

Unidad Didáctica 4

Trabajar con **Dreamweaver**

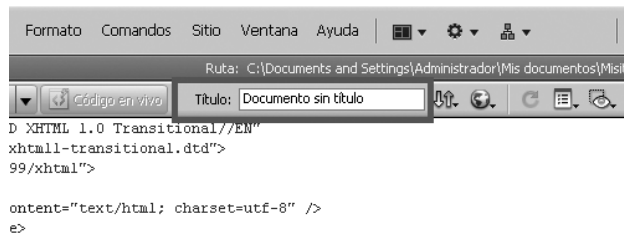
Contenido

1. Introducción
2. Trabajar con imágenes
3. Trabajar con Texto
4. Editar XHTML en Dreamweaver
5. Creación de enlaces

1. Introducción

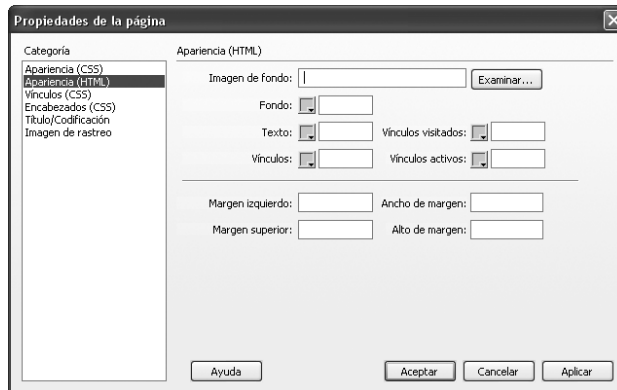
Ya sabemos organizar nuestros ficheros y crear un sitio, ahora llega la hora de comenzar a trabajar con nuestra página Web. Lo primero que haremos será configurar un título de página para nuestro documento, ese título es el que aparece en la parte superior de los navegadores y es el que se emplea en los motores de búsqueda y títulos de marcadores.

Para poner el título debemos tener abierto nuestro archivo con el que vamos a trabajar, nos dirigimos a la barra de herramientas **Documento** en la que se encuentra el campo **Título**. Es aquí donde debemos introducir un título significativo que de una idea más clara al usuario de lo que puede haber en la página y le ayude a identificar cuál es la página que está viendo.

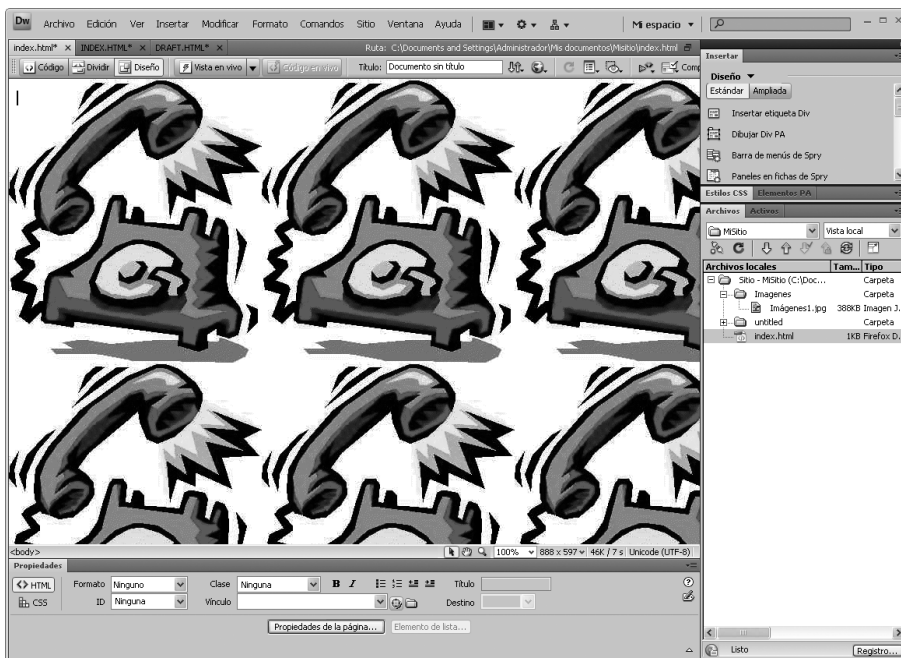


Otra de las propiedades que podemos configurar es la de establecer una imagen de fondo o un color de fondo. Para definir una imagen o un color para el fondo en nuestra página, utilizaremos el cuadro de diálogo **Propiedades de la página** y concretamente en la categoría **Apariencia (HTML)**. También podríamos hacerlo en la categoría **Apariencia (CSS)** pero de éstos ya nos encargaremos más adelante.

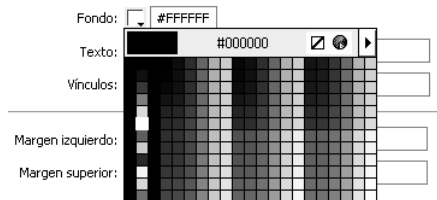
Si utiliza tanto una imagen como un color de fondo, el color aparecerá mientras se descarga la imagen y luego la imagen cubrirá el color.



Para definir una imagen de fondo, haremos clic en el botón **Examinar**, seleccionamos la imagen o bien escribimos la ruta de acceso a la imagen en el cuadro de texto **Imagen de fondo**. Si la imagen no tiene el tamaño que ocupe toda la página, Dreamweaver forma un mosaico con la imagen de fondo, es decir, repite la imagen hasta completar la ventana.



