

INTERNET

图形指南

〔美〕 Paul DeGroot 等著
郑纪蛟 曹世和 译



浙江科学技术出版社
西蒙与舒斯特国际出版公司

que

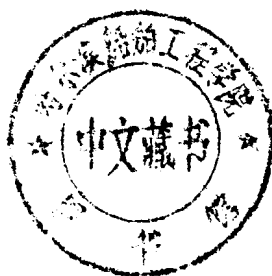
408274

3P-15

D 21

INTERNET 图形指南

（付）
[美] Paul DeGroot 等著
郑纪蛟 曹世和 译



浙江科学技术出版社
西蒙与舒斯特国际出版公司

JS26/24

Paul DeGroot: INTERNET GRAPHICS GALLERY

Authorized translation from the English language edition published
by Que® Corporation

Copyright©1997 by Que® Corporation

All rights reserved. For Sale in Mainland China Only

本书中文简体版由浙江科学技术出版社和美国西蒙与舒斯特国际出版公司
合作出版, 未经出版者书面许可, 本书任何部分均不得以任何方式复制或抄袭。
本书封面贴有西蒙与舒斯特防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 翻印必究。

浙江省版权局著作权合同登记号图字: 11 - 1997 - 25 号

INTERNET 图形指南

[美] Paul DeGroot 等著

郑纪蛟 曹世和 译

*

浙江科学技术出版社 出版
西蒙与舒斯特国际出版公司

杭州富春印务有限公司印刷

浙江省新华书店发行

*

开本 787 × 1092 1/16 印张 27 字数 606 000

1997 年 7 月第一版

1997 年 7 月第一次印刷

ISBN 7-5341-1045-9/TP·29

定价: 78.00 元(附光盘)

责任编辑: 熊盛新

封面设计: 金 晖

译者序

上过国际互联网的人都知道，世界上没有任何一个地方的图片有 Internet 上这么多。可以这么说，无论是哈勃太空望远镜传回的珍贵的太空照片，还是世界上各大博物馆的馆藏作品，在 Internet 上你都能一览无余。

然而，许多人在 Internet 网上搜寻各类图片时往往是乘兴而上，败兴而归。在网上周游“列国”之后，他们发现网上并没有他们想象中的那么多照片在等待着他们。这究竟是什么原因呢？其实，这是因为他们没有掌握在 Internet 网上搜索乃至观赏图片的技巧。由于设备及技术原因，网上的很多图片并不是直接以图形形式出现，而是以各种稀奇古怪的文件名出现的。例如，你能猜出“12345.tif”这样一个文件名代表的是什么样的一幅图片吗？说不定它就是世界上最珍贵的艺术品之一的再现。同时，由于各主页的设计者在设计他们的主页时，出于各自的爱好和技术水准上的差异，有些地方虽有无穷的“珍宝”，却深藏在好几层页面结构之中，如不拂去云雾，又怎么能见到它们的“庐山真面目”？！更值得注意的是，由于网络发展初期，“群雄”混战，各网络用户采用的系统乃至图形软件和图形压缩软件都各不相同，而网上的图片因传输速度上的问题，都是以压缩形式出现的，没有相应的解压缩软件，你是无法见到“红盖头”下遮住的是怎样的一位“新娘”的。

说到这里，许多人灰心了，既然困难这么多，那么网上的图片不是不能用了吗？回答是否定的。本书的作者以其多年的心血将搜索网络图形的经验写成了一本书，并将网络上很多图形压缩工具和解压缩工具收集了起来，汇入了本书所带的光盘中。同时，这张光盘还收入了世界上最好的图形网点。作者已为打通通往这些网点的层层关卡而为你的造访准备了一张张特别通行证——各种相应的软件，并为你备好了交通工具——搜索引擎。同时，这张光盘还收集了近千幅图片，它还具备让你在网上模拟浏览的功能。本书提到的所有网点都收在这张光盘上，本书介绍的绝大多数图片也在这张光盘上。

