

## 第8章 图 像

如果您最近常常在网上浏览,就会发现,随着网络速度的不断提高,目前要找一个纯粹是文本的主页,几乎是不可能。为了增强网页的魅力,几乎所有的主页上都或多或少的带有图像。的确,在页面中恰当地使用图像,能够极大地引起浏览者的注目,其影响比千言万语还要丰富。俗话说:“百闻不如一见”,实际上说的就是,无形的文字和声音,远远不如无形的图像含义丰富。

为了充分表达网页的主题,增强网页的美感,在网页中使用图像是必不可少的手段之一。Dreamweaver提供了强大的页面图像控制能力,能够帮助您创建专业的图文并茂的页面。本章将介绍如何利用Dreamweaver在文档中控制图像。

### 8.1 概述

图像是Internet上最常见的资源之一,同时它也是除了文字之外在页面上最常使用的对象之一。几乎所有的专业网站都在页面中使用图像,以增强页面的美感,同时表述更丰富的信息。

要正确在文档中使用图像,我们先要了解一些同Internet相关的图像知识。

#### 8.1.1 Internet上常见的图像类型

同任何其他类型的资源一样,图像信息同样保存在文件中,由于图像在磁盘中压缩方式和存储方式的不同,因此存在着多种多样的图像文件。目前在Internet上最为常见的图像类型包括JPG/JPEG、GIF和PNG。在Windows中的BMP格式的位图,由于体积太大(其中没有对数据压缩),因此几乎不在网络中使用。

##### 1. JPG/JPEG图像

JPG/JPEG (Joint Photographic Experts Group——联合图像专家组)图像是一种压缩格式的图像,它的特点是采用有损压缩算法,在损失了原图像中不易为人眼察觉部分的情况下,获得较小的文件大小,从而减少下载时间。JPG/JPEG图像的另一特点是它支持24位真彩色(16777216色),所以在网页中,如果要显示的图像特别重视色彩,则可以使用JPG/JPEG类型的图像。

##### 2. GIF图像

GIF (Graphics Interchange Format——图像交换格式)图像同样是一种压缩格式的图像,但是它同JPG/JPEG图像不同,它的压缩方式是无损的,因此,原始图像是什么样子,压缩后的GIF图像也就是什么样子。但是GIF有一个致命的弱点,就是它仅仅支持8位的颜色(256色),所以适合作为显示卡通等对色彩数目要求不高的地方。如果希望在页面上显示更多的色彩信息,就不能使用它。GIF图像的另一个缺点是它的压缩算法是有版权的,所以如果是在商务网站上使用它,就需要考虑到版权方面的因素。

GIF图像之所以在网络上流行的原因之一是它支持动画格式,它可以在一个图像文件中包

含多帧图像页，当在浏览器中显示它时，就可以看到动感的图像效果，使页面显得分外生动，这是其他类型的图像，例如JPG/JPEG图像所做不到的。

GIF图像在网络上流行的另一个原因是它支持透明背景，所以它在网页中经常被用作项目符号和按钮等希望不遮挡背景的元素。

GIF图像有版本之分，最常见的版本是GIF87a和GIF89a，只有GIF98a的图像才支持动画和透明背景。

### 3. PNG图像

PNG (Portable Network Graphic——便携网络图像) 图像由于受到目前W3C组织的大力推荐，已经在网络上逐渐推广。它采用同GIF图像类似的压缩算法，但是避开了牵扯的版权争议的相关内容，因此是一种可以“安全”使用的图像。PNG图像可以采用无损压缩算法，以真实重现原始图像的信息，同时它又支持真彩色，而且图像文件的大小同JPG/JPEG没有太大的差别。

PNG图像是一种格式上非常灵活的图像。它可以同时实现GIF的一些特性，例如透明背景等，还可以控制对图像的压缩比率，或是使用有损压缩算法，以进一步减小文件大小。与JPG/JPEG图像不同，JPG/JPEG格式不支持256色（但支持256色灰阶），而PNG格式可以支持多种颜色数目，例如8位色（256色）、16位色（65536色）或24位色（16777216色）等，甚至还支持32位更高质量的颜色。

目前只有较高版本的浏览器，如Internet Explorer 4.0、Netscape Navigator 4.0及它们的更高版本浏览器，才支持PNG格式的图像，但相信随着计算机硬件水平的提高，PNG格式的图像将来会变为网络图像的标准，得到更广泛的使用。

Dreamweaver 3支持PNG图像，Macromedia公司的另一“网路利器”——Fireworks，是一个以PNG图像作为主要图像格式的图像处理程序。Dreamweaver和Fireworks之间集成紧密，可以很好完成对文档中图像的控制。

#### 8.1.2 下载图像的中间过程

如果网络的速度过慢，在页面上显示图像时会出现所谓的中间过程。

一般来说，在页面上显示图像时，图像是从上至下逐步显示出来的。如果网络速度较慢，则显示图像的过程中，用户在屏幕上无法看到图像的大致轮廓或整体结构，不能及时了解图像内容。图8-1显示了一幅图像在页面上显示的过程。

为了使用户在等待图像完全显示的过程中，尽快了解图像的内容，在图像设计的过程中，引入了交错图和渐进图的概念。

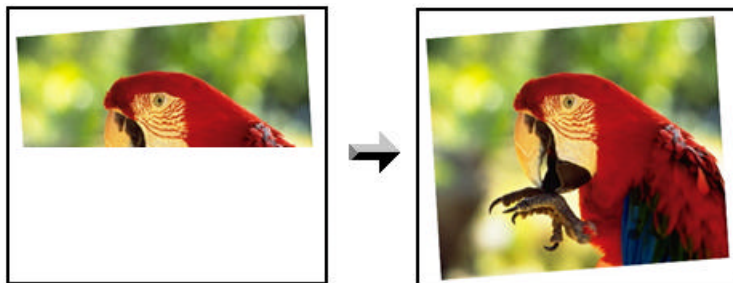


图8-1 图像的正常显示过程

### 1. 交错图

如果图像是一幅交错图，则它在页面上逐步出现的时候，会以类似百叶窗的效果显示。这样浏览者可以快速看到图像不同位置上的内容，尽管图像尚未显示完全，但是可以尽早了解大概。

PNG图像和GIF图像支持这种交错格式。

图8-2显示了交错图在页面上显示的过程。



图8-2 交错显示的图像

### 2. 渐进图

如果图像是一幅渐进图，则它在页面上逐步出现的时候，会首先显示较模糊的整幅图像，然后逐渐变得清晰。这样，浏览者可以在下载过程中尽早了解图像的大致轮廓。

JPG/JPEG图像支持这种渐进格式。

图8-3显示了一幅渐进图在页面上显示的过程。



图8-3 渐进显示的图像

无论是交错图还是渐进图，都是在图像创作的过程中设置的。很多图像处理程序都能将图像以交错图或渐进图的格式保存。限于篇幅，我们这里不再进行相应的介绍。

## 8.2 在HTML文档中插入图像

理解了一些关于网络图像的基本概念之后，我们就可以开始介绍在 Dreamweaver中具体的图像控制操作。

### 8.2.1 概述

在HTML文档中, 图像是通过 <img> 标记控制的。一般来说, 要在文档中放置一幅图像, 可以采用如下的语法:

```
<img src=url alt=description width=length height=length align=method>
```

<img> 标记包含多个属性, 我们将最常用的一些属性介绍如下:

**src = url** 该属性用于定义图像资源的 url, 也即图像文件的位置。其中 url 是图像的 URL 的地址。例如, 我们希望在文档中放置一幅位于站点根目录中名为 fox.jpg 的狐狸图像, 可以使用如下语句:

```

```

**lowsrc = url** 该属性用于设置在主图像载入之前载入的图像来源, 其中 url 是图像的 URL 地址。通常它用于指向主显示图像的一幅缩略图。例如, 下面的语句, 指定 foxpreview.jpg 图像在 fox.jpg 图像之前载入:

```

```

**alt = text** 该属性用于设置图像没有被显示时的替换文本, 其中, text 是用于替换图像的文本字符串。当浏览器不支持图像, 或浏览器的显示图像特性被关闭时, 浏览器会用这里设置的文本来替换图像, 使用户在没有看到图像的情况下, 也知道该区域应该是什么东西, 从而不影响浏览。例如, 对于下面的语句, 当 fox.jpg 这幅图像没有显示时, 会在相应的位置上显示“狐狸”2字, 告诉您这里应该显示的是一幅狐狸图像。

```

```

图8-4显示了没有图像替换文字和有图像替换文字时两种情形的对照。



图8-4 图像的替换文字

**longdesc = text** 该属性可以为图像设置长篇的描述信息, 其中 text 是描述图像的文本字符串。利用该属性, 可以帮助盲人或不下载图像的用户更好地了解图像的内容。

在大多数的时候, 我们不需要设置它。

**width = length height = length** 利用 width 属性和 length 属性, 可以控制图像的显示宽度和高度, 其中 length 是图像的宽度和高度值。默认的单位是像素, 您也可以使用其他类型的单位, 如 cm (厘米) 或 mm (毫米) 等。

通过设置 width 属性和 height 属性, 可以使图像在页面上不按照原始的大小显示, 而是进行相应的缩放, 当然, 如果设置的尺寸是图像的原始尺寸, 则图像以原始大小显示。