Desde este cuadro de diálogo también podremos definir el color de fondo de nuestra página. En este caso hacemos clic en el cuadro **Color de fondo** y seleccionamos un color del selector de color.



Con Dreamweaver tenemos la posibilidad de establecer colores predeterminados para el texto normal, los vínculos, los vínculos visitados y los vínculos activos desde el cuadro de diálogo **Propiedades de la página**, o bien elegir una combinación de colores preestablecida para definir los colores del fondo de la página y del texto. (Recuerde que el color del vínculo activo es el que adopta el vínculo cuando se hace clic en él.)

Una vez tenemos en pantalla el cuadro de diálogo **Propiedades de la página**, seleccionaremos colores para las opciones **Color del texto**, **Color de los vínculos**, **Vínculos visitados** y **Vínculos activos**.

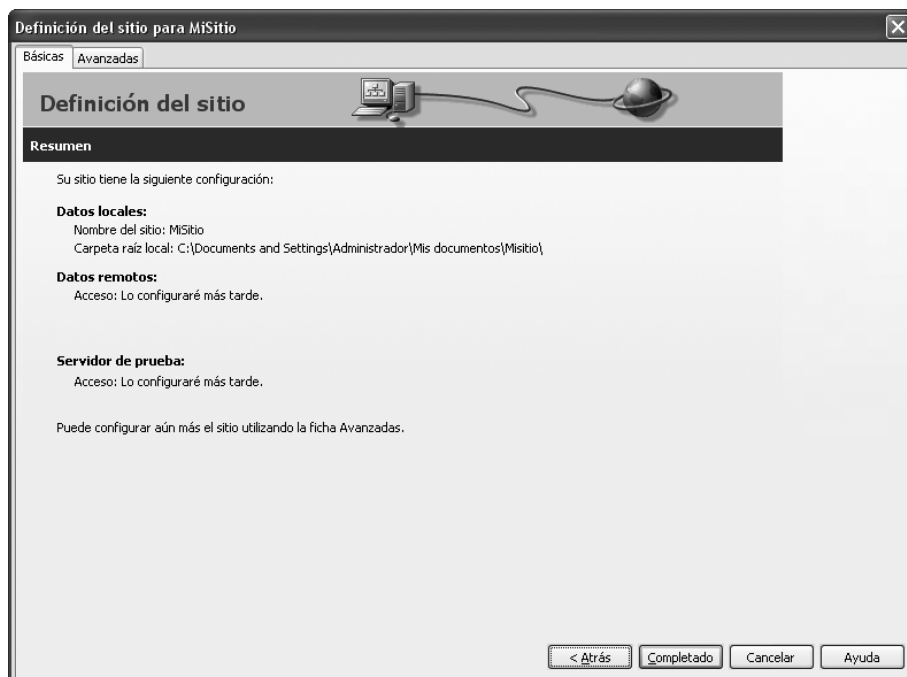


2. Trabajar con imágenes

Las imágenes son uno de los elementos básicos de toda página Web junto al texto. Como imágenes podemos considerar tanto un logotipo, fotos, paisajes, mapas, dibujos, etc.

Los formatos gráficos que podemos utilizar en Dreamweaver son los siguientes: **'gif'**, **'jpeg'**, **'jpg'**, **'png'** y **'psd'**.

La forma de insertar imágenes en Dreamweaver es variada, a medida que las vaya usando se quedará con la que le resulte más cómoda. Una de las más interesantes es a través del panel **Activos**. Insertar imágenes a través de este panel, garantiza que las imágenes que se utilicen sean solamente las contenidas en la carpeta raíz local.



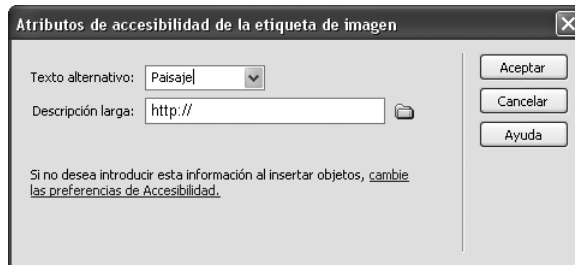
Desde este panel podremos ver un listado de todos los tipos activos del sitio (imágenes, colores, enlaces, películas, secuencias, elementos de librería y plantillas). El panel Activos ofrece dos formas de ver los activos:

- **Lista Sitio:** enumera todos los activos del sitio, incluidos los colores y los URL que se utilizan en los documentos del sitio.
- **Lista Favoritos:** enumera únicamente los activos que haya elegido de forma explícita.

Para alternar entre estas dos vistas, seleccione la opción **Sitio** o **Favoritos** situado sobre el área de vista previa.

La lista Sitio puede tardar varios segundos en generarse debido a que Dreamweaver debe leer primero la caché del sitio. Algunos cambios no aparecen inmediatamente en el panel Activos. Por ejemplo, al añadir o eliminar un activo del sitio, los cambios no se reflejan en el panel Activos hasta que se actualiza la lista Sitio haciendo clic en el botón **Actualizar lista del sitio**. Si añade o elimina un activo fuera de Dreamweaver, utilizando por ejemplo el Explorador de Windows, deberá volver a generar la caché del sitio para actualizar el panel Activos.

Para insertar una imagen desde este panel, situaremos el puntero del ratón en la ventana documento y pulsaremos el botón **Insertar** del panel. Aparecerá el cuadro de diálogo **Atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen**.



