

TATJANA RADZEVIČIENĒ



Image Markup Tool

Versija 1.8.1.3

Vartotojo vadovas
(pradedantiesiems)

Atvaizdo žymių kūrimas

2009

Turinys

1. Bendroji programos apžvalga	3
1.1 Apie programą	3
1.2 Programos autorius	3
1.3 Pagrindiniai konceptai.....	3
1.4 „Image Markup Tool“ programos įdiegimas ir pašalinimas	4
1.5 Programos sąsajos kalbos nustatymas.....	4
2. Du svarbiausi programos langai	9
2.1 Atvaizdo langas	9
2.2 Anotacijų langas.....	12
3. Atvaizdo įkėlimas į programą	14
3.1 Ekrane matomo vaizdo paslinkimas ir mastelio pakeitimas	15
4. Kategorijos	15
4.1 Naujos kategorijos kūrimas	16
4.2 Kategorijos valdymas.....	17
5. Anotacijos	17
5.1 Anotacijos laukelio įterpimas ir pašalinimas	18
5.2 Anotacijos teksto pridėjimas.....	18
5.3 Anotacijos slėpimas ir rodymas.....	19
5.4 Anotacijos laukelių persiklojimas.....	20
6. Šriftai	21
7. Metaduomenų redagavimas	21
7.1 Įterpimas XML gairės.....	23
7.2 Ką galima padaryti su pažymėtu atvaizdu?	25
7.3 Internetinio puslapio kūrimas	25
8. Atvaizdo miniatiūros kūrimas	28
9. Teksto paieškos ir keitimo dialogo langelis	29
10. „Nuostatos“ dialogo langelis	31
11. „Bendri parametrai“ dialogo langelis	31
12. Failo perrašymo patvirtinimo dialogo langelis	33
13. Sąsajos vertimo („Interfeisas transation“) ekranas	33

1. Bendroji programos apžvalga

1.1 Apie programą

“Image Markup Tool” programa yra pirmiausiai teksto kodavimo iniciatyvos (TEI) įrankis. Egzistuoja daug įrankių, galinčių žymėti XML tekstą. Tačiau dauguma jų reikalauja specifinių žinių, kurias turi ne visi žmonės. Šios programos autorių tikslas buvo sukurti tokį įrankį, kuris sugebėtų pritaikyti **TEI P5 XML** failams, bet kartu turintį gana paprastą programos sąsają, kuria galėtų pasinaudoti žmonės, beveik visiškai nemokantys redaguoti **XML** teksto, neturintys programavimo pradmenų.

1.2 Programos autorius

Martin David Holmes – Universitetas Victoria Kanada (University of Victoria Humanities Computing and Media Centre (formerly the Language Centre) <http://www.mholmes.com>

1.3 Pagrindiniai konceptai

Yra kai kurių pagrindinių konceptų, kuriuos jūs turėsite suprasti prieš pradėdami darbą su programa.

Programa turi du langus, kurie paprastai atsidaro pradedant darbą. Vienoje ekrano pusėje pasirodo **atvaizdo langas**. Tai pagrindinis langas, kuriame pasirodo atvaizdas, su kuriuo dirbate. Jame yra meniu ir įrankių juostos mygtukai, kurių pagalba failai kuriami, redaguojami, išsaugojami ir t. t.. Atvaizdas savaime pasirodo lango centre. Jūs galite lengvai keisti vaizdo mastelį. Tuo tikslu galite panaudoti vaizdo mastelio keitimo langelį, esantį viršutiniame kairiajame ekrano kampe arba pelės klavišą (ratuką). Įterpiant naują atvaizdo anotaciją, kvadratinis laukelis pasirodys centre. Jūs galite perkelti ir pakeisti jo dydį į tą atvaizdo vietą, kurią norite paaiškinti. Detalesnę informaciją žr. „**Atvaizdo langas**“ skyriuje.