通过设置 width 属性和 height 属性，还可以在图像尚未被下载完全时，在页面中为图像预留出需要的空间，从而维持页面版面的结构完整性。

如果不设置 width 属性和 height 属性，则图像以原始的大小显示在页面中，在图像没有显示时，页面上只有一个小小的图像图标，请参看图 8-4 左方的图。

例如，下面的语句为图像在网页中预留 100 × 100 的空间。

```

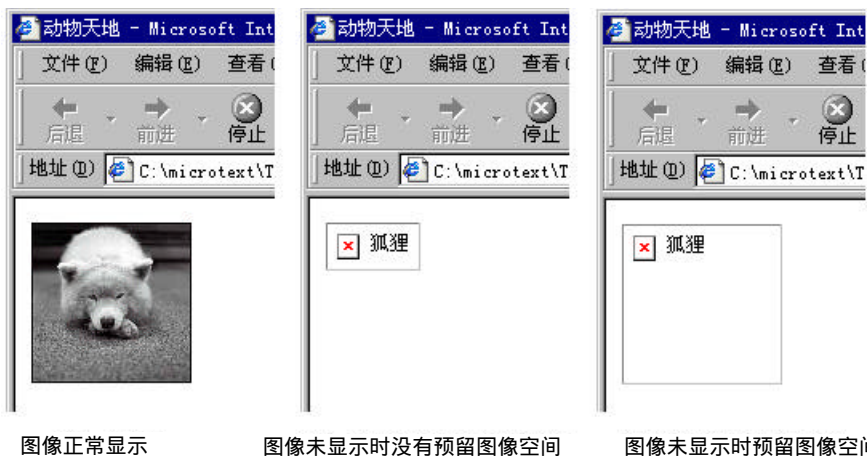
```

图8-5显示了不预留图像空间和预留图像空间的差别。

align = method 该属性可以控制图像的对齐方式，其可能的取值有 top、bottom、left 和 right 等。

hspace = length 该属性定义图像周围在水平方向上的空白间距，其中 length 是间距值，单位是像素。

vspace = length 该属性定义图像周围在垂直方向上的空白间距，其中 length 是间距值，单位是像素。



图像正常显示

图像未显示时没有预留图像空间

图像未显示时预留图像空间

图8-5 预留图像空间

border = length 利用该属性可以指定图像的边框宽度，其中 length 是边框的宽度数值，单位是像素。

ismap 该属性用于定义将图像设置为一幅服务器端的映像，用于实现在一幅图像中包含多个链接热区的特性。对热区链接的实现是在服务器上完成的。

usemap = url 该属性用于将图像设置为一幅客户端的映像，它同 <map> 标记一起使用，用于实现在一幅图像中包含多个链接热区的特性。这种对热区链接的实现是在服务器上完成的，其中 url 是映像定义的 URL 位置。

在 HTML 4.0 规范中，提供了一个 <object> 标记，用于在文档中插入任何类型的对象，例如多媒体对象和小程序对象等，当然也包括图像对象，例如，下面的两条语句是等价的：

```

```

```
<object data="/fox.jpg" type="image/jpeg">狐狸</object>
```

限于篇幅，我们不对 <object> 标记的使用进行过多介绍，有兴趣的读者可以参看相关的书籍。



### 8.2.2 插入图像

要在 Dreamweaver 的文档窗口中插入图像，可以按照如下方法进行

操作：

方法一：

- 1) 将插入点放置到文档中需要插入图像的地方。
- 2) 打开“Insert”菜单，选择“Image”命令，或是单击对象面板上的“Insert Image”按钮，如图 8-6 所示。这时会出现如图 8-7 所示的对话框，允许您从磁盘上选择图像文件。



图8-6 利用对象面板插入图像

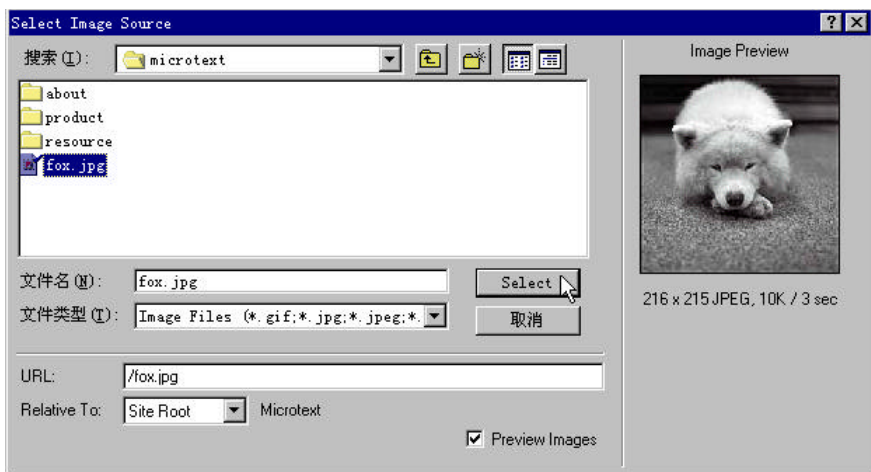


图8-7 从磁盘上选择图像文件

- 3) 选择需要的文件，在该对话框的“URL”文本框中，会显示当前选中文件的 URL 地址。
  - 4) 在“Relative To”(相对于)下拉列表框中，可以选择文件 URL 地址的类型，选择“Document”(文档)，则使用相对地址；选择“Site Root”(站点根目录)则使用基于根目录地址。
  - 5) 选中“Preview Images”(预览图像)复选框，则可以在对话框上预览图像。
  - 6) 选中图像文件后，单击“Select”(选择)按钮，即可将图像插入到文档中。
  - 7) 如果选择的图像没有位于本站点的目录中，则会出现如图 8-8 所示的对话框，询问是否要将该图像文件复制到您的本地站点中。单击“Yes”按钮，则会将选中的图像复制到站点目录中，同时会出现一个对话框，提示从站点中选择目录。将图像复制到站点中后，文档中引用的实际上是位于站点中的图像文件；如果不希望复制图像文件，可以单击“No”。一般来说，我们建议用户将图像文件复制到站点目录中，便于管理。
  - 9) 在文档窗口中插入图像后，就会将该图像以原始大小显示出来，您可以随即在属性面板中修改图像的相关属性，如替换文字、显示尺寸、对齐方式和边缘空间距等。
- 方法二：不必事先设置插入点，只要将对象面板上的“Insert Image”按钮直接拖动到文档中希望插入图像的位置上，即可在相应位置上放置图像，这时同样会出现图 8-7 所示的对话框，提示选择图像文件。
- 方法三：从 Windows 的资源管理器中，选中图像文件图标，然后将直接之拖动到文档窗

口中要插入图像的位置，即可在相应位置上放置图像，同样，如果该图像文件没有位于站点目录中，会出现图8-8所示的对话框，提示是否要复制文件。



图8-8 选择是否将图像文件复制到站点中

图8-9显示了在文档中插入图像的情形。

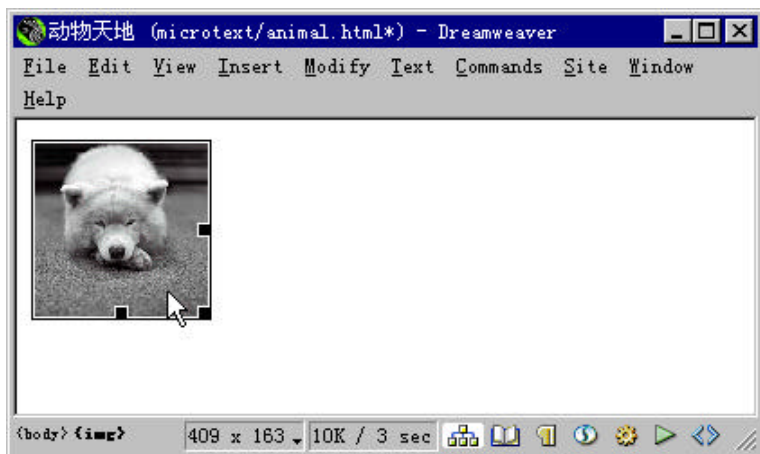


图8-9 在文档中插入图像

**注意** 如果在插入图像时尚未保存过文档，则文档中图像的引用地址会采用 file:// 的前缀。在保存文件后，Dreamweaver会自动将该引用地址改变为合适的相对路径格式的地址。

### 8.2.3 设置图像属性

从文档窗口中，选中插入的图像，即可在属性面板上，设置图像的相关属性。这时的属性面板如图8-10所示。

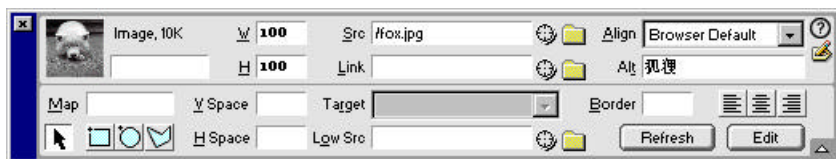


图8-10 选中图像时的属性面板

**Name (名称)** 在属性面板的左上角, 显示当前图像的缩略图, 同时显示图像的大小。在缩略图的右方有一个文本框, 在其中可以输入图像标记 `<img>` 的名称。

为图像设置名称, 主要是为了在 JavaScript 或 VBScript 等脚本语言中便于对图像的引用。如果在脚本中没有引用该图像, 则不必设置图像的名称。

该操作实际上是设置 `<img>` 标记的 `name` 属性, 例如, 下面的代码就将图像命名为 Fox:

```

```

**W和H (宽度和高度)** 在“W”和“H”文本框中, 可以设置图像在页面中显示的宽度和高度。在插入图像时, 会自动在这里填入图像 100% 大小的宽度和高度, 也可以手工在这里输入新的宽度和高度。如果希望恢复图像的真实显示大小, 可以单击属性面板上的“Refresh” (刷新) 按钮。