En el cuadro de diálogo **Texto alternativo**, escriba un nombre para la imagen o una breve descripción. El **lector de pantalla** lee la información introducida en dicho cuadro. Debe limitar la entrada a alrededor de 50 caracteres. Si desea introducir descripciones más largas, puede proporcionar un vínculo en el cuadro de texto **Descripción larga**, a un archivo que contenga más información sobre la imagen.

En el cuadro **Descripción larga**, escriba la ubicación de un archivo que aparezca cuando el usuario haga clic en la imagen o en el icono de carpeta para desplazarse hasta el archivo. Este cuadro de texto proporciona un

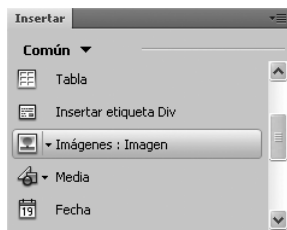
vínculo a un archivo con el que está relacionado u ofrece más información acerca de la imagen.

Al pulsar el botón **Aceptar** la imagen se insertará en el documento. Así de fácil es insertar imágenes en Dreamweaver, si se fija en el código verá que el programa ha escrito la línea de código correcta para insertar la imagen.

```
1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
2 "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
3 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
4 <head>
5 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
6 <title>Documento sin título</title>
7 </head>
8 <body>
9 
11 </body>
12 </html>
```

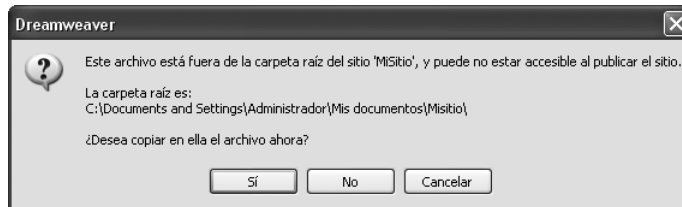
Esta es una de las formas que hay para insertar imágenes pero existen otras más:

- Seleccionar **Imagen** del menú **Insertar**.
- En el panel **Insertar**, hacer clic en el botón **Imágenes**.



- Pulsando la combinación de teclas [CTRL + ALT + I].
- Haciendo clic en una imagen desde el panel **Activos** o **Archivos** y arrastrándola a la página.

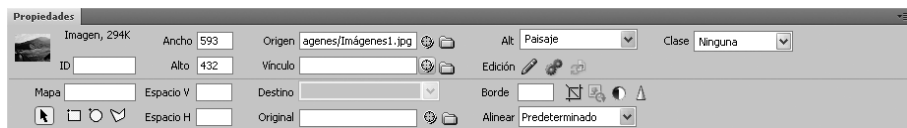
Si la imagen que vamos a insertar no se encuentra en nuestro Sitio, nos aparecerá el siguiente mensaje:



Es por ello que lo mejor es una buena organización y que todas las imágenes que vaya a utilizar las haya colocado previamente en el Sitio. No obstante, desde la ventana de este mensaje, pulsando el botón **Sí** se nos dará la oportunidad de copiar la imagen a la carpeta que nosotros queramos de nuestro Sitio.

Sobre las imágenes insertadas en una página podemos realizar una serie de operaciones de configuración. Entre ellas, podemos destacar el cambio del tamaño, la alineación en pantalla, borde de la imagen, nombre, contenido alternativo, etc. Para ello, se hace necesario que conozcamos un poco mejor la **Paleta de propiedades de imagen**.

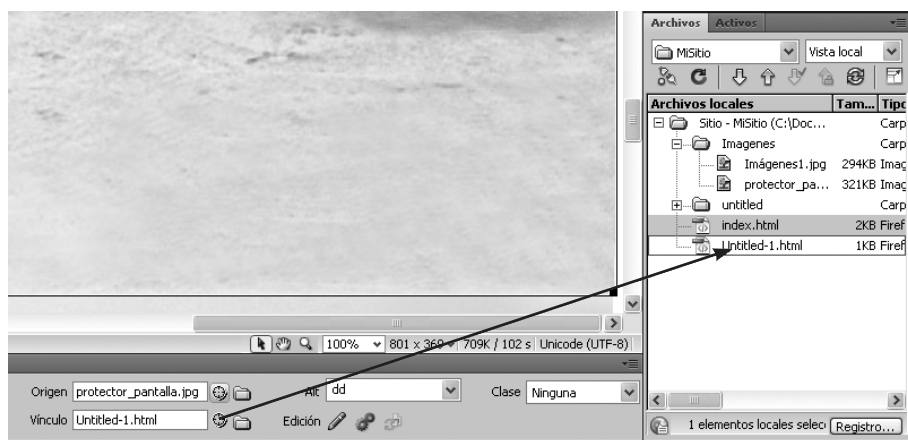
La ventana de propiedades de imágenes. Está disponible si tenemos una imagen seleccionada y tiene el siguiente aspecto:



Lo primero que vemos es la casilla **imagen**, que nos da una indicación del tamaño de la imagen que tenemos seleccionada expresada en Kilobytes (Kb). El campo situado debajo nos sirve para fijar el identificativo con el que queremos que se reconozca la imagen. Las casillas **Ancho** y **Alto** permiten establecer

la anchura y la altura, en píxeles, con que se visualizará la imagen. Si modificamos la imagen aparecerá un icono entre los dos campos, con el cuál podremos restablecer la imagen a su tamaño natural.

