



# HyperImage-Editor v2.0.36

*Benutzerhandbuch v1.0 (Januar 2009)*

# Inhaltsverzeichnis

<b>Kapitel 1 Einleitung .....</b>	<b>10</b>
Das Projekt HyperImage .....	10
Der HyperImage-Editor aus technischer Sicht.....	11
HyperImage-Server.....	11
HyperImage-Connector .....	12
HyperImage-Datenbank .....	12
Der HyperImage-Editor aus Benutzersicht .....	14
<b>Erste Schritte .....</b>	<b>16</b>
Login .....	16
Projektauswahl/Einrichten eines Projektes ....	17
Testprojekt (Projekt Sandbox).....	18
Bestandteile des Editors.....	19
Kontakt zu Administratoren.....	19
<b>Kapitel 2 Menüleiste.....</b>	<b>20</b>
<b>Menüpunkt „Editor“ .....</b>	<b>20</b>
Account-Daten .....	20
Bildschirmsprachen.....	20
Abmelden .....	21
Abmelden und Beenden .....	21
<b>Der Menüpunkt „Projekt“ .....</b>	<b>21</b>
Exportieren... ..	21
Projektfarben/ -polygone verwalten.....	22
Projekteinstellungen .....	23

Projektmetadaten .....	23
Sprache festlegen.....	23
Projekttitel.....	23
Zurücksetzen .....	23
Speichern .....	24
Startelement .....	24
Vorschaufeld für Objekte.....	24
Metadaten-Sprachen.....	25
Verfügbare Sprachen.....	25
Projektsprachen.....	25
Standardsprache.....	26
Projekt Templates .....	26
Nutzer hinzufügen / entfernen.....	27
Gast.....	27
Normaler Nutzer.....	28
Privilegierter Nutzer (Administrator) .....	28
Projekt wechseln.....	28
<b>Der Menüpunkt „Werkzeuge“ .....</b>	<b>29</b>
Einen Gruppenbrowser öffnen .....	29
Neue Suche .....	29
Das Suchfenster .....	30
Repository Import .....	31
Repository durchsuchen .....	31
Das Repository-Import-Fenster .....	32
Repository Elemente .....	33
Repository-Element Metadaten.....	33
<b>Der Menüpunkt „Fenster“ .....</b>	<b>33</b>
Fenster wechseln .....	33
Metadaten ausblenden .....	34

Anzeige offener Fenster .....	34
<b>Der Menüpunkt „Hilfe“ .....</b>	<b>34</b>
Über HyperImage .....	34
Inhalt... .....	35
Website besuchen... .....	35
<b>Kapitel 3 Gruppenbrowser.....</b>	<b>36</b>
Das Gruppenbrowser-Fenster.....	37
<b>Elemente .....</b>	<b>38</b>
Texte .....	38
URLs.....	38
Lichttische.....	38
Objekte .....	39
Ansichten .....	39
Inschriften.....	39
Ebenen.....	39
Gruppen .....	40
<b>Bereich „Gruppen“ .....</b>	<b>40</b>
Import .....	40
Gruppenübersicht.....	40
Eine neue Gruppe anlegen .....	40
Gruppen löschen.....	41
Reihenfolge der Gruppen ändern.....	42
Papierkorb .....	42
Ein Element in den Papierkorb legen .....	42
Mehrere Elemente gleichzeitig in den Papierkorb legen.....	44
Elemente endgültig aus dem Projekt	



löschen (Papierkorb entleeren) .....	44
Mehrere Elemente gleichzeitig endgültig löschen .....	45
<b>Bereich „Gruppe Eigenschaften“ .....</b>	<b>46</b>
Sichtbarkeit der Gruppe.....	46
Metadaten.....	46
Sprache festlegen.....	46
Titel vergeben .....	46
Anmerkungen.....	46
Text als Link markieren (Hyperlink).....	47
Link zu Gruppen.....	47
Link zu Element .....	48
Link zu Ansicht eines Objekts .....	48
Link zu Ebene einer Bildansicht .....	49
Link löschen.....	49
Link aufrufen .....	50
Speichern.....	50
Änderungen zurücksetzen .....	50
<b>Bereich „Inhalt“ .....</b>	<b>51</b>
Einen Projekttext erstellen .....	51
Eine externe URL hinzufügen .....	52
Einen neuen Lichttisch erstellen .....	52
Darstellung wechseln.....	53
Listendarstellung.....	53
Ein neues Objekt erzeugen.....	54
Elemente aus einer Gruppe in eine andere Gruppe verschieben (ein / mehrere Elemente)	54
Element aus einer Gruppe in eine andere Gruppe kopieren .....	55

Neue Gruppe mit Auswahl .....	56
Elemente innerhalb einer Gruppe sortieren.....	56
Elemente aus Gruppen löschen.....	57

#### **Kapitel 4 Text-Editor..... 58**

Text-Editor öffnen .....	58
Sprache festlegen .....	59
Titel festlegen .....	59
Inhalt .....	59
Alles zurücksetzen .....	60
Speichern.....	60

#### **Kapitel 5 Externe URL..... 61**

URL-Editor öffnen.....	61
URL .....	62
Titel.....	62
Letzter Zugriff.....	62
Alles zurücksetzen .....	63
Speichern.....	63

#### **Kapitel 6 Objekt-Editor ..... 64**

Das Objekt-Editor-Fenster .....	65
Objekt-Editor öffnen.....	66
<b>Bereich „Objekt Ansichten“ .....</b>	<b>67</b>
Standardansicht .....	67
Neue Inschrift .....	68
Papierkorb.....	68
Ansichten sortieren .....	68
Ansichten zuordnen .....	69

<b>Bereich „Ansicht Details“ .....</b>	<b>69</b>
Vorschau .....	69
Elemente mit Ebene verlinken (Quicklink)....	70
Linkziel öffnen .....	70
Linkziel löschen .....	70
Ebenen-Editor öffnen .....	71
Sprache festlegen .....	71
Titel vergeben (Ansicht Bild) .....	71
Bildnachweis einfügen (Ansicht Bild).....	72
Anmerkungen (Ansicht Bild).....	72
Text als Link markieren (Hyperlink).....	72
Ebenen-Editor aufrufen (Ansicht Bild) ...	72
Inhalt des Objekts (Ansicht Inschrift).....	73
Text als Link markieren (Hyperlink).....	73
<b>Bereich „Objekt Eigenschaften“ .....</b>	<b>73</b>
Flexible Metadaten .....	73
Stammdaten .....	74
Notiz.....	74
Zusatz .....	74
Alles zurücksetzen .....	74
Speichern.....	75
<b>Kapitel 7 Ebenen-Editor .....</b>	<b>76</b>
Ebenen-Editor öffnen .....	76
Das Ebenen-Editor-Fenster.....	77
<b>Bereich „Ebenen“ .....</b>	<b>78</b>
Ebenen erstellen.....	78

Ebene auswählen .....	79
Ebenen sortieren.....	79
Ebenen in andere Ansicht kopieren .....	79
Ebenen in Gruppen legen .....	80
Ebenen löschen .....	80
<b>Bereich „Ebenen Eigenschaften“ .....</b>	<b>81</b>
Linkziel .....	81
Ebenen miteinander verlinken .....	81
Ebenen mit Bildern verlinken .....	82
Linkziel öffnen .....	82
Linkziel löschen .....	83
Ebenen-Farbe.....	83
Ebenen eine Farbe zuordnen .....	83
Eine neue Farbe in die Bibliothek legen...	84
Deckkraft der Ebene festlegen.....	84
Metadaten.....	84
Sprache festlegen .....	84
Ebenentitel festlegen .....	85
Anmerkungen.....	85
Alles zurücksetzen .....	85
Speichern.....	86
<b>Bereich „Bereiche zeichnen“ .....</b>	<b>86</b>
Polygone .....	86
Ein neues Polygon erstellen.....	87
Freie Form .....	87
Rechteck .....	88
Polygone aus der Bibliothek laden .....	88
Polygone bewegen.....	89
Polygone bearbeiten.....	89

Polygone skalieren .....	90
Farbe für Polygone wählen .....	90
Eigenes Polygon in Bibliothek speichern.	90
Definiertes Polygone frei umwandeln .....	91
Polygon kopieren und einfügen.....	91
Polygone in der Ebene zurücksetzen .....	92
Alle Polygone zurücksetzen .....	92
Polygone löschen.....	92

**Kapitel 8 Anhang.....94**

Tastaturkurzbefehle.....	94
Schaltflächen und Symbole.....	95

Einleitung	<input checked="" type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

# Kapitel 1 Einleitung


## Das Projekt HyperImage

Mit HyperImage können beliebig viele Details innerhalb eines Bildes präzise markiert und beschrieben sowie Annotationen des Corpus untereinander verlinkt und über Indizes erschlossen werden. Zielgruppe sind alle Geistes- und Naturwissenschaften mit bildorientierten Anteilen. Das Projekt HyperImage ist ein Kooperationsprojekt von Humboldt-Universität zu Berlin und Leuphana Universität Lüneburg. HyperImage wurde als Teil der deutschen Grid-Initiative vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert.

(Projektlaufzeit: 2006 - 2009. Mehr Informationen zum Projekt: <http://www.hyperimage.eu>).

Verschiedene einzeln eingeführte und erprobte Verfahren und Datenrepositorien sind in HyperImage zu einer einzeln oder gemeinschaftlich nutzbaren Forschungs- und Publikationsumgebung zusammengeführt. Für die Erstellung und Web-Veröffentlichung

Einleitung	<input checked="" type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

von HyperImage-Publikationen wird mit HyperImage-Net ein für wissenschaftliche Zwecke frei zugänglicher webbasierter Dienst aufgebaut, angeboten von der iversität Lüneburg und der Humboldt-Universität zu Berlin.

## Der HyperImage-Editor aus technischer Sicht

Das HyperImage-Authoring-System ist ein Web-basiertes System. Es besteht aus drei Hauptkomponenten - Server, Connector und Datenbank - auf denen das graphische Frontend (HyperImage-Editor) aufbaut. Der Datenaustausch zwischen dem HI-Editor und dem HI-Server erfolgt auf standardisiertem Wege über SOAP/HTTP.

### HyperImage-Server

Der Server wird als Web-Service über einen GlassFish Application Server bereitgestellt. Er unterstützt mit intelligenten Caching-Strategien die Netzwerklast für die Datenbank und stellt mit einem robusten und flexiblen Objektmodell die benötigten Daten zur Verfügung.

Einleitung	<input checked="" type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### HyperImage-Connector

Externe Bildrepositorien können per Connector in das HyperImage-Authoring-System eingebunden werden. Z. Zt. existiert eine exemplarische Einbindung von einem Fedora 3 Repository (Flexible Extensible Digital Object and Repository Architecture, [www.fedora.info](http://www.fedora.info)).

### HyperImage-Datenbank

Als Datenbank wurde das Open Source Datenbanksystem PostgreSQL gewählt. Der Import von Binär- und Metadaten aus Source-Repositories in die HyperImage-Datenbank erfolgt über eine definierte WSDL-Schnittstelle (HyperImage-Connector) mithilfe eines Application-Servers, für den Glassfish eingesetzt wird.

Alle Daten können für die Weiterbearbeitung oder Veröffentlichung (z.B. HyperImage-Reader) mit einem projektspezifischen XML-Schema exportiert werden. Das an der Humboldt-Universität für HyperImage eingesetzte Repository Fedora ist in der Lage, copyright-geschütztes Material unter Wahrung der jeweiligen Zugriffsrechte vorzuhalten. Im Rahmen des Projektes entstehen



<b>Einleitung</b>	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

Schnittstellen zu anderen Bilddatenbanken, so dass die Verwendungsrechte mit den Nutzergruppen abgleichbar sind.

Die im Rahmen von HyperImage im Computer- und Medienservice der Humboldt-Universität entwickelte Software steht als Open Source (CDDL 1.0, [www.sun.com](http://www.sun.com)) für alle Interessenten zur Verfügung. Der Code sowie die detaillierte Software Design Description finden über die Communityplattform SourceForge Verbreitung.

<http://sourceforge.net/projects/hyperimage>

Prof. Dr. Peter Schirmbacher,  
Dipl.-Inf. Heinz-Günter Kuper,  
Dipl.-Inf. Jens-Martin Loebel,  
Rene Beiler,  
Dr. Sabine Helmers.

Computer- und Medienservice  
der Humboldt-Universität zu Berlin,  
Unter den Linden 6, D-10099 Berlin

Einleitung	<input checked="" type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

## Der HyperImage-Editor aus Benutzersicht

Das HyperImage-System besteht aus Benutzerperspektive aus zwei Teilen: Editor- und Reader. Mit dem HyperImage-Editor können digitale Bildobjekte, Texte und Mixed-Media-Dokumente miteinander verlinkt werden. Das Besondere ist hier, daß per einfachem Mausklick Referenzen beliebig zwischen Bildern oder Regionen innerhalb von Bildern oder gar einzelnen Bildpunkten hergestellt und miteinander durch Hyperlinks verknüpft werden.

Der HyperImage-Editor ist eine serverbasierte Softwareumgebung, mit welcher ein Autor oder mehrere Autoren in einem gemeinsamen Projekt an Bildern arbeiten, bevor das Projekt aus dem Editor zur Veröffentlichung exportiert wird. Der Editor kann als Java Webstart-Anwendung unabhängig vom jeweiligen Betriebssystem des zur Arbeit verwendeten Computers benutzt werden. Durch den Zugang über das Internet ist das Arbeiten mit dem HyperImage-System ortsunabhängig. Zugriff auf die Daten per Login haben nur autorisierte Benutzer eines Projektes, die selbst

Einleitung	<input checked="" type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

entscheiden, zu welchem Zeitpunkt welche Daten und Ergebnisse ihrer Arbeiten mit HyperImage aus der geschützten Arbeitsumgebung des Editors exportiert und anderswo weiterbearbeitet bzw. veröffentlicht werden.

- Importperspektive: Importieren von Binärdaten (z.B. Digitalbilder) sowie den mit ihnen verknüpften Metadaten aus anderen Repositories.
- Gruppenperspektive: Erstellen von Gruppen und zugehörigen Metadaten. Hinzufügen von Objekten, Ansichten, Layern, Inschriften, Texten, Hyperlinks und Lichttischen zu Gruppen.
- Objektperspektive: Editieren von Objekten und Metadaten.
- Layerperspektive: Erzeugen von bildauschnittsmarkierenden Layern, Bearbeiten ihrer Metadaten und Verlinkung zu anderen Elementen des jeweiligen HyperImage-Projektes.
- Projekttextperspektive: Editieren von Projekttexten.
- Suchperspektive: Suche nach Projektinhalten.
- Administrationsperspektive: Einstellen und Verwalten der individuellen Projektsettings, wie zum Beispiel die im Projekt verwendete Sprache.

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

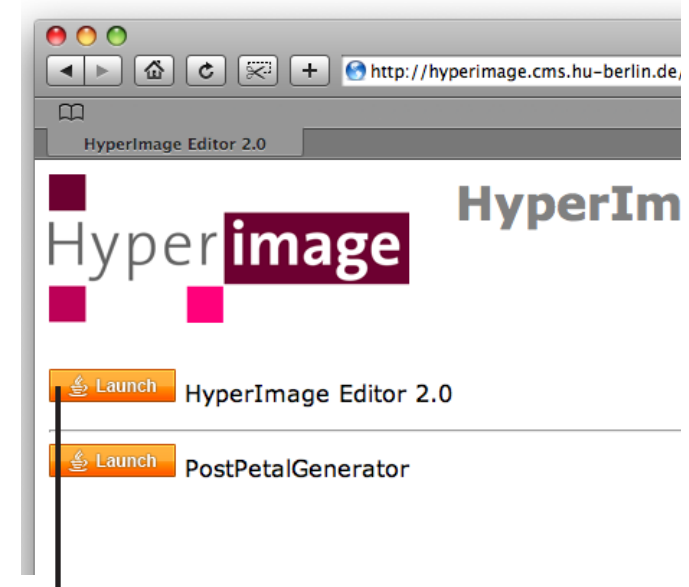
- Lichttischperspektive: Hinzufügen von projektspezifischen Lichttischen, die mit dem HyperImage-Reader erstellt wurden.
- Exportperspektive: Mit dem Editor erstellte Arbeiten werden in ein projektspezifisches Austauschformat (PeTAL/XML) für die Weiternutzung und Veröffentlichung exportiert, zum Beispiel im HyperImage-Reader.

### Erste Schritte

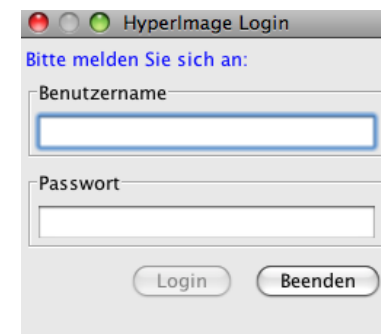
Laden Sie den HyperImage-Editor von der Webseite <http://hyperimage.cms.hu-berlin.de/2.0/> herunter, der Editor öffnet sich nach dem Laden automatisch. Der HyperImage-Editor wird in Java entwickelt und ist daher auf jedem Betriebssystem mit installierter Java Runtime (ab Version 6) lauffähig.

### Login

Nach dem Öffnen erscheint ein neues Fenster und Sie werden nach Ihrem Benutzernamen und Passwort gefragt. Geben Sie die Daten ein und drücken Sie die Return-Taste oder klicken Sie auf „Login“. Wenn Sie auf „Beenden“ klicken, wird



Schaltfläche zum Herunterladen des HyperImage-Editors



Das Login-Fenster des HI-Editors

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

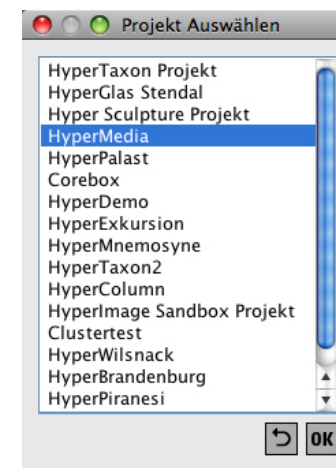
das Fenster geschlossen und der HyperImage-Editor beendet.

Ihre Zugangsdaten erhalten Sie von einem Administrator des HyperImage-Servers.

