

Dreamweaver

网页设计基础与进阶教程

主编：潘鲁生 编著：王晓峰

山东美术出版社

DREAMWEAVER

Dreamweaver

网页设计基础与进阶教程

主编：潘鲁生 编者：王晓峰
山东美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Dreamweaver MX 2004 网页设计基础与进阶教程 / 潘鲁生主编. — 济南: 山东美术出版社, 2005.7
(数字艺术设计教程丛书)
ISBN 7-5330-2066-9

I. D... II. 潘... III. 主页制作—图形软件,
Dreamweaver MX 2004—教材 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 074598 号

山东省教育厅十五立项教材

编辑委员会主任:

潘云鹤 中国工程院院士, 浙江大学校长, 中国图像图形学学会理事长

编辑委员会委员:

(按姓氏笔画排序)

马 刚 中央美术学院设计学院副院长、教授, 摄影与数码媒体工作室主任

王传东 山东工艺美术学院数字艺术系副主任、教授

田少煦 深圳大学艺术与设计的学院教授, 数字媒体与动画研究所所长

孙守迁 浙江大学计算机科学与技术学院教授、博士, 现代工业设计研究所所长

许 平 中央美术学院设计学院副院长、教授、博士

李一凡 北京印刷学院设计艺术学院院长、教授

何 洁 清华大学美术学院副院长、教授

张培利 中国美术学院新媒体艺术系主任、教授

姜衍波 山东美术出版社社长、总编辑

郝爱民 北京航空航天大学计算机学院副院长

虚拟现实新技术教育部重点实验室副主任

董占军 山东工艺美术学院教授、博士

路盛章 中国传媒大学动画学院院长、教授

潘鲁生 山东工艺美术学院院长、教授、博士

主 编: 潘鲁生

副 主 编: 彭冬梅 顾群业

责任编辑: 迟 伟

封面设计: 石增泉

内页设计: 董雪莲

出 版: 山东美术出版社

济南市胜利大街 39 号 (邮编: 250001)

发 行: 山东美术出版社发行部

济南市顺河商业街 1 号楼 (邮编: 250001)

电话: (0531) 86193019 86193028

制版印刷: 山东新华印刷厂

开 本: 787 × 1092 毫米 16 开 24 印张

版 次: 2005 年 7 月第 1 版 2005 年 7 月第 1 次印刷

定 价: 52.00 元

促進創新
加強設計

潘雲鶴



数字·图像·设计

对于21世纪是“图像时代”的说法,已经得到了大众的普遍认同,因为这是我们所处时代视觉传达的真实写照。在我们的周围不断出现“激光照排技术”、“电脑喷绘技术”、“三维动画技术”、“新媒体艺术”、“数字艺术”、“网络艺术”等诸多与图形图像有关的新名词。的确,21世纪是数字多媒体的时代,也是一个大量运用图形和图像传达信息的时代。计算机技术的进步推动了图形图像技术的飞速发展。以图形开发和图像处理为基础的可视化技术通过大众媒体、计算机及其网络等手段得以快速传播,人们在不知不觉中改变着生活方式,其影响是潜移默化的。在技术发展 with 艺术变革的时代,我们面临着数字艺术、图像艺术与设计艺术的全新课题。如何利用技术手段打破我们已有的视觉空间,以创新的图形图像技术为媒介重塑设计语言。人类每一次技术进步都会带来艺术的巨大变革。数字图形图像技术的诞生几乎可以使一切艺术想像变为现实,同时对各种艺术形态有着巨大的包容性,给新时代的艺术家和设计师们带来了创作上的自由度。对于设计艺术而言,数字图形图像技术更是发挥着无可比拟的威力,它既能模拟真实场景,也能对各种传统艺术语言作出诠释,成为一种独特的设计语汇。数字图形图像技术广泛应用于产品设计、建筑设计、广告设计、动画设计、网页设计、印刷设计、展览设计、服装设计等艺术设计领域,极大地增强了设计的表现力。数字图形图像技术已经影响到社会的方方面面,改变着我们的生活方式和生产方式,并产生出巨大的社会效益和经济效益。

