

第18章 图像映像和热区

超级链接是网页中最为重要的部分，单击文档中的超级连接，即可跳转至相应的位置。正是因为实现了超级链接，我们才可以在 Internet 上享受“冲浪”的乐趣。大多数情况下，普通的文本链接已经可以满足用户需要，但是为了页面的美观，使用图像链接仍然是经常遇到的事情。

一般来说，一幅图像只同一个链接相关联，如果希望在页面中包含多个链接，可以在页面中放置多个图像。然而，有时候可能要求只在页面上显示一幅较大的完整图像，而希望将整幅图像中的不同区域分别映射到不同的链接上，这时使用传统的超链接设置方法就无法满足要求。

当然，我们可以在网页中放置多幅小图像，通过表格等手段将这些图像拼凑起来，形成完整的图像，然后再分别为它们设置链接，这的确也是一种方法，但显得有些麻烦。事实上，利用图像映像的方式，在图像上构建热区，然后将热区分别同不同的链接相关联，就可以满足我们的这种需求。

这一章，我们主要介绍如何在 Fireworks 中构建图像映像和图像热区。

18.1 概述

如果有人问，有的图像处理程序可以生成文本代码，您一定觉得这是天方夜谭，然而，如果您了解 Fireworks，您就不会对此感到吃惊。实际上，在 Fireworks 中，不仅可以生成静态的普通的图像，还可以根据 Web 创作的需要生成图像以及同图像密切关联的 HTML 源代码，所有的图像数据和代码文字都存储在 PNG 文档中，换句话说，Fireworks 操作的 PNG 文档是一种经过格式扩展的 PNG 图像。在将 PNG 文档导出为 Web 格式的图像时，将同时生成相应的 HTML 代码，而且可以在其他的 HTML 编辑器中立即使用。这种将图像和 HTML 代码相绑定并同时输出的特性，充分体现了 Fireworks 的设计理念，可以说，这是 Fireworks 最激动人心的地方，也是它最值得骄傲的重大创新。

18.1.1 图像映像和热区概念

图像映像 (Image Map) 和热区 (Hotspot) 就是 Fireworks 这种特性的一种应用。我们知道，构建图像映像的所有工作都是文字工作，对于图像本身并没有任何影响，很多 HTML 编辑器，特别是 Macromedia Dreamweaver，提供了对图像映像创建操作的完美支持。然而，在 Fireworks 中，既可以处理图像，又可以同时以可视化的方式在图像上绘制热区区域，构建同每个区域的链接，最终生成所有需要的东西（包括代码和图像），并可以在页面中不加修改地直接使用。由于将图像设计同映像操作合二为一，因此它显得尤为方便。

为了帮助不了解图像映像的人更好理解图像映像的含义，我们这里介绍一下图像映像的基本概念。所谓图像映像，实际上就是在一幅图像中创建多个链接区域，通过单击不同的链接区域，可以跳转到不同的链接目标端点。通常，我们将这种位于一幅图像上的多个链接区

域，称作热区。

例如，在图 18-1 中，我们在浏览器中单击显示有“计算机中心”的房子，就可以跳转到介绍计算机中心的页面；单击显示“科研楼”的房子，就可以进入到介绍科研楼的页面。实际上，所有这些单击操作都是在一幅图像中进行的。图像上的每幢房子都被设置为一个热区，每个热区都链接到不同的页面，这就是图像映像的作用。

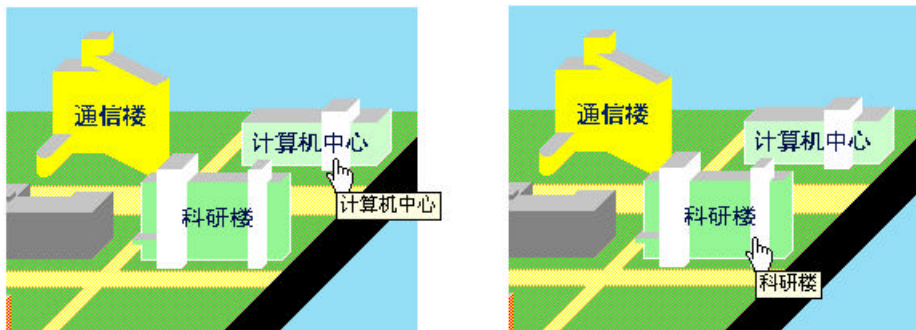


图18-1 图像映像

传统的实现图像映像的方法是所谓的服务器端（Server-Side）映像，它的原理是：在客户端浏览器上单击图像热区时，只是将热区的坐标值传送到 Internet 服务器上，而真正的链接则由服务器上的程序（例如 CGI）通过计算而确定。这种方式对服务器平台的依赖性较大，针对不同的服务器平台，可能需要编写不同的计算程序，因此通用性也较差。不仅如此，由于每个图像映像上的链接都由 Internet 服务器的计算而确定，因此也加重了服务器的运算负担。

随着 Internet 技术的发展，出现了客户端（Client-Side）图像映像的技术。这种技术在客户端实现图像映像，不仅将热区的坐标存储在 HTML 页面中，而且热区对应的链接也由 HTML 页面提供。因此，只要浏览器支持，就不存在平台不兼容的问题。另外，链接的地址记录在 HTML 文档中，不通过服务器计算，因此也减少了服务器的负担。

目前的主流浏览器，如 Internet Explorer 和 Netscape Navigator 浏览器等，都支持客户端的图像映像方式，目前客户端映像方式已经成为 Internet 上实现图像映像的主流方式。

如果希望了解图像映像到底需要什么样的 HTML 代码，可以参看拙作《Dreamweaver 3 网页设计》一书，其中有详细介绍。

18.1.2 在 Fireworks 中创建图像映像的基本方法

在 Fireworks 中，可以直接在图像上绘制热区，并将热区同相应的链接地址相关联。所有的热区坐标和链接地址，以及相应的实现代码，都保存在 PNG 文档中。在导出图像时，不仅会导出普通的图像，而且会导出相应的实现图像映像和热区的 HTML 代码。在其他一些 HTML 编辑中，只要将导出的 HTML 代码放置到需要的位置上，即可实现图像映像的作用。

