



## Willkommen in der **Mappetizer** Hilfe

### Handbuch - Version 3.0

**Mappetizer** ist ein Anwendungsprogramm/Konvertierungsprogramm, das es Ihnen ermöglicht, aus Ihren GIS-Daten eine interaktive SVG-Karten-Anwendung zu erstellen und diese im WWW oder auf einer CD-ROM/DVD zu veröffentlichen.

Homepage:

[www.mappetizer.de](http://www.mappetizer.de)

© 2008-2011 **uismedia**, Freising



uismedia Lang & Müller  
Vimystraße 1B  
D-85354 Freising

Telefon: (+49) (0)8161 / 23 28 70

Telefax: (+49) (0)8161 / 23 28 74

[info@uismedia.de](mailto:info@uismedia.de)

[www.uismedia.de](http://www.uismedia.de)

# Inhaltsverzeichnis

**Lizenzvereinbarung**

**Hinweise zur Demo-Version**

**Mappetizer bestellen**

**Grundlagen und Begriffe**

- **SVG**
- **Web Mapping und Web GIS**
- **Was ist Mappetizer**
- **Grundlagen zu GIS**
  - **Elemente geographischer Informationen**
  - **GIS-Glossar**

**Installation und Lizenzierung**

- **Systemanforderungen und Installation**
- **Lizenzierung**

**Mappetizer**

- **Der Arbeitsbereich**
- **Unterstützte Datenformate für raumbezogene Daten**
- **Erste Schritte**

**Menüleiste**

**Layer**

- **Eigenschaften**
- **Symbologie**
- **Felder**
- **Beschriftung**
- **Objektinformation**
- **Darstellung**

**Dokument**

- **Karte**
- **Komponenten**
- **Metainformation**
- **Layout**

- **Design**
- **Vorlage**

## **Kartenvorschau**

## **Einbinden des SVG-Projektes in den Internet-Auftritt**

- **Ändern des Layouts**
- **Hinzufügen eigener Skripte**

## **Mappetizer anpassen**

- **Ausgabesprache hinzufügen bzw. Textbausteine verändern**
- **Schriftart hinzufügen**

## **Weitere Hilfen**

- **Technischer Support**
- **Frequently Asked Questions (FAQ)**
- **Mappetizer im Internet**
- **uismedia im Internet**



## Mappetizer-Lizenzvereinbarung uismedia Lang & Müller

**Mappetizer** 2008-2011 uismedia Lang & Müller. Alle Rechte vorbehalten.

Bitte lesen Sie die folgenden Bestimmungen sorgfältig durch, bevor Sie das Programm installieren. Sofern Sie mit uismedia Lang & Müller nicht schriftlich einen anders lautenden Lizenzvertrag abgeschlossen haben, erklären Sie durch die Benutzung, Weitergabe oder Installation dieser Kopie der **Mappetizer**-Software Ihr Einverständnis mit den Bestimmungen der vorliegenden Lizenzvereinbarung.

Sie erkennen hiermit an, dass Sie diese **Mappetizer**-Lizenz ausschließlich von uismedia Lang & Müller erwerben.

Diese Lizenzvereinbarung beinhaltet nicht Lizenzvereinbarungen zu Programmbibliotheken anderer Firmen die von **Mappetizer** benutzt werden.

### Lizenzumfang:

Diese Kopie der **Mappetizer**-Software darf entweder von einer einzelnen Person auf einem oder mehreren Computern installiert und ausschließlich von ihr selbst genutzt, oder aber auf einer einzigen Workstation installiert und von mehreren Personen auf dieser einen Workstation benutzt werden.

Eine Installation auf mehreren Computern, die von mehreren Personen gleichzeitig benutzt werden, ist nicht zulässig.

Wenn Sie diese Kopie der **Mappetizer**-Software in einem Netzwerk installieren möchten, müssen Sie für jede Workstation, die über das Netzwerk auf die Software zugreift, eine eigene **Mappetizer**-Lizenz erwerben. Können in einem Netzwerk beispielsweise acht (8) Workstations auf die **Mappetizer**-Software zugreifen, so benötigt jede von ihnen eine eigene **Mappetizer**-Lizenz, und zwar unabhängig davon, ob der Zugriff gleichzeitig oder zu verschiedenen Zeiten erfolgt.

Sie dürfen eine Sicherheitskopie der Software erstellen, sofern dies für die künftige persönliche Nutzung der Software erforderlich ist.

Eine Veränderung oder Modifikation der Software durch Sie selbst oder Dritte mit Ihrer Zustimmung ist nicht zulässig, außer in den in § 69 d Urhebergesetz ausdrücklich zugelassenen Fällen.

UISMEDIA LANG & MÜLLER UNTERSAGT AUSDRÜCKLICH DEN EINSATZ DER **Mappetizer**-SOFTWARE IN ANWENDUNGEN ODER SYSTEMEN, IN DENEN FEHLFUNKTIONEN DIESER SOFTWARE NACH MENSCHLICHEM ERMESSEN UND UNTER BERÜCKSICHTIGUNG ALLER UMSTÄNDE UND BEDINGUNGEN, UNTER DENEN DIE **Mappetizer**-SOFTWARE GENUTZT WIRD ODER GENUTZT WERDEN SOLL, VERLETZUNGEN VON LEBEN, KÖRPER ODER GESUNDHEIT NACH SICH ZIEHEN KÖNNEN. DIE BENUTZUNG DES PROGRAMMS IN EINER SOLCHEN UMGEBUNG GESCHIEHT AUSSCHLIESSLICH AUF IHRE EIGENE GEFAHR UND AUF GEFAHR DER DAVON BETROFFENEN PERSONEN.

Sie verpflichten sich dazu, uismedia Lang & Müller und ihre Lizenzgeber von sämtlichen Schadenersatzansprüchen Dritter einschließlich sämtlicher Gerichts- und Anwaltskosten freizustellen, die uismedia Lang & Müller oder ihren Lizenzgebern aus einer solchen unbefugten Nutzung der **Mappetizer**-Software erwachsen.

Jegliche Rechte an der **Mappetizer**-Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung nicht ausdrücklich an Sie übertragen werden, bleiben ausschließlich uismedia Lang & Müller und ihren Lizenzgebern vorbehalten. Sie sind nicht berechtigt, die **Mappetizer**-Software, auch im Wege des Software Leasing, zu vermieten oder zu verleihen. Ferner sind Sie nicht berechtigt, die **Mappetizer**-Software zu verändern, zu übersetzen, auf ihre Funktionsweise zu untersuchen (reverse engineering), zu dekompileieren, in ihre Bestandteile zu zerlegen und/oder als Grundlage für die Erstellung eigener Softwareprogramme zu verwenden, es sei denn, dies ist von § 69 e Urhebergesetz ausdrücklich gestattet.

Es ist Ihnen nicht erlaubt, die **Mappetizer**-Software Dritten, die in Verbindung mit einem Datenverarbeitungs-Dienstleister, einem

Application Service Provider oder ähnlichen Unternehmen stehen, zur Verfügung zu stellen oder in einem Unternehmen einzusetzen. Aus Ihren Rechten aus dieser Lizenz lassen sich keine Rechte Dritter ableiten.

## **Gewährleistung:**

Die Gewährleistungsfrist beträgt für Verbraucher 2 Jahre, für Unternehmer 1 Jahr und beginnt mit dem Erhalt der Software. Sofern Sie Verbraucher im Sinne von § 13 Bürgerliches Gesetzbuch sind, bleiben die gesetzlichen Gewährleistungsrechte von den vorstehenden Gewährleistungsregelungen unberührt.

Alle Mängel, Reparatur- und/oder Gewährleistungsanforderungen sind uismedia Lang & Müller anzuzeigen und können dem uismedia Lang & Müller Kundendienst unter der Anschrift uismedia Lang & Müller, Vimystraße 1B, D-85354 Freising mitgeteilt werden.

## **Haftung:**

uismedia Lang & Müller und die Lizenzgeber von uismedia Lang & Müller haften nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Im Falle der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten haftet uismedia Lang & Müller jedoch nach den gesetzlichen Vorschriften.

Gegenüber Unternehmern haften uismedia Lang & Müller und die Lizenzgeber von uismedia Lang & Müller nicht für mittelbare Schäden oder Folgeschäden, insbesondere nicht für entgangenen Gewinn, es sei denn, diese Schäden beruhen auf Vorsatz ihrer jeweiligen Mitarbeiter oder auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit ihrer jeweiligen gesetzlichen Vertreter oder leitenden Angestellten.

Außer bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit von gesetzlichen Vertretern oder Arbeitnehmern von uismedia Lang & Müller oder ihren Lizenzgebern ist die Haftung der Höhe nach auf die bei Vertragsschluss typischerweise vorhersehbaren Schäden begrenzt.

Vorstehende Haftungseinschränkungen gelten nicht für Schäden aus Verletzungen von Leben, Körper oder Gesundheit oder für Schadensersatzansprüche aufgrund einer ausdrücklich gewährten Garantie. Ansprüche nach dem Produkthaftungsgesetz bleiben unberührt.

Sie erkennen an, dass die Lizenzgeber von uismedia Lang & Müller nicht als Gesamtschuldner für Ansprüche haften, die sich aus Ihrem Vertragsverhältnis mit uismedia Lang & Müller ergeben.

**Achtung:** Die Benutzung der **Mappetizer**-Software in Anwendungen oder Systemen, in denen Fehlfunktionen dieser Software nach menschlichem Ermessen und unter Berücksichtigung aller Umstände und Bedingungen, unter denen die **Mappetizer**-Software genutzt wird bzw. genutzt werden soll, Verletzungen von Leben, Körper oder Gesundheit nach sich ziehen können, ist von uismedia Lang & Müller ausdrücklich untersagt. Die Benutzung des Programms in einer solchen Umgebung geschieht ausschließlich auf Ihre eigene Gefahr und auf Gefahr der davon betroffenen Personen.

Es wird dringend empfohlen, die **Mappetizer**-Software, wie jede andere Software, vor dem tatsächlichen Einsatz umfassend in einer nicht kritischen Umgebung im Echtbetrieb zu testen. Sie tragen das gesamte Risiko dafür, dass die **Mappetizer**-Software für die von Ihnen angestrebten Zwecke genutzt werden kann.

## **Gerichtsstand:**

Gerichtsstand für alle Streitigkeiten aus diesem Lizenzvertrag ist der Sitz von uismedia Lang & Müller, sofern Sie Kaufmann i.S. d. Handelsgesetzbuches, ein öffentlich-rechtliches Sondervermögen oder eine juristische Person des öffentlichen Rechts sind.

## **Rechtswahl:**

Auf die vorliegende Vereinbarung findet ausschließlich deutsches Recht unter Ausschluss des UN-Kaufrechts (CISG) Anwendung.



## Hinweise zur Demo-Version

Die Demo-Version ist eine voll lauffähige, zeitlich uneingeschränkte Version von **Mappetizer**, so dass Sie den Funktionsumfang ohne jegliche Einschränkungen testen können. Folgende Unterschiede bestehen zu einer lizenzierten Version von **Mappetizer**:

- Beim Exportieren Ihres Projektes werden Sie auf die Demoversion hingewiesen.
- der Hinweis "DEMO" auf der Karte
- der Hinweis "Created with Mappetizer by uismedia" bei den Autoren- und Copyright-Informationen
- der Hinweis "Created with Mappetizer by uismedia" (Zeichenfelder) oder -99999 (Zahlenfelder) oder "1800-01-01" (Datumsfelder) in den XML Attribut-Dateien (im zufallsbedingten Austausch zu der richtigen Objektinformation). Dies hat Auswirkungen auf die korrekte Anzeige der Objektinformation sowie der Attributtabelle.
- Hyperlinks werden zufallsbedingt durch die URL von Mappetizer (<http://www.mappetizer.de>) ausgetauscht.

Es ist Ihnen nicht erlaubt, den Schriftzug "DEMO" aus der Karte, sowie den Schriftzug "Created with Mappetizer by uismedia" aus den Autoren- und Copyright-Informationen zu entfernen.



## Mappetizer bestellen

Sie haben verschiedene Möglichkeiten **Mappetizer** zu bestellen:

### **im Internet**

Bestellen Sie **Mappetizer** direkt im **Internet**.

### **per E-Mail**

Unsere Vertriebsmitarbeiter erreichen Sie unter der E-Mail **order@mappetizer.de**.

### **per Telefon**

Unsere Vertriebsmitarbeiter erreichen Sie von Montag bis Freitag zwischen 9.00 - 18.00 Uhr unter der Telefonnummer (+49) (0)8161 / 23 28 70.

### **per Post**

Unsere Postanschrift lautet:

uismedia Lang & Müller

Vertrieb

Vimystraße 1B

D-85354 Freising

Germany



## SVG

Scalable Vector Graphics, SVG ist ein Internet Graphik Datei Format, zur Darstellung von Vektordaten im Internet. SVG ist ein vollständig offener Standard basierend auf XML, der vom World Wide Web Consortium (W3C) empfohlen und entwickelt wird. Es handelt sich dabei um einen abgenommenen Standard des W3C.



SVG ermöglicht es Web-Designern dynamische und auf Client-Seite qualitativ hochwertige Grafiken zu erzeugen. SVG Dateien sind Vektorgrafiken und haben den Vorteil, dass sie stufenlos skalierbar und deshalb von weit besserer Qualität als Rasterdaten sind. Darüber hinaus sind die Dateien sehr viel kleiner, so dass ein geringerer Datentransfer (und damit Übertragungszeit) zwischen Server und Client besteht.

Entwickelt und unterstützt wird der SVG-Standard von namhaften Graphik- und EDV-Firmen und Organisationen, die im WWW-Bereich tätig sind. Dies wird in Zukunft eine breite Unterstützung hinsichtlich Import- und Exportfilter und der Entwicklung von Konvertern und Viewern garantieren.

Die Browser Opera, Firefox, Internet Explorer 9 und Safari unterstützen SVG bereits nativ. Der IE 8 benötigt zur Darstellung von SVG-Dokumenten im Moment noch ein Plugin (von **Adobe**), das vom Benutzer installiert werden muss (vgl. **FAQ. - Welche Browser werden derzeit von Mappetizer unterstützt?**).



## Web mapping und Web GIS

**Web mapping** bedeutet das Generieren und Publizieren von Karten im WWW. Diese Karten können sowohl statisch (ein einmalig erstelltes Bild) als auch interaktiv sein. Möglichkeiten der Interaktivität sind z.B. das Auswählen verschiedener Kartenlayer, oder das Zoomen und Bewegen in der Karte. Der Client kommuniziert dabei mit dem Webserver, der wiederum dem Client die angeforderten Daten bereitstellt.

Der Begriff **Web GIS** wird ähnlich verwendet, hier liegt der Schwerpunkt jedoch mehr auf der Analyse und der Verarbeitung von Geodaten sowie der Anwendung von (räumlichen) Modellen.

Anspruchsvolle Aufgaben eines GIS können z.B. Überlagerungen, Bildung von Pufferzonen, Konvertierungen (Raster in Features, Features in Raster), Generalisierungen, Aufbau einer Topologie, Geokodierung, Animationen und Modellierungen (Geostatistik, Clusteranalysen, Nachbarschaftsanalysen, Erstellen von Netzwerken für Wassereinzugsgebiete und Drainagesysteme) sein.

Während bei vielen dieser GIS-Aufgaben die Geometrie bzw. die zugrunde liegenden Daten verändern werden - und somit wirklich Teil eines GIS sind - gibt es auch eine Vielzahl von Anforderungen, welche eher im Bereich eines Informations-GIS anzusiedeln sind. Diese Anforderungen sind z.B. die Visualisierung von Daten sowie das Navigieren in der Karte (vgl. Web-Mapping) aber auch weitere Interaktionen mit der Karte: Das Identifizieren von Objekten auf der Karte, Hyperlinks, MapTips, Suche nach Objekten mit Hilfe eines Abfrageausdrucks, Entfernungsmessungen sowie weitere Arten der Visualisierung der Daten, z.B. als Diagramme oder als Attributtabelle mit gleichzeitiger Verlinkung zur Karte.

Innerhalb des weiten Bereiches von Anforderungen an ein GIS, können gerade diese Aufgaben mit SVG-Technologie sehr gut und kostengünstig umgesetzt werden.



## Was ist Mappetizer?

**Mappetizer** ist ein Anwendungsprogramm/Konvertierungsprogramm, das es Ihnen ermöglicht, aus Ihren GIS-Daten eine interaktive SVG-Karten-Anwendung zu erstellen und diese im WWW oder auf einer CD-ROM/DVD zu veröffentlichen.

Zur Darstellung Ihres SVG-Projektes brauchen Sie keine zusätzliche Software auf Ihrem Web-Server. Ihr SVG-Projekt kann mit jedem Browser, der SVG nativ oder über ein PlugIn unterstützt, betrachtet werden.

Eine typische SVG-Karten-Anwendung besteht aus mehreren Komponenten, wie Karte, Legende, Übersichtskarte, Maßstabsleiste etc. (Abb. 1). Neben der Visualisierung dieser Elemente, bietet Ihr SVG-Projekt darüber hinaus auch die verschiedensten Interaktionsmöglichkeiten (z.B. Anzeige der Objektinformationen, Anzeige der Attributtabelle oder das Messen von Distanzen). Verschiedene Beispiele können Sie auf unserer Homepage <http://www.mappetizer.de> betrachten.

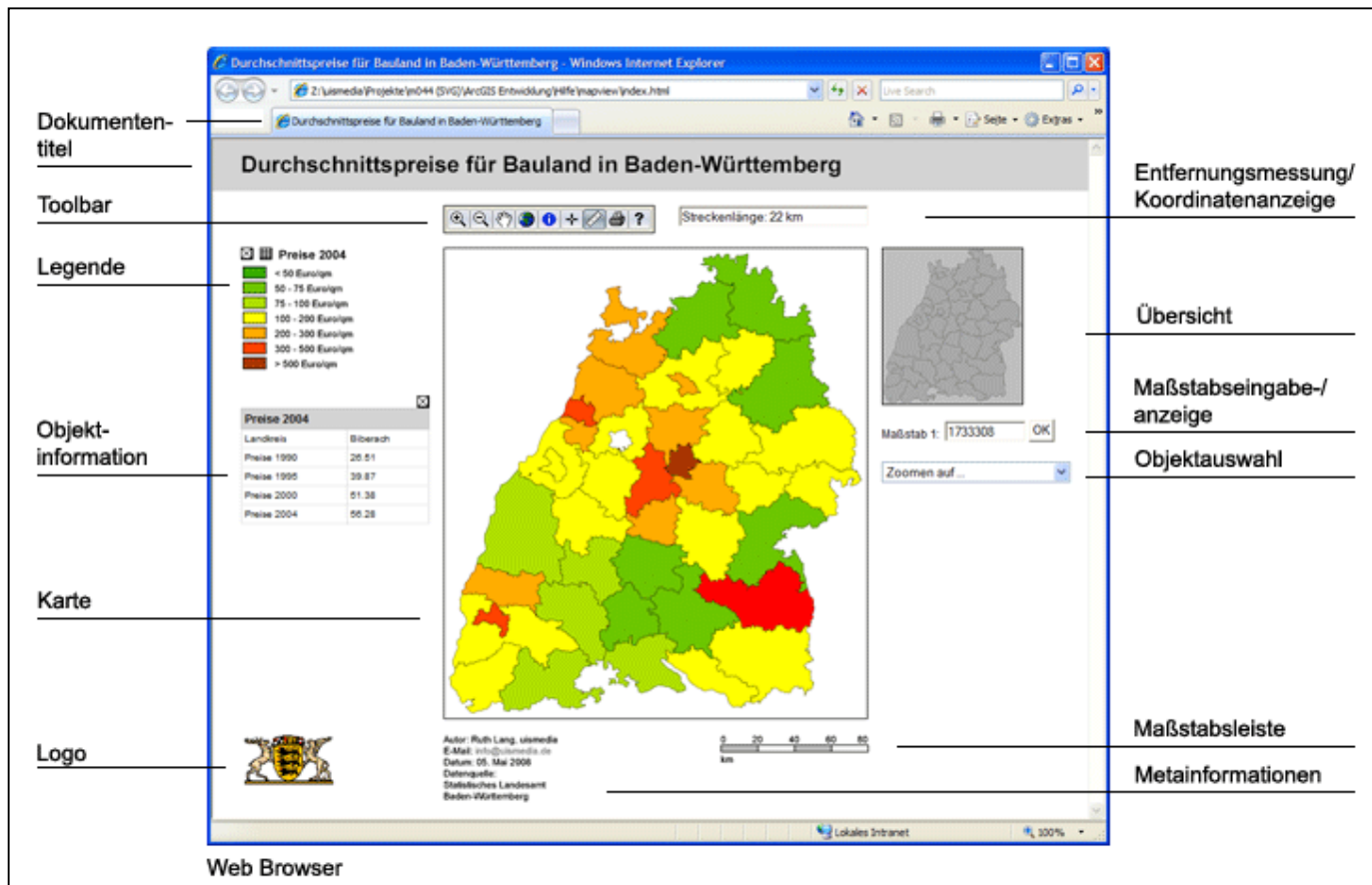


Abb. 1

## Einsatzbereiche

- Schaffung zusätzlicher, kostengünstiger GIS-Arbeitsplätze
- Kostengünstige Weitergabe Ihrer GIS-Daten an Kunden
- Kostengünstige Veröffentlichung Ihrer Daten im Internet

## Unterstützte Funktionalitäten

- An- und Ausschalten einzelner Layer
- Anzeige der Objektinformationen
- Anzeige der Attributtabelle des Layers
- Abfrage-Manager
- Kartenmaßstabsabhängiges Darstellen der Layer
- Anzeige des SVG-Projektes in einem beliebigen Maßstab
- Links zu E-Mail und sonstige URL-Adressen (interne sowie externe Verweise)
- MapTips-Anzeige

- Maßstabsleiste und Übersichtskarte
- Anzeige der Koordinaten
- Streckenmessungen
- u.v.m.

**Mappetizer** unterstützt vektorbasierte Objektdaten wie auch Bilddaten. Während die Bilddaten wie gewohnt als GIF, JPEG oder PNG im Browser dargestellt werden, werden alle vektorbasierten Objektdaten sowie die Texte in das SVG-Format übernommen und können somit stufenlos skaliert werden.

## Elemente geographischer Informationen

### Features (Punkte, Linien und Polygone)

Geographische Features sind Darstellungen von Objekten auf der Erdoberfläche. Sie können natürlichen Ursprungs (z.B. Gewässer, Vegetation, geologische Einheiten), Bauten (z.B. Straßen, Gebäude, Leitungen) und Gebietsunterteilungen (z.B. Gebietskörperschaften, Flurstücke) sein.

In der Regel werden geographische Features durch Punkte, Linien und Polygone dargestellt (Abb. 1).

Punkte dienen zur Kennzeichnung einzelner Positionen von geographischen Features, die - in dem betreffenden Maßstab - zu klein sind, um als Linien oder Flächen dargestellt zu werden, beispielsweise Brunnen, Telefonmasten oder Bäume. Punkte können auch Positionen wie Adressen, GPS-Koordinaten oder Berggipfel symbolisieren.

Linien repräsentieren die Form und Position geographischer Objekte, die - in dem betreffenden Maßstab - zu schmal sind, um als Flächen dargestellt zu werden (wie Straßen oder Fließgewässer). Darüber hinaus werden sie zur Darstellung von Features verwendet, die zwar über eine Länge verfügen, aber keine Fläche aufweisen, beispielsweise Konturlinien und Verwaltungsgrenzen.

Polygone sind geschlossene Flächen, die zur Darstellung der Form und Position homogener Features wie Gebietskörperschaften, Bodentypen und Landnutzungsformen dienen.

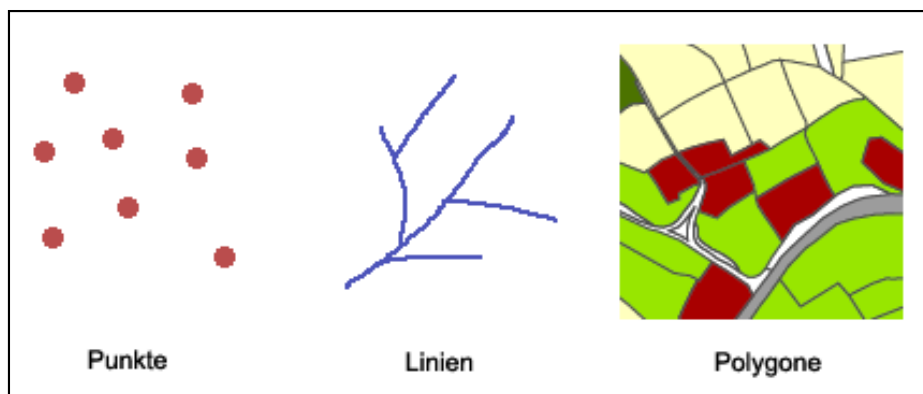


Abb. 1

### Attribute

Geographische Features enthalten in der Regel beschreibende Informationen, z.B.:

- Bodenkarten mit verschiedenen Kennziffern für die einzelnen Einheiten, wie Humusgehalt, Bodenart, geologisches Ausgangsgestein, Wertzahlen der Bodenschätzung, Ertragsfähigkeit.
- Straßenkarten mit Namenskennzeichnung und Kategorie (Autobahn, Fernstraße, Bundesstraße etc.).