Antras langas yra **anotacijos langas**. Tai vieta, kurioje renkate anotacijos tekstą ir priskiriate ją atitinkamai kategorijai. Detalesnę informaciją žr. „**Anotacijos langas**“ skyriuje.

Anotacija susideda iš:

- Stačiakampio formos laukelio ant atvaizdo, su kuriuo siejama anotacija.
- Anotacijos pavadinimas.
- Anotacijos tekstas (kuris yra iš tikrųjų vienas ar daugiau TEI bloko elementų, paprastai su gaire <p>).
- Kategorija, kuriai anotacija yra paskirta. Anotacijos yra rūšiuojamos pagal kategorijas. Kategorijos sukuriamos arba prieš sukuriant anotaciją, arba po anotacijos sukūrimo. Kategorijos turi dvi funkcijas. Pirma, jos padeda sugrupuoti anotacijas pagal turinį.

Antra, jos leidžia rūšiuoti skirtingų anotacijų tipų laukelius ant atvaizdo, nes kategorijas galima pažymėti skirtinga spalva ir forma.

Detalesnę informaciją žr. „**Anotacijos**“ ir „**Kategorijos**“ skyriuose.

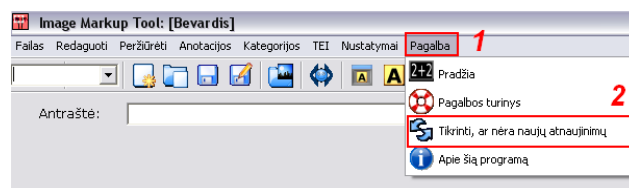
Įterpę anotacijas prie atvaizdo, galite išsaugoti rezultatus kaip TEI P5 XML failą. Jūs galite taip pat sukurti DocBook 5 failą arba interaktyvų tinklapį.

1.4 „Image Markup Tool“ programos įdiegimas ir pašalinimas

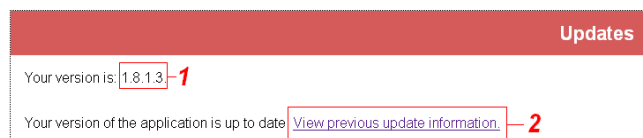
1.4.1 Programos atnaujinimas

Norint atnaujinti programos versiją, rekomenduojama pašalinti senesnę versiją ir įdiegti naujesnę.

Kartais, pakeičiant programos struktūros aplanką, gali likti kai kurie failai, o tai gali sukelti problemas naujos versijos įdiegimui. Dirbdami su „Image Markup Tool“ programa, retkarčiais pasitikrinkite, ar nepasirodo naujesnė programos versija, pavyzdžiui, kartą per mėnesį. Lengviausias būdas tai padaryti, paspausti meniu „**Pagalba**“ (1) → „**Tikrinti, ar nėra naujų atnaujinimų**“ (2) komandą:



Atsidarys svetainės langas, kuriame bus parodyta jūsų turimos programos versija (1) ir nurodyta nuoroda (2) į internetinį puslapį, kuriame galima pasitikrinti, ar neįšlij naujesnė programos versija:

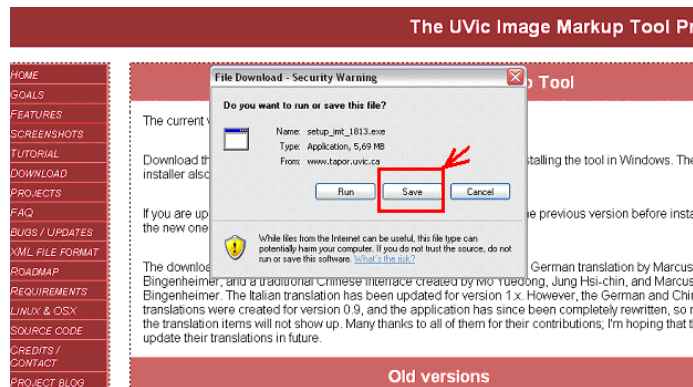
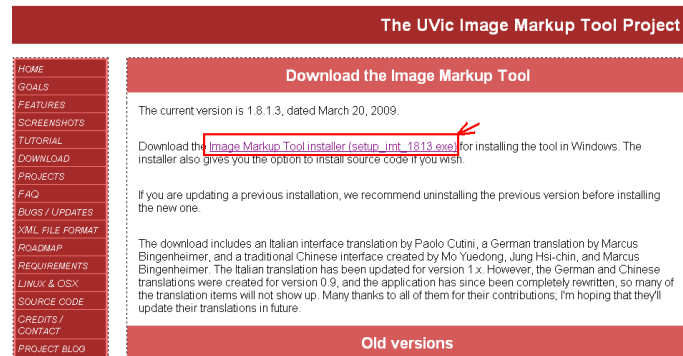


Puslapyje pateikiamos naujausios programos versijos ir instaliacinio failo atsiuntimo nuoroda:

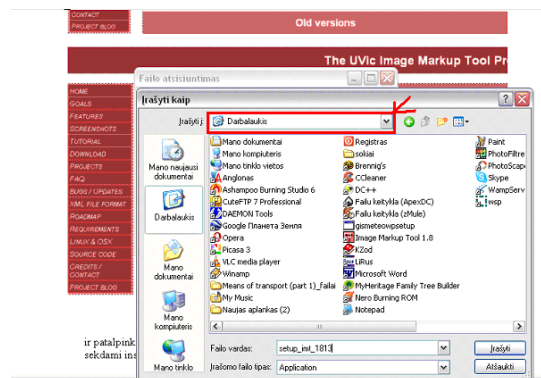
Updates			
This is a list of bugs which have been found or reported since version 1.2 of the Image Markup Tool, and other updates which have been made. When a new release of the program is made, any bugs which have been fixed will have a grey background. If you're suffering from one of these bugs, upgrade to the latest version. The current version is 1.8.1.3, dated March 20, 2009. Download the Image Markup Tool installer (setup_lm1813.exe)			
Date reported	Description	Cause/Details	Workaround
20-03-2009	When opening an existing file, the image in the file was automatically resized to fit into the IMT image window. However, when loading an image into an existing file (or a new file), this didn't happen.	That's now fixed, and I've also tweaked the resizing code a little so that the image fits more precisely into the window, previously it was slightly too big because I wasn't taking proper account of the size of the scrollbars on the image holder. Thanks to Hilde Bøe for the suggestion.	Added in 1.8.1.3.

1.4.2 Programos atsiuntimas


Programą galima atsisiųsti į savaiminę išsiskleidžiantį įdiegimo failą „setup_imt_xxxx.exe“, kuriame "xxxx" yra versijos skaičius. Parsisiųskite paskutinę versiją iš svetainės: http://www.tapor.uvic.ca/~mholmes/image_markup/download.php

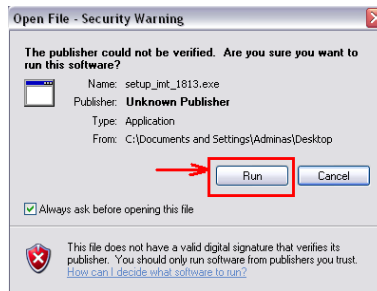


ir patalpinkite ją į savo darbalaukį.

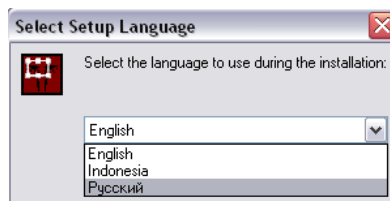


1.4.3 Programos įdiegimas

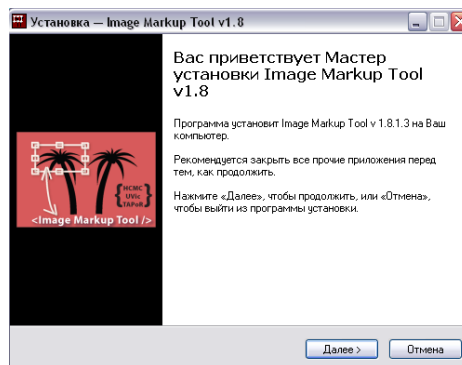
Dukart spragtelėkite parsisiųstą instaliacijos failą  setup_imt_1...



