

巧学活用HTML 4

(美) Lee Anne Phillips 著

译星翻译组 译

《北方交通大学》

《计算机》

《计算机》

机械工业出版社

西蒙与舒斯特国际出版公司

HTML即超文本标识语言,是用户在万维网上的一种专用操作语言,是使用Internet的基础。本书面向学习HTML语言以及用HTML创建网页、解决问题的用户,结合实践,深入浅出地介绍了HTML及其运用,包括运用图像和多媒体技术、控件的使用、增加交互性以及HTML的发布等多方面内容。

Lee Anne Phillips: Using HTML 4, Fourth Edition.

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

Copyright 1998 by Que Corporation.

All rights reserved. For sale in Mainland China only.

本书中文简体字版由机械工业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,本书的任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

本书封底贴有Prentice Hall防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,翻印必究。

本书版权登记号: 图字: 01-98-1925

图书在版编目(CIP)数据

巧学活用HTML4/(美)菲力浦(Phillips, L. A.)著;译星翻译组译. -北京:机械工业出版社, 1998.10

书名原文: Using HTML4, Fourth Edition

ISBN 7-111-06691-X

I. 巧… II. ①菲… ②译… III. 超文本标记语言, HTML4 IV. TP312

中国版本图书馆CIP数据核字(98)第24644号

出 版 人: 马九荣(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

责任编辑: 姜 南

北京市密云县印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

1998年10月第1版第1次印刷

787mm × 1092mm 1/16 · 25.5 印张

定价: 40.00元

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换

前 言

概述

本书面向的读者是那些工作繁忙的非计算机专业人士，这些人往往并不想深入了解万维网(WWW)和标识性语言的发展史，他们注重实践。书中讲述的这样或那样的问题往往是人们常常在工作中遇到的。那些愿意编几个个人主页或是要为某个社会团体、专业组织创作主页的爱好者们很适合阅读本书。相信阅读本书的人们会得到他们想要得到的东西。

也许有人会说建立网页是一件很困难的事情，HTML是一门适于专业软件设计人员使用的编程语言。而实际上这种说法是大错特错的，HTML很容易使用，任何人都可以用它在大约两分钟内设计出自己的第一个简单的页面。

任何曾经用带颜色的笔把报纸或笔记本上的重要标题做上标记的人，任何曾经把重要的词汇或词组圈出或在下面划线的人，任何在书的页边空白处做过笔记的人……，他们实际上都已经掌握了HTML语言的基本概念：把单词或词组加以标识，从而起到强调或表达特殊含义的作用。HTML(Hyper Text Markup Language:即超文本标识语言)这个名字就表明它是用来标识文本的语言。人们在日常生活中常常要用到一些文字标识符号，所以HTML语言的使用应该不是一件困难的事性。

“Hyper”(即超级链接)在这里的意思是把一些词指向其他词或文档，单击这些词就可以跳到其指向的内容，这有些像在书中某一页做箭头等标记指向书的另一页。

书中的边注或底注可以扩充书的正文内容，或是指出哪里可以获得与正文相关的参考资料，而超级链接的作用与之类似。HTML语言是一种标识性语言，它用一些特殊的符号为一些需要强调或有特殊含义的词句加上标识，或者在一些内容间建立超级链接。

本书结合实践，深入浅出地介绍了HTML语言。通过阅读本书，读者可以方便迅速地建立自己的第一个网页。对于必要的背景理论本书会加以介绍，但同时避免把读者引入过于繁杂的理论细节当中。本书所举的例子都是世界上的真实例子，例子生动有趣，并且紧密结合要讲述的技术要点，相信借助这些例子读者一定会取得事半功倍的效果。

每一个技术要点都有一个简短的小例子，而这些小例子又常常彼此相关，所以某一类技术要点的学习过程实际上就是一个完整页面的创建过程。

为什么要选择这本书学习HTML

本书翻译美国QUE公司出版的“Using”即“巧学活用”系列，该系列书的特点就是深入浅出，注重实践。也正因为如此，“Using”系列已经渐渐成为一种行业标准。本书主要讲述的就是HTML语言的使用，而不是其理论。本书的特点如下：

- (1) 真实的例子 本书所举的例子都是真实生活中的例子，看来亲切自然，有很强的实用性。
- (2) 精选的技术要点 本书选择的技术要点及其组织方式都是精心设计的，无论是学习还是查找都会很方便。
- (3) 按照具体步骤实现例子 每一个的例子都有详细的操作步骤，按照书中的步骤，读者可

以很方便地再现例子。

(4) 精简实用的内容 本书不是一本大而全的书，其内容精简实用，这使读者既省钱，又省时。

(5) 恰当的标题 本书讲述的技术要点是按照一定的步骤实现的，每一步都有一个恰当的标题。所以如果读者只是查询某个技术要点的某一个实现步骤，通过标题就可以很方便地找到，而不用通篇浏览。

本书适用的读者

任何要学习HTML语言的人，任何要用HTML创建网页的人，任何要用HTML解决某些问题的人……，都可以使用本书，概括起来，主要有以下几种情况：

- 1) 要使用 HTML语言建立网页。
- 2) 已经会用HTML，但想进一步精通。
- 3) 在家中用HTML。
- 4) 在工作中用HTML。
- 5) 需要一本方便的HTML语言的参考手册。

