


A *Hosszú leírás* mezőben megadott fájl tartalma a nem grafikus böngészők esetén jelenik meg.




Képeinkre a szokásos módon, a **Beszűrés** menü **Hiperhivatkozás** pontjával vagy az **Általános** tulajdonságlap **Alapértelmezett hivatkozás** szakasz adatainak megadásával helyezhetünk el hivatkozásokat. A **Tallózás** gombra kattintás után a **Hiperhivatkozások** fejezetben olvasottak szerint adhatjuk meg, hogy melyik lapra mutasson a hivatkozás. A  kattintás után azt az ablakot fogjuk látni, amelyre akkor jutunk, ha egy hivatkozás beszurása közben a **Megjelenítési hely (keret)** nevű gombra kattintunk. Itt kérhetjük például, hogy új, önálló ablakban jelenjen meg a hivatkozott oldal.

### **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.



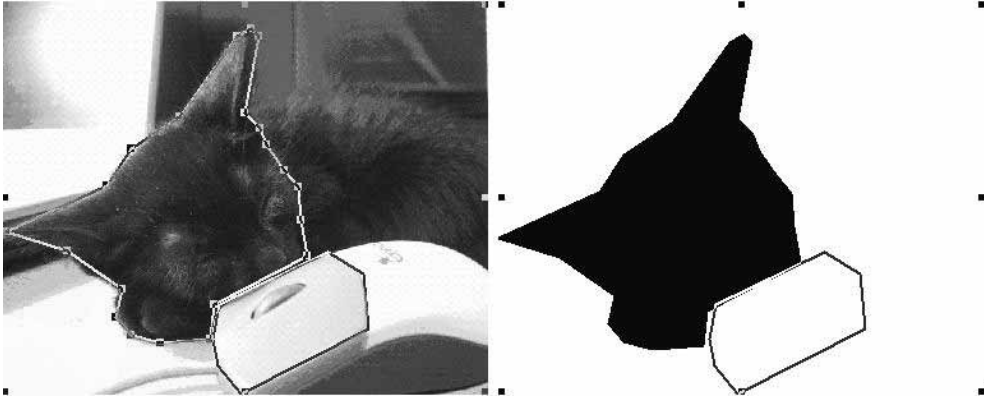
*Hivatkozás képrészleten*

A **Beszűrés** 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. 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! Az utóbbi esetben a SharePoint Designer 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.



*Hivatkozás képrészleten*

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 csúcspont 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.