In einem GIS werden beschreibende Attribute in Tabellen verwaltet (Abb. 2), die auf einer Reihe einfacher, aber grundlegender Konzepte relationaler Datenbanken beruhen. Zu den grundlegenden Konzepten relationaler Datenbanken gehören:

- Die Tabellen enthalten Zeilen:  
Jeder Datensatz (record) ist eine Zeile (Tupel) in einer Tabelle.
- Jede Zeile besteht aus einer Menge von Attributwerten (Attribute = Eigenschaften), den Spalten der Tabelle.
- Alle Zeilen in einer Tabelle verfügen über dieselben Spalten.
- Jeder Spalte ist ein Typ zugewiesen, z. B. Integer, Dezimalzahl, Zeichen, Datum usw.
- Die Datensätze müssen eindeutig identifizierbar sein. Das geschieht über einen oder mehrere Schlüssel (key). Schlüssel sind

Attributmengen, die eine Zeile in der Tabelle eindeutig identifizieren, z.B. Flurstücksnummer, Gemeindegeschlüssel.

- Für die Bearbeitung der Tabellen und deren Datenelemente ist eine Reihe relationaler Funktionen und Operatoren (SQL) verfügbar.

Schlüssel	Attribute				
	Flur-Nr.	Fläche	Bodenart	Entstehung	Bodenzahl
Datensatz (Record)	767	10728.17073	sandiger Lehm	Diluvialboeden	48
	764	8631.56037	sandiger Lehm	Diluvialboeden	57
	764	5615.71709	sandiger Lehm	Diluvialboeden	64
	759	17940.37512	st. lehm. Sand	Diluvialboeden	38
	101	989.78838	Lehm	Diluvialboeden	48
	777	1862.30474	sandiger Lehm	Diluvialboeden	58
	186	1581.53138	Lehm	Diluvialboeden	66
	759	10931.6152	st. lehm. Sand	Diluvialboeden	46
	696	1248.34589	Lehm	mittl. Beding.	48
	681	475.39144	sandiger Lehm	Diluvialboeden	46

Abb. 2

## Fernerkundungsdaten / Rasterdaten

Luftbilder sind Raster-Datenstrukturen, die von Sensoren in Satelliten und Flugzeugen gewonnen werden. Luftbilder oder Fernerkundungsdaten werden als Raster-Datentyp verwaltet, der aus Zellen in einem Raster aus Zeilen und Spalten besteht. Neben der Kartenprojektion enthält das Koordinatensystem für ein Raster-Dataset die Zellengröße und eine Referenzkoordinate (normalerweise die obere oder untere linke Ecke des Rasters).

Aufgrund dieser Eigenschaften kann ein Raster-Dataset durch eine Reihe von Zellenwerten beschrieben werden, beginnend von oben links. Jede Zellenposition kann anhand der Referenzkoordinate, der Zellengröße und der Zeilen- und Spaltenanzahl automatisch gefunden werden.



Abb. 3



## Glossar

### **Alias**

Eine Namensalternative für Felder, Tabellen oder Datenbestände, die aussagekräftiger und benutzerfreundlicher als der eigentliche Name ist.

### **Attribut**

Nicht räumliche Informationen zu einem geographischen Feature in einem GIS, gewöhnlich in einer Tabelle gespeichert und über eine eindeutige Kennzeichnung mit dem Feature verbunden. Für einen Fluss können die Attribute beispielsweise den Namen, die Länge und die Sedimentbelastung an einer Pegelstation beinhalten.

### **Attributtabelle**

Eine Datenbank- oder Tabellendatei mit Informationen zu mehreren geographischen Features. Normalerweise steht jede Zeile für ein Feature und jede Spalte für ein Feature-Attribut.

### **Beschriftung/Label**

In der Kartografie ein Text, der auf oder neben einem Karten-Feature positioniert wird und zur Beschreibung oder Identifikation dient.

### **Bilddaten**

Daten, die aus dem Scannen einer Oberfläche mit optischen oder elektronischen Geräten gewonnen werden. Beispiele dafür sind Fernerkundungsdaten (z. B. Satellitenbilder) und Luftaufnahmen. Ein Bild wird als Raster-Dataset aus binären oder Integerwerten gespeichert, die für die Intensität von Lichtreflexion, Hitze oder anderen Werten des elektromagnetischen Spektrums stehen.

### **Entfernungseinheit**

Die Maßeinheit für Entfernungen, z. B. Kilometer, Meilen, Fuß und Meter.

### **Feature**

Eine Darstellung eines realen Objekts auf der Karte. Punkt-Feature, Linien-Feature, Polygon-Feature

### **Punkt-Feature**

Ein Karten-Feature, das bei einem bestimmten Maßstab weder über eine Länge noch eine Fläche verfügt, z.B. eine Stadt auf einer Weltkarte oder ein Gebäude auf einem Stadtplan.

### **Linien-Feature**

In der GIS-Terminologie ein digitales Karten-Feature zur Darstellung eines Ortes oder Gegenstands, der bei einem bestimmten Maßstab über eine Länge, jedoch nicht über eine Fläche verfügt, z.B. ein Fluss auf einer Weltkarte

### **Polygon-Feature**

Ein Karten-Feature, das bei einem bestimmten Maßstab eine Fläche umschließt, z.B. ein Land auf einer Weltkarte oder einen Stadtteil auf einem Stadtplan.

### **Feature-Layer**

Ein Layer, der auf eine Zusammenstellung von Feature-Daten verweist. Feature-Daten stellen geographische Objekte als Punkte, Linien und Polygone dar.

### **Feld**

Eine Spalte aus einer Tabelle, die Werte eines einzelnen Attributs speichert.

### **Karteneinheit**

Die Entfernungseinheit, in der Koordinaten der Geodaten gespeichert werden, z.B. Fuß, Meilen, Meter oder Kilometer.

### **Legende**

Dokumentiert die Zuordnung von Attributkategorien räumlicher Objekte zu graphischen Darstellungen, also etwa die

Entsprechung unterschiedlicher Farben in Flächen zu den Klassen des kartierten Flächenattributs. In der fertiggestellten Karte ist die Legende das wichtigste Objekt, das die Verbindung zwischen der Karte und dem Betrachter herstellt.

### **Linie**

Ein geometrische Form auf einer Karte, die von mehreren eindeutigen, verbundenen XY-Koordinatenpaaren definiert wird. Eine Linie kann gerade oder gebogen sein.

### **Layer**

Die visuelle Darstellung eines geographischen Datenbestandes in einer beliebigen digitalen Kartenumgebung. Von der Vorstellung her entspricht ein Layer einer Schicht (Stratum) der geographischen Realität eines bestimmten Bereichs. Auf einer Straßenkarte können beispielsweise Straßen, Wälder, politische Grenzen und Flüsse als verschiedene Layer betrachtet werden.

### **Maßeinheit**

Eine Standardeinheit für Messungen wie Längen, Flächen und Höhen.

### **Maßstab**

Größenverhältnis zwischen der realen Welt und der Darstellung auf einer Karte. Der Maßstab wird normalerweise als Bruchteil der realen Entfernung dargestellt, z.B. 1:10.000. Eine Entfernungseinheit auf der Karte stellt 10.000 Einheiten in der Realität dar. Theoretisch besitzt ein digitaler Datensatz keinen Maßstab (im Gegensatz zu einer Karte), der Begriff "Maßstab" wird darum häufig sinnbildlich für die Auflösung und den Inhalt (z.B. Maßstab der Erfassungsgrundlage) verwendet.

### **Maßstabsbalken**

Ein Kartenelement, welches graphisch den Maßstab einer Karte darstellt. In der Regel als Linie mit mehreren Unterteilungen und Maßangaben, die den Entfernungen auf der Karte entsprechen, gezeichnet.

### **Metadaten**

Metadaten in GIS beschreiben Eigenschaften, Definition, Herkunft, Gültigkeit, Genauigkeit, Einsatz- und Nutzungsmöglichkeiten etc. von Datensätzen. Unentbehrlich für Dokumentation, Transfer und längerfristige Wertsicherung der räumlicher Daten.

### **Polygon**

Eine geschlossene Form auf einer Karte, die durch miteinander verbundene XY-Koordinatenpaare definiert wird, wobei das erste und letzte Koordinatenpaar identisch und alle anderen Paare einmalig sind.

### **Punkt**

Ein geometrisches Element, das durch ein XY-Koordinatenpaar definiert wird.

### **Record**

Ein Datensatz in einer Tabelle.

### **Symbol**

Eine Grafik zur Darstellung eines geographischen Features. Symbole können wie der betreffende Gegenstand (Bäume, Gleise, Häuser), abstrakt (Punkte, Linien, Polygone) oder als Zeichen dargestellt werden. Die Symbole werden gewöhnlich in einer Kartenlegende erklärt.

### **Symbologie**

Mehrere Richtlinien, Regeln oder Kodiersysteme, die festlegen, wie geographische Features mit Symbolen auf einer Karte dargestellt werden. Eine Eigenschaft des Karten-Features kann Größe, Farbe oder Form des zugehörigen Symbols beeinflussen.

### **Zeile**

Ein Datensatz (record) in einer Tabelle.



## Systemanforderungen

Festplattenspeicher	35 MB
Betriebssystem	Windows XP / 2003 / Vista / Windows 7
.NET Framework	.NET Framework 3.5 oder höher
Weitere Software	Internetbrowser mit SVG Unterstützung

## Installation

Bevor Sie **Mappetizer** benutzen können, müssen Sie das Programm auf Ihrer Festplatte installieren. Das Installationsprogramm, das unter der Oberfläche von Microsoft Windows läuft, erledigt folgende Arbeitsschritte für Sie:

- Anlegen aller notwendigen Verzeichnisse auf Ihrer Festplatte
- Kopieren der benötigten Dateien in die vorgesehenen Verzeichnisse.
- Anlegen der Programmgruppe **Mappetizer**; im Stammmenü Programme.

Starten Sie das Installationsprogramm von Mappetizer. Nachdem das Programm geladen wurde, werden Sie von einem Informationsbildschirm begrüßt. Klicken Sie auf die "Weiter"-Schaltfläche. Der folgende Bildschirm zeigt Ihnen die Lizenzvereinbarungen von **Mappetizer**. Sie haben hier die Möglichkeit die Lizenzbestimmungen auszudrucken. Wählen Sie die Schaltfläche "Zustimmen", wenn Sie mit den Lizenzvereinbarungen einverstanden sind. Klicken Sie "Ablehnen", wenn Sie die Installation abbrechen wollen. Im Folgenden schlägt Ihnen das Installationsprogramm einen Installationspfad auf Ihrer Festplatte vor und installiert alle notwendigen Dateien im gewählten Verzeichnis. Bei Bedarf können Sie das Installationsverzeichnis frei wählen. Sollten Sie administrative Rechte besitzen, so haben Sie zusätzlich die Auswahl ob Sie das Programm ausschließlich für sich oder für alle Nutzer installieren wollen. Nach Abschluss der Installation stehen Ihnen unter der Programmgruppe **Mappetizer** im Stammmenü "Programme" verschiedene Informationen zum Programm zur Verfügung.

Zusätzlich zu **Mappetizer** werden die GDAL/OGR Softwarebibliotheken installiert, die nicht unter die Lizenzvereinbarungen von **Mappetizer** fallen.

Die Deinstallation von **Mappetizer** kann wahlweise über das Programm "Uninstall" unter der Programmgruppe Mappetizer erfolgen oder über das Systemsteuerungstool "Software" bzw. "Programme und Funktionen".

## .NET Framework

**Mappetizer** benötigt das Microsoft .Net Framework 3.5 oder höher. Das Installationsprogramm von **Mappetizer** untersucht automatisch, ob diese Erweiterung bereits auf Ihrem Computer installiert wurde. Sollte das .NET Framework noch nicht auf Ihrem Computer zur Verfügung stehen, so werden Sie zum Download aufgefordert.

Die neueste Version des .NET Frameworks kann auf den Seiten von **Microsoft** heruntergeladen werden.

## Verwendung des Dojo Toolkits

Mappetizer verwendet die JavaScript-Bibliothek Dojo Toolkit (<http://www.dojotoolkit.org>). Bestimmte Templates verwenden zudem auch die Dojo Widgets, das sind vorgefertigte Bausteine aus JavaScript, HTML und CSS, die dazu dienen, verschiedene browserunabhängige Features, wie Menüs, Tabs in Websites einzubauen. Auf diese JavaScript-Bibliothek müssen Sie in der index.html Datei Ihres exportierten Web Projektes verweisen. Standardmäßig wird eine Referenz auf einen CDN-Server angegeben, der das Dojo Toolkit vorhält (<http://o.aolcdn.com/dojo/1.5/>).

## SVG Unterstützung im Webbrowser

Bei Nutzung eines gängigen Webbrowsers können die Ergebniskarten ohne weitere Software verwendet werden. Verwenden Sie Microsoft InternetExplorer 8 oder älter, so benötigen Sie den kostenlosen **Adobe SVGViewer** zur Darstellung Ihrer SVG Karten.

Bei der erstmaligen Benutzung einer der beiden Erweiterungen wird von Microsoft InternetExplorer ab Version 6 nochmals eine Freischaltung der ActiveX Erweiterung erfragt. Stimmen Sie bitte hier der Nutzung zu, um diese Meldung in Zukunft zu unterdrücken. Wird eine HTML-Seite mit SVG-Inhalten lokal mit dem Microsoft InternetExplorer gestartet, so erscheint folgende Meldung

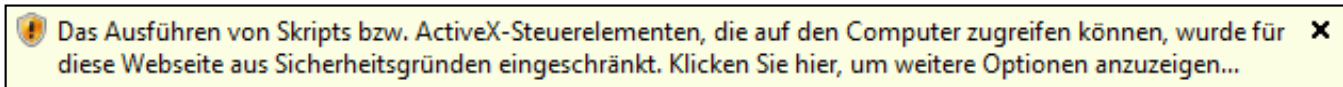


Abb. 1

Bestätigen Sie bitte die Nutzung um die Darstellung Ihrer SVG-Karte zu sehen. Folgende Einstellung unterbindet diese Meldung und ist deshalb empfehlenswert:

- Menüpunkt Extras->Internetoptionen auswählen
- Tab Erweitert auswählen
- Unter Sicherheit den Punkt "Ausführung aktiver Inhalte in Dateien auf dem lokalen Computer zulassen"
- Starten Sie Microsoft InternetExplorer neu



## Lizenzierung

Ohne gültige Lizenz kann **Mappetizer** im **Demo-Modus** betrieben werden.

Nach dem Erwerb einer kommerziellen Lizenz können Sie **Mappetizer** ohne erneute Installation des Programmes freischalten. Hierzu wählen Sie unter dem Menüpunkt **Hilfe** den Eintrag "Produkt aktivieren..." aus. Im aufscheinenden Dialog wählen Sie die erhaltene Lizenzdatei (mappetizer\_lic.bin) aus. Nach erfolgreicher Lizenzierung erhalten Sie eine Bestätigung.

Sollten Sie **Mappetizer** bereits lizenziert haben, so erhalten Sie nach Auswahl des Menüpunktes "Produkt aktivieren..." eine dementsprechende Mitteilung. Sie haben nun die Möglichkeit, das Programm erneut zu lizenzieren oder die bestehende Lizenzinformation einzusehen.

Wurde **Mappetizer** mit der Option "Für alle Nutzer" installiert, so benötigen Sie für die Lizenzierung Administrationrechte. Unter dem Betriebssystem Microsoft Vista kann es erforderlich sein das Programm mit der Option "Als Administrator ausführen" zu starten.



## Mappetizer

In **Mappetizer** erstellte Dokumente werden als Datei auf der Festplatte gespeichert. An den Namen des Dokumentes wird automatisch die Dateinamenerweiterung `.mpx` angehängt. Vorhandene MPX-Dokumente werden durch Doppelklicken geöffnet. Dadurch wird eine **Mappetizer**-Sitzung für diese MPX-Datei gestartet.

Ein **Mappetizer** Dokument enthält alle Informationen, die den Export Ihrer geographischen Daten in ein SVG-Projekt beinhalten. Dies sind zum einen Informationen über die einzelnen zu exportierenden Layer sowie Informationen über das SVG-Projekt als solches.



## Der Arbeitsbereich

Der Arbeitsbereich verfügt über eine **Menüleiste**, einen **Navigationsbereich** und eine **Statusleiste** (Abb. 1).

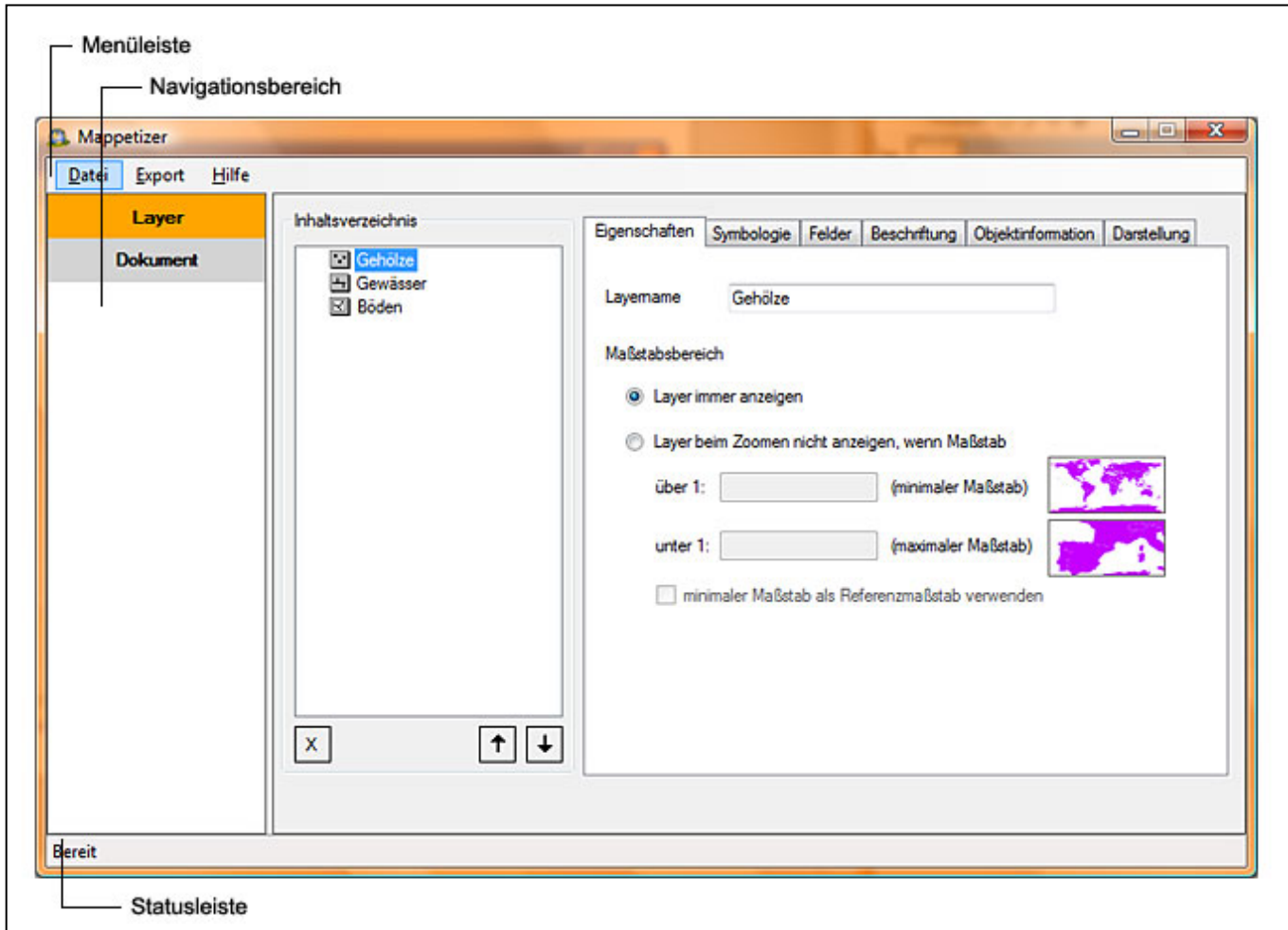


Abb. 1

### Menüleiste

Die Menüleiste enthält nach Aufgaben eingeteilte Menüs, wie **Datei**, **Export** und **Hilfe**.

### Navigationsbereich

Der Navigationsbereich auf der linken Seite im **Mappetizer**-Fenster enthält die Schaltflächen **Layer** und **Dokument**. Klicken Sie auf die jeweilige Schaltfläche, um zwischen den Bereichen zu wechseln.

### Layer

Geographische Daten werden auf einer Karte in Layern dargestellt. Im Inhaltsverzeichnis werden geographische Datenbestände als übereinander geschichtete Layer angezeigt, wobei jeder Layer einem bestimmten, über die Karte gelegten Datenbestand entspricht. Neben den geographischen Informationen enthalten Karten-Layer Symbole, Farben und Beschriftungen zur Beschreibung der Objekte in der Karte. Für den Export Ihrer Daten in das SVG-Projekt legen Sie hier diese Eigenschaften für jeden Layer fest.

### Dokument

Neben den Layer-Eigenschaften besitzt auch das SVG-Projekt als solches bestimmte Merkmale, wie Größe der Karte und die Positionierung der einzelnen Elemente. Diese Eigenschaften legen Sie an dieser Stelle fest.

## **Statusleiste**

Die Statusleiste in der linken unteren Ecke des Fensters zeigt den Fortschritt eines Exports an.



## Unterstützte Datenformate für raumbezogene Daten

### DXF

DXF (Drawing Interchange Format) ist ein von der Firma Autodesk spezifiziertes Dateiformat zum CAD-Datenaustausch.

### ESRI Shapefiles

Das Dateiformat Shapefile ist ein von ESRI ursprünglich für ArcView entwickeltes Format für Geodaten. Es hat sich mittlerweile zu einer Art Quasi-Standard im Desktop-GIS-Umfeld verbreitet, da es ein recht einfaches und bezüglich der Datenqualität nur wenig anspruchsvolles Format darstellt. Es ist das Format, in dem am meisten Kartendaten zur Verfügung stehen.

Umlaute bei dBase-Tabellen (.dbf) und Shapefiles

Es kann vorkommen, dass Umlaute und Sonderzeichen in dBase-Tabellen, die ja das Shapeformat als Attributtabelle nutzt, zunächst von ArcGIS nicht automatisch richtig angezeigt werden. Sie können sich einfach behelfen, indem Sie

- ein (ASCII) Text-Dokument anlegen,
- dort die Zahl '850' hineinschreiben (oder eine andere Zahl, je nach verwendetem Zeichensatz)
- die Textdatei umbenennen: Mit gleichem Namen wie die .dbf-Datei, aber mit der Endung .cpg

Für die richtige Zeichendarstellung wird der anzuwendende Zeichensatz aus der .cpg-Datei gelesen, wenn die notwendige Zeichensatz Information nicht im Header der .dbf-Datei gefunden wird. Ist auch keine gleichnamige .cpg-Datei vorhanden, dann verwendet ArcGIS den Zeichensatz des Betriebssystems.

### MIF/MID

MIF/MID (MapInfo Interchange Format) ist ein Exportformat der MapInfo Softwareprodukte und besteht aus zwei nichtbinären Dateien.

### MapInfo TAB Format

MapInfo TAB Format ist das native Format von MapInfo.

### GML (Geography Markup Language)

GML (Geography Markup Language) ist ein Datenformat zum Austausch geobezogener Objekte. GML ist eine Anwendung von XML und durch Schemabeschreibungen (XML-Schemadateien \*.xsd) festgelegt. GML erlaubt die Übermittlung von Objekten mit Attributen, Relationen und Geometrien im Bereich der Geodaten unter Einbeziehung von nicht-konventionellen Daten, wie Sensordaten. GML wird vom Open Geospatial Consortium gemeinsam mit dem ISO TC 211, dem technischen Komitee der ISO zur Festlegung digitaler geobezogener Daten, festgelegt.

### GPX

GPX (GPS Exchange Format) ist ein Datenformat zur Speicherung von Geodaten (GPS-Daten), das von der Firma TopoGrafix entwickelt wurde. Es basiert auf dem allgemeinen XML-Standard. Ein XML-Schema beschreibt die Elemente und den Aufbau des GPS Exchange Formats.