本书的组织结构

本书用实际例子(任务)贯穿全书，易学易懂，容易掌握。内容由浅入深，例子也有简到繁。每一章节都有自己的侧重点，读者在学习时既可以按照章节的顺序阅读，也可以找自己感兴趣的章节阅读。

第一部分“创建页面的基础工作” 讲述有关HTML语言的基础知识，并通过一个简单的例子使读者快速地建立自己的第一个页面。初次接触 HTML语言的读者应该从这一部分入手。

第二部分“运用图像和多媒体技术” 讲述如何在页面上添加图像、动画、声音、影像和Java小应用程序，从而使页面更加丰富多采。

第三部分“控件介绍” 讲述如何使用级联风格表单、表格和窗体来使页面更加结构化。

第四部分“增加交互性” 在风格表单和脚本程序的基础上使用动态HTML，利用动态HTML可以动态改变页面的内容和风格。

第五部分“高级主题” 讲述如何让自己的网页出现在搜索引擎的搜索结果中，以及如何让自己的页面被更多的人访问

第六部分“HTML的发布” 讲述如何把做好的页面放到因特网(Internet)上去，以及如何维护网上的站点

第七部分“附录” 附录部分包括 HTML语言的参考手册，级联风格表单的参考手册以及网上颜色集和字符集的列表。

本书的翻译

本书主要由时向泉、左琳、归丽华、陈维义等翻译，参加翻译工作的还有张晓义、林志超、吴光天、高卫明等。蒋刚教授、李守一教授负责全书的审校工作。李大强、王林一两位长期从事网络工作的工程师是本书的技术顾问。

目 录

前言

第一部分 创建页面的基础工作

第1章 所需的准备工作	1
1.1 准备工作	1
1.2 使用HTML都需要什么	2
1.2.1 购机参考	2
1.2.2 调制解调器及其速率	3
1.2.3 因特网服务	4
1.2.4 你的第一个因特网帐户	4
1.2.5 接入Web	5
1.3 找一个适合自己使用的HTML编辑器	5
1.4 选择一个创建和编辑图像的工具	8
1.5 再说HTML	9
1.6 一个良好的页面设计要基于所要描述的内容	11
1.6.1 用精彩的内容吸引页面的访问者	13
1.6.2 为设计好的网页安置一个合适的位置	14
第2章 建造一个简单的页面	16
2.1 你的第一个网页	16
2.2 先写出页面中的文本	16
2.3 构造页面的骨架	18
2.4 标识页面的主要段	19
2.5 给页面上标题以便访问者给页面做书签	20
2.6 设定页面的背景色和其他颜色	21
2.7 向页面模板中添加内容	23
第3章 规划页面结构	25
3.1 增加显示结构	25
3.2 用标题标识符规划页面	25
3.3 段落结构	26
3.4 大段引语的格式	28
3.5 预定义格式文本的使用	30

3.6 使文本居中的标识符和其他安排文本位置的方法	31
3.7 其他的文档分割方式	33
3.8 使用横向分隔线做主要分割线	33
第4章 添加上下文关联	35
4.1 文本功能的介绍	35
4.2 创建不同强调等级的文本	35
4.3 缩写词及定义	36
4.4 标识变量、输入、输出和代码	39
4.5 插入文本引用	40
4.6 插入和删除文本	42
4.7 改变文本方向	43
第5章 文本显示的几种基本风格	45
5.1 使用物理标识符	45
5.2 加粗字体或使用斜体字	45
5.3 带删除线的文本	47
5.4 带下划线的文本	48
5.5 大字体与小字体：安全的改变字体大小的办法	50
5.6 模拟打字机打出的文本	51
5.7 添加脚标和顶标	52
5.8 使用断行符	54
第6章 创建列表	57
6.1 用列表组织数据	57
6.2 为列表编号使之成为有序列表	57
6.3 使用不同的编号方式	59
6.4 创建没有逻辑编号的无序列表	60
6.5 改变无序列表项分隔符号的类型	62
6.6 嵌套列表	63
6.7 使用定义列表构造词汇表和连接列表	65
6.8 使用其他类型的列表	67
第7章 添加链接	69
7.1 使用链接来扩充网页的内容	69
7.2 使用正式的链接定义一个商务类站点	70

7.3 使用非正式的内联式链接创建家庭式主页的结构	71
7.4 在页面内的链接	73
7.5 链接到本站点的其他页面	74
7.6 连接到其他站点	75

第二部分 运用图像和多媒体技术

第8章 在页面上添加图像	77
8.1 强大的图形表现力	77
8.2 添加图像	77
8.3 调整图像的大小	79
8.4 在图片的边上写上文字	80
8.5 使用图像作为链接	81
8.6 使用导航图标	83
8.7 显示拇指甲图以提高载入速度	85
8.8 用图形模仿异国文字	86
8.9 使用背景图	87
8.10 使图像成为页面的标志	89
8.11 使用独特的元素做品牌标识	91
第9章 使用可点图导航	93
9.1 用图像导航	93
9.2 寻找一个恰当的可视化隐喻	94
9.3 创建可点图	97
9.4 提供替代导航	99
9.5 使链接名字有意义	100
9.6 使用可点图工具	101
第10章 动画图形	104
10.1 引入令人注目的动画	104
10.2 用动画吸引人的注意力	104
10.3 特殊动画效果	105
10.4 使用动画工具	106
10.5 使用动画快速载入占领位置的图像	108
第11章 添加声音和视频	109
11.1 声音和视频的娱乐性	109
11.2 使用WAV和.AU文件	109
11.3 使用MIDI文件	115
11.4 用背景音乐渲染气氛	117
11.5 使用QuickTime和AVI添加视频	118
11.6 来自个人Web站点的音频视频流	120

