

第20学时 在一个图片中放置多重链接

你已经看到过网页中非常酷的图片和按钮条，它们包含了多个链接。单击一个按钮或者图片的一个部分，就会到达某个地方；单击另外一个部分，就会到达其它地方。这是一个很有用的技术。

但是链接所指向的地方并不会超出已有的领域，因为你已经有了 19个学时的网页编写培训经验。在本学时中，将学习如何应用第 17学时和第 19学时中的一些技巧，这些技巧包括“编辑HTML”中的某些HTML技巧和“设计在空白处填写的表单”中的脚本技巧。通过这些技巧可以实现多重链接的图片。在本学时结束的时候，你将能够回答如下的问题：

- 总的来说，图像地图(那些有多重链接的内嵌图像)是怎么工作的呢？
- 服务器端的图像地图和客户端的图像地图之间有什么区别？
- 如何能够给我的网页添加图像地图，是使用 FrontPage Express和本CD - ROM中的另一个应用程序 MapEdit一起工作吗？

20.1 关于图像地图

你知道，一幅图像可以作为一个链接的资源，单击此图像将激活此链接。而通过创建图像地图，可以让一个图像内的不同区域激活不同的链接。图 20-1显示的就是一个图像地图。

新术语 图像地图 是一个内嵌图像，它包含有多重的链接，其中的每一个链接是当访问者单击此图像的不同区域时激活的。

图像地图可以被用于一些特殊的任务，比如地图——单击一个国家或者州，那么链接就打开一个有关的文档。它们也还有一些通俗的应用，例如，大多数在线所看到的按钮条都是图像地图。整个条是一个大的 GIF文件，但是图像地图给每一个按钮分配一个单独的 URL。

图20-1 单击整个图像地图的不同部分将激活不同的链接



图像地图中的链接可以指向任何其它链接可以指向的地方：到另一个网页、到一个电子邮件地址、到一个书签（目标）、到一个用于下载/显示的文件，等等。

20.2 服务器端和客户端

图像地图可以基于服务器或图像地图脚本来编写，或者被编写成 HTML文件本身，从而由浏览器，或者客户来运行。当这个图像地图的代码被直接插入到 HTML文件中的时候，它被称为客户端的图像地图。当需要服务器上的脚本的时候，它则是服务器端的图像地图。



要想了解更多关于脚本的内容，请参见第 19学时。

你应该创建哪一种？这里是全部的事实：客户端的图像地图比服务器端的图像地图更容易创建。客户端图像地图仅当网页是由一个支持图像地图的浏览器所查看时才能够工作，但是幸运的是，今天在线的绝大多数人们所使用的浏览器都是能够处理客户端图像地图的。客户端图像地图可以被如下的软件支持：

- 从Internet Explorer出现之的每一个版本。
- Netscape Navigator的版本2或者更新版本。
- 大多数从Spyglass公司的Mosaic的2.1或者更高的版本继承的其它浏览器。

这些浏览器(它们总共占有Web上百分之九十的浏览器)不仅支持客户端图像地图，而且支持服务器端图像地图。

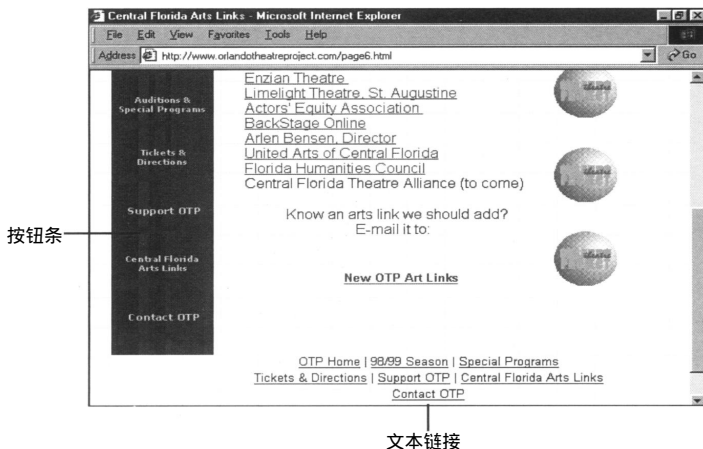
有一小部分在线的人(他们使用其它未在表中列出的图形浏览器)是不能够使用客户端图像地图的，但是他们可以使用服务器端图像地图。当然，那些使用文本浏览器的用户不能够使用任何类型的图像链接，包括任意类型的图像地图，不管是客户端还是服务器端。