一般来说，在 Fireworks 中创建图像映像通常可按如下步骤进行操作：

- 1) 首先创建或打开希望作为图像映像的图像，必须将它保存为 PNG 文档。
- 2) 在该 PNG 文档中绘制热区。
- 3) 将热区分别同链接地址相关联。
- 4) 利用导出操作，将图像以及附属的 HTML 代码导出。

5) 在其他的HTML编辑器,例如Dreamweaver中,将Fireworks生成的HTML代码插入到需要的地方,即可在网页中实现图像映像的功能。

第一项操作我们是不需介绍的,只要是一幅 PNG文档,就可以将之导出为图像映像。因此,在本章后面的部分中,我们将分别针对后面的几个步骤来描述 Fireworks创建图像映像和热区的方法。

同Fireworks类似, Macromedia公司的Dreamweaver同样为图像映像特性提供了完美的支持,具体的操作方法可以参看拙作《Dreamweaver 3网页设计》一书。

18.2 创建和编辑热区

创建和编辑热区是构建图像映像的关键步骤,一旦打开了一幅 PNG文档,即可将之作为图像映像的基础,并在其上绘制热区。要注意的是,必须将包含热区的图像保存为 PNG文档,才能正确保存热区设置。

18.2.1 创建热区

要在PNG文档上创建热区,您可以按照如下方法进行操作:

1) 打开或创建用作图像基础的 PNG文档。

2) 在工具箱上选择需要的热区工具,如图18-2所示。

3) 选择了所需形状的热区工具后,在文档中指定创建热区的位置拖动鼠标,绘出热区区域,即可创建热区。

- 要创建矩形区域,可以首先单击工具箱上的矩形热区工具按钮,然后在图上拖动鼠标左键,即可勾绘出矩形热区。图 18-3显示了创建矩形热区的情形。

多边形热区 (Polygon Hotspot) (R)
椭圆热区 (Ellipse Hotspot) (R)
矩形热区 (Rectangle Hotspot) (R)

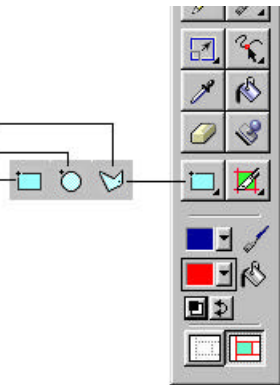


图18-2 工具箱上的热区工具

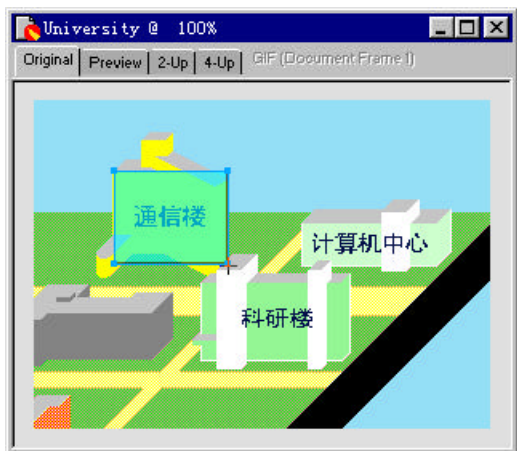


图18-3 绘制矩形热区



图18-4 绘制圆形热区

- 要创建圆形热区，可以首先单击工具箱上的圆形热区工具按钮，然后在图上拖动鼠标左键，即可勾绘出圆形热区。图 18-4显示了创建圆形热区的情形。
- 要创建多边形热区，可以首先单击工具箱上的多边形热区工具按钮，然后在图上多边形的每个端点位置上单击鼠标左键，即可勾绘出多边形热区。图 18-5显示了创建多边形热区的情形。

注意 在绘制矩形热区和圆形热区时，在拖动鼠标时同时按下Alt键，可以将区域中心作为基准点进行绘制。



图18-5 绘制多边形热区

18.2.2 根据路径生成热区

如果希望严格地根据选中的一个或多个路径对象的形状来设置热区，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 选中要作为热区的一个或多个路径对象。
 - 2) 打开“Insert”菜单，选择“Hotspot”命令，或是按下Ctrl+Shift+U命令。
- 如果仅仅只选中了一个路径对象，则该对象区域就会被设置为热区。
 - 如果选中了多个路径对象，则会出现如图 18-6所示的对话框，提示选择是将这多个对象区域所覆盖的外切矩形区域设置为热区，还是分别将这多个对象区域构建多个热区。
 - 如果希望将所有选中对象的覆盖区域的外切矩形区域设置为一个热区，可以单击“Single”(单个)按钮。
 - 如果希望将选中的多个对象区域都设置为热区，可以单击“Multiple”(多个)按钮。

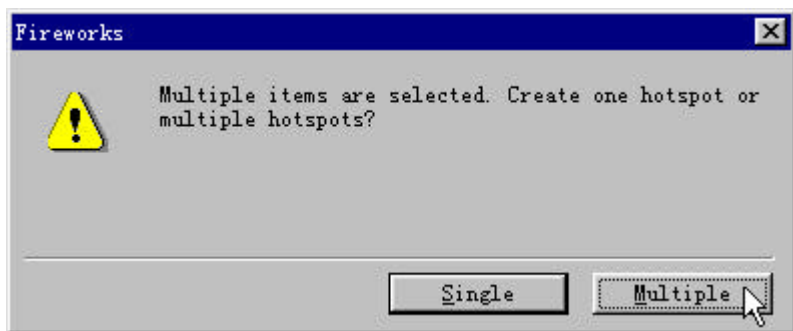


图18-6 选择在一个对象上创建热区还是在多个对象上创建热区

在图18-7中，左边的图显示了选中了两个对象的情形。右边的两幅图分别显示了创建一个热区和创建多个热区的情形。

注意 无论路径是矩形还是圆形，通过这种方法生成的热区，生成的都是多边形热区。Fireworks会添加多个多边形点来实现热区区域同曲线路径的匹配。

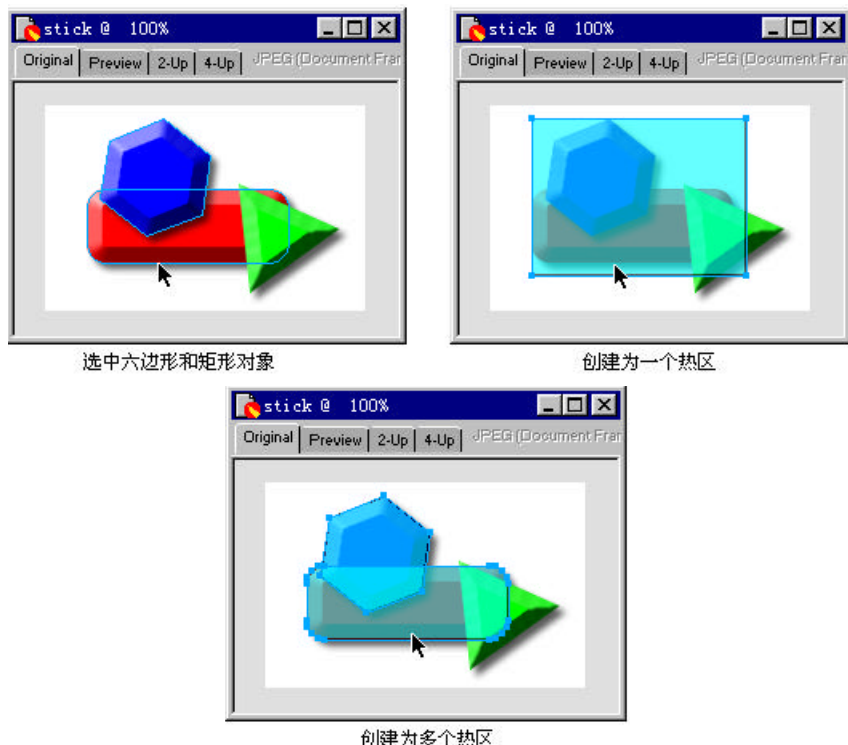


图18-7 创建一个热区和创建多个热区

18.2.3 编辑热区

初次创建的热区，很可能不符合要求，可能过大、过小、形状不对，或是同需要的区域不够匹配等。Fireworks允许您在创建热区之后继续对热区进行编辑，使之最终符合要求。

1. 选中热区

要编辑修改热区，首先需要了解选中热区的方法。选中热区的方法同选中普通对象的方法没有什么区别，只要从工具箱中选中指针工具或次选择工具，然后单击要选择的热区即可。

实际上，热区也是对象，只是它们被保存在 Web Layer 图层中而已。

2. 移动热区

选中热区，用鼠标拖动热区，即可将之在文档中移动。实际上，这改变的是热区对象在 Web Layer 图层中的位置。

3. 调整热区形状

选中热区后，利用指针工具或次选择工具，拖动热区边框上的控点，即可调整热区形状。

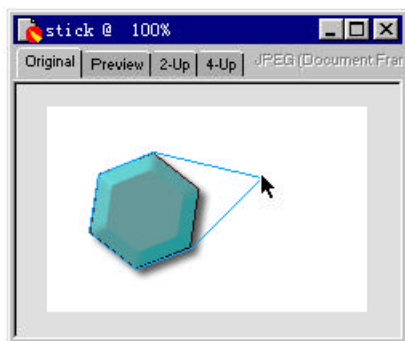
对于矩形和圆形热区来说，拖动它们边框上的控点，仍然会保持矩形和圆形的形状，只是大小被改变。

如果拖动的是多边形热区边框上的控点，则可以任意改变热区形状，如图 18-8所示。

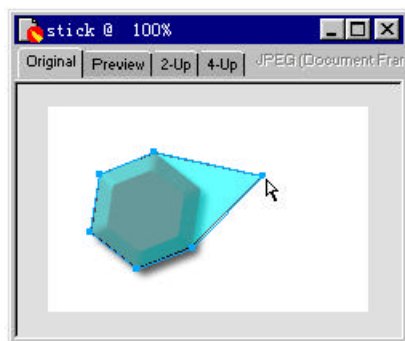
4. 改变热区形状类型

从前面的介绍可以看出，热区的形状类型同热区编辑操作很有关系，通过拖动矩形热区的边框控点，生成的仍然是矩形热区；通过拖动圆形热区边框上的控点，生成的仍然是圆形

热区。然而，有时候这种限制可能会妨碍用户的工作，Fireworks提供了热区形状转换的功能，允许您将热区在多种形状类型之间转化，使之符合自己的需要。您可以按照如下方法进行操作：



拖动热区区域控点



改变热区形状

图18-8 调整热区形状

- 1) 选中要转换的热区。
- 2) 打开“Window”菜单，选中“Object”命令，显示对象面板，如图18-9所示。
- 3) 在“Shape”（形状）下拉列表中选择需要的形状。即可将原先的热区形状转换为这里选择的形状类型。

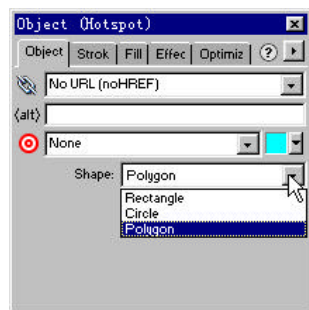


图18-9 选择热区形状类型

5. 缩放、扭曲和变形热区

利用工具箱上如图18-10所示的变换工具，可以对热区对象进行缩放、扭曲和变形操作。实际上，热区也是对象，因此这种操作没有什么值得惊讶的地方。图18-11显示了旋转热区的情形。

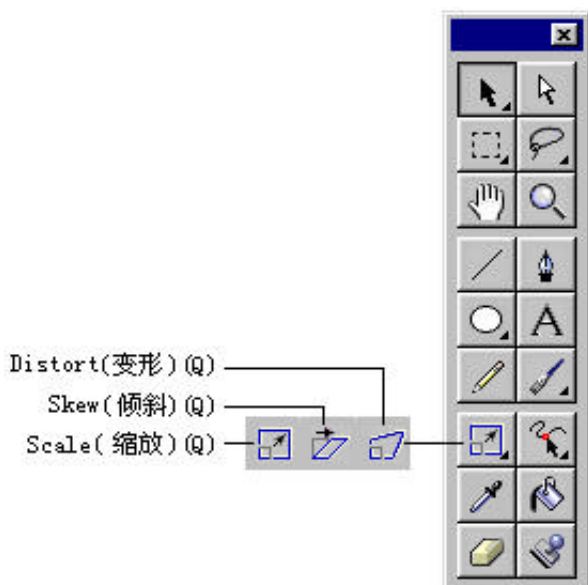


图18-10 工具栏上的变换工具

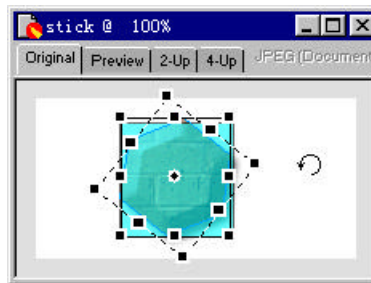


图18-11 旋转热区

要注意的是，不同形状类型的热区，对其编辑所产生的结果也可能不同。例如，对于矩形热区，经过旋转后会根据原始矩形旋转后所覆盖区域的外切矩形范围生成新的矩形热区；而对于多边形热区，经过旋转后产生的形状就是多边形被旋转后的形状。