近几十年来,伴随着流行文化的渗透与商业性影视节目的普及,艺术家和设计师们开始对图像化的视觉接受方式和创作方式进行探讨,数字图形图像技术的介入使这种思考和创作进入了崭新的时代。数字图形图像技术作为视觉技术发展的代表,不仅仅影响了设计和创作的艺术语言,而且影响了整个艺术生态的发展环境。印象派大师曾用扑朔迷离的色彩和绘画语言表现他们对世界的认知,数字多媒体时代则选择了数字化语言作为其独特魅力的传播媒介。数字图形图像技术的出现将科技手段与艺术创作有机地结合起来,作为科学与艺术联姻的产物,数字艺术成为伴随着图形图像技术的发展而产生的一种崭新的艺术样式。

数字图形图像技术被大众所认识,得益于其在数字娱乐产业中的广泛应用。这包括集科技性、艺术性、娱乐性、竞技性、仿真性等诸多要素于一体的计算机网络游戏,也包括被称为“大众艺术”的电影样式。数字图形图像技术在电影艺术中的最初应用主要是在电影制作后期进行特技制作和合成。例如《星球大战》的导演卢卡斯早在20世纪70年代就创建了实业光魔公司,致力于开发电影数字特效所需要的技术。今天,实业光魔公司已经成为好莱坞最著名的数字制作公司之一,并帮助《泰坦尼克号》等好莱坞大片完成诸如变形、扭曲、多层画面合成等增强影片表现力的数字制作。数字图形图像技术带给导演更为广阔的想像空间,为导演充分发挥其创造能力提供了平台。今天,数字图形图像技术正在成为电影技术的主导,美国50%以上的影片用数字图形图像技术来制作画面。好莱坞历史上票房收入前十名的影片,几乎都与数字图形图像技术的使用和数字虚拟空间的设计密切相关。

同时,我们也应该清醒地认识到,针对艺术表现来讲,技术并不是万能的。一方面,数字图形图像技术是前卫的、极具生命力的;但另一方面,它只是达成目的的手段和数字艺术创作的基础,要出成果必须依赖艺术设计上的创新,同时要具备对社会文化进行视觉化的思考乃至于一种文化审视和批判精神,只有这样,设计艺术才能实现自己的价值。数字图形图像技术无论多么神奇,它仍然只是技术层面而不能代替艺术。技术可以具有艺术性,但需要创作者将其升华。数字图形图像技术可以为艺术和设计插上科学的翅膀,但它飞翔的目的地应该是艺术的圣殿而不是技术的作坊。以美国数字动画片《虫虫特工队》(A Bug's Life)的创作队伍为例,其计算机技术工作人员只占17%,视觉艺术家却占到了55%。数字艺术是一门科学与艺术相结合的新兴学科,我们希望通过学科的建设与研究、产品的研发,反过来推动技术研究与推广。现在我们往往过多地关注硬件的建设和技术的学习,而对数字艺术语言的形式结构和规律,甚至艺术的表现力却很少谈及。如果我们在数字艺术语言研究和学科体系构建上有所探索,将使这门学科获得全新的发展,我们编写这套教程的意图就在于数字艺术学科的建设 and 人才的培养。设计艺术是科学与艺术相融合的交叉学科,所以它应当关注社会变革、关注经济发展、关注人文环境。当下,数字艺术设计行业逐渐具备了社会影响力,其地位有逐渐上升的趋势。而图形图像技术在数字艺术中扮演着非常重

要的角色,它的快速发展使全新的艺术设计领域逐渐形成,以图形图像技术为平台的数字艺术将成为21世纪视觉艺术设计的主流,甚至成为中国新文化产业的增长点。在高等艺术教育的学科体系中,交叉学科不断推出,相关专业应运而生,与此相关的设计机构不断增多,但它仍然是一个崭新的面孔,需要我们阐释与推广。艺术的创作需要科学的精神,科学的创造也需要艺术的修养。我们必须认识到,一方面,在中国的艺术与设计教育中必须融入图形图像技术教育;另一方面,在数字图形图像教学中必须注意艺术与科学不能脱节,这样才能使我们培养的学生真正具备创造力。

