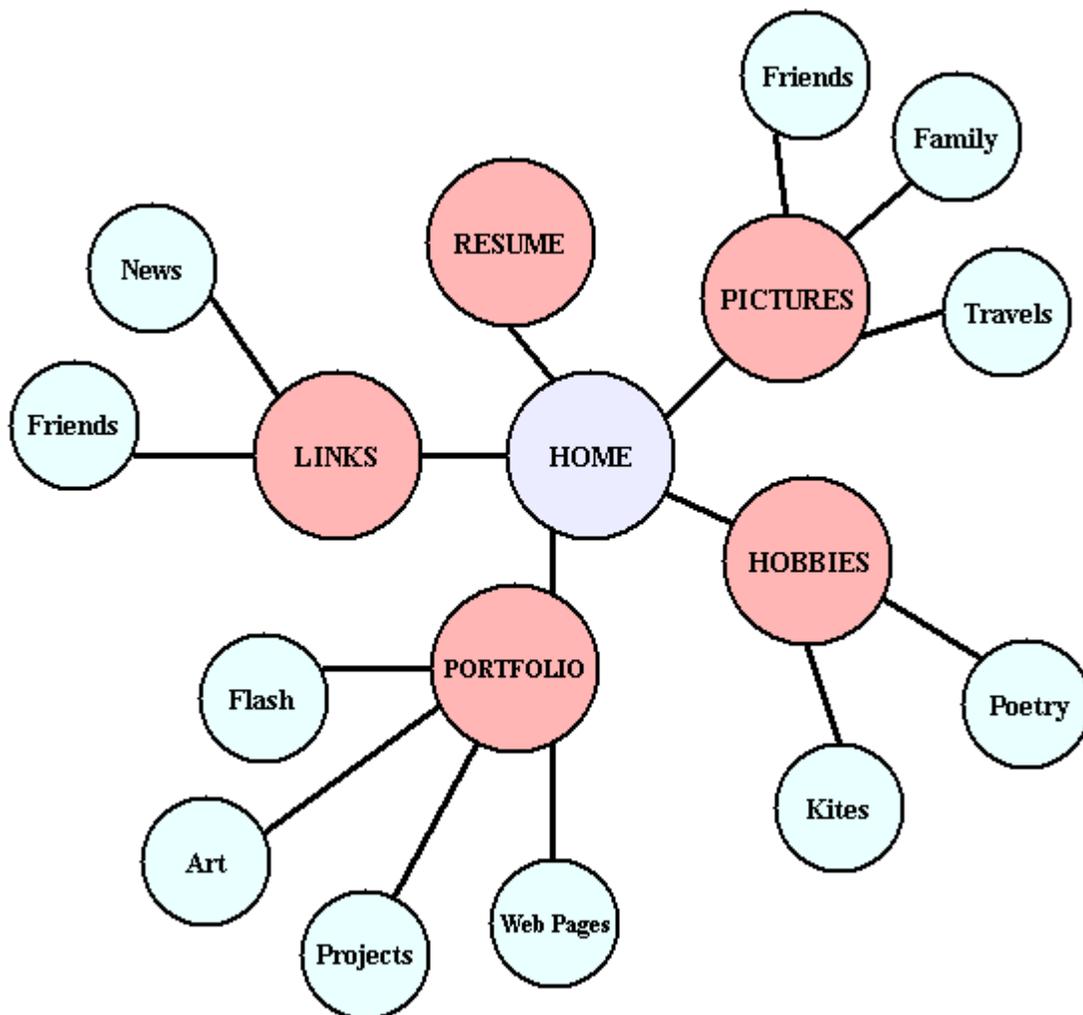


8a sitemap

Sitemaps sind häufig Bestandteil eines Webauftrittes. Sie bilden als eigenständige Seite die Navigationsstruktur der Website ab. Alle Angebote und Seiten des Webauftrittes sind hier übersichtlich zusammengefasst, um das Auffinden von Informationen zu erleichtern.

Mit einer Sitemap wird dem Nutzer eine hierarchische Struktur der ganzen Website angezeigt. Dieser virtuelle Lageplan generiert sich aus den Hauptüberschriften der einzelnen Kategorien und Unterkategorien. Sie geht über ein bloßes Inhaltsverzeichnis hinaus, da die Abhängigkeiten (Verlinkung) der einzelnen Seiten untereinander angezeigt wird. Auch kommen häufig grafische Elemente zum Einsatz.