第12章 使用Java小应用程序	125
12.1 什么是Java	125
12.2 寻找预先写好的Java小应用程序	125
12.3 向你的页面添加Java小应用程序	127
12.4 提供交互内容	129
12.5 维护站点的安全	129
12.6 游戏及其他大众娱乐	130
12.7 有趣的材料	131

第三部分 控件介绍

第13章 用级联风格表单来定义显示	135
13.1 为什么要使用级联风格表单?	135
13.2 在您的页面中插入风格表单信息	135
13.3 改变字体和字体大小	138
13.4 改变背景和文本颜色	139
13.5 不同的媒体采用不同的显示器	140
13.6 生成一个标准的查询和探索一个完整的位置	142
第14章 使用级联式风格表单来控制页面的布局	144
14.1 关于使用风格表单的讨论	144
14.2 控制页边距和其他的空白	144
14.3 在您需要的地方放置文本	145
14.4 用CSS属性着色	146
14.5 用风格表单的颜色和它的布局来装饰没有图像的页面	148
第15章 建立数据表格	152
15.1 页面组织	152
15.2 制作简单表格	152
15.3 创建复杂的表格	156
15.4 分隔表格	157
15.5 组合普通表格单元	158
15.6 建立表标题	159
第16章 利用表格设计页面	161
16.1 利用表格设计页面的优点	161
16.2 创建一个位于左边的导航条	161
16.3 利用表格单元项加入空白	165
第17章 建立框架	168
17.1 建立框架	168

第四部分 增加交互性

17.1.1 了解框架及其应用	168	第19章 创建HTML表单	195
17.1.2 建立一个简单两框架的框架集 (Frameset)	169	19.1 用表单收集信息	195
17.1.3 用比值或像素定义框架	171	19.2 用表单组织用户逻辑输入	195
17.1.4 定义框架的内容	171	19.3 建立第一个表单	195
17.1.5 使用<NOFRAME>容器	172	19.4 用<INPUT>标识符添加文本区	197
17.2 用框架安排页面	172	19.5 建立单选框	197
17.2.1 用框架建立一个页面网格	173	19.5.1 加入复选框	199
17.2.2 使用<FRAME>的属性	173	19.5.2 制作一个下拉式列表	200
17.2.3 使用框架的边框属性	174	19.6 自由式文本输入	202
17.3 建立复合框架	175	19.7 通过表单上载文件	203
17.3.1 建立嵌套框架集	176	19.8 制作表单的几点说明	205
17.3.2 创建独立的列	177	第20章 使用脚本语言	207
17.3.3 建立普通型的框架集	178	20.1 在HTML中插入脚本	207
17.4 框架的基本用法	180	20.1.1 在一个HTML文件中嵌入脚本 代码	207
17.4.1 为站点加上图标	180	20.1.2 从一个脚本文件中读入脚本 代码	210
17.4.2 创建一个广告牌	181	20.1.3 提供一种代替脚本实现其功能 的方法	210
第18章 命名和定位框架	183	20.2 在页面上加上日期和时间信息	211
18.1 使框架更易于使用	183	20.3 在页面上加入用户信息	212
18.2 给已存在的窗口装载内容	183	20.4 使用脚本与用户进行交互	214
18.2.1 给当前窗口装载内容	183	20.4.1 对强制窗体区作检查	214
18.2.2 将内容装载到其他窗口	184	20.4.2 创建一个交互游戏	216
18.2.3 使用<BASE>标识符作为TARGET 属性值	186	20.5 用图像加亮菜单项	218
18.3 将内容装载到一个新窗口中	187	第21章 添加层	224
18.4 使用特定的目标名字	188	21.1 什么是层	224
18.4.1 使用TARGET = "_blank"	188	21.2 创建层	225
18.4.2 使用TARGET = "_self"	188	21.2.1 创建一个有绝对位置的层	225
18.4.3 使用TARGET = "_parent"	189	21.2.2 在一个单层里放置内容	226
18.4.4 使用TARGET = "_top" 来脱离 框架	189	21.2.3 在复合层中放置内容	227
18.5 建立一个导航条	189	21.3 快捷帮助	233
18.6 建立一个浮动的导航条	192	21.4 页的动画和其他特殊的动画效果	236
18.7 使用浮动框架	193	21.5 用框架和动态HTML模拟层	237
18.7.1 建立一个浮动框架	193	第22章 动态地改变风格	240
18.7.2 使用其他的浮动框架属性	194	22.1 选择要完成的内容	240
18.7.3 将框架名字和浮动框架一起 使用	194		