Nustatykite programos įdiegimo instrukcijos kalbą:



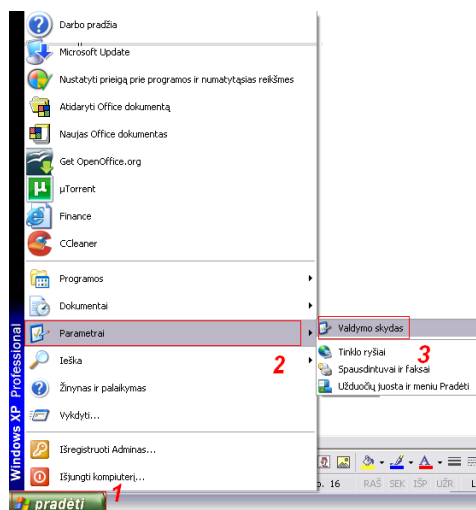
Pradėkite įdiegimą sekdami instrukcijos nurodymus:



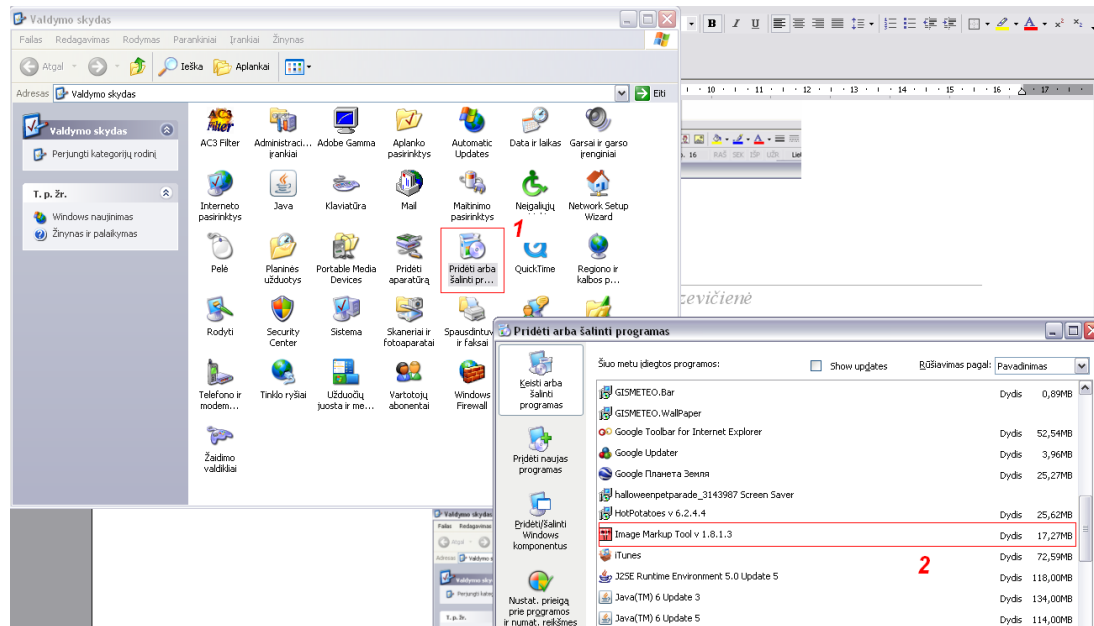
1.4.4 Programos pašalinimas

Pašalinti programą galite dviem būdais:

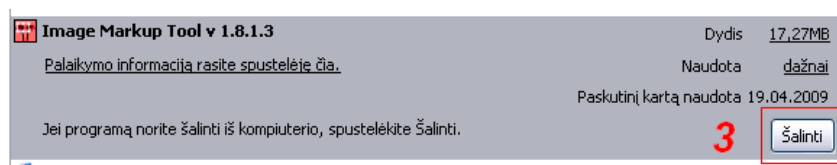
1. Pasirinkite „Pradėti“ → „Parametrai“ → „Valdymo skydas“



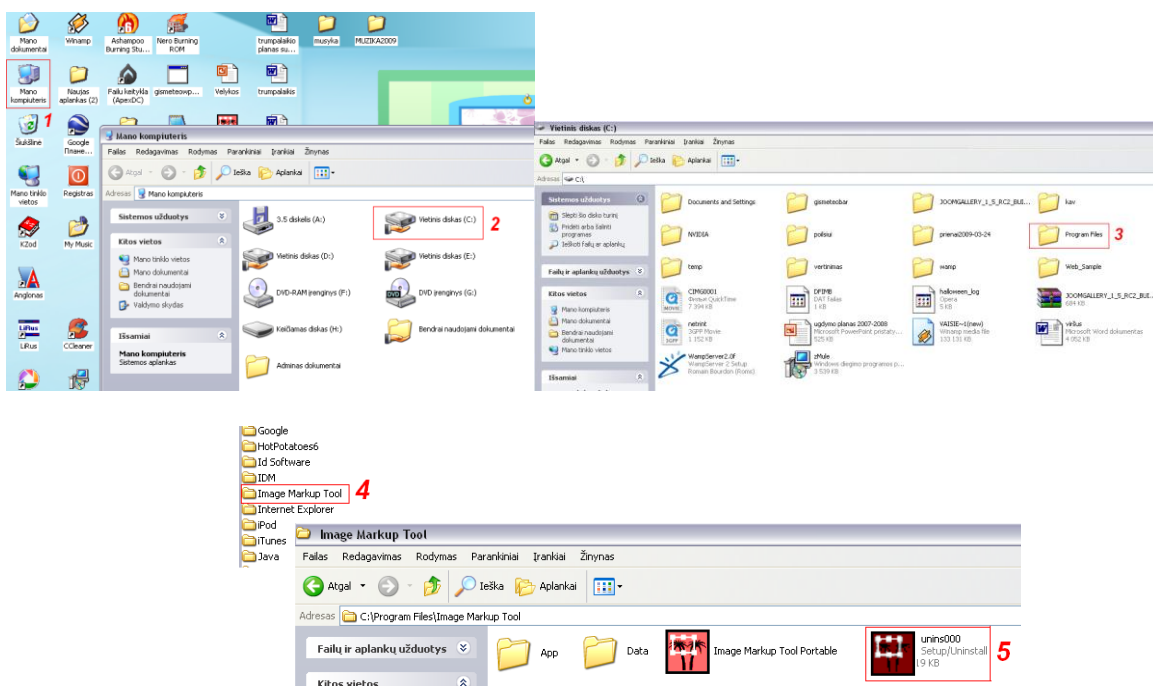
Valdymo skyde du kartus spragtelkite piktogramą „Pridėti arba šalinti“**(1)**, programų sąrašą suraskite programą **(2)**:



Spragtelkite ant jos pavadinimo ir atsiradusiame lange paspauskite mygtuką „Šalinti“**(3)**:

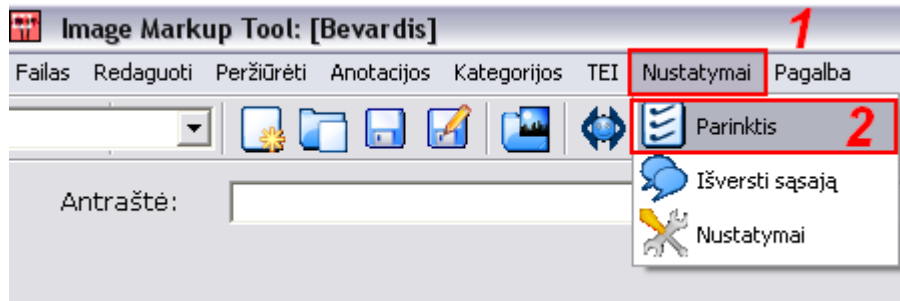


2. Pasirinkite „Mano kompiuteris“ → „Vietinis diskas (C:)“ → „Program File“ → „Image Markup Tool“ → „unins000“:

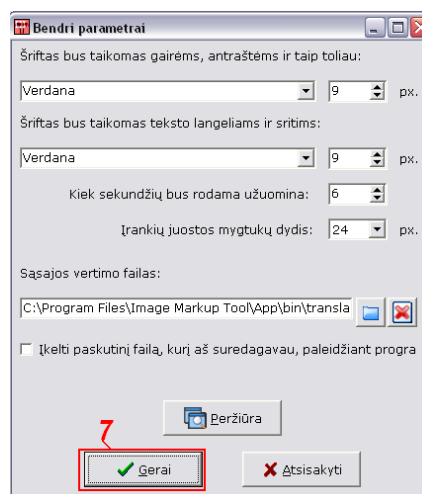
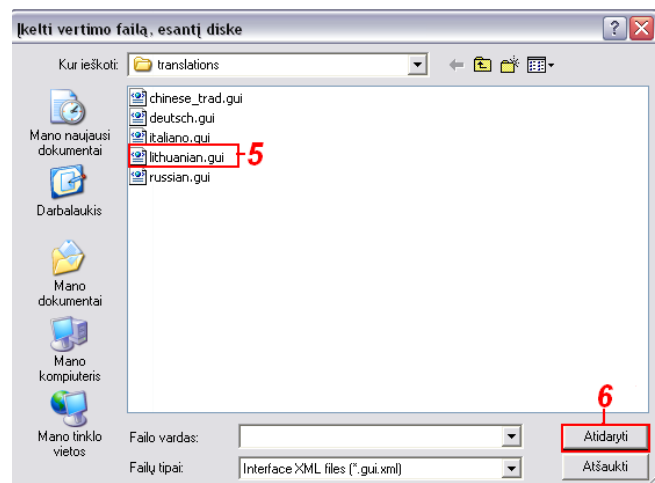
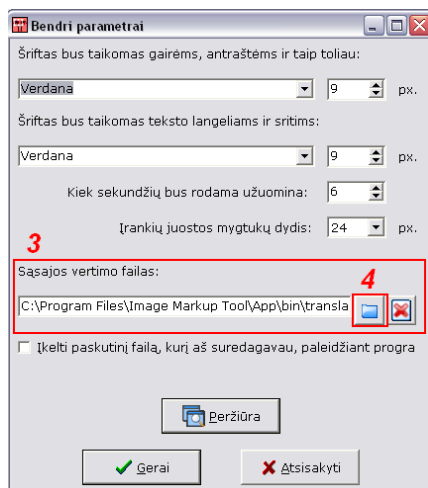


1.4.5 Programos sąsajos kalbos nustatymas

Programos sąsajos kalba, pagal numatytos programos nustatymus - anglų. Kitą kalbą galima pasirinkti atidarius bylą su programos sąsajos vertimu ir pasirinkti norimą kalbą: meniu „Nustatymai“ (1) → „Parinktis“ (2) → „Bendri parametrai“ (3):



