

Calligra Stage Priročnik

Neil Lucock
Krishna Tateneni
Anne-Marie Mahfouf
Gary Cramblitt
Prevod: Matej Badalič



Calligra Stage Priročnik

Kazalo

1	Uvod	5
2	Vadnica po korakih	6
2.1	Začni nov dokument	6
2.2	Dodajte novo stran	8
2.3	Vstavite sliko	9
2.4	Vstavite predmet Calligra	10
2.5	Spremenite barvo besedila naslova	12
3	Podrobni vodiči	15
3.1	Ustvari HTML Predstavitev	15
3.2	Ustvarjanje Calligra Stage Predloge	16
4	Splošni namigi in nasveti za odlične predstavitve	18
5	Elementi menija in orodne vrstice	20
5.1	Orodne vrstice	20
5.1.1	Manipulacija orodnih vrstic	20
5.2	Meni Datoteka	21
5.3	Meni Uredi	22
5.4	Meni Pogled	23
5.5	Meni Vstavi	24
5.6	Meni Oblika	24
5.7	Meni Prosojnica	25
5.8	Meni Predstavitev	25
5.9	Meni z nastavitvami	25
5.10	Menu Pomoč	27
6	Konfiguriranje Calligra Stage	28
6.1	Konfiguracija Stage - pogovorno okno	28
6.1.1	Razno	28
6.1.2	Mreža	29
6.1.3	Dokument	30
6.1.4	Avtor	31
7	Zasluge in licenca	32

Povzetek

Calligra Stage je predstavitveni program v aplikaciji zbirki produktivnosti Calligra.

Poglavje 1

Uvod

POMEMBNO

Preverite <http://docs.kde.org> za posodobljene različice tega dokumenta.

Calligra Stage je predstavitveni program v paketu produktivnosti Calligra. Z uporabo Calligra Stage lahko pripravite niz prosojnic za uporabo v predstavitvi na zaslonu ali za tiskanje. Vaše prosojnice lahko vključujejo besedilo in grafiko v različnih formatih, seveda pa lahko s KParts vdelate vse vrste predmetov.

Calligra zbirka produktivnosti je sestavljena iz številnih aplikacij, ki so zasnovane za skupno delovanje. Pregledna dokumentacija za Calligra je na voljo, kot tudi priročniki za vsako komponento paketa. Druge komponente Calligra so:

- Calligra Words - urejevalnik besedil, ki temelji na okvirjih.
- Calligra Tables - aplikacija za preglednice.

Calligra je projekt proste (ali odprtokodne) programske opreme, ki je izdan pod pogoji GNU Splošne javne licence.

Poglavje 2

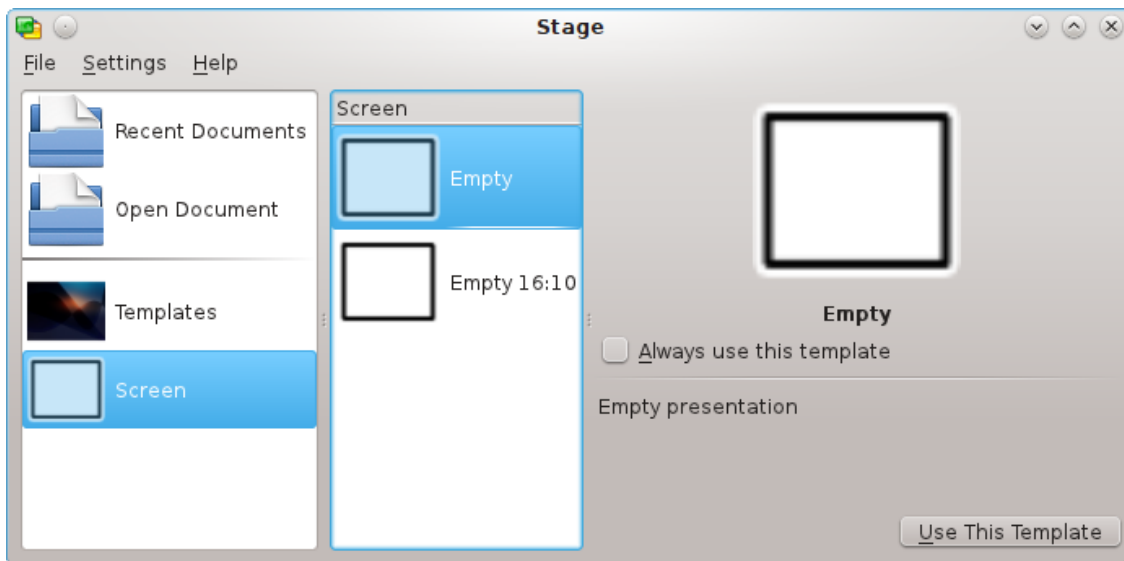
Vadnica po korakih

Neil Lucock
Krishna Tateneni
Anne-Marie Mahfouf
Prevod: Matjaž Jeran

V tem poglavju je Calligra Stage predstavljen s preprosto vadnico. Sprehodili se bomo skozi najosnovnejše korake, ki so vključeni v ustvarjanje predstavitve in dodajanje nekaterih osnovnih učinkov.

2.1 Začni nov dokument

Ko zaženete Calligra Stage, se običajno prikaže Calligra z zagonskim pogovornim oknom.



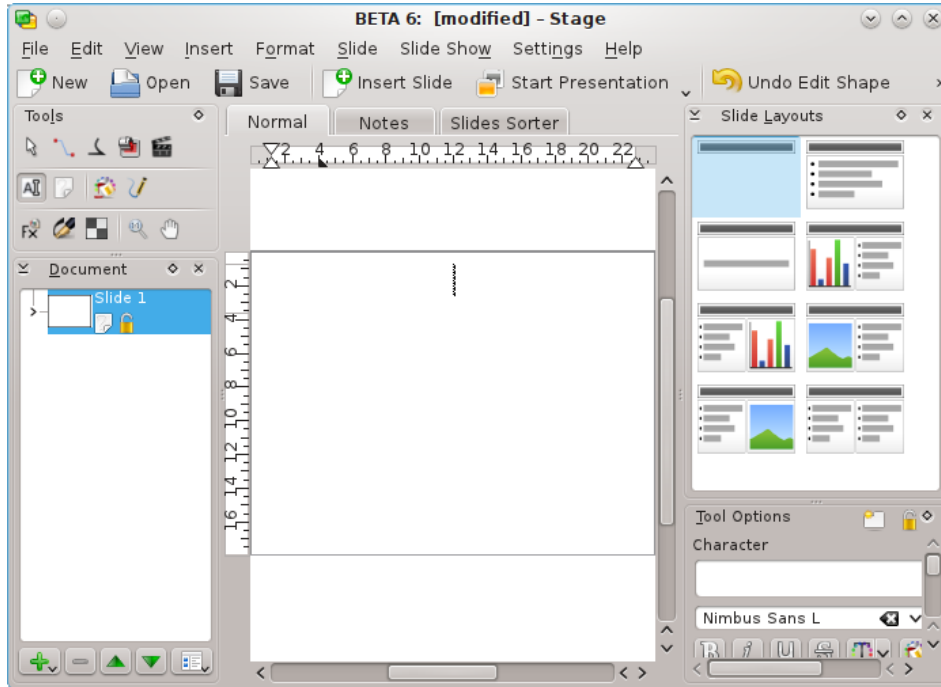
Izberite **Zaslón** na levi in nato izberite predlogo z oznako **Prazno** (označeno z modro na zgornjem posnetku zaslona), tako da kliknete nanjo. Odključate lahko **Vedno uporabi to predlogo**, da postane privzeta predloga.

Zdaj kliknite **Uporabi to predlogo**. S tem se prikaže okno urejevalnika prosojnic, kjer si lahko ogledate in urejate prosojnice (in predmete, ki jih vsebujejo) v vašem dokumentu.

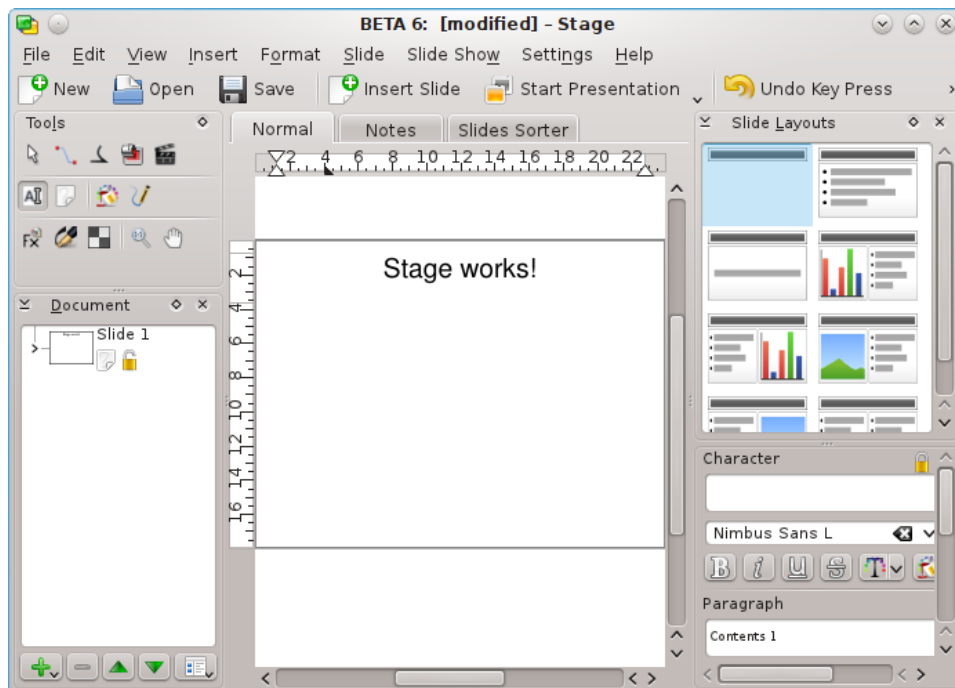
Trenutno imamo samo eno prazno prosojnico, zato izberite zgornjo levoprosojnico z enim besedilnim poljem v oknu **Postavitve prosojnic**.

