

第23章 应用Fireworks生成的结果

我们已经知道，Fireworks不仅可以生成静态的普通图像，还可以生成动态的同 HTML代码相绑定的图像。例如，如果 Fireworks文档中包含热区、切片、轮替按钮或是其他一些 Web特性，则在导出图像时，不仅可以生成 Web格式的普通图像，还可以生成相应的 HTML代码。这些代码中包含指向这些图像的链接，拼合切片的表格，或是实现轮替行为的 JavaScript代码等。

实际上，利用Fireworks甚至可以直接生成整个的 Web页面。例如，直接在文档窗口中需要的位置放置各种 Web元素（如文本对象、切片、按钮和其他图像等），在导出之后，一个完整的Web页面将就此诞生。

不过大多数情况下，我们可能更喜欢使用诸如 Dreamweaver之类的专业工具来构建页面，而仅仅使用Fireworks作为辅助工具，以完成图像的创建任务。这个时候，如何在外部现有的 HTML代码中应用Fireworks的导出结果，就成为构建网页的核心操作。这一章，我们主要介绍在外部现有的HTML代码中，如何应用由Fireworks生成的结果。

23.1 规划站点资源

要将Fireworks生成的结果应用在网页中，必须首先将图像导出为需要的格式。对于一些包含Web特性（如热区、切片、轮替等）的文档，在导出图像的同时，还必须导出相应的 HTML代码。只有将这些代码正确放入现有的 HTML文档中，才能实现我们在 Fireworks中设计出的种种特性。

这一节，我们介绍一些同站点资源的安排方面有关的知识。

23.1.1 合理规划站点中的资源

“站点”这个术语，既可以用于表示位于 Internet服务器上的远端站点，也可以用于表示位于本地计算机上的本地站点。一般来说，应该首先在本地上构建本地站点，然后创建合理的站点结构，使用合理组织形式来管理站点中的文档，并对站点进行必要的测试。在一切都准备好之后，再将站点上载到 Internet服务器上，以便他人的浏览。

合理的站点结构，能够加快对站点的设计，提高工作效率，节省您的时间。如果您将一切网页都存储在一个目录下，当站点的规模越来越大时，管理就会变得很困难。因此，应该利用文件夹来管理文档，并且应该将图像等非文本的资源保存在另外的文件夹中。

通常，有两种方式存储资源，一种是整个站点共用一个资源文件夹，所有的文档资源都保存在其中。当然，在资源文件夹中可以再有子文件夹，按照不同的文档，或不同的资源类型，分门别类对资源进行存储，这种结构可以参看图 23-1。

另一种存储资源的方式是在每个存储不同类型文档的文件夹中都创建一个资源文件夹，然后在其中按类型分门别类地存储资源，如图 23-2所示。

两种存储方式各有其便利之处，笔者比较喜欢使用前一种方式，因为它可以从整体上对整个文档的资源进行控制。但是这种方式也有缺点，就是设置指向资源的链接时不太方便，

特别是使用相对路径的形式引用资源时，链接地址会变得非常长。所以，如果使用这种方式，可以使用基于根目录的链接路径方式。

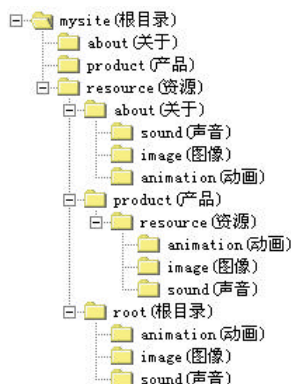


图23-1 共用资源文件夹

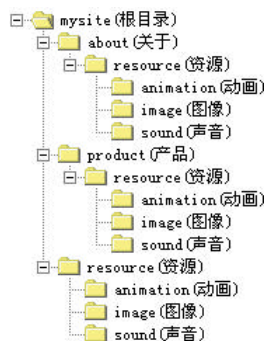


图23-2 分用资源文件夹

23.1.2 合理控制导出结果的位置

在利用 Fireworks 导出图像时，应该合理控制导出的图像文件和 HTML 文件的相对位置，以充分保证网页结构的完整。在 Fireworks 中导出图像时，会打开如图 23-3 所示的导出对话框，允许您从“Location”下拉列表中，选择代码保存的位置。

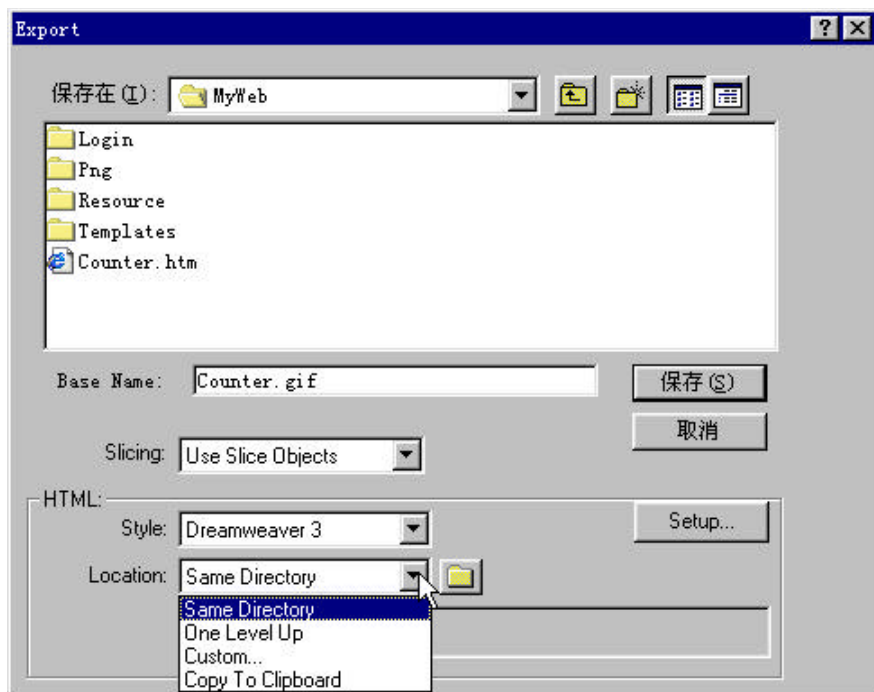


图23-3 选择HTML代码同图像文件的相对位置

默认状态下，Fireworks 会将导出的 HTML 代码作为一个 html 文件保存，它同导出的图像文件保存在一个文件夹中。有些时候这很方便，因为如果希望查看哪个 HTML 文档绑定了哪