正如你在第 19学时中了解到的，编写脚本需要更为技术化的专业知识，网页编写新手是不敢问津的。除此之外，在一个服务器上发布脚本须要和发布网页所在的服务器的管理员紧密配合，从而确保你编写脚本所使用的语言是服务器支持的，并且遵循各个服务器不同的规则。服务器端图像地图需要比客户端图像地图更多的工作，但是它只扩展了非常微小的网页用户的比例。

鉴于以上考虑，我建议做当今大多数网页作者所做的事情：

- 坚持使用客户端图像地图。
- 确信在网页上有一块文本链接，它们重复了同一个网页上的任意图像地图（或者其它图片链接)中的链接(见图20-2)。

图20-2 应该用文本的链接来
在同一个网页上重复
一个图像地图（或者
任意其它图像链接）
中的所有链接，从而
服务那些浏览器不
支持图像地图或者图
片的用户



客户端图像地图可以为几乎所有的访问者很好地工作。而文本链接将不仅为那些不支持客户端图像地图的浏览器服务，还将支持那些基于文本的浏览器，以及那些在浏览器中将图像的显示设置关闭以加快冲浪的速度的用户。



如果你决定忽略我的建议并开发服务器端图像地图的话，注意本身所附带的CD-ROM中的图像地图创建程序，MapEdit，它可以被用来创建客户端或者服务器端的图像地图。

20.3 选择或创建适合作图像地图的图像

你可以用任意一个 GIF 或者 JPEG 图像来作为一个图像地图，只要它是一个你自己创建的或者来自于一个自由版权的剪辑艺术。但是最适宜于作为图像地图的是一个能够被清晰和显著地分解为清楚区域的图像。

对于一个访问者很重要，当看到此图像之后就直觉地认为不同的区域会指向不同的地方。如果此图像的区域没有被清晰地定义，访问者可能会认为此图像就是一个图片，它只指向一个地方，从而在单击的时候就不会仔细选择一个区域。或者访问者可能没有意识到这个图片包含了链接，因而没有利用你精心提供的有用的工具。

例如，考虑在图 20-3 中的图像。这个图像不适合作为图像地图，因为它没有明显的部分或者区域显示出来。在图 20-4 中所显示的图像则是一个更好的选择，因为它的外形可以被自然地分解为有明显分别的几个部分，访问者会自然地猜想出其中可能包含不同的链接。

图20-3 这个图像将会是一个不好的图像地图

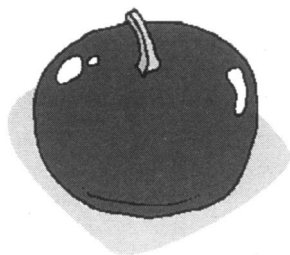
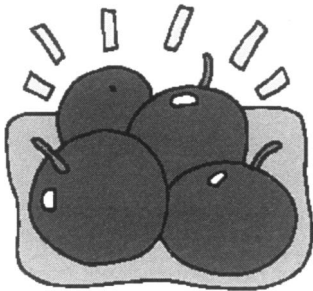


图20-4 这个图像被清晰地分解为明显的区域，是一个更好的选择



20.4 创建一个图像地图

本书所附带的CD-ROM中包含了MapEdit，它是一个用于给已有的HTML文件添加图像地图的应用程序。

要使用MapEdit来创建客户端的图像地图，你首先需要创建网页（在FrontPage Express或者其它工具中），并在网页中插入你将用于此图像地图的图像。然后，在 MapEdit中打开此网页，将此图像转变成一个图像地图，正如下面的“动手实践”所描述的那样。