Calligra Stage Priročnik

Dvokliknite besedilno polje. Kazalec se spremeni v navpično vrstico, ki kaže, da lahko zdaj vnesete nekaj besedila.



Kar naprej, vnesite besedilo!

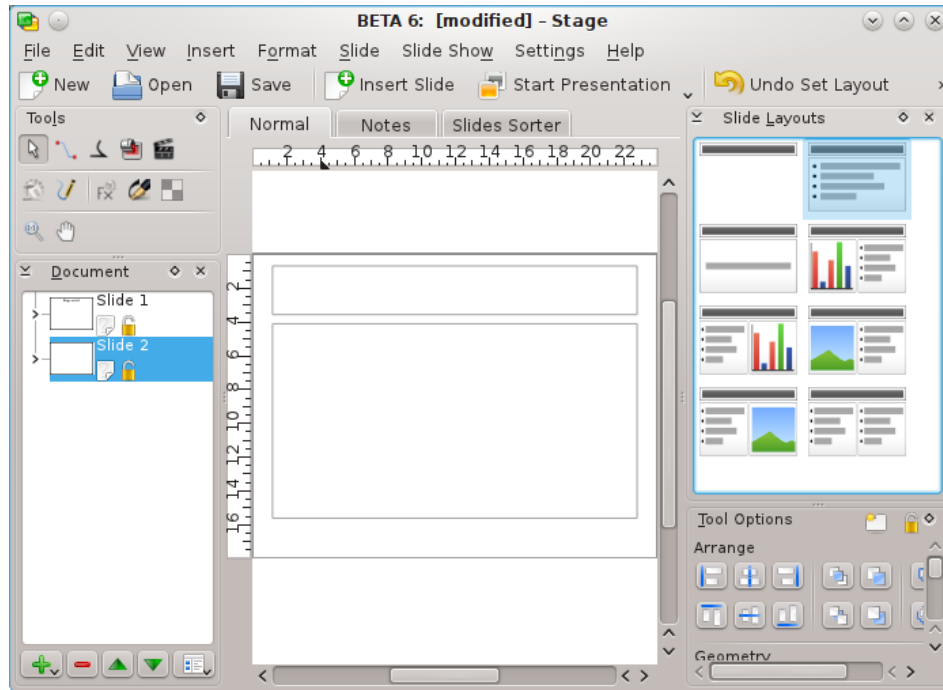


Ko končate s tipkanjem, kliknite proč od besedila, da počistite polje z besedilom.

2.2 Dodajte novo stran

Zdaj pa dodamo novo prosojnico v naš dokument. To naredite tako, da kliknete meni **Prosojnica** in nato kliknete **Vstavi prosojnico**.

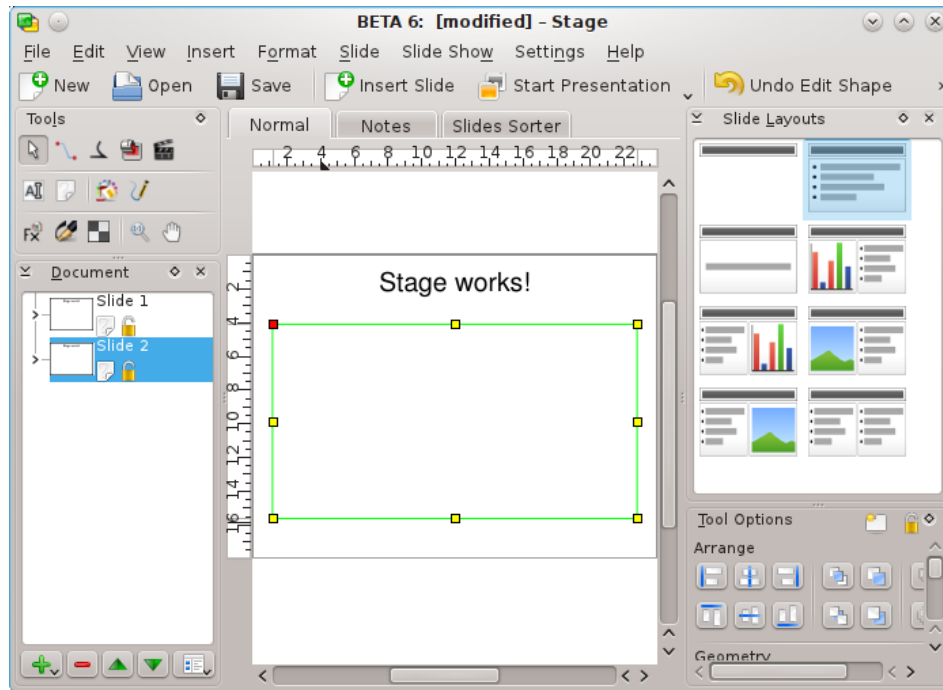
Zdaj se lahko odločimo, kako naj bo nova prosojnica videti. Tokrat izberite eno postavitev stolpca (označeno z modro.)



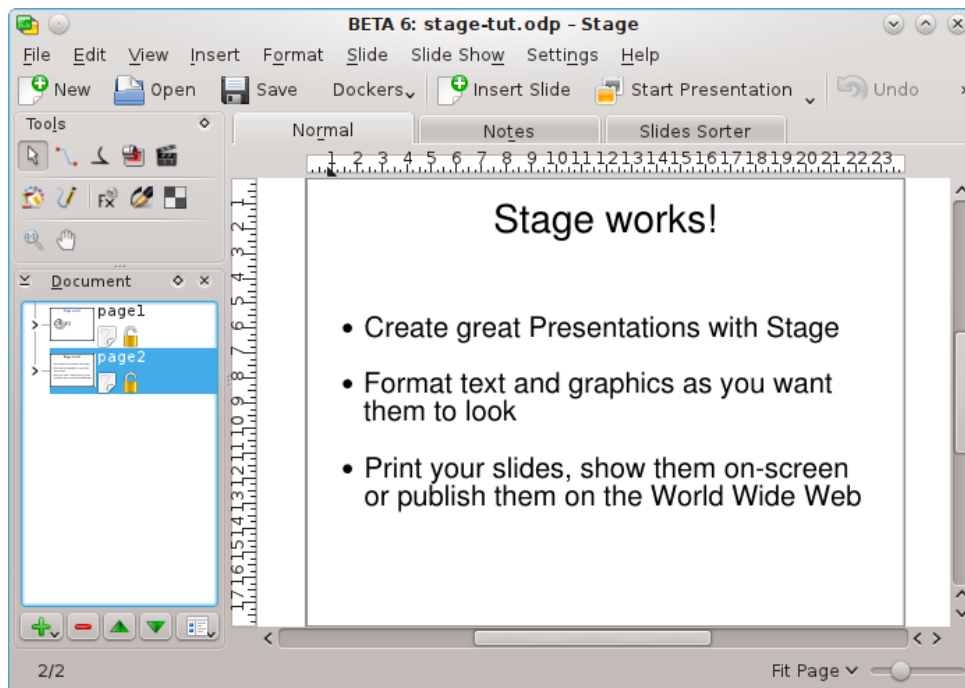
Nova postavitev prosojnice se zdaj prikaže v oknu za urejanje. Če želite preklapljati med stranmi svoje predstavitve, lahko izberete prosojnice v podoknu na levi (označeno z modro za ta posnetek zaslona).

Na novo vstavljen prosojnica ima dve besedilni polji. Ena je za naslov, druga pa vsebuje označeni seznam elementov.

Calligra Stage Priročnik



Dvokliknite in vnesite naslov. Nato dvokliknite drugo besedilno polje z oznako. Vnesite besedilo in končajte odstavek s pritiskom tipke **Enter** ali **Return**. Ko vnašate nove odstavke, se pred njimi samodejno prikažejo oznake.



Polje z besedilom lahko preključete tako, da kliknete stran od njega.

2.3 Vstavite sliko

Vrnimo se zdaj k prvi prosojnici. Uporabite seznam prosojnic na levi strani zaslona.

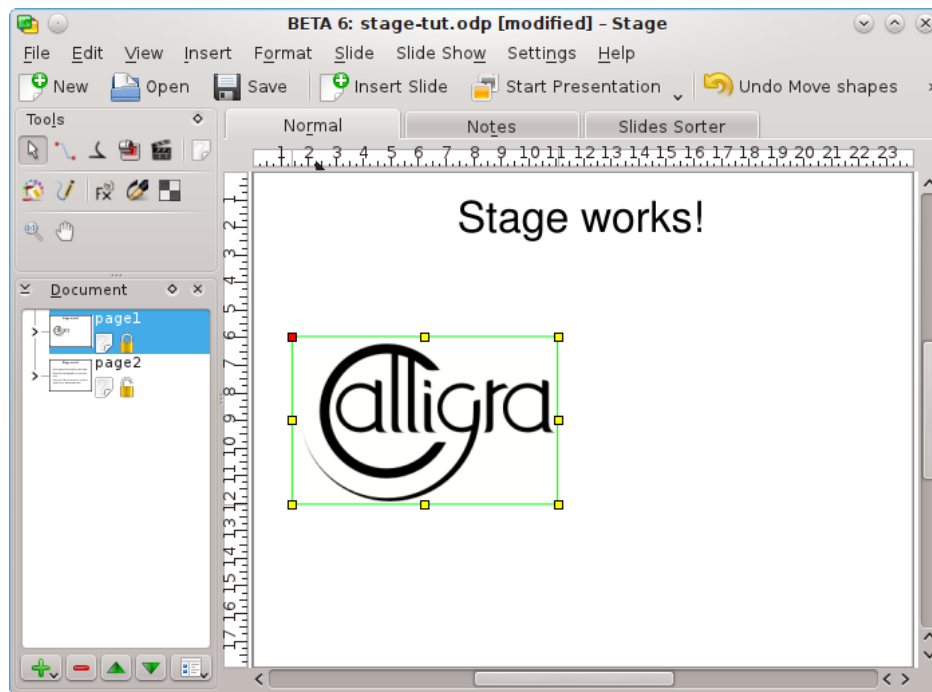
V tem razdelku bomo našo predstavitev nekoliko poživili z dodajanjem lepega logotipa na naslovno stran. Če želite to narediti, je prvi korak, da omogočite okence **Dodaj obliko** z **Nastavitve** → **Sidrišča** v meniju.

