

Electronic Publishing

电子 出版

电子出版 ——
在线与CD-ROM方式

- 学会在Internet和WWW上创作并发行你自己的电子出版物
- 探索在电子领域开拓作品市场的新途径
- 研究怎样将你的文档置于CD-ROM中

[美] William R. Stanek
Lee Purcell 等编著
何道君 等译



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
URL: <http://www.phei.com.cn>

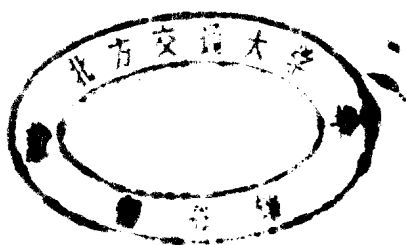
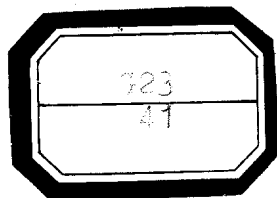
SAMS
PUBLISHING

百科全书

电子出版百科全书

[美] William R. Stanek 著
Lee Purcell, et al

何道君 刘 羽 译
陈 强 韩 松



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry

内 容 简 介

本书介绍了电子出版基础知识、电子文档的组织与设计、在 CD-ROM 上出版、网络出版与因特网之后又例举具体项目,就如何从事电子出版作了详尽的阐述,包括开发 CD-ROM 的硬件及软件工具,使用 HTML 和 SGML、网络出版、出版物的测试与校对、文档的广告宣传、出版与市场销售技巧以及法律和版权信息等。

本书适合从事电子出版物开发、出版和发行的专业人员及信息管理干部阅读,也可供相关大专院校师生参考。

Authorized translation from the English language edition published by SAMS PUBLISHING an imprint of Macmillan Computer Publishing U.S.A.

Copyright © 1995

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

SIMPLIFIED CHINESE language edition published by Publishing House of Electronic Industry, China.

Copyright © 1998

本书中文简体专有翻译出版版权由美国 Macmillan Computer Publishing 下属的 Sams Publishing 授予电子工业出版社。该专有出版版权受法律保护。

书 名: 电子出版百科全书

著 者: [美] William R. Stanek, Lee Purcell, et al 著

译 者: 何道君 刘 羽 陈 强 韩 松

审 校 者: 吴鸿适

责任编辑: 徐 轲

排版制作: 电子工业出版社计算机排版室

印 刷 者: 北京民族印刷厂

出版发行: 电子工业出版社出版、发行 URL: <http://www.phei.com.cn>
北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036 发行部电话 68214070

经 销: 各地新华书店经销

开 本: 787×1092 1/16 印张: 40.25 字数: 1288 千字

版 次: 1998 年 6 月第 1 版 1998 年 6 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-4668-7
TP·2231

定 价: 88.00 元

著作权合同登记号 图字: 01-97-0747

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换

版权所有·翻印必究

前言

当基于计算机的书籍出版在八十年代初期诞生时,每个人似乎都立刻意识到一种令人惊奇的出版景象就要到来。短短几年间,这项产业从无书和无收入,发展到如今成千上万种的书和成百上千万美元的收入。书店的货架上装满了基于计算机的书,零售商专门排出了最畅销的书目,成百上千的勤奋的编辑、校对员、排版员、售货员都找到了新的工作。许多人原来根本没想过要出版书,却也突然发现,自己竟成了作者——基于计算机的书的作者。

然而,在早期人们并没有认识到这种新产业埋下了令出版业发生深远变化的种子,这种变化完全是在不知不觉中发生的。几乎没有任何出版经验的编辑人员,却可以利用作者提供的字处理文件,在 PC 上进行编辑。当然,作者也是在 PC 上工作,然后出版过程就变得与过去一样,采用排字和手工编排版面。

下一步的变化既不直接也不容易,但却不可避免。在我们公司(开始是由独立的 Que 公司和 Sams 公司组成,后来合并成了 Macmillan 计算机出版公司的核心),需要决定了变化。Que 公司的 Quick Reference 系列,要设计成具有确定的版面和精确的页数。采用传统的方法来实现实在太复杂,所以我们在她的办公室里建立了一台配有 Macintosh 机的编排器,她就利用 PageMaker 软件编排系列作品。这样,我们公司就拥有了自己的第一部“完全电子化”出版的作品。电子出版在时间、成本和灵活性上的优势是显而易见的,所以我们很快就将整个工作系统改变了。那时是 1988~1989 年。

从那时到现在,电子出版工具已变得越来越复杂,尽管这种改变最多只进行了一半,但却已经改变了出版业的整个面貌。本书的作者清晰、巧妙地描述了这些工具,以及如何利用它们获取更大成果。换句话说,本书告诉你如何“电子地”出版,如何利用电子工具创作出印刷的作品,当然还远不止这些,本书将带你进入电子出版的新一维空间——如何创作电子出版物。