En el campo **Origen** aparece el nombre del fichero que contiene la imagen. En el campo **Vínculo** podemos indicar que la imagen sea un vínculo. Podremos elegir uno interno con el icono situado junto a la caja de texto, o bien uno externo o de descarga mediante el icono en forma de carpeta. Para utilizar los iconos que hay junto a las cajas de texto, haremos clic sobre ellos y los arrastraremos hasta el elemento que queramos en el panel **Archivos** o **Activos**.



En la casilla **Alt** podremos fijar un texto alternativo para la imagen. Con los botones de **Edición** podremos editar la imagen en un programa externo, así como algunos aspectos de su configuración.

En la parte inferior de la ventana de propiedades, encontramos una serie de botones que veremos más adelante.

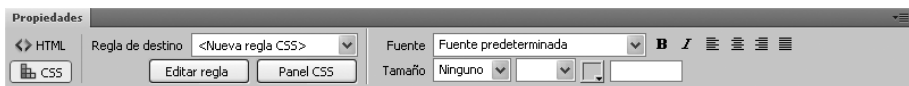
3. Trabajar con Texto

Aunque lo que más impacta a algunos sitios Web son sus gráficos y animaciones, lo que realmente interesa al visitante es el contenido, es decir, la información que puede encontrar en las páginas. Por tanto, se hace indispensable que esa información sea original y creíble, además, se debe actualizar regularmente.

Antes de comenzar a introducir texto en la página Web, hay que detenerse unos instantes para analizar la mejor forma de estructurar este texto, de manera que la información esté organizada y dividida en unidades lógicas.

La introducción de texto en Dreamweaver no es muy diferente a como se hace en cualquier otro editor de texto. En principio, podemos introducir el texto sin formatear pero después hemos de formatearlo, por lo que se hace necesario que aprendamos cómo. Por lo que hemos de dedicar un apartado a conocer las propiedades de texto que podemos encontrar en el **Inspector de propiedades**.

Puede utilizar el inspector de propiedades para aplicar el formato **HTML** o de Hojas de estilos en cascada (**CSS**), las cuales veremos en profundidad más adelante. Al aplicar formato **HTML**, Dreamweaver añade propiedades al código HTML en el cuerpo de la página. Al aplicar formato **CSS**, Dreamweaver escribe propiedades en la sección head del documento o en una hoja de estilos independiente.



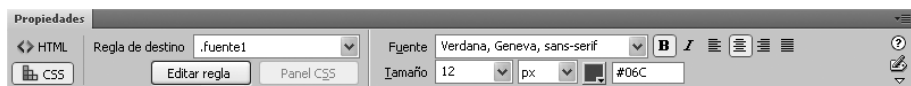
Veamos los elementos del formato **HTML**:

- **Formato:** esta lista desplegable de la ventana de propiedades permite seleccionar si el texto será un párrafo independiente, si estará preformateado o si tendrá uno de los seis tamaños de encabezado que contempla HTML.
- **ID:** asigna una ID a la selección. El menú desplegable ID (si resulta aplicable) enumera todos los ID declarados pero no utilizados en el documento.
- **Clase:** muestra el estilo de clase que se aplica actualmente al texto seleccionado. Si no se ha aplicado ningún estilo a la selección, el menú emergente muestra **Sin estilo CSS**. Si se han aplicado varios estilos a la selección, el menú aparece en blanco.
- **Negrita:** aplica **** o **** al texto seleccionado, en función de la preferencia de estilo definida en la categoría **General** del cuadro de diálogo **Preferencias**.
- **Cursiva:** aplica **<i>** o **** al texto seleccionado, en función de la preferencia de estilo definida en la categoría **General** del cuadro de diálogo **Preferencias**.
- **Lista sin ordenar:** crea una lista con viñetas del texto seleccionado. Si no hay texto seleccionado, comienza una nueva lista con viñetas.
- **Lista ordenada:** crea una lista numerada del texto seleccionado. Si no hay texto seleccionado, comienza una nueva lista numerada.
- **Sangría y Anular sangría:** inserta y anula sangría en el texto seleccionado aplicando o quitando la etiqueta **blockquote**. En una lista, la aplicación de sangría crea una lista anidada y su anulación elimina la anidación de la lista.
- **Vínculo:** crea un vínculo de hipertexto del texto seleccionado. Haga clic en el icono de carpeta para localizar un archivo del sitio, escriba el URL, arrastre el icono de señalización hasta un archivo del panel **Archivos** o arrastre un archivo desde el panel **Archivos** hasta el cuadro.