Zdaj izberite Slika v orodju **Dodaj obliko** in kliknite z leva tipka miške mouse button kamor želite postaviti ložo v izvorni velikosti ali narišite pravokotnik z levo miško (kliknite leva tipka miške mouse button in držite gumb pritisnjen), da določite položaj in velikost loga.

Prikaže se pogovorno okno za izbiro datoteke. Če želite izvedeti več o tem ali drugem standardu KDE podrobneje o pogovornih oknih si oglejte KDE dokumentacijo. Brskate lahko s klikom na ikone **mape** ali z uporabo gumbov za slog **brskalnika** v orodni vrstici. Če kliknete **puščico navzgor**, se pomaknete eno raven mape navzgor.

Izberite datoteko in kliknite **V redu**.

Zdaj je slika vstavljena v prosojnico in okoli roba grafike so vidne izbirne ročice (majhni kvadratici).



Kazalec miške postavite kamor koli na sredino logotipa in ga povlecite na sredino naslovne strani. Nato uporabite izbirne ročice, da pravilno spremenite velikost.

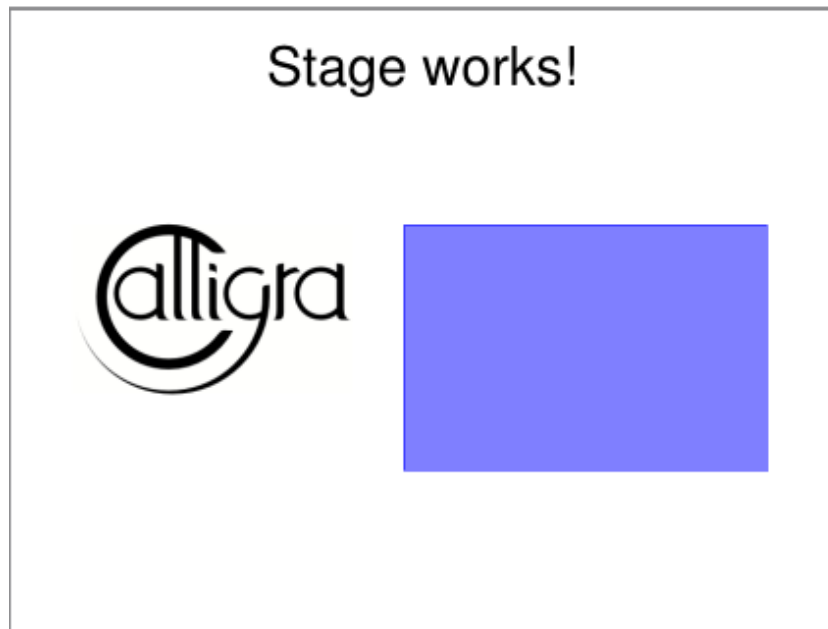
To je vse. Zdaj imate sliko na naslovnici!

2.4 Vstavite predmet Calligra

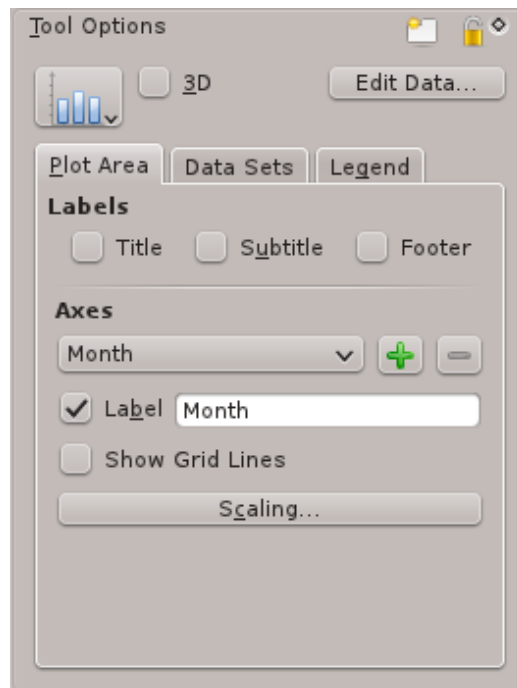
Vstavimo še en predmet Calligra pod sliko na primer grafikon.

Vsak Calligra podprti predmet je mogoče vdelati v prosojnico Calligra Stage. Izberimo grafikon iz sidrišča **Dodaj obliko**.

Izberite **Grafikon** in nato z miško označite območje, kamor želite postaviti svoj grafikon na prosojnico Calligra Stage.



Ko spustite miškino tipko, se na prosojnico doda predloga grafikona. Kadarkoli delate v grafikonu, se njegove **Možnosti orodij** prikažejo v oknu.



Če želite premakniti, spremeniti velikost ali celo izbrisati vdelani grafikon, preklopite na orodje **Manipulacija osnovne oblike** in kliknite kjer koli znotraj območja grafikona. Zdaj bi se moral pojaviti z zeleno obrobo in z majhnim rumenim kvadratom na vsakem vogalu in na sredini vsakega roba.

Če kazalec premaknete čez katerega koli kvadrata, se mora spremeniti v dvosmerno puščico. Velikost grafikona lahko spremenite tako, da povlečete enega od teh kvadratov s pritisnjeno levo tipko miške. Če želite izbrisati grafikon, desno kliknite na enega od kvadratkov in izberite **Iz-**

briši.

Če želite premakniti grafikon, premaknite kazalec na grafikon. Kazalec naj se nato spremeni v križec, pritisnite levi gumb miške in grafikon boste lahko potegnili na želeno mesto.

Če želite obnoviti običajen videz grafikona, preprosto kliknite kjer koli zunaj območja grafikona.


Če želite spremeniti obliko samega grafikona, levo dvakrat kliknite znotraj območja grafikona. Grafikon **Možnosti orodij** bi se moral prikazati v oknu. Nato lahko uporabite ta orodja za urejanje lastnosti grafikona, kot so vrsta grafikona, oznake, osi in podatki.

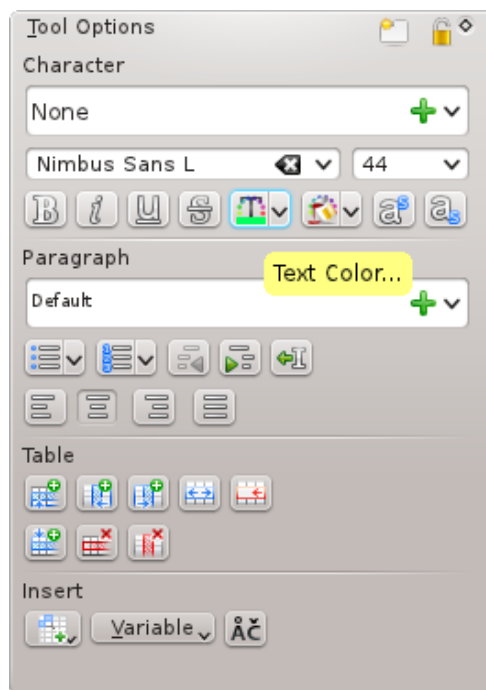
Kliknite kjer koli z leva tipka miške mouse button zunaj grafikona, da se vrnete na prosojnico Calligra Stage.

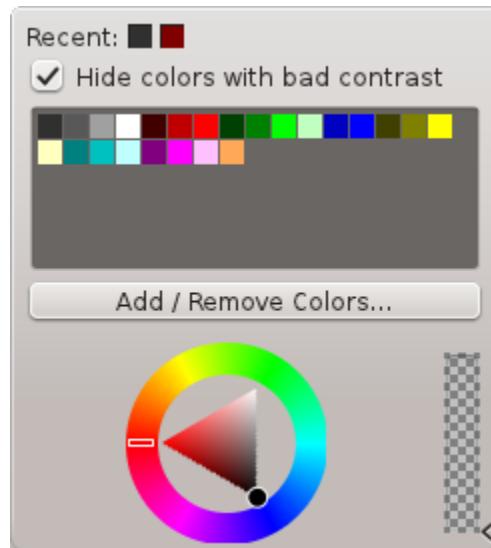
En sam klik na grafikon vam bo omogočil, da ga povlečete, da spremenite njegovo lokacijo, in povlečete meje, da ga povečate, kot pri vseh drugih predmetih Calligra Stage. Dvokliknite grafikon, da odprete v načinu KChart in spremenite katero koli lastnost grafikona.

2.5 Spremenite barvo besedila naslova

Zaključimo s spremembo barve besedila naslova iz črne v modro. To storite tako, da izberete besedilo naslova tako, da dvokliknete besedilno polje in izberete besedilo.

Odprite izbirnik barv s klikom na ikono  v Besedilo urejanje možnosti orodij (ta ikona ima barvo besedila ... opis orodja).