GPS Exchange Format ist ein offenes, lizenzfreies Format, das von jedem gebührenfrei verwendet werden darf. Es soll den Austausch von Geodaten zwischen verschiedenen Programmen erleichtern.

## **Raster**

Unterstützte Formate für Rasterdaten sind TIFF, JPEG, GIF und PNG.



## Erste Schritte

1. Öffnen Sie **Mappetizer** über die Windows-Taskleiste.

### **Mappetizer über das Start Menü öffnen.**

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Start** in der Windows-Taskleiste.
2. Zeigen Sie auf **Alle Programme**.
3. Zeigen Sie auf **Mappetizer**.
4. Klicken Sie auf **Mappetizer**.

Sie können auch **Mappetizer** über ein bestehendes Dokument öffnen. Doppelklicken Sie im Windows Explorer auf ein Dokument um **Mappetizer** zu öffnen.

2. Nach dem Öffnen des Programms ist zunächst nur der Navigationsbereich **Layer** aktiv.  
Laden Sie einen oder mehrere Layer in das **Inhaltsverzeichnis**.
3. Klicken Sie im Navigationsbereich auf Dokument und setzen Sie die **Karteneinheit** (Registerkarte Karte).
4. Setzen Sie die Eigenschaften, Symbologie, Beschriftungen, Objektinformationen etc. für die jeweiligen **Layer**.
5. Treffen Sie die Einstellungen für das **Dokument**.
6. Überprüfen Sie die Einstellungen mit Hilfe der Kartenvorschauversion (benötigt .NET 3.0).
7. **Exportieren** Sie Ihr Projekt.
8. **Speichern** Sie Ihre Einstellungen für zukünftige Exports.
9. **Beenden** Sie das Programm.



## Menüleiste

Die Menüleiste enthält nach Aufgaben eingeteilte Menüs.

### Datei

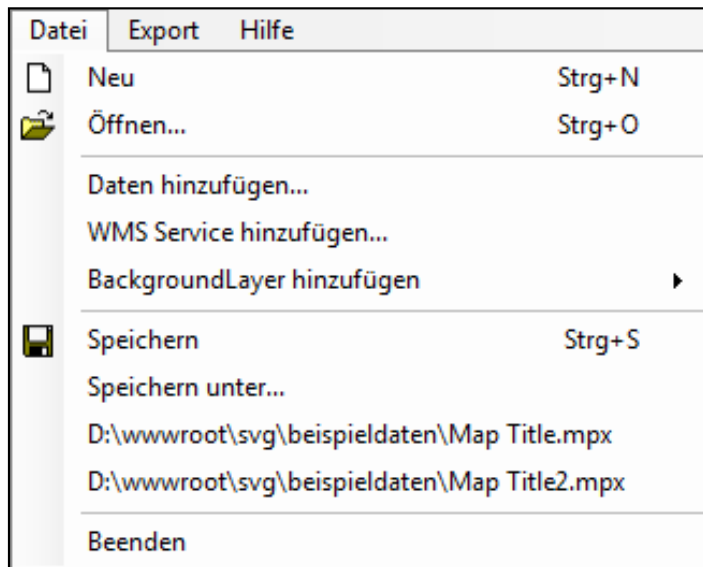


Abb. 1

### Neu

Legt ein neues [Mappetizer](#) Dokument an.

### Öffnen...

Öffnet ein bereits bestehendes [Mappetizer](#) Dokument.

### Daten hinzufügen...

Wählen Sie die gewünschten Layer (Dateien) über den Datei-Manager aus.

### WMS Service hinzufügen...

Fügt als Layer einen WMS Service hinzu.

### BackgroundLayer hinzufügen

Fügt einen oder mehrere Hintergrundlayer (OpenStreetMap, World Imagery oder andere WMS Services) hinzu. Über ein Listenfeld können die einzelnen Hintergrundlayer in der Anwendung ausgewählt werden.

## Speichern

Speichert Änderungen, die Sie an der aktuellen Datei vorgenommen haben.

## Speichern unter...

Speichert ein **Mappetizer**-Dokument an einem anderen Speicherort oder unter einem anderen Dateinamen.

## Beenden

Beendet **Mappetizer**.

## Export



Abb. 2

## Vorschau anzeigen

Zeigt das aktuelle Projekt in einem Vorschaufenster an (benötigt .NET 3.0). Nähere Informationen finden Sie im Kapitel **Kartenvorschau**.

## SVG exportieren

Erzeugt aus Ihren Daten eine interaktive SVG-Karten-Anwendung.

## Export anzeigen

Öffnet den Browser und zeigt das soeben exportierte Projekt.

## Hilfe

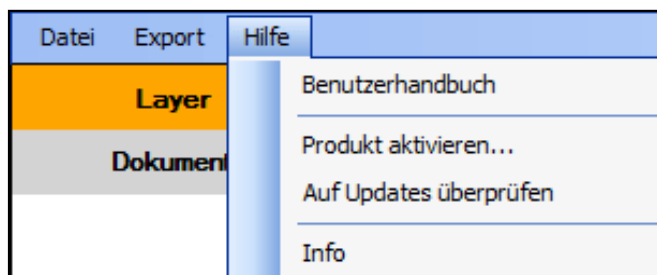


Abb. 3



## Layer

klicken Sie im Navigationsbereich auf die Schaltfläche **Layer**, um einen Layer zu Ihrer SVG-Karten-Anwendung hinzuzufügen bzw. um die Eigenschaften der Layer festzulegen.

Im **Inhaltsverzeichnis** werden alle Layer des Dokumentes aufgeführt (Abb. 1). Das Icon links neben dem Dateinamen zeigt an, um welchen Layertyp es sich handelt (Punkt, Linie, Fläche, Raster oder WMS Service). Die Reihenfolge der Layer im Inhaltsverzeichnis bestimmt die Reihenfolge, in der sie auf der SVG-Karte gezeichnet werden. Die Layer ganz oben in der Liste werden über den Layern weiter unten in der Liste gezeichnet.

Layer, die der Orientierung auf der Karte dienen, werden unten platziert, die Layer mit der eigentlichen Information werden dann darüber gelegt. Eine typische Karte besteht beispielsweise aus einem Image auf der untersten Ebene. Darüber befinden sich dann Polygon-Layer, anschließend folgen Linien- und Punkt-Layer.

### Hinweis:

**Mappetizer** nimmt keine automatische Projektion der Daten vor. Infolgedessen werden auch nur Layer mit derselben Projektion lagerichtig übereinander gezeichnet.



Abb. 1

### Hinzufügen eines Layers zu einer Karte

1. Wählen Sie in der **Menüleiste** **Datei** und **Daten hinzufügen...** aus.
2. Wählen Sie die gewünschte Datei(en) über den Datei-Manager aus.

Wenn Sie einen neuen Layer in Ihrer Karte hinzufügen, wird dieser im Inhaltsverzeichnis in der Reihung Punkt-Layer, Linien-Layer,

Polygon-Layer und Raster platziert. Der neue Layer wird dabei automatisch über denen desselben Typs eingeordnet. Ein neuer Linien-Layer wird beispielsweise über andere Linien-Layer platziert.

### WMS Service hinzufügen

Fügt als Layer einen WMS Service hinzu. Für eine korrekte Darstellung müssen Ihre Daten im betreffenden Koordinaten-System des jeweiligen WMS-Services vorliegen.

1. Wählen Sie in der Menüleiste **Datei** und **WMS Service hinzufügen...** aus und geben Sie die entsprechende URL an, z.B. [http://www.bis.bayern.de/wms/gla/gk500\\_wms?](http://www.bis.bayern.de/wms/gla/gk500_wms?)
2. Klicken Sie auf den entsprechenden Layer in der Auswahlliste und auf die Registerkarte **WMSLayer** (Fig. 2).

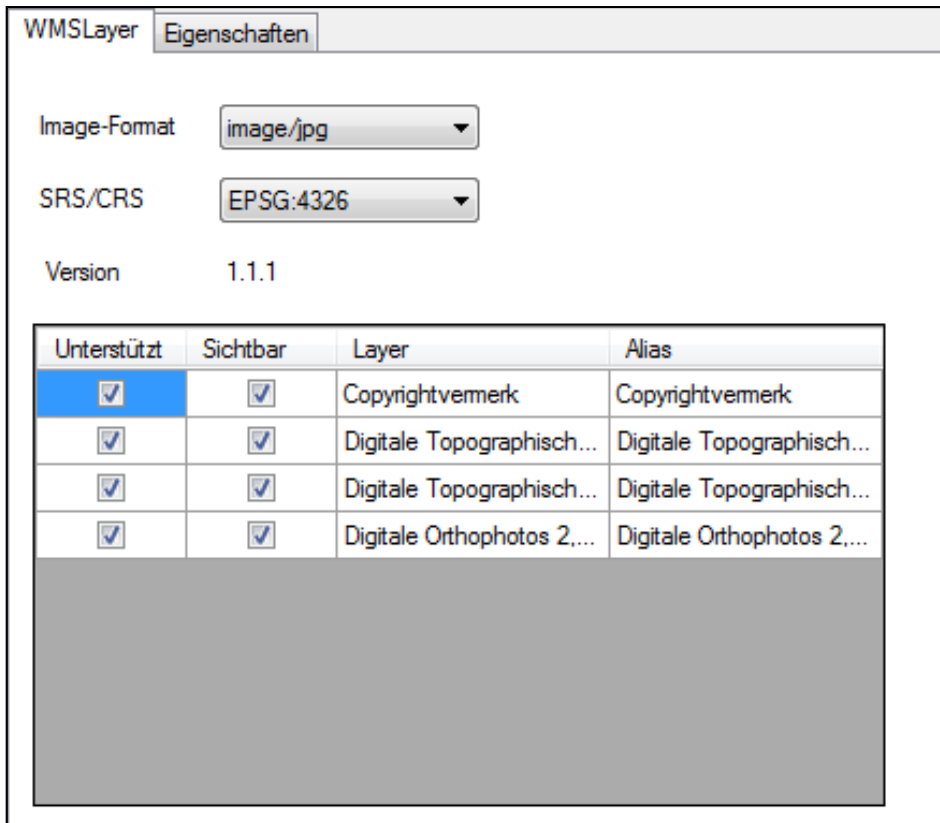


Abb. 2

3. Wählen Sie das passende **Image-Format** aus der Liste aus.
4. Wählen Sie das entsprechende Koordinatensystem **SRS/CRS** aus der Liste aus.
5. Klicken Sie auf das Auswahlkästchen in der Spalte **Sichtbar** und wählen Sie ob der Layer exportiert (Auswahlkästchen ist markiert) oder nicht exportiert (Auswahlkästchen ist nicht markiert) werden soll.
6. Klicken Sie auf die betreffende Zelle in der Spalte **Alias**, wenn Sie den Namen eines Layers in der Legende ändern möchten.

### BackgroundLayer hinzufügen

Fügt ein oder mehrere Layer als Hintergrundlayer hinzu. Über eine Auswahlliste in der Toolbar sind die einzelnen Layer in der Web-Applikation wählbar.

1. Wählen Sie in der Menüleiste **Datei** und **BackgroundLayer hinzufügen** aus.
2. **OpenStreetMap:** Fügt als Hintergrundlayer die **OpenStreetMap-Karte** hinzu. Für eine korrekte Darstellung müssen Ihre Daten im Koordinaten-System "WGS 1984 Web Mercator" vorliegen. GPX-Daten bzw. Daten mit einem Projektionsfile WGS 1984 werden jedoch automatisch konvertiert.
3. **World Imagery:** Fügt als Hintergrundlayer Satellitenbilder **World Imagery** hinzu. Für eine korrekte Darstellung müssen Ihre Daten im Koordinaten-System "WGS 1984 Web Mercator" vorliegen. GPX-Daten bzw. Daten mit einem Projektionsfile WGS 1984 werden jedoch automatisch konvertiert.
4. **WMS Service...:** Fügt als Hintergrundlayer einen WMS Service hinzu. Geben Sie die entsprechende URL und den Layer an, z.B. <http://www.geodaten.bayern.de/ogc/getogc.cgi?Layers=DOP>  
Für eine korrekte Darstellung müssen Ihre Daten im betreffenden Koordinaten-System des jeweiligen WMS-Services vorliegen.

### Entfernen eines Layers aus einer Karte

1. Klicken Sie im Inhaltsverzeichnis auf den Layer, den Sie aus Ihrem Projekt entfernen möchten.
2. Klicken Sie auf den **X** Button unterhalb der Liste.

### **Ändern der Darstellungsreihenfolge von Layern**

1. Klicken Sie im Inhaltsverzeichnis auf den Layer, den Sie verschieben möchten.
2. Klicken Sie auf die Taste mit dem Pfeil nach oben, wenn Sie den Layer nach oben verschieben möchten, klicken Sie auf die Taste mit dem Pfeil nach unten, wenn Sie den Layer nach unten verschieben möchten.
3. Der BackgroundLayer (mit seinen Inhalten) liegt in der Karte immer zuunterst und kann nicht verschoben werden.

### **Vorschaumöglichkeit für Layer (benötigt .NET 3.0)**

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Inhaltsverzeichnis auf den Layer, den Sie im Vorschaufenster betrachten möchten.
2. Wählen Sie **Layervorschau anzeigen...** aus dem Kontextmenü.
3. Alternativ ist auch ein Doppelklick auf den Layer möglich, um das Vorschaufenster anzuzeigen.

Legen Sie nun die weiteren Eigenschaften etc. für Ihre Layer fest. Die möglichen Einstellungen sind nach Themenbereichen in folgende Reiter aufgeteilt:

**Eigenschaften**

**Symbologie**

**Felder**

**Beschriftung**

**Objektinformation**

**Darstellung**

## Eigenschaften

Zur Änderung der Eigenschaften eines Layers, klicken Sie bitte auf den entsprechenden Layer in der Auswahlliste und auf die Registerkarte **Eigenschaften** (Abb. 1).

### Layername

### Maßstabsabhängiges Anzeigen von Layern

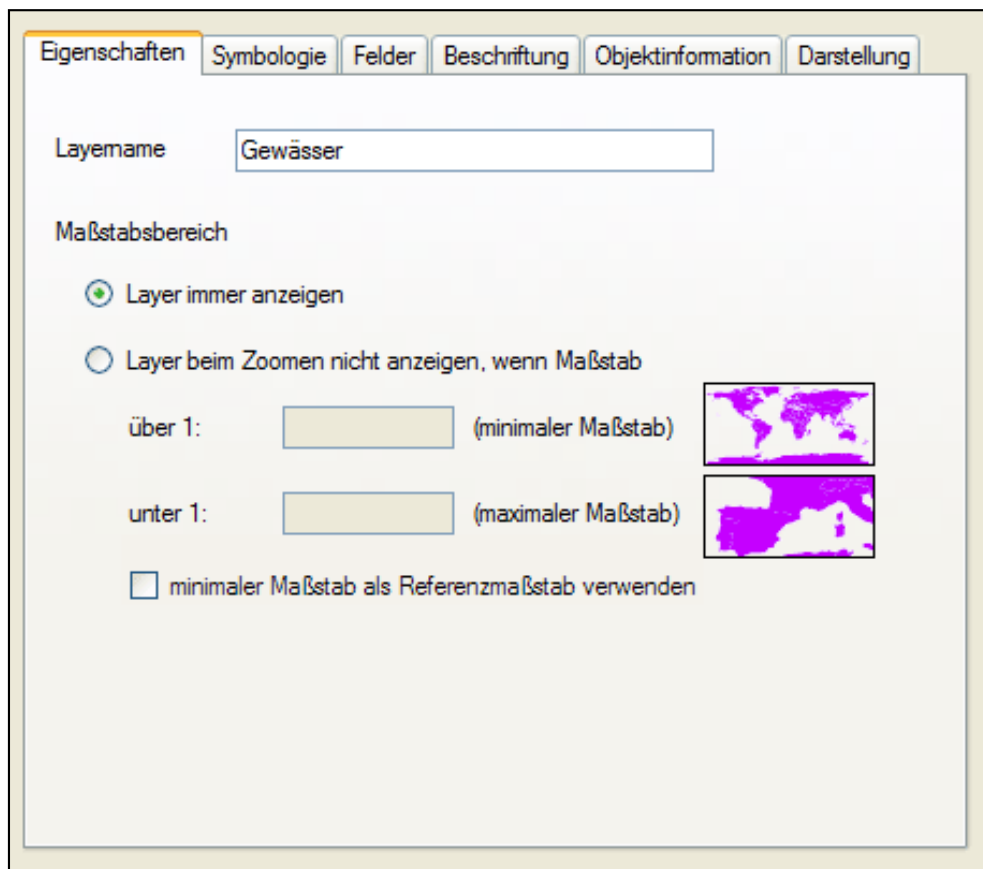


Abb. 1

### Layername

Der Name des Layers wird in der Legende ihrer SVG-Karten-Anwendung angezeigt (Abb. 2). Um den Namen des Layers zu ändern, geben Sie den gewünschten Namen in das Textfeld ein.

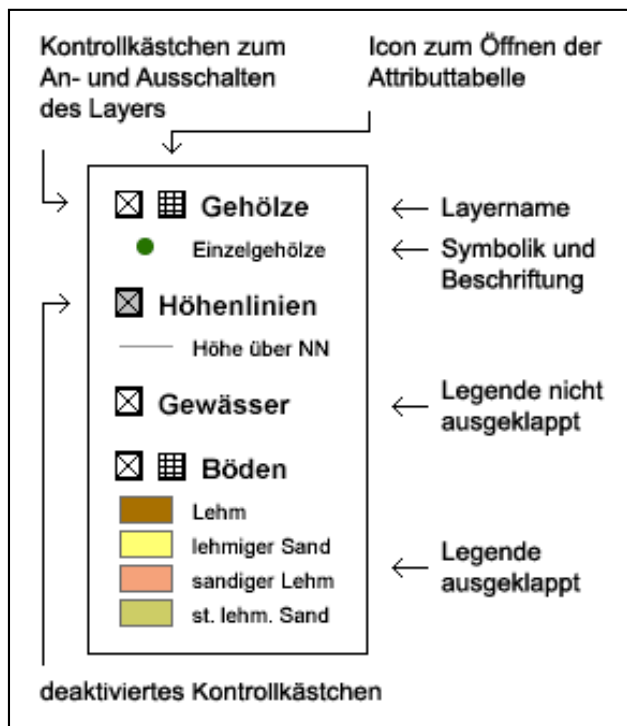


Abb. 2

## Maßstabsabhängiges Anzeigen von Layern

Sie können festlegen, dass Layer automatisch mit dem passenden Maßstab angezeigt werden. Wird ein Layer in einem Maßstab dargestellt, der außerhalb des von Ihnen eingestellten Maßstabsbereichs liegt, so wird dieser nicht angezeigt. Die Möglichkeit, einen Maßstabsbereich für die Sichtbarkeit eines Layers festzulegen, ist hilfreich, da nach und nach detailliertere Layer beim Vergrößern eines Bereichs angezeigt werden können. Wenn ein Layer nicht dargestellt wird, da ein sichtbarer Maßstabsbereich dafür festgelegt wurde, ist das Kontrollkästchens zum An- und Ausschalten des Layers in der Legende deaktiviert (Abb. 2).

### Hinweis:

Um einen Maßstabsbereich für einen Layer angeben zu können, müssen Sie im Dokument eine **Karteneinheit** festgelegt haben.

### Festlegen des Minimal- bzw. Maximalmaßstabs für die Layersichtbarkeit

1. Klicken Sie auf die Option **Layer beim Zoomen nicht anzeigen**.
2. Geben Sie einen **minimalen Maßstab** für den Layer ein, wenn Sie wünschen, dass der Layer nicht mehr dargestellt wird, falls auf einen kleineren als den eingestellten Maßstab gezoomt wird.
3. Geben Sie einen **maximalen Maßstab** für den Layer ein, wenn Sie wünschen, dass der Layer nicht mehr dargestellt wird, falls auf einen größeren als den eingestellten Maßstab gezoomt wird.
4. Durch aktivieren der Option **minimaler Maßstab als Referenzmaßstab verwenden** legen Sie fest, dass sich gewählte Größen bei der Symbologie auf diesen Maßstab beziehen. Ist diese Option nicht gewählt so beziehen sich die Symbolgrößen auf den Maßstab des Gesamtausschnitts

### Aufheben des maßstabsabhängigen Anzeigebereichs eines Layers

1. Klicken Sie auf die Option **Layer immer anzeigen**, wenn Sie sowohl den Maximal-, als auch den Minimalmaßstab der Layersichtbarkeit aufheben wollen oder
2. Löschen Sie den Eintrag für den minimalen und/oder maximalen Maßstab.

## Symbologie

Eine wichtige Entscheidung bei der Erstellung von Karten ist es, zu bestimmen, wie die Daten auf einer Karte dargestellt werden sollen. Die Informationen in einem Layer können je nach Layer-Typ auf unterschiedliche Weise symbolisiert werden. In aller Regel bestimmt die darzustellende Information bzw. die gewünschte Aussage die Art und Weise der Darstellung. So kann es in einem Fall ausreichend sein, alle Städte mit einem gleichen Kreissymbol zu zeichnen. Demgegenüber kann es aber auch wünschenswert sein, den Layer komplexer darzustellen und Symbole auf der Grundlage von Attributwerten zuzuweisen. Dann kann es beispielsweise sinnvoll sein die Kreissymbole für die Städte je nach Anzahl der Einwohner in Größenklassen einzuteilen (Abb. 1).

Eng mit der Darstellung des Layers in der Karte ist die Legende des jeweiligen Layers verknüpft, sie erläutert gewissermaßen die zugrunde liegende Symbologie.

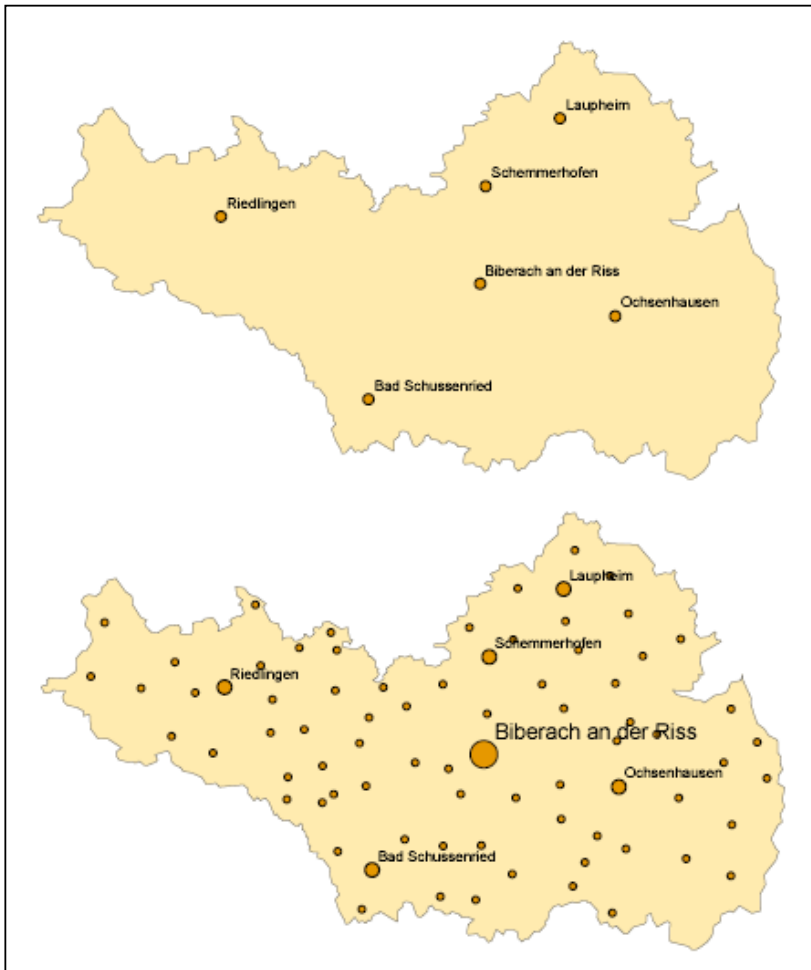


Abb. 1

**Mappetizer** bietet Ihnen verschiedene Möglichkeiten Ihre Daten zu symbolisieren. Zur Änderung der Symbologie eines Layers, klicken Sie bitte auf den entsprechenden Layer in der Auswahlliste und auf die Registerkarte Symbologie **Symbologie**.