该操作实际上设置的就是 `<img>` 标记的 `width` 和 `height` 属性。

在这里设置的宽度和高度值, 不仅可以改变图像显示的大小, 还能够设置在浏览器中预留相应的空间, 这样, 即便图像没有被显示, 图像在页面占用的空间仍然保留, 不会破坏版面的整体效果。

在这里输入的数值, 其默认的单位是像素, 您也可以使用其他类型的单位, 如 pc (pica, 12点西文活字)、pt (point, 点)、in (inche, 英寸)、mm (millimeter, 毫米) 以及 cm (centimeters, 厘米) 等, 还可以使用上面几种单位的组合, 例如 2in+5mm (2英寸+5毫米)。

要注意的是, 无论如何改变图像显示的宽度和高度, 图像文件真正的大小是不变的, 只是它在页面中的显示被进行了缩放。换句话说, 图像的下载时间是不变的, 如果希望减少图像文件的大小, 应该使用相应的图像处理程序, 例如 Fireworks, 来优化图像, 减小大小。

**Src (图像源)** 在该文本框中, 可以指定图像资源的 URL 路径。您可以通过单击右方的文件夹按钮, 打开一个对话框, 然后从磁盘上选择文件, 也可以使用其右方的指向文件图标, 通过将该图标拖动到相应的图像文件上来提取图像的 URL 地址。

该操作实际上设置的就是 `<img>` 标记的 `src` 属性。

**Link (链接)** 在该文本框中, 可以输入图像超链的 URL 地址, 这时图像被设置为一个超级链接。在浏览器中, 单击该图像, 即可跳转到相应的位置上。同样, 通过单击右方的文件夹按钮, 可以打开一个对话框, 从磁盘上选择要链接的对象; 通过该文本框拖动右方的指向文件图标, 也可以提取相应的 URL 链接路径。

该操作实际上是将一个链接标记 `<a>` 和 `</a>` 放置于 `<img>` 标记两端, 也即用 `<img>` 标记替换原先在超文本类型的链接中链接文字所在的位置。例如, 如果希望将图像制作成一个指向 `anim/fox.html` 文档的超链接, 可以使用如下语句:

```
<a href="/anim/fox.html"></a>
```

默认状态下, 被设置为超链接的图像, 四周会带有一个边框, 影响美观。如果不需要该边框, 也可以正确了解图像的范围, 则可以利用 `<img>` 的 `border` 属性, 将边框设置为 0, 如下所示:

```
<a href="/anim/fox.html"></a>
```

图8-11显示了带有边框和不带有边框的超链接外

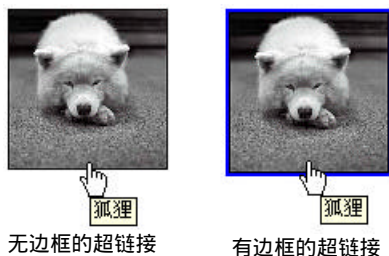


图8-11 图像类型超链接的边框



观。您会发现，如果图像的边界很明显的，能够准确判断超链接区域范围，则不带边框更美观。

在图像类型的超链接中，默认状态下，由 `<img>` 标记的 `alt` 属性值确定了当鼠标移动到超链接上时显示的提示信息，请参看图 8-11。同样，您可以将 `<img>` 标记中的 `alt` 属性除去，再为 `<a>` 标记指定 `title` 属性，以指定相应的提示信息。例如，可以使用如下语句：

```
<a href="/anim/fox.html" title="动物天地之狐狸世界"></a>
```



图8-12 设置超链接提示信息

图8-12显示了该语句的实际效果。

**Target（目标）** 如果将图像设置为超链接，则在这里可以设置链接目标端点文档在哪个窗口中被打开，您可以输入目标窗口的名称，也可以从预设的几种选择中选择其一。

该操作实际上设置的是 `<img>` 属性的 `target` 属性，例如，图像链接到 `/anim/fox.html` 文档中，如果在单击该图像后，要在新窗口中显示该文档，可以使用如下的代码：

```
<a href="/anim/fox.html" target="_blank"></a>
```

这些设置同我们在第7章介绍的超文本链接没有什么不同，这里不再赘述。

**Align（对齐）** 在该下拉列表中，可以设置在一行中图像和文本的对齐方式。请参看 8.2.4 节，了解对齐图像方面的知识。

该操作实际上设置的就是 `<img>` 标记的 `align` 属性。

**Alt（替换文字）** 在该文本框中，可以输入图像的替换文字。这样当图像没有被显示时，相应的区域上就会出现该文字，告诉浏览者这里应该显示什么样的内容。

这里设置的实际上就是 `<img>` 标记的 `alt` 属性。

**V Space和H Space（垂直空间和水平空间）** 在这两个文本框中，可以设置在图像垂直方向和水平方向上的空白间距。

这里设置的实际上就是 `<img>` 标记的 `vspace` 和 `hspace` 属性，其单位只能是像素。

**Low Src（低分辨率图像源）** 在这里可以指定在主图像被载入之前载入的图像来源。很多网页设计者经常使用 2 位（黑白）图像，作为要载入主图像的缩略图，它们在主图像被载入之前先被显示。因为它很小，所以显示很快，这就便于浏览者快速了解要显示的图像到底是什么样子。

当然，在这里事实上可以指定任何类型的图像，而不一定要是主图像的缩略图。

该操作实际上设置的是 `<img>` 标记的 `<lowsrc>` 标记。

**Border（边框）** 这里可以设置图像的边框宽度，其中的值是以像素作为单位的。输入 0 则表示没有边框。

该操作实际上设置的是 `<img>` 标记的 `border` 属性。

**Map（映射）** 在该区域中，可以将图像设置为一个客户端映像，用于在一幅图像上创建多个链接热区。我们会在本章后面介绍创建客户端映像的操作。

**Refresh（刷新）** 单击该按钮，可以重新在 W 和 H 文本框中填入图像真实的宽度和高度数值。有时候该按钮也可以用来刷新文档窗口中图像的显示。

**Edit（编辑）** 单击该按钮，可以启动外部的图像编辑器，载入当前选中的图片，以进行

编辑。外部的图像编辑器可以在 Dreamweaver 的参数选择对话框中指定，您可以根据不同类型的图像文件，指定使用不同的外部图像编辑器。

### 8.2.4 控制图像的位置和显示大小

在对图像的控制操作中，改变图像显示大小和在页面中定位图像，是两种最为重要的操作。因此我们在这一节中，对这两种操作分别予以介绍。

#### 1. 改变图像大小

我们知道，在文档窗口中，选中图像后，通过修改属性面板上的“W”和“H”文本框中的数值，就可以改变图像的显示大小。实际上，我们还有一种更为简单地改变图像显示大小的方法，就是利用鼠标拖动图像边框。

选中图像后，图像四周会出现带有黑色控点的边框，拖动相应的控点，即可在不同的方向上修改图像的显示大小，如图 8-13 所示。



图8-13 改变图像的显示大小

拖动图像右边缘上的控点，可以改变图像的显示宽度，拖动图像下边缘上的控点，可以改变图像的显示高度，拖动图像右下角的控点，则可以同时改变图像显示的宽度和高度。在拖动的时候，属性面板上的“W”和“H”文本框中，会自动填入当前显示宽度和高度的数值，这样，您可以了解当前图像显示大小的具体值。

在拖动图像边缘控点改变显示大小时，很容易改变图像的长宽比例。如果希望在改变图像显示大小时，保持图像的长宽比例，可以在拖动图像右下角控点时，按住 Shift 键。

仅仅采用按住 Shift 键，再拖动控点的方法，只能在现有的基础上保持长宽比，如果图像已经失真，则按住 Shift 键拖动控点，仍然会在失真的基础上，保持图像的长宽比，换句话说，图像仍然是失真的，如图 8-14 所示。所以，如果要使图像在缩放时不失真，可以首先单击属性面板上的“Refresh”按钮，恢复图像的原始显示大小，然后再按住 Shift 键，拖动图像右下角控点，改变图像显示大小。

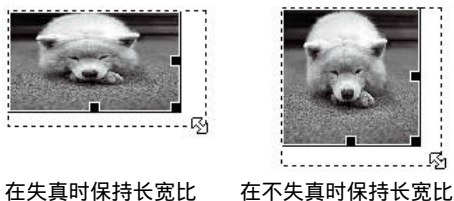


图8-14 保持长宽比

如果希望恢复图像的原始显示大小，可以单击属性面板上的“Refresh”按钮。如果仅仅希望恢复某个方向上的原始显示大小，则可以单击属性面板上的“W”或“H”标签。例如，单击“W”标签，可以恢复原始显示宽度；单击“H”标签，可以恢复原始显示高度。

**注意** 利用鼠标拖动边框控点的方法修改图像的显示大小，最小只能将图像显示为 6×6

像素的大小，如果希望将图像显示得更小，需要手工在属性面板的“W”和“H”文本框中输入数值，最小可以达到1×1像素。

实际上，在真正的使用过程中，经常将图像放置于分层中，这时，应该由分层来控制图像的显示大小。分层变化，图像的大小也相应变化，这才是良好的网页设计作风。我们会在相应的章节介绍分层的操作。

## 2. 对齐图像和文字

为了对版面进行控制，图像同文字之间的对齐操作显得非常重要，在文档窗口中选图像后，可以从属性面板上的“Align”下拉列表中，选择多种对齐方式，如图8-15所示。

现在将这些选项的含义介绍如下：

**Browser Default（浏览器默认）** 选择该选项，则采用浏览器默认的图像对齐方式。通常，会采用基线对齐的方式。

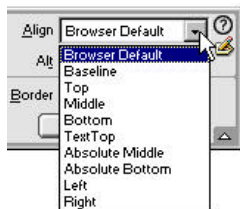


图8-15 图像的对齐选项

**Baseline（基线）** 将文本的基线同图像的底部对齐，如图8-16所示。



图8-16 基线对齐

该操作实际上是将<img>标记的align属性值指定为baseline，如下所示：

```
Naughty Fox
```

**Top（顶端）** 该选项将文本行中最高字符的顶端同图像的顶端对齐，如图8-17所示。

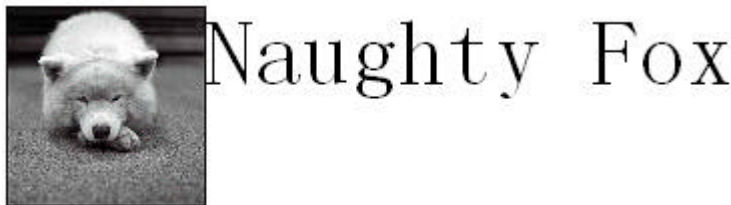


图8-17 顶端对齐

该操作实际上是将<img>标记的align属性值指定为top，如下所示：

```
Naughty Fox
```

**Middle（居中）** 该选项将文本行基线同图像的中部对齐，如图8-18所示。

该操作实际上是将<img>标记的align属性值指定为middle，如下所示：

```
Naughty Fox
```

**Bottom（底端）** 该选项同Baseline（基线）对齐方式一样，将文本行基线同图像的底部对齐，如图8-16所示。

该操作实际上是将<img>标记的align属性值指定为bottom，如下所示：

```
Naughty Fox
```



Naughty Fox

图8-18 居中对齐

**Text Top (文本顶端)** 该选项将文本行中最高字符同图像的顶端对齐, 请注意它同 Top 对齐方式的差别, 但是在大多数情况下, 对齐效果是一样的, 请参看图 8-17。

该操作实际上是将 <img> 标记的 align 属性值指定为 texttop, 如下所示:

```
Naughty Fox
```

**Absolute Middle (绝对居中)** 该选项将文本行的中部同图像的中部对齐, 请注意它同 Middle (中部) 对齐方式的差别, 如图 8-19 所示。



Naughty Fox

图8-19 绝对居中对齐

该操作实际上是将 <img> 标记的 align 属性值指定为 absmiddle, 如下所示:

```
Naughty Fox
```

**Absolute Bottom (绝对底端)** 该选项将文本行的绝对底端 (包括一些下行字母, 例如 g) 同图像的底部对齐, 请注意它同 Bottom 对齐方式的差别, 如图 8-20 所示。



Naughty Fox

图8-20 绝对底端对齐

该操作实际上是将 <img> 标记的 align 属性值指定为 absbottom, 如下所示:

```
Naughty Fox
```

**Left (左端)** 选中该选项, 则图像被居左对齐, 文本在图像的右边自动回行, 如图 8-21 所示。如果在图像之前存在居左对齐的文本, 则图像会在一个新的行中进行居左对齐。

该操作实际上是将 <img> 标记的 align 属性值指定为 left, 如下所示:



有时候我们称某人为“老狐狸”，可能说这人奸诈狡猾，也可能赞这人老谋深算；更有的时候称少女是“小狐狸”，其含义是这女孩聪明伶俐、机灵古怪，可能难免调皮捣蛋，当然也非常惹人喜爱。所以说，狐狸这种动物，颇具争议。

图8-21 居左对齐

```
有时候我们称某人为“老狐狸”...
```

Right (右端) 选中该选项，则图像被居右对齐，文本在图像的左边自动回行，如图 8-22所示。如果在图像之前存在居右对齐的文本，则图像会在一个新的行中进行居右对齐。

有时候我们称某人为“老狐狸”，可能说这人奸诈狡猾，也可能赞这人老谋深算；更有的时候称少女是“小狐狸”，其含义是这女孩聪明伶俐、机灵古怪，可能难免调皮捣蛋，当然也非常惹人喜爱。所以说，狐狸这种动物，颇具争议。



图8-22 居右对齐

该操作实际上是将<img>标记的align属性值指定为right，如下所示：

```
有时候我们称某人为“老狐狸”...
```

在进行居左或居右对齐时，如果激活了文档窗口中不可见元素的显示特性，会在窗口中看到如图8-23所示的标记，该标记是指向对齐元素的标记，选中该标记，实际上就是选中了对齐的图像。

对齐元素标记

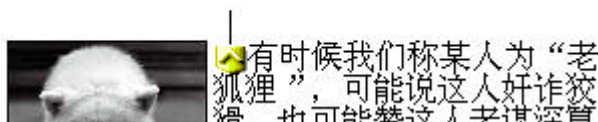


图8-23 对齐元素标记

注意 选中图像时，在属性面板上会出现一些对齐按钮，如图8-24所示，这些按钮主要用于控制图像所在段落的对齐方式。换句话说，它设置的是<p>标记的align属性，而不是<img>的align属性，读者应该将它同上面介绍的操作区分开。



左对齐 居中 右对齐

尽管HTML提供了多种图像对齐的措施，但是在实际

图8-24 属性面板上的段落对齐按钮



的应用中,要想合理和美观地安排图像和文字,仍然是一件非常不容易的事情。很多人通过使用表格和分层,来实现图文混排的效果,

图8-25显示了利用表格排列文字的情形,您可以看到,将图像放入一个单元格,将文字放入另一个单元格,则可以实现很好的排列效果。为了美观,可以将表格的边框宽度设置为0,图上的边框是虚框,仅仅在编辑表格时才出现,在浏览时是看不到的。我们会在后面相应的章节中介绍表格的操作方法。

利用分层,可以更自如的实现文字和图像混排的控制,甚至可以将文字放置在图像上,形成更丰富的效果,如图8-26所示。我们会在后面相应的章节中介绍分层的操作方法。



图8-25 利用表格排列文字和图像

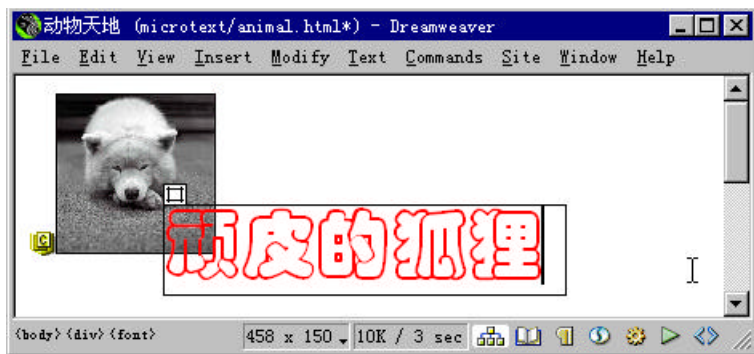


图8-26 利用分层安排文字和图像

### 8.2.5 设置背景图像

利用背景图像,可以改变网页单调乏味的背景,实现更丰富的页面效果。要在文档中使用背景图像,可以按照如下方法进行操作:

- 1) 在文档窗口中,打开“Modify”菜单,选择“Page Properties”命令,打开页面属性设置对话框,如图8-27所示。

- 2) 在“Background Image”文本框中,输入背景图像文件的URL,或是单击“Browse”按钮,从磁盘上选择背景图像文件。

- 3) 按下“OK”按钮,确定操作,文档中就被添加上背景图像了。

图8-28显示了一篇带有背景图案的文档,可以看到,好的背景图案可以为文档内容增色不少。

该操作实际上是设置了<body>标记的background属性,例如,如果将文档的背景指定为

位于站点根目录下的background.jpg图像文件，则可以使用如下的代码：

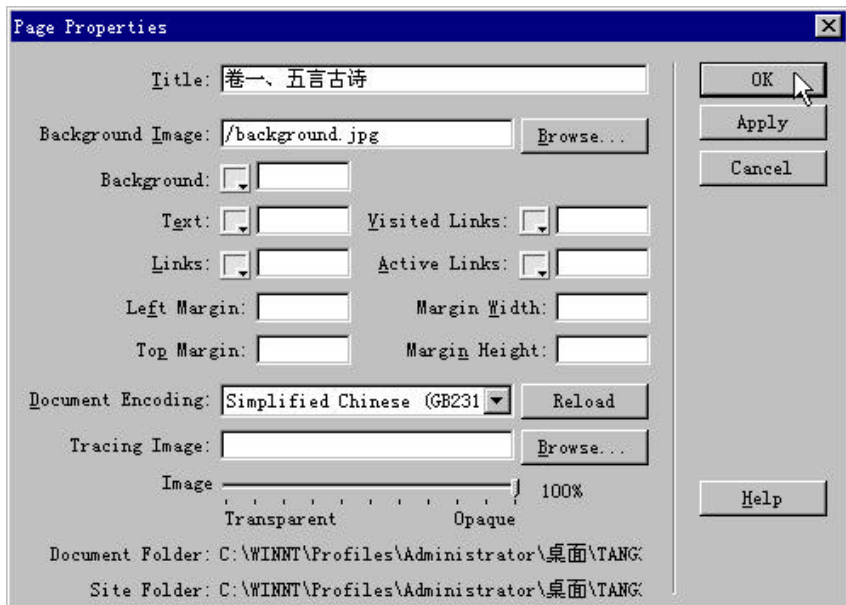


图8-27 设置背景图像

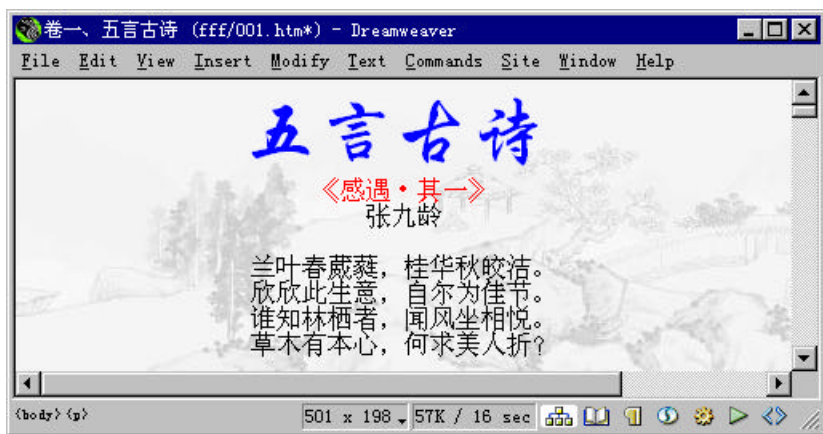


图8-28 带有背景图案的文档

```
<body background="/background.jpg">
```

利用这种方法设置的背景图像，当拖动浏览器的滚动条滚动文档时，背景图像同样也会跟着滚动。

有时候我们可能看到这样的网页，当拖动浏览器滚动条滚动文档时，只是文字产生滚动，背景图像保留在原地不动，这看上去就好像文字在背景图像上浮动一样。要实现这种效果，可以在指定背景图像后，将 <body> 标记的 bgproperties 属性设置为 fixed，也即采用如下的代码：

```
<body background="/background.jpg" bgproperties="fixed">
```

### 8.3 创建轮替图像

有时候我们在浏览网页时遇到这样的情形：当鼠标移动到某幅图像上时，图像内容发生变化；而当鼠标移离图像区域时，图像又恢复原始图案。这种特性同样用于图像超链接的情况，不仅便于浏览者确定鼠标是否放置在有效的图像范围内，同时也使网页效果更为生动。

通常我们将这种效果称作轮替 (rollover) 效果，而将鼠标指向图像区域时显示的图像称作轮替图像，图 8-29 显示了一个图像轮替效果示例。当鼠标指向图像时，好像突然多出一只手握住了电话，表明单击鼠标可以同网页作者联系，文字颜色也相应发生变化，显得非常有趣。



图8-29 图像的轮替效果

图像的轮替效果实际上是由两幅图像完成的，一幅图像是鼠标没有指向图像区域时显示的图像，称作原始图像；另一幅图像是鼠标指向图像区域时显示的图像，称作轮替图像。

在 Dreamweaver 中，实现图像的轮替效果是非常容易的。Dreamweaver 会往文档中加入适当的程序代码，完成图像的轮替。

#### 8.3.1 插入轮替图像

要在网页中实现轮替图像效果，可以按照如下方法进行操作：

1) 首先利用图像处理工具，创建两幅图像，一幅是正常的原始图像，另一幅是轮替图像。例如，对于上面的例子，我们可以分别建立如图 8-30 所示的两幅图像。要注意，为了美观，应该使两幅图像中相同的内容保持在相对一致的位置上。



图8-30 创建用于产生轮替效果的两幅图像

2) 打开 “Insert” 菜单，选择 “Rollover Image” (轮替图像) 命令，或是从对象面板上，单击 “Insert Rollover Image” (插入轮替图像) 按钮，如图 8-31 所示。这时会出现一个对话框，提示您输入原始图像和轮替图像的 URL 地址，如图 8-32 所示。



图8-31 利用对象面板插入轮替图像

3) 在 “Image Name” 文本框中，可以输入图像的名称，以便在脚本程序，例如 JavaScript 或 VBScript 中引用图像。

4) 在 “Original Image” (原始图像) 文本框中输入原始图像的 URL 地址，也可以通过单击 “Browse” 按钮，从磁盘上选择图像文件。

5) 在 “Rollover Image” (轮替图像) 文本框中输入轮替图像的 URL 地址，也可以通过单击 “Browse” 按钮，从磁盘上选择图像文件。

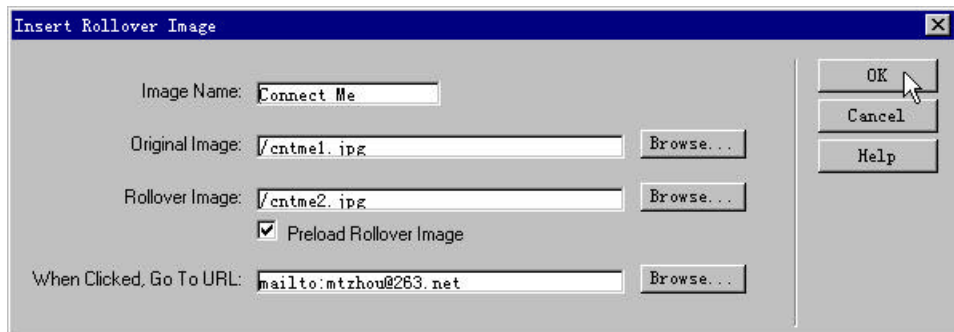


图8-32 插入轮替图像

6) 在“ When Clicked, Go To URL ”( 当单击时, 跳转到URL ) 文本框中, 可以输入单击图像时跳转到哪个URL地址中, 这实际上是将图像制作成一个超链接。例如, 在这个例子里, 我们希望用户单击图像时, 启动邮件程序, 给作者发送邮件, 可以输入“ mailto:mtzhou@263.net ”。

7) 如果选中“ Preload Rollover Image ”( 预载轮替图像 ) 复选框, 则无论是否通过用鼠标指向原始图像来显示轮替图像, 浏览器都会将轮替图像下载到本地的缓存中, 以便加快网页浏览速度。如果没有选中该复选框, 则只有当在浏览器中用鼠标指向原始图像, 显示轮替图像之后, 轮替图像才会被浏览器存放到缓存中。

8) 设置完毕, 按下“ OK ”按钮, 确定操作, 即可在文档中实现图像的轮替效果。

### 8.3.2 预览轮替图像

在文档窗口中是无法测试图像的轮替效果的。要测试轮替效果, 需要激活文档的预览特性, 可以打开“ File ”菜单, 选择“ Preview in Browser ”( 在浏览器中预览 ), 再选择浏览器名称, 或是简单按下 F12 键, 启动浏览器, 预览当前文档的浏览效果, 并对轮替图像进行测试。

## 8.4 使用导航条

导航条, 也称导航栏, 是图像类型超链接在 HTML 文档中的又一种应用。所谓导航条, 实际上是一系列显示为按钮的图像, 每个图像按钮链接到站点中不同的文档上, 通过单击图像按钮, 就可以实现在站点中的浏览。同时, 也可以为这些图像实现轮替效果, 或为图像添加更多的动感特性, 使网页更为生动, 例如弹起状态、按下状态等。

### 8.4.1 插入导航条

假设我们利用 HTML 制作一本电子图书, 其中包含 chap01.htm ~ chap05.htm 5 个文件, 如图 8-33 所示。

如果希望利用导航条实现在各章节之间的顺序浏览, 可以创建一个最简单的包含三项链接的导航条, 一个链接指向上页, 一个链接指向下页, 另一个链接指向首页。

导航条中的每个按钮形状的图像, 都需要包含 4 中状态, 弹起状态 ( 也即正常显示状态 )、轮替状态、按下状态, 以及按下轮替状态。在一个包含 3 个按钮图像的导航条中, 总共需要 12 个按钮图像, 假设我们按照图 8-34 所示, 对这些图像进行命名。

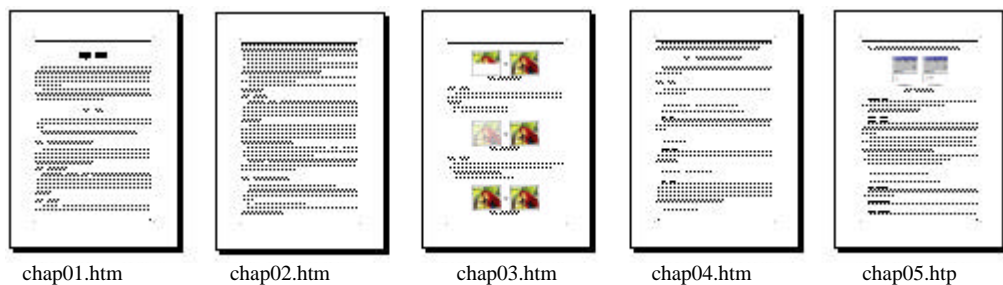


图8-33 电子图书

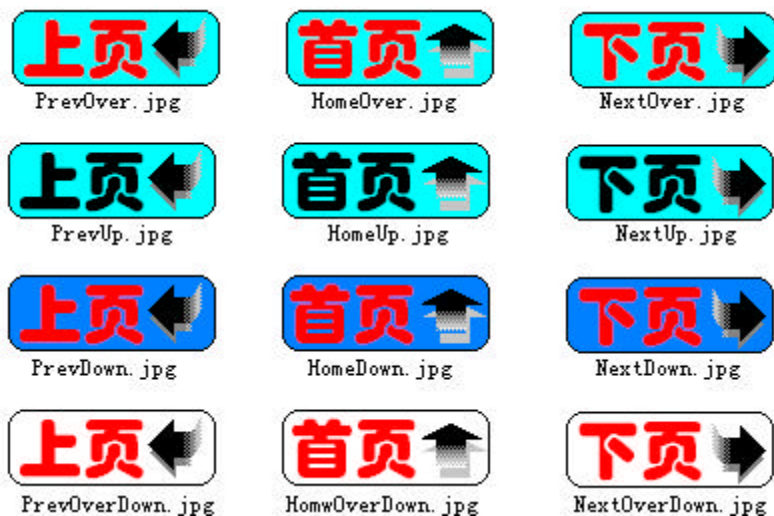


图8-34 自行设计的导航条按钮图像

要在文档中插入导航条，可以按照如下方法进行操作：

1) 打开“Insert”菜单，选择“Navigator Bar”(导航条)命令，或是单击对象面板上的“Insert Navigator Bar”(插入导航条)按钮，如图8-35所示。这时会打开如图8-36所示的对话框。

2) 在“Element Name”(元素名称)文本框中，为导航条第一项选择名称。例如，可以输入“上页”。单击“Browse”按钮，可以从磁盘上选择图像文件。

3) 在“Up Image”(弹起图像)文本框中，输入导航按钮图像弹起状态(也即正常显示状态)图像文件的URL。单击“Browse”按钮，可以从磁盘上选择图像文件。这里，我们可以输入 PrevUp.jpg的URL路径。

4) 在“Over Image”(轮替图像)文本框中，输入导航按钮图像轮替状态图像文件的URL。单击“Browse”按钮，可以从磁盘上选择图像文件。这里，我们输入 PrevOver.jpg的URL路径。

5) 在“Down Image”(按下图像)文本框中，输入导航按钮图像按下状态时图像文件的



图8-35 利用对象面板插入导航条



URL。单击“Browse”按钮，可以从磁盘上选择图像文件。这里，我们输入 PrevDown.jpg 的 URL 路径。

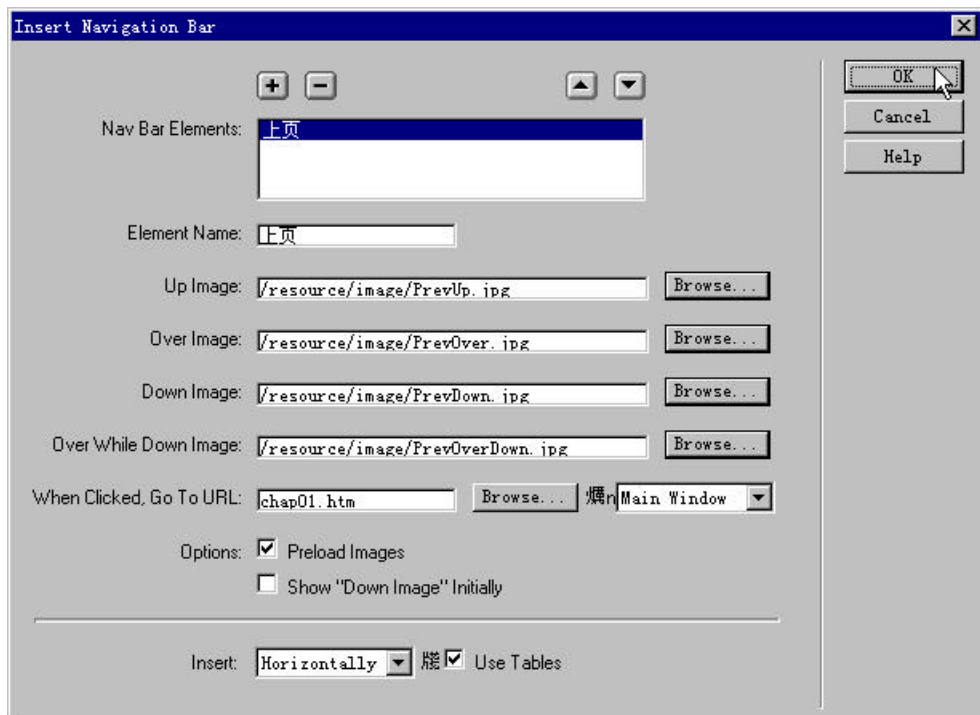


图8-36 插入导航条

6) 在“Over While Down Image”(按下时的轮替图像)文本框中，输入导航按钮图像按下状态时的轮替图像文件的 URL。单击“Browse”按钮，可以从磁盘上选择图像文件。这里，我们输入 PrevOverDown.jpg 的 URL 路径。

7) 在“When Clicked, Go To URL”(当单击时，跳转到 URL)文本框中，输入单击该导航按钮图像时跳转的 URL 地址。单击“Browse”按钮，可以从磁盘上选择目标端点的文档。假设当前操作的文档是 chap02.htm，则这里可以输入上页文档 chap01.htm 的 URL 地址。

8) 在“When Clicked, Go To URL”文本框右端的下拉列表框中，可以选择文档被打开的目标窗口。选择“Main Window”，则表明在同一窗口中打开目标端点的文档。如果当前使用了框架，还可以从其中选择目标框架的名称。如果希望选择的框架尚未命名，则需要先命名，然后再在这里进行选择。

9) 选中“Preload Image”(预载图像)复选框，则无论这些图像是否被显示过，浏览器都会将所有的图像都下载到本地的缓存中，以加快浏览速度。如果清除该复选框，则只有相应类型的图像被显示后，才会被浏览器下载到本地缓存中。

10) 如果选中“Show ‘Down Image’ Initially”(初始时显示按下图像)复选框，则在网页被浏览器载入后，就将该按钮图像显示为按下状态。这主要用于该图像对应链接是当前页面的情形，例如，在这个例子里，如果当前的文档是电子图书的第一页，则“首页”按钮应该处于按下状态。

11) 在“Insert”下拉列表中，可以设置导航条的放置方向，选择“Horizontally”，则水平

放置导航条；选择“Vertically”，则垂直放置导航条。

12) 如果希望将导航条放置于表格中，可以选中“Use Tables”（使用表格）复选框，这样便于利用表格控制页面中的文本。

13) 前面的操作已经往导航条中添加了第一个“上页”按钮图像，单击对话框上的“+”按钮，可以继续添加其他的按钮图像，如图8-37所示。按照上面的方法，我们再加“首页”元素和“下页”元素，并分别指定相应的图像文件。通过单击对话框上的“-”按钮，可以删除选中的导航条元素；单击箭头按钮，可以改变导航条元素在导航条中的位置。

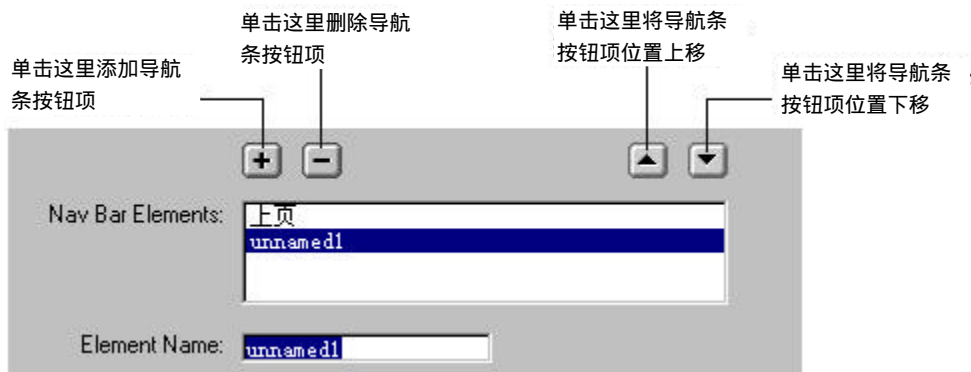


图8-37 控制导航条上的按钮项

14) 所有的导航条元素被设置完毕后，按下“OK”按钮，确定操作。文档中就添加了导航条，如图8-38所示。



图8-38 添加到文档窗口中的导航条

注意 在文档窗口中，可以分别选中每个导航条按钮图像，然后像操作普通图像那样进行相应的控制操作。如果将导航条放置到表格中，还可以通过调整表格来改变导航条的位置。

#### 8.4.2 编辑导航条

要编辑导航条，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 打开“Modify”菜单，选择“Navigator Bar”命令。这时会打开类似图8-36所示的对话框。
- 2) 从导航条元素列表中选中要编辑的导航条元素。
- 3) 进行相应的编辑。

4) 编辑完毕，按下“OK”按钮，确定操作。

### 8.4.3 测试导航条

在文档窗口中不能看到导航条操作的效果，要测试导航条，需要激活 Dreamweaver 的文档预览特性。您可以打开“File”菜单，选择“Preview in Browser”，再选择浏览器名称，或是简单按下 F12 键，启动浏览器，预览当前文档的浏览效果，如图 8-39 所示。