美国 Macmillan Digital,成立于 1994 年 11 月,作为 Macmillan Publish 公司出版优秀参考书的一部分,它主要创作电子出版物。其中的一个小组负责创作在 CD-ROM 上发行的多媒体产品,另一个小组负责维护全球信息网上的信息以及联网用户的订阅服务,例如 American Online 和 CompuServe。两个小组的最终目标是一样的——带给人们在任何时候以任何方式所期望的和需要的信息,这使得学习变得轻松、有趣和更易消化。

联网出版还不够成熟,对采用文字形式之外的其他信息的大范围和快速传播,电子出版在技术和体制上还有许多限制。印刷的书和屏幕相比,前者更适合文字形式的信息出版。方便、易读、查询能力强,是联网出版较印刷出版的优势所在。但这些优势如何被人们所感知还有待于检验。当然,任何一个如本书中所述的具有良好技术知识的人,都可以创造许多新的思想,让它在遍布世界的信息网中徜徉——成为一位电子出版者。但是,作为一种商业,电子出版只有当出版的知识产品具有了确定的价值,而且这种价值可以转化为货币时才能够存在。到那时,通过其他形式出售知识产品的作者才能继续这样做下去。

从另一方面讲,联网世界作为通信工具是无与伦比的。它传递的是已在其他媒体,如印刷品或 CD-ROM 上所公布的思想。采用联网通信,人们可以很容易地找到书和软件,可以广泛地采集信息,可以直接寻问作者或出版者,可以订购产品,这些能够全部通过联网操作来实现。如果你希望,你可以帮助出版者创建个人档案,以提醒出版者有关未来产品和讨论会的信息。任何具有相关知识和工具的人都可以获取联网世界的信息,即使它还 not 是一种成熟的业务。

多媒体 CD-ROM 的生产是一项爆炸性的、竞争激烈的业务。这是一种创造性的爆炸。成千种新产品投放市场,其中不乏优秀作品,但也有粗制滥造之作。考虑到生产费用的高昂和有限的市场,这么多作品的涌入,是令人吃惊的。正如 1849 年的大淘金,山中确有黄金,有些人可能因此而致富,有些人先富后穷,有些人收支相抵,而也有些人一无所获。那么其中的关键是什么呢?答案是好的思想得到了正确执行。正确执行需要对工具和对如何使用工具有深刻的认识。本书就是要力图达到这一目的。

对待多媒体产品还可把它视为对未来的准备。没有人知道五年后的技术会怎样,但是可以肯定它将包括一些传播更广的宽带传送系统。在那种环境下,人们都需要多媒体(直接或者通过广告付费)、交互式的娱乐和信息。因此,现在使用 CD-ROM 就是为将来做准备。

印刷也不会被淘汰。在某些场合,它可能会被多媒体交互式产品所取代,但大多数情况下,它将会得到补充和加强,而且生产印刷品的手段也将继续改善。当然,对于参考信息,未来的作者创作的将不只是字处理文件,而是用标准通用置标语言系统设计的文档,它将使信息灵活,可搜寻和可组织。出版商可以很方便地决定用哪一种或几种媒体出版,是印刷还是电子形式,是联网和实时发送,还是采用物理形式和静态方式。出版者的决定将不再受技术的限制,而是基于市场以及信息对媒体的适应性。

最终,出版技术将带来自由和力量,带来一个让思想飞翔的境界,这就是正在进行的伟大的出版革命的目标和自然结局。掌握这些工具的人们必将成为未来的建设者。

Lloyd J. Short

总裁 Macmillan Digital USA

1995年8月15日

作者简介

Roger Bindl 顾问,电子出版开发商,HADRON数据图像公司总裁。他在电信和个人计算机方面有着丰富的经验。曾工作过的公司主要有通用电话公司,阿尔卡特网络系统公司,Telxon有限公司,以及Harvey Hubbell的Pulsecom子公司。在其电信生涯中,他曾推动了PC与商业环境的结合,这个过程始于1980年,以VisiCalc为代表。VisiCalc是一个用于计划、预测和消费跟踪的字处理和数据库工具。在80年代初期,这种结合继续得到扩展,代表产品是电子联网OAG(政府航线指南)、MCI Mail、用Basic语言编制的自动字处理以及其他软件工具等。

他在电信事业上的经历还包括数字复用器、基于综合业务数字网和同步光纤网的光纤系统。他在个人计算机上的工作经历有Macintosh、DOS和Windows环境,软件集成从主要的字处理、表格处理、友好数据库,到写作、多媒体、数据库开发、通信、图像编辑、视频捕捉和编辑、动画、声音、联网服务,出版,等等。

积累、探索与好奇使Roger成为今天这样的顾问和开发商。他是HADRON数据图像公司总裁。HADRON公司专门从事电子出版,主要使用微软多媒体取景器创作。在开发电子出版物中,使用并补充了各种编辑和多媒体开发工具。

