



Forschungsumgebung für den Bilddiskurs in der Kunstgeschichte

Aktualisierung zum Benutzerhandbuch 1.2

Weiterführende Informationen finden Sie unter:

www.meta-image.de
www.hyperimage.eu
www.prometheus-bildarchiv.de

Gefördert durch Mittel der Deutschen Forschungsgemeinschaft **DFG**

Neue Funktionen

Die aktuelle Version von Meta-Image enthält viele neue Funktionen und Verbesserungen sowie Fehlerbehebungen.

Die schrittweise Umstellung des Systems auf **aktuelle Webtechnologien** wie *HTML5* und *Javascript* ermöglicht eine vollständig webbasierte Anwendung und bietet Unterstützung für mobile Endgeräte

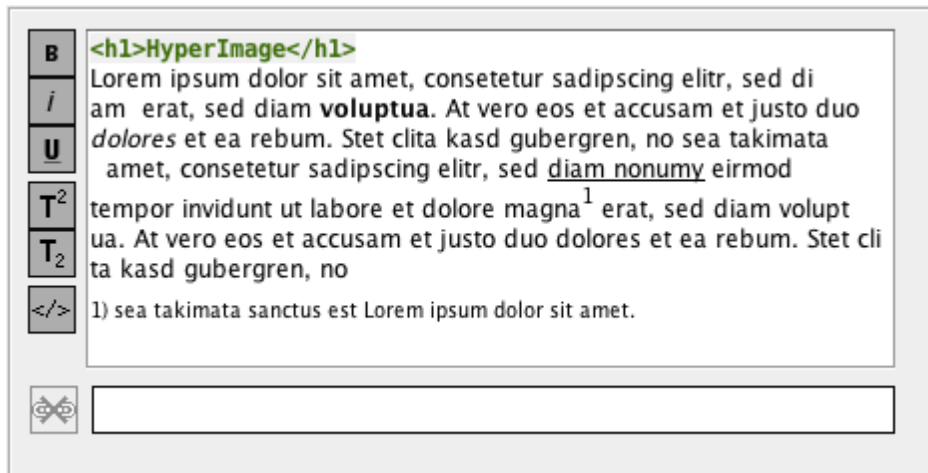
HyperImage 3 ermöglicht eine **Live Vorschau der Reader-Publikation** (*PreViewer*). So kann bereits während der Arbeit mit dem Editor getestet werden, wie das jeweilige Projekt in der Publikation aussehen würde, ggfs. Änderungen vornehmen und verschiedene Themes ausprobieren. Änderungen im Editor werden dabei sofort in der Vorschau sichtbar¹. Die Sortierreihenfolge aus dem Editor für Gruppen und Gruppeninhalte wird auch in der Vorschau übernommen. Dadurch entfällt der aufwändige mehrmalige Zwischenexport.

Die **Erstellung und das Rückschreiben von Lichttischen** ist ebenfalls direkt über die Live Vorschau (*PreViewer*) in den Editor möglich. Der Weg über Ex- und Re-Import von XML-Code entfällt.


Eine **PlugIn-Architektur** wird den flexiblen Zugriff auf die Meta-Image-Funktionen und -daten für externe Systeme ermöglichen und es erlauben, die Funktionalität des Systems dynamisch zu erweitern.

¹ WYSIWYG: **What You See Is What You Get**

Neue Auszeichnungsmöglichkeiten für Metadaten, Texte und Inschriften



Der Editor für Metadaten (RichText) bietet nun mehr Auszeichnungsmöglichkeiten. Neben den bekannten “Fett”, “Kursiv”, “Unterstrichen” und “Text als Link” ist es nun möglich, Text auch “Hochgestellt” oder “Tiefgestellt” auszuzeichnen. Dies kann insbesondere für die visuelle Kennzeichnung von Fußnoten nützlich sein.

Darüber hinaus kann über dem neuen Button “**MarkUp**”  beliebiges HTML oder JavaScript sowie vorformatierter Code eingefügt werden. Damit sind den Gestaltungsmöglichkeiten für HyperImage Publikationen keine Grenzen mehr gesetzt. Das eingegebene Markup wird für die Publikation direkt an den Browser durchgereicht. Die Ergebnisse können im *PreViewer* oder *Reader* betrachtet werden. Auch kann sämtliches Markup über die Im- und Exportfunktion als XML eingelesen bzw. gesichert werden

Menü

Menüpunkt “Projekt”

Exportieren / Backup...