**Zeichnen aller Features mit einem Einzelsymbol**

**Zeichnen von Features als Einzelwerte**

**Zeichnen von Features in Klassen**

**Zeichnen aller Features mit einem Einzelsymbol (Legendentyp Single symbol)**

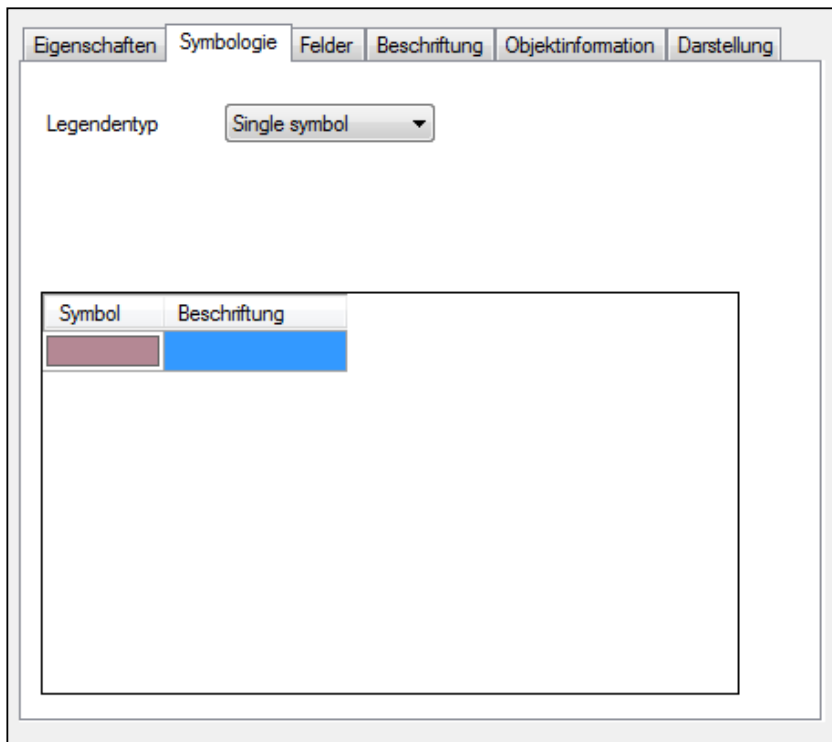


Abb. 2

In diesem Fall werden alle Objekte des Layers mit demselben Symbol gezeichnet (Abb. 3). Wenn Sie einen neuen Layer hinzufügen, wird dieser standardmäßig mit einem Einzelsymbol gezeichnet und es wird keine Beschriftung festgelegt (Abb. 2).

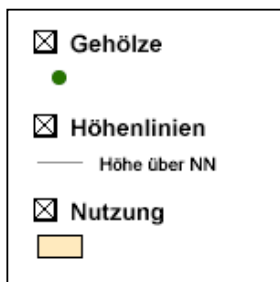


Abb. 3

### Zeichnen eines Layers mit einem Einzelsymbol

1. Wählen Sie als Legendentyp **Single symbol** (Abb. 2).
2. Um das Darstellungssymbol zu ändern, doppelklicken Sie auf das Symbol. In dem sich nun öffnenden Dialog (Abb. 4) können Sie - je nach Objektart - die Füllfarbe, Linienfarbe, Liniendicke etc. ändern. Klicken Sie auf OK.
3. Klicken Sie in die Spalte **Beschriftung**, wenn Sie die Standardbeschriftung in der Legende ändern möchten (Abb. 3).

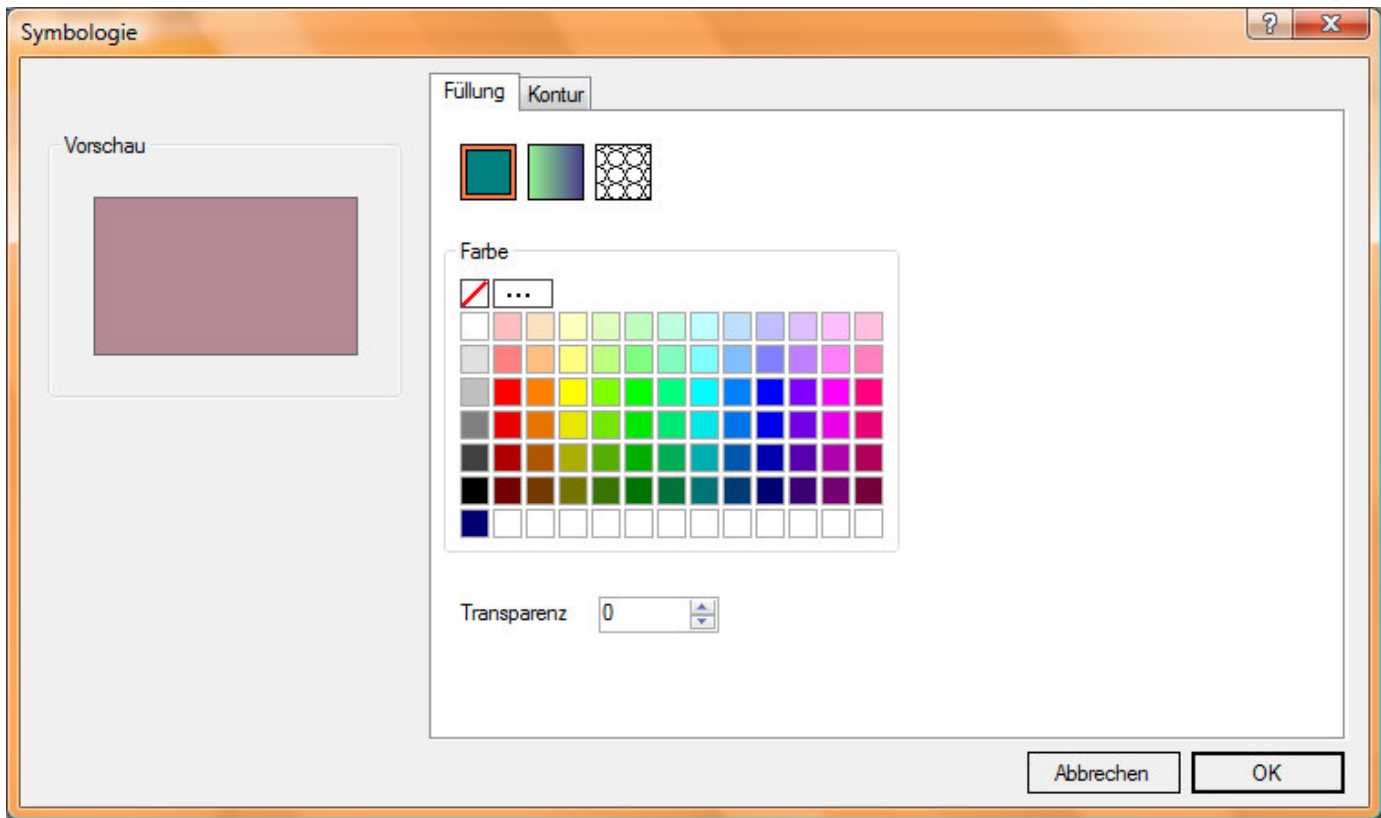


Abb. 4

### Zeichnen von Features als Einzelwerte (Legendentyp Unique values)

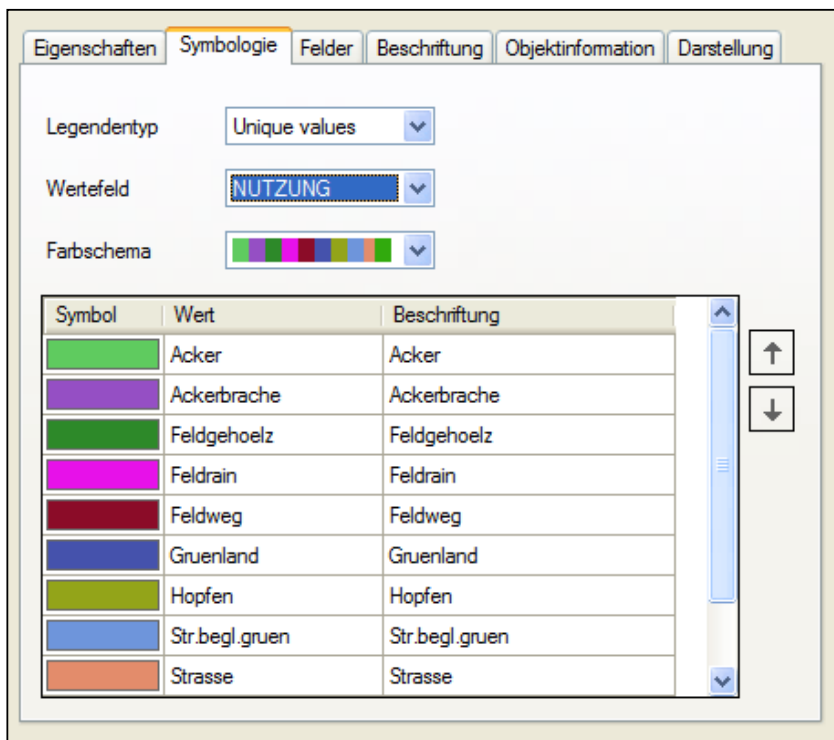


Abb. 5

Bei einer Karte mit Einzelwertdarstellung werden Features in Abhängigkeit von einem Attributwert bzw. einer Eigenschaft dargestellt. Bei einer Landnutzungskarte wird beispielsweise jede Nutzungsart (z.B. Acker, Grünland, Wald) in einer bestimmten Farbe dargestellt (Abb. 6).



Abb. 6

### Zeichnen eines Layers mit Einzelwerten

1. Wählen Sie als Legendentyp **Unique values** (Abb. 5).
2. Wählen Sie als **Wertefeld** das Feld aus, das die zur Darstellung heranzuziehenden Werte enthält.
3. Wählen Sie ein **Farbschema** aus der Liste aus.

### Ändern von Symbolen und Beschriftungen

1. Um Eigenschaften für alle Symbole zu ändern, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Spaltenüberschrift **Symbol** und öffnen Sie anschließend mit der rechten Maustaste das Pop-up-Menü. Wählen Sie **Eigenschaften für alle Symbole**. In dem sich nun öffnenden Dialog können Sie - je nach Objektart - die Füllfarbe, Linienfarbe sowie die Liniendicke ändern. Klicken Sie auf OK.
2. Um einzelne Darstellungssymbole zu ändern, doppelklicken Sie auf das jeweilige Symbol. In dem sich nun öffnenden Dialog können Sie - je nach Objektart - die Füllfarbe, Linienfarbe, Liniendicke etc. ändern. Klicken Sie auf OK.
3. Klicken Sie in der Spalte **Beschriftung** auf die gewünschte Beschriftung, wenn Sie die Standardbeschriftung in der Legende ändern möchten.

### Sortieren von Einzelwerten

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Spaltenüberschrift **Wert** und öffnen Sie anschließend mit der rechten Maustaste das Pop-up-Menü. Wählen Sie **umgekehrte Sortierung**, um die alphanumerische Sortierung der gesamten Liste umzukehren.

### Ordnen von Einzelwerten

1. Klicken Sie auf den Wert, den Sie in der Liste nach oben oder unten verschieben möchten.
2. Verwenden Sie den Aufwärts- bzw. Abwärtspfeil, um die Position des Werts in der Liste zu ändern.

### Kombinieren von zwei oder mehr Einzelwerten in eine Kategorie

1. Klicken Sie auf den ersten Wert, den Sie kombinieren möchten. Halten Sie die Umschalttaste (Shift-Taste) oder Strg-Taste gedrückt, und klicken Sie anschließend auf die restlichen Werte, die Sie kombinieren möchten.
2. Öffnen Sie mit der rechten Maustaste das Pop-up-Menü und wählen Sie **Werte gruppieren**. Die ausgewählten Werte werden in einer Kategorie zusammengefasst.
3. Klicken Sie in der Spalte **Beschriftung** auf die Beschriftung, wenn Sie in der Legende eine andere Beschriftung wünschen. Geben Sie dann die Beschriftung ein.

### Aufheben der Gruppierung kombinierter Kategorien

1. Klicken Sie in der Liste auf eine kombinierte Kategorie.
2. Öffnen Sie mit der rechten Maustaste das Pop-up-Menü und wählen Sie **Gruppierung auflösen**.
3. Klicken Sie in der Spalte **Beschriftung** auf die Beschriftung, wenn Sie in der Legende eine andere Beschriftung wünschen. Geben Sie dann die Beschriftung ein.

### Zeichnen von Features in Klassen (Legendentyp Graduated colors bzw. Graduated symbols)

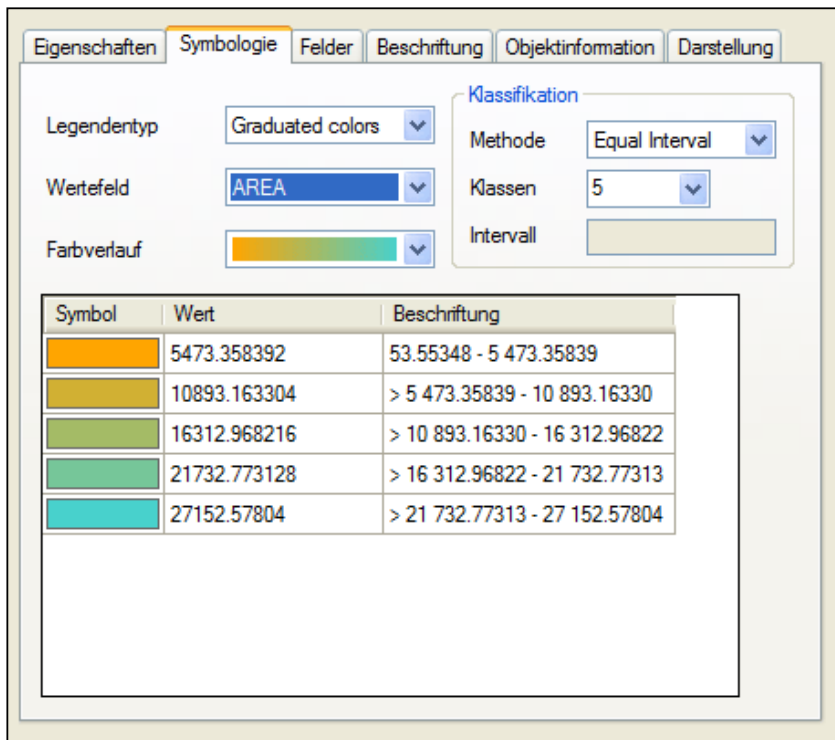


Abb. 7

Bei der Darstellung quantitativer Daten besteht die Möglichkeit die quantitativen Werte in eine bestimmte Anzahl von Klassen einzuteilen und diese Klasseneinteilung zur Symbolisierung der Daten zu verwenden (Abb. 8).

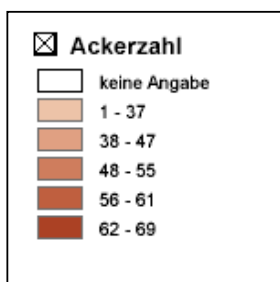


Abb. 8

## Klassifizierungsmethoden

Die Definition der Klassenbereiche und Grenzwerte (die Minimum- und Maximumwerte zur Unterteilung der Klassen) legt fest, welche Features welcher Klasse zugeordnet werden. Ausschlaggebende Faktoren für die Klassifizierung der Daten sind die verwendete Klassifizierungsmethode und die Anzahl der erstellten Klassen.

### Gleiches Intervall (Equal Interval)

Diese Klassifizierungsmethode teilt den Bereich der Attributwerte in gleich große Unterbereiche auf. Wenn beispielsweise die Attributwerte zwischen 0 und 300 schwanken und es drei Klassen gibt, so entstehen die Klassenbereiche 0 bis 100, 101 bis 200 und 201 bis 300. Klassifizierungen nach gleichem Intervall sind von Vorteil, wenn Sie die Quantität eines Attributwerts im Verhältnis zu den anderen Werten hervorheben wollen. Diese Methode eignet sich daher besonders für geläufige Datenbereiche wie Prozentsätze und Temperaturen. Bei dieser Klassifizierungsmethode geben Sie die Anzahl der Intervalle vor, **Mappetizer** bestimmt die Punkte für die Unterbrechungen.

### Definiertes Intervall (Defined Interval)

Diese Klassifizierungsmethode dient zum Angeben eines Intervalls, anhand dessen ein Bereich von Attributwerten in gleiche Teile unterteilt wird. Bei dieser Klassifizierungsmethode geben Sie den Intervallwert ein, **Mappetizer** bestimmt die Anzahl der Klassen.

### So symbolisieren Sie quantitative Daten auf der Grundlage einer Klassifizierung

1. Wählen Sie als Legendentyp **Graduated colors** oder, falls zur Verfügung, **Graduated symbols** (Abb. 7).  
Bei Linien- bzw. Punkte-Layer besteht die Möglichkeit zwischen Graduated colors und Graduated symbols zu wählen. Während bei Graduated colors (Abb. 9) die unterschiedlichen Klassen mit unterschiedlichen Farben gekennzeichnet werden (in der Regel Farbverläufe zwischen zwei oder mehreren Farben) werden bei Graduated symbols (Abb. 10) die verschiedenen Klassen mit unterschiedlicher Liniendicke bzw. Größe des Kreises dargestellt.
2. Wählen Sie als **Wertefeld** das Feld aus, das die zur Darstellung quantitativen Daten enthält.
3. Wählen Sie als Klassifikationsmethode **Equal Interval** oder **Defined Interval**.  
Wählen Sie bei Equal Interval die Anzahl der Klassen bzw. geben Sie bei Defined Interval den Intervallwert ein.
4. Wählen Sie bei Graduated colors einen **Farbverlauf** aus der Liste aus bzw. ändern Sie bei Graduated symbols ggf. die **Symbolgrößen** (kleinstes bzw. größtes Symbol).

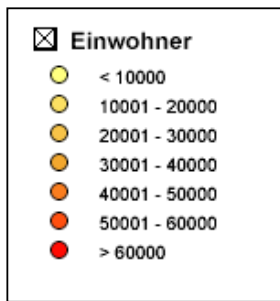


Abb. 9

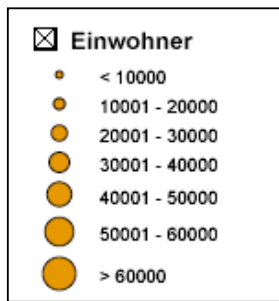


Abb. 10

### Ändern von Symbolen und Beschriftungen

1. Um Eigenschaften für alle Symbole zu ändern, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Spaltenüberschrift **Symbol** und öffnen Sie anschließend mit der rechten Maustaste das Popu-up-Menü. Wählen Sie **Eigenschaften für alle Symbole**. In dem sich nun öffnenden Dialog können Sie die Füllfarbe, Linienfarbe sowie die Liniendicke ändern. Klicken Sie auf OK.
2. Um einzelne Darstellungssymbole zu ändern, doppelklicken Sie auf das jeweilige Symbol. In dem sich nun öffnenden Dialog können Sie - ja nach Objektart - die Füllfarbe, Linienfarbe, Liniendicke etc. ändern. Klicken Sie auf OK.
3. Klicken Sie in der Spalte **Beschriftung** auf die gewünschte Beschriftung, wenn Sie die Standardbeschriftung in der Legende ändern möchten.

### Sortieren der Klassen

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Spaltenüberschrift **Wert** und öffnen Sie anschließend mit der rechten Maustaste das Pop-up-Menü. Wählen Sie **umgekehrte Sortierung**, um die Reihenfolge der Klassen umzukehren.

## Felder

Bei der Anzeige der **Attributtabelle** und bei der **Identifizierung von Features** werden auf die Attribute des Layers zurückgegriffen und diese als XML-Dateien exportiert.

Zur Änderung der Feldinformationen eines Layers, klicken Sie bitte auf den entsprechenden Layer in der Auswahlliste und auf die Registerkarte **Felder** (Abb. 1).

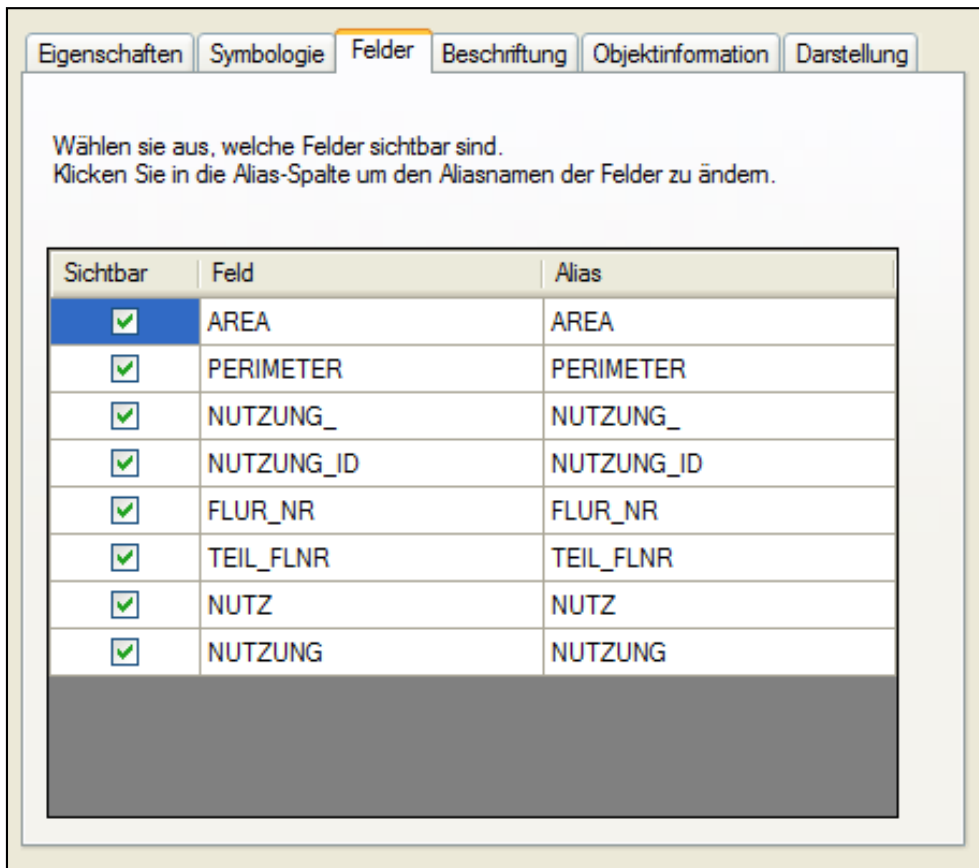


Abb. 1

### So ändern Sie die Anzeige (Sichtbarkeit und Feldname) der Felder

1. Klicken Sie auf das Auswahlkästchen in der Spalte **Sichtbar** und wählen Sie, ob das Feld in der Attributtabelle bzw. beim Identifizieren von Objekten auf der Karte angezeigt (Auswahlkästchen ist markiert) oder nicht angezeigt werden soll (Auswahlkästchen ist nicht markiert). Nicht markierte Felder werden nicht exportiert.
2. Klicken Sie auf die betreffende Zelle in der Spalte **Alias**, wenn Sie den Namen eines Feldes in der Anzeige ändern möchten.

## Beschriftung

Die Texte für die Beschriftung der Layer werden von einem Feature-Attribut abgeleitet. Die Texte werden automatisch positioniert und bilden eine einfache und schnelle Möglichkeit beschreibende Informationen zu einzelnen Features in Ihrer Karte hinzuzufügen. So können Sie beispielsweise einem Layer mit Städten, den Namen zu jeder Stadt hinzufügen.

Zur Änderung der Beschriftung eines Layers, klicken Sie bitte auf den entsprechenden Layer in der Auswahlliste und auf die Registerkarte **Beschriftung** (Abb. 1).

Abb. 1

### So fügen Sie eine Beschriftung zu Ihrem Layer hinzu

1. Markieren Sie das Auswahlkästchen **Beschriftete Elemente in diesem Layer**, wenn Sie die Features des betreffenden Layers beschriften wollen. Heben Sie die Markierung auf, wenn Sie keine Beschriftung wünschen und ignorieren Sie alle nachfolgenden Schritte.
2. Wählen Sie das **Feld** für die Beschriftung aus.
3. Definieren Sie das **Textsymbol**, indem Sie die gewünschte Schriftart, Größe, Stil und Farbe wählen.
4. Wählen Sie den **Maßstabsbereich** für die Anzeige der Beschriftung.

### Festlegen des Minimal- bzw. Maximalmaßstabs für die Anzeige der Beschriftung

1. Klicken Sie auf die Option **Beschriftung beim Zoomen nicht anzeigen**.
2. Geben Sie einen **minimalen Maßstab** für die Anzeige der Beschriftung ein, wenn Sie wünschen, dass die Beschriftung nicht mehr dargestellt wird, falls auf einen kleineren als den eingestellten Maßstab gezoomt wird.
3. Geben Sie einen **maximalen Maßstab** für die Anzeige der Beschriftung ein, wenn Sie wünschen, dass die Beschriftung nicht mehr dargestellt wird, falls auf einen größeren als den eingestellten Maßstab gezoomt wird.