在编译这本书的过程中，为了验证书中提到的每一个网址，为了使图片具有更高的清晰度，我们逐一访问了这些网点，并从网上下载了这些图片，对于那些网址已经变动的图形库，我们在网上进行了探索，力求找到它们目前所在的位置。应该说，书中给出的每一个网址都是信得过的，因为译者刚刚到过那里，而且那里的景象与本书原作者的介绍也完全吻合。

为了出好这本书，浙江大学网络中心的曹毓蓓、余可曼、秦钢、刘韧、徐建刚、王靖滨也参与了翻译工作。此外，几位网络专业的研究生还专门为这本书对世界各地进行了虚拟旅行，从他们的兴奋描述中，我们能感受到网络上是怎样一种令人愉悦的景象。

必须指出的是，网上也有很多糟粕之处，在本书的编译中，我们对这部分内容进行了删除，希望广大读者能提高思想境界，不要把互联网这一高科技产物当作你追寻低级趣味的工具。

这是一本相当不错的书，还有一张相当有价值的光盘。

译者

1997 年 5 月于浙江大学计算机系

作者序

Internet 已发展了 25 年，但过去它总让人觉得枯燥乏味。科学原理的争论、个人观点的争论以及纯文本环境中的电子邮件交换，所有的这些都是通过掌握复杂得令人生畏的 UNIX 命令来实现的。

近几年来，例如 Mosaic 和 Netscape 等图形化的浏览器把访问 Internet 简变成“点击”式，并且引进了一套新的可视化语言来描述按钮、图标和图像。

这种图形化的 Internet 正随着公司、个人和研究机构的“联机访问”活动向着繁荣的方向发展。随着图片的联机，教育部门可用图来描述文本，艺术家们可直接展示他们的作品，科学家们可共享研究成果，个人用户也以此为他们的工作、生活和家庭而骄傲。

全彩色出版在传统印刷业中还是十分昂贵的，而在 Internet 上就像是小孩把戏。新的通信方式也正随着人们对可视化图像的研究而应运产生了，并以此去解释、模拟现实世界。

1. 本书讲些什么

本书推动了 Internet 向丰富的可视化环境的变革，各种图像从抽象艺术到平淡的微生物，从洞穴壁画到标新立异的科幻小说世界，所有这些都近在眼前。

我们将指导你有效地利用图像并展示网上的图像世界。我们将漫步艺术画廊，领略当今世界最前卫的艺术家的作品，也可以去游览风光、去欣赏来自天文望远镜的神秘景象，甚至可以观看网上电影。

你会看到创造性地利用图像，可以访问给你提供的网点，学会如何把自己制作的图片放在站上。本书附带的光盘将提供一些图像处理工具，以帮助你实现你的梦想。

2. 谁需要读这本书

本书为几类读者服务。首先，即使你无法访问 Internet，也可以通过本书来了解 Internet。本书的内容是非技术性的。当你发现 Internet 传递文字、图片等信息是你熟悉的方式时，你会被它所吸引。

其次，有计算机的用户或许访问过 Internet，但总是十分困惑，不知该去哪里，该做些什么，这些当然可以从本书中得到答案，因为我们精心挑选了有代表性的网点。本书作者访问过大约 3000 个 Internet 上最好的图像网点而汇集成了图像网点的热点列表，你可以找到大约 400 个这样的网点。

因为 Internet 变化很快，我们为你提供了可帮你找到 Internet 上网点的工具。不幸的是，本书的一些东西也许在本书出版时已经过时了。

第三，即使你已对 Internet 很熟悉了，这本书也可以为你节约大量的时间，且为你提供最好的网点。

第四，若你真想在作品上加上图像，或者利用 Internet 图像资源，或者使用 Internet 来发布、展示你的图画，我们将告诉你如何去做。

3. Internet 上的图形类别

Internet 上的图画可以分成几个主要类别。对于网上新手最容易把网上照片想象成人物、动物、场景、科学图像或艺术作品。

也可以在网上找到电影和视频影像，如好莱坞的电影片段、全球的电视节目和你最钟爱的卡通和动画等。

正如你所想的，网上也有众多的电脑迷，因而常有他们的作品出现，这些是真正的计算机图像。一些是神奇的、抽象的设计，而另一些是非常现实的，还有一些是不可见的，如电子领域的分子、飞机周围的气流。