Um zu diesem Menüpunkt zu gelangen, wählen Sie oben in der Menüleiste “Projekt” > “Exportieren” oder geben Sie ⌘E (STRG+E) auf der Tastatur ein. Hiermit wird Ihr Projekt standardmäßig in das Format PeTAL 3.0 exportiert.

Publikationswerkzeug

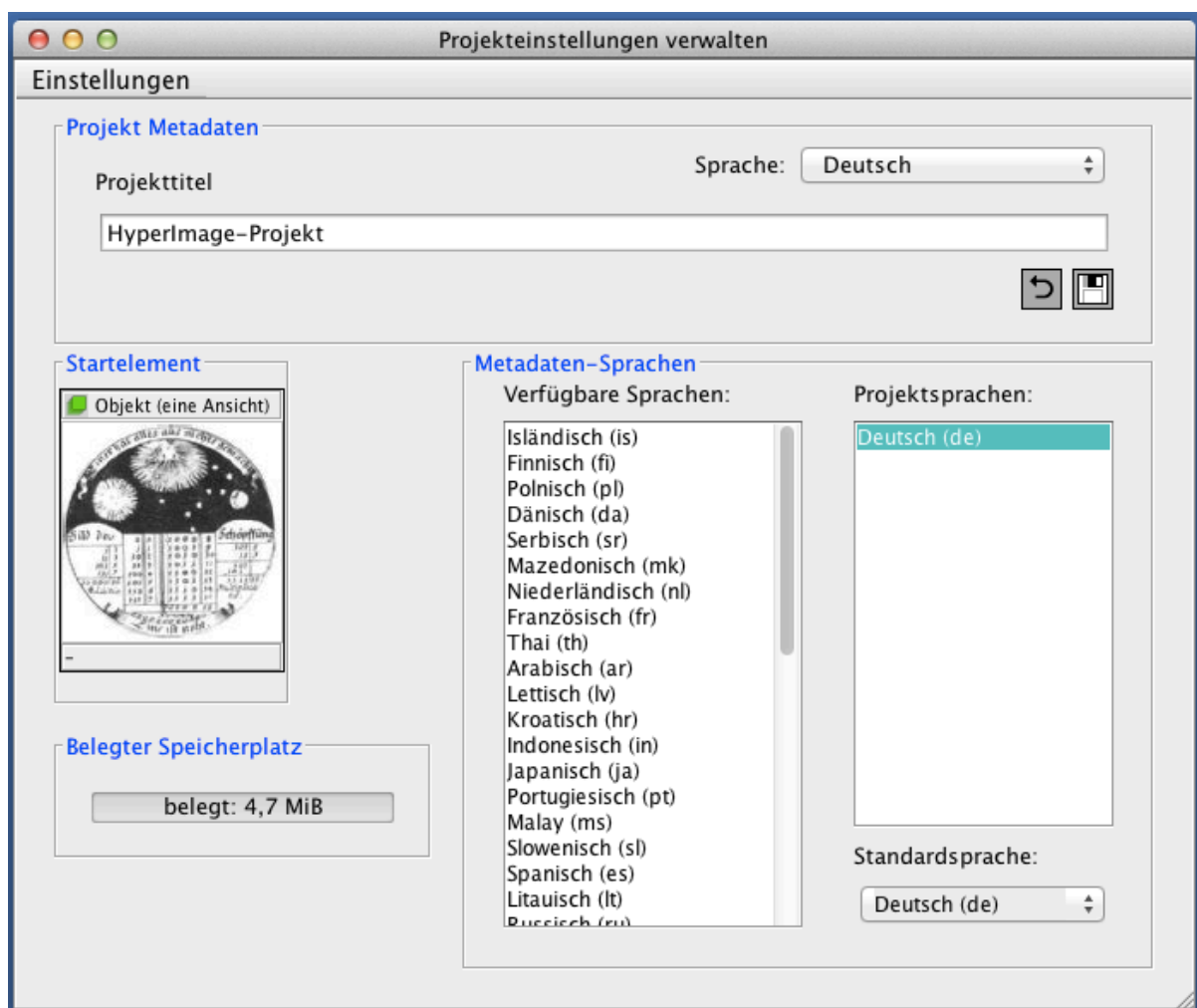


Das **Projekt** kann durch einen Export **publiziert** werden. Im Menü wird dafür auf „Projekt“ > „Publikation erstellen (HI-Reader)...“ geklickt. In einem neuen Browserfenster öffnet sich das HyperImage PubTool zur Erstellung einer statischen Publika-

tion des jeweiligen Projekts. Hier kann die Menüreihenfolge der Metadaten, Gruppen, Texte und Lichttische sowie die Sichtbarkeit einzelner Gruppen, Texte oder Lichttische für die Publikation festgelegt werden.