Mitch Gould “Windows 95 Multimedia Programming”(1995年9月由M&T Books公司出版)的联合著作人之一,是“Mastering Animator”(1991)一书的第一著作人,这本书介绍了自动桌面3D成像。他曾在Lotus开发公司,AT&T分布式多媒体技术开发实验室,乔治亚州技术研究所和BellSouth服务所做过信息设计员,ADAM软件公司请他为其获奖的ADAM——一个交互式人体图集——创作文档。1994年,他的Digital World反对多媒体中暴力的证词,吸引了《大众科学》的注意;他接受资助参加了Microsoft总部的多媒体BootCamp会议。他目前正为智能机构研究用作一种宽带交互式电视中的用户界面的开发策略。

Ewan Grantbarn 最早的三台计算机是Timex/Sinclair 1000,Commodore 64和PDP-11。毫无疑问,他现在在专门从事为客户/服务器系统建立图形用户接口前端,设计数据仓库,制作多媒体显示和用户培训。除了在本书中所做的工作外,Ewan还在Sams出版公司的“Windows 95 Unleashed”,“Programming Windows 95 Unleashed”,以及“Access 95 Unleashed”中做了大量工作。他创作“Microsoft Office 95 Unleashed”,而且每月在“Windows 95杂志”上发表专栏文章。Ewan在CompuServe网上的地址是74123,2232,在因特网中的地址是:74123,2232@Compuserve.com。

David L. Gulbransen 涉足电子出版已达五年之久,他过去的著作包括“Tips And Tricks of Internet Gurus”,“The Macintosh at Indiana University(CD-ROM)”及BlueMarble信息服务的WWW地址。除了作为WWW开发的自由投稿人,David现在还受聘于印第安纳大学美术学院,正在开发各种电子教学资源。目前,他的项目包括美术学院的WWW节点和能进行多媒体CD-ROM生产的电子图像实验室。

John Kovalic 出生于英格兰,并在那里接受教育。他开始练习画麝香鼠,不过那时他的画看起来就象很糟糕的得了麻疹的母羊。他很快将这种才能转移到卡通设计上,从70年代后期在各种报刊专栏上发表连环画“野生动物”。他现在是一位值得尊敬的卡通画家,经常在威斯康新州杂志及迈迪逊早报上发表计算机和技术方面的文章。他的e-mail地址是:mskrat@msn.fullfeed.com.com;在WWW上,可以在下面地址找到他:http://www.msn.fullfeed.com/musk rat.

Bill Mann 一位资深的作家和软件开发者。最近的著作包括“Edutainment Comes Alive!”(由Sams出版)以及Desert Frog Screen Scenes(Desert Frog Software)。他和他的家人在亚利桑那州的菲尼克斯生活了九年

之后,在新汉普郡度过第一个冬天。

Bill Montemer 一位多媒体制作人和程序员。他熟悉新媒体的各种形式,并正在开发软件和相应的儿童教育内容。

Lee Purcell 一位技术作家,记者、音乐家、业余飞行员,生活在离佛蒙特州的 Otter。他的前一本由 Sams 出版的书是“Super CD-ROM Madness”,已被翻译成三种语言。在写书期间,他设计了联网帮助系统,编写了硬件和软件手册,帮助用户接收信息并在 Web 上使用。通过 CompuServe 的 71160,2041 可以与 Lee 进行讨论,也可以向他提问。

Lance Rose 作家和律师。他是一名亚利桑那州菲尼克斯城 Lewis&Roca 的法律顾问,也是知识产权和技术集团公司两主席之一,他专门为高技术、信息和媒体工业服务。该公司的客户包括软件开发商,出版商,联网服务,电子出版商,商贸协会,以及其它高技术和信息产品的提供者和使用者。

Rose “NetLaw”一书的作者,他定期为 WIRED 杂志和 Boardwatch 杂志撰写文章。他定期在全国性会议上就联网系统和因特网的法律问题发表观点。他曾是由 National Law 杂志赞助的“因特网的商业和法律问题”论坛 1994 年至 1995 年的主席,是关于 Lexis Counsel Connect 联网服务领域的“网络与联网服务”会议主席,是纽约媒体联合会的常务会员,共享软件专业协会的荣誉会员,电子访问协会的创建成员,联网专家协会会员。