网上的一些艺术家使用计算机处理照片，产生新奇的效果。变幻莫测和运动的色彩使得真实和虚幻完美地融合在一起。

在艺术世界，你会找到经典的作品、最著名的图像和雕塑，既有艺术复兴时期的作品，也有当代的作品。许多艺术家用传统的手段（如水彩、青铜、树脂等）来创作作品，也有一些艺术家用电子手段创作其作品。

4. 本书如何组织

为了引导读者把图像放在网上，我们把本书分成几个部分。

前言部分（你正阅读的部分），大略地介绍了我们的目的及你如何充分利用网上的图形。

正文部分按主题或类型介绍图形，比如动物、旅游、动画或计算机成像艺术，我们用三章的内容来介绍、探讨艺术家及电脑爱好者使用网上图像资源的方式，这些章节包括：

- 艺术画廊：通常用于出售的艺术在网上展示。
- 艺术空间：供 Internet 上观赏，不在真实生活中展示，可以出售也可以不出售。
- 艺术博物馆：有历史意义的或经典的艺术作品，常被艺术馆或私人收藏，通常不出售。

在本书后半部分，可以找到网上最好的艺术家的作品，也许他们中的一些人你认识，但也有一些新人，他们的作品从未在网外发表过。在这个画廊中，任何人无论他懂不懂电脑，都将看到一种灵气、机会以及网上带来的技术上的挑战。

在按字母排序的网点列表中详细地列举了网上最重要的图片网点。在选择网点时，作者考虑了以下几点：

- 这个网点是否有足够多的图像以满足来访者的兴趣？这些图像是精选、唯一或特别引人注目的吗？
- 图像质量高吗？是否清楚、易修剪且大小适当、色彩好？
- 网点设计如何？能够容易地找到内容、迅速跳到目的内容吗？在站内游走方便吗？是否过时？各部分的命名易懂吗？网点上各个章节是否进行了合理地划分和组织？

- 图像的大小合适吗？不要太小以丢失信息，也不要太大以至超出显示屏。

- 是否有现代意义？如何使用标志、线描或其他图像设备来满足联网慢的用户？是否提示用户所调用的图像的大小以便判断下载要花多少时间？

因为网上信息更换较快，你要懂得如何自己寻找网点。查找策略和网上图像目录等章节将为你提供强大的工具来找到你想得到的东西。

一旦找到图像后该怎么处理呢？接下来的章节将教你如何专业地检索、修改和使用图像，帮助你如何检索出精美的图像以及如何把它们放在自己的机器上。当你在网上搜索时，也许会想处理一些自己的图像，或者用电子邮件将它发送给友人，或者是放在 Web 主页上。我们不仅一步步地介绍如何做，还在“网上放置图像”一章介绍一些观赏图像之类的软件，你可以在自己的 PC 上操作使用。