Durch Klick auf "Publikation erzeugen" wird das Projekt exportiert, Zwischengrößen der Bilder berechnet und alles als ZIP-Datei bereitgestellt, die im Anschluss auf den Rechner heruntergeladen werden kann. Der Zwischenschritt der Erzeugung von PETAL 1.2 und anschließender Umwandlung mit dem PostPetalGenerator entfällt.

Projekteinstellungen verwalten



Belegter Speicherplatz

Projekte können mit einer **Speichergrenze für Bilddateien** versehen werden. Der aktuell auf dem Server **belegte Speicherplatz** für Bilddateien des Projekts kann in den Projekteinstellungen eingesehen werden.

Ebenen-Editor

Zoomen

Um Bildbereiche zu vergrößern, kann der links neben dem Bereich „Bereiche zeichnen“ befindliche den Schieberegler Zoom verwendet werden. Dazu kann entweder am linken Rand des Bereiches das Zoom-Werkzeug oder alternativ mit Hilfe des Mousrades auf dem Bild ein- und ausgezoomt werden.

Scrollen des Bildes

Ebenfalls neu ist die intuitive Scroll-Funktion. Um sich auf dem Bild zu bewegen, wird mit dem Maus-Cursor auf das Bild geklickt und es bewegt.

Polygone mit verschiedenen Zeichenmodi erstellen

Neue Polygone werden gezeichnet, indem ein **Zeichenmodus in der Button-Leiste** links neben dem Bereich „Bereiche zeichnen“ mit einem Mausklick ausgewählt wird. Wenn ein Zeichenmodus ausgewählt ist, schaltet der Mauszeiger in den Zeichnen-Modus.

Zur Auswahl stehen „Neues Freihand-Polygon“, „Neues fließendes Freihand-Polygon“, „Neue Rechteckmarkierung“, „Neue Kreismarkierung“, „Neue Pfeilmarkierung“ und der „Ebenen-Isolationsmodus“.

Hinweis: Sollten noch keine Ebene auf der aktuellen Ansicht angelegt sein, so wird bei Aktivierung einer der Zeichenfunktionen automatisch eine Ebene erstellt.

Neues Freihand-Polygon



Soll der Startpunkt verschoben werden, wird mit der Maus über den Startpunkt gefahren, bis sich der Mauszeiger in den Verschieben-Modus umschaltet. Jetzt kann der Startpunkt verschoben werden, indem die Maustaste gedrückt gehalten und innerhalb des Bildes auf den gewünschten Bereich gezogen wird. Nun können Rahmenpunkte gesetzt werden, die automatisch miteinander zu einem Polygon verbun-

den werden. Der Polygonpfad wird geschlossen, indem auf den Startpunkt des Polygons geklickt wird, der Mauszeiger schaltet in den Verbinden-Modus. Das Polygon hat jetzt eine abgeschlossene Form.

Neues fließendes Freihand-Polygon



In diesem Modus können Polygone in einem Zug gezeichnet werden, ohne mit der Maus abzusetzen. Dazu wird einfach die Maustaste gedrückt gehalten und die gewünschte Form mit dem Stift gezeichnet. Die Punkte werden beim Bewegen der Maus automatisch gesetzt.

Neue Rechteckmarkierung



Es wird ein Polygon in Form eines Rechtecks geladen, dessen Größe verstellbar ist.

Neue Kreismarkierung



Es wird ein Polygon in Form eines Kreises geladen, dessen Größe verstellbar ist.

Neue Pfeilmarkierung



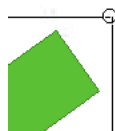
Es wird ein Polygon in Form eines Pfeils geladen, dessen Größe verstellbar ist.

Ebenen-Isolationsmodus



Durch Klick auf den Button werden alle anderen Layer ausgeblendet. Nur der gerade ausgewählte Layer bleibt sichtbar. Dadurch können auf mehreren Ebenen überlappende Polygone gemalt werden, ohne dass die anderen Polygone "aus dem Weg geschoben" werden müssen.

Polygone drehen



Die Polygone werden gedreht, indem mit der Maustaste auf die rechte obere Ecke des Polygonrahmens geklickt wird, die Maustaste gedrückt gehalten wird und dabei der Mauszeiger nach links oder rechts bewegt wird.