些图像，只需要浏览一个文件夹就可以了。但是将 HTML文档和JPEG、GIF图像放在一个文件夹中，有违我们前面介绍的将文档和资源分别放置的原则，所以，建议用户指定一个新位置，保存同图像绑定的HTML代码。如果您在导出图像的同时，正在编写 Web网页，那么可以将代码导出到剪贴板中，并直接粘贴在网页中需要的位置，这样可以使 Fireworks生成的结果在磁盘上保存的仅仅只有图像，从而极大简化站点中的文件数目。

对于笔者来说，比较倾向于在资源文件夹中再创建一个 HTML文件夹，用来保留导出的HTML代码，如图23-4所示。由于HTML文件夹位于资源文件夹中，因此不会给人误解它是真正的 HTML文档。同时，在网页中插入这里的 HTML代码时，不会体现 Resource\html这种让人误解的目录结构，因为显示的只是 Resource\image路径下的图像。



图23-4 在资源文件夹中包含HTML文件夹

23.1.3 Fireworks的更新HTML特性

大多数时候，我们可能都需要对 PNG文档进行多次的修改和导出。如果以前在导出某个图像时指定了HTML代码和图像文件的相对位置，则在重新导出图像时，需要保持原先的设置。例如，如果原先将图像导出到 Resource\image文件夹中，而将 HTML代码导出到 Resource\html文件夹中，则重新导出图像时，需要在图 23-3所示的对话框中重新设置。如果没有注意的这一点，则可能在磁盘上出现多个重复的文件，其中只有最后导出的文件是有用的，而以前的文件是没有用的。

例如，假设有一个包含3个切片的名Counter.png的文档，希望将它导出为相应的 HTML代码和图像，按照我们前面的设计，在第一次导出后，可以得到如图 23-5所示的结果。

如果我们对 Counter.png文档进行了修改，希望将它重新导出，如果没有注意重新设置HTML代码和GIF文件的相对位置，而是将它们导出到同一个文件夹下，则会在站点中产生多余的垃圾文件，例如，假设我们将图像导出到 image文件夹中，同时使用了默认的将 HTML代码保存到相同目录的设置，则可以得到如图 23-6所示的结果。

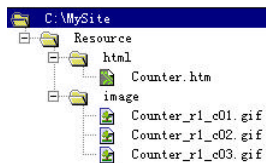


图23-5 原始的导出结果

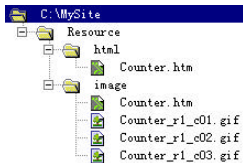


图23-6 修改文档后重新导出的结果

可以看到，此时只有位于 image文件夹中的Counter.htm才是真正的正确的代码，而原先位于html文件夹中的Counter.htm文件已经是过时的文件，但它仍然存在于站点之中，所以它就会成为多余的“垃圾”。

为了避免这种麻烦，Fireworks提供了更新HTML特性，利用这种特性，在导出图像时，它会根据您原先设置好的代码和图像的相对位置自动应用相同的设置。您可以按照如下方法进行操作：

1) 按照需要，对文档进行需要的修改，并设置好需要的优化选项。

2) 打开“File”菜单，选择“Update HTML”(更新HTML)命令，这时会出现如图 23-7所示的对话框，提示您选择以前存在的 HTML文件。

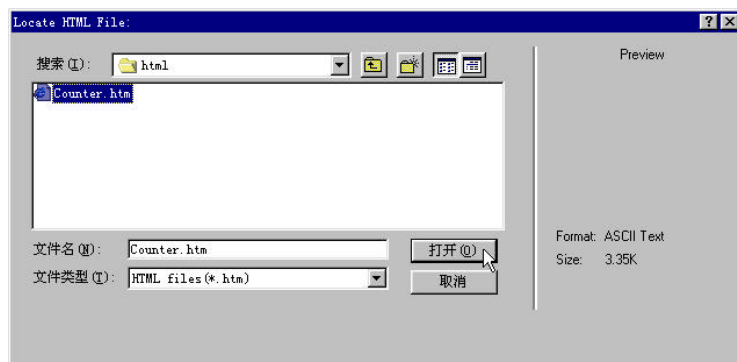


图23-7 更新HTML

3) 找到原先HTML文档所在的目录，并选中该文件，然后按下“打开”按钮，即可根据现有HTML文档中的设置自动将生成的图像放入合适的文件夹中，同时更新HTML代码。

23.2 复制和粘贴Fireworks生成的代码

在导出HTML代码时，Fireworks允许您选择所谓的HTML类型。由于目前主流的HTML编辑器主要是FrontPage、Dreamweaver以及GoLive等，所以，可以分别针对这几种HTML编辑器，生成相应的HTML代码文件，如图23-8所示。

如果您的HTML编辑器不是上述几种，或者您通常使用纯文本编辑器手工编写代码，或是希望将代码直接放入到当前编辑的HTML网页中，则应该从该下拉列表中选择“Generic”，以生成兼容性最好的代码，然后手工往现有的HTML页面中添加。