Bitte beachten Sie, dass mehrerer Nutzer gleichzeitig in einem Projekt eingeloggt sein können, jedoch Objekte nicht von mehreren Nutzern gleichzeitig bearbeitet werden sollten. Sonst kann es passieren, dass die Änderung eines Nutzers, die eines anderen Nutzers versehentlich überschreibt oder ein nicht mehr existierendes Objekt bearbeitet wird. Beim Speichern kommt es dann zu einer Fehlermeldung.

### Projektauswahl/Einrichten eines Projektes

Nach dem Login erscheint ein Dialogfenster mit einer Liste derjenigen Projekte, zu denen Sie bereits Zugang haben bzw. in denen Sie Mitglied sind. Wählen Sie mit der Maustaste das Projekt aus, in dem Sie arbeiten möchten und klicken Sie auf „OK“. Wenn Sie auf das „Abbruch“-Symbol, wird das Fenster geschlossen und der HyperImage-Editor beendet. Sollten Sie nur zu einem einzigen Projekt Zugang haben, so wird



Auswahldialog Projekte

Einleitung	<input checked="" type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

das Auswahlfenster übersprungen und Sie werden direkt in das entsprechende Projekt geleitet.

Neue Projekte können ausschließlich von den Administratoren des HyperImage-Servers angelegt werden. Bitte wenden Sie sich auch in diesem Fall an einen Administrator des HyperImage-Servers.

### Testprojekt (Projekt Sandbox)

Sie können eigene Erfahrungen sammeln und den Editor unabhängig davon, ob Sie Mitglied in einem Projekt sind, testen. Dafür wurde ein Testprojekt angelegt, das Sie mit den entsprechenden Zugangsdaten nutzen können. Diese erfragen Sie bitte bei einem Administrator des HyperImage-Servers.

Bitte beachten Sie, dass das Testprojekt auch von anderen Nutzern genutzt wird. Daher besteht die Möglichkeit, dass die von Ihnen angelegten Testdaten von den anderen Nutzern verändert werden.

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### Bestandteile des Editors

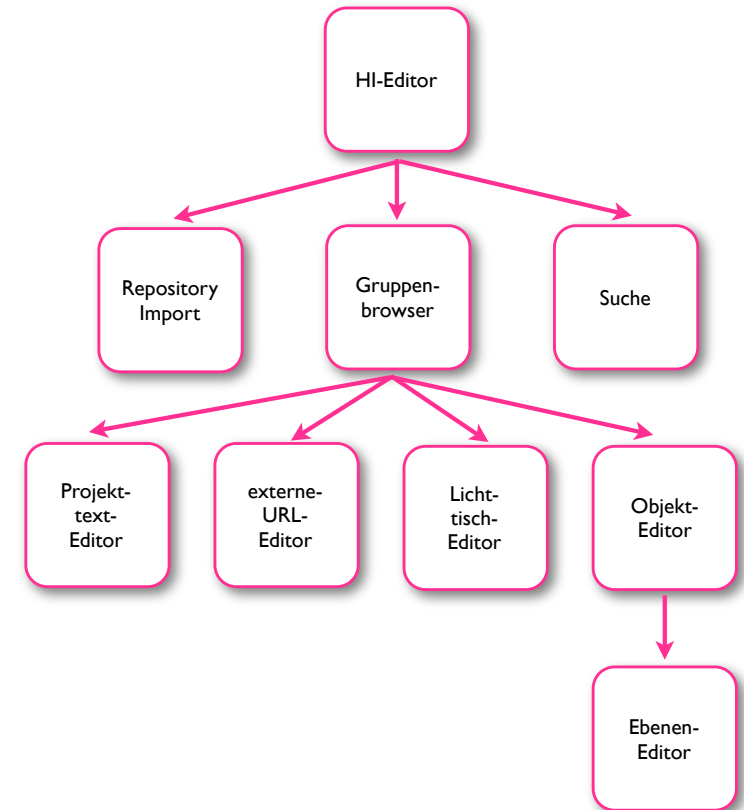
Der Editor hat sechs Haupt-Komponenten, die jeweils in einem separaten Fenster geöffnet werden:

- Gruppenbrowser
- Suche
- Repository Import
- Text-Editor
- Lichttisch-Editor
- Externe-URL-Editor
- Objekt-Editor
- Ebenen-Editor

Wenn Sie sich mit den einzelnen Komponenten des Editors vertraut gemacht haben, werden Sie neue Möglichkeiten und neue Aspekte wissenschaftlicher Argumentation entdecken. Wir hoffen, Sie in ihrer Arbeit mit dem Editor unterstützen können.

### Kontakt zu Administratoren

Hinweise und Angaben zu Kontaktdaten finden Sie auf <http://sourceforge.net/projects/hyperimage/>.



Die Bestandteile des HyperImage-Editors

## Kapitel 2 Menüleiste



### Menüpunkt „Editor“

#### Account-Daten

Um zu diesem Menüpunkt zu gelangen wählen Sie oben in der Menüleiste „Editor“ > „Account-Daten...“ . Hier können Sie Ihre persönlichen Daten wie Vor-, Nachname, E-Mail-Adresse oder Ihr Passwort für HyperImage ändern. Auch kann der Benutzername eingesehen werden.

#### Bildschirmsprachen

Sie können zwischen Deutsch und Englisch als Bildschirmsprache wählen. Bei Änderung der Bildschirmsprache erscheinen alle Menüeinträge und Fensterbeschriftungen in der gewählten Sprache. Eingegebene Texte (Metadaten) bleiben von der Wahl der Bildschirmsprache unberührt. Gehen Sie dazu oben in die Menüleiste und wählen Sie „Editor“ > „Bildschirmsprache“. Es ist vorgesehen, in Zukunft weitere Bildschirmsprachen anzubieten.



Das Menü unter dem Punkt Editor





## Abmelden

Wählen Sie diese Option, wenn Sie das aktuelle Projekt verlassen, den HyperImage-Editor jedoch nicht beenden möchten. Gehen Sie dazu oben in die Menüleiste und wählen Sie „Editor“ > „Abmelden...“ oder geben Sie auf der Tastatur  $\uparrow \text{⌘} \text{Q}$  ( $\uparrow + \text{STRG} + \text{Q}$ ) ein.

Hinweis: Bei Angaben von Tastenkombinationen handelt es sich um die MacTastatur, Windowstastaturangaben erfolgen in Klammern.

## Abmelden und Beenden

Wählen Sie diese Option, wenn Sie den HyperImage-Editor beenden möchten. Gehen Sie dazu oben in die Menüleiste und wählen Sie „Editor“ > „Abmelden und Beenden“ oder geben Sie auf der Tastatur  $\text{⌘} \text{Q}$  ( $\text{STRG} + \text{Q}$ ) ein.

## Der Menüpunkt „Projekt“

### Exportieren...

Um zu diesem Menüpunkt zu gelangen, wählen Sie oben in der Menüleiste „Projekt“ > „Exportieren...“ oder geben Sie  $\text{⌘} \text{E}$  ( $\text{STRG} + \text{E}$ ) auf der Tastatur ein. Hiermit wird Ihr Projekt im



Das Menü unter dem Punkt Projekt



PeTAL-XML-Format in einem Verzeichnis Ihrer Wahl gespeichert und alle im Projekt enthaltenen Bilder (auf Wunsch) exportiert. Sie können dieses Ausgabeformat nutzen, um eine Online- oder Offline-Präsentation Ihres Projektes für den HyperImage-Reader zu erstellen.

### Projektfarben/ -polygone verwalten

Wählen Sie „Projekt“ > „Projektfarben/-polygone verwalten...“, um die Polygone und Farben Ihres Projektes zu verwalten. Alle Farben und Polygone, die im Ebenen-Editor selbst definiert werden, können in der Farb-/Polygonbibliothek abgelegt werden und stehen damit allen Nutzern des Projektes zur Verfügung. Um ein Polygon oder eine Farbe aus der Bibliothek zu löschen, wählen Sie die Farbe aus dem Bereich „Farbbibliothek“ oder ein Polygon aus dem Bereich „Polygonbibliothek“ und klicken Sie auf den Knopf „Entfernen“. Bearbeiten Sie bereits definierte Farben, indem Sie die entsprechende Farbe auswählen und dann auf den Knopf „Bearbeiten“ klicken. Diese Funktion ist für Polygone nicht verfügbar. Beachten Sie, dass diese Aktionen keinen Einfluss auf bestehende Ebenen des Projektes haben.



Im linken Feld „Polygonbibliothek“ sind alle Polygone sichtbar, die aus freien Formen definiert und als Vorlage gespeichert wurden, im rechten Feld sind alle selbst definierten und gespeicherten Farben sichtbar



## Projekteinstellungen

Um zu diesem Menüpunkt zu gelangen, wählen Sie oben in der Menüleiste „Projekt“ > „Projekteinstellungen“ oder geben Sie auf der Tastatur ⌘, (STRG+,) ein. Es öffnet sich ein Fenster „Projekteinstellungen verwalten“. Bitte beachten Sie bitte, dass die Projekteinstellungen ausschließlich den Projekt-Administratoren vorbehalten sind.

## Projektmetadaten

### Sprache festlegen

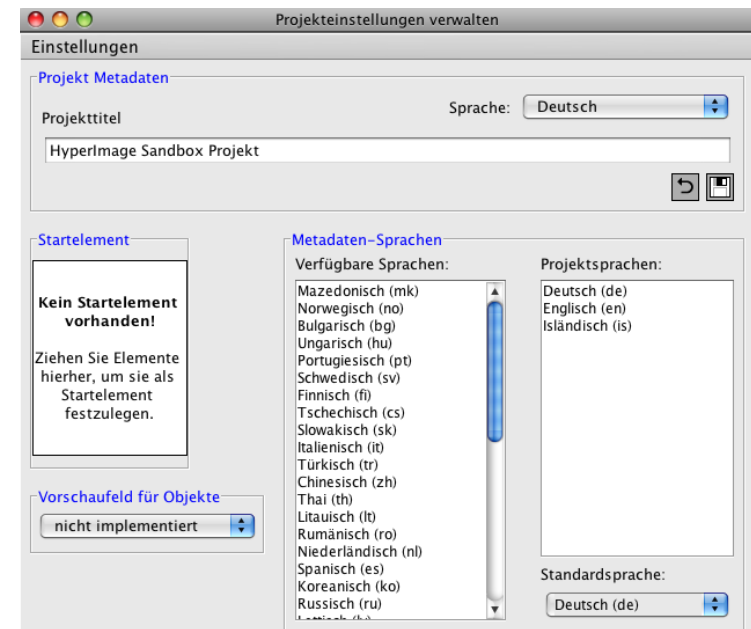
Mit dieser Option können Sie festlegen, in welcher Sprache Sie die Metadaten des Projekttitels eingeben. Nähere Informationen, wie Sie verschiedene Sprachen in die Sprachauswahl hinzufügen, finden Sie im unteren Abschnitt „**Metadaten-Sprachen**“.

### Projekttitel

Geben Sie in diesem Feld Ihren Projekttitle in der ausgewählten Metadaten-Sprache ein.

### Zurücksetzen

Mit dieser Funktion können Sie Ihre Eingaben auf den letzten Speicherstand zurücksetzen. Beachten



In diesem Fenster können die Projekteinstellungen vorgenommen werden, wie Titel des Projektes oder Sprachen für Metadaten. Neue Funktionen folgen.



Sie bitte, dass dieser Schritt nicht rückgängig gemacht werden kann.

### Speichern

Wenn Sie in dem Fenster „Projekteinstellungen verwalten“ Veränderungen am Projekttitel vorgenommen haben und es ohne zu speichern verlassen möchten, werden Sie automatisch gefragt, ob Sie die Änderungen speichern möchten. Sie können dies auch selbst tun, wenn Sie auf das Symbol „Speichern“ unter dem Bereich „Projekttitel“ klicken.

### Startelement

Dieser Menüpunkt ist nur für den HyperImage-Reader der Leuphana Universität Lüneburg interessant. Er gibt an, welches Element des Projektes im Reader als erstes (vorausgewählt) angezeigt wird.

### Vorschaufeld für Objekte

Hier wird festgelegt, welches Metadatenfeld der flexiblen Objektmetadaten für die Thumbnails von Objekten (z. B. in Gruppen) verwendet werden soll. Dieses Feld wird dann als "Titel" unter dem Objektthumbnail erscheinen. Es können

Einleitung	<input type="checkbox"/>
<b>Menüleiste</b>	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

nur einzeilige (nicht Rich-Text) Metadatenfelder ausgewählt werden.

### Metadaten-Sprachen

Hier werden alle verfügbaren Metadaten-Sprachen angezeigt, die Sie zu Ihrem Projekt hinzufügen können. Diese Funktion bietet Ihnen die Möglichkeit, Sprachen auszuwählen, in denen Sie Metadaten verfassen möchten.

### Verfügbare Sprachen

Diese Sprachen sind die Sprachen, die Sie in die Spalte „Projektsprachen“ importieren können.

Markieren Sie im Bereich „Verfügbare Sprachen“ die Sprache, die Sie in der Sprachauswahl haben möchten und ziehen Sie die Sprache mit gedrückter linker Maustaste in die Liste „Projektsprachen“.

### Projektsprachen

Diese Sprachen sind in Ihrem Projekt bereits importiert. Beachten Sie bitte, dass das Löschen einer Sprache aus dem Projekt dazu führt, dass alle in dieser Sprache verfassten Metadaten unwiderruflich gelöscht werden.

Einleitung	<input type="checkbox"/>
<b>Menüleiste</b>	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### Standardsprache

Dieses Feld gibt an, welche die Standardsprache Ihrer eingegebenen Metadaten und Texte ist. Sie können zwischen den Sprachen wählen, die sich in dem Feld „Projektsprachen“ befinden.

### Projekt Templates

Wenn Sie „Projekt“ > „Projekt Templates“ in Menüleiste wählen, öffnet sich das Fenster „Projekt Templates“.

Hinweis: Der Template-Editor befindet sich zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Handbuchs noch im Aufbau (Januar 2009), daher können derzeit nur die bestehenden Projekt Templates bzw. Felder angezeigt werden.

An dieser Stelle können Sie die flexiblen Metadaten von Objekten verwalten. Dies geschieht mittels sogenannter Templates, die vorgefertigte Sammlungen von Metadatenfeldern sind, die sich an internationalen Standards orientieren (z. B. Dublin Core). Natürlich können Sie auch für einen Corpus eine fachspezifische eigene Sammlung zusammenzustellen.



Im Objekt-Editor im Bereich Objekt Eigenschaften kann man bestehende Templates im Projekt ansehen, neue hinzufügen oder löschen.

Beachten Sie, dass ein Löschen von Feldern und/oder Templates zur Löschung sämtlicher Metadaten in diesem Feld bzw. dieses Templates führt. Dieser Schritt kann nicht mehr rückgängig gemacht werden.

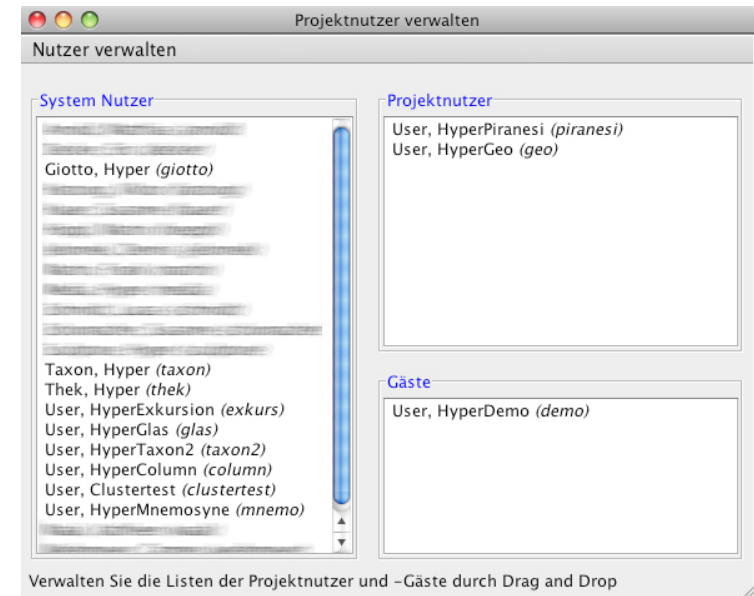
Beachten Sie außerdem, dass ein Ändern von als Standard deklarierten Templates zwar möglich ist, um Anpassungen vorzunehmen, jedoch gegebenenfalls zu Inkompatibilität mit dem entsprechenden Metadatenstandard führt.

### Nutzer hinzufügen / entfernen

Es gibt drei verschiedene Nutzerrollen, mit denen Zugriffsrechte an Einstellungen im Editor verbunden sind. Nutzer können per Drag and Drop dem Projekt hinzugefügt bzw. daraus entfernt werden.

#### Gast

Gäste können sich innerhalb eines Projektes, in dem Sie angemeldet sind, umsehen, jedoch keine Veränderungen am Projekt vornehmen.



In diesem Fenster ist sichtbar, welche Rolle die Nutzer im aktuellen Projekt haben.



### Normaler Nutzer

Der häufigste Fall ist, dass Sie als normaler Nutzer in ein Projekt eingeloggt sind. In diesem Fall können Sie die in diesem Handbuch beschriebenen Funktionen ohne Einschränkung nutzen.

Folgende Funktionen sind einem Administrator vorbehalten:

### Privilegierter Nutzer (Administrator)

Projekt-Administratoren können Nutzer hinzufügen und entfernen. Um zu diesem Menüpunkt zu gelangen wählen Sie oben in der Menüleiste „Projekt“ > „Nutzer hinzufügen/ entfernen“. Bitte beachten Sie bitte, dass die Nutzerverwaltung ausschließlich den Projekt-Administratoren vorbehalten ist.

### Projekt wechseln

Um zu diesem Menüpunkt zu gelangen wählen, Sie oben in der Menüleiste „Projekt“ > „Projekt wechseln...“ . Sollten Sie mit Ihrem gegenwärtigen Account in mehreren HyperImage-Projekten Mitglied sein, so können Sie zwischen diesen Projekten wechseln, ohne sich aus- und wieder einloggen zu müssen. Nähere Informationen zum Login finden Sie im Kapitel 1 Abschnitt „Login“.



