

Manuale di KImageMapEditor

Jan Schäfer

Traduzione della documentazione: Valter Mura



Manuale di KImageMapEditor

Indice

1	Uso di KImageMapEditor	5
2	Riconoscimenti e licenza	7

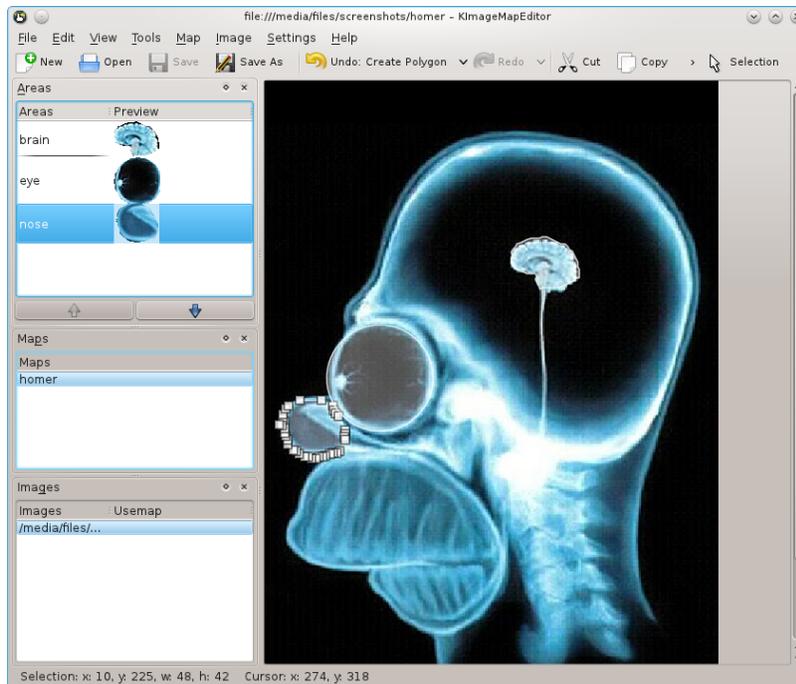
Sommario

KImageMapEditor è un editor di mappe immagine HTML di KDE.

Capitolo 1

Uso di KImageMapEditor

KImageMapEditor è un editor di mappe immagine HTML sviluppato dalla comunità di KDE. Permette di creare e modificare [mappe immagine HTML](#).



Finestra principale di KImageMapEditor

Un esempio comune di come usare KImageMapEditor è un planisfero in cui ogni paese è una mappa immagine. Facendo clic su un paese nella mappa puoi aprire un collegamento relativo a quel paese.

Creare una mappa immagine richiede i seguenti passi:

Caricare un file d'immagine (png, jpg, gif) o un file HTML, dal disco o trascinato sull'area dell'immagine. Seleziona un'immagine nel gancio **Immagini**.

Aggiungi una mappa immagine seguendo il menu **Mappa** → **Nuova mappa** e inserisci un nome.

Adesso il menu **Strumenti** è abilitato e puoi selezionare le forme geometriche appropriate come **Cerchio**, **Rettangolo**, **Poligono** o **Poligono a mano libera**, e definire un'area attiva nell'immagine.

Manuale di KImageMapEditor

La finestra **Editor dei tag di area** è visualizzata. Nella scheda **Generale** inserisci gli attributi **HREF** (l'URL di destinazione di un collegamento), **Testo alternativo**, **Destinazione** e **Titolo**.

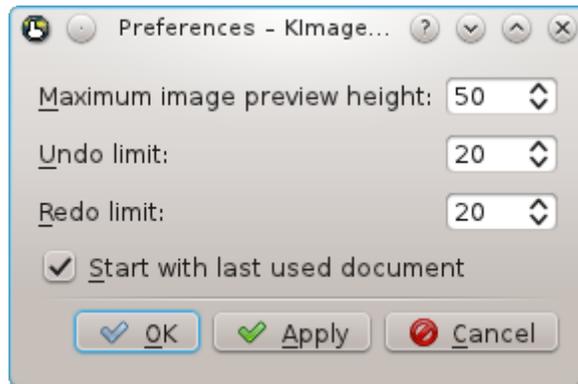
La scheda **Coordinate** mostra i dati geometrici della forma. Modificarne i valori permette di regolare le dimensioni e la posizione sull'immagine e le modifiche vengono immediatamente visualizzate nell'immagine. Le dimensioni e la posizione possono venir alterate anche usando il mouse.

Per aprire la finestra **Editor dei tag di area** per una mappa immagine già definita usa **Proprietà** dal menu **Modifica** o il menu contestuale della regione.

Usa **Mappa** → **Mostra HTML** per vedere il codice HTML generato per la mappa.

Adesso apri **Immagine** → **Modifica usemap** e inserisci il nome della mappa come un valore usemap. Salva il lavoro con **File** → **Salva**. Apri il file HTML in Konqueror per verificare che la mappa d'immagine funzioni come inteso.

Le opzioni di configurazione di KImageMapEditor sono accessibili aprendo la finestra di configurazione selezionando **Impostazioni** → **Configura KImageMapEditor** dal menu.



Finestra di configurazione di KImageMapEditor.

Capitolo 2

Riconoscimenti e licenza

KImageMapEditor

Copyright del programma 2003-2007 Jan Schäfer j_schaef@informatik.uni-kl.de

Copyright della documentazione 2007 Jan Schäfer j_schaef@informatik.uni-kl.de

Traduzione di Pierluigi Andreoli pier_andreit@yahoo.it e Valter Mura valtermura@gmail.com

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della [GNU Free Documentation License](#).

Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della [GNU General Public License](#).