

FLASH EN IMAGEMAP

CONTENT MANAGEMENT

GX WEBMANAGER 9

Datum

26 februari 2008

Doelgroepen

Casual User

Redacteur

Applicatie Beheerder

Document bedoeld voor GX WebManager versie

GX WebManager 9.3.0 en hoger

Document-ID en versie

GXD0014_nl, versie 1.01

SAMENVATTING

Met deze licentiecomponent wordt het mogelijk om Flash-animaties en Imagemaps te gebruiken. Een animatie kan bestaan uit bewegende of wisselende teksten, media-items, plaatjes, links en filmpjes. Een imagemap is een afbeelding die bepaalde gebieden heeft waarop bezoekers kunnen klikken.

VOORKENNIS

Content Management

- Content Management Basis
- Content Management Uitgebreid

GERELATEERDE ONDERWERPEN

Content Management

- Content Management Basis
- Content Management Uitgebreid

VERSIEBEHEER

Versie	Datum	Wat
1.0	4 februari 2008	Initiële versie
1.01	26 februari 2008	Document-ID toegevoegd op titelpagina

INHOUDSOPGAVE

1	Flash-element	5
1.1	Op maat gemaakte animatie in GX WebManager	5
1.2	Contentelement Flash creëren en bewerken	5
1.2.1	Benodigheden	5
1.2.2	Creëren van het contentelement Flash	5
1.2.3	Bewerken van het contentelement Flash	5
2	Imagemap-element	9
2.1	Afbeelding met klikbare gebieden	9
2.2	Contentelement Imagemap creëren en bewerken	9
2.2.1	Benodigheden	9
2.2.2	Creëren van het contentelement Imagemap	9
2.2.3	Bewerken van het contentelement Imagemap	9

1 FLASH-ELEMENT

1.1 Op maat gemaakte animatie in GX WebManager

Met het contentelement 'Flash' kan de redacteur animaties op een pagina plaatsen. Een animatie kan bestaan uit bewegende of wisselende teksten, media-items, plaatjes, links en filmpjes. Het contentelement gebruikt hiervoor software dat geschreven is in Adobe Flash (voorheen Macromedia Flash). De animatie staat in een bestand van het type '.swf' (Shock Wave Flash) en wordt hier ook 'flashbestand' genoemd. Een flashanimatie wordt veelal gemaakt door een technisch ingestelde grafisch ontwerper (of een grafisch ingestelde programmeur).

Door een speciale koppeling hebben deze flashanimaties toegang tot data die binnen GX WebManager beschikbaar is.

De redacteur kan de animatie vooraf instellen met parameters. Zo kan de redacteur aangeven welke teksten, media-items, plaatjes en links de animatie moet vertonen. Het aantal parameters en de types van de parameters kunnen per flashanimatie worden ingesteld. Parameters zijn niet verplicht, maar zonder parameters kan een redacteur de animatie niet beïnvloeden.

1.2 Contentelement Flash creëren en bewerken

1.2.1 Benodigheden

- Het flashbestand ('.swf'), opgeslagen als gewoon bestand of onder beheer van de ObjectManager
- Informatie over de parameters van het flashbestand.
- Informatie op welk formaat (in pixels) de animatie moet worden getoond.

1.2.2 Creëren van het contentelement Flash

- ⇒ Ga, in redactiemodus, naar de pagina waarop het contentelement Flash geplaatst moet worden.
- ⇒ Selecteer het menu *Invoegen > Flash*. Een leeg contentelement Flash verschijnt.