等你按照例子一步步执行下来后（比如使用光盘的软件，或从网上下载的工具），你会很有经验，而且比你想象的还要出色，你不必是一位计算机专业的毕业生就可以办到这一点。

总之，这本书能帮助你很好地了解图像，即使一些早已在网上漫游的专家也不会比你在读完这本书后更了解图像。

5. 关于光盘

光盘中包括几个部分。在彩色画廊中，我们仅显示了选自网上的一部分图片，但你可通过光盘上的艺术家清单得到更多的图片，我们还提供了观赏工具，方便你欣赏光盘上的图片。

光盘也包括书中提到的所有网点的 HTML（超文本标识语言）文件，在 Web 浏览器上打开这些文件便可以轻松地访问任何网点了。

最后，光盘上还包括了图像解压缩工具、图像创作工具以及用于修改、提高数字图像效果的程序，你可以立刻进行实践而无须额外购买软件。

目 录

第 1 章 一链值千词	1
1.1 一图值千链	1
1.2 浏览器	2
1.3 书签	2
1.4 商业联机服务和 Internet	3
1.5 Internet 上图像的使用方法	4
1.6 教育	6
1.7 商业	6
1.8 个人爱好	7
1.9 保持联系	8
第 2 章 动物	10
2.1 美国动物领养协会	10
2.2 电子动物园	11
2.3 新闻组	12
2.4 本书第 20 章提到的相关网点	13
第 3 章 动画和卡通	14
3.1 圣约翰的动画电影社会画廊	14
3.2 Bone	16
3.3 怪诞页面	17
3.4 本书第 20 章提到的相关网点	18
第 4 章 建筑	19
4.1 虚拟学习和旅游	19
4.2 LAVA	22
4.3 本书第 20 章提到的相关网点	23
第 5 章 艺术画廊	25
5.1 电子画廊	25
5.2 本书第 20 章提到的相关网点	31
第 6 章 电脑空间的艺术	33
6.1 网上艺术	33
6.2 奇怪的相互作用	36
6.3 属于自己的电脑画廊	37
6.4 本书第 20 章提到的相关网点	38
第 7 章 艺术博物馆	40
7.1 Web 博物馆	40
7.2 圣殿	43

7.3	本书第 20 章提到的相关网点	44
第 8 章	明星与娱乐	46
8.1	联机好莱坞	46
8.2	滚石	48
8.3	新闻组	50
8.4	本书第 20 章提到的相关网点	50
第 9 章	剪接艺术与图标	52
9.1	Sandra 的剪接艺术服务器	53
9.2	本书第 20 章提到的相关网点	55
第 10 章	计算机制作艺术	56
10.1	(Art) " (或 Art ⁿ)	56
10.1.1	数学伦移 (Romboy Homotopy)	58
10.1.2	富有刺激的雕塑 (Provocative Sculpture)	58
10.1.3	科学可视化 (Scientific Visualization)	59
10.2	本书第 20 章提到的相关网点	60
第 11 章	分形图	62
11.1	分形是什么	62
11.2	Spanky 分形数据库	63
11.3	Mandelbrot 和 Julia 组观察器	65
11.4	Sprott 的分形画廊	66
11.5	本书第 20 章提到的相关网点	67
第 12 章	新闻、天气和体育	68
12.1	电子检查员 (旧金山检查员)	68
12.2	GOES 卫星天气预报	70
12.3	第 19 个洞	72
12.4	本书第 20 章提到的相关网点	75
第 13 章	摄影	76
13.1	照片聚焦	76
13.2	美国回忆	79
13.3	本书第 20 章提到的相关网点	83
第 14 章	科学与自然	85
14.1	Exploratum	85
14.2	人体可视化	88
14.3	本书第 20 章提到的相关网点	90
第 15 章	科幻	92
15.1	科幻隧道: 统治	92
15.2	Babylon 5 图片目录	93
15.3	2019: Off-World (A Blade Runner Page)	95
15.4	本书第 20 章提到的相关网点	97
第 16 章	太空	98

16.1	国家航空航天总署 NASA	98
16.1.1	太空发射	98
16.1.2	图像档案	100
16.2	太空探测和开发研究人员 (SEDS)	103
16.3	本书第 20 章提到的相关网点	104
第 17 章	交通	105
17.1	火车—Harris 山顶	105
17.2	4 × 4 Web 页面	107
17.3	联机双轮摩托	109
17.4	本书第 20 章提到的相关网点	111
第 18 章	旅行与地理	113
18.1	Web 旅行考察	113
18.2	本书第 20 章提到的相关网点	117
第 19 章	XYZ	120
19.1	寻路者	120
19.1.1	新闻与热门话题	120
19.1.2	照片画廊	121
19.1.3	杂志以外	121
19.1.4	虚拟花园	122
19.2	本书第 20 章提到的相关网点	122
第 20 章	图形网点	125
20.1	@	125
20.1.1	艺术	125
20.1.2	3D 奇怪的吸引物和相似对象	126
20.1.3	911 画廊	127
20.1.4	新闻组	129
20.1.5	Acanthus 虚拟画廊	129
20.1.6	非洲艺术国家博物馆	131
20.1.7	Akira 图片档案	133
20.1.8	波阵面	133
20.1.9	外星人	134
20.1.10	Robert Altman 的摄影画廊	134
20.1.11	对抗艺术虚拟博物馆	135
20.1.12	金属艺术	136
20.1.13	奇闻轶事	137
20.1.14	Ansel Adams 主页	138
20.1.15	艺术服务	138
20.1.16	联机艺术	140
20.1.17	亚特兰大摄影组	141
20.1.18	亚特兰大摄影新闻业研究会	142