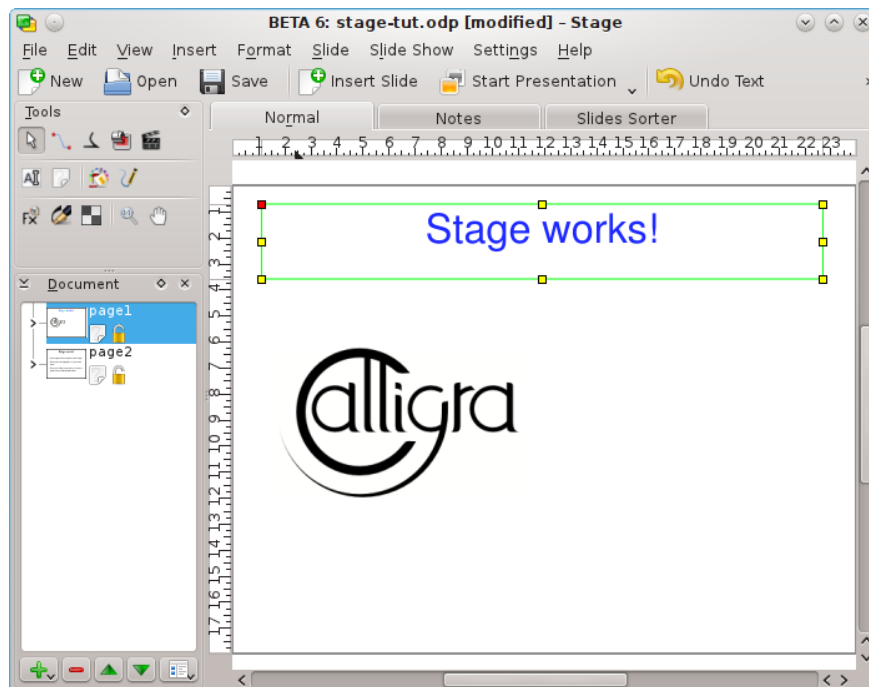
Spremenite barvo v modro.

Spreminjanje barve izbranega besedila v modro spremeni njegov videz. Natančna barva, v katero se spremeni označeno besedilo, je odvisna od barvne sheme vašega sistema.

OPOMBA

Izbira barve besedila je na voljo tudi na zavihku **Okraski** pogovornega okna **Izberi pisavo**. Odprite to pogovorno okno s **Pisava** v meniju **Oblika** ali kontekstnem meniju.

Zdaj kliknite stran od besedila, da ga prekličete.



Zdaj, ko sta na voljo dve prosojnici, zakaj ne bi poskusili z predstavitvijo! Za začetek predstavitve pritisnite gumb **Začni predstavitev** v orodni vrstici. Na zaslonu se mora prikazati prva prosojnica.

Calligra Stage Priročnik

Če želite napredovati od prve prosojnice do naslednje, kliknite kjer koli na zaslonu ali uporabite tipko **Page Down**.

Za izhod iz predstavitve pritisnite tipko **Esc**.

Poglavje 3

Podrobni vodiči

Neil Lucock
Krishna Tateneni
Brad Hards
Danny Allen
Anne-Marie Mahfouf
Prevod: Matjaž Jeran

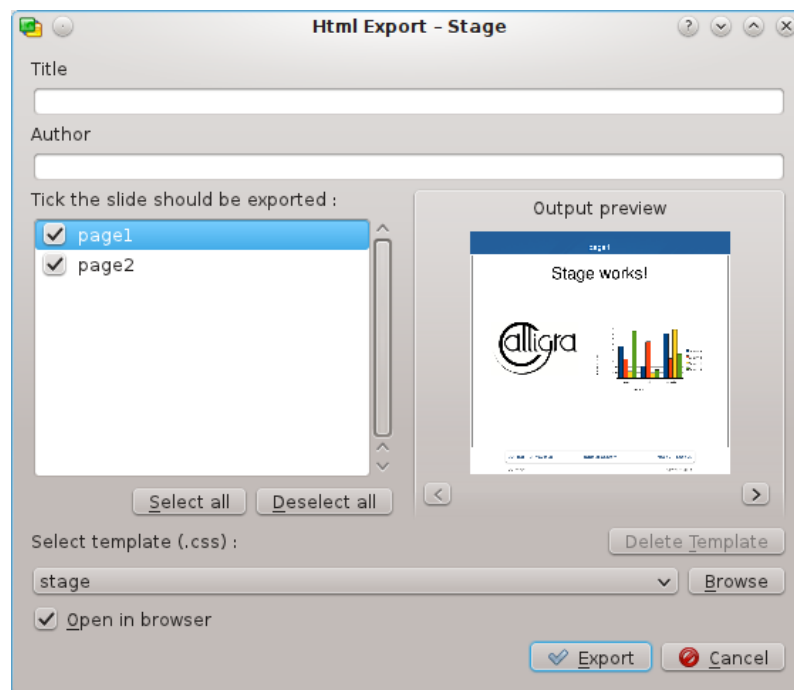
V tem poglavju je opisano, kako izvajati nekatera običajna opravila v Calligra Stage.

3.1 Ustvari HTML Predstavitev

Spremenite obstoječo predstavitev v standardni HTML strani s spremljajočimi navigacijskimi pripomočki.

Najprej naredite novo predstavitev ali odprite obstoječo. Nato kliknite **Datoteka** → **Izvozi kot HTML...**

Nato boste dobili pogovorno okno, ki vas bo vprašalo za nekaj podrobnosti:



Calligra Stage Priročnik

Izpolnite polji **Naslov** in **Avtor**. Izberite prosojnice, ki jih želite izvoziti. Če želite spremeniti ime, uporabljeno v datoteki HTML stran za vsako prosojnico dvakrat kliknite na ime in jo uredite v vrstici.

V območju **Predogled izhoda** so prikazani pomanjšane prosojnice in lahko preverite pravilni vrstni red prosojnic ter brskate po predstavitvi z < in > gumbi.

Zdaj lahko izberete slogovno datoteko s konfiguracijo datoteke možnosti HTML.

Za dejansko izdelavo vaše HTML predstavitev pritisnite gumb **Izvozi** in izberite mapo.

Kar imamo zdaj, sta na novo proizvedeni mapi `html/` in `pics/`, ustvarjeni tam, kjer smo prej nastavili pot:



Obstaja tudi datoteka `index.html` za zagon vaše spletne predstavitve.

Kako deluje, si lahko ogledate tako, da z upraviteljem datotek ali spletnim brskalnikom odprete datoteko `index.html`. Kliknite, kjer ste pozvani, in prikazala se bo prva prosojnica vaše predstavitve. Zdaj se bo obnašala kot Calligra Stage predstavitev.

Vsak klik na puščične ikone vas popelje na naslednjo ali prejšnjo prosojnico. Za vrnitev na začetek predstavitve kliknite ikono prosojnice.

NAMIG

Če želite deliti svojo predstavitev s svetom, prenesite novo izdelane datoteke na omrežno dostopno lokacijo (tj. spletno mesto), pri čemer ne pozabite ohraniti strukture map nedotaknjene.

3.2 Ustvarjanje Calligra Stage Predloge

Ustvariti novo predlogo za Calligra Stage je zelo enostavno.

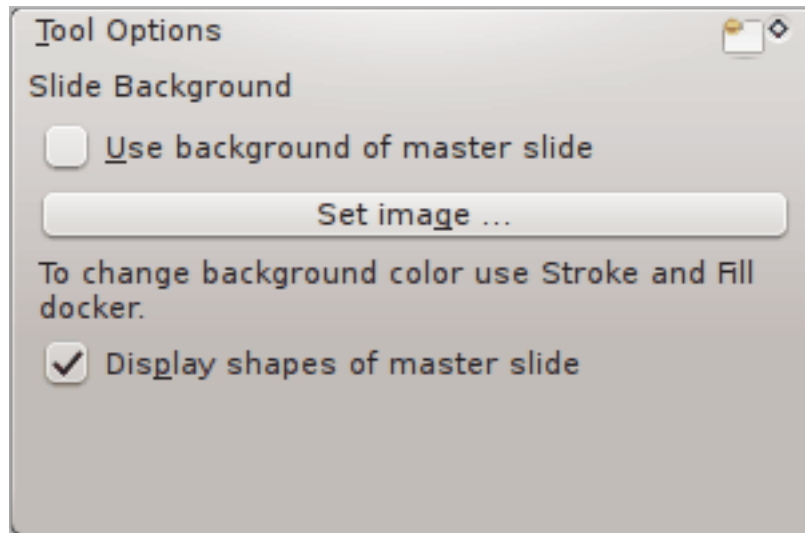
Če ste naredili predstavitev v slogu, ki bi ga radi ponovno uporabili, jo lahko shranite kot predlogo.

Ta vadnica bo pokazala, kako lahko naredimo novo predlogo in jo shranimo.

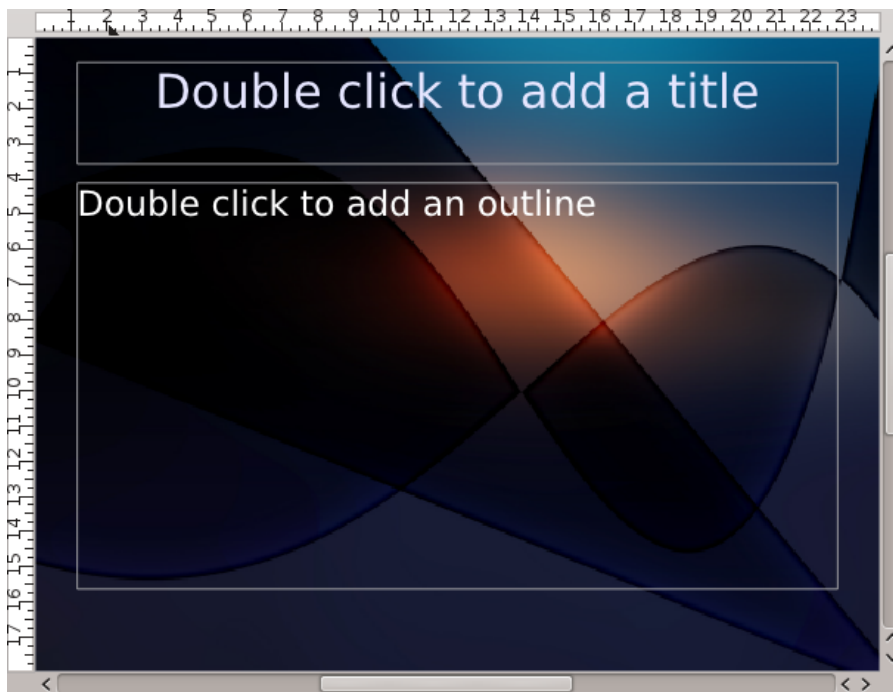
Odpri Calligra Stage in ustvari nov dokument.