Einleitung	<input type="checkbox"/>
<b>Menüleiste</b>	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

## Der Menüpunkt „Werkzeuge“

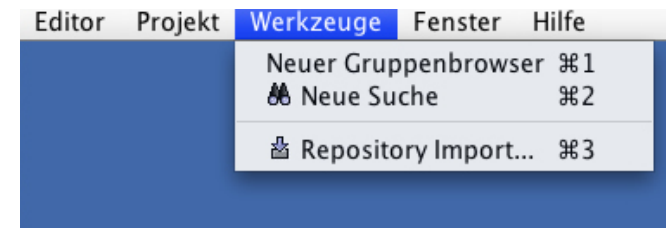
### Einen Gruppenbrowser öffnen

Öffnen Sie einen Gruppenbrowser, um die im Projekt enthaltenen Elemente logisch zu gruppieren und/oder zu sortieren. Tippen Sie dazu ⌘1 (STRG+1) oder wählen Sie oben in der Menüleiste „Werkzeuge“ > „Neuer Gruppenbrowser“.

### Neue Suche

Die Suche ermöglicht es Ihnen, Elemente anhand von Sprache, eines Suchbegriffs oder eines Feldeintrags des gesuchten Elements zu finden. Um diese Funktion aufzurufen, tippen Sie ⌘2 (STRG+2) oder wählen Sie oben in der Menüleiste „Werkzeuge“ > „Neue Suche“.

Es öffnet sich ein neues Suchfenster. Das Suchfenster besteht aus den Bereichen „Suche definieren“ und „Suchergebnisse“. Geben Sie eine Sprache, einen Suchbegriff oder einen Feldeintrag ein oder verfeinern Sie Ihre Suche, indem Sie die drei Suchkriterien kombinieren. Um die Suche zu starten, klicken Sie auf das Symbol „Suchen“ unter dem Bereich „Suche definieren“. Im Bereich „Suchergebnisse“ finden Sie die zu ihren



Das Menü unter dem Punkt „Werkzeuge“.

# Das Suchfenster

The image shows a search window titled "Feldsuche nach 'NASA'". The window is divided into two main sections: "Suche definieren" (Define search) on the left and "Suchergebnisse" (Search results) on the right.

**Suche definieren (Define search):**

- Sprache:** A dropdown menu set to "Deutsch".
- Suchbegriff:** A text input field containing "Hubble".
- Feldsuche:** A dropdown menu set to "Dublin Core: Urheberin / Urheber".
- Field:** A text input field containing "NASA".
- Buttons:** A "Suchen" button (magnifying glass icon) and a "Zur Listendarstellung wechseln" button (list icon).
- Text:** "Weitere Optionen noch nicht implementiert" (Further options not yet implemented).

**Suchergebnisse (Search results):**

- Header:** "3 Elemente gefunden" (3 elements found).
- Results:** Three image thumbnails, each with a green checkmark and the text "Objekt (eine Ansicht)". The thumbnails are labeled "Monocerotis Light Echo", "Crab Nebula", and "Helix Nebula".
- Annotations:** Lines point from the labels "Gefundene Elemente" and "Bereich 'Suchergebnisse'" to the thumbnails.

**Annotations (Labels with lines pointing to UI elements):**

- Suchbegriff:** Points to the "Suchbegriff" input field.
- Sprache der gesuchten Metadaten:** Points to the "Sprache" dropdown menu.
- Bedienfläche zum Vergrößern von Bereichen:** Points to the "Suchen" button.
- Feld zur Suchverfeinerung:** Points to the "Feldsuche" dropdown menu.
- Optionen zur Suchverfeinerung:** Points to the "Dublin Core: Urheberin / Urheber" dropdown menu.
- Schaltfläche „Suchen“:** Points to the magnifying glass icon.
- Anzahl der gefundenen Elemente:** Points to the "3 Elemente gefunden" text.
- Gefundene Elemente:** Points to the three image thumbnails.
- Bereich „Suchergebnisse“:** Points to the entire search results area.
- Zur Listendarstellung wechseln:** Points to the list icon button.



eingeegebenen Daten passenden Suchergebnisse. Diese können Sie per Doppelklick öffnen und bearbeiten oder per Drag and Drop mit anderen Elementen verknüpfen oder in Gruppen legen.

### Repository Import

Diese Funktion dient dazu, das (Bild-)Material, das bearbeitet werden soll, in das Projekt zu importieren. Wählen Sie in der Menüleiste „Werkzeuge“ > „Repository Import...“ aus oder geben Sie auf der Tastatur  $\text{⌘}3$  (STRG+3) ein.

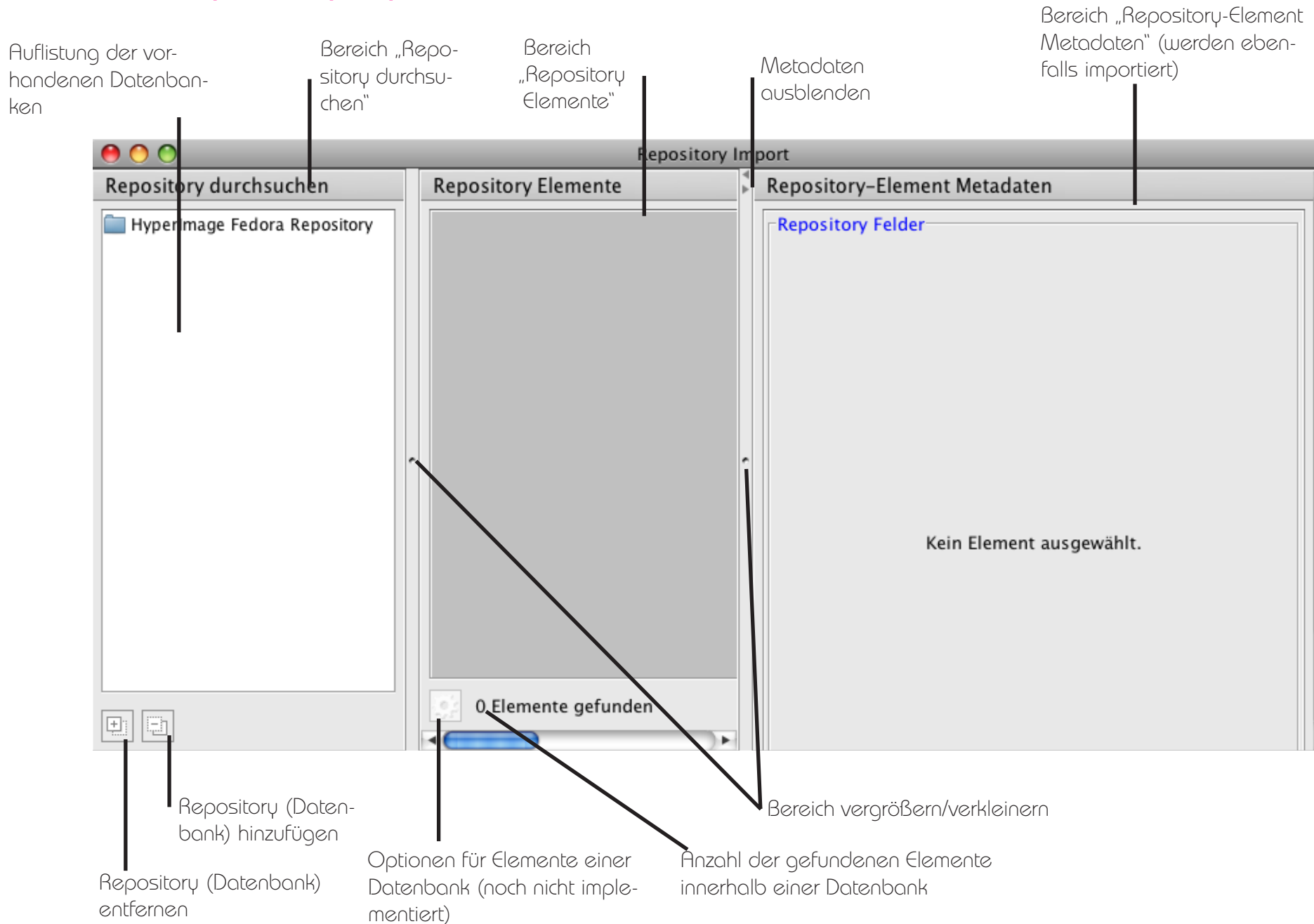
Es öffnet sich ein Repository-Fenster, das in drei Bereiche eingeteilt ist: „Repository durchsuchen“, „Repository Elemente“ und „Repository-Element Metadaten“.

Hier können Zugänge zu entfernten Bildrepositorien verwaltet werden. Bilder in diesen Repositories können angezeigt und per Drag and Drop in das Projekt importiert werden.

### Repository durchsuchen

In diesem Bereich finden Sie alle Repositories, die am Projekt HyperImage teilnehmen und aus denen Sie Elemente importieren können.

# Das Repository-Import-Fenster





Klicken Sie auf das Repository, aus dem Sie Dateien importieren möchten und geben Sie Benutzername und Passwort ein. Die Zugangsdaten erfragen Sie bei den jeweiligen Projektpartnern, die die Repositories verwalten.

### Repository Elemente

Wenn Sie ein Repository gewählt haben, können Sie einzelne Dateien daraus entnehmen und importieren. Wählen Sie die gewünschte Datei aus und ziehen es mit gedrückter Maustaste in Ihr Projekt. Die Datei landet automatisch in der Gruppe Import, wenn sie noch keiner anderen Gruppe zugeordnet ist.

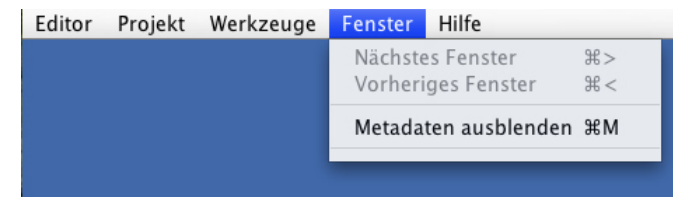
### Repository-Element Metadaten

Hier sehen Sie die Metadaten der Datei, die bereits vorhanden und mit der Datei zusammen importiert werden.

## Der Menüpunkt „Fenster“


### Fenster wechseln

Wenn Sie mehrere Fenster offen haben, können Sie zwischen diesen Fenstern hin- und herwechseln, indem Sie  $\mathbb{K}$ > (STRG+>) für nächstes Fenster oder  $\mathbb{K}$ < (STRG+<) für vorheriges Fenster



Das Menü unter dem Punkt „Fenster“.




eingeben.  Diesen Menüpunkt finden Sie in der Menüleiste unter „Fenster“ > „Nächstes Fenster“ bzw. unter „Fenster“ > „vorheriges Fenster“.

### Metadaten ausblenden

Wenn Sie die Metadaten ausblenden möchten, können Sie in der Menüleiste „Fenster“ > „Metadaten ausblenden“ wählen oder  $\text{⌘}M$  (STRG+M) auf Ihrer Tastatur eingeben. Der Bereich der Metadaten des Fensters, in dem Sie aktuell arbeiten, wird ausgeblendet und der mittlere Bereich vergrößert.

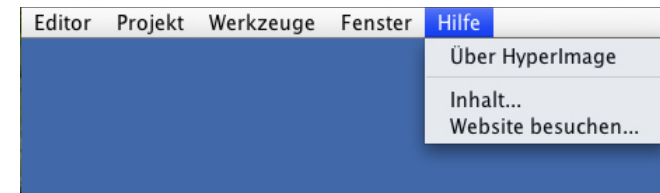
### Anzeige offener Fenster

Wenn Sie in der Menüleiste „Fenster“ wählen, erscheinen unter dem Punkt „Metadaten ausblenden“ alle Fenster, die im Editor geöffnet sind. 

## Der Menüpunkt „Hilfe“

### Über HyperImage

Wenn Sie in der Menüleiste „Hilfe“ > „Über HyperImage“ wählen, können Sie sehen, welche Version Sie benutzen.



Das Menü unter dem Punkt „Hilfe“.

Einleitung	<input type="checkbox"/>
<b>Menüleiste</b>	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### Inhalt...

Zum Zeitpunkt der Entstehung dieses Handbuchs ist diese Funktion noch nicht implementiert (Januar 2009).

### Website besuchen...

Wenn Sie in der Menüleiste „Hilfe“ > „Website besuchen“ wählen, wird die Seite <http://hyperimage.sourceforge.net/> aufgerufen, da sich dort die technische Homepage des HyperImage-Editors befindet.

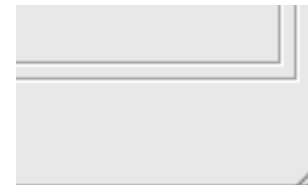
Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
<b>Gruppenbrowser</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

## Kapitel 3 Gruppenbrowser

In diesem Kapitel lernen Sie das Gruppenbrowserfenster und seine Funktionen kennen.

Das Gruppenbrowserfenster bietet Ihnen einen Überblick über die vorhandenen Gruppen eines Projektes und die darin liegenden Elemente inklusive ihrer Metadaten. Mehrere geöffnete Gruppenbrowserfenster erleichtern Ihnen das Umkopieren und Verbinden verschiedener Elemente innerhalb eines Projektes. Genauere Beschreibungen finden Sie in den jeweiligen Kapiteln.

Das Gruppenbrowserfenster ist in drei Bereiche eingeteilt: Die „Gruppen“, den „Inhalt“ und die Spalte „Gruppe Eigenschaften“. Im Bereich „Gruppen“ sind die Gruppen aufgelistet, die sich in dem jeweiligen Projekt befinden. Im Bereich „Inhalt“ können Sie die in dem Bereich „Gruppen“ ausgewählten Elemente (Objekte, Ansichten, Inschriften, Ebenen, Texte, Lichttische, URLs) sehen und anwählen. Im Bereich „Gruppe Eigenschaften“ können Sie die Sichtbarkeit der



**Tipp:** Verändern Sie die Größe von Fenstern, indem Sie auf die rechte untere Ecke klicken und mit gedrückter Maustaste das Fenster kleiner oder größer ziehen.



# Das Gruppenbrowser-Fenster

**Gruppenbrowser ("Hubble")**

**Gruppen**

- Import
- Through the Looking-Glass
- Checkers
- Checkers2
- Auswahl von Test
- Test03
- Hubble**
- Zahlen
- Sortierte Zahlen
- Pynchon
- Pfeile HyperColumn
- Lichttische
- Test Pfeile
- Test UB Pfeile
- Layerlinks HyperColumn
- Papierkorb

**Inhalt**

- Objekt (eine Ansicht)
- Objekt (eine Ansicht)
- Lichttisch
- Helix Nebula
- Monocerotis Light Echo
- Objekt (eine Ansicht)
- Objekt (4 Ansichten)
- Objekt (eine Ansicht)
- befleckte Empfängnis

**Gruppe Eigenschaften**

**Eigenschaften**

- Gruppe sichtbar im HI-Reader

**Metadaten**

Sprache: **Deutsch**

**Titel**

Hubble

**Anmerkung**

**B** **I** **U**

Änderungen zurücksetzen

Änderungen speichern

Link aufheben

Linkfeld

Datenbank-ID der Gruppe

Text unterstreichen/Unterstreichungen entfernen

Text kursiv/kursiv entfernen

Text fett/fett entfernen

Textfeld

Gruppenbrowser ("Hubble")

Ausgewählte Gruppe

Bereich „Gruppe“

Element der ausgewählten Gruppe

Bereich Inhalt

Titel der ausgewählten Gruppe

Metadaten aus-/einblenden

Kontrollkästchen Sichtbarkeit

Bereich „Gruppe Eigenschaften“

Titel der Gruppe

Metadatensprache der Gruppe

Gruppe hinzufügen

Gruppe entfernen

Element aus Gruppe entfernen

Zahnrad/Optionen

Anzahl der Elemente innerhalb einer Gruppe

Bereich vergrößern/verkleinern

Darstellung wechseln

Änderungen

Link aufheben

Änderungen

Speichern

Linkfeld

Datenbank-ID der Gruppe

Text unterstreichen/Unterstreichungen entfernen

Text kursiv/kursiv entfernen

Text fett/fett entfernen

Textfeld



Gruppe im HyperImage-Reader einstellen und die Metadaten der Gruppe editieren.

## Elemente

Elemente können Texte, URLs, Lichttische, Objekte, Ansichten, Inschriften, Ebenen und Gruppen sein.


## Texte

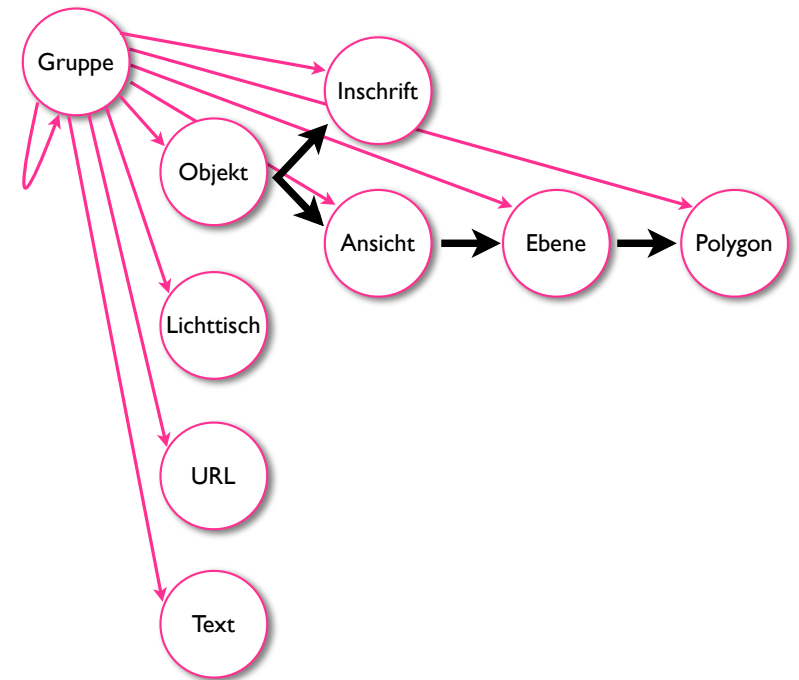
Texte sind Projektttexte, die Anmerkungen zum Projekt enthalten. Nähere Informationen zum Thema Text finden Sie im Kapitel 4 „**Text-Editor**“.

## URLs

Mit URLs (Uniform Resource Locator ) können Sie externe Links verwalten. Nähere Informationen zu URLs finden Sie im Kapitel 5 „**URL-Editor**“.

## Lichttische

Lichttische sind eine visuelle Anordnung von Ansichten und Kommentaren ähnlich eines analogen Lichttisches. Sie dienen der besseren Übersichtlichkeit. 



Gruppen können die Elemente Texte, URLs, Lichttische, Objekte, Inschriften, Ansichten, Ebenen sowie andere Gruppen enthalten. Objekte können Inschriften, Ansichten, Ebenen mit Polygonen enthalten.