20.1.19	ArchiGopher	143
20.1.20	亚特兰大生育健康中心	143
20.1.21	Allen Rose	144
20.1.22	Arthole	144
20.1.23	Artix 画廊	146
20.1.24	艺术掠影	147
20.1.25	德克萨斯州 Tech ASCII 艺术	148
20.1.26	阿斯德尔特神画廊	148
20.1.27	汽车图形档案	149
20.1.28	天神档案	150
20.2	B.	151
20.2.1	生物科学数据库	151
20.2.2	伯克利古生物博物馆	152
20.2.3	Web 上的妇女	153
20.2.4	Web 上的男人	153
20.2.5	大英图书馆	153
20.2.6	黑星	154
20.2.7	Books That Work 出版公司	156
20.2.8	Buena Vista 的电影发行屋	156
20.3	C.	157
20.3.1	加尔文与霍布斯档案库	157
20.3.2	Grand 峡谷	158
20.3.3	Vermont 鲸化石	158
20.3.4	联机电影	160
20.3.5	加利福尼亚摄影博物馆	160
20.3.6	连环画素材	161
20.3.7	艺术犯罪	162
20.3.8	宾夕法尼亚州东南部的廊桥	165
20.3.9	澳大利亚国立大学的视觉科学中心	166
20.3.10	Cyberia	167
20.4	D.	167
20.4.1	Daniel 的图标档案	167
20.4.2	数字学院	169
20.4.3	数字摄影 (Peoria)	169
20.4.4	数字艺术的尝试及其他艺术体验	170
20.4.5	Dilbert 地带	171
20.4.6	DIVA	172
20.4.7	Alan Dorow 图片画廊	175
20.4.8	Durham 大教堂	175
20.4.9	NASA Dryden 研究航天器照片库	176

20.4.10	死海卷轴	177
20.4.11	桌面电影	178
20.5	E.....	179
20.5.1	Elliott Brown 画廊	179
20.5.2	电子明信片	180
20.5.3	电子前缘基础图形档案	181
20.5.4	启蒙时代	181
20.5.5	航天飞机观测地球工程	182
20.5.6	Escher 先生的本来面目	183
20.5.7	电子可视化实验室	184
20.5.8	每周娱乐	185
20.6	电脑画廊	186
20.6.1	Dick Oliver	186
20.6.2	Dan Farmer	186
20.6.3	Steve Standeford	187
20.6.4	Hylke Sprangers	187
20.6.5	John Jacobsen	188
20.6.6	Ron English	188
20.6.7	Amy Ernst	189
20.6.8	Alex Berka	189
20.6.9	Brian Evans	189
20.6.10	Ken Musgrave	190
20.6.11	Lee Skinner	190
20.6.12	John Selvia	192
20.6.13	Truman Brown	192
20.6.14	Daniela Bertol	192
20.6.15	Thomas Caleshu	193
20.6.16	Dorow Alan	193
20.7	F.....	193
20.7.1	精美艺术论坛画廊	193
20.7.2	美国联邦调查局十大悬赏逃犯	194
20.7.3	自然历史领域博物馆	195
20.7.4	鱼类信息服务 (FINS)	196
20.7.5	福兰克林研究院科学博物馆	196
20.7.6	Frank Lloyd Wright in Wisconsin	197
20.7.7	联机 Fluxus	198
20.7.8	分形画廊	199
20.7.9	分形电影档案	201
20.7.10	交互式的青蛙解剖	202
20.7.11	FUNET	203