### **Aufheben des Anzeigebereichs einer Beschriftung**

1. Klicken Sie auf die Option **Maßstabsbereich wie Feature-Layer**, wenn sowohl der Maximal-, wie auch der Minimalmaßstab dem des Feature-Layers entsprechen soll oder
2. Löschen Sie den Eintrag für den minimalen und/oder maximalen Maßstab.



## Objektinformation

Hier ordnen Sie den einzelnen Layern Ihrer SVG-Karten-Anwendung die gewünschten Objektinformationen zu. Klicken Sie hierzu auf einen Layer in der Auswahlliste und auf die Registerkarte **Objektinformation**. Wählen Sie anschließend die gewünschten Informationen durch Aktivierung des entsprechenden Auswahlkästchens (Abb. 1).

### Identifizieren von Features

#### Map-Tips

#### Hyperlinks

#### Objektauswahl

#### Attributtabelle

#### Abfrage-Manager

Option	Feld
<input checked="" type="checkbox"/> Identifizieren von Features	
<input type="checkbox"/> Hyperlinks	GEM_ZUSATZ
<input checked="" type="checkbox"/> Map-Tips	GEM_NAME
<input checked="" type="checkbox"/> Objektauswahl	GEM_NAME
<input type="checkbox"/> Attributtabelle	
<input type="checkbox"/> Abfrage-Manager	

Abb. 1

## Identifizieren von Features

Das Werkzeug Identifizieren von Features ermöglicht das Anzeigen der Datenattribute. Wenn Sie mit dem Werkzeug **Identifizieren** auf ein Objekt in der Karte klicken, werden die Attribute des an dieser Stelle befindlichen Objektes angezeigt (Abb. 2). Sie können weitere Optionen zur Anzeige der **Felder** festlegen.

Böden	
Fläche	22138.88441
Bodenart	sandiger Lehm
Zustandsstufe	5
Entstehung	Diluvialboeden
Bodenzahl	46
Ackerzahl	40

Abb. 2

## Map-Tips

Map-Tips werden angezeigt, wenn die Maus über einem Objekt in der Karte verweilt (Abb. 3). Wählen Sie aus der Auswahlliste das gewünschte **Feld** zur Anzeige aus.

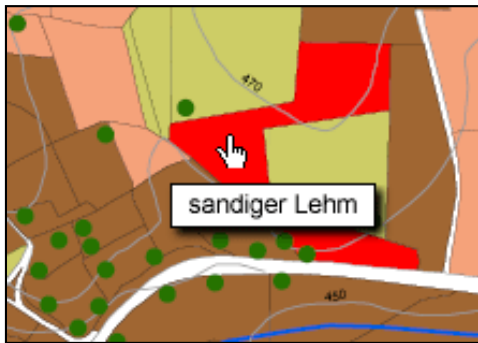


Abb. 3

## Hyperlinks

**Mappetizer** unterstützt Hyperlinks bei der Anzeige der Objektinformation, bei der Attributtabelle sowie auch bei direktem Klick auf ein Element in der Karte. Die Optionen "Identifizieren von Features" und "Hyperlinks" (direkter Klick auf die Karte) sind nicht gleichzeitig wählbar. Wählen Sie aus der Auswahlliste das gewünschte **Feld** für die Hyperlinks aus.

**Mappetizer** unterstützt die Verlinkung von Internet- bzw. Email-Adressen aber auch Links zu beliebig anderen Dokumenten. Die Spalte mit den Hyperlinks kann dabei folgende Einträge enthalten:

Hyperlink
<a href="http://www.mappetizer.de">http://www.mappetizer.de</a>
<a href="mailto:info@uismedia.de">info@uismedia.de</a>
C:\projekt\beschreibung.pdf;Beschreibung
../beschreibung.pdf
../../projekt/index.asp?ID=<<station>>
js:myFunction('beispiel.html')

**Mappetizer** analysiert den jeweiligen Eintrag, z.B. externer Link (<http://www.uismedia.de>), E-Mail-Adresse ([info@uismedia.de](mailto:info@uismedia.de)) oder den Verweis auf eine lokale Datei auf Ihrem Rechner (C:\projekt\beschreibung.pdf) und setzt ihn dementsprechend um. Verweise zu lokal auf Ihrem Rechner liegenden Dateien werden in das SVG-Projekt kopiert.

Darüber hinaus besteht auch die Möglichkeit eigene Javaskripte anzusprechen, z.B. `js:myFunction('beispiel.html')`. Den jeweiligen Programmcode können Sie beispielsweise in die von **Mappetizer** erstellte Datei "variablen.js" hinzufügen. Zur Kennzeichnung einer Javascript-Funktion notieren Sie "js:" für dem entsprechenden Funktionsnamen.

### Automatisierte Hyperlinks

Neben den Hyperlinks die einem spezifischen Feld zugewiesen werden, interpretiert **Mappetizer** in der Option "Identifizieren von Features" und bei der "Attributtabelle" auch WWW-kompatible Links (z.B. <http://www.uismedia.de> oder [info@uismedia.de](mailto:info@uismedia.de)) in anderen Feldern.

Verweise zu relativen Links (innerhalb des exportierten Projektes) bzw. zu lokalen Dateien auf Ihrem Server sind gleichfalls möglich, hierzu muss die Notation nach folgendem Schema erfolgen:

```
url:meinordner/zum_baeren/steckbrief.pdf
url:meinordner/zum_ochsen/steckbrief.pdf;Steckbrief
url:C:\projekt\beschreibung.pdf
url:C:\projekt\beschreibung.pdf;Beschreibung
```

Verweise auf eigene Javaskripte erfolgt, wie oben, mit der Notation "js:myFunction('beispiel.html')"

Bei Verweisen zu relativen Links müssen Sie nach dem Export nur noch den Ordner "meinordner" mit allen Unterordnern und Dokumenten in den von **Mappetizer** erstellten Ordner kopieren. Verweise zu lokalen Dateien auf Ihrem Rechner werden automatisch in das **Mappetizer**-Projekt kopiert und entsprechend verlinkt.

Falls Sie bei den externen Links bzw. bei den relativen Links einen alternativen Text in der Anzeige (Option "Identifizieren von Features" oder in "Attributtabelle") haben möchten, so notieren Sie diesen bitte nach einem Semikolon. In der Anzeige bei der Option "Identifizieren von Features" zeigt erstes Beispiel den Link als Verweis an (meinordner/zum\_ochsen/steckbrief.pdf), das zweite Beispiel verwendet den Begriff hinter dem Strichpunkt für die Anzeige (Abb. 4).



Abb. 4

## Objektauswahl

Fügt dem SVG-Projekt eine Auswahlliste hinzu, auf deren Einträge direkt gezoomt werden kann bzw. deren Einträge hervorgehoben werden. Wählen Sie hierzu das gewünschte **Feld** aus.

Hinweis: Die Objektauswahl kann nur für einen Layer gewählt werden.

## Attributtabelle

Ermöglicht es, die Attributtabelle des Layers Ihrem SVG-Projekt hinzuzufügen. Das Tabellen-Icon wird rechts neben dem Anzeige-Kontrollkästchen in der Legende angezeigt (Abb. 5). Durch Klick auf dieses Icon öffnet sich ein neues Browserfenster mit der Auflistung aller von Ihnen spezifizierten **Felder** (Abb. 6).

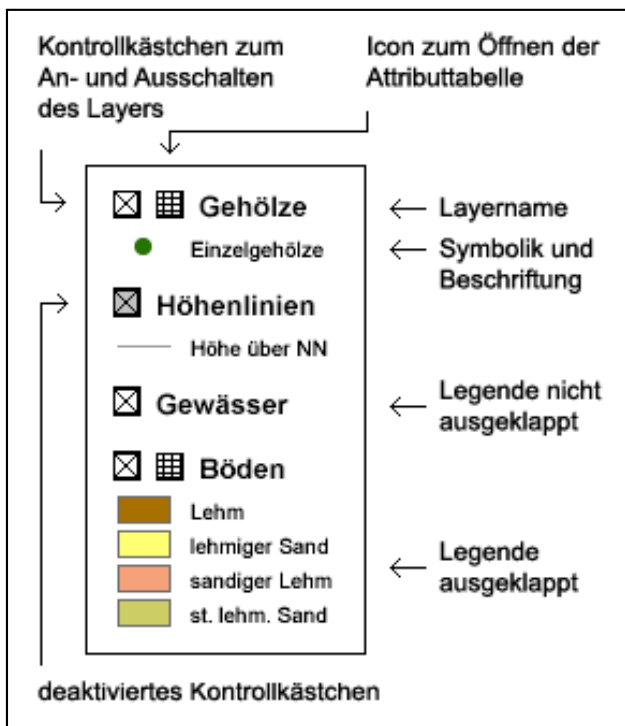


Abb. 5

Thementabelle - Windows Internet Explorer

### Attribute von Böden

(Hinweis: Fahren Sie mit der Maus über die Zeilen, um das jeweilige Element auf der Karte zu lokalisieren. Bei gleichzeitigem Drücken der Ctrl-Taste wird auf das Objekt gezoomt.)

Nr.	Bodenart	Entstehung	Bodenzahl	Ackerzahl
0	sandiger Lehm	Diluvialboeden	48	42
1	sandiger Lehm	Diluvialboeden	57	52
2	sandiger Lehm	Diluvialboeden	64	60
3	st. lehm. Sand	Diluvialboeden	38	33
4	Lehm	Diluvialboeden	48	43
5	sandiger Lehm	Diluvialboeden	50	50

Abb. 6

## Abfrage-Manager

Der Abfrage-Manager ist in einem Tab auf der linken Seite integriert (Abb. 7). Der Nutzer kann einen Abfrageausdruck erstellen, indem er entweder auf Felder, Operatoren und Werte klickt oder den Ausdruck eingibt. Durch Betätigung der "Auswählen" Taste, werden dann in einem nächsten Schritt alle Datensätze, welche dem Abfrageausdruck entsprechen in einer Tabelle angezeigt (Abb. 8), sowie in der Karte entsprechend hervorgehoben. Durch Betätigung der "Auswählen und Zoomen" Taste wird darüber hinaus zu den ausgewählten Objekten gezoomt.

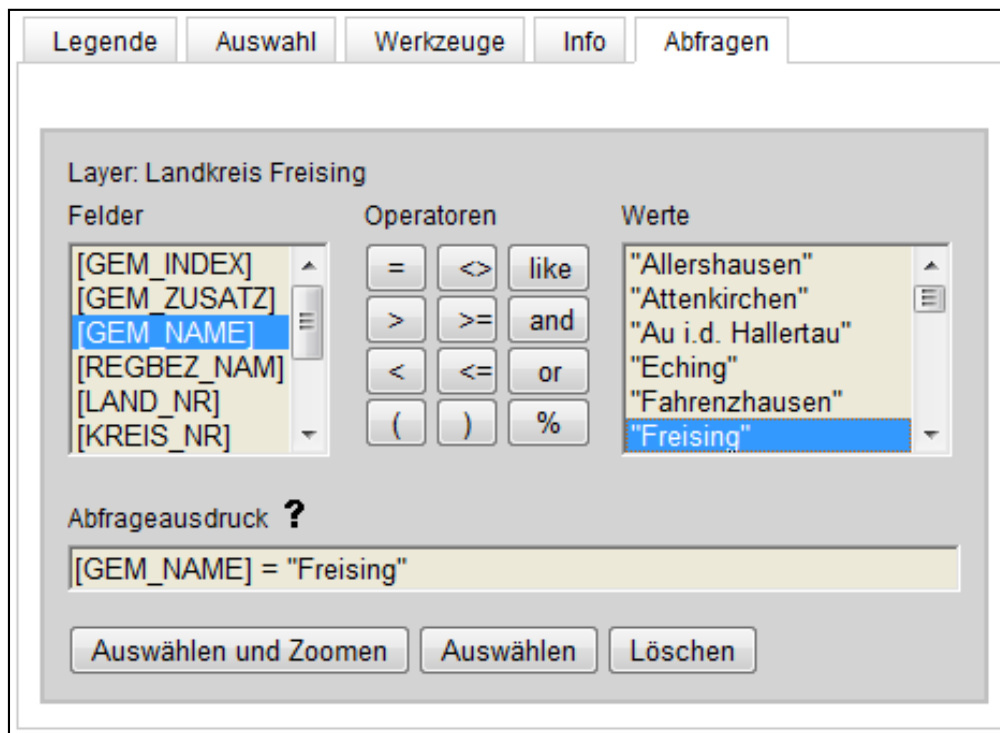


Abb. 7

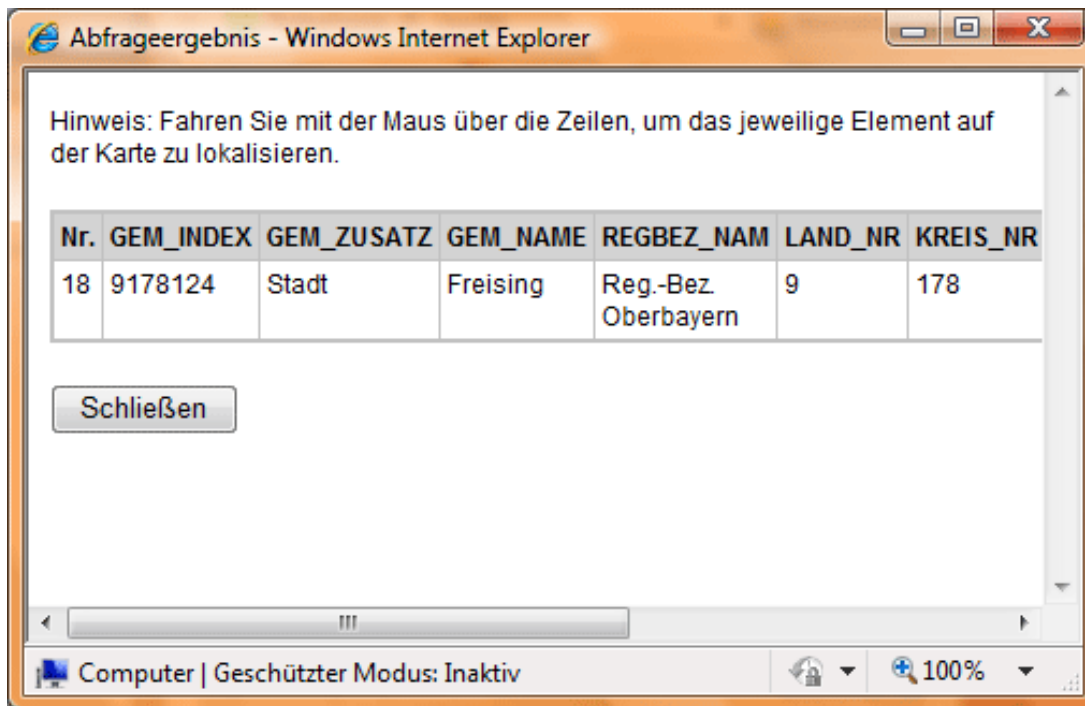
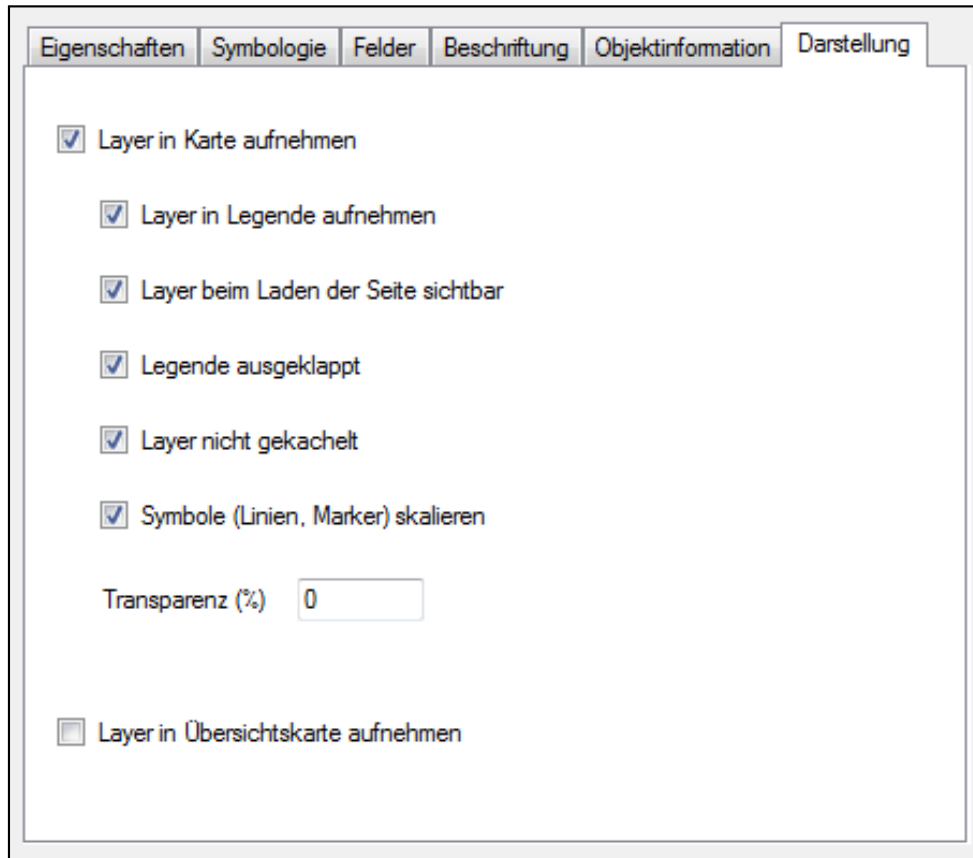


Abb. 8

## Darstellung

Zur Änderung der Darstellung eines Layers, klicken Sie bitte auf den entsprechenden Layer in der Auswahlliste und auf die Registerkarte **Darstellung** (Abb. 1).



The screenshot shows the 'Darstellung' (Display) tab of a software interface. The tab is selected and contains the following options:

- Layer in Karte aufnehmen
- Layer in Legende aufnehmen
- Layer beim Laden der Seite sichtbar
- Legende ausgeklappt
- Layer nicht gekachelt
- Symbole (Linien, Marker) skalieren
- Transparenz (%)
- Layer in Übersichtskarte aufnehmen

Abb. 1

### Layer in Karte aufnehmen / Layer in Übersichtskarte aufnehmen

Für die im Inhaltsverzeichnis aufgeführten Layer können Sie entscheiden, ob diese Bestandteil der Karte und/oder der Übersichtskarte sein sollen. Aktivieren oder Deaktivieren Sie dementsprechend das jeweilige Kontrollkästchen.

#### Hinweis:

Um die Dateigrößen so klein wie möglich zu halten, verwenden Sie als Übersichtskarten vorrangig Layer mit nur wenig Geometrien.

### Layer in Übersichtskarte aufnehmen

Aktivieren Sie hier das Kontrollkästchen, wenn Sie den betreffenden Layer in der Übersichtskarte wünschen.

### Layer in Legende aufnehmen

Deaktivieren Sie hier das Kontrollkästchen für diejenigen Layer, die sie zwar in der Karte darstellen, jedoch nicht in die Legende mit aufnehmen wollen (z.B. Layer, die vorrangig der Veranschaulichung dienen und sonst keine weitere Informationen beinhalten).

## Layer beim Laden der Seite sichtbar

Hier können Sie wählen, ob der betreffende Layer der Karte beim Laden des SVG-Projektes im Browser an- bzw. ausgeschaltet ist. Diese Option kann die erstmalige Ladezeit des Projektes verkürzen, da der betreffende Layer erst dann dem Projekt hinzugefügt wird, wenn der Nutzer den Layer sichtbar schaltet.

## Legende ausgeklappt

Wenn der Layer zwar in der Legende, dort jedoch nicht mit all seiner Symbolisierung dargestellt werden soll, können Sie an dieser Stelle das Kontrollkästchen für den betreffenden Layer ausschalten. In der Legende bleibt dann nur noch der Name des Layers und das Kontrollkästchen zum An- und Ausschalten des Layers sichtbar (Abb. 2).

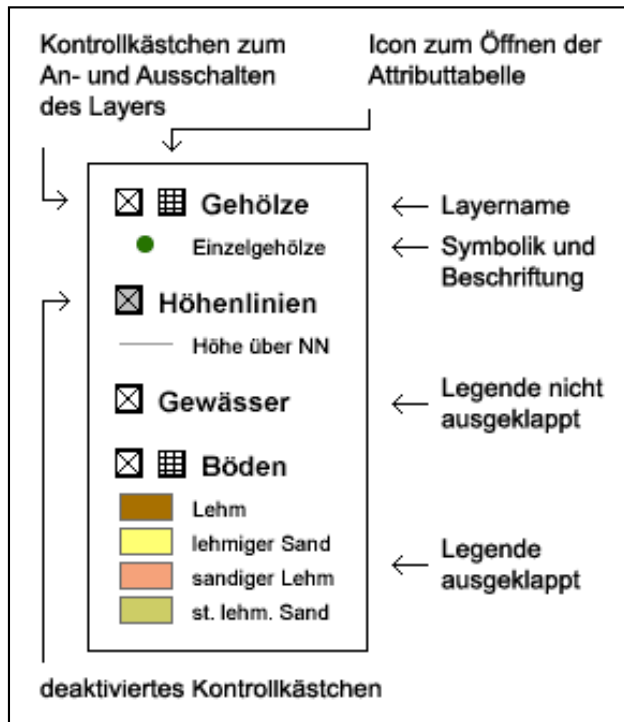


Abb. 2

## Layer nicht gekachelt

**Mappetizer** analysiert, ob es von Nutzen ist, dass der betreffende Layer (Vektor- oder Rasterdaten) gekachelt und erst nach Bedarf in die Karte geladen wird. Das bedarfsgesteuerte Nachladen von Layern ermöglicht eine Beschleunigung des initialen Ladevorgangs. Falls Sie grundsätzlich für den betreffenden Layer die Kachelung und das Nachladen nicht wünschen, deaktivieren Sie hier das Kontrollkästchen.

## Symbole (Linien, Marker) skalieren

SVG skaliert grundsätzlich Linien und Texte wenn ein- bzw. ausgezoomt wird (Abb. 3). Wenn Sie dieses Verhalten nicht wünschen, deaktivieren Sie hier das Kontrollkästchen.

Anmerkung: Das "Ausschalten" des Skalierungseffektes läuft über Skripting. Deaktivieren Sie dieses Verhalten daher nur, wenn es unbedingt erforderlich ist, da dadurch das Ein- bzw. Auszoomen u.U. verlangsamt werden kann. Labeltexte werden grundsätzlich skaliert. Diese Option ist nicht verfügbar für Punkt-Layer, die Simplemarkersymbole in der Ausprägung als Quadrate bzw. Sterne (square/diamond) enthalten.

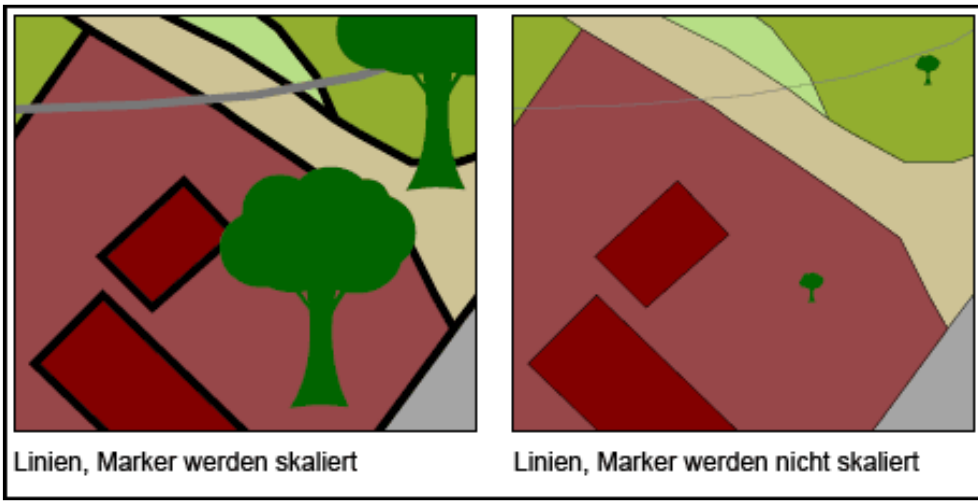


Abb. 3

## Transparenz

Geben Sie einen Prozentsatz für die Transparenz des Layers an. Bei einer Transparenz von 0% wird der Layer undurchsichtig (opak) gezeichnet. Bei einer Transparenz von 100% wird der Layer unsichtbar dargestellt.