## Objekte

Objekte sind Elemente, die Ansichten und Inschriften enthalten können. Ansichten können Bilder, Töne oder jede andere beliebige Datei sein. Aber nur Bilder können angezeigt und bearbeitet werden.

## Ansichten

Eine Ansicht stellt eine Perspektive auf ein Objekt dar. Zu einem Objekt können mehrere Ansichten gehören. Eine Ansicht kann jedoch nur zu einem Objekt gehören. Ansichten können Bilder, Töne oder jede andere beliebige Datei sein. Jedoch können nur Bilder angezeigt und bearbeitet werden.

## Inschriften

Inschriften sind eine spezielle Ansicht eines Objektes. Sie verwalten einen transkribierten Text, der sich original auf einer Ansicht des Objekts befindet.

## Ebenen

In Ebenen können die Polygone zur besonderen Auszeichnung von Bilddetails eingebettet werden. Nähere Informationen finden Sie im Kapitel 7 „**Ebenen-Editor**“.

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
<b>Gruppenbrowser</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

## Gruppen

Eine Gruppe stellt eine Sammlung von Elementen in einem HyperImage-Projekt dar. Wie Sie Elemente in das Projekt importieren, lesen Sie im Kapitel 2 unter „**Repository Import ...**“ nach.

## Bereich „Gruppen“

Im Bereich „Gruppen“ werden alle Gruppen aufgelistet, die in einem Projekt vorhanden sind. Gruppen dienen in einem Projekt dazu, Elemente zu organisieren. Gruppen besitzen mehrsprachige Metadaten in Form eines Titels sowie Inhalt.

## Import

In der Gruppe „Import“ liegen alle Elemente, die keiner Projekt-Gruppe zugeordnet sind. Die Eigenschaften dieser Gruppe können nicht bearbeitet werden. „Import“ kann nicht in den Papierkorb verschoben oder aus dem Projekt gelöscht werden.

## Gruppenübersicht

*Eine neue Gruppe anlegen*

Klicken Sie unter dem Bereich „Gruppen“ auf das Symbol „Hinzufügen“. Es wird eine neue Gruppe



Gruppen über den Hinzufügen-Knopf oder über das Kontextmenü (rechte Maustaste) anlegen.

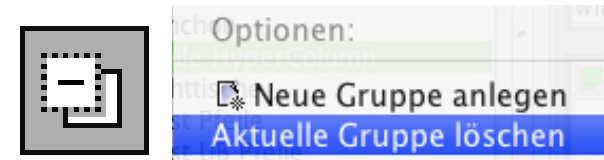


mit vorausgewähltem Titel angelegt. Haben Sie eine neue Gruppe angelegt, erscheint im Bereich „Gruppe Eigenschaften“ der Titel der Gruppe. Um einen eigenen Titel zu vergeben, gehen Sie in das Feld „Titel“ und schreiben Sie dort den Titel hin. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich „Gruppen“ und wählen im Kontextmenü „Neue Gruppe anlegen“.

### Gruppen löschen

Wählen Sie die zu löschende Gruppe mit der linken Maustaste aus. Klicken Sie unter dem Bereich „Gruppen“ auf das Symbol „Entfernen“. Die ausgewählte Gruppe wird gelöscht. Alternativ klicken Sie auf den Bereich „Gruppen“ auf eine zu löschende Gruppe. Klicken Sie anschliessend mit der rechten Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü „Aktuelle Gruppe löschen“.

Beachten Sie, dass die in der gelöschten Gruppe befindlichen Elemente nicht aus dem Projekt gelöscht werden. Sie werden automatisch in den Ordner „Import“ verschoben, sollten sie sich in keiner weiteren Gruppe mehr befinden. Dies gilt nicht für Ebenen, Ansichten und Inschriften, da diese Elemente Teil von Objekten sind. Die Objekte werden aus diesem Ordner erst wieder



Das Löschen einer Gruppe erfolgt analog zum Anlegen über den Entfernen-Knopf oder über das Kontextmenü.



gelöscht, wenn sie einer neuen Gruppe zugeordnet oder in den Papierkorb verschoben bzw. ganz aus dem Projekt gelöscht werden.

#### Reihenfolge der Gruppen ändern

Wählen Sie eine Gruppe aus und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nun können Sie die Gruppe innerhalb des Bereiches „Gruppen“ an eine andere Stelle der Liste ziehen. Ziehen Sie dazu die Gruppe in der Liste an die Stelle zwischen zwei anderen Gruppen, an der Sie die Gruppe positionieren möchten. Achten Sie darauf, die Gruppe nicht "auf" den Titel einer anderen Gruppe zu ziehen (grüner Hintergrund erscheint), da sie sonst diese Gruppe zum Inhalt der grün hinterlegten Gruppe hinzufügen.

#### Papierkorb

##### Ein Element in den Papierkorb legen

Schieben Sie die Elemente aus dem Bereich „Inhalt“ in den Papierkorb, indem Sie das Element auswählen und die Maustaste gedrückt halten, während Sie das Element auf den Papierkorb ziehen. Alternativ können Sie auch im Bereich „Inhalt“ auf das Element mit der rechten Maustaste klicken. Wählen Sie dann im Kontextmenü „Auswahl





in den Papierkorb“. Ebenfalls können Sie unter dem Bereich auf das Zahnrad klicken und im Kontextmenü des Bereichs „Inhalt“ die Option „Auswahl in den Papierkorb“ wählen.

Ebenen können nicht in den Papierkorb gelegt werden, da sie Teil einer Ansicht sind. Wird eine Ansicht in den Papierkorb gelegt, so wird ein neues leeres Objekt ohne Metadaten um die Ansicht herum erzeugt. Gruppen können ebenfalls nicht in den Papierkorb gelegt werden, sondern müssen im Bereich „Gruppen“ direkt gelöscht werden. Wie Sie Gruppen entfernen lesen Sie im oberen Abschnitt „**Gruppen löschen**“ dieses Kapitels nach.

Bitte beachten Sie, dass dadurch das gewählte Element aus sämtlichen Gruppen entfernt und alle Verlinkungen zu diesem Element auf Ebenen auch gelöscht werden. Das Element kann ebenfalls nicht bearbeitet werden, solange es im Papierkorb liegt. Wird das Element anschliessend aus dem Papierkorb wieder in eine reguläre Gruppe gelegt, so bleiben die vorher entfernten Verknüpfungen und Gruppenzugehörigkeiten jedoch weiterhin gelöscht.

**Tipp:** Entfernen Sie Elemente aus dem Fenster „Suche“, indem Sie sie auf den Papierkorb ziehen.



### Mehrere Elemente gleichzeitig in den Papierkorb legen

Mit  $\text{⌘}A$  (STRG+A) wählen Sie alle Elemente aus. Alternativ können Sie eine Reihe von Elementen durch Halten der Shift-Taste markieren. Klicken Sie dazu auf das erste Element das Sie markieren möchten, halten Sie anschliessend die Shift-Taste gedrückt und klicken Sie auf das letzte auszuwählende Element. Um mehrere, aber nicht alle Elemente anzuwählen, halten Sie  $\text{⌘}$  (STRG) gedrückt, während Sie beliebige Elemente mit der linken Maustaste markieren.

Sie können die ausgewählten Elemente gleichzeitig auf den Papierkorb ziehen oder mit Hilfe der rechten Maustaste in den Papierkorb verschieben. Die Elemente sind jetzt lediglich aus den Gruppen entfernt, befinden sich jedoch noch im Projekt.

Beachten Sie bitte, dass Links, die zu diesem Element führen, gelöscht werden.

### Elemente endgültig aus dem Projekt löschen (Papierkorb entleeren)

Klicken Sie im Bereich Gruppen auf den Ordner „Papierkorb“. Wählen Sie im Bereich „Inhalt“ das Element aus, das Sie endgültig löschen wollen. Klicken Sie unter diesem Bereich auf das Zahnrad



**Tip:** Verändern Sie die Größe der einzelnen Bereiche, indem Sie auf einen der Punkte in der Bereichsmitte klicken und ihn nach links oder rechts ziehen. Sie können den Bereich „Gruppe Eigenschaften“ oder „Inhalt“ auch auf den jeweils anderen Bereich ausdehnen indem Sie auf einen der Pfeile oben zwischen den Bereichen klicken. (Dies entspricht der Funktion „Metadaten ausblenden“). Klicken Sie erneut auf einen der Pfeile im oberen Bereich, um wieder alle drei Bereiche sehen zu können. Diese Funktion steht Ihnen in allen drei-geteilten Fenstern zur Verfügung.





und wählen Sie im Kontextmenü des Bereichs „Inhalt“ die Option „Auswahl aus Projekt löschen“.

Beachten Sie bitte, dass diese Aktion nicht rückgängig gemacht werden kann.

#### Mehrere Elemente gleichzeitig endgültig löschen

Mit ⌘A (STRG+A) wählen Sie alle Elemente aus. Alternativ können Sie eine Reihe von Elementen durch Halten der Shift-Taste markieren. Klicken Sie dazu auf das erste Element, das Sie markieren möchten, halten Sie anschliessend die Shift-Taste gedrückt und klicken Sie auf das letzte auszuwählende Element. Um mehrere aber nicht alle Elemente anzuwählen, halten Sie ⌘ (STRG) gedrückt, während Sie beliebige Elemente mit der linken Maustaste markieren. Sie können nun die ausgewählten Elemente gleichzeitig aus dem Projekt entfernen.

Beachten Sie bitte, dass diese Aktion nicht rückgängig gemacht werden kann.

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
<b>Gruppenbrowser</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

## Bereich „Gruppe Eigenschaften“

### Sichtbarkeit der Gruppe

Diese Funktion ist nur für den HyperImage-Reader (siehe Reader) relevant.

### Metadaten

#### Sprache festlegen

Mit dieser Option können Sie festlegen, in welcher Sprache Sie die Metadaten der Gruppe verfassen möchten. Nähere Informationen, wie Sie verschiedene Sprachen in die Sprachauswahl hinzufügen, finden Sie im Kapitel 2 „Projektsprachen“.

#### Titel vergeben

Wenn Sie eine neue Gruppe erstellen, hat diese einen automatisch erzeugten Titel. Vergeben Sie Ihren eigenen Titel, indem Sie im Bereich „Gruppe Eigenschaften“ in das Feld „Titel“ einen Titel einfügen. Haben Sie die Standard-Projektsprache gewählt erscheint dieser Titel von nun an in der Gruppenauswahl, sowie in den Thumbnails der Gruppe.

#### Anmerkungen

In diesem Feld können Sie beliebige Texte in beliebiger Länge verfassen. Dabei können Sie



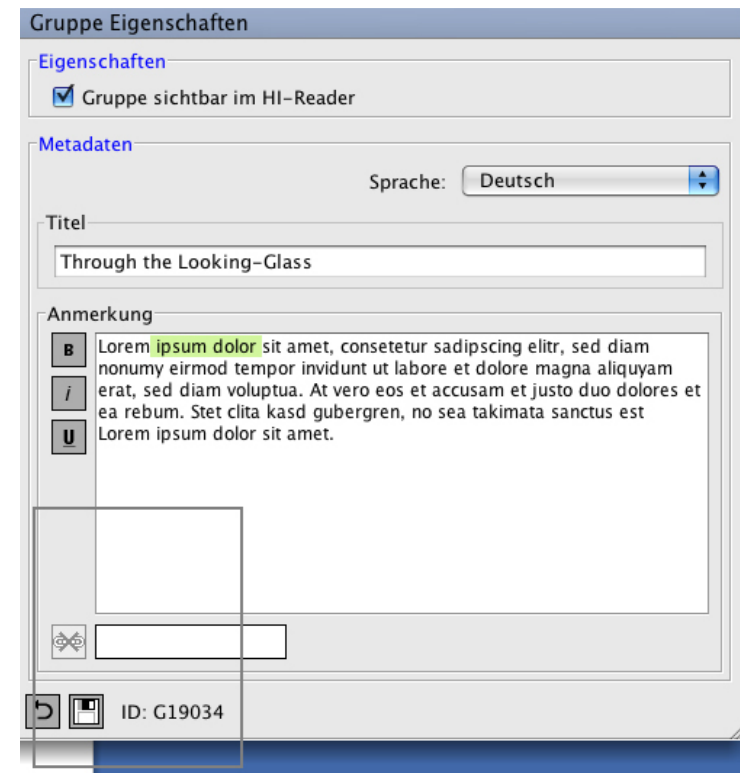
zwischen den Grundeigenschaften „Fett“, „Kursiv“, „Unterstrichen“ und „Text als Link“ wählen. Bitte beachten Sie, dass es nur einen vorgegebenen Font gibt, den Sie nicht verändern können. Beachten Sie bitte auch, dass Sie die Grundeigenschaften nicht miteinander kombiniert verwenden können.

#### Text als Link markieren (Hyperlink)

Wenn Sie eine Anmerkung verfasst haben, die auf ein anderes Element verweisen soll, markieren Sie die Textpassage im Feld „Anmerkung“.

#### Link zu Gruppen

Öffnen Sie einen weiteren Gruppenbrowser, wählen Sie im Bereich „Gruppen“ die Gruppe aus, auf die der Link zeigen soll. Ziehen Sie die Gruppe bei gedrückter Maustaste auf das Gruppenbrowserfenster in das Linkfeld unter dem Bereich „Anmerkung“ (die Ansicht auf den Gruppenbrowser wechselt automatisch). Der vorher markierte Text verweist nun auf die gewünschte Gruppe. Sie können den Link auch in das Feld „Anmerkung“ ziehen. Dann erscheint dort der Titel der Gruppe. Sie können dann den im Feld „Anmerkung“ stehenden Linktext nachträglich verändern, indem Sie ihn einfach überschreiben.



Text markieren und zu verlinkendes Element in das Linkfeld ziehen. Der Rahmen zeigt an, dass ein Element aktuell mit der Maus gezogen wird.

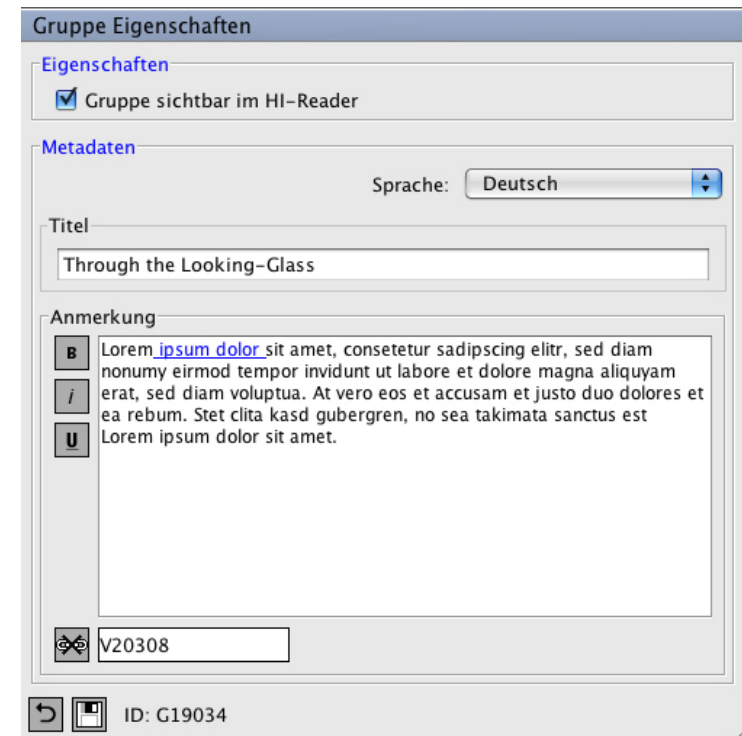


### Link zu Element

Öffnen Sie einen weiteren Gruppenbrowser, wählen Sie im Bereich „Gruppen“ die Gruppe aus, in der sich das Element befindet. Wählen Sie im Bereich „Inhalt“ das Element, auf das der Link zeigen soll. Ziehen Sie das Element bei gedrückter Maustaste auf das Gruppenbrowserfenster in das Linkfeld unter dem Bereich „Anmerkung“ (die Ansicht auf den Gruppenbrowser wechselt automatisch). Der vorher markierte Text verweist nun auf das gewünschte Element. Sie können den Link auch in das Feld Anmerkung ziehen. Dann erscheint dort die ID des Elements oder (falls vorhanden) dessen Titel.

### Link zu Ansicht eines Objekts

Wechseln Sie in das Objekt-Editorfenster, wählen Sie im Bereich „Objekt Ansichten“ die Ansicht aus, auf die der Link zeigen soll. Ziehen Sie die Ansicht bei gedrückter Maustaste auf das Gruppenbrowserfenster, in dem Sie die Anmerkung bearbeitet haben in das Linkfeld unter dem Bereich „Anmerkung“ (die Ansicht auf den Gruppenbrowser wechselt automatisch). Der vorher markierte Text verweist nun auf die gewünschte Ansicht des Objekts. Sie können den



Blau unterstrichener Text zeigt an, dass diese Textpassage mit einem Element verlinkt ist. Im Linkfeld befindet sich die ID des Elements.



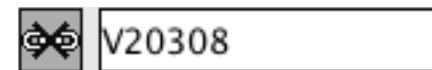
Link auch in das Feld „Anmerkung“ ziehen. Dann erscheint dort die ID der Ansicht oder (falls vorhanden) deren Titel.

#### Link zu Ebene einer Bildansicht

Öffnen Sie die Bildansicht mit ihren Ebenen, die Sie verlinken möchten, in einem Ebenen-Editor. Wählen Sie im Bereich „Ebenen“ die Ebene aus, auf die der Link zeigen soll. Ziehen Sie die Ebene bei gedrückter Maustaste auf das Gruppenbrowserfenster, in dem Sie die Anmerkung bearbeitet haben (die Ansicht auf den Gruppenbrowser wechselt automatisch) in das Linkfeld unter dem Bereich „Anmerkung“. Der vorher markierte Text verweist nun auf die gewünschte Ebene. Sie können den Link auch in das Feld „Anmerkung“ ziehen. Dann erscheint dort die ID der Ebene oder (falls vorhanden) der Titel

#### Link löschen

Den Link innerhalb der Anmerkung können Sie löschen, indem Sie im Feld „Anmerkung“ den Linktext löschen oder im „Linkfeld“ unterhalb des Bereich den Link löschen.



Klicken auf das Feld „Link löschen“ entfernt den Link zu dem Element, das im Linkfeld angegeben ist.