18.2.4 改变热区颜色

默认状态下，热区覆盖于真正的文档对象上方，呈现蓝色，以便于您的观察。Fireworks 也允许您根据需要改变热区的显示颜色，使之符合自己的需要。您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 选中要改变颜色的一个或多个热区对象。
- 2) 打开“Window”菜单，选择“Object”命令，显示对象面板。
- 3) 在面板上的“热区对象颜色”颜色井中选择需要的颜色，如图 18-12所示。

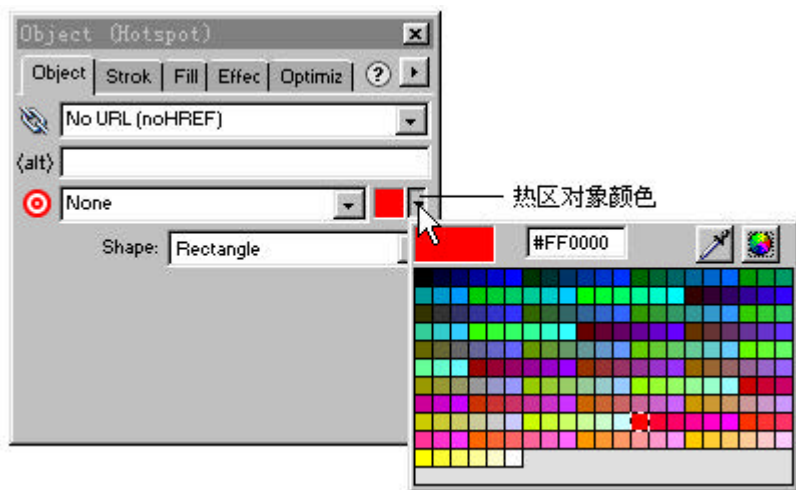


图18-12 选择热区颜色

图18-13显示了一个包含两块热区的文档，其中一块热区显示为蓝色，另一块热区显示为红色。

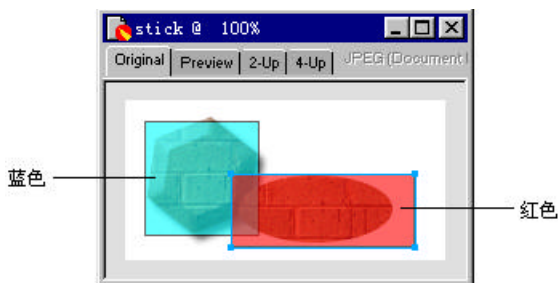


图18-13 不同颜色的热区

18.2.5 显示或隐藏热区

由于默认状态下，热区对象覆盖于真正对象的上方，尽管它呈现透明状态，但仍然可能

影响用户对文档的查看。Fireworks提供了隐藏热区的方法，允许用户在需要的时候隐藏热区对象，以集中精力处理当前对象；在需要的时候也可以将热区重新显示，便于操作和处理。您可以按照如下方法进行操作：

在工具箱上，单击如图 18-14所示的“隐藏热区和切片”工具按钮，即可将热区隐藏；单击“显示热区和切片”按钮，即可重新将热区显示。

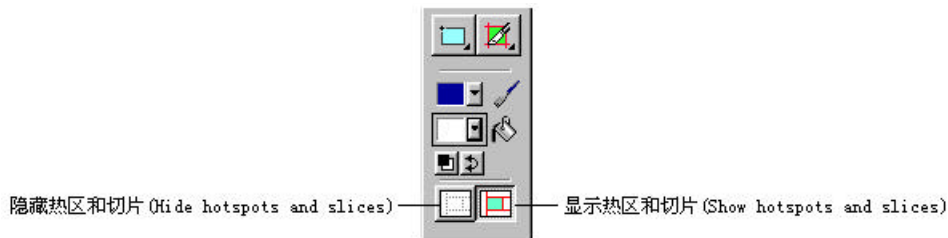
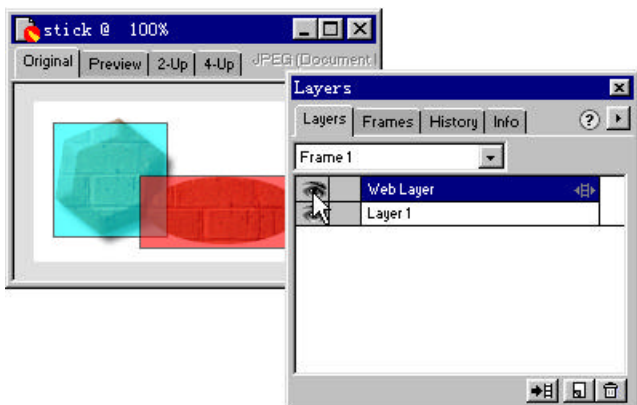
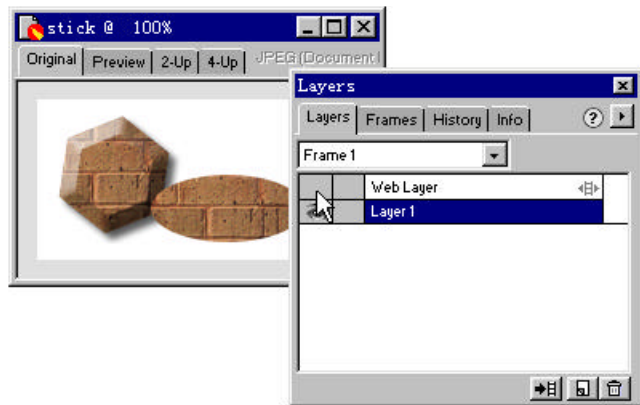


