

# O Manual do KImageMapEditor

Jan Schäfer  
Tradução: José Pires



## O Manual do KImageMapEditor

# Conteúdo

|          |                               |          |
|----------|-------------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Usar o KImageMapEditor</b> | <b>5</b> |
| <b>2</b> | <b>Créditos e Licença</b>     | <b>7</b> |

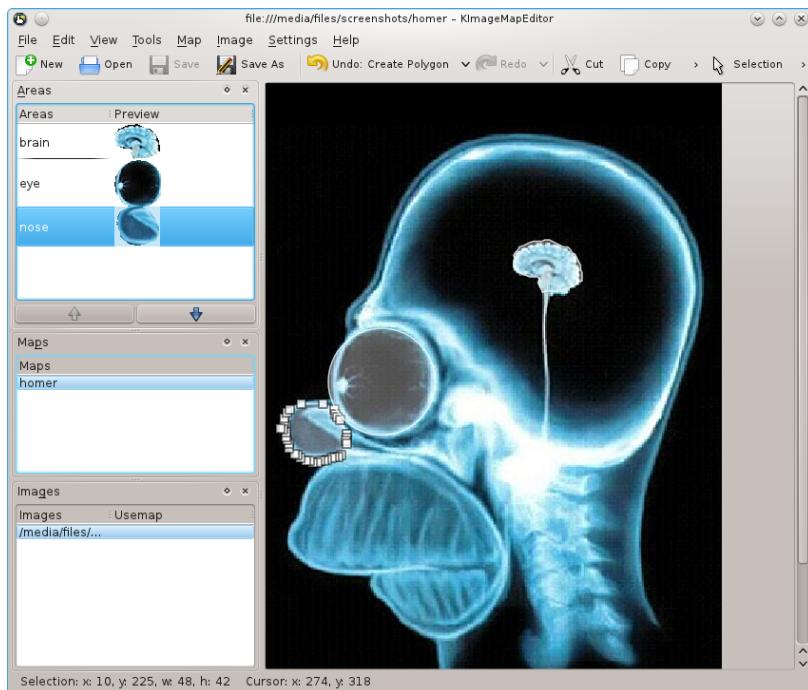
### **Resumo**

O KImageMapEditor é um editor de mapas de imagens de HTML para o KDE.

# Capítulo 1

## Usar o KImageMapEditor

O KImageMapEditor é um editor de mapas de imagens em HTML para o KDE. Permite-lhe criar e modificar os [mapas de imagens](#) em HTML.



A janela principal do KImageMapEditor.

Uma utilização comum é um mapa-mundo, onde cada país é um mapa da imagem. Se carregar num país do mapa, poderá abrir uma ligação para o país seleccionado.

A criação de um mapa da imagem, são necessários os seguintes passos:

Carregar um ficheiro de imagem (png, jpg, gif) ou um ficheiro HTML do seu disco ou arrastá-lo para a área da imagem. Seleccione uma imagem na área de **Imagens**.

Adicione um mapa da imagem com a opção do menu **Mapa** → **Novo Mapa** e indique um nome para o mesmo.

Agora, o menu **Ferramentas** fica activo e você poderá seleccionar a forma geométrica appropriada, como um **Círculo**, um **Rectângulo**, um **Polígono** ou um **Polígono Livre**, definindo uma área a carregar na imagem.

## O Manual do KImageMapEditor

A janela do **Editor de Marcas da Área** fica visível. Na página **Geral**, indique os atributos **HREF** (o URL da ligação de destino), o **Alt.Text** (texto alternativo), o **Destino** e o **Título**.

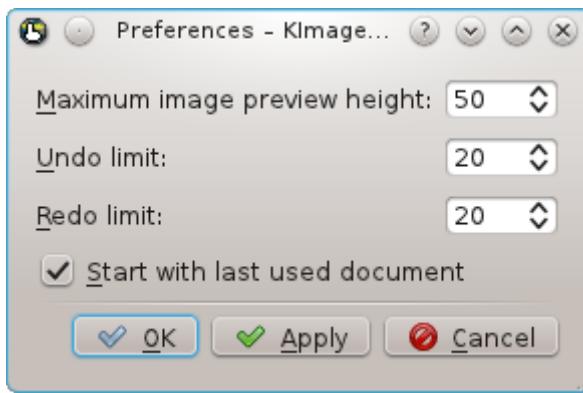
A página de **Coordenadas** mostra os dados geométricos da forma. A edição do valor permite-lhe ajustar o tamanho e a posição na imagem, à medida que as suas alterações ficam logo visíveis na imagem. O tamanho e a posição poderão ser alterados também com o rato.

Para abrir a janela do **Editor de Marcas da Área** de um mapa já definido, use a opção **Propriedades** do menu **Editar** ou o menu de contexto da região.

Use a opção **Mapa → Mostrar o HTML** para ver o código HTML gerado para o mapa.

De seguida, abra a opção **Imagen → Editar o 'Usemap'...** e indique o nome do mapa como valor para o 'usemap'. Grave o seu trabalho com a opção **Ficheiro → Gravar**. Abra o ficheiro HTML no Konqueror para verificar se o mapa da imagem funciona como seria de esperar.

As opções de configuração do KImageMapEditor poderão ser acedidas se abrir a janela de configuração com a opção **Configuração → Configurar o KImageMapEditor...** do menu.



A janela de configuração do KImageMapEditor.

## Capítulo 2

# Créditos e Licença

KImageMapEditor

Programa com 'copyright' 2003-2007 de Jan Schäfer [j\\_schaef@informatik.uni-kl.de](mailto:j_schaef@informatik.uni-kl.de)

Documentação com 'copyright' 2007 de Jan Schäfer [j\\_schaef@informatik.uni-kl.de](mailto:j_schaef@informatik.uni-kl.de)

Tradução de José Nuno Pires [zepires@gmail.com](mailto:zepires@gmail.com)

A documentação está licenciada ao abrigo da [GNU Free Documentation License](#).

Este programa está licenciado ao abrigo da [GNU General Public License](#).