Marj Rush-Hovde 最近刚获得了普度大学修辞和写作博士学位,她正在教授各种专业的写作课程,并为一个开发 WWW 页的组织充当顾问。

William R. Stanek 一个 1994 年创立的非传统的出版社 The Virtual Press 的创建者和出版商(william@aloha.com)。作为一位在网络上有 10 年工作经验的出版者和作家,他为本书带来了在因特网和电子出版方面的丰富经验。从 1991 年起他开始涉足因特网的商业活动,1988 年当他还为政府工作时,他已首先拥有了因特网的电子邮件。他不仅有多年的作为 ADP 和网络管理员的实践经验,还有扎实的理论基础。他获得了信息系统科学硕士及计算机科学学士学位。他的出版社出版的电子图书有四个特点:神秘,趣味,幻想,真实。他维护着多个 WWW 节点,包括 The Writer Gallery(作家精品廊),The Internet Publishing Information Center(因特网出版信息中心),The Electronic Packaging Center(电子包装中心),The Internet Consulting Center, The Virtual Press Headquarter(The Virtual Press 总部)(<http://www.aloha.com/william/vphp.html>)。他的 The Electronic Packaging Center(电子包装中心)为客户设计电子出版物——杂志、新闻、报纸、图书。他的 The Internet Consulting Center(因特网咨询中心)可以专门制作因特网商业策略来满足客户需要,并帮助他们建立因特网互连和市场安排。

他在海湾战争期间作为一名战斗小组成员,在电子预警机上工作。战争期间,他多次飞入伊拉克,执行战斗任务,曾获得九枚奖章,包括一枚最高级别的荣誉奖章——空军杰出飞行十字奖章。他写了许多书、文章和散文。他的写作计划包括九篇科幻小说和三篇非幻想小说。当他休息时,他就和家人一起共度时光,他最开心的事就是给小孩子讲故事。

Ray Werner 印第安纳州 Ivy Tech 州立学院的一名教师,位于 Indianapolis,讲授桌面出版及其他与计算机有关的课程。他写过许多计算机书,包括“BBS Secret”,“CorelDRAW! 5 For Dummies Quick Reference”,“Harvard Graphics for Windows for Dummies Quick Reference”,“You and Excel”,“Word for Windows for Dummies”,“The First Book of CorelDRAW! 3”,以及“50 Ways to Get Your Money's Worth With Prodigy”。他也在以下几本书中做出过贡献,它们包括:“PC World Word for Windows 6 Handbook”和“Windows Gizmos for the Internet”。

引言

从历史上看,人类知识的发展呈现不规则的前进趋势。是好奇的、不可预料的人类发明了印刷,从而可以将思想、法律、历史事件一一记录下来,一代代传下去。同样是人类在公元四世纪,他们欢呼着将埃及的亚历山大大图书馆——那时人类最大的知识宝库付之一炬。知识有时被视为神圣的,有时又遭到贬值;从古至今,掌握和运用知识就一直是人类历史的主题。

当今存贮和再获得经验以及人类文明的共同信息资源的手段越来越多地依赖于计算机和数字存贮方式。电子出版——一个组织信息并在计算机上显示出来的过程——已经从几乎无人了解的稀罕物变成了交流的主要媒体。

想象一个世界性的图书馆,它以光速相连,其中包含了地球上每种文化所收集的各种信息资源,而电子出版已经为这样的图书馆建起了主框架。在因特网上的 TTP 服务器通过一个复杂的矩阵连接了成百上千的文档,在一个全球范围的网内,链接数据、程序和其他资源,这就是万维网(WWW——World Wide Web)。这个巨大的虚拟知识库每天都在扩大,提供各种形式的可为人所感知的信息。用于创作和生产文档、数据和知识库并将它们放到这个结构中的电子出版工具,已经对每个人几乎都可适用了。这种新的通信手段的前景是非常可观的,政府、商业、院校,以及居民都想加入因特网,使因特网成为历史上发展最快的通信媒体。

另一种通信媒体,是从音频 CD 唱盘的发展中派生出的 CD-ROM,它已经成为 90 年代的电子蒹草(古代埃及用于造纸的一种草)。由于 CD-ROM 生产成本低,能够以各种形式存贮大量的数字数据,因此作为交互式多媒体产品和电子书籍的运载媒体是十分杰出的。低廉的 CD 为电子出版所做的贡献,正如激光打印机为桌面出版所做的贡献一样。不久以后,每个人将有一张 CD,人们将可以象孩子交换玩具一样交换光盘。

思想和信息的连锁和重组——正如电子出版所支持的——可以极大地改变我们教育孩子和学习新技能的方式,加深对其他文化的理解和容纳,提高对艺术、电影和文学的欣赏能力。在写这篇引言的过程中,我查询了“1996 Grolier Multimedia Encyclopedia(多媒体百科全书)”,以确定亚历山大大图书馆毁于何时。使用关键词 Library 和 Alexandria 搜寻,出现了许多搭配。通过查看搜寻结果的内容,我获得了很多相关信息。关于书的历史的条目指出收集书的活动早在公元前 2 世纪埃及的托勒密王朝就开始了。西藏的“Book of the Dead”一书,一般被认为是现存的最古老的,尽管在地下还有比它更早些的书的片段和残片,但这些书所剩无几,根本不能再现原来内容。“Book of the Dead”作为一种指南和魔幻般的书,经常被读给临死时的人听,给他们提供“转世投胎”的指导。