当今,整个计算机图形图像技术书籍市场已经相当成熟,各类图形图像技术的书籍琳琅满目,但我们也发现大部分书籍只是停留在技术和软件应用的层面上,对于一个图形图像专业设计人员来说,大家更想学到的是建立在艺术层面上的设计创意。时至今日,人们对创意和美感的要求越来越高,软件只是我们实现创意的工具,而创意和个人的艺术修养才是真正的主导因素。目前图形图像技术教育需要构建一个具备创意设计思想、结合各行业的实际应用、涉及到设计方法与流程的信息平台,更需要一套具有实用价值的教材,鉴于此,在编委会各位专家的指导下,山东工艺美术学院组织一批有志于这方面研究的青年教师编写了《数字艺术设计教程》丛书。这批年轻的教师们具有丰富的教学经验,在揣摩学生心理的基础上,组织丰富多彩的课堂教学,引导学生们独立思考与合作交流、概念与思想的引入和深入,安排特色鲜明的实践活动,形成了各自的特色。在本套教程中体现“利学利导”的专业优势,实现了将技术与艺术、理论与案例、专业艺术性与应用性案例的完美结合。《数字艺术设计教程》丛书重点放在单个图形图像软件的掌握上,涉及到Maya、AutoCAD、3ds max、Rhino、Photoshop、CorelDraw、Painter、Dreamweaver、Flash、Digital Fusion等业界常用的图形图像设计软件,适用领域几乎可以囊括所有艺术设计专业。本套教程无论是在知识点的讲解还是在应用性案例的制作过程中,设计、图形、数字技术一直贯穿始终。在指导读者提高软件使用技能的同时,更多的是引导和激发读者的创意和表现,挖掘艺术潜力,特别适用于高等艺术院校相关专业的大学生和专业设计公司的设计人员,它将潜移默化地提高读者的艺术认知和实践能力。其实通过一定时间的

学习，用某个软件做一个实例并不难，但要做一个项目设计的实例，就需要具备良好的创意、熟练的使用技能和丰富的经验来做铺垫。希望通过这套教程细致入微的制作过程讲解和设计艺术的点拨，能够使读者真正成为一名数字艺术设计师。

潘鲁生

2005年1月26日于泉城

导 言

Dreamweaver MX 2004 是美国Macromedia公司推出的一款专业网页设计软件,其强大的功能和易操作性是同类软件所无法相比的。Dreamweaver MX 2004同时是一个可视化的网页设计和网站管理工具,支持最新的 Web 技术,包含 HTML 检查、HTML 格式控制、HTML 格式化选项、HomeSite/BBEdit 捆绑、可视化网页设计、图像编辑、全局查找替换、全 FTP 功能、处理 Flash Shock-wave 多格式和动态 HTML、基于团队的 Web 创作。在编辑上用户可以方便地选择可视化方式或者专业的源码编辑方式。

本书全面介绍最新版本 Dreamweaver MX 2004 的新增功能、基本概念、基本组成及基本操作、进阶操作等知识,并穿插了大量典型实例,详细地说明了使 Dream-weaver MX 2004 的各种方法和操作技巧。内容主要包括网页与网站的基本知识,创建和设置网页,插入与使用图片、表格、框架、层、表单、超级链接、多媒体组件、行为的使用,交互式网页的制作、创建、发布与维护站点等。全书以基本概念、入门知识为基础,以实例操作为主线,结构清晰,详略得当,具有较强的可读性和可操作性,是学习使用 Dreamweaver MX 2004 制作网页及管理站点的入门及进阶参考书。本书针对初、中级用户编写,可作为网页制作初学者的自学教程,也可用作各种电脑培训班,辅导班的教材。

对于想在较短时间内学习并掌握网页制作软件的朋友,本书将是一个很好的选择!