无论您选择了什么样的HTML代码类型，都可以采用手工复制和粘贴代码的方式，在网页文档中应用这些代码。

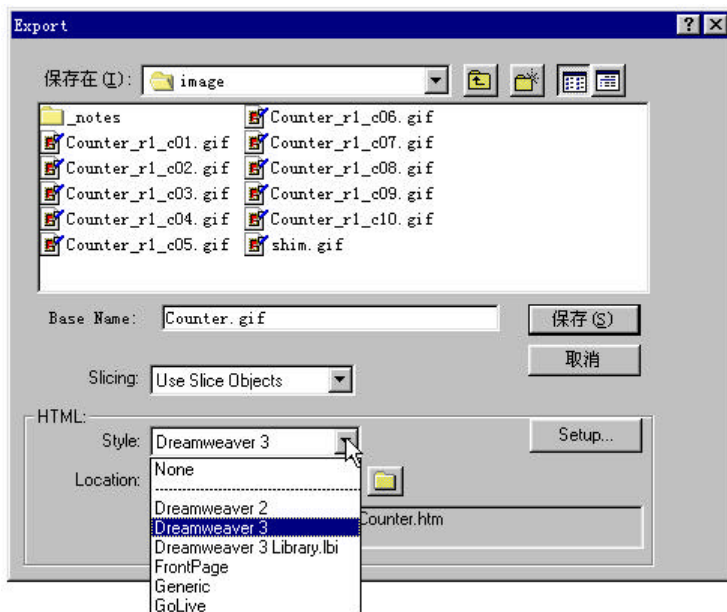


图23-8 选择生成的HTML代码类型

要注意的是，在导出生成的 HTML文件中，不仅包含相应的代码，而且包含一个正常 HTML文档中所应有的一些相应标记，如 <html>标记和<body>标记等。在复制代码时，是不用复制这些标记内容的，因为它们在目标 HTML文档中肯定已经存在了。

23.2.1 传统的复制和粘贴方法

传统的复制和粘贴方法是，利用纯文本编辑器打开 Fireworks导出的HTML文件，然后将其中的代码复制到剪贴板上，然后用纯文本编辑器打开目标 HTML文档，并将位于剪贴板上的代码粘贴到需要的位置。

例如，在Fireworks中导出的代码可能是如下这种形式：

```
<!--To put this html into an existing HTML document, you must copy the
JavaScript and-->
<!--paste it in a specific location within the destination HTML document. You
must then copy-->
<!--and paste the table in a different location.-->
<html>
<head>
<title>University.gif</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
<meta name="description" content="Fireworks Splice HTML">
<!-- Fireworks 3.0 Generic target.
Created Sat May 06 11:41:53 GMT+0800 (UTC+8) 2000 -->
</head>
<body bgcolor="#ffffff" onload="">
<!--The following section is an image or HTML table which reassembles the
sliced image in a browser.-->
<!--Copy the table section including the opening and closing table tags, and
paste the data where-->
<!--you want the reassembled image to appear in the destination document. -->
<!------- BEGIN COPYING THE HTML
----->

<map name="m_University">
<area shape="rect" coords="167,77,253,103" href="computer.html">
<area shape="rect" coords="48,44,121,96" href="communication.html">
</map>
<!-- This HTML was automatically created with Macromedia Fireworks 3.0 -->
<!-- http://www.macromedia.com -->
<!------- STOP COPYING THE HTML HERE ----->
</body>
</html>
```

所有可以被粘贴的内容，通常都放入如下两行注释行之间，所以，如果要将 PNG文档中设计的所有特性都应用到现有的 HTML网页中，只需要将这两行注释之间所有的代码都复制到目标文档中相应的位置上就可以了。

```
<!------- BEGIN COPYING THE HTML ----->
...
<!------- STOP COPYING THE HTML HERE ----->
```

在粘贴代码时，有一点非常重要，因为对于 JavaScript 代码来说，它可能出现在 HTML 文件中 <body> 和 </body> 标记之间，也可能出现在 <head> 和 </head> 标记之间，所以，在粘贴代码时，不要遗漏那些未看到的 JavaScript 代码。一般来说，JavaScript 代码位于 <script> 和 </script> 标记之间，所以在粘贴 JavaScript 代码时，应该从整个 HTML 文件的范围中进行查找，确保没有遗漏。

23.2.2 在 Fireworks 的文档窗口中进行复制和粘贴

如果要自己从 HTML 代码中进行挑选和复制，这些操作对于一个初学者来说未免麻烦。实际上，Fireworks 提供了一个复制 HTML 代码的命令，允许您在 PNG 文档窗口中直接将代码复制到剪贴板中，而且不必经过 HTML 的导出过程就可以直接在目标文档中将代码进行粘贴。您可以按照如下方法进行的操作：

1) 打开“Edit”菜单，选择“Copy HTML Code”(复制 HTML 代码)命令。这时会出现如图 23-9 所示的对话框，提示您选择 HTML 编辑器类型。