我顺便查寻了图书馆的历史,发现统治古希腊帝国的 Eumenes 二世非常精通羊皮纸的生产技术——纸的前身,用绵羊和山羊的皮制作的。把羊皮纸缝在一起,用木板盖上,依照时间记录,Eumenes 二世监督建造了堪称世界上最壮观的图书馆,而公共图书馆却直到 17 世纪才出现;早期的图书馆大多是私人性质的,但那并不重要,因为那时没有多少人能够读书。

在进一步的查寻中,我偶然发现一个记录,记述亚历山大大图书馆和学院都毁于公元 4 世纪末。曾在那里试图找到把铅变成金的途径的炼金术士们,逃离那里并移居。然而多年来,他们被当地历届政府所迫害、虐待,而且被认为与巫术有某种联系。

这次 Encyclopedia(百科全书)的有趣旅行,不仅获得了我要寻找的详细资料(在哪个时期图书馆被毁),还获得了关于书和图书馆的许多知识,这些知识加深了我对书和图书馆变迁的认识,也使我深深感受到人类知识如何在不同文化间传递。每次这样在多媒体上查寻文档,总可以发现令人惊奇的细节及密切相关的事件。信息更具流动性,而且它能以激发读者兴趣的方式揭示细节,打开并行的查寻通路,提供各种学科领域之间非常紧密的联系。

“Electronic Publishing Unleashed”一书,解释了作为数字信息革命基础的概念、原理和工具,同时也介绍了其他人在这个领域里已做出了什么成绩,以及对你该做什么的建议(以及怎样做)。这个领域仍然不够成熟,这一时刻对形成和影响那些用电子工具武装起来的、充满了改变世界的设想的一代通信人员来说是非常理想的。

总 述

第一篇,“电子出版的基础知识”,打下理解电子出版工具和技术的基础。摆脱了以纸为基础传输信息的传统方法的束缚,电子出版人员很快就可以适应这种新媒体,通过它传递思想非常迅速。本篇提供了电子出版的许多应用实例,探讨了与该技术有关的名词术语与概念,简单说明了可用于制作电子出版物的工具,并提供了选择发行电子著作的媒体的准则,第一篇以对未来电子出版者成功机会的讨论作为结束。

第二篇,“电子文档的组织与设计”,考察了不同结构的电子文档的各方面,从帮助系统到超文本置标语言文档。通过提供有用的设计标准和可操作的文档结构模块,本篇各章指明了一条从印刷出版转向电子出版的切实可行的道路。本部分还考查了超媒体连接的基本特性,探讨为在屏使用服务的信息描述技术,指出了在一篇电子文档中多媒体部件相互融合的方法,最后讨论了文档开发者创作电子著作时应该遵循的步骤。

第三篇,“CD-ROM 上的电子出版”,为使用 CD-ROM 作为电子出版物的传播媒体提供实用的指导和建议。本篇详细比较了 CD-ROM 用于各种不同类型出版的优劣,提供了对当前不同的 CD 格式存储数据类型(例如声音、图像、计算机数据)的详细介绍。讨论并比较了硬件工具及应用软件,如新一代 CD 刻录机和预刻录软件工具。本篇还提供了将各种多媒体部件合成到 CD-ROM 作品中的技术,讨论了 CD-ROM 包括磁盘矩阵和 CD 刻录机在商业环境中所起的作用。第三部分以 CD-ROM 工业中开发者所面临的课题的讨论作为结束,包括:版权问题,预发行测试,开拓市场等。

第四篇,“联网出版和因特网”,提供对电子出版中发展得最快的平台——WWW 的实际评价,从对 Web 的综述,包括其在出版中的应用前景开始,本篇集中介绍了置标语言(markup language),即超文本置标语言 and 标准通用置标语言,用它们来制作复杂的与平台无关的文档。本篇讨论了联网文档中使用的多媒体部件,以及建立和使用 Web 服务器、网关描述、帮助系统等。本篇也包括在局域网和广域网环境中传递信息对电子出版明显增长的依赖,同时也讨论了用于广告和保护置于 Web 上的文档的技术。

第五篇,“设计电子作品”,从理论的王国进入到真正的生产各种不同形式电子作品的世界。通过逐步引导,你可以制作出你的多媒体个人简历,为访问因特网设计报纸,以及一个可在软盘上发行的交互式杂志。你也能学到制作更复杂的电子文档的基本步骤,例如制作一部交互式的百科全书。本篇结束时,介绍了如何制作并出版一部电子漫画书。在本部分讨论的内容中,你将会发现一个既适合你的兴趣又可以测试你开发电子出版物技能的作品。

第六篇,“出版电子出版物”,为任何一位想要出版发行电子出版物的人提供必要的基本参考。你将会学到如何在发行前全面测试一个出版物,如何在开发过程中获取用户意见,如何在世界范围内推广你的新版作品。本部分包括如何在出版和市场开拓上获得成功的秘诀,同时仔细研究了有关的围绕版权和知识产权的法律和规定。