22.2 用HTML建立基本文档	240
22.2.1 从一个基本HTML文档开始	240
22.2.2 标注标识符	241
22.3 加入风格元素	241
22.4 用脚本修改风格	244
22.4.1 加入脚本修改风格	244
22.4.2 第二个修改风格的脚本	245
22.4.3 脚本例子	246
22.4.4 加入与时间相关的脚本逻辑	248
22.5 处理不同的浏览器	250
22.5.1 Netscape的一些特殊的特性	250
22.5.2 Internet Explorer的特殊特性	252
22.6 在调入时决定风格	252
22.7 用交互风格控件照顾用户的不同 喜好	253
第23章 动态地改变页的内容	256
23.1 决定改变什么内容并考虑怎样改变	256
23.2 建立一个基本文档	257
23.3 加入变换元素	257
23.4 用脚本修改内容	258
23.4.1 处理鼠标动作	259
23.4.2 加入下拉式菜单	260
23.4.3 进行拖动控制	263
23.4.4 根据用户选择动态刷新文本	265
23.4.5 生成动画	265
23.4.6 按要求重新排列表格	268
23.5 处理不同的浏览器	272
23.5.1 Netscape浏览器的特性	272
23.5.2 Internet Explorer特性	274
第24章 使用CGI	275
24.1 Web页上的CGI	275
24.1.1 不要惧怕编写CGI应用程序	276
24.1.2 每一种语言都有它自己的编程 规则	276
24.2 基于Web的电子邮件	277
24.2.1 表单	277
24.2.2 脚本	278
24.2.3 如何使用Web-Mail	281
24.3 公告板	283

24.4 客人登记簿	284
24.5 限制站点/页访问	285
24.6 处理订单	287
24.7 数据挖掘	288
24.8 关于CGI的一些注意事项	291

第五部分 高级主题

第25章 使用元信息描述文档	293
25.1 关于信息的信息	293
25.2 让搜索引擎可看见页面的描述	293
25.3 对站点分级以吸引首选观众	295
25.4 定义过期日期以确保内容的新鲜	296
25.5 归档页面与其他内容信息的关系	297
25.6 使用客户下拉页面控制幻灯	298
第26章 创建可广泛访问的Web页面	300
26.1 可访问性被忽略	300
26.2 让页面可在不同的浏览器上工作	300
26.2.1 使用框架	301
26.2.2 浏览器相关的标识符	301
26.2.3 平台问题(视觉处理)	302
26.2.4 对象模型	304
26.2.5 CSS	304
26.2.6 独立于浏览器的页面	305
26.2.7 多版本解决方案	310
26.3 使页面的可访问性更广	312
26.4 处理语言的差异	312

第六部分 HTML的发布

第27章 验证HTML	315
27.1 确保有效的HTML	315
27.2 使用基于Web的验证器	316
27.2.1 WebTechs HTML验证服务	316
27.2.2 Kinder,Gentler HTML验证	320
27.2.3 Dr.Waston	321
27.2.4 WebLint	323
27.3 使用本地工具验证站点	324
27.3.1 CSE 3310 HTML验证器	325
27.3.2 InfoLink	330
第28章 发布Web页面	335

28.1	Web站点需要主机	335
28.2	寻找页面主机	335
28.2.1	决定基本需要	335
28.2.2	页面的类型	337
28.3	专用域名	338
28.4	带宽	340
28.5	使用FTP上传和下载页面	341
28.6	Telnet和其他高权限用户 (POWER USER) 工具	342
28.7	使用专门的发布环境	343
28.8	对外发布自己的新站点	343
第29章	维护站点	345

29.1	保持站点的新鲜与更新很重要	345
29.2	应付改变: 工程管理	345
29.3	跟上时代: 保证内容最新	347
29.4	跟踪链接	347
29.5	使用流量报告微调Web站点	349

第七部分 附 录

附录A	HTML快速参考	351
附录B	CSS快速参考	360
附录C	颜色	375
附录D	实体和字符	380
附录E	名词表	392

第一部分 创建页面的基础工作

第1章 所需的准备工作

本章主要内容:

准备适合的计算机。

准备上因特网。

选择一个HTML编辑器。

选择一个绘制和编辑图片的工具。

学习HTML。

理解设计的含义。

提供内容。

将设计好的网页上载到因特网。

1.1 准备工作

即使读者以前没有接触过网络,也不要立刻忙着花钱去添置什么设备。实际上,利用你手头现有的计算机设备和软件就可以完成基本的工作。现有的文本编辑器、图形处理软件就可以满足一般的需要,并不需要添置什么特殊的软件工具。使用HTML语言的最基本的要求是要有一个因特网(Internet)帐户和一台有文字处理能力的计算机。Macintosh机的Simple Edit、PC机的Notepad和DOS下的Edit都可以进行文字的处理。

要拥有自己的网页需要做以下工作:

- 1) 几乎任何计算机都可以用于编写HTML程序。“1.2.1节购机参考”一节或许对还没有计算机的朋友有些帮助。
- 2) 能够通过某种方式访问因特网。通过专线接入或用拨号的方式(通过一个因特网服务提供商,即ISP)都可以访问因特网。
- 3) 准备一个同你的因特网服务提供商具有的拨入线路相适应的调制解调器。
- 4) 配置计算机以便接入网络。
- 5) 找一个适合自己的HTML编辑器。
- 6) 找一个适合自己的图形工具。
- 7) 学习一些HTML的知识。
- 8) 因为一个人所设计的界面在一定程度上反映了其本人的风格,所以建议在设计页面之前应学习一点有关美学的知识。
- 9) 先考虑好要在页面上放些什么东西,还要想一想为什么要放这些东西。
- 10) 把设计好的页面放到网上去。