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
<b>Gruppenbrowser</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### Link aufrufen

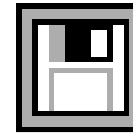
Sie können das Element einer verlinkten Textpassage öffnen, indem Sie einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf den verlinkten (blau unterlegten) Text ausführen.

### Speichern

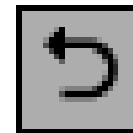
Jedes Mal, wenn Sie die Gruppe wechseln, werden Sie gefragt, ob Sie Ihre Änderungen an den Gruppen-Metadaten (sofern vorhanden) speichern möchten. Sie können aber auch speichern, wenn Sie unter dem Bereich „Gruppe Eigenschaften“ auf das Symbol „Speichern“ klicken.

### Änderungen zurücksetzen

Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, können Sie mit dem Symbol „Alles zurücksetzen“ alle Änderungen verwerfen. Es wird der letzte Speicherzustand der Metadaten und Gruppensichtbarkeit wiederhergestellt. Bitte beachten Sie, dass dieser Schritt nicht rückgängig gemacht werden kann.



Das Symbol „Speichern“



Das Symbol „Änderungen zurücksetzen“



## Bereich „Inhalt“

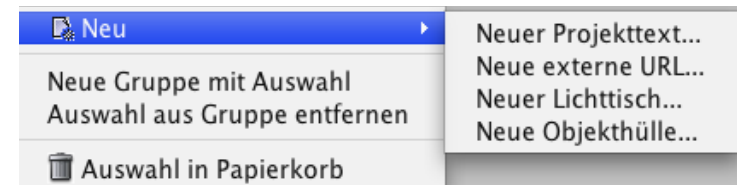
Im Bereich „Inhalt“ befinden sich die Elemente der Gruppe. Im oberen Rahmen eines Elements ist eingetragen, welche Eigenschaft das Element hat

Sie können hier innerhalb der verschiedenen Gruppen Projekttexte, externe URLs, Lichttische und Objekthüllen erzeugen, bearbeiten sowie den Inhalt von Gruppen sortieren und verwalten.

Die Anzahl der vorhandenen Elemente können Sie in dem Bereich „Inhalt“ einsehen.

### Einen Projekttext erstellen

Klicken Sie auf das Zahnrad unter dem Bereich „Inhalt“ und wählen Sie im Kontextmenü „Neu“ > „Neuer Projekttext...“. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich „Inhalt“ und wählen im Kontextmenü „Neu > Neuer Projekttext“. Ein neues leeres Textelement wird in die ausgewählte Gruppe eingefügt und automatisch geöffnet. Es erscheint ein Text-Editor in einem neuen Fenster, in dem Sie die Eigenschaften des Textes und den Text bearbeiten können. Nähere Informationen zum Thema Text-Editor finden Sie im Kapitel 4 „Text-Editor“.



Das Kontextmenü im Bereich „Inhalt“ im Gruppenbrowser, erreichbar über die rechte Maustaste oder über das „Optionen“-Symbol.



Das Symbol „Optionen“ (Zahnrad)

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
<b>Gruppenbrowser</b>	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### Eine externe URL hinzufügen

Klicken Sie auf das Zahnrad unter dem Bereich „Inhalt“ und wählen Sie im Kontextmenü „Neu“ > „Neue externe URL...“. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich „Inhalt“ und wählen Sie im Kontextmenü „Neu“ > „Neue externe URL...“. Ein neues leeres URL-Element wird in die ausgewählte Gruppe eingefügt und automatisch geöffnet. Es erscheint ein URL-Editor in einem neuen Fenster, in dem Sie die URL eingeben und ihre Eigenschaften bearbeiten können. Näheres finden Sie in Kapitel 5 „[URL-Editor](#)“.

### Einen neuen Lichttisch erstellen

Klicken Sie auf das Zahnrad unter dem Bereich „Inhalt“ und wählen Sie im Kontextmenü „Neu“ > „Neuer Lichttisch...“. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich „Inhalt“ und wählen im Kontextmenü „Neu > „Neuer Lichttisch...“.

Es erscheint ein Lichttisch-Editor in einem neuen Fenster, in dem Sie den XML-Quelltext des Lichttisches bearbeiten können.





Zum Thema Lichttisch, Lichttischeditor und Funktionen des Lichttisches lesen Sie bitte im Handbuch des HyperImage-Readers nach, der an der Leuphana Universität Lüneburg entwickelt wird.

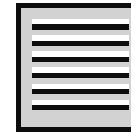
### Darstellung wechseln

Wenn Sie ein neues Gruppenbrowserfenster öffnen ist die Standarddarstellung der Objekte im Bereich Inhalt die Icondarstellung. Sie können die Darstellung in „Listenansicht“ wechseln, indem Sie unter dem Bereich Inhalt das Symbol „Ansicht wechseln“ anklicken.

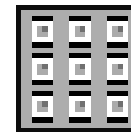
Hinweis: Die Darstellung schaltet automatisch auf Listendarstellung um, wenn Sie eine Gruppe mit vielen Elementen (>100) öffnen, um die Darstellung zu beschleunigen und die Übersichtlichkeit zu erhöhen. Sie können jederzeit wieder zur Icondarstellung wechseln, indem Sie wieder den „Ansicht wechseln“-Button klicken.

### Listendarstellung

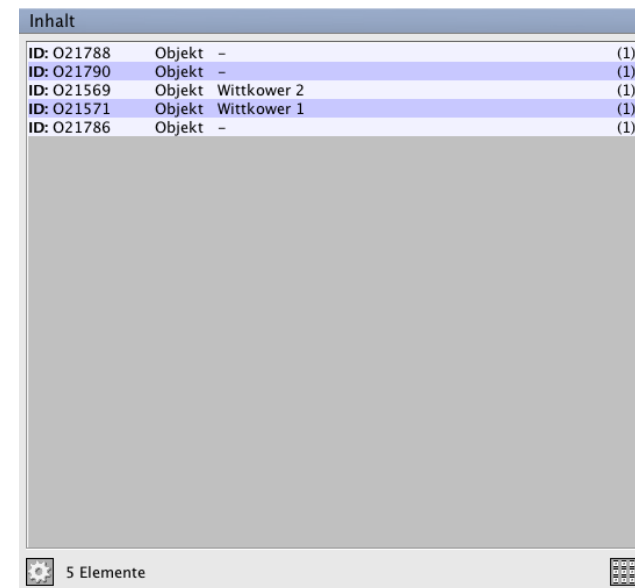
Die erste Zahl ID: XXXXX ist eine systemintern vergebene Identifikationsnummer, die nicht



Zur Listenansicht wechseln



Zur Iconansicht wechseln



Elemente einer Gruppe in der Listenansicht



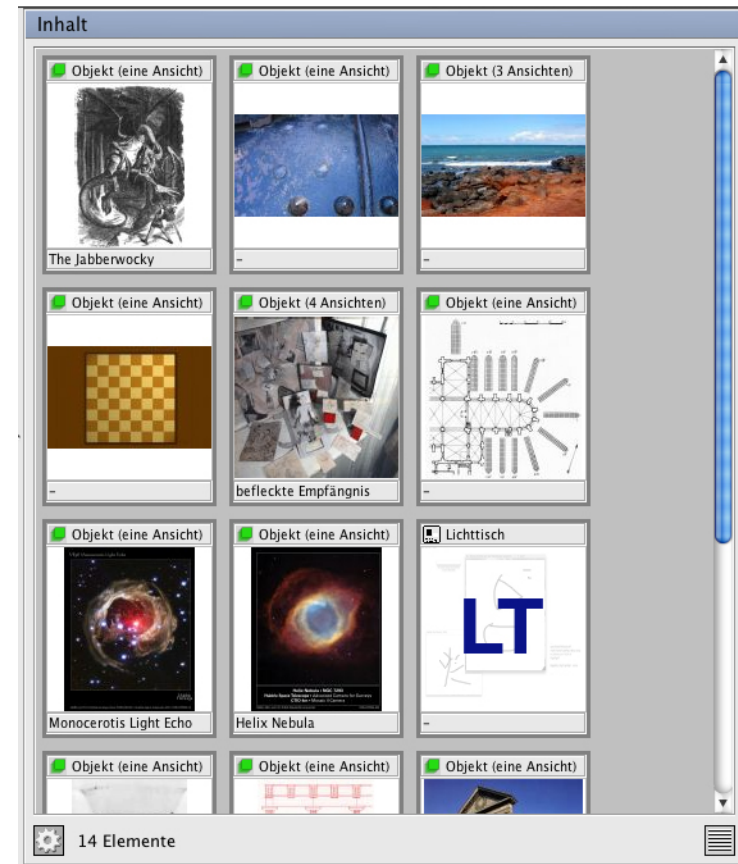
verändert werden kann. Die zweite Spalte gibt an, von welcher Art der Typ des Elements ist. Die dritte Spalte gibt an, wieviele Ansichten das Objekt (bzw. Ebenen bei Ansichten und Elemente bei Gruppen) gespeichert hat.

### Ein neues Objekt erzeugen

Klicken Sie auf das Zahnrad unter dem Bereich „Inhalt“ und wählen Sie im Kontextmenü „Neu“ > „Neue Objekthülle“. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich „Inhalt“ und wählen Sie im Kontextmenü „Neu“ > „Neue Objekthülle“. Eine neue leere Objekthülle wird in der ausgewählten Gruppe angelegt und automatisch geöffnet. Es erscheint ein Objekt-Editor in einem neuen Fenster, in dem Sie die Metadaten, Ansichten und Inschriften des Objekts bearbeiten können. Nähere Informationen zum Objekt-Editor finden Sie im Kapitel 6 „Objekt-Editor“.

### Elemente aus einer Gruppe in eine andere Gruppe verschieben (ein oder mehrere Elemente)

Klicken Sie im Bereich Inhalt das Element an, das Sie verschieben möchten. Halten Sie die Maustaste gedrückt, bis Sie das Element auf die Gruppe im



Elemente einer Gruppe in der Iconansicht.



Bereich „Gruppen“ gezogen haben und lassen Sie die Maustaste dann los.

Mehrere Elemente: Mit ⌘A (STRG+A) wählen Sie alle Elemente aus. Alternativ können Sie eine Reihe von Elementen durch Halten der Shift-Taste markieren. Klicken Sie dazu auf das erste Element, das Sie markieren möchten, halten Sie anschliessend die Shift-Taste gedrückt und klicken auf das letzte auszuwählende Element. Um mehrere aber nicht alle Elemente anzuwählen, halten Sie ⌘ (STRG) gedrückt, während Sie beliebige Elemente mit der linken Maustaste markieren.

### Element aus einer Gruppe in eine andere Gruppe kopieren (ein oder mehrere Elemente)

Klicken Sie im Bereich Inhalt das Element an, das Sie verschieben möchten. Halten Sie die Maustaste und gleichzeitig ⌥ (Alt) gedrückt, bis Sie das Element auf die Gruppe im Bereich „Gruppen“ gezogen haben und lassen Sie die Maustaste dann los. Mit mehreren Elementen verfahren Sie wie im oberen Abschnitt „Elemente aus einer Gruppe in eine andere Gruppe verschieben“ beschrieben.



### Neue Gruppe mit Auswahl (ein oder mehrere Elemente)

Klicken Sie im Bereich „Inhalt“ auf das Element mit der rechten Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü „Neue Gruppe mit Auswahl“. Es wird eine neue Gruppe erstellt und das Element in die neue Gruppe kopiert. Die Zuordnung zur ursprünglichen Gruppe bleibt dabei erhalten. Mit mehreren Elementen verfahren Sie wie im oberen Abschnitt „Elemente aus einer Gruppe in eine andere Gruppe verschieben“ beschrieben.

### Elemente innerhalb einer Gruppe sortieren

Wählen Sie ein Element einer Gruppe im Bereich „Inhalt“ aus und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nun können Sie das Element innerhalb des Bereiches „Inhalt“ zwischen den anderen Elementen durch hin- und herziehen beliebig platzieren. Das Sortieren ist sowohl in der Icon- als auch in der Listendarstellung möglich. Mit mehreren Elementen verfahren Sie wie im oberen Abschnitt „Elemente aus einer Gruppe in eine andere Gruppe verschieben“ beschrieben.



### Elemente aus Gruppen löschen (ein oder mehrere Elemente)

Möchten Sie ein Element aus einer Gruppe löschen, ohne es aus dem Projekt zu entfernen bzw. in den Papierkorb zu legen, klicken Sie im Bereich „Inhalt“ auf das Element mit der rechten Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü „Auswahl aus der Gruppe entfernen“. Falls das Element nur in dieser Gruppe eingeordnet war, wird es nun in der Gruppe „Import“ aufgelistet.

Mit mehreren Elementen verfahren Sie wie im oberen Abschnitt „Elemente aus einer Gruppe in eine andere Gruppe verschieben“ beschrieben.

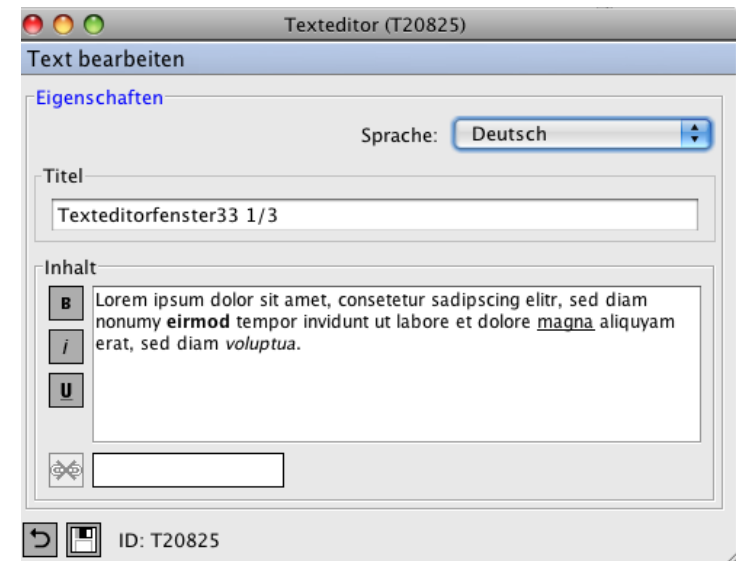
Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
<b>Text-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

## Kapitel 4 Text-Editor

Der **Text-Editor** dient dazu Projekttexte zu verfassen, welche normalerweise Anmerkungen zu dem aktuellen Projekt enthalten.

### Text-Editor öffnen

Um einen neuen Projekttext anzulegen und zu editieren, öffnen Sie zuerst einen Gruppenbrowser, indem Sie im Kontextmenü „Werkzeuge“ > „Neuer Gruppenbrowser“ auswählen oder ⌘1 (STRG+1) tippen. Klicken Sie nun auf das Zahnrad unter dem Bereich „Inhalt“ und wählen Sie im Kontextmenü „Neu“ > „Neuer Projekttext...“. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich „Inhalt“ und wählen Sie im Kontextmenü „Neu“ > „Neuer Projekttext...“. Der Text-Editor wird in einem neuen Fenster geöffnet. Um einen bestehenden Projekttext zu bearbeiten, wählen Sie ihn im Gruppenbrowser aus und öffnen den Text-Editor durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf den gewünschten Text.



Der Texteditor

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
<b>Text-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### Sprache festlegen

Mit dieser Option können Sie festlegen, in welcher Sprache Sie den Titel und Inhalt des Textes verfassen möchten. Nähere Informationen, wie Sie verschiedene Sprachen in die Sprachauswahl hinzufügen, finden Sie im Kapitel 2 im Abschnitt „Projektsprachen“.

### Titel festlegen

Legen Sie in diesem Feld den Titel des eingegebenen Textes fest.

### Inhalt

In diesem Feld können Sie beliebige Texte in beliebiger Länge verfassen. Dabei können Sie zwischen den Fonteigenschaften „Fett“, „Kursiv“, „Unterstrichen“ und „Text als Link“ wählen. Bitte beachten Sie, dass es nur einen vorgegebenen Font gibt, den Sie nicht verändern können. Beachten Sie bitte auch, dass Sie die Fonteigenschaften nicht miteinander kombiniert verwenden können.

### Text als Link markieren (Hyperlink)

Wenn Sie eine Text verfasst haben, der auf ein anderes Element verweisen soll, gehen Sie so

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
<b>Text-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

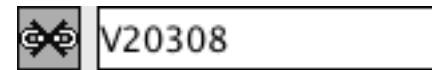
vor, wie im Abschnitt „Text als Link markieren (Hyperlink)“ im Kapitel 3 beschrieben.

### Alles zurücksetzen

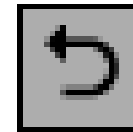
Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, können Sie mit dem Symbol „Alles zurücksetzen“ alle Änderungen verwerfen. Es wird der letzte Speicherzustand wiederhergestellt. Bitte beachten Sie, dass dieser Schritt nicht rückgängig gemacht werden kann.

### Speichern

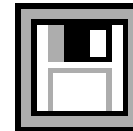
Wenn Sie den Text-Editor wechseln, werden Sie gefragt, ob Sie Ihre Änderungen speichern möchten. Sie können auch vorher speichern, wenn Sie auf das Symbol „Speichern“ klicken.



Klicken auf das Feld „Link löschen“ entfernt den Link zu dem Element, das im Linkfeld angegeben ist.



Das Symbol „Änderungen zurücksetzen“



Das Symbol „Speichern“



Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Externe URL</b>	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

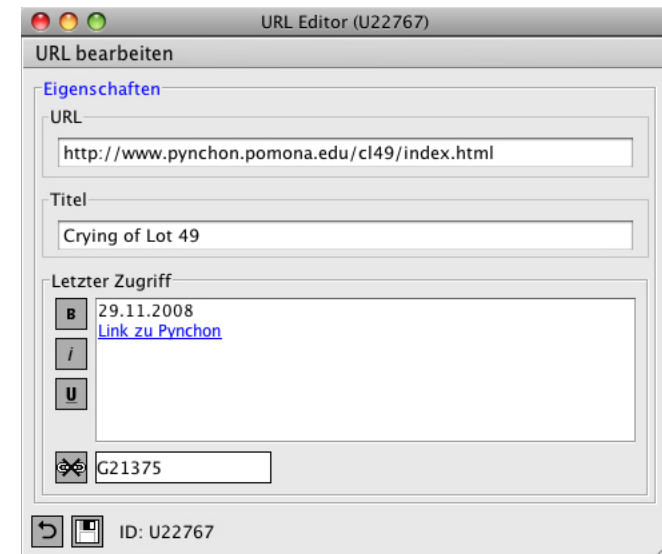
## Kapitel 5 Externe URL

Sie können externe Webinhalte verlinken, indem Sie den URL-Editor verwenden.