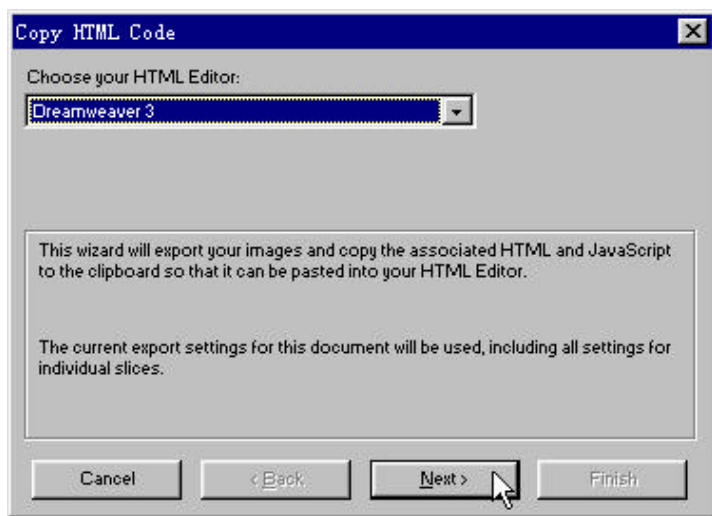


图 23-9 选择 HTML 编辑器

2) 选择好希望粘贴代码的 HTML 编辑器类型，单击“Next>”按钮，可以打开如图 23-10 所示的对话框，允许您设置文件的名称和属性。

3) 在文本框中输入导出图像文件的基础名称，如果希望设置 HTML 属性，可以单击“HTML Properties”按钮，打开 HTML 属性对话框进行设置。

4) 单击“Next>”按钮，这时会出现如图 23-11 所示的对话框，指定图像文件的存放位置。

5) 单击“Browser”按钮，指定文件的存放位置，然后单击“Finish”按钮，即可完成导出操作。同时，相应的 HTML 代码会被放入剪贴板中。

6) 进入相应的 HTML 编辑器中，要保证这里使用的 HTML 编辑器是我们在图 23-9 中所指定

的HTML编辑器，然后打开“Edit”菜单，选择“Paste”命令，将剪贴板中的HTML代码粘贴到需要的位置上，就完成了对Fireworks生成结果的应用。

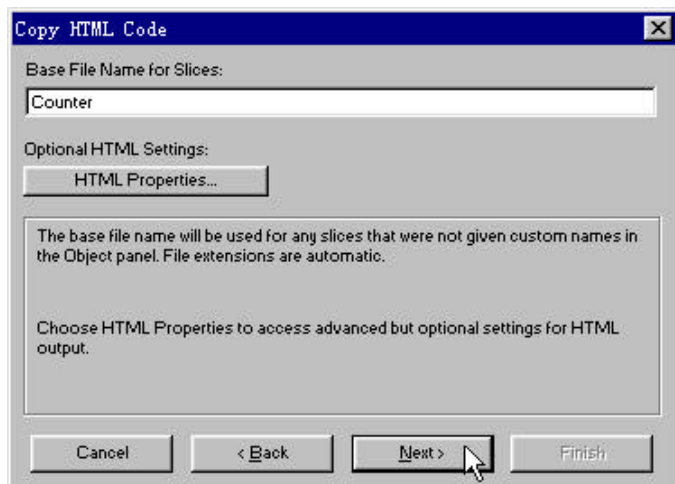


图23-10 设置文件名称和属性

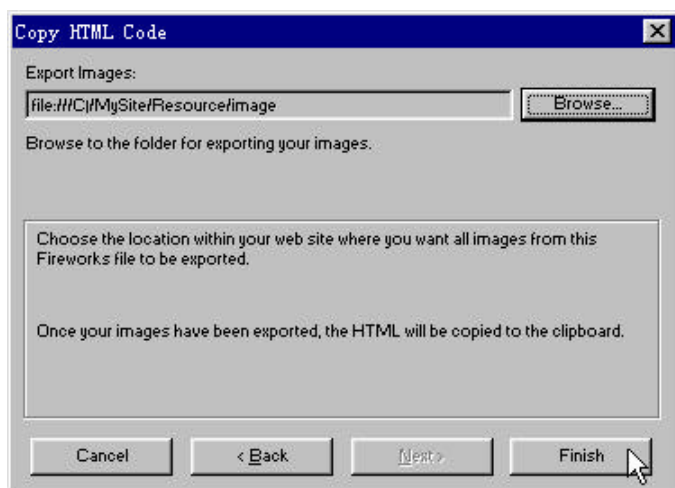


图23-11 设置图像的存储目录

23.2.3 定制HTML代码模版

通常，我们将如图23-8所示对话框上的“Style”下拉列表项称作Fireworks生成代码的风格模板项。通过选择不同的风格模板，可以生成不同风格的HTML代码，以在相应类型的HTML编辑器中直接使用。

可以按照Fireworks制订的标准创建自己的风格模板，以便生成可以在其他类型的HTML编辑器中直接插入的代码，或是生成具有某种特定风格的HTML代码。例如，默认状态下，针对Dreamweaver 3所生成的代码中的HTML标记是小写的，我们可以通过相应的操作，创建一个新的模板项，使之在生成的HTML中采用大写方式书写标记。

事实上, 所有的这些模板都保存在您的 Fireworks 安装目录下的 Settings\HTML Code 文件夹中, 通过 Windows 的资源管理器, 打开该文件夹, 您就可以看到如图 23-12 所示的文件夹和文件。

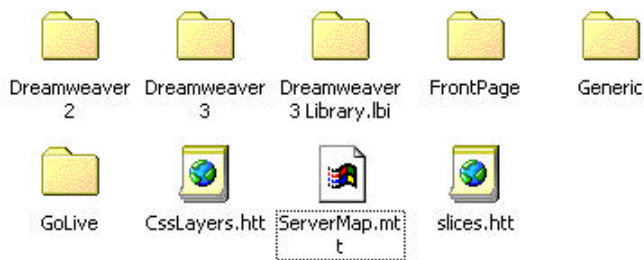


图23-12 实现HTML代码风格的文件夹和文件

其中, 每种风格对应一个文件夹, 要添加新的模板风格, 可以首先创建一个新的文件夹, 然后在其中保存相应的模板文件。假设我们希望生成一个针对 Dreamweaver 3 的, 生成大写 HTML 标记的模板项, 可以首先创建一个名为 “Large Tag” 文件夹, 然后从 “Dreamweaver 3” 文件夹中将所有的文件复制到该 “Large Tag” 文件夹中, 再进行修改。

一般来说, 在 Fireworks 中可以使用如下几种文件来分别定义不同的代码格式:

- CssLayers.htm 该文件用于设置生成的层叠样式表代码的格式。
- ServerMap.mtt 该文件用于设置服务器端图像映像代码的格式。
- Slices.htm 该文件用于设置切片代码的格式。
- Metafile.htm 该文件用于设置轮替效果代码的格式。

这些文件都是纯文本类型的文件, 可以使用诸如 “记事本” 之类的文本编辑器打开。要注意的是, 不是所有的文件夹中都有这几个文件, 如果不希望针对这种编辑器生成相应的代码, 就不需要包含相应的文件。

实际上, 在我们这个例子里, 针对 Dreamweaver 3 只需要 “Metafile.htm”、“ServerMap.mtt” 和 “Slices.htm” 三个文件就可以了。我们将原先位于 “Dreamweaver 3” 文件夹中的这三个文件复制到 “Large Tag” 文件夹中, 然后利用文本编辑器打开它们, 并将标记从小写改为大写即可。下次导出图像时, 从导出对话框的 “Style” 下拉列表中就可以选择我们新添加的风格模板名称, 如图 23-13 所示, 这个名称就是我们设置的文件夹名称。