对于HTML的使用者，装有Windows或OS/2的PC机就挺不错，Macintosh就更好了（这是我个人的看法），UNIX系统也挺好（UNIX系统是不常见的）。你甚至可以用5年前的旧机器设计页面。许多旧机器被扔在一边不闻不问，现在它们又可以派上用场了。因特网是很精彩的，但并不是说一定要在这上面投入大笔的钱。放开手脚去设计自己的精彩网页吧！

在正式开始设计网页之前，还需要准备几种工具软件，另外，还有一些细节问题需要搞清楚。

1.2 使用HTML都需要什么

无论别人如何说，有一点不会错，那就是任何计算机系统都可以做一定的工作。HTML是纯文本标识性语言，凡是可以编辑文本的系统和编辑器都可以用来设计HTML的页面。只要为这台机器添加调制解调器(内置或外置都可以)，并且找到一个因特网服务提供商，然后就开始有关网络的工作了。

1.2.1 购机参考

购买一台计算机并不难，难的是如何找到一台适合自己使用的计算机。这有点类似买第一辆汽车时的情景：很容易就买了一辆远远超过自己所需的汽车。任何计算机都能够胜任它力所能及的工作，所以你完全可以在旧货市场里找到物美价廉的好东西。买一个二手货肯定能省下--大笔投资。

购买第一台计算机

永远不要买那些你用不到的功能，第一次购买计算机的时候还是保守些好。如果可能的话，最好在本地的店铺中先租用一台以小时收费的机器，即使没有这个条件，也应该做到按需购买、货比三家。

表1-1和表1-2简单列出了一些当今常见机型的价格：入门级的机器（功能仍然很强），几乎可以运行当前市场上的所有常见软件；中档机器，适合美术设计者和要在机器上做大量深入的工作的人；梦幻型机器，大多数入面对这样的机器只能是渴望而不可及，它们不适宜家庭或小办公室使用。

表1-1 推荐的PC机

级 别	类 型	速度/MHz	内存/MB	硬盘/GB	监视器/英寸	价格/美元(估计价)
入门级	奔腾	166	16	2	15	1500
专业级	奔腾	233	32	4	17	2500
梦幻级	奔腾II	300	64	8	20~21	5000

平台的费用

Macintosh机的性能要比PC机高一些，但它使用的某些软件会很贵。但是有很多人感到在Macintosh机上干活的效率高，特别是那些专业的图形设计人员更乐于在Macintosh机上工作。所以如果你也需要做大量的图形工作的话，那么多花一些钱买Macintosh还是物有所值的。

今天的计算机

今天的计算机可以说是又快又便宜。花不多的钱就可以买到一台功能强配置全的机器。

具体情况可以参看本节的硬件价格表。

读者也可以查阅最新的报纸和杂志,以获得最新的报价。大减价时往往会得到更便宜的价格。

表1-2 推荐的Macintosh机

级别	类型	速度/MHz	内存/MB	硬盘/GB	监视器/英寸	价格/美元(估计价)
入门级	603e	225	16	2	15	2000
专业级	603e	266	32	4	17	3000
梦幻级	604e	350	64	8	20~21	6000

读者也可以查阅最新的报纸和杂志以获得最新的报价。笔者就曾经看到过新型的PowerMacintosh 6500/250带15"监视器和打印机只卖\$1600。当然,要买物美价廉的东西就要多花时间逛商店。

1.2.2 调制解调器及其速率

调制解调器是一种通过电话线将计算机和因特网相连的装置。调制解调器的作用是实现计算机使用的数字信号和电话线使用的模拟信号之间的相互转换。调制解调器的速率有很多种,总的说来是它的速率越快其价格越贵。

千位/秒(Kbps)为调制解调器速率的单位,这个单位的意思是每秒多少千位。典型的调制解调器速率有:14.4Kbps(即14 400位/秒)(上网的最低要求),28.8Kbps(即28 800位/秒),当前最快的速率是56Kbps。如果使用ISDN或其他当地电话公司提供的数字专线就可以得到56Kbps或64Kbps的单线传输率,很多服务商允许同时租用两条线路一起使用(这是ISDN的标准用法),这样就可以得到128Kbps(即128 000位/秒)。所以说可以得到的数据传输率的范围是很大的(相差一个数量级以上),关键是你想为此花多少钱。

如果你不是在工作单位访问因特网的,那么家里往往会需要一个最低要求为一个传输率为14.4Kbps的调制解调器,但如果你的上网时间较长,并且常与图形打交道的话,那就需要一个28.8Kbps的调制解调器(或更快的)。在这种情况下,多花在调制解调器上的钱会在你日后的工作中取得明显的效益。低速率的调制解调器适合浏览文本,并且后期的使用非用高。况且调制解调器的价格一般是从几十美元到几百美元不等,所以即使是最贵的调制解调器对于绝大多数人来说,其价格也是可以接受的。调制解调器的速率通常标在它的外包装盒上,很明显。如果你现在用的调制解调器的速率小于14.4Kbps,那么显然要更换一个快一些的,至少是28.8Kbps,最好是56Kbps或64Kbps。

购买调制解调器

在购买调制解调器之前应该先问问你的ISP能够提供多快的接入率,特别是在购买56Kbps的调制解调器的时候。如果选择ISDN接入方式的话,应该问清楚ISP是否支持数字访问,以及需要做哪些准备工作。