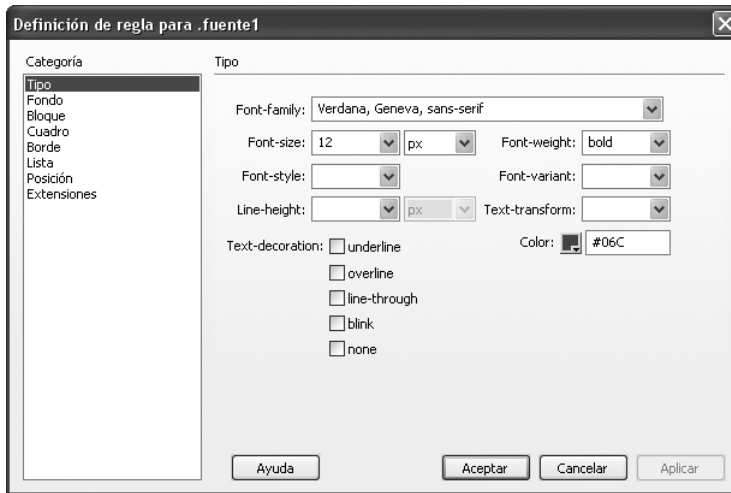
- **Título:** especifica el texto de información sobre una herramienta para un vínculo de hipertexto.
- **Destino:** permite especificar el marco o la ventana donde se cargará el documento vinculado.
 - **_blank:** carga el archivo vinculado en una nueva ventana sin nombre del navegador.
 - **_parent:** carga el archivo vinculado en el conjunto de marcos padre o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el archivo vinculado se cargará en la ventana completa del navegador.
 - **_self:** carga el archivo vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo. Este destino está implícito, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.
 - **_top:** carga el archivo vinculado en la ventana completa del navegador, quitando así todos los marcos.

Vamos a ver los elementos de texto del inspector de propiedades de **CSS:**

- **Regla de destino:** es la regla que está editando en el inspector de propiedades de CSS. Si hay una regla ya existente aplicada al texto, se mostrará el formato de la regla que afecta al texto al hacer clic en el texto de la página. También puede utilizar el menú emergente Regla de destino para crear nuevas reglas CSS y nuevos estilos en línea o aplicar clases existentes al texto seleccionado. Si desea crear una regla nueva, deberá rellenar el cuadro de diálogo Nueva regla CSS.



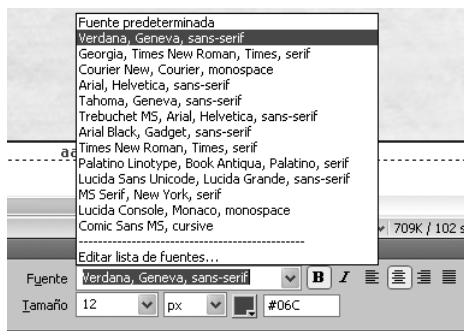
- **Editar regla:** abre el cuadro de diálogo **Definición de regla CSS** para la regla de destino. Si selecciona Nueva regla CSS del menú emergente Regla de destino y hace clic en el botón Editar regla, Dreamweaver abrirá el cuadro de diálogo de definición de nueva regla CSS.



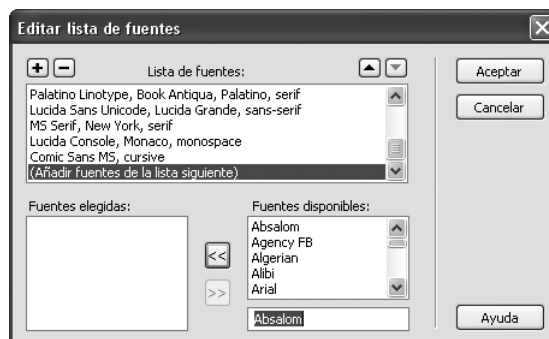
- **Panel CSS:** abre el panel Estilos CSS y muestra propiedades para la regla de destino en la vista actual.



- Fuente:** se encuentra justo a la derecha del elemento anterior. Por defecto, contiene **Fuente predeterminada** y nos servirá para seleccionar la tipografía del texto. Al desplegarla, podremos ver varios tipos de fuentes o podemos optar por **Editar lista de fuentes** para crear nuestra propia lista de fuentes que se incorporarán a las ya existentes. Veamos un ejemplo: Suponiendo que tenemos desplegada la lista de las fuentes y hemos seleccionado **Verdana, arial, Helvética**. Entonces, la página buscará en nuestro ordenador (y en los que haya conectados en Red) la tipografía Verdana. De no encontrarla, buscará Arial, y así sucesivamente. De esta forma, le estaremos diciendo a la página que tipografía debe utilizar.



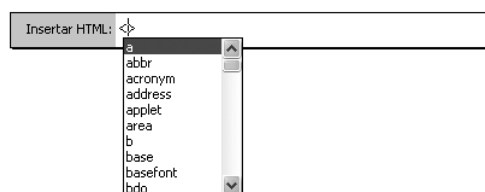
Cuando pulsamos sobre el botón **Editar lista de fuentes**, aparece en pantalla un cuadro de diálogo desde el que crear nuestra propia lista.



Las fuentes las elegiremos de la lista **Fuentes disponibles**. De manera que si queremos crear una lista que incluya las fuentes *'Algerian'* y *'Comic Sans MS'*, en la lista de fuentes disponibles, pulsaremos con el botón izquierdo sobre *'Algerian'*, para que quede resaltada, y después pulsaremos sobre el botón de flecha izquierda con lo que *'Algerian'* nos aparecerá en la lista **Fuentes elegidas**. Hemos de repetir los mismos pasos con *'Comic Sans MS'*. Así veremos que los dos nombres de las fuentes se encuentran en la lista **Fuentes elegidas**, mientras que en la **Lista de fuentes** aparece en una sola línea. Para añadir otra línea en la lista de fuentes hay que pulsar sobre el botón (+) o bien si quiere suprimir alguna pulsar sobre el botón (-).