Če želite dodati malo iskric prazni prosojnici, lahko spremenite ozadje prosojnice - to storite tako, da izberete orodje **Ozadje dokumenta** v oknu Orodja.

Želimo, da je ozadje videti privlačno, zato se lahko odločite za uporabo slike kot ozadja s klikom na gumb **Nastavi sliko**: lahko eksperimentirate, vendar naj bo lepo!



Stran mora zdaj imeti zeleno ozadje. Ustvarite besedilno polje in vnesite naslov za prosojnico:



Ko ste zadovoljni s svojo predlogo, pojdite na **Datoteka** → **Shrani kot** in v datoteki izberite vrsto datoteke **OpenDocument Presentation Template** dialog.

Poglavje 4

Splošni namigi in nasveti za odlične predstavitve

Neil Lucock
Krishna Tateneni
Prevod: Matjaž Jeran

V redu, odločili ste se za uporabo Calligra Stage za vašo predstavitev. Preden začnete izdelava prosojnic ali animiranih predstavitev, poiščite kos papirja in se usedite za mizo stran od računalnika. Ni pomembno, ali sipoučujete ali poskušate prepričati šefa, da je vaš načrt, Če želite sprejeti politiko ali idejo, morate ugotoviti, kaj poskušate reči. Zapišite si vse predmete, ki jih morate obravnavati, poskusite jih vključiti v vrstni red, za katerega menite, da bo smiselno. Ne vnašajte še nobenih podrobnosti, samodoločite naslove in strukturo svojega govora.

Pod vsakim naslovom si zapišite, katera dejstva morate zajeti. Poskušajte si zgraditi prepričljiv argument. Razmislite o združevanju dejstev v stvari, ki nujno morajo biti vključene, stvari, ki bi morale biti vključene, in stvari, ki jih bi bilo lepo pokriti, če bi imeli dovolj časa.

Ko si zapišete vse, kar morate povedati, upoštevajte razpoložljiv čas, da to storite v deset minut se zdi veliko, ko začnete, vendar je v tako kratkem času je zelo težko dejansko prebrati veliko. Pridobite svoj list papirja in uro s sekundnim kazalcem. Vadite svojo predstavitev čez in čez. To ima številne prednosti. Prvič, pravilno določite čas. Čeneko reče, da imate deset minut, nikoli ne prekoračite dovoljenega časa. Drugič, ko to dejansko storite pred občinstvom v živo, to ne bo prvič, da ste naredili to predstavitev. Tretjič, pravilno razumete besede v lastni glavi. Našli boste načine, kako povedati stvari o temi. Če ste se že večkrat samega sebe slišali to predstavitev, boste vedeli, kaj boste povedal najprej in kako boste to povedali.

Calligra Stage v času pisanja ne izdaja govornikovih zapiskov, vendar z veseljem uporabljamo čisto navadne prosojnice. Izdelajte nekaj prosojnic zase, natisnjenih na navadnem papirju in nekaj za uporabo z grafoskopom. Naredite besedilona vaših prosojnicah, lepih in velikih, morate biti sposobni brati na daljavo. Jaz uporabim besedilo s 14 ali 16 pikami, poskusite najti velikost, ki jo boste zlahka prebrali. Nikoli ne napišem scenarija.

Če uporabljate grafoskop, se predhodno naučite, kako ga uporabljati. Prepričajte se, da žarnica deluje, da je rezervna žarnica še vedno v redu. Očistite lečo in razstavne plošče. Če niste vajeni dela s projektorji, vadite. Prepričajte se, da je projekcijsko platno čisto. Verjetno je najbolje, da si pri merjenju časa dovolite pet sekund (štejte 'tisoč in ena, tisoč in dva....'), da zamenjate vsako prosojnico. Tako veste, da vam ni treba hiteti. Če morate na nekaj pokazati na prosojnici lahko uporabite kazalec in pokažete na zaslon, poiščite laserski kazalnik ali na samo prosojnico položite svinčnik. Bodite opozorjeni, da se ti ponavadi skotalijo z mesta, ko sunete mizo.

Razmislite, kje se boste postavili. Ne morete stati pred svojim zaslonom, tako da je stran na eni strani verjetno najboljša možnost, če želite bo vaše občinstvo lahko videlo. Pogosto projiciram

Calligra Stage Priročnik

sliko na tablo in po vrhu narišem. Če uporabljate osebni računalnik z digitalnim projektorjem lahko kar Calligra Stage riše po vrhu vaših prosojnic s peresnim orodjem. Ne pozabite, da je prostoročno risanje z miško večšina, ki zahteva vajo. Če ste uporabljate grafoskop lahko uporabite prosojne prosojnice in pisalo na vrhu računalniško ustvarjenih prosojnic.

Ko delate predstavitev, po pomoti ne glejte v svetlobo, to je enostavno narediti. Če stroja ne boste uporabljali nekaj minut, ga ugasnite. Vadite, da dogovorite, kje boste stali na predstavitvi. Preverite prostor, ki ga nameravate uporabiti za električne vtičnice in spoznajte, kako delujejo senčila in kje so stikala za luči. Dobra priprava ne zmanjša le verjetnost napak (nežive stvari so lahko nočna mora pred občinstvom), temveč vam nudi tudi zaupanje. Vedno imejte pripravljen 'načrt B', če kaj noče delovati. Imejte papirnato kopijo prosojnic s tabo. Lahko jih fotokopirate in razdelite svojemu občinstvu, če oprema odpove.

O vsebini še nisem povedal veliko. Trenutno imate le kos papirja z vsem, kar želite povedati. Preden nareditekar koli, se vprašajte, ali razumejo, kar govorite, in kaj boste izboljšali, če jim pokažete sliko. Slabe predstavitve so sestavljene iz niza prosojnic polnih besedila. Voditelj nato pokbere prosojnico, občinstvo (ki ga je že prebralo, saj lahko bere hitreje kot drugi berejo na glas). Poskusite se izogniti pisanju česar koli na prosojnico, razen naslova in števil. Narišite sliko, kar morate povedati, nato razložite sliko zanje. Tako vas ne prehitijo (lahko berejo hitreje kot lahko vi govorite, se spomnite?) in je videti, kot da to veste. Če ne boste vedeli, lahko sliko uporabljate kot niz pozivov. Prosojnica najpodpira, kar govorite, ne da podvaja. Prosojnica naj bo v središču pozornosti občinstva, ne motnja.

Primer. Železniško osebje učim, kako se odzvati na nesreče. Želel sem, da pomočjo prosojnic razpravljajte o tem, kako lahko premaknete nevarna bremena z iztirnega ozpoškodovanega tirnega vozila na cestno vozilo po nesreči. Prosojnico, ki sem jo naredil je imela preprosto risbo vagona cisterne, kakršnega se uporablja za prevoz plinov oz. olja. Ob strani sem napisal 'Lethal Chemical Company', tako da tega ni treba razlagati. Želel sem izpostaviti več pomembnih točk. Prvič, preden kar koli storite, morate izklopiti vse električne žice nad glavo če so na določeni razdalji. Narisal sem eno od podpornih struktur in nanjo narisal puščico z varnostno razdaljo. Potem sem hotel reči, da vsebine vagona ne smete prenašati v temi oz. v nevihti. Nad vozilom sem narisal luno in strelo. Da potrebujem nasvet specialista, zato sem narisal list papirja in napisal besedo 'Načrt' v bližini vozila. Prav tako morate zagotoviti, da se vozilo ne premakne, ko je utež v notranjosti odstranjena. Narisal sem malo rdečih klinov ob kolesih. Vse, o čemer moram govoriti, je na tej risbi. Vse kar moram storiti je, da pogledam risbo in pove mi, kaj moram obdelati. Ko sem pokrtil vse stvari na risbi, sem končal ta predmet.

Na splošno prosojnico ali sliko uporabite samo, če prikazuje nekaj, kar dopolnjujekar govorite. Končno se sprostite in poskušajte ne hiteti skozi vse. Pogovarjajte senjimi, ne njim, in ne pozabite, da je predstavitev o čemer koli sporočilo, ki ga poskušate prenesti. Calligra Stage je uporabno orodje. Lahko pomaga da prenesete to sporočilo, vendar ne more opraviti dela namesto vas.

Poglavje 5

Elementi menija in orodne vrstice

Neil Lucock
Krishna Tateneni
Anne-Marie Mahfouf
Prevod: Matjaž Jeran

Calligra Stage predstavlja različne vrste vmesnikov za vašo interakcijo s programom. Morda najbolj znana vrsta vmesnika je meni, ki se prikaže na vrhu Calligra Stage okna.

S klikom na elemente menija se prikaže seznam ukazov, med katerimi lahko izberete tistega, ki ga želite. Do mnogih ukazov lahko dostopate tudi neposredno, če držite **Ctrl** ali **Alt** in pritisnete drugo tipko na tipkovnici. V naslednjem razdelku je na kratko opisan vsak menijski ukaz.

