兼容的操作系统,如 WIN95、WIN NT、WIN32 等统统装在一个硬盘上;第二是该技术虽不能和双机热备技术相比,但也称得上普及型容错备用技术。即使你的一个 C 区遭到病毒的肆虐横行,

你随时可用另一个 C 盘上的快速反应部队进行反围剿,轻易的收复城池。

我用的是从光盘上制作的 OS2 3.0 中文版的 0 号盘和 1 号盘,将我的 1.2G 硬盘分为双 C 盘(实际最多可分为 3C 盘),和一个逻辑盘 D 作为公用盘。由于当时出于初识 OS/2 的遭遇激情,未仔细考虑后将硬盘平均分为三个 400MB(近似)的分区。第一个 C 盘安装的是 PWIN95,第二个 C 安装的是 JWIN95。主要目的是用来拷打很多的 JAPAN 软件。那一段时间,该技术让很多专家大惊失色,不知此为何方神圣。我也屡次如没头苍蝇一般到处去给初级选手客串讲课,作专家的感觉很爽。但后来我发现第一,用 JWIN95 处理软件的机会越来越少;第二,现在出现了很多的包括日文在内的多语言平台,如网际金典、南极星等等。JWIN95 就显得就更没有必要了;第三,随着网上游击瘾头的日益高涨,HD 领地愈见紧张,仅下载一个三线程网站就能让我失去了几乎半

WIN9X 操作系统已经越来越普及了,没人再怀疑他的优秀。然而,WIN9X 的庞大身躯,使他的稳定性越来越令人怀疑,系统崩溃也就成为了家常便饭。

如何有效地对付这个灾难呢?笔者在长期地与灾难做斗争的过程中,总结了一些经验,愿在此奉上,与同样处于水深火热之中的“难民们”一同分享。

一、制作“崩溃启动盘”:与火灾等灾难一样,系统崩溃也要重在预防。笔者的方法是制作一张“崩溃启动盘”。之所以不简单地称之为“启动盘”,是因为这张盘具有功能强、占用资源少、启动外设多等优点,并带有日常所需的一些工具。笔者的“崩溃盘”的内容如下:

1. DOS6.22 系统
DOS 是目前为此最稳定的操作系统,而 6.22 版的兼容性更好。所以笔者在此强烈推荐用 DOS6.22 作为“崩溃盘”的操作系统。

2. 通用光驱驱动程序
目前,光驱驱动程序很多,但大多数只认“自己人”,兼容性很差。不过,笔者发现,“宏碁(ACER)”的驱动程序(ACERCD.SYS)非常不错,不但能驱动几乎所有的光驱,而且性能丝毫不减。当然,还要带上“MSCDEX.EXE”这个文件。

3. 分区、格式化、重传系统文件程序

笔者相信,这几个程序恐怕没有人不知道。分别是:FDISK.EXE、FORMAT.COM、SYS.COM 件。因为如果系统崩溃了,一般情况下对硬盘都要进行格式化,最少也要进行快速格式化(QUICK FORMAT)。而对于分区操作,笔者不建议多做,原因会在下面告诉您。如果格式化时忘记加上“/S”,就别再重新来一遍了,用“SYSC.”便可搞定了。

4. 扩展内存驱动程序 HIMEM.SYS、EMM386.EXE

5. 全屏编辑程序 EDIT.COM

由于在设置过程中经常需要编辑 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT 文件,所以带上这个文件是有必要的。当然,由于 MICROSOFT 在设计 EDIT.COM 时,要调用 QBASIC.EXE,所以也要带上他。

如果您觉得有必要,还可以加上您所需要的文件。如:杀毒工具、NDD 等。

二、如何备份硬盘各种数据
记得有位计算机专家曾经说过:“备份、备份、再备份。”目的是确保数据的万无一失。但笔者总感觉其中包含点

在系统崩溃之前

对当时存储介质可靠性的担心。这种“BACKUP、BACKUPANDBACKUP”的方法对于当时小容量的数据还算可以。下面,笔者谈谈如何快速、灵活地备份数据。

首先,实现系统与重要数据分区存储。这是下面一切操作的基础和关键。因为分区存储不但可以保证数据的安全,而且可以防止误操作,减少隐患。以笔者为例,笔者的硬盘为 4.3G,分为 3 个区,其中 D 盘为数据盘,笔者的程序、文章等重要数据都存在这个盘上。而 C 盘上只存放 WIN9X 系统文件,连电子邮件也不例外(具体方法是:将 E-MAIL 软件的存储路径指向数据盘)。如果你会使用诸如 MAGICFOLDER98 之类的加密软件的话,还可以对数据盘实行一些处理,使一般的人或软件无法对其操作。这样,便可以快速、方便、安全地备份数据了。

其次,对少量的极重要数据实行多形式、多介质备份。这里,笔者想强调的是“多形式、多介质”六个字。因为只靠几张软盘备份是不够的,假如那天软驱出了问题呢?所以,还要用诸如打印纸、ZIP 存储器、MO 存储器等(如果有条件的话)。只有这样,才能保证数据的绝对安全。 □北京 杨扬

IBM OS/2 乾坤腾挪大法

壁江山,况且我的江山分布又不合理;第四,95 需要一定的硬盘空间作缓冲、交换才能全力运行。因此,“反目”情绪日益暴躁。一直在琢磨如何让第二 C 盘回归到祖国的大家庭怀抱中。第一方法是将整个硬盘从新分一个大区,这样实际上就和高格无异;第二,用 DOS6.22 安装盘从新安装一遍,这样又可能

会使 95 呜呼哀哉,后果也是不堪设想。我的企图是不仅要保住第一原配 C 区,看好 D 区,而且重置第二 C 区。但由于心中没底只好高举小平同志的旗帜,摸着石头过河。由于无论如何对第二 C 区的操作均会造成该分区上的数据的丢失,所以狂作了一通备份。操作的主要步骤一是取消 1M 的管理分区;二是改变该分区的主分区的状态为逻辑分区;三是启用该逻辑分区。

一、取消 OS/2 所做的原分区及建立新分区。

用 0 号盘和 1 号盘进入安装程序,在出现分区提示时,选择高级安装中的第二项“2.指定您的安装分区”。此时理会 OS/2 的黄色恐吓画面,回车进入。此时进入“FIDISK”画面。它所显示的是你现在的各分区情况。按“TAB”键进入第一项 BOOTMANGER,从菜单中选择“删除启动管理分区”,将该管理分区删除。然后进入你想操作的分区中,以我的第

二 C 区 JWIN 为例。该栏修改前的状态是一名:JWIN;状态:可引导;存取:主分区(隐藏);FS 类型: FAT;空间 MB: 417。回车进入该栏菜单,1、选“分区的大小”,一般是选其固有的值,回车出现分区的类型(这是最关键的),不要选主分区,选择“扩充逻辑驱动器”,此时该分区的状态变为一名:(无);状态:(无);存取:逻辑;FS 类型:未被格式化;MB: 417。回车将其设置为可安装,并在“新名”选项中键入该分区的新名字,例如我的改为了“PWIN95-2”。回车后,该分区的状态为一名:PWIN95-2;状态:可安装;存取: E: 逻辑;FS: 未被格式化;MB: 417。按 F3 键选“继续执行 FD”,然后退出 RESET 重起。

二、启用新建分区。
按上述方法虽然已将原来的第二分区变为了从属于 C 区的一个逻辑分区,但由于该分区没有可引导的操作系统,WIN95 还不能对其进行操作。因此,我们在 WIN95 中企图打开 E 区时(光区盘符已自动退后一位,变为 F 盘),系统告诉我“系统未准备好!”。此时我们首先要先在鼠标右键弹出菜单中选“格式化”,将 E 盘格式化一遍(高、低格任选)。然后按 WIN95 的提示运行一遍磁盘扫描程序,确定该分区是否有问题。总算战战兢兢过得河来了,又是一通狂捣,把备份都堆在 E 区,感觉 C 区在卸下了包袱后简直是身轻如燕了。

□北京 周明

1、内存引起的特殊故障：

一台 586/120 微机，原配置一条 8M EDO 内存条，后又插入一条 8M 普通内存条。经在 DOS 下及 WINDOWS 3. X 下开机试用，没有发现异常现象，可使用所有 16M 内存；之后启动 WINDOWS 95 系统，则偶尔出现一个提示框，显示注册表有错误，需要恢复正确的注册表内容并重新启动，重新启动之后有时正常，有时还出现同样的提示，原以为为 WINDOWS 95 系统真的出现了注册表错误，重新安装了一次 WINDOWS 95 系统，但此现象还是不定期的出现，这才怀疑是由于内存条引起的故障，拔下普通内存条则故障消失，断定是内存速度不匹配的原因，为了能够使用同一内存条，把普通内存条重新安装到主板上后，打开 CMOS，把“DRAM Timing Control”由“Fast”置为“Normal”，重新开机试验，该故障消失；

2、CONFIG.SYS 文件引起的故障：

WINDOWS 95 一般不再需要 CONFIG.SYS 文件，但由于在安装 WINDOWS 95 前都需要用此文件对光驱和内存等进行驱动和配置，而在安装完 WINDOWS 95 之后，自动屏蔽其中的一些语句，但对光驱的驱动程序一般不做屏蔽，这样在启动 WINDOWS 95 时将多出一检测光驱的过程，浪费时间；本人还遇到一次特殊的故障现象，有一次在一台机器上同时连接两台一种型号的光驱，并且在 WINDOWS 95 下使用 CONFIG.SYS 中的第二个光驱驱动程序命令，故障消失；

3、WWW 浏览逐渐变慢或停止：

此时一般是浏览器磁盘缓存引起的故障，浏览器磁盘缓存本来是为了加快上网速度，把接收的数据临时存储起来，再次需要时从硬盘上直接读出，但当磁盘缓存本来是为了加快上网速度，把接收的数据临时存储起来，再次需要时从硬盘上直接读出，但当磁盘缓存设置过大或者磁盘管理文件出现问题时，系统需要不停的硬盘上搜索数据，所用时间要比从网上接收还要慢，这就造成了上网速度减慢的现象，解决此问题的方法，在 NETSCAPE 浏览器上可适当减小磁盘缓存的长度，如果在网上浏览过程中已经发生速度变慢的现象，可临时删除磁盘缓存区中的内容，比如在网景的 3.0 浏览器中磁盘缓存位于 \NETSCAPE\CACHE 之中，IE 浏览器的磁盘缓存位于 \WINDOWS\Temporary Internet Files 文件夹内，其中有一些隐含文件及 CACHE1 - - CACHE4 共四个隐含目录，在 MS-DOS 状态下使用 DELTREE 命令即可完成，由于某些程序正在使用无法彻底删除，如果想彻底解决问题必须全部退出浏览器再进行删除操作；

4、引导 WINDOWS 95 显示内存不够，无法引导系统，安全模式也无法进入：

这种故障是严重的系统故障，说明注册表已经损坏，根据注册表损坏的程度不同，其现象也不尽相同，显示内存不够或者注册失败是最典型的一种；WINDOWS 95 自己具有备份和恢复注册表功能，即在 \WINDOWS 目录下存在 SYSTEM.DAT 及 USER.DAT 文件，还有备份的 SYSTEM.DAO 和 USER.DAO 文件，但它的自动恢复功能不是万能的，出现上述故障时需要手动完成，即用后缀为 DAO 的文件复制或拷贝成 DAT 覆盖原来的注册表文件，一般可恢复引导功能。

5、每次启动系统出现口令识别窗口：

有时在不需要口令的情况下，每次引导 WINDOWS 95 时都出现口令输入框，此时可按下取消按钮进入 WINDOWS 95 系统，打开控制面板中的“口令”项，进入到口令属性设置窗口，查看是否置“用户可以自定义首选项和桌面设置”项有效了，将其改为“该 PC 机全部用户使用相同的选项和桌面设置”一般可清除开机时的口令输入窗口；如果还不能见效，那就是系统中安装了 Microsoft 网络客户系统，这种情况下必须通过控制面板中的“网络”程序项，选择待删除的网络组件

“Microsoft 网络客户”，然后按下“删除”键即可，之后系统将不再使用口令；

6、调制解调器无法达到最高速率：

当你使用拨号网络或超级终端上网通信时，有时需要通过其中的属性项进行速率调整，但可选的速率范围很低，无法选择理想的速率，这是因为调制解调器安装不正常所致；在 WINDOWS 95 安装调制解调器一般需要让系统自动检测类型，当检测过程中出现干扰或错误时，系统检测的速率结果会低于调制解调器实际能力，此时必须通过控制面板中的“调制解调器”设置项更改调制解调器类型，如果调制解调器为通用的标准类型，干脆不让系统检测而指定相应的速率和类型，这样安装更为可靠。

7、安装之后第一次引导系统时出现关机

菜单，无法进入工作状态：

这种情况大都是在安装 WINDOWS 95 之前的 AUTOEXEC.BAT 中存在 DOS 下的内存驻留程序所致，安装 WINDOWS 95 时将保留这些程序，由于内存或其它资源的占用及冲突就会造成安装之后无法引导；比如有些用户在主批处理中引导 UCSDOS 汉字系统，在这种情况下直接升级或安装就会出现类似故障，解决的办法是从 A 驱引导 DOS 系统，然后清除主批处理中的 DOS 程序；另外要注意另外一个批处理文件，就是 WINSTART.BAT 文件，无论是 WINDOWS 95 还是 WINDOWS 3. X 在启动之前都将运行此批处理，在此文件中加载特殊的 DOS 程序也会使 WINDOWS 95 引导出现故障。

8、由 WINDOWS 3. X 升级到 WINDOWS 95 后，播放 MIDI 音乐文件无声输出，其它多媒体功能正常：

此故障是因为系统的即插即用功能识别声卡不正确所致，如果是你对音量调节程序会出现 MIDI 音量无法调整，解决的办法是首先通过控制面板中的“系统”设置程序删除声卡驱动程序，然后重新安装 WINDOWS 95 下的声卡驱动程序，本人机器上使用的是花王 16 位声卡 (ESS688)，在升级时出现此故障，但没有提供 WINDOWS 95 下的驱动程序，直接在 WINDOWS 95 下安装 16 位驱动程序，也很好地解决了这个问题。

9、引导 WINDOWS 95 过程中，出现驱动程序找不到或不正确信息，多次回车确认后，才能进入到 WINDOWS 95 系统：

比如本人有一次启动了控制面板中的“网络”程序设置项，想为系统增加拨号网络和 TCP/IP 协议，经过一系列设置，填入了计算机标识及用户名等项，按确定之后要求插入 WINDOWS 95 系统安装盘，由于手头没有安装盘，所以放弃安装，按取消键，之后每次引导 WINDOWS 95 时多次暂停，显示下面的程序有找不到：nwredir.vxd、Nwlink.vxd、nsl.vxd、vredir.vxd、ndis.vxd、ndiszip.vxd、vnetbios.vxd、vnetsup.vxd，打开控制面板中的网络设置项，逐项删除所选定的网络组件，重新启动系统后上述的前 7 项提示及暂停动作均消除，只有最后一项，即每次启动时都提示 vnet-sup.vxd 未找到，并显示 SYSTEM.INI 文件出错，但经过对此文件查找并未发现相应的内容，通过用 PCTOOLS 对 \WINDOWS 目录下文件进行查找，发现系统注册表文件 SYSTEM.DAT 及 SYSTEM.DAO 中存在此字符串，运行注册表编辑器 REGEDIT.EXE，打开“编辑”菜单，启动其中的“查找”功能，输入 VNETSUP.VXD 字符串，系统开始查找，过一会发现此项，位于：

```
HKEY_LOCAL_MACHINE - - - System - - - CurrentControlSet - - - Services - - - Vxd - - - Ventsup.vxd 处，在右处的窗口内显示着有关网络设置中的计算机标识及用户名等信息，用鼠标右键单击“VNETSUP.VXD”，在弹出的菜单中选择“删除”项，关闭注册表编
```

辑程序后，重新启动计算机，故障排除。由于 WINDOWS 95 下用注册表取代了 SYSTEM.INI 文件，所以当出现涉及无法加载驱动程序故障时，故障一定在注册表内，通过 REGEDIT 可解决绝大多数类似故障。

10、光驱改接声卡后 WINDOWS 95 无法识别光驱：

本人的光驱原来和硬盘接在同一 IDE 口上，由于播放影碟的需要用另一条电缆接到了光驱提供的 IDE 口上，相当于第二 IDE 口，在 DOS 下及 WINDOWS 3. X 下运行正常，但在 WINDOWS 95 下不识别光驱，按照 DOS 下的驱动方法在 CONFIG.SYS 及主批处理 AUTOEXEC.BAT 中加入相应的命令后，方可使用光驱，但此时用的是 16 位的驱动程序；解决此问题的方法是，首先清除 CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT 文件中的有关 CD-ROM 的驱动命令，释放其占用的系统资源，然后通过控制面板中“添加新硬件”项，自动搜索硬件，一般可检测到“标准硬盘控制器”，按“确定”按钮后，立即在驱动程序列表的“硬盘控制器”中自动增加一个“标准 IDE/ESDI 硬盘控制器”项，此时光驱工作在 32 位驱动程序下；说明一点，经本人试验如果在安装 WINDOWS 95 之前光驱已经接在第二个 IDE 口或者声卡上，在安装 WINDOWS 95 时可自动检测到光驱并对第二 IDE 口正确驱动。

11、WINDOWS 95 中文版下应用程序字体混乱：

这种情况是由于注册表字体配置出现故障所致，有两种解决方案，第一种是加载网际通览或 NJWIN 等内码识别程序，之后可正常显示汉字，但每次都需运行相应的程序并占用额外的资源；最彻底的解决的办法是重新恢复注册表的完好性，打开 REGEDIT 程序，展开 HKEY_LOCAL_MACHINE - - - System - - - CurrentControlSet - - - Control - - - Fontassoc 键，此处应该有两个主键，正确内容应该为：

```
Associated CharSet 下级主键及键值内容：ANSI(00) = yes OEM(ff) = yse GB2312(86) = yes SYMBOL(02) = no
```

```
Associated DefaultFonts 下级主键及键值内容：Assocssystemfont = "SimSun. ftt" FontPackageDecorative = "宋体" FontPackagdontcare = "宋体" FontPackageModern = "宋体" FontPackageRoman = "宋体" FontPackageScript = "宋体" FontPackageSwiss = "宋体"
```

如果缺少某项只要按上述内容建立并输入正确键值恢复系统的各种场合汉字显示。

12、双击对象不能打开对象，而是进入查找或其它状态：

在正常状态下双击一个对象应该是执行“打开”动作，如果是应用程序图标或捷径则运行该程序，如果是文件夹或其它对象，应该调用相应的应用程序对象进行操作，但有时会出现双击对象后执行了“查找”或其它功能，此时是由于该对象的缺省操作方式发生了变化，修复方法：打开我的电脑或资源管理器，选择“查看”菜单中的“选项”项，再选择弹出窗口中的“文件类型”窗口，找到并指定待修改缺省操作的对象比如文件夹或驱动器，按下编辑按钮此时列出了对该文件类型不同的打开方式，用鼠标选定“OPEN”然后按下“恢复为缺省值”按钮，此时“OPEN”变为粗体，其它项则全恢复为细体字，按下关闭按钮，之后再鼠标双击指定下的对象时将直接执行打开操作；另外如果硬盘中存在 AUTORUN.INF 文件，并且其中存在“Open=X”(X 为一应用程序名)项，这样硬盘将具有自动播放功能，双击该硬盘图标将执行 OPEN 所指定的应用程序，只有删除此文件才能恢复硬盘的缺省打开动作。

□辽宁 金凤霞

WIN95 故障排除十二例

Rushmore 技术是 VFP 中一种智能的查找技术,相对于传统的查找技术,可以成百上千倍提高效率。

Rushmore 技术在查找数据集合时不直接使用表,而主要是灵活应用各种可用的表的索引,包括:标准 .IDE 文件、压缩 .IDX 文件、复合 .CDX 文件等。当表中记录不多时,由于 VFP 本身运行的太快, Rushmore 技术的优势并不明显,但当记录大到一定程度(如超过 1000 个记录或更多),Rushmore 便具有不可替代的优势,表越大, Rushmore 技术带来的效果就越明显,即使是上百万的数据也可以在刹那间选定。此外,同其它查找技术相比,其独特之处在于:用户对查找的标准指定得越多,反应就越快,因而对用户指定条件查找提供了极大的方便。我们在开发 VFP 应用程序中应当充分利用 Rushmore 技术。

那么用户什么时候可以使用 Rushmore 技术以及怎样使用 Rushmore 技术呢?其实我们在很多 VFP 命令中已经无形中使用了它——原则上,凡是在发出包含有 FOR 条件的 VFP 命令,而且与该 FOR 条件匹配的索引或标记可用时,实际上就使用了 Rushmore 技术。下面是使用 Rushmore 技术来进行优化查找的命令:

```
AVERAGE BROWSE CALCULATE
CHANGE COPY TO COPY TO ARRAY
COUNT DELETE DISPLAY EDIT
EXPORT LABEL LIST LOCATE RECALL
REPLACE REPORT SCAN SET FILTER TO
SELECT <SQL> SQRT SUM TOTAL
```

有两点请注意:

1. APPEND FROM 没有包括在上面,这是因为它不是在源表而是在目标表中搜寻符合 FOR 表达式条件的项目,不会使用到源表的索引。

2. 尽管没有利用 FOR 子句, Rushmore 技术也把 SET FILTER TO 看作隐式的 FOR 语句。

当然,要真正有效地利用 Rushmore 技术,在实际应用中还应当注意以下几点。

一、当您使用这些命令并加上 FOR 参数去同时处理超过一个以上的表时,您会发现,大多数情况下 Rushmore 将不会作优化处理,因为以上大多命令在同时处理超过一个以上的表时无法使用 Rushmore 技术来进行优化处理。为了解决这个问题,我们可以使用上面命令中的 SQL(即结构化查询语言)的 SELECT 命令,它可以实现同时处理多个表而又能享受到 Rushmore 的技术。(SELECT 在 VFP 中扮演着不可替代的角色,可以说,不能很好地掌握 SELECT 命令,就永远不可能真正创建一个良好的 VFP 应用程序。)

二、在使用 FOR 子句时应使用可优化的表达式,否则仍然不能享受到 Rushmore 技术的优越性。

所有的可优化表达式都是由一个或多个基本优化表达式组合而成,基本优化表达式通常如下形式:

索引表达式 <关系运算符> 要查找的常量表达式 如:要显示出某人事档案数据表中年龄在二十岁以上性别为男性且薪金和津贴之和在 1000 元以上的人,使用

```
LIST FOR AGE > 20 AND SEX = .T. AND SALARY + SUBSIDY > 1000
```

表达式。其中 "AGE > 20"、"SEX = .T."、"SALARY + SUBSIDY > 1000" 就是基本表达式。

一个基本的优化表达式应具备以下特点:

(1) 索引表达式必须是一个索引关键字表达式(即应根据要查找常量表达式建立过索引)并且在其中不可包含别名(alias name)。如上面表达式应分别针对 age、sex、salary + subsidy 建立索引。

(2) 并非所有的关系运算符都可用在 FOR 参数中,只有以下几个运算符可以实现 Rushmore 的优化操作。"<"、">"、"="、"<="、">="、"<>"、"&"、"!" 可以看出 "S"、"="

"等运算符是不可优化的(尤其是 "S" 运算符)。有必要指出的是,虽然 "=" 在一般的 FOR 参数中不可优化,但在利用 SQL 的 SELECT 命令,使用 "=" 运算符的查询中可以成功地使用 Rushmore 技术。

(3) 在表达式中不可包含有 EVALUATE(), 否则将无法优化。此外,在实际的应用程序中;FOR 子句往往是由多个基本表达式组成,根据各个基本表达式是否能优化以及连接这些基本表达式的不同方式(即使用不同的运算符连接,如 ".AND.", ".OR.", 等等),FOR 参数可分为可优化表达式、部分可优化表达式、不可优化表达式三种表达式形式。

一般而言,可优化表达式和不可优化表达式组合时会生成部分优化表达式;而使用 ".OR." 将不可优化表达式与其它表达式连接时,生成不可优化表达式。实际应用中需要我们反复比较,从中选择较好的方式。

三、要享受到 Rushmore 技术的优越性,在命令中除了必须包含 FOR 参数外,绝对不能使用 WHILE 参数。

例如,使用这样的命令
LIST FOR AGE > 25 WHILE SALARY < 3000
将会降低查找速度。

四、在可能的情况下,设置 ORDER 为 0 或为自然顺序时, Rushmore 会自己决定哪些标记最适合查找,如果表的 ORDER 被指定为指定的顺序时, Rushmore 将不得不按指定的顺序来处理。另外,当要检查所有的记录时,以自然顺序排列, VFP 本身对数据库表的处理会更快些,这也显著影响到 Rushmore

Rushmore 技术在 VFP 中的应用

的速度。以下列出了当 ORDER 为 0 时性能更好的命令,他们是支持 Rushmore 技术的命令的一部分。

```
BROWSE CHANGE COPY TO
COPY TO ARRAY DISPLAY EDIT
EXPORT LABEL LIST
LOCATE REPORT SCAN
SET FILTER TO TOTAL
五、避免使用 SET DELETED ON
```

当在程序中 SET DELETED ON 时,实际上相当于一个过滤器在起作用。这样, VFP 通过索引查找数据时,还要在索引之外察看实际的表,找出数据是否被删除。这样 Rushmore 对表的任何操作都至多被看成是部分可优化的。解决这个问题方法是使用 DELETED() 作索引。

六、在建立索引时索引标记中避免使用 .NOT. 和 FOR

之所以有这两个限制,原因很简单: 1. Rushmore 不识别在索引关键字中包含有 NOT 和的索引;

2. Rushmore 不使用条件索引,如果在程序中确实需要只对一些满足条件的记录进行查询的话,可以通过 SET FILTER 命令或其他基于表处理的命令设置过滤器来解决这个问题。

最后,需要说明的是,尽管 Rushmore 技术使 VFP 增色不少,但如果过多的依赖这种技术有时也会影响应用程序的性能。特别是在一些数据量小的程序中,没有 Rushmore 技术时执行某些过程可能会更快一些。在对应用程序速度要求比较高的情况下,应当多试几种方法比较选择一下。

□ 河南 崔林

Visual Basic 具有很强的数据处理能力,加上 SQL 结构查询语言则更是如虎添翼,下面简要地介绍一下在 VB5 中利用 SQL 语言查询数据库的方法。

本文用到的数据库文件名为 books.mdb,其中有一表名为 book,book 表结构如下:

字段	id	name	writer	publisher
类型	integer	text	text	text

第一种方法:

建立一表单 bookfrm1,其上放置一数据控件 data1,一数据网格控件 dbgrid1,一命令按钮 okcombutton,一标签控件 labell,一文本框控件 text1。设定 dbgrid1 的 datasource 属性为 "data1"。

程序清单如下:

```
Private Sub Form_Load()
    Data1.DatabaseName = "c:\mydata\books.mdb"
    Labell.Caption = "书名:"
    Text1.Text = ""
End Sub
```

```
Private Sub okcombutton_Click()
    Dim namevar As String
    namevar = Text1.Text
    SQL$ = "select * from book"
    SQL$ = SQL$ + "where name = '&namevar &'"
    Data1.RecordSource = SQL$
    Data1.Refresh
End Sub
```

运行时,先在文本框 text1 中输入书名,再按 okcombutton 按钮即在数据网格控件 dbgrid1 中显示出查询结果。

此例只是一简单的 SQL 查询,特别之处在于可利用 namevar 变量来改变查询条件。

第二种方法:

建立一表单 bookfrm2,其上放置一数据控件 data2,一数据网格控件 dbgrid1,二命令按钮 okcombutton, deletecombutton,一标签控件 labell,一文本框控件 text1。设定 dbgrid1 的 datasource 属性为 "data1"。

程序清单如下:

```
[通用] 声明
dim db as database
dim dt as recordset
dim querybook as querydef
Private Sub Form_Load()
```

```
Data1.DatabaseName = "c:\mydata\books.mdb"
Labell.Caption = "书名:"
Text1.Text = ""
okcombutton.Enabled = True
deletecombutton.Enabled = False
End Sub
Private Sub okcombutton_Click()
    Set db = OpenDatabase("c:\mydata\books.mdb")
    Set querybook = db.CreateQueryDef("bookquery")
    SQL$ = "parameters [bookname] string;"
    SQL$ = SQL$ + "select * from book"
    SQL$ = SQL$ + "where name = [bookname]"
    querybook.SQL = SQL$
    querybook! [bookname] = Text1.Text
```

VB5 的结构化语言查询

```
Set dt = querybook.OpenRecordset()
Data1.RecordSource = "bookquery"
Set Data1.Recordset = dt
okcombutton.Enabled = False
deletecombutton.Enabled = True
End Sub
```

```
Private Sub deletecombutton_Click()
    querybook.Close
    dt.Close
    db.QueryDefs.Delete "bookquery"
    db.Close
    okcombutton.Enabled = True
    deletecombutton.Enabled = False
End Sub
```

运行时,同上例一样,先在文本框 text1 中输入书名,再按 okcombutton 按钮即在数据网格控件 dbgrid1 中显示出查询结果,再按 deletecombutton 按钮即清除此次查询,作好进行新查询的准备。

此例也是一简单的 SQL 查询,特别之处在于使用了查询定义对象,使用 SQL 参数改变查询条件,利用查询定义对象创造了动态数据集。

本文两个实例均在 Visual Basic 5.0 中文企业版中运行通过。

□ 湖南 沈桂城

如果您用 VB 开发了一个很满意、颇具价值的软件,少不了要制作一张可供发行的安装盘,欣慰的是,VB 为我们提供了一个 Setup Wizard 的安装向导,可以全自动地为我们制作出一个很专业化的安装盘。然而随便几句代码的编译结果,其安装盘容量往往高达 2.5 兆以上,这是我们很不满意的。我们可以按以下步骤来对安装盘进行最大限度地精简:

一、确定实际使用到的 .DLL 和 .OCX 库文件

启动一个磁盘操作工具如 Pctools,对编译后的 .EXE 可执行文件用 Find 进行搜索(必须保证该执行文件没有被压缩或者加密):在 ASCII 码区输入关键词“.DLL”并回车,当弹出“E”和“G”字样时,用“E”查看并记下该 .DLL 文件全名,然后 Esc 退回用“G”命令继续搜索下一个 .DLL 文件(如果发现文件重复,不必理会)。假如共找到 VB40032.DLL 和 MSRD032.DLL 两个 .DLL 文件。

同样搜索“.OCX”,如共找到 COMCTL32.OCX 和 MSRD32.OCX 两个 .OCX 文件。

二、修改安装盘中的 Setup. Lst 文件

用 Edit 调入 Setup. Lst 文件,典型结构如下:

```
[BootStrap]
.....
File3 = 1, VB40032.DL, VB40032.DLL, $(WinSysPath), ...
.....
[Files]
.....
File5 = 1, COMCTL32.OC, COMCTL32.OCX, $(WinSysPath), ...
.....
File11 = 1, Toys.Ex, Toys.Exe, $(AppPath), ...
[Setup]
```

其中 [BootStrap] 域中为系统安装前必须加载的初始化文件,不能随意改动,[Setup] 域里指明的安装标题和缺省安装目录等不改都无所谓。本文要关心的仅仅是如何删除 [Files] 域里的多余应用程序文件。在此之前,我们首先应该对 [Files] 中每一行的格式有所了解:

File# = Disk, [SPLIT], file, install, path, register, date, size, version
其中 #: 要依次拷贝的文件,号码必须连续

Disk: 该文件所在盘,如果只有一张盘,则为 1
SPLIT: 参数如缺省,表示该文件只占一张盘,如果文件太大,需分盘放置,则除最后一盘外,必须指定该关键字

file: 将要被拷贝的压缩文件源名
install: 安装后的解压缩目的文件名

path: 将要安装到的子目录,可以自由指定,也可以采用“\$”宏路径,其中:

- \$(WinSysPath): WindowsSystem 子目录
- \$(WinPath): Windows 子目录
- \$(AppPath): 安装时用户指定的子目录,缺省值为 [Setup] 域中 DefaultDir 指定的子目录

其余参数分别表示系统注册方式、文件版本号、长度以及版本号。

现在,我们开始处理在第一步中搜索出来的四个所需文件:

VB40032.DLL 文件已经包含在不可改动的 BOOT 域,因此不再考虑; MSRD032.DLL 以及 MSRD32.OCX 文件为局域网的远程控制文件,如果您没有连接并安装好局域网,这两个文件是多余的并且会引起系统注册表错误,因此可以安全删除(在有的编译文件中可能不会出现这两个文件);

除了在 [Files] 中的第 5 个文件为我们需要保留的 COMCTL32.OCX 文件以及最后一行为我们开发的应用程序外,其余没有搜索到的文件所在行可以全部删除。如此一来,[Files] 域中就可以只保留以下两行(请特别留意 File# 的变化):

```
File1 = 1, COMCTL32.OC, COMCTL32.OCX, $(WinSysPath), ...
File2 = 1, Toys.Ex, Toys.Exe, $(AppPath), .....
```

三、删除安装盘上的多余文件

将安装盘中那些与在 [Files] 域中被删除的行相对应的多余“.DL”和“.OC”文件一一删掉。

然后,我们再来看一下被大幅度精简了的安

建立 VFP 的通用查询条件

在利用 VFP 建立各种应用管理系统中,信息查询工作量很大,如何为应用系统建立功能强大、操作方便的用户界面?这是每个系统设计人员必须认真分析、精心设计的。而其中查询条件的建立又是通用性问题。我们利用 VFP 系统提供的 SearchClass 类建立了通用条件设置表单。VFP 的 SearchClass 对象每次只能接收有限条件组合(2 个),我们可进行多次接收,把接收结果进行逻辑联接,放于一编辑对象中,之后可以进行任意修改。实际上,可以把此表单作为类存储或通过返回条件的字符串表达式,用于统计条件设置。此表单通过表单属性 tag 存储条件表达式,然后由表单 Unload 返回,详见程序代码。

各控件作用如下:

对象	类	作用
SearchClass	SearchClass	接收用户条件输入
Edit1	Edit	显示用户条件,并允许直接编辑
获取条件按钮	CommandButton	把本次录入条件与已录入条件进行逻辑联接
optiongroup1	optiongroup	控制每次录入条件与原有条件逻辑联接方式
确认按钮	CommandButton	释放表单

其它对象意义明显。
有关对象事件代码设计(可根据需要进一步强化功能):

```
联接条件 onclick
if empty(thisform.edit1.value)
thisform.edit1.value = thisform.searchclass1.searchexpr()
```

我们用 Visual FoxPro 完成了一个软件的开发和调试后,接下来的工作就是为发布该软件作准备,使其可脱离开发环境而独立运行。包括编写软件(项目)信息,编译源程序直到制作安装盘发放给用户,它将决定我们的成果能否最终得以完美地实现,因此它在整个软件开发过程中既是最后一步也是至关重要的一步。笔者在用 VFP 开发管理软件的过程中取得了一些经验,愿抛砖引玉供同行参考指正。

1、在组建制作

项目内容(设计阶段)时,有可能该项目由多个表单、数据库、表等组成,应及时地对各项进行“编辑说明”(菜单栏:“项目/编辑说明”),用以指明它们各自所起的作用,类似于程序中的“注释行”,方便以后的维护工作。再编辑“项目/项目信息”,填写“作者,单位”等信息。

2、作为商品化软件,有时不希望用户看到源程序,因此在整个程序完成,经试运行无误后,应对含有源代码的表单、程序等进行编译,再将源文件删除,部分源文件及编译文件扩展名对比见表:

文件类型	源文件扩展名	编译文件扩展名
程序文件	PRG	FXP
表单代码	SCX	SCT
菜单代码	MPR	MPX
查询	QPR	QPX

它们可通过 compile form... (编译表单), compile (编译程序) 等命令或运行菜单来完成。最后将项目连编成 .exe 的可执行文件(“项目/连编.../连编成执行文件”)

3、运行安装向导:

关闭打开的项目文件,单击“工具/向导/安装”菜单,按照屏幕上的提示进行操作,现对稍难理解的步骤简介如下:

装盘容量,从 2.5 兆一下子就减到了 1.1 兆,一张 3 寸软盘都显得绰绰有余了。

最后,除非您故意将编译的执行文件压缩或者加密,使所需文件被打乱导致搜索不到,否则您根本不必怀疑这种方法的可靠性,因为在各种著名的硬盘清理软件中对系统的垃圾动态连接库文件的判断也就是采用的这种扫描方式。□湖南石望湘杨奇志

```
else
IF THISFORM.Optiongroup1.VALUE = 1
thisform.edit1.value = thisform.edit1.value + ;
" AND " + thisform.searchclass1.searchexpr()
ELSE
thisform.edit1.value = thisform.edit1.value + ;
" OR " + thisform.searchclass1.searchexpr()
ENDIF
endif
```

```
记录筛选 onclick
private kk
kk = thisform.edit1.value
set filt to &kk
return
浏览 onclick
brow no menu no app
全部记录 onclick
set filt to
return
确认 onclick
thisform.tag = thisform.edit1.value
thisform.release
表单(Form1)Unload
return thisform.tag
return
表调用方法:
USE LDXG &&打开数据表
Do form tjisz to tjstr &&tjisz 为表单文件名
* * * tjstr 存储返回条件表达式
```

步骤一:发布树目录:指被安装的程序所在的目录。

步骤三:磁盘映像目录,经“安装向导”处理之后文件所处的目录,本文为 C:\TEMP\INST;

磁盘映像:即询问我们采用哪一种存储介质将该软件进行发布,本文用 1.44MB 磁盘为载体。

步骤四:安装选项:“对话框标题”和“版权声明”的内容均会出现在安装过程中,可根据自己的需求进行填写, (此二项必须填写),如“对话框标题”为“广安信佳软件”。

步骤六:其中的“程序管理器”复选框至关重要,它决定安装后能否在 WINDOWS 95“开始”菜单栏中建立该软件的程序组以及程序组项的多少,我们至少需选择一个文件作为该软件的执行文件,一般而言该文件就是项目编译后的那个 EXE 文件。

步骤七:完成
4、通过“资源管理器”进入磁盘映像目录,本文为: C:\TEMP\INST,它有两个子目录 COMPRESS 和 DISK144,再进入 DISK144 目录中可以看到有若干个 DISK1, DISK2... 子目录,它们的容量均大致为 1.44M,适合于用 3 寸软盘进行发布,此类目录的多少取决于该软件的大小。双击 DISK1 中的 SETUP.EXE,就可进行软件的安装了。

注:为了使用户在安装时能自定义安装盘符及路径,在程序的设计阶段,作为一种好的方法,可将各种类型的文件分别放在相应子目录中,如建立 forms, data, lib, graphics 等子目录,但它们应同属一个父目录,在程序中引用文件时再使用相对路径。例如:在初始化程序段内(如 form.load 事件中)确定当前路径,具体方法如下:

```
lpath = sys(5) + subs(curdir(), 1, len(curdir()) - 1)
set defa to &lpath
.....
```

在需要指明路径的地方使用相对路径,如 thisform.imagem.picture = image \a.bmp 或 .image \a.bmp (image 为当前目录的子目录)

运行环境: 6x86/166, 中文 Windows 95, Visual FoxPro3.0 中文专业版

□四川广安 何俊锋

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年09月26日 39期 总第626期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★ 贴近读者 实用普及

泡沫经济带来问题

进入了市场经济,大家都比较关心经济方面的情况了。经济这个东西,互相间的依赖性很大。比如,东南亚的金融危机就差不多影响了全世界的经济。好长时间,大家都把金融大鳄索罗斯当作罪魁祸首,说是由于他的狂炒才导致了东南亚的金融危机。后来搞清楚,而且还应了一句名言:“内因是主要的,外因通过内因起作用”。就是说,虽然索罗斯旋风起了很大的破坏作用,但最主要的还是你东南亚国家自己没把经济搞好,搞了太多的泡沫经济,结果才让索罗斯之类的金融投机家有机可乘。

泡沫经济的最大特点就是不实,就象一个大的肥皂泡,阳光下可以五彩缤纷,光彩夺目,捅破了就一钱不值。如房产炒作,原值100万的一套房产可以炒到1000万,这时有人就可以出来大吹,说是“经济起飞了”,其实房子还是那么一套。当需求下滑的时候,可能100万都值不上,甚至不值钱。如美国的费城、底特律就有这么一些地方,萧条期一来,有的房产不要钱也无人去住、去用,无人问津。

综观世界各地,同样的风波,搞实的受的影响小,而搞虚的受的影响大。比如同样的东南亚金融风波,美国方面受的影响就小,这就是因为它近年来的经济发展还比较实之故。例如,IT(信息技术)就为美国经济的复苏和发展注进了新的活力,其IT产业的增长速度是传统经济增长速度的两倍,使美国经济能继续保持西方经济“火车头”的地位,而且1994年起,又从日本的手中夺回了国际竞争力的“头牌”。

今年以来,东南亚金融风波再加上日本经济衰退,亚洲各地的股市、汇市又一次大幅下挫,尤以香港最为注目。今年首季,香港出现了30年来未见过的经济衰退。反映在股市上,恒生指数从去年最高达到过的16000多点下降到7000多点,猛掉了一倍多。究其原因,在过去十年中,香港成功地从制造业的基地转型为全球金融服务中心,服务业的收益占本地生产总值的80%以上。在金融风暴中,这种经济结构受到了明显的冲击,特别是楼市大跌,冲击到银行资产,从而引发股市急挫。同时,由于受外环境的影响,旅游业、零售业也全面下滑。

IT是新的经济增长点

吃一堑长一智,在这种形势下,香港的高层人士认识到必须要作些调整,把发展IT产业为主导的高科技产业作为新的经济增长点,已成为有关人士的一种共识。其实,早在港英时代,香港就已经提出要发展高科技,要发展IT,但雷声大雨点小,没有发展起来。问题在哪

里?概括地说,存在以下几个方面的问题:其一是决策方法上的缺陷,以往香港制订政策,往往依靠政务官,经顾问研究并咨询公众的意见后作为决策的依据,现在看来这种方式显得过于谨慎和程式化,因为高科技产业是一种高风险行业,必须要有一批勇于开拓、敢于冒险的创业者参与才能成功,太稳妥了还不行;其二是缺乏基础性的研究和长远计划,自己手里没有像样的东西,没有后劲;其三是缺乏资金的支持,香港过去经济取得成功的一个重要因素就是对企业不干预,更不向企业投资,但是实践证明(如台湾和新加坡)管理部门的作用也举足轻重,在企业过分重视商业秘密的情况下,它可以使主导技术公开化和透明化,此外,

科技产业,尤以发展IT产业为最。发展IT产业,是要把它作为一个新的经济增长点,但还不能说搞IT就相当于找到了什么灵丹妙药,而要看看你是怎么样的搞法。最重要的还是要搞

避免泡沫

——漫谈IT产业的发展

一定的经济支持可以使在高新技术开发上投入大量资金的企业保持开发热情,坚持到底,直至成功。

知识产权(即IP, Intellectual Property)问题是近年来大家常谈的事。对此,台湾宏基集团的董事长施振荣先生有其高见(他的“再造宏基”曾被收入斯坦福大学商学院的典型案例中,颇受青睐),他认为,亚洲金融风暴发生的原因之一,是亚洲生产制造的多是“有形的”产品,然而,有形的产品易于产生供过于求的问题。美国在这次金融风暴中受到的打击很小,其原因就在于他们是以软件产业以及以服务为导向的创意居多。施先生进一步认为,一家在21世纪具有竞争力的企业“不应再喜欢持续的扩张”,必须拥有自己的知识产权和以客户为中心的服务导向型产业。他说,所谓的IP并不应该只是指狭义的产品或技术的专利或发明,而应广泛地包含产品的软件、零部件、关键技术(know how)等在内的整个解决方案。可以说,INTEL就是很好的例子,他们把自己的IP发挥在硅片上,所以INTEL在本质上相当于一个软件公司。

最重要还是要搞点实的

近来《软件报》上有文章说到目前谈“产业”已经有点泛滥之势。笔者认为提倡“多干实事”是完全正确的,但产业还不能不谈,有更多的人来关心产业也是好事,关键是怎样的谈话,出发点如何,以及谈了之后要做什么实事。显然,那种以为盗版也是在“为发展软件产业作贡献”之类的言论就差得太远了,可以说是背道而驰,更说不上是发展软件产业了。

的确,现在我们国内从上到下都很重视高

科技产业,尤以发展IT产业为最。发展IT产业,是要把它作为一个新的经济增长点,但还不能说搞IT就相当于找到了什么灵丹妙药,而要看看你是怎么样的搞法。最重要的还是要搞

实的,而不是拿来“炒作”。但不幸得很,有时一件好事情常常会被搞偏、变味。反映在股票市场上,炒高科技股时就成了一个热点,炒一炒并非坏事,炒出点“人气”让大家来关心、重视高科技应该说是一件好事,因为大量的资金投向高科技产业会大大促进它的发展,但盲目跟风“瞎炒”也会出现。据说,搞高科技的大多数企业都是很好的,的确使高科技成为了一个新的经济增长点,但有少数也不尽然,听股票业界人说,现在股票上市时兴“包装”,而且常常喜欢选用以IT为代表的高科技企业来作包装的外表,虽然有的业绩并不怎么样,但经一番乔装打扮,“花脸”甚至就可以变成“花旦”,一下子就可以堂而皇之地进入“科技板块”,成为大家关注的热门。这种情况现在,今后还会出现,人们有必要提高自己的鉴别能力。

看企业,近的要看看其业绩或者效益,远的要看其发展趋势,看其“主营”的方向是否选对了,而且是否实干。就拿国内办软件园来说,发展软件产业肯定是好事,但如果方向走偏了也会成问题。听说,有的地方办什么软件园或者高科技园,先要了那么一块地(不用说,地价是很优惠的),房子建起来了,原来一再强调的软件园或者高科技却不是重点,甚至忘得一干二净,无形中变成了一个地产开发商。当然,地产也可以产生效益,但性质一变,就当别论了。

是否搞“有形的”就会出问题,一时还不好定论。不过,笔者看来,在发展IT产业方面,在我们这么大的中国,“有形的”、“无形的”都有大量的工作可做。但是,不管你搞“有形的”还是“无形的”,最重要还是要搞点实的,要避免“泡沫”;不管你搞硬件还是软件,都要尽可能创造出一些自己独具特色的东西,有了自己的知识产权,才有可能立于不败之地。

□本报编委 李智渊

看「98王码输入软件」

我是五笔字型的老用户,近日购入一套“98王码输入软件”,从包装、资料到磁带、光盘,我都感谢王永民先生所做的努力,我也很满意。

做为一个老用户,只要能敲出汉字无所谓规范不规范。就如同你用不同的输入法敲同一个汉字,虽然敲的键不一样,但都能完成这个汉字的输入。以前的问题是敲不出汉字,如“月国”、“九王”等,解决的办法是在Win95下切换到“GBK全拼输入法”下,输完后再切回“五笔”。由于以前“五笔”的这个不足,我决定要买一套新版本的“五笔”。于是“98王码”装进了我的电脑,但上述两字仍敲不出来,令我大失所望。我翻遍《编码字典》也只有6763个汉字。可是在《培训教材》第8页倒数第6行讲:“98王码既可以输入国家标准的6763个汉字,也可以输入港台地区的13053个繁体字,以及国际标准GBK大字符集的中、日、韩三国21003个汉字。”我又将输入法编码方式,设置为“小写输入国标简体和BIG5繁体”方式,仍敲不出“月国”、“九王”,至此我对“98王码”产生了质疑?究竟“98王码”能敲出多少汉字?是6763个?13053个?还是21003个?后经电话咨询王码公司证实了“98王码”只能输入6763个汉字。从这一点讲,“98王码”和以前的“五笔输入法”没有太大区别。我真希望“GBK全拼输入法”变为“GBK五笔输入法”同时也对从一而终抱定一种输入法产生了动摇。WIN95里的“GBK郑码输入法”据说也是不错的,有“郑码”的书也该买来看看了。

□河北 林富祥

跟我学 Painter 5.0

Painter 5.0 入门及制作实例

说起图形软件,人们首先想到的当然是 Photoshop。虽然 Photoshop 提供了强大的图形处理功能,但是并不具备多少图形创作的功能。也就是说,PhotoShop 在更多意义上只是一个图形处理工具,而不是一个图形创作工具。那么,什么才是真正的图形创作软件呢?现在我向大家推荐 MetaCreations 公司出品的 Painter 5.0。

顾名思义,Painter 5.0 可以称得上是一个名副其实的“电脑画家”。它提供了各种艺术处理工具,用户可以通过不同的设置来获得不同的艺术效果。Painter 5.0 的使用并不是十分复杂,但它留给了用户很大的发挥余地。使用 Painter 5.0 绘制的作品是否成功,主要取决于个人的艺术功底,当然前提是必须熟练地使用这个软件。如果你想创作出极具创意的作品的话,就得自己下一番功夫了。

Painter 5.0 支持多种格式的视频图形,如单张的图片,AVI 动画,GIF 动画,图片序列等。

Fractal Design Painter 5.0 的界面,上面显示了 Fractal Design Painter 5.0 的所有窗口。其中有 Tools 窗口、Controls 窗口、Objects 窗口、Art Materials 窗口、Color Set 窗口、Brushes 窗口。下面就让我们来认识一下这些窗口以及其中的功能。

(一)Tools 窗口

在 Tools 窗口中,是一些 Painter 5.0 的绘图工具。当我们选中某一个工具时,可以在 Controls 窗口中对该工具进行相应的设置,而且在 Controls 窗口的窗体上可以看到该工具的名称。

· Magnifier 工具

这个名为放大镜的工具与其他的图形软件中的 Zoom 工具一样,当选中它的时候,就可以通过图形窗口中单击来放大图形。当然,选中该工具后,也可以在 Controls 窗口中的 Zoom level 选框中选择视图缩放的比例。Fractal Design Painter 5.0 支持的最大缩放率为 8.3% - 1200%。

· Grabber 工具

使用 Grabber 工具可以拖动窗口中的图像。有时候视图窗口不一定显示图像的全部,当我们需要对没有显示的部分进行操作时,就可以使用 Grabber 工具将需要操作的部分拖动出来。

· Crop

当我们在一张图中需要截取一个矩形,而其余的部分已经不需要的时候,可以使用 Crop 工具,可以将图中需要的部分截取下来。先选取 Crop 工具,然后在图形区中用鼠标拖动出一个矩形,最后用鼠标单击该矩形区域,就可以将该区域截取下来。

智能高效的 FTP 工具——NetLoad

笔者把 NetLoad 称作智能化的 FTP 软件,原因主要在于目前市面上的 FTP 软件虽然多不胜数,但质量却良莠不齐。而利用 NetLoad 这套软件,可以自动分辨出 FTP 服务器上有哪些文件是最新的或是已被更新过的,然后再进行传输的工作,这样就大大节省了上网者的时间和金钱。NetLoad 的主要功能包括:

一. FTP 站点管理与设定

在此可设定各个站点的站名,上传/下载目录及文件传输/更新动作等。

二. 支持 WinGate

· Lasso

Lasso 工具是一个选取任意形状面框的工具。选择该工具后,按住鼠标左键,在图形区中拖动,就可以选择出任意形状的面积区域。

· Magic Wand

熟悉 Photoshop 的朋友对 Photoshop 中的“魔术棒”工具一定是印象很深刻的。Painter 5.0 中也有功能相同的工具,而且名称也相同。在相应的控制窗口中,我们可以调节使用“Magic Wand”进行选择时的误差 (Tolerance) 以及边界的模糊 (Feather)。

· Shape Design

Shape Design 是绘制光滑曲线或选取具有光滑曲线外形的选区的工具。用鼠标按下“Shape Design”工具,可以弹出两个按钮供用户选择。其中,曲线状的按钮是按住鼠标左键,通过拖动鼠标进行选择的工具。另一个灯芯状的工具是通过鼠标单击确定的各个点来进行区域的选择。当确定了选区边界的各个点以后,还可以通过改变各个点的位置来调整边界的光滑度。

· Shape Objects

Shape Objects 是绘制矩形与椭圆工具。按下该工具按钮以后,可以选择椭圆按钮或是矩形按钮。只需要用鼠标在图形区中拖动就可以画出以前景色为填充的图形。如果用户要画正方形或是正圆的话,可以先按住“Shift”按钮,然后再画。

· Brush

Brush 工具是 Painter 5.0 中最具特色的工具,与其它的图形软件相比较,Painter 5.0 大大加强了 Brush 工具的功能。当我们选中 Brush 工具时,就可以在 Brush 窗口中选择特定形状的画笔进行图形的绘制。有关画笔的具体使用在后面的“Brush 窗口”一节中将详细介绍。

· Paint Bucket

Paint Bucket 工具是我们在绘制图形时常用的工具之一。它的主要功能就是填充。选中该工具后,单击图形区域,就可以把当前选中的填充物质填充到整个图形中。如果不想填充整个图形的话,也可以按住鼠标后拖动出一个矩形区域来进行填充。在 Controls 窗口中的 What to Fill 选框中,我们可以选择两种类型的填充方式,其中 Image 方式是填充鼠标单击处周围颜色相近的一块区域,可以通过调节 Tolerance 和 Feather 的值来调整这个区域的大小。Cartoon Cel 填充方式则是填充整个图形区或所框定的区域。此外,我们还可以在 Fill with 选框中选择填充的物质,其中 Current Fill 是填

充当前的前景色、Grad 是一种渐变的效果、Clone Source 是填充网格、Weave 是填充网状物。

· Dropper 工具

Dropper 工具是设置前景色与背景色的工具,可以在当前的图形中选择一种颜色作为前景色或背景色。

· Selection 工具

Selection 工具是框定选区的工具,想必大家在其它的软件上见过。用鼠标按住该工具后,可以选择使用矩形选框工具或是圆形选框工具。

· Adjuster 工具

Adjuster 工具是用于控制 Shape 选区的工具,共有三种,分别是 Adjuster tool、Selection Adjuster tool 和 Shape Selection tool,我们可以用鼠标按住该工具按钮后进行选择。

在 Painter 5.0 中,选区的类型有两种。一种是使用 Rectangular、Oval 和 Lasso 选区工具选出的区域,这类选定的区域是以虚线环绕的。用户可以使用各种工具对该选区内的部分进行操作,但是无法改变这类选区的大小和形状。另一种选区就是在这里介绍的 Shape 选区,这是 Painter 独有的一种选区类型。使用 Adjuster 工具中的 Adjuster tool 在图形区中选择一个物体,然后单击它,就可以将该物体选定为一个 Shape 选区,或者使用 Selection Adjuster tool 将使用其它选择工具选定的普通选区转换为 Shape 选区。对于一个 Shape 选区,我们可以任意改变其形状、大小,甚至可以将其进行旋转。

· Text 工具

这是大家所常见的文字输入工具,选定该工具以后,就可以在 Controls 窗口中调节文字的尺寸 (Point Size)、字的间距 (Tracking) 以及字体 (Font),此外,如果想改变文字的颜色,只要在输入前改变一下当前的前景色就可以了。设置完成之后,用鼠标单击图中需要输入文字的区域,然后就可以在图形上直接输入各种文字了。

· Shape Edit 工具

该工具是用于编辑 Shape 选区,当我们选定一个 Shape 选区以后,将由一些关键点来构成其边界,Shape 区域是先采用 Shape Object 工具画一个圆,然后单击 Adjuster 工具,将边界转换为 Shape 选区而形成的。我们可以看到选区有四个关键点组成,现在我们就可以使用 Shape Edit 工具来编辑这个 Shape 选区了。Shape Edit 工具共有四种,分别是 Scissors tool、Add Point tool、Remove Point tool 和 Convert Point tool。其中 Scissors tool 是用于将当前的封闭 Shape 选区的边界剪成开放式的路径。Add Point tool 和 Remove Point tool 分别用于在 Shape 路径上添加或删除关键点,将关键点删除后图形的边界会自动调整。使用 Convert Point tool 可将关键点进行拖动,从而任意改变边界的形状。

熟练掌握这些工具,对创作出成功的作品有很大的帮助。(一)

□北京 江云

编者:Painter 5.0 原由 Fractal Design 公司出品,去年,Fractal Design 公司与 Meta Tools 公司合并,成立新的 Metacreations 公司,由 www.fractal.com、www.metatools.com 或 www.metacreations.com, 我们都可以访问到该公司的主页,作为一家专业的图形软件公司,MetaCreations 的产品是很丰富的,如制作变形动画的 Kai'S SUPERGOO、2D 图形类的 Painter 5.5 Web - Edition、制作 3D 动画的 Bryce3D、制作 3D 人体动画的 Poser 3 等。Painter 5.0 是一个很有特色的侧重于图形创作的软件,从本期起,我们将连续介绍 Painter 5.0 的使用及制作实例。

WinGate 是一套可让整个 LAN 内的所有电脑共用一台调制解调器 (MODEM) 就能连上 Internet 的共享软件。在 NetLoad 中专门提供有 WinGate 的设定画面,让用户可直接设定其相关功能选项,如 WinGate PC Proxy Port 等。

三. 目录/文件名过滤功能

使用者可设定过滤服务器上某些目录或文件,包括名称,大小写,传送格式 (ASCII/BIN) 等。

四. 利用特殊符号表示文件状态

在上传或下载的过程中

常常会有许多情况发生,像是断线,文件大小/时间不一致,文件/目录不存在等等。NetLoad 会自动侦测并利用符号表示出来,使用户一目了然。

五. 利用时间标签查核

在 NetLoad 执行 Mirror 的过程中,NetLoad 会建立一个时间记录文件,以用来比较两地的目录结构和文件资料,然后 NetLoad 会利用这些资料决定哪些目录/文件应该被更新,哪些应该被删除掉。

下载站点: (<http://www.aerosoft.com.au/netload>)

□四川 江阳

Photoshop 是一种基于像素的图像处理软件,它的功能十分强大,是广大专业设计人员和图像创作爱好者的超级助手,使你创作成果。现将 Photoshop 4.0 中一些常用的快捷方式与窍门介绍如下,希望能对您的创作过程有所帮助。

1. 按 Tab 键可以显示或隐藏工具箱和调色板,按“Shift+Tab”键可以显示或隐藏除工具箱外的其它调色板。

2. 可以通过按键盘上的某一个字母键来快速选择某一工具,各个工具的字快捷键如下: Marquee - A, Lasso - L, Airbrush - B, Eraser - E, Rubber Stamp - S, Focus - R, Path - P, Line - N, Paint Bucket - K, Hand - H, Move - V, Magic Wand - W, Paintbrush - B, Pencil - Y, Smudge - U, Toning - O, Type - T, Gradient - G, Eyedropper - I, Zoom - Z, Default Colors - D, Switch Colors - X, Standard Mode - Q, Standard Screen Mode - F, Quick Mask Mode - Q, Full Screen Mode - F。

3. 使用其它工具时,按住 Ctrl 键可切换到 Move 工具的功能(除了选择 Hand 工具时);按住空格键可切换到 Hand 工具的功能。

4. 使用其它工具时,按“Ctrl+空格键”可切换到 Zoom In 工具放大图像显示比例;按“Alt+Ctrl+空格键”可切换到 Zoom Out 工具缩小图像显示比例。

5. 按“Ctrl+[+]”键可使图像文件持续放大显示比例,但窗口不随之放大;按“Ctrl+[-]”键可使图像文件持续缩小显示比例,但窗口不随之缩小。

6. 按“Ctrl+Alt+[+]”键可使图像文件持续放大显示比例,且窗口随之放大;按“Ctrl+Alt+[-]”键可使图像文件持续缩小显示比例,且窗口随之缩小。

7. 在 Hand 工具上双击鼠标可以使图像匹配窗口的大小显示。

8. 按“Ctrl+Alt+[数字键 0]”或在 Zoom 工具上双击鼠标可使图像文件以 1:1 比例显示。

9. 按“Shift+Backspace”键可直接调用 Fill

(填充)对话框。

10. 按“Alt+Backspace”键可将前景色填入选框内;按“Ctrl+Backspace”键可将背景色填入选框内。

11. 按“Shift+Alt+Backspace”键可将前景色填入选框内并保持透明设置,按“Shift+Ctrl+Backspace”键可将背景色填入选框内并保持透明设置。

12. 移动图层和选框时,按住 Shift 键可

Photoshop 技巧集锦

做水平、垂直或 45 度角的移动,按键盘上的方向键可做每次 1pixel 的移动,按住 Shift 键再按键盘上的方向键可做每次 10pixel 的移动。

13. 在使用选取工具时,按 Shift 键拖动鼠标可以在原选框外增加选取范围(开集);按 Alt 键拖动鼠标可以删除与原选框重叠部分的选取范围;同时按 Shift 与 Alt 键拖动鼠标可以选取与原选框重叠的范围(交集)。

14. 调用 Curves 对话框时,按住 Alt 键于格线内单击鼠标可以增加网格线,提高曲线精度。

15. 更改某一对话框的设置后,若要恢复为默认值,只要按住 Alt 键,Cancel 键会变成 Reset 键,在 Reset 键上单击即可。

16. 若要将某一图层上的图像拷贝到尺寸不同的图像窗口中央位置时,可以在拖动鼠标的同时按住 Shift 键,图像拖动到目的窗口后会自动居中。

17. 若要将图像用于网络传输,可将图像模式设置为 Indexed Color 索引彩色模式,有文件小、传输快的优点,如果再选择 GIF89a Export (GIF 输出),可以设置透明的效果,并将文件保存成 GIF 格式。

18. 在使用自由变形 (Layer/Free Transform) 功能时,按 Ctrl 键并拖动某一控制点可以进行随意变形的调整;按“Shift+Ctrl”键并拖动某一控制点可以进行倾斜调整;按 Alt 键并拖动某一控制点可以进行对称调整;按“Shift+Ctrl+Alt”键并拖动某一控制点可以进

行透视效果的调整。

19. 在 Layers、Channels、Paths 调色板上,按 Alt 单击这些调色板底部的工具图标时,对于有对话框的工具可调用相应的对话框来更改设置。

20. 在 Layers 调色板上,按住 Ctrl 用鼠标单击某一图层时,可载入该层图像或选框 (Background 层除外,改名后可以)。

21. 使用路径 (Path) 工具时的几个技巧: 使用笔形 (Pen) 工具制作路径时按住 Shift 键可以强制路径或方向线成水平、垂直或 45 度角,按

住 Ctrl 键可暂时切换到路径选取工具,按住 Alt 键将笔形光标在黑色节点上单击可以改变方向线的方向,使曲线能够转折;按 Alt 键用路径选取 (Direct Selection) 工具单击路径会选取整个路径;要同时选取多个路径可以按住 Shift 后逐个单击;使用路径选工具时按住“Ctrl+Alt”键移近路径会切换到加节点与减节点笔形工具。

22. 若要切换路径 (Path) 是否显示,可以按住 Shift 键后在路径调色板的路径栏上单击鼠标即可。

23. 若要一起执行数个宏 (Action), 可以先增加一个宏,然后录制每一个所要执行的宏。

24. 若要在一个宏 (Action) 中的某一命令后新增一条命令,可以先选中该命令,然后单击调色板上的开始录制 (Begin recording) 图标,选择要增加的命令,再单击停止录制 (Stop recording) 图标即可。

25. 在使用 Filter/Render/Clouds 滤镜时,若要产生更多明显的云纹图案,可先按住 Alt 键后再执行该命令;若要产生低漫射云彩效果,可先按住 Shift 键后再执行命令。

26. 在使用 Filter/Render/Lighting Effects 滤镜时,若要在对话框内复制光源时,可先按住 Alt 键后再拖动光源即可实现复制。

27. 若要在 Color 调色板上直接切换色彩模式,可先按住 Shift 键后,再将光标移到色彩条上单击即可。

□河北 杨士冬

我们中的许多人都不知道,或不太清楚当 Windows 和其他的应用软件工作时,会将我们所做的工作的信息保留下来,例如:打开了哪些文档,浏览了哪些站点等等。这就带来了两个问题:首先,个人的秘密得不到保护——任何人都可以从计算机上看到你所做的一切;第二个是这些信息将消耗计算机上有用的硬盘空间。

那怎么办呢?你可以自己动手清理这些“信息”,但这件事是如此单调乏味,而且你不可能做得很好,还是让 Window Washer 来帮助你吧!

顾名思义,这个非常有用的软件就是帮你去掉你在某台计算机上工作后留下的蛛丝马迹:一切临时文件、缓冲区目录、历史记录,甚至垃圾箱,它都会帮你清理得一干二净。

该软件的下载站点是: <http://www.webroot.com/wwinstall.exe>。

软件下载并安装成功后,当运行 Window Washer 时,在 Windows 的任务栏上靠时钟的地方会自动增加一个“扫帚”样式的图标,你可以用鼠标右击该图标,在弹出菜单中:选择“WASH NOW”可以按照所设置的清理你的硬盘;选择“SETTINGS”可以修改 Window Washer 的设置。

让我们先大致浏览一下 Window Washer。

1. Window Washer 的自动清理选项

(1) Load Washer at Windows Startup 选中这个选项,Window Washer 将在每次启动 Windows 时自动运行。

(2) Add Bleach to Wash Items

Bleach 是 Window Washer 1.5 的一项新功能,它直译为“漂白”,是通过覆盖的方法来删除文件,相对于常规的方法,这样的清理将更加彻底。当然这个功能的代价是你不得不等稍长一点的时间(注意:并非不能忍受的“长”,笔者曾做过试验,在我的 Pentium 200、16M 的机器上,也就是 10 秒左右),而且这样处理后的

保护你的秘密

Window Washer 1.5

文件将使那些所谓的“恢复软件”束手无策,如 undelete, unerase 等等。

(3) Auto Wash Items When Windows is Started or Shutdown

你可通过它自动地在启动或者关闭 Windows 进行清理。

(4) Close Washer after a Wash

这是 Window Washer 1.5 的一项新功能。选中它后,在每次清理完计算机后都会自动关闭 Window Washer 应用软件。

(5) Automatic Wash Every

可通过它来设定每隔多长时间对计算机进行清理,使这种清理工作变成计算机的“内部事务”,而无需你在操心了。

2. 标准清理项目

Window Washer 包含了一些自动清理项目: Windows Document History——清理所打开的文档(这在“开始”菜单中的“文档”里有反映); Windows Find History——清理你利用 FIND 应用程序所查找的文件,这些信息在“开始”按钮下的“查找”的“文件和文件夹”的条目下; Windows Run History——清理你在“开始”下用“RUN”运行的应用程序; Recycle Bin——清理保存在所有硬盘分区的垃圾箱的文件(这项功能只有注册版的软件才有); Windows Temp Directory——这个选项将清理“\temp”和“\windows\temp”目录下的临时文件,这也能为

你节省一些工作; ICQ Event History——这个选项主要针对 Internet 的用户,尤其那些使用 ICQ 的网友,它能替你删除 ICQ 的全部历史记录,如 messages, urls 等其他用户的发送给你的; Netscape——如果你的计算机上装有 Netscape,你可以利用这个选项来选择清除那些临时的、历史记录和邮箱中的被删除的邮

件; Internet Explorer——这个选项与“Netscape”较为相同,具体使用请参照前者。

Window Washer 1.5 能完全清理 Netscape 和 IE 产生的所有的临时性的 Internet 文件,以及 IE 4. x 的历史目录。但是请各位读者注意:这个软件只能适用于 Netscape 4. x 和 IE 4. x/3. x 的网络浏览器;如果你希望它能清理你的计算机上的其他的浏览器,可以把这个要求通过 E-mail 告诉该公司: info@webroot.com。

3. 用户定制功能

Window Washer 的标准清理项目虽然能满足你的大部分需求,但是仍有一些需要用户进行定制。如“Windows Temp Directory”所清理的目录缺省是“\temp”和“\windows\temp”,而有些计算机的 Win 95 是安装在类似于“Win95”的目录下。

这时就要在“Custom Wash Items”下进行定制了,方法是选中 Add 或者 Edit; 如果要添加一个新的条目,可以选择“Add”;也可用 EDIT 来编辑已存在的目录。具体的操作方法很简单,在此,就不详述了,操作完后,按“DONE”即可。

注意,在 Add 时,有一个“Clean Reg Entry(s)”,你如果不是对注册表很熟悉的话,最好不要去编辑它,可以用其他的软件来清理注册表,如作者在第 34 期曾经介绍过的“RegClean”即是一款方便、安全的软件。

4. Washing

上面讲了这许多工作,最后总是要通过图 1 最下面一排的左边的“Washing Now”按钮来完成所有的清理工作。

还要提醒大家注意的是:没有注册的 Window Washer 的使用期限是 30 天;如果你要注册的话,可以到这个站点去: <http://www.webroot.com/order1.htm>, 或者到 Window Washer 的主页: <http://www.webroot.com/washer.htm>

□成都 陈敏

225MHz的奔腾机,也许你没有听说过吧? Intel公司好象也从来没有生产过这种主频的 Pentium CPU。我要谈的是 Pentium - MMX

225 MHz 的 Pentium 机

200MHz CPU 的超频使用问题。《电脑报》1998年第3期第33版《硬件新闻眼·英特尔对MMX处理器进行锁频》中谈到 Intel 公司对旗下的 Pentium - MMX 166MHz/200MHz 进行锁频。第8期第40版所刊上海史俊彦朋友的《Pentium MMX 166 的选购与超频》一文中说,“1997年9月10日以后的……P55C 系列 CPU 全部锁频。”两文之意见大都是说 Intel 的 Pentium - MMX 166/200 MHz CPU 不能超频使用。

两周前,本人托朋友从成都购回一颗原盒包装的 Intel Pentium - MMX 200MHz(盒上日期为 01/24/98, Made in Malaysia, 有用英、法、韩、日、简繁体等多种文字印制的 Intel 真品证书、安装须知以及原装风扇等,绝对正品),对自己的组装兼容机进行了升级,并尝试超频使用,效果良好,故撰成文,与众网友共享。

原机配置如下:华硕 P/1 - P55T2P4 主板、CPU 为 AMD K5 - PR100、昆腾火球 1.2G 硬盘、美威 ProVidia9685 显卡 (2M 显存、带 TV - Video Out)、40M EDO(60ns)内存、Goldstar GCD - R580B 8X 光驱。使用 Xing 3.30 VCD 解压软件测得播放速度约为 42.2 帧/秒(无声状态 Rate Control off, 画面 1X 或 Full Screen 时差异不大)。

升级:由于 T2P4 主板电压跳线默认设置为 2.8V 和 3.3V,故不作调整;原主频跳线为 66MHz x 1.5,故只修改倍频系数,跳为 66MHz x 3 即可。开机,自检显示: PENTIUM - MMX CPU at 200 MHz, 启动完全正常,在 WINDOWS 95 下运行,也一切正常。再用 Xing 3.30 VCD 解压软件测试,约 64.6 帧/秒(无声状态 Rate Control off, 画面 1X 或 Full Screen 时差异不大)。因未见任何异常,故进行下一步——

超频:将主频跳为 83MHz x 2.5, 开机,显

示 PENTIUM - MMX CPU at 208 MHz, 但接着 PC 喇叭出现长鸣“嘟”声,再无反应。三次试机,结果相同。进入 BIOS 设置程序查看,原设置的参数全部丢失了!疑是主板不支持此外频,遂关机,将主频跳线设为 75 MHz x 3,再开机,显示 PENTIUM - MMX CPU at 225 MHz,重设 BIOS 参数后,WINDOWS 95 顺利启动,运行其他应用软件,一切正常。于是又用 Xing 3.30 VCD 解压软件测试,分 Rate Control off(无声)/Rate Control on(有声)、1X(窗口)/Full Screen(全屏)四种状态,各测 10 次,结果见下表(附后)。

从表中可见,各次测试的速度起伏较大,后经反复查验,发现与系统 BIOS 参数的设置有关。本机原有关设置如下: CPU Internal Cache - Enabled; External Cache - Enabled; VideoBIOS Shadow - Enabled; C8000 ~ DFFFF Shadow - Enabled; Auto Configuration - Disabled; DRAM Read Burst Timing - x222;

DRAM Write Burst Timing - x222; RAS to CAS Delay - 2T; DRAM R/W Leadoff Timing - 6T/5T。上述各项中,凡涉及内存读写均设为系统提供的最小值;此外其他各项采用 BIOS 默认值。在这种设置下采用 66MHz 外频时没有任何问题,相当稳定;跳为 75MHz 外频后,机器运行不很稳定,有时启动就会出问题,如自检后死机、甚至自检都不能完成,推测可能与内存速度有关。后将 BIOS 中的 RAS to CAS Delay 项改为 3T,其余不变,反复多次试机,一切正常,并且十分稳定。再次用 Xing 3.30 VCD 解压软件测试,结果如下:

从表中可见,总体速度并无大的变化,但起伏减小了,稳定性得以提高。何况当 Rate Control 置于 ON 时(有声),速

度达到了每秒 27 帧,完全能够满足看 VCD 影碟的需要了(电视 PAL 制也不过每秒 25 帧; NTSC 制为每秒 30 帧)。WINDOWS95 的启动时间也比用 K5 - PR100 的时候缩短

了一半多(均为压缩硬盘)。为验证使用效果,多个测试软件进行测试,结果如下: Intel MediaBench 测试结果: AUDIO: 357.49; 3D Graphics: 184.30; Image Processing: 842.97; Video: 255.23; RUNALL: 273.66. Landmark 3.0 Speed Test 测试结果: CPU marks: 8166.54; FPU marks: 4118.32; Video marks: 7995.82; Landmarks: 7539.44. ZD SpeedRate 1.2 测试结果: Processor: 649; Disk test: 320; Graphics test: 334。因条件所限,本人没能再与其他机型作对比测试。但自认为能达此效果,应属相当不错了。当然,超频使用中还有一个绝对不能忽视的问题,就是 CPU 的发热量。本人曾利用一个星期天专门进行了测试,机器在超频至 225MHz 后连续运行了 10 个小时,以手摸散热片,但感觉不到一点热度(使用原装风扇)。这证明此超频用法完全可行,且系统整体性能有较大提升。有类似配置机器的朋友不妨一试。

□四川 赵富

状态	次数										平均	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
无声	窗口	73.3	71.7	69.4	73.9	73.7	73.1	73.9	71.2	74.3	72.4	72.69
	全屏	69.1	71.6	75.1	74.0	68.8	72.8	72.1	74.4	73	70.2	72.11
有声	窗口	27.0	28.3	27	26.4	26.4	26.1	23.5	28	28	28.7	26.94
	全屏	27.0	27.3	27	28.3	28	27.0	27.4	27.4	27.0	28.3	27.51

状态	次数										平均	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
无声	窗口	72.7	73.5	72.7	72.8	72.0	72.2	73.9	73.5	74.0	73.2	73.05
	全屏	73.0	68.2	71.7	71.3	72.0	71.8	72.7	71.5	73.4	72.5	71.81
有声	窗口	27.7	25.7	27.0	26.4	25.7	27.0	28.0	26.4	28.0	28.3	27.02
	全屏	28.0	27.0	27.0	28.3	25.4	27.4	25.7	27.4	21.7	28.3	27.22

显卡花屏故障排除

最近,我发现我的电脑有点“感冒”,就是在 PWINDOWS95 下运行一些软件或玩游戏时,如:《极品飞车 2》、《红色警戒》、《真侍魂》等,都花屏得很厉害,屏幕上许多乱七八糟的竖线,影响整个视觉。我的朋友见到后,嘲笑我说,你的显卡太低档,赶快换吧!我很不服气,我对这块 S364V+ 一直很满意,因为不管是玩游戏还是软解压,它表现得都不错,况且有 2M 的显存,和奔腾 100、24MEDO 内存配合,运行这些游戏,应该没问题。到 WINDOWS 下查看,发现系统能正确识别此卡,并给它配置了相应的驱动程序,试着在 WINDOWS 下修改分辨率和颜色数,不行;又重装 PWIN95 OSR2 也不行,反复试了多种方法,都没成功,我真想买一块显卡换上算了,又实在不甘心。

怎么回事呢?还是到它的内脏去彻底查一查吧,马上找来工具,打开机箱,仔细观察一番,终于发现:显卡的金手指的一头,没有完全插入 PCI 扩展槽,呈倾斜状,原来是接触不良的缘故啊!于是卸掉显卡的固定螺丝和连接线,手用力压下显卡的另一头,让显卡与扩展槽完全保持平行,并上紧固螺丝联上连接线。检查无误后,打开电脑电源,进入 PWIN95,迫不及待地运行《极品飞车》,我惊喜的发现,原来那些恼人的花屏现象,彻底的消失了,紧接着运行其它软件和游戏,也都正常了!这时突然想起,前不久曾因装内存条,卸下了所有配件,再装时没有注意到这些,当时在使用中也遇到过花屏现象,只是不怎么严重,也没有在意,直到现在“病发”。 □徐州 李飞

笔者前一段时间在使用 486 型主机时,由于电源接触不良,在机器启动时突然断电。等再次启动机器时已无法正常工作。自检完后显示驱动器错误,无系统引导,即使将 DOS 系统盘插入 A 驱动器仍提示无系统盘。进一步的检查发现在系统信息中串并口的地址也不存在了,所以基本上可以断定是由于在启动过程中突然掉电,致使主板上控制外部设备的芯片损坏,无法再管理串并口及软硬驱动器,因为这些外部控制接口都是集成在主板上,所以要解决这一问题看来只有更换主板。

在仔细地分析了故障以后,考虑到机器的故障现象是外部设备无法控制,正好手头有一块多功能卡,而其主要功能就是控制串并口及软硬驱的。能否用多功能卡取代主板上的外设控制芯片从而解决故障呢?抱着试试看的态度,将多功能卡插在了主机板的 ISA 插槽上,软硬驱接好,经过仔细的检查,小心翼翼地打开了电源,啊,成功了,串并口地址在系统信息窗口显示出来了,用软驱引导成功,将硬盘参数略作调整,硬盘引导成功。

这次维修成功笔者认为很有意义,一是解决了故障,再就是经济效益,因为换掉一块主板的花费要比购买一块多功能卡的价钱高得多。如有遇到类似的问题,建议不妨采用这种方法一试。

□大连 王红军 寻胜帮

多功能卡救活坏主板

“热”故障的解决

一台 586 兼容机,开机一段时间后屏幕上出现彩色小亮点。尤其是鼠标或光标经过的地方亮点更多甚至可以看出鼠标留下的轨迹方向。有时即使在 DOS 下列目录屏幕也会出现不规则的有色亮点。

笔者开始怀疑微机系统被染毒,用 KV300 及 KILL 等多种杀毒软件对系统进行杀毒,无效。在偶然之中笔者在进入 COMS 时,也发现屏幕在光标移动后的地方留下痕迹,于是怀疑是硬件上的毛病,近一步设想,由于是正常工作一段时间后才出现此种现象。当出现此种现象后软件运行正常,断定 CPU 没有问题,有问题的部位在计算机显示部分上。打开机箱。查 TVGA 显示卡上及其各部分。各部插得很牢,只是在触到 TVGA 卡上的显存时有些过热。会不会就是由于显存过热所造成的呢!为了证实判断是正确的,笔者用一个小型的台式电扇吹向显示卡。工作很长一段时间后也无问题发生。问题找到了,下面一步就是排除问题了,笔者找来块长度和显存差不多的铜质带叶脉的专用散热片,如果没有合适的也可用普通的铜板或铝板自己制作。虽然没什么技巧,但是在选料时注意最好选厚一些的铜板或铝板,底板要求平整即可。用双管胶或 502 胶水在显存上涂点,再把散热片按上去,贴得越紧越好。经过散热处理后,一切正常。 □河北 孟祥雨

网络技术的飞速发展已在逐渐的改善我们的生活。《软件报》1998.8.15的《因特网传真创新机》一文介绍了通过网络传真真能大大节省我们的费用。例如发传真到美国,只需要1.2元人民币(而按传统方式则需要12元)。本文向大家介绍的便是在我国提供网上传真 FaxSav 的情况。FaxSav Incorporated, USA 是美国一家著名的计算机网络公司,它的 Internet 传真业务曾在 1996 及 1997 连续两年荣获美国 Best Enhanced Fax Service Network Award 大奖。下面就介绍一下如何利用 FaxSav 发传真。

一、下载客户端软件:

首先从 <http://www.faxsav.com> 网页的“免费下载”栏目中下载相应版 FaxLauncher 软件。(有 Window3.1, Windows95, Windows NT 三个版本)。对计算机系统的要求为具有 486 或者更高的处理器。Microsoft Windows 95 操作系统或 Microsoft Windows NT Workstation 4.0, 或者更新的版本。至少需要 6 MB 的硬盘空

国内免费 E-mail

Internet 上提供了很多免费的 E-mail 信箱,如 hotmail 等,对网友来说可谓十分方便,但由于目前许多网友被限制在国内,无法使用国内的邮箱收发邮件。为此,笔者收集了一些国内外提供免费邮箱的 ISP 的网站,供网友参考。

1. 广州 163 <http://www.163.net/>
提供 2M 空间,速度快,支持 POP3,全中文界面,有信件过滤、自动回复、定时发信、POP 收件等功能,但申请时你必须已经有一个以 .cn 结尾的信箱用来回复确认信。
2. 首都在线 <http://freemail.263.net/>
提供 2M 空间,速度快,支持 POP3,有信件过滤、自动回复、定时发信、转信、POP 收件等功能。
3. 天丽鸟 <http://202.96.98.91:8080/freemail/default.htm>
杭州,WEB 页面,支持 POP3。
4. 凯利邮局 <http://www.kali.com.cn/mail>
上海,提供 500K 空间,WEB 页面,支持 POP3, VIP 用户也可以使用。
5. 广州网易 <http://www.nease.net>
需申请主页,提供 POP3 服务。
6. 自贡 169 <http://www.zg169.net/>
需申请主页。
7. 水泊梁山 <http://home.jxdc.net.cn/>
需申请主页。
8. 南宁电信 <http://www2.nn.gx.cn/>
需申请主页。
9. 太阳城 <http://linux.cqi.com.cn/>
需申请主页。
10. 飞捷网络 <http://fjwww.guangzhou.gd.cn/>
支持 POP3,空间不限,需申请主页。
11. 广州 168 <http://www.gz168.net/>
需申请主页。
12. 武汉热线三筑巢 <http://personal.wol.com.cn/>
需申请主页。
13. 常青藤 <http://mail.tonghua.com.cn/>
提供 2M 空间,WEB 页面,支持 POP3,自动回复,自动转发,地址簿,签名册。
14. 三峡热线 <http://yc-dev.hb.cninfo.net/>
需申请主页。
15. 冰城一站 <http://202.97.224.112/newmail.htm>
邮件收发、邮件转发、离线读发,支持 POP3。
16. 明日环球网 <http://202.97.222.188/mail.htm>
支持 POP3,自动对两天未读的 10M 邮件进行清理。
17. 高立 2000 <http://www.gicom2000.com/>
WEB 页面,支持 POP3。
18. 广州 188 <http://www.188.com>
只提供转信服务。

□保定 苗军民

间。所下载的软件均为自动展开文件,将它展开到一个临时目录下,运行 Setup 进行安装。安装完成后将会自动进入 FaxSav Internet Registration 界面,关于注册我们下面介绍,选择“取消”即完成了客户端软件的下载与安装。

二、在线注册:

FaxSav 提供五页 A4 免费的传真,通过这个免费服务你可以亲身体验 FaxSav 的功能与

神奇的网络传真 FaxSav

效果。当然你要先注册(对于想正式注册的也是下面的步骤)。为此你要运行 FaxSav for Internet 注册工具,从“开始/程序”菜单中选择“FaxSav/FaxSav Internet 注册”选项。FaxSav for Internet 注册窗口将会显示出来。此时上网,再点击 Next 功能按钮,将会出现 4 种注册方式,请选择第一种“Trial Registration”(实验注册),再点击 Next 按钮,再弹出的下一个界面中输入你的 E-Mail 地址,而在 Password 和 Verify Password 中均填入 faxsav,再单击 Next 按钮及中间的 Transmit 按钮,此时会出现一个进度显示条。当屏幕中出现“您已成功注册”的提示,您的免费帐户就已经注册完成,此时就可以单击右下角的 Finish 按钮结束在线注册了。

由于国内 Internet 访问美国速度比较慢的情况。建议你运行 Faxsav Configuration Utility 程序,选择 Internet 标签,在 Domain Name Server 中填入你的 DNS(域名服务器)的 IP 地址,在 Primary Mail Gateway 中填入你的 SMTP 服务器地址,而在 Secondary Mail Gateway 中填入 204.91.139.65,最后单击 OK 按钮即可。

三、利用 FaxLauncher 发送国际传真

安装完 FaxLauncher 软件之后,会在你的电脑中多出一个名为 faxLauncher 的打印机。在任何支持打印输出的软件中,选择 faxLauncher 进行打印均可以将内容“打印”到目的地的传真机上。下面以 Word 为例说明发送传真的过程:

商务活动实用网站

1. 中国商品交易市场 <http://www.chinamarket.com.cn>
由外经贸部主办,是我国第一次由政府组织的大规模电子商务实践,为国内外客商了解“中国制造”商品、国内企业宣传企业和产品提供了一条快捷途径。
2. 98 中国技术出口交易会 <http://www.techfair.com.cn>, www.cecf-gz.com
3. 中国商务电视信息网 <http://business.beijing.cn.net/>
中国商务电视信息网是北京市视讯通信技术有限公司与四通连信息中心合作共同创办的该网以国际互联网 Internet 为传播媒体以最新的超媒体技术 WWW 为信息发布手段为广大用户在全球范围内发布查询各类信息。
4. 中国旅游电子商务系统 <http://203.207.226.109>
中国旅游电子商务系统是由中国经济信息网(CENet)组建的全国性旅游信息服务,在线预定及电子商务系统,是旅游企业和国际、国内客源间的信息桥梁...
5. 中国商务资源 <http://www.chinasource.com>
最热门的中文资源网站,为企业及个人提供大量实用商务信息,提供公司目录、最新产品、供求贸易合作,免费数据库服务;最新中文企业站点导航...
6. 中国名酒信息网 <http://www.best-wine.com>
介绍中国名酒文化,为企业宣传提供广告空间,推动企业电子商务发展。
7. 金桥信息 <http://www.jqinfo.com/>

* 首先在 Word 中选择好(或输入)要发传真的内容并连接好 Internet,选择菜单中的“文件”-“打印”,出现打印界面后,将输出打印机选成 faxLauncher,然后选择打印。

* 此时将会出现 faxLauncher 输出界面,在 Fax Number 中填入对方的传真机号码,如果有多个传真号码需要发送,多个号码之间需要“,”来隔开。注意传真号码的格式均为:国家代码+城市代码+传真机号码。(一定不要在传真号码之前加入 00 前缀,此点与使用传真机发送不同)。例如美国的为 1-408-985-8227,中国的为 86-10-64291615 等等(其中“-”号可以不加)

* 可以在 Subject 中输入此封传真的标题

* 按动 OK 按钮即可进行发送。此时会出现一个进度指示条,当屏幕出现 Fax has been sent to Faxsav successfully 的提示,进度指示条会自动消失。这表示传真已经成功的进入发送状态。

* 如果你是使用拨号上网,就可以断开 Internet 连接了。

* 传真发送的结果,将会使用 E-Mail 通知客户,一般在 2-10 分钟之后,你检查一下你的 E-Mail 信箱,如果接收到一封来自 Faxsav 发回的主题为 DeliveryNotice 的 E-Mail,则说明传真已经成功传送到。而如果收到 E-Mail 是 Non-Delivery Notice 表示传真发送失败,在 E-Mail 中将会告之传真失败的原因,有如下几种:对方持续占线,传真号码错误或是对方传真机缺席。由于当对方传真机占线时, Faxsav 网络传真将在 15 分钟之内重试 3 次,所以只要对方的传真机没有持续占线 15 分钟,就可以成功的将传真发送到,所以通常的 Non-delivery 原因是传真号码错误或是对方传真机缺席。

通过 FaxSav 进行的网络传真都使用了 40BitRSA 的加密,所以安全性不必担心,如果你对 FaxSav 感兴趣的,不妨上网来试一试。
□天津 邵桓

中国科协系统首家
咨询服务网站,提供免费的
商务信息公告板。

8. 中国服装城商务信息网 <http://www.chinaclotheity.com>
全国最大的服装信息网,传服装商情,架信息桥梁,介绍服装,纺织专业批发市场行情。
9. 中文企业站点导航 <http://www.chinasource.com/navigator>
中文企业站点分类导航,站点大全、站点搜索、查询、目录、商务资源、工商企业数据库、最新产品、供求热线、电话、地址;包括家电、电子、机械、石油化工、食品饮料、美容化妆、医疗保健、计算机、外贸、商业服务...
10. 华粹美中 on-line 贸易 <http://www.chinatree.com>
美中进出口贸易,美中 on-line 购物,全球贸易资讯,全球贸易机会,免费贸易信息张贴,全球进出口商务服务。
11. 华商世界 <http://www.cbw.com>
美国 ASM 亚商机构企业(ASIASYSTEMMEDIA)是在美国加州注册的股份有限公司。ASM 总公司在洛杉矶,并在中国、台湾、香港、韩国等国家和地区分别设有分公司及办事机构,主要从事以上国家和地区工商企业信息传播、商务信息出版、市场开发、商务咨询、专业交流、管理培训等业务。
12. 博威商务热线 <http://www.bwxx.cz.jsinfo.net>
在线实时行情,直接支持浏览器,不须下载软件,各种商业实时供求信息。
13. 万智商务网 <http://www.wanzhi.com>
商业贸易,商务咨询,网络服务,商业查询。

□株洲 洪江

Windows 98 提供了比 Windows 95 更为强大的自定义特性,您可以按照您自己的喜好对 Windows 98 进行各种定制。

八、使您的 Windows 98 个性化

Windows 98 除了继承了 Windows 95 的种种定制方法之外,由于内置了 Internet Explorer 4.0,因而带有一些新的定制特性。

●定制开始菜单

在 Windows 98 中,除了可以象 Windows 95 那样通过打开“开始”菜单,选择“设置”,再选择“任务栏”来定制“开始”菜单中的“程序”菜单之外,还允许通过鼠标拖放对“开始”菜单中“程序”菜单项目进行添加、移动、删除和修改:

1. 用鼠标左键将程序图标拖动到“开始”按钮上,即可在“开始”菜单第一级中添加新菜单项,如果希望在“程序”组第二级以后的菜单中添加菜单项,可以将程序图标拖动到“开始”按钮上等待片刻,“开始”菜单会自动打开,同样在“程序”组上等待片刻,则“程序”菜单会自动打开,如此操作,直到将程序拖动到相应的位置上为止。

2. 在“开始”菜单中通过拖动各程序组,可以改变程序组在开始菜单中的位置。

3. 将某个“程序”菜单项拖离菜单,即可将之从“开始”菜单中移动到新的位置上,如果拖动到“回收站”中,则会将相应的菜单项删除。

4. 将鼠标指向要修改的“程序”菜单项,使之高亮,然后按下鼠标右键,选择“属性”,即可修改相应的菜单项属性。

●定制工具栏

缺省时,Windows 98 为桌面添加了“快速



启动”、“地址”、“链接”和“桌面”四个新工具栏这些工具栏可以浮动在任务栏的上方,也可以浮动在桌面上方,有时候能够极大地提高工作效率。您可以对这些工具栏进行定制,也可以创建自己的工具栏。

●定制工具栏位置和长度

1. 将鼠标移动到工具栏前面的凸起竖线上,这时鼠标的形状变为左右双箭头形状。

2. 按下鼠标左键,将工具栏拖动到希望的位置上,然后释放鼠标。工具栏即被移动到相应的位置上。

3. 将工具栏拖动到桌面上会使工具栏以一个浮动的标准工具栏的形式出现,将工具栏拖动到任务栏上的另一个工具栏的后面则可以改变任务栏上工具栏的顺序。

4. 如果左右拖动工具栏前面的凸起竖线,即可改变工具栏的长度。

5. 双击该凸起竖线可以按照工具栏本身图标所占用的位置自动调节长度。

●定制工具栏的显示

您可以对工具栏的显示情况进行定制,可以改变它的图标大小,允许它显示标题以及文字信息。

1. 将鼠标移动到工具栏上,在一个没有图标的空白处单击鼠标右键。

2. 从下拉菜单中选择“查看”,选择“大”,则可以使工具栏显示大图标,选择“小”,则可以使工具栏以正常的小图标显示。

3. 从下拉菜单中选择“显示文字”。这时工具栏将在每个图标后显示相应的文字说明,再次选中该项可以清除文字说明。

4. 从下拉菜单中选择“显示标题”。这时工具栏的标题将被显示在工具栏的前面,再次选中该项可以清除工具栏的标题显示。

●定制工具栏的内容

使用鼠标可以快速对工具栏进行定制:

将一个快捷方式拖动到工具栏相应的图标之间可以在图标之间添加一个新的快捷方式。使用鼠标将一个图标从工具栏上拖动到桌面上或回收站中则可以从工具栏上删除快捷方式。

在一个图标上单击鼠标右键,然后选择“属性”可以修改快捷方式的属性,或是查看相应应用程序的属性。

●显示、隐藏、创建和关闭工具栏

1. 从任务栏上的一个没有图标的空白处单击鼠标右键。选择“工具栏”,选中相应的工具栏名称,即可显示或隐藏相应已有的工具栏。

2. 如果选择“新建工具栏”菜单项,这时会出现一个对话框,在文本框中输入文件夹或 Internet 的地址,或从目录列表中选择一个文件夹,并确定操作,即可创建新的工具栏。

3. 从工具栏上单击鼠标右键,然后选择“关闭”,或是在任务栏上单击鼠标右键,然后从下拉菜单中选择“工具栏”菜单项,再清除相应的工具栏选项,即可关闭工具栏。

一 调入/取消输入法

按 Ctrl + 空格组合键或单击任务栏上的输入法图标,然后单击“微软拼音输入法”。另外,也可以按 Ctrl + Shift 组合键从其他输入法切换到微软拼音输入法。再按 Ctrl + 空格组合键取消使用输入法。

二 输入条简介

从左至右 7 个按钮分别为:

1 中文/英文输入切换按钮,单击或按 Shift 键进行切换;

2 全角/半角切换按钮,单击或按 Shift + 空格组合键进行切换;

3 中文/英文标点切换按钮,单击或按 Ctrl + . 组合键进行切换;

4 软件盘开关按钮,单击打开或关闭;

5 简体/繁体中文切换按钮,单击进行切换;

6 功能设置按钮,单击弹出设置菜单;

7 帮助按钮,单击打开帮助文件。

三 输入法使用简介

微软拼音输入法支持两种拼音输入方式:全拼输入和双拼输入。并且在两种输入方式中都可以支持带调、不带调或者二者的混合输入。输入方式分别以数字键 1, 2, 3, 4 代表拼音的四声, 5 代表轻声。输入带调拼音时,应将逐键提示关闭。输入的各汉字拼音之间一般无需用空格隔开,输入法将自动切分相邻汉字的拼音。另外,带音调拼音输入的自动转换准确率将高于不带音调的拼音输入。

1 设置属性

总共有四项属性设置

(1) 输入设置

根据您的实际情况选择,如果有时间最好学一下双拼输入法。如果您的拼音不大准,可以选中方模糊音。

(2) 功能设置

最好选中这两项,选中自学

习功能会使输入法自动学习记忆用户纠正过的错误。

(3) 转换方式设置

系统支持整句转换和词语转换两种方式。在整句转换方式时,用户的输入单位为一个句子。即用户可以连续输入一个句子,在该句子确认前进行错误修改。在词语转换方式时,用户的输入单位为一个词语。空格为词语输入结束符。用户可以逐词确认自己的输入。一般选中整句输入项。

2 输入过程

用户连续输入词语的拼音,在完成一个句子以前,输入法转换出的结果下面有一条虚线,表示当前句子还未经过确认,处于句内编辑状态。用户可以对输入错误、音字转换错误进行修改。用户可以用按确认键(Enter 键)使当前语句进入编辑器的当前光标位置。

此外,当您敲入“、”、“。”、“?”和“!”等标点符号后,系统在下一句的第一个声母键入时,自动确认该标点符号之前的句子。

问题一:县(xian)与西安(xian)怎么区分?

对于这样的拼音词组,目前输入法还难以自动切分歧义音节,解决的方法是使用音节切分符,即:

(1) 在“xi”和“an”之间键入一个空格(“xi an”)或

或

(3) 在“xi”后面键入“xi”字的音调“1”(“xi1an”)。

另外,在用双拼输入时使用。作为切分符。如: xioj(西安), oj(按)。

问题二:出了错字怎么办?

当用户连续输入一串汉语拼音时,微软拼音输入法通过语

的上下文自动选取最优的输出结果。但在一些情况下,输入法自动转换的结果与用户希望的有所不同,用户可以做以下步骤:

(1) 用鼠标或键盘移动光标到错字前

(2) 候选窗口自动打开

(3) 用鼠标或键盘(=号)向后翻页,(-号)向前翻页)从候选中选出正确的字或词

注:微软拼音输入法也定义了标点符号的候选符号,错误的符号也可以用同样的方法从候选窗口中更正。

问题三:如何修改拼音错误?

用户可以修改已转换汉字的拼音。当输入的中文语句还未确认以前,用户可以用键盘上的方向键移动光标到拼音有错误的汉字前,按下 < > 键(在 < tab > 键上方),输入法弹出拼音窗口,用户可以在此窗口中重新键入汉字的正确拼音。

注:只有在候选窗口激活的情况下 < > 才做激活拼音窗口之用,否则,将直接插入字符 < >, 如果候选窗口没有弹出,在待修改字前按空格键激活候选窗口。

问题四:如何插入与删除字符?

(1) 插入操作

移动光标至待插入的汉字之前,输入待插入汉字的拼音。

(2) 删除操作

用鼠标或键盘定义块,按 Del 键进行块删除。

或者将光标移到待删除字符前,用 Del 键进行逐字向后删除;

也可以将光标移到待删除字符之后,用 BackSpace 键进行逐字向前删除。

四 使用技巧

1 输入技巧

(1) 直接结束输入
任何位置按回车键即可结束输入。

(2) 快速移动

输入完一个句子,按右方向键(或 HOME 键)可以快速回到句首。光标移动键的作用是循环的。

2 错字修改技巧

微软拼音输入法的基本输入单位为语句,这是它区别于其它输入法的显著特点,因此,在输入语句时,发现有错别字不用忙于修正,最好是在确认语句之前对整句一起修改,并且,修改句子应从第一个错误

3 使用拼音的不完整输入(相当于智能 ABC 的简拼功能)

4 快速造句

在确认语句输入前(语句带虚线),选择需要自造的词汇,按回车键。

5 删除自造词词条

右击输入条,单击定义词典,然后单击自造词旁的数字按钮,单击菜单“工具/删除词条”。如果要删除多项词条,可以在单击时配合使用 Shift 键(连续选择)或 Ctrl 键(分段选择)。

6 中英切换

不退出输入法也能输入中文,一个很好用的功能,按 Shift 键进行切换。

7 输入各种字符

想输入各种字符(数学符号,日文、俄文等),或者只是想用鼠标代替键盘进行输入,可以这样做:右击输入条,指向选软键盘菜单项,单击需要的软键盘,然后就可以按部就班地输入了。

右击输入条,单击定义词典,然后单击菜单“文件/存为文本文件”,输入文件名。

以后如果自造词丢失了,可按如下方法恢复:

右击输入条,单击定义词典,单击菜单“文件/输入”,选中保存的词条文件,单击确定。

□ 陕西 刘保国

微软拼音输入法

就在传奇般的经典 RPG 续作频出之时,更多诱人的后来者也在 98 年锋芒毕露。最有影响的 AD&D 的系统被《巴尔度之门(Baldur's Gate)》重新带回。去年的后启示录的杰作《核战余生(Fallout)》推出的续作力争再创奇迹,相当有号召力的《叛变克朗多(BetraltatKronдор)》的正宗后代《重返克朗多(ReturntoKronдор)》从 SIERRA 麻烦不断的生产线上诞生。最后还有巫术 7 主创人员在另立门户后制作的《剑与魔法(Sword & Sorcery: ComeDevils, ComeDarkness)》……

巴尔度之门(Baldur's Gate)
发售日期:1998 冬
制作公司:Bioware
发行公司:Interplay
在整个 80 年代及 90 年代初,AD&D 系列获得空前的成功,尽管至少 9 个都使用同一种引擎。随后 Interplay 获得 AD&D 失落的国度(ForgottenRealms)的使用权,但制作的游戏差强人意。事实上 Interplay 仅制作了一部游戏——DescenttoUndermountain。但现在这一切即将改变,因为 Bioware 与它的代理商 Interplay 已经处在《巴尔度之门》——AD&D 有史以来最棒的一部游戏——的研发收尾阶段。它采用类似 DIABLO 的视角,华丽的 3D 画面,而玩法则是地道的 AD&D 2ndedition 的法则。

巴尔度之门的故事发生在 SwordCoast,一个缺乏铁矿又陷入混乱之中的地方。游戏有七个独立的章节,由一条中心故事线贯穿,那就是找出一连串事件的真相。一开始你还是要创造角色。这次有 7 个种族,26 个等级供选择。冒险行列中可以加入 5 名成员,可以是 NPC 也可以人控(通过 LAN 或 Internet)。由于身为 AD&D 家族的一份子,巴尔度之门内涵颇深,至少探索王国的历史是绝少不了的。而 AD&D 系列的经典物品、魔怪也会在游戏中出现。开发小组亦保证游戏将完全忠实于 AD&D 规则(这些规则大体包括武器的伤害力、速度、念咒时间、精神力等设定)。

巴尔度之门的画面由 24 位色 3D 渲染成,支持 MMX,不会产生马赛克。强劲的 TBIE(TheBiowareInfinityEngine)引擎能制造出全彩的动态光影、雨、雪、闪电、迷雾等效果。游戏中战斗是即时制的,但可以暂停以便给同伴下达后续指令。开发者同时保证会加入多线发展模式,及 100 多个子任务的分支剧情。更有甚者 Bioware 和 Interplay 已在着手制作一系列扩展任务和续作了,大家不必担心游戏的耐玩性。

核战余生(Fallout2)
发售日期:1998 秋
制作公司:Interplay
发行公司:Interplay

在 Fallout2 发行前,大多数玩家只是从 Interplay 与 SteveJacksonGames 关于 GURPS 使用权谈判破裂的消息中听到 Fallout 的名字。Fallout 开发小组尽管最终没有取得 GURPS 使用权,但却因此搞出不少新名堂,并令 Fallout 成

为了近年少见的佳作。Fallout 具有浓郁的战略游戏味道,采用回合制战斗,多线式剧情发展,画面不错,噱头也不少。作为 97 年 RPG 之王, Fallout 理所当然会推出续作。只是从一代上市一年后,Interplay 就忙着出二代来看,大的改动就不会有了。反正一代也没什么可以改进的,除了 NPC 的 AI。核战余生 2 是单人玩的单角色游戏(途中会有 NPC 加入),时

一九九八——RPG 年

新贵新锐 新生力量

间设定还是后启示录时代,一代故事发生的数年后。其余细节……现在还不明朗,估计丑恶的对手和杰出的作战系统肯定会是卖点。

近来游戏业遭挫风也刮到了 Interplay。Fallout 开发巨头头 Tim-Cain 奔 Fallout2 而去。幸好失去了主动力的其余开发成员依旧全身心投入工作。在经历一代的成功后,无数游戏迷已开始感到 Fallout2 的脚步声慢慢接近。

重返克朗多(ReturntoKronдор)

发售日期:1998 秋
制作公司:SierraStudio
发行公司:SierraStudio

有那么一段日子我们几乎不可能看到这个游戏。SierraOnline 发行叛变克朗多(BetraltatKronдор简称 BAK)后,

就发弃了开发续作的计划,而将该权利转交给 7thLevel。但叛变克朗多 CD 复刻版的畅销又让 SIERRA 后悔莫及,于是匆忙推出使用同一引擎的叛变安塔拉(BetraltatAntarra),但反响平平。幸得上天保佑,7thLevel 陷入财政危机,SIERRA 得以赎回制作权。自那时起 SIERRA 对重返克朗多保持缄默,但据种种情况来看,该游戏很可能在 98 年秋发行。重返克朗多的情节发生在 BAK 后的几年,主线是获得宝物诸神之泪(TheTearoftheGods)。寻宝之途充满风险,因为有两个不同的组织对诸神之泪垂涎已久。整个游戏被分为几个篇章,每篇都有各自的主要目标和许多分支任务组成,你的冒险队伍也随着目标不同不断改变。

为了获得更好

的效果,开发组重新修订图形引擎,尽管 7thLevel 对原引擎作了不止一次的修改,但最后开发组还是选择了 PyroTechnixInc. 的产品。由 E3 展的演示画面我们看到了辛勤劳动作出的精彩画面。从演示中可以发现游戏的视角变成了第三人称视角(前作是第一人称视角),背景都是精心渲染过的,加上活动的 3D 模型的使用很有说服力。战斗系统是回合制的,

通过一个复杂但直观的炼制系统,角色们能够创造 60 多种咒语和药剂。

当然,这个游戏的变数还不少,主要集中在换用 PyroTechnix 引擎和游戏的版权转换上。重返克朗多已经一再拖延了很久时间,现在就要看 SIERRA 能否及早完成工作或是再次食言。E3 展上许多观众面对出色的演示画面,特别是魔法画面,已忘记了相信这是被跳票的经历。所以我们相信这是个顶级的 RPG,拥有丰富的剧情和传统 RPG 因素。我们希望没多久就能看到它。

剑与魔法(Swords & Sorcery: ComeDevils, ComeDarkness)

发售日期:1998 年 10 月
制作公司:HeuristicPark
发行公司:Virgin
在巫术 7 大获成功之时,主

创人员 DavidW. Bradley 离开 SIRTECH 组建了 HeuristicPark(曾制作了 Cybermage),剑与魔法将是该公司第一部 RPG。

这个游戏(原名为 Deep-Six)允许玩者从 10 个种族,15 个不同职业中选出六名角色组队。与巴尔度之门相同,在联网对战时队伍中的每个成员都能被真实玩家控制,为此 VIRGIN 已经着手建立一个该游戏专用的网站。由于游戏计划公开不久,许多情况还不甚明了。但大体内容是围绕死亡之主 CetVde'uaKhan 的复活进行。当魔王重生,邪恶的力量便会加强,并威胁到 Gael-Serran 大陆的安危。根据 RPG 常识,你率领的冒险者又将扮演救世主的角色斩妖除魔。

制作者的计划是将剑与魔法做成一个开放、多分支的系统,这样大家就能自由的在虚幻的世界中闯荡,探宝、灭妖,有点魔法门的感觉。同时它也学来了可以自由切换回合制和即时制战斗的伎俩。在各类 3D 引擎多如牛毛之时,剑与魔法自然会有高解析度多边形组成的角色。游戏可以切换第一、第三人称两种视角,以迎合不同玩家的需要。游戏制作组曾参予了巫术 5——7 的开发工作,无疑众多“巫术特色”也会潜移默化溶于剑与魔法中。

游戏定于 10 月发行,关于它的消息很快就会增多。我们衷心祝福剑与魔法能成为 98 热门 RPG 之一。

□译者 回天

前段时期,玩家期待已经的超级热门游戏《沙丘 2000》在美国上市了,然而在中国上市的日期一推再推……据说本来《沙丘 2000》是由原 Virgin 公司旗下的 Westwood 公司开发制作,北京新天地互动多媒体有限公司与 Virgin 签下了超过一年的中国地区发行总代理,按照当时的合同来说,只要《沙丘 2000》是在新天地与 Virgin 鉴定的合同期内上市,那么该游戏就应由新天地代理发行。可是后来事情有了意想不到的变化:EA 以一亿多美元收购了 Westwood 后,Virgin 的合同就仿佛成了一纸空文,而《沙丘 2000》由 EA 这个全球最大的发行商的中国公司来负责中国发行工作,也是顺理成章的事。于是一场发行《沙丘 2000》的争夺战展开了,新天地持有早就于 Virgin 签下的合同,白纸黑字;EA 则是 Westwood 的大老板,势在必得,双方都看好《沙丘 2000》必定热销,谁也不愿意松口,这就造成如今谁都想做《沙丘 2000》的发行销售,谁也不能如愿以偿的偏持局面。当 Virgin、新天地、EA 三方正在就中国地区《沙丘 2000》由谁来做发行之事作商议,悬而未决之时,玩家们已经从其它途径得到了《沙丘 2000》。从目前的情况看,由于过去各报刊杂志过多的猜测和吹嘘,玩家对《沙丘 2000》的期望值高到难以想象的地步,因此,当《沙丘 2000》真的来了,玩家不禁有点失望:首先是在图象上并不是原

沙丘 2000

想的支持 VOODOO 卡之类的,类似《堕落之神》的 3D 图象,而是早期传统的《C&C》系列的画面,且比起《C&C》黄金版和《红色警报》来说,在解析度上有点退步,而由于双方战争增加都为三方战争,但三方的差异与均衡不及《星际争霸》,于是玩家的热情一下子就冷了下来。

《沙丘 2000》更像是 Westwood 早期即时战经典《沙丘魔堡 II》的增强版,游戏采用了先铺地板,再修建筑物的方式;在滚滚黄沙中,得当心中有沙要吃饱部队和装备等。游戏中有个不错的设计:在单机作战中,损失一辆采矿车后,会有飞机送来第二辆作为补充,因此,不必在战斗中因采矿车被袭击而分心。另外,如果修建了飞机场,生产出最初的运输机,运输机会直接将采矿车空运到矿区,采矿后又空运回冶炼厂。这种设计比起《C&C》、《红色警报》中矿车慢吞吞地移动要爽多了。

早年俺打《沙丘魔堡 II》真是废寝忘食,而今《沙丘 2000》在原一次只能调动一支的部队的基础上,发展成了棍住一大堆部队集体行动,在操作上更流畅方便多了,的确又带给俺以美好的回忆。而建筑物从地下“破土而出”的方式又令俺耳目一新。加上连网对战的引入,其优越性又是当年只能单机作战所不能比拟的,因此,《沙丘 2000》还能算得上是可玩之作。不过,对于想争夺发行权的三方来说,停止发行《沙丘 2000》未必不是好事,否则可能血本无归!

快速创建数据库应用程序

编写数据库应用程序是 VB 的最主要应用领域, 数据控件和相应的绑定控件为用户提供了解决了无需编程就可创建简单数据库应用程序的方法。

数据控件将被访问的数据库信息与用来显示这些信息的绑定控件(如文本框, 标签, 图片框, 图象, 数据绑定控件等)连接起来, 从而完成对已有数据库信息的显示、编辑和更新等操作。

下面以创建一个数据入口窗体为例来说明其方法:

假设本地硬盘上已有名为 DB1、DB2 的两个数据库, 它们各有二个数据表, 分别名为 TB11、TB12 和 TB21、TB22。现欲为 DB1 的 TB1 创建一个数据入口窗体。这只需在一个新建窗体上拖放一个数据控件和几个绑定控件(如果用文本框为绑定控件, 每一个文本框可显示一个字段, 因此在窗体上拖放的文本框数量与欲显示的字段数相等。为简便, 这里的所有控件名均取默认值), 再为其设置必要的属性即可实现(以下各项属性设置均可用鼠标直接在属性窗中完成)。对于数据控件, 有两个属性是必须设置的:

- 1、DatabaseName 属性, 即设置被访问的数据库文件名, 本例应选 DB1;
 - 2、Recordsource 属性, 即指定从哪个表索取信息, 本例应选 TB1。
- 对于各绑定控件, 也有两个必须设置的属性:

- 1、DataSource 属性, 即告诉绑定控件从哪个数据控件中检索数据, 本例应为 Data1;
 - 2、DataField 属性, 即告诉各绑定控件应处理哪个字段的数据, 本例可按需要从 TB11 中选择各文本框欲显示的字段名。完成上述设置后, 即可运行程序以检验效果。
- 若要在一个窗体上同时显示来自两个或更多不同数据库或表中的数据, 则需在窗体上拖放两个或更多的数据控件和相应的绑定控件。例如, 上例中要同时显示 DB2 的 TB21(或 DB1

利用 Foxpro 可以开发出优秀的多媒体数据库系统, 并且可以将数据库制成 CD-ROM 光盘进行传递。用户使用时只需执行光盘中的安装程序, 将某些文件拷贝至硬盘。如: 将可执行程序文件, Foxpro 的动态链接库等拷贝至硬盘。而庞大的数据库文件, WINDOWS API 函数库中有一 API 函数 GetDriveType, 其语法格式为:

UINT GetDriveType(int nDriveNum)
nDriveNum 代表驱动器号: A 驱为 0, B 驱为 1, 以此类推。函数返回值若是 2 则为软驱, 3 为硬盘, 4 为光驱, 0 为未找到驱动器。

在 Foxpro 中可以对 WINDOWS API 函数动态进行调用, 方法是先打开 FOXTOOLS.FLL 动态连接库, 其命令格式是: set library to foxtools.fll, 之后即可使用 foxtools.fll 中的两个函数 regfn() 和 callfn() 完成对 WINDOWS API 函数的调用工作。

regfn()——注册 WINDOWS API 函数。
callfn()——调用 WINDOWS API 的注册值并执行。
regfn() 函数的语法格式如下:
regfn(<function name>, <Argument Types>, <Return Type>, <DLL name>)
<function name> 为要登记的 WINDOWS API 函数
<Argument Types> 为要传递的参数类型
<Return Type> 返回值类型
<DLL name> 表示函数库名称, 在 WINDOWS 函数库下有三个主文件: GED.EXE, USER.EXE, KERNEL.EXE。

的 TB12) 中的字段, 则可在窗体上拖放一个数据控件 Data2, 和几个用于显示的文本框。再依照上面方法为其设置属性即可实现。

数据控件虽十分灵活, 但缺少大多数数据入口应用程序所必须的一些功能, 例如增加和删除记录的功能。为克服此缺点, 可以在窗体上加入 Add 和 Delete 两个命令按钮(控件名分别为 cmdAdd 和 cmdDelete), 且在相应的 Click 事件中加入下面代码:

```
1.cmdAdd_Click()事件
Data1.Recordset.AddNew
2.cmdDelete_Click()事件:
Data1.Recordset.Delete
If Not Data1.EOFAction Then
Data1.Recordset.MoveNext
Else
Data1.Recordset.MoveLast
Endif
```

上面例子是用多个文本框在一个窗体上显示一条记录的多个字段。若欲在窗体上同时显示多条记录, 则只需把文本框改为数据绑定控件(DBGrid)即可实现。其操作方法与上例类似, 唯一不同之处在于, 对 DBGrid 控件只需指定其 Datasource 属性(本例可设为 Data1 或 Data2), 而无需指定其 DataField 属性。若要想用它增加或编辑新记录, 还需将其 AllowAddNew 和 AllowUpdate 属性设置为 True。

需要附带指出的是, 创建数据入口窗体的更简便方法是采用 Add-Ins 菜单中的"Data Form Wizard"菜单项, 但其灵活性不如数据控件。

□ 长沙 钟清流

在 Visual Foxpro 5.0 中文版中写完一个应用程序或软件后, 当执行时发现在屏幕上总会出现 VFP5.0 的内部工具栏, 特别是一些经过编译的软件, 难免会觉得有些扫兴。以下是本人写的一个实用小程序, 能解决这个问题, 供大家参考。

```
★程序名, TOOLCLOSE.PRG
PUBLIC mTool[11,2] &&设置数组
mTool[1,1] = "报表控件"
mTool[2,1] = "报表设计器"
mTool[3,1] = "表单控件"
mTool[4,1] = "表单设计器"
mTool[5,1] = "布局"
mTool[6,1] = "查询设计器"
mTool[7,1] = "常用"
mTool[8,1] = "打印预览"
mTool[9,1] = "调色板"
mTool[10,1] = "视图设计器"
mTool[11,1] = "数据库设计器"
FOR i = 1 TO ALEN(mTool, 1)
mTool[i, 2] = WVISIBLE(mTool[i, 1])
IF mTool[i, 2] = .T.
* 工具栏出现在屏幕上
DEACTIVATE WINDOW(mTool[i, 1]) &&关掉它
ENDIF
ENDIFOR
```

在程序的开头执行这个小程序, 就能关闭 VFP5.0 全部工具栏。以上程序在 VFP5.0 中文版中经过调试顺利通过。需要注意的是只能在中文版中使用。

□ 成都 郑懿

VB 中经常用到的是 ACCESS 数据库, ACCESS 数据库的一个库中可以有多个表, 如何检查到底一个表是否存在呢? 有以下两种方法可以实现:

```
1、采用下述函数进行检测, 该函数通过对整个数据库的所有表的映射来达到目的:
Public Function VerifyTable(MyTableName As String, MyDBName As Database) As Boolean
For Each MyTD In MyDBName.TableDefs
If UCASE(MyTD.Name) = UCASE(MyTableName) Then
VerifyTable = True
Exit Function
End If
Next
VerifyTable = False
End Function
```

此函数的两个参数分别为要查找的表的名字和所在数据库的库名, 如果找到, 则该函数返回为真, 否则为假。
2、在数据库库中建立一个附加表, 专门用于记录该库中现有表的名字等信息, 每当数据库打开后则首先将该附加表打开, 以后添加表、删除表均在该附加表中以记录, 这样就可以时刻跟踪数据库中到底一个表是否存在。

```
callfn() 函数的语法格式如下:
callfn(<fn name>, [ <Arg1>, <Arg2> ... ])
<fn name> 为以前用 regfn() 函数注册的函数
<Arg1> 函数执行中传递的参数
以下为检测光驱程序:
FUNCTION TESTDRIVE
set library to foxtools.fll
getcd = regfn("getdrivetype", "I", "I", "kernel.exe")
* 注册 WINDOWS API 函数 getdrivetype
private drive_num drive_val drive_code
drive_num = 0
drive_val = 0
drive_code = ""
for drive_num = 0 to 25
drive_val = callfn(getcd, drive_num)
* 使用用 regfn() 函数注册过的函数 getcd
if drive_val = 4
drive_code = chr(drive_num + 65)
exit
endif
```

设有一个库名为 "TEST.MDB", 有一个附加表名为 "Tables", 用于记录该库中的所有表的名字, 如下例所示。

```
Dim MyDB As Database
Dim MyRSTable As Recordset
Dim MyRS As Recordset
Set MyDB = OpenDatabase("TEST.MDB")
Set MyRSTable = MyDB.OpenRecordset("Tables", dbOpenDynaset)
```

VB 中检查一个表是否存在

```
MyRSTable.FindFirst "Name = 'Authors'"
If Not MyRSTable.NoMatch Then
MsgBox "此表已经存在!"
Set MyRS = MyDB.OpenRecordset("Authors")
Else
MyDB.Execute "Create Table[Authors]([name]Text(20))"
MyRSTable.AddNew
MyRSTable.Fields("Name") = "Authors"
MyRSTable.Update
End If
```

□ 天津 于爱武

cdd 即为检测到的光驱盘符, 通过与多媒体文件的存放路径相连, 即可达到调用多媒体文件的目的。譬如: 有一图片文件名为 f1000.BMP, 存于 CMFACTS\BMPS\路径下。程序如下:

```
public picpath
= TESTDRIVE()
* 使用用户自定义函数 TESTDRIVE
* 测得光驱符号
picpath = cdd + "+" + "\cmfacts\bmps\"
picpath 即为最终获取的文件存储路径。
本段程序可在 WINDOWS 95 或 WINDOWS 3.2 环境下的 FOXPRO 2.5b 以上版本运行通过。另外, 对于其它支持 WINDOWS API 函数的程序设计语言, 如: VB 等, 也可以利用类似的方法获取多媒体文件在 CD-ROM 中的存取路径。

```

□ 北京 金向军

在 Foxpro 中读取光驱盘符

数据库软件中实现动态提示

用过 WINDOWS OFFICE(如 WORD, EXCEL, ACCESS 等)软件的用户,都非常熟悉这种情况。当你自己不清楚软件中所列出的图标按钮起什么作用时,可以把鼠标移到这个图标按钮上,不一会儿在这图标按钮的右下方出现一个黄色背景的提示框,说明这个图标按钮的作用;当把鼠标从这个按钮上移开后,提示框立刻消失。这一功能非常适用于应用软件中,既增加应用软件的趣味性又使软件非常专业化。笔者在工作实践中,用 ACCESS97 和 VISUAL FOXPRO 5.0 编制的应用软件中均实现了上述功能,使用效果非常好。

实现方法:

一. 在 Access97 中实现动态提示

★方法一:利用控件提示文本属性

(1)首先选择要添加提示框的控件。

(2)单击控件,点按鼠标右键进入属性对话框。

(3)在属性对话框中,单击[其它]选项,并将鼠标定位在“控件提示文本”属性框中。

(4)在该属性框中输入提示信息。

(5)关闭属性对话框,完成了为控件添加动态提示框的工作。

★方法二:利用控件的 MouseMove 属性

首先在 FORM 中建立一个命令按钮,再在其下方建立一个标签。

我看到许多介绍用 VB 编写有动态提示按钮的小程序,都是用 Mouse Move 事件来达到,编程复杂而且程序不断判断 Mouse Move 事件,影响效率,其实只要用 VB 提供的 Toolbar 控件就可以简单地完成这些功能。如果工具箱里没有 Toolbar 控件,加入 Microsoft Windows Common Controls 即可。

首先在窗体中加入 Toolbar 控件和 Image

用 Toolbar 实现动态提示

List 控件,在 Image List 中加入需要的图标,把 Toolbar 的 Image List 设为 Image List1, Button 的 Caption 是按钮的标题。Key 是该按钮的关键字,它不能与其它按钮的关键字重复,编程时要用到。Style 属性设置按钮的风格。ToolTipText 是鼠标在按钮上移动的提示文字。我们还可以设置工具栏在窗体中的位置。各按钮的关键字分别为“第一”、“第二”、“第三”、“第四”。

在通用声明部分加入以下代码

```
Const tbrDefault = 0 '设置按钮为普通按钮
Const tbrCheck = 1 '设置按钮为复选按钮
Dim Tobu As Button
Private Sub Toolbar1_ButtonClick(ByVal Button As Button)
    Select Case Button.Index '或 Button.Key
    Case 2 'Case“第二”
        If Button.Value = tbrUnpressed Then
            Button.ToolTipText = “未按下”
            Button.Image = 2
        Else
            Button.Image = 4
            Button.ToolTipText = “按下”
        End If
    Case 3 'Case“第三”
        If Button.Value = tbrPressed Then
            Button.ToolTipText = “把第四个按钮设
```

(1)修改标签的属性:

控件:	LABEL1
标题:	演示
可见性:	否
边框宽度:	1磅
背景颜色:	8454143(黄色)

(2)修改标签的 MOUSEMOVE 事件过程:

```
Private Sub LABEL1_MouseMove (Button As Integer, _
    Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    LABEL1.Visible = False
```

End Sub

(3)修改命令按钮的 MOUSEMOVE 事件过程:

```
Private Sub COMMAND1_MouseMove (Button As _
    Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    LABEL1.Visible = TRUE
```

End Sub

(4)修改 FORMHEADER 的 MOUSEMOVE 事件过程:

```
Private Sub FormHeader_MouseMove (Button As _
    Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    LABEL1.Visible = False
```

End Sub

二. 在 VFP 5 中实现动态提示

★方法一:利用控件的 ShowTips, ToolTipText 属性

(1) Visual Foxpro 5.0 为控件提供了 ShowTips, ToolTipText 属性。其中 ShowTips 属性是逻辑型,它决定是否将 ToolTipText 属性的内容随着鼠标的移动而动态显示在窗体(Form)或工具条(ToolBar)上。

语法如下:

成普通按钮”
Set Tobu = Toolbar1.Buttons(4)
把 Tobu 设为 Toolbar1 中的第四个按钮
Tobu.Style = tbrCheck
把第四个按钮设为复选按钮
Tobu.ToolTipText = “复选按钮”
Else
Button.ToolTipText = “把第四个按钮设成

复选按钮”

```
Set Tobu = Toolbar1.Buttons(4)
Tobu.Style = tbrCheck
Tobu.ToolTipText = “复选按钮”
Else
Button.ToolTipText = “把第四个按钮设成
```

复选按钮”

```
Set Tobu = Toolbar1.Buttons(4)
Tobu.Style = tbrDefault
Tobu.ToolTipText = “普通按钮”
End If
End Select
End Sub
以下程序为改变工具栏的位置
Private Sub Form_DragDrop(Source As Control, _
X As Single, Y As Single)
If TypeOf Source Is Toolbar Then
If Y < Source.ButtonHeight Then Source.Align = 1 '窗体顶端
If Y > Form1.Height - Source.ButtonHeight Then
Source.Align = 2 '窗体底部
If X < Source.ButtonWidth Then
Source.Align = 3 '窗体左侧
Source.Width = Source.ButtonWidth
End If
If X > Form1.Width - Source.ButtonWidth Then
Source.Align = 4 '窗体右侧
Source.Width = Source.ButtonWidth
End If
End If
End Sub
```

该程序在 VB4.0 下运行通过。

□长春 曹洪涛

Form!ToolBar.ShowTips = 逻辑型表达式
设置描述:

真(.T.):当鼠标移到一个控件上时,显示 ToolTipText 属性的内容。

假(.F.):当鼠标从一个控件上移开时,ToolTipText 属性的显示内容消失。

ToolTipText 属性用来指定控件的显示文本,应用于 CheckBox、CombolBox、Commandbutton、TextBox、EditBox、Grid、ListBox、Optionbutton、Spinner 等控件中。

语法如下:(以命令按钮为例)

ThisForm.Command1.ToolTipText = 字符串

(2)应用实例 1:

1. 建立如下控件:

控件	属性	设置值
Form1	AutoCenter Caption ShowTips	.T. '实例一' .T.
Command1	Caption Picture ToolTipText	空 A:\Fox.bmp '演示'
Command2	Caption Picture ToolTipText	空 A:\Exit.bmp '退出'

2. 建立如下事件过程:

Command1_Click()

WAIT wind '按下演示按钮...' NOWAIT

Command2_Click()

RELEASE thisFORM

★方法二:利用控件的 MouseMove 属性
应用实例 2:

(1)建立如下控件:

控件	属性	设置值
Form1	AutoCenter Caption	.T. '实例二'
Command1	Caption Picture	空 A:\Fox.bmp
Command2	Caption Picture	空 A:\Exit.bmp
Label1	Caption Visible BackColor BorderStyle Font FontSize	'演示' .F. 黄色 1 宋体 10
Label2	Caption Visible BackColor BorderStyle Font FontSize	'退出' .F. 黄色 1 宋体 10

(2)建立如下事件过程:

Command1_Click()

WAIT wind '按下演示按钮...' NOWAIT

Command1_MouseMove()

LPARAMETERS nButton, nShift, nXCoord, nYCoord

Thisform.label1.top = thisform.command1.top + ;

thisform.command1.height + 2

thisform.label1.left = thisform.command1.left + 8

thisform.label1.visible = .t.

Command2_Click()

RELEASE thisFORM

Command2_MouseMove()

LPARAMETERS nButton, nShift, nXCoord, nYCoord

thisform.label2.top = thisform.command2.top + ;

thisform.command2.height + 2

thisform.label2.left = thisform.command2.left + 8

thisform.label2.visible = .t.

以上程序在同创 P/120, WINDOWS95 操作系统, VISUAL FOXPRO 5.0 FOR WINDOWS, ACCESS97 软件环境下运行通过。

□江苏 蔡可驯

随着 WIN95 的广泛普及,使用 WIN95 上的可视化编程工具编制具有 WINDOWS 风格的应用程序已成为一种时尚。如何使您的应用程序更具有标准化和商品化,定制您窗体的工具箱是非常重要的。本文将告诉您如何定制窗体工具箱。

★设计窗体工具箱:

1. 窗体工具箱的组成原理:

工具箱是由一个工具箱窗体、若干个图形按钮和分隔符组成。

2. 窗体工具箱的设计思路:

先通过定义

一个基于 ToolBar 的类,然后再向类中加入命令按钮、组合框和用于各按钮之间起分隔作用的分隔符等控件组成一个工具箱。通过调用 Dock 和 Show 方法将工具箱显示在窗体指定的位置上。

(1) Dock 方法:将工具箱置于窗体指定的位置上。

语法: `ToolBar.Dock(nLocation [, X, Y])`

参数说明:

nLocation 工具箱停留在窗体特定的位置上。

具体值	说明
-1	产生工具箱窗体
0	窗体的上部
1	窗体的左边
2	窗体的右边
3	窗体的底部
X, Y	工具箱停留在指定水平和垂直坐标的位置上。

(2) Show 方法:显示工具箱。

语法: `ToolBar.Show`

(3) 定义类的语句:

```
define class formcombo as combobox &&定义组合框类
```

控件的属性赋值语句或加入控件语句

```
proc &&控件事件的处理过程
```

```
...
```

```
endproc
```

```
enddefine
```

★方法一、用类设计器设计窗体工具箱:

ToolBar 是 DELPHI3 中新增加的一种组件,它是为更方便地设计工具栏而增加的。ToolBar 放在 DELPHI3 的“win32”控件组中,与 ToolBar 紧密相关的组件是 ImageList 和属于 ToolBar 中的 ToolButton 控件(它是工具栏上的按钮)。下面先介绍一下 ImageList 及与 ToolBar、ToolButton 有关的几个重要属性,以便读者在程序设计中能更好的利用这一控件。

1. ImageList 是一个能有效地收集管理“.bmp”和“.ico”图形的图集,在这些图形中,图形的大小、格式必须一致,每一个图形都有唯一的序号(Index)与之对应,本组件也在 win32 控件组中。

2. ToolBar 的属性:

images: 工具栏上按钮显示的图形集,其属性值必须是一个 imageList 对象;各按钮的属性 ImageIndex 与 imageList 中的图形序号(Index)一致。如果不赋值本属性,工具栏上的按钮将无图形显示。

HotImages: 当鼠标移动到工具栏按钮“弹起(hot)”时显示的图形集。按钮的“ImageIndex”与 imageList 中的图形序号一致。如不赋值,工具栏上的“hot”按钮将按“image”属性设置的图形集显示。

DisabledImages: 当工具栏上的按钮被禁止时显示的图集,被禁止按钮的“ImageIndex”与 imageList 中的图形序号一致,如不赋值,系统对被禁止的按钮采取“灰化”原图来处理。

Flat: 为 True 时使工具栏上的按钮没有边框和透明按钮,当鼠标移动到按钮上时,按钮“弹起”(有边框、不透明)。

ShowCaptions: 决定是否在工具栏的按钮上显示按钮的标题(Captions),此属性将增加按钮的尺寸。

Indent: 在工具栏的左边界与按钮间增加一段空白区,以便在工具栏左边增加其它工具控件,如组合框等。

(1) 创建一个新类,其基类是“ToolBar”,类名为“TB”,存储于“MYCLASS”类库中。

(2) 进入类设计器后,用鼠标点按控件箱的 CommandButton(命令按钮)控件,将其加入 ToolBar 中,点按鼠标右键选择“属性”,修改属性值(参照方法二,实例程序的属性设置);用同样的方法将多个 CommandButton、组合框和分隔符控件加入其中。

(3) 显示窗体工具箱实例程序 TOOLBAR.PRG

```
clea
close all
set classlib to myclass
tbs = createobject("tb")
tbs.dock(0)
tbs.show
close all
retu
```

(4) 将工具箱从窗体中消去:

```
release tbs
```

★方法二、用编程方式实现窗体工具箱实例程序 TOOLBARS.PRG

```
public itoolbar
#define button_height 22 &&预定义按钮的高和宽
#define button_width 22
itoolbar = create('mytoolbar') &&创建对象
itoolbar.dock[0] &&使工具箱停留在窗体的上部
itoolbar.show &&显示工具箱
define class formcombo as combobox &&定义组合框类
caption = '' &&设置组合框属性
columncount = 2
dragmode = 1
width = 70
height = button_height
proc dragdrop
para oNewSource, newcurrents, newcurrenty, newstate
= messagebox("您已按下" +
```

```
oNewSource.tooltiptext + "按钮!", "提示")
```

```
endproc
```

```
enddefine
```

```
define class formbutton as commandbutton
```

```
* 定义命令按钮类
```

```
autocenter = .t. &&设置命令按钮属性
```

```
caption = ''
```

```
dragmode = 1
```

```
width = button_width
```

```
height = button_height
```

```
proc dragdrop
```

```
para oNewSource, newcurrents, newcurrenty, newstate
```

```
= messagebox("您已按下" +
```

```
oNewSource.tooltiptext + "按钮!", "提示")
```

```
endproc
```

```
enddefine
```

```
define class mytoolbar as toolbar &&定义工具箱类
```

```
add object comb1 as formcombo with tooltiptext = "数据库"
```

```
add object separator1 as separator
```

```
add object button1 as formbutton with picture =
```

```
"c:\vfp50\wizards\wizbmps\wlocate.bmp";
```

```
tooltiptext = "定位"
```

```
add object button2 as formbutton with picture =
```

```
"c:\vfp50\wizards\wizbmps\wzedit.bmp";
```

```
tooltiptext = "修改"
```

```
add object separator2 as separator
```

```
add object button3 as formbutton with picture =
```

```
"c:\vfp50\wizards\wizbmps\wzdelete.bmp";
```

```
tooltiptext = "删除"
```

```
add object button4 as formbutton with picture =
```

```
"c:\vfp50\wizards\wizbmps\wzprint.bmp";
```

```
tooltiptext = "打印"
```

```
add object button5 as formbutton with picture =
```

```
"c:\vfp50\wizards\wizbmps\wzclose.bmp";
```

```
tooltiptext = "退出"
```

```
proc destroy
```

```
this.visible = .f.
```

```
endproc
```

```
enddefine
```

以上程序在同创 P/120, WINDOWS 95, Visual Foxpro 5.0 中文版软硬件环境下运行通过。

□ 江苏蔡可训

Wrapable: 当值为 True 时能自动将工具栏上不能显示完整的控件移动到下一行显示,并能在两行间留出一段间距,使用到此属性时最好将“AutoSize”属性也设置为 True。

3. ToolButton 的属性:

ImageIndex: 决定在本按钮上显示的图形,这个图形是工具栏 ToolBar 选择的图形集中的一个,与 imageList 中的图形序号对应。

Style: 决定了按钮的类型,共有下面 5 种:

(1) tbsButton: 跟普通的按钮一样;

(2) tbsCheck: 点击后便呈按下状态,再次点击后恢复原状,与检查框类似,可作为启动或关闭某种状态或功能时使用;

(3) tbsDropDown: 与下拉式菜单配合使用的一种按钮,在按钮的右边会出现一个向下的箭头(注:当 ToolBar.Flat 属性为 false 时才能出现箭头)。

(4) tbsDivider: 在按钮间出现一条分隔线“|”,以便于分组不同功能的按钮;

(5) tbsSeparator: 在按钮间出现一段空格,以分隔不同控件。

了解以上的几个属性后,就可以着手编写程序了,下面以一个简单例子来介绍这种工具栏的实际设计过程(见图):

步骤一:

新建一个 Form(Form1),在 Form1 中加入一个 ImageList 组件(imageList1,作为 ToolBar 的 Images 属性图集),点取 Form1 中的 ImageList1 图标,然后点击鼠标右键,选择弹出式菜单中的“ImageList1 Editor”项,从弹出的对话框中点击“Add”按钮,向 ImageList1 加入各种需要的图标。本例中我们选择了... \ delphi 3 \ images \ buttons 目录下的比较常用的 5 个图标:“FileNew.bmp”、“FileOpen.bmp”、“FileClose.bmp”、“FileSave.bmp”及“Print.bmp”,Delphi 会自动给出图标的序号(Index)0..4。(由于 Delphi 提供的这些图标具有两种状态下的图形,所以在加入到 ImageList1 会提示是否分成两图,回答 Yes,然后删

除此图的第二个图形;如果需要设置 ToolBar 的 DisabledImages 属性图集,则可再加入一 ImageList 组件(imageList2),并将 imageList2 中的图标设置成与 imageList1 相对应的第二状态图形)。

步骤二:

在 Form1 上加入一 ToolBar 组件(ToolBar1),并设置 ToolBar1 如下属性:

```
Images = ImageList1, Falt: = True, Indent: = 5, Align: = AllTop, AutoSize: = True, + EdgeBorders 的各边界值为 True, EngInnner: = esRaised, EngOuter: = esLowered.
```

选取 ToolBar1,单击鼠标右键,选择“New Button”依次加入 FileNew、FileOpen、FileClose、FileSave,然后选择“New Separator”加入一分隔线(tbsSeparator,不可见,目的是区分不同功能的按钮),再加入 Print;再选择弹出菜单加入一 New Button(无图标,目的是将它设成分隔符按钮“|”);设置各按钮的 ShowHint 属性为 True,并在各按钮的 Hint 属性中输入:“New File”、“Open File”、“Close File”、“Save File”、“Print File”等按钮提示信息;再将最后加入的无图标的按钮设置成“tbsDivider”。

步骤三:

双击各工具按钮,在 ToolButtonClick 事件中加入需要处理的程序,即完成了工具栏的设计。

在实际应用过程中,读者可根据自己的需要,设计不同的工具栏,设置不同的按钮和类型(Style),以及将按钮分组,设置按钮的“下拉菜单”(DropDownMenu)、在工具栏上加入组合框等等。

□ 昆明赵灵

制作 DELPHI 3 工具栏

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年10月03日(40期) 总第627期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★ 贴近读者 实用普及

软件市场现状

软件业是现代信息技术产业的核心,软件,按其生产及销售过程可分为两大类:正版软件和盗版软件,前者是在国家允许范围内公开生产销售、质量保证和有一定信誉的产品;盗版软件则是一些地下工厂为谋取暴利,在侵犯他人合法权益的基础上生产的产品。盗版软件相比正版软件,虽说有着这样那样的瑕疵,但因其价格低廉而倍受消费者的青睐。尽管目前有关部门打击盗版的声势一浪高过一浪,但盗版软件市场却依然活跃,屡打不衰。盗版软件有用户则必然有市场,目前国内市场上出现的“消费者不爱正版爱盗版,盗版软件潇洒逛九州”这样一些看似荒诞的现象也就不足为奇了。

盗版之害猛于虎

国内软件业形容微软是只猛虎,因为它的到来使得国内软件业难以生存和发展。然而,“盗版之害猛于虎”。尽管微软的昂贵产品鲜有人问津,但盗版的WINDOWS95和OFFICE97还是占据了每一台电脑。这就意味着盗版者帮助微软压垮了国内软件业。打个比方说,若是没有盗版,价格因素就会使国内用户转而使用国产软件,尽管这些软件相比进口正版软件要粗糙点,但毕竟能够使用。500万台电脑,500万套操作系统,即使国内软件企业群起而抢之,每个产品也能分到几十万、上百万套的市场。而如今的国内软件市场,某产品年销量达到5万套就算算是旺销了。过低的市场占有率使得各软件开发者的利润急剧下降,不仅使研制、开发新一代产品的经费受到限制,同时也极大地损害了软件开发者的劳动积极性,长此以往,民族软件业势必一蹶不振。

盗版软件何以肆虐横行

盗版软件因其严重侵犯他人的合法权益而早已被明文禁止(自九十年代初起,各种知识产权保护法如《著作权法》、《计算机软件保护条例》、《计算机软件著作权登记办法》等相继颁布),政府有关部门打击盗版的声势一浪高过一浪,而盗版软件市场却依旧活跃,盗版现象更是屡禁不止,屡查不绝,盗版软件究竟为何会具有如此强大的生命力呢?

首先是经济利益的驱动:盗版之所以泛滥成灾的重要原因在于它的暴利。据悉,盗版者制作一张光盘的成本在三至五元左右,而售出的价格却是每张十元左右,就算其中经过二三次倒手,也是X00%($X \in N$)的利润。盗版贩子们跑一趟南方,货一出手就是几万、几十万的赚头,正如马克思所说:“如果有10%的利润,他就保证到处使用;

行,甚至冒绞首的危险”。

其次,正版软件与盗版软件之间巨大的价格差也是造成盗版软件肆虐横行的原因之一:在市场上,正版软件的价格相比盗版软

有20%的利润,他就活跃起来;有50%的利润,他就会铤而走险;为了100%的利润,他就敢于践踏人间一切法律;有300%的利润,他就敢犯任何罪

子们要回避一下,一般10分钟后就可照常“营业”了,原来如此!真是“你打你的,我卖我的,打管打来卖管卖,盗版依然笑春风。”

完善正版软件保护的几点对策

针对严峻的市场现实、国际社会对正版软件的保护趋势以及我国试图加入世界贸易组织的努力及其实现,专门立法保护计算机软件已是迫在眉睫,但是从我国目前对于正版软件的保护状况来看,在相当长的一段时间内,专门立法缺乏可行性。早在《著作权法》颁布以前,我国立法工作者就曾制定了《计算机软件保护法》(草案),试图单独立法保护软件,但后来由于种种原因,终未能实现。因此,完善计算机软件的法律保护既要尊重不得不用版权法保护软件这一现实,又要在理论上有所创新,实践上有所突破。

加强立法,使软件市场有法可依:首先要着眼于计算机软件不同于一般作品的特殊性,并顺应数字化技术发展的趋势,修改、完善现行版权法以至重建版权法的权利结构,设立以推动作品的使用为目的的权利处理系统,使其更加适于保护计算机软件;其次,加强专利法、商业秘密法、合同法等对计算机软件的法律保护,建立起立体保护体系,改变目前过分依赖版权法保护的局面。

司法上加强有效执法,严厉打击盗版活动:首先,由于计算机软件侵权案件的知识性较强,需要较高的专业知识水平,因此要通过培训教育等方式大力提高审判人员的素质和业务能力,使其能胜任于此类案件的审理工作;其次,判断一部作品是否构成对另一作品的侵权,现行法律、法规没有给出明确的判断依据,广大司法工作者要在总结实践经验的基础上,勇于探索,敢于创新,摸索出与我国国情相适应的侵权判断标准,而决不可照搬照抄西方发达国家的做法。既要使司法实践有利于我国软件产业的发展,又要使软件得到恰当充分的法律保护;再次,加大对计算机软件的法律保护力度,对严重违法行为,一经查出,严惩不怠,坚决维护著作权人的合法权益。

大力加强法制宣传教育工作,努力提高人民群众的法律意识:使他们深刻认识到计算机软件法律保护的重要意义,做到知法守法并懂得用法律维护自己的合法权益。

国家要发展,社会要进步,这都离不开信息产业的推动,在现实情况下,政府对信息产业的扶持就是从严打击盗版,有关部门要充分认识到打击盗版的严重性和迫切性,在实际操作中要警惕、严防地方保护主义、本位主义以及腐败等现象的产生;要长期、细致、切实地做好正本清源的工作;国内各软件开发、生产厂商要尽可能的降低成本,缩小与盗版软件之间的价格差距,提高正版软件的产品和售后服务质量,遏制盗版软件赖以生存的土壤。希望在不久的将来,能看到正版软件走进寻常“百姓家”。

编后:盗版的话题实在已经太多,但它确实是当前阻碍我们软件产业发展的绊脚石。反嘲黑格尔“存在就是合理的”,无比晦涩!国内软件厂商或许真该从盗版中寻觅一条生存之道。市场的疲软,除了产品本身的原因,销售体系和市场承受力上我们能不能做得更接近于普通大众?微利时代真来了,盗版何以继! □南京 顾斌

软件盗版几时休

随着现代信息技术的迅猛发展,电脑亦成为日常生活中不可缺少的信息传输工具,拥有电脑的电脑族为了更好地控制和使用电脑,实现人机的充分交流,就得不断地添置和更新各种应用软件,各种软件亦成了电脑族不可替代的心爱之物……

件价格要贵得多,普通消费者对正版软件是心有余而力不足,实在消费不起。以微软公司开发的系统软件来说,WINDOWS95在全世界的统一售价为98美元/套(按1:8.30的汇率,折合人民币813元)、WORD7.0中文标准版3928元、EXCEL97中文升级版1300元、OFFICE97中文标准版7400元,就连国人自己设计的字处理软件WPS97也要卖到480元。相比之下,由以上系统软件合成的盗版软件一套也只卖10元左右,因此,对于使用盗版软件的普通消费者而言,并不是他们保护知识产权的意识不够,也不是软件知识产权的价值还没有得到人们的充分承认和肯定,只是对他们而言,使用正版软件的好处再多,毕竟是水中月、镜中花,两者仅在价格上的差异就使得消费者对正版软件说“不”。

最后,国家有关部门对于盗版软件销售环节打击力度不够:近年来,虽说政府管理部门进行了多次集中行动。甚至不惜血本通过巨额悬赏获取盗版软件生产流水线的线索,挖出了一批非法生产窝点,查获销毁盗版音像制品达六百多万张,战果虽然辉煌,但收效却是甚微。市场上还是存在着“盗版软件风风火火闯九州”的现象。近日,笔者就目睹对电子一条街进行了一番明察暗访。笔者在调查中看到,整个一条街江路,街头巷尾,盗版软件贩子们络绎不绝,他们守着几只装满CD软件的纸箱(这些CD光盘、软件、游戏制作都很精美,要价也较低,每张光盘10元,买得多一点,9元也能成交)肆无忌惮地在街道两侧向路人兜售。

笔者在近旁观察了十几分钟,发现不时有路人光顾,且不乏有成交之举,看来,这些游击小贩们的生意还真有做头,正在笔者考虑为什么他们竟如此猖狂、明目张胆的售卖盗版软件时,忽然,只见这些盗版贩子们纷纷收拾起手中的软件不约而同地走进附近的弄堂,笔者不免有些诧异,“刚中午,怎么就收摊了呢?”路人之间的不经意谈话解答了我的疑问,原来是有人要来检查了,贩

Mijenix 公司也许很多人都不是很熟悉,但如果提起 FreeSpace、ZipMagic、PowerDesk Utilities,相信您不会陌生, Mijenix 公司的产品并不多,这三款就是其当家产品了。

Mijenix 公司的产品主要是针对使用 Windows 及其相关应用软件的用户,这些产品可以较大程度地提高计算机的性能。几乎所有使用过这些产品的用户和测试机构都对它们的性能有很高的评价,如可靠性、易用性等等。另外,据介绍, Mijenix 公司正在研制、完善一种新的压缩技术——DFSE(Dynamic File System Enhancement, 动态增加的文件系统),它可以高速地压缩文件,利用这种技术压缩文件,不仅可以节省空间,而且能非常容易地使用那些压缩的文件。

Mijenix 公司成立于 1993 年,从一开始它就目标放在有利可图的软件制作与销售上,该公司集软件开发、研制、市场销售于一体,并迅速取得成功。由于产品定位的准确,使公司发展很快,以平均每年超过 150% 的速度发展,网上的销售额每年以 100% 的速度增长。在网上销售取得巨大成功的同时,1998 年,它们又积极开拓零售渠道。这些成长的事实和方法对我国的软件公司也是很有启迪的。

目前, Mijenix 公司的所有产品的出售和升级主要是通过网络进行的,它的网址: <http://www.mijenix.com>,大家可以去看看,并下载自己喜欢的一些该公司的产品。

下面介绍 Mijenix 的主要软件: FreeSpace 1.03, ZipMagic 2.02 和 PowerDesk 3.03。

FreeSpace1.03

这是一个高效的基于 Windows 95/98 和 Windows NT(NTFS) 的磁盘空间管理工具,它还适用与最新的 FAT32 硬盘分区管理方式。用户不用反安装或删除文件,而是通过 FreeSpace 有选择地压缩文件和软件,就能节省出几百兆的硬盘空间。FreeSpace 能使计算机硬盘空间的利用率提高 60%,甚至达到 150%。而且引人注目地是对于这些压缩的文件(夹)的使用与其他的文件是一样的:你可以拷贝、打开、保存、重新命名等等,而无需先解压该文件。奥妙在哪儿呢?你实际用一下就知道了。

要压缩文件(夹),非常简单,运行 FreeSpace Manager 如图 1。

FreeSpace Manager 的非常漂亮的界面包括以下主要内容:

(1) QuickSpace

QuickSpace 向导是一个自动压缩的选项,你只需输入你现在需要压缩出的空间,比如 100MB,该向导会通过自动搜索向你推荐满足你需要的最适合的压缩文件(夹),这就无需你自己去选择了,是不是非常“傻瓜”?!

(2) Compress(压缩)

压缩向导帮助用户选出可用于压缩的文件或文件夹(挑选原则:很少使用的、适合压缩的、压缩后节省空间较大的等等),你只需选择相应的文件夹或文件的类型即可完成压缩。

(3) Decompress

解压向导与(2)相同,只是把压缩的文件(夹)还原而已。

(4) Settings

对 FreeSpace 的工作属性进行设置。

(5) Disk Checkup

这是检查压缩后的数据是否正确、有效。你也可利用 FreeSpace 的分析工具(FreeSpace Analyzer)来对磁盘上的文件(夹)进行压缩、解压、重命名等的管理,见图 2。

该分析工具首先对磁盘上所有的文件夹

进行分析,用柱形图来形象表示能压缩的和还没有压缩的情况,然后你可通过菜单或工具条上的按钮进行压缩等操作。同时,用户还能清楚地看到各个组件占用空间的大小,以及压缩的百分比。压缩过的文件(夹)用蓝色醒目地标识出来,给用户提供了方便。用鼠标右键选中某个文件(夹)的“属性|FreeSpace”,会看见一个彩色的饼图来分析当前的情况,以及压缩所能节省的磁盘空间。对于上的大部分操作,还可利用 FreeSpace 提供的鼠标右键的“上下文菜单”的“FreeSpace”选项的子菜单完成。

最后要提醒一点:下载 FreeSpace 的使用期限为 30 天,当期限到了之后,FreeSpace 会通知用户“购买正式版本”,如果你不准备购买,它建议你压缩了的文件(夹)还原,否则这些文件将不能使用。

ZipMagic 能支持多种压缩格式的文件:最普遍的 ZIP 和 ARJ 格式、LHA/LZH、Z、GZIP、RAR、TAR、CAB、ZOO……。这可很重要喔,广大的网虫们有时会生气地发现:自己用大量时间、金钱和精力下载的压缩文件,用 WinZip 却无法打开,这时你可以用 ZipMagic 试一试。它还能对你的压缩文件,通过加密码进行保护。

安装好 ZipMagic 之后,你会发现:

A. 硬盘上所有的压缩文件都变成了压缩文件夹(Zip Folder),而文件夹内即压缩的内容,你可以直接使用它们;

B. 用鼠标右键选中文件(夹)的弹出的“上下文菜单”多了“ZipMagic”选项及其子菜单,你可以用它完成 ZipMagic 98 大部分的功能:压缩、解压、压缩文件并进行发送、检查压缩文件的完整性、修复被破坏的文件……;

C. 在“开始|程序”下多了 ZipMagic 98 程序组,对用户来讲主要是: ZipMagic Properties(ZipMagic 属性调整)、

ZipTools(可替代的资源管理器)和 ZipWizard(向导)。

下面详细介绍 ZipMagic 98。

(1) ZipMagic Properties

这个工具的作用主要有:a. 设置 ZipMagic 的属性、性能、搜索范围和工作安排;b. 定制应用程序在 ZipMagic 工作时的显示方式:文件夹或者程序文件;c. 定制上下文菜单的选项;d. 定制 ZipMail 的工作环境。

(2) ZipWizards(向导)

使用 ZipMagic 非常简单,软件提供了一个令人惊异的操作向导,在它的带领下,你可以顺利地完成欲做的工作:压缩(Make a Zip archive)、解压(Extract from an archive)、制作自解压的文件(Make a Self-extracting archive)和把 Zip 文件转化为自解压文件(Covert a Zip archive to Self-extracting)。使用之后你就明白,这的确简单!

(3) ZipTools

ZipTools 应用软件类似于 Explorer(见图 3),使处理压缩文件更加方便,它还能打开一些非标准格式的压缩文件。菜单下的图标按钮能完成基本的工作:Tree 使 ZipTool 的外形更象 Explorer;View 可以让你预览文件的大致内容,Wizard 可以启动(2)的向导工具……。所有的 ZipMagic 的功能都能集到 Windows 的 Explorer 下面,因此在资源管理器下的所有操作,在 ZipTools 里都能使用,即:拷贝、拖动、打开、保存、重新命名、删除这些压缩的文件夹及其包含的任何一个内容。

另外,ZipMagic 还具有收发邮件的功能。(有没有搞错?ZipMagic 不是一个压缩软件吗?还能收发邮件?)不错,它不仅能够收发邮件,而且非常方便。ZipMagic 能帮你压缩一个大文件作为附件发送出去,它具有强大的解码功能来处理邮件。ZipMagic 具有的 ZipMail 工具和许多的邮件管理程序兼容: Eudora Light、Eudora Pro、Microsoft Inbox、Microsoft Exchange、Outlook 97 等等。

不过,美中不足的是它只有 30 天试用期。

ZipMagic 和 FreeSpace 都采用了 Mijenix 公司的独家专利技术——DFSE,所以在使用时有其相似的地方:都是在“压缩”,而且经过压缩后的文件(夹)均易于使用。但两个应用程序还是有本质区别:如果你计算机上有并不需要的数据,但却暂时不能删除;如果你需要给朋友发送一个大的文档,而必须节省对方的下载时间,ZipMagic 是你所需要的。ZipMagic 的不足之处是不能有效地压缩磁盘空间。

(转下页)

小鬼当家新传

—— Mijenix 工具软件三款

ZipMagic98 2.02

ZipMagic 可谓是 Mijenix 公司的当家产品,工作环境是 Windows 3.1x、Windows 95、98 和 NT,它被评论家称为新一代的压缩软件。

众所周知,在相当长一段时间内,WinZip 已经在压缩和解压缩程序领域确立了标准,所有其它 Windows 压缩程序无不以击败它为目标。但是 WinZip 在档案文件的管理方面还存在不足,的确,它对用户的硬盘进行搜索,查找其中的 Zip 文件,并创建一个 Favorite ZIPs 文件夹。但你仍需自己执行常规的磁盘清理工作来清理所有文件和充满未归档文件的临时目录。下表比较了 ZipMagic 98 和 WinZip 6.3 的部分功能特点。

功能特点	ZipMagic 98	WinZip 6.3
无需解压就可运行压缩的程序	Yes	
无需解压就可使用文件(夹)	Yes	
支持压缩的格式	17	8
支持电子邮件的编码格式 (Unicode, MIME, BinHex, Yes)		Yes
Base64, Xencoded)		
压缩/解压缩向导	Yes	
Yes		
兼容反病毒软件	Yes	
全面集成 E-mail	Yes	
检查 Zip 文件数据的正确性,		
修复损坏的压缩文件	Yes	
支持文件拖放	Yes	
Yes		

从中可以看到 Mijenix 公司的 ZipMagic 的确具有许多非常有用的功能。ZipMagic 是用于 Windows Explorer 的压缩附件的替代品——全面替代 Windows Explorer,能管理 ZIP 文件,可将所有压缩过的文件都转换到压缩文件夹中。你可以像使用普通文件夹中拥有的那些文件一样使用压缩文件的内容,而不必对这些压缩文件进行解压缩,就象这个文件根本没有压缩一样!这究竟是什么一种技术?!我也无法告诉你,亲爱的读者,你能告诉我吗?也许就是 DFSE!

ZipMagic 的 ZipFolder(压缩文件夹)的表现就象 Windows 文件夹一样:用户可以象处理标准文件夹一样,从 ZipFolder 中将一个压缩文件移动或复制到其它 Windows 文件夹中,而 ZipMagic 会自动从压缩文件中取出该文件,而无需象 WinZip 那样,要先解压;用户也可以修改或删除 ZipFolder 中的那些压缩文件; ZipMagic 的 ZipTools 同时拥有 Windows Explorer 和档案文件管理器两种功能。

跟我学 Painter5.0

Painter 5.0 入门及制作实例

在 Painter5.0 中, 最具特色的工具就是它的画刷 (Brush), 在这里, 我们就来认识一下有关 Brush 工具的使用。与 Tools 窗口中的 Brush 工具相对应, 有一个专门的 Brushes 窗口。如果你没有发现该窗口的话, 可以在 Windows 菜单中选择 Show Brushes 命令打开该窗口。

Painter5.0 提供了 15 种各具特色的画刷工具, 如果能够熟练地使用这些画刷工具, 就好像一个画家能够熟练地使用手中的笔一样。许多特殊效果都可以通过这些画刷完成。

首先在工具窗口中选定 Brush 工具, 这时我们就可以在 Brushes 窗口中选择各种类型的画刷了。

一、液体效果画刷 (Liquid)

选择 Liquid 画刷可以将画面如同液体一样进行搅动。如果你是第一次使用这个工具的话, 一定会觉得它实在是一个很神奇的工具。

在 Control 窗口中我们可以定义出各种液体搅动的效果。“Size”是设置搅动时所带动的范围大小, “Opacity”是定义搅动时搅动棒的颜色透明度, “Grain”是设置搅动时的颗粒大小。

下面, 我们来看一下使用“Liquid”工具制作火焰效果的实例。首先打开一幅火焰形状的图片。大家可以先找一幅其它的图代替, 我在以后的教程中, 会具体讲述如何制作这幅火焰的素材图。

接着在“Tools”窗口中选择“Brush”工具, 在“Brushes”窗口中选定“Liquid”。此外, 我们还要进行一些相应的设置, 在“Control”窗口中将“Opacity”参数设置 0%, 以确保火焰效果中不会有杂色出现。并且选择“Freehand”模式。然后按住鼠标, 从火焰的边缘向外拖动, 多次操作后, 就可以得到“熊熊烈火”了。

(接上页)

如果你需要大容量的额外的硬盘空间, 这时, FreeSpace 就是你所需要的。它能在保证安全性和性能的前提下, 优化你的硬盘空间, 节省出大量额外的空间。而且你使用这些压缩了的部分, 不管是文档、应用程序, 还是整个文件夹, 都和没有压缩时一样处理。

PowerDesk Utilities98 3.03

PowerDesk Utilities 98 是 Mijenix 公司又一个很重要的产品, 是 Mijenix 公司推出的一个强有力的文件和桌面管理软件。它完全集成在 Windows 95, 98 和 NT 之中, 包括了压缩/解压、文件预览、增强的文件搜索、文件加密/解密、电子邮件附件解码、硬盘空间管理等等的完善功能。PowerDesk (一个文件管理工具) 是 PowerDesk Utilities 98 的主要核心工具, 可以讲它是一个 Windows Explorer 的替代品, 对于我们这些 Windows 用户使用来讲是没有什么问题的。

(1) 拖放文件的多种浏览方式

PowerDesk 利用一种独特的技术允许用户同时看到多个驱动器或目录: Ctrl + 2——水平两个窗口; Ctrl + 3——垂直两个窗口; 还可以进一步添加。这极大地方便了对于文件的移动、复制等操作, 而且只有 PowerDesk 一个应用程序采用了这种技术。

(2) 压缩/解压功能

PowerDesk 应用程序内部集成了“压缩文件”的功能, 支持主要的压缩文件格式: PK-ZIP、ARJ、ARC、LZH、Z、……; 可以对压缩文件的加口令保护, 这样你只能使用它, 而不能解压缩; 并能提供多种压缩率。而且这些压缩的文件的使用与 ZipMagic 和 FreeSpace 极为相似, 可以对它直接操作。

(3) 支持对多达 80 种文件格式进行查看 PowerDesk 集成了 Windows 的 View 功能,

经过了这个实例的制作, 大家应该对“Liquid”画刷有了一定的了解。当然, “Liquid”画刷不仅仅是用来做这种效果的, 有兴趣进一步深入研究的朋友可以打开“Brush”窗口中“Control”菜单下的几个设置对话框, 然后更改一下设置, 看看会有什么效果出现。

二、Pencils: 可以随意画出各种线条。

相应的设置在 Controls 窗口中进行。我们可以设置线条的颜色 (前景色)、尺寸、透明度、颗粒大小等。如果要进行更为精细的设置, 可以打开 Brushes 窗口 Control 菜单中的一些设置对话框。如在 Size 对话框中对线条尺寸、边角等进行详细的设置, 每定义一种新的线型, 都必需按下“Build”按钮, 才能使该线型生效。

在 Controls 窗口中, 我们还可以选择两种画线的方法: Freehand 和 Straight Lines。当我们选择 Freehand 方式时, 画出的线条轨迹为鼠标在窗口中推动的轨迹。如果选择 Straight Lines, 我们就可以通过定义转折点的方式来画多条首尾相接的直线。

另外, 在绘制图形时, 我们还经常需要画各种类型的虚线。在 Painter5.0 中, 我们可以按如下方法来画虚线。先打开 Brushes 窗口中的 Control 菜单, 选择 Spacing 命令, 在该对话框中将 Min Spacing 参数调节到比 Size 参数大的数值, 就可以获得不同的虚线效果。

三、Image Hose

该画刷的功能类似于 PainterShop 中的 Tube 工具, 选中该画刷后只需按下鼠标, 然后

这样如果仅仅要了解某文件的内容, 你无需打开它, 只需点击工具条上的“View”就可立刻看到该文件的预览。

(4) 强大的搜索功能

PowerDesk 的“Find”功能比 Windows 的资源管理器的功能强大一些, 在“ToolFind”下有三个选项: 搜索文件、搜索文件和文件夹和搜索计算机。其中“文件搜索”扩展到可在多个磁盘下搜索; 可以搜索计算机, 这对于网络用户比较有用。

(5) 图像文件转换功能

PowerDesk 提供了图象文件相互转换的功能, 如把 BMP 转换为 .JPG, .JPG 转换为 .BMP。这个功能可通过鼠标右键选中文件, 在“上下文”菜单中选择“PowerDesk”的“Convert Picture File……”项可完成。

(6) 文件夹的同步和比较功能 (Synchronize Folders)

这是 PowerDesk Utilities 98 新增的一个非常有用的功能。你单击工具条上“LaunchBar”的第二个按钮 (Folders Synchronizer) 就进入该工具, 在两边选择需要操作的文件夹, 它能非常快地把两个文件夹同步, 并对里面的所有文件进行比较, 然后进行相关操作: 拷贝、移动等等, 这尤其适合于两台计算机的数据传送。

PowerDesk 的功能

在画布上拖动就可以将一定的图形直接画出来。下面, 我们就使用该画刷来创作一幅简单的作品 < 山脚下的村庄 >。

首先在 File 菜单中选择 New 命令, 新建一张图

片。在新建图片对话框中将图片大小设置为 640 × 480, 背景设置为淡蓝色, 这将是天空的背景颜色。然后在 Brushes 窗口中选择 Image Hose 画刷。如果你想见识一下这个画刷的功能, 可以先建一幅空白的图, 然后选定该工具, 并用鼠标在画布上拖动, 看看会有什么效果出现。

然后, 在 Brushes 窗口中的 Nozzle 菜单中选择 Nozzles 命令, 打开“Brushes Controls: Nozzle”窗口, 在该对话框中, 我们可以选择各种类型的图形作为画刷的输出, 以及通过 Scale 滑块调整输出时的图形大小。

下面, 我们来看一下绘制 < 山脚下的村庄 > 的步骤, 首先在 Nozzle 窗口中选择“Cumulus Clouds”, 在 Control 窗口中 Size 调整为 50、Opacity 调整为 8%、Grain 调整为 100%。然后按下鼠标, 在画布的中上部拖动出几条云, 如果你觉得云的浓度不够的话, 可以将 Opacity 参数调整得大一点。

接着在 Nozzle 窗口中选择“Small Forest”, 在画布上画出几个由树木组成的山头。注意先画远处的山, 并将 Grain 参数和 Size 参数由近及远逐渐变大。

最后我们就可以来画这些山脚下的村庄了。在 Painter5.0 的 Nozzle 画刷中, 提供了叫做“Mediterranean Village”的模板, 我们可以直接使用它。在 Nozzle 窗口中选择该模板, 然后调节 Scale 参数, 在山脚下画出不同大小的房屋。(二)

□北京 江云

很多, 需要在使用过程中逐渐熟悉, 例如: 在工具条上, 鼠标右击, 可以看见当前显示的工具条种类——状态条、磁盘条 (Drivebar) 等, 其中有个 Launchbar, 它将调入 PowerDesk Utilities 98 的其他工具——File Finder、Size Manger 等等, 从而方便地在 PowerDesk 下使用它们; 鼠标右击工具条, 你还会发现“DOS Command line”, 选中它后你就可输入 DOS 命令; PowerDesk 提供了对磁盘的操作功能……。

从上面的三个软件, 我们可以清楚地看到 Mijenix 公司的产品的确与众不同, 非常优秀, 对我们这些普通用户来讲具有相当大的吸引力, 尤其是它在压缩方面的技术使我们感到非常方便。

□四川 陈教

视觉新感受——Windows95 屏幕保护软件

屏幕保护软件使闲暇之余的计算机不再“默默不语”, 变幻的色彩, 动听的音乐不但使屏幕有了生机, 而且许多软件还寄托表达了人们的情怀。

1、Princess Diana Tribute

该软件是一款精致小巧的屏幕保护程序, 只有 3150K 的容量, 安装后会自动添加到“Windows95”的屏幕保护程序中, 并形成名为 DIANA 的文件夹。程序中包含了二十多张戴安娜生前参加各种活动以及个人生活的照片, 其中有风姿绰约的个人写真, 也有其乐融融的三口之家合影。伴随着绵绵的钢琴曲, 一代王妃戴安娜的风采又展现在你

的眼前。
http://
www.screensaver.com

2、TITANIC

这是一款具有 2490K 的自由软件。(泰坦尼克号) 浓重的商业味没有传染给作者, 从轮船起航到沉没, 从男女主人公相识到生死与共, 该软件截取了电影中许多具有代表性和感染力的精彩剧照。

不过, 程序中没有包含《泰坦尼克号》的主题音乐, 实在是一大憾事。

http://www.macsourcery.com
□青岛 沙爱庭

前些日为朋友组装了一台多媒体电脑,其配置如下: 266MHZ 奔腾-II, 技嘉 GA-686LX4 主板, 两条富士达 32MB 10 纳秒 168 线 SDRAM 内存, MAXTOR 钻石四代 4.3GB 硬盘, 接在第一 IDE 接口, 接口 INTEL 740 芯片加速卡, 带 8MB SDRAM 显存, 三星 700S 显示器, SONY 1.44MB 软驱, ACER104 键键盘, 华硕 34X 光驱, 接在第二 IDE 接口主盘位置, 长青树 PCI 总线声卡(使用 S3 SONIC VIRBES 芯片), 轻骑兵音箱, 机箱为金河田生产, 电源为百盛 ATX 最大功率为 250W。

刚拷完机那几天, 朋友整天眉飞色舞, 喋喋不休, 可好景不长, 朋友就找我来诉苦了, 说丽人(他的机器编号)有“富贵病”, 老是对运行环境挑肥拣瘦, 在 DOS 下运行正常, 股票玩得团团转, 但在 WINDOWS 95 (OSR2.1) 下运行时“小盖”(盖茨)不满, 偶尔会重新启动, 有时一晚上启动三四次, 有时运行几天也没事, 朋友因“不识庐山真面目”, 只有“让我欢喜让我忧”了。

各位行家看到这里, 肯定和我下同样的结论: 这还用说, 准是恶毒的病毒又出来折腾了。于是我心不在焉地对症下药: 八成是病毒问题, 没有说“肯定”的原因自然是想为自己留下个后手, 以免糟蹋了“专家”的名声。于是将我那刚刚升级的 KV300+(V+) 借给他去扫荡病毒, 并且千叮万嘱咐朋友一定要用 KV300+ 软盘冷启动并且使用 F1 扩展方式查毒, 朋友即得意洋洋地得令而去。谁知第二天, 朋友仍旧愁眉苦脸地来见我, 说他昨天晚上杀得满头大汗(可能是天太热心急), 却连个病毒的影子都没捞着, 而且昨天晚上丽人又被“蹂躏”多次。

既然不是病毒, 那只有我亲自出马了。我首先怀疑的自然是电源插座“没安好心”, 弄个

此病毒不但破坏软件, 而且损坏硬件! 技术员在 AUTOCAD 环境下绘图, 发现系统反映比平时慢, 没多久 CAD 就自动退出返回 DOS。接着, 技术员重新热启动计算机, 但硬盘已不能启动了, 同时显示初始化硬盘的信息 (initiating)。

笔者首先用软盘启动计算机, 发现硬盘的所有目录 (包括文件) 都存在, 且硬盘的可用空间超过 400K, 故排除因硬盘空间不够而导致 CAD 运行不正常的可能性。于是用正版 KV300 进行杀毒, 令人意外的是当 KV300 在扫描某文件时, 即使文件较小也要等待很长时间, 最后才显示一般性控制错误 (General control error in drive c. Abort Retry Ignore Fail?)。为了扫描其它文件, 键入“!”(忽略)后同样的现象出现, 由于受破坏文件的太多所以根本无法查下去, 相当于杀毒软件无能为力! 于是准备将有用的文件备份, 无奈, 只要操作被破坏的文件就要等待较长时间才出现错误提示。实际上绝大多数文件都受损。在操作文件时, 硬盘发出“卡卡, 卡卡……”声。最后只得格式化硬盘, 当 format 完成 4% 时

遭遇恶性病毒

就莫名其妙终止了, 再试也失败。此时用 dir 出现硬盘介质错误。用低级格式化却出现系统 I/O 错误。此时试用工具软件 (pctools, Norton 等) 都不能对硬盘进行任何操作。不可置疑, 硬盘有物理性损伤。笔者分析认为此病毒是通过破坏软件达到破坏硬件的目的。以下分析的病毒破坏机理供同行们商榷: 病毒破坏文件的方式是修改文件链表中的指针域, 使其成为一个无文件结束标志的死循环链表。当扫描文件时如果无系统超时限制将永远处于扫描状态。当操作的文件很多, 而磁头只在小区域不停往复运动。从而可能导致盘片被划伤或是磁头机械部分出现异常。

由于 CAD 异常退出时系统信息技术员没有记下, 无法确认病毒是如何发作的。又由于大多数文件被破坏, 所以杀毒软件作用不大, 故只能以预防为主。在此再提醒朋友们: 在遇到系统异常时, 不要动则重新启动计算机, 要记下系统提示信息, 并请计算机专业人员解决; 其次要随时备份有用的文件, 以防万一。

□成都 周彪云

接触不良什么的, 想拔下来换个地方, 谁知插头那斯竟是插进去容易拔出来难, 看来不是接触问题。难道是 ATX 质量不好? 不过我已用过多个百盛电源, 这次购买的百盛电源仍是原包装带激光防伪标志的, 而且我连续运行一个小时 QUAKE II 也没有重新启动的迹象, 所以可以基本排除假冒电源的可能。难道是功率不够大而无法支持机器全速运行吗? 也不象, 我的机器配置和朋友的差不多, 用的电源功率仅有

为丽人把脉

230W, 也没有出过这种问题呀。难道 CPU 被人“打摩”了? 不过该 CPU 购买时也是原盒包装, 而且是从可靠的朋友那拿的, 拿时还和朋友再三声明: 一定要真的。朋友也信誓旦旦的称“假一赔三”。该 CPU 的内外包装我都仔细看过, 没有被拆封的痕迹, 从外观上看 CPU, 没有一丝一毫的“外伤”, 而且 CPU 上号码和包装盒上的一致。从性能上分析, 该 CPU 能超过 83.3 * 4 = 333MHZ 运行一段时间, 而新买的 233MHZ 奔腾-II 却没有这个能力, 所以没有理由怀疑它是假的。难道又是内存出了问题? 不过笔者是在内存挑选的老手, 虽非“火眼金睛”, 但也是眼里揉不进沙子的主, 一眼就能看它个八九不离十, 上次装机时, 靓姐就不给了我两个冒牌的“现代”吗? 不过还好, 我并非“重色轻友”之人, 所以朋友才免遭不测之灾。这一次, 我记得是拿着内存条, 翻过来掉过去的看了好几遍才收藏中的, 应该不会“大意失荆州”。钻石四代原盒封装的 4.3GB 硬盘我已从总代理那买过多块, 还没有一块出过问题, 所以这一

笔者从朋友那里拿到一名为 Gold 933 的老式声卡, 产地新加坡, 其驱动程序已丢失。安装在一台装有中文 Windows 95 的 pc 机上后, 首先利用 Windows95 控制面板/添加新硬件”功能, 自动搜索声卡的类型, 经过数分钟的自动检测, 检测出声卡的类型为“Ad Lib Compatible (OPL2)”。将其驱动程序安装后, 重新启动 Windows95, 声卡不能发声。利用“控制面板/系统/设备管理”查看声卡设备的属性, 其“资源”属性为空。显然, 由于此声卡上市比 Windows95 推出早, 不支持 Windows95 的即插即用规范, 识别出的类型自然不正确。所以必须先弄清清楚声卡的类型, 找到它在 Windows95 环境下的驱动程序, 再进行手工安装。

笔者再次打开计算机, 查看声卡的主芯片标明为 82C930a。并通过因特网上的通用搜索网址 <http://www.yahoo.com> 搜索 82C930, 弄清楚其主芯片的产地是 OPTi 公司, 但遗憾的是, yahoo 并没有提供 82930a 类型声卡的驱动程序网址的链接。

软件巨头 Microsoft 公司有一个著名的网址 <http://www.windows95.com> 在那里几乎可以找到所有 pc 机外围设备在 windows95 环境下的驱动程序的链接。进入 www.windows95.com 后利用 search 功能, 键入 OPTi, 找到了 OPTi 公司的链接 <http://ftp.opti.com>, 从 opti 公司下载了 windows95 下的主芯片为 82C930 的声卡驱动程序 930w95.exe。运行自压缩文件 930w95.exe, 展开后有 dos 下的执行文件和 windows95 下的驱动程序, 执行 dos 文件 sndinit.exe 声卡可以发声、播放音乐。说明下载的驱动程序正确, 声卡也完好无损。

接着开始安装在 windows95 下的声卡驱动程序。操作如下:

容怀疑。是显卡、软驱、声卡、光驱在捣鬼吗? 都不象, 但到底是什么原因让机器重新启动呢? 她会在什么时候重新启动呢? 难道要让我等上三四天她才肯犯病吗?

既然丽人不断山露水, 我们只有先轻松轻松了, 先看看 VCD 再说, 随手往光驱内放入一张卡拉 OK 碟片, 打开 XING 去播放, 光驱旋转声响起, 想不到的事情出现了, 丽人竟然重新启动, 哇哈, 来了! 不过因为是第一次, 我们谁也没有在意, 机器重新启动后, 再次看 VCD, 竟然又正常, 换上一片装满图片的 VCD, 用 ACDSEE 软件去看图, 又是在光驱旋转声中, 丽人再次重新启动, 这一次引起了我的注意, 为什么老是在光驱读盘时, 丽人重新启动呢? 为了验证这个现象, 在进入 WIN95 桌面后, 我又换了一片 VCD, 果然不出所料, 在光驱读盘时, 丽人再次重新启动, 不过只要你不出光盘, 启动后再次读盘时, 丽人就不会重新启动, 还好, 丽人并非喜新厌旧, 而是“喜旧厌新”, 总是挑新盘, 也就是说, 丽人重新启动的毛病是在光驱读新光盘时发生的。难道是光驱质量不好吗, 可朋友说他以前一口气儿看几部 VCD 大片都没有问题呀, 正在想破了头也弄不出所以然之际, 突然我想到了驱动程序, 查看 WIN95 环境下的配置文件 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT, 里面主要是光驱的驱动语句和环境设置, 将光驱驱动语句改为注释后重新启动, 再次播放 VCD, 连放数张, 丽人无动于衷, 没有重新启动的迹象。由此看来, 丽人重新启动有可能是光驱驱动程序“水土不服”或是和别的什么“鸟”程序发生了冲突所致, 嘿嘿, 该死的驱动程序又给我上了一课。

□河北 张宝波

- 1、打开“控制面板”, 双击“添加新硬件”, 当出现“希望 windows 搜索新硬件吗?”提示时, 选择“否”。然后“下一步”按钮。
- 2、出现“选定要安装的硬件类型”时, 选择“声音、视频和游戏控制器”, 然后单击“下一步”按钮。
- 3、接着出现“设备商”和“设备型号”列表, 忽略这些列表, 单击“从磁盘安装 (H)...”按钮。
- 4、输入下载的驱动程序的路径名后, 系统查找驱动程序包含的硬件信息, 并开始安装驱动程序。

这时 Windows95 提示“驱动程序未包含硬件信息”而宣告安装失败, 笔者再次陷入困境。

让老声卡说话

后来: 笔者仔细阅读一个 readme.w95 文件, 才发现安装过程有误。由于声卡是声音设备, 故按照惯例在上述安装步骤中的第 2 步, 在出现“选定要安装的硬件类型”对话框时, 选择了“声音、视频和游戏控制器”的类型。而在 readme.w95 中要求选择“其它设备...”类型。

按前面操作步骤, 并在第 2 步中选择“其它设备...”, 成功地完成了安装。重新启动后, windows95 奏起了熟悉的“幻想空间序曲”。

通过声卡成功的安装, 体会如下:

- 1、网址 <http://www.windows95.com> 确实是 windows95 用户的福音, 在那里你可以找到各种最新的 Windows95 环境下的共享软件, 设备驱动程序的链接。它使你的老式设备在 windows95 下继续“发挥余热”。
- 2、对于一些在 Windows95 推出前上市的老式设备, 在 Windows95 下安装其驱动程序时, 由于可能不符合 Windows95 设备分类的标准。当安装不成功时, 建议在选定要安装的硬件类型时, 不妨选择“其它设备”一试。

□湖北 许勇

有不少人曾将笔记本作为梦中情人,颇有可望不可及的意味。而如今她正步下圣坛,悄悄向我们走来,随着 Toshiba 公司一轮接一轮的降价,一次次燃起人们心中的购置欲望。确实,目前功能强大的笔记本电脑的价格已同高档台式机相差无几,并且多媒体功能一应俱全,质量无可挑剔。

选购笔记本的人,有相当多的一部分并非计算机专业人士,有的可能连什么叫 MMX CPU 都搞不大明白,比如一些记者由于工作的原因需要购置笔记本,他们大多在购置时所关心的只是哪个牌子的质量稳定且价格适宜,以及有何特色等等,对于内存是否是 EDO 或 SDRAM 并不在意。这就同我们普通人购买彩电所关心的只是彩电的牌子、特色、价格,至于彩电的内部构造我们没必要去了解一样。所以对于这类非计算机专业人士,在选购笔记本时,可以从如下两方面加以考虑。

1、品牌定位

若您是有钱人,笔记本则是最能体现您身份和文件内涵的标志之一。具 Dataquest 公司提供的数据表明,一九九七年全球笔记本电脑销量分别为:

品牌	销量(台)	市场占有率
Toshiba	2,797,000	19.5%
IBM	1,691,000	11.8%
Compaq	1,483,000	10.4%
Fujitsu	939,000	6.6%
Acer	919,000	6.4%
NEC	858,000	6.0%
Dell	618,000	4.3%
P. Bell - NEC	368,000	2.6%
Apple	350,000	2.5%
Hitachi	304,000	2.1%

① Toshiba

在笔记本这片天地, Toshiba 无疑是业界龙头老大,就连号称蓝色巨人的 IBM 也屈居第二。自 1985 年推出全球第一台笔记本电脑以来, Toshiba 就以其先进的技术,雄厚的实力,畅销全球。它与中国最有影响的联想集团联合推出其全系列产品,掀起了中国笔记本市场的“东芝主旋律”。Toshiba 笔记本具有“高贵不贵”的美誉。它的技术始终处于笔记本制造业的前沿和巅峰。象 Zoom Video、LCD、USB、3D Sound 等技术都是 Toshiba 所开创。

② IBM

紧随 Toshiba 之后, IBM 在美国也推出了自己的产品。IBM 笔记本,特别是 ThinkPad 高档笔记本,可以说集成了台式机的所有功能,最为业界精英们所称道。它利用最新的可移动计算技术,使得您能够在今天的互联世界中具有在任何时间、任何地点工作的能力。不管您是要极好的性能、极轻的便携性、还是为商业和学习使用的优秀通用性, IBM 都能为您提供适合您的笔记本电脑。在所有名牌中, IBM 仍然是最受尊敬的一种,人们对 IBM 这一品牌非常放心。当然它的价格也是无比高贵。IBM 新近为中国市场推出的 ThinkPad 600 系列号

称是“轻如燕、薄如翼、快如风”。

③ Compaq

作为世界 PC 销量第一的 Compaq 公司,其笔记本系列产品也不得不让人刮目相看。目前 Compaq 在中国市场的主打产品是 Presario 1681,该产品足以傲视同群的是其多媒体表现能力,它配备了世界著名的 JBL Pro 专业扬声器,使其在笔记本的方寸之间,音质达到发烧

级音响的效果,加之提供的音频效果控制按钮,使您具有调音师般的梦幻感受。并且 Display 功能是 Compaq 绝无仅有的特点,它可使您在不启动笔记本的情况下,就可快速操作使用音频 CD,非常方便外出娱乐。

④ Fuditsu 公司的产品目前国内所见不多,可见其宣传力度还很不够。但就其九七年销量第四的排名来看,品质还是不错的。

⑤ Acer

提到 Acer,不得不说是中国人的骄傲。跻身笔记本电脑世界五强的 Acer,不仅畅销一百余个国家,更以全球销量飞越一百万台的新高,而尽显华人丰彩。Acer 各款笔记本中,最具特色的莫过于 TRAVELMATE 7100。它采用先进的启发式电源管理技术,模拟人的特性,直接对芯片进行管理,使锂电池使用时间长达 7 小时之久。这一时间简直是其它品牌笔记本电脑使用时间的两倍。它的另一特色是,应用了最新科技,采用特殊的镁合金散热板,以及合理的排气孔与导热管来进行散热。由于采用无风扇设计,所以无噪音,不耗电,全面提高了系统的抗干扰能力。

⑥ NEC

NEC 即日本电器公司的商标。NEC 首创笔记本模块化概念,并且生产出世界第一台“全内置”+“模块化”的笔记本电脑——NEC Versa LX。全内置与模块化一体设计,是高度集成与高度通用的代表。通过通用组件结构的互换,可任意更换 15 种模块化组件,充分保障用户投资。也就是说您可以象搭配积木似的,任意组合设定您的笔记本电脑,用以满足在不同场合或不同时期的需求,该项功能使得笔记本具有个人风格的表现能力。

⑦ DELL

DELL 笔记本电脑因 DELL 台式机在国内的成功销售相伴而来,虽然它并不侧重宣传,但《微电脑世界》杂志每月流行笔记本电脑前四排行榜上 DELL 总是榜上有名。另外美国 PC World 九七年笔记本电脑评选上,唯一能通过恶性破坏测试的就是 DELL。这种恶性破坏测试对笔记本电脑来说,每一项都是致命的打击。它包括从两米高处自由坠落,将滚烫的咖啡泼向键盘,埋在炽热的沙子或冰冷的冰块中等等。您如果需要前往条件极其恶劣的地方工作,那么就选择 DELL 吧,她将是您唯一的伴侣。

⑧ P. Bell - NEC、Apple、Hitachi

这三种品牌在国内市场所见不多, Apple 自然是“苹果一族”的宠儿, P. Bell - NEC、Hi-

tachi 相信也都是颇有实力的大公司。

II、价格定位

对于有钱人来说,价格似乎并不是一个值得太多关注的问题,他们考虑得更多的是品牌和性能。然而对于大多数薪金微薄的白领来说,价格实在是一个令他们左想右虑的问题。从市场行情上来看也反映出这一点,目前笔记本电脑呈现两头粗中间细的状态。商家普遍看好一万至两万元的中低档笔记本电脑市场,至于五万元以上的高档市场则作为自己的招牌货,通过它可以表现出自己品牌的高品位。

假如您想花一万三千元左右(这个价格相当于购置一台国产高档品牌台式机)来购置一台笔记本电脑,可根据需求从以下两个方面来分别考虑:

①品牌、质量、服务第一,性能第二

最符合这一要求的就是 IBM ThinkPad 315 ED(DCH),售价 13,300 元。IBM 品牌、质量、服务、业界第一,无可非议。该款是 IBM ThinkPad 系列中第一个专为中国用户设计的。它采用 Intel MMX 166CPU, 12.1 TFT 显示屏支持 800 × 600 64K 色, 32M EDO 内存最大可扩展至 64MB, 2.1GB 硬盘, Sound Blaster Pro 兼容芯片, 20 速 CD-ROM, 智能 NiMH 电池提供 3.5 小时供电。预装简体中文 Windows95, 随机赠送中文版 Loutus - 1 - 2 - 3 OfficePro97 CD。在寄回保修卡之后,可得到价值 2,000 元的 IBM Via Voice 中文语音识别平台及专用麦克风输入设备。该产品的配置和高档机型相比,显得略微有些朴素,这些高档机型都是 PII 233 或 PII 266 的 CPU 且具备 64M SDRAM, 不过由于其合理的搭配用来进行文字处理、上网浏览,或者看 VCD 还是足够了,毕竟有多少人会经常用笔记本来处理图像呢?

②性能第一,品牌、质量、服务第二

具备这一品质的当数恒升。恒升的商标为 MAX Station。尽管多数国内用户曾经一度认为恒升是一家台湾公司,但事实并非如此,恒升的确是一家不折不扣的国内企业,它的组装地在北京。恒升 SUPERNOTE 570 市场售价 13,400 元。它具有如下及其诱人的配置: Intel PP/MT 233MHz CPU, S3M5 图形加速芯片内置 3D 加速引擎, 13.3TFT 支持 1024 × 678 16M 色, 32M SDRAM 最大可扩展至 128MB, 2.5GB 硬盘支持 Ultra - DMA 方式, 24 速 CD-ROM, Yamaha 专业声效芯片,具有 S/W 波表合成器 3D 音效, Li - Ion 电池支持管理,支持 ACPI 使用时间长达 3.5 小时。

说起恒升,就不得不提一下联宝,注册商标为 COMPOWER。它的产地是台湾,在国内主要是通过海利达集团进行销售。它的售价比恒升略贵,但论质量和性能似乎也恒升略胜一筹。它曾多次荣获美国各大权威刊物的嘉奖,并长期为世界名牌笔记本厂商完成大量的 OEM 订单。所以就其性价比来说堪称一流。COMPOWER 30H12T 售价 13,888 元。其配置为 Intel MMX 200 笔记本专用 CPU, 12.1TFT 支持 1024 × 768 16M 色, 16M RAM, 3.2GB 硬盘, 20 速 CD-ROM, 锂电池。

□河北 杨易

笔记本电脑的选购

在当今网络应用中,电子邮件不论是对初级用户还是专业用户都是非常重要的。如果说浏览器的世界是 MSIE、Netscape 及 Opera “三足鼎立”的话,那么电子邮件软件的现状就是“百家争鸣”。大到 Microsoft、Netscape 推出了配合自己浏览器的电子邮件客户端程序,小到一些名不见经传的小公司甚至个人也推出了众多的电子邮件共享软件。这些软件都有它们自己的优点、特点以及缺点。在一个人眼中看来很“简陋”的软件,也许另一个人认为“简洁”;一个人认为很“强大”的软件,另一个人可能会很讨厌它随之而来的“庞大”。此文的目的,是把笔者试用过的,较流行的软件作一个尽量客观的简介和评价,希望能让你直接选择出自己喜欢的,至少缩小你自己的试用范围。

一、Outlook 97

准确说这并不是一个专门的电子邮件程序,它的功能太多了,名片管理、会议、日程安排,甚至收发传真。它是一个一流的 PIM (Personal Information Management, 个人信息管理)软件,但你如果只是收发 Email 的话,它显得太雍肿,并且缺少很多重要功能。

优点:界面美观,操作简单,支持 HTML 邮件

缺点:1.难于设置。已经有很多朋友询问如何在 Outlook 中设置电子邮件服务。要从“工具”中选“服务”,再“添加”,选“Internet 邮件”,然后再改变属性,可能还要重新启动 Outlook。无论如果谈不上方便。2.不支持多帐号。3.启动、退出太慢,软件体积庞大。4.有人甚至认为 Outlook 的电子邮件模块只是早期 Win95 中那个古僻深奥的 MS Exchange Client 的简单升级,继承了 Exchange 的所有缺点。

个人意见:用它来管理名片之类还不错,千万不要用它管理你的 Email。

二、Outlook Express

名字和上面介绍的 Outlook 很相似,然而这完全是两个软件,获得的方法也不相同: Outlook 是 Microsoft Office97 的一部分,而 Outlook Express 是 IE4 套件中的一部分,并且必须要安装 IE4 才能得到。Outlook Express 是一个强大的电子邮件和新闻组服务客户端。在电子邮件服务上,它有如下特点:

优点:1.继承了 Outlook 的漂亮界面和标准 Office97 风格操作,以及 HTML 支持,去掉了速度慢,设置难的缺点。2.支持多帐号。3. 随 IE4 免费提供。4.设置 Outlook Express 时,它会自动搜索你硬盘内的 Netscape 产品,如果找到 Netscape Mail,它会询问是否将 Netscape Mail 的设置自动转入 Outlook Express。这是一个抢用户的好办法。

缺点:1.只能安装 IE4 后使用。对不喜欢 IE4 这个性能杀手的用户,只能另请高明了。2.对多帐号的管理采用把所有帐号收到的信件放在一起的做法,没有起到“隔离”的作用。3.收信时采用的方法是:先检查一个帐号再检查另外一个。这种收信方式是有缺陷的。众所周知,一些邮件服务器,尤其是免费电子邮件的服务器,很难连上,有时光是等服务器回应就是几分钟。这几分钟软件处于等待状态,完全可以利用这段空闲时间去收其它帐号的信。而这种“顺序式”收信非要等到这个帐号处理完了再去处理下一个,如果帐号较多的话,这种方式非常慢。原因是没有充分利用资源和时间。有些软件采用“并行式”收信,效率会高很多。

个人意见:对已安装了 IE4 的用户,

它已经是一个非常好的电子邮件软件,但如果你不喜欢 IE4 并且也还没有安装它的话,不用为了 Outlook Express 去专门安装 IE4,我们有其它的选择。

三、Netscape Mail

Netscape3 和 4 系列都带了一个电子邮件客户端程序,它的特点是和 Netscape 浏览器紧密集成,任何在浏览器中点击 mailto: 的行为都将启动 Netscape Mail。正因为紧密集成,它能共享浏览器的一些代码,支持 HTML 邮件是理所当然的事。优点:1.随 Netscape 浏览

多。下面介绍的几个 Email 软件,都是独立的共享或免费软件,它们都短小精干(最大的也才 3M 左右,一般在 2M 甚至 1M 以内),论功能较前面几种大块头有过之而无不及,但短小精干的代价也是很大的:这些软件基本上都不支持 HTML 邮件,有些可以借用 IE 的 DLL 来显示 HTML 邮件,但对撰写 HTML 邮件仍然无能为力。

四、Foxmail 2.1

这是公认的国货精品。面对铺天盖地的外来软件,我们为有这样一个民族软件而自豪,更钦佩张小龙先生的大度与卓识。它以 1M 的容量提供了多帐号、自动签名、邮件过滤等功能,并且完全免费。有人对它不屑一顾,认为太简单,“像个玩具”,但如果你认真想想,假设你的一位不太懂计算机的朋友让你推荐一种电子邮件软件给他时,你想遍了所有的 Email 软件,多半还是会选 Foxmail。不为别的,就因为它“简单得像个玩具”,太好用了,就算没有计算机基础的人也很容易“一看就懂”。它设计的对象就是那些并非“发烧友”级别的用户,他们只要求简单、易用,不要太多冗余的,不需要的功能。在这一点上,Foxmail 把握得很好。

优点:1.体积小,安装盘才 526K, 安装后不到 1.1M。2.免费提供。可到 <http://www.aerofox.com> 下载。3.支持多帐号,自动签名,邮件过滤等有用功能。4.提供远程邮箱管理功能,可以先看看服务器上有哪些信,不要的直接删掉。5.可以引入你已有的 Netscape 地址本。

缺点:1.不支持 HTML。其实应该说这是小型 Email 软件的普通限制。2.对多帐号的支持仍然没有起到“隔离”作用,而且写信时只能从一个地址发出信件。收信时仍然采用“顺序式”。3.我个人认为在界面设计上有一点小小的失误:在撰写新邮件时,工具条下面会多出一小排按钮,如果要立即发送邮件应该按小按钮的第一个,但上面那个工具条的“发送”大按钮太显眼了,往往会让初次使用的用户以为那个按钮是管发信的,结果得到“没有候发邮件”的错误。

个人意见:如果你是一个“发烧级”网友的话,你不会喜欢 Foxmail,但如果你并非一个电脑高手,只是用 Email 来进行日常通讯的话,Foxmail 会让你觉得轻松自如。

□成都 苏颖锋

Email 软件论高低(上)

器免费得到,占用空间相对较小(至少比 IE4 小得多)。2.支持 HTML 邮件。缺点:致命的缺点就是不支持多帐号。Netscape Communicator 4 系列提供了一个 Profile 管理器,可以建立多个用户的 Profile,每个用户一个地址,但你如果用这个方法来实现它的“多帐号”的话,每换一个帐号要完全退出 Netscape,再重新启动它。等你把几个信箱看完,早就累死了。个人意见:如果你只有一个电子邮件地址的话,用它就非常好。

以上介绍的三款软件都有一个共同点:都是大公司出品的套件中的部件。它们虽然界面美观,稳定性也不错,并且由于和浏览器的集成而支持 HTML 邮件,但它们的通病也是显而易见的:体积庞大(20-40M)。更关键的问题是,它们都是很传统的 Email 软件,对高级用户而言,缺少一些应付当今 Email 现实的新颖有效的功能,比如:

1.没有邮件预览功能。如果遇上很大的废邮件(比如寄出一个附件给一个错误地址后退回来的信)或是上百封邮件垃圾的话,也只能老老实实地照单全收,再作打算。而新型的 Email 软件往往都有远程邮箱管理功能,先看看服务器里面有些什么东西,不要的直接就删掉了。

2.不支持多帐号或是支持得不好。Outlook Express 是三者中唯一支持多帐号的,可惜它没有起到多帐号的隔离作用。比如说,我想用一个免费电子邮件地址专收技术性的电子杂志,而用 ISP 给我的地址进行正常的工作通讯,那么每次收信时 Outlook Express 会把杂志和工作信件混杂在一起放在收件箱内。如果能把这些信件按收到的帐号分开存放,我想不论是看起来还是管理起来都方便得

想不想要一份你自己的 Web 收藏夹中所有的 Web 地址

的清单呢?请跟我来一步一步走!

1. 单击开始(Start)指向查找(Find),然后单击文件或文件夹(Files Or Folders)。

2. 在名称框内键入“*.url”(无引号)。

3. 在搜索框内键入“<路径> \ favorites”(无引号), <路径> 为 Favorites 文件夹的默认路径,在 Windows 95 系统中 Favorites 文件夹位于 C:\Windows 文件夹,在 Windows NT 系统中位于 C:\winnt>Select All.)。

6. 在编辑(Edit)菜单中单击复制(Copy)。

7. 单击开始(Start),指向程序(Programs),然后单击资源管理器(Windows Explorer 或 Windows NT Explorer)。

8. 单击驱动器 C

9. 在文件(File)菜单中指向新建(New)单击文件夹(Folder)。

10. 键入“myurls”(无引号),敲回车键(ENTER)。

如何得到自己喜爱的 Web 地址

11. 双击“myurls”文件夹

12. 在编辑(Edit)菜单中单击粘贴(Paste)。

13. 单击开始(Start)指向程序(Programs)然后单击 MS-DOS 方式(MS-DOS Prompt 或 Command Prompt)。

14. 在命令提示符下键入下列命令,每行之后应敲回车键

```
cd
```

```
cd myurls
```

```
copy *.url url.txt
```

15. 这样你的清单就得到了,快看看里面有些什么。你可以在任何文本编辑器(例如记事本)中查看或打印你的 Web 地址列表。

以上方法适用于 Microsoft Internet Explorer for Windows NT 4.0(版本为 3.02, 4.0, 4.01)和 Microsoft Internet Explorer for Windows 95(版本为 3.02, 4.0, 4.01) □北京 孙江宁

④使用桌面主题

Windows 98 中添加了以往只包含在 Plus! 中的“桌面主题”的应用程序,它可以统一管理上面的各种定制内容,例如字体、鼠标、屏幕保护、桌面墙纸等内容。Windows 98 缺省安装时并不安装“桌面主题”组件,您可以通过打开“控制面板”,运行“添加/删除程序”程序来安装“桌面主题”组件。

打开“控制面板”,双击“桌面主题”图标,即可运行“桌面主题”程序。

通常您可以从“主题”列表选择一个现有的主题,这时在预览窗口中您会看到采用这种主题的桌面效果。

如果您对图标、窗口外观、鼠标等进行了自定义,这时进入桌面主题程序时会在“主题”列表中显示“当前的 Windows 设置”,这时“另存为”按钮被激活,允许您将其存储为一个新的主题。

主题中包含了桌面的众多元素的定制设置,这些设置都被显示在“设置”组的各个复选框中,如果您选择了一个主题,而不希望使用某种配置时,您可以清除相应的复选框,来禁止使用该设置。

单击“预览”区域中的“屏幕保护程序”按钮,允许预览屏幕保护程序的效果。

单击“预览”区域中的“指针、声音等”按钮,则会打开一个预览对话框,允许您预览有关该主题的指针、声音以及视觉效果等特性。

如果您想删除某个主题,只需要从“主题”列表框中选中该主题,然后单击“删除”按钮,并确认操作。

1 什么是 LINUX?

LINUX 是一个免费的类 UNIX 操作系统,由芬兰学生 Linus Torvalds 及 Internet 上的许多黑客合作编写而成。LINUX 具有 POSIX 兼容界面。所有你想得到的一个先进操作系统应有的性能, LINUX 都有。支持真正的多任务和多用户,虚拟内存,共享程序库,按需装载(demand loading),可执行代码共享及“写时拷贝”(copy-on-write),优秀的内存管理, TCP/IP 连网,及对称多处理器支持等等。

LINUX 主要运行在 Intel 386/486/586/686 等个人计算机上,并已被或正在被移植到越来越多其他品牌/厂家的处理器上。LINUX 的用户界面也在迅速改进之中。比如类似于 Win95 的界面管理器 FVWM95,类似于 NeXT 的 AFTERSTEP 窗口管理器,以及新一代的 K 桌面系统 9(见 <http://www.kde.org>),和 GNU 的 GNOME 桌面管理系统(内含彻底去除滚动条等新的设想)。

LINUX 原则上是免费的。也就是说你可以从 Internet 上免费下载;但是很多人更愿意邮购某些预先包装好的发行版,比如 RedHat, Caldera 及 SUSE 等。这些经过商业包装的 CD 往往带有非常齐全的配套软件,从程序开发, WEB 服务器和 browser, 游戏及各种应用软件,应有尽有而且一概免费。

LINUX 在短短五年内用户已达至少五百万以上;这还只是保守的估计,真正的用户数量谁也不知道,因为一套 LINUX CD 可以被合法地转借安装无数次。LINUX 在大小型企业内的应用也是蓬勃发展,比如最近红极一时的电影 TITANIC, 其中的大部分特殊效果都是在 150 台 LINUX PC 上完成的。最了不起的是所有这些成就都是在没有任何广告或市场宣传的条件下完成的,真正是酒香不怕巷子深啊!

2 LINUX 支持什么样的软件?

LINUX 支持 Java, GCC(C/C++ 编译器), Emacs(超级编辑器), X 窗口, 及所有标准 UNIX 工具软件。LINUX 也支持 TCP/IP



④定制文件夹的 Web 外观

Windows 98 允许您对文件夹的 Web 外观进行定制,您可以为每个文件夹定制说明内容,定制背景图案,也可以删除定制的信息。

● 创建或编辑 HTML 文档

1. 打开要定制的文件夹窗口,从“查看”菜单中选择“自定义文件夹”,这时会出现对话框。

2. 选择“创建或编辑 HTML 文档”单选按钮,然后单击“下一步”按钮,这时系统会提示您准备使用超文本模板编辑器来编辑该文件夹的外观。

3. 单击“下一步”按钮,这时会打开名为 Folder.htm 的超文本模板,并允许您对其进行编辑。

4. 对该超文本模板进行编辑,例如,可以将文件中的“选定项目可以查看其说明”字样改为“自定义了外观的文件夹”。

5. 将模板存盘,这时系统会告诉您已经完成了对模板的修改,单击“完成”按钮,可以完成操作。这时文件夹的外观被改变了。

● 选择背景图片

Windows 98 允许您为每个文件夹窗口设

(包括 SLIP, PPP),及其他上千个已经编译或移植到 LINUX 的软件,包括图形/图象处理,多媒体, WEB server, 科学计算,窗口管理,投资/金融,办公软件等。所有这些软件不是附带在预先包装好的 CD 上就是可以从网上下载到。

DOS 仿真软件(见 tsx-11.mit.edu/pub/linux/ALPHA/dosemu)可以运行 DOS 本身及大部分 DOS 应用软件。Microsoft Windows 仿真系统正在开发之中,一些 16 位和 32 位的 Windows 应用已经可以在 Linux 下运行。

与(UNIX)系统 SVR4 的 ELF 和系统 SVR3.2 的 COFF 执行码兼容的 iBCS2(Intel Binary Compatibility Standard)仿真软件现在已进入相当完善的开发阶段。

一些商业软件公司已有为 LINUX 开发的软件(免费的或要钱的),如 Motif, COREL 的 Wordperfect, Netscape 的 navigator/communicator, id 的 Doom 和 Quake2 等。

3 LINUX 能在我的计算机上运行吗,她支持什么样的硬件?

你需要有一台 386, 486 或 586 PC, 至少 2M 的内存及一张软盘才以体验一下 LINUX。有 8M 内存和一个硬盘的话就可以跑 X 窗口并做一些有用的事情。

VESA 局部总线, PCI 扩展槽, MAC(IBM 微通道), ESDI 硬驱都有被支持。LINUX(以及 X 窗口)也可以在 386 及以上的便携机上运行, 详见 <http://www.cs.utexas.edu/users/kharker/linux-laptop/>。

8086 上也有一个 Linux 版本,主要是 LINUX 内核的 16 位子集,通常用于 embedded systems。详情请见 <http://www.linux.org.uk/Linux8086.html>。Embedded Linux 系统曾被用于 NASA 空间飞船上的科学实验中。

LINUX 支持 Intel 的 MP 多处理器结构。你可以在你的 Linux 内核源代码下面的 Documentation/smp.tex 文件中找到具体信息。

4 LINUX 还支持别的什么处理器?

移植 LINUX 到 68000 系列处理器上的项目已经到了 BETA 测试阶段, X 窗口也已

置一个背景,您可以按照如下的步骤操作:

1. 从如图 2 所示的对话框中,选择“选择背景图片”选项,然后单击“下一步”按钮,这时会出现对话框,允许您从列表选择一个背景图片。

2. 从列表中选择一种背景图片,如果没有您需要的图片的话,您可以单击“浏览”按钮从硬盘上其它文件夹中挑选一幅图片,对话框的左边显示对图片的预览。

3. 单击“图标标题颜色”区域中“文字”字样后面的按钮,允许您选择一种图标的文字颜色。

4. 选中“背景”复选框,这时后面的背景色按钮被激活,单击该按钮可以允许您选择一种背景颜色。

5. 单击“下一步”按钮,系统提示您已经为文件夹设置了背景图片。

6. 单击“完成”按钮,完成操作。

● 删除自定义设置

如果您希望删除您对某个文件夹的自定义设置,您可以按照如下的步骤进行操作:

1. 从如图 2 所示的对话框中选择“删除自定义设置”单选按钮,按下“下一步”按钮。

2. 这时系统将显示一个对话框提示您将删除您的自定义设置,这种删除操作是把自定义的超文本模板 Folder.htm 文件删除到回收站中,并将 Desktop.ini 文件中的相应设置语句删除。

3. 单击“下一步”按钮,出现一个对话框,告诉您已经删除了文件夹的自定义设置。单击“完成”按钮即可完成删除用户自定义文件夹设置的设置操作。

经可以在 68K 上跑了。详见: ftp.uni-erlangen.de/pub/Linux/680x0/FAQ。

Apple 正在开发用于 Power Mac 上的 MkLinux。Mklinux 主要是基于 OSF 及 Mach 的微内核。具体请见 <http://www.mklinux.apple.com>。

LINUX 已被移植到 DEC 的 64 位 Alpha/AXP 上, 详见 <http://www.azstarnet.com/~axplinux>。

Ralf Baechle 正在把 Linux 移植到 MIPS 上。

([ftp://ftp.linux.sgi.com/pub/mips-linux](http://ftp.linux.sgi.com/pub/mips-linux))

Linux 已经被移植到 Sun Sparc 平台(见 <http://www.redhat.com>)。

5 LINUX 需要多少硬盘空间?

有 10 M 硬盘,你就可以试一试 Linux。比较完整的 Linux 安装(包括 X Windows)大概需要 80M 的硬盘空间。

安装一个典型的 Debian 或 Redhat 发行版大概需要 500-800-M(包括几乎所有的应用软件和开发工具)。

LINUX 内核本身是很小的(内核 2.0.30 的压缩印象在我的 PC 上只有 390K)。

6 LINUX 是属于 PUBLIC DOMAIN 吗? 版权属于谁?

LINUX 内核的版权属于 Linus Torvalds。他已把 LINUX 置于 GNU ~ 通行公共许可证”(GPL)的保护下。GPL 保证你可以自由地拷贝,修改及发放 LINUX, 但你不可以附加任何其他限制于经你的手分发出去的 Linux 系统,并且你必须保证用户在任何时候都可以得到源代码。

GPL 和 public domain 是不同的。详见 rfm.mit.edu/pub/usenet/news.answers/law/copyright。

你的 LINUX 源代码里面应该有一个 COPYRIGHT 文件,内有更具体的关于版权的信息。

和 LINUX 绑在一起的其他应用或系统软件可能有不同的版权,但绝大多数也是 GPL 的(部分是由自由软件基金的 GNU 项目开发)的。

□南昌 Smile Chen



最终幻想7(FinalFantasyVII)

发售日期:已上市

制作公司:SquareSoft

发行公司:EIDOS

史克威尔的最终幻想系列以过百万的销量盘踞电子游戏RPG之王的宝座已有数年。其中最棒的七代是第一个移植到PC上的该系列作品。

最终幻想系列游戏有很丰富的故事线。七代的故事则是该系列一贯的剑与魔法+科幻。史诗般的任务主旨是打到邪恶组织。这个组织自然是万恶之首,因为它为控制宇宙而试图抢夺生命能源。

显然最终幻想不是那种主角能自由行走于大陆,在灭妖同时一点点发掘出真相的RPG类型。但游戏中各主角之间会产生浪漫的爱情,也有背叛和死亡,就如一部科幻小说或电影所描述的。你最多可以控制三个角色,随情节发展成员会有变动。

战斗永远是该系列的卖点。最终幻想七的战斗系统介于回合制和即时制之间。战斗中时间不会停止,但角色必须等到时间槽蓄满才会行动。

最终幻想七有出色的第三人称视角画面,日本风味浓郁。游戏为3D加速卡作了优化(使用OPENGL或D3DAPI)以便更好的表现宏大、精美的场面。数量不少的高质量电影片段也恰到好处的烘托了主题。

最终幻想七不是一个传统RPG(对老美而言),但该系列的爱好者会辩道,这正是游戏的吸引人之处。除非你是绝对传统RPG派,否则你还是玩玩最终幻想七。百万玩家是不可能都犯错的(译者注:对PS拥有者确是如此)。

大地传说3(LandsofLoreIII)

发售日期:1998年冬

制作公司:WESTWOOD

发行公司:VIRGIN

在去年大地传说2:命运守护神(LOL2)发行时,许多RPG迷对其偏离正统RPG精髓的玩法甚为失望。LOL2有预设的角色,受限制的升级系统,与前作黑暗王座相比更象一个冒险游戏。但当他们停止议论真正投入进去时,却发现冒险与RPG成分结合得十分完美,而且后来还出了一个3D加速卡的PATCH。直至今日,LOL2仍是唯一一个硬件上支持3D加速卡的商业RPG游戏。

回过头来说大地传说三。它的预定发行日期仅比前作晚一年,但已经装上了内核支持3D加速卡的引擎。这个引擎采用VOXEL技术(曾用于银翼杀手)来制造真实的三维角色和六个迥然不同的世界。

与前作一样,大地传说三有一个预设的单人角色,用第一人视角。故事还是发生在Gladstone,大约LOL2事件结束后不久。主要任务是让主角重新找回失去的灵魂。有一个咒语维持着主角的状态,使他能追寻自己的灵魂的踪迹,消灭盗走它的生物,并恢复世界的和平。

大地传说三的游戏模式要比二代多了些新要素,如公会概念。通过加入四个公会之一,你的角色能学到额外的技能或加强已有的技能。与LOL2一样,在完成特定任务或进一步发展剧情前,少不了会播放一段视频动画作为奖励。

在拥有了增强的画面,强化的RPG成分,深入的模式后,大地传说三正成为比前作更成功的冒险RPG。

第三个世界(ThirdWorld)

发售日期:1998年末

制作公司:RedlineGamesRonMiller设计小组

发行公司:Activision

除了开放的玩法,出色的画面,优秀的战斗战斗系统,Fallout也因新颖的时间设定成为异类的RPG。抛弃泛滥了的中世纪背景,Fallout选择了后启示录的未来时代。追随Fallout,Redline的第三个世界即将出笼。它也设定在后启示录时代,也强调战术战斗。但第三个世界并不是个FalloutClone,它应算是将RPG带入新世界的革新者之一。

第三个世界的开发者是RedlineGames,由开发过魔兽争霸2、Diablo、星际争霸、机甲战士3的主帅级人物RonMiller和JanesAnhalt

其它技术难题。幸运的是两个游戏的开发者都从同类游戏的成败得失中吸取经验,并已准备接受公开的BETA测试。

EverQuest

发售日期:1998年秋

制作公司:989Studio

发行公司:SONY

它的设计可容纳数千名游戏者。游戏背景设定在Norath,一个由五大洲,许多大小城镇组成的广阔世界。与其它ORPG一样,故事主要是在真人交流中逐渐发展的。

EverQuest的角色选择余地较大,有14个职业,12个种族备选。游戏是典型的剑与魔法模式,角色的升级也会加强技能。

设计中每个服务器最多可同时接纳1500名玩者挤在一个世界中。而令人打寒的PK在EverQuest中只要打开nopkilling就可完全杜绝。(真的吗?)

EverQuest中视界所及均由多边形贴图构成。所以玩者得要有一块3D加速卡。游戏中可选择第一、第三人称视角。SONY的目标是创造一个真实的世界,有日夜更替,天气变化,存在公会和宗教,有水下世界和各种地形,有拥挤的人流。EverQuest已经把目光瞄向了今年最佳ORPG的宝座。

Asheron'sCall

发售日期:1999年初

制作公司:TurbineEntertainmentSoftware

发行公司:Microsoft

它专为微软的InternetGamingZone设计。

Asheron'sCall是又一个有稳定的世界设定的ORPG。游戏中的世界叫Dereth,是一个岛国。过去曾有文明高度发达的种族Empyrean居住,现在这个种族已消失了。而加入游戏的所有角色都是被神秘地召唤到Dereth,他们必须找出Dereth的秘密并拯救它。

Asheron'sCall中的所有角色都是人类,分属三个教族(分别以中世纪的英格兰,古西班牙南部的摩尔,封建时代的中国文化为模型建立),并由源自封建社会的严格的从属观念控制玩者间的关系。因此老玩家可以主动雇佣新手,手下越多,意味着你的名声和权力越大,相当刺激吧。当然做老鸟的跟班也不是没有好处的,新手可以要求得到保护,接受训练和获得贵重物品。Asheron'sCall中有一些任务必须通过PK实现,但PK们也不能肆意妄为,因为规则规定PK只能在完成过PK任务的玩家之间。而无辜的人是要受到结果保护的。

译者:回天

一九九八——RPG年

——新贵新说新生力量——

(二)

领导。看看两位的工作史就知道第三个世界结合了RPG和即时战略游戏要素:能从五个种族的一堆角色中挑出五个组成自己的帮派,然后与其它帮派和公敌为地盘而交战。获得新地盘后,就有资本获得更先进的武器和装备。游戏中也可学到不少技能,以及RPG游戏必需的各种数据。

第三个世界使用TruePerspective3D引擎,效果惊人。视角还能旋转,推移。城市地图是随机产生的,大大增强了重复可玩性,但地图的复杂度也受到了限制。第三个世界对多人游戏模式的支持从两人通过MODEM到八人使用LAN或因特网。

第三个世界在E3展前就公布了。但人们还不知它能否真的创造出计划中的效果。即使如此,我们仍认为它能成为一个RPG的革新者。

真正的多人RPG——EverQuest和Asheron'sCall

网络RPG(ORPG)出现有些年头了,但在近些年它还停留在纯文字游戏阶段。前两年图形ORPG纷纷出笼,包括子午线59(Meridian59)和去年的网络创世纪。但ORPG的前进道路并不平坦,问题不断。颇有代表性的象网络创世纪的问题在于网络传输速率慢和不断更改世界设定使一些玩家举起法律大斧。目前制作一个容纳数百乃至上千人同时上网对战且内容保持稳定的游戏着实是一个艰巨的任务。但989Studio(原属SONY)和微软正用EverQuest和Asheron'sCall向禁区挑战。

由于没有经受大量玩者的实际测试,现在还无法判断它们是否有效解决了速度瓶颈和

异变(Incubation)

在游戏主画面中(城市画面)可输入下列密技:

ix1: 所有地点显现

ix2: 每个队员增加10个技术点数

ix3: 小队得到500个装备点数

ix4: 进入下一个任务

独立日(Independence Day)

1. 以RADARMY作为玩家名字输入,然后在主菜单中按住CTRL、

右边的SHIFT、8,即可开启欺骗菜单。

2. 以下列名字作为玩家名字输入,即可得到相应功能:

LIVE FREE 无敌

TOURIST 选关

GO POSTAL 生命、武器和弹

药全满

FOX ROX 选关

GODZILLA 自相残杀

MR HAPPY 任选战机

魔法大帝(Lords of Magic)

同时按下“CTRL”和“\”键

会激活密技模式,接着输入

Jackpot: 让每种资源各加200

Marathon: 加1000行动力

Puff: 得到1条龙

Hocuspocus: 得到所有的魔法知识并且增加1000魔法值

《堕落之神》(MYTH)

按住空格键,再用鼠标选

newgame可跳关,

同时按[ctrl],[+]可立刻过

GAME BUSTER

关

《摩托英豪》(MOTO RACE)

输入名字时输入:

CDNALSI = 所有跑道

CESRVER = 逆向跑道

CTEKCOP = 迷你跑车

狂飙飞车(Road Rush)

在游戏中输入“XYZZY”

就能输入下列密技:

YES, OCCIFER 杀掉警察

BRIBE 杀掉警察

SPOON! 得到硝石

THWACK! 得到机关枪

K'THUNK! 得到木棒

PLUGH 秘技失败

红线飙车(Redline Racer)

以“dissent”作为姓名输入,

就能选择所有赛道和所有赛车。

图标按钮的制作

Windows 发展到今天,不管操作系统有多大变化,我们发现绝大多数 Windows 应用程序中除了菜单之外,还配备了工具栏。

工具栏中的按钮和普通按钮不同,它们不用文本字符串,而是用图标来标明按钮的功能。这种图标按钮最大的好处还在于其非常直观、形象。

在 Visual Basic(简称为 VB)中,按钮是通过工具箱中的命令按钮控件 Command Button 实现的。但 Command Button 无法装入可以显示的图标。下面笔者

根据掌握的资料和编程经验向大家较为全面地介绍在 VB 中实现图标按钮的方法,其中纠正了一些资料中不正确和不完善的地方。

在制作图标按钮

之前,请大家记住,由于每个图标按钮都要对应一个或一组图形,因此你必须事先准备好所需的图形文件(.BMP 或 .ICO),这些文件你可以先在 VB 的目录下寻找(VB5 的使用者要注意,图形并非缺省安装的,在安装时要使用“自定义”,并选中“图形”选项),也可从其它应用软件目录下拷贝过来;如果实在不满意,可以自己动手画。

一、利用 VB 中的标准控件

VB 的标准控件中,能够装入并显示图形的只有 Image(图像)和 PictureBox(图片框)两种。两个都能实现图标按钮的功能,具体使用哪一个,要根据具体情况,不过我们一般使用 PictureBox。(由于 Image 没有键盘事件的接口,如果只有键盘操作就只能用 PictureBox 了)下面以 PictureBox 为例。

1. 利用 PictureBox 的 Visible 属性

在 Form 中定义两个重合的 PictureBox: Picture1 和 Picture2,设定 Picture1 的图形为按钮弹起, Picture2 的图形为按钮按下。实例如下:

```
Private Sub Form_Load()
    ' 运行时,先让 Picture1 可见,Picture2 不可见。
    Picture1.Visible = True
    Picture2.Visible = False
End Sub
Private Sub Picture1_MouseDown(Button As Integer, _
    Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    ' 对 Picture1 进行按下鼠标(Mouse_Down)操作,
    ' 交换 Picture1 和 Picture2 的 Visible 属性
    Picture1.Visible = False
    Picture2.Visible = True
End Sub
Private Sub Picture1_MouseUp(Button As Integer, _
    Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    ' 对 Picture1 进行松开鼠标(Mouse_Up)操作,
    ' 交换 Picture1 和 Picture2 的 Visible 属性
    Picture1.Visible = True
    Picture2.Visible = False
End Sub
```

2. 利用 PictureBox 的 Picture 属性

原理与前 1 类似,只是在这里把 Picture 作为一个指针,让它指向 PictureBox 的图形。

在 Form 中定义三个重合的 PictureBox: Picture3, Picture4 和 Picture5,设定 Picture3 为实际显示的按钮, Picture4 的图形为按钮弹起, Picture5 的图形为按钮按下, Picture4 和

Picture5 的 Visible 属性均为 False。实例如下:

```
Private Sub Picture3_MouseDown(Button As Integer, _
    Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    Picture3.Picture = Picture5.Picture
    ' 按下鼠标按钮时,装入按钮被按下时的图形
End Sub
Private Sub Picture3_MouseUp(Button As Integer, _
    Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    Picture3.Picture = Picture4.Picture
    ' 松开鼠标按钮时,装入按钮被松开时的
```

位图

End Sub

3. 直接装入图形

把 2 的思路变得更直接,就可利用 LoadPicture 函数实现图标按钮。这时 Form 中可只定义一个 PictureBox。用这句来替代前 2 中相关的程序:

```
Picture1.Picture = LoadPicture("按下或松开鼠标转入的图形文件的路径")
```

4. 利用 Zorder 方法

Zorder 方法对于很多读者来讲,可能没有听说过,它的作用是将指定的 MDIForm, Form 或控件放置在其图层的 z-顺序的前端或后端。语法:

```
[object].ZOrder [position]
```

如果 position 为 0 或被省略,则 object 定位在 Z-顺序前面;如果 position 为 1,则 object 定位在 Z-顺序后面。具体使用请查阅它的帮助。

利用这个方法,我们定义一个 PictureBox

数组

Picture6, 包含两个元素: Picture6(0) 和 Picture6(1),

其中 Picture6(0)的图形为按钮弹起, Picture6(1)的图形为按钮按下。

```
Private Sub Picture6_MouseDown(Index As Integer, _
    Button As Integer, Shift As Integer, _
    X As Single, Y As Single)
    Picture6(1).ZOrder 0
End Sub
Private Sub Picture6_MouseUp(Index As Integer, _
    Button As Integer, Shift As Integer, _
    X As Single, Y As Single)
    Picture6(0).ZOrder 0
End Sub
```

用上面 4 种方法写好程序后,运行就可以得到图标按钮的外形了,但它们都只是原理,并没有起到任何作用,而且还存在一些问题:当鼠标保持按下状态而脱离图标时,按钮没有弹起,直到鼠标松开,按钮才弹起,这与应用软件中的图标按钮明显不同,且不符合实际的情况;另外按照某些资料,欲让图标按钮工作而定义一个 Picture_Click() 事件函数或工程时,你会发现程序根本不反映这个事件。

笔者在实际使用中,通过摸索和查阅其他资料,解决了上述问题,下面以第 1 种方法为例。该例的功能:按钮能弹起和按下,且图形会相应变化;鼠标脱离该按钮,不管鼠标的状态,按钮亦会弹起;单击该按钮时,弹出一

个消息框。实例如下:

```
Form 说明区
Dim m_Down As Integer ' m_Down 记录鼠标的状态
Private Sub Form_Load()
    m_Down = 0 ' 0 表示鼠标松开
End Sub
Private Sub Picture1_Click()
    MsgBox "This is a Picture Button"
    ' 注意这个 Click 过程实际是在后面调用执行的
End Sub
Private Sub Picture1_MouseDown(Button As Integer, _
    Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    Picture1.Visible = False
    Picture2.Visible = True ' 按下图标可见
    m_Down = 1 ' 1 表示鼠标按下
End Sub
Private Sub Picture1_MouseMove(Button As Integer, _
    Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    If m_Down = 1 Then ' 判断鼠标是否离开按钮
        If (X < 0 Or X > Picture1.ScaleWidth) Or _
            (Y < 0 Or Y > Picture1.ScaleHeight) Then
            Picture1.Visible = True
            ' 鼠标脱离按钮,则显示松开时的图标
            Picture2.Visible = False
        End If
        End If
    End Sub
Private Sub Picture1_MouseUp(Button As Integer, _
    Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    Picture1.Visible = True
    Picture2.Visible = False
    If (X > 0 And X < Picture1.ScaleWidth) _
        And (Y > 0 And Y < Picture1.ScaleHeight) Then
        Picture1_Click ' 调用工作过程
    End If
End Sub
```

□四川 陈敏

告 别

相信每一个用过计算机的中国人都会对输入时的中/英文切换有切肤之痛,来回的切换,似乎总是在切换!刚输一会数字,又要输汉字,然后又输英文。当然,如果是文字编辑类还好一点,毕竟有大段的文字,切换还不是太频繁;如果是一些应用程序的数据输入,简直是不胜其烦!

作为一个应用程序开发人员,特别是数据库应用程序开发人员,您有没有想过去掉这个令人厌烦的问题呢?到底有没有办法呢?

有!到 DELPHI3.0 来,选择一个控件(比如 EDIT),然后,OBJECT INSPECTOR 上有 imeName, ImeMode, 如果你要在 EDIT 中输入中文,则 imeMode 置为 imeOpen, imeName 置为“智能 ABC 输入法”,如果输入英文或数字,则 imeMode 置为 imeClose。这样在控件之间移动时再也无需切换了,您的程序编译运行,输入变得是否流畅自如,如大江奔流,一泻千里?

DELPHI3.0, 请接受一个程序员的敬意!

□深圳 霖子

输入法切换

VB 的简单动画

(七)

用 VB5 做多媒体播放器

Visual Basic 5.0 所含的 Multimedia MCI 控件是多媒体播放的极好工具,它可以处理 .AVI、.WAV、.MID 和其它多媒体文件,并能控制多媒体硬件。下面我们给出用 Multimedia MCI 控件播放 .AVI、.WAV、.MID 和 VCD 文件的方法。

首先建立一个新窗体 Form1,令其属性 MaxButton=False 并在新窗体中添加一个 Multimedia MCI 控件,如果工具箱中没有 Multimedia MCI 控件,可以通过从“工程”菜单中选择“部件”,并从“部件”对话框的“控件”列表中选择“Microsoft Multimedia Control 5.0”来加入它。

当加入了多媒体 Multimedia MCI 控件后,还要加入 DriveListBox、DirListBox、FileListBox、TextBox、Picture 和 Label 等控件。

在窗体中加入一个图片框 Picture1,此图片为 .AVI 和 VCD 中 .DAT 文件的播放的指定窗口。如果不指定播放区域,系统将会按照默认的位置播放,导致每次出现的窗口位置不一致。

在窗体中加入 Drive1、Dir1 和 File1 窗口的目的是选取多媒体播放器所要播放的文件,Text1 是观察窗口;Label1 是提示信息窗口。

为了正确管理多媒体资源,在退出应用程序之前,应该关闭那些已经打开的 MCI 设备。将语句 MMControl1.Command = "Close" 放到 Form_Unload 过程,那么在退出包含 Multimedia MCI 控件的窗体之前,就可以关闭那些已经打开的 MCI 设备了。

程序代码如下:

```
Option Explicit
Dim F$
Private Sub Dir1_Change()
    File1.Path = Dir1.Path
    Text1.Text = Dir1.Path
End Sub
```

随着多媒体的风行,动画、声音、图像在程

序中用得越来越多。如果程序中配上一段音乐或者解说,一定会使程序增色不少。《软件报》过去也刊登过这方面的文章。

在 VFP 目录下的“Samples\classes”(我的是 d:\vfp50\samples\classes)下面有一个 Samples 类库,在这个类库中有一个 soundplayer 类,这个类对声音播放提供了有力的支持。

为安全起见,我把 Samples.vcx 和 Samples.vct 拷贝到另外一个目录,然后注册这个类库,步骤为:

1. 打开“工具”菜单,点“选项...”。
2. 在出现的对话框中选择“控件”页框。
3. 单击“添加”按钮。
4. 在文件打开对话框中选中 Samples 库,单击“打开”,返回后按“确定”。

然后建立一个表单,在“表单控件”工具栏中选择“查看类”,你可以看到刚加上的 Samples 类库,选中它,在改变后的工具栏中选择 soundplayer 控件,象添加其它控件(如按钮)一样为表单添加一个 soundplayer 控件。右键单击该控件,打开属性窗口,改变其 soundfile 属性为要播放的声音文件,如:

d:\cao\soft.wav,保存并运行表单,真不幸,程序出错。

```
Private Sub Drive1_Change()
    Dir1.Path = Drive1 Drive
    Text1.Text = Drive1 Drive
End Sub
Private Sub File1_Click()
    Dim x: y
    F$ = Dir1.Path + "\ " + File1.filename
    If Mid(F$, 4, 1) = "." Then
        F$ = Left(F$, 3) + Right(F$, Len(F$) - 4)
    End If
    Text1.Text = F$
End Sub
Private Sub File1_DblClick()
    '双击选定的文件就可以进行播放
    Dim var As String
    MMControl1.Command = "Close"
    On Error GoTo error
    Picture1.AutoRedraw = True
    var = Right(F$, 3)
    If var = "WAV" Or var = "wav" Then
        MMControl1.DeviceType = "Waveaudio"
        MMControl1.filename = F$
        Label1.FontSize = 18
        Label1.Caption = "WAV 播放器"
    Else
        If var = "MID" Or var = "mid" Then
            MMControl1.DeviceType = ""
            MMControl1.filename = F$
            Label1.FontSize = 18
            Label1.Caption = "MIDI 播放器"
        Else
            If var = "AVI" Or var = "avi" Then
                MMControl1.DeviceType = "AVIvideo"
                MMControl1.filename = F$
                MMControl1.hWndDisplay = Picture1.hWnd
                Label1.FontSize = 18
                Label1.Caption = "AVI 播放器"
            Else
                MMControl1.DeviceType = ""
                MMControl1.filename = ""
                Label1.FontSize = 18
                Label1.Caption = ""
            End If
        End If
    End If
End Sub
```

VFP5 简单实现声音播放

根据错误信息,去 Samples 类库打开 soundplayer 类,错误主要

出现在 Error Event 中,首先很明显的第一行参数定义了两次,将第一行删去。在下面的 DO CASE 语句中调用了二个带参数的 Error() 函数,也莫名其妙(Error()没有参数),不管三七二十一,把 OTHERWISE 和 Error(nError) 两句删掉。其实编程仔细点儿,这个事件可以干脆 NODEFAULT 掉。

再次运行程序,美妙的《心太软》回旋于耳畔矣!

它的几个重要方法属性有: soundfile(播放的声音文件名)、autoplay(是否自动播放)、autorepeat(是否自动重复播放)、opensound() (打开声音文件,也可自动打开,设定 autoopen 属性的值为 .t.)、playsound() (播放声音)、closesound() (关闭声音文件)、pausesound() (暂停播放),其它还有一些,你自家去摸索吧。

在使用的过程中发现,autoopen 和 autoplay 属性最好设为 .f.,用 opensound() 和 playsound() 方法去打开和播放声音文件将使你有更大的选择余地,尤其是当你想播放若干个声音文件或想用按钮等控件控制声音的播放时。

除了 wav 文件,它至少还支持 MIDI,够棒吧? □河南 曹铁军

```
MMControl1.filename = F$
MMControl1.DeviceType = ""
MMControl1.hWndDisplay = Picture1.hWnd
Label1.FontSize = 18
Label1.Caption = "VIDEO 播放器"
End If
End If
End If
End If
MMControl1.Command = "Open" '打开指定的文件
Exit Sub
error:
End Sub
Private Sub Form_Load()
    Form1.Caption = "多媒体播放器"
    File1.Pattern = "*.avi;*.wav;*.mid;*.dat" '指定播放文件的类型
    MMControl1.Command = "Close"
    Label1.Caption = ""
    Text1.Text = "状态显示栏"
    Label1.FontSize = 16
    Label1.Caption = "多媒体播放器"
End Sub
Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
    MMControl1.Command = "Close"
    Unload Me
End Sub
```

当双击需要播放的文件时,相应的 MCI 按钮变成实的,而不可操作的按钮是虚的,单击 Play 开始播放选定的文件。

□河北 袁津生

最近,笔者用 VB 编写了一个多媒体软件,在编写过程中遇到了一些小问题(已解决),并总结为以下几点,以供电脑爱好者们参考。

1、多媒体材料的收集,包括图片、动画、声音、文字等。材料的内容必须与软件的主题相符,在收集材料的时候,不要过多地追求“数量”,而要保证“质量”,材料能够起到“画龙点睛”的作用即可。

2、多媒体材料的处理。在编写软件的时候,VB 本身只能直接运用材料,而不能对材料进行进一步的处理,这就要靠其它软件来对材料进行处理。在这里,笔者向大家推荐几个比较好的实用软件,PHOTOSHOP、COOL 3D、Xara2.0、GIF Construction 1.04p、PCS2.0 等。这些软件的特点是容易掌握,处理效果比较好。

3、要注意 VB 中几个控件的运用技巧。首先是 Image 控件和 Picture 控件,这两个控件的区别在于 Image 控件具有背景透明和图片任意放大缩小的属性,而 Picture 控件是没有的,笔者建议大家尽量使用 Image 控件。

其次是 Command 控件和 Label 控件,通常 Command 控件是用来制作命令按钮的,Label 控件是用来添加文字的,但 Command 控件制作命令按钮较死板,大家不妨试一试 Label 控件来制作命令按钮,可能会有意想不到的效果。最后是 MCI 控件,它可以实现动画、声音等的播放,但动画最好在指定的窗口中播放,可以利用 Picture 控件来作为指定的播放窗口。

4、配置声音时要避免发生冲突。正常情况下,VB 中是可以同时播放两个不同格式的声音(wave 和 midi 格式)。但有时,由于软件或硬件发生资源冲突,会导致这两种格式的声音不能同时播放。在这种情况下,最好的方法是立即解决冲突,若一时解决不了,不妨加入一个 Timer 时钟控件来解决。 □无锡 李春峰

多媒体软件编写 DO RE MI

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年10月10日 41期 总第628期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74 ★★★★★ 贴近读者 实用普及

1、该考试是什么性质的考试?由什么机构组织实施?

该考试是测试应试者计算机应用知识和能力的等级水平考试。

全国计算机等级考试实行教育部考试中心、各省(自治区、直辖市)承办机构两级管理的体制。各省(自治区、直辖市)承办机构根据教育部考试中心有关规定在所辖区符合条件的单位设立考点。考点接收考生报名。

为了保证考试的权威性,教育部考试中心聘请全国计算机理论、教学、应用方面的著名专家,组成全国计算机等级考试委员会,负责设计考试,审定考试大纲。

2、考试的等级如何划分?考试的要求是什么?

根据社会用人单位使用计算机的不同程度和需要,经专家论证,该考试目前设四个等级。考试合格者由教育部考试中心颁发合格证书,四级考试与美国合作,其合格证书由教育部考试中心颁发,美国教育考试服务处(ETS)认可。

一级考核应试者计算机基本知识和使用微机系统的初步能力。分为 DOS、WINDOWS 两个版本。主要为从事文字、表格处理和常规信息检索、办公信息处理的人员设立的。它适合于社会一般人员、文秘人员、干部、管理人员。它要求应试者具有计算机的基础知识,掌握一种常用汉字输入方法,掌握字、表处理软件的使用方法,了解数据库应用系统的使用方法,初步了解计算机网络、因特网(INTERNET)及病毒防治常识,并达到一定的熟练程度。合格者能较顺利地从事政府机关、企事业单位,包括涉外和合、独资企业的文书、秘书和日常办公信息的计算机处理工作。

二级考试应试者软件、硬件基础知识和使用一种高级计算机程序设计语言(QBASIC、FORTRAN、PASCAL、C、FOXBASE)编制程序、上机调试的能力。二级主要为从事计算机或数据库管理软件使用的人员考核而设立的。它要求应试者具有计算机、操作系统(DOS、WINDOWS)基础知识和使用,掌握基本数据结构和常用算法、熟悉算法描述工具——流程图的使用,熟练使用一种高级计算机程序设计语言或数据库语言编写、调试程序。合格者能从事计算机软件的一般应用和开发。

三级分 A、B 类考试。三级 A 类考试要求考生具有计算机硬件及应用、软件及计算机网络与数据的基本知识,掌握数据结构、算法、熟悉掌握微机硬件系统组成、工作原理及微机测控应用的基本技术,具有用汇编语言编程(含上机调试)能力。三级 B 类要求考生具有计算机软件及应用的基础知识;掌握数据结构、算法,并能熟练运用操作系统知识,并熟悉数据库技术的应用;具有计算机网络的基本知识及计算机多媒体的应用知识;熟悉计算机在信息管理、数值计算和辅助设计应用领域中某一领域的应用;掌握计算机操作并具有 C 语言编程(含上机调试)能力。

四级考核计算机应用项目或应用系统的分析和设计的必备能力。它要求应试者具有计

应用系统安全性和保密性知识。考试合格者能综合应用上述知识,并能从事应用项目(系统)开发,即具有项目分析、设计和实施能力。

此外,教育部考试中心在北京、福建、河北面向当地省市(系统)干部、管理人员开考一级

计算机等级考试意正浓

随着计算机技术在我国各个领域的推广、普及,越来越多的人开始学习计算机,操作和应用计算机成为人们必须掌握的一种基本技能。许多单位部门已把掌握一定的计算机知识和应用技能作为干部录用、职务晋升、职称评定、上岗资格的重要依据之一。鉴于社会的客观需求,经原国家教委批准,原国家教委考试中心于 1994 年面向社会推出了“全国计算机等级考试”,其目的在于以考促学,向社会推广和普及计算机知识,也为用人单位录用和考核工作人员时提供一个统一、客观、公正的标准。

B 类考试。该级别考试水平与一级相当,但考试内容更符合机关干部、企事业单位管理人员的需要,考试采用无纸化考试形式。要求考生具有计算机的基础知识(包括计算机网络的基本概念),了解微机系统的基本组成及 DOS 操作系统的基本功能及常用命令,初步掌握一种汉字输入方法及字处理软件的使用方法,了解数据库应用系统的功能,具有计算机安全使用知识。目前仅开考 DOS 版,考试合格者获得一级合格证书,证书上注明“B 类”字样。

3、标准如何制定?
此项考试是根据社会需求,为经济建设服务设计的。其标准主要依据社会不同部门应用计算机的不同程度和需要、国内外计算机技术的发展情况以及中国计算机教育、教学和普及的现状而确定。考试具有中国特色,特别是第四级考试与美国教育考试服务处(ETS)技术合作,追踪世界先进水平,按国际规范设计考试。

4、该考试采取什么方式考试?各级考试时间是多少?

考试包括笔试、上机操作考试两部分,笔试和上机考试分别进行。笔试时间一级 90 分钟,二级、三级 120 分钟,四级 180 分钟,上机考试一级 45 分钟,二级、三级、四级 60 分钟。一级 B 类实行无纸化考试。全部在计算机上考试,时间 90 分钟。

5、每年考试的开考等级、具体考试日期如何安排?

上半年开考一、二、三级,下半年开考一、二、四级。每年上半年考试时间为 4 月第一个星期天上午(笔试),上机考试从笔试的当天下午开始,由考点具体安排,共进行 5 天。下半年考试时间为 9 月份倒数第二个星期天上午(笔试),上机考试时间从笔试的当天下午开始,由考点具体安排。

一级 B 类考试,每年也开考两次。上半年考试开始时间为 5 月第 3 个星期六,下半年考试开始时间为每年 10 月第 2 个星期六,上下半年各考四天。

6、考试的内容,命题情况如何?

该考试的考试内容包括在教育部考试中心编写的《全国计算机等级考试大纲》中有明确规定。该考试全国统一命题,教育部考试中心负责该考试的全部组织工作。

7、什么人可以报名参加考试?

考生年龄、职业、学历不限,不论在职人员、待业人员,均可根据自身学习和使用计算机的实际情况,选考不同等级的考试。但一次

只能报考一个等级。

8、如何报名?其中涉及笔试或上机单项成绩合格的情形有何规定?

每次考试报名的具体时间由各省(自治区、直辖市)省级承办机构规定。考生可任选其中一个等级报名,如果一个级别中有不同类型,考生必须选择其中之一类。

考生可携带身份证到就近考点报名。没有身份证的未成年人,可凭户口本,现役军人凭军人身份证件报名。

上次考试笔试和上机考试仅其中一项成绩合格的,下次考试报名时应出具上次考试成绩单,成绩合格项可以免考,只参加未通过项的考试。考试结束后,由当地省级承办机构负责核实。其中补考科目不在上次考试所在省市进行的,上次考试成绩单上须加盖省级承办机构全国计算机等级考试成绩专用章方为有效。

9、考生报名时如何缴纳报名考试费?

考试报名时考生应缴纳相应的报名考试费,具体数额由各省(自治区、直辖市)考试承办机构根据考试需要和当地物价水平确定,并报当地物价部门核准。上次考试(仅其中一项考试成绩合格)的考生,本次考试报名时只需缴纳未通过项考试的报名考试费。考点不得擅自加收费用。

10、考生是否必须通过第一(二、三)级,才能报考第二(三、四)级考试?

没有规定考生必须通过第一(二、三)级才能报考第二(三、四)级,考生可根据自己的实际情况选考不同的等级,但一次考试只能报考一个等级。考生一次考试只能在一个考点报名。

11、考生是否必须通过考前培训才能报名参加考试?

考生可以不参加考前培训,直接报名参加考试。

12、该考试成绩如何确定,考试合格有无相应证书?

该考试笔试、上机考试实行百分制计分,以等第分数通知考生成绩。等第分数不及格、及格、良好、优秀四等。笔试和上机考试成绩均在及格以上者,可以获得合格证书,笔试和上机考试成绩均优秀者,合格证书上注明“优秀”字样。

全国计算机等级考试合格证书式样按国际通行证书式样设计,用中、英两种文字书写,证书编号全国统一,证书上印有持有人身份证号码。该证书全国通用,是持有人计算机应用能力的证明,也可供用人单位录用和考核工作人员时参考。

13、有没有统一的考试大纲和辅导教材,如何购买?

教育部考试中心于 1996 年制订的新《考试大纲》(高等教育出版社出版)具体规定 1998 年起各等级考试的具体要求和复习范围,是命题的依据。此外,为了帮助考生备考,教育部考试中心还组织专家编写了《全国计算机等级考试系列用书(考试辅导)》,其中一级由南开大学出版社出版,其他级别由高等教育出版社出版。考生可根据实际情况购买。

另:全国各地高等教育自学考试办公室均设有等级考试报名点。

全国计算机等级考试教程名称及出版社

书名	出版社
全国计算机等级考试考试大纲	高等教育出版社
全国计算机等级考试一级教程(DOS)	南开大学出版社
全国计算机等级考试一级教程(WINDOWS)	南开大学出版社
全国计算机等级考试二级 B 类教程	高等教育出版社
全国计算机等级考试二级教程——基础知识	高等教育出版社
全国计算机等级考试二级教程——QBASIC 语言程序设计	高等教育出版社
全国计算机等级考试二级教程——FORTRAN 语言程序设计	高等教育出版社
全国计算机等级考试二级教程——PASCAL 语言程序设计	高等教育出版社
全国计算机等级考试二级教程——C 语言程序设计	高等教育出版社
全国计算机等级考试二级教程——FOXBASE 数据库管理系统	高等教育出版社
全国计算机等级考试三级 A 类教程	高等教育出版社
全国计算机等级考试三级 B 类教程	高等教育出版社
全国计算机等级考试指导(四级)	高等教育出版社

在前面一讲里,我们已经学习了三个画刷的使用方法,下面就接着来看一下其他画刷的使用。

跟我学 Painter 5.0

中,我们可以选择不同类型的水笔。我向大家介绍其中的一种效果比较特别的水笔画刷“Water Spray”,这是一个产生水雾效果的画刷,选中该画刷以后,按住鼠标在图形上

四、艺术画刷 Artists

Artists 是一个艺术画刷工具,我们可以使用这个

工具画出各种具有艺术效果的线条。学过素描的朋友一定知道,一个人绘画功底的好坏,就在于他的线条画得怎么样。而现在我们有了 Painter 5.0,就可以轻松地画出各种效果的线条了。

当我们选中艺术画刷工具时,可以在 Brushes 窗口中的下拉选框中选择 Painter5.0 给定的几种艺术画刷类型。

使用不同的艺术画刷,我们可以获得不同的艺术效果。对于每一种效果,我们都可以通过 Control 窗口中的相关设置改变形状、颜色等。具体的操作我们就不进行了。

五、蘸水的画刷(Water Color)

当你在电视、杂志上看到一些色泽清新的水彩画时,你有没有想过自己也来动手画一幅。其实,只要你拥有一台电脑和 Painter5.0 就可以了。实现水彩效果的是 Painter5.0 中的 Water Color 画刷。其形状是一支蘸着水彩颜料的画刷和一个水盒,非常形象。

在 Brushes 窗口中,我们还可以选择不同类型的 Water Color 画刷。当然,其中也不仅仅是只有画线的功能,如 Wet Eraser 产生的就是一种浸湿的橡皮擦擦过的效果。

下面,我们来看一个使用 Water Color 画刷绘制水彩画的实例 <<傍晚的树>>,首先我们来准备一个背景图,第一步当然是新建一张图片,然后在 Art Materials 窗口中单击 Grad 选项下面的按钮,并在下拉选单中将 Grad 模式设置“Night Sky”,这是一种渐变的效果,而且可以调节颜色渐变的方向。在这里,我们将渐变方向设置为由上至下。

打开“Effects”菜单,选择 Fill 命令,并在随后弹出的 Fill 对话框中选择“Gradation”填充模式。单击“OK”按钮后,我们就得到了一幅傍晚天空的背景。

在 Control 窗口中将前景色设置为黑色,并将 Water Color 画刷的类型选择为 Simple Water。然后就可以使用鼠标画出地平线、树干以及树枝。注意要先画地平线,接着再画树干,最后画树枝。

如果想把细节处理得好一点,可以在画完基本形状后将 Water Color 画刷的类型选择为 Wet Eraser,然后对一些边界处进行少量的擦除,以产生明暗的效果。

六、无性系画刷(Cloners)

在 Painter5.0 中,无性系画刷 Cloners 与其它画刷在使用方法上没有太大的区别。但是这个画刷的效果却是很特别。其原因是因为 Cloners 画刷的颜色并不是从 Control 窗口中设定的前景色中取,而是从该画刷专门的色彩源中取得。

我们可以在 Art Materias 窗口中单击“Pattern”菜单下的按钮,来打开 Clonres 画刷的专用调色板。

当我们在 Clonres 画刷的专用调色板中选定一个色彩源后,就可以在 Brushes 窗口中选择各种类型的 Clonres 画刷进行绘画了。

有心的读者一定会发现,在 Clonres 画刷的专用调色板中,所谓的色彩源其实就是一些

Painter 5.0 入门及制作实例

图片。所以也就一定会想到使用一些自选的图片作为 Clonres 画刷的色彩源。其实我们可以很简单地实现这个目的。只要先将需要设置为色彩源的图片打开,然后在“File/Clone-Source”菜单下的文件名列表中选择该图片的文件名就可以了。

七、颜料喷枪(Airbrush)

颜料喷枪是众多图形处理工具都具有的一个工具,但似乎是 Paintre5.0 的功能更强一点。

喷枪的颜色是由当前设定的前景色决定的。在 Control 菜单中,我们可以设置喷枪的大小、透明度、颗粒度等。下面,我们就来具体看一下制作这种光环的步骤。

首先需要找一张背景图和一张前景图。先打开背景图,然后将前景图全图拷贝至剪贴板上。使用“Edit/Paste”菜单下的 Normal 命令,将前景图贴至背景图的上方,并形成一 Shape 选区。

选定 Tools 窗口中的 Adjust 工具,用鼠标单击图形区,使 Shape 选区的边界显示消失。这时,我们的操作对象是背景层。先将前景色设置为红色,然后选定喷枪工具,并在 Control 窗口中选中“Straight Lines”。现在,我们就可以用鼠标在前景图的周围画出红色的光环了。

由于前景是以浮动层的形式存在的,所以,光环只是出现在前景部分以外的地方。

八、水笔(Water)

在 Painter5.0 中水笔实现的效果是一支没有颜料,而只是蘸了清水的画刷的效果。通过这个工具,我们可以将已经着色上去的颜料进行涂抹了。在 Brushes 窗口中的下拉选框

拖动,就可以在图片上洒下星星点点的露珠,如果与背景搭配起来,会有很好的效果。

九、橡皮擦(Eraser)

从严格意义上来说,Painter5.0 中的橡皮擦并不是一个简单的擦除工具。而是一个具有擦除功能的画刷。在 Brushes 窗口中的下拉选框中,我们可以选择多种类型的橡皮擦。在这些橡皮擦中,共可分为三个类型:一是 Eraser 类型,如“Fat Eraser”、“Small Eraser”、“Flat Eraser”等,这类橡皮擦实现的是完全擦除的效果,其中的区别只是画刷的大小而已。另一类是 Bleach 效果,如“Single Bleach”、“Medium Bleach”等。这类橡皮擦实现的是漂白效果,即非完全擦除的效果。还有一类橡皮擦是 Darkener,这是实现漂黑效果的橡皮擦,我们也可以将之理解为一个黑色的画刷,不过,Darkener 橡皮擦对白色部分是不起作用的(RGB 值为 255,255,255)。

十、其它

其它的几种画刷的使用方法基本上都是与前面介绍的几种画刷的使用方法相似。大家可以自己实践一下。在这里我就只讲一下这些画刷的基本效果。

Pens 画刷:模仿钢笔的效果,可调节出不同类型的钢笔笔形。

Felt Pens 画刷:与我国的毛笔的效果比较相似,可使用该画刷绘制国画效果的作品。

Crayons 画刷:模仿蜡笔的效果。

Pencils 画刷:模仿铅笔的效果。

Chalk 画刷:模仿粉笔的效果。

Charcoal 画刷:模仿木炭的效果。(三)

□北京 江云

用变形软件做变脸动画

每当人们心情不快时,常会拨动桌面上的不倒翁,随着“老先生”前仰后合的哈哈大笑,人们心中的不快,定会烟消云散。有了计算机,你也可制作一个类似“不倒翁”似的东西——做一段自己变脸的动画。

下面介绍用 Kai's Power Gool.0 图像变形软件制作这个动画的方法。

(1) 选用数码相机或扫描仪把自己的照片存入计算机中。

(2) 利用 Photoshop 或其它照片编辑器的软件把它转化为 BMP 格式或 PSD 格式的文件。

(3) 运行 Kai's Power Gool.0 图像变形软件。

(4) 点击蒙娜丽莎图像左下角的输入(In)选项,选择从一个文件得到一个图像(get an image from a file),在对话框中输入自己扫描进来的图像的文件名,程序便开始装载此图像。

(5) 点击 Goo 下的五颜六色的小点,出现变形工具。我们可以先在图像下方第一个底片点击一下,存储自己的原始照片图像,作为变脸动画的第一帧,接着运用 Grow/

Shrink, Move, Smear, smidge, Nudge, Mirror-toggle, Smooth, Ungoo 涂抹工具对自己的图像做一系列变形。用变形工具修饰一次便在左下方的底片中作为动画的一帧存储下来,不妨各种工具都应用一下,做几张突脸,做几张突脸,再做几张鬼脸,分别存为动画的一帧图像。作图过程中可以选择图像左下角的小点选择使用变形工具进行变形的幅度大小。

(6) 8 帧图像做成后,我们便可以单击图像右上角下的放映机放映动画了。这时屏幕上便出现一个对自己时而笑、时而哭,并且做各种鬼脸的小小变相电影。动画的雏型做好了,如果我们不满意,可以对其修改。

(7) 你喜欢这个动画,可选择输出(Out)中作为 Avi 动画输出方式(Export Animation as an Avi movie)存放在桌面上。

你也可以利用一些屏幕保护制作软件把这段动画制成自己的屏幕保护程序,相信也一定很有意思。

赶快去下载这个有趣的免费软件吧!软件下载网址: <http://www.metatools.com>。

□天津 王树强

最近一段时间,电脑界及爱好者中的一个热门话题便是100MHz总线,围绕它的出现及其意义的文章不断见诸各种电脑报刊,关于100MHz总线下的超频介绍也不时出现。有一种说法是100MHz总线下的超频(指总线频率)只有在Intel的Slot1架构上才能实现,而AMD力推的Socket7架构(改进型又称Super7)由于线路设计上的原因,其极限频率只能是100MHz。实践证明这种说法是站不住脚的,笔者就曾在一块Super7架构主板上将外频成功超至113MHz,且运行十分稳定。

笔者前不久对自己的电脑进行升级,新换的主板为大众VA-503+。这款主板采用VIA生产的APOLLO MVP3芯片组,自带1MB Cache, CPU采用Socket7插座,另有3ISA+3PCI+1AGP+4SIMM+2DIMM,既可用普通EDO内存,也可用SDRAM内存(但好象不能混用,不过这无碍大局),板上有AT和ATX两种电源接口,但遗憾的是我这块板上ATX接口没安装插座。该板支持电源电压范围2.0至3.2V,间隔0.1V;公开主频为66、75、83、100MHz,倍频系数2X至5.5X,最高可支持到550MHz的CPU。应该说,这是一款功能齐全、升级余地较大的主板。笔者的其他配置为:AMD K6-233、SDRAM内存(1条64M, 10nS)、TARGA-24X光驱、Zeling(则灵)天音1号PCI声卡、Zeling金像5号AGP显卡(SIS6326芯片,支持2X模式)、Quanta“火球”1.2G硬盘(不好意思,确实囊中羞涩,暂且忍忍吧)。除硬盘外,其余均为新换品。

拿回货品,急急拼装完成,按标准66MHz设好一切跳线,开机,屏幕无显示。不好!电源

PowerStrip(<http://www.entechtaiwan.com>)是运行于Win95环境下的一个显示管理软件,它可以非常方便地对Win95的显示特性如分辨率、桌面大小、扫描速率等进行修改。但PowerStrip最重要、最吸引人的功能并不是以上这些,而是用于显示卡超频。一些显示卡生产厂家也将PowerStrip提供给用户,如YUAN生产的小霸霸AGP 3D-128显示卡的安装盘中就附有PowerStrip。下面介绍一下如何使用的PowerStrip 2.15多语言版(可运行于中文简体Win95下)进行显卡超频。

一、PowerStrip的安装
运行Power-

Strip 2.15软件包中的SETUP文件就可以将它的所有文件装入Win95目录,安装时PowerStrip会自动检测你使用的显示芯片、显示驱动程序等内容,并在Win95“开始”、“程序”下生成一个“PowerStrip”程序组。

二、超频方法

运行“PowerStrip”程序组内的“PowerStrip”程序,“PowerStrip Demo”对话框就会出现在屏幕上,同时Win95系统托盘(即任务栏最右侧显示系统时钟所在区域)会出现一个形似显示器的小图标。单击“PowerStrip Demo”对话框中的“OK”按钮,它就在你的内存中安下了家。用鼠标左键或右键单击Win95系统托盘中的显示器图标,即可打开PowerStrip快捷菜单。选择菜单中“进阶选项”子菜单中的“关于PowerStrip”命令单击,即可打开“关于PowerStrip”对话框,选中对话框中的“执行效能调整”选项卡。用鼠标拖动“记忆体时脉”滑杆中的箭头向右移动,这时滑杆右端的显示卡内存工作频率值就会发生变化,达到适当值后用鼠标单击图

体验 113MHz 总线

——大众 VA-503 + 主板使用记

盒冒烟了!忙关机,仔细检查,可能是过于兴奋吧,竟将AT电源的P8和P9插反了,心想:这下完了,新主板哟!没法,将P8和P9各归其位吧!再开机,屏幕闪亮了,“AMD K6-233 CPU Found”,谢天谢地!顺利进入“温酒吧”,真爽!

接下来进行100MHz外频试验。先将倍频系数设为2.5X,按说明书通过调整CLK1、2、3跳线,将外频设为100MHz,再调整CLK4、SDRAM1、2、3跳线,改变内存有关设置,电源电压保持3.2V(K6-233额定电压)。开机,“AMD K6-250 CPU Found”,同样顺利进入“温酒吧”,试运行Office97、Photoshop、Cool 3d等大型图文软件,一切正常。然后再将显卡驱动光盘上的PowerDVD软件安装到系统中,试播盘上所带的两段DVD文件,清晰的声图效果,让人一下子就再也不想看VCD了!

由于主板上的外频跳线共有3组,至少应有6至7种跳法,说明书只给了4种。于是接下来便进行超外频试验,看看能否超过100MHz的“极限”。首先把倍频系数设为2X,CLK4和SDRAM1、2、3跳线按100MHz时的设置不变。调整外频设置跳线CLK1、2、3,把说明书上没有的几种组合方式一一试过。当CLK1设为1、2连接,CLK2、3均为2、3连接时,开机,显示为“AMD K6-225 CPU Found”,成功了!112.5×2=225MHz!进入“温酒吧”后,试运行Office97、Photoshop以及Cool 3d等大型图文软件,播放VCD等,仍是一切正常。工作数小时后,CPU温度也在正常范围内,且

中的“套用”按钮,此时会弹出一个“Warning”对话框,对超频可能引起的后果提出警告,单击其中的“确定”按钮。弹出“确认”对话框,在其中的时间进程显示结束前单击“确定”按钮。再单击“Information”对话框中的“确定”按钮,最后单击“执行效能调整”选项卡中的关闭按钮,超频即告结束。对于常见的PowerStrip试用版来说,要想在高于PowerStrip默认的“记忆体时脉”下工作,必须每次重复以上操作,否则只须进行最初的两个步骤。

三、几点忠告

使用PowerStrip超频时,一次不要超得太多(最好不要超过10%)。如果发现超频后屏幕上有不正常的色点,说明超频有点过了,应将上图中的滑杆向左回一点。其次,超频后应注意显示芯片的温度,如果温度过高,应采取加散热片或给散热片加风扇等方法降温。另外,使用PowerStrip能否成功超频和显示内存的质量有很大关系。如果显示内存的质量较好,原来的工作频率又比较低,则超频的幅度可达60%至100%之间。通常的EDO RAM显示内存一般可以达到66MHz(原来工作在33MHz的),而SG RAM显示内存最高可以达到130MHz(原来工作在66MHz的)。如果原来的显示内存的工作频率已经较高(如100MHz),则超频的幅度就较小了,一般在30%左右。需要说明的是:使用PowerStrip超频后,显卡的性能提升与它的特性有关。普通的2D显卡超频后2D性能提升较为明显,而较高档的2D+3D显卡的2D特性提升可能不明显(特别是2D加速特性本来很好的),但3D特性的提升就比较明显,最多可达20%以上。

□新疆 张迎新

无死机或重启现象,其他部件也一切正常。这说明这款Super7主板照样可把外频超至113MHz,而并非100MHz就是Super7的“极限”。看来,这款VA-503+与AMD K6确实很投缘,无怪乎有文称之为与K6(K6-2)搭配的“上品中的上品”了。我个人认为,这种说法一点也不过份,这块主板以800多元的价格,无疑当属超值了。它的唯一“缺点”就是跳线太多,但对我等超频者来说,它反倒可能是件好事。

好东西不可独享,在此将跳频设置列表如下,供采用此款主板的朋友们参考。欢迎E-mail联系:zhaofu@dy-public.sc.cninfo.net

频率	60MHz	*66MHz	*75MHz	*83MHz	90MHz	*100MHz	113MHz
CLK1	2-3	1-2	1-2	2-3	2-3	1-2	1-2
CLK2	1-2	1-2	2-3	2-3	1-2	1-2	2-3
CLK3	1-2	1-2	1-2	1-2	2-3	2-3	2-3

表中带*号为主板公开主频,说明书上有跳线方法。有关内存的跳线可根据自己所用内存种类,参照说明书进行设置。据传,此主板的外频极限是124MHz,不过我还没找到它的跳法。若有哪位朋友找到了,别忘了告诉大家一声才是。

□四川 赵富

现在,有不少用户想对早期购置的486电脑进行改造升级,但在对电脑外挂一只较大容量(1G以上)硬盘操作时,电脑出现无法识别该硬盘的提示,使升级目的无法实现。这里,向大家介绍一个有关外挂硬盘的实现方法,希望能对改造低档电脑的用户有所帮助。

在对电脑安装第二硬盘时,除了必要的跳线工序外,在较新的486配置的CMOS中,硬盘的设置参数中有一个名为MODE的参数,在通常情况下,IDE接口的最大支持为1024个柱面和528MB硬盘。要想使IDE接口支持更大容量的硬盘,就要有一个新的参数才能实现。对读写参数MODE的设置一般有三种选择,NORMAL、LARGE和LBA,对于柱面少于1024及小于528MB硬盘,应将CMOS中的MODE值设为NORMAL,反之则设置为LARGE或LBA。至于设为LARGE还是LBA,要查看硬盘上面的标签说明而定,若硬盘支持LBA,则MODE设为LBA,否则可选择LARGE。

□上海 孙新思

486机外挂大硬盘

最小的硬盘驱动器

1998年9月10日,IBM公司发布了迄今为止最小的硬盘驱动器,这个称为Microdrive的微型驱动器约3.56厘米,长4.3厘米,厚0.5厘米,重量不足31克,然而,其2.54厘米的磁碟容量高达340MB。

这种微型驱动器预计在明年春季开始供货,有170MB和340MB两种类型,IBM公司希望将其首先用于替代数码相机和数

□成都 闻之

问: 怎样关闭不用的程序窗口

答: 如果你使用带活动桌面的 IE 4, 可以有一个快速而又简单的办法同时关闭几个程序。为了检验, 你可以运行几个程序。然后将鼠标移动到任务条上, 按下 Ctrl 键不放。单击每个程序的像标。再用右键单击一个已选择的像

标。当菜单打开时, 选择关闭就可以一次关闭所有选择的程序。

问: 什么办法可以把文件放入收藏夹中?

答: 在 IE 4 菜单中, 选择收藏。当列表打开时, 抓住一个收藏并用鼠标把它拖到一个新位置。你可以重复这一过程直到把所有的选项放到你希望的位置为止。

问: 可不可以把自己的名字和公司的名字放到 IE 4 标题条中。

答: 可以, 不过要通过修改注册表才能办到。注意, 修改注册表时要特别小心。确定 IE 4 不在运行当中, 单击开始, 运行, 键入 regedit, 然后回车。当 RegEdit 打开时, 找到 HKEY_LOCAL_MACHINE \ SOFTWARE \ Microsoft \ Internet Explorer \ Main。右键单击 RegEdit 的右边面板的空白区。然后选择新建, 字符串值。给新串值取名 Window Title, 并回车。双击新串值的像标, 当对话框打开时, 键入你的新标题, 单击确定保存你的改变。关闭 RegEdit, 并运行 IE4。你的新标题将出现在标题条中。

问: 我有几个网址, 每天都要访问, 或一天要访问几次, 有什么办法给它们一个快捷键呢?

答: 假如你每天都要看网上的人民日报。让我们用 Ctrl - Alt - R 作为人民日报的快捷键。人民日报频道在我们的收藏夹中, 名字叫人民日报。

单击开始, 收藏夹, 人民日报, 然后用右键单击人民日报, 选择属性。当对话框打开时, 单击 Internet 快捷键选项。单击快捷键条目并输入 R (大小写均可)。这样就将 Ctrl + Alt + R 赋给了人民日报频道。

问: 活动桌面的我的电脑与普通的我的电脑有什么区别?

答: 当你使用活动桌面时, 你会注意到我的电脑看起来象 IE 4。从某种意义上说, 它就是 IE 4。我们来解释一下这种新的我的电脑的一些特性。

单击我的电脑像标。现在移动鼠标到 C 驱动器像标并选择它。我的电脑将显示信息磁盘上的信息, 如容量, 使用的空间和可用的空间。单击 C 盘来打开它。你会注意到工具条上的后退按钮处

于活动状态。单击后退按钮就可以回到原来的文件夹。就象在 IE 4 中一样。

你也会注意到上面有收藏夹单。你可以从收藏中选择连接到 Web 中。也可以把本地收藏加入

到收藏夹中。假设你进入你的数据文件夹 (C: \Data)。选择收藏, 添加到收藏夹..., 把数据文件夹加入。现在关闭我的电脑, 单击开始, 收藏。选择你新加的收藏条目。我的电脑将打开并指向数据文件夹。

花时间实验一下我的电脑, 你会喜欢这种方式的。浏览本地计算机就象浏览 Internet 一样。

问: 怎样才能做到运行 IE 4. 就自动调用拨号网络呼叫 ISP?

答: 为了实现这一点, 你必须告诉 IE 4 使用哪个连接。在 IE 4 中, 选择查看, Internet 选项, 当对话框打开时, 单击连接选项。选择连接面板中的设置...。然后单击设置, 确定你的 ISP 拨号被选择。键入用户名和密码以后单击确定。然后返回到 Internet 选项对话框..., 再单击确定。

问: 请解释一下 Internet 选项中的高级选项中的功能。

答: 在 IE 4 中, 选择查看, Internet 选项然后单击高级选项。当 Internet 选项对话框打开时, 你会看到这个选项列表。你该选哪些呢? 我们来解释一些对你有用的选项。

在全屏幕窗口中打开频道 如果你选择它, 当你打开一个频道, IE 4 将切换到全屏幕方式。除非你也选择:

以全屏幕方式启动浏览器 如果你选择它, 浏览器将以全屏幕方式打开。你可以简单按一下工具条的全屏按钮随时换回标准窗口。

使用自动完成 有了这个选项, IE 4 将完成任何你以前敲入的 URL, 例如: 如果键入: www. mic 自动完成 将完成剩下的 URL www. microsoft. com

使用平滑滚动 这个选项比较好, 一般要选择它, 除非你内存有限。

给链接加上下划线 这个选项是确省的。没有理由改变它。在多媒体下有很多选项。选择你想要的选项。在 Cookies 下面, 你将发现有三个选择: a. 总是接受 Cookies; b. 总是 Cookies 之前提示; c. 禁止所有的 Cookie 使用。如果你选择“禁止所有的 Cookie 使用”, 一些站点将不能正常显示

(包括许多 Microsoft 站点)。如果你选择“总是 Cookies 之前提示”, 对没完没了的对话框你会感到恼火, 而“总是接受 Cookies”也不是一个很好的选择。推荐你保留其它的缺省选择。

问: 能否把 URL 放在桌面上?

答: 可以建立 URL 的快捷键并放在桌面上。右键单击页面, 选择创建快捷方式。这将把快捷方式放在桌面上。

问: 我的桌面是活动桌面, 但我习惯单击方式, 我更喜欢双击方式, 可以改变过来吗?

答: 打开我的电脑, 选择查看, 文件夹选项...。当文件夹选项对话框打开时, 单击常规选项, 选择设置, 设置对话框打开时, 选择通过双击打开按钮。保留其它选项, 然后单击确定。回到文件夹选择对话框, 单击关闭。

问: 能否把 Cache 放在新的驱动器中

答: 如果增加 cache 的大小, 可以提高浏览 Internet 的速度。如果你的计算机有两个硬盘, C 盘和 D 盘。缺省状态时, cache 在 C 盘中。如果你要把它移到 D 盘, 要为其创建一个文件夹。运行资源管理器, 到 D 盘的根目录, 右键单击资源管理器的右边面板。选择新, 文件夹, 给新文件夹命名为 Temp。现在打开 IE 4, 选择查看, Internet 选项..., 单击常规选项。在 Internet 临时文件中单击设置... 再单击移动文件夹。你会被警告失去现有的信息。如果你不愿意, 就不要往下进行了。如果继续, 你可以选择 D: \Temp 并单击确定, 这需要重新启动才有效。设置分配给 cache 足够的空间后单击确定。再单击确定关闭 Internet 选择对话框。然后关闭 IE 4 并重新启动计算机。

问: 你感兴趣的页面更新时, 希望通过 Email 通知你, 怎么办?

答: 如果你感兴趣的页面更新时, 希望用 Email 通知你。如果没有收到 Email, 就不必浏览这个站点。为了达到这个目的, 浏览到你感兴趣的站点, 选择收藏, 加入到收藏夹中, 当添加收藏对话框打开时, 选择“是, 该页更新时通知我”。单击自定义并选择“是, 发送 e-mail 消息给下面的地址”。键入信息并单击确定。再单击下一个。如果该站点不需要密码, 选择否, 并单击完成。如果站点需要密码和用户名, 键入信息并单击完成。这样当站点更新, 你会收到 e-mail 通知。

问: 怎样离线预定感兴趣的页面?

答: 打开收藏夹 (单击开始), 定位到你预定的站点。右键单击条目并选择预定。当预定对话框打开时, 选择“当页面更新时通知我”, 再单击自定义。选择“是, 发送 e-mail 到下面的地址”。

如果地址对, 单击下一步, 如果需要的话, 键入密码和用户名, 单击完成, 回到预定对话框单击确定。

问: 能否用邮件方式把页面发送给朋友?

答: 如果你浏览某个页面, 你想把它发送给朋友。Internet Explorer 4 实现起来很容易。导航到该页面, 选择文件, 发送, 电子邮件页面。当 Outlook Express 打开时, 输入地址并单击发送即可。

问: 怎样把站点加到收藏夹中?

答: 当你把一个站点加到你的收藏夹中, 你可以选择收藏, 添加到收藏夹, 这一般用于你想把收藏放在特定的位置中。如果你不介意把收藏放在住收藏夹中, 仅仅按下 Ctrl - D 就可以了, 不需要输入其它的内容了。

问: 我以前使用 MS Mail and News, 安装了 Outlook Express 后, 以前的邮件怎么办?

答: 安装 Outlook Express 后, 从 Netscape, Microsoft Exchange, 和 Eudora 导出邮件是很方便的, 但不能从 Microsoft Mail and News 导出邮件。安装 Outlook Express 时把硬盘的 MS Mail and News 删除了, 无法读出旧的邮件。解决的办法是重新安装 MS Mail and News, 把邮件导入 MS Exchange 中, 删除 Mail and News, 然后把邮件从 Exchange 导出 Outlook 中。

问: 怎样和页面一起打印出日期和时间?

答: 对你打印的 Web 页面标上时间和日期是个很好的习惯。为了做到这一点, 选择文件, 页面设置, 当页面设置对话框打开时, 在页眉和页脚框中输入信息代码。

如果要在页脚打印日期和时间, 单击页脚输入 &t &d 注: 建议在 &t 和 &d 至少两个空格。在键入代码后, 单击确定关闭对话框保存。这些改变在再次改变以前一直有效。其它代码有: &p (页码), &P (总的页码), &d (日期), &t (时间 (AM/PM)), &T (时间 (24 Hour Format)), &w (窗口标题), &u (URL (页面地址))。

□ 绵阳 刘云楚

五、Calypso 2.40

这是一个非常与众不同的软件,有一些独一无二的功能:1、自动回信。当你出差时,可以设定好 Calypso 的回信规则,它会在指定时间自动拨号,收回你的邮件,并按要求自动回复信件。比如告诉对方:“我正在出差,回来后请尽快给你答复”之类。2、信件取头功能,可对大于某个尺寸的信件只读取前若干行放在收件箱里,等用户认为有必要全部下载时再双击此信就行,若认为没有必要可直接从服务器删掉。3、浏览器监视功能。当 Calypso 的监视器出现在任务条最右方的通知区(Notification Area,即时钟所在那个小区域)时,所有在浏览器内部点击 mailto: 链接的行为不再由浏览器自己的邮件软件进行,而被 Calypso 接管。这个功能很有用,否则我们往往从浏览器中将邮件地址拷贝粘贴到我们喜欢的软件中再写信,很麻烦。

不过这个软件的缺点也比较严重:1、笔者用过的 2.40.35 版本有个最大的问题就是对邮件常常不能正常解码,尤其是使用 Quoted-Printable 方式编码的邮件。到笔者写此文为止,最新版本是 2.40.41,也许已修正了这个 BUG。有兴趣的朋友可以试试。2、界面看起来很混乱且难于理解,和一般人思维不同。

个人意见:如果新版本仍未修正解码错误的话,此软件不值得使用。另外,总的来说这个软件太复杂了,让人望而生畏,无法一目了然。

六、Becky! (Rebecca) 1.24.15

一流的电子邮件软件。当你把设置对话框中 MIME 页的所有语种的代码页全改成 936 的话(BIG5 除外),Becky 在正文中对中文的支持是绝对一流的,可以整字识别和自动换行。(由于汉字间几乎无空格,很多以空格为界进行自动换行的英文软件往往不能正确地对汉字自动换行)另外该软件还有以下特点:1、实现了对多帐号的分隔管理,每个帐号都有一组收件箱、发件箱和垃圾箱。从哪个帐号收进来的信,就放在那个帐号自己的收件箱中,回信时,新邮件的发信人地址也是所在的那个帐号。2、远程邮箱管理。可以把邮件服务器上的

信只显示主题、日期、发件人,再由用户通过这些因素判断这封信是否要下载。3、写信模板功能。这实际上是对大家都有的“自动签名”的一种扩展,除了文末的签名外,还可以在正文首部自动加上对收件人的称呼。这样,哪怕你写信给某人只说一句话,也会让别人感到你礼节

E mail 软件论高低(下)

完备,知书达礼。不过 Becky 的回信模板功能要费点心思才能搞懂。4、Mailing List Manager (MLM, 即定阅邮件管理器)。在网上有很多电子杂志通过 Email 的方式派发,这个管理器可以帮你记住大部分邮件杂志的定阅和取消方法。5、利用 IE 的 DLL,可以显示 HTML 邮件。

缺点:Becky! 是如此强大而稳定,笔者找它的缺点大有点鸡蛋里挑骨头的味道。通过笔者自己试用一段时间后,还是有一点不太满意,就是收信时仍采用“顺序式”,依次访问每个服务器,如果一个服务器有阻塞,会耽误后面所有的帐号。而且在 Becky 收信期间用户基本上什么干不了,只能查看当前正在收信的那个帐号文件夹中的信,连其它帐号的信都看不了。当你只有两三个邮件地址时,这种感觉不会很明显,但当你像一些网友一样有六七个帐号时,就会明显变慢了。

个人意见:当你的帐号不是很多的时候,Becky! 绝对让你满意。它有一个庞大的用户群,网友 utuui 和 K. W. 还在网上专门开设了一个中文的 Becky 论坛,在 <http://beckyuser.hypermart.net>。名为 Becky 论坛,实则话题涵盖几乎所有常用的 Email 软件。这里有一切关于 Becky! 的东西。

七、The Bat! 1.036

我认为在当前流行的所有电子邮件中,以 Becky 和 The Bat! 为最高档次的产品。在功能上,它们做到了“人无我有,人有我新”,在易用性上,它们达到了一种“返朴归真”的境界。因此这两个软件都是笔者推荐使用的。至于有人喜欢 Becky,有人喜欢 The Bat!,那就是“仁者见仁,智者见智”了。由于以下的原因,笔者选择了 The Bat! 作为 Email 软件。

优点:1、与 Becky 一样,实现分隔式多帐

号管理。2、The Bat! 的远程邮箱预览功能是它独步武林的绝招。比起一般软件只能看到主题、日期和发件人来,The Bat! 多了一个预览正文行数的选择,可以自选看到邮件的前多少行。这样可以多一点信息来判断是否值得下载。The Bat! 还可以将收信设置设定为每次

收信都自动先用远程邮箱预览。3、The Bat! 也有写信模板功能,自动根据地址本中的人物真实姓名自动填到信件的称呼中去。它的这项功能也许没有 Becky 的那么强大,但足够使用,并且易于设置。在模板中加入变量(宏)也是它的一大特点。4、地址簿功能充分考虑易用性,可以把常用的联系人加到 Popup Menu 中,以后写信时,在收信人一栏按右键,常用的联系人会出现在里面。5、对多帐号收信时采用多线程方式,就算有几个服务器特别慢,其它的帐号可以利用等待的时间先进行下去。等你把先收到的一些信回了,那些很慢的信也差不多到了。充分利用了时间,节省上网费用。这一点我想是最重要的。6、可对单个帐号用密码锁上,而其它帐号仍可使用。

缺点:1、稳定性不怎么样。原来的版本经常出现错误后退出。但到现在的 1.036 版本,已经相当稳定。以前由于不满意 The Bat! 的稳定性而改换其它软件的朋友不妨下载最新版再试试。另外,The Bat! 升级太快了,而且每次都会改掉一大堆 BUG。2、对中文支持不算好,不象 Becky 那样可以整字识别。在 The Bat! 的编辑器中是两次删除键删除一个中文。另外,还需要把编辑器的字体调到 12 号,否则容易出现光标与文字错位。

个人意见:如果你帐号和我差不多(10 个以上),又想要一个功能强大的电子邮件软件的话,非 The Bat! 莫属。

一个人要试那么多 Email 软件,有点力不从心的感觉。虽然笔者尽量想把评价写得客观,但考虑到个人喜好和需要,总有一些主观因素在里面。而且有些软件的一些功能设置得比较深,有可能出现笔者没能发现的情况。文中谬误疏漏之处,还望海涵。希望此文能对你寻找适合自己的 Email 软件有一点帮助。 □成都 苏颖锋

如果你非常喜欢打麻将的话,是不是经常为人手不够苦恼。如果你已经接通了 Internet 的话,那就赶快上网,在网上打麻将吧。在这里你不会遇到人手不够的情况,还可以与牌友边打牌边聊天交谈。本文向大家介绍的是在宏棋谷打麻将,这是由 Acer 赞助的游戏站点。

第一步:下载与安装麻将客户端软件

如果想在宏棋谷打麻将的话,你首先要下载一个客户端软件。它除了能完成与服务器自动连接,更提供了牌桌,牌等可视化界面。下载地点 <http://game.acer.net>,在这里有提供给不同语言使用者的软件,你需要下载供大陆使用者的那个客户端软件。操作系统为 Windows95 或 Windows NT 的,16M 内存,至少 20M 硬盘空间。下载后解压安

装,默认安装路径为 C:\Acersonline 麻将。同时在桌面生成其快捷图标。

第二步:在宏棋谷注册一个客户帐号

想在宏棋谷打麻将,你必须拥有一个自己的帐号,因此你首先要注册,目前注册是免费的。这一步要在线进行(你必须上网进行)。进入 [Http://game.acer.net](http://game.acer.net),在注册表中填入客户名(注意大小写)和密码,以及一个可收到确认信的电子信箱地址。不久你就能收到一封确认信,原封不动的发回去,之后收到最终确认信,这样你就完成了注册。

第三步:在宏棋谷打麻将

首先双击桌面的“麻将”快捷图标,在客户框和密码框中填入

网上打麻将

客户名与密码后单击“连线”键,如果连接成功会出现宏棋谷游戏大庭窗口界面。

● 左上方框中显是所有开牌的牌桌,你可以看到哪一桌人满了,哪一桌人还不够。如果你想加入哪桌的话,只要选择要加入的牌桌,单击右下方的“加入”键。如果成功地加入该牌桌,会出现“加入成功”窗口。

● 游戏大庭窗口界面左下方框是显示所有玩家名字,如果你想查询某个玩家的情况,只要选择某个玩家,再单击右下方的“查询”键即可,可以看到这个玩家的总成绩。

● 游戏大庭窗口界面上方是聊天内容显示区,显示玩家的

聊天内容,你也可以在其下方的输入框中输入你想聊的内容。

如果你想新开一桌牌局,可单击“开局”键,在弹出窗口中输入一些相关信息,例如也邀请大陆牌友,再单击“确定”。一旦人数凑够了,再单击“开打”功能钮就开始进行比赛了。在宏棋谷打麻将,每人摸牌出牌的时间为 40 秒,你的比赛界面下方有“胡”“吃”“碰”“杠”“摸”“放弃”六个键,你在打牌过程中可以按需要单击。其中“放弃”是指放弃某个权利,如你的牌中有碰牌,但你不碰,这时就不要按“碰”而按“放弃”。每比完一把,都会出现是否再来一把,你可选择继续或离开。但在牌局进行中不可任意离局,否则会被罚分。

在这里打麻将十分的有意思,如果你感兴趣可以试一试。

《协力商霸中小企业管理专家》、《当家作主管理软件》都有功能强、定位于中小型企业、价格便宜、操作人性化的特点。

处于发展阶段的中小企业经营机制灵活、市场反应灵敏,但实力较弱、人员配备不全、无专职计算机人员、业务繁杂、管理者身兼数职。但是,管理人员都必须要对市场信息的细微变化作出正确反应,信息是企业感受市场变化敏感的“神经中枢”,随着企业管理水平的不断进步,进、销、存、财管理一体化越来越成为企业信息化的要求和趋势。

《协力商霸中小企版》融合了佳软公司五年来的商务软件开发经验,吸取了生意版 V4.0 等数十个产品中的优点,提高了系统使用的方便性,操作体现智能化、指导性,“选销存”信息完善准确,特别在财务帐信息上简洁明了。协力商霸中小企版可变性和可扩展性上比适合于创业阶段的中小企版使用的《当家作主》有所提高。

协力商霸中小企版全面涵盖中小企版进销存、人、财、物、办公管理,彻底解决企业用户的库房管理、销售管理、进货管理、商品管理、客商管理、人事管理、往来帐款、财务资金、固定资产、业务费用等一切问题,经营分析包括商品分析、销售分析、资金分析,为您提供及时强大的业务决策和财务决策支持,真正做到一体化、自动化、信息化,提高资金利用率,加快物流周转,降低流通费用;加强客户和内部职员管理,提高工作效率,随时掌握进、销、存、人、财、物业务信息,及时准确地做出经营决策。

《当家作主》根据中小企版的业务需要,减少了零售管理,红字反冲等功能。突出操作简练、够用就行的理念,是企业进入电脑管理的敲门砖,在操作上提供操作向导,使操作更趋简单,更人性化。

佳软公司《中小企版》零售价为 2800 元/套,《当家作主》450 元/套。本报部购部有售,欢迎广大读者来函索取相关资料。

简化 Word 97 界面

打开 Word 97 界面后,系统缺省设置屏幕最上端是标题栏,显示“W Microsoft Word——文档文件名”;第二栏是菜单栏;然后是文档输入与编辑框;其下部则分别是视图工具及水平滚动条、Word 97 状态栏;最下端是 Windows 95/98 的任务栏。14 或 15 英寸彩显屏幕高度一般仅为 21—22CM,以上除文档输入与编辑框外的 7 条栏目就占了 7—8CM,那么剩下的文字输入与编辑框的高度仅剩 14—15CM,只占整个显示面积的 67% 左右。作为经常使用 Word 97 起草或编辑文档的人来说,如此狭窄的面积如何能够施展手脚呢?

解决的办法有一个,这就是彻底改造 Word 97 界面,精简、调整栏目,扩大输入与编辑区面积,使 Word 97 界面极具个性化,应用起来更加得心应手。

Word 97 界面最上端的标题栏、菜单栏和最下端的 Windows 95/98 任务栏是必须保留的。能够精简的主要是工具栏与状态栏。

首先从工具栏下手,“常用”和“格式”二个工具栏共有 40 余个工具图标,其中真正常用的不到 1/2,许多甚至从未触及过,因此完全可

以将自己经常需要使用的工具图标集中于一条工具栏空间内,而删除另一条多余的工栏,也就是在缺省设置的二条工具栏中只选择保留一条,并将其中一般不用的工具图标删除,再把自己经常需要使用的其它工具图标添加到上面,使之重新组合成一条全新的完全符合自己要求,极具个性化的真正意义上的“常用”工具栏。

具体方法是:在 Word 97 界面的菜单栏中单击“视图”,选择其下拉菜单“工具栏”中的“常用”或“格式”任一予以单击,即在 Word 97 界面中取消了该工具栏。然后在保留下来的工具栏中删除不常用的工具图标,以腾出空间,在菜单栏中单击“视图”,选择并单击其下拉菜单“工具栏”中的“自定义”,待出现“自定义”对话框后,将现有工具栏中不需要的按钮用鼠标左键单击后拖到对话框区域内,该工具图标即在工具栏中消失。最后是添加其它需要经常使用的工具图标,在“自定义”对话框中,选择“命令”选择卡,先从“命令”选择卡左侧的“类别”框中选择某一命令,

其右侧的“命令”框中即出现相应的图标,再将需要的图标用鼠标左键拖到工具栏上用大功告成。如文档输入中经常需要使用“上标”和“下标”,则在“类别”框中选择“格式”,再将“命令”框中的“X₁”和 X₂ 图标拖到工具栏上即可。

创建完全属于自己的“常用”工具栏后,还可取消文档输入与编辑框下部的“视图工具及水平滚动条”和“Word 97 状态栏”。在 Word 97 界面菜单栏中单击“工具”,选择并单击其下拉菜单中的“选项”,在出现的“选项”对话框中,选择“视图”选择卡,取消其中的“水平滚动条”、“状态栏”复选框,即可取消 Word 97 界面中相应的二条栏目。

最后再来看看新的 Word 97 界面,只剩下标题栏、菜单栏和 Windows 95/98 任务栏等 4 条栏目,其总高度只有 4CM 左右,文档输入与编辑框面积较原来在 Word 97 界面下增大 20% 以上,效果非常显著吧!当然,想恢复 Word 97 界面的原状,同上述一样也是相当方便的。 □湖南 彭建五

学会使用 PowerPoint 97

创建统一的幻灯片

- 1、幻灯片排列的意义清晰,演示文稿才易于理解。PowerPoint 有 24 种设计好的自动版式,可以帮助你以一种统一的方式排列对象。创建新幻灯片时,就可以应用一种自动版式。要创建新幻灯片,请先点一下“常用”工具栏上的“新幻灯片”按钮。
- 2、选择需要的版式。
- 3、点一下“确定”按钮,就可以按照选中的版式创建新幻灯片。
- 4、如果要更改幻灯片版式,请点一下“常用”工具栏上的“幻灯片版面设置”按钮。
- 5、选择另一种版式。
- 6、点一下“应用”按钮,就会按照选中的版式更改当前幻灯片的版式。
- 7、新幻灯片中有关文本占位符,点一下该占位符,就可以进入输入状态。
- 8、输入必要的文本后,这张幻灯片就完成了。

重新排列幻灯片

- 1、在“大纲”视图或“幻灯片浏览”视图可以重新排列幻灯片的顺序。请点一下屏幕底端“水平滚动条”上的“大纲视图”按钮,切换到大纲视图。
- 2、选中要移动的一个或多个幻灯片的图标。
- 3、使用屏幕左侧“大纲”工具栏上的“上移”按钮,可以将选中幻灯片向上移动一个位置。
- 4、如果要移动多个幻灯片,而当前幻灯片中段落很多,不便于显示,你可以点一下“大纲”工具栏上的“折叠”按钮,只显示当前幻灯片的标题。
- 5、按住键盘上的 Shift 键,可以一次选

中多个幻灯片。

- 6、点一下屏幕左侧“大纲”工具栏上的“下移”按钮,可以将选中幻灯片向下移动一个位置。
- 7、如果要连续选中的幻灯片中都有非常多的段落,一次次地使用“折叠”按钮就很麻烦。这时,就需要切换到“幻灯片浏览”视图。请点一下“幻灯片浏览”按钮。
- 8、在“幻灯片浏览”视图中,幻灯片的显示比例决定了在屏幕中显示幻灯片的数量。在这里,可以用鼠标直接选择要移动位置的幻灯片。如果按住键盘上的 Shift 键,还可以一次选中多个幻灯片。选择好要移动位置的幻灯片后,就可以用鼠标将幻灯片拖到一个新位置。
- 9、通过剪切、粘贴也可以改变幻灯片的位置。选中幻灯片时,点一下“常用”工具栏上的“剪切”按钮。
- 10、在视图中,选择一个插入点,比如在序号为 1 和序号为 2 的幻灯片中间的位置点一下。
- 11、点一下“常用”工具栏上的“粘贴”按钮,被剪切的幻灯片就会插入到序号为 1 的幻灯片后面,同时幻灯片序号会重新排列。
- 12、在实际操作中,根据不同情况,灵活地使用以上讲解的几种方法,相信一定能达到节省时间,提高工作效率的目的。

唯一需要注意的是:IF 函数最多可以嵌套七层(如本例),再多就会出错。

计算技巧:让单元指针停留在 C2 单元格上,移动空心十字光标至单元格指针的右下角,待光标变为小实心十字时,按住鼠标左键向下拖动至 A 或 B 列的最后一行就完成了全部计算。以上拖动过程就是 C2 单元格的计算公式向 C3、C4、……等单元格复制的过程,在电脑运行速度一定的条件下,复制过程的快慢可用小实心十字光标距虚框的远近来调节。小实心十字光标距虚框越远,复制越快,反之,小实心十字光标距虚框越近,复制越慢。

□新疆 张迎新

Excel 97 的多重判断

问题提出:某单位要给职工增加养老保险储蓄金额,其标准为:工龄少于等于 5 年为 2 元;工龄少于等于 10 年为 4 元;工龄少于等于 15 年为 7 元;工龄少于等于 20 年为 10 元;工龄少于等于 25 年为 14 元;工龄少于等于 30 年为 18 元;工龄大于 30 年为 24 元。如果用手工方法计算,不仅速度慢而且容易出错。采用编程方法虽好,但难于实现且通用性差。使用 EXCEL 97 就可以轻易搞定。

解决方法:在 EXCEL97 工作表的 A 列输入职工姓名, B 列输入工龄, C 列存放计算出来的养老保险储蓄金额。先在 A1、B1、C1 单元格中输入列标题,再让单元指针停留在 C2 单元格,用鼠标左键单击 Excel97 编辑栏,在编辑栏中输入如下的 IF 函数嵌套公式: =IF

(B2<=5, 2, IF(B2<=10, 4, IF(B2<=15, 7, IF(B2<=20, 10, IF(B2<=25, 14, IF(B2<=30, 18, IF(B2>30, 24)))))))))

公式中第二个 IF 语句同时也是第一个 IF 语句的参数。同样,第三个 IF 语句是第二个 IF 语句的参数。例如,如果第一个逻辑判断表达式 (B2<=5) 为“真”,则 C2 单元格赋值“2”;如果第一个逻辑判断表达式 (B2<=5) 为“假”,则计算第二个 IF 语句“IF(B2<=10, 4)”;以此类推直至计算结束。如果养老保险储蓄标准发生了变化,只须改变逻辑判断表达式和对应的“真”值即可。此式是 IF 函数嵌套的基本形式,

●方便的 MS-DOS 方式

在 WIN98 的目录下有两个 MS-DOS 方式,分别叫“运行游戏的 MS-DOS 模式”和“带有 EMS 和 XMS 支持并在 MS-DOS 模式下运行的游戏”,顾名思义,大家就看着用吧。

●桌面上方便的磁盘复制

在桌面创建一个用于复制软盘的快捷方式。右键单击桌面,指向“新建”,然后单击“快捷方式”。在“创建快捷方式”对话框中,键入 diskcopy A: A 可复制磁盘(当用 B 驱动器时,则用“B:”替代“A:”)。

●制作启动磁盘

要创建一个完整的启动磁盘,单击“开始”指向“设置”,单击“控制面板”,然后双击“添加/删除程序”,然后单击“启动盘”。

也可运行 nocomp.exe 创建另一种启动盘,此程序在 Program \plus \system 下。用此种方式创建的启动盘,无 Drivespace,压缩的驱动器也不可,但会有更多的常规内存,比较适合运行 DOS 程序。

●快速启动应用程序

Windows 98 可调整系统快速启动应用程序。要获取最快的应用程序启动速度,请将硬盘转换为 FAT32,然后从“系统工具”菜单运行“维护向导”。使用此向导,您可以安排定期的磁盘碎片整理选项(可自动调整应用程序的启动时间)。

●强制性系统维护

对于大多数强制性维护,在运行维护向导之后,请打开“计划任务”,设置任务每晚运行,并且每一任务的起始时间间隔为半小时(清除、然后磁盘扫描,然后磁盘碎片整理)。也可以选定磁盘扫描程序的设置以自动修正错误。这样,早晨开始使用时,系统始终处于最佳性能状态。

●快速连接到 Internet 服务提供商

转到所使用的“拨号网络”连接,右键单击并选择“属性”,然后在“服务器类型”选项卡上,清除“登录到网络”,就可以减少连接到 Internet 服务提供商所需的时间。可以验证此时依然可以连接。大多数 ISP 并不使用此设置,它可能要花费 60 秒时间。

●“开始”菜单的顺序

对于 Windows 98,直接拖放到“开始”菜单就可更改顺序或在子菜单中的位置。也可以右键单击、删除、或查看“开始”菜单中快捷方式的属性。

●配置摘要

要打印系统配置摘要的副本,请从“系统工具”菜单运行“系统信息”实用程序,并从“文件”菜单中选择“打印”。

●通过使用“发送”功能发送对象

可以将任何快捷方式拖至 Send To 文件夹。这些快捷方式可以是打印机、传真、网络驱动器或 Windows 应用程序。要打开 Send To 文件夹,请单击“开始”,然后单击“运行”,在“打开”对话框中键入“SendTo”,然后按 ENTER 键。用鼠标右键将项目图标拖至“SendTo”窗口中,快捷方式将出现在“发送到”菜单中。用鼠标右键单击文档或文件夹图标,单击“发送到”,然后单击菜单项。

●转换 Windows 3.1 程序组

通过以下两种方法转换 Windows 3.1 程序组:

一 双击扩展名为 .grp 的文件来自动将其转换成 Windows98 文件夹。

二 运行带 /m 参数的 GRPCONV 命令显示一对话框,在该对话框中可选择要转换的

程序组。

●打开方式

要打开与其他程序关联的文件,按下 SHIFT 然后右键单击该文件。单击“打开方式”。在“选择要使用的程序”下,单击要使用的程序,然后单击“确定”。

●屏幕分辨率

如果想为不同的应用程序快速改变屏幕分辨率,请右键单击桌面,然后单击“设置”,在“屏幕区域”中,移动滑动栏到所需分辨率。

WIN98 小技巧集锦

●文件名和扩展名

下列名称均是 Windows 98 应用程序的有效名字:

- 12345678. ABC(MS-DOS 名)
- 12345678. ABCDEF(后缀无限制)
- 1234567890123. ABC(长文件名)
- 12345678901234. ABCDEF(长文件名和长扩展名)

This is a valid file name(带空格的有意义的长文件名)

要察看某个长文件名的 MS-DOS 名称,请用鼠标右键单击该文件,再单击“属性”。

●开发人员的技巧

要重新启动任务栏(如您已改变了使用的注册项),可以使用 CTRL+ALT+DEL 删除 Windows 资源管理器请在出现“关闭系统”时,单击“否”在接下来的提示中,单击“结束任务”删除任务栏,然后重新启动计算机。

●撤消文件移动或重命名文件操作

如果忘记了刚才在 Windows 资源管理器中将文件移动到何处,或者无意中将文件重命名,在“编辑”菜单上,单击“撤消”或按 CTRL+Z 撤消该操作。

●用键盘替代鼠标

通过打开辅助选项的“鼠标键”可以不使用鼠标移动光标。必须安装辅助选项才能使用“鼠标键”。

●目录快捷方式

- . 为当前目录
- .. 为父目录
- ... 为父目录的上一级目录
- 为父目录的上二级目录

●命令提示符下的可视目录

若在命令提示符下需要目录(文件夹)的可视显示,键入“Start.”以查看当前文件夹,或者键入“Start..”以查看根文件夹。

●将文件名拖放到命令行上

可以将文件或文件夹的图标从桌面或文件夹中拖至 MS-DOS 命令行上,而不用键入文件或文件夹名称。文件名或文件夹便存放在运行 MS-DOS 的程序的键盘缓冲区中。

●从命令提示符下复制/粘贴信息或者将信息复制/粘贴到命令提示符下

激活 MS-DOS 程序窗口的工具栏之后,可以通过定点-单击操作在 Windows 程序和 MS-DOS 程序之间复制、剪切和粘贴。例如:将文件夹快捷方式复制到屏幕,然后粘贴到电子邮件中。

●在命令提示符

下启动 Windows 程序

通过在命令提示符下键入要运行的程序名(包括参数)可以启动 Windows 程序。例如:要启动“记事本”,您可以在命令提示符下键入“notepad”,然后按 ENTER 键;您也可以在批处理文件中启动 Windows 程序。另外,还可以在命令提示符下使用 Start 命令启动程序或打开文件。例如,可以键入“C: \start calc. ext”。

●DOSKEY

如果想在 MS-DOS 窗口中使用 DOSKEY 但 Autoexec. bat 中没有装载 Doskey 或者没有创建处理脚本,可以在程序属性中将 DOSKEY 指定不启动批处理文件。如果决定使用其他启动批处理文件,只需将 DOSKEY 移入该批处理文件中。

●Windows 资源管理器开关

Windows 资源管理器开关对创建根文件夹很有用:

Explorer[/e][/root,<对象>],[[文件夹] | [/select,<子对象>]]

/e 使用资源管理器视图(作用域和结果窗格视图)。默认情况为“打开”视图(仅结果窗格视图)。

/root<对象> 指定在“一般”名称空间内用作资源管理器根目录的对象。默认情况下为 Desktop 文件夹。

/select 打开文件夹,选择指定的对象。<子对象> “Windows 资源管理器”打开的文件夹或文件。如果使用 /select 选项,将突出显示子对象。

如果没有使用 /select 选项,则在“资源管理器”中打开文件夹或文件。默认情况下为 root<对象>。

□兰州 任卫东

1、未装声卡。唯一的解决方法就是买一块。

2、有可能是因音箱的插头插错了声卡孔位,或是声卡的调音开关被调至最低音位。解决的办法就是重新插好音箱的插头,然后把声卡的音量调到合适位置。

3、计算机里已安装声卡,但在安装 WIN95 系统时没有选择安装“音量控制”单元程序。解决的步骤依次是:从【控制面板】→【新增、移动程序】→【Windows 95 安装程序】,然后把音量控制和混音器程序安装进来。

4、声卡与其它装置的端口或中断号冲突。解决的方法是:从【我的电脑】→【控制面板】→【系统】中去检查各装置有无红色或黄色标记。红色代表停用、黄色代表冲突。若出

WIN95 系统下“无声”现象的解决

现红色(停用),就把它重新启动;若出现黄色(冲突),就找出冲突的装置。试着将冲突的内存位置与 IRQ 调开。

5、声卡的音量太小。直接把声卡的调音台程序打开,试着将音量调大。

6、指定的发声文件丢失或损坏。这时只有到【控制面板】→【声音】中检查每一种情况所设定的声音是否均正常发音?若不行,则另换一个发音文件(如:WAV 类文件)即可。

□湖北 王斌

图标按钮的制作

二、利用 VB 的扩充控件

上述 4 种方法实现起来都很简单,但 Picture 或者 Image 的外形与 Command Button 毕竟有区别。因此我向大家推荐两个可制作图标按钮的 VB 的扩充控件: 3D 命令钮 (3D Command Button) 和 3D 组按钮 (3D Group Push Button)。使用这三种控件制作图标按钮比起使用 PictureBox 或 Image 模拟的图标按钮不仅形象,而且要方便得多。如果在工具箱中找不到该控件,则在 VB 的“工程|部件...”菜单命令弹出的对话框中选择 Sheridan 3D Controls, 或用浏览的选项,选择 THREE32.OCX 即可。

1. 3D Command Button

对象类型为 SSCommand, 相关属性如下:

AutoSize: 0—(缺省状态)不调整尺寸;

1—把装入的图片尺寸调整为按钮的大小;

2—把按钮的尺寸调整为装入图片的大小。

BevelWidth: 按钮周围斜角的宽度,取值范围为

0~10, 缺省值为 2(5 周围的值立体效果明显)。

3D Command Button 是一个本身具有 Picture 属性的按钮,用它可装入一个图片,同时它还具有按钮的功能。有资料讲: 3D Command Button 不能接收 MouseDown 和 MouseUp 之类的鼠标事件,因此不能像 PictureBox 那样通过装入不同的图片来显示按钮被按下和松开时的状态。但笔者实际应用中却发现 3D Command Button 有 MouseDown 和 MouseUp 之类的鼠标事件(程序见后)。另外 3D Command Button 能够处理按钮被按下的三维视觉效果,所以用它制作图标按钮时,只需装入一个按钮松开时的图片即可。

在对 3D Command Button 控件进行编程时要注意:

(1) 如果你装的是 2 幅图形,当鼠标保持按下状态而脱离图标时,按钮弹起,但图形仍为鼠标按下的图形,这不符合实际的情况,须在编程中注意;

(2) 由于这个控件是按钮,所以无需对这个图标按钮工作而另外定义一个事件函数或工程,可直接在 SSCommand1_Click() 进行编程。

我们利用 3D 命令钮,并参照前面方法 3 给出实例:

```
Dim m_Down As Integer
Private Sub Form_Load()
    SSCommand1.Picture = LoadPicture_
    ("松开时图形文件的路径")
    m_Down = 0
End Sub
Private Sub SSCommand1_Click()
    MsgBox "The Picture Button"
End Sub
Private Sub SSCommand1_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    SSCommand1.Picture = LoadPicture_
    ("按下时图形文件的路径")
    m_Down = 1 ' 1 表示鼠标按下
End Sub
Private Sub SSCommand1_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    If m_Down = 1 Then ' 判断鼠标是否离开按钮
        If (X < 0 Or X > SSCommand1.Width) Or
```

```
(Y < 0 Or Y > SSCommand1.Height) Then
    SSCommand1.Picture = LoadPicture_
    ("松开时图形文件的路径")
    ' 鼠标脱离按钮,则显示松开时的图标
End If
End If
End Sub
Private Sub SSCommand1_MouseUp(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    SSCommand1.Picture = LoadPicture_
    ("松开时图形文件的路径")
End Sub
2、3D Group Push Button——SSRibbon
对象类型为 SSRibbon。
```

值是 0~2, 因此它的立体效果不如 3D Command Button;

(2) 它有自锁特性,即按动后保持按下状态,而不是随鼠标键的松开而弹起。要想让按钮重新弹起,还需再按一次,这同 VCD 机上的暂停键相似。如果要让 SSRibbon 表现得和普通按钮一样,随鼠标键的松开而弹起,则需对 Click 事件进行编程。

(3) 最重要的一点,是由于自锁特性,在对 Click 事件编程后,会造成 SSRibbon1_Click 事件内的程序会运行两次(如消息框会出现两次)。所以为了完成鼠标单击的工作,必须另外编程。

```
实例如下:
Private Sub SSRibbon1_Click(Value As Integer)
    SSRibbon1.Value = False ' 使按钮弹起
End Sub
Private Sub SSRibbon1_MouseUp(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
    If (X > 0 And X < SSRibbon1.Width) And (Y > 0 And Y < SSRibbon1.Height) Then
        SSRi_Click ' 调用工作过程
    End If
End Sub
Private Sub SSRi_Click()
    ' 自己编写的 SSRibbon1_Click 过程
    MsgBox "The Picture Button"
End Sub
```

以上介绍了在 VB 中制作图标按钮的两种方法。其中以利用 PictureBox 或 Image 来模拟的方法最为常见,而后面使用的扩充控件 3D Command Button 和 3D Group Push Button 实现图标按钮的方法则很少见到。但扩充控件使用起来更形象、方便些,尤其是 SSRibbon 的编程更加简单。希望广大读者能灵活运用这些方法,使你的程序变得更加吸引人。

(全文完)

□ 四川 陈敏

VB 的简单动画 (八)

SSRibbon 的属性要比 3D Command Button 丰富些,它本身就具有 PictureDn(按钮被按下时的位图)、PictureUp(按钮松开时的位图)、PictureDisabled Integer(按钮被禁止 (Enabled = False) 时的位图) 等的属性,一旦我们在设计阶段把按钮各种状态时的位图加载好,在程序中就可不必理会它了。如果图形库中只有按钮松开时的位图,没有按钮按下时的位图,则还可以利用 PictureDnChange 属性来加以弥补。

PictureDnChange: 0—PictureUp 不变;

1—(缺省状态)抖动 PictureUp
把 PictureUp 位图中与 BackColor 颜色相同的点每隔一个变成白色,这样就产生了将该颜色加亮的效果;

2—将 PictureUp 位图取反。

另外有三点提醒大家注意:

(1) SSRibbon 的 3D 外形 (BevelWidth) 取

API 函数类似于原来 DOS 下的一些底层功能调用,利用它可以完成一些 VB 所不能完成的功能或者提高程序的效率。由于 API 函数不是直接可在程序中使用的,而且一般都有复杂的参数,使用前还需要声明,所以 API 函数的使用不是太方便,但由于它有前面提到的特殊功能,所以要想编制出较高水平的程序,API 函数的使用是不可避免的。在使用 API 函数时需要注意以下几点:

1、首先在使用前要进行声明
目的是为了 VB 知道到那个动态库中去找这个函数,声明的格式如下:

```
Declare Function 函数名 Lib "库名" [Alias aliasname] [参数变量] [as Type].
```

声明的地方有两个,一是在窗体的总体声明部分,二是在全局模块中,在这两个地方的声明用途有所不同。如果在窗体的总体声明部分声明,那么只能在此窗体内的过程或函数中使用,其它的窗体则无法使用,而且需要在 Declare 前面加上 Private,否则 VB 将提示编译错误。在全局模块中声明 Declare 前面不加任何范围限制则可使用整个程序,不再局限于某个窗体,最好加上 Public,特别是 API 函数中需要的常数前面一定要加上 Public,根据笔者使用 VB5.0 的经验,常数前不加 Public 在别处无法使用。

2、别名的使用

Alias 表示别名,它主要是在需要调用的动态库中的函数和 VB 已有的保留字、函数或用户已定义的变量或函数名字相同时使用,可以

VB 中使用 API 函数

避免因名称相同带来麻烦。假如 VB 中已有 ABC 这个函数,如果需要调用的动态库中的函数名称也为 ABC,那么 VB 将不知道使用那个 ABC 函数,这时就需要为动态库中的 ABC 函数另起一个名字,比如给它一个别名为 EFG,在程序中直接使用 EFG 就可以了,VB 碰到 EFG 就自动会使用动态库中的 ABC 函数而不是 VB 中的 ABC 函数。

3、aliasname 的大小写

aliasname 是和别名相对应的动态库中的真实的函数名,虽然 VB 是不区分大小写的,但由于动态库大部分都是用 C 语言编写的,在 C 语言中是区分大小写的,所以在此处对大小写是敏感的,同样如果不需要使用别名的时候,在上面的声明中“函数名”也是区分大小写的。在使用别名时,前面的别名可以不分大小写,因为在程序输入过程中,VB 自动会将输入的别名和声明中保持大小写一致。建议直接从 VB 提供的 API 函数的声明文件中直接拷贝声明,这样既简化输入也不用担心大小写的输入错误。

4、参数的类型声明

虽然 VB 允许声明参数的类型为“as Any”,但不要这样做,如果你这样做可能会导致程序不能运行或者系统崩溃,最好还是根据需要用到的参数的实际类型来设定,避免出现错误。许多 API 函数的参数类型可以设定不只一种类型,利用这一点我们可用一个 API 函数完成不同的功能。

□ 山东 许振华

注意事项

近日来 CIH 病毒闹的沸沸扬扬。大家都知道它使用 VxD 技术, 那 VxD 到底是什么呢?

VxD 的意思是虚拟设备驱动程序。首先要告诉大家的是, 千万别被它的名字吓倒, 它绝对不像它的名字那样难以理解。

在谈起 VxD 之前, 我们先要说一下

Win95 的执行模式。Win95 运行于保护模式之下, 把所有程序分成两个级别——用户级和核心级, 用户级的程序不能对硬件和核心级的程序作直接的访问, 从而保护了操作系统。因此, 那些需要直接对硬件访问的硬件驱动程序就必须在核心级执行。结果, 微软就把所有核心级的程序一概叫作 VxD。这给我们造成了 VxD 就一定和硬件有关的错觉。

今天, 很多 Win95 里运行的 VxD 都与硬件毫无关系, 它们可以挂接各种 DOS, BIOS 中断, 使应用程序可以获得额外的服务, 也可以监视机器的执行——包括执行程序。终止程序, 或者干脆直接对硬盘读写——就象在 DOS 下用 INT 13H。

大家都知道 DOS 下的 TSR (常驻内存程序), 而 VxD 就是 Windows 下的 TSR, 因为它所做的事情和 TSR 在 DOS 下做的事情一模一样。许多程序员常说, 某某事在 Win95 下是不能实现的, 而事实上的回答是, 可以, 写一个 VxD。

写 VxD 也绝非想象中那么困难。以前必须要用汇编 (DDK 软件包), 现在则可以用 C/C++ 来写 (VTools 软件包, 网址: <http://www.vireo.com>) 如果你使用 VTools 来写, 那么用它的自动生成工具可以在 1 分钟之内写出一个最简单的一个 VxD。下面举一个例子:

先用 Quick VxD 工具自动生成一个 VxD 的源代码, 名字取 Sample, 生成三个文件: Sample.c, Sample.h, Sample.mak, 再往 Sample.c 里写代码 (黑体为笔者添加的代码)。

```
// SAMPLE.c - main module for VxD SAMPLE
#define DEVICE_MAIN
#include "sample.h"
#undef DEVICE_MAIN
```

回音壁

江苏徐州读者彭成问:

1. 我正在用 VC++ 1.52 版的 MFC 类库编一个读串口的程序。我编写了 MFC 类库中对应 WM_COMMNOTIFY 消息的处理函数 OnCommNotify (WPARAM wParam, LPARAM lParam), 在此函数中首先是一些判断串口状态的函数, 然后调 ReadComm () 函数读串口。程序在一般情况下工作正常, 采集数据完全正确。但是, 一旦正在采集时系统又运行其他程序 (如按 Alt + Tab 切换到桌面再运行主群组中的“控制面板”或者此时屏幕保护程序自动运行了), 然后再回到本程序, 则程序不再采集数据了, 好象此时 Windows 不发消息 WM_COMMNOTIFY 了, 后来我干脆直接定义了一个时钟, 在 OnTimer () 中直接调用 ReadComm (), 结果同上, 一旦中途有其他程序运行, 则 OnTimer () 中的 ReadComm () 函数的返回值为 0, 也就是说此时读不出数据了。请问有何解决办法?

答: 从问题中可以看出你是在 Windows 3.x 下开发程序, Windows 3.x 的串口通信控制起来比较复杂, 功能也不完善, 例如没有允许程序以独占方式使用串口的功能。

利用 VC++ 1.52 编程时, 除了要编写消息处理函数 OnCommNotify () 外, 你还必须处理各种通信事件和错误, 某些事件或错误产生后如果不进行清除的话, 通信端口驱动程序 Comm.Drv 就不会再发送 WM_COMMNOTIFY 消息, 因此应用程序就接收不到。Windows 3.x 是一种协作式多任务操作系统, 所有的 Windows 应用程序都运行在同一地址空间内, 如果一个应用程序不主动放弃对 CPU 的控制权, 其它应用程序就不能运

```
Declare_Virtual_Device (SAMPLE) // 描述 DDB
DefineControlHandler (SYS_DYNAMIC_DEVICE_INIT,
OnSysDynamicDeviceInit);
// 当 VxD 动态载入时响应
// SYS_DYNAMIC_DEVICE_INIT 控制消息
DefineControlHandler (SYS_DYNAMIC_DEVICE_EXIT,
OnSysDynamicDeviceExit);
```

Win95/98 的 VxD 简介

```
// 当 VxD 动态撤离时响应
// SYS_DYNAMIC_DEVICE_EXIT 控制消息
BOOL _cdecl ControlDispatcher (
    DWORD dwControlMessage,
    DWORD EBX,
    DWORD EDX,
    DWORD ESI,
    DWORD EDI,
    DWORD ECX)
{
    START_CONTROL_DISPATCH
    ON_SYS_DYNAMIC_DEVICE_INIT
    (OnSysDynamicDeviceInit);
    ON_SYS_DYNAMIC_DEVICE_EXIT
    (OnSysDynamicDeviceExit);
    END_CONTROL_DISPATCH
    return TRUE;
}
// 以上响应控制消息
V86Int_THUNK vthunk; // 中断处理缓冲区
BOOL _stdcall My_89H_Proc (DWORD Int,
VMHANDLE hvm, PCLIENT_STRUCT pcrs);
// 用户定义的中断处理程序。
BOOL OnSysDynamicDeviceInit ()
{
    Hook_V86_Int_Chain (0x89, My_89H_Proc, &vthunk);
    // 挂接 INT 89H 处理程序, My_89H_Proc
    // 为处理程序, vthunk 为缓冲区。
    return TRUE;
}
BOOL OnSysDynamicDeviceExit ()
{
    Unhook_V86_Int_Chain (0x89, My_89H_Proc, &vthunk);
    // 撤离由 Hook_V86_Int_Chain 挂接的中断处理
```

```
// 程序, My_89H_Proc 为处理程序,
// vthunk 为缓冲区。
return TRUE;
}
BOOL _stdcall My_89H_Proc (DWORD Int,
VMHANDLE hvm, PCLIENT_STRUCT pcrs)
// Int 为中断号, 此处必为 89H, hvm 为发生
// 中断
// 的虚拟机句柄, pcrs 为发生中断时的寄存
// 器值。
```

```
switch (pcrs -> CWRS.Client_AX)
// 判断中断时 AX 寄存器的值
{
    case 0:
        pcrs -> CWRS.Client_AX = 1;
        // 如是 0, 则将 AX 改为 1。
        break;
    default:
        return FALSE;
        // 没有处理, 传给下一个处理者。
}
return TRUE;
// 处理完, 返回被中断程序。
```

以上这个例子挂接 INT 89H 中断。编译, 再用 VTools 软件包中的 VxDLoad 工具载入 Sample.VxD, 则当在 Win95 的 DOS 框中执行 MOV AX, 0 INT 89H 时, 将返回 AX = 1, 而此时中断向量表 INT 89H 的处理程序为 0: 0, 多么奇妙的技术! 没有处理程序, 却返回 AX = 1! 这就是 VxD!

调试 VxD 可以用微软的 WDEB386 以及 Soft-ICE 对于 Win95, 还可以使用一个国产调试软件 ZTW (<http://unimaginable.yeah.net>) 它比前者使用起来更方便。而且, 它目前也是免费的。

另外, 如果想深入了解 VxD 可以看《Windows95 开发指南》(Andrew Schulman 著, undoc@sonic.net, <http://www.sonic.net/~undoc> 电子工业出版社, 1995)

如果还有问题, 请与本人联系:

Email: zhunanh@public1.sz.js.cn

□江苏朱梅澜

行。当你切换了应用程序后, 可能因为来不及处理数据而致使通信端口出现异常事件或错误, 从而使得你的程序不能正常工作。下面给出了在 Windows 3.x 下对串口编程的一些要点, 供你参考。

· 在程序初始化过程中调用 OpenComm () 函数打开端口, 如果通信速率较高, 应设置比较大的输入或输出缓冲区, 这一点很重要。

· 调用 SetCommState () 函数设置通信参数, 如果数据采集硬件支持某种流控制方式的话 (串口线的连接方式也要支持), 则最好打开流控制, 这样不容易出现数据丢失的现象。

· 调用 SetCommEventMask () 函数设置要处理的事件, 一般可设定处理 EV_RXCHAR 和 EV_ERR。原则上可以不调用该函数, 而通过 GetCommError () 来确定是否出错, 但如果调用了, 就可以处理一些意外情况。

· 调用 EnableCommNotification () 允许主窗口接收 WM_COMMNOTIFY 消息。

· 在 OnCommNotify () 函数中处理事件, 如果 lParam 的低字等于 CN_EVENT, 则表示有事件产生, 应调用 GetCommEventMask () 函数来了解是什么事件, 该函数在取出事件屏蔽字后会自动清除指定处理的事件。如果所处理的事件是 EV_ERR 的话, 应再次调用 GetCommError () 来消除错误。处理好事件和错误后, 应调用 ReadComm () 来读取数据。

· 如果 lParam 的低字等于 CN_RECEIVE, 则表示接收到数据了, 应采用一个循环来读取接收缓冲区中的数据, 直到 ReadComm () 的返回值为零, 此举可以降低输入缓冲区溢出的概率。在读完数据后, 应调用 GetCommError () 来消除可能出现的错误。

这些编程要点中比较关键的是在每次接

收到消息后一定要调用 GetCommEventMask () 或 GetCommError () 来清除事件或错误, 并且要尽快读出输入缓冲区中已接收的数据。另外, 在控制面板的 386 增强方式设置中, 建议你吧串行端口的设备争用设为产生警告, 并且最好把屏幕保护程序关掉。

2. 同样用 VC++ 1.52 版编一程序, 在程序中定义了 CButton 类的三个实例 Button1, Button2, Button3 (其中把 Button1 定义为缺省按钮), 并且定义好了对应的消息映射入口以及各自的消息响应函数。程序运行后可以通过鼠标来操作它们, 但是不能用左右方向键来操作它们, 请问是何原因?

答: 不只是 VC++ 1.52, 在 VC++ 5 中也可能出现相同的现象。能够用左右或上下方向键来操作的控件属于同一个组 (Group), 只有基于对话框的窗口才支持成组的控件, 包括普通对话框、对话框、属性表和 CFormView 等, 普通的 CView 不支持成组控件。Windows 根据控件的风格和创建的先后顺序来确定哪些控件属于同一组, 举例来说, 如果一个按钮具有 WS_GROUP 风格, 那么从它开始到下一个具有 WS_GROUP 的按钮之前的所有按钮都属于同一组, 当程序运行后, 它们就可以用方向键来切换。在 VC++ 的资源设计器中, 控件的 Group 属性就对应着 WS_GROUP 风格。你在设计对话框时, 应按 Button1、Button2、Button3 的顺序添加按钮, 中间不要插入其它控件 (尤其不能有标签), 然后把 Button1 的 Group 属性选中, 其余两个按钮的 Group 属性去掉。如果你直接在程序中定义 CButton 类, 并自己调用 CButton::Create () 函数来创建按钮, 那么在创建第一个按钮时应设置 WS_GROUP 风格, 其余两个按钮不设置。□四川王瑛、陈新

大洋彼岸微软公司的一场官司闹得沸沸扬扬。当人们普遍关注“视窗98”和比尔·盖茨命运的时候，我们不妨冷静地思考一下 Windows 98 中文版上市以后，对中国的中文操作系统平台会带来什么样的后果，民族软件企业平台产品会走向哪里。

DOS

彻底告别，尚需时日

计算机技术的发展日新月异。昨天的 Dos 环境下，中国用户还在微软 Dos6.22 中西文版、希望公司的 UC-DOS、明星公司的中国龙、超想公司的超想汉字系统以及天汇公司的天汇汉字系统中选择徘徊，今天微软便打开它在中国的“窗口”，让 Windows 风靡起来。据统计 80% 以上的用户迅速转移到 Windows 平台。一直占市场主要份额的 Dos 环境在 1996 年开始慢慢退出，基于其上的中文平台由于大势所趋，渐渐失去了市场。超想最早退出，中国龙、天汇也慢慢撤退，唯有 UC-DOS 仍占一席之地。直到今天，UCDOS 仍在连邦软件销售排行榜上。表面上这似乎很出乎人们的意料，其实不然，在这方面，希望公司做了很多工作。

首先，不断改进产品的功能，UCDOS 版本在不断升级，从 V5.5、V6.0 到 V7.0，并且也开发出在 Windows 平台下的 UCWin；

其次在市场策略上，采用双平台捆绑销售的方式推向市场，定价较低，每套仅 980 元，和同类产品相比，价格要低 1/4 左右；

第三，由于部分应用软件是在 Dos 平台的，同时有些硬件没有及时升级，这些用户不能马上转移到 Windows 环境工作。希望公司充分利用这些有利因素，加大边远地区的宣传力度，使其产品销售较好。

第四，印刷精美、翔实的手册给用户具体操作软件带来了方便；良好的售后服务以及技术支持，省去了用户的一切后顾之忧。

辛苦的工作换来丰硕的果实。UCDOS/WIN7.0 在连邦软件销售排行榜操作系统平台类经常名列前茅，据统计一九九八年 UC-DOS/UCWIN 在零售套装市场占 15% 份额。

WINDOWS

三分天下，各显神通

目前，在 Windows 环境下，微软的 Windows95/98 中文版、新天地的“中文之星”、四通利方的 RichWin 这三支劲旅形成一种三足鼎立的市场格局。

当然实力最为强大的就要数微软的 Windows95/98 中文版了。从 WINDOWS3.2 到 WINDOWS95 是一个巨大的飞跃。当 Windows95 中文版进入中国后，微软（中国）公司推行 OEM、MOLP 和套装零售三管齐下的市场策略，占据了绝大部分市场份额。据统计，微软的 Windows 95 中文版零售版本在中国卖出了 3 万套左右。在 OEM 市场，Win95 中文版成为“巨无霸”，估计年销售量在 300 万套左右。Win98 中文版在中国上市时，微软（中国）公司和连邦公司共同策划了受人瞩目的“午夜疯狂”市场活动，掀起了新一轮的 Windows98 中文版购买热潮，零售市场中文标准版曾一度供不应求。

在市场策略上，特别值得一提是微软非常重视大力开发企业市场。微软与中国海关、中国工商银行、中国人民银行、摩托罗拉（中国）有限公司等一大批企业用户的业务都是通过批量销售的方式来进行的。微软的 MOLP（开放许可证）方案，给企业用户提供了更加灵活的便宜的解决方案。在 1998 年度中，微软（中国）有限公司 1/3 的销售额是利用

“开放许可证”方式销售的。随着这种销售方式的逐步推广，这个比例还会继续增大。

中文之星 2.97 上市以来，深受国人的喜爱。它支持国标码和 BIG5 码，支持电子邮件处理汉字，采用新拼音输入法和多种简繁体汉字输入法，提供多种中文工具和应用软件，提供金字方案（内含 18 种 GB 简体和 3 种 GB 繁体、18 种 BIG5 繁体和 3 种简体），内含多种不同点阵大小的显示字库，支持网络中文传输，对出版级 Postscript 汉字打印有完备支持。新天地公司利用中文之星的品牌影响力、大量

中文操作系统平台市场走势

北京连邦软件产业发展公司 副总裁 李儒雄

的老客户、通畅的销售体系，大力拓展套装零售市场。据统计，中文之星 2.97 在零售市场大致销售了 18000 套左右，占整个中文平台零售套装市场的 30%。零售市场的业绩，鼓舞了新天地公司加强其 OEM 市场的拓展力度，销售量稳步增长，V2.97OEM 销售量约 8 万套。

四通利方开发的 RichWin 有两个系列产品，一个系列是 RichWin97 专业版系列，分为 for Win95/98、for NT sever、Workstation 和“中文处理专家”四个产品，另一个系列是上网产品系列，包括 RichWin 网络版、上网宝典、上网银典三个产品。RichWin97 专业版 for Win95/98 全面支持最新的 Office97 中英文版、Lotus 1-2-3 Office pro97、Lotus Notes4.0 等，支持 GB、BIG5、GBK、日文、韩文等多种内码，自动识别中文内码转换，多种输入法（特别设置广东拼音、动态键盘），30 套高质量中文简体字库，两套 GBK 国际扩展字符，英文软件汉化菜单中英转换，带有利方字典，具有快译功能，还有邮件、联网通等。

四通利方公司的产品和市场策略是以 RichWin 技术为核心，实施中文化、网络化和方案化。尤其是其方案策略，针对直接客户推出的“中文处理专家”和“上网宝典”、“上网银典”，其超值价格使其很快走红。针对生产厂家尤其是硬件厂商，提供专攻方案，赢得众多厂商们的支持。据统计，1998 年 1-8 月，以 RichWin 为核心的各种套装产品在零售市场大约销售了 15000 套左右，其中仅 8 月份销售了 2500 套，RichWin 占整个中文平台零售套装市场的 25%。在 OEM 市场，四通利方的 RichWin 产品仅 8 月份就销售了 4-5 万套，估计年销售量在 60-70 万套之间。

微软

称霸市场独霸难

笔者认为，在半年内，累计会有 60% 的用户使用 Win98 中文版，其中大部分是随计算机预装的和以 MOLP 方案购买的。微软凭借着其强大的技术实力和市场营销实力，占领更大的市场份额是不容置疑的。

然而微软在中国的一向高价政策，正是它难以独霸市场的重要原因之一。Windows95 中文标准版 1800 元，最新的 Windows98 中文标准版高达 1998 元（升级版 1198 元）。标准版的这一价格同 Windows98 其它语言版的价格相比要高得多；在美国仅为 109 美元；在日本，大致相当于 600-1200 元人民币；在台湾相当于 1200 元人民币。微软认准了中国的中文平台软件市场的巨大潜力。一开始，采用与国际同步的销售方式打开中国市场，等到中国 IT 市场渐渐成熟并且迅速发展起来以后，便抛出不可思议的高价。相对于企业用户来说，中国的个人用户数量大得多，而他们普遍的消费水平较低，高昂的价格令他们避而远之，低廉的盗版成为他们的选择。微软曾大力宣传：

“我自豪，我用正版”，有的人却改成：“我自杀，我用正版”。看来价格问题始终是使用正版软件尤其是微软产品的一个重大障碍。

相对而言，中文之星在零售市场会有一个较大的突破。由于许多应用软件是西文软件，存在一个平台兼容性的问题，有些在 Win98 中文版下无法运行，而中文之星的特色是应用软件兼容性较好而且带有多种中文工具，再加上其品牌影响力（据前不久《中国青年报》对国内软件市场产品用户调查表明，中文之星综合指标列第一），所以用户仍较大。另外他们十分看重输入法，认为输入系统为中文平台必备，下个阶段欲推出语音输入，提高输入效率。中文之星另外还将增加字处理和艺术汉字功能，必将为其带来新的用户群。

四通利方接受风险投资后，加快产品开发进程，积极开拓 OEM 市场，如今在 OEM 市场占较大比例。在零售市场推广方案套装软件，为客户提供解决方案，双管齐下的市场策略，必定能占领较大的中文平台市场。

和微软相比，国内中文操作系统平台软件厂商无论是在资金、技术、人才还是在市场营销方面，还有较大的差距。如何在微软的强大攻势下，占领更大的市场份额，是国内中文平台软件厂商面临的难题。当然，微软凭着技术垄断、资金雄厚的地位和优势，抢占绝大部分中国市场是早已预料到的。但由于其大部分和市场应用的多样性造成的产品的局限性等因素，要想独霸市场，是不太可能的。

民族软件

继续发展仍有前途

目前国内软件市场和欧美市场相比还很小，中国计算机普及任重道远。但是中国软件市场是一个极具潜力的巨大市场。经过十多年的发展，中国软件市场已经迎来了她的“成长期”，软件市场销售额在急剧增长：1994 年为 40 亿元，1995 年为 68 亿元，1996 年为 92 亿元，1997 年增长至 126 亿元。四年来平均年增长 47.1%，远远高于全球软件产业 15% 的增长率。如果有一天，中国 30% 家庭拥有计算机，国产软件企业哪怕只有 1% 的市场份额，销售额也比现在的大得多。看来，民族软件继续发展仍大有希望。而对如此诱人的前景，民族软件企业必须抓住机遇，采取有针对性强的产品、市场策略，在竞争中生存和发展壮大。

首先，要继续完善软件的功能。多从国人应用角度考虑，按照国人的思维习惯以及应用水平，提供更直观、更友好的界面，吸收社会上不断涌现的更快捷、更易学的输入法，解决好国人汉字输入障碍问题。随着网络应用的发展，多方位提供有关网上功能的产品；

其次，大力宣传“民族软件”，号召国人支持民族软件产业的发展，取得政府、行业、媒体、用户的支持，大力普及民族软件；

第三，在市场策略上，采取一些针对性策略。如依然采用低价政策；和硬件厂商合作，大量预装国内中文平台软件；和软件厂商以及软件经销商多方面合作，制成套装捆绑销售。另外，还可以开拓国际市场，主要是华人较多的国家，如美国、加拿大、新加坡等。由于这些国家计算机应用水平较高，厂商可以根据不同国家华人对中文平台的具体要求，特别推出各种海外版以满足他们的需求。

尽管我们的民族软件产业现在还很弱小，以现有的实力很难和世界级的软件大企业相抗衡，但是只要我们的软件厂商不断增强自身产品的功能以满足用户的不同需求，慢慢培育市场，培育国人使用民族软件意识，相信我们自己的国产软件明天会更好。

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年10月17日(42期) 总第629期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★

贴近读者 实用普及

以开发 UC DOS 和中国龙闻名的著名的软件大师鲍岳桥、简晶等在离开希望电脑公司后组建了北京联众电脑公司,并在短短半年时间内建立了国内第一家专业网络娱乐休闲网站——“联众网络游戏世界”(网址:www.globallink.cn.net)“我们有个宏伟的目标:要建设一个全世界最大的中国人自己的娱乐和游戏网站。”鲍岳桥先生说。

为什么离开希望?