20.8	G.....	204
20.8.1	几何中心.....	204
20.8.2	Glensheen	205
20.8.3	Grotesk	206
20.8.4	怪异的艺术.....	207
20.8.5	画廊景观.....	208
20.8.6	图形与可视化实验室.....	208
20.9	H.....	209
20.9.1	热点图片: 俄罗斯摄影.....	209
20.9.2	哈勃太空望远镜.....	210
20.9.3	九头蛇.....	211
20.10	I.....	212
20.10.1	交互式基因艺术.....	212
20.10.2	非洲羚羊画廊.....	213
20.10.3	Impact 工作室.....	213
20.10.4	美的含义.....	214
20.10.5	交互式媒体技术中心.....	215
20.10.6	Isaacs/Inuit 画廊.....	216
20.10.7	国际空间站.....	217
20.11	J.....	218
20.11.1	JAAM	218
20.11.2	Jon 的图像库.....	219
20.11.3	喷气推进实验室.....	220
20.12	K.....	222
20.12.1	柯达.....	222
20.12.2	缤纷世界.....	223
20.12.3	Key West	224
20.13	L.....	225
20.13.1	洛杉矶建筑.....	225
20.13.2	洛杉矶艺术国家博物馆.....	226
20.13.3	LensWork	227
20.13.4	Bill 的灯塔艺术.....	228
20.13.5	Merike Luqas	229
20.14	M.....	230
20.14.1	失踪儿童数据库.....	230
20.14.2	MPEG 影片档案库.....	231
20.14.3	密歇根新闻摄影师协会.....	231
20.14.4	名家选集.....	232
20.14.5	Marthart.com	232
20.14.6	MTV	233

20.14.7	Multiworld	234
20.14.8	Mythago	235
20.15	N.....	236
20.15.1	国家医药图书馆	236
20.15.2	Norton 艺术画廊	237
20.15.3	国家新闻摄影家协会	238
20.15.4	网络展示会	239
20.16	O.....	240
20.16.1	联机可视化文学工程	240
20.16.2	海洋与行星	240
20.16.3	正统基督徒页面	241
20.16.4	运动即刺激(OTIS)	242
20.17	P.....	244
20.17.1	图案天地	244
20.17.2	珍珠街联机画廊	245
20.17.3	宠物网页	245
20.17.4	古董照片	246
20.17.5	卡车主页	246
20.17.6	Internet 画廊万花筒	247
20.17.7	摄影新闻记者咖啡屋	248
20.17.8	庞贝广场工程	249
20.17.9	PM 地带(大众机械)	250
20.17.10	永恒的瞬间(POV)	251
20.17.11	人物杂志(URL)	252
20.17.12	派拉蒙电影公司	253
20.17.13	直面艺术	254
20.17.14	像素推动者	255
20.18	Q.....	255
20.18.1	加速音乐室	255
20.19	R.....	256
20.19.1	文艺复兴时期及巴洛克时期的建筑	256
20.19.2	皇家不列颠哥伦比亚博物馆	257
20.19.3	Rob 的多媒体实验室	258
20.19.4	Mark Rosenstein 的美洲杯帆船比赛联机页面	259
20.20	S.....	261
20.20.1	Salem	261
20.20.2	斯坦福计算机图形图书馆	262
20.20.3	Santa Fe 精彩艺术	263
20.20.4	冲浪 SG	263
20.20.5	Sharky 艺术画廊和图形幻像馆	264

20.20.6	Smithsonian 画廊.....	264
20.20.7	SimTel 档案.....	266
20.20.8	Smithsonian 联机摄影.....	267
20.20.9	Steve Jackson 游戏.....	268
20.20.10	Sandra 溜冰档案.....	269
20.20.11	太空观测.....	269
20.20.12	Shoemaker-Levy 彗星主页.....	270
20.20.13	超级名模主页.....	272
20.20.14	新加坡艺术与历史博物馆.....	273
20.20.15	David Elliott 的湿地.....	274
20.20.16	星球大战.....	276
20.20.17	瑞典大学网.....	277
20.20.18	合成图像联机画廊.....	279
20.21	T.....	281
20.21.1	TAEX 的剪辑艺术.....	281
20.21.2	小伙子的页面.....	282
20.21.3	时代—生活照片画廊.....	283
20.21.4	卢浮宫的珍品.....	284
20.22	V.....	285
20.22.1	Dystopian 视觉图像画廊.....	285
20.22.2	威尼斯.....	285
20.22.3	虚拟文件夹.....	286
20.22.4	虚拟画廊（韩国）.....	287
20.22.5	太阳系景观.....	288
20.22.6	Bas van Reek 艺术大厦.....	289
20.22.7	Vermeer 的绘画.....	290
20.22.8	Vern 的 SARDS 画廊.....	291
20.22.9	虚拟旅行.....	291
20.23	W.....	293
20.23.1	世界艺术珍品.....	293
20.23.2	可佩带式无线 Web 摄像仪.....	294
20.23.3	木偶玩具.....	295
20.23.4	联机妇女世界.....	296
20.23.5	值得一去的画廊.....	297
20.24	X.....	298
20.24.1	Danny 的 X 档案主页.....	298
20.25	Y.....	299
20.25.1	横滨小组主页.....	299
第 21 章	搜索策略和技巧.....	301
21.1	用最简单的方式搜索.....	301