56Kbps的调制解调器

当前实际存在的高速调制解调器有两种标准:X2和K56flex,由于技术上的原因这二者并不相容。最终的高速调制解调器标准可能是这二者中的某一个,所以要确保当高速调制解调器的正式标准推出后,你现在购买的56Kbps的调制解调器能够升级到这个标准,最方便的办法是有厂家在因特网上提供可下载的升级软件。

1.2.3 因特网服务

还有一件东西是不可缺少的，那就是到因特网的连接。可提供这类连接的地方很多：本地的电话公司，因特网服务提供商（ISP），你的学校或雇佣单位，甚至某些地方的有线电视公司也提供这类服务。在我写这本书的时候，一般的因特网服务费用大约是20美元/月（不同的服务提供者或服务质量的的价格会有较大差异）。以我本人为例，我现在使用一个每月30美元的帐户，该帐户有很多特别的其他人不用或不愿用的功能。当然如果要求高速访问因特网的话，费用可能会大大增加（如果你有在工作单位获得高速访问因特网的便利，那么你可能不会注意到费用上的问题）。

因特网访问费用的问题

首先要搞清楚服务商所提供的服务是否是你所需要的。如果你需要在全国或世界范围内访问因特网，那么你就需要找一个国家级的服务提供商。有时你可能也会觉得本地服务商具有较快的接入速度和某些适合你的地方，那么这时就需要自己作出决定了。

1.2.4 你的第一个因特网帐户

当你拥有了一个因特网帐户的时候，就可以进入网络的世界，在这个世界中有着各式各样的人。在正式进入这个世界之前，最好先了解一些关于这个世界的事情，掌握一些必要的知识后再进入因特网，这样会节省大量的时间。

如果你是在学校或单位上网，那么可以跳过下面一段。下面一段的内容主要是针对个人帐户的。

最基本的因特网访问形式是PPP或SLIP，通过这两种方式可以看到网上的图形。还有一种访问方式是字符帐户，这种访问因特网的方式很便宜（有的还是免费的，某些地方的图书馆就有这种访问方式），但是用这种方式访问因特网不能看到图形。所以如果不是非常喜欢晦涩难懂的命令行界面或者是一个狂热的HTML追随者，那么就不要再使用这种方式上因特网。

基本的因特网访问方式

在大多数情况下，人们都需要用图形的方式访问因特网，这就需要使用SLIP或PPP方式（在使用拨号上网的时候）。一定要向服务提供商讲明自己的需求。

如果要在网上发表自己的页面，那就要求你的帐户要有在提供服务的主机放置页面的权限（即服务商为你的帐户开辟了一定的网络空间）。如果你的服务商没有给你这个权限，那么还有另外一个办法是利用网络上一些主机提供的免费空间（如 <http://www.geocities.com>），当然这比起使用自己帐户的网络空间要麻烦一些。如果你拥有自己的服务器可以放置页面，那么就不存在上面的问题了。

网络空间

在网上存储空间是不难找到的，可以在Geocities获得免费的存储空间（大概2MB或更多），也可以通过你的网络服务提供者获得存储空间。每一个字节可以放一个字母。一本Danielle Steel的小说大概是100万个字符。图像可能会占用1MB以上的空间，但图像越大、越多，浏览时的速度就越慢。一般来说，如果没有太多的图像，一个典型的主页大概要用2MB左右的空间。

对于上因特网来说,最关键的是带宽,带宽越大对因特网的连接就越好。随着对因特网的使用,你可能会发现你的需求会发生变化,所以如果你的服务商能够根据你的需求调整你的帐户,那就再好不过了。因此在寻找适合的服务商的时候,就要了解其是否具有不同的接入速率,是否有着不同的访问层次,是否有可供使用的硬盘存储空间等等,因为这些关系到你的上网要求发生变化的时候,该服务商能否对你的帐户做相应的调整(如果不能的话,你就要更换服务商,这往往意味着电子邮件地址和网络地址的改变)。

警告:带宽总是有限的

每个ISP都以一定的带宽接入因特网的,而它的许多用户共享这个带宽。因此如果某一时刻接入某个ISP的用户过多,那么用户就会感到访问速度的减慢(无论用户自己的调制解调器有多快)。所以,一个ISP在高峰时(一般是下午和晚上)能够提供给用户的真正带宽才是衡量其服务的重要指标。

1.2.5 接入Web

计算机有了,帐户也有了,下一步的工作是什么呢?

如果是通过专线接入因特网,那么就不需要做什么了,否则还需要按下面的步骤对计算机做一些相应的配置。

如果使用的是装有Windows 95的机器,只需要双击“我的电脑”图标,然后打开其中的拨号网络组,再运行组中的连接向导;按照向导的提示结合ISP(因特网服务提供商)或本地的网管员所给的一些信息,就可以建立因特网连接了,连接建立好后,在需要访问因特网的时候,就可以双击该连接,这时计算机就会自动拨通ISP的号码然后登陆到你的帐户上,从而为你建立好因特网连接。

在Macintosh的7.5操作系统以后,建立上述连接也很简单并且更加可靠。你可以通过控制面板运行旧的MacTCP,或者用一种新式的更好更可靠的工具——Open Transport。无论用二者中的哪一个,都需要把ISP或网管员所给的数值填入相应的地方。一旦设置正确,网络浏览器、电子邮件程序和其他一些类似的程序就能够自动地连接好。在OS 8的操作系统中,只需运行Internet Setup Assistant(因特网设置助手),就可以在它的协助下完成设置工作。