用鲍岳桥先生的话讲,“一句话,就是想干一番自己的事业!”

确实,鲍先生等三人原来都是希望公司软件部的,很长一段时间,一直从事 UC DOS 和 UCWIN 的开发工作,付出了很多,而且也取得了一些成绩。对于他们来说要放弃中文平台,重新开始新的领域,也是一件很不容易的事情。

联众的主力军以前都在开发系统软件,积累了许多系统软件的开发经验,有人觉得放弃中文平台

的开发,有些可惜甚至是浪费。但联众认为,是否掌握某项技术不是关键,技术这个东西完全是触类旁通的,当今计算机的发展如此迅速,一个人不可能掌握所有的新技术,一个有经验的程序员应该能够利用自己原有的知识和经验,很快地掌握新技术和新知识。

而且,系统软件现在面临的困境也很大,虽然中文平台曾经非常红火,但是目前情况已经发生了很大的变化,应该说外挂式中文平台已在走下坡路了,特别是 DOS 平台,使用的用户将会越来越少,即使正在使用的大部分也只是维持现状而已,将来发展的趋势必然是 Windows; Windows 下的中文平台虽然现在还有不少,但 Microsoft 的 Windows 在多语言处理方面日趋成熟,留给其他厂商的空间也将越来越小。从技术角度讲,联众非常自信能够开发出一流水平的中文平台,但市场并不仅仅依靠技术!

因此联众决定去寻找一个新的发展方向,这就是 Internet!

现在 Internet 虽然很火热,但据说谁都不赚钱,为什么还要选择 Internet 呢?

在发展方向的选择上,根据行家的预测,Internet 今后有两大热点,一是网络搜索,因为网络信息浩瀚如海,如何快速找到自己需要的信息显得很重要;二是网上娱乐。

当然,现在通过 Internet 能够实实在在的赚到钱的公司还不多,但必须看到 Internet 的高速发展,而且通过网络得到的不仅仅是钱,更重要的是信息和资源。象 HotMail 和 ICQ 虽然都不赚钱,但它们都在最近被两家大公司收购,出价竟达数亿美元,这才是它们的真正价值。再说,等到别人开始在 Internet 上赚钱时,你再挤进去,还来得及吗?

联众现在选择了从网上娱乐起步,已建立

了一个很受欢迎的网上休闲娱乐网站——“联众网络游戏世界”,在这个世界里,通过网络,上网者可以和来自五湖四海、世界各地的人们广交朋友,更可以以牌会友,以棋会友,乐在其中。

联众现在开发了哪些娱乐软件?有什么特点,如何收费?

经过一段时间的努力,联众已经建立了国内第一家专业网络娱乐休闲网站,现已开发了 10 种游戏,分别是围棋、中国象棋、四国军棋、跳棋、国际象棋、暗棋、拱猪、升级、桥牌和跑得快,这些都是国内用户十分喜欢的游戏。

联众于 6 月 17 日首次在东

创造网上新生活

——记联众电脑公司

方网景发布了这个消息,第二天,站点的访问人数便达数千人,经过将近 3 个月的测试,现在注册的人数已接近 1 万人,一天 24 小时不断,最高时间时在线玩家可达近 300 人。

现在联众已经将整个游戏开发平台建立起来,以后基于该平台,可以很快地添加各种新的游戏。联众现在所有的游戏都是免费的,任何用户只要访问联众主页,就可以直接下载游戏大厅和想要玩的游戏的客户端软件,安装后就可进入联众网络游戏世界。详细步骤可以到联众的主页上查询。

联众网络游戏世界的特点首先是适合中国人最爱玩的游戏项目,适合全世界所有的华人,具有很浓厚的中文文化背景。目前,在国外也有一些比较著名的游戏站,但在那里只能与别人使用英文进行聊天,许多游戏可能也不是国人想玩的。

其次,游戏、聊天相结合,在任何一个游戏中都配有一个一流的聊天室,在参与游戏的同时还可以和玩家进行聊天、交流感情,丰富的在线聊天命令更使聊天变得简单、生动、活泼。只要光临过联众的聊天室,就会感受到它的不同。

第三,积分与排行榜。所有游戏都有积分和排行榜,从玩家第一次玩游戏开始,联众就将每次游戏的结果保存下来,计算积分,并定期公布积分排行榜,让玩家在玩游戏的同时也增加一种成就感。对于棋类游戏,除了积分还引入了等级制:如图棋,如果任意找一个玩家,则可能双方水平差距太大,这样玩就没意思了。有了等级后,上网者可以找一个水平相当的玩家进行游戏,并且等级随着参与者水平的提高还会上升。

联众公司的目标是什么?将来怎么发展?

从公司的角度出发,当然不仅仅只开发一

记得从前买书难:书是隔着三尺柜台整整齐齐摆在书架上的,只有书脊朝向外头,读者看到的只是书名。只知书名并不顶用,总得多少了解其内容梗概,这就要烦麻营业员同志将书递过来翻翻,若营业员正忙着或态度不怎么样的,想买书的希望就落空了:你总不能就凭书名买下书吧。若眼力不济,连书名也看不清,想选一本意中书就更麻烦了。现在可好了,大书店、小书摊,书架都敞开了,任你在书海中尽情徜徉,一本再一本任意翻阅,一切爱书者无不为此叫好。其实现在在不仅是买书容易,买其它商品也容易了。不用说超级市场,就是一般小商店,大至彩电、音响,小至铅笔、糖果,都推到顾客眼皮下,任你挑选,营业员小姐一旁或殷勤地帮你出谋划策,或详细地介绍产品特点、使用方法,让你最后掏出腰包将满意带回家。其实,书店敞开书架的做法,就是跟自选商场、小型超市学来的。市场经济条件下,不懂得顾客就是“上帝”这个道理,没有一套有利顾客购物的作法,要做好生意、要生存下去,是不可能的。

可惜,时至今日,购买软件跟昔日买书还是同样两个字:难呀!

这倒不是说今天的软件商店没有开张销售。在多数卖软件的商店里,你也可以亲自动手取出各种软件,但是只能欣赏一下其精美的包装封面罢了,连使用说明书也是严严实实地封装于其中的。可是,若没能够在电脑上运行一下该软件,任你拥有火眼金睛,也无法读出这些光盘或磁盘上的内容的。这精美包装的货色有没有像广告说的那样好呢?会不会言过其实,甚至金玉其外、败絮其中呢?

(下转 P161)

寄语软件商

一个产品,肯定还要开发其它类型的软件产品。但就“联众网络游戏世界”而言,有个更宏伟的目标:要建设一个全世界最大的中国人自己的娱乐和游戏站点。为实现这样一个目标是很困难的,这需要联众长期的努力和付出。

从近期来说,联众打算在今年完成十几种游戏的开发。如:麻将、五子棋、俄罗斯方块、夹子棋等游戏正在开发中。然后,开发这些产品的多语言版本,如:英文版、日文版、韩文版;再进一步,还要收集和开发其他国家和地区的各种游戏项目。

一定时候,联众将考虑公布网络游戏平台的开发规范和中间件,促进与其他游戏软件厂商的合作,开发一些大型的网络游戏软件。

其它材料

- 1、网站排名:广州热讯“专家统计”名列第二
- 2、现已注册人数:接近 10000 人
- 3、最多的同时在线人数已达 290 人,平均 150 人
- 4、游戏程序启动次数:超过 8000 次/天

公司主要负责人简历

公司总经理鲍岳桥,1989 年杭州大学数学系毕业,原任北京希望集团总工程师,获得过中国科学院授予的“青年科学家”称号,曾开发 UC DOS 3.0 - UC DOS / WIN 7.0。

公司副总经理简晶,是 1992 - 1995 年中国影响力最大的 DOS 中文操作系统“中国龙”1.0 - P4.0 的设计者,1995 年出任北京希望集团总工程师;开发了 UC DOS SDK fox C/C++ ,并和鲍岳桥等人合作开发了 UC DOS 7.0 和 UCWIN Gold 1.0。

公司副总经理王建华,1995 年加入北京希望集团,开发了 UCCOM 等通讯软件,也参与了 UC DOS 的开发工作。拥有很强的网络开发和管理技术。

现在的硬盘容量越来越大,前不久笔者听说,连三、四十G的硬盘也出现了。其实从另一方面讲,这也是烦恼的开始:面对乱糟糟的硬盘,找个文件都要费你好一会儿工夫,你有什么办法解决这个问题呢?不妨试一试 WhereIsIt? 这个软件,它能帮你把数据文件理出个头绪,形成个索引,甚至暂时替代你的“资源管理器”,以后就不用担心找不到东西了。

它是最好的媒体分类软件之一,通过给你的软盘、硬盘、光盘和可移动驱动器建立快捷映象,并且把资料存放在分类中以供将来参考。而且这些“映象”占用的空间很小:70,000个文件(夹),大约10个光盘的容量,映象仅为2MB。这对于文件和数据的共享是很重要的。

笔者在第一次看到这个软件信息之后,曾数次试图从该信息提供的下载站点进行下载: <http://www.nettally.com/moribus/whereisit/wii120b1.zip>,但不知是什么原因,始终都没有成功。不过“最好的媒体分类软件”这句话始终吸引着我最,一日终于在这 <http://www.nease.net/~newhua> 这个叫“华军个人主页”的站点(还非常不错,尤其在软件方面),下载了 WhereIsIt?,可以到该主页下的“最新软件”处的“8月17日”下面去找寻。

WhereIsIt? 是一个共享软件,免费试用期为14天。它是一个使用简单,功能强大的媒体分类软件,具有广大用户熟悉而简单的用户界面,搜索能力较强,ZIP、ARJ等多种压缩格式的文件它也能处理噢! Where is it? 支持基于 Windows 的几乎所有的媒体类型文件:如软盘、CD-ROM、可移动的驱动器、硬盘、网络驱动器等等;它还能支持多种文件系统,包括 FAT16、FAT32等,这是它有别于其他同类软件之处。

在你安装成功 Where is it? 后,你首先要对它进行设置:对于那些水平较高的使用者,WhereIsIt? 提供了灵活的功能选项设置;而对新用户又提供了快速设置向导(Quick-Setup Wizard)。

Where Is It? 的界面与 Windows 的 Explorer 窗口较为相似,左边方框是主要的目录,右边方框根据显示映象的不同,而显示不同的内容,如名字、大小等等。而且右边框内的显示方式类似于 Explorer,也有4种显示方式:大图标(Icons)、小图标(small icons)、图标列表(icon list)和详细列表(details)。工具栏上是一些常用的快捷图标按钮,如果你对它们暂时还不熟悉的话,把鼠标放在图标停留几秒钟就会出现提示信息。

在右边框内列出的文件不能再象资源管理器那样双击(在 Win 98 中单击)打开,而必须使用鼠标右键的“View file”或工具栏的“眼睛”图标。在界面的右下端有两个点,它反映了程序当前的状态:右边的绿灯亮——当前程序处在空闲状态;左边的红灯亮——正在工作,请等待。

具体使用:

1. 单击工具栏上的“新建”图标(或选择 File / New)建立一个新的记录。
2. 增加数据。单击“Add disk”图标按钮(或者选择 Catalog / Add/Update disk image 选项),选择你要建立映象的驱动器,并确定,WhereIsIt?将根据“程序设置”搜索这个驱动器的所有相关信息。
3. 重复第2步建立所有你想建立的映象。
4. 你可以给每个文件、文件夹设定独特的标志。用鼠标右键单击被选中的文件(夹),

选择“Set Category and Flags”

5. 存盘保存这个文件。

当对驱动器的内容生成了一个映象之后,就可以用 Where Is It? 对数据按你的要求进行归类,建档等等的操作。

1. 寻找(Search)文件功能

在左边方框内选择好条目后,在“编辑”菜单(单击图标按钮或 Ctrl + F)可以进入“What to search for”对话框,第1组复选框里有5个

最好的媒体分类软件 ——WhereIsIt?

选项。例如,你要查找文件名中带有“win”的文件,就可选择第一个选项“Search by Name or Attributes”,一旦它被选中就会出现一个新的对话框,你可在“Search for”里输入“Win”,然后单击“Find”按钮。由于是复选框,你可以选择多个搜寻条件,使选择文件更精确。第2组复选框主要是设定搜寻的范围:文件夹?驱动器?……

2. 用户列表(User List)

用户列表的功能相当于另外一个的文件映象,只不过是现有“映象”的映象。这有什么用呢?比如你只想打印个别条目,这时就可把这些条目添加到用户列表中,最后打印用户列表即可。要建立用户列表,其实很简单,选中该条目,按鼠标右键,选择“Add to User List”即

Windows 98 中文版终于在1998年9月1日的零时准时发售,但是现在大部分人的机器里想必依然装的是 WIN95。而且还有不少的朋友并不知道在 Windows 95 OSR 版本的光盘中有许多好用实用的工具软件,其实这些工具软件大部分是微软自行开发用来扩充 Windows 功能的软件,所以运行绝对良好,与 Windows 绝对“兼容”

1. 系统策略编辑器

路径:Admin\Apptools\Poledit

语言:中文

功能:使用本工具可以创建或编辑系统策略,使 Windows 95 对于单用户、用户组或整个网络来说都有标准的界面和功能。例如,运行后,在文件菜单选择“打开注册表”,双击“本地用户”,会出现“本地用户属性”的对话框,在这里你可以设置,比如单击系统/限制/复选禁用注册表编辑工具,或单击外壳/限制复选隐藏网上邻居,单击控制面板/系统可复选限制系统控制面板,创建新的策略文件添加用户或添加计算机。

2. 密码表编辑器

路径:Admin\Apptools\Pwledit

语言:中文

功能:使用本工具可以编辑用户的拨号网络、Windows 网络等口令文件。

3. 配置备份(Cfgback.exe)

路径:Other\Misc\Cfgbak

语言:英文

功能:允许你同时备份九个注册表信息,这些备份文件以*.rbk 为后缀保存在 Windows 目录下,备份的文件可以拷贝到软盘或其它的地方,但恢复的时候必须从 Windows 目录来恢复它。

4. 日志浏览器(Logview.exe)

路径:Other\Misc\Logview

语言:英文

可;要去掉用户列表中的条目,可选中它;在右键的弹出菜单中选择“Remove to UserList”即可。

3. 生成报告

管理硬盘的目的最终是要让自己和他人清楚、明白,这时“生成报告”就很重要了,具体方法如下:

利用“File | Report Generator”或者工具栏

上的“打印机”图标可以启动 Where Is It? 的报告生成器,并对报告的内容进行设置。可以打印报告,也可以存盘,在打印前,还可对打印内容进行预览。

至于其他的具体使用方法,希望有兴趣的读者可自己去把这个软件下载下来,阅读它的帮助文件,“疯狂”用它14天,就会很熟悉了。不过我建议你最好象 WhereIsIt? 所附的一个例子那样,按照文件的类别、某一种特性来建立映象,例如:文档、图片、歌曲(MP3)、下载软件等等,对于下载软件又可分为上网工具、下载工具,制作 MP3 工具等等。这样的映象分类比较简单、方便和高效。

最后,值得一提的是,WhereIsIt? 具有支持多种语言的功能,这是一个很大的进步,也是下一个世纪几乎所有的应用软件都会具备的功能,它将大大方便各个国家用户的使用。

□四川 陈敏

功能:运行之后默认的浏览 c:\scandisk.log、c:\setuplog.txt、c:\windows\modem.txt、c:\windows\ndislog.txt、c:\netlog.txt、c:\bootlog.txt、c:\delog.txt 文件,可以对这些文件进行打印和分析。

5. 硬件诊断医生(Hwdiag.exe)

路径:Other\Misc\Hwtrac

语言:英文

功能:可以对计算机的硬件信息进行编辑(Edit)、打印(Print)、查看(View),其中查看可以分别选择有问题的设备列表(Devices with Problems)、所有设备列表(All devices)、这里还可以进行筛选(Filter)分别列出用户关心的设备,包括输入设备、多媒体设备、显示设备、存储设备、网络设备、端口设备、微软信息等,系统资源列表(Resource summary),详细地列出设备名称、注册键值、驱动程序的版本、大小位置等信息,并给出建议的解决办法。

6. Windows 95 紧急恢复实用程序(Eru.exe)

路径:Other\Misc\Eru

语言:英文

功能:这个软件可以在发生问题时为你提供系统配置的备份,建议在每次进行重要的系统更改时(如添加新硬件或软件)都使用该实用程序创建一个备份,只需运行程序并按照提示进行。

7. 网络监视器工具(Nmagent.exe)

路径:Admin\Nettools\Netmon

语言:英语

功能:网络监视器应用程序由 Microsoft 系统管理服务器提供,这是一个客户/服务器系统,它允许管理员在管理分布各地的计算机时发挥关键性的作用。(转下页)

跟我学 Painter5.0

Painter 5.0 入门及制作实例

在这一讲里,我们来学习 Painter5.0 中的各种效果的运用。在 Painter5.0 的菜单中,有一个“Effects”菜单。在该菜单中,我们可以运用 Painter5.0 中提供的各种效果。

一、图形的旋转

在 Effects/Orientation 菜单中,我们可以对图形进行旋转、翻转和变形等操作。在菜单中选择 Rotate 命令,可以在随后弹出的对话框中进行图形的旋转角度设置。旋转时,逆时针的方向角度为正,顺时针的方向角度为负。如果我们在执行 Rotate 命令以前没有选定选区的话,Painter5.0 将在默认状态下旋转整个图形区,并且将整个图形区作为一个 Shape 选区。

Shape 选区的概念我在前面已经简单介绍过了,这里再补充一点。所有的 Shape 选区一经形成后,就成为一个浮动的层,我们可以随时使用 Tools 窗口中的 Adjuster 工具来选中该 Shape 选区。有关 Shape 选区的控制我们可以在 Objuest 窗口中进行,这里暂时不讲。

如果我们要旋转的是图形的一部分而不是图形的整个,我们可以先使用选区工具选定某个区域,然后再执行相应的旋转操作。这里所说的选区,可以是普通的选区,也可以是对应于浮动层的 Shape 选区。其中,我们可以使用普通选区工具来选定任意形状的区域;然后将之进行旋转。

二、图形的缩放

选择 Effects/Orientation 菜单中的 Scale 命令,可以对图形或选区的尺寸进行缩放。如果我们需要进行按比例缩放的话,可以在对话框中选中“Constrain Aspect Ration”复选框。如果是以中心点为基准进行缩放,则可以选中“Preserve Center”复选框。

三、图形的变形操作

使用 Effects/Orientation 菜单下的 Distort 命令,我们可以很轻松实现图形的变形。首先,我们需要在图形中选择一个特定的区域,如果没有选区的话,就是对整个图形进行变形操作。然后选择 Effects/Orientation 菜单下的 Distort 命令,这时,会弹出变形控制对话框。千万不要急着去单击“OK”按钮,而是先用鼠标在图形中拖动选区周围的几个句柄,获得合适的形状后,单击“OK”按钮,就可以将效果展现出来了。

下面,我们就使用这个图形变形功能,来制作一个变形字的实例。首先新建一张图片,然后使用文字输入工具输入图示的文字。输入完成后请单击 Adjuster 工具。将当前的文字转换为 Shape 选区。然后选择 Effects/Orientation 菜单下的 Distort 命令,并将选区拖动为一个梯形,最后单击“OK”按钮,得到变形字。

四、Free Transform

使用使用 Effects/Orientation 菜单下的 Free Transform 命令,我们可以将一个 Shape 选区转换为一个 Free Transform,所谓 Free Transform,就是一个我们可以对之进行任意变形操作的选区,其变形量是由选区周围的控制柄控制的。我们可以直接使用鼠标进行拖拉,也可以在 Effects/Orientation 菜单下选择 Set Transform 命令,打开对话框,进行精密的变形控制。

在 Free Transform 的变形设置对话框,我们可以控制 Free Transform 的横向、纵向变形,

以及旋转、倾斜等。

五、填充工具

Painter5.0 中的填充工具是非常具有特色的一个工具。在 Effects 菜单中执行 Fill 命令,可以进入对话框,在该对话框可以选择四种填充模式。

其中“Current Color”是填充当前选定的前景色,其余三种填充模式的填充材质是在“Art Materials”窗口中设置的。如果你没有找到该窗口的话,可以通过 Windows 菜单下的“Show Art Materials”命令来打开这个窗口。

对应于“Pattern”填充模式,我们可以在 Pattern 标签页中设置填充的材质,该标签页中提供的是一些精美的图片,我们可以将这些图片作为填充材质,填充到指定的区域中。与“Gradation”填充模式对应的是 Grad 标签页,其中是一些色彩的渐变效果,与“Weaving”标签页对应的是 Weave 标签页,主要是一些编织物的图样。

这里特别要提出的是“Pattern”填充模式,我们不但可以填充 Painter5.0 所提供的一些图片,而且可以填充其他的任意图片。那么怎么来填充自定义的图片呢?可以按照以下的步骤进行:首先打开作为填充材质的图片,然后在 File/Clone Source 菜单中选中该文件的文件名。最后再执行“Pattern”填充操作就可以了。

六、图片的色彩曲线调整

在 Painter5.0 中进行图片颜色的控制是很方便的,打开 Effects/Tonal Control 菜单,我们可以看到各个控制图形色彩的选项。首先我们来看一下色彩曲线的调整。所谓色彩曲线,是指将色彩的各种对比度、亮度等以曲线的方式表现出来。在 Effects/Tonal Control 菜单下选择 Corrent Colors 命令,可以进入色彩曲线调整对话框。

在色彩曲线调整对话框中,我们可以分别调整 R、G、B 以及合成以后的色彩曲线。也就是说,一幅图片有四条

色彩曲线,我们可以通过四个颜色块来选择对哪一条曲线进行调整。此外,我们可以在下拉选框中选择各种方式来调整这四条曲线,“Contrast and Brightness”方式是通过调整饱和度和亮度滑块来调整色彩曲线。“Curve”方式是使用鼠标直接拖动色彩曲线。“Freehand”方式可以自己在线框图中画出色彩曲线。“Advanced”方式可以直接调整 R、G、B 的各项数值,如果要进行比较精确的调整的话,建议使用该种方式。

七、其他色彩控制

在 Effects/Tonal Control 菜单中,我们还可以看到一些其他的命令,这些命令基本上都是调整图片颜色的命令,下面就简单介绍一下这些色彩调整命令的使用。

Adjust Colors:调整图片色彩、亮度等。通过滑块大方式进行。

Adjust Selected Colors:调整当前选中的色彩,我们可以先使用选择工具选定一部分区域或颜色。

Brightness Contrast:光亮对比度的调整。

Equalize:色彩补偿的调整。

Negative:将当前选中的部分进行反色处理。

Posterize:调节当前区域的色彩等级。注意色彩等级只有偶数,如 2、4、6、8 等。

八、表面灯光效果的运用

在 Effects/Surface Control 菜单下,我们可以运用各种表面效果,从而赋予图形各种不同的表现方式。其中“Apply Lighting”是设置表面灯光效果的命令,选择该命令后将进入对话框。

Painter5.0 具有很强的灯光设置功能,在设置对话框中,我们可以设置任意多个光源,当我们需要添加光源时,只需在对话框左侧的预览区中单击空白区域即可。移动光源也可以直接用鼠标在预览区中拖动。

下面,让我们来看一个灯光设置效果的实例,如图 7 所示。这幅图的制作很简单,首先新建一幅背景是白色图片,然后使用文字输入工具写上“Hi”两个字。在进行灯光设置前,还需要把文字层与背景合并。合并的方法是在 Objects 窗口中,打开“Floater”菜单,选择“Drop All”命令。接下来,我们进入灯光设置对话框,设置三个光源,再改变一下光源的颜色和位置,就可以获得如图所示的效果了。怎么样,轻松吧!

此外,我们还可以对每个光源进行单独的设置。如光源的亮度(Brightness)、距离(Distance)、仰角(Elevation)、投射范围(Spread)等。在灯光设置效果对话框的下方,我们还可以选择 Painter5.0 本身提供的几种灯光效果。(四) □北京 江云

(接上页)你可以使用该应用程序来检测和解决 LAN、WAN 和 Microsoft 远程访问服务(RAS)连接中遇到的问题。为了使用网络监视器工具解决网络中遇到的问题,必须在网络中您想监视的每一台计算机上都安装该程序。

8. 剪贴板查看工具(Clipbrd.exe)

路径:Other \Clipbook

语言:英文

功能:使用剪贴板查看工具你不但可以查看剪贴板的内容而且可以用来储存图形文件。

可以在不同的计算机之间来传递剪贴板内容实现资源共享,你可以对剪贴板的内容储存为*.clp 文件进行长期保存,可以在需要用的时候在拷贝到所需的文档中。

你有没有想过在光盘中就你想要的好东东呢?若以上目录中有*.inf,则安装的方法为在“控制面板”中使用“添加/删除程序”选项,选择“安装 Windows”标签,单击“从磁盘安装”按钮,并从 ADMIN \APPTOOLS \POLEDIT 目录安装。

最后让我们轻松一下,在光盘中有一首 goodtime 的 avi 文件据说说是盖茨非常喜欢的一首歌,听一听你喜欢吗?

工 编后:如果您有兴趣充分享受使用正版软件的乐趣,Win95 光盘 中还有宝可寻。如名为 3D Movie Maker 的三维动画软件试用版,虽然 比正式版功能弱,但制作一段幽默动画还是绰绰有余的。 □北京 孙江宁

随着人们生活质量的日益提高,人们对精神生活的要求越来越高,目前出现的电脑婚纱照照片制作圆了众多人追求“时髦”的梦,把“花易落,人易老,青春一去不复返”的“陈词”放之脑后。

典型的婚纱照照片制作的系统构成:

婚纱照照片制作系统包括计算机、制作软件、影像输入设备、输出设备、照片装饰封装设备,这几部分构成了婚纱照的主体。

一、计算机

这个计算机属于图象处理用,因此在经济条件允许的前提下,应该是配置越高越好。建议主频速度>166Mhz,内存>32M、硬盘>3.2G、显示器为15寸。

几种典型的配置

二、输入设备

项目	配置 I	配置 II	配置 III	配置 IV
主板	ATX	MYP3芯片主板	Intel 440X	Intel 440BX
CPU	Intel MMX200	K6-2 266	P11 266	P11 300
内存	32M SDRAM	32M SDRAM	64M SDRAM	64M SDRAM
硬盘	3.2G	3.2G	4.3G	5.1G
显示卡	30显卡 2M显存	AGP(4M)	AGP(4M)	AGP(4M)
声卡	3D	3D	3D	3D
光驱	16速	16速	24速	24速
软驱	1.44M	1.44M	1.44M	1.44M
机箱	卧式	卧式	立式	立式
键盘	W.N.95	W.N.95	W.N.95	W.N.95
鼠标	15寸	15寸	15寸	15寸
音箱	塑料有源防磁	塑料有源防磁	木质有源防磁	木质有源防磁
鼠标	机械	机械	光电鼠标	光电鼠标
参考价格(元)	6000	6000	8500	10000

采用计算机处理照片的图象输入既可以是实时的,也可以是采用已有的照片通过输入设备来送入计算机。

2.1 扫描仪

扫描仪是一种光机电一体化的高科技产品。它是将各种形式的图象信息输入计算机的重要工具。是继键盘和鼠标之后的第三代计算机输入设备。也是功能极强的一种输入设备。人们通常将扫描仪用于计算机图象的输入,而图象这种信息形式是一种信息量最大的形式。从最直接的图片、照片、胶片到各类图纸图形以及各类文稿资料都可以用扫描仪输入到计算机中进而实现对这些图象形式的信息的处理、管理、使用、存贮、输出等。

扫描仪的性能指标表示了扫描仪的性能,主要有表示扫描仪精度的指标——分辨率;表示扫描图像灰度层次范围的指标——灰度级;表示扫描图像色彩范围的指标——色彩数,以及扫描速度和扫描幅面等。

目前用于婚纱照照片制作的多为A4幅面、30位、300×500DPI的扫描仪。要想进行图像处理必须通过扫描仪输入进计算机,而扫描得到的图像质量必然受到扫描仪精度的影响。否则,即使它的原样质量很高,经过扫描以后得到的图像就差得远了。下面的两种扫描仪都能够满足实际需求。

[a] Snapscan 310

扫描种类: CCD平台扫描仪;扫描方式: 单次扫描;

光学分辨率 300×600ppi; 最大分辨率 4800×4800ppi;

色彩深度 30位;灰度级 10级;黑白方式 2;最大扫描面积 216×297毫米;

扫描速度 <8微秒/线(彩色);接口: SCSI-2 双界面接口;

光源: 冷阴极灯;工作电压: 100-240伏特;

工作频率 47-63赫兹;最大功耗 15瓦;体积 445×330×105毫米;选件: 透射稿、自动送纸器;

应用领域: 办公自动化、家政图文管理;市场价位: 1500/1600元(epp/scsi接口)

[b] Snapscan 600

扫描种类: CCD平台扫描仪;扫描方式: 单次扫描;

光学分辨率 600×1200ppi; 最大分辨率 4800×4800ppi;

蕴涵商机的婚纱照照片制作

下岗了,曾经拥有的,已经完全失去,失业、青春、爱情的辉煌、……我用自己的双手不停的攀登,为德为威,寻求曾经拥有而又失去的一切,服务于社会,服务于大众,路就在自己脚下……我们都曾拥有青春,然而“花易落、人易老,往事如烟不可追,电脑美发、美容、婚纱照制作,个人形象设计进行能够留住“青春”的脚步,我做您做……

色彩深度 30位;灰度级 10级;黑白方式 2;最大扫描面积 216×297毫米;

扫描速度 9.3微秒/线(彩色);接口: SCSI-2 双界面接口;

光源: 荧光灯;工作电压 100-240伏特;工作频率 47-63赫兹;最大功耗 45瓦;

体积 530×275×139毫米;选件: 透射稿、自动送纸器;

应用领域: 轻印刷、办公、家庭;市场价位: 3000.00元(SCSI接口)

[c] 紫光扫描仪——Uniscan 4A Plus/4C Plus

清华紫光最新推出迅雷系列扫描仪新品 Uniscan 4A Plus / 4C Plus,除保持了4系列产品

的优异扫描品质外,在扫描速度方面采用超高速扫描技术,在保证捕捉高清晰度和色彩饱满图像的前提下,扫描整页(A4幅面)彩色图

技术指标	Uniscan 4A Plus	Uniscan 4C Plus
扫描种类	桌面、平台式	
扫描方式	一次扫描	
光学分辨率	300X600dpi	600X1200dpi
最大分辨率	4800Dpi	9600Dpi
色彩深度	30bit	36bit
灰度级	10bit	12bit
黑白方式	1bit	
扫描速度	5秒/彩色 A4幅面	
灰度级	256级	
对比度调整	+ 100%	
最大扫描面积	A4幅面	
接口	SCSI	
光源	冷阴极灯管	
工作电压	100-250VAC	
操作系统	W.N.95 W.N.98 W.N.T	
市场价位	1800.00	2900.00

像仅5秒钟。

简便易用,全中文扫描驱动,功能强大(可以在最新Win98上使用)界面友好,随机奉送紫光OCR7.0汉字识别软件、扫描大师、Iphoto Plus 4.0、Textbridge等优秀软件。

Uniscan 4C Plus 更加注重扫描图像质量的提高,600 X 1200dpi 专业级的光学分辨率精细地再现原稿的真实信息,独特的色彩校正技术和超精细去网技术,所见即所得。支持任何符合Twain标准的应用软件,支持Win95或Win98操作系统。

2.2 数码相机

数码相机也叫数字式相机,是光、机、电一体化的产品。它的核心部件是 CCD(Charge Couple Device,电荷耦合元件)图像传感器。它使用一种高感光度的半导体材料制成,在光线作用下,可将光线作用强度转化为电荷的积累,再通过模数转换器芯片转换成数字信号,数字信号经过压缩以后由相机内部的快闪存储器或外置硬盘卡保存,因而可轻而易举地把数据传给计算机,并借助计算机的处理手段,根据需要来修改图像。

虽然生产数码照相机的国外厂家很多,但是商用的基本由两家包揽,日本佳能公司和奥林帕司。

下面是几款用于商用的数码相机基本参数和价位。

(1) Kodak DC120

解像度(像素) 1280×960或850×984;色彩深度 24位;存储量: 内置2MB内存;影像容量 20张;镜头 3倍自动变焦;焦距 38-

114mm;对焦范围 0.5m至无穷远;曝光: 自动或手动;自动平衡;快门速度 1/16至1/500秒 1/16至1/500秒;电源: 4节AA规格电池;液晶显示: 液晶显示控制界面;光圈范围 f/2.5至f/16;自拍装置:

10秒;内置闪光灯: 14英尺可选外接;随机软件 PhotoEnhancer;应用领域: 婚纱摄影、人像证件制作。

市场价位: 5200元

(2) Kodak DC210

1.0百万像素的高分辨率。2倍变焦镜头可让您拍摄近景。随机携带的软件可使您下载、复制和储存影像更为方便简单。市场价位: 5300元

(3) OLYMPUS 1400L

高解像度 1280X1024, 1.41百万像素的高分辨率。3倍变焦。高质广角单反非球面镜头,可扩内存。市场价位: 6500元

(4) OLYMPUS 1000L

高解像度 1024X768, 0.85百万像素的高分辨率。3倍变焦。高质单反 OLYMPUS 镜头,(7片7组)3.3V SMART MEDIA卡(2M/4M/8M) 市场价位: 5300元

使用数码相机时的注意事项

数码相机的外观、部分功能和操作方式与普通的35mm相机差不多,但是它的使用要简单一些,和传统相机相比,还有不同点:

(1) 在按下快门、数码相机真正地记录下图像之前,需要延迟约1.5s。这是由于需要进行光电传感器读取取景、高速光圈或改变快门速度、检查自动聚焦、打开闪光灯等操作。

(2) 用于室外使用时,应备有足够的电池。

三、照片输出设备

目前用于照片输出的设备主要是打印机,包括喷墨打印机、激光打印机、热升华打印机。

(1) 喷墨打印机:

按喷墨方式可分为液体喷墨(墨水通过细喷嘴,在静电场的作用下以高速墨水束的方式喷出)和固体喷墨(相变蜡受热融化后被抽到打印头内,由其利用压电晶体将相变蜡滴射到纸上)两种;墨水盒大约700张耗尽。

(2) 激光打印机:

其利用电子成像技术进行打印,当调制激光束在硒鼓上沿轴向进行扫描时,按点阵组字的原理使鼓面感光,构成负电荷阴影,当鼓面经过带正电的墨粉时,感应部分就吸附上墨粉,然后将墨粉转印到纸上,纸上的墨粉经加热融化后形成永久性的字符和图形。

(3) 热升华打印机:

打印机芯片控制打印头发热,将固态油墨直接升华为气态后再凝结到媒体上,打印效果极佳,能输出如照片般的真实图像。价格最高。

(4) 打印输出效果:

热升华>激光>喷墨。在实际使用中多选用彩色喷墨打印机。日本EPSON公司的喷墨打印机独领风骚,在商家的配套供货中最多,为了比较同时列出了一款影得路热升华打印机的参数。下面是几款商用彩色喷墨打印机的有关参数。

[a] EPSON COLOR 1520k

照片纸、普通纸、卡片等打印介质。1440X720DPI分辨率,逼真照片效果。胶片、光泽纸、布纹纸、连续纸等。A2幅面,10分钟1页。四种平滑字体。市场价位: 6000元。

[b] EPSON COLOR 3000

商用型, 1520K的替代产品。1440X720DPI分辨率,逼真照片 (转下页)

内存是电脑中的主要部件,内存的性能与微机数据的高速处理能力,运行时的稳定性和可靠性有很大的关系。如果内存质量不好,会经常出现问题,造成机器不能正常使用,鉴于这种情况本人将自己的一些选购经验以及掌握的资料,向大家做一个简单的介绍。

虽然内存价格一降再降,但是现在市场上仍有许多以次充好,以低充高,冒名顶替的内存,其结果造成机器不能正常工作,大大损害了用户的利益,其大致表现在以下几个方面:

- 1、以较早的 EDO 内存冒充 SDRAM 内存。
- 2、以低速内存冒充高速内存。
- 3、以普通 DRAM 冒充 EDO RAM。
- 4、将坏板上好的内存条再组合使用。
- 5、将坏位芯片与好位芯片混合使用。
- 6、以杂牌普通内存冒充名牌原装内存。

希望用户在选购时加以鉴别。

对于第一种情况:由于较早的 EDO 内存也有 168 线的,与现在 168 线 SDRAM 从外观形状上看没有差别,很难直观地辨别,但是如果装到机器上一试便知真假,由于二者使用电压不一样,前者 EDO 内存是 5V,后者 SDRAM 是 3.3V,可以把内存装到 430TX 芯片组的主板上的 SDRAM 插槽中,如果可以正常启动, BIOS 可以正确检测出内存的类型,且在 WIN95 下运行相当稳定,一般是 SDRAM。如果不能正常启动,则证明是 EDO RAM。

对于第二种情况:衡量内存性能优劣的一个重要参数就是存取时间,单位是纳秒(ns)。目前普遍使用 70ns、60ns 的内存条,数值越小,表明内存存取速度越快,现在在将内存条的原始标记如 -70ns 通过各种手段把它打磨后涂改成 -60ns 等现象,虽然外表上的标记被更改了,但是内存实际上速度并没有提高,这样的内存条装到机器上,如果是 486 以下的机器还不易被发现。如果装在 430TX 芯片组 MMX CPU 的机器上则会出现频繁死机。因此选购时应进行真假辨别,可用手反复摩擦内存条的速度标记,看其是否退色,如果不退色,一

般是正式品。如果退色或字迹变模糊,一般是有问题的内存条。

对于第三种情况:由于普通 DRAM 与 EDO 内存外观形状上无什么差别,都是 72 线的,只是产品型号不一样,一般不易分辨出来。一般普通内存最后两位数字通常是“00”,而 EDO 内存最后两位数字通常不是“00”,而是“03.04.07”等。最好是通过 BIOS 测试,查看内存类型情况,一般用 430TX 芯片组的主板

BIOS 测试时,可以自动识别内存类型是 EDO-RAM 还是 SDRAM。

对于第四种情况:有的主板虽然坏了,但是主板上的内存条并不全坏,有的将这些不同主板上的内存条拆下来再组合使用,虽然单个内存条没有问题,但是组合起来使用就有可能出现问题。由于 72 线 SIMM 内存条有 2.3、8.9.12.17 片等不同类型,按不同产品组合成新的 SIMM 内存条。由于不同生产厂家的内存条之间的一致性、兼容性不好,而出现故障。即可能是同一厂家的不同批次产品,不同厂家同一型号的产品。为了防止出现这种情况,一般只能打开机箱拔下内存条仔细辨别。这种情况大多出现在购买整机的用户手中,只注意机器的外观,而忽视了内部的部件。所以购买整机时最好到有质量和信誉保证的大公司去买。

对于第五种情况:有的将有坏位的芯片与好的芯片混合使用,按一定比例关系将若干好的芯片搭配一块坏的芯片,形成一个内存条,其中将坏的芯片作奇校验使用。一般这种情况不易被发现,只有当在进行奇偶校验的情况下,才会出现莫名其妙的死机现象,对于这种情况可以用测试软件来进行检验,常用的有 QAPLUS 6.0、HWINFO4.10 等。对一般用户来说奇偶校验已无多大用处,而且这样做假方法“成本”太高,目前大多数已不再使用。

对于第六种情况:理论上只要内存类型、速度指标等参数相同,名牌原装(进口产品)上的内存可以用普通内存条来代替,然而实际上

由于名牌原装机的主板对内存要求比较严格,而一般普通内存条的性能参数难以达到要求,所以用普通内存代替原装内存往往是失败的,当对于原装更换内存或扩充内存进行升级时,最好还是去原装代理商处去购买同品牌的原装内存,虽然价格较高,但是使用起来比较保险。

说了那么多,有什么办法可以避免出现的以上情况呢,根据笔者的装机购买经验是:

一看,二擦,三上机。一看是首先观察内存条的外观,看生产厂家是哪一家,一般来讲目前市场上的 NEC、GOLDSTAR、KINGSTON 等公司的内存条比较好,其次看制作是否精致,边角切割是否整齐,芯片插脚上有无锈点,内存条金手指是否粗糙,内存条标记字色是否清晰明亮。正品的内存印刷字体清晰,边角较整齐。再看标记查找数字 10 的倍数 10、100、1000 分别代表芯片的容量 64KB、128KB、256KB,找一后面的数字,其乘以 10 代表存取时间,如 -6 代表 60ns, -7 代表 70ns。二擦是用手指摩擦内存条芯片上的速度和容量标记,看其是否退色,如果摩擦几次后,字迹变得模糊,那么肯定是假的。三上机是,通过以上两步得到的内存条只是表明从外表上看没有问题,本质的好坏最好还是通过上机来检验,首先用 BIOS 对内存条实行自检测试,一般 430TX 芯片组的主板均可自动检测内存的类型和容量的大小,检测到内存类型和容量与实际得到的内容是否一致,其次用测试软件如 QAPLUS 6.0、HWINFO4.10 等对内存的读写速度、奇偶校验等方面进行测试,看一看测试的结果,看读写速度是否与内存条上标记的速度一致,如果测试结果与实际情况相符合,再进行下一步测试,最后是在 WIN95 下运行一些大型游戏来检测内存条的稳定性和兼容性,因为 WIN95 对内存性能要求比较严格。通过以上三个步骤得到的内存条基本上质量是可以保证的。

总之,买内存时要到正规的内存经销商处去购买,不要为了图便宜到个人小摊点上买,这样内存质量一般是有保障的。

□河北 左巍

选购内存辨真伪

随着图形芯片在研制技术上的大幅突破,多媒体的新变革即将引爆,这股潮流就是近日炒得火热的 3D 影像加速功能。目前,各大图形芯片制造厂商纷纷推出整合 2D 和 3D 功能的图形芯片,而且在 3D 影像表现上有非常好的成果。看到这么多款高效的 3D 芯片不断推出,相信大家一定觉得有些眼花缭乱,一时之间真不知该如何选择。

虽然现在推出的各种 3D 芯片在效能表现上都有一定的水准,但其功能特性却还是有些差别的。因此,消费者在选购前必须先认清自己购买 3D 显示卡的用途是什么?如果你想玩目前流行的 3D 电脑游戏,除了 3D 芯片的效能表现要考虑外,还必须注意 3D 芯片和电脑游戏软件的支持是否相同,若相同的语即能表现出软件的一些特殊效果。

3D 加速卡的发展初期,讲究临场感受的 3D 电脑游戏确实扮演着推动角色的角色。假如没有它的话,3D 影像大概也不会发展得这么快,这股潮流初期就是由 3Dfx 公司推出的 Voodoo(巫毒)芯片所引起的,在其他厂商纷纷跟进下使这股热潮越推越高。

3Dfx 公司的产品除支持一般的 3D 协定外,还支持专属的 Glide。Glide 是 3Dfx 公司联合软件厂商共同制定出来的 3D 协定,因此大部份的电脑游戏厂商除推出一般的 3D 版本外,还会推出 Glide 版本以达到更好的效果。

新一代的 3D 芯片均整合了 2D 和 3D 的功能,使用这种芯片的产品是一块具有 2D 和 3D 图形加速功能的显示卡。而以往的 Voodoo

只是一块 3D 加速卡,必须搭配另一块 2D 显示卡才能使用。当然,如果你已经有一块不错的 2D 显示卡,而且预算足够,想追求极速的 3D 快感, Voodoo2 就能满足你的需求。因为 Voodoo2 采用 SLI 规则,可以同时串连两片 Voodoo2 卡得到双倍的效能,在这种情形下,它的效能是其他显示卡所不及的。

显示卡的发展趋势不仅是整合 2D 和 3D

功能,还将整合完整的多媒体功能。我们可以由一些例子看出来:3Dfx 推出的 Voodoo 新一代版本 Voodoo Banshee 即是 3Dfx 首次整合 2D 和 3D 功能的产品。其他如 ATI 的 Rage 128, S3 的 Savage 3D, nVIDIA 的 Riva TNT 等都具有 2D 和 3D 的功能。

再者,目前使用 3D(接上页)效果。7 分钟 1 页,彩色喷墨, A2 幅面/连续纸。专用解压缩的功能。但是,采用软件解压缩会占用 CPU 的大量资源,而且,即便 CPU 的功能再强,软解压的效果依然比不上硬解压。因此,如果想要常看 DVD 影碟的话,最好还是选择具有硬解压功能的显示卡,可以得到更好的效果。像 ATI 公司近日开发的 Rage 128 芯片即

具有 MPEG2/DVD 的硬解压功能,该公司同时推出两款使用 Rage 128 芯片的 3D 显示卡 - Rage Magnan 和 Rage Fury。使用这两种显示卡即使不安装 MPEG 硬解压卡也能达到流畅的 DVD 播放效果,但它的价钱会比其他贵些。不过,如以一般的 2D、3D 加速卡再加上一块硬解压卡,其实价格差距也不会太大。

除此之外,消费者还要注意显示卡的扩充性,对于使用电脑播放 DVD 碟,并且想接到电视机上观看的朋友,就必须考虑显示卡上是不是内建有 TV - Out 输出功能,不然还得另外加装其它的面

卡。因此,在今天众多高效能 3D 显示卡可供选择的情形下,消费者应该先明确自己需要什么功能,能负担多少预算,以作出最聪明的选择。 □四川 严实

3D 图形加速卡的选购原则

功能,还将整合完整的多媒体功能。我们可以由一些例子看出来:3Dfx 推出的 Voodoo 新一代版本 Voodoo Banshee 即是 3Dfx 首次整合 2D 和 3D 功能的产品。其他如 ATI 的 Rage 128, S3 的 Savage 3D, nVIDIA 的 Riva TNT 等都具有 2D 和 3D 的功能。

再者,目前使用 3D(接上页)效果。7 分钟 1 页,彩色喷墨, A2 幅面/连续纸。专用解压缩的功能。但是,采用软件解压缩会占用 CPU 的大量资源,而且,即便 CPU 的功能再强,软解压的效果依然比不上硬解压。因此,如果想要常看 DVD 影碟的话,最好还是选择具有硬解压功能的显示卡,可以得到更好的效果。像 ATI 公司近日开发的 Rage 128 芯片即

片和增强照片的艺术效果。目前市面上提供的有塑封机、冷裱机以及冷裱塑封二合一的产品。

1. 塑封
塑封是通过将照片放入专用的塑封薄膜中,通过塑封机的加热辊加热塑封薄膜的边缘,将两张膜和照片结合在一起,塑封后可以保护照片,随时擦洗;但是塑封膜随着时间的加长有可能产生气泡影响照片效果,可以去掉重新封装。塑封膜造价较低,如 24 寸照片的塑封膜价格为 5.00 元。(上) □陕西 戴朋 阿伟

在电脑日益普及的今天,相信不少家庭已拥有了两台电脑。当然其中一台可能是配置很低的。为了能充分利用两台机器上的所有资源,你可能还在冥思苦想。其实,解决方法很简单,组成一个家用局域网就能完全满足你的需求。

(一) 网络类型的选择

一般企业局域网都需要一台专用的服务器,但对家庭网络而言,这却是不必要的。因为家用局域网的主要目的只是文件、打印机、光驱资源的共享,以及游戏的网络对战。使用一台专用的服务器不但耗费财力,还令能够使用的游戏数量急剧减少。因此最适合家用的局域网类型只有能满足一般文件、打印、光驱资源共享,并且被最多量游戏支持的廉价以太网网络——对等网。

(二) 硬件选购与安装

要想组建局域网,你首先要购买一些网络硬件设备。而在购买前还必须先决定组网的方案。就两台电脑的对等网而言,目前的组网方式一般有两种:1、选择两块带 BNC 口的 NE2000 兼容卡,两个 T 型头,两个网络终结器和一些同轴电缆、BNC 头,采取总线型连接;2、选择两块带 RJ45 口的 NE2000 兼容网卡,两个 RJ45 接头和一些五类非屏蔽双绞线,采取总线型连接。两种方案各有所长,后者的优势在于技术上较先进,在只有两台电脑联网时,需购硬件价格更低。而前者在网络中的电脑数量突破两台时只需增购相应的网卡、T 型头和 BNC 头,不象后者还必须添置集线器(HUB)并改用星型连接。

考虑到家庭购置第三台电脑的可能性不大(对网络中配置较高的一台电脑升级时,可将换下的部件插入配置较低的机器内,这样不但以较少的投资同时升级了两台电脑,也延长了两台机器的使用寿命),个人建议选用“2”组网方案。而下文也以此为采购基础。

选定了组网方案,我们就可进行硬件采购。RJ45 头和双绞线一般是 0.8 元/个和 2.4 元/米,品牌及质量也没什么要过多考虑的,但对网络的核心组件——网卡就是另一回事了。

现在市面上能见到的网卡按速率分为 10M 和 100M 两种,按接口则分为 PCI 与 ISA 两类。既然是一般家用,10M 的 ISA 卡就够了(顺便看一下两台机器上是否还有空闲的 ISA 插槽),要是你“银子”足够,购买 100M 的 PCI 卡自然也无不可。只是在有的机器上与 ISA 插槽相邻的一个 PCI 插槽无法分配到 IRQ 号,自然你的网卡也就无法正常工作。所以在你购 PCI 卡前也应注意到这一问题存在的可能性。在网卡的品牌方面,3COM、Dlink、Accton 应是首选。虽然这些名牌卡价格上贵了点,但是质量和性能十分可靠,不象某些 50 元的“T”开头的杂牌卡,动不动就和 MODEM 争抢 COM 口。我个人选用的是两块 Accton EN1688 10M ISA 卡,价格为 75 元/块(要是认真找找,65 元/块也是可以搞到的)。购回以上设备,接下来就需要压线了。(如果可能,最好让商家替你压好。)

记住,你不需要再去买 120 元一套的 RJ45 压线工具和 250 元的 RJ45 测试仪。你要准备的只是一把一字批、一个小榔头和一个万用表以及一把普通斜口钳和剥线钳(如果没有就用剪刀代替)。先用剥线钳将双绞线一端外层剥去 1 厘米,使之露出两个一对的四对单芯铜线。然后让这 4 对 8 根单芯线并列,以斜口钳钳齐后插入 RJ45 插头。接着用一字批压下 RJ45 插头末端的塑料片卡住双绞线,并用小榔头小心地将插头顶端突出的 8 个小金属片一一打平,使之与 8 根铜线充分接触。双绞线的另一端也如此法。只是在制作过程中要注意另一端线的 8 根单芯线排列顺序应是 3、6、1、4、5、2、7、8。即在双绞线一端排在第 1、2、3、6 号位置的单芯线必须接在另一端的第 3、6、1、2 号位置(将 RJ45 插头的插入部分面对自

己,由左向右数)。压好线后再用万用表检查一下制作好的电缆。如果电流能通过就算完成了压线。最后将网卡分别插入两台机器的空闲 ISA 插槽内,插入 RJ45 插头。硬件安装便已 OK,接下来只剩软件设置了。

(三) 软件设置

鉴于机型、操作系统的不同,局域网的软件设置也有所不同。因此在这里只以典型的 INTEL MMX166 联接 INTEL 386DX/33 为例介绍软件的安装方法(这也是笔者个人的家当)。

1、INTEL MMX166 + 64MB SDRAM + 33.6K 内置 MODEM + WIN95 OSR2:

因为这台机器的 BIOS 为即插即用(P&P)型,因此安装极为简单。开机后系统能自动识

别出 Accton 网卡并询问你是否安装该卡自带的驱动程序或由 WIN95 安装内部默认驱动程序。最好选择安装随卡驱动程序。插入驱动盘让 WIN95 完成安装。在此期间系统可能要你插入 WIN95 安装盘,并会反复启动几次。注意,在驱动程序成功安装并再次进入 WIN95 时,你极可能会被系统提示为“DHCP 错误”,并询问“是否要进行进一步的 DHCP 信息”(Do you want to see further DHCP messages?),一定选择“否”。然后从 WIN95 的控制面板(Control Panel)进入“系统”(System)。查看设备管理(Device Manager)中的网络适配器,如果“Accton EN1688 ISA Ethernet Adapter”已出现,并在这行字前面没有黄色的感叹号“!”,那就表示网卡已成功安装。否则你就得手工调整 IRQ 号和输入/输出范围以避免同其它设备的冲突。或干脆就删除该网卡设备,然后到 WINDOWS 下的 INF 目录或 INF 下的某个目录中删除相应的 INF 文件,再次启动后重新开始安装。在我个人的安装过程中,只是删除了一遍网卡设备,然后再次安装就成功了。

安装成功后,再次经控制面板进入“网络”(Network)。如无意外,WIN95 已经为你配置好了网卡和 MODEM 的 NetBEUI、IPX/SPX、TCP/IP 协议和“Microsoft 网络文件和打印机共享”,你只要删除 MODEM(拨号网络适配器)的 IPX 协议即完成了协议载入(这一步是防止极少数网络游戏试图通过拨号寻找其它的 IPX 节点。要是万一 WIN95 没有替你配置好这些协议,你可以很简单地通过“添加”(ADD)来配置它们。完后,双击 Accton EN1688 网络适配器的 TCP/IP 协议,在“IP 地址”(IP ADDRESS)下选择“指定 IP 地址”(Specify an IP address),并在 IP 地址中填入你自定义的 IP 地址如 192.168.0.1(如果你的两台电脑均运行 WIN95,则两台电脑中此处的地址绝不可相同),子网掩码则一律填 255.255.255.0,然后按确定回“网络”主画面。注意这一步即使在 WIN98 中最好也照做一下。

接下来在网络适配器的 IPX/SPX 上双击,在 NetBIOS 下选上“想通过 IPX/SPX 启用 NetBIOS”(I want to enable NetBIOS over IPS),于高级(Advance)下选上“设置该协议为默认协议”(Make IPX the default)。设好后按“确定”返回。点击“标识”在“计算机名”中填入任何你喜欢的名字作为这台机器的标志,“计算机说明”中也可随意填写。只是在“工作组”(Workgroup)项,一定填入“workgroup”,按确定后重启系统。这时软件基本已配置完毕。再进“网络”检查一遍协议,此时应该又多了一项“IPX/SPX 兼容协议的 NETBIOS 支持”。另外如果协议中出现“NOVELL 网络客户”(Client for Novell networks)立刻将之删除。最后在“基本网络登录方式”(Primary Network Logon)中选“Window 登录(Windows Logon),可在每次启动时由 WIN95 自动登录上网,当然这一项是否选择并不重要。再次启动系统,奔腾机的软件配置已全部结束。以后只要在想共享的目录、光驱上击右键后选“共享为”(Share As),就可与网上的其他机器共享该文件和光驱。而在

“网上邻居”中也能看到其它机器。

2、INTEL 386DX/33 + 8MB 内存 + 14.4KMODEM + WIN3.11 FOR WORKGROUPS

386 上自然不会有即插即用 BIOS,所以开机后的第一件事是运行 MSD 检查是否有空闲的 IRQ(在我这台机器上是“5”),记下它。然后用 XCOPY 将网卡的全部驱动程序拷入 C 盘 ACCTON 目录(XCOPY A:*.* C:\ACCTON\S),运行其中的 SETUP 文件,在“手工设置”(MANUAL SETUP)的操作模式(Operation Mode)一栏中将该卡由“即插即用”(Plug & Play)改为“无跳线 NE2000”(Jumperless NE2000),中断(Interrupt)设为你用 MSD 找到的空闲 IRQ 号,如上述的“5”,其

它设置不变,并退回 DOS。程序会将这些结果写回网卡。

接下来安装 WIN3.11 FOR WORKGROUPS(386 上装 WIN95 也不是不可以,但……有兴趣你自己也试试在上面玩游戏的感受吧)。如你的启动配置为 DOS 多重配置,强烈建议在安装前一定把 CONFIG.SYS 与 AUTOEXEC.BAT 变回单配置,这样会免去很多麻烦。否则,安装完 WIN3.11 FOR WORKGROUPS 后记得要在 CONFIG.SYS 中加入 DEVICE = C:\WINDOWS。安装完 WFW3.11 后进入,双击“网络”(Network)程序组,再双击“网络设置”(Network Setup),然后先于设置中点选“网络……”(Networks…),确定“安装 Microsoft Windows 网络”(Install Microsoft Windows Network)及“无其它网络”(No additional network)已被选中,按 OK 返回。再选择“共享”(Sharing…),确定该选项内所有可选项均被选中,然后按 OK 返回。再选择“驱动程序”(Drivers…),此时很可能 WFW 已将 Accton EN1688 作为 NE2000 兼容卡配置好了,你可以删除它。然后依次按“添加适配器”(ADD Adapter),“未列入的网络适配器”(Unlisted or Updated Network Adapter),按提示安装上 Accton EN1688 的驱动程序,同时系统也会自行给你装上 IPX/SPX、NetBEUI 协议。重启系统,看到 WFW 要你输入登录密码就表示软件已设置成功。之后你便可在文件管理器中对网络上其它机器中的文件进行映射、共享。

(四) 相关游戏设置

经过以上设置,两台电脑在文件共享、打印共享上(WIN95 要在打印机设置中再添加一个网络打印机,而 WFW3.11 可在打印管理器中直接对打印机进行映射、共享)已无问题。但要玩网络游戏还要作以下设置:两台机器的 C 盘均要建立名为 ACCTON 的目录,并拷入驱动盘上的全部文件。随后,在 C 盘根目录下创建两个批处理文件,名称可为 NETODI.BAT 和 IPX.BAT,文件内容如下:

```
NETODI.BAT:
c:\accton\dos\LSL.COM
c:\accton\dos\NWMLDI.COM
c:\acctop\dos\IPXODI.COM
c:\accton\dos\NETBIOS.EXE
IPX.BAT:
```

```
c:\accton\dos\IPX.COM
c:\accton\dos\NETBIOS.EXE
以后要玩网络游戏如魔法门英雄无敌系列,只要在 DOS 下同时执行以上任一批处理文件后再进入游戏便可联网对战。当然,由于受 386 机型所限,WIN95 下的网络游戏是甭想了,不过比之前单靠两个 MODEM 进行龟速的文件传输(注),无疑是鸟枪换炮了。注:两台 MODEM 只需用电线相连(不通过电话),并均运行 TELIX 软件,然后一方按 ATXOD,另一方按 ATA,待连上后即可 TELIX 常规方法传输文件。
```

□江苏 读语

你有 e-mail 信箱吗?

当然!
你有转信邮箱吗?
这个嘛……还没有, 这有用吗?

当然! 顾名思义, 转信邮箱不是真正意义上的邮箱, 它仅提供周转功能。但是, 转信邮箱的共同优点是名字好记、防“炸弹”、防“骚扰”, 为你的真正的邮箱加了一把安全锁。

地址简单好记

当我把我的地址告诉朋友时, 都会听到这么一句“你的 e-mail 地址怎么这样简单?” 其实拥有 e-mail 信箱的朋友谁不想拥有一个简单而容易记忆的地址呢? 你朋友给你的 e-mail 地址中有没有比较长的? abc@ihw.com.cn 这还算短的啦, abc@public.dpytt.sd.cn 是不是就太长了, 而且非常难记, 每次给朋友发信还得现查。所以“为了方便你自己”, 你可以告诉你的朋友告诉他马上申请一个转信邮箱。如果你的朋友有 abc@126.com 这么一个信箱, 是不是你就高兴了。而且有些提供转信邮箱的服务还允许你从几十个的域名挑选自己最喜爱的呢?

终生享用 灵活机动

如果你的信箱来自于单位、学校, 但是由

为你的信箱加把锁

于调动或毕业等原因, 你不得不换你的地址。如果你的信箱来自于 ISP, 你觉得 ISP 服务不好, 想换另外一家, 或者 ISP 被迫更改域名, 你的地址一般也要改动。但是你的地址已经早已给朋友发布了, 怎么办? “一个一个再告诉一遍就行了”。最要命的是如果单位、学校的网络突然“罢工”(一般这些地方的网络相对比较脆弱, 但 ISP 很少出现这类情况, 即使出现解决起来也很快), 你的信件就进不来了。由于我们学校的校园网的“猫”被雷给劈了, 让我们这帮“网虫”, 足足体会了一个星期没上网的滋味。多亏我有转信邮箱, 我的 e-mail 没受影响, 虽然速度远远比不上校园网的速度, 但是什么事也没有耽误。所以为了避免以上这些烦恼, 你可以申请转信邮箱。如果你的地址换了只需把转信邮箱的指向改变就可以了, 所以无论你走您走到哪里你都可以顺利的使用你的邮箱。

保护你的小秘密、避免“信骚扰”

在网上经常会收到一些包含不良信息的邮件, 还有一些不知从何方神圣发过来的广

告, 一些讨厌的恶作剧也会使你的邮箱“瞬间爆满”。如果你申请的是 163、263 等免费的 E-mail 信箱一般有信件过滤的功能, 但是是一些从 ISP 得到的用户就没有了这个功能。所以转信可以为你再设一道防线, 保护你的 ISP 信箱。转信站具有过滤功能, 你可以将那些不愿看到的邮件统统过滤删除, 而且可以设定邮件的大小。使用转信邮箱则可以容易的避免你的 ISP 邮箱不被“信骚扰”。

以国内的 www.126.com 为例, 介绍一下如何申请转信邮箱。第一步, 填写邮箱名, 选择邮箱域名 (现在只提供 126.com, 国外站点可提供多个选择); 第二步, 填写一个已有的、有效信箱地址, 第三步, 点一下“我同意”; 第四步, 填写个人资料; 第五步, 把 126.com 转告给 8 个朋友 (可不转告); 第六步申请成功, 可进一步进行拒收、过滤设置, 需要注意的是同一用户或同一固定信箱, 最多只能申请三个网络邮件的帐号。国外的网址为 www.myownemail.com、www.iname.com、www.bigfoot.com、www.netforward.com。感兴趣的朋友可以去。

□北京 孙江宁

防火墙 (Firewall) 是近年来提出并推广的一项网络安全新技术。所谓防火墙是指在两个网络之间执行的一个系统, 它按照事先约定的协议, 控制着网络间相互访问的级别, 即它决定了哪些服务可以进入用户网络, 哪些业务禁止进入用户网络。通常防火墙技术被用于内部网 (Intranet) 和 Internet 之间, 以保护 Intranet 免受外来侵犯。

目前, 根据防火墙在 ISO/OSI 模型中的逻辑位置和物理位置及其所具备的功能, 可以分为两大类, 基本型防火墙和复合型防火墙。基本型防火墙有包过滤路由器和应用型防火墙; 复合防火墙是将以上两种基本型防火墙结合使用的, 主要包括主机屏蔽防火墙, 子网屏蔽防火墙。下面对这四种常见的防火墙进行论述。

一、包过滤路由器 (PacketFilters)

包过滤路由器在一般路由器的基础上增加了一些新的安全控制功能, 是一个检查通过它的数据包的路由器, 过滤的标准由网络管理员在网络访问控制表 (Access Control list) 中设定, 以检查包的源地址、目的地址及每个 IP 包的端口。它是在七层协议的下三层实现的, 包的类型可以拦截和登录, 因此此类防火墙易于实现对用户透明, 费用较低。但包过滤路由器无法有效地区分同一 IP 地址的不同用户, 因此安全性较差。

二、应用型防火墙 (Application Gateway)

应用型防火墙的物理位置与包过滤路由器一样, 但它的逻辑位置在 OSI 七层协议的应用层上, 所以主要采用协议代理服务 (Proxy Services)。就是在运行防火墙软件的堡垒主机 (Bastion host) 上运行代理服务程序 Proxy。应用型防火墙不允许网络间的直接业务联系, 而是以堡垒主机作为数据转发的中转站。堡垒主机是一个具有两个网络界面的主机, 每一个网络界面与它所对应的网络进行通信。既能作为服务器接收外来请求, 又能作为客户转发请

网络安全中的防火墙技术

求。如果认为信息是安全的, 那么代理就会将信息转发到相应的主机上, 用户只能使用代理服务器支持的服务。在业务进行时, 堡垒主机监控全过程并完成详细的日志 (log) 和审计 (audit), 这就大大地提高了网络的安全性。应用型防火墙易于建立和维护, 造价较低, 比包过滤路由器更安全, 但缺少透明性。

三、主机屏蔽防火墙 (Screened Host Firewall)

包过滤路由器虽有较好的透明性, 但无法有效地区分同一 IP 地址的不同用户; 应用型防火墙可以提供详细的日志及身份验证, 但又缺少透明性。因此, 在实际应用中, 往往将两种防火墙技术结合起来, 以取长补短, 主机屏蔽防火墙就是其中的一种。

主机屏蔽防火墙是由一个只需单个网络端口的应用型防火墙和一个包过滤路由器组成。将它们物理地连接在网络总线上, 它的逻辑内能仍工作应用层, 所有业务通过它代理服务, Intranet 不能直接通过路由器和 Internet 相联系, 信息包要通过路由器和堡垒主机两道防线。这个系统的第一个安全设施是过滤路由器, 对到来的信息包而言, 首先要经过包过滤路由器的过滤, 过滤后的信息包被转发到堡垒主机上, 然后由堡垒主机上的应用服务代理对这些信息包进行分析, 将合法的信息转发到 Intranet 的主机上。外出的信息包首先经过堡垒主机上的应用服务代理检查, 然后被转发再包过滤路由器, 最后由包过滤路由器转到外部网络上。主机屏蔽防火墙设置了两层安全保护, 因此相对较安全。另外, 主机屏蔽防火墙也容易配置, 但它对路由器的路由要求较高。

四、子网屏蔽防火墙 (Screened Subnet Firewall)

子网屏蔽防火墙的保护作用比主机屏蔽防火墙更进了一步, 它在被保护 Intranet 与

Internet 之间加入了一个由两个包过滤路由器和一台堡垒机组成的子网。被保护在 Intranet 与 Internet 不能直接通信, 而是通过各自的路由器和堡垒机打交道, 两台路由器也不能直接交换信息。

子网屏蔽防火墙是最为安全的一种防火墙体系结构。它具有主机屏蔽防火墙的所有优点, 并且更加优越。它与主机屏蔽防火墙不同, 如果堡垒主机受到破坏的话, 入侵者只能访问到子网, 由于子网和 Intranet 之间还存在一个包过滤路由器, 因此入侵者只能有限的访问 Intranet。虽然子网屏蔽防火墙如此优越, 但代价也高。它不易配置, 增加了堡垒机转发数据的复杂性; 同时, 网络的访问速度也要减慢; 再者, 其费用也明显高于以上几种防火墙。

□西安 彭涛

链接没反应怎么办?

我用 IE4.0 上 INTERNET, 在访问有些站点时会出现以下情况:

点击其中的文字或图形链接后没有反应, 用鼠标右键打开快捷菜单, 单击其中打开项也没用。对这种情况, 我总结了两个解决方法:

1. 用鼠标将该链接拖到 IE4.0 的链接栏中即可;
2. 用以上方法效果不好时, 可在该链接上用鼠标右键打开快捷菜单, 单击其中属性项, 在其属性窗口中选中其链接的 URL 地址, 按 CTRL + C, 再单击链接栏, 按 CTRL + V 将其地址粘贴到其中, 然后按回车就可打开该链接。

我最开始采用的方法是没反应的链接添加到收藏夹中, 然后再打开收藏夹中的该链接, 这样当然不如以上两种方法方便了。

□邯郸 胡昆

Win95 应用程序的安装远比 DOS 复杂。它除了建立应用程序文件夹并向其中拷贝主程序外,还要修改注册表为应用程序注册,不少应用程序还要向 Win95 的 System 文件夹拷贝一些 DLL 文件。因此,Win95 应用程序卸载时不仅要删除应用程序所在的文件夹、快捷方式等等,还要在注册表中打上该应用程序的删除标记,同时删除它在 System 文件夹中的 DLL 文件。对稍大一点的程序来说,上面这些卸载任务非手工所能完成。根据应用程序自身的特点,Win95 下的程序卸载可以分为以下几种情况:

一、具有卸载功能的 Win95 标准应用程序,它们符合微软对 Win95 应用程序提出的要求,如 OFFICE97、Lotus1-2-3 Office Pro97 等。此类应用程序不带名为 Uninstall xxxx 之类的卸载程序,必须通过“控制面板”下的“添加/删除程序”项卸载。方法是:打开“添加/删除程序”属性对话框,在“安装/卸载”选项卡中选择要卸载的程序名,单击“添加/删除”按钮,即可将程序卸载。

二、应用程序自身带有 Uninstall 程序,如 Winzip6.3、Clean sweep4.0 等。其特点是应用程序组内有 Uninstall xxxx 程序项,可直接通过该程序项进行卸载。方法是通过“开始”、“程序”、“xxxx 应用程序”组,单击程序组内的

Uninstall xxxx 程序后回答“Y”即开始卸载。当然,这些应用程序中的大多数也可以通过“控制面板”下的“添加/删除程序”项卸载,方法同上。一般认为,此类应用程序通过自身的 Uninstall 程序卸载比较好。

三、不带卸载程序或卸载功能应用程序。

Win95 应用程序卸载方法

部分共享软件和国内出品的许多 CAI 软件均属此类。根据安装时是否修改注册及在系统中加入 DLL 文件,它们又可以分为两大类:

1、需要修改注册表并加入 DLL 文件的应用程序。判断的方法是:安装应用程序前打开“资源管理器”运行“查看”菜单下的“选项”命令,将“选项”对话框中的“显示所有文件”项选中,再单击“确定”。记下 Win95 文件夹下的 SYSTEM.DAT、USER.DAT 两个文件的长度及修改时间,然后打开 System 文件夹,单击“资源管理器”中的“工具”、“查找”、“文件或文件夹”命令。在“查找:所有文件”对话框的“名称”框内输入 *.dll,单击“开始查找”按钮,结束后记下对话框下面显示的 DLL 文件个数。若应用程序安装后 SYSTEM.DAT、USER.DAT 两个文件的长度变大,修改时间与程序安装时间基

三、开始菜单栏中的复制

如果要为某一文件在开始菜单栏中建立快捷方式,只要它是可执行文件,方法是很多,如:在设置/任务栏/开始菜单程序/高级/文件中为某一程序创建快捷方式等,但较为简洁的办法可以通过“复制/粘贴”的方法来实现,方法如下:打开资源管理器找到该文件(或其他方法),选中,单击编辑栏,选择复制后退出;再将鼠标移至开始菜单栏单击左键,滑动鼠标至文件快捷方式所安置的位置,再单击鼠标右键,选中粘贴,新产生的文件快捷方式就已形成。如果该文件在网上,且使用较为频繁,同样可以仿效此类方法为之建立,效果并无二样。 □江西 乐明进

本吻合, System 文件夹中的 DLL 文件个数也增多了。则此类应用程序最好使用 Clean sweep4.0 等第三方卸载程序进行卸载,具体操作方法从略。

2、少数不修改注册表及加入 DLL 文件的应用程序。采用上面介绍的方法查看安装前后的 SYSTEM.DAT、USER.DAT 文件和 System 文件夹若没有变化,说明它是那种不用安装即可运行的较为简单的程序,如 Win95CD 中的 CheckLinks、Quick Tray 以及 Deskmenu 之类。所谓“安装”仅仅是在“开始”、“程序”菜单中加入了该程序的快捷方式(一些是手工加入的)。卸载时可选删除程序的快捷方式,方法是:用鼠标右击“开始”按钮,在快捷菜单中单击“打开”,在“Start Menu”窗口中双击“Programs”图标,在“Programs”窗口中找到程序的快捷方式加以删除。最后用“资源管理器”删除应用程序所在的文件夹即可。使用此法删除应用程序应持慎重态度。

需要说明的是:无论采用那种方法卸载应用程序,都有可能使硬盘上遗留“卸载垃圾”。一是应用程序建立的文件夹,若其中有不属于应用程序的某些文件(如用户建立的文件),则文件夹不会被卸载程序删除,这是保护用户利益的一种措施。此时可在查看和复制有用文件后,使用“资源管理器”将该文件夹删除。二是注册表中有关应用程序的删除标记(即无用户表项),这是由 Win95 对注册表的管理方式造成的,此时应使用 REGCLEAN4.1A 或 Clean sweep4.0 之类的工具对注册表进行清理,去除其中的废弃信息。三是若应用程序安装后,用手工方法移动了它在“开始”、“程序”组中快捷方式,则卸载后该快捷方式可能被保留(因为卸载程序找不到它了),应使用上面介绍的方法将其删除。四是 Windows 文件夹下遗留的应用程序配置(*.ini)文件,可根据程序安装时间、文件名等信息用手工方法删除。为安全起见,删除时应放入“回收站”,待确认无误后再清空“回收站”。

需要说明的是:由于 Win98 是 Win95 的升级版本,故本文所述原则对 Win98 也适用。 □乌鲁木齐 张迎新

在 DOS 平台下,要单个复制文件或多个文件合并,可以用 COPY 命令来实现,如今的 WIN95 多任务操作平台也为人提供了类似的功能,那就是复制/粘贴,它的功能较上述更加强大,这对孪生兄弟,在不同的状态下,有颇多的使用方法,效果也甚好,现介绍它的几种使用方法,以供大家参考。

一、格式文件间的转换

在 WIN95 操作系统运行下的 WORD、WPS97、EXCEL 以及正带的记事本、书写器等软件,用起来积压有所长。WORD 有较强大的文字处理、表格处理和图象处理等功能。WPS97 在沿用旧版本各种编辑功能的同时,增加了新的功能,EXCEL 则摆脱了过去制表软件的单一模式,能即改即用,所见即所得等。记事本、书写器在不同程度吸收了各软件的某些功能。但它们也有所短,记事本要求所编辑的文档要小,如果文件太大了就不能打开,而用其它软件编辑的文件大小、所占的字节数较大。若是纯文本文件,要将所编辑的文件存盘或通讯,则占用了大量磁盘空间,花费更多的时间进行通讯。为此,我们可以进入到 WORD、WPS97 等软件中将要处理的文档,在编辑栏中选择复制,然后退出。再打开记事本,在编辑栏中选择粘贴这样在其它形式下的文档就复制到了记事本中,这样,存盘所得产生的文本文件要比原来的文件的字节数要小得多。不过,原文件中的表格图象等就不能如愿复制过来了,字体、字号也变成了系统默认值。用上述方法,同样也可将其它形式的格式文件互相转换,在此就不一一介绍。

二、文件的拷贝

要将本机的文件拷贝到本机的另一逻辑盘中,可以打开资源管理器,选择要复制的文件,再选“编辑/复制”,再将鼠标点到目标盘文件所在的位置,选择“编辑/粘贴”,这样就达到了文件复制的目的。如果原盘在局域网或广域的主机或其它工作站上,要完成上述任务,也是能够达到的。首先,打开网上邻居或进入广域网中,注意,对方一定要为您提供共离开。在网上邻居的工作站中找到要复制的文件,选择“编辑/复制”,然后进入资源管理器,把要复制的文件复制到目标盘中,反之亦然。

Windows98 提供的墙纸屏幕保护程序在停机达到一定时间后的动画场面。相应的墙纸还有“达芬奇”、“六十年代的美国”等。如果您要选择这些墙纸,可按如下方法操作,点击“开始”按钮,指向“设置”,点击“控制面板”命令,打开“控制面板”窗口,双击“显示”图标,打开“显示属性”对话框,点击“浏览”按钮,进入“浏览”对话框,上述墙纸放在 Themes 文件夹内,其路径为:

C:\Program Files\Plus!\Themes

双击 Themes 文件夹,可看到 Windows 98 提供的 16 种墙纸,您可以一一试用;回到“显示属性”对话框,点击“屏幕保护程序”选项卡,在屏幕保护程序列表框内可以看到所有的屏幕保护程序,选中一个,并设定好等待时间,只要空机达到相应的时间,就可以看到千奇百怪的动画屏幕保护场面。如果您想预览每一幅屏幕保护程序动画场面效果,点击“预览”按钮,可以看到的动画场景有:

Windows 98:由 Windows 98 操作软件名称组成的方块,并不断堆积形成智慧的宝塔。磁盘容量 1.6MB。

棒球:黑色背景,绿色草皮,奋力接球、全力击打、跃起抢救四组精彩场面。磁盘容量

2.6MB。

丛林:绿草、野花、飞禽、走兽,自然美景。磁盘容量

2.1MB。

达芬奇:文艺复兴时期意大利画家、自然科学家和工程师。比尔选取的既不是“你们当中有人出卖了我”的“最后的晚餐”,也不是画面最具青春之美的《蒙娜丽莎》,而是印象中的机械,而且这些画面以由以静止变为可以开动的机械,作古的奇才不知有何感想。磁盘容量 2.3MB。

大自然:绿叶、昆虫、忙忙碌碌,一片生机。磁盘容量

1.3MB。

电脑解密:主板背景,电脑元件滚动穿行,更新猛烈,好不热闹。磁盘容量 1.6MB。

黄金时代:端坐沙发,看报、电脑、麦克风,方向盘,一个曾经让人梦幻过的黄金时代。磁盘容量 1.6MB。

科学:无论在什么画面下,您的屏幕会像岩浆一样翻

滚,似乎要冲破您的屏幕而倾泄,科学真是奥妙无穷。磁盘容量 1.4MB。

六十年代的美国:无论在什么画面下,龙卷风将袭击您的屏幕,若为初逢,定会认为显示器即将爆炸。磁盘容量

Win98 的屏幕保护

1.5MB。

旅行:蓝天、白云,一架模型飞机在穿梭滑翔,一片祥和景象。磁盘容量 1.5MB。

神秘之物:已描绘。磁盘容量 1.9MB。

水底世界:珊瑚、海贝沉底,五彩鱼、海马遨游,悠然自得。磁盘容量 2.7MB。

太空:人造卫星、宇航员在太空中翱翔,欲揭开宇宙深奥之谜。容量 1.5MB。

危险动物:昏暗的海底,可怕的血肉鱼群,危险正在银屏上展现。磁盘容量 1.5MB。

运动:圆圈、X 号、箭头,滚动的线球,时隐时现,寓意太深。容量 1.6MB。

文字的表白毕竟乏力,看官不妨亲自一一试来,肯定会满足您的好奇心。 □吉林 胡忆涛

复制/粘贴妙用种种

作者要实现模糊查询学生姓名的功能,即如果只输入姓或姓和一个名字,能把所有同条件的学生列出。因为 PB 实现查找功能是在数据窗口 (datawindow) 的设计模板中设置好要查询的数据段名称,参数,操作符号,参数类型,然后在普通窗口中通过调用函数 retrieve() 与数据窗口交互来实现,对于精确的查询实现起来非常容易,只要按函数 retrieve() 的参数查找就可以满足需要,但模糊查询却要颇费周折,下面是作者实现的方法与同行交流。

一. 在数据窗口设计模板的设置

1. 设计数据窗口式样:
打开数据窗口,新建一数据窗口,稍后将其命名为 d_stu_fuzzy,选择适应的数据库(表)和相应的数据字段,设置计数器 (computer object),计数器的计数对象选为学生姓名 (student_stu_name),计数器的计算公式为 count (student_stu_name for all)。

2. 定义查询语法: 选菜单 Design 的下层菜单 Data source,然后在窗口下方的设置栏中,点 Where,加入二行语法是:

```
"student"."stu_name"> = name1 and "student"."stu_name" <= name2,
```

最好也能查询的结果进行排序,此处不是我们的讨论的要点,略去。可使整个 SQL 语法如下:

```
SELECT "student"."stu_name",
"student"."stu_number",
"student"."stu_sex",
"student"."cla_name",
"depart"."dep_name"
FROM "student",
"class",
"subject",
"depart"
WHERE ("student"."cla_name" = "class"."cla_name") and
("class"."sub_number" = "subject"."sub_number") and
("subject"."dep_number" = "depart"."dep_number") and
```

```
(( "student"."stu_name" > = : name1 ) AND
( "student"."stu_name" <= : name2 ) )
ORDER BY "student"."stu_name" ASC,
"depart"."dep_name" ASC
```

(上述字段名为作者数据库的内容)

3. 设置查询参数:

打开菜单 Design 的下一层菜单 Retrieve Arguments,出现参数设置对话框,可设置上面

定义的二个参数类型均为 string,;

完成上面的工作后保存数据窗口返回主窗口。

二. 在普通窗口中实现查询功能

1. 建立一查询窗口:

新建一窗口,在窗口里增加下列控件:
数据窗口 (dw_1), 查询按钮 (cb_1), 返回按钮 (cb_2), 输入单行文本 (sle_1), 提示文本条 (sle_2)。

并打开新建窗口的 script 模板,在 open 事件里写入语句:

```
dw_1.settransobject(sqlca) //使窗口能通过 dw_1 实现交互
sle_1.setfocus() //将光标设置在输入框内。
```

2. 编写查询语句:

打开查询按钮的 script 模板,在 clicked 事件中写入语句如下:
string stu_name1 //定义与查询参数类型相匹配的变量

```
stu_name1 = sle_1.text //使该变量从输入文本框中获取姓名
//以下设置一警告信息窗口
if stu_name1 = "" then
messagebox("警告","请输入学生姓名后
```

再按查询键!")

```
goto ok
end if
//使姓名单行编辑条被选中
```

```
sle_1.setfocus()
sle_1.SelectText(1, Len(sle_1.Text))
//下一行语句实现模糊查询
dw_1.retrieve(stu_name1 + " ", stu_name1 + " 麓")
ok;
```

3. 运行程序

三. 难点分析

PB 汉字的模糊查询

本文中介绍的方法的最关键的一步是语句:

```
dw_1.retrieve(stu_name1 + " ",
stu_name1 + " 麓"),
```

这个看似简单的语句,其实融汇了汉字处理技术。根据数据窗口参数的设置,查找满足条件的数据时,其值要大于等于第一个参数,小于等于第二个参数,当输入姓“李”时,就应该查找从“李”,包括空格在内的所有直到下一个姓的所有数据,那么这中间到底有多少个汉字?值最大的汉字又是哪个?如果知道这些就好了。而作者曾对计算机汉字处理编过一个软件,对其编码规则有一定的了解,汉字是利用十进制的 126 到 262 的字符进行编码的(所以有时会在非汉字版的操作系统下出现“乱码”,即是这些字符),经查资料,上面的“麓”字正好是标准字库里的定义的最后—个汉字,这就恰到好处地解决了上面提出的问题。本文介绍的方法不仅能在 PB 下使用,也适用于所有汉字模糊查询的处理系统。如果有问题请发电子邮件: bangqingli@hotmail.com。

□太原 李邦庆 马玉兰

跟着心铃学 VB(1)

前不久心铃接到老板一个任务:要为公司编写一个销售管理软件,用高科技来武装公司。心铃仔细琢磨了一下,就向老板建议用 Visual Foxpro 来编写。老板听了之后,称赞到:“你软件水平果然比较高,想得还‘八九不离十’,销售主管已经讲了用 Visual Basic 来编,咦,这个‘喂药××’是个啥子东西,咋个怪难说呢?”。我一听赶紧说:“呃,老板, Foxpro 和 Basic 是不同的,而我以前都没有用过 Visual Basic!”

这一下,老板不高兴了,“我说心铃,公司请你来,就是编程的嘛!你只会一种,朗个得行呢?在说,这个‘喂药 Basic’和你将讲的那个好象一家人,看看不就会了?!就这么定了,争取快点拿出来。”

听着老板开黄腔,我却一点也笑不出来,那个“销售主管”不晓得从哪儿听到的,正经数据库软件不用,非要 Visual Basic。可埋怨归埋怨,还得想个办法完成这个差事:想一想老板的话还是有点道理,而且 Visual Basic 现在很流行。

下了决心后,心铃立刻从朋友处找到了 Visual Basic 最新的版本: Visual Basic 5.0 企业版(简称 VB5),在我的计算机上安装起来。按照提示进行了定制安装(希望你们也用定制安装,因为朋友告诉我,用 VB 编程,图案是不可少的,不管是背景装饰,还是制作按钮,都要用到,而这只有在定制安装时,才能通过选择“图形”来进行安装)。

安装完 VB5 后,重新启动计算机,就看见桌面上,多了一个 VB5 的快捷按钮,双击图标后,选择“新建工程”中的“标准 EXE”后确定。

可以看到 VB5 的基本界面包括 4 个窗口:

1. VB 的设计窗口:包括标题区、主菜单和窗口大小控制区。
2. 表格窗口:是应用程序界面的载体,几乎所有的控件都要放在上面。
3. 工程计划窗口:显示一个应用程序(一个工程)的所有文件,如 Form 文件、模块文件(.Bas)、全局模块文件(Global.bas),以及添加的用户控件、类等等。
4. 属性窗口:对控件进行属性设置。

上面只是 VB 的基本界面,为了学好 VB,首先还应了解 VB 的特点,这将在下一次讲述了。另外,这一周,我要把这些菜单、工具和控件的基本属性学习一下,这些可是 VB 编程的基础喔!

□成都 心铃

一、对每个栏目的题目在鼠标点击时,在浏览器的状态栏出现栏目的内容简介;

```
<html>
<body BGCOLOR = "black">
<table>
<tr> <td> <a HREF = " * * *.htm" target onmouseover = "
window.status = ' 软件报是电脑爱好者的良师益友 '; return
true;"> </a> </td> </tr>
<tr> <td> <a HREF = " * * *.htm" target onmouseover = "
window.status = ' 软件报是电脑初学者的启蒙老师 '; return
true;"> <font size = "3"> </a> </td> </tr>
</table>
</body>
</html>
```

二、对统一的屏幕进行分屏处理,即使用分帧技术;

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 电脑爱好者 </TITLE>
</HEAD>
<frameset cols = "158, 502">
<frame src = "rj1.htm" name = "rj1" marginheight = 0 marginwidth = 0 scrolling = "auto">
<frame src = "rj6.htm" name = "rj6" marginheight = 0 marginwidth = 0 scrolling = "auto">
</frameset>
</HTML>
```

注:第五行是将一屏左右分成的尺寸大小的语句,其中 cols 表示左右分帧;rows 表示上下分帧。

三、为使文章出现层次性,当点击文章的标题时,相应的段落出现,而无须制作更多的主页;

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 实验一 </TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<a href = "#z01"> 第一章 软件报简介 </a>
<a href = "#z02"> 第二章 软件报的工作 </a> { 表示所有的题目
...
<a name = "#z01"> 第一章 软件报简介 </a> { 相对应的第一个标题的内容
...
<a name = "#z02"> 第二章 软件报的工作 </a> { 相对应的第二个标题的内容
...
</BODY>
</HTML>
```

□ 石家庄 刘向军

主页制作技巧

(一)

利用雅奇工具美化应用程序

利用雅奇系统开发应用数据库程序,界面较好,开发周期也较短,但生成的文件过多,对处理具体问题也较刻板。为扬长避短,本人在开发应用系统中,利用雅奇提供的VGA.BIN文件处理界面,设置出的立体投影窗口(Win.PRG)、上凸窗口(TU.PRG)、下凹(AO.PRG)等窗口,界面华丽,可与WINDOWS生成的界面媲美,且程序在FoxBase下即可运行,为运行DOS的较低档机器开发带来便利。

VGA.BIN的调用格式是:CALLVGA WITH参数。参数不同生成的窗口也不同。生成上凸窗口的原理是:置屏幕一矩形左、上边框为浅色(最好是白色),置右、下边框为深色(最好的黑色),这样在视觉上就形成了凸出的效果。下凹窗口的形成正好与之相反。

下面的例程运行后在屏幕(2,2)为起点,以22为高,76为宽画一立体投影窗口,中间嵌入一凸一凹窗口,完全是Windows的风格。

```
SET PROC TO MAIN.PRG
SET TALK OFF
LOAD VGA.BIN
```

```
CALLVGA WITH '50'
BT-'上海市振华外贸经济职业技术学校'
*窗口标题
Y=02
X=02
H=22
W=76
S='C0103' &&窗口基色
DO Win With bt, ' ', '1'
DO AO
DO TU
ok=inkey(0)
PROC Win &&功能:在屏幕上生成立体投影窗口
para ot, oj, OS && OS: '1', '0'即Win有无阴影
call vga with '0'
call vga with s
call vga with 'W' + atr(y, 2) + str(x, 2) + ;
str(h, 2) + str(w, 2) + OS
call vga with '@' + str(y, 2) + ;
str(x + (w - len(ot))/2, 2) + ot
```

```
call vga with '@ 2400'
if len(oj)> 0
call vga with '@' + str(y+h-1, 2) + ;
str(x, 2) + space(w)
call vga with '@' + str(y+h-1, 2) + ;
str(x + (w - len(oj))/2, 2) + oj
call vga with "C0007"
call vga with 'J' + str(y+h-2, 2) + ;
str(x, 2) + '01' + str(w, 2)
endif
return
PROC AO &&形成凹窗口
call vga with 'c0014'
CALLVGA WITH 'h08200544'
call vga with 'c0407'
CALLVGA WITH '@0820' + SPACE(44)
CALLVGA WITH '@0920' + SPACE(44)
retu
PROC TU &&形成凸窗口
call vga with 'c140014'
CALLVGA WITH 'h200200344'
call vga with 'c0507'
CALLVGA WITH '@2020' + SPACE(44)
CALLVGA WITH '@2120' + SPACE(44)
CALLVGA WITH '@2220' 请用Esc键退出,Insert键跳转,其它键继续...
CALLVGA WITH '@2220' + space(44)
retu
```

□上海 谢晓祥

纠正金额转换错误

雅奇 MIS6.2 是一个优秀的 MIS 软件,其中提供的“金额大写转换”函数(DX),在设计财会软件时十分有用,但笔者在使用时发现,这段程序却存在错误,试看以下例子:

```
DX(200.01) 返回值是:贰百零壹分;
正确应为:贰百元零一分;
错误为:在“百”后少了个“圆”
DX(4000.30) 返回值是:肆仟零叁角整
正确应为:肆仟圆零叁角整;
错误为:在“仟”后少了个“圆”
```

在分析该段程序后,笔者发现出现上述错误,完全是因为程序员的一时粗心所造成的,只要稍加修改即可正确运行。请看其源程序如下:

```
proc dx
para ozdm
priv oszc, oi, oscc, odxc
odxc = '分角圆拾佰仟万拾佰仟亿拾佰仟万拾佰仟万'
odxs = '零壹贰叁肆伍陆柒捌玖'
...
case subs(oszc, oi + 2, 2) = '元'
if right(oscc0, 2) = '零'
oscc0 = left(oscc0, len(oscc0) - 2) + '元'
else
oscc0 = oscc0 + '元'
endif
...
先看程序第4句:
```

```
odxc = '分角圆拾佰仟万拾佰仟亿拾佰仟万拾佰仟万'
...
请注意其中的字符“圆”;
再看后面的一系列语句:
```

```
...
case subs(oszc, oi + 2, 2) = '元'
...
oscc0 = left(oscc0, len(oscc0) - 2) + '元'
...
oscc0 = oscc0 + '元'
...
请注意其中的字符“元”。
```

由上分析可见,由于此“元”非彼“圆”,导致程序无法进行正确的判断,因而造成了上述错误。只要将其中的“元”改为“圆”,程序将输出正确的结果。

□广西 陆艺红

一日,获得一张最新 Borland 编程工具盘,见上有 Borland C++ 5.0,甚是喜欢。上机查看,却偶然碰到了 C++ Builder,初见其名以为是象 PowerBuilder 之类的专为开发数据库程序之用。安装之后,一运行,这不就是 Delphi 吗,怎么又叫什么 C++ Builder 了,甚是好奇怪想见是何方神圣,速浏览帮助,运行例程。当我对其略有感悟之后,真有种“众里寻他千百度,蓦然回首,那人却在灯火阑珊处”的感觉。随后仔细阅读帮助,查找有关书籍,资料,发现其有如下众多优点。

① C++ Builder 结合了 Borland C++ 和 Delphi 的优点,将可视化开发环境,可视双向开发工具,可视组件库加入到 C++ 语言中,使开发者不再需要在高效的底层控制与轻松的界面设计间做出艰难的选择,把开发者从繁杂的代码编制中解放出来,更多的关注于应用程序的功能:

② C++ Builder 拥有 C++ 的编译技术,生成的执行文件(EXE 或 DLL),具有 C++ 语言编译生成的执行代码的效率,执行代码具有高效性和多平台的兼容性。

③ C++ Builder 支持多种语言的代码,如 Borland C++, Visual C++, Delphi, Power Builder, Visual Basic, Unix C++ 等等,对以往的此类资源,只需用 C++ Builder 重新编译,仍然可以利用,并还可使它它具有新语言的特征。

④ C++ Builder 提供 SQL 工具,使用户轻松自如地开发客户/服务器应用程序,数据库程序等。

领略了 C++ Builder 的各种优点之后,

马上练习用其编程。如果既用过 Visual Basic 或 Delphi,而且对 Borland C++ 的 OWL(Object Window 类库)比较熟悉的话,那么学会 C++ Builder 太容易了。笔者在一段时间的使用后,不仅掌握了 C++ Builder 的基本用法,而且从中体会到如下几点技巧。

1、在对对象观察器(Object Inspector)中定义了对象的事件句柄后,回车,系统自动转到代码编辑器的对应地方(该事件的响应函数头已自动生成),即可插入自己的代码。但如并不想马上加入代码时,也要注意在此处任意键入一个字符(回车也可以),总之要欺骗系统已经加入代码,如此这般存盘后,那么自动生成的该事件响应函数便不会丢失;

2、C++ Builder 提供了丰富的模板对象供用户使用,而且支持用户自己定义的模板,熟练使用这些模板,可谓事半功倍,大大缩短程序的开发周期;

3、在 C++ Builder 编译器的 lib 目录下有 Opengl32.dll 和 Glu32.dll,这非常可贵,使得可以轻松编译 Open GL 应用程序(这类程序在运行时需要 Win95 的系统目录下有 Opengl 32.dll 和 Glu32.dll)。

□石家庄 董伟

使用 C++ Builder

VB5 代码窗口技巧

1. 将光标置于某关键字中间后按 F1 可打开有关该关键字的帮助;

2. 按 CTRL+Y 可删除当前行(注意:这和 Word 中不一样);

3. 按 SHIFT+F2 可查看函数或过程定义;

4. 按 CTRL+SHIFT+F2 可回到以前光标处;

5. 按 CTRL+BackSpace 可向前删除一个单词,按 CTRL+DELETE 可向后删除一个单词;也可通过按 SHIFT+Home 或 SHIFT+End 再按 DEL 可直接删除至行首或行尾;

6. 按 TAB 缩进,按 SHIFT+TAB 凸出。在选定某语句块时,按这两个快捷键可将块中的每一行都缩进或凸出;

7. 在 Visual Basic 中按 CTRL+Space 可插入关键字,但这与中文 Windows 系统功能键相矛盾。一般是将这个系统功能键改换成其它的快捷键,其实大可不必。在插入关键字,选定后,键入关键字后的下一个字符。如在插入对象时,选定关键字后按“.”即可继续选择其属性等;在插入对象的属性时,选定关键字后按“=”即可继续输入其值;在引用函数时,选定关键字后按“(”即可继续输入其参数值;在引用方法时,选定关键字后按 Space 即可继续输入,无参数值时可直接按回车键。

□湖北 夏忠英

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年10月24日 43期 总第630期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74 ★★★★★ 贴近读者 实用普及

作为国内威名鼎鼎的杀毒软件公司，王江民与他的KV系列无疑是非常成功的，近年来雄踞国产杀毒软件的霸主地位，为保护我国计算机信息安全起到了极其重要的作用。我们推崇江民和他的超级巡警，是因为在这个年代，他总是凭借快速的反病毒网、领先的技术、完善的查杀病毒方案，为自己提供品质保障。

“王江民与他的KV系列杀毒软件象一座山，其余杀毒软件厂商看见的是他孤傲的背影”，但这不是我们业界的幸事，却是我们的悲哀。

病毒CIH击破平衡，瑞星利器厚积薄发

很长一段时间，提及杀毒软件，随口而出大多是KVxx。或许病毒在小范围的活动让人们防范心理大大减弱，Internet的发展、盗版软件的极度泛滥、病毒从Dos向Windows平台的转移……随着恶性CIH病毒的出现，计算机防毒安全问题再度成为业界瞩目的话题，杀毒再次成为当前流行语。国内各杀毒软件开发商纷纷出击，以期在新的这一轮对恶性病毒的围剿战中能抢得先机，扬名立万。

在这场纷争中，瑞星是第一家向公安部提交完全解决方案的公司，作为第一家宣称发现CIH病毒的公司自是占了头彩。日前瑞星公司总经理刘旭更是专程来成都参加电视台“病毒专栏”节目录制，连邦软件专卖店瑞星销售量的火线上扬，再加上前期瑞星20元/套销售、通过OEM捆绑销售方式取得的不小的市场份额，瑞星杀毒软件大有超越KV之势，对市场的影响力大大增加。刘旭先生谈到瑞星的产品能在这个时候再度火爆，与这几年的努力分不开，CIH病毒可以算是一个机会，加上瑞星追踪技术发展趋势，当然在适宜的时机取得合理的业绩。

老牌劲旅尖挺，KV重拳连出

作为国内近几年稳占杀毒软件市场份额第一的北京江民公司也没闲着，迅即推出了能查杀CIH病毒的KV300W+版，并通过其在国内庞大的服务网为老用户提供升级服务。面对来势汹汹的CIH、各路诸侯的漫天剑气，江民公司更于本周推出为期七天的KV300特价销售周（征对经销商的行动），作为杀毒软件市场份额最大的KV系列产品的价格定位及走势一直是市场其他同类产品参考的风向标，江民公司这一重拳使不少经销商囤积资金购入KV，这是否会引发一场市场大震动？另外VRV、KILL也推出自己的查杀CIH病毒版本，杀毒软件厂商又杀毒匆

热闹但愿不是短暂辉煌

经历了这一轮的市场热潮之后，杀毒软件市场将何去何从，业内人士也是仁者见仁。面对近期市场的风起云涌，软件经销商们普遍认为：CIH病毒带来的严重后果使计算机防毒安全问题引起社会公众关注，软件开发商、经销商为消除和防范恶性病毒危害所作的努力也激发了市场热点，带来了市场机会，但对国内目前各品牌杀毒软件在相同领域相互拼杀的现象表示忧虑。这早已经是片面的现象，历数财务软件、翻译类软件、家教类多媒体……与其单纯的价格拼杀，不如多层次产品研发。

成都新东方公司蒲心先生的见解代表了相当一部分经销商的看法，蒲先生认为：“随着互联网在国内的日趋普及已经带来多层次、更广义的计算机安全产品的需求。国外的几家著名的计算机安全产品厂商已开始大举进入中国市场，其丰富的产品线 and 提供不同环境解决方案的能力给我们留下了深刻的印象。我们期盼国内的开发厂商们能将视线从目前单一的杀毒软件转移到广义的计算机安全产品上，变产品价格拼杀为产品开发竞争，带动产业发展，在这一领域再树一民族软件产业大旗。”

庆幸的是瑞星公司看到了产品结构丰富的重要性，基于Windows 9.x、Windows Nt的杀毒产品已经出来，着眼未来互联网的发展，将来瑞星更看重整个计算机安全问题的全面解决方案。

病毒猛于虎，杀毒只是手段，防毒才是目的，愿我们的杀毒软件厂商提供更完善的产品，再铸杀毒产业丰碑。

——本报记者 卢军

(上接 P151)

也不是说所有的软件商店没摆一台电脑供顾客运行软件之用，只是要让提供如此服务，比从前书店营业员递一本书给你难多了。除非你凭包装封面下定决心要买一种软件，要求试试能否顺利读出。如果读得出来，你就没有不买的理由了！想一想，如果哪家书店的营业员将书一本递给你，让你看清这书没有缺页少张，就要你就买下不可，这合理吗？哪家书店果然敢这样强卖，消委会非让它闭门不可。软件如果读得出来就值得买，岂不同等荒谬无理吗？

正版光盘、盗版光盘价格之差的的确很悬殊，但很多人买盗版软件并不仅仅因为它价廉。对自己没用的，即使是很便宜的，谁也不会去买，只为便宜而买垃圾，不但钱白扔了，也浪费了居住空间！但是，盗版软件因为便宜，可以多买它几盘，“有一定的数量就有一定的质量”，兴许可以从一堆沙子中淘到一粒金子，这时，即使所费去的银子足够买相同内容的正版光盘了，也会说“值得”。那为什么不

由于近期软件行业新品层出不穷，其市场推广的第一步即“首发”，无疑成为成功的关键之一。粗略留意，可见“首发”的形式大多是作广告、拉横幅、贴海报，单调而又俗套，却似一张无边无际的网，让各大厂商深陷其中。而有奖销售或特价优惠这种商家惯用伎俩，于是乎又成为软件厂商众所追逐的新潮。“买慧笔，送手机”、“买软件，送电脑”……一家成势，百家寻效，东施效颦者大有人在。商场如战场，开发商处心积虑，箭在弦上，不得不放。就怕上市后反应冷淡，全盘皆输。在此心态下，往往会盲目的仿效已在市场上成为“常青树”的产品的推广计划和手段。

WIN98的午夜首发，销售业绩固然是成功的。假若我们剔除价值十几万的奖品和微软享誉全球的美誉，那么最终还会有此佳绩呢？当年“血狮”的闹剧至今仍让玩家对国产游戏心有餘悸。

风云的首发在全国影响之大，是业内人士有口皆碑的，其在上海地区上市时正逢电影“风云之雄霸天下”在沪票房率继“铁达尼号”在创新高的佳机，影片里天王的成功演绎无疑倍添游戏“风云”的人气，上海智冠顺势而出的送电影票的促销手段，顿时让产品成功的风旋了整个上海滩。至今销量保持着稳定的走势。相对而言，“沙丘2000”尽管其强大的媒体广告铺设下人声鼎沸，加之EA收购WESTWOOD小组之下，使得其产品上市时间一推又延，着实吊足了国人那香料之争的胃口。但“首发式”却略显仓促，只是各大分销商为抢占第一市场，不惜成本空运至沪，然而市场不多时就反应滞后，不尽如人意。“沙丘2000”究竟如何，各专业游戏工作室众说纷芸，莫衷一是，在此暂不作定论。只是关于产品的首发，厂商没有认真去把握和操作，实在遗憾。

产品在市场上的生命力有多久，除去产品本身的定位和质量外，如何有效的炒作前期和后期市场是首当解决的问题。怎样才能抓住用户的购买欲，实在值得好好琢磨。微软财大气粗，可以投入几十万作一个产品的市场推广活动。然而国内软件开发商大大小小，中关村里鳞比皆次，实力雄厚者为数不多，并且花耗大笔资金作活动的有形奖品，更是凤毛麟角。中国市场潜力大，国人开发的产品要占一席之地，仅凭爱国热情和民族精神是远远不够的，首发只是模式，而模式里的细节和创意，需要百花齐放，而不是一枝独秀，如果市场人员在高处，用心观察各地方的风土人情，那么作好成功的企划方案将不再是难事，那么走出迷谷，将不在遥远。

上海特约通讯员 陈斐/文

花落知多少

寄语软件商

直截了当去购买正版的呢？还不是上述那个原因！正版软件试不得、用不得，谁敢凭广告宣传贸然买下，不中用，再买另一种？运气不好，可能终于买到满意的了，可吃饭也成问题了！

更何况实际上，在多数软件商店我们一般能看到的也仅仅是封面而已，这跟我们以前只看到书名的情况就丝毫没有两样。兴许今日软件商们该在销售方法上来一点改革开放，比如说，多摆上几台电脑，将所销售的软件商品选择一些运行起来，做到真正意义上的上架销售。拆开后的软件也不用愁没人要，只要是好，有识之士是不会太多计较包装是否完整的。退一步说，为了保全一个包装而牺牲销售，是不明智的。商场里的大彩电、大冰箱，不拆箱开来任顾客里里外外看个究竟，不积压才怪！另外，即使软件放进了电脑，销售者也要像商场的小姐一样，有能力介绍产品的特点优点、使用操作，哼哼哈哈可不行。但愿软件销售商们在这些方面有所作为，让软件购买者因为能够容易地找到中意的软件而慷慨解囊。 □厦门 郑炳扬

「首发」何其多

Windows 98 Resource Kit Sampler 是 Windows 98 光盘中的一个工具包,其中包含了许多与 Windows 98 息息相关的实用工具软件,有些功能也许正是你渴望已久的,所以千万不可错过。但是由于它比较独立,并非随 Windows 98 安装,所以容易被大多数人忽略。在 \Tools\ResKit 目录中运行 Setup. Exe 即可完全安装,各工具的基本功能介绍如下:

配置工具 (Deployment Tools)

1. batch98 (BATCH. EXE)

如果你是机房的管理员,这工具对你再适合不过了。当你在一台计算机安装 Windows 98 并设置完毕后,你可以利用这个工具生成这台计算机的信息文件 *.inf (其中包括安装信息、网络设置信息、硬件设置、用户自定义设置等),当在其它的相同配置的计算机安装 Windows 98 时无需其它人为设置。使用方法:把生成信息文件 (如 mysetup. inf) 拷贝到另外计算机的 C 盘根目录,键入 "x \setup c: \mysetup. inf" (其中 "x" 为 Windows 98 安装程序所在位置),整个安装过程会全速前进,无需你的任何参与。

2. Code Page Changer (CHDOSCP. EXE)

把基于 MS-DOS 程序的代码页转换成与 Windows 98 相匹配的代码页 (目前的版本还不支持中文)。

3. Time Zone Editor (TZEDIT. EXE)

时区编辑器

4. Windows 98 INF Installer (INFINST. EXE)

这个工具允许你把新的软件组件或新的硬件驱动程序添加到 Windows 98 的安装程序中。例如:当你安装 Windows 98 时,自动检测硬件过程中如果没有检测到你添加的新硬件,那么你可以利用这个工具分别指定硬件驱动程序 *.inf 和 Windows 98 的 setup. exe 的位置,即可生成新的安装文件。

桌面工具 (Desktop Tools)

1. Checklinks (CHECKLINKS. EXE)

这个工具将扫描你系统中的所有“快捷方式”,若发现有无效的“快捷方式”存在,则提示你将删除,工具为“向导”形式,使用简单明了。

2. ClipTray (CLIPTRAY. EXE)

你在使用剪贴板时是否曾感叹过“为什么只能使用剪贴板中最后一次的内容”,那么你就试试这个工具吧。这个工具允许你保存和组织剪贴板中以文本形式存在的内容,对于程序开发者、作家、编辑等人员尤其有用。由于可以存为导出文件,所以可以实现文件共享。你可以多次使用不同的文本文件 (文本个数可以自由设定),由于它运行之后在屏幕的右下角缩小成图标,所以使用起来格外方便。

3. Minitel. TTF Files (MINITEL. TTF)

超级中端使用的两种字体

4. Quiktray (QUIKTRAY. EXE)

这个工具目前是使用最方便、占屏幕最小的工具栏,你可以把自己喜爱的或经常使用的程序、文档、网址及其它任何资源放入工具栏中。启动之后它仅仅躲在屏幕右下角,你可以象使用输入法切换那样简单、方便地启动和关闭工具栏中的文件。如果你创建这个工具的快捷方式并放入“启动”目录内,这样每次启动系统时都可以自动地启动这个“最小的菜单”,它还支持网络文件共享。

诊断工具 (Diagnostics and Trouble - shooting)

1. File Wise Utility (FILEWISE. EXE)

这是一个多线程的工具可以用来检查文件的改变和损坏,使你了解目录中那些文件已经有变化。

2. Microsoft File Information (FILEINFO. EXE)

微软文件信息工具,提供了详细的关于 Windows 98 的及 IE 浏览器的详细的信息,更多更详细的信息需要登录到微软的网站

<http://www.microsoft.com/technet>, <http://www.microsoft.com/support>

3. USBViewer (USBVIEW. EXE)

这个是开发者、技术支持人员用于检查计算机系统的 USB 设备信息,并可以对 USB 设备进行配置的工具。

文档工具 (File Tools)

1. Lfnback (LFNBACK. EXE)

这是一个命令行工具,它可以删除和恢复长文件名。

2. Text File Viewer (TEXTVIEW. EXE)

一个图形界面的工具,可以快速浏览当地或共享设备上的文本文件,并提供了基本的编辑和查找功能。

3. Where (WHERE. EXE)

看到这个名字大家就可以知道它作用了,这个命令行工具用于定位本地硬盘及网络上的文件位置,并显示日期、大小、类型等信息。

4. WinDiff (WINDIFF. EXE)

这个工具用来比较 ASCII 文件或两个目录之间的不同,尤其对于比较源程序更方便,这个工具可谓是最强的比较工具,而且它支持命令行的比较。

网络管理工具 (Network Administration Tools)

1. Network Monitor Service (Netmon 目录)

网络监视器应用程序由 Microsoft 系统管理服务器提供,这是一个客户/服务器系统,它允许管理员在管理分布在各地的计算机时发挥关键性的作用。在访问 NDIS 3.1 保护模式网络适配器的网络通讯统计数据时,可以使用系统监视器查看由协议驱动程序提供的性能数据。你可以使用该应用程序来检测和解决 LAN、WAN 和 Microsoft 远程访问服务 (RAS) 连接中遇到的问题。为了使用网络监视器工具解决网络中遇到的问题,必须在网络中您想监视的每一台计算机上都安装该程序。

2. Password List Editor (PWLEDIT. EXE)

使用本工具可以编辑用户在拨号网络、Windows 网络等口令文件。

3. System Policy Editor (POLEDIT. EXE)

使用本工具可以创建或编辑系统策略,使 Windows 98 对于单用户、用户组或整个网络来说都有标准的界面和功能。

配置工具 Power Toy

TweakUI (Powertoy 目录)

这里提供了许多修改 Windows 98 的奇特

的功能,有些也许正是你苦苦想解决的问题。

1. Mouse (鼠标): 可调整动画菜单的速度、鼠标的灵敏度;

2. General (一般): "Effect" 可以定制各类效果 (笔者就用它解决了从桌面右下角“去除版本信息”的问题), "Special Folders" 可以把 "My Documents"、"Program Files" 等特殊文件夹转移到其它地方;

3. Explorer (资源管理器): 可设定快捷方式的图标形式、退出系统时是否自动保存;

4. IE4 (浏览器): 可对 IE 进行设置;

5. Desktop (桌面):

你可以把回收站、网上邻居等图标删除或重命名;

6. My Computer (我的电脑): 可以屏蔽掉无关的驱动器;

7. Control Panel (控制面板): 可以指定控制面板可以显示那些内容

8. Network (网络): "Logon" 允许用预先给定的密码自动登录进入 Windows, 而无需每次都输入密码;

9. New (新建): 你右键单击“新建”看一共出来几项 (我的计算机上曾经有过 15 项), 其中有几项是有用的呢? 赶快把没用的删掉吧。

10. Add/Remove (添加/删除程序): 如果你无论如何都无法删除控制面板中“添加/删除程序”一项中的多余条目, 那么你赶快试试这个吧;

11. Boot (启动): 可设置是否显示启动菜单, 未正常关机后是否启动 Scandisk;

12. Repair (修复): 可以修复系统图标、文件关联等方面的错误;

13. Paranoia (偏执狂): 给偏执狂使用的功能, "Covering Your Tracks" 可以在启动时把上一次开机过程中遗留的各种信息清除掉 (比如你访问互联网的历史记录), 这里还可以设置是否自动运行 CD 或其它光盘。

脚本工具 (Scripting Tools)

1. TimeThis (TIMETHIS. EXE)

可以统计系统执行某一命令所需时间, 你可以在 *.bat 或 *.cmd 文件中某一命令之前加入它, 比如 "timethis dir c: \\";

2. Waitfor (WAITFOR. EXE)

可以使计算机等待在网络之间 (必须相同域名) 发送的信号。

3. Winset (WINSET. EXE)

这个工具通过命令行或批处理文件来设置环境变量。

最后提示:

1. 虽然所有的工具使用起来比较简单, 但是由于都为英文界面, 所以建议使用全屏汉化软件。

2. 若安装 Resource Kit Sampler 后, 在重新启动计算机时有关于“无法找到 win.com”的信息时, 请进入 windows98 的系统目录 (一般为 c: \ windows), 运行 c: \ windows \ win.com, 进入 Windows 98 后, 若发现在 automexec. bat 中的 "PATH" 中无 windows 一项, 添入 "PATH C: \ WINDOWS" 即可恢复。

3. 你没有必要完全安装 (需 6M 空间呢), 在工具所在目录中若有 "setup" 文件的可进行安装, 若有 ".inf" 可单击鼠标右键, 单击“安装”, 一般的可执行文件则无需安装直接运行即可。

□北京 孙江宁

Windows 98 光盘之 工具百宝箱

在这一讲里，我们来看一下 Painter5.0 中的“Object”窗口。我们可以通过 Window 窗口中的“Show Objects/Hide Objects”命令来切换该窗口的显示。在 Object 窗口中，共有 5 个标签页，各自都具有独特的功能。

一、P. Float 标签页

P. Float 是 Plug-in floater 的缩写。它以操作的方式提供了各种不同的浮动效果。我们可以先在图形中选定一块区域，然后将 P. Float 标签页中的某种效果选中后单击“Apply”按钮，这时，将以该选区为基础，形成一个具有特殊效果的浮动层。

为了让大家更清楚地认识 P. Float 效果，下面，我们就以其中的“Bevel World”为例，来制作一个按钮。

首先，我们使用矩形选区工具在图形区中选定一个矩形区域，然后在 Object 窗口中运用 Bevel World 浮动效果，这时，会弹出 Bevel World 浮动效果设置对话框。

每个浮动操作的效果对话框虽然都不一样，但也差不多是大同小异的。在对话框的上方，有一个“Preview”复选框，选中该复选框后，我们就可以随时预览当前所设定的效果了。此外，对浮动效果的控制，基本上是通过各种滑块进行的。在 Bevel World 浮动效果设置对话框中，设置滑块共分为两类，一类是控制边缘的，另一类是控制灯光的。在示例制作中，我们将“Bevel.Width”参数调整为 25%，“Rim Slope”参数设置为 0，“Ciff Portion”参数设置为 0%，“Ciff Height”参数设置为 26%。如果我们要想获得凹陷的按钮效果的话，可以调节“Ciff Portion”和“Ciff Height”两个参数。

当我们进行了某种浮动效果的设置后，如果发现这种效果并不适合，可以使用 Object 窗口 P. Float 菜单下的“Revert to Original”命令，将之恢复到原来的状态。

二、Floater 标签页

任务一：查/杀毒功能

每次我们从网上 DOWN 了点小东东，总是先用 WINZIP 将其解压缩到某个目录下，然后运行杀毒软件，那么有没有办法无需展开 ZIP 就对之杀毒呢？答案当然是肯定的，WINZIP 早就替我们想到了这一点，不信您可打开 WINZIP 的 Actions 中的 Virus Scan 项了吗？哦，当然在使用这项功能前，我们还需作一些准备工作。首先，准确的讲，WINZIP 并没带反病毒程序，因此第一步就是安装一个您喜欢的杀毒软件，比如著名的 VIRUSCAN95 系列。第二步我们要做点手脚，打开 Options 菜单，选择 Program Locations，在 Scan Program 的位置输入您要使用的杀毒程序或者直接点击右边的下拉列表箭头，选择其中的一个杀毒程序即可（前提是您已经安装了该软件），最后敲 OK。好了，现在每次打开 ZIP 文件，只要您愿意，您随时都可按下 Actions 菜单中的 Virus Scan 项来查看是否有病毒。

任务二：安装/反安装

在 WINZIP 的经典窗口中，您可以找到 Checkout 的大按钮，可它的使用频率往往低于 New, Open, Add, Edit 按钮。事实上，只要您平时对它多留点意，您将发现它的强大功能。利用 Checkout，我们可以实现对 ZIP 解压并安装

跟我学 Painter5.0

Painter 5.0 入门及制作实例

Floater 标签页的功能主要是用于控制浮动层，在前面几讲的实例制作中，我们已经使用过该标签页。下面，我们就来详细看一下 Painter5.0 中的浮动层以及相应的控制。在前面我们已经讲过了 Shape 选区的概念，而对应一个 Shape 选区，就必然是一个浮动层。我们可以使用 Tools 窗口中的 Adjuster 工具在图形区中选定各个浮动层，也可以直接在 Floater 标签页中进行选区，选定某个浮动层后，我们就可以对该浮动层进行各种操作了，如移动、变形等，不过在浮动层上是无法进行画刷的操作的。

如果一幅图片中有多个浮动层，我们可以按下 Shift 键进行选区，这样可以同时选中多个浮动层。当我们需要同时对多个浮动层进行操作时，可以先选中这些层，然后使用 Floater 菜单下的 Group 命令，将这些浮动层组合成一个浮动层。对于这一类组合起来的浮动层，可以使用 Ungroup 命令还原为多个浮动层，或者使用 Collapse 命令将之转换为无法恢复组合的浮动层。

此外，我们还可以使用 Drop 命令将选中的浮动层与背景层合并。如果是使用 Drop and Select 命令的话，在与背景层合并以后，会自动选取边缘。

Floater Size 是改变浮动层的 Shape 选区大小的命令，在随后弹出的对话框中，我们可以将 Shape 选区的上下左右边界以设定的比率进行调整。

在 Floaters 菜单下，选择“Floater Portfolio”命令。可以打开浮动图片库。我们可以直接用鼠标将这些图片拖动到图形区中。这些由 Painter5.0 提供的图片具有很高的精密度，我们可以任意改变这些图片的尺寸、或进行变形。

到 WIN95。比如有没有想过将著名电子邮件程序 Foxmail 安装到“开始\程序”的菜单中去呢？下面就以此为例介绍操作如下：从网络下载到 Foxmail 是一个 ZIP 文件，用 WINZIP 可看到其中共有 9 个文件，Foxmail.EXE 是主程序。单击 Cceekout 按钮，进入 Checkout 窗口，在 Folder 栏输入解压目录，如 c:\win97\foxmail；第二行 Grop Name 栏中输入 foxmail，即在“开始\程序”中所在程序组的名称。然后选中 create Icons For Programs Aand Documents Only 复选框，表示将在“开始\程序”为 ZIP 中的文件创建程序项，最后点击 OK(见图)。此时 WINZIP 就开始将 FOXMAIL 解压并安装到 WIN97\Foxmail 中去。现在您可以通过“开始\程序\Foxmail”来试用您所下载的软件。试用完后，当您退出 WINZIP 时，会询问您是否删除 FOXMAIL 所在文件夹和程序组，如果您打算继续使用就选 NO，将其留在硬盘上；若对此选 YES，这时 WINZIP 将执行卸载任务，即删除释放目录和开始菜单中的程序项。读完本文以后，是否感觉到耳目一新？有必要重新认识您所“熟悉”的 WINZIP 吧？赶快行动！（注：上述任务均在中文 WIN95 + WINZIP6.3 环境顺利完成）

三、Mask 标签页

熟悉 Photoshop 等图形软件的朋友一定知道遮罩这个概念。所谓遮罩，其实就相当于在图形的前面放一个罩子，而我们对图形的观察都是透过这个

罩子进行的。

在 Mask 标签页中我们可以建立各种遮罩。通过遮罩的处理，我们可以获得许多效果。在 Mask 标签页中，一般都有一个默认的 RGB 遮罩。这是图形的基本色彩通道，我们无法改变它。我们需要遮罩效果时，必须新建一个遮罩。下面我们就来看看一个遮罩的使用实例。首先，我们找一幅图片。

现在，我们把该图加上纸张遮罩的效果，打开 Mask 菜单，选择“New Mask”命令，新建一个遮罩。然后选中该遮罩，并打开 Mask 菜单，选择“Auto Mask”命令，进入遮罩的自动设置对话框。在该对话框中选择“Paper”类型的遮罩。单击 OK 按钮后，我们可以看到图片已经蒙上了一定的色彩效果。如果要改变遮罩的颜色，可以在 Mask 菜单下选择“Mask Attributes”命令，进入遮罩属性对话框进行调整。

不过，要获得更好的效果，还得做一些小动作，先在 Mask 标签页中选中 RGB 遮罩，然后使用“Auto Mask”命令，新建一个遮罩。这个遮罩与前一个的不同之处在于这个遮罩中保留了一些原图形中的信息。也就是说，这个遮罩是带有原图轮廓的遮罩。同样将这个遮罩设置为“Paper”类型。最后，我们将原图中的图样删去，只剩下两个遮罩的效果。

四、Script 标签页

使用过 Photoshop 的朋友一定知道“宏”这个概念，其实在 Painter5.0 中也有类似的功能，不过名字不是叫做“宏”，而是叫做“Script”。之所以叫做“Script”，是因为它将操作录制后，是以特有的脚本语言的形式存储的。有关“Script”的操作当然是在 Script 标签页中进行。

该标签页中，共有 5 个 Script 操作按钮，分别对应“停止 Script 的录制或播放”、“播放 Script”、“录制 Script”、“暂停 Script 的录制或播放”等功能。当我们要录制操作步骤时，可以先打开“Script”菜单，选择“New Script”命令，新建一个脚本。这时打开下拉选框，会出现一个空白的脚本页。选定该脚本页后，就可以进行 Script 的录制了。也可以直接录制，录制完成以后保存为新的脚本页。

使用时只需要单击一下“播放”按钮就可以了。所以对于一些经常性的操作，录制成脚本页将大大提高作图的效率。

五、NET 标签页

Painter5.0 具有强大的网络功能，最具代表性的就是其网络绘画功能。它允许画家在一台计算机上作画，然后通过 Internet 与之连接的另一台计算机上进行同步的演示。其原理是画家在操作时，它所在计算机将与画家的操作相对应的 Script 通过 Internet 传输到用户所在的计算机上，然后用户的计算机再根据 Script 把相应的操作演示出来。

在 NET 菜单下选择“Setup”命令，可以进入网络设置对话框。只要本机的网络设置没有问题，那么我们所需要进行的设置就只是在 Net 菜单下选择“Connect”命令，并输入主机的 IP 地址。（五）

声卡,是多媒体电脑不可缺少的组成部分,是令电脑能够唱歌能够说话能够发出动听声音的玩意儿。

声卡自诞生以来,到今天,已经发展到 PCI 接口的声卡,PCI 声卡有什么优势呢?PCI 声卡会带给我们什么好处呢?

我们知道,PCI 总线是 32 位的总线,工作时钟频率是 33MHz,传输速率为 33MHz x 4B = 132MB 每秒,而 ISA 总线是 16 位的总线,工作时钟频率是 8.33MHz。传输速率是每秒 8MB,与 PCI 总线相比差了十几倍。从数字就可看出 PCI 声卡的优势是很明显的。

在一些应用中,如 64 复音的声卡将 64 轨 CD 品质 16 位的下载样本 DIS 合起来做为游戏的 MIDI 乐曲,这样的系统负担不是目前的 ISA 声卡可以胜任的,所以,越来越多的用户倾向于买 PCI 声卡,也有越来越多的公司开始生产 PCI 声卡。

除了接口外,在选购声卡时要考虑的因素还有以下几个:音效、音质、兼容性、合成的方式;甚至采用的音源芯片等。

△音效就是声音的效果,如 MIDI 效果,数字音频回放效果,3D 空间定位效果,这些效果的好坏都要考虑的。

① MIDI 通常被用来做游戏中的乐曲,(因为 MIDI 文件很小,只有 WAV 文件的几分之一)声卡的 MIDI 效果的好坏,在播放 MIDI 音乐时会有很大影响,MIDI 效果好的声卡,在播放轻音乐时音色亮丽,柔和,不糙,效果生动出色,在播放摇滚、爵士的 MIDI 时则震撼力惊人。声卡的 MIDI 效果的好坏在于声卡的合成技术,波表合成的比 FM 合成的要好得多,比较真实。

②数字音频回放效果的好坏在游戏中最容易测试出来,在放 CD 或 VCD 时也可很客观地测试,如声音是否纯正、细腻而不生硬,是否清晰、明亮而无杂音等等。这都会影响效果的。

③ 3D 空间定位效果越出众,所带来的真实感强烈。3D 空间定位效果有多种,A3D、Q3D、DS、DS3D,还有 InterQActive 3D Audio(交互式 3D),声卡支持的 3D 效果越多,我们越能够体会到身临其境的真实效果,享受也就更完美。

△音质即声音的品质。音质的高低也是衡量一块声卡是否能发出美丽生动的声音效果的因素之一。音质高的声卡,其性能也相对好一些,影响音质高低的有声卡的复音数,声卡的音色数。

①声卡复音数就是同时发出的声音数目。例如,我们在弹电子琴时两手同时按下十个键,如果十个键同时发出的音符我们都能清晰地听到,那么我们可以说此时琴的复音数就是同时按下的琴键数目。一般的声卡都有 22 复音,多的则有 32 复音甚至 64 复音,创新的 SBWAE64 系列声卡的复音数就是 64,华硕的 3Dexplorer Sound PCI-AXP201 声卡也是 64 复音。复音越多越好这是勿用置疑的,尤其是对于搞电脑音乐创作的朋友来说,多一个复音,创作时就多一种选择。以前有人以为 SB16 声卡是 16 位的,SBWAE64 自然是 64 位的声卡,这是一个误解,这些声卡全都是 16 位的,SBWAE32 和 SBWAE64 只是代表它们的声卡复音有 32 和 64 个,32 位的声卡是 PCI 总线的声卡,ISA 总线的声卡只有 16 位。

②声卡的音色存放在声卡的 ROM 和 RAM 里,平时放 MIDI 音乐时听到的各种乐器的音色就存放在 ROM 和 RAM 中,当需要

时才直接调用。音色的好坏主要取决于声卡上的声音处理芯片种类以及所提供的 Wavetable 音色(波表音色)。音色越大,播放 MIDI 时音色表现一般也较出色。PCI 声卡上没有存放音色的 ROM,因此降低了成本,PCI 声卡的音色是以文件形式存在硬盘上的,只要有新的音色文件推出就能马上升级,比 ISA 声卡方便多了。

声卡的选购

△兼容性在目前来说还是比较重要的,比如 DOS 方面的兼容,Windows95 的兼容,WindowsNT 或 Windows3.x 的兼容。特别是 DOS 方面的兼容,大多数游戏都是为 DOS 而写的,DOS 兼容性差的话,麻烦就多了,发不出声音,或者爆破音、裂音等问题随之而来。在游戏中发不出声音,你会有什么反应呢,一定气得把这块烂声卡丢到地上用力狠踩几下后踢到垃圾堆里也难解心头之恨。所以,在选购声卡时,不注意其兼容性的话买后你可能会很后悔。

△合成的方式主要是看 FM 合成的还是 Wavetable(波表)合成的。波表合成的声卡比 FM 合成的声卡好得多,这是不争的事实,贵得多,也是事实的。波表声卡中 ROM 和 RAM 存放的声音,是用“高分辨率”数据码方式录入的真实乐器的声音,如果乐器声音的录制质量高,DAC 技术(数模转换技术)也比较好的话,那么,ROM 和 RAM 中存储的声音就越真实,放 MIDI 音乐时声音就越动听。而 FM 声卡是通过 FM 芯片简单地模拟真实乐器的工作把这些声音合成后放出来,失真度很高,与真实乐器声音相差很远

远,还有,FM 声卡只能模拟乐器的声音,并不能模拟人类的声音以及自然界中充满生气活力的鸟语兽啼的声音。

除了硬波表,还有个软波表的问题。软波表大家早已听说,它是把原本由声卡上的波表合成芯片完成的工作交给 CPU 替代完成,从而让普通的声音卡可升级为波表声卡,就像用软件解压替代硬件解压一样。目前软波表的软件也有很多,Borland VSC-SS, YAMAHA-S YXG50 等是值得考虑的波表合成器只要 CPU 够好够劲,普通声卡也能达到硬波表声卡的表现效果。

△声卡要想工作要发出声音,自然也离不开音源芯片。音源芯片常见的有 EC688, ALS007、OPL3、Emu-8000、Sound galaxy、OP-

Ti8C924。生产这些音源芯片的公司主要有 ESSFechnoby 公司, Advancelogic 公司, YAMAHA 公司, E-MU 公司, ROLAND(罗兰)公司,公司名气越大,其生产的音源芯片也越贵,相应的声卡也越贵,如 SBWAE64 Glod 高达 1000 多元,而采用 ESS 系列的花王系列声卡才 100~200 元。

最后,在此提一些建议,但愿对你选购声卡有所帮助。如果你对声卡的音质要求较高,可以考虑选择新加坡创新公司的声卡,创新的 SB AWE 系列性能较好,信噪比高,音质很不错,而且软件支持特别好,只是价格比较高一点。但你准备搞电脑音乐创作或者袋子丰盈想得到一块好的声卡,创新的 SBWAE64 Gold 是不错的选择。如果你追求的是强烈的 3D 效果,可选择 Diamond Sound 3D 或华硕 3Dexplorer Sound PCI-AXP201 声卡,这两款声卡的 3D 效果都很出色,尤其是 Diamond Monster Sound 3D 声卡,其支持四个音轨独立输出的功能会让你能够听得出一个水平面上转动并且有方向的音源的变化,当然,其价格也不菲,与 SBWAE 64Gold 一样贵,1000 元以上。华硕 3Dexplorer Sound PCI-AXP201 声卡则提供了多种 3D 效果,兼容性及 MIDI 效果都不错,而且还是 64 复音的 PCI 声卡,价格不算贵,350 元~400 元左右。如果你只是希望在玩游戏或看 VCD 时能听到声音,对其它性能或功能无所谓,可以考虑买一块较便宜的兼容声卡如花王系列才 100 多元,对了,还有一款支持四音轨独立输出的便宜 PCI 声卡—Sound Max Sound Domain,它让你以较低的价格(200 元)获得强烈的 3D 音效。怎么样,开始有一点动心了吧

□广东 甄雪

一款价廉物美的声卡

近日,我购买了一块 ESS1698 (11K-48K)、位数(16 位或 8 位)、声道(立体声或单声道)。其中 PCM 是最常见的音频格式,MP3 是当前比较流行的压缩音乐格式,一首 CD 音质的歌曲只占 4M 左右硬盘空间。最为有趣的是,用“WAVE SHAPER”录制的 MP3 歌曲扩展名是“WAV”,它既可以在媒体播放机、录音机上作为 WAV 文件播放,也可以在 WINAMP、超级解霸上作为 MP3 歌曲播放,而音色同样完美!在“WAVE SHAPER”里,我们可以对声音进行回声、淡入淡出、反转、加快、减慢、降噪、增大振幅、减小振幅等处理,可以对某一段音乐进行剪切、拷贝、粘贴等操作,而且粘贴时可以选择“插入”、“覆盖”、“混合”等方式,这样我们可以创造出各种各样的效果。

我之所以认为它“功能丰富”,主要是针对它所提供的软件而言。随卡附有两张软盘,一张是驱动,另一张是应用软件。安装完毕后,在“开始菜单”里面有 5 项内容。

1. about the software.这是帮助文件。

2. media launcher.主要介绍系统信息。

3. Media Rack.它的界面象是一台组合音响,其中包括 CD 播放器、MIDI 播放器、WAVE 播放器、音量控制器。

4. Wave Shaper.这是一个录音机程序,它所录制或者编辑的波形文件可以存储成多种格式:PCM、MP3、MICROSOFT ADPCM、IMA ADPCM、GSM6.10、CCTTT A-LAW、CCTTT U-LAW。在这每种格式中,都可以选择采样频率

和位数(16 位或 8 位)、声道(立体声或单声道)。其中 PCM 是最常见的音频格式,MP3 是当前比较流行的压缩音乐格式,一首 CD 音质的歌曲只占 4M 左右硬盘空间。最为有趣的是,用“WAVE SHAPER”录制的 MP3 歌曲扩展名是“WAV”,它既可以在媒体播放机、录音机上作为 WAV 文件播放,也可以在 WINAMP、超级解霸上作为 MP3 歌曲播放,而音色同样完美!在“WAVE SHAPER”里,我们可以对声音进行回声、淡入淡出、反转、加快、减慢、降噪、增大振幅、减小振幅等处理,可以对某一段音乐进行剪切、拷贝、粘贴等操作,而且粘贴时可以选择“插入”、“覆盖”、“混合”等方式,这样我们可以创造出各种各样的效果。

5. Presto Arranger.这是一个 MIDI 编辑器,我们可以利用键盘、鼠标或者专业 MIDI 键盘来创作或修改 MIDI 乐曲。

可见,这块 ESS1698 声卡所带的软件,不但能够让我们播放音乐,而且能够让我们录制 MP3 歌曲、编辑 MIDI 乐曲,而这块卡只卖一百多元,对我们这些爱好音乐的新族来说,真是一个不错的选择。 □江苏 曹学兵

2. 冷裱

冷裱是通过把冷裱膜利用冷裱辊和照片压合在一起的方法。冷裱后可以防止照片掉色，可以用湿布擦洗，但是冷裱后冷裱膜不能再去掉，恢复原来的照片。冷裱根据冷裱膜的不同分为光面、布纹、油画、水晶膜，可以达到不同的效果。如常用的油画膜冷裱后，照片会有一种古典的油画效果；用水晶膜冷裱则可以使照片看起来有一种仿佛流动的、多彩的效果。总之进行冷裱后照片会有加强了原照片的艺术力。

3. 常用的冷裱塑封设备市场价位：

型号	价格(元/台)	备注
320 塑封机(济华牌)	300	
320 调速塑封机(北京)	650	
460 塑封机()	1560	
冷裱机(A2)	1680	

五、照片制作的消耗材料

1. 彩色喷墨专用纸

对于要求不是太高的用户，可以采用高解像度喷墨打印机专用纸，对于照片质量有特殊要求的用户，采用照片级喷墨打印机专用纸规格。高解像度喷墨打印机专用纸 照片级防水喷墨打印机专用纸 备注

A6	38 元/100 页	75 元/30 页
A4	85 元/100 页	120 元/30 页
A3	145 元/100 页	300 元/30 页
A2	330 元/100 页	600 元/30 页

2. 彩色墨盒

Epson color 1520k 配套的彩色墨盒为型号 S020089 价格 200 元

3. 常用的冷裱塑封耗材价格

塑封膜：

照片幅面(寸)	10	12	14	16	18	20	22	24	A4 画	A4 画	A4 画
									像膜	像膜	像膜
									5S	6S	7S

塑封膜价格(元) 0.8 1.2 1.5 1.8 2.4 3.0 3.4 4.0 0.3 0.4 0.5
冷裱膜：680 元/卷(50 米，另有不同规格如 10 米、20 米等)

六、婚纱照制作的常用软件简介和基本使用

1. 常用软件简介

(1) 通用软件使用像 photoshop、我我我速(iPhoto Express)、paint shop pro 等常见图像处理软件。基本方法都是采用“移花接木”般的换头换脸，边缘修饰等。经过一段时间的摸索基本上都能够熟练操作。相对的要求使用者掌握较多的计算机知识。

(2) 专用软件

专用软件大多提供了详细的具体操作流程，而且免费提供培训，大多数此类软件大同小异，下面是“远潮自我形象设计系统”操作，主要有以下几个过程：图像输入——选择主图——选择图片——量体——调色美容——存储主图——合成图象——合成后处理——存储合成的图象——选择打印模板——打印预览、输出。

其实其本质也是采用把顾客的脸、头换成图库中模特的，不免有些“千人一面”。

(3) 改进增强型软件

远潮公司提出了“情境创意”的新观点，率先开发了“梦想影院 Photo Dream”新一代数码相机情境创意系统。

所谓“情境创意”，就是借鉴绘画、摄影、影视多种艺术表现手法，使数字影像从“复制再现”照片、拼凑式的合成照片升华到情景交融、意境相通的新时代。实现了从“写实”到“写意”的飞跃，一键即成的制作速度与复杂创意效果的统一，还数码相机制作以其真正的含义。还“真我”以自然。

(4) 几种典型市场产品的价格

② 易和专业影像合成软件

主要功能：底图透视、面部光滑、增减光亮、美容错误撤消/重做、修饰鼻唇、二维柔

蕴涵商机的婚纱照制作

化、一次测量，多次重配，无须钩边。市场报价：2800 元

② 创意二十一世纪婚纱系统

主要功能：电脑化妆、婚纱服饰、发型选配、背景合成、数码特技、艺术合成。套装市场价格：8800 元(包括数码相机、扫描仪、软件、冷裱塑封两用机)

③ 远潮“梦想影院 Photo Dream”新一代数码相机情境创意系统

主要特点：改变千人一面的老做法，制作“情境婚纱”，省时快捷一键完成，只需 5 分钟、电脑实现自己的个性化创意。

市场价格：标准版 368 元(只能实现 A4 幅面打印)

专业版 5800 元(商用功能齐全，当打印幅面不同时，售价有所不同)效果照片

2. 软件的使用

远潮自我形象设计系统操作主要有以下几个过程：图像输入——选择主图——选择图片——量体——调色美容——存储主图——合成图象——合成后处理——存储合成的图象——选择打印模板——打印预览、输出。

下面以制作一幅婚纱照为例说明。

(1) “取主图”，取主图就是把摄像过程中存储的人像调入主窗口。点按操作按钮组中的“取主图”按钮，将会弹出“打开”对话框，从中选择或输入已存储的人像文件名。

(2) 单击“选取图片”，在保存的婚纱照图库中选择合适的模特(建议将光盘的图片库拷入软件安装后的文件夹中，以加快速度)。

用浏览方式选择图样

点按“图库”，出现图库窗口，在图库列表选中图库名。确认后将会弹出下图所示的“图库”对话框：对话框窗口中是图库中的图像样例，选中一幅您满意的图样(直接用鼠标点取，选中后该样例会有一个边框)，再点击“确认”按钮，则选好图样；按“ESC”键，则放弃。“←”、“→”键用来向后和向前翻看图库。

(3) 量体其实主要是选择脸部区域

取主图后，所选主图便出现在屏幕中央，然后点“量体”，主图即被调入量体窗口中。量体主要是为了确定主图脸部与图库中模特脸部的相对位置及大小关系。在图中有一方量体框(点击量体框可得到帮助信息)，量体操作也就是调整量体框的大小和角度，使之与图库中模特相吻合。点住量体框四角的小方框拖动可调整其大小，点住量体框中央拖动可移动其位置，点住量体框上方的小方框拖动可调整其旋转角度。

(4) 美容调色处理

选好图样后，因为人像与图样之间色彩存在差异，所以要进行调整；调色完成后的人像小样就出现在窗口中，如感觉仍有差异，可重复上述过程，直到最佳。

如照片存在一些缺陷(如亮斑、瑕点等)则可对图片进行常见的美容处理。

几种常用方法：

① 皮肤润化

由于调色过程中加大了照片的对比度，使得皮肤较粗，可采用水滴工具(笔宽：120，力度：12)，对面部进行柔化处理，使皮肤变细。

② 去亮斑

用数码相机照相时，如使用闪光灯，则常常会出现人脸上有亮斑的情况，这时可进行去亮斑处理。

③ 去瑕点

当人脸上有一些很明显的瑕点时，可用

“双刷”工具进行处理④ 化妆画口红、描眉、点睛

(5) 存储主图

对主图进行美容处理后，点存储主图按钮，出现对象存储窗口，选对象号，则所调整好的主图就被存储。也可用快速存主图按钮将其存下，下一次只需点一下相应按钮便可将其取出。注意：因

为每次合成时，系统自动将当前主图存到 1 中，因此 1 号图不要用于保存临时效果。

(6) 合成、将主图和图片合成

合成后的照片还需要进一步的处理。

(7) 效果处理

合成图片后，一幅完整的形象设计初稿照片就被制作成了。但是如图所示，它还不具备真正意义的使用价值，可选用效果工具栏中的工具即可对图片进行各种效果处理。每完成一个步骤，按一次回车键，反复调整直到满意为止。

系统在处理图像时使用了层处理技术，把主图和所选图片做为不同的层来分别处理，只是在最后将它们合成在一起。因此在进行效果处理时，可利用此功能，当图片合成后，在“图片结构”框中出现两个层，如选中“主图”时，则所有的效果处理都只对主图进行，如选中“图片”时，则所有的效果处理都只对图库图片进行。

另外，图片合成后，因为所照人像与图库中人像脸型的差异，人脸的边缘轮廓可能会显得不很自然，这时可使用掩码笔进行轮廓修饰，该工具的作用是以笔的形式实现在图像层间的切换(当笔边小方框为上白下黑时，可使主图透过图片，当笔边小方框为下白上黑时，可使图片透过主图，点右键进行切换)，可用此工具对人脸进行轮廓修饰。

(7) 合成照片的处理

在正式版中，可以根据不同的客户需求选择打印模板，进行打印。

在娱乐版中，照片的存储、打印功能都有限制，如在菜单中选择另存为图象文件，不能打开，也不能用其他图象处理软件打开(但是保存在软件内部图象自己可调用)；没有正常的打印模板等等。但是可以采用这样的办法处理。

在处理完的窗口中，是合成后的照片基本占满主窗口，启动一个屏幕捕捉软件，将图象捕捉下来(笔者采用过 PCS、Clip'save，最好是具有用鼠标画框形选取捕捉面积的软件)，转存为*.bmp 或者其它图象格式。

至此，我们真正完成了一幅婚纱照的合成制作。

七、婚纱照制作之成本核算

婚纱照制作，不象影楼，需要比较大的场地和人力，投资小、见效快，蕴涵着无限的商机。

1. 典型的最低系统价格

项目名称	计算机	彩色打印机	数码相机	软件	扫描仪	冷裱机(可选)	合计投资
型号规格	兼容机	Epson color	DC50	AGFA A2			
		1520K					
		Scan310P					
参考价格(元)	6000	6000	3500	2600	1700	(1600)	19800
							(21400)

2. 制作一幅照片的消耗

据笔者调查知情人说，制作一幅照片对于更多的时候，照片应在 A4 左右，以 A4 为例，每张纸的价格为 0.85 元，每套盒墨水(包括三色的彩色墨盒和黑色墨盒，价格约在 300 元)可以打印 200 页，每页 1.00 元，A4 照片收费可在 10~15 元。

另外除了制作照片之外，还可以打字，制作名片，日后若有发展还可以把录像带转存为 VCD、制作 VCD 电子相册。200×15-(300+0.85×200)=愿电脑帮您留住青春，愿您找回失去的……(下)

□戴明 阿玮

1、Win98 拨号上网反而更慢，真要命！

拨号方式仍是普遍采用的上网手段。一些安装了 Win98 的用户发觉系统登录网络时速度反而较 Win97 (Win95 的 OSR2 版) 要慢，这个问题具有相当的代表性。微软曾声称要对这个 Bug 增加补丁，但现在还尚未推出。一个较好的解决办法是改动 WIN98 的登录设置：打开附件中的“拨号网络”，右单击“XX 连接”，选“属性”弹出“服务器类型”卡片，取消“登录网络”选择框中的钩“√”，按“确定”后退出，即可与 WIN97 一样快速上网了。怎么样？没有微软的补丁现在也可以解决问题了，这叫积极防御在前，主动进攻在后。不过，你得保证对微软保密啊！

2、哎哟！妈，Office97 死翘翘了……

都是微软生的，一家人还打架？太不象话！不过，这个问题的产生是用户安装时先 IE4 后 Office97，又决定删除 IE4，Office97 因为两个软件的共享文件被“偷”走而不能正常工作。这些共享文件在 IE4 被删除时又被 IE4 还原出来的旧备份文件所覆盖。没办法，只好再将 Office97 重装一遍，存在的问题即迎刃而解。什么？真痛苦？说得没错！

3、让文件夹更合你心意。
Win98 的一大特点是什么？对，与 Web 浑然天成的整合！运用超文本指令可使文件夹如 Web 一般漂亮。选好某一个你中意的文

件夹，通过资源管理器进入该文件夹视窗，右单击空白处，在弹出的功能对话框中选择“自定义文件夹”，然后你只要跟着向导的指挥棒即可。最简单的是只选一个图形文件作为某个文件夹背景，如若

点吧！将你要跟踪的站点列表告诉它，它就会自动监视这些站点，一有更新，它的妹妹会自动用电子邮件通知你，运气好的话，它会以附件形式将新网页赠送给你。到时可别忘了说声“谢谢”噢。

脆跳出一句 GP：“系统执行了非法操作，将被关闭”的警告，接着浏览器停工、正在做收发工作的妹妹 (E-Mail) 下岗、猫咪绝食 (Modem 断线)，那种感觉就跟“黑色星期五”差不多了！别退缩，办法总比

困难多。在“开始”菜单中单击“运行”，键入“Sysedit”，在系统编辑器打开的文件中选 Win.ini 作修改：加入 [Dr. Watson] 名称 (注意空格)，回车换行后写人如下一句：GPContinue = 9，存盘退出。加入这个东东并不能彻底解决问题，但至少大大减轻了 Windows 的“地方保护主义”倾向，“集体主义”的优良传统又回到了你的身边喽。

10、哟，老兄原来是搞专题研究的，什么？资料找不全？

现在的专家、学者，借助计算机的强大功能，利用 Web 搞专题研究已变得越来越普遍了。由于网上的搜索引擎有多种，采用的搜索技术也各不相同，返回的结果就存在着差别，甚至让你无功而返。一个良好的习惯是：先创建一个搜索结果文件夹，然后执行 Web 搜索，在你感兴趣的链接上用鼠标右击，选“Save Link As”命令将该链接存为新文件，取一个反映链接内容的名字。一段时间后，用这些链接内容提供的资料作专题研究，将变得事半功倍。另外，将多个搜索引擎的结果加以总结，得到的资料就更为周全了。

11、老弟，又发现了一个好东东！噢，你也想看？

跟好朋友分享精彩、分享快乐，一份礼物就变成了两份。那么利用电子邮件的功能可是举手之劳！打开邮件程序的写信窗口，再用鼠标把浏览器中选定的网页上的蓝色超级链接拖放到写信窗口即可，此 URL 即会以附件的形式传送到对方的信箱。收信方只要打开这个邮件，即可自动链接到该 URL 的网址。如果你使用的邮件程序不支持拖放操作，可在浏览器中指向该链接后右单击，利用“复制”和“粘贴”功能完成类似操作，此方法同样适用于将链接复制到你的桌面上。另外，单击浏览器“文件”菜单下“将 Web 作为邮件发送”的命令也是一个不错的主意。网景浏览器 Netscape 也有此功能。

12、恭喜你有了个人主页，不过，是否物尽其用了呢？

申请了免费的 Web 存储空间，通常被用来存放自己的个人主页。可你是否想到过，它还有其它的用途？举两个例子你就能明白了：比如 E-Mail 传送的文件大小是有限的，太大了就成了“炸弹”。这时，你就可以利用个人主页的“上载”功能，将大文件上传到自己的 Web 空间，再将“统一资源定位器”的 URL 通知收信人，让对方下载即可。又如，假如你能同时在办公室和自己的家里上网，并在两地编辑同一篇文章，你不必再依靠软盘而可以将文稿直接放到 Web 服务器上，爽吧？当然，安全因素也必须考虑在内，一些有重要数据的文稿可以先进行数字加密后再传送。

我的 E-Mail 是：longbow@990.net。

Win98 IE4 浏览技巧再进步

要以 HTML 布置文件夹，聪明的向导会呼出预设系统在系统里的超文本编辑器来执行。玩了一段时间后，突然想恢复旧样，没关系，只须挽住向导的胳膊就行了。

4、知道自己的位置吗？
一般的，在网上，你的 IP 地址就是你的名字，可惜的是，拨号上网用户的 IP 是动态分配的，因此，我们通常不知道自己是谁。网上的联机游戏、或让朋友访问你个人的 Web 服务器，不了解自己的名字可不行啊！获取的方法其实也简单：拨号连机，在“开始”菜单中单击“运行”，键入“Winipcfg”，你的因特网地址信息就近在眼前啦！

5、网页更新了吗？不要再白跑一趟！

通常，在因特网上冲浪了一段时间并积累了一些经验后，总有几个自己中意的精彩网站留在浏览器的记录器里以供你以后再频频回顾。但有时，连网上去后，多数时候却发觉网页还没有更新，这不，又白来一趟！不要紧，过来一下，让我悄悄告诉你一个秘密：即刻访问 www.netmind.com 这个站

6、没办法，我真的不喜欢搜索引擎……

在网上，为了找到一个中意的站点，有时不得不依赖于搜索引擎的查询功能，而这非常耗费时间的。那么，能不能不用搜索引擎而尽快寻觅到需要的网站呢？好，请跟我来，咱们一起到 www.alexa.com 瞧瞧如何？对了，它能与你的浏览器一起协同工作，追踪你的访问爱好，在冲浪过程中随时递给你一份符合你口味的中餐西点。另外，你也可以到 www.wired.com/newbot 逗留片刻，让 NewBot 来帮你忙。它会把 HotBot 放在你的桌面上，搜索最新的新闻、Web 和 Usenet，并自动将你过去的搜索结果保存下来供你以后参考。

7、我的 ISP 谁知道在哪里？

Microsoft 公司的网站大概在它的总部大楼里吧？不少人会这样想。那么你的 ISP 肯定也是躲在他们的办公大楼里？No、No、No！网站未必都使用自己的服务器，更不会放在公司的办公大楼里。想知道某个网站栖身之地，敲一下 www.netcraft.com 的大门，热情的女主人会告诉你一切的。

8、尝尝当一回“黑客”的滋味，过把瘾如何？

当你尽情冲浪、感受激情，漫游于那些喜爱的万维 (Web) 页时，你是否想到，在你点击的网页下面，有些内容你是看不到的，它们一般是不对外公开的。难住了？不要紧，我这儿就有个 robots.txt 的文件，这个文件会列出那些未公开的页面名称，并告诉你它们不在搜索引擎的范围之内。辛苦点，在你的浏览器的网址后加上“robots.txt”，你就能看到这些秘密网页的文件或者文件夹列表了。然后，在地址栏直接敲入这些网页名，即可一睹这些秘密网页的真面目了。

9、又是“非法操作错误”！真恨不得……

那些精彩的网页的确让人流连忘返、乐不思蜀，但有时往往由于连接速度、线路带宽等资源

网上悄悄话悄悄谈

能，比如说，朋友没上线时，你也可以传一个简短的讯息给你的朋友，只要你的朋友一上网，ICQ 就会直接把你的讯息传送给你的朋友。不过，ICQ 对讯息字数有所限制，同时讯息对中文的支持也有点问题，只要是汉字的第二个字节 (一个汉字是两个字节) 是 ASCII 码的第 254 个码时就送不出去了 (其中不能传送的又比较常用的有“二宁服威晓筑绳件湖塔隐楚誉禧”等字)。

ICQ 还提供了网络电话功能。虽然现今网络电话软件如微软的 Net Meeting 或是 Vocaltec 的 iPhone 都可以直接用语音对话，甚至在有摄影镜头的支持下可以传递图像，功能比 ICQ 复杂，但必须经由特定的“使用者目录”来找寻谈话或连线的对象，因此，除非你与你的朋友约定好了时间或是有固定网络连线，否则常会出现找不到的情况；但是 ICQ 可以在你所设定的朋友上网之后，马上通知你，这项功能比其他的网络电话软件方便许多。

此外，在 ICQ 网页上还提供了其他的服务，比如说，使用者可以依兴趣分类进入讨论组，网友可以在上面找到兴趣相同或是嗜好类似的网友，并把他直接设定在 ICQ 的软件设定中，只要他一上线，马上就可以和他线上利用语音或文字交谈。不用到聊天室，而且不会塞车，速度很快！不管他是在哪！只要一上线就能呼得到，ICQ 中交谈是一对一的，不像在聊天室中大家都看的到。所以你可以在聊天室中和大家取得联系好了呢，就可以离开聊天室，单独用 ICQ 单线联系。怎么样，是不是比较方便和自由呢？

□北京 孙江宁

新用户第一次拨号上网时往往会遇到很多问题,解决的基本原则是仔细检查有关 Modem、拨号网络适配器、TCP/IP 协议、拨号网络、ISP 连接等的安装与设置情况,及时纠正发现的错误,并再行测试,如此反复,直到能够顺利上网。下面讨论容易经常遇到的几个问题:

(1) 拨号时听不到 Modem 的拨号音。可能的原因有:没接通 Modem 电源;电话线没有接在 Modem 的“Line”接线端口上;用户端电话分机或并机太多;Modem“属性”中的“扬声器音量”被调到了最小;该 Modem 不支持扬声器音量控制,即该 Modem 质量有问题,需要修理或更换。测试 Modem 的正常的方法是运行“附件”中的“超级终端”,启动一个终端,取消自动拨号设置,在窗口中输入“AT”并回车,如果出现“OK”,则说明 Modem 端口及安装均无问题。这时,需要更换其他电话线路重试。

(2) Modem 无法拨号,或以拨号但无法与 Internet 连接。这种情况比较复杂,我们大致可以从三个方面进行检查。

其一,检查相关通信软件。将 windows/system 目录中的 COMM.DRV 和 SERIAL.VXD 文件与 Windows 95/98 安装盘中的原版文件相比较,看文件大小及日期是否相同。如不同,则需通过“控制面板”的“调制解调器”安装驱动程序。再确认 system.ini 文件中有下列几行:

```
[boot]
.....
comm.driv = comm.driv
.....
[386Enh]
```

问题 1. 安装 IE 后,曾经在桌面上的 Internet Mail(邮件) and Internet News(新闻)的快捷方式却不见了。

这是因为安装文件时自动更新了 Outlook Express 的邮件和新闻,把 Internet Mail 和 Internet News 的快捷方式从桌面上删除了。为了避免这个问题的发生,在安装 Internet Explorer 前把名为邮件或新闻的快捷方式改名,在安装结束后再为最初的文件名回来。

问题 2. 安装 IE 时,为什么会出错信息“无法确定或构造 Program Files 文件夹的路径”

因为:

1. Program Files 文件夹已被改名。在注册表目录 HKEY_LOCAL_MACHINE \ Software \ Microsoft \ Windows \ CurrentVersion \ ProgramFilesDir 中, ProgramFilesDir 的主键值为正确的 Program Files 文件夹名
2. 当安装 windows95 时,已经有一个名为 Program 或 Programs 的文件夹,这样使得 Program Files 文件夹变为 Progra - 1
3. 长文件名已被损坏
4. 在目录 HKEY_LOCAL_MACHINE \ System \ CurrentControlSet \ Control \ FileSystem 中的主键 NameNumericTail 的键值为 0

解决的方法:

1. 打开目录 Hkey_Local_Machine \ Software \ Microsoft \ Windows \ CurrentVersion \ ProgramFilesDir 确认 ProgramFilesDir 的键值为“C: \ Program Files”
2. 把文件夹 Program 改为其它名字,然后重新安装 Windows 95
3. 重新安装 Windows 95 从而恢复长文件

Internet 拨号上网常遇问题及解决

```
.....
device = *vcd
.....
```

需要说明的是, Windows 95/98 的 system.ini 中不加载 SERIAL.VXD 驱动程序,它是使用注册命令加载的,而且,system.ini 中也没在与 *vcd 相关的文件,这些文件被内置于 VMM32.VXD 中。

其二,检查 Modem 设置。打开“控制面板”中的“调制解调器”,检查 Modem 类型、驱动程序、使用端口、波特率等属性是否与实际相符。如果所用 Modem 不支持硬件流控制,则禁用“使用流控制”。

其三,检查设备管理。在“控制面板”中打开“设备管理”,选择所用 Modem 并单击“属性”,检查该设备是否已经存在,型号是否符合;在“设备管理”中单击“端口”,检查 Modem 占用的端口 I/O 地址及中断设置是否正确;选择 Modem 所用端口并单击“属性”,在其“资源”标签中,查看资源设置是否与 Modem 相符,检查“冲突设备列表”查看当前 Modem 使用的资源是否与其他设备有冲突,如有冲突,则单击“更改设置”,并选择不产生冲突的资源设置。

(3) 拨号失败后,再次拨号时系统提示 Modem 正被占用。提示信息通常是“调制解调器正被另一个拨号网络连接或别的程序使用。断开别的连接或关闭别的程序,然后重试。”出现这种情况,说明 Modem 被占用。如果确实有其他应用程序运行,则关闭它。否则,说明后台有一个异常进程,比如有关拨号网络

名

4. 在目录 Hkey_Local_Machine \ System \ CurrentControlSet \ Control \ FileSystem 删除“NameNumericTale = 0”,然后把 Program Files 文件夹改名为 Programs.fld., 然后把 Programs.fld. 再改为 Program Files。以上的改名操作可为文件夹产生一个短的文件名。

问题 3. 你进入 WINDOWS 后,却无法打印,然而文件确实在打印队列中,但是没有状态无法被打印。

IE4 的几个小问题

如果你在 IE 中打印一份文档后,退出 WINDOWS 没有重新启动计算机。如果下一个用户(或还是你本人)进入 WINDOWS 后便无法打印了。为了解决这个问题你需要关闭计算机并重新启动,如果你仍然无法启动,你必须重新安装打印机了。这个问题在本地打印机或局域网上都会出现。

问题 4. 当使用个人网页管理器来创建一个站点或添加网页到站点时,你可能会收到下列信息: Internet Explorer 无法打开站点 http://localhost/iisadmin/publish/welcome.asp 服务器返回一个非法的或未被承认的回应。

如果你的计算机是通过一个代理服务器进入国际互联网,而 Internet Explorer 没有设置。在 IE 中,单击查看,Internet 选项,单击连接页面,单击“对于本地(Intranet)地址不使用代理服务器”,并选中,单击确定。

问题 5. 当你单击“后退”按钮时你会收到“网页过期”的信息并提示你单击“刷新”按钮继续你的网上浏览。

的设置有问题,该进程不能及时运行结束。这时,可按一次 Ctrl + Alt + Del 键,从关闭程序的提示窗口选择该进程并单击“结束任务”,随后检查拨号网络适配器及 TCP/IP 协议是否正确安装正确,IP 地址及 DNS 是否设置正确,拨号网络及连接的设置是否正确,上网电话号码及电话的音频/脉冲是否正确等等。

(4) 拨号结束后,拨号连接窗口中的“正在拨号……”字样却不消失,Modem 也没有回应。这种现象有两种可能原因,其一,Modem 异常断开,但其禁止自动应答状态没有解除,内部寄存器状态还没有恢复,所以无法接收远端信号;其二,ISP 的远程访问服务器或 Modem 出现异常,这需及时通知 ISP 以获取技术支持。

(5) 拨号结束后,出现“服务器类型错误或不匹配”的提示信息并中断连接过程。这是由于服务器类型及其相关设置有误造成的,其一,在“控制面板”中打开“网络”,在其中已经安装的组件中,只保留“拨号网络适配器”和“TCP/IP”两项,并确定二者设置正确;其二,依次打开“我的电脑”→“拨号网络”→“连接”的“属性”,单击“服务器类型”,去掉可能有的复选项“登录到网络”、“NetBEUI”、“IPX/SPX 兼容”,只保留“TCP/IP”为允许的协议。

(6) 连上网正常,网上浏览一段时间后,线路突然挂断。这种断线有多种原因,如电话线路噪音过大、用户端 Modem 有并联的电话摘机、远方服务器临时进行系统维护、所用系统软件或应用软件出现故障等等,用户需要仔细检查,找到正确的原因并予相应处理。

□上海 曹建

原因一般发生在当你浏览“活动服务器网页”(Active Server Page, 网页的后缀名为 *.asp) 此网页在标题(header)使用了“cache-control: private”标签。这问题仅仅发生在与 HTTP/1.1 兼容的服务器上。Cache-control 控制在 HTTP/1.0 服务器上不支持。这就需要你对 IE4 的设置改变一下。

问题 6. 无法“在新窗口中打开链接”
当你在网页上右键单击某一网址,单击“在新窗口中打开链接”时你有时会发现这个网页并没有在新窗口中打开。或许你还会收到以下的脚本错误信息:

该网页中的脚本程序出错了:24

字符:4
错误:未指明的错误代码:0
是否继续运行运行该页上的脚本?
原因一般是你安装程序时没有正确的注册“HKEY_CLASSES_ROOT \ Interface”的注册表主键。

1. 单击“开始”,单击“运行”。
2. 在“打开”框内键入“regsvr32 actxprxy.dll”。
3. 单击“确定”,当你收到信息“DllRegisterServer in actxprxy.dll succeeded”后单击“确定”。
4. 单击“开始”,单击“运行”。
5. 在“打开”框内键入“regsvr32 shdocvw.dll”。
6. 单击“确定”,当你收到信息“DllRegisterServer in shdocvw.dll succeeded”后单击“确定”。
7. 关闭并重新启动你的计算机。

□北京 孙江宁

战争游戏

记得好象有哪个狂人说过：战争是成年人的游戏。如果这句话是正确的话，那么，这种游戏的代价未免也太大了。放眼古今中外的种种战争，无一不是胜者为王，败者为寇，一将功成万骨枯的闹剧。我想没有人愿意生活在战火纷飞的环境中吧，虽然现在世界各地还不时有着一些流血事件，但是所幸的是和平与发展已成为当今世界的主题（有点象教科书的味道？其实就是书上教的）。

奇怪的是，虽然很多人反对战争，但是以战争为题材的游戏却越来越多，这也许反映了人类本性中好斗的一面吧。在这些战争题材的游戏中，我们可以在鼠标的一方点击中决胜千里，可以毫不顾忌地烧杀破坏而不必有任何责任，试想一下，在每天繁忙的工作之余，能心情愉快大开杀戒是多么快乐的一件事啊，哈哈！（变态！）

今天我要给各位玩家介绍的就是一款战争游戏，而它的名字就叫《战争游戏（WarGames）》，好酷吧？它是MGM与互动多媒体公司推出的，就是制作007电影的那个公司，看来现在的许多电影公司开始凭借自己的实力和优势向娱乐业发展了，这种对玩家来说有利的事情自然是多多益善。《战争游戏》从游戏类型上来说也是即时战略类的，不过，与一些号称3D实际上只是部分3D+大部分2D的同类游戏来比，它是一部全3D的作品，也因此，要想真正领略到其中风采，非PII+Voodoo不可，否

则的话只要多生产十几辆坦克，速度便慢下来，而且会出现丢帧现象，这种情况对完美的玩家来说是无法容忍的。当然对于我国目前大多数的玩家来说，这种配置可能还是只存在于梦幻之中的，那么只要你多加些内存或花几百大元买一个较差一些的3D加速卡，那么就凑合着用了。不过在这里要提一下的是，在不久将来《C&C II》出来的时候，你应该不会再这么省了吧？

与大多数此类游戏不同，《战争游戏》的故事情节比较有意思，一方是称作战争控制系统的智能系统，它由人类创造却经自我完善具有独立的思想，而它的主要目的是要在全球停止所有的战争，称得上一个和平的捍卫者，可是做法却是不敢令人苟同：消灭人类所有的军事武器，包括军队在内。而另一方是北美军队，自然无法接受这种类型的和平。你可以任意选择一方，每一方都有十来个任务，与现今流行的沙丘2000一样，每一关不但有任务简介，而且还会向介绍本关的武器单位，在游戏过程中，还会有不断的信息从总部发出，以指示你在关键之处如何做和做什么，因此，认真读懂这些信息，将带你逐步迈向胜利之路。在寻求力量和策略平衡中，《战争游戏》更注重战略的战略性，不象其他一些游戏一样在比谁的鼠标点得快，谁的坦克建得多，如果能够灵

活应用各种计策，哪怕是小小的一次伏击或一次袭击，往往就能奠定你胜利的基础，这才是真正战争

游戏！

《战争游戏》同样也有各种各样有特色的单位武器，大多数功能与流行的一般此类游戏差别不大，无非是什么步兵、火箭兵、吉普、坦克等之类，这里只提一下其中比较有意思的一项，在实际生活中，大多数人想必对黑客（Hacker）感到很神秘很佩服吧，因为黑客往往是我们一般人不能及的电脑高手，想必有不少的人正住着成为一名黑客而努力吧，《战争游戏》中就提供了这么一个兵种——黑客，你可以操纵他们获取金钱、情报，体会一下这下不费一枪一弹尽享他人财物的快感，不过提醒一下：仅限于《战争游戏》。

在操作上，与C&C系列非常类似，你可以对单位进行编组，可以对地图进行分区定义，还有其他一些具体操作，只有你试几次，便会很快上手。比较有意思的是，《战争游戏》提供了敌我双方实力对比的一个计量仪，在屏幕右方有一个显示数字1到5区域，表示敌人和你的实力的对比度，数字越小，说明敌人越强，当然这只是供你参考之用，不要被它上面的数字弄得失去了信心才是。

好了，选介绍到这吧，相信各位玩家在玩完这个游戏后，一定会在朋友面前不屑又得意地说：战争算什么？我不过把它当作游戏而已！

□长乐 阿甘

今年下半年，出了不少回合制战略游戏佳作，而其中最引俺眼睛一亮的就是风靡亚洲的《魔唤精灵》。

由日本的FALCOM公司制作的《魔唤精灵》是一个回合制战略游戏，与《太空战士》一样，是先使用PS版本发行的，在日本掀起了一股精灵热，其销售量超过了《太空战士》。由协和多媒体汉化介绍到台湾地区后，又掀起新一轮抢购浪潮。玩家们普遍认为，这个游戏是战略游戏中罕见的“极品中的极品”。俺之所以将它和《太空战士》比较，是因为不知是不是巧合，在两个游戏中，都有至关重要的“魔晶石”！

《魔唤精灵》的世界，被认为是一个神秘的、充满精灵的世界，这里是由一块大陆和许多岛屿组成的，要想在这个世界上立足，成为名符其实的精灵之王，就得学会呼唤精灵。人们现在知道，有十八人会呼唤精灵，分别是女战士、贵族、剑士、骑士、圣骑士、忍者、流浪汉、野蛮人、盗贼、吟唱诗人、修女、幻术师、魔法师、僧侣、精灵、半兽人、夜魔和千金女。这十八人都想成为这精灵世界的霸者，于是这十八人之间的战斗是不可避免的特点，这十八人虽然各有其与众不同的特点，但他（她）们能呼唤精灵的特点是共通的，所以被称为精灵王。

由于是移植于PS的作品，画面表现自然不差，反映了日本游戏美工细腻精美的特点，其中3D动态角色、层次分明的景物、华丽的魔法光影效果在同类游戏当中属上乘。另外加上20首丝丝入扣烘托剧情的动人CD音轨和让你身临其境的逼真音效。着实让俺赞叹不已。当然，与宇峻科技的《古文明霸王传》相比，《魔唤精灵》整个游戏的色调

偏僻，但却恰到好处配合精灵世界这个主题。

《魔唤精灵》与《古文明霸王传》相比，就本质的区别，主要在于FALCOM公司的一项看似平常，但极有创造性的设计，这就是每场战斗开始时，敌我双方仅有一个精灵主出场，以后每个回合，只要魔法值足够，都能召唤出一个精灵，最多可以召唤出天、地、水、火四大类属性的二十四种相互克制的精灵加入战斗。战斗中只要精灵主还没有被消灭，就会不断地召唤出新的精灵。只要杀死对方的精灵主，就可以取得战斗的胜利。也就是说，《魔唤精灵》的战斗，是保护自己的精灵主和杀死敌方精灵主的战斗。

这里再提到有趣的魔晶石的设定：在战场中，有些地方分布着魔晶石，这可不是《太空战士》中可以拿来装备武器的东西，而是一种宝石“地板”。角色站在上面，可以提高防御值，并在行动顺序到来时，可以恢复生命值。同时，魔晶石可以加快魔法值MP的恢复速度，而且战斗结束后，还会统计你占领魔晶石的数目，决定在下一关你的精灵主的魔法值增加量。你占领的魔晶石会变成你方的灵精相同颜色，如果颜色改为敌方颜色，说明它已被敌方占领，因此，游戏中的魔晶石争夺战也将激烈展开。

《魔唤精灵》共设计了三个游戏模式，包括一般模式、进阶模式和自由战斗模式。在一般模式和进阶模式中，都不能自由选择精灵主，而是要在回答了电脑的提问之后，由电脑根据你的回答从十八个精灵主中选择一个。在一般模式中，包括了平常和简单两种难度，玩家从第一等级开始，最初只能召唤少数几个基本精灵，且只能有限地选择战斗，最后逐

近期围绕《Final Fantasy VII》（太空战士7）的话题可真不少。笔者现在使用最新的游戏修改工具 GameMaster（《软件报》98年第23期有介绍的）WindowMemoryEditor（WME）工具来修改（FF7）。

修改方法：

首先修改主角的体力时，一定要知道战斗时和非战斗时内存的位置是不同的。如果只修改非战斗时的内存，就达不到无敌的效果，所以一定要在战斗时搜寻。玩家可以参照以下的步骤：

1) 先运行 WME，再执行 FF7，在战斗画面时按下“暂停”，用 ALT + TAB 切换到 WME。用过 GameMaster 的朋友或许会问为何不用热键（HotKey）？这是因为 FF7 不支持 Hotkey，使用时会出错。

2) 在 WME 的 Scanner 中，把 Force 指向 FF7，然后把主角的体力输入到“搜寻目标”的方格中，按下 Enter 键，几秒钟后搜寻结果就在下方的表格中列出。

3) 最后的搜寻结果只有两个，所以在搜寻结果多出两个时即可切换回 FF7 中。想办法让主角的体力改变，再在战斗画面时按下“暂停”，用 ALT + TAB 切换到 WME，把主角的体力输入并搜寻，如此类推。

4) 直到搜寻结果只有两个时，把表格中的结果连接两下就会出现修改表格，把修改数值输成 999，类型设定为 Integer，然后执行 AutoLock，按下“OK”后，回到 FF7 就会见到主角的体力数值改变了。

是不是很容易呢？其实用 GM 修改游戏本身就没有太大的难度，玩家只要不断作尝试就行了。

介绍完主角的体力修改后，相信大家最想修改的不单是主角的生命力那么简单吧？在这个游戏中，笔者最喜爱的就是华丽的魔法效果，相信多数玩家也不例外。所以这里就介绍怎样修改出十六只召唤兽供你任意召唤。

要修改出召唤兽就得由魔石入手，修改魔石需要使用 GM 的低阶扫描功能。步骤为：

1) 我们先执行 WME，同时运行游戏。在游戏开始后，打开目录，进入 Materia 的选单，故意把身上其中一颗魔石放下，而且要放在贮存库的第一格位置。

2) 按下 ALT + TAB 回到 WME（不能用热键），然后在“ScanTarget”中输入“?”，进行低阶扫描的前置工作。这时 WME 会问你目标的资料形态是“ByteorWord”。由于我们现在并不知道，所以选“Byte”，再按下“OK”回到游戏中。

3) 进入 Materia 的选单，故意把另一颗魔石放在贮存库第一格的位罝，当然要与前面的那一颗魔石不同，再呼叫 WME，这时在贮存库第一格的魔石就不同了，所以在“ScanTarget”中输入“~”，WME 自然会告诉你找到的位置。

4) 回到游戏中，假如主角现在正在受到敌人攻击，当战斗结束后，便可呼叫 WME，因这时在贮存库第一格的魔石没有不同，所以在“ScanTarget”中输入“=”（等于）。

5) 然后重复步骤 3 和 4，如此重复几次，直到只得几个结果时，你就可以尝试修改了。

□四川 山侠

步统一整个虚拟世界，这是标准的战略 RPG 模式；在进阶模式中，精灵主可以召唤所有品种的精灵，并能使用全部魔法，同时对手的能力很强（有作弊嫌疑）这是挑战专家级的“死亡模式”；在自由战斗模式中，你可以选择任意战场、任意对手，并决定双方能召唤的精灵品种、有限地修改双方能力值，这样，除了战场之外，你简直可以随心所欲地编辑。以便痛宰在其它模式中因作弊而显得神勇无敌的对手，一出口头压抑已久的恶气。这三种游戏模式，已经能最大限度地满足各个等级的玩家的不同要求，实在是对玩家的体贴。也使游戏的耐玩度非常高，特别是对配合国际化的汉化，使中文玩家倍感亲切。对这样的好“东东”（不是“东西”）俺当然也收藏了一套哦！

《太空战士7》完全修改手册

跟着心铃学 VB (2)

Visual Basic 5 的基本特点和设计语言

1. 什么是 Visual Basic

心铃花了一个星期来摸索 VB5, 结果怎么着? 嘿, VB 果然简单易学, 并对“Visual Basic”有了进一步的认识: Visual 就是“可视化程序设计”, 你不用编写代码就可以创建出漂亮的工作界面, 当然这个界面不会对用户做的任何工作进行反应, 要让它工作, 就要用到——Basic, 这就是 VB; 另外这个名称也告诉我们, 使用 VB 编程的顺序——Visual 在前, Basic 在后, 即先设计应用程序的外观, 再编写程序代码。

请各位读者要记住这个图, 并保存好这个工程, 因为它将是我们以后会频繁用到的一个事例。

2. 对象及其要素

VB 编程是针对一个个对象(控件), 所以首先要对这些控件及其特性逐步熟悉, 上个星期, 我基本把每一个控件都“画”到 Form 上进行了操作。

(1) 对象属性

心铃每次在 Form 上画上一个控件, 在屏幕的右边的属性窗口(或按 F4 激活它)都会出现一大堆属性, 记得第一次看到它们时, 脑壳都大了: 那么多! 可慢慢的, 就逐渐熟悉了, 其实这些对象属性不外乎是反映对象的外形、运行时的特征, 而且常用的就那么一些, 如标题(Caption)、名称(Name)、颜色(Color)、字体名(FontName)、字体大小(FontSize)、内置图形

(Picture) 等等, 唯一不便之处是这些属性全为英语。

对于对象属性的赋值有两种方法:

- (1) 在设计状态的属性窗口中进行设置;
- (2) 在程序中赋值, 格式: 对象名. 属性名 = 属性值, 如对一个标签(Label) 设置显示内容(Caption), 则方法如下:

Label1.Caption = "藏书管理"

(2) 对象事件(Event)及其事件函数

上面讲了, VB 编程是针对控件的事件而言的。VB 事先定义了一些事件, 如鼠标单击(Click)、双击(Dblclick)、移动(Move)、鼠标松开(MouseUp)、键盘按下(KeyPress)等等, 你可在需要的事件下编程。还有一些事件函数需要自己定义, VB 允许自己定义函数和过程, 顺便提一下, 进入编程窗口的方法很简单, 常常是双击该控件或按 F7。

(3) 对象方法

对象方法是直接操作和控制对象本身, 如“show”可以显示对象, “LoadPicture”可以为对象转入图像, 格式: [对象名称.]。方法如 Form1.Hide, 隐藏 Form1。注意: 如不说明对象名称, 则 VB 默认方法是针对当前的 Form 对象。

这里还要讲一下, 对于每个控件, VB 缺席给出了一个烦人的、一般的名字。如命令按钮, 第一个是 Command1, 第二次就是 Command2 等等。这对于简单的应用程序来讲无所谓, 然而大一点的就会让他人读你所编写的程序非常困难, 这样的程序维护起来也很难, 所以心铃建议你们从开始就养成严谨的编程作风。

最后, 心铃简单介绍一下 VB 的基本设计语言, 并将在今后各讲中根据实例再介绍。

在 Turbo C2.0 环境下进行编译连接, 程序的运行结果为: 1.0000000

简直太不可思议了, 使用传统方法竟然得到了这样一个错误结果! 而且这种错误隐蔽性极强, 非常难以检查。编译系统根本不对用传统方法定义的函数及其形式参数进行类型检查, 是产生这类错误的真正的“罪魁祸首”。唯一行之有效的解决办法就是使用函数原型, 有兴趣的读者可以自己上机一试。你将会惊喜地发现程序的运行结果完全正确。这是因为编译系统对使用函数原型定义的函数及其形参要进行严格的类型检查。因此笔者在建议 C 语言爱好者养成使用函数原型的良好编程风格, 以避免此类错误的发生。

强调使用函数原型

□ 郑州 郭建锋

1. 书写规则: 一行一句; form1.Caption = "藏书管理"

多句一行: a = 1 : PI = 3.1415926

一句多行: x = (Sqr(picDraw.Width * 2) * Sin(txtAzimuth.Text) / lblNum.Caption)

2. 变量声明: Dim 变量名 As 变量类型。

如: Dim Count as Integer 至于其他的声明方式, VB 的数据类型在这里就不详述了, 将在实际编程时讲解

3. 基本语句:

```
(1) If 条件 Then 语句 → If n >= 10 then n = 1
    或 If 条件 1 Then
    语句序列 1
    [Elseif 条件 2 Then
    语句序列 2]
    :
    [Else
    语句序列 n]]
End If
(2) Select Case 选择结构
例 1: Select Case color
Case color = 0
txtColor.Text = "Red"
Case color = 1
txtColor.Text = "Yellow"
Case color = 2
txtColor.Text = "Blue"
Case Else
txtColor.Text = "White"
例 2: Select Case True
Case Salary >= 2000
txtEarning.Text = "高收入"
Case Salary >= 1000 and Salary < 2000
txtEarning.Text = "中等收入"
Case Salary >= 500 and Salary < 1000
txtEarning.Text = "一般收入"
Case Else
txtEarning.Text = "贫困"
```

(3) 循环控制。常见的为: Do 循环; For 循环。

① Do 循环: Do While 条件...Loop; Do...Loop While 条件; Do Until 条件...Loop; 退出循环时, 可用 Exit Do

② For 循环: 例 For n = 1 to 50 : x = x + n
Next n
退出循环时, 可用 Exit For

在本讲中, 心铃主要讲述了 VB 的基本特点, 分析了 VB 对象及其特性, 并为初学者图式讲解了 VB 的“基本控件”, 最后是一些基本的设计语言。

□ 四川 心铃

ANSI C 新标准提倡在定义和说明函数时使用函数原型——同时说明函数返回值类型及参数类型的表示方法; 而传统的方式则是在函数名与函数体之间对形式参数单独进行说明。大多数 C 语言书上都认为上述两种方法均可使用, 二者是等价的; 而且一般的 C 语言用户在实际使用过程当中, 也都会想当然地承认这种说法。但事实上是不是果真如此呢? 下面是本人编制的一个小程序:

```
#include <stdio.h>
float f(x)
float x;
{
return 1.0 / (1.0 + x);
}
amin()
{
printf("%f", f(9));
}
```

四、在主页中镶嵌不同形式的表单, 可使主页有不同的风格

表单主要包括三个部分: 标记文档、输入类型和提交按钮。标记文档: 主要定义信息到达服务器的方法和服务器响应文件的名称。输入类型: 文本框、复选框、单选按钮、选择列表。提交按钮: 提交按钮和清除按钮。例如:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 实验二 </TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor = blue>
<form action = "samples/samples.idc" method = get>
<b> 姓名 </b> <input type = "text" name = "Name" value = "" size = 30 maxlength = 40>
<b> 年龄 </b> <input type = "text" name = "age" value = "" size = 30 maxlength = 4>
<b> 学历 </b>
<input type = "radio" name = "学历" value = "研究生" checked> 研究生
<input type = "radio" name = "学历" value = "大学"> 大学
<input type = "radio" name = "学历" value = "大专"> 大专
<input type = "radio" name = "学历" value = "高中"> 高中
<input type = "radio" name = "学历" value = "中专"> 中专
<b> 爱好 </b>
<input type = "checkbox" name = "爱好" value = "电脑" checked> 电脑
<input type = "checkbox" name = "爱好" value = "足球"> 足球
<input type = "checkbox" name = "爱好" value = "旅游"> 旅游
<b> 职务 </b>
/* 下拉式 */
```

```
<select name = "职务" >
<option select value = "处长" > 处长 </option>
<option value = "科长" > 科长 </option>
<option value = "科员" > 科员 </option>
</select>
/* 滚动式 */
<select multiple name = "职务" >
<option select value = "处长" > 处长 </option>
<option value = "科长" > 科长 </option>
<option value = "科员" > 科员 </option>
</select>
/* 直接连接主页式 */
<select multiple name = "职务" >
<option select value = "处长.htm" > 处长 </option>
<option value = "科长.htm" > 科长 </option>
<option value = "科员.htm" > 科员 </option> </select>
<input type = "button" value = "提交" onclick = "location.href = this.from. 职务.options[this.selectedIndex].value"> (注: 点击执行后, 调用相关主页与后台数据库无关。)
<input type = "submit" value = "提交">
<input type = "reset" value = "重置表单">
</form>
</BODY>
</HTML>
```

□ 石家庄 刘向军

主页制作技巧 (二)

Autoplay 技术揭秘

目前,许多光盘在放入 CD-ROM 驱动器后都会运行一个程序,这个程序可能是软件的安装程序,如 Microsoft Visual Studio、NBA98 和 FIFA98;也可能是光盘中的内容的介绍,如《中国计算机报》和《软件报》的配套光盘等。

光盘放入光驱中能够自动运行的技术称为 AutoPlay 技术。AutoPlay 是 Windows 操作系统的一大特征,它允许安装和运行 CD-ROM 应用程序,不管这一程序是基于 MS-DOS、Windows 3.x 的还是基于 Windows 95/NT 的。不过,MS-DOS、Windows 3.x 和 Windows NT3.51 不支持 AutoPlay,只有 Windows 9x/NT4.0 或以上的版本才支持 AutoPlay。

AutoPlay 的工作原理是怎样的呢? Windows 9x/NT4.0 包含一系列 32 位的 CD-ROM 设备驱动程序,当用户将光盘放入 CD-ROM 驱动器时,设备驱动程序将会检查该光盘是否具有 PC 文件系统;如果是,系统会在该光盘上查找一个名为 Autorun.inf 的文件,该文件指定了 AutoPlay 运行的程序。通过在 Autorun.inf 文件中指定,可以运行光盘上的任何应用程序,当然,最典型的应用程序还是执行启动和安装功能。通过启动程序,用户可以控制安装、反安装及其它的处理工作。

Autorun.inf 是一个放在光盘根目录下的一个文本文件,它包含了自动执行的文件名和光盘在 Windows 95 中显示的图标文件名。除此之外,Autorun.inf 还可以包含要加入到快捷菜单中的菜单命令,当用鼠标右键单击光盘的图标时显示快捷菜单。一个简单的 Autorun.inf 文件的内容如下:

```
[autorun]
open = filename.exe
icon = filename.ico
其中 [autorun] 段表明该段以下是 AutoPlay 命令行,每一个 Autorun.inf 文件都必须有一个 [autorun] 段。
```

open 命令指出自动运行的程序的路径和文件名,icon 命令指出包含图标的文件名。

如果 Windows NT4.0 是在一个 RISC 处理器上运行,Autorun.inf 就需要有不同的段名,对于每一种不同的处理器,下面给出对应的段名:

处理器类型	段名
X86 系列	[autorun]
MIPS	[autorun.mips]
DEC Alpha	[autorun.alpha]
PowerPC	[autorun.ppc]

因为在编写 AutoPlay 程序时不知道用户的计算机的处理器类型(尽管大部分的计算机使用的是 X86 系列的处理器),所以最好建立一个能够适应各种情况的 Autorun.inf 文件,下面是一个多重 Autorun.inf 文件的例子:

```
[autorun]
open = filename.exe
icon = filename.ico
[autorun.mips]
open = filename2.exe
icon = filename.ico
[autorun.alpha]
open = filename3.exe
icon = filename.ico
[autorun.ppc]
open = filename4.exe
icon = filename.ico
```

系统检查有无特殊的段(即不同于 [autorun] 的段),如果没有,系统就使用 [autorun] 段中所包含的信息。若系统找到了对应的段名,它就会忽略其它段。因此,每一个段都必须包含所有需要用到信息。

除了 open 和 icon 外,AutoPlay 还有 defaulticon、shell 和 shell \verb 命令。

defaulticon 命令指定了包含图标信息的文件的绝对路径。图标可以是一个 .ico、.bmp、.exe 和 .dll 文件。如果图标文件中包含了不止一个图标,需要指明图标在文件中的资源索引值,其中 0 表示第一个图标,1 表示第二个图标,以此类推。如果 Autorun.inf 文件同时包含了 defaulticon 和 icon 命令,AutoPlay 将使用 defaulticon 命令指定的图标。

icon 命令指定的文件名必须同 open 命令指定的文件在同一个目录下,其它同 defaulticon。下面的例子使用的是 filename.exe 的第三个图标。

icon = filename.exe 2open 命令如果没有指定路径,系统将在光盘的根目录下查找该文件。AutoPlay 还能够将命令行参数传给应用程序,所以也可以在文件名后加上命令行参数。

shell 命令将快捷菜单的缺省,菜单项该为定制命令,格式如下:shell = verb

verb 是定制命令的缩写形式,定制命令必须在 Autorun.inf 中定义。用户用鼠标右键单击光盘的图标时,快捷菜单就会弹出来。所有能够自动运行的光盘的缺省快捷菜单的菜单项为“AutoPlay”,在中文 Windows 95/NT 下为“自动播放”。shell 命令将缺省的 AutoPlay 菜单项改为特殊的命令。当用户从快捷菜单选择 verb 或双击光盘的图标时,verb 命令就会运行。

shell \verb 命令指定了在快捷菜单中定制的命令列表,第一行指出执行命令所要运行的文件,第二行指出在快捷菜单中的定制项。shell \verb 命令格式如下:

```
shell \verb \command = filename.exe
shell \verb = Menu Item Name
```

verb 的意义同上,它不能包含空格。除非 Menu Item Name 是空的,否则在快捷菜单中 verb 是不可见的。filename.exe 实执行定制命令的应用程序,Menu Item Name 时显示在快捷菜单中的菜单项,它可以大小写混合,可以包含空格,甚至可以在某一字符前加一个“&”以产生快捷键。

例如,在快捷菜单中加入 ReadMe 菜单项,并且使“M”成为快捷键,可以在 Autorun.inf 文件中包含以下内容:shell \readit \command = notepad abc \readme.txt shell \readit = Read &Me

AutoPlay 不仅可以在光盘上实现,也可以在硬盘和软盘上实现,甚至在 RAM 盘和网络盘上也可以。

Windows 95 的注册表包含有有关 AutoPlay 的信息。在注册表中,主键为 Explorer,键值 NoDriveTypeAutoRun 是一个四个字节的二进制数据,其中第一个字节表示了在哪些驱动器

器中 AutoPlay 有效。下面是这一字节 8 个二进制位的具体含义;当二进制位取 1 时对应的 AutoPlay 无效,取 0 时有效(见下表)。

位码	位屏蔽常数	具体含义
0 (低位)	DRIVE_UNKNOWN	不识别驱动器的类型
1	DRIVE_NO_ROOT_DIR	根目录不存在
2	DRIVE_REMOVABLE	软盘
3	DRIVE_FIXED	硬盘
4	DRIVE_REMOTE	网络盘
5	DRIVE_CDROM	CD-ROM
6	DRIVE_RAMDISK	RAM 盘(即虚拟盘)
7 (高位)	-	保留

所以如果想使软盘的 AutoPlay 有效,可以采取如下的步骤:

先运行注册表编辑程序 RegEdit.exe。选择“编辑”菜单下的“查找”,在“查找目标”对话框输入“NoDriveTypeAutoRun”,单击“查找下一个”;在找到的 NoDriveTypeAutoRun 上双击,将 NoDriveTypeAutoRun 的值由“0000 95 00 00 00”改为“0000 91 00 00 00”,选择“确定”。然后退出注册表编辑程序即可。

如果想取消所有驱动器的 AutoPlay 功能,只需要将 NoDriveTypeAutoRun 的值改为“0000 FF 00 00 00”即可。

不过,AutoPlay 有时也会给人带来麻烦。例如安装了 Microsoft Visual Studio 之后,有时需要使用光盘中的文件特别是帮助文件,但光盘放入光驱后会马上运行 AutoPlay,给用户带来了不方便。要解决这个问题只需要在放入光盘的同时一直按住 Shift 键,光盘就不会运行 AutoPlay 了。另外可以在“控制面板”中选择“系统”,然后选择“设备管理器”中的“CD-ROM”的“属性”,在“设置”中将“自动插入通告”检查框清空即可。

AutoPlay 为我们带来了不少方便。除了给光盘加入 AutoPlay 功能外,我们还可以利用 AutoPlay 为计算机赋予自己的特性,使硬盘的每一个逻辑驱动器在资源管理其中有不同的表现,而不仅仅是一块单调的“砖头”模样。

□武汉 吴佳鲜 朱春喜

VB 有强大的数据库处理能力,其中一方面就体现在它能够接受多种格式的数据库,包括目前较流行的 FoxPro 数据库。那么如何使用 FoxPro 库呢?

VB 在通常情况下使用的是 Access 格式的数据库,因为 VB 和 Access 具有相同的数据库管理内核。一个 Access 库中可以包括多张表,每张表相当于 FoxPro 的一个数据库,因此, FoxPro 数据库所在的路径就相当于 Access 的一个数据库。

OpenDatabase() 函数有四个参数,第一个是数据库的文件名,第二个表示该库是否独占,第三个表示该库是否只读,第四个是表示该库的连接方式。后面三项均是可选项,若打开一个 Access 库,则后面的均可省略,若打开一个 FoxPro 库,则必须在连接方式中指明。假设有一个 FoxPro 2.5 的数据库:“C:\FOXPRO\YU\TEST.DBF”,则应按如下方法打开:

```
Dim MyDB As Database
Dim MyRS As Recordset
Set MyDB = OpenDatabase("c:\foxpro\yu", False, False, "foxpro2.5;")
Set MyRS = OpenRecordset("test")
```

若要用其它方式的数据库,可选用相应的连接方式,所有的连接方式均可在 VB 的帮助中找到。但要注意,VB 使用非 Access 库时,不能改变其库结构,只能对其记录进行操作。

□天津 于爱武

VB 调用 FoxPro 数据库

軟件報

SOFTWAREWEEK

1998年10月31日 44期 总第631期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★

贴近读者 实用普及

垃圾邮件这个名称,最早是多年前在美国时听到的,其英文名字叫 junk mail,意思是商家为了扩大其影响或者推销产品,主动提供,大量发出的各种形式的商业宣传邮件。发给谁收呢?一种办法是商家想方设法找一些过去的客户和今后可能是潜在客户的通信录,按址寄发。这样做有一定的针对性,还算比较好。另一种则是漫天撒网地乱寄,一封封 junk mail 塞进你的邮箱。据笔者自己的经验,其中

许多是毫无用处的,于是邮件就变成“垃圾”了,是为“垃圾邮件”。而且,你今天清理了,它明天又来,令人实在是苦不堪言,烦不胜烦。更麻烦的是,是否是垃圾邮件,从邮封上你还不能完全看出来,既然“良莠不齐”,就不能“格杀勿论”,于是不得不花许多宝贵的时间来清理(因为万一是有用的呢?)。记得一次在和我的一个美国教授谈话时,他就是一边在谈话,一边在清理,不少邮件是拆开一看就往废纸篓里扔,脸上还露出一副莫可奈何的样子。因为他比较有名,受到垃圾邮件的骚扰可能就份外地多。不过,从他那里,我也因此学到了一点小经验:不要的邮件你最好一拆封就马上扔掉,免得以后决定取舍时你还得花上额外的时间。

以前,垃圾邮件是通过普通的邮政系统寄出的,寄发者要自己准备信件内容,自己封装,自己去寄,相当麻烦。现在好了,Internet 网进入千家万户,而且发一个电子邮件的代价十分低廉,操作也简单,只消用鼠标点几下,事情就可以“搞掂”了。与过去封装邮件相比,劳动量大大减少,而且清洁整齐。显然,这也给垃圾邮件的发送者们提供了一个更为方便的手段和新的机会。

用 Internet 网的好处很多,只要是网上可用的信息,弹指之间即可出现在你的屏幕上,轻松愉快,勿庸多言。但这一先进的技术手段

这个论题实在是太老了,自从计算机在中国普及以来,计算机用户就一直被这个问题所困扰。直到现在,仍是各说各有理,而我国的盗版软件使用率也仍在 90% 以上居高不下。至于盗版对民族产业的影响,都认为形成了这样两个怪圈:如果没有盗版,计算机将得不到普及,当然对我国的信息产业是不利的;而如果允许盗版的存在,那对我国信息产业、软件业的损害也是不言自明的。在这个问题上再争论已没有太大意义,“只有当正版占领市场时才是我国软件业大发展之时”这种大道理谁都懂,都同意,但我们生活在这个世界上,处处受着经济条件的制约,既然普通的购机者连几十元甚至十几元的电脑配件差价都要慎重斟酌,又怎会对本是几百上千元却“降价”到十几元的软件不动心呢?

重要的信息源是 WWW(World Wide Web)的主页。作为主页,单位可以搞,个人也可以搞,花样繁多,其中,虽然“甲乙丙丁,言之无物”的东西不少,但总的说来内容也的确非常丰富。此外,不管里面是否有真正的信息,它还不具有什么强迫性,没有非要你接收不可,也没有非要你接收的手段。如果你花了半天没有找到合

适的信息,可自认倒霉,可算“愿者上钩”,最多是浪费了一点时间而已,以后还可以因此而吃一堑长一智。但电子邮件就不同了,有个颇为友好的外国软件的代理商,他就很喜欢用电子邮件。有了我的电子邮件地址后,他就大大地用了起来。对我来说,收一些短的电子邮件,问题不大,但他一来劲,常常给你附上相当大的文件,这就苦了我了。因我的机器比较老,软件不那么好,MODEM 的速度也比较慢,等了半天收下来的东西竟然没有什么用处,属于信息垃圾一类,心里就特别窝火。遗憾的是,和传统的垃圾邮件一样,现在似乎还没有很好的办法来拒收这类文件和商业广告。

匿名的恶意攻击也是少数不良份子在网上的一大发明,比之信息垃圾,其严重性又进了一步。有人告诉我,他就收到过一些从 Internet 上发来的莫名其妙的恶意攻击信息,开始颇为生气,并想给予适当的反击,后来因嫌麻烦,仅按“大人不见小人怪”的处世哲学,发了一个电子邮件的回复,去警告了一下对方,权且了之。实际上,既然地址是必须通过正规渠道登记注册的,从来发的电子邮件就可知道发件人的地址,查出匿名的恶意攻击者为何人显然并非难事。一旦查出来,匿名的恶意攻击者是要负法律责任的,不写真名也照样逃不掉。

此外,还有那么一些品行欠佳的“网虫”,

也给我们带来了许多问题,比如,通过它得到的信息中,可能许多对你来讲都是无用的,是为“信息垃圾”。

现在在一个很重要的

可能因长期在网上泡,摸出了一点窍门,竟然把能量用在破译、窃取别人的密码和账号上,用别人的账号在网上大肆“冲浪”,或者干其他什么坏事。哪知“魔高一尺,道高一丈”(过去有段时间故意把道、魔反过来说,强调“造反有理”),有关安全部门也有相应的对策和措施。就笔者所知,就有这么几个“网虫”,坏事没干几天,很快就“人赃俱获”,安全部门念其初犯,警告一阵之后每人罚款数千元了事。

网上的问题多多,以上仅略举几例而已。解决的办法,看来一是要守法,按有关法规办事,作为网民,不清楚的事情最好先问清楚,不要去硬撞、瞎撞;二是要有道德观念,大家知道,法规与道德是相辅相成的,“遵纪守法”不可少,但还远远不够,因为法规难于方方面面都管得到。因此,为了规范人们的行为,还需要讲一点道德,讲文明,讲礼貌,不要做损害别人或公众的事,要有一点自我约束。对于那些“好心办坏事”的人,可以给以适当的提醒,比如,

那位喜欢用电子邮件给我发大文件的朋友,经我提醒后,他就改正了。此后在发大文件前,他就先电子邮件打个招呼,经我同意后他再发,这样问题就解决了。

还有一点不知各位读者都知道与否:包括电子邮件在内的网上信息传送,除了正常的付费之外,还要付出占用带宽所引起的代价,因为信息传送需要占用一定的带宽,特别是发送图象信息时,所占带宽更是大得多。就象无线电频带是一种有限的资源一样,网络上的带宽也是一种有限的资源。公路上的汽车过多,行车速度就会变慢;网上的用户多了,如果带宽不够用,信息传送的速度也要降低,结果是欲速不达,所有的网友都会受到影响。据报道,AOL(America Online) 1997 年 11 月 17 日就宣布,他们的用户已超过 1000 万户,提前达到了原定要到 1998 年才达到的目标。随着用户的增加,AOL 也面临着日益增多的困难。特别是,从 97 年初开始,为了方便用户,由按时收费改为不限时间的固定收费后,在线用户大量增长,网上的拥挤程度就更为严重。

综上所述,除了“遵纪守法”外,网民们还需要多一点“自律”,避免过份自由的网上信息发布,在 Internet 上少发或不发信息垃圾,这样,我们在信息高速公路上“走”起来必然会愉快得多。在我国,Internet 的使用现在正处于发展的初期,提倡建立一种全新的网上文化,应该说正是时候。 □本报编委 李智渊

学生眼中的正版盗版

说到底就是一个钱字。如果正版和盗版软件的价格悬殊不是那么惊人的话,还有谁来讨论这个问题。现在买一台较高配置的电脑也就 8000-9000 元钱,如果用正版的 Win95/98 + Office97,再加上几个常用软件,软件价格早就超过了硬件。如果没有盗版的话,我敢说电脑目前在我国的普及率绝对不是现在这种局面。

笔者所在的电子科技大学有不少同学自己买了电脑放在宿舍,由于本校属理工科类学校,很多专业都跟电脑有直接或间接的关系,所以平均一幢住一千人左右的宿舍有差不多超过一百台的私人电脑(女生楼除外,不过只

有一幢女生楼)。学生没有经济来源,买电脑也就格外节省,如果能骑上半个小时的车买到五元一根的硬盘线,就不会有人在校门口买十元一根的。这些电脑也常常由几个人合买,然后大家平均分配使用时间,如果一个鼠标不好用了(普通鼠标现在 20-30 元一个),就要几个人商量好,大家都同意了再凑钱买新的。这样的学生你能不许他们买盗版么?如果没有盗版,我想根本不会有人买电脑放在学校,而只好到学校的机房去上机,用的永远是 386 + WPS。

前两期在《软件报》的盗版软件大讨论中见到某读者的这样一段话“我坚决支持正版软件,至少我不缺那几个钱。……我觉得说到底还是中国人素质低,你看人家外国……”。这段话看了让人很不舒服。(下转 P181)

跟我学 Painter5.0

Painter 5.0 入门及制作实例

到这一讲, Painter5.0 的教程就已经接近尾声了, 在这一讲里, 我们主要是来继续学习几个常用的效果, 同时进行几个相关的实例制作。

(一)、逼真图形的奇特效果

在各个都日新月异, 图形的奇特效果也成为一些画家所追求的目标。

Painter5.0 当然不会使他们失望。在“Effects”菜单中, 有一个“Esoterica”子菜单, 我们可以在该菜单中选择各种 Painter5.0 提供的奇特效果加以运用。

下面我们来看一个这种效果的应用实例。 < 变形的蒙娜丽莎 >。你是不是在哪本杂志上看过? 其实, 这只不过是 Painter5.0 中特殊效果的一个简单应用。照着下面的步骤, 就可以很轻松的做出这幅图了。

先在“Object”窗口中选择“Script”标签页, 其中有 Painter5.0 提供的一个画蒙娜丽莎的 Script。我们直接运用这个 Script 就可以画出蒙娜丽莎的图案。这一步完成之后, 使用“Select”菜单下的“All”命令, 将全图选中, 然后在“Edit”菜单下使用“Copy”命令, 将选中的图形拷入 Windows 的剪贴板。

接着在“Effects/Esoterica”菜单下, 选择“Blobs”命令, 进入一个对话框。将“Fill Blobs With”设置为“Paste Buffer”, “Seed”可以取默认值, 其余的参数, 如球体个数 (Number of blobs)、球体最小尺寸 (Minimum size)、球体最大尺寸 (Maximum size) 等, 可以按照图形的具体尺寸大小进行设置。在本实例制作中, 就取图中所示的值。设置完成后, 单击“OK”按钮, 整幅图的制作就完成了。

在“Effects/Esoterica”菜单中, 还有许多类似可以获得奇特效果的命令, 在这里, 我就只列举一下它们的基本功能, 而不一一进行实例的应用了。

每个拥有个人主页的朋友, 都很想了解自己的网站每天, 每周, 每月都有多少人来访问, 到底什么人来过, 他们来自什么地方, 他们爱用什么浏览器。当你看着你的计数器不断向上攀升的时候, 是否更想了解计数器背后的东西呢?

第一个

免费的中文站点访问统计——热讯站点访问计数器正是为了达到这个目标产生的。那么, 热讯站点如何申请呢?

先进入热讯站点 <http://202.98.107.133/rl/apply.htm>, 我们看到一份申请表: 热讯免费主页访问统计服务申请表。

填表、申请成功后, 该站点会给您的电子邮箱中发一封电子邮件; 告诉您所登记的站点已经成功登录到《热讯——访问统计》, 把三段代码中的任意一段 COPY 到你的页面上, 才能正式开始对您的页面的访问进行跟踪和统计。如其中一段为:

```
<script language="JavaScript">
document.write(" " <p> <ahref=" \
http://202.98.107.133/cgi-yesite/
rl_views.cgi? UID=10005822 \ " target=
srxl=" ");
document.write(" <imgsrc=" \ " http://
202.98.107.133/cgiyesite/rl_refer2.cgi?
UID=10005822 & refer=" + escape
(top.document.referrer) + " \ " width=88
```

Apply Marbling: 大理石纹理的应用。

Auto Clone: 自动无性系处理, 选择该命令以后图象将逐渐向最大无性系化转变。

Auto Van Gogh: 产生有某种特殊画刷使用前景色对图案进行处理的效果。

Blobs: 产生球状变形的效果, 前面实例制作中已使用到。

Custom Tile: 在所选图形中产生瓦片状的纹理。其中, 有多种瓦片形状的选择, 如三角形、正方形、十字等。

Gird Paper: 在图形中画出网格。与 Canvas 菜单中的 Gird 功能不一样, 它是直接画在图形上面的, 而 Canvas 菜单中的 Gird 则是一种辅助工具, 跟图形本身并没有什么关系。

Growth: 控制色彩的等比增长图案。

Highpass: 相当于一个色彩的过滤装置。

Maze: 在图形中产生迷宫图案。

Place Elements: 放置以点为基础的物体, 在选择该命令以后图中将出现多个随机运动的小黑点。用户可以单击鼠标来停止这些点的运动。这时, 在小黑点的当前位置将产生所设置的效果。

Pop Art Fill: 艺术填充功能。

(二)、添加阴影

在 Painter5.0 中, 我们给图形或选区添加阴影是非常方便的。下面, 我们就来看一个阴影的简单应用——立体字的制作。如四个参数不同的阴影立体字。以下是制作步骤。

首先新建一个图片, 并在“Art Materials”窗口中的“Color”标签页中将前景色与背景色设置为白色。然后使用文字输入工具输入文字。由于这时背景色与前景色是一样的, 所以

```
height=31 border=0 alt="" 热讯访问分
析">");
document.write("</a>");
</script>
```

您可以

将上述内容

加到您主页

Index.htm 的

最前面, 或最

后面, 或中

间。方法很简单, 您就是不懂编程, 也很容易操

作: 先将这一段拷至剪贴板, 然后在 FrontPage Edit 中将画面切换到 HTML 状态下, 找到所要插入的位置将剪贴板中的程序拷贝到这里。回到您主页后, 会发现多了一个图标, 它就是热讯站点访问统计器。若不想要它, 删除它也很容易: 在 FrontPage Edit 编辑状态下, 单击热讯站点访问统计器图标, 再切换到 HTML 状态下, 相应的程序会用高亮度蓝色表示, 删除它们即可。

以后您可以使用“用户维护”来修改您的登记信息, 例如: 主页名称, URL, Email, 密码等等, 见上图。

当您想重新开始统计或者当您发现统计数据有些错误时, 请使用“置零站点统计数据”功能, 置零现有站点统计数据, 重新开始统计。

有兴趣的朋友还不赶快去申请? 若想看看热讯站点访问统计器的实例, 别忘了到我这来坐坐, 我的主页地址为 <http://w-1-j.yeah.net>, 在这里点“统计专家”图标就行。

□兰州 王连杰

我们是看不见所输入的文字的。输入完成以后, 在“Object”菜单中打开“Floater”标签页, 并选中文字所在的浮动层。这时, 将显示文字的边界以及相

应的 Shape 选区。现在, 我们就可以给文字添加阴影效果了。在“Effects/Objects”菜单下选择“Creat Drop Shadow”命令, 进入对话框。

在阴影设置对话框中, 我们可以设置阴影的偏移度 (X-Offset 和 Y-Offset)、透明度 (Opacity)、范围 (Radius)、角度 (Angle) 和厚度 (Thinness)。此外, 如果选中“Collapse to one layer”复选框的话, 可以在最后生成阴影时不产生新的浮动层。

(三)、多个对象的排列

当我们需要对多个对象进行规则的排列时, 可以使用“Effects/Objects”菜单下的“Align”命令。这个命令在平时是不可用的, 只有我们同时选定多个对象以后, 才变得可用。我们可以分为横向 (Horizontal) 和纵向 (Vertical) 两种方式来控制对象的排列。每种方式均有居左、居中、居右和不排列这四种选择。

(四)、图形模糊的几种方法

在图形制作的过程中, 我们经常需要将图形进行模糊处理。根据不同的需要我们可以采取不同的方法, 我在这里就简单向大家介绍几个模糊处理的方法。

运用油画画布效果:

油画的画布效果是应用比较普遍的一种模糊处理方法。在我们绘制完图形后, 将全图设置为油画的效果, 可以使整个图形具有几乎可以乱真的视觉效果。也许你可以用这种效果很快制作出自己的 < 蒙娜丽莎 > 或者是 < 百合花 >。

我们可以按照如下方法设置标准的油画效果: 打开“Effects/Surface Control/Apply Surface Texture”对话框, 将材质类型设置为“Paper”, 其余参数按如下设置。“Softness”=0, “Amount”=29, “Picture”=100%, “Shine”=40%, “Reflection”=0%。

调节焦距:

在使用这种方法进行模糊处理时, 我们可以将图形看作一个相机镜头中的画面。通过调节焦距, 可以使清晰的图象变得模糊。在“Effects/Focus”菜单中, 我们可以选择各种调节焦距的方式。其中“Camere Motion Blue”是拍摄运动物体是时的模糊效果, 我们可以使用这种效果将一些静态物体制作出风驰电掣般的效果。“Glass Distortion”是透镜变形的效果, 在制作诸如碎裂、爆炸等效果时, 我们可以使用它。“Motion Blue”可以产生动态物体的羽化效果。“Sharpen”是强化高亮度部分以及阴影部分的效果。“Zoom Blue”可以产生扩大和减小视区时的模糊效果。

讲了这么多, 一直在讲图片 Image 的制作, 而没有涉及到动画文件的制作。其实 Painter5.0 并没有提供非常强大的 AVI 制作功能, 在制作 AVI 动画时, 我们必须对每一帧进行设计。制作完成以后, 使用“File”菜单下的“Save as”命令可以将动画以 AVI 的格式存储, 也可以存储为图片序列。所以, 使用 Painter5.0 制作动画的关键还是单帧图片的制作。

到现在为止, Painter5.0 的教程就结束了, 希望我所讲述的这些内容对大家使用 Painter5.0 进行电脑绘图有所帮助。(全文完)

□北京 江云

申请中文网页计数器

Celeron 旧貌换新颜

英特尔近日全球发表新版 Celeron CPU, 此款处理器取名为 Mendocino, 与以前的 Celeron 相比较, 同样配备 440LX 或 440EX 主板芯片组, 外频仍是 66MHz, 但是添加了 128K 的二级缓存。此次将推出的产品是 Celeron 300A 和 Celeron 333。Celeron 300A 的效能, 由于增加二级缓存, 将比原 Celeron 300 提高 25%, 而 Celeron 333 则比 Celeron 300 提高 38%。Celeron 300A 和 Celeron 333 的效能分别相当于 Pentium II 266 和 Pentium II 300, 但是价格上却比 Pentium II 便宜许多。

英特尔原先针对低价市场设计的 Celeron CPU 由于少了二级缓存 (L2 Cache) 效能受到影响, 而价格上又无法和 Pentium II 有所区别, 问世后一直倍受争议, 也让 AMD 和 Cyrix 乘机攻占了低价市场的更大发展空间。面对 AMD 和 Cyrix 的强大攻势, 英特尔加速了新版 Celeron 300A CPU 的推出。据媒体介绍, 新版 Celeron 300A CPU 刚一推出就受到整机厂商的青睐, Celeron 300A 和 Celeron 333 的发表显示出 Slot 1 会扩大市场份额, 并且在 11 月英特尔例行降价之后会显示其出活力。

Celeron 300A 和 333 增加的 128K 的二级缓存是放在处理器内部, 有别于 Pentium II 放在处理器外, 所以新版 Celeron 的二级缓存能以处理器的内频速度工作, 如 Celeron 300A 以 300MHz, Celeron 333 以 333MHz 的频率工作, 可以理解成效能上相当于外部二级缓存的两倍 (即 256K), 而 Pentium II 虽然有 512K 二级缓存, 但是它加在处理器外部, 其工作频率只是处理器的一半, 如 Pentium II 400 的 L2 Cache 以 200MHz, Pentium II 300 以 150MHz 频率工作。

Celeron 300A 目前已经供货, 千枚平均单价是 149 美元。 □ 童心

去年这个时候, 我曾撰文认为当时升级的原则应是先 3D 加速卡, 后 CPU。只有这样才能使升级后的系统获得最佳性能。所谓“三十年河东, 四十年河西”, 电脑世界不会存在永恒的升级定律。在 Voodoo 2、Riva TNT 等次世代 3D 芯片开始占据市场的今天, 如果你要升级是否还能遵循去年的原则呢? 让我们做几个测试:

测试一: 奔腾 MMX233, 外频超至 75MHz; 64MB SDRAM; 显卡分别为 STB Velocity 128 ZX (主芯片为 Riva 128ZX, 显存 8M, PCI 版) 和 STB Velocity 440 (主芯片 Riva TNT, 显存 16M, PCI 版)。用两张卡分别运行恐龙猎手 TUROK 得到以下结果:

分辨率	STB Velocity 128ZX	STB Velocity 440
640X480	37.7 帧/秒 (1.8 版驱动程序)	49.4 帧/秒 (1.0 版驱动程序)
800X600	30.4 帧/秒 (1.8 版驱动程序)	49.4 帧/秒 (1.8 版驱动程序)

很明显, Riva TNT 的性能要强于 128ZX。但同时, 我们必须注意到 TNT 在 640X480 和 800X600 的分辨率下速度竟然是一样的。作为常识, 显示分辨率越高, 程序运行速度就应越慢 (因为要处理的数据量是不同的数量级: 640X480X16BIT 色为 640x480x2 字节 = 614400 字节, 800X600X16BIT 色为 800X600X2 = 960000 字节, 后者的数据量为前者的 1.56 倍, 相应地系统额外开销至少也要增加 1.56 倍), 因此出现这种情况绝对不正常。那么是不是显卡驱动程序或游戏的一个 BUG 呢? 接着做第二个测试。

测试二: 系统配置同测试一, 测试程序变为雷神之锤 Quake 的 DEMO1, 结果如下:

分辨率	STB Velocity 128ZX	STB Velocity 440
640X480	26 帧/秒 (1.8 版驱动程序)	26.3 帧/秒 (1.0 版驱动程序)
800X600	23.2 帧/秒 (1.8 版驱动程序)	26.5 帧/秒 (1.8 版驱动程序)
1024X768	16.7 帧/秒 (1.8 版驱动程序)	26.2 帧/秒 (1.8 版驱动程序)

结果基本与测试一相同。Riva TNT 芯片在三种不同分辨率下的速度仍然相同, 甚至和 128ZX 差不多。既然连续两个软件的测试结果都是如此, 那绝不是简单的程序 BUG。其真实原因究竟为何? 请看最后的第三个测试。

测试三: 系统配置除 CPU 改为 PII300 外, 其余相同。(CPU 速度仍不理想, 但一时很难找到更好的。) 测试软件仍为 QUAKE DEMO1, 结果如下:

分辨率	STB Velocity 440
640X480	74.9 帧/秒
800X600	65 帧/秒
1024X768	42.9 帧/秒

和前次测试比较后看出差异了吗? 不但速度全面提升, 而且 TNT 这次开始“正常”了: 随着分辨率的增加, 速度下降。

通过以上测试, 只能得出一个结论, 使用 RIVA TNT 后, 3D 速度的瓶颈已不在 3D 加速卡上, 而转到了 CPU 上, 在相当多的情况下, 3D 加速卡都是在等待 CPU 的处理结果, 即处于等待状态。实际上, 这一情况广泛地存在于次世代高性能 3D 芯片中。象 Voodoo 2 在奔腾 133 上运行 QUAKE2 为 20.3 帧/秒与 Voodoo 1 的 20.1 帧/秒持平, 到了 MMX200, 速度一下提升到 36.3 帧/秒, 而 Voodoo 1 仅 22.2 帧/秒, 再到 PII 300 上, Voodoo 2 达到了 65.9 帧/秒, 为 Voodoo 1 的近 3 倍。

显然, 由于新一代的 3D 芯片在性能上的飞跃, 以及无一例外地对 CPU 的强烈依赖性, 去年的升级原则已被彻底改变。

所以, 只有当你拥有了一颗强劲的心脏 (至少 MMX200 以上), 你才应该优先考虑升级 3D 卡, 而后才是 CPU, 否则还是使用 98 升级原则: 攘外 (3D 卡) 必先安内 (CPU)。因为就象你已经看到的, 某些激进的次世代的芯片 (如 Riva TNT) 没有高主频 PII 的“威逼”根本无法显示出其速度优势。那么我们先买下它又有什么用处呢? 徒费钱耳!

□ 江苏 读语

具有 DVD 解压缩功能的重量级 Rage 128 在众多 3D 芯片中传闻已久的重量级产品 - Rage 128 终于露面了, ATI 在近日发表新款 3D 芯片 Rage 128。这个重量级的产品登场后, 3D 芯片市场又将火热无比, 就等尚未露面的 3Dlabs 的 Permedia 3 出场后, 各家 3D 芯片就可以好好出手比划一番了。

这颗芯片尚未发表前, 即有风声传出 Rage 128 的效能表现非常好, 现在就 ATI 正式发表的 Rage 128 规格, 和 ATI 以 2D 的 3D Benchmark 测试数值来看, 是个 128 确实真如其闻。

Rage 128 是个 128 位的绘图引擎整合芯片, 采用 0.25 微米的先进制程, 这颗芯片内含高达八百万个晶体管, 和英特尔的 Pentium II 处理器可说是同等级的芯片组, 由此可知其效能非常高。Rage 128 是一个整合了 2D、3D 和 DVD 功能的绘图芯片, 也是目前唯一支持新一代快速内存 DDR 的绘图芯片。

Rage 128 芯片设计和先前的 Rage 芯片的产品不同, 具有一些创新的 3D 功能: 包括“双快取结构”, 即芯片内部已内建了材质和纹理的资料, 以供绘图引擎直接在芯片内部快速获取, 如此可以使运算速度更快。其 Z-Buffer 是 32 位, 并且可以产生雾化 and 透明的效果。

Rage 128 芯片的另一个重要特性是它结合了 DVD/MPEG2 解码器, 使用此芯片即具有硬件解压缩的功能。DVD 播放的解压缩方式有两种, 一为硬件解压缩; 另一为软件解压缩。使用软件解压缩的方式必须依赖高效能处理器大量资源, 才能得到流畅的播放效果。倘若你的电脑处理器是较低级的, 则必须靠加插 MPEG 解压卡了。

Rage 128 支持加速影像传输规格 AGP

2X, 并具有双向的“直接内存执行” (DME) 的功能, 可以将资料储存于系统内存, 而不是本身的绘图内存中, 如此可以分享系统内存的资源。

ATI 目前提供两款 Rage 128 芯片, Rage 128 VR 是提供给电脑系统制造商使用, 而 Rage 128 GL 则是使用在显示卡上, 预计在十月出货。ATI 除了将芯片交由系统制造商使用外, 不会提供给一般显示卡制造商。ATI 即将

3D 世界新干将

推出两款使用 Rage 128 芯片的显示卡: Magnum 和 Fury。这两款显示卡皆具有 TV-Out 功能, 称得上是全功能多媒体显示卡。Magnum 采用 32MB 的 SDRAM, 属于较高级的产品, 具有支持 OpenGL 的功能, 售价美金 299 元; Fury 采用 16MB 的 SDRAM, 并不支持 OpenGL, 售价为美金 199 元。

3D 加速芯片另一悍将 - Riva TNT

3D 加速芯片的发展动向一直是众所瞩目的焦点, 在 3D 电脑游戏的推波助澜下, 对于电脑影像品质的要求愈来愈高, 这股火热的风潮一烧, 各家 3D 芯片厂商无不卯足劲开发出效能更好的芯片, 多款高性能的 3D 芯片纷纷在近日陆续现身, 显露出各家厂商研究的功力。

nVIDIA 这家公司研究出的新芯片 Riva TNT 对于其他厂商来说也是个强大的威胁, 这是 nVIDIA 继 Rival 28ZX 后推出的强打, 这颗芯片的威力在于将 2 个贴图芯片的能力整合在一个芯片上, 亦即在一个单位时间内可以处理两个贴图像素, 这也就是 TNT 这个简写的由来 - Twin Texel (并非 TNT 炸药)。

德国艾尔莎公司在专业 CAD/CAM 绘图卡领域上素有不错的表现, 目前艾尔莎也看好

3D 加速显示卡的潜在市场, 将挟其在专业 CAD/CAM 绘图卡上的技术推出多款 3D 加速显示卡。近日, 艾尔莎即将推出使用 Riva TNT 芯片的显示卡 - 影雷者 II。

nVIDIA 的这颗新芯片 Riva TNT 内含高达 7 百万个晶体管, 和英特尔的 Pentium II 处理器同等级, 由此可见在 3D 加速芯片的效能都非常高。艾尔莎公司表示, Riva TNT 和 3Dfx 公司主推的 Voodoo Banshee 芯片相比的话, Riva TNT 芯片的效能是比较好的。Riva TNT 具有每秒一亿八千万的点绘制速率, 而 Voodoo Banshee 的点绘制速率为每秒一亿点。

Riva TNT 可以支持双重贴图运算的功能, 亦电脑游戏若采用双重贴图运算的方式, 使用 Riva TNT 即可达到较快的运算速度; 倘若使用不具此功能的显示卡, 依然可以执行此电脑游戏程序, 只是因硬件和软件的协议不一致, 无法发挥出双重贴图的运算能力。

艾尔莎的这款影雷者 II 采用 16MB 的 SGRAM, 支持 AGP2X 的影像加速传输介面, 具有 24 位的 Z-Buffer, 并有全屏幕的去锯齿功能, 使曲线的表现更圆滑。除了在 3D 方面有很好的表现外, 在 2D 方面也有很好的表现, 其解析度可达 1600 x 1200。

另外, 艾尔莎的产品皆是自行设计电路板, 而不是使用芯片厂商提供的公板。这款产品设计上采用 NLX 模式, 整张卡并不是方正的, 在卡的前方有一段 L 型的凹陷部分, 使这张卡能适用不同模式的主机板而不会有卡住的情形发生。

在 3D 平台支持协议方面上, 这款产品支持 DirectX 和 OpenGL。这款影雷者售价 1500 元左右。

主要资料: 芯片组: Riva TNT 内存: 16MB SGRAM RAMDAC: 250MHz 支持 3D 平台: DirectX, OpenGL □ 广州 新知

如果你有比较旧的讲 Web 应用程序开发的书,它会告诉你,如果你想调试自己的 Web 应用程序,你需要通过 Internet 或 Intranet 连上一台能运行你的 Web 应用程序的服务器。这对我等拨号上网用户来说,首先是时间、金钱和速度不允许,而且很难找到一台符合自己条件的服务器。很多免费服务器都是基于 UNIX 的,不支持 ASP,且不开放 CGI 权限。面对这种情况,

我们有着另一种选择:在自己机器上安装一个服务器软件,自己当网管,给自己开放所有权限。这样,你就可以完全脱离网络,

在本机上调试运行自己的 Web 应用程序。能实现我们要求的软件非常多,笔者经过学习比较,认为对一般的 Win95/98 用户,有几种服务器软件可以满足我们的要求。这几种软件并不象专业服务器软件(如 IIS 之类)有非常多的设置和功能,但它们的优点是易于设置,易于使用,而且可以让它们使用不同的端口在同一台机器上共存,根据不同需要选用。这几种软件分别是 DemoBuilder 的 MicroWeb, Sambar Tech. 的 Sambar Server 4.1, 以及 Microsoft 自己的 Personal Web Server (即 PWS, 有两种不同版本)。它们各有所长: Microweb 基本上只支持 CGI/Perl, Sambar Server 不仅支持 CGI/Perl, 还支持 WinCGI, ISAPI 和 SSI(Server Side Include, 即在 HTML 中加上少量由服务器处理的内容,后缀为 .shtml),而 MS PWS 的长处是在支持 ASP 和 FrontPage Extension 上。下面笔者对这几类软件分别作简要介绍。

注:下文中提到的 Localhost 都是 Win95/98 对本机的默认名称,你也可以将它换成你在控制面板/网络/标识/计算机名中看到的名称。

1. Microweb

从 www.demobuilder.com 上得到的 Microweb 非常小,如果只要核心部分的话,刚好 100K。然而它却提供了使你在本机上运行 CGI 的功能。

Microweb 不需安装,你把它拷贝到哪

Netscape 公司前不久推出了 Netscape Communicator 4.5PR2 版本,究竟这个 PR2 版本和两个月前推出的 PR1 版本有什么显着分别呢?

Netscape 强调 Communicator 4.5PR2 加入了“Windows - friendly”的功能,让 Windows 用户更容易选用 Communicator, Netscape Netcenter 和 Netscape Search 分别作为指定的浏览器、首页及搜索器。

在安装 Communicator PR2 的过程中,用户会被询问是否将 Communicator 设定为指定浏览器,以 Netcenter 作首页及使用 Netscape Search 作为搜索器?

微软硬将 Internet Explorer 跟着 Windows 95/98/NT 操作系统安装到用户的电脑上作为指定浏览器, Netscape 这回不单让用户将 Communicator 设定为指定浏览器,并以 Netscape Netcenter 作为首页,就连用户电脑本身的 IE 首页亦被更改为 Netcenter。此举当然引起微软不满,指 Netscape 美其名为用户提供选择,实际上是想将网友带到 Netcenter,增加其“收视率”。微软固然恼火,作为用户也觉得此举未免强加于人。

当在 Windows 98 安装 PR2, 用户便会发觉 taskbar 上的 QuickLaunch 多了三个小图示,让你一击便可打开 Communicator, Messenger 或 Composer。

Communicator 4.5PR2 新增了一项名叫 SmartUpdate 的浏览器自动更新功

能,那个目录就是你的服务器根目录。你可以通过 http://microweb:81 来访问它。这里 81 是 Microweb 默认的端口号,如果你没有安装其它服务器的话,可以不输入 81。如果同时运行的还有其它服务器,则必须通过 81 来区分。

Microweb 的设置更简单,同一目录下有一个 microweb.ini 文件,有用的只有两句:

```
hostName = microweb
perlDirectory = d:\perl
```

一看就明白了:第一句是主机名,第二句是 Perl 所在目录。Microweb 自带了一个 Perl 4,但比较旧,且没有各种库模块,比如常用的 GD 库。这时你只需修改这个目录,让它指向你自己的 Perl 目录就行。

现在,你已经可以在自己的浏览器中运行 .pl 脚本程序了。

Microweb 运行时会自动打开默认浏览器,当你关闭所有浏览器窗口后它会自动退出。它不出现在任务栏或系统通知区中。

Microweb 的最大特点就是小巧灵活。如果你是刚开始学 Perl 的话,用它入门最合适。这是个 DEMO 版,但没有时间限制。

2. Sambar Server 4.1

当你开始涉及 CGI 的高级主题,如 WINCGI, ISAPI, SSI 后,会觉得 Microweb 不大够用了。这时你需要从 www.tucows.com(国内站点是 www2.nease.net,速度非常快)的 Web Server 区下载免费的 Sambar。大小刚好 2M。

安装好后你会迫不及待的运行它。但是,如果当时你正好有微软的个人 Web 服务器在运行的话,你会得到 Sambar 不能启动的错误信息。原因是个人 Web 服务器占用了 80 端口。这时由于 Sambar 不能运行,你也无法通过图形界面去改 Sambar 的端口,只好手工修改 \sambar41\config\config.ini,找到这一句:

```
HTTP Port = 80
```

将 80 改为 82 或是其它任何未被占用的端口号,存盘退出,再运行 Sambar 就会成功。这时你可以通过 http://localhost:82 的方式访问 Sambar

能,让用户省时方便地将 Communicator 升级。SmartUpdate 只会下载升级所需的档案及编码,不像以往升级必需将 10 多 20MB 的浏览器整个下载。

在 4.5PR1, 网友只需在 Location/URLAddress 栏输入关键字, Communicator 便会引领你到最相关的网址,例如你打 Norton Utilities, 便会到达 http://www.symantec.com/nu/index.html。即使不能找到合适的网址,也会带你到搜索引擎找找看。

SmartBrowsing 的原意不错,但却又为用户增添不少麻烦,以往我们只需及习惯在 Location/URLAddress 一栏键入 itvhk 便等同输入 www.itvhk.com,但这个“聪明”的浏览器却把网址当作关键字作出搜索。纵使不少用户和 ISP 已向 Netscape 作出反映和表示不满,但这个 PR2 并未见到有任何改善。

若用户将 Communicator 设定为指定浏览器, Messenger 便会成为指定电邮阅读器。Navigator. 3.0 将电邮介面分为三部分, 4.0 则有两部分; 4.5PR1 又回归到 3.0 的模样,而 PR2 则让大家各适其式,自行设定将版面分为两或三部分。另外, PR2 的 Messenger 更可将 Eudora 及 Outlook Express 的电邮和地址簿置入呢。

□西安 李永和

Server 的根目录。默认根目录在 \sambar41\docs 下面,默认的/cgi-bin 目录在 \sambar41\cgi-bin 下,/cgi-win 在 \sambar41\cgi-win。你访问根目录时看到的实际上是该目录下的默认文档 default.htm,如果你更喜欢 index.htm 作为默认文档的话,可以通过点击 System Administration 然后选择 Server Config 进行改变。Sambar 的大部分设置都可以在这里完成。

最后,如果你不满意 Sambar 自己带的 Perl(虽然是 5.004 版,但仍没有常用库模块),可以手动修改刚才的 config.ini 文件,把这一句改成你自己的 Perl 目录:

```
Perl Executable = d:\perl\bin\perl.exe
```

改后要重新启动 Sambar Server(不是重启 Windows)才能生效。

3. Microsoft Personal Web Server

这是个好东西,不过可能很多朋友都没想到,就在 Win95OSR2 中就自带了一个 Personal Web Server 1.0。而在 Win98 中,这个东东被升级成了 4.0,并带上了 MTS(事务管理器)和 Active Server Pages (ASP)支持。

在 Win95OSR2 中,PWS 被隐藏得很深。选择控制面板/网络/添加/服务/Microsoft,你可以安装上个人 Web 服务器 1.0。它支持 FTP 和 HTTP 服务,但不支持 ASP,并且要经过设置才能支持 CGI/Perl。

在 Win98 下,只须从 Win98 的光盘 \add-on\pws 下运行 setup 就可安装上 PWS 4.0。比起 1.0,它最重要的变化是取消了 FTP 服务,增加了 ASP 支持(还有一个几十 M 的 ASP 中文教程,实在是太有用了),但仍需要设置才能使用 CGI/Perl。

无论是对 Win95OSR2 的 PWS1.0 还是在 Win98 下的 PWS4.0,通过如下操作可以使它运行 Perl 脚本:

打开注册表编辑器,到 HKEY_LM\System\CurrentControlSet\Services\W3Svc\Parameters\Script Map 下,添加一个字串项,名字叫 .pl(小数点加 pl),值为 d:\perl\bin\perl.exe %s %s
注意:两个 %s 间有一空格。

重新启动 Windows 后,就可以在 PWS 下使用 Perl 脚本了。注意:/CGI-BIN 目录必须共享,且可执行。设置方法是在资源管理器中找到 /CGI-BIN 目录,右键,选 Sharing,再点击 Share As 和 Web Sharing。

另外,如果你用 Win95OSR2 + PWS1.0 的话,可以从微软 Visual Studio 第二张 Visual InterDev 中安装 Active Server Pages 支持(不用安 VI 本身)。希望笔者的简介能让你找到一款符合自己需要的服务器程序。不过,虽然这几款程序都能当成真正的 Internet 服务器使用(都支持最基本的 HTTP 协议),但如果你要自己架设一个网站的话,最好还是用专业的 Web 服务器,它们提供了更好的性能和安全性。

文中的技巧有很多是笔者从各大 BBS 或直接向一些高手请教得来的。关于 Sambar,你可以从这里得到比较详细的中文说明:

```
http://linux.cqi.com.cn/~ok315/catcgi.htm
```

如果你对 ASP 感兴趣的话,应该去这里看看:

```
http://www.see.online.sh.cn/ch/Tur/GuYi/, 同时也有很多关于 CGI 和 Perl 的内容。
```

另外,本人用的 Perl 5.004 是一个已经带了 GD 等常用库的版本,而且不用自己编译,非常方便,可以从这里下载:

```
http://www.perl.com/CPAN/ports/win95/Standard/
```

文件名: perl5.00402-bindist04 - bc.zip, 约 6M。

□成都 苏颖锋

本机调试 Web 应用程序的几种方法

Netscape 的最新情报

本文阐述的就是如何在 NT4.0 中文版下设置 DNS 服务器(昔日 DNS 领域可都是 UNIX 一统天下的哟)。

一.几个概念

我们首先必须弄清几个概念:

1. DNS:即 Domain name server(域名服务器),我们知道,联入 Internet 的每台主机都有一个 IP 地址,但 IP 地址是纯数字的,使用起来未免太枯燥难记,人们于是创建了域名的概念——用形象的单词来代替 IP 地址,域名服务器的作用就是将域名翻译为计算机能够认识的 IP 地址,因此,DNS 也可称为域名解释服务器。

2. Forwarder server:每个 DNS 服务器上存放着一张域名与 IP 地址的对照表,当工作站提出域名解释的请求时,本地 DNS 服务器就去搜寻对照表,查看是否有相匹配的记录,如有,返回对应的 IP 地址;如无,则应将此查询提交上一级 DNS 服务器,这就是 Forwarder server,如果最终的 DNS 服务器仍解释不了该域名,则返回一个错误信息。Forwarder server 的产生是因为 Internet 上的域名和 IP 地址是如此之多,我们没必要也不可能在一台计算机上建立完整的对照表。

3. 反向查询:DNS 服务器通常接受的是将域名解释为 IP 地址的请求,但有时我们也需要知道与某个 IP 地址对应的域名是什么,这就是反向查询。

以下我们将用一个实例来说明如何建立 DNS 服务器:假设 DNS 服务器是一台已安装好了 TCP/IP 协议的 NT4.0 server 服务器,它有一个固定的 IP 地址:210.36.64.58,负责解释在域 gxun.edu.cn 内的工作站提交的查询,它的上一级 DNS 服务器的 IP 地址是 210.36.64.31。

二.安装 DNS 服务器

在缺省安装 NT4.0 时,DNS 服务是没有被安装的,我们必须在安装完 NT4.0 后手动安装,步骤如下:

1. 点“开始”→设置→控制面板→网络。在出现的“网络”窗中选择“TCP/IP 协议”。

2. 点“属性”→DNS 设置,在出现的页框在输入相关内容,如:主机名:NT4DNS;域:gxun.edu.cn;DNS 服务器 IP 地址:210.36.64.58;点“添加”按钮。该 IP 地址即出现在 DNS 服务器的搜索列表中。

3. 点“确定”,返回“网络”窗,点“服务”→添加。

4. 在“选定网络服务”窗口中,选“Microsoft DNS 服务器”,点“确定”。

5. 这时将提示你插入 NT 安装盘,插盘并给出 NT 安装文件的正确路径后,点“继续”按钮,开始复制文件。

6. 文件复制结束后,回到“网络”窗,点“关闭”。

7.重新启动计算机。

这时在“管理工具”程序组里将出现一个“DNS 管理器”的图标,我们余下的工作将利用这个 DNS 管理器来完成。

三.添加 DNS 服务器

1. 点“开始”→程序→管理工具(公用)→DNS 管理器,启动 DNS 管理器。

2. 点菜单项“DNS”,在出现的子菜单里选择“新建服务器”,在弹出的对话框中输入“210.36.64.58”,点“确定”。

3. 左边“服务器清单”窗口即出现“210.36.64.58”这个服务器。

四.添加 DNS 服务器管理的域

1. 选中“210.36.64.58”,单击鼠标右键,在出现的菜单项里选“新建区域”。

2. “区域类型”选“主要”,点“下一步”。

3. “区域名:”键入“gxun.edu.cn”,按 Tab 键,“区域文件”处自动出现“gxun.edu.cn.dns”,取此默认值,点“下一步”。

4. 点“完成”按钮。

这时,在 DNS 管理器右窗出现域 gxun.edu.cn,左窗则出现 gxun.edu.cn 的所有记录,类型有 NS,SOA,A 等,其含义可从 NT 的帮助中查到,但你大可不必去理会它们的含

义,换了 UNIX 就不行,你必须了解它们,否则你就如同看天书,这也是 NT 的优点之一。

五.添加反向查询域

1. 选中“210.36.64.58”,单击鼠标右键,在出现的菜单项里选“新建区域”。

2. “区域类型”选“主要”,点“下一步”。

3. “区域名:”键入“64.36.210.in.addr.arpa”(注意:域名名称必须以反向方式输入),按 Tab 键,“区域文件”处自动出现“64.36.210.in.addr.arpa.dns”,取此

默认值,点“下一步”。

4. 点“完成”按钮。

这时,在 DNS 管理器右窗出现域 64.36.210.in.addr.arpa,左窗则出现 64.36.210.in.addr.arpa 的所有记录。

六. Forwarder server 服务器设置

Forwarder server 的作用如前所述。

1. 选中“210.36.64.58”,单击鼠标右键,选“属性”。

2. 单击“转发器”钮,点“使用转发器”,输入上一级 DNS 服务器的 IP 地址:210.36.64.31,点“添加”。

3. 点“确定”。

七.建立主机域名与 IP 地址对照表

到现在我们已经建立了一个 DNS 服务器,但它目前并不起什么作用,因为它的对照表是空的,我们必须添加主机数据来满足 DNS 工作站的查询要求。

1. 选中一个域,如 gxun.edu.cn,单击鼠标右键,选“新建主机”。

2. 输入“主机名:www”,“IP 地址:210.36.64.57”,选中“创建关联的 PTR 记录”,建立此主机的反查询记录。

3. 点“添加主机”按钮,此主机名与 IP 地址的对照信息即加入表中。

4. 同理,依次填入 gxun.edu.cn 这个域内的各个主机的主机名和 IP 地址,注意别忘了选“创建关联的 PTR 记录”。

5. 最后点“确定”退出。

当域中新增主机时,可再用此步骤添加其域名与 IP 地址的对照信息。

八.给主机设置别名

一个 IP 地址可对应多个域名吗?答案是肯定的,比如某台计算机既是 WWW 服务器,又是 E-MAIL 服务器,那么我们可以给它取两个

域名:www.gxun.edu.cn 和 mail.gxun.edu.cn,这就涉及到别名问题,设置别名的步骤如下:

1. 选中一个域,如 gxun.edu.cn,单击鼠标右键,选“新建记录”。

2. 出现“新建资源记录”窗口,在“记录类型”中选“CNAME 记录”,“别名”处输入别名,如 mail,“为宿主的 DNS 名称”处,输入“www.gxun.edu.cn”(注意最后的句点,千万不能省略)。

3. 点“确定”退出。

这样,IP 地址 210.36.64.57 就有两个域名:www.gxun.edu.cn 和 mail.gxun.edu.cn,同理可再设置别的域名和设置其它主机的别名。

九.测试

做完以上步骤,重新启动计算机,表面上

看似没什么变化,但你的 NT 已经是一台 DNS 服务器了,不信你可以测试一下。

(一)ping 命令:用于校验与远程计算机或本地计算机的连接。简单步骤如下:先进入 MS-DOS 方式(即命令提示符),在 > 状态下键入“ping www.gxun.edu.cn”,如果出现以下信息,则说明连接成功,否则你要检查一下哪个环节出错。

```
C:\> ping mail.gxun.edu.cn
```

```
Pinging www.gxun.edu.cn [210.36.64.57] with 32 bytes of data:
```

```
Reply from 210.36.64.57:
```

```
bytes = 32 time = 101ms TTL = 243
```

```
Reply from 210.36.64.57: bytes = 32 time = 100ms TTL = 243
```

```
Reply from 210.36.64.57: bytes = 32 time = 120ms TTL = 243
```

```
Reply from 210.36.64.57: bytes = 32 time = 120ms TTL = 243
```

关于 ping 的详细用法可查询 NT 帮助系统。

(二)nslookup 命令:这是一个诊断工具,它从域名系统(DNS)名称服务器中显示信息。nslookup 有两种工作方式:交互式和非交互式,这里仅介绍交互式,大家可在 NT 帮助系统里找到 nslookup 的详细用法。

首先进入 MS-DOS 方式,键入 nslookup,出现“>”号,如下所示:

```
c:> nslookup
```

```
Default Server: NT4DNS
```

```
Address: 210.36.64.58
```

```
> mail.gxun.edu.cn
```

```
Server: NT4DNS
```

```
Address: 210.36.64.58
```

```
Name: WWW.gxun.edu.cn
```

```
Address: 210.36.64.57
```

```
Aliases: mail.gxun.edu.cn > 210.36.64.57
```

```
Server: NT4DNS
```

```
Address: 210.36.64.58
```

```
Name: www.gxun.edu.cn
```

```
Address: 210.36.64.57
```

至此,DNS 服务器的设置大功告成。

□广西 黄振俊

NT4.0 中文版 DNS 服务器的设置

FoxMail 2.1 使用经验

下面是笔者在使用时总结的几条经验,供大家参考。

1. 多人共用一台 PC 时运行 FoxMail

对于多人共用一台计算机,可以为每个用户建立自己的邮箱目录,但运行同一份 FoxMail,从而为每个用户提供独立的办公环境,使各个用户之间工作互不影响。具体方法是首先建立一个目录,用来存放邮件,如: c:\mydir,然后建立一个快捷方式,其命令行为: c:\foxmail\foxmail.exe c:\mydir,这时运行所建快捷方式,即可使 FoxMail 工作在相应目录下。这样分别为每一个人建立各自的邮件目录,并建立相应的快捷方式即可。

zFoxMail 2.1 内置 BIG5 码与 GB 码转换功能,可以阅读或发送 BIG5 码的邮件,而不需外挂的 BIG5 码显示程序。当您使用 FoxMail 阅读 BIG5 码的邮件时,只需按下 F7 功能键,可将当前显示的 BIG5 码邮件内容转换成 GB 码显示出来;当您发送 BIG5 码的邮件时,可以首先在“写邮件”窗口中写好您要发送的邮件内容,

然后按下 F8 功能键,便将邮件内容转换成 BIG5 码,再发送出去,这样接收者就可以在他的 BIG5 码操作系统上直接显示邮件内容了。

3. 从 IE 等软件中激活 FoxMail

在菜单上点击“工具”、“选项”、“网络”,选中“启动 FoxMail 时都检查是否默认邮件软件”。这样,启动 FoxMail 时,如果 FoxMail 不是系统默认邮件软件,将会弹出一个对话框,问您是否将 FoxMail 设为默认邮件软件。此后,系统遇到 mailto: 这样的 URL 时,自动打开 FoxMail 进行处理。例如从 Windows 95 的“开始”->“运行”对话框中,写入: mailto: myname@host.com,将会打开 FoxMail,并将 myname@host.com 填入收件人中。同样,也可以从外部程序(如 Internet Explorer, Microsoft Office 97 等)中激活 FoxMail。例如在 IE 中,用鼠标点击 Email 地址,将会自动调用 FoxMail 来发送邮件。

注:由于 Netscape Navigator 采用不同的方式来打开 Email 程序,不能从 Navigator 中打开 FoxMail。

□河北 苗军民

175

飞速发展的 INTERNET,给我们提供了一个丰富多采的信息世界。绚丽多彩的图象,逼真的动画,实时广播和电视。如此诱人的用途都需要进行大量的数据传输,都要依赖于 MODEM 来实现。

随着 MODEM 技术的发展,1997 年各 MODEM 厂家相继推出 56K MODEM。目前,网络的负担加重,用户的要求提高,56K MODEM 正是顺应了这种呼声,能够为用户缩短上网时间,节约开支。因此,它推出不久,即成为 MODEM 界新宠。

早期的 56Kmodem 有两种互不兼容的技术方向。一种是 Lucent 和 RockWell 公司的 k56 Flex 标准,另一种是 3com 公司的 x2 标准。两者理论基础、实现方法、连接速率基本相同,但彼此互不兼容。这从一定程度上影响了 56k 技术的发展与普及。1998 年 2 月 6 日,国际电信联盟 (ITU) 发布了 56k 调制解调器的统一标准 V.90。1998 年 9 月进行了修订。统一标准的制定结束了 x2 和 k56 flex 的纷争,消除了 ISP 和用户无所适从的困惑。至此,蒙在 56k 技术上的阴影散去了,56k 技术普及的前景明朗了。

一、56k 技术的原理

上一代的 MODEM 标准称为 v.34 技术,它适用的场合是家庭与家庭的连接。在家庭到家庭的连接中,从用户 A 的计算机传出的数字信号在用户 A 的 MODEM 中转换为模拟信号,模拟信号通过电话网络传输到用户 A 所在区域电信局的 CENTRAL OFFICE,并在其中转换为数字信号,然后以数字的形式传到用户 B 所在区域电信局的 CENTRAL OFFICE,并在其中转换为模拟信号,接着在电话网络中传到用户 B 的 MODEM 中。在这种类型的连接中,电话网络的模数转换器导致的噪声产生的负面影响是很大的,决定了它的最高传输率为 35KB/S,这就是 Shannon 原理。Shannon 原理从理论上定义了电话线连接的两点之间最大的通道容量和带宽,它是基于形成损耗的原因大小来分析的,包括线路噪声等等。33.6K 就已经接近著名的 SHANNON 通道容量极限。

56k 技术与广泛用在家庭与家庭连接的 V.34 基于一个完全不同的技术。56k 技术使用了最新的 INTERNET 访问技术,创建了一种

新的连接拓扑结构。56kMODEM 之所以能够在普通电话线上实现高速下载,其主要技术原理是省去了一个模数转换过程。56k 技术将 ISP 端的设备与市话网直接进行数字连接,免去了中间的模拟-数字转换过程,因此服务器端 MODEM 与市话网之间不会产生任何模-数转化噪声。ISP 服务器端的 MODEM 与数字电话网直接连接,也就是说全程使用数字电话网。而从电话局到用户端的这一段模拟线路视为线路中的特殊段。那么这种纯粹的数字信

MODEM 生产厂家中的佼佼者,它们有各种高端的 MODEM 可供选择

(2)、寻找支持 56k 的 ISP,如 America Online, CompuServe, Prodigy Internet 和 NET-COM。

(3)、与电信局联系,咨询一下你的电话线是否支持 56k。或者使用在线测试工具去测试一下。

进行在线测试的过程:

在线测试的必备条件:

(1)、任何制造商生产的 v.90 MODEM,安装并且设置好,然后连接到电话线上。

(2)、任何终端应用程序如:Hyper Terminal, RapidComm (tm), QuickLink II (tm) or MacComCenter (tm)。

进行在线测试的步骤:

(1)、关闭你的 INTERNET 连接,然后使用通讯软件打开一个终端窗口。

(2)、从自己的计算机上拨以下号码:1-847-262-6000。绝大多数通讯程序提供从电话号码本上拨号的功能。你可以使用以下命令 ATDT1-847-262-6000,达到拨号的目的。

(3)、你将被连接到在线测试系统上,它将问你的系统是否支持图形方式。按回车键继续。

(4)、在线测试系统提问你的名字,输入:LINE,然后回车。接下来,系统提示你的姓,输入:TEST,然后回车。

在线测试系统将对连接进行一系列的测试,然后告诉你结果。这大概要几分钟。

如果你看到了 "This connection supports 56K * technology!",那么祝贺你,你的连接支持 56k。这时,按回车键,你将看到两个连接状态窗口中的第一个,再按回车键,就能够看到第二个。这些都做完以后,输入字母 "g",再回车断开连接。

如果你看到了: "Your line does not support 56K technology.",这意味着你的连接不支持 56k,敲入字母 g,按回车键断开连接。

不同的会话过程导致不同的线的状态,建议你多拨几次到在线测试系统,以进行精确的测试。如果你有几个电话可以使用,建议你把它们都试一遍。

如果你看到了以下信息: "56K is not currently possible on this connection, or is likely to be highly impaired."敲入字母 g,再按回车断开连接。

这种情况的出现是因为你到 ISP 的连接不是一个模拟-数字连接。如果所有的电话都指出你的线路不支持 56k 技术,那么记住:电话网络的配置也是不断变化的,过一段时间你的线路就支持 56K 了。

如果你看到了: "Cannot determine 56K capability, test must run in V.34 mode."敲入字母 g,然后按回车键断开。

如果线路有过度的噪声或者静电干扰也可能导致这种结果,换用不同的电话线路可能就支持 56k 技术。

虽然 3COM 公司已经尽力让测试报告准确。然而由于诊断过程的复杂性,所以无法保证 100% 的准确。

与 56K 技术相比,ISDN 的传输速率更快。不使用压缩算法 ISDN 提供 128k 的传输率,使用压缩算法能够达到 512k。(注意:这一切都与电话网的环境和其他网络设备有关)使用 ISDN,128k 是有保证的。由于 ISDN 需要由电信部门提供接入服务,所以配套设备及租用费也增加了,高速 MODEM 的费用很低而且最终用户自己就可以很轻松地设置。

如何跨入 56K 时代

息就可通用户端的 56Kmodem 接收,而不会有任何信息丢失。图示是 V.90 连接的典型应用。

56k 是一种非对称的传输方式,下载速率可以高达 56k/s,由于上传信息要经过市话网的数-模转换,所以上载速率仍为 33.6k/s。

此项技术有两个局限性:

1、56k 传输速率仅能单向工作。
2、在整个传输链路中只能有一个模拟连接。

56K 技术就是设计用来完成家庭到 ISP 的连接。两个家庭用户通过 56K modem 不能以超过 v.34 的速度相连,如果两个用户都使用 56K 的 MODEM 进行家庭到家庭的连接,56K MODEM 将自动检测远程 MODEM 并且选择与对方连接的模式,如果网络的组成部分和本地线路环境不允许 56K 的连接,它会自动返回到 v.34 连接。

习惯上的 INTERNET 应用,总是由 ISP 向用户传输文件形式的信息流,用户传给 ISP 的信息只是几个按键信息和输入的 WEB 地址,数据量很小,所以 56K 技术是很适用的。如果用户经常连接到 ISP 或者远程访问服务器 (RAS),那么用户使用 56k 技术是很有用的。

二、如何达到 56K

要实现 56K 的高速度需要三个条件:

(1)、你需要一个 56k 的 MODEM,有很多优秀的产品可供用户选择。

如:Lucent, RockWell, 3com 等都是

由于关系到 ISP 是否升级支持 56Kbps Modem。

硬盘问题,硬盘的工作速度对于上网速度的影响有限,但是浏览器设置的缓冲空间大小,以及为系统预留的缓冲空间大小(硬盘剩余部分)会影响上网速度。如果条件允许,Windows95/98 + IE,浏览器的缓冲空间可以设定为 100M 以上,硬盘剩余空间应不少于 200M。另外,还不能忽视硬盘数据碎片的整理。

ISP 方面,ISP 所能接纳的用户是会受到客观条件限制的,如果 ISP 的负担过重,自然会影响资料传送速度,其中 ChinaNet 是我国最大的 ISP,特别在中小城市是唯一选择,随着网民的增加,ISP 也得到极大的发展。1998 年 ChinaNet 的骨干线路已超过 34Mbit/s,小城市也是 2Mbit/s 以上。

Internet 方面,用户上网到达目的网站前往往往要经过许多网上节点,资料传送的过程中如果路由器处理不了过大数据流量,会发生丢包现象,将再次要求传送,这样一来速度就慢下来了。

对方网站方面,如果被浏览的网站本身容量有限或访问用户多,该服务器和线路会塞车,资料就难以下载。

□湖北 童心

浅谈因特网塞车的原因

网友们都有体会,有时用浏览器上网浏览或用收发 E-mail 会非常慢,例如著名的免费信箱 163.net 网站最近塞车就十分严重。造成网络塞车的原因很多,当用户上传的任一环节有缺陷有情况都会塞车,但是,简单说不外乎用户方面和 ISP 方面。

用户机器的 CPU 速度问题,CPU 工作速度太慢跑不动,是显而易见的原因。对于运行一般应用程序,当 CPU 的频率在 100MHz 以上,都可以忽略速度差异,但是上网则不同,依目前我国 ISP 的收费规定,时间就是金钱,所以 CPU 越快越好。

内存多少的问题,现在的操作系统和应用软件都很庞大,十分消耗内存,而网站的资料在向用户机器传送的过程中也要占用内存。如果内存不足,CPU 会浪费时间调用硬盘作虚拟内存,频繁与物理内存作数据交换。目前用 Windows95/98 + IE 上网最少应有 32M 内存。至于内存的工作速度对于上网的影响并不太明显。

Modem 的速度问题,一般地说 Modem 是影响上网速度的瓶颈,如果 Modem 速度低,即使用户的机器配置很好,也不可能高速网上逛街。目前以 33.6Kbps Modem 为基础首选,因为 56Kbps Modem 价格仍居高不下,产品技术规范尚待事实上统一,也

□河北 白煊银

杰出还是平庸

在得知书店里《现代化》杂志已到的消息后,我以最快的速度冲去买了一本,因为它包括了《风云之天下会》的完整试玩版,以如此低的价格就能买到正版游戏,这还是破天荒第一次,回到屋里,迫不及待地安装上,“金鳞岂是池中物,一遇风云便化龙。九霄龙吟惊天变,风云际会浅水游。”一首七律诗带我进入了《风云之天下会》,这部由智冠的 Enigmas 工作室制作的游戏无论从美工还是音效都深深地吸引了我,使我深为中国人也可以制作出如此一流的游戏而感到高兴。

在刚刚开始阶段,我为《风云》那 640×480 的分辨率、16 位真彩色下的精美画面所吸引,华丽的战斗场面让我不住地赞美,游戏的兴致极高,我想如果《仙剑》有如此精美的画面的话,那就是一个完美的游戏了。我是一个《暗黑》迷,曾经为了寻找梦幻装备,所向无敌而连续战斗了 5 个通宵(当然是白天睡觉,现在还留下了“晚上精神,白天犯困”的后遗症,落了个“夜猫”的“雅号”),斜向 45 度的 3D RPG,精美的画面和种类繁多的各式装备使我不由想起了《暗黑破坏神》,对《风云》的精美画面我无可挑剔,但是随着游戏的进展,我对这款游戏的兴致却是逐渐减弱,对其踩地雷式的战斗模式深恶痛绝,而且其切换到战斗画面时的一道刺目的白光也让我十分难受,完成一遍后,我立即把它 delete 了,我想我以后不会再玩这个游戏了。

我认为这个游戏有相当多的不足,首先就是内容的贫乏乏味,游戏创意就是游戏的生命,《仙剑》正是以凄美的爱情故事打动了千千万万玩家的心,而《风云》中不择手段,从雄霸手下逼害天下人天下会不成而杀其全家老少七十二口便可看出雄霸并非善类,但步惊云在亲眼目睹了雄霸手下的所作所为之后却会自愿加入了天下会,说什么寻求发展,还拜雄霸为师,并为其东征西讨,抢火鳞剑、雪刀刀,夺

乾坤剑,灭雪山派,黑风寨……,立下了不少的功劳,被封为“风云堂”堂主。而在他心仪的女子孔慈嫁给大师史秦霜后,他仍与孔慈不断往来,关系暧昧,后又由于师弟聂风数次撞破他的好事,恼羞成怒,欲杀聂风灭口,不料失手打死了孔慈,为了保持孔慈的容颜不朽,他又闯入侠王府,杀了府内数十条人命,抢得了人家的传家之宝——千年冰魄。如此一个善恶不分、认贼作父的小人,一个凶莽冲动、反目杀师的霸道不道之徒如何能吸引那些富有正义感的玩家呢?

其次,这款游戏中存在着一些 BUG。如有一次,步惊云从天下会出来,画面刚一出现,我就按下鼠标右键往前走,正巧他面前有一个 NPC(就是卖面的旁边那个穿黄衣的人),结果步惊云竟然一下子钻入了那个人的身体里去了(真乃隐身妙法!),这有点有趣了,那人要按程序设计的路线走,而步惊云也要按我的方向走,结果两人便按步惊云要走的方方向一跳一跳的,滑稽极了,但游戏还是要进行的,无奈之下,只好重新载入进度再玩。另外还有一处,我不知不应该算是游戏的 BUG,在从南安镇往北通往后陵的那片森林里,步惊云每打死一个敌人后便会升级,至少在升上七、八级后,则需要打死五个敌人左右便可升级,这样又可升上五、六级,而前面要升级的话,非得苦战半天,打

死四、五十个敌人不可,所以玩家只要在那片森林里练上一阵,就可轻松应付后面的敌人了(小弟我就是在那里狂升了十级才轻松过关的)。

另外,《风云》在游戏初期在我的 Pentium MMX200 上跑得十分流畅,但到了中后期,步惊云每用一招“披云截风”、“排山倒海”这些招式时,我的硬盘便狂转不止,步惊云的動作就跟电影里的慢动作一般,感觉似乎在 486 上玩似的,不过有时使这些招式时又非常流畅;而有时游戏玩着玩着,突然死机了,显示一堆“程序非法操作”的对话框,让人触目惊心,如果有一段时间没有存盘的话,那就又不知要浪费多少时间才能打到刚才死机的地方了。要知道玩这个游戏时我可是关闭了其它所有的应用程序了,包括 CPUIDLE 在内,真不知是何原因。

总之,这款游戏我个人认为是除了比较精美的美工和华丽动人的战斗场面外,其他方面仍有不少需要改进的地方,希望智冠的下一部游戏会更加完美一些。 □韦伟

——唯一支持力反馈游戏杆摩托赛车游戏

市面上最近出现了许多以摩托车为主题的,《红线赛车》(Redline Racer)算是其中技术水平最高的一款。首先,它支持 3Dfx 等 3D 硬件加速卡(而且是必备!),表现出极佳的画面品质;其次,它是市面上唯一支持“力反馈游戏杆”的摩托车赛车游戏;第三,它在网络连线上的效率颇佳,使玩家可以充分享受到虞我诈的竞争乐趣。

在画面方面,笔者用两台不同的电脑来作一测试:在 Pentium II-266+3Dfx Voodoo1 的环境下,我们可以看到用 1500 个多边形和每秒 60 帧画面的播放速度所展现出的惊人视觉效果,诸如多重光影,日晕,水波,折射,灰尘等效果都表现出来。但是当笔者换成一台 Pentium133+3Dfx Voodoo1 电脑时,问题就产生了,即使把视觉效果的精细度调到一半以下的水平,游戏的画面还是有延迟现象。虽然延迟的情况肉眼未必感觉到,不过当玩家看到跑道上的变化再按方向键转向时,绝大多数情况是在弯道等高难度路段上摔倒。

在新式操作设置方面,笔者使用微软的 Sidewinder Force Feedback 力反馈游戏杆试玩一番。玩家只需在 Configure 选项内定义好控制的方式,并且开启 Force 功能即可使用。一进入跑道后,游戏杆的把手就会开始轻微地震动,但这也是唯一让玩家感受到“力反馈”之处。因为在赛车转弯时,游戏杆并不能模拟出离心力的效果,在撞车时也不会有副列震动的感觉。

《红线赛车》是属于“娱乐至上”的赛车游戏,因此它并不很重视真实程度。游戏中的赛手的摩托车仿佛都练就

红线赛车

有金钟罩,怎么摔怎么撞都不会死,不会坏,所以玩家可以纵情狂飙,不用担心。本游戏的“肇事”动作可能也是最夸张的一个,象赛车若是以高速碰到墙角,竟然会人车一体飞到高空再掉下来。最有趣的一次就是笔者在高速飞驰的状态下跃起,由于速度太快而飞得太高,一头撞到检查哨的牌子上,并且弹出回路面,此时电脑居然还显示出“走错方向”(Wrong Way)的信息,真是让人啼笑皆非。

游戏中路面的跑道的细部特征在画面上无法看出来,虽然玩家可以看出柏油路和沙滩路面的差别,但是一些边边角角的路面就看不出来了,所以玩家经常会骑到一半就突然摔倒,连出了什么事都搞不清楚。

游戏中共有 10 个景色的环境迥异的跑道,每一条跑道各具特色,包括沙漠,海滩,都市,雪山等等,应有尽有。不过在一开始,游戏只开放 3 辆车和 3 条跑道给玩家,你必须在这 3 个跑道中获得容易级和中级两种困难度的所有冠军奖杯,才能选择其它的车辆和跑道。虽然此举是为了增加耐玩度,但是标准并非适用于所有的玩家身上,对于赛车游戏的初学者来说,很可能从头到尾就只能玩这 3 条跑道和 3 辆车,这对于游戏的价值和耐玩性来说都是一大打击。

系统需求: P133(建议 P166 MMX), 16MB RAM(建议 32MB), 3D 图形加速卡, DirectX 兼容音效卡, 键盘, 鼠标, 游戏杆, Win95

游戏相关网站: (<http://www.ubisoft.com/redline/>)

□四川 刘炎彬

据“野史”记载:

在中国古代曾经有四位狂神,他们各自拥有四样神器:天阙、玄将、罗刹、龙敢。这四大狂神利用这四样神器,为非作歹,但后来不知被谁给封印起来,且四大神器被埋在某个烟罕至的地方。据说如果谁谁找到四样神器中的一个,该神器的狂神就会复活。附身在拥有都该神器的人身上。

终于有一天,有两个人分别找到天阙、玄将。那拥有“玄将邪镜”的人,是个大坏蛋,搞得天下大乱。幸而持有“天阙灵剑”的人,也就是剑侠玄大侠,再次封住邪镜,迎

VOODOO 时代还会有解析度那么低的画面了。

除了画面较差之外,背景音乐也不能给人深刻印象;没有“仙剑”音乐给人的那种“劝君更饮一杯酒,西出阳关无故人”、“独酌寒江雪”式的淡淡伤感情绪。俺想,泰腾科技不请“将门狮子吼”之类的名家作曲,算是一种策划上的失误吧?

《灵剑传奇》可算是神化武侠 RPG 游戏,游戏是用键盘操作,游戏场景采用近 45 度俯视角。战斗时切换成“仙剑”式斜向战斗画面。

游戏中的战斗还是“踩地雷”方式,角色属性主要有

灵剑传奇

来了和平……没想到百年之后,邪灵又将复活,不过同时,那玄大侠也将转世投胎,再与邪灵决一死战。

上面的故事,就是由泰腾科技制作,华义国际代理发行的“仙剑”类 RPG 游戏《灵剑传奇》情节主线。游戏中,玩家将扮演由玄大侠转世投胎,但不会丝毫武功的段丰。这位个性木讷的“傻”小子因为常有怪梦困扰,于是决定走回江湖,解决怪梦之谜。在江湖路上,遇到女扮男装的美女慕容寻和忘仇岛上的蝴蝶精雪蝉。于是在共同行侠仗义的同时,展开了一段纠缠不清的三角恋……

随着前清时段众玩家被“百人杀阵”折磨得死去活来,被抱着的腐尸熏昏之后,又重新怀念起大宇资讯的不朽神话《仙剑奇侠传》来。而这个“异军突起”的《灵剑传奇》正是《仙剑奇侠传》类游戏的一个可玩版本。

玩过《风云》之后,再来玩《灵剑传奇》就会觉得《灵剑传奇》的画面“惨不忍睹”。但是如果你是《仙剑奇侠传》的爱好者的话,你就会觉得故事情节还有点趣味,自然也就不会再计较这到了

生命力、灵力、攻击力、防御力。

如果一般角色生命值为零,便躺倒在地,停止战斗,等待复活;主角生命值为零,则游戏结束。

《灵剑传奇》的整个游戏将重心放在“爱情”上,游戏难度不大,菜鸟级即可上手。尽管它在画面、音乐等方面存在缺点一大堆,但俺觉得,从《仙侠奇侠传》以来,众多的“仙剑”式作品中,《灵剑传奇》算是最好的一部。

在《灵剑传奇》中,《仙剑奇侠传》的影子随处可见。只是俺没时间把它打完(嘿!其实是俺对“仙剑”类游戏没兴趣),所以不知这个游戏能否象《仙剑奇侠传》那样,来个让人鼻子发酸的结局,“骗”得玩家泪流成河。但转面一想:既然那段单纯仙剑侠转世,后来又会得到举世无双的灵剑,想来最后会纵横天下,所向无敌,当然不会让两位百般娇媚,万般可恨的女孩子以身殉剑,让玩家“寸肝肠断”——这也仅是猜测。那么泰腾科技是样来处理《灵剑传奇》的三角结局呢?这对俺倒成了一个悬念和未解之谜。

从 OLE、OCX、发展到今天的 ActiveX 控件已经越来越成为 Windows 平台

下编程的主流。它使程序员跨越语言的平台，实现真正的统一、共享和服务。

笔者在实际项目开发中，需要 DEVELOPER/2000 与接在串口的扫描仪进行通讯。在 VB、VC 中实现串口通讯，都可以用 Microsoft Comm Control 5.0 也就是 MSCOMM32.OCX 这一控件实现。通过实践编程发现，在 DEVELOPER/2000 也可以很方便地调用 ActiveX 控件，最快捷地实现这一目的。

实现步骤如下：

1、在画布上拖入一个 OLE2 对象，按鼠标右键，在弹出的菜单上选择 INSERT OBJECT...，在随后出现的对话框中选择 Create Control，并在列表框中选择 Microsoft Communications Control, version 5.0。再按 OK 键。将其命名为 mscomm。

2、在 WNEH - NEW - FORM - INSTANCE 触发器中执行下面初始化函数：
PROCEDURE ini_scanner IS
otype OLE2.OBJ_TYPE;
BEGIN

```
synchronize;  
otype := forms_ole.get_interface_pointer('BLOCK1.mscomm');  
OLE2.SET_PROPERTY (otype, 'CommPort', 1);  
-9600 波特,无奇偶校验,7 位数据,一个停止位。  
OLE2.SET_PROPERTY (otype, 'Settings', '9600,E,7,1');  
OLE2.SET_PROPERTY (otype, 'InputLen', 0);  
- 打开端口。  
OLE2.SET_PROPERTY (otype, 'PortOpen', 'true');  
- 扫描仪接受的一个串行命令,打开扫描激光。  
OLE2.SET_PROPERTY (otype, 'Output', '<H>');  
END;  
3、在一个时钟触发器中,执行下列函数,  
定期监测扫描仪的输入:  
PROCEDURE check_in IS  
mid char(20);  
otype OLE2.OBJ_TYPE;  
BEGIN  
otype := forms_ole.get_interface_pointer('BLOCK1.mscomm');  
- cut_string 为自编函数,作用是去掉不显示字符  
mid := cut_string(OLE2.GET_CHAR_PROPERTY(otype, 'input'));  
IF not length(mid) > 0 THEN
```

```
return;  
END IF;  
:  
- 中间是具体处理扫描结果 MID 的程序部分。  
EXCEPTION  
WHEN NO_DATA_FOUND THEN  
raise form_trigger_failure;  
END;  
4、在 KEY - EXIT 触发器上执行下面函数:  
declare  
otype OLE2.OBJ_TYPE;  
begin  
synchronize;  
otype := forms_ole.get_interface_pointer('BLOCK1.mscomm');  
- 扫描仪接受的串行命令,关闭扫描激光。  
OLE2.SET_PROPERTY (otype, 'Output', '<>');  
- 关闭串行端口  
OLE2.SET_PROPERTY (otype, 'PortOpen', 'false');  
exit_form;  
end;  
总结:调用 ACTIVEX 控件,就可以使 DEVELOPER/2000 的能力从有限扩展到无限。OLE2 内建软件包就是实现这一飞跃桥梁。在本例中没有用到控件的方法,激活 METHOD 的方法函数是:OLE2.INVOKE。  
□ 山东 王莹
```

探讨与商榷

贵报 7 月 18 日第 29 期 15 版上的有篇文章题为“再论用 VB 处理超大图像”，我看后觉得有些不妥之处，现提出我的看法，愿与有兴趣的读者和洪勇先生相互交流。

首先，该文章中所说的“6 月 20 日第 25 期的有一篇文章‘用 VB 处理超大图像’，其代码基本无法实现”之说法有误。广东莫家庆先生的这篇文章实际上与贵报 6 月 6 日第 23 期中的文章“用 VB 实现屏幕滚轴技术”（新疆侯洪宁）所述内容雷同，我在当初看到侯洪宁先生的这篇文章时，已经基本实现了，只是文章说的比较概括，讲解的不够详尽。

其次，该文章的实现方法中用了一个 Picture 框，其大小是随窗体的变化而改变的，这就违反了莫家庆先生文章的初衷，具体讲解见下面。

下面是本人对侯洪宁、莫家庆先生文章的体会：

此文章中的一个重要环节是：实际显示图片的 Picture 框(pic2)的放置。首先在窗体上画一个作为显示窗口的 Picture 框(pic1)，然后画 pic2，在画之前，要先左击 pic1(即将其选中)，然后在 pic1 内画 pic2，这一步是至关重要的。由此可见，莫先生的意思是在窗体中的一个小窗口内观看一幅比该窗口大得多的图片，而该窗口的大小不变，窗体的其它部分还有别的用途。

另外，需要注意的是 pic2 的属性“Autosize”和“AutoRedraw”须置为 True。我在具体实现时，又对其功能加以扩充。首先增加了鼠标拖动功能，因原文章中所用的滚动条的图形浏览方法，每次只能朝一个方向滚动图片，而用了鼠标拖动法之后，可以一次朝任意方向滚动图片，非常方便；其次，对装载图片的长、宽进行了判断，以决定垂直、水平滚动条是否应显示；再者，又以浏览方式进行了图片的选择，以观看任意一幅图片。此外，贵报 1 月 17 日第 3 期中所刊登的文章“VB4 实现图象滚动”（南京鞠阳）也很有借鉴之处，只是实现起来的速度会稍慢一点。

□ 吉林 子新

一、分班建立数据库和倒班程序

按照现有的四班三倒的实际情况，统计可以有多种方法建立数据库，我们的方法是首先建立一个格式库，库中根据生产统计的需要设立产量、质量、消耗等字段。按照相同的结构，每年建立五个数据库，甲乙丙丁班和分厂各一个，这样做的好处是便于分年保存数据库。年末便预制下一年的数据库，主要作两件事：第一是将日期填好，以便保证检修停产后果累计算数据不会发生错误；第二是填入各班的日历时间，以使正确计算日历作业率。倒班的时间固定为 8 天一循环，其中工作 6 天、休息两天，故设计了倒班程序 FITR1，方法是：任意确定一天为甲班开始上零点班的时间，如 97 年 12 月 20 日，用求余数函数计算出本年第一天为第几个班，再用 FITR1 子程序填入日历时间，再按照甲→丁→丙→乙的顺序填入其他班的日历时间。程序(略)：

二、用数据库语言处理化验数据

生产统计中为了计算质量指标，要处理许多化验数据。使用一般的语句，处理起来比较麻烦。FOXPRO 为数据库专门提供了求和

我们知道在用 Delphi 做数据库应用程序的第一步即用 DatabaseDesktop 创建一个数据库表时，其字段名(FieldName)是不能接受汉字的，这就使得许多用户为之苦恼。事实上，在 Delphi 中尽管字段名不能接受汉字，但仍可以实现数据库字段名的汉字显示。下面笔者介绍一下其实现方法(以实现字段名“姓名”为例)：

第一步：

用 DatabaseDesktop 创建数据库表，此时字段名(FieldName)项可用英文字符表示，如须显示“姓名”一项表示为 Name；

第二步：

在 Delphi 中创建一个新的项目，并在该项目窗体中加入数据库控件 Table、TDataSource 和 TDBGrid，并设置好其基本属性；

第三步：

生产

生产统计有关问题的解决方法

语句 SUM、求平均值语句 AVERAGE、计数语句 COUNT，使用这些语句处理化验数据非常有用。为此，我们为处理化验数据专门建立了一个化验数据库 HNK，用 GET 语句输入有关原始数据，再进行判定和处理。

三、利用日期函数计算进度

统计中要遇到用计算生产进度来预测月产量的问题，它的计算方法是：
进度产量 = 累计产量 × 本月天数 / 累计天数

由于统计的起始计算日期是每月提前三天，再加上上月、小月、二月又按平年和闰年有 28 天和 29 天区分，这些都为计算本月天数和累计天数带来了难度。但是利用日期函数，可以很好地解决这一问题。

首先把输入的日期转换成日期型，再加三天，取出新日期的月份，与输入的月份比较，可以判定输入日期是不是月末三天。第二步，将新日期的年份、月份和 1 日组成另一新日期，减去三天，取到本月的统计起始日，再与输入日期相减，所得之差即为累计天数。第三步，将上述 1 日组成的新日期，加上一个月，得到下月 1 日的日期，两者之差为本月天数。再用上面的公式，就可以计算出进度产量。

□ 成都 邱佰文

使用字段编辑器(FieldsEditor)建立静态对象(其中必须含有所要显示的字段项 Name)；

第四步：

以对象检测器(ObjectInspector)下拉菜单中选择 Name 项，将其 DisplayLabel 属性由 Name 改成“姓名”；

第五步：

编译，运行该项目即实现了字段名的汉字显示，如 Name 已经显示成汉字“姓名”。

在 Delphi 中，用 TTable 建立的静态对象在窗体中是不可视的，只能从对象检测器(ObjectInspector)中进行选择，其属性的不同设置可完成许多功能，读者不妨一试。

□ 河北 李文龙



富有创意的界面可为软件增色不少,用一幅明丽的图像做衬底,标上充满个性的艺术标题,如果再辅之于显示在图像上的透明按钮,将会给用户留下深刻印象。本文就 Delphi 中如何制作透明按钮,作一些肤浅的讨论,供大家参考。

一、透明命令按钮的外观制作

Delphi 并没有现存的透明按钮可用,但我

```
Label1: TLabel;
Label2: TLabel;
Label3: TLabel;
procedure Label1MouseDown(Sender: TObject; Button:
TMouseButton; Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
procedure Label1MouseUp(Sender: TObject; Button:
TMouseButton; Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
procedure Label2MouseDown(Sender: TObject; Button:
```

```
{恢复按钮原来形状}
begin
Label1.Font.Color:=clYellow;
Label1.Top:=Label1.Top-1;
Label1.Left:=Label1.Left-1;
Bevel1.Style:=bsRaised;
end;
procedure TForm1.Label2MouseDown(Sender:
TObject; Button: TMouseButton; Shift: TShift-
State; X, Y: Integer);
{模拟按钮被按下的形状}
begin
```

在 Delphi 中制作透明按钮

们可利用 Bevel 和 Label 控件的透明特性,来自己制作。

将 Label 控件放在 Bevel 控件上,调整好尺寸和字体、字号、颜色,设置 Bevel 的 Style 属性为 bsRaised(凸起状),设置 Label 的 Transparent 为 True(透明)。

二、模拟命令按钮的动作

按钮被按下或放开时形状会发生变化,我们可以设置 Label 的 MouseDown 和 MouseUp 事件加以模拟。

在 Label 的 MouseDown 事件中改变 Label 文字的位置(向下)、颜色,改变 Bevel 的 Style 属性为 bsLowered(凹下状),以模拟按钮被按下时的形状;在 MouseUp 事件中恢复原来形状即可。图一为本文程序运行时的外观。

三、源程序清单

```
unit Unit1;
interface
uses
Windows, Messages, SysUtils, Classes,
Graphics, Controls, Forms, Dialogs, StdCtrls,
ExtCtrls;
type
TForm1 = class(TForm)
Image1: TImage;
Bevel1: TBevel;
Bevel2: TBevel;
```

```
TMouseButton; Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
procedure Label2MouseUp(Sender: TObject; Button:
TMouseButton; Shift: TShiftState; X, Y: Integer);
procedure Label2Click(Sender: TObject);
procedure Label1Click(Sender: TObject);
private
{ Private declarations };
public
{ Public declarations };
end;
var
Form1: TForm1;
implementation
{$R *.DFM}
procedure TForm1.Label1MouseDown(Sender:
TObject; Button: TMouseButton; Shift: TShift-
State; X, Y: Integer);
{模拟按钮被按下的形状}
begin
Label1.Font.Color:=clBlue;
Label1.Top:=Label1.Top+1;
Label1.Left:=Label1.Left+1;
Bevel1.Style:=bsLowered;
end;
procedure TForm1.Label1MouseUp(Sender:
TObject; Button: TMouseButton; Shift: TShift-
State; X, Y: Integer);
```

```
Label2.Font.Color:=clBlue;
Label2.Top:=Label2.Top+1;
Label2.Left:=Label2.Left+1;
Bevel2.Style:=bsLowered;
end;
procedure TForm1.Label2MouseUp(Sender:
TObject; Button: TMouseButton; Shift: TShift-
State; X, Y: Integer);
{恢复按钮原来形状}
begin
Label2.Font.Color:=clYellow;
Label2.Top:=Label2.Top-1;
Label2.Left:=Label2.Left-1;
Bevel2.Style:=bsRaised;
end;
procedure TForm1.Label2Click(Sender: TObject);
{鼠标单击事件}
begin
ShowMessage('您选择了退出透明命令按钮');
end;
procedure TForm1.Label1Click(Sender:
TObject);
{鼠标单击事件}
begin
ShowMessage('您选择了开始透明命令按钮');
end;
end.
```

四、编程环境

PWin95, Delphi3.0。 □湖北 曹祖权

在 10 月 3 日《软件报》上刊登的拙作《vfp5.0 中声音播放的简单实现》中介绍了利用 Visual FoxPro 自带的类进行声音播放的方法。随着我的“声像报告”程序的进展,另一个问题又凸现出来:路径的设定。

设定声音播放路径

我们知道在 VFP5.0 提供了一个功能强大的“安装向导”。这个向导使我们交付的程序可以象 VFP 一样漂亮——用户双击 Setup.exe 即可一步一步顺利安装。向导把所需要的文件拷贝到用户的机器上,用户还可以选择安装的驱动器和路径。如果你还有印象的话,在那篇文章中,播放的声音文件,也即 soundfile 属性是以绝对路径的形式赋值的。如果我们用安装向导制成安装文件的形式把软件交给用户,用户在安装过程中改了安装路径,那么应用程序就找不到声音文件的位置,后果是什么就可想而知了。

怎么办呢?因为主程序中有默认路径设定,我就试着把 soundfile 改为一个相对路径,我把声音文件全部放在默认路径下的 data 子目录里,于是为其赋值 data \soft.wav。运行表单,悄无声息。无奈之下,用 VFP 提供的调试器进行跟踪,发现打开声音文件的关键语句在 soundplayer 类的 opensound()方法中。

打开 soundplayer 类的 opensound()方法,发现有这样一条语句:

```
cCmd = (' OPEN' + cFileName + ' alias' +
cAlias + ' WAIT')
```

把一对双引号去掉,在 cFileName 前加一个宏代换 &,即把原语句变为:

```
cCmd = (' OPEN' + &cFileName + ' alias' +
cAlias + ' WAIT')
```

后存盘。因为这里是用字符串相加的方法得到声音文件名的,所以依然无法利用主程序中的路径设定。所以我在播放声音的表单中增加 sound 属性,把 soundplayer 的 soundfile 属性改为 thisform.sound,再为表单增加 setsound()方法,内容为:

```
lpara lcsound
local lcsys16, lprogram, lcpath
lcsys16 = sys(16) &&返回当前执行的程序名
lprogram = substr(lcsys16, at(":", lcsys16) - 1)
lcpath = substr(lprogram, 1, at("\", lprogram, 2))
*当前的默认路径
thisform.sound = lcpath + lcsound
```

然后在表单的 Init()事件中中对声音文件进行设定: thisform.setsound("data \soft.wav")

这里用的已经是相对路径了。再次运行表单,一切正常。如果你还想象以前一样,直接对 soundfile 用绝对路径赋值的话,你只要把声音文件的绝对路径和文件名用一对双引号括住即可,原因从上面可以很容易看出来。

如果你想专门生成一个表单类来播放声音而一劳永逸,那你最好把保存该类的类库拷贝到应用程序目录下与其一起发布,否则路径还是不对。因为调用父类的 setsound()方法时返回的是父类的路径。

现在,我觉得这个问题可以画一个句号了。

□河南 曹铁军

Delphi 控件的哪些属性不是默认的

我们在进行 Delphi 的程序设计时,常常希望看到别人设计的程序,学习一下他们是如何进行工作的。Delphi 开发工作中有许多情况下都是在设计阶段,就将可视化控件的属性进行设置而完成的。学习 Delphi 提供的 DEMO 演示程序是个不错的主意。但是面对 Object Inspector 中列出的那二、三十多个属性,你知道哪个属性是默认属性,哪个才是为了本程序而进行的修改吗?如果不知道,你怎么才能模仿学习它们呢?很难?

要知道应用程序中的控件的哪些属性是用户做的修改,可以在窗体设计状态中,使用组合键 ALT + F12,可以在 View as Form 和 View as Text 两个设计状态中转换。在 View as Text 的代码编辑窗口中,显示的是本窗体中已经修改的所有控件的属性,对于控件的默认属性,代码窗体中并不显示,所以你会清楚地看到,每个控件的设置属性其实是很少的几个代码行。这样,程序的设计方法就很清楚地掌握了。是不是很方便?

□济南 郝恒成

前面两讲简要介绍了 VB 的基本知识,可能有读者已经不耐烦了:我在可一个程序都编不来啊!不要急,我们从现在开始。这一讲将通过一个简单的实例来说明一个完整的 VB5 的应用程序的建立步骤。当初学的您跟着心铃的叙述一步一步地操作后,您会马上发现 VB 确实易学好用。

实例:这是一个十分充满立体感的、漂亮的图形变化的程序,运行程序可以见到由 3 个图形、一个滚动条和一个按钮组成的窗体,初看平平无奇;一旦你用鼠标移动滚动条上的滑块时,奇迹出现了,左边的粉红色圆的四周逐渐被深红色所代替,宛如金秋的太阳。右边带有红色“LOVE”的边框竟变成了一个立体的边框,使其间的“爱”更有意境。下面的带眼睛的图案原来是一个三维的图标按钮。怎么样,好看吧!这样一个程序用其他语言会着实地花你一番功夫,但用 VB5,即使你是第一次用也绝不会超过半小时,还等什么?快跟我来。

1. 运行 VisualBasic5.0

要创建一个 VB 的应用程序,这是第一步,从 Windows 的“开始”入手,选择“VisualBasic5.0\VisualBasic5.0”,选择“新建工程”中的“标准 EXE”后确定,就可见到界面。

2. 建立应用程序的界面

(1)鼠标单击“工具箱”中的(Shape),鼠标指针会变成+形状,在 Form1 上合适位置按下鼠标左键,向下向右拖动鼠标,此时会有一个虚框显示控件的大小,在合适的地方松开鼠标即可。

(2)设置属性。鼠标选中 Shape 控件,按 F4 出现属性窗口,可用双击该属性,或点击属性值旁边的下拉箭头进行设置,具体如下:BorderColor(边线颜色)-在调色版中选深红色;BorderStyle-6-InsideSolid(实线);DrawMode-13、14 均可;FillColor-选浅红色;Shape-3-Circle(圆);这样该 Shape 的名称可以取为-shpCircle。

(3)类似于(1)和(2)可画出并设置其它几个控件。

●Hscrollbar(水平滚动条):名称-hsbVallue;Max-10 或其它较小的数,它定义了滑块移动的次数;Min-1;LargeChange 和 SmallChange-1,定义了滑块每移动一次的最大和最小变化量。

●CommandButton:名称 cmdQuit;Caption-退出;设置合适的字体即可。

(4)添加 VB 的扩展控件。

在实际编程中,VB 的标准控件并不能完全满足用户的需要,为此 VB 提供了很多扩展的控件,供用户选用。本例选用了 VB 的三维控件,在此将为读者讲述向工具箱添加“控件”的办法,用同样的方法还可添加“设计器”和“可插入对象”。

在“工程”菜单下选择“部件”会弹出对话框,在控件分支里有很多供选择的控件,找到“Sheridan3DControls”,用鼠标在前面的“检查盒”中选并确定,这时你会发现工具箱中多几个控件:SSCheck-三维的检查盒;SSFrame-三维书框;SSCommand-三维按钮;SSPanel-三维垫板……;共 6 个三维控件,读者可通过使用来熟悉它们。实例中用到了 SSPanel 和 SSCommand。

●SSPanel:名称-Panel3D1;BackColor-在调色版中选粉红;BevelInner-1;BevelOuter-1;BevelWidth-1;BorderWidth-0;Caption-Love;Font-选择合适的字体(Courier)、粗斜体、15 号大小、在“效果”中选“删除线”;

●SSCommand:名称-cmd3d1;BorderWidth-0;Picture-选择喜欢的图像,如“VB5\Graphics\Icons\eye.ico”;

界面设计好后,你可以运行一下程序(按 F5),怎么样,还满意吧,但它不会对你的任何工作:调整滑块、按下按钮……,有任何反应。这就需第 3 步。

3. 编写应用程序代码

(1)双击“退出”按钮,或选中“退出”按钮按 F7 键,就出现了关于该控件的编码窗口(以下各控件的操作均类似)。代码如下

```
Private Sub cmdQuit_Click()
```

```
End '中止应用程序
```

```
End Sub
```

这时你再运行程序,用鼠标单击“退出”按钮,程序就停止了运行,返回设计窗口。

(2)双击“水平滚动条”,输入下面代码

```
Private Sub hsbVallue_change()
```

```
shpCircle.BorderWidth = hsbVallue.Value * 1.5
```

* 圆的边线宽度随着滚动条的值变化,从而使深红色的范围相应变化。

```
cmd3d1.BevelWidth = hsbVallue.Value
```

* 三维按钮的凸起程度随着滚动条的值变化

```
Panel3D1.BorderWidth = hsbVallue.Value
```

* 三维垫板的边线宽度随着滚动条的值变化

```
Panel3D1.BevelWidth = hsbVallue.Value
```

* 三维垫板凹下程度随着滚动条的值变化

End Sub

(3)由于 Form1 调入时没有工作,所以没有代码。

代码很简单,但当你执行上面的程序,就会觉得自己所取得的一点成就了。还不错!

☆另外由上面的代码,大家可以看到:VB 中的注释语句是单引号'开始的;VB 编程中大量使用的是如“Panel3D1.BorderWidth = hsbVallue.Value”一般的赋值语句。

4. 程序的运行和调试

一个程序设计完成后,并不能保证一次运行成功,这就靠调试。VisualBasic 向程序设计者提供了一套功能强大的调试工具,使程序设计更为容易。要进入中断模式、单步执行、调试信息窗口……,也较复杂,我们将在以后各讲中一起来熟悉。

对于一般的编程,以上 4 步就够了,但对于一些大型的程序还需以下两步

5. 生成可执行的 .Exe 文件

这样你编写的程序可脱离 VB 环境直接在 Windows 下运行,具体将在以后讲述。

6. 生成安装程序

当你编写了一个不错的程序后,欲与朋友分享,仅仅生成 .Exe 文件未免太一般了,现在不是流行“安装程序”吗?VB5 的安装程序就很好看,要做出如此复杂的安装程序,也许较难,但要做一个精巧、漂亮的安装程序却并非难事——VB5 给大家提供了一个“安装程序”生成器,利用它我们也可以制作 Windows 风格的安装程序了!具体的制作将在以后告诉大家。

这一讲,心铃通过一个不太简单的实例,使读者学到了:1. 完整的 VB5 的应用程序的建立步骤:1-4 步(或 1-6 步);2. 设置控件属性;3. 添加 VB 的扩展控件。其实,实例的程序不难,难点在对控件属性的设置,尤其对于初学者来讲。希望大家能对实例中提到或没提到的控件的一些属性自己多尝试、运行一下,这样您学 VB 会很快的!

□四川 心铃

主页制作技巧(三)

五、对一幅图片进行按一定区域划分,每一块区域都连接一个主页;

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 实验三 </TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor = blue>
<table>
<tr>
<td valign = "top"> <!-- webbot bot = "ImageMap"
rectangle = "(290, 63) (380, 100) rjb1.htm"
rectangle = "(230, 180) (330, 220) rjb2.htm"
rectangle = "(132, 1) (224, 25) rjb3.htm"
rectangle = "(212, 130) (360, 160) rjb4.htm"
rectangle = "(130, 30) (270, 46) rjb5.htm"
rectangle = "(3, 100) (88, 162) rjb6.htm"
rectangle = "(80, 70) (150, 85) rjb7.htm"
rectangle = "(50, 190) (150, 230) rjb8.htm"
src = "960page.jpg" width = "371" height = "230" border = "0" -->
<MAP NAME = "rjb">
<AREA SHAPE = "RECT" COORDS = "290, 63, 380, 100" HREF = "rjb1.htm">
<AREA SHAPE = "RECT" COORDS = "230, 180, 330, 220" HREF = "rjb2.htm">
<AREA SHAPE = "RECT" COORDS = "132, 1, 224, 25" HREF = "rjb3.htm">
<AREA SHAPE = "RECT" COORDS = "212, 130, 360, 160" HREF = "rjb4.htm">
<AREA SHAPE = "RECT" COORDS = "130, 30, 270, 46" HREF = "rjb5.htm">
<AREASHAPE = "RECT" COORDS = "3, 100, 88, 162" HREF = "rjb6.htm">
<AREA SHAPE = "RECT" COORDS = "80, 70, 150, 85" HREF = "rjb7.htm">
<AREA SHAPE = "RECT" COORDS = "50, 190, 150, 230" HREF = "rjb8.htm">
</MAP>
<a href = "ytl_bin/shhtml.dll/LCH6.HTM/map"> <img ismap usemap = "#dmb"
border = "0" --> height = "230" src = "960page.jpg" width = "371"> </a> <!-- webbot
bot = "ImageMap" endspan i - checksum = "10746" --> </td>
</tr>
</BODY>
</HTML>
```

□河北 刘向军

跟着心铃学 VB (3)

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年11月07日 45期 总第632期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★

贴近读者 实用普及

十大最受欢迎软件

——98'成都电脑节评

Richwin——四通利方信息技术有限公司
东方快车——北京实达铭泰计算机应用技术开发有限公司
金蝶财务软件——深圳金蝶软件科技有限公司
内当家——北京用友软件北京用友软件(集团)公司
金山词霸——金山公司
多媒体家庭课堂——北京翰林汇集团
管家婆——成都市乔克电脑公司
安易 2000——北京安易电脑会计公司
着迷英语 900 句——英业达集团(天津)电子技术有限公司

朝阳从这里升起...

——'98 成都电脑节

1998年10月31日10点30分,四川省省委常委、成都市市委书记陶武先宣布:'98成都电脑节开幕了。

褪去了近几日料峭的秋寒,今天的天气出奇的好。一轮朝阳初显,透射出成都的呼喊:我来了,朝阳工业需要我们!

设立于四川联合大学西区第一教学楼的'98成都电脑节开幕式现场,隆重而热烈。四川省、市、区各级政府领导人相握来自海外 Intel 公司总裁巴瑞特博士的手,信息产业的历史在成都定格。“比我想象的好得多!”巴瑞特博士无疑被成都人民对电脑的热情所感染,容光焕发的记下难忘的成都之行。

正如'98电脑节组委会、成都电脑城总经理胡欣凌女士略带颤抖的誓词:“我们曾梦想,我们也有过担心,我们怕不能完成历史的重托,但今天,我们可以骄傲的说,我们不愧我们‘飞凌云之志,壮民族根基’的承诺!”

有种声音

在省、市、区各级领导的关怀下,'98成都电脑节组委会一群年轻的心全力奋战了无数的日日夜夜。来自 Intel 的赞誉、信息产业部信息产品管理司司长张琪女士的鼓舞、方正、联想的祝福,中国传统文化的舞狮声、儿童天真烂漫的欢呼声、和平鸽穿透朝阳的起飞声,此刻升华为永恒的一种声音——为了信息产业,我们尽力了!成都人民多了一个节日,谢谢了,'98成都电脑节,历史

(上接 P171)尤其是在我等穷学生眼中。看署名看口气,这位先生应该是一位下海经商且颇见成效的人物,当然,这位先生在经济情况允许的情况下支持正版软件当然是值得敬佩的,但接下来的话就不是那么地道了。你虽然不缺这么几个钱,但又有多少的电脑用户能象你这样不在乎这几个钱呢?一个真正的电脑玩家的心情,我想这位先生是不能体会的。至于“素质”问题,我想起码从地道的角度是无法准确反应的,因为这更多的是一个生活水平(经济水平)的问题。这位先生认为“有钱买正版=高素质人生”。照这样看来,我们这些学生的素质无疑是很低下的了。

另外要说的,国外由于生活水平比我们

不会忘记。

正是声音

提及我们的 IT 产业,人们已习惯把眼光投向中关村,那里确实孕育了我们的产业现状,但是当'98成都电脑节开幕后,成都不得不面对惊讶的目光,这里绝对是很好的市场。“没有预料到”对诸如博览会、展示会麻木的厂商,在发出如此感慨的时候,透露的多是一种期望。或许这次电脑节的成功,无非是让世人重新去审视成都,这里有无数的商机和希望。当参加这次盛会的厂商奔走相告的时候,当为没能参加而痛惜决策失误的时候,我们听到这样的话语“下次一定来”。这正是'98成都电脑节组办的意义“梦想、未来、辉煌”。

不是声音

如果仅仅以热闹来概括'98成都电脑节,肯定是不够的。杀毒软件市场份额最大的江民公司总经理王江民先生亲自挂帅出征蓉城,电脑节第一天签名售 KV300 杀毒软件,累了手中笔,空了库存仓,2500 多套 KV300 一日而光;翰林汇 WDS 软件 400 多套也告售罄;正版软件专卖店也赢来空前多的人群,成都新东方软件专卖店的蒲心总经理笑着说:“即使掉了一些软件,但是心里高兴,我们正版软件经销商对未来充满了信心”。成都连邦的吴津先生却豪语万丈:“这次我们又成了最大的软件经销商”

最值得庆幸的是在这次电脑节上,我们

看见成都土生土长的软件开发商走到了一起来:管家婆、郝老师、木马科技、蓝剑、建龙、大方等六家公司成立的软件联盟,在博览会二楼人口出立下了醒目的“成都造”;电脑音乐晚会的 36 台电脑由曙光·天府提供;还有西部软件园宏大的场面、四处宣传的托普微机。软硬相宜,将来当然撑起西南 IT 产业的一片天。

这一组实实在在的数字,让人惊讶;这一切实实在在的举动,令人起敬。

还是声音

远看电脑节盛况,象两条长河的交融。以磨子桥口为中心,东起南一环路金城望江科技楼,西至南一环路跳伞塔路口,北自新南亚大厦,南抵科华北路海星公司楼,'98 Intel 家用电脑合家环,万人千机学电脑活动如火如荼。交通管制后的街头, Intel 观光小火车一路高歌。世界与成都的交融,电脑与生活的交融,无不显示着这次电脑节的成功。但是我们期盼着下次电脑节,更多一些成都的、中国的 IT 精英与 Intel 争鸣。

其实把成都介绍给全国甚至全世界,已不是太重要,更多的欣喜是因为我们 IT 界的声音从中关村传到了西南地区。至少 Intel 公司听到了, IBM 听到了, Microsoft 也听到了,至少表明我们的信息产业发展,遍及大江南北。我们需要更多的是中关村精神,硅谷不是神话,没有更多的技术创新,成都依然在寻求时机,为了我们未来的 IT。

本报记者 卢军

学生眼中的正版盗版

高,盗版率比我们自然是低得多,但也不是没有,而且还很不少。我曾在纽约帮一个朋友买了一台杂牌电脑。据我了解,由于 IBM、DELL、COMPAQ 等大公司的价格太高(在很大程度上是因为包含了随机附带的正版软件的价格),很多人,包括美国人自己,还是喜欢到小公司去买杂牌。大致过程和我们这里电子一条街差不多:用户报出各个部件的要求,然后由电脑公司组装,费用为各部件报价再加上百分之几的人工费。至于最后免费帮你安装好一大堆常用软件更是和这边一样。营业性的公司买电脑、买软件当然要正规得多,但也并非公

司内 100% 用正版,有很多情况是这样的:买一个某软件的标准版的正版放在柜子里,由于标准版普遍功能较弱,因此价格相对便宜很多,然后再去找一份专业版或企业版的盗版来用。这样既价廉物美又怕检查。另外,在 Internet 上也有很多国外站点提供软件下载并附送注册号或注册机,由于公司所用的 Internet 普遍为专线,速度很快,所以这也成了一个很大的软件来源。笔者曾找到过一个可下载 Windows NT 4 Server 的站点,实在是骇人听闻。因此,老外的“素质”也不见得就很高,只是钱比我们多些,买买正版不是那么咬牙切齿也不需考虑明天会否揭不开锅而已。

□电子科大 苏颖锋

1. 功能概述

WinRescue 98 是同 Windows 98 操作系统配合使用的安全保证程序。它能够轻而易举地备份 Windows 98 的系统配置信息, 从而在 Windows 98 出问题的时候恢复到正常状态。

新版本的 WinRescue 98 能够备份和恢复文件夹、子文件夹, 并且支持使用通配符来成组地备份文件。利用 Windows 98 的 Task Scheduler (任务定时执行管理器), WinRescue 98 具有在指定时间自动运行的功能。WinRescue 98 中包含了一个 DOS 版本的备份程序, 能够在紧急情况下恢复 DOS 备份。用户能够禁止 Windows 98 启动时执行的自动备份操作。新版本的 Rescue 98 还具有备份到磁盘的功能, 但是同旧版本不兼容。如果要备份到磁盘, 最好是重新进行新的备份。

2. 下载安装

可以到 Download.com 站点主页, 利用其搜索功能以 winrescue 为关键词找到 WinRescue98 程序的下载链接。下载对象 rescue81.zip, 下载大小 853K。下载结束, 后运行下载对象程序即可启动 Winzip 打开 rescue81.zip 压缩包显示其中的内容。运行其中的 Setup.exe 程序即可开始安装, 安装过程与众不同, 令人耳目一新。

3. 基本用法

安装结束后执行“程序”菜单中“WinRescue 98”程序组里的 WinRescue 98 项目即可启动 WinRescue 98 程序。由于是共享软件 (全功能免费使用 30 天), 启动后首先显示一个“干扰”信息对话框, 10 秒钟以后, 单击其中的 Continue 按钮打开工作窗口进行相应的操作。

(1) 备份

工作窗口中缺省打开的是 Backup 标签页窗口。单击窗口中的 Backup 大按钮即可开始备份 Windows 98 的配置信息, 备份的内容包括注册表和其它的配置文件, 同时还向 Windows 所在文件夹拷贝一份备用的注册表。程序缺省地以当前日期为备份的文件名, 便于日后选择恢复到以前某一天的状态。备份的过程中显示进度窗口。如果在备份过程中发现缺少了某个文件, 例如 Dosstart.bat, 将提示跳过该

文件, 备份结束时还显示以下那些文件没有备份。

使用中要注意的就是, 如果 Windows 98 运行似乎不正常, 就不要按 Backup 按钮进行备份操作。

如果用户希望针对备份的细节进行设置, 可以单击相应窗口中的 Change Backup Preferences (修改备份偏好) 按钮打开设置窗口进行具体的操作。

(2) 恢复

单击工作窗口中的 Restore 标签将打开相应的操作窗口, 单击窗口中的 Restore 大按钮将显示一个对话框供用户选择恢复的方式。选定方式后即可开始恢复备份过的 Windows 98

配置信息。恢复的方式有多种选择, 例如可以选择 Restore Temporary Backup (恢复暂时的备份)、Restore Spare Registry (恢复备用的注册表)、Restore Backup Set (恢复备份设置)、Restore from Diskette (从磁盘恢复) 以及 Restore Original Registry (恢复原始的注册表) 等等。

如果以前没有使用 WinRescue 98 备份过 Windows 98 的系统配置信息, 就不能从备份来恢复, 也不能从备用的注册表来恢复。不过可以尝试恢复一个暂时的备份或者通过 RegPack 程序来修复注册表。

恢复并不能改善注册表的性能, 而只是将注册表改回原来的样子。如果要改善注册表的性能, 可尝试使用 RegPack (注册表打包) 功能。

如果用户希望针对恢复的细节进行定制, 可单击 Restore 设置表窗口中的 Change Restore Preferences (修改备份偏好) 按钮后, 将打开相应的设置窗口供用户进行备份偏好的细节设置。

(3) 修复

单击工作窗口中的 RegPack 标签将打开相应的设置窗口, 单击窗口中的 RegPack 按钮可以修复和重建注册表。在注册表的修复重建

过程中, Windows 98 退出系统, 从而使注册表得以修复和重建, 而后 Windows 98 将重新启动。单击窗口中的 Check Registry (检查注册表) 按钮将指示 WinRescue 98 程序检查注册表中的错误。

(4) 查看和修改配置情况

单击工作窗口中的 Configure 标签将打开相应的窗口, 单击窗口中的 Configure 按钮打开设置窗口供用户查看、修改 Preferences (偏好)。

值得注意的是这个窗口中的 Automation (自动化) 标签, 单击它打开的窗口中将允许设置诸如 WinRescue 98 的启动方式、自动完成备份任务以及自动完成注册表修复等特性, 应该根据具体情况妥善加以利用。

(5) 制作启动盘

单击工作窗口中的 Boot Disk 标签将打开相应的窗口。再单击其中的 Boot Disk 按钮来制作启动盘。这时将弹出一个输入框供输入启动盘所在的驱动器符号, 单击 OK 按钮后将打开一个 DOS 窗口, 按照窗口中的提示信息行事即可。有了启动盘以后, 当 Windows 98 出了问题, 连安全模式也无法进入时, 就可以使用启动盘来引导系统。这时启动盘将启动 DOS 系统并运行 DOS 版本的 WinRescue 98。

鉴于启动盘的急救功能, 建立启动盘以后, 应该检查一下其启动系统的能力。如果最后启动的 DOS 版本的 WinRescue 98, 证明启动盘好用。可将其保存到安全地方以备万。如果启动盘无法引导系统, 换用另外的磁盘重新制作启动盘, 直到得到一块有效的启动盘为止。

4. 评价

根据使用中的体会, WinRescue 98 是真正配得上 Windows 98 的少数优秀软件之一。建议用户将操作系统升级到 Windows 98 以后, 首先就要搞到这个程序, 以确保 Windows 98 系统能够一刻不误地为用户服务。

程序要求必须在 Windows 98 环境下运行。如果需要在 Windows 95 中使用, 请下载安装其姊妹程序 WinRescue 95。

□大庆 王德祥

Windows 98 伴侣 WinRescue 98

Win95 的安全性实在是让人不敢恭维。例如, 我们有某个文件夹不想让另人看见, 也不想让别人删除其中的文件, 于是我们为文件夹设置了隐含和只读属性, 可是别人只要将资源管理器设置为“显示所有文件”, 该文件夹就无藏身之地了。而只读属性更是形同虚设, 它唯一的作用就是对文件夹进行改名操作时, 弹出个对话框为要求确认, 您说这能让人放心吗?

不过在有了 Folder Guard 之后, 这一切就会大小一样了, 我们可以在 <http://winability.com> 处下载该软件, 也可以在软件包 97 合订本光盘中找到它。目前版本为 4.08, 其主执行文件的图标是两把弯刀护卫着一个文件夹, 让我们来看看这两把刀是如何工作的吧。

安装完毕后, 会在其快捷菜单中找到两个很有用也很长的处理文件, 用于备份和恢复您的注册表。在此建议您经常用这个工具备份您的注册表。什么时候您的系统出毛病了, 用它恢复一下说不定就能使您节约大量时间。现在运行 Folder Guard, 会弹出个窗口, 其内容同 Win95 资源管理器的左窗, 选定您要隐藏的文件夹, 如 d:\game, 再看工具栏, 可以发现“√”图标表示不作限制, 望远镜表示只读, 铁锁表示禁止使用, 其右侧的三个图标分别表示可见、限制、不可见, 在此我们按下其“禁止使用”和“不可见”两个图标, 并注意主窗口中 d:\game 文件夹的形状变化, 在此请记住, 如果仅按下“禁止使用”按钮, 那么

文件夹保护者——Folder Guard

该文件夹仍然可见, 确认您的所作正确之后, 点击工具栏上的磁盘图标, 将您所定义的文件属性存入后缀名为 .FGA 的文件中。

现在为 Folder Guard 定制密码, 从 File→password 中, 我们可以定制超级用户密码, 这是运行 Folder Guard 所必须的密码。如果您不定制此密码, 即使您对文件夹加以隐含, 其他人仍然可以通过运行 Folder Guard 来解除您对文件夹赋予的属性, 另一个是普通密码, 如果您自己在使用过程中需要使用被隐藏的文件夹, 只要有这个密码, 您不需要进入 Folder Guard 将属性修改回来。密码完成后, 点击工具栏的“Settings”图标, 从“Startup”标签页中, 将“Folder Protection”复选栏选中再“OK”, 现在可以退出 Folder Guard 了。在退出前它会询问您是否使文件夹属性立即生效, 回答是。则无论您在“我的电脑”、“资源管理器”, 还是在“MS-DOS”方式中都看不见 d:\game 目录了。当然也就更谈不上运行其程序 (回答否则重新启动 Win95 后生效)。换用第三方的资源管理程序, 如 TB98、ACDSee 等, 结果也是一样, 如果您现在想临时取消所有属性, 只须运行菜单中的“Toggle Folder Protection”, 给出密码后即可一切照旧, 好像 Folder Guard 不存在一样。是不是非常方便?

以上仅仅介绍了 Folder Guard 最基本的功能——隐藏并禁止他人使用某文件夹, 其实它还有其它很强大的功能, 我们知 Win95

可以设置为多人使用, 每个不同的用户登录时会获得不同的桌面和菜单, 可假设某个非法用户偷偷使用计算机, 他只需将用户改一下。再随便给个密码就可以了。或者干脆在询问口令时选择“忽略”, 就可以“缺省用户”的身份登录, 并使用一切系统资源, 或是局域网上的某个用户可以偷偷将您的机器设为远程管理有效, 并将自己设置为远程管理员, 就可以在他自己的机器上偷窥您的隐私或删除您的文件。有了 Folder Guard, 您可以使“忽略”按钮失效, 可以有为“缺省用户”指定密码, 也可以指定本机的使用者, 这样就再也不会不愉快的发生了。您甚至还可以指定每个用户的权限, 或将某个用户的权限“拷贝”给另一个用户, 免去反复设置之苦。在此, 不仅仅只是限制文件夹的使用, 您还可以禁止用户使用控制面板、更改显示属性、访问网上邻居、使用 DOS 程序、使用桌面快捷方式、使用文件共享、修改注册表等。总之, 您所认为他人有可能对机器造成损坏的操作, Folder Guard 都能加以限制 (什么? 用铁锤砸?, 这个……)

不论您是系统管理员, 还是普通的电脑用户, 您都会发现, Folder Guard 正是您所需要的。然而, 正是因为 Folder Guard 功能过于强大, 不仔细阅读其使用说明就随意设置的话, 下次您启动 Win95 时也许看到的就是黑屏。如果是这样, 请以安全模式重新启动 Win95, 将错误的设置更改回来即可。

□安徽 王磊

当我们在 Windows95/98 中进行文件管理时,会经常接触到一些文件的图标。大部分的文件图标是在安装应用程序时,由应用程序所建立的文件关联类型所确定的。也就是说,这些文件本身并没有所显示的图标信息。对于这一部分图标,我们可以在“我的电脑”中,选择“查看/选项/文件类型”,然后在其中进行管理。

也有一些类型的文件图标并不是由 Windows 来管理的,而是文件本身所设定的。熟悉 VC 的朋友一定知道,象 EXE 和 DLL 文件中,都有一个 Icon 字段,其中包含了该文件在 Windows 中所显示的图标信息。所以,我们在 VC 的编辑环境中,可以实现更改文件图标的目的。但是这对于非专业编程人员来说,这还是比较困难的。

除了文件图标之外,Windows 中还有许多地方使用了图标。如桌面上的各个选项、驱动器的图标等,还有就是 Windows 下的鼠标其实也是以图标的方式进行管理的。

那么如何来管理以上所提及的这些图标呢?在这里,我向大家介绍一个非常优秀的图标管理工具 Microangelo 98。

Microangelo 98 总共包括 5 个应用程序,各自有各自的功能。下面就让我们来逐一认识一下 Microangelo 98 的这 5 个应用程序。

一、Microangelo Librarian

这是 Microangelo 98 系列工具中,用来管理文件内含图标的工具。在 Windows 开始菜单的 Microangelo98 程序选项中,选择 Librarian,进入 Microangelo Librarian 的界面。然后就可以在 File 菜单中选择 Open 命令,打开特定的含有图标文件,通过这种方法,我们可以打开一些图标库并选择其中的图标进行编辑。

下面我们再来看一下 Microangelo Librarian 中的两个非常有用的功能。其一是图标搜索功能。在 File 菜单下选择“Search Files”命令,然后在随后弹出的对话框中选择一个目录,并按下“OK”按钮,这时,Microangelo Librarian 会将该目录中所有的图标找出来。

其二,是添加为系统图标的功能。在当前打开的图标文件中选定一个图标,然后在 Edit 菜单下选择“Install to system”命令,在该对话框中,我们可以使用当前选中的图标去替换 Windows 的系统图标。在这里,我们几乎可以替换所有的 Windows 系统图标,如桌面上的“我的电脑”、“网上邻居”等的图标,开始菜单

中的图标、文件夹的图标、驱动器的图标和一些 Windows 的默认图标,功能真的很强大。

二、Microangelo Studio

Microangelo Studio 是 Microangelo 系列工具中用于编辑图标的工具。当我们需要编辑一个图标时,可以先用 Microangelo Librarian 打开图标文件,再用鼠标双击图标进入 Microangelo Studio 对图标进行编辑。我们也可以直接运行该程序,然后在 File 菜单中选择“Open”命令,打开相应的图标文件。

全能的图标管理专家 —— Microangelo 98

Microangelo Studio 具有很强大的图标编辑功能,在其界面的左侧,有一系列的图标绘制工具。如小画刷、大画刷、橡皮擦、选区工具、文字输入工具等。对于其中的一些工具,我们还可以按下上面的小箭头,来选择更细致的工具类型。如选区工具,我们可以选择圆形填充选区、圆形非填充选区、方形填充选区、方形非填充选区等。

在 Tools 菜单下选择“New Image Format”命令,可以进入图标格式对话框,在该对话框中,我们可以设置图标的大小颜色深度等,Windows 标准的图标大小有三种:16×16、32×32 和 48×48,所以,我们一般都应将图标的大小设置为这三种格式之一。

当我们使用 File 菜单下的“Open”命令时,不但可以打开图标文件,而且可以打开 GIF 格式的图形文件,并以图标的形式显示。在 Edit 菜单中选择“Open Bitmap As Image”命令,可以在图标窗口中导入 BMP 图形文件。使用以上这两种方法,我们就可以将一些其它图形工具制作的图片转换为图标。

三、Microangelo Explorer

这是一个界面酷似 Windows 资源管理器的图标文件浏览工具,在 Tools 菜单中,我们可以切换出 Microangelo98 的其它四种工具。在工具栏中的“Display”下拉菜单中,我们可以选择窗口中显示的图标文件类型。

四、Microangelo Engineer

这是一个功能强大的系统图标管理工具,在 Microangelo Engineer 的界面中,共有七个标签页。在 System 标签页中,我们可以设置系统

的图标属性。如图标的间距、字体、是否使用大图标等等。在 Desktop 标签页中,可以设置桌面上的系统图标。

在 Start 标签页中,可以设置开始菜单中的系统图标。在 Folder 标签页中可以设置各种系统文件夹的图标。在 Drive 标签页中,可以设置各种类型驱动器的图标。在 Misc 标签页中,我们可以设置一些文件类型的图标。特别值得一提的是 Cursor 标签页,在该标签页中,我们可以更改 Windows 下的各种鼠标类型。在选择鼠标文件时,我们可以使用标准的鼠标文件*.cur,也可以使用动画鼠标文件*.ani。也许你曾经安装过 Win95 Plus! 之类的软件,安装成功后,系统的鼠标指针就变成会动的了。现在有了 Microangelo98,你就可以自己设计这类动画鼠标了。在 Microangelo98 系列工具中,有一个专门制作动画鼠标文件的工具 Microangelo Animator,我们将在下面进行介绍。当我们设计完动画鼠标之后,就可以使用 Microangelo Engineer 将之替换为系统的鼠标。

五、Microangelo Animator

前面已经介绍过,这是一个专门用于制作动画鼠标的工具。其工作原理于图标制作工具 Microangelo Studio 相似。只不过,我们可以将每个图标作为动画中的一帧,然后将多个帧连接起来。

在运行 Microangelo Animator 后,它默认的帧数是一帧。我们可以通过 Tools 菜单下的 New Frame 命令插入指定数目的帧数。当我们需要删除一些帧时,可以使用 Tools 菜单下的 Remove Frame 命令。

在制作动画鼠标时,必须注意画面的连贯性。即帧与帧之间的变化不要太大。当我们制作完成以后,可以将动画鼠标保存为扩展名为 ani 的文件,然后就可以使用前面所介绍的工具 Microangelo Engineer 将之设置为有效的系统鼠标。

好了,有关 Microangelo 就介绍到这里,总之,这是一个功能强大的图标制作与管理工具。有兴趣的朋友可以去其主页 <http://www.impactsoft.com> 下载这个共享软件,有两个版本,分别是 for 95 和 for NT 的。在国内也可以从 <http://www.buptnet.edu.cn/tucows/files4/microangelo.exe> 下载,速度可快多了。

□北京 郑宇江

如今人们对抓图软件的要求是越来越高,不仅想抓取屏幕上的静态图像,还想抓取文本和滚动屏幕中的图像(如 Web 网页),甚至抓取动态的视频图像。如果你有这些要求,请试试运行于 Windows95 下的 Snagit4.1 (<http://www.techsmith.com>)。

一、抓图前的设置

1. 确定被抓取图像送往何处

打开 Snagit4.1 窗口上的“output”菜单,先选中命令“Multiple output”(复合输出),再选中命令“Clipboard”(剪贴板)和“File”(文件)就可使被抓取的图像同时送往剪贴板和磁盘。若不选中“复合输出”命令,则只能在“File”等命令中任选一个。

2. 确定文件格式和存盘路径

单击“output”菜单中的最后一条命令“Properties”,即弹出一对话框,单击其中的“Image File”标签就可以进行图像格式和存盘路径设置。选中“File Format”项下的某种图形文件格式,即可将抓取的图像按该格式存储。“File Name”项下的三个单选按钮分别用于选择“存盘时询问文件名”、“使用你确定的固定文件名”和“使用自动文件名”,其中自动文件名的前缀可由你自己确定。“output”项下有一个下拉列表框和一个按钮,你可以直接在下拉列表框中输入存盘路径,也可以单击列表框右边的按钮,打开对话框选择存盘路径。

3. 其他设置

Snagit

使用详解

Snagit4.1 提供了比 HyperSnap 更强大的 9 种抓取方式,可通过“Input”菜单进行选择。

这 9 种抓取方式是:全屏幕抓取、抓取窗口、抓取活动窗口、抓取光标选择的一个区域、抓取固定大小的区域、抓取 BMP 图形文件(可打开一对话框抓取光盘上的 BMP 图形文件)、抓取剪贴板上的内容、抓取 DOS 全屏幕(可抓取 Windows95“MS-DOS 全屏幕方式”图像)、抓取菜单。

2. 实施抓取

选定抓取方式后用鼠标在屏幕上的任意位置处单击,即可将 Snagit4.1 缩小为任务栏上的图标(若在桌面上,必须单击最小化按钮)。随后按 Ctrl + Shift + P 组合键进行抓取。对不需选择范围的抓取方式来说,按 Ctrl + Shift + P 即完成抓取。对需要选择范围的抓取方式来说,按 Ctrl + Shift + P 后需要选择抓取范围,然后再按一下鼠标左键才能完成抓取。

由于配套光盘上的 Snagit4.1 是一个未注册软件(但未限制抓图功能,抓取的图像上也没有“印记”,就此而言它比 HyperSnap“宽容”),上述操作结束后有时会弹出一个提醒你注册的对话框,这时单击一下对话框右边的按钮(意为“继续试用”)即可。

现在 Snagit 的最新版本为 4.2.3,增强了图形处理与管理功能,但操作与 V4.1 仍然大同小异。

□新疆 张迎新

① Snagit4.1 “tools” 菜单下的前三条命令

分别用于设置被抓取对象的类型(一般屏幕图像、文本和视频图像),能够抓取文本和视频图像是 Snagit4.1 的一个重要特性,你可以根据自己的需要进行设置(也可单击 Snagit4.1 窗口上的三个大按钮)。

② “Format” 菜单下的前三条命令

分别用于设置抓到图像色彩(前景、彩色和灰度),一般选中第二项(彩色)即可。

③ “Input” 菜单下的“Include cursor”、“Auto scroll”命令分别用于设置抓取的图像是否包含光标和屏幕是否自动滚动。选中这两条命令可使抓取的图像中包含光标,以及抓取 Web 网页等滚动屏幕时自动使屏幕滚动。

④ “Input” 菜单下的“Properties”命令用于设置“固定区域抓取”方式下的矩形区域象素数和抓取菜单时是否包括菜单条。单击该命令可弹出对话框,其中的两个选项卡可分别进行上述设置。

需要说明的是:你经常使用的设置可用“options”菜单中的最后一条命令“Save ALL settings now”进行保存,再次使用时一般不用重新设置。

二、抓取操作步骤

1. 选定抓取方式

主板是微机一切软件的基础,随着攻击 BIOS 的 CIH 病毒和从网上下载的升级 BIOS 程序的出现,用户对自己微机主板有关信息的了解显得愈来愈重要,以前那种用了几年机子,连自己机子主板是什么型也不知道的情况也将越来越少,但如何简单方便而又准确地知道主板的相关信息呢?

通常用的是一些测试软件,如: Hwinfo、Syschk、Sysinfo 等,但有时手头一时没有这些软件,其实最简单的方法,也是最容易被忽视的方法就是:在开机时注意一下在屏幕左下方有一行只出现大约 2~3 秒的信息,仔细看一下就是您所用主板的一些最重要信息。如果来不及看,只需在此时按一下键盘上的 Pause 键即可。

下面以笔者所用的 Award 公司的 BIOS (这也是用得最多的)为例来介绍一下,笔者所用微机开机时显示的是“05/14/96 - i430FX - 2A59C11DC - 00”,其中开头的“05/14/96”即是 BIOS 的版本日期,根据此日期显示您可选择更新的 BIOS 程序进行升级;中间的“i430FX”是 Intel 公司的芯片组型号,现在流行的是 i440LX、i440BX 和 i440EX”据此您可以准确地知道所买的芯片型号,以免花高价买到低值的芯片;最后的那一串号码则是厂家的编号,与我们的关系就不大了。至此,您一定对您主板的信息有了一定的了解吧。 □南京 赵斯明

本人于 97 年组装了一台计算机,主机配置如下: P133 - CPU, 华硕 TX97 - E 主板, 16M SDRAM 内存, 1.7G 富士通硬盘, 丽台 S280V2 显卡, SONY 8X 光驱。当时感觉性能不错,属于当时的流行配置。可惜好景不长,随着奔腾 MMX CPU 的大幅度降价和 PIICPU 的推出,不到一年的时间,我的计算机配置已大为逊色。如要追赶升级的潮流,需要换几个大件,花费数千元,实在不情愿。无奈之时,忽然想起何不试试超频的方法提高计算机的性能,反正我的 CPU 早已身价大跌,如不充分利用反到是一种浪费。说干就干,立即打开机箱,首先将 CPU 的倍频跳线由原来的 2 倍改为 2.5,使 CPU 在 166M 运行,开机后一切正常,运行 DOS, WIN95 均无问题,心中大喜,决定再超一档。将倍频跳线改为 3 倍,使 CPU 在 200M 下运行,可这次启动计算机后大失所望,显示器黑屏,根本不能正常启动!只得将跳线改回 2.5,但仍不死心,决定将总线频率由原来的 66M 提高到 75M 一试,这样不但可使 CPU 在 187M 下运行,而且还可以提高主机的整体性能,这次还算顺利,启动后的 DOS, WIN95 下运行很正常,但发现在运行 XING 播放 VCD 时每隔几秒钟就出现规律性的停顿,将总线频率改为 66M 后又恢复正常,正无计可施之时,想起某篇关于超频的文章中曾提到如果在提高总线频率时遇到不能正常运行的情况,可适当调高 CPU 电压来解决。于是将主板上 CPU 电压调节跳线由原来的 3.4 伏 (STD) 设置改为 3.5 伏 (VRE)。再次开机启动,一切正常,运行 DOS, WIN95 均无问题,用 XING 播放 VCD 时再也没出现停顿现象,而且播放速度由原来的每秒 57 帧增加到 65 帧。用 NU8.0 的系统测试检测,主机的整体性能由原来的 120 一下提高到 184,性能大幅度增加。高

初试超频

兴之余,想起应测一下 CPU 的运行温度,于是打开主板 BIOS 中的温度选项查看,开机才十几分钟, CPU 的温度就已升到了 64 度。而超频前才 55 度,况且当时天气并不太热,如果到了火热的夏天,恐怕温度不知要高到多少呢。看来必须加强散热,于是去电子市场购得一员 12 伏,直径 80 毫米的日本产旧风扇。虽为旧货,但转动起来风量不小,噪音也很低,只花了区区 8 元钱。将风扇垂直安装在机箱面板上正对着 CPU 吹风,这样即可以帮助 CPU 的散热,又可加强机箱内的通风,一举两得。安装完风扇后启动计算机,再次检测 CPU 的温度,发现已恢复正常,运行几个小时也没超过 57 度。至今已运行 3 个多月,夏季高温时 CPU 也没超过 62 度,即使在 62 度时,我打开机箱用手触摸 CPU 的散热片也没有太热的感觉这到使我有怀疑主板上的 CPU 温度检测是否有误差,使显示值偏高。总之,只要提供良好的散热条件,完全可以放心使用,不必担心 CPU 会过热损坏。后来我又增加了 32M 的内存,主机性能又有明显改善。WIN95 和应用软件的启动和运行速度明显加快,在 WIN95 下运行 WORD、EXCEL、PHOTOSHOP 和 DELPHI3.0 等软件感觉很流畅。虽然有超频会减少 CPU 寿命的说法,但想一想 CPU 更新换代的速度如此之快,哪一个 CFAN 会指望将一个 CPU 使用 5 年或 10 年呢?倒不如充分发挥 CPU 的潜力,提高它的使用价值为好。以上是我尝试超频提高计算机性能的初次体验,感觉收获甚大,有相似配置的朋友不妨大胆一试,这实在是一个少花钱多办事的好办法。听说此种华硕主板还可将总线频率调到 83M,但在说明书上没有指明如何跳线,如果哪位同道朋友有超频高招,请速登文赐教,一定拜读。 □河北 沈欣

近年来,随着计算机技术的飞速发展,家用电脑惊人的速度在中国家庭迅速普及开来。虽说不少家庭都愿意购买一台已组装好的品牌机,但是也有如我一般的追求低价位,合理配置的电脑发烧友,更愿意自己动手 DIY (DO IT Yourself),组装出一台自己理想中的电脑。

自己动手就得自己买配件。大家都知道电脑的最新速度是很快的,有些配件如 CPU、主板、光驱等,可以说是买了之后马上后悔。但电脑中的一些配件如显示器的更新换代却是比较缓慢的,在你给你的旧电脑升级时,可能唯一不用换的就是显示器。既然显示器的选购如此重要,那么如何挑选一台好的显示器,就是大家十分关心的问题。下面我就对在选购显示器时应注意的几个问题谈谈自己的看法。

一、14 英寸还是 15 英寸

毫不夸张,这是选购者在选购中首先会想到的问题。对于家庭用户来说,一台 15 英寸的彩显应是您的最佳选择,虽然从表面上看,14 英寸同 15 英寸相差不多,但是 15 英寸彩显实际的显示面积却比 14 英寸的多了近 20%。从显示管来看,14 英寸的彩显一般采用的是球面形的显像管,画面失真的现象比较严重,而 15 英寸彩显则一般采用平面直角的显像管,使画面失真的程度减小到最小限度。还有一些如 Song 公司的特丽妮显像管,则属于柱面形显像管,画面更为漂亮,但价格昂贵,非一般人可承受。从价格上来说,现在 15 英寸显示器的价格已同 14 英寸非常接近,朝夕相处的东西,应该自己看着顺眼,家庭用户一般就是在电脑上玩游戏,看 VCD,上网或是收电视,几百元的差价就可以享受大一些的屏幕,何乐而不为呢!