第一章 初识 Dreamweaver MX 2004	1
第一节 需具备的基本网络常识	2
1.1.1 了解并学会使用浏览器	2
1.1.2 相关名词解释	2
1.1.3 拜访精彩网站	3
1.1.4 学会一套绘图软件 / 制作 GIF 图形 / JPG 图形 / GIF 动画图形	3
1.1.5 学会一套网络多媒体软件	3
1.1.6 认识程序设计的结构	4
1.1.7 认识 JAVA	4
1.1.8 认识 HTML 语言	4
第二节 Dreamweaver MX 2004 简介	9
1.2.1 初识 Dreamweaver MX 2004	9
1.2.2 安装 Dreamweaver MX 2004	10
1.2.3 卸载 Dreamweaver MX 2004	11
1.2.4 首次运行 Dreamweaver MX 2004	11
1.2.5 Dreamweaver MX 2004 新增功能介绍	12
第三节 认识 Dreamweaver MX 2004	13
1.3.1 Dreamweaver MX 2004 主界面	13
1.3.2 Insert 面板的使用	16
1.3.3 浮动面板的使用	17
1.3.4 历史面板的使用	19
1.3.5 Dreamweaver MX 2004 帮助系统	22
第四节 Dreamweaver MX 2004 的编辑方式	23
1.4.1 代码编辑模式	23
1.4.2 可视化编辑模式	25
第五节 网页中的色彩	26
1.5.1 在 Dreamweaver MX 2004 中使用颜色	26
1.5.2 网络中的安全色	27
第六节 Dreamweaver MX 2004 的参数选择	27
1.6.1 一般参数设置	27
1.6.2 使用外部的 HTML 编辑器	29
1.6.3 调用外部图像处理程序	30

第二章 Dreamweaver MX 2004 新手上路	33
第一节 建立网站的本地站点	34
2.1.1 创建本地站点	34
2.1.2 修改站点设置	40
2.1.3 站点的操作	41
2.1.4 站点文件面板介绍	44
2.1.5 站点地图的使用	49
2.1.6 站点的保护	55
第二节 基本的文件操作	56
2.2.1 新建一个网页文件	57
2.2.2 设置文档页面属性	60
2.2.3 网页中的不可见因素	65
2.2.4 视觉辅助工具	67
2.2.5 代码的视图设置	71
2.2.6 设置网页头信息	71
2.2.7 打开和保存文件	75
2.2.8 浏览器预览	76
第三节 网页中的文字处理	77
2.3.1 文字的输入编辑	77
2.3.2 文字基本设定	78
2.3.3 文字的拼写检查	86
2.3.4 文字的查找与替换	87
2.3.5 文字的超链接	88
2.3.6 加入时间与日期	91
2.3.7 特殊符号	92
2.3.8 水平分隔线	92
第四节 如何控制网页中的图像	93
2.4.1 插入图像	93
2.4.2 图像的对齐方式	97
2.4.3 使用图像占位符	98
2.4.4 图像的超链接	100
2.4.5 调整编辑图像	101
2.4.6 使用低阶图像	102
2.4.7 使用动态图像 (图形轮替 /Flash 动态按钮和文字)	102
第五节 重要的表格工具	107

2.5.1	创建表格	109
2.5.2	选择表格	111
2.5.3	设置表格元素的格式	111
2.5.4	编辑表格	115
2.5.5	表格排序	120
2.5.6	导入/导出表格数据	122
第六节	框架网页的设计运用	123
2.6.1	网络中的框架	124
2.6.2	创建框架	127
2.6.3	编辑框架	129
2.6.4	框架中的超链接	134
2.6.5	框架结构页面的兼容性	135
第七节	辅助程序设计的表单	136
2.7.1	创建表单区域	137
2.7.2	添加表单对象并设置属性	138
第八节	综合实例练习	146
2.8.1	利用表格工具设计商务网站的主页面	146
2.8.2	园艺网站页面设计练习	151

第三章 体会更加自由的网页设计 153

第一节	自由自在的图层设计方法	154
3.1.1	图层的创建	154
3.1.2	图层的管理	158
3.1.3	图层的属性	161
3.1.4	使用表格与图层进行页面布局	163
第二节	管理站点资源、建立网页范本(模板)和资源库	166
3.2.1	Assets 面板简介	166
3.2.2	使用 Assets 面板的收藏列表	171
3.2.3	熟练使用 Dreamweaver MX 2004 的资源库	173
3.2.4	Dreamweaver MX 2004 的模版功能	176
第三节	设计自我风格的页面样式	188
3.3.1	什么是 CSS 样式表	188
3.3.2	用 CSS 样式表格式化文本	190
3.3.3	编辑 CCS 样式表	197
3.3.4	解决样式表冲突	200