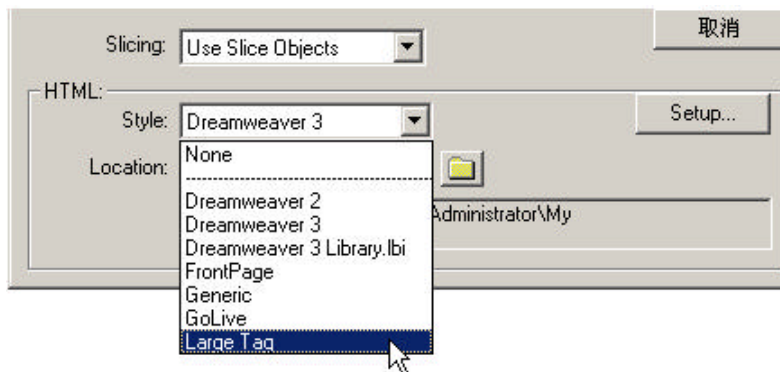


图23-13 导出对话框上新出现的风格模板项

23.3 与Dreamweaver的集成

Dreamweaver是目前最为流行的HTML编辑器之一，它也是Macromedia公司的产品，因此同Fireworks有着非常好的集成特性。例如，可以在Dreamweaver中直接插入Fireworks生成的HTML代码，实现对导出结果的应用；也可以直接在Dreamweaver中启动Fireworks来编辑相应的图像，在完成编辑后，对网页中的图像进行自动更新。

这一节，我们介绍一下Fireworks和Dreamweaver共同协作的基本操作。要深入了解Dreamweaver的使用方法，可以参看拙作《Dreamweaver 3网页设计》（该书已由机械工业出版社出版）。

23.3.1 在Dreamweaver中插入Fireworks代码

要在Dreamweaver正在编辑的文档中应用Fireworks的导出结果，只需直接往文档中插入Fireworks生出的HTML代码就可以了。

假设我们将如图23-14所示的导航条文档导出，并希望在Dreamweaver中将它们插入到HTML文档中，这时可以按照如下方法进行操作：

- 1) 在Fireworks中，将PNG文档导出，这里假设我们导出的代码名为NavBar.htm。

- 2) 启动Dreamweaver，利用Dreamweaver构建本地站点。

- 3) 利用Dreamweaver打开要接受Fireworks导出结果的目标HTML文档，如果是新建的文档，必须将文档首先保存。

- 4) 打开Dreamweaver的“Insert”菜单，选择“Media”，再选择“Fireworks HTML”命令，或是直接单击对象面板上“插入Fireworks HTML”按钮，如图23-15所示。

- 5) 这时会出现如图23-16所示的对话框，提示您输入Fireworks所导出的HTML代码文件的路径和名称。

- 6) 在文本框中输入HTML代码文件的路径和名称，或是单击“Browser”按钮，从磁盘上选择。

- 7) 如果希望在插入代码后删除原先位置上的代码，可以选中“Delete file after insertion”复选框。这种方法的好处在于，可以最大程度保持站点中没有多余的HTML文件，但是不利之处在于，如果希望在其他文档中使用这里的导出结果，则必须手工复制代码。

- 8) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作。可以看到，在Dreamweaver中出现了相应的按钮图像，如图23-17所示。如果按下F12启动浏览器进行预览，则可以看到导航条的效果。