1.3 找一个适合自己使用的HTML编辑器

HTML编辑器

所谓HTML编辑器就是普通的文本编辑器附加一些支持HTML语言的功能,比如HTML模板、帮助文本或一些更为专业的“帮助”(比如避免编程者敲错标识符的自动语法检查功能)。

任何编辑器都可以编辑HTML程序(其他不同的说法均不可信),但确实有一些编辑器可以更快地创建HTML程序,或是可以自动地检查出一些HTML的语法错误。自动检测语法错误是很方便编程者的,因为程序员很容易敲错HTML的关键字或标识符,而这类错误是很难查找的。

另一方面,几乎所有的有辅助功能的编辑器都是不完整的,当标准有变化时,有时会不支持某个标识符,此类编辑器就会落伍,这就不得不买它的升级版。

很多真正的HTML编辑器都是比较简单的文本编辑器（诸如PC机上的记事本，Macintosh机上的Simple Text。这类文本编辑器具备了通常用到的页面设计功能）。学习使用这类编辑器是很简单的。而相反，一些带有太多辅助功能的HTML编辑器很不好学，以至很多使用者不能完全利用它的功能。

警告：可视化或图形化HTML编辑器

使用可视化设计工具是很难真正学会HTML语言的，因为使用者无法直接键入代码也不能看到实现一些功能的代码是什么。如果读者试图使用这类编辑器来学习HTML语言，那么就应该有不能取得良好学习效果准备的。

免费（或近似免费）的编辑器

使用原始的文本编辑器（如PC机上的记事本，Macintosh机上的Simple Text）编辑HTML语言是很适合的（尤其是在学习的时候）。使用这类编辑器编辑HTML程序虽然比较慢，但对于该语言初学者却是很合适的。它比那些“高级”的HTML编辑器更利于深入了解语言本身的特点。

专门的HTML编辑器

使用专门的HTML编辑器很有趣的：标识符可以自动地补全，页面可以自动地上载，代码会被自动地加以检查，而且往往还可以向页面上添加一些趣味性的小东西（用JavaScript或java toys编写的代码）。但是用这类编辑器学习HTML语言是不适合的，并且如果用这类编辑器设计一个简单的页面，或是每月一次的页面更新则有些大材小用。

请读者记住这样一句话，买那些你真正需要的东西。买这本书，而不是买Adobe Page Mill的书（顺便说一句，这也是一个很不错的产品），就说明读者真正想学习的是HTML这门语言，所以本书明确地不赞成读者使用完全的WYSIWYG（What You See Is What You Get即所见即所得）类工具。但是最后的决定权在你，你是老板。

现在先介绍几种便宜或者是免费的产品。

对装有Windows的PC机，记事本是每台机器都有的，而且这个工具对学习HTML语言是很适合的。在Macintosh机上，可以使用Simple Text或其他类似的工具。而UNIX系统则有Vi或Emacs等大名鼎鼎的编辑器，还有PICO等具有友好图形界面的编辑器。还可以使用一些字处理软件，如Corel WordPerfect、Microsoft Word等，但要记住最后要保存为纯文本，而不能是其他什么格式。

也有很多其他可选择的软件，比如网上的共享软件、机器上已装的软件或是软件商店的产品。这些产品往往说得天花乱坠，所以买哪个产品要好好考察一下。可以先适用一下那些免费的产品，以确定自己的需要到底是什么。

在专门的HTML编辑器中，很多人推崇Hot Dog Pro（<http://www.sausage.com/>）和HotMetal Pro（<http://www.softquad.com/>），这两个产品都有内置的错误检测器。这两个产品的功能不相上下，到底选用哪一个主要看哪个的用户界面适于自己使用，HotMetal Pro的用户界面在意义上并不是完全是所见即所得（它添加了一个独特的键盘界面，好便于残疾人的使用）；而Hot Dog Pro则内置了很多的小配件。使用Hot Dog Pro时可以在一个分隔的窗口中看到HTML代码（这也是一种所见即所得），但是并不能对图片进行变形操作，并让图片出现在代码窗口（Dorian Grey就有这一功能）。

在Macintosh机上，BBEdit Lite是功能强大而且免费的好工具。在许多软件下载站点都可

以找到它。笔者愿意向大家介绍一个比较好的软件下载站点(该站点有很多镜像站点,而且下载软件的速率较快),TUCOWS——<http://www.tucows.com>。该软件的收费版的功能确实很大,但免费版对于初学者来说也是很不错的。Page Mill也是一个有图形界面的工具,但它同时也把HTML代码显示出来,这个工具也很好。Page Mill也有Windows的版本,但有些工具软件下载站点并没有这个版本。

在Windows系统的PC机上,Hot Dog Express是一个很简单易用的工具,使用它可以很方便迅速地创建一个网页,而并不用知道相关的代码是如何写的。类似这样的工具有很多,有的是免费软件也有的是附赠品。到TUCOWS去看一看有关高级HTML编辑器的内容,就可以找到很多被评为“五头金牛(最好的标志)”的好产品,每一个都很好用,并有着相当一部分忠实的使用者,比如:1-4-All、Aardvark Pro、Anawave CoolCat、Arachnophilia、ATrax Web Publish、CoffeeCup HTML Editor、FlexED Pro、Hippie 97、HomeSite、Nachos HTML Editor、Net-It Now!、TC-director、WebEditor Pro等等,到底用哪一个由你自己决定。

