13/3/11 Dreamweaver5 リンク2

1. イメージマップ (クリッカブルマップ)

1-3 多角形の描画



上の画像は3箇所のリンクボタンがまとめて1枚の画像で作られていますが、1枚の画像で はリンクは1箇所しか張ることができません。しかし、HTMLのイメージマップ〔クリッカ ブルマップ〕という機能を使うと1枚の画像のなかでエリアを区切り、エリアごとに異なる リンク先を指定することが出来ます。エリアの指定は画像のなかのピクセル値で区切るので、 この作業をアプリケーションを使わずに行うのは困難で、タグを手打ちで行う場合でもこの 作業は何らかのアプリケーションの力を借りて作業するのが普通です。

1-1 Dreamweaver でのマップの指定

DW でのマップの指定はプロパティインスペクタから行います。画像を選択したプロパティ インスペクタの左下にはマップという部分があり、ここのツールで矩形・楕円・多角形の 領域を画像の中に描画し、選択ツールでその領域を選択しそれぞれにリンクを指定します。

この領域を DW では**ホットスポット**と呼びます。

設定をするには画像を選択しプロパティインスペクタから

• 矩形・楕円・多角形を選び画像の中に領域を描画



で行います。

1-2 矩形・楕円形の描画

矩形・楕円ツールではドラッグして領域を描画します。ドラッグされた領域は水色になり 領域が作られたことがプレビューできますが、ブラウザでは見えません。

ドラッグした領域は選択ツール © でそれぞれ単独で選択でき、プロパティインスペクタで それぞれにリンクが指定できるようになっているのでそこからリンク先を指定します。 デフォルトで「#」が入っていたらこれを消す必要があるので、ダブルクリックして選択 しこれに上書きする形でリンクを指定します。

| . ▼ ブロパティ | | | | | |
|-----------|---------|-------|-------|--|--|
| 24 | ホットスポット | リンク | # 🗘 🔁 | | |
| <u> </u> | | ターゲット | • | | |
| マップ | Мар | | | | |
| E i | 00 | | | | |





矩形・楕円形の他に多角形があります。多角形でポイ ントを打っていくことでほとんどの図形を描画する ことができます。多角形ではクリック毎にポイントが 作られポイント間を結ぶ領域が作られます。一筆書き の要領で図形を囲んで行きます。



領域が完成したら編集が終了したことを DW に指示する必要があります。ダブルクリック か選択ツールに切替えなにもない所をクリックして終了させましょう。 これをしないと次のホットスポットに繋がってしまいます。

あまり細かく作ってもコードが複雑になるだけで見えないので、複雑になり過ぎないよう 注意しましょう。領域が重なると誤作動を起こすので重ならないよう注意して作成します。

ホットスポットがない場所をクリックするとホットスポットではなく、画像自体が選択さ れてしまい意図せぬリンクを張ってしまうことがよく見受けられます。ホットスポットが 選択されているのか画像自体が選択されているのかは判りづらいためプロパティインスペ クタでホットスポットとなっていることを確認してからリンクを指定しましょう。

2. ページ内リンク

ページの中の指定した段落にスクロールして移動するのがページ内リンクです。 ページの中にはファイル名がないのでリンクの対象とするには何らかの名前(英数半角) を付ける必要があります。この名前をつけるためのタグを DW ではアンカーポイントと呼 びます。

2-1 アンカーポイントの挿入

挿入したい段落にカーソルを置き以下の要領で挿入します

- 挿入>アンカーポイント / 挿入バーの 👶 アイコンをクリック
- ダイアログに英数半角で名前をつけて OK

| アンカーポイント | × |
|-----------------|-------------|
| アンカーポイント: sotai | OK キャンセル |
| | ヘルプ |

14ページ内!

名前をつけダイアログに OK を押すと挿入箇所にアイコンが出ますがこれはリンクを張るのに必要なもので実際には見えません。これで段落に名前をつけることが出来ました。

2-2 アンカーポイントにリンクを張る

アンカーポイントにリンクを張るにはターゲットアイコンを使用します。リンクを貼りた い箇所を選択し、リンク欄のターゲットアイコンからリンクしたい段落のアンカーポイン トアイコンまでドラッグします。(ファイルではないのでファイル指定は使えません)



または通常の HTML での指定のようにリンクのテキスト欄にアンカーポイント名の前に #をつけて入力することもできます。

3. メールリンク

メールリンクはクリックすると指定したアドレスが送付先に入力された状態でメーラーが 立ち上がるリンクです。

メーラーの設定が行われていないとメーラーを起動することはできません。

3-1 テキストによるメールリンク

リンクを張りたい部分をドラッグして選択し挿入>電子メールリンクか挿入バーの アイ コンをクリックし、ダイアログの電子メール欄にメールアドレスを入力し OK を押します。

| ~!@J | 電子メールリンク | <u> </u> |
|--|---|--------------------|
| <u>-2019フへ戻る</u> リンク わせは 三ちら まで | テキスト: こちら 電子メール: Sensei@ochagaku.com | OK キャンセル ヘルフ |

3-2 画像によるメールリンク

画像には挿入が使えないので、直接リンクのテキストボックスに HTML で使う前述肢 mailto: とともにメールアドレスを入力します。

mailto: メールアドレス mail と to の間にスペースははいりません。

メールリンクは便利なシステムですが、メールアドレスを安易にページに入れるとロボット等によっ てアドレスが収集されてしまい spam 等を送付されてしまう恐れがあります。動作確認には問題のな いアドレスを入力するかダミーなどを使い、普段使用するアドレスは極力使わないようにしましょう。

| Dreamweaver を使っての Web サイト作りを行って来ましたが、アプリケーションの使い方は何度 |
|--|
| も使っていれば自然に覚えるものです。判らない所は手引き等を参照すればよく、暗記する必要は |
| ありません。 |
| 大切なのはそれを使ってなにを作るかということで、アプリケーションは単なる道具にしか過ぎません。 |
| インターネットには無料で使えるサービスやツールや等がたくさんあるので、これを機会にぜひ自 |
| 身でページを作成してみましょう。 |
| 習得したスキルがどれだけのものかはなかなか伝わりづらいものですが、ウェブサイトは公開され |
| 誰もがアクセスできるので、言葉でなく実際に見ることで自身の能力がどれだけのものかを判断し |
| てもらえるツールともなります。 |
| 人目を引く技術、デザインがなくても、まめに更新を続けているだけでも活用しているということ |
| は伝わるはずです。 |
| 上手く活用して自己アピールの武器の一つとしてみてください。 |