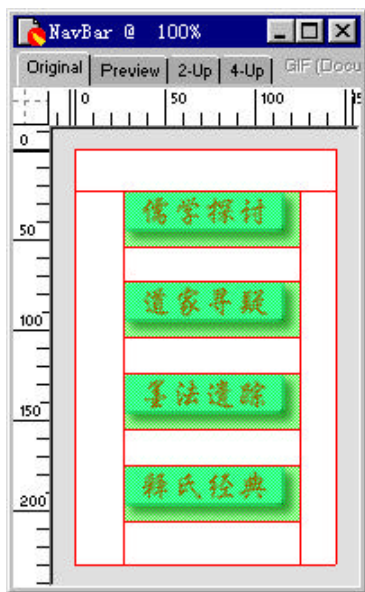


图23-14 被导出的PNG文档

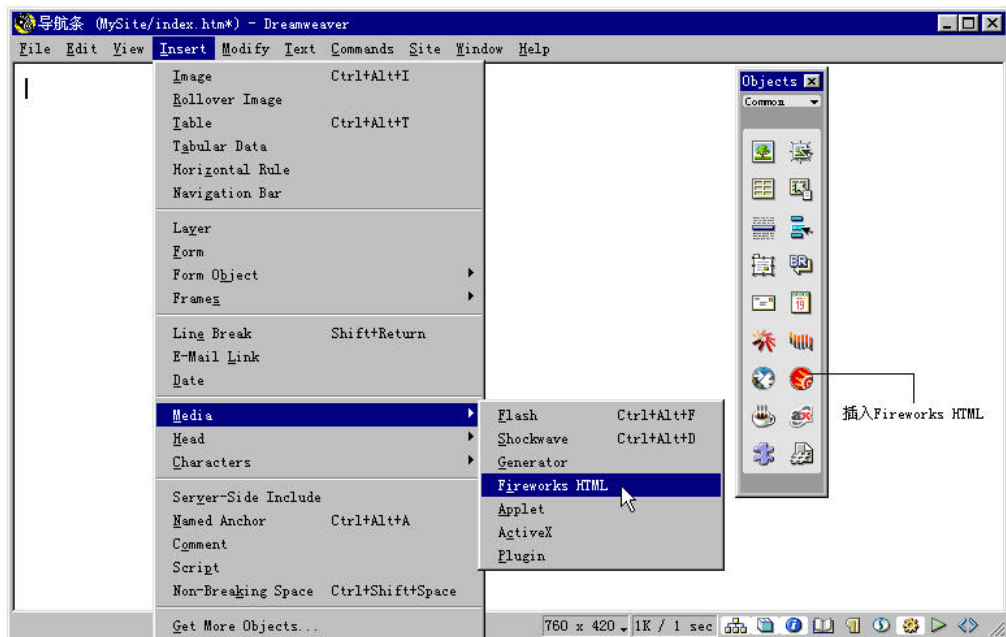


图23-15 在Dreamweaver中插入Fireworks代码

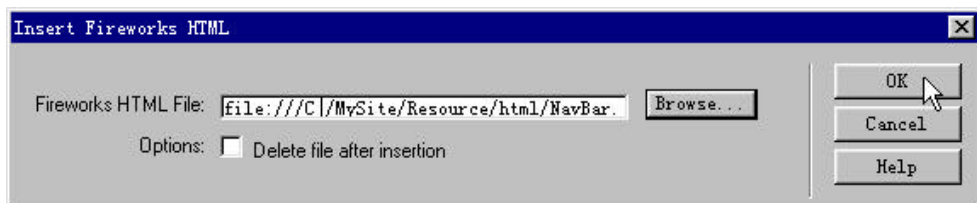


图23-16 选择Fireworks生出的代码文件

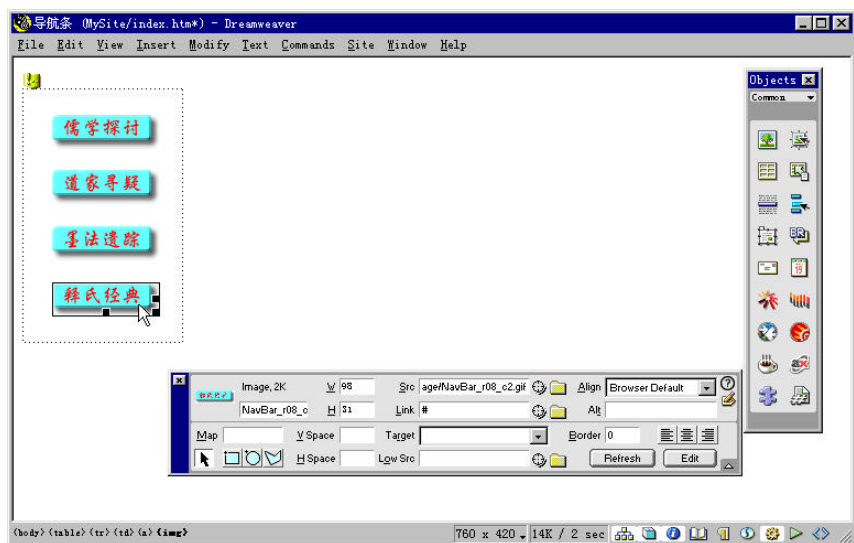


图23-17 在Dreamweaver中插入Fireworks的导出结果

23.3.2 在Dreamweaver中编辑Fireworks导出的图像

如果在Dreamweaver中插入了一幅由Fireworks生成的普通图像，则可以通过相应的命令直接从Dreamweaver中启动Fireworks，并打开该图像进行编辑。您可以按照如下方法进行操作：

1) 在Dreamweaver文档窗口中，选中要编辑的图像。

2) 如果当前在Dreamweaver中设置了将Fireworks作为该种图像的默认编辑器，则可以双击该图像，或是在图像上单击鼠标右键，然后选择“Edit with Dreamweaver 3”命令，如图23-18所示。

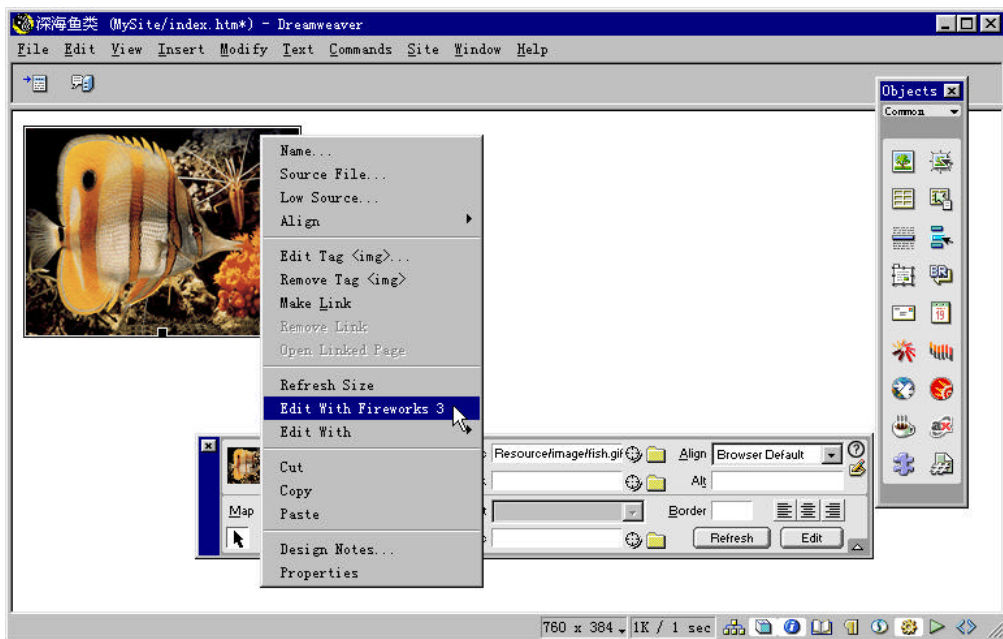


图23-18 在Dreamweaver中编辑图片

3) 这时就会启动Fireworks 3，默认状态下，还会打开如图23-19所示的对话框，提示您选择是直接对生出的JPEG或GIF图片进行编辑，还是找出同该图片相关的原始PNG文档进行编辑。其中有如下三种选项：