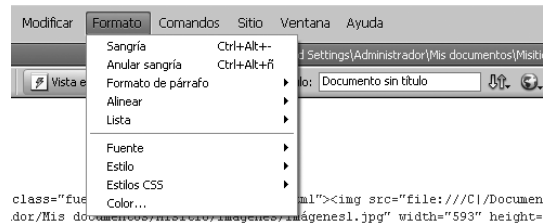
Una vez hayamos concluido, pulsaremos sobre el botón **Aceptar** y veremos como en la lista de fuentes del **Inspector de propiedades** han quedado grabados los cambios. Podemos crear tantas listas de fuentes como deseemos y almacenarlas para utilizarlas posteriormente, pero teniendo en cuenta que sean de tamaños similares entre sí, de lo contrario podrían descuadrar el tamaño de la página.

- **Tamaño:** esta lista desplegable se utiliza para fijar el tamaño de la escritura. Incluye varios tamaños predefinidos que podemos usar. Con la lista que le sigue podremos establecer la unidad de medida en que queremos que se base el tamaño y por último el color de la fuente.
- Junto al anterior podemos encontrar dos botones para poder dar formato al texto, son los botones de **Negrita** y **Cursiva**. También nos encontramos con los botones de alineación: **alineación a la izquierda**, **centrado**, **alineación a la derecha**, **justificado**.
- En la esquina superior izquierda de esta ventana encontramos dos botones el primero es el que nos permite ver la ventana de ayuda de **Dreamweaver** y , el que se sitúa debajo de éste, nos muestra el **Quick Tag Editor**; que edita a mano la etiqueta HTML correspondiente al elemento seleccionado en el momento de pulsarlo.



- Por último, tenemos el botón en forma de triángulo invertido, con el cual podemos desplegar la ventana de propiedades ofreciendo otras posibilidades si estuviesen disponibles.

Todas estas opciones también las podremos encontrar en el menú **Formato**.



4. Editar XHTML en Dreamweaver

Aunque **Dreamweaver** nos da la posibilidad de crear y editar visualmente páginas Web sin tener por qué conocer el código HTML siempre es conveniente conocer el correcto funcionamiento de las cosas.

Si nos fijamos en cualquier página Web en su código HTML nos daremos cuenta que existen unas etiquetas que siempre están presentes: las etiquetas **html**, **head** y **body**. Veamos un ejemplo, de una sencilla página.



Si nos detenemos a analizar el código podremos encontrar la sección del encabezado, situadas entre las etiquetas `<head>` y `</head>` donde podemos encontrar el texto que será el título de la página y que se encuentra entre `<title>` y `</title>`.

Es el contenido que se encuentra entre las etiquetas `<body>` y `</body>`. Entre dichas etiquetas se situarán todas las imágenes, tablas y demás contenidos de la página.

Dentro de estas etiquetas podemos encontrarnos con otra serie de etiquetas cuya misión es la de dar formato al contenido:

- **Etiquetas de encabezado:** estas etiquetas sirven para definir un texto como encabezado, y van desde la `<h1>` hasta la `<h6>`, con sus correspondientes etiquetas de cierre. Siendo **h1** el encabezado más grande y **h6** el más pequeño. Ejemplo:

```
<h1>Mi encabezado</h1>
```

- **Etiquetas de párrafo:** son etiquetas que separan el contenido de texto en párrafos, se utilizan para evitar que los navegadores coloquen todo el contenido del texto junto. Por tanto, la etiqueta `<p>` añade espacio en blanco entre líneas. Ejemplo:

```
<p>  
Esta es una etiqueta de separación entre líneas.  
</p>  
<p>  
Haga buen uso de ellas.  
</p>
```

- **Etiquetas de salto de línea:** Crean saltos de línea en la página en lugar de añadir espacio en blanco adicional como la etiqueta de párrafo, además no es necesario incluir su etiqueta de cierre. Ejemplo:

```
<br>
<img src=»Imágenes/Imágenes1.jpg» width=»593»
height=»432» align=»right» />
<br>
```

- **Etiquetas de imagen:** se utilizan para insertar imágenes en la página, y que pueden incluir atributos como **width**, **height**, **border**, **align**, etc. Su formato es el siguiente:

```
<img src=' 'nombrearchivoimagen' ' width=' '400' ' >
```

- **Etiquetas de formato de texto:** el código HTML también se puede utilizar para aplicar formato al texto de la página Web, pudiendo especificar si será negrita o cursiva y podremos determinar la fuente utilizada. Ejemplo:

Negrita:

```
<strong><font size= +2> Hola Mundo!!!</font></strong>
```

Cursiva:

```
<em>Hola Mundo!!!</em>
```

En cualquier momento, podemos hacer uso de las sangrías a una línea del código HTML, con sólo seleccionarla y después, hacer clic en la opción **Sangría** que vamos a encontrar dentro del menú **Formato**. De igual manera si queremos quitar una sangría utilizaremos la opción **Anular sangría**.