如果预算较紧的话,那么Arachnophilia是一个不错的选择,该产品具有FTP上载的功能,而且还有前面提到的HTML帮助功能(即使对专业设计人员也是一款不错的产品)。而且它的价格也很合适,可以说是物美价廉。

共享软件中的HTML编辑器

可以在共享软件中找到好东西,有时还会找到免费品。在花钱购买某种HTML编辑器之前,如果能够先试用一下,看看哪些功能是否适合自己,则可能会买到真正合适的产品。

程序员的编辑器

程序员的编辑器应该是一个强大的文本编辑器。这些编辑器中有很多带有HTML帮助功能,但也并不是说没有帮助功能就不好。它们中的大部分具有在多个文档之间剪切和粘贴的功能,还可以为一些常用的重复性工作定义键盘宏,有的还能够在编辑框和浏览框中切换,使程序设计者在编写代码的同时能够看到代码的效果。

附带介绍几个真正的程序员编辑器,如:American Cybernetics的Multi-Edit (<http://www.amcyber.com/>)或MicroEdge的Visual SlickEdit (<http://www.slickedit.com/>)。这两个产品都是功能强大的文本编辑器,很适于那些每天编写大量原始代码的人使用。笔者就常常使用Visual SlickEdit,因为它具有笔者所需要的一切功能:比如自动缩进(使笔者很方便地格式化所编写的程序),还有专门针对页面设计的多文档编辑功能。

上面的两个是笔者最熟悉也是最喜欢用的产品,另外还有很多产品,如:Helios Software Solutions的TextPad(<http://www.textpad.com>)、Premia的CodeWright (<http://www.premia.com/>)、Zeus by Jussi Jumppanen (<http://ourworld.compuserver.com/homepages/jussi/zMain.htm>)和IDM's UltraEdit (<http://www.idmcomp.com/>)等等。很多程序员编辑器都可以仿真Vi和Emacs编辑器,所以很适合那些既在UNIX又在PC机上工作的人。

确实有很多精彩的编辑器,它们的共同特点是都可用于编写HTML程序。选择编辑器的关键是找适合自己使用的,所以在正式拿钱购买某个编辑器的时候,最好先花时间琢磨一下自己到底需要那些功能,也就是说什么样的编辑器是对自己有益的。表1-3列出了一些前面提到的编辑器的特点。

表1-3 几种常见的编辑器

编辑器	易用性	预览功能	HTML帮助	项目帮助	价 格
Notepad	是	否	否	否	操作系统自带
Simpletext	是	否	否	否	操作系统自带
BEdit Lite	是	是	是	否	免费
SlickEdit	是	是	否	是	>100
HotDog Pro	是	是	是	是	>100
TextPad	是	否	是	否	<50

表1-3只是列出了很少一部分编辑器，但反映了编辑器在功能和价格上可能具有的差别。

1.4 选择一个创建和编辑图像的工具

Web上的图像

图像可以使网页生动活泼、有个性。可以使用Web上的免费软件将个人的照片放到Web上，也可以在当地的软件商店以合理的价格买到图片集。

首先，应该肯定，在设计页面的时候不可避免的要用到图像。读者在Web上看到的那些站点的网页往往有很多图像。不用花多少钱就可以当地的软件商店买到图片集。很多照相馆和胶片制作店还可以将个人的胶片转换成计算机能够识别的格式。

例如，Kodak(柯达)就可以把个人的胶片转换后保存到软盘上，也可以保存到CD-ROM中(高解析度、高成本)。保存的格式有很多种，但保存到软盘上的格式是最经济的，比起其他格式，保存一卷胶片可以省下大约10美元。该软件还带有一个浏览器，并且可以将该软件插入到大部分图形处理软件中。

另一方面，编辑和制作自己的图片也是一件有用而又有趣的工作，可以在图片中加入其他的东西，制作动画等等。在各种操作平台上都有能完成上述工作的软件，它们的价格也是由高到低相差不少：有免费的，有价值几百美元的，还有上千美元的。

适于Web上图片处理杰出的工具当然还是Adobe Photoshop和Illustrator,这两个产品都有用于Macintosh和PC机的Windows 95的两个版本。对于那些需要处理大量图片的人来说，Adobe的产品是值得关注的，特别是Photoshop。对于从事图像工作的专业人士，Photoshop几乎是他们唯一的选择。但一般的人并不能充分发挥这一强大工具效能，大部分人只是用到了一小部分功能。如果只是一些小问题或是只是制作某个小型的Web页面，那就应选择一些功能简单的产品，这样可以节省大量的金钱。

专业的图像处理软件

使用最新版本的专业图像处理软件来完成自己的艺术创作确实是一件令人高兴的事，但所需花费的钱也是大量的。如果不是长期从事图像处理工作，或是图像处理并不是主要的工作，就应该使用一些非专业的较便宜的软件。

在很多情况下，那些专门为页面创作设计的工具比那些通用的工具更好使。Adobe也不是万能的，一些小公司专门为制作页面设计了图像处理工具，这些工具对页面设计者往往更好使。

共享软件和低价格工具

Photo Soap是一个很不错的图像处理软件，使用它可以很容易的编辑和修补图片；Paint Shop Pro也是一个不错的工具，它很适合做一些初级的图像处理工作，它还可以接受