21.2	我要寻找什么	302
21.3	如何寻找特定的图像	302
21.3.1	Web 上的 Archie	302
21.3.2	Gopher 空间中的 Veronica	306
21.3.3	当 Archie 和 Veronica 不能发挥作用时	309
21.4	Web 索引以及 Crawlers	309
21.4.1	Lycos	310
21.4.2	InfoSeek	312
21.4.3	ALIWEB 和 CUI W3	312
21.4.4	CUSI	314
21.5	小结	316
第 22 章	联机图形目录	317
22.1	简介	317
22.2	目录之母	317
22.3	商业投资的目标	318
22.4	GNN 的全球 Internet 目录	318
22.5	强力索引和信息银行 (Power Index and InfoBank)	319
22.6	EinNET 星系 (EinNET Galaxy)	319
22.7	虚拟图书馆	320
第 23 章	从网上获取图片	321
23.1	所需的软、硬件	321
23.2	如何快速简单地下载	322
23.2.1	Web 出版并不神秘	323
23.2.2	使用 Gopher	323
23.2.3	古老但却优秀的 FTP	326
23.3	技术要素	328
23.3.1	通常的解压缩	328
23.3.2	网上的文件格式	329
23.4	解压缩以及转换图形文件	331
23.5	通过 e-mail 和新闻组传送图形	337
23.5.1	解开 MIME 的编码	337
23.5.2	从新闻组中获取图形	340
23.5.3	为 e-mail 进行图形编码	345
23.6	小结	346
第 24 章	欣赏和使用网上图形	347
24.1	介绍	347
24.2	看看自己得到了什么: 图形观察器	347
24.2.1	脱机观察器程序	347
24.2.2	联机观察器程序	347
24.2.3	Netscape 的内部观察器	348

24.2.4	外部观察器软件	348
24.2.5	选择外部观察器	350
24.2.6	ACDSee	351
24.2.7	LviewPro	351
24.2.8	为 Netscape 配置外部观察器	352
24.3	多媒体和 3D 浏览器	355
24.3.1	多媒体文件格式	355
24.3.2	为 Netscape 配置多媒体功能	356
24.3.3	Internet 上的 3D 虚拟现实	358
24.3.4	为图像润色	359
24.3.5	颜色调整	359
24.3.6	调整明暗度以及对比度	360
24.3.7	灰度系数调整	362
24.3.8	色调调整	363
24.3.9	彩色图像调整	364
24.3.10	均衡	367
24.3.11	图像增强以及过滤	368
24.3.12	选择和打印	369
24.3.13	图像变形	374
24.4	打印图形	374
24.4.1	利用服务商	377
24.4.2	抖动处理	377
24.4.3	为打印而准备图像	377
第 25 章	将图片放到网上	382
25.1	一些初步的考虑	382
25.1.1	颜色深度和分辨率	383
25.1.2	获取最大的压缩率	384
25.1.3	怎样大才算太大	384
25.2	上载图形	385
25.2.1	使用 FTP	386
25.3	WWW 上的图片	393
25.3.1	设计 Web 图形	393
25.3.2	用 HTML 显示图形	394
25.3.3	图像、链接、锚	397
25.3.4	意外	399
25.3.5	使用专门的编辑器	400
25.3.6	隔行和透明特性	402
25.3.7	Netscape 扩展项和 HTML3.0	404
25.3.8	居中	404
25.3.9	背景	404