Bildbeispiel sitemap:

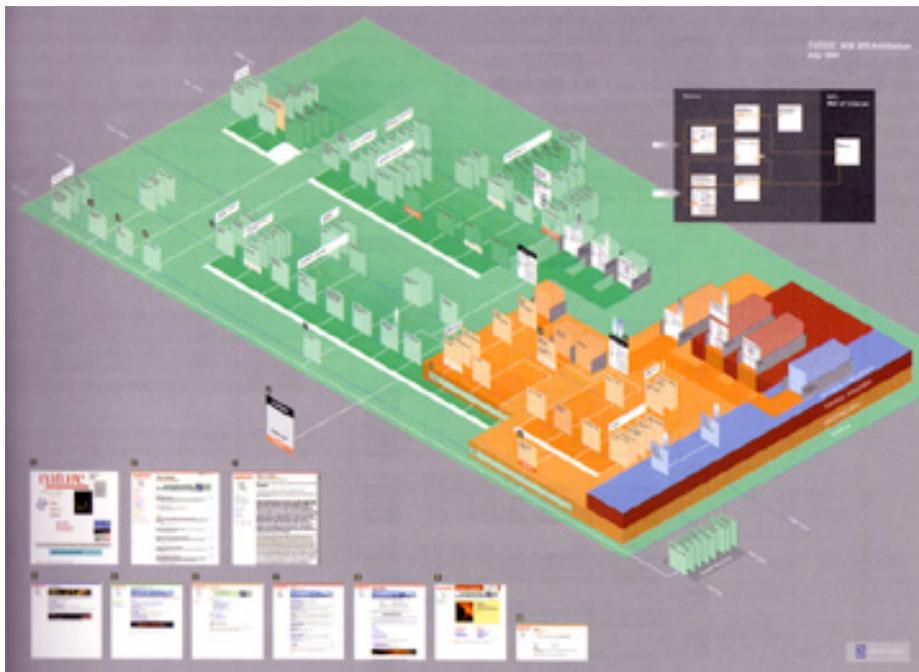
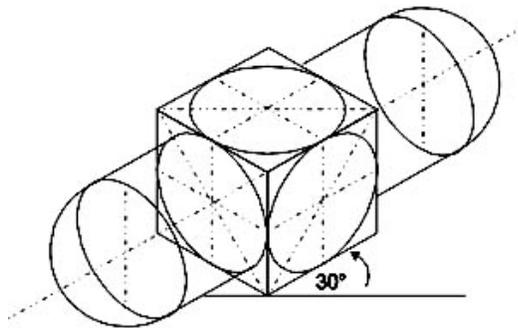


8b Isometrie

Eine Isometrie ist die gebräuchlichste parallelperspektive Darstellung. Sie geben von Gegenständen anschauliche Darstellungen wieder. Da der Fluchtpunkt der Körperkanten ins Unendliche gerückt ist, werden parallele Körperkanten auch als Parallelen gezeichnet. Der darzustellende Gegenstand wird mit seinen Hauptansichten, Achsen und Kanten parallel zu den Koordinatenachsen gezeichnet. Die Lage des Gegenstandes wird so gewählt, dass die Hauptansicht und die anderen Ansichten deutlich erkennbar sind. Verdeckte Umriss- und Kanten werden nicht dargestellt. Die X- und Z-Achse sind um 30° bzw. -30° zur Horizontallinie geneigt. Die Winkel zwischen den Hauptachsen X, Y und Z betragen also 120° .

Isometrien werden häufig in Computerspielen eingesetzt, da sie den Eindruck von 3-Dimensionalität erzeugen, obwohl die Objekte nur 2-dimensional vorliegen. Dies schont Speicherkapazität und Rechenleistung und erlaubt schnelles Spielen. Diese Darstellung lässt sich aber auch sehr gut einsetzen, um () sitemaps und () Flussdiagramme zu erstellen und eine räumliche Verortung der (Web-) Seiten zu ermöglichen.

Konstruktionsbeispiel Isometrie:



Isometrische sitemap am Beispiel „nature“