1.2.3 Bewerken van het contentelement Flash

- ⇒ Selecteer het flashbestand ('.swf') met de knop [Browse] of [Selecteer uit ObjectManager].
- ⇒ Geef de breedte en hoogte op van de animatie.
- ⇒ Voeg de parameters toe:

- Kies het type parameter bij de pulldown 'Parameters' (Tekst, Media-item, Plaatje of Link).
 - Vul de naam in van de parameter in het invoerveld van 'Parameters'.
 - Druk op de knop [Voeg toe]. De parameter verschijnt onder met de opgegeven naam.
 - Ken een waarde toe aan de parameter. De invoer is afhankelijk van het type parameter. Plaatjes mogen van het type '.jpg', '.gif' of '.png' zijn.
- ⇒ Druk op de knop [Genereer configuratiebestand].
- ⇒ Sla de pagina op.

Het onderstaande voorbeeld toont een parameter van elk type. Na het opslaan van de waarde bij een parameter van het type plaatje, verdwijnt het gekozen pad en de bestandsnaam en het toegekende plaatje wordt daadwerkelijk getoond. Bij het type link, wordt de waarde ook als een link getoond. En bij het type media-item wordt de titel van het media-item getoond samen met een mogelijk plaatje uit de lead (samenvattende inleiding) van het media-item.

Flash

Presentatie: GX Flash element ▼



Flashbestand: Browse...

Selecteer uit ObjectManager
Sla op in ObjectManager

Bekijken: myTest.swf

Breedte: 400 Hoogte: 400

Parameters: Tekst ▼ Voeg toe

Naam parameter	Waarde
image1 (Plaatje)	<input style="width: 100px;" type="text"/> Browse... <input type="checkbox"/> Verwijder 
link1 (Link)	Zoek http://www.gx.nl <input type="checkbox"/> Verwijder
mediaitem1 (Media-item)	Zoek Health care <input type="checkbox"/> Verwijder 
textinput1 (Tekst)	<input style="width: 100px;" type="text"/> Mijn voorbeeldtekst. En nog n <input type="checkbox"/> Verwijder

Genereer configuratiebestand

Het resultaat op de website van bovenstaand voorbeeld staat hieronder. Het resultaat toont de data die de flashanimatie via de parameters heeft ingelezen van de GX WebManager:

- Van de *parameter 'image1'* toont de tabel het pad en de bestandsnaam van het opgegeven plaatje. Het plaatje (GX-logo) wordt ook bovenaan getoond.
- Van de *parameter 'link1'* toont de tabel de opgegeven URL.
- Van de *parameter 'mediaitem1'* toont de tabel niet alleen de opgegeven titel, maar ook andere data uit het media-item. De flashanimatie heeft dus via de opgegeven titel toegang tot het gehele media-item.
- Van de *parameter 'textinput1'* toont de tabel de opgegeven tekst.

De tekst 'Open for business' is in dit voorbeeld vast en wordt niet via een parameter ingelezen.



Name	Value
image 1	/upload/59e7f721-2c79-4115-a282-f42a44fdd75d_logo_gx.gif
link 1	http://www.gx.nl
mediaitem 1	
.wm_title	Health care
.wm_publicationdate	10/10/2007
.wm_publicationtime	15:02
.wm_leadimage	/upload_mm/8/e/e/sun_glasses.jpg
.wm_lead	Sun safety prevents health problems
.wm_link	/web/show/id=67122/frameMode=body/langid=43/contentid=41
textinput1	Mijn voorbeeldtekst. En nog meer ...



2 IMAGEMAP-ELEMENT

2.1 Afbeelding met klikbare gebieden

Met het contentelement 'Imagemap' kan de redacteur een imagemap plaatsen. Een imagemap is een afbeelding die bepaalde gebieden heeft waarop bezoekers kunnen klikken. Als voorbeeld wordt in deze beschrijving een afbeelding gebruikt die bestaat uit vier gebieden met foto's van de landen Hongarije, Ierland, Oostenrijk en Rusland. Een bezoeker kan zo naar de pagina van het gewenste land navigeren.

2.2 Contentelement Imagemap creëren en bewerken

2.2.1 Benodigheden

- Afbeelding van het type '.jpg', '.gif' of '.png', opgeslagen als gewoon bestand of onder beheer van de ObjectManager.
- Informatie over hoe de klikbare gebieden van de imagemap ingedeeld moeten worden. Als deze gebieden een ingewikkelde vorm hebben, dan kan een extern programma, zoals DreamWeaver, gewenst zijn.