二、逐行显示器的辨别

逐行扫描是指在 1024 × 768 或 800 × 600 的分辨率下显示 16 色、256 色甚至 32K 色的扫描方式。它和比较落后的隔行扫描相比,避免了隔行扫描所带来的屏幕闪烁,有效地保护了电脑操作者的视力,因为隔行扫描的显示器与逐行扫描的显示器之间的价差比较大,所以就有一些不法商人用隔行冒充逐行出售,这就

需要我们在购买显示器时不要迷信商家的说明书,需要自己亲自检测一下,测试方法如下:将机器上装一个可上高分辨率的显示卡,然后逐步提高显示器的分辨率,这里要注意的一点是上分辨率时千万不要超过说明书上支持的最高分辨率,以免烧毁显示器,当分辨率提高到一定程度,WINDOWS 下的图像如果清晰、稳定、无闪烁,那就是逐行显示器,反之,则是

近,所以屏幕的辐射对人体的影响一直都是我们非常关心的问题。虽然现在还无法确定屏幕的辐射对人体有多大伤害,但是为了自己的健康,最好还是选用符合瑞典的 MPRII 和 TCO 安全标准的显示器,如果显示器的机壳上有“Low Radiation”(低辐射)的字样,应优先选择这样的显示器。如果对说明书上的标注不太放心的话,你也可以测试一下,方法是在通电时,用手心靠近屏幕慢慢移动,如果感觉到有静电,就是非低辐射的显示器,还有一种方法是在通电的显示器旁边放上一台打开的收音机或非防磁的小音箱,如果收音机或小音箱发出啸叫声或声音明显失真,就说明此台显示器的电磁辐射比较大。

显示器选购指南

隔行显示器。

三、点距的辨别

点距是指显示器隔板上两个相同颜色的光点之间的距离,点距越小,单位面积上可显示的亮点就越多,当然画面也就越清晰。现在市面上的显示器,一般有 0.28 和 0.31 两种点距,我们可以在文本方式下输入“mmm...”这一串字符,然后看两上字母之间的距离,就可以很方便地辨别出是否是 0.28 点距的显示器了。

四、视频带宽的辨别

视频带宽直接影响到显示器的分辨率,当带宽过低时,图像细节就会不清晰。一般来说,15 英寸的显示器的视频带宽在 64MHz 之上,17 英寸的至少应在 75MHz 之上。这个指标也可在选购时自己检测一下,方法是:运行 WINDOWS 下的 EXCEL,打开一个表格,然后认真观察表格中的线是否一样粗细,线条的粗细差别越小,则此台显示器的视频带宽就越高。

五、刷新频率的辨别

显示器的刷新频率越高,则图像就越稳定,一般显示器的刷新频率在 72HZ 以上时,我们的眼睛就会看到十分稳定的图像。显示器的刷新频率高低与前面所说的视频带宽、场频、场频成正比。我们在选购时可以将目光离开屏幕,用眼睛的余光来看屏幕,如果屏幕像电视节目上的电脑画面一样闪烁的话,就说明这台显示器的刷新频率是比较低的。

六、是否符合一些国家标准

由于我们在操作电脑时一般都离电脑很

还有一个要注意的标准是能源之星和 NUTEK 为主的显示器节能标准,不要以为这只是节省能源的标准,它会使显示器的辐射量和产生的废热都降低很多,延长显示器的寿命。

七、屏幕调节方式的选择

显示器的屏幕调节方式可分为两大类,模拟和数控,数控又可分为普通式、屏幕等平式、单键飞梭式三种。我们在选择时最好选择调节更为精确的数控式。而有些显示器除了一些常用的如对比度、亮度、DSD (ONScreen Display) 等功能外,还配有音量调节、静音按钮,色彩调节、RGB 调节等特殊功能,我们在选购时可根据自己的具体需要来选择相应的功能。

七、显示器的外观

从外观上来看,显示器的散热小孔最好多一些,以最大限度的散发热量,使之处于良好的工作状态,显示器的屏幕的曲率应尽可能小一些,平一些以减少反射效应。另外,屏幕的边缘不应出现暗角,也不应出现亮度不均的现象。

在电脑配件市场鱼龙混杂的环境下,要想购买一台称心如意的显示器,应具备一些检测显示器的基本知识,以上所述希望对大家选购时有一定的帮助。最后,希望大家能从买到一台出色的显示器,使自己的多媒体电脑世界更加五彩缤纷。 □湖北 徐浩

如果你使用过声卡、光驱或打印机，对驱动程序一定不会感到陌生，让我们一起来看看，哪些设备会用到驱动程序：鼠标、光驱、显示卡、解压卡、网卡、打印机和扫描仪等，几乎所有的电脑硬件和计算机外设都需要驱动程序才能正常工作。

驱动程序有什么用呢？可以这么说，没有合适的驱动程序，我们根本不能或不能充分发挥硬件设备的功能和作用。驱动程序的作用就是为操作系统或应用程序提供控制硬件的能力。

1. 鼠标驱动程序

别看一只小小的鼠标，没有驱动程序驱动它就不工作，鼠标的驱动程序可以在 AUTOEXEC. BAT 中自动运行，也可以在需要时再调入内存。鼠标出售时一般附带驱动程序的安装盘，UCDOS6.0 中就附带有一个很好的驱动程序。

2. 光驱的驱动程序

光驱的驱动程序在 DOS 环境下安装，它的作用是为 DOS (Windows) 访问光驱提供接口。除了安装光驱的设备驱动程序外(不同的光驱有不同的设备驱动程序，比如 SONY 系列光驱的设备驱动程序为 ATAPI_CD. SYS)，还必须用 MSCDEX 提供对光驱的访问。如果使用 DOS (Windows 3.x) 操作系统，你会碰到这样的情况：上一次开机时光驱用得好好的，现在怎么忽然就找不到光驱的驱动器了呢？一旦键入光驱盘符就出现信息：Invalid drive specification，也许原因就出在驱动程序或者 MSCDEX. EXE 上。光驱的驱动程序是在 CONFIG. SYS 文件中通过 DEVICE 或 DEVICEHIGH 命令来加载的，MSCDEX. EXE 程序可放在 AUTOEXEC. BAT 文件中让它自动运行，这两者(设备驱动程序、访问光驱程序)缺一不可，如果由于配置文件或自动批处理文件被删除或发生了改变使得两者没有完全加载，发生上述现象就不足为奇了。此时你可以从以下方面进行检查：(1) 你要检查一下这两个文件是否存在，若不存在，则必须进行安装，

随着 INTERNET 3B。

的普及，我国采用拨号上网的用户逐年增多，MODEM 的传输速度自然就成了用户关心的话题之一。经常有许多用户向我询问波

特率与比特率有何区别？波特率与比特率是如何计算的？二者有何关系？现就上述问题筒

单向大家介绍一下波特率与比特率。

波特率与比特率

波特率是指传输信号的调制速率，它是按单位时间内传输的码元的个数来计算的，即：码元/秒，用 baud 表示。

其计算公式为 $B = 1/T$ ，其中 T 为

单位脉冲宽度。B 为波特率。

比特率是指单位时间内，能传输多少构成代码的位数，用 bits 表示。

其计算公式为 $S = 1/T \times \log_2 N$ ，其中 T 为

单位时间内传输的字节数 $S = 8 \log_2 N$ 。

为了便于理解，现举一个例子。

问题：传输 80 * 25 个字节 (DOS 文本屏幕)，理论上需要 14.400bit/s 的 modem 传输多少时间？

$80 * 25 * 8 / 14400 = 1.11$ 秒

以上只是是理论值，在实际应用中，为了保证数据的正确传输，通常对传输数据加校验位，而有些 MODEM 的有关软硬件有数据压缩功能，数据的实际传输速度不能单用上述公式计算。

□ 山东 李鲁群

或者如果已经安装而被误删除，可以试着用 UNDELETE 命令恢复这两个文件。(2) 检查 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT 中是否正确地调入了光驱的驱动程序并运行了 MSCDEX. EXE。(3) 如果以上两步都不凑效，可以试着把光驱的驱动程序重新安装一遍。如果不是光驱本身有问题的话，经过这些步骤处理应该完全可以解决问题。

3. 显示卡驱动程序

驱动，不驱不动！

显示卡也需要驱动程序，显示卡驱动程序的安装主要针对 Windows 和一些流行的绘图软件，比如 AutoCAD、3DS 等。Windows 下驱动程序只需安装一次，所有 Windows 软件都使用统一的驱动程序。而 DOS 下的安装是针对某一个程序的，不同的软件有不同的驱动程序。

在运行某些 Windows 应用程序(游戏)或者播放 VCD 时，有时会出现画面不清晰的现象，原因很可能是没有安装显示卡自身的驱动程序所致，现在的显示卡都是 VGA 兼容的，若不安装显示卡的 Windows 驱动，这种兼容模式也许并不适合于你的显示卡，故画面就不清楚了。比如对于 WinFast S280 显示卡，如果在 Windows95 中不安装显示卡自带的驱动程序，则在播放 VCD 时不但画面不清晰，而且速度也非常缓慢。因此笔者提醒用户，购买显示卡时一定要向经销商索取随卡附带的 Windows 驱动程序，它的应用实在太广泛了。

4. 声卡驱动程序

声卡也必须安装驱动程序，这主要是针对 Windows 而言的。安装声卡驱动程序涉及到硬件的设备问题，比如 IRQ (中断值)、I/O 端口和 DMA 值，安装程序的默认设置通常是中断 7 或 5、I/O 端口为 220、DMA 值为 1 或 3，取这些值通常情况下都是合适的。一般声卡上还有几个跳线，如果你使用的是比较高档的有源音箱而声卡还没有来得及升级，你要将 "Output Select" 跳成 "Line-out" (直接线路输出)；若要使用麦克风，还需要将 "Microphone select" 跳成 "ActiveMicrophone" (激活麦克风)。

DOS 下一般不需要驱动程序，玩游戏时偶尔要求设置 Blaster 变量，比如，SET BLASTER = A220 15 DI。如果玩游戏时声卡不能发声，主要原因是声卡设置不对，如声卡类型、中断值、I/O 端口和 DMA 值。如果你对声卡的类型不熟悉，可在声卡设置中依次选择兼容的 "Sound Blaster 16"、"Sound Blaster Pro"、"Sound Blaster" 试一试，一般都能解决问题。

组装多媒体电脑的基本配置为：华硕 P55T2P4 430 HX 主板，Cyrix 6X86 150 + CPU，16M EDO 内存，高达 R580B 8 速光驱，金鹰 Eagle ESS688 + 968 PnP Sound Card 双芯片声卡。金鹰 ESS688 + 968 PnP 双芯片声卡是 1996 年底比较走俏的所谓性价比、兼容性好、音质好的声卡，装机量不少。在 Windows 95/97 下，该声卡均能正常使用。近日在删除 Windows 97 并顺利安装了 Windows 98 Beta 3 版后，发现完全没有声音。

故障原因：在桌面使用鼠标双击“我的电脑”，依次进入“控制面板”、“系统”，在“系统属性”框中选择“设备管理器”，发现“按类型查看设备”中出现“其它设备→ESS PnP AudioDrive”，从而得知没有声音的原因是 Windows 98 不能正常识别金鹰 ESS 688 + 968 双芯片声卡。

处理：
1. 删除“？”设备：在“设备管理器”中用鼠标点击选择“？”ESS PnP AudioDrive 后，单击“删除”按钮，出现“确认删除设备”提示，再单

5. 解压卡驱动程序

解压卡同样需要驱动程序，它也是随卡提供的。它的安装也很简单，运行自动安装程序就可以了，硬件设置采用默认的设置，中断值一般为 10，DMA 为 6，视频 I/O 地址为 IC1，声音 I/O 地址为 180，如果播放出现异常现象，比如画面缓慢不连续等，这一般是中断冲突引起的，你要检查一下是否其它设备占用了此中断值。

有一个地方需要注意，就是主板 BIOS 里关于 PCI 和 PnP 的设置，如果你把中断 10 向 PnP 和 PCI 设备开放，则它有可能被分配给别的设备(比如显示卡)，此时，解压卡不能正常播放，你需要把中断 10 分配给 ISA 设备。详细的情况可以参考主板 BIOS 设置的详细内容。

6. 打印机驱动程序

打印机驱动程序和显示卡情况差不多，在 Windows 下只需要安装一次，别的 Windows 应用就可以利用它了。家用打印机一般不提供 DOS 下的驱动程序，比如四通 LEXMARK 100 彩色喷墨打印机即如此。偶尔有些软件会为一些打印机提供驱动程序，比如 AutoCAD。由于没有提供 DOS 下的打印驱动程序，在纯 DOS 环境下不能打印也就不足为奇了。国内流行得很广的 UCDSOS 软件，它虽然附带了多种打印机的驱动程序，可还是有好多打印机不在其列。如果你运气好，有可能使用的打印机恰好在此之列，如果不在此列，我们可以看看是否和其中的某种打印机能很好兼容，如果不能兼容，那你很不幸——你不能在 UCDSOS 下进行打印。选择打印机，最好附带有 DOS、Windows98、Windows95 的驱动，这样使用起来你会感到非常方便，当然价钱可能稍贵一些。

Windows95 自带许多设备的驱动程序，有许多硬件即使不安装驱动程序(确切地说是无需用户自己安装)也能使用，其原因是这些设备是兼容的或具有即插即用功能，在安装 Windows95 时，操作系统会自动对它们进行检测并安装 Windows95 自带的驱动程序，当以后启动 Windows95 时，这些驱动程序会由操作系统自己调入内存。假如某次启动 Windows95 时检测到新硬件，屏幕提示信息会提醒你插入 Windows95 的安装盘，以便为该新设备安装驱动程序。不过，根据笔者的经验，最好为硬件安装自带的驱动程序。

除了上面这些，还有很多设备需要驱动程序，在此不再赘述。硬盘、软驱、键盘等之所以不需要安装驱动程序，是因为它们的制造标准都已统一，完全可以把控制和操作这些设备的程序代码固化在主板 BIOS 里面，只要机器正常启动，这些设备的驱动程序被调入内存，随时恭候你的使用。□ 重庆 石东平 申相均

击“确定”，“设备管理器”中的“其它设备→ESS PnP AudioDrive”即被删除。

2. 使用 Windows 98 自动搜索声卡及其驱动程序：退出“系统属性”，在“控制面板”中双击“添加新硬件”，出现“添加新硬件向导”；按照该向导的指引进行操作，Windows 98 既开始搜索即插即用型设备，在发现新硬件后则继续查找该设备的驱动程序；在“希望 Windows 进行什么操作”框中，选择“显示指定位置的所有驱动程序列表，以便可以从列表中选择所需的驱动程序”；单击“下一步”，在出现的列表中选择“声音、视频和游戏控制器”；在硬件设备生产商中选择“ESS Technology, Inc.”；在型号中选择“ES688 Plug And - Play AudioDrive”；单击“下一步”，在出现的驱动程序警告框中，单击“是”；系统即从 Windows 98 CD 安装盘中复制选择的驱动程序文件，最后出现“Windows 已经安装了新硬件设备所需的选定软件”，并提示“系统设置改变，需要重新启动”，单击“是”予以确定。待系统重新启动后，即出现正常声音，故障完全排除。

□ 湖南 彭建五

让 Win98 识别声卡

一、Netscape Communicator 4. x 简介

1. NC 4. x 的编辑功能

Netscape Communicator 4. x 提供了一个非常简单实用的编辑工具,操作简单,但功能足可与任何网页编写工具相媲美。

2. 编写网页之前的准备

大家可能会注意有一些网页用不同的浏览器查看时,会出现不同的结果,特别是用 IE 打开一些使用 NN 3. x 编写的网页时,会出现一片乱码。因此在编写网页之前一定要设置网页编码方式。单击“View”菜单中的“Encoding”子菜单,从中选择“Simplified Chinese (GB2312)”这一项,然后再到“Encoding”子菜单,从中选择“Set Default”菜单中的最后一项“Preferences”,弹出一个对话框,单击左边的“Composer”项,在对话框的右边就可设置几个编辑器的属性,在“HTML Source”文本框中输入“C:\windows\notepad.exe”(如果你的 Windows 安装在其他目录,请输入 Windows 的完整路径),这项设置的目的是指明你编辑 HTML 源文件时用的编辑器。

3. 启动编辑器

NC 4. x 的编辑器与 NN3. x 的有所不同,共有三个地方可启动编辑器,创建新网页。单击“File”菜单中的“New”子菜单,从中选择“Blank Page”可创建一个新的空白网页;如果你的计算机已经链接到网上,可使用 Netscape 提供的模板(Template)或向导(Wizard)创建新站点,书写新网页;如果要修改当前在浏览器中查看的网页,单击“File”菜单中的“Edit Page”菜单项,将启动 NC 的编辑器。

二、设置网页属性

在编写网页之前应该先设置网页的属性,单击“Format”菜单中“Page Colors and Properties”菜单项,弹出对话框。在该对话框中可设置网页的标题、作者、描述、主题词,修改网页中字体与背景的颜色。在“META tags”中可设置一些用来描述文档的属性,如:网页的作者、终止日期、关键词列表等等,或者使用 HTML 中没有定义的一些标记,如:

```
<META name = "海林" lang = "cn" content = "网页介绍">
```

下面这个 META 设置的功能是打开该网页之后,显示 10 秒钟,然后打开 <http://www.bjpeu.edu.cn/~chuying/test.html> 这个网页。

```
<META name = "refresh" content = "10, http://www.bjpeu.edu.cn/~chuying/test.html">
```

1. 设置网页标题与作者

在“General”选项卡中,可以设置五个选项:

在“Title”框中输入网页的标题,即打开此网页时,显示在浏览器标题栏中的文字。

在“Author”框中输入网页的作者名,这是宣传自己的一个好机会。

在“Description”框中输入网页的描述,即关于网页的介绍,这些内容不会显示在浏览器中,当你直接查看网页的 HTML 源文件,可以见到这些信息。

“Keywords”是指关键词,即网页的关键词,当进行站点的全文检索时,这些词可起到一定的作用。

2. 网页的文字颜色与背景图案

在“Page Colors”框中可设置各种文本的颜色,其中包括:

在“Color Schemes”列表框中选择一些 Netscape 帮助你搭配好的色彩,每选定一种搭配,在上面的预览框中都会显示出预览效果,如果不满意,也可按下左边的色块,自己设定不同的颜色;

“Normal Text”是普通的正常文件的颜色;“Link Text”是设置超链接的文字的颜色;“Active Link Text”是指正在链接的文字的颜色;

“Followed Link Text”是指已经查看过的

文字的颜色;

“Background”是指背景颜色,默认值为白色。在制作网页时,默认的背景颜色是白色,但最好不要使用默认值,这是因为不同浏览器的默认背景颜色不同,例如:如果你使用默认的背景颜色,用 IE 打开该网页时,见到的背景是白色的;如果用 Netscape Navigator 3. x 打开该网页,背景颜色就是灰色的。背景颜色就是整个页面的颜色,也可以用一张图形来代替。单击“Use Image”框前面的复选框,选定此项,然后在后面的文本框中输入背景图像的名字。如果忘了文件名或路径,单击“Choose File”按钮,从硬盘上的找到所需的图像文件。设置背景图像之后,这种图像将会像瓷砖一样排列在整个网页上,随着网页内容的增多,图像会自动重复,但要注意,别用太大的图像,这样浏览者会因为传送太多无用的内容而等得不耐烦。

在网页中只能使用两种图像格式: GIF 和 JPEG,所有的图像都要转换成这种格式,才能显示在网页中。但在设置背景图像时,应该注意背景图像不应太花哨,而应该使用色彩较淡的图案。

3. 网页中的高级选项

单击“META Tags”选项卡,这里出现了一些比较高级的内容,主要是显示网页的编码,如果显示的是“Content - Type = text/html; charset = gb_2312”,表明编码的设置是正确的,如果是“charset = gb_2312 - 80”,表明该网页是用 FrontPage 编写的,当你用 NC 4. x 的编辑器打开该网页输入文件时,中文不会自动绕行,应该将它改过来。

三、设置字体属性

1. 输入文字

用鼠标在工作区内单击一下,当看到光标在闪烁时,就可直接输入文字了,与使用普通的文字编辑器一样。要注意的是,在输入文字时,当文字到达窗口的边界处会自动绕行,而你不必自己设定换行符,如果要分段落,按回车键,则在 HTML 语言中会产生一个(BR)标记,而不是通常的段落标记(P)。如果要使之产生段落标记,应该连续按两次回车键。

2. 改变格式

在 NC 中可设置网页中字体的各种格式,在网页中可以设置字体的多种属性,以强调显示不同的文字、不同的标题。在设置字体属性之前,首先选定这一段文字。

3. 选定文字

在 Windows 的软件中选定文字有两种方法:一种是将鼠标指针移动到要选定文字的开头,按下鼠标左键,不要松手,然后向右下方拖动,将该段文字涂黑;另外一种方法就是用键盘上的光标箭头将插入点移动到要选定文字的开头,然后左手按着 Shift 键,右边按光标键,也可将所选定文字涂黑。

4. 修饰字体

修饰字体的工具有很多,包括:粗体、斜体、下划线、颜色、放大、缩小等,与 Word 中的此类功能没有太大差别:

(Ctrl + B) 可将选定的文字设置成粗体字;

(Ctrl + I) 可将选定的文字设置成斜体字;

(Ctrl + U) 可将选定的文字加上下划线;

应该注意的是,在 Word 中字号是连续变化的,而在 HTML 中字体是

不连续变化的,只有 7 种基本大小:标题 1(8 个点)、标题 2(10 个点)、标题 3(12 个点)、标题 4(14 个点)、标题 5(18 个点)、标题 6(24 个点)、标题 7(36 个点),另外还有一种普通模式(Normal),默认字体大小为 12 个点。

在网页中字体的设置也与 Word 不同,默认情况下,浏览器只能显示两种中文字体:宋体和黑体。如果使用 IE 4. 0,可以显示多种字体,如果使用 IE3. x 或 NN 3. x,它们会自动将所有的字体都转换为这两种字体。所以,一般情况下不要设置复杂的字体,否则大部分工作都是无用的。

5. 字体的颜色

单击“(图片)”,在出现的“文本色彩”对话框中,单击这个调色板中的不同色块,选定字体就变成了所要的颜色。如果觉得这些颜色不满足需要,单击“Other”按钮,出现 Windows 95 中标准的调色板对话框,用鼠标拖动调色板上的两个滑动框,右下方的框中显示出所选定的颜色,单击“添加到自定义颜色”按钮,左边的“自定义颜色”框内出现所选定的颜色。最后按“确定”按钮,颜色的设置完毕。另外,某些浏览器并不支持很精细的色彩,所以,通常没有必要设置很复杂的颜色。

6. 字体的其他属性

如果你觉得上面设置的这些属性并不能满足需要,选定一段文字后,单击“Format(格式)”菜单中的“Character Properties...”菜单项,出现图 7-8 所示的对话框。在这个对话框中可设置字体的所有属性,并可在文字上添加超链接,修改段落参数。在“Font Face”框中选择字体,在“Font Size”框中选择字号,单击“Color”框中的色块可改变字体的颜色。在“Style”框中有 8 种字体的特殊样式(Style),这些复选框可选一项,也可选多项,如果想取消这些样式参数,单击“Remove Style Settings”;如果想取消所有的字体设置,单击“Remove All Settings”按钮。当然,你也可以用“Font”选项卡中或“字体”工具栏中的按钮来设置不同的字体效果,只要能达到美观、清晰的目的,可以“不择手段”。

7. 关于兼容性

在实际应用过程中,我们还发现,即使是同样的设置,在 NN 和 IE 中见到的效果却有一些差别,特别是关于颜色与粗体的差别。因此,在制作网而时,一定要用不同的浏览器多看看,以免让网友们说你的网页水平太低。

□山东 刘海林

用 Communicator 编写网页(上)

问:怎样从 Windows 95、Windows 3.1 或 MS-DOS 升级到 Windows 98?

可以在 MS-DOS 下,或者任何一种 Windows 版本下安装。但最好的而且最可靠的方法是在现有的 Windows 版本下安装。

>>> 从 Windows 95 升级到 Windows 98:

1、启动 Windows,然后在 CD-ROM 驱动器中插入 Windows 98 CD。

2、单击“开始”,然后单击“运行”。

3、在“打开”框中键入: x:\Setup

其中 x 为 CD-ROM 驱动器的号。

4、按屏幕提示操作。

>>> 从 Windows 3.1 或 Windows for Workgroups 升级到 Windows 98:

1、启动 Windows,然后在 CD-ROM 驱动器中插入 Windows 98 CD。

2、在“文件管理器”或“程序管理器”中单击“文件”,然后单击“运行”。

3、键入: x:\Setup

其中 x 为 CD-ROM 驱动器的号。

4、按屏幕提示操作。

>>> 在 MS-DOS, 下安装 Windows 98:

1、在 CD-ROM 驱动器中插入 Windows 98 CD

2、在 C:\ 提示符后面键入 CD-ROM 驱动器号和冒号 (:),再键入反斜杠 (\) 和“Setup”。

例如 X:\setup

其中 x 为 CD-ROM 驱动器的号。

3、按 ENTER 键,再按屏幕提示操作。

问:怎样从远程 CD-ROM 安装 Windows 98?

装有 CD-ROM 的计算机必须运行 Windows for Workgroups 或 Windows 98,共享 CD-ROM。然后执行以下步骤:

1、或在“Windows 资源管理器”中连接网络驱动器,或在命令提示符后面键入 NET USE 命令,与共享 CD-ROM 建立连接。例如:

```
net use * \\\machine\cdshare
2、单击 Setup.exe,或在命令提示符后面键入 setup.
```

问:在 Windows 98 的干净安装前应当做些什么?

问:在 Windows 98 的干净安装前应当做下列准备工作:

警告:驱动器被格式化之后,驱动器上的所有数据都将丢失。所以在格式化驱动器之前应先执行:

1、备份重要文件和程序,包括 autoexec.bat、config.sys 以及所有的硬设备的驱动程序。

2、确认您已经有了工作启动盘。(若是从 CD 安装 Windows 98,还须复制 CD-ROM 的驱动程序。如果从前安装过 Windows 98,您的启动盘上会有一些通用的 CD-ROM 驱动程序。您应当事先测试一下您的启动盘和 CD-

ROM 驱动程序。)

4、在 MS-DOS 命令提示符下键入:format x:

(其中 x 为要格式化的驱动器)。

再按 ENTER 键。

5、遇到系统提示时,键入“Y”,再按 ENTER 键,格式化磁盘。磁盘格式化之后,便准备好干净安装了。

问:安装 Windows 98 之后,要不要重新安装我的程序?

在升级现有版本的 Windows 或 Windows for Workgroups 时,Windows 98 可以恢复程序设置。

如果您在一个分立目录中安装 Windows 98,或者执行了清除安装,那么所有的 Windows 程序都要重新安装。

问:我的硬盘上有 25MB 可用空间,但在升级到 Windows 98 时,系统告诉我没有足够的磁盘空

间。那么升级到 Windows 98 究竟需要多少磁盘空间?

若是从 Windows 95 升级,需要 90 到 100MB 磁盘空间;若要完全安装,则需 100 到 110MB。

注意:实际需要的磁盘空间取决于安装时选择的选项和附件。

如果使用了磁盘压缩 (MS-DOS DoubleSpace 或 DriveSpace 或 Stacker),则由于磁盘压缩估计可用空间的方式不同,安装可能需要 90 到 100MB 以上的磁盘空间。安装程序将调整所需的磁盘空间,确保在安装时不会耗尽磁盘空间。

问:安装程序在收集信息时会停止响应。如何避免这个问题?

偶尔,安装程序在检测计算机设备时会停止影响。

>>> 原则上采到以下步骤:

1、关机 10 秒,然后重新打开。

2、重新运行安装程序,然后选择“安全恢复”,可以跳过出现问题的区域。安装继续,并跳过它上次遇到的检测问题。

3、若安装程序仍然停止响应,请重复步骤 1 和 2,直至 Windows 98 安装完成。

注意:另一种选择就是手工指定计算机的硬件以使安装程序停止的可能性减到最小。这时,安装程序仅检测您指定的设备。

问:如何在分立的文件夹中安装 Windows 98?

在安装 Windows 98 过程中,系统会提示您提供一目标文件夹。

>>> 不在默认文件夹中安装 Windows 98:

1、单击“其他目录”选项,然后单击“下一步”。

2、键入新的文件夹位置。例如,键入 C:\Win98,其中 C 为硬盘驱动器,Win 98 为新的文件夹。

问:想保存 Windows 98 的设置,该备份哪些文件?

可用 Windows 98 备份实用程

序备份系统以及所有的用户端的重要软件。使用“全系统备份文件”设置,详细描述请看运行备份时出现的第二幅屏幕。

注意:如果不在默认文件夹中安装 Windows 98,则必须重新安装所有的程序(并可能重新安装所有硬件外设的驱动程序)。

问:我已经在 Windows 95、Windows 3.1 或 Windows for Workgroups 3.1X 的基础上,而且在别的(非默认)文件夹中安装了 Windows 98。我将如何将系统配置成它们之间的“双引导”?

不支持 Windows 95 和 Windows 98 之间的“双引导”。可能有第三方的“引导管理程序”产品有这样的功能,但 Microsoft 不支持。

然而,在从前版本的 MS-DOS 与 Windows 3.x/Windows For Workstations 3.x,之间仍有双引

导。当您不同的文件夹中安装了 Windows 98,而且您用了 MS-DOS version 5.0 或更高的版本,则按照默认规定,在它们之间不存在双引导。安装过程中,现有版本的 IO.SYS、MSDOS.SYS 和 COMMAND.COM 全被重命名为 .DOS 扩展名:

IO.DOS
MSDOS.DOS
COMMAND.DOS

并在新的 MSDOS.SYS 文件中添加了如下一条:

```
bootmulti = 1
```

所有的这些输入都是为了双引导能正常工作。

下面的步骤可以原来的 MS-DOS 版本启动计算机:

1、启动计算机。在计算机启动时按住 CTRL 键,直到见到 Windows 98 的引导菜单。

2、在此菜单上选择“Previous Version of MS-DOS”。

问:在第一次重新启动后安装程序停止了。为什么它不能重新启动?

原因很多,其中包括磁盘访问方面的视频问题。执行下面的步骤,诊断重新启动的故障:

1、重新启动 Windows 98,当出现“Starting Windows 98...”时按 F8。

2、在“启动”菜单上选择“Safe Mode”。在 Windows 98 启动后将视频驱动程序改为标准 VGA 驱动程序。

>>> 更改视频驱动程序:

1、单击“开始”,指向“设置”,然后单击“控制面板”。

2、双击“显示”。

3、单击“设置”,然后单击“更改显示器类型”。

4、在“适配器类型”中单击“更改”,然后单击“显示兼容设备”。

5、单击“标准显示卡类型”,单击“标准显示适配器 (VGA),然后单击“确定”。

6、重新启动 Windows 98。

如果在安装时 Windows 98 仍然停止:

1、重命名 Config.sys 和 Autoexec.bat 文件

2、单击“开始”,指向“设置”,然后双击“系统”。

3、单击“性能”,然后单击“文件系统”。

4、单击“疑难解答”,然后选择所有的可用复选框。

5、单击“确定”,再单击“确定”,然后重新启动计算机。

问:我第一次运行安装程序,它在检测硬件时停了。怎么办?

如果计算机在安装硬件检测阶段停了,请关闭系统电源,等待 10 秒钟,再重开电源。不要按 CTRL + ALT + DEL! 系统重新启动后,用“安全恢复”重新启动安装程序,这样可以跳过引起麻烦的检测部位。如果系统还停,它会停在不同的检测模块。关闭电源,等系统检测完成后再次开电源。

问:为什么从 CD 安装 Windows 98 时计算机会停止响应?

最可能的原因是实模式和保护模式与 CD-ROM 驱动程序之间存在冲突。尝试从 Config.sys 文件中注释掉 CD-ROM 驱动程序。如果问题没有解决,再试验下面的诊断过程:

-以“安全模式”启动计算机。(请参阅 FAW,“安装停止在第一次启动之后”)

-创建 Bootlog.txt 文件,查看安装失败的位置。

-查看 Detcrash.log 文件。若是能见到这个问题,则该问题与硬件检测有关。

-检查 los.ini,假如装入 Config.sys 文件的保护模式驱动程序引起什么问题的话,便将它们注释掉。

-如有冲突发生,即检查“设备管理器”。删去被怀疑引起麻烦的任何设备。

-将显示驱动程序改为标准 VGA。

-尝试单步 (step-by-step) 安装。

-重命名 Autoexec.bat 和 Config.sys 文件,防止它们在下次尝试时再装入。

-重命名 C:\windows\System.ini,然后将 System.cb 复制到 System.ini。如果这样做了,问题解决了,就应当检查 System.ini 文件中的与第三方应用程序有关的每一项。这些就可能罪魁祸首。

问:运行安装程序之后,可以不再访问 CD-ROM 驱动器了。为什么?

如果您的 CD-ROM 驱动器是有品牌的 (Sony、Mitsumi 和 Panasonic),Windows 98 将安装它们的驱动程序。如果不检测 CD-ROM,则表明与该设备或控制器之间存在冲突,请检查“控制面板”中“设备管理器”中的设置。单击“控制面板”中的“添加新硬件”图标可以添加新硬件。

Win98 安装问答

问:那么升级到 Windows 98 究竟需要多少磁盘空间?

若是从 Windows 95 升级,需要 90 到 100MB 磁盘空间;若要完全安装,则需 100 到 110MB。

注意:实际需要的磁盘空间取决于安装时选择的选项和附件。

如果使用了磁盘压缩 (MS-DOS DoubleSpace 或 DriveSpace 或 Stacker),则由于磁盘压缩估计可用空间的方式不同,安装可能需要 90 到 100MB 以上的磁盘空间。安装程序将调整所需的磁盘空间,确保在安装时不会耗尽磁盘空间。

问:安装程序在收集信息时会停止响应。如何避免这个问题?

偶尔,安装程序在检测计算机设备时会停止影响。

>>> 原则上采到以下步骤:

1、关机 10 秒,然后重新打开。

2、重新运行安装程序,然后选择“安全恢复”,可以跳过出现问题的区域。安装继续,并跳过它上次遇到的检测问题。

3、若安装程序仍然停止响应,请重复步骤 1 和 2,直至 Windows 98 安装完成。

注意:另一种选择就是手工指定计算机的硬件以使安装程序停止的可能性减到最小。这时,安装程序仅检测您指定的设备。

问:如何在分立的文件夹中安装 Windows 98?

在安装 Windows 98 过程中,系统会提示您提供一目标文件夹。

>>> 不在默认文件夹中安装 Windows 98:

1、单击“其他目录”选项,然后单击“下一步”。

2、键入新的文件夹位置。例如,键入 C:\Win98,其中 C 为硬盘驱动器,Win 98 为新的文件夹。

问:想保存 Windows 98 的设置,该备份哪些文件?

可用 Windows 98 备份实用程

序备份系统以及所有的用户端的重要软件。使用“全系统备份文件”设置,详细描述请看运行备份时出现的第二幅屏幕。

注意:如果不在默认文件夹中安装 Windows 98,则必须重新安装所有的程序(并可能重新安装所有硬件外设的驱动程序)。

问:我已经在 Windows 95、Windows 3.1 或 Windows for Workgroups 3.1X 的基础上,而且在别的(非默认)文件夹中安装了 Windows 98。我将如何将系统配置成它们之间的“双引导”?

不支持 Windows 95 和 Windows 98 之间的“双引导”。可能有第三方的“引导管理程序”产品有这样的功能,但 Microsoft 不支持。

然而,在从前版本的 MS-DOS 与 Windows 3.x/Windows For Workstations 3.x,之间仍有双引

导。当您不同的文件夹中安装了 Windows 98,而且您用了 MS-DOS version 5.0 或更高的版本,则按照默认规定,在它们之间不存在双引导。安装过程中,现有版本的 IO.SYS、MSDOS.SYS 和 COMMAND.COM 全被重命名为 .DOS 扩展名:

IO.DOS
MSDOS.DOS
COMMAND.DOS

并在新的 MSDOS.SYS 文件中添加了如下一条:

```
bootmulti = 1
```

所有的这些输入都是为了双引导能正常工作。

下面的步骤可以原来的 MS-DOS 版本启动计算机:

1、启动计算机。在计算机启动时按住 CTRL 键,直到见到 Windows 98 的引导菜单。

2、在此菜单上选择“Previous Version of MS-DOS”。

问:在第一次重新启动后安装程序停止了。为什么它不能重新启动?

原因很多,其中包括磁盘访问方面的视频问题。执行下面的步骤,诊断重新启动的故障:

1、重新启动 Windows 98,当出现“Starting Windows 98...”时按 F8。

2、在“启动”菜单上选择“Safe Mode”。在 Windows 98 启动后将视频驱动程序改为标准 VGA 驱动程序。

>>> 更改视频驱动程序:

1、单击“开始”,指向“设置”,然后单击“控制面板”。

2、双击“显示”。

3、单击“设置”,然后单击“更改显示器类型”。

4、在“适配器类型”中单击“更改”,然后单击“显示兼容设备”。

5、单击“标准显示卡类型”,单击“标准显示适配器 (VGA),然后单击“确定”。

6、重新启动 Windows 98。

著名游戏公司橱窗

以卡通横动作游戏《雷曼》闻名于世的UbiSoft公司,由Guillemot五兄弟于1986年在法国创立,总部位于巴黎,从事多媒体教学、游戏软件等等的制作、出版和发行。1996年7月,公司成功的进入法国股票交易市场。1997-98年度公司的年营业额已达到了1亿一千万美元。

法国总部发行包括LucasArts、Broderbund、Blizzard、Europress和Funsoft等著名公司的产品,是最大的娱乐软件发行商。另外,制作部门拥有强大的游戏策划、3D影像设计、声音处理以及视频制作队伍,致力于开发好看又好玩、寓教于乐的游戏和文化教育CD-ROM。公司的下属六个部门中,有荣获最佳原创奖的游戏公司,有法国最大,最著名的配有专门制作师的电脑化制作室。其产品大致分为四类:体育、战略、冒险游戏类;互动式教学游戏类;互动式故事类;互动式艺术教育类。画面精美,内容健康向上,知识性强,寓教于乐,是UbiSoft公司作品的特色,深受世界广大青少年和学生家长的欢迎。这在以欧美以暴力游戏占主导地位的游戏业界,逆流而行,独树一帜,实在是难能可贵的。

UbiSoft公司开发的各款雷曼(Rayman)游戏、《吉爱哥和偷黑夜的贼的故事》以及使用MMX技术的生死赛车(POD)和为PII开发的

麻烦大了(TonicTrouble)是该公司成功的典范。其中雷曼的全球销售总额已达八十万套,且在欧洲和美国优秀游戏排行榜上长居前茅,《吉爱哥和偷黑夜的贼的故事》在法国、西班牙、意大利、比利时、卢森堡、荷兰、巴西等国的寓教于乐类游戏销售榜上均名列第一,这些都使UbiSoft公司的知名度得到空前提升。

现如今公司已成长为一兼容多元文化的跨国性组织。除了法国总部,公司与四十一个国家和地区保持着业务联系,并在美国、日本、德国、西班牙、意大利、英国、澳大利亚、中国和加拿大设有分部。至今为止,全球雇员总数已达到了1000余名。

中国分公司正式成立于一九九六年十二月,中文名为上海育碧电脑软件有限公司。公司现已拥有150多名员工,并计划发展至200人以上的规模。目前,中国分公司已经汉化出版了包括《魔法门VI——天堂之令》在内的多款世界著名游戏,深受中国玩家的欢迎。现在,公司的业务正不断扩大,UbiSoft公司打算除了继续

将海外优秀产品汉化后奉献给玩家外,还将开发中国题材的产品。为此,1997年7月,成立了制作部,配备了一流的设备和精干的中、外多媒体产品开发制作专家。UbiSoft中国分公司的目标是成为全国有影响的开发和发行与世界同步的游戏和多媒体产品的企业。在中国游戏软件市场不景气的情况下,UbiSoft公司敢于在这个市场谋求发展,可以说是有胆识和战略眼光的。这也是中国玩家的福气。

随着环球网的迅速发展,出现了一种很特殊的网上游戏,全名叫MULTIPLE USER DUNGEON,简称MUD。

MUD起源于美国,由于网上传输图形的速度很慢,目前网上的MUD游戏还是以文本文件为主。因此,有人给MUD下的定义是:它是一个基于文本的虚拟世界,人们可以在那个世界中相互交流,同时也和MUD内置的环境和对象交流。

那个所谓基于文本的虚拟世界,是一个虚拟社会,历史背景一般在古代或未来,这样以便玩家在玩游戏时远离我们所在的年代,更加投入到虚拟的角色扮演中去。

MUD游戏是一种开放式角色扮演游戏,相当于你“化身”在另一个社会生活中,MUD中主要有三大类角色,一类是在线的真实玩家扮演的角色,一类是被称为NPC的预置的电脑角色,最后一类是巫师。这巫师是MUD游戏的系统管理员(当然也是真人扮演的哦!),负责在MUD中执法,专门惩治在游戏中违规的玩家,以保障MUD社会的“正常”秩序。在进入MUD游戏后,首先是设置初始参数,在有限的点数范围内,你可以设置包括职业、钱财、装备、能力、体力、等级等的最初数值。让你先变成“数字化人”以便以后进行“数字化生存”!

玩家进入MUD后,会发现这里的确实具备社会生活的必须环境,有客栈、店铺、武器店等建筑物,有各地的名山大川。你一踏进去,就投入了在另一个世界中的“人生道路”。在MUD中,你可以扮演平时生活中的自己,也可以扮演和平时生活中完全相反的角色,总之不同的玩家,根据自己的不同的性格爱好,会自由选择人生道路,或成为一代大侠,或成为大魔头,或为爱赴汤蹈火,或到处恶作剧,或拉帮结派,做在现实生活中不可能做或不敢做的事,享受冒险生人所带来的乐趣。

为了使游戏更逼真,MUD中会有时间概念,随着时间的推移,你的年龄会增长,你不能谈恋爱,结婚,甚至养育儿女。而且MUD中不能存入、读取,也无法修改能力数值,完全模仿真实生活,而且每个MUD游戏都在不断地创造新环境,扩大地图,进行各种修改完善,因此,同一名称的MUD游戏,你在不同站点可能发现不同的环境和事物,同一站点的MUD环境规模也在不断地扩大,用更真实的、更多的值得探索的环境,引诱你全身心的投入。另外,为了使MUD游戏与现实环境交互,游戏中你可以进行在线与其它玩家聊天(相当于聊天室),谈些与MUD游戏毫不相干的事情。在MUD中的古代的旅店的“留言板”上,你甚至可以为你认识的现实生活中的朋友(当然你知道他在游戏中的名字),写下“某月某日在某球打保龄球,不见不散”之类的留言。

在国内最著名的MUD游戏算是《侠客行》了,它的社会环境来源于金庸的十四部武侠小说,游戏开始时,玩家从一个土地庙中诞生出来(你在江湖杀战中战死后,也变成新手从这里“再生”),进入江湖,参加或武当少林或丐帮等门派,拜师学艺,还可以见到张三丰、洪七公、杨过之类的NPC人物,寻觅那《降龙十八掌》、《葵花宝典》之类的绝世武功,在血雨腥风的险恶江湖展开人生大冒险。但是,由于《侠客行》的巫师比较懒散,使先入的玩家,常常用屠戮刚从土地庙中冒出的新手来提升等级,使许多新手望而生畏。于是《侠客行》的影响力从此走向衰落,而《英雄故事》、《红龙传奇》、《纵横》、《西游记》、《风云》之类的设计更佳的MUD游戏正在崛起。

MUD概述

什么是力量反馈式游戏杆

力量反馈式游戏杆(Force Feedback Joystick,以下简称FF式游戏杆)不是一项高科技,但它却是一种能够让游戏更好玩,更有临场感的技术。力量反馈技术是由美国Immersion Corporation公司于1995年发明的,其最主要的功能是通过游戏杆/控制器上加装的马达装置对游戏杆本身施加一个反作用力。这种反作用力的作用就是让玩家随着游戏中的不同情况从手上感觉到一些力量或者是震动,借此更能融入游戏的气氛之中。比如,当主角在游戏中被爆炸波及及时,玩家将通过FF式游戏杆感觉到手中的震动;当玩家在赛车游戏与其它的车相撞,如果玩家使用的是支持力量反馈式方向盘的话,那玩家会发现方向盘会突然变得很重,甚至失去控制;而如果玩家用FF式游戏杆来运行模拟飞行游戏的话,你不但能手感觉到飞机引擎的振动,还可以在爬升或是下降时感觉到地球重力的改变。

同样的,力量反馈式游戏杆也是早在几年前便已在市面上出现。在那时,虽然说用FF式游戏杆玩游戏的感受相当好,但可惜它的游戏却不多,因此FF式游戏杆未能成为游戏界接受的一种标准,到后来也就渐渐地沉寂了。

一直到最近,自从任天堂N64家用游戏机推出了反馈式操作盘后,电脑游戏界才又开始掀起FF式游戏杆的风潮。不过,其中最主要的原因还是由于Microsoft公司所推出的Direct X 5.0程序界面。玩家们都知道,现在市面上的游戏十有八九都是使用Direct X来进行设计的。使用Direct X的好处就是程序设计师可以使自己设计的游戏能很方便地支持任何电脑周边设备,而不必为

了每种不同品牌的电脑周边设备专门撰写一种驱动程序。Direct X 5.0的功能除包括原有的3D、2D图形控制界面,音效控制界面之外,新加入的就是电脑控制器的程序界面。换句话说,游戏的设计者可以利用Direct X来使其程序支持与Direct X兼容的游戏杆。由于Direct X 5.0的控制功能中包括FF式游

两种游戏杆的设计用途不同。在力量反馈的形式上也有所区别,下面分别作一简单介绍。

1. CH Products的Force FX力量反馈式游戏杆

Force FX的外型看起来与CH Products公司所推出的其它种类游戏杆非常相似。在游戏杆的顶部有两个按钮和两个视角调整器,在食指可接触的地方有一个发射机关炮的主要按钮。在游戏杆的右侧有一个辅助按钮,在拇指接触处有导弹发射按钮,在小指接触处还有一个备用的按钮可以让玩家自由设定功能。整体看来,游戏杆的设计是仿照F16战斗机的游戏杆而设计,所以,这个游戏杆最主要的功能就是用来进行空战游戏,也就是那种速度较快的飞行模拟游戏。

安装ForceFX时,除了得把它接在电脑的游戏杆接口上,玩家若还要享受力量反馈的功能还必须另接上外接电源以取得力量反馈的效果。ForceFX反馈的力量相当大;有时候晃动得连玩家都难以抓住游戏杆。由于反馈力很大,因此CHProducts公司在ForceFX的包装盒中附送了一个固定器,可以让玩家把游戏杆固定在桌上,以免在游戏时玩家还得用一只手扶住游戏杆。此外,玩家在进行飞行空战的时候,即使没有遇到爆炸,游戏杆本身也会轻微震动,就好像飞机引擎产生的震动感一般。

不过,ForceFX最大的缺点就是它的震动形式只有一种,虽然说它有好几种不同的震动力量等级,但是所有的震动都只是游戏杆晃动程度的不同而已。当玩家在用ForceFX来玩飞行战斗游戏时,其强大的反馈力度确实可以增强游戏的真实感觉,但是如果拿来玩飞行模拟游戏的话,那么ForceFX震动的形式就有点不真实了。

已经推出的力量反馈式游戏杆

目前在市面上已经推出的FF式游戏杆并不太多,其中较具代表性的包括两款,一款是由CH Products公司设计的Force FX游戏杆,另一款则是由Microsoft公司推出的Sidewinder游戏杆。这

力量反馈式游戏杆

从本讲开始,心铃要和大家一起编制一个实用的应用程序。对于许多人来讲,家中总会买很多的书,书多了,有时难免搞不清楚了;好看的书有时被亲朋好友借走,时间长了也就忘了……。看来,一个管理“藏书”的小程序是很必要的,心铃下面就是要和大家一起做这样一个的小软件。不用走开喔, Step By Step,也许你会从中学到很多有用的知识,还能自己编制一个应用软件呢!准备好了吗? Let's begin! (图5略)

按照前一讲“应用程序的设计过程”中介绍的,先建立一个新的应用程序,然后在 Form1 上构造如图5的界面。注意:在建立 Frame 控件里的单选按钮 (Option Button) 时要注意:每创建一个按钮时,一定要使 Frame 处在选中状态 (即先选中 Frame,使其四周被8个正方形包围,然后选中 Option Button 拖放一个;再选中 Frame……);另外“数据控制”控件的 RecordSetType 属性设为 0-Table。其他控件的属性详见表2。

表2 Form1 控件属性

类别	名称	Caption	DataSource
标签	lblTime		
文本	txtBookNum		
书框	Frame1	选项	
选择按钮	optBook	书籍目录	
选择按钮	optRarity	珍贵书籍	
选择按钮	optLend	外借情况	
数据网格	DBGrid1		Data
数据控制	Data		
按钮	cmdArrange	管理	
按钮	cmdDel	删除	
按钮	cmdQuit	退出	

先从基本的、主要的下手,为此,令 lblTime 和 txtBookNum 的 Visible 为 False;由于是要与数据库打交道,所以我们下面的工作就是建立一个数据库。

1. 建立数据库

单击“外接程序 | 可视化程序管理器”,进入 VisData 应用程序。选择“文件 | 新建”,建立一个 Microsoft Access 数据库 (7.0),取名为 book.mdb,选定目录保存 (心铃是保存在“c:\cx\tmp\vb”)。鼠标右键单击“Properties”选中“新表”,在弹出的对话框中输入以下内容:表中名称 - book_all;添加字段 - 书名,作者,价格,购买时间和重要性 (缺省内容为“重要”)。这样就设计了一个数据库 - book.mdb,它内含表 book_all。

下面对 Form1 编程,这里主要是对 Frame 和 DBGrid 的编程。先简单介绍 DBGrid 控件,它和 Grid 控件较相似,都必须与数据控件 Da-

ta 一起用。但 DBGrid 能把 DataSource 属性赋值给 Data 控件 (DataSource 属性值与数据控件的名称相同),使该控件自动填充,同时每列头由 Data 控件的 Recordset 对象自动设置成表的字段名。每个 DBGrid 控件单元能记录文本值,但不是链接的或嵌入的对象。可以在代码中指定当前单元,或用户在运行时用鼠标或单元箭头键改变当前单元。如果单元的文本太长以至不能在单元中显示,文本会换行到同一单元的下一行。要显示换行的文本,必须增加单元的 Column 对象的 Width 属性和控件的 RowHeight 属性。在设计时,能通过改变列的大小或改变列 Column 对象属性页中列的宽度来交互地改变列宽。

注意:如果在设计时设置任何的 DBGrid 列属性,那么为了维护当前的设置就需要设置所有的列。

(1) Form1 的代码

先对 Frame 的第一个选项“书籍目录”编程。

```
Private Sub optBook_Click()
    '这句话非常重要,指明了DBGrid显示表的名称
    Data.RecordSource = "book_all" 'a句
    Data.Refresh
End Sub

Private Sub Form_Load()
    Data.DatabaseName = "c:\cx\tmp\vb\book.mdb"
    '指明连接的数据库
End Sub

Private Sub cmdBook_Click()
    End
End Sub

Private Sub cmdArrange_Click()
    Form1.Hide '隐藏Form1
    Load frmAdd '加载frmAdd
    frmAdd.Show 'b句
    Data.Recordset.MoveLast '显示最后添加的记录
End Sub
```

注意 b 句的作用:保证从 frmAdd 返回后从 b 句开始向下继续执行。这是一个重要的小技巧。

2. 建立辅助窗口 frmBook

由于“添加”的辅助窗口实际是对 book_all 表操作,所以可以利用 VisData 来建立 Form。在 VisData 中 (进入 VisData 的方法见 1),选中“实用程序 | 数据窗体设计器”,输入窗体名称 - Book,记录源的下拉列表中选 book_all,添加“可用字段”中列出的所有字段,单击“生成窗体”,然后关闭。这时,在项目管理里面多了一个窗体 - frmAdd,可以重新排列它,并把 Form 的 Caption 内容改为“添加书目”。

删除程序自动提供的、但并不需要的代码,修改后 frmBook 的代码如下:

```
(1)“添加”按钮代码
Private Sub cmdAdd_Click()
    Data1.Recordset.AddNew '生成新的记录
    txtFields(3).Text = Date
    '购买时间“赋初始时间值
    txtFields(0).SetFocus '光标移至“书名”处
    cmdAdd.Enabled = True
    '按“添加”后,添加按钮失效
    cmdDelete.Enabled = False
    '按“添加”后,删除按钮失效
End Sub

(2)“关闭”按钮代码
Private Sub cmdClose_Click()
    Unload Me '卸载 frmAdd
    Form1.Show '显示 Form1
End Sub

(3)“删除”按钮代码为程序提供。
Private Sub cmdDelete_Click()
    Data1.Recordset.Delete
    Data1.Recordset.MoveNext
End Sub

(4)“更新”按钮代码
Private Sub cmdUpdate_Click()
    Data1.UpdateRecord '把新记录存进数据库
    Data1.Recordset.Bookmark = Data1.Recordset.LastModified
    cmdAdd.Enabled = True '添加按钮起作用
    cmdDelete.Enabled = True '删除按钮起作用
End Sub
```

好了,到现在为止,这个应用程序已经能完成对数据库的 book_all 表里的记录进行管理的功能,大家可以试一试。其它选项的编程只有下一讲来讲了,因为已经到时间了。由于本讲涉及到数据库的编程和操作,较为复杂,所以心铃建议初学者好好琢磨一下,并最好自己根据本讲的内容来尝试一下“删除”按钮的编程,它很简单,因为本讲已经涉及到了, Try this, OK?

□四川 心铃

六、在浏览器的状态行中从左至右滚动字的显示效果;

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 实验四 </TITLE>
</HEAD>
<script LANGUAGE="JavaScript">
<!--
// the string that should scroll
var ms1 = "软件报是电脑爱好者的良师益友"
var ms2 = "软件报是电脑初学者的启蒙老师";
var ms3 = "别人的高标准,是我们的基本要求";
var kk = 0;
var scrStr = ms1;
var width = 80;
var j = 200;
var strLen = scrStr.length;
var pos = - width;
// start far enough to the left for only
var line = 1; // one letter to be showing
function scroll(){
var scroll = "";
// initialize the string to be printed
pos ++; // move to the right in the string
pos ++;
if (pos >= strLen)
// start over if the string is done
{ pos = - 66;
// scrolling
kk = 0;
if (kk == 0 && line == 1)
{line ++;
```

主页制作技巧 (四)

```
scrStr = ms2;
kk ++ }
if (kk == 0 && line == 2)
{line ++;
scrStr = ms3;
kk ++ }
if (kk == 0 && line == 3)
{line = 1;
scrStr = ms1; }
}
if (pos < 0) {
// add spaces to beginning if necessary
for (var i = 1; i <= Math.abs(pos); i++)
scroll = scroll + " ";
scroll = scroll + scrStr.substring(0,
width - i + 1);
else
scroll = scroll + scrStr.substring(pos,
pos + width);
window.status = scroll; // print the string
// setTimeout("scroll()", 200);
// recurse after 2/10 of a second
if (pos == 0) {
j = 1500;
pos = strLen + 1; }
```

```
else
j = 50;
setTimeout("scroll()", j);
}
// -- --
</script>
<BODY bgcolor = blue>
<center> <font size = 5 color = red> 欢
迎加入软件报的队伍中去 </center>
</body>
</html>
```

□河北 刘向军

我的一位网络程序员,由于工作关系长期与 IT 业界以及程序的实际应用打交道,最近本人在一些报刊上发现有个别作者在所发表的程序应用文章中有误导读者的行业。本人认为可能是个别作者向报刊社寄发程序作品时又不想把自己的程序让更多的读者易用、实用,但又想发表自己作品来展现自身的程序水平。因此在应用程序中增加了少数属无效程序语言,或一些多余的语句。如果这样保守作者就会造成初学者误走许多的弯路,且还会干扰优秀的程序语言,由于我国的 IT 尚属发展和普及阶段,而业余程序员爱好者又十分热衷于程序的简单、实用。为此本人希望个别作者一定要有良好的奉献精神,为推广为国的网络 / internet / 。同时为提高我国的业余程序员水平作出无私的奉献。

□四川 汤芳升

Visual Basic 是一种开发 Windows 应用程序常用的语言,用它编程相对容易,开发工作量少,设计界面直观。在实际工作中,我们需要使用 VB 来控制微机的串行口通信,但在 VB 的基本用法中,没有介绍对串行口通信操作方面的知识,这方面的文章介绍的也少,在此把我们在工作中的具体使用方法介绍一下。

使用 VB 编制串行口通信程序一般有两种方法:

- 1)使用 Windows DLL 功能;
- 2)使用 Microsoft.VBX 提供的控件。

使用 DLL 方法相对比较复杂,并且这方面详尽的资料我们又没有,为此我们选择了第二种方法来实现编程。

以 VBX 为后缀的文件,一般都是由第三方提供的控制,主要用来扩充 VB 所不能完成的一些功能,并能被 VB 直接使用的。

编程主要有以下几步:

一. 加载串行通信的控件

首先看 VB 的工具箱中是否有串行通信的控件,它的图标象一个电话;

如果工具箱内没有此控件,可以通过主菜单 File -> Add File 将 \Windows\System 下的 MSCOMM.VBX 文件加载进来,这样就可以使用该控件提供的串行通信功能了。

二. 建立串行通信按钮

在工具箱内选取串行通信控件图标,然后在窗体窗口内建立一个串行通信按钮,接着就可以按你的要求修改它属性的一些参数。

三. 串行通信控件的属性意义

CDTimeout: 设置等待载波检测 CD 信号的最大时间,单位为 ms;

CommPort: 设置需通信的串行口号;

CTSTimeout: 设置发送的最大等待时间,单位为 ms,接收方收到发送来的有效信号后,接收方做好接收准备,并发回信号作为回答。超时便引发 OnComm 事件。

DSRTimeout: 设置接收的最大等待时间,单位为 ms,发送方收到接收方已收完数据的信号后,然后发一信号作为回答。超时便引发 On-

comm 事件。
DTREnable: 设定接收器已准备接收数据,CPU 准备就绪。

Handshaking: 设置通信协议。0—协议;1—采用 Xon/Xoff;2—采用 RTS/CTS;3—采用 RTS/CTS 和 Xon/Xoff。

inBufferSize: 设置输入缓冲器大小,单位:Bytes。

inputLen: 设置从接受器中读取的字符个数。

interval: 设时间间隔,单位:ms。

RTSEnable: 设定发送器准备发送数据,通知外设备发送数据。

Settings: 设置通信的信息格式,格式为字符串

开发 VB 串行口通信程序

型。分别表示:“波特率,奇偶校验,数据有效位数,停止位数。”

四. 编写代码

建好串行通信控制按钮后,接下来的工作就是给它建立程序代码段,主要有两个代码段:

1. 初始代码段: Sub Form_Load() 主要用来修改串行通信控件的一些属性;

2. 功能代码段: sub 控件名_OnComm() 主要用来控制一些串行数据通信控制及其它功能处理。

五. 编程实例

下面是一个有关的简单程序片段,用来说明如何使用串行口通信的。

程序功能:微机通过串行口 1 将命令传递给数据回放盒,回放盒接到命令后,将存储的数据再通过串行口 1 传回微机。

```
Sub Form_Load () '初始化程序
    cxkzn. CommPort = 1 '使用串行口 1 通信
    cxkzn. Settings = "9600, E, 3, 1"
    '设置传输格式:波特率 9600,偶校验, 3
```

个数据'位,1 个停止位

```
cxkzn. RTSEnable = True
```

```
cxkzn. CTSTimeout = 0
```

```
cxkzn. DSRTimeout = 0
```

```
cxkzn. CDTimeout = 0
```

End Sub

```
Sub cxkzn_OnComm () '串行数据处理程序
```

```
If Not cxkzn. PortOpen Then
```

```
cxkzn. PortOpen = True
```

```
'若串行口未打开,则打开串行口
```

```
If cxkzn. PortOpen = True Then
```

```
for n = 1 to 10 '设定读 10 个数据
```

```
m = n * 3
```

```
a = Int(m + 4)
```

```
b = Int((m + 1000) / 256)
```

```
cxkzn. Output = Chr(a)
```

```
'向串行口写入 1 个指令
```

```
cxkzn. Output = Chr(b)
```

```
cxkzn. InputLen = 1
```

```
'从接收缓冲区每次取 1 个字节字符
```

```
do
```

```
d$ = cxkzn. Input
```

```
'从缓冲区读出一字节字符
```

```
loop while d$ <> ""
```

```
'判断数据标识,如不是循环重读
```

```
cxkzn. InputLen = 2
```

```
'若是读出 2 个字节字符
```

```
d$ = cxkzn. Input
```

```
D1 = asc(Mid$(d$, 1, 1)) '转换成使用数据
```

```
D2 = asc(Mid$(d$, 2, 1))
```

```
d12 = d1 + d2
```

```
If d12 = 65535 Then d12 = 0
```

```
print d12 '显示读出的数据
```

```
Next n
```

```
End If
```

```
comm1. PortOpen = False '关闭串行口
```

End Sub

以上程序在 HP 586/133 上调试通过。

□ 大庆 王兵 王波 赵梦佳

Windows 应用程序的窗体均

有一个漂亮的图标,但对于一个可

执行程序,它的图标一般是存储在

可执行文件之中,而不是独立的一

个图标文件(.ico)。如何能够在

我们的程序里边使用它呢?这就

需要从可执行文件之中将图标

部分“截下来”。用 VB 编写的应

用程序中图标的存储结构是这样

的:以十六进制串“6C 74 00 00”

开头,紧跟其后的两位代表图标

文件的长度,再其后两位为“00

00”,后面的一段便是图标文件的

内容了。由上可见,首先要对十六

进制串“6C 74 00 00”进行查找(由

于图标均存储在 1000 字节以后,

因此可从 1000 字节后开始查找,

这样还可以避免不必要的麻烦),

找到后读出后两个字节,将两字节

交换位置后所得的整数即为图标

文件的长度。比如两字节为“36

04”,交换后为“04 36”,将其转换

存在

```
If Dir(txtEXE.Text) = "" Then
```

```
MsgBox "文件不存在!"
```

```
Exit Sub
```

```
End If
```

```
If Dir(txtICO.Text) <> "" Then
```

```
res = MsgBox("文件已存在,
```

```
是否覆盖?", vbYesNo)
```

```
If res = vbNo Then
```

```
Exit Sub
```

```
End If
```

```
End If
```

```
'打开两个文件
```

```
Open txtEXE.Text For Binary
```

```
As #1
```

```
Open txtICO.Text For Binary
```

```
As #2
```

```
Dim B As Byte
```

```
Dim Length As Long
```

```
Dim Symbol As Symbol0
```

```
"6C 74 00 00"
```

```
i = 1000
```

```
Do While Not EOF(1)
```

```
Get #1, i, Symbol
```

```
If Symbol.A = 0 And Sym-
```

```
bol.B = 0 And _
```

```
Symbol.C = & H6C And
```

```
Symbol.D = & H74 _
```

```
And Symbol.E = 0 And
```

```
Symbol.F = 0 Then
```

```
Exit Do
```

```
End If
```

```
i = i + 1
```

```
loop
```

```
If EOF(1) Then Goto ErrHandle
```

下面 4 句计算图标文件的长

```
Put #2, i, B
```

```
Next
```

```
Close
```

```
picTest. Picture = LoadPicture
```

```
(Text2.Text) '显示图片
```

```
Exit Sub
```

```
ErrHandle:
```

```
MsgBox "操作失败!"
```

```
End Sub
```

程序说明:

1、为叙述简便,可执行文件的

文件名由文本框“txtEXE”给出,输

出的图标的文件名由文本框

“txtICO”给出,图片框“picTest”用

于显示刚生成的图标文件。

2、此程序仅对 VB 程序(4.0

16 位、32 位及 5.0)有效,读者有

兴趣可研究其它类型文件的图标

截取。

□ 天津 于爱武

图标截取器

Length

下面两个字节为“00 00”,将

```
Get #1, , B
```

```
Get #1, , B
```

```
Length = B * & H100 +
```

```
Length
```

其跳出

```
Get #1, , B
```

```
Get #1, , B
```

从源文件中按位读取,将其

```
For i = 1 To Length
```

```
Get #1, , B
```

写入图标文件中

VB, VC, VFP 都是微软公

司的可视化编程工具,它们各

各有各的长处,各有各的特点,

下面就其中一点作一下比较。现在一个窗体上有一个命

VB VC VFP 的一点比较

型选为 Cstring, 确认; 双击命令钮, 出现事件对话框, 双击 BN_CLICKED, 增加一个成员函数为 OnButton1, 确认; 再双击命令钮, 即可进入成员函数的内部进行编程, 函数体如下所示:

```
m_edit = "Hello";
UpdateData(FALSE);
其中第二句的作用是使
控件随变量的变化而变化。
VFP: 与 VB 类似, 但是要
给 Text1 的 Value 属性赋值,
并且要指明 Text1 的容器, 在
此处是窗体 (ThisForm 代表本
窗体) 如下所示:
ThisForm. Text1. Value = "Hello"
由以上不难看出, 三种语
言中相对简单的是 VB。
□ 天津 于爱武
```

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年11月14日 46期 总第633期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★ 贴近读者 实用普及

这似乎是一道无解的题。然而，这又是一道很值得求解的题。在高速发展的信息社会，人脑加电脑意味着什么？不同职业的“双脑人”，将会得出不同的解。我用电脑虽然只有三年“脑龄”，朦胧之中却也有所心得，试以四道算式表达之。是对是错，请读者评判。

算式1 人脑+电脑=智慧 有人说，再聪明的人在电脑面前都是傻瓜。这种说法，我以为为失之偏颇。不错，再复杂的关系和再繁杂的程序，在电脑软件和软件操作中，都变得是那么的简单。在这一点上，人脑与电脑比，确实显得笨了许多。然而，人脑一旦与电脑结合，却能“傻”中变“慧”。现在，电脑软件门类繁多，各科知识应有尽有。我经常光顾电脑市场，买一些自己感兴趣的知识性软件。“八小时以外”就借助电脑，推开“窗口98”（Windows98），浏览令人眼花缭乱的百科知识。用电脑向人脑注入知识，这也许是提高智商、走向成功的一条捷径。

算式2 人脑+电脑=效率 在一般的思维表达过程中，电脑快于人脑，这是一个无

庸置疑的事实。借助电脑的神感提高工作效率，我是深有体会了。参加工作多年，一直与“笔杆子”为伴，因为动笔“来得快”，也没有误过什么事。但是，自从用电脑写作后，才知道这玩艺“来得更快”。原以为思维和

人脑 + 电脑 = ?

湖南省计划生育委员会 副主任 詹 鸣

输入是“两股道上跑的车，走的不是一条路”，谁知将五笔输入法用熟之后，很自然地感觉是“一条道上的两节车箱”，全无“分道”之忧。更何况，反复修改、合理排版、安全保存这些“笔耕”的难题，在电脑面前是“小菜一碟”。现在，我一年要用电脑起草十几万字材料，可以说收到了“多、快、好、省”的效果。

算式3 人脑+电脑=技能 谁掌握了电脑技术，谁就能掌握二十一世纪的“入场券”。信息时代的到来，实际上是电脑时代的到来。作为国家机关工作人员，无论你是上层的，还是基层的，都必须在自己的基本工作技能中，加上“会操作电脑”这一项。不然的话，将会在今后的公务和生活中，频频许多烦恼。对于中青年人来说，现在你若能熟练操作电脑，别人也许会有点羡慕；下世纪你若不

会操作电脑，别人也许就会感到奇怪了。其实，用电脑并不难，我就没有进过什么培训班，全凭自己买了几百元钱的书，“自学成才”。当然，我自学的也只是“皮毛之术”，仅用 Word 写作，用 Excel 统计，用 PowerPoint 制图等等，按此比耳。所幸的是，内行人告诉我，这就很不错了。

算式4 人脑+电脑=快乐 电脑是迷人的。用它写作，会使枯燥的“笔耕”变得轻松自在，有行云流水之感；用它“看书”，会使呆板的阅读变得情趣盎然，有爱不释手之魅力；用它娱乐，会使繁忙的生活变得张弛适度，但在我国，实际上还应当有一种叫法，即从领导干部做起。这样的结果不仅是在技能上，更重要的也许在于开阔的视野上。）

愿电脑走进更多的工作岗位，走进更多的家庭。人脑+电脑=OK。

（编后：电脑普及应从“娃娃”抓起，似乎已无人置疑，但在我国，实际上还应当有一种叫法，即从领导干部做起。这样的结果不仅是在技能上，更重要的也许在于开阔的视野上。）

据报道，一家在美国和加拿大销售 AntiViral Toolkit Pro (AVP) 的零售商 Central Command 称，它在莫斯科的实验室发现了首例 HTML 病毒，这个病毒只对微软公司的 Internet Explorer (MSIE) 有效，不影响 Netscape Navigator, Opera 和其它 WWW 浏览器。

这个称为 HTML Internal 的病毒类似于最近公布的 Windows 脚本病毒 Wscript, Rabbit, 它使用脚本而不是二进制代码来捣蛋，和 Wscript, Rabbit 一样，这个 HTML 病毒还没有造成任何伤害。但是这种新型病毒无疑会衍生出有害的变种。

该病毒所做的是把自己附着在它发现的任何 HTML 文件上，当浏览器读这个 HTML 文件时，它会以通常病毒所采取的方式，让浏览器把复制自己到别的 HTML 文件内，病毒使用 Visual Basic 查找本地硬盘，修改目标文件，下次浏览器读受感染的 HTML 文件时，这一过程重复进行，受感染的 HTML 文件在 Internet 上传播时，病毒开始扩散。

判断一个计算机病毒的特征并不是看它是否有害，而是看

它是否利用受感染的文件或机器复制和扩散自己，当前这个 HTML 病毒可能只是个概念病毒，只想证明它是否有效。由于该病毒依赖 Visual Basic，因此除了 MSIE 以外，在其它浏览器中无效。该病毒利用以 Visual Basic 写的内联脚本复制自己，当 MSIE 的安全设置允许脚本访问硬盘时，病毒才能复制自己，由于 MSIE 的缺省安全设置是不允许访问，只有修改了此项设置的用户才可能感染这类病毒。已感染的 HTML 文件的头部包含一个病毒主程序脚本的引用，当 MSIE 访问改文件时，病毒脚本自动执行，在当前目录和所有父目录上查找 *.HTM 和 *.HTML 文件，找到后把文件体下移，把自己插入文件开始处，达到感染的目的。病毒的头部有文本 ID 行：

```
<html> <!--
Internal -->
浏览器读到已感染的文件时，窗口的状态条上会显示：
HTML Prepend /Internal
详细情况请访问 http://www.avp.com。
```

□成都 闻之

首例 HTML 病毒出现

微软中国研究院在京成立

1998年11月5日，北京——微软公司隆重宣布，微软中国研究院在北京正式成立。这是该公司在海外开设的第二家基础性科研机构，微软公司计划在六年中为该研究院投资八千万美元，再次表明了微软公司对

中国市场的长期承诺。中国政府有关领导，国内著名的计算机专家等300余人出席了今天的成立庆典。

微软公司希望将该研究院办成亚洲最高水平的，也是世界一流的科研机构。在此之前，微软曾于1997年在英国剑桥大学设立了微软第一个海外研究机构。微软中国研究院的成立再次表明了微软公司在中国长期投资、长远发展的投资策略，公司聘请著名学者、美籍华人李开复博士出任微软中国研究院的院长。据李开复博士介绍，微软中国研究院目前已有五名成员，计划在未来几年内，扩大到100人，并成为世界顶尖级的科研机构。

飞向未来

——'98《软件报》高校行

“希望下一个比尔·盖茨出现在你们中间”Intel 总裁贝瑞特博士参加'98成都电脑节留给芸芸学子的勉励尚在回荡，本报“飞向未来”'98高校行，日前又到电子科大，给金秋的校园再添一丝绚丽。

学子们对信息产业的关注、对计算机知识的渴求，从电子科大学生活动中心爆满而从容的场景不难看出“未来社会，他们更具活力”。

电子科技大学计算机学院的院长刘乃琦教授主持了这次活动，电子科大副校长、党委副书记王俊波教授与本报名誉主编刘锦得教授亲自出席。对《软件报》简短的回顾，得出却是深厚的历史渊源，从不断打断发言的掌声中，我们感受

到《软件报》融入学子心中，《软件报》永远为校园所欢迎。

作为《软件报》本身，我们不敢说带来了多少未来话题，我们仅仅把我们价值伍万余元的软件和书籍捐赠给了未来的精英；仅仅与大家共同分享信息技术在现代社会的重要意义；仅仅与我们的骄子们一起，为未知的领域更尽一份努力！

继今年春季本报与天府热线携手四川联合大学巡展后，本次'98《软件报》高校行电子科大站活动为第二次。“这样的活动，我们不但要搞，还要狠狠地搞。”一切为了“飞向未来”的主题。

本报记者 卢军 蒋亚雷

为您的图片库制作索引图

您也许出于工作需要拥有大量素材；您也许因为爱好某项活动而收集许多图片，那么您一定想为您的图库建立一个索引文件，以方便查阅和管理。Photoshop5.0 提供的联系表命令 (Contact Sheet) 为您很好地解决了这个问题。

进入 Photoshop5.0。选择 File -> Automate，在下拉式菜单中选择 Contact Sheet 命令，即可开始缩微索引图的制作。注意在应用该命令之前必须确认您的图库目录中的所有文件都处于关闭状态。Contact Sheet 对话框上部为选择目录区，中部为联系表选项区，下部为布局区，右侧为预览区。通过 Choose 按钮，您可以选择您的图库所在的目录。注意不要有子目录，因为子目录中的文件并不会被包括在索引图制作范围内。另外，目录中最好不要包含非图形格式文件，以免占用操作时间。Photoshop5.0 能够读取的所有图形格式都可被用来制作缩微索引图。选择图库目录后，您可以键入整个缩微索引图的外尺寸，例如，如果您想制作一幅全屏索引图，您可将图像宽度 (Width) 定为 640 pixel，高度 (High) 这为定为 480 pixel。您还须输入图像的分辨率，缺省为 72pixel/inch，一般来说缺省分辨率已经可以满足您制作的要求了。假如您执意要使用高分辨率，您会发现您所制作的索引图会变得异常庞大。通过改变色彩模式，您还可以将您的索引图制作成灰度 (Grayscale) 图像，RGB 图像，CMYK 模式图像或 Lab 索引颜色图像。

单选框分别用来确定索引图的制作方法。Place Across First 使 Photoshop 按照行的顺

序制作索引。Place Down First 使 Photoshop 按照列的顺序制作索引。

对话框的最下面是缩微索引图的布局方式，通过输入行数和列数，右侧的预览布局会直观地告诉您布局特点和单个缩微图的长度。

选定目录，确定布局，并输入图像的长宽后单击 OK。Photoshop 便进入索引图的制作过程，稍等一会后，您就会得到您梦想中的缩微索引图。

不用担心您图库中的图片多于或少于一幅缩微图最大所能容纳图片的数目。因为如果图片数目少于最大容量，缩略图仍能按部就班地完成制作，没有图像的部分用透明填充。如果图片数目大于最大容量，Photoshop 会制作下一幅缩微索引图。所以不论您的图库有多大，只要硬盘空间允许，您都可以制作出缩微索引图，以备他日查找所用。

您也许会对所得索引图单调的背景稍感不满。没关系，Photoshop5.0 为您提供了足够的方法让您制作出具有您的个人特色的索引图。打开图层调色板，您会发现所得的缩微索引图为单图层图像，没有背景图层，单击新图层图标，建立一个新图层，拖动该图层，使它位于索引图所在图层的前面，这样操作就不会覆盖索引图了。您既可以结合使用 Ctrl + C 和 Ctrl + V 将一幅令您满意的背景加到索引图中，亦可使用各种渐变工具制作奇妙的渐

变效果。但须注意，不论是选择图像还是制作渐变效果，您一定要考虑到图像中缩微图的色彩特点，应具有一定的对比度，不要喧宾夺主。如果您有时间，还可以为每一幅缩微图添加文字说明，这样您在使用时就可以一目了然了。注意制作文字时最好使用黑色或白色，这样您的文字会比较醒目。

缺省状态下，该索引图被存为 PSD 文件格式。如果您想将它存为其他格式的文件，您应该首先选择 Flatten Image 命令，将图像先变为背景层，再存储为其它图形格式 (JPG, TIF 等)。

稍微花上几分钟为您的图库建立几张索引图，您会发现它们物有所值。

□黑龙江 李载

AutoCAD R14 给我们带来了许多的新功能，惊喜之余，有读者提问怎样使用先前版本中的那种光标呢？使用先前版本进入图形编辑窗口后，首先看到的是一个横跨屏幕的大十字光标线，它的中心点将捕捉到当前坐标点，而组成这个大十字架的垂直线与水平线则可以用于观察与其它物体的相对位置，参考定位当前坐标点，操作起来非常方便。在 AutoCAD R14 中，系统默认的光标是一个小十字架，与 Windows“画笔”程序中的十字光标差不多大，这对于大多数的读者来说是不习惯的，不知该如何办才回复到已经熟悉的工作环境中。

这是一个很好解决的问题，请打开您的机器，进入 AutoCAD R14 的图形绘制/编辑状态，然后单击命令提示区，让光标在 Command: 提示符后闪烁，接着输入 CURSORSIZE (光标尺寸) 系统变量名称，按下键盘上的 Enter 键看一看是否显示下列提示信息：

```
New value for CURSORSIZE
<> :
这一行提示显示了 CURSORSIZE 系统变量的当前值，并且请求您指定新的值。该系统变量专用于控制光标的大小尺寸，类型为整型，初始值为 5，可以取用的值为 1~100。值越小，光标尺寸就越小；若指定一个小于 100 的值，在屏幕上将会显示光标线的尾端，等于 100 就不会看到它，因此请读者输入这个值，此后就可以如同在先前版本中那样使用光标的。
```

□成都 曾刚

5、双击工具箱中的 Gradient 工具，在 Gradient Tool Options 调色板中设置 Mode: Normal, Opacity: 100%, Gradient: Foreground to background, Type: Linear, 选中 Mask 与 Dither。

6、将前景色设置为白色、背景色为黑色。在 Background Copy 图层上拖动鼠标从面部到底部来创建一个从白到黑的线性梯度，则图层上的图像就产生了渐隐的效果，此时可见调色板上原先 Background copy 图层上白色的屏幕框已显示为从白到黑的梯度。

从两法术比较来看，法术二威力更大、更简洁，尤其是在图像具有多个图层，只想对某一图层作渐隐效果的时候更为有效，但我还希望您两种法术都会使，因为毕竟多学几招有益无害，说不定哪次就需要法术一 (尤其是其中的 paste into 法宝) 显灵哟！

□河北 杨士冬

AutoCAD R14 中控制光标尺寸

在各种广告宣传画，杂志书刊的封面、插图中，我们经常可以看到渐隐的效果：某一人物或物体由清晰变模糊至消失于背景中，这样的画面过渡柔和、自然。那么在 Photoshop 中如何作出这一效果呢？下面请看小生施法：

法术一：利用通道 (Channel)

简要说明：通过在一个通道中创建一个从白色到黑色的线性梯度，然后装载此通道的选定区域，再将要产生渐隐效果的图像粘贴到它

Photoshop 中的渐隐效果

上面去。

具体步骤 (以 Photoshop4.0 为例)：

1、打开希望加入渐隐效果的图像文件 (假设该图像只包含一个 Background 图层)。

2、打开 Channels 调色板，按住 Alt 键，单击 Channels 调色板底部的 New Channels 图标来创建一个新的通道，在出现的 Channels Option 对话框中，将该通道的 Name 设为 jianyin，在 Color Indicates 选中 Masked Areas, Color 设为红色, Opacity 设为 50%，然后单击 OK。

3、双击工具箱中的 Gradient 工具，在 Gradient Tool Options 调色板中设置 Mode: Normal, Opacity: 100%, Gradient: Foreground to background, Type: Linear, 选中 Mask 与 Dither。

4、将前景色设置为白色、背景色为黑色。在 Jianyin 通道中拖动鼠标从顶部到底部来创建一个从白到黑的线性梯度，这个梯度中的黑色区域将对应于图像上的隐藏区，灰色区域将对应于图像上的渐隐区，白色区域的图像保持不变。单击 Channels 调色板上 RGB 旁的眼形图标区，这样您就可以在创建梯度时能够同时观察图像和通道的彩色覆盖层，如梯度不合适，可重新拖动鼠标进行调整。

5、在 Channels 调色板上的“RGB”上单击鼠标回到 RGB 混合通道，在 jianyin 通道旁的眼形图标上单击鼠标使它不再是可见的。

6、将背景色设置为白色，选择 Select/All 命令，然后选择 Edit/Cut 命令，图像现在已经被剪下并放到剪贴板上去了，您的文件现在是白色的，也就是背景的颜色了。

7、在 Channels 调色板上拖动 jianyin 通道到调色板底部的 Selection 图标上来装入

Jianyin 通道的选定区域。

8、在 jianyin 通道中的选定区域出现后，选择 Edit/Paste Into 命令，则存放在剪贴板上的图像粘贴到 jianyin 通道的梯度中，您的图像就产生了渐隐的效果。

法术二：利用层屏蔽 (Layer mask)

简要说明：通过给某一要产生渐隐效果的图像增加一个图层屏蔽 (Add layer mask)，然后用 Gradient 工具在图层屏幕上创建一个线性梯度来产生渐隐效果。

具体步骤 (以 Photoshop4.0 为例)：

1、打开希望加入渐隐效果的图像文件 (假设该图像只包含一个 Background 图层)。

2、打开 Layers 调色板上出现一个名为 Background copy 的新层。

3、单击 Layers 调色板上的“Background”回到 Background 图层。设置前景色为白色，按“Alt + Backspace”将该层填充为白色。

4、单击 Layers 调色板上的“Background Copy”来选定 Background Copy 图层，然后单击 Layers 调色板底部的 Add layer mask 图标给该层增加一个图层屏蔽，这时可见调色板的 Background Copy 图层上多了一个白色的屏蔽框。

硬盘清理助手 More Space

Files

不管你的电脑的硬盘容量增加有多么快,硬盘的空间看起来有多么大,在用了段时间后,你会惊讶地发现:怎么空间又只有这么一点点了呢?!

让我们一起来仔细分析一下这个问题的原因:在 First,在你安装的所有软件中,并非都具有自卸载 (uninstall) 的功能,因此每次你去掉这些软件时,总不知不觉地留下了一些文件在机器上;其次,在你运行程序时,会产生大量的临时文件 (temporary files) 或文件夹,而这些废物中许多将永远保留在你的硬盘上;还有一些软件在安装或升级时将会产生或保留一些文件的旧版本,如 DLL、OCX 等等。

让 More Space 为你清理吧。它可以很方便地去掉那些重复的、临时的文件和冗余的文件夹,还可以为你定时删除没有访问过的 Internet 缓冲区的文件。

More Space 95 的运行环境是 Windows 95 和 Windows NT4,它在运行时将监测所有的硬盘分区,然后让你选择没用或多余的文件进行删除。More Space 不仅可以查找那些多余的文件,而且能够检测计算机上的陈旧的、版本较低的程序,占用空间很大的文件,陈旧的文件夹以供你选择清理。这个功能给我们清理硬盘空间提供了较大的方便,可以说是 More Space 与其他类似软件相比的一个特点。

More Space 在它的新版本中提供了文件压缩 (ZIP) 的功能,你可以把不要或暂时不要的文件压缩成一个标准压缩文件,以增大硬盘空间,这样做的好处是在真的需要某些文件时,你还可以恢复它们。

在进入了 More Space 95 后,我们会看到其操作界面。

1. Statistics, 单击这个按钮,软件将用 3D 图表的形式为你显示当前计算机的空间情况,它所包含的信息之全面,可以讲是我看到的相关软件中最“霸道”的。为了看到这些信息,在每次运行 More Space 时,你首先要单击 Statistics 下的“Collect Statistics”按钮,以收集计算机的信息。收集完后,你就可以单击各个图标卡看到几乎所有的信息,如:“Space”,它用一个三维的图形表示了硬盘各个分区的“使用空间”和“自由空间”的大小;“Types”则是用一个三维的饼图形象表示了硬盘上各种文件的类型和所占空间的大小(这可是我第一次看到的这么形象的信息喔!),它能对你清理硬盘提供有用的信息……

2. 为 More Space 建立文件目录列表,这是其他功能的前提。点击“Build non-delete list”按钮,然后选择“Build list of folders”,这样 More Space 将建立列表。顾名思义,凡是要删除属于这个列表中的文件,More Space 将会向你作出提示或警告。我们可用“Add”和

“Delete”来对上面列表中的目录进行修改。

3. 在建立了列表后,我们就可使用 More Space 给我们提供的各项功能了。

一. Duplicated Files

这项功能是用来删除那些重复安装的文件。

首先,选择需要检测的磁盘分区(对于已注册的正式用户一次可以选择多个分区);其次,我们可对挑选的文件大小进行设置,设为合适的大小,缺省为选择大于 250K 的文件;再次,可以在“Match”的下拉列表框里选择搜索文件的类型(缺省是所有的文件类型);然后,还可以在“matching on duplicates”选择搜索文件的条件,缺省为“Filename only(只搜索名字相同的文件)”;最后按“start”后,More Space 就会把所有满足条件的、重复安装的文件挑选出来。

我们可用“Mark”按钮或鼠标双击来选择我们要删除的文件,单击“Pairs”按钮查看重复文件的详细细节;选好后,用“Clear”按钮来清除所有被选中文件。此时,软件提供了三种方法供你选择:立即删除 (Delete all files)、送到垃圾箱 (sent to the recycle bin) 和压缩成一个文件 (Archive files into a zip file)。

二. Identifying Obsolete Folders

也许在你的磁盘上有些目录,包括它里面的文件,你有几个月,甚至几年都没有访问过了,对于这样的目录你就可以放心大胆地全部删除了。

查找这种文件夹是 More Space 95 的一个非常强大的特点。它的使用步骤如下:

1. 从主菜单进入 Folder Hogs(冗余文件夹)
2. 选择“Main folders”或者“Sub-folders”,More Space 就开始按你的要求搜索磁盘
3. 搜索完后,你可以从目录列表中浏览那些很长时间没有访问过的文件夹,在这儿,你可以删除整个没有用的目录或子目录。

三. File Hogs(冗余的文件)

这个选项的主要作用是搜寻那些冗余的文件以供你删除,它的运行界面与 Duplicated Files 类似。File Hogs 的操作与 Duplicated Files 相似,在此就不再叙述了。

四. Quick Clean

这个选项能够快速删除计算机里的临时文件,如:*.tmp、*.temp、*.old、*.bak 等等。具体使用也很简单,你可以用 Add/Delete 按钮来调整临时文件的扩展名。在这里我只讲述一下,FTS 后缀的文件是在寻求系统帮助时自动产生的临时文件。

这是 More Space 95 提供的一个新的功能。在你浏览 Internet 文档或下载的 Html 文档时,浏览器都将在某些隐藏的文件夹中存储一些诸如图像,声音的文件,以提高浏览的速度。你可以不定期地清理这些文件,以回收部分空间。

注意在使用时,软件只提供了缺省的文件夹,你还应增添自己经常使用的文件夹,从而让 More Space 95 能帮你管理这些文件。对于需要清理的文件,其处理方式也与其他选项类似:可以删除、送到垃圾箱和压缩成一个文件。

最后,我想告诉各位读者,More Space 95 是一个功能非常强大的磁盘空间管理软件,是计算机用户的一个必不可少的工具,希望你们去下载来试用一下,以体会它给你带来的方便。下载网站:<http://members.aol.com/compplus3/morspc29.exe> 或

<http://www.contactplus.com>

□成都 陈敏

许多人至今迷恋 DOS,据说一大原因是 DOS 很安全,安装一个软件后,觉得没意思,只需将整个目录删掉就可以了,一般不会有残留的东西, DOS 也不会受这些软件的欺负,除了染毒,你几时听说过 DOS 瘫痪过。

Windows 就不同了,它总是将其他软件的 DLL 和 OCX 文件和自己的混一谈,其他软件可以自由地将自己的 DLL、OCX 或 VBX 文件放入 Windows 中,卸载的时候会毫不客气地将他们统统删掉, Windows 一天天变大是小事,最糟的是安装卸载时,覆盖或删除尚且有用的 DLL、OCX 或 VBX 文件造成其他程序不能运行,甚至系统瘫痪。有人想出了好办法,当软件安装卸载时,随时监视软件的行动,当它企图覆盖系统中的 DLL、OCX 或 VBX 文件时,先提出警告,

再先将那些要改变文件保存起来,如有不妥可从容恢复。SafeInstall98 应运而生,当然那些恶意指 Windows 于死地的程序还是不招惹为妙, SafeInstall98 没有任何华丽的界面,朴素的面板却能给你相当的收益。SafeInstall98 象一个卫士一样,忠实地守候在电脑的后台,一旦发现其他程序以老版本的文件覆盖了某此文件,它会立即弹出对话框,告诉所发生的一切,并将覆盖的系统文件列出,还会给你一些建议,例如有两个系统文件被改变,你可以选

安 装 卫 士

Safeinstall98

中他们将他们恢复为新版“Remove unck-checked backup files”(删除没有选中的备份文件)。

这么好的软件虽然不是免费的,但试用版还是有的:<http://www.iwinsoftware.com>

□北京 陈宇

注册表修改者 Winchanger

用 RegEdit 程序修改 Win95 注册表,过程复杂而且容易出错。Winchanger 是专门用于修改 Windows 95 注册表的共享软件,一般用户都可利用它对 Windows 95 的注册表随心所欲地修改。

Winchanger 安装后启动可工作窗口。窗口分为左右两大部分,左窗为选择窗口,右窗为修改窗口。其中左窗又分割为上下两个部分,左窗上部称为类别图标窗口,显示 Winchanger 能够修改的类别。从图中可以看出,它能够针对 Look(外观)、Functionality(功能)、Information(信息)、Speed(速度)、Other(其他)、Policies(策略)等 6 大方面的内容进行修改。左窗的下部分称为项目窗口,显示的是每个类别中包含的具体修改项目图标。双击类别图标窗口中的某个图标,在项目窗口中就显示出对应的大类中的具体项目。例如双击 Look 图标,项目窗口中就显示出 Bitmap Icons

(位图图标)、Animation(动画)、My Computer Icon(我的计算机的图标)以及 Recycle Bin's Icon(回收站的图标)等 6 个可修改的项目,下面举例说明 Winchanger 的使用方法。

1. 为自己的桌面图标改头换面

双击项目窗口中的 My Computer Icons,在打开的修改窗口中,有一个长条框,在其中输入图标文件的路径名,或者单击 Browse(浏览)按钮打开浏览窗口找到相应的图标文件后双击,再单击修改窗口中的 OK 按钮即可。同样的道理,可以为“回收站”换上一幅新面孔,其“装满”和“倒空”状态可以使用不同的图标。用户可以安装一些专用的图标文件,这时就能够派上用场。

2. 添加 Win95 部件,不再需要 Win95 安装包

将 Win95 安装包: \Win95 下所有文件拷贝到硬盘上的文件夹 c:\win95files 中,双击类别窗口中的 Other,而后双击项目窗口中的

Setup Path,在打开的修改窗口中,将 Path 区域的路径修改为 c:\win95files 即可。这样再添加 Win95 部件时,Windows 95 的安装程序将自动从硬盘上的 c:\win95files 文件夹中读取需要的文件。这个功能对于借用别人的 Windows 95 光盘的用户来说是最实惠的了。

以上只是 Winchanger 共享版的一部份功能,注册版有许多更 COOL 的功能。需要此软件的朋友可以到 download.com 站点主页,利用其搜索功能以 winchanger 为主题词搜索到其下载链接,下载对象是 setup.exe 文件。

□湖南 向志奇

一、什么是赛扬?

什么是赛扬?一句话,赛扬是 INTEL 出品的、迄今为止超频最容易最安全的、新型的 SLOT 1 中央处理器。现在的赛扬有两类:普通赛扬 (266MHZ、300MHZ) 和赛扬 A (300MHZ、333MHZ)。和奔腾 II350MHZ、400MHZ CPU 的制造工艺一样,赛扬也是基于 "Deschutes" 的微内核。近来我们常常听说有人把赛扬超到 400 MHZ,还有人超到 412、448 甚至更高的!是什么造成赛扬的如此与众不同?为什么它很容易被超频的安全超频?

普通赛扬的最重要特点是没有二级 cache。我们知道,所有的 Pentium II CPU 都有 32 KB 一级 cache、512 KB 二级 cache (以 CPU 主频的半速运行,如奔腾 400MHZ 的二级 cache 速度为 200MHZ),而普通赛扬只有 32 KB 的一级 cache (赛扬 A 有 128K 的二级 cache)。很明显,二级 cache 的缺少会造成性能的下降,赛扬的具体表现为整数运算速度有所下降,运行一般商业软件与 Pentium II CPU 有差距。这也是 INTEL 把它定位入门级 CPU 的原因,然而,我们要记住:赛扬的出台是基于市场需求:INTEL 拿它抵抗 AMD 的 K6-2 及其它方的 CPU,以争夺 CPU 低端市场。而不是说赛扬本身就是个低端 CPU。

就微内核而言,赛扬和其它新 Pentium II 是一样的 "Deschutes",这说明它运行速度至少和如今的 Pentium II (如 400MHZ) 一样。如果超频到 400MHZ,它的整体性能可以轻易地超过 266、300、333,甚至 350 MHZ 这些以前的 Pentium II。INTEL 为了不让赛扬和新的 Pentium II CPU (350、400、450MHZ) 有明显的市场冲突,所以有了赛扬 266 和 300。实际上,赛扬可以上到 400MHZ 甚至更高!

好上加好的是,如今的赛扬 266 只有七百多元,再加上一块千元左右的 BX 主板,施之以小小的魔法 - - 超频,那就相当于一个不错的 Pentium II 350 MHZ 机器,而付出的钞票远远不到一块 Pentium II 350 的价钱。对我们这些囊中羞涩、不顾一切寻找最佳性价比的电脑发烧友来说,赛扬就是 INTEL 从天上撒下的馅饼!

赛扬超频的成功与否有几个因素,其中赛扬的生产号最为重要。第一批上市的赛扬生产号是 Stepping 0 或 dA0,尽管也有人把这一早期的赛扬超到 400MHZ (再往上超就很难了),但大部分没有成功。第二批的赛扬生产号是 Stepping 1 或 dA1,它们都可以至少超到 400 MHZ,其中有一部分可以上到 448 MHZ。笔者就是在 266 超到 448 的电脑上愉快地完成此文的。

如何找到 DA1 的赛扬呢?有一个非常简单的方法:买盒装的赛扬。INTEL 的赛扬有两个包装:散装 (又称 OEM 版本),盒装 (又称零售版本)。目前的统计说明,散装的大部分生产号是 DA0,而盒装的大部分是 DA1。

二、技术资料

为了方便查阅,下面将列出所有赛扬的技术参数,其中规格号就是在赛扬标明的产品号的最后 5 位 (盒装赛扬在包装盒上也有),而产品号是印在赛扬背面左侧的垂直的白色矩形区中。

规格号	MHz	二级 cache	内核生产号	生产号备注
SL2SY	266	0 KB	dA0	0 OEM
SL2YN	266	0 KB	dA0	0 Boxed
SL2QC	266	0 KB	dA1	1 Boxed
SL2TR	266	0 KB	dA1	1 OEM
SL2Y3	266	0 KB	dB0	2 Boxed
SL2YP	300	0 KB	dA0	0 OEM
SL2Z7	300	0 KB	dA0	0 Boxed
SL2Y2	300	0 KB	dA1	1 Boxed
SL2X8	300	0 KB	dA1	1 OEM
SL2Y4	300	0 KB	dB0	2 Boxed
SL2WM	300A	128 KB	mA0	0 OEM

SL32A	300A	128 KB	mA0	0 Boxed
SL2WN	333	128 KB	mA0	0 OEM
SL32B	333	128 KB	mA0	0 Boxed

在超频时,最容易出现的问题是各种总线速度的设置,下面就是外频与总线的关系。(注:NA 表示不能设置)

外频	AGP 总线	AGP 总线	PCI 总线	PCI 总线	ISA 总线	ISA 总线
	AGPCLK1/1	AGPCLK2/3	PCICLK1/2	PCICLK1/3	ISACLK1/8	ISACLK1/12
66 MHz	66 MHz	NA	33 MHz	NA	8.25 MHz	NA
75 MHz	75 MHz	NA	37.5 MHz	NA	9.375 MHz	NA
83 MHz	83 MHz	NA	41.5 MHz	NA	10.375 MHz	NA
100 MHz	100 MHz	66.66 MHz	NA	33.33 MHz	NA	8.33 MHz
103 MHz	103 MHz	68.66 MHz	NA	34.33 MHz	NA	8.58 MHz
112 MHz	112 MHz	74.66 MHz	NA	37.33 MHz	NA	9.33 MHz
124 MHz	124 MHz	82.66 MHz	NA	41.33 MHz	NA	10.33 MHz
133 MHz	133 MHz	88.66 MHz	NA	44.33 MHz	NA	11.08 MHz

众所周知,INTEL 为了抵制超频,新出的 CPU 一般都锁住了内频 (即倍频率)。要正确的设置或超频各种赛扬和 Pentium II,就要了

天上掉馅饼 赛扬超频王

解下面的奔腾 CPU 设置表。

外频	内频为 3.5	内频为 4	内频为 4.5	内频为 5
	(P2-233/350)	(P2-266/400)	(P2-300, Celeron 300)	(P2-333&Celeron 333)
	&Celeron 266)	&Celeron 300A)		
66 MHz	233 MHz	300 MHz	375 MHz	450 MHz
75 MHz	262.5 MHz	330 MHz	412.5 MHz	500 MHz
83 MHz	290.5 MHz	332 MHz	415 MHz	515 MHz
100 MHz	350 MHz	400 MHz	500 MHz	600 MHz
103 MHz	360.5 MHz	412 MHz	504 MHz	612 MHz
112 MHz	395 MHz	448 MHz	558 MHz	672 MHz
124 MHz	434 MHz	496 MHz	598.5 MHz	718 MHz
133 MHz	465.5 MHz	532 MHz	666 MHz	800 MHz

三、赛扬电脑的硬配置

1、主板

正规地讲, BX 主板是用来运行外频为 100 MHZ 的 Pentium II 350 和 400 等微内核为 Deschutes 的 CPU 的。根据 INTEL 的规范,有些 BX 主板当检测到 333 MHZ 或更慢 CPU 时,将拒绝 100 MHZ 的外频,只能以 66、75、83 MHZ 的外频来运行。当然,对付这个也有办法,就是在 CPU 的第 21 脚贴上胶带或涂漆,使之保持高电位来欺骗 INTEL 的规范。不过,也有些 BX 主板不受 INTEL 的影响,可以让你选择 100 MHZ 甚至 133 MHZ 的外频。比较有名的就是一贯受到超频爱好者喜爱的升技主板。升技的 BX6 和 BH6 可以让你不受 CPU 的影响设置总线速度、核电压等。最近比较流行的是 BIOS 版本为 - DL 的升技 BX6。

2、CPU

赛扬的内频都被锁住,比如:赛扬 266 的内频是 4, 300 和 300A 的是 4.5, 333A 的是 5。目前, 300 和 333A 的超频效果不如其它两种: 300 的超频能力不如 266, 而价格要高出一截, 而要以 100 MHZ 来超频 333A, 因其内频固定为 5, 所以理论上能得到 500 MHZ, 而这又是不现实的。所以, 建议 CPU 选择赛扬 266 或 300A。

不同规格号的赛扬超频能力也不同, 根据统计, 就赛扬 266 来说, 超频能力从强到弱依次为: SL2QC > SL2SY > SL2YN, 就赛扬 300A 来说, 规格号是 SL32A 的超频能力比较强。一般来说, 规格号是 SL2QG 的赛扬 266 稳超 400 MHZ, 而规格号是 SL32A 的 300A 稳超 450 MHZ。

3、内存

内存也是超频不成功的因素之一, 笔者的经验是: 买内存要注重品牌, 不要太注重价格。在 100 MHZ 的外频, 没有必要买 PC 100 的内存, 有些品牌的 PC 66 10ns 的 SDRAM 就能很稳定的运行, 如: 现代的 Hyundai TC - 10 (主页: <http://www.hei.co.kr/english/product/semi/dram/sdram.htm>), LGS, NEC, 日立等。在更高的外频 (112 或 133 MHZ), 就必须

用 PC 100 的内存了。

4、其他配件

散热是超频稳定的保证, 因此建议买立式的大机箱 (牌子选银河、长城等名牌), 散装 CPU 要加大风扇 (盒装的用原配就很不错)。

硬盘选比较新的, 如昆腾的六代, 七代硬盘, 迈拓的大灰熊系列。

四、赛扬电脑的软设置

首先假定有三个前提:

1. 你用的是赛扬 266 CPU
 2. 主板为升技的 BX6, BIOS 版本号为 - DL
 3. 你想超频
- OK! 我们开始。启动机器, 按 DEL 键进入 CMOS, 首先显示的是 CPU SOFT MENU II。这里可以设置总线、内频和核电压, 可以看到主板的预定义设置是 CPU speed 为 400 MHZ (4.0x100), 关闭 Turbo Frequency, 核电压为 2.00 伏。其实这对赛扬 266 来说是正宗的超频, 如果你还不满意, 跟我来用自定义设置 (User Defined Settings), 可以设置外频、内频、AGP 时钟、Speed Error Hold

- 1、关闭 Turbo, 外频为 100 MHZ, 内频为 4.0, AGP Clock 为 2/3, 关闭 Speed Error Hold。

其实这种设置就是主板的预定义设置。

- 2、开启 Turbo, 这将提升总线速度 3%, 即为 103 MHZ。通过 4.0 的内频, 现在的 CPU 为 412 MHZ。虽然在启动时报告为 400 MHZ, 但用 CPU 测试软件如 WCPUID 时会出现实际的 412 MHZ。

- 3、外频设为 112 MHZ, 这时 Turbo 功能不能使用。因为内频为 4.0, 现在你到达了 448 MHZ 的高度, 爽呆了吧! 注意在启动时, BIOS 报告为 450 MHZ。

- 4、外频设为 133 MHZ, 因为 4.0 的内频, 现在你到达了 533 MHZ 的高度! 不过除非你用极特殊的制冷方法或在做美梦, 你不会成功的。

上面的几种是正常超频赛扬的方法, 还有另一种超到 412 MHZ 的方法: 使用预定义设置的 400MHZ, 开启 Turbo。

接着是标准的 CMOS 设置 (Standard CMOS Setup), 这没有什么要注意的。再就是 BIOS 特色设置 (BIOS Feature Setup), 我们来看看: 关闭 CPU Level 2 Cache, 和 CPU L2 Cache ECC Checking。不管你超没超频, 你都必须这样做, 因为你的赛扬没有二级 cache。

不过要开启 CPU Level 1 Cache, 赛扬仍然有 32 KB L1 Cache。

芯片组特色设置 (Chipset Features), 这里你可以设置 SDRAM 的 CAS Latency, 可以监控主板及系统温度。如果你的 SDRAM 为 10ns PC66, CAS Latency 要设为 3; 要是 PC100 SDRAM, 设为 2 可以提高性能。屏幕的左侧显示系统温度, 风扇转速, CPU 电压。

电源管理设置 (Power Management Setup)。为了节省电源, 你可以设置关闭某些不在使用的部件。然而, 如果你是一直在电脑上工作而不是开机后一走了之的话, 尽量少开启它们。你肯定不想在整理硬盘时让 BIOS 关闭硬盘电源吧。

即插即用设置 (PnP, PCI, and Onboard I/O Setup)。你可以为某些老设备手工分配 IRQ, 可以关闭 USB 和 IrDA。建议保留几个 IRQ 手工分配, 有些 ISA 卡喜欢工作在某个特定 IRQ, 这样在安装它们时就不用费事了。

好了! 一切就绪, 只缺存入和启动。对了, 在启动时, 屏幕下边的一行字的最后几个字母是 BIOS 的版本号, 要看看是不是 - DL 的。如果不是, 可以到升技的主页 (<http://www.abit-usa.com/html/emain.htm>) 下载来升级 FLASH BIOS。 □安徽 戴昊峰

我们知道一般使用电脑离不开显示器,因你在操作电脑时,是与它直接的、“面对面”的交流。显示器的性能以及显示器参数的设置直接关系到各类软件运行效果和显示效果。

一、显示器显示颜色的设置

在桌面上任意位置,单击鼠标右键,这时在桌面上弹出一个菜单,在菜单中选择“属性”即可进入显示器的设置“”,在选择“显示”选项,即可方便的设置显示器的颜色、显示分辨率等等。分别选择“背景”、“屏幕保护程序”、“外观”等选项可分别设置自己喜欢的背景图像、屏幕保护图案,以及屏幕中的图标大小、菜单颜色及字体和字体大小等等。

在显示器的设置中,我们发现不同的显示器或相同的显示器而显示内存不同,这两选项“调色板”、“桌面区域”中供选择的数据“参数”是不同的。那么,怎样根据显示器的性能参数来更好地使用和设置显示器呢?这就需要了解显示器的点距、屏幕分辨率、扫描分辨率相互间的关系,以及显示内存对分辨率及颜色设置的制约作用。

二、点距与屏幕分辨率

点距:是指显示器屏幕所能分辨的最小的两个点之间的距离,单位是 mm。

屏幕分辨率:是描述显示器屏幕所能分辨最小点为多少的参数,即屏幕的行和列各能清晰地显示多少个点。

由于显示器的大小是用显像管对角线的尺寸来描述的,而显像管的宽和高都是按 4:3 的比例制造的,当对角线的尺寸确定后,显像管的宽、高和面积也就确定了。但要注意的一点是,显像管标注的尺寸并不是屏幕实际显示区域的尺寸。虽然都是 15 英寸(1 英寸 = 25.4mm)的显像管,但由于品牌的不同,它们的屏幕显示尺寸也会略有不同,有些甚至只有 13.5~14 英寸。

点距的数值通常在 0.39~0.25 之间(这就是人们常说的:点 28 显示器等),我们难以想象它对图像显示质量的影响到底有多大。通过计算,把点距值转化为屏幕分辨率的值,能使我们更容易地理解点距对图像显示质量的影响。下面计算一下 0.28 点距的 15 英寸显示器(屏幕对角线约为 14 英寸)的屏幕分辨率,这样我们对屏幕分辨率会有一个定量的认识。因为显像管的宽高比为 4:3,由勾股定理可算出对角线与宽、高的比应为 5:4 和 5:3,可以计算出:

屏幕的宽 = $14 \times 25.4 \times 4/5 = 284.48(\text{mm})$
屏幕的高 = $14 \times 25.4 \times 3/5 = 213.36(\text{mm})$
一行能分辨的点数 = $284.48/0.28 = 1016$
一列能分辨的点数 = $213.36/0.28 = 762$

好事多磨之后,我的电脑终于被请回了家。它配置如下:AMD K6-2-266、大众 VA-503+主板、钻石五代 6.8G 硬盘、华硕 34X 光驱、TopStar 声卡、64M SDRAM。其中内存是现代 10ns 非 PC100 的。为什么不 PC100 的 7ns 内存呢?因为就在我购机前一天,报上说现在大多数 PC100 的 7ns 内存都是假的,所以决定不如要个真的非 PC100 10ns。不过,这个决定也曾经动摇,那是在机器装好第一次开机时,一点反应都没有,连试几次都是这样。最后销售商的技术总监过来重新设置了一下主板跳线,才正常启动了,他还这样指导了一句:“刚才外频跳成了 100M,内存不是 PC100 的,所以不能启动。”我心里咯噔一声,我不买 K6-2-300,就是想使用 100M 外频将 K6-2-266 超成 300,如果仅仅因为内存不行而破坏了超频大计,岂非因小失大?想到这,我差点就脱口而出:“我要换 PC100 的内存。”好在干瘪的钱袋给我提了个醒,这才没成为事实。我瞎中打了个小九九:“先回去慢慢试,实在不行再换不迟。”

即它的屏幕分辨率约为 1016/762。同样可计算出屏幕对角线为 13.5 英寸、点距为 0.28 毫米的显像管的屏幕分辨率约为 980/735。

这些屏幕分辨率只是约算值,实际的屏幕分辨率要低于这个约算值,这是因为屏幕边缘的失真大于屏幕中部,即屏幕边缘的点距大于屏幕中部的点距。故我们通常所说的点距是指显示器的最小点距(中心点距)。

那么为什么市场上所有的 15 英寸显示器标出的支持分辨率都在 1024/768 以上,有些甚至声称支持 1280/1024?这是为什么?这就是我们下来要介绍的扫描分辨率。

显示器概念及其设置

三、扫描分辨率

扫描分辨率(即我们通常简称的分辨率)是指在显示一帧图像的时间内,显像管电子枪按时间顺序向屏幕输出(扫描)点的次数。

1024/768 的扫描分辨率,是指按每行扫描 1024 个点、共扫描 768 行的工作方式显示一帧图像。显然,当扫描分辨率小于屏幕分辨率时,扫描的点一般都能被屏幕清晰地显示,而扫描分辨率大于屏幕分辨率时,扫描的点会在屏幕上产生重叠,图像的细节“如同雾里看花”显得模糊不清,这一现象在屏幕边缘会更为明显。

由此可见,计算屏幕分辨率能指导我们对扫描分辨率的设置。相反地,如果使用的软件对扫描分辨率有要求,那么用计算屏幕分辨率的方法,可以帮助你确认要选购至少什么点距及尺寸的显示器。

四、颜色

在上面显示器的设置中我们发现:在“调色板”可以设置为 256~24 位颜色(这是在笔者的机器配置显示内存为 1M,如显示内存是 2M 可以达到 32 位颜色,这一问题在第五条中介绍)。那么为什么 24 位颜色叫真彩色?为什么许多的游戏都用 256 色?这主要是由于电脑的存储特性决定的。

我们知道电脑是以二进制的形式进行存储和运算的,二进制的一位(又称为 1 比特)可以表示两种状态,即通常说的 0 和 1。电脑在进行数据的处理时,如果只用一条线传输数据,那么在同一时刻(一个时钟到来时)只能传送一位数据,这种传输方式叫串行传输。如果用 N 条线传输数据,那么在一个时钟到来时就能传送 N 位数据,这种传输方式叫并行传输。最早的电脑把 N 定为 8,称为八位微型计算机。由于一个时钟能处理 8 比特数据,这样“8 比特”就有了特殊的意义,被称为一个字节(1Byte)。像内存、硬盘等存储设备都是以字

节为单位来表示其容量大小的。

回家第一件事,就是打开主板说明书,惊喜地发现大众 VA-503+ 主板不但支持 100M 外频,还支持 112M、124M 外频,而且最重要的是在每种外频下都有针对不同程度 SDRAM 的跳线设置,也就是说只要 SDRAM 跳线设置

K6-2 超频记

得当,非 PC100 内存上 100M 甚至以上外频是可以成功的。于是我当即修正了超频计划——将我的 K6-2-266 超成 336(112*3)M,事不宜迟,快快动手,首先将倍频跳线设置成 3,然后总线频率跳线设置成 112M,最后将 SDRAM 跳线设置成该外频下非 PC100 10ns 的形式,开机……一片黑暗,我心头发虚,连忙关机。怎么办?再次翻开主板说明书,哇!又有惊人发现,这款主板可通过跳线设置将 CPU 电压最高升至 3.2V,我看了一下当前 CPU 的跳线设置,为 2.1V,是最低的电压,当即决定——升 CPU 电压,这可不是闹着玩的,

节为单位来表示其容量大小的。

在电脑硬件的发展过程中,出于向下兼容的考虑,数据的传输经历了 8 位、16 位、32 位、64 位的发展过程。可以想象,如果谁开发了一种 40 位的 CPU,那不单是现有的其它电脑配件无法使用,解释所有的软件也无法在其中运行。

在用电时还有个使用效率的问题。256 色是 2 的 8 次方,即是 8 位(一个字节),如果把颜色定为 9 位,电脑要直接处理它就要用两个字节,第二个字节中有七位就浪费掉了。换句话说,让电脑直接处理 9 位(2 的 9 次方)颜色和处理 16 位(2 的 16 次方)颜色的速度是一样的。电脑游戏设计时除了要考虑为游戏画面提供丰富的色彩,更要考虑电脑处理画面的速度,还要考虑游戏能在尽可能

低配置的电脑上运行。从理论上讲,电脑传输 256 色数据(8 位)是传输 24 位真彩色(16M 色)数据速度的三倍,因此大部分的游戏使用的颜色不超过 256 色。

当电脑用 256 色显示一幅自然图像时,人眼能很容易地看出颜色之间的界限,图像缺乏层次。用 16 位色显示时,人眼基本看不出颜色之间的界限了,故 16 位色称为高彩色,但这时图像看起来略显模糊,不是十分透亮。用 24 位色显示时,人眼一般已经看不出它与真实影像之间的差别了,所以 24 位色被称为真彩色。

五、显示设置与显存的关系

由于电脑在显示一帧图像时首先要将这帧图像存入显示卡上的显示内存(简称显存),所以显存的大小会限制你对显示分辨率及颜色的设置。一般显示卡上都带有供扩充显存的显存芯片插座,这样既可使低要求的用户节省资金,同时又能支持高要求的用户扩充显存。怎样知道至少需要多大的显存才能满足自己的使用需要呢?这就需要计算一帧图像所包含的信息量了。

一帧图像所包含的信息量 = 屏幕所要显示的点数 * 屏幕所要显示的颜色,这个数用字节来表示就是所需显存的大小。例如,800 * 600 分辨率、24 位真彩色的设置所需显存等于:

$800 \times 600 \times 24 \times 8 \times 1024 \times 1024 = 1.37\text{MB}$

又如,1024 * 768 分辨率、24 位真彩色的设置所需显存等于:

$1024 \times 768 \times 24 \times 8 \times 1024 \times 1024 = 2.25\text{MB}$

分辨率和颜色的组合决定了所需显存的大小。一般 15 英寸、0.28 点距显示器的屏幕分辨率约为 980 * 735,在 1024 * 768 分辨率下屏幕已无法清晰地显示图像,而在 800 * 600 分辨率下仍能清晰地显示图像。在支持 24 位显示颜色来考虑,15 英寸显示器配 2MB 显存的显示卡就可以了。17 英寸显示器则应考虑支持 1024 * 768 分辨率、24 位真彩色的设置,最好选用显存大于 2MB 的显示卡。

□牡丹江 张丽杰

先升成 2.2V,开机……自检(CPU 被检测成 K6-2-336)…… Starting Windows95,好,终于看到了久违的蓝天白云,噫!怎么不动了?哎呀!死到这儿了。我咬咬牙,决定继续对 CPU 施加压力,升成 2.3V,再开机,一切顺利,不但看到了蓝天白云,而且看到了回收站(336M 下的回收站似乎也变得份外可爱),我又运行 WORD,又看 VCD,让机器连续运行了 5 小时,无任何异常现象,至此为止,超频圆满成功!

其实这是我第一次玩超频,想不到有如此战绩(很多人都只把 266 超成 300),真有点志得意满的感觉。朋友,有机会你也试试吧!注意,超频时不仅有外频和倍频的设置,还有 SDRAM 和 CPU 电压的设置哟。

□绵阳 李勇

四、对齐

最常见的段落属性就是对齐方式。NC 的工具栏上有一个按钮与段落对齐有关,单击段落对齐按钮“<图片>”,出现三个小按钮,分别表示左对齐、中间对齐和右对齐。单击“Format”菜单上的“Align”项,在出现的子菜单中也可选择“Left”、“Center”和“Right”三种不同的段落对齐方式。不同的对齐方式可以使网页中的文字格式富于变化,特别是当进行图文混排时,更应该注意对齐方式的变化。例如:标题应该居中,普通正文应该左对齐,而一些脚注或签名就应该右对齐。此外,在这个工具按钮上还有另外两个:“增加缩进量”和“减少缩进量”。如果要将其一段文字向右缩进一些,单击“增加缩进量”按钮,如果要取消缩进,单击“减少缩进量”按钮。如果在文章的中间插入一段与上下文关系不大的文字,或者是分条目解释自己的论点,常采用这种方式。

五、列表与编号

1. 单级列表与编号

如果想将一大堆资料理清条理,最好使用项目,如果想说明做某事的具体步骤,编号列表特别有用,生成编号或项目符号的操作方法如下:

选定需要设置编号的段落或文字;

单击工具栏上的“无序列表”按钮,选定文字的每段前面都会一个黑色的小圆点,这就是列表。

单击工具栏上的“有序列表”按钮,选定文字的每一段前面会出现数字,从“1”开始。

单击“Format”菜单上的“List”菜单项,会出现子菜单,从中可选择不同类型的列表与编号,其中 none(无列表):取消刚才设置的列表或编号; bulleted(带项目符号的列表):在列表前面有项目符号; numbered(带编号的列表):一种最基本的编号列表。description(描述列表):用于某一个名词的描述; directory(上当列表):如果要显示目录,可以采用这种方式; menu(菜单列表):显示菜单形式的列表;

在 HTML 语言中,只有三种列表符号,如果在网页中只设置这三种列表符号,会略显单调,因此,HTML 中还提供了一种“图形列表”方式,在这种方式中,你可以选择不同图像作为列表前面的标记。

2. 多级列表

我们在写文章的时候,大标题下面会有小标题,小标题下面还可能有些编号列表、项目列表,这种方式称为多级列表,将上面介绍的几种列表灵活运用,再加上工具栏上的“增加缩进量”和“减少缩进量”这两个段落工具,就可以设置出清晰的多级列表。

六、插入图像

1. 图像格式

在网页中现在有两种通用格式: GIF 图像(文件的扩展名为 GIF)与 JPEG 图像(文件的扩展名为 JPG)。其他所有图像格式都要转换成这两种格式才能插入网页。

2. 在网页内插入一幅图像

可以将一个图像文件插入到网页中,也可以从剪贴板中粘贴过来。不过在插入时应该注意:除非特别需要,不要插入太大的图像。插入图片的具体步骤是:

把插入点移到要插入图像的地方;

单击工具栏上的“Image”按钮,出现“图像属性”对话框;

单击“Choose File”按钮,弹出另外一个对话框,在该对话框中可选择要插入的图像文

件。如果选定“Use as background”,可将该图当作背景图像。在使用 Word 插入图像时,可以设置图像与文字之间的环绕方式,而在 HTML 语言中也有这种功能,在“Text alignment and wrapping around images”框中列出了七种文字与图像的排列方式,可根据需要设置不同的环绕方式。如果图像较大,应该选择这种环绕方式。如果觉得图像太大或太小,可以在“Dimensions”框中选定图像的宽度与高度,如

果这两个值都是“0”,就说明采用图像的原始高度。

“Space around image”框中的内容是指图像与文字间的间隔。此外,如果在“Solid Border”框中的值不是“0”,则当用浏览器打开该网页时,图像周围会出现边框。

由于现在网络的传输速率很慢,因此,很多用户在用浏览器打开网页时都启动图像过滤功能,即不下载网页中的图像,如果网页中有很多图像,应该为每一幅图像用文字进行解释,即如果不显示图像,放置图像的地方应该显示一些说明文字。单击该对话框的最下面的“Alt. Text/Low Res”按钮,在弹出的对话框中就可设置图像的“替换文字”。

在设置图像的保存位置时,应该考虑不同服务器的不同要求:如果使用 Widnows NT 上的 Internet Information Server(IIS),默认的路径是“images”,如果使用 Netscape Enterprise Server,默认图像路径是“image”,但无论如何,不应该将所有的图像与所有的网页都放在同一个目录中,如果这样设置,站点逐渐增大时会变得一团糟。

七、超链接与书签

1. 超链接

Internet 这所以会流行,就因为有了超链接(HyperLink)。网页上的超链接一般有三种:一种是与绝对网址(Absolute URL)的超链接,例如:从你的网站链接到微软的主页: <http://www.microsoft.com>; 第二种称为相对网址的超链接(Relative URL),例如将你主页的一段文字或标题链接到同一网站的其他网页上去;还有一种称为同一网页的超链接,这就要使用到书签。在网页中,文字上的超链接一般都是蓝色,文字下面有一条下划线(当然,可以修改超链接的颜色与表示方式),当鼠标指针移动到该超链接上,就会变成一只手的样子,这时单击一下就可以跳到此超链接所指的网页上去。如果你已经浏览过某个超链接,此超链接对庆的文字就会改变颜色。如果一幅图像对应着一个超链接,图像的颜色不会发生变化。一个完整的站点应该事先经过详细的设计,一般而言,网页的层次不宜过多(当然,采用双向的,也就是应该为读者留一条回去的路。

2. URL

URL 英文全称是(Uniform Resource Locator, 中文名称为通用资源定位符,简单的讲就是网络上一个站点、网页的完整的地址,相当于你个人的完整的通信地址,例如: <http://www.tpu.edu.cn/~lh1/inde.html>。其中 http 代表传输协议,即超文本传输协议(HyperText Transfer Protocol),它是 WWW 中最基本的信息传输协议; www.tpu.edu.cn 为一个 Internet 网络地址,与一个 WWW 服务器相对应,需要向有关机构直接申请,一般情况下,只有公司、企业、单位有权申请; ~lh1 相当于一个人

站点,也就是前面所说的网络服务器上的一个用户或目录(如果在 UNIX 环境下,用户名前面需要加上一个符号“~”,而在 Windwos NT 上就没有这个符号)。index.html 是一个网页的文件名,也就是你要编写的网页。

3. 书签

你可能会有这种习惯:每天睡觉之前看一两页书,看完之后,在书中夹上一个书签,如果这一页中有一些值得自己注意的地方,还可以在书签上写一些评语。在网页上也可以设置书签。文章中有标题,给标题起一个名字,就称为这个标题的标签(Target)。设置

书签的方法是:

选定要设置书签的文本或图像,单击“Insert”菜单中的“Target... (书签)”菜单项,在出现对话框中输入书签的名字,以后在设置超链接时会用到这个名字。默认情况下,书签名为你所选定的文字,如果想修改,在这里直接修改就可以了,书签的名字应该能够反映这一段文字的主题,不要用单个字母或无意义的编号当作书签,如果那样,以后你要用到书签时,就会想不起来哪个书签对应到哪一段文字了。合理地组织书签可以使网页显得有条理,例如:如果你希望在网络发表一篇文章,可以首先将文章的小标题列在前面,然后在每一个小标题上设置书签,单击不同的书签就跳转到相关的小标题上,这样可以使整篇文章的条理比较清楚。

4. 输入绝对超链接

如果在网页上没有一个超链接,就不能称为网页,只能称为一个文档,在网页中插入超链接的方法是:

例如:我们要在网页中添加“学校介绍”超链接。首先在网页输入“学校介绍”这几个字,选定它们。单击“Insert”菜单上的“Hyperlink”菜单项,在出现的对话框中的“Link To”框中输入超链接的 URL(一定要输入完整的 URL,包括协议:地址、目录、网页文件名),然后单击“确定”按钮,选定的文字变成了蓝色,并有下划线,用浏览器打开该网页时,这段文件就变成了超链接。

如果在插入超链接之前选定的是图像,就可在图像上设置超链接。但在图介上设置超链接之后,应该打开图像属性对话框,将“Image”选项卡中“Solid Border”框的数值改为“0”。

5. 使用书签

当然,如果你在网页中设置了书签(Target),在上面这个对话框中,还可以输入带书签的相对超链接,也就是链接到当前站点内网页中的某个书签上。前面已经介绍过书签,那么,如何在超链接中使用书签呢?

一般在相对链接中使用书签式的超链接,选定要设置超链接的图像或文字,然后单击工具栏上的“<图片>”按钮,在“Link”标签中会列出此网页中已经定义的标签。

单击当前站点中的一个网页,在窗口左下面的“Target”中列出了所选网页中设置的所有书签,选择你所希望的书签,在“URL”框中的地址中就会添加一个书签。

例如:如果希望单击一个超链接跳转到网页 chap100.htm 中 chap04 书签上,其 URL 为“chap100.htm#chap04”。

在设置相对超链接时,可以只输入文件所在的路径与文件名,而不必输入超链接协议。但如果要使用其他超链接协议(例如:可以在一个邮箱图标上设置一个邮件超链接:mailto:webmaster@mail.bjpeu.edu.cn),就必须输入完成的 URL。

□山东 刘海林

用 Communicator 编写网页

(中)

1. 自定义“任务栏”

在中文 Windows 97 中，“任务栏”通常位于屏幕的底端，其默认方式只显示“开始”菜单、中文输入法与当前时间等内容。如果启动了若干个应用程序，则这些已经处于运行中的应用程序的名字就直接显示在“任务栏”中，此时可以使用鼠标单击这些应用程序的名字，从而在显示器上切换这几个应用程序。为了方便，还可以从以下几个方面自定义“任务栏”。

(1) 改变“任务栏”的大小

为了使“任务栏”能够更加清楚地显示已经运行的应用程序或者文件的名字，可以将鼠标移到“任务栏”的边缘，然后直接通过拖拽左键到需要的大小，最后松开左键即可。

(2) 改变“任务栏”的位置

为了将通常位于屏幕底端的“任务栏”称屏幕的上端、或者屏幕的左边缘及右边缘，首先将鼠标移到“任务栏”中没有应用程序按钮的区域，然后按住左键，再直接将其拖拽到需要的位置，最后松开左键即可。

(3) 改变“任务栏”的属性

通过利用“任务栏”的属性设置，不但可以直接隐藏或者显示“任务栏”，而且还可以打开或者关闭“任务栏”中的时钟显示，此

时可以先将鼠标移到“任务栏”中没有应用程序的区域，然后单击鼠标右键，接着在弹出的快捷菜单命令中选择“属性”命令，即可进入“任务栏属性”设置状态。选择其中的“任务栏选项”标签卡，然后对“任务栏选项”中的总在前面、自动隐藏、在“开始”菜单显示最小图标和显示时钟这 4 个复选框进行相应的设置。这 4 个复选框的意思分别为：

总在前面：选择该项，使得无论此时屏幕上打开多少程序，“任务栏”都显示在所有窗口之上；

自动隐藏：选择该项，可以自动隐藏“任务栏”，从而为应用程序在屏幕上留下更多的显示空间。当需要查看“任务栏”时，将鼠标移动到屏幕的底部即可出现“任务栏”；而当将鼠标移开后，“任务栏”则再次自动隐藏；

在“开始”菜单显示最小图标：选择该项，即可在“开始”菜单中显示最小的图标；

显示时钟：选择该项，实现在“任务栏”中显示时钟，否则就隐藏时钟。

(4) 利用快捷菜单改变窗口布局

当在“任务栏”中单击鼠标右键时，即可弹出“任务栏”的快捷菜单，主要包括层叠、横向平铺、纵向平铺、最小化所有窗口和属性这 5 项。通过利用快捷菜单中的命

令项，可以改变当前已经打开的窗口布局。这 5 项命令项的意思分别为：

层叠：层叠排列当前已经打开的窗口；

横向平铺：水平平铺当前已经打开的窗口；

纵向平铺：垂直平铺当前已经打开的窗口；

最小化所有窗口：将当前已经打开的窗口缩放到“任务栏”中

(1) 改变桌面颜色

当对中文 Windows 97 中默认的桌面颜色不满意，可以在桌面上单击鼠标右键，然后在弹出的快捷菜单命令中选择“属性”命令项，然后在“显示器属性”状态中选择“外观”标签卡，即可改变非活动窗口、活动窗口、窗口文字、消息框、消息正文的颜色。例如，使用鼠标左键单击“颜色”按钮，不但可以选择需要的颜色，而且可以自己定义颜色；在“方案”项中，可以使用中文 Windows 97 提供的 25 种方案之一；在“项目”中，可以使用中文 Windows 97 提供的 18 种方案之一。

(2) 改变桌面背景

由于中文 Windows 97 使用的桌面背景是 .BMP 类型文件，所以在设置过程既可以使用中文 Windows 97 提供的墙纸，也可以使用自己创建的 BMP 文件墙纸。当需要改变桌面背景时，在“显示器属性”状态中选择“背景”命令项，即可重新设置图案、墙纸等桌面背景情况。

4. 自定义事件的声音

虽然中文 Windows 97 预先为不同的事件（如启动与退出中文 Windows 97、运行出错、关闭应用程序等）设置了不同的声音，但也允许改变事件所对应的声音设置。其方法是依次选择“开始”→“设置”→“控制面板”→“声音”→“事件”之后，此时既可在中文 Windows 97 给出的 19 个事件列表中，通过使用鼠标左键选择需要的声音设置，也可以单击“浏览”按钮，然后选择其他合适的 WAV 声音文件，最后回车确认即可。

□南京 罗松林

Win97 自定义设置点滴

的按钮；

属性：显示“任务栏”的属性。

2. 自定义“开始”菜单

为了提高工作效率，可以把需要经常启动的程序直接加入到“开始”菜单中，实现从菜单中直接启动。

当需要在“开始”菜单中添加应用程序时，使用鼠标依次选择“开始”→“设置”→“任务栏”，然后进入“开始”→“设置”→“任务栏”状态中，然后再使用鼠标选择“开始菜单程序”标签卡，接着单击“添加”按钮，随后根据向导的指引而逐一回答操作向导提出的问题以及单击“下一步”按钮，最后单击“完成”按钮，即可将需要的应用程序添加到“开始”菜单中。

当需要在“开始”菜单中删除应用程序时，同样需要首先进入“任务栏属性”状态并选择“开始菜单程序”标签卡，然后单击“删除”命令，即可打开“删除快捷方式/文件夹”对话框，选择需要删除的程序之后，回车即可进行删除。

3. 自定义桌面的颜色和背景

汉字国标码、机内码、区位码是三种含义不同的汉字编码，它们之间的区别和在联系是电脑初学者容易混淆的，本文就它们各自的含义及相互联系谈一谈自己的认识。

1. 汉字国标码

由于计算机只认识 0 和 1 两个数，因此在计算机内部任何字符只能用二进制数来表示，这就是常说的机内码。从一般字符：如数字、字母、运算符等使用的机内码是 ASCII 码，它是七位二进制码，通常，ASCII 码是用一个字节（8 位二进制码）来表示的，由于它只需要 7 位，因此，最高位为 0。

汉字的机内码如何表示呢？同样只能用二进制编码来表示。

2. 汉字机内码

计算机内部用来表示汉字信息的代码称为汉字机内码，汉字机内码的识别是由汉字操作系统来完成的。从汉字国标码的组成可以看出：一个汉字国标码既可看作一个汉字，又可看作两个 ASCII 码字符，在计算机内部，国标码如果直接作机内码使用，必将产生混乱，为了使汉字的机内码与一般字符的机内码（即 ASCII 码）不产生混淆，国家规定把用来表示汉字国标码的两位字的每一个字节（最高位（第八位）都置成“1”）后编码为该汉字的机内码，如“啊”的机内码为 10110000、00110001，它的机内码为 10110000、10100001（在 ASCII 码中，00110000 表示数字“0”，00100001 表示标点符号“!”），与汉字机内码相对的 ASCII 码，我们可叫做西文机内码。

3. 汉字区位码

区位码是一种汉字输入编码，是根据国标码派生出

来的四位数字序列码。国标码每个字节的定义域为 33—126，因此，一个汉字的国标码需 4—6 个数字，这给汉字输入带来不便，为了统一每个汉字编码的数字个数，我们把国标码每个字节的取值范围向左移 32，即 33 126 变成 1 94，这样每个汉字的编码只需 4 个数字，国标码按上述方式改变后，所形成的编码，叫该汉字的区位码。

4. 三者的联系

汉字国标码、机内码、区位码之间的联系如下：国标码中每个字节的最高位分别置“1”后就变机内码。

国标码中的每个字节分别减 32(20H)后就变区位码。即：区位码 + 32 → 国标码。国标码 + 8080H → 机内码。

国标码、区位码是两种汉字输入方法，是“机外码”，在输入汉字时，除国标码、区位码外，还有很多其它输入方法，如：拼音码、五笔码等。汉字机内码是计算机内部统一使用的编码，是计算机识别汉字、处理汉字的基础。无论用什么机外码输入汉字，最后都必须把它转化成机内码，计算机才能识别和处理。

□湖南 李世杰

加速 Win98 的菜单弹出速度

Win98 的菜单加入了动画效果，在同样的机器上菜单弹出的速度比 Win95 慢，象 95 一样，98 中的菜单弹出速度也是可以改变的。

运行 Regedit 启动注册表编辑器，打开 HKEY_CURRENT_USER → Control Panel → Desktop，在 Desktop 的字符串值中增加一个新的串值 MenuShowDelay，并设置其键值为 1—10 间的一个数值，数值越小，菜单弹出越快，具体多少可根据自己的机器速度来决定，我设置为 2，感觉比原来快多了。设置好后，重新启动 Win98，既可生效。

Win98 快速启动工具栏的使用

Win98 的任务栏有所变化，可以在其上加入多种工具栏，使操作更加方便。对于大多数的“非网络用户”（包括不能上 Internet 的），系统提供的工具栏选择“地址”、“链接”是用不上的，只有“快速启动”有意义；“快速启动”其实跟桌面的“快捷方式”一样，但它最方便之处在于它“躲”在屏幕的最下面，想运行时容易“找到”。比如，你正在运行某个程序“A”，其窗口已将桌面全部挡住，你又想运行桌面上的快捷方式“B”（程序 B），传统的操作过程是：最小化程序“A”，双击快捷方式“B”而后将最大化程序“A”或者移动程序“A”窗口，露出快捷方式“B”图标后双击，而后移动“A”窗口回原来位置。如果“B”是一个需要在“A”运行时反复“运行—退出”的程序时（英汉词典等），传统方法相对繁琐，有了任务栏上的工具栏以后，只要将快捷方式“B”图标拖入“快速启动”工具栏，以后在需要“B”时，只需点击任务栏上的“B”图标，如果任务栏已设成自动隐藏，只需将“A”窗口向上移动一点，露出任务栏小底边即可。

“快速启动”工具栏的安装及删除：移动鼠标到任务栏，点击鼠标右键弹出菜单选择“工具栏”→“快速启动”。

□昆明 赵灵

Win 98 技巧一

在电脑游戏界,也许再也找不出比 WESTWOOD 更加如雷贯耳的游戏公司。从 80 年代起,它就是一个被世界玩家常挂于嘴边念叨、融化在血液中的名字,而中国玩家,则顾名思义的亲切地称它为“西木头”。这个坐落在著名赌城拉斯维加斯的公司在游戏界曾经获得过无数殊荣,它的名字在玩家心目中则是品质的保证,即所谓“WESTWOOD 必出佳品”。

1985 年,当时的 Brett W. Sperry、Louis Castle 在一个车库中建立了一个制作游戏的小组,并命名为 Westwood Studio。初出茅庐的 WESTWOOD 热衷于将纸牌游戏移植到各种游戏机上,但随着 PC 电脑迅速普及, WESTWOOD 便毫不怀疑认为自己能够在 PC 游戏中更好地大展拳脚,随即毅然决然地将战略重心转移到 PC 游戏上来。

WESTWOOD 公司的第一部作品是由 SSI 公司代理发行的神话角色扮演游戏《幽灵战士》。由于游戏所设计的剧情极为出色,上市后大受欢迎。随后又一鼓作气推出了《火星传奇》、《暴战机甲兵》、《龙击》等抢手佳作。

在 SSI 合作的岁月中, WESTWOOD 制作了包括《MarsSega》、《BattleTech》、《DragonStrike》以及《Eye of the Beholder》等著名

WESTWOOD 公司

游戏。

在九十年代初制作的《魔眼杀机(魔眼杀机)》系列中, WESTWOOD 大胆地采用了 3D 即时战斗模式,从而创立了欧美角色扮演游戏的风格,这种风格与当时流行的日本二维模式截然不同,它写下了 3D 角色扮演不朽传说,在当时引起轰动。

1991 年, WESTWOOD 根据同名科幻巨片改编制作而成的角色扮演即时战斗游戏《沙丘魔堡(DUNE)》,取得很大成功,它同时也为今后 WESTWOOD 制作里程碑式不朽作品《命令与征服(Command & Conquer)》埋下了伏笔。

1992 年离开 SSI 加入维真(Virgin Interactive)的阵营,由于维真拥有庞大的销售网和超强的广告实力,所以 Westwood 能全力投入到 PC 游戏的制作中,让他们的天才能力和敢于创新的精神发挥至极限,使得他们推出一大批 PC 游戏经典之作。

1992 年, WESTWOOD 制作了角色冒险游戏《凯兰迪亚传奇(Legend of Kyrandia)》系列。

玩游戏并不是非要玩游戏玩家才玩,其实,有一类游戏主要不是为玩家而设计的,这类游戏让电脑使用者在繁忙的工作之余,随时随手一点,就能轻松地玩一阵,借以娱乐一番,调剂调剂一下神经,满不错的。俺们把这种在 WINDOWS 视窗的桌面上招之即来的“小品”称为桌面游戏。

事实上,怎样定义桌面游戏,可以说是众说纷纭,不过俺觉得,一个真正的桌面游戏,应该具备四个条件:第一,它应在 WINDOWS 系统的桌面上(好象是废话),第二,它应是“小品”游戏。第三,它应安装在硬盘上,也就是说,不用光碟也能启动。第四,规则简单,可以立即上手。

大家都很熟悉 WIN95 自带的三个桌面游戏,《接龙》、《红心》、《挖地雷》了。但是,这三个游戏玩来玩去总该有玩烦玩腻的时候。俺常想,玩家们玩的大型游戏都越来越多,越来越丰富,为什么不能多来点桌面游戏呢?

棋牌类是桌面游戏的宠儿。如果你上网的话,可以下载不少棋牌类游戏来丰富你的桌面。如 21 点、桥牌、国际象棋之类。也许你会说,除了 21 点,其它两种你都玩不来。的确,这正是一个值得中国的游戏制作者考虑的问题:既然制作大部头的游戏需要上百万的金钱,为什么不做些投资小的桌面游戏呢?说不定做几

这一系列充满西方中古世纪传说神话色彩的作品,以让人耳目一新的精采情节、漂亮的图像、优美的音乐、流畅的动画不知让世界多少 PC 游戏玩家废寝忘食。

1994 年 WESTWOOD 又制作了划时代作品《沙丘魔堡二代(Dune II)》,它开创了即时战略游戏新纪元并创立了即时战略游戏的新标准。

在这以后, WESTWOOD 又连续为玩家出品了《黑暗王座(Lands of Lore: Throne of Chaos)》、《命令与征服(Command & Conquer)》、《红色警戒(Command & Conquer: Red Alert)》、《大地传说系列二:命运守护神(Lands of Lore II: Guardians of Destiny)》、《银翼杀手(Blade Runner)》、《沙丘 2000》等一系列传世大作。可以称得上是二十世纪即时战斗游戏之王。

今年 8 月 18 日, EA 公司(电子艺界)宣布,以一亿二千二百五十万美元巨资,从 Virgin Interactive 公司手中收购了 WESTWOOD 公司。我们衷心期望 WESTWOOD 公司在新老板的旗下,再接再厉,在本世纪和下一世纪继续给玩家带来更多更好的游戏。

2、Microsoft 公司的 Sidewinder 力量反馈式游戏杆

Sidewinder 力量反馈功能可能是游戏玩家为欣赏的地方。因为它不但有多种程度不同的力量反馈效果,而且还有好几种反馈形式。Sidewinder 最大的特点就是“方向式反馈”。所谓的方向式反馈就是当玩家的背后受到冲撞时,游戏杆的震动感会集中在前方(类似射击时后座力的作用)。游戏中主角在不同的 8 个方向受到力量,游戏杆都会以不同的力量集中点来震动游戏杆。

除了上述的功能之外, Sidewinder 还支持所谓的“阻力”功能。所谓的“阻力”功能能就是指当玩家的战机失去控制时,游戏杆本身将会变得相当难拉动,也就是说,它会变得很重。再有,当玩家控制的角色掉入沼泽中时,左右移动都将让人觉得有种拖泥带水的感觉。“阻力”功能可以让玩家除了在声光效果中感受到游戏环境的变化外,也能够多手中游戏杆上感觉到环境的不同,这是项相当棒的功能。只是, Sidewinder 的价钱不便宜,大约要人民币一千多块。

结束语

总而言之,如果玩家追求的是最真实的临场感,那么,你能听到好消息就是力量反馈式游戏杆这种新技术产品将在今年被游戏界广为采用。当然,98 年的游戏不会要求玩家必须拥有 FF 式游戏杆才能运行,但是它们却都将无条件地支持力量反馈功能(所有的硬件公司都宣布将推出 FF 式游戏杆)。不过,由于目前市上可供选择的 FF 游戏杆还少,而且价格也居高不下,因此笔者建议玩家们还是先不要着急,等支持 FF 游戏杆的电脑游戏越来越多,可供选择的 FF 游戏杆也多时,价格自然就会降下来的。

□ 四川 刘焱彬

力量反馈式游戏杆

个拱猪、麻将之类的中式桌面游戏,还能赚回一大笔钱呢!实际上,国际上做这种超小型游戏软件发财的公司多的是。这叫投资小,见效快,合乎中国国情。可以做到正版盗版价卖,何乐不为呢?不管是不是玩家,都会有将它放在桌面上的愿望,这个市场有多大,那还用俺说吗?

除了棋牌以外,还有一些

对待真的鱼一样,将它喂养起来:你得每天定时喂食,用鼠标逗它一起玩。它会根据你的照料方式,成为不同类型性格的鱼。比如,过份的挑逗它,则可能导致它成为狂暴的“神经病”鱼,或是呆在一角,象石头一样,成为“白痴”鱼。就连喂食也讲究真实,如果见它很贪吃,就不加限制地给食,到时可能会得“厌食症”。但是,如果你在长达两周的时间内对它置之不理,它就会郁郁地死去——成为翻起肚皮浮尸!

最初,你将会有一些基本的“点数”,如果你精心照料你的鱼,点数就会增加,一旦增加到一定的数量,就会奖励你假山、水草、汽泡、温度计、高级饲料之类的东西。为了使你切实地记着照料它,惠普公司很有创意地将《MOPY 鱼》设计成了屏幕保护程序。这样,使你养鱼和屏幕保护一举两得。

《MOPY 鱼》在你关机时能自动存盘,而且能恢复非正常关机损失的点数。

《MOPY 鱼》可以说是模拟真实技术的精品,是数字化生存的示范。它的模拟环境的程度让人吃惊——那条鱼真实得只差跳出屏幕了!

为了使全世界的爱好者“喂”好《MOPY 鱼》,惠普公司在互联网上建立了《MOPY 鱼》站点,如果你有兴趣的话,可以到 <http://194.131.104.251/mopyfish/index.html> 网址下载一条。

MOPY 鱼

有其它一些有趣的小品。还是可以在一些网站上找到。比如比较经典的《俄罗斯方块》、《拼图》、《吃豆》、《丛林特工》等。近来,随着硬件和软件技术的发展,3D 拟真技术,也出现在桌面上。这就是俺要重点介绍的由经营计算机、打印机的扫描仪、医药器材而闻名的惠普公司制作的电子宠物游戏《MOPY 鱼(MOPY FISH)》。在《MOPY 鱼》中,惠普公司为你免费提供一条 3D 红色的宠物金鱼,它的外表和动作,完全根据现实中的真实金鱼动态捕捉而成,它无论是三百六十度的全方位游动、鱼翅划水、吃食、“眼睛”表情等各方面看上去,与真实的金鱼完全一样,找不出丝毫差异,用惠普公司的话来说“它就是一条真的鱼!”

当你在你的桌面“收养”了《MOPY 鱼》之后,你可以首先为这条鱼取个名字,然后象

在上一讲中,心铃详细地介绍了数据库的产生,讲述了表的生成,数据记录的简单管理,并完成了对数据库的 book_all 表的记录进行管理的功能编程。下面继续进行其他程序代码的编制。

首先,在上一讲结束时,心铃让大家尝试一下“删除”按钮的编程,不知道各位读者完成没有,下面心铃就给出该按钮的代码,请参考。在 Form1 的内选中“删除”按钮,并按 F7,就进入了 cmdDel_Click 的代码窗体,添入以下代码即可完成删除数据记录的功能。

```
Private Sub cmdDel_Click()  
Data.Recordset.Delete  
Data.Recordset.MoveNext  
End Sub
```

这样就全部完成了“书籍目录”选项的编程。为了对“珍贵书籍”和“外借情况”选项进行编程,让心铃和大家一起分析一下:“珍贵书籍”的内容应与“书籍目录”的一致,只是包含的书比较重要而已,所以它的内容完全可以由 book_all 表的内容产生(这就是上一讲介绍 book_all 表的字段时有一个“重要性”字段的原因);而“外借情况”的内容与其他就不一样了,需要设计一个新表 book_lend。

类似与上一讲所介绍的“建立新表”的方法,进入 VisData 应用程序,选择“文件|打开”,选择我们建立的 book.mdb 数据库后,鼠标右键单击“Properties”选中“新表”,在弹出的对话框中输入以下内容:表名称 - book_lend;添加字段 - 书名,借阅人,借阅时间和归还时间,这样数据库 book.mdb 内包含了两张表 book_all 和 book_lend。

利用 VisData 来建立对于 book_lend 的编辑窗口进入“数据窗体设计器”后,输入窗体名称 - lend、记录源的下拉列表中选 book_lend、添加“可用字段”中列出的所有字段,单击“生成窗体”,然后关闭。这时,在项目管理里面多了一个窗体 - frmLend,可以重新排列它,并把 Form 的 Caption 内容改为“外借情况”。

同时,我们从以前的分析得到一些编程的要点:

1. 选中不同选项,在 DBGrid 控件的显示内容应不同;
2. 选中不同选项,“管理”按钮的功能应不同。“书籍目录”的编程已完成;“珍贵书籍”选项是根据“书籍目录”来的,因此“管理”按钮失效;“外借情况”应调用 frmLend。

由上述分析,在上一讲的 Form1 程序代码基础上添加如下:

七、在主页内出现从左至右滚动字的显示效果;

```
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE> 实验五 </TITLE>  
</HEAD>  
<BODY bgcolor = blue onload = "banner()">  
<script language = "JavaScript">  
<!--  
// begin  
//全局变量  
var id, pause = 0, position = 0;  
function banner() {  
// variables declaration  
var i, k, msg = "《软件世界》-- 世界软件,  
《大众网络》-- 热点话题;《硬件周刊》  
-- 硬件资料,《电脑市场》-- 各种电脑的价格,日常工作不可缺少...";  
// 增加信息  
k = (50/msg.length) + 1;  
for(i = 0; i <= k; i++) msg += " " + msg;  
// 在窗口显示  
document.display.banner.value =  
msg.substr(position, position + 75);  
// 设定新位置  
if(position++ = msg.length) position = 0;  
// 按设定速度重做  
id = setTimeout("banner()", 200); }  
// 结束  
// -- -- --  
</script>  
<form name = "display">  
<strong> <font face = "宋体"> <p> 推荐浏览
```

跟着心铃学 VB(5)

```
1. 修改后的“管理”按钮控件代码  
Private Sub cmdArrange_Click()  
Form1.Hide '隐藏 Form1  
If optBook.Value Then  
'如果“书籍目录”被选中,  
Load frmBook '调用 book_all 产生的窗口  
frmBook.Show 1  
ElseIf optLend.Value Then  
'如果“外借情况”被选中,  
Load frmLend '调用 book_lend 产生的窗口  
frmLend.Show 1  
End If  
Data.Refresh  
'判断表内数据的数目,如果是空,则什么都不做;  
如果非空,则移动到最后一个记录。  
If Data.Recordset.RecordCount > 0 Then  
Data.Recordset.MoveLast  
End If  
End Sub  
2. 修改 optBook_Click() 过程  
添加代码:  
cmdArrange.Enabled = True  
'“管理”按钮起作用  
3. “珍贵书籍”选项代码  
Private Sub optRarity_Click()  
Dim dbs As Database  
Dim Rs As Recordset '定义为公用变量  
Set dbs = OpenDatabase("c:\cx\tmp\  
vb\book.mdb")  
'选择 book_all 表中的“重要”的记录,并且复制到 book_rarity 的临时表中。  
Set Rs = dbs.OpenRecordset(" SELECT  
书名,作者,价格,购买时间"  
& "FROM book_all where 重要性='重要'")  
Set Data.Recordset = Rs '为 Recordset 赋值  
Data.Refresh  
dbs.Close  
cmdArrange.Enabled = False  
'“管理”按钮失效  
End Sub  
4. “外借情况”代码  
Private Sub optLend_Click()  
cmdArrange.Enabled = True '“管理”按钮起作用  
Data.RecordSource = "book_lend" '指定显示内容  
Data.Refresh  
End Sub  
修改后 frmLend 的代码如下:  
1. “添加”按钮代码
```

```
Private Sub cmdAdd_Click()  
Data1.Recordset.AddNew '生成新的记录  
txtFields(2).Text = Date '借阅时间'赋初值  
txtFields(0).SetFocus '光标移至“书名”处  
cmdAdd.Enabled = False  
'按“添加”后,添加按钮失效  
cmdDelete.Enabled = False  
'按“添加”后,删除按钮失效  
End Sub  
2. “删除”按钮代码为程序提供。  
Private Sub cmdDelete_Click()  
Data1.Recordset.Delete  
Data1.Recordset.MoveNext  
End Sub  
3. “更新”按钮代码  
Private Sub cmdUpdate_Click()  
Data1.UpdateRecord '把新记录存进数据库  
Data1.Recordset.Bookmark = Data1.Recordset.LastModified  
cmdAdd.Enabled = True '添加按钮起作用  
cmdDelete.Enabled = True '删除按钮起作用  
End Sub  
4. “关闭”按钮代码  
Private Sub cmdClose_Click()  
Unload Me '卸载 frmAdd  
Form1.Show '显示 Form1  
End Sub  
由上面可以看到 frmLend 代码与 frmBook 的代码较为相似。
```

通过本讲的讲述,我们完成了这个牵涉到数据库的“藏书管理”的应用程序的全部设计,广大读者可以试一试,功能还是很实用的。当然该程序还有许多地方需要修改和完善,例如在 VB 自动生成的程序中提示了这一点:删除记录时,光标将自动移动到下一个记录,如果删除记录集的最后一条记录或记录集仅有一条记录,就会产生错误。由于篇幅的限制,在这里心铃就不和大家讨论了,希望广大读者自己试一试,如果对于这个应用程序还有什么功能的修改,欢迎与心铃切磋。心铃也将在以后讲座相关的内容中予以介绍。

□四川 心铃

在 VFP3.0 中,能显示 BMP 图形的对象有三种:OLE 容器控制、OLE 绑定型及图形对象,但它们之间在使用上有什么差异呢?

1. OLE 容器控制。

它可用嵌入 OLE 方式将 BMP 图形嵌入 OLE 容器控制中,并且可在运行时直接修改。但它不能与 VFP 的表中字段相连接,因此,它只适合单独显示一个 BMP 图形而不能与表数据相关,此外,它还不能控制显示对象。

2. OLE 绑定型对象。

它除了可与 VFP 表中的通用字段相连接的特性外,其它特性和上面相同,因此,和 OLE 容器控制相比,它的优点是可直接用于表格和报表设计。

在使用该对象时,可事先用嵌入 OLE 方式将 BMP 图形嵌入到 GENERAL 字段中,然后设计对象属性 CONTROL-SOURCE = 表名,GENERAL 字段。但由于是嵌入 OLE 对象,因此 GENERAL 字段所占存储空间大,导致速度太慢。

3. IMAGE 图形对象。

它可与 VFP 中表的 MEMO 字段相连接,并且,还有一套属于它的属性、事件及方法。因此,该对象可以响应事件并且在运行时实行对显示图形进行控制。但它不能直接修改,也不能嵌入 OLE 控制。

它是最适合显示表中的 BMP 图形的对象。在它的设计中,在表的 MEMO 字段中存入要显示的 BMP 文件及该文件的路径,在对象的 INIT 事件中令对象属性 PICTURE = 表名, MEMO 字段。注意,不是在设计时定义对象的 PICTURE 属性。因为,PICTURE 属性是一个文件指针,只有运行时,才能找出 MEMO 字段所指的文件。由于使用的是 MEMO 字段即文件指针,因此,它的存储空间比前两个对象要多得多,速度也快得多。

为了运行时可更改图形,可以使用 GETFILE() 函数。该函数可弹出文件选择框,并将所选择的文件名和路径返回,通过用命令将返回值替换 MEMO 字段内容,使得更改图形非常容易。

□河北 姜波 高生科

主页制作技巧 (五)

```
</font> </strong> <input type = "text" size = "60" name = "banner" value = " 欢迎进入软件报的世界 ... ">  
</p>  
</form>  
</body>  
</html>
```

八、在点击主页时,弹出一个提示窗口。

```
<HTML>  
<HEAD>  
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">  
linkwindow("dnb10.htm", "", 500, 6);  
注: dnb10.htm 是弹出窗口中的主页,500,6 是弹出窗口的大小。  
function linkwindow(uniform1, name, w, h)  
{ var config = " status = 0, scrollbars = 0, resizable = 0, width = " + w + ", height = " + h; var windowvar = window.open(uniform1, name, config);  
if (windowvar.history.length >= 1) { var del = - windowvar.history.length; windowvar.history.go(del); }  
</SCRIPT>  
<TITLE> 实验九 </TITLE>  
</HEAD>  
<center> 软件报欢迎您 </center>  
</html>
```

在当今的软件开发中,只靠单一的软件系统已难以满足实际应用的要求,为了缓解这种局面,采用系统集成是最有效的手段之一。本文根据系统集成的基本原理,以 VisualFoxPro 为平台,提出了几种集成应用软件的方法。

1 系统集成的含义及作用

一个一般的应用程序开发者想在其程序中具有(在别处都很成熟的)图像处理、字处理等功能,就需要花费大量的重复劳动,而且难以保证软件的质量。如果采用系统集成的思想,在成熟软件中选择其需要的产品,将其集成到自己的应用软件中,就能使自己的软件也具有相应的功能。显然,这种集成的方法可以大大提高软件的开发效率、保证软件的质量、避免巨大的重复劳动并使软件的开发费用大幅度下降。目前需要使用集成技术的方面很多,有时同一套软件内(比如工程数据库与图形处理间的动态数据交换)也需要使用系统集成技术。这种方法已成为当今软件开发中不可缺少的技术手段。

支撑平台不同,集成的方法亦不同,目前还没有“通用的集成手段”。本文针对 VisualFoxPro 平台上的应用系统介绍几种集成应用软件的方法,希望起到抛砖引玉的作用。

2 VisualFoxPro 平台上的应用软件集成方法

2.1 用命令调用的方法实现

这是一种简单利用 VisualFoxPro 子进程机制的集成手段。所谓子进程,就是在另一环境下运行的应用程序,当它运行完后,就回到调用它的父进程中,同时交还控制权。一般可以使用 RUN/N 命令来实现这种集成。例如,需要在你的应用程序中调用 DOS 下的 PE 软件,只要在应用程序中加入命令:RUN PE 即可。若需要把 Word(forWindows) 集入用户程序,则使用命令:RUN/N Winword \WinWord。

2.2 用动态数据交换 (DDE) 实现

2.2.1 DDE 的基本功能

动态数据交换 (DDE) 是 Windows 提供的一种程序通讯规程,它能保证两个 Windows 程序间顺利地交换数据,现在已成为一种全球公认的工业标准。利用 DDE 也能实现系统集成。例如,在 AutoCAD 中的应用程序,可以要

求 VisualFoxPro 的应用程序去完成复杂的数据处理(其方向也可以倒过来)。在系统软件中,亦大量使用 DDE,比如 AutoCAD (forWindows) 中的 ADS(一种 C 语言)就是通过 DDE 来完成其在 AutoCAD 中的操作,一般的程序员并不一定知道两者间的关系,往往把它们视为一体。

2.2.2 DDE 中对数据传递的标识

在使用 DDE 时,必须在集成与被集成的应用程序间建立客户(主动方)/服务器(被动方)关

VisualFoxPro 应用软件集成

系。本文只考虑以 VisualFoxPro 为客户时的情形。对于两者间传递的数据单位,DDE 用 ItemName(项目名)、TopicName(主题名)、ServiceName(服务器名)来标志。各条目的含义分别是:

a. ServiceName(服务器名): 指被要求提供服务的程序名。例如在运行中若 AutoCAD 被指定为 Service,那么这时的 ServiceName 就是 AutoCAD。

b. TopicName(主题名): 指出数据的一个逻辑设备设置的名称。对于基于文件的应用程序,主题名通常是文件名。其它应用程序,主题名是特定应用程序。要访问服务器,用户不仅要指定服务器的服务名,还要指定一个主题名。

c. ItemName(项目名): 指客户端要求服务器传送的数据单元的名称,服务器可将此名传给需要数据的用户。

2.2.3 在 VisualFoxPro 中使用 DDE 实现集成的一般步骤

a. 用 RUN/N[<空间值>] <应用程序> <应用程序参数> 命令激活一个服务器应用系统。

b. 用 DDEInitiate(<服务器应用程序名>, <主题名>) 的命令激活会话,建立两者间的连接。

c. 若已完成连接,则用 DDERequest(<通道号>, <项目名> [, <数据格式>]) 命令向服务器的其它应用程序申请数据。

d. 用 DDEExecute(<通道号>, <应用程序格式的命令> [, <异步传输函数名>]) 命令向服务器的应用程序传递命令,要求服务器端的应用程序完成指定

的功能。

e. 用 DDEAbortTrans(<通道号>) 结束一个指定的 DDE 过程。

2.3 用对象链接嵌入 (OLE) 的方法实现集成

2.3.1 OLE 的基本内容

OLE 是一种应用程序的编程接口 (API),也是一种工业标准。程序员可以利用 OLE 定义的一系列函数把高级对象的链接和嵌入功能加入到自己的程序中,从而实现应用软件的集成。从功能上看,它是对 DDE 的扩充和改

通用型字段,根据提示选择相应的应用软件产生对象的类型,就能激活相应的应用软件,其运行产生的结果(链接或嵌入的方式)存入通用型字段中,其内容所在文件与数据表同名,但后缀是“FPT”。

用命令“AppendGeneral <通用型字段名> From <待链文件名> [Link] [ClassOLE <对象名>]”来将指定文件中的 OLE 对象放入通用型字段(若有 Link 表明对象是链接式的,否则为嵌入式)。

可以用命令“ModifyGeneral <通用型字段名> [, 通用型字段名 2...] [NOMODIFY]”调用已集成的应用软件进行对通用型字段中对象的处理。NOMODIFY 则限定包含在通用型字段中的 OLE 对象不能改变,只能观看、剪切。

简单显示 OLE 对象的方法: @ <Row, Colum> Say <通用型字段名>。

2.4 集成 VisualFoxPro 自带子系统的方法

VisualFoxPro 自身提供了很多功能选项,每个功能选项都有一个名字(如对象嵌入选项: MSM_INSOB、编辑功能选项: MSM_EDIT...),程序员可容易地把这些选项集成到自己的应用软件中。方法是用 DefinePAD 或 DefineBAR 命令进行定义,前者把功能选项项作为主菜单,后者是把功能选项项作为某个主菜单的下拉式菜单。

3 结语

虽然 VisualFoxPro 已经具有了强大功能,以后的能力还会更强,但若仅靠它自身的编程能力就会落在实际需求的后面,难以满足日益提高的用户“口味”。最好的办法是在自己的应用程序中直接借用其它优秀软件的功能,系统集成技术为我们提供了一种可行的方法。显然,系统集成已是当今程序员所必须掌握的基本技术之一。

参考文献

- [1]. 陈宗兴, VisualFoxPro3.0 实用手册 - 屏幕篇,北京:学苑出版社,1996.2
- [2]. 运通创作室编著, VisualFoxPro3.0 语言实用详解,北京:学苑出版社,1995.11
- [3]. (美) WhilHentzen, VisualFoxPro3.0 编程捷径与范例,北京:电子工业出版社,1995.10

□河北 李莉莉

日常工作中,有许多电子数据需要对其进行校对。如果采取定义专门的公式并对之进行编译处理再进行数据校验,则比较麻烦。本文给出了一种易于实现,适合中小规模处理的简便方法,特与大家共享。

实现方法:首先,根据数据文件的结构定义同构数组,然后将数据文件中的数据复制到该数组。再将数组运算作为公式存入审核库文件 GSK 对之进行校验。其源程序如下:

```
PARAM dname &&文件名称  
CLEAR  
CLOSE DATABASE  
IF !USED(dname) OR !(dname$DBF())
```

一种易于实现的数据校验方法

```
USE (dname) IN 0 ALIAS dname  
ENDIF  
i = FCOUNT()  
j = RECC()  
DIMENSION b(i,j) &&暂存数组  
SELE dname  
COPY ALL FIELD LIKE N* TO ARRAY b  
IF !USED("gsk")  
USE gsk IN 0
```

```
ENDIF  
SELE gsk  
GO TOP  
SCAN FOR !EOF()  
id_gs = gsk.gsm  
IF !&id_gs &&进行数据校验  
WAIT WIND gsk.error_code TIMEOUT 0.5  
ELSE  
WAIT WIND "通过校验" TIMEOUT 0.5  
ENDIF  
ENDSCAN
```

□安徽 王斌

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年11月21日 47期 总第634期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★ 贴近读者 实用普及

看了10月3日《软件报》(第40期)刊登的“软件盗版几时休”和“正版?盗版?孰是?孰非?”,我心里也有不少话要说。

发展自己的软件产业是我国几代软件工作者的夙愿。而软件产业发展中遇到的拦路虎主要是对软件的盗版活动,因此多年来软件工作者一直寄希望于制止软件盗版活动的法律制度的建立。1990年我国颁布了《著作权法》,1991年又颁布了《计算机软件保护条例》。广大软件工作者确实受到了鼓舞,相当一批以开发、推广优秀软件产品为宗旨的我国自己的软件公司出现了。几年来他们一直在为开发、推广优秀软件产品而埋头工作。尽管政府各有关部门贯彻法规,打击盗版的声势一浪高过一浪,然而直到现在,我国社会上对软件的盗版活动不仅仅没有绝迹,反而经常花样翻新;环顾神州大地,盗版软件仍然“风风火火”,正版软件的销售却越做越难。对此,软件工作者实在痛心疾首。长此以往,强大发达的软件产业在我国仍然只能是镜中之花、水中月。很多关心软件产业的朋友都在认真探讨产生我国这种奇特现象的原因和制止软件盗版活动的对策。从《著作权法》和《计算机软件保护条例》实施几年来的情况看,我认为:产生我国这种奇特现象的原因是复杂的,制止软件盗版活动的对策也必然是综合的。我建议这种探讨要更加深入,让国家的立法、司法、行政管理机构和其他有关单位得到更具体的信息。作为引玉之砖,在这里我先对立法方面的一些问题谈谈自己的看法。

有人说:要加强立法,使软件市场有法可依。

我认为立法方面确实还需要加强,但在制止软件盗版活动方面,现在已经不能说无法可依了。

根据公认的定义,所谓对作品进行“盗版”,就是在未经作品权利人许可的情况下擅自对他人作品进行翻版、销售。只要一个国家已经颁布了《版权法》(在我国称为《著作权法》)而且已确认软件是一种受保护的作品,这种活动就是违反《版权法》的行为。我国现在已经颁布了《著作权法》,明文规定“未经著作权人许可,以营利为目的,复制发行其作品”是侵权行为,而且已在该法中确认软件是一种受保护的作品。

为了更有力地制止盗版活动,我国在1997年3月修订后的《刑法》第二百一十七条规定,对于以营利为目的侵害作品(包括计算机软件)著作权的行为,违法所得数额较大或者有其他严重情节的,处三年以下有期徒刑、拘役,并处或者单处罚金;违法所得数额巨大或者有其他特别严重情节的,处三年以上七年以下有期徒刑,并处罚金。

因此现在软件市场禁止盗版活动是有法可依的。

有人说:立法要着眼于计算机软件不同

于一般作品的特殊性。

这个说法是正确的,事实上我国已经针对计算机软件的特殊性颁布了专门保护软件版权的《计算机软件保护条例》,其中包含着不少反映软件版权保护特殊性的规定。如果还需要增补哪些反映软件特殊性的规定,建议软件产业的朋友们通过《软件报》等媒体进一步提出和探讨。

当然我也认为,现行的软件版权保护法规确有需要完善之处。例如:

(1) 在—项具体的软件侵权案件中,要求权利人提供精确的经济损害证据以使人民法院能够准确地确定损害赔偿金额往往是司法审理中的一个难题,影响了案件的迅速了结。为了加快司法审理工作的进度,及时保护软件权利人的合法权益,参照国际经验,建议在软件保护法规中增加有关对侵权损害的法定赔偿标准的规定。这种法定赔偿标准一旦建立,在一个具体案件中,如果能够确定权利人的实际损害,可以以这种实际损害为基础,确定具体金额;在确实难以确定权利人的实际损害时,受理法院可以根据实际情况和法定的赔偿标准确定具体赔偿金额。

(2) 为了承担参加国际版权条约后的义务,我国于1992年9月颁布了《实施国际著作权条约的规定》。按照这一《规定》,对于该《规定》所指定的国家的计算机程序:

——进行版权登记不是提起法律诉讼的前提;

——保护期为五十年,不需要办理续展手续;

——计算机程序复制品的出租权是版权人的专有权利。

这些规定仅适用于《规定》所指定的外国的计算机程序。至于我国自己的计算机软件当然仍适用《著作权法》和《计算机软件保护条例》的有关规定。于是,这一规定的颁布带来了对于国内软件的保护同对外国软件的保护之间的一些不一致性。这种不一致性需要通过修订法律尽快解决。

(3) 当前,计算机互联网络正在迅速发展。计算机联网后,通过计算机网络未经许可地传送、下载或使用他人的计算机软件,现在也已经成为侵害软件版权的重要方式。为了管理在网络环境中的计算机软件,使之免受未经许可的传送、下载和使用,需要根据这种传播特点修订现有的软件版权保护法律。

有人说,要加强专利法、商业秘密法、合同法等对计算机软件的法律保护,改变目前过分依赖版权法保护的局。

我认为,确实需要加强专利、商业秘密法、合同法等对计算机软件的法律保护,但这种加强不是为了“改变目前过分依赖版权法保护的局。

精英百倍速光驱

当第三次调整过我那倍速光驱的激光束发微调后不久,那陪伴我度过了多少个岁月的光驱终于在带病苦战了半年之后,一命呜呼了。

在我漫步搜索高速光驱时,惊奇地发现了精英百倍速光驱,百倍速,多么令人激动的数字,当问及它的价格时,觉得才七百多元,值,于是我当即买下了。

回家安装好,初试牛刀,用惯了倍速的我自然觉得它行走如飞。速度的确快,可是,当我拷贝一个大型游戏到硬盘时,我发觉它没有广告中说的那么高速。用软件一测,才大呼上当。是不是设置不当?我仔细检查过,并没有不对之处,当时我还以为买了水货呢。不过,当我再次运行这张光盘上的软件时,速度快了许多,用刚才的测试工具又一试,此时光驱传输率达到了16MB/S,是真正的百倍速,此时,我的心情好是激动。

好戏不长,我把另一张工具碟放入后,速度又慢下来了,而且当我没对电脑下达任何指令的时候,硬盘的灯闪个不停。第一个念头便是病毒在作怪,我当即用KV300检查,经证实,确实没有病毒。对呀,我的光碟使用了那么久都没事,不可能是病毒。而且对KV300一贯信任,我不相信是有病毒在发作,我断定问题出在光驱。当我取下光驱,软件运行一切OK,我更肯定了。

后来,我翻阅资料才知道。SMART100X精英“百倍速”光驱有一个叫CDXPRESS的驱动程序,它能在硬盘及光驱同时空闲时,把光盘上所有数据拷贝到硬盘上,所以出现了刚才硬盘不停闪烁的样子。当读取光驱时,便成了读取硬盘。

噢,原来,百倍速光驱不过如此。即使要实现如此之举,还需要用户有一个相当于整张光盘640M容量的硬盘空间空着。

事实上,随着—项计算机软件的开发成功,软件权利人可能出现以下四方面知识产权:

- 对于该软件本身的——版权;
- 对于有关该软件技术设计方案中的发明的权利——专利权;
- 对于有关该软件的商业秘密的权利——制止不正当竞争;
- 对于该软件的标志名称的权利——商标专用权。

不同的权利需要依靠不同的法律来保护。《著作权法》和《计算机软件保护条例》只是保护软件版权的法规。为了制止他人擅自利用自己软件设计中的专利技术进行仿制活动,应该依靠《专利法》。为了制止他人盗窃利用自己软件设计中的技术秘密(例如未公开发行的源程序),应该依靠《反不正当竞争法》。为了制止他人软件冒用自己软件的、已经进行过商标注册的标志名称,应该依靠《商标法》。至于合同法,通常用来保护软件贸易中当事各方的权利。

当然,对软件权利人利益最直接的威胁还是对软件的盗版活动。为了制止盗版,还是应该依靠《著作权法》和《计算机软件保护条例》。我认为目前软件界对《著作权法》和《计算机软件保护条例》的了解和依靠还不够,对其他法律的了解和依靠可能更不够。

让我们共同努力学习、依靠和完善国家已经颁布的各项知识产权法律,愿我国的软件产业在法制的轨道上尽快成长壮大。

□中国版权研究会常务理事 应明

以法律的名义

也谈制止对软件的盗版活动

Paint Shop 5.0 是一个十分小巧的图形软件,但是功能却很强大,其 Tube 功能便是一例。

Paint Shop 5.0 的 Tube 功能

制多个 Tube 图案时的间隔类型:“Random”是随机设置间隔,“Continuous”是设置相

同的间隔,或者通过减少“Step”数值来减小间隔的大小。

一、Tube 功能的使用

在已经建立的图片中,贴入准备好的图案。贴入以后,如果产生了新的一层的话,还必须在“Layers/Merge”菜单下使用“Merge Visible”命令,将新的一层与原有的透明背景层合并。有一点需要注意的是,千万不要使用该菜单下的“Merge All”命令,因为该命令形成的层将无法保存背景的透明格式。

按照以上步骤建立图片以后,我们就可以将该图片以 Tube 图案的格式输出了。在“File/Export”菜单下选择“Picture Tube”命令,进入对话框。在该对话框中,我们可以在“Cell Arrangement”框中,我们可以对图片中图案的个数以及排列作出设置。也就是说,我们可以在一幅图上设置多个对象,然后在输出时进行相应的设置,让该 Tube 使用时每次只输出一个对象。不过,在图片中的多个对象必须是按照规则排列的,因为 Paint Shop 从图中取出 Tube 图案时,只是按照所设定的网格进行选取的。如果排列不规则的话,就很有可能将图案切成一半。

二、自定义 Tube 图案

最后,在“Tube Name”输入框中给自定义的 Tube 输入一个名称,然后单击“OK”按钮,所有的工作就完成了。

现在,我们就可以象使用 Paint Shop 5.0 本身提供的 Tube 图案一样来使用我们自定义的 Tube 图案了。在 Control 窗口中单击“Options”按钮,可以进入人与输出时的设置对话框一样的属性设置对话框。在“Placement”下拉选框中,我们可以选择绘

制多个 Tube 图案时的间隔类型:“Random”是随机设置间隔,“Continuous”是设置相

同的间隔,或者通过减少“Step”数值来减小间隔的大小。

此外,我们还可以在“Selection”下拉选框中设置 Paint Shop 5.0 从图中取出 Tube 图案时的方式。当然,只有图中有多个 Tube 图案时,这些设置才有效。共有以下几种方式可以选择:

Random:随机选取。
Incremental:只选取一个 Tube 图案。
Angular:选用该中方式后,用户在绘制 Tube 图案时,必须按住并拖动鼠标,才能将图案绘制在图片上。
Velocity:根据鼠标运动的不同速度,选择出不同的 Tube 图案。

以上是在使用 Paint Shop 5.0 的 Tube 功能时的一些心得,希望对大家能够有所帮助。
□北京 郑宇江

在运行游戏前先运行 HyperSnap - DX,选中“Capture”菜单下的“Enable Direct X Capture”;其后的“Scroll Lock”是系统缺省的截屏热键。

3.连续抓取多张图片:
这是 HyperSnap - DX 的特色之一,可以在不退出应用程序或游戏的情况下依次将截取的图形保存到指定的地点。选择“Capture”;菜单下的“Quick Save”;弹出对话框,在对话框中填入磁盘文件路径和文件名,如不填则每次截图后都要询问磁盘文件名。这样在游戏中,看到过

下面介绍它的一些主要功能:
1.热键设置:
打开“Options”对话框,按“Options”按钮,弹出“Options”对话框,在这里按习惯配置各类热键若使用系统缺省设置,则选中“Enable Key”;这个选项,再选择“Defaults”;缺省热键定义如下:

Ctrl + Shift + F:全屏幕截取;
Ctrl + Shift + W:截取屏幕上鼠标所指窗口,闪烁的黑色矩形框内为抓取对象;
Ctrl + Shift + A:截取当前活动窗口
Ctrl + Shift + R:截取特定区域,此时鼠标变为“+”光标,按住左键拖动出一个矩形框,其内部内容将被选中;截取;
Ctrl + Shift + C:截取不含对话框的当前活动窗口。

2.抓取使用 DirectX 技术的游戏的图像:
除了以上所提及的,CPIC 中还包括了一些很实用的功能,比如说:Screen Saver(截图图像),Bath Conversions(成批格式转换),在这里,用户还可以根据需要设置输出图像的存储格式及分辨率。

4.抓取超长图形:
只要打开“Capture”菜单,选中“Auto-Scroll windows”;即可。
□浙江 周焕清

除了以上所提及的,CPIC 中还包括了一些很实用的功能,比如说:Screen Saver(截图图像),Bath Conversions(成批格式转换),在这里,用户还可以根据需要设置输出图像的存储格式及分辨率。

以上只是介绍了 CPIC 的一些主要功能,感兴趣的朋友可以从 <http://www.photodex.com> 了解到更多有关它的信息。
□江苏 丁晓

CompuPic 值得一用的图像工具

本文要向您推荐的是一款由 Photodex Corporation 出品的图像工具—CompuPic,它能够实现图形文件的搜索、浏览、编辑、截取等诸多功能。

CompuPic(以下简称 CPIC)作为一款图像工具,不仅支持常见的图像格式,还可以对 AVI, MPG, MOV(苹果公司的视频文件), MID, WAV, PCD(柯达 PHOTO - CD)等多媒体文件进行播放或演示。

当启动 CPIC 之后,界面左边会显示出当前磁盘的树结构,而右侧则是具体的文件目录,在这里,CPIC 提供了一些文件管理功能,如:Create Directory(建立目录),Set Volume Label(设置卷标),Copy(拷贝)等。

界面上方的常用工具栏包括:
(1)EXIT:退出 CPIC。
(2)VIEW:打开当前图像。

打开图像之后,右击鼠标可以调出一个处理菜单,包括了 File, Edit, Image, View, Options, Help 等选项,在它们之中,Image 是最为实用的。

点中 Image,系统会给出几个可选项,其中 Adjust 的作用是对色彩,亮度,对比度进行调整;Resize 可以重新设定图形的大小,并且通过它可以将其它图像文件转换成 ICON(图标)格式;Auto - crop(自动剪切),能针对图像进行最优化的剪切;Covent(色彩格式转换),用于调整图像色泽度。

行最优化的剪切;Covent(色彩格式转换),用于调整图像色泽度。

(3)Show:对图片实施分屏演示,即我们常说的幻灯播放。

(4)Maixshow:在同一屏幕内进行多张图片的显示,有些类似略图的形式,便于用户进行快速检索,以找到自己所需要的文件。

(5)Pict - Dex:创建索引文件。在给出的设置对话框中,用户可以对其页眉,间距等进行重新设定,这一功能适用于制作图片的目录。

(6)Wallpaper:置所定义的图像为墙纸。你可以选择平铺还是单独显示。

(7)File List:改变文件目录格局。

(8)Create:建立略图,与其他软件不同,CPIC 提供了两种略图类型,并且由于其内置了“sophisticated palette”系统,建立略图的过程不仅速度快,而且质量也很高。

(9)Trash:删除文件。



HyperSnap - DX

下面介绍它的一些主要功能:
1.热键设置:
打开“Options”对话框,按“Options”按钮,弹出“Options”对话框,在这里按习惯配置各类热键若使用系统缺省设置,则选中“Enable Key”;这个选项,再选择“Defaults”;缺省热键定义如下:

Ctrl + Shift + F:全屏幕截取;
Ctrl + Shift + W:截取屏幕上鼠标所指窗口,闪烁的黑色矩形框内为抓取对象;
Ctrl + Shift + A:截取当前活动窗口
Ctrl + Shift + R:截取特定区域,此时鼠标变为“+”光标,按住左键拖动出一个矩形框,其内部内容将被选中;截取;
Ctrl + Shift + C:截取不含对话框的当前活动窗口。

2.抓取使用 DirectX 技术的游戏的图像:
除了以上所提及的,CPIC 中还包括了一些很实用的功能,比如说:Screen Saver(截图图像),Bath Conversions(成批格式转换),在这里,用户还可以根据需要设置输出图像的存储格式及分辨率。

4.抓取超长图形:
只要打开“Capture”菜单,选中“Auto-Scroll windows”;即可。
□浙江 周焕清

除了以上所提及的,CPIC 中还包括了一些很实用的功能,比如说:Screen Saver(截图图像),Bath Conversions(成批格式转换),在这里,用户还可以根据需要设置输出图像的存储格式及分辨率。

以上只是介绍了 CPIC 的一些主要功能,感兴趣的朋友可以从 <http://www.photodex.com> 了解到更多有关它的信息。
□江苏 丁晓

在此向网友介绍一组从 Internet 上下载文件的工具软件,你可以使用它们在你网上冲浪之后,卷走你所需保留的网上资源,让你不虚此行,增加网上行的趣味性,它们支持大部分的文件传输协议(FTP, HTTP, NNTP, 等等),你所到之处的各种不同类型的文件都能下载。

以下是它们的下载地址和功能简介。

1. 自动切线的 Disconnecter

版本号: 1.33
文件名: disconnecter.exe
文件字节数: 1,629,696

许可: 共享软件

主页: <http://www.radix.co.il/pixie>

功能简介: 你可以用 Disconnecter 从 Internet 上下载你所需的文件,但你不必守候在计算机旁,它支持自动切线。当前任务结束后它会发出声音告诉你。

2. 支持续传的 GetRight

版本号: 3.1

文件名: getr310.exe

文件字节数: 942,579

许可: 共享软件(30天时限)

主页: <http://www.headlightsw.com/>

系统: Windows 3.x/95/NT

功能简介: GetRights 支持断点续传(例如:你已经完成了95%的10M的文件并切线,下次再下载时 GetRight 将只下载剩余5%的内容),只要你下载的站点支持续传就行,GetRight 同样会计算 TUCOWS 的镜像节点内容需要的时间以确定从最快的站点下载所需要的东东。最新的 3.0x 版包含以下新特性:直接捕获 Netscape or IE 中的鼠标点击,使用更方便;可以设置将不同类型的文件自动下载到不同的目录;一个速度限制可以让你限制使用你的调制解调器的速度,这对于你在下载的同时还要做别的事情特别有用;日程安排让你可以设置 GetRight 自动停止下载并挂断电话线。

3. 可检测病毒的 Go! Zilla

版本号: 3.0

文件名: gozilla.exe

文件字节数: 1,384,138

许可: 共享软件

主页: <http://www.gizmo.net/gozilla>

系统: Windows 95/NT

功能简介: 让你自己定义文件的分类,直接通过拖放操作挑选非常快捷,可以自动测试映象服务器的速度并从最快的服务器下载,自动连入 Internet 和切线,如果需要还能在任务完成之后自动关机,自动将接收的文件送入你的病毒检测软件以确定文件是否携带病毒代码,剪贴板监视窗可以让你方便地从浏览复制文件,安全防护功能可以确保你只从熟悉的位位置下传内容。

4. 能独立运行的 iFOX98

版本号: 1.0b3

文件名: iFOX98.exe

文件字节数: 1,823,433

许可: 共享软件

主页: <http://www.kooltools.net>

系统: Windows 95/NT

功能简介: iFOX 98 能够脱离系统缺省浏览器独立运行,支持点对点的 HTTP 和 FTP 文件传输协议,支持断点续传。iFOX 98 亦支

持用户选择的镜像节点的文件传输,当网络堵塞发生时,你可以主动切线,而当前任务栏仍留在上,以便你在网路通畅时直接挂接。

5. 简便易用的 Schedule Wizard 98

版本号: 1.7

文件名: sw98i.zip

文件字节数: 1,340,075

许可: 共享软件

主页: <http://www.dlcwest.com/~sorev>

系统: Windows 3.x/95/NT

功能简介: 容许你预定义程序的运行,弹出信息框,预定义的任务直接放在桌面上,已访问过的站点的明细表作为历史记录加以保存,预定义的任务可以加以许多的改动继续完成,例如加入警告和报警等,最后,最重要的一点就是:它非常容易使用。

6. 打包整个站点的 web@pc

版本号: 0.63 beta

文件名: wpf063b.zip

文件字节数: 1,089,556

许可: 共享软件

主页: [http://home.munich.netsurf.de/](http://home.munich.netsurf.de/Soeren.Damrau)

系统: Windows 95/NT

功能简介: 使用 web@pc, 你可以下载网络中某个站点所有的内容到本地硬盘,或按你特定的要求只下载指定的网络资源,如只要网页或只要所有的 JPG 文件,以便你切线后自由地浏览。

7. 支持多任务的 WinDownload

版本号: 4.01

文件名: windownload.zip

文件字节数: 1,724,562

许可: 共享软件

主页: <http://mason.gmu.edu/~rmc-clana/>

系统: Windows 95/NT

功能简介: 真 32 位程序,支持同时从多个结点下载,任务预存,你可以在需要时下载需要的网上文件,URL 的取得可以直接手工输入或从别的文件复制粘贴及从浏览器中拉来。拥有友好的用户界面,使用极为方便。

8. 网络吸血鬼 Net Vampire

版本号: 3.0 beta 2

文件名: netvampire.zip

文件字节数: 1,226,452

许可: 自由软件

主页: <http://www.kulickki.com/~net-vampire/>

系统: Windows 95/NT

功能简介: 这是一个全自动 FTP/HTTP 文件下载工具,它可以在指定的时间下载你指定的文件,它支持 FTP/Web 服务器断点续传。Net Vampire 操作极其简单,你只需要拖放一个 URL 而已,新版本支持多种代理服务器,支持重定向,可以列出 FTP 目录,支持多个下载位置,浏览器点击监视,剪贴板监视,病毒检测支持,等等。

9. 无须安装的 Ftp 98

版本号: 0.5

文件名: ftp98.zip

文件字节数: 177,352

许可: 自由软件

主页: <http://www.see.online.sh.cn>

系统: Windows 95/NT

功能简介: 速度非常快的 FTP 软件,支持断点续传和多文件下载,且无须安装。

10. 网络蚂蚁 Netants

版本号: 1.0

文件名: ftp98.zip

文件字节数: 177,352

许可: 自由软件

主页: <http://netants.yeah.net>

系统: Windows 95

功能简介: 支持 HTTP 和 FTP 协议,如果服务器支持续传的话,可同时用 1-5 个连接来下载文件;用户可随时中止正在下载的任务,任务将自动保存当前状态;支持 OLE 拖放,用户可从浏览器中将链接拖入任务列表;捕获浏览器的动作,当用户在浏览器中单击链接时,网络蚂蚁将自动激活。

11. 离线浏览器 WebZip

版本号: 2.0(build 3)

文件名: ftp98.zip

文件字节数: 177,352

许可: 自由软件

主页: <http://www.spudersoft.com/>

系统: Windows 95/98

功能简介: 用户可以按设定的模式在指定的网站中将圈定的资源无一遗漏地下载并打包压缩成一个文件,存放在用户的本地硬盘上(包括文本,图像及影音等多媒体资源),切线后再用系统的解压功能展开浏览。它的最大特色就是你可以将打包文件以拷贝的形式分发,就可以和你的同事和朋友共同分享你所下载的网络资源,而且速度比在线浏览快上十倍,只要你的同事和朋友也使用 WebZip 就行。WebZip 支持 OLE 拖放操作和提供任务向导。

12. 打包整个站点的 BlackWidow

版本号: 3.6.1

文件名: blackwidow.zip

文件字节数: 1,238,374

许可: 共享软件

主页: <http://www.SoftByteLabs.com/>

系统: Windows 95/NT

功能简介: WIN95 下的离线浏览器,可一次性地把喜欢的网址上的所有资源(文字,图片,java 等)都检索出来,你可以在离线状态下选择所需要资源,然后再上网将它们全都下载,系统为你在硬盘建立镜像以供日后浏览。

上面所介绍的软件大致可分为两类,一为单纯文件下载工具。一类为网站资源打包工具。面对如今国内不断膨胀的英特网网民队伍和日渐拥塞的网络通道,上网冲浪已成为对网民能力和涵养的一种很好的考验了。根据对网上资源的不同需求,你可以综合应用上面介绍的工,获取所需。

对于单纯文件下载,推荐你用网络吸血鬼(NetVampire)和网络蚂蚁(Netants),它们都是同过向服务器发出多下载请求,由此来充分利用网络的带宽;对于打包网站资源笔者推荐你用打包整个站点的 BlackWidow 和 web@pc,因为你可以先获取网站的资源列表,然后根据需要来确定取舍。

□武汉 顾伟义

下载工具软件 12 款

迷人的多媒体电视视频卡 (上)

多媒体技术的日益普及给每个购机者带来了无穷的欢乐,它提供的交互式的影像、音效是其他任何东西无法来替代的。伴随着主板、CPU的升级,在多媒体世界中担负重任的视频卡也是推陈出新,功能不断完善。利用它,我们可以为家中再添置一台电视机;利用它我们通过 Internet 网络,把自己的“光辉形象”传输给远方的亲朋好友,打网络电话,天涯若比邻;把电视中精彩画面捕捉下来,创造多姿多彩的生活……而这一切,都离不开多媒体视频卡。这里多媒体视频卡是指电视卡、视频捕捉卡、视频解压缩卡以及将上述功能合成的各类视频卡。而视频解压缩卡由于 CPU 速度的进一步提高、显卡功能的增强,使用软件播放 VCD 光盘已经完全满足了人们的欣赏需求,目前这类硬解压卡已经逐渐退出了市场。

一、电视卡

电视卡包括内置和外置两种,通过它们我们就可以把我们的电脑变为一个电视机。实现电脑变电视的初级功能,在显示器上全屏观看电视节目。

1、外置式

共同特点:具有电视天线、视频输入(PAL/NTSC)、音频输入、S 端子视频输入、自动频道搜索设定记忆、视频输出、音频输出、S 端子视频输出、耳机输出、直流电源等接口,包装盒内提供红外线遥控器、直流电源和 VGA 扩充电缆线(用于把显示卡的输出信号接到电视卡上),可以搜索有线/无线/增补频道 100 多个频道,带有遥控器,方便操作。外置式的优点:不占用机内插槽;只需打开显示器即可观看。

几种外置式电视卡(盒)的特点和功能:

①、唯冠电视通:

具有内置扬声器,面板上有频道、音量、显示模式等按钮,不用遥控器依然可以操作。产地台湾,参考价格:600 元。

②、圆刚电视精灵:

提供定时开关机功能,能对频道进行一定范围内的微调。产地台湾,参考价格:700 元

③、启亨 TV 放送盒:

无需拆装主机,只要将接头接上,显示器马上就可成为用户的个人视听中心。启亨 TV 放送盒无匹配性的问题,亦无作业系统上的限制,能支持任何显示卡,其数字化和双扫描的影像功能可在每秒播放 30~60 图框,输出全屏幕全彩显示影像。配备频道自动扫描及记忆、红外遥控及支援 NTSC 和 PAL 电视系统,安装和调校均非常简易。提供独有的“Jump”功能,让用户随时随意转换观看两个设定的频道节目,更可接驳录像机、LD 影碟机,甚至电视游戏机等。产地台湾,参考价格:700 元。

④、同维电视盒:

产地台湾,参考价格 600 元。

2、内置式

共同特点:一般多采用 ISA 接口的电路板,后端有 5 个插孔:电视天线插孔、红外线遥控器接口、视频输入口、S 端子视频输入口、音频输出(接声卡的 Line In)。

缺点:占用机内插槽,要打开电脑才能看电视,一切控制都要通过遥控器。常见品牌有唯冠电视通(内置卡)、同维电视卡、SI - Bridge 电视卡(北京硅桥电子有限公司),价格在 500 元左右。

二、TV + 视频捕捉卡

TV + 视频捕捉卡是一个内置的采用 PCI 结构的,将电视卡和视频捕捉卡功能结合起来的视频卡。卡上包括高频头、视频捕捉芯片。有遥控和非遥控两种。

视频捕捉芯片一般为 BT848 或者 ZR36120 + PHILIP1110。视频捕捉卡是进行多媒体视频制作编辑、进行视讯会议的必需品,市面上的视讯会议其实就是一个视频捕捉卡配上必要的视讯会议软件来实现的。利用它,我们可以捕捉来自 CCD 摄像头、Hi8 摄像机、VHS 录像机等视频讯号的静态或者动态图象。早期的视频捕捉卡都是采用 ISA 接口的结构,如新加坡 CREATIVE 公司出的 SE100 静态视霸卡、RT300 动态视霸卡也有静、动态图象采集能力,目前已经基本停产。为了适应视讯的需要,新推出的视讯会议卡采用 PCI 结构,典型产品有台湾蓝宝石系列视频产品的中的 FlyVideo EZ 视频捕捉、视讯会议卡, FlyVideo EZII 视频捕捉、视讯会议卡, FlyVideo Slim PCMCIA 视频捕捉、视讯会议卡(适用于笔记本电脑)。常见的 TV + 视频捕捉卡有台湾蓝宝石系列 FlyVideo - T、FlyVideo - TII 带电视接收的视频捕捉卡、FlyVideo - TR、FlyVideo - TRII 带遥控和电视接收的视频捕捉卡; TurboTV 带电视接收的视频捕捉卡、丽台 601 电视接收和视频捕捉卡、皇朝 Bestview TV Turner Capturer Card、miroMEDIA PCTV、miroMEDIA PCTV pro(德国)。

TV + 视频捕捉卡的基本功能就是上述电视卡和视频捕捉卡的综合,即电视接收、视频捕捉(动态、静态),要求兼容显卡支持 DirectDraw。

静态捕捉能力:一般可达 640x480。

动态图形捕捉能力:最大可达 320x240,最快每秒能捕捉 30 帧画面,最高色彩深度是 24 位真彩色。

接口:PCI 总线,带 ANT 电视天线接口、立体声音输出、视频输入口、S 端子视频输入口。

驱动程序的安装:将随卡所带的光盘放入 CD - ROM 中即可自动安装所需的驱动程序,台湾产品一般有简体中文版、繁体中文版、英文版可供选择。国外产品多为英文版。

优点:能收到电视机可接收的所有频道,即有线/无线/增补频道,兼容 NTSC/PAL/SECAM 等制式,图象清晰、色彩饱满、最多能同屏预览多个频道、任意缩放画面大小,能连续捕捉视频画面,可以调整亮度、对比度、色彩饱和度、色调等参数。

这类卡的价格大约在 800~900 元之间。

几种 TV + 视频捕捉卡的主要特性

1、TurboTV:

视频捕捉质量:静态 765x576 像素;动态:当为 25 帧/秒时,为 384x576 像素。

2、丽台 601:

静态捕捉能力:NTSC 制式下最大可达 640x480, PAL 制式下最大可达 720x576。动态图形捕捉能力:最大可达 320x240,最快每秒能捕捉 30 帧画面,最高色彩深度是 24 位真彩色。

3、miroMEDIA PCTV / PCTV pro:

①、附带的 Intercast 软件可以通过将来推出的有线电视网络浏览 Internet 网络,其通讯速度将远远高于目前通过 Modem 和电话线路上网。②、具有 miroTELETEXT 图文电视接收

软件,将图文电视信息调入电脑,转换为文档或数据库。③、PCTV pro 附加了可以收听 FM 调频立体声。④、视频捕捉质量:静态 765x576 像素;动态:当为 25 帧/秒时,为 384x576 像素。

4、FlyVideo - T、FlyVideo - TR FlyVideo - TII、FlyVideo - TRII

①、提供 BMP 格式的静态捕捉和 30FPS AVI 格式的动态捕捉;②、解析度高达 640x480,支持 32K 以上真彩;③、PCI 总线结构,与 VGA 卡不需任何外接连线,提供 AV 端子及 S 端子视频输入;④、软件自设中断,无需跳线,安装简易,兼容性极好,支持所有 DCI 驱动的真彩卡;⑤、支持 Windows 3. X 及 Windows95 即插即用,用户操作界面及其亲和力;⑥、支持 H. 263、H324 等图象压缩/解压缩标准,可用于视讯会议系统;⑦、免费提供 SDK (Software Development Kit) 给客户开发应用程序;注:FlyVideo - T II 是采用 BT848 芯片生产的一块性价比更优的带电视的视频捕捉卡。FlyVideo - T 采用 ZR36120 和 PHILIPS1110 两块芯片,而 FlyVideo - T II 采用的 BT848 将两块芯片功能集成在一起,从而降低成本。FlyVideo - T II 要求显卡支持 MS Direct - Draw 并且需安装 MS Direct - Draw 后才能使用。

三、显卡 + TV + 视频捕捉卡

皇朝 MEGA starK3000TV、同维 T&W、台湾启亨 (TRIPLEX) 公司都出品过这类 PCI 多功能电视卡。

台湾启亨 (TRIPLEX) 公司除了生产的红遍神州的呛红辣椒 PCI 声卡外,还有启亨 PC - TV5、PC - TV7 遥控显示卡,它除了基本的显卡功能外,还具有上述的 TV + 视频捕捉卡的所有功能,这对初次购机对于玩游戏没有特别嗜好的人来说,无疑是一个较好的选择。

1、电视功能

它能接收全频道电视(包括有线电视的增补频道),有 181 个频道选择,能选择输入信号是无线或有线电视,带自动频道搜索和微调功能,有立体声、双语、单声道、外接音频输入选择,可调节彩色、亮度、对比度、音量、高音、低音、左右音量平衡、带屏幕显示,有 16 画面的画中画(频道预览)功能,以及红外遥控和定时关机(睡眠)功能,并支持大陆、香港、台湾、法国、德国、日本的电视制式。

2、静、动态影像捕捉功能

可以把从天线输入的电视信号、从 AV 和 SVHS 端子输入的视频信号采集为后缀是 BMP 的图片和 AVI 的动画格式。并且动画的采集速度、长度、声音的格式、动画影像的尺寸和格式均可设定。

3、遥控功能

通过 31 键的红外线遥控器可以使你的这个 PC 具有电视的各种功能(如换台、改变声音、图象的设置等),VCD 包括了 1.0 和 2.0 版本,可遥控播放/暂停、快退、快进、前/后搜索、停止、音量、电源。加上遥控鼠标功能。

该卡的显示部分采用的 S3VIGER, 2M 显存,具有 2D 和初级的 3D 功能,显卡部分相当于丽台 S600,已经能够满足绝大多数使用者的需要。市面价格 PC - TV5 约 600 元、PC - TV7 约 900 元。

□ 陕西 戴朋

前段时间, 创新 (Creative) 的 SB Live、SB Live Value (比前者少一张 Digital I/O Audio 扩充卡和附赠软件), 在 PCI 音效市场中颇有寂寞高手的感觉。但最近随着帝盟 (Diamond) Monster Sound MX300 的推出, 情况将发生改变。

Monster Sound MX300 采用 Aureal 公司最新的 Vortex 2 (即 Au8830) 为主芯片, 计算能力超过 600MIPS (不惊讶, 其计算方式与 Intel 计算 CPU 的 MIPS 略有差异), 最高采样率为 48KHZ。支持通过随卡附赠的软件下载音色库, 以模拟多达 320 种乐器声。Monster Sound MX300 的信噪比高达 100db, 相信目前很少有音响可以充分发挥 MX300 的魔力。在 MX300 刚出世时, 无论是网上的评论还是帝盟自己的公告都说它最多可支持 16 个同步 3D 音流。但现在仅两个星期, 借助帝盟新推出的一套驱动程序集, MX300 已支持 32 个同步 3D 音流。这样, MX300 的 3D 音质、范围都得到了进一步加强。

象显卡一样, 声卡支持多少 API 将直接关系到应用程序的支持量。MX300 在这方面做得非常出色, 除了理所应当的 A3D、A3D 2.0 (别忘了 MX300 的主芯片就是 Aureal 自家的 8830), MX300 还支持 MS Direct Sound、MS Direct Sound 3D、MS Direct Sound EAX。尤其是 EAX 的支持将使 MX300 在 99 年以后不会为缺乏软件、特别是游戏软件的支持而发愁。

我的 2.1GB 的硬盘越来越“吃”不消了, 接连发生几次“撞死”事故让我下定决心非 CHANGE 一位“肚量”大的不可。几经折腾, 我终于搞到了一个 6.5GB 的“巴厘”的家伙。我原来的硬盘上可装满了许多好东东, 如何将他们全部安全转移到“巴厘”上并一丝不苟地保持原来的操作环境呢? 经过实践我们找到了一个“神那大法”, 下面将大法介绍给各路英雄, 在您需要扩容或升级时不妨一试:

首先在您的 WIN98 (或 95) 下进入控制面板, 双击添加/删除程序项, 在里面选择“制作系统盘”选项卡, 制作一张 3" 系统软盘。其次, 打开机箱将您的新硬盘接入 (为确保安全可以将原硬盘数据排线拔除), 进入 CMOS 使新硬盘生效并使引导方式为从 A 盘启动。

第三, 用刚才制作的系统盘引导系统后用该盘上带的 FDISK 对新硬盘进行分区。在此需说明一点, 用这个 FDISK 分区的将是只有 WIN98 自己才能认识的 FAT32 格式, 当然它支持大于 2GB 的分区。如果您仍然难舍难分

最近, 不少世界知名的大厂家为争夺世界上最薄的超薄型笔记本电脑这个头衔而争得不可开交。到底这个“薄”, 有什么重要性? 为什么值得众厂家青睐呢?

笔记本电脑的一大特性就是可携性, 但是在技术并不是很成熟的时候, 为了要拥有一定的功能, 使用者往往必须忍受提着重达 3 公斤的笔记本电脑的痛苦。笔记本电脑发展的最大瓶颈就是如何将处理器所产生的高热排出, 初期的笔记本电脑就是因为处理器耗电大导致热量大, 加之机壳为塑料制成, 也不利于散热, 所以不得不将机壳的体积加大, 以利于散热。

所幸的是, 在电脑制造技术的发展过程中, 技术上的瓶颈一经突破后, 各种量化的产品即大量出现。3D 芯片的发展是如此, 笔记本电脑亦是如此。随着电脑制造技术日趋成熟, 笔记本电脑已能克服散热的问题, 重量轻、机体薄已经是笔记本电脑发展的趋势。在日本, 不仅迷你笔记本电脑非常风行, 而且已经有多款轻、薄但功能不比桌上型电脑差的笔记

MX300 挑战 SB Live

等, 无一不是精品。当然, MX300 的价格和 SB Live 也差不多, 国内售价 2000 元上下。

附 Monsier Sound

MX300 性能参数表:

主芯片	Aureal Vortex 2 (AU8830), 600MIPS 以上, 支持 32 个同步 3D 音流
总线	PCI 2.1
信噪比	100db
采样率	最高 48KHZ
音频输出	2 个立体声线性输出
音频输入	麦克风输入 立体声线性输入
连接器	内置 CD/MODEM/AUX 输入 MPU-401 MIDI/游戏杆端口 波表连接器
子卡升级支持	MPC/CD/MODEM/AUX 连接器 硬件波表; S/PDIF 真实 数字化输入/输出; 杜比 5.1
API 支持	A3D、A3D 2.0、MS Directsound、MS Directsound3D、MS Directsound 3D EAX
支持的操作系	Windows95/98/NT4.0; MS DOS
附赠软件	Zoran softDVD Player/MusicMatch MP3 工具及解码器 播放器/Studio Recording Session 音色库下载工具/Media Works 98/10 Band Graphic Equilizer/Diamond 音频工具/游戏 Recoil 及 HalfLife (A3D 版)
最小系统要求	奔腾 90MHZ 以上; 8MB 内存 (推荐 16MB); 16MB 空余硬盘; 头戴式麦克风或优质扬声器
其它	硬件混音器 (32 通道及 16 位输出); 符合 AC97

□ 江苏 谈语

您的老 DOS 的话, 请用 DOS 系统中的 FDISK 进行此项工作。注意还要把该分区设成“活动”的 (SET ACTIVE)。

第四, 用 FORMAT /S 命令格式化硬盘并传递操作系统引导文件。

第五, 重新启动机器并进入 CMOS 设置

巧换硬盘

原来的硬盘为主盘, 新硬盘为从盘 (如果刚才拔掉原硬盘线的此时应接好)。其实设置主从硬盘很简单, 只需进入 CMOS 的基本选项中将新硬盘设置为 NONE 即可, WINDOWS98 引导后将把启动 98 的硬盘做为 C 盘, 而其他的硬盘 WIN98 仍然能够访问。

第六, 用原硬盘的 WIN98 引导系统后即进入原来的工作状态。

此时在我的电脑里选择 C 盘, 单击右键选“备份”一项。此时可能会问您是否添加了备份硬设备, 回答 NO 继续。

本电脑。

近来, 涌现了多款轻、薄的笔记本电脑, 较具代表性的有使用 Pentium II300MHz 处理器、重量 1.85 公斤、厚度 2.35 公分的新本 Portege 7010CT; 和使用 Pentium 266MHz MMX 处理器、重量 1.4 公斤、厚度仅 2.12 公分的夏普

最薄的笔记本电脑

(Sharp)PC-A150。

除此之外, 还有三菱公司的超薄笔记本电脑 - PEDION, 这款电脑是目前全球最薄的笔记本电脑, 其厚度仅仅只有 1.8 公分, 重量为 1.4 公斤。

这款三菱的超薄笔记本电脑创造性的使用具有记忆功能的镁合金外壳, 倘若机体因过热而产生变形, 待机体冷却后, 机壳即会回复成原来的形状。这款笔记本电脑使用 Pentium 233MHz MMX 的处理器、64MB 的主内存、2.1GB 的硬盘。

PEDION 附带有一个扩充匣, 此扩充匣上

第七, 根据提示将原 C 盘的内容全部备份到新硬盘上。注意如果您的新硬盘空间不是足够大的话, 建议您采用压缩方式来备份。

第八, 等备份完成后选择 D 盘图标 (假设系统将新硬盘认成 D 盘), 右键选择“备份”选项。进入备份对话框后选择“还原备份文件”即开始将执行还原处理。在选择将“备份还原到何处?”时选择还原到新位置, 即 D: 后开始还原。

第九, 还原结束后重启系统, 将原硬盘设为无效 (即试从新硬盘开始引导系统) 新硬盘设成引导盘后即可。您将会发现已将原硬盘从桌面到其他各方面原原本本地“克隆”了过来, 至此换盘到此结束。 □ 河南 梁宏

有 20 倍速的 CD-ROM 光驱、1.44MB 的软式磁盘机、可弹出式双立体喇叭, 并且有第二个 USB 端口、PS2 端子、RS-232C、打印机连接端口和连接 CRT 屏幕的端子等扩充端口。

PEDION 使用 12.1 英寸的 TFT 屏幕, 并有红外线传输功能。其配备的锂电池可以连续使用 2 小时。PEDION 的键盘和主机板连在一起, 而且其键盘采用符合人体力学的弧形设计, 使用起来明快而舒适。

这款 PEDION 的配置极其先进, 不过其售价也颇高。搭配扩充匣的话, 大概要 28000 元以上。

系统配置:	
处理器	Pentium 233MHz MMX
内存	64 MB
硬盘	2.1GB
CD-ROM 光驱	20 倍速
屏幕	12 英寸 TFT
重量	1.4 公斤
厚度	1.8 公分

□ 广州 雨文

八、表格

在各式各样的 HTML 符号中, 表格的使用频率最高, 但各种浏览器处理表格的方式有所不同, 许多老式的浏览器根本不能识别表格, 但现在最新的浏览器大部分支持表格, 所以在制作网页时, 可基本上不考虑表格的兼容性问题了。

1. 创建表格

单击工具栏上的“表格属性”按钮, 在弹出的对话框中可设置表格的任何属性, 设置表格属性的步骤是:

在“Number of Rows(行)”文本框内输入所需要的行数。

在“Number of Columns(列)”文本框内输入所需要的列数。

在“Table Alignment(表格对齐)”列表框内选择表格在页面上的位置, 可以是靠左(Left)、靠右(Right)或者是居中(Center), 一般常用居中选项。

如果选定“Include Caption”选项, 就可设置表格标题的位置。

在 Border Line Wdth(边框宽度) 文本框内, 输入表格边框的宽度, 这个宽度是指表格外边框的宽度。如果只是为了使文本分栏或对齐文本, 可以设置为 0, 这样就不会显示表格的边框, 一般情况下, 设置为 1 就足够了, 当然, 如果要设置出特殊效果, 你可以仔细试一下其他值。

“cell spacing”的意思是“单元格间距”, 这个值越大, 单元格之间的间距越宽。

“cell padding”的中文名称是“单元格边距”, 是指单元格内文字与表格线之间的距离, 默认值为 1, 如果设置为 0, 文字就会与边框贴在一起; 可以根据你自己的要求, 设置合适的值。

“Table Width”是指整张表占页面的宽

度。由于不同用户设置的屏幕分辨率不同, 可以是 640*480, 800*600, 1024*768 还可以是 1228*1024, 所以, 在设置表格宽度时, 应该考虑不同用户的工作环境。通常应该采用按照百分比(Percent)设置, 这样, 如果用户设置了不同的屏幕分辨率, 表格的宽度会自动改变。此外, 一般应该将表格的宽度设置为整个页面的 80%~90%, 这样在屏幕上看起来比

话框完全相同, 单击“Cell”选项卡, 在这里可设置每个单元格的属性, 包括: Left(左)、Center(中间)和 Right(右), Top(顶端)、Center(中间)、Bottom(底部)和 Baselines(基线)。“基线对齐”是针对英文设置的。在“Cell Background”框中可设置每个单元格的背景颜色或背景图案。

使用过 Word 的人可能都使用单元格合

并的功能。NC 4. x 并没有提供这个功能, 但利用一些小技巧就可以实现单元格的合并。方法就是在刚才的对话框中

“Cell”栏内输入当前光标所在单元格的宽度与高度, 例如: 将“columns”框中的值变成“2”, 光标所在单元格的宽度就变成两个单元格, 这就达到了合并单元格的目的。如将光标移到该单元格内, 然后单击发示右键, 弹出菜单, 从“Delete”项中选择“Cell”这一个菜单, 可删除多余的单元格。

九、查看网页

上面介绍网页制作的基本功能, 网页制作完毕后, 或在制作过程中, 有时需要用不同的形式查看网页。

如果要用浏览器查看网页的效果, 单击工具栏上的“预览按钮”, 就会启动浏览器, 并在浏览器显示出刚才编辑的主页; 如果要查看当前网页的 HTML 源码, 单击“View”菜单听“Paeg Source”菜单项, 就启动源码查看器, 在这里你可见到当前网页的 HTML 源码, 但无法编辑; 如果要编辑; 如果要编辑当前网页的 HTML 源码编辑器, 在这里你可直接书写 HTML 源码, 修改网页中存在的问题。NC 的网页编辑器中还有很多功能, 里面的妙处还需要您自己细细体会。

□山东 刘海林

用 Communicator 编写网页(下)

较美观。

“Table min Height”是指整个表格的高度, 通常不设置此值。

如果选定“Equal Column Width”, 则表格的各列是等宽度的。

在“Table Background”框中可设置表格的背景颜色与背景图像。单击“Use Color”复选框, 可单击后面的矩形色块, 弹出色彩对话框, 选定不同的背景颜色; 单击“Use Image”复选框, 可在后面的文本框中输入一个图像文件名。

“Leave image at the original location”的含义是: 让图像保存在原来的位置上, 即到出版网页时并不把此图像拷贝到你的站点上, 通常不要选择此项。

最后单击“OK”, 屏幕上就显示出一张漂亮的表格。然后, 你就可以在表格的每个表元中输入文字, 插入图图像, 设置超链接了。

2. 修改表格属性

如果觉得还需要修改表格的属性, 将插入点停留在表格的一个单元格内, 然后单击“Format”菜单中的“Table Properties”菜单项。

在弹出的对话框中有三个选项卡, 第一个“Table”选项卡下上面提到的“新表格属性”对

随着信息技术及相关的计算机、通信、网络、数据库和应用软件的快速发展, 企业原有的以物质流为基础的生产方式正在向着以信息流为中心的方向转移, 以信息流为基础的商务形式在日益激烈的商业竞争中正在显示出很大的优势, 通过对信息的采集、加工、分析, 达到准确把握市场动向, 及时提供市场所需的产品和服务, 同时把运作成本减到最少。对中小企业来说, 采用信息技术是生存、发展的重要手段之一, 只要思路新, 能满足市场的需求, 完全可以大有作为。在这种背景下, 中小企业利用微机及其网络为工具来发展自己的生意会越来越重要, 这里讨论一种联网方案, 用 Windows 95 下的对等网实现微机之间的互连和资源分享, 用 Wingle 代理服务器实现一个 Modem, 一根电话线, 拨号连接 Internet 网。供大家参考。

一、局域网的安装

以以太网为代表的局域网(Local Area Network) 现在已经是相当成熟的技术。根据通信速度分类有 10Mbps、100Mbps、1000Mbps 三种, 按连接介质分有粗同轴电缆(市场上已很少见), 细同轴电缆, 三、五类双绞线, 光缆等, 网络拓扑有总线型和星型两类。对中小企业来说, 采用 10Mbps 通信速度, 细同轴电缆的总线型或三类双绞线带集线器的星型较为合适, 价格在 5000 元以内。

1. 硬件的选择

a、配件选购(总线型): (1) 网卡, 每台 PC 机一块, 带有 BNC 接口(一般还带有 RJ45 接口), ISA

总线 PnP(即插即用型), 最好选用名牌产品, 如 D-LINK DE-220PCT 就不错, 价格在 100 元/块左右, 别忘了要网卡驱动程序盘。没有名气的兼容网卡一般也不会出问题, 价格还要低些。(2) T 型头, 每台微机一个, 如网卡盒内已配有, 就不必买了。(3) 细同轴电缆数根, 价格在 1~2 元/米, 数量为微机台数减一, 根据 PC 机在办公室的物理位置估算出两台微机之间的走线距离(估算是应留有余量, 以免线短造成浪费), 购买细同轴电缆, 每根电缆两端接上 BNC 座, 这项工作可在购买请销售商做好并检测。(4) 终结器一对。

b、安装(总线型): (1) 打开 PC 机, 选一空 ISA 插槽, 把网卡插上, 用螺丝钉固定, 关上机箱。(2) 把 T 型头底座端旋进网卡的 BNC 头。(3) 把电缆一端的 BNC 螺旋进一台 PC 机的 T 型头一侧, 另一端旋进另一台 PC 机 T 型头一侧, 重复上述步骤把 PC 机全部连接起来, 理顺和固定电缆。(4) 把两个终结器分别旋进两端的 PC 机 T 型头未连接电缆的一侧, 安装完毕。

c、配件选购(星型): (1) 网卡, 每台 PC 机一块, 带有 RJ45 接口, ISA 总线 PnP 型, 最好选用名牌产品, 如 D-LINK DE-220PCT, 价格在 80 元/块左右。兼容网卡的价格约 60 元/块。驱动程序盘。(2) 集线器一台, 有 4、6、8、12、16、24 口等几种型号, 每台 PC 机将占用一口, 因此购买时要买足端口, 如 D-LINK DE-

816TP16 口 10Mbps 集线器, 参考价 700 元/台。集线器上还带有一个 BNC 接口, 供连接一段总线型网络用, 当网络中有几台 PC 机位于较远的另一办公室时, 很有用, 可用一根细同轴电缆与远端办公室的 PC 机相连, 以避免对远端办公室的每一台 PC 机拉一条电缆。(3) 三类双绞线每台 PC 机一根, 长度视 PC 机与集线器之间的走线距离而定, 双绞线在买时就压好接头并检测通断。

d、安装(星型): (1) 同(1b 条)。(2) 将双绞线一端插在集线器上, 另一端插在网卡的 RJ45 插座上, 注意, 有些集线器上的第一个端口是用来堆叠另一台集线器用的, 应保留。(3) 集线器和网卡连接好后, 将 PC 机和集线器的电源打开, 观察集线器和网卡上的 LED 显示, 可判断出线路是否连通, 一目了然。这是星型以太网的一大优点。

e、硬件升级的考虑: 随着通信业务量的增加, 网络硬件的升级必不可少, 因此升级问题要心中有数。(1) 总线型细同轴电缆网络可增加 PC 机的数量, 但无法提高 10Mbps 的通信带宽。(2) 对星型网络, 可以采用 10Mbps 交换机、带有 100Mbps 口的集线器或交换机来提升网络的性能。(3) 如果预算许可, 对星型网络而言, 首次建网时, 买五类双绞线是明智之举。其次可考虑买 10/100Mbps 自适应网卡, 这样, 只要更换集线器就能把通信速率提高到 100Mbps。(4) 可考虑买有管理功能的集线器, 以便对

网络的性能作出实时的检测。

2、软件的配置

在硬件安装完毕后, 即可安装软件。如有集线器, 别忘了打开其电源。软件配置步骤如下: (1) 打开 PC 机, 进入 Windows 95, 由于选择了 PnP 网卡, 系统会告诉您发现了新硬件; 并自动安装相应的驱动程序, 这时需准备好 Windows 95 光盘, 根据提示插入光盘, 等待安装完成。如果是名牌网卡, 这一过程很简单, 如果是兼容网卡, 情况可能会复杂一些, 如果 Windows 95 未能正确识别网卡, 则需要选择“控制面板”的“添加/删除硬件”选项进行人工配置, 先删除不正确的设置, 再添加新硬件, 此时, 网卡驱动程序就有用了。(2) 重新启动 Windows 95, 选“控制面板”, 选“网络”, 出现网络配置选项卡, 在“标识”选项中, 为所有 PC 机起同一工作组名, 每台 PC 机起不同的计算机名称。在“配置”选项中添加 TCP/IP 协议、NetBEUI 协议(可选)和 Microsoft 网络客户(方法是看已安装的网络组件, 如果没有前述协议和服务, 则按“添加”选“协议”和“客户”进行添加), 并按“文件和打印共享”按钮, 选中“文件共享和打印共享”选项, 按“确定”退出。注意把 Windows 95 光盘放在光驱中, 待安装完成, 重新启动。(3) 把每台 PC 机上将要共享的资源设为共享, 方法是在资源上点右键, 弹出菜单, 选共享, 出现共享选项卡, 设为完全共享或只读或按口命令访问, 按确定退出, 以后点开网上邻居, 即可访问其它 PC 机上可访问的资源了。

□四川 益木

你有我全都有上

Microsoft 的新操作系统 Windows 98 的简体中文正式版本分为两个版本：一是升级版，供拥有 Windows 3.x 或 Windows 95 的合法用户升级使用；另一种是标准版，供准备从其它操作系统转向 Windows 或者新装机器的用户使用。由于 Windows 95 在 PC 机操作系统领域所取得的巨大成功，人们对 Windows 98 寄予了较高的期望。现在，经历了风风雨雨的 Windows 98 的中文正式版终于展现在我们的面前了，它有什么样的特点？性能如何呢？Windows 95 用户需要升级吗？作为最终用户的你应该跟随“潮流”升级吗？就此我将结合自己的使用心得谈谈自己的观点。

表面上看，Windows 98 与包含 Internet Explorer 4.0 的 Windows 95 没什么两样。然而，其内部却有一些值得注意的特性改进。Windows 98 包含了大量新的设备驱动程序、一个应用范围广泛的诊断工具集，以及在易用性方面的全面改进。

实事求是的讲，对你现有 Windows 95 升级是值得的，但并非绝对必要，尤其并非要立刻升级。当然如果是新买一台 PC，自然，你应该坚持用最新的 Windows 版本。

一. Win 98 的优势和新特性。

Win 98 究竟会成为继“瘟 95”之后的“瘟 98”呢？还是“温酒吧（温馨酒吧）”？关键就要看它是给用户带来更多的麻烦，抑或是更大的方便。

1. 快捷安装，轻松升级

修改后的软件的安装过程变得更加快捷，使你能够在较短的时间内升级任何 Windows 95 系统！中文 Windows 98 安装程序漂亮的安装界面和令人激动的介绍，说明 Windows 98 在这方面确实下了一番功夫。

虽然安装时间比较长，但安装过程中并不需要用户做过多的选择，安装程序会根据 Windows 95 原有的系统配置和硬件情况自动装入相应的软件。

2. 更好的崩溃保护

Windows 崩溃是我们常遇到的一件麻烦事，但随着 Windows 的日渐成熟，它也变得不那么易于崩溃了，而且诊断问题的工具也更趋完善。微软在提高 Windows 98 的易用性和稳定性方面做了不少努力，增加了多个附件程序来帮助用户完成一些例行的任务。

Windows 98 在稳定性方面最值得注意的改进是提供了一个彻底重写过的、全新的 System Information（系统信息）工具。通过收集 Register（注册簿）、启动文件和运行的应用程序的信息，它提供一个对当前系统配置的详尽描绘。这些信息可以帮助你发现资源冲突，并解决问题。

当然，Microsoft 开发这些工具都是为了减少解决各种调用支持所花费的时间。但你还可以使用这些工具来解决系统的重要问题——从最新 BIOS 版本这类基本问题到所有即插即用事件曾产生过的各种问题。System Information（系统信息）工具同时也是 Windows 98 广泛的支持工具集的启动点，包括 System File Checker（系统文件检查）工具，它用于检查操作系统文件的完整性，发生损坏时可恢复它们，并可从安装盘上提取压缩文件；Registry Checker（注册簿检查工具），每天都自动对注册表进行备份，一旦发现注册表中的数据有错，它可以自动从备份中恢复注册表，从而大大降低了因注册表出错而引起系统崩溃的概率；维护向导，它可帮助用户制定维护系统的计划；计划任务向导可帮助用户制定定时执行的任务和一个崭新的 Version Conflict Manager（版本冲突管理器）。

3. 计算机速度更快

关于 Windows 98 的性能，微软公司声称它比 Windows 以前的任何一个版本的速度要快。在 Windows 98 中，提高速度主要集中在以下四个方面：更快的启动、更快的关机、更有效地加载你喜欢的应用程序以及更好的内存管理。这些都是为了提高像任务转换这类通用的 Windows 作业的速度。那么，Windows 98 是不是要比 Windows 95 快呢？

通常，操作系统每一次升级，都会对硬件提出更高的要求，因此，新系统应该比旧系统慢，这一点，我们从 Win 3.x 升级到 Win 95 时，体会尤深。Win 98 比 Win 95 庞大了很多，人们都在担心 Win 98 在现有 PC 上会不会慢如蜗牛，但微软却出人意料地宣布，Win 98 的开机、关机和应用程序的启动速度比 Win 95

能。

6. FAT32 (File Allocation Table 32-bit) 转换器

如果你拥有一个大的硬盘，你就会对 Windows 98 的这一特征感到满意：增加了对 32 位文件分配表文件系统 (FAT32) 的支持。它所使用的分区管理方式要比 FAT16 标准所使用的更小，增强了文件系统的性能。它采用更小的簇来分配硬盘空间，因此大大提高了硬盘空间的利用率。通过它能够恢复被浪费的磁盘空间（有时多达数百兆），一般来说，它可使硬盘的平均利用率提高 20% ~ 35%。如果你想知道你的 FAT16 驱动器转换后可以释放出多少空间的话，可到 www.microsoft.com/windows/downloads/contents/admintools/win98fat32 处去下载一个小工具。当你运行这个小工具时，它会检查计算机上的数据和文件结构，然后提示你从 FAT

升级到中文 Windows 98 (上)

16 转换到 FAT 32 将节省的磁盘空间，这样你就可以决定是否进行转换。

在 Win95 OSR2 版中，FAT 32 的转换很麻烦，而且牵涉到重新分区的问题。Windows 98 通过提供一个能让你轻松地你将计算机上的硬盘驱动器转换为 FAT32 的实用程序从而使问题变得简单，用户无需重新分区，就可轻易将 FAT 16 转换成 FAT 32。整个转换过程并不需要太长的时间（如果你不进行硬盘整理的话），一旦转换之后，回到 FAT16 的唯一方式就是利用第三方的实用程序，如 PowerQuest 的 Partition Magic。如果你使用的是一个比较老的 Windows 95 系统，那么 FAT32 可以为你的硬盘提供一些非常需要的空间。此外，还可提高计算机的性能，使程序加载加快 50%，而使用计算机系统的资源却更少了。

快。笔者在使用中文正式版时，发现开关机的速度确实快些，在启动 32 位的应用程序和 IE 4 浏览器时，速度明显快很多。Win 98 为了改善速度，在以下几个方面做足了功夫：

(1) 启动更快。为了提高开机速度，Win 98 使用了新的 OnNow 开关机技术。不过，要想充分发挥它的功能，必须要有支持这一特性的新 BIOS——FastBoot BIOS。在专门的 BIOS 配合下，Win 98 关机时将系统状态保存在硬盘上，进入深度睡眠状态，下次启动就可直接进入休眠前的状态。

(2) 关机更快。Windows 98 在这方面比 Windows 95 有了显著的改进，特别是对那些与网络相连的系统而言（包括那些 Dial-Up Networking 使用的系统）。那么原因是什么呢？Windows 95 在告诉你关掉系统电源之前先耐心地等待着网络连接有条不紊地关闭，而 Windows 98 只需拔掉插头就行了。这是一项很好的改进，它并不会给你的网络带来问题。

(3) 增快了系统维护向导。Win98 能帮助用户对系统作性能优化，最大程度地发挥硬件的速度潜力，而且系统的优化工作可安排在任务编辑器中，根据排定的时间自动执行。

(4) 设置更改即时生效。在 Win 95 中，一旦更改了某些系统设置，就需要重新启动才能生效，Win 98 使用了新的即时生效技术，可使一些系统设置更改后不用重新启动即可生效，比如，更改显示器的分辨率、颜色数和刷新率时就不用重新启动。

(5) 加载更快。磁盘碎片整理程序改进了碎片的处理方式。过去对磁盘碎片的处理，只是将碎片重新整理后连续地放在一起，而 Win 98 能够将最常用的应用程序放到磁盘中读取数据最快的位置，从而加快运行速度。

4. 性能提高

这一点是最难解释的、也是最难衡量的。DOS 和 Windows 很早就通过使用磁盘高速缓存提高了性能。Windows 98 的高速缓存采取的是一个节约时间和内容的捷径，它被称为 MapCache。Windows 98 不是把文件从超高速缓冲存储器拷贝到主存储器上，而是将高速缓冲存储器的内容作为主存储器的一部分。结果，Windows 不必拷贝文件（因而节约了时间），而且只用了一半的 RAM——在 Windows 上，内存就等于速度。

5. 硬件支持

从实际使用来看，Windows 98 确实跟上了不断发展的 PC 技术。它的优点是，几乎对出现的每一个首字母缩写词，如 USB、DVD 和具有 AGP 的 3D 图形等都提供本机支持。虽然 Windows 95 在某种程度上也支持这些技术，但 Windows 98 将它们完全集成到了该操作系统之中，而且 Windows 98 装满了最新的驱动程序。从理论上讲，这有助于简化安装和提高性能。

7. 基于 Web 的升级支持工具 (Windows Update)

Win 98 具有在线升级能力。微软设立了专门的升级站点，用户启动 Win 98 的升级引擎 (Windows Update) 后，系统就会连接到相关网站，自动完成驱动程序和系统文件的升级过程，从而大大降低了系统的维护费用。

8. 更为方便的网络

Windows 98 和 Windows 95 相比最为显著的变化就是将浏览器 IE 4 内置，统一了浏览本地硬盘、网络、企业内部网、因特网的用户界面，而且可以进行相互转换，使操作系统的网络功能大大加强，方便易用。你无论在什么地方都可用向前/向后按钮去你想要去的地方。向前或向后按钮记住了历史记录，用户只要用鼠标一点便能到达目的地。在这两个按钮之间，还有一个“向下箭头”按钮，它可列出历史记录，使用户轻易找到目标。

9. 支持多显示器

用户可以在计算机中插入多块显示卡（限 PCI 或 AGP 总线），每块显示卡连接一个显示器，从而把桌面延伸到多个显示器上，这样用户就可以同时进行几项工作。不过，由于输入设备只有一套，多块显示器并不能当做多台计算机来使用。这个功能非常有用，比如在工程设计时，将减少一些不必要的计算机之间的数据传输，在一点程度上减少了编程的工作量。

10. Cab 文件浏览功能

Cab 文件是微软开发的一种用于发布软件的压缩文件格式，Windows 98 能够在文件夹式的窗口中显示 Cab 文件中所有原始文件的名称，并能从中解压指定的文件。

上面 10 个方面基本上概括了中文 Windows 98 中普通用户常用的一些新特性，但凡事都不会十全十美，下面再具体结合使用情况来分析它的一些不足或低于用户设想的地方。

在去下半年,国际著名的3DFX公司为电脑游戏界带来了瓦特发明蒸汽机般的革命性变革。这就是3DFX将原作为电子游戏机上的专用图像处理能力带到了PC电脑上,由VOODOO图形卡带来了3D游戏新纪元。这种在硬件方面的里程碑般的突破,将是虚拟游戏世界从2D走向3D的转折点。应该成为本世纪末电脑硬件对电脑游戏的最伟大的贡献之一。而且事实上,也使人类向数字化生成空间发展跨上了新的台阶,作为游戏玩家,这一历史事件的确值得关注。

3d 风暴 (一)

一、名词解释
说起3D图形卡,有必要先对一些有关重要的名词解释一下:

1、D3D
这是指使用3D卡(或其它硬件)等3D硬件加速。

2、Polygon、Texture Mapping(多边形、材质贴图)

比较专业的说法是,电脑模拟世界是由脑象多边形块(Polygon)组成的,形块越多,图形越细腻,呈现出的景响越接近于真实世界。但是,要在每秒输出更多的多边形,就要更大的电脑速度。据说真实世界中每秒出现八千万到一亿个多边形图块,而目前较高级的电脑每秒只有七千到一万个图块。不过幸运的是,人类对图形的感知并不那么灵敏。而对每秒仅五百个图形的卡通动画都能接受。因此,数千个图块即能以“逼真”来骗过玩家的眼睛。今后如果你看到有游戏评论说到图块的事,你就会知道那是吹嘘该3D游戏的真实度了!

关于多边形、材质贴图看似深奥,其实这两者就好像我们春节灯笼一样,用细细的竹将灯笼的外型做好,然后再将画有图案的纸贴上去,一个最简单的3D模型就做好了。

而Polygon指的就是竹子与竹子交接的三个或四个顶点所环绕而成的多边形(框子),一个3D模型是由几个或很多的Polygon构成的,如果说一块3D加速卡它能够处理的Polygon越多,那么3D

模型就可以越复杂、越逼真,而所能贴上的材质图形如果越精细,那么模型也越好看和精美。

理Polygon与材质贴图的能力是3D加速卡的基本功能,这些数值越高,表示在3D游戏场景方面就越丰富、人物或者其他物件就越逼真……嘿嘿!请问你是用多少块多边形构成的呢?3、Flat、Gouraud Shading(平面着色、高式着色)

将Polygon面涂上一层颜色,一个有颜色的3D模型就可以非常简单的产生,而Gouraud Shading则能够更进一步的表现出渐层效果的Polygon颜色面,如此就可以制造出光影的效果。在一些不重要的小型物体上,使用Flat、Gouraud Shading这两种效果可以节省材质圆形记忆体空间。

4、Bilinear、Trilinear texture filtering(双、三线性插补处理,材质柔化效果)

由于材质贴圆的2D圆形需要占用记忆体,所以以往专业用的3D绘图卡都具备了大

量的显示记忆体来显示这些圆形,但对于3D游戏与娱乐用的3D加速卡来说,为了降低3D卡的成本,一般游戏中的2D材质圆形大都较为精简,但显示出来以后就变成颗粒状的马赛克效果,而插补处理就是将圆点与圆点之间经过多次的插入与补偿计算,大圆形看起来非常柔和漂亮,大大增加场景画面的美观度。

5、Perspective Correction(透视图修正处理)

让材质贴图能够正确的对齐远方的透视消失点(这是个绘画术语,让你头皮发麻!),例如赛车游戏中的直线跑道场景,如果没有这项功能,那么,就可以看见地上的白线或路旁的栅栏产生弯弯扭扭的锯齿。

6、Z Buffer、Z-Buffering(Z轴坐标计算)

3D场景、物体中的景深处理,可以让一个3D物体在空间中拥有精确的长、宽、高尺寸与位置,Z Buffer有16-bit、24-bit、32-bit三种形式,bit越高越精确,但一般只需要到16-bit即可。如果没有Z Buffer的话,会看见3D物体因为分不清楚前面与后面材质贴图的位置,而产生前后后闪烁不停的显示状态。而Z-Buffering则是将镜头看不见的3D物体表面,给予不着色或不贴材质的功能,如此可以加快3D场景的处理速度。

7、MIP Mapping(阶层式贴图处理)

距离镜头较远的3D物体就贴上较简单的材质圆形,距离较近的物体就贴上较复杂精致的,这种方式可以加快3D场景的处理速度。

说到著名游戏公司,自然少不了世界最大的一家娱乐软件公司EA。这家公司主要从事开发、出版、和代理以电脑为平台的娱乐软件产品,同样也为次世代娱乐系统如世嘉、超级任天堂、索尼等主要游戏机平台开发产品。而且不论在国外的影响以及为数众多的游戏精品,单就EA公司的商业版图已经延伸到中国这一件事,就足以说明其势力范围有多大。EA公司的全称是ELECTRONIC ARTS。1982年刚成立时,还是一个单一游戏公司,总部位于美国加利福尼亚州圣马利奥。发展至今,EA公司已经掀起了全球娱乐软件行业向前进、向大集团靠拢的浪潮。十多年来,为家用游戏机系统开发软件的经验,使EA公司了解到电脑才是电子游戏最富表现力、具备无限拓展可能的平台。从1996年起,EA将主要精力集中于电脑游戏的开发上,并已先后在美国和欧洲获得650多项杰出软件奖,为众多玩家所推崇。特别是在1996年初,EA公司在众多的欧美和台湾地区游戏公司都在观望的情况下,EA率先进入中国市场。在北京成立了EA北京办事处。现在已经先后向国内玩家推出了《FIFA97》、《NBA97》、《极品飞车》、《傲气雄鹰》、《主题公园》、《银河飞将》、《绝地风暴》、《福尔摩斯探案之玫瑰纹身》、《主题医院》、《地下城守护者》、《长弓阿帕奇》、《F15》等一系列EA产品,使EA成为WESTWOOD公司之外最具号召力的公司。

EA公司

最近,EA又从VIRGIN旗下购入了WESTWOOD公司,如虎添翼,大有电脑游戏界的“微软”即将诞生的势头。

EA将现代多媒体技术,例如电影、照相、计算机图形、立体声音乐等,同专业作家编写的故事和好莱坞的电影技术相结合,打破了传统的娱乐界限,并开发设计融各家之长的游戏。特别是设计公司之一的EA SPORTS,更是体育类游戏的先锋,其先进的技术,精湛的制作水平及严谨作风,令行家拍案叫绝。精美细腻的形象,震撼无比的音效,加上逼真的内容,构成了EA SPORTS的独特风采。也使EA成为体育类游戏的一代霸主。

在EA历史上,销售超过百万的游戏有以下十部:《FIF足球》系列、《NBA篮球》系列、《NHL冰球》系列、《PGA高尔夫》、《公路斗士》、《陆空战将》、《银河飞将》、《魔毯》系列和《霸道英雄》系列。此外,《绝地风暴》、《极品飞车》系列、《傲气雄鹰》系列、《长弓》系列、《F15》也都有不俗表现。众多的作品以不可抗拒的优势,成为全球游戏业界的龙头老大。

EA公司除了制作之外,不惜财力,全球代理是它的最大特色。纵览欧美游戏软件公司,较有名气的几乎没有不与EA形成合作关系的。就连《文明》之父席德·梅尔最新成立的FIRAXIS公司也不例外,其百分之十的股份已归EA所有。而且它在收购了WESTWOOD之后,还在准备买入WESTWOOD原主VIRGIN公司的全部股份。

现在EA的员工数已经超过1800人,在中国、加拿大、法国、德国、日本等国均设有分公司或代表机构。1997年营业额高达六亿二千四百八十万美元,堪为业界之最。

世界上还有一类游戏,它们没有新游戏或旧游戏的区别,根据一定的游戏规则,每次玩都有不同,同一场景百玩不厌,这类游戏就是《大富翁》。这类游戏不该属于任何类型的游戏,而是应归入棋牌类。各种“大富翁”类游戏事实上都是来源于英国的一种被称为《强手棋》的棋牌。后来,大宇资讯将这种棋的环境设计为中国式的,再加上阿土仔之类富于民族特色的人物,引入到电脑游戏中,作出了形象化的电脑强手棋:《大富翁》。

“大富翁”类游戏由于是投骰子决定行动步数,使游戏的“运气”成份要多于“斗智”成分,属于一种让你不动动脑筋的“弱智”游戏,特别适合男女老少欢天喜地的娱乐休闲。且正是由于它的“运气”成份重,才使玩家拥有更多的笑料和悬念。从《大富翁2》开始走红,现在已经卖到了《大富翁4》,可见这一系列受欢迎的程度。

过去俺也玩过《大富翁》但后来因为换了WIN95,就没有玩了。这次,《大富翁4》迎合潮流,搬进了WIN95。正是广大《大富翁》迷所期待的。

新出的《大富翁4》比起它的上一代来,在图象上有了长足进步。《大富翁4》采用高解析度以及四十五度侧向俯瞰地图,其中所有的人物、建筑及各风景名胜皆以拟真的3D模型建构。可以选择的角色有12人之多,个个都逗趣可爱,特别是那金贝贝,居然还是一个满地爬的

婴儿!这也表明大宇资讯狂徒小组的搞笑信念。为了使游戏在低档次的机型上更流畅,角色在没有移动时,是静态的,十分体贴各方面的玩家。

游戏的音乐也有所增强,有“看我厉害”、“大富翁之夜”等八种轻松愉快的风格的CD音轨可供玩家任意挑选播放;游戏的音效也做得相当不错。

为了广大玩家和非玩家,八岁到八十岁一齐上手,这次《大富翁4》游戏菜单一律图标化。

《大富翁4》的场景比三代增加了一个,玩家可以在台湾地区、祖国大陆、日本、美国四地,任选一地开始游戏。

道具卡片是“大富翁”类游戏的重头戏。《大富翁4》中基本上保持了《大富翁3》的卡片,为了防止玩家出现《大富翁3》中买大量“步数卡”的随心所欲地前往“好地方”,降低了游戏的“运

气”成分的情况,《大富翁4》取消了“步数卡”。不过,新提供的“转向卡”,会为你转身走老路提供了方便。

除了保留《大富翁3》中出现的各路神仙之外,玩家还可以在途经监狱、医院时释放出关在里面或生病住院的间谍、小偷、流氓之类的角色,以帮你对其它玩家不利!

在投资方面游戏也保留了《大富翁3》中有关股市、房地产等特点。除了建一般房屋收

大富翁 IV

数组、函数和过程

在上几讲心铃和大家一起编制了一个小的应用程序,但有一些 VB 常用的知识点并没有涉及到,在今后几讲将陆续向大家作简要的介绍。本讲主要介绍 VB 中的数组、函数和过程。

一. 数组

VB 中的数组包括静态数组和动态数组。静态数组的应用较为简单,而动态数组使程序更为专业、高效和灵活。

静态数组是在定义时把数组大小已确定了,实例定义了一个存放 10 个日期数据的数组:Dim BirthDay(1 To 10) As Date 'Data - 日期数据类型。

注意:BirthDay(1 To 10) 与 BirthDay(10) 是不同的:前者能存放 10 个数据;而后者是 11 个数据(0~11),因为下界的缺省设置是 0。

但由于在某些程序中的数组要求下界是 1,频繁使用 To 子句给数组声明带来不便,幸运的是 VB 提供了 Option Base 语句:

Option base 1 '将缺省的数组下标设为 1。

使用时注意:如果使用该语句,必须写在模块的所有过程之前;一个模块中只能出现一次 Option Base,且必须位于带维数的数组声明之前。

而动态数组可在任何时刻改变大小,动态分配存储空间,方法:

```
Dim Azimuth() as Single
'定义一个单精度浮点动态数组
Sub cmdAdd_Click()
...
Redim Azimuth(3, 4) '用 ReDim 重新定义了一个 4 行 5 列的二维数组
...
End Sub
```

当我们声明数组时,除了 Dim 外,还可用 Global 声明为全局变量(在整个程序内都能使用),如:Global Azimuth() as Single

使用动态数组时,要注意以下几点:

1. 可以使用 ReDim 语句反复地改变数组的元素以及维数的数目,但是不能将一个数组定义为某种数据类型之后,再使用 ReDim 将该数组改为其它数据类型,除非是 Variant 所包含的数组。如果该数组确实是包含在某个 Variant 中,且没有使用 Preserve 关键字,则可

以使用 As type 子句来改变其元素的类型,但在使用了此关键字的情况下,是不允许改变任何数据类型的。

2. 每次使用 Redim 都会造成原先数组中的值丢失,除非使用 Preserve 关键字。

3. 如果使用了 Preserve 关键字,就只能重定义数组最末维的大小,且根本不能改变维数

跟着心铃学 VB (6)

的数目。例如,如果数组就是一维的,则可以重定义该维的大小,因为它是末维,也是仅有的。不过,如果数组是二维或更多维时,则只有改变其最末维才能同时仍保留数组中的内容。下面的示例介绍了如何在为已有的动态数组增加其最末维大小的同时而不清除其中所含的任何数据。

```
ReDim X(10, 10, 10)
'重新定义了一个三维数组
...
ReDim Preserve X(10, 10, 15)
'将第三维的大小变为 0~15
```

二. 函数和过程

函数范围很广泛,它其实包括了过程。在前面编写的应用程序中,每一句代码都包括在一个事件函数中,如:Private Sub cmdDel_Click() 等等。但在这里心铃要介绍的是在事件函数中调用的“函数”,它有两类:Sub(过程)和 Function(函数)。Sub 和 Function 的相似之处是:它们都可以获取参数,执行一系列语句,以及改变其参数的值的独立过程。而不同的是:Function 带返回值,而 Sub 无返回值。

1. 它们的语法格式为(详细请参阅 VB5 的帮助):

```
Sub 过程名 [参数表] '过程说明
语句
[Exit Sub]
End Sub

Function 函数名 [参数表] [参数据类型] '过程说明
语句
函数名 = 值 '返回值
[Exit Function]
语句
```

函数名 = 值 '返回值
End Function
其中 Exit Sub 和 Exit Function 语句使执行立即从一个 Sub 和 Function 过程中退出,程序接着从调用该 Sub 或 Function 过程的语句下一条语句执行。在 Sub 和 Function 过程的任何位置都可以有 Exit Sub 和 Exit Function 语句。

2. 建立

心铃推荐用自动建立的方法:在“工具”菜单中选择“添加过程”,输入“名称”,选择合适的“类型”和“范围”即可。

3. 函数和过程调用

编写好函数和过程后,就存在调用的问题。Sub 调用的形式较多:a. 可以使用过程名并后跟相应的参数列表来调用一个 Sub 过程,如过程名 参数表;b. 利用 Call 的方法,使用 Call 关键字来调用一个需要参数的过程,参数列表必须要加上括号,各参数间以逗号隔开,如 Call 过程名(参数表)

参数列表的每个参数都可以加上关键字 ByVal 或 ByRef,来描述被调用的过程将如何处理这些参数。若要将整个数组传给一个过程,使用数组名,然后在数组名后加上空格号。

Function 的调用是通过赋值语句实现的:变量 = 函数名 [参数表]

上面的函数说明是指自定义的,另外 VB 还提供了许多系统函数:如数学函数(Abs(x)、Atn(x)、Cos(x)、Sin(x)、Sqr(x)等),字符串函数(Ltrim(),RTrim(),Trim()等)……。这些在编程中都会常遇到的,读者可从 VB 的帮助中了解它们的用法。

下面心铃举一个简单的例子,它涉及到一些系统函数。控件属性见表 3。

类别	名称	Caption
标签	Label1	Last Name
标签	Label2	First Name
标签	Label3	
文本	txtLastName	
文本	txtFirstName	
按钮	cmdOk	OK
按钮	cmdEnd	End

表 3 Form1 控件属性
其中 Label3 的 Caption 属性为:Please Input Your English Name(输入你的英文名字)。

```
程序代码如下:
Dim InptStrFirst, InptStrLast As String
Private Sub cmdEnd_Click()
End
End Sub
Private Sub cmdOk_Click()
InptStrLast = txtLastName.Text
Mid(InptStrLast, 1, 1) = UCase(Left(InptStrLast, 1))
' Mid(): 取出字符串的第一个字符; Left(): 取出字符串左边的第一个字符(实现的功能与 Mid 的一样); Ucase(): 把小写字母变成大写字母
txtLastName.Text = InptStrLast
InptStrFirst = txtFirstName.Text
Mid(InptStrFirst, 1, 1) = UCase(Left(InptStrFirst, 1))
txtFirstName.Text = InptStrFirst
End Sub
本例的功能是把输入的姓名中的第一个小写字母变成大写,当然上面的大小写变换可以编成一个过程。通过本讲的讲述,相信大家初步熟悉了 VB 中的数组、函数和过程。下面就需要编程来运用它们,只有这样,才能真正掌握。比如可以编写一个计算器的小程序,把加、减、乘、除等用过程(函数)编写出来,然后输入两个数,让程序帮你计算。OK。下次再
```

八、在主页中加入在线时间

主页制作技巧 (六)

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 实验七 </TITLE>
<SCRIPT LANGUAGE = "JAVASCRIPT">
<!--
var ap_name = navigator.appName;
var ap_ver = navigator.appVersion;
var ap_yer = parseFloat(ap_yinfo.substring(0, ap_yinfo.indexOf(' ')));
var time_start = new Date();
var clock_start = time_start.getTime();
var dl_ok = false;
function init ()
{
if(ap_name == "Netscape" && ap_yer >= 3.0)
dl_ok = true;
return true;
}
function get_time_spent ()
{
var time_now = new Date();
return((time_now.getTime() - clock_start)/1000);
}
function show_secs () // show the time user spent on the side
{
var i_total_secs = Math.round(get_time_spent
```

```
());
var i_secs_spent = i_total_secs % 60;
var i_mins_spent = Math.round
((i_total_secs - 30) / 60);
var s_secs_spent = "" + ((i_secs_spent > 9) ? i_secs_spent : "0" + i_secs_spent);
var s_mins_spent = "" + ((i_mins_spent > 9) ? i_mins_spent : "0" + i_mins_spent);
document.dnb11.time_spent.value = s_mins_spent + ":" + s_secs_spent;
window.setTimeout('show_secs()', 1000);
}
// -->
</SCRIPT>
</HEAD>
<BODY bgcolor = blue onLoad = "init(); window.setTimeout('show_secs()', 1);">
<center>
<form name = " dnb11" onSubmit = " 0">
<FONT COLOR = "#FF0000" FACE = " 宋体" SIZE = 2>
在线时间: </FONT>
<INPUT type = " text" name = " time_spent" size = 7 onFocus = "this.blur()">
</form>
<center> 软件报欢迎您 </center>
</BODY>
</HTML>
```

□ 河北 刘向军

□ 四川 心铃

目前国内财务软件产品已从“核算型”向“决策支持型”发展。一个好的财务软件中的统计图可以让数据更具体、更生动、更易于了解。Windows 提供的 DDE 动态数据技术支持 VFP 与 EXCEL 等具备作图能力的应用程序间的通讯，我们在 VFP 中可以调用 EXCEL 动态产生各种图表，以达到作图的目的。下面作者根据使用经验详细介绍在 Visual FoxPro 3.0 中创建动态统计图的方法。

假定统计数据存放在表 aa.dbf 中，共 3 个字段，mc(产品名称)，sn(上年销售额)，bn(本年销售额)。现需根据 aa.dbf 中数据创建直方图和本年产品的销售额饼图及趋势图。

在 VFP 中创建一个新表单 zft，建立一个网格控件，设置其属性 recordsource 为 aa，在执行此表单时屏幕将以表格形式显示 aa.dbf 中所有产品的上年销售额和本年销售额。在网格的下面创建一个单选按钮组 op，用于选择统计图类型，其中按钮数为 3，标题分别为直方图、饼图、趋势图。在其 click 事件中加入如下程序：

```
do case *保存图表类型的两个参数 xy1, xy2
case this.value = 1
xy1 = 3
xy2 = 1
case this.value = 2
xy1 = 5
xy2 = 6
case this.value = 3
xy1 = 4
xy2 = 2
endcase
```

在表单的 load 事件中定义 xy1, xy2 为全局变量，即加入如下语句：

```
public xy1, xy2
在表单的下方创建两个命令按钮，“统计图”和“退出”。“退出”的功能为退出此表单。“统计图”的功能为生成、显示统计图，在其 click 事件中加入如下程序：
sele aa
hzb = recount() *统计产品个数
go 1
objXLSheet = creat("Excel.sheet")
*创建一个 EXCEL 工作表 objXLSheet
objXLSheet.Cells(1, 1) Value = "产品名称"
*依次设置工作表的第一行单元值
objXLSheet.Cells(1, 2) Value = "本年销售额"
objXLSheet.Cells(1, 3) Value = "上年销售额"
for i = 2 to hzb + 1
```

在 VFP 中实现各种动态数据统计图，一直是广大 VFP 开发者关心的问题，笔者在开发过程中摸索出一种简便可行的方法以实现各种动态统计图，程序代码如下：

```
Local I, J, K, Lcapp
Select 部门名称, COUNT(设备编号) AS 设备台数 FROM eqcard INTO CURSOR temp
WHERE ! DELETED() GROUP BY 部门名称
IF EMPTY(_tally)
?? Chr(7)
= MessageBox("没有统计数据，不能生成统计图!", 0 + 48, "错误信息")
Return . T.
ENDIF
I = _tally
Wait Window "系统正在生成统计图，请稍候!" Nowait
Select temp
Go Top
Lcapp = CreateObject('Excel.Application')
IF Type("Lcapp") != "O"
?? Chr(7)
= MessageBox("生成统计图需要 EXCEL，请在计算机上安装 EXCEL!", 0 + 48, "错
```

```
objXLSheet.Cells(i, 1). Value = aa.mc
*从第 2 行开始工作表每行放一个产品的三个数据
objXLSheet.Cells(i, 2). Value = aa.cb
objXLSheet.Cells(i, 3). Value = aa.cb1
skip
endifor
no = ddeinitiate("excel", "system")
*在 VFP 和 EXCEL 间建立一个 DDE 通道
if no < 0
*通道建立不成功，显示出错信息，退出程序
wait "DDE 创建失败!" windows
return
```

```
endif
hzb = all(trim(str(hzb + 1)))
tt = "[select('R1C1:R' + HZB + 'C3')]"
tt = "[copy('R1C1:R' + HZB + 'C3')]"
= DDEEXECUTE(NO, tt)
*选择 VFP 传送到 EXCEL 工作表中 aa.dbf 的数据
= DDEEXECUTE(NO, tt1)
*复制 EXCEL 工作表中所选的数据
do case *根据所选图表类型，设置图表自动套用格式
case thisform.op.value = 1
*设创建的直方图格式 cwfX 为图表自动套用格式
objXLSheet.parent.application.setdefaultchart("cwfX")
case thisform.op.value = 2
*设创建的柱形图格式 cwfX1 为图表自动套用格式
objXLSheet.parent.application.setdefaultchart("cwfX1")
case thisform.op.value = 3
*设创建的趋势图格式 cwfX2 为表自动套用格式
objXLSheet.parent.application.setdefaultchart("cwfX2")
endif
objXLSheet.application.cutcopymode = . F.
chart1 = objXLSheet.parent.charts.add()
*在工作表所在的工作簿文件中创建一个新图表，名为 chart1
= DDEEXECUTE(NO, "[format.charttype(3, 1, 2, 1)]")
chart1.autofomat(xy1, xy2)
*以自动套用格式生成选定类型的图表
chart1.select *选定图表
= DDEEXECUTE(NO, "[select('chart')]" )
*将新建的 EXCEL 文件保存在 c:\hh\wzft.xls) 中
**打印或显示统计图**
```

```
?? chr(7)
hpri = messagebox('数据已传送完毕！是否需要打印?', 36, '提示信息')
if hpri = 6
chart1.printout *打印图表
objXLSheet.application.quit
*关闭 EXCEL 文件
= ddeterminate(no) *关闭 DDE 通道
release objXLSheet
return
else
objXLSheet.aplication.quit
= ddeterminate(no)
release objXLSheet
do form htt *屏幕显示统计表
```

```
endif
sele aa
use
```

创建另一个表单 htt，它用来显示 EXCEL 生成的统计图。在其中创建一个 OLE 容器控件，创建类型选择“从文件中创建”，文件名框输入 c:\hh\wzft.xls，选择“链接”。按“确定”按钮。

退出 VFP，进入 EXCEL。建立一新工作簿文件 c:\hh\wzft.xls，选择“插入\图表\建立新图表”命令，建立一个柱形图表，然后对图表格式进行修改。

启动图表，选择“格式\自动套用格式”命令，在“使用格式”区选取“用户定义”单选钮。单击“自定义”命令钮，按“添加”按钮，在“格式名称”框输入“cwfX”，按“确定”按钮。建立柱形图表模板 cwfX。然后依次建立饼图模板 cwfX1 和趋势图模板 cwfX2。

退出 EXCEL，回到 VFP 中，执行表单 zft，屏幕以表格形式显示表 aa.dbf 的内容，选择图表类型，屏幕显示或打印相应的统计图。随着表中 aa.dbf 数据的变动，统计图也相应变化。

本程序运行环境：Windows 3.2/95，VFP 3.0，EXCEL 5.0/7.0。

□山东 李连 朱爱红

给 VFP 加一个动态数据统计图

误信息")
Return . T.
ENDIF

```
Leapp. Workbooks. Add
FOR J = 1 TO I
Select temp
Lcapp.cells(j, 1). Value = Alltrim(temp. 部门名称)
Lcapp.cells(j, 2). Value = temp. 设备台数
Lcapp.ActiveSheet. Name = '设备台数按部门分类统计表'
Select temp
Skip
ENDIF
K = "b" + Alltrim(Str(I))
Lcapp.Range('al: &k'). Select
Lcapp.Charts. Add
Lcapp.Charts("Chart1"). Apply DataLabels
Lcapp.ActiveSheet. Name = '设备台数按部门分类统计图'
Wait Window "统计图已成功生成!" Nowait
Lcapp.Visible = . T.
以上程序在中文 VFP5.0、中文 WIN95 下调试通过。
```

□广东 方清

轻松为 Visual FoxPro 开发环境设置状态

用 Visual FoxPro 开始程序时，首先要考虑为开发环境设置好状态。如果自己一个一个地写，不但会显得比较麻烦，而且还可能会有遗漏。那么如何解决这个问题？

笔者认为：可用一个过程来实现。其步骤是：

一、首先选择“工具(T)”菜单，并选中“选项(O)”菜单项。在选项中的状态设置栏上根据相应的选项设置好开发程序所需设置的状态。

二、设置完后，先按住 Shift 键，同时用鼠标左键单击“确定”按钮，然后松开 Shift 键。你在状态设置栏上所设置状态，都被以命令的形式显示在命令窗口。把命令窗口上的命令全选中，并把它们复制或拷贝到剪贴板上。

三、建立一过程。选中“文件(F)”菜单栏上的“新建...”菜单项或者按工具栏上的“New”按钮，并选择过程。然后将剪贴板上的命令粘贴到过程中。

四、检查过程中的命令，删除一些累赘，如一些不必要的注解。

五、最后保存，比如取名为 xyz.prg。

这样为开发环境设置状态工作就完成了。在开发程序时，一开始通过 do xyz 命令，就可以完成状态设置工作。

注：本文是按 Visual FoxPro 中文版叙述的。但它同样适用于英文版。

□合肥 徐振阳

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年11月28日 48期 总第635期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★ 贴近读者 实用普及

许多年前,各种“运动”很多,大家也比较习惯了。一会儿大跃进,一会儿放粮食“高产卫星”,一会儿“红海洋”,结果好心未办成好事,“运动”了半天,走了许多弯路,真正成了某伟人批评过的现象:“运动就是一切,目的是没有的”,从而让大家吃了许多苦头。

现在好了,自改革开放已来,我国经济持续高速发展,所取得的成就令世人侧目,经济发展上升到一个新的水平,现在已开始在大谈知识经济了。知识经济是现在的一大热门,是一大发展趋势,我们搞IT、搞软件的更是炙手可热。我们从事IT业的,看来应以更积极的态度迎接知识经济时代的到来。

八十年代,信息技术迅速发展,使信息技术几乎渗透到了工业和服务业的所有部门,逐渐改变了以制造业为主的工业经济模式,成为当今发达国家经济繁荣的关键。例如,信息技术产业5年来为美国创造了1500多万个就业机会,是使美国目前经济发

展情况良好,失业率降低至30年来最低水平的主要原因之一。可以说,知识经济是信息技术飞速发展的产物。

但在大热之余,我们或许也应该多有一分冷静的思考,多一点理智,应当避免受到过去那种“运动”之风的影响而遭受不应有的损失。许多经验证明,头脑不冷静,好事也可能变成坏事,故有时也需要浇点凉水。看来采用实事求是、积极稳妥的态度很有必要。

所谓知识经济,英文的直译为“以知识为

积极稳妥

——也谈知识经济

知识经济是近年来讨论的一个热点,但我们见到的文章多从“顺向”去进行讨论,比如谈讨论知识经济的含义和重要性等等。这里,我们不妨换一个视角,从某种意义上“逆向”的角度对若干问题进行讨论,这种讨论对深化了解知识经济必有助益。

基础的“经济”。以“知识为基础”的含义是,在知识经济社会中,知识变成最重要的生产要素,经济增长,乃至社会发展更加取决于知识,而不是土地、资本和劳动力。

是不是只要有知识,其他生产要素就可有

可无呢?并非如此!我们说知识起主导作用,并不是说就不再需要别的要素了,相反,资本、劳动力、原材料、能源等并不会被排斥,制造业也不会被服务业消灭,各有各的作用。正如过去工业化的发展并没有消灭农业,反而促进了农业水平的提高一样,知识和科技虽然缩小了农业和制造业在国民经济总产值中的比重,但却大大扩大了农业和制造业的总产值。

就拿资本来说,就容易走进误区。知识资本,是目前一个颇为时髦的概念。有人甚至还把知识当成是一种资本形态。其实,知识和资本是生产力组合中的两种不同的要素,不能把知识和资本等同起来。从经济学的角度来看,资本总要表现为一定数量的货币和生产资料。虽然,创新的知识可以提高和扩大资本的功绩,但还不是资本本身。从我们当前的实际来看,我们要注意尽力避免把创新的知识当作魔术,切不要以

为了它就可以甩开或者代替资本去创造财富。提出知识资本这个概念,表面上好象是强调知识的贡献,实际上在无意之中可能产生一个谬误,那就是片面夸大知识的作用。于是,有人甚至以为有了知识经济这样一个法宝,一个资本贫乏的国家也可以与资本充裕、经济发达的国家并驾齐驱,一起跳到更高级的经济形态中去。这种头脑发热的想法可能诱使我们采取不当的措施,从而再次付出“学费”。在当前我国的现实情况下,如何设法引入各种投资,特别是风险投资来发展我国的IT或者软件产业,仍然是一个非常重要问题。

是不是与知识沾一点边的就可以算入知识经济产业呢?这一点也值得讨论。在知识经济时代,高科技总是要逐步渗透到各种各样的传统的产业中去的。但是不是只要有一点高科技成份的就可以算作知识经济产业呢?看来也有问题。就拿计算机行业来说,如果我们只拿别人已有的技术和另配件在那里进行简单的加工组装(在我国,这类情况不少),这或许应该算是有点知识含量的一般性的生产,如果一定要把它列入知识经济产业的范畴,可能也需要打点折扣。到底什么算,什么不算,还需要学术界认真研究。笔者同意这样的观点:知识经济中的产业,应该有“创新性的”产业和“执行性的”产业之分,即一部份产业着重于科技创新,而另一部份产业着重于科技的应用。我们认为,创新,才是知识经济的灵魂,也是知识经济产业的特征。

在发展知识经济的方法上也需要引起我们的注意。知识经济不是一跃就能成功的,不是说来就来,应该说,发展知识经济是一个由量的积累到质的飞跃的一个循序渐进的过程,所以要注意量的积累。一哄而上搞突变不但不能奏效,反而会带来其他不良影响。如何进行量的积累呢?我们可考虑在实际工作中多从一些“增加”着手,以逐步赶上知识经济的潮流,最后再导致从量变到质变。例如,可以从:增加经济运行的知识含量;增加产品生产的科技含量;增加产业投向的信息含量;增加市场行为的文化含量等方面着手。

知识经济的优先目标是研究和应用新技术。因此,知识经济高度重视信息技术的发明、传播与应用。生产力和经济增长在很大程度上将由技术进步和获得知识的速度所决定。显然,知识经济对生产者的专业技术水平提出了更高的要求,因此,人人都必须不断学习和掌握新知识,迎接知识经济带来的机遇与挑战。没有知识,没有真才实学的入将会失去竞争力。为了具有竞争力,生产者或者知识份子必须付出加倍的努力和代价。

既然知识经济是与知识、知识份子密切相联系的。知识经济时代意味着知识将会越来越值钱,知识份子的地位和物质待遇也应得到相应的提高。在我国,自改革开放以来,尊重知识,尊重人才的风气已在逐步形成,大有改观,但还远远不够。如果这个问题能落实得更好一些,必将对我国知识经济的发展起重大的推动作用。

知识经济是一个比较新的东西。据报道,一位斯坦福大学的经济学家教授最近就坦率地承认,他自己并不了解知识经济,这说明知识经济并不像人们口头上谈论一个时髦名词那样简单。应该说,我们对知识经济的学习和了解还很不够,因此,加强学习,而且在学习时多一点思考十分必要。比如说,我们在学习有关知识经济理论时,就可以多提出一些问题来讨论;特别是,在如何实践上,还应更多地注意研究发展知识经济的方法,提出具体可行的措施。

□本报编委 李智渊

计算机技术在我国的迅速发展,造就了一个巨大的盗版软件市场,每每看到盗版市场熙熙攘攘的购买者,我都会慨叹正版软件的“门前冷落鞍马稀”。正版软件以不菲的价格把我们于千里之外,囊中羞涩的我连进去看一眼的勇气都难得积聚起来。而盗版市场上的电脑迷们的热情却常常感动得我不忍离去,仅那里的气氛就令人流连忘返。人们总是呼吁为计算机软件业的前途着想,希望大家都能购买正版软件,支持正版软件的发展,而我们的消费者用什么去支持呢?他们没有那么多的钱,除了期待与理解,他们再也拿不出什么东西去支持了。而且作为一个产业发出如此呼吁,让人感觉好象是在乞讨。任何产业都没有资格要求用户用钱去支持它发展,除非它能够足供以令用户满意的产品和服务。在这方面我想对软件产业的厂家们说,是应该向盗版软件学习的时候了。

当然并不是让你们都去作盗版,而是研究一下盗版软件有什么可以借鉴的东西,将其吸收到正版软件的生产与销售上来。即盗“盗版”的“版”。

盗版软件的经销商们可以非常大方的让购买者拿回家去试用,只要不损坏光盘,随时保退、

保换。这一点是否值得借鉴?我曾在一家正版软件专卖店要求演示一套软件,经销商告诉我们:“除非你要买,我们才会开封。真是岂有此理!我不看演示,如何知道该软件好坏?如果演示后不中我意,我为什么要买?因此那套软件我再没多看一眼。所以我觉得正版软件虽不能象盗版那样让用户带回家去用一下,但起码在店中的机器上安装后让用户见识一下,而好多软件店,连这一点都做不到。”

许多盗版光盘,除了提供一些流行的软件外,利用剩余空间放了大量的共享软件、工具软件、试用软件、演示版软件、音乐文件、图像文件等。为用户提供了极高的价格比。而正版软件在这方面做的文章就不够了。除了主打软件,诸大的光盘空间白白浪费,为什么不为用户提供一些实用的共享软件或多媒体素材、或其他一些没有版权限制的有用东西呢?

其实,有些正版软件如果能够把价格降低到一定程度,其销量将会以几何级数增长,以广泛的市场占有率赢得效益,既提高了知名度,又占有了市场,为创立品牌形象打下坚实基础,为今后的发展提供广阔的空间,何乐而不为?

□青岛 郭成强

『盗』盗版的『版』

随着 WINDOWS95&98 的广泛应用,每个 PC 用户都会在硬盘安装各种各样的应用软件。也许不用太长时间,你就会发现 WINDOWS 系统启动后,速度会越来越慢。这是因为已经有太多的程序在系统启动时就自动运行并占据了宝贵的系统资源。

越来越多的应用软件生产商变得自以为是并理直气壮地认为,他们的软件当然应该在开机后就启动,最明显的表现是你将会在屏幕下方任务栏的右下角看到越来越多的程序图标,而更多的时候,你可能只能从系统启动的速度及系统性能的下降中得到提示,已经有太多的启动程序被装载运行了。更糟糕的是,不少在 Internet 上兴风作浪的 HACK 软件如 BackOrifice 之流也会利用这一点,使你的系统悄悄地运行 HACK 程序,从而让你的机器在网上时后大门大开。作为 PC 真正的主人,身为用户的你当然是要求有选择地管理这些过份热情的启动程序了。

最简单的方法是打开 programs 中的启动文件夹,幸运的话,大多数的启动程序都可以在其中找到。如果你是一位有过使用 WINDOWS93.X 经验的用户,你一定会知道在 Win.ini,SYSTEM.INI 文件中也有可能找到那些启动程序。这时你要作的只需将其删除就可以使之不会在 WINDOWS95 启动后自动运行了。如果以上这两种方法都无法找到

打开 Win98 的大门——MSCONFIG

你所需的启动程序,那你就只好再一次接受微软对你的考验了。

因为当你键入 Regedit,面对诸如 HKEY_CLASSES_ROOT、HKEY_CURRENT_USER、HEKY_LOCAL_MACHINE 等等一大堆难以记清与理解的词组,并要再往下一项项地查看那堪称迷宫的设置目录树,你一定会怀疑是出于炫耀个人能力的目的,微软的软件工程师们才创造了这注册表文件。而越来越多的程序将自己隐藏在注册表文件中,使你无法轻易将其从启动程序中删除。你必须一直在注册表中找到: HKEY_LOCAL_MACHINE \ SOFTWARE \ Microsoft \ Windows \ CurrentVersion \ Run,才能看到那些自以为是的启动程序。好在微软终于“慷慨”地在 WINDOWS98 中悄悄附带了一个 MSCONFIG.EXE 的程序,你只需按下“开始”,并选择“运行”,然后键入 MSCONFIG 就可以了。

选择“启动”,果然!那些隐藏在注册表里面的启动程序都暴露在你的面前了。

经常听到有人抱怨,启动 Windows95 后,跟着没完没了地运行一些不相关的程序,等了好一会总算全部启动。SartEd 这个软件列出所有的启动时运行的程序。你可以十分方便地对他们进行管理,无论是增加还是删除都非常简单,你再也不必跟庞大的注册表过不去。

简便的操作不可能有复杂的界面。运行 StardEd 你会看到程序将侦测到的所有自启动程序的,我的机器上已经有十一个自启动程序,怪不得这么慢,看一看开始菜单,只有三个。有些是在后台运行你根本不知道。如果没有 StardEd,你想把 MicrosoftWebServer 请出去,可就难了。还有我不喜欢的 AOL,虽然有时有用,但没有必要每次都开。通过 StardEd 你

给你一个宁静的开端

可以了解这些开机自启动程序的详细信息,软件详细列出了这些程序的路径,执行方式,最后三个是在开始菜单中设置的。CurrentUser 方式一般是在注册表中设置的,等等。后面的有 yes 和 no 的地方指现在这个程序是否可用。比如有一个程序是 FreeMemPro,已经将其卸载,但注册表中仍然有这个记录,所以标记为 no。如果想彻底将其删除就要借助 StardEd。每一个项目前面都有一个检查框 (CheckBox),表示是否开机执行,你可以简单地取消选中状态就可以使之不自动执行。这种办法比较简单,如果什么时候想让这个程序自启动的话还可以再将它选上。当然 Delete 是最彻底的方法。

以解霸 5.0 为例,为实现插入 VCD 解霸就能自动播放的功能,解霸 5 在安装后将一个自动探测器程序 sysexplr.exe 设置为自启动程序,并设置在注册表文件中。您无需用 REGEDIT 在注册表文件中费力地查找,您只需在上图显示的启动配置画面中找到 C:\ShVCD\ SysExplr.EXE 这一项,并轻点 MOUSE 左键,将窗口左面小框中的小勾去除,就可以让其在 WINDOWS95 启动后自动运行了。包括 ICQ、EMAIL 下载软件的 MRCOOL 等用同样方法也可去除自运行设置。更加令人兴奋的是,同样是利用 MSCONFIG,你就可以很方便地将 BackOrifice 这类互联网上的 HACK 软件及时地从你的系统中踢出去,保证你的系统不受这类“特洛伊木马”的危害。

就算是 WINDOWS95 的用户也不用担心,您只需从安装了 WINDOWS98 的机器里面拷贝一份 MSCONFIG.EXE 过来(文件位于 WINDOWS98 的 SYSTEM 目录下),就一样可以在 WINDOWS95 里面正常地运行。同时作为有经验的用户,你还可以通过这个系统配置实用程序来作一些较高级别的系统设置工作。

□江苏 严煜

磁盘分析器 (Disk Analyzer) 是加拿大 Primasoft 公司提供的免费软件,安装后共 800K,容量虽小,功能却十分强大,该软件可供计算机使用者分析硬盘空间,快速显示磁盘和文件目录空间分配率和利用率,帮助用户分析、查找和删除重复、过时的文件。该软件使用容易,迅速方便,在 486 机器上使用起来都十分流畅,全部用鼠标操作,视窗界面,美观大方。

启动 32Disk/disk.exe 文件后进入磁盘分析项目 (Disk Analysis Items) 窗口,选分析 (Analyse) 进入新项目搜寻 (New Search),找出所要分析的磁盘 (A, B, C, D - - -) 和文件夹后,用滑鼠左键击 Go 进入分析项目名称窗口 (Search Name),键入被检查文件夹名称,OK 后即进入分析运行。

分析被检查文件夹运行结束后进入磁盘分析结果 (Disk Analysis Result) 窗口。本窗口显示关于驱动器或文件夹利用统计情况,以目录 (Directory)、文件数 (File Count)、总字节数 (Total Size)、日期 (Date)、时间 (Time)、类型 (Type) 详细列表表示,同时还可以按使用者的要求分别以文件类型 (By Type)、字节数 (By Size)、文件日期 (By Date) 列表表示。用滑鼠左键击图示 (Graph),进入简要图 (Summary Fraph) 窗口。

简要图 (Summary Graph) 窗口可以用许多种统计图形式表示分析上面的统计分析结果。图示可以是棒图 (Bars)、圆饼图 (Pie)、折线图 (Lines)。图形可以是平面的或三维立体图,以各种颜色表示,十分美观,给人的感觉是非常赏心悦目。

全部分析资料都可以在本程序内用操作系统上的打印机打印出来,每次分析的结果都按您键入的磁盘或文件夹名称保存在本程序中,作为档案随时查阅,不需要时可随时删除。

我的 Win95 是 1996 年安装的,安装时容量不会超过 80M,使用过程中觉得硬盘越来越少,不得不陆续删除暂时不用的软件,而且 Win95 运行起来也明显感到越来越慢。安装完本软件后,应用它来查一查我的 Win95,查完后的结果把我吓了一跳,我的 Win95 总量竟超过了 189M,单 C:/Win95/system 项目都超过 80M,我不得不删去 Win95,重新安装为 WIN97。新安装上的 Win97 总共 114M,一下腾空了近 80M,这对我们 420M 的小硬盘来说,可不是个小数目。

下载网址: <http://www.primasoft.com>。

□重庆 陈延训

磁盘分析专家

随着 Windows95 用户的不断增多,特别是 windows95 (97 版本) 及 windows98 等 32 位系统的出现,一些 DOS 的工具软件已经不适用于了,为了在 Windows95/98 环境下更好的使用类似于 HD-COPY 的磁盘工具,我向大家推荐使用下面两款磁盘工具,供大家选择。

一、Diskfactory32V2.1

这是一个非常好用的磁盘工具,在 www.winzip.com 与 see.online.sh.cn/ch/ 均可下载。下载得到的是一个文件名称为 d32inst.exe,长度为 598K 的自解压压缩包。运行 d32inst.exe 根据提示选择相应路径即可顺利安装,安装完毕在“程序”项中便增加了 Diskfactory32 选项,单击该项下的 diskfactory32 即可运行该工具软件。

该工具软件其作用同 HD-COPY 差不多。在运行窗口中共有“File(文件)、Disk(磁盘)、Properties... (属性或设置选项卡)、Register... (注册选项卡) 和 Help(帮助)”五个菜单。一般用户只要进入主界面选择“operation”中相应的磁盘,选中左侧的“copy”、“compare”、“format”即可方便的实现“拷贝”、“比较或校

验”或“格式化”等操作。如要更好的工作可单击“Properties...”在该选项卡进行相应的设置,如设置用户界面、错误警告、安全选项、格式化等等。

二、haihang HD-Copy for Windows

该工具软件是由 Haihang electronic Technology Co., LTD 编写的。下载网址为 see.online.sh.cn/ch/, 下载文件得到的 Hdcopyw1.zip 是一个 155K 大小的压缩文件,解压后生成一个 Hdwin.exe 的文件,大小为 519936 字节的文件(从运行状况看应该有一个帮助文件,笔者下载经解压后没有这个文件,但不影响使用)。由于该软件没有在程序项中建立选项,可以手工建立,也可在桌面建立快捷图标,运行界面同 HD-COPY 有些相似。

该软件运行选项是在主窗口软盘驱动器图形的位置单击鼠标左键或右键均可弹出选择菜单,只是单击源驱动器和单击目标驱动器弹出的菜单略有不同。

只要选择其中相应的菜单即可实现“读、写、格式化、更换源及目标驱动器等等操作,非常方便。

□牡丹江 张丽杰

AUTOCAD 三维制图的一般方法

AUTOCAD 的功能越来越强大,使用者也越来越多,但是在众多的使用者中真正能进行三维作图的人却不多。虽然 3D 作图需要制图者具有立体空间想象力、强的坐标概念和对 3D 绘图指令有相当程度的了解。可是,根据实物作图却是制图人员的基本功(能够熟练进行实物制图的人,他的空间想象力和坐标概念是不会差的)。因此,只可能是对 3D 作图指令及方法不甚了解。

在 AUTOCADR13、R14 中,如果在实体方式下制三维图,通常在作图前要采用拆分的方法在脑海中将目标实体勾画成一个由许多最高的模型组成的组合。因此制图的难易常与各人的拆分的粗细程度有关。AUTOCAD 提供几种简单模型:BOX(长方体)、SPHERE(球体)、PYRAMID(棱锥体)、CONE(圆锥体)、TORUS(圆环体)、CYLINDER(圆柱体)。

拆分的基本思想是将目标实体按照树形(金字塔)方式有序地拆分成简单模型的组合(图 1 所示)。

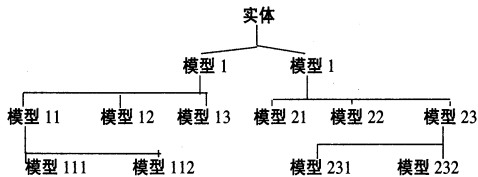


图 1

拆分的基本原则是外凸不变,内凹取反。

现举一例来演示拆分过程:

1. 先观察实体 A 的结构:有一长方体将三个层板联结,并且中心部分有一个长方孔;在 A 的顶部有两个长条形的外凸和六个开口槽。

2. 由于三个层板和长方体共有一通槽,可将它们拆分成一个模型 C;根据内凹取反的

原则可将六个开口槽取反为六个等大小的长方体 B;两个长条形外凸则为两长方形体 D。

3. 将 C 拆分成 E 结构和将通槽取反所得到的长方体 F。

4. 把 E 拆成顶板 G、中板 I、底板 J 及长方体 H。

5. 分别根据顶板 G、底板 J 的结构拆成不同大小的长方体 K、L、P、Q。

6. 把 I 分成板 N 及 M。M 是由环绕 I 侧边三面的槽取反而成。

至此,拆分过程结束。只要完成拆分,则整个绘图过程也就完全确定,所需用的指令也同样确定了。

制图是拆分的逆过程,运用操作指令将简单模型合成为目标实体。AUTOCADR13、R14 中对三维实体进行操作的指令主要有:UNION(合并)、SUBTRACT(相减)、EXTRUDE(拉伸)、INTERSECT(相交)、FILLET(倒圆角)、CHAMFER(倒斜角)、REVOLVE(倒圆)等等。

上例拆分的逆过程——制图过程:

1. 执行指令 VPOINT 设置视点坐标为(1, -1.5, 2)。

2. 使用 BOX 指令绘制三个长、宽相等且高各不相同的长方体 K、N、Q,长为 28.8,宽为 32.2,K 高为 0.6,N 高为 1.8,Q 高为 0.7。再绘制两个宽为 19.5,高为 0.5 的长方体 L、P,长度分别为 28.8,24.6。

3. 用指令 MOVE 把 L 移至 K 上面,位置居中。然后执行指令 UNION 使 K 和 L 合并成 G。采用同样方法将 P 和 Q 合并成 J。

4. 以 RECTANG 指令按长为 28.8、宽为 23.2 画一个长方形。执行 OFFSET 向长方形内部平移拷贝一份,距离为 1.5。用 EXPLODE 将两长方形炸开。然后先执行 EXTEND 再用 TRIM 将两长方形合成为 M 形状。使用 PEDIT 的 J 功能使之成为一条多义线。执行指令 EXTRUDE 将多义线拉伸成实体 M,距离为 0.8。

5. 用指令 MOVE 指令 M,使 M 的底面与 N 的底面重合,再执行 MOVE 将 M 往 Z 向上移 0.5。使用指令 SUBTRACT 以 N 减去 M 便得到实体 I。

6. 以 BOX 绘制一长方形体。长为 12.7,宽为 11.9,高为 17.6。

7. 执行指令 MOVE 使 H 移动到 J 顶面的中央。

8. 用 MOVE 指令将 I 移动,使 I 的底面与 J 的顶面重合。然后再以相对坐标(0,0,7.8)向 Z 向上移动。

9. 移动 G 同步聚 8,相对坐标为(0,0,16:8)。至此,已得到实体 E。

10. 执行指令 UNION 将 E 的所有组件 G、H、I、J 合并成一体。

11. 以 BOX 绘一长方体 F。长为 10.6,宽为 9.8,高为 22.2。

12. 用 MOVE 移动 F 至 E 的中心,并且使 F 的顶面与 E 的顶面重合。执行指令 SUBTRACT 以 E 减去 F 就形成 C。

13. 执行 BOX 绘制六个长方体 B。长为 3,宽为 1.5,高为 2。

14. 执行 BOX 绘制两个长方体 D。长为 19.5,宽为 1.2,高为 1.5。

15. 用 MOVE 移动 B 和 D 至 C 的对应位置。以指令 SUBTRACT 将 C 减去 B,再以指令 UNION 把 D 与 C 合并,就得到实体 A(即目标实体)。

□深圳 尹波

BU3.0 和 Nuts & Bits1.04 是两个功能强大的 Windows95 系统维护工具软件。NU3.0 的历史悠久,从 NU1.0 for DOS 到 NU3.0 for Windows95 它一直伴随着我们。Nuts&Bits 则是后起之秀,但出手不凡,一面世就获得了 97 年最佳工具软件奖。究竟它们有哪些功能和特色,请看下面的介绍:

一、修复工具

1. 系统和磁盘修复工具:NU3.0 有 Disk Doctor(磁盘医生),Nuts&Bits1.04 有 DiskMinder,它们都能快速安全地修复系统和磁盘中的潜在问题和错误。相比而言, DiskDoctor 的功能比较多, DiskMinder 比较易于使用。

2. 磁盘镜像工具:NU3.0 有 Image, Nuts&Bits1.04 有 Image/Restore,它们的功能和使用基本相同。可以为用户制作磁盘的镜像文件,在系统遭到破坏后,可以最大限度地恢复数据减少损失。

3. 救援盘创建工具:NU3.0 有 Rescue Disk, Nuts&Bits1.04 也有 Rescue Disk,它们的共同作用是将系统最重要的启动信息和必要的维护、修补工具备份到可移动介质(软盘、ZIP 盘)上。相比而言, NU3.0 的 Rescue Disk 功能更加强大,它可以使用 ZIP 盘作为救援盘,而且是 Windows 界面。

二、系统优化工具

1. 磁盘整理工具:NU3.0 提供的 Speed Disk 和 Nuts&Bits1.04 提供的 DiskTune 具有相似的功能。它们可以根据 Windows95 工作时的工作来决定文件的优化顺序,将最常使用的文件放在磁盘的最前端,以使系统读取文件的速度最快(这一技术已在 Windows98 中得到应用)。

2. 垃圾文件清理工具:NU3.0 提供了

系统维护助手 NU 与 Nuts&Bits

Space Wizard, Nuts&Bits1.04 提供了 CleanUP Wizard。它们的共同作用是清除磁盘中的垃圾(无效、重名等)文件,都采用了操作的向导方式进行垃圾文件的删除和移动,具有较高的安全性和良好的易用性。

3. 注册表清理工具:NU3.0 的注册表清理功能是系统优化向导功能的一个子功能(其它两个是交换文件优化和应用程序启动优化),没有单独提供,在使用上略有不便。而 Nuts&Bits1.04 则提供了 Registry Wizard,在需要单独对注册表进行清理时更方便些。它们都可以像 RegClean4.1a 那样清除注册表中的冗余表项,从而提高系统的工作速度。

三、安全工具

1. “解冻”工具:“死机”和“XX 程序出现致命错误”是用户最担心的,一旦意味着你的数据从此丢失。为此 NU3.0 和 Nuts&Bits1.04 分别提供了 CrashGuard 与 Bomb Shelter,它们的共同作用是将“解冻”工具驻留内存。可以防止“死机”,并能够让出现致命错误锁死的程序重新运行,以便有机会进行数据存盘。

2. 删除恢复工具:NU3.0 提供了 UnErase Wizard, Nuts&Bits1.04 提供了 TrashGuard。两者的侧重点有所不同,前者侧重恢复不在“回收站”中的已删除文件,后者侧重增强“回收站”的功能(DOS 下删除的文件也可放入“回收站”)。

四、系统信息工具

NU3.0 提供了 System Information,这是大家非常熟悉的一个系统信息检测工具。Nuts&Bits1.04 提供了 Discover,它的功能与 System

的好助手。

五、NU3.0 的特色功能

1. 提供了文件安装跟踪工具 Registry Tracker,可跟踪应用程序的安装过程,显示系统文件发生的变化,能用于程序的手工卸载。

2. 提供了 Symantec 在线服务程序 Web Services,用户可直接接入 Symantec 网站,这一功能为正版用户进行软件升级提供了一条快捷的途径(Windows98 也采用了类似的技术)。

3. 提供了一个使用方便、功能强大的注册表编辑器 Registry Editor。

六、Nuts&Bits1.04 的特色功能

1. Windows95 桌面属性修改工具 Ezsetup,可以帮助用户修改桌面图标,启动/关闭画面等。

2. 系统资源状况显示程序 WinGauge,可以多种方式显示 Windows95 的资源使用情况,比 Windows95 自带的“资源状况”程序的功能要强。

3. 文件粉碎机 Shredder 可粉碎文件(即真正删除文件),并且不能被任何工具软件恢复。

4. ZIP 文件管理器 Zip Manager,一个功能强大的 ZIP 压缩、解压缩、管理工具,在某些方面比 WinZip6.3 还要好用。

NU3.0 试用版的下载地址是: <http://www.symantec.com/nu>, Nuts&Bits1.04 试用版的下载地址是:

<http://www.helixsoftware.com>。

□新疆 张迎新

自三年前 VOODOO 初露锋芒至今，3Dfx 始终屹立在 3D 加速的最高峰。VOODOO、VOODOO2、BANSHEE，无一例外均使我们进入了崭新的 3D 世界。而今，在 RIVA TNT、SAVAGE 3D、MATROX G200 等次世代 3D 芯片风起云涌之际，3Dfx 在 11 月 16 日的拉斯维加斯 Comdex '98 上，展示了象征 3Dfx 历史性转变的换代产品——“VOODOO3”。

称 VOODOO3 为“象征 3Dfx 历史性转变的换代产品”，首先在于这张卡不象前两代的 VOODOO 只是一张纯 3D 子卡。这次的 VOODOO3 是一款集成了增强后的 BANSHEE 2D 核心的 2D/3D 集成卡。似乎有些不解？原因其实很简单。在不久前 PC MAGAZINE 使用最新 ZD WINBENCH99 对基于 BANSHEE、RIVA TNT、SAVAGE 3D 等最新芯片的显卡进行的测试中，BANSHEE 的 2D 测试成绩无人可挡。即使是 MATROX G200 这样的 2D 传统王者也只能俯首称臣。有了这样的 2D 核心，如果不用在 VOODOO3 上岂不是暴殄天物？何况一张纯 3D 子卡绝对无法打入利润丰厚的 OEM 市场。而且在 17 寸以上显示器上已可明显注意到由于采用跨接电缆连接 2D 卡所造成的画质损失。所以就连 3Dfx 的那位 Brian 阁下也称今后 3Dfx 只会发行 2D/3D 的产品。而 VOODOO3 除了 BANSHEE 已有的 128 位高速界面，另增了 256 位宽带数据通道。以便为本地高速交换数据提供更高的带宽。3Dfx 公布的指标则称 VOODOO3 的显存带宽为惊世骇俗的 3GB/S 以上。

其次，VOODOO3 将建立在 0.25 微米工艺上。就象我们都知道的，只有随着工艺的提高，芯片的核心速率才能运行在更高的层次，而不至于因为发热量过大，出现影响芯片正常运行，甚至损坏芯片的情况。而 RIVA TNT、SAVAGE 3D 也因制造工艺的问题，使芯片未能达到设计的预期指标。这次 3Dfx 将提供两种芯片速率的 VOODOO3：运行于 125MHZ 的 VOODOO3-2000，以及运行于 183MHZ 的 VOODOO3-3000。另外这两种 VOODOO3 的 RAMDAC 也运行在不同的速率下：V3-2000 将使 2048X1536 的屏幕刷新率维持在 65HZ（对 65HZ 本人有疑问，因按 2048X1536X65X1.32/1M 的公式，其所需 RAMDAC 速率只需 270MHZ，所以 V3-2000 在 2048X1536 的分辨率下刷新率应能达到至少 72HZ 才对）。V3-3000 更可使 2048X1536 的屏幕刷新率维持在 75HZ 以上。但即使有了这样高的芯片核心速率和 RAMDAC 速率，3Dfx 却声称 VOODOO3 只需一个散热器就能彻底解决芯片的发热问题。

个人认为，如果 VOODOO3 在 99 年第二季度批量供货时真的做到了这点，那么将其超至 250MHZ 使用都是有可能的。第三，VOODOO3 的 3D 性能几乎相当于两个 SLI 配置的 VOODOO2。这不仅表现在每周可进行两次多重贴图操作，更体现在 7 百万/秒的多

边形发生数和 2 亿 5 千万/秒 (V3-2000)、3 亿 6 千万/秒 (V3-3000) 的像素填充率上。虽然在 Comdex '98 上的 V3 只是个刚制成三天的 ALPHA 产品，但我们仍然可以通过 QUAKE II 测试感受到他的威力（正式版性能还将提升 20% - 30%）。不过，也许你在了解了 VOODOO3 是由 820 万个晶体管组成的之后，会认为这一切理所应当。

测试环境 一台只带 16MB 内存的 PI-1450MHZ，QUAKE II 使用缺省的 3Dfx OpenGL 设置

分辨率	速率
800X600	98.6 帧/秒
1024X768	72.7 帧/秒
1280X1024	66 帧/秒
1600X1200	31.6 帧/秒

另一方面，VOODOO3 虽然性能出众，但与同世上网前的众多推测相比仍然有相当的距离（见附表一）。不说 1 千万/秒的多边形发生率和 5 亿次/秒的像素填充率。即使在 32 位色贴图、AGP 贴图特性支持及显存大小上就似乎无法令网上那些性能偏执狂们完全满意。

1、VOODOO3 仍然和 VOODOO 家族的前辈们一样使用 16 位 Z 缓存器，进行 16 位色贴图（实际相当于 22 位），虽然它内置有 32 位贴图管线。在性能狂们认为，只有 32 位色贴图才能表现出完美的 3D 画质。但他们也许忘了 32 位贴图要 24 位 Z 缓存器。这将使 3D 速度下降至少一半。而且 32 位贴图只有在游戏/应用程序运用超大量的渲染、混合模式及多重贴图操作时才会发生效果。但 98、99 年的程序设计依然只会针对 16 位色进行优化。3Dfx 也解释说，他们这么做的一个重要原因是：在调查程序开发者是否会及在最近或明年的游戏中使用 32 位贴图；以及他们是否真的看到了 16 位与 32 位色贴图有什么明显画质区别时，总共只有 15% 的人回答“是”。

2、对于 VOODOO3 虽然使用 AGP2X 模式，但不支持 AGP 贴图 (DIME) 特性。我个人倒是能理解 3Dfx 的解释：“VOODOO3 的本地显存带宽达到了 3GB/S，而带宽只有 528MB/S 的 AGP 贴图与 AGP DMA 模式并无明显差别”。其实，528MB/秒的 AGP 贴图带宽已是 66MHZ 外频系统的全部内存带宽，(66MHZ X 64 位 (bit) / 8 位 (bit) = 528MB) 除去系统的开支，AGP 贴图可用带宽最多也就 200 - 300MB/S。而 VOODOO3 的本地显存带宽相比实在是小巫见大巫，支持不支持确实有点无所谓。另外，对 3Dfx 声称的“VOODOO3 将在 INTEL 推出支持 AGP4X 的芯片组后，根据 OEM 厂商要求增加 AGP4X 模式”一说，个人不是十分有兴趣。因为即使一切顺利，为 V3 增加支持 AGP4X 模式的特性也要到使用

VOODOO3 再掀 3D 新狂飙

AGP4X 芯片组的主板出现后一段时间才会开始，那时应该已到 99 年末、2000 年初，VOODOO4 将喷薄欲出，3Dfx 是否愿意为 V4 的顺利普及自行设置一个障碍呢？

3、除了以上两点，网上原先推测 VOODOO3 会使用 32MB (甚至 64MB) 125MHZ 以上的 SDRAM/SGRAM。但实际的 V3 被局限于 16MB SDRAM/SGRAM，而且速率也只有 95 - 100MHZ (这一点 3Dfx 也未公布，是我根据其显存带宽为 3GB/S，数据通道为 256 位计算得出的。) 个人认为这一方面是缘于 BANSHEE 的某些体系结构，另一方面则完全是出于降低成本挤占市场的需要。毕竟网上的推测原先是基于 VOODOO3 将以 250 - 300 甚至 500 美圆的价格发售而展开的。(也不排除 3Dfx 为 99 年末开始，V3 为 V4 自动让位埋下伏笔的因素)

总体上看，VOODOO3 将是 3D 游戏/设计加速市场上的一股龙卷风，但是否能席卷全球则要先看其在明年年初能否闯过“nVidia RIVA TNT 第二版”这道难关 (注)。注：nVidia 的 RIVA TNT 第二版芯片将正式采用 0.25 微米工艺，显存改为 4 - 32MB SDRAM/SGRAM。4X AGP 模式也可能被包括在新特性内。而且届时此芯片可能会改名发售。附表一：预测性能参数表

类型	2D/3D
2D	增强的 BANSHEE 核心
3D 性能	1 千万多边形/秒；5 亿像素填充率/秒
显存	32MB 125 - 150MHZ SDRAM/SGRAM
特性	16 位和 32 位 3D 贴图
芯片核心速率	125MHZ
界面	AGP2X，支持 AGP 贴图等特性
工艺	0.25 微米
价格	250 至 300 美圆 (显卡零售价)

上市期 99 年第一季度批量供货
另：99 年末推出 500 美圆以上的产品，具有 10 亿像素填充率/秒

附表二：VOODOO3 实际性能参数表
名称 VOODOO3 (VOODOO3-2000；VOODOO3-3000)

类型	2D/3D
显存	4 - 16MB SDRAM/SGRAM
2D	128 位界面，256 位数据通道，WINDOWS GDI 硬件加速
RAMDAC	300MHZ (VOODOO3-2000) 350MHZ (VOODOO3-3000)
芯片核心速率	125MHZ (VOODOO3-2000) 183MHZ (VOODOO3-3000)
2D 解析度	2048X1536 / 刷新率 65HZ (VOODOO3-2000) 2048X1536 / 刷新率 75HZ (VOODOO3-3000)
3D 解析度	1920X1440

3D 特性 双线、三线及非均匀过滤，支持条/扇形多边形生成，16 位色贴图 (32 位内置贴图管线)，内置全浮点多边形生成引擎。最大贴图尺寸 256X256，16 位 Z 缓存器 (等价于 22 位)

3D 性能 1 千亿次操作/秒；7 百万多边形/秒；2 亿 5 千万像素填充率/秒 (VOODOO3-2000)，3 亿 6 千万像素填充率/秒 (VOODOO3-3000)

周边特性 支持 LCD 最高解析度 1280X1024；支持 2048X1536 的 QXGA 模式；TV 输入/输出，硬件 DVD 回放

API 支持 DIRECT 3D；OPENGL ICD；GLIDE

界面 PCI2.1 及 AGP2X 支持 (不支持 DIME)，以后可能有 AGP4X

工艺 0.25 微米

价格 35 美圆/万片 (VOODOO3-2000)

45 美圆/万片 (VOODOO3-3000)

上市期 99 年第二季度

江苏：谈语

VIA 的又一力作 APOLLO PRO

台湾 VIA 公司最近继续推出支持 AMDK6-2 的 MVP3 同时又推出了高性能的 APOLLO PRO 芯片组支持 PENTIUM II 的 SLOT1 系统。APOLLO PRO 作为主板的核心芯片组有着先进的电源管理能力，支持 ACPI 和 APM；支持 100MHZ 外频，PC100 SDRAM 和高达 450MHZ 以上的 CPU；AGP 2X 接口和 PCI 2.1 规范。APOLLO PRO 由南桥芯片 VT82C596 和北桥芯片 VT82C691 两部分组成。APOLLO PRO 可以在 100MHZ 外频下设定使用 66MHZ 的 SDRAM，再加上

允许和支持混合使用 FP、EDODRAM、SDRAM，确保用户以前的投资。VIA 公司可以在其 APOLLO PRO 芯片组中加入了昆腾公司与 INTEL 联合制定 ULTRADMA-66 标准 EIDE 控制器，这样可使 IDE 硬盘最高外部传输速度由目前的 33MB/S 提高到 66MB/S，大大提升系统性能。对 DVD 设备的支持也是 APOLLO PRO 的一大特色。VIA 公司的新作打破了 INTEL 在 SLOT1 芯片组的垄断地位，为广大发烧友提供了 NO-INTEL 的主板解决方案。

北京 张志楠

英特尔开发 Rambus 芯片

媒体报道英特尔最近投资 5 亿美元参与 Micron 公司的 Rambus 芯片项目开发。Rambus 芯片技术是计算机数据传送到 CPU 过程中的瓶颈现象的主要解决方案。由于 CPU 速度的极大提高，数据在传向 CPU 的过程中就不可避免地产生了瓶颈现象，用 Rambus 高速芯片技术设计的 Direct RDRAM 能缓解瓶颈现象，据介绍目前排名前 16 家的 RAM 芯片厂商都采用了 Rambus 技术。英特尔巨额资金的参与，表明计算机的 RAM 结构将有所变化，计算机将向更高效能发展，并且也将给 RAM 芯片厂商带来新的冲击。

重心

对于电视卡和多功能电视卡,尽管由于各自侧重点不同,功能有所差异,但是,目前新型的各卡均支持即插即用,PCI接口,后端接口也基本相同,随机附带光盘包括自身的驱动程序、AVI驱动程序、视频捕捉程序等等。

一、电视卡和多功能电视卡的安装

无论是哪一种卡,安装时都必须先关掉机器,完全断开电源后,再将卡插入主板的某个PCI插槽中。

1. TV卡+视频捕捉卡

目前这类卡市场上居多, TURBO TV为国外制造的一款多功能电视卡,其随机所带的光盘,包括了驱动程序、视频制作程序,但是这类国外制造卡的最大不便是在操作为英文界面,一般的人使用起来比较麻烦。

其他视频设备是指VHS摄像机、数码相机、录像机、数码相机、影碟机。检查无误后重新开机,计算机提示发现新硬件,自动安装驱动程序,然后该项出现在开始菜单中。

2. 显卡+TV卡+视频捕捉卡

显卡+TV卡+视频捕捉卡包括皇朝MEGA starK3000TV、台湾启亨(TRIPLEX)公司的PCTV-5、PCTV-7遥控显示器。

以PCTV7遥控显示器卡为例,为PCI结构,即插即用,并且具有TV out。由于该卡带有显示器卡,故其虽然只占一个PCI接口,但却占用了两个接线端位置,这一点应该引起机内已经插入了各种卡的购买者的注意。

该卡除了具有上述的各种接口外,还有显示器接口、遥控器接收器接口、视频输出口(TV out)。

检查无误后重新开机,计算机提示发现新硬件,在光驱中放入驱动光盘,然后计算机自动安装驱动程序,完成后该项出现在开始菜单,并自动加入到启动菜单,机器自动重新开机。包括播放机,可以播放VCD2.0、1.0光盘。

启亨空中加油站:只要加入了Internet并且设定好了浏览器,将鼠标指向空中加油站按下左键,马上进入启亨Web站,随时得知启亨动态,及下载您要的资料或驱动程序,您还可以留言给启亨,以达成交互的效果。

二、多功能电视卡的典型应用举例

1. 显示器

改变显示模式,直接单击顶部工具栏中的显示模式,即可在不同的显示模式间转换并且不需要重新启动计算机。

2. 电视收看

自动搜索所有频道,并自动记忆,我们还可以根据自己的爱好,来重新编排各个节目的序号。

用电脑看电视除了可以用鼠标操作外,还能够用遥控器方便的控制电视机。包括彩色、亮度、对比度,换台等,在人们普遍要求看大屏幕电视的今天,我们是否觉得这个近在咫尺的15寸的显示器电视对于我们来说,也是够大的了,不过没关系,拖动鼠标即可改变窗口大小,使其在32×32和满屏幕之间任意缩放。

3. 静态视频捕捉——复印机、数码相机、扫描仪

当我们拥有一个摄像头或者摄像机,我们可以完成一系列的静态图像捕捉,然后以*.BMP文件存盘。它就能完成复印机、数码相机、扫描仪的功能。精度为640×480,120DPI,用这样的图像制作电子像册,在屏幕上观察,没有问题。但是,若要放大2X以上马赛克现象随之而来,如果放大后观看、打印,可就有点对不起观众了。

(1)如果您有录像机,当然我们还可以把以前的录像带翻出来,通过视频输入连接起

来,开始播放,选择其中的精彩画面,暂停,点击鼠标,捕捉下来。然后可以用友立公司的“我行我速”软件或者其他具有导入视频捕捉功能图像处理软件,轻松处理通过摄像机输入的图像,加入边框、背景。当然也可以用随卡提供的捕捉软件处理后,再调入图像处理软件中使用。在现实生活中遍布全国各地的旅游景点、车站、码头的背景式纪念留影照片、人像门票合成留念等初级影像处理方法,在这里简直就成了三拳两脚、举手之劳。

(2)电子放大镜

如果我们拥有摄像机或者摄像头,就可以把想放大的物体,例如指纹、头发放大,而放大倍数则取决于镜头的光学放大倍数。相当于我

们有了一个电子放大镜、显微镜。如果你看到一根象手指一样粗的头发,该有何感想?

(3)用MODEM作为默认打印机,配合WIN95附带的传真软件,就可以把刚采集的图片传真出去了。如果只是保存在你的电脑里,那就成了“扫描仪”了。如果需要其它的图像储存格式,可以用acdsee等软件来转换。为朋友发个Email加入所需的图像,一定是别有滋味。

4. 动态视频捕捉

(1)在视频输入端连接摄像机、录像机等视频、音频信号线,启动软件即可捕捉动态,其中动态文件格式为*.AVI。当捕捉动态图像时就等于拥有了一个数码相机。

(2)即时录制精彩的电视节目

收看电视时,发现精彩的节目,就可以启动AVI录制功能,可以录制成AVI视频格式,在PAL制可达768×576,在NTSC制式可达640×480,最大捕捉速率为30帧/秒,然后可以用多种视频编辑软件按照需要进行编辑。使用简单的摄像头也能完成摄像机的功能。

5. 网络电话摄像机

装上摄像机或者摄像头,使用IP5、Netmeeting等支持网络电话、视频会议的软件,就可以将“光辉形象”传给远方的亲朋好友,真正有一种天涯若比邻的感觉;花费较少的银子去

自组电脑已经变成愈来愈容易的事情,市面上也有不少电脑DIY的专著;不过,如果你想省点钱,把旧的内存留下来用,就得要多留心盘算一下,这样做到底划不划算。

目前市面上最常见的内存大致上可以分为72pin的EDORAM和168pin的SDRAM两种不同规格内存,虽然168pin内存的速度较快,但是主板厂商考虑到部份消费者仍想保留旧有的EDORAM,所以不少主机板上同时会有两种不同的内存扩充槽。

目前这种设计在Supersocket7和PentiumII主机板上都可以看到,华硕、技嘉、升技、中凌等大厂商都有生产。像华硕的P/1-P55TVP4、TVP4,升技的EX6都是采用同时兼容两种内存的设计。华硕较少采用这个设计,相较之下,升技较长采用这种设计,甚至在最新的BH6PentiumII主机板都可以相容这两种内存。

但是厂商仍不建议消费者混用这两种内存。升技电脑表示,同时使用不同规格的内存,就好像汽车装了不同大小的轮子一样,表现一定会略逊一筹,除了整体效能会拖慢,也会影响内存的寿命。

他表示,这是因为EDORAM和SDRAM的规格差异很大。EDORAM采用传统5伏特电压,而SDRAM用的是3伏特的电压,所以

应答国际电话。

三、多功能电视卡应用的注意事项

1. 多功能电视卡特别是遥控电视卡,在使用中除了满足观看电视外,更主要的是其视频捕捉功能。因此上述的有关视频功能的使用,也可适用于某些带视频输入、输出功能的显示卡,如著名的华硕显示卡AGP-V2740TV/P、AGP-V2740TV/N,而且这些带有TV out输出接口的卡,还可以把电脑屏幕上显示的一切同步显示在大屏幕上进行演示,更加实用。

2. 值得注意的是在这种非专业的视频捕捉中,图像的像素既取决于摄像头、摄像机、显示器,更主要是捕捉卡芯片,因此这种低像素的图像只能作为个人欣赏,如制作个性化的VCD、MTV,但与真正的商业用途还有距离。如扫描仪的图像精度可达到300×600 DPI,36位彩色。下表是几种情况下得到图像的精度比较。如本人采用启亨PC TV7+松下VX55 V8摄像机采集的图像为24位真彩120 DPI精度。

3. 必要的硬盘空间

由于每秒的AVI视频图像要占据2M的硬盘空间,因此进行AVI动态图像捕捉时必须保证有足够的存储空间。

4. 对于已经装有一个显示卡的机器,我们可以利用win98的多显示卡支持功能(win98可以支持4-9套PCI显示系统),在我们的电脑里再装上一块AGP接口3D图形卡,就做到学习、娱乐二者兼顾了。

5. 彩色摄像头的有关技术参数

蓝宝石彩色摄像头的各项技术指标如下: Fly CAM是一台为应用于视频输入而设计的彩色摄像头,比如视频会议、图像采样、安全监控等。基本参数如下:

制式: NTSC/PAL 像素: 510x530v 增益控制: 自动
分辨率: 320线 照明度: 10Lux 手动调焦: 支持
信噪比: 45db 白平衡控制: 自动
尺寸: 122mm(L)X67mm(W)X37mm(H)
电源: DC 5.0+0.5V, 直接通过电脑键盘供电,无须外置电源。可以相信,在我们的电脑里如果装入一块多媒体的多功能电视卡,一定会对我们的多媒体生活带来新的感受。

□陕西 戴朋

主机板必需对这两种内存分开供电,才能保证这两种内存可以同时运行。

而且EDORAM的速度要比SDRAM来得慢得多,频率也有所不同,如果同时使用,SDRAM会被拖慢不少,对追求效能的玩家来说并不划算,也容易因为资料传输错误引起死机等情形。不过最坏的情形也只是引起系统死机,并不会把主板烧掉。

而且内存除了EDORAM和SDRAM外,就算同是SDRAM,也有可跑100外频的PCI100内存和为66外频设计的旧型EDORAM的不同产品,如果同时混用,则系统也将以速度最慢的内存为标准,另外如果将非PCI100的内存置于使用100外频的主板,则会引起系统不稳,甚至无法启动。

如果有必要混合使用,最好把系统的工作频率调慢一点,可以减少错误发生。在选主板的时候也要先问清楚,说明书中是否允许两种内存混合使用。如果预算真的不是那么紧,以现在PC100的SDRAM64MB六百多块的价格,还是考虑统一采用EDORAM或是SDRAM对电脑会更好一点,否则电脑半途死机,可能会耗费你更多的时间和金钱。

□新知

迷人的多媒体电视视频卡(下)

不同规格内存可以混用吗?

二、Wingate 的安装与使用

Wingate 是一个 Internet 多协议代理服务软件,它允许一个局域网的多个用户通过网络中的一台 PC 机(带有 Modem 或 ISDN 卡)访问 Internet。安装有 Wingate 的 PC 机起到 Internet 访问代理的作用,当一个用户有访问请求时,请求被提交给 Wingate 机,由 Wingate 机取回所需的数据,转交给该用户。Wingate 运行在 Windows 95 和 Windows NT 下,可接受任何基于 TCP/IP 协议的工作站的访问。Wingate 支持 WWW、FTP、POP3 等多种 Internet 协议,现有 Wingate 2 Lite 和 Wingate 2 Pro 两种版本,Wingate 2 Pro 是在 Wingate 2 Lite 的基础上增加了帐号和用户管理功能的增强版本,这里介绍的是 Wingate 2 Lite(简称 Wingate),Wingate 有 2-5 用户,5-20 用户,20 以上用户三种版本,网上下载(用户://www.qbik.com/index.html)的 Wingate 只能同时供两个用户访问,这里介绍的是 2-5 用户版。

1、安装

a、进入 Windows 95,退出所有应用程序,将安装光盘插入 A: 驱,点“开始”,点“运行”,点“浏览”,在“我的电脑”中选 A: 盘上的 wg2e95.exe,点“打开”,点“确定”开始安装。

b、进入 Wingate 安装过程,点四次“next”,输入 SMTP 服务器域名,如软件报的是 public.sc.cninfo.net,点“next”,输入 News 和 IRC 服务器名(如果有),点“next”,输入你的 ISP 的 DNS 地址,点两次“next”,开始安装。

c、安装完毕后,重新启动 Windows 95,点“开始”,点“程序”,点“GateKeeper”,进入 Wingate 管理程序,首次进入需给出进入口令,以后进入时均需输入口令,这一点,对 Lite 版的用户用处不大。进入后,点选“License”注册服务,输入注册名和注册号,点“OK”,点存盘图标(注意:GateKeeper 不自动存盘)存盘,这样就可以 5 个用户同时访问 Wingate。

d、选择拨号器。Wingate 自带一个拨号器,如要使用该拨号器,可在 GateKeeper 下选“Dialer”,把 ISP 的接入电话、帐号名、密码输入,点“OK”,存盘。以后,当有用户访问 Wingate 时,如没有拨号上网,则自动拨号上网,如在一段时间内(缺省 180 秒)Wingate 没有代理任何用户访问而又处于连网状态,则自动断开。

2、Wingate 机的软件配置

前面安装局域网时已添加了 TCP/IP 协议,现在还需设置该协议的一些属性,对安装有 Wingate 的 PC 机需做如下调整:

a、在“控制面板”中打开“网络”设置卡,在已安装的网络组件中选“TCP/IP -> D-Link DE220 ISA PnP LAN adapter”(用的是 D-Link DE220 网卡),点“属性”,出现属性选项卡。

b、选“IP 地址”,选“指定一个 IP 地址”,在“IP 地址”栏输入 192.168.0.1,在“子网屏蔽”栏输入 255.255.255.0;选“DNS 配置”,选“启用 DNS”,在“主机”栏填上本计算机的名称,设为 Wingate,在“域”栏和“域后缀搜索顺序”栏填上 ISP 域名,如天府热线的

sc.cninfo.net,在“DNS 服务器搜索顺序”栏上添加 ISP 的域名服务器 IP 地址,该地址需从 ISP 服务商处了解。点“确定”两次退出(把 Windows 95 光盘放入光驱),重新启动。c、在 Windows 95 的安装目录下建立名为 hosts 的文本文件,内容如下:

127.0.0.0 wingate

Wingate 机配置完成。

3、其它工作站的软件配置

a、同(2a)条。

b、选“IP 地址”,选“指定一个 IP 地址”,在“IP 地址”栏输入 192.168.0.n,其中 n 为 2~255 之间的数,各个工作站不同;选“DNS 配置”,选“启用 DNS”,在“主机”栏填上本工作站的计算机名称(在前面安装局域网时,每台 PC 机的名称是不同的);在“DNS 服务器搜索顺序”栏填上 Wingate 机的 IP 地址 192.168.0.1。点“确定”两次退出(把 Windows 95 光盘放入光驱),重新启动。

c、在 Windows 95 的安装目录下建立名为 hosts 的文本文件,内容如下:

192.168.0.1 wingate

工作站配置完成。

4、浏览器配置

a、Internet Explorer:鼠标移至菜单“查看”项,在下拉菜单中选“Internet 选项”,弹出一个选项卡,选“连接”,在“连接”选项组中选“通过局域网连接到 Internet”,在“代理服务”选项组中选“通过代理服务器访问 Internet”,再点“高级”,出现“代理服务器设置”选项卡,在“代理服务器地址”一列内全部填入 Wingate 机的计算机名称 wingate,在“端口”一列内填入端口号 80,其中 Socks 一行的端口号不同,为 1080。点“确定”两次退出。

b、Netscape Communicator:点开“Edit”菜单,选“Preferences”选项,弹出一个选项卡,点

开“Advanced”,选中“Proxies”,“Manual proxy configuration”,点“View”出现代理服务器设置选项卡,在“Address of proxy server to use”一列内的前四行填入 Wingate 机的计算机名称 wingate,在“Port”一列内的前三行填入端口号 80,第四行 Socks 行的端口号为 1080。点“OK”退出。

5、电子邮件配置

a、Outlook express:点开“工具”菜单,选“帐号”,再选“邮件”,对每一个邮件帐号,点选“属性”,在属性选项卡中选“服务器”,在 SMTP 邮件发送服务器和 POP3 邮件接受服务器栏内填入代理服务器的计算机名 wingate,在帐号名一栏内填入 email 地址,但必须把 @ 改成 #,如把 sweek@public.sc.cninfo.net 填为 sweek#public.sc.cninfo.net。其它不变,点“确定”,点“关闭”退出。

b、Netscape messenger:点开“Edit”菜单,选“Mail&Group”,选“Mail server”,在“Outgoing mail(SMTP) server”和“Incoming mail server”栏内填入代理服务器的计算机名 wingate,在帐号名一栏内填入 email 地址,把 @ 改成 #。点“OK”退出。

6、FTP 的设置

以 WS_FTP32 为例,进入后,点“Connect”出现“Session Profile”选项卡,点“Advanced”出现“Advanced Profile Parameters”选项卡,选中“Use Firewall”,然后在“Host”栏内填入 192.168.0.1,在“Port”栏填入 21,并选中“USER with no logon”选项,按“OK”退出即可。

7、使用时应注意的一些事项

a、安装了 wingate 的 PC 机可不通过 wingate 代理而直接访问 Internet,这样可增加一个同时访问的用户。局域网内多于六台工作站也是可以的,Wingate 的五用户是指同时代理五个 IP 地址的访问请求,一个请求服务完后即可代理另一个服务。

b、通过 Gatekeeper,可调整 wingate 代理服务的内容,如 wingate 有一个缺省 100MB 的 Cache,当网页内容是最近访问(缺省是两天内)过的,就可从 Cache 中读到,加快了浏览速度。另外,由于国内 Internet 访问速度有限,可把超时限制放宽一些。

c、当电话容易断线,拨号连网比较困难时,Wingate 的自动拨号器很不实用,因为一段时间没有访问时,自动断开,当有访问时,又得重新拨号,这时很可能拨很多次都连不上。

d、安装 Wingate 以前,如果 Windows 95 安装有个人 Web server 时,请先删除。

□四川 益木

许多网友将 Internet 戏称为 World Wide Wait,可见网速是大家十分关心的问题。但需要指出的是,许多网友时常将网速慢归结到某一个原因。比如调制解调器的速度。其实网络速度是由许多原因共同决定的,例如电话线的质量,连接站点的服务器的响应速度,你的 ISP 提供的接入速度。因而你需要本文推荐的软件 Net Medic,它通过跟踪你的上网过程能“诊断”出你的网速慢的真正原因,寻找网上速度慢的真正根结,从而使你的有放矢的来解决相应问题。

Net Medic 可以在 http://www.vitalsigns.com 处下载,安装运行后的界面包括十个小面板,分别显示十个不同的内容。下面分别简单介绍如下:

* Active Pane:这是显示在上网过程中,从你的计算机,调制解调器,Internet 连接干线和服务器整个表现情况。如果某个内容(如计算机图标)显示红色则表示工作不正常,而灰色表示工作正常,黄色工作表示一般。

* Thought Pane:这是显示服务器与你的计算机传送数据的情况。其中 Speed Limit 是本身能传输的最快速度。而 Recv and Send Graph 显示了你的计算机接收与传送数据的情况

网速诊断 Net Medic

情况

* Retrieval Pane:它是显示下载网页过程的情况。从 Time 你可以了解根据当前速度下载该网页的时间。Network & Site 则让你了解在下载网页过程中所出现时间延误中,远端 Web 服务器与网络线路哪个负有责任。而 Average Rate:显示下载速度。

* Client Pane:它主要显示你的计算机的在上网过程中的工作状况。CPU Load 显示 CPU 的占用率。如果显示为红色,表明你的计算机在负荷工作。Cache Hit Meter 表明你的计算机从硬盘的调用缓存内容的的能力。

* Modem Pane:显示你的 Modem 上网时的工作情况。Compression 表明调制解调器的压缩功能的进行情况。Speed 则动态地显示调制解调器工作速度。

* ISP Panel:显示 ISP 服务商提供的服务的情况。Delay:显示 ISP 服务商引起的下载数据的延迟情况。Traffic:显示网上的“交通”程度。

* Internet Panel:显示 Internet 整个干线情况。Delay 为 Internet 干线在传送数据过程中的造成的传送数据的延迟。Traffic 则表示目前

主干线拥挤程度。Peak Speed 为当前 Internet 的主干线的速度。

* Intranet Pane:主要显示 Intranet 的网络速度的情况。

* Server Pane:显示远端 Web 服务器的情况。Delay:为远端服务器造成的数据传送延迟情况。Load 为远端 Web 服务器响应情况。Throughput:为当前远端 Web 服务器的最快响应速度。

* Connect Time Pane:显示上网时间。其中 Session 代表这次上网时间。Today 代表今天上网时间。而 This Month 代表当月上网时间。

如果你每次上网都使用 Net Medic,不久你便会得到一些有价值的资料。它们包括 Modem Call Log,这是记录每次拨号上网情况,包括连接速率,最快连接速率,最慢连接速率等。“History Report”是 Net Medic 根据你这一端时间的上网情况统计的诸如哪个站点连接速度慢,哪个站点响应的时间长等内容。还包括了 ISP 服务情况报告,经常访问站点的服务报告等。(这些报告只在试用期中提供)

总之,Net Medic 是一套功能强大的网络速度诊断软件。如果你想查出网速慢的根本原因的话,就赶快试一试 Net Medic 吧!

□天津 邵彬

二. 中文 Windows 98 的缺陷

1. 新瓶装老酒

熟悉 Windows95 近年来发展的朋友会发现, Windows 98 的发售本囊括了三年来开发的所有补丁程序、错误修正、已升级的驱动程序以及一些增强特性,也就是说, Windows98 中集成的很多部件都是“旧”软件。不过这并非特别不好,只是人们对新的东西的常有的渴望。

这些软件被集成在 Windows98 中还说明了两个问题,一方面它们确实有实用价值,经受住了时间的检验,最终被加入了到操作系统之中;另一方面说明 Windows98 系统的可扩展性很强,可以容纳各种新技术,满足用户的各种新要求。可以预计,虽然 Windows98 是 Windows 9x 系列的终版,但这并不意味着 Windows 9x 系统在今后就没有任何发展了,相反,在今后相当长的一段时间内,各种新技术和新软件将以 Service Pack 的方式加入到 Windows98 中去,Windows98 仍具有很强的生命力。

2. 稳定性和 Bug

任何一种软件都不是完美无缺的,Windows98 也不例外。自从英文版正式发布以来,已有多起关于 Windows98 的稳定性和 Bug 方面的报道,经验证,这些问题基本上也存在于 Windows98 的简体中文正式版中。

(1) 稳定性问题

安装完 Windows98 后,我的机器出现过几次死机。尤其是一次突然停电,我的 Win98 发生了崩溃,再也不能启动,只有重新安装了一次。当然,多数死机情况都是因为系统的内存、主板或 CPU 有问题。

(2) 开机时间问题

据看到的资料,Win98 的用户不能在每年 12 月 31 日的 23:59 分至 24:00 之间重新引导系统,否则 Windows98 的系统时间会比正常时间超前两天或落后一天。

从上到下被炒得沸沸扬扬的 CIH 病毒确实吓倒了一批人,我也在其中。可是最近与“病毒”的斗争却使我体会到,可怕的不仅仅是 CIH 病毒,而且还有“不正确地使用防病毒软件”。在本月 26 日前后,我对 CIH 病毒紧张了一阵。办公室的计算机是号称“黑金刚”的 IBM 奔腾 II,才买不到半年,安装的软件是 IBM 公司提供的 Aptive 和 Windows 95 OSR2。可以说,这台机器的软硬件绝对没有问题。可是,在一个月前,计算机出现“不明白的中途死机”,“从休眠状态中不能恢复”等毛病。用 av98, Norton av, kv300 等杀毒软件反复清除,也没有找出“病毒”。如果说是 CIH 病毒捣鬼,那么在 26 日又没有发生软硬件受到严重破坏的现象。过了 26 日,老问题依然存在,“死机”的现象变得越来越多,使人伤透了脑筋。

由于计算的硬盘大,有 6G,装的东多,有 3.5G,如果用 IBM 公司提供的恢复盘,则会将原来硬盘上的所有东西清除掉,这样要花大量的时间和精力,属于“下下策”。我确实不愿意这么做。

前几日,用北京的来的 Windows 98 标准版对计算机进行升级,在安装提示上我见到“请关闭所有的防病毒程序”,便按提示进行操作,尽管安装过程中有几次出错提示,但是作“忽略”,“关电源,再开机”处理之后,总算将

(3) 关机问题

Windows98 在部分机器上不能正常关机,显示完“Windowsdown 正在关机”画面之后就死机了。遇到这种情况时请检查机器的电源管理设置,适当调整显示模式和字体大小可以避免出现该问题。

(4) FAT32 问题

正如前面 6 提到的 FAT32 可以提高硬盘的使用效率,可提高计算机的性能。但是 FAT32 同样是一把双刃剑:毕竟支持 FAT32

的软件数目还太少,一些非常好的软件在 FAT32 下不能正常工作,例如经典的数据传输程序 Interlink 和 Intersvr 就不能工作。

(5) Windows Update 问题

Win 98 提供了在线升级服务,为广大用户的升级提供了方便。但是我郑重地劝告大家:不要使用 Win98 中的 Windows98 Update 这项会自动连线到微软网站更新驱动程序的功能。因为据许多测试机构宣布:目前的 Win98 根本无法正确的判断使用者的电脑到底需要哪一种驱动程序,所以最好等到微软对这项功能修改以后。

(6) 多显示器问题

用户可以把桌面延伸到多个显示器上,这样用户就可以同时进行几项工作。但笔者在实际使用中发现了这项功能的一个 Bug:使用多显示器时,必须禁止“屏幕保护程序”,否则当你运行了某个程序,如 Word,并把它放在从显示器上,当你工作中,去休息了一会儿,返回时,你常常会愤怒地发现:重新出现的屏幕上有一个“关于某应用程序执行了非法操作”等类似的信息,未存盘的工作就此消失了。

实际上禁止“屏幕保护程序”并不能根本解决问题,因为 Win 98 还提供了一个“能源管理”功能;这本来是为了更好的节省能

源,但在这里也变成了引发这个 Bug 的导火线:当你很长时间不使用机器,超过了“能源管理”的设置,又将出现上述的问题。

在此,我唯一能推荐给大家的方法是:离开机器前保存所有的工作进程。

(7) Word 97 问题

据看到的资料(本人实际试验验证),在 Windows98 中使用 Word 97 的自动图文集功能时,不要使用双击来插入自动图文集的

源,硬盘容量在 500MB 以下,那么还是先升级硬件设备,然后再考虑 Windows98 吧;

2. 你的系统满足要求,但希望使用成熟的系统,那么可以先不升级,等到中文 Windows98 的 Service Pack 1 推出后,再安装 Windows98;

3. 你的系统满足要求,并且愿意感受新的计算机技术,那么现在就安装 Windows98 吧,不过记住将来一定要安装 SP1;

4. 如果经常玩游戏,尤其是 DOS 游戏,升级到中文 Windows 98。

5. 如果很少用 32 位软件,或者现有 16 位软件无法升级到 32 位(包括驱动程序),升级到中文 Windows 98。

Windows 98 还有一个天敌,同族的大哥——Win NT 5。其实它们十分相似,甚至使用相同的硬件驱动程序,不同之处在于,Win NT5 对硬件有更高的要求,尤其是内存要大,但目前内存已相当便宜,这不会成为升级到 NT 5 的障碍。但最最不同的是:Windows NT 5 的稳定性是 Windows 98 所不能比的。所以,如果你十分讨厌 Windows 崩溃时的蓝色屏,那就等待直接升级到 NT 吧。

四. 结束语

一句话,Windows 98 的到来并非一件惊天动地的大事。但如果你决定升级到新的操作系统上,你也许不会感到遗憾——单单那些故障解决方案和系统维护实用程序就会使你觉得它物有所值。

总的说来,Windows 98 是 Windows 9X 的最好版本(也是 Window 9X 的最后一个版本)。如果微软解决了最后的一些硬件问题,你也许会发现 Windows 98 是一个很有价值的升级版本。当你购买下一台 PC 时,你也许会选择 Windows 98! 除非 Windows NT 先把你迷住了。

□成都 敬堂

升级到中文 Windows 98 (下)

的词语,否则 Word 97 在存盘或打开其他文件时会出现非法操作错误。

上面的 7 点内容基本上是目前较常出现的问题,也许有人会感到好笑:你再写几个,就可以变成一个优点同时对应了一个问题。没有办法,这就是有其利必有其弊,笔者写这些只是希望中文 Windows 98 的用户能尽量发挥 Windows 98 所提供的强大的功能,为实际的工作带来方便,并尽量避免由于 Windows 98 的缺陷而给大家的工作带来的不便。

讲了这么多中文 Windows 98 的优点和存在的缺陷,对于广大中文 Windows 95 的用户来讲,最后将归结到一点。

三. 你要升级吗?

从上面的内容我们可以看到,总的来讲,Windows98 比 Windows95 的功能要强大得多,性能上也有一定提高,不过 Windows98 对硬件的要求也比 Windows95 高一些,经实验,P133、32MB 内存以上配置才能比较流畅地运行 Windows98,而在 486 级 CPU、16MB 内存的机器上,Windows98 的速度就如同蜗牛一般。

了解了 Windows98 的情况后,你是否准备升级到中文 Windows98 呢?

1. 如果你的机器配置不高,例如 486 级 CPU、16MB 以下内

windows 98 安装成功。一使用,毛病依旧。原因究竟何在呢?