第七篇,“附录”,列出了一些有价值的书目,包括一个电子出版常常用到的工具和应用软件表,一些对开发者和出版者都有意义的 CD-ROM 标题,列出了用于构造 Web 主页的超文本置标语言命令的全部。

本书适用范围

我们精心制作这本书,目的是引导人们掌握电子出版的过程和技术。任何有兴趣了解如何创作一部普通的或复杂的电子出版物的人,都可以从本书中得到满意的答案。

本书适用的读者范围很广:教育工作者,图书管理员,出版物经营商,书籍出版商,报纸和杂志出版商,技术作家,公共关系专家,市场营销人员,零售邮购公司,政府机构中的信息专家,公共和非营利集团的通信员,研究所,以及任何有兴趣学习用电子出版有效地交流思想的人。

该技术吸引人的方面是:它不仅仅局限于程序员。任何一位可以使用字处理软件的人都可以轻而易举地建立一个便携式电子出版物。如果你精通嵌入码,你可以用超文本置标语言建立 Web 页。如果再经继续不懈的努力,你可以建立一个在 CD-ROM 上使用的信息库。电子出版面向每个人。我们希望本书能引导你在电子出版领域获得成功。

摘要目录

前言	(I)
引言	(V)
第一篇 电子出版基础知识	(1)
第一章 从原子到比特;电子出版的诞生	(2)
第二章 生动的例子	(9)
第三章 名词术语和基本概念	(28)
第四章 媒体方面	(39)
第五章 运用的工具	(50)
第六章 职业前景	(68)
第二篇 电子文档的组织与设计	(74)
第七章 组织信息	(75)
第八章 版式布局和文档类型	(96)
第九章 页面设计	(107)
第十章 使用图形	(125)
第十一章 多媒体的使用	(140)
第十二章 写作规程	(155)
第三篇 在 CD-ROM 上出版	(169)
第十三章 何时在 CD-ROM 或磁盘上发行出版物	(170)
第十四章 CD-ROM 采用的标准及应用环境	(178)
第十五章 开发 CD-ROM 的硬件及软件工具	(191)
第十六章 多媒体与 CD-ROM	(209)
第十七章 CD-ROM 和商业应用	(219)
第十八章 项目的开发、生产与销售	(229)
第四篇 在线出版和因特网	(241)
第十九章 全球信息网	(242)
第二十章 使用 HTML	(263)
第二十一章 SGML 的内部	(289)
第二十二章 插入多媒体	(309)
第二十三章 万维网服务器、网关程序和应用帮助	(332)
第二十四章 LAN 和 WAN 出版	(365)
第二十五章 广告宣传和保护你的文档	(383)
第五篇 项目	(397)
第二十六章 制作一份多媒体履历	(398)

第二十七章 在 Internet 上出版报纸	(421)
第二十八章 软盘上的杂志	(459)
第二十九章 出版一部交互式百科全书	(482)
第三十章 出版一本电子漫画	(495)
第六篇 实施	(520)
第三十一章 出版物的测试与校对	(520)
第三十二章 用户测试出版物	(533)
第三十三章 文档的广告宣传	(546)
第三十四章 出版与市场销售技巧	(557)
第三十五章 一般法律和版权信息	(572)
第七篇 附录	(583)
附录 A 电子出版中使用的工具资源列表	(583)
附录 B CD-ROM 出版物简介	(595)
附录 C HTML 命令及资源	(606)
附录 D CD-ROM 的内容	(618)

目 录

第一篇 电子出版基础知识	(1)
第一章 从原子到比特:电子出版的诞生	(2)
1.1 信息的推和拉	(3)
1.2 电子出版的实际定义	(4)
1.3 电子出版的演变	(5)
1.3.1 长距离通信	(5)
1.3.2 从织布机到打孔机	(6)
1.3.3 ASCII 作为文本的公共标准	(6)
1.3.4 查询和检索的方法	(6)
1.3.5 超媒体的诞生	(7)
1.4 制作方便的格式	(7)
1.5 小结	(7)
第二章 生动的例子	(9)
2.1 书籍	(9)
2.2 交互式小说	(10)
2.2.1 解决困难是我的工作	(10)
2.2.2 Slaughterhouse - Five(第五屠宰场)	(11)
2.3 百科全书	(13)
2.3.1 韦伯斯特交互式百科全书	(13)
2.3.2 新 Grolier 多媒体百科全书	(15)
2.4 专业参考书	(16)
2.4.1 微软书架	(16)
2.4.2 微软影院	(17)
2.5 因特网上的联网书	(18)
2.6 有版权著作的自由发行	(19)
2.7 出版声明	(20)
2.8 杂志与期刊	(20)
2.8.1 CD 上的个人电脑杂志	(21)
2.8.2 第一层:杂志架	(22)
2.8.3 启动一个联网杂志: Mobilis	(23)
2.9 技术手册	(24)
2.10 目录	(24)
2.11 探索英语的演变	(25)
2.12 小结	(26)
第三章 名词术语和基本概念	(28)
3.1 走向数字化	(28)