## Dokument

Neben den Layer-Eigenschaften, besitzt auch das SVG-Projekt als solches bestimmte Merkmale. Diese Eigenschaften legen Sie an dieser Stelle fest. Die möglichen Einstellungen sind nach Themenbereichen in folgende Reiter aufgeteilt:

**Karte**

**Komponenten**

**Metainformation**

**Layout**

**Design**

### **Hinweis:**

Um die Eigenschaften des Dokumentes ändern zu können, muß im **Inhaltsverzeichnis** mindestens ein Layer aufgelistet sein.

## Karte

### Einheiten

### Kartenausdehnung

### Maßstabsbereich

### Originalansicht

The screenshot shows the 'Karte' (Map) configuration panel in the Mappetizer software. It is divided into four main sections:

- Einheiten (Units):** Contains two dropdown menus. 'Karteneinheit' (Map Unit) is set to 'Meters' and 'Anzeigeeinheit' (Display Unit) is also set to 'Meters'.
- Kartenausdehnung (Pixels) (Map Extension):** Contains input fields for 'Breite' (Width) set to 450 and 'Höhe' (Height) set to 400. A checkbox labeled 'Optimale Kartenausdehnung berechnen' (Calculate optimal map extension) is checked.
- Maßstabsbereich (Scale Range):** Features two radio buttons: 'Freies Zoomen erlauben' (Allow free zooming) is selected, and 'Nicht zoomen, wenn Maßstab' (Do not zoom when scale) is unselected. Below are two input fields for scale limits: 'über 1: (min. Maßstab)' (above 1: (min. scale)) and 'unter 1: (max. Maßstab)' (below 1: (max. scale)), each accompanied by a small map preview thumbnail.
- Originalansicht (Original View):** Shows a dark rectangular map area with a small globe icon to its left. To the right of the map are three input fields: 'Koordinate unten' (bottom coordinate) with value 5373455.4875, 'Koordinate links' (left coordinate) with value 4457554.9875, and 'Breite' (width) with value 903.025.

Abb. 1

## Einheiten

Bei der Anzeige des Maßstabsbereiches, der Darstellung der Maßstabsleiste etc. werden Informationen zu Karteneinheit und Anzeigeeinheit Ihrer raumbezogenen Daten benötigt.

Die **Karteneinheit** bestimmt sich nach den raumbezogenen Daten, die Sie dem Inhaltsverzeichnis hinzugefügt haben.

Die **Anzeigeeinheit** ist die Einheit, in der die Entfernungen dargestellt werden. Sie können hierfür die Einheit wählen, die am besten für Ihre Arbeit geeignet ist. So kann in einem kleinmaßstäblichen Bereich "Kilometer", in einem großmaßstäblichen Bereich "Meter" die geeignete Einheit sein.

Wenn der Dropdown-Pfeil deaktiviert ist, ist die Karteneinheit auf "UnknownUnits" festgelegt, da keine Karteneinheit angegeben wurde.

## Kartenausdehnung

Die Kartenausdehnung legt die Breite und Höhe der Karte in Ihrem SVG-Projekt fest. Die Angaben erfolgen in Pixel. Die Ausdehnung bzw. das Verhältnis von Höhe zu Breite ergibt sich zunächst aus Ihren geometrischen Daten. Davon abhängig kann es jedoch gewünscht sein, dieses Verhältnis zu ändern, insbesondere wenn Ihre Karte sehr viel höher als breit bzw. sehr viel breiter als hoch ist (Abb. 2 and Abb. 3).

Generell wird um die Karte einen Rahmen gezogen und ein kleiner Abstand dazwischen belassen.

### Festlegen der Kartenausdehnung unter Vorgabe von Höhe oder Breite

1. Markieren Sie die Option **Optimale Kartenausdehnung berechnen**, wenn die Höhe und die Breite der Karte optimal der Ausdehnung der Karte entsprechend angepasst werden soll (Abb. 2).
2. Geben Sie die Breite **oder** die Höhe in Pixel ein. Dementsprechend wird die Höhe bzw. Breite der Karte automatisch berechnet.

### Festlegen der Kartenausdehnung unter Vorgabe von Höhe und Breite

1. Deaktivieren Sie die Option **Optimale Kartenausdehnung berechnen**.
2. Geben Sie anschließend die Werte für die Breite **und** die Höhe in Pixel ein (Abb. 3).

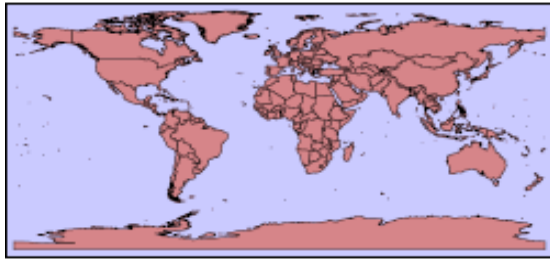


Abb. 2

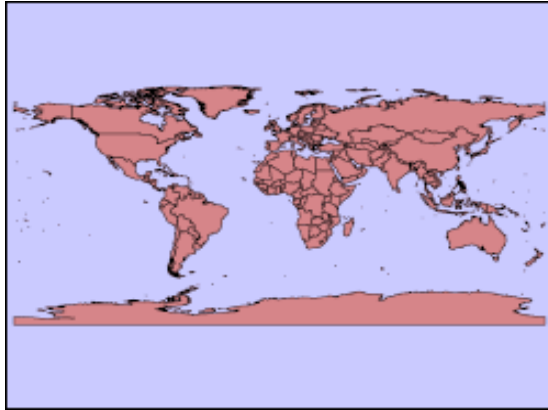


Abb. 3

## Maßstabsbereich

Neben der Festlegung von Maßstabsbereichen für einzelne Layer kann an dieser Stelle auch ein Maßstabsbereich für die Karte als solches angegeben werden. In einem solchen Fall kann dann nicht mehr darüber hinaus gezoomt werden.

Um einen Maßstabsbereich für die Karte angeben zu können, müssen Sie eine **Karteneinheit** definiert haben. Wir möchten jedoch darauf hingewiesen, dass die jeweiligen Angaben nur für eine Bildschirmauflösung von 96 dpi Gültigkeit haben.

### Festlegen des Minimal- bzw. Maximalmaßstabs für die Karte

1. Klicken Sie auf die Option **Nicht zoomen, wenn Maßstab**.
2. Geben Sie einen **minimalen Maßstab** für die Karte ein, wenn Sie wünschen, dass nicht auf einen kleineren als den eingestellten Maßstab gezoomt werden kann.
3. Geben Sie einen **maximalen Maßstab** für die Karte ein, wenn Sie wünschen, dass nicht auf einen größeren als den eingestellten Maßstab gezoomt werden kann.

### Aufheben des maßstabsabhängigen Anzeigebereichs der Karte

1. Klicken Sie auf die Option **Freies Zoomen erlauben**, wenn Sie sowohl den Maximal- als auch den Minimalmaßstab der Karte aufheben wollen oder
2. Löschen Sie den Eintrag für den minimalen und/oder maximalen Maßstab.

## Originalansicht

Der Anzeigebereich der Karte beim Laden der Seite ist standardmäßig auf "volle Ausdehnung" eingestellt. Das bedeutet, dass das Bild auf die volle räumliche Ausdehnung aller Layer im Inhaltsverzeichnis angepasst wird (Abb. 4). Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, von Beginn an auf einen bestimmten Ausschnitt zu zoomen (Abb. 5).

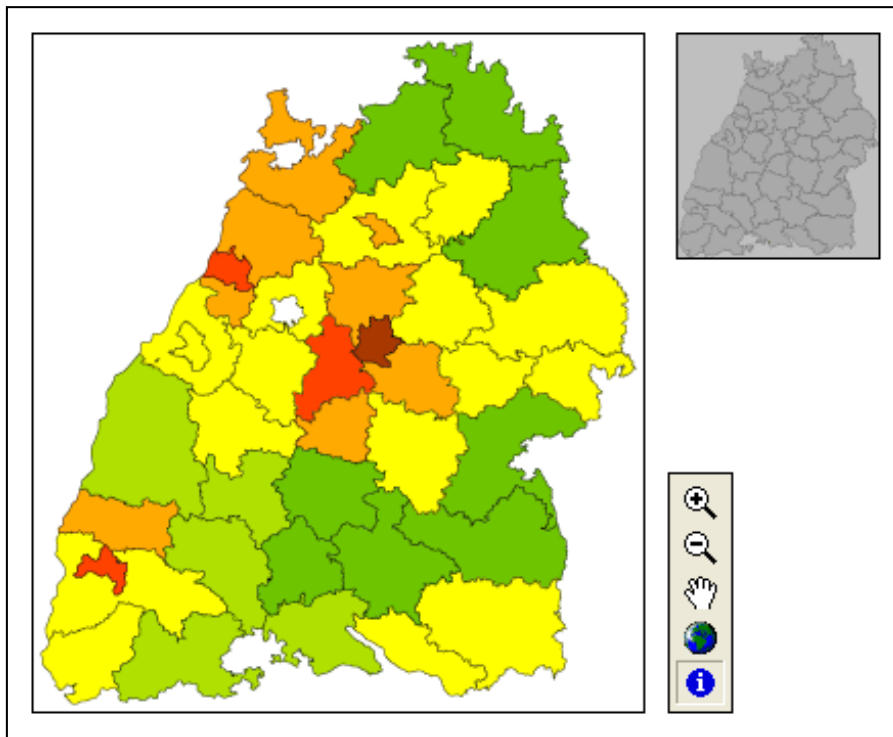


Abb. 4

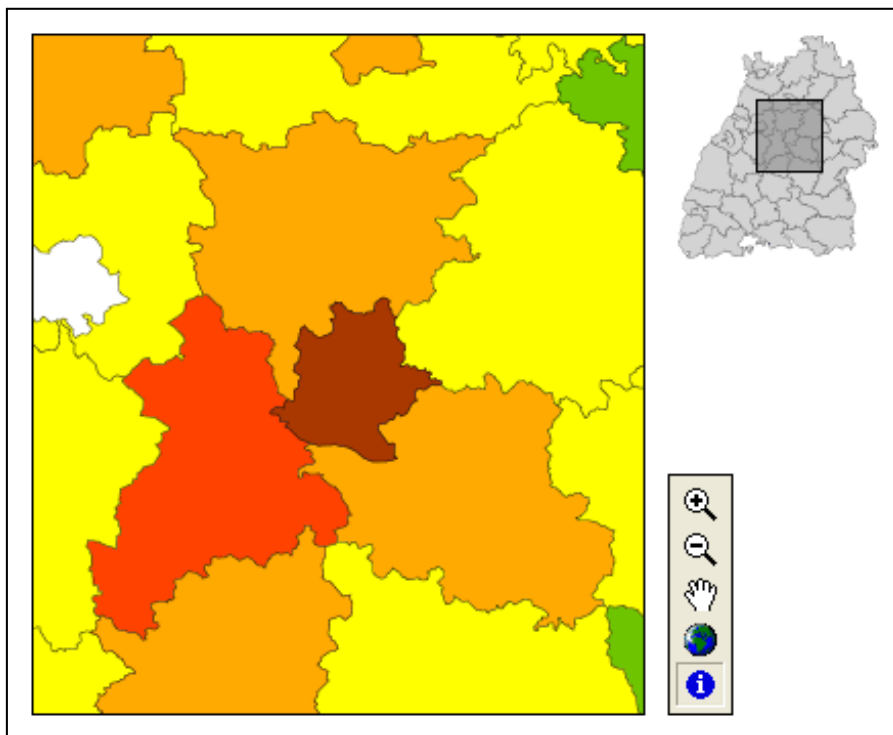


Abb. 5

In **Mappetizer** wird die Ausdehnung der eigentlichen geometrischen Daten mit einem grünen Rechteck, die Ausdehnung der gesamten Karte (mit kleinem Abstand zwischen Rand und geometrischen Daten) mit einem schwarzen Rand mit Griffpunkten an den Ecken schematisch dargestellt. Je nach Wahl der Option **Optimale Kartenausdehnung berechnen** und der Veränderung der Maße für Höhe und Breite, zeigt sich Ihnen ein zunächst ähnliches Bild (Abb. 6 oder Abb. 7).

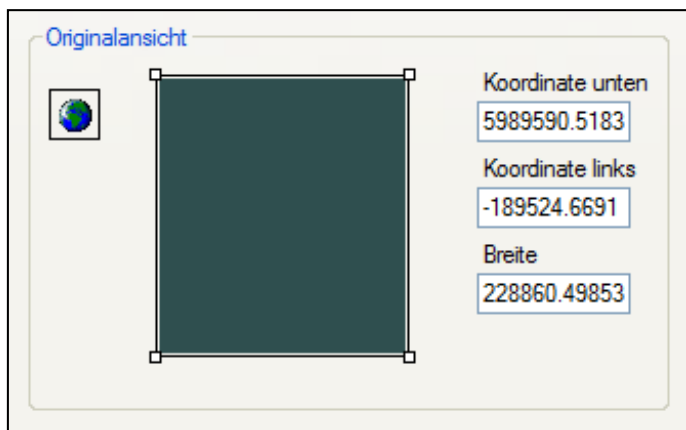


Abb. 6

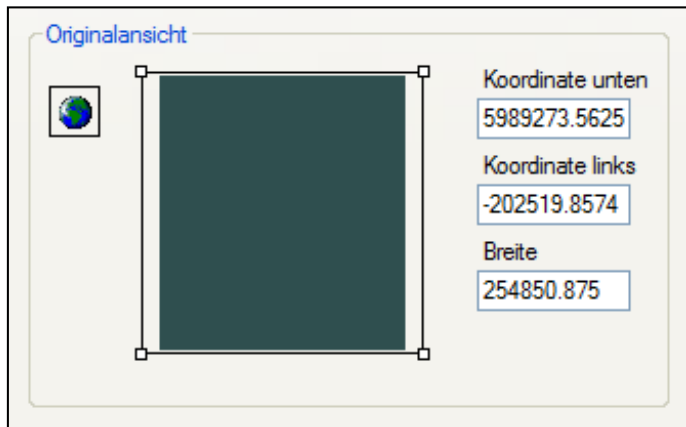


Abb. 7

### Veränderung des Kartenausschnittes (Abb. 8)

1. Fassen Sie einen der vier Eckpunkte des schwarzen Rahmens mit der Maus an und ziehen Sie bei gedrückter Maustaste den Ausschnitt bis auf die gewünschte Größe.
2. Verschieben Sie ggf. bei gedrückter Maustaste das Rechteck, um den gewünschten Ausschnitt beim Laden der Seite festzusetzen.

oder

1. Geben Sie die **Breite** des Ausschnittes in Karteneinheiten an.
2. Geben Sie die Werte für den linken unteren Eckpunkt ein (**Koordinate unten** und **Koordinate links**).

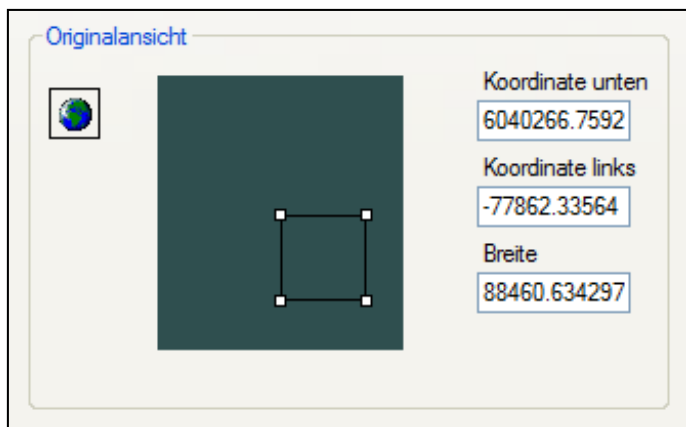



Abb. 8

### Aufheben des Kartenausschnittes

1. Klicken Sie auf den  Button, um zum Gesamtausschnitt zurückzukehren.

### Festlegen der Kartenausdehnung mit Hilfe der Kartenvorschau (benötigt .NET 3.0)

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das grüne Rechteck. Wählen Sie **Kartenausdehnung festlegen...** aus dem Kontextmenü. Es öffnet sich ein Vorschauenfenster mit der Darstellung aller Layer sowie einem roten Rechteck, welches den derzeitigen gewählten Ausschnitt zeigt (Abb. 9). Das Vorschauenfenster kann auch über Doppelklick in das grüne Rechteck geöffnet werden.
2. Durch Größenänderung und Verschieben des Ausschnittrechtecks kann die Größe und Lage des Ausschnitts gewählt werden.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche rechts unten um den derzeitigen Ausschnitt zu übernehmen und das Fenster zu schließen.

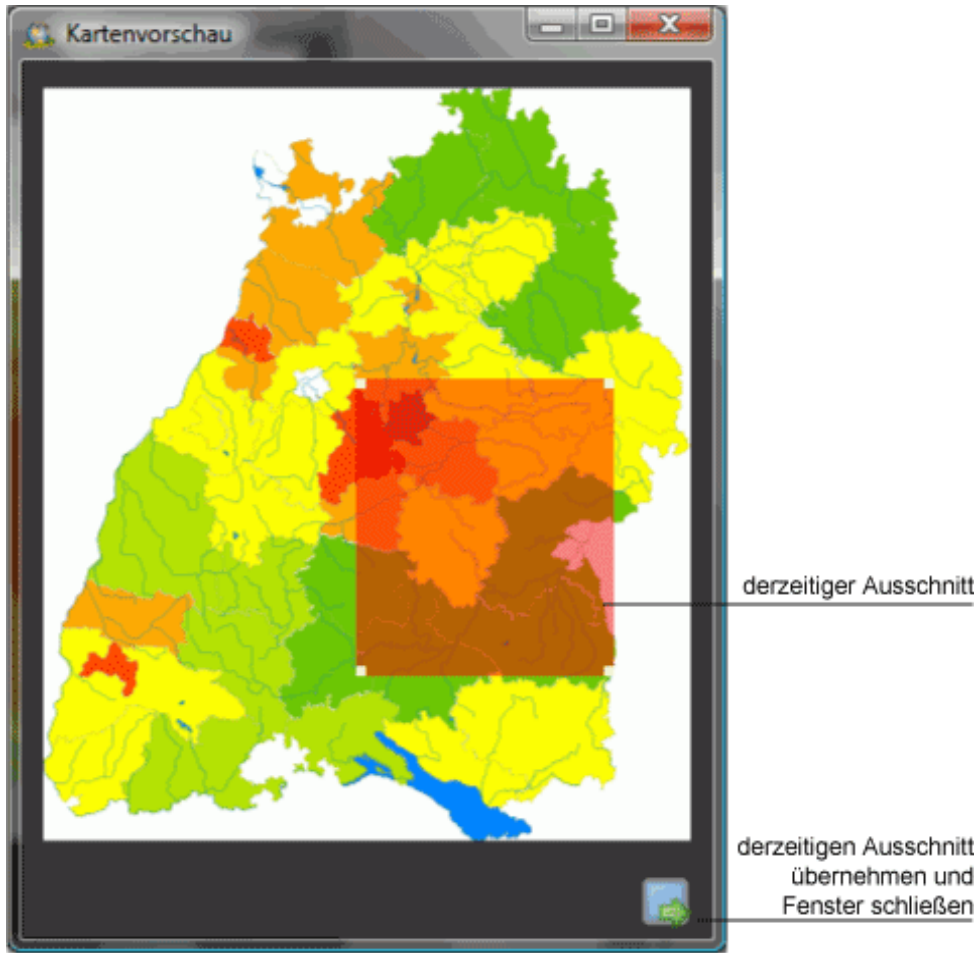


Abb. 9



## Komponenten

Aktivieren bzw. deaktivieren Sie nach Belieben die jeweiligen Komponenten durch Klick auf die Checkboxes (Abb. 1).

Karte Komponenten Metainformation Layout Design

- Maßstabsleiste
- Maßstabsanzeige und -eingabe
- Entfernungsmessung
- Koordinatenanzeige
- Zum letzten/nächsten Ausschnitt
- Hilfeseite
- Druckoption
- Logo

Dateiname

Abb. 1

### Maßstabsleiste

Erstellt eine Maßstabsleiste. Diese Option erfordert die Angabe einer **Anzeigeeinheit**. Diese Option ist nicht für die Karteneinheit "Dezimale Gradangaben" verfügbar.

### Maßstabsanzeige und -eingabe

Zeigt den jeweiligen Kartenmaßstab an und erlaubt dem Nutzer die Eingabe eines beliebigen Maßstabes zur Anzeige der Karte. Diese Option erfordert die Angabe einer **Karteneinheit**.

#### Hinweis:

Die jeweilige Angabe hat nur für eine Bildschirmauflösung von 96 dpi Gültigkeit.

### Entfernungsmessung

Erlaubt dem Nutzer das Messen von Strecken auf der Karte und zeigt das Ergebnis in einer Textbox an. Diese Option erfordert die Angabe einer **Anzeigeeinheit** und ist nicht für die Karteneinheit "Dezimale Gradangaben" verfügbar.

### Koordinatenanzeige

Zeigt dem Nutzer die jeweiligen Raum-Koordinaten der Karte in einer Textbox an, wenn dieser die Maus über die Karte führt. Diese Option erfordert die Angabe einer **Karteneinheit**.

## Zum letzten/nächsten Ausschnitt

Mit Hilfe dieser Schaltflächen (in der Toolbar der Webanwendung) gelangt der Nutzer zum letzten bzw. nächsten Ausschnitt

## Hilfeseite

Fügt eine Hilfeseite (Abb. 2) für den Nutzer hinzu, die über das Hilfe-Icon aufgerufen werden kann.

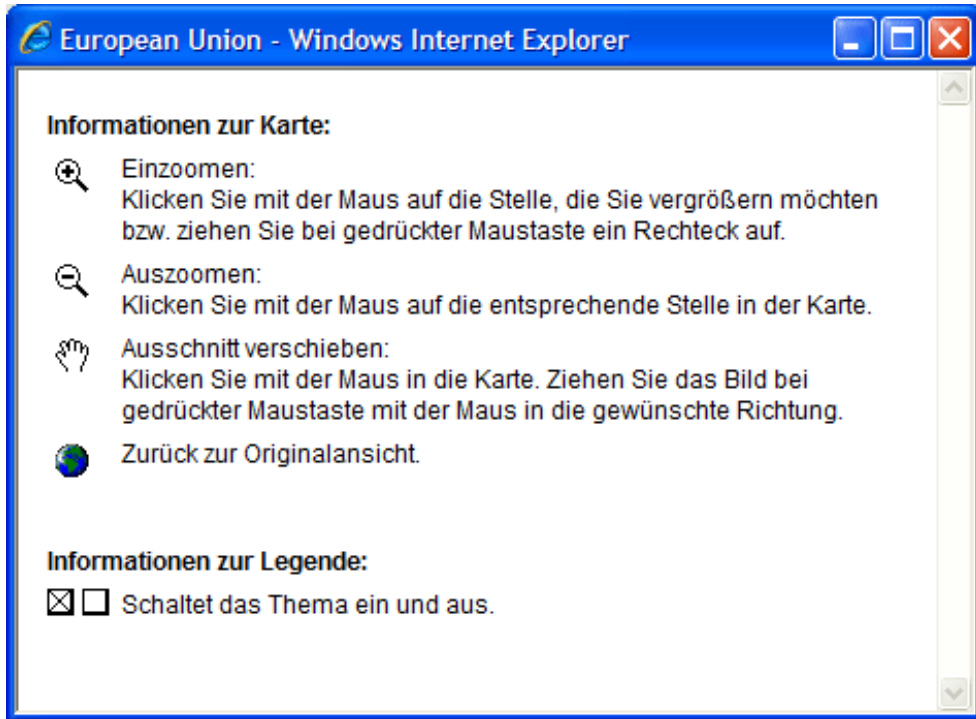


Abb. 2

## Druckoption

Mit der Drucken-Schaltfläche können Seiten direkt ausgedruckt werden. Die Funktion entspricht dabei dem Menübefehl zum Drucken im Browser.

## Logo

Fügt ein Logo (als GIF, JPEG und PNG Datei) auf die Seite hinzu. Geben Sie den Pfadnamen Ihres Logos in das Textfeld ein oder wählen Sie die Datei über den Datei-Manager aus. Bei einem gültigen Pfad wird die Checkbox automatisch markiert.



## Metainformation

The screenshot shows the 'Metainformation' tab of the Mappetizer application. The interface includes a navigation bar with tabs for 'Karte', 'Komponenten', 'Metainformation', 'Layout', and 'Design'. The 'Metainformation' tab is active and contains the following form elements:

- Dokumententitel:** A text input field containing the text 'Gemeinde Schlatterbach'.
- Bemerkung:** A large, empty text area for entering notes.
- Autor:** A text input field containing the text 'Ruth Lang'.
- E-mail:** A text input field containing the text 'info@uismedia.de'.
- Datum:** A text input field containing the text '23.06.2008'.