将前前后后的细节检查之后,联想到“请关闭所有的防病毒程序”的提示,终于想到了在买计算机后不久,安装的“进口”防病毒软件 F-prot,它是 1997 年下半年才面世的防病毒软件,它能杀病毒和防病毒(其中包括宏病毒)。其特点是:安装后,每次启动都装入内存,其图标出现在屏幕左下角的“启动”菜单中,起防病毒作用。“死机”的原因可能就在于此。考虑到 F-prot 安装以后没有起过什么作

慎用防病毒软件

用,便决定删除它。谁知从 WINDOWS 98 删除应用文件,特别是启动时就装入内存的应用文件,并不简单。费了不少劲,终于将其彻底删除。这以后,“不明白的中途死机”,“从休眠状态中不能恢复”等毛病再没有发生。

现在将删除 F-prot 的过程介绍给读者,希望对摸机者能有所帮助。

(1) 删除“应用程序”所用的是软件 CyberMedia UnInstaller,这是一个类似于 WINDOWS 3.X 下的 WDELETE 的软件。启动 CyberMedia UnInstaller 后,选定“Application Cleanup”项,在 WINDOWS 98“任务菜单”里选中“Programs”,然后将“Programs”下的“F-

prot”项按屏幕提示删除,然后退出 CyberMedia UnInstaller。

(2) 在 WINDOWS 窗口将光标移动到屏幕右下角启动程序菜单中的 F-prot 项,单击鼠标右键,激活其菜单,并将其选中。“开始”菜单中的“查找(F)”项,选中“文件和文件夹”项,在“名称”栏填入:F-prot,回车。计算机就开始寻找 F-prot,找到后,在 F-prot 所在的位置,将 F-prot 子目录连其里面的文件一起删除。

注意,上面的过程并没有将 F-prot 彻底从计算机中删除,因为在“启动”菜单中还有它的痕迹。

(3) 从“启动”菜单中删除 F-prot 的步骤如下:“开始”→“设置(T)”→“任务栏和开始菜单(T)”→“开始菜单程序”→“删除(R)”→“Program”。在“Programs”中移动光标,找到“启动”项,用鼠标左键双击该项,在“启动”菜单中选中“F-prot”,确认回车。这以后,在启动计算机的过程中,不会在屏幕右下角的“启动”菜单中出现 F-prot 的图标。

通过以上操作,才彻底将 F-prot 从计算机中删除。

综上所述,我想提醒计算机朋友们,在安装防病毒软件的时候,一定要挑选可靠的防病毒软件。如果没有必要,最好不要安装防病毒软件,以免带来不必要的烦恼。 □成都 李慎

在美国德克萨斯州的 ID 公司的全称为 ID SOFTWARE, 其成功如同神话般令人难以置信, 因此玩家将 ID 的产品, 戏称为“ID 神话”。这个以弗洛伊德学说中的“本我”命名的游戏设计小组, 在其七年多的搏杀历程中, 尽管所出的游戏类型单一, 数量也是屈指可数, 然而几乎是每一个作品都是杰作, 每一个作品都在全球游戏界和玩家中掀起一阵狂热风暴。然而对于 ID 公司那些充满着无限想象、冲动、创意以及技术能力平均年龄只有 20 多岁数的制作者看来, 这一切的成就或许仅仅是开始, 他们已经踏上了做游戏这条艰难而又极具成就感的不归路。

1990 年 9 月, 约翰·加玛克、约翰·罗梅洛、汤姆·罕尔、与阿德里·加玛克等 4 个对电脑游戏充满无限憧憬的年轻人, 制作了一个以 8 岁男孩为主角的动作游戏《基恩指挥官: 旋涡入侵》。这个在当时的水平来说十分出色的游戏于同年 12 月 14 日由 APOGEE 公司正式发售。游戏的成功激起了这批年轻人的更大的热情和勃勃雄心, 一个月后, 4 人毅然决然地辞去了他们原来的工作并正式组建了 ID SOFTWARE 公司。1991 年 2 月 1 日推出续集《基恩指挥官: 再见银河系!》, 随后又制作了第三集《基恩指挥官: 外星人吃了我的保姆》。

1992 年 5 月 5 日, ID 制作了一款第一人视角的迷宮射击游戏《德军总部》, 在游戏中玩家将深入纳粹基地并与希特勒进行一场大对决。由于它具有前所未有的 3D 环境, 带给玩家一种更真切的视觉感受, 而使世界震惊!

~ 竟管《德军总部》的画面受当时技术条件限制, 显得十分粗糙简单, 但在当时却是一个前无古人的创举, 很快就使销售量达 25 万份。其后 ID 还推出了它的资料片《命运之矛》。继《德军总部》成功后, ID 再接再厉, 在后面的作品中改进程序以表现更真实的 3D 迷宮。1993 年 12 月 10 日 ID 公司推出《毁灭战

士》, 1500 万分的共享版被下载以及 25 万份的注册版使它获得了空前成功。1994 年《毁灭战士》被美国《电脑玩家》和《电脑游戏世界》两家杂志评为年度最佳游戏, 并获得了《电脑杂志》所颁发的最佳技术奖。

游戏史上第一个 3D 迷宮射击里程碑作品《毁灭战士 II: 人间地狱》于 1994 年 10 月

ID 公司

10 日由 GT 公司代理发行。这个具有历史意义的日子后来被游戏业界称为“DOOM 日”。可以说, 这部作品是奠定整个 DOOM 类游戏的基石, 并由此制定了整个此类型游戏的标准。或许以后同类游戏在许多方面都超过了它, 但其中包含的第一人称视角、多种武器选择、3D 迷宮、只有杀戮而无剧情的游戏方式、多人联机对战等 DOOM 因素, 都使它们毫无例外逃不出《毁灭战士》的框架。仅凭这点, 就足以在电脑游戏史上留下辉煌的一笔。在推出诸如《终极毁灭战士》等续作后, ID 公司决心再一次创造奇迹。这个决心的结果就是 1996 年那场业界大地震:《雷神之槌》诞生了! 为了完全超越《毁灭战士 II》的成就,《雷神之槌》在其领先世界的技术保证下成为了一个真正的 3D 游戏。

以前所有同类游戏都是用 2D 贴图加 3D 来表现的, 这也是为什么游戏中所有物体都会自动用其正面对着玩家的原因。《雷神之槌》出现, 是即时 3D 贴图时代的开始, 玩家可以在游戏中即时看到真正 3D 的物品、建筑, 再加上那种色调诡秘地下迷宮、即时产生的光影效果, 使《雷神之槌》的场景表现令人目瞪口呆。同时游戏还提供了包括直接电脑联

线、IPX 局域网、TCP/IP 协议在内的多种联机模式。完整的 3D 模型、真实的光影效果、多种武器以及良好的联机功能使得《雷神之槌》获年度最佳动作游戏称号。

就在《雷神之槌》推出不久, 创始人之一约翰·罗梅洛决定离开公司另组另一个名为 IONSTORM 的游戏公司。令人觉得不可思议的是, 他“出走”另立公司的理由竟然是日本 SQUARE (史尔威尔) 公司制作的《太空战士 7》给他的影响。他说:“我的一生不应该只去做一种游戏, 而是要做不同类别的游戏”。罗梅洛的这种想法表明罗梅洛这种富于创造力的人物不甘束缚在一个窄小思维范围内的决心。的确, ID 公司也许太专注于他们在 DOOM 类游戏上的成就了。如果 ID 能把他们所有的才智、激情投入到多个游戏领域中的话, 那其它游戏领域也有可能出现更多的经典之作。不过, DOOM 游戏毕竟是 ID 的强项, 他们已经有丰富的制作经验, 如果作出其它选择, 在陌生领域开辟新天地, 说不定会适得其反。如今, ID 公司正在加紧进行《雷神之槌 III》的制作。我们期待 ID 公司在本世纪末再给玩家带来一次惊喜。

8. Fogging, Depth Cueing (雾化效果、远端淡化) 模拟真实世界的远方淡雾效果, 除了增加美观之外, 也可以遮掩因为 3D 场景过小的缺点。

9. AGP

AGP 是“Accelerated Graphic Port”的缩写, 它是 Intel 公司设计的一种新的、用以向显示内存与主芯片之间高速传递信息的辅助芯片。实际应用时, 3D 材质一般是存放在主芯片上, 一旦启动时, 可通过 AGP 通道实现高速流通。AGP 是今后 3D 显卡的发展趋势, 不过, 虽然目前的 AGP 显卡很多, 但支持 AGP 的游戏几乎没有, 因此, 至少现阶段对玩家来说, PCI 卡类的 VOODOO 才是众多 3D 显卡中的上品——这里再补充一句: 新出的 Voodoo Banshee (妖精) 也同时支持 AGP。

10. Direct3D

这是由微软公司所制定的 3D 标准界面, 因为 Windows 操作系统的霸主地位, 受到最多的 3D 游戏支持, 目前 DirectX6.0 中的 Direct3D 结合了 SGI 公司所发展的 OpenGL, 来提高 3D 效率。

11. Glide

这是由 Voodoo 的制造者 3DFX 公司所开发出的 3D 标准界面, 只能适用于 Voodoo 身上, 效率及画面表现均较 Direct3D 好一些。

12. OpenGL

这是由专业 3D 绘图工作站龙头老大——SGI 公司所开发的开放式 3D 规格介面, 发展成熟且稳定, 已受到多家游戏公司所支持。

二、卡海争霸

据好事者统计, 每过一年, 显卡的 3D 图形处理能力就提高到原来的 3 倍, 自从 3DFX 推出以来的几年间, 3D 显卡市场已是天下大乱。群雄四起, 每隔几个月, 便有一款新的产品推出, 而且推出公司都会向全世界庄严宣告: 该产品性能比目前市场上的同类产品好——真是“王婆卖瓜, 自卖自夸”。那么这些加速卡的性能究竟如何? 以下列出目前市场上最为抢手的几种 3D 加速卡, 供玩家参考“品尝”。

1. 3DFX 系列:

3DFX VOODOO 卡是一块由 3Dfx Interactive 公司推出的一种专门用于处理 3D 图像的高速加速芯片。3D 加速 ADDON 卡, 它通过现有的显卡的视频输出端与它的视频输入端相连, 再由它的视频输出端连接到显示器上, 与现有的显卡共存。当你运行一般 2D 程序时, 仍旧由现有的显卡来负责, 但一运行 3DFX 技术编写的程序, VOODOO 卡就会被激活, 由它来负责各种 3D 图像的运算、加速。通过加装 3DFX VOODOO, 可以让你的电脑在处理 3D 的能力成倍增加, 3D 画面非常的圆滑, 没有以前的马赛克了, 那些粗糙的东西, 都被“柔化”了。通过它的特殊处理, 即使你在玩《古墓丽影》、《QUAKEII》、《极品飞车 II 特别版》、《极品飞车 III》、《F15》、《银河飞将 V》等支持 VOODOO 的佳作时, 逼近物体, 你也不会看到难看的大色块, 取而代之的是光滑、富有色彩的即时贴图。天空不再是灰色的一片, 你甚至可以看到清楚的看到天上浮云的流动。

最初的 3Dfx Voodoo 芯片的 3D 图像加速卡, 只是作为子卡附属于 2D 卡存在, 也就是说它无法取代显卡单独运作的。其中比较著名的 3Dfx 图像加速卡有 Diamond Monster3D、Orchid Righteous3D、Pure3D、MaxiGamer3Dfx 等。

3D 风暴 (二)

侠影游戏站(三十五)

对于喜欢赛车的玩家来说, 电子界出品的《极品飞车》系列可以称得上是跑车类赛车的极品。现在, 这个系列出到了第三代, 《极品飞车 III (Need For Speed III)》在去年的世界游戏 E3 大展上, 荣获赛车类冠军, 说明它的确超凡出众。

《极品飞车》系列与众不同, 特色是, 这是一系列赛车游戏, 以其逼真模拟现在世界上的顶级跑车和风电引擎的速度感而闻名。这次《极品飞车 III》更为玩家带来了原厂授权的 13 种最新的真实跑车, 包括高性能双座车、意大利概念车、冠军奖励梦幻级赛车、警车等等。《极品飞车 III》共有四种比赛模式: 单程赛、闪电追踪、淘汰赛和巡回赛。同时提供双人同屏比赛和多人网络连线对战模式。

游戏支持 3D 加速技术, 画面精致完美, 并节奏感很强的背景音乐和拟真现场音效。在你参赛的时候, 你会发现游戏中的特殊效果、交通状况与周围音效, 都是那么栩栩如生, 让你体验前所未有的高速震撼。

《极品飞车 III》向玩家提供了 8 条来源于真实世界的真实赛道。这些赛道都比较长, 沿途风光变化多端, 让你在赛车之余欣赏到令人惊叹的异国美丽风景: 你能飞驰在美国西部沙漠边缘的红土赛道, 越过地貌奇特的大峡谷, 跑过乡间小路、穿过冬季积雪的针叶林带。其中那大小城市、落日

海滩、雪地森林、起伏山地, 包你的赛车的同时, 一饱眼福! 值得一提的是, 现在有些赛车游戏如《世嘉拉力赛》有时间限制, 在路边撞车太多, 车速达不到要求就会在时间结束时跑不完全程, 造成很大遗憾。而在《极品飞车 III》中, 不管你的名次如何, 都能从容地跑完全

极品飞车 III

程。即使倒数第一, 也能沿途风光尽收眼底, 菜鸟级也能享受长时间飙车的乐趣。

在比赛时, 有白天黑夜变化。夜晚驾驶时路边街灯、车尾灯、刹车灯和警车的蓝红灯交相辉映, 有极佳的光影效果; 有气候变化, 有闪电、雷雨和雪等气候现象。尤其雨的效果得到强化, 落在车上还会溅起, 湿路上的积水被车碾过也会溅起水花。

《极品飞车 III》的最大特点, 是增加了“闪电追踪”模式。在这种模式下, 如果你选择的是警车, 你就能充当交警, 驾驶它维护公路交通秩序, 尽你的最大能力, 将超速车辆一一拦下, 你开出的罚单越多, 表现就越好; 如果你选的是其它赛车, 就会反过来尽量避免被警车捉住, 同时还要在比赛中争先!

EA 推出后, 为了让更多车迷们能够驾驶更多的新车, 特地上 EA 的英特网网站上不断地推出新车型, 以便玩家能用新车竞赛。在下载新车的方法简便得惊

人, 在游戏的菜单中就有下载选项, 只要你是连通网上的, 点击下载选项, 就会结束游戏, 帮你启动你的网络浏览器, 直接使你连接到 EA 主页。

最后俺要提到的是, 《极品飞车 III》在玩家赛车中对电脑赛车的比赛中高难度度过高。你几乎没有超车的可能。这对玩家的信心是一个沉重打击, 也许只有罕见的高手才可能赢得比赛。在这方面, 俺更喜欢《极品飞车 II》, 在《极品飞车 II》中, 你才能在尽全力拼搏时至少可以超过几辆车, 得到一定的满足感。而在《极品飞车 III》中, 当你看见你被扔下老远, 好象只是只有一辆车在比赛时, 只有口吐鲜血了! 而这等折杀玩家的行径, EA 还美其名曰: “高 AI 的人工智能”呢。另外, 还有一个遗憾, 是在高解析度下, 没有车内视野, 也就是说没有看着仪表盘的那种置身于身临其境的感觉。那种置身车外第三人称的视角, 让你仿佛是在开一辆遥控车; 而那种不见车窗和车内的方向盘、仪表的第一人称视觉, 使你觉得你不是在开车, 而是在跑步!

不过话又说回来, 《极品飞车 III》不愧是顶级赛车游戏, 它真正让你玩到想象中的豪华名车, 尽情享受赛车手手的乐趣。虽然, 俺觉得它在人工智能设计上, 不如《极品飞车 II》那么平衡, 但它能全部安装进硬盘, 游戏时再不需要光碟, 十分方便。让不懂时想赛车时, 都能一击桌面图标, 玩上一阵, 好不快哉!

菜单的制作与控制

在前面几讲中,心铃介绍了命令按钮、选择按钮、文本框等标准控件,在这一讲中,心铃将介绍 Windows 的一个重要标准——菜单及其附属的控件。

1、多极下拉菜单的制作和控制

1.1 菜单的制作

“菜单”毫无疑问已成为一种标准。VB 提供了一个建立菜单的工具——菜单编辑器。通过单击工具栏的图标按钮就进入了菜单设计窗口,具体过程如下:

(1)在标题框中输入要建立的菜单项,如 File。若希望可以用键盘访问菜单,可在某个字符前加上“&”,如 S&can,则显示为“Scan”;若想在菜单中加一个分隔符,则在框中输入连字符“-”(注意是英文状态下的连字符)。

(2)在名称框内输入该菜单项的控制名(最好以 mnu 开头),如 mnuFile。

(3)设置菜单项的各项属性,如索引、可见、复选和菜单级别(用左、右箭头调整)等等。

(4)重复(1)~(3)步建立其它的菜单项。

(5)选择“确定”退出。需要修改时,可以单击“菜单编辑器”图标按钮,进入设计窗口。

1.2 菜单的控制

在 VB 中,菜单同样被视为对象,所以也有属性设置问题。在上面的第(3)步曾经讲到这个问题,在这里详细分析一下。

(1)复选标记

这个属性,用来表示当前选中的菜单,通常是通过代码来设置,而不是在设计时设置。代码加在该菜单项的 Click() 事件函数中;控制名, Checked = -1, 还要注意让以前被选中的菜单项取消复选标记。

(2)有效

这个属性也应在代码中设置,当 Enabled = True, 该项可选;当 Enabled = False, 该项在运行时呈现浅灰色,无法选择该项。

(3)快捷键

在设计时设置,可以通过选择“快捷键”的列表框的项给菜单定义一个热键。

(4)控制菜单选项的增减

设计得好的、较为专业的菜单应根据具体的情况来增减其选项,实现这种功能,需要利用 Index 属性来构造控制数组。控制数组要求所有对象的类型相同,控制名相同。由于增减时控制非常麻烦,所以建议大家最好采用 Enabled 属性来实现类似的功能。下面举一增加选项的实例:见图 10,先在“菜单编辑器”中去掉“SaveAll”菜单项,在“Save”菜单项(控制名为 mnuFileSave)的 Index 置为 1。在

Form_Load 事件中加入下列代码:

```
LoadmnuFileSave(0) '增加一个菜单项
mnuFileSave(0).Caption = "Save&All"
```

```
'菜单项的标题为"SaveAll"
```

另外从代码来看索引为 0,而“Save”的索引为 1,所以运行后,“SaveAll”应在“Save”的前面,程序的运行结果证明了这一点。

2. CheckBox 控件和 OptionButton 控件

在 Windows 的菜单里面,常常出现这两种控件,它们也可算是菜单的一种形式。

跟着心铃学 VB (7)

“属性”等其它对话框常常有许多检查选项,当我们选中检查框时,框里将显示 X,以示选中;而清除后, X 消失。在 VB 中是用 CheckBox 控件来实现它的。通过 CheckBox 控件来提供 True/False 或者 Yes/No 选项,在组中可以使用 CheckBox 控件显示多项选择,从而可选择其中的一项或多项。当某个检查框被选中时,它的 Value 属性为 Checked,可以通过“!Checked1.Value = Checked Then”或者“!Checked1.Value = 1 Then”来判断检查框是否被选中,并进一步编程。

在应用软件中,还有另外一种选择控件,它每次只提供一项选项。相信读者还能记住我们在前面的“藏书管理”程序中曾经使用过这种名叫 OptionButton 的控件,编程使用请见前面实例的相关程序代码。

CheckBox 和 OptionButton 控件功能相似,但二者之间也存在着重要差别:在一个窗体中可以同时选择任意数量的 CheckBox 控件。而反过来,在一个组中,在任何时候则只能选择一个 OptionButton 控件。

3. 列表框(ListBox)和混合框(ComboBox)

CheckBox 和 OptionButton 对于处理一些简单的选择和项目不多的选择足够用了,但很多时候程序需要向用户提供很多项的选择,为此,VB 提供了两个处理列表的控件:ListBox 和 ComboBox,它们都能为用户显示一份选项列表,以便从中选择一项。这两个控件之间的主要区别是组合框允许用户输入一个列表中不存在的项,列表框支持多重选择而组合框一次只能选择一项。

列表框不处理数字输入,从列表框中选择时,可用鼠标选择。所用方法:画出 ListBox 控件,在 List 属性中可以输入选项,按回车键接受项目(要想一次输入多个项,在输完每一项之后按 Ctrl + Enter,将接受输入并移到下一

行,在输入完全部项目后再按回车键。)

ListBox 的常用属性如下,供读者参考。

MultiSelect 属性:返回或设置一个值,该值指示是否能够进行复选以及如何进行复选。它只能在设计时设置,在运行时是只读的。MultiSelect 属性设置值是:0-(缺省值)不允许复选;1-简单复选。鼠标单击或按下空格键在列表选中或取消选中项(箭头键移动焦点)。2-扩展复选。按下 SHIFT 并单击鼠标或按下 SHIFT 以及一个箭头键(上箭头、下

箭头、左箭头、和右箭头)将在以前选中项的基础上扩展选择到当前选中项。按下 CTRL 并单击鼠标来在列表选中或取消选中项。

ListIndex:如果 MultiSelect 属性被设置为 0,那么可以使用 ListIndex 属性来获得选中项的索引。

Style:0-vbListBoxStandard(缺省值)标准的;1-vbListBoxCheckbox(复选框),每一个选项的边上都有一个复选框。

ComboBox 是把文本框和列表框混合而成。ComboBox 控件有三种类型,通过 Style 属性值来变化:0-DropDown(缺省值)下拉式组合框,包括一个下拉式列表和一个文本框,可以从列表选择或在文本框中输入;1-Simple-Combo 简单组合框,包括一个文本框和一个不能下拉的列表,可以从列表中选择或在文本框中输入;2-DropDownList 下拉式列表,这种样式仅允许从下拉式列表中选择。

4. 滚动条的建立及控制

滚动条几乎随处可见,它包括水平和垂直两种。我们常常这样利用它的属性进行设计:

使用滚动条作为数量或速度的指示器、或者作为输入设备时,可以利用 Max 和 Min 属性设置控件的适当变化范围;LargeChange - 为了指定滚动条内所示变化量,在单击滚动条时要使用这个属性;SmallChange - 在单击滚动条两端的箭头时,要使用它;Value - 滚动条当前值,而且 Value 是连接滚动条和其控制的控件之间的属性。

本讲中,心铃和大家一起学习学习了 VB 中菜单的设计和控件、CheckBox、OptionButton、列表框(ListBox)、混合框(ComboBox)和滚动条的使用。由于篇幅关系,在这里就不举太多的实例来讲了,希望大家能多自己试试。

□四川 心铃

在 VISUAL BASIC5.0 中播放多媒体语音文件的方法很多,如可以加入 MCI.VBX 控件播放语音文件;也可以通过 OLE 控件动态连接媒体播放器,播放语音文件等等。其实 VB 专门为播放语音文件提供了一个简单的 API 函数 sndPlaySound 函数,下面将介绍具体的实现方法。

★应用实例:

(1)建立含有如下控件的窗体:
控件 NAME CAPTION
窗体 FORM1
应用实例:用 sndPlaySound 函数播放语音文件

驱动器列表框 DRIVELIST
目录列表框 DIRLIST
文件列表框 WAVS
选项按钮 SYNC 同步播放
选项按钮 ASYNC 异步播放
命令按钮 COMMAND1 退出
(2)在目标文件列表(OBJECT)中选择 GENERAL,在过程列表(PROC)中选择 DECLARATIONS (声明),系统进入窗体级代码的定义窗口中,输入如下定义:

```
Option Explicit
Private Declare Function sndPlaySound "
winmm.dll" Alias "sndPlaySoundA" (ByVal
lpszSoundName As String, ByVal uFlags As
```

```
Long) As Long
```

参数: lpszSoundName 是一个字符串变量,表示一个 WaveForm 语音文件名。

uFlags 用于设定播放状态的各种选项。参数值为 0x00 时,实现同步播放,即播放语音文件的同时,允许继续进行其它工作。参数值为 0x01 时,实现非同步播放。

```
Const SND_SYNC = &H0
```

```
Const SND_ASYNC = &H1
```

(3)在窗体装入事件中输入如下代码:

```
Private Sub Form_Load()
DriveList.Drive = "c:"
DirList.Path = "c:\windows\media"
```

```
End Sub
```

(4)在目录改变事件中输入如下代码:

```
Private Sub DirList_Change()
Wavs.Path = DirList.Path
```

```
End Sub
```

(5)在驱动器改变事件中输入如下代码:

```
Private Sub DriveList_Change()
On Error GoTo ErrorCheck
DirList.Path = DriveList.Drive
Exit Sub
ErrorCheck:
```

```
MsgBox "您选择的驱动器无法使用!"
```

```
DriveList.Drive = "c:"
```

```
Resume Next
```

```
End Sub
```

(6)在文件单击事件中输入如下代码:

```
Private Sub Wavs_Click()
Dim Flg As Long
```

```
Dim Snds As Long
```

```
Dim Plays As Long
```

```
If Right$(DirList.Path, 1) <> "." Then
```

```
Snds$ = DirList.Path + "*" & Wavs.List(Wavs.ListIndex)
```

```
Else
```

```
Snds$ = DirList.Path + Wavs.List(Wavs.ListIndex)
```

```
End If
```

```
If sync.Value = True Then
```

```
Flg = SND_SYNC
```

```
Else
```

```
Flg = SND_ASYNC
```

```
End If
```

```
Plays = sndPlaySound(Snds$, Flg)
```

```
End Sub
```

(7)在退出按钮单击事件中输入如下代码:

```
Private Sub Command1_Click()
End
```

```
End Sub
```

上述程序在同创 P/200, 中文 WINDOWS 95, WINDOWS NT 4.0, Visual Basic 5.0 软件环境下运行通过。 □江苏 蔡可训

八、在主页中自动统计某一访问者访问的
次数和他上次访问的时间;

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> 实验六 </TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor = blue >
<P> <SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
<!-- Begin Script
var expDays = 60;
var exp = new Date();
exp.setTime(exp.getTime() +
(expDays * 24 * 60 * 60 * 1000));
function When(info) {
// When
var rightNow = new Date()
var WWHTime = 0;
WWHTime = GetCookie('WWhenH')
WWHTime = WWHTime * 1
var lastHereFormatting = new Date(WWHTime);
var intLastVisit =
(lastHereFormatting.getYear() * 10000) +
(lastHereFormatting.getMonth() * 100) +
lastHereFormatting.getDate()
var lastHereInDateFormat = "" + lastHereFormatting;
var dayOfWeek = lastHereInDateFormat.substring(0, 3)
var dateMonth = lastHereInDateFormat.substring(4, 11)
var timeOfDay = lastHereInDateFormat.substring(11, 16)
var year = lastHereInDateFormat.substring(23, 25)
var WWHText = dayOfWeek + ", " + dateMonth + " at " + timeOfDay
SetCookie (" WWhenH", rightNow.getTime(), exp)
return WWHText;
}
```

主页制作技巧 (七)

```
function Count(info) {
// How many times
var WWHCount = GetCookie(' WWHCount')
if (WWHCount == null) {
WWHCount = 1;
}
else{
WWHCount + +;
}
SetCookie (' WWHCount', WWHCount, exp);
return WWHCount;
}
function getCookieVal (offset) {
var endstr = document.cookie.indexOf(";", offset);
if (endstr == -1)
endstr = document.cookie.length;
return unescape (document.cookie.substring(offset, endstr));
}
function GetCookie (name) {
var arg = name + "=";
var alen = arg.length;
var clen = document.cookie.length;
var i = 0;
while (i < clen) {
var j = i + alen;
if (document.cookie.substring(i, j) == arg)
return getCookieVal (j);
i = document.cookie.indexOf(" ", i) + 1;
if (i == 0) break;
}
return null;
}
```

```
function SetCookie (name, value) {
var argv = SetCookie.arguments;
var argc = SetCookie.arguments.length;
var expires = (argc > 2) ? argv[2]: null;
var path = (argc > 3) ? argv[3]: null;
var domain = (argc > 4) ? argv[4]: null;
var secure = (argc > 5) ? argv[5]: false;
document.cookie = name + "=" + escape (value) +
((expires == null) ? "" : ("; expires=" + expires.toGMTString()) +
((path == null) ? "" : ("; path=" + path)) +
((domain == null) ? "" : ("; domain=" + domain)) +
((secure == true) ? "; secure=" : "");
}
function DeleteCookie (name) {
var exp = new Date();
exp.setTime(exp.getTime() - 1);
// This cookie is history
var cval = GetCookie (name);
document.cookie = name + "=" + cval + "; expires=" + exp.toGMTString();
}
// -->
</SCRIPT>
</P>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
document.write (" <br> <B> <link>
<FONT SIZE = +2 COLOR = #f00000" + "
</FONT> </B> </BLINK> 您是第 <B>
<FONT SIZE = +2> <BLINK> " + Count()
+ " </BLINK> </FONT> </B> 次观看
软件报主页 <BR> 上次是在 <br> " + When()
+ " </b> <br> ")
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

□河北 刘向军

曾见过这样的多媒体界面, 界面中信息
定量显示并能通过命令按钮实现信息循环
翻页, 这种效果是如何实现的? 笔者以 Vi-
sual FoxPro5.0 实现了这种效果, 其步骤如
下。

一、建立一新表单。进入 Visual Fox-
pro5.0 系统, 在命令窗口中键入 Create form
或在“文件”菜单中选择“新建”, “表单”, 即
可建立一个新表单(Form1)。设置它的属性
Height 为 454, Left 为 0, Top 为 0, Width 为
633。

二、设定数据环境。用鼠标右键点击
“Form1”, 在被选中项中用鼠标左键点击“数
据环境”, 用鼠标右键点击“数据环境一文
档”, 在被选中项中用鼠标左键点击“添加”,
选择添加的自由表。本例设定为
“test.dbf”, 关闭“数据环境一文档”。

三、建立一列表框。用鼠标点击“表单
控制栏”中的“列表框”, 再在 Form1 上拉出
一矩形方框, 即可在 Form1 上建立一列表
框(List1)。设置它的属性 FirstElement 为 1,
FontName 为宋体, FontSize 为 12, FontBold
为 T, Height 为 298, Left 为 25, Top 为 70,
Width 为 576, NumberOfElements 为 14,
RowSourceType 为 5。数组 RowSource 为
testarr。

四、建立命令按钮一。用鼠标点击“表
单控制栏”中的“命令按钮”, 再在 Form1 上
拉出一矩形方框。即可在 Form1 上建立一命
令按钮(command1), 设置它的属性 Caption 为下
一屏, Height 为 54, Left 为 70, Top 为 385,
Width 为 101。

五、建立命令按钮二。用鼠标点击“表
单控制栏”中的“命令按钮”, 再在 Form1 上拉
出一矩形方框。即可在 Form1 上建立一命令
按钮(command2), 设置它的属性 Caption 为下
一屏, Height 为 54, Left 为 481, Top 为 385,
Width 为 101。

六、双击 Form1, 编写 Form1 的 load 过程。
步骤如下:

```
use test.dbf
```

VFP5 中循环翻页的实现

```
copy to array testarr1
k = recount()
l = fcount()
public testarr[k]
testarr = space(0)
for i = 1 to k
for j = 1 to l
testarr(i) = testarr(i) + testarr1(i, j) + space(2)
endfor
endfor
use
```

七、双击 Command1, 编写 Command1
的 click 过程。步骤如下:

```
use test.dbf
private k
k = recount()
if thisform.list1.firstelement < k - mod(k, 14) - 1
thisform.list1.firstelement = this -
orm.list1.firstelement + 14
else
thisform.list1.firstelement = 1
endif
use
```

八、双击 Command2, 编写 Command2
的 click 过程。步骤如下:

```
use test.dbf
private k
k = recount()
if thisform.list1.firstelement > 1
thisform.list1.firstelement = this -
form.list1.firstelement - 14
else
thisform.list1.firstelement = k - mod(k, 14) + 1
endif
use
```

运行 Form1, 可见列表中被选项为 14 项
且滚动条无效, 用鼠标点击“下一屏”按钮可实现
显示信息向后翻页, 用鼠标点击“上一屏”按钮
可实现显示信息向前翻页。
以上程序在 Visual FoxPro5.0 及 Win-
dows95 中运行通过。 □安徽 袁广林

再谈 VB5 中, 如何利用应用“程序 安装向导”创建一个程序组?

上期回答中, 建议手工修改 setup.1st 文
件来创建程序组, 其实有更加简单的方法。

Vb5 的“程序安装向导”本身也是一个
vb5 的应用程序, 其全部的源代码在 vb 的安
装目录下, 一般在 vb \setup1 \ setup1 \set-
up1.vbp, 在 vb5 的中文版中可以由用户打开
并修改这个工程文件中的源代码, 定制所有
自己需要的选项, 或者修改用户界面, 以生成
一个完全个性化的安装程序。

在这个程序中, 有如何安装程序组的代
码, 其源代码在窗体 frmsetup1 中的 form_load
事件中, 用户可以搜索以下代码:

```
Dim fCreateGroup As Boolean
If TreatAsWin95() Then
fCreateGroup = fDefCreateGroupUnder-
Win95 Or fAdditionalIcons
Else
fCreateGroup = True
End If
```

Vb5 在缺省情况下, 一律不为应用程序
创建程序组, 并把程序缺省安装在 start-
program menu 中。在 Win95, 只有在除了应用
程序可执行文件之外还拥有附加图标, 或者
fDefCreateGroupUnderWin95 已经被设为
True, 才创建一个程序组, vb5 只为 windows
NT 缺省创建程序组。

所以, 在对原来的安装程序做一备份后,
我们可以直接修改源代码, 生成程序组。具体
修改可以在这段代码的前面加一句, fDefCreate-
GroupUnderWin95 = true 或者紧接在这段
代码后加一句 fCreateGroup = True
重新编译这个文件之后, 你就可以获得
一个新的程序安装向导文件, 由它生成的安
装文件均可以自动生成程序组。

□四川 陈新 王玻

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年12月05日 49期 总第636期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★ 贴近读者 实用普及

国内首家引进国际高科技风险投资的四通利方公司12月1日在北京宣布:业已成功并购了海外最大的华人互联网站公司——华渊资讯,并计划在互联网上建立全球最大的华人网站——“新浪网”(SINA)。

四通利方原有的网站——利方在线是中国最受欢迎的中文网站之一。华渊资讯原有的网站——华渊网覆盖北美、台湾等地区。合并后的新浪网每天访问人次将超过40万。仅从访问人数上讲,新浪网的规模在全球华人中已是最大的。新公司还将在中国主要城市及台湾、新加坡、北美等主要华人地区设立分公司或办事处,并开通相应的地方版新浪网,提供新闻、信息和软件等全面服务。

在互联网作用不断扩大的今天。占全球人口六分之一的华人拥有了一个如此跨国度跨地区、用户众多的网站,这一事件对全球华人来讲是意义重大的。据有关人士透露,政府亦对新浪网寄予厚望。

1995年底,当Internet刚刚进入中国之时,四通利方便意识到Internet对中国的重要性,并开始策划其Internet战略。1996年4月底,四通利方国际网络部成立,并正式启动四通利方中文网站——利方在线,在全面为RichWin软件的宣传与用户服务的同时,先后开通了极具有特色的中文搜索引擎、中文论坛和聊天室的服务。1997年底,利方在线与利方软件产品服务网站脱钩,正式以ICP的形式独

在线顺利通过了Intel公司的“优化内容网站”认证。当时获得此称号的网站在全球仅有三十家。截止到9月底,利方在线日平均页面访问次数已经超过110万;成为各类企业在互联网

利方“新浪网”横空而出

上进行广告宣传的首选站点。

与此同时,四通利方的软件也开始了Internet之旅。1996年6月,四通利方首家公布了RichWin for Internet,全球第一个专为Internet中文用户服务的中文平台软件,并开始了长达6个月的网上测试活动,被誉为“网络标准中文平台”,并为中文平台的发展注入了新的活力。1997年10月,四通利方推出RichWin97系列产品,继承并发展了RichWin for Internet的功能,全面支持中文Internet应用,取得了巨大的商业成功。为了进一步深入发展Internet的应用,1997年5月,四通利方承接了国家863计划的“Internet/Intranet应用平台”的重点项目。同年6月,又与美国SUN公司签约,共建“四通利方-SUN JAVA应用实验室”,进行JAVA中文应用软件的开发,为全面掌握最新的Internet软件技术打下了坚实的基础。

1997年四通利方成功引入以华登国际投资资金为首的国际高科技风险资金,成为中国信息产业界首例引入风险资金的企业。公司价值为初创期的23倍,达到1,500万美金。公司具备了巨大的经济实力,开始全面调整公司发展战略,并把“中文”与“Internet”定为公司的重要发展方向。为制定具体的方案,1998年5月、8月和10月,四通利方总经理王志东连续三次到硅谷“寻宝”,经过多方调查与认真的分析研究,初步确定了把“全球华人Internet应用”作为公司的主要发展方向。

为了迅速抢占这一市场,10月四通利方果断地作出决定,利用资本动作中“合并与收购”的技巧,并总部设在美国硅谷的“华渊生活资讯网”公司。华渊公司是由三名斯坦福的华裔研究生创办的,目前所经营的网站是国际上最大的华人网站。

由于两家公司在技术、市场、人员等方面具有很好的互补性,公司改组后总价值将超过5,000万美元,成为最具实力的华人Internet公司。四通利方的王志

东、严援朝、马克将继续出任新公司的总裁、总工程师、财务总监,北京和硅谷仍将是这一跨国公司的技术和信息中心。新公司未来将设立分公司或办事处,并开通相应的地方版网站,组建中文Internet门户、虚拟社区和其他最新的Internet网络内容,大力发展中文Internet软件技术,全面提供软件、新闻、信息和网上服务等功能,力争成为全球最大的华人网站。

目前,这一并购行动仍在进行之中,两家公司位于北京、美国、台湾等地的现有网站将陆续进行改版,以适应“新浪网”的全新品牌。原利方在线的基础上制作的新浪网北京站(www.sina.com.cn)已于12月1日正式开通,四通利方现在的软件产品线仍将得到全力的发展,RichWin系列产品的新版本目前正在紧张的后期开发测试阶段。为了配合新公司的发展战略,未来的RichWin将更加强调最中文技术的整合以及中文Internet技术的应用,在全球华人Internet应用中扮演更为重要的角色。

四通利方掀起的这段“新浪”,预计将对蓄势待发的中国软件行业无疑具有强大的影响力和导向性作用。

原华渊资讯中文网站——华渊网介绍

1995年初,华渊网建立于加利福尼亚Cupertino。斯坦福大学的三个学生,Jack Hong,现年30岁, Benjamin Tsiang, 现年28岁, Hurst Lin, 现年33岁,在玩Hong的一个将机械制图在网上发布的软件时,发现能够对图形界面进行修改,将中文字符放入互联网。于是他们创立了一个站点,提供来自台湾的最新消息。

1995年夏天,该网站的日点击数达到了250,000次,使得斯坦福的网络经常堵塞。气愤的校方要求三人将他的小服务器换个地方。

三人通过关系找到了近五十万美元的风险投资,将网站定位为中文读者提供每日最新信息,包括新闻、娱乐、政治、投资、购物、文化和教育。接着,一位投资人向他们介绍了姜丰年(Daniel Chiang),当时是趋势(Trend Micro Inc)的总裁,担负管理者重任。Trend Micro Inc是一家年销售额近六千万美元的杀毒软件公司。姜丰年成为首席执行官,并取得公司20%的股份,包括优先认股权。

姜丰年看好华渊的前景,出任其总裁。很快,即为华渊带来了收益。美国老牌网站Excite成为华渊网的企业的全文档查询引擎合作伙伴,华渊网取得其广告收入的提成。华渊通过发展与各方的合作关系,极大地提高了自身地位,成为美国、台湾地区最大的华人网站。目前华渊网的日页面访问量已突破100万次,注册会员19万人。

原华渊总裁姜丰年简历

Daniel Chiang在1996年6月成为华渊网的首席执行官。在此之前,Chiang担任Trend Micro Inc的总裁,该公司是一家为大公司提供服务器杀毒软件的国际公司。在Chiang的领导下,Trend Micro由一个10人的小公司发展成为拥有200多名员工,97年销售额达到六千万美元的跨国公司。Chiang在德克萨斯大学(达拉斯)取得政治经济学硕士学位,在台湾国立 Cheng-Chi 大学取得外交学学位。目前Chiang在加利福尼亚Cupertino居住。

联想与CA宣布成立合资软件公司

1998年11月30日上午,联想集团总裁柳传志先生和CA有限公司总裁王嘉廉先生共同宣布:将在国内合资组建以联想冠群为名的软件公司,合资公司将在CA有限公司先进的软件开发管理经验和开发技术的基础上,研发出既适合中国市场,又能推向海外的软件产品,据悉,其中70%产品销往海外。

根据合作协议,合资软件公司将得到联想集团与CA有限公司直接的资本注入,一期投入100万美元,双方各投入50万,三年内合资公司累计投资将达350万美元,双方各占50%的股份,杜永波出任公司总经理。(预计将在6个月后),联想冠群软件有限公司将向国内及亚太华语地区推出第一个产品“问鼎”,它是一个可视化的,面向对象的,具备网络开发能力的,全中文环境快速应用开发工具。

新的合资公司,长远目标要成为中国最优秀、最大的软件开发公司。

联想冠群公司的成立,将对对中国软件产业的发展起到良好、积极的推动作用。

又讯,联想科技有限公司等7家公司借此时机与CA公司签定了总代理合同,是日,王嘉廉先生会见了代理商代表。

(本报记者 宋小梅)

国产计算机八成广东造

本报讯 广东省委常委、副省长卢钟鹤近日在'98广州国际科技投资研讨会上说:1991年至1998年,广东高科技产品产值年均增长速度达55%。去年全省高新技术产品产值达1116亿元,占工业总产值的9.02%。生产的2070种高新技术产品中68%达到国际或国内先进水平。高新技术产品销售收入1061.44亿元。广东计算机产量已占全国产量80%以上,硬盘占世界产量的30%,计算机板卡和软磁盘都占世界产量的10%。

Clipcache1.30 (www.xray.demon.co.uk) 是运行于 Win95 环境下的剪贴板功能扩展免费软件, 与同类的其他软件相比, Clipcache2.11 具有一些独特的优点。请看下面的介绍:

一、无窗口设计

运行 Clipcache2.11 之后, Win95 系统托盘 (即任务栏最右侧显示系统时钟所在区域) 就会多出一个 "Clipcache - Capturing" 按钮, 使用时只须用鼠标右键单击该按钮, 就可以弹出 Clipcache 快捷菜单。

菜单的上半部分有五条操作命令, "Open Window" 用来打开 Clipcache 窗口, 你可以在窗口中对剪贴板中的内容进行管理; "Capture Clips" 被选中时, Clipcache 的剪贴板扩展功能起作用, 否则你只能使用 Win95 提供的标准方式进行剪贴操作; "Options..." 用来打开 "设置" 对话框, 按照你的使用习惯对 Clipcache 进行定制; "Help Topics" 可打开帮助; "Terminate Clipcache" 可使 Clipcache 退出内存。菜单的下半部分第一行 "Active Group:" 后显示的是当前激活的对象组 (文字、图片等) 名称, 其下面即为该组内的对象列表, 列表中能容纳几个对象可以根据需要定制。

Clipcache 的使用非常简单, 你只要按通常方法进行了 "剪切" 或 "复制" 操作, 操作对象就会按 "先后上" 的顺序加入快捷菜单列表中。粘贴时只须用鼠标右键单击 "Clipcache - Capturing" 按钮, 在弹出的快捷菜单列表中选择需要粘贴的对象用鼠标左键单击, 再按通常方法进行粘贴即可。若粘贴的是最后一次放入剪贴板的对象, 则不必进行选择, 可直接进行粘贴。由于 Clipcache1.30 采用了无窗口的快捷菜单进行操作, 不占用桌面上的任何空间, 尽管它缺少某些自动功能, 但用起来很顺手。

二、强大的对象管理功能

Clipcache 具有强大的对象管理功能。首先, 它可以在使用过程中删除剪贴板中无用的对象, 防止剪贴板占用过多的系统资源。方法是: 用鼠标左键单击 "Clipcache - Capturing" 按钮, 在 "Clip xx.idx Clipcache" 窗口的左窗格中单击组图标, 再在右窗格中选择该组中需要删除的对象, 最后单击窗口工具条中的 "Delete" 按钮, 所选对象即从窗格和快捷菜单列表中消失, 放入自带的 "废物箱" 中。每次使用 Clipcache 结束后, 最好按上述方法删除全部无用对象, 以保证快捷菜单列表的 "清洁", 而 "废物箱" 中的内容可由 Clipcache1.30 自动清除。

由于快捷菜单列表能容纳的对象数目有

"Clip xx.idx Clipcache" 窗口, 单击 "File" 菜单下的 "New" 命令。在 "另存为" 对话框的 "文件名" 中输入你起的名字, 单击 "保存" 按钮。以后你剪贴的内容即可用 "File" 菜单下的 "Save" 命令保存在你命名的 idx 文件中。再次调用时只须在 "File" 菜单下单击相应的文件即可。如果没有, 可单击 "File" 菜单下的 "Open" 命令, 在对话框中寻找。

除此之外, Clipcache1.30 还可以对剪贴板中的内容进行浏览。你只须选中右窗格中的对象 (文字或图片), 即可在右窗格中看到浏览结果。

三、Clipcache 设置

当你用鼠标右键单击 "Clipcache - Capturing" 按钮, 在快捷菜单中选择 "Options..." 命令单击, 即可打开 "设置" 对话框。其中

"General" 选项卡 "Tray" 框下的 "Enable..." 项应选

中, 这样可在快捷菜单中显示出剪贴对象列表。对象数目可通过 "Show" 后的数字进行调整。其余各项选中与否关系不大。

"StartUP" 选项卡中共有五项, 第一项的作用不明显; 选中第二项可自动清除存放在 Clipcache1.30 自己的 "废物箱" 中的无用对象; 选中第三项可自动打开最近用过的 idx 文件; 选中第四项可自动激活剪贴板增强功能; 选中第五项可使 "Clip xx.idx Clipcache" 窗口自动最小化。因此, 除第一项外的后四项最好都选中。

"Advanced" 选项卡下面有三个选项, 第一项选中后可限制过大的文本 (其字节数可由用户指定) 被剪切或复制, 第二项选中后可限制过大的图形 (其字节数可由用户指定) 被剪切或复制, 第三项选中与否均可。你可以根据需要选用。

□ 新疆 张迎新

剪贴强力胶 Clipcache

限, 所以 Clipcache 采用了按对象分组的方法显示列表。给对象分组的方法是: 打开 "Clip xx.idx Clipcache" 窗口, 单击窗口工具条中的 "New Group" 按钮, 在左窗格的组名称框中输入名称即可 (可用中文, 如 "文字"、"图片" 等)。给剪贴板中的对象分组的方法是: 用鼠标按住右窗格中的对象, 拖入它所属的组中即可。某一对象组被激活后, 快捷菜单中的 "Active Group:" 后即显示该组的名称 (如 "文字"、"图片" 等), 属于该组的所有对象可以用上面介绍的方法进行粘贴。将某一对象组激活的方法是: 在 "Clip xx.idx Clipcache" 窗口的左窗格中选中需要激活的组, 然后单击 "Tools" 菜单下的 "Active Group:" 命令即可 (被激活的组图标前有一箭头形标记)。Clipcache 还可以将剪贴过的内容以 idx 文件的形式保存下来, 需要时可再次调用。方法是: 在剪贴开始前打开

图片减肥新秀

顾名思义, JPEG Optimizer 就是 "JPEG 优化程序", 就是能把 JPEG 文件进行再压缩的好东东, 就是在画质不变的情况下, 至少能把 JPEG 体积减少 50% 的神奇软件。

第一次开启 JPEG Optimizer2.00, 你一定会惊讶其简陋的界面, 但这却正是 JPEG Optimizer2.00 的独到之处; 没有华丽的外表, 只有实用的操作; 没有冗长的身段 (仅 700K), 却功能强大、极易上手。

点击 OPEN 按钮, 选择目标图片 (全面支持 BMP、JPG、PCD、PIC、TIF、PNG、TGA、WMP 等多种格式), JPEG Optimizer2.00 窗口中随即出现两幅图片文件, 左边的是源文件, 右边的压缩后的文件预览 (如图, 注意文件头上显示的压缩率和大小)。你可拖动滑杆调整压缩比例 (当然, 压缩比越大, 图片画质越差, 主要表现是马赛克现象明显)。在你调节满意后, 就可以点击 SAVE 按钮保存了。怎么样, 够傻瓜的吧。

如果 JPEG Optimizer2.00 只有以上的区区雕虫小技的话, 它也不敢叫 "Optimizer" 呀, 更厉害的还在后头呢。你可看见 SAVE 按钮左侧的八个小按钮了吗? 对那就是 JPEG Optimizer2.00 的 "Expert Mode" (高级模式), 其中前四个按钮分别表示删除附加色素 (即多余的色素, 包括多余的层和不能显现的景物等)、隔行压缩 (只压缩偶数行)、更大的压缩和最大的压缩等; 后四个按钮则都是划定范围的选项, 其作用是将框入选定区的图像保留细节, 而将其余部分进行压缩, 这样对图片中的主要景物能起到很好的保护作用。

另外, 诸如放缩、重做、位图转换, 将彩色变为灰度等常规功能, 在这里我就不再废话了, 留下时间让诸位赶快去上网 "DOWN" 下来吧 (www.xat.com)。

□ 武汉 魏坤

在 ta 站点, 我们可以看到 JPEG Optimizer 已推出 3.0 版, 界面有所变化, 功能也更为增强。

目前一些较大的软件均配备自身的 help (帮助) 文档, 但该文档对于初学者来说需要前后翻来覆去查找很不方便, 也不直观。

"Help to RTF" 软件就能帮上大忙, 它可以将 help 文档快速转换为通用的 RTF 格式, 用户可以通过 WORD 等文字处理程序进行浏览、打印, 非常方便。

RTF 文件格式是一种使用业界标准文本标志语法的文本文件格式, RTF 标志有点类似于 HTML 标志, 并且从 help 文档提取出来的 RTF 源文件可以被任意地使用、修改。转换后的 RTF 文件同样也可以包含文本、划线、图形、关键词。

基本的转换步骤如下:

- 1、启动软件, 在 "select input file" 对话框中选择指定目录下的 help 文档;
- 2、"select Input format" 对话框中选择输出文件格式。"Prepare print-ready document" 格式将图形作为 RTF 文档的一部分, 隐藏脚注, 段落压缩到最低; "Prepare recompliable source code" 格式将图形同 help 文档建立时一样以 SHG、BMP 或 WMF 格式存储, 同时创建一个 HPI 工程包, 脚注、段落保存了下来。按 "continue" 继续;
- 3、"Splitting" 对话框中选择分割方式。"Create only one RTF file re-

help 文档转换专家

gardless of size" 将 help 文档转换成一个 RTF 文件; "Split the output into several files" 按次序转换成几个文件, 如 FILExxx1.rtf, FILExxx2.rtf 等。按 "continue" 继续。

4、"Page breaks" 对话框中选择是否创建页中断。页中断增加对大标题的可读性。

5、"Index generation" 对话框中选择是否创建 help 文档中关键词的索引。索引放在 RTF 文档最后。

6、"Table of Contents" 对话框中选择是否创建 help 文档中标题的目录列表。

7、"Embedded windows DLL support" 对话框中选择是否创建具有显示图形、图标及其它控制专用 DLL 的 help 文档的标题的快照 (Snapshot)。

8、"Jumps" 对话框中选择是否显示原文档的上划、下划线表示。

9、"Graphic Representation" 对话框中选择将图形是作为单独的文件还是作为 RTF 文件的一部分存储。

10、"Ready to convert" 对话框中提示将转换文件。按 "continue" 后开始转换。

该软件为共享软件, 可从 <http://www.herdsoft.com> 下载 30 天试用版。

□ 江苏 丁斌

时下,多媒体在各方面都得到了广泛的应用。本文着重介绍多媒体创作中的一些基础知识,希望对有志于从事多媒体创作的朋友有所帮助。

一、多媒体

1. 多媒体

多媒体(multimedia)是指可以由计算机处理的信息,可以是文本、图形、图像、声音、动画、视频等信息。多媒体技术源于80年代末,成熟于90年代。它集图、文、声、像于一身,给我们的生产生活带来了质的飞跃。再加上与计算机的联姻,多媒体技术更是如虎添翼。

2. 多媒体的特点

多媒体主要有以下四个特点:

(1)集成性

一方面,对最终用户而言,多媒体信息并非以各自的形式独立存在,而是图、文、声、像集合在一起展示于用户面前的。另一方面,由于计算机的应用,这种集成性还表现在媒体资料存储的方式上。正如我们所熟悉的各种类型的磁盘文件,如:AVI、MOV、BMP、MAV等。

(2)控制性

多媒体并不是多种媒体的简单集合,它是可以控制的。具体表现在多媒体作品演示时,相同的多媒体素材在不同的编辑组合下,可以产生截然不同的视听效果。它的控制性也包含两个方面,一是开发人员的控制,他们利用计算机对多媒体素材进行处理,设计制作出具有独创性的多媒体作品;二是用户的控制,用户可以对多媒体作品进行简单的,诸如播放、关闭、修改(如果作品提供这种功能的话)等的控制。

(3)交互性

最初的多媒体是不具备交互性的(如电影、电视),由于计算机技术的发展,多媒体作品与用户的交互成为可能。开始,这种交互性表现在文字的输出、处理和输入上;后来,GUI的引入使图形界面成为交互的主要方式;现在,交互被广泛地应用在CAI、CAM、各类查询系统等领域。游戏,可以说是最具代表性的交互式多媒体作品。

二、多媒体系统构成

1. 多媒体系统

多媒体系统是指进行多媒体软件的设计、制作或使用多媒体软件所需的各种硬件设备和软件的组合。多媒体系统又可分为多媒体制作系统和多媒体播出系统。一台VCD机、一台多媒体工作站都可以称做多媒体系统。它们又可分别称做多媒体播放系统和多媒体制作系统。

2. 多媒体系统的构成

具体来讲,多媒体制作系统应包含如下组成部分:

(1)输入设备

输入设备包括各种多媒体素材的采集设备。如数码相机、扫描仪、MIDI设备、摄像机、录音机甚至网络接入设备等

(2)处理设备

处理设备包括主机等编辑多媒体素材的硬件设备。

(3)多媒体系统软件

当然是指多媒体操作系统。如最常见的Windows 3.X、Windows 95/98、Mac OS等。

(4)多媒体创作软件

这些软件帮助多媒体创作人员对采集来的多媒体素材进行编辑,以完成创作课题。如图像编辑工具(PHOTOSHOP、COREL DRAW)、动画制作工具(2D: Animator Pro, 3D Studio; 3DS MAX、EXTREME 3D、Soft Image 3D)、声音编辑工具(CAKE WALK、COOL EDIT、Gold Wave)、多媒体著作工具(TOOL BOOK、Authorware)等等,不胜枚举。

(5)多媒体播控系统

设计是为了播放,当然就得有多媒体播控系统。它可以是基于计算机的播放软件,也可以是独立的播放系统,播放软件有Xing Player、超级解霸、PowerDVD等。硬件可以是VCD机、DVD-ROM、投影仪等。

(6)多媒体软件

这是开发结果,也是用户消费目的的载体。

三、多媒体创作

1. 多媒体软件开发流程

多媒体软件的开发不是一件简单的事情,它也是软件工程,要想顺利地开发工作,

就得遵循一定的开发流程。其中最为重要的环节之一就是开发流程,它指导着开发人员的开发步骤以及相互之间的关系,力求达到最合理的统筹安排,使开发工作能最快、最有效率地进行。

一般多媒体软件开发遵循的流程:创意策划→素材收集→前期制作→后期制作→信息反馈。其具体细节视开发队伍的人员安排、开发条件以及开发课题的实际情况等各方面条件的影响而定,在开发的过程中,还要视各项工作的进展状况不断地进行调整,使开发工作更有效率。

2. 多媒体创作方法

创作方法的选择关系到多媒体开发工作进行顺利与否。由于计算机技术的发展,在硬件方面,给多媒体的开发提供了良好的设备;软件方面则提供了多种多样的开发工具。开发人员有了越来越多的选择,可以根据不同的需要进行选择。一般地,可以采用程序设计语言,也可以采用多媒体著作工具,更多的,则是两者兼而有之,使它们优势互补。

四、多媒体创作工具

“工欲善其事,必先利其器。”要想创作出一部优秀的多媒体软件,就必须根据自己的实际情况选择一套适合自己的多媒体创作工具。所谓“磨刀不误砍柴工”,多积累一些这方面的知识一定会对你进行多媒体创作大有帮助的。

多媒体创作工具的分类,一般按照它们提供的工作方式分为基于语言、基于时序和基于流程三种。

多媒体创作初步

1. 基于语言的多媒体创作工具

基于语言的多媒体创作工具可以分为编程类和脚本类。如果希望用编程的方法来实现多媒体,最佳的创作工具就是使用MicroSoft公司的Visual Basic。可以说目前大多数Windows中的多媒体高级应用都或多或少使用了VB。作为一种强大的编程语言,来实现多媒体的功能,应该说绰绰有余的。但是使用VB进行多媒体创作需要创作人员对VB有相当的熟悉。而且许多功能的实现不如在一些专门的多媒体创作软件中实现方便。

脚本(Script)是用基于脚本的创作工具提供的程序设计语言编写的一段代码。基于脚本的创作工具一般会向开发人员提供一套完整的脚本语言(Script Language)、脚本语言编辑器(Script Editor)和预览器(Previewer),以类似程序设计语言的形式控制多媒体素材。脚本语言提供了变量、函数、子程序、循环以及各类运算等程序中常见的编程方法及概念,使多媒体创作变得具有很强可控制性。脚本语言编辑器则提供了编辑脚本语言的集成环境。预览器则可以观看播放还未完成的脚本,使开发者可以随时调整播放效果,以便及时调整在播放过程中不尽人意的部分。

基于脚本语言的多媒体创作工具主要是Macromedia公司的Director,目前的最新版本是6.5版。Director使用了其特有的Lingo脚本语言作为处理各种媒体之间联系的方法。它提供了大量的函数和命令,可以创作出非常复杂的多媒体软件。

此外,ToolBook也是一种常用的基于脚本的多媒体创作工具。它是由美国Asymetrix公司推出的基于Windows平台的开发工具,提供了图形用户界面(GUI)的工作环境和面向对象(OOP)的编程方式。ToolBook有自己的Script语言——OpenScript。ToolBook还引入了书和页的概念,将每一个多媒体软件视为一本书,每一本书又是由许多页组成,每一页完成一项或几项操作,并通过选择按钮来进行页与页的切换。

2. 基于时序的多媒体创作工具

当一个多媒体作品主要按时间来控制各个多媒体素材的播放时,一般采用基于时序的开发工具。比如制作一家公司的简介软件,首先播放该公司的外景,然后切入产品演示,最后销售经理做一番讲解,讲解的同时播放讲解的配音,还有背景音乐。在这里,开发人员只需控制场景与场景之间的关系以及各个多媒体对象的起始时间、长度即可。

这类创作工具的好处是简单易学,但它的

交互性很差,最适合商业多媒体演示软件的制作。此类创作工具首推Action!。Action!工作于时间线(Timeline)上,多媒体对象的播放顺序一目了然。创作者把多媒体素材放置在时间线上,并设置播放时间长度,即可完成简单的创作。

3. 基于流程的多媒体创作工具

这类工具操作简便,多媒体演示步骤明确,场景与场景之间、素材与素材之间、交互与响应之间的关系直观明了,不需要脚本创作工具那样记忆脚本语言,又同时具有脚本创作工具的灵活性,对对象的控制只需按要求填写属性对话框即可。不但如此,它还提供了面向用户的强大的交互性,因此,基于流程的多媒体创作工具应用十分广泛。

Authorware Professional是目前世界上公认的交互性最强的多媒体创作工具。它在流程线上放置图标的工作方式进行创作。如果你需要设计一个交互性比较强的多媒体软件,那么,Authorware一定是你的第一选择,因为你很容易地设计各种交互方式。目前国内市场上的大部分教学光盘基本上是使用Authorware制作的。Authorware目前的最新版本是5.0版,据说Macromedia公司还准备推出中文版。

基于流程的多媒体创作工具还有Icon Author等。这里就不一一介绍了。

五、多媒体创作素材

搞多媒体创作不能没有素材,素材的好坏关系到作品质量的高低。下面,就几类常用素材进行简单说明。

1. 文本

文本是多媒体软件中使用最多的多媒体素材,它包括在整个软件中所有的文字信息,以及用户所做的文字响应。在同一显示屏幕中,文本数量的多少、字体的选择、字号的大小、位置的安排都需要做细致地考虑,安排不好会使效果大打折扣,这对于用户来说十分重要。其它素材也是这样,不过文本能提供大多数的信息,因此,在这方面显得尤为突出。

文本的编辑采用一般的字处理软件即可,如Word、WPS等。

2. 图形图像

图形图像包含了比文本更丰富的信息,能够表达文本所不能尽言的内容。在计算机领域里,提到一幅图像,就必然离不开以下技术指标:

(1)尺寸:即图像大小,用水平方向与垂直方向上的像素数目乘积来表示,如640×480、1024×768。(2)彩色模型:即图像采用的色彩描述方法。常用的有RGB(红、绿、蓝)、CMYK(青、橙、黄、黑)、YUV(亮度、色差)等。

(3)色彩数:即每个像素可表示的最大颜色数目。如果每个像素使用4bit,则色彩数为 $2^4=16$;如果每个像素使用16bit,则色彩数为 $2^{16}=65536$ 。一般来说,图形的色彩数越大,就越清晰,但是说占用的磁盘空间也会越大。

(4)图像文件格式:图像以文件形式存储就必定有文件格式,不同的文件格式以不同的方式描述图像,如果将图像压缩,采用不同的压缩算法也会形成不同的文件格式。

在处理素材时,我们需要将图形的以上指标调整合适,而且各种指标都必须按照实际的需求确定。

3. 音频

可以说,一部作品没有了声音就不能称其为多媒体作品,虽然这么说并不严格,但足以反映出声音在多媒体作品中的重要性。由于声音采集、制作的设备、方式和采样精度、压缩算法的不同,音频文件也有许多不同的格式。根据多媒体制作软件所支持的音频文件格式,我们必须将其其它格式的文件转换为可以在多媒体软件中使用的格式。

4. 动画、视频

动画、视频的使用使多媒体软件更加生动活泼、更具有吸引力。动画的制作软件有很多,从2D到3D,从业余到专业,从Windows平台到Mac OS,不用说,动画格式也是纷繁芜杂。我们也必须根据所使用的硬件和软件确定动画与视频文件的格式。

□北京 郑宇江

主板是电脑中连接各个部件的桥梁，主板性能的好坏，直接影响到整个系统的性能。然而，选购一块合适的主板并不容易。对自己新阶层的来说，应以主板的性能价格比作为自己购买的基本依据。这是因为主板上主要部件就那几个，生产这些部件的厂家水平相差无几。因此，差不多的部件组装出来的主板性能不会有太大差异（假冒伪劣产品除外）。以下是有关主板选购的几点建议：

1. 根据 CPU 选择适合的芯片组
目前，支持 AGP 的 Pentium II 芯片组只有 Intel 的 440LX 及 440BX。而基于 Socket7 的主板所使用的芯片组，除了正在退潮的 430TX 外，还有 SiS、VIA 和 ALI 等的芯片组。由于 Intel 正在实施以 Slot1 打垮 Socket7 的策略，其它芯片组生产厂商不得不极力增强其 Socket7 芯片组的功能。以 VIA 为首的厂商已推出了具有 LX、BX 特性的 Socket7 芯片组，使得 Socket7 系统可以使用 AGP 显示卡等新设备。比较有代表性的有：VIA 的 VP3、MVP3 和刚刚推出的 MVP4；SiS 的 5591/5595；ALI 的 Aladdin V 等。

对使用 Pentium II CPU 的用户来说，最好选择 440BX 主板。因为它支持 100MHz 外频和 AGP 等一系列新特性，其主频范围更宽（66MHz、100MHz 等），在 100MHz 主频下能获得更好的系统性能，是超频爱好者的首选。此类主板有升技 ABIT BX6、中凌 ATC 6220、华硕 ASUS P2B 主板、梅捷 SOYO-6BA 主板。

而对使用 Cyrix 和 AMD CPU 的用户来说，采用 VIA、SiS、ALI 的最新芯片组（MVP3、MVP4、5591/5595、Aladdin V）的主板更好。它们能充分发挥 Cyrix 和 AMD CPU 的性能，并以较低的成本获得 100MHz 外频、AGP 等新特性。此类主板有：微星 MS-5169、梅捷 SY-5EHM、磐英 MVP3C-M 和大众 503 等。

2. 根据自身水平选择主板跳线方式
主板上最复杂的莫过于 CPU 设置，传统的方式是采用跳线来设置 CPU 类型、电压、主频、倍频等。较新的方式是使用一排或两排 DIP 开关来设置，它在本质上与跳线相同，但比跳线要方便。最方便的是采用 Speed Easy 技术的主板，所有 CPU 的类型、主频、倍频、电压均由 BIOS 自动侦测进行设置。对水平不高但资金充裕的用户来说，选购此类主板为上策，如联想的 Legend v 和 Brilliant-I 主板。另有一种在 BIOS 中手动设置 CPU 参数的免跳线主板也可以考虑，它具有自动保护功能，一旦设置错误就无法开机，自动通知用户重新进行设置，如中凌 ATC-6120、升技 AX5 等。以上两类主板的共同

除了目前的 USB 外，IEEE 1394 这个连接介面也是受到许多厂商注意的规格。USB 介面 (Universal Serial Bus: 通用串行总线) 已普遍成为目前新款电脑内建的规格，但是除了 USB 以外，还有另外一种更快速的连接介面 IEEE 1394，也引起许多厂商的注意。

IEEE 1394 是由 IEEE (Institute of Electrical and Electronic Engineers) 所推出的，IEEE 1394 无论在使用及外观上均与 USB 相当的类似，不过在功能上比 USB 表现更佳，目前的 USB 介面其传输速度为每秒 12Mb，因此在一些不需要大量资料传输的周边如鼠标、键盘、显示器、音效等周边，可以说是恰如其份。

而 IEEE 1394 目前的传输速度有从 24Mb 到 400Mb 等多种规格，在未来如有需要还有可能继续加大其传输速度，因此可以满足许多快速传输资料的要求。

另外，IEEE 1394 可以做到“hot-pluggable”（热插拔），也就是说在增加或删除周边时，无需切断电源或重新开机，因此在使用上会更加便利简单。

就目前来看，已推出并使用 IEEE 1394 介面的产品多为消费性的电子产品，如摄影机、相机、录放影机等，在未来将会包含数字化电视、音响等，也就是说，IEEE 1394 将会肩负起电脑与各式家电产品沟通的通道。

因此，如果 IEEE 1394 能够广泛的使用在各项电脑周边及各式家电上，个人电脑将能有效地控制各式的家电产品，这将使我们的生活更加的便利。

IEEE 1394: <http://www.1394ta.com/>

□广州新加

缺点是主板价格稍高，一般不能超频使用。对多数发烧友来说，使用跳线或 DIP 开关的普通主板仍是首选。因为它们的价格相对较低，而且有利于超频等非常规方法的运用。

3. 最好支持 100MHz 外频
由于 PCI 总线以外部总线频率的一半运行，挂在 CPU 局部总线上的内存和二级高速缓存以外部总线频率来运行。CPU 工作频率则是外部总线频率和倍频系数的乘积，因此主板外频对系统性能有很大影响。所以，支持 100MHz 外频的主板已成潮流，Intel 440BX、VIA MVP3 等芯片组已正式支持 100MHz 外频。除 P II CPU 外，支持 100MHz 外频的 K6-2 (Socket7) CPU 已经面世。所以，正式支持 100MHz 外频的芯片组和 CPU 的配合，可使系统达到更高

主板选购原则

的性能。

4. 能支持更多的 CPU
主板对 CPU 的支持首先表现在能够提供 CPU 所需要的工作电压和频率设置，较先进的 Socket7 主板能支持 55/60/66/75/83/90/100/112 MHz 的外频和 1.5~5.5 倍频，而 Slot1 主板最高可以支持到 550MHz 的 P II 处理器，66/100/112 MHz 的外频。

另外，目前的 MMX 处理器均采用双电压供电方式，其核心电压较低，而且有核心电压有进一步降低至 2.0V 以下的趋势，以减少发热量。所以主板若能支持较低的核心电压，会有更强的适应性；也便于用户采用降低核心电压的方法节能。

5. 最好有 CPU 过热保护及监控功能
现在的 CPU 功耗很高，其散热器安装在 CPU 顶部（或侧面）的风扇。不论风扇转速降低或是停转，以及环境温度过高使风扇不能正常散热，轻者会造成死机，重者可能会烧

iMac 的兴起，使一直未被重视默默无闻的 USB 规格枯木逢春，成为未来接口。可见硬件市场也有赖于某些“名牌”效应。而几乎和 USB 同时出世的另一规格 IEEE1394 也有望披英特尔的“名牌”成为未来的主角。

最近，由英特尔和 Vital Technical Marketing Inc. 所主办 CompuDevCon 技术论坛圆满落幕，大会邀请多位业界代表提供最先进的关键技术，此论坛主要的内容是取材英特尔在美国每半年举办一次的 Intel Developer Forum 会议。

此次 CompuDevCon 技术论坛以运算平台的关键技术为主题，不仅让平台开发人员了解英特尔致力推动规格技术；对于一般消费者而言，处理器龙头大厂英特尔致力推动的规格也是明日选购资讯产品时该注意的配备。

在此次 CompuDevCon 技术论坛中，有几项提出讨论的新规格即将是未来电脑的标准配备，分别是 USB、AGP、PCI 及 IEEE1394。USB 在最近因为苹果电脑 iMac 的空前成功，带动了电脑周边设备厂商纷纷推出类似 iMac 透明风格的 USB 产品。

USB 在苹果电脑 iMac 的成功带动下，使得众多 PC 厂商也跟进大量采用 USB 介面。USB 成为未来电脑主流传输介面已是屈指可待的，因为 USB 具有不少方便使用的优点。理论上而言，USB 介面可以串连 127 个同时使用 USB 介面的设备，而且彼此设备间可以串连。因此电脑主机上只要有一个 USB 插槽，即可透过 Hub 的连接串连周边设备，如此可以大幅改善目前一般个人电脑连接线繁杂的恼人困扰。

USB 还具有热插拔的功能，如果操作系统支持 USB 介面的话，在开机状态下更换新介面卡后，操作系统可以直接抓到此新增介面卡的位置，不用再重新开机设定。除此，USB 也大幅改善传输频宽，USB 可达每秒 12Megabits 的资料传输速率。

AGP 图形加速总线则是英特尔为改善大量图形资料传输所设计，随着愈来愈多的 3D 图形需仰赖大量的资料运算，既有的 PCI 总线已经不够使用，而且 PCI 总线是采取各设备共用既有的 33MHz 传输频宽，图形运算所

毁 CPU。如果主板具有 CPU 过热保护及监控功能，就可以通过监控芯片接收温度传感器和转速传感器的信号，对风扇增加转速或发出报警信号。这一功能对需要长期连续工作，或环境温度较高的电脑来说是必要的。当然，这需要付出额外的资金。此类主板有：中凌 ATC 6220、升技 BX6、映泰 M6TBA、宏碁 i440LX 等。

6. 最好选择 ATX 主板
与传统的 AT 结构主板相比，ATX 主板将串口、并口、USB 口、PS/2 鼠标接口、键盘接口集中在一起，使各接口与设备的连线更短，减少了干扰，提高了性能；CPU 从扩展槽下方放到侧面且靠近电源，既避免了和长插卡的冲突又可以由电源风扇协助散热。更重要的是，ATX 主板与 ATX 电源配合可实现软件关机、远程开机等网络应用非常需要的功能。另外，ATX 机箱的价格也比早期大大下降，故初次装机的用户最好选用 ATX 主板。如果你

选用 AT 主板，也最好买带有 ATX 电源接口的，只要你的 AT 机箱装有 ATX 电源，就可以获得 AT 主板 + ATX 机箱的效果。

7. 其它
选购 P II 主板的用户应注意其 BIOS 是否支持 PC100 规范（即带 SPD）的 SDRAM，此种主板可从 SDRAM 的 SPD 中读出相关参数，并据此尽可能的优化内存读写操作，从而使系统的性能和稳定性更好。但增加的成本很少，每条内存仅存 10 元左右。

对于仅仅从事办公等一般用途的用户来说，内置声卡和显卡的一体化主板，如紫荆二代等也可以考虑，它可以省去不少安装麻烦，并且能为你节约资金。

另外，购买 Socket7 主板时应注意它的 cache 不应小于 512K，最好为 1M。目前，假 cache 似乎并不少见，但以少充多却不能不防。最好多用几种软件对主板进行检测，防止吃亏上当。
□新疆乌鲁木齐张迎新

拥有的频宽就更小了。

AGP 总线的传输频宽可高达 66MHz，而且是专供处理视频图形资料使用。目前众多的 3D 加速绘图卡大部分都采用 AGP 介面，而为了视频影像的品质要求日益增高，目前也已发展出 2 倍速的 AGP 介面。市面上较新款的主机板已皆采用 AGP 介面的设计，未来显卡也必须选择 AGP 介面产品。

在 PCI 总线方面，已经使用多年的 2.1

英特尔力推 USB、IEEE1394 新规格

版本也将改版，新增 16 项工程修定的 2.2 版也将推出。在 2.2 版本中，支持更完善的电源管理功能，更方便使用远端启动电脑的功能，而且 2.2 版本具有热插拔的功能，并能辨识介面卡芯片厂商代码，操作系统即会自动载入适当的驱动程序，达到真正即插即用的功能。

在服务器方面，新版的 PCI-X 总线具有高达 133MHz 的传输频宽，而且支持热插拔的功能，对于网络传输频宽需求的增大非常有帮助。笔记型电脑方面则首次有专供笔记型电脑使用的 Mini-PCI 介面卡，此介面卡尺寸非常小，很适合笔记型电脑和其他便携式电子产品使用。

另一个即将改变的传输协议规格是 IEEE 1394，IEEE 1394 距离普及还有一段时日，但 IEEE 1394 的传输频宽非常令人期待。IEEE 1394 具有热插拔的方便使用优点，其传输频宽可高达 100MHz 至 400MHz，而且每个连接的设备可以依不同的传输速率运行。未来 IEEE 1394 规格将可高达 800MHz，甚至更高的传输频宽。IEEE 1394 目前的传输速率可由 100Mbps 至 400Mbps，比 USB 所具有的每秒 12Mbps 传输速率高速得多，而且未来 IEEE 1394 将到达 800Mbps，甚至突破 1Gbps 的传输速率。由英特尔和德州仪器的推广，加上 Windows 98 也新增支援 IEEE 1394 的功能，可以见得 IEEE 1394 是下一世纪高速接口的标准。

由英特尔极力推动的这些规格不久都将实现。对消费者而言，更大的传输频宽可使操作电脑的过程更顺畅，因此未来选购电脑产品时要特别注意是否具有这些规格。

□广州新加

对电脑爱好者来说,追求速度是一个永恒的目标。根据系统的“木桶”理论,电脑的总体速度是由系统中速度最低的部件制约的。由于硬盘的数据传输速率相对于 CPU、内存、显示卡等部件是最低的,故硬盘成为电脑这只“木桶”中最短的一块木板。一块优质高速的硬盘能有效提高电脑的整体性能,怎样才能选购到一块数据传输速率最高的硬盘呢?为此,必须从硬盘的整个数据传输过程进行分析。

一、硬盘数据传输过程

当我们启动一个程序或程序发出读数据指令后,硬盘中的磁头首先要找到该程序或数据所在的扇区,由于磁头每一次要找的扇区离磁头的远近不同,故我们以平均寻道时间来证明硬盘寻找数据扇区的快慢。由于找到数据扇区是完成数据传输的前提,所以平均寻道时间越短的的硬盘,其数据传输也就有可能越快。当磁头找到数据扇区后,磁头先将数据读出并放入硬盘的高速缓存中。这个过程是在硬盘内部进行的,故将其称为内部数据传输速率,硬盘的内部数据传输速率主要是由硬盘的结构和采用的技术决定的。最后,数据再由系统从硬盘的高速缓存中读入内存。这个过程是在硬盘外部进行的,故将其称为外部数据传输速率,硬盘的外部数据传输速率是由硬盘接口类型决定的。以 IDE 接口为例,它的历次改进都是为了提高了 IDE 硬盘的外部数据传输速率,直至最新的 UltraDMA/33 标准,使硬盘的外部数据传输速率达到了 33M/S。

由以上数据传输过程不难看出,硬盘仅有较高的外部数据传输速率是不够的。如果一块 UltraDMA/33 硬盘的平均寻道时间较长,内部传输速率较低,也会出现“外部”等待“内部”读出数据的情况,即使外部接口提供了数据高速传输的可能,不难看出,硬盘接口类型不变时,

在 PNP 主板上安装多块非 PNP 板卡

目前市场上能买到的主板一般都具有“PNP”(即即插即用)功能。但是,实际应用中经常会碰到要求加装“非 PNP”功能的板卡情况。而且“PNP”板卡经常会与“非 PNP”板卡造成系统资源冲突。解决的办法通常是不断地调整设置“非 PNP”板卡的 IRQ 设置与 DMA 设置,给装机造成很大的麻烦。下面介绍一个利用 WIN95 系统在“PNP”主板上安装多块“非 PNP”板卡的办法。

一 开机,按“DEL”键,进入 BIOS 系统设置主菜单。

二 移动光标到“PNP/PCI CONFIGURATION”项,按回车键进入设置。

三 移动光标至 IRQXX, DMAXX 各项,把它们都设置成“PCI/ISA PNP”。

四 保存并退出 BIOS。

五 重新启动计算机,进入 WIN95 环境。

六 用鼠标按以下顺序逐级双击“我的电脑”图标 → “控制面板”图标 → “系统”图标,在系统属性栏中选择“设备管理”,然后双击“计算机”项,这时候出现“计算机属性”栏,选择“中断请求(IRQ)”项,认真记录下当前计算机中硬件使用系统中断资源的情况,以便后用。同样选择“直接内存访问(DMA)”项,并记录下硬件使用系统 DMA 资源的情况。其他两项,“输入/输出(I/O)”项与“内存”项同理记下使用情况。

七 关闭计算机。按照以上记录,把需插入主板中的非 PNP 板卡的 IRQ, DMA, 输入输出地址等各项设置到未被系统占用的任一 IRQ, DMA, 输入输出资源。例如:若系统未占用 IRQ11,则把非“PNP”板卡的 IRQ 设置成 IRQ11。若板卡需要 DMA,输入/输出(I/O)等设定的,则同理设置。

选购一个高速硬盘

平均寻道时间和内部传输速率才是决定硬盘性能的关键因素。那末,它们又由那些因素决定呢?

二、决定硬盘性能的关键因素

硬盘的平均寻道时间是由其物理结构决定的。一般来说,每块硬盘的平均寻道时间可从其使用说明书或使用软件测出。选购硬盘时人们对这个指标也比较注意,这里不再赘述。

除平均寻道时间外,决定硬盘性能的关键因素——内部传输速率,由于人们了解不多且很难测试,购买硬盘时很少有人加以考虑。从宏观上看,硬盘的内部传输速率主要由以下几个因素决定。一是硬盘转速。这是因为在单碟容量相同的前提下,碟片转速越高,单位时间内磁头能读取的扇区数越多,相应的内部传输速率随之提高。二是单碟容量。这是因为在硬盘转速相同的前提下,单碟容量越高,则每个磁道平均容纳的扇区数越多,单位时间内磁头能读取的扇区数也越多,相应的内部传输速率随之提高。

同时,硬盘单碟容量的提高意味着一张碟片上放入了更多的磁道(即磁道更密),磁头可以在相同的时间内查找更多的磁道,也就减小了平均寻道时间。三是硬盘采用的磁头及其他技术的水平。这是因为随着转速和单碟容量的提高,会带来磁头精密定位、硬盘发热、噪声等一系列技术问题。

一般来说,转速和单碟容量较高的硬盘所采用的技术更为高级,如液态轴承马达、DSP(数字信号处理系统)、MR 磁头等。

三、高性能硬盘采购策略

综上所述,由于硬盘的内部传输速率受制造工艺和机械动作的制约,一般比外部传输速

八 重新启动计算机,按“DEL”键再次进入 BIOS 系统设置主菜单的“PNP/PCI CONFIGURATION”项,把对应非“PNP”板卡占用的 IRQ, DMA 设置成“Legacy ISA”。

九 保存并退出 BIOS。

十 重新启动计算机,这时候非“PNP”板卡,“PNP”板卡都能够正常工作。

笔者用上述方法在一“PNP”主板上同时安装了三块不同品牌的非“PNP”图文接收卡,系统中并有一块“PNP”的 PCI 网卡,均能正常工作。

附录:计算机系统设备占用系统资源一般情况

一 中断请求(IRQ)表:

中断(IRQ)	占用设备
00	系统时钟
01	标准 101/102 键盘或 Microsoft 自然键盘
02	可编程中断控制器
03	通讯端口(COM2)
04	通讯端口(COM1)
05	第二个打印端口(LPT1) (若不用可给其他设备用)
06	标准软盘控制器
07	打印端口(LPT1)
08	系统 CMOS/实时钟
09	可用
10	可用
11	可用
12	可用
13	数值数据处理器
14	第一口硬盘控制器
15	第二口硬盘控制器 (若不用可给其他设备用)

直接内存访问(DMA) 占用设备
02 标准软盘控制器
04 DMA 控制器
输入/输出(I/O)与内存的使用状况这里省略,请参考自己的系统。

□张家港 王伟峰

率低。所以,采购硬盘时除了注意性价比(每 M 成本)、接口类型、工作噪声和质量保证以外。还要注意平均寻道时间、转速和单碟容量等指标。为了说明问题,笔者根据有关测评资料制作了下面

这个表格:

品牌	型号	转速	单碟容量	内部传输速率
西捷	ST32122A	4500rpm	2.1G	7.2 M/S
昆腾	ST2.1A	5400 rpm	2.1G	10.7 M/S
Maxtor	四代	5400 rpm	2.8G	13.6 M/S
Maxtor	五代	5400 rpm	3.4G	16.6 M/S
Maxtor	金钻	7200 rpm	2.5G	19.6 M/S

表中不准印证上面的分析结果:即单碟容量相同时,转速较高的硬盘具有较高的内部数据传输速率。而转速相同时,单碟容量较高的硬盘具有较高的内部数据传输速率。在转速和单碟容量均得到提升时,内部数据传输速率最高。因此,对追求速度的电脑爱好者来说,钻石五代 6.8G 的硬盘具有接近最好的性能和较低的存储成本(约 0.24 元/兆)。而对资金充足的发烧友来说,7.5M 或 10M 的金钻在现有的 IDE 硬盘中具有最好的性能,存储成本也不太高,所以新购硬盘的朋友可多多关注 Maxtor 钻石五代或金钻。

□新疆 张迎新

显示器吱吱叫

我家的“比尔”(我对我们那口子——PC”的昵称)近日也不知怎的,一旦让她在 MS-DOS 下工作她好象不是很乐意,总爱“吱吱”地叫个不停,我平时工作在 95 下时,她丝毫不“意见”,静静地陪伴着我,而今我需要回到老 DOS 的统治下,她就开始叫个不停,声音之刺耳,让人脑胀脚翻。我一开机,在旁边学习的小弟弟就躲远远的,连我自己也简直无法忍受这种“靡靡之音”了。

请教我们单位的无线大师,原来我的显示器并非在“唱歌”,而是由于显示器扫描时的行频太低所致。

一回到家,我便挽起袖子将“比尔”的显示器部分解剖了,我想把她的行频调整的高一点不就行了吗?可是找了半天也不见调整行频的可调电位器,无奈只好把里面的尘土用毛刷刷净,祈祷能够奇迹出现了。等合上盖,一开机——仍然“涛声”依旧。只好明天给厂家发个 SOS 了,我嘟囔着。

等我关闭了主机,我突然发现显示器的叫声也随之停止,同时显示器的指示灯也由绿色变成黄色(我的显示器和主机的电源是分开的)。这一点提醒了我,为什么显示器不叫了呢?细一分析,原来显示器的扫描频率是由主机控制的呀!更确切地说是由显示卡控制着!我恍然大悟——怪不得显示器里面没有调整行频的电位器呢!显示卡没啥修的,肯定是驱动程序的事,我打开显卡驱动光盘,果然里面有个 DOS 文件夹,再打开之,有 INSTALL 和 S3REFRESH 两个可执行文件。我执行了 INSTALL 后,即出现了让我选择不同分辨率下的刷新频率。选择 85HZ 后退出并保存,再重新开机,“比尔”这次可真的“沉默是金”了,我的书房又恢复了往日的宁静了!

我的显示器是 PHILIPS15A,显示卡是华硕的 3D 探险家。

□河南 梁洪

请把显卡调

中国有句老话:人食五谷,生老病死,那么求医问药时,方便的 Internet 对我们是不是有所帮助呢?常常听说谁谁通过 Internet 得救、几岁小童网上救人等等,如果那个“谁谁”就是你,该怎么办呢?实际上这就是如何在 Internet 查询医学科技信息的问题。

首先我们到哪里找 Internet 的影子呢?其实它无处不在。各地市电信局相继开通了 Internet 服务,有计算机的朋友可以在电信局工作人员的帮助下通过调制解调器(Modem)和家里或办公室的电话线相连,使用市话线路就可以上网。没有计算机的朋友也可到电信局开办的 Internet 俱乐部通过专线上网,那里速度快,环境舒适。以营利为目的各地 ISP (Internet 服务提供商)、“网吧”等也可提供全面的服

务。在 Internet 上有指引你查找信息来源的工具——搜索引擎,如 Alta Vista、Lycos、Infoseek、Yahoo (有中文版)、Goyoyo、Sohoo (搜狐)、Chinaok (华好网景)等等,她们提供的频道一般按主题分类,如华好网景的有政治、经济、教育、社会、医疗、电脑、体育、休闲、新闻、等十五大类,每频道中还二级和三级上站,这样只要能读懂文字(指外文),也要借助一些在线中文词典或医学词典来帮助查找生词,用一只鼠标便可借助浏览器这艘大船,掌握搜索引擎这个罗盘,轻松踏上 Internet 的浪潮。一般的搜索引擎都为大众可以把自已知道的某位医学界名人的姓名全称作为关键词进行查询,这样就可以得到他们在网上的有关 Usenet、E-mail 地址等信息。

国外有许多为普通老百姓提供医疗信息服务的网站,其中许多是免费的,这一点,国内还存在很大的差距,比如,由美国商业组织 Medicinet Inc. 主办的 <http://www.medicinet.com> 网站,是一个很不错的可提供专家问诊的主页。进入她的主页前先回答“I Agree”(询问内容以后有时间详读),主页上横排列英文字母表,竖排是疾病或药品等选项菜单,所有疾病或药品医学知识等都按英文字母排列。横排菜单有一项是 Ask the Expert (问专家),专家可在线回答您提出的问题,不过请先选入数据库查一查(主题词法,避免专家回答大量重复问题),该主页还提供回答问题的专家简介。

Internet 上有大量的有关健康的信息,甚至还有非常规疗法、巫术等,所以我们首先必须了解正确的医学知识或专业常识。最常用的方法是,在 Soho 中选“卫生机构”频道,查到中国医科院信息研究所入口进入中国生物医学文献光盘数据库(CBMDisc),也可在浏览器中输入 www.imicams.ac.cn/chinese/ 进行中文期刊文摘检索。MEDLINE (医学文献联机检索数据库)由美国国立医学图书馆管理,可在其主页中选 Free MEDLINE → PubMed 进行文献检索,也可直接连到 MEDLINE 主机 (www.nlm.nih.gov),在 Search 框里填上疾病的名称就可得到它的研究新进展和所有有关的文献摘要和发表时间、期刊等。Free MEDLINE 主题词检索可选时间段、专业范畴进行检查,可定每屏显示的文摘篇数。返回找到的文摘篇数,每一题目前有一个小白方框,供访问者选订,Display 选项下拉菜单可提供原始引文、MEDLINE 引文等文摘方式显示,同时还提供每篇文章的相关文献来扩大检索结果,键盘上 Page UP/Down 键用来翻“页”(实际指屏幕),也可用屏中左边显示的指向上下两个箭头之间那个小滑块操作,用鼠标点按着(食指不松)来拖动,最下的 Go To 下拉菜单内 Page 内容:Advance search 可对文化文著者、期刊进行检索。如果不熟悉 MEDLINE 的主题词,可选在 Free MEDLINE 下选 MeSH (MEDLINE 主题词表),既可查 MEDLINE 主题词树结构,也可把普通的医学用词转换成 MEDLINE 规范主题词,以便提高检索命中率。在美国国立医学图书馆你还可以查询健康计划、公共政策法规、网上医学教育、美国国内其他健康网、远程医疗等等信息,甚至你带可查到供科研或临床的模拟数据字断面人体。所有这些过程也只要用鼠标点点击行(24 小时服务,不象国内有些主机非上班时间就关

机,有时“莫名其妙”的连正常工作时间也连不上)。MEDLINE 与大多数国家有合作项目,在国内一些站点就可进行检索。

我们除了通过 WWW 可以获得信息外,还可以使用 Internet 其他功能查找。Internet 最早的用途就是科技人员进行技术、数据、文献交流,Usenet (新闻论坛)、Talk&IRC (网上交谈)、E-mail (电子邮件)、FTP (文件传输)、Telnet (远程登陆到异地主机并使用它)等方式依旧可以为科技工作者提供这些方便,网上有许多的主机可以为你和其他用户之间交换 E-mail、文献或你的观点,而只须所有的用户执行相同的通讯方法(如 TCP/IP 协议),这就是

网上求医

Usenet、Talk&IRC、E-mail、FTP、Telnet 的作用。我们不仅可借助浏览器的帮助,在 URL 框中输入你所知道的 Usenet、Talk&IRC、FTP、Telnet 主机地址进行相应的网上操作,而且可以在 Windows95“开始”菜单下选“运行”项或“程序”,然后进行相应操作。在所有的 Internet 功能中,E-mail 是最容易掌握、最受欢迎的,更重要的是用 E-mail 进行交流是上网查询信息的基本功。

要想全面掌握用 E-mail 获得信息的功夫,最简单的方法是给 mail-server@nifm.mit.edu 写一封“send usenet/news.answers/internet-services/access-via-email”的信,订阅 Bob Rankin 先生写的《如何用电子邮件进入万维网世界》,你必定大有收获。我们通过各种网上主页也许可以得到一些专家、同行的 E-mail 地址,现在很多专业杂志上有的作者也把自己的 E-mail 地址留在文章的后面。由于 Internet 对任何一个想上网的人都不作限制,一旦你公开了自己的地址往往会引起不必要的麻烦,也许有一天同时有几十上百个 E-mail 向你扑来,因而并不是所有人的 E-mail 地址你都能得到,有一类网上邮件过滤软件能把不需要的邮件“滤掉”,所以即使你得到了某些人的地址,也不一定很容易地和他联系上。Mailing List (邮递表)是由一类提供交换 E-mail 服务的主机组成,每一个主机有多个不同的主题,你可以在浏览器的 E-mail 功能菜单中选“新邮件”,给邮递表之一的 Listserv 发一封只有 help 一个单词的信(在收件人中填上地址 listserv@psuvm.psu.edu),就可得到相应的帮助,当你订网(subscribe)了感兴趣的主题之后(如 BACKS-L,下背部疼痛、残疾和康复研究;发出信的内容是:“subscribe BACKS-L 你的姓‘你的名’”),在网上就就主题进行讨论的所有邮件你都会得到一份,你参与其中之后就会结识一些朋友。

那些还没有计算机或私人 E-mail 地址的朋友不要着急,万维网上有很多靠广告生存的公司为我们提供了这一类服务,搜索引擎就是一个很好的去处。另外,到 www.hotmail.com 等公司主页去看一看,他们为你提供免费的 E-mail 服务,在计算机上填一大堆“表格”之后,你就可以获得一个使用自己设定的密码、自己指定的 E-mail 地址名(E-mail 地址是“你自己取的简称”),服务器名就是 hotmail.com,两者之间用 @ 隔开。

通过使用 Usenet (可以搜索引擎或浏览器的 NEWS 登陆相应的

Usenet),选“sci.med.”的主、副标题,这样你也可了解当今各地医学专家在谈论些什么,不出门就能了解新学术动态。使用微软公司的 Internet News 软件,只须单击鼠标就可参加新闻组的讨论;也可用 Netscape 公司出品的 Navigator Gold 3.0,在 Options → Mail and News preference → servers,在 News(NNTP) Server 填入相应新闻服务器的地址,在 RC Directry 设定内容等项,然后点 Windows → Netscape News,然后选取感兴趣的新闻组和文章,在新闻组窗口中点 RC: News 写回复文章,点 TO: News 写文章,send 送出“张贴”,发出求助信函。

目前普通老百姓要想网上求医可直接连到各省直辖市网络中心节点如北京在线、上海在线、广州在线、四川热线等等查找医疗信息,搜索引擎提供的医疗健康频道也可以指导你进入一些医科大学、研究所、大医院、防疫站主页,有些主页提供专家咨询服务和常见的健康知识查询。不过国内 Internet 服务刚刚开始,许多医疗机构缺乏精通网络技术的医疗技术人才,大部分医疗专家不能熟练操作计算机和上网漫游(有时间和知识等方面的原因),行政领导没有开展网上医疗服务、技术交流的意识,这样老百姓网上求医往往求助无门。就目前情况来看除了中科院等机构外,大部分上网医学院校、医疗机构只是来网上发发简介之类的“广告”,没有开展医疗服务或健康普及教育。大一些的医院还有专家推介,重庆第一人民医院也可网上挂号,但是在许多报界宣称能进行远程医疗服务的医院却没有提供电子邮件申请的服务,要想得到远程医疗服务必须直接到相应的医疗机构申请,由他们进行有关技术检查后安排会诊的有关事宜。不过我们可以找一些懂计算机的亲友,在有扫描仪、数码相机等条件的单位或开通了远程医疗服务的医院帮助下,将自己的病历、通信地址、各项化验结果、CT、MRT、B 超、X 光片、心电图等扫描成本位图、JPEG 等文件(可能需要一些软盘),以 E-mail 的附件方式传递给有关单位或专家,最少我们可以在网上查询著名专家的信息,这样就可决定是信函求助或前往就诊,而不仅仅靠由邮局 Internet 服务提供的“网上求救”、公告等被动方式。

□湖北周宏

简体中文围棋网址

中国围棋网 <http://www.gogame.cn.net/>
棋院 <http://www.asia-game.com/>
广东 TCL 信息技术有限公司和北京首都公众信息网联合主办
棋牌世界 <http://www.geocities.com/tokyo/island/1196/shogi.html>
<http://168.160.227.11>
手谈世界 <http://www.handtalk.com/gb/default.html>
提供围棋地图,交流和下载棋道
围棋 <http://www.weiqi.haplank.com.cn/body.html>
上海主办,上有“新民围棋”
围棋信息库 <http://www.nease.net/~goworld/>
列有业余围棋,古代围棋及网上围棋对弈等内容
宏弈 <http://www.weiqi.online.sh.cn>
海宏弈信息系统公司主办,提供网上对弈、棋谱、软件下载及赛事新闻
《围棋报》<http://ez-www.hb.cninfo.net>
个人主页:
围棋信息库(卢文韬)<http://lgs.hinet.net>
<http://www.nease.net/~luwentao/>
<http://weiqi.chinashishi.com>
围棋程序,各类棋谱,网上对弈教学及围棋站点连接
围棋天地(余军)<http://www.nease.net/~gowor/>
忘忧清乐 <http://www.zhanjiang.gd.cn/person/wangy/>
包括名局细解、弈理分析、棋局下载及围棋的资料、游戏和名人传记。
围棋(吕书志)<http://www.shuzhi.yeah.net/>列有软件下载
棋源(程雪源)<http://www.srsnett.com/richtalk/sports/go>
列有围棋新闻,棋坛轶事,网上围棋及中日韩著名棋手资料
stxh 的围棋主页 <http://www.nease.net/~stxh>
精灵兴趣屋(江海)<http://www.hu.zj.cninfo.net/~jwjit>
寂寞高手 <http://www.zg169.net/~bdj/>四川自贡
个人主页(何伟庆)<http://nn-www.sc.cninfo.net/~heweiqin>
黄石叶叶松方卫军

在 WIN98 光盘的 tools \ mtsutil 目录下, 有许多 INF 文件, 这些文件可是很有用的喔。下面, 让我来为大家逐一介绍。

AUTOLOG. INF - 删除 AUTOLOGON 注册表项

当您启动 Windows 98, 您可能看不到 Windows 或网络登录对话框。而可能收到以下的错误信息:

- * 网络提供者未接受所给的网络路径。
- * 所要求的操作没有执行, 因为用户没有登录到网络。指定的服务不存在。
- * 除此之外, “更改密码” 标签可能会从密码属性对话框中丢失。

如果 AutoLogon 出现在以下的注册表项中, 就会有这种问题:

```
HKEY_LOCAL_MACHINE \ Software \ Microsoft \ Windows \ CurrentVersion \ Network \ RealMode Net AutoLogon = <>, <> 是一个数。
```

这时, 我们可以用 AUTOLOG. INF 从注册表删除 AutoLogon:

1. 在 Windows 98 CD 的 \ Tools \ MTSutil 文件夹夹 AUTOLOG. INF。
2. 双击 AUTOLOG. INF, 或按 SHIFT 键, 同时按功能键 F10。
3. 选“安装”移除 AutoLogon 输入值。(注: 以下介绍的所有 INF 文件均采用同样的安装运行方法, 后文不再重复。)

DEFRAG. INF - Windows 启动后对所有驱动器做碎片整理

Windows 98 磁盘碎片整理程序 (DEFRAG. EXE) 可能会启动但不能完成其任务。如果连续对驱动器做碎片整理仍不成功, 这可能是因为某个应用程序正写入磁盘。磁盘碎片整理程序不能与其他任务共享对驱动器的访问。一个在启动时自动加载的应用程序可能会与 DEFRAG 冲突。运行 defrag. inf 文件在注册表中的下列项中给 DEFRAG. EXE /ALL 添加一个值, 可在应用程序加载之前运行 DEFRAG:

```
HKEY_LOCAL_MACHINE \ SOFTWARE \ Microsoft \ Windows \ CurrentVersion \ RunServicesOnce
```

IPAC_OFF. INF, IPAC_ON. INF - 禁用/启用 TCP/IP IP 自动配置

Windows 98 TCP/IP 堆栈支持 IP 简单 LAN 网络配置的 IP 地址自动分配新机能。IP 自动配置地址默认为启用。IP 自动配置地址可通过在注册表设定 IPAutoconfigurationEnabled (键入 DWORD) 的值得到控制。

```
HKEY_LOCAL_MACHINE \ System \ CurrentControlSet \ Services \ VXD \ Dhcp
```

如果 IPAutoconfigurationEnabled 的值是非零, 或注册表项不存在, IP 自动配置即启用。IPAutoconfigurationEnabled 的零值将禁用 IP 自动配置地址特征。

运行 ipc_off. inf 可将 IPAutoconfigurationEnabled 设定注册表项值为零, 运行 ipc_on. inf 可将 IPAutoconfigurationEnabled 设定注册表项值为 1。

JAVA. INF - 重新安装 JAVA 虚拟机

当开启计算机时, 您可能遇见下面的错误信息:

```
Unable to Install Java packages. The command line is invalid.
Cannot find file specified - Win32. cab
Cannot find file specified - xmlsd04. cab
Cannot find file specified - dajava. cab
Cannot find file specified - iejava. cab
Cannot find file specified - osp. zip
```

这种情形的出现是由于下列原因之一:

- 您使用了 System. 1st 文件去测试或用 registry 更改某些项目。
- 安装终止回应, 您重新启动计算机。

注意: 如果您重新启动计算机结束安装, 那么安装一旦完结, Microsoft Virtual Machine (VM) for Java 即开始运作, 错误信息便不会出现。运行 java. inf 可重新安装 JAVA 虚拟机。

MAPC_OFF. INF - 禁用 CACHED PAGES

映射

Windows 98 支持 CACHED PAGES 映射去增加运行应用程序所需的内存。Windows 98 的内存管理程序结构将内存分成两个部分:

- 保护模式磁盘高速缓存 (VCACHE)
- 分配给程序运行和数据暂存的内存 (VMM)

从内存读取数据比从硬盘读取快得多。VCACHE 通过减少走访硬盘的次数而改进了性能。在内存中的任一处理过程都需要一个特殊的代码区, 如果这个代码区是在 VCACHE, 那么走访并使用它的速度要比从磁盘读取同

样代码区快得多。Windows 98 支持高速缓存页的映射, 这可增加运行应用程序的内存量。Windows 98 默认为映射高速缓存页。这种增强性能可以在注册表创建 MapCache 表项而遭到禁用。

```
HKEY_LOCAL_MACHINE \ System \ CurrentControlSet \ Services \ VXD \ VMM
```

如果 MapCache 表项并不存在, Windows 98 将映射高速缓存页。创建 MapCache 表项将禁用高速缓存的映射。

运行 mapc_off. inf 可创建 MapCache 表项; 运行 mapc_on. inf 可删除 MapCache 表项。

NNT. INF - 从注册表删除 NAMEMENU-MERICTALE 值

如果您的计算机的注册表有 NameNumericTail=0 这一项, 在运行 Windows 98 安装程序, Microsoft Plus!98 安装程序, 或“控制面板”中的“添加/删除程序”工具时, 结果是 Program Files 文件夹中的程序可能会工作不正常。Windows 98 安装程序, Microsoft Plus!98 安装程序, 或“控制面板”中的“添加/删除程序”工具可能会改变 Program Files 文件夹的短名。比如说, 添加“NameNumericTail=0”到注册表后, 如果运行“添加/删除程序”工具

Program Files 文件夹的短名就会从 Progra~1 变为 Programf。如果 Program Files 文件夹的短名不同于您所运行的程序希望用的名字, 程序可能无法找到它所需的文件夹和文件。有一些工具和组件安装在 Program File 文件夹, 它们可能只在内部或安装过程中使用短文件名。如果 Program Files 文件夹的短名不同于工具或组件所希望用的短名, 本文所叙述的问题就可能就会出现。这个问题影响到安装在 Program File 文件夹内的所有程序。Windows 98 不支持“NameNumericTail=0”, 尽管这个注册值能按预期工作, 但它给 Windows 98 的组件造成麻烦。请按下列步骤纠正这一问题:

1. 运行 nnt. inf 从下列注册表项删除“NameNumericTail=0”的值:

```
Hkey_Local_Machine \ System \ CurrentControlSet \ Control \ FileSystem
```
2. 用“资源管理器”或“我的计算机”把 Program Files 文件夹重新命名为 Programs. fld。
3. 将 Programs. fld 文件夹重新命名为 Program Files。注意: 重新命名文件夹强制给要生成的文件夹一个新短名。

NOIDE. INF - 删除 NOIDE 注册表项

如果您的计算机有 PCI - IDE 硬盘控制器, 该控制器执行两个 IDE 通道间的系列化, 您可能会遇到下列问题:

- 32 - bit 文件系统的访问和 32 - bit 虚拟内存不存在。
- 设备管理器在主, 次 IDE 通道项显示一个带有黄色圆圈惊叹号。

删除并重新安装硬盘控制器解决不了问题。如果当初启动 Windows 98 保护模式的硬盘驱动器没能正确初始化, 就会出现这个问题。一旦出现, NOIDE 输入值就会放在注册表, 进而防止 Windows 98 试图以后再初始化保护模式驱动器。如果 IDE 控制器要求在主, 次 IDE 通道间有系列化, 也会出现这一问题。如果下列情形之一出现, 保护模式的 IDE 控制器驱动器就无法初始化:

- * 一个 IDE 通道有一个所支持的硬盘,

第二个通道有个 CD - ROM 或其他种类的需要加载实模式的驱动器。由于两个通道之间的系列化, 无法在保护模式下访问硬盘并用在实模式下的设备。这样就造成保护模式下的驱动器无法初始化, 并且 NOIDE 开关放入注册表均以防以后可能出现的错误。然后两个磁盘设备均工作在实模式下。

* 磁盘控制器的驱动器是从“设备管理器”手动删除并重新安装, 或者, 保护模式驱动器被禁用, 然后再启用。一些 PCI 控制器的驱动器不是设计用来做动态启用和禁用, 这会造成保护模式驱动器无法初始化。

要使 Windows 98 重新初始化保护模式 IDE 驱动器, 运行 noide. inf 从下列注册表项中删除 NOIDE:

```
HKEY_LOCAL_MACHINE \ SYSTEM \ CURRENTCONTROLSET \ SERVICES \ VXD \ IOS
```

更新注册表后, 重新启动 Windows 98。Windows 98 将试图为控制器初始化保护模式驱动器。若没问题出现, 文件系统和虚拟内存将在 32 位模式下工作, “设备管理器”将不会在 IDE 通道项显示一个带黄圈的惊叹号。如果保护模式驱动器未能正确初始化, 会显示一个错误信息, NOIDE 注册表选项将重新创立。下次启动计算机时, Windows 98 将使用 MS - DOS 兼容模式文件系统。

PTXT_ON. INF - 发送纯文本密码到您的网络服务器

为了安全原因, Windows 98 不允许发送纯文本密码。密码默认为加密的。然而, Samba 服务器要求纯文本密码, 所以您无法连接到 Samba 服务器, 除非您更改了注册表项启用纯文本密码。要启用纯文本密码, 运行 ptxt_on. inf 给 EnablePlainTextPassword 添加注册表项, 在下列注册位置上将值设为 1:

```
HKEY_LOCAL_MACHINE \ System \ CurrentControlSet \ Services \ Vxd \ Vnetsup
```

同样, 运行 ptxt_off. inf 会将上述值设为 0, 可发送加密密码到网络服务器。

REMFDMA. INF - 禁用 PCI - ISA 桥接器上的 FDMA

在一些 PCI - ISA 桥接器上启用 FDMA 功能, 会在使用 Aztech 2320 为基础的音频设备和 Aztech 2320 WDM 音频驱动器录音时造成音频丢失。REMFDMA. INF 在 PCI - ISA 桥接器上禁用 FDMA 功能, 使音频录制工作正常。然而, 若 FDMA 被禁用, 数字游戏杆可能操作会不正常。

运行 remfdma. inf 可禁用 FDMA, 而运行 addfdma. inf 则会启用 FDMA。(注: 需重新启动计算机方可生效。)

CHNGINBX. EXE - 禁用 MICROSOFT 网络探测信息

在升级到 Windows 98 以后, 当双击桌面的一个图标时, 以下的信息可能会显示出来:

The Microsoft Network Detected

We have detected that MSN has previously been installed on this computer.

If you currently subscribe to MSN (or wish to), you must click "MSN Setup" below before you can connect to MSN via Internet Explorer. To continue using Internet Explorer for purposes other than accessing MSN, click "Internet Explorer" below.

[] Don't show me this dialog again.
[Cancel] [Internet Explorer] [MSN Setup]

Windows 98 是将这一信息作为给 MSN 用户的服务添加的。如果 MSN 用户的先前版本被探测到, 或 MSN 安装过程的第二阶段还没完成, 这一信息就加在桌面图标上。Windows 98 不自动升级 MSN 用户。要想禁用警告, 单击“MSN Setup”按钮升级 MSN 用户, 或在信息显示时, 选择“Don't show me this dialog again.”复选框。如果 Outlook 98 桌面图标继续提示您去更新 MSN 用户, 请运行 CHNGINBX. EXE 文件禁用这一信息。

□兰州任卫东

关于 Windows 98 光盘中的 MTSutil 目录

后来,3Dfx又生产了一种叫Voodoo Rush芯片的3D卡。Voodoo Rush的优点在于其不需要配合一般的显示卡一同使用,因为Voodoo Rush卡本身就是将3D和2D加速合在了一张卡上,这样,可以为玩家节省一条PCI槽口,不过,许多玩家觉得它的2D性能不如卡另配著名2D卡,另外,支持Voodoo芯片的游戏并不完全兼容Voodoo Rush芯片,为了弥补这个缺点,还需在网上去下载补丁程序。

接下来,3DFX Interactive公司又研制出了Voodoo 2,其速度号称比第一代快3倍,支持最高的1024x768分辨率,可令游戏在3D画面更有上佳表现。不过,要想充分发挥Voodoo 2那所谓的数倍于Voodoo的3D加速性能,必须在CPU是奔腾II芯片的环境下获得,而从其它档次的奔腾芯片来看,性能越低的CPU越是发挥不出Voodoo 2的优势,对于那些奔腾133、MMX166等机型来说,Voodoo 2比Voodoo的优势难以察觉。

SLI是Voodoo 2芯片新增的功能,全称为Scan Line Interleaving,意指两张相同的Voodoo 2图像加速卡能够通过电缆连接后共同工作,这能大幅度提升填色的速度,其结果自然是使游戏跑得更流畅,玩起来更爽!

在Voodoo Rush的2D失败后,3DFX Interactive公司一直耿耿于怀,这一次终于在Voodoo 2的基础上,开发出了2D/3D加速芯片Voodoo Banshee(妖精)。

Voodoo Banshee支持快写(blockwrite)内存能力,采用比Voodoo2的EDO更高级的SGRAM显存,在进行多边形填充以及Z-buffer清除这样的任务时,快写可以将性能提高原来的4倍。Voodoo Banshee比Voodoo2增加了一个被称之为“环境映射”的3D功能,在3D WinBench98的测试中,甚至达到了1150的惊人的分数,比Voodoo2还高。不过,Voodoo Banshee不支持Voodoo2的SLI功能,看来在实际使用时,还是要比Voodoo2差一点。Voodoo Banshee对Voodoo及Voodoo2的游戏向下兼容,也就是说,凡是支持Voodoo2的游戏,Voodoo Banshee都可以玩。

2. VidelLogic 和 NEC 的 PowerVR 2

PowerVR2与PowerVR PCX2完全不同,PowerVR PCX2只是PowerVR的改型,而PowerVR2则是真正的二代产品,具有许多令人吃惊的新的特性。可以认为,它与PowerVR之间的区别,比Voodoo2相对于Voodoo还要显

3D 风暴

著。PowerVR 2分两种型号: PVRSG和PVRNG;其区别只在于一个筒版,一个为增强版。两者兼有硬件全三角形生成引擎(光凭这一点,就可比不带浮点处理器的PowerVR PCX2有几何级速度的增长),每秒可生成120万~400万个三角形,像素填充每秒达1.2亿。在图形品质方面,支持DirectX 6.0所有特性,支持OpenGL,在如此众多特性的支持下,它能表现出无与伦比的华丽画面,超越了已出或今年将出的所有显卡。难怪世嘉会抛开VOODOO选用与PVRNG同级的PowerVR芯片作为它的128位超级游戏机“DREAMCAST”的图形处理单元。除此之外,它无需帧缓冲,因此,它的4MB显存相当于其他卡的8MB,8MB相当于16MB,大大降低了成本;它与SEGA的下一代128位游戏机显示芯片通用,移植只需更改10%的源代码,这样,今后的街机移植到PC机来,就会真正“忠于原著”而不再“缩水”了。

3. S3 Savage 3D

这是S3公司的一种128位显卡,为降低成本和提高稳定性,Savage 3D采用了0.25微米的技术来设计和制造。250MHz RAMDAC可是现在所有显卡中最高的,2D不差,3D速度500万/秒,1.25亿像素/秒,用8ns的SDRAM(125MHz)超级显存,由于微软的Direct X6.0中用的纹理压缩技术就是S3提供的,所以这块AGP2X的显卡能当AGP4X用。

4. Nvidia TNT

这种3D卡据说可以处理800万/秒的多

边形,2.5亿/秒的像素填充能力,使用10GFLOPS的浮点几何牌器及200MB速度的显存,集成有700万个晶体管和250MRAMDAC,并且是用32位Z缓冲和色彩模板强化图形效果。对于画面的表现,Nvidia TNT通过支持更多或独有3D特性,大大改善了RIVA128的缺陷。从技术和品质上看,它是相当不错的。

5. MGA - G200

在VOODOO出世之前,Matrox公司的Millennium和Mystique系列一直称霸世界。VOODOO一出,Matrox便逐渐被打入冷宫。不过,经过深刻反思之后,Matrox公司“重修山门,再塑金身”终于研制出MGA - G200,它本身内建16MB SGRAM和230MHz或250MHz的RAMDAC,支持高达1600x1200的解析度及85Hz的refresh rate,除此之外,依靠AGP2X的特殊能力,可以提供更多的内存来作为材质贴图的数据存取,另外,MGA - G200提供了一个Dual 64 Bit data bus(双倍64Bit资料传送带),Matrox称它为128 - Bit DualBus,其实这并非真正的128 - bit bus,而Matrox宣称它将快于真正的a single 128bit dualbus,原因据说是在于潜伏于读写之间不同的影响。另外,它支持perpixel运转,32 - Bit rendering及full screen antialiasing,根据Matrox公司的资料,此芯片在3D Winbench 98的测试中均跑到19,在MGA - G200的设计中cache和一个full setup引擎,使MGA - G200能每秒生成1.5 Million个三角形,及每秒100M的像素填充率,不仅如此,MGA - G200更支持提升多角形的特性,就像是2D一样。MGA - G200可同时进行读写卡上的内存(local memory)和系统主内存(system memory),另外更具一贯的风格,MGA - G200将完全提供MPEG2回放的数字影像的功能。

上述五类(种)3D加速卡中,俺只看好Voodoo Banshee(妖精)和MGA - G200两种——纯属个人爱好……唉,进入3D时代,不来块3D卡真要被淘汰出局。好在3D卡价格猛降,砸锅卖铁终于有了升级的一线希望!

著名游戏公司厨窗:

位美国加利福尼亚卡拉伯萨斯的NOVALOGIC公司,是一家开发模拟类游戏的老牌游戏公司。

NOVALOGIC公司的创始人约翰·加西亚(JOHN GARCIA)毕业于保罗大学心理学系,在八十年代初进了新奥尔良的DATA - SOFT公司。就职期间,他设计出了当时APPLEII上最畅销的动作游戏《立体空战》并以软件开发副总裁的身份主持了超过400套游戏的开发设计工作。

1985年,加西亚离开了DATA - SOFT公司,立了属于自己的NOVALOGIC公司。一开始,公司只是为一些著名的动作游戏进行改版工作,例如以迪斯尼同名电影改编的《火箭人》。1989年,NOVALOGIC公司推出以二次世界大战潜艇战为背景的潜艇模拟游戏《从海底出击》并在当年获奖。这一巨大成功无疑增强了加西亚和他的员工的“英雄气概”,在他们日以继夜的努力下,《超级卡曼奇》诞生了。由于这款游戏采用了NOVALOGIC公司独家技术VOXEL SPACE,从而设计出了令人吃惊的真实地形。当其他的飞行模拟游戏还在对自己卡

通片般平坦的地面与金字塔形的山脉从梦中笑醒时。《超级卡曼奇》的山丘与峡谷已经看起来象是从实地摄影得来的,可以说《超级卡曼奇》这款以美国陆军RAH - 66 COMANCHE直升机为主角的飞行模拟游戏,无论是在真实的地形模拟,还是在战斗时的娱乐性方面,在

一新的模拟战棋游戏;以美国空军下一代主力战棋主角的空战模拟游戏《F - 22 闪电II》,采用的虽然是通常飞机模拟所采用的多边形技术,不过令人欣慰的是据加西亚称,所使用的新引擎几乎是《先进战术战斗机》图像表现速度的2.5倍。以美国陆军高科技主力战车M1A2为模拟对象的续集作品《装甲雄师II之M1A2》以及《超级卡曼奇III》,可以说是不用3D加速卡的3D模拟战棋游戏的最高水平之作,可以反映出NOVALOGIC公司惊人的技术实力。

虽然在模拟战棋领域,有JANE'公司等强大对手,但NOVALOGIC公司则是以操作简便取胜的,正因为NOVALOGIC公司的模拟战棋类游戏是面向包括菜鸟级玩家在内的所有玩家的,它的模拟类游戏的销量已经超过了JANE'公司模拟类游戏的销量。但是,在VOODOO卡风行的今天,NOVALOGIC公司模拟类游戏的图象质量显然已经过时,其《超级卡曼奇III》黄金版,并没有很好地支持VOODOO。因此,如果不在图象上改进的话,也有遭遇不测的危险。

NOVALOGIC 公司

当时都是超一流的。在1993年推出的是战斗机机器人模拟游戏《ULTORBOT》和《超级卡曼奇》的资料片《超级卡曼奇:边缘》。1994年推出了一个现代坦克模拟游戏《装甲雄师》,虽然在技术上的一些原因使得地面在过于接近时显得马赛克现象严重,但以当时业界技术水平来说,这已经出类拔萃的了,因此,当月就销售了25万套。1995年他们又推出了《超级卡曼奇》的二代作品《飞狼大战卡曼奇》,改进图形,新加入的多人联机功能及苏联的“飞狼”直升机再次让玩家刮目相看。

在完成了改良版的VOXEL SPACE II绘图引擎以及一套新开发的多边形绘图引擎后,NOVALOGIC公司同时亮出了数套令人耳目

VB 的输入输出

输入输出是应用程序的重要组成部分。通过输入工具(InputBox),用户可以向应用程序提供必要的数据使其按用户的要求执行;而使用输出工具(MsgBox),应用程序把结果或其他中间信息提供给用户,便于用户检查程序的进程。心铃在本讲中将介绍 InputBox 和 MsgBox 的功能和具体操作。

一. InputBox 函数

该函数能产生一个对话框,并显示提

样式缺省按钮是什么以及消息框的强制返回值。如果省略,则 buttons 的缺省值为 0(见后)。

3. title: 在标题栏中显示的字符串表达式。如果省略,则将应用程序名放在标题栏中。helpfile 与 context 的含义于 Inputbox 的一样,

表 4 buttons 参数的取值	
常数	描述
VbOKOnly	0 只显示 OK 按钮。
VbOKCancel	1 显示 OK 及 Cancel 按钮。
VbAbortRetryIgnore	2 显示 Abort、Retry 及 Ignore 按钮。
VbYesNoCancel	3 显示 Yes、No 及 Cancel 按钮。

的命令按钮有关,详见表 5

表 5 MsgBox 函数的返回值		
常数	返回值	操作
VbOK	1	OK
VbCancel	2	Cancel
VbAbort	3	Abort
VbRetry	4	Retry
VbIgnore	5	Ignore
VbYes	6	Yes
VbNo	7	No

注意: 如果对话框显示 Cancel 按钮,则按下 ESC 键与单击 Cancel 按钮的效果相同。

下面举例讲述它的应用。

```
Private Sub Form_Load()
msg1 = "Are you Really want to del this file?"
x = MsgBox(msg1, vbAbortRetryIgnore, "确认删除")
```

```
Select Case x
'处理代码 '根据表 5 进行编程
End Select
```

End Sub
当要把按钮和图标结合显示时,就要仔细领会前面的“将这些数字相加以生成 buttons 参数值的时候,只能由每组值取用一个数字”这句话。该如何编程呢?

查表 4 可以看到,“?”图标数值-32,“确定”+“取消”-1,第一个命令按钮缺省-0,所以 Buttons 的数值为:32+1+0=33,程序见下。

```
Private Sub Form_Load()
msg1 = "请确认移动操作"
x = MsgBox(msg1, 33, "确认移动")
```

```
Select Case x
'处理代码
End Select
End Sub
```

另外,可用 MsgBox 函数进行简单的信息显示。如:MsgBox "信息输入完毕!"。

(E-mail: chenxincx @ 163. net)

□ 心铃

跟着心铃学 VB (8)

示,等待用户输入正文或按下按钮。如果用户单击 OK 或按下 ENTER,则 InputBox 函数返回文本框中的内容,输入是数值,就返回数值,是字符串就返回字符串;单击 Cancel,则此函数返回一个长度为零的字符串("")。语法格式:

```
InputBox(prompt[, title] [, default] [, xpos] [, ypos] [, helpfile, context])
```

InputBox 函数的语法具有以下几个命名参数,含义如下:

1. prompt: 必要。作为对话框消息出现的字符串表达式。prompt 的最大长度大约是 1024 个字符,由所用字符的宽度决定。如果 prompt 包含多个行,则可在各行之间用回车符(Chr(13))、换行符(Chr(10))或回车换行符的组合(Chr(13)&Chr(10))来分隔。

2. title: 可选。对话框的标题,如果省略 title,则把应用程序名放入标题栏中。

3. default: 可选。显示文本框中的字符串表达式,在没有其它输入时作为缺省值。如果省略 default,则文本框为空。

4. xpos 和 ypos: 可选。数值表达式,分别用来指定对话框的左边与屏幕左边的水平距离和指定对话框的上边与屏幕上边的距离。两者必须成对出现,如果省略 xpos 和 ypos,则对话框会在水平方向居中,在屏幕垂直方向距下边大约三分之一的位置。

5. helpfile 和 context: 可选,两者也必须成对出现。“helpfile”是字符串表达式,用来表示该对话框的帮助文件,提供上下文相关的帮助;而“context”是数值表达式,由帮助文件的作者指定给某个帮助主题的帮助上下文编号。如果同时提供了 helpfile 与 context,用户可以按 F1 来查看与 context 相应的帮助主题。

下面给出一个建立输入框的实例 - 例 1。

```
Private Sub Form_Load()
msg = "Enter Your Name"
GetName = InputBox(msg, "输入姓名", "心铃")
End Sub
```

在上面的代码中 InputBox 使用了三个参数:第一个参数 msg 是用来显示信息的;“输入姓名”用来显示对话框标题;“心铃”是缺省的输入值。

二. MsgBox 函数

该函数主要是在对话框中显示消息,等待用户选择(单击按钮),并返回一个 Integer,根据选择确定下面的操作。语法格式:

```
MsgBox(prompt[, buttons][, title][, helpfile, context])
```

MsgBox 函数的语法具有以下几个参数,除 Prompt 参数外其他均为可选:

1. prompt: 是一个字符串表达式,作为显示在对话框中的消息。prompt 的最大长度大约是 1024 个字符。如果 prompt 的内容超过一行,则可以在每一行之间用回车符(Chr(13))、换行符(Chr(10))或是回车与换行符的组合(Chr(13)&Chr(10))将各行分隔开来。

2. buttons: 数值表达式是值的总和,指定显示按钮的数目及形式,使用的图标

VbYesNo	4	显示 Yes 及 No 按钮。
VbRetryCancel	5	显示 Retry 及 Cancel 按钮。
VbCritical	16	显示 CriticalMessage 图标。
VbQuestion	32	显示 WarningQuery 图标。
VbExclamation	48	显示 WarningMessage 图标。
VbInformation	64	显示 InformationMessage 图标。
VbDefaultButton1	0	第一个按钮是缺省值。
VbDefaultButton2	256	第二个按钮是缺省值。
VbDefaultButton3	512	第三个按钮是缺省值。
VbDefaultButton4	768	第四个按钮是缺省值。

VbApplicationModal 0 应用程序强制返回;应用程序一直被挂起,直到用户对消息框作出响应才继续工作。

VbSystemModal 4096 系统强制返回;全部应用程序都被挂起,直到用户对消息框作出响应才继续工作。

表 4 的值可分为四组:第一组值(0~5)描述了对话框中显示的按钮的类型与数目;第二组值(16, 32, 48, 64)描述了图标的样式;第三组值(0, 256, 512)说明哪一个按钮是缺省值;而第四组值(0, 4096)则决定消息框的强制返回值。将这些数字相加以生成 buttons 参数值的时候,只能由每组值取用一个数字。

MsgBox 函数的返回值是一个整数,它与选择

在 VFP 中制作隐式按钮

或许您正在使用一些学习软件(如《万事无忧增强版》),其精美的界面一定令您赞叹不已;或许您是一位网络发烧友,对 Web 页面搜索方式肯定不陌生。他们更吸引人,说到底,是因为更符合人们的习惯,更自然,操作起来更方便,更能体现现代风格。在进行 Visual Foxpro(简称 VFP)设计时,是否也能实现这样的风格呢?答案是肯定的。

回想一下,其外在特征不外是:鼠标光标移到图标上,图标改变(改变颜色或图标,或执行动画,或发出声响)(能跟踪鼠标位置,根据鼠标位置判断应该改变的图标);按一下左键,功能执行;没有明显的按钮痕迹,与背景融为一体,视觉效果好。但实际上仍然是按钮,我们称其为隐式按钮。VFP 并没有提供制作隐式按钮的控件,我们可以利用其它的控件组合来实现制作隐式按钮。

具体实现如下(以如下表单举例说明):

一、隐式按钮用图象控件(image)来代替设置好 imag1、image2 的 mousepointer、picture 属性。

二、利用 timer 控件追踪鼠标位置设置 timer1 的 interval 属性:300(随你便)。通过 timer 事件在一定事件间隔内探测鼠标位置,判断应该改变哪一个图标,当然鼠标离开,要恢复原先图标。探测鼠标位置要用函数 mrow() (鼠标行位置)、mcol() (鼠标列位置),不过这两个函数是以字符为单位的,一定要转化到同一单位上来,转化到以象素为单位要方便些。在标准显示方式下,以字符为单位位置是(5,6),则以象素为单位则为(5*480/25, 6*640/78)。

timer1 的 timer 事件如下:
p_row = mrow() * 480 / 25
p_col = mcol() * 640 / 78
if p_row > thisform.image1.top .and. p_row

```
<thisform.image1.top + thisform.height; .and. p_col> thisform.image1.left .and. p_col  
<thisform.image1.left + thisform.width  
&&判断鼠标是否在 image1 图标范围内  
thisform.image1.picture = "... bmp"(改变后的图片)  
else  
thisform.image1.picture = "... bmp"(先前的图片)  
endif  
endif
```

&&判断鼠标是否在 image2 范围内与上相同。
三、写 image1、image2 click 事件看,如此这般,你就制作出了隐式按钮,简单吧。本示例在 VFP 3.0 下运行通过。

□ 四川车善铸

主页制作技巧 (八)

十、在点击主页时,弹出一个提示窗口

```
<HTML>
<HEAD>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
linkwindow("dmb10.htm", "", 500, 6);
注:dmb10.htm 是弹出窗口中的主页,
500, 6 是弹出窗口的大小。
function linkwindow(uniformr1, name, w, h)
{ var config = "status=0, scrollbars=0,
resizable=0, width=" + w + ", height=" + h;
var
windowvar = window.open(uniformr1, name,
config); if (windowvar.history.length >= 1)
{var del = -windowvar.history.length;
windowvar.history.go(del); }
}
</SCRIPT>
<TITLE> 实验九 </TITLE>
</HEAD>
<center> 软件报欢迎您 </center>
</html>
```

□ 河北刘向军

AutoCAD LISP 程序保护技术的改进

目前, AutoCAD 最新版本为 AutoCAD 14.0。在 AutoCAD11.0 版以前 AutoLISP 语言是 AutoCAD 的最主要开发工具。从 AutoCAD11.0 开始, Autodesk 公司又提供了以 C 语言为基础的新的开发工具 ADS; 从 AutoCAD13.0 开始, 又提供了开发工具 ARX。同时 AutoCAD 还支持 C++、VC、VB 等编程语言。但是, 由于 AutoLISP 是以表和符号为处理对象的高级语言, 处理图形有突出的优点。所以以上开发工具并不能取代 AutoLISP 语言。本文通过对国内各类建筑 AutoCAD 软件包的 LISP 程序保护技术的分析, 提出了进一步改进的意见。

1. AutoLISP 程序的保护方式

AutoLISP 主要系统与 C、PASCAL 等编译器 (Compiler) 的方式不同, 采用解释器 (Interpreter)。对指令的处理与 DOS 下对批处理 (BATCH) 文件的处理一样, 均为文本方式。因此, Autodesk 为了保护 AutoLISP 的原始码, 便想出了将 AutoLISP 的文本先加以加密而成为保护格式的文件, 并同时提供加密程序 PROTECT.EXE 执行此功能。待该文件读入解释器内要处理之前, 再还原文字码文件才处理。

AutoCAD 除了 AutoLISP 采用上述保护方式外, 菜单文件 (MNU) 也可以采用相同的保护格式。由于 MNU 文件经编译后可产生具有特殊格式的二进制文件 MNX, 能具有较好的保护功能。

2. AutoLISP 保护的一般格式

用 Lisp 定制标准件

作为一个 CAD 的使用者, 在工作过程中, 总有一些重复的零件要画, 为提高作图效率, 便把它们制成标准件。笔者用 LISP 语言定制标准件, 工作时既快又方便, 大大提高工作效率。下面是一个简单的程序示例:

```
(defun c: part (/ L1 L2 bp sp oe bname)
; 显示名为 part 的幻灯片, /lisp 为路径
(command "vslide" "/lisp/part")
; 变量初始化, 用户输入长、宽参数
(initget 7)
foreach uar '(L1 L2)
(print var ')
(princ ' =)
(set var (getdist))
)
; 设定绘图区间
(command "zoom" "w" '(-2000 -2000) '(-1010 -1010))
; 设置绘图基准点
(setq bp '(-1950 -1950))
; 按所给参数绘图
(command "pline")
bp
(setq sp (polar bp (dtr 90) L2))
(setp sp (polar bp 0.0 L1))
"close"
)
; 制作图块
(setq Bname (* 100000 (getvar "tdustrimer")))
; 生成随机图块名
(setq Bname (rtos Bname 2 0))
(command "block" Bname bp "c" '(-2000 -2000) '(-1010 -1010) ""))
; 插入图块
(command "zoom" "p")
(command "insert" Bname "xscale" 1 "yscale" 1 "drag")
(princ)
)
```

上面程序所画的为一矩形, 利用显示幻灯片提示输入长、宽等参数, 用 LISP 语言画完图形后, 生成一随机图块, 用户可随意插到任意位置。这只是定制标准件的一个框架, 读者可对其进行扩充修改, 定制出自己的标准件。以上程序在中文 Win95、AutoCAD R13 环境中运行通过。 □湖南 向志奇

AutoCAD 保护文件的一般格式如下:

第 0-29 字节: Autolisp 保护文件的表示字符串。其中, 0-26 为 "AutoCAD PROTECTED LISP file"。注意区分字符的大小写。若字符大小写不对, AutoCAD 将无法识别。

第 30 字节: 密码字符。

第 31 字节起为编密的程序码。

3. Autolisp 程序保护技术的改进

由于目前盗版光盘上有针对 Protext.exe 的解密程序。因此对 Autolisp 程序加密必须作必要的改进。

3.1 改进转换函数

改进的关键首先是变换转换函数 T。例如目前国内外一些 AutoCAD 二次开发软件包有采用向右移动一位, 向左移动两位, 向右移动两位, 左右四位对调, 或根本不转换函数等等。更进一步地改进转换函数例如将某几格字符的编码先互换再移位等。

3.2 修改 AutoLISP 程序头部格式

0-26 字节为 "AutoCAD PROTECTED LISP file"。可修改这几个字符, 更改字符的大小写, 在空格处插入一不易识别的编码。

在一般保护方式下第 30 字节为密码字符, 第 31 字节起为编密的程序码。实际上完全

```
在机械制图中, 许多地方需要对直线进行无边延伸。而 AUTOCAD 本身不提供此项功能, 用户要自己写程序来实现。下面这段 LISP 能让您方便地使用这种功能。
(defun c: ext (/ #n a a0 a1 b k1 k2 b0 #a #al x y #b)
(prompt "To draw boundless extension line... \n")
(setq a (entget(car(entsel " Select extension
line which you want: \n"))))
#n(cdr(assoc 0 a))
);setq
(if (= #n "LINE")
(progn
(setq k (cdr(assoc -1 a))
a0(cdr(assoc 10 a))
a1(cdr(assoc 11 a))
b0(getpoint "Pick up extension point: \n")
);setq
(cond
((= (car a0) (car a1)
(setq x (car a0)
y (cadr b0)
);setq
((= (cadr a0) (cadr a1)
(setq x (car b0)
y (cadr a0)
);setq
))
);defun
```

可以修改密码字符与被编密程序码的起始位置。在密码字符与被编密字符之间还可以插入无意义的字符串。

3.3 适当隐藏 Autolisp 函数

在编制 AutoLISP 程序时不要过早暴露 AutoLISP 函数。在 Autolisp 程序的头部尽可能加一些注释、说明, 甚至毫无规律的字符串。

3.4 多语言编程

尽可能采用多种语言混合编程。笔者建议, 尽可能将 AutoLISP 程序改写为 ADS 程序。对话框驱动程序最好用 ADS。如果开发者感到使用 C 语言困难, 可考虑使用 VB。不过, 后两种的兼容性都不如 AutoLISP, 对不同的操作平台要分别编译。

3.5 使用 Kelvinator

Kelvinator 的功能是将 AutoLISP 程序中的空白字符除去, 并有系统地将 AutoLISP 程序中的变量名改为无意义的混乱名。Kelvinator 程序还减少 AutoLISP 程序文件的大小, 提高 AutoLISP 程序运行速度。

笔者以为, 可以将 Kelvinator 与前述保护方法结合起来。先利用 Kelvinator 处理, 然后再用保护技术处理。值得注意的是, 凡是改进后的 Autolisp 加密程序, AutoCAD 的 Load 命令将无法正常装载, 必须重新编写 Autolisp 装载函数。

□南京 余跃进

```
y (cadr a0)
);setq
)
((setq b (angle a0 a1)
k1(/ (- (cadr a1) (cadr a0)) (- (car a1) (car a0)))
k2(/ -1 k1)
#a (- (cadr a1) (cadr b0))
#ao (- (* k2 (car b0)) (* k1 (car a1)))
#a1 (- k2 k1)
x(/ (+ #a #ao) #a1)
y(- (cadr a1) (* k1 (- (car a1) x)))
);setq
);cond
);setq
(setq nb (tist x y 0))
(command "_change" k "" #b ""))
(redraw)
(redraw)
);progn
(prompt "The object you select isn't a line!")
);if
);defun
```

此程序在 ACAD R12.0 以上版本运行通过。 □河南 刘冬

直线实体的无边界延伸

Win95 出现之时, 并没有一个专用的批处理语言, 如果想实现类似于连续运行几个程序之类的动作时, 还是只能借助于 DOS 方式下的 .BAT 文件 (Win95 的 DOS 方式有启动 Windows 应用程序的能力)。这样做的缺点首先是不专业, 屏幕上会有一个 DOS 窗口一闪而过; 另一缺点就是无法对 Windows 进行更进一步的控制, 只能局限在启动应用程序的功能上。

Win98 中终于提供了自己的批处理工具: Windows Scripting Host (即 WSH)。它允许用 JScript 和 VBScript 两种语言编写脚本程序。这里所指的脚本程序, 意思是不经编译以解释方式运行的代码。Microsoft 提供了若干操作 Windows 对象的方法和属性, 使得 WSH 的功能非常强大, DOS 下批处理能实现的程序运行、条件判断以及流程控制自然不在话下, 另外还增添了诸如桌面对象的控制、快捷方式的创建、对话框提示等功能, 甚至可进行 OLE (ActiveX) 操作。在 \windows\samples\WSH 目录下, 可以找到若干范例, 其中以 .js 为后缀的文件表示用 JScript 写成, .vbs 表示用 VBScript 写成。如果没有此目录的话, 请到控制面板/添加删除程序/安装 Windows 进行添加。

Win98 自带的帮助文件中好象没有 WSH 的语法说明。如果有 Win98 全版安装

CDROM 的话, 可从 CDROM 的 \add-on\pws 中运行 Setup 程序, 这是一个个人网络服务器, 安装它后可以使你的 Windows 98 变成一个兼容于 NT 的简易 HTTP 服务器 (实际上这是 IIS 的一个简版)。安装 PWS 时会安装一些文档, 其中就有 WSH 的语法说明和范例。安装后可从开始菜单的 Internet Explorer 组下面的 Personal Web Server 组中的 "产品文档" 中以 "Windows Scripting Host" 为关键字搜索。如果在安装时选择自定义安装的话, 还可以得到一份意外收获: 30M 左右的 ASP (Active Server Pages) 文档。用以学习 ASP 的基础知识再好不过。

其实 WSH 的实现并不是十分深奥, 核心在于几个文件: Windows 目录下的 wscript.exe 及 cscript.exe, 还有 System 目录下 WSH 开头的几个 DLL 或 OCX 文件。而所有后缀为 JS 或 VBS 的文件在安装 Win98 时被自动关联到 wscript.exe。因此如果在安装 Win98 后安装 Netscape 浏览器的话, 请选择 Custom 安装, 不要让 Netscape 安装程序改变 JS 文件的关联。(Netscape 认为 JS 是 Javascript 脚本文件, 而 JScript 也是以 JS 为后缀。Javascript 和 JScript 名称相近, 而且在某些方面互称 "完全兼容", 但始终是两个东西)。

□成都 苏颖锋

Windows 98 自带的批处理功能

软件报

SOFTWAREWEEK

1998年12月12日(50期) 总第637期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★★ 贴近读者 实用普及

拉斯维加斯为美国最大的赌城,于1940年开辟,现人口约30万,为内华达州第一大城市,全城有300多家酒店和赌场。在全球十大酒店中,这里竟然占到八家,这里造价最高的酒店耗资达到13亿美元,其中仅一片玻璃就耗资1100万美元。一下飞机,还未出机场便看到到处是吃角子老虎机。拉斯维加斯每年都招致一两千万人前来聚赌,使得内华达这块昔日并不适合人类居住的荒漠之地变成现在极尽奢华、令人眩目的世界四大赌城之最。也只有在这里,才能接待二十多万为此众多的参展和参观的IT业界人士。COMDEX在此举行,使得这个冒险者的乐园更增添了几分令人兴奋的神秘色彩。

世界著名的计算机大展 COMDEX/Fall '98 于11月16日至20日在美国拉斯维加斯举行。在某种程度上,COMDEX 已经成为未来社会的展示场。这次大展共有2100多家参展商汇聚一堂,来自全球IT业界的20多万人从世界各地赶来参加会议,期望能通过这个全球信息产业的最新产品和技术展示窗口,把握当今和未来信息技术发展的方向。此次展览会共设立了12大主题馆,其中“微软合作伙伴展厅”、“Novell 合作伙伴展厅”“CA 合作伙伴展厅”尤为引人注目,这次展览会还增添了许多别具特色的内容,包括Java University,18场资深技术讲座,电子商务,以及由Yankee Group和Ziff-Davis举办的IT高级经理人员研讨会。与以往相比,今年的规模不如往年盛大,一些著名的公司如IBM、INTEL、DELL等甚至没有搭展亭参展。但在本届COMDEX琳琅满目的新展示产品中,你仍能强烈地感受到在Internet统一平台下数字化产品的多样化发展趋势。

软件“巨无霸”,频亮“杀手锏”

这次参展的软件厂商都是当今世界一流的软件企业,象赫赫有名的Microsoft、CA、Oracle等,也有一些软件劲旅和新秀,如Symantec、MGI等。Microsoft是本次参展的软件公司中展览规模最大的,仅被中国微软邀请参加会议的中国大用户和销售商代表就近百人。微软这次重点推介其SQL server 7.0、Windows 2000和Office 2000产品。SQL server 7.0在Intel平台上实现了TB级的数据库管理,可以同时支持1000个以上的用户,而且能够与用户的Web网页和Access等前台数据库系统无缝集成,使PC平台能够在企业网络和电子商务应用中扮演更加重要的角色。关于Office 2000,有一个很特别的是,微软做了几项改进,去掉从不使用的性能,但一旦软件感到你在寻找这些内容,马上就可自动恢复,可见微软用心之极。此外,多种语言输入转换也将自动进行,Web发布极其简单,如同发电子邮件或文件存盘一样。

Oracle公司在展览会上介绍了新的“Server Appliance”战略,其目标是直接确定哪些服务和数据库需要运行。Oracle公司的总裁Larry Ellison宣布悬赏两项100万美元大奖,

COMDEX/Fall '98 印象

其一是:提出一套SQL sever 7.0的基准测试数据,其二是采用Oracle公司Web站点上公开的测试基准,证明Oracle 8i功能比Microsoft的SQL server 7.0快100倍,如果Oracle 8i只比SQL server 7.0快70倍,100万大奖就属于你了。

CA公司在简单易用方面也在作新的探索。CA在为其应用软件包括为Unicenter TNG研制3D接口。有趣的是在COMDEX上展示了安装在世界一级方程式赛车冠军哈基宁赛车上来自CA的芯片TNG,正是它为哈基宁夺冠立下了汗马功劳。

MGI公司是一家致力于研究开发将图像、影视和计算机合而为一的加拿大的上市软件公司,其产品PhotoSuite可以使人们轻松地捕捉、编辑、存储、打印图片,据Dataquest资料显示,这套软件的市场占有率达44%,被Windows Magazine推荐为100项Windows应用软件之一。

语音识别软件成为本届展会上一个新的技术热点,来自美国麻萨诸塞州的龙系统公司(Dragon System)在展会上演示了其名为“Naturally Organized”的听写软件,现场一个专业打字员的录入速度已经无法与之抗衡,而且这个软件还具有智能语音操作功能,即根据使用人的语言习惯进行PC操作、发电子邮件、安排工作日程等。

硬件数字化,狂奏时尚曲

全球各大硬件公司绝大多数都参加了展览,如美国的DEC、Compaq等著名电脑制造公司,日本的公司如Panasonic、Hitachi PC公司、Sony公司等十多家著名公司,其他国家和地区著名厂商,参者甚多。

Compaq在“微软合作伙伴展厅”展示了C-series手持电脑,它是为那些需要快速、简单和安全得到重要信息的商业用户提供的移动式电脑,它能支持Windows CE2.0操作系统,由于将“猫”和运行极快的RISC处理器集为一体,这C-series手持电脑可以使用户随时随地了解想要知道的情况。

松下主题是“带你一起进入数字世界”,产品为在公司、消费者和个人市场等环境下学习、工作和娱乐提供了计算机解决方案,关键技术产品包括一系列的显示产品(CRTs、LED、LCD)、数字化产品(HDTYVs、数字化可携式摄影机、DVC)等等,并且还推出了抗恶劣环境笔记本新品。

此次展会上,MGA、Gateway和东芝公司展出了功能极强的笔记本电脑,如MGA的Verity 865 CDT,配置300MHz的PII处理器,内置32KB一级cache和512KB二级cache,80MB内存,128位图形加速卡和2MB显示,6.4GB硬盘,24速光驱,重量仅3.1公斤。

东芝在现场演示了其一款便携式电脑从几米高的地方往下摔,机器仍安然无恙,继续工作。台湾也有不少公司参展。最大国际展

世界容量最大个人电脑硬盘

本报讯 蓝色巨人IBM公司日前宣布,推出当今世界存储容量最大的个人计算机硬盘,其存储容量达到25吉字节。这种名为“桌面之星”的硬盘,其硬盘驱动器旋转速度为每分钟5400转,扇面密度为每平方厘米5.98亿字节。数据资料表明,与100年前,1898年人类最早发现磁记录材料相比,如今的硬盘存储容量,较1956年IBM制造的世界第一个容量为5兆的硬盘相比较,容量提高5000倍。据悉,IBM将在1999年第一季度在全世界范围内大量供应这种大容量的硬盘。

之一是由Ace Marketing承办的,今年吸引了140家公司。台湾已经成为信息技术极具实力的地区,世界上信息产业1/3的产品源于台湾,一些重要组件如监视器、键盘、鼠标和扫描仪等产品,台湾更是领先世界。象Acer、Mitec、Twinhead等一些公司对世界技术创新和消费倾向十分敏感。台湾公司产品的高质量给用户留下了深刻的印象。

韩国几家大的公司如三星、LG等也参加了展示会。

硬件产品总的趋势是向家电化和小型化发展。电视、音响、摄像机等常规电器已经朝数字化方向发展,液晶显示被广泛应用,产品体积愈来愈小,使用起来更方便。

巨头竞豪言,指点IT路

Bill Gates 突破创新

面对新世纪的到来,我们怎样迎接未来? Bill Gates认为,重点应该放在如何做到简单化、低成本和更易操作管理系统上的研究与发展上。2000年即将来临,Internet技术将成为相互交流强有力的工具,使世界变得越来越接近。未来会出现手持式设备、数字通讯、新的娱乐方式以及日益改进的与合作伙伴和客户协作的方法和机会,未来会给孩子提供新的新式,会让老人和残疾人通过计算机边听、边看、边学来改变他们的生活方式。

Eckhard Pfeiffer 计算机新世界远望

Pfeiffer讨论了Compaq公司对未来计算机远景的规划,以及公司全球战略计划,和能给客户提供更好解决方案的创举,着重探讨了网络前景问题和对用户提供的网络解决方案,其目标是扩大在计算机领域的领导地位,包括在中小企业市场的领先地位。

最后谈到公司分销模式的转变,今后由用选择他想同公司作生意的方式,不管是通过代理商也好,还是通过渠道合作伙伴,或者是直接通过Internet网都可以。

其他著名的演讲人还有CA公司的董事长兼执行总裁王嘉廉先生,其演讲题目是“技术为全球经济服务”,着重强调了利用技术解决自己不了解的领域的运用,利用技术改变生活质量等等。Lotus总裁Jeff Papows具体探讨了电子商务从现实阶段向全球范围实现的必备条件,他认为新时期的三个重要领域包括电子商务、协同工作和分布式工作。

短短的5天时间转眼即逝,展览会井井有条的组织管理工作和众多厂商的“秀”却令人难忘。布展设计、产品包装及产品定位比国内的计算机展览会要精致和准确得多,各种主题演讲能让参观者更好地理解这些世界级企业及其领袖指引的未来信息产业发展方向,描绘的蓝图。我深切地感受到,只有此时,在这里,你才能感觉到什么是实力。

□连邦副总裁 李儒雄

不管你的计算机的硬盘空间有多大, 2.1G、4.3G、或者9G, 但是过不了多久, 你还是不得不遗憾地发现: 自己的硬盘空间又只有不到100M了! 怎么办呢? 得删除哪个软件呢? 唉, 怪只怪 Bill·Gates 这家伙的软件越做越大!

不过, 从现在开始, 你不用再发愁了: 因为我们有了 Synchronys Softcorp 公司的 BigDisk 磁盘工具软件。当然, 如果你的计算机只有一个分区, 那你就别浪费时间看下面的文章。

在运行 Windows95/NT 的机器上, 系统所在分区(一般为 C 盘)的自由空间总是消耗得最快, 因为多数应用软件缺省的安装路径为 C 盘, 并且安装中, 大都会将自身的部分数据, 如驱动程序、动态链接库等文件拷贝到 Windows 目录下; 另外, C 盘也是交换文件和应用程序产生的各种临时文件的存放地。这样, C 盘的空间总是比其它分区减小得要快得多——这也就是许多电脑爱好者经常会遇到 C 盘自由空间告急的原因。

当 C 盘剩余空间减小到一定程度后(C 盘至少应保留 15MB 的剩余空间), Windows 运行的速度会减慢, 在安装或者运行一些软件时, 会出现内存不足提示, 解决这个问题, 基本上有以下四种解决方法: 第一种, 购置新的大容量硬盘; 第二种, 利用 Windows 95 OSR2 以上版本提供的 FAT32 来支持 2G 以上的硬盘分区, 它可以较大幅度地提高你硬盘的使用率; 第三种, 可以使用一些特殊的工具软件(如 CleanSweep, Removelt, MoreSpace, FreeSpace 等等)来清理你的 C 盘, 将 C 盘上部分软件转移到其它分区上, 有时部分空间或者直接删除部分文件; 第四种, 使用 BigDisk 软件, 它能为你建立一个虚拟的 C 盘, 达到“扩容”的目的。

第四种方法, 是本文强力向大家推荐的, 它可以在不影响 C 盘原有文件的情况下, 释放出很大一部分的磁盘空间, 而且整个操作, 只要使用几下鼠标, 甚至连重新启动都不要。

BigDisk 磁盘工具软件可以将硬盘所有分区中的自由空间, 虚拟到一个磁盘上。它实现扩容的原理是借用系统中其它硬盘、分区、大容量可移动介质(如 Zip, Jaz 等)或映射的网络驱动器的自由空间来供 C 盘使用, 也就是说它可以将 C 盘上的一部分文件存储到其它驱动器上, 但这一切对 Windows95 应用程序来说是透明的, 这些文件仍然是存放在 C 盘之上, 各种目录和读写操作都能正常进行。这样, 安装了 BigDisk 后, C 盘的自由空间就等于系统中各分区所有自由空间之和, 并且, 如果你有

Zip 或 Jaz 的话, C 盘空间就可以做到几乎不受限制了。

在安装过程中, BigDisk 会要求输入一个序列号, 此时可任意输入一些字符, BigDisk 会提示没有正确的序列号不能得到技术支持, 但用户仍可使用该软件。接下来, 软件会要求你设置主驱动器(Primary Drive)和辅助驱动器(Secundary Disk)。所谓主驱动器就是你想扩容的硬盘分区, 一般选为 C 盘(即系统所在分区); 系统中其它硬盘分区、大容量可移动驱动器和映射的网络驱动器都可设为后备驱动器。软件安装成功后, 重新启动系统后, 在 Windows 95 的任务栏上将出现一个带磁碟图

为你的 C 盘扩容

案的 BigDisk 图标。

BigDisk 提供三种借用自由空间的方法。第一种是被动进行的, 由用户执行 BigDisk Extender, 指定要为 C 盘借用多少空间, 然后 BigDisk Extender 将选定一部分大小之和接近目标值的文件, 将它们移动到后备驱动器中。

BigDisk 的磁盘扩展器(DISK Extender)对话框, 可以通过两种方法打开: 单击任务栏 BigDisk 图标选择或单击程序组中的 BigDisk Extender 项。具体操作如下, 拖动对话框上的标尺, 或者直接在输入框上输入你所需要的自由空间大小, 然后确认, BigDisk 就会自动释放出指定大小的磁盘空间, 在释放的过程中将会显示一个进度指示器。对话框中左侧数值表示 C 盘已有的自由空间, 标尺右边的数值表示 C 盘最大允许释放的自由空间。

第二种也是被动进行的, 用户在资源管理器中选定要移动的目录, 按下鼠标右键, 选择“Relocate”, BigDisk 就会把该目录移动到自由空间最多的后备驱动器上, 这种移动指定目录的方法也可在 BigDisk Properties 中进行。图 2 在 BigDisk Properties 对话框重分配项, 它自动分析 C 盘上各项目的性质, 区分为系统文件和非系统文件, 再依据非系统文件目录的重要程度, 首先将一些重要性低的文件重分配(Relocation)到具有最大剩余空间的辅助盘 E 上, 从而增加 C 盘上的自由空间大小。所有目录的重分配操作都由软件自动完成, 当然你也可以通过属性对话框中的 > > 和 < < 按钮手动调整进行重分配的目录和文件。

第三种方法是主动进行的, 用户可在 BigDisk Properties 中的“Setup”下面选中

“SmartSpace”选项, 以后当向 C 盘写入新的文件和目录时, BigDisk 会自动把新文件写到自由空间最多的驱动器(包括 C 盘)上。所有被移动的文件都放在辅助驱动器根目录下一个隐含的“-frddat-”目录下, 但在原 C 盘上仍保留有一种特殊的映象, 从资源管理器上看, 就象这些目录和文件从没有发生变化一样, Windows 及其应用软件可以象以前一样在 C 盘访问这些目录和文件, 进行删除、移动或复制等操作。你可以在资源管理器或 BigDisk Properties 中将这此目录复原到 C 盘之中。

由于 BigDisk 是 Windows95 应用程序, 它提供的“扩容”功能只能在 Windows95 下有效, 当系统启动到 DOS 后, 你就会发现被移动的文件在 C 盘上只有一个目录项, 其文件长度为 0, 因此不能使用。为了保证系统的安全, BigDisk 提供了目录保护属性的设置, 属性的设置可以由 BigDisk 属性对话框中的安全项(Safety)来完成。目录被定义成保护属性后, 就不再参与扩展器的重分配操作。而且, BigDisk 软件在安装后, 内定了一些禁止移动的重要的目录和文件类型, 包括 Windows95、DOS 所在目录和启动文件 CONFIG.SYS 或 AUTOEXEC.BAT 中包含软件所在的目录等, 并且用户不能够更改以上目录的保护属性状态, 而绝大多数 Windows95 应用程序所在的目录都可以移动。系统文件以外的目录的保护属性, 用户可以通过对话框上的 > > 和 < < 按钮来修改。

按以上任意一种方法进行完毕后, 你会发现自己的硬盘空间已经被“扩容”了许多。怎么样, 够方便了吧, 而且更为重要的是: 它是完全免费的! 要为你的系统盘免费“扩容”吗? 请到 <http://www.synchronys.com/bigdisk> 或 <ftp://ftp.synchronys.com> 上下载。

该软件使用起来非常简单、方便, 只有容量限制, 没有时间限制或者功能限制, 而且使用中不会出现提醒注册的干扰画面。但是在使用 BigDisk 时, 有以下几点需要大家注意:

1. 它不能对后备驱动器的“-frddat-”目录下存贮的文件提供保护, 因此一定要小心, 不能误删掉这些文件或目录。

2. 要特别提醒的是: 如果不想使用 BigDisk 软件, 不要轻易用现在市场上的卸载工具如 Uninstaller、CleanSweep、MoreSpace 来删除 BigDisk, 这样可能导致卸载后重分配数据的丢失; 而应该使用 BigDisk 软件自身的卸载器, 它会在移去 BigDisk 之前, 安全彻底地恢复你的目录和文件。

□四川 陈敏

在 PHOTOSHOP 4.0 操作过程中, 我们常应用到图像的 copy 和 paste 命令进行图像合成。这种方法比较方便和实用, 但是, 在方便的同时, 我们不得不面对这一现实, 即在底图和粘贴的图像之间有明显的边缘, 这边缘一旦处理不好, 我们就有可能前功尽弃。如何使我们的底图和粘贴的图像之间进行比较平缓的过渡, 让我们自己的艺术结晶看起来赏心悦目。笔者就自己平时处理这一问题的感受加以总结, 愿与大家共享。

方法 1、调整 Curves 曲线

首先选择粘贴的图像, 打开 Image 菜单, 选取 Adjust -> Curves 命令, 此时将出现如下对话框, 通过设置曲线使图像中多余的边缘部分去掉, 适当增加图像的对比度(Contrast), 使粘贴部分图像的边缘与底图融合。

方法 2、增加选取图像边缘模糊宽度

这种方法有一定的局限性, 但在图层合成中特别实用。它只适用于框线工具(Marquee Tool)、魔术棒工具(Magic Wand Tool)和套绳工具(Lasso Tool)。其具体操作方法是: 在图像选取之前, 增加 Options 浮动面板中 Feather(羽化)的数值, 再进行图像的选取和粘贴操作, 使粘贴的图像具有 Feather 中指定大小的模糊透明边缘, 使之能与底图很好的融合。

方法 3、妙用橡皮图章工具(Rubber Stamp Tool)

橡皮图章工具的作用是可以将局部的图像复制到另一个位置去。在这里, 我们先将需

要粘贴的图像和底图同时显示在操作窗口中, 选取工具箱中的橡皮图章工具在底图上描绘, 以便减少图像的边缘。要注意的两点: 一是当前的操作层应为粘贴的图像; 二是在图像描绘的图像中央部分其透明度的值较大, 而在描绘的图像的边缘部分其透明度的值较小, 大约在 40% - 50% 左右, 这一切可根据个人所需要的效果而定。

方法 4、滤镜(Filter)处理效果

PHOTOSHOP 中滤镜工具很多, 在目前的软件中, 有许多有用的滤镜工具插件, 我不再

消除图像粘贴后的边缘效应

进行累述。在这里, 我只讲一种最普通的, 也是 PHOTOSHOP 中自带的滤镜命令——高斯模糊(Gaussian blur)。首先选择贴的图像, 然后打开滤镜(Filter)菜单, 选择 Blur -> Gaussian Blur 命令, 利用滑标调整雾化半径(Radius)的大小, 使选区的图像雾化。一般来说, 雾化半径取 1.0 Pixels, 若边缘宽度比较大, 可以适当加大雾化半径, 要注意的是雾化半径大于 3.0 Pixels 时, 图像就有可能变形。

方法 5、利用替换原图像通道(Channel)方法

如果你想你的作品产生一种特殊效果, 利用替换原图通道不失为一种好的方法。这种方法具体操作步骤是: 第一步, 打开你所需要粘贴的图像, 利用选取工具选取所需合成的部

分, 再利用 Copy 命令将选区图像复制到剪贴板上; 第二步, 在工作区中装入你的底图, 利用 Channel 浮动面板中的 Split Channel 命令, 将图像分成几个独立的灰度图像通道; 第三步, 选择你需要替换的图像通道, 选取 Edit 菜单中的粘贴命令, 将剪贴板上的图像粘贴到选择的颜色通道图像中; 第四步, 通过 Layer 浮动面板, 选取 Merge Down 命令, 将粘贴图像与原颜色通道的灰度图像合成为一个图像通道; 第五步, 执行浮动面板中的 Merge Channel 命令, 弹出对话框, 选择合并后的图像模式(假设为 RGB)后, 单击 OK 按钮, 屏幕将出现 Merge RGB Channel 的对话框; 第六步, 单击 OK 按钮, 则粘贴图像的通道与其他颜色的通道重新合并为一幅新的图像, 同时, 其边缘也与底图融为一体。须注意的是: 这种方法只针对 RGB、CMYK 和 Lab 模式的图像颜色通道。又因为它一般用于设计创意, 有可能有一部分边缘不会融合。

当然, 我们在图像设计中应学会举一反三, 灵活机动, 不可墨守成规, 设计中最重要的是创意和想象力。比如, 如果我们需要粘贴合并的图像是一个实体图像(如人的外形、花的外形等), 利用上述的方法可能有明显的粘贴边缘, 但由于粘贴的部分为实体图像, 反而能增加图像中粘贴实体的表现程度, 突出了主体。这时你可根据你的审美观来取舍了。

□无锡 蓝浩

Windows NT 作为微软主打的操作系统,其优越性毋须笔者多言(此处省略赞美之词三万字),但是红花还得绿叶配,要充分发挥 Windows NT 的优越性能,离不开众多工具软件的支持。有朋友说啦,Windows NT 中不是已经提供了一些工具吗?的确,为了方便用户的日常使用,微软在 NT 中集成了包括磁盘管理器、性能监视器等在内的一些常用工具,基本上可以满足管理维护整个系统的需要,但是由于微软的主要精力不在工具软件上,而且作为操作系统的 Windows NT 也不可能免费打包许多强劲的工具软件,所以为了使您在 NT 上工作得更加高效、更加可靠,还是有必要安装一些第三方的优秀产品,幸运的是,由于 Windows NT 的流行,这样的软件很多,其中不乏精品。下面我们就从安全、备份、性能等几个方面来看一看这些软件中的佼佼者。

一、Norton Antivirus 4.0

随着计算机的广泛使用和网络化浪潮的兴起,计算机病毒的危害也愈来愈严重,因此,拥有一款功能强劲而且升级方便的防病毒软件似乎成了每一台计算机系统的必备条件,但是,面对百花争艳的防病毒软件市场,如何选择一款性价比比较高的产品呢?这里笔者向您推荐 Symantec 公司的 Norton AntiVirus (NAV) 4.0。作为老牌的防病毒软件厂商, Symantec 在 NAV 4.0 中集成了当今最先进的防病毒技术。每次启动 Windows NT 时, NAV 就处于待命状态,时刻监视系统中的可疑情况,监视范围包括本地硬盘中的文件以及电子邮件和 Web 页,一旦发现病毒,立即锁定可疑对象并进行杀毒处理,以免进一步感染系统。

NAV 4.0 分为 Workstation 版和 Server 版,其区别在于 Server 版不但可以扫描本地硬盘,而且可以对远程计算机进行防病毒保护(关于 NAV 4.0 的详细情况参见 <http://www.symantec.com/>)。

二、SEAGate Backup Exec for Windows NT Workstation

安装了防病毒软件之后,接下来就该考虑数据备份了。事实上,Windows NT 4.0 已经集成了一个备份工具,但是功能十分有限,只能完成一些基本的备份操作,因此,为了达到真正保护数据的目的,还是需要另外安装专业级的备份软件。这里笔者向您推荐 SEAGate Backup Exec for Windows NT Workstation。由专业级数据存储设备制造厂商——Seagate 开发的这款产品几乎支持所有的 SCSI 和 QIC 磁带机,笔者由于工作的关系在其上测试过许多不同的设备:从最老式的 Wangtek 到最新式的 Exabyte 袖珍磁带机,SEAGate Backup Exec 都可以很好地工作。另外,SEAGate Backup Exec 还可以支持众多的磁带格式,包括 Microsoft Tape Format 1.0、Maynard 和 Sytos Plus for OS/2,从而可以让您完全透明地从不同格式的磁带上恢复数据备份。最后,也是最重要的,为了满足不同的备份需要,SEAGate Backup Exec 提供了不同的备份方法,包括正常备份、复制备份以及增量备份等,供您选择和组合成满足自己需要的备份方案(关于 SEAGate Backup Exec for Windows NT Workstation 的详细信息参见 <http://www.harrier.com/pages/products/seagate/soft/docs/>)。

三、Diskeeper 3.0

我们知道,Windows 95 中有一个称为“磁盘碎片整理程序”的实用工具,专门用来减少磁盘中的碎片以提高系统性能,但是 Windows NT 却没有提供这样一个程序。难道 NT 不需要整理磁盘碎片吗?根据微软的说法,由于 NT 采用了较新的文件系统 NTFS,大大减少了磁盘碎片的产生,所以没有必要为 NT 打包一个这样的工具。那么事实是否如此呢?非也,尽管 NTFS 减少了碎片的产生,但是如果长期运行 NT,特别是频繁地进行文件 IO 操作,还

是会产生许多碎片,因此就有必要安装一个磁盘碎片整理程序。这里,笔者向您推荐 Executive Software 公司的 Diskeeper 3.0。

Diskeeper 的功能与 Windows 95 中的磁盘碎片整理程序——Defrag.exe 程序相似:重新组织硬盘上的数据,将碎片转换成连续文件。除此之外,Diskeeper 还具有一些 Defrag.exe 不具备的功能,例如自动定时扫描、管理远程计算机等,最重要的是它可以通过合并 NT 的启动文件来加快系统启动过程。

最后要告诉您的是 Diskeeper 3.0 是一个免费软件,有兴趣的读者可以到 <http://www.execsoft.com/dk1ite/> 去下载。

四、WinTune 98

提起优化系统性能,想必大家都十分热心,但是只有知己知彼,才能百战不殆,在采取任何措施之前,您对自己系统的性能到底了解

红花还得绿叶配

——浅谈 Windows NT 的十个必备工具

多少呢?请试一试著名的在线测试工具 WinTune98(<http://www.winmag.com/wintune98/>)。

WinTune98 自动检查包括软件版本、CPU、显示子系统、RAM 以及硬盘的存取速度等在内的系统的每一项指标,并将其与数据库中大量的测试结果数据进行对比,从而使您对自己系统的性能有一个比较深刻的了解,为进一步的优化打下良好的基础。下面让我们简单看一看如何使用 WinTune98。假设现在要安装一个新版本的显示卡驱动程序。首先连上 Internet,运行 WinTune98,对显示子系统进行测试,并记录下数据。然后断开 Internet,安装新的驱动程序,再对显示子系统进行测试,这时就会得到一个新的测试结果,对两者进行比较,您就可以看到到底哪个驱动程序提高了系统性能?提高了多少?

五、Norton Utilities for Windows NT 4.0

提起 Norton Utilities,想必大家都不陌生,现在 Norton 家族又增加了一个新成员:Norton Utilities for Windows NT 4.0,它可以优化 NT 的性能并大大增强数据的安全性。

Norton Utilities for Windows NT 4.0 包括 Norton UnErase、Norton System Doctor 和 Speed Disk 等软件工具。Norton UnErase 主要用来恢复删除的文件,这里的“恢复”不是指从回收站中还原文件而是指恢复 NT 认为已经彻底删除的文件,与 DOS 下的 UNDELETE 相似;Norton System Doctor 用来监视系统中的资源,例如内存、磁盘空间、CPU 占用率等,而且可以让您设定这些资源使用的上限,一旦使用的资源达到该上限就自动报警;Speed Disk 主要用来扫描磁盘碎片,无论您使用的是 FAT 还是 NTFS。最后,需要说明的一点就是 Norton Utilities for Windows NT 4.0 与前面提到的 Norton AntiVirus 一样,升级十分方便(详细信息参见 <http://www.symantec.com/>)。

六、Virtual Desktops

Virtual Desktops(虚拟桌面),就是屏幕上的多个区域,您可以在这些区域中同时进行不同的工作,并且可以随时切换,例如在桌面 A 进行编程,而在桌面 B 编写文档。这里笔者向您介绍微软的 Windows NT Resource Kits 中的一个虚拟桌面程序 VDESK。运行 VDESK 之前,您需要做一些准备工作:设置正确的用户权限并修改 NT 注册表将 VDESK 的任务管理器添加到系统中,这些工作在 VDESK 的安装指南中都有详细说明。运行 VDESK 之后,您就可以在多达 10 个虚拟桌面之间进行切换,并且可以以不同的身份登录到 NT 中。

七、WinBatch

在运行微软的办公套件,例如 WORD 时,您不是碰到过这种情况:想定义一个快捷键

来在文档中插入自己的名字、地址和电话号码等个人信息,那么怎样实现它呢?我们知道,微软在其办公套件中实现了宏功能,允许您完成诸如上面所述的各种自动操作,但是您想过没有如何在其它程序中也使用这种功能呢?其实,我们可以使用一种类似批处理的宏语言来达到,这就是笔者向您推荐的 WinBatch。

正如其名字所示的那样,WinBatch 是一个功能强大的宏语言,它为 Windows 95 和 Windows NT 提供了一种自动执行命令的好方法,它可以自动执行诸如登录、资源共享等操作。另外,WinBatch 的一个好处还在于其容易上手,即使您没有编程经验,也可以很快成为一个 WinBatch 高手(详细信息参见 <http://www.windowware.com/winware/winbatch.html>)。

八、Microsoft Personal Fax for Windows

我们知道,只要装上 MODEM,Windows 95 就可以将您的计算机变成一台传真机。但是在 Windows NT 中要实现传真功能却困难得多。幸运的是,微软为 NT 开发了一个传真工具,称为 Microsoft Personal Fax for Windows,不过使用它有一个先决条件:必须安装 NT 4.0 Service Pack 2 以上版本。

Personal Fax 的安装和使用十分简单。安装后,Personal Fax 就在系统中每一个应用程序的文件/打印菜单中增加一个传真选项,允许您将当前文档传真出去。当收到传真时,Personal Fax 可以让您选择将其发送到打印机,还是保存到磁盘。另外需要指出的是,Personal Fax 可以将所有的长途传真延迟到午夜发送,从而大大节省您的长途话费(具体情况参见 <http://www.microsoft.com/networkstation/fax.htm/>)。

九、Novell Administrator for Windows NT

这个工具主要用来让 Novell 的目录服务(NDS,运行在 NetWare 4.x 或者 IntranetWare-Server 上)可以管理 NT 域。我们知道,NetWare 的一个主要优点就在于其领先的目录服务,尽管 NT 具有诸多优点,但是其目录服务却难于管理和操作,虽然微软答应在 NT 5.0 中对此进行大幅度改进,但是用户却不得不等到 NT 5.0 上市。正是看到这一点,Novell 推出了 Novell Administrator for Windows NT(由于目录服务牵扯到一些比较复杂的概念,笔者这里只简单介绍一下,有兴趣的读者可以到以下网址获得进一步的信息: http://www.novell.com/products/managewise/product/nt_solutions.html)。

十、Reflection NetApps

使用过 NT 中 TCP/IP 网络的用户都知道,NT 中提供了几个 TCP/IP 工具,包括 Telnet、FTP 和 Ping,尽管这几个工具可以完成基本的 TCP/IP 功能,但是由于它们都是基于命令行的,使用起来十分不便,所以有必要安装一款更为先进的工具,笔者这里向您推荐 WRQ 公司的 Reflection NetApps 套件。

NetApps 可以说是一个“瑞士军刀”式的 NT 网络工具集,它包括 FTP 客户端程序、FTP 服务器、TFTP 服务器、LPD/LPR(TCP/IP 打印)、个人 Web 服务器、Ping、Finger、服务器管理器和网络事件浏览器等常用工具,唯一缺少的就是 TelNet。NetApps 中的所有程序都是基于图形界面的,配置和使用十分方便灵活(详细情况参见 <http://www.wrq.com/>)。

经过上面的描述,您是不是有所动心呢?事实上,上述的十个工具,您只要拥有几个就会受益匪浅。上面所述的十个工具,除了 Diskeeper Lite、Microsoft PersonalFax for Windows 和 WinTune 98 之外都是商品软件,不过它们都有试用版可供下载。

□西安 闵永恒

电脑技术总是以新的突破证明自己永远不会有最终的突破,人痴情地追逐着负心的技术并不不断的证明着这是一场永无结果的追逐。可我们却永远也改不了“吃着碗里,盯着锅里”的“坏”毛病,下面就让我们看看今年 PC 硬件的“碗里”都放了些什么东西,而明年的“锅里”还有些什么可吃。

CPU:
自 INTEL 于 97 年 5 月推出带专利保护的 SLOT 1 架构以来,AMD、CYRIX 和 IDT 公司便因无法使用同样的结构而被迫成了 SOCKET 7 的“留守工人”,由此演变成了目前 SOCKET 7 和 SLOT 1 分庭抗礼的局面。进入 98 年以来,INTEL 移“志”别恋加剧,相继停产多能奔腾芯片而转向奔腾-II,于是 DESCHUTES、赛扬 (Celeron)、至强 (Pentium II Xeon)、赛扬 A (Mendocino) 相继粉墨登场,而 AMD 和 CYRIX 也不甘示弱,相继推出了“杀手铜”K6-2 和 MII 芯片,由此导致 SOCKET 7 和 SLOT 1 架构之战愈演愈烈,下面就让我们简要的回顾一下现在和未来一年内的 CPU 状况。

Klamath: 风流将被雨打风吹去

记得 Klamath 97 年刚问世时,我们还只能“梦里寻她千百度”,而春节前后,一块 233MHz 的 PII 卖 2000 多元已让我们兴奋不已,等到四五月份时,1500 元左右的价格更是感觉超值得不得了,于是猛气为朋友们装机数款,谁知好景不长,7 月份价格便全线飘红,原因自然是谁也说不清道不白,最初是说香港新机电脑故障,接下来就说是 INTEL 曾将两个芯片工厂关闭九天以清空 0.35 微米的“陈谷子、烂芝麻”,然后就说国家打击走私和商家炒做,从那时电视上几乎天天在展示缉私的战果来看,打击走私可信度较高,因为早就有人说中关村是“走私一条街”,别的地方恐怕也彼此彼此,而商家乘机炒做更是在所难免,自古“商人重利轻离别”,物以稀为贵也无可厚非。如今 PII233 更是奇罕货,电子市场里几乎绝迹,连 PII 266 也要消失殆尽,而且更是奇货可居,一直维持在 2000 元左右的价位上,让我等“哑巴吃黄连,有苦难言”,看来“知我者非 INTEL 也”。98 年最让人兴奋的出了两种极品 PII, 分别是编号为 SL2W7 的 PII266 和编号为 SL2W8 的 PII300, 它们都是出于 0.25 微米工艺, 据称生产线都是用老生产 P1400 和 P1450 的, 性能自然出类拔萃, 这样的 PII266 几乎全部可以稳定超频到 400MHz 甚至 448MHz, 如果你的主板有 124MHz 外频 (如中凌 ATC-6220、梅捷 SY-6BA+) 并且 SDRAM 和 PCI 设备足够稳定的话, 那么你甚至可以到 496MHz (4*124); 而 PII300 则可稳定超频到 450MHz 甚至 504MHz (4.5*112), 如果你的主板有 124MHz 外频并且 SDRAM 和 PCI 设备足够稳定的话, 那么你甚至可以到 558MHz (4.5*124) 去“一览众山小”, 这可绝对是 98 年的“孤独不败”, 因为正式的 PII 刚刚出到 450MHz, 估计到今年年底或明年年初才会有 500MHz 的 PII 上市。只不过你要注意的, 这些 CPU 可全是 2.0V 的, 绝对不可高抬贵手到 2.8V, 否则将暴殄天物, 你也只有头撞南墙、痛哭流涕了。如果您准备装机器的话, 我劝你还是赶快“下海”捞一块, 这样的东西可是有无数双迷迷的眼睛盯着, 而且卖一块少两个半块, 虽然极品 PII 的价格比普通的 PII 贵百八十元, 但想想 PII400 却要四五千, 还是很划算的。另有消息说, INTEL 今年年底前将停产 PII300, 如果不幸被言中的话, 这种极品 PII 以后就有可能和国宝大熊猫一样珍贵了。

Deschutes 换汤不换药
是 Klamath 的延续, 只是采用 0.25 微米工艺制造, 芯片体积更小, 成本更低, 最低主频是 333MHz, 仍使用 66MHz 外频和 SLOT 1 插槽。到四月份 INTEL 又推出了 100MHz 外频的 PII-350 和 PII-400, 8 月推出了 PII-450, 不

过五六千元以上的售价可能只会留给“冤大头”用。

赛场处境尴尬
赛扬是目前奔腾-II 家族中受到批评最多的芯片, 它是 Deschutes 的简化型, 主要是 INTEL 为对付 K6 的价格挑战而开发。同 Deschutes 最大的区别就是去掉了 512KB 二级高速缓存, 但双重独立总线的优势也就荡然无存, 因此赛扬的整体性能并不理想, 只是因为采用了 0.25um 的生产工艺和没有二级高速缓存, 使得赛扬的超频性能无与伦比 (这也正是赛扬大受发烧友欢迎的原因), 一块 266MHz 的赛扬配合一块好的 440BX 主板轻易就可超成 400MHz 甚至 448MHz 使用, 而且凉得快得很。拿我的赛扬 266 (编号 SL2QG) 来说吧, 配华硕 P2B 主板轻易就可超成 448MHz, 即使在炎热的夏天, 主板温度也从没有到过

明天会更好 ——98PC 硬件市场回顾与展望 (一)

40 度 (P2B 没有 CPU 温度监控功能), 后来我又在机箱内加了一大风扇, 现在的主板温度即使在玩 3D 游戏 (使用 Voodoo 卡) 时也只有 20 多度。8 月份同 PII-450 一起推出的赛扬 300A 和 333 则带有和 CPU 核心同速的 128KB 二级高速缓存 (二级高速缓存和 CPU 核心在同一块硅片上), 使性能分别比旧的 300MHz 赛扬提升了 25% 和 38%。而 2D LAB 的测试结果更加惊人, 赛扬 300A 的 Business Winstone 98 平均得分超过 266MHz 赛扬 56%, 比 P1266 高 36%, 甚至比 PII300 还高 7%。而 3DwinMark98 的得分更是超出 266MHz 赛扬 81%, 比 PII266 高 68%, 比 PII300 还高 45%。至于超频性能, 新赛扬略逊色于其前一代产品, 300A 可稳超 375MHz (4.5*83.3), 但要超到 450MHz (4.5*100) 就要运气特别好, 超频后的性能更加出色, 据国外专业媒体测试表明, 除了 Business Winstone 98 略有差距外, 不管是 3D Studio Max 的着色渲染, 还是 Quake-II 等游戏演示, 赛扬 450 都全面超过了 PII 448 和 PII450, 难怪有人感慨万千: 既生赛扬, 何生 PII! 由此看来, 新赛扬绝对是一块物美价廉的“好东东”, 但 INTEL 出于商业考虑, 仍不会全力狠推赛扬处理器, 因为赛扬定位在低价市场, 利润实在太薄, 而且赛扬的速度提高将明显慢于 PII, 99 年上半年只准备提升到 366MHz, 而可以跑 100MHz 外频的赛扬要到下半年才能推出, 速度可能为 350MHz 或 400MHz。据称 INTEL 在 99 年一季度还会推出一款 370 针 SOCKET 版本的赛扬, 但是并不和 SOCKET 7 插座兼容, 更让人吃惊的是 SLOT 1 架构的赛扬将会被新型 SOCKET 架构的赛扬所取代, 而原因可能只是为了降低成本。由此看来, 赛扬真可谓“心比天高, 命比纸薄”, 我等发烧友也是爱莫能助, 只有拼命超。

Xeon 大错不犯, 小错不断
Xeon 主要用于高档服务器和 workstation, 采用更长更大的 SLOT 2 插槽和 0.25 微米工艺制造, 主频 400MHz 的已在 98 年 6 月发布, 而 450MHz 的于 10 月发布。Xeon 的片外二级高速缓存有三种, 分别为 512KB、1MB 和 2MB, 支持 100MHz 外部总线。INTEL 原指望在新型芯片组的支持下可以同时使用八个 Xeon 处理器, 但现在看起来这个目标暂时难以实现, 因为 Xeon 处理器内部存在缺陷, 当在基于 450NX 芯片组的服务器上配置四个 Xeon 时, 将造成死机的隐患, 而在此故障排除后, 又出现了影响纠错码功能的故障。Xeon 的后继者是 Tanner, 仍使用 SLOT 2 插槽, 最初主频应在 500MHz 以上, 外频可能使用 100MHz 或 133MHz, 使用 512KB/1MB/2MB 的芯片外二级高速缓存, 但该高速缓存和 CPU 同速, 预计于 99 年 4 月份面世。而 Cascades 则是 Tanner

的廉价版本, 采用 Tanner 的内核, 但芯片上集成有和 CPU 同速的 256KB 二级高速缓存, 使用 0.18 微米工艺生产, 外频也可能提升到 133MHz。

Katmai 整装待发
INTEL 将提前到 99 年一季度推出的芯片是 Katmai, 拥有更大的一级高速缓存和 512KB 片外二级高速缓存 (L2 速度仍是 CPU 核心速度的一半), 但 CPU 芯片内含 KNI 指令集 (新增 70 条采用 SIMD-3P 技术的双精度浮点指令), 可提供先进的 3D 图形加速和影像处理技术。Katmai 采用 0.25 微米工艺生产, 主频有 450MHz 和 500MHz 两种, 均采用 100MHz 外频, 而 500MHz 以上主频的 Katmai 将有可能采用 133MHz 外频。到 99 年下半年, INTEL 将推出 Katmai 的后继型 Coppermine, 除了采用 0.18 微米工艺生产和 OLGA (Organic Land Grid Array) 封装技术外, 其它部分和 Katmai 相同, 但速度将达到 600MHz 或更高而且有可能使用 133MHz 外频。

K6-2 暂领风骚
自 INTEL 推出带专利保护的 SLOT 1 架构以来, 置对手于死地之意已是“司马昭之心, 路人皆知”, AMD 虽无心恋战, 但又不得不硬着头皮背水一战, 谁知却是置之死地而后生, AMD 为配合 SUPER 7 而开发的 K6-2 在 98 年出尽风头, 重创 INTEL, 成为最让 INTEL 头痛的芯片。K6-2 采用 0.25 微米工艺生产, 目前主频有 266/300/333 和 350MHz 四种, 计划 11 月份推出 K6-2-380 和 K6-2-400。K6-2 的内核使用 2.2V 低电压, 支持 MMX 技术并增加了一个新的 MMX 单元, 最大的特点应该是加入到芯片中的 21 条加速 3D 图形处理的单精度浮点指令, 也就是 3D NOW! 技术, 该指令获得了微软公司支持, 并且应用在了 DIRECT X 6.0 中。

K6-3 即将利剑出鞘
SOCKET 7 结构的不足之处主要是较小的 CPU 插座限制了 CPU 使用更快的二级高速缓存, 目前只能使用主板上集成的二级高速缓存, 但速度仅为 66MHz, 和奔腾-II 处理器相比, 无论是质还是量, 都无法相提并论。因此 AMD 目前正在设计一种使用全新界面且带有 256KB 二级高速缓存的 K6-3, 速度可能达到 400MHz, 预计在 98 年底以前上市。K6-3 除了集成 256KB 二级高速缓存外, 还可能支持更大的三级高速缓存 (现今主板上的二级高速缓存), 以便提高和奔腾-II 的竞争能力。

K7 离我们还有多远?
在新一代 CPU 的开发上, AMD 紧追不舍, 拟于 99 年上半年推出的 K7 芯片, 将采用 SLOT A 结构和 0.25 微米工艺, 具有 128KB 一级高速缓存并支持高达 8MB 的二级高速缓存, 包含 3D NOW! 指令集和改进的浮点处理单元, 浮点运算峰值速度达到奔腾-II 的四倍, 最低主频为 500MHz, 使用 200MHz 系统总线, 性能和 INTEL 即将推出的 Katmai 相近。到 2000 年时, K7 将采用 0.18 微米工艺和铜线互连技术, 速度可望达到 1GHz 并使用 400MHz 外频。K7 采用模块式结构, 可以通过外加模块方式和 SLOT 1 模块互换, SLOT A 和 SLOT 1 虽然从外部物理结构上是兼容的, 但 SLOT A 内部电路设计和 SLOT 1 完全不同, SLOT A 将采用的是 DIGITAL ALPHA 21264 处理器使用的 ALPHA EV-6 先进总线协议, 该总线可以运行在 400MHz 以上, 只是由于 K7 和奔腾-II 使用的总线协议不一致, 所以 K7 需要特殊的芯片组来支持, 而且不能兼容奔腾-II, 尽管 AMD 总裁保证说 K7 将完全兼容微软的视窗操作系统。这将迫使 OEM 不得不开发新的 BIOS、芯片组和总线结构, 而 AMD 也不得不说服主板厂商和芯片组厂商制造基于 K7 的产品, 由此导致支持 K7 的成本比支持 INTEL 芯片的成本高。

□河北 王素英

目前,电脑显示器已经开始从15寸向17寸发展。最近各显示器厂商纷纷推出各种价格的17寸显示器,一般分为家用型、商用型、专业型。售价一般在三千元左右的称为家用型,而价格在四、五千左右的称为商用型,六千元以上的称为专业型的。到底,家用型比商用型,专业型差在什么地方?而比15寸显示器又贵千元到值不值。抱着这种想法,我翻阅了很多关于显示器的资料,又多次到电脑城观摩比较,现将收获介绍给大家。

总体而言,家用型和商用型、专业型的17寸显示器相比,从可视屏幕距离来说差别并不大,象三星的700S家用型和其700P商业型的可视屏幕距离都是320X240mm从这一点来说,商用型,专业型并不比家用型占

优势。再从点距来讲,家用型的基本都是0.28或0.27的,而商用型也基本上是这个水平,只有专业型中采用特丽珑或钻石珑才有采用0.25以上点距的。看来只有在最大可支持分辨率上,商用型,专业型才有优势。一般商用型,专业型的最大可支持分辨率都在1600X1280,有的甚至还可能再高些。而且商用型,专业型在1280X1024时还能提供85Hz的扫描频率,在1600X1280时能提供60Hz或再高些的扫描频率。看来,这正是商用型、专业型的价值所在。当然,商用型、专业型的显像管还采用了增强动态聚焦,多膜层表面涂层等新技术来提高显像管抗反光,抗眩光,降低边角失真,以提高显示器可视性。

再来看看家用型,它们的最大可支持分辨率,一般都在1280X1024,只有很少能上1600X1280,象飞利浦的107G。而且在1280X1024时只能提供60Hz的扫描频率,象飞利浦的107G虽能提供1600X1280的分辨

率,但这时只能提供43Hz的扫描频率,我实际观察了一下,在这种模式时,已不能适应人眼稍长时间观看。也就是说,这种家用型只能在1024X768下提供较好的扫描频率。这正和15寸中较好的显示器处于同一档次。因此,我认为这种家用型显示器是17寸的脸面,15寸的技术。

那么到底家用型显示器值不值得购买呢?我个人认为值得购买。原因有3点。

1. 这种17寸家用型显示器的确比15寸从显示范围来讲有质的飞跃。15寸比14寸的提高了约30%的实际显示范围,而17寸比15

寸又提高了约30%,比14寸提高了近69%。这种差别对于从14寸过渡到17寸的可以说是巨大的。只有使用过的人才能深深的体会。由于显示范围的扩大,处理文本,浏览主页,图形设计再也不用频繁的拖动一旁的滚动条了。就连看VCD也不用几个人的脑袋凑在屏幕面前了。

2. 从价格来讲,17寸家用型显示器一般都在3000元左右,比起那些商用型少了一千五元左右,比专业型少了近一倍。从可降价的空间来看,将来也比商用型,专业型降价幅度小。说不定你现在在用买专业型的买成家用型的话,节省下来的钱两年后还能买台现在的商用型或专业型呢。

3. 目前,美国等国家的电脑显示器已经完成了从15寸到17寸过渡,而我国正在起步,估计明年17寸应该进入主流。15寸将像14寸一样逐步消失。而且显示器是电脑中最容易淘汰的东西。很多人从486升级的朋友恐怕现在已经是PII了,可使用的原来486时候

的14寸显示器。因此,现在要买就要买不久的主流,不能买来后就要面临淘汰的危险。

下面,我介绍几款17寸家用型显示器供朋友们参考:

PHILIPS(飞利浦)107G PHILIPS的显示器给人的感觉就象它的广告词说的一样“我们可以做的更好”,它的东西不是最好的,但总能给人品牌和物超所值的感受。这款显示器的性能是家用型显示器中较好的,其最大屏幕范围是323X242mm,水平扫描频率30--70KHz,垂直扫描频率50--160Hz,视频带宽为110MHz,最大可支持分辨率1600X1200。参考价格2800。

ACER(宏基)76e 宏基的产品外观形象不错,这款显示器最大可视范围15.9,水平扫描频率30--72KHz,垂直扫描频率50--120Hz,视频带宽为110MHz,最大可支持分辨率1280X1024。参考价格为3000。

SAMSUNG(三星)700s“三星电子”,它是PHILIPS(飞利浦)的老对手,这款显示器可视范围320x240mm,水平扫描频率30--69KHz,垂直扫描频率50--160Hz,视频带宽80MHz可在1280x1024分辨率下提供60Hz的刷新频率。参考价格为3100元爱国者700A采用0.28mm的点距,水平扫描频率30--70KHz,垂直扫描频率50--120Hz,飞梭单键调节,视频带宽为100MHz,最大分辨率为1280x1024逐行显示,可上到1600x1200分辨率,刷新频率为48Hz。可视范围320x240mm,参考价格为2200。

还有LG,ADI,CHAMP,EMC等也推出了同等的显示器。朋友们,怎么样,还不赶快带上银子,去买一台,给你的机大大的添个面子。

□四川 魏宏宇 Hongyu

寻找家用型17寸显示器

AMD首款笔记型电脑处理器终于重现江湖了,AMD加入笔记型

AMD现身笔记型电脑

电脑处理器的市场后,挟其不错的效能表现,势必对英特尔固有的地盘产生不小的威胁。但是英特尔在这个市场的地位非常稳固,AMD能否撼动其地位,还得看各电脑厂商是否会推出采用AMD处理器的产品。

AMD表示AMD预计初期由OEM厂商推出使用AMDK-6/300处理器的笔记型电脑,目前国外市场上,COMPAQ已推出两款使用AMD笔记型电脑处理器的Presario1640、1625。至于国内市场上,英特尔的“IntellInside”已深植众多消费者的心中,英特尔在市场固有的龙头地位也非AMD能一朝一夕所能动摇的。这一点上,COMPAQ表示,康柏考虑到了消费者对英特尔产品的喜好,所以以AMD处理器的笔记本电脑区域性的策略。比如说康柏在台湾并不会推出使用AMD处理器的笔记型电脑,但是考虑到价格的问题,内地就可以见到AMD的产品。

除了消费者的喜欢问题外,AMD要想向英特尔叫板,还要面临合作问题。由于大多数的厂家长期以来都是和英特尔合作,如果要转型的话,AMD必须作合作。但是,大多数厂家对此都采取观望态度,加之因为英特尔能够推出全系列的产品,并且能将下游厂商整合起来,所以要想这类下游厂家改变态度几乎是不可能的。

那么,AMD不就没有立足之地了吗?答案当然是否定的,康柏电脑采用AMD推出其新款笔记本电脑就是一个说明。AMD自98年下半年度所有产品皆采取最新的0.25微米IC制程,这项新技术的好处不仅使处理器的体积缩小,更可以有效降低处理器的电压;处理器的电压降低后,其消耗电能也相对地降低,如此处理器所产生的热量也同样减少。笔记型电脑发展的瓶颈就是如何改善耗电和热量

过高的问题,一旦这两个问题解决了,笔记型电脑才有办法克服体积上的限制,发展出真正轻、薄的“笔记型”电脑。

AMD将在年底推出笔记型电脑专用的K6-2处理器,将桌上型电脑上获得好评的3DNow!技术导入笔记型电脑处理器的领域,使AMD挟其3DNow!技术在3D多媒体上的优秀表现,在日后笔记型电脑的3D多媒体领域上占有一席之地。除此,AMD也计划日后K6-2笔记型电脑专用处理器能适用在新发展的Super7主板结构上。为此,AMD正积极与Ali和Via等芯片组制造商合作,日后的K6-2将可以支持100MHz的外频和AGP的图形介面。

AMD此次发表的处理器采取PGA和BGA两种封装方式,两种封装的售价都一样。这两种封装方式的机械机构相同,所产生的热量也一样,只是尺寸大小不同。以BGA方式封装的在面积、厚度上都比较小,其厚度不包括插脚大约只有3毫米。一般笔记型电脑制造厂商在OEM订单出货时,电脑并没有装上处理器,因为处理器的价格波动较频繁,而是在销售当地装配。AMD提供两种不同封装方式让厂商有更好的选择,以PGA封装的产品适用于Socket7结构。AMD比较建议厂商使用BGA封装的产品,因为笔记型电脑要往轻薄的趋势发展,势必具有减小厚度,而BGA封装的产品厚度仅有以PGA封装的1/3。

AMD更具震撼性的产品除了即将在年底问市的K6-2笔记型电脑处理器外,还有一款代号“Sharpooth”的笔记型电脑处理器也将露面,这款处理器是将第二层快取内存(L2Cache)内建在处理器内,如此第二层快取(L2Cache)的时脉速度就可以和处理器的时脉相同,这样将会加快整体的运算速度。这个处理器问市后,对英特尔又是一大威胁了。

□广州 叮秋

近日在美国的拉斯维加斯举行的Comdex Fall'98计算机产品博览会上,AMD大出风采,他们的K7处理器和配套主板向观众露

面。K7适用于AMD领先首创的200MHz外频总线主板,该主板兼容Intel的Slot1 CPU的界面技术,但是,并不能适用于Intel的各种CPU。K7的组件极为类似当前的Pentium II芯片组件外形,一样插到主板槽上,K7的二级缓存也是在CPU芯片之外。AMD表示已有厂家合作生产主板芯片组和配套主板。

在这次博览会上,AMD展示了几个运行于K7环境的应用软件,但是,其中确实能展现K7效能的地方是播放DVD影片,K7用软解压播放节目时完全不增加硬件的负担。当前,许多计算机系统运行软解压播放DVD节目时,需要依赖先进的图形显示卡来处理包括MPEG-2那样的解码技术。AMD官员认为K7具有的CPU增强功能,不再需要任何硬件支持就能流畅地播放软解压DVD节目。

AMD还表示明年上半年将推出运行于500MHz主板的CPU。另外,在K7和200MHz外频总线技术方面,将包括128KB的一级缓存或者更多,512KB至1MB的二级缓存,以及改良的浮点运算功能,复杂整数运算功能,增强的3D图形处理和多媒体运用等。AMD表示K7的浮点运算能力将比K6系列或X86系列有飞跃性的提高,同K6-2一样,K7将支持3DNow指令集,以及增强的3D和多媒体处理技术。

在这次博览会上,AMD同时也正式发布三款K6-2 CPU,即K6-2 400MHz, K6-2 380MHz,以及K6-2 366MHz。它们的千枚价格分别是283美元,213美元,和187美元。

□湖北 余涵

AMD推出K7 CPU

一、安装 FRONTPAGE 需注意的问题。

充分完整使用 FRONTPAGE 需要在服务器软件的环境下,如 NT-SERVER,对于一般个人用户仅需安装一个 PERSONAL WEB SERVER(个人网址服务器)的小软件,这个软件能够在国际互联网上下载下来。有的版本的 WINDOWS95 及 WINDOWS98 内已带有这种软件,安装方法如下:打开“控制面板”,双击“网络”,单击“添加”,双击“服务”,单击 MICROSOFT,找到 PERSONAL WEB SERVER,安装它,即可。如果不安装这种软件,不能使用 FRONT-PAGE EXPLORER,如果没有 EXPLORER,FRONTPAGE 的功能将要逊色一大部分。安装 FRONTPAGE 前还要注意一个问题,那就是一定要先安装 PERSONAL WEB SERVER 软件。

二、使用 FRONTPAGE。

(1)、FRONTPAGE 的结构。

FRONTPAGE 有两部分组成。一是 EXPLORER(总览器),另一个就是 EDITOR(编辑器)。EXPLORER 是用来创建、组织、管理和发布 FRONTPAGE 网站点的。而创建、设计和编辑网页则是用 EDITOR 来完成的。

(2)、使用 FRONT-PAGE。

A、打开 FRONTPAGE,出现一个打开窗口,让您选择是打开已存在的网址还是创建一个新的网址。点中创建新网址(CREAT A NEW FRONTPAGE WEB)后 OK 进入另一选择窗口。上半部分三项选择依次为:单页网站点、输入一个已存在的网站点、使用 FRONTPAGE 给提供的向导网页或模板网页。下半部分是定义新设的网站点名和路径,路径最好按它的默认值,但站名最好要自己给予。FRONTPAGE 提供的向导网页或模板网页,有公司网页模板,也有个人网页模板等等,若初学者选其中之一做为自己的网页开发,有利于加快学习的步伐,因为模板里面形式和功能已很全面,初学者可删可添,很是方便与轻松。这里选择 EMPTY WEB(空网页)进去。点中 OK 后稍等片刻进入 FRONTPAGEEXPLORER。

这网的例子是一个名叫 WZ 的一个新网。这里的构思是这样的,它有两层,主页为一层,含有 FRAME(帧框),主页下面有两个并列的分网页,分属于主页的两个 FRAME。

EXPLORER 左面中的 VIEWS 栏中有七项。选择 NAVIGATION(导航)。右边上部分淡蓝底的屏板中提示你创建主页。点中 EXPLORER 的工具条中的 NEW PAGE(新网页),于是蓝板中出现了个 HOME PAGE(主页)。如果双击这个主页,就可以自动进入 FRONTPAGE 的 EDITOR,对这个网页进行编辑。再进入 EDITOR 之前,我们先在 NAVIGATION 的蓝板中按设计的思路把 WZ 网的初步框架打好。

B、把鼠标放在 HOME PAGE 按钮上,敲鼠标右键,选择 RENAME(更名),敲入你要命名的页面名字,这里敲入“主页”,在这里敲入的名字,在 EDITOR 中自动在标题中出现,如何日后为网页标题改名,在 EXPLORER 的 NAVIGATION 中这样改是最方便与科学的,特别是你想采用 FRONTPAGE 提供的 THEME(网页形势主题)时,它的优点更加突出。这种方法用在蓝板下面的 CONTENTS(内容)中的各项文件或文件夹一样适用。

同样在主页点右键,选择 NEW PAGE,在主页下面出现了它的下一层 NEW PAGE 1,同样方法再生成 NEW PAGE 2。使用 RENAME 在这里将它更名成“帧左”,“帧右”,“帧左”,“帧右”,如果在 NAVIGATION 的蓝板内,将鼠标放在非主页按钮的其它任何位置,敲右键选择 NEW TOP PAGE,就可以创建一个或数个与主页平起平坐的新网页来。在使用 FRONTPAGE 进行网址或主页管理或编辑中,这项功能将使你的思路非常清晰与利落。

框架形成之后进入 EDITOR 对所创建的网页进行编辑。

C、双击主页或敲右键选择 OPEN 或

OPEN WITH 进入 EDITOR。OPEN 直接进入 EDITOR 进行编辑,OPEN WITH 将会出现个窗口让你选择以何种形势打开。

进入 EDITOR 后,一般情况下你会看到 FRONTPAGE 默认的一种有内容的界面,是 TOP(标头)、LEFT(左栏)、RIGHT(右栏)及 BOTTOM(底框)中的一项、几项或全部。这即可被看做是网页的需开发内容,也可被看做是内容提示形势,按照提示就可以很便利地进行本页编辑了。

* 由于例子中主页的设想含有 FRAME,于是我们将全部取消这三个页中的所以即定内容。在 EDITOR 中点右键,选择 SHARED BORDERS(所有页面已被选择共同网页界面),点中 SET FOR THIS PAGE ONLY(针对此页面的设置),去掉已被选中的 TOP、LEFT、RIGHT、BOTTOM,OK 结束此操作。

在菜单条中打开下拉菜单条 FRAME(帧框),这里选中 NEW FRAMES PAGE,出现一个窗口让选择。这个窗口有预览,可按预览选择想要的 FRAME。这里选择 CONTENTS。

EDITOR 将出现两个一大一小两个并非

如何用 FRONTPAGE98 做网页

的 FRAME PAGE。每个 FRAME 中有三个按钮: INITIAL PAGE(与已设定的页面相联)、NEW PAGE(创建一个全新网页)、HELP(帮助)。按上面的设想,左 FRAME 将与“帧左”相联,右 FRAME 将与“帧右”相联,所以左右 FRAME 都选择了 INITIAL PAGE。敲左边 INITIAL PAGE,进入 CREATE HYPERLINK(创建超级链接)窗口,选择 TITLE 为帧左的 NEWPAGE1 文件。点 OK 结束。同样让右边与帧右超级链接。如果想独立编辑网页,利用本文中*处的方法,取消帧左及帧右中可能出现的既定的默认内容形势。下面就该存盘了。

D、存盘。

含有 FRAME 的网页存盘一定要小心,否则,不正确的存盘有可能会冲掉你已经编辑成功的主页,让你的一腔心血让一张什么都没有的空白页面所替代。所以在网页中什么都没有编写之前存盘。这样即使存错也会非常容易地发现,也更轻易地补救。现在开始存盘,请按下面的路子走。点 FILE 中的存盘或工具条中的存盘按钮。出现存盘窗口,因为窗口中含有预览,这帮助你少犯错误。因为已在 EXPLORER 的 NAVIGATION 中设立了 NEWPAGE1(帧左)和 2(帧右),所以这里只需存下带有 FRAME 的新主页即可,它将替代在 EXPLORER 中你已设定的原有主页。选择窗口中的主页(HOME PAGE .HTML 或 DEFAULT.HTML 版本不同或操作不同,名字不同,但本意都是主页),把 TITLE(标题)改成主页或你是为主页起得名字。然后敲击 OK。接着问一句是否替代已有的主页,点 YES。于是存盘结束。此时一定不要关闭 EDITOR,回到 EXPLORER 中再一次双击主页打开它,检查是否存对。如果真是不幸存错,还有补救办法,在 EDITOR 中换成多窗口形势,因为你编辑的带有 FRAME 的页面依旧在里面,找到它按照提示再存一次盘,FRONTPAGE 将仔细提示你,仔细阅读就不会有错了。如果主页上有已编辑好的内容,可按此方法多检验几遍,以防失误弄去。

接下来就可以进行主页编辑了,这需要经常在 EXPLORER 和 EDITOR 中反复切换,以达清晰与快捷。

E、使用 EDITOR 进行网页编辑。

在 EXPLORER 双击一个你即将编辑的网页,进入 EDITOR 中对它进行专门编辑。由于 EDITOR 与 WORD 许多功能相似,所以使用起来并没有很多困难。

FRONTPAGE 的 EDITOR 左下部分有三个功能键,依次为: NORMAL、HTML、PREVIEW。在 NORMAL 下你编排的文字及图片,FRONTPAGE98 会自己转成 HTML 文档,点中 HTML 可以查看,而 PREVIEW 可进行不存盘预览。

FRONTPAGE98 较 97 提供了更多的图片(Clipart)与主题(Theme)。Clipart 在 INSERT 中,而 Theme 在 FORMAT 中。Clipart 图片形式多样,动画图片适合网上插入搭配;Theme 的主题尤其多,再经排列组合能达百种之多。下面举两个例子介绍如何进行超文本联结与如何插入 AVI 视频输入。

(1)、超文本联结。打开某一页面进行 EDITOR,如要对其中某一字段或图片超联,选中它(字段用鼠标将其涂黑,图片用鼠标左键点中或涂黑),打开菜单条中的下拉菜单 INSERT,找到 HYPERLINK 出现创建超联的窗口,选中目标文件。如果是 FRAME 形势,且又想对超联后的新文件窗口进行编辑,可以点中 TARGET FRAME 按钮,选择一个你想要的形势。这一点下面将要述说。

(2)、插入视频图片。将鼠标移至所要插入的部位,依次打开 INSERT — — ACTIVE ELEMENTS — — VIDEO,最后出现 VIDEO 窗口,找到目标文件选中它,OK 结束。

经过这样的编排,把所有的网页(本例中有三个)编辑完后,一个完成的网站点就完成了。不管其中网页数目有多少,这都属于一个简单的网址,还有许多高性能的功能未被加上。下一步是发布(PUBLIC)这个网站点。

F、发布。

回到 EXPLORER,菜单条中选择 TOOLS — — RECALCULATE HYPERLINKS,对所做网站点进行再计算,诸完后点中 PUBLISH 按钮,即可在本机上发布,也可进入 INTERNET 网,发布到某一网点上。

三、几点经验。

1. EXPLORER 中选择 NAVIGATION,鼠标放在蓝板内,点鼠标右键 WEB SETTING(网络设置),出现 WEB SETTING 窗口。选择 NAVIGATION,将默认的几个值改做你要求的。改过之后它们将按你要求的出现在 EDITOR 的网页中。如“向前”,“后退”,“等”,这是它们最佳更改处。这一点对英文版的 FRONTPAGE 更有现实意义。

2. 如何将一个已存在的网址加到 FRONTPAGE 中。利用极限浏览器下载下来的网址,如果能加到 FRONTPAGE 中的 NAVIGATION 中,将会很方便地利用它,或将它改造成自己的网址。

在 EXPLORER 中,FILE — — IMPORT,在 IMPORT FILE TO FRONTPAGE WEB 窗口中敲击 FROM WEB … …,在新窗口中选择目标文件夹,按照提示逐步完成,导入一个新的网址文件需要一定的时间,文件越大时间越长。导入后就可以在 FRONTPAGE 中打开窗口中发现它,这样就可以最便捷地编辑和管理它了。IMPORT 功能在打开 FRONTPAGE 时 CREATE 一个新网站点时也可以做到。

3. 使用 FRAME 后,超联新文件的窗口大小控制。如在使用超联时,单击 TARGET FRAME,随之选择 WHOLE PAGE(与在 HTML 文本中加入语句 TARGET = “ TOP ” 是一样的),那么超联的主页被打开后,将占居整个屏幕。还可以试验其它几项,它们的功能各不相同。

4. 制作能够点出信封的 E-MAIL。最可行的办法是从别的网页(如模板网页)上拷下来,在 EDITOR 中用鼠标涂黑超联,在超联窗口 URL() 处改成自己的 E-MAIL 地址。(也可在 HTML 文本中加入语句 “ a href = mailto: E-MAIL 地址 ”)

5. 超联字段或图片边框的存在与去掉。按照 FRONTPAGE 的默认方式,被超联的字段或图片将被蓝框框住,如何去掉它呢? 将鼠标放在超大型处,击右键,选 IMAGE PROPERTIES — — APPEARANCE,将 BORDER THICKNESS 设为 0(也可在 HTML 文本中加入语句 BORDER = “ 0 ”);如果想要边框,BORDER 设一个非 0 值。

烟台 迟远森 丁昕

9月底,美国 Intel 与 Netscape 公司以及另外两家风险投资公司宣布将投资 Linux 的主要供应商——红帽(Red Hat)软件公司。红帽原是从从事软件分销的公司,但现在已经转业为专门开发支持 Linux 应用软件系统的公司;另外还有很多公司也准备开发支持 Linux 平台的应用软件,例如 Corel,就准备开发 WordPerfect 的 Linux 版本。Netscape 公司副总裁 Tim Howes 说“越来越多的用户开始使用 Linux,而把他们操作系统丢在一边。他们向我们要求更多的关于 Linux 的支持,我们将尽力满足用户需求。”

Linux 是什么?为什么 Linux 一下子成为了业界热点?事实上,1998 年以来,免费的 Linux 操作系统便开始走红,就像当年的 Netscape 浏览器一样受到业界的追捧。在硅谷技术圈内,Linux 被认为是继苹果 Mac 机问世以来最值得称颂的变革。更重要的是对微软公司恨得牙根酸痛 of 的硅谷内外的商家,希望 Linux 能够成为占有 90% 操作系统市场的 Windows 的真正对手。Intel 已经宣布将支持 Linux,并将在未来的 Merced 芯片上开发 64 位的 Linux 版本。Dell、Compaq 和 Gateway 也宣布将从明年开始,在出厂的机器中预装 Linux 操作系统。

Linux 是芬兰首都赫尔辛基(Helsinki)大学的学生 Linus Benedict Torvalds 出于兴趣开发的。最初他以微型 Unix 操作系统 Minix 为开发平台,开发了第一个简单的程序。半年后,因为需要从网上下载某些文件,为此他又写了几个有关任务切换器、文件系统和设备驱动的程序,形成了一个小的“Unix”或说一个操作系统的内核。为获得大家的支持, Linus 在赫尔辛基大学的一台 FTP 服务器上发布了一则消息,并让用户下载 Linux 的公开版本及源代码。网上的任何人在任何地方都可以得到 Linux 的基本文件,并可通过电子邮件发表评论或者提供修正代码。于是, Linux 就开始了逐渐扩展的过程。它综合了世界各地软件高手的编程技术和软件智慧,逐渐凝聚成了一个有机的整体,成为一个 PC 机上的一种 32 位 Unix 操作系统。1991 年 Linus 发表了 Linux 的正式版本 V0.02, 1994 年又发表了 Linux 内核的 1.0 版。今天, Linux 的内核已经经过了重大改进,成为 386、486 及 Pentium 系列机器上实现的一个真正的 32 位多任务、多用户的 Unix 操作系统,并且已经移植到多种硬件平台。它遵循 POSIX(可移植的操作系统接口)标准,与其它 Unix 移植最大的兼容性。Linux 是免费的,用户可以无偿取得所有执行文件和源代码。正因如此,全世界众多的热心使用者为 Linux 开发或移植了许许多多的应用程序,包括 X Windows、Emacs、TCP/IP 网络(包括 SLIP/PPP/ISDN)等等,现在包括内核和大量应用程序的 Linux 可执行程序已经达到 200MB 的规模。

Linux 功能强大,性能出众,系统运行稳定可靠。Linux 可以使用户在相对低价的硬件平台上实现高档系统具有的性能。例如,不少用户用 benchmarks 在运行 Linux 的 80486 机器上测试,发现达到的性能竟可以与 Sun 和 Digital 公司的中型工作站相媲美。事实上,不仅仅计算机程序员和爱好者在使用 Linux,许多商业用户,譬如 Internet 服务提供商也在用 Linux 作为服务器来代替昂贵的工作站。像 America Online、Cisco Systems 公司,甚至美国 Postal Service 等有名的大公司也使用 Linux 来处理部分数据库、系统监控及 Web 服务等。

Linux 诞生虽然不满八年,但它的发展和成长却迅速无比。迄今为止,对 Linux 在全球范围内的装机量的估计,最低数字为 300 万,最高数字为 900 万。而 1997 年, MacOS 的装机台数为 380 万, IBM OS/2 为 120

万, Windows NT 为 700 多万。当然 Linux 还无法与拥有 1 亿多用户的 Windows 相比,但是它确立自身地位和影响力所花费的时间却只有 Windows 的一半。因此,业界人士及分析家们寄望于 Linux 能成为 Windows 的强有力的真正对手,甚至认为 Linux 是唯一可以冲破微软垄断性文化圈的根本出路所在。

Red Hat 的执行总裁(CEO) Robert Young 强调 Linux 远比 Windows 95/98 轻巧,因为 Linux 的系统内核比 Windows 95/98 快得多, Linux 里面不像 Windows 95/98 一样带有 Windows 3.x 和 DOS 的“遗留物”,也不像 Windows 95/98 一样为了支持以前的版本而牺牲速度,不惜变得“臃肿”和“迟钝”。为获得更多用户的青睐, Red Hat 将致力于 Linux 提供更多的应用程序,让 Linux 运行于工作站及个人计算机,满足用户通常所要求的所有功能。

Linux 近乎疯长的生命力在于它的开发思

狂热者,谁不希望自己使用的操作系统中的某些东西是自己开发的?!正因如此, Linux 的发展才如此迅猛,功能才如此丰富而强大,生命力才如此顽强和茂盛。

Linux 能否成功挑战 Windows 并成为它的强有力的真正对手呢?我们不妨分析一下 Linux 具有的优势与缺陷。Linux 的优势有三点: Unix 的起源、完全开放性开发和免费提供。Unix 提供了多用户、多任务支持多平台的操作环境,其网络工具使计算机远程通讯、并行处理、资源分配等有了更广阔的应用前景,其 X Windows 系统涵盖了传统的 DOS 命令和苹果机的视窗系统的所有优点,而 Linux 起源于 Unix,是一种 Unix 操作系统,它具有 Unix 的所有功能和优势。

Linux 在 GPL 保护下向所有用户免费提供所有源程序代码,允许用户添置自己的思想和程序应用。这种完全开放性的开发原则下 Linux 可谓是“兼容并包、思想自由”,它因此有可能成为世界上功能最强大、性能最优秀、应用最普及的网络与个人计算机的操作系统。

Linux 基本上免费提供, Internet 上可以免费下载,市场所售光盘也只收发行成本,而不收 Linux 的软件成本。Linux 的这种优势是其生命力的真正所在。在早期,由于 Unix 系统庞大,硬件性能要求高,价格昂贵,商业市场和个人用户无法接受。现在 IBM PC 及其兼容系列 386、486、Pentium 等已具备了高速大容量的特点,这就为 Unix 的 Linux 在 PC 上的发展铺平了道路。使用 Linux,个人拥有工作站已不再是梦想,工程技术与科学计算部门、学生及计算机爱好者都可以把自己的 PC 变成类似 Sun Station 或 BSD Unix 系统性质的工作站。例如我们中国,目前正在进行 Internet 的大规模建设与发展,需要在近几年内把成百上千座城市的成千上万所大学、研究院和政府机关联网,为此急需的大量工作站和操作系统,而 Linux 就不失为一种低费用、最佳选择,利用现有的 PC 安装 Linux 系统,就可以在各系统、部门得到一台专业的 Unix 工作站,并可以作为 Internet 节点与之相连。中国尚已如此,其他国家夫所欲求,莫非 Linux!

但是, Linux 仍有不少缺陷,特别是与 Windows 相比,缺陷更为明显。其根本原因在于它的完全开放性开发原则。在这种原则下开发时, Linux 一直处于不断的变动之中,不能像 Windows 一样不同版本的出现有一定的明确时间间隔,普通使用者的接受能力可能还不能应付如此快速而持续的变化,尤其对操作系统更是如此。

在完全开放性的开发环境下,参与 Linux 开发的都是软件及技术专业人员,根据自己的思想他们可能把 Linux 丰富功能和性能最完全的操作系统,为此他们可能设置纷繁复杂的参数或引入种种艰涩难懂的技术,而忽略了广大普通用户对操作系统的易用性、简便性和易于理解等性能的要求。Linux 的安装、设置与命令使用远比 Windows 复杂,非专业人员甚至不易驾驭它。这样 Linux 有可能很难占领低技术水平的普通用户 PC 操作系统市场,它有可能打破 Windows NT,但却可能无法与 Windows 95/98 抗衡。

此外, Windows 的开发有微软公司的明确领导和有效控制,人们可以从微软得知 Windows 下一版本的可能样子。但对 Linux,可能谁也不敢预测它将来会发展成什么样子,也不知道红帽(Red Hat)公司是否能够有效地控制 Linux 的开发与发展目标,而 Linux 能否挑战成功 Windows 也恰恰取决于此。如果 Linux 不能有效地规划自己,不能摒弃自己的缺陷并吸纳 Windows 的经验,恐怕 Microsoft 还会维持业界老大的地位。

□上海 曹建

Linux 兼容并包 挑战 Windows

想。我们知道,目前业界通常将软件按其提供方式和是否赢利划分为三种类型,即商业软件(Commercial Software)、共享软件(Share Software)和自由软件(Free Software)。商业软件由开发者出售并提供技术支持,用户只有使用权,不能进行非法复制、扩散和修改;共享软件则由开发者提供软件的试用版,用户试用一段时间后,必须向开发者交纳使用费用,才可以得到进一步的升级和技术服务;而自由软件则由开发者提供软件及其全部源代码,任何用户都有权使用、复制、扩散和修改该软件,同时用户也有义务将自己修改过的程序源代码公开。

1984 年,积极倡导自由软件先驱 Richard Stallman 组织开发了一个完全基于自由软件的软件体系 GNU,并公布了通用公共许可协议 GPL(General Public License)。目前我们比较熟悉的一些软件如 BIND、Perl、TCP/IP、Apache、Netscape 等都是自由软件的经典之作。

但 Richard Stallman 指出自由软件是“自由的思想,但不是免费的午餐”。也就是说,软件提供者也可以对此项服务收取一定的费用,如软件载体费用、网络维护费用等,但不能收取自由软件本身的软件费。

Linux 操作系统及其大量相关软件就是在 GPL 的推动下开发和发布的。在该协议的保护下, Linux 系统及其程序源代码对每个用户都是完全免费的,同时允许开发者对 Linux 及其一些周边软件的发行版本可以适当地收取费用。

对用户而言,必须要履行软件“自由”的责任。例如,你修改了自由软件或者发布了软件的副本,不管是收费的还是免费的,你必须将你具有的一切权利给你的接受者;你必须保证这些用户能够收到或得到源代码;并且将 GPL 的条款给他们看,使他们知道他们也有这样的权利和责任。

GPL 采取给软件以版权保护和给软件作者提供许可证两项措施来保护作者及用户的权利。同样,为了保护作者和广大用户,申明自由软件是没有担保(No Warranty)的。也就是说,如果由于其他用户修改了软件,并继续加以传播,新的用户所得到的并不是原来的自由软件,而如果该软件由其他人引入了问题,则不应损害原作者的声誉。

还有一条最重要的,为防止自由软件的再发布者将软件变为私有, GPL 明确任何专利必须予以允许用户自由使用为前提,否则就不准享有专利。

Linux 就是在这样的思想下进行传播和继续开发的。想想看,那些软件高手和计算机

世界上有一家从拍电影起家的游戏公司,这就是卢卡斯艺术(LUCAS ARTS)公司。它是乔治·卢卡斯公司的一个子公司,成立于1982年,总部设在美国加利福尼亚圣拉斐尔城。创始人乔治·卢卡斯因其著名科幻电影杰作《星球大战》而在美国家喻户晓,就连我国,科幻迷玩家恐怕没有不知道“卢克历险”、“帝国反击”、“武士复仇”等《星球大战》三部曲的。当年乔治·卢卡斯成立卢卡斯艺术的目的,只是他那宏大的发财计划的一部分:即通过多人操作的互动因素来提供给大众一种特殊的艺术形态和娱乐享受,从而占领游戏市场。所以在他们的作品中,体现出来最明显的特点便是游戏设计电影化。这样,几乎每一部作品都包含有必不可少电影基础特征:一定的故事情节,匠心独运的人物塑造及生动的“真实”背景。也就是说,整个地就是“真人互动式电影”游戏。此外卢卡斯艺术还充分利用了3D动画、连续动作的视觉设计和细致入微的音响效果来增强游戏的感染力。所以,从早期的作品到今天的宏篇巨制,无论是互动性还是可玩性,都融入了传统电影艺术的传统美感。正如总裁卢卡斯所说,在娱乐领域中,互动游戏是电影、电视产业的最大竞争对手。暂且不论人们在游戏上花费了更多的时间和精力,仅就吸

引力、艺术感染和在家庭娱乐中的重要性而言,也得列入卢卡斯艺术公司重点发展计划之列。卢卡斯艺术公司创建至今,包括电视、电脑游戏在内,作品层出不穷,财源滚滚而来。同时名气也越来越大,真正是“名利双收”。

卢卡斯艺术的作品大多集中在冒险和模拟两大部分。1982—1986年,由卢卡斯艺术

卢卡斯艺术公司

设计,委托其它公司发行的游戏有《PBM DE-GASIS》、《KORONIS RIFF》、《LABYRINTH BALLBLAZER》等。1987年以后的作品则由卢卡斯艺术公司自己发行。冒险类作品中,具代表性的经典之作有《纱之器》、《猴岛小英雄》系列、《妙探闯通关》系列、《印地安纳·琼斯》系列、《疯狂时代》系列和《极速天龙》等。其中《猴岛小英雄》系列和《极速天龙》至今还在欧美许多游戏排行榜上风光无限。特别是有卡通特色的《猴岛小英雄》深得少年儿童的喜爱。

卢卡斯艺术的金字招牌当属卢卡斯先生的拿手好戏《星球大战》系列。在1977年,乔治·卢卡斯的科幻战争影片《星球大战》不但创下了当时的最高票房纪录,而且以《星球大战》改编的同名小说,在1976年第一次印刷,仅到

1990年,全球销售达五千万册之上,可见广大影迷和小小说迷对它的狂热程度。电影的成功,同时也为今后的科幻电影和电脑游戏提供了经验,而且将自己的电影改编成游戏也算得上是“轻车熟路”,这就卢卡斯艺术公司大力发展“星球大战”系列游戏的一个重要原因。

继电影空前成功后,1993年卢卡斯艺术公司发行《X战机》游戏光碟版,这部太空战斗模拟游戏为后来名扬天下的《铁战机》打下了坚实的基础。接着,1995年动作游戏《死星战争》问世,其关卡的设计与故事情节结合得“天衣无缝”,机关、场景的设计巧夺天工,让玩家乐不可支。1994年推出的有固定路线的射击动作游戏《绝地大反攻》,声光效果极佳,销量超过100万套。《铁战机》于1994年发行,游戏以当时前所未有的640X480的SVGA模式进行,全程语音,让玩家激动万分。时至今日,几乎所有玩家都认为《铁战机》的画面与音乐音效、语言通信。在飞行时的动感及流畅性等在当时是最棒的。《星球大战》面世20周年时,卢卡斯艺术公司又推出了《尤达传说》、《X战机 VS 铁战机》和《死星战争II之绝地武士》等作品,颇有不甘《星球大战》的油水榨干誓不罢休之势。大概卢卡斯艺术公司要和它的《星球大战》系列“捆绑”进入二十一世纪了!

在各类游戏中,有一种游戏每次玩的感觉都不同,是永远可玩,永不过时的游戏,《三国志》系列策略游戏就是这一种。比如现在已经到了《三国志VI》,照样有玩家在玩《三国志II》、《三国志IV》和《三国志V》,原因是这个系列各有各的特点,有的喜欢这个有的喜欢那个,“三国志”三个字后面的翻号仅是代表出现的先后次序而已,目前玩家最多的应该还是《三国志III》,因为它最早被移植到游戏机上,使成千上万玩电脑游戏的电子游戏爱好者如醉如痴。不过,《三国志》系列的最近作品是《三国志VI》,这个作品又有它自己的特色。由于它比它之前的作品又复杂了些,因此并不那么容易上手。因此,本文来一些经验之谈,供玩家们参考。

设置新武将:

在《三国志VI》的开始游戏之前,可以设置新武将。可以让玩家加上自己的名字,进入游戏展开自己的霸业。由于在此游戏中新君主的人德只有50,很难招收到在野的强力武将,因此,你最好多创造几个新武将,再带领他(她)们杀入三国,为今后的战斗打下良好的基础。在创造新武将时,需注意,其一,因为《三国志VI》将新武出场年龄设在十七岁以上,所以最好将新武将的年龄设在大于十七岁,这样,你的新武将在你进入三国时才会出场。也就是说,如果你将新武将的年龄照以前你玩这一系列的办法,将新武将设成一岁儿童,那么你在进入游戏后要等十七年才能看到他(她)出现!其二,在《三国志VI》中第一次引入了武将成长概念,如果你将武将年龄设在十八岁,那么在你进入三国后,会发现他(她)的实际能力参数要比设置的低很多,一直要等到二十五岁到三十五岁,才会走向成熟到你所设置的参数。所以二十五岁以上才是武将能力较强的年龄。

提升君主仁德:

《三国志VI》中,仁德是君主极其重要的东西,它决定其他武将是否服从你;在野武将或捕获的敌将是否投奔你;一些弱小国家是否向你投降等。

提高仁德最好的方法,是设法将献帝捉到你的地盘,以“挟天子令诸侯”,不断用“谒见”指令,获得献帝交待的任务,以获得献帝的官位封赏。在短时间内提高仁德。不过,如果不能完成献帝的任务,仁德反而会下降,所以在向献帝“谒见”之前,一定要记着存盘。

第二个提高仁德的办法,是派一些武将执行“长期搜寻”命令,这些武将将在搜索人才的过程中,可能会遇到为村民服务、杀灭贼盗之类的事项,完成任务后,不但自己的经验值上升,而且君主也会上升一个点的仁德值。

第三个提高仁德的方法,是当有信差通过你的国土时,你的情报人员会问你是否看那封

信,你若不看,仁德就会上升一个点的仁德值。

第四个提高仁德的方法,是答应与它国结盟。

另外,在游戏中最好不要选择“焦土”,选择它后,仁德会降十个仁德值。

人才寻找:

《三国志VI》和它以前的作品一样,也是人才越多越好。你可以用“搜寻”指令找到在野武将,或是到敌人阵营中去挖墙脚。

在游戏开始后的前5年间,一些著名武将都还没有出来混饭吃,如诸葛亮还在襄阳、黄

《三国志VI》上手指南

忠还在长沙等,这时你如果熟悉《三国演义》或手边有那本参考书,可知该人所在,迅速赶到那里,就可能抢先招到自己这边来。

在《三国志VI》挖它国武将是不容易的,一般来说,刚加入某国的武将,忠诚度最低,最有挖来的可能。另外,对于《三国演义》小说中那些贪财的武将如张松、吕布等,可以用钱去“挖”。

如果要留住自己的武将,就得提高他们的忠诚度。你可以用“会见”指令,让你的武将主动提出自己想做的事,或者通过查看武将的资料,了解他的理想,武将能够为实现其理想的工作,就能提升其忠诚度。另外,赏赐宝物、任命官职等也能提高忠诚度。对于忠诚度实在太低的武将,可干脆派出去“长期搜寻”,直到其忠诚度达到八十五以上为止。

人才的素质:

武将的素质没得说的了,而游戏中文官的素质也不容忽视。任命为军师的人,智力应在八十以上,这样,他就会预先给你对一些事物的正确判断,如录用人才是否成功,某人执行某项工作是胜任还是;谍报官的最高收集情报能力为二十,可以同时派出三个谍报官。你会先敌之前收集到敌方的行动计划,了解到是否有敌人来攻打,敌方援军是多少,有无信件通过我方国土等。

战斗序列之谋攻:

游戏中“共同作战”是一个很好的策略,在共同作战时,你可让同盟国成为作战的主力,你自己则派一支“垃圾”部队去鬼混,利用同盟国的力量,为你打下城池,供你“吃现成”。“埋伏”是一个事半功倍之计,如果你下月打算进攻某个城池,这就派一些武将去敌城“埋伏”,当下月与敌开战,你“埋伏”的武将可阵前起义“里应外合”或从城内打开城门,放你进城。一般埋伏要派知名度不高的武将容易成

功,如果你的军师智力在九十五以上,可以百分之百地为你判断是否成功。另外,派出埋伏后,下次战斗要带一个参军,这样,就能在战斗中把信息传给预先埋伏的武将。否则,这埋伏算是白费了。

记得在《三国志III》中,笔者常在攻城战中用小股兵力消耗敌人粮草的战术,而在《三国志VI》中,则成了一种更大的战略。你可以攻打敌人主城附近的城池,将敌主城与其它城的通道分隔开来,使主城之外的其它城池无法得到由主城运送的粮食,而成为军粮为零的城池,敌人城中无粮,每日士气下降八到十,这样,你的部队只在城外扎营,驻而不攻,等到十多天之后,敌人的士气下降得差不多了,轻易就可攻下敌人。当然,敌人也可能逼慌了主动出击,你自然也就应与其“捉迷藏”,消耗其士气!

战斗序列之搏杀:

在野战中,敌人可能会有援军,搞不好战斗的胜负就很难说。不过,你可以集中优势兵力,攻打敌方主将,如敌方主将被击败,就算你胜利了。这时,你可选择“追击”,去任意捕捉那些逃亡中的敌方武将,这时敌方武将已无还手之力,只要你跑得快,追上他们,就可以手到擒来。另外,如果敌方主将过于厉害,也可以干脆攻其援军,如将援军打败,主战敌军的士气同样会下降,为你的“回马枪”创造了有利条件。另外,野战时要派一武将将在大本营守好粮草,以免被敌人所夺,造成兵败。

在攻城战中若无绝对优势兵力,最好不要直接攻城。否则,光是攻打城门,兵力就可能耗掉大半。因此当城中敌人士气为零,就算攻城胜利,你可以用攻击敌出城武将等方法先降低敌人的士气,同时,城池被攻一天,城中敌人就会下降一点到五点的士气,如果晚些时候攻打城门,比过早攻打好。如果不战而胜,更是上策。

在防守战中,应先选择野战来拖延时间,最好是派一员大将守住粮草,另一员大将带着部队与敌人“捉迷藏”。因为游戏中野战和攻城战相加的时间限制为三十天,所以如果能拖延三十天,敌人连你的城边都沾不上!当敌人真正攻在你的城下时,你可将“方针”选为守卫城池,把弓箭选为火箭,先将攻城敌人杀死大半,然后在城门将破时,你再派将在城门口狙击,可保城池不失。

有了上面所说的这些战略战术,你也将可以从菜鸟级提升为专业级。最后笔者要提到的是:《三国志VI》是所有《三国志》系列中最忠实于小说《三国演义》的游戏,如果你想治国平天下的霸业中得心应手,可将一套《三国演义》置于案头,同时,你也会更加深陷于三国故事中,得到更大的乐趣。

十一、倒计时(可以在主页上增加澳门回归的倒计时)。

```
<HTML>
<HEAD>
<script language="JavaScript">
<!-- hide script from old browser
var DifferenceHour = -1
var DifferenceMinute = -1
var DifferenceSecond = -1
var Tday = new Date(" June 25, 1999 23:59:59")
var daysms = 24 * 60 * 60 * 1000
var hoursms = 60 * 60 * 1000
var Secondsms = 60 * 1000
var microsecond = 1000
function clock()
{
    var time = new Date()
    var hour = time.getHours()
    var minute = time.getMinutes()
    var second = time.getSeconds()
    var timevalue = "" + ((hour > 12) ? hour - 12 : hour)
    timevalue += ((minute < 10) ? "0:" : ":" + minute)
    timevalue += ((second < 10) ? "0:" : ":" + second)
    timevalue += ((hour > 12) ? " PM:" : " AM")
    // document.formnow.now.value = timevalue
    var convertHour = DifferenceHour
    var convertMinute = DifferenceMinute
    var convertSecond = DifferenceSecond
```

主页制作技巧 (九)

```
var Diffms = Tday.getTime() - time.getTime()
DifferenceHour = Math.floor(Diffms / daysms)
Diffms -= DifferenceHour * daysms
DifferenceMinute = Math.floor(Diffms / hoursms)
Diffms -= DifferenceMinute * hoursms
DifferenceSecond = Math.floor(Diffms / Secondsms)
Diffms -= DifferenceSecond * Secondsms
var dSecs = Math.floor(Diffms / microsecond)
if(convertHour != DifferenceHour)
document.formnow.dd.value = DifferenceHour
if(convertMinute != DifferenceMinute)
document.formnow.hh.value = DifferenceMinute
if(convertSecond != DifferenceSecond)
document.formnow.mm.value = DifferenceSecond
document.formnow.ss.value = dSecs
// document.formnow.Tnow.value = Difference-
Hour
DifferenceMinute += DifferenceSecond + dSecs
setTimeout("clock()", 1000)
}
// end hiding -->
</script>
<TITLE> 实验十 </TITLE>
</HEAD>
```

```
<body onload="clock(); return true">
<center> 软件报欢迎您 </center>
<form name="formnow">
距澳门回归还有 <input type="text"
name="dd" size=2> 天
<input type="text" name="hh" size=2> 小时
<input type="text" name="mm" size=2> 分
<input type="text" name="ss" size=2> 秒
</form>
</body>
</html>
* : June 25, 1999 23: 59: 59 应是自定义的时间,可以随意改动。
```

□ 河北 刘向军

本人在利用 VFP 进行系统开发中,经常遇到参考书和帮助系统中均未提到的疑难问题,并因此栽了不少跟头。经过思考和探索不断将其克服,下面仅谈两则。

1、如何防范和补救数据库的崩溃

VFP 为开发者提供的功能强大的数据库功能,确实令人兴奋不已。数据库中的表可以设置比自由表较多的属性,如可以使用较长的字段名、默认值、有效规则、触发器,可以建立存储过程维护数据的完整性,还可以创建用于产生报表的视图等。但是,在数据库的使用中,一旦出现数据库崩溃现象,即系统提示数据库无进一步信息并不能打开数据库,数据的维护就难以进行,表也不能打开,若按系统的提示将表从数据库移出,则一方面上述提到的数据库的功能不再具备,另一方面,由

、我们知道,在 VB 中文件的打开有顺序方式、随机方式和二进制方式(Binary)三种。对于前两种,各种 VB 的书籍中都提得较多,而对于二进制方式则相对较少。下面笔者就根据编程的经验,介绍一下二进制文件的处理方式。

对于二进制文件来说,相对比前两种灵活的多,它可以指定文件指针(用 seek 函数)到任何一个字节上,而且可以将读出的数据的数据分配给不同类型的变量,对于处理那些以二进制方式存储的文件(如图像文件,游戏的存盘文

下面一步就是读出数据了。学过汇编的朋友可能知道,数据在文件中的存储方式和习惯不同,它把高位字节放在后面,低位字节放在前面。那么读出来的是 A000(40960),00 是高位,AA 是低位,实际上是 00A0(160)。心急的朋友可能要问了:那么我不是还要编一个函数用来对调高低位呢?不用的,VB 在读出数据时已经作了调整,我们直接调用 Get, Put 函数就是了。

读出数据:
Get #1, wp '读出物品代码

谈谈 VB 中二进制文件的处理方法

件等)来说显得格外方便。笔者就以《仙剑奇侠传》存盘文件的修改为例来说明一下。

一些游戏杂志杂志上是这么说的:“从 06C0 开始,前两个字节是物品代码,中间两个为物品数量,最后两个是标识符,00 00 无意义。”例如为: A0 00 22 00 00 00,共八个字节,前两个 A0 00 表示物品代码,后两个 22 00 则为物品数量。(为了方便起见,大多数电脑书中都写成 16 进制成了两位)。那么我们怎样读出来呢?

首先用 Open 打开文件:
Dim wp as Integer
Dim sl as Integer '用 wp, sl 存储物品和数量,定义为整数是因为整型变量刚好占两个字节

Open "c:\1 存盘文件
游戏杂志上的字节计算使用 Debug, Pctools 的算法,即把第一个字节记为 0 后面依次 1, 2, 3..., 而 VB 中的 Seek 函数则把第一个字节记为 1, 后面依次 2, 3 4...。所以我们应定位为 06C1, 然后用 seek 函数将文件指针定到第 06C1 个字节上

Seek #1, &H06C1 ' &H 代表 16 进制

Seek #1, &H06C3 '文件指针向后移两位(Vb 指针也会自动向后移)

Get #1, sl '读出物品数量
同样再写入数据,查资料得“金蚕虫”的物品代码为 16 进制的 96, 我们把它的数量改成 99(即 &h63), 则应该用 Put 函数:

```
wp = &h96: sl = &h63 '赋值
Seek #1, &H06C1 '定位指针
wp = &h96
Put #1, wp '写入数据
Seek #1, &H06C3
sl = &H63
Put #1, sl
Close #1
```

然后把整个语句放入一个诸如 Button 的 Click 事件中就可以了。至此大功告成。

当然我们可以用循环语句依次读出和写入各种数据,做成一个《仙剑奇侠传》修改器!怎么样,不难吧?要注意的就是文件的指针要正确,可以自己用笔先算一算。笔者是个编程爱好者,欢迎大家与我联系, E-Mail 是 hylwr@163.net

□ 江西 李文睿

VFP 编程技术两则

2、避免重复打开同一个表单
在运行开发的应用系统期间,同一个表单可能会同时打开多次,因而,在界面上会出现多个同样的表单。当关闭这些表单时,就会出现一些需要考虑的问题:若表单数据环境的属性 AutoCloseTables 设置为 T, 则若不按照打开表单的逆序依次关各表单,将出现找不到别名的错误;若表单环境的属性 AutoCloseTables 设置为 .F., 则当关闭这些表单时,数据环境中的表并未关闭,这样一来随着您打开的表单增多,内存中的表也随之增多,尤其若表的记录很大时,势必会影响到系统的运行效率。那么,如何解决这一问题呢?本人在实际开发中解决这一问题的方法是避免重复打开同一个表单,因为同时重复打开同一表单并无实际意义。具体实现避免重复打开同一个表单的方法是在该表单的 Load()方法中加入下面的代码:

```
Local Informs
Informs = 0
FOR i = 1 TO _screen.FormCount
IF _screen.Forms(i).caption = this.caption
Informs = Informs + 1
IF Informs > 1
wait window "该功能窗口已经打开!请在窗口菜单中选择。" nowait
return .F.
ENDIF
ENDIF
ENDFOR
```

□ 郑州 李水旺

简单的图像、图形修饰

Visual Basic 本身是一种 GUI(图形用户界面)的 OOP 语言,同时它也为设计具有 GUI 的应用程序提供了丰富的图形、图像功能。在以前的程序语言设计(如 True Basic)下很难、很复杂实现的图形用户界面,在 VB 下却变得非常轻松和简单。

在本讲中,心铃就和大家一起来看看 VB 的图形、图像功能。

VB 提供了以下几方面的图形支持:

1、控制图的装饰。即在对象中转入 .bmp

跟着心铃学 VB (9)

图像或 .ico 文件的图标, Visual Basic 可以识别的图形格式有位图(.bmp)文件、图标(.ico)文件、行程编码(.rie)文件、元(.wmf)文件、增强的元文件(.emf)、GIF 文件以及 JPEG(.jpg)文件;2、丰富的图形制作功能,你能绘制各种线段、圆(椭圆)、矩形框和圆弧等等;3、VB 提供了丰富的色彩控制及引用方法,利用 RGB 函数你可以轻松地完成这一切。

在开始本讲内容之前,心铃想提请各位读者注意,心铃在第一讲“VB 的安装”中曾经告诉大家,一定要进行定制安装。本讲就是“定制安装”的原因;用 VB 的图形、图像功能所需的各种图案是不可少的,不管是背景装饰,还是制作按钮,都要用到它们,而这只有在定制安装时,通过选择“图形”,才能把 VB 丰富的图像、图形内容安装进来。当然你现在重新用 VB5 的安装盘按照上述的步骤也可进行添加。

一、控制图的装饰

控制图即窗体上的控件对象。VB5 相对于以前的版本增添了支持“Picture”属性控件的数目,而不仅仅局限在 PictureBox 控件、Image 控件等少数控件上。如命令按钮(Command Button),在 VB5 中就能通过设计或编程转入图形修饰,这就为制作图标按钮提供了新的思路。

1、LoadPicture 图像转入函数

我们知道与相关控件转入图像有两种方法:设计状态下,在“Picture”属性中转入;程序运行时转入。下面就介绍运行时转入图像的 LoadPicture 函数。

语法: 控件名 . Picture = LoadPicture([图形文件名及其路径])

使用该函数时要注意以下几点:

a、赋值不带参数的 LoadPicture 将清除窗体、图片框及图像等控件中的图形;

command1. Picture = LoadPicture

b、如果要将图标赋予窗体(即显示在窗体左上角的小图标),则要把 LoadPicture 函数的返回值赋给 Form 对象的 Icon 属性:

Form1. Icon = LoadPicture(“图标文件名”)

c、也可以利用 LoadPicture 函数把图标赋予除 Timer

控件和 Menu 控件外的其它控件的 DragIcon 属性,例如: Command1. DragIcon = LoadPicture(“图标文件名”)

2、控制图的动态调整

对于控件中图形、图标是随控件一起移动的。当图像太大、太小,控件都会根据属性进行相应调整。图像调整大小适应控件: AutoSize (PictureBox 控件) = False, Stretch(Image 控件) = True; 控件适应图像大小: AutoSize (PictureBox) = True, Stretch(Image) = False。

也可根据实际情况在运行时调整,如:

对象名 . Stretch [= boolean]

要说明的是:如果 Stretch 被设置为 True,那么,控件大小的调整使得它所包含的图形的大小也要调整。

上面的调整是与图像有关的,在 VB 中,我们可以通过编程来调整控件。

a、动态移动。利用对象的“Left”和“Top”属性(“Move”方法)。

b、动态调整大小。利用对象的“Height”和“Width”属性。

c、图标切换。利用 LoadPicture 函数或赋值完成。

3、控制图的隐藏和显示。利用控件的“Visible”属性。

二、绘图

在窗体上绘制图形,也许对一般用户来讲并不是必须掌握的,但对界面的修饰以及工

程技术人员的编程来讲,有时却是必不可少的,因此心铃也借此机会简单讲一讲图形绘制的基本方法。表 6 和表 7 分别总结了一些方法和属性。

表 6 VB 支持的基本图形和方法

方法	说明
Cls	清除运行时 Form 或 PictureBox 所生成的图形和文本
PSet	画点及设置为指定颜色
Point	返回指定点的颜色值
Line	画直线和矩形

Circle 画圆、椭圆或弧

表 7 绘图相关的图形参数

属性名	含义及作用
CurrentX 和 CurrentY	当前光标的坐标
DrawWidth	画线的粗细
DrawMode 和 DrawStyle	图形绘制模式及方式

FillColor 和 FillStyle

1、画点及设置点的颜色——Pset

画点是图形最基本的功能。方法:

对象名 . PSet [Step] (x, y), [color],

只有(x, y)是必需的。

(1) 对象名: 如果对对象名省略,则作用在当前具有焦点的窗体上。

(2) Step: VB5 新增的关键字,指定相对于由 CurrentX 和 CurrentY 属性提供的当前图形位置的坐标。CurrentX 和 CurrentY 是返回或设置下一次打印或绘图方法的水平或垂直坐标。

设计时不可用。语法: 对象名 . CurrentX [= x], object. CurrentY [= y], x - 水平坐标的数值, Y - 垂直坐标的数值。

顺便提一下,坐标是从对象的左上角开始测量。在对象的左边 CurrentX 属性值为 0, 上边的 CurrentY 为 0。坐标以单位为表示,或以 ScaleHeight、ScaleWidth、ScaleLeft、ScaleTop 和 ScaleMode 属性定义的度量单位来表示。

(3) (x, y): Single(单精度浮点数),被设置点的水平(x轴)和垂直(y轴)坐标。

(4) color: Long(长整型数),为该点指定的 RGB 颜色。如果它被省略,则使用当前的 ForeColor 属性值。可用 RGB 函数或 QBColor 函数指定颜色。

下面结合 Pset 介绍表 7 的部分属性(注意:这些属性适合于所有图形相关的方法)。

(1) 所画点的尺寸取决于 DrawWidth 属性值。当 DrawWidth 为 1, Pset 将一个像素的点设置为指定坐标;当 DrawWidth 大于 1,则点的中心位于指定坐标。

(2) 画点的方法取决于 DrawMode 和 DrawStyle 属性值。DrawMode 返回或设置一个值,以决定图形方法的输出或返回或者 Shape 及 Line 控件的外观,主要用于显示的颜色变化,使用这个属性产生可视效果; DrawStyle 返回或设置一个值,以决定图形方法输出的线型的样式:实线、虚线、点线、点划线、内收实线等等,但是若 DrawWidth 属性设置为大于 1, DrawStyle 属性设置值为 1 到 4 会画一条实线(即 DrawStyle 属性值不改变),只有 DrawWidth 设置为 1, DrawStyle 产生的效果才如前面表中的各设置值所述。DrawMode 和 DrawStyle 的具体使用请读者自己查看 VB5 的相关帮助。

2、Line 方法(画线)

在对象上画直线和矩形。语法: 对象名 . Line [Step](x1, y1)[Step](x2, y2), [color], [B][F], 其中(x2, y2)是必需的。

(1) 对象名、第一个 Step 和 color 与 Pset 类似。

(2) (x1, y1): Single(单精度浮点数),直线或矩形的起点坐标。ScaleMode 属性决定了使用的度量单位。如果省略,线起始于由 CurrentX 和 CurrentY 指示的位置。

(3) 第二个 Step: 关键字,指定相对于线的起点的终点坐标。

Line (500, 2200) - (1000, 2700) 等价于 Line(500, 2200) - Step(500, 500)

(4) (x2, y2): Single(单精度浮点数),直线或矩形的终点坐标。

(5) B: 如果包括,则利用对角坐标画出矩形。

(6) F: 如果使用了 B 选项,则 F 选项规定

矩形以矩形边框的颜色填充。不能不用 B 而用 F。如果不用 F 用 B, 则矩形用当前的 FillColor 和 FillStyle 填充。

FillColor 用来设置填充由 Circle 和 Line 图形方法生成的圆和方框的颜色, 缺省情况下, FillColor 设置为 0(黑色), 除 Form 对象之外, 如果 FillStyle 属性设置为缺省值 1(透明), 则忽略 FillColor 设置值; FillStyle 返回或设置用来填充 Shape 控件、以及由 Circle 和 Line 图形方法生成点的圆和方框的模式。

下列说明了前面所讲的方法和属性的用法。

```
Private Sub Form_Load()
    '图的左边的点
    For i = 10 To 100 Step 20
        DrawWidth = i / 10 '画不同大小的点
        PSet (500, 20 * i), RGB(0, 0, 250)
    Next i
    '图的左边的三角形
    DrawWidth = 2
    Line (500, 2200) - (1000, 2700)
    Line - (100, 2700) '前一条线的终点就
    Line - (500, 2200) '是后一条线的起点
    '图的上中间形段
    For i = 1 To 10
        DrawWidth = i '定义线段宽度
        Line (800, i * 200) - (3000, i * 200)
    Next i
    '图的右边形段
    DrawWidth = 1
    For i = 1 To 6
        DrawStyle = i '定义线段的类型
        Line (3400, i * 300) - (4400, i * 300)
    Next i
    '图的下面的矩形
    w = 600: h = 400: xLeft = 1200: yLeft = 2300
    For i = 0 To 7
        FillStyle = i '定义填充的模板
        If i = 4 Then
            xLeft = 1200: yLeft = yLeft + h * 1.4
        End If
        Line (xLeft, yLeft) - (xLeft + w, yLeft + h),
        xLeft = xLeft + w * 1.5
    Next i
    End Sub

    当心铃运行上述程序后,却惊讶地发现窗体上无任何图形!怪哉?检查了语法,没有错误啊?而且显然错误不是出在语法上的,不会所有都出错吧……。检查 Form 的属性,看见有一个 AutoRedraw 属性为 False, 心铃试着把它改为 True,再运行程序,哇塞!得到了图形。一查帮助,原来 AutoRedraw 是支持图形的自动重画, True 使 Form 对象或 PictureBox 控件的自动重绘有效;False 使对象的自动重绘无效。使用下列图形方法工作,如: Circle、Cls、Line、Point、Print 和 Pset,该属性极为重要。利用这些方法,在改变对象大小或隐藏在另一个对象后又重新显示的情况下,设置 AutoRedraw 为 True,将在 Form 或 PictureBox 控件中自动重绘输出。

    3、圆、椭圆及圆弧的绘制——Circle 方法
    在对象上画圆、椭圆或弧。语法: 对象名 . Circle [Step] (x, y), radius, [color, start, end, aspect], 只有(x, y)和 radius 是必需的。
    (1) 对象名、(x, y)、Step 和 color 与 Pset 类似(2) radius: Single(单精度浮点数),圆、椭圆或弧的半径。object 的 ScaleMode 属性决定了使用的度量单位。
    (3) start, end: Single(单精度浮点数),当弧、或部分圆或椭圆画完以后, start 和 end 指定(以弧度为单位)弧的起点和终点位置。
    (4) aspect: Single(非负单精度浮点数),圆的纵横尺寸比,画椭圆的时候需要注意:可以省略语法中的某个参数,但不能省略分隔参数的逗号(指定的最后一个参数后面的逗号是可以省略的)。
    由于 Circle 使用较简单,所以在此就不叙述了,请大家自己象上例那样,自己编程试试。另外,VB 提供了一个可在设计时作图的标准控件——Shape 控件,它是图形控件,显示矩形、正方形、椭圆、圆形、圆角矩形或者圆角正方形,通过它的 Shape 属性来设置各种形状。综上所述,我们可以制作直方图、饼图等说明图形。
    心铃
```

軟件報

SOFTWAREWEEK

1998年12月19日 51期 总第638期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74

★★★★

贴近读者 实用普及

平
淡
98

PC工业的发展给软件业带来了空前的繁荣。然而,残酷的商业竞争使一些软件“滚鞍落马”、败下阵来,同时也使优秀的软件脱颖而出,成为软件市场的主宰。

作为软件开发者,除了认真分析市场对软件的需求外,怎样才能使自己的产品受到用户青睐呢?笔者认为可以从以下几个方面找到一些答案。

一、软件必须稳定、可靠

评价一套软件质量优劣与否,首先而且最重要的是看该软件是否具有有良好的稳定性和可靠性。不管是哪一类软件开发商,首先要考虑的是保证自己所开发的产品不会给任何合法用户的系统带来损害性的后果。也许不能一次性做到这点,但必须不断听取用户的反馈意见,以便及时修正、完善,直至最后形成相对稳定的产品。也只有这样的产品,用户才乐于接受,才愿意掏钱购买。用户首先想到的是“买得舒心,用得放心”。

二、强大而完善的功能

稳则稳矣,但用户更看重的是软件的功能。功能强大者无疑让人刮目相看。DOS和WINDOWS有各种各样的版本,但越是靠后的版本越受人欢迎,原因其实是因为高版本功能更强大、更全面。作为微机用户,谁不希望自己能够领略最新科技成果呢?不少人醉心于软件的最新版,原因即在于此。

即使是小型软件,也要注意拥有强大的处理能力。别以为某种软件小就不在意这一点,须知“麻雀虽小,五脏俱全”,在小软件中集成更多卓越的功能,同样不比大型软件弱,同样会令人心动不已。特别是各种工具软件,更应该在各自的领域里有一些杰出的表现。

三、良好的交互性和美观的界面

拥有良好的交互性也越来越被更多的人所重视。不管软件的功能如何强大、全面,倘若没有美观的操作界面,没有良好的“人机关系”,也很容易被认为缺乏生气而被束之高阁;如果软件在进行大批量的数据处理的过程中不给用户任何提示而只是板起面孔自顾

自地工作,耗时过多,用户也会等得不耐烦的。

其实,美观的操作界面和易用性是紧密联系在一起的。衡量一个软件是否好用,主要是根据其操作是不是很方便、屏幕是不是很美观等来判断的。很明显,“图形界面”就远比“字符界面”给人的感觉更亲切、更形象一些。WINDOWS比DOS更受人们的喜爱。“图形界

让您的软件受用户青睐

面”功不可没。

四、灵活易用,具有开放性和可扩充性。

软件能否受到用户欢迎,一个比较重要的因素是其开放性和灵活性。软件对其自身来讲是一个相对完整、封闭的系统,但这并不应该排斥开放性,软件应当具备灵活的性能和一定的开放程度,以利于用户在实践中针对各自工作扩充、拓展一些功能;同时要具备一定的智能,以便处理各种不可预知因素所诱发的问题。例如,在汉字操作平台中,UCDOS就提供了“造字程序”让用户方便地造出自己需要的6763个以外的字;同时,它还允许用户按照一定的编码规则编出符合具有个人特色的汉字输入法。这些措施都极大地提高了UCDOS的开放性与灵活性,它当之无愧地被评为DOS下最优秀、拥有用户最多的汉字操作系统。又如,在汉字输入法中,早期的输入法都只允许用户使用该方法的现成的词库,对于用户经常遇到而所用输入法词库又未收集的词语,用户只得“拆词为字”单个输入,在一定程度上降低了效率,而象自然码、智能ABC等输入法则允许用户自造词组,以弥补其自身词库的不足。如今更有支持GBK字符集的汉字键盘输入法面世。从这些例子,开发者该得到什么启示呢?

开放性和灵活性还体现在对系统资源的充分利用上。用户都希望花最少的钱购买最

曾以为会辉煌无比的一九九八年,最终似乎仅仅会以热闹收场,而更可叹地也许最后会沦为平淡。

贯穿始终恐怕是没完没了的微软官司,人们初始震撼,继而漠然,然后便是索然了。这是一场很中性的官司,国人们大有隔岸观火之感。重组风也从年初的 Compaq 重拳出击 DEC,到岁末联想入主金山,虎头豹尾,也许算平淡 98 的一丝亮色。软件市场的整体疲软,已从 Win98 预计的全国性午夜狂欢演变为此起彼伏的独享其乐中显现出来。而明星软件所推出的软件价格分离制, S300 的营销新术也纷纷不了了之。倒是金山在重组后推出的金山词霸 III 的地区代理制显出一些新意及效果。

硬件市场在年初人们预计的 P II233 成为主流机在下半年成为现实之后,突然低开高走,随着国家反走私大旗的高举,价格直往上窜,是为几年内闻所未闻的风景区,其结局仍尚有一待观察。

倒是所谓 EC 和 Solution 也许会成为本年度的标志。这两个相对抽象的理念虽没有具体的实物可触摸,但却让国人们真真切切享受到了未来——计算机和网络会给我们带来什么?!

□一夫

实惠的产品。这就要求软件开发商在开发产品时能多多考虑到用户已有资源的状况,尽可能地为用户着想,尽可能做到“资源共享”。

五、优良的性能价格比

性能价格比也是用户选择软件时十分重视的因素。

仔细观察不难发现,那些在软件市场上大行其道的产品,其性能价格比也是相当不错的。中国的微机用户多为工薪阶层,开发商若把软件价位定得太高无疑不适合中国的国情,软件即使再优秀,若价格超过了普通用户承受能力,也只能是“曲高和寡”,问者寥寥。不要指望用户“勒紧裤带买电脑”,事实上,普通老百姓要购买微机这种高科技产品,也是要在解决了温饱之后才能做到的。现在之所以存在软件盗版现象,除了法规不甚健全等等因素外,许多正版软件“门票太贵”,也是令众多用户不敢问津的一个重要的原因。倘若开发商对其产品价格定位比较准确,令“下里巴人”能够欣然接受的话,何愁没有市场?甚至还会在强手如林的市场竞争中脱颖而出,争得可观的市场份额。

软件市场变化无穷,风云莫测。开发商们要想成为市场的宠儿,使自己的产品在市场上有口皆碑,除了经营决策的技巧外,最重要的是要重视产品本身的质量(稳定性、功能、交互性、开放性,等等)。质量过硬的产品,才能赢得用户的推崇和厚爱。

我们的软件开发商们,是否可以想一想:为什么 PC 世界里,硬件产品多数都“Intel Inside”而软件领域里已经到了“微软的令人是主流,非学不可”的地步呢?这又是一个令人深思的话题。

□四川 冯小民

最早认识“霸”字,是和“恶”字连在一起的。50年代解放初,镇压反革命、恶霸,谁不认识“霸”字?60年代,好戏连连上场,“红色娘子军”男女老少都看了,戏里头的大坏蛋“南霸天”,是和戏里头的英雄一起出了名的。国内的“霸”完了,国际上还有“霸”,那些企图破坏世界和平的就是国际上的“霸”,爱好和平的人们要反对这些“霸”,我们的毛主席就提出过“深挖洞,广积粮,不称霸”。

霸王终别姬,以后好长一段时日没听到“霸”字。

“霸”字偃旗息鼓了一段时间,又活跃了,像睡醒的豹一般活跃。

首先是市面上出现一种小学生学写字的塑料模板,上面刻着字,让孩子顺着字痕学写规范字。这种模板的商品名当时叫“字霸”,但后来有小学生不喜欢这小小的学习用品上冠上“霸”字,还有抗议文字见诸报端,这写字模

板后来就不称“字霸”了。

但这没有影响“霸”字如雨后春笋般的涌现。吃的方面,方便面有“面霸”,洋快餐有“巨无霸”……其他各个方面的商品,冠“霸”字的谁也数不清,报纸、电视上的广告“霸”字早就如霸贯耳,就无需赘述了。

谈霸

计算机在这方面也没落后。最早称“霸”的可能是一种学习机,叫“小霸王”。再来有“霸”字的声霸卡(就是声卡)、视霸卡(就是显示卡)。软件方面,“霸”字更多了。游戏有“街霸”,词典有“词霸”,机器翻译有“译霸”,学外语听音有“听霸”,纵横商海有“商霸”,解压有“解霸”……无穷无尽、不胜枚举!

看来,“霸”字不仅变劣为褒,而且有美好的新义,有无穷的生命力!

但我很奇怪,WPS风行全国,为什么不称“W霸”或“WPS霸”呢?微软是软件界的霸主,为什么不改称“霸软”呢?其视窗软件为什么不称为“WINDOWS霸”呢?INTEL的586CPU为什么不不定名为“霸86”而定名为奔腾呢?KV300销售量居杀毒软件之冠,为什么不称“KV霸”呢!网虫是有等级之分的,初级的也许就是“网民”,高级的称什么似乎还未有定论,可否就称之为“网霸”呢?超级网虫们肯定要将这个建议骂一顿,认定这名称提议者不是太没水平、水准,就是太无理、太霸道了!可知如今这“霸”字不是大流行、大受青睐吗?

本文该取什么标题呢?有了,顺乎潮流,称之为“谈‘霸’”吧!

□厦门 郑炳扬

随着上网费用的大幅度下调,越来越多的普通百姓已成为“网上一族”,在 INTERNET 上,我们可以看到许多制作精美、内容丰富的网页(也称“主页”或 HOMEPAGE),其实如果您了解基本的电脑知识,并能够上 INTERNET,在网上给自己安个“窝”一点也不难。不信?咱们边干边瞧。

一、网页的基本知识

要想明白“网页”,首先要了解 WWW 的概念。WWW 是 WORLD WIDE WEB 的缩写,意为“全球信息网”。WWW 是 INTERNET 中最重要的服务之一,WWW 提供了大量的、内容丰富的信息资源,这些信息一页一页分门别类地存放在各服务器上。我们上网敲入一个网址(如 <http://www.xa.sn.cn>),实际上就使用了 WWW 服务。

现在你会明白,如果要在网上安家,要满足三个因素:1. 有自己的网页;2. 有自己的网址;3. 将网页放在 WWW 服务器上。

普通的网页是由 HTML(Hyper Text Markup Language 超文本标记语言)编写而成的,扩展名为 .htm 或 .html。它主要是在原来文本文件的基础上,加一系列的标识符描述其格式,形成网络文件(网页),当用户使用浏览器下载文件时,就把这些标识解释成它应有的含义,按照一定的格式,将这些被标识的文件显示在屏幕上,而 HTML 的标识符号并不显示在屏幕上。下面我们看一下 HTML 的基本语法。

1. 基本结构

一个基本的 HTML 文件,要有文件头和文件体两部分,文件头和文件体包括在 <html>... </html> 标记中,表明其中内容是 HTML 文件。编辑网页的 HTML 标记一般在 <body>... </body> 中使用。

<html> HTML 文件开始

<head> 文件头开始

<title>

..... 网页题目

</title>

</head> 文件头结束

<body> 文件体开始

</body> 文件体结束

</html> HTML 文件结束

2. 风格控制标记

 ... 黑体

<i> ... </i> 斜体

<u> ... </u> 下划线

 ... 黄色文字

<blink> ... </blink> 文字闪烁

<hr> 加横线

 加一张名为 aaa.jpg 的图片

<body background = "aaa.jpg"> 将背景图片定义为 aaa.jpg

<body bgcolor = yellow> 定义背景颜色

3. 超链接

 三秦信息港

4. 表格

<table border>

<tr>

<td> </td>

<td> </td>

</tr>

<tr>

<td> </td>

<td> </td>

</tr>

</table>

5. 分帧

<FRAMESET COLS = " * * ">

<FRAMESRC = "1.htm">

<FRAMESRC = "2.htm">

<NOFRAMES>

This document contains frames

</NOFRAMES>

</FRAMESET>

二、如何用 FRONTPAGE 98 制作网页

FRONTPAGE 98 是微软公司出品的“所见即所得”网页编辑工具,也是目前使用最广泛的主页制作工具之一。FRONTPAGE 98 包括三个组件: FrontPage Explorer - - - 功能强大的 WWW 创建和管理工具; FrontPage Editor - - - 技术先进的网页编辑工具; Personal Web Server - - - 创建一个 WEB 站点工具。下面我们结合一个实例看看 FRONT-PAGE 98 是如何制作主页的。

在编辑一个网页之前,启动 FrontPage Explorer,选择一个 Web,随后从主菜单中选择 Tools | Show FrontPageEditor 或者双击一个网

页。这样做将使你能够把用 FrontPage 编辑的 Web 文档保存到一个已存在的 Web 上。

1. 用模板创建 Web 网页

网页同样可用预定义文档模板来创建。为了用预定义文档模板创建文档,从主菜单中选择 File | New 选项并且选择一个与你想创建的网页相似的模板。建议试用一下各种 FrontPage 模板以便熟悉它们。此后你可用模板创建常规网页,这样就能节省很多时间。

2. 定义网页属性

网页的各种网页属性可用 FrontPage98 编辑器来定义。这可通过从主菜单选择 Edit | Properties 选项或者鼠标右键点击页面选 Page Properties 来实现。在这个对话框里,在 General 里可以定义页面的标题(Title)。

浏览器一般在窗口的标题条上显示

网页制作直通车

HTML 文档的标题。不论你用的是 Mac, Xwindows 还是 Microsoft Windows 的某一版本,所有的图形程序都会在其窗口顶部显示一标题条。而且,当你把浏览器缩成图标时,其中打开的网页标题将会显示在图标下,操作系统以此来代表你的浏览器。

设置页面标题十分直观,只须把你显示的标题填在 Title 栏即可。

定义完页面的标题(Title),按 Background 即可定义页面的背景,在这里可以定义页面的背景颜色和图案,字体颜色,链接的颜色等等。我们选择一个图片作为此网页的背景图案,选择 Language 可以定义语言的属性。如果你在编写简体中文网页,可以选择 Gb2312,这在任何浏览器下中文都会自动换行,但在英文 Windows + Netscape4.0 以上版本 + 中文内码软件下中文字体会变成方格,如果选择 None 则在 Netscape 下会正确显示简体字,但就不会换行,而且在中英文 IE3, IE4 的缺省语言模式下中文可能会乱码。注意了 Netscape 4.0 和 None 之外,千万不能选其他,否则会造成不可恢复的效果。

3. 定义字体属性

网页中的文本格式可以通过首先用鼠标选择文本再从主菜单中选择 Format | font(或者鼠标右键再选 font 的属性)来控制。通过对话框你可以为你所选的文本规定格式。按下 Color 可用来改变所选文本的颜色。这个功能对于强调一个段落或标题是很方便的。在选择各种文本格式选项以后,单击确定按钮把它们应用到所选文本上。这里我们在编辑器中写入网页的主题及个人的简单介绍,定义字体属性。

4. 加入图片

我们可以通过工具栏中 Insert | Image 非常方便地将图片加入网页中。

5. 建立链接

网页中的链接给出了一个 WEB 站点各页面之间相互联系情况。它由带下划线的文本或图象组成。链接后面起作用的是 HTML 代码,它提供一个 URL(统一资源定位器),这个 URL 被当做 WEB 的目标地址。当访问者单击一个这样的链接时,浏览器就会跳到这个目标地址,浏览此处的网页。

用鼠标选中编辑页面中的一段文字(或一张图片),单击“Insert”菜单中的 Hyperlink 命令,这时会弹出 Create Hyperlinks 对话框。如果你想将该链接指向本 WEB 站点的另外一个网页,可在对话框的网页名称中选择;如果你想链接到另外一个 WEB 站点,需要在 URL 处输入完整的网址,如 <http://www.xa.sn.cn>。

6. 表格

表格菜单选项能被用来在 Web 页面中加入表格。选择“Table”菜单中的“Insert Table”选项,可以在 Web 页面中插入一个表格。这个对话框可以用来设置一个表格的行数和列数,及其他几个属性。表格创建以后,文本和图象可按表格插入到普通 Web 页面的方法插入到各个单元格(Cell)中。图像可通过从主菜单中选择 Insert | Image 选项来插入。默认情况下,一个两列的表格有相同的宽度,但在某些情况下这并不理想。有时其中一列占据了太多的空间。这可以通过把鼠标放在其中一列并按鼠标右键来修改。

好,至此一个简单的网页已制作完成,存盘之后,您便可以在浏览器中打开观赏了。

三、其他网页制作工具介绍

除 Frontpage 外,目前还有许多网页编辑制作工具。网页制作工具从开发方式上可以分为“所见即所得”编辑器和源代码编辑器两种。

1. Adobe ImageStyler

“所见即所得”编辑器。Adobe 公司是著名的图形软件公司,著名的 Photoshop 便是该公司的力作。ImageStyler 是 Adobe 公司最新推出的主页制作软件,目前为 1.0 版。该软件的最大特点是图形方式处理网页图形和文字信息,自动生成的源代码大量使用 TABLE 标记达到准确定位,在不同版本的浏览器你看到的网页版式完全相同。ImageStyler 的界面与 Photoshop 界面相仿,熟悉 Photoshop 的用户基本不必学习就可熟练使用。

由于图形和文本信息都用图形方式处理,所以对客户端操作系统的语言版本没有要求,外文操作系统的用户不必安装文字处理工具就可方便的看到网页内容。但缺点恰恰也在此,大量的图片会延长浏览者的等待时间。建议用该软件制作网页的首页,或配合其他编辑器共同制作网页。该软件可在 <http://www.adobe.com> 下载。

2. Netscape 网页编写器

“所见即所得”编辑器。在 Netscape Gold 3.0 中就有网页编辑工具,到 Netscape 4.0 中网页编辑器的功能也有了很大改进。Netscape 网页编写器与 FrontpageEditor 有很多相似之处。如果你使用的是 Netscape 4.0 中文版感觉会更加方便。<http://www.netscape.com> 可下载该软件。

3. FLEXED

源代码编辑器。FLEXED 是笔者最喜欢的网页编辑器之一。虽然是编辑源代码,但使用它会非常方便,特别适合专业网页制作人员。它将大量的 HTML 标记作成工具按钮,制作者只需鼠标单击按钮就可完成代码的编写。另外,它还有需多的对话框和向导,帮助你完成标记属性的设置和格式代码的编写。它自带一个浏览器,可随时查看网页的编辑情况。<http://www.infoflex.com.au> 可下载该软件。

4. HotDog

源代码编辑器。Sausage Software 公司出品,著名的编辑器之一。它支持 Netscape 对 HTML 的扩展。HotDog 的拖放操作可以在 HTML 文档中插入链接、图象和文本文件。目前 WINDOWS 平台上有两个版本,个人版和专业版。专业版包括一个内置的浏览器和一个拼写检查。<http://www.sausage.com.au> 可下载该软件。

四、网页制作事项

1. 网页的风格

网页的风格决定了是否能建立一个好的 WEB 站点,让你的站点更受人喜欢,吸引更多的人访问。

设计网页首先要考虑的是网页的布局。常见的布局有三种:图形界面、图形/文本混排、主页面的根页面。

图形界面是在一到多副图形中以适当的布局方式展示所有信息类型,并且使用图形本身访问不同站点的链接。如果你关注的是多媒体产品、图形设计或其他技术强的信息,并且 WEB 服务器有较强的性能和输出能力,那么采用图形界面是一个比较好的选择。

图形/文本混排是大多数网页采用的布局方式,这种布局集成了超链接的文本和图形,其目的是为了达到好的视觉效果。与一个纯图形界面比较,这个布局包括两个优势。第一由于图片总体容量较小,网页的下载速度较快,便于访问者浏览;第二它可以在包括主页在内的所有网页建立一致性,主页面顶部的显著图标可以在所有页面之间重复,或者经过简单修改来指明其对于主页面的位置。

在站点设计人员无法估计其潜在浏览者的能力和个人爱好的情况下,许多站点都推出了它们的根主页面。这种页面不立即显示主菜单,相反,它为用户提供了一些选择,即要求浏览者自行选择浏览方式,如中文简体、中文繁体、英文等等。浏览者可根据自己的需要进行选择,使浏览者有一种主动的感觉。

2. 图象设计原则

(1) 选择颜色时应使文本的颜色与背景的颜色对比度尽量大。如果网页中有大量的文本,最好使用白底黑字。如果用深色背景,如黑色或深蓝色,应使用浅色文字,如白色。(2) 使用背景图案时,建议使用色调柔和的简单图案。不要让背景图案影响访问者对正文的浏览。

(3) 避免使用大幅的或高分辨率的图象作为背景图案,应使用小的简单的图象,通过多次重复铺满整个背景,从而产生所需要的效果。

(4) 尽量少的在网页中使用大量的图象,如果有多个大的图象需要展示,可将一些缩小的图象作为链接指向正常的图象。这样,只有在浏览者需要时才会显示大的图象。(转下页)

新的一年即将来临,亲手制作一本精美的日历不失为一个很好的主意。只要您粗通以下三款软件中的一款,您就可以制作出一本富于个人特点的精美的日历。

1. 使用 Word97 制作日历
打开 Word97。从“文件”下拉菜单中选择“新建”命令。在弹出的对话框中选择“其他中文文档”项,窗口中会列出 8 个可选的向导模板。利用这些向导模板,我们稍加修改即可建立如简历、日历、信封等中文文档。

2. 使用 Photoshop 5.0 制作日历
如果您对刚刚完成的日历并不满意,您还可以使用 Photoshop 制作令人更加赏心悦目的日历。有两种输入日历日期的方法:一种是根据已有日历逐字输入。这种方法比较麻烦,可取性较差。另一种是使用刚刚完成的 Word 文档,将其逐月粘贴到剪切板中,再使用 Paste 命令把它粘贴到 Photoshop。这里我们使用第二种方法,利用 Photoshop 5.0 制作一幅漂亮的日历。

粘帖好 Word 日历文档后,进入 Photoshop 5.0。选择 File/New 命令,建立名为 call 的空白图像。使用 Edit 菜单下的 Paste 命令将剪贴板中的日历文档粘帖过来。按照您打算输出的日历尺寸建立一幅新图像 cal2。选择一幅作为日历背景的纹理图像。如果您拥有一个纹理图片库,您可以从中任选一幅。如果没有,您也可以使用 Actions 调色板中的 Texture (纹理)行为组制作一幅。下面我们再来制作一幅纹理。

激活 Actions 调色板,调出 Texture 行为组。该行为组中共有 26 种纹理效果可供选择。点击 Sandpaper (砂纸)纹理,单击下面的播放键。稍等一会,图像中便会呈现出摹拟的砂纸纹理。通过该行为组,您还可以制作出木纹、砖块、大理石等各种纹理效果。回到 call 图像,使用 Select 菜单下的 Color Range 命令选中 call 图像中的所有白色区域。使用 Inverse 命令 (Shift + Ctrl + I) 反转选择区域。选中所有文字,结合使用 Copy 和 Paste 命令将日历字符粘帖到 cal2 图像中,使用移动工具将文字移动到合适的位置。插入图像,最好是您亲手制作的图像或您

Cast Shadow 效果,即可为文字制作出倒影的效果。使用一下,您一定会觉得效果很不错。一幅漂亮的日历就此制作完成了,打印出来,作为新年礼物送给您的亲朋,他们一定会对您的作品赞叹不已。

3. 使用友立 iPhoto Express 制作日历
如果您觉得 Word 制作的日历过于简单,缺乏美观,Photoshop 使用复杂,技巧过多,那么您一定需要一款既简单又不失精美的日历制作软件。友立 iPhoto Express 正是您日思夜想的产品。首先您须选择一幅您喜欢的照片或图片作为日历背景,iPhoto Express 会利用该幅图片为您制作日历。日历对话框中提供了所有需要您选择的项目。拖动“预览窗口”中的组件,可将它们放到页面中理想的位置上。拖动边缘的控制点可调整图像和文本的大小。以鼠标右键按不同的组件可显示一个子菜单让您对组件的显示方式作进一步的调整。“模板”您可以创建一个纵向或横向的画面。然后从样式清单中挑选一种您喜欢的样式。共有 12 种样式供您选择,如果您不是太挑剔的话,12 种样式足够了。 □黑龙江 李戟

漂亮日历自己做

的照片,这样才能体现您的个人特点。使用 Transform 命令将它调整到合适大小。最后我们使用文字工具制作漂亮的月份和年份。因为是在 Photoshop 中,所以您尽可以应用各种文字特效。这里介绍一种简单但非常实用的文字特效制作方法——使用 Text Effects (文字特效)行为组。您刚刚使用过 Textures (纹理)行为组,Text Effects (文字)行为组的调用方法与其相同。Text Effects 行为组中共有 14 种文字效果。首先,我们使用文字工具输入“1999”,颜色定义为红色,字型选用 KaiTi - GB2312。使用

滚动条来获取内容,因而放在网页上方和网页下方的广告所能获得的点击率是不同的。放在网页上方的广告点击率通常可达到 3.5% - 4%。

提高网站广告效果的几个要诀

九九八下半年以来,国内网站广告业务量不断增长,商家们也开始青睐起网络广告来。有些网站通过网络广告使得访问人数得到了飞速的增长,但也有商家反映网络广告对他们帮助不大。那么问题出在哪里?为什么同样的广告投入,获得的效果却不同?

作网络广告首先要了解一些名词:
BANNER (广告横幅): 一个表现商家广告内容的图片,放置在广告商的页面上,通常大小为 468 * 68,往往做成动画形式。
LOGO (图标): 通常用来宣传商家的商标或特定标志,通常大小为 81 * 33。
CPM (COST PER THOUSAND, 每千人次访问收费): 按访问人次收费已经成为网络广告的惯例。目前国际上每个 CPM 收费从 \$20 到 \$80 不等。

CLICKS (点击次数): 每一次当访客通过点击这个横幅广告访问一次商家网页,称点击一次。点击次数可以客观准确地反映广告效果。

CLICKS RATIO (点击率): 是广告吸引力的一个标志。如果这个网页出现了一万次,而网页上的广告的点击次数为五百次,那么点击率即为 5%。

IMPRESSION (投放次数): 网页被访问的次数。COUNTER (计数器)上的统计数字即该网页的 IMPRESSION。

PORTALPAGE (点击广告后连到的页面): 通常这个页面不是商家网站的首页,而是针对广告内容重新设计的页面。

PAGEVIEWS (综合浏览量): 网站各网页被浏览的总次数。一个访客有可能创造十几个甚至更多的 PAGEVIEWS。

UNIQUEHOST (独立访客): 由于每个访客有可制造出多个 PAGEVIEWS,而访客刷新网页也会使 IMPRESSION 数增加,所以 PAGEVIEWS 或 IMPRESSION 都不能精确表现网站的访问人数。通常情况下每个访客都会来自于不同的地址,称为来自不同的 IP。独立访客即来自同一 IP 的访客视为同一个人,从而获得更精确的访客人数。象网易中文排行榜提供的易数统计所提供的数字就是 UNIQUEHOST。

通常很多网站公布的访问量都是 PAGEVIEWS 或 IMPRESSION, PAGEVIEWS 往往是 IMPRESSION 的数倍,而 IMPRESSION 又会比 UNIQUEHOST 高出许多。

以下是有关网络广告的几个建议:

一、网页上方比下方效果好。
统计表明,许多访客不愿意通过拖动

网页上方和网页下方的广告所能获得的点击率是不同的。放在网页上方的广告点击率通常可达到 3.5% - 4%。

二、广告面积越大越好。
通常网络广告的标准大小有 468 * 60, 150 * 68 和 88 * 31 三种常用规格。显而易见的,一个大的广告图型更容易吸引用户的注意。因而不同大小的横幅价格也会不同。

三、经常更换图片。
研究表明,当同一个图片放置一段时间以后,点击率开始下降。而当更换图片以后,点击率又会增加。所以保持新鲜感是吸引访客的一个好办法。

四、采用合适的语句。
广告中使用的文字必须能够引起访客的好奇和兴趣,可以是招唤性的,如“CLICKHERE”、也可以是时间性的,如“最后机会”,还可以是“FREE”之类的词语,这种看起来落入俗套的词语却能够起到戏剧性的效果。

五、使用广告靠近网站主要内容。
通常综合网站都会有“WHAT'S NEW”或者发布网站自身新闻的位置,这往往是一个网站中最吸引人的部分,因此广告如果放在这位置附近会吸引更多人的注意。

六、将广告链接到一个特定的页面,而不是客户网站的首页。
没有人喜欢七弯八绕才能获取自己所需的内容,因此广告应该链接到你最想宣传的那个页面。

七、适当运用动画图片。
统计表明动画图片的吸引力比静止画面高三倍。但是如果动画图片应用不当则会引起相反的效果,如太过花俏或文件过大影响了下载速度。所以通常广告商会限制图片的大小。

八、不可忽视纯文字的作用。
在电子邮件杂志中可以放置纯文字广告,由于纯文字广告通常可以表现 100 字左右的文字内容,而且几乎不影响下载速度,所以措词得当的纯文字广告甚至可获得高达 12% 的点击率。

九、选择适合的广告网站。
即使 CPM 价格一样,在入流量不同的网站做广告效果完全不同。高人流量的网站使你获得所需效果的时间大大缩短,从而为你赢得了时间。

了解一些网络广告的必要知识,掌握好发布网络广告的要诀,你的网络广告将可以获得事半功倍的效果。

(接上页)
五、国内免费放置主页站点介绍
目前国内有一些 ISP 提供了免费放置个人主页的服务,如“自贡 169” (<http://www.zg169.com.cn>)、“大中国” (<http://www.greatchina.com>) 和“古城热线”的“龙门客栈” (<http://www.online.xa.sn.cn/page/>) 等等。

下面我们已“龙门客栈”为例介绍一下免费站点的申请过程。

在“龙门客栈”主界面选择“申请注册”项。进入申请界面,认真填写申请表的每一项内容。用户名、真实姓名、密码请务必使用英文及数字填写,切勿使用特殊字符。申请注册并得到成功信息后,1-2 天内将看到自己的主页链接出现在“龙门客栈”里,如果很久都没看到主页出现,请再次申请。

“龙门客栈”不限制住户主页的大小,你需时常维护更新自己的主页,超过 40 天仍未有一次更新,店主将有权取消其链接并提出警告,再过五天仍未更新的,“店主”会将网页逐出“客栈”。

网址为: <http://homepage.xaonline.com/~用户名>,ftp 上传地址为“homepage.xaonline.com”用户名及口令与申请注册的相同。

六、如何上传及维护网页

1. 网页上传
网页上传主要使用的是 INTERNET 的 FTP (文件传输) 服务,我们常用的文件传输软件有 WS - FTP、CuteFTP 等等。在网页上传之前要有上传的 IP 地址,上传用户名和口令,不论你申请的是付费服务器硬盘空间还是免费空间,申请成功后,都会得到相应的上传地址、用户名和口令。

我们以 CuteFTP 为例,简单的介绍一下 FTP 软件的使用。打开 CuteFTP,选择菜单“FILE”的“Site Manager”会出现 Site Manager 对话框,选择“Add Folder”和“Add Site”,分别添加文件夹和站点,添加站点时需添入站点名称、IP 地址、用户名及口令。这时点“Connect”键便可进行 INTERNET 连接。

连接成功后,会在主界面右方出现服务器端的路径名和文件名,与左端的本机路径名和文件名相对应。这时,你可以调整左端的路径,选择你要上传的文件,直接用拖拽的方式将其拉入右端的窗口,文件开始上传。你可以在上传过程中,同时打开浏览器,观看上传效果。

2. 网页维护
网页维护对许多网页制作者来说是一件比较烦琐的事情。从网页的设计、制作,到站点的申请、文件上传,往往已让人渐渐失去了最初的兴奋。许多人在完成站点建设以后,认为已大功告成,忽视了站点维护的作用。实际上,如果你想让你的站点经常有人访问,积极的维护是相当重要的。维护两个方面,第一是错误的更正,第二是内容的更新。

网页上传以后,通过 INTERNET 观看网页和在自己本机看到的效果是不同的,你必须注意网页的传输是否过慢,各链接点是否准确,图片是否能完整的显示,还要看看有没有错别字等等,发现了这些问题之后,要立即进行维护。

在一段时间之后,往往是一个月左右,网页的内容要进行一次较大的变动,删除一些过时的信息,增加一些新内容,让自己的站点永葆青春。不然的话,光顾你的站点的访客会越来越来少,最后会成为一个垃圾站点。

从技术上,网页的维护和网页的上传是一样的。你只需通过 FTP 将旧的文件更新为新的文件即可。 □西安李剑

CYRIX 之意在低端

CYRIX 自被 NS(美国国家半导体)收购后,好象有些一蹶不振,新型芯片的开发老是慢一拍,MediaGX 233 和 266 留给用户更多是期待,“换汤不换药”的 MII-300/333 芯片照样没有摆脱浮点运算差的老毛病,而且在电子市场上老是芳踪难觅。不过据 NS 称,其已将生产工艺提升至 0.25 微米,从而使芯片尺寸将缩小 25% - 40%,生产成本将降低而速度也可提高到 400MHz。CYRIX 宣称,它们将在 99 年 4 月推出一种基于 Cayenne 的 Mxi 芯片,该芯片集成了 CPU、显示芯片和声音芯片。另一种基于 Cayenne 的芯片是 Jedi,将于 99 年 6-7 月推出,主频为 333MHz,但没有集成的多媒体系统。在 99 年第四季度将要问世的是 Cyrix 的下一代处理器 M3, M3 使用全新的 Jalapeno 内核技术,包括一个 11 层的管道,芯片中集成 3D 处理、影像解码、压缩算法和调制解调器功能,拥有一个全新的浮点单元和 3D 处理单元,芯片内还带有 256KB 二级高速缓存,使用 0.18 微米工艺制造,运行在 600-800MHz。

IDT 也要过一把瘾

IDT 公司的 WinChip C6 使用 0.25 微米 CMOS 工艺和 5 层金属工艺,拥有 580 万个晶体管,功耗较低而且可以用在单电压主板上,性能较差但价格也较低。即将面世的 WinChip 3 处理器将把时钟频率提升到 266-300MHz,内含 AMD 授权的 3D NOW! 技术,预计于 99 年第一季度发布。而速度达 400-500MHz 的 WinChip 4 则将于 99 年下半年推出,仍使用 SUPER 7 主板。

从整个 CPU 市场来看,INTEL 还将继续保持霸主地位,据 INTEL 公司公布的第三季度收入来看,其收入为 67 亿美元,比 97 年的 62 亿高出 9%,比今年第二季度的 59 亿高出 14%,创下历史最高纪录,其净收入达到了 16 亿美元,与 97 年同期持平,比今年第二季度的 12 亿美元高出 33%,这表明 INTEL 已摆脱困境,步入坦途。

AMD 的努力也终于得到了回报,根据美国 PC DATA 的报道,在 6 月份的 1000 美元以下低价 PC 芯片市场上,INTEL 的市场占有率已从 97 年的 72.3% 降至 98 年的 34.6%,而 AMD 的市场占有率却一路飙升,竟从 3.6% 上涨到 51.2%。

主板:

1、SOCKET 7 架构由“弃儿”成为“宠儿”。在 98 年以前,INTEL 公司凭借 CPU 的霸主地位,在主板芯片组市场占有率有 80% 以上的市场份额。但在 98 年,因为 INTEL 放弃了 SOCKET 7 架构的开发而全力转向 SLOT 1 结构,而 AMD、CYRIX 和 IDT 由于无法生产同奔腾-II 类似的芯片,所以只有固守 SOCKET 7 阵地,但 AMD 等并未固步自封,而是和芯片组厂商共同定义了 SUPER 7 平台,给各主板厂商打了一剂强心针,在开发更高主频的 K6 芯片上更是不遗余力,等到含有 3D NOW 技术! 的 K6-2-300 新型 100MHz 外频 CPU 问世后,VIA、SIS 和 ALI 公司各自开发的 APOLLO MVP3、SIS 5591/5595 和 ALADDIN V 等 100MHz 外频芯片组也已水到渠成。伴随着全球低价 PC 的冲击和 INTEL 高端产品的不断受挫,几乎一夜之间,所有的主板厂商都推出了基于以上三种芯片组的主板。年初时,只有精英 PSSD-B、微星 MS-5169、技嘉 GA-586SG、华硕 SP98AGP-X 等屈指可数的几款,而且对 100MHz 外频的支持也勉强勉强。但到了下半年,随着以上芯片组的批量生产,基于以上芯片组的主板已铺天盖地而至,如华硕 P5A、P5A-B、微星 MS-5168、MS-5169、MS-5179、MS-5182、MS-5184、精英 PSSD-B+、梅捷 SY-5EH5/M、SY-5EMA、SY-5EMA+、SY-5EMM、磐英 EP-58MVP3C-M、磐英 EP-58MVP3E-M、联想 5MVP3、浩鑫 HOT-591P、技嘉 GA-5AX、中凌 ATC-5200、ATC-5220、艾崴 XA100、XA100PLUS、大众 VA-503+、PA-2013、伟

格 SL-54U5、SL-54U1、SL-54V5、SL-54V1、映泰 MSVMA、MSALA、MSALC、联想 QDI-P5MVP3 Advance 3、福扬 MVP3、承启 CT-5AGM2、麒麟 M577、创宏 DTK PAM-0052V、迈肯 A15VG+、捷波 J-542A、捷波 J-542BS、捷波 J-598B、联尚 P5MVP3、Free Tech TERCEL P5F93、DFI P5BV3+ (Rev. A)、DFI P5BV3+/e、智盟 ZM-MVP3、智盟 ZM-MVP3A 等。业内人士指出,在 98 年 9 月以前的主板发货量中,支持 AMD-K6/K6-2 CPU 的主板已大幅超过支持 PII 的主板,由此可以看出, SUPER 7 平台在 99 年还将很有生命力。

2、SLOT 1 主板,INTEL 一枝独秀

尽管 INTEL 的 440BX 和 440EX 芯片组直到 98 年 4 月才问世,但 440BX 主板的普及速度却是惊人的快,从一块主板 1600-1700 元

·价格要公道

决定不买,最后还要看价格是不是合适,如果价格定的太高,十个会有八个跑掉,即使东西再好也没用,毕竟可以选择的主板多得可以撞晕你的头;但价格也不能定的太低,免得别人猜疑你使用了“烂”东西。

4、主板市场展望

从市场上看,由于 350MHz 奔腾-II 将成为明年的入门级芯片,所以不支持 100MHz 外频的 440LX 主板将很快面临被淘汰的命运,而 440BX 主板将挑起奔腾-II 主板的脊梁,但价格将比今年大幅下降,因为 VIA、SIS 和 ALI 的芯片组将走向成熟而逐步被主板制造商和用户认可,由于其价格一般仅相当于 440BX 芯片组的 60%,所以基于这些芯片组的主板售价肯定在 700 元左右,这将迫使 INTEL 在制订价格时更加接近平民百姓,而不是现在的一意孤行。

在 99 年 INTEL 至少还将有两种重要的芯片组问世,第一种是专为 Katmai 开发的 Camino,该芯片组能够支持 Direct Rambus DRAM、Ultra DMA 66 和 4X AGP 接口,甚至还可能支持 133MHz 外频,预计将于第二季度上市。在下半年要推出的 Carmel 则是面向服务器和 workstation,除了可同时支持多个处理器外,其余主要特性和 Camino 基本一样。

内存:

1、内存市场分析

DRAM 市场自 95 年产值达到 420 亿美元以后,已经连续三年下降,98 年更是不到 150 亿美元,由于生产过剩和全球经济动荡,美、日、韩的 DRAM 厂商正在进行市场优化组合,由此将导致小的厂商被淘汰,而大的厂商将垄断市场。

美国硕果仅存的两大 DRAM 厂商 Micron 和 TI(德州仪器公司)于 6 月合并后,其产能已超过全球最大的 DRAM 厂商韩国三星电子。有数据表明,如果 Micron 把所有购下的产能全数转换为采用 0.25um 以下工艺,那么 99 年即可生产出 6 亿片 64MB DRAM,而全球个人电脑所需的 DRAM 数量仅为 8 亿片。这意味着 99 年的 DRAM 市场流血厮杀大战将很快使一条 64MB DRAM 跌至 3.5 美元的临界成本,因为没有任何一家公司的技术及成本优于 Micron,80% 以上的厂商将惨遭淘汰。

有消息称,富士通可能放弃 DRAM 生产,日立也将在 2000 年前结束在欧洲的 DRAM 生产,转而生产微控制器和逻辑元件。有迹象要撤离 DRAM 市场的还有三菱、冲电气及大多数台湾公司。

由于 98 年的金融危机和 DRAM 市场的大滑坡,韩国的三大主要 DRAM 芯片厂商三星、现代和 LG 全部深陷泥潭,难以自拔。三星和现代甚至被迫暂停生产和清理库存,虽然三星在利用 64MB DRAM、8 英寸生产线生产 256MB DRAM 的技术上获得突破,但何时能摆脱危机还得拭目以待。

有分析家说,未来两年间,全球只能剩下 Micron、三星、NEC、东芝等三四家 DRAM 厂商能够继续生存。

据 Dataquest 公司称,由于内存芯片存在着全球性过剩现象,因此制造商仍在亏损中苦苦挣扎,这种局面在 2001 年前不会改变。另据日本《半导体产业新闻》调查分析表明,到 98 年夏天,64MB DRAM 的产量将超过 16MB DRAM。而一旦一条 64MB 内存的价格比四条 16MB 内存还要便宜时,那么 64MB 条的普及将指日可待。

从市场上看,64MB SDRAM 刚推出时价格在千元以上,即使 32MB 条也在五六百元的价位上,但没过过去几个月,这两种内存的价格均下跌了三百元左右,而且还有降价的余地。预计到明年,64MB SDRAM 将成为入门级配置,而价格虽不象大白菜般便宜,但最多也就在 200-300 元左右。 □河北 王素英

明天会更好

——98PC 硬件市场回顾与展望(二)

迅速降低到七八月份时的 1000-1200 元左右,而 440LX 主板的价格也降低到了 700-900 元左右,同搭载 AMD K6-2 的主板相比,价格上基本持平,只是因为奔腾-II CPU 的价格暴涨,才导致了 SLOT 1 组合的竞争力被严重削弱。

虽然 VIA、SIS 和 ALI 均开发出了支持奔腾-II 处理器的主板芯片组 APOLLO PRO、SIS5600/5595 和 ALADDIN PRO II,但直到 98 年下半年,才偶尔从网上或广告中看到群柏 ALI Aladdin Pro II、群柏 SIS5600、麒麟 M725、建邦 P6PRO-A5、磐英 P2-112A、捷波 J-756BF、捷波 J-756CF、捷波 J-791BS、捷波 J-791BS/L 等主板,市场上则很难见到,多少显得有些势单利薄。反观基于 440LX、440BX 和 440EX 的主板,则是声势浩大、洋洋大观,看来 INTEL 的市场运营是很成功的,虽然损失了 SOCKET 7 上的部分市场,但在奔腾-II 主板上的霸主地位却得到了增强,领先其竞争对手整整一年多的时间,再凭借 INTEL 强大的开发能力,其竞争对手要想胜过 INTEL 恐怕难上加难。

3、未来主板发展趋势

未来主板将在哪几个卖点上下功夫呢?是 ATX?NO,太土了,现在 ATX 满天飞,只有少数几款 BABY-AT 主板是为还在奔腾 100 以下奋斗的朋友们准备的;哦,一定是支持 ULTRA DMA 33,废话!

你想不支持都难!那一定是支持 AGP 接口了?现在 AGP 接口也早已泛滥成灾,如没有 AGP 接口,您还真得细细打量。依我看,主板若没有以下几项,质量再好我也不会买。

·支持“发烧级”外频以博取 DIY 一族的欢心。

主板业竞争的焦点实际上是芯片组之间的竞争,而芯片组目前主要集中在对 100MHz 乃至更高的 133MHz 外频的支持上,微星新版 MS-6116、6119、技嘉 GA-686BXC、华硕 P2B (1.02 以后)、精英 P6BX-A+ 等都已公开宣称支持 133MHz 外频,而艾崴 XA100PLUS 已公开支持 140MHz 外频,华硕 P5A 据称更是隐含有 150MHz 外频。如不支持/103/112/124/133MHz 等“发烧级”外频,可别怪我等发烧友不买你的账啊。发烧友们历来是 PC DIY 的主力军,“大侠”们更是装机无数,而且这帮家伙向来是电脑类杂志的特约稿手,凡是发烧级的硬件他们都会免费宣传测试,甚至会去网上大贴广告,虽非一呼百应,但也是阅人无数,提高外频好处多多,厂商何乐而不为?

·系统监控功能将必不可少。

由于系统监控功能可最大限度的保护系统,所以在高档主板上应该提供该功能,至少也应提供对 CPU 风扇和 CPU(或主板)温度的监控,即使不太准确,总比没有强吧,对发烧友们来说,系统监控功能可能仅次于主板提供的“发烧级”外频。

朋友凑个星期天，请我这个电脑迷帮他彻底整理他的电脑一天。由于这个有许多跟我一样的朋友，他们也处在不断地摸索中，这次帮忙的成功算是我先有了个纪实性的记录，于是我不敢不将它写下来告诉他们，为的是让他们在遇此类问题时少走弯路。

朋友的机器从外观看是国产长城 586 多媒体类品牌机；从 CMOS 看，CPU 为 P200MMX，扩展内存为 16MEDO，一只硬盘，一只光驱；从使用软件看，内装简体中文 WINDOWS3.2 操作系统、图扫系统、图文混排系统和输出系统，还有多媒体类软件等，把重要的作了备份之后，着手进行了如下处理。

硬件调整：打开机箱，查看机内情况。光驱和硬盘接在同一根 IDE 数据线上。由于别的朋友又给他一只 270MB 的硬盘和一只 IDE 的倍速光驱，于是我要同时装上使用，为此，查看了光驱的最大功率为 200W，还是可以的。照我的要求，他另找来一根有两个接口的 IDE 数据线，于是将硬盘和光驱分开，两只硬盘接在一根 IDE 数据线上，将 4.3G 硬盘仍设为主盘（跳线即短接不动，仍在第二位置上），270MB 的硬盘设为从盘（Primary Slave，跳接到第一位置上）；两个光驱接在同一根 IDE 数据线上，原 8 速光驱设置为第二主驱（Secondary Master，跳线或短接不动，仍在第二个位置上），将倍速光驱置为第二从驱（Secondary Slave，跳接到第一个位置），并在 CMOS 中将 270MB 硬盘和倍速光驱在相应的选项（Primary Slave 和 Secondary Slave）上设置为“Auto”（自动检测）。最后，将他新买的两根 8MEDO 内存条插入剩余两个插槽，扩展内存扩为 32MEDO。

启动盘制作：他要求将硬盘重新初始化，并将他本来 4.3G 硬盘分为两个区使用。而来时我没带 DOS 类启动盘，于是，让他找了一张空白磁盘，用“format a: /s”命令将软盘格式化并将他所使用的 DOS 引导系统文件拷上了此软盘。过后，在引导磁盘中建立一个 DOS 子目录，将“c:\dos”下的 format.com, fdisk.exe, sys.com, attrib.exe, edit.com, defrag.exe, xcopy.exe, himem.sys 和 scandisk.exe 文件拷到引导盘的“DOS”目录下；在引导盘中再建立一个“sbcd”子目录，将他所使用的 sbide.sys 和 mscedx.exe 文件拷到引导盘的“sbcd”目录下；用 edit 编辑器将 C 盘根目录下 autoexec.bat 和 config.sys 两文件中所有“c:”全改为“a:”，若 autoexec.bat 文件中没有 path 一行，则加入“path = a: \; a: \dos”一行，若 config.sys 文件中没有“lastdrive = z”一行，也请加入，将存盘后的两个文件拷到引导盘的根目录下，至此，一张比较完整的 DOS 引导盘制作完成。

硬盘初始化：用引导盘启动机器，待出现“A:”时，打入“fdisk”命令并回车，出现选择菜单时，选择“3”（Delete Partition or Logical Dos Drive）删除分区信息，待出现下一层菜单时直接选“1”（Delete Primary Dos Partition）回车，删除 DOS 主引导分区信息，根据下一步提示确认删除。接着回到第一层菜单下，选择“1”（Create Dos Partition or logical Dos Drive）建立 DOS 主引导分区或者逻辑 DOS 区，进入下一层菜单，先选择“1”（Create Primary Dos Partition）即建立 DOS 主引导分区信息表，待出现“Do you wish to use the maximum available size for a Primary Dos Partition and make the partition active (Y/N)”时选按“N”并回车，接着又出现“Enter Partition size in Mbytes or percent of disk space (%) to create a Primary Dos partition”时在光标闪烁处填入“50%”（朋友只想一分为二即将此硬盘分成两个区使用），或填入所设区的总字节数。返回第一层菜单选“1”回车再选“2”（Create Extended Dos Partition）即建立扩展 DOS 分区信息表，待出现“Enter Partition size in Mbytes or percent of disk space (%) to create an Extended Dos Partition”时直接回车，在出现“Enter logical drive size in Mbytes or percent of

disk space (%)”时，直接回车，接着就会出现机器自动分配的“E”分区回车，因为机器在进行分区前的启动中，已有 D 硬盘存在，而随后光驱的主、从盘符会跟着后推为“F”和“G”。此时再返回第一层菜单，选“2”（Set active Partition）回车后出现“Enter the number of the Partition you want to make active”，填入“1”回车则激活主引导分区。最后，按回车则提示你按键重新启动机器，4.3G 硬盘分成两个区即告结束。

这里强调一下，对于删除上面所分区的分区表信息该如何办？如果分区后觉得不满意，可以再删除那些分区表信息重新开始。方法：同样是打入“fdisk”命令并回车，在第一层菜单中选“3”，待出现下一层菜单时，要先选“3”（Delete Logical Dos Drive(s) in the Extended dos partition）之后出现“WARNING! Data in a deleted Logical Dos Drive will be lost. What drive do you want to delete”时键“E”回车（随后出现填入卷标符一项，有则必须填），再后出现“Are you sure (Y/N)”时键入“Y”。返回第一层菜单后再选“3”，待出现下一层菜单时再选“2”（WARNING! Data in the deleted Extended Dos partition will be lost. Do you wish to continue (Y/N)）选“Y”删除扩展分区。返回第一层菜单选“3”回车后再选“1”（WARNING! Data

一天的收获

in the deleted Primary Dos Partition will be lost. What Primary Partition do you want to delete. .?)选“1”回车（有卷标时必须填入），回车出现“Are you sure (Y/N)”键入“Y”，接着无需启动，返回第一层菜单时，再按你需要重新分区。

接下来，在用引导盘启动完成后，打入“format c: /s”命令并回车，对 C 区进行格式化并装入引导系统，同样，打入“format e: /s”命令并回车，对 E 区进行了格式化并装入引导系统（有时用得着）。注意，对硬盘进行初始化，在 CMOS 参数中要正确设置所处理硬盘的参数，否则，不是不能进行处理，就是硬盘空间少了许多，一般用 CMOS 自带的自动检测功能对硬盘进行检测。

软件安装：首先，用“xcopy a: \sbcd c: \sbcd /s”命令将 A 盘“sbcd”子目录中的两个文件拷到 C 区“sbcd”目录下，接着将 DOS 系统由光驱 F 或 G 按操作提示装入“c: \dos”中，并将 A 盘中 autoexec.bat 和 config.sys 两文件拷入 C 区根目录下，用 edit 编辑器将两文件中“a:”全改为“c:”；其次，重启机器后，将简体中文 WINDOWS3.2 系统装入“c: \windows”目录中，并在装好后的 WINDOWS3.2 操作系统平台下装上原排版系统、出样系统、图扫系统和 photoshop4.0 系统，并将 S3 765 卡的高彩色驱动程序装上，将安装好 WINDOWS3.2 时的 16 色改为 256 色（处理图片的需要）。在 WINDOWS3.2 “文件”菜单中选择“运行”，将声音驱动程序由光驱 F 或 G 中装入，并装上“金山影霸”多媒体播放系统；最后，根据朋友的要求，加装简体中文 WINDOWS95 操作系统，即要求 WINDOWS3.2 和 WINDOWS95 共存（目前的排版系统必须依赖于 WINDOWS3.2），于是给他安装简体中文 WINDOWS95；安装时，为了尽量避免安装中读碟片的错误，也为了加快安装速度，我用“xcopy f: \pwin95 e: \pwin95 /s”将其安装系统完整地拷到 E 区上，在“e: \pwin95”中进行安装。将加装的 WINDOWS95 安装在“e: \pwin95”子目录里，因为若将其安装在默认“c: \windows”子目录中，则不能保留 WINDOWS3.2 和 DOS 的本来面目（但即使如此，Windows95 系统安装时也将 MS-DOS 中的 defrag 文件换成它的版本）。在安装过程中，根据提示，给他制作了一张 WINDOWS95 系统启动盘。为了保证两套 WINDOWS 系统都能正常使用，给他设计了

WINDOWS95 开机启动菜单；安装完成后重新启动，待出现“Starting Windows 95...”的画面上按下 F4 键，启动 MS-DOS，用“attrib -h -s -r MSDOS.W40”命令将 MSDOS.W40 的“HSR”属性去掉，用 edit 编辑器在 MSDOS.W40 的 [OPTIONS] 中加入“BootMenu = 1”一项后，用“attrib +h +s +r MSDOS.W40”命令将其属性还原，启动系统后，就出现了 7 个可选的 WINDOWS95 系统启动菜单项，并告诉选择“1”进入 WINDOWS95 系统，选择“7”进入以前的 DOS 和 WINDOWS3.2 系统。注意，这里安装的是 WINDOWS95 系统的非升级版，如果是升级版，则最好先安装 WINDOWS95，在安装过程中选“定位”安装即跳过先装 WINDOWS3.2 系统，在设置好 WINDOWS95 系统启动菜单后选“7”再安装 WINDOWS3.2 系统。安装好 WINDOWS95 系统后，启动 WINDOWS95 系统，将“王码五笔字型”（for WINDOWS95）装上，将 photoshop5.0 软件也装上。不过，忽然发觉，进入 WINDOWS95 系统，竟然没有声音，全双工的 16 位声卡，支持即插即用（PNP），且此机器主板也支持 PNP，安装 WINDOWS95 系统时应自动为其配置驱动程序，但 WINDOWS95 配置的驱动程序却不能使声卡正常工作。双击“我的电脑”，双击“控制面板”，双击“系统”，单击“设备管理”，查看“声音、视频和游戏控制器”和“其它设备”，并没有发现冲突现象，而选择添加新设备，把相应的声卡驱动程序装上多次，都不能使声卡正常工作。于是，干脆将“声音、视频和游戏控制器”和“其它设备”两项中的内容全部删除，然后重启 WINDOWS95 系统，让其再自动检测，更奇怪的是，在自检过程中，经过两次重启提示，声卡工作正常了。接着，把 WINDOWS95 下的色彩模式通过软件安装设置为最大“真彩 32 位色”。由于没有“超级解霸 5.0”，听说在 WINDOWS95 上，xing3.2 播放也不错，于是先装了 directX3，再装好 xing3.2，再进行播放时，缩小的画面还好，但满屏时速度慢得让人难受且画面十分粗糙，估计是设置了“真彩 32 位色”造成的，将色彩模式降低为“真彩 16 位色”或 256 色都正常，最好播放时用 256 色，其画面质量和“真彩 16 位色”差不多。噢，对了，凭着感觉，WINDOWS3.2 中声音应该不正常了，启动时选“7”，进入 WINDOWS3.2 状态下，那优美的启动音乐变成了刺耳的响个不停的声音，而 photoshop 等软件却又能正常使用，就是在退出 WINDOWS3.2 时，出现死机现象。还是多看书的好处，随后灵感就来了，应把 WINDOWS3.2 的 system.ini 中 DMA 值和 Interrupt 值由原来的 1 和 5 分别改为 0 和 7，则不用启动机器，直接启动 WINDOWS3.2 即正常了。最后还应用 edit 编辑器将启动 WINDOWS95 时根目录下的 autoexec.bat 和 config.sys 两文件的内容全部去掉，只保留两个文件名（即字节数为 0 的空文件），在 WINDOWS95 启动时已自动配置好它本身的应用环境参数。

体会：最后，经过朋友的使用检测，全部通过。可以说，这次主要有几个方面的收获：硬盘之间的主从和光驱之间的主从跳线或短接设置。注意，有的从盘设置时，不能将短接插在第一位置，而是不插即拿掉才是对的，如我所使用的 2.1G 硬盘即如此，而有的主盘短接扣是插在最后的，从盘插在中间，根据不同硬件情况在用时可进行调试；CMOS 参数的配置问题；硬盘的分割及初始化；DOS6.22、WINDOWS3.2 和 WINDOWS95 三者的同机同盘并存；WINDOWS3.2 和 WINDOWS95 的声音独立；还有 WINDOWS3.2 和 WINDOWS95 下的色彩模式设置等。我在工作中很少有这样的实践机会，所以感受颇深。

一天下来虽然疲劳，但还是感觉轻松愉快。愿各位也能有我这类的收获，给我长长见识。

□江苏张延才

本文无意也不足以成为一篇完善的 Linux 操作详解,而是着重于向已经在使用 Win95/98 的用户介绍一下如何安装设置 Linux,并且做到不影响当前的 Windows 系统。本文不求面面俱到,而是向 Win95/98 用户提供一个学习、体验 Linux 入手点,减少走弯路的可能以及避免损失已有数据的风险。本文将讨论的主要问题如下:

如何使 Win95/98 与 Linux 共存及 Linux 安装注意事项

如何在 Linux 下安装与设置 XWindows 以及 KDE 桌面环境

如何在 FAT16/32 分区与 Linux ext2 分区之间交换数据

(一) 如何使 Win95/98 与 Linux 共存及 Linux 安装注意事项

首先要明白的是让 Win95/98 与 Linux 共存的必要性。作为普通用户来讲,即使不打算搞开发,不打算架设一个 WWW 服务器,也会想看一看、体会一下 Linux 这个呼声渐高的免费操作系统。然而无论是普通用户对 Linux 的熟悉程度还是 Linux 本身在中文、游戏、多媒体、硬件支持上的限制(至少是还不成熟),都无法让用户完全抛弃 Windows 系统。最好的办法就是两者共存。

为了实现我们的目的,需要有以下准备:

1、一张 Linux 安装 CDROM。本文将以 Redhat 5.1 为例进行说明。因为考虑到对笔者这样的普通用户来说,Slackware 显得深奥枯燥了一些。现在市面上很容易买到 Redhat 5.1 的光盘,双碟那种。(其实只有第一张有用,第二张是些简单的中英文使用说明) Redhat 5.1 的一大好处是安装和卸载软件时可用 RPM 包管理器进行,有一点类似于 Win95/98 的“添加/删除程序”。熟悉 Win95/98 的用户从这里开始是再合适不过了。如果你使用 Slackware 版本,本文基本上同样适用,只是 Linux 及其软件安装过程不同。

2、Partition Magic 3/4 (以下简称 PM)。Linux 必须安装在一个单独的分区上,而 PM 是不损失已有数据进行分区的最佳方法。如果你有同样功能的其它软件也可。

3、(可选) System Commander 3/4 (以下简称 SC)。虽然 Linux 安装后会有一些非常简单的 Linux Loader (LILO) 负责多系统启动工作,但更专业的 SC 会让你在管理、恢复上更加方便。有部分用户反映 SC4 使用一段时间后的过期问题,大家可以在网上找到一个功能稍弱的 SC3 修正版(已修正时间限制)。现在网上下载软件的地址很多,此处不再详述。

4、最好是访问 Internet。因为有些小软件(比如一个 60K 左右的让 Win95/98 可访问 Linux ext2 分区的工具)从网上非常容易找到,如果没上网的话,只好找朋友帮帮忙了。

5、操作者本人最好能回忆起一些基本的 DOS 操作,比如 dir, cd, copy, md, move 之类就足够。因为 Linux 进入时是字符界面的,回忆起 DOS 下这些命令后,在 Linux 命令行下进行文件操作就比较轻松了。毕竟 DOS 是从 UNIX 简化过来的,它继承了 UNIX 的目录结构和文件操作、管道、重定向等,而去掉了多用户、多任务功能。

有了这些准备,就可以下手了。这里要注明一点:无论你的 Windows 系统使用的是 FAT16/FAT32 还是两种都有,都不影响 Linux 的安装。因为 Linux 的安装要在一个位于主 DOS 分区和扩展 DOS 分区之外的分区上独立安装。

1、做一张 Win95/98 的应急启动盘,以防万一。

2、安装 System Commander 3 或 4。如果你不喜欢 SC 而坚持使用 LILO 的话,可以跳过此步,LILO 将在 Linux 安装完成后出现。用

LILO 会有一些不是很方便的地方,比如:当 Win95/98 出问题而重新安装后(你一定经历过),LILO 将被覆盖,需要使用比较麻烦的 Loadlin 等工具来重新激活。而 SC 只需重新启动一次或是通过运行 c:\sc\scin 后选 Enable/Reinstall 就可激活。还有就是卸载 Linux 后需要用 Windows 启动盘以及 fdisk/mbr 才能请走 LILO,而 SC 只需删除启动菜单对应项即可。关于 SC 安装和使用的文章很多,此处不再详述。

3、用 Partition Magic 3 或 4 分出两个独立的分区,需要注意的是,这两个分区需要在主 DOS 分区 (Primary DOS) 及扩展 DOS 分区 (Extended DOS) 的外面,因此最好是从最后一个逻辑驱动器上腾出空间,用 PM 进行操作时不仅要 Resize 最后那个逻辑驱动器,还要 Resize 包围着所有逻辑驱动器的那个青色的边框,那代表扩展 DOS 分区,Resize 以使其让出硬盘尾部的空间。然后再从让出来的 Free Space 中建立两个驱动器,一个为 Linux ext2

Windows 用户的 Linux 安装与设置指南

格式,一个为 Linux Swap 格式。Linux ext2 分区为 Linux 主分区,如果要进行较全面的安装(包括 XWindows)需 300-400M,考虑到以后可能加入的软件,应至少有 500M。至于 Linux Swap 为交换分区,根据一些资料建议,大小可与主存相当。

老的 Linux 有必须在物理盘的前 1024 柱面即 540M 以前安装的说法。现在流行的版本不再有此限。关于 PM 的详细用法也不属于本文范畴。

4、想办法进入能访问 CDROM 的纯 DOS 方式,可以通过 Win95/98 的“关闭计算机并切换到 MSDOS 方式”进行。如果此时不能访问 CDROM 的话,请安装随光驱附带的实模式光驱驱动程序。因为 Linux 的安装需要在纯 DOS 下从光盘进行。Linux 安装完成后可从 Config 和 Autoexec 中去掉它们,避免影响 Windows 系统的性能。

5、放入 Linux Redhat 5.1 光盘,进入光盘的 DOSUTILS 目录,执行 AUTOBOOT 即开始安装。大部分步骤都浅显易懂,有以下几点需特别注意:

(1) 在选择安装用哪个分区时请一定要看仔细再确定。确认用的是刚才用 PM 新分出来的那两个分区,将主分区 (Linux ext2) 装成 (mount) 成 “/” 即根目录,并设置 Linux Swap 分区成为交换分区。千万不要错选成已有数据的分区! 否则后果……

(2) 安装时会让你选择一个口令,这是根据操作者 root 的口令,请一定牢记。

(3) 如果选择了安装 XWindows,将在安装时自动探测你的显卡型号,并要求你告知显示器型号。如果在列表中找到你自己的显示器,请选择 Custom 类型并自己设定一些参数。注意不要把刷新率定得太高以免损坏显示器。如果安装完后还需设置 XWindows,请参阅本文第二部分。

(4) 安装过程中将问你 LILO 安在什么位置,如果你已安了 SC,则一定不要将 LILO 安在主引导记录上,而是安在 Linux 自己的 ext2 分区的起始位置。如果你只用 LILO 不用 SC,可安装在主引导记录上。下次开机时出现 LILO 提示,按下 [B] 键可查看有哪些 OS 可供启动,然后键入对应名称即可。默认是直接回车或输入 Linux 将启动 Linux,输入 msdos 将从 Windows 系统的 C 盘启动。

复制文件结束后将重新启动,如果你有 SC,可直接选 Linux 项,将出现 LILO,直接回车即进入 Linux。如果没有用 SC,将直接出现 LILO。看到全屏文字闪过,出现 Login: 时,就表

示安装成功了。可用 root 及其口令登录。

(二) XWindows 和 KDE 桌面环境的设置与安装

如果安装时选择了 XWindows 组件的话,可以试试在命令行运行 startx。如果出现一堆错误后退出,请按以下步骤设置:

运行 Xconfigurator。注意: Linux 的文件名、命令均严格区分大小写,这里 X 是大写,其余小写。有一个今后常会用的方法可以省略几次击键:输入 Xconfigurator 的前几个字母,如 Xcon,然后按 [TAB] 键,如果能在当前目录以及 PATH 所设搜索路径中找到唯一的一个以此开头的文件时,文件名将自动补全。如果系统响铃一声而所需文件并不出现,请检查拼写或是多输入两个字符。

进入 Xconfigurator 后将检测你的显卡和显示器,过程和安装时进行的一样。然后会让你选择分辨率和颜色深度。建议选一个最常用的即可,比如 800*600 下 16 或 24 位颜色。如果选了多个,可在 XWindows 中用 Ctrl + Alt 与 + / - 号进行切换。

退出 Xconfigurator 后再试试 startx。若仍失败请重复进行设置,试试降低分辨率,换一换显示器参数等办法。另有一个 x86config 也可进行 XWindows 设置,但项目太多,很难用。

如果你用的是 Redhat 5.1,进入 XWindows 后你将会看到类似 Win95 的界面。这是 X 的一个特点,内核与外观分离,提出了“窗口管理器”(以下简称 WM)的概念。你可以将 WM 理解成稍稍有点象 Win95/98 的“桌面主题”,但要深入、全面、彻底得多,WM 的功能不仅影响到 X 看起来是什么样子,还影响到用户如何操作 X。像拖放之类的功能,都要靠 WM 支持。这样做的好处是每个人的系统都可以看起来和用起来几乎完全不同,如果不满意的话,还可以自己做一个 WM(当然是高级用户的事了)。Redhat 5.1 自带了几个 WM,刚才你看到的被称为 Fwvm95 的一个仿 Win95 窗口管理器就是其中之一,还有仿商业化 Motif 的 LessTif 等等。网上还可以找到各种各样的 WM。有些 WM 做得非常好,象有一个出名的 MAC 模拟 WM,简直可以以假乱真。

Fwvm95 并不好用,它不支持拖放,没有桌面,设置系统外观困难,等等。下面我们将要介绍的是一个叫 KDE 的流行 WM,它在操作上和界面上都极力模仿 Win95/98,它的文件管理器窗口十足就是一个 IE4。也许有人会认为选择 Linux 就是为了找一种和 Windows 系统不同的感觉,而 KDE 却让人回到了 Windows 系统,实在是多此一举。我们在这里介绍 KDE 的目的,更多的还在于示范如何安装 RPM 包装的软件,如果你以后不想用 KDE 了,可以随时用 RPM 管理器卸载它,或是再安一个你喜欢的 WM。

KDE 需要从网上下载,共有 8 到 9 个 RPM 包,均以 rpm 为扩展名。你可以在 KDE 的 FTP 上找到它们: ftp://ftp.kde.org/pub/kde/stable/latest/contrib/distribution/rpm/RedHat-5.1/i386/binary/00INDEX.html 这些包中只有四个是必须的,它们可构成一个最基本的 KDE 环境,其它的可以以后再酌情考虑。这四个包是:

qt-1.33-1rh51.i386.rpm 这是 KDE 需要的一个图形库

Kdesupport-1.0-7rh51.i386.rpm

Kdelibs-1.0-7rh51.i386.rpm

Kdebase-1.0-7rh51.i386.rpm 这三个是 KDE 的最基本部分

这四个文件共有 5.8M 左右。另外还要安装一个 ncurse3 库,这个库在 Redhat 5.1 光盘上就有,不用下载。这里列出这些包的顺序也是安装时的先后顺序(未完待续)。

□成都 苏颖梓

没有哗众取宠的新功能,没有眩目的新界面,完成IE 5.0中文预览版的安装后,似乎没有给使用者带来半点惊喜。但用了两个星期后,相信谁都会有所改变,你会渐渐发觉它所带来的方便...

没有事先张扬的预览版

IE 5.0 developer preview 预览版可谓是悄悄的来,没有张扬,只是放在网上等待有心人;至于中文版,微软的官方网站甚至只字不提,笔者不经意在一种电脑刊物的配套光盘上发现。

IE 5.0的安装十分简单,只要用鼠标双击ie5setup.exe文件即可。整个程序与IE 4.0的安装十分接近,只是在选择“最小安装”或“标准安装”时多出一个“自定义安装”的项目。想尝试新事物的朋友自然选择的是自定义的最完整安装了!在一台Pentium 200MMX CPU, 64MB RAM的电脑上,安装大概要花20分钟,如果你的Windows95已安装IE 4.0的话(或Win98),安装程序会自动替你的IE 4.0升级。

一如既往,微软公司的官方资料总告诉我们:“本软件可在486DX CPU及8MB RAM的电脑上安装”。结果笔者在一台486DX4-100 CPU及12MB RAM的电脑上尝试安装IE 5.0,足足花费一个小时而且要重新启动系统两次。好在虽然安装比较复杂,幸亏最后也没有拖垮Windows95,可见安装程序已比IE 4.0改进了不少。笔者建议大家最好在拥有Pentium级以上CPU, 16MB RAM的电脑上安装,硬盘更需要有150MB以上的空间,否则在安装文件解压后就没有足够空间继续完成安装。

至于还在使用486电脑的朋友,如果你不满足于IE 3.02的功能,或已经升级至4.0,笔者建议你不妨也安装IE 5.0。虽然说安装过程比较费时,但笔者在486电脑上使用IE 5.0的经验是:IE 5.0比IE 4.0更稳定(更少死机),下载和启动都更快。而且,即使死机,只要按CTRL+ALT+DEL组合键调出关闭程序视窗停止“没有响应”的IE 5.0,系统便能照常继续工作。换成IE 4.0,你大概又得重新启动系统了。

完整安装的IE 5.0预览版除了IE 5.0及其应用元件外,它包括Outlook Express 5.0。虽然是预览版,它也被完全中文化。

用了大约两个星期,笔者对IE 5.0的评价是——虽然没有什么人眼前为之一亮的新功能,但是其“方便顺手”的改进却叫人越来越感受到其优点,让笔者这种Netscape的忠实拥护者也开始动摇。笔者自己在IE 5.0浏览器及Outlook Express 5.0中各选出五项最COOL的改进功能,在此向各位一一介绍。

一. IE 5.0 developer preview

(1) 离线浏览器的杀手

继以免费浏览器的姿态夺走

网景(Netscape)半壁江山后,IE再以“收藏夹”整合4.0的频道概念,把网络离线浏览器的饭碗也打烂了。

要把正在浏览的网页设定成离线浏览,先按选工具栏上的“收藏”,选择“添加到收藏夹”,调出“添加到收藏夹”对话框,在“允许脱机使用”上打勾。然后再按选“自定义”钮,调出“脱机同步向导”对话框进行设定(当然,你也可以

在“整理收藏夹”中选择已建立的链接网页设定成“允许脱机使用”)。

“脱机同步向导”共有五个步骤的设定,不过这五个步骤跟IE 4.0没有太大分别,尤其是创建计划的功能,除非你在公司使用IE而且有专线接驳,否则只是多此一举。设定完成之后会调出“Synchronizing”的视窗开始同步化,此时可以按“Details”键展开程序资料,再按“Settings”键进行网页的同步设置(注意:以后在第二次进行同步时,用户可以在工具栏“收藏”中选择“同步”一项中的“Settings”进行设置)。

“Settings”的视窗上有“Log on/log off”,“On idle”和“Schedule”三页。“On idle”对于大多数在家拨号上网的网友最有用,功能就如普通离线浏览器一样,在你阅读网页而MODEM空闲时把设定的网页下载。把所需离线浏览的网页打勾后,按“确定”键即可(此时如果按选“Starts”键会立即开始同步)。

完成同步后,在你的视窗右下方的Win95任务栏内会出现一个“Task Scheduled”小图标,而在IE闲置时“Synchronizing”的小图标就会告知正在“暗暗地”为你下载网页。以后要浏览常到的站点就不需另挂程序。

(2) 快速浏览的秘密

微软公司一再强调IE 5.0的浏览速度比4.0要快,笔者亦十分认同,究竟为何?秘密在工具栏“查看”-->“Internet选项”-->“常规”-->“Internet临时文件”-->“设定值”中。其预设的“自动”选项是IE 5.0版本新增的,以后IE在进入到访问过的网页时只会更新已过期的资料,从而大大减少下载主页的时间。

(3) 网页储存一扫光

以前网友想储存一个有用的网页作为日后参考,只能储存为文字档或HTML档,要图文并茂可就麻烦了(需要依靠其他软件)。IE 5.0为解决这个难题,增设“另存为”的新功能。以后只要选择“网页,全部”储存一项,便可以把图像与文字一块儿下载(仍然是HTML档!),你甚至还能选择“文件”-->“发送”-->“电子邮件页面”把网页e-mail给别人。

(4) 附加功能“即插即用”(plug-in-play)

在IE 4.0下要为浏览器增加一个元件(例如新的语言支持),可说是麻烦得要命。在IE 5.0中,若需要的元件没有安装,不要紧,用鼠标点击该项,系统会自动跳出“Internet Explorer 安装”视窗,按一下“下载”钮便可以自动下载安装。

(5) 更方便的链接栏

以前,如果使用者要把多于五个网页链接加到工具栏“链接”行上的话,便要在链接行上用鼠标左点右点才能找到所需要的网页链接。而IE 5.0在“链接”行的右边加上一个小箭头,给你开启一个下拉式菜单来选择其余的链接,使用者要链接到想去的主页就更方便得多了。

二. Outlook Express 5.0

(1) 全新的界面

启动Outlook Express 5.0后,最吸引笔者的是它把通讯簿加在主视窗上,以后你要写信给别人,到画面左面的“联系人”视窗下的通讯簿中直接选择收信人名字就可以了,非常方便。而且它还支持视窗的拖放功能,有新信件到来,只需将该邮件的图标拖到“联系人”视窗内,便立即自动新增一个收信人地址。如果你还想进一步改进页面,可在“工具”菜单内开启“选项”的“布局”页,更改有关设定。除邮件部分外,新闻组的界面也有了新面孔,要增减订阅的新闻组比从前容易得多了。

(2) 人性化的邮件助理

Outlook Express 4.0的电子邮件助理本来已有不错的邮件分类及过滤功能,但是却不太容易使用,支持的分类功能也很有限。到了5.0,一切就变得容易很多。在

随着知识经济的悄然崛起、因特网的飞速发展,及商标抢注之——那就是域名抢注。为了更好地保护商家自己的经济利益、商标商号信誉,就需要尽早了解与商标商号有关的域名注册情况;此外,为了收集、了解某一单位有关信息,您还可能需要通过单位名称查询单位的域名。通过传统的搜索引擎,如雅虎(Yahoo),搜狐(Sohoo)等,要作到这一点是比较困难的,这时您就要用到另一类查询工具——域名查询系统。

目前,国内较成熟的域名查询系统有北京创联通信网络有限责任公司“创联在线”和中科院计算机网络信息中心、中国互联网网络信息中心(CNNIC)的“若比邻”:

1、“创联在线”(http://www.domain.com.cn)

“创联在线”通过同国际顶级

“工具”菜单下开启“邮件规则”视窗,按“新建”,并在“邮件规则”中勾选过滤的条件及以后的操作,“规则说明”便会自动产生,其中的蓝色带下划线的值可以用鼠标点选,并调出选项进行编辑。

(3) 多重身份选择

电子邮件软件的自动附加签名功能本来是个很方便的功能,但是对于使用单位电脑同时进行或公私工作的朋友,同一部电脑,各个身份自然需要多个不同的签名文件相配合,如今Outlook Express 5.0便能够轻易办得到。只要在“工具”菜单的“选项”的“签名”页中设定即可。

(4) 地址管理更容易

在IE 4.0的时代,对于某些网友来说,管理通讯簿实在很困难,因为他们有好几类的朋友,有的是公司客户,有的是好朋友,只有“联系人”和“组”的通讯簿结构又如何能够应付呢?IE 5.0终于加上自定义文件夹的设定——“新文件夹”,你可以把公司客户放在business folder下,同事放在company folder下,地址的管理终于更有条理。

(5) 喜新厌旧用户的好选择

喜欢用新软件的朋友,经常会换用电子邮件程序。尤其是IE 4.0的时代,Eudora, Netscape Mail, Outlook Express, Exchange, Outlook 97...各有各的邮件,通讯簿及邮件帐号设置的格式,要相互转换或升级很不方便。Outlook Express 5.0就增加了这方面的功能,不单支持“导入”/“导出”各类主要电子邮件软件的邮件,甚至是通讯簿,邮件帐号设置,新闻组帐号设置都可以导入,要从其它电子邮件软件升级到Outlook Express 5.0,可说是电脑史上最无痛苦的升级方案。

□泸州 蜀奇

域名注册机构——国际互联网络信息中心联机,可以查询.com、.net、.org下的所有国际顶级域名以及世界上所有国家的国家代码下一个域名的注册情况。

域名查询的好去处

2、“若比邻”(http://www.robot.com.cn)

“若比邻”是中科院计算机网络信息中心、中国互联网络信息中心(CNNIC)推出的一个中文搜索引擎。与普通搜索引擎不同的是,它提供了一个名为“上网单位导航”的系统,可以按域名查询(Domain Name)查询域名注册信息,也可以按单位名称查询(Organization Name)查询相关域名,注意后一项可是支持模糊、组合查询的!