5.1 Orodne vrstice

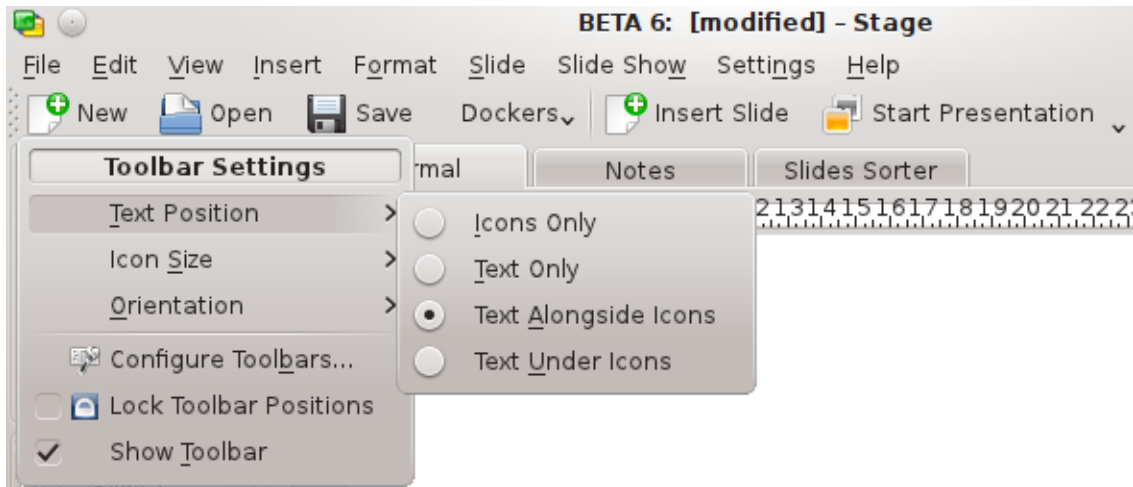
5.1.1 Manipulacija orodnih vrstic

Poleg menijev, ima Calligra Stage tudi orodno vrstico. Orodna vrstica je sestavljena iz zbirke ikon. Ikona orodne vrstice pogosto predstavlja priročno bližnjico do ukaza, ki ga najdete v enem od menijev.

Odklenjeno orodno vrstico lahko premikate tako, da povlečete ročaj na levi. Odklenjeno orodno vrstico je mogoče 'zasidrati' ali pritrditi na katero koli stran Calligra Stage okno. Če želite, imate lahko tudi orodno vrstico 'float' v lastnem oknu, ločeno od glavne Calligra Stage okno.

Če ne marate vlečenja orodnih vrstic naokrog, desno kliknite ročaj in pojavi se meni.

Izbira elementa **Položaj besedila** vodi do dodatnega menija, ki vam omogoča nadzor videza elementov v orodni vrstici. Ta dodatni kaskadni meni je prikazan na spodnjem posnetku zaslona:



Izberete lahko prikaz elementov orodne vrstice kot besedilo namesto ikon ali celo kombinacijo ikon in besedila. Če želite besedilo in ikone, vam kaskadni meni omogoča, da izberete, ali se besedilo pojavi poleg ikon ali pod njimi.

V pogledu samo ikon, če ne veste, kaj določena ikona pomeni, lahko držite miško nad ikono in čez kakšno sekundo se v označenem polju z besedilom pojavi majhen namig.

Element **Usmerjenost** v pojavnem meniju je povezan s postavitvijo orodne vrstice. Izberete lahko katero koli od štirih strani Calligra Stage okno.

Calligra Stage meniji so obravnavani v naslednjih razdelkih.

5.2 Meni Datoteka

Datoteka → Nova (Ctrl+N)

Začne novo predstavitev. Odpre se zagonsko pogovorno okno, v katerem lahko izberete predlogo za svojo predstavitev.

Datoteka → Odpri... (Ctrl+O)

Odpre obstoječo predstavitev. Standardni KDE Prikaže se pogovorno okno za odpiranje datoteke, v katerem lahko izberete datoteko, ki jo želite odpreti.

Datoteka → Odpri nedavno

Prikaže seznam nedavno odprtih datotek, med katerimi lahko izbirate.

Datoteka → Shrani (Ctrl+S)

Shrani trenutno odprto predstavitev. Če je še niste shranili, boste morali poimenovati datoteko. Če ste predstavitev že shranili, bo znova shranjena z istim imenom.

Datoteka → Shrani kot...

Shrani trenutno odprto predstavitev z novim imenom.

Datoteka → Znova naloži

Ponovno naloži trenutno aktivno datoteko.

Datoteka → Uvoz...

Uvozite predstavitev, ki je bila predhodno ustvarjena v enem od pogostih formatov.

Datoteka → Izvoz...

Izvozite trenutno odprto predstavitev v enega od več običajnih formatov za uporabo v drugi aplikaciji ali za izmenjavo z nekom, ki nima dostopa do Calligra Stage.

Datoteka → Pošta ...

Odpri novo e-poštno sporočilo v izbranem e-poštnem odjemalcu s trenutnim Calligra Stage priloženim dokumentom.

Datoteka → Izvozi kot HTML...

Zažene čarovnika za HTML, ki je opisan v razdelku Razdelek 3.1.

Datoteka → Natisni... (Ctrl+P)

Natisne predstavitev. Natančneje, odpre pogovorno okno z nastavitvami tiskanja, kjer lahko prilagodite nastavitve, preden natisnete svojo predstavitev.

Datoteka → Predogled tiskanja...

Prikaže predstavitev s pregledovalnikom, točno tako, kot bi bila videti, če bi bila natisnjena.

Datoteka → Informacije o dokumentu

Omogoča vnos informacij o dokumentu. To vključuje podatke o avtorju in povzetek vsebine dokumenta.

Datoteka → Zapri (Ctrl+W)

Zapri trenutno predstavitev. Imeli boste možnost, da najprej shranite vse spremembe.

Datoteka → Zapri (Ctrl+Q)

Zapri Calligra Stage. Imeli boste možnost, da najprej shranite vse spremembe v vseh odprtih predstavitvah.

5.3 Meni Uredi

Uredi → Razveljavi: *Zadnje opravilo* (Ctrl+Z)

Razveljavi zadnje izvedeno dejanje.

Uredi → Uveljavi: *Zadnje razveljavljeno opravilo* (Ctrl+Dvigalka+Z)

Ponovi zadnje dejanje, ki ste ga razveljavili. Če niste razveljavili nobenega dejanja ali če zadnjega dejanja razveljavitve ni mogoče razveljaviti, je ta element menija onemogočen.

Uredi → Izreži (Ctrl+X)

Kopirajte izbrani element v odložišče in ga odstranite iz dokumenta.

Uredi → Kopiraj (Ctrl+C)

Kopirajte izbrani element v odložišče in ga pustite nedotaknjena v svoji predstavitvi.

Uredi → Prilepi (Ctrl+V)

Vstavite vsebino odložišča v svojo predstavitev.

Uredi → Izbriši (Ctrl+Del)

Odstranite trenutno izbrani element iz svoje predstavitve.

Uredi → Izberi vse (Ctrl+A)

Izberite vse predmete in besedilo na trenutni prosojnici.

Uredi → Prekliči izbiro (Ctrl+Dvigalka+A)

Prekliče izbor vseh trenutno izbranih predmetov.

Uredi → Najdi... (Ctrl+F)

Poiščite besedilo v predstavitvi.

Uredi → Najdi naprej (F3)

Poišče naslednji pojav dela besedila v predstavitvi.

Uredi → Poišči prejšnje (Dvigalka+F3)

Poišče prejšnji pojav dela besedila v predstavitvi.

Uredi → Zamenjaj ... (Ctrl+R)

Zamenja eno ali več pojavitev dela besedila v svoji predstavitvi z drugim delom besedila.

5.4 Meni Pogled

Pogled → Nov pogled

Odpre drugo okno z naloženo isto predstavitvijo, tako da lahko delate na več kot eni prosojnici hkrati.

Pogled → Običajno (Ctrl+F5) Pogled → Opombe (Ctrl+F6) Pogled → Razvrščevalnik prosojnic (Ctrl+F7)

S temi dejanji preklaplajte med načinoma pogleda Normal, kjer urejate prosojnice, Zapiski, ki prikazuje predogled prosojnice z besedilnim poljem za vaše opombe za dejansko prosojnico, in pogledom Razvrščevalnika prosojnic, kjer lahko preimenujete, izrežete, kopirate in prilepite prosojnice ter jih uredite za svojo predstavitev.

Pogled → Pokaži glavne prosojnice (Ctrl+F8)

Preklopite prikaz matrice prosojnice, kjer lahko postavite predmete, ki jih želite prikazati na vsaki prosojnici v vaši predstavitvi.

Pogled → Prikaži mrežo

Če je omogočeno, Calligra Stage bo prikazal mrežo pik, ki predstavljajo presečišča namišljenih vodoravnih in navpičnih črt. S temi pikami lahko natančno postavite predmete na prosojnico.

Pogled → Pripni na mrežo

Če je to omogočeno, se pri spuščanju ali premikanju predmetov na prosojnici zgornji levi kot predmeta 'zaskoči' ali premakne na najbližjo točko mreže.

To sicer zmanjšuje vašo svobodo pri prostem postavljanju predmetov na prosojnico, vendar pomaga tudi pri natančnem razvrščanju predmetov. Preprosto ga onemogočite ali omogočite s tem vnosom v meniju, kar vam omogoča najboljše iz obeh svetov.

Pogled → Pokaži vodila

Pri delu v Calligra Stage 'vodilno črto' lahko povlečete z vodoravnega ali navpičnega ravnila na svoj dokument. Ta vodila se ne bodo natisnila ali prikazala v končani predstavitvi, temveč vam bodo pomagale poravnati predmete na zaslonu. Če je ta element omogočen, bodo te vodilne črte vidne. Če je to onemogočeno, ne bodo vidni.

Vodilne črte delujejo na prosojnicah, kar vam omogoča, da predmete poravnate na enak način na več prosojnicah.

Onemogočanje (skrivanje) vodilnih črt jih ne izbriše. Če ste ustvarili vodilne črte in nato onemogočili ta element, boste s ponovnim omogočanjem obdržali vodilne črte, ki ste jih ustvarili.

Pogled → Povečava

Ta podmeni vam omogoča, da povečate ali pomanjšate prosojnico. Na voljo je več vnaprej določenih stopenj povečave, vključno z **Prilagodi strani** za prilagajanje celotne prosojnice, tako da je vidna v oknu velikosti, ki ste ga odprli, in **Prilagodi širini strani** za prilagajanje prosojnice tako zapolni celotno širino okna, čeprav se boste morda morali zdaj pomikati navpično. Na voljo je tudi več drugih možnosti povečevanja, od 33% do 500%.