第四节	链接与导航	200
3.4.1	文档路径与超级链接	201
3.4.2	创建链接	202
3.4.3	管理链接	206
3.4.4	加入跳转菜单	210
3.4.5	制作网页中的导航条	211
第五节	在设计规划视图中进行页面布局	212
3.5.1	设计规划视图界面	213
3.5.2	设计规划视图页面的绘制	214
3.5.3	规划视图页面的编辑	217
3.5.4	格式化规划表格和单元格	220
3.5.5	设置规划视图参数	221
第六节	外部媒体资源的整合应用	222
3.6.1	在 Dreamweaver MX 2004 中使用各种媒体资源	222
3.6.2	Dreamweaver 与 Fireworks 的整合应用	224
3.6.3	加入电影文件	230
3.6.4	加入视频文件	231
3.6.5	给页面加入声音	231
第七节	Dreamweaver MX 2004 中的 Flash 动画	233
3.7.1	Flash 动画与 Dreamweaver 的完美结合	233
3.7.2	插入 Flash 按钮和文本	234
3.7.3	插入 Flash 动画	234
第八节	综合实例练习	236
3.8.1	影视网站建站前的准备工作	236
3.8.2	影视网站页面设计	237
第四章 深入了解 Dreamweaver MX 2004		243
第一节	Behavior 行为指令	244
4.1.1	行为的事件和动作	244
4.1.2	Behavior 面板	244
4.1.3	应用 Behavior 行为	247
4.1.4	行为与文字	248
4.1.5	Dreamweaver MX 2004 的内置行为	249
第二节	页面代码编辑	266
4.2.1	在设计视图中编辑代码	267

4.2.2	设置代码编辑环境	271
4.2.3	Dreamweaver MX 2004 中的代码编辑	277
4.2.4	代码优化与调试	279
第三节	动态页面	281
4.3.1	动态网站基础知识	281
4.3.2	定义动态数据源	287
4.3.3	在网页页面中添加动态数据	294
4.3.4	显示网站数据库记录	297

第五章 网站建设实战运作 301

第一节	网站建设前的准备工作	302
第二节	构筑本地站点	303
第三节	设计网站主页面和子页面	305
第四节	测试与发布我们的网站	314
5.4.1	检查浏览器兼容性	314
5.4.2	检查并修改链接	315
5.4.3	使用站点报告	316
5.4.4	上传站点	318

第六章 Dreamweaver MX 2004 中的特效制作 319

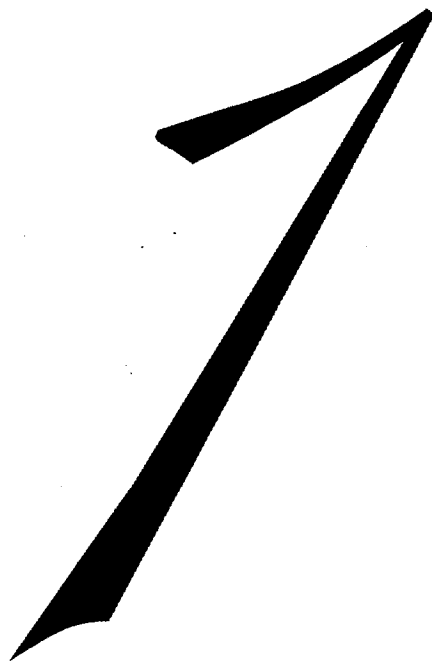
第一节	方便实用的下拉式菜单	320
第二节	实用 Dreamweaver MX 2004 的第三方插件	326
6.2.1	如何得到第三方插件	326
6.2.2	安装本书需要用的第三方插件	330
第三节	滚动显示的文字	331
第四节	不会动的图层	333
第五节	网页中自动运行的幻灯片	335
第六节	用 JavaScript 语法为网页添加特效	336
6.6.1	给网页添加背景音乐	337
6.6.2	页面中的文字从远处拉近	337
6.6.3	从天而降的文字	340
6.6.4	渐变图像	341
6.6.5	围绕鼠标旋转的小球	343
6.6.6	吃蚂蚁的鼠标	348
6.6.7	背景图片在页面中保持居中	349