说到这里,本文也该告一段落了,如果有高见欢迎赐教——Webos@bigfoot.com。

□福州 傅达峰

一、VOODOO 革命,时代大潮

一九九八年,是电脑游戏发展迅速,成果辉煌的一年,特别是VOODOO卡的出现,带来了一场世纪末电脑游戏的革命:电脑游戏在画面方面开始赶上或超过专用电子游戏机,大量由VOODOO支持的贴图3D游戏应运而生,电脑游戏由2D占绝对优势向3D虚拟环境跨出了一大步——可以说,VOODOO卡对于电脑游戏业的意义相当于蒸气机对于工业革命。玩家从此可以看到大型游戏机上的游戏的效果或是超越大型游戏机的效果。在操作方面,微软的“回力”手柄,第一次让电脑游戏的操作感也对游戏机的操作杆产生了冲击。一系列的硬件进步,使游戏软件业在电脑上看到了更大的希望,各种游戏机上的经典也纷纷向电脑上移植,掀起了大规模的移植浪潮。最具代表性的就是《最终幻想VII》的移植,和它甚至登上了电脑游戏尖端一百排行榜,久居不下。这表明电脑游戏与电子游戏合一,已是大势所趋。一九九八年,VOODOO革命使电脑游戏更多地向3D图形发展,这在一九九八年已经开始形成一种“时代大潮”,相信在一九九九年,这股潮流还会强势看涨。

二、即时战斗,风起云涌

一九九八年,即时战斗游戏由《星际争霸》开始有一个良好的开端。BLIZZARD的游戏图像一贯极其精美,《星际争霸》也不例外,画面是斜45度的,地形有高低差异(类似你在《KKND》中看到那种),它兼有《KKND》和《黑暗殖民地》一类游戏的美工优点,又有BLIZZARD的独到之处:极好地体现了立体感和层次感。游戏画面中有室内也有室外,有大地也有星空,细腻,美丽,令人产生无限遐想。充分让俺领略太空战争令人心旷神怡迷人之处。游戏的爆炸画面和机器人飞行时喷火画面,机器人修建建筑物的电弧焊画面,也令人难忘。游戏的背景音乐也很不错,不过最让俺佩服是那绝对一流的音效,枪炮声,建设的电弧焊声,虫族的虫孵化声,虫者们咕咕咕的说话声……天晓得BLIZZARD如何做得那么逼真。

游戏中共有三个种族:类人族(TERRAN)、虫族(ZERG)和金翅族(PROTOSS),BLIZZARD的最出色之处,是在这三个种族的设计上有很大差异,让你任选一个种族来进行游戏,都会产生全然不同的感觉。相当于一个游戏有三个游戏的分量!另外,这三个种族差异虽大,但任选一个种族都不会有整个说来都比其它种族更强的地方,这就是玩家所说的“平衡”。因此,《星际争霸》就成了一九九八年最受欢迎的即时战斗游戏。

一九九八年最“火”的国产游戏,是目标软件(北京)有限公司奥世工作室制作的即时战斗游戏《铁甲风暴》。

这个游戏的首先吸引俺的是那将近10分钟的3D开场动画,其电影化的效果绝对是极棒的。与国外任何同类游戏的开场动画相比,一点也不逊色!

进入游戏后,俺的眼睛一亮——哇!这么精美的SVGA画面,最高支持1024X768的高分辨率。原来,俺曾经惊叹过《KKND》的美工,俺在看来,俺们中国的美工也能这么做!俺要为中国美工鼓掌!

《铁甲风暴》总结了以往国内外即时战略游戏的几乎所有优点,它的画面、音乐、音效、操作都达到了国际一流水平。它还支持三种不同的网络连线对战方式:IPXN局域网(最多8人)的联机、MODEM联机、串口联机。其中的机器人自由设计组装,更是一大绝活!难怪它在E3大展上引起轰动呢。

游戏中游戏有个极精采有趣的绝活:自由搭配生产战斗机器人。

自由搭配生产战斗机器人这种设计,你可能已经在牛蛙公司的《极道英雄》中见识过,但在《C&C》类游戏引入这种方式,《铁甲风暴》还是第一次——你的战斗机器人是由武器装

备、身体部件、移动部件三部分组成。你可以根据需要,选择不同的武器装备、身体部件、移动部件来组合你所需要的战斗机器人。三方的搭配可以有几百种哦!

《铁甲风暴》还有一个绝活:游戏中三方用于发展的资金分布于战场中的一些居民点提供。被某一方占领的居民点,门前的小旗就会变成该方的颜色,已经被你占领的居民点也可能在防守不力的情况下,被对方夺走。在游戏中三方为了生存和发展必须抢占居民点,这居民点可是大重生了!居民点争夺战成为决定战争胜负的重要一环,它也使游戏变得更加紧张刺激。

当然,《铁甲风暴》优点虽然颇多,但也不算上“完美”。但它的确实代表了很高的制作水准,更重要的是:在一九九八这种比较低迷的时刻,它却显示出中国游戏界的未来,还是

一九九八游戏风云录(上)

很有希望的。

一九九八年,玩家期待已久的《沙丘2000》终于上市了,由于过去各报刊杂志过多的猜测和吹嘘,玩家对《沙丘2000》的期望值高到难以想象的地步,但当《沙丘2000》真的来了,玩家不禁有失望:首先是在图像上并不是原想的支持VOODOO卡之类的、类似《堕落之神》的3D图像,而是早期传统的《C&C》系列的画面,且比起《C&C》黄金版和《红色警戒》来说,在解析度上略有退步,而虽然由双方战争增加为三方战争,但三方的差异与均衡都不及《星际争霸》,于是玩家的热情一下子就降了温。

其实《沙丘2000》并不是WESTWOOD公司的新作,它只是WESTWOOD早期即时战斗经典《沙丘魔堡II》的增强版,说它是新作,将它吹上天,只能说是新闻界的误导。游戏沿用了《沙丘魔堡II》中先铺地板,再修建建筑物的方式;在滚滚黄沙中,还会出现要吃装甲部队和采矿装备的沙虫。过去俺打《沙丘魔堡II》真是废寝忘食,只是觉得一次只能调动一支部队很是有点头痛。现在《沙丘2000》在原一次只能调动一支的部队的基础上,发展成了框住一大堆部队集体行动,在操作上要流畅方便多了,的确又带给俺以美好的回忆。而建筑物从地下“破土而出”的方式又令俺耳目一新。加上联网对战的引入,其优越性又是当年只能单机作战所不能比拟的。因此,《沙丘2000》还是属于一九九八年“旧瓶装新酒”的即时战斗佳作。一九九八年的优秀即时战斗游戏,还有3D科幻的《战争游戏》和《KKND2:风起云涌》等一大串。连大宇资讯也出了个《幻界霸者》,玩即时战斗游戏的玩家随处可见。这类游戏操作简单,上手容易,真实、激烈、刺激,又能联网对战,拥有大量玩家,相信到了一九九九年,这股热潮还是不会降温。

三、角色扮演,精品展现

NEWWORLD COMPUTING公司的《魔法门》系列,一直是世界各国玩家的珍藏。一九九八年NEWWORLD COMPUTING公司推出了跨世纪大作《魔法门VI——天堂之令》。《魔法门VI》的游戏画面与这一系列的前作相比,给人一种焕然一新的感觉。它照例采用第一人视觉,但那实感超强的3D立体画面、鲜艳宜人的色彩,已经不是与前作所能同日而语。更让玩家最为神魂颠倒的是:它有个与众不同任务系统;一个似幻似真的即时系统(包括即时战斗和昼夜变化);一个让人着迷的职业升级系统;一个创新的追随者系统。整个这些合起来,就能让你随时几乎百分之百的融入故事,进入一种前所未有的“虚拟环境”状态。总之,在游戏中,你会感到遇到的每一个人都是活生生的,每一处景色都是真实的,这在俺以前所玩过的所有游戏中都是前所未有的。《魔法门VI》在这方面可以说目前的顶峰。着实让俺有种“会当凌绝顶,一览众山小”

的感觉。

令俺特别感动的是,UBISOFT公司特地为这个游戏出了汉化版,彻底解决了中文玩家看不懂英文任务“说了些啥?”这个难题,使玩家倍感亲切,也使这个“世界名著”成为中国的游戏收藏家愿意保留的东西。

一九九八年,史克威尔的《最终幻想VII》算得上电子游戏移植到电脑的一个里程碑。

从热门电子游戏移植到PC机上的《最终幻想VII》,比在电子游戏机上的图象还华丽。其色彩超级的鲜艳,角色又是第三人称3D的,看上去相当爽。另外,游戏中的魔法攻击令人眼花缭乱,声光俱佳,这一切都充分体现了史克威尔的一流美工水平。四张CD容量的《最终幻想VII》的游戏地图惊人的庞大复杂,其中找路、探宝、行侠仗义等所耍玩家做的事相当多,甚至还要喂养一种叫“陆行鸟”的宠物,可以消耗玩家大量游戏时间,可以说是一个空前耐玩的游戏。

游戏中的魔法系统很有特色,其中的魔法不是学习得来的,而是通过在路上捡或者购买魔石来装备在武器上,这种设计不仅使玩家增加了找宝的兴趣,而且通过限制魔石的出现地点,使玩家的魔法能力在整个游戏中平衡发展。

游戏发表之初的一大堆BUG现在已经被大量的“补丁”所救。而没有被汉化,则是《太空战士VII》对中国玩家来说是迄今为止的最大遗憾。

在中国人制作的RPG游戏方面,一九九八年大宇资讯的《阿猫阿狗》带给玩家耳目一新的感觉。由于其中的猫猫狗狗都是些“宠物”因此,这个游戏被称为“新时代宠物派RPG”。《阿猫阿狗》轻松活泼的游戏风格,极富童话色彩的故事情节,使它成为一九九八年为少年儿童准备的最佳礼物。

一九九八年,智冠科技出版了它的年度RPG大作《风云》,以精美的画面和很派的武打场景,风云了武侠RPG市场。不过,其中的主角的品质不足以让玩家喜爱以及没有让玩家产生心酸的感觉,使许多内地玩家觉得它不及《仙剑奇侠传》。而在沿海一带,玩家更喜欢具有强烈时代感的《风云》而把《仙剑》抛在一边。这也表明了一九九八年玩家对《仙剑》一类“哭戏”的评价也有了一定改变。

四、冒险动作,特种兵独领风骚

一九九八年玩家终于找到了一个可以称得上冒险动作游戏“里程碑”的特种部队作战大作——《二战特种兵》(COMMANDOS)。

《二战特种兵》游戏的3D画面做得非常真实,其中的地形及其所有武器、车辆、建筑物、战斗人员,都是完全按照二次大战中实体的同等比例绘制,有真人电影般的临场效果。在游戏中你能见到五十种以上的车辆、舰艇和军队。

《二战特种兵》最引人注目的地方,在于它那全新的战术策略设计:在完全采用即时战斗方式的同时,必须去对付敌人的岗哨和巡逻队。而敌人的战斗人员一般分固定岗、流动哨和巡逻三种。由于敌人的火力很强,面对面的“正规战”肯定是打不赢的,必需动脑分析敌人的行动路线和视野死角,从敌人的背后去消灭敌人。正因为它对玩家谋略的要求较高,可以说是“即时战斗”和“智力游戏”的完美结合。所以游戏显得特别有趣好玩。因此,它成为一九九八年最为流行的冒险动作游戏。

一九九八年,冒险动作类游戏除了《二战特种兵》外,表现塑料玩具兵在战场上的“丰功伟绩”《模拟军人》(ARMYMEN)也十分引人注目。

特别具有创意的是,在《模拟军人》中所有的游戏环境都是塑料的,也就是说,不仅游戏的主角是塑料士兵,其中出现的武器装备如坦克、直升飞机、房屋、草木等等一切的一切,都是塑料的。真让童心未泯的玩家有一种说不出的亲切感。

(下转 P258)

程序的优化和完善

不知不觉,“跟我学 VB”的讲座已快结束了,在这个系列的最后一讲中,该给大家讲什么呢?心铃想了很久:凡事既有其始,必有其终。所以这次就讲讲 VB 程序的完善和优化。

从前面各讲中可以看到,在用 VB 编程时,界面的设计仅仅是第一步,而程序代码的编制才是其实现功能的核心(正如在系列的第 3 讲曾经说过的的那样),这包括了调试、修改、优化和生成 .EXE 文件(安装程序)等等。下面介绍一些 VB 编程的一些小的技巧:

跟着心铃学 VB (10)

1. 避免语法错误

Visual Basic 提供语法检查器,这是 VB 的一个很不错的特性。当用户键入每一行代码时,语法检查器都要对它进行检测。如果代码中有错误,那么当用户键入下一行代码时,语法检查器就会提醒用户注意该问题。如果读者在使用时没有发现这个功能,可以通过以下步骤添加:在“工具 1 选项”的“编辑器”栏目中找到“自动语法检测”项,要确实它被选中,语法检查器才能起作用。

Visual Basic 另外一个最让心铃协商的功能是它能恰当地把用户输入的關鍵字改写成 VB 内部的关键词,并用蓝色显示出来。这样用户在输入代码时,就不用再象其它的语言那样为这个关键词的大小写而犹豫了,而且它也为用户是否正确键入了一个命令提供了一个“语法”的可视指示。

2. 代码完成辅助器

Visual Basic 5 还提供了另外一个新特性——代码完成辅助器。在输入代码时,辅助器能根据情况自动弹出相关语法或对象的属性列表;当然心铃认为这个新功能并不能加快多少编写代码的速度,但它确实能减少一些拼写错误。

下面将介绍一些程序优化的技巧,以我们前面编写的“藏书管理”为例。

3. 把运行窗口放在屏幕的中间

在运行程序时,我们发现界面窗口的位置是不定的,这样很不好看,有什么方法可以克服这个问题呢?VB5 特别增加了一个专门解决这个问题新属性——StartUpPosition,它返回或设置一个值,指定对象首次出现时的位置。

语法:对象名.StartUpPosition = position。Position 是整数,规定当对象在“设置值”中显示时的位置:0 - UpManual,没有指定初始设置值;1 - Owner,对象在所属的项目中央;

2 - Screen,在屏幕中央;3 - WindowsDefault,在屏幕的左上角。

在 VB5,我们可以在程序中,也可以在“属性”窗口中通过 StartUpPosition 属性设置对象窗体运行时的初始位置。

在这里,心铃顺便给仍在使用 VB3 或者 VB4 的用户提供一个使窗体处在屏幕中央的方法——建立一个过程并调用。

```
Public Sub CenterForm(frmTarget As Form)
    '把窗口移动到屏幕的中央
    frmTarget.Move (Screen.Width - frmTarget.Width) / 2,
    (Screen.Height - frmTarget.Height) / 2
End Sub
Private Sub Form_Load()
    CenterForm Me '对当前对象调用过程
End Sub
```

4. 快速选中文本框的内容

当我们在利用文本框或 Label 输入内容时,有些时候框里已经预设了一些内容:如“藏书管理”程序中添加新书时的时间输入框和在管理已有图书的各个条目等等,我们需要能象许多应用软件那样,当光标(焦点)移动到该框时能全部选中框内的内容。这样,用户就能叙述地输入或修改已有的内容。下面的例子即可实现这种“快速选中”功能:

```
Public Sub FocusMe(ctlName As Control)
    '定义“快速选中”的函数
    With ctlName
        .SelStart = 0
        .SelLength = Len(ctlName)
    End With
End Sub
```

下面是编制当光标(焦点)移动到该框时,调用过程:

```
Private Sub txtFocusMe_GotFocus()
    '注意是 GotFocus 过程
    Call FocusMe(txtFocusMe)
End Sub
Private Sub txtOther_GotFocus()
    Call FocusMe(txtOther)
End Sub
'当按 Tab 或用鼠标选中输入框时就会发现框内的内容被全部选中。
```

上面,心铃介绍了 4 个 VB 的小技巧,其实 VB 的技巧是很多的,关键要我们去摸索。

即使是在这个系列中主要编写的那个“藏书”管理的小软件,经过上面的修改、完善后仍有一些问题:如删除数据库的记录时,心铃发现删除到最后一个后,再按“删除”按钮会出现错误等等。心铃结合各讲的内容对程序进行了完善,解决“删除”的问题。这个程序在心铃看来已经算是考虑了各种可能的情况,但仍有一些地方不够满意。希望这个小软件能够给读者带来方便,如果读者对它还有什么意见、要求,欢迎通过《软件报》与心铃联系,在此非常感谢两个月来阅读这个讲座的所有读者,尤其是一些热心读者提出了意见,帮助心铃初步完善了这个程序;最后还要特别感谢《软件报》给了心铃这个宝贵的机会,和广大初学者一起来学习、探讨 VB5 的编程。

至于制作 VB 程序的安装盘的过程,由于时间关系就不在此介绍了,有机会心铃将在以后作出讲解(如果读者很心急的话,请参阅《软件报》第 37 期第 19 版的“回音壁”一文)

程序界面详见前面的讲座,程序代码如下。

```
1. 构造了一个模块 Module1。
Global Book_Append As Boolean
'记录“添加”按钮情况
Global Book_Update As Boolean
'记录“更新”按钮情况
Public Sub FocusMe(ctlName As Control)
    '定义“快速选中”的函数
    With ctlName
        .SelStart = 0
        .SelLength = Len(ctlName)
    End With
End Sub
2. Form1 的代码
Dim TotalRecords As Integer
Private Sub cmdArrange_Click()
    Form1.Hide
    If optBook.Value Then
        Load frmBook
        frmBook.Show 1
    ElseIf optLend.Value Then
        Load frmLend
        frmLend.Show 1
    End If
    TotalRecords = Data.Recordset.RecordCount
    If TotalRecords > 0 Then
        cmdDel.Enabled = True
    Else
        cmdDel.Enabled = False
    End If
    If Book_Append = False Then
        按了添加按钮
    If Book_Update = False Then
        按了更新按钮
    Data.Refresh
    Data.Recordset.MoveLast
    End If
End Sub
Private Sub cmdDel_Click()
    On Error GoTo ll
    '用 Goto 语句解决“删除”错误
    Data.Recordset.Delete
    Data.Recordset.MoveNext
    TotalRecords = Data.Recordset.RecordCount
    txtBookNum.Text = "共有" & Total-
```

Records & ”条记录”

```
If TotalRecords > 0 Then
    cmdDel.Enabled = True
Else
    cmdDel.Enabled = False
End If
Exit Sub
ll: msg = "记录已到数据库的底部"
back = MsgBox(msg, 48, "警告")
Data.Recordset.MoveLast
End Sub
Private Sub cmdQuit_Click()
    End
End Sub
Private Sub optBook_Click()
    cmdArrange.Enabled = True
    Data.RecordSource = "book_all"
    Data.Refresh
    TotalRecords = Data.Recordset.RecordCount
    If TotalRecords = 0 Then
        cmdDel.Enabled = False
    Else
        cmdDel.Enabled = True
    End If
End Sub
Private Sub optLend_Click()
    cmdArrange.Enabled = True
    Data.RecordSource = "book_lend"
    Data.Refresh
    TotalRecords = Data.Recordset.RecordCount
    If TotalRecords = 0 Then
        cmdDel.Enabled = False
    Else
        cmdDel.Enabled = True
    End If
End Sub
Private Sub optRarity_Click()
    Set dbs = OpenDatabase("c:\x\tmp\vb\book.mdb")
    '选择 book_all 表中的相关记录,并且复制到 book_rarity 的新表中。
    Set Rs = dbs.OpenRecordset("SELECT 书名,作者,价格,购买时间" & " FROM book_all where 重要性='重要'")
    Set Data.Recordset = Rs '为 Recordset 赋值
    Data.Refresh
    dbs.Close
    cmdArrange.Enabled = False
    TotalRecords = Data.Recordset.RecordCount
    If TotalRecords = 0 Then
        cmdDel.Enabled = False
    Else
        cmdDel.Enabled = True
    End If
End Sub
Private Sub Form_Load()
    Data.DatabaseName = "c:\x\tmp\vb\book.mdb"
    Data.RecordSource = "book_all"
End Sub
3. frmBook 的代码
Private Sub cmdAdd_Click()
    Data1.Recordset.AddNew '生成新的记录
    txtFields(3).Text = Date
    '购买时间"赋初始时间值
    txtFocus '光标移至"书名"处
    cmdAdd.Enabled = False
    按"添加"后,添加按钮失效
    cmdDelete.Enabled = False
    按"添加"后,删除按钮失效
    Book_Append = False '按下"添加"按钮
End Sub
Private Sub cmdDelete_Click()
    TotalRecords = Data1.Recordset.RecordCount
    On Error GoTo e1
    Data1.Recordset.Delete
    Data1.Recordset.MoveNext
    Exit Sub
e1: If TotalRecords > 0 Then
    msg = "记录已到数据库的底部"
    back = MsgBox(msg, 48, "警告")
    Data1.Recordset.MoveFirst
    Else
        msg = "数据库内无内容"
    End If
End Sub
```


軟件報

SOFTWAREWEEK

1998年12月26日 52期 总第639期 统一刊号:CN51-0106

订阅代号:61-74 ★★★★★ 贴近读者 实用普及

IBM 与核心软件携手实现 TCO 解决方案

北京核心软件有限公司与 IBM 最近达成捆绑销售 CoSession32 和 ConfigSafe 的协议。CoSession32 用于系统的远程支持与维护, ConfigSafe 则可以瞬时恢复出现故障的 PC。这两者相结合,可以全面缩减 TCO(总体拥有成本)。传统的观点总是强调硬件成本。事实上系统管理等无形成本的占有率在逐年升高。为此 IBM 提出缩减 TCO 的概念。于 12 月 15 日在汉威大厦,与 Intel 公司举行联合研讨会,共同构成“先进可管理性联盟”——AMA。

创办一个软件企业或者其他高科技产业时,资金、带头人、项目常常是人们关心的几个主要因素。但最重要的是人,没有由优秀人才组成的梯队(Team Work),有资金、有项目也不一定能够办成大事。其中,带头人尤为重要,国外许多所谓的猎头(headhunting)公司,就以此为业。

人们常常问:创办一个软件企业时,应该先有项目还是先有人?根据笔者的实际体验,项目和人是紧密相联系的,因此应该说,先有项目是可以的,先有人也是可以的,当然二者同时兼有

则更好。但如果一定要定出一个最关键的因素,那笔者的回答是人,首先是要有能“领军”的带头人。有了带头人,进而可根据客观情况,作好企业的业务定位,然后根据这个定位,吸引和引进相应的人才和项目。经验证明,强有力的技术队伍是引进项目最重要的基础。在引进人才时,既要重视引进技术人才,也要注意引进管理和经营型人才,以及有市场开拓能力的人才。引进人才时要注意人员的层次搭配。再加以很好的组织和管理,以形成有战斗力的梯队。其中,核心队伍的建设尤为重要。本文拟主要结合微软的有关情况来加以讨论。

从比较成功的软件企业来看,作为带头人,其技术知识、商业上的敏锐感及领导管理能力极为重要。微软能在软件界称霸,很大程度上是因为有比尔·盖茨这样的总裁。很少有公司能够拥有像比尔·盖茨这样既精通专业技术,又知道如何把它们转化为数十上百亿资产的总裁。

当然,光靠比尔·盖茨还不行,还需要一大批其他人士。从大的方面看,还需要一大批中高层的经理,和更多的开发技术人员。微软有了杰出的领导者,一支卓越的中高层管理队伍,一大批勤奋努力的员工,他们不仅对技术和市场有很深的了解,也知道如何去赢得成功,其结果是造就了微软今日的霸主局面。

在公司的组织管理方面,微软始终坚持遵循这样一个原则,即坚持挑选那些既懂专业又懂经营之道的精明人士来担任各级领导职务。那种“外行领导内行”的理论在微软那里从来就不起作用。

在美国,许多公司雇用和提升的条件仅仅基于对管理能力的考虑,而不大看重他们的技术知识和经营管理相结合的程度。但是微软在选拔经理人员时,则把他们技术知识和运用技术知识去赚钱的能力放在首位。微

软重视选拔那些技术水平高,又睿智明理,知道如何运用自己的技术来为公司推出新产品服务的人才。

在很多方面,微软的经理们很象两千年前古罗马军队的百夫长。他们精明能干,办事时不需要、也不希望从上级得到过多的指示,对突如其来的机会和威胁反应迅速。他们拥有从公司得到的足够资源与支持,可以在一

带头人与人员选聘

定的范围内独立运作,各尽其责,只是偶尔才向上级汇报。

限于篇幅,我们这里着重结合微软的实际,谈一下开发人员的选聘。微软在挑选职员,尤其是软件开发人员时条件特别苛刻,在挑选软件开发人员时,在应征者中往往只能有 2-3% 的人士被雇用。

微软公司的员工平均年龄大约 30 岁,其中大多数员工相当年轻,特别是搞应用程序的开发人员。微软的全部雇员中,有大约一半直接来自大学,从得到各种学位的毕业生中挑选。笔者过去也有这样的经验,愿意招收年轻人,特别是刚从大学毕业出来的学生,因为他们的可塑性强,不良的习惯较少,因而更容易溶入一个比较理想的企业模式之中。

在微软早期,规模还比较小的时候,都由公司的头头比尔·盖茨等直接对求职人员进行面试。后来规模大了,就安排有专门的招聘人员来处理此事,但招聘人员并没有直接招聘人员的权力,而只是对招聘一事的全过程进行管理。微软每年都要派招聘人员去美国许多大学(大约 50 所)进行招聘工作,既去名牌大学,也去一些地方院校(特别是为了招收客户支持工程师和测试人员),同时还去一些国外的大学。招聘人员参加由技术部门和产品部门的资深人员主持进行的面试。经初选后,有希望的候选人还要到微软的总部西雅图去进行复试(通常从应聘者中挑出 10-15% 参加复试),最后再决定录用与否(通常仅雇用参加复试人员的 10-15%)。一个与笔者联系颇多的年青人亲自告诉我,在其拿到硕士学位前的某个时间,微软到该校进行招聘,入选后,微软稍后再邀请她去西雅图的微软总部进行面试,往返旅行的有关费用全部由微软包干。面试由相应部门的技术人员主持(约有四、五个人),那一次,她一人的面试时间就长达 4 个小时。由此可见微软对聘用开发人员的重视与认真程度。

面试的目的不仅仅看候选人有多少编程和测试软件的知识,以及有没有市场营销的专长,更重要的是,要抽象地判断候选人的智力水平。微软判定新雇员的四个重要素质是:雄心、智商、专业技术知识和商业判断能力,而在这四个重要素质中,智商被认为是最重要的素质。例如,在微软进行面试的一般性问题上,就有诸如“请你估计一下密西西比河的流量?”,或者“你能否告诉我们美国的加油站有多少?”这样的问题。其实,被面试者的答案准确与否并不重要,关键是看重被面试者分析问题

的方法。Windows NT 组的开发经理汤普生曾评论说:“你要想发展得快一些,就要有一个高效的招聘面试过程。好的招聘人员对于某些重要的品格具有不可思议的洞察力……。任何只靠人事部门来招聘人员的公司,其结果是注定要失败的。”微软研究部副总裁罗歇德也对面面试选过程大为称赞,他说:“我不敢保证筛选出了所有的优秀人才,但被筛选出来的肯定都是优秀人才。”

微软的工作气氛几乎是迫使人们加班加点地工作,基本上只有愿意长时间工作的人才能坚持下来。这种工作狂热使人们可以一连三四天日以继夜地连续工作,而微软 OFFICE 项目的程序经理康纳尔认为,这正是微软的成功之处。为了更好地考验员工的决心,微软仅付给员工相对较低的工资,并且在一开始就拒绝支付加班费。比尔·盖茨事实上建立了不给加班费的政策。不过,从 1982 年开始他发放年度奖金,并给员工配股。到了 90 年代,因微软股票持续上涨,此类补偿金的数目已相当可观。现在给员工的奖金包括高达 15% 的一年两度的奖金、股票认购权,和用工资的一定比例购买股票时所享受的折扣。

在微软,每年有高达 10% 的新员工因种种原因离职而去,并且在新员工进入公司的头五年里,这个比例基本上保持不变,但是有了五年经验以后,几乎便没有人永久性的离开公司了。从 80 年代末起,人员调整保持在稳定的比例,但开发部门的调整比例要低得多,每年仅为 3%。人员调整主要来自何处呢?主要来自工作性质比较机械、重复的部门,如产品支持部和制造部等。根据对生产能力的评估,微软每年一般要解雇 5% 的员工,但这一广泛的裁减并不适用于搞开发工作的人员,看来,对开发人员特别珍惜,更为审慎,手下留情。 □本报编委 李智渊

照片小肥皂，多有趣的名字。这是一款 MetaTools 公司新近推出的照片处理软件。目前市面上流行的照片处理软件很多，如 Photoshop, paint 等都是非常好的图像处理软件。如果您只想处理一些个人照片或对图像快速加工，Kai's PhotoSoap 就具有其得天独厚的优势。那么 Kai's PhotoSoap 究竟有什么过人之处呢？下面让我们共同进入 Kai's PhotoSoap 的世界，亲身体验一下吧。

打开 Kai's PhotoSoap，首先映入眼帘的是七个 U 字形排列的图标，分别分别为 INRoom (输入工作室)、PrepRoom (前期工作室)、TonesRoom (色调工作室)、ColorRoom (色彩工作室)、DetailRoom (细节工作室)、FinishRoom (完成工作室)、OutRoom (输出工作室)。

1. IN Room (输入工作室)

输入工作室有该图像分类浏览器。左侧的命令面板是该工作室的核心。如果您想输入图像请使用 Open 命令面板。点击“File”命令可从您的计算机中打开一幅图像并把它送到前期工作室中。点击“Folder”命令，可将一个文件夹中的所有图像装入 INRoom 工作室。

2. Prep Room (前期工作室)

从 INRoom 工作室获得的图像必须送入前期工作室进行预处理。前期工作室主要用来决定图像的大小，旋转角度以及最终图像的范畴。送入的图像出现在主工作面板上。主工作面板上的四条线用于决定最终使用哪部分图像。主工作面板左侧为旋转工具，利用旋转工具可将图像旋转 180 度，90 度，也可将图像上下或左右镜向图像，甚至还可以对角翻转图像。主工作面板的右侧有三个按钮，分别为 Reset, Enhance 和 Lock。单击键可将推拉条恢复到他们的缺省位置；单击 Enhance 可增强您的图像；单击 Lock 键可锁定这种增强效果。右下角由大到小的渐变条为重置图像尺寸条。单击并向上拖动其右侧的红色按钮，可无限增大您的图像。

3. Tone Room (色调工作室)

ToneRoom 工作室用来调节图像的亮度和对比度。其核心部件为 Tone 控制器。控制器上共有三个滑块，最左侧的滑块用于控制总体强度；中间的滑块用于控制图像的亮度；右侧的滑块用于控制图像中明暗区域的对比。点击控制器右侧的粗线可弹出一个均衡器，该均衡器用于进一步调整图片的亮度。由左一到右滑块依次为：Shadows (阴影调节)；Mid-tones (中色调)；Highlights (高光)。单击左下部的粗线可弹出记忆面板，用于存储您不同的调整效果。控制器的左上部还有两个按钮。单击绿色的按钮可保存当前的效果。单击红色按钮可重置过滤器的您的色调感觉怎么样？不妨试试。

4. Color Room (色彩工作室)

色彩工作室主要用于调整颜色的冷暖色调和饱和度。该工作室的控制器与色调工作室的控制器非常相似。

5. Detail Room (细节工作室)

细节工作室主要用于图像细节部分的操作。除了图像操作面板外，该工作室共为用户

提供了 5 个调整工具，分别为 Smooth (光滑) 工具、Clone (复制) 工具、Heal (治愈) 工具、RedEye (消除红眼) 工具和 Sharpen (锐化) 工具。工具左侧的控制灯变成红色表明该工具处于激活状态。Smooth 工具用于在不失去边缘细节的前提下光滑斑点区域；Heal 工具用于清除图片上的垃圾和污点。使用 RedEye 工具能够很轻易地去除照片中的红眼情况。Clone 工具允许您利用图像中的任一部分作为资源进行复制，其功能类似于 Photoshop 的图章工具。例如您可以将图像中的一朵花复制为一丛花。Sharpen 工具可以使一幅模糊的图像，变得清晰。另外每一种工具还有三种强度选项可供选择，逐一一试之下，您会找到最适合您的图像的效果。只有五种工具与其他图像处理软件相比似乎少了点，但应用时您会发现它们几乎能满足您对图像的所有要求。

6. Finish Room (完成工作室)

FinishRoom——完成工作室最能体现 Kai's PhotoSoap 软件的与众不同之处。该工作室可将您的照片制作成贺卡，日历，名片片或者别具一格的艺术像片。

首先，让我们了解一下工作室屏幕中最抢眼的部分——图像工作面板。该面板可将

作为一个中国用户，不失为一大遗憾。

7. Out Room (输出工作室)

顾名思义，输出工作室主要用于图像或照片的输出。该工作室是按钮最少，操作最简单的工作室。在屏幕左方有一个由大到小的渐变条，通过滑动渐变条右侧的红色滑块，您可以不断减小您的输出图像，如果您想将您的图像或照片公布到网页或发 E-mail 给您的朋友，该操作必不可少。屏幕上的四个按钮作用分别为：存储图像或照片 (Save 按钮)；打印图像或照片 (Print 按钮)；设定打印机设置 (Pagesetup 按钮)，退出 Kai's PhotoSoap (Quit 按钮)。另外还有一个技巧需要告诉您，当您缩小您的图像尺寸前，您最好先对原始图像作一个备份。这样在您再次应用时，图像就不会丢失任何信息。

也许您还记得 Photoshop 和 UleadImpact 为我们提供的图形编辑，Kai's PhotoSoap 同样为我们提供了三个可供编辑的工具箱。

如果您稍稍留意，便可以看到在图像操作面板的左、右侧和下部有三条粗线。点击每条粗线便可分别拉出一个工具箱。左侧的工具箱中放置了各种各样的绘图工具，如铅笔、毛笔、刷子橡皮等等。在工具箱内单击便可取

出这些工具。不用特殊说明，

Kai's PhotoSoap 的形象设计使您一看便知该工具的功能。右侧的工具箱可称为记忆工具箱。它与 Photoshop 5.0 新提供

使用照片小肥皂“清洗”照片

对照片的所有操作直观地反映出来。面板四周的箭头可用于水平或垂直翻转整个图像；角点的箭头可使图像作 90 度旋转。图像工作面板左侧的箭头用于对当前物体作 90 度或 180 度旋转，亦可对当前图像作镜向处理。点击图像面板下侧的粗线可拉出一个有 12 个存储点的记忆工具箱，利用这些存储点我们可以直观地记忆当前图像，以便今后调用。另外，按住 Alt + 单击存储点可删除该区存储内容。屏幕左下角有三个按钮，分别为 Backgrounds (背景)、Edges (边缘)、objects (物体)。Kai's PhotoSoap 为您提供了上百种背景供您选择，双击或单击 + 拖动既可调用任何背景。如果 Backgrounds (背景) 选择为 None, Color (颜色) 按钮即变成可操作状态。单击右侧的粗线可弹出色彩控制条供您为照片设定单色背景。Edges (边缘) 按钮为您提供了几十种边界，使您的作品鲜明，更具艺术感。您还可以利用 Objects 按钮为图像添加丰富、幽默的小艺术品，如美丽的花朵，可爱的小动物等。您还可以为您的照片添加一个魅力十足的像框。如果您想把您的照片制作成网页，您还可以使用多达上百种的各式各样的按钮，颜色 (Color) 按钮的上方是一个由大到小的渐变条，拖动渐变条右侧的滑块，您可以任意放大或缩小当前所选周期。

屏幕的左上角为您提供了 Save、Print、AddText 三个按钮。Save 按钮用于存储最后所得图像，Print 按钮用于将当前图像打印出来。AddText 按钮可在您的图像中加入各种变化的文字。可惜 Kai's PhotoSoap 还没有汉化版，而且只接受单字节输入，所以无法输入汉

字。作为一个中国用户，不失为一大遗憾。

历史面板非常相似，您可以将中间的操作记录在空白面板中，需要时再调出使用。注意按住 Alt 键单击可清空一已有面板。下部的工具箱中包含了六个分割屏幕选项。您可以通过单击任一缩微图，以获得该分割效果。另外通过拖动分割线，您还可以改变分割尺寸。如果您对所提的图像略有不满，您尽可以使用编辑工具使您的图像获得最佳效果。

使用过 Kai's PhotoSoap 软件的用户一定会对它色调深沉、立体感极强的界面难以忘怀。Kai's PhotoSoap 在界面美观方面的功夫超过了任何一款您熟悉的图像处理软件。无论是面板还是按钮，都尽量采用圆弧过渡，决没有任何棱角出现。每一个部件的设计都力图图形化，使您一看便知它的功能。Kai's PhotoSoap 的追求是“既使您是一个初学者也会很容易上手”。与其它单一界面内执行所有操作的图形软件不同，Kai's PhotoSoap 采用流程化设计。整个处理过程分别在七个工作室中完成。每个工作室只处理少量的工作，这样更便于您集中精力处理好每一个细节。布局的随意性是 Kai's PhotoSoap 软件的另一大特点，界面中的每一个组件都可以在整个界面内移动，您可以形成具有个人特点的局面。别具一格的抽屉式设计，绘图工具和图片布置的随意性，更能体现出程序设计师的追求。“与众不同”，我相信这是每一个 Kai's PhotoSoap 软件用户的共同心声。

如果您正为选择何种软件作为您的照片处理器而拿不定主意，我建议您选择 Kai's PhotoSoap 作为您的首选。试试看，您决不会后悔。

□黑龙江 李戟

新式的滚轮鼠标可以实现滚屏浏览功能，而不用点击窗口上的滚动条，方便是方便，但价钱也不便宜！现在好了，只要您把 pointix 软件安装完成，运行它后，不需任何其它操作，您的鼠标就有了滚屏功能。使用方法非常简单：按下鼠标右键，在滚动方向（上下左右均可）微微拖动一下，窗口中内容就会向指定方向滚动，直到您放开鼠标右键。您试一下，真的很好用。

尽管滚屏功能就已经让 pointix 物超所值，但如果您以为 pointix 只有这点功能，就太委屈 pointix 了。事实上 pointix 还是一个超级桌面管理专家。通常您为了能快速启动某个应

功能不凡的鼠标增强软件——pointix

用软件，常常在桌面为它建立快捷方式，久而久之，桌面变得杂乱无章，很不容易查找。现在您可以把这些软件分门别类地定义成 pointix 中的菜单或工具条，pointix 会用一种全新的方式使您可以随时随地、方便快速地启动它们。

通常我们称点击鼠标为“click”，pointix 定义了四种新的鼠标移动方式，它称之为“glick”：

- (1) “q”glick：鼠标逆时针划圆
- (2) “p”glick：顺时针划圆

(3) “r”glick：快速地将“一”字形左右滑动鼠标

(4) “i”glick：快速地将“1”字形上下滑动鼠标

再加上是否按下 Ctrl 或 Shift 键的情况，又衍生出 8 种移动方式。

运行 pointix 后，您随意“glick”几下，就会弹出 pointix 缺省定义的菜单或工具条，主要是 pointix 提供的一些小软件，如日程表、计算器等，点击它们即可运行了。当然也可以通过 WordSpace Manager 来定制自己的“glick”。

您可以在 www.pointix.com 下载该软件。

□四川 李勇

当您使用迷人的 Photoshop 进行图像编辑处理时,如果使用到工具箱中的绘图工具(如 Pencil Tool、Airbrush Tool 等)、进行图像合成(Apply Image)进行通道计算(Calculations)或对具有多个图层(Layer)的图像进行图层操作时,在它们的调色板或对话框中都涉及到一个选用何种合成模式的问题,选择正确的合成模式,不但有利于简化图像的编辑操作,而且许多特殊效果的形成都离不开合成模式的单个或组合的应用,现将各种合成模式的作用原理与产生的效果一一解析如下,希望能有助于您对 Photoshop 的深入理解与学习。

一、图层(layer)中的合成模式

在图层(layer)调色板上的下拉菜单中,共有十七种合成模式供您选择,它们是:

1. Normal(普通合成模式)

当 Opacity(不透明度)值设定为 100% 时,该合成模式将正常显示目标层(当前层),且该层的显示不受其它层的影响。当 Opacity 设定值小于 100% 时,目标层的每个像素点的颜色将受到其它层的影响,并根据当前的不透明度值和其它层的色彩来确定显示出来的颜色。

2. Dissolve(溶入合成模式)

该合成模式控制层与层之间的融合显示,其最终效果将受到目标层的羽化程度和不透明度的影响。Dissolve 合成模式对于有羽化(Feather)边缘的层将起到重大的影响,制造出最明显的效果,如果目标层没有羽化边缘,或是该层被设定为完全不透明,则该模式几乎不起作用。

3. Multiply(相乘合成模式)

该合成模式将形成一种光线透过两张叠加在一起的幻灯片投射到屏幕上的效果,结果呈现出一种较暗的效果。它的计算公式是: $(Source) \times (Target) \div 255 = Result$,即将源图像(Source)和目标图像(Target)的像素值相乘,然后用白色的亮度值 255 来除。

4. Screen(叠光合成模式)

该合成模式与 Multiply 相乘合成模式相反,它相当于把两张幻灯片分别放在两个独立的放映机上,并且投射到同一屏幕上,结果呈现出一种较亮的效果。它的计算公式是: $[255 - (255 - Source) \times (255 - Target)] \div 255 = Result$,通过公式计算后,结果中目标图像的像素值比源图像的像素值要大,从而可以产生一幅整体上明亮一些的效果。

5. Overlay(重叠合成模式)

该合成模式将根据底层的颜色,将目标层的像素进行相乘或覆盖。使用该模式可能导致目标层变亮或变暗。如果把明亮的光源色彩和目标层相混合时,它们会被覆盖住,而用深色相混合时,它们会相乘,因此该模式对于中间色调影响较明显,而对于高亮度区域和暗调区域影响不大,产生一种高反差的效果图。

6. Soft Light(柔光合成模式)

该合成模式与 Overlay 重叠合成模式的作用原理相似,但效果要柔和一些,产生一种柔和光线照射的效果。

7. Hard Light(强光合成模式)

该合成模式与 Overlay 重叠合成模式的作用原理相似,但效果要强烈一些,产生一种强烈光线照射的效果。

8. Color Dodge(闪曝合成模式)

该合成模式将使目标层中像素的色彩加亮,并反射背景色彩。

9. Color Burn(烧焦合成模式)

该合成模式将使目标层中像素的色彩加深,并反射背景色彩。

10. Darken(加暗合成模式)

该合成模式的作用是对底层图像和目标层图像中每个像素的值进行比较,在底层图像中任何一个比目标层图像中暗一些的像素将

取代这些亮的像素。在混合灰度图像时,暗一些的像素将取代亮一些的像素。在混合彩色图像时,Photoshop 对每条通道的颜色值进行比较,然后用暗一些的颜色值的像素取代亮一些的颜色值的像素。

11. Lighten(加亮合成模式)

该合成模式的作用和 Darken 模式的作用正好相反。在对底层图像和目标层图像中每个像素的值进行比较时,用底层图像中任何一个比目标层图像中亮一些的像素来取代这些暗的像素。

12. Difference(差异合成模式)

该合成模式的作用是从源图像中减去目标图像中的对应的像素的值,其计算公式是: $Source - Target = Result$ 。该模式形成的效果取决于目标层和底层像素值的大小,如果计算结果为负数,Photoshop 简单地把它变为正值以获得一种负相效果。

13. Exclusion(排斥合成模式)

该合成模式由亮度值决定了是从目标层

中减去底层色还是从底层色中减去目标层色,其效果比差异合成模式要柔和一些。

14. Hue(色相合成模式)

该合成模式是利用 HSL 色彩模式来进行合成的,它将保留目标层像素的色相不变,将之同底层图像的亮度和饱和度混合起来形成特殊的效果。

15. Saturation(饱和度合成模式)

该合成模式将保留目标层像素的色相不变,将之同底层图像的色相和亮度结合起来形成特殊的效果。该模式产生的效果很轻微,通常要结合其它的综合模式来使用。

16. Color(色彩合成模式)

该合成模式产生的效果基本上与 Hue 色相合成模式产生的效果一样,它将保留目标层像素的色相和饱和度,而用底层的亮度值进行混合。

17. Luminosity(亮度合成模式)

该合成模式与色彩合成模式相反,它将保留目标层像素的亮度值,而用底层的色相和饱和度进行合成。该项是除了 Normal 项之外的唯一能够完全消除纹理背景干扰的模式,这是因为亮度合成模式保留的是亮度值,而纹理背景是由不连续的亮度组成的,被保留的亮度将完全覆盖纹理背景上,这样就不被干扰了。

注:Photoshop 用来计算一个像素亮度值的内部公式为:

亮度值 = 30% 的 Red 值 + 59% 的 Green 值 + 11% 的 Blue 值

二、图像合成(Apply Image)与通道计算(Calculations)中的合成模式

在图像合成(Apply Image)与通道计算(Calculations)对话框的 Blending 选项中共有十四种合成模式,现将前面没有介绍到的二种合成模式解析如下:

1. Add(加合成模式)

该合成模式的作用是从源图像和目标图像中的一条通道中加上对应的像素的值,从而使图像变得明亮。该合成模式还可以让你通过输入一个 Scale(标尺)值和一个 Offset(偏移)值来校对目标图像的像素值。其计算公式是: $(Source + Target) \div Scale + Offset = Result$,当中的 Scale 因子的值从 1 到 2,它被源图像和目标图像的值之和所除,可以产生降低明亮程度的效果。Offset 因子的值为从 -255 到 +255 之间,如果为正,可以使图像变亮,如果为负,则使图像变暗。

2. Subtract(减合成模式)

该合成模式的作用与 Add 合成模式的作用

正好相反,它是从源图像和目标图像中的一条通道中减去对应的像素的值,从而使图像变暗。其计算公式是: $(Source - Target) \div Scale - Offset = Result$,公式中 Scale 因子和 Offset 因子的意思和 Add 合成模式中的一样,如果计算结果出现负值,则将负值作为黑色。

三、工具箱中绘图工具(如 Pencil、Airbrush 等)的合成模式

工具箱中绘图工具的合成模式共有十八种,其中的 Behind 合成模式在前面没有提到,其解析如下:

* Behind(在后面合成模式)

该合成模式仅适用于背景透明的层,当选取 Behind 合成模式时,绘图工具将色彩画在图像后面的层中,只是在透明和半透明的区域色彩才显示出来。当你在不分层的图像或多层图的背景(Background)层上工作时,Behind 合成模式不能使用。

四、下面举两个简单的运用合成模式的实例,希望能加深您的理解。

实例 1: 使用 Gradient(梯度)工具时,运用 Lighten 合成模式来生成一种品质虫卵的效果。

1. 新建一个图像文件,设置各参数为: RGB 模式, 480x360 像素, 72 Pixels/Inch, 白色背景。

2. 将背景层填充为黑色后,设置前景色为白色,背景色为黑色。

3. 从工具箱中选择 Gradient(梯度)工具,设置各选项为:合成模式为 Lighten, Opacity 为 100%, Gradient 为 Foreground to Background, Type 为 Radial, 选中 Dither。

4. 在图像上从左下角开始向右上角以合适的半径拖动几次鼠标,就做出了虫卵效果。因为 Lighten 选项使 Photoshop 只有当选用的颜色比像素的已有颜色亮时才把它应用到像素上去。

实例 2: 用 Difference 合成模式进行通道合成运算来产生霓虹灯的轮廓,然后在 Gradient(梯度)工具中使用 Color 合成模式来给轮廓上色。

1. 新建一个图像文件,设置各参数为: RGB 模式, 480x360 像素, 72 Pixels/Inch, 白色背景。

2. 打开通道调色板,建立一条新的通道#4,设置前景色为白色,激活工具箱中的文字工具,设置字体为楷体,大小为 200 像素,选中 Bold,键入“寻梦”两个字,然后按“OK”退出。

3. 用 Move(移动)工具将文字移到适当位置,按“Ctrl + D”撤消选定。

4. 从下拉菜单中选择 Filter/Blur/Gaussian Blur,设置 Radius 为 5,然后按“OK”退出。

5. 复制通道#4 为通道#5,从下拉菜单中选择 Filter/Other/Offset,设置 Horizontal 为 6, Vertical 为 6,然后按“OK”退出。

6. 从下拉菜单中选择 Image/Calculations,设置 Source1 中的 Channel 为 #4,并选中 Invert,设置 Source2 中的 Channel 为 #5,设置 Blending 合成模式为 Difference, Opacity 为 100%,其它为缺省值,然后按“OK”退出,则产生一条新的通道#6。

7. 从下拉菜单中选择 Image/Adjust/Invert,反转通道#6,按“Ctrl + A”选取整个通道,按“Ctrl + C”复制该通道到剪贴板上。

8. 按“ctrl + ~”回到 RGB 通道,按“Ctrl + V”粘贴通道#6。

9. 从工具箱中选择 Gradient(梯度)工具,设置各选项为:合成模式为 Color, Opacity 为 100%, Gradient 为 Spectrum, Type 为 Linear, 选中 Dither。拖动鼠标从文字的左边到右边,就产生了一种霓虹灯效果的文字。

□河北 杨士冬

Photoshop 合成模式解析

1、内存条种类

内存条是内存芯片的一种安装形式,它的突出优点是占用的主板空间很小、安装简便。目前流行的内存条有两种:一是正在消亡的 SIMM 内存条,即单列直插式存储模块。这是在 486 时代发展起来的一种内存芯片安装形式,常见的 SIMM 具有 72 条引脚,故把 SIMM 称为 72 线内存条(386 时代流行的 36 线 SIMM 内存条已被淘汰),它提供了 32 位数据通道。由于奔腾及其兼容 CPU 具有 64 位数据通道,因此在奔腾主板上一个 back(体)内必须同时插入两条 72 线 SIMM 内存条。二是日趋兴旺的 DIMM 内存条,即双列直插式存储模块。它有 168 条引脚,故称为 168 线内存条。这是在奔腾 CPU 推出后出现的新型内存条, DIMM 提供了 64 位的数据通道,因此它在奔腾和奔腾 II 主板上可以单条使用。

2、内存芯片种类

目前在内存条上安装的内存芯片主要有两种。一种是 EDO RAM,它的速度比普通快页内存高,最快可达 40ns。另一种是 SDRAM,它的读写速度快于 EDO RAM,最快可达 7ns。一般 SIMM 内存条上安装 EDO RAM 内存芯片的居多,而 DIMM 内存条上安装 SDRAM 内存芯片的居多。其辨别方法是:EDO DRAM 内存芯片比较厚、宽度较窄,是 20 脚的,依靠向下弯曲的引脚焊接在 SIMM 电路板上,故芯片与电路板之间有一毫米以上的空隙。而 SDRAM 内存芯片比较薄、宽度比 EDO 宽,引脚多于 20,依靠平直的引脚焊接在 DIMM 电路板上,故芯

片与电路板之间基本上没有空隙,几乎是紧贴

3、存取速度

内存条(也就是内存芯片)的存取速度以 ns(纳秒)为单位来计算,其数值越小,表明内存的存取速度越快。EDO RAM 仍属异步内存,其存取速度多为 60ns(50ns、40ns 的高速 EDO RAM 多用于显卡)。SDRAM 属同步内存,其存取速度多为 12ns、10ns、8ns、7ns 几种。内存芯片的存取速度一般可从芯片上看起来,即连字符后面的数字就是它的存取速度,如“-60”和 HYXXVXXXXXXATC-8 中的“-8”就代表该芯片的存取速度分别是 60ns 和 -8ns。

4、内存芯片的生产厂商

内存生产可分为内存条组装和芯片制造两大部分。前者主要在台湾省、香港和内地等进行,后者主要集中在韩国、日本、美国等大集团手中,台湾省也占有一定的市场份额。主要

主要特征是芯片新旧程度、批号、生产日期等不一,内存条上的焊点不光滑、大小不均。这种情况在一些 36 线和 72 线内存条中较为常见。三是蒙骗顾客。由于内存芯片的生产厂家众多,标识方法各异。一些商家常常玩弄数字或字母游戏以售其奸。如将生产批号或代号说成速度等。四是使用补位片。就是用有坏位的内存芯片与同样品牌但其他位置有坏位的芯片通过搭配,构成一个“能用”的内存条。其特征是同样容量的内存条,它所用的芯片数目明显偏多。如 16M72 线 EDO RAM SIMM 内存条一般使用 7 个内存芯片,但使用补位片的条子就用了 12 片(电路板两面都有芯片)。对 168 线 DIMM 内存条来说,32M 的条子应是一面有芯片的,而 64M 的则是两面有芯片的,依此类推。如果不符合这个规律,就说明该内存条可能是补位条。

6、内存芯片新旧的识别

内存芯片上通常印有 9722 的字样,说明该内存是 1997 年第 22 周出厂的,依此可以判断其新旧。当然,你必须确认它没有被打磨。

7、PC100 内存条选购须知

关于 PC100 内存条有不少错误认识:一是认为能上 100MHz 频率的内存条就是 PC100 内存条,二是认为带 SPD 芯片的内存条就是 PC100 内存条。其实 PC100 内存条是指在主板主频设置为 100MHz 时,CMOS 中的 SDRAMCAS Latency 设置成 2 的条件下能够稳定工作的内存条。因为很多普通 10ns 的 SDRAM 内存条在 SDRAM CAS Latency 设置成 3,也能在 100MHz 主频下稳定地工作,但其性能就比 SDRAM CAS Latency 设置成 2 差些。目前,市面上常见的 PC100 内存芯片有 LG 的 KxxxxVxxxxxCT/CLT-7K、GxxxxVxxxxxCT/CLT-7j、SAMSUNG 的 KxxxxSxxxxBT-H、HYUNDAI 的 HxxxxVxxxxxATC-10P 和 HYxxxxVxxxxxATC-8 等等。

要想买到真正的 PC100 内存条,除了根据上面提供的芯片型号选购外,首先应该注意它使用的必须是六层的印刷电路板,掂在手里比较重(可与其他 168 线内存条相比较)。其次够买时最好能找 CMOS 中的 SDRAM CAS Latency 设置成 2,在 100MHz 主频下运行 Win98(95)一段时间,如果没有问题就可以放心付款。这时因为主板开机时对内存的检查并不十分严格,自检能够通过的内存条,在运行 Win98(95)过程中仍有可能出问题。最后就是不要图便宜,往往价格过低的内存条其质量值得怀疑。 □新疆 光通

内存选购辨

的芯片生产厂商有:韩国的 Hyundai(现代电子,芯片代号 HY),LG-Semicon(芯片代号 GM),Samsung(三星,芯片代号 KM 或 M)。日本的 NEC(芯片代号 uPD),Toshiba(东芝,芯片代号 TC 或 TD),Fujitsu(富士通,芯片代号 MB),SHARP(三洋,芯片代号 LH)。美国的 Motorola(摩托罗拉,芯片代号 MCM)、TMS(德州仪器,芯片代号 TI)。德国的 Siemens(西门子,芯片代号 HYB)。以及台湾省的 Umc、Nanya、Acer、Power、Mosel 等品牌。目前市场最常见内存条使用多是韩国 Hyundai 和 LG-Semicon 两大厂商的芯片。

5、内存条造假手段种种

一是打磨。这是最常见的一种造假手段,它是将劣质内存芯片(主要是一些台湾品牌)上的原有字迹磨去,重新刻印上 Hyundai、LG-Semicon 等优质芯片的型号、出厂日期等。或将一些低速内存芯片经打磨后标注为高速芯片。其最大问题是达不到标称速度,在标称速度下工作时频频死机。打磨芯片的最主要的特征是芯片表面有打磨痕迹,只要对着光线转动内存条仔细观察,就可以发现打磨痕迹。其次,打磨芯片上的小坑和斜面比较浅,字迹模糊,好像是刻上去的。目前市面就有一些 168 线 SDRAM 条使用了打磨芯片。二是使用旧片。它是将一些损坏内存条上的芯片取下来,经过拼凑焊接成为内存条。其

如何降低电脑的风扇噪声

电脑用久了,运行时难免产生噪声,风扇噪声使人烦躁,甚至使你无法集中精力工作。为了降低噪声,一些品牌机使用多块散热片,而减少散热风扇。兼容机较少使用散热片,自然会有较大的风扇噪声。一般兼容机的散热风扇有:机箱电源散热风扇、CPU 散热风扇、机箱内部散热风扇(即高档机箱中的双风扇)。

CPU 原装散热风扇均为滚珠轴承,运行时几乎听不见声音。而散装散热风扇大都是含油轴承,在使用一段时间后,因磨损或润滑油干,噪声逐渐加大,使用时应每隔几个月加一次润滑油,以降低噪声。

机箱电源散热风扇是主要噪声源,因为大多是使用含油轴承风扇,这种风扇价格便宜,噪声相对较大。最好是换成滚珠轴承风扇,购买时要注意区别,抓住扇叶轻推几下,含油轴承有一定的间隙,而滚珠轴承没有间隙。固定主轴的金属套筒为黄色的是含油轴承,白色的一般是滚珠轴承。

降低风扇噪声的措施:

1.保持风扇扇叶的干净,满身尘土工作的风扇运行时噪声很大,应在一个相对清洁的地方放置电脑,并每隔数月给风扇“洗澡擦身”。使扇叶保持干净,以减小与空气的不必要摩擦。

2.给含油轴承风扇加油,从出风面揭下风扇商标,取下主轴上的卡销,再取下主轴上的垫片,橡胶圈、轴承、弹簧和主轴上的其它小零件,清洁干净并擦干后,点上润滑油,再依原样装配好。上油时要适量,使缝隙中充满润滑油即可,太多则会污染扇叶,反而使扇叶容易吸附灰尘。

3.清理电脑机箱内部插线,将一些零乱的传输线扎起来,使空气能够在机箱中流通。注意不要让传输线挡住风扇的进风面和出风面,风路被阻挡会造成噪声增大。还要注意不要让扇叶碰到其它物件。

4.保持风扇垂直或水平固定住,以减小风扇不平衡时产生的震动噪声,风扇必须固定紧,凡机上螺丝的眼都要拧上螺丝并固定住。

5.若风扇与机箱或其它物件产生共振,则要在固定风扇物件和风扇之间垫上海绵、橡胶或棉布缓冲震动,以扼杀共振。

6.保持风扇的额定工作电压,除非您超频使用风扇。 □昆明 李海东

我的坐骑是一匹 486 的老马,刚两岁就已显老态龙钟状。一直有心给它换个奔驰的芯,但一来损失太大,二来目前尚未到我背着它的时候,所以暂时将就了。一日开机后发觉其速度一泄千里如蜗牛般慢,实在无法忍受。以为是 C 区硬盘文件太多所致,不仅忍痛割爱了些软件并且运行 SCADISK95 和 DEFRA95 纠正了几个错误,但仍未解决问题。很是苦恼,狂呼友人助阵无果。只好先给我的光驱洗个澡再洗。光驱的康复使我很高兴,但明明光驱里并没有盘,却可以进入到光驱。往常在无盘的情况下双击光驱盘符时,系统会给我一个大红叉告诉我光驱未准备好,请重试!很是奇怪。是否硬件出了毛病?检查光驱无问题。但看系统设备时,发现硬盘控制器中的标准 IDE/ESDI 硬盘控制器选项旁已被打上了黄色的惊叹号,心想真是祸不单行,是否我这高邮的硬盘也来凑热闹?查看属性时,系统说该设备不存在!真是岂有此理,如不存在,那我用什么启动的?赶紧分别用自动及手动运行“添加新硬件”程序得到的硬盘控制器仍然是有惊叹号。得我连胆汁都吐出来了。转念一想,看看瘟 95 是如何说的,打开控制面板一系统性能,发现怪事几桩:1、原来系统资源一一般为 95% 可用,而现在只有 90% 可用;2、原来的文件系统是 32 位,现在是兼容的 MS-DOS 方式;3、原来屏幕上显示的

“您的系统是按照最优性能配置的”话没有了,在屏幕上出现了一个图框,里面有两句话大意是:①使用兼容的 MS-DOS 分页式降低了系统的性能;②病毒修改了系统的分区表。对于病毒的提示,我没当回事,在此之前我在 A 驱里插了一张盘,而在重新启动前未取出,系统报过错。所以我以为是 95 没有读到系统引导盘导致报告病毒。而且我用 MEM、CHKDSK 及 PCTOOLS 查过内部均未发现内存的异常。对于兼容 MS-DOS 方式我是百思不得其解,看了帮助也是一头雾水。最好在抗不住了,只好祭起 KV300 来发泄一下了。用 KV300 引导后查到内存中有 CMOS DESTORY 病毒!很是惊讶,看来这病毒行径还是挺深的,系统仅读了一下盘就让它潜进来了。愤然将其拉出去砍了之后,再进瘟 95,发现一切都万事大吉了,不仅“性能”中的显示全正确了,而且硬盘控制器的惊叹号也消失了,我的机又健步如飞了。

综此看来瘟 95 还是有有点防身术的,它的小报告在大多数情况下还是要认真听取的。至于硬盘控制器和光驱的错误,估计都是由于该病毒占用了中断造成的。因此,我认为,系统无缘无故的性能下降,先要从扫描打非入手,看瘟 95 有什么说法,然后再找其他原因。大伙有什么缉毒经历,请别忘记通过 norton.zhou@usa.net 通知我一声。 □北京 周明

病魔缠身瘟 95

一、九八年最后的征战

虽然 98 年只剩最后的一个多月,但各大 CPU 厂商之间的争夺却有渐趋白热化之势。毕竟,圣诞销售是谁都不敢轻视的。在此期间,AMD 将有更多新款 K6-2(内部代码 Chompers)发售。其中包括只提供 Packard Bell、HP 和 IBM 等一流 PC 整机商的 K6-2 366MHz 处理器;采用 95MHz 总线外频的 K6-2 380 和 100MHz 外频的 K6-2 400MHz。在这些产品中,K6-2 400 的芯片核心将经过重新设计,以达到 AMD 声称的不逊于同频率 Intel PII 芯片的性能。另外,K6-2 400 也可能是 AMD K6-2 系列的最后一个产品。

与 AMD 相比,无论是 CPU 霸主的 Intel,还是走低价 CPU 之路的 Cyrix 和 IDT,他们在年底商战中都没有如此新的新品上市: Intel 将仍以 PII Deschutes 芯片为高档台式机市场的主打产品,只是其主流型号已升为了 350MHz。而最快的 450MHz 产品与 K6-2 400 一样在芯片核心上有一些细微的革新。在高档服务器领域,Intel 目前唯一的革新 Slot 2 CPU——Xeon 仍是无人可敌。与 PII Deschutes 不同,Xeon 的二级缓存可与 CPU 相同的速率运行。而且最大缓存可达 2MB。凭借这一优势,Xeon 的寿命应可至少到明年的第三季度。在低档桌面市场,Intel 在年底前仍会用赛扬 300A 和 333(新款 Mendocino)和 AMD 的 K6-2 撕杀,而 266 和 300 则将彻底退出历史舞台,作为第一种将二级缓存集成于芯片上的产品,赛扬 Mendocino 的二级缓存运行速率已与 CPU 核心相同。如果不是数量只有 128KB, Mendocino 恐怕早就取代了 PII Deschutes。Cyrix 方面,采用 0.25 微米工艺,100MHz 外频的 M3(内部代码 Cayenne)——PR350 是其唯一的新品。而 IDT 的 Winchip 2 与 M3 的基本情况并无太大不同,只是运行频率仅为 200MHz。

二、新世纪前的最后时刻

从 99 年初开始,Intel、AMD、Cyrix、IDT 将进行本世纪最后的冲刺。

Intel 的赛扬将从现在的 333MHz 跃升至 433MHz,外频也会从 400MHz 产品开始采用 100MHz 的标准。在高档台式机上。随着 Katmai 的推出,PII Deschutes 开始走向没落。与 Deschutes 相比,Katmai 仍然采用 0.25 微米制造工艺、32KB 一级缓存,以及一样运行于一半 CPU 核心速率上的 512KB 外置二级缓存。只是 Katmai 多了一组被称为 KNI 的 MMX2 指令集以增强 3D 图形的处理。配合 Katmai 的

随着 Intel CPU 价格的狂降,作为 Intel 的主要对手之一的 AMD 也不甘寂寞,推出新型号的 CPU K6-3D,芯片最后定名为 AMD K6-2。在 K6-2 中增加了 24 条新的 3D 图形处理指令,大大提高 3D 图形的处理能力,这虽然称不上是 CPU 制造技术的一次革命,但最少是 CPU 功能的一次延伸,无疑将对现在正红火的 3D 图形加速卡产生冲击。

如今的 3D 图形加速卡不再像前两年那样是 SGI 等高档的图形工作站电脑上的奢侈品,在普通用户的 PC 上一样也能享受到完美的 3D 游戏画面。当你在自己的电脑上使用 3dfx 公司的 Voodoo 2 图形加速卡玩《极品飞车 3》(NEED FOR SPEED III)时,和在普通显卡上玩游戏完全就不是一回事:天气的变化,赛车油漆的反光,路上飞扬的尘土,用普通显卡时任你的想像力再丰富也无法体会。

现在除了 Voodoo 2,你还可以选择 Intel 的 i740, Mitsubishi 的 3D Pro, ATI 的 Rage Pro, NEC 的 Power VR, Matrox 的 MGA-G200, NVidia 的 Riva TNT 等新一代的 3D 图形加速卡。3D 技术的市场如此诱人,连 Intel 这个芯片巨人都不住要“分一杯羹”,使得市场竞争更加激烈。也难怪,随着 3D 游戏和 CAD 对图像真实感的要求,特别是 3D 技术又搭上了 Internet 这班世纪快车,3D 技术的应用几乎无

世纪更“芯”——CPU 芯片发展纵览

现, Intel 也会宣布新型主板芯片组——i820(即 Camino)的发布。这块芯片组能支持 100/133MHz 外频、AGP4X 和 Ultra-DMA66 硬盘。但就目前掌握的资料,Katmai 在刚问世时的外频仍只有 100MHz,而且核心速率也不过 450MHz。即便到 99 年末,其运行速率也不过 500 至 533MHz, 133MHz 外频支持与否并不令人乐观。反观 AMD,从 99 年初开始他会向 Intel 发动迄今最强烈的挑战:第一季度代号 Sharpooth 的 K6-3 将首推 400MHz 产品,然后在 99 年上半年就可以期望推出 0.18 微米工艺的 450 和 500MHz 产品。由于 K6-3 与 Intel 的赛扬 Mendocino 一样内置二级缓存,而大小却要超出一倍,所以 Mendocino 绝不是 K6-3 的对手,甚至 Katmai 也不一定稳操胜券。同时,K6-3 仍兼容 Socket 7 主板,以 100MHz 为外频时钟,并会使用主板上的 Cache 作为三级缓存。而 K6-3 用于便携机的产品也可期待在 99 年上半年问世(另据小道消息,K6-3 有两种版本,代码数字的最后三位为“000”的将缺乏某些特性)。

在 K6-3 之后,AMD 真正的王牌——K7,预计会在 99 年 5 月以 500MHz 的面目首次出现。众所周知,K7 采用的总线为 200MHz 的 EV6,使用 Slot A 插槽;一级缓存高达 128KB,二级缓存由 512KB(集成于芯片内)至 8MB(外置),运行速率也可从 CPU 的全速调到 1/3 速。K7 将提供 3 个并行执行单元,3 个并行整数单元和 3 个并行浮点单元,共计 9 个单元。按 AMD 的说法,K7 可比同频率的 Katmai 快两倍。而且到 2000 年 K7 的速率将冲破 1GHz 大关,当然到时其制造工艺是 0.18 微米。更进一步,如果 AMD K7 完全如预想的发展,可能连 Intel 的 Coppermine 也不是其对手。因为就目前所知,Coppermine 并不比 Katmai 高明多少,除运用 0.18 微米以上的制造工艺使 Coppermine 从一开始就能达到 600MHz 的高速率,以及采用 133MHz 的外频外,其他并未有何本质提高,Coppermine 系列的 CPU 最高速率至少可达 800MHz (6X133MHz)。

与在台式机上面临的严峻挑战略有不同,Intel 在服务器领域的日子也许会好过一些:99 年第二季度的 Tanner 会采用 Slot 2 和 KNI 指令,仍外置 512KB/1M/2M 的全速二级缓存。因为是 Xeon 的换代产品,所以 Tanner

所不在。因此,市场对 3D 图形加速卡的需求迅速上升,为 3D 技术提供一个空前的市场空间。

同时,AGP 技术的应用解决了系统总线和显卡数据交换的瓶颈问题。Intel 公司新发布的 BX 芯片组的 AGP 时钟频率达到 133MHz,传输速率达到 528MB/S,使用 AGP 的 3D 图形加速卡已经成为市场标准。上面提到的各种 3D 图形加速芯片,其性能不一,一般在芯片内部都内置有浮点运算器和几何图形加速器,优秀的芯片还拥有高速的 3D 纹理

3D CPU 会不会取代图形加速卡

加速引擎。因此各种品牌的 3D 图形加速卡在市场上大行其道。

现在自从推出具有 3D 处理功能的 CPU 后,图形加速卡不再独领风骚。因为对于那些不是 3D GAME 发烧友的人来说,具有 3D 功能的 CPU 提供的 3D 处理能力已经足以处理一些 3D 模型,你不用再花成百上千的钱购买一块图形加速卡。而且,在 3D CPU 上也是有选择的,除 AMD 公司以外,其他的 CPU 厂商也不会袖手旁观。Cyrix 采用 3D 技术的 CPU 芯片是 M2-3D,它同样在芯片中增强处理 3D

的价格不会低于 1500 美元。而起始速率至少在 500MHz,只是外频仍只有 100MHz。在 Tanner 之后,Intel 在这一领域会主推 133MHz 外频,0.18 微米制造工艺,并在芯片上集成 256KB 二级缓存的 Cascades,这一产品的起始速率不会低于 600MHz。预发行时间为 99 年下半年。

另外,Intel 在 99 年第二季度还有一种替代赛扬 Mendocino 的 Dixon 芯片问世,该产品的集成二级缓存为 256KB。但 Dixon 的主要目标是低端笔记本电脑,所以其速率只有 333 和 366MHz。

至于 IDT 和 Cyrix,前者在 99 年会将 Winchip 2 的速率提升至 266MHz,并推出拥有 128KB 一级缓存,以 266MHz 速率起步的 Winchip 3。甚至有可能赶在 2000 年前就发出更换了 CPU 核心和制造工艺(0.18 微米)的 Winchip 4。这一产品系列的速率会在 400-700MHz 之间。后者则仍主攻 M3,只在速率、制造工艺上进行提高。从总体上看,IDT 与 Cyrix 两家的产品并不能同 Intel 和 AMD 的高档产品竞争,但能以较低的价格提供适用的性能。

三、第三千纪的降临

从 2000 年起,我们迎来了第三个千纪。在第三千纪的前四年(2000-2003),各大 CPU 厂商会推出更高性能的产品,但因其中的大部分仍处于设计开发阶段,我们只能对其进行一下大的预览:

2000 年:在下半年 IDT 的 Winchip 4 将首次以 550MHz 速率运行。而 Cyrix 以一千四百万晶体管构成的 M4-PR500,将采用 0.25/0.18 微米制造工艺,带有 256KB 二级缓存(还不知道是集成在芯片上,或是外置),并仍兼容 Socket 7。同时 AMD K7 正式突破 1GHz,一级缓存上至 8MB。Intel 的 Cascades 也开始在芯片中集成 256KB 二级缓存,CPU 核心速率更会进一步提高。在这一年中,以 800MHz 起步的第一颗 IA64 芯片 Merced 会首次亮相,其晶体管数量与 M4 相同,使用 Slot M 插槽,带 1-2MB Cache,浮点性能为奔腾 PRO 的 20 倍以上。

2001 年: Intel 以 0.13 微米制造的 Willamette 从 1GHz 起步,这也是第一个 IA64 的桌面产品。

Foster, Intel 最后一个 32 位处理器,提供的带宽上至 3.2GB/秒,速率和制造工艺同 Willamette 相似。

McKinley,第二代 IA64 处理器,起步速率 1GHz,比 Merced 要快两倍,专为服务器设计。

2002 年: Madison, McKinley 的增强产品,制造工艺可能会突破 0.13 微米,起始频率达 1500MHz 以上。

2003 年: Deerfield,只知道是 IA64 结构的桌面机用处理器,其他性能可以期待绝不会低于 Madison。

□ 江苏 读语

图形的新指令;而大名鼎鼎的 Intel 公司也推出 MMX2 技术。MMX2 技术在保留原有多媒体指令的基础上,增加更多的 3D 指令,像 Intel Katmai 芯片采用的就是 MMX2 技术。

3D CPU 会不会取代图形加速卡呢?就目前的情况来看还不太可能。PC GAME 发烧友总是抱怨自己的机器太慢,疯狂的游戏厂商却要把游戏越来越逼真,越来越细致入微,这都是需要大量 3D 运算的,而 CPU 往往还要处理更多的其他运算。图形加速卡具有自己的浮点运算器,能直接处理 3D 图形数据,真正制作硬件加速的功能,解放 CPU 的处理时间。但现在 CPU 的技术日新月异,芯片的整合度越来越高,CPU 的功能越来越强大,我想总有一天 PC 也会成为一个单片机。

□ 四川 严宾

(接上期)

你可以先进入 Win95/98 系统,按平时下载的方法进行下载,然后你可以先看本文第三部分的内容:如何在 Win95/98 与 Linux 分区间共享文件,让 Linux 能访问 Windows 系统中下载的这些文件。

先把这些文件下载(或从 Windows 系统中下载后拷入 Linux 分区)到一个新建的目录,如/Kdeinst 中,然后进入 XWindows,运行 control-panel 程序(对默认的 Fvwm95 来说,启动后它已在屏幕上。如没有,可在 Shell/Terminal 窗口中输入 control-panel),向下翻动,选中最后一个图标,即 RPM 包管理器。这时你将看到一个标题为“Installed Packages”的窗口,作为一个 Win95/98 用户,你可以暂时把它想象成“添加/删除程序”中列出的已有程序清单。只是这个清单还按软件性质进行了分类,并以文件夹的方式表示分类。

如果你还没有安装 KDE 环境,你看到的窗口外观,包括最大化、最小化按钮等,可能和这里的图不同。不过内容当然是是一样的。

现在随便进入一个分类,找一个软件包来试试:用右键按住它不放,选择 QUERY,或点击它后从窗口右边的按钮栏中点击 QUERY,均可看到该软件包的详情,对该软件包的功能和运行方法进行了一个简单说明,并且列出了该软件包涉及的文件。

再按 DETAIL 按钮,会出现关于此软件的另外一些信息,包括出品商、版本号、大小等等。现在让我们来安装 KDE。第一步是安装 Redhat 5.1 光盘上自带的 ncurses3 库。

要加入新的软件时,首先应当告诉包管理器新软件包的位置。默认位置指向 Redhat 5.1 光盘,也就是 Redhat 5.1 本身组件。现在点击 Available 按钮,将出现一个窗口,从 Library 类

别中找到一个以 ncurses3 开头的图标(后面一串数字是版本号),点击它,再点击右边的 Install 按钮。这样,我们便从 Redhat 5.1 光盘装上了 ncurses3 库。

下一步要从/Kdeinst 安装我们的 QT 图形库和三个 KDE 包。点击 Configure 按钮,将以下路径换成/Kdeinst 并确定。

点击 Available 会出现/Kdeinst 下所有软件包的分类图。按上文所述四个软件包的顺

Windows 用户的 Linux 安装与设置指南

序找到并安装每个包。如果有错误信息请仔细阅读,确认没有顺序上的错误,重新安装直到通过。安装完成后,退出 XWindows,运行 usekde,将把 KDE 作为当前用户的默认窗口管理器,以后凡是输入 startx 均自动启动 KDE 环境。初次运行会出现一系列对话框,告诉用户已在其用户 HOME 目录下新建了一些目录,比如桌面等等。要想暂时不用 KDE,仍然使用以前的 FVWM95 等窗口管理器,只需删掉或改名用户根目录下的 .Xclients 文件(注意文件名第一个字符是一个小数点,这在 Linux 表隐舍)。

好了,KDE 和 Win95/98 的使用非常一致,不用再多说了。如果你想卸载 KDE,只要打开 RPM 包管理器,一看就会。

(三)在 FAT16/32 分区及 Linux ext2 分区间交换数据

经常会需要在两种分区格式间交换数据。比如第二部分的安装 KDE,如果你从 Windows 系统下载 KDE 软件包的话,一定要想个办法让 Linux 能访问他们。下面分两种情况进行讨论:

1. 从 Linux 访问 FAT16/32 分区

我们讨论的 Redhat 5.1 所用的 2.0.35 核心版本可以访问 FAT32 分区。以前面指出的分区方法为例,Win95/98 中的 C 盘对应的是 Linux 中的 /dev/hda1,而 D 对应 hda5,E 对应 hda6。在 Linux 输入以下命令:

```
mount -t vfat /dev/hda5 /mnt
```

现在/mnt 目录中内容即为 D 盘内容,且能反映长文件名。

如果要重新将/mnt 映射为 hda6,需要先解除前一个映射:

```
umount /mnt
```

```
mount -t vfat /dev/hda6 /mnt
```

如果采用这种方法在 Linux 下访问 Win95/98 的话,安装 KDE 时不必专门将软件包先复制到 Linux 分区,须在正确映射后在 RPM 管理器的 Configure 中输入/mnt/download 即可。(假设 KDE 下载到某 Win95/98 分区的/download 目录下)

关于 mount 的详细用法,请参阅有关资料或输入 man mount

2. 从 Win95/98 下访问 Linux 分区

下载 http://www.yipton.demon.co.uk/017.zip,并将其解压到一个目录,运行 install.bat,它将把 vext2d.vxd 复制到 SYSTEM 目录,将 tsdext2.vxd 复制到 \systemosubsys 目录。重新启动,打开一个 DOS 窗口,运行该软件目录下的 mount,不带参数,将看到一个列表,从中找到 Linux 主分区所在,比如/dev/hda3,然后再运行 mount /dev/hda3 h

这样,h 盘便是 Linux 分区的映射。只能读,不能写。

好了,我知道的就这么多了。如果你和我一样,是个 Linux 新手,希望此文能对你有一点点启发,如果你已是一位 Linux 专家,希望能对本文中叙述不准确处进行指正。谢谢!

□成都 苏颖锋

WinRescue 98 简介

1. 功能概述

WinRescue 98 是同 Windows 98 操作系统配合使用的安全保证程序。它能够轻而易举地备份 Windows 98 的系统配置信息,从而在 Windows 98 出问题的时候恢复到正常状态。

新版本的 WinRescue 98 能够备份和恢复文件夹、子文件夹,并且支持使用通配符来成组地备份文件。利用 Windows 98 的 Task Scheduler(任务定时执行管理器),WinRescue 98 具有在指定时间自动运行的功能。WinRescue 98 中包含了一个 DOS 版本的备份程序,能够在紧急情况下恢复 DOS 备份。用户能够禁止 Windows 98 启动时执行的自动备份操作。新版本的 Rescue 98 还具有备份到磁盘的功能,但是同旧版本不兼容。如果要备份到磁盘,最好就是重新进行新的备份。

2. 下载安装

可以到 Download.com 站点主页,利用其搜索功能以 winrescue 为关键词找到 WinRescue98 程序的下载链接。下载对象 rescue81.zip,下载大小 853K。下载结束后运行下载对象程序即可启动 Winzip 打开 rescue81.zip 压缩包显示其中的内容。运行其中的 Setup.exe 程序即可开始安装。安装过程与众不同,令人耳目一新。

3. 基本用法

安装结束后执行“程序”菜单中“WinRescue 98”程序组里的 WinRescue 98 项目即可启动 WinRescue 98 程序。由于是共享软件 256

(全功能免费使用 30 天),启动后首先显示一个“干扰”信息对话框,10 秒钟以后,单击其中的 Continue 按钮打开工作窗口供进行相应的操作。

(1) 备份

工作窗口中缺省打开的是 Backup 标签页窗口。单击窗口中的 Backup 大按钮即可开始备份 Windows98 的配置信息,备份的内容包括注册表和其它的配置信息,同时还向 Windows 所在文件夹拷贝一份备用的注册表。程序缺省地以当前日期为备份的文件名,便于日后选择恢复到以前某一天的状态。备份的过程中显示进度窗口。如果在备份过程中发现缺少了某个文件,例如 Dosstart.bat,将提示跳过该文件,备份结束时还显示以下那些文件没有备份。

使用中要注意的就是,如果 Windows 98 运行的似乎不正常,就不要按 Backup 按钮进行备份操作。

如果用户希望针对备份的细节进行设置,可以单击相应窗口中的 Change BackupPreferences(修改备份偏好)按钮打开设置窗口进行具体的操作。

(2) 恢复

单击工作窗口中的 Restore 标签将打开相应的操作窗口,单击窗口中的 Restore 大按钮将显示一个对话框供用户选择恢复的方式。选定方式后即可开始恢复备份过的 Windows 98 配置信息。恢

复的方式有多种选择,例如可以选择 Restore Temporary Backup(恢复暂时的备份)、Restore Spare Registry(恢复备用的注册表)、Restore Backup Set(恢复备份设置)、Restore from Diskette(从磁盘恢复)以及 Restore Original Registry(恢复原始的注册表)等等。

如果以前没有使用 WinRescue 98 备份过 Windows 98 的系统配置信息,就不能从备份来恢复,也不能从备用的注册表来恢复。不过可以试试恢复一个暂时的备份或者通过 RegPack 程序来修复注册表。

恢复并不能改善注册表的性能,而只是将注册表改回原来的样子。如果要改善注册表的性能,可尝试使用 RegPack 注册表打包功能。

如果用户希望针对恢复的细节进行定制,可单击 Restore 设置表窗口中的 ChangeRestore Preferences(修改备份偏好)按钮后,将打开相应的设置窗口供用户进行备份偏好的细节设置。

(3) 修复

单击工作窗口中的 RegPack 标签将打开相应的设置窗口,单击窗口中的 RegPack 按钮可以修复和重建注册表。在注册表的修复重建过程中,Windows 98 退出系统,从而使注册表得以修复和重建,而后 Windows 98 将重新启动。单击窗口中的 Check Registry(检查注册表)按钮将指示 Win-

Rescue 98 程序检查注册表中的错误。

(4) 查看和修改配置情况

单击工作窗口中的 Configure 标签将打开相应的窗口,单击窗口中的 Configure 按钮打开设置窗口供用户查看、修改 Preferences(偏好)。

值得注意的是这个窗口中的 Automation(自动化)标签,单击它打开的窗口中将允许设置诸如 WinRescue 98 的启动方式、自动完成备份任务以及自动完成注册表修复等特性,应该根据具体情况妥善加以利用。

(5) 制作启动盘

单击工作窗口中的 Boot Disk 标签将打开相应的窗口。再单击其中的 Boot Disk 按钮来制作启动盘。这时将弹出一个输入框供输入启动盘所在的驱动器符号,单击 OK 按钮后将打开一个 DOS 窗口,按照窗口中的提示信息行事即可。有了启动盘以后,当 Windows 98 出了问题,连安全模式也无法进入时,就可以使用启动盘来引导系统。这时启动盘将启动 DOS 系统并运行 DOS 版本的 WinRescue 98。

鉴于启动盘的急救功能,建立启动盘以后,应该检查一下其启动系统的能力。如果最后启动的 DOS 版本的 WinRescue 98,证明启动盘好用。可将其保存到安全地方以备万一。如果启动盘无法引导系统,换用另外的磁盘重新制作启动盘,直到得到一块有效的启动盘为止。

□大庆 王德祥

秘技一：把浏览器当 FTP 软件用

用 WWW 浏览器来下载软件并不稀奇，新版的 Navigator 4. x 还能上传文件就厉害了。首先你得连上接受匿名上传的 FTP 站点，请在网址工具栏中输入其 IP 地址（例如 ftp://ftp.***.com），待成功登录后，直接将资源管理器中的文件拖放到该视窗上就行了。

但是问题来了，如果该 FTP 站点不接受匿名上传，而要求登录者输入帐号和密码，那该怎么办呢？办法是直接输入 FTP 站点的网址中加入你的帐号和密码即可。

例如你的帐号是“username”，而密码为“password”时，其语法应为“ftp://username:password@ftp.***.com”。此外，还可以直接在该 FTP 站点的 IP 地址后加入你想前往的次目录路径。若不想在众目睽睽之下输出自己的密码，也可用“ftp://username@ftp.***.com.cn”的方式登录，随后萤幕上会跳出一个对话框，要求你输入密码，等通过主机的认证后即可拖文件来上传了。你也可以用这个方法到那些不能匿名登入的 FTP 站下载文件。

所以说 Navigator 也可当 FTP 软件来使用，绝不是夸张，不过微软的 IE 4. x 可就不具备这项上传的“特异功能”了。

秘技二：保护网络隐私，清除浏览记录

不要以为离开浏览器，再关掉电脑，就没人知道你去过那些网站。如果有人宣称他可追查你的上网记录，请不要大吃一惊。大家都知道的是当同时按住“Ctrl”+“H”键时，即可在 Navigator 4. x 中调出一份浏览历史清单，它详细地记载着过去九天你拜访过的站点，你还可以分类和检索列在此清单中的网页。此法对于找回那些已忘掉站名和网址的精采网站特别有用，不过如果你和别人共用一台电脑上网，又不想让人知道你上过那些秘密网站时，那就得考虑清除上网记录，保护你的网络隐私了。

首先要删除的就是这份详细的清单。在 Navigator 4. x 中，请到工具栏“Edit”中的“Preferences”中选“Navigator”项，再在“History”中选取“Clear History”钮清除之即可，也可在此设定该清单记录时间的长短。

高手还是能够在 Navigator 的网址工具栏（即第二排工具）的网址下拉式菜单中找出另一份网页清单，这就比较难处理。如果想一并清除它，请先离开浏览器，再用记事本之类的文书处理器到 Navigator 主目录中的个人目录（通常是 C:\ProgramFiles\Netscape\Users\你的大名）下开启 prefs.js 文件，请将其中关于网址记录的部份全都删除（即 user_pref(“browser.url_history.URL_1”, “www.***.com”) 处），再以纯文本(.txt)格式储存该文件即可。下次你再进入 Navigator 时，这个下拉式菜单就会变成空白。

如果是在 IE4. x 的环境中那就容易得多，只要你到工具栏“查看”中的“Internet 选项”的“历史记录”处，再选取“清除记录”钮即可一并清除浏览历史清单和下拉式选单二者中的网址记录。

做了这些之后，如果你还是不放心的，那么就把浏览器留下的 cookies 文件和 cache 文件也都消灭吧，保证不留任何蛛丝马迹。

秘技三：只打印网页中的选定部份

打印网页是再简单不过的事，只要在 Navigator 4. x 的浏览工具栏（即第一排工具）上选取“Print”图标，即可等着打印机将结果送

出来，但是这里有个很大的缺点，那就是你只能选择打印或不打印，无法选择只打印网页中的一部份。

或许你会用鼠标标记部份网页，再将其复制到文字编辑软件中打印，但此举一来麻烦，二来只能复制纯文字资料，既保证了不档框，也破坏原先网页的精美版面编排（如果有的话），因此这项秘技就显得格外重要了。

如果只想打印长篇大论网页中的特定部份，解决方法非常简单，请在进入网页后，选取 Navigator 工具栏“File”中的“Print Preview”，在随后出现的新视窗中，用其工具栏上的“前一页”和“下一页”钮移动到你想打印的地方，再选择“打印”即可。当然，你也可以在此阅读网页，并用工具栏上的“拉近”(Zoom In)和“拉远”(Zoom In)钮来调整画面大小。

IE 4. x 呢？对不起，它好像没有类似功能。

秘技四：储存一份完整的网页

储存网页有什么好讲的，遇上喜欢的网页，到工具栏的“File”处选“Save As”不就行了。没错，这个办法是行得通，但是只能储存网页里的文字资料，那些精采的图档可就留不住。

这儿还有个更好的法子：请到 Navigator 4. x 工具栏的“File”处选“Edit Page”，在随后出现的 Composer 编辑视窗的工具栏“File”处选“Save As”，即可将整个网页上的文字和图片连同 HTML 程序都存到你的硬盘上。在离线后，你还可利用 Navigator 或 Composer 来脱机欣赏这个网页。

不过，此法仅适用于 Communicator 4. x 套装软件中含有 Composer HTML 文件编辑器组件的基本安装版(Base Install)，标准安装版(Stand Install)和专业版(Professional Edition)，如果你选用的是仅具备 Navigator 浏览器的精简版(Navigator Standalone Edition)，就没有这个福气了。

至于 IE 4. x 和旧版的 Navigator 3. x 则无法单独达成此任务，必须搭配 WebWhacker 等离线浏览工具软件来执行。好在 IE 5. 0 版本已经拥有这个功能。

秘技五：将显示器从 14 寸“升级”成 15 寸的妙招

上万维网环游世界是桩乐事，但是萤幕上方有各种工具栏，下面又有一个状态栏，不仅使可见的视窗变小，也容易让人分心。

此时 IE 4. x 独具的全萤幕浏览功能就发挥作用了。请选取标准按钮工具栏上的“全萤幕”图标，它的操作界面就不再局限是网页，除画面将变大，让你以 14 寸萤幕看 15 寸萤幕的效果外，也让你更有像是在读一份报纸或杂志的感觉。别担心，全萤幕模式下的 IE 4. x 仍保留一个简洁的工具栏，可供浏览网页之用，若重复选取同一图标，则萤幕会恢复原状。

秘技六：消灭进现的小广告视窗

新版的浏览器可以展示所谓的“进现”(Pop-Up)小视窗，而它也为许多商业网站喜爱，想来是怕到访者不理睬它们的宣传，这些网站就以“强迫”的方式猛打进现式广告，而这类的“多媒体垃圾”往往让人不胜其扰，实欲去之而后快，这时不妨考虑关闭浏览器的“JavaScript”功能，或可收到些效果。

在此有必要解释 JavaScript 和 Java 的区别。事实上两者并没有什么关系，简单地说，前

者是由网景(Netscape)公司推出的一种 HTML 描述语言，可以增强网页的功能；而后者则是 Sun 公司开发的一种程序编译语言，由其写成的程序可在不同平台的操作系统上运行，特别是支持多媒体效果，所以关闭浏览器的“JavaScript”并不会影响其 Java 功能。

如果是在 Navigator 4. x 中，请到工具栏的“Edit”的“Preferences”项中的“Advanced”处，取消“Enable JavaScript”选项；而若是在 IE 4. x 中，请在工具栏的“查看”中选“Internet 选项”，到“安全”中选择“自定义 - - 高级用户”项，再选“设置”，然后到随后出现的“安全设置”小视窗中，用鼠标下拉到“脚本处理”的“活动脚本”处，再选择“关闭”即可。如选择“提示”，则 IE 4. x 会在每次启动 JavaScript 时先征求你的意见。

当然，JavaScript 被关闭后，网页也会失去一些花俏的变化效果，而且此法也只针对以 JavaScript 撰写的进现式小视窗，以其他方式启动的浏览视窗则不受影响，所以不用由你自己权衡。

秘技七：另一个快速搜寻网络资料的小技巧

启动搜寻引擎来检索网络资料的方法有好几种，但大概属现在要介绍的这个最快。知道吗？你可以将 WordPad, Word, 或 PowerPoint 等应用软件的文件上的关键字标记起来，再拖放到 Navigator 4. x 的浏览视窗上直接进行检索，此时 Navigator 会自行到 Excite, Infoseek, 或是 Lycos 等各大搜寻引擎处帮你查找相关资料。如果你在网上时已开启两个以上的 Navigator 视窗，还可以将某视窗上的字符串直接拖到另一视窗中搜寻。

不过请记住，你所拖的字符串必须超过二十个字以上，Navigator 才会视其为关键字而前往各搜寻引擎查询，如果仅有一字，则 Navigator 将以网域名称(Domain)来处理它。

此外，要特别注意的是，此秘技无法处理中文字符串，也不适用于 IE 4. x 或旧版的 Navigator 3. x 环境。

秘技八：摆脱 AIM 的纠缠

AIM 即 AOL Instant Messenger 的简称。在 Navigator 4. x 系列的后期产品中已包含这个不错的线上即时聊天软件，它源于美国上线公司(即 America Online, 现为全球最大的 ISP 服务商，有一千二百多万位拨号用户)的同名软件。对 Navigator 的使用者来说，“买一送一”原本应是个好事，只是在从众心理影响下，多数网友仍习惯使用此类软件中最受欢迎的 ICQ，而不能和它兼容的 AIM 只好被冷落了，至少笔者在周围的朋友中还没发现一个它的使用者。

但让人讨厌的是，在安装 Navigator 时 AIM 也会无从选择地被一并安装到你的硬盘中，而且在启动电脑后，它还会三不五时地冒出来问你要不要注册，如果你已受够了它，那删除它是摆脱纠缠的最好方法。请先找到 AIM 的主目录(通常在 C:\ProgramFiles\Netscape\Communicator\Aim)将其全部删除，然后再用资源管理器的“寻找”功能找出“launch.aim”这个“橘色小人”图标的文件(通常在 C:\ProgramFiles\Netscape\Users\你的大名)，并删除掉即可。不用担心，就这么简单。

看完这八个秘技之后，你是不是有点心动了呢？心动不如马上行动，赶快坐到你的电脑前面，去实际体会一下这几个秘技所带给你

的便利吧！

□泸州 网友

浏 览 器 新 秘 技 八 则

《模拟军人》的游戏画面，做得非常之精美。它以绿色为主色调，给人以无限生机的感觉。3DO公司赋予这些塑料士兵新的生命。不仅每个小玩艺做得栩栩如生，而且地形设计也毫不逊色。沙滩、高原、茂密的植物……纹理清晰细腻，再现了大自然迷人的魅力，让你感到生命之树常青。

别以为用塑料兵打仗就不火爆，《模拟军人》有极具震撼的、十分真实的现代战争声光效果。敌人常常在“暗”处，而你常常在明处，特种部队行动的惊险和悬念表现得淋漓尽致。随时随地都能让你紧张得手心冒汗！

但是，紧张刺激并不等于暴力血腥，游戏中的所有角色在被击中后，都会变成一些塑料碎片然后消失。这使你打点也不会产生残酷的感觉。俯倒觉得，《模拟军人》虽然是模拟战争，但它绝对还是孩子们可以参与其中的有趣的“绿色和平”游戏！

五、冒险解谜，《星空断层》再创经典

能在画面、音乐、音效三个方面堪称三绝的游戏实在太少了，而一九九八年发行的E3大奖的冒险解谜游戏杰作《神秘岛II——星空断层》，就是罕见的的一个。

《神秘岛II》由美国的BRODERBUND公司出品，它的前身《神秘岛》得过无数大奖，被评为世界十大最值得收藏的光碟游戏经典之一。

游戏的画面与一代一样，真是没得说的真实，这种极度真实的画面，你可以说与现场实际摄影照片没什么两样，是一种百分之百的虚拟实境，让你叹为观止。画面的解析度可以说是“DVD级”的，也就是说，现实生活中的同种场景是什么样的解析度，它就是什么样的解析度！为了保持这种解析度，游戏在大多数时候采用了不连续静止背景——玩家在游戏中每移动一次，换一次画面。但不要以为都是静止“照片”，其实里面的动态效果相当惊人，无论是气管喷气、旋转的球体，还是乘坐高空缆车，地下水底移动的潜艇，都给人一种极度真实的动感，各种物体的相对运动画面，已经不能用有“多少层卷轴”来说明，而是现实生活中是如何，画面中就是如何，是绝对真实的模拟！

游戏的第二个惊人之处，就是绝对真实的环境音效，无论是开关门声、物体旋转声，不定期是大自然中的其它声音，都是难以置信的真实，这种环境音效是俺以前见过的所有游戏中绝无仅有的，游戏制作者显然花费了不少心血。而游戏的音乐，则是与内容配合行“天衣无缝”，极好的烘托了剧情。

《神秘岛II》制作认真，上海金山公司的汉化同样精彩绝伦，特别游戏中角色找到的每一份厚重的日记、笔记、手册，都被译出重新用秀丽的毛笔书写，让人折服！

一九九八年另一个值得一提的冒险解谜游戏，就是由WESTWOOD公司制作的《银翼杀手》。

《银翼杀手》是一同名著名科幻片改编而成，故事背景是在2019年的洛杉矶。最令玩家叹服的不是它那多线路多结局的情节，而是那到目前为止，最为优秀的即时3D画面制作技术。游戏采用第三人视角，其中每个角色的动态都采用了最先进的动态捕捉技术，也就是说，其中的人物的动态表现，都是从现实中的真人那里捕捉而来，因此，画面中的3D人物，虽然都是用多边形即时生成的，但却实实在在“活”了起来。不仅如此，游戏中的自然光线及烟、雾、火、雨等各种场景效果，都表现极佳。而且，这些色彩及其丰富的、解析度很高的3D画面，竟然不需要3D加速卡！更有甚者，剧中的70多个“真实”人物全有各自独特的个性、智能和活动时间表，个个都是“大活人”，体现了WESTWOOD的超凡制作水平。

另外，《银翼杀手》也是一九九八年，汉化游戏的又一代表作品，北京新天地互动公司对此

部作品，采用的是字幕配译，而不翻译语音的，因此，玩这个游戏，就如在看一部英文原版片一样。

六、战棋游戏，《魔唤精灵》独树一帜

一九九八年，出了不少回合制战棋游戏佳作，如香港的一番工作室制作的《魔法军团》、宇峻科技的《古文明霸王传》、奥汀科技的《幻世录》、南韩的《西风狂诗曲》等，而其中风格独特，最有创意的就是风靡亚洲的《魔唤精灵》。

由日本的FALCOM公司制作的《魔唤精灵》是一个回合制战棋游戏，与《太空战士七》一样，是先使用PS版本发行的，在日本掀起了一股精灵热，其销售量超过了《太空战士七》。由协和多媒体汉化介绍到台湾地区后，又掀起了新一轮争购热潮。玩家普遍认为，这个游戏是战棋游戏中罕见的“极品中的极品”。

由于是移植于PS的作品，画面表现自然不差，反映了日本游戏美工细腻精美的特点，其中3D动态角色、层次分明的景物、华丽的魔法光影效果在同类游戏当中属上乘。另外加上20首丝丝入扣烘托剧情的动人CD音轨和让你身临其境的拟真音效。着实让俺赞叹不

一九九八游戏风云录 (下)

已。当然，与宇峻科技的《古文明霸王传》相比，《魔唤精灵》整个游戏的色调偏暗，但这却恰到好处配合精灵世界这个主题。

《魔唤精灵》与《古文明霸王传》相比，就着本质的区别，主要在于FALCOM公司的一项看似平常，但极有创造性的设计，这就是每场战斗开始时，敌我双方仅有一个精灵主出场，以后每个回合，只要魔法值足够，都能招唤出一个精灵，最多可以招唤出天、地、水、火四大类属性的二十四种相互克制的精灵加入战斗。战斗中只要精灵主还没有被消灭，就会不断地招唤出新的精灵。只有杀死对方的精灵主，才可能取得战斗的胜利。正是由于作战部队要在战场上另行招唤，招唤何种类型的精灵也需按当时具体情况而定，因此《魔唤精灵》的战斗可以说是变化无穷，它的魅力也正在于此。

七、游戏九八，冒险家的乐园

一九九八年，是国产游戏业开始低迷的一年，前导公司的解散就是年度最引人注目的大事件。业界许多公司已经意识到，制作游戏是个很“烫手”的事：投入的成本很高，几十万投下去，只能冒几个泡，甚至连泡都不冒，投资上百万应是“家常便饭”。加上盗版的冲击，一不留神便血本无归。

一九九八年，虽然国产游戏业处于思考、徘徊，但却是EA、暴雪、育碧等外国游戏厂商大肆进军中国的一年。正是有了这“一九九八大进军”，所以中国玩家才能在第一时间或较快的时间内，有幸得到那么多的正版原装游戏精品。这一大进军，对于中国游戏市场的开发，正版游戏的销售有重要意义，也是中国玩家之福气。

一九九八年，是外国游戏汉化最多的一年，特别是国内公司的汉化势头方兴未艾，其中上海育碧、上海金山、北京新天地互动等给我们带来了《魔法门VI——天堂之令》、《神秘岛II之星空断层》、《银翼杀手》等世界著名游戏的汉化精品，也表明了国内公司的汉化实力完全胜过港台地区。

一九九八年，是即时战略游戏最热的一年，《星际争霸》、《DUNE2000》、《KKND2》、《铁甲风暴》等“原版主打”外，各种热门即时战斗游戏的“资料片”可以说是“层出不穷”，一派欣欣向荣的景象。

一九九八年，是网络游戏丰收的一年。在游戏中增加连网对战选项，已经成为一九九八年新游戏设计的一种时尚。

一九九八年，是电子游戏改版电脑游戏最

多最成功的一年，其中史克威尔的《FF7》、FALCOM的《魔唤精灵》是其中的代表作。另外，世嘉公司的改版游戏让人“目不暇接”，其射击游戏《死亡之屋》表现突出。不过，由于改版移植要花大量时间，而且不易做到“原汁原味”，以及由于各种客观原因不能所有游戏都改版等。因此，一九九八年，也是模拟器大行其道的一年。各种游戏机、街机在电脑上的模拟器都有很大发展。其中在画面、声、光效果方面较好的有街机模拟器CALLUSO.42和世嘉MD模拟器KGEN98等。使电脑玩家也能够享受到专用游戏机才能享受到的乐趣。而且相当于只要拥有一台电脑，就等于拥有各种各样的专用游戏机的“天王”级待遇。

一九九八年，是游戏报刊杂志增多，新闻界开始重视游戏的一年。这是因为一九九八年，随着电脑降价和3D卡的出现，加入电脑游戏行列的玩家越来越多，新闻出版业虽然不能从低迷的游戏广告业中赚钱，但很明白这是个扩大发行量和收收视率的好机会。用其它版广告，用游戏版广告发行量，已经为新闻界有识之士达成的共识。于是普通地方报纸都增加了含游戏电脑专版，许多电视台又在“黄金时间”开播了专谈游戏的专题节目。这种“新闻导向”，反过来又促进了游戏大军的成长壮大。俺相信，就如电视插播广告一样，就游戏版的广大读者群来说，游戏版应是“插播”各种类型广告的好地方。因为，喜欢电脑游戏的青年一代，同时也是喜欢体育、音响、时装等各种“时尚”的人群！

一九九八年，是“补丁”年，国内外游戏公司对于游戏发行后的BUG大都采用了补丁的形式进行补救，这一现象前些年就有了，但在一九九八年表现得特别显著，几乎到了补丁“满天飞”的地步。甚至有些商家看准时机，来个补丁大汇集，推出补丁光盘，大赚其钱。如此这种补丁烂市，有增无减的现象，不知是祸是福，玩家只好拭目以待。

八、中国游戏业，但愿明天会更好

中国游戏玩家在一九九八年，数量猛增，可以说是还是具有极大的市场潜力，国产游戏业界的低迷，并不说明在这个市场上无所作为，介入这个市场就必然亏本。那么，在一九九八年，有没有专做游戏的公司在国内赚了钱呢？有，这就是智冠科技公司在祖国大陆的各个分公司。

一九九八年，是智冠科技开始发展、赚钱的一年。它不仅在北京，而且在上海，在成都也站稳了脚跟。而风云的低价位随杂志销售，使它名声大震。智冠科技的游戏软件品种可以说是全国之最，而它的杂志发行，想来也赚了不少钱。也许今后国内的游戏公司，不能只看到如何如何低迷，而研究智冠发财秘诀，也可能“拯救”中国游戏业。今年，国内企业流行“资产重组”，而以做单个游戏为生或是只做少量游戏不做其它事情的研发小组，势必在财力支持方面陷入困境。智冠科技是一个大型综合游戏公司，拥有不少制作组，同时代理其它公司的作品并出售几本杂志。在国内市场上，智冠科技的游戏照样是盗版满天飞，但是因为它价位一直较低，游戏品种繁多，又有分公司的全力组织销售网，其产品销售相对其它游戏公司的要畅通、快捷得多。而“风云”体验版的通过杂志配套销售，更是避免了许多中间环节，说明智冠科技的经营意识比国内其它游戏公司更胜一筹。

纵观中国游戏业界的九八年的发展表现，不难看到缺少如智冠科技这样具有综合实力的公司。不过，一九九八年十月，联想集团向金山公司投资九百万，开了个好头，这种“软硬结合”的“资产重组”确实让玩家看到中国游戏业发展的一线希望。看来，中国游戏业要发展，其“前途是光明的，道路是曲折的”，但愿明天会更好！

□佚名

共享软件无限使用

现在许多共享软件让用户感到头疼的就是使用期限很短,比如15天后就不能再使用了,如想再使用就需要交费注册,不幸的是大部分软件都是外国人编写的,恐怕你想给他钱还不知道如何给他呢。目前对这类有使用期限的软件一般采用修改系统日期的方法欺骗它,手工改来改去的很麻烦,而且如忘记改回正确的日期,会导致一些不方便。笔者用 Delphi 4 编写了一个共享软件无限使用容器,只要你把共享软件放进去并输入一个有效日期,以后就可无限使用了。下面将这个实用程序介绍给大家。

编写这个软件的原理是很简单的:在运行共享软件前,保存当前日期,将系统日期改为共享软件正常运行的日期,运行完毕,将系统日期改为保存的日期。本程序的编制采用的思路是:用一个数据库保存用户设置的软件名称、运行路径和有效日期,以方便用户添加和删除共享软件。下面详细介绍实现方法和代码:

一、创建数据库,设定窗体界面。

1 用 Delphi 提供的 Dabase Desktop 建立一个新表,建议采用 Paradox 7(缺省)格式,其中设定三个字段,字段属性如下:

字段名数据类型 长度(可根据实际情况设定)
SNAMEA 20 用来简短说明软件名称
SPATHA 40 共享软件路径
SDATED 任意有效日期

2 设定界面。在窗体中放置数据库组件 DataSource1、Table1、DBGrid1,两个按钮,它们的主要属性值如下(其它可为缺省值):

窗体: Caption = '共享软件无限使用容器 欢迎使用!'

```
Table1:
DatabaseName = 'DBDEMOS'
TableName = 'D\MYPROG\NOLIMIT.DB'
DataSource1:
DataSet = Table1
DBGrid1: DataSource = DataSource1
Columns[0].FieldName = 'SNAME'
Columns[0].Title.Caption = '共享软件名称'
Columns[1].FieldName = 'SPATH'
Columns[1].Title.Caption = '共享软件路径'
Columns[2].FieldName = 'SDATE'
Columns[2].Title.Caption = '任意有效时间'
Button1: Caption = '运行软件'
Button1.Enabled = False;
Button2: Caption = '结束'
```

二、编写程序代码。

为了避免文字叙述的繁琐,下面列出窗体单元的完整代码,这样也便于大家上机调试使用。在程序的编写中有一些细节花费了笔者许多时间,笔者对程序做了较详细的注释,便于大家理解。

```
unit Unit1;
interface
uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes,
  Graphics, Controls, Forms, Dialogs, Grids,
  DBGrids, Db, DBTables, StdCtrls, ShellAPI;
type
  TForm1 = class(TForm)
  Table1: TTable;
  DataSource1: TDataSource;
  DBGrid1: TDBGrid;
  Button1: TButton;
  Button2: TButton;
  procedure FormCreate(Sender: TObject);
  procedure DBGrid1CellClick(Column: TColumn);
  procedure Button1Click(Sender: TObject);
  procedure Button2Click(Sender: TObject);
  private
  { Private declarations }
```

```
public
  { Public declarations }
procedure AcceptFiles( var msg : TMessage );
message WM_DROPFILES;
end;
var
  Form1: TForm1;
  //用来接收共享软件路径和日期的变量
  fpath, fdate: string;
  //用来保存存在的日期,用于共享软件
  运行完毕恢复系统日期
  Olddate: string;
  //共享软件是否运行的标志
  hrun: integer;
implementation
  {$R *.DFM}
  //设定系统时间的过程
  procedure SetSysTime(sdate: String);
var
  ADateAndTime: TDateTime;
  stime: Tsystemtime;
  vDatiBias: Variant;
  tTZI: TTimeZoneInformation;
  begin
  //获取当前的时区信息,北京为东8区,
  如无,系统时间会相差8小时 GetTimeZone-
  Information(tTZI);
  vDatiBias := tTZI.Bias / 1440;
  ADateAndTime := StrToDateTime(sdate);
  ADateAndTime := ADateAndTime + vDati-
  Bias;
  with stime do
  //下面是调用 API 函数 setsystemtime 所
  需要的日期时间参数,其中 wDayOfWeek
  //和 wMilliseconds 可省略,这里为完整没省略
  begin
  wYear := StrToInt(FormatDateTime(
  'yyyy', ADateAndTime));
  wMonth := StrToInt(FormatDateTime(
  'mm', ADateAndTime));
  wDayOfWeek := DayOfWeek
  (ADateAndTime);
  wDay := StrToInt(FormatDateTime('dd',
  ADateAndTime));
  wHour := StrToInt(FormatDateTime(
  'hh', ADateAndTime));
  wMinute := StrToInt(FormatDateTime('nn',
  ADateAndTime));
  wSecond := StrToInt(FormatDateTime('ss',
  ADateAndTime));
  wMilliseconds := 0;
  setsystemtime(stime);
  end;
  //允许 Drag Drop, 用户可从文件管理器或
  EXPLORER中拖曳文件到窗体中
  procedure TForm1.AcceptFiles( var msg : TMessage );
  const
  cnMaxFileNameLen = 255;
  var
  i,
  nCount : integer;
  acFileName: array [0..cnMaxFileNameLen] of char;
  begin
  // 允许一次拖动多个文件,
  nCount := DragQueryFile( msg.WParam,
  $FFFFFFFF, acFileName,
  cnMaxFileNameLen );
  // 接收用户拖来的文件
  for i := 0 to nCount - 1 do
  begin
  DragQueryFile( msg.WParam, i, acFile-
  Name, cnMaxFileNameLen );
```

//将拖来的文件添加到数据表中,并立刻在 dbgrid 中反映出来这里有两个缺省字段的值,将共享软件名称缺省为“共享软件”,将任意有效日期缺省为 98-01-01,用户拖动文件到窗体后,可手工修改这两个参数,其任意有效日期可能是必须修改的。

```
Table1.AppendRecord(['共享软件', acFile-
Name, '98-01-01']);
end;
//拖放工作完成
DragFinish( msg.WParam );
end;
//窗体创建时代码
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
//激活数据表
table1.active := true;
//保存现在的日期
Olddate := datetimetostr(now);
//现在可以拖放文件
DragAcceptFiles( Handle, True );
end;
procedure TForm1.DBGrid1CellClick
(Column: TColumn);
begin
//当用户在 Dbgrid 单元格中用鼠标单击
文件的运行路径时,将路径和有效日期送入变
量 fpath, fdate 中供运行时使用
fpath := DBGrid1.Fields[1].Value;
fdate := DBGrid1.Fields[2].Value;
//此时“运行软件”按钮有效,防止用户
在没选定软件的情况下运行出现错误,因没有
日期,会提示日期类型错误
button1.Enabled := true;
end;
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
//将共享软件的有效日期设定为系统日期
setsystemtime(fdate);
//共享软件运行过
hrun := 1;
//运行共享软件
WinExec(pchar(fpath), SW_SHOW);
end;
procedure TForm1.Button2Click(Sender:
TObject);
begin
//结束程序,关闭数据库
table1.Close;
//如果 hrun = 1 表示运行过共享软件,
系统时间被该,则恢复原来的日期
if hrun = 1 then setsystemtime(olddate);
form1.close;
end;
end.
三、运行和使用方法。
运行此程序。此时用户可从文件管理器或
EXPLORER 中拖曳文件到窗口中,然后修改缺
省日期和软件名称,或者在单元格中用手输
入这些信息。要运行哪个软件,只需先用鼠标
在相应软件的运行路径上单击一下,这时“运
行软件按钮”有效,单击它就可以运行了。用户
结束共享软件的运行后,单击“结束”按钮就可
以了。如果用户需要删除其中的某些共享软
件,用 CTRL - Delete 快捷键即可,程序会给出
警告,这是 Dbgrid 自有的功能。本程序只对那
些依赖日期判断免费使用时间是否已过的共
享软件有效,对其它如有使用次数限制的共享
软件无效。
本程序的不足之处:不支持“快捷方式”的
运行,另外在时间的处理上还有一点小缺陷
(但不影响正常功能),不知你发现没有,感兴
趣的朋友可 Update 一下这个程序。
本程序在 Delphi 4.0、WIN98 环境中调
试、编译通过。在 Delphi 2.0、3.0 下也能正常
使用。
```

在现在人的眼里,无论按照哪种标准来衡量, Microsoft Visual Basic 都是计算机历史上最成功(也是最流行)的编程语言。该软件的最新版本——Visual Basic 6.0,于月前正式推出,微软正在国内举办少见的“大城市巡回展览”来推广、宣传包含着 VB 6 的 Visual Studio 6.0,预计过不了多长时间,这些开发语言的中文版本将推向国人。然而也就在这同时,有关 VB 6 的争论却愈演愈烈,而且争论的内容与我们这些最终用户关系密切。那么,究竟是什么问题呢?请听笔者慢慢道来。

一. VB 6 的简介和新的特性

在 Visual Basic 6.0 的开发环境中集成了许多的新的特性:

1. 增强的数据库应用特性

在开发数据库前端应用方面,VB6 倡导采用 ActiveX Data Objects (ADO),Microsoft 希望通过这种最新尝试理顺目前数据库的访问技术。简单化的 ADO 编程接口是否具有足够的吸引力来克服其内在的性能弱点(ADO 通过 OLE DB 完成任务,后者依次调用 ODBC 来获取 SQL 数据)还有待观察。但这的确意味着 VB6 编程人员将能够通过 Microsoft 驱动程序访问 SQL Server、Oracle、Jet、FoxPro 和 AS/400 VMSAN 数据库;或者利用第三方驱动程序访问 Sybase、DB/2 及 Informix 数据库。

开发者现在能够利用集成于开发环境之中的“可视化数据库工具”来查看、查询和设计数据库的元素,比如利用新的 Data View(数据视图)工具可以帮助用户观察已有数据库的结构,将数据库对象拖到表单上,用户只需几次鼠标操作就可以绑定数据(包括层次型数据)。VB6 还提供针对 SQL Server 和 Oracle 数据库的 Stored Procedure(存储过程)彩色代码编辑功能,并可以对 SQL Server 6.5 及后续版本进行远程调试。

2. 增强的数据库向导(Data Object Wizard)

利用 VB6 中的向导,可以迅速选中 Data Environment(数据环境)命令来设置数据源,从而利用新的自动数据绑定机理来生成用户存取数据的类和控件,这样使编程变得简单了。

3. 用小数(Decimal)来代替随机(Variant)

读过 10 月 17 日《软件报》中的“PB 的汉字模糊查询”一文,笔者认为这个问题有更简单、更基本的实现方法,现举出两种,以供商榷。

一、利用 SQL 语句,直接实现模糊查询

1. 建立数据窗口

例如一个学生档案表格,其数据列有:学

数据类型

在 VB 6 中增加了一个新的数据类型——Decimal(小数),但它并不是双精度类型。

4. WebClass Designer 绝大多数开发人员都会垂涎 VB6 新增的 WebClass Designer,设计人员可用 WebClass 在 Visual Basic 内创建出跨平台、交叉浏览的应用程序:只要你的 Web 服务器是建立在 Windows NT 和 Internet Infor-

雾里看花

——看 Visual Basic 6.0 引起的争论

mation Server(IIS)的基础上,就可以利用 WebClass Designer 创建与 Web 页面紧密相联、几乎完全独立于内容的服务器端应用程序。在 WebClass Designer 中打开一个 HTML 文档后,用户就会看见该文档中所有 HTML 标记的完整列表。该页面上的每个标记都能够触发一个用户可以在 VB6 中俘获(trap)的事件。由于你可以获取 IIS 对象,所以分析入

站(inbound)页面、处理 cookies 就变得非常轻松。

5. 动态超文本设计器(Dynamic HTML Page Designer)

利用 VB 6 的动态的超文本标记语言,我们可以完成多媒体、C/S 等多种设计。用户还可以用 DHTML 页面替代传统的 VB 表单,然后将那些 DHTML 页面发布到 Web 上。但是要求你的 Web 服务器必须运行 IIS 或 Microsoft 公司的 Personal Web Server。

6. 程序包设计向导

利用程序包设计向导,开发者可以轻易地创建独立的或者分布式服务器的程序包,并采用远程传输或 HTTP 通信协议来远程寄送它们。

从上面所介绍的一些新的特性看,对于那些需要编制数据库、强化网络编程等的设计人员来说,VB 6 是他们不能错过的升级版本,它是创建全能 Windows 应用程序的最容易、最快捷的方法,具有新的、灵巧的数据库和 Web 开发工具。

然而,也就在 Visual Studio 98 推出后不久,从国外的一些权威机构,如 WOW,就传来

了关于 VB 6 的耸人听闻的信息:如果你刚买了 Visual Basic 6,请不要安装它!如果你还没有买 VB 6,那么不要买它!甚至警告你不要使用 VB 6 制作的软件!……

你了解这么“重要”的消息吗?这可是远比前面所讲的那些什么优点、特性更让我们这些普通用户所关心的东西。

二. 关于 VB 6 的争论

“VB 6 的‘Bug’太多了,可以说是遍地都有。”

这句话和我们在前面看到的可以说是天壤之别,然而这却是一位专家的“亲身体会”,让我们看看究竟发生了什么事。

Mike Craven(专家的一位朋友)自己编制了一个小的实用程序,它是用 Excel 的 VBA 和 VB 5 编写的。然而在安装了 VB 6 后,一简单的 VBA 命令突然地使程序停止运行了!没有办法,在卸载了 VB 6 后,并重新安装了 VB 5,怎么样?程序又能正常地工作了!

而且 VB 6 的并不只是出现在那个实用程序上,例如:安装了 VB 6 之后,我们不再可以用“双击”来访问表单域的“属性对话框”的一些属性项了;Word 97 常常会出现“保护性”错误……

难道这一切是真的吗?Basic,这个曾经有着令人羡慕的名誉、最可靠的产品竟然就如此轻易地被比尔兄“毁掉”?

我是不愿意相信这则消息的,但这条信息是如此的活龙活现,我又不得不相信,于是连忙写出来,好让所有的读者对 VB 6 的使用都能警惕一些。可惜手边没有 VB 6,连盗版的都没有(笔者使用中文 VB 5 的感觉非常舒服),否则可以装装试一试。笔者的意见是:宁可信其有,不可信其无,等待 VB 6 的补丁版本(Service Pack 1)的发布,反正对于任何应用软件或系统来讲,正式版本的问题都不少,所以 VB 6 的 SP 1 应该是值得关注的。

据悉微软的 Visual Studio 6.0 的第一个修正版——Service Pack 1 已于日前在美国推出,至于其中文版的推出时间就不得而知(连中文的 Visual Studio 6.0 都才刚刚推出呢!)……

□成都 陈敏

数据窗口 d_fuzzy 的数据源的 SQL 语句如下:

```
select * from student  
where c_name like : name
```

3. 设置查询查询窗口

打开窗口画笔,新建一个窗口 w_find。在其上放置数据窗口控件 dw_fuzzy,与 d_fuzzy 相

2. 设置查询 SQL 语句时,不必设置查询变量,最终 SQL 如下:

```
select * from student  
3. 对按钮“过滤查询”的 clicked 事件编程:  
string ls_c_name  
ls_c_name = sle_find.text  
ls_c_name = '%' + ls_c_name + '%'  
w_find.dw_fuzzy.setfilter("c_name like '" + ls_c_name + "'")  
w_find.dw_fuzzy.filter()  
三·小结
```

不论是 SQL 查询,还是过滤查询,使用通配符“%”实现了模糊查询的目的。另外,要使用比较符“like”而不是“=”。

SQL 查询和过滤查询,两者在实现上有相似之处,但本质不同。SQL 查询直接对数据库操作,而过滤查询是利用了数据窗口函数。汉字模糊查询,看上去很麻烦,其实解决的办法很简单,这正是笔者一贯认同的编程风格。对于那些真正复杂的问题,才值得用复杂的解法。

□杭州 河山

也谈 PB 中汉字模糊查询

生编号(id)、学生姓名(c_name)、入学日期(date)、家庭电话(telephone)。打开数据窗口,单击“新建”,选择适当的数据源和数据表格形式,然后按照所需的样式设计表格细节,最后将这个数据窗口存为 d_fuzzy。

2. 设置查询 SQL 语句

在 SQL 语言中,通配符“%”代表一个任意长度的字符。若想实现对姓名的模糊查询,在 PB 的 SQL 窗口中,设置一个查询变量“name”。

然后打开菜单 Design 的 Retrieval Arguments...项,对变量 name 进行声明。完成以上步骤后,存盘退出。

联系。

再放置一个单行编辑框 sle_find 和几个按钮。如下图:

在 w_find 的 open 事件中,写入以下语句:
dw_fuzzy.settransobject(SQLCA)

在按钮“SQL 查询”的 clicked 事件中写入如下语句:

```
string ls_c_name  
ls_c_name = sle_find.text  
w_find.dw_fuzzy.retrieve('%' + ls_c_name + '%')
```

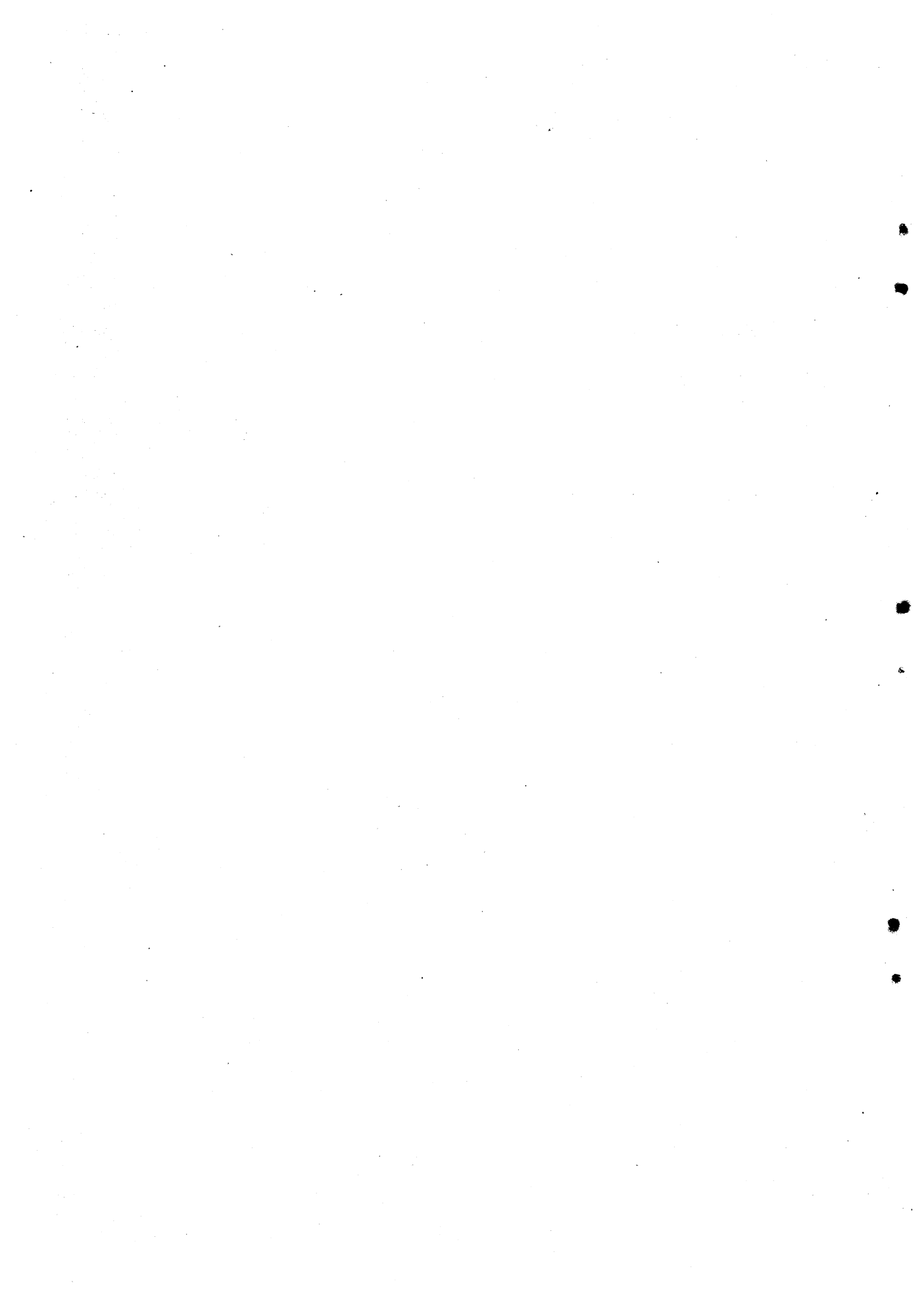
二、利用数据窗口的过滤功能,实现模糊查询

1. 建立数据窗口同上

《软件报》1998 年合订本

(下 册)

附 录



奔腾—II 代常见主板

□河北省 张宝波

一、奔腾—II 主板采用的芯片组

市场上的奔腾—II 主板主要基于 INTEL 440LX、440BX 和 440EX 系列芯片组,而奔腾—II Xeon(至强)则主要基于 440GX 芯片组。440LX 芯片组的主要特点是支持 AGP 接口、ACPI(高级配置和电源接口)、ULTRA DMA 33 和 168 线 SDRAM/EDO DRAM,还可同时支持两个奔腾—II CPU,在 98 年中时还是主流产品。440EX 和 440BX 芯片组则于 98 年 4 月正式发布,440EX 实际上是 440LX 芯片组的精简型,主要是为支持没有二级高速缓存的赛扬处理器而设计。440BX 芯片组则是 440LX 的加强型,将外部总线速度由原来的最高 66MHZ 提高到了 100MHZ,在 98 年底之前有望成为主流。除 440LX、440EX 和 440BX 芯片组外,VIA 公司最新推出的 APOLLO PRO、SIS 公司最新推出的 SIS 5600、ALI 公司最新推出的 ALI ALADDIN PRO II 也可支持赛扬或奔腾—II 芯片,下面我将分成 440LX、440BX、440EX 和其它芯片组四部分分别介绍基于这几种芯片组的奔腾—II 主板。

二、440LX 篇

升技 AB—LX6:采用升技称为“SOFTMENU”的专利技术,该技术最早用在其奔腾级的 AX5、TX5 等主板中。LX6 采用先进的开关式电源,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,两组 USB 接口,不仅能支持 66、75 和 83MHZ 外频,还可支持 100MHZ(非正式支持)外频,许多专业媒体的测试表明 LX6 的 100MHZ 外频非常稳定,这可能是为数不多的可以支持 100MHZ 外频的 440LX 主板。LX6 没有常见的硬件监控功能和局域网唤醒接头。采用 AWARD 即插即用 BIOS,支持 APM、ACPI、DMI 等功能,板型为 ATX 结构。

升技 AB—AH6:主要功能同 LX6 差不多,但 PCI 插槽、ISA 插槽、168 线 DIMM 内存插槽均比 LX6 少一个,因此可看做是 LX6 的精简型。

升技 AB—LM6:采用升技最新开发的“SOFTMENU II”专利技术,CPU 参数设定免跳线,可支持 233—400MHZ 奔腾—II,BIOS 中可设定 66/75/83/100/112/133MHZ 外频。具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,可支持 EDO/SDRAM。内建两组 USB 接口和标准 IrDA TX/RX 头,还建有网络唤醒接头和 SB—LINK 插座。采用 AWARD 即插即用 BIOS,可防开机型(引导型)病毒,2000 年问题无须担忧,支持 APM、ACPI、DMI 等功能,硬件监视功能可监测风扇速度、电压及系统环境温度等,板型为 ATX 结构。

华硕 P2L97:P2L 系列有三种,分别为 P2L97、P2L97—S 和 P2L97—DS,曾被华硕称为智慧型梦幻主板,可支持 233—333MHZ 的奔腾—II 处理器,支持 66/75/83MHZ 外频,部分主板据称有 100MHZ 隐含外频跳线。该主板具有自动系统监控功能,支持自动监控 CPU 与系统风扇、系统温度、系统电压及系统资源等,在出现问题时,可自动在屏幕上显示完整的警告信息。符合 PC97 的 ACPI 的省电功能。使用先进的交换式降压电路,可减少降压电路的能源损耗。具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 66/68/75/83MHZ 外部总线,但 CPU 的设置使用跳线完成,ATX 结构。华硕主板质量稳定,但 CPU 的设置较复杂。

微星 MS—6111:支持 233—333MHZ 奔腾—II,使用跳线来完成主频、倍频设置,最高倍频系数为 8,外频支持 60/66/75MHZ。板上具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,支持 1X 2X AGP 模式,三条 168 线 DIMM 内存插槽,中文界面 BIOS 支持从 LS—120、ZIP、CD—ROM 等外设启动,提供键盘口令按钮开机功能(在 WINBOND 977TF V. C 或更新版本 I/O 芯片),可选购的硬件监控装置支持系统电压监测和 CPU 风扇转速监测,ATX 结构。方正 AP200L 和华胜海王星二

号 D 用的主板就是微星 MS—6111。

微星 MS—6114:可以同时支持两个 233—333MHZ 奔腾—II 处理器,具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,主要功能同 MS—6111 一样。

微星 MS—6117:支持 233—333MHZ 奔腾—II,使用跳线来完成主频、倍频设置,最高倍频系数为 8,外频支持 60/66/75MHZ。具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,其余功能同微星 MS—6111,价格比 MS—6111 略低。

微星 MS—6118:支持 233—333MHZ 奔腾—II,具有三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,两条 SIMM 内存插槽,支持 72 线 FP/EDO 内存,主板为 BABY—AT 结构,适合准备升级的用户,其余功能同微星 MS—6111。

微星 MS—6132:采用 INTEL 440LX/440EX 芯片组,可支持 233—333MHZ 奔腾—II 或赛扬处理器,板上具有两个 PCI 插槽和一个 ISA 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB SDRAM,板上集成了 ATI Rage Pro 3D 加速芯片,自带 2MB SGRAM 显示内存(可选 4MB),还集成了 YAMAHA 740 (PCI 总线)声音芯片,提供了 MIDI/游戏杆/扬声器/线性输入/麦克风输入接口,提供了一个 VGA 接口、两个串行口、一个并行口、两个 USB 端口、一个软驱接口和一个 IrDA 接口等。BIOS 支持 ACPI/DMI/PnP/Green 等功能,符合 PC97/98 规范,板型为 Micro ATX。

浩鑫 HOT—631:支持 233—333MHZ 奔腾—II,主频、倍频设置使用跳线来完成,CPU 电压自动侦测,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,支持 1X 2X AGP 模式,四条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 3.3V SDRAM 或 EDO DRAM,内存范围可从 8MB—512MB/SDRAM 或 8MB—1GB/EDO DRAM,两个 USB 接口,内置 I/O 控制芯片,内建 R. T. C. 及键盘控制器,一个软驱接口(支持 1.2MB、1.44MB、2.88MB 软驱),一个并行口(SPP、ECP、EPP),两个串行口(兼容 16550 快速 UART),PS/2 键盘和鼠标接口,支持红外线传输标准接口,闪存 EPROM,AWARD PCI BIOS 具备即插即用、环保省电及 DMI 功能,支持键盘及鼠标输入开启功能,内建交换式电压调节器,可选的系统健康状况监视硬件(选择配备 LM78/LDCM 或 SYSTEM MANAGER),ATX 结构。

浩鑫 HOT—637:支持 233—333MHZ 奔腾—II 或赛扬处理器,主频设置使用跳线来完成,支持 2/2.5/3/3.5/4/4.5 的倍频系数和 66/75/83MHZ 外频,但 CPU 电压可自动侦测。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,支持 1X 2X AGP 模式,四条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 3.3V SDRAM 或 5V EDO DRAM,内存范围可从 8MB—512MB/SDRAM 或 8MB—1GB/EDO DRAM。主要功能和 HOT—631 相同。支持定时开机、网络唤醒和调制解调器响铃唤醒功能,支持键盘和 PS/2 鼠标输入启动功能。内建系统健康状况监视(选择配备)。板型为 ATX 结构。

INTEL AL440LX:支持 233—333MHZ 奔腾—II,使用单一跳线设置/配置,具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 ECC 内存校验。板上装有 LM79 系统监控芯片,还提供键盘过载保护功能,具有 PS/2 鼠标和键盘接口,做工和用料很讲究,板型为 ATX 结构。据称 INTEL 另有一款集成显示芯片的 440LX 主板,型号可能为 AL440LXG,因笔者没有见到,所以无法提供更详细的资料。

梅捷 SY—6KB:支持 233—333MHZ 奔腾—II 或赛扬处理器,使用 DIP 1—5 开关设置,主板上带有详细标识,“SMART DETECT”技术可自动侦测设定 CPU 电压,实现免跳线功能,自称

支持增强型 CACHE 功能,可解决 CPU/内存带宽狭窄的问题。板上提供四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 512MB SDRAM 或 1GB EDO DRAM。两个采用自复式保险丝的 USB 接口,可以避免电流过大造成的外设损伤,红外线传输端口,2Mbit FLASH ROM,AWARD PCI BIOS,支持多重引导方式,PC97 标准兼容,支持 ACPI、网络唤醒和调制解调器唤醒等功能,板上使用 LM75/LM78 监控芯片,通过 BIOS 可监控系统温度和电压,还支持悬挂/继续功能,即在运行 WIN95 时,BIOS 可以备份系统状态到驱动器上,保存所有系统参数,当下次打开系统时,BIOS 将自动感觉以前的系统备份状态并恢复它。可选的 LDCM 软件包,板型为 ATX 结构。

梅捷 SY-6KBE:440BX 芯片组的主芯片上带有散热片,板上提供四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 512MB SDRAM 或 1GB EDO DRAM。没有温度监控功能。板型为 ATX,其余部分和功能同 SY-6KB 几乎一样。

梅捷 SY-6KL:这是一块 BABY-AT 主板,但带有 ATX 电源接口,从 BIOS 中设置 CPU 参数,具有三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽,DIMM 内存插槽支持 8/16/32/64/128MB 168 线内存模组,最大支持 384MB SDRAM 或 768MB EDO DRAM。SIMM 内存插槽支持 4/8/16/32/64MB 72 线内存模组,最大支持 128MB EDO DRAM。硬件监控功能为可选项,其余功能同梅捷 SY-6KB 差不多。

梅捷 SY-6KF: BABY-AT 结构,但带有 ATX 电源接口,具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,其余功能同梅捷 SY-6KB。

梅捷 SY-6KM:支持 66/75/83MHz 外频,可使用称为“SOFSET”的技术设定超频,具有两个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 8/16/32/64/128MB 内存模组,最大可支持 384MB SDRAM 或 768MB EDO DRAM。2Mbit 快闪 BIOS,其余功能同梅捷 SY-6KB。

技嘉 GA-686LX:支持 233-333MHz 奔腾-II,使用 DIP 开关设置 CPU 主频,支持 1.5-5.5 倍频,CPU 电压自动侦测及设置(2.0V-3.5V),具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,可使用 8/16/32/64/128/256MB 60-70ns DIMM 内存模组,最大支持 512MB SDRAM 或 1GB EDO DRAM。两个 USB 接口,256KB 闪速 EEPROM,AWARD PCI BIOS 支持 LS120、ZIP、CD-ROM 等多种引导方式,可选择多种开机功能(如键盘、鼠标、密码、定时自动开机等),支持超过 8.4GB 的硬盘。支持三阶段或四阶段 ACPI 指示灯。具有 CPU 过热和风扇停转检测功能,独特的 A-COPS98 温度监控功能,可设定 CPU 保护温度(65.70.75.80 四种温度),当 CPU 过热或风扇故障时可用喇叭报警并可设置自动降低 CPU 速度。支持 SB-LINK 6 针接头。随板提供系统健康检查软件 SIV,可在 WINDOW 95 环境下查看系统电压情况、内存和硬盘使用情况,板型为 ATX。联想奔月系列中有一部分使用了该主板。

技嘉 GA-686LX3:支持 233-333MHz 奔腾-II,使用 DIP 开关设置 CPU 主频,CPU 电压自动侦测,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,两个 USB 接口,该主板支持 66MHz、75MHz、83MHz 和 100MHz 外频,需要通过跳线来设置,默认使用 66MHz 外频。该主板没有系统监控功能,不支持 CPU 过热保护和风扇停转检测功能(使用 WINBOND 83871 芯片),板型为 ATX 结构。其余功能同 GA-686LX 一样。

技嘉 GA-686LX4:仍需使用 DIP 开关设定 CPU 主频,跳线设定外频(同样支持 66MHz、75MHz、83MHz 和 100MHz 外频)。但同 GA-686LX3 相比,168 线 DIMM 内存插槽由三条增加到了四条。该主板有 CPU 过热保护和风扇停转检测功能(使用 WINBOND 83871 芯片),其余功能同 GA-686LX 一样。

技嘉 GA-686BLX:这是一块 AT 主板,但带有 ATX 电源接口,使用 DIP1-4 开关设置 CPU 主频,CPU 电压自动侦测,

具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,仅支持 66MHz 外频,可自动侦测电源供应种类(AT 或 ATX),仍支持 PS/2 鼠标开机、键盘开机、远端开机、调制解调器开机(接在 COM B)功能,其余功能同技嘉 GA-686LX 一样。

建邦 P6L40-A4(X):建邦公司的名字为 TEKRAM。其 P6L40-A4(X)可支持 233-333MHz 奔腾-II,支持 60/66/75/83MHz 外频,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽。板上监控芯片为 LM75 和 LM78,可监控 CPU 温度和风扇状态等。AWARD 即插即用 BIOS,支持 ACPI,支持从第一 IDE 通道的主从硬盘、第二 IDE 通道的主从硬盘、LS-120、ZIP 等软驱引导功能,ATX 结构。

建邦 P6L40-A4E:除 168 线 DIMM 内存插槽为三条外,其余同 P6L40-A4(X)基本一样。

联讯 MLX8440:支持 233-333MHz 奔腾-II,高效能交换式稳压器,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,支持两组 USB 接口,支持 LS-120、ZIP 大容量软驱,板型为 ATX 结构。

海洋 RHINO II LX:可支持 233-333MHz 奔腾-II,但需使用跳线设置,另具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 SDRAM 和 EDO DRAM(3.3V),支持 ACPI 和 DMI 功能,符合 PC97/98 标准,支持 IDE、SCSI、ZIP 或 LS120 驱动器做为启动盘,支持调制解调器远端开机。板型为 ATX 结构,有两个 USB 接口、PS/2 鼠标及键盘接口等,板上备有支持红外线传输的 IrDA 接头,速度可达 4MB/S。

太阳神(ANIGÓ) AP2LX1/ATX:440LX 芯片组的主芯片上装有散热片,使用 DIP 开关 1-6 设置 CPU,可支持 233-333MHz 奔腾-II,还可支持 75MHz 和 83MHz 外频,非常适合发烧友的需要。该主板具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽。该主板提供了一般主板上不容易见到的三个风扇插座,适合安装散热风扇,但令人遗憾的是该主板没有提供常见的温度监控功能。

板型为 ATX。

皇朝 TI6NL:使用 DIP 开关设置 CPU,可支持 233-333MHz 奔腾-II,具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,可选择 SCSI、LS120、ZIP、CD-ROM 等多种开机方式,CPU 电压支持 1.8V-3.5V,两组 USB 接口,备有红外线插座,BIOS 可支持 9GB 以上硬盘,具有硬件监控电路和网络唤醒接口,另具 SB-LINK 接头,支持创新 PCI AWE64D 声霸卡,采用交换式稳压器,支持 ACPI 省电功能和设定时间定时开机等,附送系统监查软件包(相当于 INTEL 的 LDCM),板型为 ATX 结构。

金鹰 P6LX97:支持 233-333MHz 奔腾-II,但需使用传统的跳线方式完成,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽。支持 60/66MHz 外部总线,CPU 的设置使用跳线完成。板型为 ATX 结构。

金鹰 686LX:这是一块 BABY-AT 结构主板,支持 60/66MHz 外部总线,CPU 的设置仍使用跳线完成,具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,可选的 USB 接口和可选的 PS/2 鼠标接口,1Mbit 可擦写 BIOS,可选的 LM79/LM75 硬件监控装置。

太宇 W6LXA-5:支持 233-300MHz 奔腾-II,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,板型为 ATX 结构。

太宇 W6LXB:支持 233-300MHz 奔腾-II,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,板型为 ATX 结构。

联胜 6ALX2:支持 233-300MHz 奔腾-II,CPU 的设置使用跳线完成,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,具有 SB-LINK 接头,支持创新 PCI AWE64D 声霸卡,具备网络调制解调器唤醒功能,在可选的 LM78/LM75 下支持硬件监控功能,可控制三组风扇(特殊风扇)和监控七组电压。两个 USB 接口,板型为 ATX 结构。

承启 6LTM;该主板具有以下特点:独特 SeePU 免跳线(Jumperless)功能,安装 CPU 更方便;独具牧羊犬(Shepherd)系统监控软件;提供 PC-Cillin 防毒功能,系统更安全;折叠式 CPU 支架,免除锁螺丝烦恼。支持 233-333MHz 奔腾-II,有三个 168 线内存插槽,支持主记忆体自动侦错校正(ECC)等功能。支持 LDCM 系统管理程序和键盘开机功能,板型为 ATX。

承启 6LTM2;具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,内建 SB-LINK 插座,支持局域网唤醒功能,其余功能和承启 6LTM 一样。

联想 LEGEND I 型;联想是在奔腾级处理器时代最早推出免跳线主板的厂家,在奔腾级的主板中就已使用了称为 SPEEDEASY(BIOS 自动设置 CPU 速度、频率及各种参数,无需设置跳线)、POWEEASY(自动判别单、双电压,提供多种 CPU 电压选择,适应未来 CPU 的电压要求)和 THERMOEASY(CPU 过热自动减速保护及报警)的专利技术,LEGEND 系列继续沿用了这三大技术,并又加入了新的 LOGOEASY(利用软件将图标或其他画面加入到开机显示中,提供全屏或任意位置、大小,分辨率为 640*480*256 色图形显示方式,用户可利用该功能设置开机画面)专利技术。I 型是最常见的基本型,可支持 233-333MHz 的奔腾-II 或赛场处理器,板上具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,具有网络唤醒接口,支持 LDCM,集成有 LM75,可保护和防止 CPU 过热,可选的 LM78,板型为 ATX,集成有 ATX 多功能 I/O 接口(串口、并口、PS/2 鼠标、键盘、USB 转接口)。2Mbit FLASH ROM,AWARD BIOS 支持病毒防护、即插即用等功能,所有的端口地址都可以从 BIOS 中设定使用或禁止。

捷波 J-7XA;支持 233-333MHz 的奔腾-II 或赛场处理器,支持 66/68/75/83MHz 外频,支持的倍频系数有 3/3.5/4/4.5/5。具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 384MB 内存。没有系统温度监控和 CPU 过热保护功能。支持 PC98 的 ACPI 能源管理模式,支持调制解调器唤醒及定时开机等功能,也支持挂起模式时 CPU 风扇自动停止转动。1Mbit FLASH ROM,ATX 结构。

捷波 J-7XA/L;除了系统温度、电压监控和 CPU 过热保护功能外,其余部分和 J-7XA 相同。捷波 J-7XN;支持 233-333MHz 的奔腾-II 或赛场处理器,支持 66/68/75/83MHz 外频,支持的倍频系数有 3/3.5/4/4.5/5。具有三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 384MB 内存。没有系统温度监控和 CPU 过热保护功能。支持 PC98 的 ACPI 能源管理模式,支持调制解调器唤醒及定时开机等功能,也支持挂起模式时 CPU 风扇自动停止转动。1Mbit FLASH ROM,ATX 结构。

捷波 J-7XAS;支持 233-333MHz 的奔腾-II 或赛场处理器,支持 66/68/75/83MHz 外频,支持的倍频系数有 3/3.5/4/4.5/5。具有三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 384MB 内存。板上集成了 CMI8330 3D 声音芯片,该芯片兼容 Sound Blaster 16/PRO,支持数字声音 SPDIF(Sony/Philips 数字接口)输入/输出,全双工 16 位 CODEC,内建 3D 环绕声支持,双通道游戏端口,HRTP 3D positional Audio,驱动程序支持 Microsoft Direct Sound 3D & DirectX5 & CMI8330 Media Rack。没有系统温度监控和 CPU 过热保护功能。支持 PC98 的 ACPI 能源管理模式,支持调制解调器唤醒及定时开机等功能,也支持挂起模式时 CPU 风扇自动停止转动。1Mbit FLASH ROM,ATX 结构。

捷波 J-7XCS;支持 233-333MHz 的奔腾-II 或赛场处理器,支持 66/68/75/83MHz 外频,支持的倍频系数有 3/3.5/4/4.5/5。具有两个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB 内存。板上集成了 CMI8330 3D 声音芯片。没有系统温度监控和 CPU 过热保护功能。

支持 PC98 的 ACPI 能源管理模式,支持调制解调器唤醒及定时开机等功能,支持挂起模式时 CPU 风扇自动停止转动。1Mbit FLASH ROM, MICRO ATX 结构。

福扬 INTEL82440LX;支持 233-333MHz 奔腾-II,使用

跳线设置,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,ATX 结构。

欧弋 SUPER LX;支持 233-333MHz 奔腾-II,使用 DIP 1-4 开关设置,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,ATX 结构。

上普 SP-P2LXC;支持 233-333MHz 奔腾-II,使用 DIP 开关设置,CPU 电压可自动侦测,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,ATX 结构。

泰安 S1692DL;可同时支持两个 233-333MHz 的奔腾-II 处理器,具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽。板上集成 LM75/LM78 监控芯片,支持 CPU 过热保护、风扇状态检测等功能。板型为 ATX 结构。

泰安 S1692DLUA;可同时支持两个 233-333MHz 的奔腾-II 处理器,板上集成 ADAPTEC AIC 7895 芯片,提供了两个 ULTRA WIDE SCSI 接口,可连接 30 个 SCSI 设备,支持 FAST WIDE(20MB/S)和 ULTRA WIDE SCSI(40MB/S)。另外板上还集成了 YAMAHA OPL3 和 OPL4 声音芯片。PCI/ISA/AGP/DIMM 插槽数目和 S1692DL 相同。系统监控芯片仍使用 LM75/LM78。板型为 ATX。

联尚 P6LXI-I;支持 233-333MHz 奔腾-II,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持内存为 1GB。采用 LM75/LM78 做为系统温度、电压和风扇工作状态的监控硬件,支持 ACPI 和 DMI,板型为 ATX 结构。

联尚 P6LXI-S;板上除集成了 ADAPTEC AIC-7880 芯片,提供了 ULTRA WIDE SCSI 接口和 RAID 磁盘阵列插槽外,其余部分及功能和联尚 P6LXI-I 相同。

迈科 M1SLT;支持 233-333MHz 奔腾-II,使用跳线设置,具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,ATX 结构。迈科主板质量稳定,得到包括 IBM、DEC、GATEWAY2000、MICRON、INTERGRAPH 等世界主要电脑制造商的垂青。

中凌 ATC-6120;使用跳线设置 CPU 参数,可支持 233-333MHz 奔腾-II 或赛场处理器,能自动识别 CPU 电压,同步交换式稳压电路,内置 LM75/LM78 模块,采用 SMC672 多功能输入/输出控制芯片,支持 ACPI 电源管理功能,具备远程开机、键盘开机、鼠标开机、软件关机、定时开机等功能,板上具有 SB-LINK 插座,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,ATX 结构。

该主板通过了 MICROSOFT PC97 产品认证,通过德国 EMI LABS 的 CE、EMI 认证。

中凌 ATC-6130;板型由 ATC-6120 的 ATX 结构变为了 BABY-AT,但同时提供了 ATX 电源接口,其余功能同 ATC-6120 基本相同。

创宏 DTK PRM-0076I;440LX 主芯片上安装有散热片,可支持 233-333MHz 奔腾-II,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大可支持 512MB SDRAM 或 1GB EDO DRAM。采用了 SMC FDC37C672 I/O 芯片。先进的交换式稳压电源设计,主板能自动监控风扇转速、CPU 温度、电压等功能,符合 ACPI/PC97 规格,支持调制解调器唤醒和定时唤醒功能,红外线传输速率最大可达 4Mbps,AWARD/AMI 快闪 BIOS,支援 SMM/SMI 和 CPU 时钟停止功能,支持四种能源节省模式:开/关/暂停/等待。提供两个 USB 接口。板型为 ATX 结构。

创宏 DTK PRM-0076IE1;440LX 主芯片上安装有散热片,支持 233-333MHz 奔腾-II,具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持内存为 768MB。采用先进的开关稳压电源,该主板同样能自动监控风扇转速、CPU 温度、电压等功能,符合 ACPI/PC97 规格,支持调制解调器唤醒和定时唤醒功能,板型仍为 ATX 结构。

同维 P6440LX;支持 233-300MHz 奔腾-II,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM

内存插槽, ATX 结构。

英振 KL-21: 具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 四条 168 线 DIMM 内存插槽, 支持 CPU 核心电压从 1.3V 到 3.5V 按 0.1V 递增, BIOS 支持 9GB 以上硬盘, 支持 ACPI 省电功能, 支持定时开机、MODEM 唤醒等功能, 内含 LM75/LM78 监控芯片, 可监察电脑系统内的电源电压、风扇转速和 CPU 温度等。

AOPEN AX6L: 支持 233-300MHz 奔腾-II, 免跳线设计和免电池设计, 开关式稳压电源, 四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 四条 168 线 DIMM 内存插槽, 具有 CPU 过热保护电路和系统监控设计, 支持瞬间开机和定时开机等功能, 2Mbit AWARD 即插即用 BIOS, 支持 LS-120 等大容量软驱, 两个 USB 接口, 板型为 ATX 结构。

AOPEN AX6LC: 支持 233-333MHz 奔腾-II, 具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽, 其余功能和 AX6L 相同, 板型仍为 ATX 结构。

宏鹰蓝鲸主板: 支持 233-333MHz 奔腾-II, 自动识别任何类型的 CPU, 自动配置工作环境, 有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽, 两个 USB 接口, BIOS 支持 LS-120、ZIP、IDE、SCSI、HDD、CD-ROM 等多种引导方式, 可选的系统健康状况监视硬件和软件, ATX 结构。

精英 P6LX-A+: 支持 233-333MHz 奔腾-II, CPU 参数从 BIOS 中设定, 具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽, 内置网络和调制解调器唤醒功能, 支持 ACPI 电源管理, 带有 USB 和 IRDA 接头, 支持 66/68.5/75/83MHz 外部总线, 440LX 芯片组上装有散热片, 具有 LM78 硬件监测芯片, 支持 INTEL 网络桌面客户端管理软件, 小型 ATX 结构。

精英 P6LX-A: 支持 233-333MHz 奔腾-II, CPU 参数从 BIOS 中设定, 具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 四条 168 线 DIMM 内存插槽, 板上内置 ADAPTEC 7880 SCSI 控制器和 RAID 端口插槽, 支持 66/68.5/75MHz 外部总线, 可选的创新公司 VIBRA 16XCT2510-1TA 3D 声音芯片, 全 ATX 尺寸, 其余功能和 P6LX-A+ 相同。

艾崴 PILLD: 支持单个 233-333MHz 奔腾-II 处理器, 靠单个跳线移动即可完成设定。板上具有四个 PCI 和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 四条 168 线 DIMM 内存插槽, 内建 1Mbit FLASH ROM 的 BIOS, 支持 DMI 及常见各种功能。硬件系统监控功能和 INTEL LDCM 为可选项, 板型为 ATX 结构。

艾崴 PILE: 支持单个 233-333MHz 奔腾-II 处理器, 靠单个跳线移动即可完成设定。具有五个 PCI 和两个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 四条 168 线 DIMM 内存插槽, 内建 1Mbit FLASH ROM 的 BIOS, 系统硬件监控功能为可选项, 板型为 ATX 结构。

艾崴 PILLS: 支持单个 233-333MHz 奔腾-II 处理器, 也靠移动单个跳线来设定 CPU 参数。板上集成 ADAPTEC AIC7880P 芯片, 提供 50 针 ULTRA SCSI (20MB/Sec) 接口和 68 针 ULTRA WIDE SCSI (40MB/Sec) 接口, 相当于 AHA2940UW。板上具有 RAIDBUS 插槽, 可支持 ARO-1130 RAID 卡, 最高速率为 113MB/S。板上提供四个 PCI 和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 四条 168 线 DIMM 内存插槽, 最大支持 512MB 内存。提供在各种操作系统下的 Adaptec SCSI 驱动程序, 包括 Adaptec EZ-SCSI 4.0 X Lite, Windows 95, Windows NT3.51/4.0, Netware 3.12/4.0X, OS/2, Unixware 和 SCO Unix 等。除了提供 40 线 IDE 设备排线和 34 线软驱排线外, 还提供 50 线 SCSI 电缆和 68 线 ULTRA WIDE SCSI 电缆, 2Mbit FLASH ROM, 支持 SCSI/IDE/CDROM 等引导功能, 板型为 ATX 结构。仅在 PILLS-N 主板上才有系统硬件监控功能。

资讯 IT-686PILL: 支持 233-333MHz 奔腾-II 处理器, 具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽。可选的硬件监控功能和 LDCM 软件, 支持检测 CPU 电压、风扇转速及状态等。采用 AWARD BIOS, 支持 ON NOW/ACPI 和 MODEM 远程唤醒等功能, 板型为 ATX。

大众 VL601: 采用跳线设置 CPU 参数, 外频支持 66/75/

83MHz, 可支持 233-333MHz 奔腾-II 处理器, 具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽。该板硬件支持 ISMP(系统智能控制与保护)及 LDCM 软件, 支持 CPU 过热保护、CPU 及主机风扇的控制等, 支持定时开机、网络唤醒等功能。板上带有 SB-LINK 插座, 双 USB 接口, 主板尺寸较小, 板型为 ATX。

伟格 SL-61B: 支持 233-333MHz 奔腾-II, 使用 DIP 开关 1-6 或免跳线方式设置, 采用流行的开关电源供电, 支持 2.1V-3.5V 电压, 具有三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽和四条 72 线 SIMM 内存插槽。板上有三个风扇接口。提供了 IRDA TX/RX 接口。AWARDFLASH PCI BIOS 支持即插即用、DMI 等功能, 支持 ACPI。板上提供了 PS/2 鼠标连接器。支持调制解调器遥控唤醒和温度控制功能。板型为 BABY-AT, 但板上同时提供了 ATX 电源接口。

伟格 SL-66B: 支持 233-333MHz 奔腾-II, 使用 DIP 开关 1-6 设置, 但可支持最高 75MHz 外频。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽。板型为 ATX。其余功能和伟格 SL-61B 相同。

伟格 SL-66A: 支持 233-266MHz 奔腾-II, 使用 DIP 开关 1-8 设置, 但有可选的免跳线设置方式。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 四条 168 线 DIMM 内存插槽。板型为 ATX。其余功能和伟格 SL-61B 相同。

麒麟 M717: 支持赛扬 266-300 及奔腾-II 233-333MHz CPU, 支持 66/75/83MHz 外频, 板上集成有 SIS6326 显示芯片, 同时带有 4MB SDRAM 显示内存, 最新型的 M717 则在板上集成有改进型的 SIS6326H 显示芯片, 显示内存也从 4MB SDRAM 增加到了 8MB。除了集成显示芯片外, 板上还集成了 SOUND PRO 声音芯片。因此, 只要你买了一块 M717, 那么你不必再花钱买显示卡和声卡。

映泰 M6TLC: CPU 的设定采用传统的跳线方式, 主板上标识清楚, 可支持 233-333MHz 奔腾-II 处理器, CPU 插槽旁边有一大散热片, 板上提供了四个 PCI 插槽, 三个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽, 另有三条 168 线 DIMM 内存插槽。BIOS 采用最新的 AWARD BIOS, 支持 NCR SCSI、APM1.2、DMI、PNP 等。主板上留有两个风扇接口。系统可对电压和风扇进行监控, 但没有 CPU 过热保护功能, 板上提供了两个 USB 接口。板型为 ATX。

映泰 M6TLD: 板上提供了三个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽, 另有两条 168 线 DIMM 内存插槽。板型为 ATX。其余功能同 M6TLD 差不多。

磐英 EP-61LXA-M: 支持 233-333MHz 奔腾-II 处理器, 使用 ESSJ(Easy Setting Single Jumper 简单单跳线设置)设定 CPU 参数。板上提供了四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 提供一个 AGP 插槽, 支持 66MHz/133MHz 的 AGP 图形加速卡, 提供了三条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 EDO DRAM 或 SDRAM), 最大支持 384MB SDRAM 内存。板上提供了两个 E-IDE 接口, 可支持 ULTRA DMA 33 硬盘, 提供了一个软驱接口、两个串行口、一个并行口和两个 USB 接口。使用流行的开关式电源供电, 板型为 ATX 结构。使用了 NS 公司的 LM75/LM78 做为系统监控芯片, 可监测系统温度、电压和 CPU 风扇转速等, 支持其自己开发的 USDM(UNIFIED SYSTEM DIAGNOSTIC MANAGER)监控软件。使用的 BIOS 为 AWARD/FLASH EPROM, 支持即插即用、DMI、IDE/SCSI/CDROM/FDD 等多种设备引导等功能, 支持 LS120 和 ZIP 驱动器。支持硬件睡眠/复位和 SMM(System Management Mode—系统管理模式), 允许预定时间开机, 系统突然断电后能自动重新启动。使用手册为英文。

磐英 EP-61LXA: 除了没有系统监控功能外, 其余部分和磐英 EP-61LXA-M 几乎一样。

磐英 KP6-LA: 支持 233-333MHz 奔腾-II 处理器, 同样采用 ESSJ 设定 CPU 参数。板上提供了四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 提供一个 AGP 插槽, 支持 66MHz/133MHz 的 AGP 图形加速卡, 提供了三条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 EDO DRAM 或 SDRAM)和四条 72 线 SIMM 内存插槽。

使用 Winbond 的超级多功能 I/O 芯片 W83977TF-A, 监控芯片仍使用 LM75 和 LM78。板型仍为 ATX, 其余部分和 EP-61LXA-M 相同。

蓝点 ACH1-160: 支持 233-333MHz 奔腾-II 处理器, 使用跳线方式设定。板上提供了四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 提供一个 AGP 插槽, 支持 66MHz/133MHz 的 AGP 图形加速卡, 提供了三条 168 线 DIMM 内存插槽, 最大支持 384MB SDRAM 内存。板上提供了两个 E-IDE 接口, 可支持 ULTRA DMA 33 硬盘, 提供了一个软驱接口、两个串行口、一个并行口、一个 PS/2 鼠标和一个 PS/2 键盘接口。支持网络唤醒、键盘开机及鼠标开机功能, 也使用流行的交换式电源供电。板型为 ATX 结构。

TARGA ATC-6120: 可支持 233-333MHz 奔腾-II 或赛扬处理器, 提供了奔腾-II 及赛扬两套 CPU 支架, CPU 电压、时钟自动侦测并可通过 BIOS 调整、超频, 同步交换式稳压电路, 板上具有 SB-LINK 插座, 具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽。AWARD BIOS 支持 LS120、ZIP、SCSI、CDROM 等多种设备启动功能, 支持 INT 13 及防病毒功能。可选的主板硬件状态检测, 支持 ACPI, 支持键盘开机、鼠标开机、BIOS 定时开机、调制解调器远程唤醒和局域网唤醒等功能。支持 IrDA 红外线传输。该主板通过了 MICROSOFT PC97 产品认证, 通过 INTEL 实验室认可和德国 Actebis Technology Center 的严格测试。板型为 ATX 结构。

耕字 GAINWARD 61LA: 耕字以前只生产图形加速卡, 现在也利用自己的名声生产主板, 其首先推出的 440LX 主板就是这块 61LA, 可支持 233-333MHz 奔腾-II 处理器, 具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽, 支持 4/8/16/32/64/128MB 内存模组, 最大支持 384MB 内存。板上具有 SB-LINK 接口、SM-Bus 头、网络唤醒接头, 集成有智能监控装置, 可自动侦测系统温度、电压及 CPU 温度, 1Mbit 或 2Mbit FLASH EEPROM, 板型为 ATX。

迈肯 A16NL: 可支持 233-333MHz 奔腾-II 处理器, 具有三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽, 支持 4/8/16/32/64/128/256MB 内存模组, 最大支持 768MB 内存。Winbond 83977 I/O 芯片。BIOS 支持调制解调器唤醒和 WIN95 软件关机等功能, 支持 DMI2.0 和即插即用。板型为 BABY-AT, 同时带有 AT 和 ATX 电源接口。提供了 PS/2 鼠标连接器。

PC Partner LXA833D: 支持 233-333MHz Pentium II/Celeron/Mendocino 处理器, 采用免跳线设定方式。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽, 最大支持 384MB 内存。可选的 LM79/LM75 系统监控功能, 支持电压、温度、风扇转速监测, 提供 CPU 过热保护功能。PC97/98 准备。在板 VRM8.1 和 SB-LINK 插座, 1Mbit Flash EPROM (支持 PnP/APM/ACPI/ATAPI/DMI/Windows95), 支持 APM、SMM、ACPI 等电源管理功能, 支持局域网唤醒和调制解调器唤醒等功能, 支持 Anti-Virus 病毒防护功能, BIOS 的 IDE 检测功能能够自动使用 LBA 模式支持超过 8.4GB 的大硬盘。该主板支持键盘开机功能, 板型为 ATX 结构。

PC Partner LXB834D: 同样支持 233-333MHz Pentium II/Celeron/Mendocino 处理器并采用免跳线设定方式。具有三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 两条 168 线 DIMM 内存插槽, 最大支持 256MB 内存。板型为 BABY-AT 结构, USB 接口和 PS/2 鼠标接口为可选件。其余功能和 PC Partner LXA833D 相同。

Free Tech Aries P6F82: 富积公司生产, 支持 233-333MHz 奔腾-II 或赛扬处理器。可提供 2.1V~3.5V 的 CPU 电压, 支持 1.5X~8X 的倍频系数。板上可选集成 Adaptec 7880 SCSI 芯片和 RAID 端口。采用 SMC FDC37C672 I/O 芯片。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 四条 168 线 DIMM 内存插槽, 可上 EDO DRAM 或 SDRAM, 最大支持 1GB 内存。开关式电源供应器, CPU 电压自动侦测。1Mbit FLASH EEPROM, AWARD BIOS 内建 ChipAway 防病毒功能, 支持即

插即用、DMI、多种设备 (CD-ROM/LS120/ZIP 等) 引导等功能。电源管理功能支持 EPA、APM1.2 和 ACPI 等, 支持外部调制解调器响铃唤醒、局域网唤醒、定时唤醒、键盘口令开机、休眠状态风扇停转等功能。可选的 Winbond W83781D 系统环境监控芯片, 具有硬件监控功能 (可监测系统温度、电压、CPU 风扇转速等)。2000 年问题无须担忧。板型为 ATX 结构。

Free Tech Sagittarius P6F90 & P6F90I: 支持 233-333MHz 奔腾-II 或赛扬处理器, 支持赛扬 300A 和 333MHz。其中 P6F90I 为免跳线设计。采用 Winbond 83977 I/O 芯片。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽, 最大支持 384MB SDRAM 内存或 768MB EDO DRAM, 支持 ECC 内存。其余功能和 Free Tech Aries P6F82 相同。

SUPER P6DLH: 可同时支持两个 233/266/300/333MHz 的奔腾-II 处理器。I2O-readyTM (I2O 标准是 Intelligent Input/Output, 提供标准的方式不从 CPU 装入 I/O 任务, 创建直接的不再被主处理器中断的 I/O 管道, 这将允许服务器在复杂的数据处理中去处理更多的东西)。该主板支持 Wake-on-Lan (WOL) 功能, 以增强网络管理。具有九个 PCI 插槽 (5 Primary 和 4 Secondary) 和两个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 四条 168 线 DIMM 内存插槽, 最大支持 1GB EDO DRAM 或 512MB SDRAM。板型为全尺寸 AT 结构, 同时提供了 AT 和 ATX 电源接口。板上具有同 SUPER P6DBE (详情见后面 440BX 篇) 完全相同的硬件监控功能, 使用 ATX 电源时也具有和 SUPER P6DBE 相同的 ACPI/PC98 特性。

DFI P2BLX: 支持 233-333MHz 奔腾-II 或赛扬处理器, 也支持新的赛扬 300A/333MHz。具有三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽, 可使用 x64/x72 EDO (50/60ns)/SDRAM (10/12/13ns) 的 3.3V 非缓冲内存, 最大可支持 384MB。支持 1.8V 到 3.5V 的电压自动检测功能。兼容 MICROSOFT/INTEL APM1.2, 硬件支持 SMI 绿色模式。可选的硬件监控功能 (支持系统/处理器温度控制和过热报警、支持 1.5V/3.3V/5V/12V 电压监控、支持 CPU 风扇、AGP 显卡风扇和系统风扇状态监测等, 三种失败报警声音)。支持 ATAPI CD-ROM、LS-120 和 ZIP 驱动器。板型为 BABY-AT, 同时集成有 AT 和 ATX 电源接口, 板上还有两个 USB 接口和一个 IrDA 接口, 一个 PS/2 鼠标口, 一个 AT 或 PS/2 键盘口, 板上也有 SB-LINK 接口。采用流行的快闪可擦写 AWARD BIOS, 内含 NCR 810 SCSI BIOS, 支持即插即用和 DMI2.0 规格。使用 ATX 电源时支持调制解调器遥控唤醒、键盘唤醒、鼠标唤醒和局域网唤醒功能, 支持 ACPI 规格和操作系统直接进行电源管理功能等。

智盟 ZM-PIILX: 智盟 (ZIMON) 科技是台湾专业制造主板的 OEM 供货商, 有自己完善的研究开发团队和生产工厂, 并已通过 ISO9002 认证, 今年下半年刚刚进入大陆市场。ZM-PIILX 主板支持 233-333MHz 的奔腾-II 处理器, 具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽, 最大可支持 384MB 内存。支持远程网络唤醒和 ACPI 等, 板型为小 ATX 结构。

三、440BX 篇

华硕 P2B: 是华硕 440BX 芯片组主板中的基本板型, 支持 2.0-8.0 按 0.5 递增的倍频系数, 外频则可支持 66/68.5/75/83/100/103/112MHz, 1.02 版以前的主板有隐含的 133MHz 跳线, 而以后的主板则在说明书中公开支持 133MHz 外频。CPU 设置采用传统的跳线方式, 倍频系数、外频均有一组跳线来设置, 可支持 233-450MHz 或更高外频的奔腾-II 或赛扬芯片, 支持 66MHz 外频 CPU 强行超频成 100MHz 以上外频。该主板支持加强型 ACPI 规格, 符合 WIN98/PC98 认证的 AWARD BIOS, 2Mbit FLASH ROM。

具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽。板上带有 SB-LINK 接口和 SMBUS 功能接针。使用 WINBOND 83781D 芯片和华硕自己的监控软件 (PC Probe) 进行系统监控, 遗憾的是无法直接监测 CPU 的温度, 但是可监控主板温度、CPU 风扇转速及六组电压等。使用的 AWARD BIOS 内集成了 TREND 的 CHIPWAY 防病毒功能,

同时内建了 SYMBIOS SCSI BIOS 程序,可在使用华硕 SCSI 控制卡后具有完备的 SCSI 功能。带有中文说明手册和驱动光盘,内有华硕系统诊断家、INTEL LDCM、PC-CILLIN 等软件,板型为 ATX。

华硕 P2B-LS:板上集成 ADAPTEC AIC 7890 SCSI 控制芯片,支持 ULTRA 2 SCSI,最大支持 80MB/S 的数据传输率,内建 INTEL 82558 100/10MBPS 自适应网络芯片,支持网络唤醒 WAKE-ON-LAN 功能。

具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽。其他功能和华硕 P2B 基本相同。

精英 P6BX-A+:该主板是精英公司的力作,也是市场上第一种公开支持 133MHZ 外频的主板,曾屡获殊荣。可支持 66/68.5/75/83/100/103/112/133MHZ 外部总线,使用 100MHZ 外频时最高可支持 450MHZ 奔腾-II,CPU 设置使用精英号称第三代的 JUMPERLESS 技术——梦幻设定[MAGIC SETTING],即 CPU 外频和倍频的设定值存放在 EEPROM 内,只需简单的画面设定即可完成,可避免主板电池电力耗尽或接触不良时 CMOS 内参数丢失的现象。该主板采用先进的四组稳压线圈的交换式电源回路,可提供稳定的 CPU 电压,防止震动干扰。另具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽。硬盘、光驱、软驱使用防脱落排线插槽(俗称牛角插槽),使接线更牢固。主板采用光藕合器,可在机箱被打开时启动系统,系统则会发出警告讯息通知你。内置网络和调制解调器唤醒功能,支持 ACPI 电源管理、键盘开机和口令开机等功能,带有 USB 接口和 IRDA 接头,另有 PCI 声卡专用的 SB-LINK 接口,440BX 主芯片上装有散热片,板型为 ATX 结构。

精英 P6BX-Me:除能支持 233-450MHZ 的奔腾-II 和赛扬外,还能够支持最新的带二级高速缓存的赛扬(Mendocino)处理器,可从 BIOS 中设定主频,该参数存在 EEPROM 中而不是 CMOS 中,可避免因主板电池电力不足造成的参数丢失现象。板上提供了两个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽。内建 ESS M2 PCI 总线声音芯片,支持全双工、32 位声音系统,兼容 Sound Blaster 和 Windows Sound 标准,提供 Line-in(线性输入)/Line-out(线性输出)/Mic-in(麦克风输入)/CD-in(CD-输入)和游戏端口。板型为 MICRO ATX。支持键盘开机、鼠标开机等功能,支持调制解调器唤醒和局域网唤醒功能。提供可选的系统监控功能(采用 Winbond W83781D 芯片)。

精英 P6BX-MS:能支持 233-450MHZ 的奔腾-II 和 266/300/333MHZ 赛扬,也能够支持最新的赛扬(Mendocino)处理器,也是从 BIOS 中设定 CPU 主频并保存在 EEPROM 中。板上提供了三个 PCI 插槽、一个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽。板上集成了 SiS 6326 显示芯片,自带 8MB SDRAM 显示内存。内建 ESS solo 1 声音芯片,兼容 Sound Blaster 和 Windows Sound 标准。也提供可选的系统监控功能(采用 Winbond W83781D 芯片)。板型为 MICRO ATX,其余功能和精英 P6BX-Me 几乎相同。

中凌金太阳 ATC-6220:440BX 芯片组的主芯片上装有散热片,对 CPU 电压可自动检测,使用 DIP 开关设定倍频数,可支持 3.5-6.5 倍频,外频设定在 BIOS 中完成,可支持 66/68.5/75/83/100/103/112MHZ 外频,最新版本的主板还可支持 124MHZ 和 133MHZ 外频,可通过设定外频将 66MHZ CPU 超频至 100MHZ 外频使用。该主板具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 DIMM 内存插槽,可支持 66MHZ 或 100MHZ SDRAM,符合 PC97 中 ACPI 电源管理标准,具有 USB 和红外线传输口。两个 Ultra DMA/33 IDE 接口和一个软驱接口(360KB~2.88MB),2 个串行口(16550 UART 兼容)、一个并行口(EPP/ECP),PS/2 键盘和 PS/2 鼠标接口,两个 USB 接口。板上有 SB-LINK 插座。两个 IDE 接口的颜色是一黑一白,非常容易区别。温度传感器使用的是热传感器,可粘在 CPU 散热片上,温度监控芯片使用 WINBOND 的 W83781D 芯片,可监测 CPU 温度、风扇速度、系统电压等,温度过高时可自动降频。主板上有三个风扇插座,可在必要时为系统添加散热风扇。支持定时开机、键盘密码、键盘热键、鼠标双击及网络开机等

功能。支持网络唤醒功能。使用手册为英文。板型为 ATX,而且尺寸较小。该主板通过了 MICROSOFT PC97、INTEL 硬件实验室的产品认证。

中凌金太阳 ATC-6240:采用 Winbond 977 Ultra I/O 芯片。该主板具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 DIMM 内存插槽,最大支持 512MB SDRAM。该主板支持键盘、鼠标、定时等多种开机功能。硬件监控功能支持 CPU 风扇停转报警、系统电压错误和 CPU 过热报警等。2Mbit FLASH ROM, Award PCI BIOS 支持绿色节能、即插即用、DMI 和 INT13 扩展等,支持 ACPI 和病毒防护,支持 LS-120/ZIP/SCSI 和 CD-ROM 引导等功能。2000 年问题无须担忧。板型为 ATX 结构。驱动程序有 Ultra DMA/33 Enhanced IDE、INTEL LDCM、Award BIOS Flash Utility、Pentium II Patch-Code API Utility 和 Intel PIIX4/PIIX4E Utility 等。其余功能和 ATC-6220 基本相同。

中凌金太阳 ATC-6260:该主板除使用了 Intel 440BX 芯片组外,还使用了 INTEL IOAPIC S82093AA 芯片、Adaptec AIC 7880P Ultra-Wide/Ultra SCSI 芯片和 Winbond 977 Ultra I/O 芯片,该主板具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 DIMM 内存插槽,最大支持 512MB SDRAM。板上具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽。提供了 Adaptec 7800 系列 SCSI 程序,其余功能同 ATC-6240 相同。

梅捷 SY-6BA:支持 233-450MHZ 的单个奔腾-II 或赛扬芯片,提供外频为 66/68/75/83/100/103/112MHZ,下载最新 BIOS 更新后可上到 133MHZ 外频。软硬件双重免跳线,在 BIOS 中设计了由梅捷独创的“SOYO COMBO SETUP”,可对 CPU 进行快速设定。板上具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽周围加有六片数据缓冲,具有 PARITY 记忆体侦测错误功能和 ECC 记忆体错误更正功能,支持 8/16/32/64/128MB/256 * MB 内存模组,最大支持 1GB SDRAM (256MB * :仅支持 PC registered DIMM)。具有 SB-LINK 接口,支援创新的 PCI 声卡,具有硬件监测功能,可以通过 BIOS 监控系统电压、温度、风扇状态,还可搭配 INTEL LDCM 软件监控系统电压和状态。支持 ACPI 省电模式及 PC97 的功能,具有 2Mbit FLASH ROM,可提供多重引导功能并可在 BIOS 中设定日期时间定时开机。主板采用高效率交换式稳压器,可使系统更稳定,USB 采用自复式保险丝,可避免因电流过大而损坏外围设备。板型为 ATX。梅捷 SY-6BA+;SY-6BA 的增强型,板型同样为 ATX 结构,支持 233-450MHZ 的单奔腾-II 芯片,提供外频为 66/68/75/83/100/103/112/124MHZ 和 133MHZ,可将 66MHZ 外频 CPU 超频成 100MHZ 使用,同样采用“SOYO COMBO SETUP”设定,超频非常轻松。附带一本《超频玩家手册》,详细阐述超频方法,方便你的超频使用。板上同样具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,其余功能和 SY-6BA 基本一样。

梅捷 SY-6BB:板型为 AT 结构但带有 ATX 电源接口,具有三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,1Mbit FLASH ROM,其余主要功能和 SY-6BA 基本一样。梅捷 SY-6BE:板型为 ATX 结构,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 768MB 内存。1Mbit FLASH ROM,其余功能和 SY-6BA 基本一样。

梅捷 SY-6BE+:SY-6BE 的增强型,可以支持 100MHZ 外频的奔腾-II 350/400/450/500 * MHz、66MHZ 外频的奔腾-II 233/266/300/333 MHz 和新式赛场 300A/333/366 * MHz 等处理器(*号表示目前无法测试是否支持,因此此款处理器还没有问世)。支持 66/75/83/100/103/112/124/133MHZ 外频,CPU 频率调整可用“Sofset”软方式设定。板型为 ATX 结构,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 768MB 内存。2Mbit FLASH ROM,支持硬件监控,其余主要功能和 SY-6BA 基本一样。

捷波 J-7BXA:支持 233-450MHZ 的奔腾-II/赛扬处理器,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条

168 线 DIMM 内存插槽,支持 8-384MB EDO/SDRAM/ECC 内存,支持 CPU 过热保护、调制解调器遥控唤醒、密码键盘开机等功能,具有两组 USB 接口,ATX 结构。

捷波 J-7BXAN;支持 233-450MHZ 的奔腾-II/赛扬处理器,支持 66MHZ 和 100MHZ 外频,可以通过 BIOS 调节外频,最大可到 112MHz。具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 768MB 内存。没有系统温度监控和 CPU 过热保护功能。支持 PC98 的 ACPI 能源管理模式,支持口令开机、热键开机、PS/2 鼠标开机、调制解调器唤醒、局域网唤醒及定时开机等功能,也支持挂起模式时 CPU 风扇自动停止转动。1Mbit FLASH ROM,ATX 结构。

捷波 J-7BXAN/L;除了有系统温度、电压监控和 CPU 过热保护功能外,其余部分和 J-7BXAN 相同。

捷波 J-7BXAR2;支持 233-450MHZ 的奔腾-II/赛扬处理器,支持 66MHZ 和 100MHZ 外频,可以通过 BIOS 调节外频,最大可到 112MHz。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 768MB 内存。没有系统温度监控和 CPU 过热保护功能。1Mbit FLASH ROM,板型为 ATX 结构,其余部分和 J-7BXAN 相同。

捷波 J-7BXAR2/L;除了有系统温度、电压监控和 CPU 过热保护功能外,其余部分和 J-7BXAR2 相同。

捷波 J-7BXAS;支持 233-450MHZ 的奔腾-II/赛扬处理器,支持 66MHZ 和 100MHZ 外频,可以通过 BIOS 调节外频,最大可到 112MHz。具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 768MB 内存。板上集成了 ESS1938 SOLO1 声音芯片,没有系统温度监控和 CPU 过热保护功能。1Mbit FLASH ROM,板型为 ATX 结构,其余部分和 J-7BXAN 相同。

技嘉 GA-686BX;支持 3-5.5 倍频和 66/100MHZ 外频,理论上最高可支持 550MHZ 奔腾-II,使用 DIP 开关设置 CPU 主频,但外频设定需使用跳线。CPU 电压自动侦测及设置(2.0V-3.5V),具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大可支持 1GB 内存。两个 USB 接口,2Mbit (256KB) FLASH RAM 的 Award PCI BIOS 支持绿色节能、即插即用、DMI、INT13 (硬盘>8.4GB)扩展和病毒防护功能,支持 LS120、ZIP、CD-ROM、IDE 等多种引导方式,可选择多种开机功能(如键盘、鼠标、密码、网卡、定时自动开机等)。支持创新 SB-LINK 6 针接头。三阶段 ACPI 指示灯,挂起模式时 CPU 风扇自动停转。使用 WINBOND 83781 健康侦测芯片,支持 INTEL LDCM。Winbond 83977 I/O (1MB/S) 芯片和 Winbond 83781 健康侦测芯片。独特的 ACOPS98 温度监控功能可不必依赖任何操作系统,具有 CPU 过热报警并减速、系统电压监控和 CPU 风扇停转检测功能,随板提供系统健康侦测软件 SIV 及 LDCM 等。使用 POLY FINSE 以保护键盘侦测器,避免电流不正常时击伤主板。板型为 ATX。

技嘉 GA-686BXC;这是 GA-686BX 的改进版本,支持 3-5.5 倍频和 66/100MHZ 外频,还可支持 75/83/113/133MHZ 外频,CPU 设定仍使用技嘉传统的 DIP 开关,外频设定需使用跳线。板上具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,板型为 ATX,其余功能和 GA-686BX 基本相同。

技嘉 GA-6BA;支持 3-5.5 倍频和 66/100MHZ 外频,板上具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 1GB 内存,板载 Winbond 83977 I/O (1MB/S) 芯片和 Winbond 83781 健康侦测芯片。可选的 USB 接口,板型为 AT,其余功能和 GA-686BX 基本相同。

技嘉 GA-6BXD;支持 3-5.5 倍频和 66/100MHZ 外频,但可同时支持两个 233-550MHZ 的奔腾-II 处理器,板上具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 1GB 内存,板载 ITE8671 I/O (1MB/S) 芯片和 Winbond 83781 健康侦测芯片。两个 USB 接口,板型为 ATX,其余功能和 GA-686BX 基本相同。

映泰 M6TBA;CPU 的设定采用传统的跳线方式,可支持

233-450MHZ 奔腾-II 处理器,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 ECC 内存。主 IDE 接口为白色,而第二 IDE 接口为黑色。开关电源上装有一块大散热片。BIOS 采用最新的 AWARD BIOS,支持 NCR SCSI,APM1.2,DMI,PNP 等。主板上留有两个风扇接口。系统可对电压和风扇进行监控,但没有 CPU 过热保护功能,板上没有提供 SB-LINK 插座。板型为 ATX。

映泰 M6TBC;具有三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽。主 IDE 接口为白色,而第二 IDE 接口为黑色。板型为 ATX。其余功能和映泰 M6TBA 基本相同。联想 6ABX2;采用 440BX 芯片组,支持 233-450MHZ 奔腾-II 处理器,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,提供 SB-LINK 接头,支持创新 PCI AWE64D 声霸卡,板型为 ATX。

建邦 P6B40-A4X;支持单个 233-450MHZ 奔腾-II 处理器,支持 66/100MHZ 外频,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,AWARD BIOS 可支持 LS-120、ZIP 等多种设备。

创宏 DTK PRM-0080I;440BX 芯片组的主芯片上带有散热片,支持 233-450MHZ 奔腾-II 芯片,使用传统跳线方式设定 CPU 参数,可设定的倍频数为 3-5,外频可支持 66MHZ 和 100MHZ。板上具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 PC66/PC100 规格的 SDRAM。支持 USB 接口和 IrDA 功能。提供自动监控风扇转速、CPU 温度、CPU 电压功能。支持调制解调器唤醒、网络唤醒、定时唤醒、WIN95 软件关机等功能,支持 IrDA 最高传输速度为 4MBPS。支持 SMM、SMI 和 CPU 停止时钟功能,四种电源存储状态,符合 ACPI/PC97 规格,WINBOND 83977TF 超级 I/O 芯片,AWARD 闪速 BIOS,板型为 ATX。

创宏 DTK PRM-0080IE1;440BX 芯片组的主芯片上没有散热片,支持 233-450MHZ 奔腾-II 芯片,仍使用跳线方式设定 CPU 参数,可设定的倍频数为 3-5,外频可支持 66MHZ 和 100MHZ。具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽。仍提供自动监控风扇转速、CPU 温度、CPU 电压功能。板型为 ATX,其余功能和 PRM-0080I 基本相同。

联想 BRILLIANT I 型;BRILLIANT 的中文名称为“精品”,该系列的主板继续使用了 LEGEND 系列中的 SPEEDEASY、POWEEASY、THERMOEASY、LOGOEASY 等专利技术。I 型是最常见的基本型,提供 66/100MHZ 外频,可支持 233-450MHZ 奔腾-II 处理器,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽。支持 ACPI 标准和操作系统直接电源管理功能,提供保护电路,可以防止打印机带电插拔或在过压状态下工作引起并口的损坏,板型为 ATX。

联想 BRILLIANT V 型;全称为 QDI-P6I440BX Brilliant V,支持的 CPU 倍频系数有 3/3.5/4/4.5/5,使用 VID 功能可支持 1.3V 到 3.5V 的 CPU 电压。板上具有三个 PCI 插槽和一个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 4/16/64/128Mbit 内存模组,最大支持 384MB 内存。板上集成有 Creative Vibra 16XV CT2511 声音芯片,兼容 Sound Blaster,Sound Blaster Pro 和 Windows Sound System Integrated CQM,增强型立体声支持,提供 line-in, microphone-in, speaker-out, line-out 和 MIDI/Joystick 接口。板上集成了 Winbond W83977 EAF-AW I/O 芯片。使用 WB83782D 做为系统监控芯片,支持系统电压、温度和 CPU 温度监控等功能。AWARD Flash BIOS 中内建 NCR 53C810 SCSI BIOS,支持 ACPI 规格和操作系统直接进行电源管理,也支持从 IDE 接口 CD-ROM 或 SCSI 设备引导等,支持 LS-120 和 ZIP 驱动器。板上也提供了保护电路,可以防止打印机带电插拔或在过压状态下工作引起并口的损坏,板型为 ATX。

微星 MS-6116MJ;微星 440BX 主板差不多都拥有以下几大功能,一是使用了 TOP(THERMAL OVERHEAT PROTECTION)温度探测技术,该技术采用热敏电阻,能完全接触 CPU 的散热片,探测温度不受 CPU 散热风扇的散热气流影响,自称

误差率不超过 1%。二是 BIOS 内均内置 TCAV 防病毒软件,该软件与普通 BIOS 内的防病毒软件不同,普通的 BIOS 内防病毒软件只是简单的将引导扇区和分区表进行写保护,在软件对其进行正常的改动时也将被禁止,而 TCAV 则采用智能型的方法,实时检测并阻止病毒的入侵,在需正常变动的时候却不会干涉,因此用户既可正常安装操作系统软件,又可免受引导型病毒的入侵。三是提供了微星自己开发的 PC ALERT 系统监控软件,可时刻监视系统和 CPU 温度、电压、散热风扇转速(CPU、系统、电源)、硬盘、内存状况及机箱非法开启等,独有“错误记录档案”,可记录死机时的系统讯息,而且当 CPU 温度超出预定值时,系统还会自动暂停工作。该软件仅占用约 2MB 硬盘空间,但可支持多语言版本,安装时可自动侦测操作系统使用的语言,并可支持 LM78、WINBOND 83781、SIS5595 等硬件监控芯片。四是所有 440BX 主板均可实现 CPU 即插即用,即 CPU 电压自动侦测。五是微星专为降低 CPU 温度而开发的 SOFT COOLER CPU 自动降温软件,该软件可有效快速的降低 CPU 温度,避免 CPU 因高温而损坏的危险,进而延长 CPU 的使用寿命,据微星资料称,其最高效率可使 CPU 升温达 57%(AMD K6-233),该软件还可节省 70% 的电力(如 AMD K6-233、PENTIUM II 233);该软件还可搭配使用 TOP 技术,用 PC ALERT 来控制风扇运转,当温度较低时停止风扇运转,温度较高时启动运转;该软件不占用 CPU 使用率,只在 CPU 闲置时起作用,而且只占用 2K 的系统内存。六是微星新一代主板的 BIOS 都同时支持英文和中文界面,可用 <F1> 功能键进行快速语言切换,非常适合英文水平不高用的用户。另还支持 MODEM 远程唤醒和局域网唤醒功能。MS-6116 主板是 INTEL 亚太地区 100MHZ 外频示范主板,是全尺寸 ATX 结构,440BX 主芯片上带有散热片,可以支持 233-450MHZ 或更高主频的奔腾-II 处理器。6116MJ 是采用软件方法从 BIOS 中设置 CPU 参数的主板,并可自动识别 66/100MHZ 外频的奔腾-II 芯片,支持以 0.5 递增的 3.0-8.0 倍频,可以支持 66/68.3/75/83/100/103/112MHZ 外频,1.2A 以前版本仅支持 66MHZ 外频奔腾-II 超频至 75MHZ 或 83MHZ 外频使用,无法超成 100MHZ 外频,但 1.2A 以后版本可支持 66MHZ 外频奔腾-II 或赛场处理器超成 100MHZ 外频使用,也同样支持 100MHZ 外频奔腾-II 超成 103MHZ 或 112MHZ 外频使用。1.2A 以后版本还提供了 133MHZ 外频,供电脑发烧友使用。该主板使用了 WINWOND 的 W83781D 温度监控芯片,有 SB-LINK 接口,支持 CREATIVE PCI 声卡的 DMA 功能,主板有过电流、过电压保护功能,在突然停电时,会在恢复供电后自行开机。板上提供了四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽(其中一个为共用槽),一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽。板上提供了三个风扇接口,使用手册为英文。提供 TREND PC-cillin 98、Ultra DMA33 驱动和 Intel LDCM 软件。

微星 MS-6116MS;同微星 MS-6116MJ 相比,插槽数目和主要功能一样,只是 CPU 的设置使用了传统的跳线方式。

微星 MS-6119MJ;这是微星 MS-6116MJ 的精简型号,板型尺寸略小,168 线 DIMM 内存插槽变为三个,1.2 以后版本支持 133MHZ 外频,其余功能和微星 MS-6116MJ 基本相同。

微星 MS-6119MS;同微星 MS-6119MJ 相比,插槽数目和主要功能一样,只是 CPU 的设置使用了传统的跳线方式。

微星 MS-6131;可支持 233-450MHZ 或更高主频的奔腾-II 处理器,两条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB SDRAM。板上集成了 ATI Rage Pro 3D 加速芯片,自带 4MB SGRAM 显示内存,还集成了 YAMAHA 740 (PCI 总线)声音芯片,提供了 MIDI/游戏杆/扬声器/Line in(线性输入)/Mic In(麦克风输入)接口,集成了 Intel(R) 82558 10M/100Mbps 以太网控制器,提供了一个 VGA 接口、两个串行口、一个并行口、两个 USB 端口、软驱接口、IrDA 接口等。该主板支持 TOP 温度探测技术和 PC Alert 系统监控软件,BIOS 支持 ACPI/DMI/PnP/ Green 等功能,符合 PC97/98 规范,板型为 Micro NLX。

微星 MS-6147;可支持 233-450MHZ 或更高主频的奔腾-II 处理器,具有三个 PCI 插槽和一个 ISA 插槽,2 条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB SDRAM,板上集成了 ATI Rage Pro/ Rage Pro Turbo 3D 加速芯片,自带 8MB SDRAM 显

示内存,还集成了 Creative(R) ENSONIQ ES1371/ES1373 (预留)声音芯片,支持外部 CD-In/AUX-In 和 Modem-In 连接,提供了 MIDI/游戏杆/扬声器/Line in/Mic In 接口,集成了 Intel(R) 82558 10/100Mbps 以太网控制器,提供了一个 VGA 接口、两个串行口、一个并行口、两个 USB 端口、软驱接口、IrDA 接口等。该主板也具有和 MS-6131 相同的硬件监控功能,BIOS 支持 ACPI/DMI/PnP/Green 等功能,符合 PC97/98 规范,板型为 Micro ATX。

磐英 EPOX EP-61BXA-M;CPU 设定采用 ESSJ 单跳线方式,只需一颗跳线即可设置好 CPU,而且跳线上带有提手,使用非常方便。支持 66/75/83/100/103/112MHZ 外频,支持将 66MHZ 外频奔腾-II CPU 超频至 100MHZ 外频使用。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽。使用了 NS 公司的 LM75/LM78 做为系统监控芯片,监控软件是其自己开发的 USDM(UNIFIED SYSTEM DIAGNOSTIC MANAGER)。该主板支持网络唤醒功能并带有 SB-LINK 接口。使用的 BIOS 为 AWARD/FLASH EPROM,主板说明书为英文。

资讯 IT-686PIIB;支持 233-450MHZ 奔腾-II 处理器,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 SDRAM/ECC 等内存。可选的硬件监控功能和 LDCM 软件,支持检测 CPU 风扇转速、温度、电压等。支持 ACPI、红外传输端口和 MODEM 远程唤醒等功能。采用流行的 AWARD BIOS,板型为 ATX 结构。

TYAN S1846S;板上集成了 ENSONIQ ES1371 PCI 总线声音芯片,具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,系统监控使用 NS 公司的 LM75/LM79 芯片,支持网络唤醒、软件关机等功能,板型为 ATX。

INTEL 西雅图 SE440BX;SE440BX 主板有三种型号,一种不带声音芯片,另两种分别集成 CRYSTAL PCI 总线声音芯片和 CRYSTAL 4236B 声音芯片。CPU 设置采用软件 BIOS 的方式,但必须先将主板的设置跳线设定到 CONFIG 系统设置时才有效。该主板不支持除 66/100MHZ 以外的外频,也不支持将 66MHZ 外频 CPU 超频至 100MHZ 外频使用,因其可以自动识别 66/100MHZ 外频的 CPU。该主板对内存的要求比较苛刻,在使用 100MHZ 外频的 CPU 时必须使用符合 PC100 规格的内存。其 BIOS 使用的是不太常见的 PHONEIX。SE440BX 主板没有常见的智能监控功能,但有 SB-LINK 接口,使用手册为中文,板型为 ATX。

ANIGO APII BX;ADDONICS(立基)公司生产,CPU 电压可自动侦测,倍频数设置有两种方式,可用跳线决定是用 DIP 开关设置还是用 BIOS 软件设置,最大倍频系数可设成 8。支持 66MHZ 和 100MHZ 两种外频。板上集成了 ADAPTEC 7880 芯片,提供了一个 ULTRA WIDE SCSI 接口。主板上提供了三个风扇插座,可以为系统添加散热风扇。BIOS 中可设定键盘密码输入方式开机、鼠标双击开机和特定热键开机等多种方式。该主板支持系统电压监控和风扇监控,但不支持 CPU 过热保护。

AOPEN AX6B;CPU 支架是可以折叠的,并已预先固定在了主板上。使用无跳线技术设置 CPU 参数,BIOS 可自动识别 CPU 电压、主频和倍频,也可以手工设置。支持的倍频系数从 1.5 到 8.0,外频支持 66/68.5/75/83/100/103/112/133MHZ,主板上提供了可将 AGP 加速卡的频率设成与系统同步的跳线。采用免电池设计,使用 2Mbit EEPROM 存储 BIOS 信息。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大可支持 1GB ECC 内存。该主板具有系统监控功能,可支持 CPU 过热保护、系统过压保护等功能。提供的软件 HARDWARE MONITOR UTILITY 可以监控 CPU 和系统温度、系统电压和风扇状态等。板上有 SB-LINK 接头。支持 MODEM 唤醒、网络唤醒、定时开机等功能。

大众 VB-601;支持 233-450MHZ 奔腾-II 处理器,支持 66/75/83/100/112/133MHZ 外频,并经由 BIOS 设定,具有独特的安全保护功能,在超频不当而死机后,可在下一次开机时自动回复原设定值。

具有完善的管理及保护措施:CPU 温度保护,CPU 系统风

扇控制、电压报告等。独特的电源恢复自动开关机功能,可使电脑在突发断电又复电后自动回复当初开机状况。该主板具备系统开机型病毒检测功能,使电脑在开机时即进行病毒检测,以防死机(HARDWARE BASED ANTI-VIRUS)。该板具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽可支持 1GB PC100 SDRAM。板上有 SB-LINK 插座。带有 WOL 接头,可增加远端开关机功能,可外接 USB 接头,可配合机壳设计将 USB 接于前方面板。支持 ISMP(系统智能控制与保护)及 LDCM 软件,支持 ACPI 并通过 2000 年测试,板型为 ATX。

伟格 SL-67A:支持 233-500MHZ 或更高主频的奔腾-II 芯片,使用 DIP 开关 1-6 或免跳线方式设置。

具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽。提供了 IRDA TX/RX 接口。支持调制解调器遥控唤醒功能。可选系统监控芯片为 WINBOND 的 W83781D,支持温度控制、电压监视和 CPU 风扇状态监测等功能。板型为 ATX。

伟格 SL-67A-C:同 SL-67A 相比,主要是多集成了一个 ADAPTEC AIC7880P 芯片,提供了一个 ULTRA WIDE SCSI 接口,支持 FAST WIDE(20MB/S)和 ULTRA WIDE SCSI(40MB/S)。PCI/ISA/AGP/168 线 DIMM 插槽数目和伟格 SL-67A 相同,功能也基本一样。

承启 CT-6BTM:支持 233-450MHZ 奔腾-II 处理器,除可支持标准的 66MHz 和 100MHz 外频外,还可支持 68/75/83/103/112 和 133 MHz 外频,使用号称“SeePU”的技术即可简单设定 CPU 参数。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 512MB EDO 内存。AWARD BIOS 支持 DMI、APM,即插即用和多种设备引导(软驱、IDE/SCSI 硬盘、LS120、ZIP、ATAPI、CD-ROM)等功能,还集成 Trend ChipAwayVirus,可防开机型病毒。支持 IrDA 1.0IR 功能。

板上有两个 USB 接口。硬件设计符合 PC98 规格,ACPI 准备,板上提供了 SB-LINK 接口。支持调制解调器唤醒和局域网唤醒功能。保险丝可防止过电流对 USB 设备和键盘的损害。板型为 ATX 结构。

承启 CT-6BTA:支持单个 233-450MHZ 的奔腾-II 或处理器,可支持 66/75/83/100/103/112 和 133 MHz 外频,仍然使用“SeePU”的技术设定 CPU 参数。三条 168 线 DIMM 内存插槽。板上集成 Yamaha YMF740 立体声控制器,兼容 Microsoft DirectSound。板型为 ATX,其余功能和承启 CT-6BTM 一样。

承启 CT-6BTA2:支持 233-450MHZ 奔腾-II 或赛扬处理器,可支持 66/75/83/100/103/112 和 133 MHz 外频,仍然使用“SeePU”的技术设定 CPU 参数。三条 168 线 DIMM 内存插槽。板上集成 Yamaha YMF724 PCI 总线声音芯片,高级波表合成(Advanced Wavetable Synthesizer)支持 64 位声音、XG 格式、DLS Level 1 和 Microsoft DirectSound/DirectMusic 硬件加速,支持 Soudius-XG 软件,兼容 Microsoft DirectSound。板型为 ATX,其余功能和承启 CT-6BTM 一样。

DFI P2XBL:支持 233-450MHZ 奔腾-II 处理器,使用 DIP 开关和跳线设定 CPU 参数,支持 66/100MHZ 外频,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,可用 x64 或 x72 的 3.3V PC/66 SDRAM(66MHz FSB)/PC/100 SDRAM(100MHz FSB),可支持 ECC 内存,最大可上 384MB。

板上有 SB-LINK 接口。支持调制解调器遥控唤醒和局域网唤醒功能,支持 ACPI 规格和操作系统直接进行电源管理功能,兼容 MICROSOFT/INTEL APM1.2,硬件支持 SMI 绿色模式。支持系统/处理器温度控制和过热保护、支持电压监控和 CPU 风扇状态监测等功能。FLASH EPROM,AWARD BIOS 支持即插即用和 DM12.0 规格。支持 LS-120 和 ZIP 驱动器。板型为 ATX,板上还有一个 IrDA 接口。

耕宇 GAINWARD 6IBA:可支持 233-450MHZ 奔腾-II 处理器,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 768MB 内存。板上有

SB-LINK 接口和 SM-Bus 接头,集成有智能监控装置,可自动侦测系统温度、电压及 CPU 温度,2Mbit FLASH ROM,AWARD BIOS 内建防毒软件,2000 年问题无须担心。可折叠式 CPU 支架,方便稳固,支持键盘开机、网络唤醒等功能,板型为 ATX。

皇朝 UDBX-A:使用传统的跳线方式来设置 CPU 参数,支持最高 7.5 倍频,支持 66MHZ 和 100MHZ 外频。板上提供了两个风扇接口。系统监控芯片使用的是 LM75/LM79。板上没有提供 SB-LINK 插座。具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,其中一个槽为共用,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽。该板支持 MODEM 唤醒、定时开机、网络唤醒、键盘开机等功能。

皇朝 TI6NBD:440BX 主芯片上带有散热片,使用 DIP 开关 1-8 设置 CPU,支持 66/100MHZ 外频,主板上标识清楚,可支持 233-450MHZ 奔腾-II,具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,可选择 SCSI、LS120、ZIP、CD-ROM 等多种开机方式,两组 USB 接口,具有硬件监控电路和网络唤醒接口,另具 SB-LINK 接头,支持创新 PCI AWE64D 声霸卡,采用交换式稳压器,支持 ACPI 省电功能和设定时间定时开机等,附带系统监视软件包(相当于 INTEL 的 LDCM),ATX 结构。

浩鑫 HOT-641:440BX 主芯片上安装有散热片,支持 233-500MHZ 的奔腾-II 及 233-333MHZ 的赛扬芯片,最高支持 100MHZ 外频和 2/2.5/3/3.5/4/4.5/5 的倍频系数,使用跳线设定外频和倍频系数,板上仅有倍频系数设定的详细标识,CPU 电压可以自动侦测。板上具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 PC100 SDRAM,最高可到 1GB。内建系统健康状况监视(可选),闪速 EPROM,AWARD BIOS 支持即插即用和 DMI 等功能,板型为 ATX。

浩鑫 HOT-661:440BX 主芯片上安装有散热片,支持 233-500MHZ 的奔腾-II 及 233-333MHZ 的赛扬芯片,支持 66/75/83/100/133MHZ 外频和 2/2.5/3/3.5/4/4.5/5 的倍频系数,使用跳线设定外频和倍频系数,板上有详细标识,CPU 电压可以自动侦测。板上具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,支持标准或 PC100 SDRAM,最高可到 1GB。内建系统健康状况监视(可选),闪速 EPROM,AWARD BIOS 支持即插即用和 DMI 等功能,板型为 ATX。

浩鑫 HOT-675:支持 233-333MHZ 奔腾-II 或赛扬处理器,主频设置使用跳线来完成,支持 3.5/4/4.5/5 的倍频系数和 66/75/83/100/133MHZ 外频,主板上详细标识列表,CPU 电压可自动侦测。板上集成了 Creative ES1371 声音芯片,支持 64 位波表兼备支持 DOS 模式,全双向录音/重播频率可至 48KHz,支持 Microsoft DirectSound 3D,支持数位反射、合唱及音质控制的效果。具有两个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,支持 1X 2X AGP 模式,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最高支持 384MB SDRAM。同样支持定时开机、INTEL 网络唤醒和调制解调器响铃唤醒功能,支持键盘和 PS/2 鼠标输入启动功能。内建系统健康状况监视(选择配备)。板型为 Micro ATX 结构。

升技 AB-BX6:采用升技最新开发的 SOFTMENU II 专利技术,CPU 参数设定免跳线,可支持 233-400MHZ 奔腾-II,BIOS 中可设定 66/75/83/100/112/133MHZ 外频。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 512MB SDRAM,可支持 ECC 内存。同一般主板不同的是,AB-BX6 的内存插槽旁边安装有六颗数据缓冲芯片,可增加系统的稳定性。内建两组 USB 接口和标准 IrDA TX/RX 头,还建网络唤醒接头和 SB-LINK 插座。BX6 也采用 AWARD 即插即用 BIOS,可防病毒,2000 年问题无须担忧,支持 APM、ACPI、DMI 等功能,硬件监视功能可监测风扇速度、电压及系统环境温度等,板型为 ATX 结构。

升技 AB-BH6:同样采用升技最新开发的 SOFTMENU II 专利技术,CPU 参数设定免跳线,可支持 233-400MHZ 奔腾-II 或赛扬处理器,BIOS 中也可设定 66/75/83/100/112/

133MHz 外频。具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 384MB SDRAM,可支持 ECC 内存。硬件监视功能可监测风扇速度、电压及系统环境温度等,板型为 ATX 结构。其余功能和 AB-BX6 基本相同。

智盟 ZM-PIIBX:440BX 芯片组的主芯片上没有安装散热片。支持 66/100MHz 外频,支持 233-550MHz 的奔腾-II 处理器,具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽。支持远程网络唤醒和键盘开机等功能,板型为小 ATX 结构。

迈肯 TI6NB:支持 66MHz 和 100MHz 外频,可支持 233-450MHz 或更高主频的奔腾-II 处理器,使用 DIP 开关设定 CPU 参数。板上提供了五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 512MB SDRAM 或 1GB EDO DRAM。板上集成了 Winbond 83977 I/O 芯片和 Winbond W83781D 系统侦测芯片,可监测系统温度、电压和 CPU 风扇转速等。板上提供了 SB-LINK 插座,支持创新 AWE64D 声卡。BIOS 支持调制解调器唤醒和 WIN95 软件关机等功能,支持 DMI2.0 和即插即用。

板型为 ATX。

迈肯 CI6BM:支持 66MHz 和 100MHz 外频,可支持 233-450MHz 或更高主频的奔腾-II 处理器,使用 DIP 开关设定 CPU 参数。四个 PCI 插槽和五个 ISA 插槽(TMC Part #: PBUS8A)、一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB 非缓冲型 SDRAM 或 512MB 缓冲型内存。板上集成了 Trident 9520 KB-2 2X AGP 显示芯片,自带 2MB SDRAM 显示内存。还集成了 VIA VT86C100A 10M/100M 以太网控制器。DiskOnChip 支持 M-Systems/Disk 从 2MB 到 72MB。板上还集成了 Winbond 83977 I/O 芯片和 Winbond W83781D 系统侦测芯片,可监测系统温度、电压和 CPU 风扇转速等,可使用 TMC 系统监控软件(TMCSM)。板上有双 USB 接口和 IrDA 接头。2Mbit FLASH ROM, BIOS 支持调制解调器唤醒和 WIN95 软件关机等功能,支持 DMI2.0、即插即用和 ACPI。板型为小尺寸 AT。

联尚 P6ABX-2V:支持 233-450MHz 或更高主频的奔腾-II,具有五个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 768MB SDRAM。采用 LM75/LM78 做为系统温度、电压和风扇工作状态的监控硬件,AWARD FLASH BIOS,板型为小型 ATX 结构。联尚 P6BDA-S;可同时支持两个 233-450MHz 或更高主频的奔腾-II,支持 66/100MHz 外频,板上具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 512MB SDRAM 或 1GB Registered SDRAM。板上集成了两个 Ultra 2 SCSI 接口,采用 Adaptec AIC7896 PCI 到双通道 Ultra2(LVD) Wide SCSI 控制器,支持 Fast, Wide (20MB/s) 和 Ultra Wide SCSI (80MB/s) 以及 Ultra2 Wide SCSI (160MB/s)。2Mbit AWARD FLASH BIOS,支持 ACPI 和 DMI,具有系统硬件监测功能,可监测七种电压,有两个温度传感器。采用 Winbond WD83977TF Ultra I/O 芯片,两个 USB 接口。板型为小型 ATX 结构。

联尚 P6 BXI-1:只支持一个 233-450MHz 或更高主频的奔腾-II,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 512MB SDRAM 或 1GB Registered SDRAM。板上没有集成 Ultra SCSI 接口。AWARD FLASH BIOS,板型为小型 ATX 结构。

联尚 P6 BXI-S:只支持一个 233-450MHz 或更高主频的奔腾-II,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 512MB SDRAM 或 1GB Registered SDRAM。板上集成了 Ultra SCSI 接口。AWARD FLASH BIOS,板型为小型 ATX 结构。

艾崴 BD100:支持 233-450MHz 或更高主频的奔腾-II,简易跳线设定 CPU 参数。板上提供五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 1GB DRAM。提供 McAfee VirusScan 病毒扫描程序,1Mbit FLASH ROM,板型为 ATX 结构。

艾崴 BS100:支持 233-450MHz 或更高主频的奔腾-II,同样采用简易跳线设定 CPU 参数。板上内嵌 Ultra Wide SCSI 控制器,采用的是 Adaptec AIC-7895 SCSI 芯片,提供最大 80MB/Sec 的突发数据传输率,相当于 AHA 3940UW。提供四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 1GB DRAM。提供 McAfee VirusScan 病毒扫描程序,该主板具有硬件监控功能,也提供各种操作系统下的 Adaptec SCSI 驱动程序,提供 50 线 SCSI 电缆和 68 线 ULTRA WIDE SCSI 电缆,还提供可连接外部 SCSI 设备的 50 线 SCSI 套件。2Mbit FLASH ROM,支持 SCSI/IDE/CDROM 等引导功能,板型为 ATX 结构。

联讯 MBX8440:支持 233-450MHz 奔腾-II 或赛扬处理器,高效能交换式稳压器,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持内存为 384MB。可选的声音系统,支持 Sound Blaster Pro 和 Windows 声音系统兼容,内建 16 位数码立体声 CODEC,支持 5.5KHz 到 48KHz 的声音采样/回放,支持 3D 环绕效果,MPU-401 兼容, MIDI 接口。电源管理兼容 EPA、APM1.2、ACPI 等。该主板支持硬件监控功能,可监测 CPU/系统风扇状态、CPU 电压和系统温度等。板上提供 SB-LINK 接头,支持创新 AWE64D PCI 声卡。支持两组 USB 接口,支持 LS-120 大容量软驱, BIOS 支持 IDE CD-ROM 和 SCSI 硬盘引导。板型为 ATX 结构。

PC PARTNER BXA828D:支持 66/100MHz 外频,支持 233-500MHz Pentium II/Celeron/Mendocino 处理器,采用免跳线设定方式。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 768MB 内存。可选的 LM79/LM75 系统监控功能。PC97/98 准备。在板 VRM8.2 和 SB-LINK 插座,1M /2M Flash EPROM (支持 PnP/APM/ACPI/ATAPI/DMI/Windows95)支持各种电源管理功能,支持局域网唤醒和调制解调器唤醒等功能,支持 Anti-Virus 病毒防护功能, BIOS 可支持超过 8.4GB 的大硬盘。板型为 ATX 结构。

Free Tech SCORPION P6F91i:支持 233-450MHz 奔腾-II 或赛扬处理器,支持 66/100MHz 外频,使用 Soft-Menu 的软 CPU 设定方式,可从 BIOS 中设定 CPU 参数。板上集成 Winbond 83977 I/O 芯片和 Winbond 83781D 系统环境监控芯片。具有五个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,可上 EDO DRAM 或 SDRAM,最大支持 768MB 内存。1M FLASH EEPROM, AWARD BIOS 内建 Chip-Away 防病毒功能,支持即插即用、DMI、多种设备(CD-ROM/LS120/ZIP 等)引导等功能。电源管理功能支持 EPA、APM1.2 和 ACPI 等,支持外部调制解调器响铃唤醒、局域网唤醒、定时唤醒、键盘口令开机、休眠状态风扇停转等功能。硬件监控功能可监测系统温度、电压、CPU 风扇转速等,2000 年问题无须担忧。板型为 ATX 结构。

Free Tech SCORPION P6F91BX:支持 233-450MHz 奔腾-II 或赛扬处理器,支持 66/100MHz 外频,也使用 Soft-Menu 的软 CPU 设定方式。板上也集成了 Winbond 83977 I/O 芯片和 Winbond 83781D 系统环境监控芯片。具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 768MB 内存。1M FLASH EEPROM,板型为 ATX 结构。其余功能和 SCORPION P6F91i 相同。

SUPER P6SBS:支持单个 233/266/300/333/350/400/450MHz 或更高主频的奔腾-II 处理器,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 1 GB EDO 内存(66 MHz)或 1 GB Registered DIMM / 512 MB 非缓冲 SDRAM 内存(100MHz)。板上集成双通道 Ultra2SCSI 接口,最大传输速率可达 80 MB/s,支持局域网唤醒功能,板型为 ATX 结构。具有和 SUPER P6DBE 完全相同的硬件监控功能,也有和 SUPER P6DBE 基本相同的 ACPI/PC98 特性。SUPER P6SBU:支持单个 233/266/300/333/350/400/450MHz 或更高主频的奔腾-II 处理器,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 1 GB EDO 内存(66 MHz)或 1 GB Registered DIMM / 512 MB 非缓冲 SDRAM 内存(100MHz)。板上集成 Adaptec

7890Ultra2 SCSI 控制器,最大传输速率可达 80 MB/s,支持局域网唤醒功能,板型为 ATX 结构。具有和 SUPER P6DBE 基本相同的硬件监控功能,也有和 SUPER P6DBE 基本相同的 ACPI/PC98 特性。

* 以下 SUPER 主板基于 INTEL 82440GX 芯片组,供参考

SUPER P6DGH:可同时支持两个 233/266/300/333/350/400/450MHZ 或更高主频的奔腾-II 处理器。I2O-readyTM (解释见 440LX 篇之 SUPER P6DLH)。板上集成 Adaptec 的双通道 Ultra2 SCSI 控制器 AIC-7896,每个通道的最大传输率为 80 MB/s,可支持 Adaptec 的 ARO 1130-CA2 RAIDPort III 以提高 I/O 性能。该主板同样支持 Wake-on-Lan(WOL)功能,以增强网络管理。具有九个 PCI 插槽(5 Primary 和 4 Secondary)和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,四条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 2GB registered/非缓冲 SDRAM (100MHZ)。板型为全尺寸 AT 结构,同时提供了 AT 和 ATX 电源接口。板上具有同 SUPER P6DBE 完全相同的硬件监控功能,使用 ATX 电源时也具有和 SUPER P6DBE 基本相同的 ACPI/PC98 特性。

四、440EX 篇:

梅捷 SY-6KME:支持 INTEL 赛扬处理器,可提供 60/66MHZ 外频,具有两个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽,其余大部分功能同 SY-6BA 一样,板型为 ATX。梅捷 SY-6IEM:支持 66/68/75/83MHZ 外频,支持 233-333MHZ 奔腾-II 和赛扬全系列芯片,包括赛扬 300A 等,仍为“Sofset”免跳线设计,可在 BIOS 中方便的设定 CPU 的频率及其它重要参数。“SMART DETECT”技术可自动侦测电压。板上具有两个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两个 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB 内存。具有 SB-LINK 接口。该主板集成有 ESS 1898 ISA Plug & Play 声音芯片。使用梅捷许多主板上都用的 ITE 867 I/O 芯片。1Mb FLASH ROM, Award PCI BIOS 支持绿色节能,即插即用,DMI 和 INT13 扩展等功能,支持 ACPI 和病毒防护,支持 LS-120/ZIP/SCSI 和 CD-ROM 引导等功能。支持 ACPI 省电模式及 PC97 的功能。2000 年问题无须担忧。支持在板硬件监控,板型为 MICRO ATX 结构,提供了一个游戏杆端口,声音端口则有一个 LINE-OUT、一个 LINE-In 和一个 MIC。

梅捷 SY-6IEB:支持 233-333MHZ 奔腾-II 或赛扬处理器,板上具有三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽。两个 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB 内存。该主板没有集成声音芯片。板型为 BABY AT 结构,同时带有 ATX 电源接口。其余功能同 SY-6IEM。

技嘉 GA-686EX:外频为 66MHZ,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽。带有 SB-LINK 接头。四阶段 ACPI 指示灯。支持键盘、鼠标、密码、定时自动开机等多种方式。板型为 ATX。

技嘉 GA-686EA:板型为 BABY-AT,其余功能和技嘉 GA-686EX 差不多。

技嘉 GA-686EM:板型为小型 ATX 结构,插槽数目比技嘉 GA-686EX 也有减少,但功能基本上没有变化。

技嘉 GA-686EMM:这是一款 ALL-IN-ONE 主板,即集成了 VGA 显示芯片和声音芯片的主板,其余功能和技嘉 GA-686EX 相同。

微星 MS-6122:支持 233-333MHZ 奔腾-II 或赛扬处理器,具有三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽。板型为 ATX。

微星 MS-6123:支持 233-333MHZ 的奔腾-II 及赛扬芯片,具有两个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽。板上内建 YAMAHA YMF 715 声音芯片,提供 LINE-OUT、LINE-IN、MIC、MIDI/JOYSTICK(此项为可选项)接口,支持调制解调器唤醒和局域网唤醒功能,板型为 MICRO-ATX,可同时适用于 MICRO-ATX 及 ATX 机箱。

微星 MS-6126:同样支持 233-333MHZ 的奔腾-II 及赛

扬芯片,具有两个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽。板上内建 YAMAHA YMF 715 声音芯片,提供 LINE-OUT、LINE-IN、MIC、MIDI/JOYSTICK(此项为可选项)接口。板上还内建了 ATI 3D RAGE PRO 三维加速芯片,支持 2X AGP 模式,同时内建 2MB SGRAM(可选 4MB SGRAM),支持调制解调器唤醒和局域网唤醒功能,板型为 MICRO-ATX,也可同时适用于 MICRO-ATX 及 ATX 机箱。

资讯 IT-686PIEL:支持 233-333MHZ 奔腾-II 或赛扬处理器,具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽。可选的硬件监控功能和 LDCM 软件,支持检测 CPU 风扇转速、电压等。支持 ON NOW/ACPI 和 MODEM 远程唤醒等功能。采用流行的 AWARD BIOS,板型为 BABY-AT,但带有 ATX 电源接口并且支持 PS/2 鼠标和键盘。

伟格 SL-61C:支持 233-333MHZ 奔腾-II,使用免跳线方式设置。440EX 芯片组的主芯片上带有散热片。具有三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽。提供了 IRDA TX/RX 接口。AWARD FLASH PCI BIOS 支持即插即用,DMI 等功能。板上提供了 PS/2 鼠标连接器。支持调制解调器遥控唤醒和硬件系统监控(可选的 WINBOND W83781D)功能。板型为 AT。

英振 KE-21:支持 233-333MHZ 奔腾-II 或赛扬处理器,具有三个 PCI 插槽和一个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽。板上集成了 W83781D 监控芯片,可以监测系统温度、风扇转速等,板上还集成有 ESS AUDIO PNP (3D)声音芯片,并带有 LINE-IN、LINE-OUT、MIC、GAME/MIDI 端口。板上带有两个 IRDA 红外线接口和两个 USB 接口。完全支持 ACPI/PC98 规范,支持定时开机、MODEM 唤醒等功能,主板结构为 MICRO ATX。

浩鑫 HOT-671:支持 233-333MHZ 奔腾-II 或赛扬处理器,主频设置使用跳线来完成,支持 2/2.5/3/3.5/4/4.5/5/5.5 的倍频系数和 66/75/83MHZ 外频,主板上详细标识列表, CPU 电压可自动侦测。

板上集成了浩鑫 HOT-247 3D 声卡(采用 OPTI 82C933 3D 声音芯片),支持 64 位波表,内建 Qsound Qxpander 和 OPTI FM 音乐合成器,全双向录音/重播频率可至 48KHz,兼容 GENERAL MIDI、WSS、SB PRO。具有三个 PCI 插槽,一个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,支持 1X 2X AGP 模式,两条 168 线 DIMM 内存插槽,最高支持 256MB SDRAM。内建系统健康状况监视(选择配备)。板型为 Micro ATX 结构。

华硕 P2E-B:支持赛扬全系列芯片和 233-333MHZ 奔腾-II,支持 3.5/4/4.5/5 的倍频系数,支持 60/66/75/83MHZ 的外频,CPU 的设定需使用跳线来完成,板上具有三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB SDRAM。板型为 BABY-AT 结构,但同时提供了 ATX 电源接口。该主板有流行的温度监控功能,但无法直接探测 CPU 的温度,不过可以使用带监控功能的风扇。

华硕 P2E-M:这是一块 MICRO ATX 结构的主板,板上声音芯片,其余部分和 P2E-B 差不多。

中凌 ATC-6150:支持 233 ~ 333MHz 的 Pentium-II 和赛扬处理器,Winbond 977 Ultra I/O 芯片,两条 168 线 3.3V DIMM 内存插槽,支持 8/16/64/128MB SDRAM 内存模组和 8/16/64/128/256MB EDO DRAM 内存模组,内存容量可从 8MB-512MB。两个 Ultra DMA/33 IDE 接口和一个软驱接口(360KB ~ 2.88MB),2 个串行口(16550 UART 兼容),一个并行口(EPP/ECP),AT 键盘和 PS/2 鼠标,板上有双 USB 接口和 SB-LINK 插座。板上具有三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽。板型为 BABY-AT 结构,但同时提供了 ATX 电源接口。该主板支持键盘、鼠标、定时等多种开机功能,支持调制解调器唤醒,可选的硬件监控功能;支持风扇失败、系统电压错误、CPU 过热报警等。1Mbit FLASH ROM, Award PCI BIOS 支持绿色节能、即插即用,DMI 和 INT13 扩展等,支持 ACPI 和病毒防护,支持 LS-120/ZIP/SCSI 和 CD-ROM 引导等功能。2000 年问题无须担忧。驱动程序有 Ultra DMA/33 Enhanced

IDE、Award BIOS Flash Utility、Pentium II Patch—Code API Utility 和 Intel PIIX4/PIIX4E Utility 等。

创宏 DTK PRM—0082I:440EX 芯片组的主芯片上没有散热片,可支持 233—333MHZ 奔腾—II 或 266—333MHZ 的赛扬芯片,使用跳线方式设定 CPU 参数。板上有两个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽。两条 168 线 DIMM 内存插槽。内建 ESS1869 3D 声音芯片。板上提供了自动监控风扇转速、CPU 温度、电压等功能,板型为 MICRO ATX,其余功能和 PRM—00801 基本相同。

映泰 M6TEA:支持 233—333MHZ 奔腾—II 或赛扬处理器,板上提供了两个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,有两个 168 线 DIMM 内存插槽。板上集成有 ESS Solo—1 声音芯片。板型为 Micro—ATX 结构。

映泰 M6TEB:支持 233—333MHZ 奔腾—II 或赛扬处理器,板上提供了两个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,有两个 168 线 DIMM 内存插槽,除集成了 ESS Solo—1 声音芯片外,还集成了 ATI 3D RAGE Pro (2MB/4MB 显示内存)显示芯片。板型为 Micro—ATX 结构。

耕宇 GAINWARD 6IEA:可支持 233—333MHZ 奔腾—II 或赛扬处理器,具有两个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB 内存。板上集成有 3D 声音芯片,兼容 Sound Blaster 16/PRO,支持 Microsoft Direct Sound 3D DirectX 5.0。可选的硬件监控功能,1Mbit FLASH ROM,支持绿色节能、即插即用,ACPI 和 DMI 等,两个 USB 接口,板型为 Micro ATX。

捷波 J—7XB:支持 233—333MHZ 的奔腾—II 或赛扬处理器,支持 66/68/75/83MHZ 外频,支持的倍频系数有 3/3.5/4/4.5/5。具有三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB 内存。没有系统温度监控和 CPU 过热保护功能。支持 PC98 的 ACPI 能源管理模式,支持调制解调器唤醒及定时开机等功能,也支持挂起模式时 CPU 风扇自动停止转动。1Mbit FLASH ROM,板型为 BABY—AT 结构,但同时提供了 ATX 电源接口。

磐英 EP—61EXA—A:可支持 233—333MHZ 的奔腾—II 或赛扬处理器。具有两个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽。Winbond W83977TF 超级 I/O 芯片。板上集成了 YAMAHA YMF715B 声音芯片,内建 MPU401 兼容 MIDI I/O 和游戏杆端口、内建 OPL3 和 3D 增强型控制器 (3D 声音效果),支持 Sound Blaster 卡兼容游戏。板上没有系统监控芯片。该主板支持定时开机、网络唤醒功能并带有 SB—LINK 接口。使用的 BIOS 为 AWARD/FLASH EPROM。

联尚 P6EXA:可支持 233—333MHZ 或更高主频的奔腾—II,具有三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB SDRAM 或 512MB EDO DRAM。AWARD FLASHBIOS,板型为小型 ATX 结构。

PC Partner EXA802D:支持 233—333MHz Pentium II/Celeron/Mendocino 处理器,采用免跳线设定方式。具有两个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB 内存。可选的 LM79/LM75 系统监控功能。PC97/98 准备。在板 VRM8.1 和 SB—LINK 插座,1Mbit Flash EPROM,支持 PnP/APM/ACPI/ATAPI/DMI/Windows95 等,支持局域网唤醒和调制解调器唤醒等功能,支持 Anti—Virus 病毒防护功能,BIOS 的 IDE 检测功能能够自动使用 LBA 模式支持超过 8.4GB 的大硬盘。

板型为 MICRO ATX 结构。

PC Partner EXA830D:支持 233—333MHz Pentium II/Celeron/Mendocino 处理器,采用免跳线设定方式。具有三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB 内存。可选的 LM79/LM75 系统监控功能。板型为 ATX 结构,其余功能和 PC Partner EXA802D 相同。

PC Partner EXB831D:支持 233—333MHz Pentium II/Celeron/Mendocino 处理器,采用免跳线设定方式。具有三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB 内存。可选的 LM79/LM75 系统监

控功能。板型为 BABY—AT 结构,PS/2 鼠标接口和 USB 接口为可选件,其余功能和 PC Partner EXA802D 相同。

承启 CT—6ESA:支持 233—333MHZ 的奔腾—II 或赛扬处理器,可支持 66/68/75/83MHZ 外频,仍然使用“SeePU”的技术设定 CPU 参数。两条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持 256MB 内存。板上集成 Yamaha SA3 16 位立体声控制器,支持从 5.5KHz 到 48KHz 的声音采样/回放,全双工方式,支持 DLS (Downloadable Wavetable Sounds)。支持 FAN II (EISCA v1.0) 冷却风扇和可选的 LCDM 程序用于“SMART”(System Monitoring & Alerting)技术。板型为 MICRO ATX,其余功能和承启 CT—6BTM 一样。

DFI P2MEX—A:支持 233—333MHZ 奔腾—II 或赛扬处理器。具有两个 PCI 插槽和一个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽,可使用 x64/x72 EDO (50/60ns)/SDRAM (10/12/13ns) 的 3.3V 非缓冲内存,最大可支持 256MB。支持 1.8V 到 3.5V 的电压自动检测功能。板上集成 PCI 总线 3D 声音芯片,支持 64 位音硬件波表合成,支持 Microsoft DirectSound/DirectSound 3D,AC/97 支持全双工,板上提供了 line—in,mic—in,speaker out 和 game/MIDI 端口,DOS 游戏兼容 (Sound Blaster and Sound Blaster Pro)。

能源管理兼容 MICROSOFT/INTEL APM1.2,硬件支持 SMI 绿色模式,支持 ACPI 规格。可选的硬件监控功能 (支持系统/处理器温度控制和过热报警、支持 1.5V/3.3V/5V/12V 电压监控,支持 CPU 风扇、AGP 显卡风扇和系统风扇状态监测等,三种失败报警声音)。支持 ATAPI CD—ROM,LS—120 和 ZIP 驱动器。

板型为 MICRO ATX。板上也有 SB—LINK 接口。FLASH EPROM,AWARD BIOS,支持即插即用和 DIM2.0 规格。支持调制解调器遥控唤醒、键盘唤醒、鼠标唤醒和局域网唤醒功能。

五、其它芯片组

群柏 ALI Aladdin Pro II:采用 ALI Aladdin Pro II 芯片组,支持 233—333MHZ 奔腾—II 处理器及 266/300MHZ 赛扬处理器,支持 ULTRA DMA/33 介面存取模式,具有三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,支持 2X AGP 模式,三条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 SDRAM/EDO/FP 内存,最大支持内存为 384MB。内建符合 PC98 规格的 3D 声音芯片,并提供 HRTF Positional 3D 效果及 SPDIF 数码音效介面,内建 USB、PS/2 及串行红外线介面。支持 PC98 的 ACPI 能源管理模式,支持调制解调器唤醒及定时开机功能。板型为 AT,但同时带有 ATX 电源接口。

群柏 SIS5600:采用 SIS5600 芯片组,支持 233—333MHZ 奔腾—II 处理器和 266/300MHZ 赛扬处理器,支持 ULTRA DMA/33 介面存取模式,具有三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,内建 64 位 2X AGP 3D 加速芯片及 4MB 显示内存,三条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 SDRAM/EDO/FP 内存,最大可扩展 384MB。内建符合 PC98 规格的 3D 声音芯片,并提供 HRTF Positional 3D 效果及 SPDIF 数码音效介面,内建 USB、PS/2 及串行红外线介面。支持 PC98 的 ACPI 能源管理模式,支持调制解调器唤醒及定时开机功能。板型为 AT,但同时带有 ATX 电源接口。

麒麟 M725:采用 ALI Aladdin Pro II 芯片组,支持赛扬 266—300 及奔腾—II 233—333MHZ CPU,支持 66/100MHZ 两种外频,可通过一个跳线来选择。该主板支持 1.5—8.0 的倍频系数,板上也集成了 SOUND PRO 声音芯片。该主板结构为 AT,但同时提供了 ATX 电源接口,并附带一个带有一个 PS/2 鼠标接口、两个 USB 接口和一个红外线接口的背板。使用 ATX 电源时,可支持 ATX 主板的各种功能。

磐英 P2—112A:采用 VIA 公司最新开发的 APOLLO PRO 芯片组,该芯片组的主要特点是支持 66/100MHZ 外频,支持 ULTRA DMA/66 模式和五个 PCI 总线设备,支持 SDRAM 内存存在 100MHZ 外频下以 66MHZ 外频运行,同时还可支持最新的 DDR SDRAM 内存。磐英 P2—112A 除支持 66/100MHZ 外频外,还可支持 103MHZ 和 112MHZ 外频,并预留了 124MHZ 以上外频。该主板具有磐英公司大多数主板的特点,如 ESDJ 跳线设定 CPU 参数等,板上有两排跳线,一排跳线设定外频,另一

排跳线设定倍频系数,每次更改设定时只需变动每排中的一个跳线,其中倍频系数可支持 3—5.5 倍频。板上具有五个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽。板上有 USB 接口和 SB-LINK 插座,也有流行的 CPU 和系统温度监控装置,板型为 ATX。

捷波 J-756BF:采用 SIS5600&5595 芯片组,支持 2/2.5/3/3.5/4/4.5/5/5.5 的倍频系数,支持 66.6MHz/68.5MHz/75MHz/83MHz/95MHz 和 100MHz 外频,因此除可支持 233—333MHz 奔腾-II 处理器和 266—333MHz 赛扬处理器外,还可支持 100MHz 外频的 350—450MHz 奔腾-II。板上除集成有 SIS 6326 图形加速芯片外,还集成有 CMI8330 3D 声音芯片,兼容 Sound Blaster 16/PRO,数字声音 SPDIF (Sony/Philips 数字接口)输入/输出,全双工 16 位 CODEC,内建 3D 环绕声支持,双通道游戏端口,HRTF 3D positional Audio,驱动程序支持 Microsoft Direct Sound 3D & DirectX5 & CMI8330 Media Rack。板上提供 LINE IN、LINE OUT、Game 端口各一个,一个数字 CD 音乐 LINE IN / LINE OUT 连接和一个 Analog Audio CD 音乐线性连接器(不同)。板上具有三个 PCI 插槽,两

个 ISA 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持内存为 768MB。板上有 USB 接口和 SB-LINK 插座,也有流行的 CPU 和系统温度监控装置,可监控 CPU 和系统温度、电压、CPU 风扇转速等。2Mbit FLASH ROM,支持 PC98 的 ACPI 能源管理模式,支持调制解调器唤醒、局域网唤醒及定时开机功能。支持挂起模式时 CPU 风扇自动停止转动。板型为 AT,但同时带有 ATX 电源接口。

捷波 J-756CF:也采用 SIS5600&5595 芯片组,同样支持 2/2.5/3/3.5/4/4.5/5/5.5 的倍频系数和 66.6MHz/68.5MHz/75MHz/83MHz/95MHz/100MHz 外频,可支持 233—450MHz 奔腾-II 处理器和 266—333MHz 赛扬处理器。板上仍然集成有 SIS 6326 图形加速芯片和 CMI8330 3D 声音芯片。板上具有三个 PCI 插槽、一个 ISA 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大支持内存为 768MB。也有流行的 CPU 和系统温度监控装置和 2Mbit FLASH ROM,但板型为 MICRO ATX。其余功能和 J-756BF 相同。

支持 AGP 的流行 SOCKET 7 主板

□河北省 张 新

精英 P5SD-B:这是市面上出现的第一块号称支持 100MHz 外频的主板,板型为典型的 BABY-AT 结构,采用矽统 SIS 5591&5595 芯片组,—8ns 的 TAG 内存可高速缓冲 64MB 主内存。支持 60/66.8/68.5/75/83.3/90/100MHz 外部总线,并可用跳线设定 AGP/PCI 工作频率,支持 1.5/2.0/2.5/3.0/3.5/4.0/4.5/5.0 倍频,说明书中可支持 90—233MHz 的多能奔腾、AMD K5 PR90—PR166、K6 PR166—PR233、CYRIX/IBM 6X86 P150+/P166+/P200+、6X86MX PR166—PR266。CPU 的核心电压支持 1.8V/2.0V/2.2V/2.5V/2.8V/2.9V/3.1V/3.2V/3.3V/3.5V 共十种,CPU 的 I/O 电压支持 3.3V 和 3.5V,另外为支持 100MHz 外频提供了一组保留电压,即某些 CPU 在标准的 I/O 电压下无法使用 100MHz 外频时,可以用提升 CPU I/O 电压的方法来实现 100MHz 外频。本人用一块 200MHz 的多能奔腾试验过 90MHz 外频,不用提升 CPU I/O 电压即可轻松上到 $90 \times 3 = 266\text{MHz}$,但无法上到 $100 \times 3 = 300\text{MHz}$ 。用提升 I/O 电压的方法虽然可上到 $100 \times 2.5 = 250\text{MHz}$,但无法同时使用两条 SDRAM。该主板的设置虽然非常灵活,但均需使用传统的跳线方式来完成,显得比较麻烦,让用户略感欣慰的是所有的跳线设置均附有表格和图示,非常清晰。该主板上集成了 512KB—6ns 管线突发 SRAM,提供了三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,提供一个 AGP 插槽,支持 66MHz/133MHz 的 AGP 图形加速卡,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和四条 72 线 SIMM 内存插槽(支持 5V EDO 或 FP DRAM),最多支持 256MB SDRAM 和 256MB EDO DRAM 内存。板上提供了两个 E-IDE 接口,可支持 ULTRA DMA 33 硬盘,提供了一个软驱接口,可支持两个软驱。另提供了两个串行口、一个并行口和两个 USB 接口,提供了 PS/2 鼠标和键盘连接器,可使用 PS/2 接口的鼠标和键盘。主板采用典型的 AT 电源,但同时提供了 ATX 电源接口,可用在任何机箱中。使用流行的 AWARD BIOS。主板说明书印刷精美,解释详细,但美中不足的是所有说明均为英文。

精英 P5 SD-A:和精英 P5 SD-B+相比,除了外频只能支持 66/75/83MHz 外,另外的不同点就是这是一块 ATX 结构的主板。

精英 P5 SD-B+:该主板采用 VIA(威盛) MVP3 AGP 芯片组,支持 PENTIUM/MMX 100—233MHz、AMD K5/K6/K6—2—350MHz、CYRIX 6X86/6X86MX/MII 等 CPU,支持 66/

75/83/95/100/112MHz 外频,提供了四个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM),最多支持 256MB SDRAM 内存。板上提供了两个 E-IDE 接口,可支持 ULTRA DMA 33 传输模式,提供了一个软驱接口、两个串行口、一个并行口,带有 USB 和 IRDA 接头。主板虽然采用 BABY-AT 结构,但同时提供了 AT 和 ATX 电源接口,使用流行的 AWARD BIOS。

华硕 SP98AGP-X:该主板有两种版本,一种集成有 CRYSTAL 4237B 声音芯片,另一种则没有,但均采用矽统 SIS 5591&5595 芯片组,—10ns 的 TAG 内存可高速缓冲 64MB 主内存。说明书上标明可支持 60/66.8/68.5/75/83.3/90/100MHz 外频,但实际上无法支持 100MHz 外频,也许是芯片组的型号不够新吧,但愿新版本的主板能够支持 100MHz,否则买它何用?在 75MHz 和 83MHz 外频下支持异步方式,即 AGP 或 PCI 显卡仍可以在 66MHz 或 33MHz 频率下工作而不用超频。该主板支持 1.5/2.0/2.5/3.0/3.5/4.0/4.5 倍频,CPU 的核心电压支持 2.0V/2.1V/2.2V/2.8V/2.9V/3.2V/3.3V/3.4V/3.5V 共九种,但 CPU 的 I/O 电压仅支持 3.3V。板上集成了 512KB—6ns 管线突发 SRAM,提供了三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,提供一个 AGP 插槽,支持 66MHz/133MHz 的 AGP 图形加速卡,提供了三条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM),最多支持 384MB SDRAM 内存。板上提供了两个 E-IDE 接口,可支持 ULTRA DMA 33 传输模式,提供了一个软驱接口、两个串行口、一个并行口,提供了 PS/2 鼠标和键盘接口。主板采用了流行的 ATX 结构。使用流行的 AWARD BIOS。主板说明书印刷精美,解释详细,而且为中文。

华硕 P5A:采用 ALI(扬智)ALADDIN V(阿拉丁五代) AGPset 芯片组,支持 INTEL PENTIUM 90—233MHz、AMD K5 PR75—PR133、K6—PR166/200/233、K6—2—266/300/333/350、CYRIX/IBM 6X86—PR166+(Rev 2.7 或以后版本)、6X86MX/MII(PR166 和更快版本)等 CPU,公开支持 60/66.8/75/83.3/95/100/105/110/115/120MHz 等十余种外频,可稳定支持 115MHz 外频,隐含支持 125/133/150MHz 外频(说明书中看不到,但广告词中有),公开支持的倍频系数有 1.0/1.5/2.0/2.5/3.0/3.5/4.0/4.5/5.0 九种,支持的 CPU 核心电压从 2.0V—3.5V 按 0.1V 递增,倍频、外频和 CPU 核心电压设定全部

使用华硕传统的跳线方式完成,主板内建 512KB 管线爆发式二级高速缓存,具有五个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽,最大可支持 768MB SDRAM,具备加强型 ACPI 节电规格和防毒功能 BIOS,内建 2Mbit BIOS 快闪存储器芯片,支持网络唤醒和桌面系统管理介面(DMI),配合选购的系统监控功能芯片与 INTEL LDCM 软件,可支持风扇、温度、电压、系统资源状况与警示、病毒写入保护等功能,支持 CPU 减速运行、自动风扇关闭、调制解调器远程开机等功能。P5A 还有一种带有内建 ESS 32 位 PCI 音效功能的版本。板上提供了两个 E-IDE 接口,可支持 ULTRA DMA 33 传输模式,提供了一个软驱接口、两个串行口、一个并行口,提供了 PS/2 鼠标和键盘接口。在主板上有一个特殊跳线 VIO1,可选择输出到 DRAM 芯片组、AGP 和 CPU 的 I/O 缓存上的电压,使超频成功的机会大增。另外,该主板针对 WIN 98 支持双显示器输出的特点,可同时使用 AGP 和 PCI 两块显示卡,并可在 BIOS 中任意设定其中一块为主显示卡。该主板采用了流行的 ATX 结构。使用流行的 AWARD BIOS,内建防病毒保护,主板说明书为中文,印刷精美,解释详细。主板随带一张驱动光盘,可自动运行并显示出主菜单,介面比较精美,内容丰富,有 INTEL LDCM、华硕系统诊断家(PC Probe)和 PC-CILLIN 防病毒程序等。2000 年问题无须担忧。笔者使用此种主机组装过机器,稳定性不容置疑,性能非常不错。

微星 MS-5169:这是 AMD K6-2 CPU 在展示会上用的主板,采用 ALI 的 ALADDIN V 芯片组,内建有 16KB * 10BIT 的 TAG RAM,可高速缓冲 512MB 主内存,而 SIS5591/5595 仅为 64MB。板上建有 512KB-4ns 的二级高速缓存,是 100MHZ 外频主板中使用二级高速缓存速度最快的一种。该主板支持 60/66/75/83/95/100MHZ 外频,2.1B 版以后的主板还支持 133MHZ 外频,而且支持在 75MHZ 和 83MHZ 外频下的 AGP/PCI 加速卡以异步方式工作。说明书中仅标明可以支持 1.5/2.5/3.0/3.5 倍频,但实际上还可支持 4.0/4.5/5.0/5.5 倍频。该主板可支持的 CPU 核心电压从 2.0V 到 3.6V 按 0.1V 递增,支持的 I/O 电压为 3.3V。板上提供了四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,提供一个 AGP 插槽,支持 66MHZ/133MHZ 的 AGP 图形加速卡,提供了三条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)。板上提供了两个 E-IDE 接口,可支持 ULTRA DMA 33 硬盘,提供了一个软驱接口,可支持两个软驱。

另外因该主板为 ATX 结构,所以主板后背上提供了两个串行口和一个并行口,提供了一个 PS/2 鼠标接口和一个 PS/2 键盘接口。使用的 BIOS 为 AMI,支持多种设备引导、MODEM 远程唤醒和 WIN95 下软件关机等功能。主板说明书为英文,解释较详细。

微星 MS-5184:该主板采用 VIA MVP3 AGP 芯片组,支持奔腾、多能奔腾、AMD K5/K6/K6-2-350MHZ、CYRIX 6X86/6X86MX/MII 和 IDT C6 等芯片,板上提供了四个 PCI 插槽、三个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,提供了两条 72 线 SIMM 内存插槽和两条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 66/75/83/95/100/112/133MHZ 外频,支持 1.5-5.5 间隔 0.5 的倍频系数,板上内建 1MB 二级高速缓存,CPU 核心电压支持从 2.0V-3.5V 按 0.1V 递增,可选的硬件监测功能,支持系统温度、电压和风扇转速监测。主板为 BABY-AT 结构,但板上同时带有 AT 和 ATX 电源接口,当使用 ATX 电源时,可使用板上的网络唤醒和调制解调器唤醒功能。

梅捷 SY-5EH5/M:使用美商 ETEQ 82C6638AT/6629AGP 芯片组,但实际上的 ETEQ 6638/6629 芯片组就是 VIA 的 APOLLO MVP3,该款主板支持 66/68/75/83/100MHZ 外频,据称还可支持 112MHZ 和 124MHZ 外频。其最大特点是在板上集成了 1MB 二级高速缓存。该主板支持的倍频系数为 1.5/2.0/2.5/3.0/3.5/4.0/4.5,具有 SMART-DETECT(智慧型电压侦测)功能,可支持的 CPU 核心电压从 2.0V 到 3.5V 按 0.1V 递增,可支持 Intel Pentium 90-233 MHz、Cyrix 6x86 (PR 150-266)/6x86 MX /MII、AMD K5 (PR 100-166)/K6 (166-300 MHz) /K6-2 (266-350 MHz)等 CPU。但以上所有这些设置均需使用跳线来完成,尤其在使用 CYRIX 的 CPU

时,需单独设置跳线来支持 CYRIX 特有的 LINER BURST 功能。板上提供了三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,提供一个 AGP 插槽,支持 66MHZ/133MHZ 的 AGP 图形加速卡,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和两条 72 线 SIMM 内存插槽,支持 8/16/32/64/128/256MB 168 线和 4/8/16/32/64MB 72 线内存模组,最大支持 512MB 内存。板上提供了两个 E-IDE 接口,可支持 ULTRA DMA 33 硬盘,提供了一个软驱接口、两个串行口和一个并行口。

该款主板没有流行的温度、电压监控等功能,板型为 BABY-AT 结构,但同时提供了 AT 及 ATX 电源接口。1MB 快闪 AWARD BIOS,支持 ECC 内存检测及更正、支持 DMI、ACPI、调制解调器唤醒、网络唤醒、多种设备引导等功能,全面符合 PC97 标准。

梅捷 SY-5EMA:仍然使用美商 ETEQ6638AT/6629 芯片组,支持 66/68/75/83/95/100/112/124MHZ 外频。板上仍集成了 1MB 管线突发二级高速缓存,回写(Write-Back)式二级高速缓存控制器。梅捷 SMART-DETECT 技术可支持的 CPU 核心电压从 2.0V 到 3.5V 按 0.1V 递增,可支持 K6-2-350 等 100MHZ 外频 CPU,是 AMD K6-2 的推荐使用主板。板上提供了五个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽,支持 8/16/32/64/128/256MB 168 线和 4/8/16/32/64MB 72 线内存模组,最大支持 512MB 内存。I/O 芯片使用的是 SMC 37C669。板型为 ATX,全面符合 PC97 标准,板上有局域网唤醒接头,提供 DMI 管理程序。其余功能和 SY-5EHM 基本一样。

梅捷 SY-5EMA+:仍然使用美商 ETEQ6638AT/6629 芯片组,支持 66/68/75/83/95/100/112/124MHZ 外频,支持 Intel Pentium 233MHz、AMD-K6(166~300 MHz)、K6-2 (266~350 MHz)、Cyrix /IBM 6x86MX(PR200~266)、6x86MII (300~350)、IDT WinChip 2(200~266)。板上仍集成了 1MB 管线突发二级高速缓存,Write-Back 式二级高速缓存控制器。SMART-DETECT 功能可支持的 CPU 核心电压从 2.0V 到 3.5V 按 0.1V 递增,板上提供了五个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,提供了三条 168 线 DIMM 内存插槽,支持 8/16/32/64/128/256MB 168 线内存模组,最大支持 768MB 内存。I/O 芯片仍然使用 SMC 37C669。板型为 ATX,全面符合 PC97 标准,其余功能和 SY-5EMA 基本一样。

磐英 EP-58MVP3C-M:号称全球第一块采用 VIA 公司 APOLLO MVP3 芯片组生产的主板,支持 60/66/75/83/100MHZ 外频,支持 2.0/2.5/3.0/3.5/4.0/4.5/5.0 倍频,支持的 CPU 核心电压为 2.1V/2.2V/2.8V/2.9V/3.2V(可以通过设定两个电压跳线支持 2.0V/2.3V/3.0V/3.1V/3.3V 电压),I/O 电压不可调整。CPU 设定方式使用磐英的专利技术 ESDJ (EASY SETTING DUAL JUMPER 双跳线简易设定),即一个跳线用来设置外频,而另一个跳线用来设置倍频系数,非常的简便实用,而且每个跳线器上都有一个小提手,调整跳线设置时非常方便。板上集成了 512KB-5ns 管线突发二级高速缓存,监控芯片使用的是 WINWOND(华邦)W83781D,支持磐英自行开发的系统监测软件 USDM(UNIFIED SYSTEM DIAGNOSTIC MANAGER-统一系统监测管理),可以监测系统温度、CPU 温度、CPU 风扇转速以及各种电压等。因为 MVP3 芯片组支持内存以非同步方式运行,即当 CPU 外频为 75/83/100MHZ 时,内存仍可以 60MHZ 或 66MHZ 运行,所以磐英的这块主板也可以强制让内存运行在 66MHZ 下,避免了某些内存存在 100MHZ 外频下无法运行的悲剧,但这种方式下的系统性能不可避免的要下降。该主板使用流行的交换式电源供电,支持键盘热键开机和密码开机等功能。板上提供了四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,提供一个 AGP 插槽,支持 66MHZ/133MHZ 的 AGP 图形加速卡,提供了三条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM),最大支持 384MB SDRAM 内存。板上提供了两个 E-IDE 接口,可支持 ULTRA DMA 33 硬盘,提供了一个软驱接口、两个串行口和一个并行口。板型为 BABY-AT 结构,但同时提供了 AT 及 ATX 电源接口。该主板支持网络唤醒等功能,使用的 BIOS 为 AWARD/FLASH EPROM。使

用手册为英文。

联胜 5MVP3: 采用 VIA 公司的 APOLLO MVP3 芯片组, 支持 66/75/83/100MHZ 外频, 可支持 90—233MHZ 的多能奔腾、AMD K5、K6、CYRIX/IBM 6X86/6X86MX 等芯片, 板上内置 512KB/1MB 管线突发二级高速缓存。板型有两种, 分别为 BABY-AT 和 ATX, BABY-AT 主板上同时带有 ATX 电源接口, 在内存插槽旁边安装有一巨大散热片。BABY-AT 板上提供了三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 提供一个 AGP 插槽, 支持 66MHZ/133MHZ 的 AGP 图形加速卡, 提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和两条 72 线 SIMM 内存插槽。板上提供了两个 E-IDE 接口, 可支持 ULTRA DMA 33 硬盘, 提供了一个软驱接口、两个串行口和一个并行口。

技嘉 GA-586SG: 采用 SIS 5591&5595 芯片组, 支持 60/66/75/83MHZ 外部总线, 支持 1.5/2.0/2.5/3.0/3.5/4.0/4.5/5.0/5.5 倍频, 可支持 90—233MHZ 的多能奔腾、AMD K5、K6、CYRIX/IBM 6X86/6X86MX 等芯片, 使用技嘉传统的 DIP 开关设置。可自动识别 CPU 的核心电压, 支持从 2.0V 到 3.5V 变化。板上提供了四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽, 提供一个 AGP 插槽, 支持 66MHZ/133MHZ 的 AGP 图形加速卡, 提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和四条 72 线 SIMM 内存插槽, 支持内存范围从 8MB 到 768MB, 并支持 5V EDO DRAM 和 3.3V SDRAM 内存混插。板上提供了两个 E-IDE 接口, 可支持 ULTRA DMA 33 硬盘, 提供了一个软驱接口、两个串行口和一个并行口。CPU 插座下面配有温度感应装置, 在系统不稳定时, 可随时报警并降低 CPU 主频。板上具有三阶段 ACPI 指示灯。板型为 BABY-AT 结构, 但同时提供了 ATX 电源接口, 使用的 BIOS 为 AWARD, 支持 LSI20、ZIP、CDROM 启动等功能。技嘉 GA-5AX: 采用 ALI 的 ALADDIN V 芯片组, 板上建有 512KB 二级高速缓存。该主板支持 66/75/83/95/100MHZ 外频, 支持的倍频系数有 1.5/2/2.5/3/3.5/4/4.5/5/5.5, 使用 DIP 开关 1—8 设定 CPU 参数。可支持的 CPU 核心电压从 2.0V 到 3.5V 按 0.1V 递增, 并可以自动侦测, 支持的 I/O 电压为 3.3V。

板上提供了四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 提供一个 AGP 插槽, 支持 66MHZ/133MHZ 的 AGP 图形加速卡, 提供了三条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)。板上提供了两个 E-IDE 接口, 可支持 ULTRA DMA 33 硬盘, 提供了一个软驱接口、两个串行口、一个并行口、一个 PS/2 鼠标接口和一个 PS/2 键盘接口。使用的 BIOS 为 AWARD, 支持多种设备引导、MODEM 远程唤醒和自动系统监控等功能。主板为 ATX 结构, 说明书为英文, 解释较详细。

浩鑫 HOT-591P: 采用 VIA MVP3(VT82C598) AGP 芯片组, 可支持 PENTIUM/PENTIUM MMX75—300MHZ、AMD K5/K6/K6—2、CYRIX 6X86/6X86MX/MII 及 IDT WINCHIP C6/C6+ CPU。CPU 电压设定有两种方式, J19 跳线的 B、C 短接时是即插即用自动设定的方式, 还可手动自行设定电压, 可支持 2.0V/2.1V/2.2V/2.3V/2.4V/2.5V/2.6V/2.7V/2.8V/2.9V/3.0V/3.1V/3.2V/3.3V/3.4V/3.5V。而倍频系数和外频却要使用跳线方式设置, 支持 1.5/2/2.5/3/3.5/4/4.5/5/5.5 的倍频系数和 60/66/75/83/90/100MHZ 等外频。主板上还有倍频系数、外频、电压设置的详细标识表格。板上集成了 512KB 二级高速缓存, 提供了三个 PCI 插槽、三个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽, 另建两条 72 线 SIMM 内存插槽和两条 168 线 DIMM 内存插槽, 可搭配符合 PC-100 规格的 SDRAM 内存, 最大支持 768MB。闪速 EPROM, AWARD BIOS 支持即插即用、ACPI、DMI 和 CD-ROM/LSI20/ZIP 引导等功能。主板结构为 AT, 同时带有 AT 和 ATX 电源接口。

艾威 XA100: 采用 ALI ALADDIN V 芯片组, 支持 100MHZ 外频, 支持奔腾、多能奔腾、AMD K6、K6—2、CYRIX 6X86/6X86MX 等芯片, 板上提供了四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 提供一个 AGP 插槽, 支持 66MHZ/133MHZ 的 AGP 图形加速卡, 提供了三条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM), 最大支持 384MB SDRAM 内存。板上提供了两个 E-IDE 接口, 可支持 ULTRA DMA33 硬盘, 提

供了一个软驱接口、两个串行口和一个并行口。板型为 ATX 结构, 同时提供了 PS/2 鼠标及键盘接口。使用的 BIOS 为 AWARD。

中凌 ATC-5200: 采用 VIA MVP3 AGP (VT82C598AT & VT82C586B) 芯片组, 可支持 PENTIUM/PENTIUM MMX、AMD K5/K6/K6—2、CYRIX 6X86/6X86MX/MII 及 IDT WINCHIP C6/C6+ CPU, 支持外频有 66/68.5/75/83.3/95/100/112MHZ 等多种, CPU 参数使用跳线方式设置, 而跳线采用“C—JUMPER”(COLOR JUMPER)的人性化设计, 用以区别各个跳线的用途, 以减少跳线设定错误。该主板内置 512KB 管线突发二级高速缓存, 板上提供了四个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽, 另建三条 168 线 DIMM 内存插槽, 支持 8/16/64/128MB SDRAM 和 4/8/16/64/128/256MB EDO DRAM, 可搭配符合 PC-100 规格的 SDRAM 内存, 最大支持 768MB。Winbond 877 Ultra I/O 芯片。两个增强型 Ultra DMA/33 IDE 接口, 最多支持四个设备, 一个软驱接口(360KB ~ 2.88MB)、2 个串行口(16550 UART 兼容)和 1 个并行口(EPP/ECP)。提供光盘驱动程序, 内有 VIA MVP3 ULTRA DMA/33 驱动程序、AGP VGART、VXD 驱动等。主板结构为 AT, 同时带有 AT 和 ATX 电源接口。完全符合 PC97/98 的相关规范, 支持网络开机及远端开机等功能, 提供外频/内存/PCI 总线时钟的功能, 用户可根据自己使用的内存种类和扩展卡的性能设定一个最稳定及最适当的工作环境, 以避免经常死机。一个 AT 键盘接口、PS/2 鼠标接口, 双 USB 接口, 1 Mb Flash ROM, Award PCI BIOS 支持绿色、即插即用、DMI 和 INT13 扩展功能, 支持 ACPI 和病毒防护。支持 LS-120/ZIP/SCSI/CD-ROM 引导, 2000 年问题无须担心。

大众 VA-503+: 采用 VIA 公司的 APOLLO MVP3 芯片组, 可支持 90—233MHZ 的多能奔腾、AMD K5、K6/K6—2—350MHZ、CYRIX/IBM 6X86/6X86MX 等芯片。支持 66/75/83/95/100/112/124MHZ 外频, 并由 BIOS 设定。支持的倍频系数从 2 开始, 有 2.5/3/3.5/4/4.5/5/5.5 共八个档次, 但需使用跳线设置, 好在主板上的标识很清楚。板上提供的 CPU 核心电压范围可从 2.0V—3.2V 变化, 板上集成了 1MB 管线突发二级高速缓存。具有独特的安全保护功能, 在超频不当而死机后, 可在下一次开机时自动回复原设定值。

具有完善的管理及保护措施: CPU 温度保护、CPU 系统风扇控制、电压报告等。独特的电源恢复自动开关机功能, 可使电脑在突发断电又复电后自动回复当初开机状况。该主板具备系统开机型病毒检测功能, 使电脑在开机时即进行病毒检测, 以防死机(HARDWARE BASED ANTI-VIRUS)。该板具有三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 两条 168 线 DIMM 内存插槽和四条 72 线 SIMM 内存插槽, 可同时支持 66MHZ 及 PC100 SDRAM 并可支持 ECC 内存。支持 ACPI 并通过 2000 年测试, 板型为 AT 结构但为 ATX 电源预留了接口位置。

大众 PA-2013: 采用 VIA 公司的 APOLLO MVP3 芯片组, 支持 66/75/83/95/100/112MHZ 外频, 仍在 BIOS 中设定。支持 INTEL PENTIUM/MMX 166—233MHZ、AMD K6—166/200/233MHZ、K6—2266/300/333/350MHZ 及 CYRIX 6X86/6X86MX/MII 等。板上集成了 1MB 管线突发二级高速缓存。具有独特的安全保护功能, 在超频不当而死机后, 可在下一次开机时自动回复原设定值。具有完善的管理及保护措施: CPU 温度保护、CPU 系统风扇控制、电压报告等。独特的电源恢复自动开关机功能, 可使电脑在突发断电又复电后自动回复当初开机状况。该板支持 ACPI, 具备系统开机型病毒检测功能。该板具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽, 一个 AGP 插槽, 三条 168 线 DIMM 内存插槽, 可同时支持 66MHZ 及 PC100 SDRAM 并可支持 ECC 内存。支持 ACPI 并通过 2000 年测试, 板型为 ATX。大众主板均已通过 2000 年测试。

伟格 SL-54U5: 采用 VIA 公司的 APOLLO MVP3 芯片组, 支持 66/75/83/100MHZ 外频, 支持 2.0/2.5/3.0/3.5/4.0/4.5/5.0/5.5 倍频系数, 支持奔腾、多能奔腾、AMD K6、K6—2、CYRIX 6X86/6X86MX 等芯片, 理论上最大支持 550MHZ 处理器。外频使用跳线方式设置, 倍频系数用 DIP 开关 1—6 设置, 支持五种 CPU 核心电压, 也使用跳线方式设置, 但主板上均有

详细标识。板上集成 512KB 管线突发二级高速缓存。板上提供了三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,提供一个 AGP 插槽,支持 66MHz/133MHz 的 AGP 图形加速卡,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和两条 72 线 SIMM 内存插槽,支持内存范围从 4MB-1GB。板上提供了两个 E-IDE 接口、一个软驱接口、两个串行口和一个并行口。板型为 BABY-AT 结构,但同时提供了 ATX 电源接口。使用的 AWARD BIOS 支持 SCSI、LS120 等多种设备引导功能。

伟格 SL-54U1:除板上集成的管线突发二级高速缓存增大到 1MB 外,其余部分和伟格 SL-54U5 几乎完全相同。

伟格 SL-54V5:采用 ALI 公司的 ALADDIN V 芯片组,支持 66/75/83/100MHz 外频,支持 2.0/2.5/3.0/3.5/4.0/4.5/5.0/5.5 倍频系数,支持奔腾、多能奔腾、AMD K6、K6-2、CYRIX 6X86/6X86MX 等芯片,理论上最大支持 550MHz 处理器,CPU 倍频系数使用 DIP 开关 1-6 设置,外频使用跳线方式设置,主板上虽有详细标识,但位置比较分散。板上集成 512KB 管线突发二级高速缓存。板上提供了三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,提供一个 AGP 插槽,支持 66MHz/133MHz 的 AGP 图形加速卡,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和两条 72 线 SIMM 内存插槽,支持内存范围从 4MB-1GB。板上提供了两个 E-IDE 接口、一个软驱接口、两个串行口和一个并行口。板型为 BABY-AT 结构,但同时提供了 ATX 电源接口。使用的 AWARD BIOS 支持 SCSI、LS120 等多种设备引导功能。使用可选的 WINBOND W83781D 芯片后具备硬件系统监控功能,可支持 CPU 温度和电压监控及 CPU 风扇状态监控等。

映泰 M5VIA:采用 VIA 公司的 APOLLO VP3 芯片组,支持 55/60/66/75MHz 外频,最大倍频系数为 4.5,板上集成了 512KB 管线突发二级高速缓存,支持电压范围从 2.1V-3.5V,板上提供了四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,提供一个 AGP 插槽,支持 66MHz/133MHz 的 AGP 图形加速卡,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和四条 72 线 SIMM 内存插槽(支持 FP/EDO DRAM),最大可支持 256MB SDRAM 或 1GB EDO DRAM 内存。板上提供了两个 E-IDE 接口,可支持 ULTRA DMA 33 硬盘,提供了一个软驱接口、两个串行口、一个并行口、两个 USB 接口和 PS/2 鼠标及键盘接口。该款主板支持网络唤醒、定时开机、遥控开机等功能。使用的 BIOS 为 AWARD。板型为 ATX。映泰 M5VMA:采用 VIA MVP3 芯片组,支持 60/66/75/83/100MHz 外频,板上提供了三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,提供一个 AGP 插槽,有三条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)。板型为 AT 结构。其余功能同 M5VIA 差不多。

映泰 M5ALC:采用 Ali Aladdin V 芯片组,支持 60/66/75/83/95/100MHz 外频,最大倍频系数为 4.5,板上集成了 512KB 管线突发二级高速缓存,支持电压范围从 2.1V-3.5V,板上提供了两个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,提供一个 AGP 插槽,支持 66MHz/133MHz 的 AGP 图形加速卡,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)。板上集成了 ESS Solo 1 声音芯片,板型为 Micro ATX。其余功能同 M5VIA 差不多。

建邦 P5VP3-B3:采用 VIA 公司的 APOLLO VP3 芯片组,支持 55/60/66/75/83MHz 外频,最大倍频系数为 5.5,板上集成了 512KB 管线突发二级高速缓存,支持 CPU 核心电压范围从 2.2V-3.2V。板上提供了三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,提供一个 AGP 插槽,支持 66MHz/133MHz 的 AGP 图形加速卡,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和四条 72 线 SIMM 内存插槽(支持 FP/EDO DRAM),最大可支持 256MB SDRAM 或 1GB EDO DRAM 内存。板上提供了两个 E-IDE 接口,可支持 ULTRA DMA 33 硬盘,提供了一个软驱接口、两个串行口、一个并行口、两个 USB 接口,有 PS/2 鼠标接口。板型为 BABY-AT,主板支持网络唤醒、定时开机、WIN95 软件关机等功能。使用的 BIOS 为 AWARD。

福扬 MVP3:使用了 VIA APOLLO MVP3 芯片组,支持 60/66/75/83/90/100MHz 外频,支持 AMD 最新的 K6-2-350 处理器。板上集成 512KB 或 1MB 二级高速缓存,提供了四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,提供了一条 AGP 插槽,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和四条 72 线 SIMM 内存插槽,板型为 BABY-AT 结构,但同时提供了 ATX 电源接口。该主板支持 ACPI、APM、远端开机等功能。

联想 QDI-P5MVP3 Advance 3:采用了 VIA 公司的 APOLLO MVP3 芯片组,并使用了联想 SPEEDEASY 和 POWEREASY 技术,支持 66/75/83/90/100MHz 外频,支持奔腾 90-200MHz、多能奔腾 166-233MHz、AMD K5/K6/K6-2-350MHz、CYRIX 6X86/6X86MX/MII 等处理器。该主板可提供 1.3V-3.5V 的 CPU 核心电压,板上还提供了四个 PCI 插槽、一个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM),最大支持 512MB 内存。1MB FLASH ROM,支持 LS120 和 ZIP 驱动器,板上有 IrDA TX/RX 头,板型 MICRO ATX。

ANIGO(太阳神) A55VP3:使用 APOLLO VP3 芯片组,支持 55/60/66/75MHz 外频,CPU 设置使用 DIP 开关和跳线共同来完成。板上提供了三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,提供了一条 AGP 插槽,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和两条 72 线 SIMM 内存插槽,板型为 BABY-AT 结构,但同时提供了 ATX 电源接口。

承启 CT-5AGM2:采用 VIA MVP3 (82C598AT/82C586)芯片组,可支持 60/66/68/75/83/100MHz 外频和 2.0~3.5V 的 CPU 核心电压,支持多能奔腾 233MHz、Cyrix/IBM 6x86 (2.7 或更新版本)/6x86L PR166+~PR233+、6x86MX/MII-300、AMD K5 PR90-PR166、AMD K6 166~300 MHz 和 K6-2-350MHz 处理器,也支持 180~200 MHz 的 IDT WinChip MMX 处理器。板上集成了 512KB 管线突发二级高速缓存,最大可缓冲 128MB (Write Through) 内存。提供了三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,提供了一条 AGP 插槽,提供了三条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM),最大支持 256MB 内存。

板型为 BABY-AT 结构,同时提供了 AT 和 ATX 电源接口。Award BIOS 支持 ACPI 和 TCNAV (Trend ChipAwayVirus) 病毒防护,其余功能同 CT-5AGM 差不多。支持 FAN78 (EIS-CA v1.0) 冷却风扇的 ATX 电源供应器。

皇朝 AI5VG:使用 APOLLO VP3 芯片组,支持 66MHz 外频,支持 INTEL P54C/P55C、AMD K5/K6-266MHz、CYRIX 6X86/6X86MX 等芯片,支持 1.5/2.2/2.5/3/3.5 的倍频系数,使用 DIP 1-8 开关来完成;支持 CPU 核心电压有 2.1V/2.8V/2.9V/3.2V/3.5V,使用 DIP 1-4 开关来设置。板上提供了四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,提供了一条 AGP 插槽,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和四条 72 线 SIMM 内存插槽,板型为 BABY-AT 结构,但同时提供了 ATX 电源接口。

MIDA 5VP3:使用 APOLLO VP3 芯片组,支持 INTEL P54C/P55C、AMD K5/K6/K6-2、CYRIX 6X86/6X86MX 等芯片,CPU 设置使用跳线来完成。支持的 CPU 核心电压从 2.0V-3.52V。板上内建 256KB/512KB 二级高速缓存,提供了三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,提供了一条 AGP 插槽,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和两条 72 线 SIMM 内存插槽,双 E-IDE 接口,支持 ULTRA DMA/33 传输模式,另有两个串口、一个并口和可选的 USB 接口,I/O 芯片为 ITE 8661F,流行的 AWARD BIOS,板型为 BABY-AT 结构,但同时提供了 AT 和 ATX 电源接口。

麒麟 M577:台湾 PC CHIPS 制造,采用 VIA 公司的 APOLLO MVP3 芯片组,支持 60/66/75/83/100MHz 外频,最大可支持 K6-2-300 CPU,板上集成了 1024KB 管线突发二级高速缓存,板上提供了两个 E-IDE 接口,可支持 ULTRA DMA 33 硬盘,提供了一个软驱接口、两个串行口、一个并行口。板上集成有 SOUND PRO 声音芯片(显示 CMI8830),板型为 BABY-AT,使用的 BIOS 为 AWARD。

创宏 DTK PAM-0052V:采用 VIA APOLLO MVP3 芯片组,支持 90-300MHZ PENTIUM/MMX PENTIUM、AMD K5/K6/K6-2-350MHZ、CYRIX 6X86/6X86MX/M-II 等 CPU。具有四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽,最大支持 1GB 内存。提供自动监控风扇转速、CPU 温度、CPU 电压功能。支持调制解调器唤醒、网络唤醒、定时唤醒、WIN95 软件关机等功能。符合 ACPI/PC97 规格,AWARD 闪速 BIOS,板型为 AT 结构,但同时提供了 AT 及 ATX 电源接口。

蓝点 ACH1-156:采用 VIA 公司的 APOLLO VP3 芯片组,可支持 75-266MHZ 的 PENTIUM/MMX PENTIUM、AMD K5/K6/K6-2-266MHZ、CYRIX 6X86/6X86MX 等芯片。板上提供了三个 PCI 插槽、三个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,提供了两条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽。板型为 AT 结构,但同时提供了 AT 和 ATX 电源接口。

宏鹰紫荆:宏鹰公司(KEYMAX)的系列主板实际上都是台湾 PC CHIPS(明致)公司生产,而 PC CHIPS 则是世界上最大的主板生产厂家之一。宏鹰公司现至少有三种品牌的主板:宏鹰、紫晶和蓝鲸。其中紫晶是奔腾系列主板,而蓝鲸则是奔腾-II 系列主板。紫晶系列又有紫兰、紫薇和紫荆等,紫兰、紫薇因没有 AGP 接口,所以本文不再介绍,下面主要介绍一下紫荆主板。该主板可支持奔腾/多能奔腾、AMD K5/K6、CYRIX 6X86/6X86MX 等 CPU,可上 60/66/75/83MHZ 外频,支持 CPU 免跳线设定,可自动调整 CPU 的核心电压(2.2V-3.5V)。板上集成了 1MB 二级高速缓存,可使性能提高 8%,板上还集成了 3D SOUND PRO 声音芯片,该芯片符合 PC98 设计标准,支持软件波表合成器、数字声音接口(SPDIF)、Direct Sound、HRTF Positional Audio 等最新声音标准。板上提供了三个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 AGP 插槽,有两个 168 线 DIMM 内存插槽和四个 72 线 SIMM 内存插槽,支持 SIMM 和 DIMM 内存的混合使用,最大可上 384MB,支持 ECC 功能。可选的系统硬件监控功能(LM78/LM75)。板型为 BABY-AT 结构,但同时集成有 AT 和 ATX 电源接口,可选用带 PS/2 鼠标接口、两个 USB 接口、红外接口的 ATX 电源接口卡,使用 ATX 电源时支持调制解调器远程唤醒和软件关机等功能。该主板支持键盘开机功能。

迈肯 AI5VG+:采用 VIA APOLLO MVP3 芯片组,支持 INTEL P54C/P55C 90-233MHZ、AMD K5/K6/K6-2-350、CYRIX 6X86/6X86MX-PR350 等芯片,使用 DIP 开关设定 CPU 参数。板上仍集成了 512KB 管线突发二级高速缓存,提供了四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,提供了一条 AGP 插槽,提供了三条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM)和两条 72 线 SIMM 内存插槽,最大支持 768MB 内存。1MB FLASH ROM,支持 DMI2.0 和即插即用等功能。Winbond 83877 I/O 芯片。

该主板使用 AD22105 CPU 温度传感器。板型为 BABY-AT 结构,但同时提供了 ATX 电源接口。

耕字 5VPA:采用 VIA APOLLO VP3 芯片组,支持全系列 Socket-7 处理器,包括 Intel Pentium/PentiumMMX、AMD K6、Cyrix/IBM 6x86/6x86MX、IDT/Center C6 CPU,支持 ESDJ (Easy Setting Dual Jumper-双跳线简易设定)的 CPU 设定方式,提供的 CPU 核心电压可从 2.0V 到 3.5V 按 0.1V 递增,使用单跳线即可设定。板上集成 512KB 管线突发二级高速缓存,板上提供了四个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,提供了一条 AGP 插槽,提供了三条 168 线 DIMM 内存插槽(支持 3.3V 非缓冲 SDRAM 或 EDO DRAM),最大支持 384MB 内存。板型为 BABY-AT 结构,但同时提供了 ATX 电源接口。支持 PS/2 鼠标接口,提供 AT 键盘接口。AWARD BIOS 支持绿色节能、即插即用特性,Flash EPROM 支持 120MB ATAPI 和 ZIP 磁盘驱动器。支持外接调制解调器唤醒和局域网唤醒等功能。

捷波 J-591A:采用 SIS 5591/5595 芯片组,支持的 CPU 倍频系数有 1.5/2/2.5/3/3.5/4/4.5 等多种,支持 60/66/75/83MHZ 外频,支持 90-233MHZ 的 PENTIUM/MMX PENTIUM、AMD K5/K6/K6-2-266、CYRIX 6X86/6X86MX/M-II、IDT/Center C6 等 CPU,开关式稳压电源可提供 2.1V/2.8V/2.9V/3.2V/3.3V/3.45V/3.52V 等多种 CPU 核心电压。

板上集成了 512KB 二级高速缓存,提供了三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽。两个三针风扇连接插口,一个 PS/2 鼠标连接器,两个 USB 接口,支持 USB 接口的键盘。支持调制解调器唤醒、挂起模式时 CPU 风扇自动停转、定时唤醒、WIN95 软件关机等功能。符合 ACPI/PC97 规格,1MB FLASH ROM,AWARD BIOS,支持绿色节能、即插即用等功能。板型为 BABY-AT 设计,但同时提供了 AT 及 ATX 电源接口。

捷波 J-542A:采用 ALI M1542/M1543 PCI/AGP 芯片组,支持的 CPU 倍频系数有 1.5/2/2.5/3/3.5/4/4.5/5/5.5 等多种,支持 60/66/75/83/95/100MHZ 外频,支持 90-233MHZ 的 PENTIUM/MMX PENTIUM、AMD K5/K6/K6-2-350、CYRIX 6X86/6X86MX/M-II、IDT/Center C6 等 CPU,可支持 2.2V/2.8V/2.9V/3.2V/3.45V/3.52V 等多种 CPU 核心电压。板上集成 512KB 管线突发二级高速缓存,提供了三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽,最大支持 640MB 内存。板型为 BABY-AT 设计,但同时提供了 AT 及 ATX 电源接口。其余功能和 J-591A 基本一样。

捷波 J-598B:采用 VIA APOLLO MVP3(VT82C598)芯片组,支持的 CPU 倍频系数有 1.5/2/2.5/3/3.5/4/4.5/5/5.5 等多种,支持 60/66/68/75/83/95/100MHZ 外频,支持 90-233MHZ 的 PENTIUM/MMX PENTIUM、AMD K5/K6/K6-2-350、CYRIX 6X86/6X86MX/M-II、IDT/Center C6 等 CPU,可支持 2.2V/2.8V/2.9V/3.2V/3.45V/3.52V 等多种 CPU 核心电压。板上集成 512KB 或 1MB 二级高速缓存,提供了三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽,最大支持 384MB 内存。一个 CPU 风扇连接插口。板型为 BABY-AT 设计,但同时提供了 AT 及 ATX 电源接口。其余功能和 J-591A 基本一样。

联尚 P5MVP3:采用 VIA APOLLO MVP3 芯片组,支持 66/75/83/100MHZ 外频,倍频系数最高到 5.5,可支持 90-233MHZ 的 PENTIUM/MMX PENTIUM、AMD K5/K6/K6-2-350、CYRIX 6X86/6X86MX/M-II、IDT/Center C6 等 CPU,板载 512KB 或 1MB 管线突发二级高速缓存,提供了三个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽,最大支持 1GB 内存。板型为 BABY-AT 设计,但同时提供了 AT 及 ATX 电源接口。

Free Tech Canary P5F88:富积公司生产,采用 VIA APOLLO VP3 芯片组,可支持 90-233MHZ 的 PENTIUM/MMX PENTIUM、AMD K5/K6/K6-2-266、CYRIX 6X86/6X86MX/M-II、IDT/Center C6 等 CPU,CPU 电压可自动侦测。板载 512KB 管线突发二级高速缓存。采用 Winbond 83877 I/O 芯片,具有四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,三条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽,可上 EDO DRAM 或 SDRAM,最大支持 1GB 内存。1M FLASH EEPROM,AWARD BIOS。电源管理功能支持 EPA、APM1.2 和 ACPI 等,支持外部调制解调器响铃唤醒、定时唤醒、键盘口令开机、休眠状态风扇停转等功能。板型为 ATX 结构。

Free Tech TERCEL P5F93:采用 ALI Aladdin V(M1541/1543)芯片组,支持 100/95/83/75/66/60MHz 外频。可支持 Intel Pentium 90-233MHZ、AMD K5 90-166MHz、AMD K6 166-300MHz、AMD K6-2-266-350MHz、Cyrix 6x86/6X86L 133+-200+MHz、Cyrix 6x86MX 166-300MHz 等 CPU。板载 512KB 管线突发二级高速缓存。可选的 Winbond 83781D 硬件环境检测芯片。具有三个 PCI 插槽和两个 ISA 插槽,一个 AGP 插槽,两条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽,最大支持 768MB 内存。板型为 AT 结构,同时带有 AT 和 ATX 电源接口,板上提供标准 AT 键盘接口。在使用 ATX 电源时具有和 Free Tech Canary P5F88 相同的功能。

DFI P5BV3+ (Rev. A):采用 VIA APOLLO MVP3 AGP 芯片组,支持 Intel Pentium MMX 166/200/233MHZ、Pentium 90/100/120/133/150/166/200MHz、Cyrix/IBM 6x86/6x86L

P120+/P133+/P150+/P166+和 6X86MX-PR166/PR200/PR233、AMD-K5 PR90/PR100/PR120/PR133/PR166、AMD-K6-PR200/PR233/PR266/PR300、AMD-K6-2 PR266/PR300/PR350、Cyrix M II-PR300、IDT C6-180/200/225/240 等 CPU。板上集成 512KB 或 1MB 管线突发、直接映射回写式二级高速缓存。具有三个 PCI 插槽、两个 ISA 插槽和一个 PCI/ISA 共享插槽，一个 AGP 插槽，两条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽，DIMM 内存插槽可使用 x64 EDO (60/70ns)/FP (60/70ns) 或 SDRAM (10/12/13ns) (3.3V)，SIMM 内存插槽可使用 5V EDO 或 FPM x32 DRAM，支持 PC100 SDRAM，最大支持 256MB 内存。具有硬件监控功能。板型为 AT 结构，同时带有 AT 和 ATX 电源接口，在使用 ATX 电源时具有和 DFI P5XV3 相同的电源管理和睡眠唤醒功能。

智盟 ZM-MVP3：采用 VIA APOLLO MVP3 芯片组，支持 66/75/83/100MHZ 外频，倍频系数最高到 5.5，可支持 90-233MHZ 的 PENTIUM/MMX PENTIUM、AMD K5/K6/K6-2-350、CYRIX 6X86/6X86MX/M-II、IDT/Center C6 等 CPU，理论上可支持 550MHZ CPU。内频与外频可单独设定，超频容易，SDRAM 也可设定与 CPU 同步或非同步运行，弹性十足。板载 512KB 或 1MB 管线突发二级高速缓存，提供了三个

PCI 插槽和三个 ISA 插槽，一个 AGP 插槽，两条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽。板型为 BABY-AT 设计，但同时提供了 AT 及 ATX 电源接口。

智盟 ZM-MVP3A：仍然采用 VIA APOLLO MVP3 芯片组，支持 66/75/83/100MHZ 外频，倍频系数最高到 5.5，可支持 90-233MHZ 的 PENTIUM/MMX PENTIUM、AMD K5/K6/K6-2-350、CYRIX 6X86/6X86MX/M-II、IDT/Center C6 等 CPU，理论上可支持 550MHZ CPU。内频与外频仍可单独设定，超频容易，SDRAM 也可设定与 CPU 同步或非同步运行，弹性十足。板载 512KB 或 1MB 管线突发二级高速缓存，提供了四个 PCI 插槽和三个 ISA 插槽，一个 AGP 插槽，三条 168 线 DIMM 内存插槽和两条 72 线 SIMM 内存插槽。板型为 ATX 结构。

注：因大多数主板都同时集成有两个总线主控 E-IDE 接口(支持 ULTRA DMA 33 传输模式)、一个软驱接口(支持 1.2MB 和 1.44MB 软驱)、一个并行口(支持 SPP、ECP、EPP)、两个串行口(兼容 16550 快速 UART)，而 ATX 主板几乎还同时集成有一个 PS/2 键盘和一个 PS/2 鼠标接口，所以在以上主板介绍中一般没有单独提到。

硬盘参数一揽

□成都 周军

Seagate 大容量硬盘技术指标

金牌(Medalist)家族-桌上个人电脑用

系列	型号	技术指标											逻辑参数		
		接口	外部最大传输率	尺寸	高度	容量(GB)	平均寻道时间(读/写)	转数 RPM	内部传输率	缓存	S.M. ART.	可靠运行时间	柱面数	磁头	扇区
马威系列	ST31012A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	1.0	12ms	4500	87.8M	128K	✓	300000	2097	16	63
	ST31722A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	1.7	12ms	4500	87.8M	128K	✓	300000	3305	16	63
	ST32122A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.1	12ms	4500	87.8M	128K	✓	300000	4092	16	63
	ST32532A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.5	12ms	4500	87.8M	128K	✓	300000	4956	15	63
	ST33232A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	3.2	12ms	4500	87.8M	128K	✓	300000	6253	16	63
	ST34342A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	4.3	12ms	4500	87.8M	128K	✓	300000	8894	15	63
	ST36451A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	6.4	9.5/10ms	5400	116M/s	512K	✓	500000			63
巴厘系列	ST32110A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.1	10.5/11.5	5400	140M/s	128K	✓	300000	4092	16	63
	ST32111A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.1	11ms	5400	140M/s	128K	✓	300000	4092	16	63
	ST33221A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	3.2	10.5/11.5	5400	140M/s	128K	✓	300000	6253	16	63
	ST34321A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	4.3	10.5/11.5	5400	140M/s	128K	✓	300000	8894	15	63
	ST36531A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	6.5	10.5/11.5	5400	140M/s	128K	✓	300000	13446	15	63
	ST38641A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	8.6	10.5/11.5	5400	140M/s	128K	✓	300000	16383	15	63
	ST310240	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	10.2	10.5/11.5	5400	140M/s	128K	✓	300000		15	63
pro 大灰熊系列	ST34520A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	4.5	9.5/10.5ms	7200	194M/s	512K	✓	400000	9408	15	63
	ST34520N /W/WC	SCSI-3 Ultra	20/40 MB/s	3.5"	1"	4.5	9.5/10.5ms	7200	108to 92M/s	512K	✓	400000			
	ST36530A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	6.5	9.5/10.5ms	7200	194M/s	512K	✓	400000	13456	15	63
	ST36530N /W/WC	SCSI-3 Ultra	20/40 MB/s	3.5"	1"	6.5	9.5/10.5ms	7200	108to 92M/s	512K	✓	400000			
	ST39140A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	9.1	9.5/10.5ms	7200	194M/s	512K	✓	400000	16383	16	63
	ST39140N /W/WC	SCSI-3 Ultra	20/40 MB/s	3.5"	1"	9.1	9.5	10.5ms	7200	108to 92M/s	512K	✓	400000		

Quantum 常见大容量硬盘技术参数

火球(Fireball)系列—高性能个人电脑用

型号	技 术 指 标										AT 逻辑参数		
	接口	外部最大 传输率	尺寸	高度	容量 (GB)	平均寻 道时间	转数 RPM	内部传 输率	缓存	可靠运 行时间	柱面 数	磁头 数	扇区 数
TM1089	FastATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	1089	12ms	4500	95MB/s	128K	400000h	2112	16	63
TM1281	FastATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	1281	12ms	4500	95MB/s	128K	400000h	2484	16	63
	UltraSCSI-3	20MB/s											
TM2111	Fast ATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	2111	10.5ms	4500	95MB/s	128K	400000h	4092	16	63
	UltraSCSI-3	20MB/s											
TM2564	Fast ATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	2564	10.5ms	4500	95MB/s	128K	400000h	4969	16	63
TM3216	FastATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	3216	10.5ms	4500	95MB/s	128K	400000h	7480	16	63
	UltraSCSI-3	20MB/s											
TM3860	Fast ATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	3860	10.5ms	4500	95MB/s	128K	400000h	7480	16	63
ST1614	Fast ATA	33.3MB/s	3.5"	1"	1614	<10ms	5400	132MB/s	128K	400000h	3128	16	63
	Ultra SCSI-3	20MB/s											
ST2111	Fast ATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2111	<10ms	5400	132MB/s	128K	400000h	4092	16	63
	Ultra SCSI-3	20MB/s											
ST3228	Fast ATA	33.3MB/s	3.5"	1"	3228	<10ms	5400	132MB/s	128K	400000h	6256	16	63
	Ultra SCSI-3	20MB/s											
ST4310	Fast ATA	33.3MB/s	3.5"	1"	4310	<10ms	5400	132MB/s	128K	400000h	14848	16	63
	Ultra SCSI-3	20MB/s											
ST6448	Fast ATA	33.3MB/s	3.5"	1"	6448	<10ms	5400	132MB/s	128K	400000h	13328	16	63
	Ultra SCSI-3	20MB/s											
SE2111	Fast ATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2111	9.5ms	5400	158MB/s	128K	400000h	4092	16	63
	Ultra SCSI-3	20MB/s											
SE3228	Fast ATA	33.3MB/s	3.5"	1"	3228	9.5ms	5400	158MB/s	128K	400000h	6256	16	63
	Ultra SCSI-3	20MB/s											
SE4310	Fast ATA	33.3MB/s	3.5"	1"	4310	9.5ms	5400	158MB/s	128K	400000h	14848	16	63
	Ultra SCSI-3	20MB/s											
SE6448	Fast ATA	33.3MB/s	3.5"	1"	6448	9.5ms	5400	158MB/s	128K	400000h	13328	16	63
	Ultra SCSI-3	20MB/s											
SE8445	Fast ATA	33.3MB/s	3.5"	1"	8445	9.5ms	5400	158MB/s	128K	400000h			63
	Ultra SCSI-3	20MB/s											
EL2550	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2550	9.5ms	5400	162M/s	512K	400000h			63
EL5110	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	5110	9.5ms	5400	162M/s	512K	400000h			63
EL7660	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	7660	9.5ms	5400	162M/s	512K	400000h			63
EL10220	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	10220	9.5ms	5400	162M/s	512K	400000h			63

先锋(Pioneer)系列—高性价比个人电脑用

型号	技 术 指 标										AT 逻辑参数		
	接口	外部最大 传输率	尺寸	高度	容量 (GB)	平均寻 道时间	转数 RPM	内部传 输率	缓存	可靠运 行时间	柱面 数	磁头 数	扇区 数
SG1082	FastATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	1082	12ms	4500	101M/s	64K	300000h	2097	16	63
SG2111	FastATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	2111	12ms	4500	101M/s	64K	300000h	4092	16	63

大脚(Bigfoot)系列—高性价比多媒体个人电脑用

型号	技术指标										AT 逻辑参数		
	接口	外部最大传输率	尺寸	高度	容量(GB)	平均寻道时间	转数 RPM	内部传输率	缓存	可靠运行时间	柱面数	磁头数	扇区数
CY2111	FastATA-2	16.6MB/s	5.25	0.75	2111	<12ms	3600	92.6MB	128K	300000h	4092	16	63
CY4335	FastATA-2	16.6MB/s	5.25	1"	4335	<14ms	3600	92.6MB	128K	300000h	8960	15	63
CY6510	FastATA-2	16.6MB/s	5.25	1"	6510	<14ms	3600	92.6MB	128K	300000h	13456	15	63
TX4018	UltraATA	33.3MB/s	5.25	0.75	4018	<12ms	4000	142MB	128K	300000h			63
TX6028	UltraATA	33.3MB/s	5.25	1"	6028	<12ms	4000	142MB	128K	300000h			63
TX8037	UltraATA	33.3MB/s	5.25	1"	8037	<12ms	4000	142MB	128K	300000h			63
TX12056	UltraATA	33.3MB/s	5.25	1"	12056	<12ms	4000	142MB	128K	300000h			63

Maxtor 常见大容量 IDE 硬盘技术指标

高性价比的水晶系列:

水晶二代

型号	接口	最大传输率	尺寸	高度	容量	数据面	寻道时间	转数	缓存	可靠运行时间
81081A2	FastATA-3	16.6MB/s	3.5"	1"	1081MB	2	11ms	4480	256K	400000 小时
81620A3	FastATA-3	16.6MB/s	3.5"	1"	1620MB	3	11ms	4480	256K	400000 小时
82100A4	FastATA-3	16.6MB/s	3.5"	1"	2100MB	4	11ms	4480	256K	400000 小时
82580A5	FastATA-3	16.6MB/s	3.5"	1"	2580MB	5	11ms	4480	256K	400000 小时
83201A6	FastATA-3	16.6MB/s	3.5"	1"	3201MB	6	11ms	4480	256K	400000 小时
84320A7	FastATA-3	16.6MB/s	3.5"	1"	4320MB	8	11ms	4480	256K	400000 小时

高性能的钻石系列:

钻石三代

型号	接口	最大传输率	尺寸	高度	容量	数据面	寻道时间	转数	缓存	可靠运行时间
82160D2	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.16G	2	<9.7ms	5200	256K	500000 小时
83240D3	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	3.24G	3	<9.7ms	5200	256K	500000 小时
84320D4	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	4.32G	4	<9.7ms	5200	256K	500000 小时
86480D6	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	6.48G	6	<9.7ms	5200	256K	500000 小时
88400D8	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	8.4G	8	<9.7ms	5200	256K	500000 小时

钻石四代

型号	接口	最大传输率	尺寸	高度	容量	数据面	寻道时间	转数	缓存	SMART	可靠运行时间
90256D2	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.56G	2	.9ms	5400	256K	✓	500000 小时
90288D2	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.88G	2	9ms	5400	256K	✓	500000 小时
90432D3	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	4.32G	3	9ms	5400	256K	✓	500000 小时
90510D4	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	5.1G	4	9ms	5400	256K	✓	500000 小时
90576D4	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	5.76G	4	9ms	5400	256K	✓	500000 小时
90648D5	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	6.48G	5	9ms	5400	256K	✓	500000 小时
90720D5	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	7.2G	5	9ms	5400	256K	✓	500000 小时
90840D6	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	8.4G	6	9ms	5400	256K	✓	500000 小时
90845D6	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	8.45G	6	9ms	5400	256K	✓	500000 小时
91008D7	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	10.08G	7	9ms	5400	256K	✓	500000 小时
91152D8	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	11.52G	8	9ms	5400	256K	✓	500000 小时

钻石五代—星际战士系列

型号	接口	最大传输率	尺寸	高度	容量	数据面	寻道时间	转数	缓存	SMART	可靠运行时间
90340D2	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	3.4G	2	9ms	5400	256K	✓	500000 小时
90680D4	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	6.8G	4	9ms	5400	256K	✓	500000 小时
90845D5	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	8.5G	5	9ms	5400	256K	✓	500000 小时
91360D8	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	13.6G	8	9ms	5400	256K	✓	500000 小时

WestDigital 常见大容量 IDE 硬盘技术指标

型号	接口	外部最大	尺寸	高度	容量 (GB)	平均寻道时间	数据面	内部数据 传输率	转数 RPM	缓存	SMART 支援	可靠运行 时 间
AC11000	FastATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	1.0	11.5ms	2		5200	256K		
AC11200	FastATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	1.2	11.5ms	2		5200	256K		
AC21600	FastATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	1.6	12ms	3		5200	256K		
AC22100	FastATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	2.1	11.5ms	4		5200	256K		
AC12100	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.1	9.5ms	2	131MB/s	5400	256K	✓	350000 小时
AC22500	FastATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	2.5	11.5ms	4		5200	256K		
AC33200	FastATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	3.2	11.5ms	5		5200	256K		
AC23200	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	3.2	9.5ms	3	131MB/s	5400	256K	✓	350000 小时
AC34000	FastATA-2	16.6MB/s	3.5"	1"	4.0	11.5ms	6		5200	256K		
AC24300	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	4.3	9.5ms	4	131MB/s	5400	256K	✓	350000 小时
AC35100	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	5.1	9.5ms	5	131MB/s	5400	256K	✓	350000 小时
AC36400	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	6.4	9.5ms	6	131MB/s	5400	256K	✓	350000 小时

SAMSUNG 常见大容量 IDE 硬盘技术指标

优胜者系列—高性价比个人电脑用

型号	接口	外部最大	尺寸	高度	容量 (GB)	平均寻道时间	数据面	内部数据 传输率	转数 RPM	缓存	SMART 支援	可靠运行 时 间
WU32543A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.54	<11ms	4	110.7M/s	5400	128K	✓	500000 小时
WU32553A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.54	<11ms	4	110.7M/s	5400	128K	✓	500000 小时
WU32165A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.16	<10ms	3	135.3M/s	5400	128K		500000 小时
WU33205A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.16	<10ms	4	135.3M/s	5400	128K		500000 小时

航海者系列—高性能个人电脑用

型号	接口	外部最大	尺寸	高度	容量 (GB)	平均寻道时间	数据面	内部数据 传输率	转数 RPM	缓存	SMART 支援	可靠运行 时 间
VG34323A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	4.32	10/11ms	4	142M/s	5400	512K	✓	500000 小时
VG36483A	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	6.48	10/11ms	6	142M/s	5400	512K	✓	500000 小时

FUJITSU 常见大容量 IDE 硬盘技术指标

型号	接口	外部最大	尺寸	高度	容量 (GB)	平均寻道时间	数据面	转数 RPM	缓存	SMART 支援	可靠运行 时 间
MPB3021AT	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	2.16	10/11ms	2	5400	256K	✓	500000 小时
MPB3032AT	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	3.24	10/11ms	3	5400	256K	✓	500000 小时
MPB3043AT	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	4.32	10/11ms	4	5400	256K	✓	500000 小时
MPB3052AT	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	5.24	10/11ms	5	5400	256K	✓	500000 小时
MPB3064AT	UltraATA	33.3MB/s	3.5"	1"	6.48	10/11ms	6	5400	256K	✓	500000 小时

3D 图形加速卡纵览

□ 江苏 读写

提及 PC 技术的飞速发展,我们的第一反应便是 CPU。诚然,CPU 是 PC 的灵魂、心脏,PC 的发展离不开 CPU 将进步。但是,作为 PC 传神之眸的图形加速卡又何尝不是如此呢?

S3VirGe/GX2

VirGe 家族的新成员。采用 170MHZRAMDAC,支持 100MHZSGRAM,它的像素填充率比 DX 增加了一倍——达到 2 千万/秒,但仍无法与当前热门的 3D 加速芯片,如 Voodoo、Riva128 相提并论。通过 Direct3DWrapperOPENGLDLL 运行 GLQuake 也只达到 10 帧/秒左右。当然,我们也欣喜地看到 GX2 的 3D 性能可以轻松击败 Matrox 公司大名鼎鼎的 MillenniumII,可是现在声明支持 GX2 的软件却仍不比 DX 时代多多少,甚至远比不上 MillenniumII。也许这是因为 GX2 的各项性能太过平均,S3 力求使 GX2 成为一个全能运动员,却在事实上造成 GX2 的一无所长?在我的眼中,选择 GX2 实在不如买 DX。毕竟选用 GX2 芯片的 3D 卡的价格和某些品牌的 Riva128 卡相差无几,S3 的性价比优势已然无存。

S3Savage3D/Trio3D

128 位总线、单周期三线过滤、一亿两千五百万像素/秒的填充率、五百万/秒的多边形发生数,这就是 S3Savage3D。

应该是看到了 VirGeDX/GX2 败退开始急剧动摇 S3 自 2D 时代起建立的图形加速芯片霸主的地位,S3 痛定思痛后终于在五月释出了这颗超级炸弹,力图毕其功于一役。在此芯片中,S3 首次加入了 250MHZRAMDAC 和 4XAGP 的支持。(支持 4XAGP 的主板芯片组都还未出现,S3 就抢先发布支持 4X 模式的显示芯片,可见 S3 这次的确是动真格的了。)在这片 3D 加速芯片中,S3 融入了拥有专利技术的 S3TC(S3 纹理压缩,也是 Directx6 中的压缩标准),这样可以在有限的本地显存中(Savage 有 8MBSDRSGRAM 或 SDRAM)存储更多的纹理数据,减少因 AGP 借用系统内存带来的速度下降。在 3D 特性方面,Savage3D 突出了使用三线过滤不会降低性能和可使 16 位色下运行的游戏以真彩色方式运行的特点。此外,Savage3D 还针对 INTEL440LX/BX 芯片组进行了优化。

单从性能上看,Savage3D 确实是非常强大(除了不支持单层反复贴图,这将使运行 QUAKE2 时的性能比其它程序有所下降),并确有可能击败包括 Voodoo2 在内的竞争对手。但是,要想在 3D 市场上重拾旧河山,除了出类拔萃的性能,还必须获得大量软件厂商的支持,推出众多 Savage3D 优化软件(现在好像只有 S3 和 EPIC 共同开发的 Savage3D 版 UNREAL)。Savage3D 是否能做到这一点十分关键,而且也应为广大家庭购机者选择时的一个最关键的考虑要素。再加上基于 Savage3D 的显卡刚刚上市,价格和 Voodoo2 差不多。所以个人意见还是先等等看,到其价格下降一些,支持的软件增多一些再行购买不迟。

与 Savage3D 相同,S3Trio3D 也采用了 128 位总线结构,但它的 3D 性能可没有 Savage3D 那么出色,基本上和 VirGe/GX2 相差无几,只是其 2D 性能测试得分高得惊人,但是,正如前文所述,除非你经常用到 1280X1024X24 或 32 位色,或者还想加 3D 子卡,否则在买它之前还是认真考虑一下吧!

目前大陆市场上能见到的基于 Riva128 芯片的 3D 卡较多,最受青睐的是华硕的 V3000 和小影霸 AGP3D-128。从速度上讲小影霸要比华硕略快一点(只有一点点),但在 3D 图像质量上也差了一些,这可能是该卡又放弃了某些次要的 3D 特性的缘故。由于 Riva128 提供出色的 2D/3D 性能,价格又不贵(大部分在 500—700 之间,视品牌而定),故而应是家庭购机者选择的主要目标。但这颗芯片的速度会随 CPU 等级的下降而急剧下滑,使用奔腾 166 以下机型的朋友最好不要购买。

NvidiaRiva128ZX/TNT 鉴于 Riva128 最高仅支持 4MB 显存的缺点,Nvidia 于今年才推出的这颗芯片将本地显存提高至 8MB,这样 1024X768 的 3D 解析度也可轻易做到。同时 ZX 还在

DVD 及视频输入/输出上作了一些提高。当然,Nvidia 也对其 3D 图形质量/速度进行了一些微调,但要希望 ZX 在速度及图形质量上较 Riva128 有明显提高无疑是不现实的。(最近一位朋友在试用 ZX 后告诉我:ZX 的速度感觉上似乎还比不上 Riva128。也许这是因为 Riva128ZX 的驱动程序还需改进吧!)另一方面,被称 Voodoo2 真正杀手的“RivaTNT”业已有显卡问世。与 128ZX 完全不同,TNT 是 Nvidia 从头做起的产品,它和 Voodoo2 一样采用两颗贴图处理器,具有 2 亿次像素填充率/秒和最高 800 万/秒的多边形发生数。光从数字上看,TNT 确实远超 Voodoo2,甚至也远远超过 SLI 模式的 Voodoo2。而从最近一次的测试来看,TNT 和 SLI 模式下的 Voodoo2 性能相同或者只稍快一点(但不要忘了 Voodoo2 总是受到了众多应用程序的优化,所以即使在测试中性能超过它的芯片,在实际程序运行中的性能很可能反倒不如 Voodoo2)。虽然 Nvidia 声明这次测试用的驱动程序很不完善,只发挥出 TNT50%的速度,但一个驱动程序真能使 TNT 在实际程序中的运行速度提高一倍吗?听起来似乎缺少了些逻辑性。到底情况如何等 TNT 在国内也上市时就知分晓(如果不出意外,当读者们见到这篇文章时,基于 TNT 的显卡在国内至少也应当降过一次价了)。而要选择 Riva128ZX/TNT 的朋友也可以耐心等待一阵,到支持两颗芯片的软件多起后再比较一下它们的性价比,然后再决定购买不迟。

MGA2164W/1164SG 加拿大的 Matrox 公司在显示芯片/卡领域可谓名门望族。值此 3D 盛行之际,Matrox 亦不甘落于人后推出了带有 3D 加速的第五代产品:针对高端 CAD、图形设计市场的 2164W,及面向低端用户的 2164W 的简化版 1164SG。MGA2164W 采用 250MHZRAMDAC,16MBWRAM,具备独有的四卡四显示器虚拟桌面功能,成品即为 MillenniumII。而 1164SG 则使用 220MHZRAMDAC 及 4MSGRAM,成品为 Mystique220。单就 3D 速度而论,1164SG 有相当快的速度,只是 3D 特性严重缺乏导致了构成的 3D 图形极其粗糙,而 2164W 的 3D 甚至不如 S3VirGe。

MGAG200/G100 在 2164W/1164SG 推向市场后,Matrox 承受了前所未有的压力。快速的 2D、蹩脚的 3D,Matrox 已不再代表显示芯片/卡的最高水准之类的言论不断涌现。为表明自身的实力,Matrox 在经过了“长考”后推出了新一代的 2D/3D 芯片 G200 和 G100。G100 的开发代号为“Twister”,作为面向中档市场的 2D/3D 产品,它的 2D 性能仍旧非常出色,但最关键的 3D 性能根本不能与 Riva128 比较。如果说 G100 有什么地方值得夸耀,那也许只是它的显存最高可达 8MB,因此 1024X768 的 3D 分辨率是可以轻易做到的。对于另一块芯片 G200 则是另一回事,这块代号为“no-compromise”的 2D/3D 芯片面向高级用户,力争提供顶级的 2D 性能和与 Voodoo2 相当的 3D。虽然无论在理论数据(1 亿像素填充率/秒,150 万/秒多边形发生率),还是实际 3D 测试中,G200 的速度都尚不如 Voodoo2,但其 3D 画质却在某些方面将 Voodoo2 也甩在身后。此外,到目前为止 G200 尚没有专用的 OPENGL 驱动程序(但很奇怪,Real3D 公司为基于 INTEL1740 芯片的 StarFighter 显卡设计的 OPENGLWRAPPER 驱动程序却同样适用于 G200),也许待其专用 OPENGLICD 驱动程序问世后,G200 在 3D 性能上会更接近 Voodoo2。更何况 G200 的应用面极为广泛,无论高档 CAD、3D 图形设计还是 2D 平面设计、3D 游戏样样都行,这样在同样的价位上,G200 加上了一个极重的砝码使更多的人会倾向于选择 G200RenditionVeriti2X00 据说国内某款采用 RenditionVeriti2200 的 4MBSGRAMAGP 卡,因无人问津已削价至不到 400 元的价位出售。确实,国内对 Rendition 系列 2D/3D 芯片的介绍不多。其实 Veriti2X00 系列虽然 3D 速度不是特别快,但其 3D 画质却一向在业界有口皆碑,甚至在 Voodoo 之上。同时 Veriti2X00 系列都提供优秀的视频输入/输出功能,而 V2200 还内建了几何发生器以减轻 3D 运算时 CPU 的负荷,这也使得即使

在 Cyrix6X86MX 等浮点运算能力较差的 CPU 上, Veriti2X00 同样可以获得很好的 3D 性能。对 RenditionV2X00, 我个人最欣赏的是其较小的 CPU 依赖性: 无论在快速的 PII, 还是较慢的经典奔腾上 3D 性能的差别都不是很大, 这一优点是 Voodoo 曾具备的, 但在 Voodoo2 身上已消失息尽了。另外, Rendition 的软件支持量也相当多, 可能仅次于 Voodoo 系列。所以如果你正准备换卡, 不妨认真考虑一下 Rendition 的 Veriti2X00 系列, 它应该不会让你失望。

3DLabsPermedia2 它是 Permedia 和 PermediaNT 的后继者。虽然 Permedia2 设计之初便是针对初级的 OPENGL 应用程序加速, 但其仍可运行不少 3D 游戏。当然, 在某些 DirectX 游戏中可能运行速度较慢, 3D 贴图也常有不准的情况发生。Permedia2 内置完整的几何浮点运算器, 使用 230MHZRAMDAC, 支持最高 8MBSGRAM。但某些基于它的显卡为节省成本常使用简版的 203MHZRAMDAC 和 4MB 显存, 这样的卡在执行 Lightwave 和 3DSMAX 等需要专业 OPENGL 加速的设计程序时, 并无法体现 Permedia2 的全部实力。事实上, Permedia2 在这方面的性能是目前其它主流 2D/3D 图形芯片无法比拟的。总之, 如果你准备用这颗芯片来搞专业 3D 图形设计, 或在大部分时间里都会使用它来运行专业 OPENGL 加速软件, 那就不必犹豫, 买下它。要是你买它只是为了玩 3D 游戏, 又不想以后再加一张 Voodoo, 以它目前的价位实在不值得考虑。

ATI RagePro 第一颗支持 AGP2X 模式的 2D/3D 集成芯片。理论上说, 它的数据传输率能达到 1X 模式 AGP 的 2 倍、PCI 的 4 倍。而且它也提供了一个 230MHZ 的 RAMDAC 及一个完整的 3D 物件建构引擎。但除了 2D, 它的 3D 性能目前看来并不出众。尤其是其 3D 兼容性似乎存在很大问题, 很多 3D 游戏的图像质量都不令人满意, 速度也仅仅刚能接受而已。当然, 在某些游戏上其画质、速度却非常出众。ATI 最近发行了 RagePro 的 OPENGLICD 驱动程序, 不过利用 OPENGL 加速的典型 3D 游戏: QUAKE2 仍然在 RagePro 上跑得慢得累人。看来 RagePro 所支持的 API 函数可能少了点。还好, RagePro 的周边特性相当丰富, 基于该芯片的显卡都会提供带有音频输入、输出的 TV 输入/输出功能, 并内建 TV 调谐器, 同时支持 NTSC/PAL 制式。要是你的预算在一千一百元左右, 可以考虑将其配合一张 3D 出众的子卡, 以组成一个特性丰富、2D 与 3D 功能两表 2:

3D 加速芯片	支持的 3DAPI				厂商
	Direct3D	OpenGL(仅限 Windows95)	本体 API	支持 AGP	
S3ViRGEDX	是	是	/	否	S3
S3ViRGEEX2	是	是	/	是 ⁴	S3
S3Savage3D	是	是	/	是 ^{5,6}	S3
S3Trio3D	是	是	/	是 ^{5,6}	S3
Trident9750	是	是	无	是 ⁴	Trident
Trident9850	是	是	无	是 ^{5,6}	Trident
nVidiaRIVA128/TNT	是	是	无	是 ^{5,6}	nVidia
nVidiaRIVA128/ZX	是	是	无	是 ^{4,5}	nVidia
3DLabsPermedia2	是	是	无	是 ^{4,5}	3dlabs
MatroxG200	是	是	/	是 ^{4,5}	Matrox
MatroxG100	是	是	/	是 ^{4,5}	Matrox
RenditionV2100/V2200	是	是	Rendition Rredline	是 ⁴	rendition
3DfxVoodooGraphics	是	是	GLIDE	否	3dfx
3DfxVoodooRush	是	是	GLIDE ³	否	3dfx
3DfxVoodoo2	是	是	GLIDE3	是 ⁴	3dfx
ATI RagePro	是	是	是 ²	是 ^{5,6}	ATI
OakWarp5	是	否	无	否	海洋
SIS6326	是	是	无	是 ^{5,6}	SIS
i740	是	是	无	是 ^{5,6}	intel
TickettoRide	是	否	无	是 ⁴	NumberNine
PowerVR	是	是 ¹	无	否	NEC/Videologic

1: Mini-GL, 不是完整的 OpenGLICD
 3: 某些使用较早版本 GLIDE 的游戏无法运行
 5: 支持 AGP 贴图, 可借用系统内存

2: 仅有部分游戏/程序直接支持 ATI
 4: "1X" 模式, 只将 AGP 作为更快速的 PCI
 6: 支持 "2X" 模式

强的视频终端。Intel740 谈到 i740, 我们不得不先搞清 AGP 比之 PCI 的优势, 因为 i740 只支持 AGP。

VideoLogic&NECPOWERVR/PCX2 如果用测试软件去检测 PowerVR, 那一定会将之归入 DLJ 之列。但在实际游戏中的 3D 性能却是非常出色, 尤其是那些针对 PowerVR 优化的程序。可惜, 这样的游戏太少了, 与 Voodoo 庞大的优化软件群相比, PowerVR 在 3D 速度、画质上都处于下风。而且 PowerVR 在国外能与 Voodoo 交锋很大程度是靠了高性价比。但在国内, 同样的一张基于 PowerVRPCX2 的 M3D 要超千元与名牌 Voodoo 相当。既然 PowerVR 丧失了性价比的利器, 我们自然也无理由选择它了。

3DfxVoodoo/VoodooRush/Voodoo2 作为当前 3D 游戏领域的霸主, 3Dfx 始终坚持 PCI 架构为主。而无论是测试, 还是实际程序中的表现都证明了这一方针的正确性。对 3Dfx 的前三个产品 Voodoo/VoodooRush/Voodoo2 的性能指标, 每个玩 PC 的朋友应该都一清二楚, 无需在下多舌。目前 Voodoo 的最低价已降至 500 元, 个人认为此时的 Voodoo 性价比实在超过了任何一张 2D/3D 或纯 3D 产品。而且其软件支持量更是最多的。现在也没有迹象表明软件将开始只支持 Voodoo2。Voodoo 的另一特点是对 CPU 性能不敏感, PII300 与奔腾 133 的差别也不超过 6 帧/秒。至于 VoodooRush 因为软件支持量和 3D 性能的关系, 最好比较一下欲购品牌的价格再作定论。而 Voodoo2 现在的价格仍然较高, 对 CPU 的依赖性太大(就连 PII333 也不能将其强大功能发挥到极点, 在低配置的机器上性能只能和 Voodoo 称兄道弟)属于发烧级玩家的至爱, 但就算是这部分玩家也不必全去选 12MB 版的 Voodoo2, 8MB 的足矣。君不见现在的 3D 游戏仍未放弃 Voodoo, Voodoo2 也只是速度更快一些。

购卡六思(一)目的:

正如本文一开始就已经谈到的, 家庭购者 80% 的机时都用于游戏, 因此如果你购买 3D 卡的主要目的就是玩游戏, 那一定要了解自己最喜欢的游戏类型通常采用何种 3DAPI, 而这些 3DAPI 又有哪些 3D 芯片支持(参见表 1、2), 然后结合这些 3D 芯片的性能来决定欲购显卡的大类。至于想搞些 CAD、图形设计的朋友就先看看哪些 3D 芯片支持 OPENGL 吧!

(二)价格:

采用同种 3D 芯片的显卡性能都差不多。因而对大多数人而言,价格已成为了选购的关键。当然,在某些显卡中,它们的价格差也已相差不多。这一原因自然是各厂商竞相削价的结果。对于这类显卡,我们一般可以向品牌较好的显卡靠拢,比如华硕、丽台、帝盟(Diamond)、创新(Creative)、STB 等。但对价格相差较大的显卡,我们则多注意一下名气不大的显卡,象金鹰、小影霸等。另外你在市场上还可能遇到一些无牌号的产品,先不要轻易放弃它们,搞两个程序跑跑看。有时你真的可以淘到些好东西。因为这说不定就是为哪家名牌大厂生产的 OEM 产品呢。

(三)支持:

这里所说的支持不是指销售商的技术支持(现实情况下这也不太可能实现),而是指制造该显卡的厂商是否会经常更新驱动程序。要知道用同一芯片显卡的性能好坏首先是由驱动程序决定的。所以如果这家厂商在 Internet 上有网址那是最令人放心的,你甚至还能写几封 E-mail 去质问它为什么 XX 游戏在它的显卡上跑得这么慢。

(四)附带软件:

对显卡附带软件向来就有两种截然不同的看法。一些人喜欢在购卡时就能同时得到一些软件,这样他们就不必再到别处购买。但另一些人则不喜欢这样做,因为他们或许早就有了这些软件,或者并不喜欢这些软件。而且附带软件的显卡售价一般也要高些。不管你属于哪种,在选卡时都应当搞清随卡附赠什么软件,以便决定是否购卡(总不能连驱动程序都没有吧)。

(五)易购性:

由于显卡种类实在太多,所以没有哪家经销商能经营全部牌号的显卡。你可能在心目中已有了理想的目标,但却找遍周边地区均无所获。或者所在地虽有,但售价比外地高很多。遇到这种情况你就得考虑是否值得远行一趟。如果下定决心就一定要带上测试软件和各种游戏在购买地仔细测试一番,免得回去懊悔不已。

(六)周边特性:

TV 输出是否吸引你?所购显卡是否支持 SLI 功能?芯片上是否带有散热风扇?显卡的安装是否容易?超频能力如何?