图8-39 在浏览器中测试导航条

在设计导航条时需要注意，如果导航条上相应按钮图像对应的 URL 指向当前页，则应该将之设置为按下状态，也即在图 8-36 所示的对话框上选中“Show ‘Down Image’ Initially”复选框。在这个例子里还有些需要注意的地方，例如，在文档首页中，应该没有“上页”按钮，而在最后一章对应的文档中，应该没有“下页”按钮。图 8-40 显示了第一章对应文档中的导航条外观。

实际上，更多时候会将导航条放置到一个单独的框架之中，我们会在本书后面的相关章节介绍如何创建框架。



图8-40 在首页文档中的导航条

## 8.5 客户端图像映像

在文档中放置多个图像，然后分别将这些图像设置为超链接，就可以实现相应的导航作用。然而，有时候可能希望使用一些更特殊的导航方法，例如单击一幅图像中的不同区域，跳转到不同的链接文档，这时传统的设置超链接方法就无法使用。

当然，我们可以在网页中放置多幅小图像，通过控制图像在文档中的位置，将之拼接成

一幅大图像，再分别设置链接，但这显得非常麻烦。事实上，利用图像映像的方式，就可以直接在一幅图像中创建多个链接区域。

### 8.5.1 概述

所谓图像映像 (Image Map)，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。

传统实现图像映像的方法是服务器端的图像映像，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 URL 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，可能需要分别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超链接 URL 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，出现了客户端图像映像的技术。这种技术在客户端实现图像映像，不仅热区的坐标存储在 HTML 文档中，热区对应的超链接 URL 也由 HTML 文档提供，因此，只要浏览器支持，就不存在平台不兼容的问题。同样，超链接的 URL 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。

Dreamweaver 能够帮助您快捷便利地创建客户端图像映像。

### 8.5.2 创建客户端图像映像

要在 Dreamweaver 中创建客户端图像映像，可以按照如下方法进行操作：

1) 选中需要往文档中插入的图像，假设这里我们希望制作一幅电子科技大学的导航网页，如图 8-41 所示。

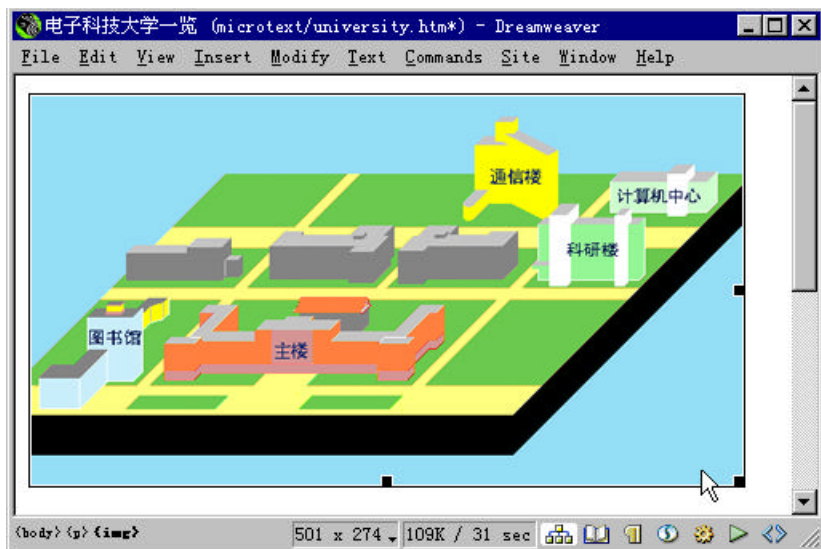


图8-41 插入图像

2) 在属性面板上的“ Map Name ”(映像名称)区域,输入需要的映像名称,如图 8-42所示。如果在同一篇文档中使用了多个图像映像,则应该保证这里输入的名称是唯一的。

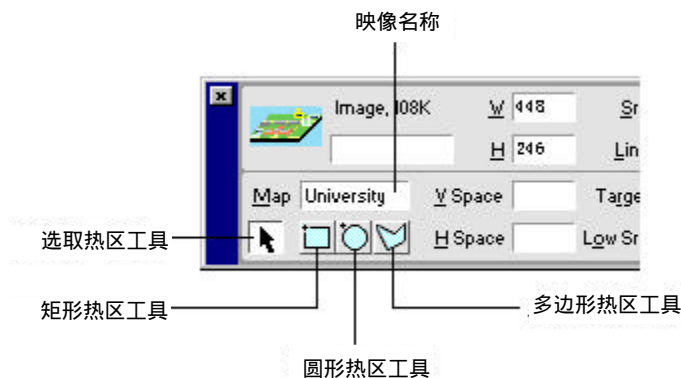


图8-42 利用属性面板设置客户端图像映像

3) 单击属性面板上相应的创建热区工具按钮,然后在图像上需要创建热区的位置拖动鼠标,即可创建热区。

要创建矩形区域,可以首先单击属性面板上的“ Rectangular Hotspot Tool ”(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 8-43显示了创建矩形热区的情形。

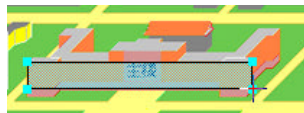


图8-43 创建矩形热区

要创建圆形热区,可以首先单击属性面板上的“ Oval Hotspot Tool ”(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 8-44显示了创建圆形热区的情形。

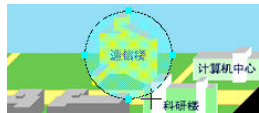


图8-44 创建圆形热区

要创建多边形热区,可以首先单击属性面板上的“ Polygon Hotspot Tool ”(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 8-45显示了创建多边形热区的情形。

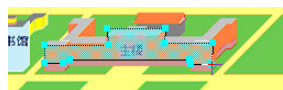


图8-45 创建多边形热区

4) 单击属性面板上的“ Point Hotspot Tool ”(选取热区工具)按钮,可以将鼠标指针恢复为标准箭头状态,允许您从图像上选取热区。被选中的热区边框上会出现控点,拖动控点,可以改变热区的形状。如果希望删除热区,可以在选中热区后,按下 Delete键。

5) 选中热区后,允许在属性面板上设置该热区对应的 URL 链接地址,如图 8-46所示。

6) 在“ Link ”文本框中可以输入链接的 URL 地址,单击右方的文件夹图标,可以从磁盘上选择链接的文档。您也可以利用该文本框右方的指向文件图标来创建链接。



图8-46 利用属性面板设置热区链接



7) 在“Target”下拉列表框中,可以设置链接目标端点文档在哪个窗口中被打开,您可以输入目标窗口的名称,也可以从预设的几种选择中选择其一。

8) 在“Alt”(替换文字)文本框,可以输入该图像热区的替换文字。

### 8.5.3 理解客户端图像映像代码

尽管您不必理解HTML代码,也能够创建客户端图像映像,但是要深入理解客户端图像映像,了解其的实现代码仍然是非常有必要的。

1. 在<img>标记中指定客户端图像映像

在HTML中,要实现客户端图像映像,需要首先为<img>标记指定usemap属性。

例如,可以用如下代码将图像指定为名为University的图像映像,要注意,在映像名称前需添加#号:

```

```

2. <map>标记

具体的图像映像,是由<map>标记决定的。

<map>标记中最主要的属性是name属性,其属性值应该与<img>标记中的usemap属性值相同(usemap属性值中的#号除外)。

例如,在将<img>的usemap属性值指定为#University之后,可以使用如下的代码来定义热区:

```
<map name="University"> ... </map>
```

在上面的代码中,<map>和</map>标记之间,还必须包含通过<area>标记定义热区坐标和链接URL的代码。

3. <area>标记

热区的具体坐标以及链接地址等信息,是由<area>标记决定的,<area>标记放置在<map>和</map>标记之间。

(1) shape属性

shape属性决定热区的形状,它可以被设置为如下的值: rect(矩形)、circle(圆形)、poly(多边形)以及default(默认)。默认的形状是rect(矩形)。

(2) coords属性

该属性用于确定热区的坐标,根据热区形状的不同,表达方式也不同。

对于矩形热区,其坐标值采用如下语法:

```
coords="left, top, right, bottom"
```

其中left是热区左端x坐标,top是热区顶端y坐标,right是热区右端x坐标,bottom是热区底端y坐标。

对于圆形热区,其坐标值采用如下语法:

```
coords="center-x, center-y, radius"
```

其中,center-x是圆心的x坐标,center-y是圆心的y坐标,radius是圆的半径。

对于多边形热区,其坐标值采用如下语法:

```
coords="x1, y1, x2, y2, ... xN, yN"
```

其中xN和yN分别是第N个多边形端点的x坐标和y坐标。

<area>标记的其他属性大多同链接锚标记 <a>的属性类似，例如 link属性定义链接的 URL 地址，alt属性设置图像的替换文字，target属性指定打开文档的目标窗口等，这里就不赘述了。

综上所述，要实现客户端映像，首先需要在 <img>标记中指定相应的 usemap属性值，然后利用 <map>和</map>标记设置映像，再在 <map>和</map>标记间通过 <area>标记指定热区形状、热区坐标、链接路径以及替换文字等，请参看如下代码：

```

<map name="University">
<area shape="circle" coords="153,163,43" href="MainHouse.htm" target="_blank" alt="主楼" title="主楼">
</map>
```