### URL-Editor öffnen

Wenn in der Gruppe eine neue externe URL angelegt werden soll, öffnen Sie zuerst einen Gruppenbrowser, indem Sie im Menü „Werkzeuge“ > „Neuer Gruppenbrowser“ auswählen oder ⌘1 (STRG+1) tippen. Klicken Sie nun auf das Zahnrad unter dem Bereich Inhalt und wählen Sie im Kontextmenü „Neu“ > „Neue externe URL...“. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich Inhalt und wählen Sie im Kontextmenü „Neu“ > „Neue externe URL...“. Der URL-Editor wird in einem neuen Fenster geöffnet. Fügen Sie im Feld URL die Adresse einer Webseite ein, die Sie verlinken möchten.

Möchten Sie eine bestehende externe URL bearbeiten, klicken Sie im Bereich „Inhalt“ des Gruppenbrowsers auf eine bestehende URL doppelt, und der URL-Editor öffnet sich.



Der URL-Editor

Einleitung	<input type="text"/>
Menüleiste	<input type="text"/>
Gruppenbrowser	<input type="text"/>
Text-Editor	<input type="text"/>
<b>Externe URL</b>	<input type="text"/>
Objekt-Editor	<input type="text"/>
Ebenen-Editor	<input type="text"/>
Anhang	<input type="text"/>

### URL

Geben Sie in dieses Feld den Hyperlink ein.

### Titel

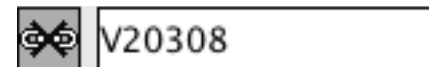
Geben Sie in dieses Feld einen optionalen Titel für die verlinkte Webseite ein.

### Letzter Zugriff

In diesem Feld können Sie beliebige Texte in beliebiger Länge verfassen. Dabei können Sie zwischen den Fonteigenschaften „Fett“, „Kursiv“, „Unterstrichen“ und „Text als Link“ wählen. Bitte beachten Sie, dass Sie es nur einen vorgegebenen Font gibt, den Sie nicht verändern können. Beachten Sie bitte auch, dass Sie die Fonteigenschaften nicht miteinander kombiniert verwenden können.

### Text als Link markieren (Hyperlink)

Wenn Sie im Bereich „Letzter Zugriff“ einen Text verfasst haben, der auf ein anderes Element verweisen soll, gehen Sie so vor, wie im Abschnitt **„Text als Link markieren (Hyperlink)“** im Kapitel 3 beschrieben.



Klicken auf das Feld „Link löschen“ entfernt den Link zu dem Element, das im Linkfeld angegeben ist.

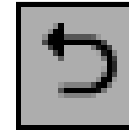
Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Externe URL</b>	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### Alles zurücksetzen

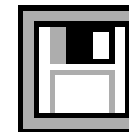
Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, können Sie mit dem Symbol „Alles zurücksetzen“ alle Änderungen verwerfen. Es wird der letzte Speicherzustand wiederhergestellt. Bitte beachten Sie, dass dieser Schritt nicht rückgängig gemacht werden kann.

### Speichern

Wenn Sie den URL-Editor schließen, werden Sie gefragt, ob Sie Ihre Änderungen speichern möchten. Sie können aber auch vorher speichern, wenn Sie auf das Symbol „Speichern“ klicken.



Das Symbol „Änderungen zurücksetzen“



Das Symbol „Speichern“

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
<b>Objekt-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

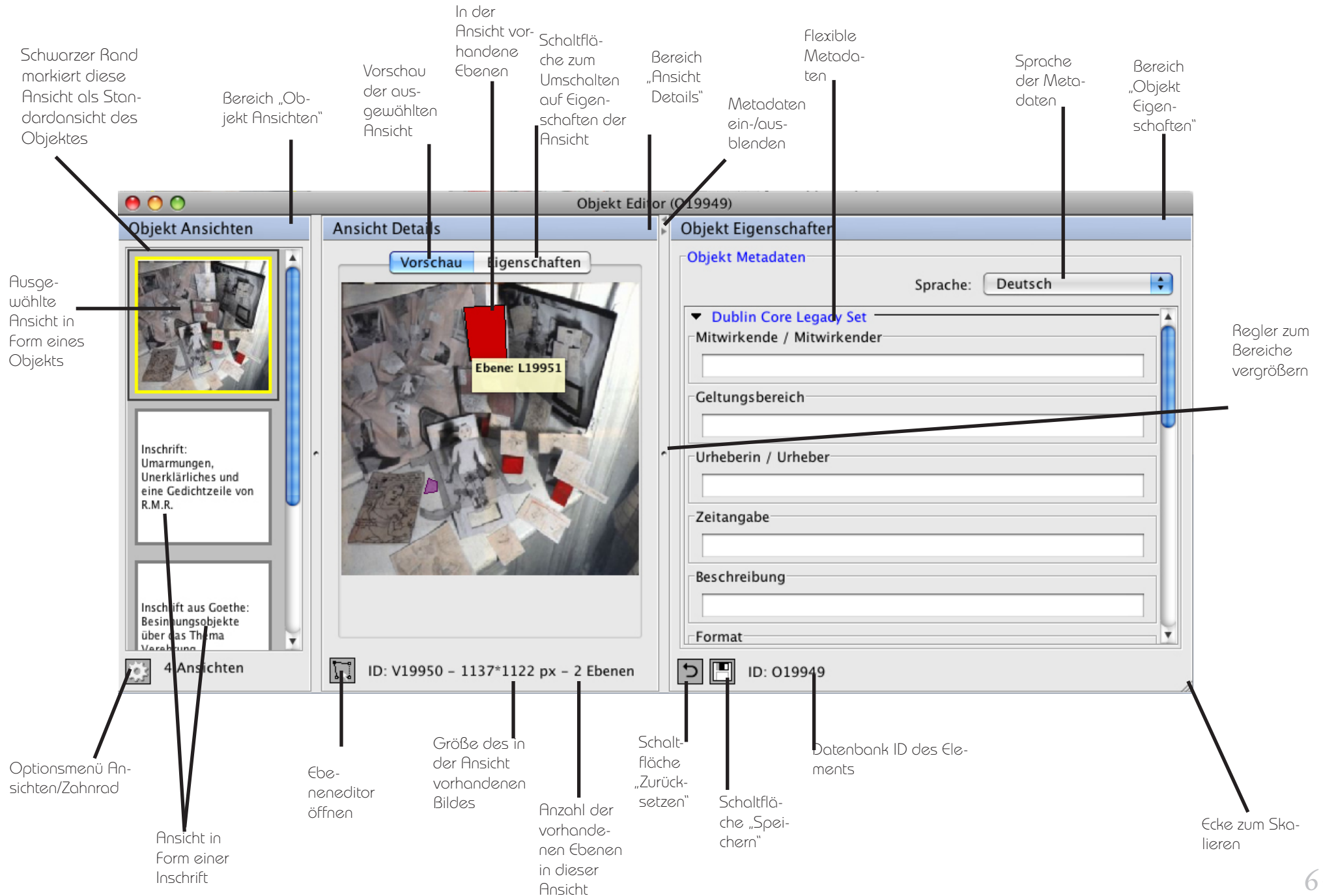
## Kapitel 6 Objekt-Editor

In diesem Abschnitt lernen Sie den Editor für Objekte und seine Funktionen kennen.

Der Objekt-Editor dient dazu, für Objekte Ansichten zu erstellen und zu verwalten. Ansichten können Bilder, Inschriften, Töne oder jede andere beliebige Datei sein. Jedoch können nur Bilder und Inschriften bearbeitet werden. Nativ unterstützte Dateiformate sind JPEG, GIF, PNG und TIFF. Bitte beachten Sie außerdem, dass Inschriften im Editor selbst erzeugt werden, Dateien werden aus der HyperImagedatenbank geladen. Wie Sie Dateien in Ihr Projekt laden, lesen Sie in Kapitel 2 im Abschnitt „**Repository Import...**“ nach.

Der Objekt-Editor ist in drei Bereiche eingeteilt: „Objekt Ansichten“, „Ansicht Details“ und „Eigenschaften Objekt“. Im Bereich „Objektansichten“ ist die Vorschau der verschiedenen vorhandenen Ansichten eines Objekts sichtbar (z. B. Bilder verschiedener Perspektiven eines Motivs, Inschriften). Im Bereich Ansicht Details hat man die Auswahl zwischen der „Vorschau“ der jeweiligen Ansicht und den „Eigenschaften“,

# Das Objekt-Editor-Fenster



Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
<b>Objekt-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

d. h. Metadaten, der Ansicht. Der Bereich „Eigenschaften Objekt“ enthält die Felder für die Metadaten des Objekts selbst.

### Objekt-Editor öffnen

Um ein neues Objekt anzulegen und zu bearbeiten, öffnen Sie zunächst einen Gruppenbrowser, indem Sie im Menü „Werkzeuge“ > „Neuer Gruppenbrowser...“ auswählen oder ⌘1 (STRG+1) tippen. Klicken Sie auf das Zahnrad unter dem Bereich „Inhalt“ und wählen Sie im Kontextmenü „Neu“ > „Neue Objekthülle...“. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich „Inhalt“ und wählen Sie im Kontextmenü „Neu“ > „Neue Objekthülle...“. Der Objekt-Editor wird in einem neuen Fenster geöffnet.

Um ein bestehendes Objekt zu bearbeiten, wählen Sie es im Gruppenbrowser aus und öffnen den Objekt-Editor durch einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf das gewünschte Objekt.



Ausgewähltes Objekt (erkennbar am gelben Rahmen). Die Titelleiste eines Thumbnails enthält die Art des Elements und Anzahl der vorhandenen Ansichten (in diesem Beispiel handelt es sich um ein Objekt mit einer vorhandenen Ansicht). Die untere Leiste nennt den Titel des Elements.



## Bereich „Objekt Ansichten“

### Standardansicht

Sie können eine Ansicht wählen, die im Gruppenbrowser und in den Objektthumbnails als Ansicht des Objekts angezeigt werden soll. Wählen Sie im Bereich „Objekt Ansichten“ eine Ansicht aus, klicken Sie unter dem Bereich „Objekt Ansichten“ auf das Zahnrad und wählen Sie im Kontextmenü „Standardansicht“. Alternativ können Sie das Objekt auswählen, mit der rechten Maustaste das Kontextmenü und die Option „Standardansicht“ wählen.

Die Standardansicht wird im Objekt-Editor durch einen schwarzen Rahmen um die entsprechende Ansicht gekennzeichnet. Um die Standardansicht wieder zu entfernen, wählen Sie die Standardansicht des Objektes aus und wählen Sie im Kontextmenü erneut die Option „Standardansicht“.

**Hinweis:** Sollten Sie für ein Objekt keine Standardansicht festgelegt haben, so wird die erste Ansicht des Objektes in der Liste zur Vorschau verwendet.



Bereich „Objekt Ansichten“ im Objekteditor mit geöffnetem Kontextmenü (unten), erreichbar mit der rechten Maustaste. Der gelbe Rahmen um eine Ansicht bedeutet, dass diese aktuell ausgewählt ist

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
<b>Objekt-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### Neue Inschrift

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich „Objekt Ansichten“ oder mit der linken Maustaste auf das Zahnrad unter dem Bereich und wählen Sie im Kontextmenü die Option „Neue Inschrift“.

### Papierkorb

Sie können einzelne Ansichten löschen, indem Sie die Ansicht im Bereich „Objekt Ansichten“ markieren und unter dem Bereich das Zahnrad anklicken und im Kontextmenü „Element in den Papierkorb“ wählen. Die Ansicht wird in den Papierkorb verschoben, der über den Gruppenbrowser im Bereich „Gruppen“ erreichbar ist. Nähere Informationen zum Thema Papierkorb finden Sie im Kapitel 3 im Abschnitt „Papierkorb“.

### Ansichten sortieren

Wählen Sie eine Ansicht eines Objekts im Bereich „Objekt Ansichten“ aus und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nun können Sie die Ansicht durch hin- und herziehen im Bereich „Objekt Ansichten“ positionieren.





### Ansicht einem anderen Objekt oder einer anderen Gruppe zuordnen

Öffnen Sie einen weiteren Objekt-Editor des Objekts, dem Sie eine Ansicht zuordnen möchten. Wählen Sie eine Ansicht eines Objekts im Bereich „Objekt Ansichten“ aus, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Ansicht in den Bereich „Objekt Ansichten“ des Objekts, dem Sie die Ansicht zuordnen. Ebenfalls kann man ausgewählte Ansichten aus der Liste per Drag and Drop in eine Gruppe legen. Öffnen Sie dazu den Gruppenbrowser und ziehen Sie die Ansicht in die entsprechende Gruppe.

Beachten Sie bitte, dass eine Ansicht nur einem Objekt zugeordnet sein kann, die Ansicht daher verschoben aber nicht kopiert wird.

### Bereich „Ansicht Details“

#### Vorschau

In der Vorschau erscheint die Ansicht, die Sie im Bereich „Objekt Ansichten“ gewählt haben.

Wenn Sie eine Bildansicht des Objekts gewählt haben, die bereits Ebenen mit Polygonen enthält, können Sie diese Polygone nicht nur in

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
<b>Objekt-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

der Vorschau sehen, sondern Verlinkungen der Polygone mit anderen Elementen in der Vorschau bearbeiten, ohne den Ebenen-Editor zu öffnen.

### Elemente mit Ebene verlinken (Quicklink)

Ziehen Sie dazu das Element (z. B. eine Ansicht oder ein anderes Objekt) auf ein Polygon der Ebene, mit der Sie das Element verlinken möchten. Wenn der schwarze Pfeil erscheint, lassen Sie die Maustaste los. Die Ebene des Polygons und das Element sind nun miteinander verlinkt.

### Linkziel öffnen

Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das Polygon einer Ebene, deren Link Sie editieren möchten und wählen Sie im Kontextmenü die Option „Linkziel öffnen“. Das mit der Ebene des Polygons verlinkte Element wird in einem neuen Objekt-Editor geöffnet.

### Linkziel löschen

Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das Polygon der Ebene, deren Link Sie editieren möchten und wählen Sie im Kontextmenü die Option > „Linkziel löschen“.



Kontextmenü im Bereich „Ansicht Details“ des Objekteditors, erreichbar mit der rechten Maustaste.

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
<b>Objekt-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### Ebenen-Editor öffnen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Polygon einer Ebene und wählen Sie im Kontextmenü „Ebene editieren“ oder klicken Sie unter dem Bereich „Ansicht Details“ die Schaltfläche „Ebenen bearbeiten“.

### Eigenschaften

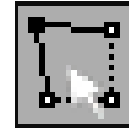
Hier können Sie die Eigenschaften der Ansicht bearbeiten.

### Sprache festlegen

Mit dieser Option können Sie festlegen, in welcher Sprache Sie die Metadaten im Bereich „Ansicht Details“ verfassen möchten, bei Inschriften ist dies die Sprache, in der die Inschrift eingegeben wird. Nähere Informationen, wie Sie verschiedene Sprachen in die Sprachauswahl hinzufügen, finden Sie im Kapitel 2 im Abschnitt „Projektsprachen“.

### Titel vergeben (nur Ansicht Bild)

Jede Bildansicht kann ihren eigenen Titel erhalten. Geben Sie dazu im Bereich „Eigenschaften“ in das Feld „Titel“ den gewünschten Titel ein.



Schaltfläche „Ebeneneditor“ öffnen

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
<b>Objekt-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

#### Bildnachweis einfügen (nur Ansicht Bild)

Sie haben die Möglichkeit, für jede Bildansicht einen Bildnachweis zu liefern. Geben Sie dazu im Bereich „Eigenschaften“ in das Feld „Bildnachweis“ die Bildquelle ein.

#### Anmerkungen (nur Ansicht Bild)

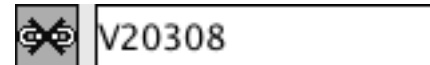
In diesem Feld können Sie beliebige Texte in beliebiger Länge verfassen. Dabei können Sie zwischen den Fonteigenschaften „Fett“, „Kursiv“, „Unterstrichen“ und „Text als Link“ wählen. Bitte beachten Sie, dass Sie es nur einen vorgegebenen Font gibt, den Sie nicht verändern können. Beachten Sie bitte auch, dass Sie die Fonteigenschaften nicht miteinander kombiniert verwenden können.

#### Text als Link markieren (Hyperlink)

Wenn Sie einen Text verfasst haben, der auf ein anderes Element verweisen soll, gehen Sie so vor, wie im Abschnitt „Text als Link markieren (Hyperlink)“ in Kapitel 3 beschrieben.

#### Ebenen-Editor aufrufen (nur Ansicht Bild)

Wenn Sie eine Bildansicht des Objekts gewählt haben, klicken Sie auf das Symbol „Ebenen bearbeiten“ unter dem Bereich „Ansicht Details“. Der



Klicken auf das Feld „Link löschen“ entfernt den Link zu dem Element, das im Linkfeld angegeben ist.

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
<b>Objekt-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

Ebenen-Editor der entsprechenden Ansicht wird geöffnet. Alternativ können Sie auch auf eine Ansicht aus der Ansichtenliste doppelklicken.

Inhalt des Objekts beschreiben (nur Ansicht Inschrift)

Wenn Sie eine Inschrift gewählt haben, können Sie im Feld „Inhalt“ des Karteireiters „Eigenschaften“ den Text der Inschrift bearbeiten.

Text als Link markieren (Hyperlink)

Diese Funktion entspricht der Funktion „Text als Link markieren (Hyperlink)“ in Kapitel 3.

## Bereich „Objekt Eigenschaften“

### Flexible Metadaten


Metadaten eines Objekts können flexibel verwaltet werden. Dies bedeutet, dass es keine vorgegebenen Metadatenfelder gibt, Sie sich jedoch Metadaten sets zusammenstellen und in das Projekt importieren können. Nähere Informationen dazu finden Sie im Kapitel 2 im Abschnitt „Projekt Templates“. Die im Projekt festgelegten Metadaten sets sind für alle Objekte gleich.

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
<b>Objekt-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

## Stammdaten

Stammdaten sind Teil der flexiblen Metadaten. Sie sind bei jedem Objekt vorhanden und in jedem Projekt gleich.

### Notiz

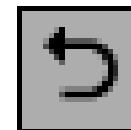
In dem Feld „Notiz“  können Sie private Anmerkungen verfassen. ~~Siehe „Anmerkungen“ im oberen Abschnitt dieses Kapitels.~~

### Zusatz

Wenn Objekte mit Datenfeldern in das Projekt importiert wurden, die mit dem vorhandenen Metadaten set nicht übereinstimmen, werden die nicht passenden Felder hier aufgelistet. Zusätzlich können Sie die Daten wie ~~im~~ in jedem mehrzeiligen Feld bearbeiten. Siehe „Anmerkungen“ im oberen Abschnitt dieses Kapitels.

## Alles zurücksetzen

Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, können Sie mit dem Symbol „Alles zurücksetzen“ alle Änderungen verwerfen. Es wird der letzte Speicherzustand wiederhergestellt. Bitte beachten Sie, dass dieser Schritt nicht rückgängig gemacht werden kann.

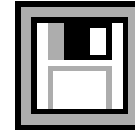


Das Symbol „Änderungen zurücksetzen“

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
<b>Objekt-Editor</b>	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

## Speichern

Wenn Sie das Fenster schließen, werden Sie gefragt, ob Sie Ihre Änderungen speichern möchten. Sie können auch vorher speichern, wenn Sie auf das Symbol „Speichern“ klicken.



Das Symbol „Speichern“

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Ebenen-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

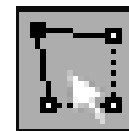
## Kapitel 7 Ebenen-Editor

In diesem Kapitel lernen Sie die Funktionen des Ebenen-Editors kennen.

Der Ebenen-Editor ermöglicht es Ihnen, Bereiche eines Bildes verschiedenfarbig zu markieren, indem Sie Polygone innerhalb verschiedener Ebenen zeichnen. Dabei können Ebenen mehrsprachige Metadaten bestehend aus einem Namen und einer Anmerkung haben sowie mit beliebigen anderen Elementen des Projektes verlinkt sein. Diese Links werden durch Klick auf die Polygone der Ebene im HyperImage-Reader bzw. in der Vorschau des Objekt-Editors aufgerufen (Doppelklick oder rechte Maustaste).

### Ebenen-Editor öffnen

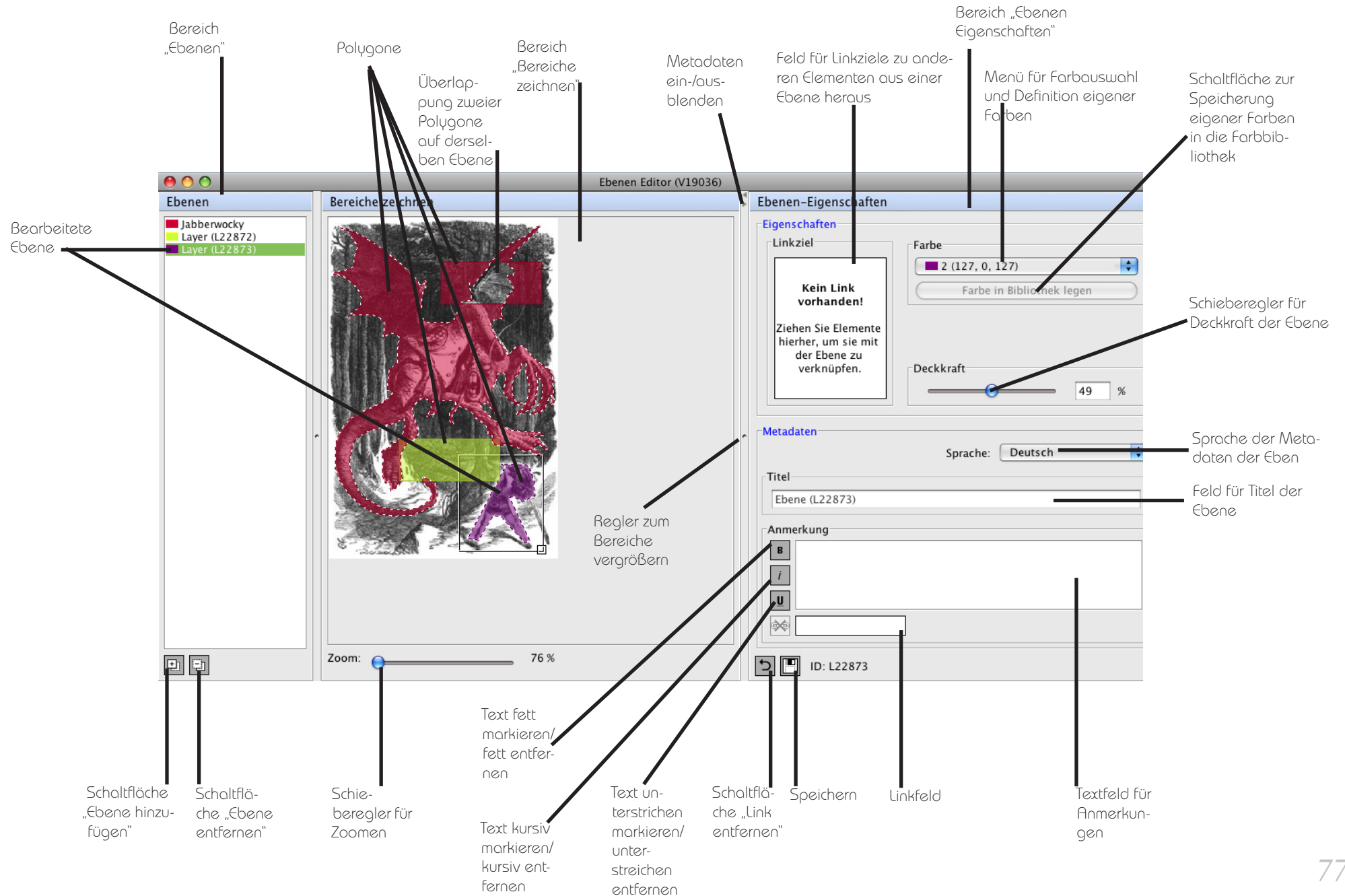
Markieren Sie im Gruppenbrowser ein Objekt und öffnen Sie den Objekt-Editor. Klicken Sie unter dem Bereich „Ansicht Details“ auf das „Ebenen bearbeiten“-Symbol. Alternativ können Sie auch mit der rechten Maustaste auf ein vorhandenes Polygon klicken und im Kontextmenü



Schaltfläche „Ebeneneditor“ öffnen



# Das Ebenen-Editor-Fenster



Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Ebenen-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

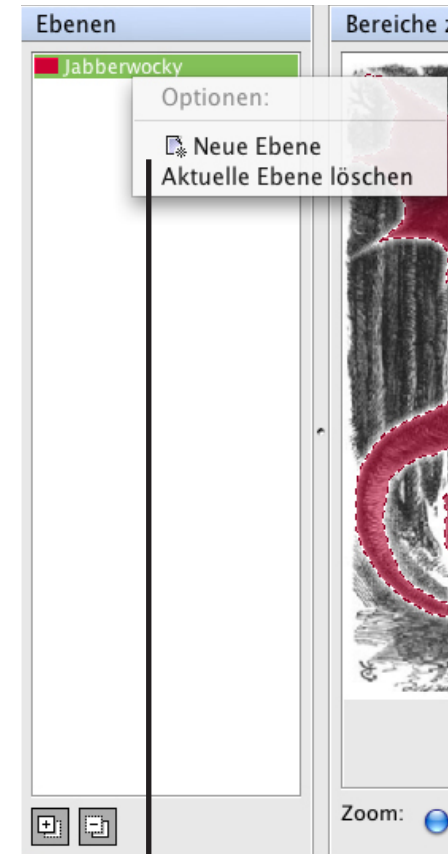
„Ebene editieren“ wählen oder im Bereich „Objekt Ansichten“ auf die Ansicht doppelt klicken.

Der Ebenen-Editor ist in drei Bereiche eingeteilt: „Ebenen“, „Bereiche zeichnen“ und „Ebenen Eigenschaften“. In „Ebenen“ können Sie sehen, wieviele Ebenen in welcher Farbe das Bild hat und können dort die einzelnen Ebenen anwählen. Der Bereich „Bereiche zeichnen“ ist der Polygoneditor und das Kernstück des gesamten HI-Editors. In „Ebenen Eigenschaften“ können Sie die Metadaten, Links und Farben der Ebenen bearbeiten.

## Bereich „Ebenen“

### Ebenen erstellen

Klicken Sie unter dem Bereich „Ebenen“ auf das „Hinzufügen“-Symbol. Es wird eine neue Ebene mit einem vorausgewählten Titel hinzugefügt, die Sie nun bearbeiten können. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bereich „Ebenen“ und wählen im Kontextmenü „Neue Ebene“.



Kontextmenü im Bereich „Ebenen“ im Ebeneneditor, erreichbar mit der rechten Maustaste



### Ebene auswählen

Wählen Sie im Bereich „Ebenen“ eine Ebene aus, indem Sie die entsprechende Ebene anklicken. Wenn Sie bereits Polygone gezeichnet haben, können Sie Ebenen auch über einzelne Polygone auswählen, indem Sie im Bereich „Bereiche zeichnen“ ein Polygon anklicken und dann mit der rechten Maustaste im Kontextmenü „Polygonebene“ auswählen. Die Polygone der aktuell ausgewählten Ebene werden, solange sich Ihre Maus nicht innerhalb des Fensters „Bereiche zeichnen“ befindet, durch einen leuchtenden Rand hervorgehoben.

### Ebenen sortieren

Sie können die einzelnen Ebenen sortieren, indem Sie auf den Namen einer Ebene im Bereich „Ebenen“ klicken und während Sie die Maustaste festhalten, die Ebene an die gewünschte Position in der Liste ziehen.

### Ebenen in andere Ansicht kopieren

Sie können die einzelnen Ebenen in andere Ansichten kopieren. Öffnen Sie die Ansicht, in die die Ebene kopiert werden soll in einem neuen Ebenen-Editorfenster. Sie kopieren die Ebene,



indem Sie auf den Namen der zu kopierenden Ebene im Bereich „Ebenen“ klicken und während Sie die Maustaste festhalten an die gewünschte Position in der Liste des anderen Objekts ziehen. Dabei werden sowohl alle Polygone als auch die Ebenenfarbe und Transparenzeinstellungen kopiert.

### Ebenen in Gruppen legen

Sie können Ebenen wie alle anderen Elemente auch per Drag and Drop in eine Gruppe ziehen.

Öffnen Sie einen Gruppenbrowser und wählen Sie im Ebenen-Editor im Bereich „Ebenen“ die Ebene aus, die Sie in eine Gruppe kopieren möchten. Ziehen Sie die Ebene aus dem Ebenen-Editor auf das Gruppenbrowserfenster und in den Bereich „Gruppen“ auf die gewünschte Gruppe und lassen Sie die Maustaste los.

### Ebenen löschen

Wählen Sie die entsprechende Ebene im Bereich „Ebenen“ aus und klicken Sie auf das „Entfernen“-Symbol unter dem Bereich „Ebenen“. Alternativ klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den



Bereich „Ebenen“ und wählen im Kontextmenü „Aktuelle Ebene löschen“.

## Bereich „Ebenen Eigenschaften“

Hier können Sie verschiedene Eigenschaften der Ebenen bearbeiten.

### Linkziel

In diesem Fenster können Sie einzelne Ebenen verschiedener Bilder mit beliebigen Elementen Ihres HyperImage-Projektes verlinken.

### Ebenen miteinander verlinken

Öffnen Sie die verschiedenen Bilder jeweils in einem Ebenen-Editor. Wählen Sie im Bereich „Ebenen“ die Ebene, mit der eine andere Ebene eines anderen Bildes verlinkt werden soll. Wählen Sie nun in dem Ebenen-Editor, in dem sich die zu verlinkende Ebene („Linkziel“) befindet, diese Ebene aus und halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie die zu verlinkende Ebene in den Linkzielbereich des ersten Ebenen-Editors ziehen. Jetzt können Sie die Maustaste loslassen. Die beiden Ebenen sind nun miteinander verlinkt. Dies können Sie für beliebig viele Ebenen



wiederholen. Sollte die gewünschte Ebene in einer Gruppe liegen (siehe oben), dann können Sie natürlich diese Ebene direkt aus der Gruppe in den Gruppenbrowser ziehen und mit der aktuell gewählten Ebene verlinken.

### Ebenen mit Bildern verlinken

Öffnen Sie das Bild, in dem Sie einen Link setzen möchten, in einem Ebenen-Editor. Das zu verlinkende Bild öffnen Sie entweder in dem Gruppenbrowser, wo es im Bereich „Inhalt“ sichtbar ist oder Sie öffnen es in einem Objekt-Editor, wo es im Bereich „Objekt Ansichten“ als Bild sichtbar ist.

Wählen Sie das Bild aus und halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie das Bild auf den Bereich Linkziel ziehen. Lassen Sie die Maustaste nun los. Die Ebene und das Bild sind nun miteinander verlinkt.

### Linkziel öffnen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bereich „Ebenen-Eigenschaften“ auf das Linkziel, das Sie öffnen möchten und wählen Sie „Linkziel öffnen“. Das Linkziel wird in einem neuen Ebenen-Editor



geöffnet. Alternativ können Sie auch mit der linken Maustaste auf das Linkziel doppelklicken.

### Linkziel löschen

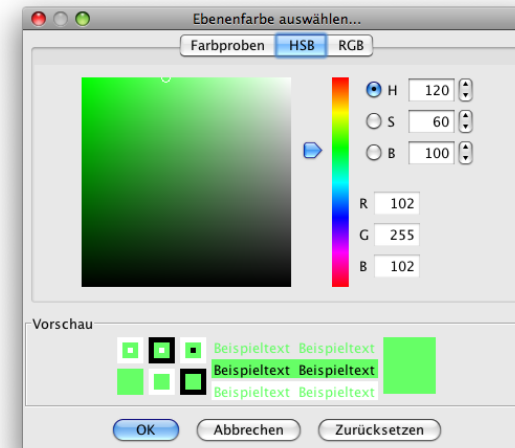
Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bereich „Ebenen-Eigenschaften“ auf das Linkziel, das Sie löschen möchten und wählen Sie „Link entfernen“.

### Ebenen-farbe

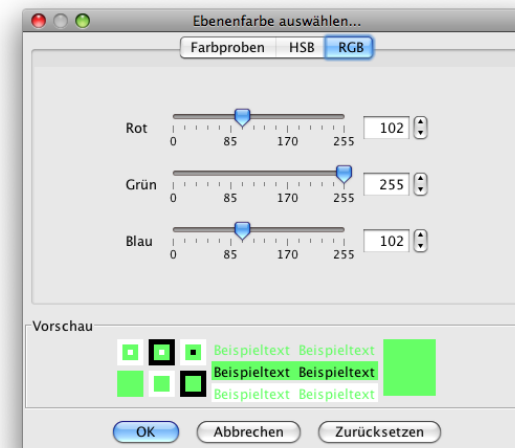
Um die Ebenen visuell schnell unterscheiden zu können, besteht die Möglichkeit, die Ebenen unterschiedlich einzufärben.

### Ebenen eine Farbe zuordnen

Wählen Sie im Bereich „Ebenen“ eine Ebene aus. Gehen Sie nun im Bereich „Ebenen-Eigenschaften“ in das Menü „Farbe“. Unter Umständen sind von anderen Teilnehmern des Projektes bereits verschiedene Farben definiert. Sie können sich jedoch auch eigene Farben definieren, indem Sie „Farbe“ > „Eigene...“ auswählen. Haben Sie eine Farbe gewählt, wird diese automatisch in einem Farbfeld des Farbwahldialogs („Zuletzt benutzt“) abgelegt und bleibt in diesem Feld solange bis der Editor beendet wird.



Eine Farbe aus dem Farbspektrum wählen oder direkt Werte für **R**ot, **G**rün und **B**lau oder Werte für Helligkeit (**B**rightness), Sättigung (**S**aturation) und Farbton (**H**ue) eingeben



Dialog: Werte für **R**ot, **G**rün und **B**lau eingeben

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Ebenen-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### Eine neue Farbe in die Bibliothek legen

Wenn die Farbe, die Sie definiert haben, auch nach erneutem Öffnen des Editors noch vorhanden sein soll, um sie in Ebenen, Bildern oder Gruppen wiederzuverwenden, können Sie diese Farbe in der Farbbibliothek speichern. Eine Übersicht über die Farbbibliothek finden Sie oben in der Menüleiste „Projekt“ > „Projektfarben/-polygone verwalten...“. Nähere Informationen dazu finden Sie im Kapitel 2 unter „**Projektfarben/-polygone verwalten...**“.

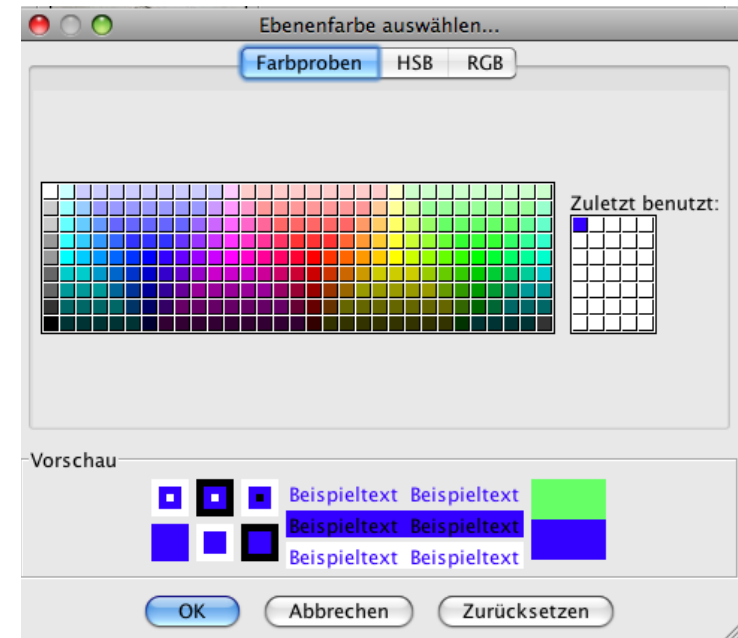
### Deckkraft der Ebene festlegen

Benutzen Sie dazu im Bereich „Ebenen-Eigenschaften“ den Regler „Deckkraft“ oder geben Sie in das Feld direkt einen Prozentwert ein.

### Metadaten

#### Sprache festlegen

Mit dieser Option können Sie festlegen, in welcher Sprache Sie die Metadaten der Ebene verfassen möchten. Nähere Informationen, wie Sie verschiedene Sprachen in die Sprachauswahl hinzufügen, finden Sie im Kapitel 2 „**Projekteinstellungen**“.