这些特性即是所谓的周边特性。一般而言,由于显卡厂商基本会参考芯片厂商推出的公板设计,所以你只要看到芯片的性能指标心里也就能对显卡可能会支持什么,不会支持什么有个大概印象了。基本上象 TV 输出功能,只要是参考公板设计的显卡就不会删掉这个特性。不过有些显卡可能采用了显卡厂商自己的设计,那时你只有仔细看看显卡说明,观察一下显卡的外观了(这也是最保险的方法)。当然,有些周边特性,如超频能力,你基本不可能从显卡厂商的嘴里得到真实情况,这时多看看报纸、杂志,“听听”BBS 站友的讨论才是最重要的。

个人推荐:

发烧友级玩家:自然是 Voodoo2,台湾产的就就可以了(如中凌)。800X600 的 3D 分辨率也许不能满足你的需要,那就使用 SLI 的 Voodoo2。但愿你的钱包够鼓,CPU 够劲。如果你想连 2D 卡一起更新,综合各方面性能考虑就再加上 Riva128(华硕 V3000)、i740(只要不是 INTEL 原厂的那块 4MB 卡)或 ATI-RAGEPRO。

中档玩家:假如你的 CPU 在 PII 以上,Riva128 包你满意。或者干脆在原配置上装块 Voodoo。偶尔玩玩游戏的图形设计人员:是什么能让 Lightwave3D、3DSMAX 和 AUTOCAD 跑得飞快,又能获得一大批 3D 游戏支持的?唯 Permedia2 耳!(丽台的 L2300,梅捷的同类产品)。

对游戏要求较高的设计人员:很简单,再加一块 Voodoo 或 Voodoo2。兜里缺钱,CPU 过菜的游戏迷及文案工作较多的:没办法了,到街上转转看能不能撞到 Rendition 的 V2200(如 QDI 的某块产品),希望还没涨价。要不然,干脆买个 4M 的 S3VirGe/DX 顶一会儿,反正也能玩些个 D3D 游戏。至于效果,一分价钱一分货嘛。如果你的主板支持 AGP,不妨买块 SIS6326。要是 i740 也跌到 300 元价位,自然它是首选。

附表:国内流行 2D/3D 显卡一览

显卡名称	类型	主芯片	显存	简介
AGP-V1326	2D/3D	SIS6326	4MSGRAM	由于使用了 SGRAM,V1326 的价格要比采用 SDRAM 的同类产品稍高一些。该卡拥有 175MHZRAMDAC,支持 AGP2X 模式(133MHZ),具有 TV 输出端口。和使用同一主芯片的产品一样,该卡的强项在于多媒体视频播放,甚至在 PENTIUMMMX200 上就能比较流畅地进行 DVD 回放。但在 3D 游戏/程序加速方面,此卡的性能较为普通。
AGP-V2740	2D/3D	INTEL i740	8MSDRAM (100MHZ)	采用 205MHZRAMDAC,支持 AGP2X 模式,2D 分辨率最高 1600X1200X24 位色,3D 分辨率最高 1280X1024。在 640X480X256 色模式下,刷新率可达到 160HZ。该卡还具有完整的屏幕显示控制程序,可对屏幕刷新率、大小、位置等进行调整。
AGP-V2740TV	2D/3D	INTEL i740	8MSDRAM (100MHZ)	性能与 AGP-V2740 相同,但提供视频输入/输出
AGP-V385GX2	2D/3D	S3VirGE GX2	4MB SGRAM	各方面性能都较为均衡,支持视频输入/输出,可同时在显示器和大屏幕彩电上显示不同的影象。支持 DIRECT3D、OPENGL 等多种 3D API,并留有 DVD、视频捕获升级余地。
3DP-V385GX2	2D/3D	S3VirGE GX2	最大 4MB SGRAM	PCI 版本,但性能并未比 AGP 版有明显删减。
AGP-V264GT3	2D/3D	ATI3D RAGEPRO	4MSGRAM (100MHZ)	230MHZRAMDAC,AGP2X 模式,支持视频输入/输出,可升级至 DVD、视频捕获,适用于 3D 设计、游戏等多方面
3DP-V3000	2D/3D	Nvidia RIVA128	4MSGRAM (100MHZ)	内建 TV 调谐器、视频捕获接头,支持 PCI2.1 标准,128 位的 2D/GUI/DirectDraw 加速器,3D 速度惊人。

显卡名称	类型	主芯片	显存	简介
AGP-V3000ZXTV	2D/3D	Nvidia RIVA 128ZX	8MB128位 SGRAM	采用 RIVA128 的增强产品 RIVA128ZX 芯片。具有 250MHZRAMDAC, 提供最高 200MHZ 的屏幕刷新率, 可进行高品质影像捕获、编辑和 3D 贴图, 允许同时在电视及显示器上显示画面, 支持 WIN95/98/NT4.0 等操作系统; DIRECT3D, OPENGL 等主流 3DAPI。
AGP-V3000ZX	2D/3D	Nvidia RIVA 128ZX	8MB 100MHz64位 SDRAM	AGP-V3000ZXTV 的简化版本, 无 TV 输入/输出功能, 但仍可支持 1600X1200X32 位色, 以及 1920X1200X16 位色。
AGP-V3000	2D/3D	Nvidia RIVA128	4M SGRAM (100MHZ)	华硕特别优化的驱动程序, 支持 DIRECT3D、OPENGL, 及多种 3D 特效, 配备 230MHZRAMDAC。
3DP - V264GT/PRO	2D/3D	ATI3D RAGEII	4M SGRAM (100MHZ)	200MHZRAMDAC, 双缓冲区, 支持 DDC1/2B 显示器、TV 输出。
3DP-V375DX	2D/3D	S3 ViRGE DX	最大 4MB	170MHZRAMDAC, 优秀的 2D 性能。华硕专有的安全超频技术
J-3GX2-3D	2D/3D	S3 ViRGE GX2	4M SGRAM (100MHZ)	支持 TV 输出、66MHZAGP 总线、WIN98 双重显示, 拥有双线、三线过滤, MIP 贴图、透视矫正等 3D 功能。
J-MED2375	2D/3D	S3 ViRGE DX	最大 4MB EDO	优秀的 2D 性能, 出色的视频回放效果, 较完善的 3D 特性。
J-740-3D	2D/3D	INTEL i740	8M SGRAM (100MHZ)	支持 DVD/MPEGII 软解压, 可进行硬件升级(内建 VMIBUS)。针对 INTEL440LX、BX 芯片组进行了优化, 使用 AGP2X 模式。
3DAdventureII	2D/3D	3Dlabs Permedia2	最大 8MB SGRAM	采用最新的 AGP 技术, 最大 100 万/秒的多边形发生数, 针对 100MHZSGRAM 显存的特殊优化, 支持 Direct3D, OpenGL, Heidi 等 API, 该卡的 T 版集成 TV 输出。
HOT-158AGP	2D/3D	INTEL i740	8MB SDRAM	支持 AGP2X 模式, 双重显示器。内建 24 位 203MHZRAMDAC, 在 1600X1200X256 色分辨率下刷新率仍可达 75Hz。符合 PC97 规范
GA-600AGP	2D/3D	3D labs Permedia2	最大 4MB SGRAM	使用 66MHZAGP 总线, 支持 DDC1/2B 显示器, 可用于较高档的专业 3D 设计。
HOT-155	2D/3D	SIS6326	4MB	使用 66MHZAGP 总线, 深度绿色省电管理, 支持 DDC1/2B 显示器。
HOT-181	2D	S3TRIO 64V+	最大 2MB	135MHZRAMDAC。
福扬 9850	2D/3D	Trident 3Dimage 9850	4MB SGRAM	AGP2X 模式, 支持 1600X1200X16 位色, 含视频输出。
福扬 i740	2D/3D	INTEL i740	8MB SGRAM	AGP2X, 可选择 NTSC/PAL 输出, 3D 最高解析度 1280X1024, 具有 3D 图形、文字效果加强功能
福扬 Trident9750 AGP	2D/3D	Trident 3Dimage 9750	最大 4MB	AGP1X 模式, 内建 NTSC/PAL 电视输出, 视频解码、加速, 支持 VESADDC 和 DPMS, 可使用各种速率的 SGRAM 或 EDO 作为显存。
福扬 SiS6326AGP	2D/3D	SIS6326	4MB	AGP1X 模式, 内建 MPEGI/II 解码, 175MHZRAMDAC。
AGP-9800	2D/3D	Trident 3Dimage 9850	最大 4MB	支持 AGP2X 模式, 16/32 位色 Z 缓存, 64 位显存接口, 支持 NTSC/PAL 输出, 软件切换显示器/电视输出画面, 仅需 1MB 显存便可进行 1024X768 的真彩视频回放, 具有 ALPHA 混合等 3D 效果。
AGP-9710	2D/3D	Trident 3Dimage9750	最大 4MB	AGP1X 模式, 支持 PC'97、DPMS、VBE2.0、双重显示, 具雾化等 3D 效果。
AGP-9700	2D/3D	Trident 3Dimage9750	最大 4MB	支持 AGP1X 模式, 16/32 位色 Z 缓存, 64 位显存接口, 支持 NTSC/PAL 输出, 仅需 1MB 显存便可进行 1024X768 的真彩视频回放

显卡名称	类型	主芯片	显存	简介
AGP-7400	2D/3D	INTEL i740	最大 8MB SGRAM	AGP2X, 支持 NTSC/PAL 输出, 理论最高产生 42.5-50 万/秒带全部 3D 特性的多边形, 4500-5500 万像素/秒的像素填充率。
CREATIVE GRAPHICS BLASTER EXXTREME	2D/3D	3Dlabs Permedia2	最大 8MB SGRAM	230MHZRAMDAC, 大量的捆绑软件、优化的游戏
DiamondS tralthII S220	2D/3D	Rendition Veriti2100	4MB SGRAM	170MHZRAMDAC, 优秀的视频性能。五年质保
AGP3D-128	2D/3D	Nvidia RIVA128	4M SGRAM (100MHZ)	应是世上最廉价的 128 卡, 附带的驱动程序不是很新
QDIVision-1AGP	2D/3D	Rendition Veriti2200	4M SGRAM (100MHZ)	3D 画质出众, 速度是 6326 的 2 倍
MVGA-I740A	2D/3D	INTEL i740	8MB	2D 不错, 3D 速度不高
INTELExpress3D	2D/3D	INTEL i740	4MB SGRAM	性价比很低
MATROXG200	2D/3D	G200	8MB	2000 元的售价高了些, 但 2D/3D 性能确实出色
MATROXG100	2D/3D	G100	8MB	支持 1024X768 的 3D 分辨率, 支持窗口成图
MVP PRO 128	2D/3D	Nvidia RIVA128	16M SGRAM (100MHZ)	PCI 版本, 可插 4 个子卡
3DVision-6326	2D/3D	SIS6326	最大 4MB SGRAM	具备平面贴图, 3D 显示视频接口, AGP2X
3DVision-985	2D/3D	3DImage 9850	4MB	可选视频输入/输出, AGP2X
3DVision-PAGP	2D/3D	3Dlabs Permedia2	最大 8MB SGRAM	可选视频输入/输出, AGP1X
3DVision-SAGP	2D/3D	Nvidia RIVA128	4MSGRAM	206MHZRAMDAC, 可选视频输入/输出, AGP1X
3DVision-i740	2D/3D	INTEL i740	8MB SDRAM	精英的这块卡可选视频输入/输出, 支持 AGP2X, 能稳定工作于 133MHZCPU 外频
CA3224/3240	2D/3D	S3 ViRGE	最大 4MB	支持多频 TV 输出
PM3040	2D/3D	3Dlabs Permedia	最大 8MB SGRAM	3 千万像素填充率/秒, 60 万多边形/秒, 优化的 Windows-NT, Windows95 及 QuickDraw 驱动程序
DMP5020-8	2D/3D	3Dlabs Permedia2	8MB SGRAM	8 千万像素填充率/秒, 100 万多边形/秒, 支持 AGP1X, DMA 与执行模式
DPM6020-4	2D/3D	3Dlabs Permedia2	4MB SGRAM	同上
DRG5R2C	2D/3D	ATI RAGEII	最大 8MB	优秀的视频特性, 支持 VESADDC1/2B, 可升级到 DVD
DVT5200	2D/3D	Rendition Veriti2200	最大 8MB SGRAM	符合 AGP2.0 规范, 完全支持硬件 DVD 回放, VESA2.0
DSV3325DX	2D/3D	S3ViRGE	最大 4MB EDO	PCI 总线, 支持 VESA2.0
DSV6357	2D/3D	S3ViRGE GX2	4MBSGRAM	PCI 总线, 支持 VESA2.0, 具有双重显示特性, 带视频输出
DSV5357	2D/3D	S3ViRGE GX2	4MBSGRAM	AGP1X 模式, 支持 VESA2.0, 具有双重显示特性, 带视频输出
DSV5366	2D/3D	S3Trio 3D	最大 4MB SGRAM	AGP2X, 230MHZRAMDAC, 支持 DVD 解码器和 TV 调谐器
DIT5740	2D/3D	INTEL i740	最大 8MB SDRAM	220MHZRAMDAC
WINFASTS800	2D/3D	Mpact1	最大 8MB	集成 DVD, AC3 杜比立体声解码, 支持六声道混响, 可组成家庭影院

显卡名称	类型	主芯片	显存	简介
WINFASTS900	2D/3D	INTEL i740	8MB	使用 AGP1.0, 支持 AGP2X, 可硬件升级影像捕获、TV 调谐
A-TREND HELIOS VOODOO2	3D	VOODOO2	最大 12MB	支持 PCI2.1, 300 万/秒多边形发生数
A-TREND HELIOS VOODOO	3D	VOODOO	4MB	支持 PCI2.0/2.1, WIN/98/NT
A-TREND HELIOS VOODOORUSH	2D/3D	VOODOO RUSH	6MB	配合 AlliancePromotionAT3D/25, 支持 VESADPMS, DD-CI, DDC2B
WINFASTS680	2D/3D	S3 ViRGE GX2	最大 4MB	可升级视频输出, 良好的附赠软件
A-TREND SPEEDY3DI0740	2D/3D	INTEL i740	最大 8MB	独特的直接分享内存功能, 瞬间 5 千 5 百万像素/秒
Biostar ORION740	2D/3D	INTEL i740	4MB	ACPI, DDC2B 全兼容, 驱动程序支持 Directx5.0/OpenGL
PA2000	3D	VOODOO O2	最大 12MB	130MHZRAMDAC, 8MB 版本批号 91.AC820.001, 12MB 版本批号 91.AC820.002
PA50	2D/3D	SIS 6326	最大 8MB	3D 分辨率可达 1024X768 真彩, PAL/NTSC 输出
PA740	2D/3D	INTEL i740	最大 8MB	批号 90.05210.673, UPC 代码 750519-01246-8, VMI 端口可升级 DVD, MPEG2 硬解压
A-OPENPT60	2D/3D	S3ViRGE	最大 4MB	PCI 版本
A-OPENPT70	2D/3D	S3ViRGE DX	最大 4MB	全套 WIN3.1/95 驱动程序及工具, 视频格式支持 MPEG, CD-i, VideoCDandKaraokeCD
S6000	2D/3D	SIS6326	最大 4MB	170MHZRAMDAC, 支持视频输出, 包括 S 端子
Biostar Saturn128	2D/3D	RIVA 128	4MB SGRAM	视频输出, 包括 S 端子, 支持 WIN3.1/95/98/NT, VESA2.0
Biostar Venus3DRush	2D/3D	VOODOO RUSH	最大 6MB	AGP1X 模式, 230MHz 及 32 位 CLKDAC
Biostar VENUS2	3D	VOODOO2	最大 8MB	支持 PCI2.1, Windows95, MS-DOS, WindowsNT4.0, AppleMacOS
Biostar VENUS	3D	VOODOO	4MB	支持 PCI2.0/2.1, WIN/98/NT
STB Nitro 3200	2D/3D	S3S AVAGE 3D	8MB	250MHZRAMDAC, 128 位体系支持 DIRECTX6.0, TV 输出, 1900X1200 时刷新率仍达 160HZ
MS-4417	2D/3D	SIS6326	4MB	流畅的 DVD 解码, 合格的 3D 性能
Daytona740	2D/3D	INTEL i740	8MB SDRAM	AGP2X, 230MHZRAMDAC
Daytona DVDS 6326	2D/3D	SIS6326	4MB SGRAM	支持 AGP2X, 具有 TV 输出, 支持 DVD 软解压播放, 全区解码
Daytona DVDS 6326 PCI/TV	2D/3D	SIS6326	4MB EDO	PCI 版本, 性能于 AGP 版基本相同
Daytona740	2D/3D	INTEL i740	8MB SDRAM	支持 AGP2X
Daytona3D T9750	2D/3D	Trident3 Dimage 9750	4MB SGRAM	AGP1X

显卡名称	类型	主芯片	显存	简介
Diamond Monster3DII	3D	VOODOO2	最大 12MB	内置三角形发生引擎,支持最多的 3D 游戏,支持 SLI 特性
GainWardCardex GenesisGX2PCI	2D/3D	S3ViRGE GX2	4MB SGRAM	随卡自带显示设置工具,包括超过 500 种常用显示器的设置,支持 NTSC/PAL 输出
GainWard Cardex Genesis SV+PCI	2D/3D	S3 ViRGE DX	最大 4MB	支持 MPEG 软回放,附带桌面调整/显示模式设置工具,可利用 AUDIO 音量控制钮自行设置音量,支持 PCI2.0
GainWardCardex GenesisGX2AGP	2D/3D	S3ViRGE GX2	4MBSGRAM	符合 AGP1.0
GainWardCardex Thunder3210AGP	2D/3D	Trident3 Dimage 9750	4MB SGRAM	耕字的这块卡提供视频输出接口、Overscan 功能,无 TV 信号连接线
VM357AKT-7000 AGP	2D/3D	S3ViRGE GX2	最大 4MB SGRAM	230MHZRAMDAC,支持 MPEGi/ii 播放,提供 S-VIDEO 和 COMPOSITE 接口,允许显示器与电视同时连至主机
DiamondStealth 3D 2000ProPCI	2D/3D	S3ViRGE DX	最大 4MB	带有较丰富的软件
DiamondViper V330 PCI	2D/3D	Riva128	4MB SGRAM	安装方便,提供桌面工具 InControlTools
ATC-2750.	2D/3D	2D/3D	4MB SGRAM	提供电视输出接口
ATIXpert@ WORKAGP	2D/3D	ATIRAGE PRO	最大 8MB	AGP2X 完全支持,可选 TV 调谐器
ATIXpert@ PLAY	2D/3D	ATIRAGE PRO	最大 8MB	230MHZRAMDAC,提供 TV 输出,可选 TV 调谐器
ATIallin WONDERPRO	2D/3D	ATIRAGE PRO	最大 8MB	230MHZRAMDAC,提供 TV 输出、TV 调谐器
CREATIVE3d BLASTER VOODOOII	3D	VOODOO2	最大 12MB	支持 SLI 特性
EagleS375	2D/3D	S3ViRGE DX	最大 4MB	价格低廉,初级 3D
EagleSI6326	2D/3D	SIS6326	4MB	较好的性价比,没有太多的附属软件
EagleT9750	2D/3D	Trident3 Dimage 9750	4MB	AGP1X,支持视频输出
MATROXM3D	3D	PowerVR PCX	4MB	丰富的附属软件,将 PCX2 优化软件一网打尽
MATROX Millinium	2D/3D	MGA 2164W	8MB	特有的 4 卡 4 显示虚拟桌面,优秀的 2D
MATROX Mistique220	2D/3D	MGA 1164SG	4MB	速度较快,大量的附带软件
WINFAST 600DX	2D/3D	S3ViRGE DX	最大 4MB	较好的附带软件
COLOUR MAX VOODOO	3D.	VOODOO	4MB	最便宜的 VOODOO,性能上有较大争议,要注意散热
无限 VOODOO	3D	VOODOO	4MB	支持 PCI2.0

流行显示器大全

□安徽 倪鹏锐 戴昊峰

1、索尼(SONY)

SONY 作为特丽珑(trinitron)显象管技术的发明者,已经奠定了自己在高档彩显中的地位。近年来,它又不断改善和更新了各特丽珑显示器的技术,如全新的减反光涂层(AR coating)有效地降低反射,而不损耗亮度及解析度;新增的 GPE(Graphic Picture Enhancement 图象增强)技术能让用户选择三个不同的

画面预设:标准模式(Standard)、增强亮度的简报模式(Presentation)、影像更清晰的图象模式(Graphics/Video);数字化多重扫描技术(Digital Multiscan)能自动精确地调整画面大小和位置,可保持不失真影像;多重散光聚焦系统(MALS)、动态会聚系统(Digital Dynamic Convergence)确保整个画面有一致的聚焦表现。

常见的 SONY 显示器有三个系列:GS、SF、PS。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
100SF	索尼特丽珑	15"	水平:31-70KHz 垂直:50-120Hz	0.25mm	1024x768@85 1152x870@75 1280x1024@65	符合 MPRII 标准 色温选择:9300K/5000K
300SF	索尼特丽珑 AR coating	20"	水平:30-86KHz 垂直:48-150Hz	0.30mm	1024x768@85 1280x1024@60	符合 MPRII, TCO92 标准 色温选择:5000k-9300k
100GS	索尼特丽珑	15"	水平:30-70KHz 垂直:50-120Hz	0.25mm	1024x768@85 1280x1024@60	符合 MPRII 标准 色温选择:9300K/5000K
200GS	索尼特丽珑 AR coating	17"	水平:30-85KHz 垂直:50-120Hz	0.25mm	1024x768@85 1280x1024@60	符合 MPRII 标准 色温选择:5000k-9300k 图象增强 GPE
200PS	索尼特丽珑 AR coating	17"	水平:30-92KHz 垂直:48-160Hz	0.25mm	1024x768@85 1280x1024@85	符合 MPRII, TCO92 标准 色温选择:5000k-9300k 扩展聚焦系统(EFEAL) 自动调整尺寸及回中(ASC)
500PS	索尼特丽珑 AR coating	21"	水平:30-107KHz 垂直:48-160Hz	0.25mm -0.27mm	1024x768@85 1280x1024@60 1600x1200@85	符合 MPRII, TCO95 标准 色温选择:5000k-9300k 扩展聚焦系统(EFEAL) 自动调整尺寸及回中(ASC)

2、NEC

作为全球最大的显示器生产厂商之一,日本 NEC 公司的产品品质一流,价格适中,颇受广大用户的欢迎。其 15 寸显示器有 C500, M500, V500 和 E500 四种型号,其中 C500 市场已很难见到, M500 则是多媒体显示器, V500 由 NEC 在佛山的工厂生产,主要针对低档市场。E500 采用的是 NEC 拥有专利的 CromoClear 显象管,标准栅距是 0.25mm,可以达到 1024X768@85 的扫描频率,可以较完美的显示复杂图象和精细文本,主要针对

企业和高级用户。

CromaClear 显象管与传统阴极射线管不同的是,它采用的是长的椭圆形的栅孔,既解决了传统圆孔的发散问题,又不会象特丽珑显象管那样,有阻尼线的问题。E500 还符合 MPRII 和标准 TCO95,价位适中,是追求享受的个人用户的首选产品。

另外, NEC 的 XV 系列也是市场上的主流,最近 NEC 又推出家用多媒体显示器 M500 系列,点距为 0.25mm。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
XV14	Black matrix	14"	水平:30-57KHz 垂直:50-100Hz	0.28mm	1024x768@71 832x624@75	符合 MPRII, TCO92 标准 节电符合 EPA/NUTEK 标准
XV15	Black matrix	15"	水平:31-65KHz 垂直:55-100Hz	0.25mm	1024x768@81 832x624@75	符合 MPRII, TCO92 标准 节电符合 EPA/NUTEK 标准
XV15+	CromaClear	15"	水平:31-65KHz 垂直:55-120Hz	0.25mm	1280x1024@60 1024x768@81	符合 MPRII, TCO92 标准 节电符合 EPA/NUTEK/VESA 标准
XV17	Black matrix	17"	水平:31-65KHz 垂直:55-100Hz	0.28mm	1024x768@81 832x624@75	符合 MPRII, TCO92 标准 节电符合 EPA/NUTEK 标准
XV17+	CromaClear	17"	水平:31-82KHz 垂直:55-100Hz	0.25mm	1280x1024@75 1152x870@75	符合 MPRII, TCO92 标准 节电符合 EPA/NUTEK/VESA 标准
C400	Black matrix	14"	水平:30-64KHz 垂直:47-120Hz	0.28mm	1280x1024@60 1152x870@70	符合 MPRII, TCO92 标准 节电符合 EPA/NUTEK 标准
C500	Black matrix	15"	水平:30-64KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1024x768@75 1280x1024@60	符合 MPRII, TCO92 标准 节电符合 EPA/NUTEK 标准
M500	CromaClear	15"	水平:30-69KHz 垂直:55-120Hz	0.25mm	1024x768@86 1280x1024@65	符合 MPRII 标准 节电符合 EPA/NUTEK 标准 自带扬声器、麦克风
V500	Black matrix	15"	水平:31-65KHz 垂直:55-100Hz	0.28mm	1024x768@75 1280x1024@60	符合 MPRII 标准
E500	CromaClear	15"	水平:31-69KHz 垂直:55-120Hz	0.25mm	1024x768@85 1280x1024@65	符合 MPRII, TCO95 标准

3、飞利浦(Philips)

近年来,外商投资显示器最成功的案例,应该是飞利浦的苏州工厂和三星的天津工厂。利用中国相对廉价的劳动力和生产成本生产,外销之余,重要的是也垄断了中国国内的广大市场。飞利浦的 14 寸彩显在中国曾独霸天下,15 寸显示器有 15A/B/C 和 105/A 两个系列,15A 系列是不带 OSD(One Screen Display,即时屏幕控制显示)的,比 105A 系列要低一个档次。而 Philips 在 98 推出的最新款——超级晰利系列显示器中,包含了诸多最新的技术:Crystalclear 通过显象管和电子部件的完美结合,能提供超清晰画质,提高了对比度和亮度,令画质更为逼真、

艳丽;USB BAY 是设在显示器后部的一个槽口,是当今最节省的连接显示器与 USB HUB 及其他 USB 设备的方法;鉴于对环保的关注,飞利浦显示器已取得 TCO95 的认证;(TCO95 是迄今为止在人体工程学和环境保护方面的最高标准,也是许多大公司和团体用户选购显示器时,增加的一条重要依据。它是一个内容广泛的标准,他不仅限于显示器的电磁低辐射,还包括能源管理、人体工程学和环境保护的内容。)在能源管理上,符合较严格的 VESA/NUTEK 能源管理标准。看来,飞利浦不甘心与其它人共享天下,坚持技术独创和更新,试图重温当年独霸天下的感觉。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
104B	Black matrix	14"	水平:30-54KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1024x768@60	符合 MPRIIP 标准 节电符合 NUTEK 标准
105A	Black matrix	15"	水平:30-70KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1280x1024@60 1024x768@85	符合 MPRII 标准 节电符合 NUTEK 标准
105S	Black matrix	15"	水平:30-60KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1024x768@75	符合 MPRII,TCO95 标准 节电符合 NUTEK 标准
105MB	Black matrix	15"	水平:30-70KHz 垂直:50-160Hz	0.28mm	1280x1024@60 1024x768@	符合 MPRII,TCO92 标准 85 节电符合 NUTEK 标准
107B	Black matrix	17"	水平:30-86KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1024x768@60	符合 MPRII,TCO95 标准,带 USB 节电符合 NUTEK 标准
107S	Black matrix	17"	水平:30-70KHz 垂直:50-160Hz	0.28mm	1280x1024@60 1024x768@85	符合 MPRII,TCO92 标准 节电符合 NUTEK 标准
107MB	Black matrix	17"	水平:30-86KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1280x1024@80 1024x768@105	符合 MPRII,TCO95 标准,带 USB 节电符合 NUTEK 标准
109S	Black matrix	19"	水平:30-95KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1600x1200@75 1280x1024@85	符合 MPRII,TCO95 标准 节电符合 NUTEK 标准
晰利 107	Black matrix	17"	水平:30-95KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1600x1200@75 1280x1024@85	符合 MPRII,TCO95 标准 节电符合 NUTEK 标准 Crystalclear 技术
晰利 109	Black matrix	19"	水平:30-95KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1600x1200@75 1280x1024@85	符合 MPRII,TCO95 标准 节电符合 NUTEK 标准 Crystalclear 技术
晰利 201B	Black matrix	21"	水平:30-107KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1800x1350@75 1600x1200@85	符合 MPRII,TCO95 标准 节电符合 NUTEK 标准 Crystalclear 技术
晰利 201P	Black matrix	21"	水平:30-115KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1800x1440@75 1600x1200@90	符合 MPRII,TCO95 标准 节电符合 NUTEK 标准 Crystalclear 技术

4、三星(SAMSUNG)

三星号称是全球最大的显示器厂商,在世界产销量第一。目前在国内 15 寸显示其市场上与飞利浦对半平分天下。由于它在天津投资建厂,因此它国内的价格不算高,而显示器的性能指标都是一流的,严格符合 MPRII,TCO95 标准。另外,它使用 Syncmaster 超清晰涂层以消除屏幕上的炫光和变形,再加上先进的

动态聚焦系统、铁镍合金蒙罩,可以达到最高质量的图象清晰度和色彩。其显示器分 S、B 和 P 三个系列,分别针对家用、商业和专业用户。最近,三星将上述的三个系列的新品归属于全新的 G 系列,外型如同飞鸟的翅膀,充满时尚动感的设计,清新脱俗的流线造型,一眼可以认出。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
400B	阴极射线管	14"	水平:30-55KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1024x768@60	
500B/ 500MB/ 500B+	阴极射线管	15"	水平:30-69KHz 垂直:50-160Hz	0.28mm	1280x1024@60 1024x768@85	符合 MPRII,TCO95 标准节电符合 EPA/ NUTEK/VESA 标准 500MB 自带扬声器、麦克风
700B/ 700MB	阴极射线管	17"	水平:30-69KHz 垂直:50-16KHz	0.28mm	1280x1024@60 1024x768@85	符合 MPRII,TCO95 标准节电符合 EPA/ NUTEK/VESA 标准 700MB 自带扬声器、麦克风
500S/ 500MS/ 500S+	阴极射线管	15"	水平:30-69KHz 垂直:50-160Hz	0.28mm	1024x768@60	符合 MPRII,TCO95(仅 500S+)标准,节电符合 EPA/NUTEK/VESA 标准,500MS 自带 扬声器、麦克风
700S/ 700MS/ 700S+	阴极射线管	17"	水平:30-69KHz 垂直:50-160Hz	0.28mm	1280x1024@60 1024x768@85	符合 MPRII,TCO95 标准节电符合 EPA/ NUTEK/VESA 标准 700MS 自带扬声器、麦克风
500P/ 500MP	阴极射线管	15"	水平:30-69KHz 垂直:50-160Hz	0.28mm	1280x1024@60 1024x768@85	符合 MPRII,TCO95 标准节电符合 EPA/ NUTEK/VESA 标准 500MP 自带扬声器、麦克风
700P/ 700MP	阴极射线管	17"	水平:30-85KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1600x1200@60 1280x1024@75	符合 MPRII,TCO95 标准节电符合 EPA/ NUTEK/VESA 标准 700MP 自带扬声器、麦克风
1000P	阴极射线管	21"	水平:30-107KHz 垂直:50-160Hz	0.25mm	1600x1200@85 1280x1024@85	符合 MPRII,TCO95 标准节电符合 EPA/ NUTEK/VESA 标准

5. 优派(ViewSonic)

说到 ViewSonic,大家就会想起它那独特的标记:三只色彩鲜艳的小鸟。它也象征着优派的 SonicTron 技术可以使显示器色彩更饱和和明亮,画质更清晰艳丽。虽然说到底,SonicTron 技术就是索尼特丽珑专利技术。而优派也不乏自己开发的技术,如

超黑晶映像管,ARAG 表面涂装以及双倍动态聚焦系统。

优派显示器分为三类:超高画质,满足专业排版及绘图设计上精密准确技术要求的专业型 P 系列,为一般公司企业及电脑绘图精心设计的绘图型 G 系列,还有适合一般个人及家庭使用的实用型 E 系列。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
E651	阴极射线管	15"	水平:30-54KHz 垂直:50-100Hz	0.28mm	1024x768@67	符合 MPRII 标准
E655	阴极射线管	15"	水平:30-70KHz 垂直:50-100Hz	0.28mm	1280x1024@66 1024x768@87	符合 MPRII 标准
E771	阴极射线管	17"	水平:30-70KHz 垂直:50-120Hz	0.27mm	1280x1024@66 1024x768@87	符合 MPRII 标准
G653	阴极射线管	15"	水平:30-70KHz 垂直:50-120Hz	0.27mm	1280x1024@66 1024x768@87	符合 MPRII, TCO95 标准 Super-Clear 技术
G773	阴极射线管	17"	水平:30-70KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1280x1024@66 1024x768@8	符合 MPRII, TCO95 标准 7SuperClear 技术
GS771	阴极射线管	17"	水平:30-70KHz 垂直:50-180Hz	0.27mm	1280x1024@66 1024x768@87	符合 MPRII, TCO95 标准 Super-Clear 技术
GT775	阴极射线管	17"	水平:30-86KHz 垂直:50-160Hz	0.25mm	1600x1200@69 1280x1024@80	符合 MPRII, TCO95 标准 Super-Clear 技术
G790	阴极射线管	19"	水平:30-95KHz 垂直:50-180Hz	0.26mm	1600x1200@76 1280x1024@88	符合 MPRII, TCO95 标准 Super-Clear 技术
G810	阴极射线管	21"	水平:30-92KHz 垂直:50-180Hz	0.25mm	1600x1200@73 1280x1024@86	符合 MPRII, TCO95 标准 Super-Clear 技术
P665	阴极射线管	15"	水平:30-70KHz 垂直:50-180Hz	0.27mm	1280x1024@66 1024x768@87	符合 MPRII, TCO95 标准 Super-Clear 技术
P775	阴极射线管	17"	水平:30-95KHz 垂直:50-180Hz	0.25mm	1600x1200@76 1280x1024@88	符合 MPRII, TCO95 标准 Super-Clear 技术
PT775	阴极射线管	17"	水平:30-96KHz 垂直:50-160Hz	0.25mm	1600x1200@77 1280x1024@89	符合 MPRII, TCO95 标准 Super-Clear 技术
PS790	阴极射线管	19"	水平:30-95KHz 垂直:50-180Hz	0.25mm	1600x1200@76 1280x1024@88	符合 MPRII, TCO95 标准 Super-Clear 技术
PT813	阴极射线管	21"	水平:30-107KHz 垂直:50-160Hz	0.28mm	1600x1200@85 1280x1024@100	符合 MPRII, TCO95 标准 Super-Clear 技术
P815	阴极射线管	21"	水平:30-115KHz 垂直:50-180Hz	0.25mm	1800x1440@76 1600x1200@90	符合 MPRII, TCO95 标准 Super-Clear 技术

6. 大字(DAEWOO)

在当今计算机的消费领域,“够用就行”的观念正日趋流行,而大字的显示器一直走的就是“精质低价”的路线。最新推出的 CMC-1431X,CMC-1518X,CMC-1511B 无论是文本输出、

图象输出,还是自动跟踪扫描频率方面,都达到和超过了我们日常使用的标准,再加上其颇具时代气息的流线型外观,对于一般家庭和办公室来说,已经完全足够了。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
1431X	阴极射线管	14"	水平:30-54KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1024x768@60	符合 MPRII 标准 节电符合 EPA 标准
1518X	阴极射线管	15"	水平:30-69KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1024x768@60	符合 MPRII 标准 节电符合 EPA 标准
1511B	阴极射线管	15"	水平:30-54KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1280x1024@60 1024x768@75	符合 MPRII 标准 节电符合 EPA 标准

7. 赛普特(Sceptre)

赛普特显示器是在美国注册的牌子,台湾生产的商品。采用的都是一级的日立显象管,长期以来一直以价格取胜,是注重价格的一般用户的最佳选择。除了已有的 D 系列外,它最新又推出了“龙眼”(DragonEye)系列,采用新型的平面 CRT,防反射,

防静电涂层,另外,还包括了 USB 接口,ARRC 技术(能让用户极方便地、精确地调节视频信号)。

注:D 系列有 D95AB、D73B、D51B、D40B、D40,龙眼系列有 D97A、D95A、D75A、D73A、D73、D54、D50X。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
D40	阴极射线管	14"	水平:30-54KHz 垂直:50-100Hz	0.28mm	1024x768@65	自带扬声器
D40B	阴极射线管	14"	水平:30-54KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1024x768@60	
D51B	阴极射线管	15"	水平:30-70KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1152x864@75Hz 1280x1024@60Hz	自带扬声器
D73A/D73B/D73	阴极射线管	17"	水平:30-70KHz 垂直:50-120Hz	0.25mm 0.27mm	1152x864@75Hz 1280x1024@60Hz	符合 MPRII 标准 ARRC (数字 OSD 调节)D73 自带扬声器
D95A/D95AB	阴极射线管	19"	水平:30-88KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1280x1024@80Hz 1600x1200@70Hz	符合 MPRII 标准 ARRC (数字 OSD 调节)自带扬声器
D50X	阴极射线管	15"	水平:30-54KHz 垂直:50-110Hz	0.28mm	1024x768@65	
D54	阴极射线管	15"	水平:30-70Hz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1152x864@75Hz 1280x1024@60Hz	符合 MPRII 标准 ARRC (数字 OSD 调节)
D75A	阴极射线管	17"	水平:30-88KHz 垂直:50-120Hz	0.25mm	1280x1024@80Hz 1600x1200@70Hz	符合 MPRII 标准 ARRC (数字 OSD 调节)自带扬声器
D97A	阴极射线管	19"	水平:30-95KHz 垂直:50-160Hz	0.22mm	1280x1024@90Hz 1600x1200@76Hz	符合 MPRII 标准 ARRC (数字 OSD 调节)

8. 美格(MAG)

台湾的美格公司也是世界闻名的显示器生产厂商之一,在国外具有很高的口碑和市场占有率。可惜在国内由于市场进入得迟,产品宣传得不够,知名度不是很高。美格的显示器一贯以高品质取胜,它特别注意防辐射和人机工程学,所有产品都符合 MPRII 和严格的 TCO92 标准;而在价格上走的是大众化路线,

非常适合追求高品质,但是又不想花大钱的用户。

为了让用户各取所需,MAG 已经把自己众多的产品分为四个类别:入门系列(410V2、510V2、710V2、720V2),一般企业用户系列(DJ530、DJ702e、DJ700、DJ717、DJ800),一般图形用户系列(XJ500T、DX500T、DX700T),专业图形用户系列(DX715T、DJ717、XJ810、DJ920)。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
410V2	阴极射线管	14"	水平:30-54KHz 垂直:50-100Hz	0.28mm	1024x768@60	
510V2	阴极射线管	15"	水平:30-54KHz 垂直:50-100Hz	0.28mm	1024x768@63	
710V2	阴极射线管	17"	水平:30-65KHz 垂直:50-100Hz	0.28mm	1280x1024@60 1024x768@65	符合 MPRII 标准
720V2	阴极射线管	17"	水平:30-70KHz 垂直:50-100Hz	0.28mm	1280x1024@65 1024x768@85	符合 MPRII 标准
DJ530	阴极射线管	15"	水平:30-70KHz 垂直:50-100Hz	0.28mm	1280x1024@65 1024x768@85	符合 MPRII 标准
DJ702E	阴极射线管	17"	水平:30-65KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1280x1024@65 1024x768@85	符合 MPRII 标准
DJ700	阴极射线管	17"	水平:30-70KHz 垂直:50-120Hz	0.26mm	1280x1024@65 1024x768@85	符合 MPRII 标准
DJ717	阴极射线管	17"	水平:30-70KHz 垂直:50-120Hz	0.26mm	1600 x 1200 @ 65 1280 x 1024 @ 70	符合 MPRII、TCO92 标准
DJ800	阴极射线管	19"	水平:30-70KHz 垂直:50-120Hz	0.26mm	1600 x 1200@69 1280 x 1024@80	符合 MPRII、TCO92 标准
XJ500T	索尼特丽珑	15"	水平:30-70KHz 垂直:50-120Hz	0.26mm	1280 x 1024@65	符合 MPRII、TCO92 标准
DX500T	索尼特丽珑	15"	水平:30-65KHz 垂直:50-120Hz	0.25mm	1280 x 1024@65	符合 MPRII 标准
DX700T	索尼特丽珑	17"	水平:30-70KHz 垂直:50-120Hz	0.25mm	1280 x 1024@65	符合 MPRII 标准
DX715T	DIAMONDTRON	17"	水平:30-86KHz 垂直:50-160Hz	0.25mm	1600 x 1200@69 1280 x 1024@80	符合 MPRII 标准
DJ717T	阴极射线管	17"	水平:30-75KHz 垂直:50-120Hz	0.26mm	1600 x 1200@69 1280 x 1024@80	符合 MPRII 标准
XJ810	阴极射线管	19"	水平:30-110KHz 垂直:50-160Hz	0.22mm	1600 x 1200@75 1280 x 1024@85	符合 MPRII、TCO92 标准
DJ920	阴极射线管	21"	水平:30-110KHz 垂直:50-160Hz	0.22mm	1800x1440@60 1600 x 1200@87	符合 MPRII 标准

9. 东芝(Hitachi)

日本的东芝公司可能不需要过多的介绍,作为老牌的电子设备制造商,它们的显示器质量高,显示效果好,但国内的散件

市场难以见到,可能是东芝还无意做零售。他们的显示器统称为 SUPERSCAN 系列,如 811/813/814,最近又推出了 SUPER-SACN PRO 类的 500、620、800; SUPERSCAN ELITE 类的

641、751、802、802+(plus); SUPERSCAN SUPEREME 类的 752。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
811/813/814	Black matrix	21"	水平:31-125KHz 垂直:50-160Hz1	0.25mm	1600x1200@80 856x1392@85	符合 MPRII、TCO95 标准节电符合 EPA/NUTEK 标准
500	Black matrix	15"	水平:30-69KHz 垂直:50-100Hz	0.28mm	1280x1024@65	符合 MPRII 标准节电符合 EPA/NUTEK 标准
620	Black matrix	17"	水平:31-69KHz 垂直:47-130Hz	0.28mm	1280x1024@65	符合 MPRII、TCO95 标准节电符合 EPA/NUTEK 标准
800	Black matrix	21"	水平:30-89KHz 垂直:50-160Hz	0.25mm	1600x1200@71 1280x1024@83	符合 MPRII、TCO95 标准节电符合 EPA/NUTEK 标准
641	Black matrix	17"	水平:31-95KHz 垂直:50-130Hz1	0.25mm	1600x1200@75 280x1024@87	符合 MPRII、TCO95 标准节电符合 EPA/NUTEK 标准
752/751	Black matrix	19"	水平:30-89KHz 垂直:50-160Hz1	0.25mm	1600x1200@71 280x1024@83	符合 MPRII、TCO95 标准节电符合 EPA/NUTEK 标准
802/802+	Black matrix	21"	水平:30-115KHz 垂直:50-160Hz1	0.25mm	1600x1200@75 280x1024@92	符合 MPRII、TCO95 标准节电符合 EPA/NUTEK 标准

10、现代(hyundai)

继三星公司之后,南朝鲜的现代公司(对电脑玩家来说,现代留给他们的最深印象是:PC66 内存的质量高,超频能力也强)

也在深圳设厂生产显示器。其在中国推广的 DeluxScan 系列属于家用型,性价比还可以。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
4848	阴极射线管	14"	水平:30-50KHz 垂直:50-130Hz	0.28mm	1024x768@60	符合 MPRII 标准节电符合 EPA/NUTEK 标准
5854	阴极射线管	15"	水平:30-54KHz 垂直:50-130Hz	0.28mm	1024x768@60	符合 MPRII、TCO92/95 标准节电符合 EPA/NUTEK 标准
5870	阴极射线管	15"	水平:30-70KHz 垂直:50-160Hz	0.28mm	1280x1024@60	符合 MPRII、TCO92/95 标准节电符合 EPA/NUTEK 标准
7770	阴极射线管	17"	水平:30-70KHz 垂直:50-160Hz	0.27mm	1280x1024@60	符合 MPRII、TCO92/95 标准节电符合 EPA/NUTEK 标准

11、诚洲(ADI)

诚洲是台湾的一家显示器厂商,在国外发展较早,97 年容登欧洲自有品牌市场占有率第一名,其品质和性能已跻身一流之列,所有产品的安全标准均符合 MPRII 或 TCO95。虽然进入中国市场迟,但由于产品走的是高品质,中价位,所以知名度上

升的很快。他们的显示器分为三类:ProVista E 系列(V30、E33、E44、E55、5PM/5PM+、E66、6PM)、MICROSCAN P 系列(4P、5P/5P+、5PD、6P)、MICROSCAN G 系列(5GT、G55、G56、G66、6G、G70),分别针对入门、一般、专业用户。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
v30	阴极射线管	14"	水平:30-48KHz 垂直:50-100Hz	0.28mm	1024x768@60	符合 MPRII 标准节电符合 VESA/EPA/NUTEK 标准
E33	阴极射线管	14"	水平:30-54KHz 垂直:50-125Hz	0.28mm	1024x768@60	符合 MPRII 标准节电符合 VESA/EPA/NUTEK 标准
E44	阴极射线管	15"	水平:30-69KHz 垂直:50-125Hz	0.28mm	1280x1024@60	符合 MPRII、TCO95(可选)标准节电符合 VESA/EPA/NUTEK 标准
E55	阴极射线管	17"	水平:30-69KHz 垂直:50-160Hz	0.28mm	1280x1024@60	符合 MPRII、TCO95(可选)标准节电符合 VESA/EPA/NUTEK 标准
5PM/5PM+	阴极射线管	17"	水平:30-69KHz 垂直:50-160Hz	0.28mm	1280x1024@60	符合 MPRII、TCO95(可选)标准节电符合 VESA/EPA/NUTEK 标准
E66	阴极射线管	19"	水平:30-95KHz 垂直:50-125Hz	0.26mm	1600x1200@75 1280x1024@85	符合 TCO95 标准节电符合 VESA/EPA/NUTEK 标准
6PM	阴极射线管	19"	水平:30-95KHz 垂直:50-125Hz	0.26mm	1600x1200@75 1280x1024@85	符合 TCO95 标准节电符合 VESA/EPA/NUTEK 标准
4P	阴极射线管	15"	水平:30-69KHz 垂直:50-125Hz	0.28mm	1280x1024@60	符合 MPRII、TCO95(可选)标准节电符合 VESA/EPA/NUTEK 标准
5P/5P+	阴极射线管	17"	水平:30-69KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1280x1024@60	符合 MPRII、TCO95(可选)标准节电符合 VESA/EPA/NUTEK 标准
5PD	阴极射线管	17"	水平:31-86KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1600x1200@65	符合 TCO95 标准节电符合 VESA/EPA/NUTEK 标准
6P	阴极射线管	19"	水平:31-95KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1600x1200@75	符合 TCO95 标准节电符合 VESA/EPA/NUTEK 标准
5GT	索尼特丽珑	17"	水平:30-95KHz 垂直:50-120Hz	0.25mm	1600x1200@75	符合 TCO95 标准节电符合 VESA/EPA/NUTEK 标准

G55	索尼特丽珑	17"	水平:30-95KHz 垂直:50-120Hz	0.25mm	1600x1200@65	符合 TCO95 标准节电符合 VESA/ EPA/NUTEK 标准
G56	索尼特丽珑	17"	水平:30-95KHz 垂直:50-120Hz	0.25mm	1600x1200@75	符合 TCO95 标准节电符合 VESA/ EPA/NUTEK 标准
G66	阴极射线管	19"	水平:30-95KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1600x1200@75	符合 TCO95 标准节电符合 VESA/ EPA/NUTEK 标准
6G	阴极射线管	21"	水平:30-95KHz 垂直:50-160Hz	0.28mm	1600x1200@75	符合 TCO95 标准节电符合 VESA/ EPA/NUTEK 标准
G70	阴极射线管	21"	水平:30-115KHz 垂直:50-160Hz	0.26mm	1600x1200@75	符合 TCO95 标准节电符合 VESA/ EPA/NUTEK 标准

12.熊猫

总算到了介绍国产显示器的时候了!熊猫显示器也有些年头了,而由于宣传得不够,性价比不是太理想,至今它的知名度还不是很高。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
CX143	阴极射线管	14"	水平:28-50KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1024x768@60 1280x1024@75	符合 MPRII 标准
CX153	阴极射线管	15"	水平:28-66KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1024x768@60 1280x1024@75	符合 MPRII 标准
CX173	阴极射线管	17"	水平:28-66KHz 垂直:50-120Hz	0.28mm	1024x768@60	符合 MPRII 标准

13.长城

作为国产的显示器,长城 WESCOM 品牌的 C 系列有着目前国产产品的通病:有关的技术参数数据进口显示器有一定的差距,但由于尚可的显示质量,较低的价格,在用户里面口碑倒也不错。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
C1524	阴极射线管	15"	水平:30-65KHz 垂直:45-100Hz	0.28mm	1280x1024@75	符合 MPRII 标准节电符合 EPA/ NUTEK/VESA 标准
C1524	阴极射线管	15"	水平:30-50KHz 垂直:45-100Hz	0.28mm	1280x1024@75 1024x768@76	符合 MPRII 标准节电符合 EPA/ NUTEK/VESA 标准
C1524	阴极射线管	15"	水平:30-70KHz 垂直:50-130Hz	0.28mm	1280x1024@75	符合 MPRII 标准节电符合 EPA/ NUTEK/VESA 标准

14.厦华和华胜

厦华和华胜可算是近年来国产显示器领域的两匹黑马了,起步晚,而进步较快。前者是新兴的电子厂商,制造显示器驾轻就熟,产品有 15Z、17Z;后者是先代理外国的先进产品,消化吸收后再推出自己的学习成果,产品有 L5031、L7031。

型号	显象管	大小	扫描频率	点距	最大分辨率	特点
15Z	阴极射线管	15"	水平:30-69KHz 垂直:50-100Hz	0.28mm	1280x1024@60	符合 TCO92 标准节电符合 EPA 标准
17Z	阴极射线管	17"	水平:30-84KHz 垂直:50-120Hz	0.26mm	1280x1024@60	
L7031	阴极射线管	17"	水平:30-70KHz 垂直:47-104Hz	0.27mm	1280x1024@60	符合 MPRII 标准节电符合 EPA 标准
L5031	阴极射线管	15"	水平:30-65KHz 垂直:47-104Hz	0.28mm	1280x1024@60	符合 MPRII 标准节电符合 EPA 标准

数码相机总汇

□ 陕西 范相儒 戴 芑

一、爱克发(AGFA)的数码相机

1、hoto1280__商用型极品

产品类型	ePhoto 1280 变焦数码相机	解像度	1280 模式	1280X960 像素
CCD 解像度	810000 像素		780 高档模式	(XGA)1024X768 像素
镜头	38-114mm		780 标准模式	1024X768 像素
			370 高档模式	(VGA)640X480 像素
对焦	自动和手动对 焦及曝光设定		370 标准模式	640X480 像素

光圈设定 (3组定位)	F/2.8—3.5	接口	高速串行接口(PC和Macintosh)	
	F/5.6—6.4		视频接口(PAL和NTSC)	
	F/8.0—9.1		视频输出:NTSC或PAL	
快门速度	1/4秒—1/500秒	文件存储量 存储卡为 4MB	1280模式	6张
	1/8秒—1/500秒		780高档模式	12张
色位	30bits		780标准模式	24张
文件格式	JPEG		307高档模式	30张
自拍	5秒和10秒 二种控制		307标准模式	60张
可移出存储卡	SSEDC标准	取景框	2英寸彩色低温高清晰 TFTLCD	110,000像素
外形尺寸	2" x 6 1/8" x 3 3/4"	重量	380g(包括电池)	
电池	4AA NiMH	电源	90—264V, 47—60HZ	
软件	Agfa PhotoWise software with PhotoGenic	适用	Windows95	
	Live Picture PhotoVista		WindowsNT	
	Live Picture Live Pix SE		Mac OS	

2. ephoto780 商用型

规格:

照片分辨率:	1024x768 (XGA), 640x480 (VGA), 320x240 (标准), 24比特彩色。
CCD分辨率:	350,000个像素。
用于可换装存储盘的 SSFDC	Smart
Media	卡插口, 与 ATA 兼容(2MB, 包括 3.3V 卡)。
存储照片数量:	一张 2M 卡存储 12—96 幅。
两次按快门处理时间:	典型情况下 1 秒钟。
免调焦, 镜头镜片全为玻璃制, 镜头等效焦距 50 毫米, 固定式光圈 f/4.5, 带微距。	
4种闪光模式:	自动/补光/防红眼/关闭。
取景器:	光学取景器, 也可把液晶屏用作取景器。
传感器色彩饱和度:	每信道 10 比特生成 24 比特文件。
自拍延迟时间:	10 秒
输出文件格式	——标准 JPEG。
视频输出:	(可接驳 NTSC/PAL 制式)
串口通讯:	每秒 9,600—230,400 比特(RS-232)
尺寸:	2.75x5x1.8 英寸(长 x 宽 x 高)
重量:	:275 克或 9.6 盎司(不包括电池)

对 PC 机和苹果机的最低系统要求

内存至少 16MB、硬盘可用空间 50MB、少 256 色 VGA 监视器、2 速或更高速光驱

PC 机: 微软 Windows 95 或 NT、486 以上微处理器、RS-232 串口。

苹果机: 系统 7.0 或以上版本、608040 或 Power PC 处理二、柯达公司的全系列数码相机

数码相机发展至今日, 已吸引众多厂商加入竞争, 其中市场份额最大、产品系列最全的厂商就是。柯达公司在新兴的数字影像业锐意求新, 它以十年心血, 数十亿美元的投入树立其新的霸主地位, 其产品线从民用到商用, 及至专业型, 一应俱全, 价格从 4000 余元到 20 万元共有十数种产品供不同层次的用户选择。

1、基本

厂牌 KODAK 型号 DC-25 参考价(\$) 299.00 光圈焦距(mm) 相当 35mm 焦距 47 快门(1/s) 30—4000 观景器有 存储装置 2M 电池 电池寿命 低度张数 低度分辨率 标准张数 29 标准分辨率 高度张数

14 高度分辨率 493 * 373 闪光灯 接口 RS—232C

	DC50	DC120
解像度(像素)	756 * 504	1280 * 960 或 850 * 984
色彩深度	24 位	24 位
存储量	内置 1MB 内存	内置 2MB 内存
影像容量	7—22 张	20 张
镜头	3 倍自动对焦, 广角及特写	自动对焦(0.5—无限)3 倍自动变焦
焦距	37—111mm	38—114mm
对焦范围	29" 至无穷远	0.5m 至无穷远
曝光	+/- 一级自动曝光	自动或手动、自动白平衡
快门速度	1/16 至 1/500 秒	1/16 至 1/500 秒
电源	4 节 AA 规格电池	4 节 AA 规格电池
液晶显示	液晶显示控制界面	
光圈范围	f/2.5 至 f/24	f/2.5 至 f/16
自拍装置	10 秒	10 秒
内置闪光灯	14 英尺自动开关	14 英尺, 可选外接
随机软件	PhotoEnhancer	
应用领域	婚纱摄影、人像证件制作	

2、中档

	DC200	DC210
CCD分辨率	1160 * 872 像素	1160 * 872 像素
照片分辨率	1152 * 864, 640 * 480 像素	1152 * 864, 640 * 480 像素
色彩	24 位	24 位
照片存储	4 兆存储卡 13—60 张	4 兆存储卡 13—60 张
LCD 取景器	1.8" TFT 彩色液晶显示器	1.8" TFT 彩色液晶显示器
镜头	免对焦, 37mm 螺纹接口	免对焦, 2 倍变焦及特写
镜头焦距	39mm 等值	29 至 58mm 等值
影像解析调节	真彩色, VGA 标准	真彩色, VGA 标准
焦距	27" (0.68m) 至无穷远	19.8" 至无穷远, 特写 8"
曝光	带自动白平衡的自动曝光	带自动白平衡的自动曝光
闪光灯	内置式, 范围至 3 米	内置式, 范围至 3 米
闪光类型	自动, 补充光, 防红眼, 关闭	自动, 补充光, 防红眼, 关闭
文件格式	Jpeg, FLASHPIX	Jpeg, FLASHPIX

电源	4 节 AA 电池或交流变压器	4 节 AA 电池或交流变压器
快门速度	0.5 至 1/362 秒	0.5 至 1/362 秒
光圈范围	f/4.0 至 f/13.5	f/4.0 至 f/13.5
ISO 等效值	140	140
串行界面	RS232C(115KB/s)	RS232C(115KB/s)
IrDA 界面	NA	IrDA1.0 兼容, 红外连接
视频输出	NTSC 或 PAL 制式	NTSC 或 PAL 制式
尺寸(宽 * 长 * 高)	131 * 47.4 * 81.4 毫米	131 * 47.4 * 81.4 毫米
重量	340 克(除电池)	340 克(除电池)
系统要求	Win95 或 NT, 486-66MHz 以上, 8M 内存, 串行口	
应用领域	医疗卫生、网上广告、证件制作及管理	

3. 高档商用

	DC220	DC260
CCD 分辨率	1174 * 872 像素	1548 * 1032 像素
影像分辨率	1152 * 864(高), 640 * 480 像素(标准)	1536 * 1024, 1152 * 768(高), 768 * 512 像素(标准)
图像压缩	最好, 较好, 好	最好, 较好, 好
图像存储	8 兆存贮卡, 最多 120 张	8 兆存贮卡, 最多 95 张
取景器	2" TFT 彩色液晶显示器, 可察看预览, 并带有光学取景器	2" TFT 彩色液晶显示器, 可察看、预览, 并带有光学取景器
镜头	2 倍变焦, 带近摄功能	自动对焦, 3 倍变焦
数码变焦	2 倍数码变焦	2 倍数码变焦
对焦范围	长焦 39", 广角 19.8" 至无穷, 近摄 8"	1.2" 至无穷远
曝光	带自动白平衡的人工或自动曝光	带自动白平衡的人工或自动曝光
快门速度	0.5 至 1/360 秒	0.25 至 1/400 秒
光圈范围	广角: f/4.0 至 f/13.5 长焦: f/4.7 至 f/16.0	广角: f/3.0 至 f/14.0 长焦: f/4.7 至 f/22.0
ISO 等效值	140	100
程序预设	使用 FLASHPOINT 格式文本, 通过对相机设定来拓展其功能	使用 FLASHPOINT 格式文本, 通过对相机设定来拓展其功能
连拍	拍摄速度 0.1-12 张/秒	拍摄速度 0.1-12 张/秒
延时	设定拍摄间隔	设定拍摄间隔
定向感应器	可自动旋转图像, 使之正立	可自动旋转图像, 使之正立
相片注释	为图像加注时间, 文字, 图片等注释, 并可任意放置位置	为图像加注时间, 文字, 图片等注释, 并可任意放置位置
相册	机内相册用于编制相片, 可传输到 Pictuie Easy 3.02 软件	机内相册用于编制相片, 可传输到 Pictuie Easy 3.02 软件
自动定时	10 秒	10 秒
三脚架安装	标准	标准
闪光灯	内置式(自动, 补充光, 防红眼, 关闭), 范围至 3 米	内置式(自动, 补充光, 防红眼, 关闭), 范围至 3 米
文件格式	Jpeg, FLASHPIX	Jpeg, FLASHPIX
用户界面	图像形式, 菜单驱动, 易操作	图像形式, 菜单驱动, 易操作
视频输出	NTSC, PAL, Live View	NTSC, PAL, Live View
音频	录音和回放	录音和回放
界面	串口, 红外接口, USB 接口, PC 卡	串口, 红外接口, USB 接口, PC 卡
电源	4 节 AA 电池或交流变压器	4 节 AA 电池或交流变压器
尺寸(宽 * 长 * 高)	118 * 57 * 106 毫米	118 * 57 * 106 毫米
证书	VCD, CE, FCC, B 级, ICES-003, CCIB	VCCI, CE, FCC, B 级, ICES-003, CCIB
重量	525 克(除电池)	525 克(除电池)
应用领域	印刷广告	

4. Kodak 专业型数码相机

DC460	DCS420/410	EOS DOS 3	EOS DOS 5
NIKON N90	NIKON N90	佳能 EOS-1N	佳能 EOS-1N
2036 * 3060	1524 * 1012	1012 * 1268	1012 * 1524
6M 像素	1.5M 像素	1.2M 像素	1.5M 像素
36	36	36	36
ISO100	ISO100-400(彩色)	ISO200-1600(彩色)	ISO100-400(彩色)
SCSI	SCSI	SCSI	SCSI
每幅 12 秒	2 幅/秒	前 12 张 2.7 张/秒	前 10 张 2.3 张/秒
充电可拍 300 幅	充电可拍 1000 幅	充电可拍 1000 幅	充电可拍 1000 幅
260M PCMCIA 硬盘及 28 mm NIKON 镜头	260M PCMCIA 硬盘及 28 mm NIKON 镜头	260M PCMCIA 硬盘及 28 mm NIKON 镜头	260M PCMCIA 硬盘及 28 mm NIKON 镜头

三、鸿友公司(MUSTEK)数码相机 k k 真正中国人出品
领先数码科技的 MUSTEK 数码相机, 让您轻松方便地捕捉到亮丽的数字图象或直接实时录像到电视及录像机中。

当您使用这一新型的数码相机继配套的图文软件时, 自然将会大大超越传统的摄影。可以快速将图象输入到您的桌面印刷应用系统或是将搜集到的图象在网上使用。如若您的电脑配有视频卡并附有 VDC-100 或 200, 还可观看实时会议的动作图象。

VDC-200 的内置 LCD 可进行即时图象预览, 尤其是在 LCD 显示菜单上更易于控制。它甚至能以回放模式展现全部的动作图象。另您以自己的方式尽情享受每一精彩瞬间。

	VDC-100	VDC-200
模式	数字图象/视频输出	数字图象/视频输出
CCD	1/4 英寸 250K 全彩	1/4 英寸 410K 全彩
LCD	1.8 英寸彩色图象 LCD	1.8 英寸彩色图象 LCD
分辨率	标准: 320 * 240 高分辨率: 320 * 480	标准: 320 * 240 高分辨率: 640 * 480
内存	512K 可插拔内存(最大 20 个标准图象或 10 个高分辨率图象)	2MB 可插拔内存(最大 50 个标准图象或 20 个高分辨率图象)
工作模式	照相模式/回放模式	照相模式/回放模式
闪光灯	自动/开/关	自动/开/关
光学特性	JPG 标准	JPG 标准
电源控制	自动关闭或持续设置	自动关闭或持续设置
快门	1/60 至 1/16000 秒自动	1/60 至 1/100000 秒自动
聚焦范围	9 * 5 厘米至无限	5 厘米至无限
光圈	f2/f8.0	f2.8/f8.0
视角	48 度	48 度
电池	4AA 1.5V	4AA 1.5V
选件	2MB 便携式内存卡 AC 电源转换(7.5/2A)	2MB 便携式内存卡 AC 电源转换(7.5V/2A)

四、奥林巴司

1. 基本产品

Olympus 型号 D-220L 光圈 F2.8 焦距(mm) 相当 35mm 焦距 快门(1/s) 观景器有 存储装置 2M 电池 4 * AA 电池寿命 低度张数 80 低度分辨率 标准张数 20 标准分辨率 640 * 480 高度张数 80 高度分辨率 640 * 480 闪光灯 接口 RS-232C 备注

厂牌 Olympus 型号 D-400L 参考价(\$) 375.00 光圈 焦距(mm) 相当 35mm 焦距 47 快门(1/s) 观景器有 存储装置 2M 电池 4 * AA 电池寿命 低度张数 低度分辨率 标准张数 标准分辨率 高度张数 40 高度分辨率 640 * 480 闪光灯 内置 接口 RS-232C 备注

	C - 420L	
产品类型	数码相机(拍照和显示两用)	
存储器	3.3V Smart Media 2MB,4MB,8MB 内存卡	
可存储数量	20 张(HQ1 模式/2MB)80 张(SQ 模式/2MB)	
抹消方式	单张抹消/全部抹消	
摄像元件	1/3 英寸 CCD,35 万像素点	
图象记录	640x480 像素点(高质模式)	
自动白平衡	全自动 TTL	
OLYMPUS 镜头	5mm,F2.8.5 件 4 组相当于 35mm 照相机上的 36mm 镜头,非球面	
光圈	F2.8,F5.6,F11	
光度测定系统	TTL 中央加权平均测定系统	
曝光控制	程序自动曝光,曝光补偿? 1EV	
有效范围	0.2m - 0.75m(近拍模式)0.75m ~ ∞(标准模式)	
快门	1/4 ~ 1/500 秒	
感光度	相当于 ISO100	
取景器	光学取景器(持写校正标志、自动聚焦标志/逆光标志),液晶显示屏	
液晶显示屏	2.0 英寸 TFT 彩色液晶显示器。约 114000 像素点	
屏幕显示	日期/时间,张数,保持状态,解像度,单张/全部抹消,电池状态	
闪光灯有效范围	0.2m ~ 3.5m	
闪光灯模式	自动闪光(在低亮度和逆光时自动发光),红眼减轻闪光,关闭闪光,辅助闪光(强制闪光)	
控制面板	显示解像度,相片剩余张数,插卡错误,闪光模式,自拍模式,电池状态,近拍模式,连拍模式和写入状态	
自动聚焦	TTL 系统自动聚焦,对比度检测系统/聚焦范围(0.2m ~ ∞)	
自拍	12 秒延迟电子式自拍定时器	
外接连接插口	交流电源转换器连接插口,计算机连接插口(RS - 232C),打印输出接口	
自动日历系统	最大 2030 年,使用 1 块 3V 锂电池	
直接打印	单张打印,索引打印,任选打印,多张打印,镜像打印,全部打印	
使用环境	温度:0 ~ 40°C(使用),-20 ~ 60°C(存放) 湿度:30 ~ 90%(使用),10 ~ 90%(存放)	
电源	使用 4 节 AA 号碱性镍电池,AA 号碱性电池、镍电池。 可选购专用交流电源转换器。请勿使用锰、锂电池。	
尺寸	128(宽)x 65(高)x45(深)mm	
重量	265 克(不带电池/内存卡)	

	C - 840L	C - 820L
产品类型	数码相机(拍照和显示两用)	
存储器	3.3V Smart Media 2MB,4MB,8MB 内存卡	
可存储数量	18 张(HQ 模式/4MB) 60 张(SQ 模式/4MB)	10 张(HQ1 模式/2MB) 30 张(SQ 模式/2MB)
抹消方式	单张抹消/全部抹消	
摄像元件	1/2.7 英寸 CCD,131 万像素点	1/3 英寸 CCD,81 万像素点
图象记录	1280x960 像素点(高质模式)	1024x768 像素点(高质模式)
OLYMPUS 镜头	5mm,F2.8.5 件 4 组相当于 35mm 照相机上的 36mm 镜头,非球面	
光圈	F2.8,F5.6,F11	
光度测定系统	TTL 中央加权平均测定系统	
曝光控制	程序自动曝光,曝光补偿? 1EV	
有效范围	0.1m ~ 0.5m(近拍模式) 0.5m ~ ∞(标准模式)	0.2m - 0.7m(近拍模式) 0.7m ~ ∞(标准模式)
快门	1/2 ~ 1/500 秒(使用机械快门)	1/4 ~ 1/500 秒(使用机械快门)
感光度	相当于 ISO100	
取景器	光学取景器(持写校正标志、自动聚焦标志/逆光标志),液晶显示屏	
液晶显示屏	2.0 英寸 TFT 彩色液晶显示器。约 114000 像素点	

屏幕显示	日期/时间,张数,保持状态,解像度,单张/全部抹消,电池状态	
闪光灯有效范围	0.2m ~ 3m	
闪光灯模式	自动闪光(在低亮度和逆光时自动发光),红眼减轻闪光,关闭闪光,辅助闪光(强制闪光)	
控制面板	显示解像度,相片剩余张数,插卡错误,闪光模式,自拍模式,电池状态,近拍模式,连拍模式和写入状态	
自动聚焦	TTL 系统自动聚焦,对比度检测系统/聚焦范围(0.2m ~ ∞)	
自拍	12 秒延迟电子式自拍定时器	
外接连接插口	交流电源转换器连接插口,计算机连接插口(RS - 232C),打印输出接口	
自动日历系统	最大 2030 年,使用 1 块 3V 锂电池	
直接打印	单张打印,索引打印,任选打印,多张打印,镜像打印,全部打印	
使用环境	温度:0 ~ 40°C(使用),-20 ~ 60°C(存放) 湿度:30 ~ 90%(使用),10 ~ 90%(存放)	
电源	使用 4 节 AA 号碱性镍电池,AA 号碱性电池、镍电池。 可选购专用交流电源转换器。请勿使用锰、锂电池。	
尺寸	128(宽)x 65(高)x45(深)mm	
重量	245 克(不带电池/内存卡)	265 克(不带电池/内存卡)

2、

	C - 1400L	C - 1000L
产品类型	数码相机(拍照和显示两用)	
存储器	3.3V SmartMedia 2MB,4MB,8MB 内存卡	
可存储数量	12 张(HQ 模式/4MB) 49 张(SQ 模式/4MB)	10 张(HQ 模式/2MB) 24 张(SQ 模式/2MB)
抹消方法	单张抹消/全部抹消	
摄像元件	2/3 英寸 CCD,141 万像素点	1/2 英寸 CCD,85 万像素点
分辨率	1280x1024(高质模式) 640x 512(标准模式)	1024x768 像素点(高质模式) 640x480(标准模式)
自动白平衡	全自动 TTL	
OLYMPUS 镜头	9.2 ~ 28mm,F2.8 ~ 3.9,7 件 7 组(相当于 35mm 相机的 36 ~ 110mm 镜头)	9.2 ~ 28mm,F2.8 ~ 3.9,7 件 7 组(相当于 35mm 相机的 50 ~ 150mm 镜头)
光圈	W:F2.8,F5.6 T:F3.9,F7.8	
光度测定系统	TTL 中央加权平均测定系统/帧测定系统	
曝光控制	程序自动曝光,曝光补偿? 3 步	
有效范围	0.3m ~ 0.6m(近拍模式)0.6m ~ ?(标准模式) 1.2.5m 快速聚焦:1.3m ~ ?(w),2.1m ~ 2.0m(T) 40cm 快速聚焦:30cm ~ 77cm(w),37cm ~ 44cm(T)	
快门	1/4 ~ 1/10000 秒	
感光度	相当于 ISO100	相当于 ISO180
取景器	TTL 单镜头反射(自动聚焦标志),取景范围: 实物范围的 95%	
液晶显示屏	1.8 英寸 TFT 彩色液晶显示器。约 61000 像素点	
屏幕显示	日期/时间,张数,单张/全部抹消,菜单,打印,插卡错误	
闪光灯有效范围	0.3m ~ 3.6m(w), 0.3m ~ 2.5m(T)	0.3m ~ 4.8m(w), 0.3m ~ 3.4m(T)
闪光灯模式	自动闪光(在低亮度和逆光时自动发光),红眼减轻闪光,辅助闪光(强制闪光)	
控制面板	显示解像度,相片剩余张数,插卡错误,闪光/自拍/近拍模式,电池状态,帧测定模式和曝光补光	
自动聚焦	TTL 系统自动聚焦,对比度检测系统/聚焦范围(0 ~ 3m~?)	
自拍	12 秒延迟电子式自拍定时器	
外接连接插口	交流电源转换器连接插口,计算机连接插口(RS - 223C),打印输出接口	
自动日历系统	最大 2016 年,使用 1 块 3V 锂电池	
直接打印	单张打印,索引打印,任选打印,多张打印,镜像打印,全部打印	
使用环境	温度:0 ~ 40°C(使用),-20 ~ 60°C(存放) 湿度:3090%(使用),1090%(存放)	

电源使用	使用 4 节 AA 号碱性镍镉电池, AA 号碱性电池, AA 号镍镉电池
尺寸	115(宽)×83(高)×130(深)mm
重量	470 克(不带电池/插卡时)

五、爱普生(Epson)

厂牌 EPSON	厂牌 EPSON
型号 PhotoPC500	型号 PhotoPC700(130 万像素)
参考价(\$) 399.00	参考价(\$) 不详
光圈 F5.6、	光圈 F5.6、
焦距(mm) 相当 35mm 焦距 43、	焦距(mm) 相当 35mm 焦距 43、
快门(1/s)、	快门(1/s)、
观景器 选件 1.8”、	观景器 选件 1.8”、
存储装置 2M、	存储装置 4M、
电池 4 * AA、电池寿命 300 幅(电池 4 * AA、电池寿命 300 幅(
无 LCD、50% 闪光、闪光灯内置 0.45-3m	无 LCD、50% 闪光、闪光灯内置 0.45-3m
标准张数 60(附加 2M、130)、	标准张数 60(附加 2M、130)、
标准分辨率 320 * 240、高度张数 30(附加 2M、65)、	标准分辨率 320 * 240、高度张数 35(附加 2M、65)、
高度分辨率 640 * 480	高度分辨率 640 * 480
接口 RS-232C	捆绑 12 种软件

厂牌 EPSON、型号 PhotoPC550、参考价(\$) 299.00
 光圈 F2.8, F8 焦距(mm)、相当 35mm 焦距 快门(1/s) 4-1000
 观景器有 存储装置 2M 电池 3 * AA 电池寿命 低度张数 24
 低度分辨率 320 * 240 标准张数 12 标准分辨率 640 * 480
 高度张数 6 高度分辨率 640 * 480 闪光灯 接口 RS-232C 备注

PowerShot 600 为您带来 570,000 像素的超品质精美画面
 PowerShot 350 无论何时何地都能随时分享即拍即看的高
 PowerShot 350 的主要特点

1. 超微型——外型轻、小巧实用,单 手操,方便灵活
2. 2MB 快闪记录卡——只有邮票大小,却可储存 3 种不同压缩比例的 JPEG 模式
3. 超小型液晶显像管——可显示已拍摄的单复数影像,可调整式 1.8 英寸彩色液晶显像管,也可作为观景窗
4. 大屏幕显示能力——一般家用电视显示,为增强视觉效果,可使用大屏幕显像,经过简单操作即可连接一般家用电视(NTSC 规格)
5. 近摄功能——固定对焦的光学系统镜头,可进行 1.2 英寸影像的近距离拍摄

PowerShot 350 的技术规格

影像收录	350,000 像素 CCD 影像感应器
储存媒介	可抽换 2MB 快闪记忆卡
观景窗	1.8 英寸彩色 LCD 可调式显像管
影像格式	JPEG
摄影品质	24 位元全色
最大解析度	640×480 像素
影像容量	最多可拍 47 张,正常影像可拍 24 张,细致影像可拍 11 张
传输界面	RS-232(serial), video out and PCMCIA
镜头	f2.8(43mm)
一般拍摄范围:	26 英寸至无限
近距离拍摄范围:	1.2 英寸至 26 英寸
对焦模式固定对焦:	(TTL 程式自动对焦)
快门速度	1/4 秒至 1/1,000 秒(电子式)
闪光灯控制	开、关、自动,红眼予防
体积	3.5 英寸×3.75 英寸×2 英寸
重量	约 10.2 盎司(不含电池)
电源	标准随机:(3)AA 镍镉电池 选购:AA 碱性电池

PowerShot 600 的主要特点

1. 彩色解像、超高品质—精美动人的画像,佳能独创的 570,000 像素 CCD 及高解像镜头,可使您欣赏更精美更动人的画像

2. 黑白解像、精确无误—小型文字影像,佳能独创的黑白文案模式,能清晰地重现哪怕是极其细微的小型文字影像

3. 操作简单、功能齐全—PC 卡,随机附送标准 Camera Station CS-36,通过选配驳线,透过 PC 卡,可将影像输入电脑。且记录系统灵活多样,PCMCIA、ATA 卡及 HD 卡等可供选择

PowerShot 600 的技术规格

影像收录	570,000 像素 CCD 影像感应器(894×614)
储存媒介	内置记录系统(1MB)、PCMCIA/ATA 卡(4MB 或 170MB)
档案格式	JPEG 标准记录图象、TIFF 记录细微影像、Windows Wave 记录声音
影像品质比例	24 位元全色、8 位元单色
影像容量	(标准随机 1MB832×608 最高可存 15 张 640×480 最高可存 19 张 320×240 最高可存 36 张(选购)4MB832×608 最高可存 62 张 640×480 最高可存 78 张 320×240 最高可存 134 张(选购)
	170MB832×608 最高可存 2500 张 640×480 最高可存 3200 张
	320×240 最高可存 5500 张
传输界面	Parallel、PCMCIA Type II
镜头	7 毫米 f2.5(等同于 35 毫米档案格式中的 50 毫米镜头) 拍摄距离 10 厘米—无限(近距离:10-40 厘米)
对焦模式	全自动对焦(TTL)
快门速度	1/30-1/500 秒
闪光灯覆盖角度	20 厘米-3.5 米
电源	可重复充电的 Ni-Cad 电池电
体积	159.5 毫米×92.5 毫米×58.5 毫米
重量	约 400 克(不含电池及 PC 卡)

六、中国大陆制造的数码相机

厂牌 海鸥

型号 DC-33 参考价(\$) 光圈 焦距(mm) 相当 35mm 焦距 快门(1/s) 观景器有 存储装置 2M 电池 4 * AA 电池寿命 低度张数 96 低度分辨率 标准张数 24 标准分辨率 高度张数 高度分辨率 640 * 480 闪光灯 内置 接口 RS-232C, NTSC

七、日本松下公司产品

厂牌 Panasonic 型号 PV-DC1000 参考价(\$) 399.00 光圈 焦距(mm) 相当 35mm 焦距 47 快门(1/s) 观景器有 存储装置 2M 电池 3 * AA 电池寿命 低度张数 低度分辨率 标准张数 标准分辨率 高度张数 47 高度分辨率 640 * 480 闪光灯 内置 接口 RS-232C, NTSC 备注

八、日本富士(FUJI)公司

厂牌 FUJI	厂牌 FUJI、
型号 DX-5	型号 DS-7
参考价(\$) 298.00	参考价(\$) 360.00
光圈 F3.1, F8	光圈 F2.2, F8
焦距(mm) 5.7	焦距(mm) 5.7
相当 35mm 焦距 38	相当 35mm 焦距 38
快门(1/s)	快门(1/s) 4-5000
观景器 无	观景器 1.8”
存储装置 2M	存储装置 2M
电池 2 * AA	电池 4 * AA
电池寿命	电池寿命
低度张数	低度张数
低度分辨率	低度分辨率
标准张数 30	标准张数 60
标准分辨率	标准分辨率 320 * 240

高度张数	高度张数 30
高分辨率 640 * 480	高分辨率 640 * 480
闪光灯 内置 3.6m	闪光灯 无
接口 RS-232C	接口 RS-232C
备注	备注

九、美能达公司(Minolta)产品

厂牌 Minolta	型号 DimageV
参考价(\$) 419.00	光圈 F5-5.6
焦距(mm) 4.8	相当 35mm 焦距
快门(1/s) 30-10000	观景器 1.8"
存储装置 2M	电池 4 * AA
电池寿命	低度张数
低度分辨率	标准张数 40
标准分辨率	高度张数 16
高分辨率 640 * 480	闪光灯 内置
接口 RS-232C	备注

十、日本索尼(SONY)公司

厂牌 SONY	型号 MVC-FD5
参考价(\$) 479.00	光圈 F4.8
焦距(mm)	相当 35mm 焦距 47
快门(1/s) 60-4000	观景器 2.5"
存储装置 3.5"软盘	电池
电池寿命	低度张数
低度分辨率	标准张数
标准分辨率	高度张数
高分辨率 640 * 480	闪光灯 内置
接口	备注

十一、卡西欧(CASIO)产品

CASIO	QV-10A	387.00	有
2M	4 * AA	640 * 480	无
RS-232C,	NTSC		

厂牌 CASIO	型号 QV-120
参考价(\$) 399.00	光圈
焦距(mm)	相当 35mm 焦距
快门(1/s)	观景器 1.8"
存储装置 2M	电池
电池寿命	低度张数
低度分辨率	标准张数 96
标准分辨率 320 * 200	高度张数 32
高分辨率 640 * 480	闪光灯
接口 RS-232C,NTSC	备注

厂牌 CASIO	型号 QV-70
参考价(\$) 349.00	光圈 F2.8,F8
焦距(mm) 5.2	相当 35mm 焦距 62
快门(1/s) 8-4000	观景器 1.8"
存储装置 2M	电池 3 * AA
电池寿命 65-260min	低度张数
低度分辨率	标准张数 96
标准分辨率 480 * 240	高度张数
高分辨率	闪光灯 无
接口 RS-232C,NTSC	备注

厂牌 CASIO	型号 QV-200
参考价(\$) 639.00	光圈 F2.6

焦距(mm)	相当 35mm 焦距
快门(1/s) 8-4000	观景器 2.5"
存储装置 6M	电池 4 * AA
电池寿命	低度张数
低度分辨率	标准张数 192
标准分辨率 320 * 200	高度张数 64
高分辨率 640 * 480	闪光灯 无
接口 RS-232C,NTSC	备注

十二、飞利浦产品 PHILIPS 数码相机

1、PHILIPS ESP60 数码相机

Ideal for personal or professional use, the ESP60 is as easy to operate as an ordinary camera. You can use the optical viewfinder or the Quick Refresh color LCD screen to point the camera at the object you want to shoot. The optical viewfinder lets you use the ESP60 as a conventional point-and-shoot camera, it's easy to capture pictures even in the dark or in the glaring sunlight. With the Quick Refresh LCD screen with brightness control you can see exactly what image you are about to take. The LCD screen also lets you scan through the pictures already taken so you can erase any you don't need.

PHILIPSESP60 理想的个人或者商用数码相机,操作使用简单。具有黑白 LCD 取景观察窗,采用常规的机械快门结构,可以在拍摄时使用,也可以观察浏览已经拍摄存储的照片。

主要性能

True VGA-quality images in all storage modes 24 位真彩 VGA 图象存储模式

Familiar point-and-shoot camera design for ease of use 方便的快门使用

Optical viewfinder; easy to capture pictures even in the dark or in bright sunlight 取景器,在日光和阴影下可以方便使用

Instant review on the Quick Refresh LCD screen with brightness control 在 LCD 窗口可以随时控制亮度

4 MB removable SmartMedia card for recording up to 100 images (optional 8 MB card available) 4MB 可擦除 SmartMedia 存储卡,记录 100 张照片(可选 8MB 卡)

State-of-the-art imaging software Philips PhotoStudio? Lite (PC- and Mac-compatible) 随机赠送 Philips PhotoStudio 图象处理软件(适用于 PC 机和 Mac-compatible 苹果机)

In-camera slide show menu 在摄影中具有幻灯片播放模式的菜单

Outstanding close-up (macro) mode up to 1 centimeter 当距离小于 1cm 时自动关闭

Easy TV and LCD projector connections for brilliant color presentations (both PAL and NTSC) 可以和电视(PAL 和 NTSC 制式)、LCD 显示器、彩色大屏幕连接

Advanced automatic power-save mode for long battery life 电源自动断开保护,可以有有效的延长使用时间

Smart credit-card-size combined camera/television remote control included 漂亮的界面/遥控器

AC power adapter included 随机附带交流电源适配器,用于充电

Built-in flash 内置闪光灯

Automatic or manual white balance 自动或者闪光灯

2、PHILIPS ESP80 数码相机

Instead of storing pictures on film, the ESP80 can save up to 23 pictures in economy mode on a 4 MB memory card. You can then transfer your photos to your PC and edit them using

the software packages supplied; Philips Twain driver allows imaging packages to grab images directly from the camera; DU-4 Photo browser for easy file transfer and simple manipulation; Philips PhotoStudio? Lite offers you a full range of editing features and helps organizing your pictures on your PC. You can also print your pictures out or incorporate them in your PowerPoint presentations or Word documents. You can even download them onto your own internet or intranet home page.

ESP80 在经济模式下,4MB 存储卡可寸 23 幅照片,使用随机赠送的软件可以把照片传送到 PC 机进行编辑处理。可以把照片调入计算机,打印或者插入到 PowerPoint 和 Word 文档。

主要性能

High-resolution 1,280 x 960 pixel image quality 高分辨率
图象质量 1,280 x 960

Attractive lightweight pocket-size design with high-quality finishing 外型设计精巧

Rotating 3-times continuous optical zoom lens with synchronised flash 三倍变焦

Auto-focus 自动对焦

Auto-exposure 自动曝光

Auto-white balance 自动闪光

4 MB removable SmartMedia card for recording up to 23 megapixel images 4MB 存储卡可寸 23 幅照片

8 seconds audio recording available with each image 每幅照片中可加入 8s 音乐

Headphone with in-cord volume control included 头戴式可调音量麦克风

Large 2" Quick Refresh LCD screen with brightness control 大 2" 亮度可调快速刷新的 LCD 屏幕

Credit-card-size remote control included (version /17 only) 小巧的遥控器

Software included; Philips PhotoStudio? Lite, DU-4 Photo browser, Philips Twain driver

随机赠送软件 Philips PhotoStudio? Lite, DU-4 Photo browser, Philips Twain drive

Automatic power-save mode 电源自动断开保护

Macro distance as close as 8 cm 距离小于 8cm 自动关闭

3. PHILIPS ESP2 数码相机

Introducing the PHILIPS ESP2 Digital Camera. This sleek, compact digital camera offers superior performance and extensive features. With an extensive collection of imaging software and an on-line imaging primer book, the Philips ESP2 is easily the best VGA digital camera value available!

主要性能

640x480 VGA Resolution Images

640x480 VGA 图象分辨率

High fidelity 16.7m (24-bit) color

24 位真彩 16.7m 种彩色

4MB On-board Memory

4MB 存储卡

Stores up to 100 VGA images (24-bit color) in jpeg format

可存储 100 张 VGA (24 位真彩) 模式 JPEG 格式图象

Flip-down LCD Monitor LCD 监视器

Auto focus 38mm lens with ultra-close 1cm macro 38mm 镜头

Connection Cables for TV and PC/MAC 可以通过电缆连接 PC/MACTV 电视机

Selective image erase or erase all function 选择清除单张或全部图象

Digital date/time recording 自动记录日期、时间数字

Works on 4 AA batteries 使用 4 AA 电池

Optional AC and Remote Control 交流电源和遥控器

随机附赠软件

Philips Photostudio Application CD Philips Photostudio 应用软件光盘

Coriolis Digital Camera Companion and Application Sampler CD

InMedia Business Application Sampler CD

数码相机(也称数字相机)是光、机、电一体化的产品,它集成了影像信息的转换、存储、传输等部件,具有数字化存取模式,与电脑交互处理,可以实时拍摄等特点。

数码相机快捷的成像过程,简便的操作,可以用于各个领域:

■ 桌上印刷/广告制作

专业数码相机的高分辨率及增强功能可节省广告及推广物料制作的时间,其像素分辨率高可以直接转译入电脑,因而可以与传统及新兴的印前处理系统相结合。

■ 医学及科学

专业数码相机的高质量是记录的理想器材,数码影像,可配合及时的电脑分析、节省冲洗及扫描时间、适合上网进行异地会诊,建立病历影像档案等。

■ 法律执行

专业数码相机拍摄量的增大及增强功能应用于检查罪证记录、数码影像可轻易经网络传送。

■ 军事

机身轻巧的专业数码相机可以在较远及荒芜的地区使用:实地战场报告是极为适合。数码相机与计算机直接接口,直接接口,使数码影像传讯加快。

■ 建筑/物业/保险

高质量的数码相机可以把现场影像、工程影像迅速保存到计算机中,可以进行上网传输、影像备案,方便检索查询,提高了管理水平和工作效率。

■ 工业/生产/商业

专业数码相机可以为工业、生产、商业活动中需要影像采集的环节,提供及时的高品质的服务。

喷墨打印机

□成都 熊学武

HD Deskjet 200

HD Deskjet200 具有大容量黑墨盒,每盒墨水 40 毫升,单页打印成本最低,同样价格的墨盒,容量大于同类产品一倍。

可轻松升级彩色打印,只需换上彩色墨盒即可彩打,独有的

智能色彩技术(Color Smart™)能自动调节彩色配置,具有分辨率增强技术(RET)最适合普通纸打印。黑色文本分辨率达到 600×300dpi。

打印方法	普通纸的按需热喷墨技术
黑白打印速度	最佳方式 每分钟 2 页
彩色打印速度	全色图形 每页 4-7 分钟
黑白分辨率	省墨方式 150×150dpi 最佳方式 600×300dpi
彩色分辨率	省墨方式 150×300dpi 最佳方式 300×300dpi
打印命令语言	HP PCL3 增强语言
纸张	普通纸,光面纸,A4 喷墨纸,信纸(8.5×11 英寸) Legal(8.5×14 英寸),行政公文纸(7.25×10.5 英寸)
纸张托盘	50 页
手动进纸	用于纸张、标签、明信片、信封
接口	并行口(IEEE 1284 标准)
打印机内存	16KB/48KB 内存缓冲区

HP DeskJet 670C

具有最佳的性能价格比,黑色和彩色双喷头,价格低。彩色打印无需换墨盒,黑白每分钟 4 页,彩色每分钟 1.5 页,双面打印技术,可事半功倍。轻松处理各种打印介质,可打印信封、投影

胶片、标签纸、索引卡、明信片等。普通纸上打印效果最好,非常适合家庭和小型办公室使用。具有真我色彩映像系统、智能色彩技术、自动调节色彩配置。

打印方法	普通纸的按需热喷墨技术		
	经济快速方式	普通方式	最佳方式
黑白(DOS)打印速度	270cps/10cpi	134cps/10cpi	
彩色打印速度	每分钟 1.5 页	每分钟 0.75 页	每分钟 0.3 页
黑白分辨率	最佳方式:600×600dpi,普通方式:600×300dpi,经济快速 300×300dpi		
彩色分辨率	光面纸,透明胶片:600×300dpi,普通纸:300×300dpi		
打印命令语言	HP PCL3		
可靠性	MTBF;20,000 小时;每月任务周期:1,000 页		
纸张	Letter(8.5×11 英寸),Legal(8.5×14 英寸),行政公文纸(7.25×10.5 英寸) A4(210×297 毫米),A5(148×210 毫米),B5-182×257 毫米)。 自定义大小(长:148-356 毫米,宽 127-216 毫米)		
内置进纸器	纸张:最多 100 张;信封:最多 20 枚,或每次一枚; 卡片:最多 30 张;透明胶片:最多 50 张;Avery 标签:最多 25 张		
出纸器容量	最多 50 张		
接口	Centronics 并行口(IEEE 1284 标准),兼容 1284-B 插座。		
打印机内存	512Kb 内置 ROM,32Kb 缓冲区		

HP DeskJet692C

这是一款照片质量的彩色打印机。具有彩色照片打印套件

(HP Photo Color Kit),先进的六色彩喷技术,照片色阶增强技术(HP PhotoRET),超级逼真的照片品质打印图像。可打印信

函、报告、计划、招牌、传单、卡片、请柬、内部刊物等,可制作 5 米多长的横幅式标语,可设计 T 恤衫式背包图案,双面打印技

打印方法	普通纸的按需热喷墨技术		
	经济快速方式	普通方式	最佳方式
黑白打印速度	每分钟 5 页	每分钟 3 页	每分钟 1 页
标准彩色打印速度	每分钟 1.7 页	每分钟 0.8 页	每分钟 0.3 页
照片彩色打印速度	最高每 4 分钟 1 页(5×7 英寸相片)		
黑白分辨率	最佳方式:600×600dpi,普通方式:600×300dpi,经济快速 300×300dpi		
彩色(四色)分辨率	光面纸、高级纸、相纸和透明胶片:600×300dpi,普通纸:300×300dpi		
彩色(六色)分辨率	所有纸张:600×300dpi,最佳和普通方式下都有 PhotoRET 技术		
纸张	Letter(8.5×11 英寸),Legal(8.5×14 英寸),行政公文纸(7.25×10.5 英寸) A4(210×297 毫米),A5(148×210 毫米),B5-JIS(182×257 毫米)。 横幅(A4 或 Letter),自定义大小(长:148-356 毫米,宽 127-216 毫米)		
内置进纸器	纸张:最多 100 张;横幅:最多 20 张;信封:最多 20 枚,或每次一枚; 卡片:最多 30 张;透明胶片:最多 50 张;Avery 标签:最多 25 张		
出纸器容量	最多 50 张		
接口	Centronics 并行口(IEEE 1284 标准),兼容 1284-B 插座。		
打印机内存	512Kb 内置 ROM,32Kb 缓冲区		

HP DeskJet 890C

照片色阶增强二代技术(PhotoRET II)使更小的墨滴,产生更多的色阶。具有在任何纸上的照片打印效果。黑白打印每分钟 9 页,彩色每分钟 5 页,支持 MMX 技术,内含 24MHz 的

RISC 处理器。智能色彩二代技术(ColorSmart II),智能聚焦技术(SmartFocus)优化 Internet 上的图像打印,Kodak 图像增强技术(KIE),与惠普超级打印相纸配合,可输出品质绝伦的照片。

打印方法	普通纸的按需热喷墨技术		
黑白打印质量	可达 600dpi 及高质黑墨水		
彩色打印质量	Photo RET II 技术的照片品质		
文档类型	EconoFast	Normal	Best
黑白文本打印速度	9ppm	7ppm	4ppm
黑白/彩色文本打印速度	8ppm	5ppm	3ppm
混合文本/图片打印速度	5ppm	1.5ppm	1ppm
全页彩色打印速度	2ppm	0.5ppm	0.25ppm
打印头喷嘴	黑色 300 个,彩色 192 个		
纸张	A4(210×297 毫米),A5(148×210 毫米),信纸(8.5×11 英寸), Legal(8.5×14 英寸),行政公文纸(7.25×10.5 英寸) 自定义尺寸(宽 100-216 毫米,长 148-356 毫米)		
纸张	最多 150 张,或单张		
信封	最多 15 枚或单枚		
卡片	最多 30 个		
出纸匣容量	最多 50 张纸		
接口	并行口(IEEE 1284 标准),32KB 缓冲区		
打印机内存	0.5MB 内置 RAM		

HP DeskJet1120C

这是一款真正的 A3 宽幅彩色喷墨打印机。可实现从 4×6 英寸卡片纸至 11×17 英寸幅面打印,并可实现 13×19 英寸超 A3 幅面的打印功能,实现真正 A3 宽幅打印。配合惠普独有的智能软件,可轻松制作高至 1.2m 的大幅海报。PhotoRET I 技术,令普通纸打印出照片效果。可生成业界现有产品中最小的墨滴,在最小的墨滴中显现更多的色彩,实现几百至几千色阶

(Color Level)的高质量打印。智能色彩二代技术(Color Smart II),自动调节色彩设置。智能聚焦技术(SmartFocus),锐化低分辨率的图像,打印更清晰。支持 MMX 技术,彩色图像文件打印速度提高 200%。提供三条进纸路径,支持多种介质。可选择横幅打印、镜像打印、双面打印、海报分块打印,传单打印、手册打印和打印预览方式。利用 HP 智能缩放技术,缩小、放大随心所欲。黑白打印每分钟 6.5 页,彩色打印每分钟 4.5 页。

打印方法	普通纸的按需热喷墨技术	
黑白打印质量	可达 600dpi 及高质黑墨水	
彩色打印质量	Photo RET I 技术的照片品质	
	A4/LETTER	A3/11×17
黑白文本打印速度	6.5ppm	4ppm
黑白/彩色文本打印速度	6ppm	4ppm
混合文本/图片打印速度	4.5ppm	3ppm
全页彩色打印速度	2ppm	1.5ppm
纸张	SuperB, Tabloid, U. S. Legal, U. S. Letter, U. S. Executive, U. S. Special, A3(297×420 毫米), A4(210×297 毫米), JIS-B4 111.1×140 毫米, 120×235 毫米	
主进纸口	纸张:最多 150 张;信封:最多 15 枚,卡片:最多 60 张	
辅进纸口	纸张:最多 10 张;信封:最多 3 枚;卡片:最多 4 张	
手动进纸	单张	
智能软件技术	智能缩放、手册、招贴画、镜像、定序、双面、横幅、广告传单打印,打印预览	
出纸匣容量	最多 50 张纸	
接口	并行口(IEEE 1284 标准),64KB 缓冲区	
打印机内存	2MB 内置 ROM,2MB 内置 RAM	
任务周期	3000 页/月(黑白),500 页/月(彩色)	

HP DeskJet690C

这是 HP 功能最多的彩色打印机。可在白纸、卡片、条幅(最大限度为 5.5 米)、招贴、标签打印,甚至可转印图画打印。双面打印技术可轻而易举地打印报告、小册子、名片、请柬、订单和通讯刊物等。具有 HP Reallife/magian System,确保您能得到逼真

的图像。使用 HP Color Smart 每次打印自动调整最佳色彩。最佳特点是无需特殊打印纸。只需在 HP DeskJet690C 上增加一个可选择的 HP Photo Color Kit,就可以打印出具有照片质量的彩色图像。

打印技术	Drop-on-demand 热敏喷墨打印,四种色彩标准;HP Photo 墨头精件的六种彩色。
黑色打印速度	最佳模式:每分钟 1 页 正常模式:每分钟 3 页 经济快速打印:每分钟 5 页
彩色打印速度	黑色及彩色墨头:最佳模式:每分钟 0.3 页;正常模式:每分钟 0.8 页;经济快速打印:每分钟 1.7 页 彩色及 photo 墨头:最高每 4 分钟 1 页(5×7 英寸,相片)
黑色分辨率	最佳模式:600×600dpi,正常模式:600×300dpi,经济快速模式:300×300dpi

彩色分辨率	黑色及彩色墨头:300×300dpi on plain paper,在亮光纸、高级纸、photo 纸及透明胶片上可得分辨率:600×300dpi 黑白及彩色;彩色及 photo 墨头:600×300dpi with 6inks 所有不同纸张都可使用 PhotoRet(最佳及正常模式);DOS(图形):全页 75,150,300dpi
介质控制输纸器内置	纸张:最多 100 张;大字标语:最多 20 张;信封:最多 20 支,或单支; 卡片:最多 30 张;透明胶片:最多 50 张;标签:最多 25 张 Avery 纸标签。 只有 U.S. 信纸或 A4 尺寸纸。HP 喷墨打印机专用 Avery 纸标签。供纸盘容量:50 张。
建议介质重量	打印纸:60 到 135g/平方米(16 到 36lb);条幅打印纸:75g/平方米(20lb)无间断; 信封:75 到 90g/平方米(20 到 24lb);卡片:110 到 200g/m ² (索引卡片),最重达 110lb;最大厚度 8.5pt)
I/O 接口	并行埠(口),IEEE1284 与 1284-B 插座兼容。
打印机内存	512KB 内置 RAM,32KB 缓冲寄存装置。

HP DeskJet695CCI

全新的经济高速模式设计,专为小型办公贴身定做,性能价格比极高。黑色清晰,彩色鲜明,普通纸亦可达到最佳效果。

打印技术	按需热喷墨技术		
	经济快速方式	普通方式	最佳方式
黑白打印速度	每分钟 5 页	每分钟 3 页	每分钟 1 页
彩色打印速度	每分钟 1.7 页	每分钟 0.8 页	每分钟 0.3 页(使用黑色和彩墨盒)
照片质量打印速度	最多可达每分钟 0.25 页(图像尺寸为 5*7,使用彩色和照片墨盒)		
黑白分辨率	最高为 600×600dpi		
彩色分辨率	最高为 600×300dpi		
纸张	普通纸,喷墨相纸,亮面纸,A4 210*297 毫米,A5 148.5*210 毫米;B5-JIS 182*257 毫米		
最大进纸能力	纸张:100 张;横幅纸:20 张;各种信封:20 张;卡片:30 张;透明胶片:50 张; 标签:25 页或 Avery 纸标签(只使用美国信纸或 A4 尺寸的纸);		
出纸盒容量	最多为 50 页		
打印机内存	512Kb 内置 ROM,32KB 缓冲内存		
接口和可连接性	IEEE-1284 标准并口,与 1284-B 兼容		

佳能 BJC-255SP 彩喷

低价相片打印机。四重色控技术,带来相片级打印效果。超经济省墨模式,打印多达 2400 页 A4 纸。图像优化技术,修饰低分辨率图像出现的“锯齿”现象。快速黑白打印,每分钟高达 3.4 页。

BJC-255SP 规格表

打印方法:按需喷墨

打印速度:

BJ 墨盒 BC-02/ HS3.4ppm

BC-03 黑色打印 HQ3.1ppm

彩色 BJ 墨盒 BC-05 HQ0.52ppm

HQ0.52ppm

彩色 BJ 墨盒 BC-06Photo FINE0.11ppm

图像打印:

彩色:(BC-05,BC-06)360×360dpi

黑色:(BC-02,BC-03)720×360dpi

用纸尺寸:

A5,B5,A4,Lettr(8.5×11"),Legal(8.5×14"),European DL envelope(220×110mm),U.S.COM10(9.5"×4.125")

佳能 BJC-4300 彩喷

具有四重色控技术,超越一般打印机最多仅可作一点打印的局限,可在同一像素上,作无点、一点、两点、甚至连续三点的四重打印,大大丰富了色彩的层次,加强了对比。为每一个像素(Pixel)提供 1-3 滴墨水。利用低浓度墨水展现丰富层次感。

打印方式 喷墨

供纸方式 自动供纸,手动供纸

普通纸供纸器容量 100 页,75g/m²

信封供纸器容量 10(European DL 或 US COM 10)

胶片供纸器容量 50 页

灯箱供纸器容量 10 页

光面纸供纸器容量 1 页

纤维织物供纸器容量 1 页

用纸尺寸 B5,A5,A4,Letter,Legal,European DL, U.S.No.10

墨色 BJ 墨盒 BC-20 打印速度:高速 510cps(10cpi)

黑色打印打印速度:高质方式 360cps(10cpi)

彩色 BJ 墨盒 BC-210 打印速度:高速方式 255cps(10cpi)

黑白打印打印速度:高质方式 180cps(10cpi)

彩色 BJ 墨盒 BC-210 打印速度:在打印区域覆盖率 15%

时打印速度最大约 2.0ppm

BJC-4310SP 规格表

打印方式:喷墨

供纸方式:自动供纸,手动供纸

供纸器容量:信封 10(European DL 或 US COM 10)

普通纸 约 100 页,75g/m²

胶片 50 页

灯箱片 10 页

光面纸 1 页

纤维织物 1 页

条幅纸 1 页

用纸尺寸: B5(182×257mm), A5(148×210mm),

A4(210×297mm), Letter(8.5×11"), Legal(8.5×14"),

European DL(220×110mm), U. S. No. 10(9.5×4.1")

纸张重量:64-105g/m²

打印速度:黑色 BJ 黑盒 BC-20 打印

HQ 360cps(10cpi)

HS 510cps(10cpi)

彩色 BJ 墨盒 BC-21e 彩色打印约 2.0ppm

(打印区域 15%覆盖)

噪音水平:约 45dB(A)ISO 9296

佳能 BJC-4650

A3 幅面打印机,具备扫描功能,兼容 Macintosh 和 PC 平台,驱动软件带有最先进的图像优化技术,具有墨滴调整技术,实现超越想像的色彩质量。四重色控技术,为每一个像素提供 1-3 滴墨水,利用低浓度墨水展现丰富层次感。

BJC-4650 规格表

打印方式 喷墨

供纸方式 自动供纸、手动供纸

供纸器容量 信封 10(European DL 或 US No. 10)
普通纸约 100 页,75g/m² A3 纸:50 页
胶片 50 页
灯箱片 50 页 A3 纸:1 页
光面 Photo 纸 10 页
纤维织物 1 页

用纸尺寸 B5(182×257mm), A5(148×210mm), A4(210×297mm), A3(297×420mm), Letter(8.5×11"), Legal(8.5×14"), European DL(220×110mm), U. S. No. 10(9.5×4.1"), Ledger

BJ 墨盒 BC-20 黑色打印 HQ 360cps(10cpi)
HS 510cps(10cpi)

打印速度 彩色 BJ 墨盒 BC-21e 黑色打印 HQ180cps(10cpi)
HS 255cps(10cpi)
彩色 BJ 墨盒 BC-21e 彩色打印 最快约 2.0ppm
(打印区域 15%覆盖)

噪音水平 约 45dB(A)ISO 9296

佳能 BJC-4200SP

四色照片品质彩色喷墨打印机。超经济模式,大容量打印。可选 Photo 墨盒实现照片品质的打印,图像优化模式提高图像打印品质。

打印方式	喷 墨
供纸方式	自动供纸,手动供纸
普通纸供纸器容量	100 页,75g/m ²
信封供纸器容量	10(European DL 或 US COM 10)
胶片供纸器容量	50 页
灯箱供纸器容量	10 页
光面纸供纸器容量	1 页
纤维织物供纸器容量	1 页
用纸尺寸	B5, A5, A4, Letter, Legal, European DL, U. S. No. 10
打印速度	BJ 墨盒 BC-20 黑色打印 HQ 360cps(10cpi) HS 510cps(10cpi) 彩色 BJ 墨盒 BC-21 黑色打印 HQ 180cps(10cpi) HS 255cps(10cpi) 彩色 BJ 墨盒 BC-21 彩色打印 * 约 0.3-0.8ppm(打印区域全覆盖)
图像打印数据格式	纵向 8,24 和/或 48 点阵格式
噪音水平	45dB(A) ISO 9296

佳能 BJC-5500

A2 幅面的宽幅彩色喷墨打印机。高速输出,全真彩色,非常适合于办公打印。从招贴画和展示到信函和信封,均能胜任。超宽的进纸道,16 英寸的打印宽度,适用于任何通用的纸张,以至于 A2 的小报。可打印连续纸。可选自动供纸器自动打印达 200

页纸、灯箱片, OHP 胶片和复印纸及普通纸均可打印。还可打印包括覆膜纸和光面纸、信封、高光胶片、灯箱片、透明胶片以及纤维纸在内的许多常用介质。单色打印达到每分钟 7 页。在高质量方式下, 分辨率 720 * 360dpi(平滑方式)

BJC-5500 规格表

打印方式: 按需喷墨

供纸方式: 自动供纸、手动供纸、供纸器供纸

供纸器容量: 供纸器 Bin 1 10 毫米厚

普通纸(75g/m)约 100 张(A2/C; 尺寸: 10 张)

覆膜纸 10 毫米或更小(A4/信纸 尺寸)

胶片 50 张

灯箱片 50 张(A4/信纸 尺寸)

信封 10 张

供纸器 Bin 2 10 毫米厚

纸张重量 52-128g/m²(手动), 60-90g/m²(ASF), 52-90g/m²(进纸器)

BJ 墨盒 BC-20 黑色打印速度: HQ 554cps(10cpi), HS 694cps(10cpi), ECO 694cps(10cpi)

彩色 BJ 墨盒 BC-21 黑色打印速度: HQ 173cps(10cpi) HS 277cps(10cpi)

彩色 BJ 墨盒 BC-21 彩色打印速度: 约 0.3-0.8ppm(打印区域全覆盖)

接口: IEEE1284 兼容并行口

噪音水平: 约 50dB(A) ISO 9296

佳能 BJC-7000

使用 7 色墨水为每种颜色都提供九个不同的层次, 打印出极其精美的照片质量的图像。]

佳能 BJC-210SP 规格表

打印方式	按需喷墨
打印分辨率	360 × 360dpi(H × V) BC-03/BC-02/BC-05 720 × 360dpi(H × V) BC-03/BC-02(平滑模式)
供纸方式	自动供纸, 手动供纸
供纸器容量	普通纸 100 页(75g/m ² 或 201bs) 覆膜纸 约 80 页 信封 10(European DL 或 US COM 10) 胶片 50 页 灯箱片(BFF) 50 页光面纸 1 页 高光胶片 1 页 纤维织物 1 页
用纸尺寸	A5(148 × 210mm), A4(210 × 297mm), Letter(8.5 × 11"), Legal(8.5 × 14"), European DL(200 × 110mm), U. S. No. 10(9.5 × 4.1")
纸张重量	64-90g/m ² (17-241bs) 自动供纸, 64-105g/m ² (17-281bs) 手动供纸
黑色 BJ 墨盒 BC-03/BC-02	高速 3.4ppm(248cps) 高质方式: 3.1ppm(205cps) 超经济方式: 3.1ppm(205cps)
彩色 BJ 墨盒 BC-05	超经济方式: 0.46ppm 正常方式: 0.46ppm 精细方式: 0.23ppm(约 15% 覆盖率)
噪音水平	47dB(A) ISO9296

佳能 BJC-80

打印方式	喷 墨
供纸方式	自动供纸, 手动供纸
普通纸供纸器容量	30 张, A4/信纸, 1 张 Legal 尺寸
信封供纸器容量	5 张(U. S. Commercial 10 或 European DL)
覆膜纸供纸器容量	10 张
胶片供纸器容量	10 张
灯箱片供纸器容量	1 张
光面纸供纸器容量	1 张
高光胶片供纸器容量	10 张
纤维织物供纸器容量	1 张
用纸尺寸	Legal, A4, Commercial No. 10 信封, European DL 信封
纸张重量	64-75g/m ²

打印方式	喷 墨
供纸方式	自动供纸, 手动供纸
供纸器容量	信封 15(European DL 或 US No. 10) 普通纸约 135 页, 64g/m ² 胶片 30 页 灯箱片 10 页 光面纸 1 页 纤维织物 1 页
用纸尺寸	B5(182 × 257mm), A5(148 × 210mm), A4(210 × 297mm), A4+(223.5 × 356.6mm), Letter(8.5 × 11"), Letter+(9 × 13.3"), Legal(8.5 × 14"), European DL(220 × 110), U. S. No. 10(9.5 × 4.1")
纸张重量	自动供纸: 64-105/m ² 手动供纸: 64-550g/m ²
打印速度	黑色打印 约 HQ 3.5ppm HS 4.5ppm 彩色 BJ 墨盒 BC-21 黑色打印 约 HQ 1.9ppm HS 3.2ppm Fine 0.1ppm (打印区域 15% 覆盖率) 打印速度还取决于文件的大小和主机的处理速度
噪音水平	约 49dB(A) ISO 9296

打印速度	BJ 墨盒 BC-10 黑色打印 HQ 346cps (10cpi) HS 434cps(10cpi) 彩色 BJ 墨盒 BC-11e 黑色打印 HQ 173cps(10cpi) HS 217cps(10cpi) 彩色 BJ 墨盒 BC-11e 彩色打印 最快约 1.9ppm(打印区域 15%覆盖率)
噪音水平	约 43dB(A)精细模式 约 45dB(A) ISO 9296 或更低(高质方式)

EPSON Stylus Color 400

家用高速彩色打印机。具有 EPSON 独有的 Micro Piezo 技术。720dpi 的分辨率,可作为请柬、计划书、数码相册的输出设备。配置速干墨水使普通纸打印亦可获得逼真的色彩。它能针对不同类型的数据和打印纸自动调节色彩和打印质量

技术规格

打印方式 喷墨

喷头配置 64 个喷嘴(黑)

21×3 喷嘴(青色、洋红色、黄色)

打印方向 双向逻辑查找

黑色打印速度 4PPM(A4)

彩色打印速度 3PPM(A4)

分辨率 最大 720dpi×720dpi

打印纸处理 EPSON ESC/P 光栅命令

进纸方式 送纸器摩擦进纸

进纸容量 普通纸 100 页

EPSON 喷墨透明胶片 30 片

信封 10 个

EPSON 照片质量喷墨卡片 30 张

EPSON 360dpi 喷墨打印纸 65 张

EPSON 照片质量喷墨打印纸 65 页

EPSON 照片质量光泽胶片 10 页

EPSON 照片质量光泽纸 20 页

尺寸 A4, 信纸, B5, Legal, 信封(10 号, DL, C6)

检索卡片(A6, 5"×8", 10"×8")

黑色墨盒(S020093)

墨水容量 540 页(A4, 文本)

彩色墨水盒(S020089)

墨水容量 300 页(A4, 5%覆盖率)

EPSON Stylus Color 800

高速彩色打印机,适用于办公商务打印。高达每分钟 7 页的彩色打印速度和每分钟 8 页的黑色打印速度。EPSON Stylus Color800 在普通纸上亦可实现出色的 720dpi 打印输出,可显著降低打印成本。为了获得细致、清晰和高分辨率的图表,Color800 提供了高达 1440dpi 照片级的打印输出,且不需任何额外选件或附件。适于办公室全方位彩色打印全网络兼容性。EPSON 独有的全新半色调系统优化了半色调,使图像质量更高。并可安装 EPSON Stylus RIP 软件选件将 Color800 转变为低成本的 PostScript 彩色打印机。

技术规格

打印方式 喷墨

喷头配置 128 个喷嘴(黑色)

64×3 喷嘴(青色、洋红色、黄色)

打印方向 双向逻辑查找

分辨率 最大 1440dpi×720dpi

黑色打印速度 最高 8PPM(A4)

彩色打印速度 最高 7PPM(A4)

进纸方式 进纸器摩擦进纸

进纸容量 普通纸 100 页

EPSON 喷墨透明胶片 30 页

信封 10 个

EPSON 照片质量喷墨卡片 30 张

EPSON 360dpi 喷墨打印纸 65 张

EPSON 照片质量喷墨打印纸 65 页

EPSON 照片质量光泽胶片 10 页

EPSON 照片质量光泽纸 20 页

尺寸 A4, 信纸, B5, Legal, 信封(10 号, DL, C6)

A6 检索卡片

总打印量 75,000 页(A4, Letter)

EPSON Stylus color 1520K

这是一款全能的彩色喷墨打印机。它打印速度快,适合各种办公需要。为了提高打印速度,Color 1520K 特别配置了 64 个用于彩色打印的精密微点喷嘴和 128 个用于黑色打印的喷嘴。其彩色打印速度比 EPSON MJ-1500K 大约提高 2 倍,黑色打印速度提高 1 倍左右。其大幅面纸张处理能力适合大型设计。可打印从标签一直到 A2/B、A2 幅面纸。还可以打印连续纸。还可以订购横幅纸打印选件,为商店或商务活动制作横幅。其最大打印宽度为 345mm。可打印 1440dpi 分辨率的彩色图像和文本。具有半色调法渐变分配墨水。彩色修正功能自动区分图表和照片类型。可以检查打印机的各种状态,如剩余墨水量等。可作为网络打印机使用。

技术规格

打印方式 喷墨

喷嘴配置 黑色 128 个喷嘴

彩色 64×3 喷嘴

打印方向 双向逻辑查找

分辨率 最大 1440dpi×720dpi

打印速度 LQ Draft

汉字 6.7cpi 267cps 533cps

西文 10cpi 400cps 800cps

西文 12cpi 480cps 960cps

进纸方式 摩擦式进纸,推动式进纸,手动进纸

进纸容量 普通纸 100 页

EPSON 喷墨透明胶片 30 页

信封 10 个

EPSON 照片质量喷墨卡片 30 卡片

EPSON 360dpi 喷墨打印纸 70 页

EPSON 照片质量喷墨打印纸 70 页
 EPSON 照片质量喷墨光泽胶片 10 页
 EPSON 照片效果喷墨光泽纸 20 页
 对于 A3/B 和 A2 等宽幅纸,纸张容量为 30 页
 打印纸尺寸 A2, A3/B/, A3, A4, B4, B5

信封(No. 10, DL, C5), 索引卡(A6)

透明胶片(A4), 标签(A4)

本打印机能打印连续纸, 连续标签, 横幅纸和布纹纸。手动插入只能用于单页标签, 横幅纸和布纹纸

输入缓冲区 64KB

接口(标准) Centronics^R 类型 8 位并口(IEEE-1284Nibble 模式)

Macintosh^R 串口(约 1.8MB)

总打印量 75,000 页(A3, 仅适用于文本)

EPSON Stylus Photo

这是一款专业级的照片再现式打印机。配备 MicroPiezo 打印技术和 Perfect Picture 成像系统, 可打印出专业质量的彩色图像。不仅提供超清晰的 720dpi 分辨率, 还能精确控制点的大小和形状。更出众的是, EPSON 的 AcuPhoto Halftoning 技术和 6 色速干墨水实现了图像质量的明显提高。其打印驱动程序里的新型 EPSON 图像增强功能能为您调节曝光度和色彩平衡。并随机赠送 CorelDraw 6.0 中文版大型专业绘图排版软件包。

规格

打印方式 喷墨
 喷头配置 32 喷嘴×6(黑色, 青色, 洋红色, 黄色, 淡青色, 淡洋红色)

打印方向 双向逻辑查找

彩色打印速度 4PPM(A4)

分辨率 最大 720dpi×720dpi

尺寸 A4, A5, 信纸, B5, Legal, 信封(No. 10, DL, C6)
 索引卡片(A6.5×8", 10×8"), 照片纸(4×6")

厚度 0.08mm-0.11mm(打印纸)

0.16mm-0.43mm(信封)

小于 0.23mm(卡片)

输入缓冲区 64KB

接口 Centronics^R type 8 位并口(IEEE-1284 模式)

Macintosh^R 串口

颜色 青色、洋红色、黄色、淡青色、淡洋红色

墨水容量 190 页(A4, 5%覆盖率)

EPSON Stylus Pro XL+

这是一款宽行彩色喷墨打印机。可实现大于 A3 纸幅的 A3 加边纸打印。配有 Windows 使用的并行接口和 Macintosh 使用的串行接口, 通过自动切换功能在一台 Stylus Pro XL+ 上可同时使用 Windows/DOS 计算机和 Macintosh 计算机, 且因装有扩展接口插槽, 可连接 LocalTalk 及 Ethernet 选件接口卡(Type-B 型)。可实现超级 720dpi 高精度全彩色快速打印。打印整体时间比旧机型缩短 30%。同时, 装有可形成极限微细质、均匀墨

水粒子的“精细多层压电打印头”并与经过改良的墨水结合, 可再现照片的真实效果, 不仅在专用纸上, 即使在普通纸(复印纸)上也可大大提高打印质量。配有状态显示器, 可在计算机画面上显示墨水的剩余量等。

规格

打印方式 多层压电打印头(Multi-layer Actualor Head)

黑色: 64 孔 彩色: 16 孔×3 颜色

打印方向 双向逻辑查找

分辨率 最高 720dpi

打印速度 信函质量:

英文(10cpi): 200 字/秒

(12cpi): 240 字/秒

纸张规格

宽度 单页纸: 101.6~329mm

厚度 0.08~0.52mm

种类 复印纸(64~90 克/m²), 信封

EPSON 专用纸(720/360dpi 专用纸, 高品质光泽纸, 透明胶片, 索引卡片)

送纸器容量 100 张(复印纸 64 克/m²), 70 张(720/360dpi 专用纸)

打印总量 75,000 纸张(A4 纸)

缓冲区 128KB

接口 IEEE-1284 双向并行接口

Macintosh 串行接口(RS-422)

TypeB 型接口(选件)

墨水盒 黑色

S020034

彩色

S020066

EPSON Stylus PHOTO700

家用彩色喷墨打印机。通过调节微电压来控制墨滴的大小, 产生极其微小的墨点, 无任何星状散点及雾状扩散, 同时能精确地控制墨滴的位置, 从而实现了 1440dpi 的高分辨率输出, 优于传统加热式喷墨技术。具有精细图像单色调整技术, 可在打印机上输出起平滑的色阶和灰度以及自然柔美的细腻质地。其驱动程序上装有 EPSON Photo Enhance 2 功能, 能自动调节色彩及曝光效果, 另外, 可显示墨水剩余量及纸张种类等。6 色墨盒, 其每页打印的墨水成本比 Stylus Photo 省 15%, 与四色打印机相同。

打印方式 喷墨

喷头配置 32 喷嘴×6(黑色, 青色, 洋红, 黄色, 淡青色, 淡洋红)

打印方向 双向逻辑查找

打印速度

A4 幅面黑色文本 最高达 3.5PPM

A4 幅面彩色文本 最高达 3.5PPM

A4 幅面图片文本混合 2PPM(360dpi)

4×6" 图片 每张图片 80 秒(720dpi)

A4 幅面图片 每张图片 2 分 40 秒(720dpi)

分辨率	最高 1440dpi×720dpi
打印纸处理	
尺寸	A4, A5, 信封(No. 10, DL, C6) 索引卡片(A6, 5×8", 10×8"), 照片纸(4×6")
厚度	0.08mm—0.11mm(普通纸) 0.16mm—0.43mm(信封) 小于 0.23mm(卡片)
输入缓冲区	64KB
接口(标准)	Centronics [®] 型 8 位并行接口(IEEE—1284 模式) Macintosh 串行接口
彩色墨水容量	220 页(A4 幅面, 5%覆盖率)

EPSON MJ—500

采用改良的超精微彩色墨水, 速干性能好, 具有“多层压电打印技术”, 分辨率达到 720dpi。标准装载 Windows/DOS 并行接口和 Macintosh 的串行接口, 同时备有接口自动切换功能, 一台打印机可同时连接 Windows/DOS 和 Macintosh 计算机。其驱动程序可根据打印内容自动设置彩色, 适合于初学者。可通过计算机与打印机的双向通信在屏幕上确定打印状态和墨水残量等信息。普通纸、再生纸及专用纸均可打印。标准配置 100 张纸的自动送纸器, 同时采用了只有 3 个键的控制面板。价格低。

打印方式	多层压电打印头 黑色: 64 孔, 彩色: 20 孔×3 颜色
打印方向	双向逻辑查找
分辨率	最高 720dpi
打印速度	
信函质量	英文(10cpi): 200 字/秒 (12cpi): 240 字/秒
纸张	
宽度	单页纸: 139.7—216mm
厚度	0.08mm—0.52mm
种类	复印纸(64—90g/m ²), 信封 EPSON 专用纸(720/360dpi 专用纸, 高品质光泽纸, 透明胶片, 索引卡片)
送纸方式	摩擦送纸
送纸器容量	100 张(复印纸 64g/m ²), 70 张(720/360dpi 专用纸)
可靠性	打印总量: 75,000 纸张(A4 张)
缓冲区	56KB
接口	IEEE—1284 双向并行接口 Macintosh 串行接口(RS—422)

EPSON MJ—1500K

这是一款中文宽行彩色喷墨打印机。可完成从信封到 A2 幅面纸的打印。由于标准装有拖纸器, 也可打印联单票据和不干胶标签等连续纸。最大可打印 420mm 宽、5m 长的大标题纸, 自如地制作横幅、招牌和简易海报。装有耐久性打印头和大容量墨盒, 一个墨盒可打印 A4 纸 1900 页。采用多层压电技术, 同时, 在普通纸上可实现 720dpi 的黑白打印。在中文高速模式下, 每秒钟可以打印 266 个汉字。只要装上彩色升级件, 便可实现高画

质 720dpi 全彩色印刷。可使 Windows/DOS 及 Macintosh 计算机共享一台打印。

打印方式	多层压电打印头(Multi-layer Actuator Head) 黑色: 64 孔, 彩色: 20 孔×3 颜色
打印方向	双向逻辑查找
分辨率	最高 720dpi
打印速度	高速 信函质量 中文(6.7cpi): 266 字/秒 133 字/秒 英文(10cpi): 400 字/秒 200 字/秒 英文(12cpi): 480 字/秒 240 字/秒
纸张规格	
宽度	单页纸: 182~420mm 连续纸: 102~407mm
厚度	0.065~0.52mm
种类	复印纸(52~90g/m ²), 单页/连续不干胶标签, 连续纸, 信封, 大标题纸(最长 5m), EPSON 专用纸(720/360dpi 专用纸, 高品质光泽纸, 透明胶片, 索引卡片)
送纸方式	单页纸: 摩擦送纸 连续纸: 拖纸器方式
送纸通道	单页送纸器: 前部 手动送纸槽/拖纸器: 后部
送纸器容量	100 张(复印纸 64g/m ²), 70 张(720/360dpi 专用纸), 30 张(A3/B 加边, A2 纸)

可靠性

打印总量 75,000 纸张(A4 纸)

打印头寿命 10 亿点/孔

缓冲区 256KB

接口 IEEE—P1284 双向并行接口

利盟 LexMARK 1000

这是一款专为中国用户设计, 适合中国普通纸打印的家用彩色喷墨打印机。普通纸彩色分辨率为 600×600dpi。具有普通话语言和墨盒容量提示, 易学易用。体积小。防水黑色墨水, 具有横幅、海报打印功能, 智能 ColorSort 自动识别色彩。价格极低, 零售最低价为 880 元, 非常适合家庭用户。

LEXMARK 1000 技术说明

打印技术

- 热喷墨方式
- 彩色墨盒打印
- 可选黑色墨盒

打印质量

- 普通纸打印彩色和黑色均高达 600×600dpi 分辨率

打印速度

- 黑色草稿质量: 每分钟 3.5 页
- 彩色草稿质量: 每分钟 1.5 页

纸张处理

- 30 页进纸器
 - 横幅、简报打印功能
 - 手动信封、标签、卡片纸、T 恤转印介质和透明胶片
- 声响 • 操作中 46 分贝

利盟 lexMARK 5000

这是一款超高分辨率的彩色喷墨打印机。普通纸打印黑白和彩色图文,分辨率均高达 1200dpi,其文字的清晰度可媲美激光打印机。Accu-Feed 专利送纸系统自动调节不同纸张所需的送纸压力,减少塞纸。轻松放纸,毋需杠杆辅助,即放即用。中文支持。如果增加相片级墨盒可获得 6 色相片级打印效果。每次选择打印功能时,都有普通话声音提示,可随时掌握打印时间和喷墨用量。可同时打印两行,速度快。价格为每台 1800 元,性价比高。

打印技术

- 精密热喷墨方式
- 标准配置高分辨率彩色墨盒(P/N 12A 1980)及独有的专利配方超清晰黑色防水墨 Photo 墨盒(P/N 12A1990),将打印效果提高到六色相片级

打印质量

- 普通纸上黑白及彩色打印,分辨率可高达 1200×600dpi

打印速度

- 黑色草稿质量:每分钟 5 页
- 彩色草稿质量:每分钟 2 页

纸张处理

- 最新的送纸装置
- 纸盒容量:100 页 A4 纸、Letter 或 25 页透明胶片/标签纸

环保设计

- 墨水节省模式,符合能源之星的节能标准
- 声响:27 分贝
- 可回收的包装物品

利盟 LEXMARK5700

这是一款适合于家庭办公及专业平面设计领域的彩色喷墨

打印机。具有的准分子切割打印头有多达 400 个精密喷嘴,使其分辨率高达 1200×1200dpi,比同级别的喷墨打印机分辨率高出 38%。高浓度彩色喷墨可使图像栩栩如生。如增加六色相片级墨盒,处理阴影效果更佳。专利配方超清晰度黑色防水墨,可以提供更清晰的字体,与激光打印效果媲美。ColorFine 打印驱动程序具有色彩平衡功能。无论是普通纸还是卡片纸,Accu-Feed 专利送纸系统都能自动调节所需压力以将纸张分隔,可避免塞纸所带来的麻烦。可通过页面初始位置的调整,避免纸张偏斜。噪音很小。可显示墨盒容量和打印工作进程。价格 2600 元。

· 精密热喷墨方式

- 标准配置高分辨率彩色墨盒(P/N 12A1970)可随时打印。

- 可选配 Photo 墨盒(P/N 12A1990),将打印效果提高到六色相片级

打印质量

- 普通纸上黑白和彩色打印,分辨率可达 1200×1200dpi

打印速度

- 黑色草稿质量:每分钟 8 页
- 彩色草稿质量:每分钟 4 页

纸张处理

- 100 页的纸盒容量
- 自动输入信封
- 纸盒也可放置 25 页的标签纸或透明胶片

环保设计

- 墨水节省模式,符合能源之星的节能标准
- 声响:47 分贝
- 可回收的包装物品

针式打印机

Star AR3200 II

这是一款多功能超高速汉字打印机,是 AR3200 的换代产品。具有通用蜡纸清晰打印功能、全功能全双向打印、断针自动补偿打印功能、打印针自循环打印功能、表格线全自动打印、条形码高精度打印功能。打印速度为每秒 225 个汉字。打印头寿命为 3 亿次/针。多款防改写数字,特别适合银行、税务、财务等部门使用。

规格

打印方式	点阵击打式 双向逻辑选距(可编程或开关设定文字/图形单、双向打印)			
打印头	针数:24 针 寿命::3 亿次/针 针距:1/180"			
字体	英文:罗马、OCR-A、OCR-B;汉字:宋体			
打印速度/ 最大行字数	超高速 (字/秒)	高速 (字/秒)	高密 (字/秒)	字/行 (最多)
	24×24 汉字 225	142	75	102
接口	IEEE-1284 双向并行接口(标准配置)			
最大缓冲	128KB			
送纸方法	推/拉齿轮式、滚轴摩擦式 速度:5 英寸/秒(127mm/秒)			

纸宽、厚度	连续纸:101.6-420.0 单页:182.0-420.0mm 复印能力:正本+4份(总厚度≤0.35mm)
-------	--

Star AR 6600

这是一款特高速双头打印的多功能 48 针高档汉字打印机。
多通道自动送纸、超高速进纸退纸、长寿命耐用色带、双接口同

时联接、打印针调整打印、条形码精密打印、多款防改写数字。打印速度高达每秒 338 个汉字。

规格

打印方式	点阵击打式 双向逻辑选距(可编程或开关设定文字/图形单、双向打印)			
打印头	针数:24 针×2 寿命::3 亿次/针 针距:1/180"			
字体	英文:罗马、OCR-A、OCR-B;汉字:宋体			
打印速度/ 最大行字数	超高速 (字/秒)	高速 (字/秒)	高密 (字/秒)	字/行 (最多)
	24×24 汉字 338	300	155	102
接口	双通迅接口:IEEE-1284 双向并行接口、RS-232C 串行接口(标准配置)			
缓冲	256KB			
送纸方法	前后置推/拉齿轮式 速度:10 英寸/秒(254mm/秒) 滚轴摩擦式(前面、顶部装纸)			
纸宽、厚度	连续纸:101.6-420.0 单页:181.6-420.0mm 复印能力:正本+4份(总厚度≤0.35mm)			

AR2400

AR2400 是高档 80 列窄行汉字打印机,适用于各行业非宽行文件的打印处理,特别适用于商业事务为主的连续纸打印业务。具有表格线自动连接功能,能使表格线在任何行距下自动连接起来,所以打印出的报表特别漂亮。

规格

打印方式	24 针击打式点阵打印
打印速度	中文(6.7cpi)高速:80 字/秒 高密:40 字/秒 草稿(10cpi)草稿:150 字/秒 高密:53 字/秒
纸宽	单页:5.5~8.5" 连续纸:4.0~10.0"
拷贝能力	正本+3 份(总厚度<0.35mm)
打印头寿命	2 亿次/针
色带类型	通用色带盒(450 万字以上)
选件	自动送纸器(SF-100V) 串行接口转换器 SPC-8K

AR970T/AR5400T

AR970T/AR5400T 是集点阵打印机和液晶显示于一身的体化产品,具有多种进纸方式和结构紧凑美观、功能全面的优点,适合税务、邮政、铁道等用户。

打印方式	9/24 针击打式点阵打印
------	---------------

打印速度 中文(6.7cpi)高速:80 字/秒 高密:40 字/秒
英文(10cpi)高速:150 字/秒 高密:53 字/秒

纸宽	单页:5.5~12.0" 连续纸:4.5~12.0" 存折:4.9(宽)×5.95"(长)
拷贝能力	正本+6 份(总厚度<0.5mm)
打印头寿命	2 亿次/针
色带类型	通用色带盒(450 万字以上)

CR3240II

CR3240II 是一部高档彩色汉字打印机,是 CR3240 的升级产品。CR3240II 具有图表全双向打印、表格线自动连接、自动校准及多字库多字体等优秀功能,并新增了两套(OCR)字体及一套银行专用数字,供有需要的用户选用。CR3240II 是高级用户和成熟用户的最佳选择。

打印方式	24 针击打式点阵打印
------	-------------

打印速度 中文(6.7cpi)高速:142 字/秒 高密:71 字/秒
英文(10cpi)草稿:425 字/秒 高密:94 字/秒

纸宽	单页:7.2"~16.5" 连续纸:4.0"~16.0"
拷贝能力	正本+5份(总厚度<0.35mm)
打印头寿命	2亿次/针
色带类型	通用色带盒(450万字以上) 彩色色带盒(100万字以上)

AR1000

AR1000 是一部高速 24 针汉字专业存折打印机,具有存折本打印厚度自动调节,纸边界自动检测、纸歪斜自动退出功能。标准配置为串行接口、亦可配置成一串一并或双串行接口。AR1000 结构小巧、色带寿命长、性能价格比特高,并且全兼容 IBM PPDS、OKI5330、PR50,适合银行、邮政用户选用。

打印方式	24 击针打式点阵打印
打印速度	中文(6.7cpi)高速:125字/秒 英文(10cpi)高密:63字/秒 草稿:250字/秒 高密:83字/秒

纸宽	单页:3.0~8.3" 存折:4.0~6.0"(总厚度<2.0mm)
拷贝能力	正本+4份(总厚度<0.35mm)
打印头寿命	2亿次/针
色带类型	长条型色带盒 P24(200万字以上)

AR5400/AR5400+

AR5400/R5400+是专为中国市场的 106 列高速平推式汉字打印机,可打印最宽 12 英寸(A4 纸横放)和最窄 7.5CM 的各种多联票据。多达 7 联的超强拷贝能力,加上长寿命色带和优良的兼容性,使 AR5400+成为税务、邮政、银行、铁道、运输等票据用户的最佳选择。

打印方式	24 击针打式点阵打印
打印速度	中文(6.7cpi)高速:112字/秒 高密:56字/秒 英文(10cpi)草稿:225字/秒 高密:75字/秒

纸宽	单页:3.5~12.5" 连续纸:3.0~12.0"
拷贝能力	AR5400:正本+5份(总厚度<0.45mm) AR5400+:正本+6份(总厚度<0.45mm)
打印头寿命	2亿次/针
色带类型	通用色带盒(450万字以上)

AR6400

AR6400 是一部高档超高速平推式宽行票据打印机,随机配置为一并一串两个打印接口。AR6400 具有前/后链式/摩擦三种进纸方式,纸歪斜自动检测及退出功能。5.0 英寸/秒超高速进纸退纸和超高速 150 字/秒打印速度,使 AR6400 特别适合银行、税务、海关、运输、邮政等用户。

打印方式	24 针击打式点阵打印
打印速度	中文(6.7cpi)高速:150字/秒 高密:75字/秒 英文(10cpi)草稿:450字/秒 高密:100字/秒

纸宽	单页:2.0~16.5" 连续纸:2.75~17"
拷贝能力	正本+4份(总厚度<0.35mm)
打印头寿命	2亿次/针
色带类型	通用色带盒(450万字以上)

AR4400

AR4400 采用了最先进的菱形排列特高速打印头,使 AR4400 的汉字打印速度高达 169 字/秒,特别适合银行、税务、统计等高要求用户。除特高打印速度外,AR4400 的平均无故障时间高达 8000 小时。AR4400 是大企业高级用户的最佳选择。

打印方式	24 针击打式点阵打印
打印速度	中文(6.7cpi)高速:169字/秒 高密:84字/秒 英文(10cpi)草稿:338字/秒 高密:113字/秒

纸宽	单页:7.2~16.5" 连续纸:3.0~16.0"
拷贝能力	正本+3份(总厚度<0.3mm)
打印头寿命	2亿次/针
色带类型	通用色带盒(400万字以上)

四通 OKI5330S 票据打印机

OKI5330SC 是四通集团公司与日本 OKI 公司合作开发的最新票据打印机,它在 OKI 5330SC 的基础上大幅度提高了打印厚度(打印厚度达 0.84mm),控制命令与 OKI 5330SC 完全相同,可广泛适用于银行、邮政、保险、铁路、工商、公安、税务及证券等部门。

打印方式	24 针击打式
------	---------

打印方向	双向自动最短距离定位	
打印头	打印头针数	24 针
	打印头针径	0.2mm
	打印头寿命	3 亿次/针
打印速度	英数字符常速	68 个/秒
	英数字符高速	135 个/秒
	汉字常速	45 个/秒
	汉字高速	90 个/秒
色带规格	8mm-1.8m	
命令仿真	OKI5330SC	
打印宽度	每行最大点数	1908 个
	点间距	1/180 英寸
	英数字符	106 个/行
	汉字	79 个/行
馈纸方式	平推式摩擦走纸 拖拉走纸	单页纸、压感纸、卡片等 连续纸
纸张规格	单页最小纸长	70mm
	单页最小纸宽	90mm
复印能力	1+5 层	
单页最大纸厚	0.84mm	
接口	标准 CENTRON ICS 并行接口	
噪音	52dBA	

四通 OKI5630SP 存折打印机

OKI 5630SP 存折打印机是四通集团公司与日本 OKI(冲电气)公司合作开发的一种新型打印机。其独特的存折模式,是专为金融系统打印存折设计的。该打印机具有与 OKI 5330SC 完全兼容的控制指令。除具有 OKI 5330SC 打印机的全部功能外,还可自动识别纸厚,最大打印厚度 2mm。

打印方式	24 针击打式	
打印方向	双向自动最短距离定位	
打印头	打印头针数	24 针
	打印头针径	0.2mm
	打印头寿命	3 亿次/针
打印速度	ANK 字符常速	67 个/秒
	ANK 字符高速	135 个/秒
	汉字常速	45 个/秒
	汉字高速	90 个/秒
打印宽度	每行最大点数	1908 个
	点间距	1/180 英寸
	ANK 字符	110 个一行
	汉字	79 个一行
馈纸方式	摩擦走纸 拖拉走纸	单页纸、存折、卡片等 连续纸
纸张规格	单页最小纸长	70 毫米
	单页最小纸宽	90 毫米
复印能力	1+5 层	

单页最大纸厚	2 毫米自动测厚
接口	标准 CENTRON ICS 并行接口
噪音	<52dBA

四通 OKI8370C 高速中英文打印机

内置 24×24 点阵中文硬字库和国标宋体+四通特殊字符,符合银行要求。完全仿真 EPSON 和 OKI 控制命令、菜单设置等。长时间、高负荷、高速打印。5 种报警和四种自检,即纸空报警、开盖报警、装纸异常报警、夹纸报警、打印头过热报警。适合银行、税务、工商等各种行业。

打印方式	24 针击打式	
打印方向	双向自动最短距离定位	
打印头	打印头针数	24 针
	打印头针径	0.2mm
	打印头寿命	3 亿次/针
打印速度	英数字符常速	162 个/秒
	英数字符高速	324 个/秒
	汉字常速	90 个/秒
	汉字高速	180 个/秒
打印宽度	每行最大点数点间距英数字符,汉字 2448 个 1/180 英寸 136 个/行 102 个/行	
馈纸方式	摩擦走纸拖拉走纸 单页纸、压感纸等连续纸	
纸张规格	单页最小纸长	76mm
	单页最小纸宽	76mm
复印能力	1+5 层	
单页最大纸厚	0.325mm	
接口	标准 CENTRONICS 并行接口	
噪音	<54dBA	

四通 OKI8570C 超高速中英文打印机

打印方式	24 针击打式	
打印方向	双向自动最短距离定位	
打印头	打印头针数	24 针菱形排列
	打印头针径	0.2mm
	打印头寿命	3 亿次/针
打印速度	汉字常速	160 个/秒
	汉字高速	320 个/秒
	汉字超高速	400 个/秒
打印宽度	英数字符 汉字	136 个/行 102 个/行
馈纸方式	摩擦走纸 拖拉走纸	单页纸、压感纸等 连续纸
纸张规格	单页最小纸长	100mm
	单页最小纸宽	90mm
复印能力	1+5 层	
单页最大纸厚	0.325mm	

接口	标准 CENTRONI CS 并行接口
噪音	<57dBA

四通 OKI 8358SC 宽行票据打印机

打印方式	点阵击打式	
打印	打印针数	24
	打印针径	0.2mm
打印宽度	幅面 101.6—406.4mm	
打印速度	汉字高质	67
	汉字高速	120
用纸厚度	自动测厚状态	≤0.36mm
	手动状态	≤1.5mm
复写能力	1+5 层	
馈纸方式	前部单页纸平推送纸、前部连续纸、后部连续纸(可选)	
输入缓冲区	32K 字节	

富士通 M3083 高速汉字宽行打印机

M3083 打印机采用了释放式打印磁头及线性马达的穿梭机构等新技术,使汉字打印速度高达 600 行/分。备有独特的开放式硬字库设计,使用户可轻易地选配其他字形,如繁体、日文及自造字库,以配合各种业务需要。随机配有中国国家标准局提供的 24×24 点阵字形及个人造字软件,用户可通过 PC 微机或主机修改字形或自行设计个人字库。除一般打印功能外,更提供高倍数文字放大,图像打印,条形码打印和多种文字打印修饰,如强调、斜体、反白、网线、压缩、附线和旋转等功能。

凭着简体向量字形之开发与富士通独有的 AP(Advanced Printing)打印技术,M3083 能提供无限倍级字体平滑放大,使打印大字时更清晰秀丽。除 MTBF 可高达 4000 小时外,打印头寿命更超过五亿次,故能承担大量的打印工作。提供 RS232C, CENTRONICS 或 TWINAX 接口及多种仿真功能,可与多种计算机联接,如 IBM、DEC、UNISYS、NCR 和 CDC 等。

型号	M3083	
打印方式	点阵击打式打印	
打印速度	600 行/分	
点阵密度(纵/横)	180 点/寸	
针点直径	0.2mm	
打印字数(标准)	汉字	68—102 文字/行
	英数字	136—227 文字/行
	(压缩) 汉字	136—204 文字/行
	英数字	272—408 文字/行
走纸速度 单行	23ms	
	连续	635mm/s
复印张数(包括正本)	6 张	

接口	RS232C 或 CENTRONICS;并可附加 TWINAX
噪音	55 分贝以下
平均故障间隔时间(MTBF)	4000 小时
打印头寿命	5 亿次/针

富士通 M3086 高速汉字宽行打印机

M3086 打印机采用了移动线圈的打印头及线性马达的穿梭机械等新技术,使汉字打印速度高达 460 行/分。能自动检测纸张厚度,调整打印间隙;绝不影响打印速度,免却用户手动之烦恼,方便快捷。备有独特的开放式硬字库设计,使用户轻易地选配其他字形,如繁体、日文及自造字库,以配合各种业务需要。随机配有中国国家标准局提供的 24×24 点阵字形及个人造字软件,用户可通过 PC 微机或主机修改字形或创造个人字库。备有液晶显示面板使操作讯息一目了然;而独有的简易设置方式,令用户操作时更方便。除一般打印功能外,更能提供高倍数文字放大,图像打印,条形码打印和多种文字打印修饰,如强调、斜体、反白、网线、压缩、附线和旋转等功能。打印时的噪音低于 55dBA,而机器震动极之轻微,适用于一般办公室环境。除 MTBF 可高达 4000 小时外,打印头寿命更超过五亿次/针,能承担大量的打印工作。提供 RS232C、CENTRONICS 或 TWINAX 接口及多种仿真功能,可与多种计算机联接,如 IBM、DEC、UNISYS、NCR 和 CDC 等。

型号	M3083	
打印方式	点阵击打式打印	
打印速度	标准	400 行/分
	高速	600 行/分
点阵密度(纵/横)	180 点/寸	
针点直径	0.2mm	
字符点阵(长×宽)	汉字	24×24
	英数字	24×12
	打印字数(标准)	68—102 字符/行
汉字	136—227 字符/行	
	英数字	136—204 字符/行
	(压缩) 汉字	272—363 字符/行
英数字	272—363 字符/行	
行距	3—120 行/寸	
走纸速度 单行	23ms	
	连续	635mm/s
接口	RS232C 或 CENTRONICS;并可附加 TWINAX	
打印头寿命	5 亿次/针	
噪音	55 分贝以下	
平均故障间隔时间(MTBF)	4000 小时	

富士通 DPK8500E 中英文存折/票据打印机

在平推送纸方式下打印存折或单页纸时,可根据纸张媒体

的厚度,自动地把打印头调整到最合适的位置,可方便进行存折打印。

在存折的厚度上,除封面外存折最多可拥有 6 张纸张,最大打印厚度为 2 毫米,满足了金融系统对存折媒体上的要求。

通过设置模式可以在 3~39 毫米的范围内任意设置存折左界,调整在存折打印时的起始位置,从而能够不修改主机程序就可以在水平方向上调整存折打印的格式,对存折打印的调试及存折打印极为方便。

打印方式	击打式点阵打印
打印头(针数)	24 针
打印速度	
汉字(信函)	60 字符/秒
汉字(高速)	120 字符/秒
换行速度	少于 85ms(每寸 6 行)
打印字符数	
中文	79 字符/行(最大)
英文	159 字符/行(最大)
送纸方式	单页纸;摩擦方式(标准)
连页纸	拉式牵引器
复印能力	6 份(包括原稿)
纸张总厚度	高达 2 毫米
纸张类型	存折、单页纸、复写纸、连页纸、名信片、信封等。
使用寿命	
平均故障间隔时间(MTBF)	8000 小时
打印头	2 亿点(每针)
长寿命黑色色带	500 万字(ANK)

富士通 DPK8100E/8200E 平推式打印机

富士通平推式打印机,设有平推送纸功能,以平坦方式将纸张平送平退,可安全控制纸张平稳送进、退出的打印状态,确保文件不会卷曲;令打印在复写纸上更为准确、清晰,是最适合国内使用的高水平、高质量低价格的中、英文打印机。

可使用各种规格的纸张,如单页纸、连续纸、复写纸、甚至官方制的明信片、复写传票、信封及名片等。适用于各行各业,如银行系统、铁路、税务、物资、企业管理、财务、人事、部队及公安等领域。

打印方式	击打式点阵打印
打印头(针数)	24 针
打印速度	
汉字(信函)	40 字符/秒
换行速度	少于 85 毫秒(每寸 6 行)
打印字符数	

中文	79 字符/行(最大),102 字符/行(最大)
英文	159 字符/行(最大),204 字符/行(最大)
送纸方式	单页纸;摩擦方式(标准) 自动单页送纸器
连页纸	拉式牵引器
复印能力	4 份(包括原稿)
纸张总厚度	高达 0.35 毫米
纸张类型	单页纸、复写纸、连页纸、名信片、信封等。
标准接口	CENTRONICS 并行接口
平均故障间隔时间(MTBF)	8000 小时
打印头	2 亿点(每针)
黑色色带	390 万字(ANK)

DPK 8300E/8400E 24 针点阵式高速多仿真中英文平推式打印机规格

打印方式	击打式点阵打印
打印头(针数)	24 针
打印方向	采用双向逻辑选距
打印速度	
汉字(信函)	60 字符/秒
汉字(高速)	120 字符/秒
打印字符数	
中文	79 字符/行(最大),102 字符/行(最大)
送纸方式	单页纸;摩擦方式(标准) 自动单页送纸器
连页纸	拉式牵引器
复印能力	4 份(包括原稿)
纸张总厚度	高达 0.57 毫米
纸张类型	单页纸、复写纸、连页纸、名信片、信封等。
标准接口	CENTRONICS 并行接口
使用寿命	
平均故障间隔时间(MTBF)	6000 小时
打印头	2 亿点(每针)
黑色色带	390 万字(ANK)

富士通 DPK9300C 高速存折打印机

可实现 157 汉字/秒,是同类打印机中之佼佼者。在完成歪斜进纸自动纠偏的同时实现自动进纸。根据机器用纸的不同,对打印头间隙自动调整,最大用纸厚度为 2mm。进纸后,字体上的传感器将会检测到纸的位置,打印总是从纸的左端开始,而不会打出纸张的范围之外。可达 3 亿次/针,色带寿命可连续打印 500 万字。

打印样式	24 针击打式点阵打印,双向逻辑选距
打印速度	草稿:360CPS 报信:200CPS 信函:100CPS 汉字高速:157CPS 汉字:78CPS
仿真	OKI-5320/5330SC,PR-50
接口	CENTRONICS 并行接口,RS232 串行接口
复印能力	8P
色带寿命	500 万字 ANK
打印头寿命	3 亿次/针
平均无故障时间	10000 小时

富士通 DPK9600E 超高速汉字打印机

可达到 180 汉字/秒的打印速度,连续打印 8000 小时,配有 APTC 装置(打印纸,厚度自动调整装置)和 HCPP 装置(连续/单页打印机切换装置)。具有很强的安全保护措施,当打印机出现过电压、过电流、燃烧时,打印机自动切断电源。当前盖打开时,为防止产生危险,暂中断打印,前盖关闭后,从中断处再打印。具有纸张边缘、进纸歪斜、夹纸检测等检测功能,并自动排出打印纸。

打印方式	24 针击打式点阵打印 双向逻辑选距
打印速度	中文 信函 93CPS 高速 186CPS 英文(pica) 信函 140CPS 高速 280CPS 草稿 450CPS
打印字符数	汉字 90 字符(全角) 180 字符(半角)
连续纸	55 毫米—420 毫米(宽度)70 毫米以上(长度)
单页纸	55 毫米—420 毫米(宽度)70 毫米—420 毫米(长度)
复印能力	标准方式:6 份高复写方式:8 份
APTC 装置	打印头自动调整打印间隙
纸张总厚度	高达 0.65 毫米
送纸方式	前后链式走纸方式(连续纸)摩擦方式(单页纸)
使用寿命	平均故障间隔 8000 小时 时间(MTBF) 打印头 4 亿点(每针) 黑色色带 500 万字

NEC P3300J

24 针打印机,适合于机关、个人或学校使用。高速耐用,价格相宜,可打印各种纸张。

打印头	24 针,2 列 12 针排列
复印功能	正本 1 份+复印 2 份
行阔(每寸 10 字符时)	136 字符

中文打印速度	高速草稿:90cps(7.5cpi) 高速文书:45cps(7.5cpi)
英文打印速度	高速草稿:216cps(HS DR12cpi) 高速文书:108cps(HS LQ12cpi) 高密文书:72cps(LQ10cpi)
解像度	360V×360H(半点距)
纸张处理	压力、牵引器、推拉式送纸器(可变换式)撕除功能、泊纸功能。 单页送纸器(选件)
接口	Centronics [®] Parallel 工业标准并行接口 RS-232C 串行接口(选件)
打印带	黑色纤维色带可打印三百万字符(HS DR12)
纸张阔度 P3300j	导纸板 3.5"—16.6" 单页送纸器 6.5"—14.3" 推纸/拉纸器 3.5—16" 信封 8 7/8—9 1/2"
使用系数	MTBF 4000 小时 MTTR 15 分钟

PINWRITER P3300J+

- 改进型 P3300J+品质更高、寿命更长、打印更清晰
- 改进的打印头寿命长达 5 亿次/针
- 适用于 Windows 95 的中文操作环境
- 改良色带能打印 100 万个字符
- 附送控制盘让您在 PC 机中遥控设置打印参数

打印头	24 针,2 列 12 针排列
复印功能	正本 1 份+复印 3 份
行阔	P3300j+ : 136 字符(每寸 10 字符)
接口缓冲区	16KB/4KB/0.5KB
中文打印速度	高速草稿:80cps(6.7cpi) 高速文书:40cps(6.7cpi) 高速草稿:90cps(7.5cpi) 高速文书:45cps(7.5cpi)
英文打印速度	高速草稿:216cps(HS DR12cpi) 高速文书:108cps(HS LQ12cpi) 高密文书:72cps(LQ12cpi)
纸张处理	压力、牵引器、推拉式送纸器(可变换式)撕除功能、泊纸功能。 单页送纸器(选件)
接口	Centronics Parallel 工业标准并行接口 RS-232C 串行接口(选件)
使用系数	MTBF 4000 小时 MTTR 15 分钟
纸张阔度 P3300j+	导纸板 3.5—16.6" 单页送纸器 6.5—14.3" 推纸/拉纸器 3.5—16" 信封 8 7/8—9 1/2"

NEC PINWRITER P8000J

24 针精密高速中英文打印机。能自动判断帐目中文字内容

所在位置,不会打印到线框上。多种进纸方式,最厚可打印 12 层纸,多份打印,一样清晰。适合金融、办公和商务的票据打印。使用黑色环状纤维色带四色环状纤维色带。分辨率达到 360×360 (半点距)。可提供多至 7 种逼真的颜色(选件)由用户选择安装。接口为 IEEE-1284C 双向并行口和 RS-232 串行口。

打印头	24 针 2 列 12 针排列
行宽	136 列
打印速度	中文 高速草稿:112cps(6.7cpi)
拷贝能力	正本 1 份+拷贝 5 份
国际标准字符	19 种
送纸方式	顶端导纸板—标准件 前端导纸板—标准件 牵引器(推/拉可转换)—标准件 单体送纸器(选件) 双体送纸器(选件) 前端推式牵引器(选件) 拉式牵引器(选件)
特点	自动测定纸张宽度 具有睡眠功能、节约能源 支持即插即用 可升级为彩色打印

激光打印机

HP LaserJet 6L 打印机

这是一款适合商业用户的个人激光打印机。其打印速度高达每分钟 6 页,内含 24MHz 处理器,第一页打印只需 18 秒,减少了等候文件的时间。尺寸小巧,适合放置在桌面上。采用 600 × 600dpi 激光以及 HP 的分辨率增强技术(RET),超细墨粉确保达到更饱满的黑色和更柔和的灰色。另有一条直通式纸张路途,使打印信封时不会出现皱纹。支持多种介质尺寸和类型。通过 HP JetDirectEX 打印服务器,可增添额外的网络升级。经济打印模式,能节约 50% 的打印成本。价格较低。

打印速度与处理器	每分钟 6 页的引擎速度,第一页打印时间为 18 秒。 Motorola 68030 24-MHz 处理器
分辨率	600×600dpi,HP 的分辨率强化技术(RET)和超细墨粉。在 Windows 中可产生超过 128 阶层的明确灰度。
纸张处理	一个 100 张纸的输入纸盘,具有单张优先输入槽;一个 100 张纸的输出纸盘,具有替代直通路径,使信封打印不会出现皱纹。
介质尺寸/种类	普通纸、信封、透明投影胶片、硬卡纸、明信片 and 标贴纸。
标准纸张和信封尺寸	A4、Letter、Legal、A5、Executive。Com-10、Monarch、C5、DL、B5。特定尺寸的介质可由 3×5 英寸(76×127 毫米)至 8.5×14 英寸(216×356 毫米)。
使用周期	每月最多打印 6,000 页。

接口与连接	快速双向 IEEE 1284 标准并行端口(大的 B 型连接器)。可选用网络连接的 HP Jet-Direct EX 打印服务器。
-------	---

HP LaserJet 4000 系列

这是专为工作组打印而设计的激光打印机。

打印 A4 文档时,额定引擎速度每分钟多达 16 页。100MHz RISC 处理器。首页打印低于 15 秒。用瞬时热熔器启动时间低于 15 秒。加速打印的技术。HP Transmit Once 减少了网络流量。

分辨率 300dpi, 600dpi, HP FASTrES 1200(1200-dpi 质量)按引擎速度(PCL6)打印。HP ProRes 1200(真正的 1200dpi)按一半的引擎速度(PCL6 和 PostScript)打印。分辨率增强技术(RET)。最佳的设备半色调,多达 220 个灰度级。HP UltraPrecise™ 硒鼓技术。距页边 0.42 厘米处开始打印。标准的 10,000 页 HP UltraPrecise 硒鼓

纸张 复印纸、票据纸、特殊应用和再生纸。(专为使用第一个托盘的激光打印机设计的幻灯投影胶片和标签。)

第一个托盘处理 60 至 198 克/米²(16 至 53 磅)介质,以及专为激光打印机设计的透明投影胶片和标签。

第二个托盘(以及 HP) LaserJet 4000T 和 4000TN 上的第三个托盘)处理 60 至 105 克/米²(16 至 28 磅)介质。

打印方向 纵向打印、横向打印和转向打印。
打印机配备的选项:每张纸可打印 2.4、9 页。

HP Laser Jet 5000 系列

这是一款适合一般办公、财务、CAD 及桌面印刷、市场推广等需要快速、高质量黑白打印输出的工作组使用的激光打印机。内含领先的 HP JetAdmin 打印管理软件和 HP JetDirect 600N 内置式打印服务器,网络打印极为出色。可选用双面打印装置,进行双面打印。1200dpi 的打印质量,首页输出时间最快可至 13 秒。

速度和吞吐量 ●打印 A4 幅面时引擎速度高达每分钟 16 页

●100MHz RISC 处理器

●首页打印时间低于 13 秒

●HP Transmit Once 减少网络流量

●RIP Once 可以引擎速度打印多份文档(使用 RAM 盘)

分辨率 ●HP FastRes 1200dpi 按引擎速度(PCL6 打印)

●600dpi ●300dpi

- 分辨率增强技术(RET)
- 最佳的半色调,多达 220 个灰度级
- 最多从距页边 1/5 英寸处开始打印(通过调整可在超大尺寸的纸面上打印全出血幅面)
- 标准的 10,000 页 HP UltraPrecise 墨盒

纸张 ●复印纸、票据纸、特殊应用纸和再生纸。
 ●第一个托盘处理专为激光打印机设计的透明投影胶片和标签纸。
 ●标准纸张第一个托盘:60 到 199 克/平方米(16 到 53 磅)的纸张仅可通过朝上的输纸盒。

信封尺寸 ●10 号普通信封;●Monarch;●DL;●C5;●B5;

额定打印量●每月可达 65,000 页

HP LaserJet 8000 系列

这是适合大中型规模部门的无冲突网络打印机系列。其打印服务器提供与快速以太网,以太网、Token Ring(令牌)网和 LocalTalk 环境的联接方案,并可远程安装、配置和方便地管理你的打印机。

打印机速度和吞吐量

- 24 页/分钟的引擎速率(A4 幅面),实际打印速度取决于应用程序、主机速度、数据传输速度等多种因素
- 133MHz RISC 处理器
- 首页输出时间少于 15 秒。
- 基于 RAM 和动态 RIP—once 技术的多份源打印,可以减少网络堵塞,允许快速有效地在网络上进行多份源稿打印。
- 继承了 HP LaserJet 4000 和 HP LaserJet 5000 系列打印机高速打印技术和友好的图形用户界面特性。
- 驱动程序设置过程中,都有友好的图形帮助按钮以及直观的触键选择菜单。

打印负荷

- 高达 130,000 页/月

分辨率

- HP FastRes1200dpi(质量)
- 600dpi
- 300dpi
- 分辨率增强技术(RET) ●高达 220 个灰度级的优化的半色调
- 打印的页边距可控制在 1/5 英寸中(通过调整实现真正的加边纸全出血幅面打印)

纸张

- 复印纸、票据纸、特殊介质、再生纸和透明胶片。

- 标准纸张送纸器#1:60 到 199g/m²(16 到 53 磅)。
- 送纸器 2#和#3:60 到 105g/m²(16 到 28 磅)。
- 可选 2000 页送纸器。可选 2×500 页送纸器和双面打印装置:60 到 105g/m²(16 到 28 磅)。
- 可选 2×500 页送纸器和双面打印装置:60 到 105g/m²(16 到 28 磅)。
- 普通透明纸和为激光打印机的标签使用送纸器#1。

纸张规格

- 送纸器#1:A3、A4、B/Ledger、最大 11.7×17.7、B4、Letter、Legal、Executive、B5、Monarch。
- 送纸器#2:A4、B4、Letter、Legal。
- 送纸器#3:A4、B4、Letter、Legal、11.7×17、A3。
- 可选 200 页送纸器:Letter、Legal、A4、B4、11.7×17、A3。
- 可选 2 个 500 页输入(送纸器#4:A4、B4、Letter、Legal;送纸器#5:A4、B4、Letter、Legal11×17、A3)。

HP Color LaserJet 5 和 5M

这是一款彩色激光打印机,采用精确调和各种颜色的 Image REt1200 技术,大大减少墨粉用量,每页文本图形文件的打印成本为 6 美分(20%的覆盖面积,黑白打印成本与普通的 HP LJ 一样。彩色打印可达每分钟 2 页,而黑白打印则高达每分钟 10 页。内含 40MHz AMD 29040RISC 处理器能够更快地完成复杂文件的打印工作。打印的图像质量相当于 1200dpi,可在不同类型的介质上打印。每月打印量达 30000 页,适合作网络打印机用。

打印速度 打印黑色或单色文件时,额定速度为每分钟 10 页;打印彩色文件时,额定速度为每分钟 2 至 3 页;对于采用 HP Color LaserJet 5 和 5M 光泽打印纸和 HP Color LaserJet 幻灯胶片打印的文件,额定速度为每分钟 1 页

装纸量

250 张标准信纸或 A4 尺寸的托盘。
 供选的可装载 250 张介质的背面供纸器(可装 50 张幻灯胶片),具有手动单张供纸功能。
 输出托盘可容纳 100 页。
 可选的纸张托盘有:信纸、行政用纸及 A4 尺寸(彩色和黑白打印均可);11×17 英寸,A3 以及法律公文纸张尺寸(仅限于黑白打印)。

复印纸、再生纸—20 到 24 磅(75 至 90 克/米²)。
 纸张类型 HP Color LaserJet 透明胶片。
 和重量 HP Color LaserJet 5 和 5M 光泽打印纸。
 不支持打印信封或标签。

额定打印量 每月可达 30,000 页。

这是专为中国用户设计的中文激光打印机。体积小,速度高,装载有 ESC/pageK 中文页描述语言。可实现每分钟打印 8 页的速度和 600dpi 的分辨率。内含 22.5MHz 的 RISC 处理器,4 种中文轮廓字体。通过分辨率增强技术(BiRTech)高精度控制分辨率,可实现相当于 1200dpi 的高分辨率打印。

打印方式	激光扫描和电子显影方式
分辨率	600×600dpi(模拟 1200dpi)带有分辨率增强技术(BiRTech)
打印速度	6 页/分钟(A4 纸)
首页输出等待	小于 20 秒(A4 纸)
预热时间	正常温度下 35 秒以下 普通纸(60~90g/m ²)
种类	特殊纸:不干胶标签、信封、透明胶片、彩色纸、卡片材料
宽度	76.2mm~216mm
长度	127mm~356mm
送纸方式	自动或手动送纸
送纸器容量	400 张(75g/m ² 的纸张) (送纸托架 150 张+选件送纸器 250 张)
出纸	页面朝下
出纸槽容量	100 张
标准接口	IEEE1284 双向并行接口
CPU	SPACLite 22.5MHz
RAM	2MB,可扩充至 32MB
可靠性	5 年或打印 180,000 张纸

EPSON EPL-N2000K

这是一内置网络连接功能的激光打印机。能以每分钟 20 页的速度进行 600dpi 的打印输出。彩色分辨率增强技术(RiTech)和图形图像增强技术(PGI),可消除文本的锯齿,提高了半色调图像的打印质量。状态监视器窗口可看出打印机的状态、打印纸尺寸和打印纸的多少。内置以太网卡和 IEEE1284 双向并口,支持 IPX/SPX、TCP/IP 和 AppleTalk 等网络协议,可作网络打印机使用。

打印方式	激光扫描+一体干式电子成像打印
分辨率	600dpi, RiTech 技术, PGI 技术
打印速度	20ppm(A4, 长边进纸)

进纸方式	
标准	150 页手动送纸托架 250 页底部送纸器
打印纸尺寸	手动进纸 A3 加边, B, A3, Legal, A4, A5, B4, B5, F4, Letter, Half-Letter, Executive, Government Letter, Government Letter, 信封(Monarch, International-B5, DL, C5, C6, C10) 250 页底部送纸器(标准)最大 A3 500 页底部送纸器(标准)最大 A4 或 Letter
送纸器容量	400 页(无选件最多 1150 页)

尺寸范围	宽:92 毫米-330 毫米 长:140mm-483mm
出纸容量	页面朝下:500 页
预热时间	小于 70 秒

首页打印时间 16 秒(A4 或 Letter)

MTBF	3,000 POH
可靠性	5 年或 360,000 页

方正文杰 A306

这是北大方正今年才推出的中文激光打印机。发挥了北大方正在中文处理领域中的信息优势,采用目前国际上先进的 PS 打印设计方案,可直接实现高档轻印刷文件的打印输出。随机赠送了 52 种字体的方正字库和方正奥思、方正文友软件。价格低于同档的国产品牌激光打印机。中文处理速度达到每分钟 12 页。支持 Postscript level 2 页面描述语言,具有网络打印功能。

类型	台式印字机
打印方式	电子成像(独立盒式,干式硒鼓)
分辨率	600 * 600dpi
定影方式	热混式
机芯速度	9 页/分钟(A3 幅面) 16 页/分钟(A4 幅面)
中文处理速度	12 页/分钟
开机预热时间	130 秒(电压:220V)
输出幅面	A3 幅面
使用纸张范围	复印纸、标签、OHP 胶片
出纸方式	打印面向下
纸盒	两个送纸盒, A4, A3, 容量 250 张 托盘送纸盘, 上位自动送纸盒, 下位自动送纸盒(可选), 托盘送纸板可方便地调整纸宽度
送纸方式	
送纸最大容量	托盘送纸板-100 张(64g/m ²) 自动送纸盒-250 张(64g/m ²)

方正文杰 E306

与方正文杰 A306 的基本功能相同,中文打印速度比 A306 慢,为每分钟 7 页。

打印方式	电子成像
分辨率	600×600dpi
定影方式	请求式热定影
机芯速度	8 页/分钟(A4 横放) 4.6 页/分钟(A3)
中文处理速度	7 页/分钟
开机预热时间	少于 10 秒

最大输出幅面	A3 幅面
使用纸张范围	复印纸(64g/m ² -105g/m ²), OHP 胶片、明信片、标签
出纸方式	打印面向下
纸盒	一个可调节式送纸盒(A3, A4, B4, B5), 容量 250 张普通纸

方正文杰 A406

这是面向办公领域的激光打印机。具备通用机型用户设计要求,能满足一般用户和小型办公网络的打印要求。采用先进的 PS 打印设计方案,能直接实现高档轻印刷文件的打印输出。可直接打印 S2、S72、PS2 等格式的页面排版文件, A4 幅面,内含 52 种方正 PS 汉字。黑白图像打印 128 级以上灰度控制。具有水印打印、镜像打印、底片打印、页眉页脚设置、旋转和缩页等功能。手动送纸与纸盒送纸随意。随机附送方正排版软件、方正多媒体软件。

打印方式	激光扫描,电子照像
分辨率	600×600dpi
垂直分辨率	600 光栅行/英寸
水平分辨率	600 点/英寸
碳粉供应	更换 Ep-V 粉盒,(可打印 4000 千张 A4 纸)
定形方式	请求定形方式。
机芯速度	8w 分
中文打印速度	接近 7 页/分钟
首页时间	小于 20 秒
等待时间	小于 5 秒
使用纸张范围	复印纸、标签、胶片、明信片、信封、A4 纸 70 克至 105 克,建议使用 80 克纸
纸盒尺寸	B5-A4 (182mm * 257mm 至 216mm * 356mm)
纸盒容量	250 张
托纸盘	76.2mm * 127mm 至 164mm * 255mm 信封, 100mm * 148mm 明信片
排纸盘容量	50 张(面向下), 20 张(面向上)
双面打印	仅用于托纸盘方式、复印纸

联想 LJ4318S

这是联想的长寿命黑白激光打印机系列。A4 幅面。长寿命陶瓷硒鼓技术,采用内存管理及数据压缩技术,直接提供 40 多种条码打印。打印速度高达每分钟 18 页。600dpi/2400dpi 分辨率,支持网络打印。

幅面: A4
分辨率: 600dpi/2400dpi 级(采用联想图像增强技术)
成像技术:激光成像
CPU: 33MHz
内存: 2MB+ECO
最大内存:66MB(2 个 SIMM 槽)
打印速度:18 页/分钟

PC 卡: SRAM/Fiash 插槽(最大可达 16MB)
打印介质:复印纸、标签、OHP 胶片、信封
送纸器: 250 页送纸器 60-90g/m², A4, B5, A5, 100 页多功能送纸 60-200g/m², A6-A4
纸张输出:250 页(打印面向下)250 页(打印面向上)
接口: IEEE1284 高速、双向并口,与 WIN95 兼容。
打印量: 50000 页/月
噪音: 打印状态:53dB(A) 待机状态:39dB(A)
睡眠状态:0dB(A)

联想 LJ8128NS

A3 幅面, A3 幅面的打印速度高达每分钟 16 页, A4 幅面的打印速度高达每分钟 28 页。600dpi/2400dpi 的分辨率,内含 100MHz 的高速处理器,8 个以上的送纸器。具有联想的内存管理技术及数据压缩技术,支持网络打印,长寿命陶瓷鼓技术只需换粉节省日常的使用费用。直接提供 40 多种条码打印。

分辨率: 600dpi/2400dpi 级(采用联想图像增强技术)
成像技术:激光成像
CPU: 100MHz
内存: 4MB+ECO
最大内存:68MB(2 个 SIMM 槽)
打印速度:28 页/分钟(A4)、16 页/分钟(A3)
PC 卡: SRAM/Fiash 插槽(最大可达 16MB)
打印介质:60-135g/M², 复印纸、标签、信封、明信片
送纸器: 2 个 500 页送纸器, 60-200g/m², A4, B5, A5, 信纸、公文纸(标准型 PF-30)
100 页多功能送纸 60-200g/m², A6-A2 之间随意可变
纸张输出:500 页(打印面向下,自动检测出纸盒“已满”状态), 500 页(打印面向上)
PF-30:两个 500 页送纸器, 60-90g/m², A3, A4, B5, A5, 信纸、公文纸
打印量: 100000 页/月
噪音: 打印状态:50dB(A) 待机状态:38dB(A)
睡眠状态:0dB(A)

联想 LJ4106S

这是 A4 幅面黑白激光打印机。A4 幅面,每分钟 6 页的打印速度,600/2400dpi 分辨率,5 种仿真,43 种条码打印,长寿命陶瓷鼓技术,硒鼓打印达 5 万页。联想专用页面描述语言,超精细墨粉和图像细化技术。

幅面: A4
分辨率: 600dpi/2400dpi 级(采用联想图像增强技术)
成像技术:激光成像
CPU: 50MHz
内存: 2MB+ECO
最大内存:34MB(1 个 SIMM 槽)
打印速度:6 页/分钟
PC 卡: 内置 EPROM 插座
打印介质:复印纸、标签、OHP 胶片、信封

送纸器: 150 页送纸器 60—90g/m², A4, B5, A5, 手动送纸 60—200g/m², A6—A4

纸张输出: 两种输出方式 150 页(打印面向下), 10 页(打印面向上)

打印量: 8000 页/月

噪音: 打印状态: 46dB(A) 待机状态: 25dB(A)

睡眠状态: 0dB(A)

联想 LJ2110P/2210P

这是一款具有 USB 接口的黑白激光打印机。600dpi/1200dpi 级的分辨率与超精细墨粉结合创造出不同寻常的输出质量, 介质设置控制可以使不同的介质获得最佳的打印效果。

独一无二的纸张处理技术确保多种介质的顺畅输出, 对于纸张厚度的适应范围很广, 精心设计的 200 页送纸器与多功能手动送纸器, 提供优秀的纸张处理。

经济模式可以使节省墨粉 25% 或 50%, 智能休眠模式使能量消耗低于 13 瓦。

打印速度	10 页/分
预热时间	<30 秒
首页输出	<15 秒
分辨率	LJ2110P 600×600dpi LJ2210P 1200×600dpi
内存 (标准/最大)	LJ2110P 2MB LJ2210P 4MB/36MB
CPU	LJ2110P 16MHz LJ2210P 66MHz
接口规范	IEEE1284 高速双向并口
打印仿真	IBM Proprinter XL/EPSON FX-850
其他软件	自动 E-mail 打印软件(Win98 下)
USB 接口	LJ2210P 在 Win98 下
纸张输入	200 页送纸器+手动送纸器
纸张输出	100 页托纸盘
打印介质	复印纸/信封/标签/投影透明胶片
纸张重量	60—158g/m ²
纸张尺寸	A4, B5, A5, 信纸, 法律公文纸, 69.85mm×127mm—215.9×335.6mm 任意可调
墨粉寿命	1200 页(A4 复印纸, 5% 覆盖率)
硒鼓寿命	7000 页

联想 LJ6C+

这是一款 A3 幅面的中文黑白激光打印机。

纸张尺寸最大可达 A3 及超长纸(297×900mm), 无论 OA、CAD 制图、报表打印, 均可满足您的需要, 并可横向打印中文超宽行报表。

四种国家标准外轮廓字库, 可实现无级缩放、旋转、倾斜、阴影、立体、空心等各种复杂效果。

配上网络打印服务器, 支持异种网络环境中的所有系统

打印速度	10 页/分
预热时间	<20 秒(A4/信纸)
首页输出	<少于 120 秒
分辨率	600dpi
纸张输入	I 型: 150 页的通用送纸器, II 型: 增配容量为 250 页通用送纸器
纸张输出	200 页托纸盘(A4/信纸)
纸张重量	60—158g/m ²
纸张尺寸	信纸/法律公文纸/A3/A4/A5/B5 行政用纸/超长纸 调节范围 98mm×140mm—297×900mm
噪音	打印时: <53dBA

联想 LJ5116C/CN

这是两款彩色激光打印机, 其中 LJ5116CN 为网络彩色激光打印机。分辨率达到 2400dpi, 内含 100MHz 处理器。在其 PCMCIA 上内置多种字体和字库, Flash ROM 可用于动态升级。与 HP JetAdmin 兼容。

打印速度: 单色打印 16ppm, 全彩色打印 4ppm

分辨率: 600×600dpi

1200×600dpi(单色), 2400dpi 级(采用联想彩色成像技术)

成像方式: 激光成像

成像范围: 5mm(上边距、左、右边距), 4mm(下边距)

墨粉: 单色组和

显影技术: 热熔/压力

功率: 最大功率 1000W、工作功率 450W、休眠模式 <25W

噪声: 运行时 <55dB(A), 等待时 <48dB(A)

处理器: 100MHz RISC CPU

黑色粉: 10000 页(5% 覆盖率)

彩色粉: 青色、红色、黄色均可打印 6000 页(5% 覆盖率)

进纸: 标准: 250 页托纸盘(15 个信封/50 OHP)

出纸: 250 页托纸盘

纸张重量: 60g/m²—160g/m²

手工送纸: 可以

打印量: 24000 页/月

网络打印: LJ5116CN

连接: 10Base T & 10Base2 连接器, 自动识别

利盟 LEXMARK Optra S1250

每分钟 12 页的打印速度下, 分辨率达到 1200 * 1200dpi 的激光打印机。双面打印装置可以进行接近全速的打印。可选用各种介质打印, 适用于所有网络环境, 甚至可用于多种网络共享共用。85 个信封进纸器, 250 页进纸盒+100 页多功能进纸器。自动感应纸张少纸状态, 缺纸状态和纸张规格。纸张厚度支持最厚为 176g/m² 商务用纸、216g/m² 卡片纸、300g/m² 标签、175g/m² 表格纸、146g/m² 透明胶片。

技术说明

- 每分钟 12 页(8 页/分钟@1200×1200dpi)
- 首页输出时间不超过 15 秒(通过 250 页进纸盒)
- 33MHz Intel i960^R JF 处理器
- 标准 4MB 内存
- 一个额外的内存插槽,利用附加 SIMMs 扩展到 68MB;
- RAMSmart™智能存储器管理
- 可选硬盘:
- 可选快闪内存 flash memory 模块用于永久性存储字体、表格和宏指令:

- 高速双向并行接口(IEEE 1284 ECP 兼容)
- 1 个基于 PCI 的内置方案接口 ISP
- 真正的 1200×1200dpi 分辨率*
- 1200 图像质量*
- 600×600dpi 分辨率运用 PQET(打印质量增强技术)
- 操作中 46 分贝,闲置 26 分贝

LEXMARK Optra S1855

这是一款打印速度高达每分钟 18 页的高速激光打印机。真正的 1200 * 1200dpi 分辨率,支持几乎所有的主要网络环境,出色的纸张处理能力,优异的性能价格比。价格为每台 11000 元。

技术规格

- 每分钟 18 页(在 1200×1200dpi 分辨率时,每分钟打印 9 页)
- 从 250 张纸张的综合进纸盘中,打印第一页只需 10 秒
- 133MHz NEC 4300-133RISC 处理器
- 真正的 1200×1200dpi
- 1200 图像质量
- 600×600dpi,使用 PQET 技术(打印质量增强技术)
- 300×300dpi,使用 PQET 技术
- 标准 250 张输出,带有“接近满”或“已满”识别功能
- 标准 350 张输入,包括 250 张综合纸盘和 100 张多用途进纸器(支持 3 英寸×5 英寸卡片纸大小的纸张)
- 打印机自动识别纸张位置和纸张大小(A4、A5、JIS、B5、行政用纸、信封和法律公文纸)
- 所支持的纸张重包括:静电复印或商务用纸可达 176 克每平方米,卡片纸可达 216 克每平方米,标签纸可达 300 克每平方米,综合各种纸张可达 157 克每平方米,投影胶片可达 146 克每平方米

利盟 Optra SC1275

这是一款专业水准的激光彩色打印机,价格经济。黑白打印每分钟 12 页,彩色打印每分钟 3 页。真 600×600dpi 分辨率,1200/image Quality 可优化相片打印的细节。在普通纸、投影胶

片、办公用纸、标签纸以及 901b 的卡片纸上的打印效果均生动、一致。可在多种网络环境下正常工作,不管是基于一种或多种标准。支持所有主流色彩管理系统。标准配有 PostScript Level2、彩色 PCL 和 PCL6 仿真。价格 29800 元。

- 彩色激光、真正的四色处理(青色、品红色、黄色和黑色)
- 黑白打印每分钟 12 页
- 全彩打印每分钟 3 页
- 投影胶片打印每分钟 1 页
- 同时多打印作业和处理,优化了吞吐量
- 高性能的 32 位 66 MHz Intel 1960^R RISC
- 1200 Image Quality 增强了精细图像的打印质量
- 纸张尺寸:信封、法律公文(仅用于单色)、A4、A5、B5、行政用纸
- 最大可打印区域
- 长度
 - 彩色:10.67 英寸(288 毫米)
 - 黑色:13.66 英寸(346 毫米)
- 宽度:8.17 英寸(204 毫米)
- 55dBA(运行时)
- 39dBA(闲置时)
- 以一个月计,每月最多达 20,000 页

Lexmark Optra N

这是一款打印速度高达每分钟 24 页的高容量工作群组激光打印机。内含 50MHz intel i960 处理器和最优控制器,可接纳更多的网络用户,因此大大降低了打印费用。每月可打印 100,000 页 A3 幅纸,满足大工作群组高负荷打印需求。价格为 25000 元。

速度与输出

24ppm(A4, Letter)

13ppm(A3, 11"×17")

首页输出时间不超过 16 秒

高性能 50MHz intel i960 处理器

三个输入源,1,100 页纸

600×600dpi 分辨率

300×300dpi 分辨率(PQET)

与 1200dpi 工作兼容的 1200 质量模式

操作中 52 分贝,闲置 38 分贝

负载循环

100,000 页/月

Netscape Communicator 4.0 安装与使用

●南京 黄向明

Netscape Communicator 4.0 是目前最常用的网络浏览器之一,本文以生动的图片为主再配以简明的文字讲解,希望使读者朋友们能够快速轻松地登上高速公路。不过首先还是要从如何安装开始介绍。

第一部分 安装

一、获得 Netscape Communicator 4.0

获得 Netscape Communicator 4.0 的途径很多,如果以前已上网的可以从万维网上下载,最好是下载到硬盘上,当然也可直接安装。也可找一张有 Netscape Communicator 4.0 文件的光盘。

二、安装过程非常简单,只要双击下载到本地硬盘中(或光盘中的) Netscape Communicator 4.0 文件,文件会开始自解压,之后一路地根据屏幕提示单击“next”、“Yes”或“ok”即可,没有特别要处理的地方,当然最后系统会提示重新启动电脑,完成所有安装。

第二部分 使用

Netscape Communicator 4.0 中有 5 个组件。这些组件包括:

- (1)“Navigator”:Internet 网络浏览器。
- (2)“Messenger Mailbox”:电子邮件箱。
- (3)“Collabra Discussion”:讨论组。
- (4)“Page Composer”:网页编辑器。
- (5)“Netcaster”:媒体播放器。

本讲解只介绍前 2 个最重要的组件,后 3 个组件应用并不广泛,读者朋友可根据自己情况参考有关书籍。

一、Netscape Navigator

Netscape Navigator 是 Netscape Communicator 4.0 中最重要的组件,它主要用于用户对 Internet 上网页的浏览。

(一)启动 Netscape Navigator

用户可以采用多种方法启动 Netscape Navigator,现将几种方法介绍如下:

1、第一种,双击 Windows 95 桌面上的 Netscape Communicator 的启动图标,启动后在用户缺省设置下,Communicator 将自动启动 Navigator。

Navigator 屏幕包括如下元素:

(1)菜单栏,它包括了使用 Netscape Navigator 浏览 Internet 时的各种操作命令,其中各菜单的每一条目对应于一种基本操作,而且许多条目还包括了供你选择的子菜单。

(2)地址栏,此栏是显示当前网页的地址,用户可以在此键入 URL 地址,直接访问 Internet 上的各种资源。

(3)工具栏,Netscape Navigator 提供了工具栏按钮,它位于地址栏上方,Navigator 将用户常用的菜单命令以按钮形式列出,方便了用户的使用。

(4)书签,用户通过访问书签能直接跳到他以前所到的网页。在 Internet 上浏览时,每位用户都会发现对自己有价值的网页,而一种最基本的保存方法就是将其做成书签,这样你就无须记住网页 URL 地址,而直接“翻到书中的某一页”即直接到达喜欢的网页。

(5)状态栏,状态栏提供 Netscape 运行时相应的状态信息。

(6)Netscape 图标,该图标给出有关 Netscape 运行的情况。当用户在 Internet 上浏览时,图标显示此时 Netscape 是否正在传输信息。有时这种传输工作需要很长时间,但只要用户仍看见有此图标在动,就证明 Netscape 仍在工作。

(7)组件箱,使用组件栏使你可以通过方便地打开 Netscape Communicator 各主要组件的窗口。你可以用两种不同的方式显示组件栏,即游离式和固定式,这个下面会介绍到。

(8)个人工具栏,它位于地址栏的下面,其中的每一按钮对应于一书签或书签夹,将其列于屏幕上可方便用户去访问经常要到的站点。

若有些用户更改过 Netscape Communicator 的启动设置,则可能启动时并不启动 Navigator 而是启动 Communicator 的其它组件。现在就先简要介绍一下如何更改 Communicator 的启动设置。

第一步:首先通过上述方法启动 Netscape Communicator,启动窗口所示。

第二步:“Edit”>“Preference”。

第三步:在“Onstartup, launch”的下面,用户可以决定启动 Communicator 时,将启动哪些组件,也可以同时选择几个。

2、第二种方法,从“开始”>“程序”>“Netscape Communicator Professional Edition”>“Netscape Navigator”即可。

3、第三种启动方法是通过用户访问 Internet 时为某一网页创建快捷方式进行,这一方法后面会提到。

4、第四种启动方法是在启动其它组件后,通过菜单命令启动 Navigator 窗口。

5、第五种,最后一种方法是通过 Communicator 提供的组件箱(每个组件窗口的状态栏的右边)完成。组件箱也可提出来,选择其中的“Navigator”即可。

(二)进行 Web 浏览

1、使用 URL 地址访问 Web

每一网页的地址就是 URL,你可以通过在 Navigator 的“Location”(地址栏)内键入 URL 地址,比如键入“http://www.jlonline.com”然后打回车键,访问“金陵热线”的网页。

注意,地址是区分大小写的,所以输入时大小写不对也会影响文件的正确打开与否。地址中 http 为内容标识符,它告诉 Navigator 使用哪种协议或语言来创建当前页。当然 Netscape 不仅仅支持 http(超文本传输协议),它还支持 ftp, gopher, telnet 等协议。

用户键入地址后,Navigator 将保存该地址到最新键入的地址列表中,为返回到以前键入的地址,只要单击地址栏右端下拉箭头,从列表中选择一地址即可。

注意,对于经常使用的网页用户可创建快捷方式。方法是,用鼠标指向 Location 旁的图标,将会出现一行提示“drag this to create a link to this page”,所以,只要按住鼠标左键拖动此图标到某一位置后松开,Navigator 会自动在此位置创建一快捷方式。读者也可以将快捷方式放置于桌面上,以后只要双击它,就可以启动 Navigator 并打开文档。这即是前述的打开 Navigator 的方法之一。

另外,使用 URL 地址访问某一网页也可采用这样的方法,“File”>“OpenPage”出现文本框中输入 URL 地址即可。这个方法显然麻烦些,一般当需要打开硬盘中的某一文件时,采用这一方法,相应位置输入文件名即可。

2、使用热链接进行 Web 浏览

热链接通常用高亮蓝色文本或图形显示,每一链接的作用就如一个 URL 地址。用户单击某一链接后,Navigator 将进入此链接所连文档,使你瞬即从这里走向那里。而且,被单击的链接会成为紫色,代表此链接已经被访问过,这样用户就能方便地知道哪一链接已经被访问过。

当你通过链接访问 Internet 时,有时会碰到链接失败的情况,此时你若看到提示:“File not Found”,你可尝试删除地址的最后部分重新再试。例如,如果你指向地址“http://www.jlonline.com/news/index.html”链接失败时,你可尝试删除“index.html”,之所以这样做是因为网页会经常发生变动,若你从历史记录中调出某一已被更改过的网页,单击其中的链接往往会出现链接失败的情况,而按上述方法操作实际上是刷新已过时的网页,这样若其中某一链接已发生变动,当你再次连接该站点时,发生变动的链接将被更新。当然,你也可以不等系统给出

提示信息即可判断 Netscape 是否正常运行。当你尝试用链接进行连接时,观看状态栏的内容,若很长时间内状态栏未发生变化,则此时可初步判断 Netscape 未正常运行,单击“Stop”按钮断开连接后,重新单击链接或者单击“View”菜单的“Reload”命令。

3. 在网页之间自由切换

(1)当通过网页上的链接访问 Internet 时,若想回到以前查看过的网页,只要单击工具栏中的“back”,这是因为当用户从一网页移动到另一网页时,Netscape Navigator 会自动保存前面的网页。但是,读者必须注意的是这种保存仅限于跟踪当前窗口中的网页,当退出 Netscape 时,系统将删除以前访问过的网页。

使用 Navigator 就像阅读一本书,当你要重新查看以前看过的内容时,可将书向后翻页,有时若向后翻页过多,单击“Forward”按钮即可轻轻松松地移动书中的后一页。有时如果你想回到起始页,你可一直单击“Back”,直到该图标成为灰色为止,但是,一种更简便的方法是单击工具栏中的“Home”按钮,则你可以直接回到起始页。

(2)上述方法前后只能一页一页地进行,用户还可直接通过历史列表跳转到任一以前查看过的网页,其步骤如下:

第一步:“Communicator”>“History”。

第二步:双击历史列表中所需条目,则所选择的网页将出现在 Navigator 窗口中。

第三步:“File”>“Close”,除去 History 对话框。当然,也可以放于后台,随时调用。

对于 History 的其它功能的使用读者可慢慢体会,要说的是历史记录中记录的内容太多,会占用很大的硬盘存储空间,再者访问过的站点可能早已没什么价值,此时,可以采取删除的方法去掉一些,最好的方法还是在历史记录中设置保存的数量,设置方法是进入窗口对话框后,选择“Navigator”选项,在历史记录保存天数框中键入历史记录最多保存天数。

4. 使用书签访问已到过的网页对于很有价值的网页,将其加入到书签中,你就可以随时访问它而避免记住地址的麻烦。创建书签的过程实际上就是将网页的 URL 地址保存到本地硬盘的过程,除非从书签中将其删除,它将永远保存在你的计算机中。

同书签一样,历史记录也提供了一种方便地访问以前到过的网页的途径,但是与书签不同的是它不像书签那样保存你认为有价值的网页,它的保存更像一种自动存储,所以你不必专门将某一网页存储到历史记录中。

(1) Netscape Communicator 4.0 的书签特点简述

Netscape 在以前版本书签的基础上做了很大的改进,在这一节先介绍一下,使用户可以从一个较高的高度掌握其书签的一些特点。与以前版本比较此次改进主要有:

浏览器功能增强:进入 Bookmark 列表后,用户可以通过单击“Goto Bookmarks”命令打开书签所对应的网页,而且当用户要创建新的书签时只需单击鼠标右键,选择其中的“Add Bookmark”即可。

书签归类管理:在书签列表中,所有的书签按类别分为十几类,包括政治、经济、体育、教育、新闻、娱乐等,一般最后一类为个人书签。新书签可以用“Add bookmarks”命令加到 Bookmarks 菜单的尾部,也可以用“File Bookmarks”命令将其归入某类书签夹中,可以对子书签夹和书签进行增加、删除、移动、排序、设置属性等操作。

导出/导入书签或书签夹:用户可以将书签或书签夹保存到 HTML 文件中,也可以将 HTML 书签文件读入到书签夹的任意位置中,而不会覆盖原书签夹的内容。因此,使用同一台机器的用户可以有不同的书签夹,彼此之间也可以共享。

网页搜索方式:网页有两种搜索方式:在书签夹上和在搜索引擎上。为了便于在书签夹中搜索,书签夹和书签提供了按“Name”、“Description”和“Comments and Bulletins”进行搜索。搜索引擎的“Yahoo”、“AltaVista”、“InfoSeek”、“Excite”、“Lycos”等,可按 URL、Title、Contents、Comments 四个方面搜索。

Comments 和 Bulletins:每个书签和书签夹有一个 Comments and Bulletins 项,该项记录访问某站点的日期和时间以及

用户的注释。有些站点提供 Bulletins(公告板)功能:当该站点内容发生变化时会提供一些重要的信息,以便用户接收最新的信息。

监视网页变化:每个书签都是一个网页,可以监视它是否发生变化及接收公告板。监视类型有多种,如监视内容是否变化,是否有新链接的加入,是否报告发生的变化,是否下载等。可以设置时间表,在固定时间内检测页面变化。可以创建自定义的监视类型和不同监视方式的组合。这一功能极大地提高了上网效率。

脱机浏览:由于新版本的书签具备网页监视功能,可以按时间表下载网页,因此可以脱机浏览,最多可下载该页以下两层链接。

(2) 使用书签访问已到过的网页

你可以通过两种途径访问到书签列表,单击“Communicator”>“BookMark”,将会出现书签列表,或者单击地址栏内的“BookMark”按钮也能达到同样的效果。打开书签后,就可以对其进行创建书签、保存书签、编辑书签、删除书签等操作。用户使用“Add Bookmark”命令可以将当前显示的网页添加到书签列表的末尾,所以,随着你创建书签次数的增多,书签列表将逐渐增长。

其实,第一次进入 Navigator 打开书签列表的情况,你会发现已经有许多内置的书签存储于系统中,这些书签所连接的文档为用户提供了访问 Internet 的工具和信息,为方便用户的使用,Netscape 将许多书签直接放置于工具栏内,如“Search”和“Guide”,使用此类书签时,你只需要单击工具栏中相应按钮即可。

“File Bookmark”命令使用户将当前 Navigator 窗口中显示的网页添加的某一选中的文件夹中,其中文件夹中的每一条目均为一书签。当用户每次新添时,Navigator 将对应文档的标题存于文件夹中,并使其连接到相应网页。

选择“Edit Bookmark”将打开 Netscape 的书签窗口,在此窗口中你可拖动任一书签图标到任意位置或组织各文件夹使其更便于你的操作。它与 Win95 的文件组织基本相同,在此不多说了。

你也可以将其中的某一书签删除。首先,单击某一条目使其高亮显示,然后按下[Delete]键,则此书签将被放入回收站中。单击“Edit”菜单的“Delete”命令也会达到同样的效果。

(3) 快速创建和存储书签

为使用户方便地使用书签,Navigator 提供了一种便捷的创建方式:

第一步:将鼠标放于地址栏旁的网页图标上,此时鼠标指针将变成小手状。

第二步:按住鼠标左键,拖动图标到地址栏左边的“Bookmark”按钮上,若你此时松开鼠标左键,则书签将被插入到书签列表的底部,若继续按住鼠标左键,则书签列表将被打开,你可继续拖动图标到某一文件夹,松开鼠标,则此书签将被加入到相应文件夹中。

事实上你可将书签插入到列表的任意位置,将图标拖动到两文件夹之间,一条水平线出现在列表中,此时松开鼠标左键你就可以将书签插入到两文件夹之间。

(4) 在书签中进行编辑

对书签的编辑,前面提到了一些,这里不多说了,只介绍一个非常特殊的地方,即怎样导入 HTML 文件作为书签进行介绍:如果你见到的网页时,若你想将这幅网页的网址和其中的各链接都分别作为书签存储下来,一种办法是把它一个一个作为书签保存,但用 HTML 文件作为书签则更为快捷方便,操作方法是:

第一步:单击“File”>“Save As”,将网页转换成 HTML 文件格式保存。

第二步:单击“Communicator”菜单中的“Bookmark”,然后选择“Edit Bookmark”打开书签窗口。

第三步:单击书签窗口“File”>“Import”。

第四步:选择刚才已经保存的 HTML 文件,然后,“打开”。“Main Bookmarks”书签夹中已经将网页和网页中的各链

接访问层次的关系保存。显然,这一方法要快速的多。

5. 保存网页信息

对所需的网页要保存到本地硬盘上,这是用户绝对希望掌握的方法。保存的具体方法很多,读者可灵活运用。

(1) 使用 Navigator 保存当前页到本地硬盘中

"File">"Save As",屏幕上出现"Save As"对话框,分别键入文件名、保存的目录等内容后保存。

注意,有时要保存的网页还包含了大量的链接,当用户对其中的某一链接感兴趣时,只保存此网页是不够的,还需将此链接指向的内容保存到硬盘上,这里有一个小技巧使你不必离开当前文档就可将此链接指向的内容保存下来。方法是:按住"Shift"键,然后单击要保存的链接,"Save As"对话框将出现在屏幕上,下面操作和前相同。

(2) 不打开网页而直接保存

Netscape Communicator 4.0 向用户提供了一种不打开网页直接将其保存到硬盘上的方法,方法是:将鼠标指向链接处,然后单击鼠标右键。单击列表中的"Save Link As"保存此链接所连网页。

(3) 保存图片

上述保存方法只是保存的文本,对于文本中的图片只是保存的地址信息,所以,要保存图片还必须,将鼠标移到要保存图片的位置,键鼠标右键在弹出的列表中单击"Save Images"。

6. 打印网页

用户在使用计算机浏览过程中,有时可能需要将看到的內容打印出来,为了解决硬拷贝问题,Netscape 提供了打印网页的功能。方法与一般的文字处理软件一样。只是在上网时打印,一是影响浏览,二来容易死机,本人只进行过一次,以后再也不使这一项了。建议读者对要打印的网页,先存储到硬盘,下网后再说。

7. 关于帧的使用

帧自从成为设计选项就到处弹出。网页上出现的帧就象一个大的查阅区窗口上的一堆板报,这些窗口中的板各持较大的整体的某一个部分。其实 Netscape 的帮助文件就是以帧的方式进行工作的。

无论帧在 Web 上的作用如何,每个帧都有自己的 URL。它们还有自己的滚动条、各种背景颜色、图形、文字或 JavaScript 元素,一句话,就是非帧页面具有的一切。单击帧中的一个链接时,通常会到页面上另一个帧作出改变。这就是说,很难找回每次单击之前在一个帧中找到的某个信息。

所以,你在访问包含帧的网页时,菜单中的"Send Page"、"Edit Page"和"Print"将分别变为"Send Frame"、"Edit Frame"和"Print Frame",而且当你选中某一帧后,"File"菜单中"Save Frame As"也将被激活。一些键盘快捷方式将只影响到当前帧。

二、Netscape Messenger

Netscape Messenger 是 Netscape Communicator 4.0 中的又一个最重要的组件,基本功能是负责创建、发送和接收电子邮件,Netscape Communicator 4.0 不仅在这方面比以前版本有较大改进,而且还提供了邮件过滤器等功能。

(一) 启动 Netscape Messenger

启动 Netscape Messenger 共有四种方法,非常类似于 Navigator 的启动方法,哪就请读者朋友自己去解决启动的问题。

(二) 配置 Netscape Messenger

配置 Netscape Messenger 是首先要解决的问题,否则,无法使用 Netscape Messenger。不过有了 Navigator 的基础,这里介绍起来就简单和容易多了。

用户在配置 Netscape Messenger 前,首先需要获得下列信息:

- Internet 服务提供者的 POP(邮局协议)服务器地址。
- Internet 服务提供者的 SMTP(简单邮局传输协议)服务器的地址。
- 用户特定的电子邮件地址。
- 接收电子邮件的用户口令,往往与 Internet 登录口令相同。

若你对其中某项有疑问,请与你的 Internet 服务提供商联

系,然后就可以开始 Messenger 的配置工作了。

1. 完成标设配置

"Edit">"Preferences">"Identity"输入相应内容。

2. 完成服务器设置。

看到 Messenger 配置项有六项,上面只做了二项,另外的设置分别是:外观设置"mail&Groups"、电子邮件设置"Messages"、讨论组设置"Groups Server"、目录服务器窗口设置"Directory"。这几项设置可不用管,到此设置完成,可按"OK"了。

(三) 发送电子邮件

用户可以在任何一台连接到 Internet 上的计算机上创建和发送电子邮件。创建时可以在线操作,但是更为经济的方法是离线操作,即将计算机与 Internet 网断开,当用户完成电子邮件后,将其存储到 Unsent Message 邮件夹中,然后再准备发送,这时选择联机工作,系统会自动将未发送的邮件发出。下面进一步进行介绍。

1. 创建和发送电子邮件

第一步:首先选"Message">"New Message"(也可直接单击"NewMsg"图标),然后在出现的窗口的相应输入框中送入要发送的内容、地址、主题等。

在"To"后的输入框为邮件地址输入域,用户在此键入邮件将要被发送的地址,若同一封信要同时寄往地址不同的各处,你可在键入一地址后回车,此时将自动出现第二个"To"地址输入框。用户也可在单击邮件地址输入框后,单击工具栏中出现的"Address"按钮,并从地址簿中选择你要发送邮寄的对象。

为了发送邮件给第三者,用户单击"To"在列表中选择"Cc",然后在其后输入框中键入第三者地址即可,这样同时可有几个人收到相同的邮件,而且从中还能见到你同时将邮件发给谁了。若你在发送给几个人的同时,还不希望他们之间知道对方也收到了邮件,你可以选择"Bcc",这样其后输入框内的地址就不会在别人收到的邮件中列出。

第二步:在"Subject"输入框中键入邮件的主题。

第三步:为了发送邮件,若用户选择的是在线工作方式,则首先需要将计算机连接到 Internet,然后单击工具栏中的"Send"即可。若用户使用离线工作方式,则无须将计算机连接到 Internet 上就可单击"Send"按钮,待以后连到 Internet 后,系统自动将邮件发出。一旦邮件被发出,则 Netscape Messenger 会自动将发出邮件存于邮件资源管理器中的"Send"邮件夹中,你可通过看此邮件夹中的邮件数目是否增加来判断你的邮件是否已被发出。注意,在离线工作状态,邮件不是马上发出,所待发邮件只是储存在"Unsent"邮件夹中,待联机工作后,才由"Unsent"移动到"Send"中。

2. 发送文件

用户还可以通过电子邮件进行各种类型文件的传输,包括各种声音和图片,也可以是超文本文件。方法是:键入相关内容后,单击工具栏中的"Attach"按钮,就可将任意文件或网页随邮件一同发送给其它网络用户。当然也可用"File">"Attch"方式。

3. 创建、使用地址簿

(1) 创建地址簿

"Communicator">"Address book"。选工具栏的"New Card"后送入相应内容点"确定"。

(2) 使用地址簿

有了地址簿,一个很大的用途就是用来发送电子邮件,用户可按下列步骤进行:

第一步:单击用户地址列表中的地址卡,使其高亮显示,单击"To"。

第二步:"File">"New Message",出现窗口。

在此窗口中,邮件地址栏内并不是我们通常所见的普通电子邮件地址,它实际上是一组名,其作用相当于电子邮件地址,向用户组发送邮件可以将邮件送到该组的每一位成员手里。

(四) 接收电子邮件

正常情况下,启动 Netscape Messenger 时,系统会自动收取新邮件。若用户在离线状态工作则随时通过单击"GetMsg"收

取新邮件。

“Download Mail”，若选此项，以后用户每次退出 Internet 连接时，Messenger 将自动下载新邮件，将其存储到 Inbox 收件箱中。

“Download Discussion Group”，选择此项与选择前项效果相当，唯一不同的是下载的对象有所区别。用户可单击对话框中的“Select Items For Download”并选择自己的下载对象。

“Send Messages”，选择此选项后，系统在断开 Internet 连接前，将离线工作状态下未发出的邮件发送到用户服务器上。

好了，以后你的计算机就处于离线工作状态，需要连网时，只要“File”>“Go Online”命令，用户每次联机时，Messenger 的屏幕上都会出现一类对话框，询问用户连接到 Internet 后要进行什么操作，其各项含义与离线时出现对话框中的各选项相同。

现在举个例子，假如你现在选择的是离线工作方式，每天早晨你打开计算机并启动 Netscape Communicator，之后你单击“File”菜单中的“Go Online”命令，此前若你选中了上述对话框中的全部三项，Communicator 会立刻下载你服务器上的新邮件，然后你就可以处理你的新邮件了，待一切网上事务处理好后，你再单击“File”菜单中的“Go Offline”命令，断开计算机与 Internet 的连接，此时 Communicator 会在你的计算机与 Internet 断开之前将你刚才处理邮件时所写的新邮件发送出去。其中一切事情都由 Communicator 替你做了，你不会因为忘记发一封电子邮件而恼火了。

2、打开电子邮件

邮件下载到硬盘后，在缺省状态下被存储到文件夹中，为了查看其内容，应先从邮件箱下拉菜单中选择“Inbox”选项打开收件箱（当然在缺省情况下屏幕将自动显示 Inbox 收件箱中的内容，这里说的选择也许会发生在你刚刚浏览过某一邮件箱）。从窗口上部的邮件列表中选中你要查看的邮件后，单击目标后窗口下部将自动显示其内容，如有必要可向下滚动阅读邮件全文。

看完一封邮件后，只需单击工具栏中的“Next”按钮即可浏览下一封邮件。

如果用户由于某种特殊原因需要标注某封邮件，只需单击邮件列表相应条目后面的标志即可。若发现标志已发生变化，则证明你已选中，下次若你想直接打开被标志的邮件，只需单击邮件列表上部的标志按钮，那些被标志的邮件将自动排列到邮件

列表的顶部，你只需一封封打开阅读即可。

3、响应电子邮件

用户能够回复和转发收到的任何邮件，Netscape Messenger 会自动在新邮件中填发送者的地址。用户要做的就是单击工具栏中的“Reply”。步骤如下：

第一步：打开 Inbox 收件箱，使屏幕上出现收件箱中的内容。

第二步：单击要回复的邮件，如果要回复的邮件已经被打开，则直接转到下一步。

第三步：单击工具栏中的“Reply”按钮，从其弹出选项中选择是只回复发送者还是回复包括原邮件的收件者在内的所有和这封邮件相关的用户。

第四步：若有必要再填写其它一些内容，如填写“Cc”输入框。

第五步：若你将要创建的新邮件中已包含了邮件的报文，则请在原报文下键入回复内容。

第六步：单击“Send”按钮将邮件发出。

若用户转发邮件给某人时，Messenger 将发送原始邮件的拷贝给要转发的用户。用户可引用转发原始的邮件（使用工具栏中的“Forward”命令），此时，原始报文的内容将出现“<”符号。

（五）、管理电子邮件

对电子邮件的管理不仅仅是对收件箱中的邮件的管理，而是对图 2-22 中各邮件箱的管理。

现将各邮件箱的功能在此作一介绍和比较：

“Inbox”，对应用户收件箱。用户从其接收邮件服务器上收到的邮件都被保存到此文件夹下，只要不删除，所有收到的邮件将一直被保存在此文件夹中。

“UnsentMessages”，对应用户延迟发送或离线工作状态发送邮件的暂时保存邮件箱。一旦邮件在联机状态下被发送，其对应文件将被自动删除。

“Drafts”，主要被用来保存暂时未完成的邮件。

“Sent”，用于保存用户已发出邮件，你可从此查询以前写的邮件，同收件箱一样，只要不人为删除，文件将一直被保存此处。

“Trash”，用于处理用户准备作为垃圾处理的邮件。在其它邮件箱进行删除邮件操作时，所删除邮件实际上并没有从你的计算机中删除，它只是从原来的邮件箱被移到“Trash”中。

Internet Explorer 4.0 安装与使用

●北京 孙江宇

1.1 Internet Explorer 4.0 的基本组成、功能与特性

Internet Explorer 4.0 是 Microsoft 推出的功能较为强大的网络工具，它包括浏览器、网页制作、电子邮件、新闻组、视频会议等各种工具。下面是 Internet Explorer 4 的基本组件介绍

一、Internet Explorer 浏览器

Internet Explorer 4.0 的核心组件是 Internet Explorer 浏览器，它可以访问 HTTP、FTP、GOPHER 等格式的站点。利用它可以浏览各种内容的网页，包括：表格、图形映射、帧、列表、动画 GIF 图形、Java 小程序与脚本、Active 控件与 Visual Basic 脚本以及活动频道或网络广播等等。

Internet Explorer 浏览器另外一个重要特性是它可以浏览我们自己的计算机，即它把本地计算机也作了网络资源的一个部分。

二、网页制作工具 Frontpage Express

网页文档是一种超文本标志语言 (HTML) 的文件，可以在任何文字编辑器上生成。但是，用文本编辑器制作网页的问题就在于作者必须了解和掌握 HTML 语言，就象用 C 语言编写计

算机程序，我们必须掌握 C 语言。这样一来，如果用文本编辑器制作一个复杂的、内容丰富的网页，将是一件十分困难的事情。

Frontpage Express 是一种方便的网页制作工具。和 WORD 一样，Frontpage Express 生成文档的显示的样子和在浏览器中浏览是完全一样，即也是一种“所见即所得”的操作环境。所以，利用 Frontpage Express 我们不必掌握 HTML 语言就可以自由的创作各种漂亮的网页。例如，我们不必记住插入图片的 HTML 代码，而只需在“插入”菜单种选择“图像”选项，然后输入图像文件的位置，便可以插入图片了。

三、电子邮件工具 Outlook Express

目前，电子邮件也许是大家使用的最多的工具了。Outlook Express 是用来收发电子邮件的一种应用程序。在使用它之前，用户必须向 Internet 服务提供商 (ISP) 申请一个电子邮件信箱 (账号)。或自己在提供免费邮箱的网址进行登记，如国内的 www.163.net、www.263.net、国外的如 www.hotmail.com。

在 Internet Express 4.0 中，Outlook Express 分为两个部分：一个部分是 Outlook Explorer Mail。Outlook Explorer Mail

是基于 Internet 的标准 E-mail 收发器,可以用于访问 Internet E-mail 账号。一个 Outlook Explorer Mail 程序可以用于管理多个账号,以供多人使用。利用它不仅可以收发文本邮件,还可以收发下列材料如,嵌入 URL(用户资源地址)、网页、图形、各种附带文件。

另一个部分是 Outlook Explorer News。利用 Outlook Explorer News 可以连接多个新闻服务器,然后可以阅读新闻组中成员发布的消息,答复消息的发送者,答复给整个新闻组,发表自己的消息。新闻组就是关于特定主题的文章或消息的集合。这些消息存放在新闻服务器中,阅读就是从新闻服务器下在这些消息到自己的计算机,发送时将消息发送到服务器上。

四、网络会议工具 NetMeeting

NetMeeting 实际上就是用于网络会议的一种程序。利用 NetMeeting,调用另外一台计算机就可以开会,可以与别人交谈、处理文档、共享程序、在黑板上涂写等等。如果配有视频卡和摄像机的话,还可以看到对方的图像。NetMeeting 的主要功能是同其他使用这个软件的人聊天、会谈。

1.2 Internet Explorer 4.0 的安装和设置

1.2.1 从光盘安装 Internet Explorer 4.0

一般 Internet Explorer 4.0 在许多软件光盘中有免费附送,如果用户觉得从网上安装 Internet Explorer 4.0 速度较慢,可以用光盘直接安装。

(1)启动计算机,进入 Windows 95。

(2)单击“开始”菜单栏的“运行”命令,在弹出的对话框中输入 Internet Explorer 4.0 的安装程序的路径及文件名,如 E:\ie4setup.exe。也可以在 Windows 资源管理器中双击安装程序来运行它。

(3)运行安装程序后,系统将弹出欢迎对话框,单击“下一步”继续 Internet Explorer 4.0 的安装。

(4)在弹出的对话框中单击“接受协议”单选钮。

(5)单击“下一步”,选择 Internet Explorer 4.0 的安装内容。可以选择最小安装、标准安装或完全安装,对话框的文本框中列出了这三种安装内容。

(6)单击“下一步”按钮,系统将询问是否安装 Windows 桌面更新系统。用户可以根据自己的爱好选择安装 Windows 桌面更新系统,它将更改 Windows 的桌面显示风格,如单击特性、建立活动桌面等等。

(7)选定是否安装桌面更新系统后单击“下一步”按钮,在新对话框中选择所处的地区为中国。

(8)单击“下一步”按钮,弹出对话框。在这里,系统提供了一个安装 Internet Explorer 4.0 的默认目录。如果不想安装在这个目录里,可以单击“浏览”按钮选择安装目录。

(9)选择好目录之后,单击“下一步”按钮,系统将检测计算机,然后提示是重新安装所有组件还是升级以前版本。

(10)作出相应选择后,单击“确定”按钮开始 Internet Explorer 4.0 的安装。屏幕上将出现安装过程的进度条。如果想停止 Internet Explorer 4.0 的安装,可以单击“取消”按钮。

(11)安装完各个组件后,关闭所有应用程序单击“确定”按钮完成 Internet Explorer 4.0 的安装。你在重新启动后就会看到一个安装对话框,它显示 Internet Explorer 程序进行个性化设置,它对你的系统进行配置和优化。当安装完成这些配置时,安装就完成了,而 ActiveDesktop 将会替代你以前的 Windows 墙纸。

至此,完成 Internet Explorer 4.0 的安装,如果用户在以后还想安装 Internet Explorer 4.0 的其它组件或卸载 Internet Explorer 4.0,可以选择“我的电脑”/“控制面板”/“添加/删除程序”,在打开的对话框的列表中选择“Microsoft Internet Explorer 4.0”后单击“添加/删除”按钮进行添加、删除操作。

1.2.2 Internet Explorer 4.0“属性”的设置

安装 Internet Explorer 浏览器后,首先要进行“属性”的设置,在设置中可以定制自己的习惯的方式进行浏览。激活 Inter-

net Explorer 属性对话框有四种方法:

1. 在桌面 IE 的图标单击鼠标右键,单击“属性”。
2. 按住 Alt 键的同时双击鼠标(或单击鼠标)。
3. 在“控制面板”中激活“Internet”。
4. 打开 IE 后选择菜单项“查看”中的“Internet 选项”,则出现“Internet 选项”对话框。

1.2.2.1 设置常规选项

一、自定义起始页

启动 Internet Explorer 浏览器后,第一个打开的网页便是起始页(也有人叫做主页)。IE 4.0 的默认起始页是 <http://home.microsoft.com/intl/cn/>,用户可以将他喜欢的任何网页设置为起始页。

在 Internet Explorer 中选择起始页的步骤如下:

(1)选择菜单项“查看”中的“Internet 选项”,则出现“Internet 选项”对话框。

(2)在“Internet 选项”对话框中单击“常规”选择卡。

(3)如果要设置当前打开的网页为起始页,可以单击“使用当前页”按钮。

(4)如果所需的网页不在 Internet Explorer 中,则可以在主页部分的地址框中输入起始页的 URL。

(5)如果恢复 IE 浏览器使用的起始页,可以单击“使用默认页”按钮。

(6)如果要 IE 浏览器快速载入,可以单击“使用空白页”按钮。这样 Internet Explorer 在启动时将显示一个空白页而不连接 Internet。

(7)设置完成之后,单击“确定”按钮。

二、Internet 临时文件

常规选项中的第二项是 Internet 临时文件,用于浏览存放在 Internet Explorer 缓冲区的文件或改变缓冲区的大小和位置。

如果想清除缓冲区中的文件,可以按下“删除文件”按钮。另外还可以选择“设置”按钮对缓冲区进行设置。

三、历史记录

与缓冲区文件不同的是,历史记录文件夹中保存的只是访问站点的地址清单。这些地址可以通过历史浏览器栏查看。我们可以设置所要保留记录的天数,如果想清除历史记录还可以使用“清除历史记录”按钮。

四、颜色

Internet Explorer 的页面默认颜色是使用 Windows 颜色,即所有文本和背景颜色由 Windows 确定。如果要改变这个默认值,可以:

(1)单击常规选项中的“颜色”按钮,出现颜色对话框。

(2)取消“使用 Windows 颜色”复选框。

(3)分别单击文字和背景选择钮,设置文本和背景颜色。

(4)单击链接部分的“已访问”选项和“未访问”选项,选择已访问链接和未访问链接的颜色。

(5)如果想让鼠标经过链接时显示不同的颜色,可以选择“鼠标悬停”复选框,然后设置想要的颜色。

(6)单击“确定”按钮返回。

五、字体

若没有指定网页的字体时,IE 浏览器采用默认字体。用户虽然可以改变屏幕显示的字体。但每次浏览器重新启动时又回到默认字体。若改变字体可以进行一下操作:

(1)在常规选项中选择“字体”按钮。

(2)在“字符集”列表框中选默认字符集,并在其它组合框中输入或选择字体及大小。

(3)单击“设为默认值”按钮,将以上设置设为默认值。

六、语言

IE 中文版的默认语言是简体中文,它能够正确地显示一些比较常见的语言。但当网页是用其它一些语言制成时(如 BIG5 码),IE 就需要相应的字符集才能正确地显示该网页。七、访问

选项

通过这一项可以调整页面显示,用户可以选择“格式”选项中的复选框屏蔽页面页面对页面的格式定义,而且还可以选择“用户表”复选框来设置自己定义的页面显示格式。

1.2.2.2 设置连接选项

连接选项的设置。

一、连接用于选择网络的连接方式,可以通过调制解调器拨号上网,也可以通过局域网连接到 Internet。如果用户是使用调制解调器连接到 Internet 时,旁边的“设置”按钮为有效,可以用它来进行一些网络连接的设置。当用户安装好网络和 IE 后,想定义新的 Internet 连接,也可以使用这部分的“连接”按钮,它将启动 Internet,连接向导,帮助用户进行 Internet 连接的各个步骤。

二、代理服务器 代理服务器是网上的中介服务器,帮助我们连接到直接连接所不能达到的网络。如果想使用代理服务器连接 Internet,就可以选择这个选项,然后输入代理服务器的地址和端口号。

三、自动配置这个功能主要是允许 ISP(Internet 服务提供商)让它的所有用户采用与它配置相同的 InternetExpress,或是某个部门所有计算机用同样的方法配置 IE。如果想更新配置文件可以单击“配置”按钮,然后输入配置文件的地址。

1.2.2.3 设置程序选项

程序选项用于设置一些默认的 Internet 程序。

有时我们计算机上安装了多个浏览器。比如,安装了 IE 浏览器之后,我们又安装了 Netscape 则后面安装的浏览器便成为 Windows 默认的浏览器。这时打开 HTML 文档,计算机自动使用的在后面安装的浏览器,而不是 IE 浏览器。Internet Explorer 有一种办法检查它是否是默认浏览器。选择程序选项的“检查 Internet Explorer 是否为默认的浏览中复选框,如果 IE 不是 Windows 的默认浏览器时,会出现提示是否要将 IE 设置为默认浏览器。

邮件、新闻、呼叫和联系人各项可用来设置这些 Internet 应用的默认程序,用户只需在列表框中选择相应的程序即可。如:IE 中默认的邮件程序为 OutlookExpress 你可以改成 Foxmail 或其它自己习惯使用的软件。

1.2.2.4 设置安全选项

随着 Internet 的规模越来越大,其中的病毒和恶意程序也越来越多,因此有必要进行一些安全防范措施。目前让上网人感到心悸的如 CIH 病毒、特洛伊木马程序以及利用 IE 的漏洞而用 Java 编制可以窥视客户端硬盘内容的程序,所以有必要在“Internet 选项”/“安全”选择卡中进行一些安全设置。

IE 有四个安全防范等级,用户可以对不同的网络区域进行不同的等级设置,对每个区域可以添加自己认为可靠的站点。同时,还有一个自定义选项,允许用户对安全措施进行设置。

1.2.2.5 设置内容选项

网络上虽然有我们需要的大量的信息,但是也有很多垃圾及不健康的内容。近年来越来越多不健康的内容已渗透到网络中来,尤其影响了青少年的健康成长。使用 IE 浏览器时,可以进行一些设置以屏蔽掉不健康的内容,这对于家庭用户尤为有用,操作如下:

(1) 打开“内容”对话框。

(2) 在“分级审查”中单击“启用”按钮,然后设置密码(这个密码一定要记住!)

(3) 单击“设置”,输入密码移动滑块设置各种内容的浏览等级,包括暴力、裸体、性和语言。

2.1 命令菜单的使用

2.1.1 Internet Explorer4.0 浏览器主窗口

按照前面所讲的步骤将 Internet Explorer4.0 安装到 Windows,单击任务栏的 Internet Explorer4.0 浏览器的小图标(在屏幕最下面的左下方),便进入 Internet Explorer4.0 浏览器主窗口,也可以双击桌面上的 Internet Explorer4.0 图标或选择

“开始”/“程序”/进入。

Internet Explorer4.0 浏览器主窗口由标题栏、菜单栏、工具栏、地址栏、链接栏、浏览窗口、和状态栏组成。

屏幕最上端的标题栏,用于显示所打开的网页名称。标题栏的颜色用于指明窗口是否处于激活状态。标题栏左端的小图标是控制菜单框,用鼠标左键单击或按 Alt+空格键便弹出窗口控制菜单,用于控制窗口的位置,如还原、移动、关闭最大化、最小化等。标题栏的右边有三个控制按钮,从左至右分别是最小化按钮、还原按钮和关闭按钮,用于快速设置窗口大小。

标题栏的下面是菜单栏和由按钮组成的工具栏,工具栏的下面是地址栏和链接栏。在 Internet Explorer4.0 浏览器主窗口的中间是一个大的窗口,就是浏览窗口,用于显示网页。当屏幕不能显示完整一页时,还可以用右边和底部的滚动条移动页面。在主窗口的最下边是状态栏,给出当前窗口的状态信息和所进行操作的提示信息。

2.1.2 Internet Explorer4.0 浏览器的菜单栏

Internet Explorer4.0 浏览器的菜单栏由多个菜单项组成。与 Windows95 的操作系统一致,选择菜单有两种方法:一种方法是鼠标左键单击所选的菜单;另一种是键盘操作,即同时按下 Alt 键和所选菜单的热键字母(括号中带下划线的字母,如“文件”菜单项中的“F”)。选中某个菜单后,就会出现相应的下拉式子菜单。在子菜单中,有些菜单项后面紧跟着有一个热键字母(如“打开”项中的“O”),同样按下这个热键表示选中此菜单项;有的菜单项右边对应着一个加速键(如“打开”项中的“Ctrl+O”),表示不用打开它的上级主菜单可直接用它执行相应命令。有些菜单项后面有三个小圆点(如“打开(O)...”),表示选择该菜单项后会弹出一个对话框;有些菜单后面有一个黑色三角箭头。表示选择该项后将出现一个级联菜单。另外,若下拉式子菜单中的某些选项显示为灰,则表示这些选项在当前状况下不能使用。

1. “文件”菜单

“文件”菜单中的选项包含对文件进行操作的命令选项。

新建——包括窗口、邮件、发布信息、联系人和 Internet 呼叫,分别用于创建一个新的窗口、打开 Outlook Express 发送邮件、发布信息、向地址簿添加联系人和打开 NetMeeting 呼叫某人。

打开——用于打开任意一个网页、文件或程序。

保存——用当前文档覆盖以前版本,在网上浏览时,此项显示为灰色。

另存为——将当前文档存入另外一个目录。对于当前网页进行存储相当于网上下载命令。

页面设置——设置当前文档的页面格式。

打印——设置当前打印机和打印格式,并打印当前文档。

发送——用于将当前页面通过邮件发送出去或建立一个当前链接的快捷方式。

属性——用于查看当前文档的属性,如格式、大小、日期及文件存储的位置等等。

脱机工作——如果想暂时关闭 Internet 连接进行一些其它工作或在硬盘浏览网页,可选择此项命令。

关闭——用于关闭 Internet Explorer4.0 浏览器

2. “编辑”菜单

“编辑”菜单中包含了用于编辑和搜索的命令选项。

剪切——将所选对象剪切到剪切板,浏览网上资源时此项和“粘贴”不可用。

粘贴——将剪贴板中的内容插入到当前鼠标位置。

全选——选取当前文档的全部内容。

网页——打开 Frontpage Express 对当前网页进行编辑。

查找——在当前网页查找框中输入的内容,如在网页中查找某一个字符。

3. “查看”菜单

“查看”菜单包含了查看 HTML 源代码设置程序窗口和属

性的命令。

工具栏——包括标准按钮、地址栏、链接栏和文本标签等四个选项,用于显示或隐藏各个操作栏。

状态栏——用于显示或隐藏状态栏。

浏览器栏——选择“搜索”、“收藏夹”、“历史记录”或“频道”后,将在浏览窗口的左边出现各自的浏览器栏;选择“无”则不出现任何浏览器栏。

字体——用于选择字体以便正确显示不同语言的网页,同时选择字体的大小。

停止——不想打开正在打开的文档时选择此项。

刷新——当页面的显示格式或内容被更改时,选择此项命令刷新屏幕显示。

源文件——查看当前网页的 HTML 源代码。

全屏——用于设置显示格式为全屏显示,浏览窗口占据整个屏幕。

Internet 选项——弹出“Internet 选项”对话框,用于设置程序的各个属性。

4. “转到”菜单

“转到”菜单中的命令选项用于页面之间和 Internet 应用程序的切换。

后退——用于返回到刚才显示的资源或浏览的网页。

前进——使用“后退”命令后再向前浏览网页。

向上一级——浏览本地计算机时返回上一级目录。

主页——返回 Internet Explorer 4.0 浏览器启动时的起始页。

频道指南——连接到微软公司的频道指南,利用它可查询世界各地的频道并加入到频道栏。

搜索 Web——再搜索浏览器栏中列出搜索站点,用户选择一个搜索站点进行搜索工作。

邮件——打开电子邮件程序,默认为 Outlook Express-Mail。

新闻——打开新闻组程序,默认为 Outlook ExpressNews。

我的电脑——显示本地计算机上的内容,等同于“我的电脑”桌面快捷方式。

通讯簿——打开通讯簿程序。

Internet 呼叫——打开 Netmeeting 应用程序,若是第一次使用则出现设置向导。

5. “收藏”菜单

“收藏”菜单中的命令用于网页的下载和对已下载网页的管理,灵活的使用这个功能将大大提高网上浏览效率。

添加到收藏夹——弹出一对话框,用于将当前网页下载到自己的计算机上。

整理收藏夹——列出收藏夹的所有目录,用于收藏夹目录或文件的创建、删除和移动。

管理预定内容——查看所有预定内容的状态。

更新所有预定内容——更新所有预定内容为最新信息。

链接——打开链接栏上指向的网页。

频道——连接所选的频道,等同于频道浏览器栏。

软件更新——自动连接微软公司站点,升级 Internet Explorer 4.0。

自定义文件夹——打开自己定义的文件夹

6. “帮助”菜单

通过“帮助”菜单,可以 Internet Explorer 4.0 浏览器的各种联机信息。

2.1.3 Internet Explorer 4.0 浏览器的工具栏

工具栏是由某些操作按钮组成,分别对应着某些菜单选项。可以用鼠标直接单击这些按钮来完成指定的功能,这大大简化了用户的操作。Internet Explorer 4.0 浏览器的工具栏,主要由以下几个按钮组成:

后退——返回先前浏览的网页。旁边的小箭头可用来选择具体返回哪一个网页。

前进——选择后退之后,重新向前浏览。旁边的小箭头也可用作选择。

停止——用于停止打开正在打开的网页。

刷新——用于刷新屏幕显示。

主页——返回 Internet Explorer 4.0 浏览器启动时的起始页。

搜索——出现搜索浏览器栏,进行网点搜索。

收藏——出现收藏浏览器栏,进行有关收藏的操作。

历史——在历史浏览器栏中显示最近几天(可设置)访问的网页,可选择直接进入。

频道——列出频道栏中收藏的频道,单击所要查看的频道可进行浏览。

全屏——全屏显示浏览窗口。

邮件——打开电子邮件处理程序,进行相关操作。

字体——用于选择字体、显示大小及语言。

打印——打印当前打开的文档。

编辑——打开 FrontPage Express(默认)对当前页面进行编辑。

2.1.4 浏览器的地址栏和链接栏

使用地址栏和链接栏大大加速了用户的浏览速度。

用户可以在地址栏中输入网址直接进入所要进入的站点。地址栏能够自动记住用户所输入的所有网址,在以后再进入这个站点时,就可以使用地址栏右边的小箭头,从地址列表中选择它。

链接栏上是可以设置的各种链接,可以在“管理收藏夹”中或用鼠标右键单击对他进行任意的添加或删除。用户在添加链接的时候,也可以直接将网址上的链接拖动到直接拖动到链接栏上。

2.1.5 右键快捷菜单的使用

右键快捷菜单在浏览网页时非常实用,本身来说快捷菜单的各个选项都是在 IE 常用的功能,灵活的使用右键菜单可以大大加快浏览网页的速度和效率。

2.2 漫游 WWW

2.2.1 启动浏览器,开始冲浪

Internet Explorer 有多种启动方法,也可以同时运行多个该程序,以便浏览多个文档和同一文档的不同部分。

1. 从 Windows 中的“开始”菜单启动

(1)用鼠标单击“开始”按钮,出现弹出式菜单。

(2)从中选择“程序”,出现级联菜单。

(3)在“程序”项中选择“Internet Explorer”,并在打开的下一级菜单中选择“Internet Explorer”项,则 IE 浏览器被启动并打开起始页。如果桌面上有 Internet Explorer 浏览器的快捷方式,可以双击它进入 IE 浏览器。另外,如果安装了 Internet Explorer 桌面更新系统,任务栏上将出现 IE 的快速启动图标(屏幕),则可以单击它打开 IE 浏览器。

2. 用超级链接启动

在浏览 HTML 文档时,有一些与周围文本颜色不同的彩色文字,或在文字下面带有下划线,这些便是超级链接。超级链接除了是文字,还可以是图标、图片、图像等等,只需将鼠标移到这些项上面,鼠标指针便会变成一个小手形。

除了浏览器以外的许多程序也能显示超级链接,在这些程序中单击链接便可打开链接所指向的目标文件。如果 IE 是 Windows 的默认浏览器,则目标文档会在 IE 浏览器中打开。例如,在查阅某人寄来的 E-mail 时,如果消息正文中含有某个网络站点的地址,那么单击这个地址便可打开 IE 浏览器并显示这个站点的主页。

3. 打开本地 HTML 文档启动

还有一种方法可以迅速打开 IE 浏览器。比如,我们在查看本地计算机资源的时候,想打开某个 HTML 文档,这时不用像先前那样先打开 IE 浏览器再输入 HTML 文档的路径,而可以直接双击所要打开的文档以进入 IE 浏览器浏览该文档。

2.2.2 Internet Explorer 的热身浏览

知道了 IE 浏览器的启动方法后,就可以用它来对 Internet 进行一次快速的浏览:

(1)单击任务栏上的 IE 快速启动图标,启动 IE 浏览器。

(2)连接 Internet 后,IE 浏览器打开起始页。

(3)单击起始页上的任何链接打开新的网页,用这种方法可以随处单击翻阅。

(4)通过超级链接翻阅了几个页面之后,可以使用工具栏上的“后退”按钮或“文件”菜单上的记录向回翻页,向回翻页后也可以用“前进”按钮向前翻页。

(5)如果要到指定的地址(如中国教育网主页),则在地址栏中输入北方工业大学的地址:

www.ncut.edu.cn

然后回车,打开的北方工业大学的主页。

(6)为了能随时返回该页,可将它添加到收藏夹中,即单击“收藏”/“添加到收藏夹”。

(7)选择“文件”/“另存为”,将该页保存到自己的计算机上。

(8)选择“文件”/“打开”,输入刚才保存的文档名字和路径,浏览本地网页。

(9)如果想打印该页,可单击菜单“文件”/“打印”命令。

上面就是一次简单而完整的网络之行。其实,无论想到什么地方,都可以使用这种方法到达。也不必担心会迷失方向,另外,无论发生什么情况,都可使用工具栏上的“主页”按钮返回起始页。

2.2.3 “历史”为我们留下了什么

前面已经介绍了使用“后退”按钮和“文件”菜单中的记录返回,下面将介绍一些其它的办法。

1. 利用历史记录返回

IE 浏览器打开文档时,文档的地址会保留在“History”文件夹中(通常位于 windows 目录下),这便形成了用户浏览过的站点地址记录。历史记录就相当于我们的网络旅行日志,它记录了我们所到达地方的地址。

IE 提供的历史功能使用起来非常方便、简单,只需单击工具栏上的“历史”按钮,便会在浏览窗口的左边出现历史浏览栏。历史记录按日期列出,按星期组合。可以单击星期名查看这一天浏览过的站点,再单击站点名便可看到曾经在这个站点上浏览过的网页。如想重新浏览这个网页,只需单击相应的网页名即可。

在历史记录列表中,若记录的内容太多,可以删除没有价值的项。删除时,用鼠标右键单击要删除的项,然后选择“删除”命令,我们还可以对历史记录进行设置(在 IE 属性对话框中的“常规页面中”)。

2. 访问临时文件夹

临时文件夹是 IE 浏览器自动下载文档的存储处。作为文件缓冲区,它缓存访问过的文件,以供需要时使用。每当我们访问站点的时候,IE 浏览器首先检查缓冲区,看是否有相同的文件。如果经常浏览某个站点,则文件就可能已经存储在缓冲区里。这时,IE 就是从缓冲区打开文件,而不是从站点下载。这样就可大大加快浏览的速度,因为直接从本地硬盘中传输文件要比从网上下载文件快得多。

因此,临时文件夹的首要作用是加快浏览器的文件传输,而不是用户的使用。但用户若想查看缓冲区中的文件,也可进行如下操作:

(1)选择“查看”菜单中的“Internet 选项”。

(2)单击“常规”选择卡。

(3)单击 Internet 临时文件的“设置”按钮。

(4)选择“查看文件”按钮,从文件列表中选择要访问的文件,由于这里面的信息比较乱,所以寻找时应该事先记住所要浏览的网页或对名称进行排序。

2.2.4 “收藏夹”我的最爱

收藏夹是成功浏览网页的指南针,我们也可以把它称作“书

签”。在这里,用户可以存放任何喜欢的站点名称,再次访问它时,只需从“收藏”菜单项或收藏夹浏览器栏直接选择即可;用户还可以预订站点,则每次 IE 浏览器会自动浏览预订的站点,并通知内容的改变或自动下载。下面,我们分别讲述怎样进行这些功能的使用。

2.2.4.1 将喜爱的网页添加到收藏夹

浏览到喜欢的想经常浏览的网页,可以将它加入到收藏夹中,而不必记下它的地址再输入地址栏来查看。将网页添加到收藏夹的过程如下:

(1)打开 IE 浏览器,显示想要收藏的网页。

(2)选择“收藏”菜单中的“添加到收藏夹”,出现对话框。

(3)选择收藏的类别,即今后出现新内容是否更新和下载等。

(4)单击“创建到”按钮,列出收藏夹下的目录,选择收藏到某个目录,主要是用于分门别类地收藏各种网页。

(5)如果想收藏到新的文件夹,单击“新建文件夹”按钮出现对话框。

(6)输入文件夹的名称(比如:我的最爱),单击“确定”按钮返回,则新建文件夹出现在列表框内。

(7)单击“确定”将文件收藏到指定目录下

(8)选择“收藏”菜单,就会发现菜单多了一个选项“我的最爱”。这就是我们新建的目录,它包含我们刚才收藏的网页地址,任何时候单击它便可进行浏览。

2.2.5 上网第一事——搜索

浩如烟海的 WWW 世界毫无目的的寻找某一信息宛如“大海捞针”,那么如何才能快速而方便地搜索信息?

1. 利用 IE 内部提供的搜索引擎

在 IE 浏览器的工具栏上有“搜索”按钮,单击它便打开搜索引擎浏览器栏连接微软的网页(<http://home.microsoft.com/intl/cn/search/searchmain.asp>),其界面为中文,有四个搜索站点 Infoseek(www.infoseek.com): Lycos(www.lycos.com), Excite(www.excite.com), Yahoo(www.yahoo.com),选择要使用的搜索站点后如 Yahoo,在文本框中输入搜索内容的关键字,然后单击“搜索”按钮。搜索结束后浏览器栏便会显示出符合条件的站点网址或目录单击链接便可以进入相应的地址。如果你打开 IE 后,使用过“脱机浏览”的功能,“搜索”功能就不能实施。

2. 利用地址栏搜索

在地址栏内填入以 Go、Find、? 开头后接准备搜索的关键字如:

Go game

Find"software"

? PC

回车之后,IE 将自动将你要搜索的内容发送给 Yahoo(默认)站点。

3. 利用最佳网页搜索

大家应该注意到浏览器的链接栏上有一个“最佳网页”按钮,单击便可以打开 Microsoft 的最佳网页站点,这种方法也是一种比较有效的搜索途径。

4. 登录搜索引擎网站搜索

由于一些原因有些上网的用户无法进行出国访问,如 169 用户、教育网内的用户等,所以以上的三种方式就不适合了而且对于英文不熟的朋友也是一个难题,所以可以登录到国内的搜索引擎网站如搜狐等网站(关于国内的搜索站点的地址请看相关文章)。

5. 利用搜索软件

现在有许多搜索软件问世,如 IQ98、SearchX98,其基本原理与第一种方法相同,就是用户在输入关键字后软件将其发往相关搜索站点其优点是速度极快,但是有时搜索的信息却未让人满意。

6. 自定义搜索引擎

所谓自定义就是自己制作 HTML 网页把相关代码写上去

原理与上面的方法一样优点就是省时、省事,如果一般用户对自己编写这种网页还不够熟悉的话我告诉你一个快捷的办法,那就是去网上借一个回来你看到准的网页上有这种搜索引擎的页面,那么把它拷贝下来就可以了!

2.2.6 下载——享受全世界的共享资源

“下载文件”也是大家上网浏览主要目的,网络上的共享软件、免费软件以及其它各种格式的资料都可以进行下载和保存。在 IE 中支持大家常用的 WEB 下载和 FTP 下载方式。若采用 WEB 下载,在单击所要下载的文件后会弹出对话框,在确定下载文件存储位置后进行下载。对话框显示下载的各种信息,如文件源位置、下载传输速度、估计剩余时间、文件存储位置等,我们可以根据这些数据来进行相应处理。利用 IE 通过 FTP 的方式与 WEB 的形式又所不同,例如在地址栏输入 ftp://ftp.lib.pku.edu.cn,一段时间后登录到 FTP 服务器,我们可以看到比较熟悉的目录形式(这也是服务器存储文件的实际目录),这样我们可以象平时在硬盘中寻找文件一样查找自己需要的资源进行下载。

2.3 Outlook Express 的使用

Outlook Express 中文版作为 Internet Explorer 4.0 的构件之一,包括两个部分:Outlook Express Mail 和 Outlook Express News。其中 Outlook Express Mail 是基于 Internet 标准的 E-mail 阅读器,它可以访问 Internet E-mail 帐号,可以管理多个 E-mail 帐号,可以一次检查一个帐号或同时检查多个帐号。Outlook Express Mail 不仅可以在 E-mail 中输入文本信息,还可以转发 Web 文档、嵌入 URL、HTML 格式的消息、图形、丰富多彩的格式、各种附件。

2.3.1 Outlook Express 界面介绍

Outlook Express 的界面非常友好,包括标题栏、菜单栏、工具栏和状态栏等,中间是文件夹列表(左)、邮件列表(右上)和预览窗口(右下)三个窗口。下面主要讲述 Outlook 的菜单栏,使大家对 Outlook 的各项命令有所了解。对于 Windows 程序的一般操作我们不再说明,如果大家还有所不明白的话,可以参考前面部分的介绍。

2.3.1.1 “文件”菜单项

保存附件——将所查看邮件中的附件另外存为一个文件。

另存为信纸——将当前邮件保存为信纸的格式。以后撰写信件的时候,可以使用这种格式。

文件夹——可以新建、压缩、移动、重命名以及删除文件夹。

导入——引入其它通讯簿程序、邮件程序或电子帐号设置内容。

导出——将所选内容输出到通讯簿或其它电子邮件程序。

连接和挂断——阅读新闻组时连接和新闻组服务器。

脱机工作——暂时挂断 Internet 连接和挂断新闻组服务器。

退出——退出 Outlook Express 程序。

2.3.1.2 “编辑”菜单项

移动到文件夹——将所选邮件移动到其它的文件夹中。

复制到文件夹——将所选邮件复制到其它文件夹。

标记为已读——对所选邮件标记已读标志,表明此邮件已经阅读过。

全部标记为已读——将所选文件夹中的所有邮件标记为已读状态。

标记为未读——将所选邮件标记为未读,以提醒以后再次阅读。

查找用户——在通讯簿程序中查找设定的联系人。

查找文字——在当前邮件中查找指定文字。

查找邮件——在接收到的邮件中查找符合条件的邮件。

2.3.1.3 “查看”菜单项

当前查看——设置屏幕显示文件的范围。可以显示所有邮件,也可以只显示未读邮件。下一步——执行下一步想要执行的操作,如查看下一封邮件,或下一封未读邮件等。列——弹出列

设置对话框,调整邮件列表的显示字段和顺序。

排序方式——设置邮件的先后排列方式。可以按发件人、帐号以及接收时间来排列。

字体和语言——设置 Outlook Express 当前使用的字体和语言。

布局——设置 Outlook Express 的窗口显示。

2.3.1.4 “转到”菜单项

向上一级——转到上一级文件夹。

转到文件夹——从当前文件夹转到指定的文件夹。

主页——转到 Internet Explorer,显示起始页

搜索 Web——打开 IE 浏览器,开始搜索工作。

最佳 Web 页——打开 IE 浏览器显示最佳主页。

收件箱——切换到 Outlook Express 的收件箱。

Internet 呼叫——启动 Internet 会议程序。

2.3.1.5 “工具”菜单项

发送——发送当前编辑的邮件。

发送和接收——访问服务器上的 E-mail 帐号。可以是全部帐号也可以选择其中一个帐号。

全部下载——将指定新闻组中的邮件全部下载以便脱机阅读。

通讯簿——启动通讯簿程序。

收件箱助理——弹出收件箱助理对话框,设置邮件的接收和处理规则。

帐号——管理 Outlook 中设置的 E-mail 帐号。可以添加、删除和修改。信纸——设置新邮件中使用的信纸格式和调用的元素。

选项——弹出选项对话框,对 Outlook Express 进行各种设置。

2.3.1.6 “撰写”菜单项

新邮件——开始编辑一个新邮件。

选择信纸——选择一种信纸作为新邮件的格式。

回复作者——向正在阅读邮件的作者回复一封邮件。

全部回复——向文件夹中所有邮件的作者回复一封邮件。

转发——将接收到的邮件转发给某人。

按附件转发——将接收到的邮件以附件的形式转发给某人。

2.3.2 配置 Outlook Express

在使用前你将配置 Outlook Express 以发送和接收邮件。在你开始这些步骤之前,请确信你已经有了如下的信息:你的电子邮件地址、邮局协议(POP3)帐号名和密码、发送和接收邮件服务器的服务器名称,以及接收服务器是使用 POP3 还是 IMAP 协议。如果你不能确定这些信息中的任何一项,请开求助于你的 ISP。

1. 单击快速启动上具栏上的启动 Outlook Express 图标(屏幕左下角)以打开 Outlook Express。如果你看不到该工具栏,请在 Windows 任务栏上的空白区域单击鼠标右键,并从弹出菜单选定工具栏/快速启动。

2. 因为这是你第一次使用 Outlook Express,所以 Internet 连接向导对话框将会出现。对显示名称文本框中显示的名称进行任何必要的更正。

3. 下一个对话框要求你输入他的电子邮件地址。请确信你正确地键入了该地址。

4. 第三个对话框需要你的接收和发送邮件服务器的名称,如果你的接收服务器使用的是网际信息存取协议(IMAP),请单击 POP3 旁边的下拉箭头并选择 IMAP。如果你的接收服务器他用 POP3,请接受默认的设置。

5. 下一个对话框包含了有关你的 Internet Mail 登录的信息。除非你的 ISP 需要你使用安全密码验证来访问你的电子邮件帐号,否则请确信你选定了登录方式旁边的选项按钮。正确的域中键入你的 POP 帐号名称和密码。

6. 单击下一步以继续。如果你的 ISP 要求你使用安全密码

验证以访问你的电子邮件帐号,请单击使用“安全密码验证”登录旁边的选项按钮并单击下一步。你将被提示使用你的 ISP 提供的信息来完成另一个屏幕。

7. 第五个对话框要求一个用于邮件帐号的“友好”名称。Outlook Express 提供了一个默认的名称——邮件服务器的名称——你可以接受该默认值。或者你可以在 Internet 邮件帐号名称框内单击并键入你喜欢的名称。例如,我将我的邮件帐号命名为“Barbara 的邮件”。

8. 第六个对话框要求有关你是以何种方式连接到 Internet 的信息,如果仍通过 ISP 和调制解调器连接到 Internet,请单击通过本地电话线连接旁边的选项按钮;如果你通过公司的本地局域网连接到 Internet,请选择第二个选项;如果你计划在旅行时使用 Outlook Express,请单击手工建立 Internet 连接旁边的选项按钮。

9. 下一个对话框要求有关你的拨号连接的信息你连接到 Internet 的方式;如果你想要建立一个新的拨号连接,请单击创建新的拨号连接旁边的选项按钮。当你移动到下一个向导屏幕时,你将被要求在一系列的连接对话框中填写 ISP 的电话号码、你的名称和密码,以及其他信息;如果你已经有了拨号连接,Internet 连接向导将会检测到它并将该名称放置存现有的拨号连接框中。单击使用现有的拨号连接旁边的选项按钮并从列表选择一个连接。如果你有一个以上的拨号连接,请单击连接到你的 ISP 的那一个。

10. 最后的对话框向你表示祝贺,并且通知你已经成功地输入了建立帐号所需的所有信息。单击完成。Outlook Express 快速启动页面将会出现。

2.3.3 接收和发送邮件

2.3.3.1 接收邮件

按照上述步骤建立好电子邮件帐号之后,便可以接收和发送电子邮件了。下面是接收邮件的主要操作步骤:

(1) 单击任务栏上快捷图标,启动 Outlook Express。

(2) 选择“工具”/“发送和接收”命令,或工具栏上的“发送和接收”按钮访问服务器上的帐号。

(3) 输入密码后,Outlook 开始查询帐号,看是否有新的邮件;若没有则断开同服务器的连接;有新邮件则在收件箱中列出邮件数目和列表。

(4) 用鼠标双击邮件查看邮件的具体内容。

(5) 查看过的邮件自动被标记为已读,这样可随时知道还有哪些未读的文件;也可以使用“编辑”中的命令来设置已读或未读标记。

(6) 读完信件后若想回复作者,单击工具栏上的“回复作者”按钮或“撰写”-“回复作者”命令,则自动建立一个新邮件。并将作者的名字写存收件人处。

(7) 若想将接收到的邮件转发给其它人,则选择“撰写”/“转发”按钮,写入收件人即可。

(8) 若要删除邮件,则选择邮件后按下 Del 键或工具栏上的“删除”按钮(信件并没有真正被删除,而是保存在“已删除文件”夹中)。

2.3.3.2 发送邮件

(1) 启动 Outlook Express,单击“新邮件”按钮(也可使用它旁边的小箭头选择一种信纸),弹出新邮件编辑界面。

(2) 在标题处输入收件人地址,如有必要可输入其它三项。抄送是同时发送的人,而密件抄送是发送给收件人和抄送人不觉察的第三方,即他们不知道这封邮件也发送给了密件抄送者。主题是拟定的邮件题目。

(3) 另外,也可以使用通讯簿来选取收件人。单击工具条上的“通讯簿”按钮,弹出选定收件人对话框,从中选取收件人、抄送人和密件抄送人。

(4) 单击“确定”按钮返回新邮件窗口,则选定的收件人已经导入。在编辑窗口中输入邮件内容。

(5) 使用“插入”菜单项中的命令插入各种内容。如果想将某

个文件作为附带文件一起发送,则单击“插入”/“附件”命令或单击工具条上“插入附件”按钮,在 Windows 的打开文件对话框中,选择要附带的文件。

(6) 邮件写好之后,单击工具条上“发送”按钮发送邮件。若发送成功,在已发送邮件箱出现该邮件,若未被发送,则出现在发送箱内。

以后,如果你需要更改关于你的电子邮件帐号的任何信息,请选定工具/帐号/属性,并进行必要的更正。

2.3.4 建立多个邮件帐号

Outlook Express 知道你可能拥有不止一个邮件帐号。例如,你可能有一个用业务的帐号和一个用于个人事务的帐号。如果你有多个邮件帐号,Outlook Express 可以检索你的所有邮件,无论它来自哪个邮件服务器。

2.3.4.1 设置

启动 OutlookExpress 后,选择“工具”/“帐号”/“添加”/“邮件”,根据连接向导的提示,依次输入“姓名”/“电子邮件地址”/“电子邮件服务器(Pop3 和 Smtip 服务器)”/“Mail 登录(Pop3 名称和密码)”/“友好名称”/选择连接类型/选择拨号连接/选择完成,即可完成 E-mail 帐号的添加。重复此步骤,即可添加多个 E-mail 帐号。设置多个 E-mail 帐号后,选择“工具”/“帐号”,在 Internet 对话框里选定一个 E-mail 帐号后,用鼠标点击“设置为默认值”,即可将该帐号设置为默认帐号,以后发送 E-mail 都以此帐号为发件人地址。

2.3.4.2 使用

1. 接收

可采用全部接收或单帐号接收。全部接收,只要单击工具栏的“发送和接收”按钮即可。单帐号接收,选择“工具”/“发送和接收”,然后,选择所需要的 E-mail 帐号,即可完成单帐号接收。

2. 发送

我们发送 E-mail 时,有时候不想使用默认帐号发送,但如果每发一封 E-mail 都要去修改默认帐号,那就太烦琐了。在 Outlook Express 里有一个简单的办法可随时使用任何一个帐号发送 E-mail,方法如下:在新邮件中,选择“文件”/“发送邮件的方式(如果你是立刻发送)”或“以后发送方式(如果你是以后发送)”,然后选择所需要的帐号即可。

2.3.5 设置邮件选项

选择“工具”/“选项”可以打开选项对话框。在这个对话框内可以建立个人的 Outlook Explorer 选项,可以说是是否进行恰当的设置是使用 Outlook Express 的关键。

1. 常规标签

每隔多少分钟检查一次新邮件设置检查邮件的间隔,只有连接 E-mail 服务器时才有效。新邮件到达时发出声音连接 E-mail 服务器一如有新邮件到达,发出声音以示通知。退出时清空“已删除邮件”文件夹中的邮件在退出 Outlook 时自动清除“已删除文件夹”中的内容。

自动将回复邮件的目标用户添加到通讯簿将每个答复邮件的收件人姓名和 E-mail 地址添加到通讯簿中。

将 Outlook Explorer 设置为默认的电子邮件程序默认被选择。可以取消它将其其它 E-mail 程序设置为默认。

设置为默认的 SimpleMAPI 客户程序默认未被选择。如果选择该项,则关闭 Microsoft Exchange 和 Outlook97。

将 OutlookExpress 设置为默认的新闻阅读程序默认被选择,这时阅读新闻组时使用 OutlookExpress。

启动时直接进入“收件箱”文件夹启动时立即进入收件箱文件夹。

如果有新的新闻组请给出通知在访问新闻服务器时,检查新的新闻组并下载其名称。自动显示含有未读邮件的文件夹对含有未读邮件的文件夹作出标记,显示未读邮件数。

2. 发送标签

邮件发送格式和新闻发送格式指定邮件和新闻的编写和发送格式,可以是 HTML 格式和纯文本格式。单击旁边的“设置”

按钮还可以对每种格式进行设置。文本的编码方式为无、Quoted Printable 和 Base64 三种,这是编码消息的位和二进制格式。默认情况下是 Quoted Printable 选项。允许标题使用 8 位的字符表示信头中的外文字符集、高位 ASCII 码或双字节字符集要经过编码,未选择时不经过编码。两个复选框用于在消息中发送图片和缩进邮件正文。

在纯文本格式的设置中,它多了一个“Uencode”选项。Uencode 是将二进制文件作为附件发送到新闻组中的常用格式。因此,如果想将二进制文件作为附件发送,应选择此选项。复选框的设置用于撰写和发送邮件的一些设置,可以根据个人喜爱挑选设置。

3. 阅读标签

阅读标签可以进行一些关于阅读选项的设置。单击“字体”按钮弹出标准字体对话框,用来设置阅读邮件的默认字体。

4. 拼写检查标签

我们在撰写邮件的时候,肯定会遇到输入错误的情况。以前

检查错误的办法只有一遍一遍的检查邮件,而 Outlook Express 提供了拼写检查工具,用户只需设定一些检查的规则便可自动对邮件进行检查。在选项对话框的拼写检查标签便可以对检查规则进行设置。常规选项选择是否在发送邮件前始终进行拼写检查,及是否给出错误单词的正确建议。检查时始终忽略选择拼写检查的可忽略选项,如大写单词、回复邮件的原文等等。语言列表框显示的是检查用的默认字典。如果想选择其它语言的字典,可以从列表框中选择。也可以单击“编辑自定义词典”按钮编辑自己的词典。

5. 安全标签

安全标签用于建立安全区域并指定 Outlook 如何处理数字证书。用户可以选择是否在邮件上添加数字签名和进行加密。当然,在进行这些之前必须要有数字标识,可以单击“获取数字标识”按钮来获取。

WINDOWS NT4.0 中文版的安装

●广西 黄振俭

一、NT4 中文版的安装

NT4 workstation 的安装与 NT4 Server 的安装过程极其相似,以下将以 NT4 Server 安装为主线,顺带说明 workstation 的安装:

安装过程可分为以下步骤:

- 1、准备工作
- 2、字符安装过程
- 3、图形安装过程

在安装前,如果你进行了细致的准备工作,你会发现,NT 的安装会是一个顺利而高效的过程。

1、准备工作包括以下过程:

- (一)检查你的机器配置是否在 NT 的硬件兼容表中。
- (二)决定服务器角色
- (三)确定安装方法
- (四)确定分区格式

(一)检查你的机器配置是否在 NT 的硬件兼容表中。

当你购买了 NT 后,你手上至少会有三张启动磁盘,一张 NT 光盘和一份 Microsoft windows NT 硬件兼容表(Hardware Compatibility List,简称 HCL),因为 NT 对硬件很敏感,如果你的配置不在 HCL 表上,可到 Microsoft 的 WEB 站点 <http://www.microsoft.com/ntserver/hcl/hclintro.htm> 索取一份新的 HCL,通常 Microsoft 每季度都会发送一份新的 HCL,如果新的 HCL 也不支持你的硬件设备,那你只好放弃安装 NT 了(当然,你可以去找供应商咨询)。

以下是一些配件的说明:

1、CPU:

- (1)Intel32 位 x86 的微处理器。
- (2)RISC 处理器,如:Power Pc,Digital Alpha,AXP 等。
- (3)对称式多处理器的计算机(smp,symmetric multiprocessor system)

2、RAM

- (1)x86 的计算机,至少 12M 的 RAM。
- (2)RISC 的计算机,至少需要 16M。
- (3)如需要 NT Server 做更多的工作,如 www server,RAS server,DHCP server 等,则需要更多的内存,建议 64M 以上。

3、显示卡:

VGA,SuperVGA 或更高分辨率的图形显示器。

4、硬盘:

一个或多个硬盘,且欲安装 NT 的分区应至少预留以下可用空间:

- (1)x86 的计算机,至少约预留 125M。
- (2)RISC 的计算机,至少约预留 160M。

5、软盘驱动器与 CD-ROM

(1)X86 的计算机必须配备一台 3.5 英寸软驱与 CD-ROM,如果没有,你只能从网络上安装。

(2)RISC 的计算机,必须配备 SCSI 接口的 CD-ROM 驱动器。

6、串行端口:

一般计算机只提供两个串行端口,鼠标占用一个,远程访问服务需要一个来连接 MODEM,UPS 功能也要占用一个端口,因此,如果你希望 NT SERVER 能同时实现以上功能,你只能使用 PS/2 或 Inport 接口的鼠标,或使用多端口串行适配器(Mult-Port serial adapter)。

以上设备必须保证其质量完好,特别是 RAM,最好购买带有校验功能的,劣质的 RAM 常常是导致系统安装失败和运行不稳定的原因。

(二)决定服务器的角色

NT SERVER 提供三种服务器类型:1、主域控制器,Primary Domain Controller,简称 PDC;2、备份域控制器,Backup Domain controller,简称 BDC;3、独立服务器,Stand-alone server。

PDC 是一个域中的主人,它包括了一个域的用户和组的信息以及域的安全策略设置。是域的目录数据库的原始拷贝所在地。主要用于创建域用户,维护域的安全策略,并用于验证用户的登录,任何关于用户帐户、组帐户信息的改变,以及安全策略的改变都应该反映到 PDC 上才会生效。

BDC 维护着一个域的用户和组的信息以及域的安全策略设置的拷贝,PDC 定期地将目录数据库的信息拷贝到 BDC 上。BDC 的作用主要是协助 PDC 进行登录验证,分担 PDC 的工作,减轻网络流量。当 PDC 关机或出了故障时,BDC 可以提升成为 PDC。

独立服务器不参与域用户的管理工作,不能用于验证域用户。主要用来作为专用的服务器,比如:文件服务器,打印服务器,SQL 服务器,RAS 服务器等等。

首先我们必须确定 NTSERVER 是否作为域的一部份,如果作为域的一部份,它在该域中承担什么样的角色。

如果你选择一个服务器作域控制器,并且是此域中的第一个服务器,那么该服务器应确定为主域控制器 PDC,如果域已存在,就应该决定该服务器是作为另一种域控制器(即备份域控制器 BDC),还是独立服务器,这通常取决于该服务器上运行的软件。例如已经有了 SQL 服务器,也许就不希望该服务器再去承担 BDC 的登录验证工作了;如果你希望当 PDC 不能正常工作时,该服务器能处理登录,以便客户机仍能登录上网,那么,请将其设为备份域控制器 BDC。

如果服务器不是域的一部份,就必定是独立服务器,它将被分配到一个工作组而不是一个域。

如果你确定该服务器为主域控制器,你需要给该服务器命名,以及给即将创建的域命名。

安装完成后,PDC 与 BDC 的角色可互换,但是 PDC 与 BDC 无法更改为独立服务器,反之亦然,如果要更改,则只能重新安装。

(三)确定安装方法:

NT 支持多种安装方法。

1、利用三张安装磁盘与 NT 光盘,这是最常见的方式,如果你手上无这三张安装光盘,可将 NT4.0 的光盘放入其他带有软驱和光驱的计算机,运行 WINNT/OX 创建安装盘(参见下文 winnt.exe 的命令格式)。不过,须注意的是,NT 是先创建 3# 和 2# 盘,最后才是 1# 盘,即 Bootdisk。

2、如网络上有共享的 CD-ROM,你可以利用它将 NT 安装到没有 CD-ROM 的其他计算机上。

3、你可以将 NT 的系统文件复制到已有的网络服务器或工作站上,然后通过网络安装到其他计算机上。

4、将 NT 的系统文件复制到某台计算机的 FAT 格式的 DOS 分区上,然后将 NT 安装在这台计算机的其它分区上。

上述的系统文件,指的是 NT 光盘上的 \I386, \MIPS, \ALPHA 或 \PPC 等子目录下的所有文件。其中, \I386 是给 X86 计算机使用的,而 \MIPS, \ALPHA, \PPC 是给 RISC 计算机使用的,以下将以 X86 为例讲解安装步骤。

第 2、3、4 种方法都是采用运行 WINNT.EXE 的方法来安装 NT 的,WINNT.EXE 只能在 DOS 运行,且 DOS 分区必须有大于 80M 的可用空间来保存临时文件。

WINNT.EXE 命令的格式如下:

```
winnt [/S: sourcefile /T: tempfile /I: inifile] [/B /C /F /OX /U]
```

其中:

(1)/S: sourcefile 指明 NT 系统文件所在处,必须是全路径,如 c:\I386, 或 \\server\share\i386 等,如不指定,则安装程序会自动查找磁盘,默认的安装目录是 \$WIN __ NT \$。~LS。

(2)/T: tempfile 指定保存临时文件的磁盘,如不指定则安装程序会自动查找磁盘,默认的安装临时目录是 \$WIN __ NT \$。~LS。

(3)/I: INIFILE 指定安装配置文件,当你已经开发了一个安装脚本后,就可以指定它。默认的文件是 DOSNET.INF。

(4)/B: 不需要制作安装磁盘的安装方式。

(5)/C: 不对剩余空间进行检查。

(6)/F: 制作安装盘时不作校验。

(7)/OX: 只制作安装盘。

(8)/U: 无人安装(UNATTENDED INSTALLATION)。只要将安装所需要的信息,事先写到 UNATTEND.TXT 文件串,在安装时你可以不需要输入任何数据,自动进行安装,它需要搭配/S 参数,其详细的说明请参阅光盘中的 UNATTEND.TXT 文件。

如果不加任何参数,则 WINNT.EXE 会先制作三张安装盘。然后才开始安装 NET。

如果服务器上正在运行 WINDOWS95,当你插入了 NT 光盘时,WINDOWS95 的自动运行特性,使 WIN95 出现一个引导屏幕,你可以单击引导屏幕上的“安装 NT”按钮来安装 NT,当然你的硬盘上必须有至少 200MB 的剩余空间。

如果服务器上正在运行 NETWORKSTATION,在确认硬盘有 200MB 以上的剩余空间的情况下,你可以使用 WINNT32.EXE 来安装 NT,它是一个类似 WINNT.EXE 方式的基于 NT 安装程序,限于篇幅,此处不作介绍。

(四)确定分区格式

Windows NT 共支持两种文件系统,NTFS(Windows NT 文件系统)和 FAT(DOS 的文件分配表),不支持 win95 OSR2 和 win98 的 FAT32,因此不能从 FAT32 格式的 win95 或 win98 上安装和升级 NT,也许 NT5.0 会改进这一点。

下表可作为你选择分区格式的参考:

从安全性考虑希望具有文件级的本地安全性 NTFS 希望只有共享级安全性 FAT 从连通性考虑希望支持 Macintosh 服务 NTFS 希望支持 Netware server 服务 NTFS 从硬件平台考虑若是 RISC 机型,系统分区至少是 2MB 的 FAT 分区从双引导考虑若是希望 NT 与 DOS 双引导,应使用 FAT 分区作为系统分区。

为充分发挥 NT 的功能,建议尽量使用 NTFS,NTFS 与 FAT 相比,优点是明显的,如果你打算在这台计算机上使用 MS-DOS 或 WIN95,你可以将硬盘分为两个区,MS-DOS 放在 FAT 区,而装 NT 的分区则格式化为 NTFS。

不必担心在 NT 中格式化软盘时会将软盘格式化为 NTFS 格式,由于 NTFS 文件系统的额外信息开销太大,使磁盘的实际容量变得很小,因此,NT 要格式化一张软盘时,使用的是 FAT 格式。

二字符安装过程

在做了以上的准备工作之后,相信你的 NT 安装过程将会是一个顺利且愉快的过程。

我们以上述的第一种方法为例。安装前,最好把计算机连到网上,安装程序中的网络安装将会检测网络的存在,如果没有实际地连到网上,安装程序可能不能完成。

字符安装步骤如下:

1、请准备好“Windows NT Server setup Bootdisk”,“Setu pdisk2”,“Setu pdisk3”三张磁盘,将 Bootdisk 插入 A 驱动器,并将 CMOS 设置中的“BIOS FEATURES”的“Boot Sequence”改为“A,C”,即由 A 盘启动。重新启动计算机。

2、系统开始从盘上引导,屏幕上端显示:“安装程序正在检测计算机硬件配置”,此过程由程序 NTDETECT.COM 来完成。

然后屏幕转为蓝色,下方显示 NT 正在装载的驱动程序,接着提示插入“Setup disk2”,插盘后按 Enter 键继续。安装程序继续装载所需文件,接着屏幕字体变小,显示 NT 版本号及一些系统信息。

3、当出现“欢迎使用安装程序”时,你可以有以下选择:

●在在安装前如果想多了解 WINDOWS NT 的安装过程,请按 F1。

●开始安装 WINDOWS NT,请按 Enter。

●修复在上次安装时损坏的 4.0 中文版 WINDOWS NT,请按 R。

●停止安装 WINDOWS NT 并退出安装程序,请按 F3。

此处按 Enter 继续。

4、开始检测大容量存储设备,你可以有以下选择:

●请按 Enter 继续。

安装程序将试图检测计算机中的大容量存储设备

●跳过大容量存储设备检测,请按 S。

安装程序将允许人工选择 SCSI 卡,CD-ROM 驱动器及特

殊磁盘驱动器。

此处按 Enter 继续。

5、提示插入 3# 盘,按 Enter 继续。屏幕下方显示所装载的设备驱动程序,每找到一种设备都显示在屏幕上。

6、查找结束后,屏幕将出现类似以下文字:

安装程序检测到下列大容量存储设备:

IDE CD-ROM(ATAPI. 2)/PCI IDE Controller

指定附加的供 WINDOWS NT 使用的 SCSI 卡、CD-ROM 驱动器及特殊磁盘驱动器,包括那些可从大容量存储设备制造厂商处获得盘支持的设置,请按 S。

如果您没有制造厂商提供的大容量存储设备的驱动软盘,或不想指定其它供 WINDOWS NT 使用的大容量存储设备,请按 Enter。

此处按 Enter 继续。

7、开始装载系统文件,然后出现 WINDOWS NT 许可协议,按 PgDn 直到看完许可协议。按 F8 继续。

8、如果安装程序检测到硬盘中已有 WINDOWS NT,WINDOWS95,WINDOWS3. X 存在;则会显示此 WINDOWS 系统所在的目录,并提示:

●决定将上述目录中的 WINDOWS 升级,请按 Enter。

●取消升级并安装新的 WINDOWS NT,请按 N。

由于注册表数据库的不同,因此无法将 WINDOWS 95/98 升级为 WINDOWS NT4. 0,建议此时按 N。

接着显示检测到的计算机的硬件和软件组件。如计算机类别等,基本上,你不必更改这些设置,直接按 Enter 继续。

9、显示和创建磁盘分区。确定突出显示条在你希望安装 NT 的分区,按 Enter。

安装程序将会询问分区格式,你可以有以下选择:

●按 FAT 格式化分区。

●按 NTFS 格式化分区。

●把已存在的 FAT 分区转换成 NTFS。

●保留已存在的 FAT 分区不格式化。

此处选择“按 NTFS 格式分区”,按 Enter,开始格式化磁盘分区。10、接着询问安装目录,默认目录为 \WINNT,建议不要修改,按 Enter 继续。

11、开始检测硬盘,你可以有以下选择:

●允许安装程序在硬盘上执行这种检测,请按 Enter。

●跳过此检测,请按 Esc。

建议对硬盘进行完全的检测,以避免系统文件被复制到坏扇区上。按 Enter 继续。

12、硬盘检测如无错误,即开始复制文件,屏幕下方有一进度条表明复制文件的进度,此时,如果安装程序无法识别你的 CD-ROM,就会提出一个很奇怪的要求:请插入 Setup disk4,因为根本没有 Setupdisk4,所以你只能更换一个 NT 能识别的 CD-ROM 或使用新的 CD-ROM 驱动程序,从头开始安装。

文件复制完成后,字符安装部分结束,根据屏幕上提示的信息,取出 A 驱的软盘,按 Enter 重新启动计算机。

三、图形安装过程

1、重启后出现一个安装操作系统的菜单,你无须按任何键,它将会立刻转入蓝色屏幕,并提示操作系统版本号,序列号等信息,然后系统自动重新启动,显示可用的处理器数目后,开始初始化图形部分。这时将会从 CD-ROM 复制更多的文件到硬盘上。以上一切均无须干预。

2、此后的安装步骤由 WINDOWS NT 安装向导来完成,将分下列三步进行:

●收集有关计算机的信息。

●安装 WINDOWS NT 网络

●完成安装。

点击“下一步”按钮。

3、如果是安装 Windows NT Workstation4. 0,你可以选择以下四种安装方式:

●典型:安装绝大多数组件。

●便携:针对便携式计算机。

●袖珍:不安装任何可选组件。

●自定义:供高级用户选择所有可用的设置选项。

如果是安装 WINDOWS NT SERVER4. 0,则只能以自定义的方式安装。

以下步骤是根据“自定义”的方式。

4、接着系统要求输入你的姓名和组织名称,在“名称”处输入你的名字,按 Tab 键,在“组织”处输入你的公司名。点“下一步”。

5、出现“注册”窗,需要你输入正确的产品序号,这个序号一般标在 NTCD 包装背面的标签上,输入此数字,点“下一步”。

6、如果是安装 NT SERVER,屏幕显示“许可协议”窗,NT-WORKSTATION 无此项选择。NT SERVER 支持两种许可协议。

一个网络是由 server 和 client 组成的,当你购买软件时,在 Microsoft 的许可证模型下,你需要花某一固定的开销用于安装一个服务器产品——这叫做“服务器许可证”;同时为了使每一个客户机都能访问服务器,你又必须花一小笔钱为每个客户机购买“客户许可证”。“客户许可证”分为“per server”,和“per seat”。

●每服务器(Per Server),又叫做并发客户许可证:

是将一个客户许可证授予一个特定的服务器,每一个 per server 的许可证,允许有一个到 server 上的并发连接去访问该服务器上的网络资源,例如:文件,打印机,应用程序等。其中每一个连接是针对服务器的,而非针对服务器上的某一个文件共享或打印机。在 perserver 的模型下,如果要保证在任何时候,客户对服务器的访问都被许可,那么必须购买的许可证的数量和任意时刻最大的并发客户连接数量相同。选择“每服务器”方式时,你必须输入同时允许有多少个连接(Connection)到本服务器。

●每客户(Per Seat)

是将每一个客户访问许可证授予一个特定的工作站,在这种方式下,能够访问服务器的工作站的数目是没有限制的,只要给这个工作站购买了每客户许可。并且授予每客户许可证的计算机能够访问网络中的所有服务器。

假设网络中有 n 个 server,有 m 个 client。其中有 i 个需要访问 server 上的资源。

如果 $n \times i > m$ 则用 per seat

$n \times i < m$ 则用 per server

$n \times i = m$ 则用 per server(因为 per server 可以无开销的向 per seat 转化一次)

如果你不确定要选择哪一种方式,请先选择“每服务器”方式,你可以在事后合法地、免费地将其更改为“每客户”方式,但是根据软件许可协议,你只能更改一次,并且是单向地由“每服务器”改为“每客户”方式。

假设选择每服务器方式,允许有 100 个连接,输入后点“下一步”。

7、出现“计算机名称”窗,在此可输入一个少于或等于 15 个英文字符(7 个中文字)的名称以供 NT 识别你的计算机,注意名称在网络中必须是唯一的,输入后点“下一步”。

8、出现“服务器类型”窗,有三种选择:

●主域控制器 PDC

●备份域控制器 BDC

●独立服务器

选择的依据请看准备工作。

假设此处选择“主域控制器 PDC”。

9、出现“管理员帐号”窗,在此可输入管理员(Administrator)帐号的密码,管理员帐号有访问计算机资源的最大权限,因此管理员密码至关重要,请小心保护。输入“密码”和“确认密码”后,点“下一步”。

10、安装程序将询问是否创建紧急修复磁盘,请选择“是”,因为该盘可以帮助你恢复系统。点“下一步”。

11、进入“WINDOWS NT 组件”窗,你可以自己选择要安装的组件,选择好后,点“下一步”。这些组件也可以在安装结束后从“控制面板”中安装。

12、开始进入第二部分:安装 WINDOWS NT 网络,点“下一步”。

13、开始初始化网络,然后屏幕显示:

如果你通过网卡或 ISDN 连到网络,请选“用线路连接网络”,如果通过调制解调器与网络远程连接,则选“远程访问网络”;如果两者都有可能,则同时选择这两种方式;如果你选择了“此时不将计算机连到网上”(PDC 和 BDC 无此项),在安装结束后,你仍可以利用“控制面板→网络”来设置连接网络的方式。

假设此处选择“用线路连到网上”,点“下一步”。

14、出现“安装 IIS”窗:

IIS(Internet Information Server)是一个集成了 Web、Gopher、FTP 服务的 Internet 服务器。建议安装。

选取该屏幕上的选项,点“下一步”,在安装的最后阶段将安装 IIS 文件。

15、出现“搜索网络适配器窗”,点“开始搜索”按钮,将自动检测你安装的网卡。NT 支持相当多的网卡,并附有这些网卡的驱动程序,如果你的网卡不是很特殊的话,一般都能检测得到。如果检测不到,则改用“从列表中选择”。

完成选择后,点“下一步”。

16、出现“选择网络协议”窗:

●TCP/IP:如果你要连上 Internet,或要与其他非 Microsoft 网络通信的话(例如 UNIX),请选 TCP/IP 协议。如果你选择安装了 IIS,则 TCP/IP 会自动被选择。

●NWLINK IPX/SPX:如果你要将 Windows NT 网络与 NetWare 网络组合在一起的话,可选用此项。

●NetBEUI:此协议适用于小型的网络,当你的局域网规模较小时(例如少于 200 个客户),可选此项,以获取较高的通信效率。如果你只选择“远程访问网络”,则 NetBEUI 自动被选择。

如果你无法确定安装何种协议,不妨接受默认设置或全选。在安装结束后,你仍可以从“控制面板→网络”中添加或删除网络协议。

完成选择后,点“下一步”。

17、出现“选择网络服务”窗:

如果你接受默认设置,点“下一步”,如果要增加其他网络服务,点“从列表中选择”。

完成选择后,点“下一步”。

18、出现“确认”窗:

允许你有一次后悔的机会。

确认无误后,点“下一步”。

19、出现“网卡设置”窗,你可以在此设置网卡的 IRQLevel 与 I/O 端口地址,也可以在安装结束后,利用“控制面板→网络”再行修改。

如果你安装了 TCP/IP 协议,将会弹出一个窗口询问你是否使用 DHCP 自动配置 IP 地址,如果你的网络上有 DHCP 服

务器,则可以选用 DHCP 的功能。若无,则当出现“Microsoft TCP/IP 属性”窗时,请输入本机的 IP 地址(如 210.36.64.59)和掩码(如 255.255.255.0)。然后点“下一步”。

20、出现“网络服务绑定”窗:

网络绑定是能够使计算机上的网络服务、协议及适配器之间进行通讯的一系列路径。基本上我们不必更改缺省的网络绑定顺序,但有些时候为了提高网络的效率可做一些调整,例如,你与网络上的大部分用户是用 TCP/IP 协议来通信,与少数用户是用 NetBUEI 通信,那你可以调整工作站服务绑定的顺序,将 TCP/IP 排在前面,让你的计算机先尝试用 TCP/IP 与其他计算机通信。

确定后,点“下一步”。

21、出现“域设置”窗:

根据服务器角色的不同,设置方法亦有所不同:

●主域控制器 PDC:在“域”处输入所创建的域的名称。

●备份域控制器 BDC:在“域”处输入要加入的域名称,同时输入域系统管理员的名称和密码,然后点“下一步”即可将此计算机加入到域中去。

●独立服务器:如果要将其加入某个工作组或建立新的工作组,则在“工作组”处输入工作组的名称即可;如果要加到域中,请参照 BDC 的方法。

22、出现“完成安装”窗:

点“完成”。

23、出现“Microsoft Internet Information Server 2.0setup”窗,选择要安装的组件后,点“下一步”。

24、出现“设置时区、时间和日期”窗:

设置好后,点“确定”。

25、出现“显示设置”窗:

NT 将自动检测你的显卡类型,如果 NT 无法识别你的显卡,请使用生产厂商附带的磁盘。

设置好后,点“确定”。

26、如果你选择了创建紧急修复磁盘,此时将会要求你插入一张磁盘。磁盘制作结束后,取出磁盘,点“重新启动”按钮。

27、出现引导菜单,类似:

OS Loader V4.0

请选择用于启动的操作系统:

Windows NT Server Version 4.00

Windows NT Server Version 4.00[VGAmode]

使用↑键和↓键移动突出显示至所需的选项,

按 Enter 键做选择。

按 Enter。

28、出现“登录”窗:

按 CTRL+ALT+DEL。

29、出现“登录信息”窗,输入用户名和密码,此时你可以用系统管理员(Administrator)的身份登录,此处也可选择所登录的域。

完成选择后,点“确定”。

30、在用户名和密码皆无错误的情况下,将进入 NT 用户界面。至此,NT 的安装已顺利完成。

用 Windows NT 4.0 中文版支持 Internet

●广西 黄振俭

本文将阐述如何使用 Windows NT Server 4.0 中文版来建立 Internet 上的各种应用,如 DNS, WWW, FTP, Gopher, E-

mail, News 等。

一、DNS 服务器的设置

(一)我们首先必须弄清几个概念:

1、DNS:即 Domain name server(域名服务器),我们知道,联入 Internet 的每台主机都有一个 IP 地址,但 IP 地址是纯数字的,使用起来未免太枯燥难记,人们于是创建了域名的概念——用形象的单词来代替 IP 地址,域名服务器的作用就是将域名翻译为计算机能够认识的 IP 地址,因此,DNS 也可称为域名解释服务器。

2、Forwarder server:每个 DNS 服务器上都有存放着一张域名与 IP 地址的对照表,当工作站提出域名解释的请求时,本地 DNS 服务器就去搜寻对照表,查看是否有相匹配的记录,如有,返回对应的 IP 地址;如无,则应将此查询提交上一级 DNS 服务器,这就是 Forwarder server,如果最终的 DNS 服务器仍解释不了该域名,则返回一个错误信息。Forwarder server 的产生是因为 Internet 上的域名和 IP 地址是如此之多,我们没必要也不可能在一台计算机上建立完整的对照表。

3、反向查询:DNS 服务器通常接受的是将域名解释为 IP 地址的请求,但有时我们也需要知道与某个 IP 地址对应的域名是什么,这就是反向查询。

以下我们将用一个实例来说明如何建立 DNS 服务器:假设 DNS 服务器是一台已安装好了 TCP/IP 协议的 NT4.0 server 服务器,它有一个固定的 IP 地址:210.36.64.58,负责解释在域 gxun.edu.cn 内的工作站提交的查询,它的上一级 DNS 服务器的 IP 地址是 210.36.64.31。

(二)、安装 DNS 服务器

在缺省安装 NT4.0 时,DNS 服务是没有被安装的,我们必须在安装完 NT4.0 后手动安装,步骤如下:

1、点“开始”→设置→控制面板→网络”。在出现的“网络”窗中选择“TCP/IP 协议”。

2、点“属性”→DNS 设置”,在出现的页框中输入相关内容,如:主机名:NT4DNS;域:gxun.edu.cn;DNS 服务器 IP 地址:210.36.64.58;点“添加”按钮。该 IP 地址即出现在 DNS 服务器的搜索列表中。

3、点“确定”,返回“网络”窗,点“服务”→添加”。

4、在“选定网络服务”窗口中,选“Microsoft DNS 服务器”,点“确定”。

5、这时将提示你插入 NT 安装盘,插盘并给出 NT 安装文件的正确路径后,点“继续”按钮,开始复制文件。

6、文件复制结束后,回到“网络”窗,这时你可以看到在网络栏中多了一项:“Microsoft DNS 服务器”,点“关闭”。

7、重新启动计算机。

这时在“管理工具”程序组中将出现一个“DNS 管理器”的图标,我们余下的工作将利用这个 DNS 管理器来完成。

(三)、添加 DNS 服务器

1、点“开始”→程序→管理工具(公用)→DNS 管理器”,启动 DNS 管理器。

2、点菜单项“DNS”,在出现的子菜单里选择“新建服务器”,在弹出的对话框中输入“210.36.64.58”,点“确定”。

3、左边“服务器清单”窗口即出现“210.36.64.58”这个服务器。

(四)、添加 DNS 服务器管理的域

1、选中“210.36.64.58”,单击鼠标右键,在出现的菜单项里选“新建区域”。

2、“区域类型”选“主要”,点“下一步”。

3、“区域名:”键入“gxun.edu.cn”,按 Tab 键,“区域文件”处自动出现“gxun.edu.cn.dns”,取此默认值,点“下一步”。

4、点“完成”按钮。

这时,在 DNS 管理器右窗出现域 gxun.edu.cn,左窗则出现 gxun.edu.cn 的所有记录,类型有 NS,SOA,A 等,其含义可从 NT 的帮助中查到,但你大可不必去理会它们的含义,换了 UNIX 就不行,你必须了解它们,否则你就如同看天书,这也是 NT 的优点之一。

(五)、添加反向查询域

1、选中“210.36.64.58”,单击鼠标右键,在出现的菜单项里选“新建区域”。

2、“区域类型”选“主要”,点“下一步”。

3、“区域名:”键入“64.36.210.in.addr.arpa”(注意:域名称必须以反向方式输入),按 Tab 键,“区域文件”处自动出现“64.36.210.in.addr.arpa.dns”,取此默认值,点“下一步”。

4、点“完成”按钮。

这时,在 DNS 管理器右窗出现域 64.36.210.in.addr.arpa,左窗则出现 64.36.210.in.addr.arpa 的所有记录。

(六)、Forwarder server 服务器设置

Forwarder server 的作用如前所述。

1、选中“210.36.64.58”,单击鼠标右键,选“属性”。

2、单击“转发器”钮,点“使用转发器”,输入上一级 DNS 服务器的 IP 地址:210.36.64.31,点“添加”。

3、点“确定”。

(七)、建立主机域名与 IP 地址对照表

到现在我们已经建立了一个 DNS 服务器,但它目前并不起什么作用,因为它的对照表是空的,我们必须添加主机数据来满足 DNS 工作站的查询要求。

1、选中一个域,如 gxun.edu.cn,单击鼠标右键,选“新建主机”。

2、输入“主机名:www1”,“IP 地址:210.36.64.57”,选中“创建关联的 PTR 记录”,建立此主机的反查询记录。

3、点“添加主机”按钮,此主机名与 IP 地址的对照信息即加入到表中。

4、同理,依次填入 gxun.edu.cn 这个域内的各个主机的主机名和 IP 地址,注意别忘了选“创建关联的 PTR 记录”。

5、最后点“确定”退出。

当域中新增主机时,可再用此步骤添加其域名与 IP 地址的对照信息。

(八)、给主机设置别名

一个 IP 地址可对应多个域名吗?答案是肯定的,比如某台计算机既是 WWW 服务器,又是 E-MAIL 服务器,那么我们可以给它取两个域名:www1.gxun.edu.cn 和 mail.gxun.edu.cn,这就涉及到别名问题,设置别名的步骤如下:

1、选中一个域,如 gxun.edu.cn,单击右键,选“新建记录”。

2、出现“新建资源记录”窗口,在“记录类型”中选“CNAME 记录”,“别名”处输入别名,如 mail,“为宿主的 DNS 名称”处,输入“www1.gxun.edu.cn.”(注意最后的句点,千万不能省略)

3、点“确定”退出。

这样,IP 地址 210.36.64.57 就有两个域名 www1.gxun.edu.cn 和 mail.gxun.edu.cn,同理可再设置别的域名和设置其它主机的别名。

(九)、测试

做完以上步骤,重新启动计算机,表面上看似没什么变化,但你的 NT 已经是一台 DNS 服务器了,不信你可以测试一下。

(一)ping 命令:用于校验与远程计算机或本地计算机的连接。简单步骤如下:先进入 MS-DOS 方式(即命令提示符),在 > 状态下键入“pingmail.gxun.edu.cn”,如果出现以下信息,则说明连接成功,否则你要检查一下哪个环节出错。

C:\>pingmail.gxun.edu.cn

Pinging www1.gxun.edu.cn[210.36.64.57]with 32 bytes of data:

Replyfrom210.36.64.57: bytes = 32time = 101msTTL = 243

Replyfrom210.36.64.57: bytes = 32time = 100msTTL = 243

Replyfrom210.36.64.57: bytes = 32time = 120msTTL = 243

Replyfrom210.36.64.57; bytes = 32time = 120msTTL = 243

关于 ping 的详细用法可查询 NT 帮助系统。

(二) nslookup 命令: 这是一个诊断工具, 它从域名系统 (DNS) 名称服务器中显示信息。nslookup 有两种工作方式: 交互式和非交互式, 这里仅介绍交互式, 大家可在 NT 帮助系统里找到 nslookup 的详细用法。

首先进入 MS-DOS 方式, 键入 nslookup, 出现 ">" 号, 如下所示:

```
c:>nslookup
Default Server:NT4DNS
Address:210.36.64.58
>mail.gxun.edu.cn
Server:NT4DNS
Address:210.36.64.58
Name:WWW1.gxun.edu.cn
Address:210.36.64.57
Aliases:mail.gxun.edu.cn
>210.36.64.57
Server:NT4DNS
Address:210.36.64.58
Name:www1.gxun.edu.cn
Address:210.36.64.57
至此,DNS服务器的设置完成。
```

二、IIS 的安装与使用

IIS (Internet Information Server, 因特网信息服务器) 提供了向 Internet 发布你需要的任何文档的功能, 作为 NT4.0 Server 软件包的一部分, 它提供了对 WWW, FTP 和 Gopher 发布服务的支持。

(一)、IIS 的安装

IIS 包含在 NT4.0 SERVER 光盘里, 你可以在安装 NT 时同时安装 IIS, 如果在安装 NT 时没有选择安装 IIS, 也可在事后安装, 步骤如下:

- 1、点“开始”→“设置”→“控制面板”, 双击“网络”图标, 出现“网络”页框。
- 2、在页框中点“服务”页, 点“添加”按钮。
- 3、进入“选定网络服务”窗, 在窗中找到并双击“Microsoft Internet Information Server 2.0”。
- 4、提示插入 NT 安装盘, 给出 NT 系统文件的安装目录 (如 e:\i386) 后, 点“确定”。
- 5、进入 IIS2.0 安装窗, 点“确定”继续。
- 6、在“选择 IIS2.0 组件”窗中选择所有的选项, 点“确定”。
- 7、进入“发行目录”窗, 这里允许你为每一种服务配置默认引导目录, 此处按“确定”即可。如果这些目录不存在, 将会提示是否创建目录, 点“是(Y)”按钮。
- 8、开始拷贝文件。
- 9、出现“安装驱动程序”窗, 此处允许你安装 SQL 等 ODBC 驱动程序, 以便访问运行在 SQL 服务器上的数据库, 选中“SQLServer”, 点“确定”。
- 10、出现“安装成功”的提示, 点“确定”。
- 11、返回“网络”窗, 可发现此时的网络服务项中多了一项“Microsoft Internet Information Server 2.0”, 点“关闭”按钮, IIS 安装完毕。

注意: NT4.0 内含的 IIS 版本号 为 2.0, 请安装 NT4 Server pack3 (NT 服务器包补丁), 安装方法见后。它将把 IIS2.0 升级到 IIS3.0, 以下的配置与使用均以 IIS3.0 为例。

(二) 配置 IIS

NT 可通过两种方式配置 IIS, 一是使用 IIS 服务管理器; 另一种方式是采用 HTML 管理方式, 如果你对浏览器的使用较为熟悉, 不妨试一下这种方式。

下面以 IIS 服务管理器为例, 说明在 IIS 中可配置的一些参

数。

点“开始”→“程序”→“Microsoft Internet Server (公用)”→“Internet 服务管理器”(其下则为 HTML 管理方式), 将出现如图所示的 IIS 服务管理器, 它在窗口中列出服务器、运行 IIS 的服务程序及服务程序的状态。

1、WWW 的配置

(1) 打开 IIS 服务管理器, 双击 WWW 服务所在行, 出现 WWW 的服务属性, 共有四项: 服务、目录、记录、高级。

(2) 服务属性包含以下内容:

- ① TCP 端口: IIS WWW 服务侦听客户请求进入的端口号。
- ② 连接超时: 服务器在中断客户连接之前用于维持不活动连接的时间片。
- ③ 最大连接: 服务器允许同时连接的最大数。
- ④ 匿名登录: 当客户登录时, 给匿名用户分配的帐号。
- ⑤ 口令验证: 用于决定系统使用什么验证类型。

(3) 点“目录”页, 此处允许你设置引导目录的位置, 可添加、删除或修改目录属性; 另外, 还可设置默认启动文档 (即客户浏览该站点时所打开的文件)。

(4) 点“记录”页, 此处允许你配置 WWW 服务器使用的日志的格式, 存放位置等信息。

(5) 点“高级”页, 这一页提供两个很关键的功能: 一是访问功能, 你可以决定是否所有的计算机都能访问你的 WWW 服务, 还是除了几台计算机外都能访问, 或者是除了那些特别指定的用户外拒绝其他用户的访问。下图所示为除了 IP 地址为 210.36.64.34 和 210.36.64.35 的两台计算机外, 其他机器不能访问该 WWW。

另一个是限制网络使用计算机上的所有 Internet 服务, 如果你感觉进入 Internet 时被一种对你的网页或其他服务经常性的干扰所影响, 那么使用这一功能将是非常重要的。

2、FTP 的配置

(1) 在 IIS 服务管理器中双击 FTP 服务所在行, 出现“FTP 服务属性”窗, 共有五项属性: 服务、信息、目录、记录、高级。

(2) “服务”页的选项基本与 WWW 同, 此处不再烦述。

(3) “信息”页允许设置当客户机登录和退出 FTP 服务器时显示的信息。如图:

(4) “目录”页允许你指定哪些目录对 FTP 服务是可以访问的, 还允许你指定 FTP 服务使用的目录列表类型是 UNIX 还是 MS-DOS。

以建立一个上传目录为例: 首先你必须用资源管理器或其他方法在 FTP 的 HOME 目录 (缺省时为 D:\inetpub\ftproot) 下建立一个子目录 (如 output), 点“目录”页的“添加”按钮; 在目录处输入 D:\inetpub\ftproot\output, 或点“Browse”选取相应目录; 选中“虚拟目录”, 输入别名 (如/output); 再选中“可写”; 点“确定”返回。

(5) “记录”页与“高级”页均与 WWW 对应设置相仿。

3、Gopher 的配置

Gopher 的设置与 WWW 的设置大致相同, 配置时可参考 WWW 对应选项。

三、Windows NT4 Service Pack 3 (SP3) 的安装

Windows NT Service Pack 3 是 Windows NT4.0 的升级服务包, 除了修正一些 BUG 外, 还包括了对一些新技术的支持, 特别是将 IIS2.0 升级到 IIS3.0, 使其成为性能卓越的 WEB 服务器。

SP3 以压缩包的形式提供, 文件名为 NT4SP3 __I.exe, 大小为 18M, 如果你手上没有 SP3, 可到微软华南下载点: ftp://www1.scut.edu.cn/msdownload 处下载。

安装步骤如下:

- 1、以管理员身份登录后, 在资源管理器双击 SP3 压缩包 NT4SP3 __i.exe。
- 2、开始提取文件到临时目录。
- 3、出现“欢迎”窗, 此处提醒你在安装 Service Pack 之前, 更

新"紧急修复磁盘",并备份整个系统和数据文件。点"下一步"继续。

4、出现"许可协议"窗,阅读后点"是(Y)"按钮继续。

5、选择"安装方式":请选中"安装 Service Pack",点"下一步"。

6、询问是否建立卸载目录,点"是",点"下一步"。

7、出现"确认"窗,此处点"完成"按钮。

8、安装程序开始复制文件,最后点"确定"重新启动计算机。

这时,你会看到操作系统装载机 OS Loader 的版本号已由 4.0 升到 4.01,而 NT 的版本号也由"Build 1381 Service Pack1"变为"Build 1381 Service Pack 3"。进入 NT 后,查看 IIS 的版本号,也由 2.0 升至 3.0。

至此,Service Pack 3 安装完毕。

四、ASP(Active Server Pages)的安装

ASP 是 NTWEB 服务器的一个增强组件,它把 HTML、SCRIPT 和标准控件结合在一起,构成了强大的基于 WEB 的应用,实现通过浏览器进行数据库查询,信息发布和业务处理的全面功能。

ASP 包含在 Visual Studio97 套件中,位于 2 号光盘\win10\server\asf 目录下。

你如果没有 VisualStudio97,也可在网上直接下载 ASP 软件包。

ASP 的安装很简单,步骤如下:

1、将光盘放入,进入目录\win10\server\asf,双击 setup 程序。

2、点"IAgree"继续,点"Next"按钮。

3、如果此时正在运行 IIS,安装程序将会询问是否停止这些服务以便让 ASP 能继续安装。点"是(Y)"。

4、进入"选取组件"窗,取默认值,点"Next"。

5、询问安装目录,取默认值,点"Next"。

6、开始安装 ASP,最后显示 ASP 所有文件安装的位置,点"OK"结束安装。

五、Exchange Server5.5 的安装与设置

Microsoft Exchange Server 是 Microsoft BackOffice 套件中的一个重要组件,它集 E-mail,News 等服务于一身,是一个功能强大的服务器软件。

你如果没有 BackOffice,也可以从网上下载 Exchange Server5.5 的评估版,文件名是 exch55i.exe,大小 23MB,不过,你只能使用三个月。

(一)Exchange Server 5.5 的安装

1、进入 Exchange Server 5.5 的安装目录(\exchangeserver55\server\setup\i386),双击 setup 程序。出现许可协议,点"Accept"按钮。

2、出现"安装类型"窗,取默认路径 D:\exchsrvr,点"Complete/Custom"大按钮。

3、进入"选取组件"窗,选取所有组件,点"Continue"。

4、如果 IIS 正在运行,将会询问你是否要停止 IIS 服务以便让 Exchange 能继续安装,点"确定"。

5、输入产品序列号,此序号在 BackOffice 光盘包装盒的背面。

6、出现"许可协议"窗,点"我同意",点"确定"。

7、出现"组织及站点"窗,选"Create a new site"(如果你的网络上已有一个存在的站点,请选择'Join an existing site',并输入相应的服务器名)。输入组织名和站点名后,点"ok"继续。

8、询问是否建立一个新的站点,点"是(Y)"。

9、出现"站点服务帐号"窗,帐号名默认为 Administrator,输入口令,点"ok"。

10、开始复制文件。

11、复制结束后将询问是否进行优化,建议进行;点"Run Optimize"按钮。

12、出现"欢迎"窗,点"下一步"继续。

13、选择用户数,服务器类型等选项,点"下一步"继续。

14、显示"Disk analysis has completed."信息,点"下一步"继续。

15、显示 Exchange 的系统文件目录,此处取默认值,点"下一步"。

16、点"完成"按钮。

至此,安装结束。

(二)、Exchange Server 5.5 的设置

Exchange Server 所提供的各种服务主要由 Exchange Administrator 设置完成。

点"开始"→"程序"→"Microsoft Exchange"→"Microsoft Exchange Administrator"。当首次运行时,将出现连接到服务器的对话框,输入服务器名或点"Browse"按钮选择合适的服务器,选定后,点"ok"。

接着出现 Exchange 管理器的主菜单。

Internet mail 的设置

(1)此项设置主要通过 Internet mail 向导来完成。点主菜单"File"→"Newother"→"Internet mail Service",由于有向导的帮助,此项设置甚为简单,除了在 E-mail 地址生成格式处输入 E-mail 地址格式,以及输入管理员口令外,其余均点"下一步"即可。

(2)增加用户信箱:Internet mail 设置完成后,就可以为用户设置信箱了,其操作步骤如下:

①在管理器左窗口下选中收件人"Recipients"。

②点"File"→"New mail box"。

③出现信箱属性窗口,你只需填入 First name 即可,其余为此信箱用户的信息,属可选项。填入 First name,如 Tom,点"Primary windows NT Account"按钮。

④出现两个选项,一是"select an existing windows NT account"(选择一个已存在的帐号),如果该用户已在域用户管理器中拥有帐号,可选此项。二是"create anew windows NT account"(建立一个新帐号),当用户在域用户管理器中无帐号时选此项。

⑤选择其一后,按屏幕提示建立或选择一个帐号,返回属性窗口,点"确定"完成此用户信箱的建立。

重复以上步骤,可为其他用户建立信箱。

至此,E-mail 服务器设置完成,用户可以使用电子邮件软件如 Outlook, Foxmail 等进行 E-mail 收发。

Netware4. X 命令集

●云南 杨恩华

NOVELL 网络是 NOVELL 公司开发的一种高性能局域网,NETWARE 是它的操作系统。目前 NOVELL 网占世界局

域网市场的 50%以上。

本文收集了 NETWARE4. X 中的所有命令及其参数的具

体含义。为便于查阅分为工作站命令和服务器命令两类给出,每类命令都按英文字母升序排列,分别给出命令字、功能、格式、说明、参数含义等(视具体情况,对简单命令不做详细说明)。

一、工作站命令

1. ATOTAL

功能:统计网络上的帐户使用情况

格式:ATOTAL[/c/?]

2. AUDITCON

功能:对 NDS、卷策、文件服务器、文件系统执行审查与追踪。

格式:AUDITCON

说明:此命令是窗口公用程序,按屏幕提示操作即可。

3. CAPTURE

功能:打印显示在屏幕上的内容。

.将数据存储至网络上的文件。

.从一套非网络类型的应用程序将数据打印到网络打印机

上

格式:CAPTURE[参数...]

参数:sh 显示当前 LPT 端口状态。

s=文件服务名称指定 print job 要送的文件服务器。

p=打印机名称指定 print job 要送往的打印机。

q=打印列名称指定 print job 要送往的打印队列。

ec 中止整个 CAPTURE 的 LPT 端口截取动作

ca 中止整个 CAPTURE 的截取动作,并放弃已送至打印队列内的数据。

cr=路径名称建立存放打印机数据的文件。

all 与 ENDCAP 合用,中止 LPT 端口截取动作。

l=i/o 端口号(1-3)指定要截取的 LPT 端口。l=1 为 LPT1;l=2 为 LPT2...。

v 显示有关打印机、打印队列及 print job 的配置数据。

k 在工作站发生故障时,将已截取到的数据留存在打印队列内。

j=print job 状态文件名指定要使用的 print job 配置文件。

b=标题文字指定标题页内的下半段文字。

nb 打印时不添加标题页。

nam=标题文字指定标题页内的上半段文字。

ff 指定在 printjob 打印完后多增加一个空页。

nff 指定 printjob 打印后不增加一个空页。

au 指定退出应用程序后自动中止数据的截取和已截取的数据送至打印机打印。

na 指定退出应用程序后不中止数据的截取和将已截取的数据送往打印机打印。

/? 本命令的用法说明。

说明:1. 使用本命令时,未指定任何参数,则本命令附上 b、au、ff 参数。

2. 如果主控台发过 SPOOL0TOQUEUE<打印队列名称>指令,则在使用本命令时不需再添加 p、q 参数。

3. 本命令截取的 I/O 端口仅适用于 LPT 端口,不适用于 COM 端口。

4. COLORPAL

功能:更改所以以菜单方式显示的公用程序的各组成元素色彩。

格式:COLORPAL

说明:(1)本命令是一窗口公用程序。

(2)使用前必需对 COLORPAL 所在的目录拥有读取、写入、建立与删除的权利。

5. CX

功能:查看当前的 context(即目录树位置)。

.更改当前的 context

.查看包含在目录树中的 container 与 leaf 对象。

格式:CX[新的 CONTAINER][参数]

参数:/r 查看相对于[boot]的所以对象。

/t 查看包含在当前 context 或某一指定 context 内的所有 container 对象。

/cont 查看包含在当前 context 或某一指定 context 的所有 container 对象。

/c 卷动显示屏幕上的输出结果。

6. FILER

功能:管理文件与目录。

.根据搜索样板来查看文件与目录。

.选取当前所在目录。

.查看卷册数据。

.救回已加删除记号的文件。

.将已加删除记号的文件清除。

.设置内定的 FILER 参数。

格式:FILER

说明:本命令是窗口程序,按屏幕操作即可。

7. FLAG

功能:查看(修改)文件与目录的属性。

.修改文件的拥有者。

.查看(修改)可执行文件搜索模式。

格式:FLAG 文件或目录路径[[[+|-]属性]][[ALL|N]] [参数...]

文件属性:all 所有属性

n 正常文件

ro 只读文件

rw 可读写文件

h 隐藏文件

sy 系统文件

p 一次性删除文件

a 需备份文件

di 禁止删除或拷贝

ri 禁止更名

sh 公用文件

t 被 TTS 保护的文件

ci 禁止拷贝

x 只执行文件

dm 不可转移文件

icOS 处理到不被立刻压缩

dc 不压缩文件

cc 不可压缩文件

co 可压缩文件

m 可转移文件

目录属性:all 所有属性

n 正常文件

sy 系统文件

p 一次性删除文件

h 隐藏目录

di 禁止删除或拷贝文件

ri 禁止更名文件

dc 不压缩目录

icOS 一处理立刻压缩的目录

dm 不可转移目录

参数:

/m=搜索摸索(0-7)

0 内定搜索摸索

1 先搜索指定路径,若无则先搜索内定目录,再搜索所有搜索磁盘机。

2 先搜索指定路径,若无则仅搜索内定目录。

3 先搜索指定路径,若物则搜索内定目录;若打开文件需求是只读模式则再搜索所有搜索磁盘机。

4 保留未用。

5 先搜索指定路径再搜索所有的搜索磁盘机;若无指定路径,则先搜索内定目录,再搜索所有磁盘搜索机。

6 保留未用。

7 先搜索指定路径,若打开文件请示是只读模式则再搜索所有搜索磁盘机;若无指定路径,先搜索内定目录,再搜索所有搜索磁盘机。

/c 卷动输出屏幕上的结果。

/s 连同指定路径下的所有子目录都要修改。

/[NAMEIGROUP]=用户名或群组名称设置(修改)文件或目录的拥有者。

/fo 仅查看(修改)指定路径中的文件。

/dc 仅查看(修改)指定路径中的目录。

/d 与指定目录或文件有关的详细数据。

/mode 说明文件或目录的搜索模式。

说明:(1)在指派属性给文件或目录时,若要一次将所有属性指派给一个文件或目录,可通过 ALL 来做。

(2)若要一次将一个文件或目录的属性删除,可通过 N 来做。

举例:F:\>FLAGF:\NEWTEST*.*/+H 为 F:\NEWTEST 目录内所有文件加一个 H 属性。F:\FLAGC:\CLIPP\BIN*.*/FO 查看 C:\CLIPP\BIN 目录内所有文件的属性。

8. LOGIN 功能:注册(进入)网络。

格式:LOGIN[文件服务器名称/][用户名][参数...]

参数:/ns 在注册网络时不执行 LOGINSRIPT

/cls 执行 LOGINSRIPT 前先清除屏幕。

/s<文件名>指定一特定的 LOGINSRIPT 文件。

/b 以 Bindery 模式登录 4. X 文件服务器。

/tree 和 tr 指定一欲登录的目录。

/swap<路径>允许用户在 LOGINSRIPT 内执行外部指令。

/? 本命令用法。

举例:F:\LOGINSUPERVISOR.MADIWRKS 注册网络。

9. LOGOUT

功能:退出网络。

格式:LOGOUT[文件服务名][参数...]

参数:/tr 指定一要退出的目录树。

/? 本命令用法。

举例:LOGOUT 退出网络。

说明:本命令未添加任何参数,则一次退出所有注册的网络。如只退出一个服务器需指明服务器名。

10. MAP

功能:. 查看、建立、修改磁盘机与搜索关系。

. 为必需使用根目录的应用程序将一磁盘机对映至一虚拟根目录。

格式:MAP[参数][搜索编号:=[搜索磁盘机代号:=[]][[路径]

参数:ins 添加一新搜索磁盘机。

del 删除一组磁盘机对映与搜索关系。

n 对下一个可用磁盘机建立对映关系。

r 将一磁盘对映至一虚拟根目录。

p 建立与卷册的对映关系。

c 将一普通磁盘机改成一搜索磁盘机。

/? 本命令用法。

说明:(1)本命令对映到的磁盘机可达 26 台(A-Z)

(2)4. X 对搜索磁盘机的安排并不象对映磁盘机,它最多从 K 到 Z 的 16 台磁盘机。

举例:F:\MAPG:=MADI\APPL 将 G 磁盘机对映至 MADI\APPL。

F:\MAPROOTG:=USERHOME\MICHAEL 将 G 磁盘机当做一虚拟根目录。

11. MENUMAKE

功能:将来自定义菜单文件编译成 .DAT 文件。

格式:MENUMAKE.SRC 菜单文件[/?]

说明:(1)本命令编译的 .DAT 文件,需再用 NMENU 或 MENUEXE 命令来执行。

(2)要编辑菜单需用 NETWAR 提供的专用命令。

12. NCOPY

功能:拷贝文件。

格式:NCOPY[来源路径][目的][参数...]

参数:/s 当前目录内所有文件及以下子目录。

/s/e 同/s 包含空的子目录。

/a 所有已设置 aechivebit 的文件。

/m 同/a,但拷贝后清除 aechivebit

/f 所有 sparsefiles

/i 告之拷贝时是否发生非 DOS 类的数据丢失。

/c 仅拷贝 DOS 数据。

/v 确保拷贝的真实性。

/r 保持支持介质上的压缩状态。

/r/u 保持非支持介质上的压缩状态。

/? 本命令用法。

举例:F:\>NCOPYF:\ABC*. * F:\TEST 将 ABC 目录内的所有文件拷贝到 F:\TEST

F:\>NCOPYF:\ABC*. EXEG:\BBB/V/S 将当前 ABC 目录内的所有 .EXE 文件拷贝到 G:\BBB,并确认。

13. NDIR

功能:查看与文件、目录、卷册有关的数据。根据建立日期、拥有者、文件或目录属性等来排列所要查看的数据。

格式:NDIR[路径][格式][/[NOT][属性][[/REV]SORT <参数>][UNsored][[SORT<参数>][[NOT]运算符<数值|对象>]][[参数]

其中,格式为:/da 查看与文件日期有关的数据。

/d 更多与文件有关的数据。

/l 查看命名空间的长文件名。

b/r 查看继承过滤器、有效权与文件属性。

/mac 查看 appleMac 上的文件数据。

/co 查看与压缩文件有关的数据。

注:本命令中的属性与 FLAG 中的相同。

[SORT<参数>]为:ow 依照文件拥有者的字母顺序显示。

si 依照文件由小到大的顺序显示。

up 依照文件更新的日期显示。

ac 依照存取日期显示。

ar 依照文件备份的日期显示。

cr 依照文件拷贝、建立的日期显示。

un 不依照任何顺序显示。

[rev]可颠倒上述设置。

[运算符]:le 小于 gr 大于 eq 等于 bef 某一日之前

aft 某一日之后[not]颠倒上述设置。

参数:/FO 查看(排序)的对象设置为仅查看(排序)文件

/DO 仅查看(排序)目录

/SVB 查看(排序)子目录/VOL 查看卷册数据

/C 卷动显示结果/VER 查看版平数据

/查看卷册使用空间限制

/FI 某个指定文件在所有搜索磁盘机中的位置

/? 本命令用法

14. NETADMIN

功能:. 管理对象、对象属性、对象(或属性)权限与文件(或目录)权限。

. 选取要查看或管理的对象或 GROUP 对象。

. 选取要查看的 ALIAS 对象。

. 改变所在的目录树位置。

格式:NETADMIN

说明:本命令是窗口式公用程序,按提示选择操作,由于本命令中涉及太多选项,不一一列举。

15. NETVSR

功能:. 打印 PRINTJOBS、编修其配置文件与改变打印机

. 将信息传给网上的用户或群组。

. 打开或切断接收信息的功能。

. 查看(设置)磁盘机的对映搜索关系与查看有效权。

. 连接、切断与服务器的关系、编修 LOGINSRIPT、修改密码与查看服务器数据。

格式:NETVSR

说明:本命令是一窗口式公用程序。

16. NLIST

功能: . 列示对象与对象属性

. 查看与用户、群组、卷册、服务器或打印队列有关数据。

. 搜索对象与对象的属性。

格式: NLIST 对象类型 [=对象名称][基本参数...] 或

NLIST 对象类型 [=对象名称][显示参数...]

对象类型: * 所有对象 Container 对象 Leaf 对象

基本参数: /A 当前已上线所有用户/S 当前 Context 开始的所有数据库层次

/CO 对象所在的 Context/C 卷动显示

/B [=服务器名] 列示放在 4×版以前的服务器数据

/TREE 列示目录树名称/? 本命令用法

显示参数: /D 对象所有属性/N 列示对象名称

/SHOW 属性[, 属性] 列示指定的对象属性

17. NPRINT

功能: . 打印文件或文件的内容

格式: NPRINT [参数...]

参数: 本命令参数比 CAPTVRE 少一个 SH, 但多一个 D, 意义为将打印完的文件删除, 其余相同。

说明: 本命令不像 DOS 的 PRINT, 它不是 TSR 驻留内存命令。

18. NVER

功能: . 查看有关操作系统与 NetWare 驱动程序版本号数据。

格式: NVER [参数...]

参数: /C 卷动显示/? 命令用法

19. PARTMGR

功能: . 建立一新的分区

. 合并多个分区

. 建立、删除与重建一复制区 (Replica)

. 改变一复制区类型

格式: PARTMGR

说明: 本命令是一窗口式公用程度

20. PCONSOLE

功能: . 查看、增加或修改打印队例、PrintJobs、打印队列的用户及操作者。

. 查看、增加、修改打印服务器、网络打印机、打印服务器的操作者与指派打印队列。

. 在 NOS 下查看、增加、修改网络打印机与已指派网络打印机的打印队列及打印服务器。

格式: PCONSOLE

说明: 本命令是一窗口式公用程度

21. PRINTCON

功能: . 查看、增加、修改 PrintJobs 配置

. 指定内定的 PrintJob 配置

格式: PRINTCON

说明: 本命令是一窗口式公用程度

22. PRINTDET

功能: . 定义网络打印设备

. 定义打印的报表格式

格式: PRINTDEF

说明: 本命令是一窗口公用程度

23. PSC

功能: . 控制打印服务器和网络打印机

格式: PSCPS = 打印服务器名 P = 网络打印机号 (S = Netnbre 文服务器) [参数...]

参数: /CD 取消打印服务器的 "Going down after Current Jobs" 动作。

/FF 强制跳页/PAU 暂停打印动作

/STAR 启动打印工作/STD 中止打印机工作

/AB 中止当前正打印的 Job 并删除, /STAT 打印机状态

/M 在报表纸上添一行文字 (由 [字符] 指定)

[] [字符] 的内定值为 "*" /MOF = n 选择报表纸种类

/PRI 取消一台原本提供给打印服务器的远程打印。

/SH 促使一台远程打印机为被打印服务器使用。

? 命令用法

24. PURGE

格式: . 将已加删除记号的文件清除

格式: PURGE [路径 | 文件名] [参数...]

参数: /A 当前目录及其子目录内所有指定文件

? 命令用法

25. RENDIR

功能: . 更改目录名称

格式: RENDIR [旧目录名] [TO] [新目录名]

26. RIGHTS

功能: . 看、修改卷册、目录、文件的托管权指派或继承权过滤器。

格式: RIGHTS 路径 [[+|-] 托管权] [/NAME = 用户] [参数...]

托管权: S 最高权 R 读取权 W 写入权 C 建立权 E 删除权 M 修改权 F 扫描权 A 改变存取控制权 N 无任何权 ALL 除 S 外所有权

参数: REN 删除托管者 /NAME = 用户设置权限修改对象 / T 查看指派的托管权 / F 查看 (修改) 继承权过滤器 / I 查看 (修改) 继承权 / C 卷动显示 / S 搜索子目录 / ? 命令用法

27. SEND

功能: . 传送信息

. 设置接收信息的状态

. 征询已存在缓冲区的信息

. 查看广播模式

格式: (1) 用于 NDS

SEND "信息" [TO] [用户、群组、服务器对象] [参数...]

(2) 用于 Bindery

SEND "信息" [TO] [服务器 /] 用户 | 群组 | CONSOLE |

EVERYBODY 工作站编号] / B

参数: /A 可接收所有信息 / A = C 仅接收服务器信息 / A = P 征询模式 / A = N 不接收任何信息 / P 征询缓冲区中信息 / S 查看广播模式 / Bindery 模拟 Bindery 的文件服务器 / ? 命令用法

28. SETPASS

功能: . 更改使用的密码

格式: SETPASS [服务器名 / [用户名]] [参数...]

参数: /B 更改 Bindery 模式下的密码

? 命令用法

29. SETTS

功能: . 借助锁定逻辑数据记录、锁定实行数据记录来配合应用程序交易追踪。

格式: SETTS [<逻辑数据记录层次>] [<物理数据记录层次>] [参数...] 其中记录层次为 0-254 为启动 TTS, 255 或 D 为抑制 TTS

参数: /N 层次为 Normal/D 抑制 TTS / ? 命令用法

30. SYSTEME

功能: . 将工作站的系统日期与时间与服务器的同步。

格式: SYSIME [服务器名] [参数]

参数: / ? 命令用法

31. UIMPORT

功能: . 将用户数据借助一外站 ASCII 文件输出至目录树内

格式: UIMPORT [/ ? [ALL | ATTR]] [控制、数据文件名]

参数: / ? ALL 查可使用在控制文件内的保留字与属性名称 / ? 命令用法

32. WHOAMI

功能: . 查看当前已在线用户的数据

格式: WHOAMI [参数...]

参数: /B 模拟 Bindery 服务器 / C 卷动显示 / ? 命令用法

33. WSUPDATE

功能: . 更新工作站上的文件

格式: WSUPDATE (源文件名) [目的磁盘机] [路径] [参数...]

参数: /C 覆盖旧有文件/R 拷贝前将旧文件更名为 OLD 文件

/ALL 搜索所有对映磁盘机
/LOCAL 搜索所有本地磁盘机
/S 搜索所有子目录
/F=(路径\文件名)指定命令文件
/L=(路径\文件名)指定 LOG 文件
/E 删除 LOG 文件/O 更新一般与只读文件
/P 在搜索文件中止程序执行/? 命令用法

二、服务器命令

本节命令中若有[path]选项,则该选项指存放该命令的路径(未指定时,系统内定为 sys:system)。

1. ABORTREMRORR

功能: 用于中止一个逻辑分区的重新映射。

格式: ABORTREMRORRpartition - number partition - number 指要执行重新映射逻辑分区号。

举例: 如要中止第三个逻辑分区的重新映射,则

MADI,ABORTREMRORR3

MADI 文件服务器名

2. ADDNAMESPACE

功能: 将非 DOS 文件(Macintoshos/2 的文件)存放在的 Netware 卷册内。

格式: ADDNAMESPACEname[TO[volume-name]]

name 欲装入的命名空间模块。

volume - name 存放非 DOS 文件的 NETWARE。

说明: (1)使用本命令时,须先用 LOAD 将想装入的模块装入。

举例: MADI,ADDNAMESPACEACTOSYS

将 macintosh 文件存放至 SYS 卷册。

3. BIN

功能: 连接通讯协议与网络程序(或网络卡)

格式: BINDprotocol[TO]LAN __ driverbroad __ name

[drive __ parameter...][protocol __ parameter]

protocol 欲与网络驱动程序连接的通讯协议。

LAN __ driver 通讯协议欲连接的网络驱动程序。

broad __ name 协议欲连接的网卡。

drive __ parameter 标识网络卡使用的规格,包含以下元素

DMA=频道编号

FRAME=FRAME 形态

INT=中断编号

MEM=存储器位置

PORT=I/O 端口号

SLOT=扩充槽编号

protocol __ parameter 用来标识网络编号,如下

NET=网络地址如网卡连接已架好了电缆系统,应指派此参数为该系统所在网络地址,如果是新架的系统,则指派为其它所有网络编号不同的编号。如装入驱动程序时,使用一种以上 FRAME 类型,则此参数指派为与其他网络编号不同的编号。

说明: (1)Netware 可接收的网络驱动程序,查阅相关手册。

(2)连接协议与网络驱动程序前,需先装网卡驱动程序

举例: 要将 IPX.com 与 NE2000.LAN 连接可

MADI,BINDIPXNE2000

或 MADI,LOADNE2000INT=3

POPT=300

FRAME=Etchermet-802.2

NAME=NE2000-IE-802.2

MADI,BINDIPXTONE2000

4. BROADCAST

功能: 将信息传给当前已在线的所有或某一指定用户。

格式: BROADCAST"信息"[[TO]欲传送的用户名称][[andl,]]欲传送的工作站编号]

举例: MADI, BROADCAST " Theserver-willbeshutdownin5minutes"

将一断信息从服务器传送给上线的所有用户。

5. CDROM

功能: 允许文件服务器将一台 CDROM 内的 CDTitle 作为只读卷册来使用(通过 cd 命令)

格式: LOAD[path]CDROM

说明: (1)使用本 CDROM.LIM 模块时,需先用 LOAD 装入。

举例: MADI,CDDEVICELIST 查看 CD-ROM 的设备。

MADI,CDDISMOUNT[卸除的设备代号][卸除的卷册名]卸除一个 CD-ROM 卷册

MADI,CDGROUP[群组名称][表列代号 1-9]

加入一个群组名称。

6. CLEARSTATION

功能: 清除(切断)工作站与服务器间的连接关系

格式: CLEARSTATION 工作站编号

说明: 本命令会将服务器为工作站建立的所有表格都删除。

7. CLIB

功能: 可让一些需使用 CLIB 函数库的可装入模块使用该函数库所提供的函数格式: LOAD[path]CLIB

说明: 在装入本模块时,本模块自动设置一个时区给服务器。

举例: MADI,LOADCLIB 装入 CLIB.NLM 模块。

8. CLS

功能: 清除当前在屏幕上的信息。

格式: CLS

9. CONFIG

功能: 查看 NETWARE 服务器名称其内部网络编号,查看已装入的网络程序,查看所有网卡的硬件设置、节点地址及与之连接的通讯协议,查看网络编号,指派网络编号,指派给网卡的 FRAME 类型,指派给网卡的名称。

格式: CONFIG

10. DISABLELOGIN

功能: 抑制用户注册 NETWARE 服务器。

格式: DISABLELOGIN

说明: (1)本命令对已上线用户无抑制作用。

(2)除去此抑制,必须使用 ENABLELOGIN 命令

11. DISABLETTS

功能: 用来抑制时务追踪系统。

格式: DISABLETTS

说明: (1)如果要抑制 NETWARE 会自动为用户抑制。

(2)除去此抑制,须用 ENABLETTS 命令。

12. DISMOUNT

功能: 用来卸除一个 NETWARE 卷册。

格式: DISMOUNT 卷册名称。

举例: MADI,DISMOUTSYS 卸除 SYS 卷册。

13. DISPLAYNETWORKS

功能: 查看能被 NETWARE 内部路由器标识所有网络编号。

格式: DISPLAYNETWORKS

14. DISPLAYSERVERS

功能: 查看能被 netware 内部路由器标识的所有文件服务器。

格式: DISPLAYSERVERS

15. DOWN

功能: 结束文件服务器的动作,并确保数据的完整性。

格式: DOWN

说明: 本命令还将快速存取缓冲区所有数据写入磁盘。关闭所有文件。更新目录与文件分配表。

16. DSREPAIT

功能: 修复与更正发生在目录服务数据库内的问题。

格式: LOAD[Path]DSREPAIT

说明: 本命令按屏幕提示,选择操作即可

17. ECHOOFF

功能: 抑制服务器将 NCF 文件的指令执行结果显示在屏幕上。

格式: ECHOOFF

说明:本命令与 DOS 中 AVTOEXEC. BAT 中的 @ECHOOFF 相似

18. ECHOON

功能:消除 ECHOFF 的抑制效果。

格式:ECHOON

说明:与 AOTOEXEC. BAT 中的 @ECHOON 相似。

19. EDIT

功能:建立或修改一个文本文件

格式:LOAD[Path]EDIT

说明:本命令编辑的文件最大容量只能为 8KB 左右

20. ENABLELOGIN

功能:允许用户注册 NetWare 文件服务器

格式:ENABLELOGIN

说明:正常情况下,启动服务器,系统自动执行本命令。

21. ENABLETTS

功能:启动事务追踪系统

格式:ENABLETTS

说明:当 SYS 卷册容量用尽或服务器内无足够容量操作 TTS 时,Netware 自动将事务追踪系统抑制。

22. EXIT

功能:在结束文件服务器的动作后,将控制权交还给 DOS

格式:EXIT

23. FILESERVERNAME

功能:设置文件服务器的名称(可设置在 .NCF 文件内)

格式:FILESERVERNAME 文件服务器名称

说明:若缺省服务器名,则显示当前服务器名。

24. HELP

功能:查看命令的用法

格式:HELP[欲查看的命令]或 HELPALL

25. INSTALL

功能:建立、删除、测试或修改 Netware 磁盘分区。

. 安装 NDS

. 装入与卸除磁驱动程序和网络驱动程序。

. 映射与重新映射硬盘。

. 建立、删除、扩充、修改安装或卸除 Netware 卷册。

. 建立与格式化一个 DOS 磁盘分区(仅对 .EXE 文件)

. 建立、修改 AVTOEXEC. NCF 与 TARTUP. NCF 文件

. 将 Netware 系统文件拷贝至文件服务器

. 对硬盘内的不良块进行表面测试

. 安装、装置文件服务器上的软件产品

. 将版权数据加入版权磁盘

. 将注册数据加入注册磁盘

格式:LOAD[Path]INSTALL

说明:(1)如可用快速存储器不够,在装入 INSTALL. NLM 模块时多添上 NH 参数。(2)本命令按屏幕提示选择操作。

26. IPXINTERNALNET

功能:查看(修改)文件服务器内部 IPX 网络地址(可设置在 .NCF 中)。

格式:IPXINTERNALNET[地址]

说明:缺省地址一项时,为查看当前 IPX 地址。

27. KEYB

功能:设置(修改)服务器的键盘类型

格式:LOAD[path]KEYB<键盘类型>

28. LANGUAGE

功能及格式:

LANGUAGE 查看当前 NLM 语言

LANGUAGElist 列示可用的 NLM 语言

LANGUAGE 语言代号|语言名称设置 NLM 语言

LANGUAGEadd 语言代号|语言名称增加一新的 NLM

LANGUAGEren 语言代号新语言名称更改当前 NLM 语言

说明:Netware4. x 将 NLMS 内定为 English。

29. LISTDEVICES

功能:查看当前 Netware 上所有设备数据

格式:LISTDEVICES

30. LOAD

功能:装入可装入程序模块

格式:LOAD[path]模块名称

说明:以下给出可由 LOAD 装入的四类模块

磁盘驱动程序(DSK)网络驱动程序(LAN)可装入模块(NLM)命名空间模块(NAM)这四种模块中只有磁盘、网络驱动程序是启动服务器必须的。尽量少用 LOAD 装入其它模块,以增大可用存储空间。

31. MAGAZINE

功能:响应由服务器所提示的“插入 Magazine”或移去“Magazine”信息。

格式:MAGAZINEINSERTED 提示时响应已插入

MAGAZINENOTINSERTED 提示时响应不插入

MAGAZINEREMOVED 提示时响应已移去

MAGAZINENOTREMOVED 提示时响应不移去

32. MATHLIB

功能:如果服务器上装有数学协处理器,须装入此模块

格式:LOAD[path]MATHLIB

33. MATHLIBC

功能:如果服务器上未装数学协处理器,须装入此模块。

格式:LOAD[path]MATHLIBC

34. MEDIA

功能:响应经由服务器所提示的“插入”“移去”“Media”信息。

格式:MEDIAINSERTED 响应已插入信息

MEDIANOTINSERTED 响应不插入信息

MEDIAREMOVED 响应已移去信息

MEDIANOTREMOVED 响应不移去信息

35. MEMORY

功能:查看文件服务器上的 RAM 容量

格式:MEMORY

36. MEMORYMAP

功能:查看文件服务器上的 RAM 的对映情况

格式:MEMORYMAP

37. MIRRORSTATUS

功能:查看所有 Netware 逻辑分区的对映状态

格式:MIRRORSTATUS

38. MODULES

功能:查看已装入模块

格式:MODULES

39. MOUNT

功能:安装一个 Netware 卷册。

格式:MOUNT 卷册名

说明:(1)在执行 DISMOVNT 命令后,可使用本命令。

(2)还可用 LOADINSTALL 安装一个卷册。

(3)安装所有卷册可用 MOVNTALL

40. NAME

功能:查看当前文件服务器名称

格式:NAME

41. NUT

功能:如果有一个需使用 NUT 数据库内程序与函数的 Netware3. 11 模块,须先装入此模块。

格式:LOAD[Path]NVT

42. NWSNUT

功能:如有一需使用 NWSNVT 数据库内程序与函数的 Netware4. x 模块须装入本模块。

格式:LOAD[path]NWSHUT

43. OFF

功能:清除当前显示在服务器屏幕上的信息

格式:OFF

说明:本命令与 CLS 相似。

44. PAUSE

功能:暂停当前正执行的工作并等待按下按键(设置在。

NCF 中),以便继续。

格式:PAUSE

45. PROTOCOL 功能:查看已注册在服务器上的通讯协议与数据框类型。

.注册额外的通讯协议与数据框类型。

格式:PROTOCOL

或 PROTOCOLREGISTER 额外通讯协议,额外数据框类型。通讯协议 ID。

说明:本命令中,通讯协议 ID 必须是唯一的。

46. REGISTERMEMORY

功能:如果操作系统无法标识安装在 16MB 以外的额外存储器,须使用本命令。

格式:REGISTERMEMORYstart — addressLengthStart — address 指 16MB 外存储器起始地址。通常为 0×1000000 的值。Length 指 16MB 外存储器容量。此容量必须是一个被 10h 整数的数。

说明:本命令可用在 NCF 文件内。

47. REM

功能:表示备注(主要设置在 CNF 中)

格式:REM["备注文字"]

48. REMIRRORPARTITION

功能:启动一个逻辑分区的重新映射动作。

格式:REMIRRORPARTITION 逻辑分区号说明:执行过 ABORTREMIRROR 后可使用本命令。

49. REMOTE

功能:允许将工作站模拟成一台文件服务器主控台。

格式:LOAD[path]REMOTE[密码]

50. REMOVEDOS

功能:将 DOS 占用的存储器从 Netware 服务器上移去,增加 Netware 的安全性。

.结束服务器的动作直接“热启动”

格式:REMOVEDOS

说明:只有在需增加处理文件快速存取功能的存储器时,阻止用户将存放在 DOS 磁盘上的可装入模块装入存储器时,允许用户“热启动”时才可使用本命令。

51. RESETROUTER

功能:重置 Netware 上的 ROUTE 表(如此表已坏或不正确)

格式:RESETROUTER

说明:本命令不可用在文件服务器或桥接器(Bridge)结束时。

52. RESTARTSERVER

功能:结束服务器动作但还未用 EXIT 将控制权交给 DOS 前重新打开文件服务器。

格式:RESTARTSERVER[参数]

参数:—ns 重打开时不用 STARTUP.NCF 文件

—na 重打开时不用 AUTOEXEC.NCF 文件

—d 重打开进入内部调试器

53RS232

功能:远程控制台执行功能是靠 MOOEM 与串接口达成的,因此须用本命令设置好 MODEM 速度与串接口号

格式:LOAD[path]RS232[串接口号][传输速度]

54. RSPX

功能:让 RCONSOLE 命令存取文件服务器,装入前先装入 REMOTE.NLM 模块。

格式:LOAD[path]RSPX

说明:本模块与 REMOTE.NLM 模块是执行远程控制台功能的主要模块,RSPX 为 REMOTE 装入 SPX 驱动程序及服务器给工作站。

55. RTDM

功能:便能(Enable)数据转移(Datamigration)

格式:LOAD[path]RTDM

56. SCANFORNEWDEVICES

功能:查看自上次启动文件服务器以来新加入的硬件设

备。

格式:SCANFORNEWDEVICES

57. SEARCH

功能:告知系统去何外寻找,NLM 与 NCL(内定为 SYS:SYSTEM)

.增加其它搜索路径或删除原有搜索路径。

.查看当前的搜索路径。

说明:只要执行 SECURECONSOLE 命令,所有搜索路径将被取消,即使 SYS:SYSTEM 仍有效,也无法再建新的搜索路径。

58. SECVRECONSOLE

功能:将 DOS 占的空间从 Netware 服务器上移去

.仅允许当前 SEARCH 设置的路径

.防止非主控台操作员利用键盘更改日期与时间

格式:SECVRECONSOLE

说明:只有在防止用户将不允许的 NLMS 从 DOS 分区、软盘或 Netware 其它卷装入系统的才用,一般不使用。

59. SEND

功能:将信息传给已上线的所有或经指定的某一用户。

格式:SEND“信息”[[TO]用户名|工作站号]

说明:已使用过 CASTOFFALL 命令的用户,利用 ACS 或 NACS 注册的用户,通过远程工作站注册的用户,正使用某些绘图软件的用户,不能保证消息可准确传送给他们。

60. SETTIME

功能:设置 Netware 服务器的日期与时间。

格式:SETTIME[月/日/年][时:分:秒]

说明:(1)可在设置的时间后“加上”“AM”或“PM”表示不同小时制。

(2)本命令在 SECVRECONSOLE 命令后使用无效。

61. SETTIMEZONE

功能:配置 CLIB 内的时区数据

格式:SETTIMEZONE

62. SPEED

功能:查看当前处理器的执行速度。

格式:SPEED

63. SPOOL

功能:建立、修改、查看 SPOOLER 的对映关系。

格式:SPOOL 代号[TO][QVEVE]打印队列

说明:以本命令的对映,可直接使用打印机代号替代打印队列。

64. SPXCONFIG

功能:配置 SPX 的某些参数

格式:LOAD[path]SPXCONFIG[参数[=参数值]]

参数:A=(540-5400)V=(10-255)W=(10-3240)R=(1-255)(1000-2000)=S(60-65520)=IQ=1=H 本命令所有用法

说明:本信念的参数可通过交互式选取。

65. SPXS

功能:提供以 STREAMS 为主的 SPX 协议服务。

格式:LOAD[path]SPXS[IPXSPX.CFG]

说明:IPXSPX.CFG 可由 SERVMAN.NLM 建立

66. STREAMS

功能:如有一可装入模块需用到 CLIB.NLM 或以 STREAMS 为主的 SPX 协议服务,须先装入本模块。

格式:LOAD[path]STREAMS[最大信息长度]信息长度范围为 4096-65535

说明:最大信息长度最好不超过 16K,以节省空间。

67. TIME

功能:查看当前服务器的时间、日期。

.查看与时间同等动作有关的数据。

格式:TIME

68. TIME SYNC

功能:监督 Netware 服务器的内部时间,确保所有服务器的时间能同步。

格式:LOAD[path]TIMESYNC

说明:服务器一启动,本模块自动装入。

69. TLI

功能:提供 TLI 通讯服务

格式:LOAD[path]TLI

说明:本模块须与 STREAMS、NLM、CLIB、NLM、SPXS 或 IPXS 模块配合使用。

70. TRACKOFF

功能:关闭路由器的追踪屏幕

格式:TRACKOFF

71. TRACKON

功能:打开路由器的追踪屏幕

格式:TRACKON

说明:本命令可千知路由器将接收或送出的所有服务器与网络的布告包显示于服务器屏幕上

72. VERSION

功能:查看文件服务器的版本与版权数据

格式:VERSION

73. VOLUME

功能:查看当前已安装的卷册名称

格式:VOLUME

74. VPEPAIR

功能:更正发生在卷册内的问题

• 将命令空间的入口从文件分配表与目录内移去

格式:LOAD[path]VREPAIR

说明:按屏幕提示操作

75. #

功能:表示备注行(主要设置在.NCF中)

格式:#["备注文字"]

76. ;

功能:表示备注行(在.NCF中)

格式:;["备注文字"]

HTML 及 Web 网页制作技术讲座

● 云南 李晓华

当今随着 Internet 技术的突飞猛进,各行各业都在加入 Internet 的行业中来。那么怎样把自己或公司的信息资源加入到 WWW 服务器,是广大用户日益关心的问题。采用超链技术(超文本和超媒体技术)是实现这个目标最简单的、最快速的手段和途径。而具体实现这种手段的支持环境,那就是 HTML 超文本标识语言。通过它们可制作所需的 Web 网页。因此我们将通过以下几讲来介绍这种网页制作的具体技术:

- Web 页面制作的基本方法
- Web 中列表及表格的设计
- 在 Web 网页中引入多媒体技术
- Web 交互式网页的建立

第一讲 Web 页面的基本制作方法

本讲首先介绍 HTML 标识语言的基本结构和基本标识语言,然后通过一些实例进一步说明 Web 网页的修饰技巧和连接标识的方法。

一、HTML 标识语言的基本结构和基本语句标识:

1. HTML 的基本结构:

① HTML 标识语言的基本标识过程

HTML 语言是一种非常简单的标识语言,它具有两个方面的标识作用:其一是在 Web 服务器端把经过 HTML 标识过的网络文件存在该服务器中的硬盘中;其二是在 Web 浏览器端(客户端)下载 HTML 网络文件,并对网络文件中的标识进行解释,从而使得读者在浏览器中看到已经还原的有关文字或多媒体。

从上面中,我们看到 HTML 语言是解释性的,它不需要编译就行了。因而只要支持这样的浏览器就可以看到有关信息资源。

② HTML 基本框架结构:

Web 页面即 HTML 文件主要由三部分构成:序、头部、主体。见下:

序:通常在第一行,主要用来说明写 HTML 的有关内容。如该文件的作用、创作时间、作者、功用等。

头部(HEAD):主要用来定义整个文档的属性,通常标题就放入该项中。

主体(BODY):它是文档的主要部分。有关文字、图像、表格及多媒体信息全部放入此段。

2. HTML 文件的基本标识

① 编写 HTML 文件的基本要求

对于新学者从 HTML 开始,为了使得学习环境简单,只要

安装 HTML 文件的浏览器就可以了,我们选择 Netcape 作为测试的例子。

因 HTML 的文件是一个纯的 ASCII 码写成的文件,所以只要有一个字符编辑器就可以编写网页文件了。如 WINDOWS 中的记事本、书写器、WORD 等即可使用。当然也可以使称之为 HTML 的编辑器工具,使用这种工具时,它能检查出有关 HTML 标识语句的错误,使得使用更方便。

② 一个简单的 HTML 文件

HTML 文件的编写是十分简单的,可在 DOS 或 Windows 环境下,其后缀名为“HTM”,在 UNIX 环境下,后缀名为“HTML”。如 test1.htm 文件内容如下:

```
1、<! "THISISATESTFile">
2、<HTML>
3、<HEAD>
4、<TITLE>这是一个测试文件</TITLE>
5、</HEAD>
6、<BODY>
7、<H1>有关 HTML 说明例子<H1>
8、</BODY>
9、</HTML>
```

从上面中可以看出,这是一个 TEST1.HTM 文件,共写了 5 个最基本的标识。基中:

A、第一行为序:用<!>来加入注释,以便今后查找和记意。可以对文件内容和标识进行注释。

B、第二行到第九中的<HTML>和</HTML>表明这是一个 HTML 文件,通过成对的<HTML>和</HTML>格式形式,将有所的文本和标识都包含在这个起始和结束标识中。

C、第三行到第五行是网页的头部标识,写在<HEAD>和</HEAD>标识之间。而<TITLE>和</TITLE>之间表示该网页的名称,用于显示其标题,使用时出现在网页窗口的最左上方。这个标题对于浏览器中的“BOOKMARKS”功能很有用,即它可以使得浏览器根据它记录访问的历程<History>,同时当你看到满意的文件后要将其加入到热点项目中去时,在浏览器的热点项目(HotList)选项会出现这个 TITLE。因此,若是在文件中没有写 TITLE,当读者在阅读时,迷了路想去查看 History,或打开是错误的信息,那么读者可能很难或找不到需要的文件了;另外在取 TITLE 的名字时一定要准确并尽可能是唯一,否则出现作者自己都记不清文件的内容。最后就是在写 Title 名称,一定要简洁清楚,只要能说明网页中文件的主要内容

D、<BODY>和</BODY>主体部分:

从第六行到第八行之间,编写网页文件的主体。网页中的主体内容必须写在<BODY>和</BODY>之间,而且应??括在<HTML>的标识之内。

③有关常用的几个标识

A、文件中的子标题

通过使用<Hn>和</Hn>来定义文件中的子标题,以区分为不同的章节。在浏览器中以不同大小的字体显示。其中 n 为数字,表示字号。

B、<P>段落标识

HTML 允许使用<P>标识在文本中间分段,段与段这间有一空行。如使用下列:

```
<HTML>
<head>
  <title>昆明市情</title>
</head>
<Body>
  <p>昆明市政区图</P>
  <p>昆明市城区图</P>
</Body>
</HTML>
```

C、<Pre>照原文件显示

使<Pre>和</Pre>标识可以把已经编写好的文件放入网页文件中,此时原来文件的内容就会照原来文件的格式显示出来。

D、
回车换行标识

使用
可使文件中的一行达到回车换行的作用。也就是说当加入
标识后,文本将从
之后开始新一行。

E、标线符标识<Hr>

使用<Hr>会在网页窗口中用一条水平线分隔文档,同时也可以指定一个图像来代替水平线。如<Hrsrc="myline.gif">

F、禁止换行标识<Nobr>

使用<Nobr>禁止一行的文字换行。

3、一个 test2. htm 实例

下面我们通过一个实例来说明以上这些标识的基本作用。创建 test2. htm 文件。<HTML>

```
<head>
<title>昆明市情</title>
</head>
<Body>
<h2>昆明市市情</h2><pre>
```

昆明,是祖国西南边疆多民族的省会城市,云南省的政治、经济、文化中心,全国二十多个重点历史文化名城之一,战略地位十分重要。

它具有悠久的历史,得天独厚的气候风光,丰富的物产资源,绚丽多采的风土人情,尤以“春城”而著称于世。<h3>

```
第一篇总述 第二篇工业
第三篇教育 第四篇通信</h3></pre>
```

```
</Body>
```

```
</HTML>
```

二、Web 网页的修饰

为了创建一个受用户欢迎的 WWW 网页,必须对网页作进一步的修饰。目前,全球信息网 WWW 已越来越受到用户的欢迎。原因之一就是具有非常友好界面的信息资源。为此使得网络文件显示得丰富、漂亮、友好是我们制作 Web 网页的关键。下面就对网页修饰作进一步的介绍:

1、如何改变文本字符的大小

使用<FontSize>和标识,并由 size 指定其字体的大小。其基本格式如下:<FontSize=n>文本字符串

其 n 是字号数。例如:下列以不同的字号显示“昆明市情”字样。

```
<HTML>
```

```
<Body>
```

```
<FontSize=1>昆明市情</Font><Br>
```

```
<FontSize=2>昆明市情</Font><Br>
```

```
<FontSize=5>昆明市情</Font><Br>
```

```
</Body>
```

```
<HTML>
```

在使用控制字号时,应注意以下 2 点:

(1)该标识只是 Netscape 浏览器的功能,其他浏览器可能不支持这个标识;

(2)可使用“+”或“-”来设定字号大小的相对值。

2、确定字体的颜色

(1)使用<FontColor=n>...来设置其字体的颜色。

(2)使用其它一些属性来改变文本的颜色。

A、通过 Text 属性来设置或改变题目、正文、表格等的文本颜色;

B、通过 Link 属性来设置或改变网页中连接字体的颜色;

C、通过 VLink 属性设置或改变网页中已经被访问过的连接字体的颜色;

D、通过 ALink 属性设置或改变当鼠标按下时,所指的连接字体的颜色。

在使用该颜色控制时,应注意以下几点:

(1)属性后的取值均在“#”后面加个十六进制数。即可取 000000 到 ffffff 的任意值;

(2)每张网页中的正文,连接字颜色只能改变一次;

(3)注意前后景的对比度;

(4)下列语句,可设置一个网页,具有白色的文本,亮紫色的来访问的连接字。

```
<BodyText=#FFFFFFLink=#9805FF>
```

3、文本或标题的对齐方式

(1)通过 Align 属性指定文本或标题的对齐方式,共有 4 种对齐方式:Left、Center、Right、Justify。下列使得文本属中齐:

```
<P><H1Align=Center>昆明市情</H1>。
```

(2)使用<Center>标识使得文本居中。其格式如:

```
<Center>
```

```
<P>第一篇昆明市总述</P>
```

```
<P>第二篇昆明市工业</P>
```

```
</Center>
```

4、让文本具有闪烁效果

为了让读者引起某一部分的注意,使用<BLink>标识。从而吸引读者的注意转向闪烁的部分。

5、使用横线分隔信息。

前面我们说过<Hr>标识具有横线的分隔作用。实际上该标识具有两个主要作用一是使用横线作为分隔线,二是可使用图像文件的图标作用分隔线。

(1)使用<HrSize=n>确定横线的宽度。

(2)使用<HrWidth=n%>确定横线的长度,该长度是以下%来实现的。

(3)使用<HrAlign=n>来确定横线对齐方式。n=Left(左对齐)、Center(居中)、Right(右对齐)、缺省(居中)。

(4)使用<HrNoshade>来产生只具有普通的二维黑线。

以下是几个例子:

A、具有宽度=2,长度=50%,横线居中的分隔线:

```
<HrSize=2Width=50%Align=CenterNoshade>
```

(5)用一个图像来代替横线

```
<HrSRC="图像文件名.Gif">
```

(6)注意<Hr>标识设有结束标识。

6、本文的字体

(1)通过使用标识来使文本字体加粗;

(2)通过使用<I>标识来使文本字体显示斜体字;

(3)通过<TT>标识来使文本字体变宽。

例下例标识可产生不同的字体:

```
<FontSize=2>
<B>昆明市政区图</B><Br>
<TT>昆明市政区图</TT><Br>
<I>昆明市政区图</I><Br>
```

(4)(Em)标识用于强调文本,一般显示斜体。

(5)(Strong)标识用于特别强调的本文,显示粗体。

(6)(Cite)标识,通常显示斜体。

(7)(KBD)标识,由用户输入的文本,显示其较粗的宽体字。

7. 特殊字符

所谓特殊字符集是对应那些在键盘上得不到刻的特殊字符;专用字符集是只指有些字符在键盘上虽然可以得到,但在HTML中有其特殊的含义,使用时必须用一些代码表示它们,以避免发生混淆。

以上这种的书写格式都相同的,都具有字符代码和数字代码,字符代码前加“&”并以“;”结束,数字代码前加“&.#”,并以“;”结束。

(1)如字符代码可以写下列形式:

À (对应字符 A)

Ÿ (对应字符 Y)

(2)数字代码写法如下:

" (对应字符")

0⁻57 (对应字符 0⁻9)

(3)对于既有字符代码,又有数字代码的字符,可以使用两种形式表示:

> 或 > (对应字符)

≪ 或 < (对应字符<)

三、怎样建立具有超文本的连接

在HTML中具有超文本的连接共有3种类型的连接方式。文件连接、本地连接和网络连接。

在连接中有一个重要的概念那就是锚点(Anchor)。锚点用于定义HTML文档中超文本的交叉引用,它使得你阅读的部分从页面中的某一位置跳到另一位置,或者从一个页面跳到另一个页面。正是由于Anchor的引入,才使得WWW具有“蜘蛛”网的结构。

锚点在HTML语言中是<A>.....标识来实现的。其主要属性有两上:Href和Name。

其中Href属性用指明被连接文件的路径和名称或URL;Name属性,是被连接点的定位名称,或锚名。

1. HTML 连接标识的基本概念

所谓HTML中的连接是指在网页中的某一部分与另一部分分段文本之间,或网页与网页之间用标识符号沟通两者之间的联系,使得读者根据其中需要,任意阅读其网络文件。在使用连接时需要注意以下2点:

(1)首先应为被连接的段落或文件定义一个名字;

(2)通过<A>...标识,高亮度地显示其包含的内容;

(3)指定被连接的名字。可通过Href或Name实现。

<AHref="被连接的文件名">

<AName="锚名">

<AHref="#锚名">

(4)使用<Base>标识。在使用<AHref>连接时,可只使用其文件名,而不包含全部路径。

<Base>标识的基本格式如下:

<BaseHref="URL">其中URL只能为绝对地址。

例:<HTML>

<Head>

<title>昆明市情</title>

<BaseHref="http://www.my/Index.htm">

</head>

<Body>

<AHref=file.htm>...