总之，你应该完成网页的其它所有方面（在FrontPage Express或者其它网页编写应用程序中），然后再使用 MapEdit来将网页中的一个或者其它图像变成图像地图。

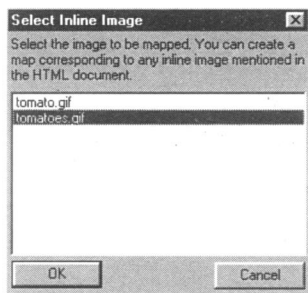
为什么？在你创建了此图像地图之后，如果你还改变大小、外形或者图像的其它方面的话，这些图像地图可能会无法正常工作。实际上，添加了图像地图之后，你对网页的某些操作可能是安全的，但是很难预料哪种类型的改变会在以后产生问题，而哪些不会。所以最好让 MapEdit成为最后一步操作。

如果在创建了图像地图之后，你决定你必须对此网页做大的改动的话（或者你已经做了这样的改动，然后发现图像地图不能够正常工作了），最好的解决办法是重新在 MapEdit中打开此网页（正如下面的“动手实践”中的第2步到第5步所描述的），然后根据需要调节这些区域。

动手实践：在MapEdit中创建一个客户端图像地图

- 1) 运用FrontPage Express或者另一种工具，创建此网页并在其中插入要成为图像地图的图像。
- 2) 从Windows的开始菜单中通过选择“程序”、“MapEdit”、“MapEdit”来打开MapEdit。
- 3) 选择“文件”、“打开HTML文档”。
- 4) 找到并选中你在第1步中所创建的网页的文件，然后单击“打开”。
- 5) 列表显示了此网页中所有的图像。单击那个要作为图像地图的图像，然后单击“确定”，见图20-5。

图20-5 第5步：从你在第4步中打开的网页中的图像中，选择要成为图像地图的那个图像



- 6) 考虑你想要赋予一个链接的第一个区域的总体外形：它更象一个圆形还是一个矩形，或者是一个更不规则的多边形？确定最接近的外形是什么，然后再在工具栏上单击那个外形。
- 7) 现在单击并拖拉来绘制一个基本上覆盖那个区域的形状（见图20-6）：
 - 对于一个圆形，单击此区域的中心，然后再向外拖拉。当此形状基本上覆盖了那个区域了之后，单击一下。
 - 对于一个矩形，单击此区域的左上角，然后沿着对角线拖拉到右下角。当此形状基本

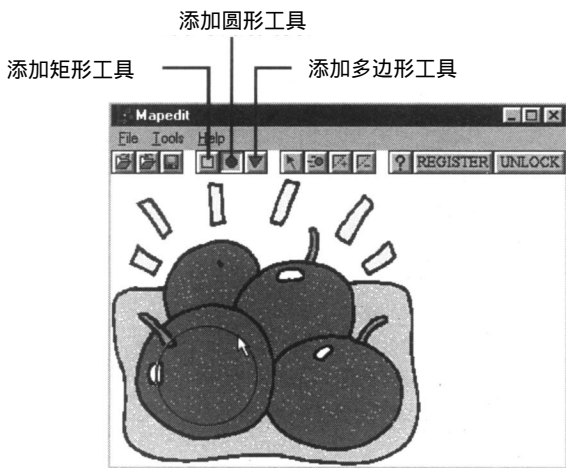
上覆盖了那个区域了之后，单击一下。

- 对于一个多边形，单击此区域的一个角落，然后向另一个角落画一条线。单击一个角落从而终止那条线，然后再拖拉到下一个角落。继续，直到你完整地画完了整个形状，然后再单击右键。