3.2 再版和预出版的材料	(29)
3.2.1 处理再版的材料	(29)
3.2.2 预出版材料的处理	(32)
3.3 将二维图像转换成三维图像	(33)
3.3.1 电子链接信息的方法	(33)
3.3.2 写作的基本特性	(36)
3.3.3 多媒体的工作定义	(36)
3.4 电子出版的基石	(37)
3.5 小结	(38)
第四章 媒体方面	(39)
4.1 在 CD 上出版	(40)
4.1.1 CD-ROM 发行的优点	(40)
4.2 在因特网上出版	(42)
4.2.1 使用因特网的有关费用	(43)
4.2.2 万维网上的信息库	(44)
4.3 在局域网(LAN)或广域网(WAN)上出版	(44)
4.3.1 在网络上传送大量信息	(45)
4.4 在移动式磁盘媒体上出版	(45)
4.5 混合的出版方法	(46)
4.6 不同媒体的比较	(47)
4.6.1 CD-ROM 的优点与不足	(47)
4.6.2 因特网的优缺点	(47)
4.6.3 局域网和广域网的优缺点	(48)
4.6.4 混合方法的优点	(49)
4.7 小结	(49)
第五章 运用的工具	(50)
5.1 重温基本的分类	(50)
5.2 帮助系统:穷人的电子出版工具	(52)
5.3 便携式文档格式	(53)
5.3.1 Adobe Acrobat	(54)
5.3.2 Common Ground	(56)
5.3.3 WordPerfect Envoy	(58)
5.4 SGML(标准通用置标语言)	(58)
5.4.1 ArborText 公司的 Adept 系列	(59)
5.4.2 SoftQuad 公司的 Author/Editor	(59)
5.4.3 XSoft 公司的 InContext	(59)
5.4.4 Folio 公司的 VIEW3.1 SGML 工具箱	(60)
5.5 HTML(超文本置标语言)	(60)
5.5.1 SoftQuad 公司的 HotMetal Pro	(61)
5.5.2 Brooklyn North Software Works 公司的 HTML Assistant Pro	(61)
5.6 超文本工具	(62)
5.6.1 Folio VIEWS	(62)

5.6.2 re:Search	(65)
5.6.3 data Disc 公司的 QuickSearch	(65)
5.6.4 其它工具	(67)
5.7 小结	(67)
第六章 职业前景	(68)
6.1 电子出版和群件改变雇佣形势	(68)
6.2 训练联网通信人员	(70)
6.3 虚拟校园	(71)
6.4 如何赢得职业机会	(71)
6.5 扫描职业市场:联网工作列表	(71)
6.5.1 工作环境类型	(72)
6.6 小结	(73)
第二篇 电子文档的组织与设计	(74)
第七章 组织信息	(75)
7.1 为什么组织如此重要?	(75)
7.2 创作有效电子出版物的块构造	(76)
7.2.1 期望管理	(76)
7.2.2 理解力管理	(77)
7.2.3 策略管理	(77)
7.2.4 目标管理	(77)
7.2.5 规则管理	(77)
7.2.6 行为管理	(78)
7.3 提炼思想:更好的创造性的技术	(78)
7.3.1 意识流技术	(78)
7.3.2 自由思考	(79)
7.3.3 描述板	(79)
7.4 计划和项目组织的有效策略	(79)
7.4.1 写作过程	(80)
7.4.2 开发过程	(81)
7.4.3 出版过程	(84)
7.4.4 所有过程的结合	(85)
7.5 项目起动技巧	(86)
7.6 为读者组织材料的技巧	(87)
7.6.1 利用共识法	(87)
7.6.2 收集统计法	(87)
7.6.3 评估趋势法	(88)
7.7 通过描述板组织作品	(88)
7.7.1 使用描述板开发作品的结构	(89)
7.7.2 利用描述板开发作品内容	(93)
7.7.3 评估描述板的逻辑	(94)
7.8 小结	(94)