5.5 Meni Vstavi

Vstavi → Spremenljivka

Tukaj lahko vstavite spremenljivko, ki je izpolnjena z vrednostjo, ki se lahko posodobi, ko posodobite dokument.

Vstavi → Uvozi predstavitev...

Vstavite že obstoječo predstavitev. Standardni KDE prikazalo se bo pogovorno okno za odpiranje datoteke, ki vam bo omogočilo izbiro **predstavitev OpenDocument (.odp)**, ki bo vstavljena za zadnjo prosojnico vaše trenutne predstavitve.

Vstavi → Vstavi slike kot prosojnice...

S tem menijskim elementom vstavite eno ali več slik, vsaka je vstavljena na novo prosojnico. To je uporabno za ljudi, ki želijo uporabljati Calligra Stage da naredite predstavitev.

Vstavi → Skeniraj sliko...

Skeniraj sliko z optičnim bralnikom. Za to moraš imeti nameščen bralnik. Odpre pogovorno okno za skeniranje, ki omogoča uporabo optičnega bralnika.

5.6 Meni Oblika

Oblika → Pisava...

Pogovorno okno **Izberi pisavo** vsebuje možnosti za izbrane segmente besedila.

V tem pogovornem oknu lahko spremenite pisavo, slog in velikost izbranega besedila. Polje za predogled na dnu vam omogoča približne spremembe, preden jih izvedete.

Oblika → Odstavek... (Ctrl+Alt+P)

Pogovorno okno **Oblika odstavka** vsebuje nastavitve za večje bloke besedila, kot so odstavki. V tem pogovornem oknu lahko nastavite zamike, razmik med vrsticami, oznake/oštevilčene sezname in nastavitve obrob.

Oblika → Upravitelj slogov (Ctrl+Alt+S)

Upravitelj slogov vam omogoča, da ustvarite celoten niz atributov, ki bodo uporabljeni za izbrano besedilo naenkrat.

Oblika → Postavitev strani...

Omogoča nastavitve podrobnosti strani. Določite lahko robove, orientacijo, pokončno (višje kot široko) ali ležeče (širše kot visoko) oblike. Obstaja veliko predlog, kot so zaslon, A4, US legal.

5.7 Meni Prosojnica

Prosojnica → Vstavi prosojnico

Vstavi novo prosojnico za trenutno.

Prosojnica → Kopiraj prosojnico

Kopiraj trenutno prosojnico na odložišče.

Prosojnica → Izbriši prosojnico

Izbriši trenutno stran iz predstavitev. Pozvani boste, da potrdite to dejanje.

Prosojnica → Prejšnja prosojnica (PageUp)

Pojdi na prejšnjo prosojnico v predstavitvi.

Prosojnica → Naslednja prosojnica (PageDown)

Pojdi na naslednjo prosojnico v predstavitvi.

Prosojnica → Prva prosojnica (Ctrl+Domov)

Pojdi neposredno na prvo prosojnico v predstavitvi.

Prosojnica → Zadnja prosojnica (Ctrl+Konec)

Takoj pojdi na zadnjo prosojnico v predstavitvi.

5.8 Meni Predstavitev

Predstavitev → Začni predstavitev → Iz trenutne prosojnice (Dvigalka+F5)

Začnite predstavitev s trenutne prosojnice.

Predstavitev → Začni predstavitev → Od prve prosojnice (F5)

Začni predstavitev s prve prosojnice.

Predstavitev → Konfiguriraj predstavitev...

Tukaj lahko nastavite lastnosti za celotno predstavitev, vključno s tem, ali želite prikazati trajanje na zaslonu, katere prosojnice v predstavitvi vključiti in številne druge globalne nastavitve.

5.9 Meni z nastavitvami

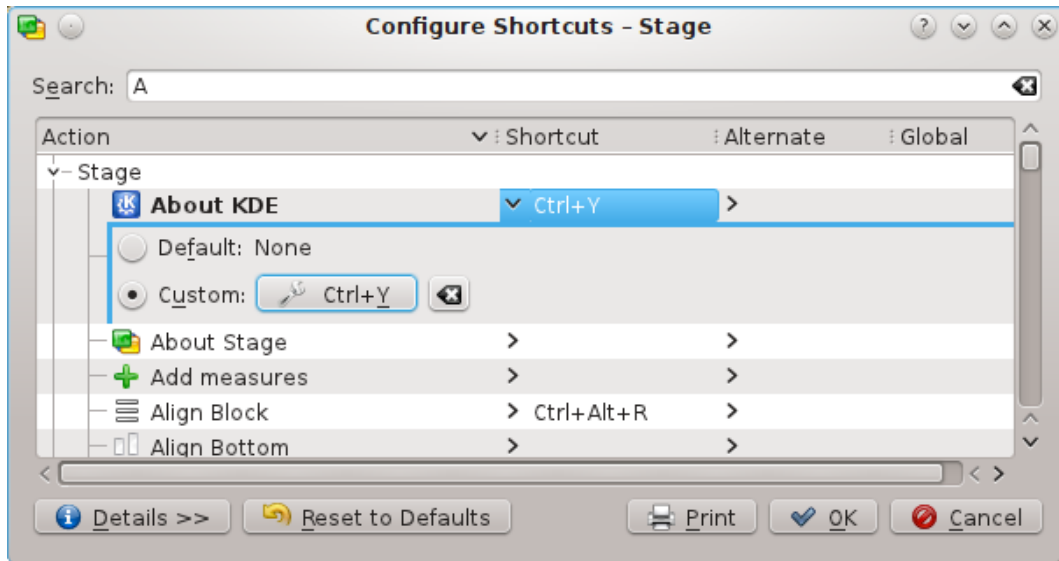
Nastavitve menu dovoljuje prilagajanje Calligra Stage.

Nastavitve → Prikaži orodno vrstico

V tem meniju lahko omogočite in onemogočite prikaz orodne vrstice.

Nastavitve → Konfiguriraj bližnjice...

Konfiguriraj bližnjice vam omogoča, da dodelite bližnjico na tipkovnici do dejanj, ki ji vsebujejo Calligra Stage meniji ali ikone.



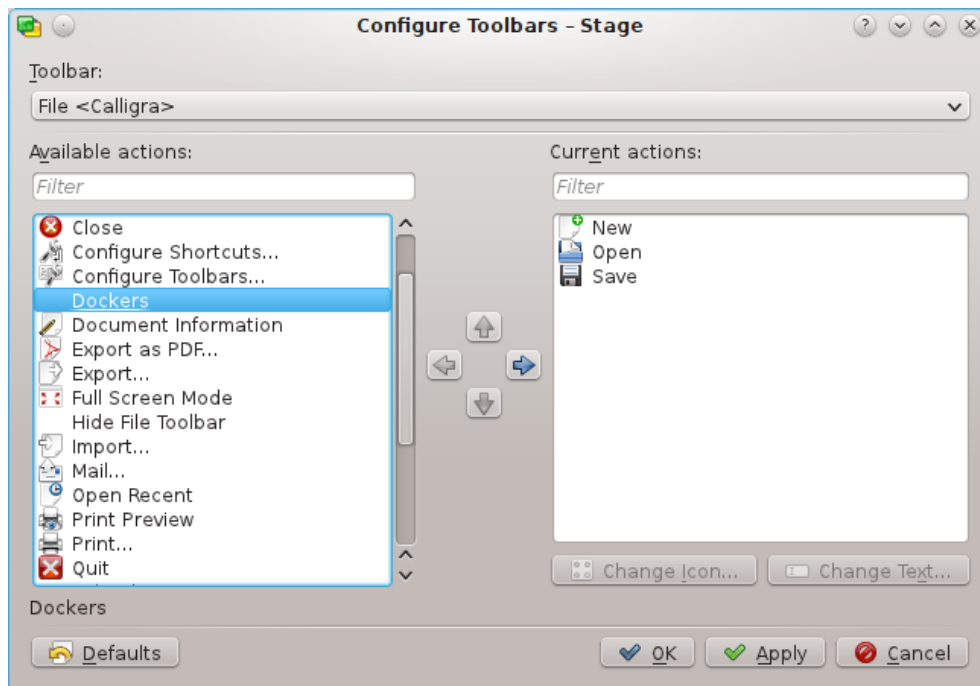
Če poskusite dodeliti bližnjico, ki je že uporabljena, vam bo dala opozorilno sporočilo. Označite, kaj želite narediti (na sliki imam izbran za bližnjico na tipkovnici do **O KDE**).

Kliknite izbirni gumb do nastavitve tipke **Po meri** in vnesite tipko, ki jo želite uporabiti. Dodelil sem tipko **Control in Y**, da odpre pogovorno okno 'O KDE'.

Gumb prikazuje, kaj je bilo dodeljeno. Kliknite **V redu** danaredite spremembe, kliknite **Privzeto**, da obnovite karkoli je bilo dodeljeno kot privzeto, kliknite **Prekliči**, da ne storite ničesar in zapustite pogovorno okno.

Nastavitve → Konfiguriraj orodne vrstice...

Konfiguracija orodnih vrstic vam omogoča dodajanje ali brisanje ikon v vsaki od orodnih vrstic.



Na vrhu je spustno polje, v katerem lahko izberete, katero orodno vrstico želite spremeniti. Na sliki je izbrana orodna vrstica **Datoteka**. Če želim v to orodno vrstico dodati ikono **Sidrišča**, kliknite vnos v levem oknu. Puščica, ki kaže desno, postane na voljo, če kliknem puščico, je vnos **Sidrišča** dodan v izbrano orodno vrstico. Leva puščica je na voljo, ko kliknem desno stransko okno. Omogoča vam, da odstranite ikono iz orodne vrstice. Puščici gor in dol postane aktivni, ko je izbran element na desni strani. Osvetlitev v desnem stranskem oknu lahko premikate tudi gor in dol s tipkami puščic na tipkovnici. S klikom na puščice z miško lahko spremenite vrstni red vnosov v meniju.

Nastavitve → Teme

Izberite barvno temo za okno Calligra Stage. Izberete lahko eno od vnaprej določenih barvnih shem ali izberite **Konfiguracija...**, da odprete modul [System Settings za izbiro barv](#).