图18-14 用于隐藏热区和显示热区的工具按钮

另一种方法是通过控制 Web图层的显示和隐藏来设置热区的显示和隐藏。单击图层面板上“Web Layer”项前方的“眼睛”图标，使之消失，即可隐藏所有位于 Web图层上的内容，包括所有的热区和切片；再次单击相同的区域，使“眼睛”图案出现，即可重新显示所有的热区和切片对象，如图 18-15所示。



显示Web图层



隐藏Web图层

图18-15 显示和隐藏Web图层

18.3 为热区分派链接地址

创建热区之后，需要为热区分派链接地址，这样才能在 Web 页中实现单击链接的跳转操作。

18.3.1 链接的基本概念

利用超级链接可以实现在文档间或文档中的跳转。很显然，超级链接由两个端点（也称锚）及一个方向构成，如图 18-16 所示，通常将开始位置的端点称作源端点（或源锚），而将目标位置的端点称作目标端点（或目标锚）。



图18-16 超级链接的结构

根据链接源端点的不同，可以将超级链接分为两种：超文本（Hypertext）和超链接（Hyperlink）。

超文本就是利用文本构建的超级链接，在这种链接中。链接的源端点是文本。在浏览器中，超文本一般显示为下方带有下划线的文字，通常为蓝色；超链接则是利用除了文本之外其他对象所构建的链接，在这种链接中，源端点是除了文本之外的其他对象，例如可以是一幅图像，或是一个表单等。通过将图像热区同链接地址相关联，实际上就是创建了超链接。

超级链接源端点的不同，只是决定了它在文档中的显示方式。无论单击带有链接的文本也好，单击带有链接的图像也好，其真正的链接行为是不变的。真正决定链接行为的是超级链接的目标端点类型。

目标根据目标端点的不同，链接也可以分为如下几种：

- 外部链接 这种链接的目标端点是本站点之外的站点或文档。利用这种链接，可以跳转到其他的网站上。
- 内部链接 这种链接的目标端点是本站点中的其他文档。利用这种链接，可以跳转到本站点其他的页面上。
- e-mail 链接 单击这种链接，可以启动电子函件程序。您可以书写邮件，并发送到指定的地址。
- 局部链接 这种链接的目标端点是文档中的命名锚。利用这种链接，可以跳转到当前文档中的某一指定位置上，也可以跳转到其他文档中的某一指定位置上。

18.3.2 了解链接路径

在理解了链接的源端点和目标端点概念之后，我们还需要了解链接路径的概念。

链接通常使用 URL（统一资源定位符）的方式来表示，通常，可以将“URL”和“链接路径”、以及“链接地址”等词相互混用。

一般来说，可以使用如下的三种方式来描述链接路径：

- 绝对路径
 - 相对路径
 - 基于根目录的路径
1. 绝对路径

如果在链接中，使用完整的 URL 地址，这种链接路径就称作绝对路径。绝对路径的特点是，路径同链接的源端点无关。例如，如下一些链接路径都采用了绝对路径的表达方式。

```
http://www.microsoft.com
```

```
http://www.microtext.com.cn/index.html
```

采用绝对路径的好处是，它同链接的源端点无关。只要网站的地址不变，无论文档在站点中如何移动，都可以正常实现跳转，而不会发生错误。另外，如果希望链接其他网站上的内容，就必须使用绝对路径。

采用绝对路径的缺点在于，这种方式的链接不利于测试。如果您在站点中使用绝对地址，要想测试链接是否有效，必须在 Internet 服务器端对链接进行测试。另一个缺点是，采用绝对路径，不利于站点的移植。例如，通常一个较为重要的站点会在几个地址上创建镜像，要将文档在这些站点之间移植，必须对站点中的每个使用绝对路径的链接都进行修改，这是很麻烦的，也很容易出错。

2. 相对路径

为了避免绝对路径的缺陷，对于在本站点之中的链接来说，使用相对路径是一个很好的方法。相对路径可以表述源端点同目标端点之间的相互位置，它同源端点的位置密切相关。

如果链接中，源端点和目标端点位于一个目录下，则在链接路径中，只需要指明目标端点的文档名称就可以了。例如，如果希望链接同本页位于统一目录下的 `hello.htm` 网页，可以采用如下的链接路径描述方法。

```
hello.htm
```

如果在链接中，源端点和目标端点不位于同一个目录下，则只需要将目录的相对关系表达出来就可以了。例如，如果希望链接父级目录下的 `hello.htm` 页面，可以采用如下的描述方法：

```
../hello.htm
```

如果链接指向的文档位于当前目录的子级目录中，可以直接输入目录名称和文档名称。例如，如果希望链接当前目录下 `subdir` 子目录下的 `hello.htm` 页面，可以采用如下的描述方法：

```
subdir/hello.htm
```

如果链接指向的文档没有位于当前目录的子级目录中，则可以利用 `..` 符号来表示当前位置的父级目录，利用多个 `..` 符号可以表示更高的父级目录，从而构建出目录的相对位置。例如，下面的语句链接到当前目录的名为 `brodir` 的兄弟级目录下的 `hello.htm` 页面。

```
../brodir/hello.htm
```

利用相对目录的好处在于，如果站点的结构和文档的位置不变（也即链接的源端点不变），那么链接就不会出错。您可以将整个网站移植到另一个地址的网站中，而不需要修改文档中的链接路径。

利用相对目录的缺点在于，如果修改了站点的结构，或是移动了文档，也即链接的源端点发生了变化，则文档中的链接关系就会失效，因为相对路径是由文档间的相对位置而定的。

3. 基于根目录的路径

基于目录的路径可以看作是绝对路径和相对路径之间的一种折衷，在这种路径表达方式中，所有的路径都是从站点的根目录开始的，它同源端点的位置无关。通常用一个斜线 “ / ” 表示根目录，所有的基于根目录的路径都从该斜线开始。

基于根目录的路径同绝对路径非常相似，只是它省去了绝对路径中带有协议的地址的部分。基于根目录的路径可以看作是绝对路径和相对路径之间的一种折衷，它具有绝对路径的源端点位置无关性，同时又解决了绝对路径测试上的麻烦。在测试基于根目录的链接时，可以在本地站点中进行测试，而不用连入 Internet 服务器。

