

Manuel de KImageMapEditor

Jan Schäfer

Traduction française : Lucas Baudin



Manuel de KImageMapEditor

Table des matières

1	Utilisation de KImageMapEditor	5
2	Remerciements et licence	7

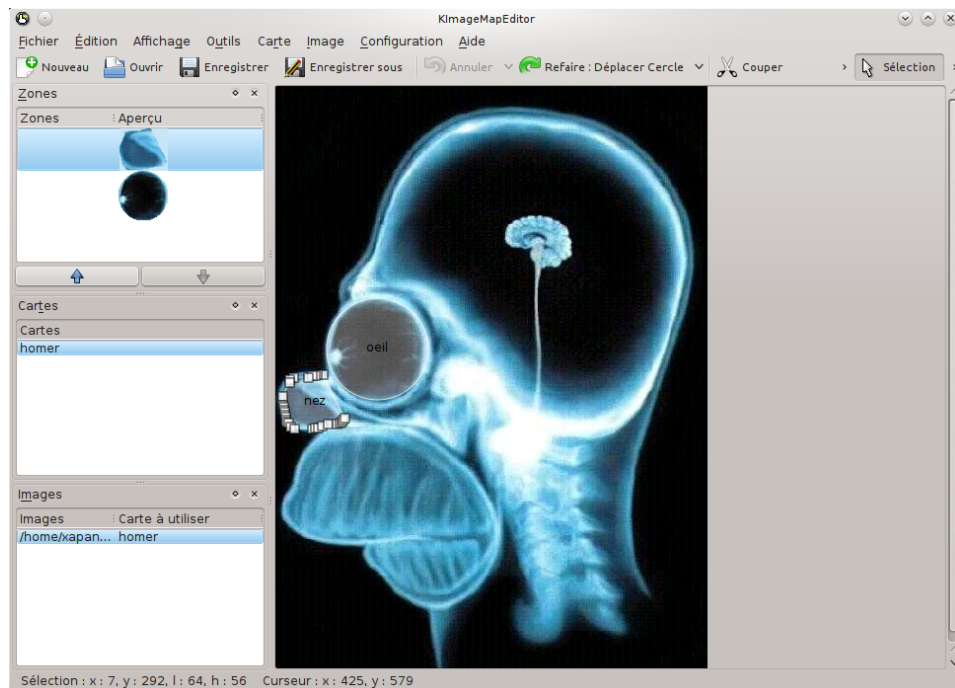
Résumé

KImageMapEditor est un éditeur de cartes HTML pour KDE.

Chapitre 1

Utilisation de KImageMapEditor

KImageMapEditor est un éditeur de cartes (aussi appelées hyperimages) HTML pour la communauté KDE. Il vous permet de créer et modifier des [hyperimages](#) HTML.



Fenêtre principale de KImageMapEditor.

On utilise souvent les cartes HTML pour un planisphère du monde, où chaque pays est une carte. En cliquant sur un pays du planisphère, on peut ouvrir un lien correspondant au pays sélectionné.

Créer une carte nécessite les étapes suivantes :

Ouvrez une image (png, jpg, gif) ou un fichier HTML en parcourant vos fichiers ou en déposant le fichier dans la zone d'image. Sélectionnez une image dans le docker **Images**.

Ajoutez une carte en utilisant le menu **Carte** → **Nouvelle carte** et saisissez le nom de la carte.

Maintenant, le menu **Outils** est activé et vous pouvez sélectionner la forme géométrique appropriée, telle que **Cercle**, **Rectangle**, **Polygone** ou **Polygone à main levée** et définir une zone cliquable dans l'image.

La boîte de dialogue **Éditeur de balises de zone** est ouverte. Dans l'onglet **Général**, saisissez les attributs **HREF** (un lien vers une URL cible), **Texte alternatif**, **Cible** et **Titre**.

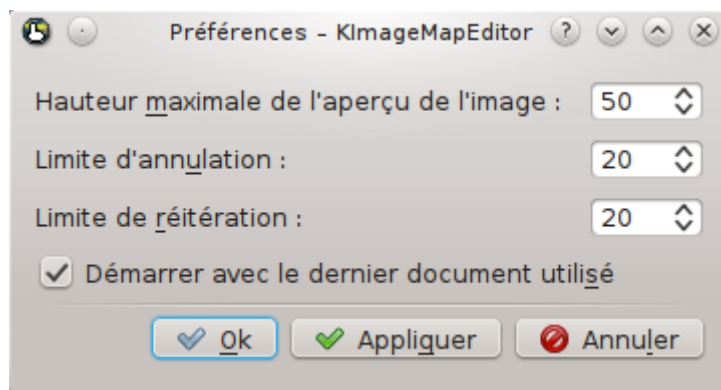
L'onglet **Coordonnées** affiche les données géométriques de la forme. Vous pouvez ajuster la taille et la position sur l'image en modifiant les valeurs, puisque vos changements sont visibles immédiatement. La taille et la position peuvent également être modifiées en utilisant également la souris.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Éditeur de balise de zone** pour une carte déjà définie, utilisez **Propriétés** depuis le menu **Édition** ou le menu contextuel de la zone.

Utilisez **Carte** → **Afficher le HTML** pour voir le code HTML généré de la carte.

Puis ouvrez **Image** → **Changer la carte à utiliser...** et saisissez le nom de la carte dans le champ de la carte à utiliser. Enregistrez votre travail avec **Fichier** → **Enregistrer**. Ouvrez le fichier HTML dans Konqueror pour vérifier que la carte fonctionne comme prévu.

Vous pouvez accéder aux options de configurations de KImageMapEditor en ouvrant la fenêtre de configuration en sélectionnant le menu **Configuration** → **Configurer KImageMapEditor...**



Boîte de dialogue de configuration de KImageMapEditor

Chapitre 2

Remerciements et licence

KImageMapEditor

Programme sous copyright 2003-2007 Jan Schäfer j_schaef@informatik.uni-kl.de

Documentation sous copyright 2007 Jan Schäfer j_schaef@informatik.uni-kl.de

Traduction française par Lucas Baudin.

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).