第八章 版式布局和文档类型	(96)
8.1 什么是版式	(96)
8.2 页面类型	(97)
8.2.1 文本页	(97)
8.2.2 图形页	(97)
8.2.3 图文结合页	(99)
8.2.4 多媒体访问页	(99)
8.3 使用传统的文档组件	(100)
8.3.1 封页	(100)
8.3.2 扉页、摘要页和主页	(100)
8.3.3 目录表页	(101)
8.3.4 主题或章节摘要页	(101)
8.3.5 主题/各章中的页	(101)
8.3.6 索引/词汇表页	(102)
8.4 出版物的版式	(102)
8.5 电子出版物的布局风格	(103)
8.5.1 传统的面向印刷的版式设计	(104)
8.5.2 传统的面向软件的版式设计	(105)
8.5.3 印刷和软件相结合的版式设计	(105)
8.5.4 现代自由撰稿人的版式设计	(106)
8.6 小结	(106)
第九章 页面设计	(107)
9.1 使用屏幕设计	(108)
9.2 使用颜色	(109)
9.3 使用标题	(110)
9.4 字体种类及使用方法	(111)
9.4.1 单空格与比例类型	(111)
9.4.2 字体尺寸	(111)
9.4.3 字体风格	(112)
9.5 图形设计者如何利用网格	(113)
9.6 常用的页面元素	(113)
9.6.1 页面设计中的文本元素	(114)
9.6.2 页面设计中的文本对齐	(114)
9.6.3 页面设计中的图形元素	(114)
9.6.4 页面设计中的选单元素	(115)
9.6.5 页面设计中的按钮	(116)
9.7 常见的页面功能部件	(118)
9.7.1 翻页部件	(118)
9.7.2 索引访问部件	(119)
9.7.3 查询部件	(119)
9.7.4 多媒体部件	(119)
9.8 高级页面设计	(120)
9.8.1 使用主页面的页面设计	(120)
9.8.2 单独页面设计	(122)

9.9 小结	(123)
第十章 使用图形	(125)
10.1 图形规划	(125)
10.2 设计考虑	(125)
10.3 文件格式类型	(126)
10.4 合成已有图形	(127)
10.4.1 获得图形和图片	(128)
10.4.2 扫描	(128)
10.5 引入图像	(131)
10.5.1 创作一个二维图像	(131)
10.5.2 创作一个三维图像	(133)
10.6 跨平台工作	(137)
10.7 小结	(139)
第十一章 多媒体的使用	(140)
11.1 什么是多媒体?	(140)
11.2 读者怎样控制出版物?	(141)
11.3 包含多媒体的出版物的类型	(142)
11.4 多媒体的使用	(144)
11.5 什么是 MPEG?	(144)
11.5.1 MPEG 与 JPEG 有什么不同?	(144)
11.5.2 MPEG 标准	(145)
11.5.3 MPEG 压缩与哪些因素有关?	(145)
11.6 多媒体工具及其术语	(146)
11.6.1 组件和剪辑片断	(146)
11.6.2 浏览器和播放器	(146)
11.6.3 写作程序	(147)
11.6.4 编辑器和跟踪器	(147)
11.6.5 转换器	(147)
11.6.6 撕裂	(147)
11.7 加入多媒体之前的三种考虑	(147)
11.7.1 硬件考虑	(148)
11.7.2 采用多媒体的目的	(149)
11.7.3 包含多媒体的出版物的发行媒体	(149)
11.8 讨论声音	(150)
11.8.1 音乐	(150)
11.8.2 声音效果	(150)
11.8.3 数字化语音	(150)
11.8.4 简单的语调	(151)
11.8.5 声音格式	(151)
11.9 探讨视频效果	(151)
11.9.1 动画	(152)
11.9.2 活动视频	(152)
11.9.3 格式	(152)
11.10 资源危机问题	(153)

11.11 小结	(154)
第十二章 写作规程	(155)
12.1 设计一个有效的写作规程	(155)
12.2 研究产品所要解决的问题	(156)
12.3 分析读者	(157)
12.4 阅读并分析他人的著作	(158)
12.5 探索解决问题的方案	(159)
12.6 建立一个计划和时间表	(159)
12.7 进行主题素材的调研	(160)
12.8 组织并选取信息	(161)
12.9 创建模板和大纲	(161)
12.9.1 建立风格习惯	(162)
12.10 起草与编辑	(162)
12.11 审阅并测试出版物	(163)
12.12 再起草	(163)
12.13 编辑与校对	(164)
12.13.1 语法麻木者	(164)
12.13.2 对拼写、语法及可读性的检查	(164)
12.14 出版与发行所完成的作品	(165)
12.15 对出版物的续编	(165)
12.16 贯穿整个项目的工作	(165)
12.16.1 酝酿与幻想	(165)
12.16.2 保存记录	(165)
12.17 有效写作的障碍	(166)
12.17.1 追求完美	(166)
12.17.2 计划不足	(166)
12.17.3 在你周围有持不同观点的人	(166)
12.17.4 时间缺乏	(167)
12.17.5 对读者不了解或不适应	(167)
12.17.6 对信息缺乏了解	(168)
12.17.7 试图说得太多	(168)
12.17.8 某出版物的读者过多	(168)
12.18 小结	(168)
第三篇 在 CD-ROM 上出版	(169)
第十三章 何时在 CD-ROM 或磁盘上发行出版物	(170)
13.1 可移动存贮介质	(170)
13.2 在可移动介质上发行出版物	(172)
13.3 刻录到光盘	(173)
13.3.1 光盘的发展史	(173)
13.3.2 光盘与激光技术的简要回顾	(173)
13.3.3 标准演变	(174)
13.3.4 通用文件系统	(174)
13.3.5 为出版商设计的台式刻录机	(175)