En el editor de código, vemos que cada línea está numerada. Cuando tengamos muchas líneas y queramos revisar el código puede llegar a resultar muy engorroso. Por ello, Dreamweaver nos permite la posibilidad de agrupar el código que nosotros queramos en una sola línea. Para ello, seleccionamos las líneas en cuestión y nos aparecen a la izquierda dos marcadores con el signo “menos” unidos por una línea. Al pulsar cualquiera de ellos las líneas se plegará en una sola, y ahora el marcador pasa a tener el signo “más”.

```
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
5
6 <style type="text/css">
7 <!--
8 #apDiv1 {
9     position:absolute;
10    left:1px;
11    top:1px;
12    width:834px;
13    height:15px;
14    z-index:1;
15    background-image:
16    url(file:///C:/Documents%20and%20Settings/Administrador/Mis%20documentos
17 //protector_pantalla.jpg);
```

```
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
5
6 <style type="text/css">
7 <!--
8 #apDiv1...
16 }
17 #apDiv2 {
18     position:absolute;
19     left:-3px;
20     top:88px;
21     width:808px;
22     height:9px;
23     z-index:2;
24 }
25 #apDiv3 {
26     position:absolute;
```

5. Creación de enlaces

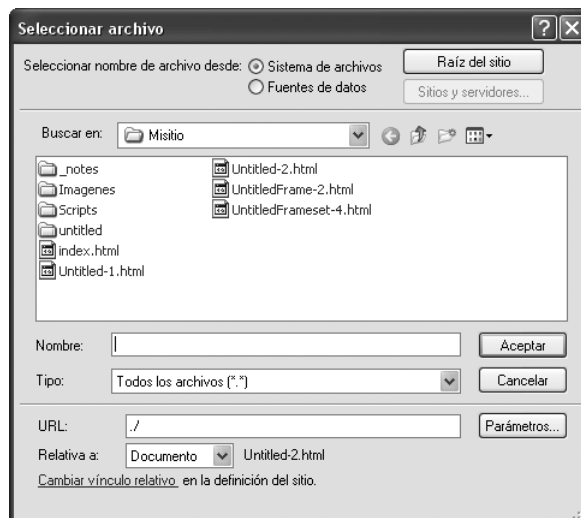
Con seguridad habrá visitado páginas Web donde encontramos imágenes, textos,... que al pulsar sobre ellas nos llevan a otra página o incluso nos hacen dar un salto hacia adelante o hacia atrás dentro de la misma, bien los primeros son los que conocemos como **Hiperenlaces** y los segundos son los denominados **Anclajes**.

La utilización de enlaces es la forma de relacionar las páginas para que el visitante pueda navegar por ellas. Con Dreamweaver la creación de enlaces ofrece una amplia variedad de posibilidades, ya que podemos crear enlaces desde una imagen, un texto, formularios, elementos multimedia, etc.

En Dreamweaver existen distintas formas de crear hiperenlaces, veamos algunas de ellas:

Para crear un enlace desde el **Inspector de Propiedades**, supongamos que queremos crear un enlace sobre un texto de nuestra página, los pasos que hemos de dar son:

1. Seleccionamos el texto a partir del cual queremos crear un enlace.
2. Mostramos en pantalla el **Inspector de Propiedades** (en el caso de que no estuviera visible) pulsando la combinación de teclas [CTRL + F3] o bien a través del menú **Ventana**.
3. Hacer clic sobre el icono en forma de carpeta de la ventana de Propiedades. En ese momento se mostrará en pantalla el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo** donde hemos de seleccionar el archivo al que queremos que se cree el enlace.



4. Nos fijamos en la parte inferior del cuadro de diálogo. Establecemos el tipo de ruta que deseamos, es decir, en la lista desplegable **Relativo a**, bien relativa al **Documento** o relativa a la **Raíz del sitio**.
5. Por último, seleccionamos el archivo del sitio Web al cual vamos a crear el enlace y pulsamos sobre el botón **Aceptar**.

Otra forma de crear un enlace en **Dreamweaver** es haciendo uso del icono en forma de mira telescópica del **Inspector de propiedades**. Para utilizarlo, recuerde, haga clic sobre él y llévelo hacia otro documento abierto, o bien un archivo en la lista de archivos, en el caso de tener la ventana **sitio** visible en pantalla.

También desde el menú **Modificar** disponemos de otra opción para crear un enlace, dicha opción es **Crear vínculo**. Para crear un enlace desde aquí, primero hemos de seleccionar el texto y, a continuación, desplegamos el menú **Modificar** para seleccionar la opción **Crear vínculo** o bien pulsamos la combinación de teclas **[CTRL + L]**. Entonces, en pantalla, tendremos el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo** donde hemos de establecer el tipo de ruta en la lista desplegable **Relativo a** y, después, seleccionar el archivo.

Enlace de correo electrónico

Un tipo especial de enlace es el que se establece hacia una dirección de correo electrónico de manera que se facilita al visitante el poder enviar un mensaje de correo electrónico. ¿Cómo hacerlo?

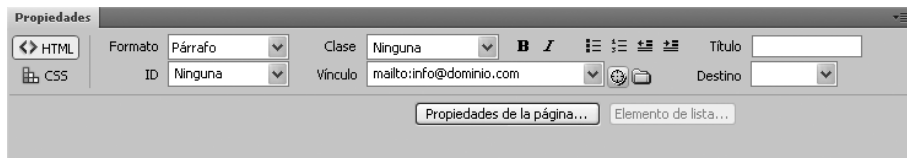
1. Seleccionamos en la página el lugar donde deseamos crear el enlace.
2. En el grupo **Común** de la barra **Insertar** hemos de hacer clic sobre el icono **Vínculo de correo electrónico** o desde el menú **Insertar** elegir la misma opción. En pantalla, veremos el cuadro de diálogo donde vamos a encontrarnos que nos pide el **Texto** desde el que queremos realizar el enlace y, seguidamente, debemos escribir la dirección de correo electrónico donde queremos crear el enlace.



3. Acepte los cambios pulsando el botón **Aceptar**, y en la ventana del documento de Dreamweaver podrá observar como aparece un hipervínculo cuyo texto es el que ha escrito en el anterior cuadro de diálogo.