Abb. 1

Neben dem Dokumententitel können Sie an dieser Stelle zusätzliche Autoren- und Karten-Informationen zu Ihrem SVG-Projekt hinzufügen, die direkt auf der Seite platziert werden (Abb. 2).

## Dokumententitel

Der Dokumententitel wird als Titelleiste Ihrem SVG-Projekt hinzugefügt. Er wird auch in der Titelleiste des Anzeigefensters im Web-Browser angezeigt (Abb. 2). Tragen Sie den gewünschten Dokumententitel in das Textfeld ein (Abb. 1).

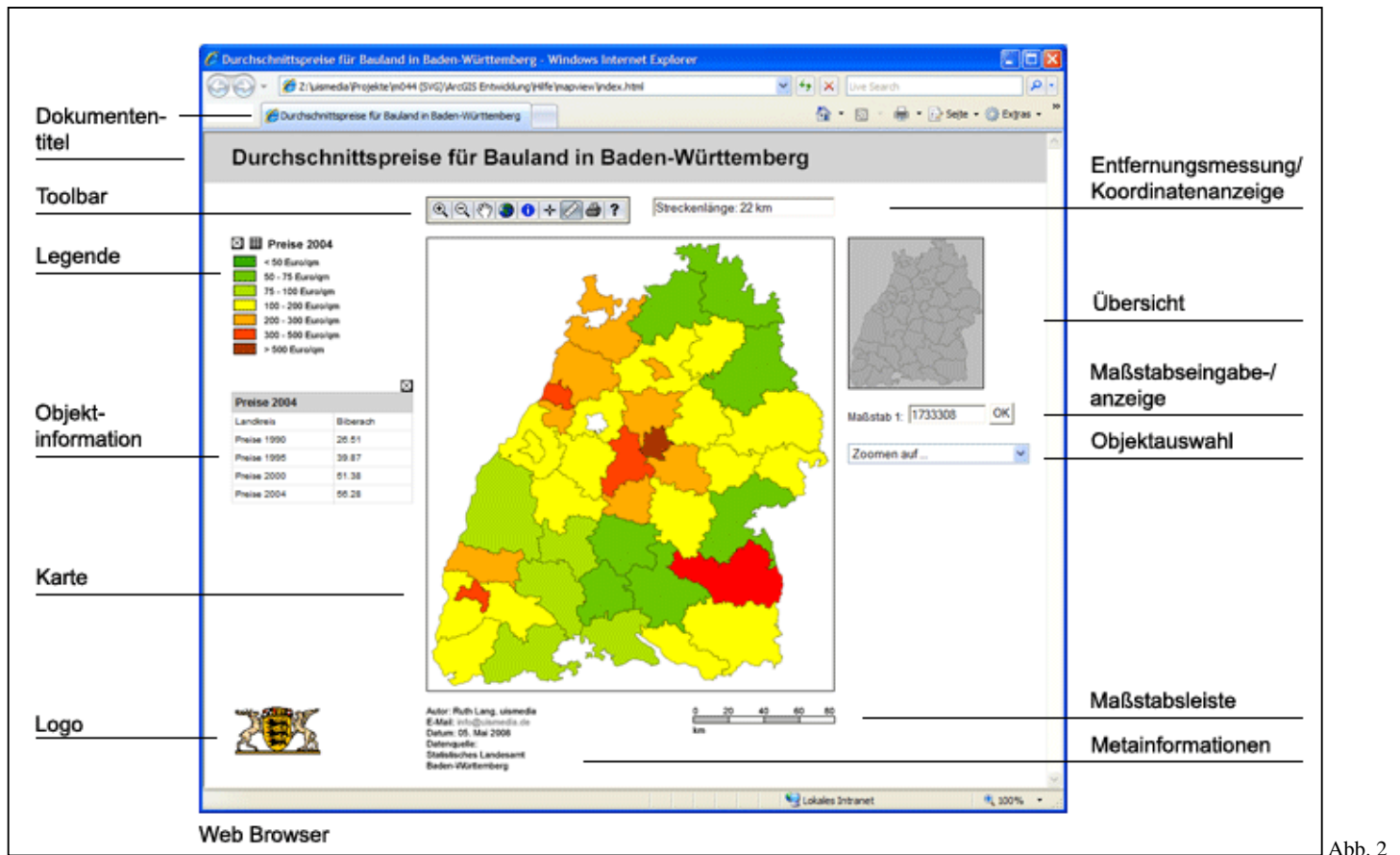


Abb. 2

## Sonstige Informationen zur Seite

Sie können die jeweiligen Angaben des Programms (falls verfügbar) übernehmen, ändern oder löschen.

### Bemerkung

Hier können Sie Angaben zu Ihrem SVG-Projekt machen. Zeilenumbrüche werden berücksichtigt.

### Autor

Hier können Sie Angaben zu Autor bzw. Institution eingeben.

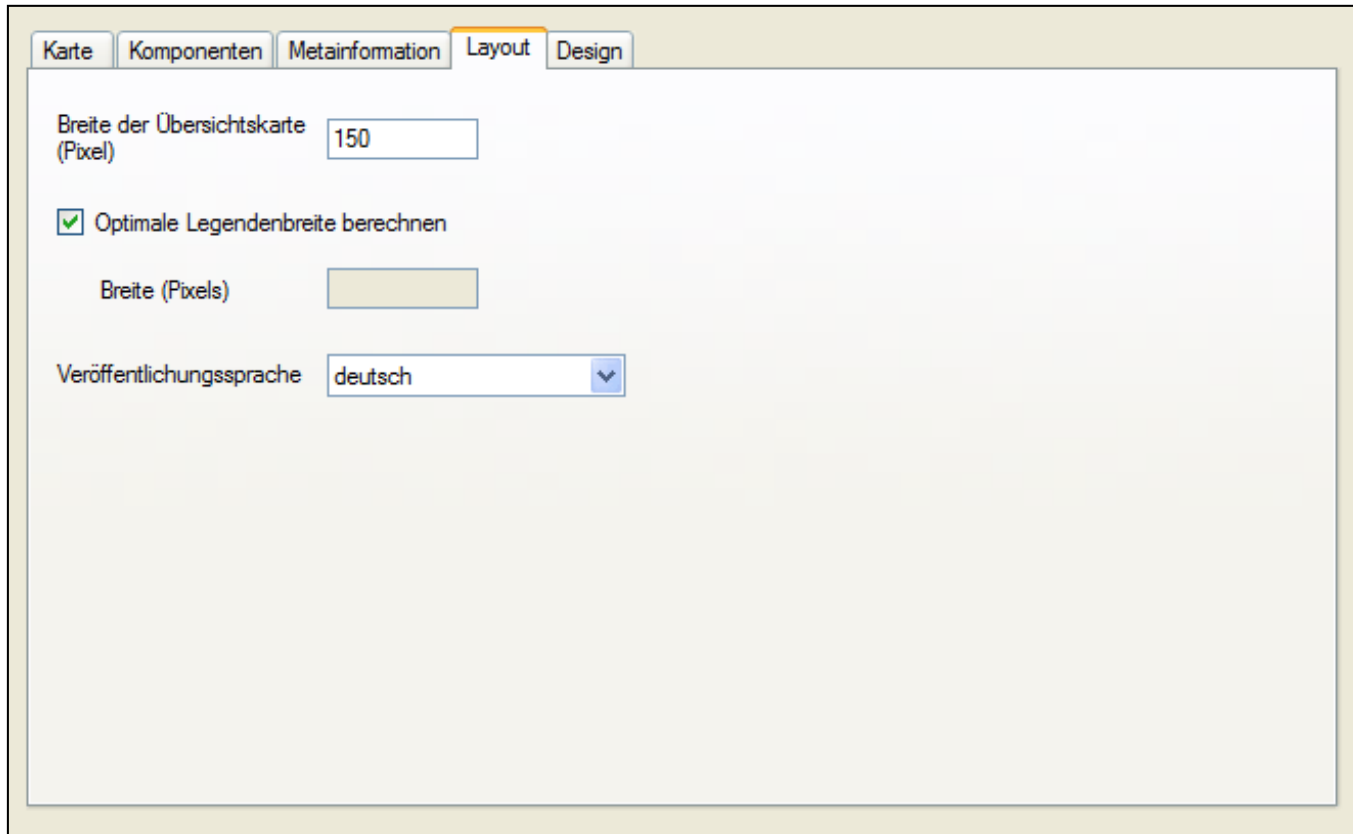
### E-Mail

Geben Sie hier Ihre E-Mail-Adresse ein. Diese wird als E-Mail-Link Ihrem SVG-Projekt hinzugefügt. Mehrere E-Mail-Adressen können durch Semikolon getrennt angegeben werden.

### Datum

Es wird das heutige Datum eingetragen.

## Layout



The screenshot shows the 'Layout' tab of the Mappetizer settings. It contains the following elements:

- Navigation tabs: Karte, Komponenten, Metainformation, **Layout**, Design.
- Input field: 'Breite der Übersichtskarte (Pixel)' with the value '150'.
- Checkbox: 'Optimale Legendenbreite berechnen' (checked).
- Input field: 'Breite (Pixels)' (disabled).
- Dropdown menu: 'Veröffentlichungssprache' set to 'deutsch'.

Abb. 1

### Breite der Übersichtskarte

Geben Sie die Breite der Übersichtskarte in Pixel ein. Diese Textbox ist nur aktiv, wenn mindestens ein **Layer als Übersichtskarte** gewählt wurde.

### Legendenbreite

**Mappetizer** berechnet automatisch die Breite der Legende, die sich aus den jeweiligen Legendeneinträgen und deren Textbreite ergibt. Da die Breite in der SVG-Anwendung abgeschätzt werden muss, kann das Ergebnis u.U. nicht befriedigend sein. Sie können aber auch selbst die Breite der Legende festlegen.

#### Automatische Berechnung der Legendenbreite

1. Markieren Sie das Kontrollkästchen **Optimale Legendenbreite berechnen**.

#### Manuelle Eingabe der Legendenbreite

1. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Optimale Legendenbreite berechnen**.
2. Geben Sie in das Textfeld einen Wert für die **Breite** in Pixel ein.

### Veröffentlichungssprache

Wählen Sie die Sprache aus, in der Ihr SVG-Projekt veröffentlicht werden soll.



## Design

Farbschema

Selektionsfarbe

Schriftstil

The screenshot shows a software interface with a 'Design' tab selected. The interface contains three rows of settings:

Setting	Value	Action
Farbschema	white	Hinzufügen/Ändern
Selektionsfarbe	red	Hinzufügen/Ändern
Schriftstil	Arial, Helvetica, sans-serif	

Abb. 1

## Farbschema

Wählen Sie aus der Dropdown-Liste eines der vorgegebenen Farbschemata für Ihr SVG-Projekt aus. Über den Farbenmanager (Schaltfläche **Hinzufügen/Ändern**) können Sie vorgegebene Farbschemata verändern oder auch neue hinzufügen bzw. bestehende löschen (Abb. 2).

Hinweis: Die Änderungen werden in der Datei designmanagement.xml gespeichert und beeinflussen ggf. alle zukünftigen Exports.

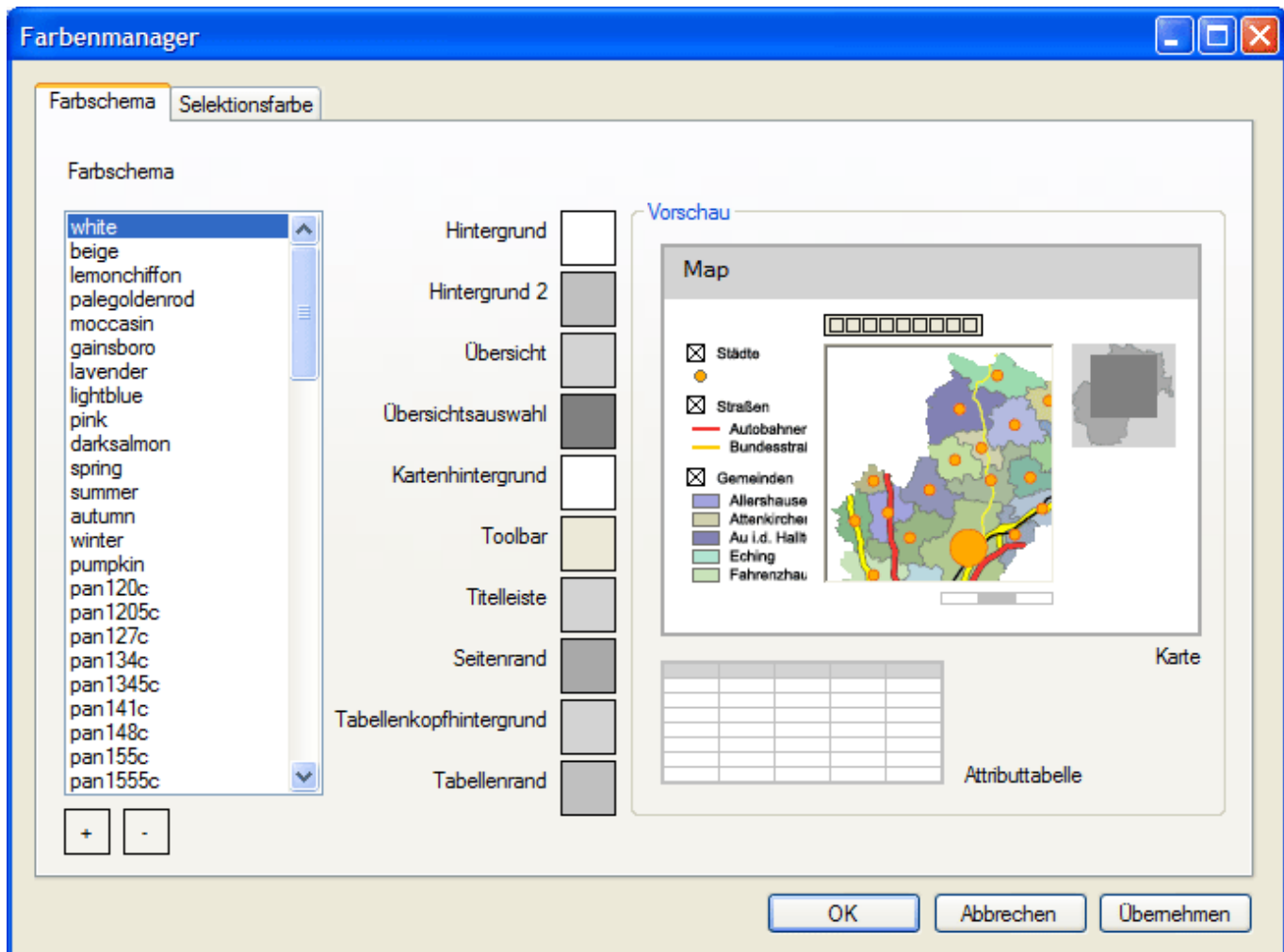


Abb. 2

### Ändern der Farben eines Farbschemas

1. Klicken Sie in der Auswahlliste auf das Farbschema, dessen Farben Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie auf die jeweilige Farbfläche der Kartenbestandteile, deren Farben Sie ändern möchten.
3. Wählen Sie eine Farbe in dem sich öffnenden Farbdialog. Klicken Sie **OK**.
4. Drücken Sie die Taste **Übernehmen** um Ihre Änderungen zu speichern, ohne dass der Dialog beendet werden soll.  
**OK** übernimmt Ihre Änderungen und schließt den Dialog, **Abbrechen** beendet den Dialog, ohne die vorgenommenen Änderungen zu speichern.

### Hinzufügen eines Farbschemas

1. Klicken Sie auf den + Button unterhalb der Liste.
2. Geben Sie einen Namen für das neue Farbschema ein.
3. Verändern Sie ggf. die Farben für das neue Farbschema.  
Hinweis: Die Farben des neuen Farbschemas entsprechen dem bei Klick auf den + Button zuvor selektierten Farbschema.
4. Drücken Sie die Taste **Übernehmen** um Ihre Änderungen zu speichern, ohne dass der Dialog beendet werden soll.  
**OK** übernimmt Ihre Änderungen und schließt den Dialog, **Abbrechen** beendet den Dialog, ohne die vorgenommenen Änderungen zu speichern.

### Ändern des Namens eines Farbschemas

1. Doppelklicken Sie in der Auswahlliste auf das Farbschema, dessen Namen Sie ändern möchten.
2. Geben Sie den neuen Namen in das Textfeld ein.
3. Drücken Sie die Taste **Übernehmen** um Ihre Änderungen zu speichern, ohne dass der Dialog beendet werden soll.  
**OK** übernimmt Ihre Änderungen und schließt den Dialog, **Abbrechen** beendet den Dialog, ohne die vorgenommenen Änderungen zu speichern.

### Entfernen eines Farbschemas

1. Klicken Sie in der Auswahlliste auf das Farbschema, das Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie auf den - Button unterhalb der Liste.
3. Drücken Sie die Taste **Übernehmen** um Ihre Änderungen zu speichern, ohne dass der Dialog beendet werden soll.  
**OK** übernimmt Ihre Änderungen und schließt den Dialog, **Abbrechen** beendet den Dialog, ohne die vorgenommenen Änderungen zu speichern.

### Selektionsfarbe

Diese Farbe zeigt das ausgewählte Objekt an, wenn z.B. eine Objektinformation abgefragt oder MapTips angezeigt werden. Wählen Sie aus der Dropdown-Liste eine Selektionsfarbe aus. Weitere Auswahlfarben können Sie über den Farbmanager (Schaltfläche **Hinzufügen/Ändern**) dem Export-Assistenten hinzufügen (Abb. 3).

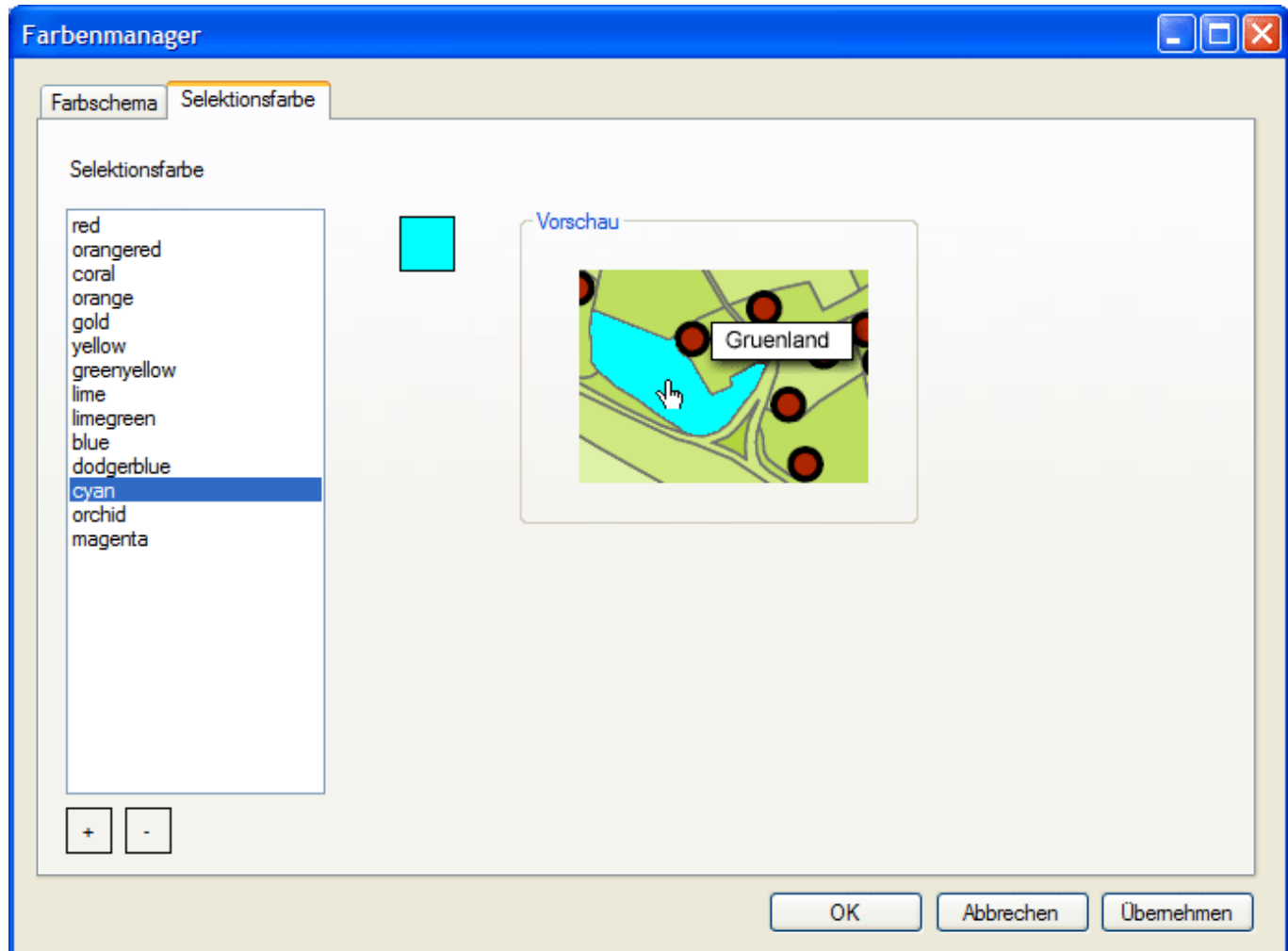


Abb. 3

### Ändern der Farbe einer Selektionsfarbe

1. Klicken Sie in der Auswahlliste auf die Selektionsfarbe, deren Farbe Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie auf die Farbfläche rechts neben der Auswahlliste.
3. Wählen Sie eine Farbe in dem sich öffnenden Farbdialog. Klicken Sie **OK**.
4. Drücken Sie die Taste **Übernehmen** um Ihre Änderungen zu speichern, ohne dass der Dialog beendet werden soll.  
**OK** übernimmt Ihre Änderungen und schließt den Dialog, **Abbrechen** beendet den Dialog, ohne die vorgenommenen Änderungen zu speichern.

### Hinzufügen einer Selektionsfarbe

1. Klicken Sie auf den + Button unterhalb der Liste.
2. Geben Sie einen Namen für die neue Selektionsfarbe ein.
3. Verändern Sie ggf. die Farbe durch Klick auf das Farbkästchen rechts neben der Auswahlliste.  
Hinweis: Die neue Farbe entspricht zunächst der bei Klick auf den + Button zuvor selektierten Farbe.
4. Drücken Sie die Taste **Übernehmen** um Ihre Änderungen zu speichern, ohne dass der Dialog beendet werden soll.  
**OK** übernimmt Ihre Änderungen und schließt den Dialog, **Abbrechen** beendet den Dialog, ohne die vorgenommenen Änderungen zu speichern.

### Ändern des Namens einer Selektionsfarbe

1. Doppelklicken Sie in der Auswahlliste auf die Selektionsfarbe, deren Namen Sie ändern möchten.
2. Geben Sie den neuen Namen in das Textfeld ein.
3. Drücken Sie die Taste **Übernehmen** um Ihre Änderungen zu speichern, ohne dass der Dialog beendet werden soll.  
**OK** übernimmt Ihre Änderungen und schließt den Dialog, **Abbrechen** beendet den Dialog, ohne die vorgenommenen Änderungen zu speichern.

### Entfernen einer Selektionsfarbe

1. Klicken Sie in der Auswahlliste auf die Selektionsfarbe, die Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie auf den - Button unterhalb der Liste.
3. Drücken Sie die Taste **Übernehmen** um Ihre Änderungen zu speichern, ohne dass der Dialog beendet werden soll.  
**OK** übernimmt Ihre Änderungen und schließt den Dialog, **Abbrechen** beendet den Dialog, ohne die vorgenommenen Änderungen zu speichern.

## Schriftstil

Der Schriftstil beeinflusst die Anzeige der Legenden- und Hilfetexte, der Überschrift, der Autoren- bzw. Karten-Informationen sowie auch die Anzeige der Textgraphiken in Ihrem SVG-Projekt. Da die Anzeige im Browser letztendlich davon abhängt, welche Schriftarten im System installiert sind, ist vorrangig nur eine Unterscheidung nach serifenlose Schrift (z.B. Arial) bzw. Serifen-Schrift (z.B. Times) sinnvoll.

Wählen Sie einen der Schriftstile aus der Dropdown-Liste aus. Weitere Fonts können Sie über die Datei designmanagement.xml der Auswahlliste hinzufügen (siehe **Schriftart hinzufügen**).