2.2.2 Creëren van het contentelement Imagemap

- ⇒ Ga, in redactiemodus, naar de pagina waarop het contentelement imagemap geplaatst moet worden.
- ⇒ Selecteer het menu `Invoegen > Imagemap`. Een leeg contentelement Imagemap verschijnt.
- ⇒ Sla de pagina op.

2.2.3 Bewerken van het contentelement Imagemap

- ⇒ Selecteer de imagemap ('.jpg', '.gif' of '.png') met de knop `[Browse]` of `[Selecteer uit ObjectManager]`.
- ⇒ Sla de pagina op. De afbeelding van de imagemap verschijnt in het contentelement.
- ⇒ Voer de overige parameters in (zie de toelichting hierna) en sla de pagina weer op.
- ⇒ Voeg de links toe met menu `Invoegen > Links` (zie document 'Content Management Basis').

De imagemap kan een ondertekening hebben door een tekst bij 'Alternatieve tekst' in te tikken en 'Gebruik als ondertekening' aan te vinken. De 'Alternatieve tekst' wordt altijd getoond als de afbeelding niet getoond kan worden of als de cursor zich boven de afbeelding bevindt.

Geadviseerd wordt om in het kader van Drempels Vrij de alternatieve tekst altijd te gebruiken (zie www.drempelvrij.nl).

Het veld 'Mapcoördinaten' definieert de gebieden (areas) in de afbeelding waarop de bezoeker kan klikken. Verder is de functionaliteit hetzelfde als bij het contentelement 'Afbeelding' (Image).

Voorbeeld van een imagemap-element en gerelateerde links:

Imagemap: Kies uw reis

Locatie: Browse...

Selecteer uit ObjectManager

Sla op in ObjectManager

Alternatieve tekst: Positie:

Gebruik als onderschrift

Mapcoördinaten:

```
<area<L CODE="C01"></L>shape="rect"coords="0, 0, 100, 100">
<area<L CODE="C02"></L>shape="rect"coords="0, 101, 101, 200">
<area<L CODE="C03"></L>shape="rect"coords="101, 0, 200, 100">
<area<L CODE="C04"></L>shape="rect"coords="101, 101, 200, 200">
```

Links			Linkmodel Verwijder
Linkcode	Wijzig	Link naar	
C01	...	http://www.hungary.com/	normaal <input type="checkbox"/>
C02	...	http://www.ireland.ie/	normaal <input type="checkbox"/>
C03	...	http://www.austria.info/	normaal <input type="checkbox"/>
C04	...	http://www.russia.com/	normaal <input type="checkbox"/>

Uitleg van de mapcoördinaat:

```
<area<L CODE="C02"></L>shape="rect"coords="0, 101, 101, 200">
```

- `<L CODE="C01"></L>` verwijst naar de link die gevolgd gaat worden wanneer de bezoeker in dit gebied klikt.
- `shape="rect"` staat voor de vorm van het gebied. In dit geval een rechthoek (rectangle).
- `coords="0, 101, 101, 200"` zijn de X en Y coördinaten (pixels) van respectievelijk de linkerbovenhoek (0, 101) en rechteronderhoek (101, 200). De X- en Y-as beginnen in de linkerbovenhoek van de afbeelding en lopen van links naar rechts en van boven naar beneden.

Als de gebieden (areas) een ingewikkeldere vorm hebben, dan kunnen deze gedefinieerd worden met een extern programma, zoals DreamWeaver. Kopieer dan vanuit DreamWeaver de regels die

beginnen met '<area'. In elke gekopieerde regel staat de tekst href="..." . Vervang dit door een interne link, zoals <L CODE="C01"></L>.

Het resultaat op de website van het voorbeeld met de vier landen, ziet er als volgt uit:

