

Упатство за употреба  
на Интерактивна табла  
Udhëzim për përdorimin  
e tabelës interaktive

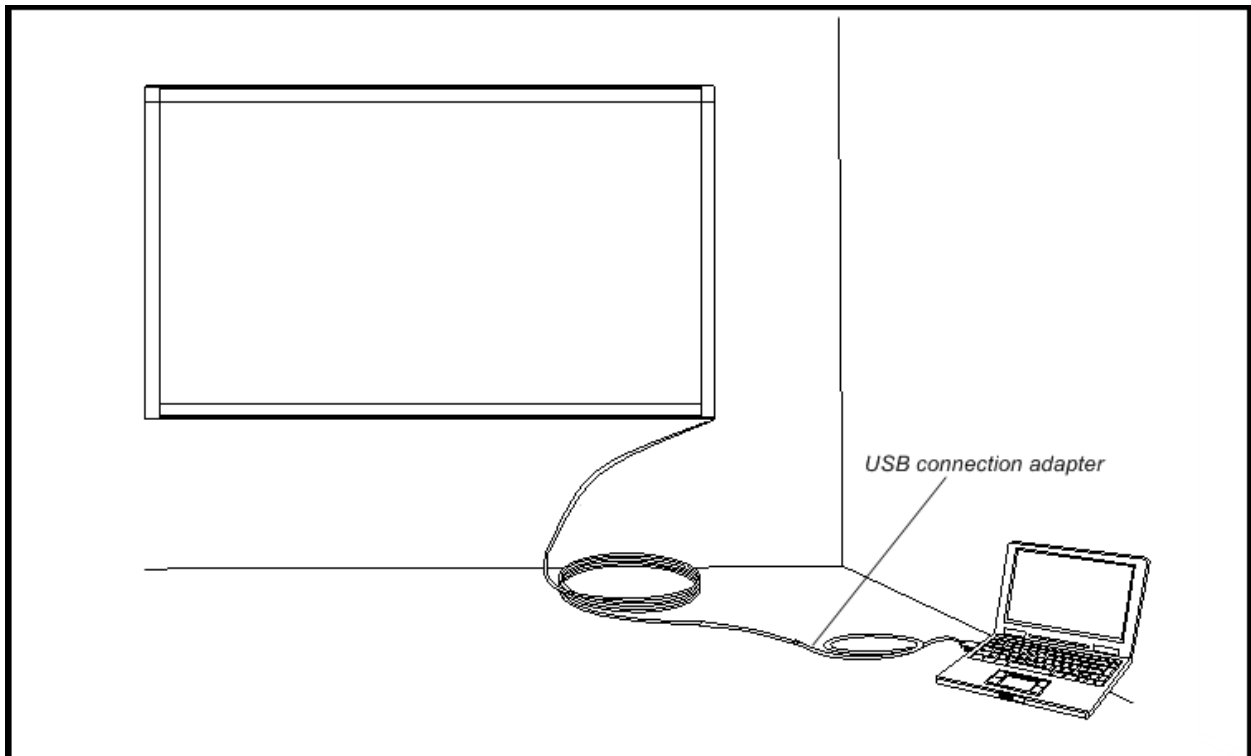


ТРИМАКС



## 1. ПОВРЗУВАЊЕ

Таблата се поврзува со УСБ кабел со компјутер



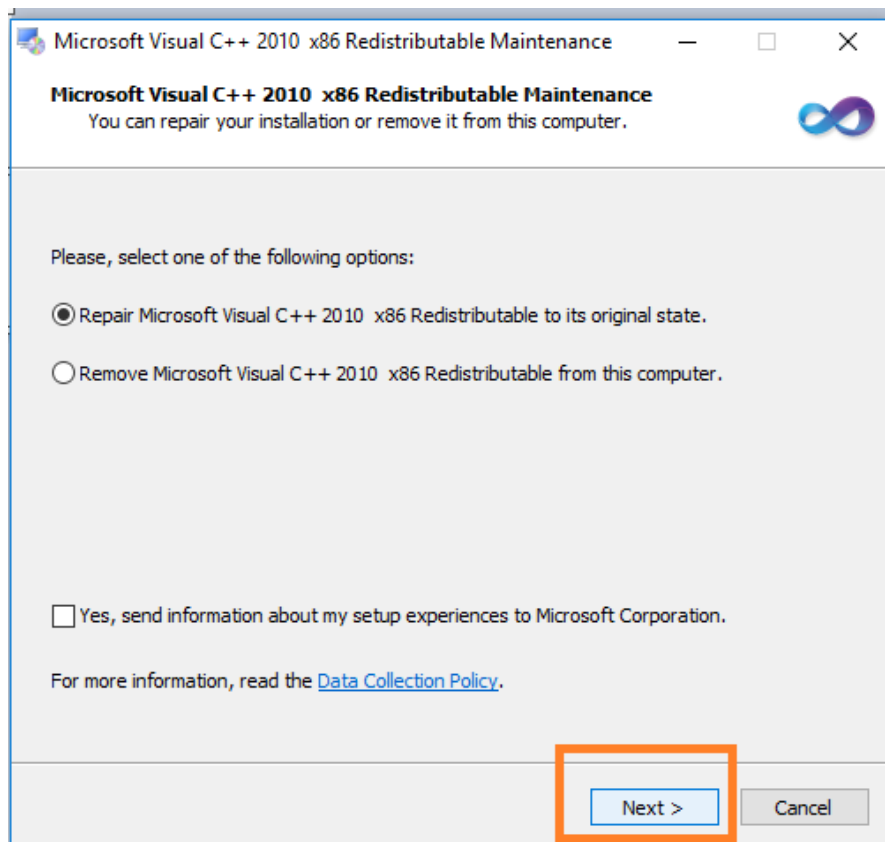
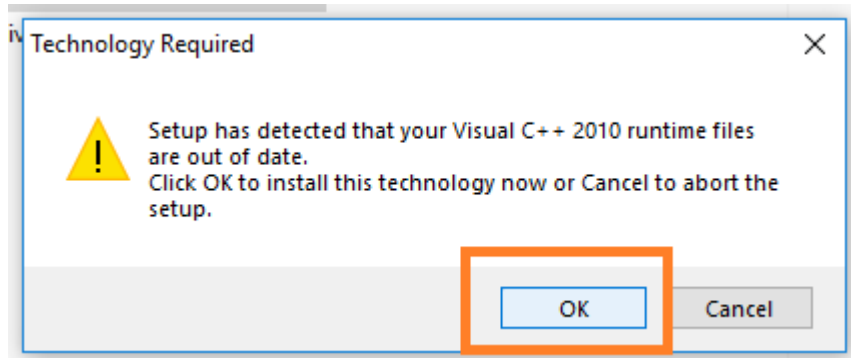
Се поврзува проекторот со VGA кабелот во компјутер



## 2. ИНСТАЛИРАЊЕ

Се отвара инсталациониот фајл од ЦД то со интерактивната табла и се следат сите чекори за инсталација на програмот

Gaoke Interactive Software isntall file

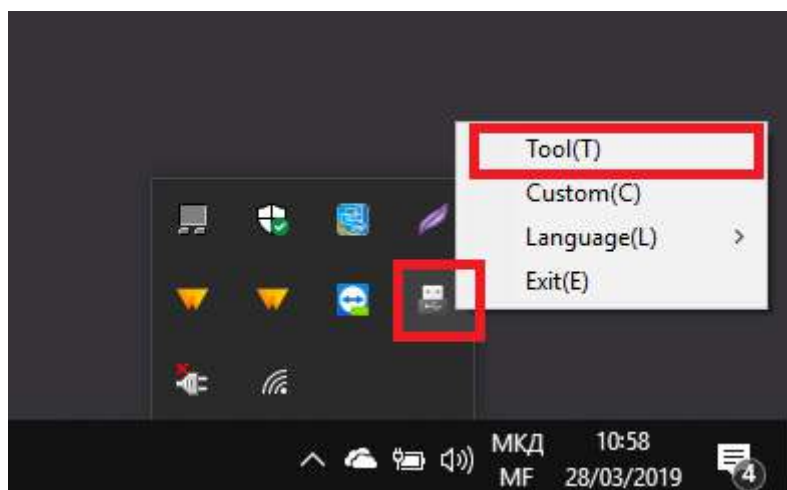


### 3. ПОДЕСУВАЊЕ

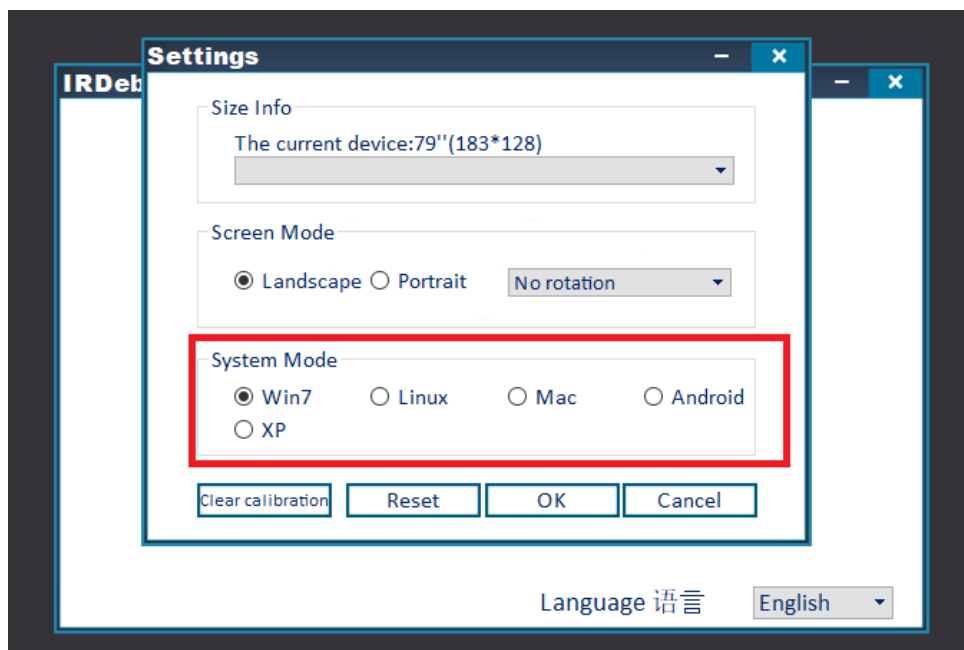
#### 3.1 Подесување на оперативен систем

Се отвара означената икона на старт лентата со десен клик и се одбира полето “TOOL”

Програмот за сетирање може да се отвори и преку самата табла, со кликање на кратенката “USER SETTINGS” или “CALIBRATE”



Се избира со штиклирање на соодветниот оперативен систем што е инсталиран на компјутерот



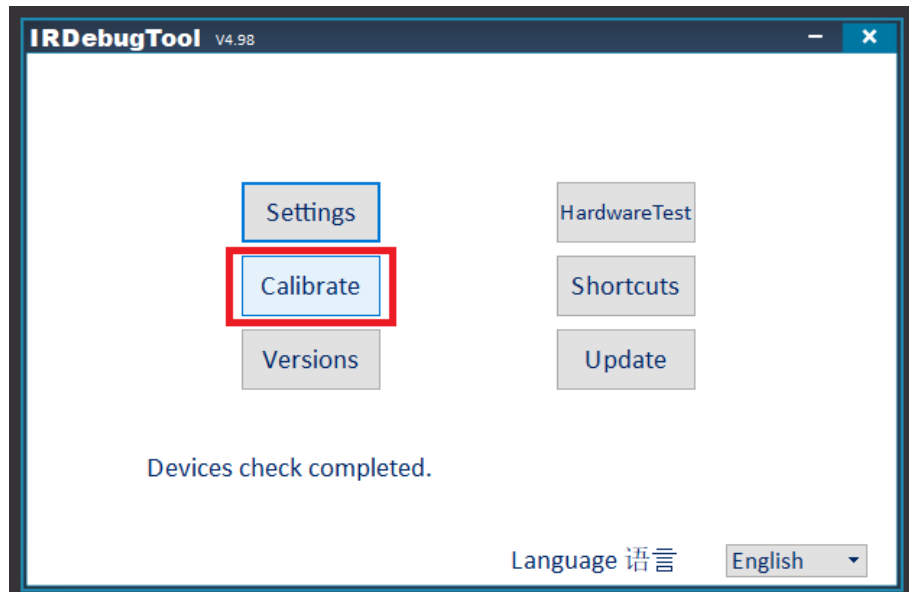
### 4. КАЛИБРАЦИЈА

**Калибрацијата се прави на првото вклучување на таблата или во случај да има непрецизен допир (пр. Кликате на едно место а реагира допирот на страна)**

Се отвара означената икона на старт лентата со десен клик и се одбира полето **“TOOL”**

Програмот за сетирање може да се отвори и преку самата табла, со кликање на кратенката **“USER SETTINGS”** или **“CALIBRATE”**

Се одбира полето **“CALIBRATE”**



Се клика на четирите означени точки редоследно како што се означени и се задржува додека светне и се изгуби зелената боја и ви покаже на која следна точка да придржите (точката на која треба да кликнете е во потемна боја).



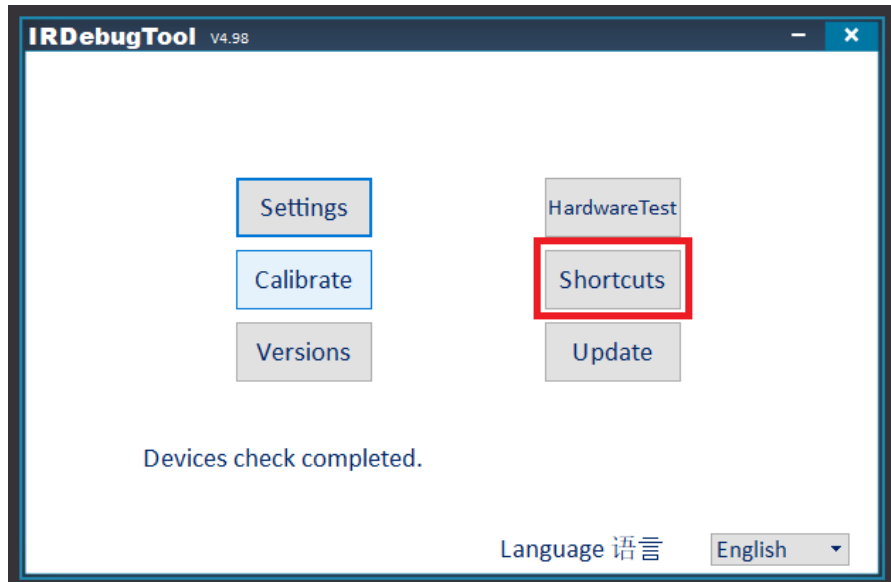
#### **4.1 Калибрација на кратенките**

Доколку кратенките што се на двете страни на таблата не се прецизни, потребно е да се направи калибрација на нив

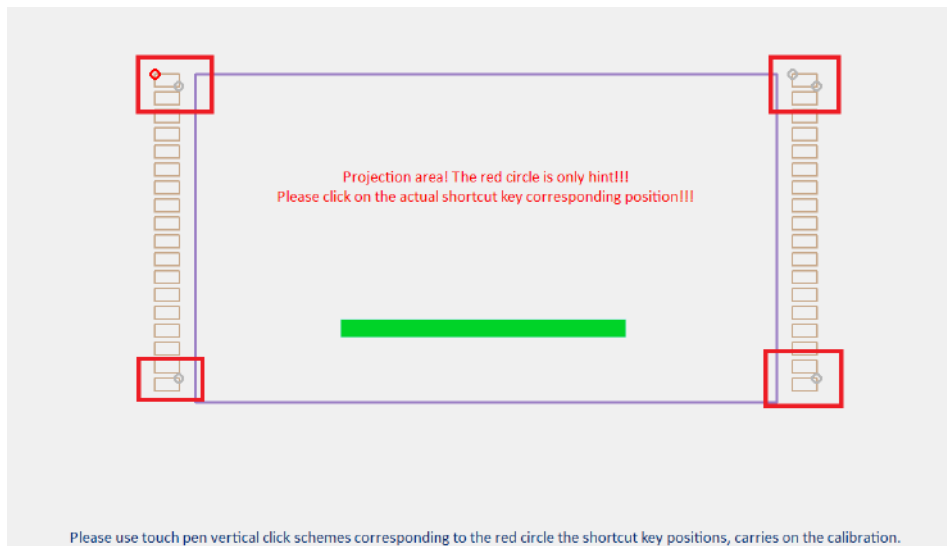
Се отвара означената икона на старт лентата со десен клик и се одбира полето **“TOOL”**

Програмот за сетирање може да се отвори и преку самата табла, со кликање на кратенката **“USER SETTINGS”** или **“CALIBRATE”**

Се одбира полето **“SHORTCUTS”**



Се задржува на местата што се означени со црвена точка соодветно со позицијата на кратенките на самата табла



## Содржина

ГК Табла: Нови функции .....	4
1. Видови режим на управување .....	4
2. Контролен режим .....	8
3. Режим за ставање забелешки .....	9
4. Режим на прозорец .....	18
5. Менување на оперативниот режим .....	20
Операции во документот .....	20
1. Отвори го документот .....	20
2. Вметнување и пренос на документи .....	21
3. Креирајте нов документ .....	23
4. Време на зачувување и обновување на податоците .....	23
5. Зачувување на документ .....	24
Операции на страницата .....	25
1. Клонирај .....	25
2. Избриши .....	25
3. Вметни .....	25
4. Испечати .....	26
5. Размер (сооднос) на прикажување .....	27
6. Измена на име на страница .....	27
7. Образец (шаблон) на страница .....	28
8. Додај ја страницата во галерија .....	29
9. Избриши страница .....	29
10. Решетка на страница .....	30
11. Сврти страница .....	31
12. Боја на позадината .....	32
13. Испрати страница по е-пошта .....	33
14. Преглед .....	34
Цртање .....	34
1. Геометриски форми .....	34
2. Функција .....	35
3. Површина за гребење .....	36
4. Четка за гребење .....	36
5. Графикон .....	37
6. Полнење .....	39
7. Препознавање на ракопис .....	40
8. Внесување текст .....	40



9. Гума за бришење .....	41
10. Четка.....	42
11. Тип на четка .....	44
12. Прилагодување на четка .....	44
13. Линија .....	45
14. Уредување на линија .....	45
15. Прилагодување на функција .....	46
16. Формула.....	49
Алатки .....	50
1. Нацртај квадрат.....	50
3. Прекривка на екранот за прикажување.....	51
4. Зачувување на екранот.....	52
5. Светло-покажувач .....	52
7. Линијар .....	54
8. Калкулатор.....	54
9. Просирни белешки (анотации) .....	55
10. Аголомер .....	56
11. Часовник .....	57
12. Препис на екран .....	57
Паѓачко мени.....	59
1. Уредување на објект .....	59
2. Клонирање на објект .....	59
3. Бришење на објект.....	59
4. Отсекување на објект .....	59
5. Копирање на објект .....	60
6. Залепи објект.....	60
7. Повтори операција.....	61
8. Звук.....	61
9. Хиперврска .....	62
10. Сортирање по слоеви - секвенцирање .....	63
11. Поништи.....	63
12. Ротација .....	64
13. Помести.....	65
14. Групирање .....	65
15. Зумирање.....	66
16. Вртење на слика .....	66
17. Селектирање објект .....	67
18. Повторување на постапка .....	68
19. Заклучување на објект .....	68

20. Ефект на огледало (симетрија) .....	68
21. Уредување на највисока точка (врв-теме) .....	69
Нагудувања на општи параметри и параметри за јазик .....	70
1. Општи параметри.....	70

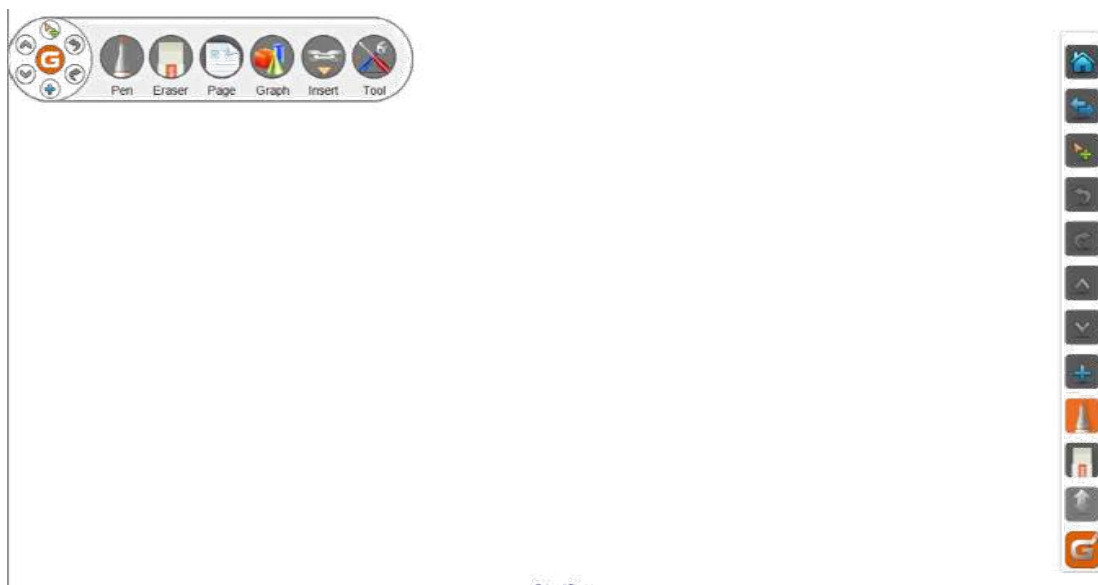
## ГК Табла: Нови функции

Кога станува збор за функциите, ГК Таблата ги подобри старите и додаде нови функции. Во однос на компатибилноста, целосно е компатибилен со старата верзија и го подобрува меморискиот простор на програмата. Новата верзија е погодна и претставува олеснување за корисниците.

Алатки за повеќе предмети,  
Алатки за, математика, англиски, физика, хемија, музичко, ликовно итн.,  
Функција на линијар,  
Корисникот може да го користи линијарот за да нацрта права линија,  
Време на снимање на документите,  
Корисникот може да ги сними документите и да намести време,  
Овозможува активација на својство – маркер за движење на текст “Scrolling marquee”,  
Брзината, содржината и бојата е прилагодлива,  
Повеќе онлајн ресурси,  
Повеќе функции на паметното пенкало,  
Може да нацрта триаголник, четириаголник, петаголник и шестаголник.

### 1. Видови режим на управување





Постојат 4 режима на управување за корисниците– режим на цел екран, контролен режим, режим за ставање прибелешки и режим на прозоци.






- На десната страна од екранот е прикажана стандардната лента со алатки која ги содржи функциите на најчесто користените кратенки, вклучувајќи и неколку начини на промена на модел.
- На левата страна од екранот се наоѓа лебдечка лента со алатки која се простира на целиот екран, која ги содржи сите функции.
- Корисникот може да го означи белиот простор од лентата со алатки за да ја промени локацијата на главната лента со алатки.

Функции на често употребуваните копчиња се следните:

Копче	Назив	Опис на функција
	Режим на контрола	Притиснете го копчето за да се префрлите во контролен режим
	Режим на прозорец	Префлете на режим на прозорец за избор на друг режим
	Нова страница	Вметни нова страница
	Селектирај	Обележи објект
	Претходна страница	Сврти на претходната страница
	Следна страница	Сврти на следната страница
	Отповикување	Ја отповикува последната извршена функција

	Поврати	Повторно ја извршува последната операција
	Обично пенкало	Кликнете на обичното пенкало во контролниот режим и софтверот автоматски ќе префрли во режим на забелешки
	Гума за бришење	Избришете го објектот
	Горе-долу	Поставете ја позицијата на лентата со алатки
	Мени	Често користени функции

Копче	Назив	Опис на функција
	Селектирај	Селектирајте објект
	Претходна страница	Завртете на претходна страница
	Следна страница	Завртете на следна страница
	Нова страница	Додадете нова страница
	Отповикување	Отповикајте ја последната операција
	Повтори	Повторно извршете ја последната операција
	Контролен режим на работа	Кликнете на ова копче за да го активирате контролниот режим на работа
	Пенкало	Кликнете за да го отворите менито со функции
	Избриши	Кликнете за да се отвори менито со начини на бришење
	Страна	Кликнете за да го отворите менито со функции

	Графички објект	Кликнете за да го отворите менито со функции
	Вметни	Кликнете за да го отворите менито со функции
	Алатка	Кликнете за да го отворите менито со функции



[Extend Page](#)

Забелешка: главното мени кога е во режим на цел екран содржи поголем избор на различни функции кои често се употребуваат.







## 2. Контролен режим



На десната страна од екранот е заедничката лента со алатки, којашто ги содржи често употребуваните алатки за брз пристап, вклучувајќи и различни начини на промена на режими на работа;

- На левата страна од екранот, се наоѓа контролниот режим;
- Корисникот може да ја насочи активната лента со алатки на белата површина за да ја придвижи лебдечката лента со алатки

Функциите на копчињата се следните:

Копче	Назив	Опис на функција
	Селектирај	Селектирајте го објектот
	Претходна страница	Завртете на претходна страница
	Следна страница	Завртете следна страница
	Нова страница	Додадете нова страница
	Отповикување	Отповикајте ја последната операција
	Повтори	Повторно извршете ја последната операција
	Режим на цел екран	Префрлете во режим на цел екран

Корисникот може да кликне на менито за употреба на сите функции.




### 3. Режим за ставање забелешки

Интерфејсот е како на следните примери:










- На десната страна од екранот се наоѓа заедничката лента за алатки којашто ги содржи сите функции





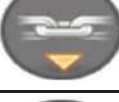

Корисникот може да ја насочи активната лента со алатки на белата површина за да ја придвижи лебдечката лента со алатки.

Копче	Назив	Опис на функција
	Контролен режим	При притискање на копчето сите функции ќе бидат префрлени во контролен режим на работа
	Режим на прозорец	Префлете на режим на прозорец за избор на друг режим
	Нова страница	Вметни нова страница



	Селектирај	Селектирајте го објктот
	Претходна страница	Сврти на претходна страница
	Следна страница	Сврти на следна страница
	Отповикување	Отповикување на последната извршена операција
	Повтори	Повтори ја последната извршена функција
	Пенкало	Кликнете за да го отворите менито со функции
	Гума за бришење	Избришете го објектот
	Горе-долу	Се користи за да се определи позицијата на лентата со алатки
	Мени	Често користени функции



Копче	Назив	Опис на функција
	Селектирај	Селектирајте го објектот
	Претходна страница	Завртете на претходна страница
	Следна страница	Завртете следна страница
	Нова страница	Додадете нова страница
	Отповикување	Отповикајте ја последната операција
	Повтори	Повторно извршете ја последната операција
	Режим на цел екран	Префрлете во режим на цел екран


	Пенкало	Кликнете за да го отворите менито со функции
	Гума за бришење	Кликнете за да го отворите менито со функции
	Страница	Кликнете за да го отворите менито со функции
	Графички објект	Кликнете за да го отворите менито со функции
	Вметни	Кликнете за да го отворите менито со функции
	Алатка	Кликнете за да го отворите менито со функции

Функции на пенкало:










Копче	Назив	Опис на функција
	Пенкало	Обична функција
	Маркер	Во режим на цел екран селектирајте маркер
	Пенкало за текстура	Во режим на цел екран селектирајте пенкало за текстура
	Боја	Во режим на цел екран селектирајте боја
	Просирност	Во режим на цел екран селектирајте просирност
	Широка четка	Во режим на цел екран селектирајте широка четка
	Четка	Во режим на цел екран селектирајте четка
	Паметно пенкало	Во режим на цел екран селектирајте паметно пенкало
	Ширина на линија	Во режим на цел екран селектирајте ширина на линија
	Тип на линија	Во режим на цел екран селектирајте тип на линија




Функција на гума за бришење:

Копче	Назив	Опис на функција
	Мала гума за бришење	Во режим на цел екран селектирајте мала гума за бришење
	Средна гума за бришење	Во режим на цел екран селектирајте средна гума за бришење











	Голема гума за бришење	Во режим на цел екран селектирајте голема гума за бришење
	Гума за бришење на површина	Во режим на цел екран селектирајте гума за бришење на површина

Други функции:





Копче	Назив	Опис на функција
	Преглед	Во режим на цел екран селектирајте Преглед
	Клон	Во режим на цел екран селектирајте Клон
	Позадина	Во режим на цел екран селектирајте Гума за бришење на позадина
	Решетка	Во режим на цел екран селектирајте Решетка
	Исчисти објекти	Во режим на цел екран селектирајте Исчисти објекти
	Избриши	Во режим на цел екран селектирајте го ова копче за да ја избришете страницата
	Претходна страница	Сврти на претходната страница
	Следна страница	Заврти на следната страница
	Прва страница	Сврти на прва страница



	Последна страница	Сврти на последна страница
	Зумирај	Во режим на цел екран селектирајте ја оваа функција за го зголемите објектот
	Одзумирај	Во режим на цел екран селектирајте ја оваа функција за да го намалите објектот





Функции на копче:





Копче	Назив	Опис на функција
	Права линија	Во режим на цел екран селектирајте права линија
	Круг	Во режим на цел екран селектирајте круг
	Правоаголник	Во режим на цел екран селектирајте правоаголник
	Триаголник	Во режим на цел екран селектирајте триаголник
	Елипса	Во режим на цел екран селектирајте елипса
	Ромб	Во режим на цел екран селектирајте ромб
	Петаголник	Во режим на цел екран селектирајте петаголник
	Ромбоид	Во режим на цел екран селектирајте ромбоид
	Трапезоид	Во режим на цел екран селектирајте трапезоид
	Повеќе	

## Функции на копчето Вметни

Копче	Назив	Опис на функција
	Слика	Во режим на цел екран вметни слика
	Аудио	Во режим на цел екран вметни аудио
	Флеш	Во режим на цел екран вметни флеш
	Текст	Во режим на цел екран вметни текст
	Функција	Во режим на цел екран вметни функција
	Форма	Во режим на цел екран вметни форма
	Дијаграм	Во режим на цел екран вметни дијаграм
	Галерија	Во режим на цел екран вметни слика од самиот софтвер
	Офис документ	Во режим на цел екран вметни документ

Копче	Назив	Опис на функција
	Просирна белешка	Во режим на цел екран додај просирна белешка
	Завеса	Во режим на цел екран скриј го екранот

	Камера	Во режим на цел екран направи снимка
	Светло	Во режим на цел екран осветли
	Лупа	Во режим на цел екран зголеми ја сликата
	Линијар	Во режим на цел екран нацртај права линија
	Технички триаголник	Во режим на цел екран измери должина
	Калкулатор	Во режим на цел екран активирај го калкулаторот
	Површина за белешки	Во режим на цел екран обележи ја површината за белешки
	Аларм	Во режим на цел екран означи го алармниот часовник

	Фотографија	Во режим на цел екран направи фотографија
	Аголник	Во режим на цел екран додади аголник
	Шестар	Во режим на цел екран нацртај круг
	Видео	Во режим на цел екран направи видео



Во менито на режимот на белешки се опфатени речиси сите функции.



## 4. Режим на прозорец

Во овој режим, интерфејсот изгледа вака:



Под полето “File” („Датотека“), се наоѓаат следните содржини:



Под полето “Edit” („Уреди“) се наоѓаат следните содржини:



Под полето “Page” („Страница“) се наоѓаат следните содржини:



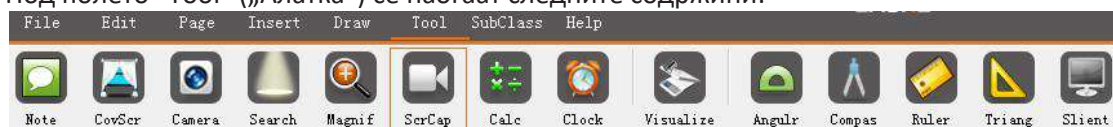
Под полето “Insert” („Вметни“) се наоѓаат следните содржини:



Под полето “Draw” („Нацртај“) се наоѓаат следните содржини:



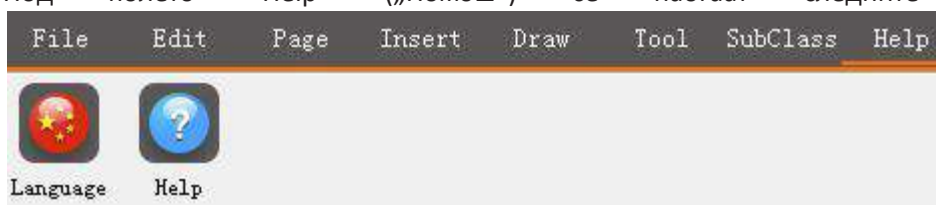
Под полето “Tool” („Алатка“) се наоѓаат следните содржини:



Под полето “Classification” („Класификација“) се наоѓаат следните содржини:



Под полето “Help” („Помош“) се наоѓаат следните содржини:



Интерфејсот на режимот на прозорец ги вклучува следниве пет делови:

Менито: ги опфаќа повеќето од функциите на софтверот,

Алатка: можете да го прикажете тековното мени со нагудување на позицијата од

пониското мени со



Преглед: со





за менување на позиција,


Нацртај: Корисникот може да изврши која било од операциите на цртање на површината,


Често користена лента со алатки: често употребуваните функции.

## 5. Менување на оперативниот режим

Кликни на  или на  за да се префрлите во контролен режим;

Во контролниот режим кликнете на  за да вклучите режим на цел екран;

Кликнете на  за да се префрлите во режим на прибелешки;

Кликнете на  за да се префрлите во режим на прозорец.

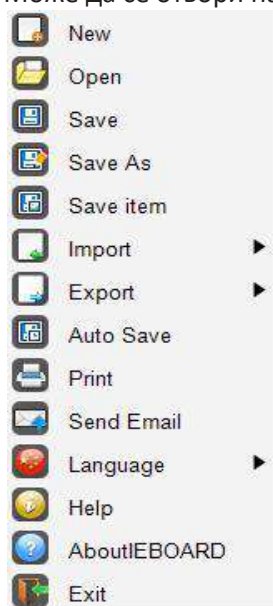
## Операции во документот

Ова поглавје главно ги објаснува операциите во документот, како што се „Отвори нов документ“, „Сними го документот“, „Внеси и Изнеси“ операции итн.

### 1. Отвори го документот

Отвори претходно снимени документи во формат на документот за WBD (сопствен формат на GAOKE софтвер за интерактивна табла).

Може да се отвори на следниве начини:



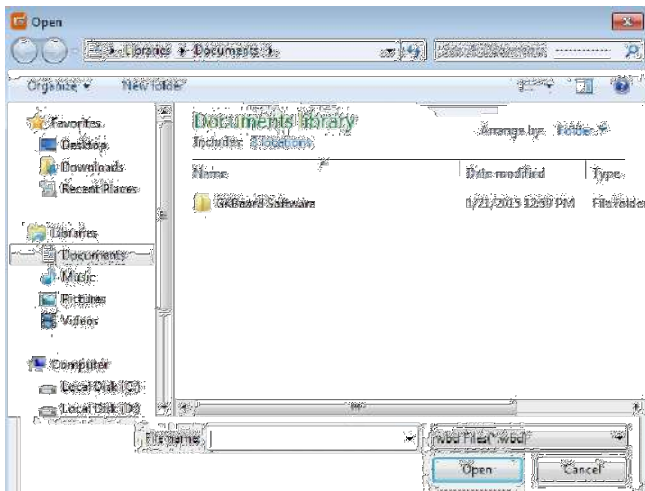
Во лентата со алатки кликнете на





Во лентата со алатки, кликнете на полето “File” („Датотека“), кликнете на полето “Open” („Отвори“);

Кликнете на датотеката што сакате да ја отвори

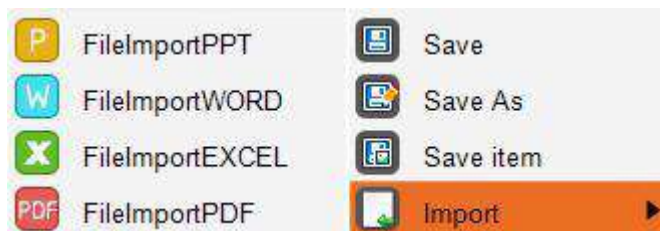


## 2. Вметнување и пренос на документи

Вметнете веќе направени документи и извршете пренос на истите во различни формати.

Пренос на документ:

Во главното мени “File” („Датотека“), кликнете на полето “Import” („Вметни“). На овој начин документите како Ворд, Ексел, Пауерпоинт, можат да се конвертираат во ПДФ формат.



Кликнете на главното мени "Import" („Вметни“),

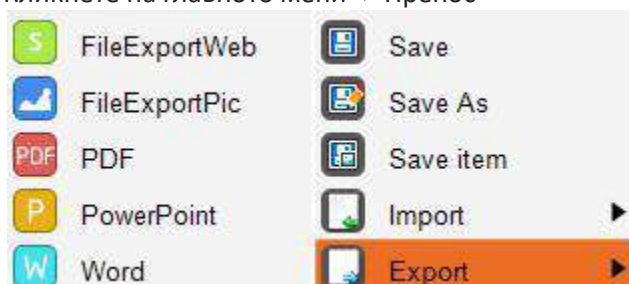


Пренесување на документи во друг формат:

Во главното мени "File" („Датотека“), кликнете на полето "Export" („Пренесува“). На ваков начин документи како Ворд, Ексел, Пауерпоинт, можат да се конвертираат во ПДФ формат.

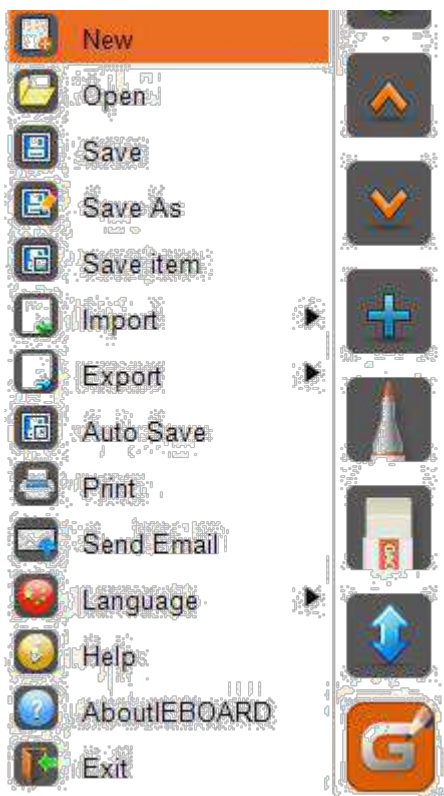


Кликнете на главното мени -> Пренос



### 3. Креирајте нов документ

За да креирате нов документ, кликнете на полето “New” („Нов“).

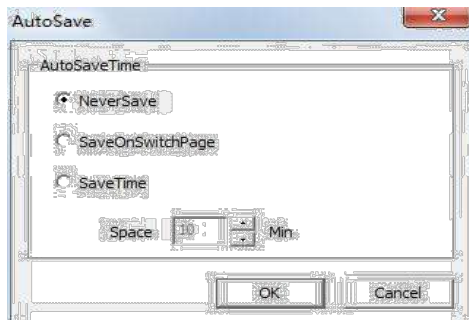


и потоа на ова копче



### 4. Време на зачувување и обновување на податоците

Оваа функција овозможува документите да бидат зачувани во согласност со корисничкиот режим, и овозможува да бидат зачувани и документите кои не се зачувани, а притоа неправилно е исклучен истиот документ, или пак дошло до неправилно исклучување на



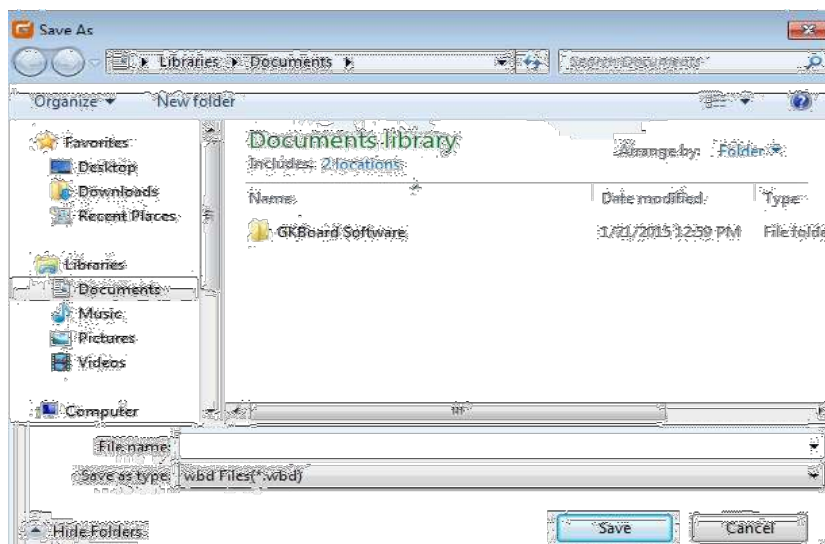
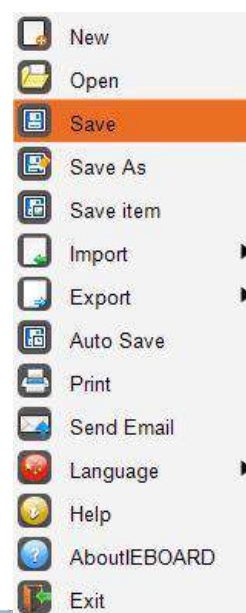
Кликнете на копчето за зачувување на документот.

## Обнова на податоци

Кога софтверот неправилно е исклучен, во моментот кога повторно ќе го отворите софтверот, Ве прашува дали сакате да го вратите документот во којшто сте работеле во моментот на исклучувањето.

## 5. Зачувување на документ

Зачувување на веќе постоечки документ може да се изврши на некој од следниве начини:



Во главното мени “File” („Датотека“), кликнете на функцијата “Save” („Зачувај“), за да го зачувате креираниот документ.

## Операции на страницата

Операциите кои можете да ги извршите на страница се следниве: печатење на страницата (Print), промена на бојата на позадината (change the background color), вметни врски (insert links), итн.

### 1. Клонирај

Клонирање на постојната страница може да се изврши со кликање на следниве операции:



Во менито "Page" („Страница“), кликнете на функцијата "Clone" („Клонирај“)

### 2. Избриши

Бришење на постојната страница може да се изврши со следниве операции:



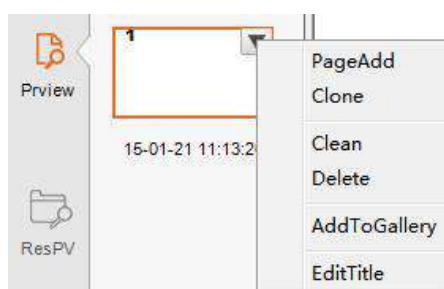
Во менито "Page" („Страница“), кликнете на функцијата "Delete" („Избриши“)


### 3. Вметни


Вметнување на нова страница во постојниот документ може да се изврши на следниов начин:



Кликнете на главното мени "Insert" („Вметни“) . Откако ќе ви се отвори активно прозорче, кликнете на полето "Preview" („Преглед“). Во горниот десен агол од рамката, кликнете на полето со триаголник. Повторно ќе ви се отвори активно прозорче. Кликнете на функцијата "PageAdd" („Додај страница“).



Кликнете  во лентата за алатки

Кликнете  во режим на целосен екран

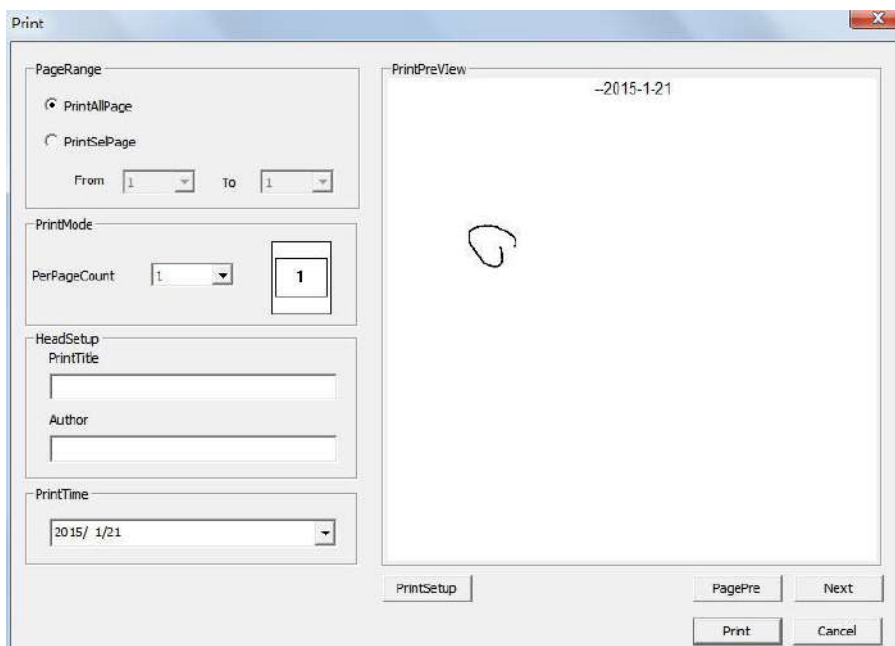


## 4. Испечати

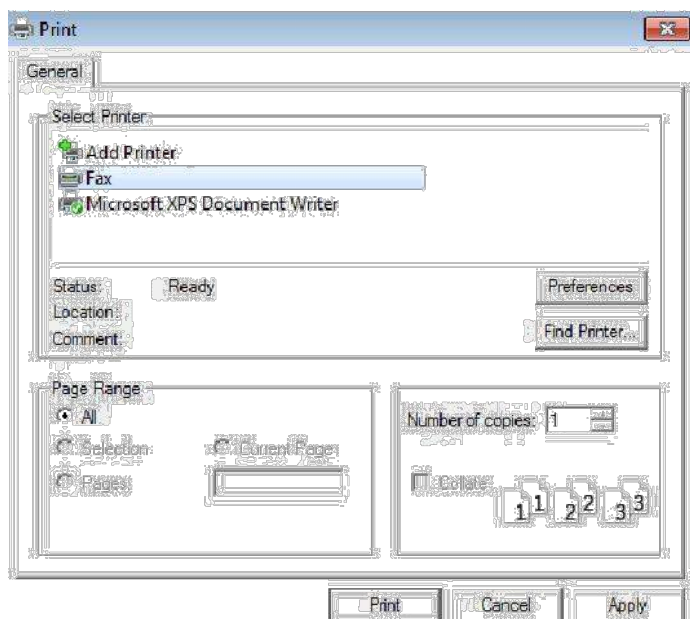
Печатење на страница или документ може да се изврши на следниов начин:



Во главното мени "File" („Датотека“), изберете ја опцијата "Print" („Испечати“)



Во параметрите на печатачот се внесени стандардните нагудувања



## 5. Размер (сооднос) на прикажување

Изменете го размерот на прикажување на тековната страница.



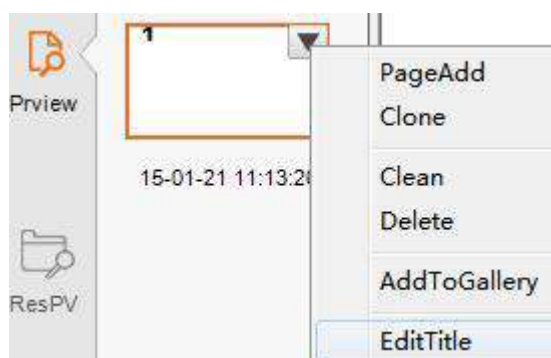
Оваа измена може да се изврши со операциите „Зголеми“ и „Намали“.



Кликнете на полето “Fullscreen” („Целосен екран“) во главното мени “Page” („Страница“).

## 6. Измена на име на страница

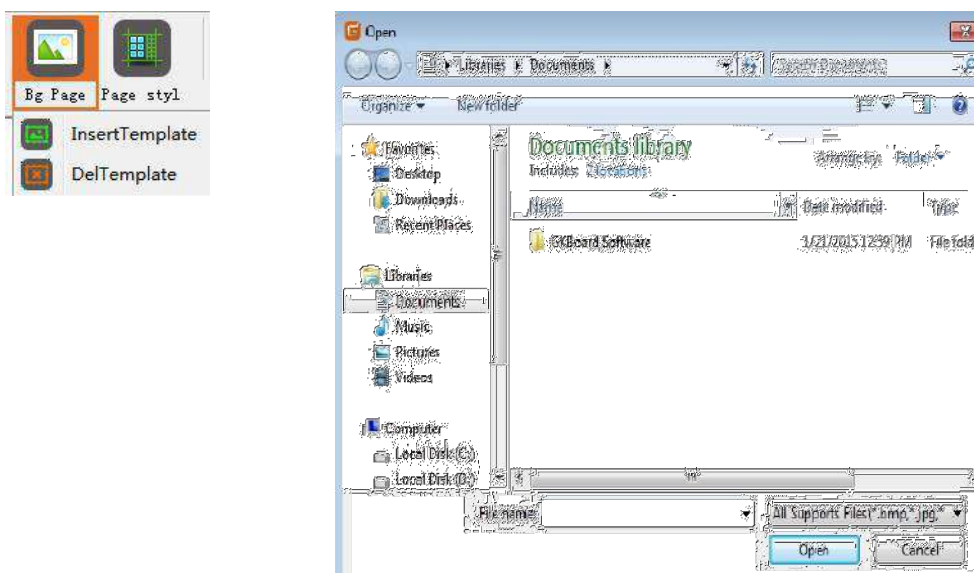
Доколку сакате да го промените името на страницата, кликнете на полето “Preview” („Преглед на страница“). Во горниот десен агол од рамката, кликнете на триаголничето. Ќе ви се отвори активно прозорче во кој треба да кликнете на функцијата “Edit Title” („Промени име“).



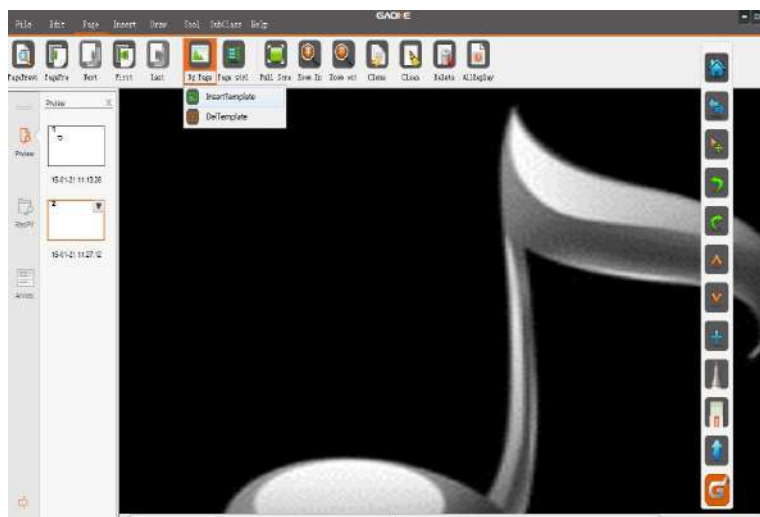
## 7. Образец (шаблон) на страница

Промена на шаблотот на страница може да се оствари со следејќи ги следниве операции:

Во главното мени “Page” („Страница“), кликнете на полето “Background Page” („Позадина на страницата“). Во активното прозорче што ќе ви се отвори, кликнете на “InsertTemplate” („Вметни позадина“).



Ова е изглед на страницата откако е вметната позадина.



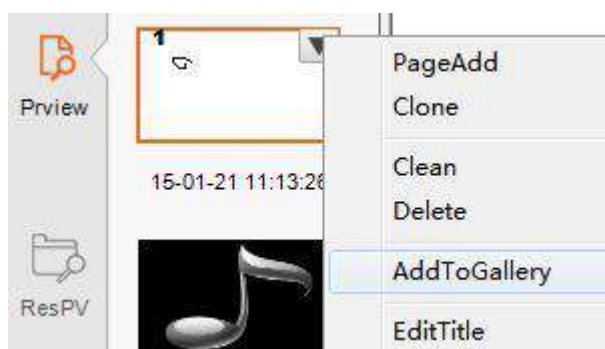
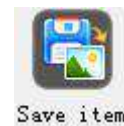
Доколку сакате да ја отстраните тековната позадина, во главното мени “Page” („Страница“), кликнете на полето “Background Page” („Позадина на страницата“). Во активното прозорче што ќе ви се отвори, кликнете на “DeleteTemplate” („Избриши позадина“).

## 8. Додај ја страницата во галерија

Доколку ја додадете тековната страница во галеријата со документи, подоцна пак ќе ви биде достапна за отворање.

Истото можете да го направите со следниве операции:

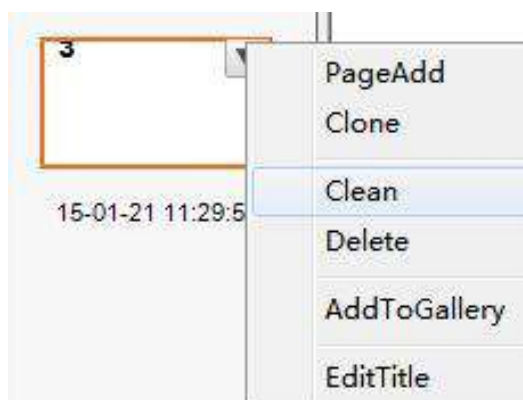
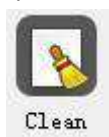
Во главното мени “File” („Датотека“) кликнете на полето “Save item” („Зачувај ставка“). Во полето “Preview” („Преглед“) кликнете на триаголникот во горниот десен агол на рамката. Во отворениот активно прозорче кликнете на полето “AddToGallery” („Додај во галерија“).



## 9. Избриши страница

Бришењето се изведува со следните чекори:

- ▣ Селектирајте страница -> Избриши



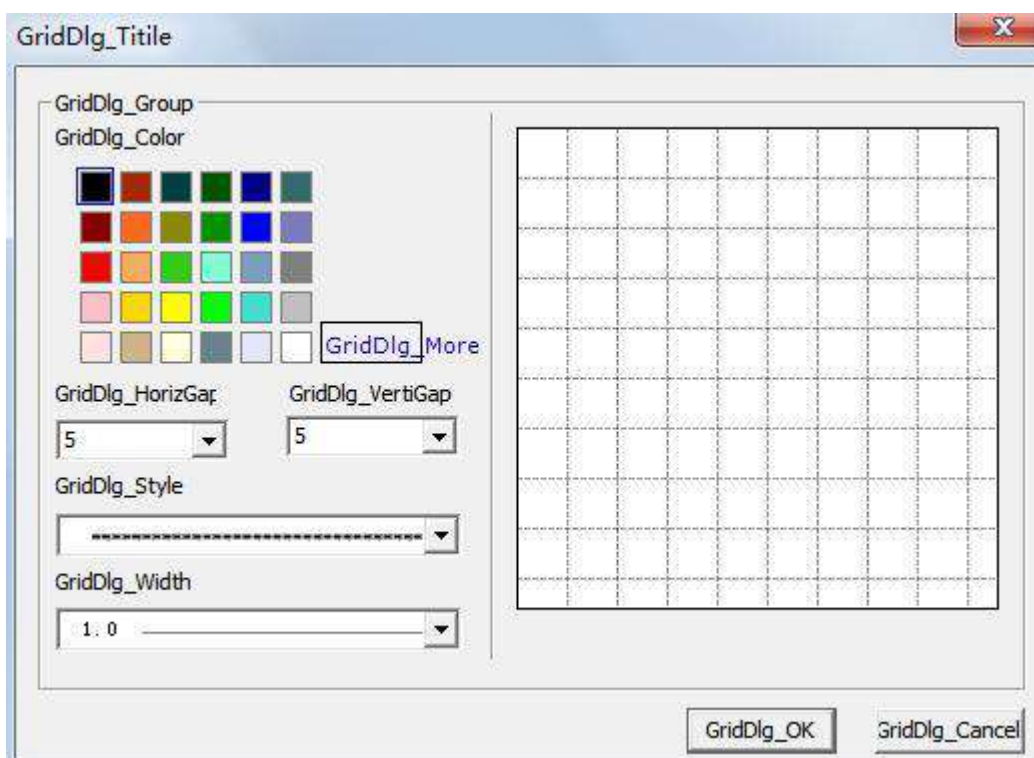
## 10. Решетка на страница

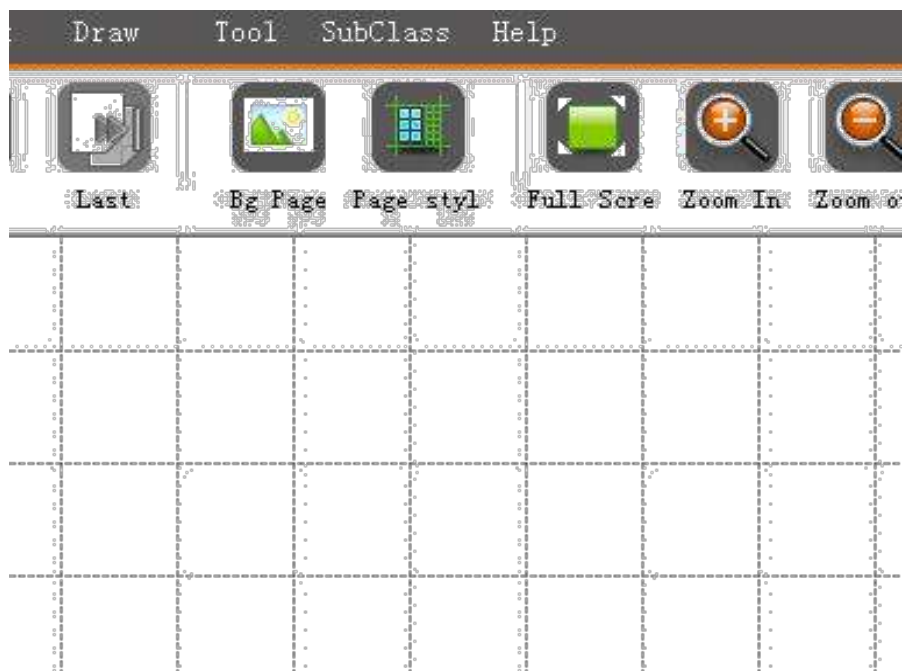
Решетка на тековна страна може да поставите следејќи ги следните операции:

Во главното мени “Page” („Страница“), кликнете на полето “Page style” („Стил на страница“). Ќе ви се појави активно прозорче и во прозорчето за дијалог кликнете на полето “ShowGrid” („Прикажи решетка“).



во параметрите на страницата можете да ги прилагодите нагудувањата за стил, боја, тип и ширина на линијата на решетката.







## 11.Сврти страница


Доколку сакате од тековната страница да отидете на последната или првата страница, а без притоа да поминувате низ секоја страница што се наоѓа помеѓу страницата на којашто се наоѓате и последната/првата страница, постои опција којашто ви овозможува тоа да го направите лесно и едноставно:




Во главното мени “Page” („Страница“), кликнете на полето “Previous page” („Претходна

страница“)  , доколку сакате да се префрлите на претходната страница, кликнете “Next

page” („Следна страница“)  , доколку сакате да отидете на следната страница, кликнете

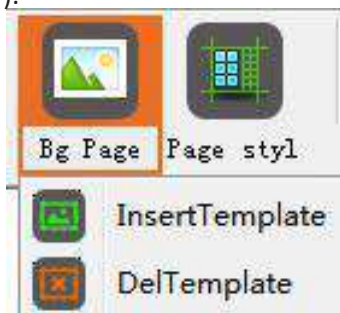
“First page” („Прва страница“)  , доколку сакате да сте позиционирани на првата

страница или кликнете “Last page” („Последна страница“)  , доколку сакате да отидете на последната страница од вашиот документ.

## 12. Боја на позадината

Доколку сакате да смените боја на позадината, тоа можете да го направите со следниве операции:

Во главното мени “Page” („Страница“) кликнете на полето “Background page” („Позадина на страницата“). Ќе ви се отвори активно прозорче, во кој треба да кликнете на опцијата “InsertTemplate” („Вметни“).



Определете ја бојата во менито Drawing („Цртање“), па на полето Color („Боја“).



### 13. Испрати страница по е -пошта

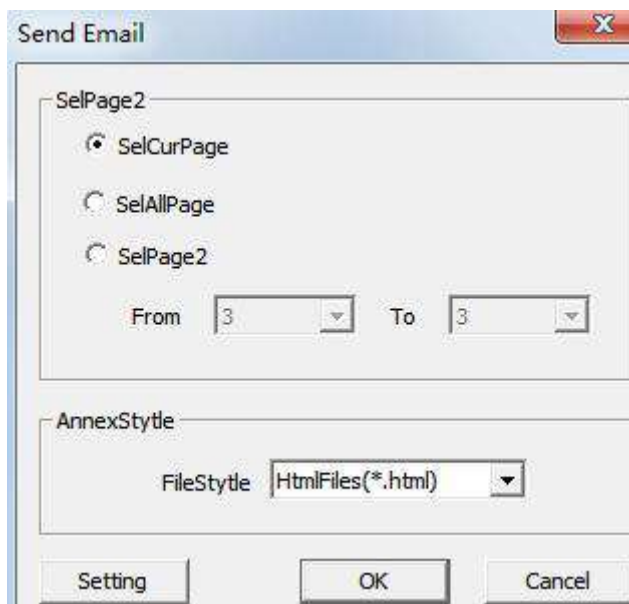
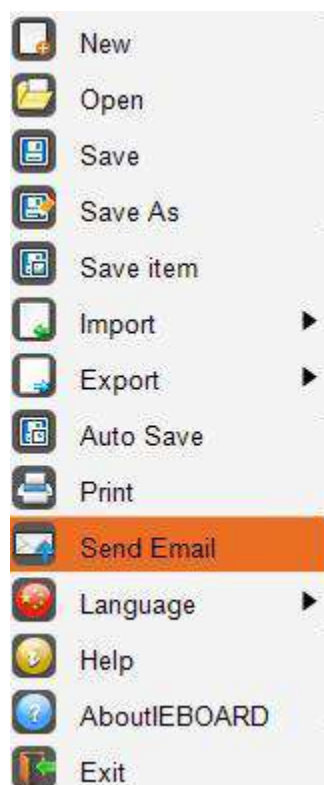
Во главното мени “File” („Датотека“), кликнете на полето “Send Email” („Испрати е-маил“)



Send Email

, за брзо и лесно испраќање на документот или страницата преку е-пошта. По кликување на полето “Send e-mail” („Испрати е-пошта“), ќе ви се отвори активно прозорче. Во активното прозорче кликнете на полето “Send Email” („Испрати е-пошта“).

Ќе ви се отвори прозорец во кој можете да изберете дали сакате да ја пратите само тековната страна преку е-пошта, да ги пратите сите страници или да ги селектирате оние кои сакате да ги пратите. Откако ќе ја изберете соодветна опција, кликнете “OK” („Потврди“).

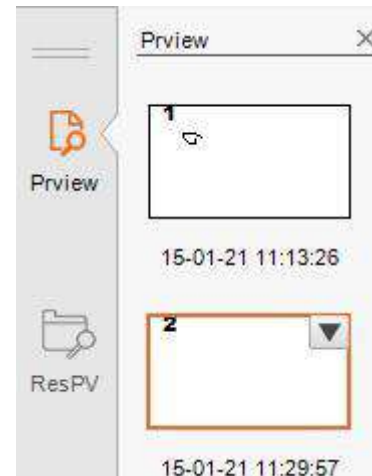




## 14. Преглед

Прегледајте ги сите страници во тековниот документ и сортирајте ги по категории за појасна работа. Ова може да се изведе на следниот начин:

Селектирајте го главното мени-> кликнете на страницата за преглед на страници.



Можете и да одберите опција да ви се прикаже страничен преглед на страницата што ја прегледувате, а страницата за преглед може да биде категоризирана, во неа да се вметнуваат или бришат објекти. Воедно, со држење на левото копче и со влечење може да се реорганизира распоредот на страниците.

## Цртање

Во документот во којшто пишувате и вметнувате текст, исто така можат да бидат вметнати и слики, објекти, геометриски фигури, графикони и табели.

### 1. Геометриски форми

Цртање на геометриски фигури се прави со следниве операции:

Во главното мени "Insert" („Вметни“), кликнете на полето "Geometry" („Геометриски објекти“).

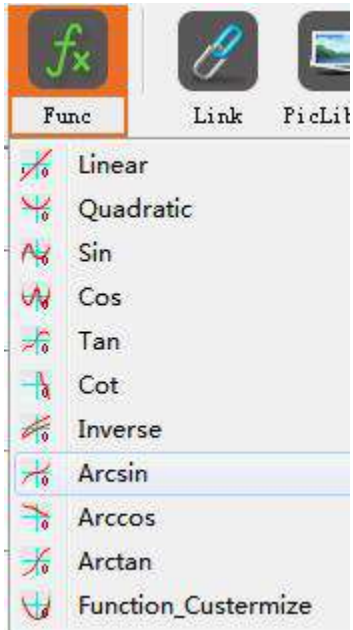


## 2. Функција

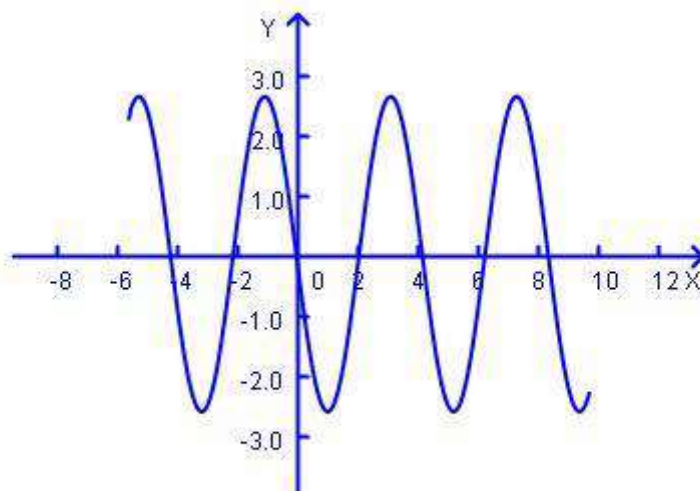
Во главното мени “Insert” („Вметни“), кликнете на полето “Func” („Функција“), изберете ја математичката функција во паѓачкото мени којашто ја сакате.



и



Доколку ја изберете математичката функција за синус, во документот ќе се појави нацртан графиконот на функцијата на синус.



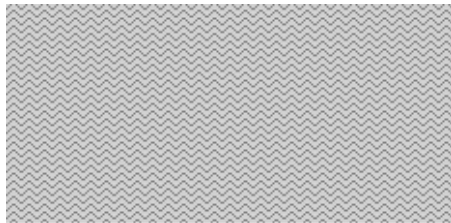
### 3. Површина за гребене

Во овој случај површината за гребене е слична како било која друга површина за гребене во реалниот живот, под која лежи слој подготвен за прикажување на содржината.

За да претставите површина за гребене, следете ги следните инструкции:

Во главното мени “Draw” („Нацртај“), кликнете на опцијата “Scratch A” („Изгреби“).

Површината за гребене што ќе ја добиете изгледа вака:



### 4. Четка за гребене

За да ја отстраните површината под која се крие содржина, користете четка за гребене. Гребене на површината со четка изгледа вака:



## 5. Графикон

Нацртајте графикон во ГК Таблата 7.8, вклучувајќи пита-графикони и графикон со пруги (бар-графикон).

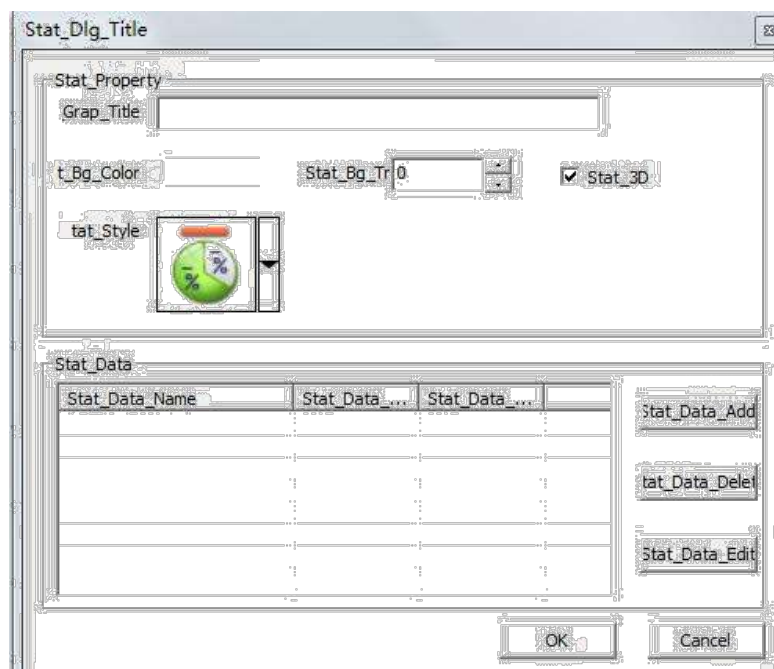
За да нацрате графикон по ваша желба, следете ги операциите:



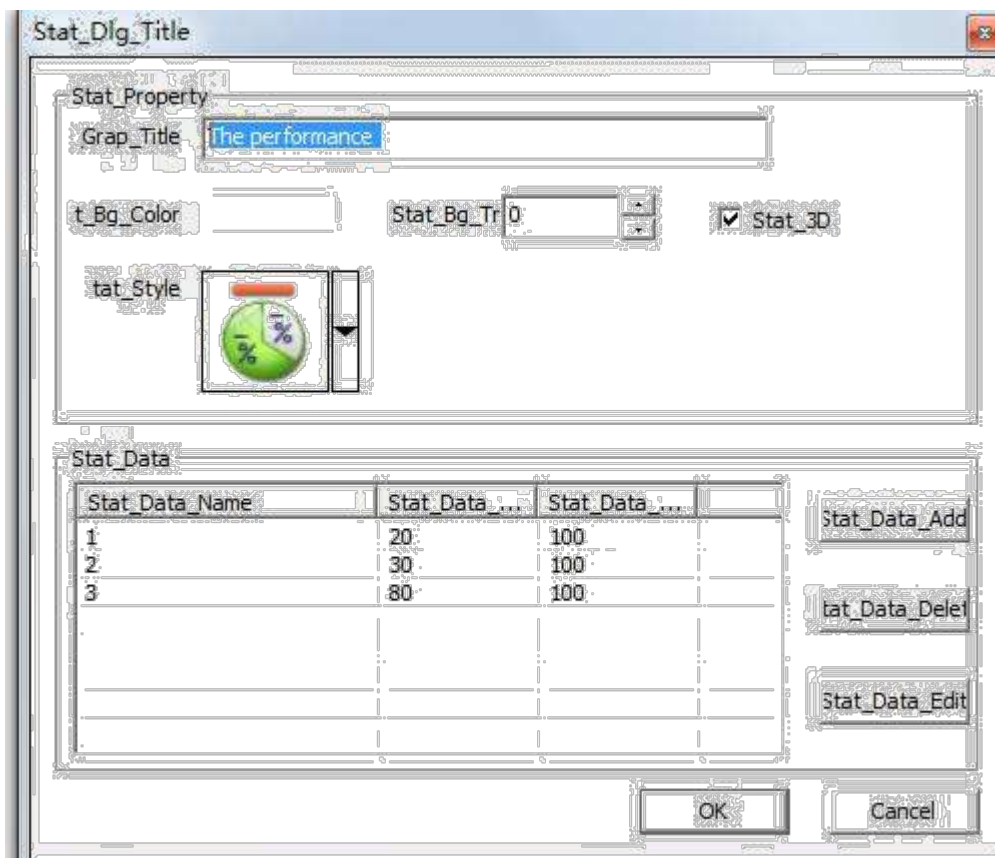
Во главното мени “Insert” („Вметни“) кликнете на полето “Diag” („Дијаграм“) . Ќе ви се појави паѓачко мени на менито “Diag” („Дијаграм“), во кое ќе можете да изберете вид на графиконот на кој сакате да ги претставите информациите ( дали тоа ќе е пита-графикон или графикон на пруги.



Откако ќе изберете вид на графикон, ќе ви се отвори активно прозорче во којшто ќе треба да ги наведете сите информации потребни за изработка на графиконот ( копчиња за кратенки на екранот, наслов на графиконот, бојата на позадината, стилот, изворот на податоци итн.)

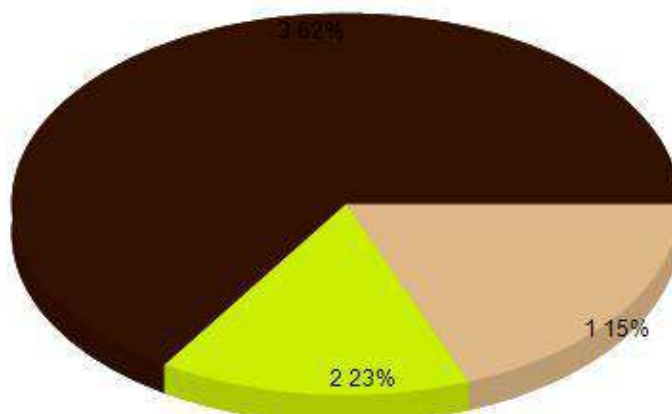


Изглед на активното прозорче откако сте ги внеле сите параметри:



Изглед на графиконот откако сите податоци се познати:

The performance



## 6. Полнење

Алатката “Filling” („Полнење“), се користи за пополнување на различни објекти со различна боја.

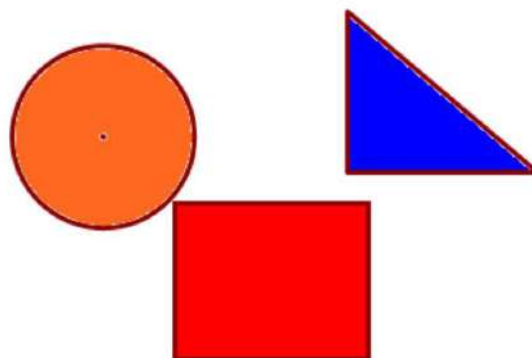
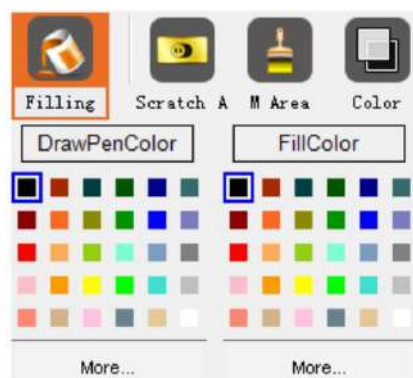
За да наполните одреден објект со боја, следете ги следниве операции:



Во главното мени “Draw” („Црта“), кликнете на алатката “Filling” („Полнење“) . Откако ќе кликнете, ќе ви се појават опции за да изберете боја. “DrawPenColor” („Боја на молив за цртање“), ја претставува бојата на рамката на објектите или граничната површина на објектите, додека “FillColor” („Наполни боја“), ја претставува бојата со којашто сакате да ја обоите внатрешната површина на објектот.



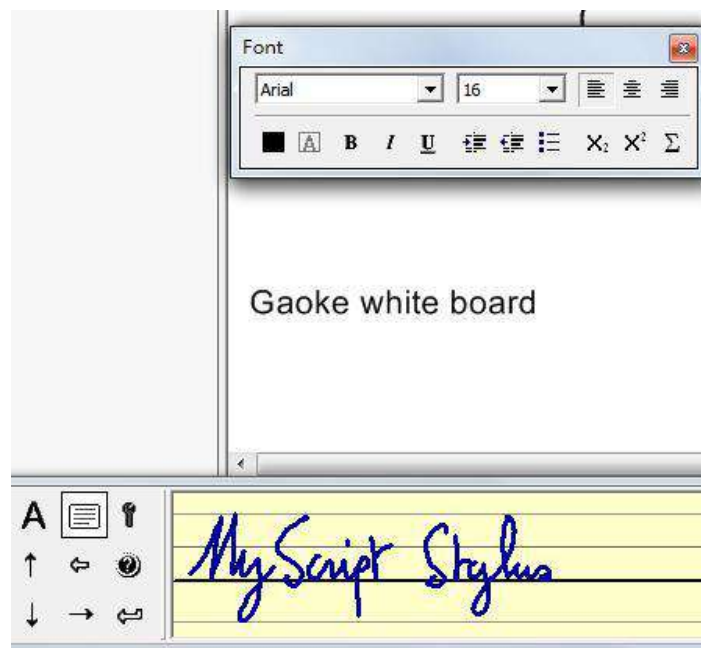
Доколку сакате да ја промените бојата изберете го икончето на менито.



## 7. Препознавање на ракопис

Идентификувајте го ракописот којшто е искористен на уредот за ракопис на таблата. Следете ги следните операции за ја комплетираате постапката:

- Кога прозорчето за текст ќе се појави – внесете го ракописот, а идентификуваните карактери ќе се појават на екранот во делот за прикажување на текст

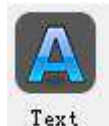


**Забелешка:** проверете дали покажувачот на екранот трепка кога е поставен во полето за пишување пред да го внесете првиот збор.

## 8. Внесување текст

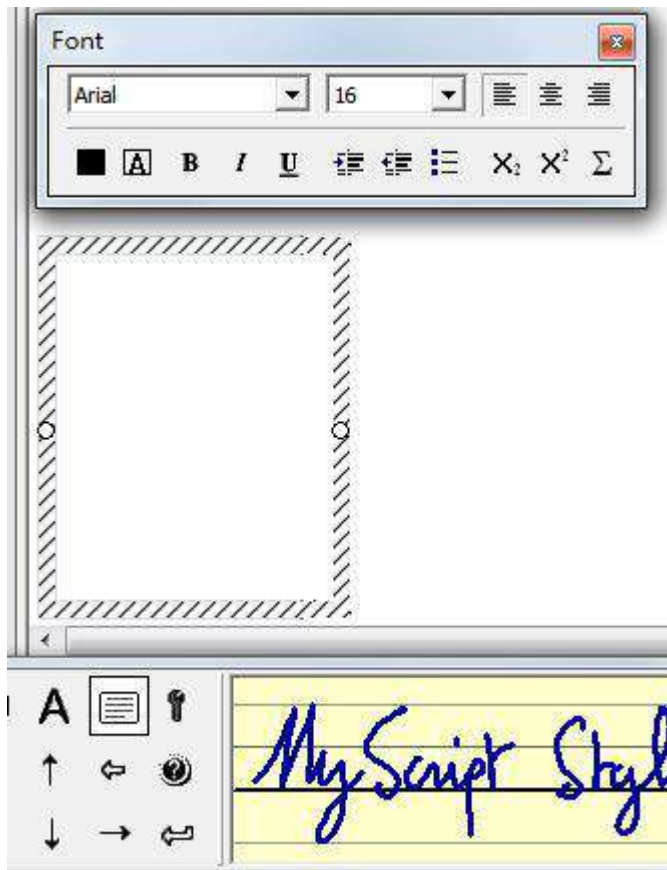
Со оваа операција можете текстот од таблата да го внесете на страницата која ја обработувате.

Следете ги следните операции за ја комплетираате постапката:



- кликнете на полето Вметни > текст во мениот за да ја активирате оваа функција

Селектирајте го соодветниот дел од таблата од кој сакате да го вметнете текстот во страницата. За вметнување на текстот – користете го прозорчето за пишување текст и препознавање на ракопис.



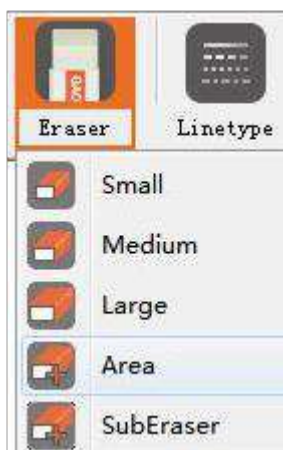
## 9. Гума за бришење

Доколку имате потреба да избришете нешто во текстот или сликата, за таа намена користете ја алатката “Eraser” („Гума за бришење“). За да оперирате со алатката, во главното мени “Draw”



(„Нацртај“), кликнете на алатката “Eraser” („Гума за бришење“). Откако ќе кликнете на алатката, ќе ви се појават видовите на гуми за бришење, претставени на сликата:






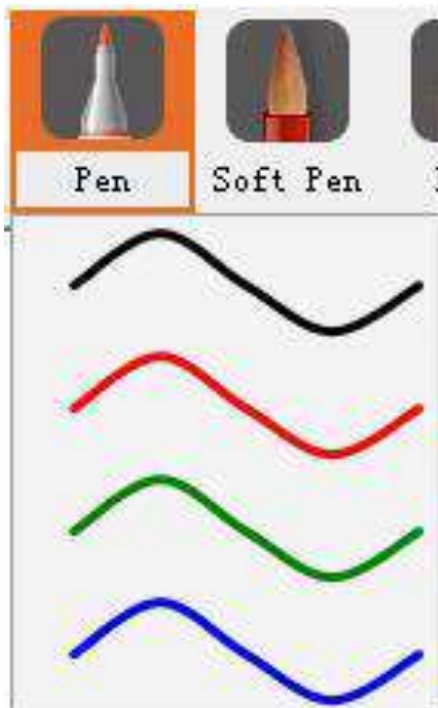
Назив	Слика	Функција
Мала гума за бришење		Бришење на работи со мала површина
Нормална големина на гума за бришење		Бришење на работи со нормална големина
Голема гума за бришење		Бришење на работи од поголеми размери
Гума за бришење на објекти		Бришење на објекти како што се слики и графикони

## 10. Четка

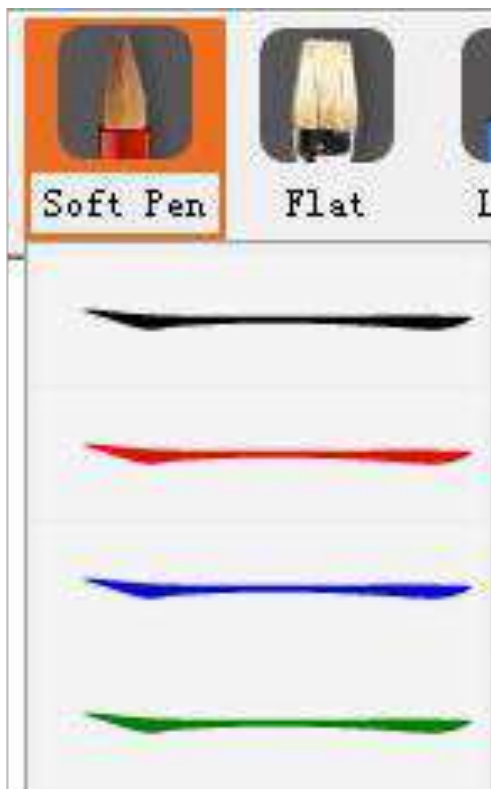
Користењето на различни видови на четка може да ви помогне во постигнување на саканиот ефект на сликата.

Избирање на различни видови на четка, се врши преку следните операции:




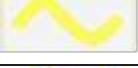


Во главното мени “Draw” („Нацртај“), кликнете на алатката “Pen” („Молив“) . Откако ќе кликнете на алатката, ќе ви се појават сите видови на молив коишто можете да ги изберете.



Во главното мени “Draw” („Нацртај“), кликнете на алатката “Soft Pen” („Мека Четка“). Откако ќе кликнете на алатката, ќе ви се појават сите видови на меки четки коишто можете да ги изберете.



## 11. Тип на четка

Назив	Стил	Функција
Нормална четка		За нормално, стандардно пишување, цртање
Мека четка		Симулира ефект на мека четка
Рамна четка		Симулира ефект на рамна четка
Флуоресцентна четка		Четка за потенцирање на важни елементи, објекти
Четка за текстура		Внесува текстура во сликата или објектот
Паметна четка		Паметна четка за цртање на сложени форми како триаголници, многуаголници, кругови и слично

## 12. Прилагодување на четка

Прилагодете ја четката по однос на нејзината боја, дебелина и вид на линија преку следниве операции:

Во главното мени “Draw” („Нацртај“), кликнете на алатката “Linetype” („Вид на линија“)



Linetype



Ќе ви се отвори активно прозорче во кој треба да кликнете на полето CustomDot End. Поставете го стилот на четка којшто ви одговара најмногу за работата.

### 13. Линија

Нацртајте права линија преку следните операции:

Во главното мени “Draw” („Нацртај“), кликнете на алатката “Width” („Дебелина“)



Width

. Ќе ви се отвори паѓачко мени во коешто ќе можете да ја изберете соодветната дебелина на линија неопходна за вашата работа.



•Кликнете на соодветниот линијар  и на копчето за одредување на дебелината на



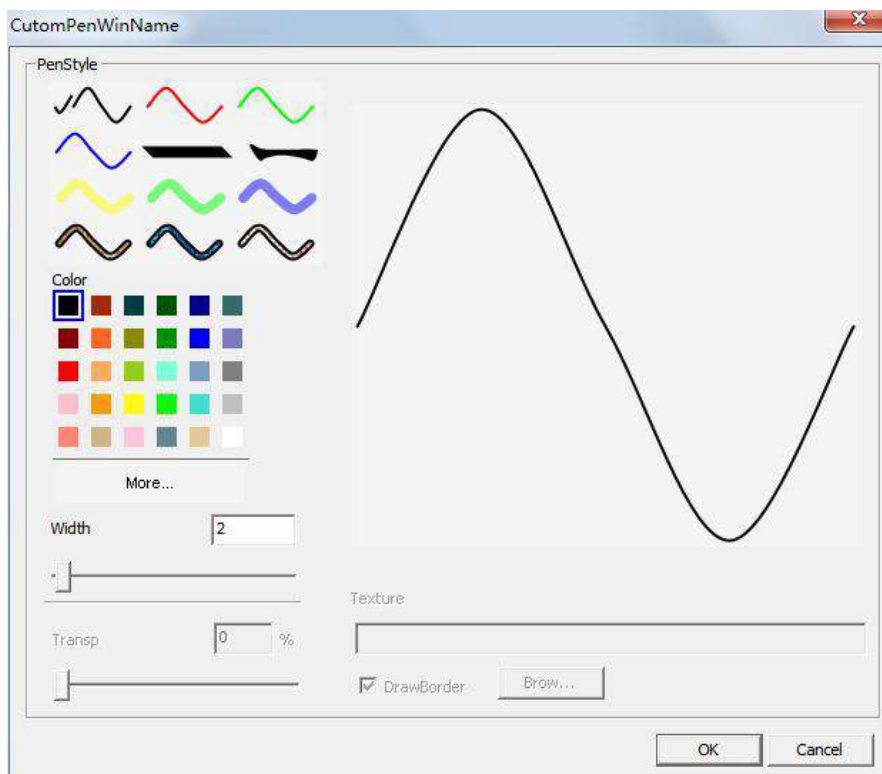
Width

четката за да ја одредите според потребата.



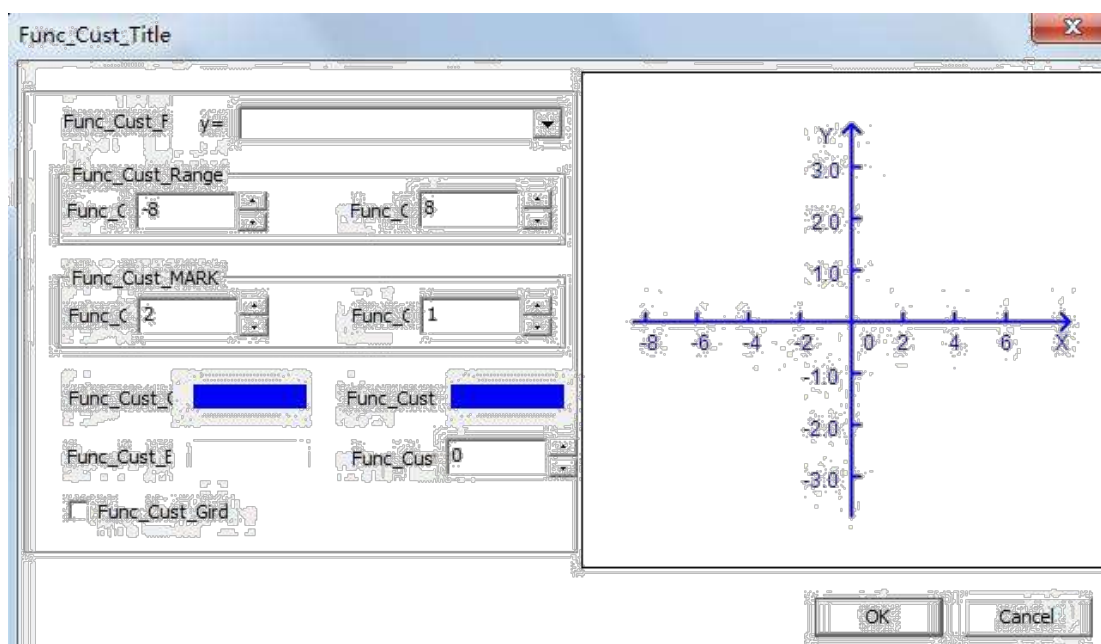
### 14. Уредување на линија

За да ја прилагодите линијата (нејзината дебелина, боја, итн.), следете ги следниве операции: Селектирајте ја лентата со алатки на главното мени и одберете цртање во слободна форма како на сликата подолу.

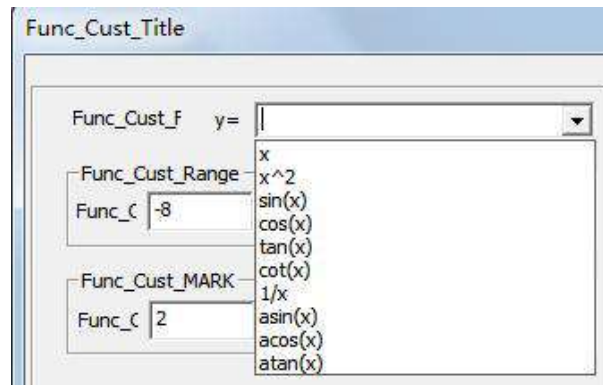


## 15. Прилагодување на функција

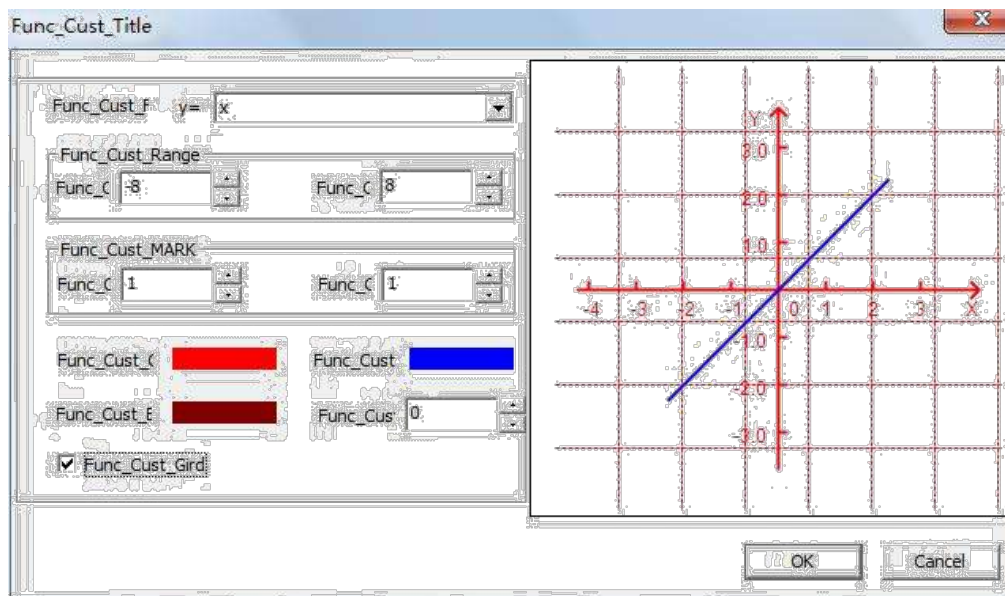
Во главното мени "Insert" („Вметни“), кликнете на алатката "Func" („Функција“). По кликување на алатката, во активно прозорче којшто ќе ви се отвори, ќе можете да ги прилагодите параметрите коишто ви се неопходни за работа.



Во колоната за одбирање на функција, можете да одберете вид на функција со кој сакате да работите.

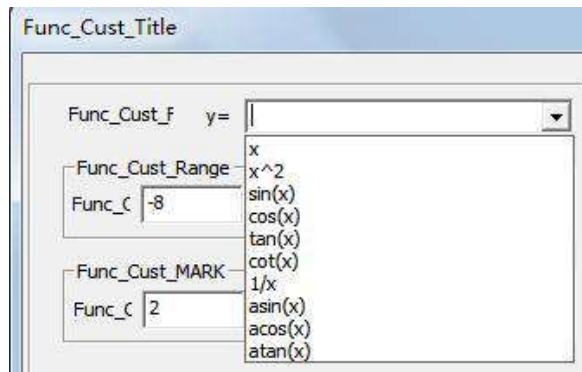


На координата или апсциса, можете да ги прилагодите параметрите на X и Y оската од одредена функција. Активирајте го режимот на работа со решетка за да ги гледате и координатите.

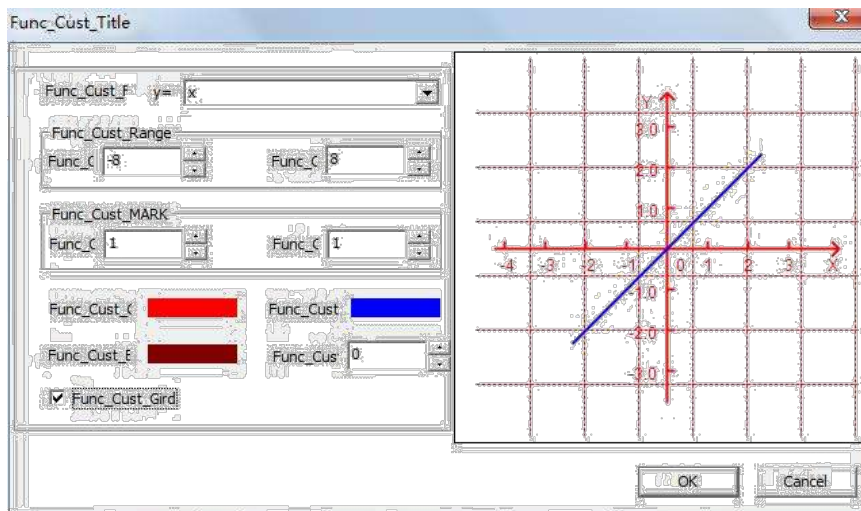


Пример како еден дијаграм изгледа по внесување на саканите параметри и функција:

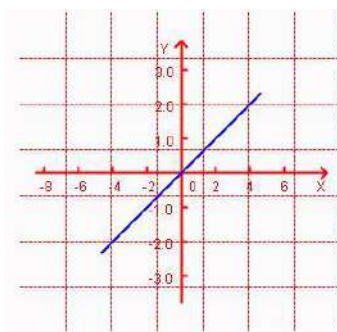
Во колоната за одбирање на функција, можете да одберете вид на функција со кој сакате да работите.



На координата или апсциса, можете да ги прилагодите параметрите на X и Y оската од одредена функција. Активирајте го режимот на работа со решетка за да ги гледате и координатите.



Пример како еден дијаграм изгледа по внесување на саканите параметри и функција:

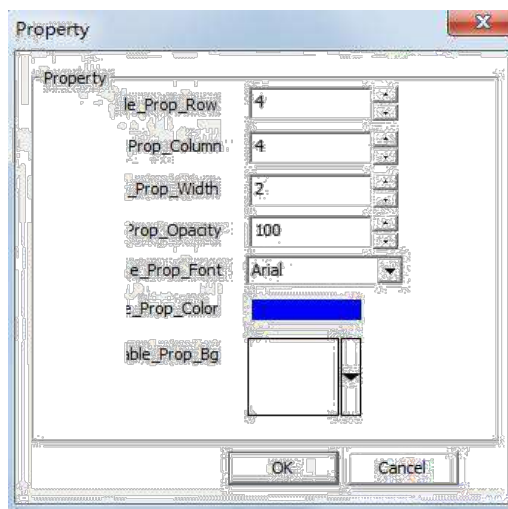


## 16. Формула

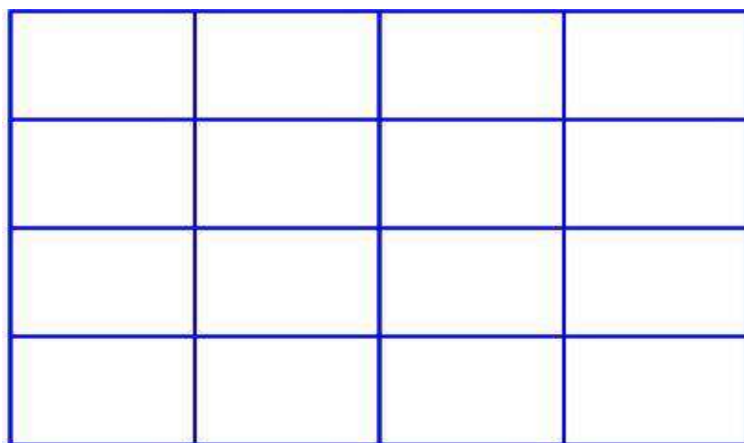
ГК Таблата 7.8 содржи нова формула за мапирање на функции и може да состави табела на површината за цртање. Следете ги следните чекори за да ја комплетираете постапката:



Кликнете на полето „Вметни формула“ за да ја комплетираете постапката во лентата со алатки на менито. Активното прозорче со параметрите на табелата изгледа вака:



Според графконот за подесување на параметрите:





## Алатки

Прилагодете ги алатките за софтверска интеграција, за поголема удобност за користење.

### 1. Нацртај квадрат

#### 1. Цртање квадрат

Во главното мени “Tools” („Алатки“), кликнете на алатката “Triangle” („Триаголник“).



Копчето за поставување атрибути може да се постави на триаголник, форма, големина, провидност, единечен триаголник и излез.

### 2. Шестар

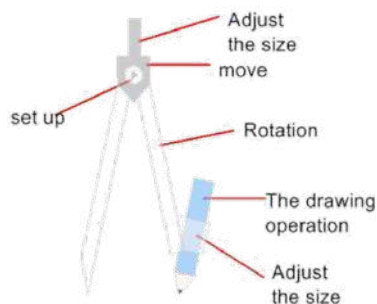
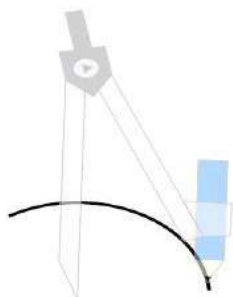
Шестар се однесува на помошната алатка за цртање на кругови, која во комбинација со други алатки, може да ви помогне за подобар ефект на нацртаниот круг.

Со цел да ја извршите операцијата следете ги инструкциите:

Во главното мени “Tools” („Алатки“), кликнете на алатката “Compass” („Шестар“).

Оваа функција дава можност за определување на параметри на шестарот, мерни вредности, провидност, прикажување и откажување на операцијата.

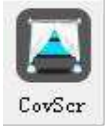
Пример како се користи шестар:




### 3. Прекривка на екранот за прикажување

Прекривката на екранот за прикажување се однесува на можноста да се блокира дел од екранот или целокупната површина за функционирање на екранот за прикажување.

Инструкции за комплетирање на операцијата:

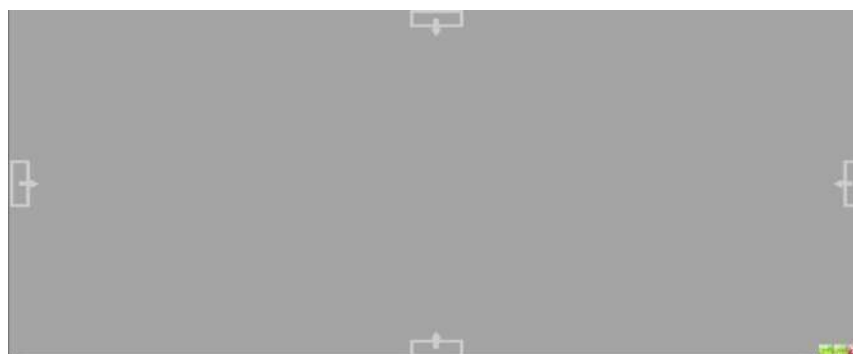
Во главното мени “Tools” („Алатки“), кликнете на алатката “” („Прекривка“). Или во режим на целосен екран, во главното мени “Tools” („Алатки“) кликнете на

копчето за прикажување на екран .

Приказ на екран – пример:



Можете да го прилагодите со користење на копчињата за прилагодување: “up” („горе“), “down” („долу“), “right” („кон десно“), “left” („кон лево.“)



Алатките во долниот десен агол, , се копчиња за ресетирање, слободен режим/ограничен режим и копче за затворање на операцијата.

#### 4. Зачувување на екранот

Снимање на екранот подразбира следење на операциите коишто ги извршува корисникот и нивно зачувување обрратете внимание на разликата меѓу правење на снимка од екранот и снимање на операциите. Процесот се одвива со извршување на следниве операции:



Во главното мени “Tools” („Алатки“), кликнете на алатката “ScrCap” („Зачувување на екранот“).


Или во режим на целосен екран, во главното мени “Tools” („Алатки“) кликнете на

алатката  .

#### 5. Светло -покажувач

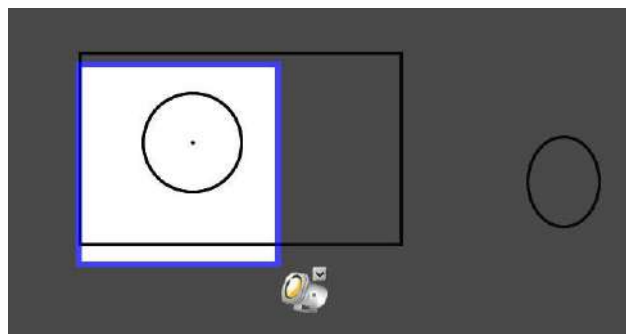
Светлото за пребарување се користи за надзор / нагласување на содржината на екранот.




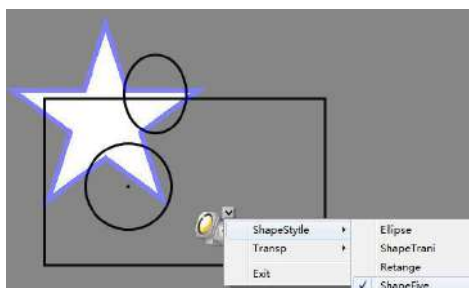
Во главното мени “Tools” („Алатки“)  , кликнете на алатката “Search” („Пребарување“).

Или во режим на целосен екран, во главното мени “Tools” („Алатки“) кликнете на

алатката  .

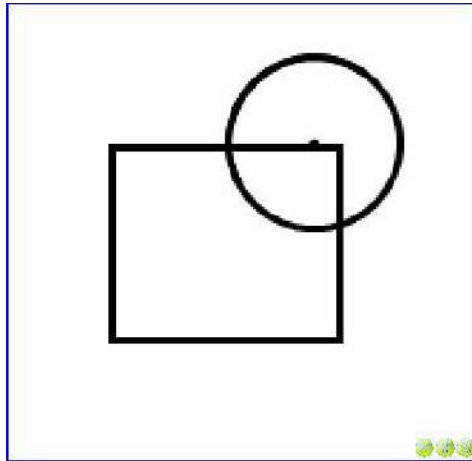


Можете исто така да ја уредите функцијата на прожекторот во паѓачкото мени  на следниов начин:6. Лупа



Лупата како алатка служи за зголемување на нормалната големина на содржината на екранот. Лупата можете да ја користите со следниве операции:

Во главното мени “Tools” („Алатки“),кликнете на алатката “Magnifier” („Лупа“). Или во режим на целосен екран, во главното мени “Tools” („Алатки“), изберете ја опцијата “Magnifier” („Лупа“).



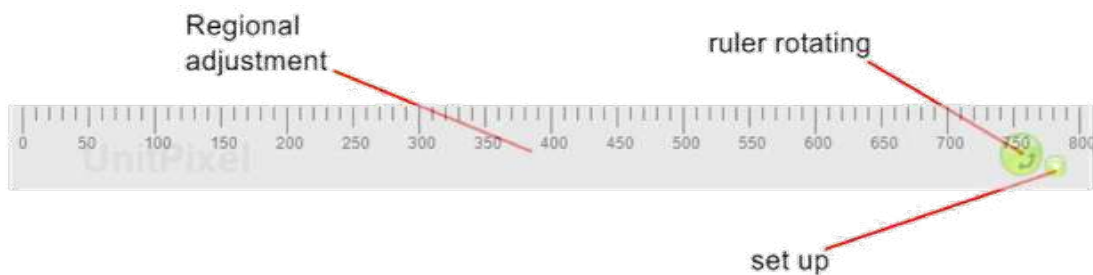
Трите копчиња во долниот десен агол означуваат зголемување / намалување / затворање, соодветно.



## 7. Линијар

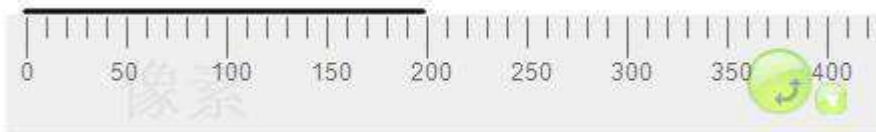
Линијарот се користи за мерење на должина, но корисникот може да го користи и за должината на права линија. Операцијата се извршува по следните чекори:

Во главното мени "Tools" („Алатки“), кликнете на алатката "Ruler" („Линијар“). Или во режим на целосен екран, во главното мени "Tools" („Алатки“), изберете ја опцијата "Ruler" („Линијар“).



Копчето служи за поставување параметри на поставеност на пр: позиција, просирност и откажување на функцијата.

Со линијарот може да се нацрта права линија, со должина по наш избор.




Цртањето линии со линијарот се одвива на тој начин што со покажувачот или прстот што се наоѓа поблиску до линијарот на врвот и движејќи се во правец по должината на линијарот, и ова движење се користи за цртање на права линија.

## 8. Калкулатор

Калкулатор се однесува на функцијата на калкулатор кај ГК Таблата 7.8.

За активирање на калкулаторот, следете ги следните чекори:

Селектирајте го полето алатки, па изберете ја функцијата калкулатор  која се наоѓа во

лентата со алатки на главното мени. Кликнете на  калкулаторот да влезе во режим на цел екран.



## 9. Просирни белешки (анотации)

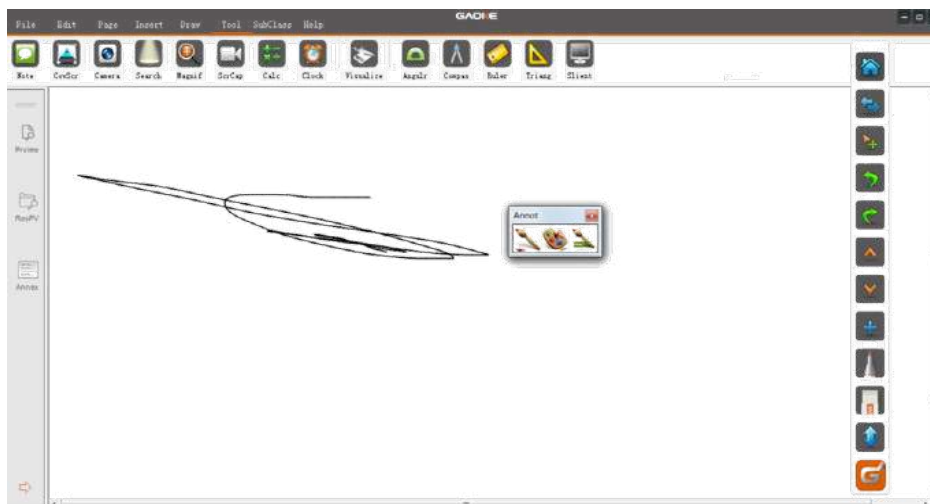
Гаоке таблата овозможува интегрирање на просирни белешки кои можат да се активираат преку селектирање на алатките во главното мени и селектирање на полето за просирни



белешки **Note**.



Кликнете на просирните белешки да бидат активни во режимот на цел екран.





## 10. Аголомер

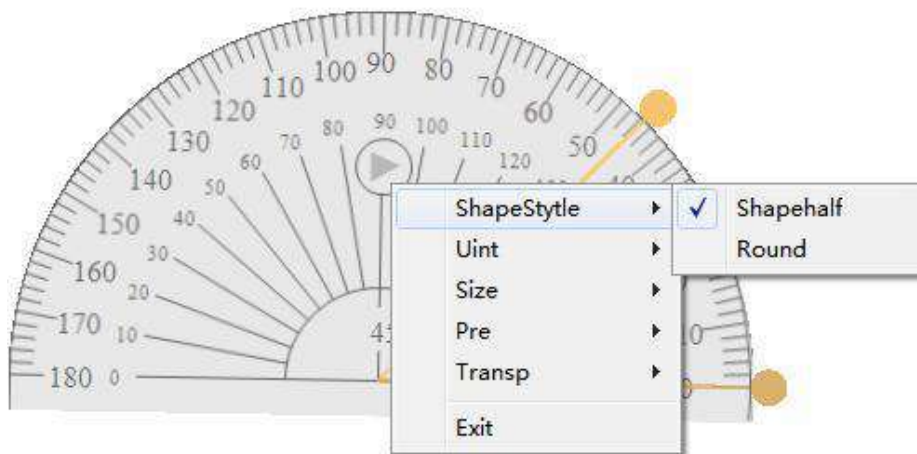
Аголомерот овозможува корисникот да ја користи помошта на аголомерот при мерењето на степен. За да ја комплетирасте постапката следете ги следните чекори:



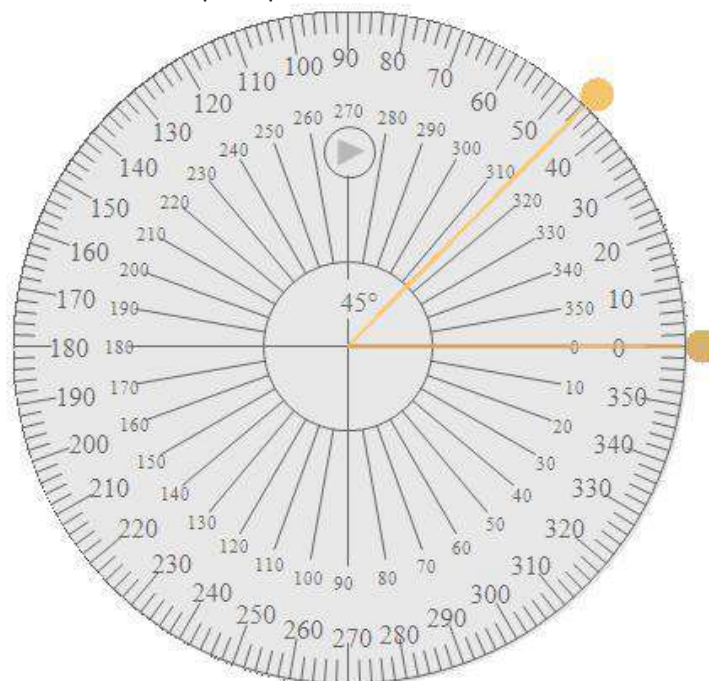
Селектирајте го полето со алатки и потоа означете ја функцијата аголомер од лентата со алатки во главното мени.

Кликнете на  за аголомерот да биде активен во режимот на цел екран.

Копчето  служи за да се вклучи подесувањето на параметри со кои може да се определи формата и големината.



Видете ги сликите за пример:



## 11. Часовник

Алармниот часовник се однесува на софтверот кој го покажува времето, го прикажува на страницата и може да биде прилагодлив според потребите.


Операциите за управување со оваа алатка се следните:

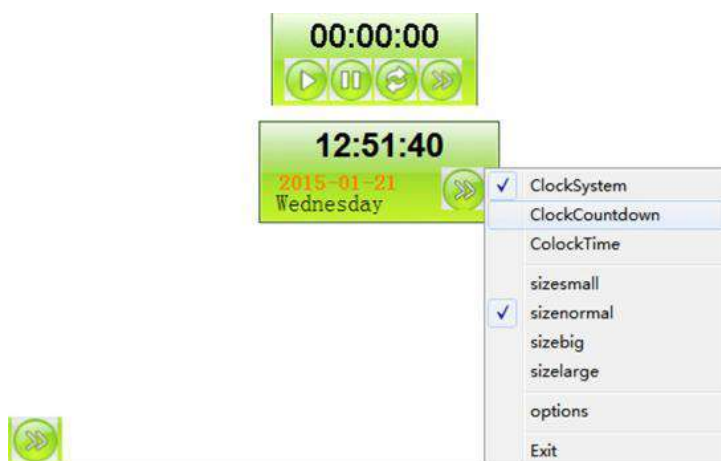
Во главното мени “Tools” („Алатки“), кликнете на алатката “Clock” („Часовник“)



Clock



Или во главното мени “Tools” („Алатки“), кликнете на опцијата алатка  во режим на цел екран.



Во долниот лев агол копчето служи за регулирање на формата на часовник која сакате да ја вклучите, како што покажува сликата.

## 12. Препис на екран

Камерата може да ја долови содржината на екранот. Можете да ја извршите операцијата преку следниве операции:


Во главното мени “Tools” („Алатки“), кликнете на алатката “ScrCap” („Сликање на екранот“)



Camera







Или во режим на цел екран во главното мени “Tools” („Алатки“), изберете ја опцијата

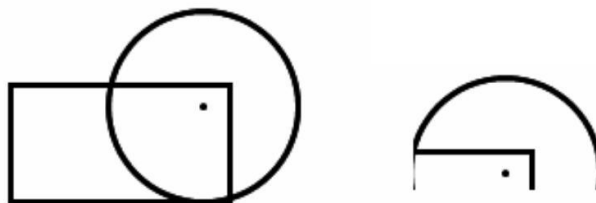
“Screen Capture” („Сликање на екранот“) .

На долната слика, првите четири опции ги претставуваат различните видови на режими на снимање на екранот, додека последната опција е опција за зачувување на извршената операција.



Правоаголен пресек		Повлечете ја кутијата за ја добиете посакуваната слика
Страна на пресек		Однесете ја четката лебдејќи до посакуваната позиција
Слободен пресек		Селектирајте било која форма на сликата
Пресек во режим на цел екран		Режим на цел екран

При селектирање на првиот режим на правење препис на екран, се снима првобитната слика.



## Паѓачко мени


### 1. Уредување на објект

Можете да направите копија, да споделите, да измените, да подредите и други операции на избраниот објект.

### 2. Клонирање на објект

Со операција клонирање, вие правите уште еден или повеќе предмети исти како оригиналот. Операцијата можете да ја изведете со следните чекори:

Селектирајте го предметот


Во паѓачкото мени  кликнете на опцијата “Clone” („Клонирај“).

Во главното мени “Edit” („Уреди“) кликнете на алатката “Clone” („Клонирај“).

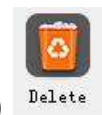
### 3. Бришење на објект

Доколку сакате да избришете селектиран текст или предмет, истото можете да го направите на следниот начин:

Селектирајте го делот од текстот или предметот што сакате да го избришете

Во паѓачкото мени  кликнете на опцијата “Delete” („Избриши“), или

Во главното мени “Edit” („Уреди“) кликнете на алатката “Delete” („Избриши“)





### 4. Отсекување на објект

Со оваа операција можете да извршите пренос на предмет или текст од еден документ во друг, а притоа истиот не е клониран, туку се губи од првиот документ.

Операциите се следните:

Селектирајте го делот од текстот или предметот којшто сакате да ги пренесете во друг


документВо паѓачкото мени  кликнете на опцијата “Cut” („Исечи“), или Во главното


мени “Edit” („Уреди“) кликнете на алатката “Cut” („Исечи“)  .

## 5. Копирање на објект

Копирање на одреден дел од текст или одреден предмет, може да се изведе со следните операции:

Селектирајте го делот од текстот или објектот којшто сакате да го копирате,

Во паѓачкото мени  кликнете на опцијата “Copy” („Копирај“), или


Во главното мени “Edit” („Уреди“) кликнете на алатката “Copy” („Копирај“)  .


п.с. после копирањето на објектот можете да го префрлите и во други програми на Виндоус и да го обработувате дополнително. Ова може да се направи преку полето Уреди > копирај во лентата со алатки на менито.

## 6. Залепи објект

Кога сакате одредена содржина да пренесете во друг документ или да направите копија од истата, откако ќе направите копија или откако ќе ја исечете, треба да ја залепите во документ.

Операциите се следните:

Откако содржината е исечена или копирана, позиционирајте се во документот кадешто сакате да ја залепите содржината и во паѓачкото мени  кликнете на опцијата “Paste” или („Залепи“), или

Во главното мени “Edit” („Уреди“) кликнете на алатката “Paste” („Залепи“)  .

## 7. Повтори операција

Оваа операција всушност претставува повторно извршување или пуштање на одреден објект. Операцијата дозволува одредување и на брзината, а може да се активира како на следните слики:



кликнете на паѓачкото мени за повторно пуштање



## 8. Звук

Која било содржина во вашиот документ можете да ја поврзете со звук. Истата операција можете да ја изведете со следните чекори:

Селектирајте содржина



Во паѓачкото мени кликнете на опцијата “Audio” („Звук“).

Активното прозорче кое ќе ви се отвори е прикажано на сликата:




До содржината којашто ќе ја поврзете со звук, ќе стои мала икона:

## 9. Хиперврска

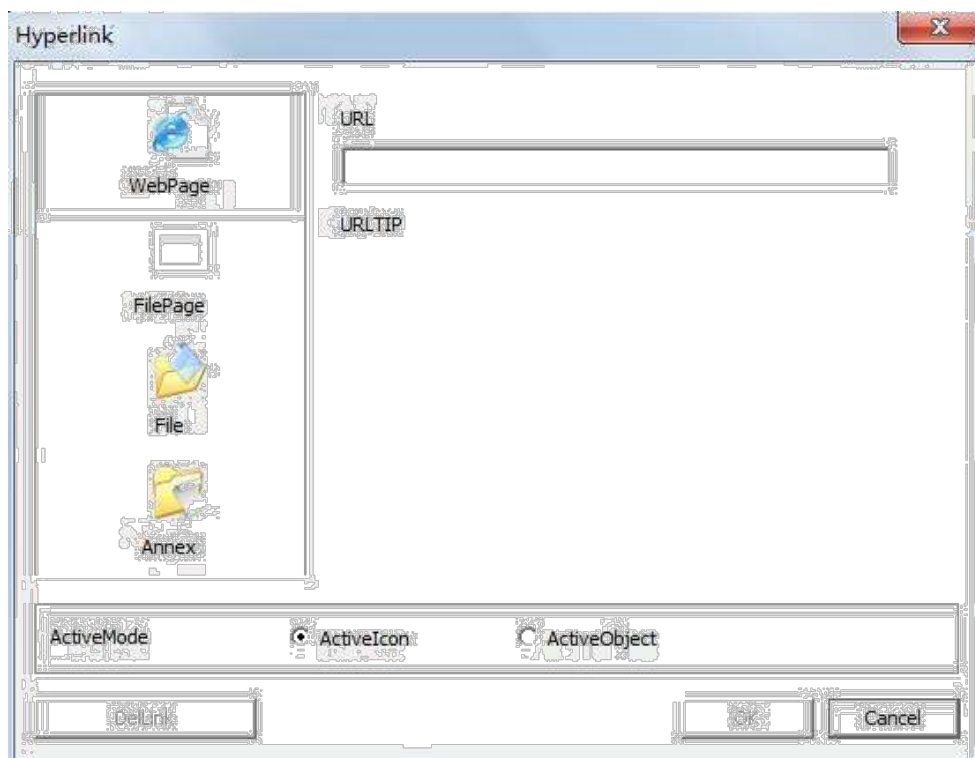
Со хиперврска можете да го поврзете кој било документ. Операциите се следните:

Селектирајте содржина и во главното мени “Insert” („Вметни“), кликнете на алатката “Link”

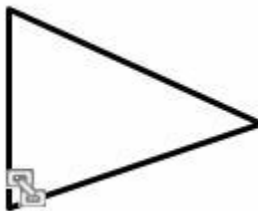


Во паѓачкото мени  кликнете на опцијата “hyperlink” („хиперврска“).

По избирање на опцијата, ќе ви се појави активно прозорче прикажано на следната слика:



Доколку хиперлинкот има наслов, тогаш ќе се појави и слика во левиот агол:

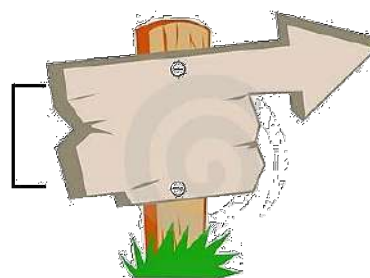
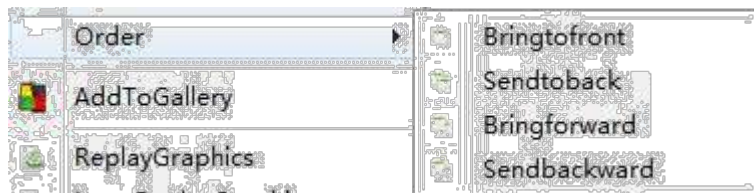


## 10. Сортирање по слоеви - секвенцирање

Оваа функција овозможува раслојување на содржината и нејзино прикажување по приоритет. Постапката можете да ја комплетираате на следниот начин:

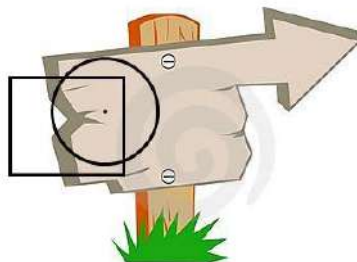
селектирајте го објектот кој сакате да го сортирате по слоеви

на паѓачкото мени за уредување на објектот кликнете на сортирање по слоеви .



Пред сортирањето по слоеви:

После сортирањето: ( селектирајте ја сликата подолу)




## 11. Поништи

Функцијата – Поништи се користи за поништување на последниот чекор којшто сме го извршиле пред нашата работа.

Чекорите за изведување на истата се следните:

Во главното мени “Edit” („Уреди“) кликнете на опцијата “Undo” („Поништи“)  , или

Во режим на цел екран кликнете на опцијата “Undo” („Поништи“)  .

Можете да кликнете онолку пати колку што чекори сакате да поништите.

## 12. Ротација

Содржината во вашиот документ подложи на ротација. Доколку сакате да ротирате во различна насока одреден предмет, тоа можете да го направите преку следните чекори:

Селектирајте го предметот

Во главното мени “Edit” („Уреди“) кликнете на опцијата “Rotate” („Ротирај“)  .

Доколку сакате прецизна ротација, можете да го изберете аголот на ротацијата, прикажано на следната слика:



Зелената точка е точката на ротација на оската на објектот што сакате да се врти.



## 13. Помести

Одредена содржина може да се помести од тековната позиција. Истата постапка можете да ја извршите преку следните чекори:

Селектирајте го објектот којшто сакате да го поместите

Кликнете на објектот и влечете го до соодветната позиција на којашто сакате да го поместите.

Забелешка: Кога го поместувате предметот, морате истиот да го движите со глумчето до сакана позиција во документот.

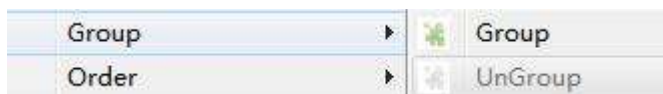
## 14. Групирање

Операција на групирање подразбира комбинација од два или повеќе предмети. Истата можете да ја изведете на следниот начин:

Означете неколку елементи



Во главното мени "Edit" („Уреди“) кликнете на опцијата "Group" („Групирај“)

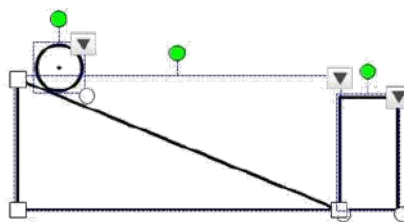


Доколку сакате да ги одгруппирате елементите,

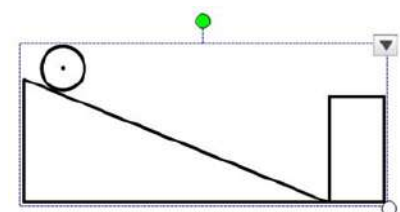
Во главното мени "Edit" („Уреди“) кликнете на опцијата "UnGroup" („Одгруппирај“)



Пред групирање:




По групирање:

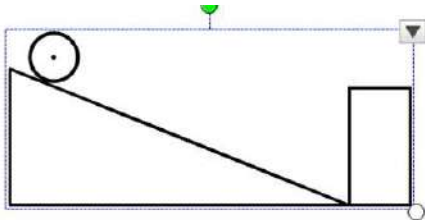




## 15. Зумирање

Зумирањето е операција со која објектот може да се зумира или зголеми. За да се изведе таа постапка, потребно е да се следат следните чекори:

Селектирајте го објектот, кликнете на малото квадратче за селектирање на целиот објект, во паѓачкото мени  LoopReplayGraphics одберете пропорционално димензионирање.



## 16. Вртење на слика

Означениот објект може да биде свртен хоризонтално или вертикално. Следете ги следните чекори за да ја извршите постапката:

Селектирајте го објектот

Означете го правецот на вртење во паѓачкото мени



Хоризонтално вртење		Вертикално вртење	
Пред	Потоа	Пред	Потоа
			

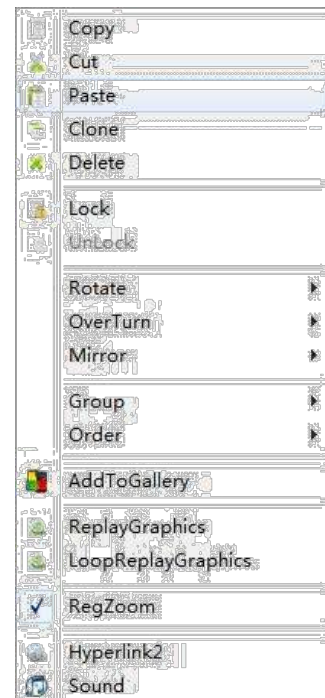
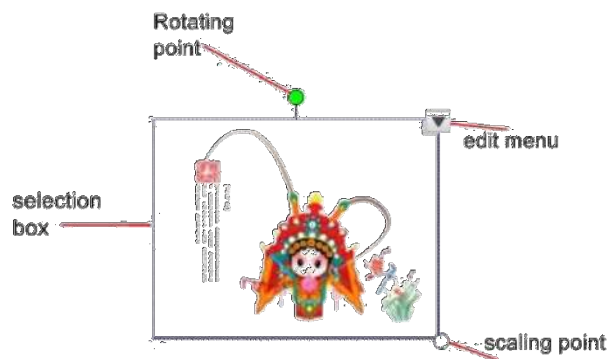
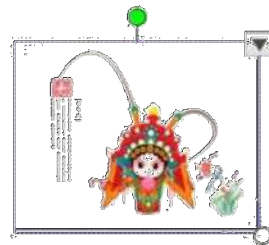
## 17. Селектирање објект

Селектирајте го потребниот објект и селектирајте го моделот на објектот кој тековно сакате да го обработувате.



На лентата со алатки, означете ја функцијата за означување.

Потоа можете да цртате со активација на функцијата за цртање од соодветното мени, а по завршување на постапката покажувачот на глумчето ќе има форма четки во вид на стрелка и другите функции ќе можат да се разликуваат.



## 18. Повторување на постапка

Повторување на постапката е функција со која повторно се извршува последната извршена функција од програмот.



Селектирајте го копчето  на лентата со алатки за да ја завршите операцијата.


Забелешка: во нормални околности, копчето е сиво и може да се изврши само откажување на функција.

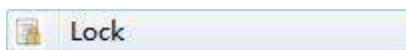
## 19. Заклучување на објект

Заклучувањето на објект е постапка со која селектираниот објект е заклучен на страницата и не може да се движи.

Комплетирајте ја постапката на следниот начин:

Селектирајте го објектот

Одберете го полето „Заклучи (“Lock”) од паѓачкото мени  за уредување.



Воедно, можете и да ја селектирате операцијата „Откажи отклучување“ (“Unlock removal”) од паѓачкото мени за уредување.

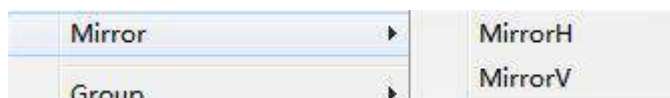
## 20. Ефект на огледало (симетрија)

Ефектот на огледалото може да направи пресликување на оригиналот исто како и симетријата.

Комплетирајте ја постапката на следниот начин:

Селектирајте го објектот

Означете ја функцијата за ефект на огледало на паѓачкото мени за уредување



Пример за ефект на огледало (симетрија)			
Хоризонтална симетрија		Вертикална симетрија	
Пред ефект	После ефект	Пред ефект	После ефект
			

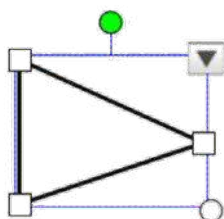
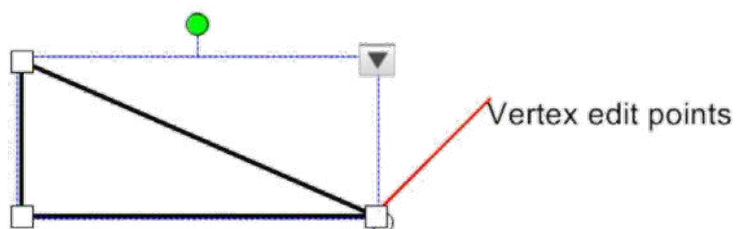
## 21. Уредување на највисока точка (врв -теме)

Уредувањето на највисоката точка (врв-теме) се однесува на отсликување на постапка за уредување на геометриски објект.

Комплетирајте ја постапката на следниот начин:

Селектирајте ги геометриските објекти.

Кога ќе се појават точките за уредување на темето (врвот) на геометрискиот објект - повлечете ја линијата:



После уредувањето:

## Нагодувања на општи параметри и параметри за јазик

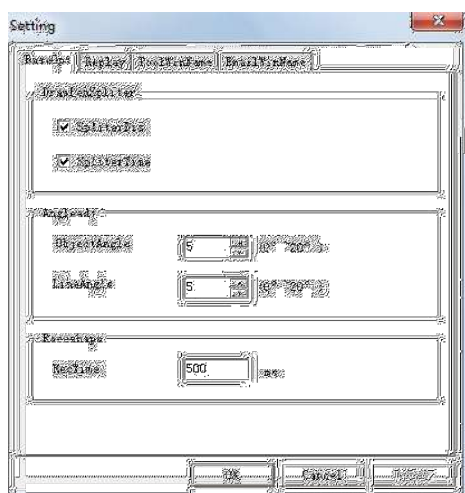
### 1. Општи параметри

Нагодувањето на општи параметри се однесува на параметри на користење кои корисникот сам може да ги определи.

Комплетирајте ја постапката на следниот начин:



Селектирајте ја функцијата „Уреди“ > Општи параметри  на главното мени.



### 2. Нагодувања (параметри) за јазик

Нагодувањата (параметрите) за јазик им овозможуваат на корисниците да си наместат различна јазична средина.

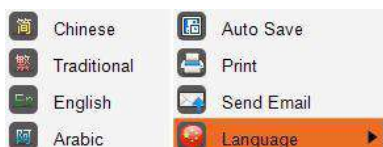
Комплетирајте ја постапката на следниот начин:

Одберете го полето помош (help) > јазик (language) на менија.



главната лента со

Можете и да го промените јазикот на лентата со алатки на главното мени во ставката > јазик(language).



## Përmbajtja

Tabela GK: Funksione të reja	4
1. Llojet e regjimit të menaxhimit	4
2. Regjimi i kontrollit	8
3. Regjimi i ndërfutjes së shënimeve	9
4. Regjimi i dritares	18
5. Ndryshimi i regjimit operativ	21
Operacione në dokument	21
1. Hape dokumentin	21
2. Ndërfutja dhe transferimi i dokumenteve	22
3. Krijoni dokument të ri	24
4. Koha e ruajtjes dhe e rinovimit të të dhënave	24
5. Ruajtja e dokumentit	25
Operacione në faqe	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Klono	26
2. Fshij	26
3. Ndërfut	26
4. Printo	27
5. Madhësia (raporti) e/i paraqitjes	28
6. Ndryshimi i emrit të faqes	28
7. Shabllon i faqes	30
8. Shtoje faqen në galeri	31
9. Fshij faqe	31
10. Rrjeti i faqes	32
11. Kthejeni faqen	33
12. Ngjyra e sfondit	34
13. Dërgo një faqe me e-mail	35
14. Pamje	36
Vizatimi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Forma gjeometrike	36
2. Funksioni	38
3. Sipërfaqe gërvishtëse	39
4. Furçë për gërvishtje	39
5. Grafik	40
6. Plotësimi	42

7. Njohja e dorëshkrimit.....	43
8. Ndërfutje teksti.....	43
9. Goma për fshirje.....	44
10. Furçë.....	45
11. Lloji i furçës.....	47
12. Përshtatje e furçës.....	47
13. Vija.....	48
14. Redaktimi i vijës.....	48
15. Përshtatja e funksionit.....	49
16. Formula.....	52
Vegla.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Vizato katror.....	53
2.....	
Kompas.....	54
3. Mbulimi i ekranit për shfaqje.....	54
4. Ruajtje e ekranit.....	55
5. Treguesi i dritës.....	55
7. Vizore.....	57
8. Kalkulatoriçe.....	57
9. Shënime transparente.....	58
10. Raportor/këndmatës.....	59
11. Ora.....	60
12. Kopjimi i ekranit.....	60
Meny rënëse.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Redaktimi i objektit.....	62
2. Klonimi i objektit.....	62
3. Fshirje e objektit.....	62
4. Prerja e objektit.....	62
5. Kopjimi i objektit.....	63
6. Ngjit objekt.....	63
7. Përsërit operacionin.....	64
8. Tingull.....	64
9. Hiperlidhje.....	65
10. Renditja në shtresa – sekuencimi.....	66
11. Zhbëj.....	66
12. Rotacion /rrotullo.....	67
13. Zhvendos.....	67
14. Grupim.....	68
15. Zmadhim.....	68
16. Rrotullim i imazhit.....	69
17. Përzgjedhje objekti.....	70
18. Përsëritje e procedurës.....	71

19. Bllokimi (kyçja) e objektit .....	71
20. Efekti i pasqyrës (simetria) .....	71
21. Redaktimi i pikës më të lartë (maja – kulmi).....	72
Vendosja e parametrave të përgjithshëm dhe parametrave të gjuhës ... <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
1. Parametra të përgjithshëm .....	73
2. Vendosja e parametrave të gjuhës .....	75



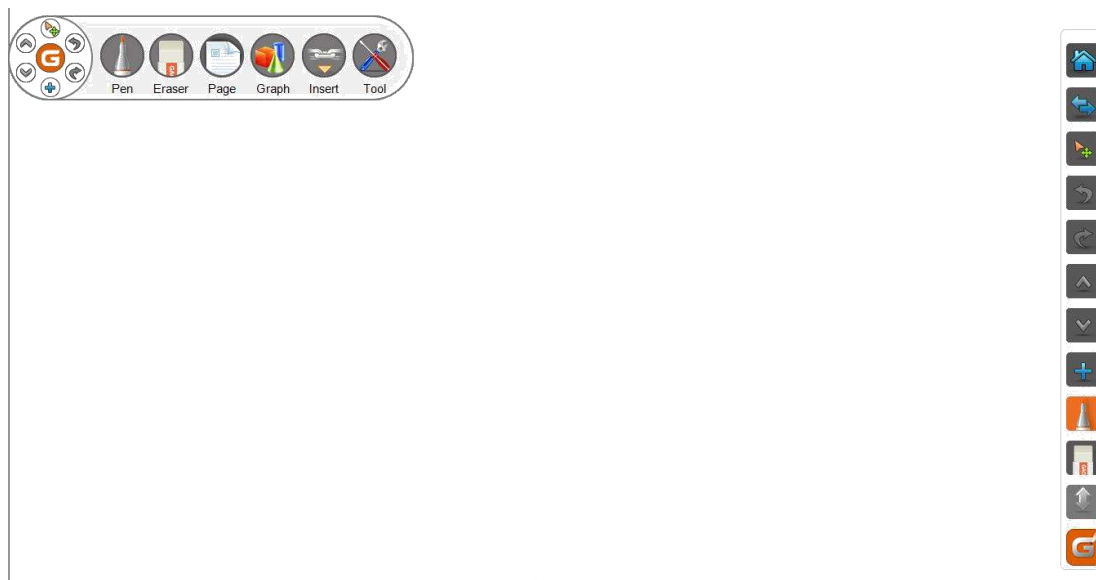
## Tabela GK: Funkzione të reja

Kur është fjala për funksionet, Tabela GK i përmirësoi funksionet e vjetra dhe shtoi funksione të reja. Sa i përket pajtueshmërisë, ajo është tërësisht në përputhje me versionin e vjetër dhe e përmirëson hapësirën e kujtesës së programit. Versioni i ri është i përshtatshëm dhe është një lehtësim për përdoruesit.

- Mjete për shumë lëndë,
- Mjete për matematikë, anglisht, fizikë, kimikë, muzikë, art etj.
- Funksioni i vizores,
- Përdoruesi mund të përdorë vizoren për të vizatuar një vijë të drejtë,
- Koha e regjistrimit të dokumenteve,
- Përdoruesi mund të regjistrojë dokumentet dhe të vendosë kohën,
- Mundëson aktivizimin e vetisë - shënues për lëvizje nëpër tekst "Scrolling marquee",,
- Shpejtësia, përmbajtja dhe ngjyra janë të rregullueshme,
- Më shumë burime on-line,
- Veçori të tjera të stilolapsit të zgjuar,
- Mund të vizatojë trekëndësh, katërkëndësh, pesëkëndësh dhe gjashtëkëndësh.

### 1.Llojet e regjimit të menaxhimit






Ekzistojnë 4 regjime të menaxhimit për përdoruesit - regjimi me ekran të plotë, regjimi i kontrollit, regjimi i ndërfutjes së shënimeve dhe regjimi i dritareve.



- Në anën e djathtë të ekranit tregohet shiriti standard i veglave që i përmban funksionet e shkurtesave më të përdorura, duke përfshirë dhe disa mënyra të ndryshimit të modelit.
- Në anën e majtë të ekranit është një shirit lundruar me vegla që shtrihet në të gjithë ekranin, i cili i përmban të gjitha funksionet.
- Përdoruesi mund ta shënojë hapësirën e bardhë të shiritit të veglave për të ndryshuar vendndodhjen e shiritit kryesor të veglave.

Funksionet e butonave të përdorur më shpesh janë si më poshtë:




Buton	Emërtimi	Përshkrimi i funksionit
	Regjimi i kontrollit	Shtypeni butonin që të kaloni në regjimin e kontrollit
	Regjimi i dritares	Kalo në regjimin e dritares për të zgjedhur një regjim tjetër
	Faqe e re	Fut një faqe të re
	Përzgjidh	Përzgjidh objekt
	Faqja paraardhëse	Kthe në faqen paraardhëse
	Faqja tjetër	Kthe në faqen tjetër
	Zhbëj	Zhbëje funksionin e fundit të kryer

	Përsërit	Përsëri e kryen operacionin e fundit
	Stilolaps i zakonshëm	Klikoni mbi stilolapsin e zakonshëm në regjimin e kontrollit dhe softueri do të kalojë automatikisht në regjimin e shënimeve
	Gomë për fshirje	Fshijeni objektin
	Lart – poshtë	Vendoseni pozicionin e shiritit me vegla
	Meny	Funksionet e përdorura më shpesh

Butoni	Emërtimi	Përshkrimi i funksionit
	Përzgjidh	Përzgjidh objekt
	Faqja paraardhëse	Kthe në faqen paraardhëse
	Faqja tjetër	Kthe në faqen tjetër
	Faqe e re	Shto faqe të re
	Zhbëj	Zhbëje operacionin e fundit
	Përsërit	Përsërite operacionin e fundit
	Regjimi i kontrollit të funksionimit	Klikoni këtë buton për të aktivizuar regjimin e kontrollit të funksionimit
	Stilolaps	Klikoni për të hapur menyë me funksione
	Fshij	Klikoni për të hapur menyë me mënyrat e fshirjes



	Faqe	Klikoni për të hapur menynë me funksione
--	------	--

	Objekte grafike	Klikoni për të hapur menynë me funksione
	Ndërfut	Klikoni për të hapur menynë me funksione
	Vegla	Klikoni për të hapur menynë me funksione



[Extend Page](#)

Shënim: menyja kryesore në regjimin me ekran të plotë përmban një zgjedhje të gjerë të funksioneve të ndryshme që përdoren shpesh.








## 2. Regjimi i kontrollit



Në anën e djathtë të ekranit është një shirit i përbashkët me vegla, i cili i përmban veglat e përdorura më shpesh për qasje të shpejtë, duke përfshirë mënyra të ndryshme të modifikimit të regjimit të punës;

- Në anën e majtë të ekranit, gjendet regjimi i kontrollit;
- Përdoruesi mund ta orientojë shiritin aktiv me vegla në sipërfaqen e bardhë për të lëvizur shiritin lundruar me vegla.

Funksionet e butonave janë si më poshtë:

Butoni	Emërtimi	Përshkrimi i funksionit
	Përzgjidh	Përzgjidhe objektin
	Faqja paraardhëse	Kthe në faqen paraardhëse
	Faqja tjetër	Kthe në faqen tjetër
	Faqe e re	Shto faqe të re
	Zhbëj	Zhbëje operacionin e fundit
	Përsërit	Përsërite operacionin e fundit
	Regjim me ekran të plotë	Kalo në regjimin me ekran të plotë

Përdoruesi mund të klikojë në menynë për përdorimin e të gjitha funksioneve.




### 3. Regjimi i ndërfaqjes së shënimeve

Ndërfaqja është si në shembujt e mëposhtëm:
















- Në anën e djathtë të ekranit gjendet shiriti i përbashkët i veglave që i përmban të gjitha funksionet

Përdoruesi mund ta orientojë shiritin aktiv të veglave në sipërfaqen e bardhë për të lëvizur shiritin lundruar të veglave.

Butoni	Emërtimi	Përshkrimi i funksionit
	Regjimi i kontrollit	Duke shtypur butonin, të gjitha funksionet do të transferohen në regjimin e kontrollit të punës
	Regjimi i dritares	Kalo në regjimin e dritares për të zgjedhur një regjim tjetër
	Faqe e re	Fut faqe të re











	Përzgjidh	Përzgjidhe objektin
	Faqja paraardhëse	Kthe në faqen paraardhëse
	Faqja tjetër	Kthe në faqen tjetër
	Zhbëj	Zhbëje operacionin e fundit
	Përsërit	Përsërite operacionin e fundit
	Stilolaps	Klikoni për të hapur menyë me funksione
	Gomë për fshirje	Fshije objektin
	Lart - poshtë	Përdoret për të përcaktuar pozicionin e shiritit të veglave
	Meny	Funksionet e përdorura më shpesh

Butoni	Emërtimi	Përshkrimi i funksionit
	Përzgjidh	Përzgjidhe objektin
	Faqa paraardhëse	Kthe në faqen paraardhëse
	Faqa tjetër	Kthe në faqen tjetër
	Faqe e re	Shto faqe të re
	Zhbëj	Zhbëje operacionin e fundit
	Përsërit	Përsërite operacionin e fundit
	Regjimi me ekran të plotë	Kalo në regjimin me ekran të plotë





	Stilolaps	Kliko për ta hapur menynë me funksione
	Gomë për fshirje	Kliko për ta hapur menynë me funksione
	Faqe	Kliko për ta hapur menynë me funksione
	Objekte grafike	Kliko për ta hapur menynë me funksione
	Ndërfut	Kliko për ta hapur menynë me funksione
	Vegla	Kliko për ta hapur menynë me funksione















Funksione të stilolapsit:

Butoni	Emërtimi	Përshkrimi i funksionit
	Stilolaps	Funksion i zakonshëm
	Shënues	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Shënues
	Stilolaps për teksturë	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Stilolaps për teksturë
	Ngjyra	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Ngjyra
	Tejdukshmëri	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Tejdukshmëri
	Furçë e gjerë	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Furçë e gjerë
	Furçë	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Furçë
	Stilolaps i zgjuar	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Stilolaps i zgjuar
	Gjerësia e vijës	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Gjerësia e vijës
	Tipi i vijës	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Tipi i vijës











Funksioni i gomës për fshirje:

Butoni	Emërtimi	Përshkrimi i funksionit
	Gomë e vogël për fshirje	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Gomë e vogël për fshirje
	Gomë e mesme për fshirje	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Gomë e mesme për fshirje
	Gomë e madhe për fshirje	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Gomë e madhe për fshirje
	Gomë për fshirje të sipërfaqeve	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Gomë për fshirje të sipërfaqeve



Funksione të tjera:








Butoni	Emërtimi	Përshkrimi i funksionit
	Pamje	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Pamje
	Klon	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Klon
	Sfondi	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Gomë për fshirje të sfondit
	Rrjetë	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Rrjetë
	Pastro objekte	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Pastro objekte
	Fshij	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni këtë buton që ta fshini faqen
	Faqja paraardhëse	Kthe në faqen paraardhëse
	Faqja tjetër	Kthe në faqen tjetër
	Faqja e parë	Kthe në faqen e parë
	Faqja e fundit	Kthe në faqen e fundit
	Zmadho	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni këtë funksion që ta zmadhoni objektin
	Zvogëlo	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni këtë funksion që ta zvogëloni objektin.



Funksionet e butonit:



Butoni	Emërtimi	Përshkrimi i funksionit
	Vijë e drejtë	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Vijë e drejtë
	Rreth	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Rreth
	Drejtëndësh	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Drejtëndësh
	Trekëndësh	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Trekëndësh
	Elips	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Elips
	Romb	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Romb
	Pesëkëndësh	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Pesëkëndësh
	Romboid	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Romboid
	Trapezoid	Në regjimin me ekran të plotë përzgjidhni Trapezoid
	Më shumë	





Funksionet e butonit Ndërfut





Butoni	Emërtimi	Përshkrimi i funksionit
	Imazh	Në regjimin me ekran të plotë ndërfut Imazh
	Audio	Në regjimin me ekran të plotë ndërfut Audio

	Blic	Në regjimin me ekran të plotë ndërfut Blic
	Tekst	Në regjimin me ekran të plotë ndërfut Tekst
	Funksion	Në regjimin me ekran të plotë ndërfut Funksion
	Formë	Në regjimin me ekran të plotë ndërfut Formë
	Diagram	Në regjimin me ekran të plotë ndërfut Diagram
	Galeri	Në regjimin me ekran të plotë ndërfut imazh të vetë softuerit
	Dokument Office	Në regjimin me ekran të plotë ndërfut dokument

Butoni	Emërtimi	Përshkrimi i funksionit
	Shënim transparent	Në regjimin me ekran të plotë shto Shënim transparent
	Perde	Në regjimin me ekran të plotë fshihe ekranin

	Kamera	Në regjimin me ekran të plotë bëj regjistrim
	Drita	Në regjimin me ekran të plotë ndriço

	Lupë	Në regjimin me ekran të plotë zmadho imazhin
	Vizore	Në regjimin me ekran të plotë vizato vijë të drejtë
	Trekëndësh teknik	Në regjimin me ekran të plotë mat gjatësi
	Kalkulatriçe	Në regjimin me ekran të plotë aktivizo kalkulatriçe
	Zona për shënime	Në regjimin me ekran të plotë shënoni zonën për shënime
	Alarm	Në regjimin me ekran të plotë shënoni orën e alarmit

	Fotografi	Në regjimin me ekran të plotë bëj fotografi
	Raportor	Në regjimin me ekran të plotë shto raportor
	Kompas	Në regjimin me ekran të plotë vizato një rreth
	Video	Në regjimin me ekran të plotë bëj një video



Në menynë e regjimit të ndërfutjes së shënimeve janë përfshirë pothuajse të gjitha funksionet.

## 4. Regjimi i dritares

Në këtë regjim, ndërfaqja duket si më poshtë:



Nën fushën "File" ("Skedari"), gjenden përmbajtjet e mëposhtme:



Nën fushën "Edit" ("Redakto"), gjenden përmbajtjet e mëposhtme:



Nën fushën "Page" ("Faqja") gjenden përmbajtjet e mëposhtme:



Nën fushën "Insert" ("Ndërfut") gjenden përmbajtjet e mëposhtme:





Nën fushën "Draw" ("Vizato") gjenden përmbajtjet e mëposhtme:



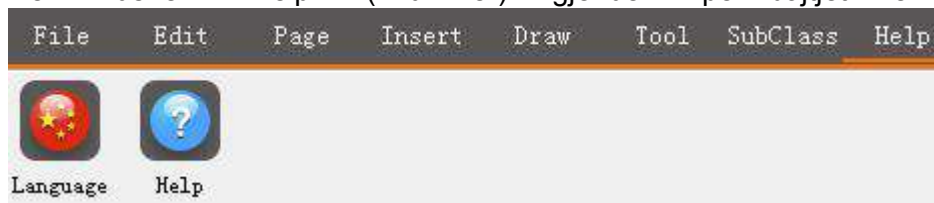
Nën fushën "Tool" ("Vegla") gjenden përmbajtjet e mëposhtme::



Nën fushën "Classification" ("Klasifikim") gjenden përmbajtjet e mëposhtme:





Nën fushën "Help" ("Ndihmë") gjenden përmbajtjet e mëposhtme:








Ndërfaqja e regjimit të dritares i përfshin pesë pjesët e mëposhtme:

- Menynë: e përfshin shumicën e funksioneve të softuerit,
- Vegla: ju mund të shfaqni menynë aktuale duke rregulluar pozicionin nga

menyja më e ulët me ,

- Pamje: me  për ndryshim të pozicionit,
- Vizato: përdoruesi mund të kryejë çdo operacion vizatimor në sipërfaqe,
- Shiriti i veglave të përdorura më shpesh: funksionet e përdorura më shpesh.

## 5. Ndryshimi i regjimit operativ

- Kliko në  ose në  për të kaluar në regjimin e kontrollit;
- Në regjimin e kontrollit kliko në  për të aktivizuar regjimin me ekran të plotë;
- Kliko në  për të kaluar në regjimin e shënimeve;
- Kliko në  për të kaluar në regjimin e dritares.

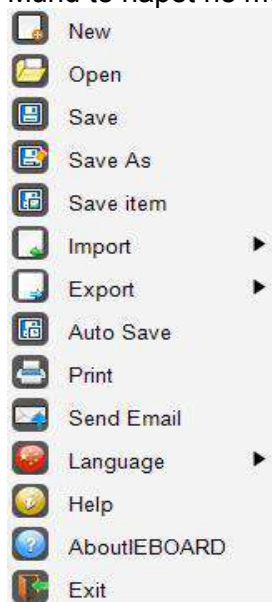
## Operacione në dokument

Ky kapitull kryesisht i shpjegon veprimet në dokument, siç janë operacionet "Hap dokument të ri", "Ruaj dokumentin", "Ndërfut dhe transfero" etj.

### 1. Hape dokumentin

Hapni dokumentet e regjistruara paraprakisht në formatin e dokumentit WBD (format personal i softuerit GAOKE për tabelë të bardhë interaktive).

Mund të hapet në mënyrat e mëposhtme:

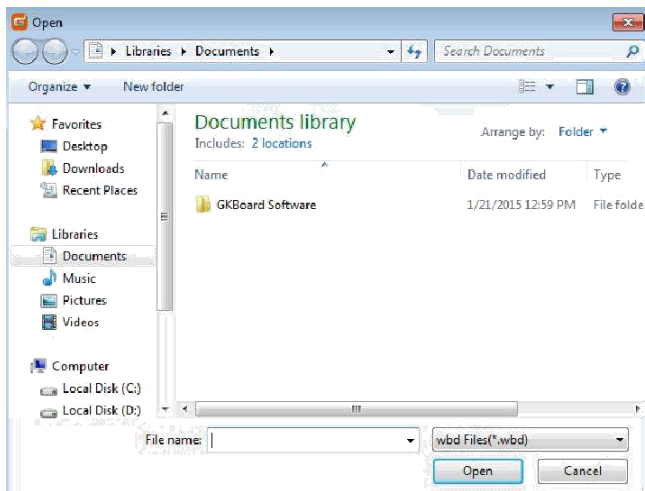




Në shiritin e veglave kliko në



- Në shiritin e veglave kliko në fushën “File” (“Skedari”), kliko në fushën “Open” (“Hap”);
- Klikoni në skedarin që dëshironi ta hapni

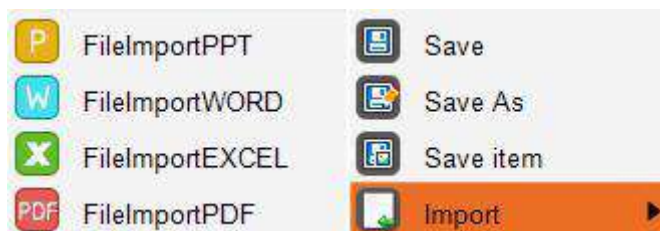


## 2. Ndërfutja dhe transferimi i dokumenteve

Ndërfutni dokumentet tashmë të bëra dhe transferoni ato në formate të ndryshme.

Transferimi i një dokumenti

- Në menynë kryesore "File"("Skedari"), klikoni në fushën "Import" (“Importo”). Në këtë mënyrë, dokumentet si Word, Excel, PowerPoint, mund të konvertohen në formatin PDF.



Klikoni në menynë kryesore "Import" ("Importo"),



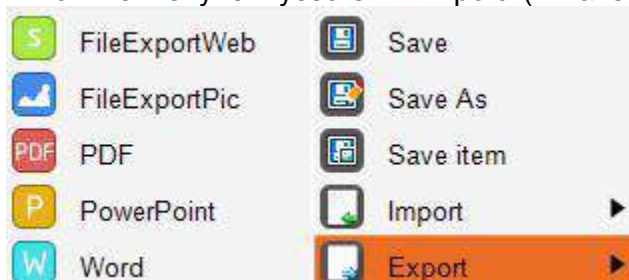
Transferimi i dokumenteve në një format tjetër:

- Në menynë kryesore "File" ("Skedari"), klikoni në fushën "Export" ("Transfero"). Në këtë mënyrë, dokumentet si Word, Excel, PowerPoint, mund të konvertohen në formatin PDF.



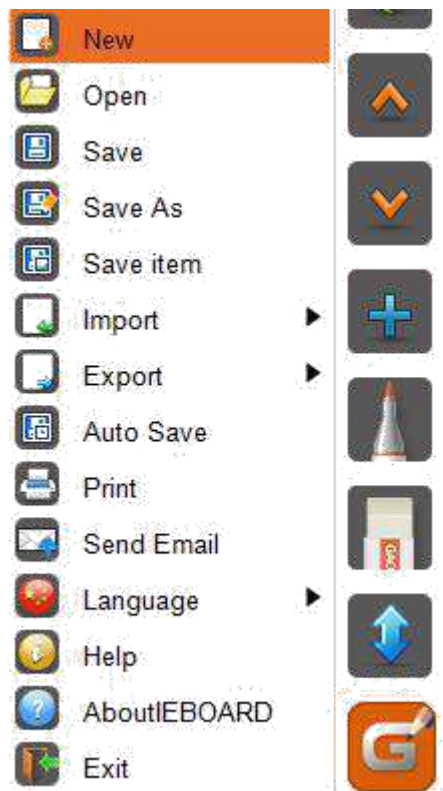
- 

Klikoni në menynë kryesore ->"Export" (" Transfero")



### 3. Krijoni dokument të ri

Për krijim të dokumentit të ri, kliko në fushën “New” (“I ri”).

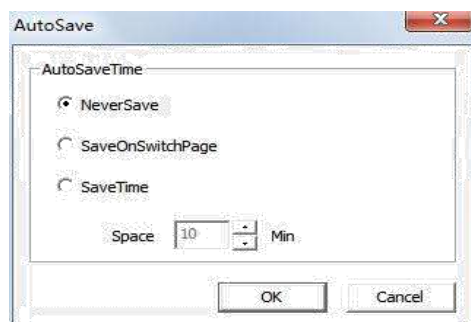


dhe pastaj në këtë buton



### 4. Koha e ruajtjes dhe e rinovimit të të dhënave

- Ky funksion mundëson që të ruhen dokumentet në përputhje me regjimin e përdoruesit, dhe mundëson ruajtjen e dokumenteve që nuk janë ruajtur për shkak të mbylljes jo të rregullt të atij dokumenti, ose ka pasur një mbyllje të papërshtatshme të tij.



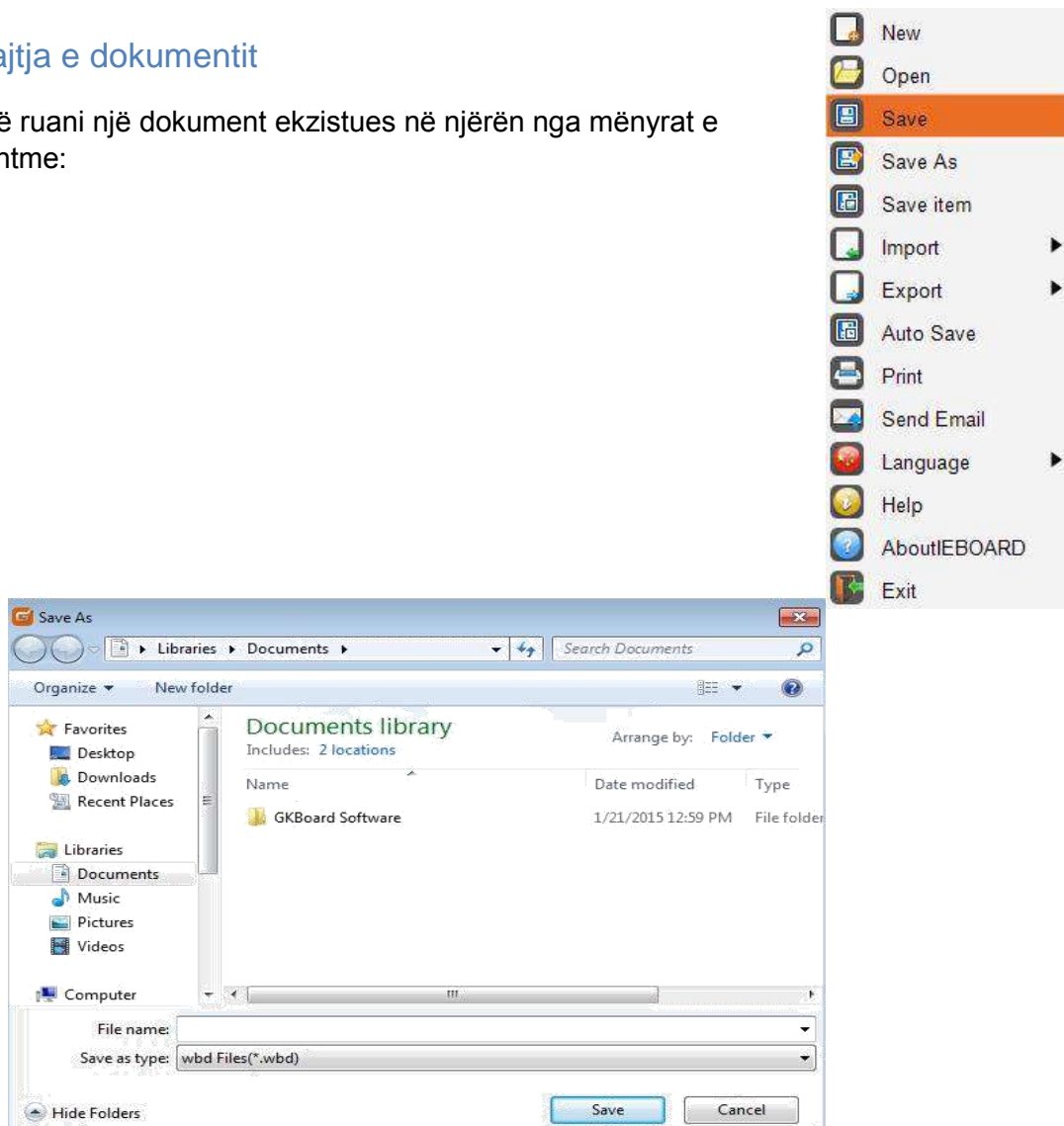
- Klikoni mbi buton për ruajtje të dokumentit.

- Rinovimi i të dhënave

Kur softueri është mbyllur gabimisht, në momentin kur e hapni sërish, softueri Ju pyet nëse dëshironi të riktheni dokumentin në të cilin ishit duke punuar në kohën e mbylljes.

## 5. Ruajtja e dokumentit

Mund të ruani një dokument ekzistues në njërën nga mënyrat e mëposhtme:



Në menynë kryesore “File” (“Skedari”), klikoni funksionin “Save” (“Ruaj”), që ta ruani dokumentin e krijuar.

## Operacionet në faqe

Operacionet që ju mund t'i kryeni në një faqe janë si më poshtë: printimi i faqes (Print), ndryshimi i ngjyrës së sfondit (Change the background color), ndërfutja e lidhjeve (Insert links), etj.

### 1. Klono

Klonimi i faqes ekzistuese mund të kryhet duke klikuar në operacionet e mëposhtme:



- Në menynë “Page” (“Faqe”), kliko në funksionin “Clone” (“Klono “)

### 2. Fshij

Fshirja e një faqeje ekzistuese mund të kryhet me operacionet e mëposhtme:



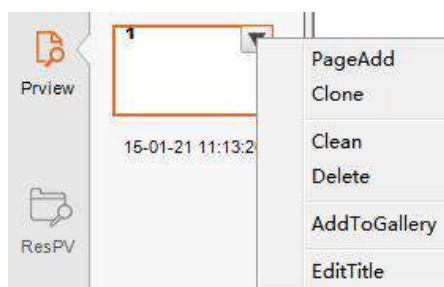
- Në menynë “Page” (“Faqe”), kliko në funksionin “Delete” („Fshij“)



### 3. Ndërfut

Ndërfutja e një faqeje të re në një dokument ekzistues mund të bëhet si më poshtë:



Kliko në menynë kryesore “Insert” („Ndërfut“). Pasi të hapet një dritare aktive, klikoni në fushën “Preview” (“Pamje”). Në këndin e sipërm të djathtë të kornizës, klikoni në fushë me trekëndësh. Përsëri do të hapet një dritare aktive. Kliko në funksionin “PageAdd” (“Shto faqe”).



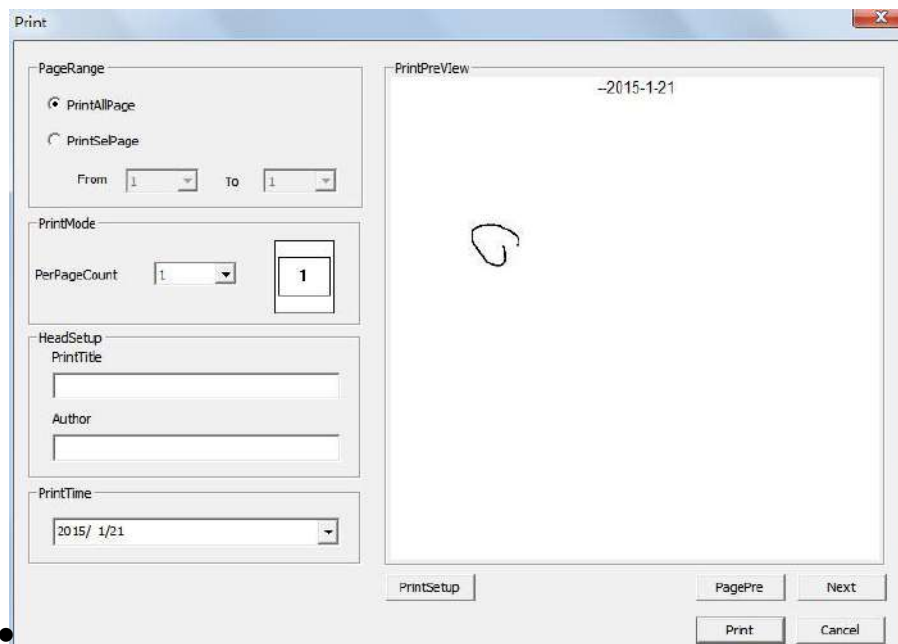
- Kliko  në shiritin e veglave
- Kliko  në regjimin me ekran të plotë

## 4. Printo

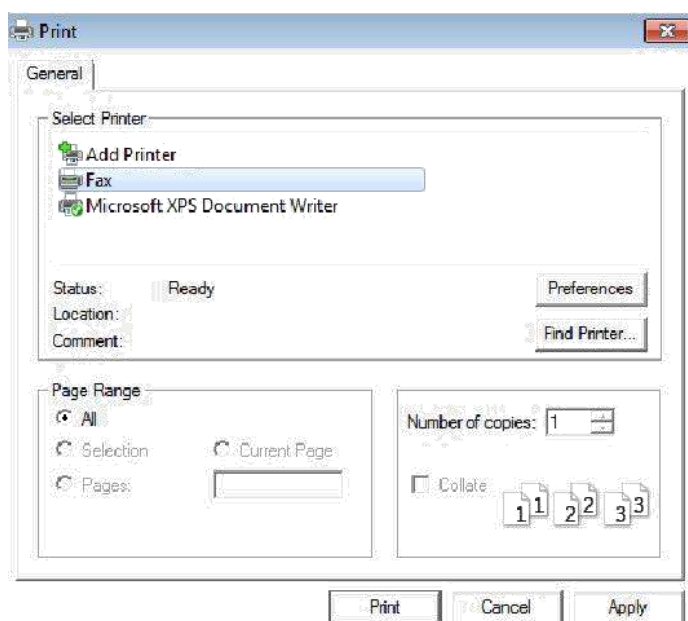
Printimi i një faqeje ose dokumenti mund të bëhet si më poshtë:



- Në menynë kryesore “File” (“Skedari “), zgjidhni opsionin “Print” (“Printo “)



Në parametrat e printerit janë futur rregullimet standarde.





## 5. Madhësia (raporti) e/i paraqitjes

Ndryshoni madhësinë e paraqitjes së faqes aktuale.



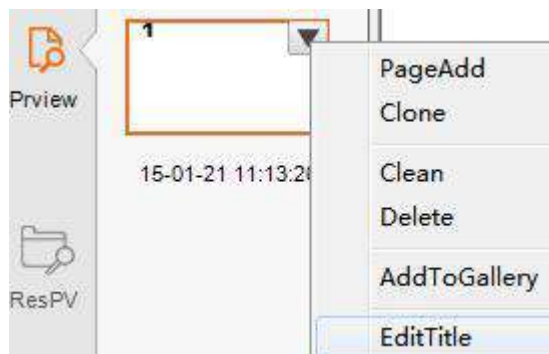
Ky ndryshim mund të kryhet me operacionet "Zoom In" dhe "Zoom out", ose "Zmadho" dhe "Zvogëlo".



- Klikoni në fushën "Fullscreen" („Ekran i plotë“) në menynë kryesore "Page" ("Faqe").

## 6. Ndryshimi i emrit të faqes

Nëse dëshironi të ndryshoni emrin e faqes, klikoni në fushën "Preview" "Pamje". Në këndin e sipërm të djathtë të kornizës, klikoni mbi trekëndëshin. Do të hapet një dritare aktive ku duhet të klikoni në funksionin "Edit Title" ("Ndrysho titull").

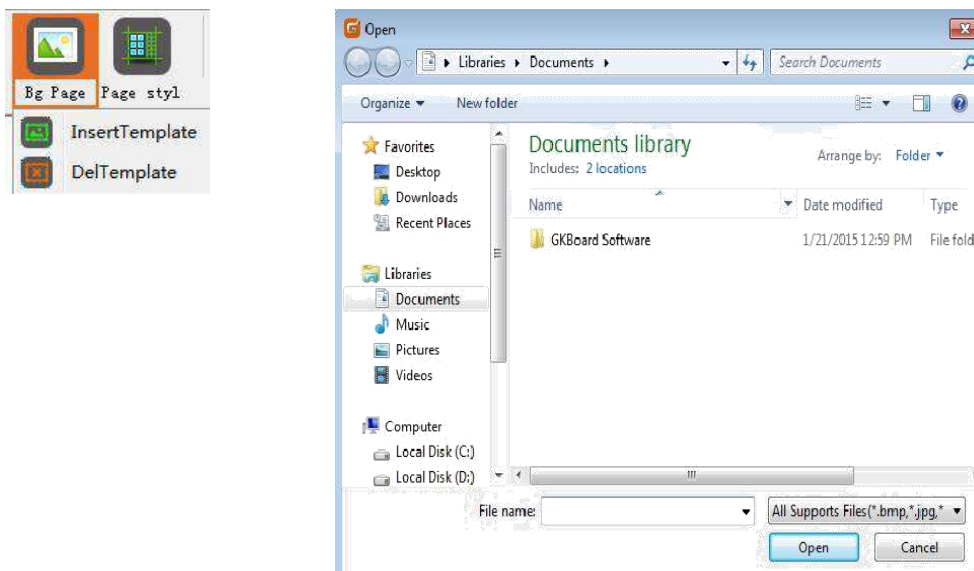




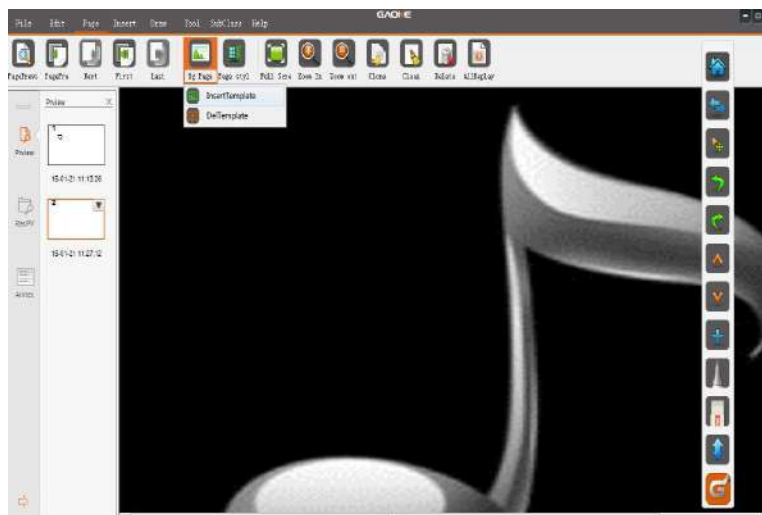
## 7. Shabllon i faqes

Ndryshimi i shabllonit të faqes mund të realizohet duke ndjekur hapat e mëposhtëm:

- Në menynë kryesore "Page" ("Faqja"), klikoni në fushën "Background Page" ("Sfondi"). Në dritaren aktive që hapet, klikoni "InsertTemplate" ("Ndërfut sfond").



Kjo është pamja e faqes pasi të jetë ndërfutur sfondi.



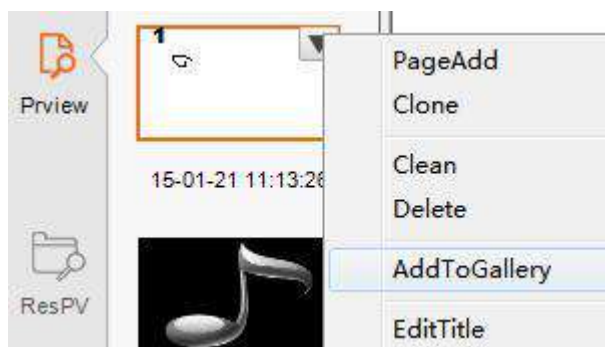
Nëse dëshironi të hiqni sfondin aktual, në menynë kryesore "Page" ("Faqja"), klikoni në fushën "Background Page" ("Sfondi i faqes"). Në dritaren aktive që hapet, klikoni "DeleteTemplate" ("Fshij sfondin").

## 8. Shtoje faqen në galeri

Nëse shtoni faqen aktuale në galerinë e dokumenteve, do të jetë në dispozicion për ju për t'u hapur më vonë.

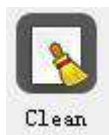
Ju mund të bëni të njëjtën gjë edhe me operacionet e mëposhtme:

Në menynë kryesore "File" ("Skedari"), klikoni në fushën "Save item" ("Ruaj artikullin"). Në fushën "Preview" ("Pamje"), klikoni trekëndëshin në këndin e sipërm të djathtë të kornizës. Në dritaren e hapur aktive, kliko në fushën "AddToGallery" ("Shto në galeri").

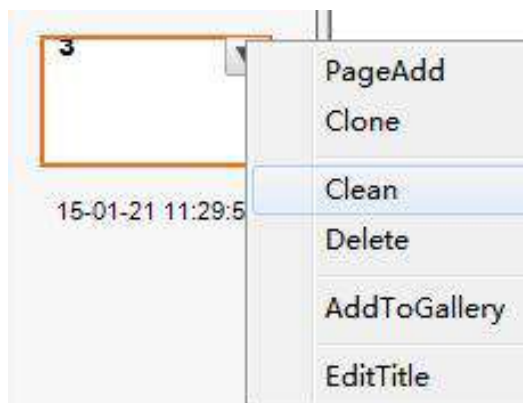


## 9. Fshij faqe

Fshirja realizohet me hapat e mëposhtëm:



▣ Përzgjidhni faqen -> Fshij



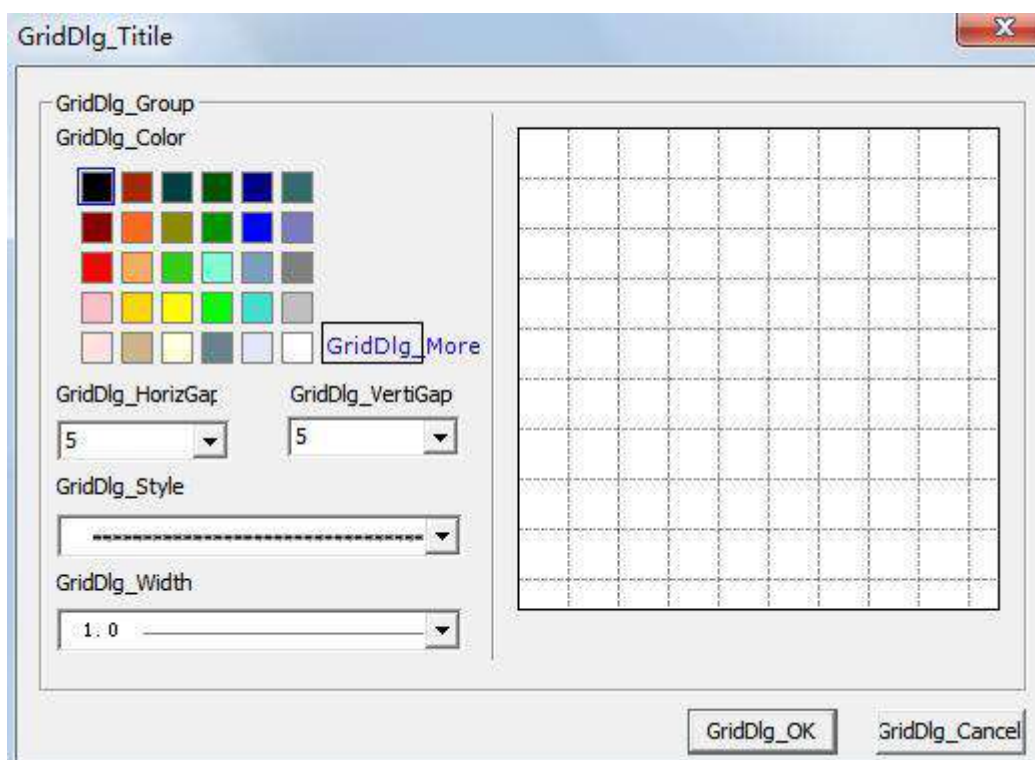
## 10. Rrjeti i faqes

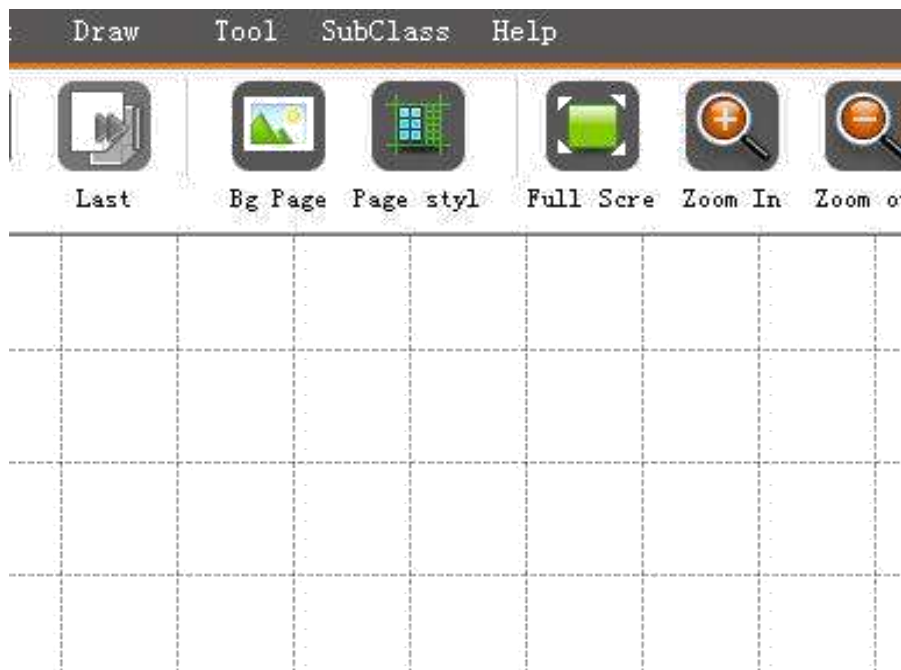
Ju mund të vendosni rrjetin në faqen aktuale duke ndjekur veprimet e mëposhtme:

- Në faqen kryesore "Page" ("Faqe"), klikoni në fushën "Page style" ("Stili i faqes"). Do të shfaqet një dritare aktive dhe në kutinë e dialogut, klikoni në fushën "ShowGrid" ("Trego rrjetin").



- Në parametrat e faqes, ju mund të përshtatni parametrat e stilit, ngjyrës, llojit dhe gjerësisë së vijës së rrjetit.







## 11. Kthejeni faqen


Nëse dëshironi të shkoni nga faqja aktuale në faqen e fundit ose të parë, pa kaluar nëpër çdo faqe që është midis faqes në të cilën jeni dhe faqes së fundit/së parë, ekziston një mundësi që ju lejon ta bëni këtë lehtë dhe thjeshtë:




Në menynë kryesore "Page" („Faqe“), klikoni në fushën "Previous page" ("Faqja

paraardhëse")  , nëse dëshironi të kaloni në faqen e mëparshme, klikoni "Next Page"

("Faqja tjetër")  , nëse dëshironi të kaloni në faqen tjetër, klikoni "First page" ("Faqja e

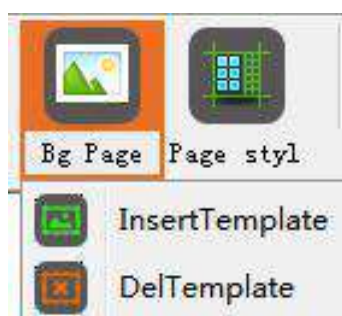
parë")  , nëse dëshironi të pozicionoheni në faqen e parë ose klikoni "Last page"

("Faqja e fundit")  , nëse dëshironi të kaloni në faqen e fundit të dokumentit tuaj.

## 12. Ngjyra e sfondit

Nëse dëshironi ta ndryshoni ngjyrën e sfondit, mund ta bëni këtë me operacionet e mëposhtme:

Në faqen kryesore "Page" ("Faqe"), klikoni në fushën "Background page" ("Sfondi"). Do të hapet një dritare aktive, në të cilën duhet të klikoni opsionin "InsertTemplate"("Ndërfut sfond").



Përcaktoni ngjyrën në menyën "Drawing" ("Vizatim"), pastaj në fushën "Color" ("Ngjyra").



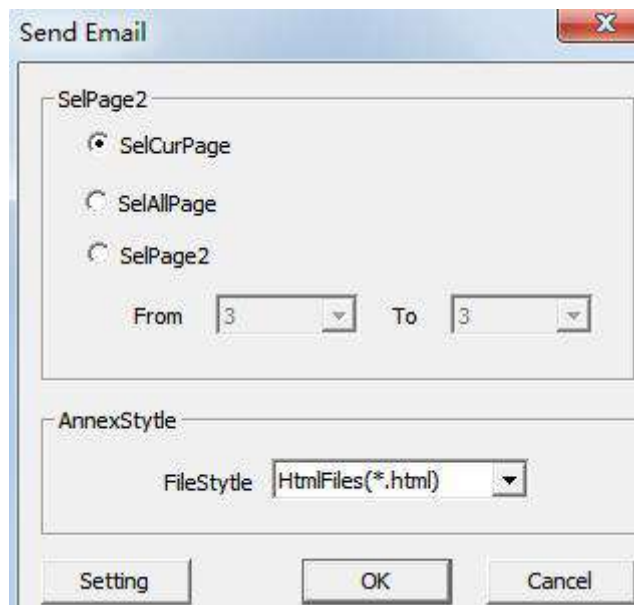
### 13. Dërigo një faqe me e-mail

Në menyë kryesore "File" ("Skedari), klikoni në "Send Email" ("Dërigo e-mail")



Send Email , për të dërigoar me shpejtësi dhe me lehtësi dokumentin ose faqen përmes postës elektronike. Pas klikimit në fushën "Send Email" ("Dërigo e-mail"), do të hapet një dritare aktive. Në dritaren aktive klikoni "Send Email"("Dërigo e-mail").

Do të hapet një dritare ku mund të zgjidhni nëse dëshironi të dërigo vetëm faqen aktuale përmes postës elektronike, t'i dërigo të gjitha faqet ose t'i përzgjidhni ato që dëshironi t'i dërigo. Pas zgjedhjes së opsionit të duhur, klikoni "OK" ("Konfirmo").

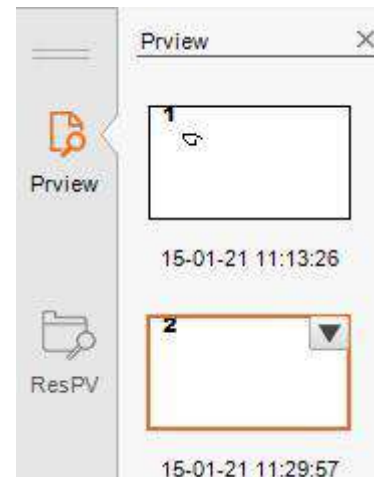




## 14. Pamje

Shihni të gjitha faqet e dokumentin aktual dhe bëj renditjen e tyre kategorive për punë më të qartë. Kjo mund të realizohet në mënyrën mëposhtme:

Përzgjidhni menyën kryesore -> klikoni në faqen e pasqyrës së faqeve.



Ju gjithashtu mund të zgjidhni një mundësi që t'ju shfaqet një pamje anësore e faqes që po shihni kurse faqja e pasqyrës mund të kategorizohet, në të mund të futen ose të fshihen objekte. Në të njëjtën kohë, duke mbajtur butonin e majtë dhe duke e tërhequr atë, mund të riorganizohet vendosja e faqeve.

## Vizatimi

Në dokumentin në të cilin shkruani dhe ndërfutni tekst, gjithashtu mund të futen edhe imazhe, objekte, figura gjeometrike, grafikë dhe tabela.

### 1. Forma gjeometrike

Vizatimi i figurave gjeometrike bëhet me veprimet e mëposhtme:

Në menyën kryesore "Insert" ("Ndërfut"), klikoni në fushën "Geometry" ("Objekte gjeometrike").



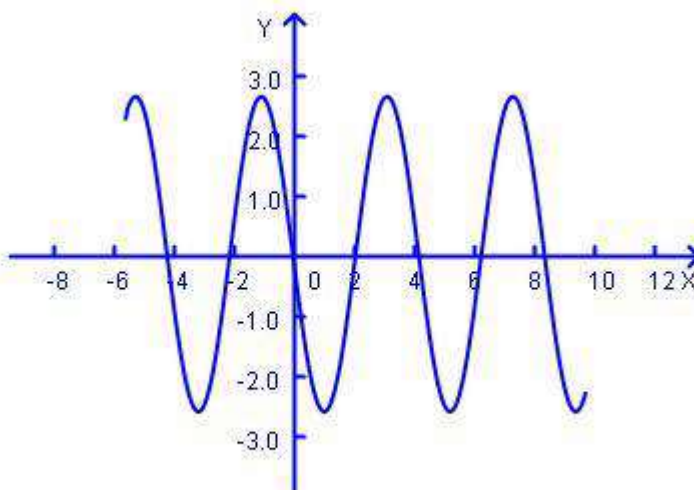


## 2. Funksioni

Në menynë kryesore "Insert" ("Ndërfut"), klikoni në fushën "Func" ("Funksion") dhe zgjidhni funksionin matematik në menynë rënëse që dëshironi.



Nëse zgjidhni funksionin matematikor për sinus, në dokument do të shfaqet një grafik i funksionit sinus.



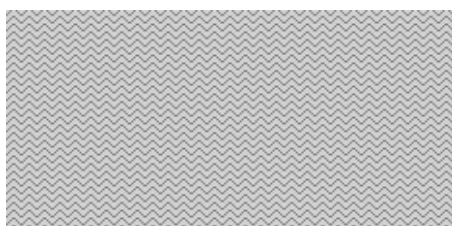
### 3. Sipërfaqe gërvishtëse

Në këtë rast, sipërfaqja e gërvishtjes është e ngjashme me çdo sipërfaqe tjetër të gërvishtës në jetën reale, nën të cilën gjendet një shtresë e gatshme për të shfaqur përmbajtjen.

Për të paraqitur një sipërfaqe gërvishtëse, ndiqni udhëzimet e mëposhtme:

Në menynë kryesore "Draw" ("Vizato"), klikoni opsionin "Scratch A" ("Gërvisht").

Sipërfaqja e gërvishtjes që shfaqet, duket si kjo:



### 4. Furçë për gërvishtje

Për të hequr sipërfaqen nën të cilën është e fshehur përmbajtja, përdorni një furçë kruajtëse. Kruajtja e sipërfaqes me një furçë duket si kjo:



## 5. Grafik

Vizatoni një grafik në Tabelën GC 7.8, duke përfshirë grafikët-tortë dhe grafikë me shirita.

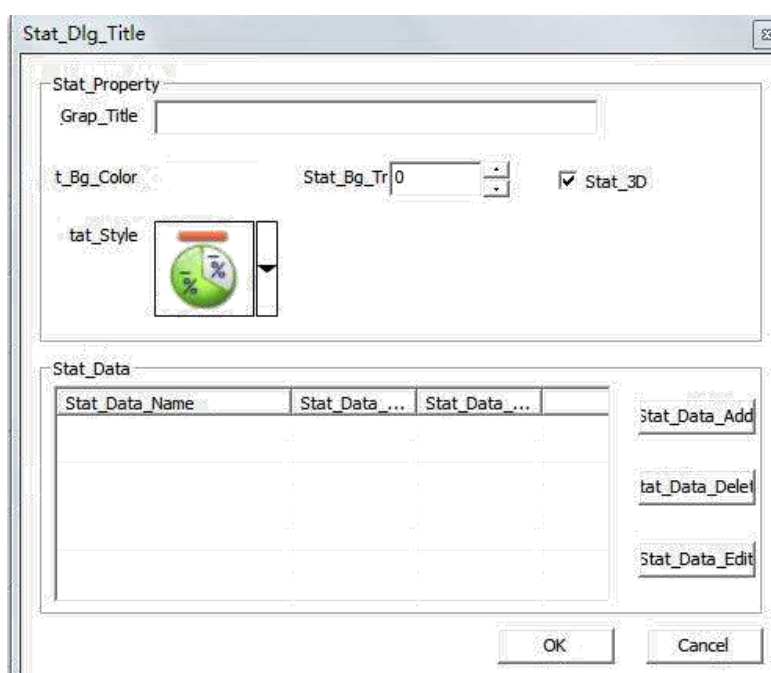
Për të krijuar një grafik sipas dëshirës suaj, ndiqni operacionet:



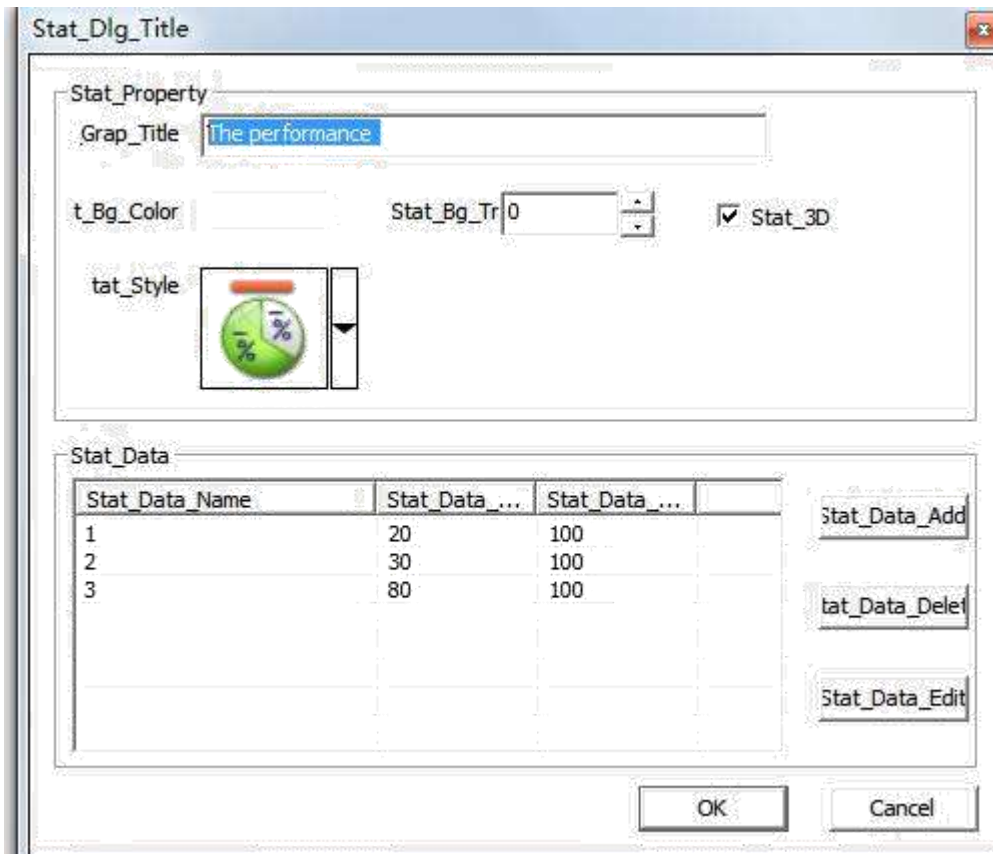
Në menynë kryesore “Insert” (“Ndërfut”) klikoni në fushën “Diag” (“Diagram”) . Do të shfaqet një meny rënëse e menysë “Diag” (“Diagram”) në të cilën mund të zgjidhni lloj të grafikut në të cilin dëshironi t’i paraqitni informatat (nëse ai do të jetë një grafik-tortë ose grafik me shirita).



Pasi të keni zgjedhur një lloj grafiku, do të hapet një dritare aktive, në të cilën do t’ju duhet të jepni të gjithë informacionin e nevojshëm për të krijuar grafikun (butonat e shkurtesave të ekranit, titulli i grafikut, ngjyra e sfondit, stili, burimi i të dhënave etj.)

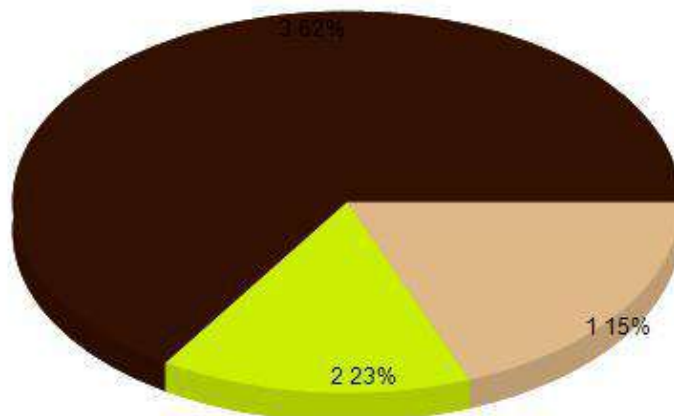


Pamja e dritares aktive pasi i keni futur të gjitha parametrat:



Pamja e grafikut pasi të gjitha të dhënat janë të njohura:

The performance



## 6. Plotësimi

Vegla "Filling" ("Plotëso") përdoret për të mbushur objekte të ndryshme me ngjyra të ndryshme.

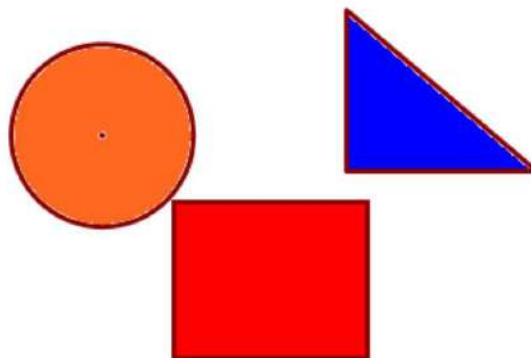
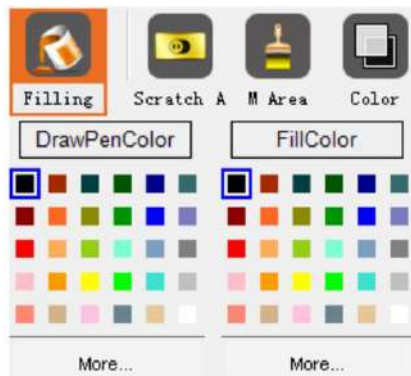
Për të mbushur një objekt me ngjyrë, ndiqni këto hapa:



Në menynë kryesore "Draw" ("Vizato"), klikoni në veglën "Filling" ("Plotëso"). Pas klikimit, do të shihni opsionet për të zgjedhur një ngjyrë. "DrawPenColor" ("Ngjyra e lapsit për vizatim") përfaqëson ngjyrën e kornizës së objekteve ose kufirin e objekteve, ndërsa "FillColor" ("Ngjyra e mbushjes") përfaqëson ngjyrën me të cilën dëshironi ta ngjyrosni sipërfaqen e brendshme të një objekti.



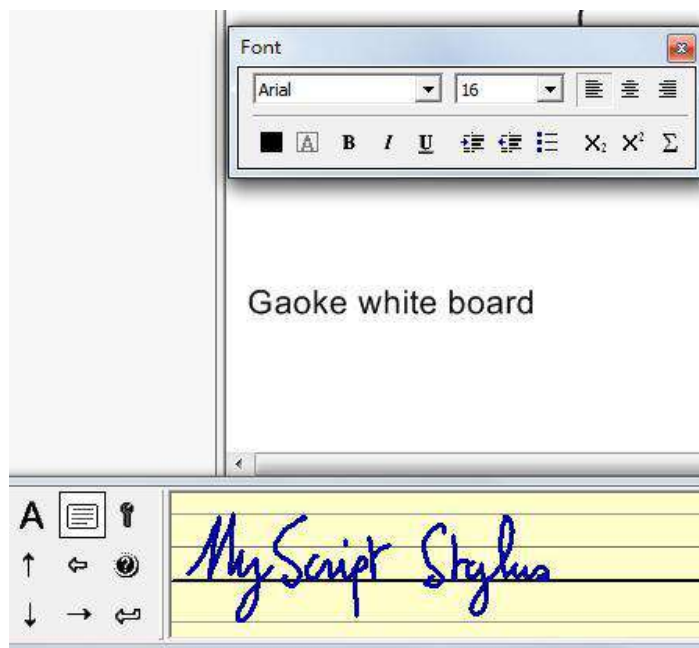
Nëse dëshironi ta ndryshoni ngjyrën përzgjidhni në meny ikonën



## 7. Njohja e dorëshkrimit

Identifikojeni dorëshkrimin e përdorur në pajisjen e shkrimit me dorë në tabelë. Ndiqni këto hapa për të kompletuar procedurën:

- Kur të shfaqet dritarja e tekstit - futni dorëshkrimin, dhe karakteret e identifikuar do të shfaqen në ekran në zonën e shfaqjes së tekstit.



Shënim: Sigurohuni që kursori në ekran të ndizet kur të jetë vendosur në fushën e shkrimit para se të futni fjalën e parë.

## 8. Ndërfutje teksti

Me këtë operacion, mund të ndërfutni tekstin nga tabela në faqen që po përpunoni.

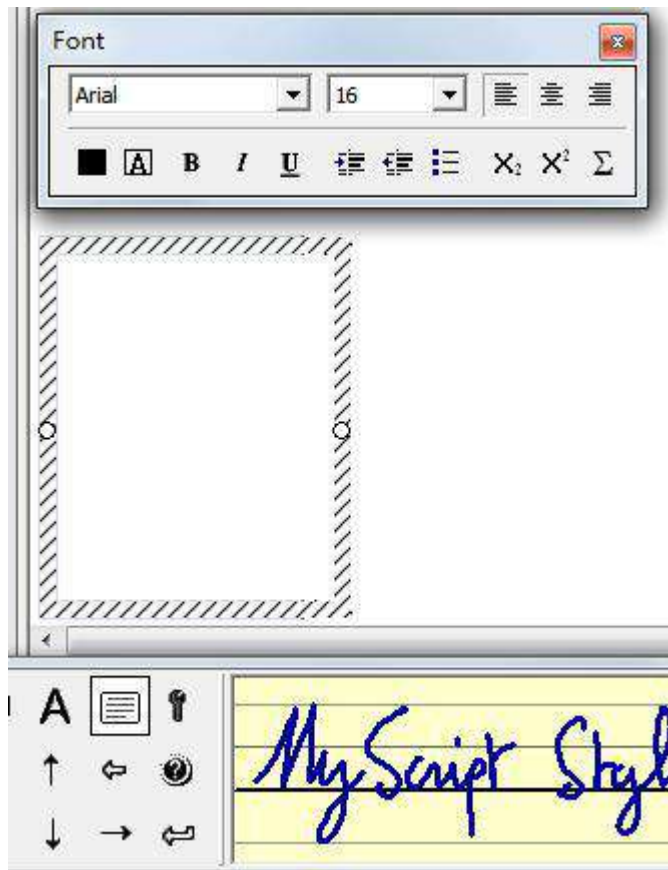
Ndiqni këto hapa për të kompletimi procedurën:



- Klikoni në fushën Ndërfut > tekst në menyën që ta aktivizoni këtë funksion.

Përzgjidhni pjesën e duhur të tabelës nga e cila dëshironi të ndërfutni tekstin në faqe. Për të ndërfutur tekst - përdorni dritaren për shkrim teksti dhe njohje të dorëshkrimit.



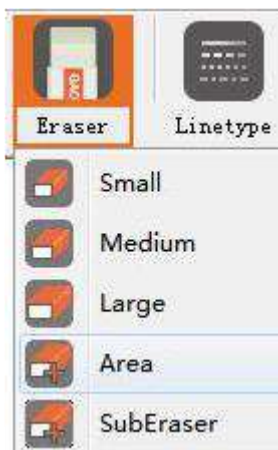


## 9. Goma për fshirje

Nëse keni nevojë të fshini diçka në tekst ose ndonjë imazh, për këtë qëllim përdorni veglën "Eraser" ("Gomë për fshirje"). Për të operuar me veglën, në menynë kryesore



"Draw" ("Vizato"), klikoni në veglën "Eraser" ("Gomë për fshirje"). Pasi të klikoni këtë vegël, do të shfaqen llojet e gomave për fshirje që tregohen në imazh:




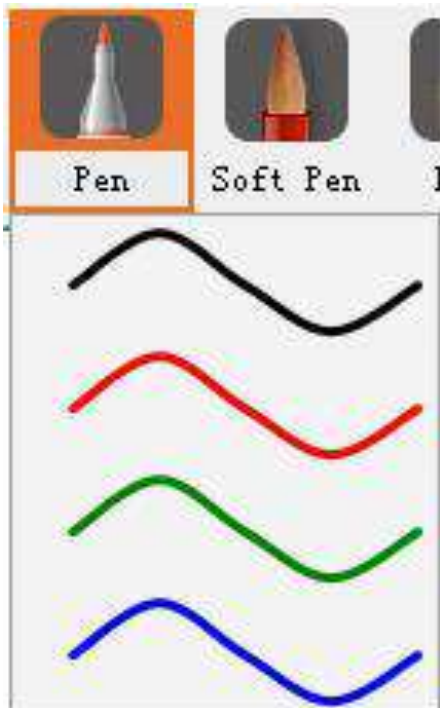
Emërtimi	Figura	Funksioni
Gomë e vogël për fshirje		Fshirje e gjërave me sipërfaqe të vogël
Madhësi normale e gomës për fshirje		Fshirje e gjërave me sipërfaqe normale
Gomë e madhe për fshirje		Fshirje e gjërave me dimensione më të mëdha
Gomë për fshirje objektsh		Fshirje objektsh si figura dhe grafikë

## 10. Furçë

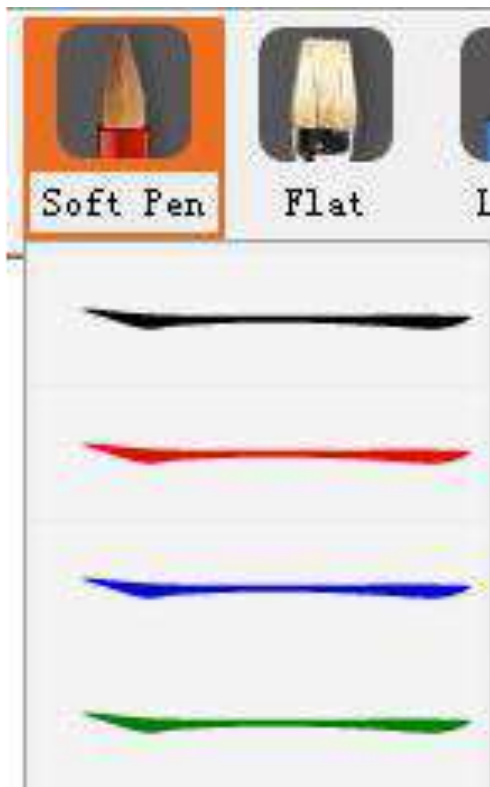
Përdorimi i llojeve të ndryshme të furçës mund t'ju ndihmojë të arrini efektin e dëshiruar të imazhit.

Përzgjedhja e llojeve të ndryshme të furçës bëhet përmes operacioneve të mëposhtme:







- Në menynë kryesore “Draw” (“Vizato”), klikoni në veglën “Pen” (“Laps”) . Sapo të klikoni në këtë vegël, do t'ju shfaqen të gjitha llojet e lapsave që mund t'i zgjidhni.



- Në menynë kryesore “Draw” (“Vizato”), klikoni butonin “Soft Pen”(“Furçë e butë”). Pasi të klikoni në vegël, do t’ju shfaqen të gjitha llojet e furçave të buta që ju mund t’i zgjidhni.



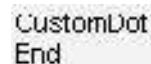
## 11. Lloji i furçës

Emërtimi	Stili	Funksioni
Furçë normale		Për shkrim dhe vizatim normal
Furçë e butë		Simulon efektin e një furçe të butë
Furçë e sheshtë		Simulon efektin e një furçe të sheshtë
Furçë fluoeshente		Furçë për nxjerrjen në pah të elementeve të rëndësishme, objekteve
Furçë për teksturë		Fut teksturë në imazh ose objekt
Furçë e zgjuar		Furça e zgjuar për të vizatuar forma komplekse si trekëndësha, shumëkëndësha, rrrathë etj.

## 12. Përshtatje e furçës

Përshtateni furçën sipas ngjyrës, trashësisë dhe llojit të vijës përmes operacioneve të mëposhtme:

Në menynë kryesore "Draw" ("Vizato"), klikoni në veglën "Linetype" ("Lloji i vijës").



Do të hapet një dritare aktive në të cilën duhet të klikoni në fushën **End**. Vendoseni stilin e furçës i cili ju përshtatet më shumë për punë.

## 13. Vija

Vizatoni një vijë të drejtë përmes operacioneve të mëposhtme:

- Në menynë kryesore "Draw" ("Vizato"), klikoni në veglën "Width" ("Trashësia")



Width

- Hapet një meny rënëse në të cilën mund të zgjidhni trashësinë e duhur të vijës të nevojshme për punën tuaj.



- Klikoni vizoren e përshtatshme  dhe butonin për përcaktimin e trashësisë



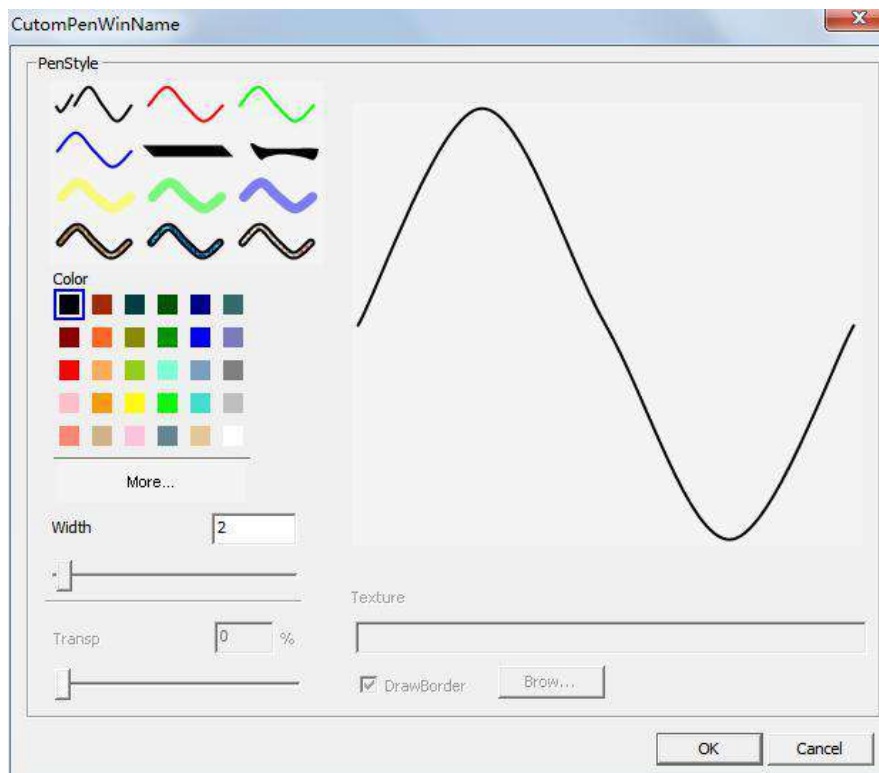
Width

së fuqës për ta përcaktuar atë sipas nevojës.



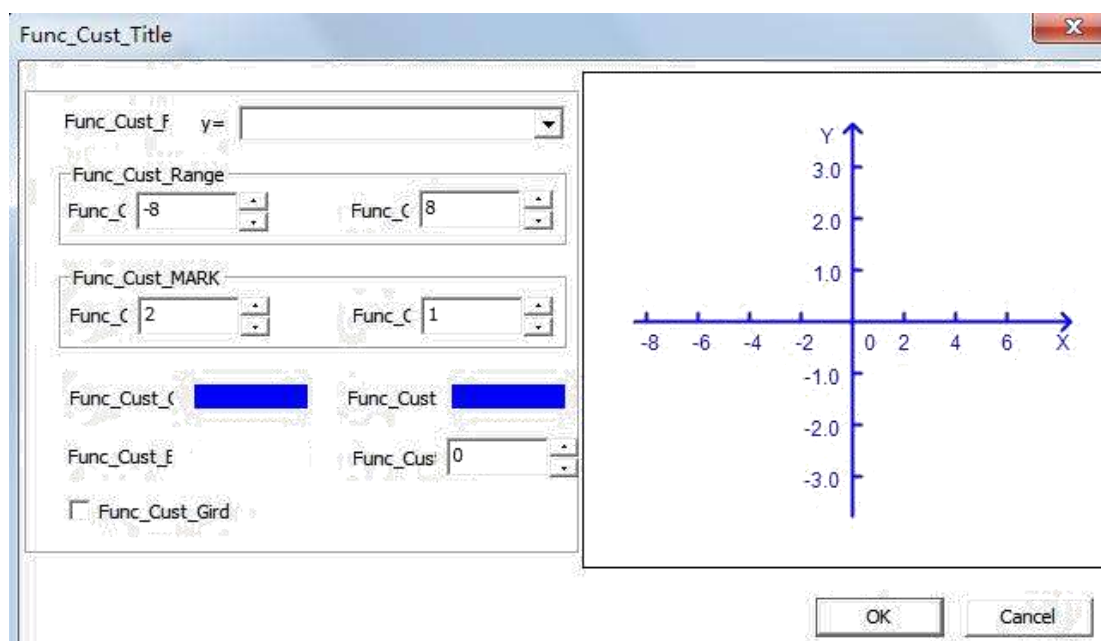
## 14. Redaktimi i vijës

Për të përshtatur vijën (trashësinë e saj, ngjyrën, etj.), ndiqni operacionet e mëposhtme: Përzgjidhni shiritin e veglave në menynë kryesore dhe zgjidhni vizatim në formë të lirë si në imazhin më poshtë.

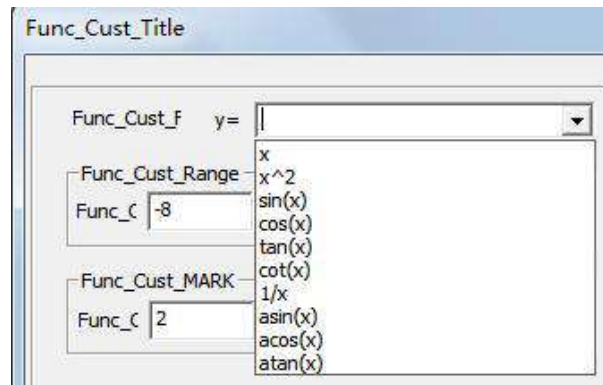


## 15. Përshtatja e funksionit

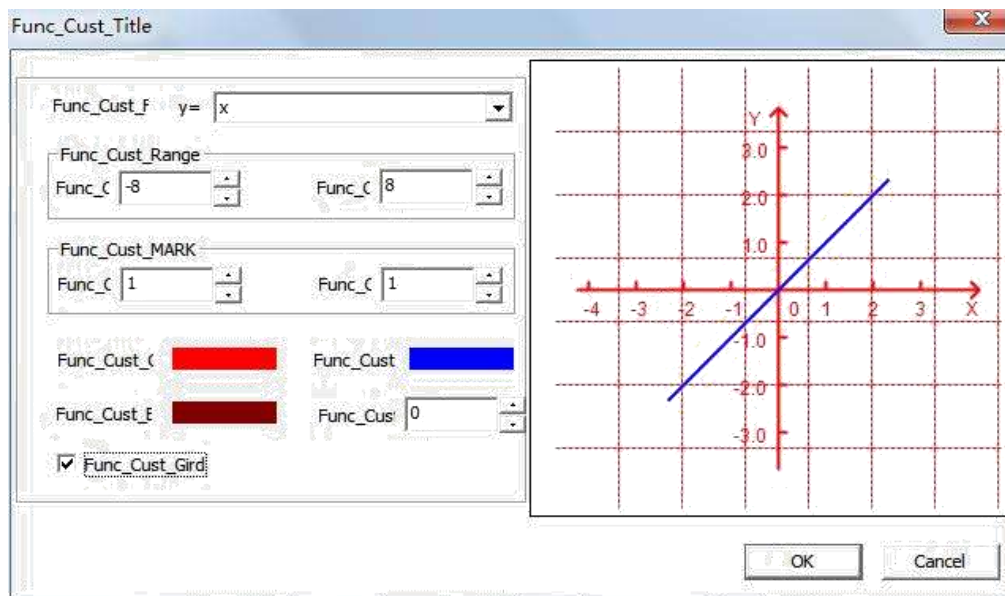
Në menynë kryesore "Insert" ("Ndërfut"), klikoni në veglën "Func"("Funksion"). Pasi të klikoni në vegël, në dritaren aktive që do t'ju hapet, do të mund t'i përshtatni parametrat që ju nevojiten për punë.



Në kolonën e përzgjedhjes së funksionit, mund të përzgjidhni llojin e funksionit me të cilin dëshironi të punoni.

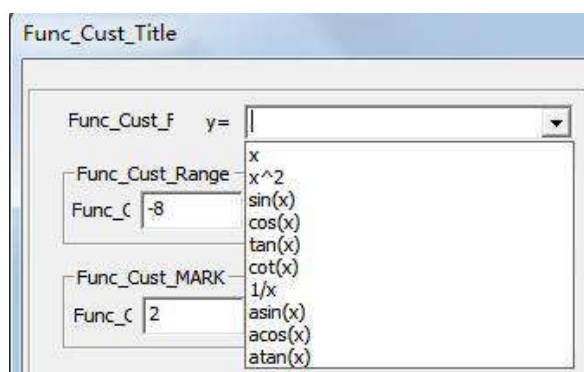


Në koordinatë ose abcisë, ju mund të rregulloni parametrat e boshtit X dhe Y të një funksioni të caktuar. Aktivizoni regjimin e punës së rrjetit për t'i parë dhe koordinatat.

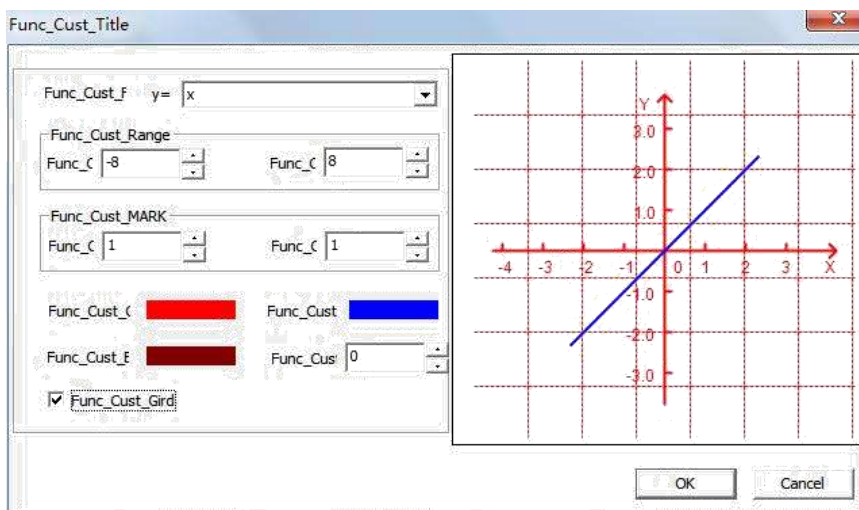


Shembull se si duket një diagram pas futjes së parametrave dhe funksionit të dëshiruar:

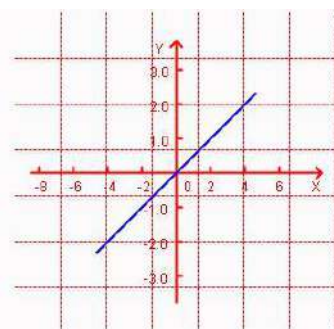
Në kolonën e zgjedhjes së funksionit, mund të zgjidhni llojin e funksionit me të cilin dëshironi të punoni.



Në koordinatë ose abcisë, ju mund t'i përshtatni parametrat në boshtit X dhe Y të një funksioni të caktuar. Aktivizoni regjimin e punës së rrejtit për të parë dhe koordinatat.



Shembull se si duket një diagram pas ndërfutjes së parametrave dhe funksionit të dëshiruar:



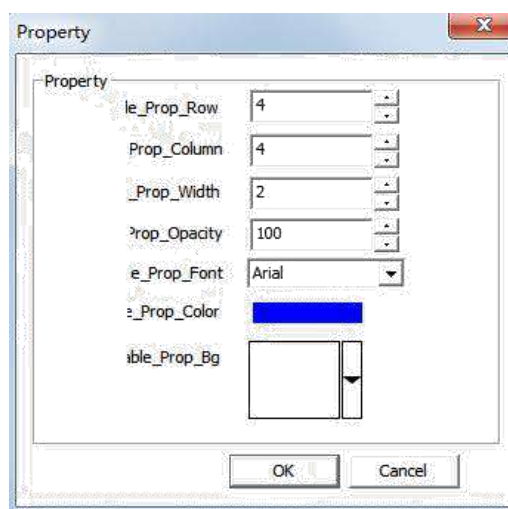


## 16. Formula

Tabela GK 7.8 përmban një formulë të re për funksionet e hartës dhe mund të përpilojë një tabelë në sipërfaqen për vizatimi. Ndiqni hapat e mëposhtëm për të kompletuar procedurën:



Klikoni në fushën “Ndërfut formulë” për ta kompletuar procedurën në shiritin e veglave të menysë. Dritarja aktive me parametrat e tabelës duket si më poshtë:



Sipas grafikut për përshtatje të parametrave:


## Vegla

Përshtatini veglat e integrit të softuerit për lehtësi më të madhe gjatë përdorimit.

### 1. Vizato katror

#### 1. Vizatimi i katrorit

Në menynë kryesore “Tools” (“Vegla”), klikoni veglën “Triangle” (“Trekëndësh”).



Butoni për të caktuar atributet mund të vendoset në trekëndësh, formë, madhësi, transparencë, trekëndësh të vetëm dhe dalje.

### 2. Kompasi

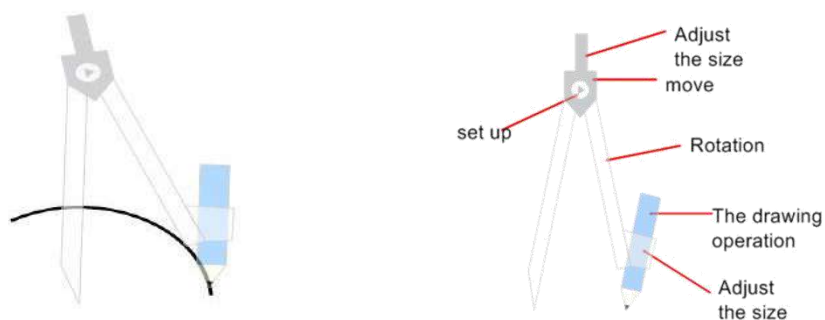
Kompasi i referohet mjetit ndihmës për vizatim të rrethit, i cili kombinuar me mjete të tjera, mund t'ju ndihmojë të keni një efekt më të mirë në rrethin e vizatuar.

Për të kryer operacionin, ndiqni udhëzimet:

Në menynë “Tools” (“Vegla”), klikoni në veglën “Compass” (“Kompas”).

Ky funksion mundëson që të përcaktohen parametrat e kompasit, vlerat matëse, transparenca, paraqitja dhe anulimi i operacionit.

Një shembull se si përdoret një kompas:



### 3. Mbulimi i ekranit për shfaqje

Mbulimi i ekranit për shfaqje tregon aftësinë për të bllokuar një pjesë të ekranit ose sipërfaqen e përgjithshme për funksionimin e ekranit për shfaqje.

Udhëzime për kompletimin e operacionit:



- Në menynë kryesore “Tools” (“Vegla”), klikoni në veglën “CovScr” (“Mbulim”).
- Ose në regjimin me ekran të plotë, në menynë kryesore “Tools” (“Vegla”) klikoni në

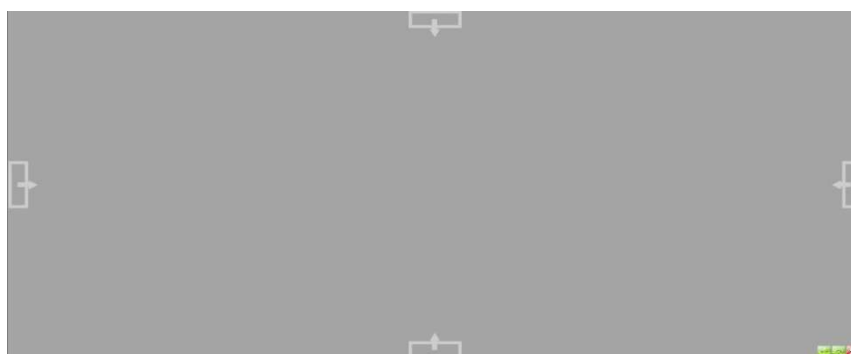



butonin për shfaqje të ekranit .

Shfaqja e ekranit - shembull:



Mund ta përshtatni duke përdorur butonat e rregullimit: “up” (“lart”), “down” (“poshtë”), “right” (“djathtas”), “left” (“majtas”)



Veglat në këndin e poshtëm të djathtë, , me butonat e rivendosjes, regjim i lirë/regjim i kufizuar dhe butoni për mbyllje të operacionit.

#### 4. Ruajtje e ekranit

Regjistrimi i ekranit nënkupton monitorimin e operacioneve të përdoruesit dhe ruajtjen e tyre; kushtojini vëmendje dallimit midis marrjes së pamjeve nga ekrani dhe regjistrimit të operacioneve. Procesi zhvillohet duke kryer operacionet në vijim:



- Në menynë kryesore “Tools” (“Vegla“), klikoni në veglën “ScrCap” (“Ruajtje e ekranit,,).
- Ose në regjimin me ekran të plotë, në menynë kryesore “Tools” (“Vegla“) klikoni mbi

veglën  .

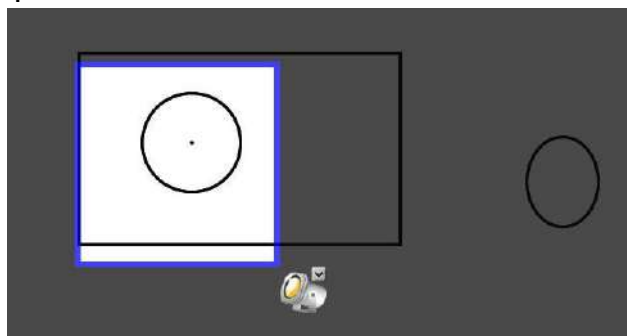
#### 5. Treguesi i dritës


Drita e kërkimit përdoret për të monitoruar / nxjerrë në pah përmbajtjen në ekran.

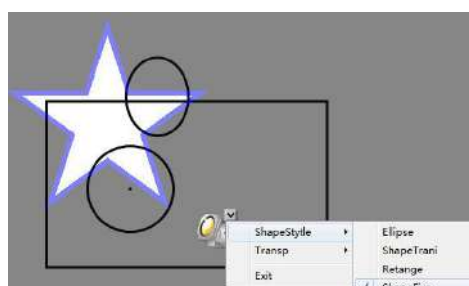


- Në menynë kryesore “Tools” (“Vegla“) , klikoni në veglën ”Search” (“Kërkim“).
- Ose në regjimin me ekran të plotë, në menynë kryesore “Tools” (“Vegla“) klikoni

mbi veglën  .



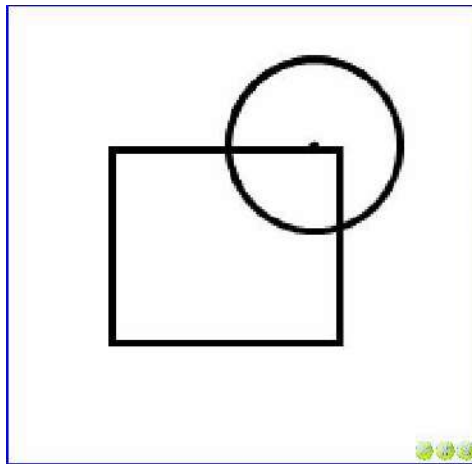
Gjithashtu mund të modifikoni funksionin e prozhektorit në menynë zbritëse  në mënyrën e mëposhtme: 6. Lupa



Lupa si vegël shërben për zmadhimin e madhësinë normale të përmbajtjes së ekranit.

Ju mund ta shfrytëzoni lupën me operacionet e mëposhtme

- Në menynë kryesore “Tools” (“Vegla”), klikoni në veglën ”Magnifier” (“Lupë”).
- Ose në regjimin me ekran të plotë, në menynë kryesore “Tools” (“Vegla”), zgjidhni operacionin ”Magnifier” (“Lupë”).



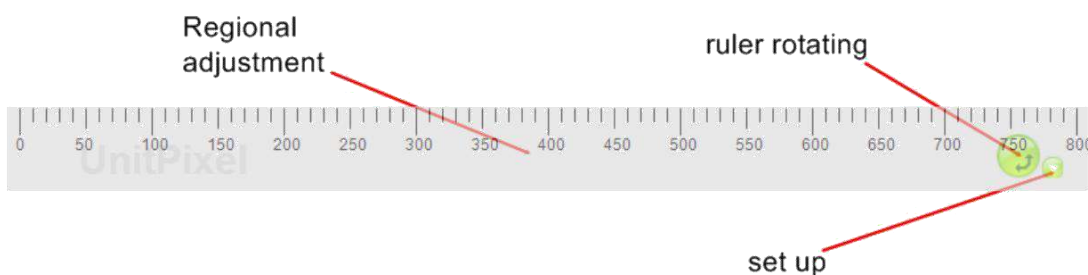
Tri butonat në këndin e poshtëm të djathtë tregojnë respektivisht zmadhim/zvogëlim/mbyllje.



## 7. Vizore

Vizorja përdoret për të matur gjatësinë, por përdoruesi mund ta përdorë atë për gjatësi të vijës së drejtë. Operacioni kryhet duke përdorur hapat e mëposhtëm:

- Në menynë kryesore "Tools" ("Vegla"), klikoni mbi veglën "Ruler" ("Vizore").
- Ose në regjimin me ekran të plotë, në menynë kryesore "Tools" ("Vegla"), zgjidhni opsionin "Ruler" ("Vizore").



