Das Handbuch zu KImageMapEditor

Jan Schäfer
Übersetzung: Georg Schuster

Das Handbuch zu KImageMapEditor

Inhaltsverzeichnis

1 Arbeiten mit KImageMapEditor **5**

2 Danksagungen und Lizenz **7**

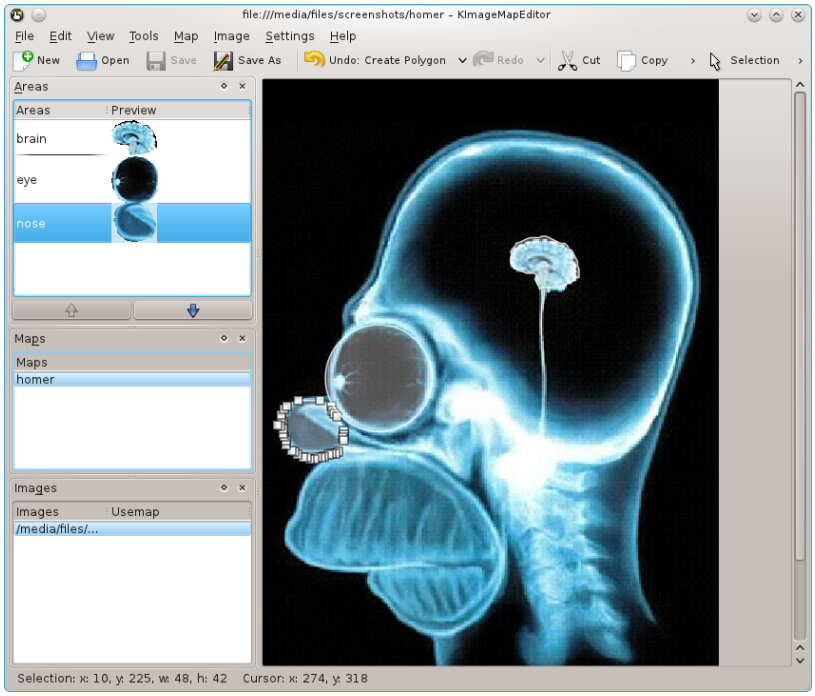
Zusammenfassung

KImageMapEditor ist ein Editor für HTML-Imagemaps von KDE.

Kapitel 1

Arbeiten mit KImageMapEditor

KImageMapEditor ist ein Editor für HTML-Imagemaps von der KDE-Gemeinschaft. Mit dieser Anwendung können Sie HTML-Bildermaps erstellen und bearbeiten.



Hauptfenster von KImageMapEditor

Ein häufiger Anwendungsfall ist zum Beispiel eine Weltkarte, auf der die Länder als Imagemap definiert sind. Durch Klicken auf ein Land in der Karte wird eine Verknüpfung zum ausgewählten Land geöffnet.

Ein Imagemap wird mit folgenden Schritten erstellt:

Laden Sie eine Bilddatei (`png`, `jpg`, `gif`) oder eine HTML-Datei von der Festplatte oder ziehen Sie eine Datei in den Bildbereich. Wählen Sie dann ein Bild im Abschnitt **Bilder**.

Fügen Sie ein Imagemap mit **Karte** → **Neue Karte** aus dem Menü hinzu und geben Sie einen Namen für die Karte ein.

Nun ist das Menü **Extras** aktiviert und Sie können eine passende geometrische Form wie zum Beispiel **Kreis**, **Rechteck**, **Vieleck** oder **Freihand-Vieleck** auswählen und einen anklickbaren Bereich im Bild festlegen.

Der Dialog **Bereichs-Tag-Editor** wird jetzt angezeigt. Auf der Karteikarte **Allgemein** geben Sie die Attribute **HREF** (die Zieladresse einer Verknüpfung), **Ersatz.Text**, **Ziel** und **Titel** ein.

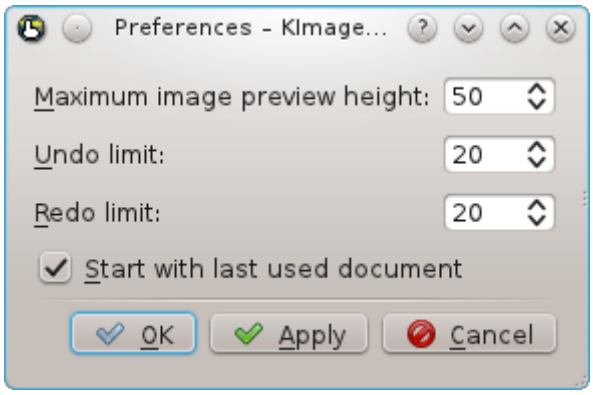
Die Karteikarte **Koordinaten** zeigt die geometrischen Daten des Objekts. Durch Ändern der geometrischen Werte passen Sie die Größe und Position im Bild an, alle Änderungen werden sofort im Bild sichtbar. Größe und Position können Sie auch mit der Maus verändern.

Um den Dialog **Bereichs-Tag-Editor** für ein bereits definiertes Imagemap zu öffnen, wählen Sie **Eigenschaften** aus dem Menü **Bearbeiten** oder aus dem Kontextmenü des ausgewählten Bereichs der Karte.

Verwenden Sie **Karte** → **HTML anzeigen**, um den generierten HTML-Quelltext der Karte anzuzeigen.

Dann wählen Sie **Bild** → **Usemap bearbeiten ...** und geben den Namen der Karte als Wert des Usemap-Attributs ein. Speichern Sie Ihre Arbeit mit **Datei** → **Speichern**. Öffnen Sie die HTML-Datei in Konqueror und überprüfen Sie, ob die Verknüpfungen wie geplant funktionieren.

Alle Einstellungen für KImageMapEditor können Sie im Einrichtungsdialog bearbeiten. Öffnen Sie diesen Dialog mit **Einstellungen** → **KImageMapEditor einrichten ...** aus dem Menü.



Einrichtungsdialog von KImageMapEditor

Kapitel 2

Danksagungen und Lizenz

KImageMapEditor

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

Copyright der Dokumentation 2007 Jan Schäfer j_schaef@informatik.uni-kl.de

Übersetzung Georg Schustergschuster@utanet.at

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der GNU Free Documentation License veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der GNU General Public License veröffentlicht.