</Body>

</HTML>

2. 同一文件中的连接

所谓同一文件的连接,指的是当读者在阅读很长的文件时,只对其中某部分的内容感兴趣,即就是跳跃式的阅读方式。使用以下两种标识之一就可以完成这样的连接:

<AHref="#锚名">...

<AName="锚名">

其中Href指的是被连接段落名称,与Name中指定的“锚名”一致。

其建立基本步骤如下:

(1)建立小标题,以就是目录,通过它可以显示较更仔细的内容。

<AHref="#锚名">小标题

(2)建立锚名。在为被连接的文字前面加上名字,以说明该段文字将被调用。这个名字就是锚名。

<AName="锚名">正文内容<P>

3. 不同文件中的连接

不同文件中的连接指的是两上文件之间,全部内容或部分内容被连接。

(1)全部内容连接:

可使用下列格式:

<AHref="url">...

其中url有不同的含义:

A、两上文件在同一目录中,则可直接指定被连接的文件名;

B、若是本地文件,则包括被连接文件的路径+文件名;

C、若是远程文件,则指的是被连接文件的URL。

其基本步骤如下:

(1)建立主要连接文件tset4.htm

<Hmtl>

<head>

<title>mainfile</title>

</head>

<Body>

<P>

<AHref="test5.htm">连接到test5.htm文件

</P>

</Body>

</HTML>

(2)建立被连接的文件test5.htm

该文件的格式与一般文件一样,我们将test5.htm设计成这样的文件,当按“返回”字段时,将返回到test4.htm文件中。

<HTML>

<head>

<title>被连接的文件</title>

</head>

<Body>

<P>

<AHref="test4.htm">返回

</P>

</Body>

</HTML>

(2)部分文件内容的连接:

被连接的文件不是全部内容,而只是连接文件内容的一部分时,则应在被连接的文件设置其锚名,其基本格式如下:

<AHref="url#锚名">...

其url的含义与前面一样。

下面通过一个例子,来说明其基本的使用方法:

```

(1)在被连接的文件中设置其锚名<test6.htm>
<HTML>
<head>
<title>test6.htm</title>
</head>
<Body>
<p>有关的其它文字内容
<AName="my1">这部分内容是我需要的...</A>
.....
</P>
</Body>
</HTML>

```

其中 my1 就是锚名,当连接到被连接的文件时,则显示该段<A>...文字。

(2)在主连接文件 test7.htm 中设置好被连接的文件名和锚名。

```

<Body>
<P>昆明市情</P>
<AHref="test6.htm#my1">总述</A>
<AHref="test8.htm#my2">教育</A>
.....
</Body>

```

4、本地及网络连接

所谓本地连接就是说所有被连接的文件都在本地的机器上;而网络连接指的是被连接的文件在网络的其他机器上。在使用应注意以下几点:

(1)本地连接直接使用其路径和文件史即可。如

```

<AHref="test1.htm">
<Ahref="my/test1.htm">
<Ahref="./my/test1.htm">

```

(2)远程连接需要指定 url 统一资源指示器。如:

```

<Ahref="http://www.keele.ac.uk/contrhlp/uguide/906-1.htm">

```

一旦连接成功,则 HTML 指南文档就显示在你的 WWW 浏览器中。

第二讲 Web 中的列表及表格的设计

前面讲我们介绍了 Web 页面制作的基本技巧和方法。接下来我们介绍 Web 中的列表和表格的设计。为了设计一个比较受用户欢迎的 Web 网页,在 Web 中网页中加入列表和表格是必须的。列表可以使读者看到排列有序的标题、文本或段落,或者以高亮度的方式显示其内容,以增加其效果;表格能够把有关数字或信息集中起来,可以在表格中实现连接,从而提高读者阅读时的直观度、清晰度。因此在 Web 网页中加入列表和表格是制作网络文件的主要内容。

一、Web 网页中的列表设计

下面我们先看一看有关列表在网页中的显示情况。列表包括有序列表(1,2,3)、无序列表(用.或口表示)、菜单列表、目录、定义或解释列表。HTML2.0 全部支持这些列表。

1. 列表的基本标识格式及其使用方法

```

基本标识格式如下:
<列表起始标识符相应属性值>
<项目定义的标识符 LI>列表项
<被连接的文件名 AHref="文件名">...</A>
</列表结束标识符>

```

其中列表起始标识符可以为下列之一:

(1)有序列表标识符...。对应的属性有:Type 和 Start 两个。其中:

Type 属性表示每列表项标号的符号的符号种类。共有以下几种:

- Type=1,有序符号为其数字(如 1,2,3...)
- Type=2,有序符号为字母(如 A,B,C...)

- Type=3,有序符号为大写罗马字(如 I,II,III...)
- Type=4,有序符号为小写罗马字(如 i,ii...)

Start 属性指明列表项的符号从第几或从那个字母开始顺序排序。

(2)无序列表标识符...。该标识符只有一个属性 Type,规定无序列表符号的类型:

- Type=Disc,设置一个实心圆点的符号;
- Type=Circle,设置一个空的方形的符号;
- Type=Square,设置一个实心的方形的符号。

(3)菜单标识符:<Menu>...</Menu> 使用菜单列表,主要是用以区分文件的段落。

(4)目录标识符:<DIR>...</DIR>

产生一个具有目录效应的目录列表。

(5)定义或解释列表标识符:<DL>...</DL>

在该标识中又有两个子标识符:<DT>和<DD>。

其中(DT)列表用于定义部分,<DD>用于解释的部分,且另起行并向右缩进。注意:(1).在所有的列表中,被定义的列表项均以开始。

(2).列表可以嵌套列。

(3.)可以建立一个连接列表。通过<AHref="文件名">实现。

2、有关列表应用举例:

在本节的开始,就看见了一个有关网页中的列表的几种方式。通过下列 t31.htm 便可实现:

```

<HTML>
<head>
<title>昆明市情</title>
</head>
<Body>
昆明市情
<OLTYPE=1>
<LI>昆明市政区图
<LI>昆明市城市区图</OL>
<ULTYPE=DISC>
<LI><Ahref=t1.htm>五华区图</A>
<LI><Ahref=t2.htm>西山区图</A>
<LI><Ahref=t3.htm>盘龙区图</A>
<LI><Ahref=t4.htm>官渡区图</A></UL>
<OLTYPE=1START=3>
<LI>总则
<LI>教育</OL>
</Body>
</HTML>

```

二、Web 网页中表格的设计

在实际应用中,常常要用到数据库查询,或把其他处理的结果显示在表格中。实际表格的制作过程是比较复杂的。但只要掌握了其一般的设计原则,设计出一个复杂的表格是可能的。在 HTML 中,设计出一个简单的表格是比较容易的,而要设计出一个较复杂的表格,那就必须掌握其以下内容:

1、Web 页面表格的基础知识

1)表格的构成

一个基本的二维表格通常由表格的主标题、表格的表栏、数据项名、数据等组成。其中主标题通常是代表表格的内容,表栏的是表格中一个

独立的矩形区,主要由行和列构成;数据项名是指明数据所对应的名称,如表头等;数据是存放在表栏中的信息。

2)构成表格的基本标识

在 HTML 语言中,要设计出一张二维的表格,则必须了解和掌握其表格标识的基本构成。①表的定义

使用<TableBorder>...</Table>标识,说明是一张表格,其中 border 是属性,指明表格的线的类型。

②标题

一张表格必须指明其标题,否则该表中的信息不便反映出来。

使用<Caption>标题字符</Caption>标识可以将标题的内容放入“标题字符”部分。在该标识中有一个确定标题放置位置的属性 Align。

Align 缺省标题放在上面居中的位置

Align=Top 标题放在上面居中的位置

Align=Bottom 标题放在下面居中的位置

(3)<TR>...</TR>标识表格中每一行的起始和结束。

(4)<TD>...</TD>标识表格中的数据。

2.设计一个简单的二维表格

一个简单的表格。

设计的 t32. htm 文件如下:

```
<HTML>
<tableborder=1>
<Caption>人员管理</Caption>
<TR><TH>姓名</TH><TH>出生年月</TH>
<TH>工作时间</TH><TH>学历</TH></TR>
<TR><TD>张三</TD><TD>1962.12</TD><
TD>1980.01</TD><TD>
本科</TD></TR>
<TR><TD>李四</TD><TD>1969.02</TD><
TD>1985.11</TD><TD>大专</TD></TR>
</table>
</HTML>
```

3.复杂表格的设计

复杂表格的设计就是对表头的设计,这种表格在实际使用过程中是非常多的,希望初学者一定要加以掌握。一个较复杂的表格,有的地方使用空栏,有的地方的数据项较少,有的则较多。为了设计出这样的表格,必须对其表格进行修改和调整。

(1)使用<TH></TH>和<TD></TD>标识,即在首尾尾之间不加入任何内容就可产生具有空栏的表格;

(2)使用<TH>标识中的 Colspan 和 Rowspan 属性来一行或一列的数据栏目数。例:

```
<tableborder=1>
.....
<TR><THColspan=3>无线通信</TH><
THColspan=2>有线通信</TH><THColspan=2>计算机
</TH>
<TR><THRowspan=2>南京通院</TH><TH>军官
</TH>...
```

其中 Colspan=3 说明“无线通信”这一栏共有 3 个子栏。即“一分队”、“二分队”、“三分队”。

Rowspan=2 说明“南京通院”这一行共有二行,即“军官”,“士官”。

(3)下面是该表的一个完整文件 t33. htm

```
<HTML>
<tableborder=3>
<Caption>统计表</Caption>
<TR><THRowspan=2>院校</TH><THRowspan
=2>官兵</TH>
<THColspan=3>无线通信</TH>
<THColspan=2>有线通信</TH>
<THColspan=2>计算机</TH></TR>
<TR><TH>一分队</TH><TH>二分队</TH>
<TH>三分队</TH>
<TH>一支队</TH><TH>二支队</TH>
<TH>硬件室</TH><TH>软件室</TH></TR>
<TR><THRowspan=2>南京通院</TH>
```

```
<TH>军官</TH>
<TD>2</TD><TD>10</TD><TD>30</TD>
<TD>3</TD>
<TD>9</TD><TD>30</TD><TD>100</TD>
</TR>
<TR><TH>士官</TH>
<TD>20</TD><TD>100</TD><TD>300</TD>
><TD>90</TD>
<TD>19</TD><TD>130</TD><TD>600</TD>
></TR>
</table>
</HTML>
```

4.进一步设计出美观的表格

在表格的设计中,除了上面介绍的基本方法外,还必须对表格作进一步的修饰,以产生友好的、美观的表格。这些内容包括对表格行、列宽度的调整、数据项名、数据位置、表格边线框宽度、表格格间线宽度以及表格的内容与格线之间的宽度的调整。

(1)怎样实现整个表格宽度的调整

使用<Table>中的 Width 属性来实现整个表格宽度的调整。其基本格式如下:

```
<TableWidth=number 或 CRTwidth%>
```

其中 number 其以象素单位的值。CRTwidth% 是以现有屏幕宽度的百分比来选择表格的宽度。

例:<Tablewidth=700border=1>

```
<Tablewidth=55%border=1>
```

(2)确定表格列的宽度

若是要确定每个列的宽度,则可以在<TH>和<TD>属性中使用 width 宽度属性就可以。该 width 宽度属性与整表格宽度和 width 使用方法相同。

(3)确定表格行的宽度

我们可以使用<Table>标识中 Cellpadding 的属性来设置行与行之间的宽度。Cellpadding 取象素值,缺省为 1。

(4)确定表格的边线宽度

通过<Table>标识中的 border 属性实现。

(5)确定格间线的宽度

通过<TableCellpadding=number>实现格与格之间的间隔线的宽度。

(6)调整数据项名和数据的位置

一旦做好表格后,有时希望改变其数据或数据项名的位置,可在<TH>和<TD>中使用 Align 和 Valign 属性来实现,共有三种情况:

Align、Valuing 缺省值:数据项名放在水平、垂直位置的中央,数据内容放在水平位置的左边、垂直位置中央。

Align 水平位置调整:可以选用以下三个属性之一:

Left(左)、Center(中)、Right(右)

Vivian 垂直位置调整:同样可选以下三个之一:

Top(顶)、Middle(中)、Bottom(下)

5.在表格中使用连接:

在表格中可以使用连接,以使读者能够从表格的数据项或数据中连接到其他网页文件或远程网络文件,从而增加读者阅读文件内容的兴趣。使用基本格式如下:

```
<TR><TH><AHref="文件名">...</A></TH>
```

或:

```
<TR><TD><AHref="文件名">...</A></TD>
```

下面通过一个 t34. htm/t35. htm 例子说明表格连接的使用。

t34. htm

```
<HTML>
<tableborder=1>
<Caption>人员关系表</Caption>
<TR><TH>姓名</TH><TH>出生年月</TH>
```

```
<TH>工作时间</TH><TH>简历</TH></TR>
<TR><TD>张三</TD><TD>1962.12</TD><
TD>1980.01</TD>
<TD><Ahref="t35.htm">详细资料</A></TD>
</TR>
<TR><TD>李四</TD><TD>1969.02</TD><
TD>1985.11</TD>
<TD><Ahref="t36.htm">详细资料</A></TD>
</TR>
```

</table></HTML>

t35.htm

<HTML>

<head>

<title>张三</title>

</head>

<Body>

。</P>

<Ahref="t34.htm">返回

</Body>

</HTML>

6、设计表格应注意以下几点:

除了使用表格制作的方法,还可以使用下列方法建立表格。以满足不支持表格处理的浏览器的需要。如使用列表、预格式文本、使用图像以及外部连接的方法等。

- (1)在设计表格前应先对所做的表格设计好其基本的框架;
- (2)设计表格时,从最基本的结构开始,逐渐一行一列设计,对于多行多列的表格一定要注意。

(3)基本表格框架建立后,再对表格作调整,如栏宽度,边线宽等。

(4)若需要加入连接则可在表格的适当位置加入连接。

第三讲 在 Web 页面中引入图像及多媒体

前面几讲中,我们介绍的 HTML 文件都是文本类型的文件。时至今日,更令人注意的恐怕是多媒体了。当然可以把文本表格之类的文件作多媒体应用的一部分,但更为有实际意义的仍然是图像、声音、动画、视频、电影等。在 Web 的页面中实现图文并茂,使之所制作的 Web 页面更加生动、更加直观。从而达到更逼真的可视效果。

目前 Internet 最使人着迷的地方,那就是 WWW 站上的多媒体信息。当然在设计多媒体 Web 页面时,一定要注意图像、声音、电影、动画、视频等多媒体文件的大小尺寸,通常这些文件的尺寸都比较大,因而在 Internet 网上传输的时间长,这一点希望初学者在制作 Web 页面时一定要注意,以免达到事倍功半的目的。

之所说 HTML 超文本标识语言是一个非常好用的工具,那就是对处理多媒体信息提供了极大的方便。它不但能实现内部图像的连接,而且完全支持外媒体的连接。而且整个连接过程是非常简单的。

一、在 HTML 中有关图像及多媒体的基础知识

1、有关图像及多媒体的基本概况:

在 HTML 标识语言中,根据浏览器显示图像的方式,其引入过程是不一样的。通常 WWW 浏览器可支持内连图像和外部图像两种图像显示方式。一般地讲内连图像是指浏览器本身可以直接从网络文件中获取并可显示的图像,这种图像在 NetscapeHelper 中 Action 项下出现 Browser,表示浏览器可直接获取并显示的图像。而外部图像是指从网上下载到一个网页时,浏览器必须借助相应的软件才能将其显示出来。在浏览器中除支持外部图像外,还支持其它的外部媒体文件,如声音、动画、电影、视频等媒体文件。

2、浏览器是怎样识别内部图像和外部媒体信息的。

为了查看 Netscape 浏览器支持那些内部文件或外部文件,可通过选择 Option/GeneralPreference/HelpersApplication 项,

看到文件类型的匹配清单。该清单中列出众多的文件类型如表 1 所示:

表 1 文件类型的匹配清单

Filetype	Action	Extensions
Video/mpeg	Askuser	mpeg, mpg, mpe
Video/x-msvideo	Askuser	avi
Image/tiff	Askuser	tiff, tif
Image/jpeg	Browser	jpeg, jpg, jpe
Image/gif	Browser	gif
Text/HTML	Browser	html, htm
.....		

从表 1 中我们可以看出,浏览器所支持文件类型匹配清单。当从 Web 服务器下载文件,其文件的描述信息已一起传来,当文件信息到达浏览器时,浏览器根据送来的文件类型到 Hdelper 清单中去寻找与相应的匹配。根据匹配清单确定是内部连接或还是外部连接。

在文件类型匹配清单中,最重要就是 Action 项,它指明了文件类型显示方式。在该项中"Browser"表示是浏览器本身能够直接处理的。而"Askuser"表示还没有相应的处理软件。为此要建立与之相应的处理软件,必须与相应软件建立联系。

二、在 HTML 中使用外部媒体文件

1、在 HTML 中连接媒体外部文件的方法

在 HTML 中连接外部媒体文件是非常简单的。使 <A >... 标识就可以了。其基本格式如下:

```
<AHref="...">
```

其中 Href 后面的"..."可以是文件名或一个 URL。

2、在 Netscape 浏览器中设置与之相应的联接。

例,我们要播放一段以 .avi 为扩展名的动画文件,则首先在 Helper 中设置其与动画有关的 player.exe 软件。其方法是启动 Helper 项并激活 Action 中的 LaunchtheApplication 项在下面输入"c:\animator\player.exe",此时在 Helper 中将看到 player 已加入到 Action 项中,即 ASKUSER 的项变成了 Player,从而完成了与动画播放的联接。之后,就可以在 Web 页面适当处加入连接命令:

```
.....
<AHref="boat.avi">点击播放动画</A>
.....
```

此时,当浏览器执行到上述语句时,显示"点击播放动画"字符,用鼠标点击后,系统首先调入动画播放文件,随后就对该文件进行播放。

3、在 HTML 中使用外部媒体有关技巧

(1)由于外部媒体文件都比较大,因而在网上传输时间长。为此可以采用一些简单有用的方法来实现减少外部媒体的传输时间,比如在 Web 页面加入"亮度文字",或"采用图标",或"以小图标代表大图标"的方式。

```
<AHref="Picture.gif">
<Imgsrc=MyPicture></A>
```

该标识语句说明把 MyPicture.gif 小图代替 picture 大图。当执行到该句后 Web 页面上将显示小的图,若要查看大图,则点击小图标就行了。

(2)有关外部媒体文件可以通过自行设计,购买有关艺术图片,或从网上下载等实现,当然从网上下载媒体文件时要注意版权等有关问题。

三、在 HTML 中使用内部图像的的技巧

目前 Netscape2.01 支持的内部图像文件有 gif、jpeg、jpg、jpe 为后缀的图像文件。

1、图像标识语句

可使用来是显示上面介绍的几种内部图像文件。其基本格式如下:

```
<IMGsrc="图像文件名或 URL">
```

例下列文件显示一张人像:

```
<HTML>
<Body>
<Imgsrc="charlie.gif">
</Body>
</HTML>
```

2. 图像文件在 HTML 中的使用技巧

在 HTML 标识语言中,不只是对图像的原样显示,而且还可以对图像实现控制、调整操作。如改变图像显示的大小、图像文件和文本的并列显示、图像文件在页面中的位置、以及图像的显示方式等。

(1) 图像文件的连接

将标识放在<A>...标识中,这时图像就成了一个可点击的图像,从而产生一个连接。

例 1: 下面一个例子将显示一张人的照片,点击照片后,就连接到有关本人简历的情况介绍文件。

```
<HTML>
<Body>
<AHref="pict.gif"><AHref="my.htm">点击照片
</A></A>
```

.....

例 2: 下列文件将实现图像文件与图像文件的连接:

```
<HTML>
<Body>
<AHref="pict.gif"><IMGSRC="my.gif"></A>
</Body>
</HTML>
```

(2) 调整图像的大小

通过标识的 Height 和 Width 属性,可调整图像文件的高度和宽度,该值均取像素。下面是显示一个同一图像不同大小的图像文件。

```
<HTML>
<Body>
<IMGSRC="my.gif"Height=50width=50>
<IMGSRC="my.gif"Height=25width=25>
<IMGSRC="my.gif"Height=10width=10Border=4>
<Body>
</HTML>
```

(3) 给图像加边框

为了使得一些图像更引起人的注意,可以给图像文件加边框,格式如下:

```
<IMGSRC="图像文件名"Border=number>
其中 border=number 是指明边框的类型。缺省条件下 0。
```

(4) 将图像文件与文本混排

在实际制作过程中,有时需要将图像文件与文本行进行混排,使之具有图文并茂的效果。

此时可采用以下方法实现:

A. 将图像文件与文本行排列在一行。使用下列格式就可了:

```
<P>文本 1</P><IMGSRC="图像文件">
<P>文本 2</P><IMGSRC="图像文件">
```

.....

这样就可以将图像文件与文本行排在一行。

B. 将图像文件与多行文本行排列在一起。

通常情况下图像文件显示的区域较大,若是将图像文件显示区域与一行文本排列在一起,那么可能会占用较大的页面。因此在 HTML 中提供了用于实现图像文件与多行文本混排的二个属性,其使用格式为<IMGSRC="图像文件"Align>。其中 Align 具有 Left(图像放左边),Right(图像放右边)的功能。

若在图像显示的区域还没有填满文本行,而又需要文本从图像显示区域下面开始,则可使用<Brclear=(left, right, all)>。其中 all 用于文本在图像下边另起一行, right 用于图像在右边的情况下另起一行,而 left 用于图像在左边的情况下另起一行。

(5) 改变图像文件与文本之间的距离。

通过<IMGVspace 或 Hspace>标识就可调整改变其图像与文本上下、左右之间的距离 Vspace = Number, Hspace =

Number 均取像素值。

```
<HTML>
<Body><p>
<imgSrc="charlie.jpg" Align=LeftHeight=100Width=
50>
```

昆明,是祖国西南边疆多民族的省会城市,云南省的政治、经济、文化中心,全国二十多个重点历史文化名城之一,战略地位十分重要。它具有悠久的历史,得天独厚的气候风光,丰富的物产资源,绚丽多采的风土人情,尤以“春城”而著称于世。

```
</p>
</Body>
</HTML>
```

(6) 为了支持不具有图像显示的浏览器,可使用 IMG 标识的 Alt 属性,使之在不支持图像显示的浏览器中显示文本。从而说明该页面还具有图像信息。格式如下:

```
<IMG SRC="图像文件" Alt="有关提示信息">
```

一旦上述标识被执行,则在不具备图像显示的浏览器上显示的文字,而在支持图像的浏览器上显示出其图像。

(7) 增加标识的 Lowers 属性,使之对图像内容先作初步浏览。其格式如下:。通常 Lowers 引导的图像文件较小,所以下载速度快,一般同文本一起先下载,显示在浏览器的窗口中,随后再将 SRC 引导的图像文件下载以取代 Lowers 的图像。

采用这种方式的好处,就是在使用较大的图像文件时具有明显的优越性。因为读者在图像信息没有完全下载之前,已经知道了图像文件的初步轮廓,从而决定是否要继续下载该图像。

采用这种方式,需要注意一点,那就二个图像的尺寸大小就基本相同,只是用于初步下载的文件只是一个轮廓,不是其图像的全部内容。而真正的全部信息在 SRC 图像文件中。

第四讲 建立交互式的 Web 页面

前面几讲中,我们介绍了 Web 页面的基本制作方法和技巧。我想你已经基本掌握了 Web 页面制作技术了。你可设计并推销你的软件了,你可以把有关资料信息或广告动画、图像放入 Internet 网上的 Web 服务器了。从而向世人宣告你已经成为 WWW 站上的设计大师。

一、交互式窗口的建立:

实际上前几讲中介绍的只是 HTML 标识语言的一部分功能,它与 Web 服务器的联系只是单方向的。它只能通过 Netscape 观看 Web 服务器上的信息。

1. 交互的基础知识

事实 HTML 不只为我们提供这种单向的数据传输方式,而且提供了一种称为双向数据传输功能。

这种双向数据传送方式具备以下好处:

- (1) 读者可以与 Web 服务器进行交互;
- (2) 可以实现数据库的查询;
- (3) 具备与 HTML 之外的文件进行交互;
- (4) 缩短查询时间,提高浏览效率。

WWW 站上的这种交互方式是通过 HTML 文件和 CGI 网关接口来实现的。

2. 用户向 Internet 提供自己的信息资源,可以采用以下方式实现:

(1). 首先必须获得一个 HTTPD 的拷贝,该拷贝必须与自己的主机平台相一致。在 Web 服务器端正确安装并设置好这个软件后,就可以向 Internet 网上提供信息服务了。

(2). 通过 HTML 标识语言编制一些超文本或超媒体的网络文件,并将其放入 Web 服务器的某一个目录下,就可以实现基本的文档加入网上。

(3). 在 Web 服务器端装入一个 CGI 网关接口程序,并编写一些外部程序来实现 HTML 语言不能完成的特定的功能,从而实现 Web 浏览器与 Web 服务器交互的信息数据。

3. 网关接口 CGI

CGI(Common Gateway Interface)是 WEB 服务器在调用外部进程 CGI 程序时的参数规范协议,规定了一组标准的环境变量和参数格式。

CGI 程序根据 WEB 服务器设置的环境变量和传递参数采取行动生成响应事件,通过协议规定的格式返 WEB 服务器。

在 WWW 上实现交互是通过 HTML 标识语言与 CGI 网关接口共同完成的。其中 CGI 网关接口是 HTML 文件与 Web 服务器之间的接口程序,它主要作用是负责处理 HTML 文件与运行在 Web 服务器中的程序之间的数据交换。CGI 程序是集成于 HTTPD 之中,通常情况下,当安装了 HTTPD 之后,CGI 程序就存在于 Web 服务器中了。其 CGI 的主要工作步骤及构造一个 CGI 应用程序如下:

(1)当读者在 Netscape 浏览器中提出数据或查询条件的请求,并执行“提交”后,便将请求信息发送到网上相应的 Web 服务器。

(2)当 Web 服务器收到这一数据请求后,便激活一个 CGI 程序(程序是驻留在 Web 服务器上的一个程序)。

在该程序中必须确定 CGI 的数据传输方式:GET 和 POST,这两种方式主要是对传输的数据进行解码,通常情况下解码程序在 Internet 网上可以找到,只需将其集成到 CGI 中,并对其直接引用即可。

(3)CGI 程序可能会调用该服务器下的所有程序或数据库,并完成读者的需要的任务。同时将处理结果送回 CGI 网关接口。

(4)网关接口程序又将其结果转换该服务器能识别的 HTML 文件格式。并确定 CGI 返回文档的类型。如返回的是 ASCII 文档,则只需在输出端加入:

```
Content __ type:text/plain
而返回是 HTML 文档,则需加入:
Content __ type:text/HTML
```

(5)Web 服务器再将其结果送回到 Netscape 浏览器中。

(6)Netscape 浏览器将数据处理并显示其结果。

实际上 CGI 网关接口是一个驻留在 Web 程序服务器上的程序。该程序可以是一个批处理文件,或可执行的二进制文件,或经编译了后能识别的程序。这些编译后的程序可由下列之一实现:

- C/C++
VisualBasic
AppleScript
Perl
UNIXShell
.....

最后需要注意两点:

(1)网关接口程序是基于 NCSA 的 Web 服务器和 UNIX 的 CERN 的服务器。

(2)其它平台上运行的 Web 服务器不一定通过 CGI 实现交互。

(3)实现交互查询的两种方式

在 HTML 中提供了两种用于交互查询的方式:一种是基本文件查询的;另一种是使用 Form 标识的表单。前一种方式用得不多,而使用最多的是使用后一种方式,它为用户建立(Form)输入信息的窗口。

4.使用(Form)标识建立表单形式的交互窗口

(1)Form 与 CGI 程序一起共同完成读者与 Web 服务器之间的交互。它主要实现 2 个功用:一是指定 CGI 的路径和名称;二是将读者从 Netscape 中输入的信息传送给 CGI。

(2)怎样建立 Form 信息输入提示

通过(Form).....</Form>标识建立一个信息输入提示区。在该标识有两个属性:一个属性指明其 CGI 的路径和程序名;另一个说明读者输入信息给 Web 服务器的数据传输方式。前者使用(FormAction='...'')格式;后者使用<FormMethod='post'/'Get'>格式,其中:

Post 指明将 Form 输入的信息进行包装,CGI 程序中通过 Content-Length 环境变量去决定传送输入信息的长度,再从标准输入将其内容读出。

Get 指明将 Form 输入信息作为字符串附加在 Action 所设定的 URL 的后面,中间用“?”隔开,CGI 程序可以用 Query __ String 环境变量去取得 Form 传送的输入信息。

CGI 中的环境变量是 WWW 服务器与 CGI 程序之间进行信息交互的纽带,主要有以下几种常用的变量:

Gateway __ InterFaceCGI 版本

- Request __ Method 表单发送的查询方式:GET 或 POST
Script __ Name CGI 程序的路径名
Query __ String GET 方式发送的查询串
Content __ Length POST 发送方式的查询串的长度
Server __ Software Web 服务器上的软件类型
Server __ Name 运行 CGI 程序的主机名或 IP 地址
Server __ Protocol HTTP 协议
Server __ Port Web 服务器的 TCP 端口号
HTTP __ User __ Agent 浏览器的信息
HTTP __ Accept 定义浏览器端能直接接受的数据类型
Remote __ Host 客户端的主机名
Remote __ Addr 客户端的 IP 地址
.....

在<Form>与</Form>标识之间还提供不同输入信息格式控制的几个标识:它们分别是:一般输入格式 Input;具有菜单形式的输入格式 Select;具有多行多列窗口格式的 Textarea 输入格式。

(3)一般信息的输入格式

使用<Input>标识就可以完成一般的信息输入。在 Input 中共有 7 种类型,它们分别是 Type、Password、Radio、Checkbox、Submit、Reset、Hidden 类型。其基本格式如下:

- <Form>...
<Input Type="7 种类型之一">
A. 若将输入类型设定为 Type,则 Input 的五种属性如下:
Name:传输给 CGI 时使用输入信息的名称
Size:确认输入窗口的长度
Maxlength:限制其输入的长度
Value:提供预定的输入信息

```
例
<HTML>
<head>
<title>交互例子- </title>
</head>
<Body>
<P>请输入数据</P>
<Form Method="post" Action=".../cgi-bin"...>
<Input Type="Text" Name="VXYVale" Value="昆明市政区图"
Size=12Maxlength=30>
```

在上面的文件中,使用 Post 传送方式,其 Action 后面指定的是 CGI 名称和路径,Input 使用其 Type 类型,并规定其预定信息为其“昆明市政区图”,最后规定输入信息窗的长度和最大数。

B.口令方式 Password 类型

该类型与 Input 相似,只是输入信息时,不显示其输入数据,这种方式主要用于口令输入。

C.具有单选按钮 Radio 类型

这种方式通常又称为“无线按钮”,当使用该类型时,在屏上出现了多个无线按钮,供使用选择其

一、主要有 Name、Value、Checked(预选项)。

例说明 Radio 类型的例子:

```
<HTML>
<head>
.....
</head>
<body>
<Form method="get" action=".../cgi-bin...">
<Input Type="radio" Name="ix" value="昆明市五华区">
>
<Input Type="radio" Name="vx" value="昆明市西山区">
<Input Type="radio" Name="vx" value="昆明盘龙区" checked>
</Form>
.....
```

D.具有多选钮的输入方式 Checkbox。

使用该类型,可使得输入信息具有多选钮的方式进行数据

传送。其类型包括 Name、Value、Checked 三个属性。

E、产生一个具有“提交”功能的按钮。

使用 Submit 类型,可在屏上产生一个具有“提交”功能的按钮,它是 Form 中必不可少的。只有提交后 Form 标识才是完整的。

例:

```
<HTML>
<head>
...
<FormMethod="get" Action=".../cgi-bin...">
<Inputtype="text" Name="vx">
<Inputtype="submit" value="上送">
```

F、重新输入按钮。

该 Reset 类型,可使用户输入的数据被清除,让读者重新输入其数据。

G、使 hidden 类型,使 Form 窗口隐藏。

(4)设置一个具有下拉菜单或带有滚动条的菜单项。

通过<select>... </select>标识实现具有上述功能 Form 窗口。例:

```
<Form>...
<selectName="vx">
<option>昆明市
<option>成都市
<option>北京市
</select>
</form>
```

在 select 标识中共有 3 个属性:Name(提交时的名字)、Size(同时显示菜单中的选项条数)、Multiple(允许使用者一次选多个项)。

(5)具有多行多列输入的窗口。

使用<Textarea>... </Textarea>标识使得交互的窗口可以出现一个多行多列进行数据输入。同样该标识具有了 3 个属性供使用:Name(提交用的名字)、Rows(行数)、Cols(列数)

二、在 Web 页面中创建具有帧(Frame)功能的窗口

Window 环境下,具有帧(Frame)功能窗口具有非常的优越性,这是广大用户众所周知的。同样制作 Web 页面时可以用 HTML 标识语言创建具有帧(Frame)功能窗口的页面,从而提高其工作效率。

1、HTML 标识语言中具有帧(Frame)功能窗口的基本概念:

该功能是一种较复杂的页面技术,它可以窗口分割成多个小窗。每窗口都可以有自己的 URL 页面,允许用户在同一屏幕下翻阅不同站上的内容;可以在一个 FRAME 窗口内接收数据查询请求,而在加一个 FRAME 窗口显示其查询结果。

在 HTML 中使用多窗口是非常方便的,其基本格式如下:

```
<HTML>
<head>
.....
</head>
|—<FramesetRows/Cols=...>
|<Frame...>
|...
|—</Frameset>
</HTML>
```

从上面中可以看出多窗口使用<Frameset>... </Frameset>标识,实际它是取代一般单窗口中<body>的位置。

在<Frameset>标识中有两个属性 Rows 和 Cols,分别代表窗口横向和纵向分隔的情况。并用<Frame>标识指定其窗口的内容。

2、ROWS 和 COLS 属性:

在多窗口中 Rows 和 Cols 属性用于指明划分窗口的数量情况。其最后是一串数字,说明划分窗口的多少,之间用逗号隔开,这些数字共有几种方式表示:*表示按剩余值分;%表示按与总窗口的百分比分;数字表示按像素值比。几种方式可以混合使用,以可单独使用。

例:Rows=50,50,10 说明分成三个窗口,其中第一、第二、

窗口为 50,而最后一个窗口只占 10 的象素比。又如:

Cols=50%,50%说明纵向分为 2 个窗口,2 个窗口各占总窗口的 50%。

3、对窗口进行描述:

使用<Frame>属性标识能对每个窗口进行具体描述。其基本格式如下:

```
<Frameset...>
<Frame...>
<Frame...>
.....
</Frameset>
```

其中"... "是标识的属性,用于描述窗口的风格。共有 6 个属性:

(1)SRC

功能:用以连接一个 HTML 文件

例:...

```
<FramesetCols="25%,25%">
<FrameSRC="test1.htm">
```

...

```
</Frameset>
```

把一个窗口分成 4 个子窗口,每一个子窗口可显示不同的文档。

```
<HTML>
<head>
<title></title>
</head>
<FramesetCols="50%,50%">
<FramesetRows="50%,50%">
<FrameSRC="t31.htm">
<FrameSRC="t32.htm">
</Frameset>
<FramesetRows="60%,40%">
<FrameSRC="t43.htm">
<FrameSRC="t33.htm">
</Frameset>
</Frameset>
</HTML>
```

(2)Name

可选项,表示该窗口的名称,Name="WindowName"

(3)Nosize

若指定了该项,则说明该窗口不能通过鼠标来调整。

(4)Scrolling 指明窗口是否有无,或自动设定滚动条。有 3 个选项:yes/no/auto

(5)调整其窗口内容与边缘的距离,MarginWidth=Number(左右)

MarginEight=Number(上下)

4、Target 属性:

Target 属性主要作用就是实现将连接后的文件放入指定的窗口中,共有以下几个方式:

(1)多个连接行内容在同一窗口中显示:

若在同一 HTML 文件中有多个连接,而且要求连接的内容放入同一窗口中,则可使用<Base>的 Target 属性,其格式如下:

```
<BaseTarget="Win-name">
例:.....
<BaseTarget="Window1">
<Ahref=test1.htm></A>
<Ahref=test2.htm></A>
</Base>
```

(2)将 Form 上送后返回的信息放入指定窗口

使用下列格式:

```
<FormAction="URL"Target="Window2">
```

(3)通过<Ahref="URL"Target="Window2">将连接后的文件显示在 Window2 窗口中。

深入 JavaScript 编程技术讲座

●云南 李晓华

第一讲 什么是 JavaScript 脚本语言

一、什么是 JavaScript

JavaScript 是一种基于对象(Object)和事件驱动(Event Driven)并具有安全性能脚本语言。使用它的目的是与 HTML 超文本标记语言、Java 脚本语言(Java 小程序)一起实现在一个 Web 页面中链接多个对象,与 Web 客户交互作用。从而可以开发客户端的应用程序等。它是通过嵌入或调入在标准的 HTML 语言中实现的。它的出现弥补了 HTML 语言的缺陷,是 Java 与 HTML 折衷的选择,它具有以下几个基本特点:

1、它是一种脚本编写语言

JavaScript 是一种脚本语言,它采用小程序段的方式实现编程。像其它脚本语言一样,JavaScript 同样已是一种解释性语言,它提供了一个易的开发过程。

它的基本结构形式与 C、C++、VB、Delphi 十分类似。但它不像这些语言一样,需要先编译,而是在程序运行过程中被逐行地解释。它与 HTML 标识结合在一起,从而方便用户的使用操作。

2、基于对象的语言。

JavaScript 是一种基于对象的语言,同时可以看作一种面向对象的语言。这意味着它能运用自己已经创建的对象。

因此,许多功能可以来自于脚本环境中对象的方法与脚本的相互作用。

3、简单性

JavaScript 的简单性主要体现在:首先它是一种基于 Java 基本语句和控制流之上的简单而紧凑的设计,从而对于学习 Java 是一种非常好的过渡。其次它的变量类型是采用弱类型,并未使用严格的数据类型。

4、安全性

JavaScript 是一种安全性语言,它不允许访问本地的硬盘,并不能将数据存入到服务器上,不允许对网络文档进行修改和删除,只能通过浏览器实现信息浏览或动态交互。从而有效地防止数据的丢失。

5、动态性的

JavaScript 是动态的,它可以直接对用户或客户输入做出响应,无须经过 Web 服务程序。它对用户的反映响应,是采用以事件驱动的方式进行的。所谓事件驱动,就是指在主页(Home Page)中执行了某种操作所产生的动作,就称为“事件”(Event)。比如按下鼠标、移动窗口、选择菜单等都可以视为事件。当事件发生后,可能会引起相应的事件响应。

6、跨平台性

JavaScript 是依赖于浏览器本身,与操作环境无关,只要能运行浏览器的计算机,并支持 JavaScript 的浏览器就可正确执行。从而实现了“编写一次,走遍天下”的梦想。

二、JavaScript 程序开发

JavaScript 程序的基本开发过程

下面我们通过一个例子,来说明 JavaScript 的脚本是怎样被嵌入到 HTML 文档中的。

test1.html 文档:

```
<html>
<head>
<Script Language="JavaScript">
alert("这是一个 JavaScript 例子!");
alert("欢迎你进入 JavaScript 世界!");
alert("今后我们将共同学习 JavaScript 知识!");
</Script>
```

程序运行的结果

```
</Head>
```

```
</Html>
```

程序在 Netscape Navigator Gold3.0 中运行。

说明:

(1)test.html 是 HTML 文档,其标识格式为标准的 HTML 格式:

(2)JavaScript 代码由 <Script Language = "JavaScript" >... </Script > 说明。在标识 < Script Language = "JavaScript">... </Script>之间就可加入 JavaScript 脚本。

(3>alert()是 JavaScript 的窗口对象方法,其功能是弹出一个具有 OK 对话框并显示()中的字符串。有关该对象方法的具体内容我们后面作介绍。

(4)注释:通过<! -- ...//-->标识说明:若不认识 JavaScript 代码的浏览器,则所有在其中的标识均被忽略;若认识,则执行其结果。

(5)程序在 Navigator 中的运行结果。

从上面的实例分析中,我们可以看出编写一个 JavaScript 程序确实非常容易的。下一讲我们将介绍如何在 WEB 页面中加入 JavaScript 脚本及有关编程初步知识。

第二讲 在 Web 页面中加入 JavaScript 脚本及编程初步

一、在 Web 中加入 JavaScript

从目前情况看,所有的 JavaScript 脚本都包括在 HTML 中,使它成为 HTML 文档的一部分。它与 HTML 标识相结合,从而构成了一个功能强大的 Internet 网上编程语言。在 HTML 中通过以下两种方法来实现在 JavaScript 源代码文件加入的。

1、从脚本源文件调入

在 HTML 中加入 JavaScript 脚本的第一种格式:是把 JavaScript 脚本源文件调入 Web 文档中。其格式如下:

```
<Script Language ="JavaScript" SRC ="Code __ File.
JS">
....
</Script>
```

说明: SRC ="Code __ File. JS"是 JavaScript 脚本的源代码文件,以 JS 为其扩展名。例:

(1)创建 JavaScript 脚本源代码<Code __ File. JS>

```
document.write("中国经济信息网")
```

```
document.close();
```

(2)在 HTML 文档中嵌入脚本源文件:

```
<HTML>
<head>
<Script Language ="JavaScript" SRC ="Code __ File">
....
</Script>
</head>
</HTML>
```

注意:目前有些浏览器可能不支持这样的加入 JavaScript 脚本。

2、直接加入

在 HTML 中加入 JavaScript 脚本的第二种格式:可以直接将

JavaScript 脚本加入文档。格式如下:

```
<Script Language ="JavaScript">
JavaScript 程序;
JavaScript 程序;
....
</Script>
```

说明:

1)、通过标识<Script>... </Script>指明 JavaScript 脚本源代码将放入其间。

2)、通过属性 Language = "JavaScript" 说明标识中使用的何种语言, 这里是 JavaScript 语言, 表示在 JavaScript 2.0 中使用的语言。在目前的 Navigator 版本中, 该属性有两个值: Live Script 和 JavaScript。

下面是将 JavaScript 脚本加入 Web 文档中的例子:

```
Test2_1.html
<HTML>
<Head>
<Script Language = "JavaScript">
Document. write("中国经济信息网");
Document. close();
</Script>
</Head>
</HTML>
```

若将该文档装载 Navigator 中, 则就会在浏览器的窗口显示“中国经济信息网”字串。

说明: 1)、document. write() 是文档对象的输出函数, 其功能是将括号中的字符或变量值输出到窗口, document. close() 是将输出关闭。

2)、可将 <Script>... </Script> 标识放入 <head>... </head> 或 <Body>... </Body> 之间。将 JavaScript 标识放置 <Head>... </Head> 在头部之间, 使之在主页和其余部分代码之前装载, 从而可使代码的功能更强大; 可以将 JavaScript 标识放置在 <Body>... </Body> 主体之间以实现某些部分动态地创建文档。

3、HTML 中及 JavaScript 中的注释

使用注释是应该养成良好的编程风格, 在基于或面向对象的编程中, 注释可能是最简单有效而又强大, 它使程序易阅读和使用的方法。在 JavaScript 和 HTML 中有以下几种形式的注释:

(1) 去掉 JavaScript 源代码的注释

在 HTML 中, 使用:

```
<!--...-->
```

标识来去掉不能识别 JavaScript 源代码的浏览器, 这对不支持 JavaScript 编程语言的浏览器非常有用。

(2) 有关代码中的注释

在 JavaScript 中较常用的注释有两种:

A、//comment 该注释从 // 开始到行末的字符将被忽略。
B、/* comment */ 所有在 /* 和 */ 之间的字符将被忽略, 从而可实现多行注释。

通常若注释单行或一小段字符使用第一种类型是非常好的, 而对多行的注释使用第二种类型是可选的。

二、JavaScript 脚本编程初步

(一)、JavaScript 的基本数据类型

1、基本数据类型:

在 JavaScript 中四种基本的数据类型: 数值(整数和实数)、字符串型(用“”号或“”括起来的字符或数值)、布尔型(使 True 或 False 表示)、空值。

在 JavaScript 的基本类型中的数据可以是常量, 也可以变量。由于 JavaScript 采用弱类型的形式, 因而一个数据的变量或常量不必首先作声明, 而是在使用或赋值时确定其数据的类型的。当然也可以先声明该数据的类型, 它是通过在赋值时自动说明其数据类型的。

2、常量

(1) 整型常量:

JavaScript 的常量通常又称字面常量, 它是不能改变的数据。其整型常量可以使用十六进制、八进制和十进制表示其值。

(2) 实型常量

实型常量是由整数部分加小数部分表示, 如 2.3、19.8。可以使用科学或标准方法表示: 2E3、4e5 等。

(3) 布尔值:

布尔常量只有两种状态: True 或 False。它主要用来说明或代表一种状态或标志, 以说明操作流程。它与 C++ 是不一样的, C++ 可以用 1 或 0 表示其状态, 而 JavaScript 只能用 True 或 False 表示其状态。

表一 四种数据类型

数	23.22 23
字符串	"this is a Java"
布尔值	true 或 false
空	Null

(4) 字符型常量:

使用单引号(')或双引号(")括起来的一个或几个字符。如 "This is a book of JavaScript ", "3245", "ewrt234234" 等。

(5)、空值

JavaScript 中有一个空值 null, 表示什么也没有。如试图引用没有定义的变量, 则返回一个 Null 值。

(6) 特殊字符

同 C 语言一样, JavaScript 中同样以有些以反斜杠(/)开头的不可显示的特殊字符。通常称为控制字符。如:

表示换行、表示退格、表示制表符、表示回车、表示进纸等。

3、变量:

在任何一种语言中, 变量都是必不可少的。它的主要作用是存取数据、提供存放信息的容器。对于变量必须明确变量的命名、变量的类型、变量的声明及其变量的作用域。在 JavaScript 中, 能够建立含有任意数据的变量。

(1) 变量的命名

JavaScript 中的变量命名同其计算机语言非常相似, 只是要注意以下两点:

A、必须定义一个有效的变量, 即变量以字母开头, 中间可以出现数字如 test1、text2 等。除下划线(_)作为连字符外, 变量名称不能有空格、(+、(-)、(、) 或其它符号。

B、不能使用 JavaScript 中的关键字作为变量。

在 JavaScript 中定义了 40 多个类关键字, 这些关键字是 JavaScript 内部使用的, 不能作为变量的名称。如 var、int、double、true 不能作为变量的名称。

在对变量命名时, 最好把变量的意义与其代表的意义对应起来, 以免出现错误。

(2) 变量的类型:

在 JavaScript 中, 变量可以用命令 Var 作声明:

```
var mytest;
```

该例子定义了一个 mytest 变量。但没有赋予它的值。

```
ar mytest="This is a book"
```

该例子定义了一个 mytest 变量, 同时赋予了它的值。

在 JavaScript 中, 变量以可以不作声明, 而在使用时再根据数据的类型来确定其变量的类型。

如: number=100 test="125" bookber= True cost=19.5 等。

其中 number 整数, test 为字符串, bookber 为布尔型, cost 为实型。

(3) 变量的声明及其作用域:

在 JavaScript 变量可以在使用前先作声明, 并可赋值。通过使用 var 关键字对变量作声明。对变量作声明的最大好处就是能及时发现代码中的错误; 因为 JavaScript 是采用动态编译的, 而动态编译是不易发现代码中的错误, 特别是变量命名的方面。在下面我们将看到一个例子就是有关使用变量声明和不声明的程序。两种情况结果是截然不同的。

对于变量还有一个重要性 k k 那就是变量的作用域。在 JavaScript 中同样有全局变量和局部变量。全局变量是定义在所有函数体之外, 其作用范围是整个函数; 而局部变量是定义在函数体之内, 只对其该函数是可见的, 而对其它函数则是不可见的。

(二)、JavaScript 中的表达式和运算符

1、表达式:

在定义完变量后, 就可以对它们进行赋值、改变、计算等一系列操作, 这一过程通常又叫做一个表达式来完成, 可以说它是变量、常量、布尔及运算符的集合, 因此表达式可以分为算术表述式、字符串表达式、赋值表达式以及布尔表达式等。

2、运算符:

运算符完成操作的一系列符号, 在 JavaScript 中有算术运算符, 如 +、-、*、/ 等; 有比较运算符如 !=、== 等; 有逻辑布

尔运算符如!(取反)、|、||;有字符串运算如+、+=等。

在 JavaScript 主要有双目运算符和单目运算符。其双目运算符由下列组成:

表二 JavaScript 中的数据表示格式方法

格式	含义
十进制	正常的十进制数表示 876
八进制	以 8 个整数为基础以 0 开头的数字如 0765 进制
十六进制	每一位数字代表 4 二进制的 0 或 1 用 0-9 和 A-F 表示以 0X 开头 0x34

操作数 1 运算符 操作数 2

即由两个操作数和一个运算符组成。如 50+40、“This”+“that”等。单目运算符,只需一个操作数,其运算符可在前或后,如:!

(1)算术运算符:

JavaScript 中的算术运算符有单目运算符和双目运算符,见表 3、表 4:

表 3 双目运算符

操作数	操作	操作数	操作
+	加	-	减
*	乘	/	除
%	取模	&	按位与
!	按位或	^	按位异或
<<	左移	>>	右移
>>>	零填充、右移		

表 4、单目运算符

操作数	操作	操作数	操作
-	取反	~	取补
++	递增 1	--	递减 1

(2)比较运算符:

比较运算符它的基本操作过程是,首先对它的操作数进行比较,尔后再返回一个 true 或 False 值,有 8 个比较运算符,见表 5

表 5 比较运算符

操作数	操作	操作数	操作
<	小于	>	大于
<=	小于等于	>=	大于等于
==	等于	!=	不等于

(3)布尔逻辑运算符:

在 JavaScript 中增加了几个布尔逻辑运算符,见表 6:

表 6 布尔逻辑运算符

操作数	操作	操作数	操作
!	取反	&=	与之后赋值
&	逻辑与	=	或之后赋值
	逻辑或	^=	异或之后赋值
^	逻辑异或	?:	三目操作符
	或	==	等于
!=	不等于		

其中三目操作符主要格式如下:

操作数 ? 结果 1;结果 2

若操作数的结果为真,则表述式的结果为结果 1,否则为结果 2。

(4)其它一些运算符

可以使用+或+=将字符串连接起来或连接后放入左边的操作数变量中。

3、运算符的优先级:

运算符的优先级说明运算操作的先后次序。其优先级顺序如表 6 所示:

表 6 运算符的优先级

优先级	运算符		
1	()[]		调用和成员
2	++,--,!,-		加 1、减 1、取反、取补
3	*,/,%		乘、除、取模
4	+,-		加、减
5	<<,>>,>>>		移位运算符
6	<,>,<=,>=		比较运算符
7	==,!=		等于、不等于
8	&		位与
9	^		位异或
10			位或
11	&&		逻辑与
12			逻辑或
13	(=, +=, *=, /=, %=, >>>=, &&=, ^=, =)		赋值
14	,		逗号

第三讲 创建 JavaScript 程序

一、JavaScript 的基本程序框架

1. 基本程序框架:

在 Web 中,实际上 JavaScript 是与 HTML 标识语言一起实现混合编程的。其程序的基本框架如下:

```

<HTML>
<Head>
<Title> my JavaScript Test</Title> 将 JavaScript 代码放入头部分
<Script Language = "JavaScript">
<! --
JavaScript 代码集;
// -->
</Script>
</Head>
<BODY> 将 JavaScript 代码放入主体部分
<Script Language = "JavaScript">
<! --
JavaScript 代码集;
// -->
</Script>
</Body>
</HTML>
    
```

从上面我们可以看出 JavaScript 程序代码可以放入 HTML 标识语言中的两个部分。

说明:

(1)在 HTML 文档中通过 <Script Language = "JavaScript"> 识别其 JavaScript 语言标识的;

(2)使用(! --)来指明不能识别 JavaScript 代码,此时将该括号中的所有 JavaScript 代码忽略,而不影响程序的工作;

(3)在 JavaScript 代码中,通过//或/*...*/来增加注释。

(4)、JavaScript 代码可以加在<Head>...</Head>或<Body>...</Body>标识之中。

2. JavaScript 语法格式

在 JavaScript 中程序是由花括号{}组成的一小段程序构成的。其基本结构如下:

```

JavaScriptCode1{
JavaScriptCode 集;
.....
}
JavaScriptCode2;
JavaScriptCode 集;
.....
}
JavaScriptCode3{
JavaScriptCode4{
JavaScriptCode 集;
    
```

```

}
}

```

JavaScript 代码格式是由一系列 JavaScript Code{}组成的,其中允许实现嵌套。

二、程序控制流

在任何一种语言中,程序控制流是必须的,它能使得整个程序减小混乱,使之顺利按其一定的方式执行。下面是 JavaScript 常用的程序控制流结构及语句:

1、if 条件语句:

(1)基本格式:

if(表达式)

语句段 1;

.....

else

语句段 2;

.....

(2)功能:若表达式为 true,则执行语句段 1;否则执行语句段 2。

(3)说明:

A、if-else 语句是 JavaScript 中最基本的控制语句,通过它可以改变语句的执行顺序。

B、表达式中必须使用关系语句,来实现判断,它是作为一个布尔值来估算的。

C、它将零和非零的数分别转化成 false 和 true。

D、if 语句可以实现嵌套:

if(布尔值)语句 1;

else(布尔值)语句 2;

else if(布尔值)语句 3;

.....

else 语句 4;

在这种情况下,每一级的布尔表达式都会被计算,若为真,则执行其相应的语句,否则执行 else 后的语句。

E、若 if 后的语句有多行,则必须使用花括号将其括起来。

2、For 循环语句

(1)基本格式:

for(初始化;条件;增量)

语句集;

(2)功能:实现条件循环,当条件成立时,执行语句集,否则跳出循环体。

(3)说明:

A、初始参数告诉循环的开始位置,必须赋予变量的初值;B、条件:是用于判别循环停止时的条件。若条件满足,则执行循环体,否则跳出。

C、增量:主要定义循环控制变量在每次循环时按什么方式变化。

D、三个主要语句之间,必须使用逗号分隔。

3、while 循环

(1)基本格式:

while(条件)

语句集;

该语句与 For 语句一样,当条件为真时,重复循环,否则退出循环。

(2)For 与 while 语句:

两种语句都是循环语句,使用 For 语句在处理有关数字时更易看懂,也较紧凑;而 while 循环对复杂的语句效果更特别。

4、break 和 continue 语句

与 C++ 语言相同,使用 break 语句使得循环从 For 或 while 中跳出,continue 使得跳过循环内剩余的语句而进入下一次循环。

三、JavaScript 中的函数

1、JavaScript 函数定义

Function 函数名(参数,变元){

函数体;

Return 表达式;

}

说明:

(1)当调用函数时,所用变量或字面量均可作为变元传递。

(2)函数由关键字 Function 定义。

(3)函数名:定义自己函数的名字。

(4)参数表,是传递给函数使用或操作的值,其值可以是常量,变量或其它表达式。

(5)通过指定函数名(实参)来调用一个函数。

(6)必须使用 Return 将值返回。

(7)函数名对大小写是敏感的。

2、函数中的形式参数:

在函数的定义中,我们看到函数名后有参数表,这些参数变量可能是一个或几个。那么怎样才能确定参数变量的个数呢?在 JavaScript 中可通过 arguments.Length 来检查参数的个数。例:

```
Function function __ Name(exp1,exp2,exp3,exp4)
```

```
Number =function __ Name . arguments . length;
```

```
if (Number>1)
```

```
document . write(exp2);
```

```
if (Number>2)
```

```
document . write(exp3);
```

```
if(Number>3)
```

```
document . write(exp4);
```

```
...
```

四、最简单的输入、输出

在 JavaScript 中可以非常方便地实现输入输出信息,并与用户进行交互。

1、JavaScript 信息的输入

通过使用 JavaScript 中所提供的窗口对象方法 prompt(),就能完成信息的输入。该方法提供了最简便的信息输入方式,其基本格式如下:

Window.prompt("提示信息",预定输入信息);

此方法首先在浏览器窗口中弹出一个对话框,让用户自行输入信息。一旦输入完成后,就返回用户所输入信息的值。例: test=prompt("请输入数据:", "this is a JavaScript")

实际上 prompt()是窗口对象的一个方法。因为缺省情况下所用的对象就是 window 对象,所以 windows 对象可以省略不写。

2、输出显示

每种语言,都必须提供信息数据的输出显示。JavaScript 也是一样,它提供有几个用于信息输出显示的方法。比较常用的有 window.alert(),document.write 和及 document.writeln()方法。

1)、document.write()方法和 document.writeln()方法

document 是 JavaScript 中的一个对象在它中封装许多有用的方法,其中 write()和 writeln()就是用于将文本信息直接输出到浏览器窗口中的方法。

```
document.write();
```

```
document.writeln();
```

说明:(1)write()和 writeln()方法都是用于向浏览器窗口输出文本字符串;

(2)二者的唯一区别就是 writeln()方法自动在文本之后加入回车符。

2)、window.alert()输出

在 JavaScript 为了方便信息输出,JavaScript 提供了具有独立的对话框信息输出 alert()方法。

alert()方法是 window 对象的一个方法,因此在使用时,不需要写 window 窗口对象名,而是直接使用就行了。它主要用途用在输出时产生有关警告提示信息或提示用户,一旦用户按"确定"钮后,方可继续执行其他脚本程序。例:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE></TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<Script Language = "JavaScript">
```

```
alert("这是一个 JavaScript 测试程序");
```

```
</Script>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

3)、利用输入、输出方法实现交互

在 JavaScript 中,可以利用 prompt()方法和 write()方法实现与 Web 页面用户进行交互。例下面就是一个有关实现交互的例子。

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE></TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<Script Language="JavaScript">
<!-- Hide From Other Browsers
document.write("<H1>有关交互的例子");
my=prompt("请输入数据:");
document.write(my+"</H1>");
document.close();
// Stop Hiding from Other Browsers-->
</Script>
</BODY>
</HTML>
```

从上面程序可以看出:

- (1)可通过 write()和 prompt()方法实现交互。
- (2)在 JavaScript 脚本语言中可以使用 HTML 标识语言的代码,从而实现混合编程。其中<H1>和
就是 HTML 标识符。

四、JavaScript 事件驱动及事件处理

1、基本概念

JavaScript 是基于对象(object-based)的语言。这与 Java 不同,Java 是面向对象的语言。而基于对象的基本特征,就是采用事件驱动(event-driven)。它是在用形界面的环境下,使得一切输入变化简单化。通常鼠标或热键的动作我们称之为事件(Event),而由鼠标或热键引发的一连串程序的动作,称之为事件驱动(Event Driver)。而对事件进行处理程序或函数,我们称之为事件处理程序(Event Handler)。

2、事件处理程序

在 JavaScript 中对对象事件的处理通常由函数(Function)担任。其基本格式与函数全部一样,可以将前面所介绍的所有函数作为事件处理程序。格式如下:

```
Function 事件处理名(参数表){
  事件处理语句集;
  .....
}
```

3、事件驱动

JavaScript 事件驱动中的事件是通过鼠标或热键的动作引发的。它主要有以下几个事件:

(1)单击事件 onClick

当用户单击鼠标按钮时,产生 onClick 事件。同时 onClick 指定的事件处理程序或代码将被调用执行。通常在下列基本对象中产生:

- ? button(按钮对象)
- ? checkbox(复选框)或(检查列表框)
- ? radio(单选钮)
- ? reset buttons(重要按钮)
- ? submit buttons(提交按钮)

例:可通过下列按钮激活 change()文件:

```
<Form>
<Input type="button" Value=" " onClick="change()"
>
</Form>
```

在 onClick 等号后,可以使用自己编写的函数作为事件处理程序,也可以使用 JavaScript 中内部的函数。还可以直接使用 JavaScript 的代码等。例:

```
<Input type="button" value=" " onclick=alert("这是一个例子");
```

(2)onChange 改变事件

当利用 text 或 textarea 元素输入字符值改变时发该事件,同时当在 select 表格项中一个选项状态改变后也会引发该事件。

```
例: <Form>
```

```
<Input type="text" name="Test" value="Test"
onCharge="check('this.test')">
</Form>
```

(3)选中事件 onSelect

当 Text 或 Textarea 对象中的文字被加亮后,引发该事件。

(4)获得焦点事件 onFocus

当用户单击 Text 或 textarea 以及 select 对象时,产生该事件。此时该对象成为前台对象。

(5)失去焦点 onBlur

当 text 对象或 textarea 对象以及 select 对象不再拥有焦点、而退到后台时,引发该文件,他与 onFocus 事件是一个对应的关系。

(6)载入文件 onLoad

当文档载入时,产生该事件。onLoad 一个作用就是在首次载入一个文档时检测 cookie 的值,并用一个变量为其赋值,使它可被源代码使用。

(7)卸载文件 onUnload

当 Web 页面退出时引发 onUnload 事件,并可更新 Cookie 的状态。

第四讲 基于对象的 JavaScript

一、对象的基础知识

1、对象(object)的基本结构

JavaScript 中的对象是由属性(properties)和方法(methods)两个基本的元素的构成的。前者是对象在实施其所需要行为的过程中,实现信息的装载单位,从而与变量相关联;后者是指对象能够按照设计者的意图而被执行,从而与特定的函数相联。

从今后有关对象的介绍中,都是紧紧围绕着这两个最基本的元素进行的。因此初学者必须加以重视。

2、引用对象的途径

一个对象要真正地在使用,可采用以下几种方式获得:

- (1)引用 JavaScript 内部对象;
- (2)由浏览器环境中提供;
- (3)创建新对象。

这就是说一个对象在被引用之前,这个对象必须存在,否则引用将毫无意义,而出现错误信息。从上面中我们可以看出 JavaScript 引用对象可通过三种方式获取。要么创建新的对象,要么利用现存的对象。

3、有关对象操作语句

JavaScript 不是一纯面向对象的语言,它设有提供面向对象语言的许多功能,因此 JavaScript 设计者之所以把你“基于对象”而不是面向对象的语言,在 JavaScript 中提供了几个用于操作对象的语句和关键字及运算符。

1、For...in 语句

格式如下:

```
For(对象属性名 in 已知对象名)
```

说明:

(1)该语句的功能是用于对已知对象的所有属性进行操作的循环。它是将一个已知对象的所有属性反复置给一个变量;而不是使用计数器来实现的。

(2)该语句的优点就是无需知道对象中属性的个数即可进行操作。

例:下列函数是显示数组中的内容:

```
Function showData(object)
for (var X=0; X<30;X++)
document.write(object[X]);
```

该函数是通过数组下标顺序值,来访问每个对象的属性,使用这种方式首先必须知道数组的下标值,否则若超出范围,则就会发生错误。而使 For...in 语句,则根本不需要知道对象属性的个数,见下:

```
Function showData(object)
for(var prop in object)
document.write(object[prop]);
```

使用该函数时,在循环体中,For 自动将的属性取出来,直到最后为此。

2、with 语句

使用该语句的意思是:在该语句体内,任何对变量的引用被

认为是这个对象的属性,以节省一些代码。

```
with object{
...}
```

所有在 with 语句后的花括号中的语句,都是在后面 object 对象的作用域的。

3. this 关键字

this 是对当前的引用,在 JavaScript 由于对象的引用是多层次,多方面的,往往一个对象的引用又需要对另一个对象的引用,而另一个对象有可能又要引用另一个对象,这样有可能造成混乱,最后自己已不知道现在引用的那一个对象,为此 JavaScript 提供了一个用于将对象指定当前对象的语句 this。

4. New 运算符

虽然在 JavaScript 中对象的功能已经是非常强大的了。但更强大的是设计人员可以按照需求来创建自己的对象,以满足某一特定的要求。使用 New 运算符可以创建一个新的对象。其创建对象使用如下格式:

```
Newobject=NEW Object(Parameters table);
```

其中 Newobject 创建的新对象:object 是已经存在的对象;parameters table 参数表;new 是 JavaScript 中的命令语句。

如创建一个日期新对象

```
newData=New Data()
```

```
birthday=New Data (December 12. 1998)
```

之后就可使 newData、birthday 作为一个新的日期对象了。

4. 对象属性的引用

对象属性的引用可由下列三种方式之一实现:

(1) 使用点(.)运算符

```
university.Name="成都军区"
```

```
university.city="成都市"
```

```
university.Date="1997"
```

其中 university 是一个已经存在的对象,Name、City、Date 是它的三个属性,并通过操作对其赋值。

(2) 通过对象的下标实现引用

```
university[0]="成都军区"
```

```
university[1]="成都市"
```

```
university[2]="1997"
```

通过数组形式的访问属性,可以使用循环操作获取其值。

```
function showunievsky(object)
```

```
for (var j=0;j<2;j++)
```

```
document.write(object[j])
```

若采用 For...in 则可以不知其属性的个数后就可以实现:

```
Function showmy(object)
```

```
for (var prop in this)
```

```
document.write(this[prop]);
```

(3) 通过字符串的形式实现

```
university["Name"]="成都军区"
```

```
university["City"]="成都市"
```

```
university["Date"]="1997"
```

5. 对象的方法的引用

在 JavaScript 中对象方法的引用是非常简单的。

```
ObjectName.methods()
```

实际上 methods()=FunctionName 方法实质上是一个函数。如引用 university 对象中的 showmy() 方法,则可使用:

```
document.write (university.showmy())
```

```
或:document.write(university)
```

如引用 math 内部对象中 cos() 的方法

```
则:with(math)
```

```
document.write(cos(35));
```

```
document.write(cos(80));
```

若不使用 with 则引用时相对要复杂些:

```
document.write(Math.cos(35))
```

```
document.write(math.sin(80))
```

二、JavaScript 中的常用对象的属性和方法

(一)、常用内部对象:

在 JavaScript 中对于对象属性与方法的引用,有两种情况:其一说是该对象是静态对象,即在引用该对象的属性或方法时不需要为它创建实例;而另一种对象则在引用它的对象或方法是必须为它创建一个实例,即该对象是动态对象。

对 JavaScript 内部对象的引用,以是紧紧围绕着它的属性与方法进行的。因而明确对象的静态性对于掌握和理解 JavaScript 内部对象是具有非常重要的意义。

1. 串对象

.string 对象:内部静态性。

.访问 properties 和 methods 时,可使用(.)运算符实现。

.基本使用格式:objectName.prop/methods

(1) 串对象的属性

该对象只有一个属性,即 length。它表明了字符串中的字符个数,包括所有符号。例:

```
mytest="This is a JavaScript"
```

```
mystringlength=mytest.length
```

最后 mystringlength 返回 mytest 字符串的长度为 20。

(2) 串对象的方法

string 对象的方法共有 19 个。主要用于有关字符串在 Web 页面中的显示、字体大小、字体颜色、字符的搜索以及字符的大小写转换。

其主要方法如下:

.锚点 anchor():该方法创建如用 Html 文档中一样的 anchor 标记。使用 anchor 如用 Html 中(A Name="")一样。通过下列格式访问:string.anchor(anchorName)。

.有关字符显示的控制方法

big 字体显示,Italics()斜体字显示,bold()粗体字显示,blink()字符闪烁显示,small()字符用小体字显示,fixed()固定高亮字显示,fontsize(size)控制字体大小等。

.字体颜色方法;fontcolor(color)

.字符串大小写转换

toLowerCase()一小写转换,toUpperCase()大写转换。下列把一个给定的串分别转换成大写和小写格式:

```
string=stringValue.toUpperCase()和 string=stringValue.toLowerCase()
```

.字符搜索:indexOf[character,fromIndex]

从指定 fromIndex 位置开始搜索 character 第一次出现的位置。

.返回字符串的一部分字符串:substring(start,end)

从 start 开始到 end 的字符全部返回。

2. 算术函数的 math 对象

.功能:提供除加、减、乘、除以外的一些自述运算。如对象,平方根等。

.静态性:静态对象

(1) 主要属性:

math 中提供了 6 个属性,它们是数学中经常用到的常数 E、以 10 为底的自然对数 LN10、以 2 为底的自然对数 LN2、3.14159 的 PI、1/2 的平方根 SQRT1-2,2 的平方根为 SQRT2。

(2) 主要方法:

.绝对值:abs()

.正弦余弦值:sin(),cos()

.反正弦反余弦:asin(),acos()

.正切反正切:tan(),atan()

.四舍五入:round()

.平方根:sqrt()

.基于几方次的值:Pow(base,exponent)

...

(二)、JavaScript 中的系统函数

JavaScript 中的系统函数又称内部方法。它提供了与任何对象无关的系统函数,使用这些函数不需创建任何实例,可直接用。

1. 返回字符串表达式中的值:

.方法名:eval(字符串表达式),例:

```
test=eval("8+9+5/2");
```

2. 返回字符串 ASCII 码:

.方法名:unescape(string)

3. 返回字符的编码:

.方法名:escape(character)

4. 返回实数:

parseFloat(floatingstring);

5. 返回不同进制的数:


```
parseInt(numbestring ,rad. X)
```

其中 radix 是数的进制, numbs 字符串数

三、创建新对象

使用 JavaScript 可以创建自己的对象。虽然 JavaScript 内部和浏览器本身的功能已十分强大,但 JavaScript 还是提供了创建一个新对象的方法。使其不必像超文本标识语言那样,求于或其它多媒体工具,就能完成许多复杂的工作。

在 JavaScript 中创建一个新的对象是十分简单的。首先它必须定义一个对象,而后再为该对象创建一个实例。这个实例就是一个新对象,它具有对象定义中的基本特征。

1. 对象的定义

JavaScript 对象的定义,其基本格式如下:

```
Function Object(属性表)
```

```
This. prop1=prop1
```

```
This. prop2=prop2
```

```
...
```

```
This. meth=FunctionName1;
```

```
This. meth=FunctionName2;
```

```
...
```

在一个对象的定义中,可以为该对象指明其属性和方法。通过属性和方法构成了一个对象的实例。如以下是一个关于 University 对象的定义:

```
Function university(name,city,creatDate URL)
```

```
This. name=name
```

```
This. city=city
```

```
This. creatDate=New Date(creatDate)
```

```
This. URL=URL
```

其基本含义如下:

Name—指定一个“单位”名称。

City—“单位”所在城市

CreatDate—记载 university 对象的更新日期。

URL—该对象指向一个网址。

2. 创建对象实例:

一旦对象定义完成后,就右以为该对象创建一个实例了:

```
NewObject=New object();
```

其中 Newobjct 是新的对象, Object 已经定义好的对象。例:
U1 = New university (“云南大学”, “昆明”, “January 05, 199712:00:00”, “http://www. YN. KM”)

U2 = New university (“云南电子科技大学”, “昆明”, “January 07, 1997 12:00:00”, “http://www. YNKJ. CN”)

3. 对象方法的使用

在对象中除了使用属性外,有时还需要使用方法。在对象的定义中,我们看到 This. meth = FunctionName 语句,那就是为定义对象的方法。实质对象的方法就是一个函数 FunctionName,通过它实现自己的意图。

例在 university 对象中增加一个方法,该方法是显示它自己本身,并返回相应的字符串。

```
function university(name,city,createDate,URL)
```

```
This. Name=Name;
```

```
This. city=city;
```

```
This. createDate=New Date(creatDate)
```

```
This. URL=URL
```

```
This. showuniversity=showuniversity;
```

其中 This. showuniversity 就是定义了一个方法 showuniversity()。

而 showuniversity() 方法是实现 university 对象本身的显示。

```
function showuniversity()
```

```
For (var prop in this)
```

```
alert(prop+"="+this[prop]+"");
```

其中 alert 是 JavaScript 中的内部函数,显示其字符串。

4. JavaScript 中的数组

(1)、使用 New 创建数组

JavaScript 中没有提供像其它语言具有明显的数组类型,但可以通过 function 定义一个数组,并使用 New 对象操作符创建一个具有下标的数组。从而可以实现任何数据类型的存储。

a. 定义对象的数组:

```
Function arrayName(size){
This. length=Size;
for(var X=; X<=size;X++)
this[X]=0;
Return this;
}
```

其中 arrayName 是定义数组的一个名字,Size 是有关数组大小的值(1-size),即数组元素的个数。通过 for 循环对一个当前对象的数组进行定义,最后返回这个数组。

b. 创建数组实例

一个数组定义完成以后,还不能马上使用,必须为该数组创建一个数组实例:

```
Myarray=New arrayName(n);
```

并赋予初值:

```
Myarray[1] = “字串 1”;
```

```
Myarray[2] = “字串 2”;
```

```
Myarray[3] = “字串 3”;
```

```
...
```

```
Myarray[n] = “字串 n”;
```

一旦给数组赋予了初值后,数组中就具有真正意义的数据了,以后就可以在程序设计过程中直接引用。

(2)、创建多维数组

```
Function creatMArray(row,col){
```

```
var indx=0;
```

```
this. length=(row * 10)+col
```

```
for(var x=1;x<=row;x++){
```

```
for(var y=1;y<=col;y++){
```

```
indx=(x * 10)+y;
```

```
this[indx]="";
```

```
}
```

```
myMArray=new creatMArray();
```

之后可通过 myMArray[11]、myMArray[12]、myMArray[13]、myMArray[21]、myMArray[22]、myMArray[23]、来引用。

(3)、内部数组

在 Java 中为了方便内部对象的操作,可以使用窗体(Forms)、框架(Frames)、元素(element)、链接(links)和锚(Anchors)数组实现对象的访问。

anchors[]: 使用标识来建立锚的链接。

links[]: 使用来定义一个超文本链接项。

Forms[]: 在程序中使用多窗体时,建立该数组。

Elements[]: 在一个窗口中使用从个元素时,建立该数组。

Frames[]: 建立框架时,使用该数组。

anchors[] 用于窗体的访问(它是通过《form name="form1">所指定的),link[] 用于被链接到的锚点的访问(它是通过《a href=URL》所指定的)。Forms[] 反映窗体的属性,而 anchors[] 反映 Web 页面中的链接属性。

程序:有关锚数组

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<A NAME="MyAnchorsName1"> 定义第一个锚名
```

HTML Code

```
<A NAME="MyAnchorsName2"> 定义第二个锚名
```

HTML Code

```
<A HREF="#MyAnchorsName1"> 建立锚的链接
```

```
<A HREF="#MyAnchorsName2"> 建立锚的链接
```

```
...
```

该程序段建立了两面全锚的链接,可通过 Anchors[] 访问这些锚。document. Anchors[0] 反映第一个锚,而 document. Anchors[1] 反映第二个锚的有关信息。

第五讲 在 JavaScript 中使用对象系统

在前面几讲中我们经常使用 document. write() 对象的方法,用来在屏幕上字符串,这就是 JavaScript 内部对象系统。它是由 WWW 浏览器本身提供的,可实现与 HTML 文档进行交互。

互的主要对象,它的作用是将相关元素组织包装起来,提供给程序设计人员使用,从而减轻编程人的劳动,提高设计 Web 页面的能力。本讲我们介绍 JavaScript 中的内部对象系统,这些对象系统反映了当前载人的 Web 页面内容和浏览器当前会话信息。

一、浏览器对象层次及其主要作用

除了前面提到过的文档 document 对象外,Navigator 浏览器中还提供了窗口(Window)对象以及历史(History)和位置(Location)对象。

编程人员利用这些对象,可以对 WWW 浏览器环境中的事件进行控制并作出处理。在 JavaScript 中提供了非常丰富的内部方法和属性,从而减轻了编程人员的工作,提高编程效率。这正是基于对象与面向对象的根本区别所在。在这些对象系统中,文档对象属于非常重要的,它位于最低层,但对于我们实现 Web 页面信息交互起关键作用。因而它是对象系统的核心部分。

二、文档(document)对象功能及其作用

在 Navigator 浏览器中,document 文档对象是核心是,以是最重要的。它的重要性本现在以下几个方面,见图 5-2 所示:文档对象(document)

	LINKS	ANCHOR	FORM	METHOD	PROP	...
	链接对象	锚对象	窗体对象	方法	对象	...

document 对象的主要作用就是把这些基本的元素(如 links, anchor 等)包装起来,提供给编程人员使用。从另一个角度看,document 对象中又是由属性和方法组成。

1. document 中三个主要的对象:

在 document 中主要有:links, anchor, form 等三个最重要的对象:

(1) anchor 锚对象:

anchor 对象指的是 标识在 HTML 源码中存在时产生的对象。它包含着文档中所有的 anchors 信息。

(2) 链接 links 对象

link 对象指的是用 标记的连接一个超文本或超媒体的元素作为一个特定的 URL。

(3) 窗体(Form)对象

窗体对象是文档对象的一个元素,它含有多种格式的对象储存信息,使用它可以在 JavaScript 脚本中编写程序进行文字输入,并可以用来动态改变文档的行为。通过 document. Forms [] 数组来使得在同一个页面上可以有多个相同的窗体,使用 forms[] 数组要比使用窗体名字要方便得多。例:下面就是一个使用窗体数组和窗体名字的例子。该程序使得两个窗体中的字段内容保持一致。

```
test5_3.htm
<Html>
<head>
</head>
<body>
<form>
<input type=text
onChange="document. my. elements[0]. value = this. value;" >
</form>
<form NAME="my">
<input type=text
onChange="document. forms[0]. elements[0]. value =
this. value;" >
</form>
</body>
</html>
```

其中用了 OnChnge 事件(当窗体内容改变时激发)。第一个使用窗体名字标识 my, 第二个使用窗体数组 Forms[]。其效果是一致的。

2、文档对象中的 attribute 属性

document 对象中的 attribute 属性,主要用于在引用 Href 标识时,控制着有关颜色的格式和有关文档标题、文档原文件的 URL 以及文档最后更新的日期。这部分元素的主要含义如下:

(1) 链接颜色:alinkcolor

这个元素主要用于,当选取一个链接时,链接对象本身的颜色就按 alinkcolor 指定改变。

(2) 链接颜色:linkcolor

当用户使用 Text string 链接后, Textstring 的颜色就会按 Linkcolor 所指定的颜色更新。

(3) 浏览过后的颜色:VlinkColor

该属性表示的是已被浏览存储为已浏览过的链接颜色。

(4) 背景颜色:bgcolor

该元素包含文档背景的颜色。

(5) 前景颜色:Fgcolor

该元素包含 HTML 文档中文本的前景颜色。

3、文档对象的基本元素

(1) 窗体属性:

窗体属性是与 HTML 文档中<Form>... </Form> 相对应的一组对象在 HTML 文档所创建的窗体数,由 length 指定。通过 document. forms. length 反映该文档中所创建的窗体数目。

(2) 锚属性:anchors

该属性中,包含了 HTML 文档的所有<A> 标记为 Name=... 的语句标识。所有“锚”的数目保存在 document. anchors. length 中。

(3) 链接属性:links

链接属性是指在文档中<A>... 的由 Href=... 指定的数目,其链接数目保存在 document. links. length 中。

```
<A href="#Link1">第一锚点</a>
```

```
<A href="#Link2">第二锚点</a>
```

```
<A href="#Link3">第三锚点</a>
```

```
<BR>
```

```
<Script Language="JavaScript">
```

```
document. write(" 文档有"+document. links. length+" 个链接"+"<br>");
```

```
document. write(" 文档有"+document. anchors. length+" 个锚点"+"<br>");
```

```
document. write(" 文档有"+document. forms. length+" 个窗体");
```

```
</script>
```

```
</body>
```

```
</HTML>
```

(4) cookie 属性:

该属性是浏览器中较为复杂的属性之一。它是驻留在浏览器目录中的 cookie. txt 入口。通常该文件是在 Web 服务器端的 CGI 脚本中,主要用来保存 Web 客户端的信息,以便客户端的用户再次访问提供方便。

三、窗口对象、文档对象及其输入输出

JavaScript 是基于对象的脚本编程语言,那么它的输入输出就是通过对象来完成的。其中有关输入可通过窗口(Window)对象来完成,而输出可通过文档(document)对象的方法来实现。在前面讲座中,我们经常看到以下例子:

```
<HTML>
<Head>
<script languaga="JavaScript">
<!...
Var test=window. prompt("请输入数据");
document. write(test+"JavaScript 输入输出的例子")
...>
</script>
</Head>
</HTML>
```

其中 window. prompt() 就是一个窗口对象的方法,其基本作用是,当装入 Web 页面是在屏幕上显示一个具有“OK”和“Cancel”和对话框,让你输出数据。document. write 是一个文档对象的方法,它的基本功能,就是实现 Web 页面的输出显示。下面分别介绍:

1、窗口对象

该对象包括许多有用的属性、方法和事件驱动程序,编程人员可以利用这些对象控制浏览器窗口显示的各个方面,如对话

框、框架等。在使用应注意以下几点:

(1)该对象对应于 HTML 文档中的 <Body> 和 <Frameset > 两种标识;

(2)onload 和 onunload 都是窗口对象属性;

(3)在 JavaScript 脚本中可直接引用窗口对象。如:

window.alert("窗口对象输入方法") 可直接使用以下格式:

alert("窗口对象输入方法")

2、窗口对象的事件驱动

窗口对象主要有装入 Web 文档事件 onload 和卸载时 onunload 事件。用于文档载入和停止载入时开始和停止更新文档。

3、窗口对象的方法

窗口对象的方法主要用来提供信息或输入数据以及创建一个新的窗口。

(1)创建一个新窗口 open()

使用 window.open(参数表)方法可以创建一个新的窗口。其中参数表提供有窗口的主要特性和文档及窗口的命名。

(2)具有 OK 按钮的对话框

alert()方法能创建一个具有 OK 按钮的对话框。

(3)具有 OK 和 Cancel 按钮的对话框

confirm()方法为编程人员提供一个具有两个按钮的对话框。

(4)具有输入信息的对话框

prompt()方法允许用户在对话框中输入信息,并可使用默认值,其基本格式如下 prompt("提示信息",默认值)。

4、窗口对象中的属性

窗口对象中的属性主要用来对浏览器中存在的各种窗口和框架的引用,其主要属性有以下几个:

(1)frames 确定文档中帧的数目

frames(帧)作为实现一个窗口的分隔操作,起到非常有用的作用,在使用注意以下几点:

A、frames 属性是通过 HTML 标识 <Frames> 的顺序来引用的,它包含了一个窗口中的全部帧数。

B、帧本身已是一类窗口,继承了窗口对象所有的全部属性和方法。

(2)Parent,指明当前窗口或帧的父窗口。

(3)defaultstatus:默认状态,它的值显示在窗口的状态栏中。

(4)status:包含文档窗口中帧中的当前信息。

(5)top:包括的是用以实现所有的下级窗口的窗口。

(6>window.指的是当前窗口

(7)self:引用当前窗口。

5、输出流及文档对象

在 JavaScript 文档对象中,提供了用于显示关闭、消除、打开 HTML 页面的输出流。

(1)创建新文档 open()方法

使用 document.open() 创建一个新的窗口或在指定的命令窗口内打开文档。由于窗口对象是所加载的父对象,因而我们在调用它的属性或方法时,不需要加入 Window 对象。例用 Window.Open() 与 open() 是一样的。

打开一个窗口和基本格式:

Window.open("URL", "窗口名字", ["窗口属性"])

window 属性参数是由一个字符串列表项它由逗号分隔,它指明了有关新创建窗口的属性。见表 1-1 所示。

表 1-1 open() 方法基本属性

参数	设定值	含 义
toolbar	yes/no	建立或不建立标准工具条
location	yes/no	建立或不建立位置输入字段
directions	yes/no	建立或不建立标准目录按钮
status	yes/no	建立或不建立状态条
menubar	yes/no	建立或不建立菜单条
scrollbar	yes/no	建立或不建立滚动条
revisable	yes/no	能否改变窗口大小
width	yes/no	确定窗口的宽度
Height	yes/no	确定窗口的高度

在使用 Open()方法时,需要注意以下几点。

A、通常浏览器窗中,总有一个文档是打开的。因而不需要为输出建立一个新文档。

B、在完成对 Web 文档的写操作后,要使用或调用 close() 方法来实现对输出流的关闭。

C、在使用 open()来打开一个新流时,可为文档指定一个有效的文档类型,有效文档类型包括 text/HTML、text/gif、text/xim、text/plugin 等。

(2)write()、writeln()输出显示。

该方法主要用来实现在 Web 页面上显示输出信息。在实际使用中,需注意以下几点:

A、writeln()与 write()唯不用之处在于在未尾加了一个换符。

B、为了正常显示其输出信息,必须指明 <pre> </Pre> 标记,使之告诉编辑器。

下面有个例子就是关于使用和不使用 <pre>...</pre> 标识来实现 writeln()的例子。

C、输出的文档类型,可以由浏览器中的有效的合法文本类型所确定。

(3)关闭文档流 close()

在实现多个文档对象中,必须使用 close()来关闭一个对象后,才能打开另一个文档对象。

(4)清除文档内容 clear()

使用该方法可清除已经打开文档的内容。

四、浏览器对象(Navigator)

浏览器对象(Navigator)主要提供了有关用户使用浏览器的信息。通过它可以获得有关 Navigator 信息。主要有以下四个属性:

? appName 属性:返回浏览器的名称。

? appCode Name:返回浏览器制造商内部开发代码名。

? appVersion:返回浏览器的版本号和当前的操作系统。

? userAgent:用户头,通常用在 HTTP 报头中。

五、位置对象

位置对象用于存储当前 URL 的信息。它提供了处理当前对象位置的若干属性和方法。

位置对象是一个静态的对象,一般情况下不能改变它的值,若要改变 location 信息,必须使用 document.location 属性,它是位置对象之外的另一个属性。

六、历史(history)对象

众所周知在 Netscape Navigator 中有 back、Forward、go 功能键等。我们通过这些键可以非常方便地访问曾经访问过的历史记录。在 JavaScript 中主要是通过 History 历史对象来管理的。它主要提供以下几属性和方法:

.length 属性 提供了历史清单链接的数目。所表示的是历史对象中的条目的个数数据。

.back()方法 该模拟(方法)了浏览器菜单中的功能,实际上它是加载前一个 URL。使用下列格式: history.back();

.forward()方法 该方法模拟了浏览器菜单中的 forward 键的功能。实际上它是加载后一个 URL。使用下列格式:

history.forward();

.go(int)该方法以一个整数为参数,载入相对于整个位置之前或之后的链接。使用下列格式:

history.go(number);

例:history.go(3)即进入清单中后面的第 3 个 URL。

history(-3).表示进入历史清单中之前 3 页的 URL。

通过历史清单可以非常方便地达到所要访问的页面,从而为导航提供了非常的方便。

本讲主要介绍了 JavaScript 对象系统的使用方法,其中重点介绍了文档对象及使用。下讲我们将介绍有关利用 JavaScript 脚本实现 Web 信息交互。

第六讲 实现 WEB 页面信息的灵活交互

前面我们介绍了 JavaScript 中的基本对象,及其对象系统中的核心——文档对象,利用这些对象中的属性或方法,可以使我们制作的 Web 页面更加丰富多彩。但要实现动态交互,还必须掌握有关更为复杂的知识,那就是使用窗体对象(Form)和框架对象(Frames)。

一、窗体基础知识

窗体对象可以使设计人员能用窗体中不同的元素与客户机用户相交互,而用不着在之前首先进行数据输入,就可以实现动态改变 Web 文档的行为。

1、窗体对象的主要功能

窗体(Form):它构成了 Web 页面的基本元素。通常一个 Web 页面有一个窗体或几个窗体,使用 Forms[]数组来实现不同窗体的访问。

```
<form Name=Form1>
<INPUT type=text...>
<Input type=text...>
<Inpup byne=text...>
</form>
<form Name=Form2>
<INPUT type=text...>
<Input type=text...>
</form>
```

在 Forms[0]中共有三个基本元素,而 Forms[1]中只有两个元素。

窗体对象最主要的功能就是能够直接访问 HTML 文档中的窗体,它封装了相关的 HTML 代码:

```
<Form
Name = "表的名称"
Target = "指定信息的提交窗口"
action = "接收窗体程序对应的 URL"
Method = "信息数据传送方式(get/post)"
enctype = "窗体编码方式"
[onsubmit = "JavaScript 代码"]>
</Form>
```

2、窗体对象的方法

窗体对象的方法只有一个——submit()方法,该方法主要功用就是实现窗体信息的提交。如提交 Mytest 窗体,则使用下列格式:

```
document.mytest.submit()
```

3、窗体对象的属性

除 Elements 外,其它几个均反映了窗体中标识中相应属性的状态,这通常是单个窗体标识;而 elements 常常是多个窗体元素值的数组,例:elements[0].Mytable.elements[1]

4、访问窗体对象

在 JavaScript 中访问窗体对象可由两种方法实现:

(1)通过访问窗体

在窗体对象的属性中首先必须指定其窗体名,而后就可以通过下列标识访问窗体如:document.Mytable()。

(2)通过数组来访问窗体

除了使用窗体名来访问窗体外,还可以使用窗体对象数组来访问窗体对象。但需要注意一点,因窗体对象是由浏览器环境提供的,而浏览器环境所提供的数组下标是由 0 到 n。所以可通过下列格式实现窗体对象的访问:

```
document.forms[0]
document.forms[1]
document.forms[2]...
```

5、引用窗体的先决条件

在 JavaScript 中要对窗体引用的条件是:必须先先在页面中用标识创建窗体,并将定义窗体部分放在引用之前。

二、窗体中的基本元素

窗体中的基本元素由按钮、单选按钮、复选按钮、提交按钮、重置按钮、文本框等组成。

在 JavaScript 中要访问这些基本元素,必须通过对应特定的窗体元素的数组下标或窗体元素名来实现。每一个元素主要是通过该元素的属性或方法来引用。其引用的基本格式见下:

```
formName.elements[.].methadName (窗体名.元素名或数组.方法)
```

```
formName.elemaent[.].propertyName (窗体名.元素名或数组.属性)
```

下面分别介绍:

1、Text 单行单列输入元素

(1)功能:对 Text 标识中的元素实施有效的控制。

(2)基本属性:

Name:设定提交信息时的信息名称。对应于 HTML 文档中的 Name。

Value:用以设定出现在窗口中对应 HTML 文档中 Value 的信息。

defaultvalue:包括 Text 元素的默认值

(3)基本方法:

blur():将当前焦点移到后台。

select():加亮文字。

(4)主要事件:

onFocus:当 Text 获得焦点时,产生该事件。

OnBlur:从元素失去焦点时,产生该事件。

Onselect:当文字被加亮显示后,产生该文件。

onchange:当 Text 元素值改变时,产生该文件。

2.textarea 多行多列输入元素

(1)功能:实施对 Textarea 中的元素进行控制。

(2)基本属性

name:设定提交信息时的信息名称,对应 HTML 文档 Textarea 的 Name。

Value:用以设定出现在窗口中对应 HTML 文档中 Value 的信息。

defaultvalue:元素的默认值。

(3)方法:

blur():将输入焦点失去

select():将文字加亮后

(4)事件:

onBlur:当失去输入焦点后产生该事件

onFocus:当输入获得焦点后,产生该文件

Onchange:当文字值改变时,产生该事件

Onselect:当文字加亮后,产生该文件

3.Select 选择元素

(1)功能:实施对滚动选择元素的控制。

(2)属性:

name:设定提交信息时的信息名称,对应文档 select 中的 name。

length:对应文档 select 中的 length

options:组成多个选项的数组

selectedIndex:该下标指明一个选项

select 在中每一选项都含有以下属性:

Text:选项对应的文字

Value:

selected:指明当前选项是否被选中

Index:指明当前选项的位置

defaultselected:默认选项

(3)事件:

OnBlur:当 select 选项失去焦点时,产生该文件。

onFocas:当 select 获得焦点时,产生该文件。

Onchange:选项状态改变后,产生该事件。

4、Button 按钮

(1)功能:实施对 Button 按钮的控制。

(2)属性:

Name:设定提交信息时的信息名称,对应文档中 button 的 Name。

Value:用以设定出现在窗口中对应 HTML 文档中 Value 的信息。

(3)方法:

click()该方法类似于一个按下的按钮。

(4)事件:

onclick 当单击 button 按钮时,产生该事件。

例:

```
<Form name="test">
<input type="button" name="testcall" onclick=tmyest
()>
</form>
```

...

```
<script language="javascript">
document.elements[0].value="mytest"; //通过元素访问
```

或 document.testcallvalue="mytest"; // 通过名字访问
</script>

.....

5.checkbox 检查框

(1)功能:实施对一个具有复选框中元素的控制。

(2)属性:

name: 设定提交信息时的信息名称。

Value: 用以设定出现在窗口中对应 HTML 文档中 Value 的信息。

Checked: 该属性指明框的状态 true/false。

defaultchecked: 默认状态

(3)方法:

click() 该方法使得框的某一个项被选中。

(4)事件:

onclick: 当框的被选中时, 产生该事件。

6.radio 无线按钮

(1)功能: 实施对一个具单选功能的无线按钮控制。

(2)属性:

name: 设定提交信息时的信息名称, 对应 HTML 文档中的 radio 的 name 相同

value: 用以设定出现在窗口中对应 HTML 文档中 Value 的信息, 对应 HTML 文档中的 radio 的 name。

length: 单选按钮中的按钮数目。

defalechecked: 默认按钮。

checked: 指明选中还是没有选中。

index: 选中的按钮的位置。

(3)方法:

chick(): 选定一个按钮。

(4)事件:

onclick: 单击按钮时, 产生该事件。

7.hidden: 隐藏

(1)功能: 实施对一个具有不显示文字并能输入字符的区域元素的控制。

(2)属性:

name: 设定提交信息时的信息名称, 对应 HTML 文档的 hidden 中的 Name。

Value: 用以设定出现在窗口中对应 HTML 文档中 Value 的信息, 对应 HTML 文档 hidden 中的 value。

defaleitvalue: 默认值

8.Password 口令

(1)功能: 实施对具有口令输入的元素的控制。

(2)属性:

Name: 设定提交信息时的信息名称, 对应 HTML 文档中 password 中的 name。

Value: 用以设定出现在窗口中对应 HTML 文档中 Value 的信息, 对应 HTML 文档中 password 中的 Value。

defaultvalu: 默认值

(3)方法

select(): 加亮输入口令域。

blur(): 使这丢失 password 输入焦点。

focus(): 获得 password 输入焦点。

9.submit 提交元素

(1)功能: 实施对一个具有提交功能按钮的控制。

(2)属性:

name: 设定提交信息时的信息名称, 对应 HTML 文档中 submit。

Value: 用以设定出现在窗口中对应 HTML 文档中 Value 的信息, 对应 HTML 文档中 value。

(3)方法

click() 相当于按下 submit 按钮。

(4)事件:

onclick() 当按下该按钮时, 产生该事件。

三、在 JavaScript 中使用框架(Frames)

1、基础知识

框架可以将屏幕分割成不同的区域, 每个区域有自己的 URL, 通过 Frames[] 数组对象来实现不同框架的访问。实际上框架对象本身也一类窗口, 它继承了窗口对象的所有特征, 并拥

有所有的属性和方法。

```
<Frameset Rows="50%, *">
```

```
<Frame SRC="test1. Htm">
```

```
<Frame SRC="test2. Htm">
```

```
</Frameset>
```

以上 HTML 标识将屏幕分成二个框架。并在相应的框架中放入自己的 HTML 文档, 在 JavaScript 中可以使用下列访问不同的框架:

FrameName. document. formName. (m/p) (框架名. document. 窗体名. 属性或方法) 其中: frameName 是框架名。

FormNam 窗体名

(m/p) 是属性或方法。

2、框架的访问

在前面我们介绍过使用 document. forms[] 实现单一窗体中不同元素的访问。而要实现框架中多窗体的不同元素的访问, 则必须使用 window 对象中的 Frames 属性。Frames 属性同样也是一个数组, 他在父框架集中为每一个子框架设有一项。通过下标实现不同框架的访问:

```
parent. frames[Index1]. docuement. forms[index2]
```

通过 parent. frames. length 确定窗口中窗体的数目。

除了使用数组下标来访问窗体外还可以使用框架名和窗体名来实现各元素的访:

```
parent. framesName. document. formNames. elementName. (m/p)
```

3、使用框架实现 WEB 交互例子

下面我们通过一个具体的实例, 来说明利用 JavaScript 脚本在 WEB 中实现信息交互。该子是在一个多窗口中实现窗体信息的动态交互, 在程序中首先在浏览器窗口中制作三个用于窗体交互的窗口, 每个窗体窗口实现不同信息的动态交互。

其中 tset6. htm 为主调用文档(它首先将窗口划分为具有二行的窗体, 尔后再将第二行的窗体划分为具有二列的窗体), test66. htm 为显示标题文档, test6 _ 1. htm 为第二框架文档(其中需要注意的是: 通过 JavaScript 脚本将所示的 云南大学生和四川大学 分别改为 昆明大学和成都大学"), test6 _ 2. htm 为第三框架文档(其中需要注意的是: 通过 JavaScript 脚本改变了原先的设定值)。test6. htm 文档在浏览器中的执行结果程序清单见下:

test6. htm

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
</HEAD>
```

```
<Frameset Rows="20%, 80%">
```

```
<frame src="test66. htm">
```

```
<Frameset Cols="50%, 50%">
```

```
<frame src="test6 _ 1. htm">
```

```
<frame src="test6 _ 2. htm">
```

```
</Frameset>
```

```
</Frameset>
```

```
</HTML>
```

test66. htm

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
</HEAD>
```

```
<H2>使用框架实现 WEB 交互</H2>
```

```
</HTML>
```

test6 _ 1. htm

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
</HEAD>
```

```
<Body>
```

```
<Form name="test6 _ 1">
```

```
请选择大学:<BR>
```

```
<Select name="select1" Multiple>
```

```
<Option>云南大学
```

```
<Option>四川大学
```

```
<Option>广东大学
```

```
使用框架实现 WEB 交互
```

```

<Option>重庆大学
</select><BR>
<HR>
<Input Type="Submit" name="" value="提交">
<Input Type="reset" name="" value="复位">
</Form>
<pre>
<script language="JavaScript">
document.test6_1.elements[0].options[0].text="昆明
大学";
document.test6_1.elements[0].options[1].text="成都
大学";
</script>
</pre>
</Body>
</HTML>
test6_2.htm
<HTML>
<HEAD>
</HEAD>
<Body>
<Form name="test6_2">
请输入用户名:
<Input Type="text" name="text1" Value="" Size=20
><BR>
<HR>
请选择:
<Input Type="Checkbox" name="checkbox1" Value=""

```

```

qb">全部信息
<BR>
<Input Type="Checkbox" name="checkbox2" Value=""
bf">部分信息
<BR>
<Input Type="Checkbox" name="checkbox3" Value=""
sy">所有大学
<br>
<HR>
<Input Type="Submit" name="" value="提交">
<Input Type="reset" name="" value="复位">
<BR>
</Form>
<script language="JavaScript">
document.test6_2.elements[0].value="云南省军区";
document.test6_2.elements[1].checked=true;
document.test6_2.elements[2].checked=true;
document.test6_2.elements[3].checked=false;
</script>
</Body>
</HTML>

```

本讲介绍了使用 JavaScript 脚本实现 Web 页面信息交互的方法。其中主要介绍了有关窗体和框架中的基本元素的主要功能和用法。利用 JavaScript 脚本可以非常方便、灵活地实现 Web 页面信息的交互。这是 HTML 标识语言所不能具备的。从中可以看出 JavaScript 是多么的吸引众多的 Web 设计人员。

中文 Windows 95 对等型网络的安装与使用

● 辽宁 王伟廷

在 NOVELL 网络中,工作站之间的联系与沟通是通过服务器间接实现的;同时还需要一台专用的服务器一直处于开机状态。如果工作站的硬件配置能够满足运行中文版 Windows 95 (目前并非难事),我们就可以用同样的网络耗材建立一个中文版 Windows 95 对等型网络。其特点是:①不需要专用的服务器,从而可以节省一台微机;②每台微机都既是服务器又是工作站③任何两台微机只要同时开机,就可以互相访问或共享资源,工作站之间的联系非常方便;④使用中文版 Windows 95,使得网络的设置与维护更加容易,尤其是光驱(CD-ROM)和打印机的共享,较 NOVELL 网络中的操作简便了许多。本文拟向用户介绍中文版 Windows 95 对等型网络的建立与使用技巧。

一. 硬件的准备

1. 工作站最低配置:486CPU、8MB 内存、200MB 硬盘、512KB 显缓 VGA 显示卡、机械鼠标,整个网络系统至少有一个光驱,打印机可根据需要配置。
2. 网络材料:与工作站数目相同的网卡(HUB 接口、BNC 接口或二者混合使用)。使用 HUB 接口时需要集线器、双绞线及接头,每段线最长 100 米;使用 BNC 接口时需要若干同轴电缆线、T 型接头、BNC 接头和一对终结器,根据同轴电缆线的型号,每段线最长可达 200 米或更多。连网时的拓扑结构与建立 NOVELL 网相同,安装时可视具体情况而定。

二. 安装中文版 Windows 95

安装中文 Windows 95 的一个技巧是:先把光驱接到微机上,将光盘内中文 Windows 95 的原始安装文件用[XCOPY /S]命令全部拷贝到硬盘 C:\PWIN95(或其它路径)目录中,日后可由此目录安装中文 Windows 95。其主要特点是①安装速度快②光驱可卸下它用③每当安装中文 Windows 95 的组件或其它硬件时均可由此目录找到相关文件(安装中文 Windows 95 后,系统会记住这个目录)。具体安装中文 Windows 95 的文章甚多,这里不再多述。下文中的“Windows 95”均指中文版 Windows 95。

三. 安装网卡驱动程序

安装网卡驱动程序有两种方式:第一,在安装 Windows 95 之前,打开机箱,将网卡插在某个闲置的扩展槽中,同时用螺钉固定好。安装 Windows 95 时系统会自动检测网卡并安装驱动程序(仅对 586 以上支持即插即用主板);第二,安装好 Windows 95 之后,再加装网卡,然后通过【控制面板】安装网卡的驱动程序,这种方法比较通用和可靠。Windows 95 本身带有多种网卡的驱动程序,能够支持绝大多数的网卡。但是,笔者忠告用户,尽量使用购买网卡时所附带的驱动程序。这里只向用户介绍第二种安装方法。

1. 在桌面上,以鼠标左键双击【我的电脑】→双击【控制面板】→双击【添加新硬件】(亦可单击【开始】→单击【设置】→单击【控制面板】;或单击【开始】→单击【程序】→单击【Windows 资源管理器】→单击【控制面板】),屏幕显示[“添加新硬件”向导]窗口。为便于理解,以下操作流程图说明。

窗口标题	提示信息	可选操作	用户选择
“添加新硬件”向导	本向导将帮助您快速地安装新的硬件。请单击“下一步”开始安装新硬件。	上一步 下一步 取消	下一步



窗口标题	提示信息	可选操作	用户选择
“添加新硬件”向导	如果硬件已经安装,应该先让 Windows 对它进行检测。Windows 检测新硬件时,会自动确定设备的当前设置,并安装正确的驱动程序。希望 Windows 搜索新硬件吗?	是 否 上一步 下一步 取消	否 下一步



窗口标题	提示信息	可选操作	用户选择
“添加新硬件”向导	选择要安装的硬件类型。 硬件类型:(列表略)	从列表中选择硬件类型	网络适配器
		上一步 下一步 取消	下一步

窗口标题	提示信息	可选操作	用户选择
选定设备	单击与硬件匹配的网络适配器,然后单击“确定”。如果不知道是哪一种型号,则直接单击“确定”。如果您有该设备的安装盘,请单击“从磁盘安装”。厂商(列表略)/型号(列表略)	从列表中选择厂商与型号	不做选择
		从磁盘安装 确定 取消	从磁盘安装

窗口标题	提示信息	可选操作	用户输入
从磁盘安装	请在选定的驱动器中插入安装盘,然后再单击“确定”。要复制的厂商文件来自:(默认 A:\)	确定 取消 浏览	所用网卡驱动程序的位置,例如 A:\WIN95。或通过“浏览”来确定。之后选择“确定”

窗口标题	提示信息	可选操作	用户选择
选定设备	单击与硬件匹配的网络适配器,然后单击“确定”。如果不知道是哪一种型号,则直接单击“确定”。该列表只显示安装盘上有的设备。型号: AN-2000 Ethernet Adapter (笔者使用此程序及相应的网卡)	从磁盘安装 确定 取消	确定

由于使用网卡自带的驱动程序,其“输入/输出范围”和“中断请求”的默认值可能会与目前系统状态有所冲突。此时屏幕就会显示如下信息和提示(尽管如此,网卡一般也可能会正常工作,即实际上没有冲突。解决因网卡设置出现的软故障见后文):

窗口标题	提示信息	可选操作	用户选择
“添加新硬件”向导	Windows 使用下述设置安装硬件。警告:无法让您的硬件使用列出的资源。如果需要,可以在重新启动计算机之前,使用“控制面板”中的“系统”的“设备管理”标签调整这些设置。要更改硬件设置,请参阅硬件附带的文档。要继续安装硬件设备所需的软件,请单击“下一步”。资源类型(列表)/设置列表:(略)	打印 上一步 下一步 取消	下一步

窗口标题	提示信息	可选操作	用户选择
“网络”之“标识”项(注:首次安装网卡驱动程序时才有此窗口)	您必须提供能在网络上标识该计算机的计算机和工作组名	确定	确定

窗口标题	提示信息	可选操作	用户选择
“网络”之“标识”项(注:首次安装网卡驱动程序时才有此窗口)	为了从网上确定计算机,Windows 需要下列信息。请键入计算机名,组名以及简短描述。 计算机名称:(需用户输入) 工作组:(需用户输入) 计算机描述:(需用户输入)	输入有关信息	输入有关信息
		取消 确定	确定

输入有关信息并按【确定】按钮后,系统自动安装网卡驱动程序,同时在屏幕上显示安装进度。其间还需要 Windows 95 原始安装文件,可将光盘插入 CD-ROM 中或按提示给出文件所在位置(例如 C:\PWIN95 或 C:\PWIN95\WIN95)。直至屏幕显示“支持新硬件设备的软件已经安装完毕”,单击“完成”退出[“添加新硬件”向导]。重新启动系统,系统提示用户输入用户名和入网口令。注意,用户名与计算机名是两码事,口令您自己要记住,以后每次开机入网都要验证口令。

四. 网络的基本配置

安装好网卡驱动程序并重新启动系统后,桌面上多了一个【网上邻居】图标,将鼠标光标移到上面,单击鼠标右键弹出菜单,选择【属性】。屏幕显示标题为“网络”的窗口,可以设置“配置”、“标识”、“访问控制”三项。

1. 配置(“网络”窗口的默认显示内容)

①[下列网络组件已被安装]栏内应含:

Microsoft 网络客户(客户)

NetWare 网络客户(客户)

AN-2000 Ethernet Adapter (与网卡类型有关,此为笔者所用)

IPX/SPX 兼容协议(协议)

NetBEUI (协议)Microsoft 网络的文件和打印机共享 如果不含“网络的文件和打印机共享”一项,可单击【文件和打印共享】按钮来设置;如果缺少某项“客户”或“协议”,可单击【添加】按钮来设置。注意,前述客户与协议的厂商均为“Microsoft(微软)”。

②[基本登录方式]

Microsoft 网络客户或 Windows 登录。

2. 标识(单击【标识】按钮)

此项就是安装网卡驱动程序时遇到的“网络”窗口的“标识”项。选定此项操作,可以对原有设置进行更改。

①[计算机名称]:本机在整个网络中的名称,不允许重名(即使不在一个工作组)。可输入部门名或操作员名,为便于访问,最好使用字母及数字。

②[工作组]:将整个网络内的计算机进行分组,将易于查找和访问。例如,可分为“教学组”、“后勤组”及“行政管理组”等等。最好使用字母及数字。

③[计算机描述]:可以使用全称,用汉字表示更为明确,例如“王伟廷办公用机”。

3. 访问控制(单击【访问控制】按钮)

一般可选[共享级访问控制],本文以后均指这种情况。

全部设置完毕后按【确定】按钮,重新启动系统。

五. 如何让网上的其他用户使用自己的打印机

在连接打印机的微机上(假设计算机名 WWT01),双击【我的电脑】→双击【打印机】→单击【Epson LQ-1600K(笔者使用此型机)】→单击【文件】菜单项→单击【共享】菜单项(或单击【开始】→单击【设置】→单击【打印机】;或单击【开始】→单击【程序】→单击【Windows 资源管理器】→单击【打印机】),屏幕显示

“Epson LQ1600K 属性”窗口。选定[共享为:],然后填写:

①共享名(默认 EPSON):是其它用户使用时的标识,可以另外命名。

②备注:可略。

③口令:如果填写此项,其它用户将根据口令来使用自己的打印机(一般不必用口令)。

按【确定】按钮返回。

六. 如何让别人访问自己的逻辑驱动器或文件夹

为了使别人能够共享自己的逻辑驱动器或文件夹,必须先在自己的机内进行有关设置。

1. 访问网络上的逻辑驱动器或文件夹,有以下几种方式:

- ①只读访问;
- ②根据口令只读访问;
- ③完全访问;
- ④根据口令完全访问;
- ⑤根据一个口令只读访问,而根据另一个口令完全访问;

⑥不允许网上的任何其它用户访问。与 MS-DOS 中的文件只读属性有所不同。这里的“只读访问”是针对整个驱动器(或整个文件夹)以及在它们之下的所有文件(夹)。也就是说,不能向只读的驱动器(或文件夹)中拷贝文件(夹),也不能删除、更改或新建文件(夹)。

2. 访问方式的具体设置方法:

双击【我的电脑】→单击(即选定)某个逻辑驱动器(包括光驱),例如 D: 盘→单击【文件】菜单→单击【共享】菜单(亦可在 Windows 资源管理器中实现)。屏幕显示“(D:)属性”窗口,上面有“常规”、“工具”、“共享”三项,默认显示的是“共享”设置。

如果选定[不共享],则任何其它用户均不能以任何方式访问 D: 盘;选定[共享为],可以使用默认的共享名,备注栏可以填写说明性文字。则有以下几种处理方式:

- ①在访问类型中,选定[只读],单击【确定】按钮;
- ②在访问类型中,选定[只读],输入只读口令,单击【确定】按钮;
- ③在访问类型中,选定[完全],单击【确定】按钮;
- ④在访问类型中,选定[完全],输入完全访问口令;单击【确定】按钮;
- ⑤在访问类型中,选定[根据口令访问],同时设置只读口令和完全访问口令(二者不能相同),单击【确定】按钮。

对于文件夹的共享设置与磁盘类似,只是要用鼠标双击某个磁盘,再选定其中某个文件夹即可。与 Windows NT 4.0 不同,在 Windows 95 中,不能对文件进行共享设置。

用户可以根据实际工作需要将自己的若干个逻辑驱动器或文件夹进行各种各样的设置。

3. 检查设置情况

按前述方法设置好网上每台微机的共享资源后,将网上的所有微机启动。那么:

- ①双击【网上邻居】,应该能够看到【整个网络】图标和本机所在工作组中的所有计算机;
- ②双击【整个网络】,应能看到网络内的所有工作组(含本机所在组);
- ③双击某个工作组图标,应能看到此组内所有计算机;
- ④双击某个计算机,应能看到这台计算机上设置给其它用户使用的共享资源(包括打印机)。此时共享资源的名称都是设置共享时的默认名称或用户重新命名的。
- ⑤双击某个共享资源,根据口令及访问权限,应能象在【我的电脑】中一样,查看或使用其中的具体内容。

另外还需注意,没有启动的微机不被显示;如果某个工作组中的所有微机都没有启动,则这个工作组也不被显示;有时为了允许一个用户访问 C 盘,允许另外一个用户访问 C:\DOS,就需将 C 盘及 C:\DOS 都设置为共享,并分别设置不同的口令,再将口令告诉相应的用户。

七. 如何使用网上他人的打印机

在使用网上他人的打印机之前,必须先安装打印机驱动程序。有两种方法:

1. 双击【我的电脑】→双击【打印机】→双击【添加打印机】,屏幕显示窗口[“添加打印机”向导](或通过 Windows 资源器实

现)。以下用流程图表示。

窗口标题	提示信息	可选操作	用户选择
“添加打印机”向导	本向导将帮助您迅速安装打印机。单击“下一步”开始安装。	上一步 下一步 取消	下一步

窗口标题	提示信息	可选操作	用户选择
“添加打印机”向导	该打印机是如何与计算机相连的? 如果是直接连在您的计算机上,请单击“本地打印机”;如果是连在其它计算机上,则单击“网络打印机”。	本地打印机 网络打印机 上一步 下一步 取消	网络打印机 下一步

窗口标题	提示信息	可选操作	用户选择
“添加打印机”向导	键入打印机的网络路径或队列名。如果不知道,请单击“浏览”以查看可用的打印机。网络路径或队列名:(由用户输入)	输入网络路径浏览	输入: \\WWT01\EPSON
		从基于 MS-DOS 的程序打印吗?	否
		上一步 下一步 取消	下一步

之后安装相应的驱动程序(或使用现有的驱动程序)。然后显示

窗口标题	提示信息	可选操作	用户选择
“添加打印机”向导	键入该打印机的名称,或使用下面提供的打印机名。请在完成上述操作后,单击“下一步”。打印机名称:(用户输入)是否将该打印机设置为默认打印机?以供 Windows 应用程序使用?	输入打印机名称	使用默认名称
		是否设置为默认打印机?	是
		上一步 下一步 取消	下一步

安装完毕后系统还会提示是否打印一张测试页,这就随您方便了。以后在应用程序中使用打印机就像是使用本地打印机一样,前提是连接有打印机的这台微机必须处于开机状态。用户可以安装多台打印机,但只有一台是默认的打印机。当用户执行打印操作时可以临时选择其它的打印机,也可重新设置默认的打印机,其方法是:双击【我的电脑】→双击【打印机】→单击欲设置的打印机图标→单击【文件】菜单→单击【设为默认值】(或通过 Windows 资源管理器实现)。

2. 双击【网上邻居】→双击【整个网络】→双击 WWT01 所在工作组→双击名为 WWT01 的计算机→单击打印机图标→单击【文件】菜单→单击【安装】菜单。出现[“添加打印机”向导]窗口后的操作同前。

八. 访问网络上的共享逻辑驱动器或文件夹

访问网络上的共享逻辑驱动器或文件夹可以通过下面几种方法:

1. 在桌面上,双击【网上邻居】可直接访问本工作组中的计算机;再双击【整个网络】就可以访问其它工作组。许多操作就像在【我的电脑】中一样,但访问其它计算机上的资源要按照其规定的权限及口令进行。例如,用户可以打开、查看、拷贝一个只读文件或运行某个程序;可以更改或删除具备完全访问权限的数据文件或创建新的文件等等。如果在应用程序中进行打开、存盘、新建文件等类需要指明路径的操作时,应按以下格式键入:

```
\\计算机名\共享名\共享名下的路径及文件名
例如
\\WWT01\C\DOS\README.TXT
```

注意,这里的 C 是共享名,不允许使用磁盘符号“:”。如果 C:\DOS 也设置为共享,名为 DOS,则还可使用以下格式

\\WWT01\DOS\README.TXT

可以看出,这种访问方式中没有驱动器的概念,用户使用时必须注意。

2. 在【Windows 资源管理器】中,也可以看到【网上邻居】的图标,所以能够象上面所述一样访问。

九. 映射网络逻辑驱动器

如果经常访问网上某台计算机中的某个驱动器或文件夹(事先已经设置为共享),那么就可以将其映射成为本机上逻辑驱动器。有以下两种方法。

1. 双击【网上邻居】→双击【整个网络】→双击相应工作组(对本组计算机可省略这两步)→双击相应计算机→单击欲映射成驱动器的共享资源(逻辑驱动器或文件夹)→单击【文件】菜单→单击【映射网络驱动器】菜单,屏幕显示“映射网络驱动器”窗口:

①在驱动器列表中用鼠标选择一个驱动器名(或使用默认名)

②选定[登录时重连接](以后开机时可直接使用)

③单击【确定】按钮

映射网络驱动器完成。可在【我的电脑】或其它程序中使用,就像是本地驱动器一样。以后若对方没有开机,这个驱动器的图标上面有一个红色的“×”号。表示不能访问。

2. 右键单击【网上邻居】或【我的电脑】→选择【映射网络驱动器】菜单,屏幕显示“映射网络驱动器”窗口:

①用鼠标选择一个驱动器名,例如 X:

②在路径栏中输入[\\计算机名\共享名],例如“\\WWT01\DOS”

③选定[登录时重新连接]

④单击【确定】按钮

如果对方没有开机,所选路径有误或其没有设置共享,则屏幕显示“Windows 网络系统”窗口,提示用户“下列错误出现在试图连接 X: 到\\WWT01\DOS;或者是网络名字不对,或者是你对这个网络没有全部访问权”。需按【确定】按钮重新设置或取消设置。

3. 断开网络驱动器

如果不经常使用映射的网络驱动器,可以将其断开,这既可以释放一个驱动器字母作为它用,又可简化【我的电脑】等窗口内容。断开映射网络驱动器的方法有二:

①双击【我的电脑】→单击欲断开的网络驱动器→单击【文件】菜单→单击【断开】即可。

②用鼠标右键单击桌面上【我的电脑】或【网上邻居】→在弹出的菜单上选择“断开网络驱动器”,屏幕显示“断开网络驱动器”窗口,并列出所有的映射网络驱动器。用鼠标选择欲断开的网络驱动器,在单击【确定】按钮即可。

十. 如何在 MS-DOS 状态访问网络

如果用户欲在 MS-DOS 状态(包括运行程序)时访问网络,那就必须在启动 Windows 95 后,再进入 MS-DOS 状态。访问已经映射为网络驱动器的磁盘或文件夹就像访问本地硬盘一样。访问没有映射为网络驱动器的磁盘或文件夹要使用以下方法:

\\计算机名\共享名[共享名之下的路径或文件]

以下是几个例子:

①访问计算机名为 WWT01 中的 C 盘根目录:

D:\>DIR \\WWT01\C\

②访问计算机名为 WWT01 中的 C 盘 DOS 目录:

D:\>DEL \\WWT01\C\DOS*.TMP (如果是完全访问的话)

③访问计算机名为 WWT01 中的 C:\UCDOS,并假设 C:\UCDOS 设置为共享,共享名为 UCDOCS:

D:\>COPY *.TXT \\WWT01\UCDOCS

当然也可以:

D:\>COPY *.TXT \\WWT01\C\UCDOS(C 盘已经设

置为完全访问型共享)

由此可见,对于日后的访问来说,设置共享时的共享名是很重要的。

另外,Windows 95 为用户提供了一组 MS-DOS 下的 NET 命令,可用于在 MS-DOS 下查看或设置网络属性。请看以下几个例子,括号内为笔者加注:

D:\>NET CONFIG (查看本机基本信息)

D:\>NET VIEW \\计算机名 (查看某台计算机共享资源情况)

D:\>NET VIEW /WORKGROUP:工作组名 (查看指定组内的计算机)

D:\>NET USE (查看映射网络驱动器或共享打印机情况)

D:\>NET USE X: \\WWT01\DOS (映射网络驱动器,X 为某驱动器字母)

D:\>NET USE X: /DELETE (断开映射)

D:\>NET USE LPT1: \\WWT01\EPSON (共享打印机)

D:\>NET USE * /DELETE (断开所有的映射,含打印机的共享)

NET.EXE 及相关文件在\WINDOWS 目录。获得帮助的方法是键入命令:

D:\>NET HELP (扼要显示所有的 NET 命令)

D:\>NET USE /HELP (具体显示某个子命令的帮助)。

十一. 访问 Windows NT 服务器

要想从 Windows 95 中登录到 Windows NT 服务器上,要作以下准备工作:

①在 NT 服务器上创建该用户帐号以及相应的登录口令,并且授予一定的权限。

②在 Windows 95 桌面上,用鼠标右键单击【网上邻居】→单击弹出菜单中的“属性”,屏幕显示“网络”窗口→在“网络”窗口的[下列网络组件已被安装]栏内,选定“Microsoft 网络客户”→单击属性,弹出“Microsoft 网络客户属性”窗口→选定“登录到 Windows NT 域”,同时输入 Windows NT 域名→按【确定】按钮后重新启动系统即可。

十二. 可能发生的问题及解决办法

以下假设网上的计算机都已启动。

1. 开机后之后,输入口令之前显示“不能访问网络”的错误信息。一般由于网卡设置不当、或者缺少“客户”与“协议”引起。解决的办法是:首先进入 Windows 95,用鼠标右键单击【我的电脑】,弹出菜单→单击【属性】显示“系统属性”窗口→单击【设备管理】→双击【网络适配器】,查看网卡是否有冲突(网卡图标上有问号时意味着冲突),如果有,可单击窗口下方的“属性”,按屏幕提示修改。添加“客户”与“协议”的方法前文有述。

2. 双击【网上邻居】或【整个网络】时显示“不能访问网络”。再稍等一段时间,待系统检测网上资源后再试一下。

3. 在【网上邻居】中只能看到自己的计算机,看不到同组的其它计算机;在【整个网络】中看不到其它工作组。解决的方法是①先多等一段时间;②如果仍然如此,可换一套兼容的网卡驱动程序。

4. 计算机找不到网卡。拆下机箱重新安装网卡并插牢固定好或换一个扩展槽。检查两个终结器是否都装上、检查网线的连接是否妥当。

测试网络是否连好的一个简便办法是多人在网上玩一下“红心大战”。

在使用过程中,可能还会有各种各样的情况,例如出现网卡损坏、网线断路等情况,这都是不容易判断的问题,用户必须仔细调试安装。安装一个办公网络之前,应事先拟定各台计算机访问权限计划。实际应用过程中,如果有什么问题请来函来电同笔者联系。

AWARD BIOS 设置详解

□ 河北省 王素英

一、关于 BIOS 设置

1、什么是 BIOS

BIOS 也称 ROM - BIOS, 是 ROM - Basic Input Output System(只读基本输入输出系统)的缩写, 实际上是被固化到电脑主板 ROM 芯片中的一组程序, 其中保存有电脑系统最重要的基本输入/输出程序、系统信息设置、自检程序和系统启动自举程序, 可以为电脑提供最低级、最直接的硬件控制。也可以说, BIOS 是电脑硬件与软件之间的接口程序, 负责解决硬件的即时需求并按软件对硬件的操作要求具体执行。

主板上的 CMOS 芯片实际上是一块可读写的 RAM 芯片, 这样用户便可以随时根据硬件的更新而修改设置参数, 修改后的系统上所有设定都储存在 CMOS RAM 中, 每次开机时, CMOS 会自动把设定载入系统里供系统正常工作。当电源关闭时, 主板上的锂电池将继续供应 CMOS RAM 所需的电力, 因此当电源关闭后, 这些组态设定资料不会由于电源关闭而丢失。由于对 CMOS 中各项参数的设定需要使用专门的程序, 所以许多厂家将 CMOS 设定程序放到了 BIOS 芯片中, 开机时可通过使用特殊按键如 进入 CMOS 设定程序进行参数设置, 所以 CMOS 设定又被称为 BIOS 设定。主板所附的 BIOS 基本上包含了 CMOS SETUP 程序, 以供使用者自行依照需求, 设定不同的数据, 使电脑正常工作, 或执行特定的功能。

2、常见的 BIOS

在 586 和 686 主板上, 最常见的 BIOS 有两种, 即 AWARD BIOS 和 AMI BIOS, 分别由 AWARD SOFTWARE Inc 公司和 American Megatrends Inc 公司开发。AMI BIOS 在微星 MS-611X 系列主板中常见, 而 AWARD BIOS 则几乎随处可见。

3、如何进入 AWARD BIOS 的 CMOS SETUP 设置画面

当电源开启之后, BIOS 开始进行 POST (POWER ON SELF TEST——开机自我检测), 当屏幕底部出现以下提示时: Press DEL to enter SETUP, 如按下小键盘上的 键, 即可进入 AWARD BIOS 中的 CMOS SETUP 主画面中。

如果你没有来得及在开机时按下 DEL 键而进入 CMOS SETUP 主画面, 那么你可以用 <CTRL>+<ALT>+ 键重新启动或按下机壳上的 RESET 按钮, 当机器再次启动自检并再次出现上述提示时, 按下 键即可进入 CMOS SETUP 画面。

二、CMOS SETUP 中的操作按键说明。

在 AWARD BIOS CMOS SETUP 中, 只需使用上 (<↑>)、下 (<↓>)、左 (<←>)、右 (<→>) 四个方向键, 再加上 <Page Up>、<Page Down> 按键即可设定所有功能, AWARD BIOS 也提供了其它一些功能键, 以供你快速设定各项功能时使用, 如下表所示:

↑ (向上键)	移到上一个项目
↓ (向下键)	移到下一个项目
← (向左键)	移到左边一个项目
→ (向右键)	移到右边一个项目
ESC 键	回到主画面或从主画面中结束 SETUP 程序
Page Up 键	改变设定状态, 或增加栏位中的数值内容
Page Down 键	改变设定状态, 或减少栏位中的数值内容
F1 功能键	可显示目前设定项目的相关说明
F2 功能键	改变 SETUP 视窗的颜色, 有 16 组颜色可选择
F5 功能键	可载入该画面原先所有项目设定 (但不适用主画面)
F6 功能键	可载入该画面的 BIOS 预先设定 (但不适用主画面)
F7 功能键	可载入该画面的 SETUP 预先设定 (但不适用主画面)
F10 功能键	储存设定并离开 CMOS SETUP 程序
F3、F4、F8、F9 功能键	保留

从上面我们可以看到, 要修改 CMOS SETUP 内容是非常简单方便的事情, 但因为 CMOS SETUP 内容和系统稳定运行情况息息相关, 所以, 任何微小的变动都可能使机器性能大打折扣, 因此, 我们有必要对 CMOS SETUP 的各项内容有一个详细

的了解, 下面我们就来介绍一下。

三、AWARD BIOS 设置详解

1、进入 AWARD BIOS 后首先看到的是主菜单, 如下所示:

ROM PCI/ISA BIOS (2A59IM4C)
CMOS SETUP UTILITY
AWARD SOFTWARE, INC.

STANDARD CMOS SETUP BIOS FEATURES SETUP CHIPSET FEATURES SETUP POWER MANAGEMENT SETUP PNP/PCI CONFIGURATION INTEGRATED PERIPHERALS LOAD SETUP DEFAULTS LOAD BIOS DEFAULTS	SPECIAL FEATURES SETUP SUPERVISOR PASSWORD USER PASSWORD IDE HDD AUTO DETECTION SAVE&EXIT SETUP EXIT WITHOUT SAVING
ESC:QUIT F10,SAVE&EXIT SETUP	↑ ↓ ← → :SELECT ITEM (SHIFT)F2:CHANGE COLOR
TIME,DATE,HARD DISK TYPE...	

主画面的辅助说明: 当您在 SETUP 主画面时, 随着选项的移动, 底下便跟着显示: 目前被选到的 SETUP 项目的主要设定内容。

设定画面的辅助说明: 当您在设定各栏位的内容时, 只要按下 <F1> 键, 便可得到该栏位的设定预设值及所有可以的设定值, 如 BIOS 预设值或 CMOS SETUP 预设值, 若欲脱离辅助说明视窗, 只须按 <ESC> 键即可。

主菜单上有 11 个功能选项和 2 个离开选项, 使用箭头符号按键来选定各项功能并利用 <ENTER> 按键进入所选定功能的子选单或是接受设定。

(1)STANDARD CMOS SETUP(标准 CMOS 设定):

此设定页包含与其它所有标准相容的 BIOS 相同的设定选项, 可设定日期、时间、软硬盘规格及显示器种类等。如果您的电脑是已经组装好的, 那你不必更动这个选项的设置, 如果是 CMOS 中的数据丢失了, 或是您改变了硬件设备, 那么您必须自行改变设置值。如果 CMOS 的电池没电了, 那么设置值也将丢失。

(2)BIOS FEATURES SETUP(BIOS 特性设定):

此设定页包含 AWARD BIOS 特有加强特性的设定, 如 VIRUS WARNING(病毒警告)、BOOT SEQUENCE(开机优先磁盘顺序)、SWAP FLOPPY DRIVE(A、B 软驱代号交换)等。用户可依照喜好自行调整以增进系统性能, 然而有些值会因主板的最佳效能设计考虑, 是不能改动的。

(3)CHIPSET FEATURES SETUP(芯片组特性设定):

设定主板采用的芯片组相关运作参数, 如 DRAM TIMING (DRAM 时序)、ISA CLOCK (ISA 时钟) 等。

(4)POWER MANAGEMENT SETUP(电源管理设定或省电功能设定):

此选项可让您设定不同电源管理项目后系统电源消耗量, 以期减少系统的电源消耗, 可设定系统有一段时间不被使用后, CPU、硬盘、显示器的省电功能运作方式。

(5)PNP/PCI CONFIGURATION(即插即用与 PCI 组态设定):

由于所有主板上的 PCI 插槽都会用到中断需求, 所以此选项设定即插即用界面和 PCI 及 ISA 卡的中断向量。

(6)LOAD SETUP DEFAULTS(载入 BIOS/系统的初始设定):

执行此功能可载入 SETUP 的 CMOS 设定预设值, 一般来说, 预设的设定资料值可让系统有最好的效能。

(7)SPECIAL FEATURES SETUP(特别功能设定):

此选择是保留给 LM78 等系统监视功能使用。

(8)INTEGRATED PERIPHERALS(整体周边设备):

在此设定画面包含所有周边设备的设定, 如 IDE 硬盘使用

的传输模式,串行口使用的 I/O 地址及中断号、并行口使用的传输方式等。

(9)SUPERVISOR PASSWORD(系统管理员密码):

此选项可以要求系统启动或进入 BIOS 设定程序时输入密码。

(10)USER PASSWORD(用户密码):

此选项要求用户开机时输入密码,但无法修改 CMOS 的所有设定。

(11)IDE HDD AUTO DETECTION(IDE 硬盘自动侦测):
自动侦测 IDE 设备的参数值,并可选择写入 CMOS。

(12)SAVE&EXIT SETUP(储存并离开设定程序):

储存改变的 CMOS 值并离开设定,此时 BIOS 会重新开机,以便使用新的设定值,按(F10)功能键也可执行此功能。

(13)EXIT WITHOUT SAVING(离开设定程序但不储存修改结果):

放弃刚刚所有改变的 CMOS 资料并离开设定,按(ESC)键也可直接执行此功能。

2.STANDARD CMOS SETUP(标准 CMOS 设定说明)。

在标准 CMOS 设定说明中,主要是为了设定 IDE 硬盘的类型以便顺利开机,除此之外,还有日期、时间、软驱规格及显示卡种类可以设定,画面如下所示:

```
ROM PCI/ISA BIOS
STANDARD CMOS SETUP
AWARD SOFTWARE,INC.
Date(mm;dd;yy):Mon,Aug 25 1997
Time(hh:mm:ss) Time(hh:mm:ss):16:40:06
HARD DISKS TYPE SIZE CYLS HEAD PRE-
COMP LANDZ SECTOR MODE
```

```
Primary Master :Auto
Primary Slave :Auto 0 0 0 0 0 0 .....
Secondary Master :Auto 0 0 0 0 0 0 .....
Secondary Slave :Auto 0 0 0 0 0 0 .....
```

```
Drive A :1.44M 3.5 in
Drive B :None
Floppy 3 Mode Support :Disable
```

```
Base Memory :640K
Video :EGA/VGA Extended Memory :15360K
Halt On:No Errors Other Memory :384K
Total Memory :16384K
ESC:Quit ↑ ↓ → ← :Select Item PU/PD/+/-:Modify
F1:Help (Shift)F2 :Change Color
```

• Date(mm;dd;yy):日期设定

即设定电脑中的日期,格式为[星期,月/日/年],各栏目设定范围如下所示:

星期 由目前设定的[月/日/年]推算出今天是星期几,此栏目无法自行修改

月(mm) 1 到 12 月

日(dd) 1 到 28/29/30/31 日,视月份而定

年(yy) 1994 到 2079 年

• Time(hh:mm:ss):时间设定

设定电脑中的时间是以 24 小时为计算单位,格式为[时:分:秒],举例如下,下午两点表示方式为 14:00:00,当电脑关机后,RTC(REAL TIME CLOCK 真实时钟)功能会继续执行,并由主板的电池供应所需电力。时、分、秒的合理范围分别是 00-23、00-59、00-59。如果主板提供的时间不准确,用户也可在 DOS 状态下使用 TIME 命令来修正。

• HARD DISK:本项目储存系统上所有非 SCSI 硬盘的资料,主板上的 PCI IDE 接口提供了 Primary 和 Secondary 两个 IDE 接口,让你可以最多连接四个 IDE 硬盘或是其它的 IDE 设备,每个 IDE 接口可以连接两个 IDE 设备:一个是 Master,另一个是 Slave。

SCSI 硬盘的资料并不包含在此项目中,因为它们是由 SCSI 驱动程序控制而不是由 BIOS 支持。

• Primary Master:设定第一 IDE 接口连接的主 IDE 设备的参数,一般为主硬盘。

• Primary Slave:设定第一 IDE 接口连接的从 IDE 设备的参数,该设备可为硬盘或光驱。

• Secondary Master:设定第二 IDE 接口连接的主 IDE 设

备的参数,该设备可为硬盘或光驱。

• Secondary Slave:设定第二 IDE 接口连接的从 IDE 设备的参数,该设备可为硬盘或光驱。

设定硬盘参数有两种方式,建议的设定方式是使用方式一,对于经常更换 IDE 硬盘的用户可采用方式二,可省去每次更换硬盘都要重新设定 CMOS 的麻烦。

方式一:设成 User TYPE,自行输入下列相关参数,即 CYLS、HEAD、PRECOMP、LANDZ、SECTOR、MODE,以便顺利使用硬盘。SIZE 项目会因您的设置而自动调整,您的硬盘厂商会提供硬盘的相关资料。MODE 项目是针对 IDE 硬盘而设计的,对于 ESDI 等硬盘可以忽略此项。MODE 项有三种设置值:Normal、Large 和 LBA,或是设成 AUTO。容量在 528MB 以下的硬盘一般用 Normal,容量在 528MB 以上且支持 LBA(Logical Block Address)方式者用 LBA,否则用 Large 方式。Large 不太常见,它只用在 MS-DOS 方式之下,一般 528MB 以上容量的硬盘都用 LBA 方式。

方式二:设成 AUTO 自动方式,将 TYPE 及 MODE 设定为 AUTO 后,BIOS 在开机自检过程中即可自动测试 IDE 设备的各项参数并直接使用。这个功能可以让您在更换硬盘设备时,不必再加以设置相关资料,但是如果你的硬盘比较老旧,不支持此功能,您还是必须进入 USER 选项之后自行设置。

注意:在设置好硬盘的 BIOS 参数后,硬盘仍旧需要经过分区及格式化之后才能正常使用,且位于第一 IDE 接口的 Primary 硬盘必须设成 Active 才能开机,这些动作均必须使用操作系统的公用程序 FDISK.EXE 来完成。

硬盘其余各项参数的含义如下:

CYLS	Number of cylinders(柱面的数量)
HEADS	Number of heads(磁头数目)
PRECOMP	Write precomp(写电流补偿),一般不需设置
LANDZONE	Landing zone(磁头着陆区),一般不需设置
SECTORS	Number of sectors(扇区数)

如果没有连接硬盘或光驱,可选择 None 后按(Enter)键。

• Drive A type/drive B type(软盘驱动器 A:/B:种类设定)可设定的项目如下所示:

None	没有安装软驱
360K, 5.25 in.	5 又 1/4 英寸软驱,360KB 容量
1.2M, 5.25 in.	5 又 1/4 英寸软驱,1.2MB 容量
720K, 3.5 in.	3 又 1/2 英寸软驱,720KB 容量
1.44M, 3.5 in.	3 又 1/2 英寸软驱,1.44MB 容量
2.88M, 3.5 in.	3 又 1/2 英寸软驱,2.88MB 容量

• Floppy 3 Mode Support(支援 3 Mode 软驱)

当你安装了 3 Mode 软驱时,需要告诉电脑安装位置在 A 或 B 或两者都是,3 Mode 软驱是日本电脑上的标准软驱。

可设定的项目如下所示:

Disabled	没有安装 3 Mode 软驱
Drive A	A:安装的是 3 Mode 软驱
Drive B	B:安装的是 3 Mode 软驱
Both	A:和 B:安装的都是 3 Mode 软驱

• Video(显示卡界面种类设定)

个人电脑上的主要显示卡,可以选择的有以下几种:

EGA/VGA	加强型显示卡,目前彩色屏幕均选此项
CGA40	40 行显示模式的彩色图形适配器,目前已淘汰
CGA80	80 行显示模式的彩色图形适配器,目前已淘汰
MONO	黑白显示界面

• Halt On(暂停选项设定)

当开机时,若自检侦测到异常情况,是否需要提示并等候处理?可选择的项目有以下几种:

NO Errors	不管任何错误,开机再说
All Errors	不管有任何错误均暂停等候处理,此为预设值
All,But Keyboard	不管有任何错误均暂停等候处理,除了键盘以外
All,But Diskette	不管有任何错误均暂停等候处理,除了软驱以外
All,But Disk/Key	不管有任何错误均暂停等候处理,除了软驱、键盘以外

• Memory(内存容量显示)

目前主板上所安装的内存容量均由 BIOS 自动侦测,并显示在 STANDARD CMOS SETUP 的右下方,或开机自检结束时,显示在屏幕上方的[SYSTEM CONFIGURATION(系统配置)]画面中。

Base Memory:基本内存或传统内存容量,一般为 640KB,供早期的 DOS 程序使用。

Extended Memory:扩展内存容量。一般是安装内存的总容量扣除基本内存和其它内存后的容量,如果数值不对,可能是有的内存模块没有安装好。

Expanded Memory:扩充内存容量,EMS 是由 LOTUS/INTEL/MICROSOFT(LIT)所制定的,EMS 透过 SWAP 动作使应用程序能够存取系统上的所有内存,改善了以往 DOS 应用程序无法使用 640KB 以上内存的缺点,EMS SWAP 内存是以 64KB 为单位。

Other Memory:通常是指 BIOS 从内存容量中,取 384KB 容量做为 BIOS Shadow 功能的用途(Shadow RAM,影子内存)。主要是在开机时,BIOS 将一些装置的驱动程序拷贝到 DRAM 中,使 BIOS 的执行速度得以提高,有助于改善电脑的整体性能。

3. BIOS FEATURES SETUP(BIOS 特性设定)

进入后的画面如下所示:

ROM PCI/ISA BIOS BIOS FEATURES SETUP AWARD SOFTWARE, INC.

CPU Internal Core Speed : Disabled	Video BIOS Shadow : Enabled
Virus Warning : Disabled	C8000-CBFFF Shadow : Disabled
CPU Internal Cache : Enabled	CC000-CFFFF Shadow : Disabled
External Cache : Enabled	D0000-D3FFF Shadow : Disabled
CPU L2 Cache ECC Checking : Disabled	D4000-D7FFF Shadow : Disabled
Quick Power On Self Test : Enabled	D8000-DBFFF Shadow : Disabled
CPU Update Data : Enabled	DC000-DFFFF Shadow : Disabled
HDD Sequence SCSI/IDE First (IDE) : IDE	
Boot Sequence : A,C	
Swap Floppy Drive : Disabled	
Boot Up Floppy Seek : Enabled	
Floppy disk Access Control (R/W) : R/W	
IDE HDD Block Mode Sectors (HDD MAX) : 8	
Boot Up NumLock Status : ON	ESC:Quit ↑ ↓ → ← : Select Item
Typematic Rate Setting : Disabled	F1 : Help PU/PD/+/- : Modify
Typematic Rate (Chars/Sec) : 6	F5 : Old Values (Shift)F2 : Color
Typematic Delay (Msec) : 250	F7 : Load Setup Defaults
Security Option : Setup	
PS/2 Mouse Function Control : Auto	
PCI/VGA Palette Snoop : Disabled	
OS Select For DRAM > 64MB : Non-OS2	

• CPU Internal Core Speed(CPU 内部核心速度)

该功能在华硕 P2B 主板上显示,但只是为保留至将来使用,目前仍为关闭(Disabled)。

• Virus Warning (病毒警告)

这是一项新的防病毒技术,当开机型病毒想要改写硬盘中的主引导区或文件分配表时,BIOS 会提出警告并不让这些病毒入侵,以达到防病毒目的。这项新的防病毒技术与原有提供类似防止写入分区表等有限防病毒功能的 BIOS 工具程序不同。运用这项新技术,您的电脑将在最早的时间即可防止开机型病毒的侵入,确保您的电脑在干净的操作系统下开机。当它发现病毒入侵时,系统会暂停并显示警告信息,当这种情形发生时,您可以让系统继续开机,或是使用一张干净的引导磁盘开机,重新启动电脑并进行消毒。

注:由于操作系统的复杂性,当您欲安装一个新的操作系统时,可能必须将此项功能关闭,以避免新操作系统写入时发生错误。

预设值:Disabled。

Enabled	启动此功能,当硬盘的启动分区或分区被改写时,会发出警告讯息,由使用者决定是否要被写入。
Disabled	不启动此功能

• CPU Internal Cache(CPU 内部快取)。

预设值:Enabled。

多能奔腾和奔腾-II 芯片均内建了 32KB 一级 CACHE,关闭此功能无疑会极大的降低系统性能。

Enabled	启动 CPU 内部快取
---------	-------------

Disabled	不启动此功能
----------	--------

• External Cache(CPU 外部快取)

预设值:Enabled。

多能奔腾芯片使用的是集成在主板上的二级 CACHE,奔腾-II 芯片则内建了 512KB 二级 CACHE,关闭此功能也会极大的降低系统性能。

Enabled	启动 CPU 外部快取
Disabled	不启动此功能

• CPU L2 Cache ECC Checking(CPU 内二级高速缓存错误检测修正)

预设值:Disabled

300MHZ 以上奔腾-II 芯片的二级 CACHE 支持此项功能,使数据可靠性得到提高。

Enabled	启动 CPU 内二级高速缓存错误检测修正
Disabled	不启动此功能

• Quick Power On Self Test(快速开机自检)

预设值:Enabled

设定 BIOS 采用快速的 POST 方式,该功能会跳过内存的第二、三次测试,以加速 POST 的时间,也就是通过简化测试的方式与次数,让开机自检过程缩短。无论设定成 Enabled 或 Disabled,当自检进行时,都可按下(ESC)键跳过测试,直接进入开机程序。

Enabled	启动快速开机自检方式
Disabled	不启动此功能

• CPU Update Data(CPU 更新数据功能)

也称 BIOS Update,如果开启这个功能选项,可以让 BIOS 为 CPU 更新其内部数据,如果这个选项被关闭,BIOS 将不做为 CPU 更新内部数据的操作。

预设值:Enabled

Enabled	启动 CPU 更新数据功能
Disabled	不启动此功能

• HDD Sequence SCSI/IDE First (IDE)(硬盘引导顺序)

当系统同时有 SCSI 和 IDE 硬盘时,IDE 硬盘永远是开机的 C 磁盘机,而本项目可以允许 SCSI 硬盘为开机硬盘,您可以用本工程将多个操作系统安装在不同的硬盘中,并制定开机硬盘。预设开机硬盘为 IDE 硬盘。

• Boot Sequence(开机引导顺序)

预设值:A,C

使用该功能可设定开机时先从哪一个驱动器引导。

X1,X2,X3	开机时先侦测 X1 驱动器,若有引导盘,则启动系统,若无引导盘,则侦测 X2 驱动器,有引导盘则启动系统,无引导盘则侦测 X3 驱动器。
----------	--

可设置的值有:A,C;A,CD-ROM,C;CD-ROM,C,A;C,A,D,A;E,A;F,A;C ONLY,LS/ZIP,C;LAN,A,C 等。预设值是 A,C,也就是说系统会先搜寻软驱 A 再搜寻硬盘。

• Swap Floppy Drive(交换软驱代号)

预设值:Disabled

使用该功能可使物理上连接的 A 驱动器变为 B 驱动器,而物理上连接的 B 驱动器变为 A 驱动器,关闭此功能后 A、B 又恢复原来的驱动器号。

Enabled	在 DOS 模式下,A 驱与 B 驱的代号互换
Disabled	不启动此功能

• Boot Up Floppy Seek(开机时软驱寻道测试)

预设值:Enabled 设定在开机时,自检程序是否对软驱进行一次寻道测试,可设定的项目有:

Enabled	对软驱寻道测试
Disabled	不启动此功能

• Floppy disk Access Control(R/W)(软驱读写控制)

本项目可以让软驱只能读取不能写入,但需设成 READ ONLY,以保护磁盘上的资料,预设值为 R/W,表示既可读又可写。

• IDE HDD Block Mode Sectors(HDD MAX)(IDE 硬盘传送数据方式)

本功能利用每一次传送多个磁区数据的方式来加速硬盘效能。大部分的 IDE 硬盘都支持这个功能,可以设置的值有:HDD MAX,2,4,6,8,16,32。

预设值:HDD MAX。

• Boot Up NumLock Status(开机时(NumLock)键使用状态)

预设值:ON

On	开机时将小键盘设定成数字区功能
Off	开机时将小键盘设定成方向键功能

• Typematic Rate Setting(键盘重复率设定)

预设值: Disabled

Enabled	启动键盘重复率设定功能
Disabled	不启动此功能

• Typematic Rate(Chars/Sec)每秒重复率(字符/秒)

预设值:6

按下键盘后每秒重复的字符数目,可设置的值有 6/8/10/12/15/20/24/30。

• Typematic Delay(Msec)(设定首次延迟时间)

预设值:250(即 0.25 秒)

按下键盘后,超过多长时间,便执行每秒重复次数,本功能可控制显示两个字母之间的延迟时间。

250-1000	设定范围有 250/500/750/1000
----------	------------------------

• Security Option(检查密码方式)

预设值: Setup

若想取消密码设定,只要在重新设定密码时,不要按任何键,只按(Enter)键使密码成为空白,即可取消密码的设定。密码的设定可经由主菜单中的 SUPERVISOR PASSWORD 或是 USER PASSWORD 来设置口令。

Setup	在进入 CMOS 设置时要求输入密码
System	无论是开机还是进入 CMOS 设置均要求输入密码

• PS/2 Mouse Function Control

预设值: Auto

本功能可以让系统在开机时自动侦测 PS/2 MOUSE,如果测到了,则将 IRQ 12 给 PS/2 MOUSE 使用,否则 IRQ 12 会留给其它的扩展卡使用。

• PCI/VGA Palette Snoop(VGA 调色盘监测,也称颜色校正)

预设值: Disabled

VGA 控制器输出的色彩讯号是来自 VGA 调色盘以产生正确的色彩,图形控制器需要知道在 VGA 控制器中的调色盘中有什么数据。为达到此目的,非 VGA 相容的图形控制器会监视对 VGA 调色盘及暂存器资料的写入动作。在 PCI 总线系统上,若有 VGA 控制器是位于 PCI 总线上并且非相容 VGA 图形控制器是位于 ISA 总线上,若是 PCI 上 VGA 控制器对调色盘写入的动作有反应时,则在此写入动作将不会反应在 ISA 总线上。因此在此情况下,PCI 总线上的 VGA 控制器不应对此写入动作作出反应,VGA 控制器应只监视此资料并允许此资料送至 ISA 总线上。此时在 ISA 总线上的非相容 VGA 图形控制器才可监测至此写入的资料。

除非您系统所安装的显示卡有上述的情形而需要特别设定,不然您应将此选项设定成禁用(Disabled)。某些解压卡安装后会导屏显示颜色异常,此时可设定该项为 Enabled,以校正颜色输出。

Enabled	进行颜色校正
Disabled	不进行颜色校正

• OS Select For DRAM>64MB(设定操作系统使用的内存容量大于 64MB)

预设值: Non-OS2

如果使用 OS/2 操作系统,且内存超过 64MB,你必须设定该项目为 OS/2。但有些主板中的设定值为 Enabled 和 Disabled。

Non-OS2	非 IBM-OS2 操作系统
OS2	使用 IBM OS2 操作系统且内存容量大于 64MB

• Video BIOS Shadow(视频 BIOS 映射)

预设值: Enabled

设定 Video BIOS Shadow 功能,可以在开机时,将 VGA BIOS 从 VGA 卡上拷贝一份到主板上内存中执行,可提升 VGA BIOS 执行速度,也可提升系统的整体显示速度。

Enabled	启动 Video BIOS Shadow 功能
Disabled	不启动此功能

• C8000 - CFFFF Shadow/D0000 - DFFFF Shadow (C8000-CFFFF/ D0000-DFFFF 区块映射)预设值: Disabled
本功能可以将各扩展卡上 ROM 的内容载到内存中,您必须知道安装的扩展卡上是否有 ROM,并查出它们要做 SHADOW 的位址,本功能会减少可使用内存的容量,从 640KB 到 1024KB 不等。C8000 - CFFFF Shadow/D0000 - DFFFF Shadow 即是设定以上区域是否做映射动作,每一区域均为 16KB,从 C8000 到 DFFFF 共 16 区块,当您安装其它介面卡,如 SCSI 卡,若卡上有 ROM,即可设定正确位址开启映射功能。

Enabled	设定该区块的映射动作
Disabled	关闭该区块的映射动作

3. CHIPSET FEATURES SETUP(芯片组特性设定)

进入后的画面如下所示:

ROM PCI/ISA BIOS(2A69JG0E)

CHIPSET FEATURES SETUP

AWARD SOFTWARE, INC.

Auto Configuration : Enabled DRAM Timing : 60ns	Pipeline Cache Timing : Faster Chipset NA# Asserted : Enabled Mem. Drive Str. (MA/RAS) : Auto DRAM Refresh Rate : 15.6us
DRAM Leadoff Timing : 10/6/4 DRAM Read Burst (EDO/FP) : X222/X333 DRAM Write Burst Timing : X222	CPU Temperature Select : 70 C/158 F Slow Down CPU Duty Cycle : Normal Alarm When Overheat : Disabled Fan Failure Control : Disabled CPU Fan Status : XXXX CPU Temperature : OK
Fast EDO Lead Off : Enabled Refresh RAS# Assertion : 4 Fast RAS to CAS Dealy : 3 DRAM Page IDLE Timer : 2	CPU Temperature : OK Power Supply +12V : OK Power Supply -12V : OK Power Supply +5V : OK Power Supply -5V : OK Battery Status : OK CPU Vorce Voltage : 2.8V
DRAM Enhanced Paging : Enabled Fast MA to RAS# Delay : 2 Clks SDRAM(CAS Lat/RAS-to-CAS) : 3/3 SDRAM Speculative Read : Disabled System BIOS Cacheable : Enabled Video BIOS Cacheable : Enabled	ESC: Quit ↑ ↓ ← → : Select Item F1 : Help PU/PD/+/- : Modify F5 : Old Values (Shift) F2 : Change Color F6 : Load BIOS Defaults F7 : Load Setup Defaults
8 Bit I/O Recovery Time : NA 16 Bit I/O Recovery Time : NA Memory Hole at 15M-16M : Disabled PCI2.1 compliance : Enabled	

• Auto Configuration (自动设置)

当设定 Enabled 时,将由 BIOS 自行依最佳状态设定,设定值为 Enabled 时,DRAM Leadoff Timing 预设值变为 10/6/3, DRAM Read Burst (EDO/FP) 预设值变为 X222/X333, DRAM Write Burst Timing 预设值变为 X222, Fast EDO Lead Off 预设

值变为 Enabled, Refresh RAS# Assertion 预设值变为 4, 但这些参数无法由使用者更改。当该项设为 Disabled 时, 可以更改各项参数, 但 DRAM Timing 设定项将消失。预设值为 Enabled。

Enabled	用于 50-60ns 的 EDO DRAM 时序
Disabled	用于较慢的 DRAM 时序

• DRAM Timing(动态内存速度)

当 Auto Configuration 的设定值为 Disabled 时, 该项将不能设定, 当 Auto Configuration 的设定值为 Enabled 时, 可设定动态内存的速度为 70ns 还是 60ns, 当设定值为 70ns 时, DRAM Leadoff Timing 预设值变为 10/6/4, DRAM Read Burst (EDO/FP) 预设值变为 X333/X444, DRAM Write Burst Timing 预设值变为 X333, Fast EDO Lead Off 预设值变为 Disabled, Refresh RAS# Assertion 预设值变为 5。当设定值为 60ns 时, DRAM Leadoff Timing 预设值变为 10/6/3, DRAM Read Burst (EDO/FP) 预设值变为 X222/X333, DRAM Write Burst Timing 预设值变为 X222, Fast EDO Lead Off 预设值变为 Enabled, Refresh RAS# Assertion 预设值变为 4。

• DRAM Leadoff Timing(动态内存开始速度)

必须将 Auto Configuration 项目设定成禁用时, 才可设定此值。可选值有 11/7/3, 11/7/4, 10/6/4, 10/6/3。若总线时钟 (Bus Clock) 为 75MHZ, 则请设定成 11/7/4。若总线时钟为 55/60/66MHZ, 则请设定成 10/6/4, 预设值为 10/6/4。

• DRAM Read Burst (EDO/FP)(动态内存读取突发时间)

选择自动设定时, BIOS 会自动判别动态内存的类型。此选项是设定动态内存读取突发时间, 存取速度是由动态内存类型及使用何种存取时间决定。选项值有: X222/X333, X333/X444, X444/X444。

注意: 如果使用者选择的参数是 X333/X444, 它代表是:

(1) 60ns 的 EDO 内存、75MHZ 的总线时钟, 请设定成 X333; 若总线时钟为 55/60/66MHZ, 请选择 X222。

(2) 60ns 的 FP 内存、75MHZ 的总线时钟, 请设定成 X444; 若总线时钟为 55/60/66MHZ, 请选择 X333。

(3) 70ns 的 EDO/FP 内存必须增加突发时间 (Burst Timing), 所以原设定为 X222 请改为 X333, 原设定为 X333, 请改为 X444。

• DRAM Write Burst Timing(动态内存写出突发时间)

此选项设定动态内存写出突发时间。各选项值请参考“DRAM Read Burst”的参数选择, 选项值有: X222/X333/X444。

• Fast EDO Lead Off(快速 EDO 开始)

自动设定时, BIOS 会自动判别 DRAM 内存种类。使用者自行设定时, 若系统使用 EDO 型内存, 则请设定启用 (Enabled)。若同时使用 EDO 及 FP 内存时, 请设定成禁用 (Disabled)。

• Refresh RAS# Assertion(刷新 RAS# 要求)

可设定成 4 个时钟 (Clocks) 或 5 个时钟。若系统使用 70ns 的 DRAM, 必须设定成 5 个时钟; 若系统使用 60ns 的 DRAM, 而总线时钟为 75MHZ, 必须设定成 4 个时钟; 若系统使用 70ns 的 DRAM 或总线时钟为 55/60/66MHZ 时, 必须设定成 5 个时钟。

• Fast RAS to CAS Dealy(快速 RAS 至 CAS 延迟)

此设定值可为 2 或 3。2 RAS 到 CAS 延迟时间设为 2 个时钟; 3 RAS 到 CAS 延迟时间设为 3 个时钟。此时钟的设定决定于 DRAM 的速度和总线时钟。

• DRAM Page IDLE Timer

这个选项用来控制 SDRAM 已打开的 Page, 多久时间没有存取动作就要关闭。设定值可为 2 个时钟、4 个时钟、6 个时钟、8 个时钟, 预设值为 2 个时钟。

• DRAM Enhanced Paging(DRAM 增强页)

可设定成启用或禁用, 预设值为 Enabled(启用)。

• Fast MA to RAS# Delay(快速 MA 到 RAS# 延迟)

可设定成 1 个时钟或 2 个时钟 (预设值)。若设定成 1T, 则允许 1 个总线时钟。若设定成 2T, 则允许 MA 地址设定时间 (Address Setup Time), 对 RAS Assertion 可有二个总线时钟,

此选项也是由 DRAM 速度来决定。

• SDRAM (CAS Lat/RAS-to-CAS) (SDRAM CAS 延迟/RAS 至 CAS 延迟时间)

可设定为 3/3 或 2/2。此选项设定了 SDRAM CAS 延迟 (Latency) 和 RAS# 至 CAS# 的延迟时间, 可用来控制 SDRAM 下启动命令后, 多少时间才能有读取/写入命令。若使用 67MHZ/83MHZ SDRAM 内存, 可设为 3/3, 若使用 100MHZ SDRAM 内存, 可设为 2/2。

• SDRAM Speculative Read (SDRAM 推测读取)

可设定成启用或禁用, 预设值为 Enabled(启用)。若您只使用一条 SDRAM 内存, 并且没有使用 EDO 或 FP 内存时, 请设定成使用。若使用了两条 SDRAM 内存, 则系统会自动将其设定成禁用。

• System BIOS Cacheable(系统 BIOS 可载入快取)

若设定成禁用, 则系统 BIOS 将只会被映射至 DRAM 中。若设定成使用, 则系统 BIOS 将会被映射至 DRAM 及高速缓存中。预设值为 Disabled。

• Video BIOS Cacheable(视频 BIOS 可载入快取, 也称影像记忆体快取)

若设定成禁用, 则视频 BIOS 将只会被映射至 DRAM 中。若设定成使用, 则视频 BIOS 将会被映射至 DRAM 及高速缓存中, 开启此功能可以达到更好的 VGA 效果, 但有些 VGA 显示卡正好相反, 如 ET4000W32P。预设值为 Disabled。

• 8 Bit I/O Recovery Time(8 位元 I/O 讯号延迟修正时间)

为 8 位元 I/O 的讯号延迟修正时间。可设定范围 1/2/3/4/5/6/7/NA, NA 表示无效。

• 16 Bit I/O Recovery Time(16 位元 I/O 讯号延迟修正时间)

为 16 位元 I/O 的讯号延迟修正时间。可设定范围 1/2/3/4/NA, NA 表示无效。

注意: NA 表示无效, 所以会使用 3 个系统时钟的讯号延迟修正时间。

• Memory Hole at 15M-16M(保留 15M-16M 之间的内存)

一般 ISA 扩展卡只能存取到 16MB 以上, 而 15MB-16MB 是系统所使用的, 设定为使用 (Enabled) 为可使用 DRAM 空间中的 Memory Hole 给 ISA 总线, 即可将内存中的 15MB-16MB 的位址部分保留给 ISA 扩展卡作为其需要时用。设定为禁用 (Disabled) 为关闭此功能。

• PCI2.1 compliance(PCI2.1 版本兼容)

可设定为使用 (Enabled) 或禁用 (Disabled), 若设定成使用, 则符合 PCI2.1 版的设备的执行效率会提升, 但有些 PCI 设备并不与此规格相容。预设值为禁用。

• Pipeline Cache Timing(管线高速缓存周期)

可设定高速缓存的速度, 有 Faster(较快) 和 Fastest(最快) 两种选择, 一般预设值为 Faster。

• Chipset NA# Asserted(芯片组 NA# 要求)

有 Enabled 和 Disabled 两种选择, 一般预设值为 Disabled。

• Mem. Drive Str. (MA/RAS)

有 Auto、10ma/10ma、10ma/16ma、16ma/10ma、16ma/16ma 五种选择, 预设值为 Auto。

• DRAM Refresh Rate(DRAM 刷新率)

有 15.6us、31.2us、64.4us、125us、256us、Disabled 六种选择, 预设值为 15.6us。

• CPU Temperature Select(CPU 温度过热报警值)

预设值: 70 C/158 F

65 C/149 F	监控 CPU 温度在 65 C, 如果温度高于 65 C, 系统将报警。
70 C/158 F	监控 CPU 温度在 70 C, 如果温度高于 70 C, 系统将报警。
75 C/167 F	监控 CPU 温度在 75 C, 如果温度高于 75 C, 系统将报警。

80C/176F	监控 CPU 温度在 80C, 如果温度高于 80C, 系统将报警。
Disabled	不启动 CPU 温度监控功能。

• Slow Down CPU Duty Cycle(降低 CPU 运算速度的百分比设定)

预设值: Normal

Normal	设定降低 CPU 运算速度的百分比为 Normal
12.5%	设定降低 CPU 运算速度的百分比为 12.5%
25.0%	设定降低 CPU 运算速度的百分比为 25.0%
37.5%	设定降低 CPU 运算速度的百分比为 37.5%
50.0%	设定降低 CPU 运算速度的百分比为 50.0%
62.5%	设定降低 CPU 运算速度的百分比为 62.5%
75.0%	设定降低 CPU 运算速度的百分比为 75.0%

• Alarm When Overheat(CPU 过热报警)

预设值: Disabled

Disabled	CPU 过热时不启动报警功能
Enabled	CPU 过热时启动报警功能

• Fan Failure Control(CPU 风扇监控)

预设值: Disabled

Disabled	不对 CPU 风扇的运转状态进行监控
Enabled	对 CPU 风扇的运转状态进行监控, 如果 CPU 风扇故障, 系统会自动报警并降低 CPU 运算速度。

• CPU Fan Status(CPU 风扇运转状态)

预设值: 依照风扇的运转状态而决定。

Fail	CPU 风扇故障
OK	CPU 风扇运转正常
XXXX	不对 CPU 风扇的运转状态进行监控, 所以忽略

• CPU Temperature(CPU 温度)

预设值: OK

High	CPU 过热
OK	CPU 温度在规定时间内

• Power Supply +12V/-12V(监控电源供应电压+12V/-12V)

显示值: 依照系统侦测 +12V/-12V 电压状态。

Fail	+12V/-12V 电压异常, 已超出界定范围
OK	+12V/-12V 电压在正常范围内

• Power Supply +5V/-5V(监控电源供应电压+5V/-5V)

显示值: 依照系统侦测 +5V/-5V 电压状态。

Fail	+5V/-5V 电压异常, 已超出界定范围
OK	+5V/-5V 电压在正常范围内

• Battery Status(侦测电池状态)

显示值: 依照系统侦测电池状态而定。

Fail	电池电压异常, 已超出界定范围
OK	电池电压在正常范围内

• CPU Vorce Voltage(主板供应的 CPU 核心电压)

1.8V-3.5V	显示目前主板供应的 CPU 核心电压值
-----------	---------------------

在某些版本的 BIOS 中可能有以下几项中的某些内容:

• SDRAM Configuration(SDRAM 内存设定)

预设值: BY SPD

华硕 P2B 主板中的可设定值有 7ns(143MHZ)、8ns(125MHZ)、BY SPD 和 DISABLED 四项, 用户一般应根据自己使用的内存情况加以设定。

• DRAM Speed Selection(内存时序设定)

预设值: Normal

Normal	用于正常的 DRAM 时序运作
Fast	用于较快的 DRAM 时序运作

• Memory Buffer Strength(内存缓冲区强弱设定)

预设值: Middle

Middle	采用适中的内存缓冲区
Low	采用较小的内存缓冲区
High	采用较大的内存缓冲区

• DRAM Data Integrity Mode(内存资料完整传输模式)

预设值: Non-ECC

Non-ECC	用于标准 64 位 DIMM 内存模块
ECC	用于标准 72 位 ECC 规格 DIMM 内存模块

• Delayed Transaction(延迟讯号交易)

预设值: Disabled

Enabled	正常运作
Disabled	用于系统中较慢的 ISA 设备

• SDRAM RAS-to-CAS Delay(SDRAM RAS 到 CAS 的延迟时间)

预设值: Fast

Fast	适用于 66/83MHZ SDRAM DIMM 内存模块
Slow	适用于 100MHZ SDRAM DIMM 内存模块

• SDRAM RAS Precharge Time(SDRAM RAS 前置充电时间)

预设值: Fast

这个选项用来控制 SDRAM 下 Precharge 命令后, 多少时间内不得再下命令。

Fast	适用于 66/83MHZ SDRAM DIMM 内存模块
Slow	适用于 100MHZ SDRAM DIMM 内存模块

• SDRAM CAS latency Time(SDRAM CAS 延迟时间)

预设值: 2

这个选项用来控制 SDRAM 下读取命令后, 多少时间才能有正确数据。

3	适用于 66/83MHZ SDRAM DIMM 内存模块
2	适用于 100MHZ SDRAM DIMM 内存模块

• Video Memory Cache Mode(UC)

USWC(uncacheable, speculative write combining)是一种新的处理器视频存储器快取技术, 它可以让数据的显示更加快速。如果你读取显示卡并不支持这种技术, 请将此项设置成 UC(uncacheable)。

• DRAM are xx bits wide(DRAM 数据宽度)

如果您所使用的 DIMM 存储器模组拥有侦错功能 ECC 芯片, (存储器模组上会有 8 颗存储器芯片加上一颗除错芯片), 它所需要的数据传输宽度会是 72 位, 显示的将是 DRAM are 72 bits wide。如果您所使用的 DIMM 存储器模组并没有侦错功能 ECC 芯片, 它所需要的数据宽度会是 64 位, 显示的将会是 DRAM are 64(NOT 72)bits wide。

• Data Integrity Mode(Non-ECC)

本项目的设置是 Non-ECC 的, 当您使用具备侦错功能芯片的存储器模组时, 您可以设置成 ECC 来侦测并更正发生在存

存储器上的数据传输错误。

• Onboard FDC Swap A&B(软驱交换)

本功能可以将软驱的顺序互换。本功能和 BIOS FEATURE 的软驱互换是不同的,本功能就像是真的将两个软驱的端口互换一样。预设值为 NO SWAP。

• UART2 Use Infrared(Disabled)

当本设定项为 Enabled 时,会启动主板上的红外线功能,并将主板上第二个串行口设成支持红外线的设备。如果原来您的第二个串行口是作 COM2 用,此时 COM2 将失去作用,预设值是第二个串行口给 COM2 用,即 Disabled。

4. POWER MANAGEMENT SETUP(电源管理规定或省电功能设定)

进入后的画面如下所示:

ROM PCI/ISA BIOS(2A69JG0E)
POWER MANAGEMENT SETUP
AWARD SOFTWARE, INC.

Power Management ; User Define PM Control by APM ; Yes Video Off Method ; DPMS Video Off After ; Standby	* * Reload Global Time Event * * IRQ[3-7,9-15]; Enabled Primary IDE 0 ; Enabled Primary IDE 1 ; Disabled Secondary IDE 0 ; Disabled Secondary IDE 1 ; Disabled Floppy Disk ; Enabled Serial Port ; Enabled Parallel Port ; Enabled
Done Mode ; Disabled Standby Mode ; Disabled Suspend Mode ; Disabled HDD Power Down ; Disabled Throttle Duty Cycle ; 62.5% VGA Active Monitor ; Disabled Soft-Off by PWR - BTBN ; Instant - Off Resume by Ring ; Disabled AC PWR Loss Restart ; Disabled Wake On Lan ; Disabled * Resume by Alarm ; Disabled	ESC; Quit ↑ ↓ → ←; Select Item F1 ; Help PU/PD/+/-; Modify F5 ; Old Values (Shift)F2; Color F6 ; Load BIOS Defaults F7 ; Load Setup Defaults
* * Break Event From Suspend * * IRQ 8 Clock Event ; Disabled	

* 只有在使用 ATX 电源时才会出现。

• Power Management(电源管理)

本选项可以让系统来控制电源消耗,可设定系统在停用一段时间后是否进入节能方式。

注:要先将 APM(Advanced Power Management—高级电源管理)安装在电脑上,以便系统的时间及日期数据在节能模式下可被 BIOS 的 POWER MANAGEMENT 进行更新。在 DOS 下,您要在 CONFIG.SYS 中加上 C:\DOS\POWER.EXE。在 WINDOWS 3.X 或 WINDOWS 95/98 下,您还要加上 APM 的功能,请在“控制面板”中选“电源”即可设置。

User Define	用户定义,可自行配置电源管理情况
Min Saving	最小节能,预先定义的时间值是可选用时间的最大值
Max Saving	最大节能,预先定义的时间值是可选用时间的最小值
Disabled	系统不使用环保省电功能

Min Saving 和 Max Saving 相同,只是等待的时间较长。

• PM Control by APM(APM 控制省电功能)

Yes(是)	当系统进入任何一种省电模式前,系统 BIOS 会等待 APM 的提示。
No(否)	当系统进入省电模式时,系统的 BIOS 会忽略 APM。

注意:若使用 WINDOWS 95 或 WINDOWS NT 操作系统,请设定成 Yes。

• Video Off Method(关闭显示方式)本选项提供关闭屏幕的多种方式,一般情况下有以下三项。

Blank Screen	当不使用视频时,系统 BIOS 会清除屏幕显示。
√/H SYN C+ Blank	除了会使用上述方式外,系统还会关闭 VGA 显示卡到显示器的水平及垂直同步信号。
DPMS	只有在 VGA 显示卡支持 DPMS 功能时才能选择“是”。

部分 BIOS 中还提供了 DPMS Standby 和 DPMS Suspend 选择。

DPMS—Display Power Management System(显示电源管理系统),该功能是提供 BIOS 控制支持 DPMS 节电规格的显示卡,DPMS 允许 BIOS 控制显示卡。

注意:具绿色环保功能的显示器通常是侦测水平及垂直同步讯号来关闭其电子枪。如果您的显示器不具备绿色环保功能,请选 Blank Screen。另外在本功能下的屏幕保护程序不能运作。

• Video Off After(在.....之后关闭显示)

此选项设定在何种状态下下班显示器会关闭。预设值是待命(Standby)状态。

N/A	不关闭
Doze(慢速)	在慢速模式下,显示器会关闭
Standby(待命)	在待命模式下,显示器会关闭
Suspend(暂停)	在暂停模式下,显示器会关闭

• Done Mode(慢速模式)

禁用(Disabled)	系统不会进入慢速模式
1 分钟/2 分钟	系统进入慢速模式前的持续空等时间。
4 分钟/6 分钟	若在 Power Down and Resume Event 选项中的事件发生,慢速计时器会重新计时;当系统进入慢速模式时,若定义在 Wake Up Events in Doze and Standby 中的事件发生,则会唤醒系统。
8 分钟/10 分钟	
20 分钟/30 分钟	
40 分钟/1 小时	

• Standby Mode(待命模式)

禁用(Disabled)	系统不会进入待命模式
1 分钟/2 分钟	系统进入待命模式前的持续空等时间。
4 分钟/6 分钟	若在 Power Down and Resume Event 选项中的事件发生,待命计时器会重新计时;当系统进入待命模式时,若定义在 Wake Up Events in Doze and Standby 中的事件发生,则会唤醒系统。
8 分钟/10 分钟	
20 分钟/30 分钟	
40 分钟/1 小时	

• Suspend Mode(暂停模式)

禁用(Disabled)	系统不会进入暂停模式
1 分钟/2 分钟	系统进入暂停模式前的持续空等时间。
4 分钟/6 分钟	若在 Power Down and Resume Event 选项中的事件发生,暂停计时器会重新计时;当系统进入暂停模式时,若定义在 Wake Up Events in Doze and Standby 中的事件发生,则会唤醒系统。
8 分钟/10 分钟	
20 分钟/30 分钟	
40 分钟/1 小时	

• HDD Power Down(硬盘电源关闭)

禁用(Disabled)	硬盘的马达不会关闭
1 分钟/2 分钟	
3 分钟/4 分钟	
5 分钟/6 分钟	硬盘进入省电状态(马达关闭)前的持续空等时间。一旦超过此等待时间,则 BIOS 就会关闭硬盘的马达。本功能对 SCSI 硬盘无效。
7 分钟/8 分钟	
9 分钟/10 分钟	
11 分钟/12 分钟	
13 分钟/14 分钟	
15 分钟	

• Throttle Duty Cycle

此选项设定了在系统处理暂停模式时,处理器所消耗的电量。

• VGA Active Monitor(VGA 活动侦测)

预设值:Disabled

当鼠标、键盘均无动作时,但 VGA 仍有不断的讯号产生(如播放 VCD),是否也算是在工作中,如设成 Enabled 便是,那

么看 VCD 时,即使鼠标、键盘很久没有动作,仍不至于进入省电状态,反之则进入省电状态。

- Soft-Off by PWR-BTTN(电源按钮关机)
预设值:instant off(直接关机)

Delay 4 sec	延迟 4 秒后关机
instant off	按一下 Soft-Off 开关便直接关机

注意:设定成延迟 4 秒时,若您按开关一次,系统将进入暂停模式,若您按着超过 4 秒钟,系统将关闭。

若您设定成直接关机,则您一旦按下开关,系统将立刻关闭。华硕 P2B 主板的对应项为 PWR Button < 4 Secs,预设值为 Soft Off,表示如果 ATX 开关被按下不到 4 秒,会将 ATX 开关当成一般的系统关机按钮。Suspend 设置表示如果 ATX 开关被按下不到 4 秒时,系统会进入睡眠状态。No Function 会取消所有 ATX 开关被按下少于 4 秒的各种功能设置。但无论什么设置,将 ATX 开关按下超过 4 秒,都会将系统关机。

- Resume by Ring (调制解调器响铃唤醒系统)

华硕 P2B 主板中的对应项为 PWR Up Modem Act,此功能用来设定调制解调器的响铃唤醒系统的功能。设置成禁用时(Disabled),调制解调器上的响铃时系统不会被唤醒。若设定成启用(Enabled),则若调制解调器收到电话响铃时,系统将会被唤醒。

注意:(1)当您改变此设定时,您必须储存设定值后,重新启动系统,进入作业系统后,这些功能才会生效。(2)您的电脑如果处于 SOFT-OFF 状态,它并无法在调制解调器第一次接收到外来讯号时(调制解调器发出响铃讯号)马上收到资讯,因为电脑从调制解调器接收到第一次外来讯号开始,会一连串执行开机与操作系统及应用程序的开启动作,等到这些动作执行完毕,电脑才能利用调制解调器正确的接收到资讯。另当系统处于 SOFT-OFF 时请不要开关调制解调器,因为有些品牌的调制解调器会因为开关电源而送出响铃讯号,误导主板而导致系统自动开机。

- AC PWR Loss Restart(恢复供电后是否重新启动)

本选项可以让您决定在电脑因电源中断后,当电力再度供应时,电脑是否自行重新启动,预设值为 Disabled(关机)。

- Wake On Lan(网络唤醒)

本选项是设置主板配合具备网络唤醒功能的网卡是否使用网络唤醒功能,设为 Enabled 即开启网络唤醒功能,此功能必须配合具备唤醒功能的网卡和具备 720MA +5V 以上能力的 ATX 电源供应器。

- Resume by Alarm(预设时间启动,也称定时开机)

此功能可设定系统自动启动的日期和时间。设置为禁用时(Disabled),不能使用此功能。若设定成启用(Enabled),则可设定自动启动的日期和时间。

启动日期(Date of Month) Alarm: 您可设定于此指定的日期,系统会自动启动。日期范围从 1-31。

启动时间(Time(hh:mm:ss) Alarm: 您可设定于此指定的时间,系统会自动启动。其中 hh(小时)的范围从 0-23,mm(分)的范围从 0-59,ss(秒)的范围从 0-59。

注意:当您改变此设定时,您必须储存设定值后,重新启动系统,进入作业系统后,这些功能才会生效。

- IRQ 8 Clock Event(中断 8 时钟事件)

设定成启用(Enabled),若有中断发生时,系统会自暂停模式下自动启动。若设定成禁用(Disabled),系统将不会监控任何中断事件。

- IRQ[3-7,9-15],NMI(各中断要求)

预设值:Enabled

设定当以上中断要求发生时,是否要中止 PC 的省电模式,回复正常工作。

Enabled	当有中断发生时,使 PC 从省电状态回复到正常工作,以处理相关要求。
Disabled	不予理会,即使有中断发生,PC 仍维持在省电状态。

- Primary IDE 0/1(主要 IDE 存取)

预设值:Disabled

当主要 IDE 装置有存取动作要求时,是否要取消目前的 PC 及该 IDE 的省电状态。

Enabled	使 PC 恢复正常,以处理相关要求
Disabled	不予理会

- Secondary IDE 0/1(次要 IDE 存取)

预设值:Disabled

当次要 IDE 装置有存取动作要求时,是否要取消目前的 PC 及该 IDE 的省电状态。

Enabled	使 PC 恢复正常,以处理相关要求
Disabled	不予理会

- Floppy Disk(软驱存取)

预设值:Disabled

当软驱有存取动作要求时,是否要取消目前的 PC 的省电状态。

Enabled	使 PC 恢复正常,以处理相关要求
Disabled	不予理会

- Serial Port(串行口传输)

预设值:Disabled

当串行口有资料传输动作要求时,是否要取消 PC 目前的省电模式。

Enabled	使 PC 恢复正常,以处理相关要求
Disabled	不予理会

- Parallel Port(并行口传输)

预设值:Disabled

当并行口有资料传输动作要求时,是否要取消 PC 目前的省电模式。

Enabled	使 PC 恢复正常,以处理相关要求
Disabled	不予理会

5、PNP/PCI CONFIGURATION(即插即用与 PCI 组态设定)

进入后的画面如下所示:

ROM PCI/ISA BIOS(2A69JG0E)
PNP/PCI CONFIGURATION
AWARD SOFTWARE, INC.

PNP OS Installed ;No Resource Controlled by ;Manual Reset Configuration Data ;Disabled	PCI IDE IRQ Map To ;PCI-Auto Primary IDE INT# ;A Secondary IDE INT# ;B
IRQ-3 assigned ;Legacy ISA IRQ-4 assigned ;Legacy ISA IRQ-5 assigned ;PCI/ISA PnP IRQ-7 assigned ;Legacy ISA IRQ-9 assigned ;Legacy ISA IRQ-10 assigned ;Legacy ISA IRQ-11 assigned ;Legacy ISA IRQ-12 assigned ;Legacy ISA IRQ-14 assigned ;Legacy ISA IRQ-15 assigned ;Legacy ISA	Assign IRQ for VGA ;Enabled Used MEM base addr ;N/A * Used MEM Length ;8K
DMA-0 assigned to ;PCI/ISA PnP DMA-1 assigned to ;PCI/ISA PnP DMA-3 assigned to ;PCI/ISA PnP DMA-5 assigned to ;PCI/ISA PnP DMA-6 assigned to ;PCI/ISA PnP DMA-7 assigned to ;PCI/ISA PnP	ESC;Quit ↑ ↓ → ←;Select Item F1 ;Help PU/PD/+/-;Modify F5 ;Old Values (Shift)F2;Color F6 ;Load BIOS Defaults F7 ;Load Setup Defaults

* 这个选项只有在在使用为“只在 C800-DC00 的 MEM”才会出现。

- PnP OS Installed(是否安装了即插即用操作系统)

预设值:No

操作系统是否支持 PNP 即插即用功能,如 WINDOWS 95。当设定成“是”(Yes)时,BIOS 只会对起始用(Booting,如 VGA、

IDE,SCSI)的 PnP 卡做初始化。当设定成“否”(No)时, BIOS 将对所有的 PnP 卡做初始化。故对于不具 PnP 功能的操作系统, 或是为了避免中断被重新安排, 此值应设定成“否”(No)。

Yes	安装的系统支持即插即用
No	没有支持, 如 MS-DOS

• Resource Controlled by(系统资源控制)

预设值: Manual

当设定成“自动”(Auto)时, 系统 BIOS 会检查系统资源, 自动给每一个周边设备相关的中断及 DMA 通道。当设定成“手动”(Manual)时, 使用者必须对每一个周边设备卡分配中断及 DMA 通道。但要注意分配的中断向量, DMA 通道及 I/O 位址不能相互冲突。

Manual	使用者在 CMOS SETUP 程序中, 可自行分配传统 ISA 卡的设定
Auto	由 BIOS 依 PnP 规格自动分配

• Reset Configuration Data(清除组态资料, 也称重设配置数据)

预设值: Disabled

此系统的 BIOS 支持即插即用规格, 所以必须记录所有资源分配的状况以防止资源冲突。每个外部设备都有一个 ESCD 记录其所用的资源。系统把这些资料记录在系统 BIOS 保留的 4K 存储器空间中。当设定成“禁用”(Disabled)时, 只在当系统的最新配置与取后一次配置有不同, ESCD 记录才会更新。当设定成“启用”(Enabled)时, 一旦系统配置有所改变, ESCD 记录就会自动更新, 然后自动设置该项为“禁用”(Disabled)。

Enabled	执行清除组态资料动作
Disabled	不执行清除组态资料动作

• IRQ - 3/4/5/7/9/10/11/12/14/15, DMA 0/1/3/5/6/7 assigned to(各 IRQ/DMA 资源由何种介面卡使用)

预设值: Legacy ISA 或 PCI/ISA PnP

若 Resource Controlled by 的选项设定成手动, 则上述的资料会显示在屏幕上。以上 IRQ 资源也是以往 PC 固定在使用着的, 如 COM1(IRQ 4), COM2(IRQ 3), LPT(IRQ 7), IDE(IRQ 14, 15), 其余 IRQ 如 5/9/10/11 及 DMA 0/1/3/5/6/7 则由 BIOS 做为分配给其 PnP 介面的资源, 如显示卡、声卡、网卡等。Legacy 指的是资源分配给 ISA 总线, 并用于非即插即用的 ISA 卡及周边设备。

Legacy ISA	指定给传统 ISA 介面卡使用
PCI/ISA PnP	指定给 PCI 或 ISA 有即插即用功能的介面卡使用

• Used MEM base addr(使用 MEM. block 的基本地址)

本选项可以为非即插即用的 ISA 卡设置其基底位址以及区块大小。位址值可以设定成 C800, CC00, D000, D400, D800, DC00 其中之一, 如果在系统上有这种 ISA 扩展卡, 又没有用 ICU 自行分配位址时, 请从那六个选项选择一个位址, 此时会有一个 ISA MEM Block SIZE 栏位出现, 要求您输入区块大小。如果您有一个以上的这种 ISA 扩展卡, 您可以增加区块大小从 8K, 16K, 32K 到 64K 不等。如果您用 ICU 来配置, 那预设值为 N/A。在华硕 P2B 主板中的对应项为 ISA MEM Block Base, 预设值为 No/ICU。

N/A	不使用 MEM. block
C800-DC00	选择 MEM. block 起始地址

• Used MEM Length(使用的 MEM. block 的大小)

预设值: 8K

8K-64K	选择 MEM. block 的大小
--------	-------------------

• PCI IDE IRQ Map To(PCI IDE 分配给)

PCI-Auto	使用外插(Off-Board)与 PCI 规格完全相容的 PCI IDE 卡
----------	--

PCI-Slot 1-4	外插与 PCI 规格不完全相容的 PCI IDE 卡时, 必须指定该卡所插的插槽。
ISA	外插 PCI IDE 卡其使用边缘触发(Edge Trigger)并且中断直接分配给 ISA 总线。

注意: 当使用外插 PCI IDE 控制卡时, 您必须关闭主板内建的 PCI IDE 控制器的功能(见 INTEGRATED PERIPHERALS 整体周边设备的设定)。这两个选项是当使用者使用外插 PCI IDE 控制卡时所需设定的主要及次要 IDE 通道中断。

• Primary IDE INT#(主要 PCI IDE 卡上的 INT#)

设定 PCI IDE 卡上 IDE 0 所要占用的 INT#, 一般设定值为 A。

• Secondary IDE INT#(次要 PCI IDE 卡上的 INT#)

设定 PCI IDE 卡上 IDE 1 所要占用的 INT#, 一般设定值为 B。

• Assign IRQ for VGA(分配中断给 VGA)

允许使用者选择中断向量分配给 VGA 控制卡使用。

华硕 P2B 主板上还有以下几项:

• SLOT 1(RIGHT) IRQ to Slot 3 IRQ(Auto)

这些选项可以设置该 PCI 插槽用哪一个中断, SLOT 1(最右边)是最靠近存储器的, 预设值 AUTO 可以自动分配中断, 您可以设置的值有: NA, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15。

• PCI Latency Timer(PCI 延迟时间)

预设值为 32 PCI Clock, 可发挥 PCI 的最佳效能。

• IRQ xx Used By ISA(ISA 卡使用的 IRQ)

本选项可以指定 IRQ 固定分配给非即插即用的 ISA 扩展卡使用, 当设定成 No/ICU 时, 表示将 IRQ 的分配交给 ICU (ISA CONFIGURATION UTILITY-ISA 设置程序)来设置。如果您的 ISA 扩展卡需要固定的 IRQ, 又不能给 ICU 分配, 那么您就要将该 IRQ 的设置改成 YES。例如, 您安装一个非即插即用的 ISA 扩展卡, 它要求 IRQ 5, 那么您就在 IRQ 5 Used By ISA 处设定 Yes。

• DMA x Used By ISA(ISA 卡使用的 DMA 通道)

本选项可以指定 DMA 通道固定分配给非即插即用的 ISA 卡, 当设定成 No/ICU 时, 表示将 DMA 的分配交给 ICU (ISA CONFIGURATION UTILITY-ISA 设置程序)来设置。如果您的 ISA 扩展卡需要固定的 DMA, 又不能给 ICU 分配, 那么您就要将该 DMA 的设置改成 YES。

• Symbios SCSI BIOS

如果您开启了这个选项, BIOS 将会自动侦测系统中是否正在使用 Symbios SCSI 扩展卡, 如果有的话则开启 BIOS 中的 Symbios BIOS 功能。如果您在系统中所使用的 Symbios SCSI 扩展卡自己有 BIOS, 则这个选项会自动将 BIOS 中的 Symbios BIOS 部分功能关闭。预设值为 AUTO。

• USB IRQ

开启保留 IRQ# 给 USB 设备使用, 如果您没有使用 USB 设备, 请将这个选项 Disabled(关闭)。

6. INTEGRATED PERIPHERALS(整体周边设备)

进入后的画面如下所示:

ROM PCI/ISA BIOS(2A69JG0E)
INTEGRATED PERIPHERALS
AWARD SOFTWARE, INC.

IDE HDD Block Mode : Enabled IDE Primary Master PIO : Auto IDE Primary Slave PIO : Auto IDE Secondary Master PIO : Auto IDE Secondary Slave PIO : Auto IDE Primary Master UDMA : Auto IDE Primary Slave UDMA : Auto IDE Secondary Master UDMA : Auto IDE Secondary Slave UDMA : Auto On-Chip Primary PCI IDE : Enabled On-Chip Secondary PCI IDE : Enabled USB Keyboard Controller : Disabled	Onboard Parallel Port : 378/IRQ7 Parallel Port Mode : SPP ECP Mode Use DMA : 1,3 EPP Mode Select : EPP1 PS/2 Mouse Power On : Disabled Keyboard Power On : Disabled * * * KB Power On Multikey : Enter
Onboard FDD controller : Enabled Onboard Serial Port 1 : 3F8/IRQ4 Onboard Serial Port 2 : 2F8/IRQ3 Onboard IR Controller : Disabled	ESC;Quit ↑ ↓ → ←;Select Item F1 ;Help PU/PD/+/-;Modify F5 ;Old Values (Shift)E2;Color F6 ;Load BIOS Defaults F7 ;Load Setup Defaults

• IDE HDD Block Mode(IDE 硬盘区块传输模式)

预设值:Enabled

是否使用 IDE 硬盘的区块传输模式,目前容量在 120MB 以上的硬盘基本上均支持此功能。

Enabled	使用 IDE 硬盘的区块传输模式
Disabled	不使用 IDE 硬盘的区块传输模式

• IDE Primary Master PIO(第一组 IDE 第一装置使用的 PIO 传输模式)

预设值:Auto

第一组 IDE 第一装置(Primary Master)使用的传输模式有以下几种,即 PIO Mode 0/1/2/3/4,设定的依据是按安装 IDE 的规格而定,目前的 BIOS 均可自动测出,所以可设定由 BIOS 自动侦测,以保证最好的效能。

Auto	BIOS 自动侦测 IDE 设备可支持的最高传输模式
Mode 0-4	自行设定传输模式,设定范围从 0-4

• IDE Primary Slave PIO(第一组 IDE 第二装置使用的 PIO 传输模式)

预设值:Auto,说明同 IDE Primary Master PIO 一样。

• IDE Secondary Master PIO(第二组 IDE 第一装置使用的 PIO 传输模式)

预设值:Auto,说明同 IDE Primary Master PIO 一样。

• IDE Secondary Slave PIO(第二组 IDE 第二装置使用的 PIO 传输模式)

预设值:Auto,说明同 IDE Primary Master PIO 一样。

• IDE Primary Master UDMA(第一组 IDE 第一装置是否使用 ULTRA DMA 传输模式)

预设值:Auto

Auto	BIOS 自动侦测 IDE 设备是否支持 ULTRA DMA 传输模式
Disabled	关闭 ULTRA DMA 功能

• IDE Primary Slave UDMA(第一组 IDE 第二装置是否使用 ULTRA DMA 传输模式)

预设值:Auto,说明同 IDE Primary Master UDMA 一样。

• IDE Secondary Master UDMA(第二组 IDE 第一装置是否使用 ULTRA DMA 传输模式)

预设值:Auto,说明同 IDE Primary Master UDMA 一样。

• IDE Secondary Slave UDMA(第二组 IDE 第二装置是否使用 ULTRA DMA 传输模式)

预设值:Auto,说明同 IDE Primary Master UDMA 一样。

• On-Chip Primary PCI IDE(芯片组内建第一通道的 PCI IDE 介面)

预设值:Enabled

Enabled	使用芯片组内建第一通道的 PCI IDE 介面
Disabled	不使用

• On-Chip Secondary PCI IDE(芯片组内建第二通道的 PCI IDE 介面)

预设值:Enabled

Enabled	使用芯片组内建第二通道的 PCI IDE 介面
Disabled	不使用

• USB Keyboard Controller(支持 USB 规格键盘)

预设值:Disabled

Enabled	支持 USB 规格键盘
Disabled	不支持

• Onboard FDD controller(在板软驱控制器)

预设值:Enabled

Enabled	使用主板上的软驱控制器
Disabled	不使用

• Onboard Serial Port 1(在板串行口 1)

本功能可以设置串行口 1 的中断与位址,预设值:3F8/IRQ4。

Auto	由 BIOS 自行设定
3F8/IRQ4	指定内建串行口 A 为 COM1 且使用位址为 3F8
2F8/IRQ3	指定内建串行口 A 为 COM2 且使用位址为 2F8
3E8/IRQ4	指定内建串行口 A 为 COM3 且使用位址为 3E8
2E8/IRQ3	指定内建串行口 A 为 COM4 且使用位址为 2E8
Disabled	不使用主板上的串行口 1

• Onboard Serial Port 2(在板串行口 2)

本功能可以设置串行口 2 的中断与位址,预设值:2F8/IRQ3。

Auto	由 BIOS 自行设定
3F8/IRQ4	指定内建串行口 B 为 COM1 且使用位址为 3F8
2F8/IRQ3	指定内建串行口 B 为 COM2 且使用位址为 2F8
3E8/IRQ4	指定内建串行口 B 为 COM3 且使用位址为 3E8
2E8/IRQ3	指定内建串行口 B 为 COM4 且使用位址为 2E8
Disabled	不使用主板上的串行口 2

• Onboard IR Controller(在板红外线控制器)

预设值:Disabled

可通过设定此项来使用红外线设备。

Enabled	使用主板上的红外线控制器
Disabled	不使用

• Onboard Parallel Port(在板并行口)

本功能可以设置并行口的中断与位址,预设值:378/IRQ7。

如果您安装了有并行口的 I/O 卡,请不要和这个设置冲突,一般的 PC 最多可以有三个不冲突的并行口。

378/IRQ7	指定内建并行口且使用位址为 378
278/IRQ5	指定内建并行口且使用位址为 278
3BC/IRQ7	指定内建并行口且使用位址为 3BC
Disabled	不使用主板上的并行口

• Parallel Port Mode(并行口传输模式)

本功能可以设置并行口的运作模式。Normal 表示单向的正常速度,有的版本中表示为 SPP;EPP 表示双向下的最大速度;而 ECP 表示在双向下比最大速度更快的速度。ECP+EPP 是某些 BIOS 中的预设值,表示在正常速度下以 Two-way(双向)的模式运作。

SPP;Standard Parallel Port——标准并行口。

EPP;Enhanced Parallel Port——增强型并行口。

ECP;Extended Capabilities Port——扩充功能口。

设定成 SPP,内建的并行口只用作标准的打印机口。设定成 EPP,可用作 ECP 和 SPP 模式。设定成 ECP/EPP,内建的并行口可同时用 ECP 和 EPP 模式。ECP 模式会使用到 DMA 通道,若设定为 ECP 规格的并行口,会出现以下信息:“ECP Mode Use DMA”(ECP 模式使用的通道),您可设置 DMA 通道 3。若内建的并行口设为带 EPP 功能,则屏幕上会出现以下信息:“EPP Mode Select”,此时可选定 EPP1.7 规格或 EPP1.9 规格。

• ECP Mode Use DMA (ECP 模式使用的通道)

本功能只在并行口模式选择 ECP 或 ECP+EPP 的情况下有效,预设值为 1,3,还可设定成 Disabled。

• EPP Mode Select(选取的 EPP 模式)

预设值:EPP1.7

• PS/2 Mouse Power On(PS/2 鼠标开机)

预设值:Disabled

Disabled	关闭 PS/2 鼠标开机功能
Left Double	按两次 PS/2 鼠标左键开机
Right Double	按两次 PS/2 鼠标右键开机

• Keyboard Power On(键盘开机)

预设值: Disabled

Disabled	关闭键盘开机功能
Multikey	可设定开机的组合键

• * * KB Power-On Multikey

当 Keyboard Power On(键盘开机)选择“Multikey”时,此选项才会出现。

7. LOAD SETUP DEFAULTS(载入系统的初始设定)

该选项载入系统原来的设置值,这些设置值是针对系统做最佳化的设置值,若 CMOS 资料被破坏,预设值将会自动的被载入,当选择该项目时,系统会显示以下信息:“Load Setup Defaults(Y/N)? N”,若您想使用预设值时,请输入“Y”,然后按下<Enter>键。如果按下<N>键及<ENTER>键,则离开设定。这一选项并不会改变 STANDARD CMOS SETUP 的设置。

注意:使用者修改某些预设值可能加快系统的执行效率,但若主板的操作发生一些问题时,BIOS 的预设值总是会当成备份资料使用。8. LOAD BIOS DEFAULTS(载入 BIOS 预设值)该选项可以让您在进行 BIOS 更改时,载入已经储存在 BIOS ROM 的初始设置。这些初始设置值并非最佳化的设置,而是最保守的设置,而且会关闭所有高速的设置,当选择该项目时,系统会显示以下信息:“Load BIOS Defaults(Y/N)? N”,若您想使用预设值时,请输入“Y”,然后按下<Enter>键。如果按下<N>键及<ENTER>键,则离开设定。这一选项并不会改变 STANDARD CMOS SETUP 的设置。

9. SPECIAL FEATURES SETUP(特别功能设定)

这些特别项目的设定是供主板上的 LM78 芯片组所使用,您可手动的改变每一选项的参数。进入后的画面如下所示:

ROM PCI/ISA BIOS(2A69JG0E)

SPECIAL FEATURES SETUP

AWARD SOFTWARE, INC.

CPU Type : Intel Pentium	System Temperature : 29 C / 84 F
CPU Voltage : Auto	CPU Temperature : 30 C / 86 F
Voltage Detected : Enabled	ESC, Quit ↑ ↓ → ← : Select Item
Power Fan Detected : Disabled	F1 : Help /PU/PD/+/- : Modify
CPU FAN Detected : Enabled	F5 : Old Values (Shift)F2 : Color
	F6 : Load BIOS Defaults
	F7 : Load Setup Defaults

• CPU Type(CPU 种类)

显示系统使用的是何种处理器。

• CPU Voltage(CPU 电压)

自动设置 CPU 电压。

• Voltage Detected(检测电压)

当设定成启用时,在系统启动时将检测并显示 CPU 电压数值。若设定成关闭时,则系统启动时,将不会显示 CPU 电压数值。

• Power Fan Detected(电源风扇检测)和 CPU FAN Detected(CPU 风扇检测)

当设定成启用时,系统将自动检测 CPU 风扇,电源及 CPU 风扇转速最小值为 1000RPM(转/分),而机箱风扇转速最小值为 2750RPM。若你没有使用特制具有侦测感应器的风扇,你必须将此选项关闭。

• System Temperature(系统温度检测)

显示系统当前温度数值。

• CPU Temperature(CPU 温度检测)

显示 CPU 当前温度数值。

如果上述监视功能在您开机时发觉有异常,您会看到屏幕上显示如下“Hardware found an error, enter POWER MANAGEMENT SETUP for details”与“Press F1 to continue, DEL to enter SETUP”等的字样,请按<F1>键继续开机程序,或是按下键进入 BIOS 的设置画面。提醒您,请别忘了关闭电源,也查看一下系统中是否有哪些硬件设置有问题。

10. SUPERVISOR PASSWORD(系统管理员密码)和 USER PASSWORD(用户密码)

此主选单的选项设定,都是有关系统口令设置的画面, SUPERVISOR PASSWORD 的口令可以要求系统启动或进入 BIOS 设定程序时需要输入密码。USER PASSWORD 则只针对

系统开机时做的口令设置,系统管理员的密码允许修改 CMOS 的所有设定,而用户的密码则没有此权限。密码设定的步骤如下:

(1) 在主选单中选择“Change Password”按下<Enter>键后,屏幕上出现如下提示:“Enter Password:”

(输入密码)

(2) 当第一次执行该选项时,请输入最多 8 个字母或数字组成的密码,然后按<Enter>键。输入时,屏幕上并不会显示您输入的字母。若无密码,就只按<Enter>键。

(3) 输入密码完毕后,屏幕上会显示以下的信息要求您确认密码:“Confirm Password:”(确认密码)

(4) 请重新输入您刚才输入的密码,并按<Enter>键。

(5) 将光条移至“SAVE&EXIT SETUP”,储存设定好的密码。

(6) 若想删除先前输入的密码,只需选择此密码,然后直接按<Enter>键,就可删除您先前所设的密码。

(7) 将光条移至“SAVE&EXIT SETUP”,储存设定好的密码,否则在下次开机时,原先的密码依然有效。

在 BIOS FEATURES SETUP 选项的 Security Option 设置中,指定您要何时让系统要求用户输入口令(SYSTEM 或 SETUP)。如果您要关闭其中的一项口令设置,您可以进入 SUPERVISOR PASSWORD 或 USER PASSWORD,在“Enter Password”提示信息要求您输入新的口令时,按下<Enter>键取代即可。

11. IDE HDD AUTO DETECTION(IDE 硬盘自动侦测)

当您设定 STANDARD CMOS SETUP 中的 HDD 为 User Type 时,可利用该选项来测出 IDE 硬盘的参数规格。当使用此程序时,屏幕上会要求您的硬盘选择某一规格,通常测出的结果中有三种模式可供选择,即 Normal, LBA, LARGE, 画面如下所示,一般只需按下<Y>键,接受测得的参数即可。若不同意侦测的结果,可按下<N>键。在侦测过程中如按下<ESC>键则取消当前侦测而转入下一个 IDE 设备的侦测,最多可侦测四部 IDE 设备的参数。

需要特别注意的是,如果您使用的其它 IDE 控制卡不支持 Enhanced IDE 功能,那您就不能享受到一次安装四台硬盘的功能了,一般新型主板内建的 PCI IDE 控制卡都能同时支持四部硬盘,如果您一定要使用其它的特殊硬盘控制卡,那就得将主板内建的 PCI Enhanced IDE 控制器功能关闭。

当自动执行的所有程序完成时,您所同意的硬盘参数将会自动写入 CMOS 中,在自动侦测的过程中,不同意的选项将不会被写入,若您想查阅最终的参数值,可执行 STANDARD CMOS SETUP 功能查阅。前面我曾介绍过,Normal 模式适用于容量小于 528MB 的硬盘, LBA 模式适用于容量在 528MB 以上的大容量硬盘,而 LARGE 模式适用于容量在 528MB 以上但不支持 LBA 模式的硬盘。如果执行侦测时发现您的硬盘支持 LBA 模式,则最好首选 LBA 模式。虽然对于某些大容量硬盘来说,使用 LARGE 模式也能正常工作,而且运行程序感觉不到任何区别,但最好不要选择。

如果您所使用的硬盘是老旧系统中的硬盘,或许自动侦测所得的参数是不正确的,此时您必须采取手动输入的方式输入正确的参数,或者用低级格式化将硬盘重新格式化。

假如此硬盘的参数与自动侦测的结果不符,那您的硬盘即使安装完成也无法读取,如果自动侦测得到的参数和您的硬盘规格不符,千万不要同意它,按下<N>键跳出此预设参数的画面,转到 STANDARD CMOS SETUP 画面中直接采取手动输入的方式输入硬盘的格式参数。

ROM PCI/ISA BIOS

IDE HDD AUTO DETECTION

AWARD SOFTWARE, INC.

HARD DISKS TYPE SIZE CYLS HEAD PRECOMP

LANDZ SECTOR MODE

Primary Master : Auto

Primary Slave : Auto 0 0 0 0 0 0

Secondary Master : Auto 0 0 0 0 0 0

Secondary Slave : Auto 0 0 0 0 0 0

Select Primary Master Option(N=Skip):N

OPTIONS SIZE CYLS HEAD PRECOMP LANDZ SEC-
TOR MODE

2(Y) 4318 525 255 0 8373 63 LBA
1 4322 8374 16 65535 8373 63 Normal
3 4318 1046 128 65535 8373 63 LARGE ESC:[Skip]
12、SAVE&EXIT SETUP(储存并离开设定程序)

当您设定好 CMOS 内容后,于主画面中按 F10 或选择 [SAVE&EXIT SETUP]后,即出现如下提示:“SAVE to CMOS and EXIT(Y/N)? N”,若按“Y”并回车,即可储存所有设定结果到 RTC 中的 CMOS SRAM 并离开设置程序,若不想储存,则按“N”或(ESC)均可回到主画面中。

13.EXIT WITHOUT SAVING(离开设定程序但不储存修改结果)

按下该选项后将出现如下提示:“Quit Without Saving(Y/N)? N”,若按“Y”并回车,即可不储存修改后的设定结果到 RTC 中的 CMOS SRAM 并离开设置程序,若不想退出设定程序,则按“N”或(ESC)均可回到主画面中。

说明:即使是同一版本的 AWARD BIOS,在不同厂家的主板上,设定内容也可能不同,本文为了更详细的说明设置内容,同时参考了几种版本的 AWARD BIOS,所以本文中的某些设定内容可能不会出现在您的机器上,用户设置时应参照主板说明书。

AMI BIOS 设置详解

□河北省 王素英

一、进入 AMI BIOS 设定主画面的步骤如下:

1、打开系统电源或重新启动系统,系统将显示检测信息并出现以下类似的提示:

```
AMI BIOS (c) 1996 American Megatrends Inc.
A6117C3 v1.0 030498
Main Processor: Pentium II
Processor Clock: 300MHZ
Checking NVRAM.....
Hit (DEL) if you want to run setup
(c) American Megatrends Inc.
61-0303-009999-00111111-071595-440LX-1440L000-H
```

当“Hit (DEL) if you want to run setup”信息出现时,按下(DEL)键即可进入 BIOS 设定画面,画面显示如下:

```
AMI BIOS HIFLEX SETUP UTILITIES - VERSION 1.16C
(C) 1996 American Megatrends, Inc. All Rights Reserved

Standard CMOS Setup
Advanced CMOS Setup
Advanced Chipset Setup
Power Management Setup
PCI/Plug and Play Setup
Peripheral Setup
Hardware Monitor Setup
Auto-Detect Hard Disk
Change User Password
Change Supervisor Password
Change Language Mode
Auto Configuration with Optimal Setting
Auto Configuration with Fail Safe Setting
Save Setting and Exiting
Exit without Saving

Standard CMOS Setup for changing time, hard disk type, etc.

ESC: Exit ↑ ↓, Sel F1: Language F2/F3: Color
F10: Save & Exit
```

2、修改方法:使用(↑)和(↓)光标键来移动发亮的光条,使用(Enter)键来选定所选的项目,再使用(PgUp)和(PgDn)键来修改所选定的项目内容,完成修改后按(ESC)键返回到主菜单,若要储存设定并离开可按(F10)键。

二、AMI CMOS 设置详解

1、Standard CMOS Setup(标准 CMOS 设定)

在 BIOS 设定的主菜单上选定“Standard CMOS Setup”后

按(Enter)键,将出现如下的设定画面:

```
AMI BIOS SETUP - STANDARD CMOS SETUP
(C) 1996 American Megatrends, Inc. All Rights Reserved

Date(mm/dd/yyyy) : Sat, Jul, 18, 1998 Base Memory: 640KB
Time(hh/mm/ss) : 18:10:28 Ext'd Memory: 31MB
Floppy Drive A : 1.44MB
Floppy Drive B : Not Installed

Mode Type Size Cyl'n Head Wpcom Sec Mode Mode Mode
Pri Master : User 4121 8374 16 0 63 On On 4 On
Pri Slave : Not Installed
Sec Master : Not Installed
Sec Slave : CD-ROM 4 On
Month : Jan-Dec ESC : Exit ↑ ↓ : Select
Day : 01-31 PgUp/PgDn: Modify F1: Change Language
Year : 1901-2099 F2/F3 : Color
```

• LBA/LARGE: 对于容量超过 540MB 的硬盘,应设定为打开(On)以设置正确的硬盘参数。

• Blk: 全文为 Block Mode,意为“块模式”,设为打开(On)时,可大大加快硬盘存取速度,但有些老式硬盘不支持该模式,用户可视自己硬盘情况设定。

• PIO: 全文为 Programming Input Output,意为“程序输入输出”,这是 IDE 接口硬盘普遍支持的传输标准,可设定为 PIO Mode 0-4,但现在的新型硬盘均已支持 ULTRA DMA 33 传输模式。

• 32Bit: 在 32 位操作系统下设为打开(On)时可大大加快硬盘传输速度,但有些老式硬盘不支持该传输模式,用户可视自己硬盘情况设定。

关于其余设置的详细情况请参阅“AWARD BIOS 设置详解”一文中的“标准 CMOS 设置”一节。

2、Advanced CMOS Setup(高级 CMOS 设置)

在 BIOS 设定的主菜单上选定“Advanced CMOS Setup”后按(Enter)键,将出现如下的设定画面:

```
AMI BIOS SETUP - ADVANCED CMOS SETUP
(C) 1996 American Megatrends, Inc. All Rights Reserved
```

Quick Boot	:Enabled	C000,16K Shadow ;Cached
1st Boot Devices	:Floppy	C400,16K Shadow ;Cached
2nd Boot Devices	:IDE-0	C800,16K Shadow ;Disabled
3rd Boot Devices	:CD-ROM	CC00,16K Shadow ;Disabled
Try Other Boot Devices	:Yes	D000,16K Shadow ;Disabled
Initial Display Mode	:BIOS	D400,16K Shadow ;Disabled
Display Mode At ADD-ON ROM	Ini:Force BIOS	D800,16K Shadow ;Disabled
Floppy Access Control	:Read-Write	DC00,16K Shadow ;Disabled
Hard Disk Access Control	:Read-Write	
S. M. A. R. T for Hard Disk	:Disabled	Available Option:
BootUp Num-Lock	:On	
Floppy Drive Swap	:Disabled	
Floppy Drive Seek	:Disabled	
PS/2 Mouse Support	:Enabled	
Primary Display	:Absent	
Password Check	:Setup	
Parity Check	:Disabled	
Boot to OS/2 64M	:No	
CPU Micromode Updation	:Enabled	ESC,Exit ;SEL
Internal Cache	:Write Backs	PgUp/PgDn;Modify
Cache Bus ECC	:Disabled	F2/F3 ;Color
System BIOS Cacheable	:Enabled	

• Quick Boot (快速启动)

设定此选项将使得 AMI BIOS 在 5 秒钟内开始启动。此选项在最佳预设的设定值(Optimal Default Settings)为启用(Enabled),而在安全预设的设定值(Fail-Safe default settings)为禁用(Disabled)。

• 1st Boot Devices (第一启动设备)

预设值:Floppy(软驱)

可以使用的设定值如下:

IDE 0	系统将由第一硬盘启动
IDE 1	系统将由第二硬盘启动
IDE 2	系统将由第三硬盘启动
IDE 3	系统将由第四硬盘启动
FLOPTICAL(F)	系统将由 LS-120 软驱启动
SCSI	系统将由 SCSI 硬盘启动
CD-ROM	系统将由 CD-ROM 光盘启动
Disabled	系统关闭此选项功能

• 2nd Boot Devices (第二启动设备)

预设值:IDE-0(主硬盘),可以使用的设定值有硬盘 0、软驱、CD-ROM、F,Disabled。

• 3rd Boot Devices (第三启动设备)

预设值:CD-ROM,可以使用的设定值同 2nd Boot Devices。

• Try Other Boot Devices (尝试使用另外的设备启动)

预设值:Yes(允许尝试使用另外的设备启动)

此选项设定的意义是:如果前述几项启动设备均启动失败的话,则可利用此选项的设备启动。

• Initial Display Mode (初始化显示模式)

有两种选择,即 BIOS 和 Silent,预设值为 BIOS。

• Display Mode At ADD-ON ROM Init

有两种选择,即 Force BIOS(强制 BIOS)和 Keep Current(保持当前),预设值为 Force BIOS。

• Floppy Access Control (软驱存取控制)

此选项可设定软驱为只读或读写状态。预设值:Read-Write。

• Hard Disk Access Control (硬盘存取控制)

此选项可设定硬盘为只读或读写状态,如果在只读模式下尝试进行写入动作,则会使系统成挂起状态。

预设值:Read-Write。

• S. M. A. R. T for Hard Disk (硬盘自动检测、分析及报告技术)

S. M. A. R. T 技术是硬盘厂商提供的一个规范,主要目的是预防某些设备失败,可提高硬盘可靠性和确保数据的连续性,已成为硬盘界的工业标准。目前大多数的硬盘生产商已支持 S. M. A. R. T 技术,如 IBM,MAXTOR 的钻石二代/三代/四代/五代、昆腾的火球四代/五代/六代、大脚二代/三代等。预设值为

Disabled(禁用)。

• BootUp Num-Lock (启动时数字键锁定)

当此选项设成关闭(OFF)状态时,AMI BIOS 在系统开机时将数字锁定键关闭,此时使用者可使用键盘右边小数字键盘上的方向键及正常的方向键。此值在最佳预设值(Optimal default)及安全预设值(Fail-Safe default)内的预设值都是连接状态(ON)。

• Floppy Drive Swap (软驱代号交换)

设定此值成启用(Enabled)将使得 A: 盘与 B: 盘盘符互换,此选项可设定成启用或禁用(Disabled)。

此值在最佳预设值及安全预设值内的预设值都是禁用状态。

• Floppy Drive Seek (软驱启动搜寻)

当此选项在设定成启用(Enabled)状态时,AMI BIOS 会在启动系统前进行软驱搜寻的动作,此选项可设定成启用或禁用(Disabled)。此值在最佳预设值及安全预设值内的预设值都是启用状态。

• PS/2 Mouse Support (支持 PS/2 鼠标)

当此选项在设定成启用(Enabled)状态时,AMI BIOS 即可支持 PS/2 接口类型的鼠标,此选项可设定成启用或禁用(Disabled)。此值在最佳预设值及安全预设值内的预设值都是启用状态。

• Primary Display (主显示器)

此选项设定系统的主要显示器型态,其设定值有单色(MONO)、40CGA、80CGA、VGA/EGA 四种模式,此值在最佳预设值及安全预设值内的预设值都是 VGA/EGA,但某些版本 BIOS 为 Absent(缺省)。

• Password Check (安全密码检查)

此选项是设定 AMI BIOS 密码保护层次权限。此值在最佳预设值及安全干干预值内的预设值都是 SETUP,另一可选项是 Always。

• Parity Check (同位检查)

设定此选项以启动系统的同位元检查功能,但使用的 DIMM 内存模块需具备同位元检查的功能。预设值:Disabled。

• Boot to OS/2 64M (OS/2 启动)

当使用 OS/2 操作系统及系统安装内存超过 64MB 时,设定此值可使得 AMI BIOS 正常启动,此选项可设定成启用(Enabled)或禁用(Disabled)。此值在最佳预设值及安全预设值内的预设值都是禁用状态。

• CPU Micromode Updation (CPU 微代码更新)

这可能是为解决 CPU 内部的 Bug 而设置的,预设值为 Enabled。

• Internal Cache (CPU 内部高速缓存)

使用或关闭 CPU 内部的高速缓存,可选项有三种:Write Backs (回写)、Write Thru (写通)、Disabled (关闭)。预设值:Write Backs。

• Cache Bus ECC (缓存总线是否使用 ECC 功能)

在缓存总线使用 ECC 功能可提高数据的可靠性,不过 300MHZ 以下的奔腾-II 芯片并不支持该功能,所以预设值为 Disabled(禁用)。

• System BIOS Cacheable (系统 BIOS 快取)

为了加快 BIOS 执行速度,AMI BIOS 会将系统 BIOS 程序从只读存储器(ROM)中自动加载到动态内存(DRAM)中。若设定此值则会动态内存位于 F000H 区段的内容写入缓存内并从缓存内读取。此选项可设定成启用(Enabled)或禁用(Disabled)。此值在最佳预设值内的预设值为启用,而在安全预设值内的预设值是禁用状态。

• C000,16K Shadow / C400,16K Shadow (C000,16K 映射 / C400,16K 映射,也称影子内存)

此选项在设定如何处理视频只读存储器(Video ROM)的内容,其设定值有以下三种:Disabled(禁用)、Cached(快取)、Shadow(映射),具体含义如下表所示:

Disabled	视频只读存储器的内容不拷贝到动态内存
Cached	视频只读存储器从 C000H-C7FFH 的内容不仅载入动态内存中,并可将其载入高速缓存区内供快速读取。

Shadow	视频只读存储器从 C000H—C7FFH 的内容只载入动态内存中供快取。此值在最佳预设值及安全预设值内的预设值都是 Cached 状态。
--------	--

• C800, 16K Shadow—DC00, 16K Shadow (C800, 16K 映射—DC00, 16K 映射)

此选项在设定如何处理上述位址的周边扩充卡的只读存储器的内容, 这些只读存储器的位址区若是没有被 ISA 卡使用到, 则将会被分配给 PCI 卡使用, 其设定值也有以下三种: Disabled (禁用)、Cached (快取)、Shadow (映射), 具体含义如上表所示。在最佳预设值及安全预设值内的预设值都是禁用状态。

2、Advanced Chipset Setup (高级芯片组设定)

在 BIOS 设定的主菜单上选定“Advanced Chipset Setup”后按 (Enter) 键, 将出现如下的设定画面:

AMI BIOS SETUP -- ADVANCED CHIPSET SETUP (C) 1996 American Megatrends, Inc. All Rights Reserved	
Auto Configure EDO DRAM Timing : Enabled	Available Options :
EDO DRAM Speed (ns) : 60	
EDO Read Burst Timing : X222	
EDO Write Burst Timing : X222	
EDO RAS Precharge Timing : 3 Clocks	
EDO RAS to CAS Delay : 3 Clocks	
MA Wait State : Slow	
***** SDRAM Timing *****	
SDRAM RAS to CAS Delay : 2 Clks	
SDRAM CAS Latency : 3 Clks	
SDRAM RAS Precharge Time : 2 Clks	
DRAM Integrity Mode : Non ECC	
VGA Frame Buffer USWC : Disabled	
PCI Frame Buffer USWC : Disabled	
DRAM Refresh Queue : Disabled	
Fixed Memory Hole : Disabled	
USWC Write I/O Post : Disabled	
AGP Aperture Size : 64MB	
USB Passive Release : Enabled	
PIIX4 Passive Release : Enabled	
PIIX4 Delayed Transaction : Enabled	
USB Function : Enabled	
USB Keyboard Legacy Support : Disabled	
	ESC:Exit , SEL PgUp/PgDn:Modify F2/F3 :Color

• Auto Configure EDO DRAM Timing (自动设定 EDO 内存控制时间)

此项设定成启用 (Enabled) 将会依照后面“DRAM SPEED”选项设定来自动设定动态内存的控制时间。若设定成禁用 (Disabled), 则必须自行手动设定动态内存的控制时间。预设值: Enabled。

• EDO DRAM Speed (ns) (EDO 内存速度设定—纳秒)

此项设定在设定系统使用的动态内存的 RAS 读取时间, 可设定值一般有 50ns、60ns、70ns 三种。此值在最佳预设值内的安全值为 60ns, 而在安全预设值内的预设值为 70ns。

• EDO Read Burst Timing (EDO 内存突发读取时间)

以手动方式设定 EDO 型内存突发读取时间。预设值: X222。

• EDO Write Burst Timing (EDO 内存突发写入时间)

以手动方式设定 EDO 型内存突发写入时间。预设值: X222。

• EDO RAS Precharge Timing (EDO 内存 RAS 预先充电时间)

此选项设定 EDO 内存存在 66MHZ 时钟下其 RAS# 预先充电的时间需求。可设定值为 3 或 4, 预设值: 3 Clocks (3 个时钟周期)。

• EDO RAS to CAS Delay (EDO 内存 RAS 到 CAS 延迟时间)

此值决定在 66MHZ 时钟下从取得 RAS# (SRAS#) 到取得 CAS# (SCAS#) 的延迟时间。可设定值为 3 或 2, 预设值: 3 Clocks。

• MA Wait State (MA 等待状态)

此值决定快速或慢速 MA 总线时间。依照 EDO 内存的时钟速度, 慢速时间是快速时间加上 1。可设定值为 Slow 或 Fast, 预设值: Slow。

• SDRAM RAS to CAS Delay (SDRAM 内存 RAS 到 CAS 延迟)

此值决定在 66MHZ 时钟下从取得 RAS# (SRAS#) 到取得 CAS# (SCAS#) 的延迟时间。预设值: 2 Clks。

• SDRAM CAS Latency (SDRAM 内存 CAS 延迟)

此值设定 SDRAM 内存的 CAS 延迟时间, 其值为 2 次时钟振荡或 3 次时钟振荡。预设值: 3 Clks。建议设定值为, 如使用 66MHZ (15ns)/75MHZ (12ns) SDRAM, 可设为 3, 如使用 100MHZ (10ns) SDRAM, 可设为 2。

• SDRAM RAS Precharge Time (SDRAM 内存 RAS 预先充电时间)

此选项设定 SDRAM 内存存在 66MHZ 时钟下其 RAS# 预先充电的时间需求。可设定值为 3 或 2, 预设值: 2 Clks。

• DRAM Integrity Mode (动态内存集成模式)

当使用错误侦测及修正模式 (ECC) 内存时, 此选项将启动动态内存的错误侦测及修正机构, 此机构可侦测一个位元错误同时修正该错误及多个位元错误并可修正一个位元错误。当使用错误侦测及修正模式时, 错误侦测及修正机构在内存写出模式中会在 64 位元中计算出 8 位元更正检查码。在读取模式下, 64 位元中的 8 位元 ECC 检查码会作错误侦测。但在错误侦测模式下, 若有错误不会自动修正。若此选项设定成禁用, 则不会启动错误侦测及修正功能。此值可选用有 Disabled、EC、ECC 三种, 预设值为 Disabled。注意: 若想使用错误侦测 (EC) 及错误侦测及修正 (ECC) 功能, 则内存必须使用具有错误侦测及修正功能 (ECC) 的 DIMM 内存。

• VGA Frame Buffer USWC (VGA 数据型缓冲 USWC)

奔腾—II 中央处理器支持 USWC (Uncacheable Speculatable Write—Combining) 式内存, 中央处理器在写出作业时提供具缓冲方式的 Write—Combining, 此种方式对数据型缓冲非常有效率。写出到 USWC 内存可使用缓冲方式再结合中央处理器的 Write—Combining 缓冲 (WCB)。

WCB 可被视为是一种特殊往外写出缓冲 (Buffer) 而非是一种高速缓存 (Cache), 当此选项设定为启用时, 将使得中央处理器内存位址 A000 到 B000 区段设成 USWC 型内存。预设值为 Disabled。

• PCI Frame Buffer USWC (PCI 型缓冲 USWC)

奔腾—II 中央处理器支持 USWC (Uncacheable Speculatable Write—Combining) 式内存, 中央处理器在写出作业时提供具缓冲方式的 Write—Combining, 此种方式对数据型缓冲非常有效率。写出到 USWC 内存可使用缓冲方式再结合中央处理器的 Write—Combining 缓冲 (WCB)。

WCB 可被视为是一种特殊往外写出缓冲 (Buffer) 而非是一种高速缓存 (Cache), 当此选项设定为启用时, 将使得中央处理器内存位址 C000 到 DFFF 区段设成 USWC 型内存。预设值为 Disabled。

• DRAM Refresh Queue (内存更新队列) 当此选项设定成启用 (Enabled) 时, 系统将提供 4 层更新队列 (4—deep refresh queue)。所有系统更新要求 (Refresh Request) 都会先被放置在队列中再处理, 而在被放置在第 4 层的队列中的要求具有最高的优先权限。当此选项设定成禁用 (Disabled) 时, 所有的更新要求都具有相同的权限。

• Fixed Memory Hole (固定内存空洞)

此选项让使用者可指定内存空洞的地址。预设值为 Disabled。

• USWC Write I/O Post (USWC 写至输入/输出资料写出缓冲)

设定此选项成启用是能使使用 USWC 记忆体, 此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是禁用 (Disabled) 状态。

• AGP Aperture Size (AGP 口径尺寸)

此选项决定使用在特别 PAC 组态中绘图口径 (Graphic Aperture) 的有效尺寸。AGP 口径是对映至内存的, 而图形数据结构 (Graphic data Structure) 可储存在绘图口径中, 不应将口径范围区 (Aperture Range) 设定在中央处理器内的高速缓存区内, 当在主内存内存取口径范围时, 会利用存在主内存内的转换表透过芯片组来转换存取位址。此选项提供口径尺寸大小 4MB、8MB、16MB、32MB、64MB、128MB、256MB。预设值为 64MB。

• USB Passive Release (USB 被动释放)

当此选项设定成启用时,PIIX4 在 USB 传输时将使用被动释放(参考下一个选项)方式来传送控制讯号及资料,当设定成禁用时,PIIX4 执行 USB 的 PCI 存取时将不使用被动释放方式。预设值为 Enabled。

• PIIX4 Passive Release(PIIX4 被动释放)

PIIX4 的 ISA 桥接支援 GAT 模式(保证时间内存取 Guaranteed Access Time),此方式不会违反 PCI 的规格。系统提供一种可编程式被动释放方式(Programmable Passive Release)来符合规格需求的主控延迟(Master Latency)。若设定成启用状态,ISA 主控设备在存取 PCI 设备的内存及系统主内存时将遇长延迟(Long Delays),同时在此选项启用时将不支援 ISA GAT 模式,ISA 主控将遵守 IOCHRDY。预设值为 Enabled。

• PIIX4 Delayed Transaction(PIIX4 延迟传输)

此选项设定成启用时,当 PCI 传输对象是 PIIX4 时,PIIX 延迟传输机制将会被启动,由主控者(Host)至 PCI 的读取周期将会因为任何等待中 PCI 至 DRAM 的周期而立即执行。若此选项设定成禁用,则由主控者至 PCI 的读取周期将会因为任何等待中 PCI 至 DRAM 的周期而延迟。预设值为 Enabled。

• USB Function(USB 功能)此选项设定主板上建 USB 控制器的启用或停用,如无 USB 接口设备,请设定为 Disabled,否则会占用一个 IRQ。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是禁用(Disabled)状态。

• USB Keyboard Legacy Support(USB 键盘支援)

设定此值来决定是否使用 USB 型的键盘或鼠标,此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是禁用(Disabled)状态。

4、Power Management Setup(电源管理设置)

在 BIOS 设定的主菜单上选定“Power Management Setup”后按(Enter)键,将出现如下的设定画面:

AMI BIOS SETUP - POWER MANAGEMENT SETUP (C) 1996 American Megatrends, Inc. All Rights Reserved		
Power Management /APM	:Disabled	Available Options :
Green PC Monitor Power State	:Stand By	Enabled
Video Power Down Mode	:Suspend	Disabled
Hard Disk Power Down Mode	:Stand By	
Standby Time Out	:1	
Suspend Time Out	:1	
Throttle Slow Clock Ratio	:50 - 62.5%	
Modem Use IO Port	:N/A	
Modem Use IRQ	:N/A	
Display Activity	:Ignore	
Device 6(Serial Port 1)	:Monitor	
Device 7(Serial Port 2)	:Monitor	
Device 8(Parallel Port 1)	:Ignore	
Device 5(Floppy Disk)	:Monitor	
Device 0(Primary Master IDE)	:Monitor	
Device 1(Primary Slave IDE)	:Ignore	
Device 2(Secondary Master IDE)	:Monitor	
Device 3(Secondary Slave IDE)	:Ignore	
System Thermal	:Ignore	
Thermal Slow Clock Ratio	:50 - 62.5%	
CPU Critical Temperature	:40 C/104 F	
Power Button Function	:Suspend	ESC;Exit;SEL
Ring Resume From Soft-off	: DisabledRTC	PgUp/PgDn;Modify
Alarm Resume From Soft-off	:Disabled	F2/F3;Color

• Power Management /APM(省电管理/高级省电管理)

设定此选项成启用(Enabled)将启动 INTEL 82440LX ISA 芯片组省电电源管理及高级省电管理(Advanced Power Management)功能,此选项有启用、禁用(Disabled)、立即启动(Inst-On)三种,预设值为 Disabled。

• Green PC Monitor Power State(省电型监视器电源状态)

此选项在设定当系统进入 AMI BIOS 设定的省电状态时,符合省电规格的显示器的电源状态,其值一般有 DOZE(打盹)、STANDBY(待命)、SUSPEND(暂停)、DISABLED(禁用)。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是 STANDBY(待命)状态。

• Video Power Down Mode(显示电源关闭模式)

此值设定 VESA VGA 显示系统在一段预先定好的时间内若无执行动作时,显示系统将进入的省电状态,其值有

STANDBY(待命)、SUSPEND(暂停)、DISABLED(禁用)。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是 STANDBY(待命)状态。

• Hard Disk Power Down Mode(硬盘电源关闭模式)

此值在设定硬盘在一段预先定好的时间内若无读写动作时,硬盘将进入的省电状态,其值有 STANDBY(待命)、SUSPEND(暂停)、DISABLED(禁用)。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是 Disabled 状态。

• Standby Time Out(待命设定时间)

此值设定系统经过若干设定的时间内若没有任何系统动作,系统会从全速运作状态跳入待命省电状态。

其设定值有禁用(Disabled)、1分钟、2分钟、3分钟、4分钟、5分钟、6分钟、7分钟、8分钟、9分钟、10分钟、11分钟、12分钟、13分钟、14分钟和15分钟。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是禁用(Disabled)状态。

• Suspend Time Out(暂停设定时间)

此值设定系统已在待命省电状态时,经过若干设定的时间内若没有任何系统动作,系统会从待命省电状态跳入暂停省电状态。其设定值有禁用(Disabled)、1分钟、2分钟、3分钟、4分钟、5分钟、6分钟、7分钟、8分钟、9分钟、10分钟、11分钟、12分钟、13分钟、14分钟和15分钟。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是禁用(Disabled)状态。

• Throttle Slow Clock Ratio(降低时钟频率)

此值在设定当系统进入不同的省电状态时,各省电状态的系统时钟。其值为正常全速系统除以各省电状态的时钟,为一比例值,如 50%。

• Modem Use IO Port(调制解调器的 IO 端口)

设定调制解调器使用哪一个 IO 端口(必须具备调制解调器)。

• Modem Use IRQ(调制解调器使用的中断向量)

设定调制解调器使用哪一个中断向量(必须具备调制解调器)。

• Display Activity/Device 6/ Device 7/ Device 8/ Device 5/ Device 0/ Device 1/ Device 2/ Device 3/System Thermal(显示作业/Device 6等)

当设定 BIOS 具监视功能时,此值可设定系统监视哪一些硬件中断线。当启动监视功能且系统是处于省电状态下,AMI BIOS 会自动监测设定的硬件中断线上的活动。若被监视的硬件中断线上有任何的活动,则系统会立即进入全速运作状态,而省电状态计时器则会重设并重新开始计时。可选值一般有 Ignore(忽略)和 Monitor(监视)两种。

• System Thermal(系统过热)

是否监视系统温度,可选值有 Ignore(忽略)和 Monitor(监视)两种。

• Thermal Slow Clock Ratio(过热降低时钟频率)

如果系统过热,那么降低系统运行频率,如降至原来的 50-62.5%。

• CPU Critical Temperature(CPU 的危险温度)

设置 CPU 温度到何数值时降低运行速度,如 40C/104F。

• Power Button Function(电源按钮功能)

此选项有 Suspend(暂停)和 ON/OFF(开/关)两种设定值,设定成暂停模式时,若按开关一次则系统进入待命状态,如果压下按钮超过 4 秒钟时则系统会被关闭。

• Ring Resume From Soft-off(响铃恢复启动)

若设定成禁用(Disabled)时,则系统将不理睬任何从调制解调器传来的响铃讯号,设定成启用时,若有通讯透过调制解调器传入,则系统将会自动启动。

注意,若您改变这个设定,您必须让系统启动完成后,再次使系统重新开机启动后,此设定才会生效。

• RTC Alarm Resume From Soft-off(系统时钟设定自动启动)

此设定可设定系统自动启动的日期、时、分、秒。若设定成禁用(Disabled),则无法使用此自动启动的功能。设定日期、时、分、秒如下:

系统时钟启动日期(RTC Alarm Date),设定系统于何日自动启动。

系统时钟启动时间(RTC Alarm Hour),设定系统于何时自动启动。

系统时钟启动分钟(RTC Alarm Minute),设定系统于何分

自动启动。

系统时钟启动秒(RTC Alarm Second),设定系统于何秒自动启动。

注意:若您改变这个设定,您必须让系统启动完成后,再次使系统重新开机启动后,此设定才会生效。

5. PCI/Plug and Play Setup(PCI/即插即用设定)

在 BIOS 设定的主菜单上选定“PCI/Plug and Play Setup”后按(Enter)键,将出现如下的设定画面:

AMI BIOS SETUP -- PCI/PLUG AND PLAY SETUP (C) 1996 American Megatrends, Inc. All Rights Reserved		
Plug and Play Aware O/S	:No	Available Options :
PCI Latency Timer(PCI Clocks)	:64	Enabled
PCI VGA Palette Snoop	:Disabled	Disabled
Allocate IRQ to PCI VGA	:Yes	
PCI IDE Bus Master	:Disabled	
Offboard PCI IDE Card	:Auto	
Offboard PCI IDE Primary IRQ	:Disabled	
Offboard PCI IDE Secondary IRQ	:Disabled	
PCI Slot4 IRQ Priority	:Auto	
DMA Channel 0	:PnP	
DMA Channel 1	:PnP	
DMA Channel 3	:PnP	
DMA Channel 5	:PnP	
DMA Channel 6	:PnP	
DMA Channel 7	:PnP	
IRQ 3	:PCI/PnP	
IRQ 4	:PCI/PnP	
IRQ 5	:PCI/PnP	
IRQ 7	:PCI/PnP	
IRQ 8	:PCI/PnP	
IRQ 9	:PCI/PnP	
IRQ 10	:PCI/PnP	
IRQ 11	:PCI/PnP	
IRQ 12	:PCI/PnP	
ESC:Exit ;SEL PgUp/PgDn;Modify F2/F3 ;Color		
IRQ 14	:PCI/PnP	
IRQ 15	:PCI/PnP	
Reserved Memory Size	:Disabled	
Reserved Memory Address	:C8000	
ESC:Exit ↑ ↓ ;Sel F1;Language F2/F3;Color F10;Save&Exit		

• Plug and Play Aware O/S(操作系统具即插即用功能)
设定此选项为“Yes”表示此电脑使用的操作系统具有即插即用功能,目前的操作系统只有 WINDOWS 95/98 具备即插即用功能。此选项值有“No”和“Yes”两种。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是“No”。

• PCI Latency Timer(PCI Clocks)(PCI 延缓计时)
此选项设定所有使用 PCI 总线的 PCI 设备的延缓时间(以 PCI 时钟计算),设定值有 32、64、96、128、160、192、224 和 248。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是 64。

• PCI VGA Palette Snoop(PCI 调色板侦测)
当这选项设定成启用(Enabled)时,来自不同总线的多个 VGA 设备可在不同显示设备上的不同调色板上处理来自中央处理器的资料。在 PCI 组态中命令暂存器中的第 5 个位元是 VGA 调色板侦测位元(0 是禁用)。例如如果在电脑系统上有两个 VGA 设备,一个使用 PCI 总线而另一个使用 ISA 总线,则位元设定如下:

禁用(Disabled):中央处理器的读写资料是直接送入 PCI VGA 设备的调色板缓存中。

启用(Enabled):中央处理器的读写资料是同时送入 PCI VGA 及 ISA VGA 设备的调色板缓存中,使得二者的调色板内容完全一样。

如果所使用的 ISA 显示卡须要 VGA 调色板侦测,则此选项必须设定成启用状态。此选项值只有启用和禁用两种。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是禁用。

• Allocate IRQ to PCI VGA(分配中断向量给 PCI VGA)
选择分配给 VGA 显示卡的中断向量。在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是 No。

• PCI IDE Bus Master(PCI IDE 总线主控)
启动 PCI 上 IDE 控制器具有 BUS MASTER 的功能。此选

项值只有启用和禁用两种。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是禁用。

• Offboard PCI IDE Card(非内建 PCI IDE 卡)
此选项设定系统是否安装使用非内建的 PCI IDE 控制卡。你必须告诉系统在第几 PCI 插槽上使用非内建的 PCI IDE 控制卡。如果使用了非内建的 PCI IDE 控制卡,则主板内建的 IDE 控制器将会自动停止使用。

此选项值有 Auto(AMI BIOS 将会自动搜寻非内建的 PCI IDE 控制卡是插在哪一个 PCI 插槽上)、插槽 1、插槽 2、插槽 3 和插槽 4。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是 Auto(自动选定)。

如果使用了非内建的 PCI IDE 控制卡,则必需同时设定非内建 PCI IDE 主要 IRQ 及非内建 PCI IDE 次要 IRQ。

• Offboard PCI IDE Primary IRQ/Offboard PCI IDE Secondary IRQ(非内建 PCI IDE 主要中断向量及非内建 PCI IDE 次要中断向量)

此选项设定使用非内建的 PCI IDE 控制卡上的 IDE 通道所使用的 PCI 中断向量。设定值有 Disabled(禁用)、Hardwired、INT A、INT B、INT C、INT D。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是禁用。

• DMA Channel 0/1/3/5/6/7(直接内存存取通道)
本通道提供使用者利用手动方式来设定直接内存存取通道被分配到何种总线。此设定可让你保留 DMA 通道给部分早期的 ISA 周边卡使用,通过读取 ESCD NVRAM 可获得可使用的 DMA 资料。

• IRQ 3/4/5/7/8/9/10/11/12/14/15

此值提供使用者利用手动方式来设定中断要求被何种总线所占用。此设定可让你保留 IRQ 中断给部分早期的 ISA 周边卡使用,通过读取 ESCD NVRAM 可获得可使用的 IRQ 中断。主板使用的中断是由 AMI BIOS 自行设定。所有的主板使用的中断都是设定成 PCI/PnP,如果所有的中断都是设定成 ISA/EISA 并且 IRQ 14 和 IRQ 15 是配置给主板内建的 PCI IDE,则 IRQ 9 仍可提供给 PCI 及 PnP 设备使用,因为至少要有有一个 IRQ 供给 PCI 及 PnP 设备使用。此选项的设定值有 ISA/EISA 和 PCI/PnP 两种。此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是 PCI/PnP。

• Reserved Memory Size/Reserved Memory Address(保留内存大小/保留内存位址)

有些 ISA 周边卡上的只读存储器会使用非标准的占用方式占用 0C000H-0D000H 处的内存位址,因此 PnP BIOS 无法侦测到它,使用者必须手动的设定告诉系统 BIOS 在何内存位址并有多少内存被占用。

6. Peripheral Setup(周边设备设定)
在 BIOS 设定的主菜单上选定“Peripheral Setup”后按(Enter)键,将出现如下的设定画面:

AMI BIOS SETUP -- PERIPHERAL SETUP (C) 1996 American Megatrends, Inc. All Rights Reserved		
OnBoard FDC	:Enabled	Available Options :
OnBoard Serial Port A	:3F8h/COM1	Enabled
OnBoard Serial Port B	:2F8h/COM2	Disabled
Serial Port2 Mode	:Normal	
IR Port Support	:Disabled	
IR Base Address Select	:2F8	
IR IRQ Select	:10	
IR DMA Select	:Disabled	
OnBoard Parallel Port	:378	
Parallel Port Mode	:ECP	
EPP Version	:N/A	
Parallel Port IRQ	:7	ESC:Exit ;SEL
Parallel Port DMA Channel	:3	PgUp/PgDn;Modify
OnBoard IDE	:IDE	F2/F3 ;Color
ESC:Exit ↑ ↓ ;Sel F1;Language F2/F3;Color F10;Save&Exit		

• OnBoard FDC(内建软盘控制器)
选择 AUTO 让 BIOS 自动侦测及设定软盘。若外加 ISA 卡具有 FDC,则内建串行口要设定成禁用,若外加 ISA 卡不具 FDC,则内建串行口要设定成启用。
选择启用(Enabled),则启动主板内建的软盘控制器。
选择禁用(Disabled),则关闭主板内建的软盘控制器。

此值在最佳预设值内的预设值和和安全预设值内的预设值都是 Auto(自动侦测)。

• OnBoard Serial Port A/OnBoard Serial Port B(内建串行口 A/内建串行口 B)有 6 个可选值, Auto、Disabled、3F8H、2F8H、3E8H、2E8H, 选择 Auto 让 BIOS 自行侦测及设定此设备。

若外加 ISA 卡具有				内建串行口要设成			
COM1	COM2	COM3	COM4	POR11	IRQ ASSIGNED	PORT2	IRQ ASSIGNED
I/O:3F8H	I/O:3F8H	I/O:3E8H	I/O:2E8H				
✓	✓	✓	✓	Disabled	×	Disabled	×
✓	✓	×	×	COM3	4	COM4	3
×	×	✓	✓	COM1	4	COM2	3
✓	×	×	✓	COM2	3	COM3	4
×	✓	✓	×	COM1	4	COM4	4
✓	✓	✓	×	COM4	3	Disabled	×
✓	✓	×	✓	COM3	4	Disabled	×
✓	×	✓	✓	COM2	3	Disabled	×
×	✓	✓	✓	COM1	4	Disabled	×
×	×	×	×	COM1	4	COM2	3
✓	×	×	×	COM2	3	COM3	4
×	✓	×	×	COM1	4	COM3	4
×	×	✓	×	COM1	4	COM2	3
×	×	×	✓	COM1	4	COM2	3

注意:如果内建串行口使用的中断与 ISA 周边卡上的中断相冲突,将会造成内建串行口无法使用,请将其二者中的任一设备设成禁用。

• Serial Port2 Mode (串行口 2 模式)

可选值有 Normal(普通)、IrDA、ASK IR 三种,若串行口仅接调制解调器、鼠标,可将该模式设为 Normal,若接红外线设备,可设成 IrDA 和 ASK IR,建议设为 ASK IR。

• IR Port Support(红外线口支援)

选择 Auto(自动),则 BIOS 会自动给红外线口设定所需的口。

• IR Base Address Select(红外线起始位址选定)

设定红外线口的起始位置。

• IR IRQ Select(红外线中断向量)

设定红外线模块使用的中断向量。

• IR DMA Select(红外线直接内存存取通道选定)

设定红外线模块使用的直接内存存取通道。

• OnBoard Parallel Port(内建并行口)

可选值有 5 种,即 Auto、Disabled、378H、278H、3BCH,选择 Auto(自动),系统会自动设定内建的并行口或停用。

若外加 ISA 卡具有			内建并行口要设成	
LPT1	LPT2	LPT3	ORT1	IRQ ASSIGNED
I/O:378H	I/O:278H	I/O:3BCH		
✓	✓	✓	Disabled	×
✓	✓	×	LPT3	5
✓	×	✓	LPT2	5
×	✓	✓	LPT1	7
✓	×	×	LPT2	5
×	✓	×	LPT1	7
×	×	✓	LPT1	7
×	×	×	LPT1	7

注意:如果内建并行口使用的中断与 ISA 周边卡上的中断相冲突,将会造成内建并行口无法使用,请将其二者中的任一设备设成禁用。

• Parallel Port Mode(并行口模式)

此选项设定内建并行口的工作模式,其值有 Normal(正常模式)、SPP/EPP 或 ECP 模式,详细解释参看“AWARD BIOS 设置详解”一文中的“INTEGRATED PERIPHERAL”项。

• EPP Version(加强式并行口版本)

此选项在设定使用何种加强式并行口的版本,其值有 1.7 至 1.9。

• Parallel Port IRQ(并行口中断向量)

如果内建并行口模式设定不是设成自动设定模式,则使用者需手动设定并行口的中断向量。建议将并行口的中断设成下列之值:

内建并行口设成	并行口 IRQ
LPT1(378H)	7
LPT2(278H)	5
LPT3(3BCH)	5

• Parallel Port DMA Channel(并行口使用的直接内存存取通道)

为并行口设定直接内存存取通道。

• OnBoard IDE(内建 IDE)

启动或禁用内建的 IDE 控制器,可选值有 Both、Primary、Secondary、Disabled 四种。如果采用外接的 PCI IDE 卡,则此项必须设成 Disabled。

7、Hardware Monitor Setup(硬件监控设定)

在 BIOS 设定的主菜单上选定“Hardware Monitor Setup”后按(Enter)键,将出现如下的设定画面:

AMI BIOS SETUP — Hardware Monitor Setup (C) 1996 American Megatrends, Inc. All Rights Reserved	
=System Hardware Monitor= Current CPU Temperature : 30 C/100 F Current CPU Fan Speed : 5273RPM Current Power Fan Speed : 0 RPM Vcore : 2.8V Vio : 3.3V	Available Options : ESC:Exit ;SEL PgUp/PgDn:Modify F2/F3 :Color

• Current CPU Temperature(当前 CPU 温度)

显示系统测得的 CPU 当前温度,如 30 C/100 F。

• Current CPU Fan Speed(当前 CPU 风扇速度)

显示系统测得的 CPU 风扇速度,如 5273RPM(转/分)。

• Current Power Fan Speed(当前电源风扇速度)

显示系统测得的电源风扇速度,0 RPM 为没有监控。

• Vcore(CPU 核心电压)

显示系统中 CPU 使用的核心电压,如 2.8V。

• Vio(CPU 使用的 I/O 电压)

显示系统中 CPU 使用的 I/O 电压,如 3.3V。

8、Auto-Detect Hard Disk(自动侦测硬盘)

此选项的设置画面和 Standard CMOS Setup(标准 CMOS 设定)几乎一模一样,在此不再多述。

9、Change User Password(改变用户口令)

详细解释请参看“AWARD BIOS 设置详解”一文中的“Change User Password”项。

10、Change Supervisor Password(改变系统管理员口令)

详细解释请参看“AWARD BIOS 设置详解”一文中的“Change Supervisor Password”项。

11、Change Language Setting(改变语言模式)

微星的 MS-611X 系列主板中大都提供了语言切换的功能,即可使用该选项或按下(F1)键在中文和英文之间切换。

12、Auto Configuration with Optimal Setting(用最佳预设值自动设置)

系统使用最佳预设的设定值替代当前 CMOS SETUP 值。

13、Auto Configuration with Fail Safe Setting(用安全预设值自动设置)

系统将使用储存的安全预设值内的预设值替代当前值。

14、Save Setting and Exiting(储存设定并退出)

详细解释请参看“AWARD BIOS 设置详解”一文中的“Save Setting and Exiting”项。

15、Exit without Saving(不储存设定并退出)

详细解释请参看“AWARD BIOS 设置详解”一文中的“Exit without Saving”项。

说明:各种版本的 AMI BIOS 设定内容可能有所不同,所以本文仅供参考。

电脑技术缩略语浅释

□ 新疆乌鲁木齐 张迎新

AT:常指早期的一种主板结构。AT主板的显著特征是带有两个6芯P8&P9电源插座,内存插槽位于电源下方,CPU插座位于ISA插槽后面等。其缺点是:元件布局不合理、散热效果较差、缺乏远程开机和软件关机网络应用需要的功能。

A3D:A3D是一种新的互动式音效技术。可以提供逼真的全三维声音效果。

AGP:是Intel公司为提高图形(特别是3D图形)显示效能而提出的一种新型显示接口,它使图形显示卡与CPU和系统存储器之间直接连接,无须经过繁忙的PCI总线。AGP显示接口有1x和2x等多种工作模式,工作速度为66MHz或133MHz。使用AGP需要操作系统和芯片组的支持,目前支持AGP的芯片组有LX、BX、VP3、MVP3、SIS5591/5595等。

ATX:是一种新型的主板结构,是由Intel公司提出的。它极像一块AT主板旋转了90度,使得CPU靠近电源,可由电源风扇辅助散热,将串口、并口、PS/2鼠标、USB、键盘等接口直接焊在主板上。ATX主板必须与具有20芯接头的ATX电源配合使用,从而实现软件关机、远程开机等功能。

ATA (IDE):是最常用的一种硬盘(光驱)的接口,最初由Compaq、WesternDigital和ImprimisTechnology联合提出。ATA(IDE)把控制器的电子部分集成到硬盘和光盘驱动器中,使驱动器的性价比大大提高。

API:即应用程序编程接口。Win95的32位API主要是一系列很复杂的函数、消息的集合。它可以看作是Win95系统为其下运行的各种开发系统提供的开放式通用功能增强接口。它使编程人员可以更容易地用不同类型的语言编制出运行在Win95系统上的应用程序。

APD:扫描仪纸张自动感应技术。当纸张放入玻璃面,扫描仪即会自动做一次预视扫描。

AST:即AverageSeekTime。指硬盘的平均寻道时间,是磁头在碟片上移动到指定磁道所用的时间。

ALT:即AverageLatencyTime。指硬盘的平均等待时间,是磁道指定位置旋转到磁头下方所用的时间。

AAT:即AverageAccessTime。指硬盘的平均访问时间,它等于平均寻道时间与平均访问时间之和。

ACPI:是由Intel、Microsoft等联合推出的一种电源管理规范,它将电源管理集成到硬件、操作系统和应用程序中,实现了由操作系统对电源的全面管理。具备ACPI功能的电脑在不使用时处于功耗极低的挂起状态,modem等接收到信号时可自动开机,并可以实现软件关机,适应了日益增长的网络应用要求。

ActiveX:ActiveX是微软公司开发的一种新的控件标准。它继承了以前16位控件的优点,还特别适用于32位工作环境。由于ActiveX是被封装起来的,因此它适用于VB、C++等编程语言,只要知道控件支持的属性、方法和事件,就可以使用它。

BBS:即电子公告板。因特网的一种信息服务,它为用户提供一个公用环境,以便寄存信件,读取通告,参与讨论和交流信息。

BIOS:基本输入输出系统,它是一种系统软件,一般存储在FlashEPROM中。通过BIOS可以对系统的硬盘、CPU、内存等硬件的工作参数进行设置,又为系统和应用软件提供底层调用。在系统的启动过程中,BIOS首先运行,进行系统自检和初始化等工作。

C4技术:即“受控倒压芯片连接”技术。是IBM公司早在60年代推出的一种芯片内的焊接技术。C4技术的芯片对电压的有限变化感应系数低,这样就能提高芯片的工作频率并大大降低了同步转换输出噪音的影响。最新的面排列技术可以在芯片的

全表面上布满管脚,这样就极大地提高了芯片内晶体管的密度(最高可达传统技术芯片的5倍),并使芯片内部电流均匀。采用C4技术芯片的十亿个部件的平均故障率低于10个/千小时。目前,所有的IBM公司出品的PowerPC和ASIC芯片都用的是C4技术。AMD公司(K6使用了C4技术)和Cyrix公司已经获得了IBM公司的授权使用C4技术。

CCD:CCD(ChargeCoupledDevice)即电荷耦合元件图像传感器,是数字摄像机和照相机的核心部件。它用一种高光度的半导体材料制成,能把光线转变为电荷,通过模数转换器芯片转换成数字信号,数字信号可以由存储器保存或直接处理。

CLV技术:即“恒定线速度”技术。这是早期光驱使用的读盘技术,现在仍被广泛使用。采用该技术的光驱激光头读写数据时的线速度是恒定的,即激光头在单位时间内读过的数据轨长度是相等的。也就是说,在读取光盘内圈数据时的转速比读取外圈数据时的转速高,由于内外圈转速的巨大差异和光盘驱动马达转速的频繁变化,导致光驱的读写效率和使用寿命下降。因此,采用该技术的光驱在传输速率上存在极限,一般为十二倍速,寻道时间大约160ms左右。

CAV技术:即恒定角速度技术。采用该技术的光驱,其激光头在单位时间转过的角度是相同的,也就是说光盘的转速是恒定的。虽然这样会使内圈的数据读的较慢,但由于其转速不用改变,使得采用该技术的光驱的整体数据读取速率比较高,同时又延长了光驱的寿命。其传输速率极限一般为24倍速,寻道时间大约100ms左右。

CRC:即循环冗余校验。是一种用于数据通讯和磁盘读写等领域的错误校验方法。

CRT:阴极射线管。即普通显示器中所使用的显像管。

CD-R:CD-R即一写多读光盘,它采用有机材料作为存储介质,在激光照射后,刻成凹坑,以表面反射率的改变来写入信息。CD-R的特点是容量大,但只能写入一次信息,CD-R盘片的价格低廉,是一种CD-ROM格式的大容量数据存储装置。由于其读出信息的方式与CD-ROM相似,故CD-R驱动器可以读取普通的CD-ROM盘。

CMOS:CMOS是一种耗电很少的互补金属-氧化物半导体存储器,它保存了电脑中最重要的基本输入/输出程序、系统设置、开机自检程序和系统启动程序。CMOS中的数据在掉电后会丢失,故需要用电池为它供电。

CD-RW:CD-RW是可以反复多次改写的光盘,它是飞利浦公司推出的采用CD-ROM格式的大容量数据存储装置。其材质有多种,如可用有机材料,也可用相变材料(用激光的强弱变化使介质形成晶体和非晶体状态,从而产生不同的反射率,以此记录和识别数据)。CD-RW的特点是容量大,可重复读写且与CD-ROM、CD-R格式兼容。其碟片的价格比较高。

ChipSets:即控制芯片组,是主板上最重要的芯片,目前最常见的控制芯片组均为两片结构。最新的芯片组有:Intel440BX(支持PⅡ的100MHZ外频)、MVP3(支持K6-2和100MHZ外频)等。计算机系统下的下列特性均由芯片组决定:CPU类型:486、P54C/P55C、PentiumPro或PentiumⅡ;内存类型:FPM、EDO、BEDO、SDRAM、ECC等。二级高速缓存:突发式、管道流水线突发式、同步式、异步式等。最大总线速度:66、75、83、100MHZ等。PCI总线同步:PCI总线与存储总线速度同步还是异步。PCI总线类型:32位,64位。对称多处理能力:支持单个CPU或2个、3个、4个CPU。对内置PCI、EIDE控制和任何可能的EIDE特性的支持,如DMA模式、PIO模式、ATA/33等。内置PS/2鼠标、键盘控制器、BIOS及实时时钟电路等。

DLL:即动态链接库。DLL 是一个能够被所有 WINDOWS 程序共享的可执行模块(程序),它允许 WINDOWS 应用程序共享资源。DLL 是在运行期间被链接的,是一种动态的链接。

DEC:指两个 Modem 联机时相互通讯的速率,即通常所指的 Modem 速率,如 33.6kbps、56kbps 等。

DTE:指 Modem 与电脑之间通讯的速率,如 57600bps、115200bps 等。也指数据终端设备,如电脑的串行端口。

DCE:数据电路终端设备。DVD:即通用数字光盘 Digital Versatile Disk 的缩写。它的最大特点是存储容量大,可用于制作影音光盘、只读数据光盘等。

DMI:称为桌面管理界面,是一种新的系统管理技术,它通过 BIOS 将整个系统资源,如内存、板卡等,传递给应用程序,并能随时将工作状态报告给用户。用户根据 DMI 提供的信息,很容易发现系统故障,从而降低系统管理成本。

DMA:它的意思是直接存储器存取,是一种快速传送数据的机制。DMA 技术的重要性在于,利用它进行数据存取时不需要 CPU 进行干预,可提高系统执行应用程序的效率。利用 DMA 传送数据的另一个好处是,数据直接在源地址和目的地址之间传送,不需要中间媒介。

DPI(线):DPI 是 dots per inch 的缩写,代表了打印机的打印精度,“线”则是对 DPI 的俗称。600DPI 就是一英寸上可打印出 600 个独立的点。DPI 或“线”值越高,则表示打印机打印精度越高,打印越清晰。一般针式打印机的打印精度只有 180DPI;而喷墨打印机由于墨水的原因,在相同打印精度下打印效果比激光打印机差。激光打印机的打印精度一般为 300x300DPI、600x600DPI 等。

DME:图形加速器直接操作主存的方式称为 DME (Direct Memory Execute),即直接内存执行。该技术能够使图形加速器在系统主存中存储并处理纹理。从而为软件提供了足够的空间,便于进行更细致的三维图形描绘,如使用高达 30M 的结构纹理图,这样可以大大改善三维图形的质量。

DRAM:即动态随机存储器。这种存储器主要用于早期的 386、486 主板上,在现有的存储器中,它的存取速度最慢。

DIMM:即双列直插式存储模块。这是在奔腾 CPU 推出后出现的新型内存条,DIMM 提供了 64 位的数据通道,因此它在奔腾主板上可以单条使用。它有 168 条引脚,故称为 168 线内存条。就目前而言,适于 DIMM 的内存芯片的工作电压一般为 3.3V(使用 EDORAM 内存芯片的 168 线内存条除外),适用于 SIMM 的内存芯片的工作电压一般为 5V(使用 EDORAM 或 FBRAM 内存芯片),二者不能混合使用。

Direct RDRAM (RDRAM):这是由 RAMBUS 公司开发的下一代 RAM。RDRAM 在设计上有新的突破,一改过去内存中数据的存储字长为 8 位的惯例,使其变为 16 位。这样,在 PCI 总线上就可以得到 3.2GB/秒的峰值数据传输速率。这使它适合对带宽要求较高的场合,如多媒体和 3D 等,也用作 CACHE、显存和主存,其工作频率可达 800MHz。另外,Direct RDRAM 的管道式存储结构支持多发、同时和交叉存取,一个 Direct RDRAM 设备可同时执行 4 条存取指令。

DirectX:它是由微软公司提出的一个 3D 应用程序接口(API)。它可以非常简单的调用 3D 图形加速卡具有的硬件功能,这不仅使软件的编写更加容易,也使 3D 软件不必依赖特定的硬件即可获得更高的显示速度和更好的表现效果。目前 DirectX 的最高版本是 6.0。

ECC:是内存的一种自动校验设计,它能时刻检查数据的完整性。利用 ECC 自动地纠正单字节错误和发现双字节错误,一般发生两个字节的错误时系统会挂起。ECC 必须有芯片组的支持才能工作,而且 ECC 内存比较昂贵,一般只用在高档服务器上。

ETR:即 External Transfer Rate。指硬盘的外部数据传输速率,是数据由硬盘的高速缓存读入内存所用的时间。外部数据传输速率由硬盘使用的接口类型决定。

EDORAM:扩展数据输出内存。EDORAM 是通过取消两个存储周期之间的时间间隔,来提高存取速率的。通常,在一个 DRAM 阵列中读取一个单元时,首先充电选择一行然后再充电选择一列,这些充电线路在稳定之前会有一定的延时,制约了 RAM 的读写速度。EDO 技术假定下一个要读写的地址和当前的地址是连续的(一般是这样),在当前的读写周期中启动下一个读写周期,从而可将 RAM 速度提高约 30%。但是,EDORAM 仅适用于总线速度小于或等于 66MHz 的情况,是 97 年最为流行的内存。

EDI:即电子数据交换。是处理器网络在商业中的一种重要的应用形式。它以共同认可的数据格式,在贸易伙伴的电脑之间传输数据,代替了传统的贸易单据,从而节省了大量的人力和财力,提高了效率。

E-mail:俗称“伊妹儿”,即电子邮件。它是依靠网络传输的邮件,可以是文本文件,也可以加入附件,如经过打包的小软件。

EPP/ECP:增强型/扩展型并口,它支持电脑与外设全双工通信。EPP/ECP 并口比老的 Centronics 标准并口工作速度大约快 10 倍。ECP 方式支持 DMA,它可以得到比 EPP 更快的数据传输速率。不过有的设备,如打印机或扫描仪在 EPP/ECP 下工作可能不正常,这时要在 BIOS 中重新设置并口类型。

FM 合成方式:这是声卡发展初期使用的一种 MIDI 合成方式。它的基本原理是使用若干个正弦波来合成某种声音。由于种种原因,FM 合成器产生的正弦波数目和复音数目都有限,导致多数声卡的 MIDI 音效较差。FTP:网络中主要的文件传输协议,用于传输各种文件,用户可以通过它下载和上传各种文件。

FAT:即文件分配表。它是用来纪录磁盘文件的空间分配信息的一张表格。位于磁盘 BOOT 后面的几个扇区中,所占扇区的多少由磁盘类型和容量大小决定。如果采用 2 字节,即 16 位的 FAT16 文件分配表,则一个硬盘分区管理的簇为 $216 = 65536$ 个,最大分区容量为: $65536 * \text{最大簇扇区数} * \text{扇区字节数} = 65536 * 64 * 512 = 2147483648 = 2G$ 。如果采用 4 字节,即 32 位的 FAT32 文件分配表,则一个硬盘分区管理的簇为 $232 = 4294967296$ 个,最大分区容量为 FAT16 的 65536 倍。也就可以在 8G 的分区内保持 4K 的小簇和管理越来越大的硬盘。这就是 OS/2 和 WIN98 引入 FAT32 文件系统的最主要原因。

FDT:即“文件目录表”。用于登记和管理文件的名称、类型、属性、长度等信息。

Flash EPROM:即闪存 EPROM,一种可以在 5 伏或 12 伏低电压下改写的只读存储器。现在的主板用它来存放 BIOS 信息。

FlexScan:平板扫描仪的一种新型独特掀盖设计。无论是纸张、像片、书本或是立体物体均能被平稳地扫描,扫描超大的物体时掀盖亦可以很容易拆卸。

GDI 激光打印机:GDI 称为图形设备接口,GDI 打印机也称为 Windows 激光打印机。其基本思想是:由于主机的处理能力已大大增强,内存增大,所以以前由激光打印机控制器完成的工作现在可以用主机来完成,从而降低激光打印机的成本。由于 Windows 下的应用程序都统一通过 GDI 接口进行输出,所以就可使 Windows 打印的实现成为可能。GDI 打印机价格低,但只能在 Windows 环境下使用。

HUB:即集线器。它是一种网络设备,用于汇集和连接网络设备。有共享式和交换式两种。

HTML:即超文本标识语言。由于在 Internet 上编写网页的一种语言,它可以嵌入图形、声音、动画等多媒体数据,用户可以使用浏览器浏览这些数据。

HTTP:即超文本传送协议。用于万维网(WWW)的通信协议,在可靠的低层连接的基础上,通过该协议可以在应用层传输纯文本、超文本以及各种格式的多媒体信息,还可以转发其他英特网应用层协议的消息,是英特尔协议族中应用非常广泛的应用层协议之一。

Heidi; Heidi 是 Autodesk 系列产品在 CAD、动画、二维三维绘图等领域中使用的软件编程接口。它的功能比较单一,是靠使用标准界面或直接使用特定的 3D 芯片来进行 3D 加速。如果没有硬件的密切配合,Heidi 在进行较大规模的高质量、高刷新率、高分辨率图形操作时的显示效果比较差。AutoCAD、3DStudioMax 等软件就使用了 Heidi。

ITR:即 Internal Transfer Rate。指硬盘的内部数据传输速率,它是硬盘磁头找到数据扇区后,将数据读出并放入硬盘的高速缓存所用的时间。它与硬盘的转速和单碟容量关系极大。

ISA:工业标准结构总线,是基于 386 的一种 16 位总线,目前正处在淘汰过程中。仍保留的 ISA 总线主要用来连接声卡、视频卡等 16 位设备。ISP:ISP 即 Internet Service Provider 的缩写。意思为 Internet 服务商。例如个人一般通过拨号上网,就要有一个 ISP 提供相关服务,也就是通过 ISP 接通 Internet。

IEEE1394:它是一种新型高速串行总线。最早是由 APPLE 公司提出,后经 IEEE 标准化而成。其特点是:数据传输速率高,最高可达 400Mbps,可用于实时数据传输领域。连接方便,可用菊花链或树形方式连接,并可进行热拔插(带电插入或拔出设备)。可连结的设备多、距离长,最多可连结 63 个设备,连结距离长达 72 米。

JAZ:是由艾美加生产的一种结构类似硬盘的大容量驱动器,其盘片可以更换,单碟容量为 1G 和 2G。因此,从理论上来说其容量是无限的。主要技术参数为:持续数据传输速率可达 6.4M/S,平均寻道时间小于 12ms,使用 SCSI 和 IDE 两种接口。除 JAZ 外,美国 Syquest 公司也生产类似的产品,其单碟容量为 1G 和 1.5G。

Java:一种广泛使用的网络编程语言。它简单,面向对象,不依赖于机器的结构,具有可移植性、稳健性、安全性,并且提供了并发机制,因此它能最大限度的利用网络。

LBA:硬盘的逻辑块模式。此模式下硬盘的磁头数可设为 0~255,这是近期的大容量 IDE 硬盘普遍采用的工作模式, DOS6.22、Win95、Win98 均支持此模式。工作于 LBA 模式下的硬盘最大容量为 8.4G(未使用硬盘管理软件时)。

LCD:液晶显示器。其优点是非常薄、省电、重量轻、显示效果好。LDCM:一种系统监测与控制技术,其主要功能有:检查系统资源、检查桌面管理界面的记录、自动检查修复和自动储存备份系统更新的资料,风扇状态管理、电压管理、温度管理,接受系统事件讯息通知及远端启动客户端工作站等。

Large:即大模式。这是在一些不支持 LBA 模式的 IDE 控制器上使用的一种模式,早期生产的 528M 至 1G 左右的 IDE 硬盘曾经采用过该模式,适用于磁道数超过 1024 的硬盘。近期生产的大容量 IDE 硬盘中已经不再使用它。

LineIN:线路输入。它是声卡上用来连接录音机或 CD 等有源音源的插孔。

LineOUT:线路输出。它是声卡上用来连接有源音箱的插孔。

LogoEasy 技术:一种开机画面定制技术。可以由用户把自己喜爱的画面加入到开机显示中去,以显示出自己独特的风格。联想 Brilliant-1 等主板使用了这种技术。

MO 驱动器:又称为磁光盘机。MO 盘是一种具有硬盘性质的可擦写光盘。其工作原理是:在盘片的磁光材料上用激光照射使其矫顽力降低,仅用小磁场就可改变其磁化状态,用磁和激光联合作用来写入数据。MO 的特点是:可反复读写、容量大,但不兼容其它光盘。可以反复读写 10000 次以上,存储容量大 3.5 寸最高为 640M,5 寸达 3.2G,数据传输速率较高(1M/S 以上)。

MP3:MP3 是 MPEG Layer 3 的缩写,它是一种声音文件的高压缩率方法。例如:60 秒 CD 音质的未压缩声音文件占用的存储空间大约为 10M,压缩为 MP3 后为 1M,并能保持原有的 CD 音质。

MCI:MCI 是微软公司为 Windows 定义的多媒体控制接口标准。它包括了激光唱机、扫描仪、磁带录像机、MIDI 音序设备

等几乎所有的多媒体设备。MCI 的最大优点是应用系统与设备的无关性,对于标准的 MCI 设备,安装相应的 MCI 设备驱动程序,Windows 就可以使用该设备。对于未定义的 MCI 设备,只要厂家提供了驱动程序,Windows 同样可以使用它。

MIC:即麦克风(话筒)。它是声卡上用来连接麦克风(话筒)的插孔。

MMX:MMX 即“多媒体指令扩展”,它是 Intel 公司于 96 年 3 月提出的。

其核心是为 Intel 生产的 32 位微处理器增加了 57 条用于加速多媒体数据执行速度的指令,四种数据类型和 8 个 64 位的 MMX 寄存器。这是由于多媒体和通讯应用程序中经常使用重复循环,这些仅占总程序 10% 甚至更少的代码,但要占用 90% 的运行时间。新增加的 SIMD(单周期多数据)指令可以并行执行 8 条 8 位数据,或 4 条 16 位数据,或 2 条 32 位数据,这就大大加快了重复循环运算的速度。目前使用的 MMX 技术还只能加速整数运算,Intel 打算进一步将其扩充至 3D 处理需要的浮点运算领域。

MVP3:VIA 推出的支持 100MHz 的 Socket 7 AGP 芯片组。它具有以下特性:支持 K6-2 和高达 2MB 的管道流水线突发式高速缓存。支持高达 1GB 范围的内存、6 个内存模块,除支持常见的 SDRAM、EDODRAM、FPMDRAM 等内存外,也是目前唯一支持 SDRAM II (DDRDRAM) 的芯片组。

MTBF:即平均无故障时间,单位是小时(H)。

MIPS:即百万条指令/秒。它是标识电脑信息处理速度的一种单位。Normal:普通模式。这是早期硬盘的工作模式,此时 CMOS 中的参数为真正的硬盘物理参数,其最大柱面数为 1024,可管理的硬盘最大容量为 504M。

NovellNetWare:它是目前局域网市场中占主导地位的网络操作系统,推出的时间比较早,在各种实用网络的建立中得到了广泛的应用。其特点是:在 1 个网络中允许有多个服务器,每个服务器都适用于不同类型的网络接口,同时支持多种拓扑结构和文件格式,具有较强的容错功能。

OLE:即对象链接与嵌入。是 Windows 应用程序之间交换信息的一种方式。

OCR:即“光学字符识别”,通常指使用扫描仪将印刷或手写文字自动录入电脑的一种软件。

OpenGL:它是由 SGI 公司提出的一个 3D 应用程序接口(API)。支持 Windows 95(98)和 Windows NT,它在 3D 游戏和图形工作站等领域中有广泛应用。OpenGL 是对用户透明的 3D 图形接口,用户可以通过一个简单易用的模块化接口生成高质量的 3D 图形。它在硬件、操作系统等方面是独立的,支持 C、C++ 等多种语言。它能对 3D 物体进行最复杂的 3D 交换、剪裁、采集和描绘,并能实现几何实体、阴影、全景反锯齿和动态模糊的特殊效果。

PD 盘:PD 盘是一种相变式可重复改写光盘。因其与早期的 CD-RW 相比有许多新特性。PD 的突出特点是:可擦写次数多、兼容的数据格式多(CD-R、CD-ROM、VCD、DVD 等)。

PnP:即插即用标准,它由三部分组成:BIOS、支持即插即用的操作系统和支持即插即用的硬件。若以上三部分都符合即插即用标准时,操作系统可以自动检测并配置各种硬件。Windows 95 和 Windows 98 就是支持即插即用的操作系统。

PCI:是 1993 年 Intel 发布的一个局部总线,最多能支持十个设备。是目前 Pentium 和 Pentium II 主板上最为流行的总线。PCI 总线有两个标准,PCI1.0 为 32 位总线,时钟频率为 33MHz;PCI2.0 为 64 位总线,时钟频率为 66MHz。

PRML 技术:PRML 技术即局部响应最大相似性读磁道技术。该技术利用一个逻辑规则分析磁头独到的数据,以归纳出一个最接近于标准数据的信号,然后传输出去供使用。PRML 技术的使用大大提高了道密度(大约 30% 以上),也提高了硬盘的内部数据传输速率。目前,单盘容量在 2.1G 以上的硬盘基本上采用了 PRML 技术。

PCAV 技术:即部分恒定角速度技术,这是新近出现的一种光驱数据读取技术,它结合了 CLV 和 CAV 技术的优点。在读取光盘内圈数据时用 CAV 工作,而当激光头向外圈移动一定距离时,即采用 CLV 方式以达到最高的数据读取速率。其传输速率极限一般为 24 倍速左右,寻道时间大约 120ms 左右。

PGA:第五代 CPU(如 K5、6X86、奔腾 MMX 等)采用的一种封装形式。意即引脚网格阵列。

POP:即邮局协议,接收电子邮件所使用的一种传输协议。
QuickTime:它是苹果公司多媒体平台 QuickTime 体系结构中的一种文件格式,能够跨越不同网络协议,支持所有格式的数字媒体,具有充分的灵活性和丰富的开发工具。QuickTime 是 MPEG-4 标准的基准,世界各地的多媒体节目开发商能够以一种公共文件格式制作、编写所有的数字媒体内容,如 Internet、DVD 数字电视等,并直接向 Internet/Intranet 或家庭广播;更为重要的是,这种公共文件格式还能支持实时的视频和声音流。

RAID:RAID 称为磁盘阵列。它是由几组磁盘驱动器组成的,由一个控制器管理,通过在磁盘之间使用镜像数据或数据分割及奇偶校验方案来达到一定的容错水平。RAID 允许将数据分割存储于多个硬盘中。并且,当其中某一个磁盘中的数据丢失时也可以顺利恢复。

RISC:RISC 即“精简指令集计算机”。它是针对传统处理器指令系统的缺陷提出来的,传统处理器(如 Intel 体系)的指令系统越来越复杂,不仅导致处理器研制周期变长,而且还有难以调试、难以维护等一些自身无法克服的困难。RISC 把着眼点放在如何使处理器的结构更加简单合理及提高运算速度上。它优先选取使用频率最高的简单指令(一般只有 50 条),避免使用复杂指令,一般将指令长度固定为 32 位,且多数为单周期指令。指令格式和寻址方式、种类减少,缩短了译码时间,压缩了机器周期。内部以硬布线控制逻辑为主,不用或少用微码控制等,这些措施大大提高了 RISC 处理器的运算速度。K6 处理器的内核就是 RISC86 超标量体系结构。

RAMDAC:即“数模转换器”。其作用是将显示芯片输出的数字信号转换为能被显示器使用的模拟信号。RAMDAC 的工作频率和速度决定了显示器的清晰度、屏幕刷新率、数据传输速率等指标。目前较高档显示芯片内置的 RAMDAC 已支持 220MHz—250MHz 的带宽。

RefreshRate:也称作垂直扫描频率和刷新率,它可以简单的理解为每秒钟重画屏幕的次数。一般要在所需分辨率上达到 70MHz 以上才不会有闪烁感,对眼睛的影响也会小一些。如果刷新率达到 85MHz 以上(当然显卡必须支持),显示器显示的画面非常稳定。一般来说,RefreshRate 必须达到的最低标准是 60MHz,它是由显示器和显卡两者共同决定的。

SPD:是 SDRAM 内存的一种新规范,它在 SDRAM 条上加了一块很小的 EPPROM,可以预先将内存条的各种信息写入其中。当电脑启动后,BIOS 把 SPD 的内容读入,并自动进行调整以使设置最优化。带有 SPD 信息,专为 100MHz 外频使用的 SDRAM 称为 PC100SDRAM。

SQL:一种结构化查询语言。大多数数据库服务器采用 SQL 作为客户机访问数据的标准方式。

SDRAM:同步动态内存,这是 98 年正在流行的一种同步动态内存。它提高读写速率的基本原理是将 CPU 和 RAM 通过一个相同的时钟锁在一起,使得 RAM 和 CPU 能够共享一个时钟周期,以相同的速度同步工作,从而解决了 CPU 和 RAM 之间的速度不匹配问题。目前,SDRAM 的工作频率最高可达 125MHz,是当今 Pentium II BX 和 MVP3 等 100MHz 外频主板的最佳拍档。

SGRAM:同步图形存储器,它是一种该进型 SDRAM,它与 SDRAM 一样是单端口的。但能同时打开两页内存,在速度上与 WRAM 和 VRAM 相当,最高可达 133MHz。它特别适用于 3D 图形处理,因为 SGRAM 有加速屏幕填充的块写和快速内存清

除两大特性,目前被广泛应用于各种 3D 显示卡上。SIMM:即单列直插式存储模块。这是在 486 时代发展起来的一种内存芯片安装形式,SIMM 提供了 32 位数据通道,由于奔腾及其兼容 CPU 具有 64 位数据通道,因此在奔腾主板上 SIMM 内存条必须成对使用。SIMM 具有 72 条引脚,故把 SIMM 称为 72 线内存条。一般而言,用于 SIMM 的 EDORAM 或 FBRAM 内存芯片的工作电压一般为 5V,建议 SIMM 与 DIMM 不要混合使用。

SMTP:即简单邮件传输协议,它是发送电子邮件所使用的一种传输协议。

SB-Link:由新加坡创新公司提出的为解决 PCI 声卡与 DOS 应用程序兼容性问题而制订的接口,是主板上的一个 6 针接口,PCI 声卡可通过 SB-Link 连线获得 IRQ/DMA 参数,使 PCI 声卡能够与 ISA 声卡兼容。

SOFTMENU 技术:一种 CPU 免跳线设置技术。用户可以利用 BIOS 对 CPU 的工作参数,如电压、主频、倍频、CPU 类型等进行设置。采用这种技术的主板具有“智慧型修正开机”功能,当 CPU 设置有误而导致无法开机时,可以在系统电源接通时,可按热键“Insert”进入 BIOS,修正错误后重新开机。

SpeedEasy:一种由联想首创的 CPU 工作参数自动设置技术。其特点是由 BIOS 检测 CPU 的工作参数,如主频、倍频、类型并进行自动设置,不需要用户进行任何干预。

Socket7:是奔腾级主板上使用的一种 296 针 CPU 安装插座,它适合于 Pentium、PentiumMMX、AMDK5、AMDK6、AMDK6-2、Cyrix/IBM6X86、6X86MX 等 CPU。Socket7 插座采用 ZIF(零拔插力)设计,使 CPU 的安装方便非常方便。

S.E.C:即单边接触式卡式盒。是 PII 使用的一项新技术,其特点是处理器核心和 L2 缓存被完全集成在一个塑料及金属的卡式盒中。这些部件可以和 Slot1 插槽直接通讯,使其能进行高频率操作。这种技术允许 PII 处理器使用先进的双独立总线架构。奔腾 II 处理器通过 Slot1 和主板进行连接,以代替现存 PGA 封装。同样 Slot1 代替了以前使用的 Socket7 插座。

Slot1:是一个含有 242 触点的长条形插槽,用于插入装有 Pentium II CPU 等器件的 SEC(单边接触盒)。这是 Intel 的专利设计。由于 Slot1 不是 ZIF 设计,所以安装 Pentium II CPU 需要用力插入,并需要塑料支架固定。其技术特点是:在 SEC 内,CPU 与二级 cache 之间通过一条单独的 64 位“后部总线”进行数据交换,大大提高了数据交换的速度。其次 SEC 的体积较大,但 Slot1 在主板所占的面积却较小。

S.M.A.R.T 技术:S.M.A.R.T 技术即自动监测分析和报告技术。它是由 Quantum 公司和 COMPAQ 公司联合开发的一种硬盘工作状态监测技术,它可以在 BIOS 的配合下自动监测硬盘的工作状态。遇硬盘即将失效等故障,即可用屏幕显示、声音等方式报警,使用户有时间采取更换硬盘、备份数据等措施,以保证用户数据的安全性。采用 S.M.A.R.T 技术的硬盘有迈拓的钻石二、三、四、五代,昆腾的 FIREBALLST 系列等。

SCSI:即 Small Computer Systems Interface(小型计算机系统接口),SCSI 最初是定义为通用并行的 SCSI 总线。SCSI 总线自己不直接和诸如硬盘之类的设备通讯,而是通过控制器和设备建立联系。一个独立的 SCSI 总线最多支持多达 16 个设备,通过 SCSIID 控制。其中一个 ID 号被 PC 机里的 SCSI 适配卡所使用,其余的 ID 号分配给其它外设使用。SCSI 应用速度一般为每秒 10MB 到 40MB,现在已扩展到每秒 80MB 和 100MB。

TCP:笔记本电脑专用 CPU 采用的一种封装形式。意即薄膜封装。使用这种封装形式的 CPU 薄而轻,省电、发热量小。

TCP/IP:即 TCP/IP 网络协议,网络间基本的传输协议之一,其目的是使不同厂家生产的处理器能在共同网络环境下运行。Internet 上的处理器均采用 TCP/IP 协议,UNIX 操作系统已把 TCP/IP 作为它的核心组成部分。它分为两部分:TCP 是传输控制协议,规定一种可靠的数据信息传递服务。IP 协议又称互联网协议,它提供网间连接的完善功能,包括 IP 数据报规定互连网络范围内的地址格式。目前已使用 TCP/IP 连接成洲

际网、全国网与跨地区网。

TrueType Fonts: 即轮廓字体,如果你在文本中使用这种字体,Windows 和所有基于 Windows 的应用程序在屏幕上显示字体和打印出来的字体完全一致,这就是所谓的所见即所得。使用轮廓字体会使文档的交换变得更加方便,只要使用相同的应用程序并在同样的分辨率下打印,在不同的打印机上都可以打印出相同的字体。

USB: 通用串行总线,是一种新型的外部设备互连界面。其工作速度最高为 12Mb/秒(适用于打印机等高速外设),最低为 1.5Mb/秒(适用于鼠标、键盘等低速外设)。USB 具有真正的即插即用特性,支持热拔插,具有很高的外设连接能力,最多可以链形式连接多达 127 个的外部设备。

UPS: UPS 是近年来发展起来的一种不间断电源。UPS 按其工作方式可分为后备式和在线式;按其输出波形可分为方波式和正弦波式。后备式 UPS 在市电正常时由市电直接向负载供电。并持续监测着市电状况,当市电中断或低于 170 伏,就启动直流/交流逆变器,由内部的电池向负载供电,直到外部电压恢复正常。这种工作方式决定了后备式 UPS 的转换期间会有一个暂时性的无电状态。但由于这种状态一般只持续 5 毫秒左右,对一般的设备来说并没有什么影响。

在线型 UPS 的逆变器始终处于工作状态,输入交流电首先被转换为直流电,经过调制、滤波、逆变等过程,在为电池充电的同时直接向负载供电。当市电中断时,电池通过逆变器继续为负载供电。其优点是市电转换到蓄电池的时间为零,但价格比较高。

URL: 在 Internet 上描述信息资源的字符,主要用在 WWW 客户程序和服务器上。用户浏览 Internet 上的信息时,需要通过请求特定的 URL 来获取信息。

UNIX: 它是针对小型主机环境开发的一种操作系统,采用集中式分时多用户体系结构。UNIX 有着悠久历史,具有丰富的应用软件的支持,其良好的网络管理功能使它在英特网中获得了广泛应用。

UltraDMA/33: 是 Quantum 和 Intel 公司联合开发的新一代 IDE 设备技术规范,它把 IDE 命令时钟脉冲的上升沿和下降沿都作为内存读写选通信号,使得每半个周期就可以传输一次数据,理论传输速率达到了 33Mb/秒。此外,它在数据传输过程中增加了 CRC 数据传输校验功能。使用 UltraDMA/33 硬盘需要芯片组(LX/BX/VP3/MVP3 等)和驱动程序的支持。

UltraSCSI: UltraSCSI 是传输速率为 40Mbps 的快速接口,也被称为 SCSI-3 或 Fast-20。UltraSCSI 不仅能达到 40Mbps 的传输速率,而且可在一个端口上连接多达 16 个设备。例如:你可以在一个端口上挂接几台 RAID 系统、打印机、扫描仪或磁带机等,这样你不必牺牲太多的电脑插槽或外设端口。

VRAM: 视频显示存储器。它可以在同一时间内同时从 CPU 向显存和 RAMDAC(数模转换器)传输数据。其性能较 WRAM 稍差。

VxD: 指虚拟设备驱动。它是一个 32 位保护模式的设备驱动,用于管理系统资源。在 Win95(98)中后缀为 VxD 的文件就是虚拟设备驱动程序。其中的 x 代表设备类型,如 D 代表显示设备、P 代表打印设备等。

WT 合成方式: WT 即 WaveTable(波表)合成方式。它是目前最为流行的一种 MIDI 合成方式。它是将声音的数字化样本存储在声卡的 ROM(硬波标)或系统内存中(软波表,平时放在硬盘上,需要时调入内存),需要时根据 MIDI 命令取出声音样本进行还原和回放。由于 WT 合成方式采用真实的声音样本进行回放,故 WT 声卡的音效更真实、自然。

IrDA: 即红外数据传输。它利用红外线技术在台式机、笔记本、打印机等设备之间传输数据,省去了各种接口和冗长的连线,并允许用户随意放置机器。其传输速率可达到 4M/秒。

IRQ: 中断请求。中断请求线有点象系统总线的地址,它允许不同的外设向电脑发出中断请求信号,并让电脑知道中断是

从哪儿发出的。当你在电脑中增加一个新设备时,通常要设置该设备的 IRQ 号以确定它可使用哪条中断线。两个设备使用同一个 IRQ 会导致中断冲突。

LAN: 即局域网。是指在一个较小地理范围内的各种电脑设备互连在一起的网络,用来实现文件、程序、打印机等软硬件的共享。它可以包含一个或多个子网,通常局限在几千米的范围之内。

L2Cache: 二级高速缓存。L2Cache 可以提高系统的速度。其原理基于统计概率规律,将那些被系统频繁使用的数据存入 L2Cache,需要时直接读出,缩短了 CPU 的等待时间。L2Cache 的大小和性能对系统影响很大。

LS-120 驱动器: 它是一种与 ZIP 驱动器类似,但兼容普通 3 寸软盘的大容量驱动器,使用标准的 IDE 接口和接触式磁头。它采用了激光伺服技术,并改进了磁盘介质和编码方法使其容量达到 120MB。技术指标为:碟片容量 120M 转速 720RPM,平均寻道时间 70ms 左右,持续数据传输速率 290KB/S。其特点是使用了两套寻道定位系统,对普通软盘使用与软驱相似的机械系统,对 120M 的 LS-120 磁盘使用激光伺服定位系统。

MR 磁头: MR(MagnetoResistive 磁阻)磁头是基于磁阻效应工作的一种新型磁头,其核心是一块很小的金属材料——磁阻元件,其电阻随外界磁场变化而变化。由于该磁阻元件连接着一个非常灵敏的放大器,所以可以检测出磁阻元件电阻的微小变化,这微小电阻的变化值就是 MR 磁头读出的数据。MR 磁头的特点是读出灵敏度基本上与硬盘转速无关,且可使硬盘道密度提高 40% 以上。但 MR 磁头不能写数据,因此采用 MR 磁头的硬盘中还有传统的电磁感应磁头,专门用来写数据。

MIDI: MIDI 即乐器数字化接口。它是一种用于在不同厂商的电子音乐设备和电脑之间连结和通信的软硬件标准。它的作用一是作为硬件接口,可使不同厂商的电子音乐设备和电脑任意连结。二是作为一种通信协议,所有 MIDI 设备都按照 MIDI 协议进行通信,将数据从一种设备传输到另一种设备。

Modem: 俗称“猫”即调制解调器。它作为网络设备例如电脑与电信通讯线路的接口,用来在电话线上传递数字信息。

MIDI/GAME: 声卡上的 MIDI 键盘或游戏摇杆接口。

NIC: 即网卡。它是负责处理器与网络介质之间的电气连接,数据传输和网络地址确认等任务。主要技术参数为带宽速率、总线方式、电气接口方式。

NTFS: WindowsNT 所使用的一种文件系统。它具有很多优越性,支持容错、硬盘目录与文件的压缩功能,还支持目录与文件的权限设置。当发生断电或其他问题时,可以安全恢复磁盘中的内容。

UART: 通用异步收发器。UART 是电脑中的一个部件,用来处理异步串行通信。每台电脑都用一个 UART 来管理串口,但所有的内置 modem(调制解调器)都有自己的 UART。如果你购买了一个高速外接 modem,那么只有在 UART 能处理该 modem 的最大传输速率时,才能发挥最佳性能。最新的 16550UART 还含有 16 字节的数据缓存。

Ppm: ppm 是 pagesperminute 的缩写,6ppm 也就是每分钟 6 页,代表了打印机的走纸速度。具体含义是打印机在一分钟内可以打印相同内容的 A4 大小的纸 6 页。ppm 值越高表示打印机的打印速度越快,这个速度没有包括电脑向打印机传送数据的时间,因而在一般使用中打印速度会比标称的 Ppm 值略低。

PIO 模式: PIO 模式是硬盘与 CPU 进行数据交换的一种方式,它需要通过 CPU 执行 I/O 端口指令来进行数据读写。它共有 0 至 4 五种模式,对应的最小总线周期从 600ns 至 120ns,外部数据传输速率为 3.3MB/S 至 16.6MB/S。

WWW: WWW 是一种基于超文本文件的多媒体检索工具,是 Internet 上最受欢迎、最先进的服务方式之一。由于 WWW 的出现,网络上的信息超出了字符的局限,采用图形画面的方式,使内容更丰富、更美观。

WDM: 即 W32 驱动模型。它允许 Windows98 和 Windows-

NT 使用单一的驱动程序,采用 WDM 能够避免分别为 Windows98 和 WindowsNT 开发不同的驱动程序。

WRAM(WINDOWSRAM):即视窗显示存储器。这是三星公司开发的一种显示卡专用 RAM。它和 VRAM 一样是双端口的,这种设计允许同时从 CPU 向显存和 RAMDAC(数模转换器)传输数据。WRAM 在普通 RAM 的基础上,为图形图像处理增加了一些智能,如它具有能增强屏幕重画性能的彩色写块模式,用以能提高字符显示性能的存储器设计等。使用 WRAM 的 2D、3D 显示卡,可大大增强图形处理能力。由于 WRAM 比 VRAM 稍便宜,将来有可能取代 VRAM。

WindowsNT:微软公司推出的具有很强连网功能的三十二位操作系统。它支持多种硬件平台,可以运行在从家用电脑到对称多处理机的超级服务器上。WindowsNT 在设计中采用了许多先进的思想,WindowsNT4.0 具有 Windows95 的用户界面,即将推出的 WindowsNT5.0 受到了广泛的关注。

WinBench98:WinBench98 是 zd 实验室出品的一种著名的系统测试软件,可分别测试 CPU 子系统、硬盘子系统和显示子系统的性能(速度)。

例如:DirectDraw 测试集模拟了应用软件以直写显存的方式进行 2D/3D 图形处理的情况;High-EndGraphicsWinMark 测试集在七个著名图形处理软件中模拟实际的图形处理任务,这些任务包括二维图形的描画、缩放,三维实体的构造、旋转、着色等大量实际应用;VideoTest 测试集则执行了一系列视频图像播放任务。

Winstone98:一种面向实际应用的电脑综合性能测试软件。其特点是能够连续、自动运行一些流行的应用软件,用它们完成一些大型任务,根据耗用的时间折算出一个数值,依次比较不同系统的性能优劣。

X2 模式:它是 AGP 显示卡的一种工作模式。在 X2 模式下,时钟的上沿和下降沿都传输数据,也就是说,数据在 X2 模式下是以 133MHz 进行数据传输的。由于 AGP 接口的钟频率为 66MHz,因此以 X1 模式工作的 AGP 通道的最大数据传输率为 266Mbps;以 X2 模式工作的 AGP 通道的最大数据传输率为 533Mbps。

Y2K;Y2K 即电脑 2000 年问题。它是因电脑发展初期存储空间和 CPU 时间都很宝贵,编写应用程序时把两位数字分配给日期的年份,沿用下来到 2000 年后将产生混乱的问题。在世纪转换之际带来的后果是严重的,大量的应用程序在 1999 年 12 月 31 日以后不能正常工作,它不能确定年份 01 是 1901 还是 2001,它可以出现在数据定义、数据文件、程序逻辑、屏幕显示以及报表格式中。由于电脑应用特别是通过网络已深入到人类生活的各方面,届时将会造成银行、保险、股市、商业和通信等许多活动的混乱。

ZIP 驱动器:它是由艾美加生产的一种大容量软盘驱动器,其工作原理、外形等与普通软驱相似,但使用的是非接触式磁头。主要技术参数为:持续数据传输速率可达 1.4M/S,平均寻道时间小于 30ms,碟片转速为 2945RPM。ZIP 驱动器可使用并口、SCSI 和 IDE 三种接口,只能使用专用的 ZIP 盘片,其容量为 100M。

ZeroReflection:即零绕射技术。它是一种全新的光电技术,可将扫描仪扫描时产生光线绕射的情况降到最低,由此所得的影像将会更清晰、更逼真。

3DNow!:3DNow!是 K6-2 扩充的与 MMX 指令集相似的 21 条指令集,只不过 MMX 仅仅针对多媒体应用需要的整数运算功能进行扩展,而 3DNow!是专门针对 3D 处理需要的浮点密集型运算进行扩展,特别支持 SIMD(单周期多指令)浮点运算和整数运算,新增的 Prefetch 指令减少了 MMX 指令与 FPU 指令频繁切换的问题。据第三方机构的测试,3DNow!的引入可使 K6-2 的 3D 处理能力提高大约 30%至 50%(增加软件支持后更高)。

3DWinBench98:它是一个 zd 实验室出品的专门测试 3D 功

能和 3D 性能的测试工具。该工具含有 41 个常用 3D 处理任务(如纹理映射、纹理混合、Z-Buffer、双线性过滤、三角形颜色插值等),这些任务提交给图形卡处理完成,被测图形卡是否支持这些 3D 处理任务、是否正确实现了这些任务,都可用该工具来检验。3DWinBench 还可专门测试 3DAPL、3D 处理和纹理处理的性能。此外,3DWinBench98 还连续执行了许多实际的 3D 画面处理任务(许多画面是在热门游戏中经常见到的),其执行时间与得分则反映了被测图形卡的 3D 性能(速度),得分高则性能优。最重要的反映性能的分值是 3DWinMark,这是一个综合加权无量纲数值。

宏:宏就是能组织到一起作为一个命令使用的一系列命令或一组批处理语言。不同的软件使用不同的宏,如 Office97 为 VBA、DOS 中为批处理文件。

插件:利用应用程序事先预留的编程接口编写的,用来增强应用程序功能的一些小程序。

倍频:倍频就是 CPU 来自主板上的外频信号作对倍增处理,供自己使用。采用这种技术可以在其他设备(如内存、硬盘等)工作速度比较慢的情况下充分发挥 CPU 的效能。

点距:点距就是显示器显像管上两个像素点之间的最小距离。点距越小的显示器显示的图像越清晰。

分区:使用 FDISK 命令对硬盘进行的一种操作。它的作用是将硬盘分成一个或多个逻辑盘,以节约硬盘空间和适应不同操作系统的需要。高级格式化:使用 FORMAT 命令对磁盘进行的一种操作。它的作用是清除文件分配表和剔除(标记)磁盘上已损坏的扇区。

金手指:它是指电脑接插件(如显示卡、内存条等),插入主板插槽部分的一排金属引脚,因其上镀金而得名。

光栅图像:光栅图像是把画面分成许多相等的叫做像素的小单元,一幅图像是由许多这样的小单元构成的。它以光栅形式记录了每个像素的颜色信息,像素中包含的信息量是由像素的深度和每个像素的位数决定的。像素的位数越大则像素中所能包含的颜色、阴影和色度就越多。光栅图像可以用来产生逼真图形,但放大后边缘会产生“锯齿形”失真。BMP、PCX、TIF 均是光栅图像。

铜半导体:铜半导体技术是 IBM 公司 97 年 9 月刚刚发布的一项新技术,它用铜代替原来芯片中的铝做导电材料。铜和硅不相容这一科学家们多年以来研究的技术难题如今得以解决。铜半导体可以使芯片的制造工艺由目前的 0.25 微米降至 0.18 微米,使芯片的晶体管密度更高、工作频率更快、耗能更少和发热更少。基于 IBM 与 Intel 竞争的原因,AMD 公司和 Cyrix 公司将优先得到这一技术。

矢量图像:矢量图像是由在数学上相关的两个或更多个点定义的,这种技术能产生光滑清晰的线条。具有的优点是:矢量图像文件的尺寸比光栅图像文件小,矢量图像可以任意缩放而不会产生失真,矢量图像可以用层来工作,不向光栅图像那样只有一层。但矢量图像没有光栅图像那样细致的阴影和纹理。CoreDraw 生成就是矢量图像。

“鼓粉分离”技术:激光打印机同复印机一样,要消耗硒鼓和墨粉,但硒鼓造价高而墨粉造价低。有些激光打印机的硒鼓和墨粉是一体的,每打印两三百页甚至不到一千页就要整个更换,花费昂贵。而采用“鼓粉分离”技术的打印机则不同,墨粉消耗完后,用户更换一个墨粉盒即可,采用这种技术可使每页的打印成本大大下降。

色阶:在喷墨打印机中,通过控制墨点颜色深浅的方法来表现更丰富色彩的技术叫做色阶技术。

外频:外频是指来自 CPU 外部的时钟频率。它是由电脑主板上的“石英晶体振荡器”产生。其作用是产生一个具有固定频率的矩形波,主板上的所有元件例如 CPU、内存等都是在这个矩形波的控制下运行。

宏病毒:宏病毒是一类主要感染 Word、EXCEL 文档和文档模板文件的病毒。它有以下特点:感染数据文件;宏病毒专门

感染数据文件,打破“数据文件不会感染病毒”的观念;多平台交叉感染,当 Word、Excel 这类软件在不同平台(如 Windows3.X、Windows95、WindowsNT 等)上运行时,会被宏病毒交叉感染;容易编写,而宏病毒以人们容易理解、阅读的 VBA 代码等形式出现,编写和修改宏病毒更容易;容易传播,宏病毒可通过带毒文档或 E-mail 进行传播。

“直通走纸”技术:一种新型的打印机进纸方式。目前市场上多数激光打印机都是 U 型走纸通道,这种结构的激光打印机走纸复杂、距离长,容易卡纸,并且不利于打印较厚较硬的纸张,打印信封时易产生皱折,因此只好在打印机下部再开一个辅助性的直通出口。而有些打印机如联想 LJ6P 系列采用了平滑的走纸通道,优点有三:其一,结构平滑简单,将打印机的通病——卡纸的机率减至最小;其二,走纸距离短,打印速度快;其三,打印信封等较厚介质不易产生皱折。这种技术也被称为“防卡纸技术”。

动态执行技术:动态执行技术是处理器执行指令的一种优化算法。以前处理器执行指令是按顺序执行的,而奔腾Ⅱ等第六代处理器执行指令可以打乱这个顺序,执行指令不是顺序执行,而是先打乱它们的顺序,哪条能执行就先执行,这样和顺序执行的效果完全一样,但更有效。

双重独立总线结构:双重独立总线结构,即在处理器核心与二级高速缓存之间再增加一条总线,使得处理器有两条通道同时工作,因为处理器实际上有 90% 以上是与二级高速缓存交换数据。在二级高速缓存与处理器之间有条专用总线,可大大提升它的性能。另外,提高处理器的频率以后,二级高速缓存和新增总线的工作频率也和处理器一起相应提高,使 CPU 的整体性能大大提高。

活动频道:它是 IE4.0(Win98)所包含的一项新特性,通过向某些 Web 站点预订频道内容,用户可以非常方便地获取自己感兴趣的信息,供用户连线或离线查阅。通常提供频道的 Web 站点有专门的主页供用户进行预订,用户只需点击预订按钮或超文本链接,选择是否允许 IE 自动侦测频道内容的改变并下载最新内容,不过,该功能只有对通过网络直接连于 Internet 上的机器才可能是完全自动进行,对于拨号上网的用户来说,必须由用户手工发出更新的命令,当更新完成之后,用户最好断线在脱机方式下阅读。对 Win98 的用户来说,如果安装了活动桌面(ActiveDesktop),那么频道栏可以直接放置于桌面之上,另外有些频道的内容可以显示到桌面上或做为屏幕保护程序的画面。

压电喷墨技术:它是将许多小的压电陶瓷放在喷墨打印机的打印头喷嘴附近,在工作中当电压加到压电陶瓷以后,压电陶瓷产生的伸缩使喷嘴中的墨被喷出,在纸张表面形成图形和字符。用压电喷墨技术制作的喷墨打印头成本比较高,所以为了降低使用成本,一般都将打印喷头和墨盒作成分离的结构,更换墨盒时不更换打印头的。使用这种技术的主要是 Epson 公司

热喷墨技术:又称气泡喷墨技术,它是靠电能产生的热量,使喷头管道中的一部分液体气化,形成一个气泡,并将管道中的

墨水顶出喷到纸张表面,打印出图形或字符。用热喷墨技术制作的打印头成本比较低,由于喷头中的电极会受腐蚀的作用,因而不能有很长的使用寿命。所以采用这种技术的打印喷头通常都与墨盒做在一起,更换墨盒的同时也更新了打印头。目前,热喷墨技术在墨滴控制方面比压电喷墨技术要差一些,所以多数采用这种技术的打印机的打印分效果比后者要差。采用这种技术的公司较多有 Canon、HP 等。

网络:网络是现代通信技术与电脑技术相结合的产物。所谓电脑网络,就是把分布在不同地理区域的电脑与专门的外部设备用通信线路互连成一个规模大、功能强的网络系统,从而使众多的电脑可以方便地互相传递信息,共享硬件、软件、数据信息等资源。一个电脑系统连入网络以后,具有共享资源、提高可靠性、分担负荷和实现实时管理等优点。从 80 年代末开始,网络技术进入新的发展阶段,它以光纤通信应用于电脑网络、多媒体技术、综合业务数据网络(ISDN)、人工智能网络的出现和发展为主要标志。

远程登录:远程登录是指允许一个地点的用户与另一个地点的处理器上运行的应用程序进行交互对话。

搜索引擎:搜索引擎是一个专用的 Web 服务器,也是一个可以搜索的数据库(其中包括通向其他站点的链接),是用户用关键词来查找、定位有关 Web 页面的工具。用户只需输入与查找信息相关的关键词,搜索引擎即可快速为你查找出你想查找的信息,是英特网上查找信息必不可少的有力工具。Yahoo、Lycos、AltaVista 等都是有名的搜索引擎。

进程和线程:进程和线程是 Window95 多任务环境中的两个重要概念。简单的说,进程是应用程序的执行实例。线程是由系统调度的一个最简单的代码单元,每个线程有自己的一组 CPU 寄存器和堆栈(就像有一部独立的电脑)。Win95 为每个独立的线程安排一些 CPU 时间,操作系统以轮流方式向线程提供时间片,这样每个线程从外观上看就象都在同时运行一样。一个多线程的应用程序实际上在其内部实现了多任务。多线程应用程序的主要优势就是可以用尽量少的用户对用户的要求作出响应。它使应用程序可以更好地利用系统资源(调度机制、内存和物理设备)。从而能建立一个非常灵活的应用程序,它能随时接收用户输入,并得到满意的效果。

推测执行:提高 CPU 性能的一种技术。它通过预先查找程序计数器和执行那些可能会运行的指令,来增加被执行指令的数量。使得 CPU 的超计算能力充分得到发挥,从而提高性能。

多分支跳转预测:提高 CPU 性能的一种技术。CPU 使用一种多分支跳转预测的算法,能对数据流向事先作出考虑。使得 CPU 能以 90% 或更高的准确率预测下一条指令在内存中的位置。这是因为 CPU 读取指令时,也同时查看那些以前的指令。该技术增加了传送到 CPU 的数据流。

数据流分析:提高 CPU 性能的一种技术。即 CPU 会分析、安排指令,使它按一种最佳的顺序执行。这种技术可以提高 CPU 执行指令的效率。

Win95 API 之常用动态链接库注释

● 陕西 陈富军

一、高级编程接口库函数 Advapi32.dll

函数原型	说明
BOOL AbortSystemShutdown (lpSzMachineName)	终止使用 InitiateSystemShutdown 函数启动的系统
BOOL AccessCheck (pSD, hClientToken, dwDesiredAccess, pgm, pps, cbps, lpdwGrantedAccess, lpfStatus)	服务器应用程序用该函数来控制验证客户对某对象的访问权限
BOOL AccessCheckAndAuditAlarm (lpszSubSystem, lpvHandledId, lpszObjectType, lpszObject, psd, dwDesiredAccess, pgm, fObjectCreation, lpdwGrantedAccess, lpfAccessStatus, lpfGenerateOnClose)	执行一个访问验证并产生相应的查核消息,或确定某客户过程是否具有必要的特权
BOOL AddAccessAllowedAce (pAcl, dwAclRevision, dwAccessMask, pSid)	把一个允许访问的访问控制项(ACE)添加到访问控制表(ACL)上,并允许访问指定的安全标识符(SID)
BOOL AddAccessDeniedAce (pAcl, dwAclRevision, dwAccessMask, pSid)	向访问控制表(ACL)添加一个拒绝访问的访问控制项(ACE)
BOOL AddAce (pAcl, dwAclRevision, dwStartingAceIndex, lpvAceList, cbAceList)	向一个指定的访问控制表(ACL)增加一个或多个访问控制项(ACE)
BOOL AddAuditAccessAce (pAcl, dwAclRevision, dwAccessMask, pSid, fAuditSuccess, fAuditFailure)	向系统访问控制表(ACL)添加一个系统查核访问控制项(ACE),访问指定的安全标识符(SID)将被查核
BOOL AdjustTokenGroups (hToken, fResetToDefault, ptgNew, cbtgPrevious, ptgPrevious, pcbtgPreviousRequired)	调整指定的访问标记中的组
BOOL AdjustTokenPrivileges (hToken, fDisableAll, ptpNew, cbtpPrevious, ptpPrevious, pcbtpPreviousRequired)	允许或禁止指定访问标记中的特权
BOOL AllocateAndInitializeSid (psia, cSubAuthorities, dwSubAuthority0, dwSubAuthority1, ..., dwSubAuthority7, lpsid)	用多达 8 个子权限分配和初始化一个安全标识符
BOOL AllocateLocallyUniqueId (pluid)	分配一个本地唯一的标识符(LUID)
BOOL AreAllAccessesGranted (dwGrantedAccess, dwDesiredAccess)	检查一个允许访问的掩码中是否出现了访问掩码中所要求的全部访问特权

函数原型	说明
BOOL AreAnyAccessesGranted (dwGrantedAccess, dwDesiredAccess)	测试一个所要求的访问权限集中是否有任何权限都被一个访问掩码所允许
BOOL BackupEventLog (hEventLog, lpszBackupFileName)	向一个备份文件保存给定的事件记录
BOOL ChangeServiceConfig (schService, fdwServiceType, fdwSartType, fdwErrorControl, lpszBinaryPathName, lpszLoadOrderGroup, lpszDependencies, lpszServiceStartName, lpszPassword, lpszDisplayName)	改变指定服务器的配置参数
BOOL ClearEventLog (hEventLog, lpszBackupFile)	清除给定的事件记录,并有选择地将此记录文件拷贝保存在一个备份文件中
BOOL CloseEventLog (hEventLog)	关闭给定的事件记录
BOOL CloseServiceHandle (schSCObject)	关闭由 OpenSCManager 返回的服务控制管理程序句柄,或由 OpenService 或 CreateService 返回的服务对象句柄
BOOL ControlService (schService, fdwControl, lpsServiceStatus)	向指定的服务发送一个控制码
BOOL CopySid (cbDestinationSid, psidDestination, psidSource)	向指定的缓冲区中拷贝安全标识符(SID)
BOOL CreatePrivateObjectSecurity (psdParent, psdCreator, lpspdNew, fContainer, hClientToken, pgm)	为一个新的、被保护的服务器对象分配和初始化一个自相关的安全描述符
BOOL CreateProcessAsUser (hToken, lpApplicationName, lpCommandLine, lpProcessAttributes, lpThreadAttributes, bInheritHandles, dwCreationFlags, lpEnvironment, lpCurrentDirectory, lpStartupInfo, lpProcessInformation)	创建一个新进程和它的主线程,以执行指定的可执行文件
SC_HANDLE CreateService (schSCManager, lpszServiceName, fdwDesiredAccess, fdwServiceType, fdwStartType, fdwErrorControl, lpszBinaryPathName, lpszLoadOrderGroup, lpdwTagID, lpszDependencies, lpszServiceStartName)	创建一个服务对象,并将它添加到指定的服务控制管理程序的数据库中
BOOL DeleteAce (pAcl, dwAceIndex)	从一个访问控制表(ACL)中删除指定的访问控制项(ACE)
BOOL DeleteService (schService)	从服务控制管理程序数据库中删除指定的服务
BOOL DeregisterEventSource (hEventLog)	关闭由 RegisterEventSource 函数返回的句柄

函数原型	说明
BOOL Destroy PrivateObject Security (lppsdObject)	删除一个被保护的服务器对象的安全描述符
BOOL DuplicateToken (hSourceToken, sil, hDuplicateToken)	通过复制一个已存在的标记来创建一个新的访问标记
BOOL EnumDependentServices (schService, fdwServiceState, lpressServices, cbBufSize, lpcbBytesNeeded, lpdwServicesReturned)	枚举依赖于另一个指定服务的服务
BOOL EnumServicesStatus (schSCManager, fdwServiceType, fdwServiceState, lpressServices, cbBufSize, lpcbBytesNeeded, lpdwServicesReturned, lpdwResumeHandle)	枚举指定的服务控制管理程序数据库中每个服务的名称和状态
BOOL EqualPrefixSid (psid1, psid2)	测试两个安全标识符(SID)的前缀值是否相等
BOOL EqualSid (psid1, psid2)	比较两个安全标识符(SID)值是否相等
BOOL FindFirstFreeAce (pAcl, lplpvAce)	在访问控制表(ACL)中检取一个指向第一个自由字节的指针
PVOID FreeSid (psid)	释放由 AllocateAndInitializeSid 函数分配的安全标识符(SID)
BOOL GetAce (pAcl, dwAceIndex, lplpvAce)	获得指向访问控制表(ACL)中的指定访问控制项(ACE)的指针
BOOL GetAclInformation (pAcl, lpvAclInfo, cbAclInfo, aclic)	检取有关访问控制表(ACL)的信息
BOOL GetFileSecurity (lpszFile, si, psd, cbsd, lpcbSdRequired)	获取有关一个文件或目录安全性的指定信息
BOOL GetKernelObjectSecurity (hObject, si, psd, cbsd, lpcbSdRequired)	检取保护一个内存对象的安全描述符
DWORD GetLengthSid (psid)	返回一个合法安全标识符(SID)结构的字节长度
BOOL GetNumberOfEventLogRecords (hEventLog, pcRecords)	检取给定事件记录中的记录数
BOOL GetOldestEventLogRecord (hEventLog, pdwOldestRecord)	检取给定事件记录中最老记录的绝对记录号
BOOL GetPrivateObjectSecurity (ObjectDescriptor, SecurityInformation, ResultantDescriptor, DescriptorLength, ReturnLength)	从一个被保护服务器对象的安全描述符中检取信息
BOOL GetSecurityDescriptorControl (psd, psdc, lpdwRevision)	检取一个安全描述符的控制与修正信息
BOOL GetSecurityDescriptorDacl (psd, lpfDaclPresent, lppAcl, lpfDaclDefaulted)	检取指向安全描述符的自由访问控制表(ACL)的指针
BOOL GetSecurityDescriptorGroup (psd, lppsidGroup, lpfGroupDefaulted)	检取一个安全描述符的基本组信息

函数原型	说明
DWORD GetSecurityDescriptorLength (psd)	返回一个结构合法的 SECURITY_DESCRIPTOR 结构的长度
BOOL GetSecurityDescriptorOwner (psd, lppsidOwner, lpfOwnerDefaulted)	检取安全描述符的拥有者信息
BOOL GetSecurityDescriptorSacl (psd, lpfSaclPresent, lppAcl, lpfSaclDefaulted)	检取指定安全描述符中系统访问控制表(ACL)的指针
BOOL GetServiceDisplayName (hSCManager, lpServiceName, lpDisplayName, lpcbBuffer)	检取和指定服务名相关的可显示名
BOOL GetServiceKeyName (hSCManager, lpDisplayName, lpServiceName, lpcbBuffer)	返回和指定显示名相关的服务名
PSID_IDENTIFIER_AUTHORITY GetSidIdentifierAuthority (psid)	返回指定安全标识符(SID)中 SID_IDENTIFIER_AUTHORITY 结构的地址
DWORD GetSidLengthRequired (cSubauthorities)	返回存储带有指定数目子权限的安全标识符(SID)结构所需的缓冲区长度
PDWORD GetSidSubAuthority (psid, dwSubauthority)	返回安全标识符(SID)结构中指定的子权限的地址
PUCHAR GetSidSubAuthorityCount (psid)	返回包含子权限计数的安全标识符(SID)结构的域地址
BOOL GetTokenInformation (hToken, tic, lpvReturnedInformation, cbReturnedInformation, pcbReturnRequired)	检取有关存取标记指定的类型的信息
BOOL GetUserName (lpBuffer, lpcbBuffer)	返回当前线程的用户名
BOOL ImpersonateLoggedOnUser (hToken)	让调用线程模拟一个用户
BOOL ImpersonateNamedPipeClient (hNamedPipe)	模拟一个有名管道的客户应用程序
BOOL ImpersonateSelf (sil)	获得一个模拟调用进程安全描述表的存取标记
BOOL InitializeAcl (pAcl, cbAcl, dwAclRevision)	创建一个新的访问控制表(ACL)
BOOL InitializeSecurityDescriptor (psd, dwRevision)	初始化一个新的安全描述符
BOOL InitializeSid (psid, psia, cSubauthorities)	初始化一个安全标识符(SID)
BOOL InitiateSystemShutdown (lpszMachineName, lpszMessage, dwTimeout, fForceAppsClosed, fReboot)	激活指定计算机的一次关机和重新启动
DWORD IsTextUnicode (lpBuffer, cb, lpi)	验证指定的缓冲区是否包含 Unicode 文本形式
BOOL IsValidAcl (pAcl)	使一个访问控制表(ACL)有效

函数原型	说明
BOOL IsValidSecurityDescriptor (psd)	验证一个 SECURITY_DESCRIPTOR 结构是否合法
BOOL IsValidSid (psid)	通过验证修正数目是否在已知的范围内,以及子权限数目是否小于最大值来检查一个安全标识符(SID)结构是否合法
SC_LOCK LockServiceDatabase (schSCManager)	加锁指定的服务控制管理程序的数据库
BOOL LogonUser (lpszUsername, lpszDomain, lpszPassword, dwLogonType, dwLogonProvider, phToken)	登录一个新用户
BOOL LookupAccountName (lpszSystem, lpszAccount, psid, lpcbSid, lpszReferencedDomain, lpcchReferencedDomain, psnu)	接受一个系统和帐户名称作为输入
BOOL LookupAccountSid (lpszSystem, psid, lpszAccount, lpcbAccount, lpszReferencedDomain, lpcchReferencedDomain, psnu)	接受一个安全标识符(SID)作为输入
BOOL LookupPrivilegeDisplayName (lpszSystemName, lpszProgramName, lpszDisplayName, lpcchDisplayName, lpdwLanguageId)	检取一个表示特权的可显示名称
BOOL LookupPrivilegeName (lpszSystemName, pluid, lpszProgramName, lpcchName)	检取在特定系统上以指定的局部唯一标识符(LUID)表示的特权所对应的名称
BOOL LookupPrivilegeValue (lpszSystemName, lpszPrivilege, pluid)	检取在指定系统上使用的局部唯一标识符(LUID)
BOOL MakeAbsoluteSD (psdSelf, psdAbx, lpcbSdAbsolute, paclDiscretionary, lpcbDacl, paclSystem, lpcbSacl, psidOwner, lpcbSsidOwner, psidPrimaryGroup, lpcbSsidPrimaryGroup)	利用一个自相关格式的安全描述符作为模板,创建一个绝对格式的安全描述符
BOOL MakeSelfRelativeSD (psdAbsolute, psdSelfRelative, lpcbSsdSelfRelative)	利用一个绝对格式的安全描述符作为模板,创建一个自相关格式的安全描述符
VOID MapGenericMask (pdwAccessMask, pgm)	将指定的存取屏蔽中的一般存取映射为特定和标准的存取
BOOL NotifyBootConfigStatus (BootAcceptable)	通知服务控制管理器,启动系统以接受配置

函数原型	说明
BOOL NotifyChangeEventLog (hEventLog, hEvent)	当一个事件被写进登录文件时,应用程序接收通知
BOOL ObjectCloseAuditAlarm (lpszSubsystem, lpvHandleId, fGenerateOnClose)	当删除一个对象的句柄时,该函数产生核查消息
BOOL ObjectOpenAuditAlarm (lpszSubsystem, lpvHandleId, lpszObjectType, lpszObject, psd, hClientToken, dwDesiredAccess, dwGrantedAccess, pps, fObjectCreation, fAccessGranted, lpfGenerateOnClose)	当客户应用程序试图获准对一个对象进行访问,或创建一个新的对象时,该函数产生核查消息
BOOL ObjectPrivilegeAuditAlarm (lpszSubsystem, lpvHandleId, hClientToken, dwDesiredAccess, pps, fAccessGranted)	当客户应用程序试图通过使用句柄对服务器应用程序对象进行带特权的操作时,该函数产生核查消息
HANDLE OpenBackupEventLog (lpszUNCServerName, lpszFileName)	打开一个备份事件记录的句柄
HANDLE OpenEventLog (lpszUNCServerName, lpszSourceName)	打开一个事件记录的句柄
BOOL OpenProcessToken (hProcess, dwAccessMask, phToken)	打开一个与过程相联系的访问标记
SC_HANDLE OpenSCManager (lpszMachineName, lpszDatabaseName, fdwDesiredAccess)	在指定机器上创建与服务控制管理程序的联系,并打开指定的数据库
SC_HANDLE OpenService (schSCManager, lpszServiceName, fdwDesiredAccess)	打开一个已存在的服务
BOOL OpenThreadToken (hThread, dwAccessMask, fOpenAsSelf, phToken)	打开与指定线程相联系的访问标记
BOOL PrivilegeCheck (hClientToken, pps, lpfResult)	测试指定访问标记所代表的安全描述符,以确定该安全描述符是否包含了指定的权限
BOOL PrivilegedServiceAuditAlarm (lpszSubsystem, lpszService, hClientToken, pps, fAccessGranted)	当客户试图进行权限系统服务操作时,该函数产生核查消息
BOOL QueryServiceConfig (schService, lppscServConfig, cbBufSize, lpcbBytesNeeded)	检取指定服务的配置参数
BOOL QueryServiceLockStatus (schSCManager, lppslsLockState, cbBufSize, lpcbBytesNeeded)	检取指定的服务控制管理程序数据库的封锁状态
BOOL QueryServiceObjectSecurity (schService, fdwSecurityInfo, psdSecurityDesc, cbBufSize, lpcbBytesNeeded)	检取服务对象的安全描述符
BOOL QueryServiceStatus (schService, lpsServiceStatus)	检取指定服务的当前状态

函数原型	说明
BOOL ReadEventLog (hEventLog, fdwRead, dwRecordNumber, lpvBuffer, cbBuffer, pcbRead, pcbNeeded)	从给定的事件记录中读取全部入口
LONG RegCloseKey(hkey)	释放给定关键字的句柄
LONG RegConnectRegistry (lpszComputerName, hkey, phkResult)	建立与另一台计算机上预定义句柄的联系
LONG RegCreateKey(hkey, lpszSubKey, phkResult)	创建给定的关键字,若登记时该关键字已存在,则打开该关键字
LONG RegCreateKeyEx (hkey, lpszSubKey, dwReserved, lpszClass, fdwOptions, samDesired, lpSecurityAttributes, phkResult, lpdwDisposition)	创建给定的关键字,若登记时该关键字已存在,则打开该关键字
LONG RegDeleteKey(hkey, lpszSubKey)	删除指定的关键字,但不能删除具有子关键字的关键字
LONG RegDeleteValue (hkey, lpszValue)	把一个已命名的值从给定的登记关键字中删除
LONG RegEnumKey(hkey, iSubKey, lpszName, cchName)	枚举给定的已打开关键字的子关键字
LONG RegEnumKeyEx (hkey, iSubKey, lpszName, lpchName, lpdwReserved, lpszClass, lpchClass, lpftLastWrite)	枚举给定的已打开关键字的子关键字
LONG RegEnumValue (hkey, iValue, lpszValue, lpchValue, lpdwReserved, lpdwType, lpbData, lpcbData)	枚举给定的已打开关键字的子关键字的值
LONG RegFlushKey(hkey)	把给定的已打开关键字所有属性写入登记中
LONG RegGetKeySecurity (hkey, SecInf, pSecDesc, lpcbSecDesc)	检索保护给定的已打开关键字的安全描述符
HANDLE RegistreEventSource (lpszUNCServer, lpszSource)	返回源名称所表示的事件的句柄,以便使用该句柄记录事件
SERVICE __ STATUS __ HANDLE RegisterServiceCtrlHandler (lpszServiceName, lpHandlerProc)	为指定的服务登记一个函数以处理服务控制请求
LONG RegLoadKey (hkey, lpszSubKey, lpszFile)	创建一个在 HKEY __ USER 或 HKEY __ LOCAL __ MACHINE 下的子关键字,并把指定文件中的登记信息存储到这个子关键字中
LONG RegNotifyChangeKeyValue (hkey, fWatchSubTree, fdwNotifyFilter, hEvent, fAsync)	指出一个登记关键字或它的任何子关键字所发生的变化
LONG RegOpenKey (hkey, lpszSubKey, phkResult)	打开指定的关键字
LONG RegOpenKeyEx (hkey, lpszSubKey, dwReserved, samDesired, phkResult)	打开指定的关键字

函数原型	说明
LONG RegQueryInfoKey (hkey, lpszClass, lpchClass, lpdwReserved, lpcSubKey, lpchMaxSubKey, lpchMaxClassName, lpcbMaxValueData, lpcbSecurityDescriptor, lpftLastWriteTime)	检索指定的登记关键字的信息
LONG RegQueryMultipleValues (hKey, val __ list, num __ vals, lpValueBuf, ldwTotsize)	检索一个已打开的登记关键字值列表的类型和数据
LONG RegQueryValue (hkey, lpszSubKey, lpszValue, pcbValue)	在登记中检索与指定关键字未命名的值相联系的值
LONG RegQueryValueEx (hkey, lpszValueName, lpdwReserved, lpdwType, lpbData, lpcbData)	检索与一个已打开登记关键字相联系的指定值名称的类型和数据
LONG RegReplaceKey (hkey, lpszSubKey, lpszNewFile, lpszBackupFile)	用另一文件代替支持一个关键字和它的子关键字的文件
LONG RegRestoreKey (hkey, lpszFile, fdw)	读取指定文件中的登记信息,并把它装入给定的关键字中
LONG RegSaveKey (hkey, lpszFile, lpsa)	把给定关键字和它的子关键字以及值存储到一个新文件中
LONG RegSetKeySecurity (hkey, si, psd)	为一个已打开的登记关键字设置安全描述符
LONG RegSetValue (hkey, lpszSubKey, fdwType, lpszData, cbData)	把一个值和指定关键字联系起来
LONG RegSetValueEx (hkey, lpszValueName, dwReserved, fdwType, lpbData, cbData)	把数据存储到一个已打开的登记关键字的值域中
LONG RegUnLoadKey (hkey, lpszSubKey)	从登记中退出指定的关键字和子关键字
BOOL ReportEvent (hEventSource, fwEventType, fwCategory, IDEvent, pUserSid, cStrings, cbData, plpszStrings, lpvData)	在给定事件记录的末端写一个入口
BOOL RevertToSelf(VOID)	终止模拟的客户应用程序
BOOL SetAclInformation (pAcl, lpvAclInfo, cbAclInfo, aclic)	设置指定的访问控制表(ACL)的信息
BOOL SetFileSecurity (lpszFile, si, psd)	设置一个文件或目录对象的安全性
BOOL SetKernelObjcetSecurity (hObject, si, psd)	设置一个内部对象的安全性
BOOL SetPrivateObjcetSecurity (si, psdSource, lppsdTarget, pgm, hClientToken)	修改一个私有对象的安全性

64

函数原型	说明
BOOL SetSecurityDescriptorDacl (psd, fDaclPresent, pAcl, fDaclDefaulted)	设置一个随机访问控制表(ACL)中的信息
BOOL SetSecurityDescriptorGroup (psd, psidGroup, fGroupDefaulted)	设置一个绝对格式安全描述符的原始组信息
BOOL SetSecurityDescriptorOwner (psd, psidOwner, fOwnerDefaulted)	设置一个绝对格式安全描述符的拥有者信息
BOOL SetSecurityDescriptorSacl (psd, fSaclPresent, pAcl, fSaclDefaulted)	设置一个系统访问控制表(ACL)中的信息
BOOL SetServiceBits (hServiceStatus, dwServiceBits, bSetBitsOn, bUpdateImmediately)	使用服务控制管理器和服务器的服务登记—服务的类型
BOOL SetServiceObjectSecurity (schService, fdwSecurityInfo, psdSecurityDesc)	设置调用服务的对象的安全描述符
BOOL SetServiceStatus (sshServiceStatus, lpssServiceStatus)	为调用服务更新服务控制管理程序的状态信息
BOOL SetThreadToken (Thread, Token)	分配一个模拟标志给线程,或让线程停止使用一个模拟标志
BOOL SetTokenInformation (hToken, tic, lpvInformation, cbInformation)	为一个特定的访问标记设置各种类型的信息
BOOL StartService (schService, dwNumServiceArgs, * lpszServiceArgs)	启动一个服务
BOOL StartServiceCtrlDispatcher (lpsteServiceTable)	把一个服务过程的主线程连接到服务控制管理程序中
BOOL UnlockServiceDatabase (scfLock)	解锁一个服务控制管理程序的数据库

二、公共对话框函数 Comdlg32.dll

函数原型	说明
BOOL ChooseColor (lpcc)	创建一个系统定义的对话框,以允许用户从中选择颜色
BOOL ChooseFont (lpfc)	创建一个系统定义的对话框,以允许用户从中选择字体
DWORD CommDlgExtendedError (VOID)	指出在创建系统定义的对话框期间,最近出现的错误的原因
HWND FindText (lpfr)	创建一个系统定义的无模式对话框,以允许用户在一个文件内查找正文
SHORT GetFileTitle (lpzFile, lpzTitle, cbBuf)	返回文件的标题
BOOL GetOpenFileName (lpofn)	创建一个系统定义的对话框,以允许用户从中选择要打开的文件
BOOL GetSaveFileName (lpofn)	创建一个系统定义的对话框,以允许用户从中选择要保存的文件
BOOL PageSetupDlg (lppsd)	创建一个页设置对话框,以允许用户对要打印的页进行设置

函数原型	说明
BOOL PrintDlg (lppd)	显示一个打印或打印机设置对话框,以允许用户对特定的打印作业指定特定的打印性能,或选择附加作业性能并对打印机进行配置
HWND ReplaceText (lpfr)	创建一个系统定义的无模式对话框,以允许用户在一个文档内查找和替换文字

三、图形界面库函数 GDI32.exe

函数原型	说明
INT AbortDoc (hdc)	终止一个打印作业,并删除自最后一次调用 StartDoc 函数以来写到设备上的所有信息
BOOL AbortPath (hdc)	关闭并抛弃指定设备描述表中的所有路径
INT AddFontResource (lpzFileName)	增加一种字体到 Windows 字体表中
BOOL AngleArc (hdc, X, Y, dwRadius, eStartAngle, eSweepAngle)	画一条线段和一个圆弧
BOOL AnimatePalette (hpal, iStartIndex, cEntries, ppe)	替换指定的逻辑调色板入口
BOOL Arc (hdc, nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect, nXStartArc, nYStartArc, nXEndArc, nYEndArc)	画一个椭圆的弧
BOOL ArcTo (hdc, nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect, nXRadial1, nYRadial1, nXRadial2, nYRadial2)	画一个椭圆的弧,并更改当前位置
BOOL BeginPath (hdc)	在指定的设备描述表中打开一个路径括号
BOOL BitBlt (hdcDest, nXDest, nYDest, nWidth, nHeight, hdcSrc, nXSrc, nYSrc, dwRop)	在两设备描述表之间拷贝一个位图
BOOL CancelDC (hdc)	取消指定设备描述表中任何挂起的操作
BOOL CheckColorsInGamut (hdc, lpRGBQuad, lpResult, nCount)	确定指定的颜色值是否在给定设备的色域里
INT ChoosePixelFormat (hdc, * pppfd)	在给定设备描述表所支持的点格式中选择最匹配点的格式
BOOL Chord (hdc, nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect, nXRadial1, nYRadial1, nXRadial2, nYRadial2)	画一条椭圆的弦
HENHMETAFILE CloseEnhMetaFile (hdc)	关闭一个增强格式图元文件设备描述表,并返回其句柄
BOOL CloseFigure (hdc)	关闭路径中一个打开的图形
HMETAFILE CloseMetaFile (hdc)	关闭指定的图元文件设备描述表并返回其句柄

函数原型	说明
BOOL ColorMatchToTarget (hdc, hdcTarget, uiAction)	允许或禁止预视指定设备描述表所支持的颜色
INT CombineRgn (hrgnDest, hrgnSrc1, hrgnSrc2, fmCombineMode)	根据指定模式将两区合并成第三个区
BOOL CombineTransform (lpXformResult, lpXform1, lpXform2)	连接两个从世界空间到页空间的转换
HENHMETAFILE CopyEnhMetaFile (hemfSrc, lpszFile)	拷贝一个增强格式图元文件内容
HMETAFILE CopyMetaFile (hmfSrc, lpszFile)	拷贝一个图元文件
HBITMAP CreateBitmap (nWidth, nHeight, cPlanes, cBitsPerPel, lpvBits)	创建一个位图
HBITMAP CreateBitmapIndirect (lpbm)	使用 BITMAP 结构创建一个位图
HBRUSH CreateBrushIndirect (lpib)	使用指定属性创建一个逻辑刷
HCOLORSPACE CreateColorSpace (lpLogColorSpace)	创建逻辑颜色空间表
HBITMAP CreateCompatibleBitmap (hdc, nWidth, nHeight)	创建一个和指定设备描述表(DC)相关设备兼容的位图
HDC CreateCompatibleDC (hdc)	创建一个和指定设备描述表(DC)相关设备兼容的 DC
HDC CreateDC (lpszDriver, lpszDevice, lpszOutput, lpInitData)	建立一个设备描述表
HBITMAP CreateDIBitmap (hdc, lpbmih, fdwInit, lpbInit, lpbmi, fuUsage)	根据一个设备无关位图(DIB)创建设备相关位图
HBRUSH CreateDIBPatternBrush (hgibDIBPacked, fuColorSpec)	根据一个设备无关位图(DIB)创建逻辑刷
HBRUSH CreateDIBPatternBrushPt (lpPackedDIB, iUsage)	根据一个设备无关位图(DIB)创建逻辑刷
HBITMAP CreateDIBSection (hdc, lpInfo, flnit, iUsage)	将一定数量扫描线的颜色值拷贝进指定的缓冲区中
HBITMAP CreateDiscardableBitmap (hDC, nWidth, nHeight)	创建一个与指定设备兼容的可废弃的位图
HRGN CreateEllipticRgn (nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect)	创建一个椭圆形区域
HRGN CreateEllipticRgnIndirect (lprc)	使用 RECT 结构创建一个椭圆形区域
HDC CreateEnhMetaFile (hdcRef, lpFilename, lpRect, lpDescription)	创建一个增强格式图元文件的设备描述表
HFONT CreateFont (nHeight, nWidth, nEscapement, nOrientation, fnWeight, fdwItalic, fdwUnderline, fdwStrikeOut, fdwCharSet, fdwOutputPrecision, fdwClipPrecision, fdwQuality, fdwPitchAndFamily, lpszFace)	创建一种具有指定特征的逻辑字体

函数原型	说明
HRGN CreateEllipticRgnIndirect (lprc)	使用 RECT 结构创建一个椭圆形区域
HDC CreateEnhMetaFile (hdcRef, lpFilename, lpRect, lpDescription)	创建一个增强格式图元文件的设备描述表
HFONT CreateFont (nHeight, nWidth, nEscapement, nOrientation, fnWeight, fdwItalic, fdwUnderline, fdwStrikeOut, fdwCharSet, fdwOutputPrecision, fdwClipPrecision, fdwQuality, fdwPitchAndFamily, lpszFace)	创建一种具有指定特征的逻辑字体
HFONT CreateFontIndirect (lpf)	使用 LOGFONT 结构创建一种逻辑字体
HPALETTE CreateHalftonePalette (hdc)	创建一个半音调色板
HBRUSH CreateHatchBrush (fnStyle, clrref)	创建一个具有指定阴影图案和颜色的逻辑刷
HDC CreateIC (lpszDriver, lpszDevice, lpszOutput, lpDvmInit)	为指定的设备创建一个信息描述表(IC)
HDC CreateMetaFile (lpszFile)	创建一个图元文件设备描述表
HPALETTE CreatePalette (lppl)	创建一个逻辑彩色调色板
HBRUSH CreatePatternBrush (hbmp)	按指定的位图图案创建一个逻辑刷
HPEN CreatePen (fnPenStyle, nWidth, crColor)	创建一个逻辑笔
HPEN CreatePenIndirect (lpipgn)	使用 LOGPEN 结构创建一个逻辑笔
HRGN CreatePolygonRgn (lppt, cPoints, fnPolyFillMode)	创建一个 DG5 个多边形区域
HRGN CreatePolyPolygonRgn (lppt, lpPolyCounts, nCount, fnPolyFillMode)	创建一个由一组多边形组成的区域
HRGN CreateRectRgn (nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect)	创建一个矩形区域
HRGN CreateRectRgnIndirect (lprc)	使用 RECT 结构创建一个区域
HRGN CreateRoundRectRgn (nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect, nWidthEllipse, nHeightEllipse)	创建一个带圆角的矩形区域
BOOL CreateScalableFontResource (fdwHidden, lpszFontRes, lpszFontFile, lpszCurrentPath)	创建一个可变比例的字体资源文件
HBRUSH CreateSolidBrush (crColor)	用指定颜色创建一个实心逻辑刷
BOOL DeleteColorSpace (hColorSpace)	删除指定颜色空间, 释放与其相关的内部资源
BOOL DeleteDC (hdc)	删除一个设备描述表
BOOL DeleteEnhMetaFile (hemf)	删除一个增强格式图元文件或句柄

函数原型	说明
BOOL DeleteMetaFile(hmf)	删除一个图元文件或句柄
BOOL DeleteObject(hObject)	从内存中删除一个对象
INT DescribePixelFormat (hdc, iPixelFormat, nBytes, ppfd)	获取有关点格式识别的信息
INT deviceCapabilitiesEx (lpDriverName, lpDeviceName, lpPort, iIndex, lpOutput, lpDevMode)	获取指定打印机或绘图仪所需求的性能
BOOL DPtoLP (hdc, lpPoints, nCount)	将设备坐标转换为逻辑坐标
INT DrawEscape (hdc, nEscape, cbInput, lpszInData)	存取一个视频显示的绘图能力
BOOL Ellipse (hdc, nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect)	画一个椭圆
BOOL EnableEUDC (fEnableEUDC)	允许或禁止结束用户定义字符(EUDC)
INT EndDoc(hdc)	终止一个打印作业 INT EndPage(hdc)结束打印页
BOOL EndPath(hdc)	关闭一个路径括号
BOOL EnumEnhMetaFile (hdc, hemf, lpEnhMetaFunc, lpData, lpRect)	枚举增强格式图文件内的记录
INT EnumFontFamilies (hdc, lpszFamily, lpEnumFontFamProc, lParam)	枚举指定字体家族中的字体
INT EnumFontFamiliesEx (hdc, lpLogfont, lpEnumFontFamProc, lParam, dwFlags)	枚举系统中匹配于 LOGFONT 结构的所有字体
INT EnumFonts (hdc, lpFaceName, lpFontFunc, lParam)	枚举可用于指定设备的字体
INT EnumICMProfiles(hdc, lpICMEnumFunc, lParam)	枚举指定设备描述表所支持的不同颜色
BOOL EnumMetaFile (hdc, hmf, lpMetaFunc, lParam)	枚举图元文件内的记录
INT EnumObjects (hdc, nObjectType, lpObjectFunc, lParam)	枚举指定设备描述表中可用的画笔和画刷
BOOL EqualRgn (hSrcRgn1, hSrcRgn2)	比较两个区域是否相等

函数原型	说明
INT Escape (hdc, nEscape, cbInput, lpvInData, lpvOutData)	允许访问某个特定的不能通过 GDI 直接可用的设备性能
INT ExcludeClipRect (hdc, nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect)	创建一个剪贴区,它由现有剪贴区剪去指定的矩形构成
HPEN ExtCreatePen (dwPenStyle, dwWidth, lplb, dwStyleCount, lpStyle)	创建一个具有指定属性和风格的逻辑装饰或几何笔
HRGN ExtCreateRegion (lpXform, nCount, lpRgnData)	从给定区域中创建一个区域并传输数据
INT ExtEscape (hdc, nEscape, cbInput, lpszInData, cbOutput, lpszOutData)	允许应用程序访问一个特殊设备的可用性能,而该设备通过 GDI 是不可用的
BOOL ExtFloodFill (hdc, nXStart, nYStart, crColor, fuFillType)	用当前逻辑刷填充显示表面的指定区域
INT ExtSelectClipRgn(hdc, hrgn, fnMode)	利用指定模式将给定区域与当前剪贴区组合起来
BOOL ExtTextOut (hdc, X, Y, fuOptions, lprc, lpszString, cbCount, lpDx)	用当前字体在指定的矩形区域写一个字符串
BOOL FillPath(hdc)	关闭当前路径中所有不封闭的图形,并用当前刷子和模式填充这些图形
BOOL FillRgn(hdc, hrgn, hbr)	用指定的刷子填充一个区域
LONG FixBrushOrgEx (hdc, n1, n2, lpPoint)	安置逻辑刷原点
BOOL FlattenPath(hdc)	将当前被选进设备描述表路径中的所有曲线转换成一组直线
BOOL FloodFill (hdc, nXStart, nYStart, crFill)	用当前的刷子填充显示表面的一个区域
BOOL FrameRgn (hdc, hrgn, hbr, nWidth, nHeight)	围绕指定区域画一边框
BOOL GdiComment (hdc, cbSize, lpData)	将注释从一个缓冲区拷贝到指定的增强格式图元文件中
BOOL GdiFlush(VOID)	刷新调用线程的当前批处理
DWORD GdiGetBatchLimit(VOID)	返回累积在调用线程当前批处理中的函数调用的最大数,超限则刷新当前批处理
DWORD GdiSetBatchLimit(dwLimit)	设置在调用线程的当前批处理中能够累积的函数的最大值
INT GetArcDirection(hdc)	返回当前弧向

函数原型	说明
BOOL GetAspectRatioFilterEx (hdc, lpAspectRatio)	检取当前长宽比过滤器的设置
LONG GetBitmapBits (hbm, cbBuffer, lpvBits)	将指定位图的位拷贝到一个缓冲区中
BOOL GetBitmapDimensionEx (hBitmap, lpDimension)	检取一位图的宽和高
COLORREF GetBkColor (hdc)	检取当前的背景色
INT GetBkMode (hdc)	检取指定设备描述表的背景混合模式
UINT GetBoundsRect (hdc, lprcBounds, flags)	返回指定设备描述表当前堆积的边界矩形
BOOL GetBrushOrgEx (hdc, lppt)	检取指定设备当前刷子原点
DWORD GetCharacterPlacement (hdc, lpString, nCount, nMaxExtent, *lpResults, dwFlags)	检取有关字符串的宽度、插字符位置、等信息
BOOL GetCharABCWidths (hdc, uFirstChar, uLastChar, lpabc)	检取当前 TrueType 字体中指定一串字符的宽度
BOOL GetCharABCWidthsFloat (hdc, iFirstChar, iLastChar, lpABC)	检取当前字体中给定范围内的一串字符的逻辑单位宽度
BOOL GetCharWidth (hdc, iFirstChar, iLastChar, lpBuffer)	检取当前字体中指定一串字符的逻辑坐标宽度
BOOL GetCharWidth32 (hdc, iFirstChar, iLastChar, lpBuffer)	检取当前字体中指定范围连续字符的逻辑坐标宽度
BOOL GetCharWidthFloat (hdc, iFirstChar, iLastChar, pxBuffer)	检取当前字体中给定范围的一串字符的小写字符的宽度
INT GetClipBox (hdc, lprc)	检取剪贴区域的矩形尺寸
INT GetClipRgn (hdc, hrgn)	检取当前自定义剪贴区域的句柄
BOOL GetColorAdjustment (hdc, lpca)	检取彩色校准值
HANDLE GetColorSpace (hdc)	从指定设备描述检取当前颜色空间的句柄
HGDIOBJ GetCurrentObject (hdc, uObjectType)	检取指定类型的当前所选对象
BOOL GetCurrentPositionEx (hdc, lpPoint)	检取当前位置的逻辑坐标
DWORD GetDCOrgEx (hdc)	检取指定设备描述表的最终转换原点
INT GetDeviceCaps (hdc, nIndex)	检取指定设备的特定信息

函数原型	说明
BOOL GetDeviceGammaRamp (hdc, lpRamp)	检取指定显示器的辉度系数
UINT GetDIBColorTable (hdc, uStartIndex, cEntries, *pColors)	在指定设备无关位图 (DIB) 颜色表的入口范围里检取 RGB 颜色值
INT GetDIBits (hdc, hbm, uStartScan, cScanLines, lpvBits, lpb, uUsage)	拷贝设备无关位图 (DIB) 的位到一缓冲区
HENHMETAFILE GetEnhMetaFile (lpzMetaFile)	创建标识增强格式图元文件的句柄
UNIT GetEnhMetaFileBits (hemf, cbBuffer, lpbBuffer)	检取给定增强格式图元文件的内容
UNIT GetEnhMetaFileDescription (hemf, cchBuffer, lpzDescription)	从指定的增强格式图元文件中检取一可选文本描述
UINT GetEnhMetaFileHeader (hemf, cbBuffer, lpemh)	检取指定的增强格式图元文件的首部记录
UNIT GetEnhMetaFilePaletteEntries (hemf, cEntries, lppe)	检取指定的增强格式图元文件的可选调色板项
DWORD GetFontData (hdc, dwTable, dwOffset, lpvBuffer, cbData)	检取 TrueType 字体的字体度量数据
DWORD GetFontLanguageInfo (hdc)	返回当前所选择字体的信息, 利用这个信息和 GetCharacterPlacement 函数为显示一串字符作准备
DWORD GetGlyphOutline (hdc, uChar, uFormat, lpgn, cbBuffer, lpvBuffer, lpmat2)	检取指定字体中一个字符的轮廓数据
INT GetGraphicsMode (hdc)	检取当前的图形模式
BOOL GetICMProfile (hdc, lpcbName, lpzFilename)	检取指定设备描述表的颜色配置文件
DWORD GetKerningPairs (hdc, nNumPairs, lpkrnpair)	检取当前字体中的字符紧排对
BOOL GetLogColorSpace (hColorSpace, lpBuffer)	检取有关逻辑颜色空间识别的信息
INT GetMapMode (hdc)	检取当前映射模式
HMETAFILE GetMetaFile (lpzFile)	检取指定图元文件的句柄
UNIT GetMetaFileBitsEx (hmf, nSize, lpvData)	检取图元文件的内容
INT GetMetaRgn (hdc, hrgn)	检取当前的元区域
BOOL GetMiterLimit (hdc, peLimit)	检取给定设备描述表的斜接限制
COLORREF GetNearestColor (hdc, crColor)	检取系统调色板中对应指定颜色值的一个颜色

函数原型	说明
UINT GetNearestPaletteIndex (hpal, crColor)	检索最匹配指定颜色值的表项索引
INT GetObject (hgdiobj, cbBuffer, lpvObject)	检索指定对象的有关信息
DWORD GetObjectType(hgdiobj)	检索指定对象的类型
UINT GetOutlineTextMetrics (hdc, cbData, lpOTM)	检索指定 TrueType 字体的文本度量
UINT GetPaletteEntries (hpal, iStartIndex, nEntries, lppe)	在指定逻辑调色板中检索指定范围内的调色板表项
INT GetPath (hdc, lpPoints, lpTypes, nSize)	检索用于定义线段的端点和曲线控制点的坐标
COLORREF GetPixel (hdc, nXPos, nYPos)	检索指定点的 RGB 颜色值
INT GetPixelFormat(hdc)	获取指定设备描述表当前选择的点格式索引
INT GetPolyFillMode(hdc)	检索指定多边形的填充模式
BOOL GetRasterizerCaps (lprs, cb)	检索指定的 TrueType 字体是否装入系统的标志
DWORD GetRegionData (hRgn, dwCount, lpRgnData)	检索指定区域的数据
INT GetRgnBox (hrgn, lprc)	检索指定区域的限定矩形
INT GetROP2 (hdc)	检索前景的混合模式
HGDIOBJ GetStockObject (fmObject)	检索预定义库存中画笔、刷子或字体中的某一句柄
INT GetStretchBltMode (hdc)	检索当前位图的扩展方式
UINT GetSystemPaletteEntries (hdc, iStartIndex, nEntries, lppe)	检索系统调色板中调色板表项的范围
UINT GetSystemPaletteUse (hdc)	确定系统调色板的当前状态
UINT GetTextAlign (hdc)	检索文本对齐的设置
INT GetTextCharacterExtra (hdc)	检索当前的字符间距
UINT GetTextcharsetInfo (hdc, *lpSig, dwFlags)	为当前选择的字体检索有关字符集的信息
COLORREF GetTextColor (hdc)	检索当前的文本颜色
BOOL GetTextExtentExPoint (hdc, lpszStr, cchString, nMaxExtent, lpnFit, alpDx, lpSize)	检索装入到指定空间内的字符串的数目和每个字符的宽度

函数原型	说明
BOOL GetTextExtentPoint (hdc, lpsz, cbString, lpSize)	检索指定文本串的宽和高
BOOL GetTextExtentPoint32 (hdc, lpString, cbString, lpSize)	计算指定文本串的宽和高
INT GetTextFace (hdc, nCount, lpFaceName)	检索当前字体的字样名称
BOOL GetTextMetrics (hdc, lpTm)	检索当前字体的度量
BOOL GetViewPortExtEx (hdc, lpSize)	检索指定视口的 X 和 Y 值范围
BOOL GetViewPortOrgEx (hdc, lpPoint)	检索指定视口的原点坐标
BOOL GetWindowExtEx (hdc, lpSize)	检索指定窗口的 X 和 Y 值范围
BOOL GetWindowOrgEx (hdc, lpPoint)	检索指定窗口的原点坐标
UINT GetWinMetaFileBits (hemf, cbBuffer, lpbBuffer, fmMapMode, hdcRef)	将增强格式图元文件的记录转换为 WINDOWS 格式图元文件记录
BOOL GetWorldTransform (hdc, lpXform)	检索当前世界空间到页空间的转换
INT IntersectClipRect (hdc, nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect)	从当前剪贴区和指定的矩形交集中创建一个新剪贴区域
BOOL InvertRgn (hdc, hrgn)	转换指定区域的颜色
BOOL LineDDA (nXStart, nYStart, nXEnd, nYEnd, lpLineFunc, lpData)	确定给定起点和终点的线上,哪些象素应该增亮
BOOL LineTo (hdc, nXEnd, nYEnd)	从当前位置到指定点画一条直线
BOOL LPtoDP (hdc, lpPoints, nCount)	把逻辑坐标转换成设备坐标
BOOL MaskBlt (hdcDest, nXDest, nYDest, nWidth, nHeight, hdcSrc, nXSrc, nYSrc, hbmMask, xMask, yMask, dwRop)	利用指定的屏蔽和光栅操作,组合源和目标位图的颜色数据
BOOL ModifyWorldTransform (hdc, lpXform, iMode)	使用指定方式改变给定设备描述表(DC)的世界变换
BOOL MoveToEx (hdc, X, Y, lpPoint)	把当前位置更新为指定位置
INT OffsetClipRgn (hdc, nXOffset, nYOffset)	用指定的偏移量移动剪裁区域
INT OffsetRgn (hrgn, nXOffset, nYOffset)	用指定的偏移量移动给定的区域

函数原型	说明
BOOL OffsetViewportOrgEx (hdc, nXOffset, nYOffset, lpPoint)	用指定的偏移量移动指定设备描述表的视口原点
BOOL OffsetWindowOrgEx (hdc, nXOffset, nYOffset, lpPoint)	用指定的偏移量移动指定设备描述表的窗口原点
BOOL PaintRgn(hdc, hrgn)	用画刷填充指定的区域
BOOL PatBlt (hdc, nXLeft, nYLeft, nWidth, nHeight, dwRop)	用当前选入设备描述表的画刷按指定的光栅操作模式填充给定的矩形
HRGN PathToRegion(hdc)	用被选入设备描述表中的路径创建一个区域
BOOL Pie (hdc, nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect, nXRadial1, nYRadial1, nXRadial2, nYRadial2)	画一个饼状楔形图
BOOL PlayEnhMetaFile (hdc, hemf, lpRect)	显示增强格式图元文件中的图象
BOOL PlayEnhMetaFileRecord (hdc, lpHandleTable, lpEnhMetaRecord, nHandles)	显示增强格式图元文件的记录
BOOL PlayMetaFile(hdc, hmf)	显示指定的图元文件的图象(WINDOWS 格式)
BOOL PlayMetaFileRecord (hdc, lpHandleTable, lpMetaRecord, nHandles)	显示指定的图元文件的记录(WINDOWS 格式)
BOOL PlgBlt (hdcDest, lpPoint, hdcSrc, nXSrc, nYSrc, nWidth, nHeight, hbmMask, xMask, yMask)	把源设备描述表中指定矩形的颜色数据的位块传送到目标设备描述表指定的平行四边形中
BOOL PolyBezier (hdc, lppt, cPoints)	绘制一条或多条 Bezier 曲线
BOOL PolyBezierTo (hdc, lppt, cCount)	从当前点到指定点绘制一条或多条 Bezier 曲线
BOOL PolyDraw (hdc, lppt, lpbTypes, cCount)	绘制一组线段和 Bezier 曲线
BOOL Polygon (hdc, lpPoints, nCount)	画一个多边形
BOOL Polyline (hdc, lppt, cPoints)	通过连接指定的点画出一系列线段
BOOL PolylineTo (hdc, lppt, cCount)	从当前点到指定点画一系列线段
BOOL PolyPloygon (hdc, lpPoints, lpPolyCounts, nCount)	绘制一系列封闭多边形
BOOL PolyPolyline (hdc, lppt, lpdwPolyPoints, cCount)	绘制多组相连的线段
BOOL PolyTextOut (hdc, pptxt, cStrings)	使用当前设备描述表中选中的字体和颜色绘制字符串
BOOL PtInRegion(hrgn, X, Y)	确定指定的点是否在给定的区域
BOOL PtVisible(hdc, X, Y)	确定指定的点是否在给定的剪裁区
UINT RealizePalette(hdc)	把调色板入口从当前逻辑调色板映射到系统调色板中

函数原型	说明
BOOL Rectangle(hdc, nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect)	绘制一个矩形
BOOL RectInRegion(hrgn, lprc)	确定指定的矩形的任一部分是否在给定区域的边界内
BOOL RectVisible(hdc, lprc)	确定指定的矩形的任一部分是否在给定的剪裁区域内
BOOL RemoveFontResource (lpFileName)	从字体表中删除指定的字体资源
HDC ResetDC(hdc, lpInitData)	更新设备描述表
BOOL ResizePalette (hpal, nEntries)	改变逻辑调色板的尺寸
BOOL RestoreDC (hdc, nSavedDC)	恢复指定的设备描述表
BOOL RoundRect (hdc, nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect, nWidth, nHeight)	画一个圆角矩形
INT SaveDC(hdc)	保存指定的设备描述表的当前状态
BOOL ScaleViewportExtEx (hdc, Xnum, Xdenom, Ynum, Ydenom, lpSize)	使用给定比值修改指定设备描述表的视口
BOOL ScaleWindowExtEx (hdc, Xnum, Xdenom, Ynum, Ydenom, lpSize)	使用给定的比值修改窗口
BOOL SelectClipPath (hdc, iMode)	将当前路径选为给定设备描述表的裁剪区域,并用指定方式将新的区域与任何现存的裁剪区域组合起来
INT SelectClipRgn(hdc, hrgn)	为给定的设备描述表把指定的区域选为当前的裁剪区域
HGDIOBJ SelectObject (hdc, hgdiobj)	将指定的对象选入给定的设备描述表
HPALETTE SelectPalette (hdc, hpal, bForceBackground)	将指定的逻辑调色板选入给定的设备描述表
INT SetAbortProc (hdc, lpAbortProc)	设置应用程序的退出函数,以便在假脱机打印期间取消一个打印作业
INT SetArcDirection (hdc, ArcDirection)	设置圆弧和矩形函数所使用的绘制方向
LONG SetBitmapBits (hbm, cBytes, lpBits)	把指定位图中的颜色数据的位设置成指定的值
BOOL SetBitmapDimensionEx (hBitmap, nWidth, nHeight, lpSize)	设置一个位图的宽和高
COLORREF SetBkColor (hdc, crColor)	设置当前的背景色
INT SetBkMode(hdc, iBkMode)	设置当前的背景混合模式

函数原型	说明
UINT SetBoundsRect (hdc, lpRect, flags)	设制给定设备描述表的边界矩形信息的存储
BOOL SetBrushOrgEx (hdc, nXOrg, nYOrg, lppt)	设置当前画刷的原点
BOOL SetColorAdjustment (hdc, lpca)	使用指定的值为给定的设备描述表设置颜色调整值
BOOL SetColorSpace (hdc, hColorSpace)	为指定的设备描述表设置颜色空间
BOOL SetDeviceGammaRamp (hdc, lpGammaRamp)	设置给定显示器的辉度系数
UINT SetDIBColorTable (hdc, uStartIndex, cEntries, *pColors)	为指定的设备描述表在设备无关位图(DIB)颜色表入口范围内设备 RGB 颜色值
INT SetDIBits (hdc, hbmp, uStartScan, cScanLines, lpvBits, lpbmi, fuColorUse)	使用指定设备无关位图(DIB)中的颜色值设置指定位图中的象素值
INT SetDIBitsToDevice (hdc, Xdest, Ydest, dwWidth, dwHeight, Xsrc, Ysrc, uStartScan, cScanLines, lpvBits, lpbmi, fuColorUse)	在指定设备的矩形中设置设备无关位图(DIB)中的位
HENHMETAFILE SetEnhMetaFileBits (cbBuffer, lpData)	用提供的数据创建一个基于内存的增强格式的图元文件
INT SetGraphicsMode (hdc, iMode)	为指定的设备描述表设置图形方式
INT SetICMMode (hdc, fICM)	允许或禁止图象颜色匹配(ICM)
BOOL SetICMProfile (hdc, lpFileName)	为指定的设备描述表设置颜色匹配配置文件
INT SetMapMode (hdc, fnMapMode)	设置给定设备描述表的映射方式
DWOPRD SetMapperFlags (hdc, dwFlag)	设置字体映射程序所用的算法
HMETAFELE SetMetaFileBitsEx (nSize, lpData)	用所提供的数据创建基于内存的图元文件
INT SetMetaRgn (hdc)	使当前的元区域和当前的裁剪域重叠,将重叠域作为给定设备描述表的新元区域保存
BOOL SetMiterLimit (hdc, eNewLimit, pcOldLimit)	为给定设备描述表的斜角连接长度设置极限
UINT SetPaletteEntries (hpal, iStart, cEntries, lppe)	设置逻辑调色板某一范围内入口的 RGB 颜色值和标志
COLORREF SetPixel (hdc, X, Y, crColor)	将指定坐标的点设置成指定的颜色
BOOL SetPixelFormat (hdc, iPixelFormat, *ppsd)	设置指定设备描述表点的格式
BOOL SetPixelV (hdc, X, Y, crColor)	将指定坐标的点设置为指定颜色的最近似值
INT SetPolyFillMode (hdc, iPolyFillMode)	设置多边形的填充方式

函数原型	说明
BOOL SetRectRgn (hrgn, nLeftRect, nTopRect, nRightRect, nBottomRect)	把指定的区域转换成矩形区域
INT SetROP2 (hdc, fnDrawMode)	设置当前的前景混合方式
INT SetStretchBltMode (hdc, iStretchMode)	设置位图的扩展方式
UINT SetSystemPaletteUse (hdc, uUsage)	设置系统调色板使用 2 种还是 20 种静态颜色
UINT SetTextAlign (hdc, fMode)	设置文本的对齐方式
INT SetTextCharacterExtra (hdc, nCharExtra)	设置字符之间的空白量
COLORREF SetTextColor (hdc, crColor)	设置文字的前景颜色
BOOL SetTextJustification (hdc, nBreakExtra, nBreakCount)	设置文字输出对齐时添加到字符串中的空白量
BOOL SetViewportExtEx (hdc, nXExtent, nYExtent, lpSize)	设置视口的水平和垂直范围
BOOL SetViewportOrgEx (hdc, X, Y, lpPoint)	设置视口的原点
BOOL SetWindowExtEx (hdc, nXExtent, nYExtent, lpSize)	设置窗口的范围
BOOL SetWindowOrgEx (hdc, X, Y, lpPoint)	设置窗口的原点
HENHMETAFILE SetWinMetaFileBits (cbBuffer, lpBuffer, hdcRef, lpmpf)	把一个 Windows 格式图元文件转换为增强格式图元文件
BOOL SetWorldTransform (hdc, lpXform)	在世界空间和页空间之间建立两维线性变换,以用于缩放、旋转等图形输出
INT StartDoc (hdc, lpdi)	启动一项打印作业
INT StartPage (hDC)	使打印机驱动程序准备接收数据
BOOL StretchBlt (hdcDest, nXOriginDest, nYOriginDest, nWidthDest, nHeightDest, hdcSrc, nXOriginSrc, nYOriginSrc, nWidthSrc, nHeightSrc, dwRop)	拷贝位图并扩展或压缩位图,使其适合目标矩形的范围
INT StretchDIBits (hdc, XDest, YDest, nDestWidth, nDestHeight, XSrc, YSrc, nSrcWidth, nSrcHeight, lpBits, lpBitsInfo, iUsage, dwRop)	把设备无关位图(DIB)从源矩形移到目标矩形中
BOOL StrokeAndFillPath (hdc)	封闭任何开放的路径图,使用当前画笔勾画路径轮廓,并使用当前画刷填充其内部
BOOL StrokePath (hdc)	使用当前画笔勾画指定的路径
BOOL SwapBuffers (hdc)	交换当前点格式前、后两个缓冲区
BOOL TextOut (hdc, nXStart, nYStart, lpszString, cbString)	用当前字体把一个字符串写到指定位置
UINT TranslateCharSetInfo (*lpSrc, lpCs, dwFlags)	根据指定的字符集,代码页或字体符号值,以适当值设置目标结构的所有成员

函数原型	说明
BOOL UnrealizeObject (hgdiobj)	重新设置逻辑调色板
BOOL UpdateColors (hdc)	在客户区中修正颜色
BOOL UpdateICMRegKey (dwReserved, CMID, lpszFileName, nCommand)	安装、移走或询问 ICM 配置文件或颜色匹配 DLL 库的登记入口
BOOL WidenPath (hdc)	重新把当前路径定义为将被绘制的区域

四、内核库函数 Kernel32.exe

函数原型	说明
ATOM AddAtom (lpszName)	向本地原子表添加一个字符串
BOOL AllocConsole (VOID)	为当前进程分配一个新控制台
BOOL AreFileApisANSI (VOID)	确定一个 WIN32 文件函数集是否在使用 ANSI 或 OEM 字符集代码页
BOOL BackupRead (hFileHandle, lpBuffer, dwNumberOfBytesToRead, lpdwNumberOfBytesRead, bAbort, bProcessSecurity, lpContext)	向一缓冲区读进与给定文件相关联的数据
BOOL BackupSeek (hFile, dwLowBytesToSeek, dwHighBytesToSeek, lpdwLowByteSeeked, lpdwHighByteSeeked, lpContext)	在访问的数据流中向前搜索
BOOL BackupWrite (hFileHandle, lpBuffer, dwNumberOfBytesToWrite, lpdwNumberOfBytesWritten, bAbort, bProcessSecurity, lpContext)	将数据传送到指定的文件或目录中
BOOL Beep (dwFreq, dwDuration)	在场声器上发出简单的声音
HANDLE BeginUpdateResource (lpszExeFile, bDeleteExistingResources)	返回一个可被用来增加、删除或替换一个可执行文件资源的句柄
BOOL BuildCommDCB (lpszDef, lpdcB)	用指定字符串的值来填充指定的设备控制块 (DCB)
BOOL BuildCommDCBAndTimeouts (lpDef, lpDCB, lpCommTimeouts)	将设备定义串转换成恰当的设备控制块 (DCB) 代码
BOOL CallNamedPipe (lpszPipeName, lpvWriteBuf, cbWriteBuf, lpvReadBuf, cbReadBuf, lpcbRead, dwTimeout)	连接一个消息类型管道, 向管道中写入或从中读出, 然后关闭该管道
BOOL ClearCommBreak (hCommDev)	恢复给定通信设备的字符传输, 并将传输设置成非中断状态
BOOL ClearCommError (hCommDev, lpdwErrors, lpCst)	获得有关通信错误的信息, 并报告该设备的当前状态
BOOL CloseHandle (hObject)	关闭一个打开的对象句柄

函数原型	说明
BOOL CloseProfileUserMapping (VOID)	关闭所有与初始化文件映射有关的登记键的句柄
BOOL CommConfigDialog (lpszName, hWnd, lpCC)	显示有关通信设备的配置对话框, 以允许进行配置
LONG CompareFileTime (lpft1, lpft2)	比较两个文件的时间
INT CompareStringW (lcid, fdwStyle, lpString1, cch1, lpString2, cch2)	比较同一地点的两个字符串
BOOL ConnectNamedPipe (hNamedPipe, lpo)	使管道服务器进程等待客户进程与之已命名的管道实例相连接
BOOL ContinueDebugEvent (idProcess, idThread, fdwContinueStatus)	使调试程序继续先前报告的一个调试事件的线程
LCID ConvertDefaultLocale (locale)	把缺省的地点值转换成实际地点标识符
BOOL CopyFile (lpszExistingFile, lpszNewFile, fFailIfExists)	拷贝文件
HANDLE CreateConsoleScreenBuffer (fdwAccess, fdwShareMode, lpsa, fdwType, pvReserved)	创建一个控制台屏幕缓冲区并返回其句柄
BOOL CreateDirectory (lpszPath, lpsa)	创建一个新目录
BOOL CreateDirectoryEx (lpTemplateDirectory, lpNewDirectory, lpSecurityAttributes)	创建一个含有指定模板属性的新目录
HANDLE CreateEvent (lpsa, fManualReset, fInitialState, lpszEventName)	创建一个事件对象
HANDLE CreateFile (lpszName, fdwAccess, fdwShareMode, lpsa, fdwCreate, fdwAttrsAndFlags, hTemplateFile)	创建、打开或截断一个文件、管道、通信源、磁盘设备或控制台, 并返回其句柄
HANDLE CreateFileMapping (hFile, lpsa, fdwProtect, dwMaximumSizeHigh, dwMaximumSizeLow, lpszMapName)	为指定文件创建一个映射对象, 以便文件内容被共享
HANDLE CreateIoCompletionPort (FileHandle, ExistingCompletionPort, completionKey, NumberOfConcurrentThreads)	使一个打开的实例和一个最新创建的或正存在的 I/O 完成端口相联系; 或创建一个不和文件相联系的 I/O 完成端口
HANDLE CreateMailslot (lpszName, cbMaxMsg, dwReadTimeout, lpsa)	创建具有指定名字的邮件槽, 并返回句柄
HANDLE CreateMutex (lpsa, fInitialOwner, lpszMutexName)	创建一个互斥对象并返回句柄
HANDLE CreateNamedPipe (lpszPipeName, fdwOpenMode, fdwPipeMode, nMaxInstances, cbOutBuf, cbInBuf, dwTimeout, lpsa)	创建一个有名管道的实例并返回句柄

函数原型	说明
BOOL CreatePipe (phRead, phWrite, lpsa, cbPipe)	创建一个无名管道并返回指向该管道的读端和写端的句柄
BOOL CreateProcess (lpszImageName, lpszCommandLine, lpsaProcess, lpsaThread, flInheritHandles, fdwCreate, lpvEnvironment, lpszCurDir, lpsiStartInfo, lppiProcInfo)	创建新进程和它的主线程
HANDLE CreateRemoteThread (hProcess, lpsa, cbStack, lpStartAddr, lpvThreadParm, fdwCreate, lpIDThread)	创建运行在另一个进程地址空间上的线程
HANDLE CreateSemaphore (lpsa, cSemInitial, cSemMax, lpszSemName)	创建一个信号对象并返回句柄
DWORD CreateTapePartition (hDevice, dwPartitionMethod, dwCount, dwSize)	重新格式化磁带
HANDLE CreateThread (lpsa, cbStack, lpStartAddr, lpvThreadParm, fdwCreate, lpIDThread)	创建一个线程以便在调用进程的地址空间内执行
BOOL DebugActiveProcess (idProcess)	使调试程序连接到活动进程上并调试该进程
VOID DebugBreak (VOID)	使断点异常发生在当前进程中,以便调用进程给调试程序发信号,迫使它接受某个动作
BOOL DefineDosDevice (dwFlags, lpDeviceName, lpTargetPath)	定义、重新定义或删除 DOS 设备名
ATOM DeleteAtom (atm)	减少局部字符串原子引用的计数值
VOID DeleteCriticalSection (lpCriticalSection)	删除由未被拥有的临界对象所使用的所有资源
BOOL DeleteFile (lpszFileName)	删除一个已有文件
BOOL DeviceIoControl (hDevice, dwIoControlCode, lpvInBuffer, cbInBuffer, lpvOutBuffer, cbOutBuffer, lpcbBytesReturned, lpoOverlapped)	将一个控制码直接发送给指定的设备驱动程序,以执行指定的操作
BOOL DisableThreadLibraryCalls (hLibModule)	禁止 DLL __THREAD __ATTACH 和 DLL __THREAD __DETACH 通知指定的 DLL 库

函数原型	说明
BOOL DisconnectNamedPipe (hNamedPipe)	取消一个有名管道实例的服务器端与一客户进程的连接
BOOL DosDateTimeToFileTime (wDOSData, wDOSTime, lpft)	将 MSDOS 日期和时间值转换成一个 64 位文件时间
BOOL DuplicateHandle (hSourceProcess, hSource, hTargetProcess, lphTarget, fdwAccess, flInherit, fdwOptions)	复制一个对象句柄
BOOL EndUpdateResource (hUpdateFile, fDiscard)	在可执行文件中终止一个资源的修改
VOID EnterCriticalSection (lpCriticalSection)	等待指定临界区对象的使用权
BOOL EnumCalendarInfo (lpCallInfoEnumProc, Locale, Calendar, CalType)	BOOL EnumDateFormats (
BOOL EnumDateFormats (lpDateFmtEnum)	枚举指定地点有效的长、短日期格式
BOOL EnumResourceLanguages (hModule, lpszType, lpszName, lpEnumFunc, lParam)	查找模块中符合指定类型和名称的每个资源,并将资源的语言传递给一个已定义的回调函数
BOOL EnumResourceNames (hModule, lpszType, lpEnumFunc, lParam)	查找模块中符合指定类型的资源,并将其名称传递给一个自定义回调函数
BOOL EnumResourceTypes (hModule, lpEnumFunc, lParam)	查找模块中的资源,并将每个资源的类型传递给一个自定义回调函数
BOOL EnumSystemCodePages (lpCodePageEnumProc, dwFlags)	枚举系统已安装或支持的代码页
BOOL EnumSystemLocales (lpLocaleEnumProc, dwFlags)	枚举系统中已安装或支持的地点
BOOL EnumTimeFormats (lpTimeFmtEnumProc, Locale, dwFlags)	枚举指定地点可用的时间格式
DWORD EraseTape (hDevice, fdwEraseType, blmmediate)	擦除磁带所有或部分内容
BOOL EscapeCommFunction (hCommDev, fdwFunc)	指示一个给定的通信设备执行一个扩展功能
VOID ExitProcess (uExitCode)	结束一个进程及其所有线程
VOID ExitThread (dwExitCode)	结束一个线程
DWORD ExpandEnvironmentStrings (lpszSrc, lpszDest, cchDest)	扩展环境变量字符串并以定义值替换它们
VOID FatalAppExit (uAction, lpszMessageText)	显示一个消息框,当此消息框关闭时终止此应用程序

函数原型	说明
VOID FatalExit(nExitCode)	将执行控制权交给调试程序
BOOL FileTimeToDosDateTime (lpft, lpwDOSDate, lpwDOSTime)	将 64 位文件时间转换成 MSDOS 的日期和时间值
BOOL FileTimeToLocalFileTime (lpft, lpftLocal)	根据格林威治时间坐标将文件时间转换成一个局部文件时间
BOOL FileTimeToSystemTime (lpft, lpst)	将 64 位文件时间转换成系统时间格式
BOOL FillConsoleOutputAttribute (hConsole, wAttribute, cCharCells, coordAttr, lpWritten)	为指定数目的字符单元设置文本和背景颜色属性
BOOL FillConsoleOutputCharacter (hConsole, chFillChar, cCharCells, coordChar, lpWritten)	将一字符按指定次数多次写入屏幕缓冲区中
ATOM FindAtom(lpszString)	在局部原子表中查找指定的字符串,并检取与该串相关的原子
BOOL FindClose(hFindFile)	关闭指定的查找句柄
BOOL FindCloseChangeNotification (hChange)	停止对通知句柄改变的监测
HANDLE FindFirstChangeNotification (lpszPath, fWatchSubTree, fdwFilter)	创建一个改变通知句柄,并设置初始化改变通知过滤条件
HANDLE FindFirstFile (lpszSearchFile, lpffd)	在目录中查找与其指定名称相匹配的一个文件
BOOL FindNextChangeNotification (hChange)	请求操作系统在下次检测一个相应改变时发出一个改变通知句柄
BOOL FindNextFile (hFindFile, lpffd)	继续前一次 FindFirstFile 函数调用的文件查找
HRSRC FindResource (hModule, lpszName, lpszType)	在模块中查找给定类型和名称的资源位置
HRSRC FindResourceEx (hModule, lpszType, lpszName, wLanguage)	在模块中查找给定类型和名称的资源位置
BOOL FlushConsoleInputBuffer (hConsoleInput)	刷新控制台输入缓冲区
BOOL FlushFileBuffers(hFile)	清除用于指定文件的缓冲区,并将所有缓存的数据写入此文件中
BOOL FlushInstructionCache (hProcess, lpvBase, cbFlush)	为指定的进程刷新指令高速缓存器
BOOL FlushViewOfFile (lpvBase, cbFlush)	将一个文件映射视图中的字节段写到盘上

函数原型	说明
INT FoldStringW (fdwMap, lpSrcStr, cchSrc, lpDestStr, cchDest)	将一个通配字符的串映射为另一个字符串
DWORD FormatMessage (dwFlags, lpSource, dwMessageId, dwLanguageId, lpBuffer, nSize, lpArguments)	格式化一个消息串
BOOL FreeConsole (VOID)	使调用进程从其控制台分离
BOOL FreeEnvironmentStrings (lpzEnvironmentBlock)	释放环境字符串块
BOOL FreeLibrary (hLibModule)	把已装入的库模块的引用数减 1
VOID FreeLibraryAndExitThread (hLibModule, dwExitCode)	将已装入的 DLL 库调用数减 1,并退出一个调用线程
BOOL FreeResource (hResData)	释放由 LoadResource 函数装入的资源
BOOL GenerateConsoleCtrlEvent (fdwEvent, IDProcessGroup)	向和共享调用进程有关的操作台进程组发送一个特殊信号
UINT GetACP (VOID)	检取 ANSI 系统代码页的标识符
UINT GetAtomName (atm, lpszBuffer, cchBuffer)	检取与指定局部原子有关的字符串的一个拷贝
BOOL GetBinaryType (lpApplicationName, lpBinaryType)	确定一个文件是否为可执行以及可执行文件的类型
LPTSTR GetCommandLine (VOID)	返回当前进程的命令行
BOOL GetCommConfig (hCommDev, lpCC, lpdwSize)	检取给定通信设备的当前配置
BOOL GetCommMask (hCommDev, lpfdwEvtMask)	检取给定通信设备的事件屏蔽值
BOOL GetCommModemStatus (hCommDev, lpfdwModemStats)	检取调制解调器控制寄存器值
BOOL GetCommProperties (hCommDev, lpcommpp)	检取给定通信设备的通讯特性
BOOL GetCommState (hCommDev, lpdcba)	用给定通信设备的当前控制设置填充一个 DCB
BOOL GetCommTimeouts (hCommDev, lpct)	检取给定通信设备上所有读、写操作的超时参数
DWORD GetCompressedFileSize (lpfileName, lpfileSizeHigh)	检取指定文件的压缩尺寸和磁盘的实际存储空间,以便保存该文件

函数原型	说明
BOOL GetComputerName (lpszName, lpchBuffer)	检索当前系统中的计算机名称
UINT GetConsoleCP(VOID)	检索与调用进程有关的控制台所用输入代码页的等价内容,以便将键盘输入转换成相应的字符值
BOOL GetConsoleCursorInfo (hConsoleOutput, pcci)	检索指定控制台屏幕缓冲区中光标的大小和可见性
BOOL GetConsoleMode (hConsole, lpfdwMode)	报告控制台输入/输出缓冲区当前的输入/输出方式
UINT GetConsoleOutputCP(VOID)	检索与调用进程有关的控制台所用的输出代码页的等价内容,以便将输出函数所写入的内容转换成显示图象
BOOL GetConsoleScreenBufferInfo (hConsoleOutput, pcsbi)	检索指定控制台屏幕缓冲区的信息
DWORD GetConsoleTitle (lpszTitle, cchTitle)	检索当前控制台窗口的标题栏的字符串
BOOL GetCPInfo (uCodePage, lpCPInfo)	检索有关任意合法的已被安装或可用的代码页值
INT GetCurrencyFormat (Locale, dwFlags, lpValue, * lpformat, lpCurrencystr, cchCurrency)	把指定地点的数字串格式化为通用字符串
DWORD GetCurrentDirectory (cchCurDir, lpszCurDir)	检索当前进程的当前目录
HANDLE GetCurrentProcess (VOID)	检索当前进程的伪句柄
DWORD GetCurrntProcessId (VOID)	检索调用进程的标识符
HANDLE GetCurrentThread (VOID)	检索当前线程的伪句柄
DWORD GetCurrentThreadId (VOID)	检索调用线程的标识符
INT GetDateFormat (Locale, dwflags, * lpDate, lpformat, lpDateStr, cchDate)	以指定地点格式把日期数值变为日期字符串
BOOL GetDefaultCommConfig (lpszName, lpCC, lpdwSize)	检索通信设备的缺省配置
BOOL GetDiskFreeSpace (lpszRootPathName, lpSectorsPerCluster, lpBytesPerSector, lpFreeClusters, lpClusters)	检索有关指定磁盘的信息,包括空闲空间

函数原型	说明
UINT GetDriveType (lpszRootPathName)	确定磁盘驱动器是否是可移动的、固定的、CDROM、RAM 磁盘或网络驱动器
LPVOID GetEnvironmentStrings (VOID)	返回当前进程的环境块地址
DWORD GetEnvironmentVariable (lpszName, lpszValue, cchValue)	从调用进程的环境块中检索指定变量的值
BOOL GetExitCodeProcess (hProcess, lpdwExitCode)	检索指定进程的终止状态
BOOL GetExitCodeThread (hThread, lpdwExitCode)	检索指定线程的终止状态
DWORD GetFileAttributes (lpszFileName)	检索指定文件的属性
BOOL GetFileInformationByHandle (hFile, lpFileInformation)	检索指定文件的有关信息
DWORD GetFileSize (hFile, lpdwFileSizeHigh)	检索指定文件的大小
BOOL GetFileTime (hFile, lpftCreation, lpftLastAccess, lpftLastWrite)	检索指定文件被创建、最后一次被访问和最后一次被修改的日期和时间
DWORD GetFileType (hFile)	返回指定文件的类型
DWORD GetFullPathName (lpszFile, cchPath, lpszPath, ppszFilePart)	检索指定文件的全路径和文件名
BOOL GetHandleInformation (hObject, lpdwFlags)	检索指定对象句柄某种属性的信息
COORD GetLargestConsoleWindowSize (hConsoleOutput)	根据当前字体和显示器大小,返回最大可能的控制台窗口的大小
DWORD GetLastError (VOID)	返回最近的错误代码
INT GetLocaleInfoW (lcid, LCType, lpLCData, cchData)	通过查询记录来检索一事件发生地点的信息
VOID GetLocalTime (lpst)	检索当前局域时间和日期
DWORD GetLogicalDrives (VOID)	返回表示当前可用磁盘驱动器的位屏蔽
DWORD GetLogicalDriveStrings (cchBuffer, lpszBuffer)	检索指定系统的合法驱动器的字符串
BOOL GetMailslotInfo (hMailslot, lpcbMaxMsg, lpcbNextMsg, lpMsg, lpdwReadTimeout)	检索给定邮件槽的信息
DWORD GetModuleFileName (hinstModule, lpszPath, cchPath)	检索包含指定模块的可执行文件的全路径和文件名
HANDLE GetModuleHandle (lpszModule)	返回指定模块的句柄

函数原型	说明
BOOL GetNamedPipeHandleState (hNamedPipe, lpdwState, lpdwCurInstances, lpcbMaxCollect, lpdwCollectTimeout, lpSzUser, cchMaxUser)	检取给定的有名字管道的状态
BOOL GetNamedPipeInfo (hNamedPipe, lpdwType, lpcbOutBuf, lpcbInBuf, lpcbMaxInstances)	检取给定的有名字管道的信息
INT GetNumberFormat (Locale, dwflags, lpValue, *lpformat, lpNumberStr, cchNumber)	把一个数字串定制成指定地点的数字串格式
BOOL GetNumberOfConsoleInputEvents (hConsoleInput, lpcNumberOfEvents)	检取控制台输入缓冲区中未读取的输入记录数
BOOL GetNumberOfConsoleMouseButtons (lpcMouseButtons)	检取当前控制台所用的鼠标的按钮数
UINT GetOEMCP(VOID)	检取系统的 OEM 代码页标识符
BOOL GetOverlappedResult (hFile, lpoOverlapped, lpcbTransfer, fWait)	返回在指定文件、有名字管道或通讯设备上的一次重叠操作的结果
DWORD GetPriorityClass (hProcess)	返回给定进程的优先级
UINT GetPrivateProfileInt (lpSzSection, lpSzKey, dwDefault, lpSzFile)	检取初始化文件中与指定段某个关键字相关的整数
DWORD GetPrivateProfileSection (lpSzSection, lpSzReturnBuffer, cchBuffer, lpSzFile)	从给定的初始化文件中检取指定段的所有关键字和值
DWORD GetPrivateProfileSectionNames (lpSzReturnBuffer, nSize, lpFileName)	在一个初始化文件中检取所有段的名称,它是为兼容 16 位 WINDOWS 应用程序提供的
DWORD GetPrivateProfileString (lpSzSection, lpSzKey, lpSzDefault, lpSzReturnBuffer, cchReturnBuffer, lpSzFile)	从给定初始化文件的指定段中检取一字符串
BOOL GetPrivateProfileStruct (lpSzSection, lpSzKey, lpStruct, uXizeStruct, szFile)	在给定的初始化文件的段中检取指定关键字的数据
FARPROC GetProcAddress (hModule, lpSzProc)	返回指定的输出动态链接库函数的地址
BOOL GetProcessAffinityMask (hProcess, lpProcessAffinityMask, lpSystemAffinityMask)	检取调用进程或系统用到的处理器数
HANDLE GetProcessHeap (VOID)	获取调用进程的堆句柄
DWORD GetProcessHeaps (NumberOfHeaps, ProcessHeaps)	获得调用进程所有有效堆的句柄

函数原型	说明
BOOL GetProcessShutdownParameters (lpdwLevel, lpdwFlags)	检取当前调用进程的关机参数
BOOL GetProcessTimes (hProcess, lpCreationTime, lpExitTime, lpKernelTime, lpUserTime)	检取调用进程的计时信息
DWORD GetProcessVersion (ProcessId)	获取指定进程期望运行 WINDOWS 版本的主、次版本号
BOOL GetProcessWorkingSetSize (hProcess, lpMinimumWorkingSetSize, lpMaximumWorkingSetSize)	获取指定进程工作集的最小和最大值
UINT GetProfileInt (lpSzSection, lpSzKey, dwDefault)	从 WIN. INI 文件的指定段中检取指定键名的整数
DWORD GetProfileSection (lpSzSection, lpSzReturnBuffer, cchBuffer)	检取 WIN. INI 文件中指定段的所有关键字和值
DWORD GetProfileString (lpSzSection, lpSzKey, lpSzDefault, lpSzReturnBuffer, cchReturnBuffer)	检取 WIN. INI 文件中与指定段内的指定关键字相关的字符串
BOOL GetQueuedCompletionStatus (CompletionPort, lpNumberOfBytesTransferred, lpCompletionKey, *lpOverlapped, dwMilliseconds)	从指定的 I/O 完成端口里出队一个 I/O 完成信息包。若无完成信息包排队,则等待挂起的 I/O 操作完成,直到能出队一个完成信息包或限时已过才返回
DWORD GetShortPathName (lpSzLongPath, lpSzShortPath, cchBuffer)	检取文件的短路径名
VOID GetStartupInfo (lpsi)	检取 STARTUPINFO 结构的内容,该结构在创建调用进程时指定
HANDLE GetStdHandle (fdwDevice)	返回标准输入/输出或错误设备句柄
BOOL GetStringTypeA (Locale, dwInfoType, lpSrcStr, cchSrc, lpCharType)	返回指定字符串的的字符类型信息
BOOL GetStringTypeEx (Locale, dwInfoType, lpSrcStr, cchSrc, lpCharType)	返回指定字符串的的字符类型信息
BOOL GetStringTypeW (fdwInfoType, lpSrcStr, cchSrc, lpCharType)	返回一个 Unicode 串的字符类型信息
LANGID GetSystemDefaultLangID (VOID)	检取系统缺省语言标识符
LCID GetSystemDefaultLCID (VOID)	检取系统缺省地点标识符
UINT GetSystemDirectory (lpSzSysPath, cchSysPath)	检取 WINDOWS 系统目录 SYSTEM 所在路径
VOID GetSystemInfo (lpSystemInfo)	返回当前系统的有关信息

函数原型	说明
BOOL GetSystemPowerStatus (lpSystemPowerStatus)	返回系统电源的状态,以 确定系统使用 AC 还是 DC 电源、电池是否正在 充电以及有多少电池可 用
VOID GetSystemTime(lpst)	检取当前系统的日期和 时间
BOOL GetSystemTimeAdjustment (lpTimeAdjustment, lpTimeIncre- ment, lpTimeAdjustmentDisabled)	确定系统是否在每一个 时钟中断应用时间调整 值调整一天时间
VOID GetSystemTimeAsFileTime (lpSystemTimeAsFileTime)	获取当前系统的日期和 时间
DWORD GetTapeParameters (hDevice, dwOperation, lpdw- Size, lpTapeInformation)	检取描述磁带或磁带驱 动器的信息
DWORD GetTapePosition (hDe- vice, dwPositionType, lpdwParti- tion, lpdwOffsetLow, lpdwOff- setHigh)	检取磁带的地址
DWORD GetTapeStatus(hDevice)	检取磁带设备是否准备 好处理磁带命令
UINT GetTempFileName (lpz- Path, lpzPrefix, uUnique, lp- szTempFile)	用指定模式创建一个临 时文件名
DWORD GetTempPath (cch- Buffer, lpzTempPath)	检取为临时文件指定的 目录路径
BOOL GetThreadContext (hThread, lpContext)	检取指定线程的描述表
LCID GetThreadLocale(VOID)	返回当前线程的当前位 置
INT GetThreadPriority(hThread)	返回给定线程的优先值
BOOL GetThreadSelectorEntry (hThread, dwSelector, lpSelec- torEntry)	检取指定选择符和线程 的描述符表项
BOOL GetThreadTimes (hThread, lpCreationTime, lpExitTime, lp- KernelTime, lpUserTime)	检取当前线程的计时信 息
DWORD GetTickCount(VOID)	检取 WINDOWS 启动以 来所经历的毫秒数
INT GetTimeFormat (Locale, dwFlags, * lpTime, lpFormat, lpTimeStr, cchTime)	把时间值格式化成指 定地点的时间字符串
DWORD GetTimeZoneInformation (lptzi)	检取当前的时间区参数
LANGID GetUserDefaultLangID (VOID)	检取用户缺省语言标识 符
LCID GetUserDefaultLCID (VOID)	检取用户缺省地点标识 符
DWORD GetVersion(VOID)	返回 WINDOWS 的当前 版本号

函数原型	说明
BOOL GetVersionEx (lpVersion- Information)	获取当前运行的操作系 统版本的扩充信息
BOOL GetVolumeInformation(lp- RootPathName, lpVolumeName- Buffer, nVolumeNameSize, lpVol- umeSerialNumber, lpMaximum- ComponentLength, lpFileSystem- Flags, lpFileSystemNameBuffer, nFileSystemNameSize)	返回有关指定的根目录 文件系统的信息
UINT GetWindowsDirectory (lp- Buff, uSize)	返回 WINDOWS 目录的 路径
ATOM GlobalAddAtom (lpz- Name)	将一个字符串添加到全 局原子表中,并返回标识 此字符串的值
HGLOBAL GlobalAlloc (fuFlags, cbBytes)	从堆中分配指定数目的 字节
HGLOBAL GlobalCompact (dwMinFree)	通过压缩产生全局自由 内存
ATOM GlobalDeleteAtom(atm)	将全局字符串原子的引 用数减 1
ATOM GlobalFindAtom (lp- szString)	在全局原子表中查找指 定字符串,并检取与该字 符串相关的全局原子
VOID GlobalFix(hMem)	在线性内存锁定一个全 局内存对象
UINT GlobalFlags(hglbMem)	返回有关指定的全局内 存对象的信息
HGLOBAL GlobalFree(hglbMem)	释放指定的全局内存对 象,并使其句柄无效
UINT GlobalGetAtomName(atm, lpzBuffer, cchBuffer)	检取与指定全局原子相 关的字符串的一份拷贝
HGLOBAL GlobalHandle (lpvMem)	检取与指定的全局内存 块指针相关的句柄
VOID GlobalLock(hglbMem)	加锁一个全局内存对象, 并返回指向此对象内存 块中第一字节的指针
VOID GlobalMemoryStatus (lpm- stMemStat)	检取当前可用内存的信 息
HGLOBAL GlobalReAlloc (hglb- Mem, cbBytes, fuFlags)	改变指定的全局内存对 象的大小或属性
DWORD GlobalSize(hglbMem)	检取指定的全局内存对 象的大小
VOID GlobalUnfix(hMem)	在线性内存中解锁一个 全局内存对象
BOOL GlobalUnlock(hglbMem)	将一个以 GMEM_ MOVEABLE 标志分配 的内存对象的加锁计数 值减 1
LONG GlobalUnWire(hMem)	解锁一个全局内存对象
LONG GlobalWire(hMem)	加锁一个全局内存对象
LPVOID HeapAlloc (hHeap, dwFlags, dwBytes)	从一个堆中申请分配一 个内存块
UINT HeapCompact (hHeap, dwFlags)	通过压缩堆产生更大的 可用内存块

函数原型	说明
HANDLE HeapCreate (fOptions, dwInitilSize, dwMaximumSize)	创建一个为调用进程私有的堆对象
BOOL HeapDestroy (hHeap)	撤销指定的堆对象
BOOL HeapFree (hHeap, dwFlags, lpMem)	释放利用 HeapAlloc 或 HeapReAlloc 函数从堆中分配的内存块
BOOL HeapLock(hHeap)	获取临界对象区域或为指定的堆加锁
LPVOID HeapReAlloc (hHeap, dwFlags, lpMem, dwBytes)	重新分配堆中一个内存块
DWORD HeapSize (hHeap, dwFlags, lpMem)	返回利用 HeapAlloc 或 HeapReAlloc 函数从堆中分配的内存块的大小
BOOL HeapUnlock(hHeap)	释放临界对象区域或一个已加锁的堆
BOOL HeapValidate (hHeap, dwFlags, lpMem)	使指定的堆有效
BOOL HeapWalk (hHeap, lpEntry)	枚举在指定堆里的内存块数
LONG hread (hFile, lpBuffer, lBytes)	从指定文件中读数据
LONG hwrite (hFile, lpBuffer, lBytes)	向指定文件写数据
BOOL ImpersonateLoggedOnUser (hToken)	让调用进程模拟一个用户
BOOL InitAtomTable (cTableEntries)	初始化局部原子表并设置成指定的大小
VOID InitializeCriticalSection (lpCriticalSection)	初始化一个临界区对象
LONG InterlockedDecrement (lplVal)	递减指定的变量值并检查结果值
LONG InterlockedExchange (Target, Value)	交换一对 32 位值
LONG InterlockedIncrement (lplVal)	递增指定的变量值并检查结果值
BOOL IsBadCodePtr (lpfnProc)	判断调用进程是否具有对指定地址处内存的读取权
BOOL IsBadHugeReadPtr (lpvPtr, cbBytes)	验证调用进程是否具有对指定范围内内存的读访问权
BOOL IsBadHugeWritePtr (lpvPtr, cbBytes)	验证调用进程是否具有对指定范围内内存的写访问权
BOOL IsBadReadPtr (lpvPtr, cbBytes)	验证调用进程是否具有对指定范围内内存的读访问权
BOOL IsBadStringPtr (lpszStr, cchMax)	验证调用进程对由一字符串指针指向的一段内存是否具有读访问权

函数原型	说明
BOOL IsBadWritePtr (lpvPtr, cbBytes)	验证调用进程是否具有对指定范围内内存的写访问权
BOOL IsDBCSLeadByte (bTestChar)	判断一个字符是否为引导字节,即双字节字符集(DBCS)中字符的首字节
BOOL IsDBCSLeadByteEx (CodePage, TestChar)	判断一个字符是否为引导字节,即双字节字符集(DBCS)中字符的首字节
BOOL IsValidCodePage (CodePage)	判断指定代码页是否合法
BOOL IsValidLocale (Locale, dwflags)	测试地点标识符有效性
HFILE lclose(hFile)	关闭指定的文件
INT LCMapStringW (lcid, fdwMap, lpSrcStr, cchSrc, lpDestStr, cchDest)	执行指定的与区域有关的转换,将一字符串映射成另一个字符串
HFILE lcreat (lpszFileName, fnAttribute)	创建或打开指定的文件
VOID LeaveCriticalSection (lpCriticalSection)	释放指定临界区对象的所有权
LONG llseek(hFile, lOffset, nOrigin)	重新定位已打开文件的指针
HANDLE LoadLibrary (lpszLibFile)	将指定的可执行模块映射到调用进程的地址空间中
HINSTANCE LoadLibraryEx(lpszLibFile, hFile, dwFlags)	将指定的可执行模块映射到调用进程的地址空间中
DWORD LoadModule (lpszModule, lpvParamBlock)	装入并执行一个基于 Windows 的应用程序,或创建一个已有的基于 Windows 的应用程序的新实例
HGLOBAL LoadResource (hModule, hResInfo)	将指定的资源装入全局内存中
HLOCAL LocalAlloc (fuFlags, cbBytes)	申请分配指定字节数的局部内存
LONG LocalCompact (uMinFree)	通过压缩产生局部自由内存
BOOL LocalFileTimeToFileTime (lpftLocal, lpft)	将局部文件时间转换为一个基于通用时间转换(UTC)的文件时间
UINT LocalFlags (hlocMem)	返回指定局部内存对象的信息
HLOCAL LocalFree (hlocMem)	释放指定的局部内存对象
HLOCAL LocalHandle (lpvMem)	检索与指定的局部内存对象指针相关的句柄

函数原型	说明
LPVOID LocalLock(hlocMem)	加锁一个局部内存对象
HLOCAL LocalReAlloc(hlocMem, cbBytes, fuFlags)	改变指定的局部内存对象的大小或属性
LONG LocalShrink(hMem, cbNewSize)	缩小指定的局部内存对象
UINT LocalSize(hlocMem)	返回指定局部内存的当前大小
BOOL LocalUnlock(hlocMem)	递减与以 LMEM_MOVEALBE 标志分配的内存对象相关的加锁计数值
BOOL LockFile(hFile, dwFileOffsetLow, dwFileOffsetHigh, cbLockLow, cbLockHigh)	加锁打开文件中的一个区域
BOOL LockFileEx(hFile, dwFlags, dwReserved, nNumberOfBytesToLockLow, nNumberOfBytesToLockHigh, lpOverlapped)	加锁打开文件中的一段字节范围,以用于共享或互斥访问
LPVOID LockResource(hglb)	将指定的资源在内存加锁
HFILE lopen(lpszFileName, fnOpenMode)	打开一已存在的文件,并将指针定位到文件开始处
UINT lread(hFile, lpBuffer, cbRead)	从指定的文件中读出数据
LPTSTR lstrcat(lpszString1, lpszString2)	将一个字符串附加到另一个字符串上
INT lstrcmp(lpszString1, lpszString2)	比较两个字符串,不分大小写
INT lstrcmpi(lpszString1, lpszString2)	比较两个字符串,不分大小写
LPTSTR lstrcpy(lpszString1, lpszString2)	将一字符串拷贝到一个缓冲区中
LPTSTR lstrcpyn(lpString1, lpString2, iMaxLength)	将一字符串指定数目的字符拷贝到一个缓冲区中
INT lstrlen(lpszString)	返回指定串的长度(按字符计算)
UINT lwrite(hFile, lpBuffer, cbWrite)	将数据写入指定的文件
LPVOID MapViewOfFile(hMapObject, fdwAccess, dwOffsetHigh, dwOffsetLow, cbMap)	将一个文件的视图映射到调用进程的地址空间内

函数原型	说明
LPVOID MapViewOfFileEx(hMapObject, fdwAccess, dwOffsetHigh, dwOffsetLow, cbMap, lpvBase)	将一个文件的视图映射到调用进程的地址空间内,并允许调用进程为映射视图指定一个建议地址
BOOL MoveFile(lpszExisting, lpszNew)	重新命名一个已存在的文件或目录
BOOL MoveFileEx(lpszExisting, lpszNew, fdwFlags)	重新命名一个已存在的文件或目录
INT MulDiv(nMultiplicand, nMultiplier, nDivisor)	把两个值相乘,然后把得到的积与第三个值相除
INT MultiByteToWideChar(uCodePage, dwFlags, lpMultiByteStr, cchMultiByte, lpWideCharStr, cchWideChar)	把一个字符串映射为一个宽字符串
BOOL ObjectOpenAuditAlarm(lpszSubsystem, lpvHandleId, fGenerateOnClose)	当对一个对象进行访问或创建新对象时,该函数产生查核消息
HANDLE OpenEvent(fdwAccess, finherit, lpszEventName)	返回一个存在的已命名的事件对象句柄
HFILE OpenFile(lpszFile, lpOpenBuff, fuMode)	创建、打开、重新打开或删除一个文件
HANDLE OpenFileMapping(dwDesiredAccess, finherit, lpName)	打开一个有名的文件映射对象
HANDLE OpenMutex(fdwAccess, finherit, lpszMutexName)	返回一个已存在的有名互斥对象的句柄
HANDLE OpenProcess(fdwAccess, finherit, IDProcess)	返回一个已存在的过程对象的句柄
BOOL OpenProfileUserMapping(VOID)	打开存储在 HKEY_LOCAL_MACHINE 关键字之下的与初始化文件映射相联系的 HKEY_CURRENT_USER 登记关键字。
HANDLE OpenSemaphoe(fdwAccess, finherit, lpszSemName)	返回一个已存在的有名信号对象的句柄
VOID OutputDebugString(lpszOutputString)	为当前应用程序向调试程序发送一个字符串
BOOL PeekConsoleInput(hConsoleInput, pirBuffer, cInRecords, lpcbRead)	从指定控制台的输入缓冲区读取数据但不删除该数据
BOOL PeekNamedPipe(hPipe, lpvBuffer, cbBuffer, lpcbRead, lpcbAvail, lpcbMessage)	把一个有名或无名管道数据拷贝到指定的缓冲区中,但不删除原来数据

函数原型	说明
BOOL PostQueued-CompletionStatus (Completion-Port, dwNumberOf-BytesTransferred, dwCompletionKey, lpOverlapped)	发送一个 I/O 完成信息包到一个 I/O 完成端口
DWORD PrepareTape (hDevice, dwOperation, bImmediate)	准备好要被访问或要被删除的磁带
BOOL PulseEvent (hEvent)	设定指定事件对象的状态,在释放适当数量等待线程后再复位
BOOL PurgeComm (hCommDev, fdwAction)	丢弃给定的通信资源输入/输出缓冲区中的所有字符
DWORD QueryDosDevice (lpDeviceName, lpTargetPath, ucchMax)	获取有关 DOS 设备名的信息
BOOL QueryPerformanceCounter (lpPerformanceCount)	检取高分辨率性能计数器的当前值
VOID RaiseException (dwExceptionCode, dwExceptionFlags, cArguments, lpArguments)	在调用线程中产生一个异常
BOOL ReadConsole (hConsoleInput, lpvBuffer, cchToRead, lpchRead, lpvReserved)	从控制台缓冲区读入字符,然后在缓冲区删除该字符
BOOL ReadConsoleInput (hConsoleInput, pirBuffer, cInRecords, lpRead)	读取控制台输入缓冲区中的数据并从缓冲区中删除该数据
BOOL ReadConsoleOutput (hConsoleOutput, pchiDestBuffer, coordDestBufferSize, coordDestBufferCoord, psrctSourceRect)	从控制台屏幕缓冲区中的特定字符单元格的矩形块中读取字符和颜色,然后把这些数据写到目的缓冲区给定的矩形块中
BOOL ReadConsoleOutputAttribute (hConsoleOutput, lpwAttribute, cReadCells, coordReadCoord, lpNumberRead)	从指定位置拷贝控制台屏幕缓冲区指定数目的连续单元格的背景和前景颜色属性
BOOL ReadConsoleOutputCharacter (hConsoleOutput, lpReadBuffer, cchRead, coordReadCoord, lpNumberRead)	从指定位置拷贝控制台屏幕缓冲区指定数目的连续单元格中的字符
BOOL ReadFile (hFile, lpBuffer, nNumberOfBytesToRead, lpNumberOfBytesRead, lpOvrlapped)	从文件指针指向的位置处开始读取该文件的数据
BOOL ReadFileEx (hFile, lpBuffer, nNumberOfBytesToRead, lpOvrlapped, lpcr)	从文件中读取数据,并异步地报告它的完成状态
BOOL ReadProcessMemory (hProcess, lpBaseAddress, lpBuffer, cbRead, lpNumberOfBytesRead)	读取指定过程中的内存
BOOL ReleaseMutex (hMutex)	释放对指定互斥对象的所有权

函数原型	说明
BOOL ReleaseSemaphore (hSemaphore, cReleaseCount, lpPreviousCount)	把指定信号对象的计数值增加一个指定的量
BOOL RemoveDirectory (lpszDir)	删除一个已存在的空目录
BOOL ResetEvent (hEvent)	把指定事件对象的状态设置为不发信号状态
DWORD ResumeThread (hThread)	把线程的挂起计数值减 1,当计数值为 0 时,该线程恢复继续执行
BOOL ScrollConsoleScreenBuffer (hConsoleOutput, psrctSourceRect, psrctClipRect, coordDestOrigin, pchiFill)	移动屏幕缓冲区中的一个数据块,移动效果受一个特定的裁剪矩形限制
DWORD SearchPath (lpszPath, lpszFile, lpszExtension, cchReturnBuffer, lpszReturnBuffer, plpszFilePart)	查找指定的文件
BOOL SetCommBreak (hCommDev)	为指定的通信设备挂起字符传输,并使传输线处于中断状态,直到调用了 ClearCommBreak 函数为止
BOOL SetCommConfig (hCommDev, lpCC, dwSize)	为指定的通信设备设置当前配置
BOOL SetCommMask (hCommDev, fdwEvtMask)	为给定的通信设备指定一组将被监视的事件
BOOL SetCommSate (hCommDev, lpdcB)	根据 DCB 结构中的规范配置一个通信设备
BOOL SetCommTimeouts (hCommDev, lpctmo)	为给定通信设备上的所有读、写操作设置限时参数
BOOL SetComputerName (lpszName)	设置计算机名,系统下次启动时将使用该名称
BOOL SetConsoleActiveScreenBuffer (hConsoleOutput)	把指定屏幕缓冲区设置为当前显示的控制台屏幕缓冲区
BOOL SetConsoleCP (IDCodePage)	设置与调用过程相关的控制台使用的输入代码页
BOOL SetConsoleCtrlHandler (pHandlerRoutine, fAdd)	为调用过程从处理函数的列表中添加或删除一个应用程序定义的 HandlerRoutine 函数,该函数处理 CTRL+C 或 CTRL+BREAK 信号
BOOL SetConsoleCursorInfo (hConsoleOutput, pcci)	为指定的控制台屏幕缓冲区设置光标的大小和可见性
BOOL SetConsoleCursorPosition (hConsoleOutput, coordCursor)	在指定的控制台屏幕缓冲区中设置光标的位置
BOOL SetConsoleMode (hConsole, fdwMode)	设置控制台输入缓冲区的输入方式和控制台屏幕缓冲区的输出方式

函数原型	说明
BOOL SetConsoleOutputCP (ID-CodePage)	设置与调用过程相联系的控制台使用的输出代码页
BOOL SetConsoleScreenBufferSize (hConsoleOutput, coordSize)	修改指定的控制台屏幕缓冲区的大小
BOOL SetConsoleTextAttribute (hConsoleOutput, wAttr)	设置被写入屏幕缓冲区的字符的前景和背景颜色属性
BOOL SetConsoleTitle (lpzTitle)	为当前的控制台窗口设置标题栏字符串
BOOL SetConsoleWindowInfo (hConsoleOutput, fAbsolute, psrctWindowRect)	设置控制台屏幕缓冲区窗口的当前大小和位置
BOOL SetCurrentDirectory (lpzCurDir)	为当前过程改变当前目录
BOOL SetDefaultCommConfig (lpzName, lpCC, dwSize)	为给定的通信设备设置缺省配置
BOOL SetEndOfFile (hFile)	把指定文件的文件结束位置移动到文件指针的当前位置处
BOOL SetEnvironmentVariable (lpzName, lpzValue)	为当前过程设置一个环境变量的值
UINT SetErrorMode (fuError-Mode)	控制是由 WINDOWS 处理严重错误, 还是允许应用程序处理严重错误
BOOL SetEvent (hEvent)	把指定事件对象的状态设置为发信号状态
VOID SetFileApisToANSI (VOID)	使一组 WIN32 文件函数使用 ANSI 字符集代码页
BOOL SetFileApisToOEM (VOID)	设置 WIN32 API 的一个组使其产生 OEM 字符集的字串
BOOL SetFileAttributes (lpfile-Name, dwFileAttributes)	设置指定文件的属性
DWORD SetFilePointer (hFile, lDistanceToMove, lpDistanceTo-MoveHigh, dwMoveMethod)	移动打开文件的文件指针
BOOL SetFileTime (hFile, lpftCreation, lpftLastAccess, lpft-LastWrite)	设置创建文件, 最后一次访问文件或最后一次修改文件的日期和时间
UINT SetHandleCount (cHandles)	改变一个任务可用的文件句柄数
BOOL SetHandleInformation (hObject, dwMask, dwFlags)	设置一个对象句柄的某种属性
VOID SetLastError (fdwError)	为调用线程设置最后一次的错误码
BOOL SetLocaleInfo (Locale, LCType, lpLCData)	设置地点信息表的项
BOOL SetLocalTime (lpst)	设置当前的本地日期和时间
BOOL SetMailslotInfo (hMailslot, dwReadTimeout)	为读操作设置邮件槽所用的限时时间

函数原型	说明
BOOL SetNamedPipeHandleState (hNamedPipe, lpdwMode, lpcb-MaxCollect, lpdwCollect-DataTimeout)	设置给定的有名管道的读方式和阻塞方式
BOOL SetPriorityClass (hProcess, fdwPriority)	为指定的过程设置优先权类
BOOL SetProcessShutdownParameters (dwLev-el, dwFlags)	为当前调用过程设置关闭参数
BOOL SetProcessWorkingSetSize (hProcess, dwMinimumWork-ingSetSize, dwMaximumWork-ingSetSize)	设置指定进程工作集的最大/最小字节数
BOOL SetStdHandle (IDStdHandle, hHandle)	设置标准输入/输出或标准错误设备的句柄
BOOL SetSystemPowerState (fSuspend, fForce)	通过关闭电源来中止系统
BOOL SetSystemTime (lpst)	设置当前系统的时间和日期
DWORD SetSystemTimeAdjustment (dwTimeAd-justment, bTimeAdjust-mentDisabled)	允许或禁止用时间调整值调整日时钟时间
DWORD SetTapeParameters (hDe-vice, dwOperation, lpTapeInfor-mation)	指定一个磁带块的大小, 或配置磁带设备
DWORD SetTapePosition (hDe-vice, dwPositionMethod, dwParti-tion, dwOffsetLow, lpdwOff-setHigh, bImmediate)	设置指定设备上的磁带位置
DWORD SetThreadAffinityMask (hThread, dwThreadAffinityMask)	设置线程可用的处理器
BOOL SetThreadContext (hThread, lpContext)	设置指定线程的描述表
BOOL SetThreadLocale (locale)	设置调用线程的当前所在国
BOOL SetThreadPriority (hThread, nPriority)	设置给定线程的优先值
BOOL SetTimeZoneInformation (lpzti)	设置当前的地方时间参数
LPTOP __ LEVEL __ EXCEP-TION __ FILTER SetUnhan-dledExceptionFilter (lpTopLevelExceptionFilter)	让一个应用程序取代由 WIN32 放在每个线程和进程顶端的顶层异常句柄
BOOL SetupComm (hCommDev, cbInQueue, cbOutQueue)	为给定的通信设备初始化通信参数
BOOL SetVolumeLabel (lpRoot-PathName, lpVolumeName)	设置文件系统的卷标

函数原型	说明
DWORD SizeofResource (hModule, hrsrc)	以字节为单位返回给定资源的大小
VOID Sleep(cMilliseconds)	将当前线程的执行挂起一个指定的时间
DWORD SleepEx (dwTimeout, fAlertable)	使当前线程进入等待状态,直至限时已过或一个I/O 完成回调函数被调用
DWORD SuspendThread (hThread)	挂起给定的线程
BOOL SystemTimeToFileTime (lpst, lpft)	把系统时间转换为文件时间
BOOL SystemTimeToTzSpecificLocalTime (lpTimeZoneInformation, lpUniversalTime, lpLocalTime)	将一般时间转换为指定时区的相应局部时间
BOOL TerminateProcess (hProcess, uExitCode)	终止给定的过程及其所有线程
BOOL TerminateThread (hProcess, uExitCode)	终止一个线程
DWORD TlsAlloc(VOID)	分配一个线程局部存储(TLS)索引
BOOL TlsFree(dwTlsIndex)	释放一个线程局部存储(TLS)索引
LPVOID TlsGetValue (dwTlsIndex)	为指定的线程局部存储(TLS)索引调用线程的 TLS 组织的一个值
BOOL TlsSetValue (dwTlsIndex, lpvTlsValue)	为指定的线程局部存储(TLS)索引在调用线程的 TLS 组织中存储一个值
BOOL TransactNamePipe (hNamePipe, lpvWriteBuf, cbWriteBuf, lpvReadBuf, cbReadBuf, lpcbRead, lpo)	向给定的有名管道读写一条消息
BOOL TransmitCommChar (hCommDev, chTransmit)	把指定的字符发送到通信设备的输出缓冲区中挂起的数据前面
BOOL UTRRegister (hModule, lp- sz16BITDLL, lp- szInitName, lp- szProcName, * ppfn32Thunk, pfnUT32CallBack, lpBuff)	登录一个通用形实替换程序。该程序被用于从 Win32 应用程序中访问 16 位代码。
VOID UTUnRegister(hModule)	毁掉由 UTRRegister 函数登录的通用形实替换程序
LONG UnhandledExceptionFilter (lpexpExceptionInfo)	把未处理的异常传递给调试程序
BOOL UnlockFile (hFile, dwFile- OffsetLow, dwFileOffsetHigh, cbUnlockLow, cbUnlockHigh)	解封打开文件中的一个区域,以允许其它过程访问

函数原型	说明
BOOL UnlockFileEx (hFile, dwReserved, nNumberOf- BytesToUnlockLow, nNumberOf- BytesToUnlockHigh, lpOver- lapped)	解封打开文件中原先被封锁的某一范围内字节
BOOL UnmapViewOfFile (lp- BaseAddress)	从调用进程的地址空间内取消一个已映射文件视图的映射
BOOL UpdateResource (hUpdate- File, lp- szType, lp- szName, IDLan- guage, lpvData, cbData)	在一个可执行文件中添加、删除或替换一个资源
DWORD VerLanguageName (id- Lang, lp- szLang, cbLang)	把指定 Microsoft 二进制语言标识符转换为该语言的文字
LPVOID VirtualAlloc (lpvAd- dress, cbSize, fdwAlloca- tionType, fdwProtect)	在调用线程的虚地址空间中保留或提交一个页区域
BOOL VirtualFree (lpvAddress, cbSize, fdwFreeType)	释放或收回调用过程虚地址空间中的一个页区域
BOOL VirtualLock (lpvAddress, cbSize)	把过程虚地址空间中的指定区域封锁在内存中,保证随后对该区域的访问不会导致一个页错误
BOOL VirtualProtect (lpvAd- dress, cbSize, fdwNewProtect, pfdwOldProtect)	修改调用线程虚地址空间中提交提交的页区域的访问保护
BOOL VirtualProtectEx (hPro- cess, lpvAddress, cbSize, fdwNewProtect, pfdwOldProtect)	修改调用线程虚地址空间中提交提交的页区域的访问保护
DWORD VirtualQuery (lpvAd- dress, pmbiBuffer, cbLength)	提供关于调用过程虚地址空间中页范围的信息
DWORD VirtualQueryEx (hPro- cess, lpvAddress, pmbiBuffer, cbLength)	提供关于调用过程虚地址空间中页范围的信息
BOOL VirtualUnlock (lpvAd- dress, cbSize)	解封过程虚地址空间中指定的页范围,允许系统根据需要将该页与页文文件交换
BOOL WaitCommEvent (hCom- mDev, lpfdwEvtMask, lpo)	使指定的通信设备等待一个事件的发生
BOOL WaitForDebugEvent (lpde, dwTimeout)	等待一个被调试过程发生一个调试事件
DWORD WaitForMultipleObjects (cObjects, lpObjects, fWaitAll, dwTimeout)	等待一个或全部对象处于发信号状态,或限时已过才返回

函数原型	说明
DWORD WaitForMultipleObjectsEx (cObjects, lpObjects, fWaitAll, dwTimeout, fAlertable)	停机等待系统为调用线程执行的 I/O 例程排队, 或一个或全部指定对象处于发信号状态, 或限时已过才返回
DWORD WaitForSingleObject (hObject, dwTimeout)	等待指定的对象成为发信号状态或限时已过才返回
DWORD WaitForSingleObjectEx (hObject, dwTimeout, fAlertable)	等待指定的对象成为发信号状态, 或限时已过, 或系统为调用线程执行的 I/O 完成例程排队才返回
bool WaitForNamedPipe (lpSzPipeName, dwTimeout)	等待限时已过, 或可建立与有名管道一个实例连接时才返回
INT WideCharToMultiByte (uCodePage, dwFlags, lpWideCharStr, cchWideChar, lpMultiByteStr, cchMultiByte, lpDefaultChar, lpUsedefaultChar)	把一个宽字符串映射为一个新字符串
UINT WinExec (lpCmdLine, fuCmdShow)	运行指定的应用程序
BOOL WriteConsole (hConsoleOutput, lpvBuffer, cchToWrite, lpCchWritten, lpvReserved)	向当前光标位置开始的控制台屏幕缓冲区写一个字符串
BOOL WriteConsoleOutput (hConsoleOutput, pchiSrcBuffer, coordSrcBufferSize, coordSrcBufferCoord, psrctDestRect)	向控制台屏幕缓冲区中指定的字符单元格的矩形块内写入字符和颜色属性数据
BOOL WriteConsoleOutputAttribute (hConsoleOutput, lpwAttribute, cWriteCells, coordWrite, lpcWritten)	从指定位置开始拷贝指定数目的前景和背景颜色属性到屏幕缓冲区中连续的字符单元格
BOOL WriteConsoleOutputCharacter (hConsoleOutput, lpWriteBuffer, cchWrite, coordWriteCoord, lpcWritten)	从指定位置开始拷贝指定数目的字符到屏幕缓冲区中连续的字符单元格
BOOL WriteFile (hFile, lpBuffer, nNumberOfBytesToWrite, lpNumberOfBytesWritten, lpOverlapped)	将数据写入一个文件
BOOL WriteFileEx (hFile, lpBuffer, nNumberOfBytesToWrite, lpOverlapped, lpCompletionRoutine)	向一个文件写数据并异步地报告它的完成状态
BOOL WritePrivateProfileSection (lpSzSection, lpSzKeysAndValues, lpSzFile)	替换给定的初始化文件中指定段中的关键字和值
BOOL WritePrivateProfileString (lpSzSection, lpSzKeys, lpSzString, lpSzFile)	把一个字符串拷贝到指定的初始化文件的指定段中
BOOL WritePrivateProfileStruct (lpSzSection, lpSzKeys, lpStruct, lpSizeStruct, lpSzFile)	在给定的初始化文件的段中拷贝数据到指定关键字

函数原型	说明
BOOL WriteProcessMemory (hProcess, lpBaseAddress, lpBuffer, cbWrite, lpNumberOfBytesWritten)	向指定过程的内存中写入
BOOL WriteProfileSection (lpSzSection, lpSzKeysAndValues)	使用指定的关键字和值替换 WIN.INI 文件的指定段中的内容
BOOL WriteProfileString (lpSzSection, lpSzKey, lpSzString)	把一个字符串拷贝到 WIN.INI 文件的指定段中
DWORD WriteTapemark (hDevice, dwTapemarkType, dwTapemarkCount, bImmediate)	向磁带中文件写数据

五、装入解压缩文件库函数 LZ32.dll

函数原型	说明
LONG CopyLZFile (Filename1, Filename2)	拷贝一个文件并解压缩
INT GetExpandedName (lpSzSource, lpSzBuffer)	检索被压缩文件的原名
VOID LZClose (hFile)	关闭一个利用 LZOpenFile 函数打开的文件
LONG LZCopy (hfSource, hfDest)	拷贝一个文件并解压缩
VOID LZDone (VOID)	释放由 LZStart 函数分配的缓冲区
INT LZInit (hfSource)	创建并初始化解压缩文件所需的内部数据结构
INTLZOpenFile (lpFileName, lpReOpenBuf, wStyle)	创建、打开、重新打开或删除指定的文件
INT LZRead (hFile, lpBuffer, cbRead)	从给定文件中读出指定字节的数据
LONG LZSeek (hFile, lOffset, iOrigin)	将文件指针从指定的原始点移动给定的偏移量
LONG LZStart (VOID) 为 CopyLZFile	函数分配缓冲区

六、网络接口库函数 MPR.dll

函数原型	说明
HRESULT DllCanUnloadNow (VOID)	确定 DLL 是否完成使用, 以便从内存安全卸载
HRESULT DllGetClassObject (rclsid, riid, *ppv)	从一个 DLL 对象处理程序或对象应用程序中检索类对象
DWORD WNetAddConnection (lpSzRemoteName, lpSzPassword, lpSzLocalName)	允许调用应用程序把本地设备连接到一个网络资源上

函数原型	说明
DWORD WNetAddConnection2 (lpNetResource, lpszPassword, lpszUserName, fdwConnection)	允许调用应用程序把本地设备连接到一个网络资源上(32位版)
DWORD WNetAddConnection3 (hwndOwner, lpNetResource, lpPassword, lpUserName, dwFlags)	把本地设备连接到一个网络资源上。同上一条函数的区别是增加了一个网络提供者对话框拥有者窗口的句柄
DWORD WNetCancelConnection (lpszName, fForce)	中断一个已存在的网络连接
DWORD WNetCancelConnection2 (lpszName, fdwConnection, fForce)	中断一个已存在的网络连接,或删除当前未连接的记忆的网络连接
DWORD WNetCloseEnum (hEnum)	结束由 WNetOpenEnum 函数启动的网络资源枚举
DWORD WNetConnectionDialog (hwnd, fdwResourceType)	为连接网络资源启动一个通用浏览对话框
DWORD WNetDisconnectDialog (hwnd, fdwResourceType)	为取消网络资源启动一个通用浏览对话框
DWORD WNetEnumResource (hEnum, lpcEntries, lpvBuffer, lpcbBuffer)	继续由 WNetOpenEnum 函数启动的网络资源枚举
DWORD WNetGetConnection (lpszLocalName, lpszRemoteName, lpcbBuffer)	检取一个与本地设备相联系的网络资源名
DWORD WNetGetLastError (lpdwErrorCode, lpszDescription, cchDescription, lpszName, cchName)	检取由 WINDOWS 网络函数设置的最近补充错误码
DWORD WNetGetUniversalName (lpLocalPath, dwInfoLevel, lpBuffer, lpBufferSize)	检取网络资源的路径,并得到包含该网络通用的数据结构
DWORD WNetGetResourceInformation (lpNetResource, lpBuffer, cbBuffer, *lpIpSystem)	确定网络提供者所拥有的资源及其类型,它和下一条函数连用,可确定浏览器内资源的部位和性质
DWORD WNetGetResourceParent (lpNetResource, lpBuffer, lpBufferSize)	允许根据网络资源名称开始浏览,也允许从寻找可连接资源开始浏览
SWORD WNetGetUser (lpszLocalName, lpszUserName, lpcbBuffer)	检取当前缺省用户名或用于建立一个网络连接的用户名
DWORD WNetOpenEnum (fdwScope, fdwType, fdwUsage, lpNetResource, lphEnum)	启动网络资源或存在的网络连接的枚举

七、用户库函数 User32.dll

函数原型	说明
BOOL ActivateKeyboardLayout (hkl, fuFlags)	激活一个不同的键盘布局,该布局必须先由 LoadKeyboardLayout 函数装载。
BOOL AdjustWindowRect (lprc, fdwStyle, fMenu)	根据希望的客户矩形大小来计算所需矩形窗口大小,然后将该窗口矩形传给 CreateWindow 函数,以创建所需的窗口
BOOL AdjustWindowRectEx (lprc, fdwStyle, fMenu, fdwExStyle)	根据希望的客户矩形大小来计算具有扩展式样的窗口所需的矩形窗口大小,然后将该窗口矩形传给 CreateWindow 函数,以创建所需的窗口
BOOL AnyPopup (VOID)	确定屏幕上是否存在未被拥有的、可见的、顶层弹出式或重叠式窗口
BOOL AppendMenu (hmenu, fuFlags, idNewItem, lpszNewItem)	在给定菜单的尾部增加新项
UINT ArrangeIconicWindows (hwnd)	在给定的父窗口中安排最小化的子窗口
BOOL AttachThreadInput (idAttach, idAttachTo, fAttach)	将指定线程的输入状态附加到其它线程上
HDWP BeginDeferWindowPos (cWindows)	创建多窗口位置的数据结构,并为该结构返回一个句柄
HDC BeginPaint (hwnd, lpps)	为绘图准备一个窗口
BOOL BringWindowToTop (hwnd)	将给定窗口放到屏幕 Z 序的顶部
Long BroadcastSystemMessage (dwflags, lpdwRecipients, uiMessage, wParam, lParam)	发送一条消息给指定的接受器,这个接受器可用于可安装驱动器、基于 Windows 的网络驱动器、系统级设备驱动器或任何这些部件的组合
BOOL CallMsgFilter (lpmmsg, nCode)	将指定的消息和钩子代码传送给应用程序定义的回调函数,以便应用程序能够在对话框、消息框、菜单和滚动条进行内部处理或按 ALT+TAB 键激活另一窗口时,检查和控制消息流
LRESULT CallNextHookEx (hHook, nCode, wParam, lParam)	将给定的钩子信息传递给当前钩子链的下一个钩子过程
LRESULT CallWindowProc (wndprcPrev, hwnd, uMsg, wParam, lParam)	将给定的消息传递给指定的窗口过程
WORD CascadeWindows (hwndParent, wHow, *lpRect, cKids, *lpKids)	级联指定父窗口的指定窗口或子窗口

函数原型	说明
BOOL ChangeClipboardChain (hwndRemove, hwndNext)	从剪贴板查看程序链中去掉一个窗口
LONG ChangeDisplaySettings (lpDevMode, dwFlags)	改变指定图形模式的显示环境
LPTSTR CharLower (lpszString)	将一个字符或字符串转换成小写
DWORD CharLowerBuff (lpszString, cchString)	将字符缓冲区内指定数目的字符转换成小写
LPTSTR CharNext (lpszCurrentChar)	返回指向字符串中某字符的下一个字符的指针
LPTSTR CharNextExA (CodePage, lpCurrentChar, dwFlags)	检索字符串中下个字符的指针
LPTSTR CharPrev (lpszStart, lpszCurrentChar)	返回字符串中某个字符的前一个字符的指针
LPTSTR CharPrevExA (CodePage, lpStart, lpszCurrentChar, dwflags)	检索字符串中某个字符的前一个字符的指针
BOOL CharToOem (lpszSrc, lpszDest)	将指定字符串转换到 OEM(原始设备厂商)定义的字符集中
BOOL CharToOemBuff (lpszSrc, lpszDest, cchSrc)	将字符串缓冲区中指定数目的字符转换成 OEM(原始设备厂商)定义的字符集中
LPTSTR CharUpper (lpszString)	将一个字符或字符串转换成大写
DWORD CharUpperBuff (lpszString, cchString)	将字符缓冲区中指定数目的字符转换成大写
BOOL CheckDlgButton (hwndDlg, idButton, uCheck)	通过对话框按钮改变一个选择标记
DWORD CheckMenuItem (hmenu, idCheckItem, fuFlags)	通过菜单项改变一个选择标记
BOOL CheckMenuRadioItem (hmenu, idFirst, idLast, idCheck, uFlags)	核对指定菜单项并作标记,同时,去掉该组中其它菜单项的标记
BOOL CheckRadioButton (hwndDlg, idFirstButton, idLastButton, idCheckButton)	向组中给定圆按钮增加一个选择标志,并去掉该组中其它圆按钮的选择标志
HWND ChildWindowFromPoint (hwndParent, pt)	确定包含给定点的子窗口
HWND ChildWindowFromPointEx (hwndParent, pt, uFlags)	确定包含给定点的子窗口
BOOL ClientToScreen (hwnd, lppt)	将给定的用户坐标转换成屏幕坐标

函数原型	说明
BOOL ClipCursor (lprc)	将光标限定在屏幕上一个给定的矩形区域内
BOOL CloseClipboard (VOID)	关闭剪贴板,以允许其它窗口访问该剪贴板
BOOL CloseDesktop (hDesktop)	关闭指定桌面对象的句柄
BOOL CloseWindow (hwnd)	最小化(但不删除)指定的窗口
BOOL CloseWindowStation (hWinSta)	关闭一个打开的窗口站句柄
INT CopyAcceleratorTable (haccelOriginal, lpaccelCopy, cAccel)	拷贝给定的加速键表
HICON CopyIcon (hicon)	拷贝一个图标
HANDLE CopyImage (hImage, uType, cxdesired, cyDesired, fuFlags)	建立一个图象并拷贝指定图象的属性给它
BOOL CopyRect (lprcDst, lprcSrc)	拷贝一个矩形坐标
INT CountClipboardFormats (VOID)	返回剪贴板当前不同数据格式的数目
HACCEL CreateAcceleratorTable (lpaccel, cEntries)	创建一个加速键表
BOOL CreateCaret (hwnd, hbmp, nWidth, nHeight)	为系统插入符创建一个新形状,并且为给定窗口分配这个插入符的所有权
HCURSOR CreateCusor (hinst, xHotSpot, yHotSpot, nWidth, nHeight, pvANDplane, pvXORplane)	用指定大小、位模式、热点创建一个光标
HDESK CreateDesktop (lpszDesktop, lpszDevice, pDevMode, dwFlags, dwDesiredAccess, lpsa)	在和调用过程相关的窗口站上创建一个新桌面
HWND CreateDialogIndirectParam (hinst, lpTemplate, hwndOwner, dlgprc, lParamInit)	从内存对话框模板中创建一个无模式对话框
HWND CreateDialogParam (hinst, lpszTemplate, hwndOwner, dlgprc, lParamInit)	从对话框模板资源中创建一个无模式对话框
HICON CreateIcon (hinst, nWidth, nHeight, cPlanes, cBitsPixel, lpbANDbits, lpbXORbits)	用指定大小、颜色和位模式创建一个图标
HICON CreateIconFromResource (pbIconBits, cbIconBits, fIcon, dwVersion)	从描述图标的资源位中创建一个图标或光标
HICON CreateIconFromResourceEx (pbIconBits, cbIconBits, fIcon, dwVersion, cxDesired, cyDesired, uFlags)	从描述图标的资源位中创建一个图标或光标
HICON CreateIconIndirect (pici)	根据 ICONINFO 数据结构创建一个图标或光标
HWND CreateMDIWindow (lpszClassName, lpszWindowName, dwStyle, x, y, nWidth, nHeight, hwndParent, hinst, lParam)	创建一个多文档(MDI)界面窗口

函数原型	说明
HMENU CreateMenu(VOID)	创建一个菜单,然后用 AppendMenu 函数填充菜单项
HMENU CreatePopupMenu(VOID)	创建一个弹出式窗口,然后用 AppendMenu 函数填充菜单项
HWND CreateWindowEx(dwExStyle, lpzClassName, lpzWindowName, dwStyle, x, y, nWidth, hHeight, hwndParent, hmenu, hinst, lpvParam)	用指定方式创建一个窗口
HWINSTA CreateWindowstation(lpwinsta, dwReserved, dwDesiredAccess, lpsa)	创建一个窗口站对象。一个窗口站是包含全局原子、剪贴板和桌面对象集的安全对象
BOOL DdeAbandonTransaction(idInst, hconv, idTransaction)	放弃指定的异步事务处理,并释放与该事务处理相关的所有资源
LPBYTE DdeAccessData(hdata, lpcbData)	提供对 DDE 对象中的数据访问,当应用程序完成访问时,必须调用 DdeUnaccessData 函数
HDDEDATA DdeAddData(hdata, lpbSrcBuf, cbAddData, offObj)	把数据增加到给定的 DDE 对象中
HDDEDATA DdeClientTransaction(lpData, cbData, hconv, hszItem, uFmt, uType, uTimeout, lpdwResult)	在客户和服务器应用程序之间开始一个 DDE 数据处理
INT DdeCmpStringHandles(hsz1, hsz2)	比较两个 DDE 字符串句柄的值,不区分大小写
HCONV DdeConnect(idInst, hszService, hszTopic, pCC)	建立与支持所指定服务器应用程序服务名和主题名之间的会话,若服务器有多个,只选其一
HCONVLIST DdeConnectList(idInst, hszService, hszTopic, hConvList, pCC)	建立与支持所指定的服务名和主题名相对应的所有服务器应用程序之间的会话
HDDEDATA DdeCreateDataHandle(idInst, lpbSrcBuf, cbInitData, offSrcBuf, hszItem, uFmt, afCmd)	建立一个 DDE 对象,并用指定的数据填充对象
HSZ DdeCreateStringHandle(idInst, lpzString, codePage)	建立一个 DDE 字符串句柄,DDE 客户或服务器应用程序可把此句柄传递给其它 DDE 管理库函数
BOOL DdeDisconnect(hconv)	结束一个 DDE 会话
BOOL DdeDisconnectList(hConvList)	撤销一个 DDE 会话列表并终止与该表有关的所有会话
BOOL DdeEnableCallback(idInst, hconv, uCmd)	允许或禁止指定的 DDE 会话
BOOL DdeFreeDataHandle(hdata)	释放一个 DDE 对象,并删除与该对象有关的数据句柄

函数原型	说明
BOOL DdeFreeStringHandle(idInst, hsz)	释放用 DdeCreateStringHandle 函数创建的字符串句柄
DWORD DdeGetData(hdata, lpbDest, cbMax, offSrc)	从给定的 DDE 对象中拷贝数据到指定的缓冲区
UINT DdeGetLastError(idInst)	返回调用 DDE 管理库函数失败后设置的最新错误值
BOOL DdeImpersonateClient(hConv)	模拟 DDE 会话中的 DDE 客户应用程序
UINT DdeInitialize(lpIdInst, pfnCallback, afCmd, uRes)	利用 DDE 管理库函数注册应用程序
BOOL DdeKeepStringHandle(idInst, hsz)	为给定的句柄增加用途数
HDDEDATA DdeNameService(idInst, hsz1, hszRes, afCmd)	注册或去掉服务器所支持的服务名
BOOL DdePostAdvise(idInst, hszTopic, hszItem)	唤起一个服务以便系统把 XTYP_ADVREQ 事务处理发送给客户
UINT DdeQueryConvInfo(hconv, idTransaction, lpConvInfo)	检索有关 DDE 事务处理以及发生事务处理的会话的信息
HCONV DdeQueryNextServer(hConvList, hConvPrev)	获得 DDE 会话列表中的下一个句柄
DWORD DdeQueryString(idInst, hsz, lpz, cchMax, codepage)	将与字符串句柄有关的文本拷贝到指定的缓冲区中
HCONV DdeReconnect(hconv)	重建一个 DDE 会话
BOOL DdeSetQualityOfService(hwndClient, pqosNew, pqosPrev)	指定 DDE 会话所期望的服务质量
BOOL DdeSetUserHandle(hconv, id, hUser)	把应用程序定义值与会话句柄或事务处理标识符联系起来
BOOL DdeUnaccessData(hData)	放弃访问一个 DDE 对象
BOOL DdeUninitialize(idInst)	释放与调用应用程序有关的全部 DDE 管理库资源
LRESULT DefDlgProc(hwndDlg, uMsg, wParam, lParam)	定义会话框类窗口过程的缺省消息处理
HDWP DeferrWindowPos(hwnd, hwndInsertAfter, x, y, cx, cy, dwFlags)	修改给定的多窗口位置数据结构并返回修改后的结构句柄
LRESULT DefFrameProc(hwndFrame, hwndMDIClient, uMsg, wParam, lParam)	定义多文档(MDI)框架窗口的缺省消息处理
LRESULT DefMDIChildProc(hwndChild, uMsg, wParam, lParam)	定义多文档(MDI)子窗口的缺省消息处理

函数原型	说明
LRESULT DefWindowProc (hwnd, uMsg, wParam, lParam)	调用缺省的窗口过程对应用程序未处理的任何窗口消息提供缺省处理
BOOL DeleteMenu (hmenu, uItem, fuFlags)	从菜单中删除一个菜单项
BOOL DestroyAcceleratorTable (haccl)	销毁一个加速键表
BOOL DestroyCaret (VOID)	销毁插入符的当前形状
BOOL DestroyCursor (hcur)	销毁由 CreateCursor 创建的光标
BOOL DestroyIcon (hicon)	销毁由 CreateIcon 创建的图标
BOOL DestroyMenu (hmenu)	销毁指定的菜单
BOOL DestroyWindow (hwnd)	销毁指定的窗口
INT DialogBoxIndirectParam (hinst, hTemplate, hwndOwner, dlgprc, lParamInit)	从内存对话框模板中创建指定模式的对话框
INT dialogBoxParam ((hinst, hTemplate, hwndOwner, dlgprc, lParamInit)	从对话框模板资源中创建一个模式对话框
LONG DispatchMessage (lpmsg)	传送一个消息给指定的窗口过程
INT DlgDirList (hwndDlg, lpszPath, idListBos, idStaticPath, uFileType)	用匹配的路径或文件名填充指定的列表框
INT DlgDirListComboBox (hwndDlg, lpPathSpec, nIDComboBox, nIDStaticPath, uFileType)	用目录列表填充指定的组合框
BOOL DlgDirSelectComboBoxEx (hwndDlg, lpszPath, cchString, nIDComboBox)	用选择的目录列表填充指定的组合框
BOOL DlgDirSelectEx (hwndDlg, lpString, cchString, nIDListBox)	从目录列表框获取当前的选择
BOOL DragDetect (hwnd, pt)	捕获鼠标并追踪它的移动,直到释放鼠标左键
BOOL DrawAnimatedRects (hwnd, idAni, * lprcfrom, * lprcto)	画一线框并激活它,以表明图标或最小/最大化窗口的打开
VOID DrawCaption (hdc, lprc, hfont, hicon, lpszText, wFlags)	画出给定窗口的标题
BOOL DrawEdge (hdc, qrc, edge, grfFlags)	画一个或多个矩形边界
BOOL DrawFocusRect (hdc, lprd)	用给定的焦点样式画一个矩形

函数原型	说明
BOOL DrawFrameControl (hdc, lprc, uType, uState)	以指定类型和风格画一个框架控件
BOOL DrawIcon (hdc, X, Y, hicon)	在给定设备描述表的窗口中画一个图标
BOOL DrawIconEx (hdc, xLeft, yTop, hicon, cxWidth, cyWidth, istepIfAniCur, hbrFlickerFreeDraw, diFlags)	在给定设备描述表窗口的用户区中画一个图标或光标,执行指定的光栅操作,并伸展或压缩图标或光标
BOOL DrawMenuBar (hwnd)	重新画一个给定窗口的菜单栏
BOOL DrawState (hdc, hbr, lpOutputFunc, lData, wData, x, y, cx, cy, fuFlags)	显示一个图形并运用形象效果,以表明一种状态
INT DrawText (hdc, lpszStr, cchStr, lprc, wformat)	在指定的矩形中画格式化文本
INT DrawTextEx (hdc, lpchText, cchText, lprc, dwDTFormat, lpDTPParams)	在指定的矩形中画格式文本
BOOL EmptyClipboard (VOID)	清空剪贴板并释放剪贴板中数据句柄
BOOL EnableMenuItem (hmenu, uItem, fuFlags)	允许、禁止或变灰一个菜单
BOOL EnableScrollBar (hwnd, fuSBFlags, fuArrowFlags)	允许或禁止流动条的一个或两个箭头
BOOL EnableWindow (hwnd, fEnable)	设置窗口的允许状态或控制接收鼠标或键盘输入
BOOL EndDeferWindowPos (hdwp)	修改一个或多个窗口的位置和大小
BOOL EndDialog (hwndDlg, nResult)	销毁指定模式的对话框,并使系统终止对此对话框的任何处理
BOOL EndPaint (hwnd, lpPaint)	结束在指定窗口中的绘画
BOOL EnumChildWindows (hwndParent, wndenmprc, lParam)	枚举一个父窗口中的所有子窗口
UINT EnumClipboardFormats (uFormat)	枚举当前剪贴板中可用的数据格式
BOOL EnumDesktops (hwinsta, lpEnumFunc, lParam)	枚举指定调用进程窗口站里的全部桌面
BOOL EnumDesktopWindows (hDesktop, lpfn, lParam)	枚举一个桌面里的所有窗口
BOOL EnumDisplaySettings (lpszDeviceName, iModeNum, lpDevMode)	获取有关显示设备某一图形模式的信息。通过反复调用该函数也可获取显示设备的所有模式的信息
INT EnumProps (hwnd, lpEnumfunc)	枚举指定窗口特征列表中的所有项
INT EnumPropsEx (hwnd, lpEnumfunc, lParam)	枚举指定窗口特征列表中的所有项
BOOL EnumThreadWindows (dwThreadId, lpfn, lParam)	枚举所有与指定线程有关的窗口

函数原型	说明
BOOL EnumWindows (wndenumproc, lParam)	枚举屏幕上的所有顶层窗口
BOOL EnumWindowStations (lpEnumfunc, lParam)	枚举系统里的所有的窗口站
BOOL EqualRect (lprc1, lprc2)	确定两个矩形是否相等
INT ExcludeUpdateRgn (hdc, hwnd)	从剪贴区域内除去指定窗口内被更新的区域
BOOL ExitWindowsEx (fuOptions, dwReserved)	重新启动或中止 WINDOWS 系统
INT FillRect (hdc, lprc, hbr)	用指定画刷填充一个矩形
HWND FindWindow (lpszClass, lpszWindow)	从类名或窗口名中返回一个相匹配的顶层窗口的句柄
HWND FindWindowEx (hwndParent, hwndChildAfter, lpszClass, lpszWindow)	检索和指定类名或窗口名相匹配的窗口句柄
BOOL FlashWindow (hwnd, fltvert)	使给定的窗口闪烁一次
INT FrameRect (hdc, lprc, hbr)	用指定刷子围绕指定矩形画一边框
BOOL FreeDDElParam (uMsg, lParam)	释放由一条被传递过来的 DDE 消息所指定的内存
HWND GetActiveWindow (VOID)	检索与调用此函数的线程有关的活动窗口句柄
SHORT GetAsyncKeyState (nVirtKey)	确定指定的键是处于 UP 还是 DOWN 状态
HWND GetCapture (VOID)	检索已捕获鼠标的窗口句柄
UINT GetCaretBlinkTime (VOID)	返回闪烁插入符象素所需的时间
BOOL GetCaretPos (lpPoint)	返回当前插入符的位置
BOOL GetClassInfo (hinst, lpszClass, lpwc)	检索指定窗口类的信息
BOOL GetClassInfoEx (hinst, lpszClass, lpwcx)	检索指定窗口类的信息, 包括和窗口类有关的最小图标句柄
DWORD GetClassLong (hwnd, nIndex)	检索指定窗口类的地址偏移量 (32 位)
INT GetClassName (hwnd, lpClassName, cchClassName)	检索指定窗口类的名称
WORD GetClassWord (hwnd, nIndex)	检索指定窗口类的地址偏移量 (16 位)
BOOL GetClientRect (hwnd, lprc)	返回窗口用户区域的坐标
HANDLE GetClipboardData (uFormat)	用指定格式从剪贴板中检索数据
INT GetClipboardFormatName (uFormat, lpszFormatName, cchFormatName)	返回已注册的剪贴板格式名称
HWND GetClipboardOwner (VOID)	返回剪贴板当前拥有者的窗口句柄

函数原型	说明
HWND GetClipboardViewer (VOID)	返回剪贴板查看程序链中第一个窗口的句柄
BOOL GetClipCursor (lprc)	返回限制光标的矩形区域的屏幕坐标
HCURSOR GetCursor (VOID)	返回当前的光标句柄
BOOL GetCursorPos (lpPoint)	返回当前的光标位置
HDC GetDC (hwnd)	返回指定窗口显示设备描述表的句柄
HDC GetDCEX (hwnd, hrgnClip, flags)	返回指定窗口显示设备描述表的句柄
HWND GetDesktopWindow (VOID)	返回桌面窗口的句柄
LONG GetDialogBaseUnits (VOID)	返回创建对话框所用的基本单元
INT GetDlgCtrlID (hwndCtl)	返回指定控件的标识符
HWND GetDlgItem (hwndDlg, idControl)	检查对话框中指定控件的句柄
UINT GetDlgItemInt (hDlg, nIDDlgItem, lpTranslated, bSigned)	将对话框中某控件的文本转换成整数值
UINT GetDlgItemText (hwndDlg, idControl, lpsz, cchMax)	检索对话框中与某控件相关的标题或文本
UINT GetDoubleClickTime (VOID)	返回鼠标当前的双击时间
HWND GetFocus (VOID)	返回当前键盘焦点窗口的句柄
HWND GetForegroundWindow (VOID)	返回用户当前工作用的窗口句柄
BOOL GetIconInfo (hicon, piconinfo)	检索给定图标或光标的信息
BOOL GetInputState (VOID)	确定当前线程的消息队列中是否有鼠标或键盘的消息
UINT GetKBCodePage (VOID)	提供早期 WINDOWS 版本的兼容性
HKL GetKeyboardLayout (dwLayout)	为一个指定线程检索活动键盘布局
UINT GetKeyboardLayoutList (nBuff, * lpList)	检索系统中当前输入地点集的所有活动键盘布局的句柄
BOOL GetKeyboardLayoutName (lpszKLName)	检索活动键盘布局的名称
BOOL GetKeyboardState (pbKeyState)	返回所有虚键的当前状态
INT GetKeyboardType (fnKeyInfo)	检索当前键盘的类型
INT GetKeyNameText (lParam, lpszBuffer, ccbMaxKey)	检索表示某键名称的字符串
SHORT GetKeyState (nVirtKey)	返回指定虚键是 Up 还是 Down 状态

函数原型	说明
HWND GetLastActivePopup (hwndOwner)	确定哪个弹出式窗口是最近活动的
HMENU GetMenu(hwnd)	返回指定窗口的菜单句柄
LONG GetMenuCheckMarkDimensions(VOID)	返回缺省检查记号位图的尺寸
DWORD GetMenuContextHelpId (hmenu)	返回和指定菜单相关的帮助描述表的标识符
UINT GetMenuDefaultItem (hMenu, fByPos, gmdiFlags)	确定指定菜单的缺省菜单项
INT GetMenuItemCount (hmenu)	返回给定菜单栏或弹出式菜单中的菜单项数
UINT GetMenuItemID (hmenu, nPos)	返回指定菜单项的标识符
BOOL GetMenuItemInfo (hMenu, ulItem, fByPosition, lpMii)	返回有关菜单项的信息
BOOL GetMenuItemRect (hWnd, hMenu, ulItem, lpRect)	返回指定菜单项的边界矩形
UINT GetMenuState (hmenu, ulItem, fuFlags)	返回与指定菜单项有关的菜单标志
INT GetMenuString (hmenu, idItem, lpsz, cchMax, fuFlags)	将指定菜单项的文本串拷贝到给定的缓冲区中
BOOL GetMessage (lpmsg, hwnd, uMsgfilterMin, uMsgfilterMax)	从指定线程的消息队列中检索一条消息
LONG GetMessageExtraInfo (VOID)	检索与一条消息有关的硬件信息
DWORD GetMessagePos(VOID)	返回最后一条消息发生时光标所在的位置
LONG GetMessageTime(VOID)	返回从系统启动到最后一条消息创建所经历的时间
HWND GetNextDlgGroupItem (hwndDlg, hwndCtl, fPrevious)	返回对话框中位于给定控件之前或之后的控件的句柄
HWND GetNextDlgTabItem (hwndDlg, hwndCtl, fPrevious)	返回具有 WS_TABSTOP 风格的位于给定控件之前或之后的控件的句柄
HWND GetNextQueueWindow (hwnd, fuDirection)	按 Z 序返回位于给定窗口上一个或下一个窗口
HWND GetOpenClipboardWindow (VOID)	返回当前打开剪贴板的窗口句柄
HWND GetParent(hwndChild)	返回给定子窗口的父窗口
INT GetPriorityClipboardFormat (puPriorityList, cList)	返回指定表中第一个可用的剪贴板格式
HWINSTA GetProcessWindowStation(VOID)	返回与调用进程有关的窗口站的句柄
HANDLE GetProp(hwnd, lpsz)	从给定的窗口属性表中返回一数据句柄
DWORD GetQueueStatus (fuFlags)	确定调用线程消息的类型

函数原型	说明
BOOL GetScrollInfo (hwnd, fnBar, lpsi)	返回滚动条的参数,包括最小/最大滚动位置、页大小及拇指框的位置
INT GetScrollPos(hwnd, fnBar)	返回当前滚动条中拇指框的位置
BOOL GetScrollRange (hwnd, fnBar, lpMinPos, lpMaxPos)	返回给定滚动条当前最大和最小滚动框的位置
HMENU GetSubMenu (hmenu, nPos)	返回由指定菜单项激活的弹出式菜单句柄
DWORD GetSysColor(nIndex)	返回指定的显示单元的当前颜色
HBRUSH GetSysColorBrush (nIndex)	检索相应于指定颜色索引的逻辑刷的句柄标识符
HMENU GetSystemMenu (hwnd, fRevert)	允许应用程序访问 System 菜单进行拷贝和修改
INT GetSystemMetrics(nIndex)	检索系统度量各种显示单元的宽度和高度
DWORD GetTabbedTextExtent (hdc, lpszStr, cch String, nTabPos, lpnTabStopPos)	确定包含制表符的字符串的宽度和高度
HDESK GetThreadDesktop (idThread)	返回与指定线程有关的桌面句柄
HWND GetTopWindow(hwndParent)	返回指定窗口顶层子窗口的句柄
BOOL GetUpdateRect (hwnd, lpRect, bErase)	返回指定窗口包围更新区域矩形的宽和高
INT GetUpdateRgn (hwnd, hrgn, fErase)	返回指定窗口包围更新区域
BOOL GetUserObjectInformation (hObj, nIndex, pvInfo, nLength, lpnLengthNeeded)	返回有关窗口站或桌面对象的信息
HWND GetWindow (hwnd, uCmd)	返回指定窗口的句柄
DWORD GetWindowContextHelpId(hwnd)	返回指定窗口的帮助描述表标识符
HDC GetWindowDC(hwnd)	返回指定窗口的设备描述表
LONG GetWindowLong (hwnd, nIndex)	返回指定窗口的附加窗口内存的地址(32位)
BOOL GetWindowPlacement (hwnd, lpwndpl)	返回指定窗口的显示状态,以及被恢复、被最大化和最小化的位置
BOOL GetWindowRect (hwnd, lpRect)	检索指定窗口限制矩形的尺寸
INT GetWindowRgn (hWnd, hRgn)	获得指定窗口矩形区域的一个拷贝
INT GetWindowText (hwnd, lpsz, cch)	把指定窗口的标题栏文本拷贝到指定缓冲区中
INT GetWindowTextLength (hwnd)	返回指定窗口标题栏文本的长度
DWORD GetWindowThreadProcessId (hwnd, lpdwProcessId)	检索创建指定窗口的线程的标识符

函数原型	说明
WORD GetWindowWord (hwnd, nIndex)	返回指定窗口的附加窗口内存的地址(16位)
BOOL GrayString (hdc, hbr, lpOutputFunc, lParam, nCount, X, Y, nWidth, nHeight)	在指定位置绘制灰色文本
BOOL HideCaret(hwnd)	从屏幕上删除插入符
BOOL HiliteMenuItem (hwnd, hmenu, ulItemHilite, uHilite)	改变顶层菜单的增亮菜单项
BOOL ImpersonateDdeClientWindow (hwndClient, hwndServer)	使指定的 DDE 服务器应用程序能够模拟一个 DDE 客户应用程序的安全性描述表,以便安全地保护服务器数据不被未授权的 DDE 客户使用
BOOL InflateRect (lprc, xAmt, yAmt)	改变指定矩形的宽度和长度
BOOL InSendMessage(VOID)	确定指定窗口过程是否正在处理 SendMessage 函数送来的消息
BOOL InsertMenu (hmenu, ulItem, fuFlags, idNewItem, lpszNewItem)	在指定的窗口中插入新的菜单栏
BOOL InsertMenuItem (hMenu, ulItem, fByPosition, lpmii)	在指定的菜单栏或弹出式窗口中插入新的菜单项
BOOL IntersectRect (lprcDst, *lprcSrc1, *lprcSrc2)	计算两个矩形的交集,得到新的目标矩形
BOOL InvalidateRect(hwnd, lprc, fErase)	将给定矩形添加到指定窗口的更新区域
BOOL InvalidateRgn (hwnd, hrgn, fErase)	将给定区域添加到指定窗口的更新区域
BOOL InvertRect(hdc, lprc)	转换窗口内指定的矩形区域
BOOL IsCharAlpha(ch)	确定指定字符是否为字母
BOOL IsCharAlphaNumeric(ch)	确定指定字符是字母还是数字
BOOL IsCharLower(ch)	确定指定字符是否为小写
BOOL IsCharUpper(ch)	确定指定字符是否为大写
BOOL IsChild (hwndParent, hwnd)	确定指定窗口是否为给定父窗口的子窗口
BOOL IsClipboardFormatAvailable(uFormat)	确定剪贴板是否包含有给定格式的有用数据
BOOL IsDialogMessage (hwndDlg, lpmsg)	确定一条消息是否为给定对话框所期望的
UINT IsDlgButtonChecked(hwndDlg, idButton)	确定按钮控制的状态(变灰、被选择、两者皆无)

函数原型	说明
BOOL IsIconic(hwnd)	确定指定窗口是否极小化
BOOL IsMenu(hMenu)	确定一个句柄是否为菜单句柄
BOOL IsRectEmpty(lprc)	确定一个矩形是否为空
BOOL IsWindow(hwnd)	确定指定窗口句柄是不是一个已有的窗口
BOOL IsWindowEnabled(hwnd)	确定指定窗口能否接受鼠标或键盘输入
BOOL IsWindowUnicode(hwnd)	确定给定窗口是不是一个本地的 Unicode 窗口
BOOL IsWindowVisible(hwnd)	确定指定窗口的可见性
BOOL IsZoomed(hwnd)	确定指定窗口是否被极大化
VOID keybd_event (bVirtualKey, bScanCode, dwFlags, dwExtraInfo)	合成一次击键事件,以用于以后由系统生成一条 WM_KEYUP 或 WM_KEYDOWN 消息
BOOL KillTimer(hwnd, idEvent)	撤销指定的计时器
HACCEL LoadAccelerators(hinst, lpTableName)	装入指定的加速键表
HBITMAP LoadBitmap(hinst, lpszBitmap)	装入指定的位图资源
HCURSOR LoadCursor(hinst, lpszCursor)	装入指定的光标资源
HCURSOR LoadCursorFromFile(lpFileName)	根据指定文件中数据创建一个光标
HICON LoadIcon(hinst, lpszIcon)	装入指定的图标资源
HANDLE LoadImage(hinst, lpszName, uType, cxDesired, cyDesired, fuLoad)	装入一个图标、光标或位图
HKL LoadKeyboardLayout (lpszKLName, fuFlags)	装入指定的键盘布局
HMENU LoadMenu(hinst, lpMenuName)	装入指定的菜单资源
HMENU LoadMenuIndirect (lpMenuTemplate)	将指定的菜单模板装入内存
INT LoadString (hinst, wID, lpBuffer, cchBuffer)	装入指定的字符串资源
BOOL LockWindowUpdate(hwndLock)	禁止或重新允许在指定的窗口上画图

函数原型	说明
INT LookupIconIdFromDirectory (presbits, flcon)	查找最适合于当前显示设备的图标或光标数据
INT LookupIconIdFromDirectoryEx (presbits, flcon, cxDesired, cyDesired, Flags)	查找最适合于当前显示设备的图标或光标数据
BOOL MapDialogRect (hwndDlg, lprc)	将指定对话框单元转换为屏幕象素
UINT MapVirtualKey (uCode, fuMapType)	将一个虚键码翻译成一个扫描码或字符值,或反之
UINT MapVirtualKeyEx (uCode, uMapType, dwHkl)	将一个虚键码翻译成扫描码或字符值,或反之
INT MapWindowPoints (hwndFrom, hwndTo, lppt, cPoints)	将指定窗口的一组点转换到另一窗口坐标空间中
UINT MenuItemFromPoint (hWnd, hMenu, ptScreen)	选择指定点所在的菜单项
BOOL MessageBeep (fuType)	放出波形声音
INT MessageBox (hwndOwner, lpzText, lpzTitle, fuStyle)	创建、显示并操作一个消息框
INT MessageBoxEx (hwndOwner, lpzText, lpzCaption, fuStyle, wLanguageID)	创建、显示并操作一个消息框,并可用参数指定预定义按钮采用的语言资源集合
BOOL MessageBoxIndirect (lpMsgBoxParams)	创建、显示并操作消息框
BOOL ModifyMenu (hmenu, uItem, fuFlags, idNewItem, lpzNewItem)	修改一个已存在的菜单项,包括内容、外观和特性
VOID mouse __ event (dwFlags, dx, dy, cButtons, dwextraInfo)	合成鼠标移动和按钮单击事件
BOOL MoveWindow (hwnd, x, y, cx, cy, bRepaint)	改变指定窗口的位置和宽、高
DWORD MsgWaitForMultipleObjects (cObjects, lphObjects, fWaitall, dwTimeout, fdwWakeMask)	判断指定等待的条件是否满足,不满足则调用的线程进入有效等待状态
DWORD OemKeyScan (wOemChar)	把 OEM (原始设备制造商) 的 ASCII 码转换成 OEM 扫描码
BOOL OemToChar (lpzOemStr, lpzStr)	把指定 OEM 字符串转换成 ANSI 字符串
BOOL OemToCharBuff (lpzOemStr, lpzStr, cchString)	把 OEM 字符缓冲区中指定数目的字符转换成 ANSI 字符
BOOL OffsetRect (lprc, x, y)	把指定矩形移动给定的偏移量

函数原型	说明
BOOL OpenClipboard (hwnd)	打开剪贴板以供检查,并阻止其它应用程序修改其内容
HDESK OpenDesktop (lpzDesktop, dwFlags, flinherit, dwDesiredAccess)	返回一个存在桌面的句柄
BOOL OpenIcon (hwnd)	激活一个最小化窗口图标
HDESK OpenInputDesktop (dwFlags, flinherit, dwDesiredAccess)	返回接收用户输入的桌面的句柄
HWINSTA OpenWindowStation (lpzWinSta, flinherit, dwDesiredAccess)	返回一个存在窗口站的句柄
LONG PackDDEIParam (uMsg, uLow, uHigh)	将 DDE 的参数值 lParam 封装到用来存过程之间共享的 DDE 数据的内部结构中
BOOL PaintDesktop (hdc)	在指定的带桌面调色板和壁纸的设备描述表里填充剪裁区域
BOOL PeekMessage (lpmsg, hwnd, uMsgFilterMin, uMsgFilterMax, fuRemoveMsg)	检测应用程序的消息队列
BOOL PostMessage (hwnd, uMsg, wParam, lParam)	在指定的窗口消息队列中放置一条消息
VOID PostQuitMessage (nExitCode)	通知 Windows 有一个线程已发出终止请求
BOOL PostThreadMessage (dwThreadId, uMsg, wParam, lParam)	在指定线程的消息队列中放置一条消息
BOOL PtInRect (lprc, pt)	确定指定的点是否在给定的矩形内
BOOL RedrawWindow (hwnd, lprcUpdate, hrgnUpdate, afuRedraw)	更新窗口客户区中给定的矩形或区域
ATOM RegisterClass (lpwc)	为以后调用 CreatWindow 函数注册一个窗口类
ATOM RegisterClassEx (* lpwcx)	为以后调用 CreatWindow 函数注册一个窗口类
UINT RegisterClipboardFormat (lpzFormat)	注册一个新的剪贴板数据格式
BOOL RegisterHotKey (hwnd, idHotKey, fuModifiers, uVirtKey)	为当前线程定义一个热键
UINT RegisterWindowMessage (lpz)	定义一个新的窗口消息,该消息在整个系统范围内是唯一的
BOOL ReleaseCapture (VOID)	释放当前线程窗口的鼠标捕获
INT ReleaseDC (hwnd, hdc)	释放指定的设备描述表

函数原型	说明
BOOL RemoveMenu (hmenu, uItem, fuFlags)	删除指定的菜单项或弹出式菜单
HANDLE RemoveProp(hwnd, lp-sz)	从指定窗口特征表中删除一个入口
BOOL ReplyMessage(lResult)	响应由 SendMessage 函数发送的消息,但不把控制权交还给调用 SendMessage 函数的线程
LONG ReuseDDElParam(lParam, uMsgIn, uMsgOut, uLow, uHigh)	允许一个应用程序重新使用一个被封装的 DDE 的 lParam 参数
BOOL ScreenToClient (hwnd, lp-Point)	把一个屏幕指定的坐标点转换成客户坐标
BOOL ScrollDC (hdc, dx, dy, lprcScroll, lprcClip, hrgnUpdate, lprcUpdate)	水平或垂直滚动一个由位组成的矩形
BOOL ScrollWindow (hwnd, dx, dy, lprcScroll, lprcClip)	滚动指定窗口中的客户区内容
INT ScrollWindowEx (hwnd, dx, dy, lprcScroll, lprcClip, hrgnUpdate, lprcUpdate, fuScroll)	滚动指定窗口中的客户区内容
LONG SendDlgItemMessage (hwndDlg, idControl, uMsg, wParam, lParam)	把指定的消息发送给指定的对话框控件
LRESULT SendMessage (hwnd, uMsg, wParam, lParam)	把一消息发送给指定的多个窗口
BOOL SendMessageCallback (hwnd, uMsg, wParam, lParam, lpResultCallBack, dwData)	向给定的一个或多个窗口发送指定的消息,并将结果传递给回调函数
LRESULT SendMessageTimeout (hwnd, uMsg, wParam, lParam, fuFlags, uTimeout, lpdwResult)	向给定的一个或多个窗口发送指定的消息,且在窗口过程处理完这条消息或指定限时过后才返回
BOOL SendNotifyMessage (hwnd, uMsg, wParam, lParam)	向给定窗口发送指定的消息,且不等窗口过程对该消息的处理
HWND SetActiveWindow (hwnd)	激活与调用该函数的线程相关的顶层窗口
HWND SetCapture (hwnd)	向当前线程窗口设置鼠标捕获标记
BOOL SetCaretBlinkTime (wM-Seconds)	设置插入符闪烁的速率
BOOL SetCaretPos (nX, nY)	设置插入符的位置
DWORD SetClassLong (hwnd, nIndex, lNewVal)	设置附加类内存的地址 (32 位)
WORD SetClassWord (hwnd, nIndex, lNewWord)	设置附加类内存的地址 (16 位)

函数原型	说明
HANDLE SetClipboardData (uFormat, hData)	用指定格式在剪贴板中放置数据
HWND SetClipboardViewer (hwnd)	把指定窗口添加到剪贴板查看程序链中
HCURSOR SetCursor (hcur)	设置光标的形状
BOOL SetCursorPos (X, Y)	把光标移到指定的屏幕坐标处
VOID SetDebugErrorLevel (dwLevel)	设置最低的错误层次,在该层次上,系统将产生调试事件并传递给调试程序
BOOL SetDlgItemInt (hwndDlg, idControl, uValue, fSigned)	把对话框中给定控件的文本串设置为给定整数值 的字符串
BOOL SetDlgItemText (hwndDlg, idControl, lp-sz)	设置对话框中指定控件的标题或项目文本
BOOL SetDoubleClickTime (uInterval)	设置鼠标的双击时间
HWND SetFocus (hwnd)	为指定的窗口设置键盘输入焦点
BOOL SetForegroundWindow (hwnd)	把创建给定窗口的线程放到前台并激活该窗口
BOOL SetKeyboardState (lp-KeyboardState)	设置调用线程的键盘输入状态表
VOID SetLastError (fdwError, fdwType)	为调用线程设置最后一次的错误码错误类型
BOOL SetMenu (hwnd, hmenu)	把一个新菜单赋予指定的窗口
BOOL SetMenuContextHelpId (hmenu, dwContextHelpId)	使一个菜单与帮助描述表标识符相关联,该菜单的所有项共享这个标识符
BOOL SetMenuDefaultItem (hMenu, uPosition, uFlags, hBitmapUnchecked, hBitmapChecked)	使指定的位图与一个菜单项相关联
BOOL SetMenuItemBitmaps (hmenu, uItem, fuFlags, hb- mUnchecked, hb- mChecked)	把指定的位图与一个菜单项联系起来
BOOL SetMenuItemInfo (hMenu, uItem, fByPosition, lp- mii)	改变指定菜单项的信息
LPARAM SetMessageExtraInfo (lParam)	为当前线程设置附加消息信息
BOOL SetMessageQueue (cMessagesMax)	创建一个新的消息队列
HWND SetParent (hwndChild, hwndNewParent)	改变指定子窗口的父窗口
BOOL SetProcessWindowStation (hWinSta)	分配一个窗口站给调用进程,以便该进程能够访问窗口站里的对象,如桌面、剪贴板和全局原子等

函数原型	说明
BOOL SetProp(hwnd, lpsz, hData)	在指定的特征表中添加或改变一个入口
BOOL SetRect(lprc, nLeft, nTop, nRight, nBottom)	设置指定矩形的宽和高
BOOL SetRectEmpty(lprc)	创建一个空矩形
INT SetScrollInfo(hwnd, fnBar, lpsi, fRedraw)	设置滚动条的参数,包括最大/最小位置,页尺寸和拇指框位置
INT SetScrollPos(hwnd, fnBar, nPos, fRedraw)	设置滚动条中滚动框的位置
BOOL SetScrollRange(hwnd, fnBar, nMinPos, nMaxPos, fRedraw)	设置滚动条最小或最大位置值
BOOL SetSysColors(cDspElements, lpnDspElements, lpdwRgbValues)	为一个或多个元素设置系统颜色
BOOL SetSystemCursor(hcur, id)	定制系统光标
DWORD SetThreadAffinityMask(hThread, dwThreadAffinityMask)	设置指定线程所需的处理器数
BOOL SetThreadDesktop(hDesktop)	分配一个桌面给调用线程
UINT SetTimer(hwnd, idTimer, uTimeout, tmprc)	用指定的限时值创建一个定时器
BOOL SetUserObjectInformation(hObj, nIndex, pvInfo, nLength)	设置有关窗口站或桌面对象的信息
BOOL SetUserObjectSecurity(hObject, psi, psd)	设置用户对象的安全特性
BOOL SetWindowContextHelpId(hwnd, dwContextHelpId)	使一个帮助描述表标识符和一个指定窗口相关
LONG SetWindowLong(hwnd, nIndex, lNewLong)	修改给定窗口的一个属性,并在附加窗口内存的指定偏移处设置新值(32位)
BOOL SetWindowPlacement(hwnd, lpwndpl)	设置窗口的显示状态及复原、最大化和最小化位置
BOOL SetWindowPos(hwnd, hwndInsertAfter, x, y, cx, cy, fuFlags)	设置窗口大小,位置及在屏幕上的Z次序
INT SetWindowRgn(hWnd, nCmdShow)	设置窗口的窗口区域
HHOOK SetWindowsHook(nHookType, pfnHookProc)	把应用程序定义的钩子函数装入到钩子链中
HHOOK SetWindowsHookEx(idHook, hkprc, hMod, dwThreadId)	把应用程序定义的钩子函数装入到钩子链中

函数原型	说明
BOOL SetWindowText(hwnd, lpsz)	设置给定窗口的标题栏或控件的文字
WORD SetWindowWord(hwnd, nIndex, wNewWord)	在附加窗口内存的指定偏移处设置新值(16位)
BOOL ShowCaret(hwnd)	显示插入符
INT ShowCursor(bShow)	显示或隐藏鼠标光标
BOOL ShowOwnedPopups(hwnd, fShow)	显示或隐藏给定窗口所拥有的全部弹出式窗口
BOOL ShowScrollBar(hwnd, fnBar, fShow)	显示或隐藏滚动条
BOOL ShowWindow(hwnd, nCmdShow)	设置窗口的可见性状态
BOOL ShowWindowAsync(hwnd, nCmdShow)	设置由不同线程创建的窗口的显示状态
BOOL SubtractRect(lprcDst, *lprcSrc1, *lprcSrc2)	获取一个矩形减去另一矩形所得到的矩形的坐标
BOOL SwapMouseButton(fSwap)	交换或恢复鼠标左、右按钮的含义
BOOL SwitchDesktop(hDesktop)	使一桌面可见并激活它,以便该桌面接受用户输入
BOOL SystemParametersInfo(wAction, wParam, lpvParam, fUpdateProfile)	查询或设置系统范围参数
LONG TabbedTextOut(hdc, x, y, lpString, ncount, nTabPositions, lpnTabStopPositions, nTabOrigin)	在一个指定位置用当前选择的字体写一个字符
WORD Tilewindows(hwndParent, wHow, *lprect, cKids, *lpKids)	贴瓦式排列指定窗口或其子窗口
INT ToAscii(uVirtKey, uScanCode, lpbKeyState, lpwTransKey, fuState)	把指定的虚键码和键盘状态翻译成相应的Windows字符
INT ToAsciiEx(uVirtKey, uScanCode, *lpKeyState, *lpChar, uFlags, dwhkl)	把指定的虚键码和键盘状态翻译成相应的Windows字符
INT ToUnicode(wVirtKey, wScanCode, lpKeyState, pwszBuff, cchBuff, wFlags)	把指定的虚键码和键盘状态翻译成相应的Unicode字符
BOOL TrackPopupMenu(hmenu, fuFlags, x, y, nReserved, hwnd, lprc)	显示并跟踪弹出式菜单项的选择
BOOL TrackPopupMenuEx(hmenu, fuFlags, x, y, hwnd, lptpm)	在指定位置显示弹出式菜单,并跟踪弹出式菜单项的选择
INT TranslateAccelerator(hwnd, haccl, lpmsg)	处理菜单命令加速键
BOOL TranslateMDISysAccel(hwndClient, lpmsg)	处理多文档(MDI)加速键

函数原型	说明
BOOL TranslateMessage(lpmsg)	把虚键消息翻译为字符消息
BOOL UnhookWindowsHook(nCode, hkprc)	从钩子链中删除一个钩子函数
BOOL UnhookWindowsHookEx(hhook)	从钩子链中删除一个钩子函数
BOOL UnionRect(lprcDst, lprcSrc1, lprcSrc2)	创建两个矩形的联合
BOOL UnloadKeyboardLayout(hkl)	删除一个键盘布局
BOOL UnpackDDElParam(uMsg, lParam, puLow, puHigh)	拆开从一条已公布的 DDE 消息中接收到的 DDE lParam 值
BOOL UnregisterClass(lpszClass, hinst)	删除一个窗口类, 释放该类申请的内存
BOOL UnregisterHotKey(hwnd, idHotKey)	释放调用线程原先登记的一个热键
BOOL UpdateWindow(hwnd)	修正指定窗口中的客户区
BOOL ValidateRect(hwnd, lprc)	从修改区删除一个矩形
BOOL ValidateRgn(hwnd, hrgn)	从修改区删除一个区域
SHORT VkKeyScan(ch)	把当前键盘的一个字符翻译为虚键码和转换状态
SHORT VkKeyScanEx(ch, dwhkl)	把当前键盘的一个字符翻译为虚键码和转换状态
DWORD WaitForInputIdle(hProcess, dwTimeout)	等待新的用户输入或一直到限时已过
BOOL WaitMessage(VOID)	当线程的消息队列中没有其它消息时, 挂起该线程并交出控制权, 直到该线程有新的消息到来时才返回
HWND WindowFromDC(hdc)	返回与指定显示设备描述表相联系的窗口句柄
HWND WindowFromPoint(pt)	返回包含有指定点的窗口句柄
BOOL WinHelp(hwnd, lpszHelpFile, fuCommanmd, dwData)	启动 Windows 帮助文件 winhelp.exe
INT wsprintf(lpOut, lpFmt [[, argument]...])	在一个缓冲区中格式化并存储一串字符和值
INT wvsprintf(lpOut, lpFmt, lpvaArgs)	在一个缓冲区中格式化并存储一串字符和值

八、版本库函数 Version.dll

函数原型	说明
BOOL GetFileVersionInfo(lpszFile, dwHandle, cbBuf, lpvData)	返回有关指定文件的版本信息
DWORD GetFileVersionInfoSize(lpszFile, lpdwHandle)	判断能否从指定文件中检索到版本信息, 若肯定则返回保存这个信息所需的缓冲区的大小
DWORD VerFindFile(dwFlags, szFileName, szWinDir, szAppDir, szCurDir, lpdwCurDirLen, szDestDir, lpdwDestDirLen)	寻找给定文件的版本, 以确定在何处安装给定的文件
DWORD VerInstallFile(dwFlags, szSrcFileName, szDestFileName, szSrcDir, szDestDir, szCurDir, szTmpFile, lpdwTmpFileLen)	根据 VerFindFile 函数返回的信息, 安装指定的文件
DWORD VerLanguageName(idLang, lpszLang, cbLang)	把指定二进制语言标识符转换为该语言的文字表达法
BOOL VerQueryValue(lpvBlock, lpszSubBlock, lplpBuffer, lpcc)	返回从指定的版本信息资源中选择的版本信息

九、多媒体库函数 WinMM.dll

函数原型	说明
MMRESULT auxGetDevCaps(lDAuxDev, lpauxc, cbAuxc)	查询指定的辅助输出设备以确定其性能
UINT auxGetNumDevs(VOID)	检索系统中存在的辅助输出设备的数量
MMRESULT auxGetVolume(lDAuxDev, lpdwVolume)	返回指定的辅助输出设备的当前卷设置
MMRESULT auxOutMessage(lDAuxDev, uMsg, dwParam1, dwParam2)	向指定的辅助输出设备发送一条消息
MMRESULT auxSetVolume(lDAuxDev, dwVolume)	在指定的辅助输出设备中设置卷
LRESULT CloseDriver(hdrv, lParam1, lParam2)	关闭指定的可安装驱动器
LONG DefDriverProc(dwDriverId, hdrv, msg, lParam1, lParam2)	为任何不由可安装驱动器处理的消息提供的缺省处理
BOOL Drivercallback(dwCallBack, dwflags, hdrv, msg, dwUser, dwParam1, dwParam2)	调用一个回调函数, 发送一条消息给窗口或将一个线程的阻塞解除
HMODULE DrvGetModuleHandle(hDriver)	返回包含指定可安装驱动器模块的实例句柄
LRESULT DrvsendMessage(hdrv, uMsg, lParam1, lParam2)	把指定的消息发送给可安装驱动器

函数原型	说明
HMODULE GetDriverModuleHandle(hdrvr)	返回包含指定可安装驱动器模块的实例句柄。
MMRESULT joyGetDevCaps (IDDevice, lpjc, cbjc)	查询指定的游戏杆设备以确定其性能
UINT joyGetNumDevs(VOID)	返回系统支持的游戏杆设备的数量
MMRESULT joyGetPos (IDDevice, lpji)	查询指定的游戏杆设备的位置和活性
MMRESULT joyGetPosEx (uJoyID, pji)	查询一个游戏杆设备的位置和它的按钮状态
MMRESULT joyGetThreshold (IDDevice, puThreshold)	查询指定的游戏杆设备的当前移动阈值
MMRESULT joyReleaseCapture (IDDevice)	释放由 JoySetCapture 函数设置的在指定游戏杆设备上的捕获
MMRESULT joySetCapture (hwnd, IDDevice, cPollingMS, fChanged)	发送一个游戏杆消息到指定的窗口
MMRESULT joySetThreshold (IDDevice, uThreshold)	设置指定的游戏杆设备的移动阈值
HANDLE mciGetCreatorTask (IDDevice)	为指定的 MCI 设备检取其创建的任务
MCIDEVICEID mciGetDeviceID (lpszDevice)	返回和打开设备名相匹配的设备标识符
BOOL mciGetErrorString (fdwError, lpszErrorText, cchErrorText)	检取描述指定媒介控制接口 (MCI) 错误代码的字符串
YIELDPROC mciGetYieldProc (IDDevice, lpdwYieldData)	返回与媒介控制接口 (MCI) 的 WAIT 标志相关的回调函数的地址
MCIERROR mciSendCommand (IDDevice, uMsg, fdwCommand, dwParam)	向指定的媒介控制接口 (MCI) 设备发送一条命令
MCIERROR mciSendString (lpszCommand, lpszReturnString, cchReturn, hwndCallback)	向指定的媒介控制接口 (MCI) 设备发送一个字符串
UINT mciSetYieldProc (IDDevice, yp, dwYieldData)	设置一个过程地址, 在 MCI 设备因指定了 WAIT 标志而等待一个命令完成时, 该过程被周期性调用
MMRESULT midiConnect (hMidi, hmo, pReserved)	将指定 MIDI 输入设备连接到输出设备
MMRESULT midiDisconnect (hMidi, hmo, pReserved)	断开 MIDI 输入设备和输出设备的连接
MMRESULT midiInAddBuffer (hMidiIn, lpmidih, cbMidiIn)	向指定的音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输入设备增加一个缓冲区

函数原型	说明
MMRESULT midiInClose (hMidiIn)	关闭指定的音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输入设备
MMRESULT midiInGetDevCaps (IDDevice, lpmic, cbmic)	查询指定的音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输入设备, 以确定其性能
MMRESULT midiInGetErrorText (mmrError, lpszDesc, cchDesc)	检取有关音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输入设备指定错误的文本说明
MMRESULT midiInGetID (hMidiIn, lpIDDevice)	获得一个音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输入设备的标识符
UINT midiInGetNumDevs (VOID)	检取系统中音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输入设备的数量
MMRESULT midiInMessage (hMidiIn, uMsg, dwParam1, dwParam2)	向指定的音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输入设备驱动器发送一条消息
MMRESULT midiInOpen (lphMidiIn, IDDevice, dwCallback, dwCallbackInstance, fdwCallback)	打开指定的音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输入设备
MMRESULT midiInPrepareHeader (hMidiIn, lpmidih, cbmidih)	为音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输入设备准备一个缓冲区
MMRESULT midiInReset (hMidiIn)	在给定的 MIDI 输入设备上输入, 并将所有挂起的输入缓冲区标记为已执行的
MMRESULT midiInStart (hMidiIn)	启动在指定的音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输入设备上的输入
MMRESULT midiInStop (hMidiIn)	停止在指定的音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输入设备上的输入
MMRESULT midiInUnprepareHeader (hMidiIn, lpmidih, cbmidih)	消除由 midiInPrepareHeader 函数完成的准备
MMRESULT midiOutCacheDrumPatches (hMidiOut, uPatch, lpwky, fuCache)	请求内部的一个 MIDI 合成设备预装指定的基于键的击打音色集
MMRESULT midiOutCachePatches (hMidiOut, uBank, lpwpa, fuCache)	请求内部的一个音乐仪器数字接口 (MIDI) 的合成设备预装指定的音色集
MMRESULT midiOutClose (hMidiOut)	关闭指定的音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输出设备
MMRESULT midiOutGetDevCaps (IDDevice, lpmidioc, cbmidioc)	查询指定的音乐仪器数字接口 (MIDI) 的输出设备, 以确定其性能
MMRESULT midiOutGetErrorText (mmrError, lpszDesc, cchDesc)	检取有关 MIDI 输出设备指定错误的文本说明
MMRESULT midiOutGetID (hMidiOut, lpIDDevice)	检取指定的 MIDI 输出设备的标识符
UINT midiOutGetNumDevs (VOID)	检取系统中存在的 MIDI 输出设备的数量

函数原型	说明
MMRESULT midiOutGetVolume (IDDevice, lpdwVolume)	返回一个 MIDI 输出设备的当前卷设置
MMRESULT midiOutLongMsg (hMidiOut, lpmidih, cbmidih)	向指定的 MIDI 输出设备发送一条系统专用的 MIDI 消息
MMRESULT midiOutMessage (hMidiOut, uMsg, dwParam1, dwParam2)	向一 MIDI 输出设备驱动器发送一条消息
MMRESULT midiOutOpen (lphMidiOut, IDDevice, dwCallback, dwCallbackInstance, fdwCallback)	打开指定的 MIDI 输出设备进行回放
MMRESULT midiOutPrepareHeader (hMidiOut, lpmidih, cbmidih)	为 MIDI 输出设备准备一个缓冲区
MMRESULT midiOutReset (hMidiOut)	为指定的 MIDI 输出设备关闭所有 MIDI 通道上的所有标志
MMRESULT midiOutSetVolume (IDDevice, dwVolume)	设置一个 MIDI 输出设备的卷
MMRESULT midiOutShortMsg (hMidiOut, dwMsg)	向指定的 MIDI 输出设备发送一条短 MIDI 消息
MMRESULT midiOutUnprepareHeader (hMidiOut, lpmidih, cbmidih)	消除由 midiOutPrepareHeader 函数完成的准备
MMRESULT midiStreamClose (hStream)	关闭一个打开的 MIDI 流
MMRESULT midiStreamOpen (lphStream, puDeviceID, cMidi, dwCallback, dwInstance, fdwOpen)	为输出, 打开一个 MIDI 流
MMRESULT midiStreamOut (hMidiStream, lpMidiHdr, cbMidiHdr)	在 MIDI 输出设备上播放或排队一个 MIDI 数据流
MMRESULT midiStreamPause (hms)	暂停指定 MIDI 流的播放
MMRESULT midiStreamPosition (hms, pmmt, cbmmt)	在一个 MIDI 流中检索当前位置
MMRESULT midiStreamProperty (hm, lpPropdata, dwProperty)	设置或检索与 MIDI 输出设备相关 MIDI 数据流的特性
MMRESULT midiStreamRestart (hms)	重新启动一个暂停的 MIDI 流
MMRESULT midiStreamStop (hms)	关掉指定 MIDI 输出设备的所有 MIDI 通道
MMRESULT mixerClose (hmx)	关闭指定的混频器
MMRESULT mixerGetControlDetails (hmxobj, pmxcd, fdwDetails)	检索和一个音频指线路相关的单一控件的细节
MMRESULT mixerGetDevCaps (uMxId, pmxcaps, cbmxcaps)	查询指定的混频器以确定其性能

函数原型	说明
MMRESULT mixerGetID (hmxobj, *puMxId, fdwId)	获取指定混频器的标识符
MMRESULT mixerGetLineControls (hmxobj, pmxlc, fdwControls)	检索和一个音频指线路相关的一个或多个控件
MMRESULT mixerGetLineInfo (hmxobj, pmxl, fdwInfo)	检索混频器有关特有线路的信息
UINT mixerGetNumDevs (VOID)	返回系统中存在的混频器的数量
DWORD mixerMessage (hmx, uMsg, dwParam1, dwParam2)	把一个定制混频器驱动器消息直接发送给混频器驱动器
MMRESULT mixerOpen (phmx, uMxId, dwCallback, dwInstance, fdwOpen)	打开指定的混频器, 在应用程序关闭该句柄前保证该设备不被移走
MMRESULT mixerSetControlDetails (hmxobj)	设置和一个音频指线路相关的单一控件的细节
MMRESULT mmioAdvance (hmmio, lpmmioinfo, fuOperation)	填充一个文件的 I/O 缓冲区
MMRESULT mmioAscend (hmmio, lpmmcki, uReserved)	取出一个 RIFF 文件块
MMRESULT mmioClose (hmmio, fuOption)	关闭由 mmioOpen 函数打开的文件
MMRESULT mmioCreateChunk (hmmio, lpmmcki, fuOptions)	创建由 mmioOpen 函数打开的 RIFF 文件中的一个块
MMRESULT mmioDescend (hmmio, lpmmcki, lpmmckiParent, fuSearch)	进入由 mmioOpen 函数打开的 RIFF 文件的块中, 并查找一个块
MMRESULT mmioFlush (hmmio, uReserved)	把文件缓冲区中的数据写入磁盘中
MMRESULT mmioGetInfo (hmmio, lpmmioi, uReserved)	检索有关由 mmioOpen 函数创建的 RIFF 文件的信息
LPMMIOPROC mmioInstallIOProcA (fccProc, lpmmioproc, fdwInstall)	装入或删除一个自定义的 I/O 过程
HMMIO mmioOpen (lpszFilename, lpmmioinfo, fdwOpen)	为输入/输出打开一个文件
LRESULT mmioRead (hmmio, pb, cbRead)	从由 mmioOpen 函数打开的文件中读取指定字节数的数据
MMRESULT mmioRename (lpszOldName, lpszNewName, lpmmioinfo, dwReserved)	重新命名指定的文件
LRESULT mmioSeek (hmmio, lOffset, nOrigin)	改变由 mmioOpen 函数打开的文件中的当前指针位置

函数原型	说明
LRESULT mmioSendMessage (hmmio, uMsg, lParam1, lParam2)	向与指定文件相联系的 I/O 过程发送一条消息
MMRESULT mmioSetBuffer (hmmio, pbBuffer, cbBuffer, uReserved)	允许或禁止文件缓冲区的 I/O, 或改变这个缓冲区, 或改变该缓冲区的大小
MMRESULT mmioSetInfo (hmmio, lpmmioinfo, uReserved)	更新从被打开的文件中检索到的信息
FOURCC mmioStringToFOURCC (lpsz, fuOptions)	把一个以 NULL 结束的字符串转换为一个 4 字符代码
LRESULT mmioWrite (hmmio, pb, cbWrite)	向由 mmioOpen 函数打开的文件中写入指定字节数的数据
UINT mmsystemGetVersion (VOID)	返回多媒体扩展系统软件的当前版本号
HDRVR OpenDriver (lpDriverName, lpSectionName, lParam)	打开一个可安装驱动器实例, 并用缺省设置或指定值初始化该实例
BOOL PlaySound (lpszName, hModule, fdwSound)	播放一个波形声音
LRESULT SendDriverMessage (hdrvr, msg, lParam1, lParam2)	向指定的可安装驱动器发送一条消息
BOOL SndPlaySound (lpszSoundName, fuOptions)	播放一个由文件名或由登记的[SOUND]段的入口指定的波形声音
MMRESULT timeBeginPeriod (cMilliseconds)	设置应用程序或驱动程序使用的最小定时器分辨率
MMRESULT timeEndPeriod (cMilliseconds)	清除应用程序或驱动程序使用的最小定时器分辨率
MMRESULT timeGetDevCaps (lptc, cbtc)	查询定时器设备以确定其性能
MMRESULT timeGetSystemTime (lpmmt, cbmmt)	检索从 Windows 启动开始已逝去的毫秒数
DWORD timeGetTime (VOID)	检索从 Windows 启动开始已逝去的毫秒数, 此函数比上一条函数开销小
MMRESULT timeKillEvent (IDEvent)	毁掉指定的定时器回调事件
UINT timeSetEvent (wDelay, wResolution, lptc, dwUser, fuCallbackType)	设置一个定时器回调事件
MMRESULT waveInAddBuffer (hWaveIn, lpwh, cbwh)	向波形输入设备添加一个输入缓冲区
MMRESULT waveInClose (hWaveIn)	关闭指定的波形输入设备

函数原型	说明
MMRESULT waveInGetDevCaps (IDDevice, lpwic, cbwic)	查询指定的波形输入设备以确定其性能
MMRESULT waveInGetErrorText (mmrError, lpszDesc, cchDesc)	检索由指定的错误代码标识的文本说明
MMRESULT waveInGetID (hWaveIn, lpIDDevice)	获取指定的波形输入设备的标识符
UINT waveInGetNumDevs (VOID)	返回系统中存在的波形输入设备的数量
MMRESULT waveInGetPosition (hWaveIn, lpmmt, cbmmt)	检索指定波形输入设备的当前位置
MMRESULT waveInMessage (hWaveIn, uMsg, dwParameter1, dwParameter2)	发送一条消息给波形输入设备的驱动器
MMRESULT waveInOpen (lphWaveIn, IDDevice, lpwf, dwCallback, dwCallbackInstance, fdwOpen)	为录音而打开一个波形输入设备
MMRESULT waveInPrepareHeader (hWaveIn, lpwh, cbwh)	为波形输入设备准备一个输入缓冲区
MMRESULT waveInReset (hWaveIn)	停止在给定的波形输入设备上的输入, 且将当前位置清零
MMRESULT waveInStart (hWaveIn)	启动在给定的波形输入设备上的输入
MMRESULT waveInStop (hWaveIn)	停止在给定的波形输入设备上的输入
MMRESULT waveInUnprepareHeader (hWaveIn, lpwh, wh)	清除由 waveInPrepareHeader 函数实现的准备
MMRESULT waveOutBreakLoop (hWaveOut)	中断给定的波形输出设备上一个循环, 并允许播放驱动器列表中的下一个块
MMRESULT waveOutClose (hWaveOut)	关闭指定的波形输出设备
MMRESULT waveOutGetDevCaps (IDDevice, lpwoc, cbwoc)	查询一个指定的波形输出设备以确定其性能
MMRESULT waveOutGetErrorText (mmrError, lpszDesc, cchDesc)	检索由指定的错误代码标识的文本说明
MMRESULT waveOutGetID (hWaveOut, lpIDDevice)	检索指定的波形输出设备的标识符
UINT waveOutGetNumDevs (VOID)	检索系统中存在的波形输出设备的数量
MMRESULT waveOutGetPitch (hWaveOut, lpdwPitch)	查询一个波形输出设备的当前音调设置

函数原型	说明
MMRESULT waveOutGetPlaybackRate (hWaveOut, lpdwRate)	查询一个波形输出设备当前播放的速度
MMRESULT waveOutGetPosition (hWaveOut, lpmmt, cbmmt)	检索指定波形输出设备的当前播放位置
MMRESULT waveOutGetVolume (IDDevice, lpdwVolume)	查询指定波形输出设备的当前音量设置 * []
MMRESULT waveOutMessage (hWaveOut, uMsg, dwParameter1, dwParameter2)	发送一条消息给一个波形输出设备的驱动器
MMRESULT waveOutOpen (lphWaveOut, LDDevice, lpwf, dwCallback, dwCallbackInstance, fdwOpen)	为播放打开一个波形输出设备
MMERSULT waveOutPause (hWaveOut)	暂停在指定波形输出设备上的播放
MMERSULT waveOutPrepareHeader (hWaveOut, lpwh, cbwh)	为播放准备一个波形缓冲区
MMERSULT waveOutPause (hWaveOut)	停止在给定波形输出设备上的播放过程,并将当前位置清零
MMERSULT waveOutRestart (hWaveOut)	重新启动一个被暂停的波形输出设备
MMERSULT waveOutSetPitch (hWaveOut, dwPitch)	设置一个波形输出设备的音调
MMERSULT waveOutSetPlaybackRate (hWaveOut, dwRate)	设置指定的波形输出设备的速度
MMERSULT waveOutSetVolume (IDDevice, dwVolume)	设置指定的波形输出设备的音量
MMRESULT waveOutUnprepareHeader (hWaveOut, lpwh, cbwh)	清除由 waveOutPrepareHeader 函数实现的准备
MMRESULT waveOutWrite (hWaveOut, lpwh, cbwh)	向指定的波形输出设备发送一个数据块

十、打印管理库函数 Winspool.drv

函数原型	说明
BOOL AbortPrinter(hPrinter)	删除打印机的假脱机文件
BOOL AddForm (hPrinter, cLevel, pForm)	向可被选择用于给定打印机的格式表中添加一格式
BOOL AddJob (hPrinter, cLevel, pData, cbBuf, pcbNeeded)	返回一个用来存储打印工作的文件的完整路径和文件名
BOOL AddMonitor (pName, Level, pMonitors)	安装一个本机打印机监视器,并连接配置文件、数据文件和监视器文件

函数原型	说明
BOOL AddPort (lpszName, hwnd, lpszMonitorName)	向所支持的端口列表中添加一端口名
HANDLE AddPrinter (lpszName, dwLevel, lpbPrinter)	向指定的服务器所支持的打印机列表中添加一打印机
BOOL AddPrinterConnection (pName)	为当前用户添加指定的打印机并连接
BOOL AddPrinterDriver (lpszName, dwLevel, lpbDriverInfo)	安装一本地或远程打印机并连接配置文件、数据文件和驱动程序文件
BOOL AddPrintProcessor (lpszServer, lpszEnvir, lpszPath, lpszPPName)	在指定的服务器上安装一个打印处理程序,并将它的名称添加到所支持的内部列表中
BOOL AddPrintProvider (pName, Level, pProviderInfo)	安装一个本地打印机提供程序,并连接配置文件、数据文件和提供程序文件
LONG AdvancedDocumentProperties (hwnd, hPrinter, lpszDevName, pdmOutput, pdmInput)	为给定的打印机显示一个打印机高级配置对话框,以允许进行配置
BOOL ClosePrinter(hPrinter)	关闭给定的打印机对象
BOOL ConfigurePort (lpszName, hwnd, lpszPortName)	显示指定服务器上给定端口的配置对话框,以允许进行配置
HANDLE ConnectToPrinterDlg (hwnd, Flags)	显示一个对话框供用户在网络浏览并连接打印机
BOOL DeleteForm (hPrinter, pFormName)	从所支持的格式表中删除一个格式名
BOOL DeleteMonitor (pName, pEnvironment, pMonitorName)	删除一个由 AddMonitor 函数所添加的打印机监视器
BOOL DeletePort (lpszName, hwnd, lpszPortName)	显示一个对话框,以允许用户删除一个端口名
BOOL DeletePrinter(hPrinter)	删除指定的打印机对象
BOOL DeletePrinterConnection (pName)	删除指定的打印机连接
BOOL DeletePrinterDriver (lpszName, lpszEnvironment, lpszDriverName)	从给定的服务器所支持的驱动器名称表中删除指定的打印机驱动器
BOOL DeletePrintProcessor (pName, pEnvironment, pPrintProcessorName)	删除由 AddPrintProcessor 函数所添加的打印机处理程序
BOOL DeletePrintProvider (pName, pEnvironment, pPrintProviderName)	删除由 AddPrintProvider 函数所添加的提供器
INT DeviceCapabilities (lpDriverName, lpDeviceName, lpPout, iIndex, lpOutput, lpDevMode)	获取指定的打印机所需求的性能

函数原型	说明
LONG DocumentProperties (hwnd, hPrinter, lpszDeviceName, pdmOutput, pdmInput, fMode)	为给定的打印机显示一个打印机配置对话框,以允许进行配置
BOOL EndDocPrinter(hPrinter)	终止给定打印机的一个打印作业
BOOL EndPagePrinter(hPrinter)	指示一页的结束和下一页的开始
BOOL EnumForms (hPrinter, dwLevel, lpbForm, dwBuf, lpdwNeeded, lpdwReturned)	枚举指定打印机所支持的格式
BOOL EnumJobs (hPrinter, dwFirstJob, dwNojobs, dwLevel, lpbJob, dwBuf, lpdwNeeded, lpdwReturned)	用描述打印机的打印作业数据初始化一个 JOB_INFO_1 或 JOB_INFO_2 结构数组,以便枚举打印作业
BOOL EnumMonitors (lpszName, dwLevel, lpbMonitors, cbBuf, lpdwNeeded, lpdwReturned)	用描述给定服务器的监视器数据初始化一个 MONITOR_INFO_1 结构数组,以便枚举打印监视器
BOOL EnumPorts (lpszName, dwLevel, lpbPorts, cbBuf, lpdwNeeded, lpdwReturned)	枚举可用于在指定服务器上打印的端口
BOOL EnumPrinterDrivers (lpszName, lpszEnvironment, dwLevel, lpbDriverInfo, cbBuf)	枚举在给定的打印机服务器上安装的所有打印机驱动程序
BOOL EnumPrinters(dwType, lpszName, dwLevel, lpbPrinters, cbBuf, lpdwNeeded, lpdwReturned)	枚举在指定服务器上可用的打印机
BOOL EnumPrintProcessorDatatypes (pName, pPrintProcessorName, Level, pDatatypes, cbBuf, pcbNeeded, pcReturned)	枚举指定打印处理程序所支持的数据类型
BOOL EnumPrintProcessors (lpszName, lpszEnvir, dwLevel, lpbPInfo, cbBuf, lpdwNeeded, lpdwReturned)	枚举在指定服务器上安装的打印处理器
BOOL FindClosePrinterChangeNotification (hChange)	关闭通过调用 Find First Printer Change Notification 函数建立的变化通知对象
BOOL FindFirstPrinterChangeNotification (hPrinter, fdwflags, fdwOptions, pPrinterNotifyOptions)	创建一个改变通知对象并返回句柄,使用该句柄在调用一个等待函数期间,检查打印机或打印服务器的变化
BOOL FindNextPrinterChangeNotification (hChange, pdwChange, pPrinterNotifyOptions, * ppPrinterNotifyInfo)	为与指定打印机或打印服务器相关的改变通知对象检索最近的改变通知信息,也可用来重新设置该改变通知对象为不发布信息状态
BOOL FreePrinterNotifyInfo (pPrinterNotifyInfo)	释放系统分配的由 find Next Printer Change Notification 函数返回的缓冲区

函数原型	说明
BOOL GetForm (hPrinter, lpszForm, dwLevel, lpbForm, cbBuf, lpdwNeeded)	利用描述给定打印机指定格式的数据初始化一个 FORM_INFO_1 结构
BOOL GetJob(hPrinter, dwJobId, dwLevel, lpbJob, cbBuf, lpdwNeeded)	检索给定打印机的打印作业数据
BOOL GetPrinter (hPrinter, dwLevel, lpbPrinter, cbBuf, lpdwNeeded)	检索给定的打印机的数据
DWORD GetPrinterData (hPrinter, lpszType, lpdwType, lpbData, nSize, lpdwNeeded)	检索给定的打印机的配置数据
BOOL GetPrinterDriver (hPrinter, lpszEnu, dwLevel, lpbDrvInfo, cbBuf, lpdwNeeded)	检索给定的打印机的驱动程序数据
BOOL GetPrinterDriverDirectory (lpszName, lpszEnv, dwLevel, lpbDir, cbBuf, lpdwNeeded)	检索给定打印机驱动程序的目录路径
BOOL GetPrintProcessorDirectory (lpszName, lpszEnv, dwLevel, lpbProcessorDir, cbBuf, lpdwNeeded)	检索指定服务器上打印处理程序的路径
BOOL OpenPrinter (pPrinterName, phPrinter, pDefault)	检索一个标识特定打印机或打印服务器的句柄并打开
HPRINTER PrinterMessageBox (hPrinter, error, hWnd, pText, pCaption, dwtype)	显示一个消息框,供一个正打印的应用程序通知用户发生一个打印作业错误
BOOL PrinterProperties (hwnd, hPrinter)	为给定的打印机显示一个打印机性能对话框,以允许进行设置
BOOL ReadPrinter (hPrinter, lpBuf, cbBuf, lpdwBytes)	从给定的打印机检索数据
BOOL ResetPrinter (hPrinter, pDefault)	让应用程序设定由 StartDocPrinter 函数提交的打印文档的数据类型和设备模式值
BOOL ScheduleJob (hPrinter, dwJobID)	通知假脱机打印程序,可为指定的作业安排打印
BOOL SetForm (hPrinter, lpszForm, dwLevel, lpbForm)	为给定的打印机设置格式信息
BOOL SetJob (hPrinter, dwJob, dwLevel, lpbJob, dwCommand)	暂停、恢复、取消或重新启动给定打印机上指定的打印作业
BOOL SetPrinter (hPrinter, dwLevel, lpbPrinter, dwCommand)	用暂停、恢复或清除所有打印作业来设置指定的打印机
DWORD SetPrinterData (hPrinter, lpszType, dwType, lpbData, cbData)	设置一台打印机的配置数据
DWORD StartDocPrinter (hPrinter, dwLevel, lpbDocInfo)	通知假脱机打印程序将在假脱机上打印一个文档

函数原型	说明
BOOL StartPagePrinter(hPrinter)	通知假脱机打印程序将在给定打印机上打印一页
BOOL WritePrinter (hPrinter, pBuf, cbBuf, lpdwWritten)	通知假脱机打印程序应向给定的打印机写指定的数据

十一、几种常用可视化编程语言对 Windows 函数调用举例

从应用程序中直接退出并重新启动 Windows, 是一个相当重要的功能。下面以 Windows 函数 ExitWindowsEx 为例, 说明 VB、VC、VFP、DELPHI 等语言是如何调用 API 函数的。

函数原型:

BOOL ExitWindowsEx(fuOptions, dwReserved)

参数说明:

fuOptions 指定关机类型。它必须是下列值的一些组合:

值	动作
EWX __ FORCE	强迫进程终止
EWX __ LOGOFF	关掉在进程安全描述表中运行的所有进程, 然后使用户退出系统
EWX __ REBOOT	关掉系统并接着热启动计算机
EWX __ SHUT-DOWN	终止所有运行的进程并重新启动 Windows 系统

dwReserved 保留。可忽略。

1、Visual Basic 对 Windows 函数的调用

首先在全局模块或窗体中申明要使用的函数或过程, 然后象使用 VB 自身函数或过程一样, 直接使用或用 CALL 调用即可。声明格式如下:

Declare Function(或 Sub) 函数名 Lib "DLL 库名" [Alias" 函数别名"] [(参数)] [As 数据类型]

具体步骤:

(1) 创建新的项目文件或在已有的项目文件中添加一个新窗体, 在此窗体中添加一个命令按钮。

(2) 把此按钮的标题设置为 Exit Windows, 通过双击此按钮在函数 Command1 __ click 中添下面的代码:

```
Private Sub Command1 __ Click()
    x%=ExitWindowsEx(EWX __ FORCE Or EWX __ SHUTDOWN,0)
End Sub
```

(3) 利用 VB 的 LoadAPI 工具, 把下列内容粘贴、拷贝到窗体的 General 部分:

```
Const EWX __ SHUTDOWN=1
Const EWX __ FORCE=4
Private Declare Function ExitWindowsEx Lib " User32"
(ByVal fuOptions As Long, ByVal dwReserved As Long) As Integer
```

2、Visual C++ 对 Windows 函数的调用

在 VC++ 中调用 Windows 函数时, 通常使用 C++ 的域分辨算符 (::)。:: 算符会保证调用的是全程 Windows 函数, 而不是 MFC 的类库函数。

具体步骤:

(1) 利用 AppWizard 创建新的项目文件 CEXITWIN.MAK。

(2) 在 AppStudio 中创建新的对话框, 添加静态文本域, 标题为 Exit Windows and Restart?。

(3) 进入 ClassWizard, 创建新的对话框类 CConfirmDlg,

从对象列表选择 CConfirmDlg, 从消息列表中选择 WM __ INITDIALOG, 在方法 OnInitDialog 中添加下列代码。

```
BOOL CConfirmDlg::OnInitDialog()
{
    CDialog::OnInitDialog();
    CenterWindow();
    return TRUE;
}
```

(4) 进入 ClassWizard, 从下拉列表中选择对象 CMainFrame, 从对象列表中选择 ID __ EXIT __ WINDOWS, 从消息列表中选择 COMMAND。点击按钮 AddFunction, 在命名为 OnExitWindows 方法里添加下列代码:

```
void CMainFrame::OnExitWindowsEx()
{
    CConfirmDlg dlg;
    if(dlg.DoModule()==IDOK){
        ::ExitWindowsEx(EWX __ FORCE | EWX __ SHUTDOWN,0);
    }
}
```

(5) 在源文件 CMainFrame 的顶部添加下列 include 文件行:

```
#include"confirmd.h"
```

3、Visual FoxPro 对 Windows 函数的调用

首先利用 SET LIBRARY TO 将 FOXTOOLS.FLL 装入内存, 然后利用 FOXTOOLS.FLL 中的函数 RegFn() 对要使用的 API 函数进行注册。语法格式如下:

RegFn(<函数名>, <参数类型>, <返回值类型>, [函数库全名])

最后利用 FOXTOOLS.FLL 中的另一函数 CallFn() 执行 API 函数。格式如下:

```
CallFn(<函数名>, [<参数 1>, <参数 2>, ...])
```

实现从应用程序直接退出 Windows 的代码如下:
SET LIBRARY TO SYS(2004) + " FOXTOOLS.FLL"
ADDITIVE

```
exit=RegFn("ExitWindowsEx","L","L","User32.exe")
IF exit=1
WAIT WINDOWS"注册失败!" NOWAIT
SET LIBRARY TO
RETURN
ENDIF
Rresult=CallFn(exit,5,0)
SET LIBRARY TO
RETURN
```

4、Delphi 对 Windows 函数的调用

由于 Delphi 把 API 函数和其他 Windows DLL 函数重新组织到了几个库单元中, 因而使用 Windows 函数不必使用特殊的调用格式。

具体步骤:

(1) 创建新的项目文件或在已有的项目文件中添加一个新窗体, 在此窗体中添加一个按钮。

(2) 把此按钮的标题设置为 Exit Windows, 双击此按钮, 在处理程序中添加下列的代码:

```
Procedure TForm1. Button1Click(Sender:TObject);
Ver
i:Integer
Const
    EWX __ SHUTDOWN=1
    EWX __ FORCE=4
begin
    i:=ExitWindowsEx(EWX __ FORCE Or EWX __ SHUTDOWN,0);
end;
```

计算机软件专业技术资格和水平考试

一九九八年度初级程序员级 上午试卷

(考试时间 9:00~11:00 共 120 分钟)

试题 1

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

设有四个数据元素 a1, a2, a3, 和 a4, 对它们分别进行栈操作或队操作。在进栈或进队操作时,按 a1, a2, a3, a4 次序每次进入一个元素。假设栈或队的初始状态都是空。

现要进行的栈操作是进栈两次,出栈一次,再进栈两次,出栈一次;这时,第一次出栈得到的元素是__A__,第二次出栈得到的元素是__B__;类似地,考虑对这四个数据元素进行的队操作是进队两次,出队一次,再进队两次,出队一次;这时,第一次出队得到的元素是__C__,第二次出队得到的元素是__D__。经操作后,最后在栈中或队中的元素还有__E__个。

供选择的答案

- A~D: ①a1 ②a2 ③a3 ④a4
E: ①1 ②2 ③3 ④0

试题 2

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

计算机软件大体上可分为系统软件和应用软件两大类。其中每大类可根据其功能分为若干类。例如,__A__是一类语言处理程序,但是__B__不是操作系统软件,__C__不是数据库管理系统软件,__D__不是文字处理软件,__E__不是杀病毒软件。

供选择的答案

- A: ①浏览器 ②编译器
 ③仿真器 ④服务器
B: ①SCO-UNIX ②NOTES
 ③PCDOS ④WINDOWS NT
C: ①SYBASE ②ACCESS
 ③AUTOCAD ④ORACLE
D: ①POWERPOINT ②WORD97
 ③WPS ④WORDPERFECT
E: ①SCANDISK ②KILL
 ③KV300 ④CPAV

试题 3

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

在 DOS 操作系统中,通过键盘命令调入内存可直接执行的文件,其扩展名必须是__A__。在当前目录中,要执行目录删除操作,__B__是允许被删除的。

在 Windows 下,任务列表列出了__C__。在应用程序窗口中,对指定的对象,使用编辑菜单中的复制命令先将对象复制到__D__中,指定目标位置后,再使用编辑菜单中的__E__命令将对象复制到该目标位置。

供选择的答案

- A: ①OBJ, PRG 或 COL
 ②COM, EXE 或 BAT
 ③BAS, FOR 或 PAS
 ④BAK, TXT 或 DOC
B: ①根目录 ②当前目录
 ③空子目录 ④上级目录
C: ①已启动并运行的各程序名
 ②当前目录中所有可执行文件名
 ③系统中各个可执行程序名
 ④Windows 目录中所有可执行文件名
D: ①磁盘文件 ②软盘文件
 ③剪贴板 ④应用程序数据区

- E: ①粘贴 ②插入 ③显示 ④更新

试题 4

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

在 FoxBASE 数据库系统中,执行命令 W=G+7>DATE(),若变量 G 是 D 型,则变量 W 的类型是__A__;执行命令? VAL(SUBSTR(STR(397.41,8,2),3,3))后屏幕显示__B__;执行命令?'365'>'54.OR.'大'>'小'后屏幕显示__C__。若已打开职工数据库 ZG,其中有工号、姓名、部门和工资等字段,要显示工资在 400 与 600 之间的职工记录可用命令__D__;执行__E__命令后,可立即用 LIST 命令列出工资从低到高的结果。

供选择的答案

- A: ①DL ②N ③C ④D
B: ①39.7 ②397.00 ③397.4 ④397.41
C: ①大 ②小 ③.T. ④.F.
D: ①LIST FOR 400<=工资<=600
 ②LIST FOR 400<=400.OR.工资<=600
 ③LIST FOR 400<=400.AND.工资<=600
 ④LIST FOR 400<=400.NOT.工资<=600
E: ①SORT ON 工资 TO ZG ②SORT ON ZG TO 工资
 ③INDEX ON 工资 TO ZG ④INDEX ON ZG TO 工资

资

试题 5

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

在 Windows 下的文字处理系统中,形成新的文档有两种方法,一种是建立新文档,__A__形成新的磁盘文件;另一种是打开原文档,经编辑后,用__B__形成新的磁盘文件。打开文档一般指__C__。打开原文档,经过编辑后,可用__D__或__E__操作使该文档内容得到更新。

供选择的答案

- 从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。
- 与十六进制数 AC.E 等值的十进制数是__A__,等值的八进制数是__B__。
- 某计算机字长为 8 位,则十进制数-60 的初码表示是__C__,反码表示是__D__,原码表示是__E__。
- A: ①从磁盘调入文档 ②从主存调入文档
 ③从键盘录入文档 ④从显存调出文档
B、D、E: ①保存 ②另存为 ③新建 ④关闭并保存
 ⑤更新 ⑥建立文档
C: ①将文档内容从键盘送入并显示出来
 ②将文档内容从主存读出并显示出来
 ③将文档内容送打印机打印出来
 ④将文档内容从磁盘调入主存并显示出来

试题 6

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

与十六进制数 AC.E 等值的十进制数是__A__,等值的八进制数是__B__。

某计算机字长为 8 位,则十进制数-60 的补码表示是__C__,反码表示是__D__,原码表示是__E__。

供选择的答案

- A、B: ①112.875 ②162.875
 ③172.7 ④172.875
 ⑤254.16 ⑥254.7
 ⑦530.07 ⑧530.7
C~E: ①10000011 ②10000100
 ③10100011 ④10100100
 ⑤10111100 ⑥11000011
 ⑦11000100 ⑧11111100

试题 7

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

设有两个逻辑变量 a、b 则 a、b 两个变量不相等的逻辑表达式为 A，它的等价逻辑表达式为 B。

设有三个逻辑变量 a、b、c 则 a、b、c 三个变量均相等的逻辑表达式为 C，它的等价逻辑表达式为 D。a 等于 b 但不等于 c 的逻辑表达式为 E。

供选择的答案

- A: ① $\bar{a} \bar{b}$ ② $a \bar{b}$ ③ $a \bar{b} + \bar{a} b$ ④ $\bar{a} \bar{b} + ab$
 B: ① $a \bar{b}$ ② $a \oplus \bar{b}$ ③ $a \oplus \bar{b}$ ④ $\bar{a} \oplus \bar{b}$
 C: ① abc ② $\bar{a} \bar{b} \bar{c}$
 ③ $a+b+c$ ④ $abc + \bar{a} \bar{b} \bar{c}$
 D: ① $(a \oplus b) \bar{c}$ ② $(a \oplus b)(b \oplus c)$
 ③ $(a+b+c)(\bar{a} + \bar{b} + \bar{c})$
 ④ $ab+bc+ab$
 E: ① $(a+b)\bar{c} + (\bar{a} + \bar{b})c$
 ② $a \bar{b} \bar{c} + \bar{a} \bar{b} c$
 ③ $(a+b+\bar{c})(\bar{a} + \bar{b} + c)$
 ④ $(ab+\bar{c})(\bar{a} \bar{b} + c)$

试题 8

从供选择的答案中，选出应填入下面 ? 内的最确切的答案，把相应编号写在答卷的对应栏内。

- 1GB = A 字节
- B 接口是一种通用型系统级接口，它连接的外设可以是硬盘驱动器、光盘驱动器和扫描仪等。
- 鼠标器可以完全取代 C。
- 主存储器系统中使用 Cache 的目的是 D。
- 主存储器是网络系统中连接两个较远距离的同类型网络的设备，它位于 OSI 七层协议中的第 E 层。

供选择的答案

- A: ① 2^{30} ② 2^{30} ③ 10^6 ④ 10^9
 B: ① RS232 ② IDE ③ EIDE ④ SCSI
 C: ① 键盘 ② 扫描仪 ③ 光标移动键 ④ 条形码
 D: ① 增加主存容量 ② 存放常用的系统程序
 ③ 存放 BIOS ④ 提高 CPU 存取主存的速度
 E: ① 1 ② 2 ③ 3 ④ 4

试题 9

从以下叙述中选出 5 条最确切的叙述，把相应编号依次写在答卷的 A~E 栏内。

- ① CPU 是计算机核心部件，它的主要功能是完成算术和逻辑运算操作。
- ② 根据系统总线传送信息的类型不同，它可分为地址线、数据线和控制线。
- ③ 在或非门电路中，若某个输入为 0，其输出一定为 1。
- ④ 在指令字中，除给出指令的操作码外，还必须给出操作的对象。
- ⑤ 显示器的显示卡是构成计算机显示系统的硬件部件。
- ⑥ 计算机病毒的破坏能力主要取决于病毒程序部件。
- ⑦ 在多媒体计算机中，处理活动图象的接口卡称为视频卡。
- ⑧ 当某一个数是负值时，它在计算机中分别用用户原码、反码和补码表示时，它们的机器码一定各不相同。
- ⑨ 打印机只能通过并行接口和计算机连接。
- ⑩ EPROM 是可擦除的可编程只读存储器。

试题 10

从供选择的答案中，选出应填入下面 ? 内的最确切的答案，把相应编号写在答卷的对应栏内。

The boot is to A an automatic routine that clears the memory, loads the operating system, and prepares the computer for B. Included in the computer's read-only memory (ROM) is the power-on self-test, which C when the power is switched on (a cold boot). After a system D or lockup occurs, you usually must boot the computer again, or re-boot, by E the Reset button or Ctl+Alt+Del (a warm boot).

供选择的答案

- A: ① clear ② initiate ③ insert ④ push

B, D: ① communicate ② crash ③ create ④ handle
 ⑤ use ⑥ route

C: ① executes ② exits ③ loads ④ reads

E: ① pressing ② pulling ③ seeing ④ writing

试题 11

从供选择的答案中，选出应填入下面 ? 内的最确切的答案，把相应编号写在答卷的对应栏内。

You can search words by using operators and expressions when processing text. An operator is a symbol that controls the search, and an expression is any combination of characters and operators that specifies a search pattern.

to find

any single character

any string of characters

one of the specified characters

exactly n occurrences of the

previous character

the beginning of a word

operator examples

? s? d finds "aside", "side", and "sad".

* s * d finds "used", "started", and "respond".

[] p[io]n finds "spin", "pine" and "respond".

{n} fe{2}d finds "feed" but not "fed".

< <inter finds "interesting" and

"intercept", but not "splintered".

现根据上述查找模式及操作功能的说明对下面的文本进行查找操作，规定逗号表示单词之间的分隔。

asite, asoot, dsait, esut, sat, since, siop, site,

six, soit, sooot, soot, sot, south, pesi, psat

当使用查找模式 s? t 时，可找到 A 个不相同的单词；

当使用查找模式 s * t 时，可找到 B 个不相同的单词；

当使用查找模式 s[ou]t 时，可找到 C 个不相同的单词；

当使用查找模式 so{2}t 时，可找到 D 个不相同的单词；

当使用查找模式 <si 时，可找到 E 个不相同的单词。

供选择的答案

- A~E: ① 1 ② 2 ③ 3 ④ 4 ⑤ 5 ⑥ 6
 ⑦ 7 ⑧ 8 ⑨ 9 ⑩ 10 ⑪ 11 ⑫ 12

试题 12

从供选择的答案中，选出应填入下面 ? 内的最确切的答案，把相应编号写在答卷的对应栏内。

1. $g(x) = x^5 + cx^3 + dx - 8$, $g(-2) = 10$, 那么 $g(2) =$ A。

2. 设 $x(x > 0)$ 是 $a(a > 0)$ 与 $a - x(a - x > 0)$ 的几何平均值，则 $x =$ B。

3. 行列式

$$\begin{vmatrix} 1 & 1 & 1 \\ a & b & c \\ a^2 & b^2 & c^2 \end{vmatrix} = \text{---} D \text{---}$$

4. 用三个 0 和三个 1 组成的 6 位二进制代码共有 D 个。

5. 如果二次方程 $x^2 + 2mx + 2m + 1 = 0$ 的两个实根分别在 $(-1, 0)$ 和 $(0, 2)$ 内，那么 m 满足条件 E。

供选择的答案

A: ① -26 ② -10 ③ -6 ④ 10

B: ① $\frac{a}{2}$ ② $\frac{-\sqrt{5}-1}{2}a$ ③ $\frac{\sqrt{5}-1}{2}a$ ④

$\frac{-\sqrt{5}-1}{2}a$ 和 $\frac{\sqrt{5}-1}{2}a$

- C: ①0 ②(a-b)(b-c)(c-a)
 ③(a-b)(a-c)(b-c) ④abc
 D: ①10 ②20 ③40 ④120
 E: ① $m < -\frac{5}{6}$ ② $-\frac{5}{6} < m < -\frac{1}{2}$
 ③ $-\frac{5}{6} < m < \frac{1}{2}$ ④ $m > \frac{1}{2}$

计算机专业技术资格和水平考试 一九九八年度程序员级 上午试卷 (考试时间 9:00~11:00 共 120 分钟)

试题 1

从供选择的答案中,选出应填入下面___?___内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

设 W 为一个二维数组,其每个数据元素 W_{ij} 占用 6 个字节,行下标 i 从 0 到 8,列下标 j 从 2 到 5,则二维数组 W 的数据元素共占用 ___A___ 字节。W 中第 6 行的元素和第 4 列的元素共占用 ___B___ 字节。若按顺序存放二维数组 W,其起始地址的字节号为 100,则二维数组 W 的最后一个数据元素的起始地址的字节号为 ___C___,数据元素 W_{34} 的起始地址号为 ___D___,而数据元素 W_{22} 的起始地址与当 W 按列顺序存放时数据元素 ___E___ 的起始地址相同。

供选择的答案

- A: ①480 ②192 ③216 ④144
 B: ①78 ②72 ③66 ④84
 C: ①310 ②311 ③315 ④314
 D: ①179 ②178 ③184 ④185
 E: ① W_{05} ② W_{28} ③ W_{52} ④ W_{82}

试题 2

从供选择的答案中,选出应填入下面___?___内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

操作系统是一种 ___A___,作业管理和进程管理是操作系统的重要组成部分。进程管理可把进程的状态分成 ___B___ 三种。用户可以通过 ___C___ 建立和撤消进程。进程的调度实际上是确定 ___D___。在批处理系统中作业管理可把作业流的状态分成 ___E___ 四种。

供选择的答案

- A: ①专用软件 ②应用软件
 ③系统软件 ④实用软件
 B: ①提交、运行、后备 ②等待、提交、完成
 ③就绪、运行、等待 ④等待、提交、就绪
 C: ①宏指令 ②过程调用 ③寄存器状态 ④系统调用
 D: ①处理机的占用 ②内存的分配
 ③函数调用 ④计算方法
 E: ①后备、进入、就绪、退出
 ②进入、后备、运行、退出
 ③后备、等待、就绪、退出
 ④等待、就绪、运行、退出

试题 3

从供选择的答案中,选出应填入下面___?___内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

确定算法是解决问题的关键步骤之一。算法的计算工作量大小和实现算法所需的存储单元多少,分别称为计算的 ___A___ 和 ___B___。编写程序时, ___C___ 和 ___D___ 是应采纳的原则之一。 ___E___ 是调试程序的主要工作之一。

供选择的答案

- A、B: ①可实现性 ②时间复杂度 ③空间复杂度
 ④困难度 ⑤高效性 ⑥计算有效性
 C: ①程序的结构化 ②程序越短越好
 ③尽可能节省存储单元 ④尽可能减少注解行
 D: ①使用有实际意义的名字 ②使用长度短而无实际含义的名字

③表达式中尽量少用括号 ④尽量使用化简了的逻辑表达式

- E: ①调度 ②证明程序正确 ③人员安排 ④排错

试题 4

从供选择的答案中,选出应填入下面___?___内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

巴科斯范式(BNF)可用来描述程序设计语言的语法,最早用于算法语言 ___A___,在以后的应用中,表达形式得到了扩展,使用更方便。通常 ___B___ 表示“定义为”, ___C___ 表示非终结符,而 [X] 可出现 ___D___ 次, $X|Y$ 则表示 ___E___。

供选择的答案

- A: ①Fortran ②C ③Pascal ④Algol60
 B: ①= ②:= ③::= ④≡
 C: ①[变量名] ②{变量名} ③<变量名> ④(变量名)
 D: ①1 ②≤1 ③≥1 ④任意有限
 E: ①X 除以 Y ②X 除 Y ③X 和 Y ④X 或 Y

试题 5

从供选择的答案中,选出应填入下面___?___内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

为了保证数据库中数据的安全可靠和正确有效,数据库管理系统(DBMS)提供数据库恢复、并发控制、数据完整性保护与数据安全性保护等功能。数据库在运行过程中由于软硬件故障可能造成数据被破坏,数据库恢复就是在尽可能短的时间内,把数据库恢复到故障发生前的状态,具体的实现方法有多种,如:

定期将数据库作 ___A___;

在进行事务处理时,对数据更新(插入、删除、修改)的全部有关内容写入 ___B___;

在系统正常运行时,按一定的时间间隔,设立 ___C___,把内存缓冲区内容还未写入到磁盘中去的相关状态记录到 ___C___ 中;

当发生故障时,根据现场数据内容、 ___D___ 的故障前映像和 ___E___ 来恢复系统的状态。

供选择的答案

- A~E: ①库文件 ②日志文件
 ③检查点文件 ④后备文件
 ⑤主文件 ⑥源程序
 ⑦流文件 ⑧作业

试题 6

从供选择的答案中,选出应填入下面___?___内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

关系数据库语言 SQL 是一种 ___A___ 语言,使用方便。

若要在基本表 S 中增加一列 C_N (课程名),可用 ___B___;

若要撤消数据库中已存在的表 S,可用 ___C___;

设关系数据库中一个表 S 的结构为: $S(S_N, C_N, grade)$,其中 S_N 为学生名, C_N 为课程名,二者均为字符型; grade 为成绩,数值型,取值范围 1~100。

若要把“王二的化学成绩 80 分”插入 S 中,则可用 ___D___;

如需要更正王二的化学成绩为 85 分,则可用 ___E___。

供选择的答案

- A: ①高级算法 ②过程性 ③汇编 ④说明性
 B: ①ADD TABLE S(C_NCHAR(8))
 ②ADD TABLE S ALTER(C_NCHAR(8))
 ③ALTER TABLE S ADD(C_NCHAR(8))
 ④ALTER TABLE S(ADD C_NCHAR(8))
 C: ①DEL TABLE S ②DEL S
 ③DROP TABLE S ④DROP S
 D: ①ADD
 INTO S
 VALUES('王二','化学','80')
 ②INSERT
 INTO S
 VALUES('王二','化学','80')
 ③ADD
 INTO S

VALUES('王二','化学','80')

④INSERT

INTO S

VALUES('王二','化学','80')

E:①UPDATE S

SET grade=85

WHERE S_N='王二' AND C_N='化学'

②UPDATE S

SET grade='85'

WHERE S_N='王二' AND C_N='化学'

③UPDATE grade=85

WHERE S_N='王二' AND C_N='化学'

④UPDATE grade='85'

WHERE S_N='王二' AND C_N='化学'

试题 7

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

在操作系统中,批处理方式下的作业调度是一种__A__。

设有三个批处理作业,所需执行时间分别为 2 小时、1 小时和 25 分钟,相继到达时间分别为 6:00、6:10 和 6:25。

若对这三个批处理作业采用调度算法 S₁,其执行情况如下:

作业号	到达时间	开始执行时间	执行结束时间
1	6:00	6:00	8:00
2	6:10	8:00	9:00
3	6:25	9:00	9:25

若对这三个批处理作业采用调度算法 S₂,其执行情况如下:

作业号	到达时间	开始执行时间	执行结束时间
1	6:00	7:50	9:50
2	6:10	6:50	7:50
3	6:25	6:25	6:50

则调度算法 S₁ 属于__B__,调度算法 S₂ 属于__C__。

通常把作业进入系统到最后完成的时间称为该作业的周转时间。在调度算法 S₁ 下,作业平均周转时间为__D__小时,在调度算法 S₂ 下,作业平均周转时间为__E__小时。

供选择的答案

A:①低级调度 ②中级调度
③高级调度 ④人工调度

B,C:①优先数法 ②先来先服务算法
③最短作业优先法 ④资源搭配算法
⑤最高响应比优先算法 ⑥多队列循环算法

D,E:①2.61 ②2.5 ③2.42 ④1.97 ⑤1.72 ⑥2.1

试题 8

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

1. PC 总线 __A__ 2. 输入设备 __B__
3. 网络技术 __C__ 4. CPU __D__
5. 汉字技术 __E__

供选择的答案

A~E:①EISA、PCI、DMA ②键盘、光笔、显示器
③EISA、ISA、PCI ④P5、80386、DRAM
⑤路由器、网桥、PowerPC
⑥触摸屏、摄像机、鼠标器
⑦Internet、TCP/IP、Gateway
⑧CD-ROM、ISA、MPC
⑨国标码、外码、MPC
⑩ PowerPC、Pentium、SuperSPARC
⑪ 内码、GB2312-80、字模
⑫ X.25、PCI、数据压缩技术

试题 9

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

设在机器中浮点数据格式如下:

15	14	12	11	10	0
阶符	阶	码	尾符	尾	数

浮点数的基为 2,阶码用移码表示,尾数用原码表示。若有一个十进制数-63.75,则对应规格化浮点数表示的机器码为__A__。若有一机器码,它的最高位为 0,其余位全是 1,表示规格化浮点数,其对应的十进制真值为__B__。该机器规格化浮点数能表示的最小十进制真值为__C__,此时的机器码为__D__。

该机器规格化浮点数能表示的非 0 十进制最小绝对值为__E__。

供选择的答案

A,D:①1111111111111111 ②1111111111111000
③11101111111111000 ④1010111111111000
⑤10011111111111000 ⑥0110111111111000
⑦00001111111111111 ⑧00000111111111111

B,C,E:① $(1-2^{-11}) \times 2^7$ ② $-(1-2^{-11}) \times 2^7$
③ $(1-2^{-11}) \times 2^{-1}$ ④ $-(1-2^{-11}) \times 2^{-1}$
⑤ $(1-2^{-11}) \times 2^8$ ⑥ $-(1-2^{-11}) \times 2^8$
⑦ $2^{-1} \times 2^{-7}$ ⑧ $2^{-1} \times 2^{-8}$
⑨ $-2^{-1} \times 2^{-7}$ ⑩ $-2^{-1} \times 2^{-8}$
⑪ $2^{-11} \times 2^{-7}$ ⑫ $2^{-11} \times 2^{-8}$

试题 10

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

在微机系统中,当高速外设采用 DMA 方式进行输入/输出数据传送时,外设和__A__之间直接建立传输数据通路,不需要__B__进行干预,完全由 DMA 接口硬件控制。

DMA 控制接口具有下列功能:

- (1)向 CPU 发 DMA 请求。
(2)在 CPU 允许 DAM 工作时,DMA 取得__C__控制权,控制数据传送。
(3)确定传送数据的__D__和__E__,并在传送过程中不断修改。

(4)重复(1)~(3),直到全部数据传送结束,给出 DMA 操作完成信号。

供选择的答案

A~E:①外设 ②中央处理机 ③主存
④中断 ⑤停止 ⑥长度
⑦起始地址 ⑧传送方式
⑨系统总线 ⑩传送速率

试题 11

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

某循环冗余码(CRC)的生成多项式 $G(X) = X^3 + X^2 + 1$,用此生成多项式产生的冗余位,加在信息位后形成 CRC 码。若发送信息位 1111 和 1100,则它的 CRC 码分别为__A__和__B__。由于某种原因,使接收端收到了按某种规律可判断为出错的 CRC 码,例如码字__C__、__D__和__E__。

供选择的答案

A:①1111100 ②1111101
③1111110 ④1111111
B:①1100100 ②1100101
③1100110 ④1100111
C~E:①0000000 ②0001100 ③0010111
④0011010 ⑤1000110 ⑥1001111
⑦1010001 ⑧1011000

试题 12

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

You should be __A__ of developing your program,using something better than the method that uses the philosophy: write __B__ down and then try to get it working, Surprisingly, this method is wide used today with result that an average programmer on an average job __C__ out only between five to ten

lines of correct code per day. We hope your D will be greater. But to improve requires that you apply some discipline to the E of creating programs.

供选择的答案

- A: ①available ②capable ③useful ④valuable
 B: ①anything ②nothing ③something ④thing
 C: ①does ②looks ③turns ④runs
 D: ①activity ②code ③productivity ④program
 E: ①process ②experience ③habit ④idea

试题 13

从供选择的答案中,选出应填入下面 ? 内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

An antivirus program A a virus by searching code recognized as that of one of the thousands of viruses known to afflict computer systems. An antivirus program also can be used to create a checksum for B files on your disk, save the checksums in a special file, and then use the checksums to C whether files have been modified perhaps by a new virus. Special terminate and stay resident (TSR) programs can check for unusual D to access vital disk areas and system files, and check files you copy into memory to be sure they are not E .

供选择的答案

- A: ①declares ②deducts ③defeats ④detects
 B: ①valuable ②variable ③voluble ④vulnerable
 C: ①calculate ②determine ③run ④write
 D: ①attempts ②objects ③programs ④routines
 E: ①copied ②effected ③infected ④injected

试题 14

从供选择的答案中,选出应填入下面 ? 内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

- 函数 $g(x) = x^2 - 1$ 在区间 $(-1, 1)$ 内的最大值是 A 。
- 由麦克劳林(Maclaurin)公司,函数 $g(x) = \sqrt{1+x}$ 在 0 点展开式的前三项是 B 。
- 设 $u = e^{xy}$, 则微分 $du =$ C 。
- 二重积分 $\int_0^1 \int_0^{1-x} (1-x-y) dx dy =$ D , 其中积分区域 D 是由 $x=0, y=0, x+y=1$ 围成的平面图形。

5. 无穷级数 $\sum_{n=1}^{\infty} \frac{x^n}{n}$ 的收敛区间是 E 。

供选择的答案

- A: ①1 ②2 ③0 ④不存在的
 B: ① $1 + \frac{1}{2}x - \frac{1}{4}x^2$ ② $1 + \frac{1}{2}x + \frac{1}{4}x^2$
 ③ $1 + \frac{1}{2}x - \frac{1}{8}x^2$ ④ $1 + \frac{1}{2}x + \frac{1}{8}x^2$
 C: ① $ydx + xdy$ ② $e^{xy}(ydx + xdy)$
 ③ $e^{xy}(x+y)(dx + dy)$ ④ $e^{xy}(xdx + ydy)$
 D: ① $-\frac{1}{6}$ ② $\frac{1}{6}$ ③ $\frac{1}{3}$ ④ $\frac{1}{2}$
 E: ① $(-1, 1)$ ② $(-1, 1]$ ③ $[-1, 1)$ ④ $[-1, 1]$

试题 15

从供选择的答案中,选出应填入下面 ? 内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

- 函数在 x_0 处连续是在该点处可微的 A 。
- $\lim_{x \rightarrow 0} \frac{e^x + e^{-x} - 2}{\sin^2 x} =$ B 。
- $g(x) = ax^2 + bx + c, g(0) = g'(0) = 1, g(1) = g'(1)$, 那么 a, b, c 的值分别为 C 。
- $g(x) = ax^2 + bx + c,$
 $\int_0^1 x^2 g(x) dx = \int_0^1 x g(x) dx = \int_0^1 g(x) dx$
 那么 a, b, c 的比是 D 。

5. $g(x) = x - \frac{x^3}{3} + \frac{x^5}{5} - \frac{x^7}{7} + \dots = \sum_{r=1}^{\infty} u_r$
 u_r 的递推关系是 $u_1 = x, u_r =$ E $r > 1$

供选择的答案

- A: ①充分条件,但不是必要条件
 ②必要条件,但不是充分条件
 ③充分必要条件
 ④既不是充分也不是必要条件
 B: ①1 ②-1 ③-2 ④0
 C: ①1, 1, 1 ②-1, 1, 1 ③1, -1, 1 ④1, 1, -1
 D: ①2: -1: 1 ②1: -2: 1 ③8: 1: -10 ④10: -8: 1
 E: ① $\frac{(2r-3)}{(2r-1)} x^{2r-1}$ ② $-\frac{(2r-3)}{(2r-1)} x^{2r-1}$
 ③ $\frac{(2r-1)}{(2r+1)} x^{2r-1}$ ④ $-\frac{(2r-3)}{(2r-1)} u_{r-1}$

计算机软件专业技术资格和水平考试 一九九八年高级程序员级 上午试卷 (考试时间 9:00~11:30 共 150 分钟)

试题 1

从供选择的答案中,选出应填入下面 ? 内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

设计高质量的软件是软件设计追求的一个重要目标。可移植性、可维护性、可靠性、效率、可理解性和可使用性等都是评价软件质量的重要方面。

可移植性是反映出把一个原先在某种硬件或软件环境下正常运行的软件移植到另一个硬件或软件环境下,使该软件也能正确地运行的难易程度。为了提高软件的可移植性,应注意提高软件的 A 。

可维护性通常包括 B 。通常认为,软件维护工作包括改正性维护、 C 维护和 D 维护。其中 C 维护则是为了扩充软件的功能或提高原有软件性能而进行的维护活动。

E 是指当系统万一遇到未预料的情况时,能够按照预定的方式作合适的处理。

供选择的答案

- A: ①使用方便性 ②简洁性
 ③可靠性 ④设备不依赖性
 B: ①可用性和可理解性
 ②可修改性、数据独立性和数据一致性
 ③可测试性和稳定性
 ④可理解性、可修改性和可测试性
 C, D: ①功能性 ②扩展性 ③合理性
 ④完善性 ⑤合法性 ⑥适应性
 E: ①可用性 ②正确性 ③稳定性 ④健壮性

试题 2

从供选择的答案中,选出应填入下面 ? 内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

实体联系模型(简称 ER 模型)中的基本语义单位是实体和联系。ER 模型的图形表示称为 ER 图。联系可以同 A 实体有关。实体与实体之间的联系可以是 B 。

利用 ER 模型进行数据库的概念设计,可以分成三步:首先设计局部 ER 模型,然后把各个局部 ER 模型综合成一个全局的模型,最后对全局 ER 模型进行 C , 得到最终的 ER 模型。

ER 模型向关系模式的转换规则是把一个实体类型转换为一个关系模式,实体的属性是关系的属性,实体的键是关系的键;把一个联系类型转换为一个 D , 参与该联系类型的各实体的键以及联系的属性转换成 E , 其中的键由实体与实体之间的联系决定。

供选择的答案

- A: ①0 个 ②1 个或多个 ③1 个 ④多个
 B: ①一对一各一对多 ②一对一和多对多

- ③一对多和多对多 ④一对一、一对多和多对多
 C: ①简化 ②结构化 ③最小化 ④优化
 D: ①联系模式 ②数据模式
 ③关系模式 ④逻辑模式
 E: ①联系属性 ②关系的属性
 ③数据属性 ④关系的候选键

试题 3

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

在内部排序中,通常要对被排序数据序列进行多趟扫描。各种排序方法有其不同的排序实施过程和(时间)复杂性。

对给定的整数序列(541,132,984,746,518,181,956,314,205,827)进行从小到大的排序时,采用冒泡排序和直接选择排序时若先选出大元素,则第一趟扫描结果分别是__A__和__B__;采用快速排序(以中间元素518为基准)的第一趟扫描结果是__C__。

设被排序数据序列有n个元素,冒泡排序和直接选择排序的复杂性是__D__;快速排序的复杂性是__E__。

供选择的答案

- A、B、C: ①(181,132,314,205,541,518,946,827,746,984)
 ②(541,132,827,746,518,181,946,314,205,984)
 ③(205,132,314,181,518,746,946,984,541,827)
 ④(541,132,984,746,827,181,946,314,205,518)
 ⑤(132,541,746,518,181,946,314,205,827,984)
 ⑥(132,541,746,984,181,518,314,946,205,827)
 D、E: ① $O(n \log_2 n)$ ② $O(n)$ ③ $O(\log_2 n)$
 ④ $O(n^2)$ ⑤ $O((\log_2 n)^2)$ ⑥ $O(n^2 \log_2 n)$

试题 4

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

语法分析方法大体上可分成自上而下和自下而上两种。自下而上分析法,是从输入符号串开始逐步进行__A__,直至__A__成文法的起始符号。自上而下分析法,则是从文法的起始符号开始反复使用产生式进行__B__,直至__B__出输入符号串。

算符优先文法是一种自下而上分析方法,其文法的特点是文法的产生式中__C__。自上而下的分析方法,通常要求文法的产生式__D__,如__E__文法就是一种可以自上而下分析的文法。

供选择的答案

- A、B: ①递归 ②综合 ③回归
 ④推导 ⑤分解 ⑥归纳
 C: ①不含两个相邻的非终结符
 ②不含两个相邻的终结符
 ③不含ε产生式 ④不含长度为1的产生式
 D: ①不以非终结符开头 ②不以终结符开头
 ③不含左递归 ④不含右递归
 E: ①LR(1) ②LL(1) ③SLR(1) ④LALR(1)

试题 5

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

信号量是操作系统中用作互斥和同步机制的一个共享的整数变量。信号量仅可以由初始化、唤醒(Signal)和等待(Wait)三种操作访问。

对于给定的信号量S,等待操作 Wait(S)(又称P操作)定义为

if $S > 0$ then __A__ else 挂起调用的进程

唤醒操作 Signal(S)(又称V操作)定义为

if 存在等待的进程 then 唤醒这个进程 else __B__

给定信号量S,可以定义一个临界区来确保其互斥,即保证在同一时刻这个临界区只能被一个进程执行。当S被初始化为1时,代码段

__C__;

{临界区}

__D__
 定义了一个临界区。

这样的临界区实际上是将共享数据和对这些数据的操作一起封装起来,通过其互斥机制一次只允许一个进程进入,这种临界区通常称为__E__。

供选择的答案

- A~D: ① $S_i = 0$ ② $S_i = S_i + 1$ ③ $S_i = S_i - 1$ ④ $S_i = 1$
 ⑤Signal($S_i + 1$) ⑥Wait($S_i - 1$)
 ⑦Signal(S_i) ⑧Wait(S_i)
 E: ①模块 ②类程 ③管程 ④线程

试题 6

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

在高级程序设计语言中,使用参数是子程序之间传递信息的一种手段。子程序说明中的参数称为形式参数,调用语句中的参数称为实在参数。调用时,实在参数的个数、类型和顺序要和形式参数保持一致。

知道一种语言(或编译器)使用哪种参数传递方法是很重要的,因为程序的运行依赖于所用的方法。参数传递方法有传值调用(call by value)、引用调用(call by reference)、传名调用(call by name)和宏扩展(macro expansion)。

传值调用是指把实在参数的__A__传递给相应的形式参数,子程序通过这种传值形参__B__;引用调用是指把实在参数的__C__传递给相应的形式参数,此时子程序对形式参数的一次引用或赋值被处理成对形式参数的__D__访问。

C语言中的函数,以__E__方式进行参数传递。

供选择的答案

- A、C: ①地址 ②名 ③值
 ④地址和值 ⑤值和名 ⑥名和地址
 B: ①可传回结果的值 ②可传回存放结果的地址
 ③可传回结果的值和存放结果的地址
 ④不可传回任何结果(值或地址)
 D: ①直接 ②间接 ③变址 ④引用或赋值
 E: ①传值调用 ②引用调用 ③传名调用 ④宏扩展

试题 7

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

虚拟存储管理系统的基础是程序的__A__理论。这个理论的基本含义是指程序执行时往往会__B__访问内存。程序的__A__表现在__C__和__D__上。__C__是指最近被访问的存储单元可能马上又要被访问。__D__是指马上被访问的单元,而其附近的单元也可能马上被访问。

根据这个理论,Denning提出了工作集理论。工作集是进程运行时被频繁地访问的页面集合。在进程运行时,如果它的工作页面都在__E__器内,能够使该进程有效地运行,否则会出现频繁的页面调入/调出现象。

供选择的答案

- A: ①局部性 ②全局性 ③动态性 ④虚拟性
 B: ①频繁地 ②均匀地 ③不均匀地 ④全面地
 C、D: ①数据局部性 ②空间局部性 ③时间局部性
 ④数据全局性 ⑤空间全局性 ⑥时间全局性
 E: ①外部存贮 ②主存贮 ③辅助存贮 ④虚拟存贮

试题 8

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

设有三个指令系统相同的处理机X、Y和Z,它们都有4K字节的高速缓冲存贮器(Cache)和32M字节的内存,但是其存取周期都不一样,如下表所示(Tic和Tim分别表示i处理机Cache存取周期和主存存取周期):

处理机 i			
存取周期	X	Y	Z
Tic	40ns	100ns	120ns
Tim	1μs	0.9μs	0.8μs

若某段程序,所需指令或数据在 Cache 中取到的概率为 $p = 0.5$,则处理机 X 的存储器平均存取周期为 A μs 。并假定指令执行时间与存储器的平均存取周期成正比,则此时三个处理机执行该程序由快到慢的顺序为 B。

若 $P = 0.65$ 时,则顺序为 C。

若 $P = 0.8$ 时,则顺序为 D。

若 $P = 0.85$ 时,则顺序为 E。

供选择的答案

A: ①0.2 ②0.48 ③0.52 ④0.6

B~E: ①X、Y、Z ②X、Z、Y ③Y、X、Z

④Y、Z、X ⑤Z、X、Y ⑥Z、Y、X

试题 9

从供选择的答案中,选出应填入下面 ? 内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

在段页式管理的存储器中,实存等分为 A,程序按逻辑模块分成 B。在多道程序环境下,每道程序还需要一个 C 作为用户标志号。每道程序都有对应的 D。一个逻辑地址包括 C x ,段号 s ,页号 p 和页内地址 d 四个部分。

假设总长度为 22 位的逻辑地址格式分配如下:21~20 位 x ;19~14 位 s ;13~11 位 p ;10~0 位 d 。若 x, s, p, d 均以二进制数表示,其转换成的物理地址为 E。

供选择的答案

A~C: ①段 ②页 ③基 ④模块 ⑤区域
⑥段号 ⑦页号 ⑧基号 ⑨模块号 ⑩区域号

D: ①一个段表和一个页表

②一个段表和一组页表

③一组段表和一个页表

④一组段表和一组页表

E: ① $x \times 2^{20} + s \times 2^{14} + p \times 2^{11} + d$

② $((X) + s + p) \times 2^{11} + d$

③ $((X) + s) + p + d$

④ $((X) + s) + p \times 2^{11} + d$

[注]式中 (Y) 表示地址为 Y 的单元的内容

试题 10

从供选择的答案中,选出应填入下面 ? 内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

有多种设备可以实现不同网段或网络之间的互连,互连设备通常可按工作在 OSI 模型中的层次来划分。在物理层实现互连的称为 A;在数据链路层实现互连的称为 B;在网络层实现互连的称为 C;在运输层及以上高层实现互连的设备称为网关或 D。E 也是一种用来构造局域网的常用设备,通常可以用双绞线把服务器与 PC 客户机等连入 E。

供选择的答案

A~E: ①集线器 ②协议转换器 ③网桥
④路由器 ⑤网关 ⑥转发器

试题 11

从供选择的答案中,选出分别与下述概念最密切相关的术语组,把相应编号写在答卷的对应栏内。

1. 电子商务 A 2. 人机界面 B

3. 计算机性能评价 C 4. 并行处理 D

5. 网络体系结构 E

供选择和答案

A~E: ①OSI、对等层协议、无连接服务

②OSI、对等层协议、TPC

③OCR、基准测试程序、TPC

④吉普森方法、基准测试程序、TPC

⑤EDI、网上商店、身份验证

⑥向量计算机、MPP、多指令流

⑦EDI、网上商店、OCR

⑧所见即所得、语音识别、OCR

⑨EDI、MPP、多指令流

⑩语音识别、OCR、OSI

试题 12

从供选择的答案中,选出应填入下面 ? 内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

Many word processing programs include spell checker. It checks the spelling of every word in a A by looking up each word in its dictionary. If the word does not appear in the dictionary, the user is B to a possible misspelling and possible corrections are often C. Spell checker does not recognize unusual people names or specialized terms, but it will often allow you to create your own personal dictionary of specialized words you often use. Spell checker is a valuable aids to proof-reading, but it can not catch the D of one correctly spelled word for another (such as form for from). Thus it does not E a document is free of spelling errors.

供选择的答案

A: ①document ②equipment ③program ④statement

B, C: ①alerted ②alternate ③guessed

④guided ⑤suggested ⑥surprised

D: ①addition ②condition ③notation ④substitution

E: ①committee ②correct ③guarantee ④prove

试题 13

从供选择的答案中,选出应填入下面 ? 内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

A local-area network (LAN) is a communications network that A a variety of devices and provides a B for information exchange among those devices. The scope of the LAN is small typically a single building or a cluster of buildings. The LAN is usually owned by the same organization that owns the C devices. The internal data rate of LAN is at least several Mbps. The basic of LAN communication is broadcasting. At each station, there is a transmitter/receiver that communicates over a D shared by other stations. A transmission from any one station is E to and received by all other stations.

供选择的答案

A, B, D, E: ①broadcast ②cable ③control

④interconnects ⑤internet ⑥meander

⑦means ⑧medium ⑨modem

⑩output ⑪switch ⑫relay

C: ①adopted ②attached ③selected ④unified

试题 14

从供选择的答案中,选出应填入下面 ? 内的最确切的答案,把相应编号写在答卷的对应栏内。

1. 设 $S = \{\{1, 2, 3\}, \{4, 5\}, \{6, 7, 8\}\}$, 那么 A 式为真。

2. 某校足球队有球衣 30 件,篮球队有球衣 15 件,排球队有球衣 18 件,三队队员总数为 50 人,其中有 3 人同时参加 3 个队,那么同时参加两个队的队员有 B 人。

3. 设 $S = \{a, b, c\}$ 上的关系 R_1, R_2, R_3, R_4 , 那么 C 具有传递性。

4. 如果二元关系 R 是自反的、对称的和传递的,则 R 是 D。

5. 设 $A = \{a, b, c\}, B = \{1, 2\}$, 作 $f: A \rightarrow B$, 则不同的函数个数有 E 个。

供选择的答案

A: ① $\{1, 2, 3\} \subseteq S$ ② $\{\{4, 5\}\} \subseteq S$ ③ $1 \in S$ ④ $\phi \in S$

B: ①7 ②10 ③13 ④16

C: ① $R_1 = \{\langle a, c \rangle, \langle c, a \rangle, \langle a, b \rangle, \langle b, a \rangle\}$

② $R_2 = \{\langle a, c \rangle, \langle c, a \rangle, \langle a, a \rangle\}$

③ $R_3 = \{\langle a, b \rangle, \langle c, c \rangle, \langle b, a \rangle, \langle b, c \rangle\}$

④ $R_4 = \{\langle a, a \rangle\}$

- D:①全序关系 ②等价关系 ③偏序关系 ④拟序关系
E:①5 ②6 ③8 ④9

试题 15

从供选择的答案中,选出应填入下面“ ”内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

1. 函数方程 $g(x)=0$ 的解 x 称为方程的根,若 $g(x)$ 是次数 \geq A 的多项式,其求根问题一般不能用公式表示,只能用数值方法求解。

2. 方程 $x^3-x^2-1=0$ 有一实根,用二分法求根时,初始区间应取 B 。

3. 用弦截法计算 \sqrt{a} 的迭代公式是 C ,用牛顿法计算 \sqrt{a} 的迭代公式是 D 。

4. 对于单根,牛顿法至少 E 阶收敛。

供选择的答案

- A:①3 ②4 ③5 ④6
B:①[-1, 0] ②[0, 1] ③[1, 2] ④[2, 3]
C, D:① $x_{n+1}=2x_n-ax_n^2$ ② $x_{n+1}=\frac{1}{2}(x_n+\frac{a}{x_n})$
③ $x_{n+1}=x_n(\frac{3}{2}-\frac{1}{2}ax_n^2)$ ④ $x_{n+1}=\frac{x_n x_{n-1}+a}{x_n+x_{n-1}}$
⑤ $x_{n+1}=\frac{1}{3}(2x_n+\frac{a}{x_n^2})$ ⑥ $x_{n+1}=\frac{x_n x_{n-1}-a}{x_n-x_{n-1}}$
E:①1 ②2 ③3 ④4

计算机软件专业技术资格和水平考试
一九九八年初级程序员级 下午试卷
(考试时间 14:00~16:00 共 120 分钟)

试题一 阅读以下 BASIC 程序,将应填入 (n) 处的字句,写在答卷的对应栏内。

〔程序 1.1〕

```
S=0
N=0
L1:INPUT Y
IF Y>=0 THEN GOTO L2
S=S+Y
N=N+1
L2:IF N<50 THEN GOTO L1
PRINT "S="; S
END
```

程序所完成的功能为 (1)。

〔程序 1.2〕

```
A=10;B=-3;C=2
U=A>B AND C<=A OR A<=B AND C>A
V=A<=B AND C<=A OR A>B AND C>A
PRINT "U+V=";U+V
A$="A4";B$="ADE";C$="AD"
P=NOT B$>C$ OR A$=C$ AND A$<B$
PRINT "P=";P
END
```

设真为-1,假为0。程序执行后,输出结果为 (2)。

〔程序 1.3〕

```
DIM A(5,5)
FOR I= TO 5
FOR J=1 TO 5
READ A(I,J)
NEXT J
RESTORE
NEXT I
DATA 0,1,2,3,4
FOR I=1 TO 4
FOR J=I+1 TO 5
A(J,I)=A(I,J)
```

```
NEXT J
NEXT I
FOR I=1 TO 5
FOR J=1 TO 5
PRINT A(I,J);
NEXT J
PRINT
NEXT I
END
```

程序执行后,输出结果的第 3 行中各元素的值为 (3)。

〔程序 1.4〕

```
DECLARE SUB FLP (P)
DECLARE FUNCTION FMP (P)
COMMON SHARED S,Q
S=0
Q=200
FOR I=1 TO 6
CALL FLP(I)
NEXT I
PRINT "S=";S,"Q=";Q
DATA 63,15,-1,48,8,99,16,8,41
END
SUB FLP(P)
IF P<=3 THEN
READ X,Y
S=S+(FMP(FMP(X))+FMP(Y))/2
ELSE
IF P<>4 THEN
READ Z
Q=Q-Z
ELSE
RESTORE
END IF
END IF
END SUB
FUNCTION FMP(X)
FMP=SQR(X+1)
END FUNCTION
```

程序执行后,输出结果为 (4)。

试题二

阅读以下 C 程序,将应填入 (n) 处的字句,写在答卷的对应栏内。

〔程序 2.1〕

```
void u(int i,char *cp)
{for (;i;i--)
printf("%c",*cp++);
}
main()
{char a[][3]={"eof","ABC","DE"};
char *p;
L1:p=a[0];u(1,p++);u(1,p++);u(1,p);printf("\n");
L2:p=a[1];u(3,p++);u(2,p++);u(1,p);printf("\n");
L3:printf("%s\n",a[1]);
}
```

〔程序 2.1〕的 L1,L2,L3 行分别输出 (1)、(2) 和 3。

〔程序 2.2〕

```
double x,u,v;
double f(),g(),t();
main()
{ x=4.0;
u=t(x,f);
```

```

v=t(x,g);
printf("u=%10.6f v=%10.6f\n",u,v);
}
double t(double a,double (*f)())
{return(*f)(a+a);
}
double f(double x)
{return 3.0 * X;
}
double g(double x)
{return 3.0+x;
}

```

[程序 2.2] 的输出为 u=__(4)__,v=__(5)__。

试题三阅读以下 FoxBASE 程序,将应填入__(n)___处的字句,写在答卷的对应栏内。

[程序 3.1]

```

SET TALK OFF
CLEAR
X='二十一世纪是充满希望的新世纪'
Y='迎接光明未来'
Z=SUBSTR(Y,1,4)+SUBSTR(X,13,10)
W=Z+SUBSTR(X,1,10)
? W
SET TALK ON
RETURN
程序执行后,输出结果为__(1)___。

```

[程序 3.2]

```

SET TALK OFF
CLEAR
U=1
V=111
DO WHILE .T.
U=U+1
DO CASE
CASE U=5 * INT(U/5)
LOOP
CASE U)=16
EXIT
OTHERWISE
V=V-U
ENDCASE
ENDDO
? 'RESULT=' +STR(V)
SET TALK ON
RETURN
程序执行后,输出结果为__(2)___。

```

[程序 3.3]

```

SET TALK OFF
CLEAR
DIMENSION X(7)
I=1
DO WHILE I<=7
INPUT '请输入数据:' TO X(I)
I=I+1
ENDDO
K=7
DO WHILE K)=1
J=1
DO WHILE J<K
IF X(J)>X(J+1)
T=X(J)
X(J)=X(J+1)
X(J+1)=T
ENDIF

```

```

J=J+1
ENDDO
K=K-1
ENDDO
? X(1),X(4),X(7)
SET TALK ON
RETURN

```

在输入数据 7,2,-4,15,11,3,9 后,程序执行后,其输出结果为__(3)___。

[程序 3.4]

```

SET TALK OFF
CLEAR
DIMENSION X(7)
I=1
M=3
DO WHILE M<=20
N=2
DO WHILE N<=M-1
IF INT(M/N)=M/N
EXIT
ENDIF
IF N=M-1
X(I)=M
I=I+1
ENDIF
N=N+1
ENDDO
M=M+1
ENDDO
? X(1),X(2),X(3),X(4),X(5),X(6),X(7)
SET TALK ON
RETURN
程序执行后,输出结果为__(4)___。

```

试题四

阅读以下程序说明和 BASIC 程序,将应填入__(n)___处的字句,写在答卷的对应栏内。

[程序说明]

本程序将字符串 A\$ 中的所有字符串 B\$ 替换为字符串 R\$。

[程序]

```

INPUT "A$=": A$
INPUT "B$=": B$
INPUT "R$=": R$
D$=A$
A$=""
LB=LEN(B$)
LD=LEN(D$)
DO WHILE LD>=LB
K=__(1)___
PRINT "K=";K;"LD=";LD
IF K= THEN GOTO L
C$=LEFT$(__(2)___)+R$
D$=RIGHT$(D$,LD-__(3)___)
A$=A$+C$
LD=__(4)___(D$)
Loop
L: A$=A$+__(5)___
PRINT "NEW STRING A$=";A$
END

```

试题五

阅读以下程序说明和 C 程序,将应填入__(n)___处的字句,写在答卷的对应栏内。

[程序说明]

本程序利用牛顿切线公式计算数 a(不为 0)的立方根。根据

牛顿公式,其第 $n+1$ 次近似根与第 n 次近似根满足: $x_{n+1} = (2x_n^3 + a) / (3x_n^2)$

要求相邻两次近似根的差的绝对值小于等于 0.00001 时停止迭代。初次近似根 x_0 取值为 1。

〔程序〕

```
#include <math.h>
#define Epsilon __ (1) __
main()
{double x,y=1,a;
  printf("请输入要开方的数,\n");
  scanf("%lf",&__ (2)__);
  do { __ (3) __; /* 保存前次近似根 */
      y=__ (4) __+a/(3*x*x); /* 计算本次近似根 */
    } while(__ (5) __ Epsilon);
  printf("The cubic root of %f is %10.5f\n",a,y);
}
```

试题六

阅读以下程序说明和 FoxBASE 程序,将应填入 __ (n) __ 处的字句,写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

某年级由 8 个班级组成,现有年级成绩数据库 NJCJK.DBF,其库结构为:

XH(C.6) MX(C.8) BJ(C.1) SR(D.8)
YW(N.5.1) SX(N.5.1) YY(N.5.1) PJ(N.5.1)

分别表示学号、姓名、班级、生日、语文成绩、数学成绩、英语成绩、个人平均成绩等字段。

本程序功能为:

(1) 计算每一个班级各门课程的班平均成绩,产生一个新记录,依次存入本数据库尾部。

(2) 计算每一学生的三门课程的个人平均成绩,存入 PJ 字段。

(3) 在年级范围内,按个人平均成绩降序排列,存入数据库 NJPK.DBF,并显示排序后的结果。

〔程序〕

```
SET TALK OFF
CLEAR
DIMENSION W(10),X(10),Y(10),N(10)
USE NJCJK
__ (1) __
I=1
DO WHILE I<=8
  __ (2) __
DO WHILE .NOT. EOF()
  IF BJ=STR(I,1)
    W(I)=W(I)+YW
    X(I)=X(I)+SX
    Y(I)=Y(I)+YY
    N(I)=N(I)+1
  ENDIF
  SKIP
ENDDO
IF N(I)>0
  APPEND BLANK
  REPLACE __ (3) __
ENDIF
I=I+1
ENDDO
REPLACE ALL __ (4) __
COUNT TO P
SORT TO NJPK __ (5) __
USE NJPK
LIST XM.BJ.PJ
USE
SET TALK ON
```

RETURN

试题七

阅读以下程序说明和 BASIC 程序,将应填入 __ (n) __ 处的字句,写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

本程序利用随机函数产生 200 个 10~500 之间(可包括 10 和 500)的整数,并输出其中的质数个数、最大质数和最小质数。

〔程序〕

```
DIM A(199)
FOR I=0 TO 199
  A(I)=__ (1) __+10
NEXT I
J=0
FOR I=0 TO 199
  FOR X=2 TO INT(SQR(A(I)+1))
    IF __ (2) __ THEN GOTO L
  NEXT X
  __ (3) __
  J=J+1
L:NEXT I
PRINT "质数个数=";J
IF J>0 THEN
  MAXP=10
  MINP=500
  FOR I=0 TO J-1
    IF __ (4) __ THEN MAXP=A(I)
    IF __ (5) __ THEN MINP=A(I)
  NEXT I
  PRINT "最大质数是";MAXP
  PRINT "最小质数是";MINP
END IF
END
```

试题八

阅读以下程序说明和 C 程序,将应填入 __ (n) __ 处的字句,写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

本程序为一个函数 check(s),它检查给定字符串 S 是否满足下列两个条件:

1. 从字符串首字符起,在顺序检查 S 中字符的过程中,遇到的右括号 ')' 的个数在任何时候均不超过所遇到的左括号 '(' 的个数;

2. 字符串 S 中左括号 '(' 的个数与右括号 ')' 的个数相同。

若字符串 S 同时满足上述条件 1 和 2,函数返回非 0 值,否则返回 0 值。

〔程序〕

```
int check(s)
__ (1) __
{int lp,rp;
  lp=0;rp=0;
  while(__ (2) __)
    if (*s=='(') lp++;
    else if (*s==')') {rp++; if(__ (3) __)return 0; } __ (4) __; } return __ (5) __;1;
```

试题九

阅读以下程序说明和 FoxBASE 程序,将应填入 __ (n) __ 处的字句,写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

设有一个职工基本情况库 ZGJBK.DBF,其库结构为:

GH(N.5) XM(C.8) XB(C.2) SR(D.8) BM(C,10) ZW(C.10) GL(N,2) GZ(N,6.1)

分别表示工号、姓名、性别、生日、部门、职务、工龄、工资等字段。

本程序为个人信息修改程序:

输入欲修改职工的工号,若库内未查找到,要求重新输入;

若查找到,则按屏幕格式文件 PMGS.FMT 格式显示各字段,并接受修改信息,经确认后,存入库中。

〔程序〕

```
SET TALK OFF
CLEAR
USE ZGBK
INDEX ON GH TO JBKIN
DO WHILE. T.
  (1) '请输入欲修改的职工工号:' TO PGH
  SEK PGH
  IF (2)
    WAIT '未查到,继续吗? (Y/N)' TO W
    IF UPPER(W)='Y'
      LOOP
    ELSE
      EXIT
    ENDIF
  ENDF
  (3)
  DO WHILE. T.
    (4)
    WAIT '修改正确否? (Y/N)' TO W
    IF UPPER(W)='Y'
      EXIT
    ENDIF
  ENDDO
  WAIT '还要修改否? (Y/N)' TO P
  IF UPPER(P)='Y'
    LOOP
  ELSE
    EXIT
  ENDIF
ENDDO
? '再见!'
(5)
SET TALK ON
RETURN
```

试题十

阅读以下程序说明和 BASIC 程序,将应填入 (n) 处的字句,写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

本程序每次输入一个用户编码(编码为正整数)及其存款金额,然后累计同一用户的存款金额并按用户编码由小到大的顺序排列已输入的所有存款。最后输出排序后的所有用户的存款总额。

〔程序〕

```
DIM CODE%(1000),MONEY(1000)
N=0
PRINT "输入整数编码(-1为退出):"
INPUT WCODE%
DO WHILE WCODE%>0 AND N<1000
  PRINT "输入存款额:"
  INPUT WMONEY
  I=0
  DO WHILE I< AND (1)
    I=I+1
  LOOP
  IF (2) THEN
    MONEY(I)=MONEY(I)+WMONEY
  ELSE
    FOR (3)
      CODE%(J)=CODE%(J-1)
      MONEY(J)=MONEY(J-1)
    NEXT J
```

```
CODE%(J)=WCODE%
MONEY(J)=WMONEY
N=N+1
END IF
PRINT "输入下一个整数编码(-1为退出):"
INPUT WCODE%
(4)
FOR I=0 TO (5)
  PRINT CODE%(I),MONEY(I)
FOR IF
END
```

试题十一

阅读以下程序说明和 C 程序,将应填入 (n) 处的字句,写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

本程序实现二分法快速检索。等检索的不同整数无序存放于文件 DATA 中。程序先读入所有数据至数组 a 中,然后调用函数 binary(m,a),在数组 a 中检索整数 m。为了能用二分法检索,必须先 will 将数组 a 的各元素按升序(或降序)排序。如果 a 中有元素 m,binary 返回该数在数组 a 中的位置;否则返回-1。本程序采用插入排序法,依次将数组 a 的各元素插入至其前面已部分排好序(升序)的各数中的合适位置上。

〔程序〕

```
#include <math.h>
#define MAXN 100
int n;
int readin (int a[],int k)
{FILE * fp;int i,term;
if ((pf=fopen("DATA","r"))==NULL)
  {printf("不能打开文件 DATA. \n");
  exit(0);
}
i=0
while(i<k && fscanf(fp,"%d",&term)! =EOF)
  a[i++] =term;
fclose(fp);
return i;
}
int binary(int m,int a[])
{int low,high,mid;
low=0;high=n-1;
while(low<=high)
  {mid=(low+high)/2
  if(m>a[mid]) low=(1);
  else if(m<a[mid])high=(2);
  else return mid;
}
return -1;
}
void sort(int a[])
{int i,j,t;
for(i=1;i<n;i++)
  { t=a[i];j=i-1;
  while( (3) )
    { a[j+1]=a[j];j--;
  }
  a[j+1]=(4);
}
}
main()
{int m,p,a[maxn];
n=readin(a,MAXN);
printf("请输入欲从数组 a 中检索的整数. \n");
scanf("%d",&m);
```

```

sort(a);
if((p=__ (5) )! =-1)
    printf("%d 是数组 a 的第%d 个元素。\\n",m,p+1);
else printf("数组 a 中不存在整数%d。\\n",m);
}

```

试题十二

阅读以下程序说明和 FoxBASE 程序,将应填入__(n)___处的字句,写在答卷的对应栏内。

[程序说明]

设有 A 市某职工的电脑本数据库 DHB.DBF 及通讯录数据库 TXL.DBF,其库结构分别为:

DHB.DBF XM(C,10) DH(C,18)分别表示姓名和电话号码;

TXL.DBF XM(C,10) XB(C,2) GX(C,1) DZ(C,30)

分别表示姓名、性别、关系、地址等字段,其中关系字段 GX,用“1”、“2”、“3”分别表示密切、较密切、一般。

A 市电话号码从七位升到八位的升位规则如下:

(1)首位为 2,3,4,5,则前面加 5。如 3410785 改为 53410785
 (2)首位为 6,7,8,则在首位后面分别插入 1,2,3。如 7550481 改为 72550481

(4)其余号码不变。

本程序功能:

(1)将数据库 DHB.DBF 中的七位电话号码升位为八位,对于非七位电话号码,如图内,国际电话号码不予修改。

(2)将通讯录数据库 TXL.DBF 与电话本数据库 DHB.DBF 按 XM(姓名)作连接,生成仅含 XM、DH、GX、DZ 等字段的新库 XTXL.DBF。

(3)对数据库 TXL.DBF,按密切、较密切、一般的顺序,重新排序,生成排序库 XTXL1.DBF,并显示。

[程序]

```

SET TALK OFF
CLEAR
USE DHB
DO WHILE .NOT. EOF()
    IF AT(' ',DH)=8
        X=__ (1) __
        DO CASE
            CASE X>='2'.AND.X<='5'
                REPLACE DH WITH __ (2) __
            CASE X>='6'.AND.X<='8'
                REPLACE DH WITH X+__ (3) __
            CASE X='9'
                REPLACE DH WITH'9'+DH
        ENDCASE
    ENDF
    SKIP
ENDDO
SELECT 4
USE TXL
JOIN WITH __ (4) __
USE XTXL
__ (5) __
USE XTXL1
LIST
CLOSE ALL
SET TALK ON
RETURN

```

计算机软件专业技术资格和水平考试
 一九九八年度程序员级 下午试卷
 (考试时间 14:00~16:30 共 150 分钟)

试题一

阅读以下程序说明和 C 程序,将应填入__(n)___处的字句,写在答卷的对应栏内。

[程序说明]

函数 int commstr(char *str1,char *str2,int *sublen)从两已知字符串 str1 和 str2 中,找出它们的所有最长的公共子串。如果最长公共子串不止 1 个,函数将把它们全部找出,并输出。约定空串不作为公共子串。

函数将最长公共子串的长度送入由参数 sublen 所指的变量中,并返回字符串 str1 和 str2 的最长公共子串的个数。如果字符串 str1 和 str2 没能公共子串,约定最长公共子串的个数和最长公共子串的长度均为 0。

[程序]

```

int strlen(char *s)
{char *t=s;
while(*t++);
return t-s-1;
}

int commstr(char *str1,char *str2,int *sublen)
{char *s1,*s2;
int count=0,len1,len2,k,j,i,p;
len1=strlen(str1);
len2=strlen(str2);
if (len1>len2)
    {s1=str1;s2=str2;}
else{len2=len1;s1=str2;s2=str1;}
for(j=len2;j>0;j--)/ * 从可能最长子串开始寻找
*/
{for(K=0;__ (1) __<=len2;k++)/ * K 为子串 S2 的
开始位置 * /
{for (i=0;s1[__ (2) __]! ='\0';i++)/ * i 为子串 S1
的开始位置 * /
{ /* S1 的子串与 S2 的子串比较 * /
for(p=0;p<j &&__ (3) __;p++)
if(__ (4) __)/ * 如果两子串相同 * /
{ for(p=0;p<j;p++)/ * 输出子串 * /
printf("%c",s2[k+p]);
printf("\\n\\n");
count++;/ * 计数增 1 * /
}
}
}
if (count>0)break;
}
* sublen=(count>0)? __ (5) __;0;
return count;
}

```

试题二

阅读以下程序说明和 FORTRAN 程序,将应填入__(n)___处的字句,写在答卷的对应栏内。

[程序说明]

本程序用递推方法计算下列级数的近似值,当级数某项的绝对值小于给定的误差 EPS 时,结束求和。

$$1 - \frac{x^2}{2!} + \frac{x^4}{4!} - \frac{x^6}{6!} + \dots + (-1)^k \frac{x^{2k}}{(2K)!} + \dots$$

[程序]

```

EPS=1E-4
READ(*,5)X
5 FORMAT(F6.2)
F=0.0
__ (1) __

```

```

K=0
10 IF(__(2)__)THEN
    F=__(3)__
    K=K+1
    T=__(4)__
    __(5)__
ENDIF
WRITE(*,20)X.F
20 FORMAT(1X,2F10.4)
STOP
END

```

试题三

阅读以下程序和 C 程序，将应填入__(n)__处的字句，写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

打保龄球是用一个滚球去打十个站立的柱，将柱击倒。一局分十轮，每轮可滚球一次或多次，以击倒的柱数为依据计分。一局得分为十轮得分之和，而每轮的得分不仅与本轮滚球情况有关，还可能与后续一两轮的滚球情况有关。即，某轮某次滚球击倒的柱数不仅要计入本轮得分，还可能会计入前一两轮得分。具体的滚球击柱规则和计分方法如下：

(1)若某一轮的第一次滚球就击倒全部十个柱，则本轮不再滚球(若是第十轮则还需另加两次滚球)。该轮得分为本次击倒柱数 10 与以后两次滚球所击倒柱数之和。

(2)若某一轮的第一次滚球未击倒十个柱，则可对剩下未倒的柱再滚球一次。如果这两次滚球击倒全部十个柱，则本轮不再滚球(若是第十轮则还需另加一次滚球)，该轮得分为这两次共击倒柱数 10 与以后一次滚球所击倒柱数之和。

(3)若某一轮两次滚球未击倒全部十个柱，则本轮不再继续滚球，该轮得分为这两次滚球击倒的柱数之和。

总之，若一轮中一次滚球或两次滚球击倒十个柱，则本轮得分是本轮首次滚球开始的连续三次滚球击倒柱数之和(其中有一次或两次不是本轮滚球)。若一轮内二次滚球击倒柱数不足十个，则本轮得分即为这两次击倒柱数之和。

以实例说明如下：

轮	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
各轮第一次得分	10	10	10	7	9	8	8	10	9	10
各轮第二次得分	/	/	/	2	1	1	2	/	1	/
各轮得分	30	27	19	9	18	9	20	20	20	20
累计总分	30	57	76	85	103	112	132	152	172	192

本程序是模拟打一局保龄球的过程，统计各轮得分和累计总分。程序交互地逐轮逐次输入一次滚球击倒的柱数，计算该轮得分和累计总分。为记录因一轮内击倒十柱，还暂不能计算该轮得分和累计总分的情况，程序引入变量 OK，用来记录当前已完成完整计算的轮次。程序每输入一次滚球击倒柱数，就检查还未完成完整计算的轮次，并计算之。

〔程序〕

```

#include<stdio. h>
#define N 13
struct {int n; /* 一轮内滚球次数 */
        int f; /* 第一次击倒柱数 */

```

```

int s; /* 第二次击倒柱数 */
int score; /* 本轮得分 */
int total; /* 至本轮累计总分 */
int m; /* 完成本轮得分计算，还需滚球次数 */
} a[N];

int ok=0; /* 已完成完整计算的轮次数 */
int ball(int i,int n,int max) /* 完成一次滚球，输入正确击倒柱数 */
{int d,j,k;static c=1;
 while (1)
  {if (i<=10)
   printf("输入第%轮的第%d次滚球击倒柱数。( <
   =%d)\n",i,n,max);
   else
    printf("输入附加的第%d次滚球击倒柱数。( <= %
    d)\n",c++,max);
    scanf("%d",&d);
    if (d>=0 && d<=max)break;
    printf("不合理的击倒柱数，请重新输入。 \n");
   }
 if(ok<__(1)__)
  /* 对以前未完成计算的轮次分别计算得分与累计总分 */
  for(j=ok+1; __(2)__;j++)
   {a[j]. score +=d;
    if(--a[j]. m==0)
     { a[j]. total =__(3)__+a[j]. score;ok=__(4)
     __;
    }
  }
 return d;
}

main()
{int i; /* 轮次 */first,second,k;
 for(i=1;ok<10;i++)
  /* 处理第一次滚球 */
  {a[i]. score =a[i]. f=first=ball(i,1,10);
   if(first==10) a[i]. m=2;
   a[i]. n=1;
   if((first<10) &&(i<=10||i==11 && ok<10))
    /* 处理第二次滚球 */
    __(5)__=second=ball(i,2,10-first);
    if(first+second==10) a[i]. m=1;
    __(6)__;
   }
  if(i<=10 && first<10 && first+second<10)
   { a[i]. total=(i>1? a[i-1]. total;0)+a[i]. score;
    __(7)__;
   }
}

```

```

printf("各轮第一次得分");
for(k=1;k<=i;k++)printf("%5d",a[k].f);
printf("\n 各轮第二次得分");
for(k=1;k<=i;k++)
    if(a[k].n<2)printf("/");
    else printf("%5d",a[k].s);
printf("\n 各轮得分");
for(k=1;k<=ok;k++)
    printf("%5d",a[k].score);
printf("\n 累计总分");
for(k=1;k<=ok;k++)
    printf("%5d",a[k].total);
printf("\n\n");
}
}

```

试题四

阅读以下程序说明和 FORTRAN 程序,将应填入__(n)___处的字句,写在答卷的对应栏内。

【程序说明】

打保龄球是用一个滚球去打十个站立的柱,将柱击倒。一局分十轮,每轮可滚球一次或多次,以击倒的柱数为依据计分。一局得分为十轮得分之和,而每轮的得分不仅与本轮滚球情况有关,还可能与后续一两轮的滚球情况有关。即,某轮某次滚球击倒的柱数不仅要计入本轮得分,还可能会计入前一两轮得分。具体的滚球击柱规则和计分方法如下:

(1)若某一轮的第一次滚球就击倒全部十个柱,则本轮不再滚球(若是第十轮则还需另加两次滚球)。该轮得分为本次击倒柱数 10 与以后两次滚球所击倒柱数之和。

(2)若某一轮的第一次滚球未击倒十个柱,则可对剩下未倒的柱再滚球一次。如果这两次滚球击倒全部十个柱,则本轮不再滚球(若是第十轮则还需另加一次滚球),该轮得分为这两次共击倒柱数 10 与以后一次滚球所击倒柱数之和。

(3)若某一轮两次滚球未击倒全部十个柱,则本轮不再继续滚球,该轮得分为这两次滚球击倒的柱数之和。

总之,若一轮中一次滚球或两次滚球击倒十个柱,则本轮得分是本轮首次滚球开始的连续三次滚球击倒柱数之和(其中有一次或两次不是本轮滚球)。若一轮内二次滚球击倒柱数不足十个,则本轮得分即为这两次击倒柱数之和。

以实例说明如下:

轮	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
各轮第一次得分	10	10	10	7	9	8	8	10	9	10
各轮第二次得分	/	/	/	2	1	1	2	/	1	/
各轮得分	30	27	19	9	18	9	20	20	20	20
累计总分	30	57	76	85	103	112	132	152	172	192

程序中数组元素 BALL1(I)和 BALL2(I)分别存放第 I 轮

的第 1 次和第 2 次滚球击倒的球数,若其值为-1,则表示未滚此球。数组元素 SCORE(I)存放第 I 轮的得分数,TOTAL(I)存放至第 I 轮为止的累计得分数,若其值为-1,表示尚未计分。数组元素 NUM(I)存放第 I 轮计时时需要累计得分的次数。根据上述说明可知,一轮计时时最多需要累加 3 次,最少 2 次。变量 S 用于累计总分。

子程序 COMP 用作一次滚球的计分。每滚一次球,就将该球的得分加到本轮以及前面有关轮的得分中。

【程序】

```

INTEGER BALL1,BALL2,SCORE,TOTAL,S
COMMON BALL1(11),BALL2(11),NUM(10),
SCORE(10),TOTAL(10),S
S=0
DO 10 I=1 10
    SCORE(I)=0
    TOTAL(I)=-1
DO 20 I=1,11
    BALL1(I)=-1
    BALL2(I)=-1
DO 30 I=1,10
    READ(*,*)BALL1(I)
    NUM(I)=3
    CALL COMP(I,BALL1(I))
    IF(__(1)__)THEN
        READ(*,*)BALL2(I)
        IF(BALL1(I)+BALL2(I).LT.10)__(2)___
            CALL COMP(I,BALL2(I))
    ENDIF
30 CONTINUE
    IF(__(3)__)THEN
        READ(*,*)BALL1(11)
        CALL COMP(10,BALL1(11))
    ENDIF
    IF(__(4)__)THEN
        READ(*,*)BALL2(11)
        CALL COMP(10,BALL2(11))
    ENDIF
    END
    SUBROUTINE COMP(I,BALL)
    INTEGER BALL,BALL1,BALL2,SCORE,TOTAL,S
    COMMON BALL1(11),BALL2(11),NUM
    (10),SCORE(10),TOTAL(10),S
    K=1
    IF(I.GT.2) K=__(5)___
    DO 10 J=K,I
    IF(NUM(J).NE.0)THEN
        NUM(J)=SCORE(J)+BALL
        NUM(J)=NUM(J)-1
    IF(__(6)__)THEN
        S=S+SCORE(J)
        TOTAL(J)=__(7)___
    ENDIF
    ENDIF
10 CONTINUE
    WRITE(*,100)BALL1,BALL2,TOTAL
100 FORMAT(1X,11I5)
    END

```

试题五

阅读以下程序说明和 C 程序,将应填入__(n)___处的字句,写在答卷的对应栏内。

【程序说明】

这里给出的程序逐一从指定课程成绩文件中读入学生的学号和成绩,对同一学生汇总他的总成绩,并按以下格式输出名次(按总成绩由高到低的顺序)、总成绩、同一名次的学生人数、同一名次学生的学号(按学号由小到大的顺序)。

程序约定学生学习课程不超过 30 种,课程成绩文件的第一数字就是课程号,统计过程中,同一课程号的成绩文件不能重复输入。

程序采用链表结构存储学生有关信息。链表中的每个表元对应一位学生。程序在数据输入过程中,形成一个按学生学号从小到大顺序链接的有序链表。当数据输入结束后,程序按总成绩从高到低,学号从小到大的顺序对链表排序。程序最后按指定格式输出链表中的信息。程序的输出格式如下例所示:

名次	总成绩	人数	学号
1	470	2	12 25
3	450	3	15 24 50
6	430	1	14
7	401	3	13 18 45
		...	

【程序】

```
#include<stdio.h>
#define M 30
#define NLEN 10
typedef struct node {
    int cur __s; /* 最近输入成绩的科目 */
    char no [NLEN];
    int score;
    struct node * next;
} NODE;
int s[M],sp,ss,i,mark,order,c;
FILE * fp;NODE * h, * u, * v, * p;
char fname[80],no[NLEN],ans;
main()
{ for(h=NULL,sp=0; )
{ printf("输入科目成绩文件名(输入 aaaa 表示强行结束)。 \n");
while(1)
{ scanf("%s",fname);
if(strcmp(fname,"aaaa")==0)break;
if((fp=fopen(fname,"r"))==NULL)
printf("不能打开文件%s,请重新输入科目文件名。 \n",fname);
else break;
}
if(strcmp(fname,"aaaa")==0)break;
fscanf(fp,"%d",&ss); /* 输入科目号 */s[sp]=ss;
for(i=0;s[i]! =ss;i++);
if(__(1))
{ printf("该科目的成绩已输入,请输入别的科目成绩文件。 \n");
continue;
}
sp++;
while(fscanf(fp,"%s%d",&no,&mark)==2)
{ /* 在链表中寻找最近输入的学号 */
for(v=h;v!=NULL && strcmp(v->no,no)<0;
u=v,v=v->next);
if(v! =NULL && strcmp(v->no,no)==0)
{ /* 该生已有成绩 */
if(v->cur __s! =ss)
{ /* 该生的当前科目成绩是第一次输入 */
```

```
v->score +=mark; /* 累计总成绩 */
v->cur __s=ss;
} /* 同一科目的成绩重复输入,后输入成绩被忽略。 */
}
else {p=(NODE * )malloc(sizeof(NODE)); /* 一位新的学生 */
strcpy(p->no,no);p->score=mark;
p->cur __s=ss;
p->next=v;
if(v==h)__(2);else __(3);
}
}
fclose(fp);
printf("还有科目成绩文件要输入吗? (Y/N)");
scanf("%c",&ans);
if(ans=='N'| |ans=='n')break;
} /* 以下按总成绩和学号对链表排序 */
v=(NODE * )malloc(sizeof(NODE));
v->next=h;h=v;
while(v->next ! =NULL)
{ /* 在余下的部分链表中找总成绩高学号小的表元 */
for(p=v,u=v->next;u->next ! =NULL;u=u->next)
if(u->next->score>p->next->score||
u->next->score==p->next->score &&
strcmp(u->next->no,p->next->no)<0)
p=u;
if(p! =v){u=p->next; p->next=__(4);
__(5)=v->next;v->next=u;
}
v=v->next;
}
v=h; h=h->next; free(v);
printf("名次 总成绩 人数 学号 \n"); /* 以下按格式要求输出 */
v=h; order=1;
while(v ! =NULL)
{for(c=1,u=v->next;
u! =NULL &&u->score==v->score;__(6);
printf("%4d%7d%8d",order,v->score,c);
for(order+=c,i=1;__(7);v=v->next,i++)
{ if(i>1 && i%5==1)printf("\n%23c",' ');
printf("%s ",v->no);
} printf("\n");
}
}
```

试题六

阅读以下程序说明和 FORTRAN 程序,将应填入__(n)处的字句,写在答卷的对应栏内。

【程序说明】

子程序 PACK(M,N,K)将无序数组 M(N)(N≥2)压缩成有序数组,即去掉 M 中重复出现的元素,并将不重复的元素按从小到大顺序存放于 M(1)至 M(K),其中 K 是原数组中互不相等的元素个数。(例);

原数组 2 7 4 2 6 7 4 1 (N=8)
压缩后 1 2 4 6 7 (K=5)

该子程序中采用了插入排序算法,即先将 M(1)作为已完成压缩排序的序列;如果 M(1),...,M(K)是已完成压缩排序的序列,M(I)是待排元素,则需要将 M(I)依次与 M(1),...,M(K)进行比较,发现有相同元素时无需插入,否则插入适当位置。

【程序】


```

SUBROUTINE PACK(M,N,K)
INTEGER M(N)
K=1
DO 100 I=2,N
  M(K+1)=M(I)
  J=1
10  IF(M(I).GT.M(J))THEN
    (1)
    (2)
  ENDIF
  IF(M(I).EQ.M(J))THEN
    IF(J.EQ.K+1)THEN
      (3)
    ENDIF
  ELSE
    MTEMP=(4)
    DO 20 L=(5)
20  M(L+1)=M(L)
    M(J)=MTEMP
    (7)
  ENDIF
100 CONTINUE
RETURN
END

```

试题七

阅读以下程序说明和 C 程序, 将应填入 (n) 处的字句, 写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

本程序的函数

```
int sum(int total,int d[],int n)
```

用来从已知数组 d 的前 n 个元素中找出所有部分元素序列之和等于 total 的元素序列, 约定数组 d 的元素都是正整数, 且都小于等于 total。如果函数找到了这样的部分元素序列, 函数返回非 0 值, 否则函数返回 0 值。

函数 sum 使用试探法找出全部解答。在找解过程中, 依次选取候选元素, 尝试组成一个和小于等于 total 的部分元素序列, 进行试探和回溯。

函数中的数组 b 用来存放候选元素的下标, 变量 p 用来记录当前 b 中有效下标的个数, t 记录当前部分序列的和, 函数用它们实现回溯找解。如果 t 等于 total, 则表示找到了一个解答, 函数将该解答输出, 然后通过回溯, 再试探寻找其它的解答; 如果 t 还小于 total, 则继续从 d 的还未被考虑的那部分元素中找一个与 t 之和不超过 total 的元素, 如没有这样的元素, 函数也得回溯。

〔程序〕

```

#include <stdio.h>
#define N 100
int a[N];
int sum(int total,int d[],int n)
{int s,p,t,b[N],none=1;
  b[0]=0;t=d[0];p=1;
  do
  { if(t==total)
    { /* 找到了一个解,把当前解输出 */
      printf("%4d=%d",total,d[b[0]]);
      for(s=1;s<p;s++)
        printf(" +%d",d[b[s]]);
      printf("\n");
      none=0; /* 置找到过解的标志 */
    }
    else

```

```

    {for(s=(1);s<n-1 && (2)>total;s++)
      if(s<n && t+d[s]<=total)
        {b[(3)]=s;t+=d[s];
          continue;
        }
      t-=d[b[p-1]]; /* 回溯 */
      if(p>1 && (4))
        { p--; t-=(5);
        }
      if(p==1 && (6))break;
      /* 回溯到底,退出找解循环 */
      t+=d[(7)]; /* 回溯后,调整 */
    } while(1);
  return ! none; /* 返回找到过解的标志 */
}

main()
{ int i,n,total,d;
  printf("输入 total! \n");scanf("%d",&total);
  printf("输入 n! \n");scanf("%d",&n);
  for(i=0;i<n;
    {printf("输入数组的第%d 个正整数(>0 且<=%d)\n",i+1,total);
      scanf("%",&d);
      if(d<1||d>total)
        { printf("出错,请重新输入! \n");
          continue;
        }
      a[i++]=d;
    }
  if(! sum(total,a,n))printf("没有找到解答! \n");
  printf("\n\n");
}

```

试题八

阅读以下程序说明和 FORTRAN 程序, 将应填入 (n) 处的字句, 写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

子程序 FIND(A,N,TOTAL) 用来从已知数组 A(N) 中找出元素之和等于 TOTAL 的所有部分元素序列。假定数组 A 中的元素都是正整数, 而且都不大于 TOTAL。

子程序使用试探法找出全部解答。在求解过程中, 依次选取当前的候选元素, 组成一个部分元素序列, 进行试探和回溯。

子程序中的数组 S 用来存放候选元素的下标, 变量 P 用来记录数组 A 中当前已选元素的个数, 变量 T 记录当前部分序列之和, 子程序利用它们实现回溯求解。如果 T 等于 TOTAL, 则表示找到一个解答, 输出结果, 然后通过回溯, 再试探寻找其它解答; 如果 T 小于 TOTAL, 则继续从 A 的还未被考虑的那部分元素中找一个与 T 之和不超过 TOTAL 的元素, 如没有这样的元素, 回溯选取其他可选元素继续试探。试探了所有可能的情形之后, 结束程序。

〔程序〕

```

SUBROUTINE FIND(A,N,TOTAL)
INTEGER A(N),S(100),TOTAL,P,T
S(1)=1
P=1
T=(1)
5 IF(T.EQ.TOTAL)THEN
  WRITE(*,*)'SOLUTION'
  WRITE(*,*)(A(S(I)),I=1,P)
ELSE

```

```

L=S(P)+1
20 IF( (2) )THEN
    IF(T+A(L).GT. TOTAL)THEN
        (3)
        GOTO 20
    ELSE
        (4)
        S(P)=L
        T=T+A(L)
        (5)
    ENDIF
ENDIF
ENDIF
T=T-A(S(P))
30 IF(P.GT. 1. AND. S(P). EQ. N)THEN
    P=P-1
    T=T-A(S(P))
    GOTO 30
ENDIF
IF(.NOT. (P. EQ. 1. AND. S(1). EQ. N))THEN
    S(P)=S(P)+1
    T= (6)
    (7)
ENDIF
END

```

计算机软件专业技术资格和水平考试
一九九八年度高级程序员级 下午试卷
 (考试时间 14:00~16:30 共 150 分钟)

试题一

阅读以下说明和流程图,回答问题 1 至问题 3,将解答写在答卷的对应栏内。

〔说明〕

本流程图描述某超市销售数据的部分处理流程。超市中有若干台收款机和若干名收款员。这里,我们把一个收款员开始使用一台收款机到离开这台收款机称为该收款员的一次作业。作业开始时,收款员先在收款机上输入收款员号和作业前金额。作业前金额是为了销售时的找零而在作业前预先放入钱箱的金额数。作业结束时,收款员要打开钱柜,取走全部现金,并把这些现金的金额数(称为作业后金额)输入收款机。当

作业前金额+本次作业售货总金额-本次作业退货总金额≠作业后金额时,表示这次作业存在金额差错。

本流程图已作简化,并作以下假定:该超市只有现金交易(不用信用卡和礼券);一个收款员因某种原因(如吃饭)在一天中可以有多个作业;销售方式只有售货和退货二种。

整个超市分成若干部门(如食品部、服装部),系统按部门统计一个月中各类货物的销售数量和金额,最后根据月销售计划分析各部门完成销售计划的情况。系统还统计每个收款员的差错情况和退货情况。

图中处理 4 和处理 8 每月的最后一天执行一次(营业结束后),其它处理每天执行一次。

图中部分数据、文件的记录格式如下:

日销售数据:收款机号+收款员号+作业前金额+(售货标记|退货标记)+货号+数量+单价+金额)+作业后金额

日销售文件记录:(作业开始标记+收款机号+收款员号+作业前金额)

| (售货标记|退货标记)+货号+数量+金额)

| (作业结束标记+收款机号+收款员号+作业后金额)

部门日销售文件记录:部门号+(售货标记|退货标记)+货号+数量+金额

部门月销售计划文件记录:部门号+月计划金额

收款员差错日报:月份+收款员号+差错作业数+差错总金额

收款员退货月报:月份+收款员号+退货次数+退货总金额

其中{W}表示 W 重复出现多次;a|b 表示 a 或 b;a+b 表示 a 与 b。

〔问题 1〕

分别写出收款员日销售文件、商品文件、部门日销售汇总文件至少应包含哪些数据项。

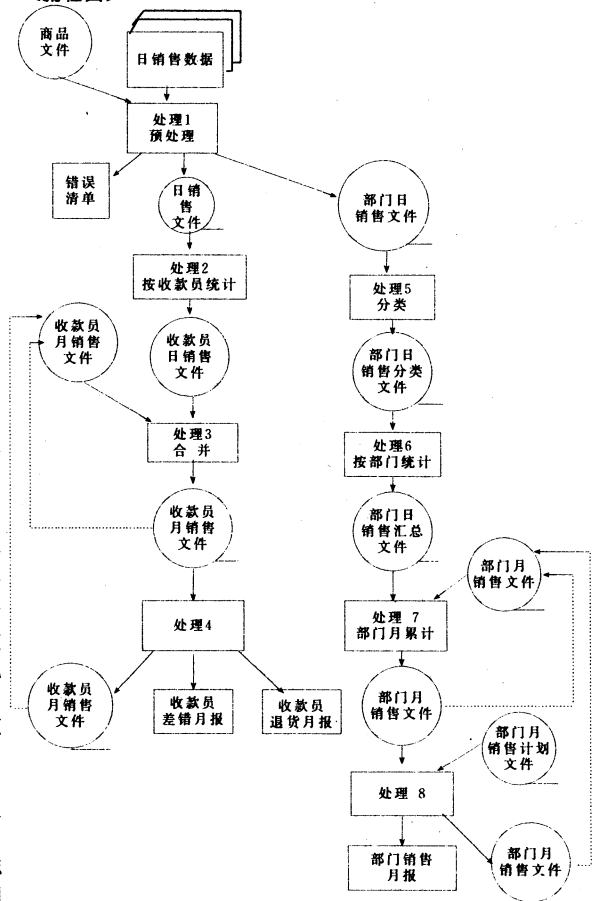
〔问题 2〕

处理 1 能检查出日销售数据中的哪些错误。

〔问题 3〕

处理 4 对收款员月销售文件作何种操作。

〔流程图〕



试题二

阅读以下说明和流程图,回答问题,将解答写在答卷的对应栏内。

〔说明〕

本流程图描述了某子程序的处理流程,现要求用白盒测试法为该子程序设计测试数据。

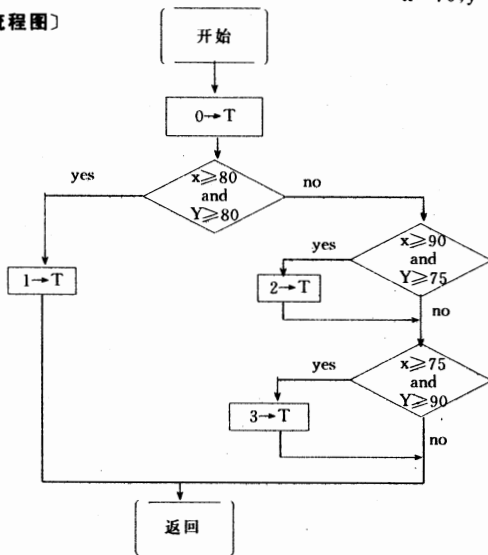
〔问题〕

根据判定覆盖、条件覆盖、判定-条件覆盖、条件组合覆盖(即多重条件覆盖)、路径覆盖等五种覆盖标准,从供选择的答案中分别找出满足相应覆盖标准的最小测试数据组(用①~②回答)。

供选择的答案

- | | | |
|--|---|---|
| ① x=90,y=90
x=70,y=70 | ② =90,y=70
x=70,y=90 | ③ x=90,y=90
x=90,y=75
x=75,y=90 |
| ④ x=90,y=75
x=75,y=90
x=70,y=70 | ⑤ x=90,y=90
x=90,y=75
x=75,y=90
x=70,y=70 | ⑥ x=80,y=80
x=90,y=70
x=90,y=70
x=70,y=80
x=70,y=70
x=70,y=75
x=70,y=70 |
| ⑦ x=80,y=80
x=90,y=75
x=90,y=90
x=75,y=90
x=70,y=70 | ⑧ x=80,y=80
x=90,y=70
x=70,y=90
x=70,y=70
x=75,y=75 | ⑨ x=80,y=80
x=90,y=75
x=90,y=70
x=70,y=80
x=70,y=75
x=70,y=70 |
| ⑩ x=90,y=90
x=90,y=75
x=90,y=70
x=75,y=90
x=70,y=70
x=70,y=90 | ⑪ x=80,y=80
x=90,y=75
x=90,y=70
x=70,y=80
x=70,y=75
x=70,y=70
x=70,y=90 | ⑫ x=80,y=80
x=80,y=70
x=70,y=80
x=70,y=70
x=90,y=75
x=90,y=70
x=70,y=75
x=75,y=80
x=70,y=90 |

〔流程图〕



试题三

阅读以下说明和流程图,回答问题 1 至问题 2,将解答写在答卷的对应栏内。

〔说明〕

本流程图描述了某种字符序列的变换过程。变换前的字符序列以字符“#”结尾,它存放在数组 old 中,变换后的字符序列存放在数组 new 中,它不包含结束标志“#”。流程图按下列规则进行变换:

1. 删除字符序列中的注解。注解用一对“!”字符分隔,注解中可出现除“!”和“#”外的任何字符。
2. 字符常数完整地保留。字符常数用一对“&”字符分隔,字符常数中可出现除“#”处的任何字符。值得注意的是,当字符“&”需要出现在字符常数中时,通常用二个连续的“&”表示,在保留字符常数时,这二个连续的“&”都被保留。此外,作为字符常数分隔符的一对“&”也被保留。
3. 除字符常数和注解外,出现在其它地方的连续多个空格

压缩成一个空格,但字符序列中选导的空格则全部删除。

4. 注解和字符常数之外的非空格字符均保持不变。

本流程图对原字符序列从左到右扫描,根据遇到的当前字符来搜索连续空格、注解或字符常数,然后按上述变换规则变换。若遇到的当前字符是“!”,则寻找下一个“!”字符(若找不到则作出错处理),这二个“!”间的字符全部看作为注解。若当前字符是“&”,则寻找与之配对的下一个“&”字符(若找不到则作出错处理),其间的字符全部看作为字符常数(注:□为空格)。

例如:原字符序列: □□a □□□b & cd &. & □□! e&f □□g! h&□□i □□j#

变换后的字符序列:a□b&cd&&□□! e&f□g□j

本流程图假定在数组 old 中一定存在“#”字符。

〔问题 1〕

填充流程图中的①~⑤,把解答写在答卷的相应位置上。

〔问题 2〕

当原字符序列中注解的前后均是连续空格时,本流程图将注解前后的连续空格分别压缩成一个空格,删除注解后,将导致变换后的新字符序列出现二个连续的空格。如

g□□! h&□□i! □□j

本流程图将变换成 g□□j。

为使变换后的新序列中除字符常数外没有连续的空格,图中的虚线框需作何改动(只需画出修改后的流程图)。

〔流程图〕见下页

试题四

在 COMET 型计算机上可以使用试卷上所附的 CASL 汇编语言。阅读以下程序说明和 CASL 程序,将应填入 (n) 处的字句,写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

本程序是统计字符串中数字字符‘0’至‘9’的出现次数。

字符串中的每个字符是用 ASCII 码存储。一个存储单元存放两个字符,每个字符占 8 位二进制。

程序中,被统计的字符串从左至右存放在 STR 开始的连续单元中,并假定其长度不超过 200,字符串以‘.’符作为结束。NCH 开始的 10 个单元存放统计结果。

〔程序〕

```

START MIN
MIN LEA GR2,9
LEA GR0,0
L1 (1)
LEA GR2,-1,GR2
JPZ L1
LEA GR4,0
LEA GR1,0
L2 LD GR2,STR,GR1
EOR GR4,C1
JNZ RL
(2)
RL SRL GR2,8
LEA GR3,0,GR2
SUB GR3,C9
JMI L3
JNZ L4
L3 LEA GR3,0,GR2
SUB GR3,C0
JMI L5
LEA GR2,1
(3)
(4)
L4 LEA GR4,0,GR4
JNZ L2
(5)
  
```



```

int cur __ s; /* 最近输入成绩的科目 */
char no [NLEN];int score;
struct node * next;
} NODE;
NODE * bubblesort(NODE * head)
{ NODE * q, * tail, * p = (NODE *) malloc (sizeof
(NODE));
p->next=head;head=p;tail=NULL;
while(tail! =__(1)__)
{p=head;q=p->next;
while(q->next != tail)
{ if(p->next->score<q->next->score ||
p->next->score==q->next->score&&
strcmp(p->next->no,q->next->no)>0)
{p->next=__(2)__; /* 两相邻表元链接关系前后颠倒
*/
__(3) __=q->next->next;p->next->next=q;
}
p=p->next; /* 调整 p 和 q */q=__(4)__;
}
tail=q;
}
p=head->next;free(head);return p;
}
int s[M],sp;
main()
{ FILE * fp;
NODE * h, * u, * v, * p;
int ss,i,mark,order,c;
char fname[80],no[NLEN],ans;
for(h=NULL,sp=0; )
{ printf("输入科目成绩文件名(输入 aaaa 表示强行结束)。
\n");
while(1)
{scanf("%s",fname);
if(strcmp(fname,"aaaa")==0)break;
if((fp=fopen(fname,"r"))==NULL)
printf("不能打开文件%s,请重新输入科目文件名。 \n",
fname);
else break;
}
if(strcmp(fname,"aaaa")==0)break;
fscanf(fp,"%d",&ss); /* 输入科目号 */s[sp]=ss;
for(i=0;s[i] !=ss,i++);
if(i<sp)
{printf("该科目的成绩已输入,请输入别的科目成绩文件。
\n");
continue;
}
sp++;
while(fscanf(fp,"%s%d",no,&mark)==2)
{ /* 在链表中寻找最近输入的学号 */
for(v=h;v! =NULL && strcmp(v->no,no)<0;u=v,
v=v->next);
if(v! =NULL && strcmp(v->no,no)==0)
{ if(v->cur __ s! =ss)
{ v->score +=mark;v->cur __ s=ss;
} /* 同一科目成绩的重复输入,后输入成绩被忽略 */
} else {p=(NODE *) malloc (sizeof(NODE)); /* 一位新的
学生 */
strcpy (p->no,no);p->score=mark;p->cur __ s=

```

```

ss;
p->next=v;
if(v==h)h=p;else u->next=p;
}
}fclose(fp);
printf("还有科目成绩文件要输入吗? (Y/N)");scanf("%
c",&ans);
if(ans=='N' || ans=='n')break;
}
h=bubblesort(h);
printf("名次 总成绩 人数 学号\n"); /* 以下按格式要求
输出 */
v=h;order=1;
while(v! =NULL)
{for(c=1,u=v->next;u! =NULL && u->score=
=v->score;c++,u=u->next);
printf("%4d%7d%8d",order,v->score,c);
for(order+=c,i=1;__(5) __;v=v->next,i++)
{ if(i>1 && i%5==1)printf("\n%23c",' ');
printf("%s ",v->no);
}printf("\n");
}
}

```

试题六

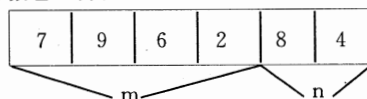
阅读以下程序说明和 FORTRAN 程序,将应填入__(n)____处的字句,写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

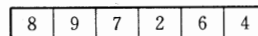
本程序用以将 $m+n$ 个元素的数组 A 中的前 m 个元素 ($A(1) \sim A(m)$) 与后 n 个元素 ($A(m+1) \sim A(m+n)$) 互换位置,并保持其各自原有的内部顺序。

程序中把数组的各元素看成首尾相连的序列,并将数组元素分成 G 组 (G 为 m 和 n 的最大公因子),每组中的元素序列是从数组某元素起由间隔为 m 的元素组成,再将每组元素依次循环向左传送,即得所需结果。

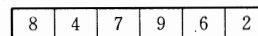
例如原数组 A 为:



由 $m=4, n=2$, 求得 $G=2$, 将 A 中的元数分成两组。按上述说明,第一组元素序列依次为 $A(1)、A(5)、A(3)$, 将它们循环向左传送后的结果为



第二组元素序列依次为 $A(2)、A(6)、A(4)$, 将它们循环向左传送后的结果为



即得所需结果。

〔程序〕

```

INTEGER A(1000),G,H
READ(*,*)M,N
READ(*,*)(A(I),I=1,M+N)
G=M
H=N
20 IF(G.NE.H)THEN
IF(G.GT.H)THEN
G=G-H
ELSE

```

```

        H=H-G
    ENDIF
    GOTO 20
ENDIF
DO 100 I=_(1)_
    TEMP=A(I)
    K=I
30  J=_(2)_
    IF(J.NE.I)THEN
        A(K)=_(3)_
        K=J
        _(4)_
    ELSE
        A(K)=_(5)_
    ENDIF
100  CONTINUE
    WRITE(*,200)(A(I),I=1,M+N)
200  FORMAT(10I6)
    FND

```

试题七

阅读以下程序和 C 程序,将应填入__(n)___处的字句,写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

本程序的函数

sum(int i,int total,int sigma,int rear,int d[],int n)用来从已知数组 d 的前 n 个元素中找出所有部分元素序列之和等于 total 的元素序列,约定数组 d 的元素都是正整数,且都小于等于 total。

函数 sum 使用递归方法找出全部解答。参数 i 表示递归函数当前考虑元素 d[i],参数 sigma 是调用前已选取的部分序列的元素和,参数 rear 是后面还未考虑的那部分元素的元素和。

函数对元素 d[i]有两种可能的选择方案:

1. 考虑元素 d[i],被包含在新的部分元素序列中的可能性。如果在当前部分元素序列之后接上 d[i],新序列的元素和不超过 total,则函数将 d[i]包含在当前部分元素序列中,如果新的部分元素序列的元素和等于 total 时,新的部分元素序列就是一个解答,函数将其输出;否则,若继续考虑后面的元素还有可能找到解答时,函数就递归去考虑后面的元素,寻找解答。最后,函数应恢复原来部分元素序列中不包含 d[i]的状态。

2. 考虑元素 d[i]不被包含在新的部分元素序列中的可能性。如果继续向 d[i]之后考察还是有希望能得到和为 total 的部分元素序列时,函数将新序列不包含 d[i]也作为一种可能的选择,并递归去考虑后面的元素,寻找解答。

〔程序〕

```

#include<stdio.h>
#define N 100
int a[N];
int flg[N];
sum(int i,int total,int sigma,int rear,int d[],int n)
{int j;
/*考虑元素 d[i]被包含在新的部分元素序列中的可能性。
*/
if(sigma+d[i]<=total)/*如果 d[i]与当前序列的和不超过 total */
{flg[i]=1;/*d[i]被考虑在部分元素序列中*/
if(__(1)___=total)
/*输出解*/
for(j=0;flg[j]==0;j++);
printf("%4d=%d",total,d[j]);
for(j++;j<=i;j++)
if(flg[j])

```

```

printf("+%d",d[j]);
printf("\n");
}
else /*并且继续考虑后面的元素有可能找到解答时
*/
if(i<n-1 &&rear+sigma>=total)
sum(i+1,total,__(2)___,rear-d[i],d,n);
(3)___
}
/*考虑元素 d[i]不被包含在新的部分元素序列中的可能。
*/
if(i<n-1 &&rear-d[i]+sigma>=total)
sum(i+1,total,__(4)___,rear-d[i],d,n);
}
main()
{int i,j,n,total,s,d;
printf("输入 total! \n");scanf("%d",&total);
printf("输入 n! \n");scanf("%d",&n);
for(s=i=0;i<n;i++)
{printf("输入第%d个元素)>0且<=%d)\n",i+1,total);
scanf("%d",&d);
if(d<1||d>total)
{printf("出错,请重新输入! \n");
continue;
}
s+=a[i++]=d;
}
sum(0,total,0,__(5)___,a,n);
printf("\n\n");
}

```

试题八

阅读以下程序说明和 FORTRAN 程序,将应填入__(n)___处的字句,写在答卷的对应栏内。

〔程序说明〕

本程序用以查找给定数组 A 的第 K 小元素。程序执行后,第 K 小元素存放在数组元素 A(K)中。

设给定的数组中各元素 A(i)(i=1,2...N)互不相等。它的第 K(1≤K≤N)小元素是指这样的元素;它大于 N 个元素中的 K-1 个元素,而小于其余的 N-K 个元素。例如,假设 N=8,数组 A 为:

44	94	12	50	55	6	18	67
----	----	----	----	----	---	----	----

它的第 5 小元素(即 K=5)是 50。

本程序的处理过程如下:

将 A(K)的值(此例为 A(5),此时的值为 55)存入 X,从左右扫描,直至遇到第一个不小于 X 的元素(此时为 94),再从右向左扫描,直到遇见第一个不大于 X 的元素(此时为 18),然后交换这两个元素,数组 A 成为:

44	18	12	50	55	6	94	67
----	----	----	----	----	---	----	----

继续这一“扫描与交换”的过程,直到两个方向的扫描在数组中间的某处汇合。此时数组被分成两段,汇合点左边的元素均小于汇合点右边的元素。然后选取存在第 K 小元素的一段,重复上述扫描、交换和调整扫描范围的处理过程。过程中采用 L、R 来表示扫描范围的左右边界。开始时取 L 为 1,R 为 N,以后逐次调整。当变成 L 值不小于 R 值时,A(K)即是第 K 小元素。

〔程序〕

SUBROUTINE FIND(A,N,K)

```

INTEGER A(N),R,X,W
L=1
R=N
20 IF(L.LT.R)THEN
X=A(K)
I=L
J=R
30 IF(A(I).LT.X)THEN
I=I+1
GOTO 30
ENDIF
40 IF(__(1)__)THEN
__(2)__
GOTO 40
ENDIF
IF(I.LE.J)THEN
W=A(I)
A(I)=A(J)
__(3)__
I=I+1
__(4)__
IF(I.LE.J)__(5)__
ENDIF
IF(J.LT.K) L=I
IF(__(6)__)R=__(7)__
GOTO 20
ENDIF
RETURN
END

```

计算机专业技术资格和水平考试 一九九八年度系统分析员级 上午试卷 (考试时间 9:00~11:30 共 150 分钟)

试题 1

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

根据关系模型中数据间的函数依赖关系,关系模式可分成多种不同的范式(NF),其中:第二范式排除了关系模式中非主属性对键的__A__函数依赖;第三范式排除了关系模式中非主属性对键的__B__函数依赖

令关系模式 $R=S(U;F)$,其中 U 为属性集, F 为函数依赖集,假设 $U=XYZ$, X,Y,Z 为三个不可分解的不同属性,那么

(1)若 $F\{X \rightarrow Y, Y \rightarrow Z\}$,则 R 是__C__。

(2)若 $F\{XY \rightarrow Z, YZ \rightarrow X\}$,则 R 是__D__。

保持依赖的关系模式分解,一般只能分解到__E__。

供选择的答案

- A,B: ①传递 ②非传递 ③完全
④部分 ⑤多值 ⑥单值
C~E: ①1NF ②2NF ③3NF ④BCNF
⑤4NF ⑥5NF ⑦NF² ⑧BNF

试题 2

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

从静态角度看,一个进程由程序、数据和__A__组成。__A__是此进程存在的唯一标志,它描述了进程的基本情况,其中的内容可分成为调度信息和执行信息两大部分。调度信息供进程调度使用,包括进程当前的一些基本属性;执行信息即__B__,刻划了进程的运行情况。也可以把进程看成为一个虚处理机,各进程之间的调度与正确通信由操作系统中的__C__来实现。进程要获得物理 CPU,需通过__D__。进程之间的同步与互斥依

靠__E__管理实现。

供选择的答案

- A: ①JCB ②SMT ③PMT ④PCB
B: ①状态 ②现场 ③程序状态字 ④断点
C: ①调度 ②系统调用 ③核心 ④shell
D: ①调度 ②信号量 ③请求 ④时间片
E: ①队列 ②原语 ③现场 ④调度

试题 3

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

在形式语言中,文法 G 是一个四元组

$G=(V_N, V_T, P, S)$

其中 S 为__A__。若文法 G 的产生式集 P 为:

(1) $S \rightarrow aBS$

(2) $S \rightarrow b$

(3) $B \rightarrow cBS$

(4) $B \rightarrow \epsilon$

其中 ϵ 表示空,则文法 G 是__B__文法,识别 G 的自动机为__C__。对于 G 来说,__D__为文法 G 可接受的字符串,__E__为文法 G 不可接受的字符串。

供选择的答案

- A: ①状态标志符 ②开始符 ③语句集 ④终结符
B: ①短语 ②上下文有关 ③上下文无关 ④正则
C: ①图灵机 ②下推自动机 ③有限状态自动机 ④线性界限自动机
D: ①acbbac ②acbb ③acbcab ④acbbca
E: ①acacbbb ②aaacbb ③aacbb ④aacacbb

试题 4

从供选择的答案中,选出应填入下面叙述中__?__内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

测试大型软件通常由__A__、集成测试、确认(Validation)测试组成。确认测试主要寻找与软件__B__说明不一致的错误。语句覆盖、判定覆盖、条件覆盖和路径覆盖都是白盒测试法设计测试用例的覆盖准则,在这些覆盖准则中最弱的准则是__C__,最强的准则是__D__。此外,还有多种黑盒测试的设计测试用例方法,如__E__。

供选择的答案

- A: ①组装测试 ②性能测试 ③接口测试 ④单元测试
B: ①需求规格 ②概要设计 ③详细设计 ④界面设计
C,D: ①语句覆盖 ②条件覆盖 ③路径覆盖 ④判定覆盖
E: ①ER图 ②因果图 ③DFD图 ④IPO图

试题 5

从供选择的答案中,选出应填入下面__?__内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

为了解决基于 SQL 的关系型数据库管理系统的互操作性问题,目前__A__组织和 IBM 各自在建立相应的规范。前者产生的规范主要基于__B__,而 IBM 的策略是开发__C__。相应地 Microsoft 公司已推出了__D__,其中将函数调用划分为核心级、一级和二级共三级__E__,得到比较广泛的应用。

供选择的答案

- A: ①ISO ②SAG ③VESA ④X/Open
B: ①OSI 参考模型 ②X/Open 规范
③IETF 规范 ④ITU 标准
C: ①DB2 ②DRDA ③UDB ④ODBC
D: ①DCOM ②COM ③ODBC ④Access
E: ①GUI ②Call ③RPC ④API

试题 6

从下面有关软件工程原型方法的叙述中,选出 5 条正确的叙述,并把编号按从小到大的次序写在答卷的 A~E 栏内。

①再次工程工具是一种支持软件维护的工具,而逆向工程工具不是一种软件维护工具。

②在微机上流行的反汇编程序 Sourcer 可以认为是一种逆向工程工具。

③静态分析工具可用于软件测试中直接分析源代码,辅助生成测试用例。

④动态测试工具并不适用于需要大量交互操作的回归测试场合。

⑤再次工程工具可以进一步细分为代码重构工具和数据重构工具。

⑥静态分析工具能分析测试用例对判定的覆盖程序。

⑦程序分片工具和相关性分析工具都不能认为是逆向工程工具。

⑧静态分析工具通常把被测测试程序看作为字符流输入,经检查与分析后,产生出一份分析报告。

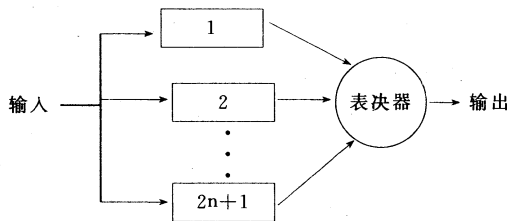
⑨要重构一个在功能上和性能上更为完善的改进的软件,可以采用再次工程工具加以支持。

⑩结构化编辑工具可以提高编程的工作效率,但不能保证所编辑的程序的语法正确性。

试题 7

从供选择的答案中,选出应填入下面叙述中“?”内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

($2n+1$)模冗余系统,由($2n+1$)个相同部件的副本和一个表决器构成,表决器将($2n+1$)个副本中大于半数的输出作为系统的输出,如下图所示:



假定表决器完全可靠,且每个副本的可靠性为 R_0 , 则该冗余系统的可靠性 $R = \underline{A}$ 。当 $R_0 = \underline{B}$ 时, R 为不依赖于 n 的恒定值 \underline{C} 。若 $R_0 = e^{-\lambda t}$, 则 R 为 n 和 λt 的函数, 当 $\lambda t > \ln 2$ 时, R 是 n 的 \underline{D} ; 当 $0 < \lambda t < \ln 2$ 时, R 是 n 的 \underline{E} 。

供选择的答案

- A: ① $\sum_{i=0}^n C_{2n+1}^i R_0^i (1-R_0)^{2n+1-i}$
 ② $\sum_{i=n+1}^{2n+1} C_{2n+1}^i R_0^i (1-R_0)^{2n+1-i}$
 ③ $\sum_{i=0}^{2n} C_{2n+1}^i R_0^i (1-R_0)^{2n+1-i}$
 ④ $\sum_{i=n}^{2n} C_{2n+1}^i R_0^i (1-R_0)^{2n+1-i}$

B, C: ① 0.347 ② 0.5 ③ 0.693 ④ 0.869

D, E: ① 指数函数 ② 非单调函数

③ 单调递增函数 ④ 单调递减函数

试题 8

从供选择的答案中,选出应填入下面“?”内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

Intranet 正在成为一种流行的企业内部网构造模式,它是由传统 Client/Server 模式结合 \underline{A} 技术发展而来的。传统的 Client/Server 模式中面向大量用户的客户端由 \underline{B} 所替代,其界面更为单一,也更便于用户使用。后端仍保留数据库服务器,但在中间增加了一个 \underline{C} 。 \underline{C} 在一个方向上直接与 \underline{B} 通过 \underline{D} 协议进行通信;在另一个方向上有时候它可直接访问数据库服务器,有时候也可再通过一个 \underline{E} 访问数据库服务器。因而 Intranet 可以是数据库服务器—— \underline{C} ——

\underline{B} 的三级模式,或者是数据库服务器—— \underline{E} —— \underline{C} —— \underline{B} 的四级模式。

供选择的答案

A: ① 数据仓库 ② 面向对象 ③ 高速 Ethernet

④ Internet ⑤ 多媒体 ⑥ 人工智能

B, C, E: ① 应用服务器 ② 域名服务器 ③ 浏览器

④ FTP 服务器 ⑤ Web 服务器 ⑥ mail 服务器

D: ① FTP ② PPP ③ HTTP

④ SMTP ⑤ SNMP ⑥ RARP

试题 9

从供选择的答案中,选出应填入下面“?”内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

海明码是一种常用的纠错码。按照海明码的理论,其合法码字集的海明距离等于 \underline{A} 时,能检测出 $2n$ 位错并能纠正 n 位错。在要能检测出两位错并能纠正一位错的情况下,若信息为 32 位,则必须至少添加 \underline{B} 位冗余校验位。

若四位信息位 $a_6 a_5 a_4 a_3$, 后面添加 3 位海明码冗余位 $a_2 a_1 a_0$ 后构成 $a_6 a_5 a_4 a_3 a_2 a_1 a_0$ 。已知三个监督关系式值 $s_2 s_1 s_0$ 与码码位置的对应关系如下表:

$s_2 s_1 s_0$	000	001	010	100	011	101	110	111
纠错位置	无错	a_0	a_1	a_2	a_3	a_4	a_5	a_6

其 $s_2 s_1 s_0$ 的监督关系式分别为 \underline{C} 、 \underline{D} 、 \underline{E} 。

供选择的答案

A: ① $2n-1$ ② $2n$ ③ $2n+1$ ④ $2n+2$

B: ① 4 ② 5 ③ 6 ④ 7

C: ① $S_2 = a_2 \oplus a_4 \oplus a_5 \oplus a_6$ ② $S_2 = a_1 \oplus a_3 \oplus a_5 \oplus a_6$

③ $S_2 = a_0 \oplus a_3 \oplus a_4 \oplus a_6$ ④ $S_2 = a_0 \oplus a_1 \oplus a_2 \oplus a_3$

D: ① $S_1 = a_2 \oplus a_4 \oplus a_5 \oplus a_6$ ② $S_1 = a_1 \oplus a_3 \oplus a_5 \oplus a_6$

③ $S_1 = a_0 \oplus a_3 \oplus a_4 \oplus a_6$ ④ $S_1 = a_0 \oplus a_1 \oplus a_2 \oplus a_3$

E: ① $S_0 = a_2 \oplus a_4 \oplus a_5 \oplus a_6$ ② $S_0 = a_1 \oplus a_3 \oplus a_5 \oplus a_6$

③ $S_0 = a_0 \oplus a_3 \oplus a_4 \oplus a_6$ ④ $S_0 = a_0 \oplus a_1 \oplus a_2 \oplus a_3$

试题 10

从以下叙述中选出 5 条最确切的叙述,把相应编号依次写在答卷的 A~E 栏内。

① RISC 计算机虽然每条指令本身可能很复杂,但是总的指令条数精简了。

② Java 是一种新型的与平台无关的编程语言。

③ EISA 总线是对 ISA 的扩充,提供 32 位数据传输能力和 16 位地址寻址能力。

④ VESA 总线是由美国视频电子标准协会提出的一种局部总线结构。

⑤ PCI 总线可提供数据缓冲,但处理突发数据的能力低于 VESA 总线。

⑥ 由中断源区分,中断可分内部中断(又叫陷阱)和外部中断两大类,例如电源故障中断就属于外部中断。

⑦ 动态存储器(DRAM)的内容,即使在不停电的情况下,也要定期再生或刷新。

⑧ RAID 盘分为 0~5 共 6 级,级别越小冗余能力越强,可靠性越高。

⑨ 曼彻斯特编码是一种自带位同步信号的编码方式。

⑩ IP 地址 166.11.16.99 属于某一个 B 类地址。

试题 11

从供选择的答案中,选出应填入下面叙述中“?”内的最确切的解答,把相应编号写在答卷的对应栏内。

All known techniques for handling complex problems successfully seem to fall into one of the three classes: subdividing the problem (\underline{A}), ignoring irrelevant detail in a safe way (\underline{B}), and having an independent agent \underline{C} the internal

consistency(contextual checking). The first two provide guidelines for solving the problem, the third serves to provide early warnings. A good programming language supports all three.

In subdividing problem, some of the subproblems may be similar to the D problem. It leads us to a E solution. This E solution is viable provided each of the subproblems is easier to solve than the original problem.

供选择的答案

- A, B: ①abrogation ②abstraction ③composition
 ④contraction ⑤decomposition ⑥segmentation
 C~E: ①check ②complex ③old ④observe ⑤original
 ⑥perform ⑦recurrence ⑧recursive ⑨repeat

试题 12

从供选择的答案中, 选出应填入下面叙述中 ? 内的最确切的解答, 把相应编号写在答卷的对应栏内。

One of the most difficult problems with systems is understanding and A the large-grained B patterns that will be jointly achieved by the components of a system. To understand this term, think of a C like a mouse click that triggers some chains of causally related responsibilities performed in software. One way of looking at this is from outside the system, a mouse click causes a file icon to open on a screen. Another way to view this is from inside, the responsibilities of handling the click are decentralized in a set of objects in a running program and the click D through this set by means of a causally connected sequence of interobject E . One of the objects causes the file icon to open on the screen.

供选择的答案

- A, B: ①behavior ②convention ③explaining
 ④expressing ⑤processing ⑥protocol
 C~E: ①collaborations ②collocation ③commissions
 ④distributes ⑤emulation's ⑥products
 ⑦propagates ⑧simulations ⑨stimulus

试题 13

从供选择的答案中, 选出应填入下面叙述中 ? 内的最确切的解答, 把相应编号写在答卷的对应栏内。

1. n 阶行列式

$$\begin{vmatrix} x & y & 0 & \cdots & 0 \\ 0 & x & y & 0 & \cdots & 0 \\ & & & \cdots & & \\ 0 & \cdots & 0 & x & y & \\ y & 0 & \cdots & 0 & x & \end{vmatrix} = \underline{ \quad } A \underline{ \quad }.$$

2. 设 n 阶方阵 A 的秩为 r, 则结论 B 成立。

3. 方阵

$$A = \begin{bmatrix} 0 & 1 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

的特征值为 C 。

4. 已知 a_1, a_2, a_3 是某个线性方程组 $AX=0$ 的一个基础解系, 则 D 。

5. 方阵

$$\begin{bmatrix} 0 & \frac{1}{2} & 0 & 0 \\ \frac{1}{2} & 1 & 0 & -3 \\ 0 & 0 & 0 & 0 \\ 0 & -3 & 0 & -3 \end{bmatrix}$$

对应的实二次型 $f(x_1, x_2, x_3, x_4) = \underline{ \quad } E \underline{ \quad }.$

供选择的答案

- A: ① $x^n + y^n$ ② $x^n + (-1)^n y^n$
 ③ $x^n + (-1)^{n+1} y^n$ ④ $y^n + (-1)^n x^n$
 B: ① $|A| \neq 0$ ② $|A| = 0$ ③ $r > n$ ④ $r \leq n$
 C: ① 0, 1 ② -1, 1 ③ 0, 0, 1, 1 ④ -1, 1, 1, 1
 D: ① a_1, a_2, a_3 线性相关
 ② a_1, a_2, a_3 线性无关
 ③ $a_1 + a_2, a_2 + a_3, a_3 + a_1$ 线性相关
 ④ $a_1 + a_2, a_2 + a_3, a_3 + a_1$ 不是 $AX=0$ 的一个基础解系
 E: ① $x_1 x_2 + x_2^2 - 6x_2 x_4 - 3x_4^2$
 ② $\frac{1}{2} x_1 x_2 + x_2^2 - 3x_2 x_4 - 3x_4^2$
 ③ $x_1 x_2 + 2x_2^2 - 6x_2 x_4 - 6x_4^2$
 ④ $\frac{1}{2} x_1 x_2 + \frac{1}{2} x_2^2 - 3x_2 x_4 - \frac{3}{2} x_4^2$

试题 14

从供选择的答案中, 选出应填入下面叙述中 ? 内的最确切的解答, 把相应编号写在答卷的对应栏内。

- 在任何图 G 中必有偶数个 A 。
- m 元正则树 T_1 中有 t 片叶子, i 个分支点, 则满足条件 B 。
- 用霍夫曼(Huffman)算法构造带权为 2, 3, 5, 7, 9, 11 的最优树 T, 这棵最优树的权 $W(T) = \underline{ \quad } C \underline{ \quad }.$
- 已知 A 是 B 的充分条件, B 是 C 的必要条件, D 是 B 的必要条件, 那么 A 是 D 的 D 。
- 谓词公式 $(\forall x)(p(x) \wedge (\exists y)(\sim p(y)) \rightarrow R(x))$ 中的变元 x E 。

供选择的答案

- A: ①度数为偶数的顶点 ②度数为奇数的顶点
 ③入度为奇数的顶点 ④出度为奇数的顶点
 B: ① $i = t - 1$ ② $(m-1)i = t - 1$
 ③ $(m-1)i = t$ ④ $(m-1)t = i - 1$
 C: ① 89 ② 91 ③ 95 ④ 126
 D: ①充分条件 ②必要条件 ③充要条件 ④ ①②③都不对
 E: ①是自由变元 ②既不是自由变元也不是约束变元
 ③是约束变元 ④既是自由变元又是约束变元

试题 15

从供选择的答案中, 选出应填入下面叙述中 ? 内的最确切的解答, 把相应编号写在答卷的对应栏内。

- 矩阵 $\begin{bmatrix} 2 & 1 & 0 \\ -1 & 2 & 3 \\ 0 & 2 & 1 \end{bmatrix}$ 范数 $\|A\|_\infty = \underline{ \quad } A \underline{ \quad }.$, $\|A\|_1 = \underline{ \quad } B \underline{ \quad }.$
- 对于方程组 $AX=b$, 下面叙述 C 是正确的。
- 方程 $x^3 - x^2 - 1.5 = 0$ 在 $[1.5, 1.7]$ 内有一根, 如果把方程写成如下的迭代式, 那么收敛的迭代式是 D 和 E , 而且 D 比 E 收敛快。

供选择的答案

- A, B: ① 3 ② 4 ③ 5 ④ 6
 C: ①如果作简单迭代收敛, 则作赛德尔迭代一定收敛。
 ②如果作赛德尔迭代收敛, 则作简单迭代一定收敛。
 ③如果 A 是真正定对称的, 则赛德尔迭代一定收敛。
 ④把 $AX=b$ 化为 $X=BX+g$, 如果 B 的三种常用范数都不小于 1, 则简单迭代一定发散。
 D, E: ① $x_{n+1} = 1 + \frac{1.5}{x_n^2}$ ② $x_{n+1} = x_n^3 - x_n^2 + x_n - 1.5$
 ③ $x_{n+1} = \sqrt{\frac{1.5}{x_n - 1}}$ ④ $x_{n+1} = \sqrt{1.5 + x_n^2}$

计算机软件专业技术资格和水平考试
一九九八年度系统分析员级 下午试卷 I
(考试时间 13:30~15:00 共 90 分钟)

试题一

阅读以下关于工业控制系统方案选型方面的叙述,回答问题 1 和问题 2。

某省拟新建电厂的主管部门召集了一批专业人员和计算机专家,讨论如何为新电厂建立计算机控制系统,在讨论中提出了以下两种方案:

(1)方案一——传统的 DCS(分布式控制系统)。经省内不少电厂多年推广使用,相对已十分成熟和实用。

在 DCS 系统中把计算机、通信、自动控制和显示等技术集成在一起形成一个统一的分布式电厂控制系统,其中采用了控制功能分散、监视管理集中和全厂信息共享的原则,具有以下特征:

①在结构上,采用了各类能独立运行的一批工作站(如:操作员站、工程师站、数据采集处理的 DAS 站、管理站等),这些工作站分别能从事于局部控制,在各个工作站之间则采用局域网实施通信,交换有关的信息。

②在功能上,采用分层管理控制的原则,比如:整个 DCS 系统可分解为基本控制级(实现相对固定的平稳调节目标)和协调管理级(在全厂范围内实现优化计算与协调控制),并且通过网络可与再上一级的主机或系统实现通信。

③在技术上,尽可能实现标准化,采用通用性强的 PC 机或小型工作站,有针对性的多类通信介质;在模拟量控制的基础上结合可编程逻辑控制(PLC)技术,大屏幕显示与监控技术等。

④在软件选用上,可灵活地选用规范化的实时多任务操作系统,配备有效的 GUI 视窗软件,包含有常用功能软件与算法库的组态软件,先进的控制软件包,绘图软件,相应的数据库软件,管理调度软件和办公软件等分布在系统内。

(2)方案二——代表国际上发展方向 FCS(现场总线控制系统),即是采用网络通信技术,把分布在现场各处的仪表仪器、测量控制设备有机地连接在一起并实施数字化控制的技术。

现场总线的特点是数字化、串行、双向和多线式。通过现场总线可能有效地实现联网信息传输的数字化,各网络站点仪表的智能化和整个电厂系统的开放化。其主要特征大体上包括有:

①FCS 主要由现场总线通信网络、智能变送器、智能执行器(现场仪表)、工业 PC(上位机设备)和相应的软件等组成。

②现场总线上所连接的产品采用统一的通信规程和协议,从根本上保证实现信息的共享、设备的互换或互操作,允许实现现场仪表的远程调整校验。通过网关还可实现不同现场总线的互联。

③现场总线采用数字信号传送信息,通常可采用一对多结构,即用一对传输线可连接多台现场仪表,实现主控系统与现场仪表之间的双向通信(接线简单,施工方便,维护与扩充容易)。

④现场总线引入并定义了若干不同的标准功能块,不同厂商的设备都采用相同的组态方法。这样,用户的应用、培训与编程十分方便。

【问题 1】

看上去新颖的 FCS 比传统的 DCS 有着远为吸引人的许多特点与长处。可是,在讨论中绝大多数专家都认为 DCS(分布式控制系统)仍是目前电厂工程中应用选型的主流。请你用 100 字以内的文字简单说明理由。

【问题 2】

在热烈的讨论过程中,不少专家又提出了以下的第三种方案:

方案三——基于远程智能 I/O 的新型 DCS 系统。这里的远程智能 I/O 装置是一类独立的系统,大体上由三部分所组成,即智能前端、现场通信总线和计算机通信适配器。其中,

①智能前端是可放置于生产现场的测试装置,比如由于其中采用了 VLSI 工艺和单片微处理器,可以完成 A/D 与 D/A 转换,滤波,消除抖动,热偶与热阻测量变换,工程单位转换以及许多基本的处理与运算功能(包括:累积、计数、自检、自诊断、存取控制等)。一般都提供有网络应用层协议和高级语言组态方法。

②现场通信总线采用了全数字串行通信方式,可支持点对点,一点到多点,主从方式或广播方式等多种通信工作方式。通过现场通信总线连接各智能 I/O 前端与计算机通信适配器实现数字信号的双向通信。

③计算机通信适配器是实现工业控制计算机与网络交换信息的接口,用来完成网络的统一协调管理,并实现与主控系统的信息交换。

基于这类远程智能 I/O 系统,用户可能配置适当的工业控制计算机和组态控制软件包,作为工作站而构成为新型的 DCS 系统。比如:可以用远程智能 I/O 构成 DAS(数据采集处理)系统作为大型火力发电机组的辅助监控点;由远程智能 I/O 与 PLC(可编程逻辑控制)技术共同构成以 CRT 显示为中心的辅助车间监控系统;对远程独立设备实施监控,取代传统 DCS 的集中式 I/O 模式等。

请你用 150 个以内的文字,以提纲方式列出,与传统的 DCS 相比,方案三有哪些主要优点?

试题二

阅读以下关于客户机/服务器应用系统方面的叙述,回答问题 1 和问题 2。

某机电产品集团的总公司三年前已采用了 Client/Server(以下简称 C/S)结构开发了数据库应用系统。该应用系统基于局域网采用了 DB2 数据库与 Sybase 数据库两种 DBMS 系统(必要时可通过数据库网关转换);在应用程序中共采用了三种不同的语言编制程序;应用系统的使用效率相当高,并发用户数在高峰时会超过 250 个以上,企业内部的通信任务也十分繁重。

该系统在开发时所采用的 C/S 方式是所谓两层的软件设计体系结构。即应用系统在逻辑上分布在两级实体上,在客户机上的软件设计包含了所有的用户接口逻辑操作和各类业务逻辑模块的集成;在数据库服务器上则驻留有数据库系统模块,完成有关数据库管理的细节任务。客户机方直接以 SQL 语句向数据库服务器发出相应的数据请求,由数据库服务器方响应客户机方的请求,执行这些 SQL 语句,并将相应的数据返回至客户机方。

总公司的顾工程师分析了近三年来的实际运行情况,指出:

(1)随着应用系统处理的内容越来越多,客户端应用程序不断地扩充而变得相对庞大,客户机本身的处理能力已显得跟不上要求。

(2)更新每台客户机上的应用程序越来越困难,应用程序的分发与版本控制十分麻烦。

(3)因为客户机的授权用户需要拥有连接数据库的口令,个别授权用户有可能绕过系统中的客户端应用程序,利用自己安装在客户机上的其它数据库访问工具去直接操作数据库,从而可能访问到某些授权的数据。

【问题 1】

顾工程师建议改造 C/S 系统,采用三层(或更多层)软件设计的方案来规划与实现 C/S 系统,即客户机—功能服务器—数据库服务器。这时,应用系统的软件将被设计成为逻辑上相对独立的三层:

(1)表示层,也称为用户界面层。通常只需将该层软件模块放置在客户机实体内,承担着用户与应用之间进行对话的功能。如:接受用户输入数据,检查用户从键盘或鼠标器等提供的输入信息,显示应用输出的信息与数据等。采用的是 GUI 界面(或者可进一步采用浏览器界面)。

(2)功能层,也称为业务处理逻辑层。比如可以把该层软件模块放置入新增的“功能服务器”实体内(也可以置入数据库服务器内)。

客户机上的用户需要从事于业务计算或进行数据访问时,通过客户机向驻留在功能服务器中的“功能层”发出请求。由功能层响应客户机的请求,去完成相应的业务处理或复杂计算,或者进一步向数据库服务器发送 SQL 语句,以完成相应的数据库查询或更新等工作。然后,由功能层把计算或操作结果逐层地返回给客户机。

(3)数据层,也称为数据库服务层。该层软件模块驻留在数据库服务器实体内。负责管理对数据库数据的读写(如通过 SQL 语句)。

也可以进一步把功能层细分为几层,当然也可以设置多级功能服务器等。

请用 150 字以内文字,以提纲方式列出采用三层 C/S 软件设计方式可能带来的主要优点。

【问题 2】

总公司信息部的负责人李总十分赏识顾工程师的分析与建议,但是李总认为改造必须循序渐进,因为会有相当大的工作量,希望进一步采用一些相对成熟的 C/S 系统开发工具。

请你列出某一种能支持三层 C/S 软件开发的工具,并以 150 字以内文字简要说明其功能实现的方式。

试题三

阅读以下关于软件测试方面的叙述,回答问题 1,问题 2 和问题 3。

某软件公司在研制与开发各类应用软件的过程中,深切地体会到“软件测试”的重要性与复杂性,认为这是关系到公司信誉、软件质量和软件维护的关键技术活动之一。

公司的王总工程师多次召集公司有关的管理层与技术骨干,分析了软件测试的规范化问题,讨论中一致认为规范化应涉及下列一些基本的软件测试活动:

- (1)编制软件测试计划;
- (2)拟定软件测试大纲;
- (3)设计并生成各类测试用例;
- (4)以一系列“测试小周期”实施软件测试;
- (5)产生相应的软件问题报告;
- (6)软件测试过程的整体性管理。

王总工程师要求开发部的赵工程师整理出几份专题性的报告。

【问题 1】

针对公司里原来习惯于根据“谁开发谁测试”的原则进行软件测试,赵工程师在报告中建议采用“专业化测试人员”专职全身心地从事于软件测试工作。请以 100 字以内文字,用提纲方式简明说明这可能会有什么好处。

【问题 2】

在赵工程师拟就的专题报告中,提出了以下的一些见解:

(1)软件测试过程应与整个软件的开发过程基本上并行地展开和进行。比如:许多测试准备工作都在测试实施阶段之前即已开始。

(2)软件的测试与纠错通常是反复迭代地进行的,改进软件的再测试与回归测试是提高软件测试效率与质量的重要环节之一。

(3)根据测试是否针对软件系统的内部结构,一般可把软件测试的方法大体上区分为两大类:白盒子方法指的是功能测试,黑盒子方法指的是结构测试。

(4)测试用例的选择应注意代表性,即输入数据、操作与环境设置时应能代表有合理的或不合理的,合法的或非合法的,界限内的或越界的等各类情况,也应包括有临界的或极限的情况。

(5)要求测试结果呈现“可判定性”(可评估或判定测试执行结果是否正确)和“可再现性”(对同样的测试用例,软件系统的执行结果相同)的特征。

(6)软件测试实施的主要依据是事先拟定好的软件测试计划,因此测试计划的拟定必须周密、全面与完善。

(7)针对公司中技术人员大量使用 C 语言指针编辑开发的

具体特点,必须加强内存使用错误方面的软件测试。

请从上述叙述中选出你认为提法上不恰当的两条的序号,各用 30 字以内文字简要说明理由。

【问题 3】

在讨论中,王总工程师强调指出使用软件测试工具的必要性。请你以 100 字以内文字,用提纲方式简要列举某一种软件测试工具的主要功能(可是你所使用过或看到过的工具,或者你所期望有的某一种软件测试工具)。

试题四

阅读以下关于企业成本核算管理软件方面的叙述,回答问题 1 和问题 2。

在某通信产品制造工厂的财务管理系统设计中,十分重视成本核算与管理模型的分析,根据该厂通信产品制造流程的具体特点,采用相应的各类成本计算方式,需要在每一个流程环节上计算出产品制造过程中所涉及到的成本;同时要依照产品的产量、质量、各类部件成本和各类耗费等计划数据具体编制出产品生产成本计划,从而进行成本的分析与考核,图 4.1 是成本核算管理软件的基本功能模块结构简图。

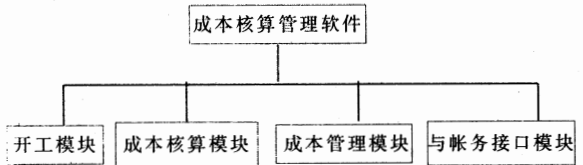


图 4.1 成本核算管理软件的基本功能

其中:

(1)开工模块——用来提供各类通信产品的产量、入库数量、各类零部件与材料的计划单价、各个制造环节中每一部分的单耗与工费等。

(2)成本核算模块——又可按生产工序、车间与全厂细分为几个成本核算子模块。其主要任务包括计算出各类产品的总成本和单位成本,登记并打印各类帐表,以及统计出有关的成本台帐等。

比如,经过各类处理后,可能产生出:①各类产品的车间成本与厂部成本;②各级有关费用与管理费明细表;③可比产品成本表与不可比产品成本表;④生产费用表;⑤成本项目汇总表;⑥各类成本台帐等。

(3)成本管理模块——其主要任务可区分为三个子模块:成本计划、成本分析与成本考核。

例如:通过调用开工模块与成本核算模块中的有关数据,经处理后可以获得:①各级各类成本计划;②各级成本分析与成本项目分析;③费用增减因素分析;④各级责任成本考核情况等。

(4)接口模块——负责成本模型与帐务模型之间的相互连接。比如可以把成本核算的处理结果形成转帐凭证并且自动转入帐务系统处理。通常可以用“成本核算底稿”为中心来考虑接口与连接。

【问题 1】

在该厂成本核算管理软件中涉及到的数据量较大,数据的重复使用频度较高,经分析,在成本核算管理软件中涉及到的主要数据可分为两大类:

(1)原始型数据,包括从帐务系统中转来的数据和本软件需要输入的数据(比如各环节生产费用,当月产量等)。

(2)对原始型数据进行处理过程中生成的数据(比如:累计产量、单位成本、总成本等)。

为了节省计算机内存空间,加快处理速度,提高数据共享能力,又能方便操作,请你以 100 字以内文字,提出两条节省联机内存数据量的措施。

〔问题 2〕

为了更有效地进行成本计算与分析,可以不限于用原来采用的人工计算方式,允许采用各类相对复杂的成本计算公式和线性代数分配方法。为了运算方便起见,这里仅考虑一种简化的情况。比如:为了计算利润,可以采用盈亏平衡模型(量本利分析)。

假定固定成本 F 与生产数量 Q 大体上无关(固定成本 F 为 5 万元,每台产品的变动费用 V 为 400 元。请估算出生产多少件该类产品才能达到保本(请列出简单公式)。

试题五

阅读以下关于网络系统数据备份方面的叙述,回答问题 1、问题 2 和问题 3。

某石油化工集团总公司的信息管理部门决定为信息中心的计算机网络制订一个相对完善的网络系统数据备份的整体解决方案。经过论与分析合,普遍认为在该数据备份方案中必须实施以下要点:

(1) 选用专业级的网络备份管理软件,以代替原来使用的普通备份软件或者由网络操作系统中所提供的备份软件。

(2) 选用可靠的存储介质,以优质磁带为主,辅以少量可记录光盘和若干可卸式硬盘或软盘片。

(3) 选用性价比良好的自动加载磁带机,作为网络系统数据备份的主要备份设备。

(4) 制订合理的备份策略。可能选用的备份策略允许包括有:完全备份方式、增量备份方式和差分备份方式等以及这些方式的组合。比如:完全备份方式可以是每天对网络系统进行全部数据的完全备份。增量备份方式可以是只在每周五进行一次完全备份,在以下的周一到周四只对当天新的或被改动过的数据内容进行备份。差分备份方式可以在每周五进行一次完全备份,在以下的周一至周四,每天对当天与上周五相比有着不同的数据(新的或被改动过的)进行备份。

(5) 建立起备份磁带和有关存储介质的严格管理制度,并由专人审计与监督备份的执行情况。

〔问题 1〕

为了更可靠地保留相对较长时期的数据,并且更方便恢复,信息管理部门的李工程师建议采用七盘磁带轮换的方式进行网络数据备份。假定一盘磁带可以完成一次完全备份,请你具体列出这个备份策略的实现方案(100 个文字以内)。如果这七盘磁带备份后有某一盘失效。最坏情况下可能造成什么损失?

〔问题 2〕

原来该集团使用的是网络操作系统中所提供的备份软件(如:Windows NT Backup, Netware SBackup 与 Unix tar/cpio 等),现在选用最先进的专业级网络备份软件,李工程师指出可以有如下好处:

(1) 可保证实施自动加载磁带机所能提供的全部先进功能,例如:完全备份、增量备份、差分备份策略,也可实现自动无人定时备份。

(2) 可以更有效地实施系统数据恢复和系统数据丢失灾难分析等功能。

(3) 可以自动优化数据的传输率,提高备份速度,更合理地使用先进的磁带机等备份设备。

(4) 有可能采用更有效的“映象备份”功能,即允许从硬盘把数据流备份入磁带机(不再是逐个文件地备份)。

除了上述好处外,你认为还可能有什么好处? 请用 50 字以内文字简要说明。

〔问题 3〕

在讨论与分析过程中,有关的管理技术人员曾提出过以下的一些观点:

(1) 尽管网络中已采用磁盘阵列 RAID,其中已有热备份硬盘、RAID5 技术和冗余校验技术支持,但是数据备份仍然是十分必要的。

(2) 为了加快网络备份的速度和提高备份的效率,备份时可

主要针对网络中的企业信息与数据文件的内容进行;无需进行网络中系统文件和应用程序的备份(因为这些内容可通过安装盘重新进行安装)。

(3) 备份不同于单纯的数据复制技术,因为备份的规划、自动化备份操作和日志与历史记录保存等备份管理内容也是属于数据备份方案中的内容。

(4) 在当前可采用的先进的磁带机技术中已呈现明显的智能化趋势。如:自动报警、磁带更换与控制,磁头清洗等已均可自动进行。

(5) 由于目前光存储技术发展极快,可记录光盘既便宜又可靠,已开始可完全取代磁带备份技术。

请指出其中相对来说叙述不太恰当的两条观点的序号。

试题六

阅读以下关于数据库应用系统性能优化方面的叙述,回答问题 1 和问题 2。

某市经济信息中心采用 Oracle 数据库建立起了一个经济信息统计方面的大型数据库应用系统,尽管配置了相当优良的硬件和网络环境,但实施后的整体性能表现较差。特别是随着业务量与信息量的迅速扩大,数据库系统的存取速度显著减慢,存储效率也明显下降。

该信息中心通过反复实践与摸索,并邀请数据库专家一起会诊,认为可能从以下四个方面进一步优化数据库应用系统:

(1) 通过调整服务器配置、操作系统配置与数据库管理系统的有关参数,优化系统的 I/O 性能(因为数据库应用中最主要的查询与修改数据操作大多需通过 I/O 来完成),尤其是改进磁盘 I/O 的效率与性能。

(2) 优化“索引”的建立与使用机制,尽可能提高数据查询的速度或效率。

(3) 合理使用聚类(Cluster),改进查询响应时间和系统的综合性能。这里的“聚类”是把单独组织的、但在逻辑上经常需连接的、较为稳定的几个基本表聚集在一起(在物理上实现邻近存放),可以显著减少数据的搜索时间,从而提高性能。

(4) 优化 SQL 查询。比如:优化相应的表连接,优化嵌套子查询,避免全表的反复查询,避免嵌套的游标(Cursor)和多重循环等。

〔问题 1〕(索引使用的优化)

对于大型数据库系统来说,索引机制可以在很大程度上提高数据查询的效率。但是必须注的是索引是以空间为代价来换取时间的。而且一般仅当表的容量较大时,才能显现出索引的作用。

以下是该信息中心的技术人员在讨论优化索引的使用时提出过的两条主要建议:

(1) 尽可能充分地理解索引的基本原理和在本系统中使用索引时的一些规则,从而为正确使用索引奠定基础。比如:在某些谓词后不使用索引(如 OR, NOT IN 等),查询的记录数超过表总记录数的 20% 以上时不适宜使用索引,在另一些谓词后出现的索引字段会使用索引等。

(2) 实践已证明,在有很多基本表的场合下,由多名开发人员大量创建不尽合理的索引,可能会显著降低系统的性能。根据应用的实际需要,合理地创建“索引”,在本系统应用中有可能考虑一些创建索引的原则或指导性规则。比如:

• 原则上,对记录数较多的表,应尽可能考虑创建索引的可行性;

• 在连接多个表的场合下,最好考虑采用索引;

• 无相同值的字段可建立起“唯一性索引”(这时查询优化性能特别出色);

• 对于只读的表可建立较多的索引,对于更新频率较高的表只能作较少索引;

• 尽可能在数据加载之后再建立索引,以避免重新索引的开销;

• 建立并置型复合索引时,应把最常用的索引字段放在前

面,即保持相对合理的索引字段次序;

.....

此外,在讨论中,一致认为选取合适的“索引字段”,对于索引实现的效率具有相当重要的作用。

请你用 100 字以内的文字,指出选用具有哪些特征的字段作为索引字段更为合适?(提供一些原则)

〔问题 2〕(参数调整与优化系统的 I/O)

上面已经指出,系统 I/O 经常会成为制约数据库应用系统性能的瓶颈;减少 I/O 资源的争用和合理分布各类存贮空间,通常能有效地提高全系统的运行效率。比如:可以使应用系统的空间与系统表空间分离;在不同的盘驱动器上设立数据表空间与索引表空间;自动整理与减少空间碎片等等。

许多开发技术人员都进一步谈到由于缺乏经验,一般在建立实体(如基本表、索引、表空间等)时,都习惯于使用 DBMS 提供的“缺省参数”,结果有时会引起应用系统中性能很差的隐患。

请你用 150 字以内文字简要说明为什么有时必须重新设置这些 DBMS 缺省参数?

计算机软件专业技术资格和水平考试 一九九八年度系统分析员级 下午试卷 II (考试时间 15:20~17:20 共 120 分钟)

试题一 论软件的可重用性设计

软件或软件模块的可重用性是软件工程中一类重要设计目标。随着面向对象技术的广泛使用,软件的可重用性设计有了长足的进步,已成为一项软件开发的基础技术。

根据你实际参与开发的经验,论述下列三个问题:

〔问题 1〕

简述你参与开发的软件概要和你所担任的工作。

〔问题 2〕

具体叙述你在参与开发的软件项目中是如何进行软件的可重用性设计的,采用了哪些主要技术?遇到过哪些实际问题?你还采取过哪些改进措施?

〔问题 3〕

简述你所采用的软件可重用性设计技术的效果。你有哪些主要体会和进一步的设想。

试题二 论数据库的安全性设计

通常,信息系统的安全性指的是采取必要的安全保护方面的技术和管理措施,保护硬件、软件和数据不因偶然的或恶意的原因而受到破坏、更改和泄露。其中数据库的安全性设计有着十分重要的作用(包括物理安全与逻辑安全)。

根据你实际参与开发和设计的经验,论述下列三个问题:

〔问题 1〕

简述你开发与设计的软件概要和你所担任的工作。

〔问题 2〕

具体叙述你在数据库应用系统开发中是如何使用安全性设计技术的,包括采用过哪些主要技术?遇到过哪些实际问题?采取过哪些相应的措施?

〔问题 3〕

简述你所采用的数据库安全性设计技术的效果,你有哪些主要的使用体会和进一步的设想。

试题三 论建立企业内部网 Intranet 的策略

近年来,国内外的许多企业纷纷建立起了企业内部网 Intranet,极大地推动了企业信息化的进程。Intranet 建立涉及到设置 Web Server, DNS Server, Mail Server 和 FTP Server,也涉及到企业信息系统的管理与安全方面的措施。

根据你实际参与分析和开发的经验,论述下列三个问题:

〔问题 1〕

简述你参与分析和开发的项目概要和你所担任的工作。

〔问题 2〕

具体叙述你参与建设企业内部网时所采用的策略,其中包括平台和软件的选用、网络的构建、企业应用与 Intranet 的关系等,取得了哪些明显的效果?

〔问题 3〕

进一步叙述你在实施建立 Intranet 的策略时,遇到过哪些困难或问题?采取过哪些相应的措施?你现在认为在策略上还可以作什么改进?

试题四 论项目管理工具的选用

软件项目管理是系统分析员必须面对的一项常规任务。组织、计划和管理软件项目的开展、协调、安排与调度项目中各类可用的资源,期望在有限的时间、资源和费用的约束下,保质保量地完成软件项目,这些是软件项目管理的主要内容。目前大都已采用相应的项目管理工具加以辅助。

根据你实际参与开发和管理的经验,论述下列三个问题:

〔问题 1〕

简述你参与开发和管理软件项目的主要经历和你所担任的工作。

〔问题 2〕

具体叙述你是如何选用项目管理工具来辅助软件项目的管理的。采取了哪些相应的措施和办法?取得了什么效果?

〔问题 3〕

进一步叙述你对所选用的项目管理工具的评价。你认为有哪些可以改进的地方?你所期望的理想的项目管理工具应当有哪些主要特征?