- Ask When Launching（启动时询问） 选中该项，则每次从Dreamweaver中启动Fireworks时都会出现该对话框，询问您是否要编辑源PNG文件。
- Always Use Source PNG（总是使用源PNG） 选中该项，则每次从Dreamweaver中启动Fireworks时，都自动对HTML文档中该图片对应的PNG源图片进行编辑。
- Never Use Source PNG（决不使用源PNG） 选中该项，则每次从Dreamweaver中启动Fireworks时，都直接在一个新的文档窗口中打开相应的JPEG或GIF图片，而不编辑原始的源PNG文件。

4) 如果希望编辑原始PNG文件，则单击“Yes”；如果仅仅希望直接对现有的JPEG图片或GIF图片进行编辑，则可以单击“No”。一般来说，正规的编辑流程应该是对PNG文档进行编辑，并将导出的JPEG或GIF图片重新应用到Dreamweaver中，所以，我们应该单击“Yes”。

这时会出现如图 23-20所示的对话框，提示选择以前导出 Dreamweaver中要编辑图片的原始 PNG文档。

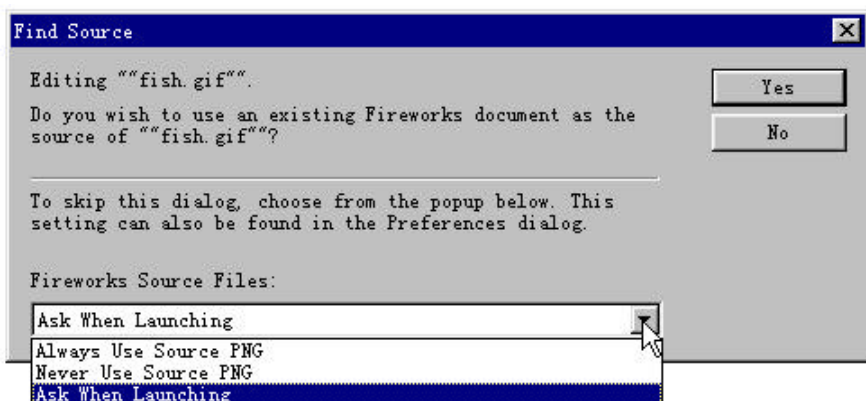


图23-19 选择是否载入源PNG文档

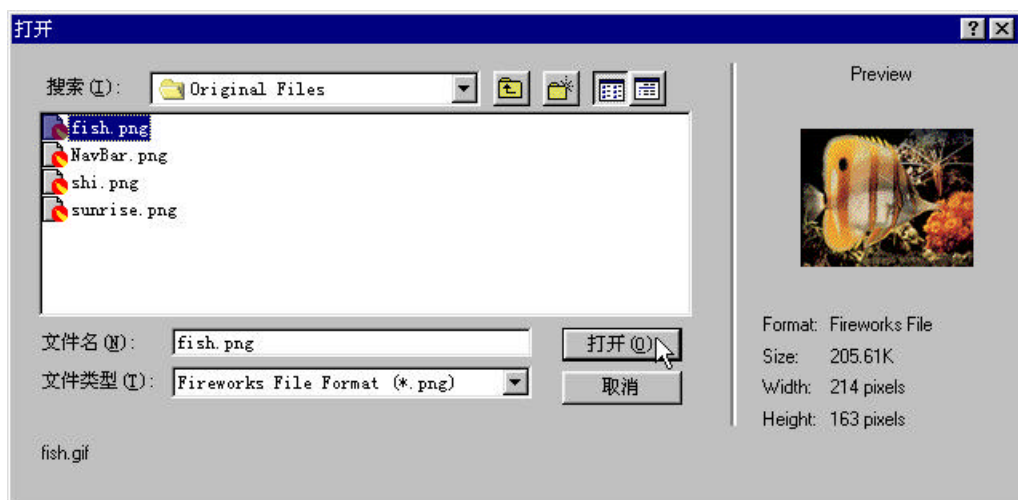


图23-20 选择源PNG文档

- 5) 选中相应的源文档，然后单击“打开”按钮，即可在 Fireworks中打开该PNG文档。
- 6) 按照需要，在Fireworks中对PNG文档进行修改和处理。
- 7) 处理完毕，打开Fireworks的“File”菜单，选择“Update”命令，或是按下Ctrl+S组合键，这时Fireworks会自动保存编辑后的文档，并根据现有的优化设置将图像导出，同时对 Dreamweaver中的图片进行更新。在切换回 Dreamweaver窗口时，就可以看到更新后的结果。

注意 Dreamweaver会记录源PNG文档的位置，一旦再次修改HTML文档中的图片，并指定打开源PNG时，不必再次使用图 23-20所示的对话框，就可以直接在 Fireworks中打开相应的PNG文档。

利用这种方法只能从 Dreamweaver中编辑由 Fireworks创建的普通静态 Web图像。如果希望编辑由 Fireworks创建的切片或轮替图像，可以在 Fireworks中的源PNG文档对之进行修改，然

后使用“File”菜单中的“Update HTML”命令来进行更新。

前面的例子是在假设我们已经在 Dreamweaver 中将对应格式图像的默认编辑器设置为 Fireworks 3 的情况下进行的。如果您尚未将 Dreamweaver 中各图像的默认编辑器设置为 Fireworks，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 在 Dreamweaver 中，打开“Edit”菜单，选择“Perferences”命令，打开 Dreamweaver 的参数选择对话框。
- 2) 在参数选择对话框右方，单击“External Editors”，这时会出现如图 23-21 所示的选项页面。