350	6.6.8 浏览器窗口从天而降.....	350
352	6.6.9 用 JavaScript 制作进度条.....	352
355	6.6.10 文字溶解.....	355
357	6.6.11 仿 GIF 动画.....	357
358	6.6.12 制作荧光笔效果.....	358
361	第七章 附录•世界著名网站网址速查.....	361

第一章 初识 Dreamweaver MX 2004

本章主要内容：

- 需具备的基本网络常识
- Dreamweaver MX 2004 简介
- 认识 Dreamweaver MX 2004
- Dreamweaver MX 2004 的编辑方式
- 网页中的色彩
- Dreamweaver MX 2004 的参数选择



第一节 需具备的基本网络常识

网络,作为现代年轻人的生活方式,已经日趋普及。网络爱好者在学习 Dreamweaver MX 2004 之前,应该有基本的网络常识,如果还没有的话,学习 Dreamweaver 或其它网页编辑软件(如 FrontPage、Golive、flash)将会非常辛苦。不过别紧张,看完下列介绍,你就会得到一些最基本的网络概念。

1.1.1 了解并学会使用浏览器

浏览器是网上冲浪的最基本条件,如果你是网页设计师,就要会使用两种浏览器,一是微软公司出品的 Internet Explorer,另外一种网景公司出品的 Netscape 浏览器。

当然,在网上还有许多其它的浏览器可以使用,但就以上两种浏览器的市场占有率来看,用户几乎占全世界的 95%。因此,你不仅要学会使用这两种软件,还要比一般的用户用得更好,因为你是网页设计师。

这两种浏览器的网页呈现方式稍微不同,因此,你必须要让你的网页在这两种浏览器上呈现的样子是相同的。设计过程中,经常会碰到 Internet Explorer 浏览器阅读正常,而 Netscape 浏览器阅读不正常的情况,为了修正两个浏览器的阅读问题,常常弄得设计师焦头烂额。一旦了解了两种浏览器,就会发现那不是网页的设计问题,而是浏览器的设定问题。

不过还好,这两种浏览器都非常易学,下面有三个网站,大家可以参考一下:

[Http://www.microsoft.com/china](http://www.microsoft.com/china)

[Http://www.lib.tsinghua.edu.cn/chinese/internet](http://www.lib.tsinghua.edu.cn/chinese/internet)

[Http://favorites.myrice.com](http://favorites.myrice.com)

1.1.2 相关名词解释

WWW—world wide web,“万维网”。资源可以相互联接,网络结构包括客户(Client)端电脑与服务器(Server)端电脑。客户端程序称为浏览器。

HTTP—Hypertext Transfer Protocol,超文本传输协议。所谓的协议(Protocol)其实指的就是计算机之间彼此都能看得懂的语言。目前大多使用英文,因为这样“大家都看得懂”。HTTP,顾名思义,指的就是 WWW 文件在做超级链接传输时所需要的共同语言。

FTP—File Transfer Protocol,文件传输协议。FTP 是一种因特网所使用的通讯协议,可以被用来作为 Client 端(指浏览器,即客户端)和 Server 端(指服务器端)的沟通桥梁。我们可以从自己的机器上传文件到主机,或从主机提取文件到自己的机器。另外,使用者在与主机作沟通的时候(上传、下载)所使用的应用软件也被称为 FTP,这些应用软件在与主机沟通时需要一种大家都看得懂的语言(通讯协议),这样的协议就是指 File Transfer Protocol。在 Dreamweaver MX 2004 中有内建的 FTP 功能,网页设计完成后,只需点击鼠标即可上传网页。

URL—Universal Resource Locator,全球资源定位器,俗称网址,包含几乎所有的 Internet 资源。