## Vorlage

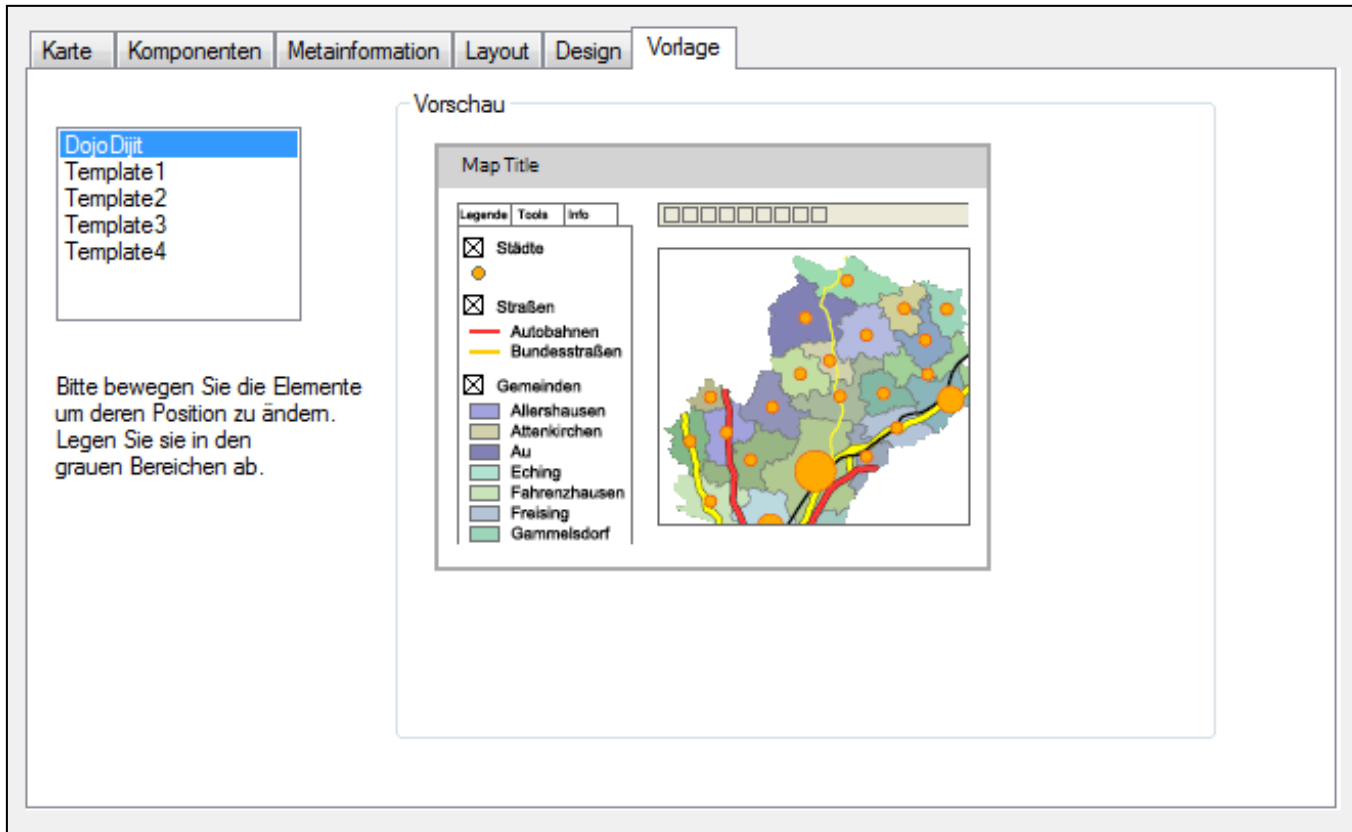


Abb. 1

### So legen Sie das Layout für Ihr SVG-Projekt fest

1. Wählen Sie eines der zur Verfügung stehenden Templates aus. Die Positionierung der Elemente Ihres SVG-Projektes wird schematisch in der daneben stehenden Abbildung angezeigt (Abb. 2).
2. Um die Position einzelner Elemente zu verändern, klicken Sie auf eines der Elemente und ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste an die gewünschte Position. Mögliche Positionierungs-Felder werden in blauer Farbe angezeigt.
3. Sobald eines der möglichen Positionierungs-Felder unter der Maus orange aufleuchtet (Abb. 3), können Sie die Maus loslassen und das Element an dieser Stelle ablegen.
4. Das Template **Dojo-Dijit** verwendet die Dojo Widgets (Menüs, Tabs etc.) des Dojo Toolkits. Dieses Template erlaubt nicht das Verändern der Position der Elemente.

Vorschau

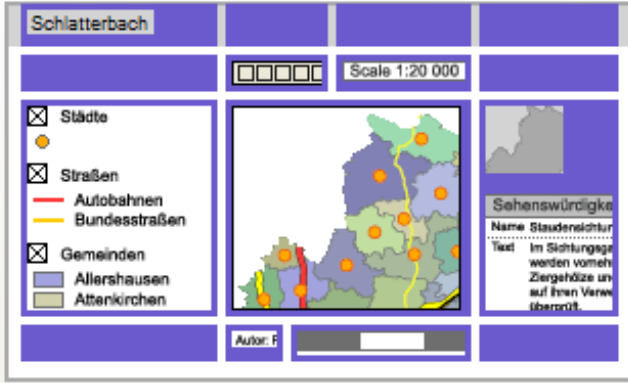


Abb. 2

Vorschau

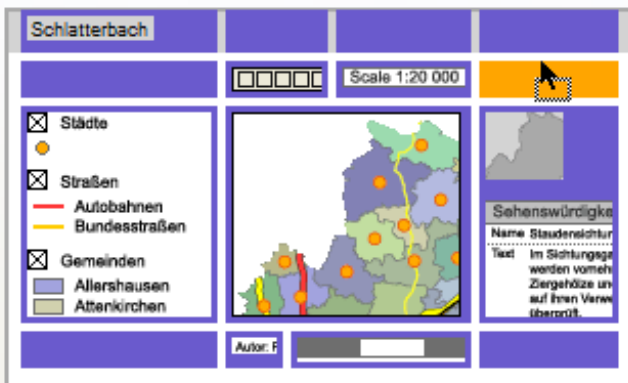


Abb. 3

## Kartenvorschau

Mappetizer bietet Ihnen die Möglichkeit Ihre gewählten Einstellungen vor dem Export visuell zu überprüfen. Um das Vorschaufenster zu öffnen wählen Sie unter dem Menütitel **Export** den Menüeintrag **Vorschau anzeigen....** Es öffnet sich ein neues Fenster (Abb. 1).

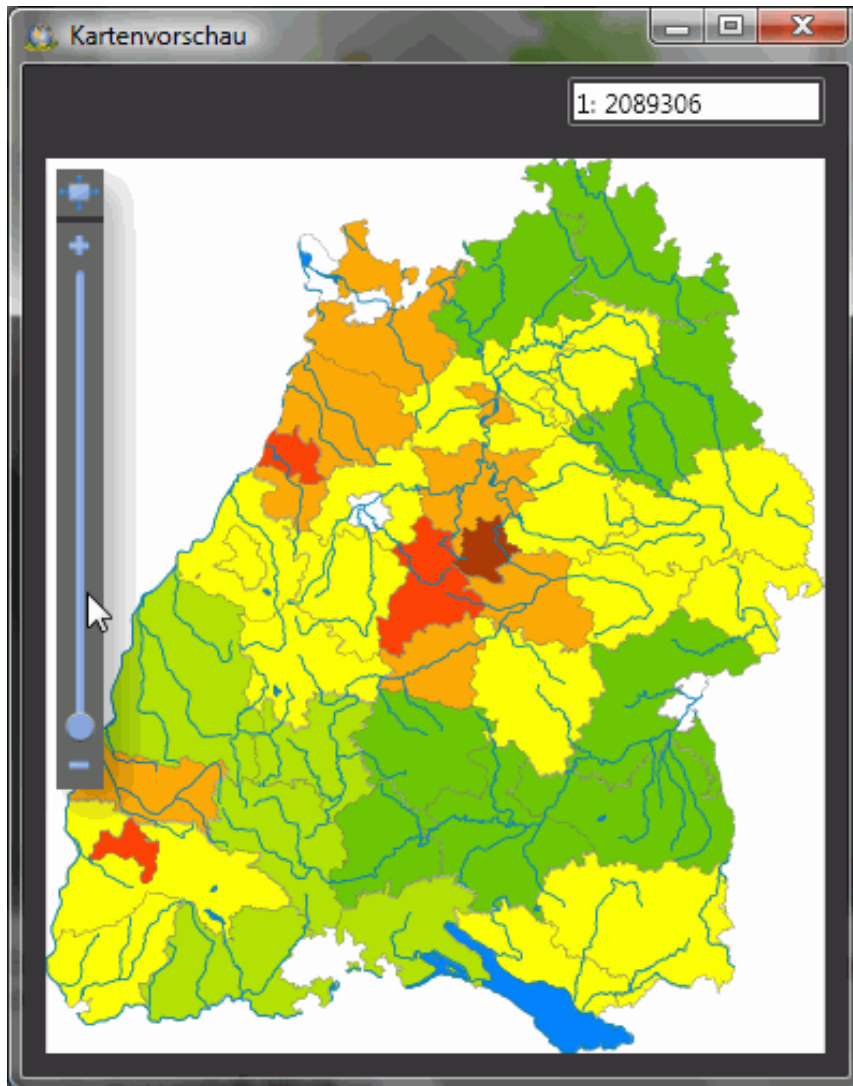


Abb. 1

Die Kartenvorschau zeigt neben den im Projekt befindlichen Layern auch ein Navigationsbedienelement, welches am linken Fensterrand positioniert ist. Weiterhin befindet sich in der Kartenvorschau ein Textfeld mit dem gegenwärtigen Kartenmaßstab (Das Textfeld wird nur bei Verwendung einer metrischen Karteneinheit angezeigt). Folgende Projekteinstellungen werden in der Kartenvorschau unterstützt:

1. Maßstabsbereich der Karte
2. Anzeigebereich der Originalansicht
3. Maßstabsbereich der Layer
4. Referenzmaßstab der Layer
5. Symbologie der Layer
6. Beschriftung der Layer

# Navigationsmöglichkeiten

## Navigationselement

1. Durch Bewegen des Schiebereglers können Sie sich in die Karte ein und auszoomen. Die maximale und minimale Zoomstufe ist dabei abhängig von den Maßstabsbereichen der Karte (siehe Kapitel **Maßstabsbereich**)
2. Die Schaltfläche am oberen Rand des Navigationselement zoomt die Karte auf den Gesamtausschnitt.

## Eingabefeld für Maßstab

1. Geben Sie in der Eingabebox den von Ihnen gewünschten Maßstab ein. Der maximal und minimal mögliche Maßstab ist abhängig von den Maßstabsbereichen der Karte (siehe Kapitel **Maßstabsbereich**)

## sonstige Navigationsmöglichkeiten

1. Ausschnitt verschieben: Klicken Sie mit der Maus in die Karte. Bewegen Sie die Maus bei gedrückter Maustaste in die gewünschte Richtung.
2. Einzoomen: Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, klicken Sie mit der Maus in die Karte und ziehen Sie bei gedrückter Maustaste ein Rechteck auf.
3. Verwenden Sie das Mousrad Ihrer Maus zum ein und auszoomen.



## Einbinden der SVG-Karten-Anwendung in den Internet-Auftritt

Um Ihre SVG-Karten-Anwendung in die Struktur Ihrer Homepage einzubauen, kopieren Sie einfach den Ordner, welchen **Mappetizer** erstellt hat (Abb. 1), an die entsprechende Stelle auf Ihrem Webserver und verlinken auf die Datei "index.html" in diesem Verzeichnis. Verschieben, ändern oder löschen Sie dabei in keinem Falle die Unterverzeichnisse bzw. die Dateien in den Unterverzeichnissen, die **Mappetizer** angelegt hat.

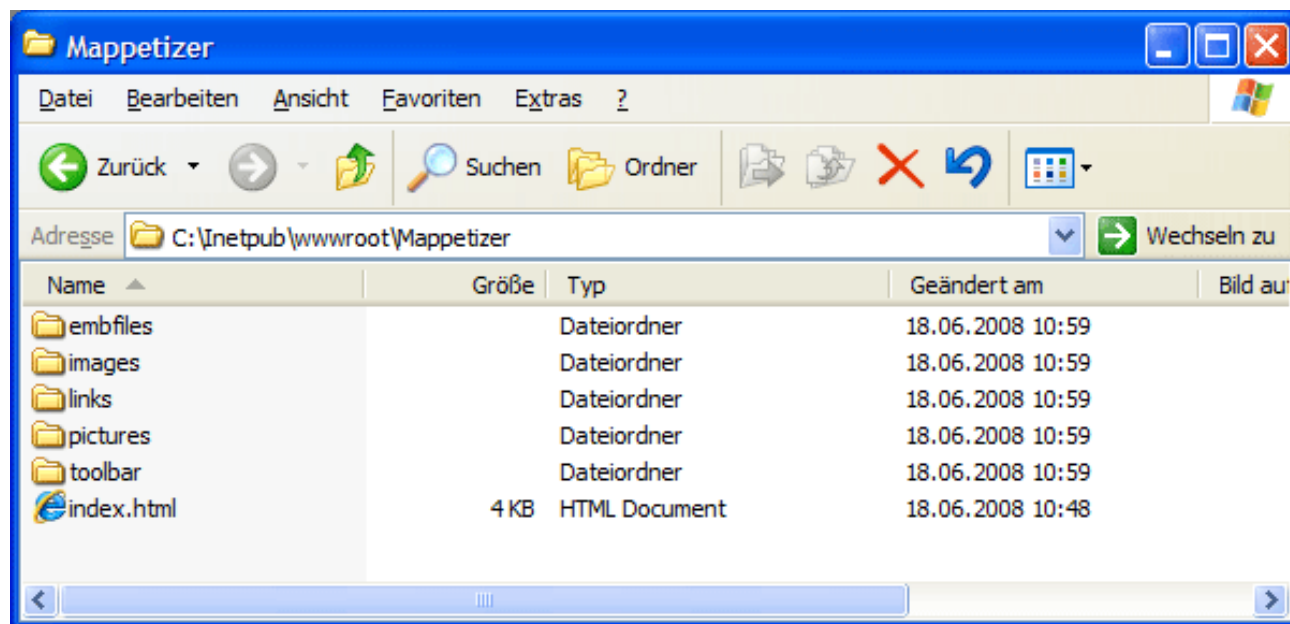


Abb. 1



## Ändern des Layouts

Wenn Sie Änderungen am Layout vornehmen möchten, können Sie die **index.html** nach Bedarf anpassen. Ändern Sie dabei einfach die Positionen der jeweiligen Stylesheet Angaben. Falls Sie die Größe der Karte, die Farben der HTML-Seiten ändern oder auf bestimmte Karteninhalte (z.B. Legende, Übersichtskarte, Maßstabsleiste) verzichten oder diese hinzufügen möchten, so ändern Sie dies auf jeden Fall über einen erneuten Export, nur so ist ein reibungsloses Funktionieren ihrer SVG-Karten-Anwendung gewährleistet.

## Anpassen der Fenstergröße der Attributtabelle

Zur Anpassung der Größe der Attributtabelle an ihre Erfordernisse, müssen Sie die Datei **legend.svg** im Ordner **embfiles** ändern. Gehen Sie zu der Zeile, wo die Funktion **showTable** definiert wird:

```
function showTable(layer,sortField) {  
parent.mv_showTable(layer,sortField,"ASC", "width=700,height=500,top=50, left=50, toolbar=no, menubar=no, location=no,  
hotkeys=no, resizable=yes, scrollbars=yes, dependent=yes, status=no");  
}
```

Ändern Sie in der Zeile "parent.showWindow(theFile, ...." die Attribute "width" bzw. "height". Die Werte sind Pixelwerte und bestimmen die Größe des zu öffnenden Fensters.



## Hinzufügen eigener Skripte

Um Ihre Web Mapping Applikation weiter anzupassen und um eigene Funktionen zu erweitern, können Sie nach Belieben eigene Skripte hinzufügen. Sie können diese Funktionen z.B. in der Datei `variablen.js` ablegen, oder aber auch eine neue Datei anlegen und in der `index.html` darauf verweisen:

```
<script src="embfiles/myFunction.js" language="JavaScript" type="text/javascript"></script>
```

Bitte beachten Sie, dass diese Dateien bei einem erneuten Export gelöscht bzw. überschrieben werden, sichern Sie daher Ihre Funktionen unbedingt an einem anderen Ort ab, um sie anschließend wieder verwenden zu können.

Sie können in Ihren Skripten auch auf **Mappetizer** interne Funktionen zurückgreifen. Folgende Funktionen stehen dabei für Sie bereit:

- Globales Objekt **mv\_Doc**

<code>mv_Doc.HiColor</code>	Highlight-Farbe
-----------------------------	-----------------

- Globales Objekt **mv\_Map**

<code>mv_Map.getMapviewX(realValue)</code>	Aus Gründen der Performance werden alle Koordinaten auf den linken oberen Eckpunkt transformiert. Mit Hilfe dieser beiden Funktionen wandelt <b>Mappetizer</b> beliebige Realkoordinaten in <b>Mappetizer</b> -spezifische X/Y-Koordinaten um.
<code>mv_Map.getMapviewY(realValue)</code>	

- Funktion **mv\_zoomToExtent(xMin,xMax,yMin,yMax,zoomBorder)**  
Erlaubt es Ihnen an eine beliebige Stelle innerhalb Ihrer Karte zu zoomen. Die Koordinaten sind dabei **Mappetizer**-spezifische X/Y-Koordinaten. Bei der Verwendung von Realkoordinaten müssen diese erst mit Hilfe der oben genannten Funktionen umgerechnet werden. Mit dem Parameter `zoomBorder` können Sie noch bestimmen, ob ein zusätzlicher Bereich (Angabe in Pixel) um den jeweiligen Ausschnitt mit angezeigt werden soll. Zoomabhängige Einstellungen wie Maßstab, Maßstabsleiste, Anzeige des neuen Ausschnitts in der Übersichtskarte, maßstabsabhängiges Darstellen der einzelnen Layer werden dabei automatisch überprüft und gesetzt.
- Funktion **mv\_alert(myText)**  
Gibt Text in einem Dialogfenster aus.

## Funktion **mv\_userInit**

Die Funktion `mv_userInit()` ist in der Datei `variables.js` abgelegt und wird beim Laden aufgerufen. Hier können Sie gleichfalls eigenen Skriptcode mit einbinden, z.B. dass durch Variablenübergabe in der URL gleich auf einen bestimmten Ausschnitt gezoomt wird:

```
http://myURL/mapview/index.html?4457851,4458272,5374027,5373689  
(Eingabe: Links, Rechts, Oben, Unten)
```

Schreiben Sie in die Funktion `mv_userInit` die folgenden Zeilen:

```
if(window.location.search.length > 0) {  
    var theArray = window.location.search.substr(1,window.location.search.length).split(",");
```

```
if (theArray.length == 4) {  
    mv_zoomToExtent(mv_Map.getMapviewX(theArray[0]),mv_Map.getMapviewX  
(theArray[1]),mv_Map.getMapviewY(theArray[2]),mv_Map.getMapviewY(theArray[3]),20);  
}  
}
```



## Ausgabesprache hinzufügen bzw. Textbausteine verändern

**Mappetizer** stellt verschiedene Veröffentlichungssprachen für den **Export** zur Verfügung. Darüber hinaus ist es Ihnen auch möglich, eigene Veröffentlichungs-Sprachen hinzuzufügen bzw. Texte in den bereits vorhandenen Sprachen zu ändern. Hierzu müssen Sie die language.xml Datei editieren. Ihre Änderungen gelten für alle zukünftigen Exports.

Die Datei muss im Unicode Format abgespeichert werden. Zudem können bestimmte Sonderzeichen (z.B. doppelte Anführungszeichen) nicht immer verwendet werden. Bei Verwendung solcher Zeichen wird die Seite nicht fehlerfrei geladen.

Die Datei language.xml befindet sich in Ihrem **Mappetizer**-Programm-Verzeichnis. Falls Sie benutzerspezifische Änderungen machen möchten bzw. keine Schreibrechte in diesem Ordner haben, können Sie diese Datei auch in Ihrem persönlichen Ordner **Anwendungsdaten** im Verzeichnis **uismedia\Mappetizer** (in der Regel C:\Dokumente und Einstellungen \IHRNAME\Anwendungsdaten\uismedia\Mappetizer) ablegen. Befindet sich eine language.xml Datei in Ihrem persönlichen Ordner Anwendungsdaten, werden die Angaben von dieser Datei übernommen, andernfalls die Angaben der Datei im Programmordner.

### Anpassen einzelner Textbausteine

1. Öffnen Sie die Datei language.xml in Ihrem **Mappetizer**-Programm-Verzeichnis oder in Ihrem Ihrem persönlichen Ordner **Anwendungsdaten**.
2. Ändern Sie den Textinhalt der entsprechenden Tags.
3. Sichern Sie Ihre Änderungen.

### Hinzufügen einer Veröffentlichungssprache

1. Öffnen Sie die Datei language.xml in Ihrem **Mappetizer**-Programm-Verzeichnis oder in Ihrem Ihrem persönlichen Ordner **Anwendungsdaten**.
2. Fügen Sie im XML-Knoten <Languages> die entsprechende Sprache hinzu (**de** für die deutsche, **en** für die englische Programmversion von **Mappetizer**). Die entsprechenden Ländercodes sind im Internet unter <http://www.loc.gov/standards/iso639-2/> zu finden.

```
<de lang="da">dänisch</de>  
<en lang="da">Danish</en>
```

Fügen Sie nun für jeden Textbaustein die jeweilige Übersetzung an der entsprechenden Stelle hinzu:

```
<Author lang="da">Forfatter</Author>
```

3. Sichern Sie Ihre Änderungen.



## Schriftart hinzufügen

Wenn Sie zusätzliche länderspezifische Schriftarten verwenden möchten, können Sie diese in die Datei designmanagement.xml eintragen. Fügen Sie im XML-Knoten <FontFamilies> die zusätzlichen Schriftarten nach folgendem System hinzu:

```
<FontFamily name=""Times New Roman',Times,serif">'Times New Roman',Times,serif</FontFamily>
```

Bei Schriftarten mit Leerzeichen ist der Schriftartenname in einfache Hochkommas zu setzen. Mehrere alternative Schriftarten können durch Komma getrennt angegeben werden. Die Schriftart(en) sind anschließend im Wizard wählbar, siehe **Schriftstil**.

Die Datei designmanagement.xml befindet sich in Ihrem **Mappetizer**-Programm-Verzeichnis. Falls Sie benutzerspezifische Änderungen machen möchten bzw. keine Schreibrechte in diesem Ordner haben, können Sie diese Datei auch in Ihrem persönlichen Ordner **Anwendungsdaten** im Verzeichnis **uismedia\Mappetizer** (in der Regel C:\Dokumente und Einstellungen\IHRNAME\Anwendungsdaten\uismedia\Mappetizer) ablegen. Befindet sich eine designmanagement.xml Datei in Ihrem persönlichen Ordner Anwendungsdaten, werden die Angaben von dieser Datei übernommen, andernfalls die Angaben der Datei im Programmordner.



## Technischer Support

Sie können den technischen Support von uismedia über Telefon, Fax oder E-Mail während den normalen Bürozeiten von Montag bis Freitag erreichen.

Bevor Sie den technischen Support von uismedia kontaktieren, sollten Sie **Mappetizer** auf Ihrem Computer gestartet haben. Halten Sie weiterhin folgende Informationen bereit:

- Das Betriebssystem das Sie verwenden
- Den exakten Wortlaut von eventuellen Meldungen
- Der Hergang der zu Ihrem Problem führte
- Versuche den Fehler zu beheben

Technischer Support

Tel: (+49) (0)8161 / 23 28 70

Fax: (+49) (0)8161 / 23 28 74

E-mail: [support@mappetizer.de](mailto:support@mappetizer.de)

Arbeitszeit: 9:00 bis 18:00 Uhr, Montag bis Freitag



## Mappetizer im Internet

Sie erhalten über die **Homepage** (<http://www.mappetizer.de>) von **Mappetizer** Informationen über neue Software und Updates, über die wichtigsten Fragen zur Software und anderen Fragen. Dieser Online-Service ist für Sie 24 Stunden am Tag an 7 Tagen in der Woche zugänglich.

## Supportseite im Internet

Die Supportseite im Internet beantwortet die meisten Fragen, die im Zusammenhang mit **Mappetizer** auftauchen. Die Dokumente auf der Supportseite leiten sich aus der Arbeit des Technischen Supports her. Nutzen Sie die Suchoption Ihres Browsers um Dokumente zu finden, die Sie benötigen. Diese Informationen finden Sie unter <http://www.mappetizer.de/de/support/>.

Beachten Sie, dass diese Supportseite zur Selbsthilfe nicht den offiziellen Support von uismedia ersetzt. Wie Sie den Technischen Support kontaktieren können erfahren Sie in **Technischer Support**.