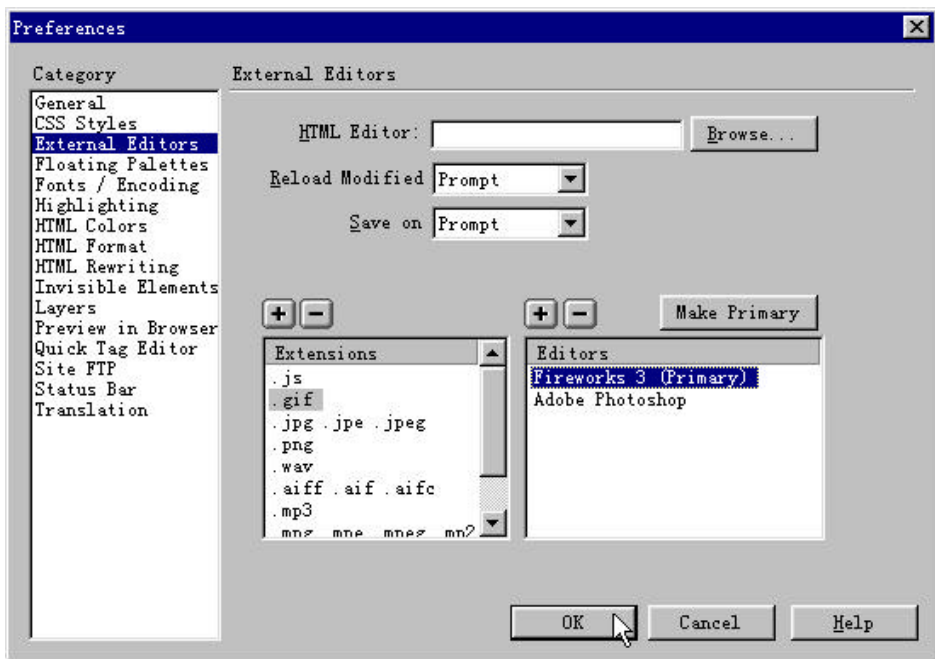


图23-21 设置默认的外部图像编辑器

- 3) 在对话框中选中要设置外部编辑器的图像类型，例如，这里我们选中 .gif，表明要设置 GIF 图像的外部编辑器。

- 4) 在右方的列表中选中现有的编辑器，单击“Make Primary”按钮，即可将之设置为默认编辑器。

- 5) 如果要添加新的编辑器，可以单击相应的“+”按钮；如果要删除现有的编辑器，可以单击相应的“-”按钮。

- 6) 设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作即可。

如果没有将 Fireworks 3 设置为图像的默认编辑器，但是将它添加到了编辑器列表中，则可以通过在图像上单击鼠标右键，选择“Open With”，再选择“Fireworks 3”的方法，启动 Fireworks 3，对图像进行编辑。

23.3.3 在 Dreamweaver 中优化 Fireworks 导出的图像

同编辑操作类似，在 Dreamweaver 中可以直接启动 Fireworks，对已经插入到 Dreamweaver

文档中的图像进行重新优化，方法如下：

- 1) 在Dreamweaver的文档窗口中选择图像。
- 2) 打开“Commands”(命令)菜单，选择“Optimize Image in Fireworks”(在Fireworks中优化图像)命令。这时会出现一个对话框，提示您设置是否对源 PNG文档进行操作。该对话框同图23-19所示的对话框结构类似。
- 3) 如果希望编辑原始PNG文件，则单击“Yes”；如果仅仅希望直接对现有的JPEG图片或GIF图片进行编辑，则可以单击“No”。一般来说，正规的编辑流程应该是对PNG文档进行编辑和优化，并将导出的JEPG或GIF图片重新应用到Dreamweaver中，所以，我们应该单击“Yes”。
- 4) 如果Fireworks没有找到相应的PNG源，则会出现一个对话框，提示您选择PNG源。该对话框同图23-20所示的对话框结构相同。
- 5) 选择好源PNG文档，单击“打开”按钮，接着会出现如图23-22所示的导出预览对话框，允许您对图像进行优化。

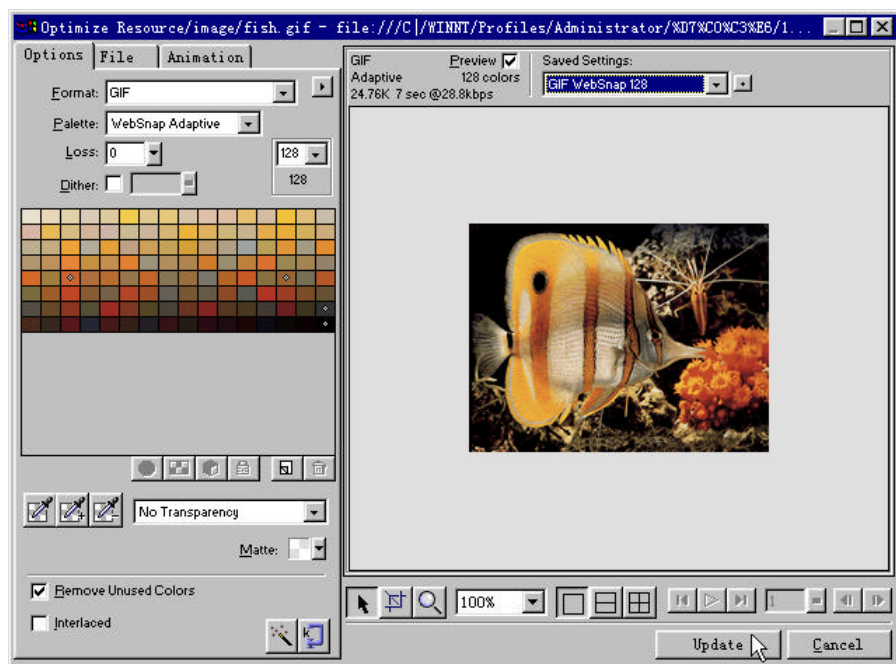


图23-22 在Fireworks中优化图像

6) 优化完毕，单击“Update”(更新)按钮，即可返回到 Dreamweaver中，同时更新 Dreamweaver中插入的图像。如果您在优化的时候还改变了图像的格式，则 Dreamweaver会提示您对站点中所有引用该图像的地方进行更新。

关于Dreamweaver和Fireworks协作的操作，我们就简单介绍到这里，如果读者希望深入了解Dreamweaver制作网页的方法，可以参看《Dreamweaver 3网页设计》一书。