## 8.6 使用外部的图像编辑器

在Dreamweaver中，可以随时启动外部的图像编辑器编辑文档中的图像。

### 8.6.1 启动外部图像编辑器

要启动外部图像编辑器，可以使用如下的方法：

方法一：从站点窗口中双击图像文件图标，即可启动外部的图像编辑器。

方法二：在文档窗口中选中文档，然后单击属性面板上的“Edit”按钮，同样可以启动相应的外部图像编辑器。

方法三：按住Ctrl键，然后双击文档中的图像，即可启动外部图像编辑器。

方法四：在文档窗口中的图像上单击鼠标右键，可以直接从快捷菜单中选择相应的启动外部图像编辑器命令，也可以选择“Edit With”(用...编辑)，然后选择其他的编辑器。

您可以对外部的图像编辑器进行定制。打开“Edit”菜单，选择“Preferences”命令，打开Dreamweaver的参数选择对话框，从左方目录列表中单击“External Editors”(外部编辑器)项，就可以在右方的对话框区域中，针对不同的图像类型，分别指定使用不同的外部图像编辑器，如图8-47所示。

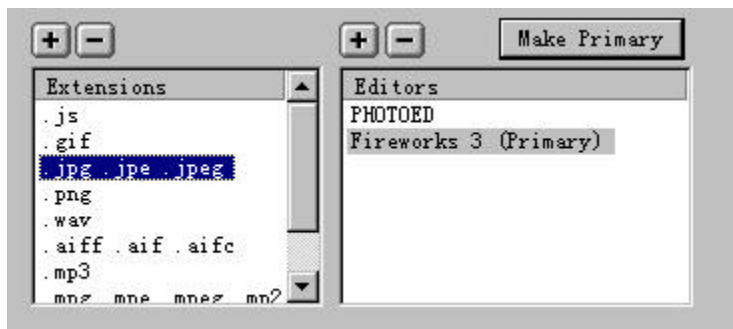


图8-47 设置图像的外部编辑器

在各种图像编辑器中，Fireworks特别值得一提。它也是 Macromedia公司的产品，同Dreamweaver和Flash一起，被称作“Internet三利器”。它针对网络图像处理而开发，能进行多种专业化的处理操作，在网络图像处理方面的强大功能，甚至不亚于Photoshop。

## 8.6.2 在Fireworks中优化图像

如果您在计算机中安装了 Fireworks 2或Fireworks 3，就可以直接对文档中的图像进行优化，方法如下：

- 1) 在文档窗口中选择图像。
- 2) 打开“Commands”菜单，选择“Optimize Image in Fireworks”(在Fireworks中优化图像)命令。
- 3) 如果选中的图像文件是 GIF或JPG/JPEG文件，则会出现如图 8-48所示的对话框，提示您是否要使用现有的 Fireworks文档作为选中图像源，如果您原先在 Fireworks中曾经创建过该图像的原始PNG图像，则单击“Yes”，否则，单击“No”。
- 4) 如果您原先创建过该图像的原始 PNG图像，并在图 8-48所示的对话框中单击“Yes”，则会出现一个对话框，提示您从磁盘上选择该 PNG文件。

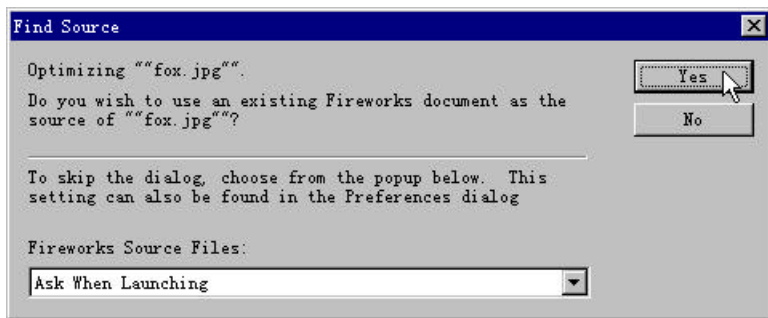


图8-48 提示是否要使用现有的Fireworks文档作为选中图像源

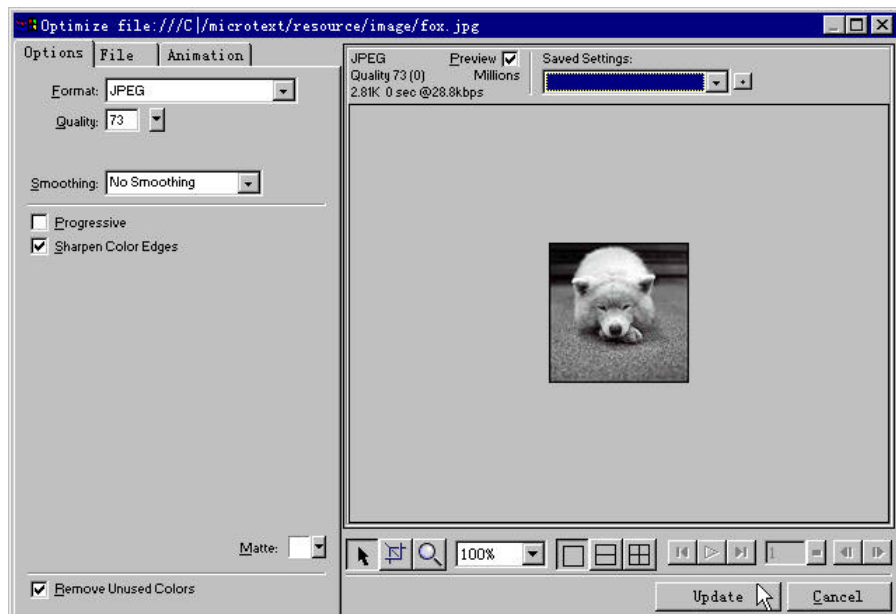


图8-49 在Fireworks中优化图像

- 5) 接着会出现如图 8-49所示的对话框，提示您对图像进行优化。您可以在对话框上看到

图像的预览效果。关于Fireworks的使用，限于篇幅，这里就不介绍了。

6) 优化完毕，单击“Update”按钮，即可返回到Dreamweaver中，同时对图像进行了优化。如果您改变了图像的格式，Dreamweaver会提示您对站点中所有引用该图像的地方进行更新。

### 8.6.3 使用Fireworks的HTML文档

在Dreamweaver中，很容易就能粘贴或导入在Fireworks 3中创建的HTML源代码。如果您安装并使用Fireworks，则可以在Fireworks中将代码复制到剪贴板上，然后将之粘贴到Dreamweaver文档中。如果您是从其他的设计者手中接收Fireworks创建的HTML文件，则可以通过插入Fireworks HTML文档的方式导入相应的HTML。

注意 您也可以在Dreamweaver文档中导入由Fireworks 2所创建的HTML源代码。然而，如果文档中包含诸如简单的轮替等行为，则Dreamweaver不能识别它们，同时会报告发生错误。

#### 1. 粘贴Fireworks的HTML文档

要粘贴Fireworks的HTML文档，可以按照如下方法进行操作：

1) 在Dreamweaver中，将文档保存在自定义的本地站点中。

2) 在Fireworks中，打开“File”菜单，选择“Export”命令，这时会打开如图8-50所示的对话框。



图8-50 在Fireworks中导出文件

3) 在对话框的下方的“Style”下拉列表中，选择“Dreamweaver 3”。

4) 在“Location”（定位）下拉列表框中，选择“Copy To Clipboard”（复制到剪贴板）。

5) 在对话框中，选中本地站点的适当目录。

6) 单击“Save”（保存）按钮，存储图像文件。

7) 在Dreamweaver中, 将插入点放置到要插入图像的地方, 然后打开“Edit”菜单, 选择“Paste”命令。这时图像以及其附加的HTML代码(以及JavaScript, 如果有的话)就被插入到Dreamweaver文档相应的位置上。

## 2. 导入Fireworks的HTML文档

如果您有Fireworks 3创建的HTML文档, 可以直接将之导入到Dreamweaver的文档中, 而不必使用Fireworks。您可以按照如下方法进行操作:

1) 将Dreamweaver文档保存在本地站点中。  
2) 在文档窗口中, 将插入点放置到要导入Fireworks文档的地方。

3) 打开“Insert”菜单, 选择“Media”(媒体), 再选择“Fireworks HTML”命令, 或是单击对象面板上的“Insert Fireworks HTML”(插入Fireworks HTML)按钮, 如图8-51所示。这时会出现如图8-52所示的对话框。



Fireworks HTML

图8-51 利用对象面板插入Fireworks的HTML文档

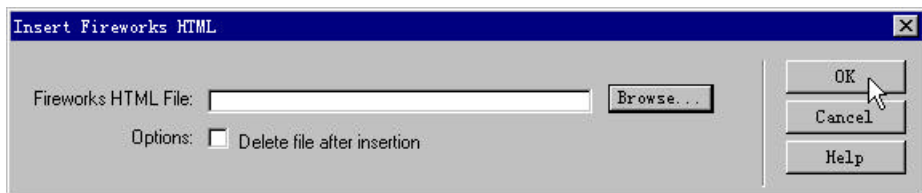


图8-52 插入Fireworks的HTML文档

4) 在“Fireworks HTML File”(Fireworks的HTML文件)文本框中输入要插入文件的URL地址, 或单击“Browse”按钮, 从磁盘上选择要插入的文件。

5) 如果选中“Delete file after insertion”(插入后删除文件)复选框, 则在插入文档后, 删除原先位置上的文档。如果该文件是本地磁盘上的文件, 则会被放入回收站。如果该文件是网络上的文件, 则会被直接删除。

6) 单击“OK”按钮, 确定操作。这时图像及其附加的HTML代码(以及JavaScript, 如果有的话)就被插入到当前Dreamweaver的文档中。