如果你不喜欢此外形开始的点，按下 Esc 键来取消这个外形并从头开始。

图20-6 第7步：单击一个外形工具然后绘制一个外形来定义此区域



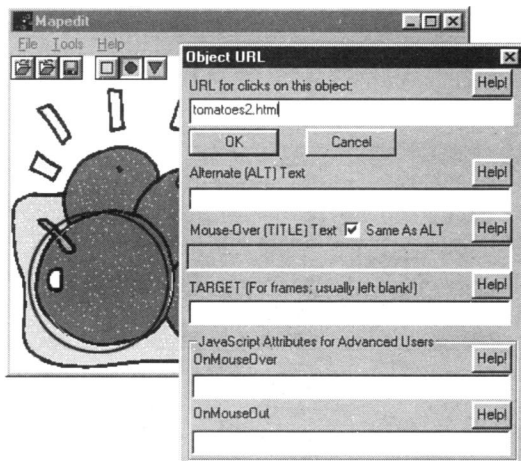
在第6步到第7步中，不要试图将外形和一个区域完全匹配。

只要你绘制的外形大致覆盖了此区域并且不和你为其它区域绘制的外形重叠，在覆盖区域的外形之间有一些间距，或者外形超越了那个区域一点空间，都不是一个大问题。

理解这个问题之后，你将发现大多数情况下你可以用圆形或者矩形工具来绘制大致的外形，多边形工具只是用于某些特定的环境。

- 8) 填写一个用户单击此区域的时候应该获得的 URL，然后单击“确定”，见图20-7。

图20-7 第8步：填写此区域指向的URL





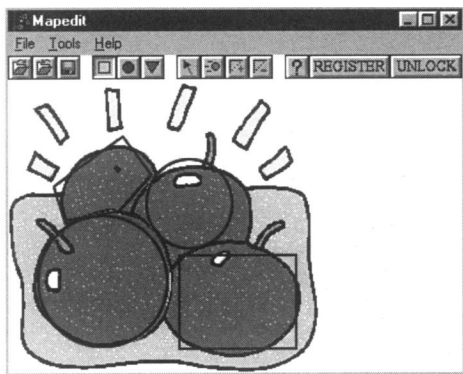
在图20-7中所显示的对话框的“目标”域并不是用于输入一个书签的名字(目标, 参见第11学时“更多的链接方式”), 而是用于选择目标帧的。

如果你在第2步中所打开的HTML文件是一个基于帧的网页的话, 你可以在“目标”中输入一个帧的名字, 它是你希望此链接所打开的文件或者网页要显现的地方。参见第18学时“将网页分解成帧”。

9) 为此图像的每一个区域重复第6步、第7步和第8步(对于不同的区域, 你可以使用不同类型的外形, 和不同类型的URL), 见图20-8。

10) 选择“文件”、“保存HTML文档”来保存此网页文件, 它已经添加了新的图像地图。

图20-8 第9步: 完成那个区域



11) 在一个Web浏览器中预览此文件来测试这个链接。



在“动手实践”中的第8步中, 你可以输入任意类型的URL: 一个指向一个网站/网页(比如说, <http://www.mcp.com>), 在网站中并且存储在同一个文件夹中的另一个网页的文件名 ([page2.html](#)), 一个指向一个电子邮件地址的链接 (<mailto:me@server.com>), 或者用于下载的一个文件的名字 ([resume.doc](#))。

要使得此链接指向一个特定的书签(目标), 按照第11学时中所描述的来给URL添加一个井号和书签的名字 ([# Chapter3](#))。

20.5 课时小结

图像地图是非常酷的, 而且做起来不是很难。只要确保你所选择的图像中的链接区域可以很容易地被访问者所识别。

20.6 专家答疑

问题: 我可以在创建了图像地图之后再编辑它吗?

解答: 当然。重复“动手实践”的第2步到第5步, 然后按照你的喜好用MapEdit工具来

修改。

问题：并不是我必须那样做，但是假如我的确想要用 MapEdit来创建一个服务器端图像地图。我如何来实现？

解答：开始先创建一个客户端图像地图，就像本学时题为“在 MapEdit中创建一个客户端图像地图”的“动手实践”所描述的那样。仍然在 MapEdit中选择“文件”、“输出旧的服务器地图”，这个图像地图脚本将存储在自己的文件中。

在保存了此文件之后，将它显示给 Web服务器的管理员，从而看看要在服务器上正常工作是否还须要做一些改变，然后再学习在服务器上发布脚本的规则，比如在哪一个目录中存储脚本。