


Hivatkozás képrészleten

A következő ábrához olyan hivatkozást szeretnénk rendelni, ami a macska fejére kattintva a **macska.htm** az egérre kattintva pedig az **eger.htm** lapot jeleníti meg.

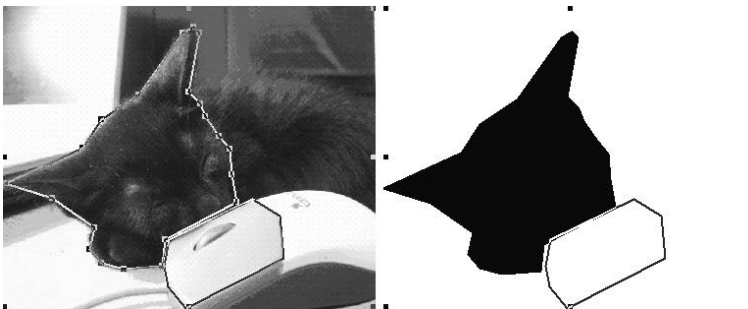
A **Beszúrás** menü **Hiperhivatkozás** pontjával az egész képhez egyben rendelhetünk hivatkozást. A képrészletre mutató hivatkozást a **Kép** eszköztár  gombjainak segítségével készíthetjük el. Az első eszközzel téglalap, a másodikkal kör, a harmadikkal pedig tetszőleges sokszög alakú interaktív területet rajzolhatunk.



Hivatkozás képrészleten

Egy eszköz kiválasztása után a kép területén a kurzor ceruza alakú lesz. Az első két eszköz esetén ezzel a ceruzával a lenyomott bal egérgomb mellett rajzolhatjuk meg a megfelelő alakzatot. Az egér gombjának elengedése után a szokásos hivatkozásszerkesztő ablakot láthatjuk. A beállítások azonosak a **Hiperhivatkozások** fejezetben látott beállításokkal.

A sokszög alakú interaktív terület rajzolása esetén ne tartsuk folyamatosan lenyomva az egér bal gombját, hanem mutassunk rá sorban a sokszög csúcsaira. A sokszög nem maradhat „lukas”. A sokszög bezárásához utolsóként kattintsunk az első pontra vagy az utolsóként választott pontra duplán kattintsunk. Az utóbbi eset-



Hivatkozás képrészleten

ben a FrontPage automatikusan összeköti az utolsó pontot az elsővel. A bezárulás után automatikusan felbukkan a jól ismert hivatkozásszerkesztő ablak. Az interaktív területek tulajdonságai természetesen utólag is módosíthatók.

A jobb oldali ábrarész szerint gyorsan láthatóvá tehetjük egy képen az interaktív területeket, ha a **Képek** eszköztárról az **Interaktív területek kiemelése** (🖱️) gombra kattintunk. Egy interaktív terület kijelöléséhez kattintsunk a belsejébe, és ekkor látni fogjuk a sokszög megadásakor megjelölt sarkait. Tetszőleges csúcspontot áthelyezhetünk, ha megragadjuk egérrel és elvonszoljuk. Amikor egy csúcspont fölé megyünk az egérrel, akkor kurzor négyirányú nyílá alakul. Ha a sokszögünk belterületét ragadjuk meg, akkor az egész interaktív területet helyezhetjük át. Ha a hivatkozást szeretnénk módosítani, akkor kattintsunk jobb gombbal a megfelelő sokszög belsejébe, és válasszuk a helyi menüből az **Interaktív képterület tulajdonságai** pontot. Megfelelő az is, ha a terület belsejébe duplán kattintunk. Ha egy interaktív területet törölni szeretnénk, akkor jelöljük ki, majd nyomjuk le a **Del** gombot a billentyűzeten. Amikor a hivatkozásszerkesztő ablakban a **Hivatkozás törlése** gombot használjuk, akkor csak a hivatkozás törlődik, de az interaktív terület nem.

Jó tudni, hogy ha az interaktív területek néhol átfedik egymást, akkor a hivatkozások közül a legfelső (legkésőbb létrehozott) terület hivatkozása lesz az adott helyen érvényes. Az egész képhez rendelt hivatkozás mindenképpen a „legelső” lesz, és ez akkor lép érvénybe, ha a képen nem interaktív területre kattintunk. Ha a képet átméretezzük, akkor az interaktív területek nem változnak (se méretük se helyük), ezért eredeti elképzeléseinkhez képest eltolódnak.

Videó beszúrása

Oldalainkon az egyszerű állóképek mellett videókat is elhelyezhetünk. Az Internet Explorer meg tudja jeleníteni például az **avi**, **mpg**, **asf**, **wmv** formátumú mozgóképeket. A **wmv** formátum azért lehet különösen érdekes, mert a Windows XP-be beépített Movie Makerrel készített videóink alapértelmezetten ilyen formátumúak. Így saját készítésű filmjeinket is elhelyezhetjük a weblapunkon. A videók elhelyezésénél figyeljünk a fájlok méretére, hiszen a filmek mérete néhány kB-tól több száz MB-ig is terjedhet, és megtekintésükhöz ezeket le is kell tölteni. Különösen ügyeljünk a méretre, ha várható látogatóink modemén keresztül érik el az internetet.

Film beszúrásához válasszuk a **Beszúrás** menü **Kép** almenüjének **Videófájl** pontját. A megszokott tallózó ablakban jelöljük ki a megfelelő videófájlt, majd kattintsunk a megnyitás gombra. Az **avi** formátumú videók esetén az első képkockát látjuk szerkesztés közben, míg a többi formátum esetén egy 🖱️ ikon jelenik meg a film helyén. A félreértések elkerülése végett jó tudni, hogy ez az ikon nem hibát jelez, a böngészőben látni fogjuk a videókat. Alapértelmezetten a videó lejátszása az oldal betöltődésekor indul, de nézzük át hogyan módosíthatjuk a videó viselkedését. Kattintsunk jobb gombbal a videóra és a helyi menüből válasszuk a **Kép**