Nastavitve → Konfiguriraj Stage...

Oglejte si razdelek [Konfiguriraj Calligra Stage](#) za popolno razlago vseh nastavitvev Calligra Stage.

5.10 Menu Pomoč

Pomoč → Vsebina... (F1)

Vpokliče sistem pomoči KDE, tako da odpre strani s pomočjo za Calligra Stage (ta dokument).

Pomoč → Kaj je to? (Dvigalka+F1)

Spremeni kurzor miške v kombinacijo puščice in vprašaja. Klik na elemente znotraj Calligra Stage bo odprl okno s pomočjo (če za ta določen element obstaja), ki opisuje funkcijo tega elementa.

Pomoč → Poročaja o hrošču...

Odpre pogovorno okno za sporočanje hroščev, kjer lahko poročate o hrošču ali dopolnite 'seznam želja'.

Pomoč → O Calligra Stage

To bo prikazalo različico in podatke o avtorju.

Pomoč → O KDE

To prikaže različico KDE in druge osnovne podatke.

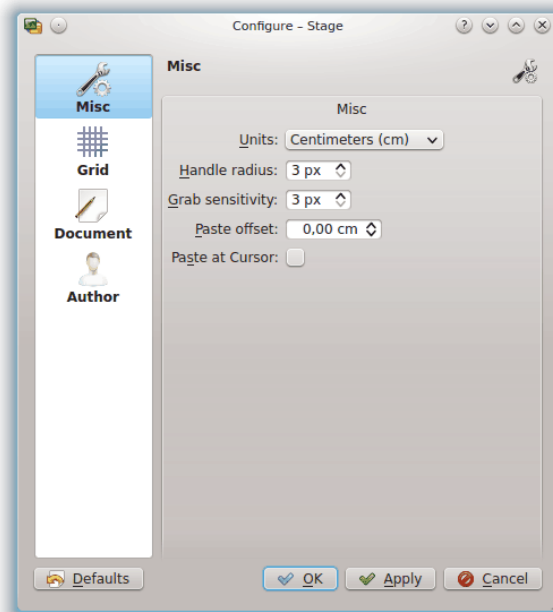
Poglavje 6

Konfiguriranje Calligra Stage

Neil Lucock
Krishna Tateneni
Anne-Marie Mahfouf
Prevod: Matjaž Jeran

6.1 Konfiguracija Stage - pogovorno okno

6.1.1 Razno



Enote

Izberite privzeto enoto, ki bo uporabljena v prosojnicah.

Polmer ročaja

Če izberete obliko s privzetim orodjem (puščica), vidite rumene in rdeče pravokotnike. Imenujejo se ročaji (uporabljajo se za spreminjanje velikosti, vrtenje, ...). Polmer ročaja spremeni velikost ročajev. Če jih povečate, jih boste lažje udarili.

Občutljivost grabljenja

Ta možnost določa, kako natančno morate zadeti ročaj, da ga izberete.

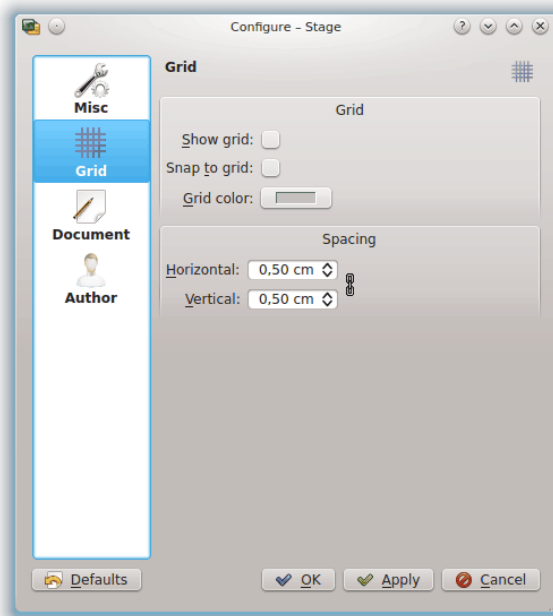
Zamik lepljenja

To je aktivno le, če je onemogočeno **Prilepi ob kazalec**. Če kopirate obliko z bližnjico **Ctrl+C** in jo prilepite z **Ctrl+V** in to naredite na mestu, kjer je že oblika, ta odmik se uporabi za lepljenje nove oblike spodaj/desno.

Prilepi na kazalec

Onemogoči odmik lepljenja in vstavi prilepljeno obliko na položaj miškega kazalca.

6.1.2 Mreža



MREŽA

Pokaži mrežo

Če je omogočeno, bo Calligra Stage prikazal mrežo pik, ki predstavljajo presečišča namišljenih vodoravnih in navpičnih črt. S temi pikami lahko natančno postavite predmete na prosojnico.

Pripni na mrežo

Če je to omogočeno, se pri spuščanju ali premikanju predmetov na prosojnici zgornji levi kot predmeta 'zaskoči' ali premakne na najbližjo točko mreže.

To sicer zmanjšuje vašo svobodo pri prostem postavljanju predmetov na prosojnico, vendar pomaga tudi pri natančnem razvrščanju predmetov. S to možnostjo ga je enostavno onemogočiti ali omogočiti, kar vam omogoča najboljše iz obeh svetov.

Barva mreže:

Tukaj lahko spremenite barvo mreže, ki je privzeto črna.

RAZMIK

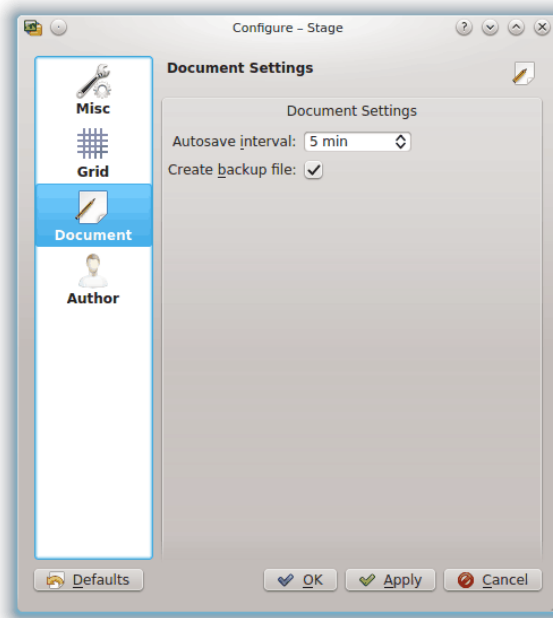
Vodoravno:

Nastavite razmik v centimetrih med dvema točkama na vodoravni črti na mreži. Privzeta vrednost je 0,5 centimetra.

Navpično:

Nastavite razmik v centimetrih med dvema točkama na navpični črti na mreži. Privzeta vrednost je 0,5 centimetra.

6.1.3 Dokument



NASTAVITVE DOKUMENTA

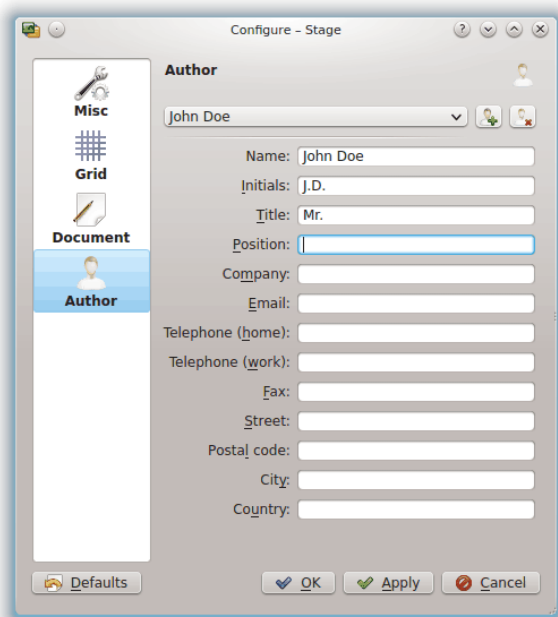
Interval samodejnega shranjevanja:

S tem lahko prilagodite, kako pogosto Calligra Stage shrani začasno datoteko. Če to vrednost nastavite na **Brez samodejnega shranjevanja**, Calligra Stage ne bo samodejno shranil. Samodejno shranjevanje lahko nastavite od 1 minute do 60 minut.

Ustvari varnostno kopijo datoteke:

Če je označeno, bo to ustvarilo `.<name>.odp.autosave.odp` v mapi, kjer je vaša datoteka. To varnostno kopijo lahko nato uporabite v primeru težave. Datoteka z varnostno kopijo se posodobi vsakič, ko shranite dokument ali vsakič, ko pride do samodejnega shranjevanja.

6.1.4 Avtor



Izberite profil avtorja za svoj dokument.

Z gumbi na desni strani spustnega seznama profilov lahko dodate nov profil ali izbrišete trenutni profil.

Poglavje 7

Zasluge in licenca

Calligra Stage

Program copyright 1998-2000 Reginald Stadlbauer reggie@kde.org

Trenutni vzdrževalec je Laurent Montel montel@kde.org.

SODELOVALI SO

- Werner Trobin trobin@kde.org.
- David Faure faure@kde.org
- Toshitaka Fujioka fujioka@kde.org
- Lukáš Tinkl lukas@kde.org
- Thorsten Zachmann T.Zachmann@zagge.de
- Ariya Hidayat ariya@kde.org
- Percy Leonhardt percy@eris23.de

Dokumentacija je osnovana na delu copyright 1999-2000 Krishna Tateneni . Deli so copyright 2000-2002 Neil Lucock neil@nlucock.freereserve.co.uk in 2005 Anne-Marie Mahfouf anma@kde.org

Prevod: Matej Badalič matej_badalic@slo.net

Dokumentacija je objavljena pod pogoji [GNU Free Documentation License](#).

Pogoji uporabe programa so določeni v [GNU General Public License](#).