18.3.3 为热区分派链接

要为创建的热区分派链接，您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 选中要为之分派链接的热区。
- 2) 打开“Window”菜单，选中“Object”命令，打开如图 18-17 所示的对象面板。上面包含多个可用于操作链接的选项区域。
- 3) 在“当前 URL”下拉列表中，可以选择现有的 URL 链接，也可以直接在其中输入需要的链接地址。



图 18-17 在对象面板上为热区分派链接路径

- 4) 在“替换标记”文本框中，输入替换文字，当浏览器无法显示图像时，会在图像的位置上显示这里输入的文字，以便用户了解在网页上到底有什么东西。

- 5) 在链接目标下拉列表中，可以选择当单击链接打开网页时，在哪个框架集中打开网页。它包含如下一些选项：

- _blank 表明在新窗口中打开链接指向的页面
- _self 在当前页面的框架集中打开页面
- _parent 在当前页面的父级框架集中打开页面
- _top 在本页面所在的窗口中展开页面，如果当前窗口中包含框架，则会删除所有框架。

18.3.4 使用 URL 面板管理链接

如果链接的数目不多，在对象面板的“当前 URL”区域直接输入链接路径是非常便捷的。然而，如果构建的站点较复杂，需要链接的路径很多，则每次都直接输入就显得很麻烦，而且容易出错。Fireworks 提供了 URL 面板，帮助您管理站点中的链接地址，这样在文档中需要输入 URL 链接地址的时候，只需要从 URL 面板中进行选择就可以了。另外，URL 面板中记录的 URL 可以适用于所有的 Fireworks 文档，而不仅仅是当前的文档。

要显示 URL 面板，您可以打开“Window”菜单，选中“URL”命令，或是按下 Ctrl+Alt+U 组合键。图 18-18 显示了一个典型的 URL 面板。



图 18-18 URL 面板

如果希望选择某个 URL，可以首先从

“当前URL库”下拉列表中，选择包含所需URL的库名称，然后再从URL列表中选中需要的URL。在图18-19中可以看到，选中某个热区，然后在URL面板中选择相应的URL，即可将该URL分派到该热区上，从对象面板上可以看到这种变化。

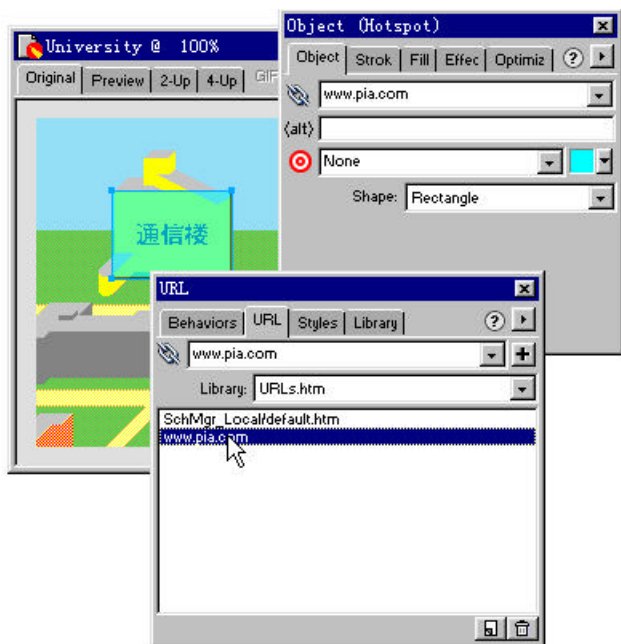


图18-19 从URL面板上为热区分派URL

利用URL面板，还可以对URL资源进行各种管理。下面介绍一些基本的管理操作。

1. 添加URL

要往库中添加URL，可以按照如下方法进行操作：

方法一：

1) 在“当前URL库”下拉列表中，选择要目标URL库，默认状态下会是URLs.htm。您也可以自己创建新的URL库，请参看后面的介绍。

2) 在“当前URL”区域中，可以直接输入希望添加到URL库中的URL。打开该下拉列表，还可以看到曾经使用过的URL列表。

3) 单击“添加”按钮，即可将该URL添加到当前库中。

方法二：

1) 在“当前URL库”下拉列表中选择目标库。

2) 单击URL面板右上角的三角形按钮，打开面板菜单，选择“Add URL”(添加URL)命令，或是直接单击面板上的“添加”按钮，这时会出现如图18-20所示的对话框，提示您输入要添加的URL地址。

3) 输入URL地址，按下“OK”按钮，确定操作，即可将该URL地址添加到当前的URL库中。

2. 编辑URL

一旦往URL库中添加了URL，当从“当前URL库”下拉列表中选择该URL库时，就可在URL面板的URL列表中看到添加的URL。

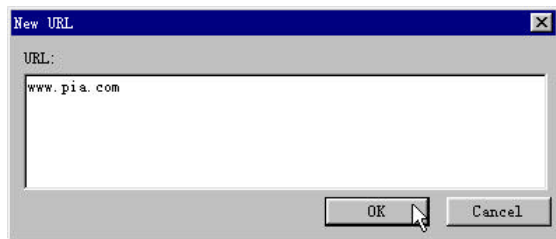


图18-20 添加URL

如果希望编辑该URL，可以按照如下方法进行操作：

1) 从URL列表中选中要编辑的URL。

2) 打开面板菜单，选择“Edit URL”(编辑URL)命令，这时会出现一个类似图18-20所示的对话框，显示当前要编辑的URL，并允许您进行编辑。

3) 对URL进行编辑，编辑完毕，按下“OK”按钮，确定操作，即可完成对URL的修改。

3. 删除URL

如果希望从库中删除URL，您可以按照如下方法进行操作：

1) 在URL面板的“当前URL库”下拉列表中，选择包含要删除URL的库。

2) 在URL面板的URL列表中，选中要删除的URL。

3) 在面板上单击“删除”按钮，或是打开面板菜单，选择“Delete URL”(删除URL)命令，即可将之从库中删除。

4. 操作使用过的URL列表

在URL面板中，打开“当前URL”下拉列表，可以看到在Fireworks的所有操作中曾经使用过的URL列表，其中有些URL可能已添加到库中，而有些可能尚未添加到库中。在Fireworks中，允许您对所有这些曾经使用过的URL进行处理，例如，可以一次将它们全部添加到库中，或是清空该列表，节省屏幕空间。