También podemos crear un vínculo de correo electrónico a partir de cualquier objeto de nuestra página Web, como puede ser una imagen. Tan sencillo como seleccionar el objeto y en el campo **Vínculo** de la **ventana de Propiedades** escribimos la dirección de correo electrónico a la que vamos a crear el enlace precedida del texto **'mailto:'** Ejemplo:

mailto:direccion@dominio.com



Vínculos en imágenes

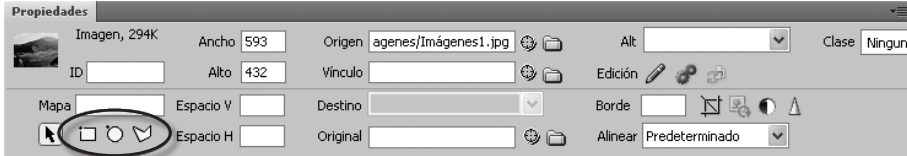
Nos fijamos en la parte inferior de la ventana de propiedades que es bastante interesante, ya que nos permite definir mapas de imágenes. Para ello, lo primero es establecer un nombre para el mapa, en el campo **Mapa**.

A continuación, pincharemos en uno de los tres iconos que aparecen en azul, según la forma de la **Zona caliente** o **hot spot** que queramos definir. Tenemos tres tipos:

- Zona rectangular
- Zona circular
- Zona poligonal

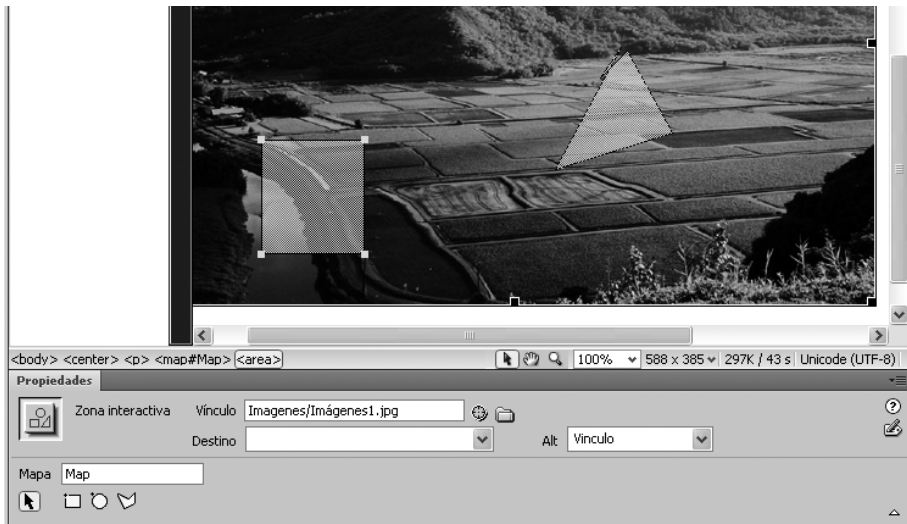
Al pinchar en una de estas zonas podemos llevar el cursor sobre la imagen y trazar la zona que deseemos. Esta zona aparecerá remarcada sobre la imagen en azul semitransparente y con unos tiradores para poder cambiar su tamaño. Por supuesto, en tiempo de ejecución será invisible. Una vez

trazada, la ventana de propiedades de imagen se convierte, automáticamente, en la **ventana de propiedades de zona activable**.



En ella vemos la casilla **Mapa**, en la que fijamos, si no lo hicimos antes, el nombre del mapa de imágenes. En el campo **Vínculo** podemos establecer el vínculo para la zona, ya sea interno, externo o de descarga. Si queremos establecer un vínculo de correo, deberemos teclear en la casilla **mailto:direccion@dominio.com** como haríamos si lo estuviésemos programando a mano.

En el campo **Destino** estableceremos el marco de destino del vínculo, en el caso de que nuestra página use marcos. En el campo **Alt** estableceremos el texto alternativo para el vínculo que aparecerá en aquellos navegadores que no son capaces de mostrar la imagen. De igual manera definiremos todas las zonas calientes que deseemos en nuestra imagen.



Anclajes con nombre

Los anclajes con nombre son un tipo especial de enlace que permiten a los usuarios saltar a una sección específica dentro de un documento.

Resultan especialmente convenientes en páginas con mucha cantidad de texto donde los visitantes tienen que estar subiendo y bajando continuamente con la barra de desplazamiento del navegador para poder leerlo todo. Los anclajes con nombre tienen dos componentes: **el anclaje** y **el vínculo**.

Para crear un ancla en nuestra página Web, haremos lo siguiente:

1. Nos posicionamos en el epígrafe de nuestra página sobre el que deseamos crear el anclaje.
2. En el grupo **Común** de la barra **Insertar**, debemos hacer clic en el icono **Anclaje con nombre** para abrir el cuadro de diálogo del mismo nombre.
3. En pantalla aparecerá un cuadro de diálogo en el que debemos escribir un nombre para el anclaje que acabamos de insertar, y pulsamos el botón **Aceptar**.
4. El siguiente paso es el de seleccionar en la página el elemento desde el cual saltaremos al anclaje correspondiente. Y en la casilla **Vínculo** del **Inspector de Propiedades** escribiremos el nombre del ancla precedida del símbolo de la almohadilla (#), o bien utilice el icono mira telescópica para seleccionar el ancla.