Butoni shërben për ndërfitjen e parametrave të vendosjes p.sh.: pozicion, transparencë dhe anulim të funksionit.

Me vizore mund të vizatohet vijë e drejtë, me gjatësi sipas zgjedhjes sonë.



Vizatimi i vijave me vizore bëhet në mënyrë të tillë që me treguesin ose gishtin që ndodhet afër vizores në majë, duke lëvizur në drejtim të gjatësisë së vizores, dhe kjo lëvizje shfrytëzohet për vizatim të vijës së drejtë.


## 8. Kalkulatori

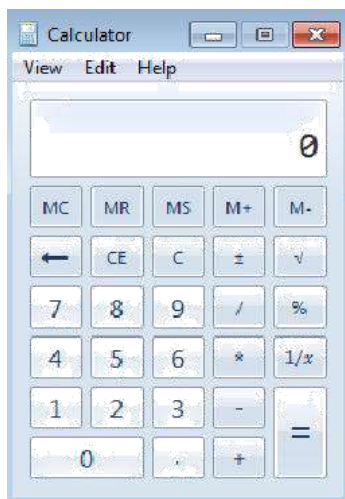
Kalkulatori i referohet funksionit të kalkulatorit në tabelën GK 7.8.

Për aktivim të kalkulatorit, ndiqni hapat e mëposhtëm:



Përzgjidhni fushën e veglave dhe zgjidhni funksionin kalkulator i cili gjendet në


shiritin e veglave në menynë kryesore. Klikoni në  që kalkulatori të hyjë në regjimin me ekran të plotë.

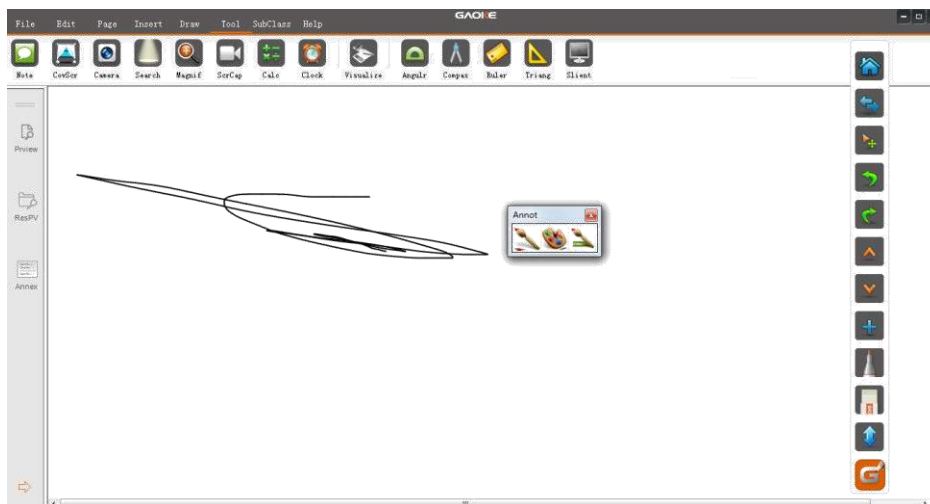


## 9. Shënime transparente

Tabela Gaoke lejon integrimin e shënimeve transparente që mund të aktivizohen duke përzgjedhur veglat në menynë kryesore dhe duke përzgjedhur fushën për shënime transparente.



Klikoni mbi  që shënimet transparente të jenë aktive në regjimin me ekran të plotë.





## 10. Raportor /këndmatës

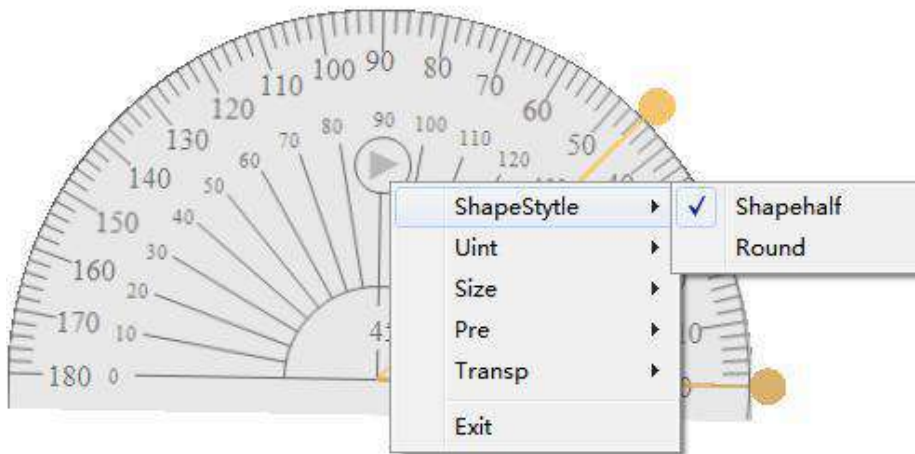
Këndmatësi mundëson që përdoruesi ta shfrytëzojë ndihmën e këndmatësit për matjen e gradëve. Për ta kompletuar procedurën ndiqni hapat e mëposhtëm:



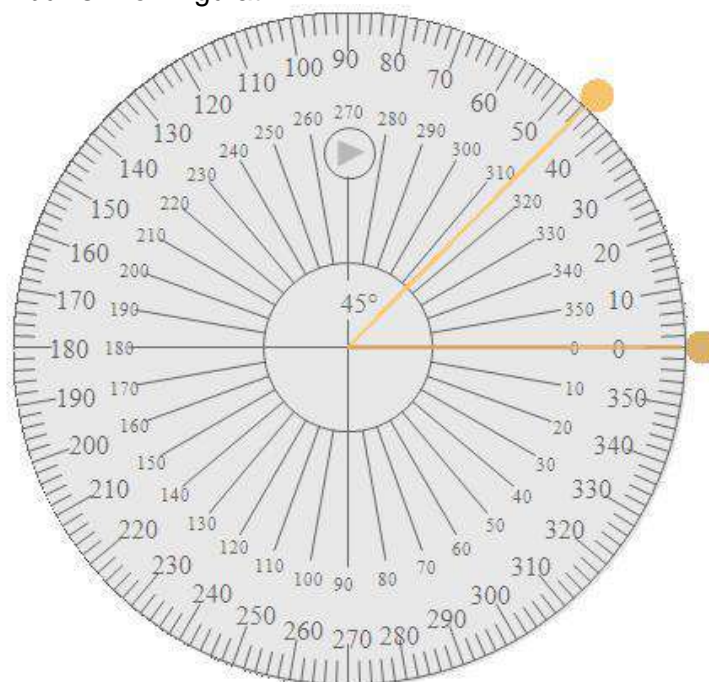
Përzgjidhni fushën me vegla dhe pastaj shënojeni funksionin këndmatës në shiritin e veglave në menyën kryesore.

Klikoni në  që këndmatësi të jetë aktiv në regjimin me ekran të plotë.

Butoni  shërben për të kyçur përshtatjen e parametrave me të cilët mund të përcaktohet forma dhe madhësia.



Si shembull shikoni figurat:





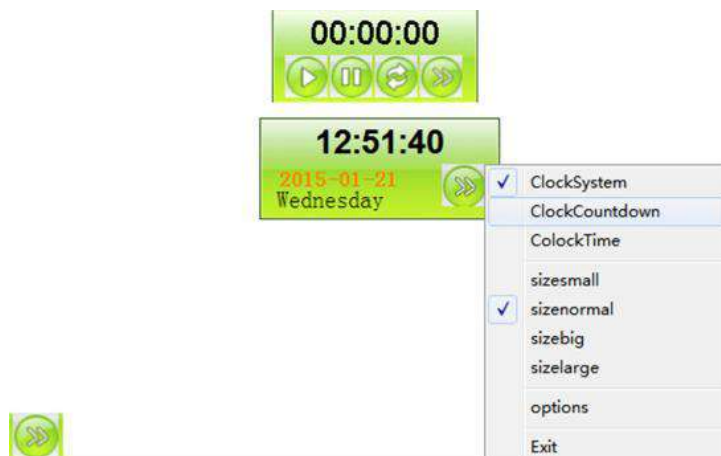


## 11. Ora

Ora e alarmit i referohet softuerit që tregon kohën, e tregon atë në faqe dhe mund të përshtatet sipas nevojave.

Operacionet për menaxhimin e kësaj vegle janë si më poshtë:

- Në menynë kryesore “Tools” (“Vegla”), klikoni në veglën “Clock” (“Ora”)  .
- Ose në menynë kryesore “Tools” (“Vegla”), klikoni në opsionin vegla  , në regjimin me ekran të plotë.




Butoni në këndin e poshtëm të majtë shërben për rregullimin e formës së orës që dëshironi ta kyçni, siç tregohet në figurë.

## 12. Kopjimi i ekranit

Kamera mund ta fotografojë përmbajtjen e ekranit. Ju mund ta kryeni këtë nëpërmjet operacioneve të mëposhtme:





- Në menynë kryesore “Tools” (“Vegla”), klikoni në veglën “ScrCap” (“Fotografim i ekranit“)



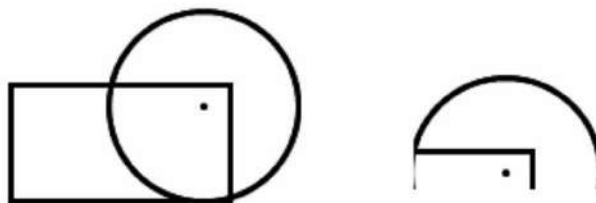
- Ose në regjimin me ekran të plotë në menynë kryesore "Tools" ("Vegla"), zgjidhni opsionin "Screen Capture" ("Fotografo ekranin")  .

Në foton e mëposhtme, katër opsionet e para përfaqësojnë llojet e ndryshme të regjimeve të regjistrimit të ekranit, ndërsa opsioni i fundit është opsioni për të ruajtur operacionin e kryer.



Prerje drejtkëndore		Tërhiqeni kutinë për të marrë imazhin e dëshiruar
Ana e prerjes		Çojeni furçën duke lundruar në pozicionin e dëshiruar
Prerje e lirë		Përzgjidhni cilëndo formë të imazhit
Prerje në regjim me ekran të plotë		Regjim me ekran të plotë

Kur zgjidhni regjimin e parë të kopjimit të ekranit, ruhet imazhi origjinal.




## Meny rënëse

### 1. Redaktimi i objektit

Mund të bëni kopje, ta shpërndani, ta ndryshoni, ta klasifikoni dhe të bëni operacione të tjera me objektin e përzgjedhur.


### 2. Klonimi i objektit

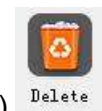
Me operacionin e klonimit, ju bëni një ose më shumë sende të njëjta me origjinalin. Veprimin mund ta kryeni me hapat e mëposhtëm:

- Përzgjidheni objektin
- Në menyne rënëse  klikoni opsionin "Clone" ("Klono").
- Në menyne kryesore "Edit" ("Redakto") klikoni veglën "Clone" ("Klono").

### 3. Fshirje e objektit

Nëse doni të fshini tekst ose objekt të përzgjedhur, ju mund ta bëni këtë si më poshtë:

- Përzgjidheni pjesën e tekstit ose objektin që doni ta fshini
- Në menyne rënëse  klikoni opsionin "Delete" ("Fshij"), ose
- Në menyne kryesore "Edit" ("Redakto") klikoni veglën "Delete" ("Fshij")



### 4. Prerja e objektit

Me këtë operacion, ju mund të kryeni transferim të një objekti ose teksti nga një dokument në tjetrin pa u klonuar, por që humbet nga dokumenti i parë.

Operacionet janë si më poshtë:

- Përzgjidheni pjesën e tekstit ose objektin që doni ta transferoni në një dokument tjetër.


Në menyne rënëse  klikoni opsionin "Cut" ("Prit"), ose

- Në menyne kryesore "Edit" ("Redakto") klikoni në veglën "Cut" ("Prit")



## 5. Kopjimi i objektit

Kopjimi i një pjese të caktuar të tekstit ose të një objekti të caktuar, mund të kryhet me operacionet e mëposhtme:


- Përzgjidhni pjesën e tekstit ose objektin të cilin doni ta kopjoni,
- Në menynë rënëse  klikoni në opsionin “Copy” (“Kopjo”), ose

- Në menynë kryesore “Edit” (“Redakto”) klikoni në veglën “Copy” (“Kopjo”)  .

p.s. pas kopjimit objektin mund ta transferoni në programe të tjera të Windows -it dhe ta përpunoni atë më tej. Kjo mund të bëhet përmes fushës Redakto > Kopjo në shiritin e veglave të menysë.

## 6. Ngjit objekt

Kur doni të transferoni një përmbajtje të caktuar në një dokument tjetër ose të bëni një kopje të saj, pasi ta keni kopjuar ose pasi ta keni prerë, duhet ta ngjisni atë në një dokument. Operacionet janë si më poshtë:

- Pasi që përmbajtja të jetë prerë ose kopjuar, pozicionohuni në dokument ku dëshironi ta ngjisni përmbajtjen dhe në menynë zbritëse  klikoni opsionin “Paste” ose (“Ngjit”), ose

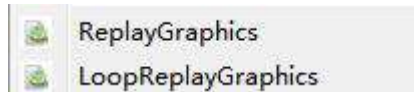
- Në menynë kryesore “Edit” (“Redakto”) klikoni në veglën “Paste” (“Ngjit”)  .

## 7. Përsërit operacionin

Ky operacion në thelb përfaqëson ri-kryerjen ose lëshimin e një objekti të caktuar. Operacioni lejon përcaktimin e shpejtësisë dhe mund të aktivizohet si në imazhet e mëposhtme:



klikoni në menyë rënëse për ta lëshuar edhe një herë



## 8. Tingull

Ju çdo përmbajtje në dokumentin tuaj mund ta lidhni me një tingull. Ju mund të kryeni të njëjtin veprim me hapat e mëposhtëm:

- Përzgjidheni përmbajtjen
- Në menyë rënëse  klikoni opsioni “Audio” (“Tingull”).

foto:



Dritarja aktive që do t'ju hapet tregohet në



Pranë përmbajtjes që doni ta shoqëroni me tingull, shfaqet një ikonë e vogël:

## 9. Hiperlidhje

Me hiperlidhje mund të lidhni cilindo dokument. Operacionet janë si më poshtë:

- Përzgjidhni përmbajtjen dhe në menynë kryesore “Insert” (“Ndërfut”), klikoni në veglën

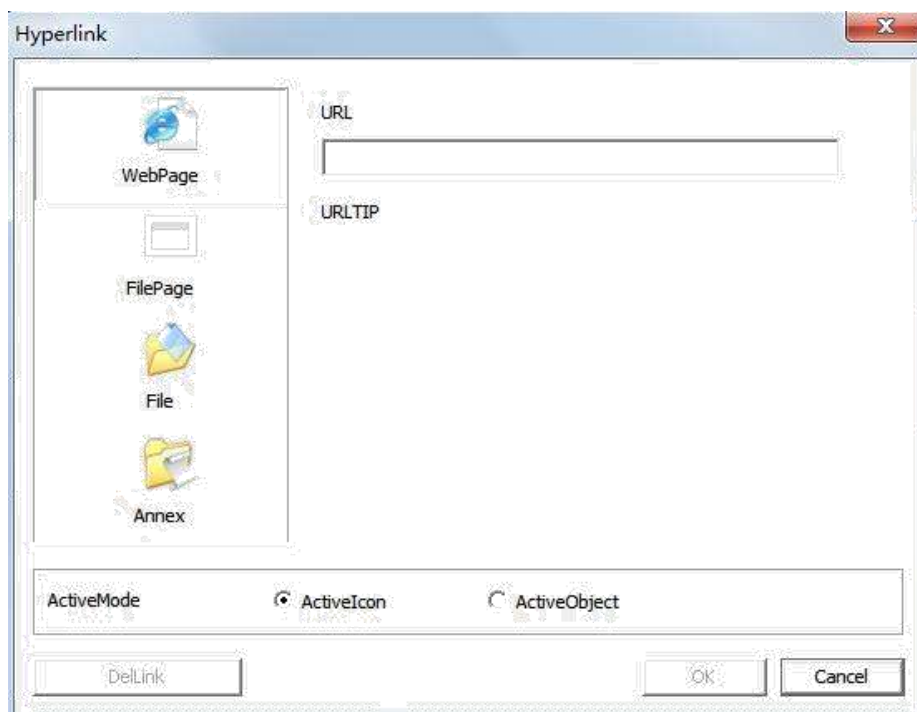


“Link” (“Lidhje”), ose

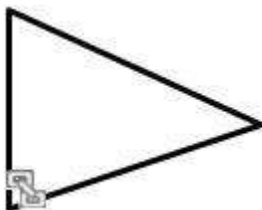


- Në menynë rënëse klikoni në opsionin “Hyperlink” (“Hiperlidhje”).

Pas përzgjedhjes së opsionit, do t’ju shfaqet një dritare aktive siç tregohet në imazhin e mëposhtëm:




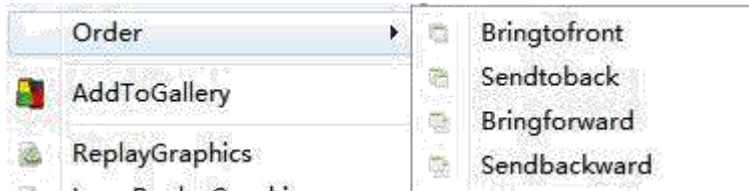
Nëse hiperlinku ka titull, atëherë poshtë, në anën e majtë, do të shfaqet edhe imazh:



## 10. Renditja në shtresa - sekuencimi

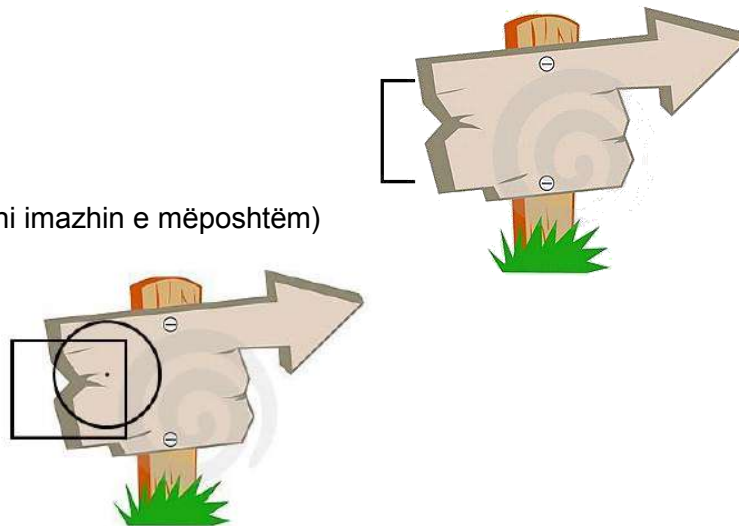
Ky funksion lejon shtresimin e përmbajtjes dhe paraqitjen e saj sipas prioritetit. Ju mund ta kompletoni procedurën në mënyrën e mëposhtme:

- Përzgjidheni objektin të cilin doni ta renditni në shtresa
- Në menynë rënëse për redaktim të objektit klikoni në rendit në shtresa .




Para renditjes në shtresa:

Pas renditjes: ( përzgjidheni imazhin e mëposhtëm)



## 11. Zhbëj

Funksioni Zhbëj përdoret për të anuluar hapin e fundit që kemi kryer para punës sonë. Hapat për të bërë këtë gjë janë si më poshtë:

- Në menynë kryesore “Edit” (“Redakto“) klikoni opsionin “Undo” (“Zhbëj“) , ose

- Në regjimin me ekran të plotë klikoni opsionin “Undo” (“Zhbëj”) .

Mund të klikoni aq herë sa hapa doni të zhbëni.

## 12. Rotacion/rrotullim

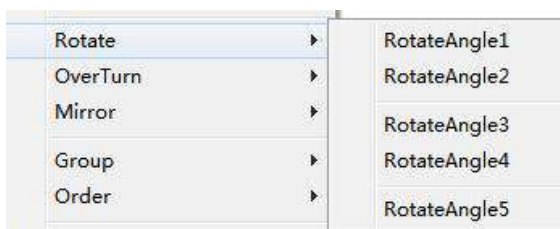
Përmbajtja në dokumentin tuaj mund t'i nënshtrohet rotacionit. Nëse doni të rrotulloni në ndonjë drejtim, ju mund ta bëni këtë nëpërmjet hapave të mëposhtëm:

- Përzgjidheni objektin



- Në menynë kryesore “Edit” (“Redakto”) klikoni opsionin “Rotate” (Rrotullo“)

Nëse doni një rotacion të saktë, mund të zgjidhni këndin e rrotullimit të treguar në figurën e mëposhtme:



Pika e gjelbër është pika e rrotullimit e boshtit të objektit që dëshironi të rrotullohet.



## 13. Zhvendos



Përmbajtja e caktuar mund të zhvendoset nga pozicioni aktual. Ju mund të bëni këtë gjë me hapat e mëposhtëm:

- Përzgjidhni objektin të cilin dëshironi ta zhvendosni
- Klikoni mbi objekt dhe tërhiqeni deri në pozicionin e duhur ku dëshironi ta zhvendosni

Shënim: Kur lëvizni objektin, duhet ta zhvendosni me miun në pozicionin e dëshiruar në dokument.

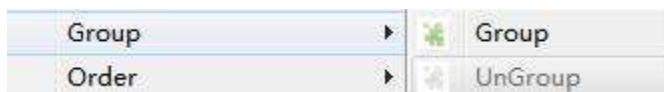
## 14. Grupimi

Operacioni i grupimit përfshin kombinim të dy ose më shumë objekteve. Ju mund ta kryeni atë në mënyrën e mëposhtme:

- Përzgjidhni disa elemente



- Në menynë kryesore “Edit” (“Redakto”) klikoni opsionin “Group” (“Grupo”)

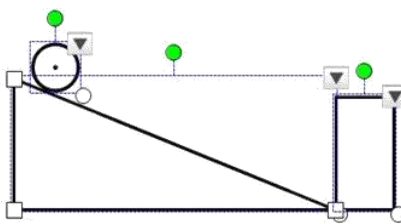


Nëse doni të zhgruponi elementet

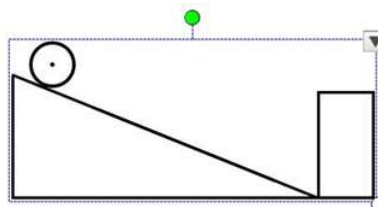
- në menynë kryesore “Edit” (“Redakto”) klikoni opsionin “UnGroup” (“Zhgrupo”)



Para grupimit:




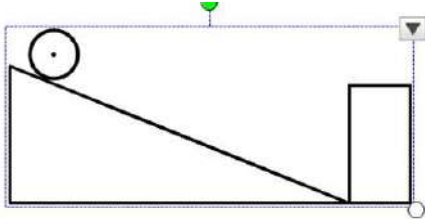
Pas grupimit:



## 15. Zmadho

Zmadhimi është një operacion me anë të të cilit një objekt mund të zmadhohet. Për ta bërë këtë, është e nevojshme të ndiqni hapat e mëposhtëm:

Përzgjidheni objektin, klikoni në katrorin e vogël për përzgjedhje të gjithë objektit, në menynë rënëse  LoopReplayGraphics përzgjidhni dimensionim proporcional.






## 16. Rrotullim i imazhit

Objekti i përzgjedhur mund të kthehet horizontalisht ose vertikalisht. Ndiqni hapat e mëposhtëm për të kryer procedurën:

- Përzgjidheni objektin
- Shënojeni drejtimin e rrotullimit në menynë rënëse



Rrotullim horizontal		Rrotullim vertikal	
Para	Pas	Para	Pas
			

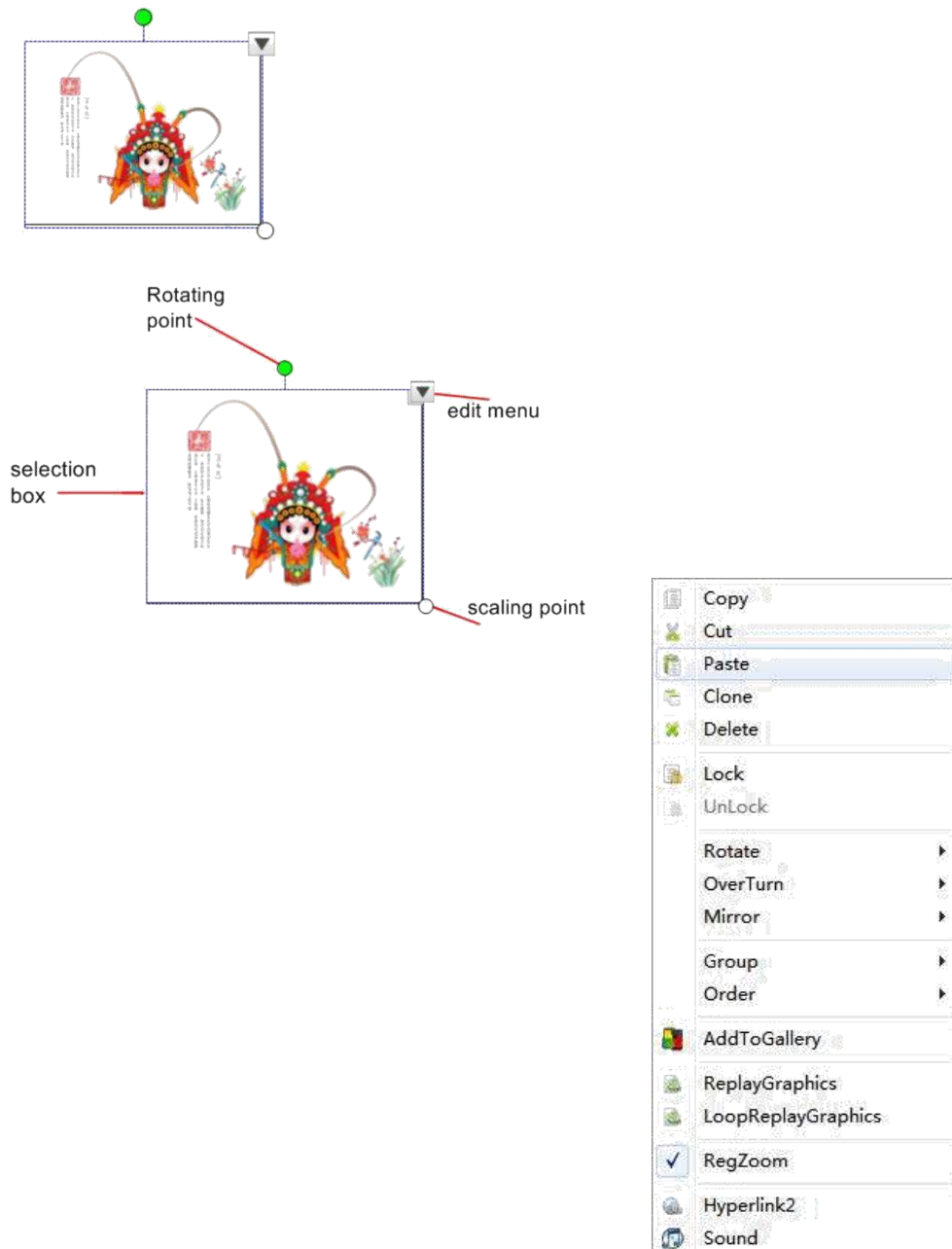
## 17. Përzgjedhje objekti

Përzgjidhni objektin e duhur dhe zgjidhni modelin e objektit që aktualisht po përpiqeni ta përpunoni.



Në shiritin e veglave, përzgjidhni funksionin për përzgjedhje.


Pastaj mund të vizatoni duke aktivizuar funksionin e vizatimit nga menyja përkatëse dhe pas përfundimit të procedurës, treguesi i miut do të ketë furçe në formë të shigjetës dhe funksionet e tjera do të mund të dallohen.



## 18. Përsëritje e procedurës

Përsëritja e procedurës është funksion me të cilin përsëri kryhet funksioni i fundit i programit.




Përzgjidhni butonin  në shiritin e veglave për ta mbaruar operacionin.

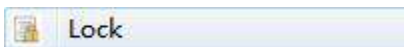
Shënim: në rrethana normale, butoni është ngjyrë gri dhe mund të kryhet vetëm anulimi i funksionit.

## 19. Bllokimi(kyçja) e objektit

Kyçja e një objekti është një procedurë me të cilën objekti i zgjedhur është i kyçur në faqe dhe nuk mund të zhvendoset.

Kompletoni procedurën në mënyrën e mëposhtme:

- Përzgjidhni objektin
- Zgjidhni fushën “Kyçe” (“Lock”) në menynë rënëse  për redaktim.



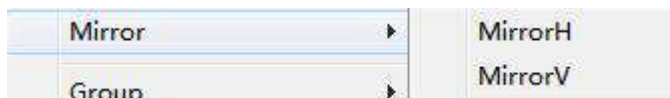
Gjithashtu mund të zgjidhni operacionin "Hiq zhblokimin" (“Unlock removal”) nga menyja e zbritjes së redaktimit




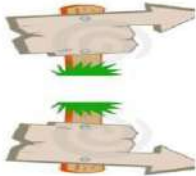
## 20. Efekti i pasqyrës (simetria)

Efekti i pasqyrës mund të bëjë një pasqyrim të origjinalit njëloj si dhe simetria.

Kompletoni procedurën si më poshtë:

- Përzgjidhni objektin
- Përzgjidhni funksionin e efektit të pasqyrës në menynë rënëse të redaktimit



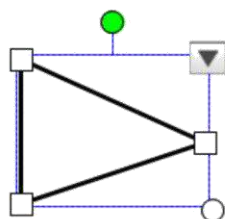
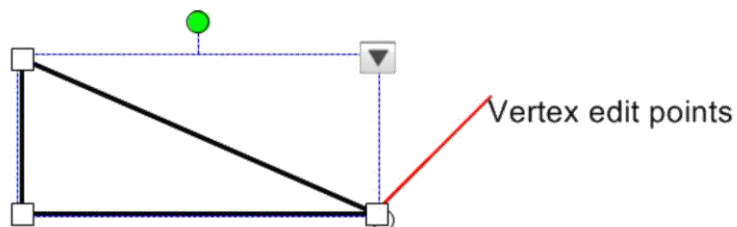
Shembull i efektit të pasqyrës (simetri)			
Simetri horizontale		Simetri vertikale	
Para efektit	Pas efektit	Para efektit	Pas efektit
			

## 21. Redaktimi i pikës më të lartë (maja – kulmi)

Redaktimi i pikës më të lartë (majës – kulmit) i referohet pasqyrimin të një procedure për redaktimin e një objekti gjeometrik.

Kompletoni procedurën si më poshtë:

- Përzgjidhni objektet gjeometrike.
- Kur të shfaqen pikat për redaktim të majës (kulmit) të objektit gjeometrik – tërhiqeni vijën:



Pas redaktimit:

## Vendosja e parametrave të përgjithshëm dhe parametrave të gjuhës

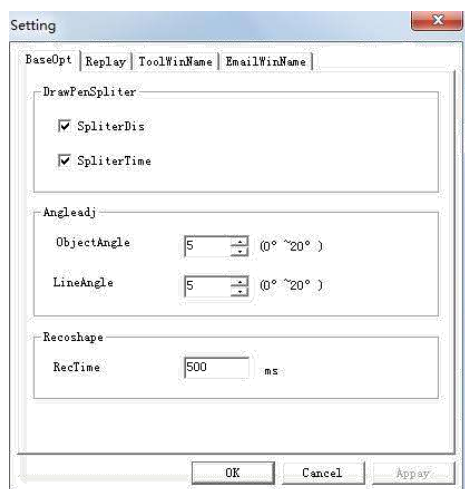
### 1. Parametra të përgjithshëm

Vendosja e parametrave të përgjithshëm i referohet parametrave të përdorimit të cilët përdoruesi mund t'i përcaktojë vetë.

Kompletoni procedurën si më poshtë:



Përzgjidheni funksionin “Redakto” > Parametra të përgjithshëm në menynë kryesore.



### 2. Vendosja e parametrave të gjuhës

Vendosja e parametrave të gjuhës u mundëson përdoruesve që të krijojnë mjedise të ndryshme gjuhësore.

Kompletoni procedurën si më poshtë:

- Zgjidhni fushën “Ndihmë” (“Help”) > “Gjuha” (“Language”) në shiritin e menysë kryesore.



- Gjithashtu mund ta ndryshoni gjuhën e shiritit të veglave në menynë kryesore në kutinë Gjuha (Language).