如果希望将曾经使用过的URL都添加到库中，可以按照如下方法进行操作：

1) 在URL面板上，打开面板菜单。

2) 从“当前URL库”下拉列表中，选择目标库。

3) 选择“Add Used URLs to Library”(添加使用过的URL到库中)命令，即可将曾经使用过的URL列表中所有的URL都添加到该库中。

在“当前URL”列表中，可能存在一些从来没有使用过的URL，例如，如果直接在该区域输入URL，则该URL就是未使用URL。如果希望从列表中清空所有未使用过的URL信息，可以按照如下方法进行操作：

1) 在URL面板上，打开面板菜单。

2) 选择“Clear Unused URLs”(清空未使用URL)命令，即可将这些未被使用过的URL信息清除。

5. 构建自己的URL库

默认状态下，系统本身所带的URL库名为URLs.htm，它的容量没有什么限制，大多数时候已经足够用了。但是有时候并不希望将所有的URL一股脑儿都放在一个库里，例如，将格式主页中使用的URL同工作网站中使用的URL放在一起就显得很不合适，这不仅会使URL列表过长，不便使用，而且也不利于管理。所以，可以构建多个URL库，然后将众多的URL分门别类

存放，譬如，可以使用 Personal.htm 来存放个人主页中用到的 URL；而使用 Company.htm 来存放公司网站中使用的 URL。

要新建 URL 库，您可以按照如下方法进行操作：

1) 在 URL 面板中，单击右上角的三角按钮，打开面板菜单。

2) 选择 “New URL Library”（新建 URL 库）命令，这时会出现如图 18-21 所示的对话框，提示您输入库名称。

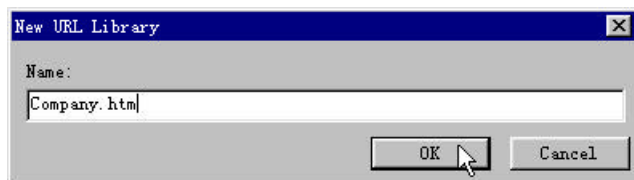


图18-21 新建URL库

3) 输入需要的名称，按下 “OK” 按钮，确定操作，即可创建一个新的 URL 库。在 URL 面板上打开 “当前 URL 库” 下拉列表，可以看到新建的库名称，如图 18-22 所示。

注意 Fireworks 使用 HTML 书签文件的形式来保存 URL，每个 URL 库实际上都是一个书签文件。通常，它们被保存到 Fireworks 3 安装目录下的 Settings \URL Libraries 文件夹中。Fireworks 没有提供删除 URL 库的方法，如果希望删除某个 URL 库，可以进入到该目录下，然后删除相应的 HTML 文件。重新启动 Fireworks 后，就可以看到相应的 URL 库已被删除。

6. URL 库的导入和导出

利用 Fireworks 的 URL 库导出操作，可以将当前 URL 库中的 URL 信息导出到一个 HTML 文件中，以便其他人使用。同样，利用 Fireworks 的 URL 库的导入操作，可以从现有的任意类型的 HTML 文件中提取所使用的 URL 地址，并保存到当前的库中。您可以按照如下方法进行操作：

如果希望将当前的 URL 库导出，可以首先选择目标库，然后打开 URL 面板菜单，选择 “Export Library”（导出库）命令。

如果希望从 HTML 文件中提取和导入 URL 信息，可以首先在 URL 面板上选择好接收 URL 的目标库，然后打开 URL 面板菜单，选择 “Import Library”（导入库）命令。

注意 导入操作不仅可以从 URL 库文件中提取 URL，也可以从任意类型的 HTML 文件中提取 URL。

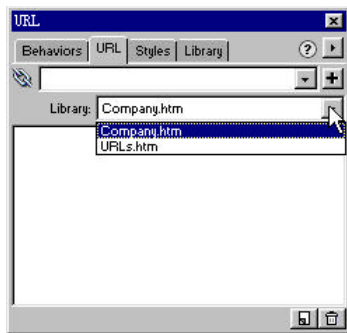


图18-22 新建的URL库

18.4 设置图像映像选项

我们介绍过，可以使用两种方法来实现图像映像，一种是服务器端映像；另一种是客户端映像，目前客户端映像已经逐渐成为主流。在 Fireworks 中，允许您设置一些图像映像本身

密切相关的属性选项，包括选择实现映像的方式，以帮助您更好地创建图像映像。

打开“File”菜单，选择“HTML Properties”（文档属性）命令，这时会打开如图 18-23 所示的对话框。在“Image Map”区域，可设置同图像映像有关的选项。

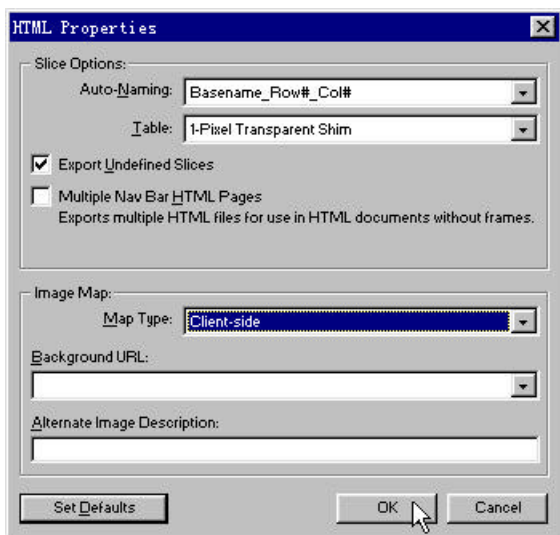


图18-23 设置HTML属性

Map Type（映像类型） 在该下拉列表中，可以选择图像映像的实现方式。有如下几种选择：

- Client-side（客户端） 选择该项，则构建的图像映像采用客户端映像的方式。目前大多数的浏览器都支持这种方式。它性能较好，实现容易，是默认的方式。
- Server-side（服务器端） 选择该项，则构建的图像映像采用服务器端的方式。目前几乎所有的浏览器都支持这种方式，它的兼容性最好，但是性能较差，实现起来不够容易。
- Both（两者） 选择该项，则同时构建两种类型的图像映像。

Background URL（背景URL） 在该文本框中，可以输入图像上不属于热区区域所关联的URL，例如，在图 18-1所示的例子中，可以设置当单击没有热区（也即没有房子）的地方时，跳转到学校的主页上。