Links aus den farbigen Feldern können bereits definierte Farbwerte gewählt werden. Rechts daneben werden in diesen Feldern die Farben abgelegt, die zuletzt gewählt wurden. Sie bleiben solange der Editor geöffnet ist anwählbar. Danach werden die Farbfelder zurückgesetzt.



Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Ebenen-Editor</b>	<input type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### Ebentitel festlegen

Geben Sie im Bereich „Ebenen-Eigenschaften“ in das Feld „Titel“ einen Namen ein. Haben Sie die Standard-Projektsprache gewählt, so erscheint der Titel nach dem Speichern links in der Liste der Ebenen sowie unter Thumbnails dieser Ebene.

### Anmerkungen

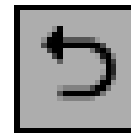
In diesem Feld können Sie beliebige Texte in beliebiger Länge verfassen. Dabei können Sie zwischen den Fonteigenschaften „Fett“, „Kursiv“, „Unterstrichen“ und „Text als Link“ wählen. Bitte beachten Sie, dass Sie es nur einen vorgegebenen Font gibt, den Sie nicht verändern können. Beachten Sie bitte auch, dass Sie die Fonteigenschaften nicht miteinander kombiniert verwenden können.

### Text als Link markieren (Hyperlink)

Wenn Sie eine Text verfasst haben, der auf ein anderes Element verweisen soll, gehen Sie so vor wie im Abschnitt „**Text als Link markieren (Hyperlink)**“ im Kapitel 3 beschrieben.

### Alles zurücksetzen

Wenn Sie in einer Ebene Polygone und Ebeneneigenschaften noch nicht gespeichert



Das Symbol „Änderungen zurücksetzen“



haben, können Sie mit dem „Alles-zurücksetzen“-Symbol alle Änderungen verwerfen. Es wird der letzte Speicherzustand der Ebene wiederhergestellt. Bitte beachten Sie, dass dieser Schritt nicht rückgängig gemacht werden kann.

### Speichern

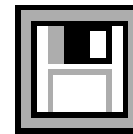
Jedes Mal, wenn Sie die Ebene wechseln, werden Sie gefragt, ob Sie Ihre Änderungen speichern möchten. Sie können aber auch speichern, wenn Sie unter dem Bereich „Ebenen Eigenschaften“ auf das Symbol „Speichern“ klicken.

### Bereich „Bereiche zeichnen“

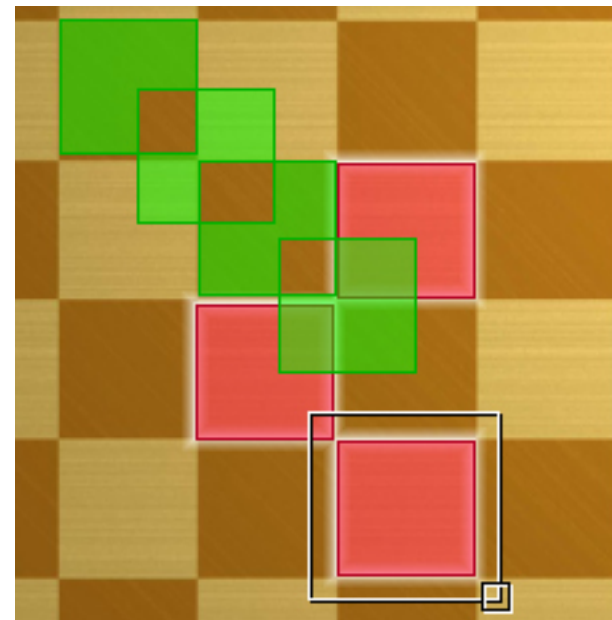
#### Polygone

Polygone dienen dazu, einzelne Bildbereiche farblich hervorzuheben.

Sie können Polygone auf einer Ebene zu beliebig komplexen Formen kombinieren. Bitte beachten Sie, dass zwei übereinander liegende Polygone der gleichen Ebene sich gegenseitig auslöschen. Der überlappende Bereich wird transparent. Auf diese Weise können Sie „Löcher“ in Ihren Polygonformen erzeugen. Transparente Bereiche



Das Symbol „Speichern“



Mauszeiger im Bereich „Ebenen“, wodurch Polygone der aktuell ausgewählten Ebene weiß leuchten. Gleichzeitig ist ein Polygon dieser Ebene im Bereich „Bereiche zeichnen“ markiert (schwarz-weißes Quadrat).



sind nach dem Export im HyperImage-Reader nicht anwählbar.

Wenn Sie ein Polygon auswählen, erscheint ein schwarz-weißes Rechteck um das Polygon herum. Fahren Sie mit dem Mauszeiger im Bereich „Ebenen“ über einen Ebenennamen, so leuchten die Ränder der Polygone dieser Ebene weiß auf.

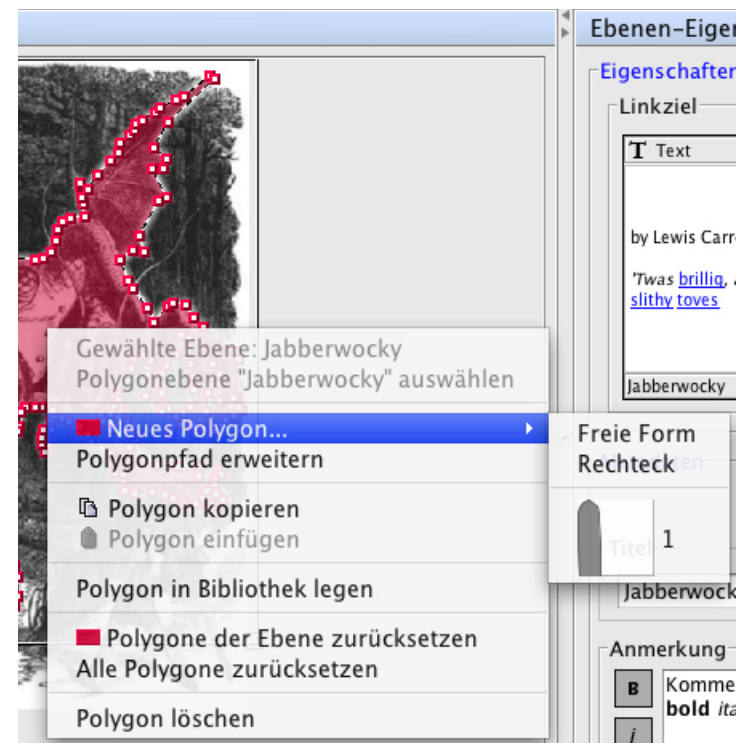
### Ein neues Polygon erstellen

Beachten Sie bitte, dass Sie Polygone nur innerhalb vorhandener Ebenen erstellen können. Erstellen Sie daher immer zuerst eine Ebene, in der Sie arbeiten möchten. Lesen Sie dazu im oberen Abschnitt „Ebenen erstellen“.

Klicken Sie dazu im Bereich „Bereiche zeichnen“ rechts mit Maustaste in das Bild und wählen Sie im Kontextmenü „Neues Polygon...“. Sie können nun unterschiedliche Polygone erstellen:

#### freie Form

Wenn Sie diese Option ausgewählt haben, erscheint an der Stelle, an der Sie im Bild geklickt haben, das Symbol für „Polygon zeichnen“, der Mauszeiger schaltet in den Zeichnen-Modus.



Kontextmenü im Bereich „Bereiche zeichnen“ im Ebeneneditor. Aufgerufen mit der rechten Maustaste.

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Ebenen-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

Wenn Sie den Startpunkt verschieben möchten, fahren Sie mit der Maus über den Startpunkt bis sich der Mauszeiger in den Verschieben-Modus umschaltet. Jetzt können Sie den Startpunkt verschieben, indem Sie die Maustaste gedrückt halten und innerhalb des Bildes auf den gewünschten Bereich ziehen. Nun können Sie Rahmenpunkte setzen, die automatisch miteinander zu einem Polygon verbunden werden. Schließen Sie den Polygonpfad, indem Sie auf den Startpunkt des Polygons klicken, der Mauszeiger schaltet in den Verbinden-Modus. Das Polygon hat jetzt eine abgeschlossene Form.

### Rechteck

Es wird ein Polygon in Form eines Rechtecks geladen, dessen Größe Sie verstellen können.

### Polygone aus der Bibliothek laden

Sie fügen ein Polygon aus der Bibliothek ein. Wie Sie Polygone speichern lesen Sie im Abschnitt „**Eigenes Polygon in Bibliothek speichern**“ weiter unten in diesem Kapitel.



Polygon schliessen, Polygonpfad verbinden, Startpunkt verschieben

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Ebenen-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

### Polygone bewegen

Sie können die Polygone innerhalb einer Ebene verschieben, indem Sie ein Polygon wählen und mit gedrückter Maustaste bewegen.

### Polygone bearbeiten

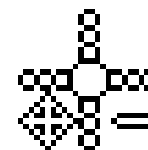
Sie können fertige Polygone weiter bearbeiten. Gehen Sie dazu auf das Polygon, das Sie bearbeiten möchten. Der Mauszeiger wird zu einem Kreuz mit einem Plus und Minus und der Rand des Polygons ist nun anwählbar, so dass man weitere Rahmenpunkte hinzufügen oder Rahmenpunkte an eine andere Stelle ziehen kann. Durch Klick mit der linken Maustaste auf einen bestehenden Rahmenpunkt wird dieser gelöscht. Verschieben Sie einen Rahmenpunkt, indem Sie ihn anklicken und mit der Maustaste beliebig ziehen. Um einen Rahmenpunkt hinzuzufügen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine leere Stelle des Polygonumrisses. Halten Sie bei Bedarf die linke Maustaste gedrückt, um den Punkt anschließend an die von Ihnen gewünschte Stelle zu bewegen. Die verschiedenen Modi des Mauszeigers geben Ihnen Aufschluß, ob Sie Rahmenpunkte an der betreffenden Stelle hinzufügen, verschieben oder löschen können. Bitte beachten Sie, dass das



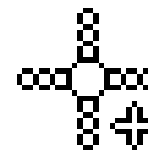
Normale Ansicht eines Polygons



Polygon in Bearbeitungsmodus. Alle Rahmenpunkte können bearbeitet werden. Es können weitere Rahmenpunkte hinzugefügt oder bestehende Rahmenpunkte verschoben werden, indem auf die gestrichelte Linie mit der Maustaste geklickt wird.



Existierenden Rahmenpunkt verschieben (ziehen mit linker Maustaste) oder löschen (Klick mit linker Maustaste)



Neuen Rahmenpunkt anlegen (Klick mit linker Maustaste)

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Ebenen-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

Bearbeiten der Punkte nur bei Polygonen vom Typ „freie Form“ möglich ist.

#### Polygone skalieren

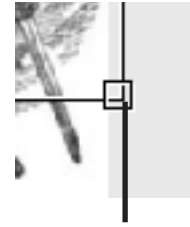
Wenn Sie ein Polygon auswählen, befindet sich in der rechten unteren Ecke des Auswahlrechtecks des Polygons ein kleines Quadrat. Klicken Sie auf das Quadrat und ziehen Sie bei gedrückter Maustaste das Polygon größer oder kleiner.

#### Farbe für Polygone wählen

Polygone innerhalb einer Ebene können keine unterschiedlichen Farben haben, d. h. Sie können Polygone nur färben, indem Sie für die Ebene, in dem sich das Polygon befindet, eine Farbe zuordnen. Informationen darüber finden Sie im Abschnitt „**Ebenen-Farbe**“.

#### Eigenes Polygon in Bibliothek speichern

Haben Sie eine freie Polygonform gezeichnet, die Sie öfter verwenden möchten, können Sie diese Form in der Polygonbibliothek speichern. Klicken Sie dazu auf das Polygon mit der rechten Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü „Polygon in Bibliothek ablegen“. Wenn Sie in dem Bereich „Bereiche zeichnen“ mit der Maustaste rechts klicken erscheint unter dem Menüpunkt



Mit diesem Quadrat können Sie Polygone skalieren.

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Ebenen-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

„Neues Polygon...“ Ihr Polygon. Eine Übersicht über die Polygonbibliothek finden Sie oben in der Menüleiste „Projekt“ > „Projektfarben/-polygone verwalten...“. Nähere Informationen dazu finden Sie im Kapitel 2 „**Projektfarben/-polygone verwalten...**“.

#### *Bereits definiertes Polygon in freie Form umwandeln*

Haben Sie eine fest vorgegebene Form gewählt und möchten das Polygon anpassen, können Sie Polygone aus der Bibliothek erweitern. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in dem Bereich „Bereiche zeichnen“ das Polygon und wählen Sie im Kontextmenü „In Freiform umwandeln“. Sie können nun auf den Rand des Polygons klicken und Randpunkte hinzufügen.

#### *Polygon kopieren und einfügen*

Wenn Sie ein Polygon mehrfach verwenden möchten, ohne es in der Bibliothek abzulegen, kopieren Sie es, indem Sie auf das Polygon rechts klicken und im Kontextmenü „Polygon kopieren“ auswählen. Klicken Sie auf den Bildbereich rechts und wählen Sie im Kontextmenü „Polygon einfügen“. Sie können das Polygon in derselben Ebene oder in eine neue Ebene einfügen. Möchten Sie das Polygon in eine Ebene einer anderen Ansicht





einfügen, öffnen Sie einen weiteren Ebenen-Editor und fügen Sie das Polygon in eine dort vorhandene Ebene ein.

#### Polygone in der Ebene zurücksetzen

Haben Sie Ihre neuen Arbeitsschritte noch nicht gespeichert, können Sie den letzten Speicherstand laden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in dem Bereich „Bereiche zeichnen“ und wählen Sie im Kontextmenü „Polygone der Ebene zurücksetzen“. Nun werden alle Polygone innerhalb dieser Ebene auf den letzten Speicherstand gebracht. Bitte beachten Sie, dass dieser Schritt nicht rückgängig gemacht werden kann.

#### Alle Polygone zurücksetzen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in dem Bereich „Bereiche zeichnen“ und wählen Sie im Kontextmenü „Alle Polygone zurücksetzen“. Nun werden alle Polygone aller Ebenen auf den letzten Speicherstand gebracht. Bitte beachten Sie, dass dieser Schritt nicht rückgängig gemacht werden kann.

#### Polygone löschen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Polygon, das Sie löschen möchten und wählen Sie



Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Ebenen-Editor</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
Anhang	<input type="checkbox"/>

im Kontextmenü „Polygon löschen“. Wenn Sie alle Polygone dieser Ebene löschen möchten, können Sie auch die Ebene selbst löschen. Damit werden alle in ihr liegenden Polygone ebenfalls gelöscht. Bitte beachten Sie, dass dieser Schritt nicht rückgängig gemacht werden kann.

### Zoomen

Um Bildbereiche zu vergrößern können Sie unterhalb des Bereiches „Bereiche zeichnen“ den Schieberegler Zoom verwenden. Um zu dem Bereich zu gelangen, den Sie bearbeiten möchten, benutzen Sie bitte die Schiebeleisten rechts und unten im Bereich „Bereiche zeichnen“. Die Ansicht kann bis zur zweifachen Größe vergrößert und auf ein Mindestmaß von 400x400 Pixeln verkleinert werden.

# Kapitel 8 Anhang

## Tastaturkurzbefehle

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Anhang</b>	<input type="checkbox"/>

Aktion	Tastenkombination Mac	Tastenkombination Windows
Abmelden	⇧ ⌘ Q (Shift, Befehl)	⇧ STRG Q
Abmelden und Beenden	⌘ Q	STRG Q
Exportieren	⌘ E	STRG E
Projekteinstellungen aufrufen	⌘, (Befehl, Komma)	STRG ,
Gruppenbrowser öffnen	⌘ I	STRG I
Neue Suche	⌘ 2	STRG 2
Repository Import	⌘ 3	STRG 3
Nächstes Fenster	⌘ > (Befehl, Shift, größer)	STRG >
Vorheriges Fenster	⌘ < (Befehl, kleiner)	STRG <
Metadaten ausblenden	⌘ M	STRG M
Alle Elemente auswählen	⌘ A	STRG A
Mehrere Elemente nicht in Reihenfolge auswählen	⌘ Maustaste	STRG Maustaste
Mehrere Elemente nebeneinander auswählen	⇧ Maustaste	STRG Maustaste
Element in andere Gruppe kopieren	⌘ Maustaste (Alt)	Alt Maustaste
Kontextmenü	rechte Maustaste	rechte Maustaste
Text fett	⌘ B	STRG B
Text kursiv	⌘ I	STRG I
Text unterstrichen	⌘ U	STRG U
Aktion rückgängig machen (Texteditor)	⌘ Z	STRG Z
Text ausschneiden	⌘ X	STRG X
Text kopieren	⌘ C	STRG C
Text einfügen	⌘ V	STRG V

## Schaltflächen und Symbole

Einleitung	<input type="checkbox"/>
Menüleiste	<input type="checkbox"/>
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>
Text-Editor	<input type="checkbox"/>
Externe URL	<input type="checkbox"/>
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>
<b>Anhang</b>	<input type="checkbox"/>



Text fett markieren/entfernen



Text kursiv markieren/entfernen



Text unterstrichen markieren/entfernen



Textlink entfernen



V20308

Link löschen/Linkfeld



Bedienfläche zur Skalierung von Fenstern



Bedienfläche zur Skalierung von Polygonen



Gruppe/ Ebene/Repository Hinzufügen



Gruppe/ Ebene/Repository entfernen



Zahnrad /Optionsmenü

Einleitung	<input type="checkbox"/>		Speichern
Menüleiste	<input type="checkbox"/>		Zur Listendarstellung wechseln
Gruppenbrowser	<input type="checkbox"/>		Zur Icondarstellung wechseln
Text-Editor	<input type="checkbox"/>		Änderungen zurücksetzen
Externe URL	<input type="checkbox"/>		Ebeneneditor öffnen
Objekt-Editor	<input type="checkbox"/>		Metadaten aus-/einblenden
Ebenen-Editor	<input type="checkbox"/>		Bereich vergrößern/verkleinern
<b>Anhang</b>	<input type="checkbox"/>		Mauszeigermodus: Polygonschliessen, Polygonpfad verbinden, Startpunkt verschieben
			Mauszeigermodus: neuen Rahmenpunkt anlegen
			Mauszeigermodus: existierenden Rahmenpunkt verschieben oder löschen