Alternative image description（替换图像描述） 在该文本框中，可以输入图像的替换文字。当浏览器无法显示图像时，会将这里输入的替换文字显示在图像的位置上，以告诉用户这里应该显示什么。

Set Defaults（设置为默认值） 如果希望将设置作为默认设置保存，则可以单击“Set Defaults”按钮。下次构建热区时，自动使用这里的设置。

18.5 导出图像映像

在Fireworks的程序环境中完成了对图像映像创建和设置之后，可以将图像导出，以便于在网页中使用。由于PNG文档中包含热区和URL，因此在导出文档时，既会生成图像，也会生成HTML代码。

如果导出客户端的图像映像，则在导出后会生成在网页中实现图像映像功能的所有需要的东西，包括真正的整幅的图像，以及实现图像映像和热区的 HTML 代码（包括热区的坐标和 URL 链接以及其他的实现代码）。

如果导出的是服务器端映像，则导出后会生成一个映像文件，同时生成包含指向该映像文件链接的 HTML 文件。

您可以按照如下方法进行图像映像的导出操作：

- 1) 首先，根据需要对图像进行优化，优化的方法同操作普通图像没有什么不同。
- 2) 打开“File”菜单，选择“Export”命令，或是直接单击工具栏上的“导出”按钮，这时会出现如图 18-24 所示的对话框。

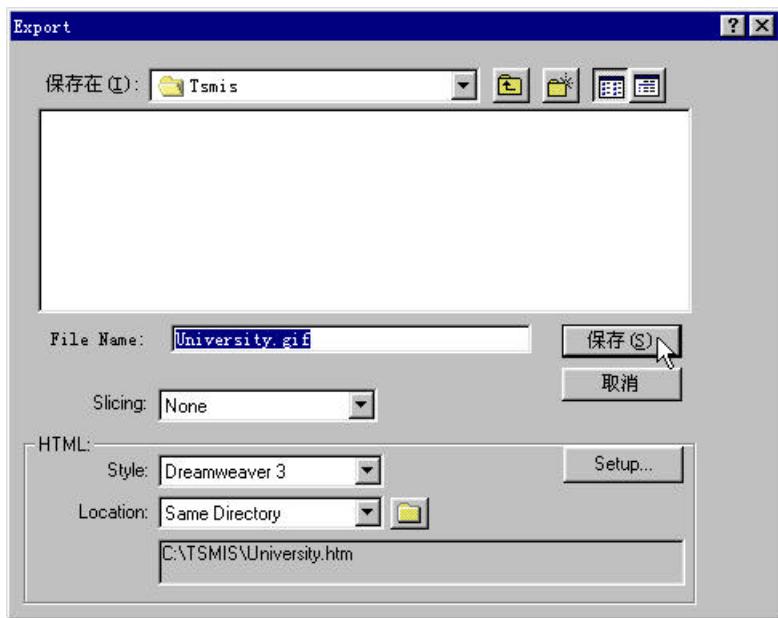


图18-24 导出图像映像

- 3) 定位到需要保存图像的文件夹，然后在“File Name”文本框中输入需要的图像名称。
- 4) 在“Style”（样式）下拉列表中可以用于接受生成结果的目标应用程序。例如，如果希望将导出的结果在 Dreamweaver 3 中使用，就可以选择“Dreamweaver 3”。Fireworks 会自动根据相应的应用程序类型生成不同风格的 HTML 代码，以确保正确使用。其中包含如下几种选项：

- None 选择该项，则仅仅只导出图像文件，不导出 HTML 代码。
- Dreamweaver 2 选择该项，则导出的 HTML 代码适合在 Dreamweaver 2 中使用。
- Dreamweaver 3 选择该项，则导出的 HTML 代码适合在 Dreamweaver 3 中使用。
- Dreamweaver 3 Library.lbi 选择该项，则导出的 HTML 代码自动存储为 Dreamweaver 3 的一个库项目，使它在 Dreamweaver 3 中的多个文档中可以重复使用。
- FrontPage 选择该项，则导出的 HTML 代码适合在 FrontPage 中使用。
- Generic 选择该项，则导出的 HTML 代码适合在大多数通用的 HTML 编辑器中使用。
- GoLive 选择该项，则导出的 HTML 代码适合在 GoLive 中使用。

5) 在“Location”(位置)区域可以设置将HTML代码保存的位置,有如下几种选项:

- Same Directory(相同目录) 选择该项,则将HTML代码和相应的图像文件保存到同一个目录下。
- One Level Up(上升一级) 选择该项,可以将HTML代码保存到图像文件的父级目录中。
- Custom(自定义) 选择该项,会自动打开一个文件操作对话框,允许您从磁盘上指定保存HTML代码的目录,通过单击该区域右方的文件夹按钮,同样可以选择目录。
- Copy to Clipboard(复制到剪贴板) 选择该项,则仅仅生成图像文件,而不生成HTML文件,HTML代码被复制到剪贴板上,这时您可以立刻进入相应的HTML编辑程序中,将代码粘贴到需要的位置上。

6) 如果希望设置HTML属性,可以单击“Setup”按钮,这时会打开如图18-23所示的对话框,允许您设置图像映像的各种选项。设置完毕,按下“OK”按钮,可以返回到图18-24所示的对话框中。

7) 设置完毕,按下“保存”按钮,即可完成导出操作。

注意 如果您在“Style”下拉列表中选择了“Dreamweaver 3 Library.lbi”,则必须将HTML文件保存到您的本地站点中名为Library的目录中,这个目录必须在本地站点的根目录上创建。

在生成的HTML文件中,Fireworks采用注释的方式将生成的代码包围起来,以便系统识别。因此,您可以将生成的代码复制到其他HTML文件中进行使用,而不会造成困扰。例如,如果在Dreamweaver中插入生成的代码,则会自动插入相应的图像映像。如果在Dreamweaver中删除图像映像,也会自动删除相应的HTML代码,而不仅仅是删除图像本身。

Fireworks同Dreamweaver具有紧密集成的特点,例如,可以通过Fireworks对图像映像进行更新,在导出后,不必在Dreamweaver中重新进行插入HTML代码的操作,Dreamweaver会自动对文档中的相应代码进行更新。有关Fireworks同Dreamweaver协作的相关操作,我们会在本书的后面章节进行介绍。