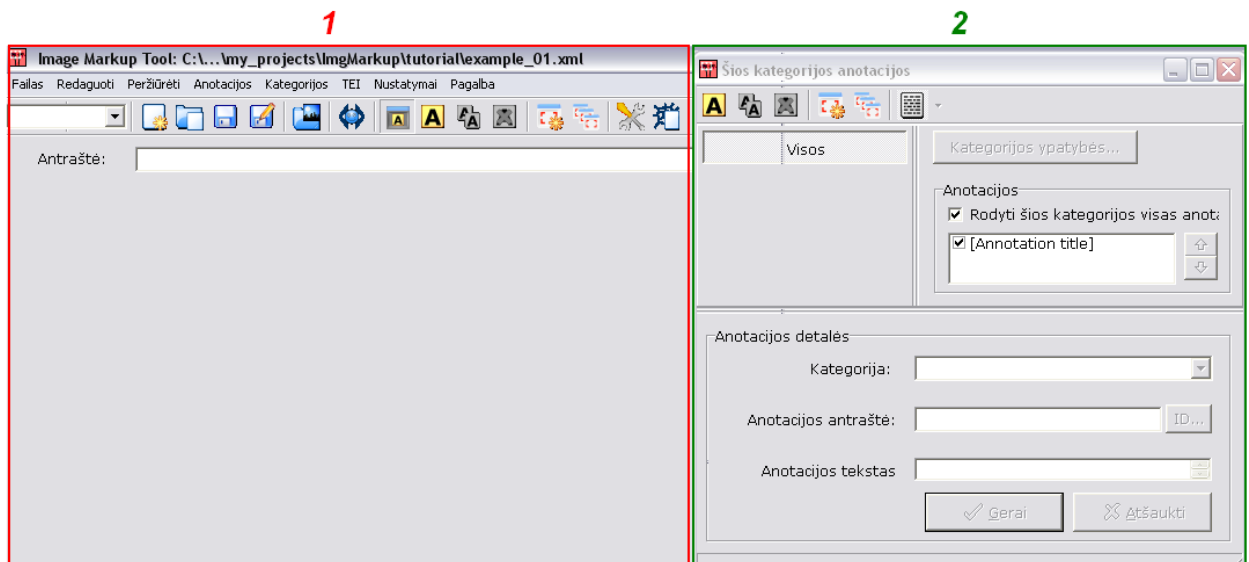
Paspausti mygtuką „Įkelti sąsajos failą“ (4) ir dialogo lange „Įkelti vertimo failą, esantį diske“ pasirinkti sąsajos vertimo kalbos failą, pavyzdžiui, lietuvių (5, 6) ir patvirtinti pasirinkimą (7):



2. Du svarbiausi programos langai

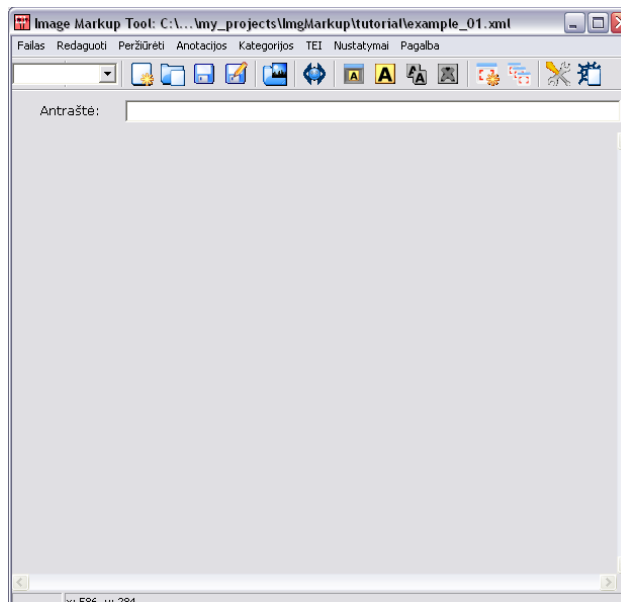
Pradėję dirbti su programa, pamatysite du atskirus langus:

- atvaizdo langą (1) ir
- anotacijų langą (2):



Panorėję galite pakeisti abiejų langų dydį ir vietą ekrane.

2.1 Atvaizdo langas

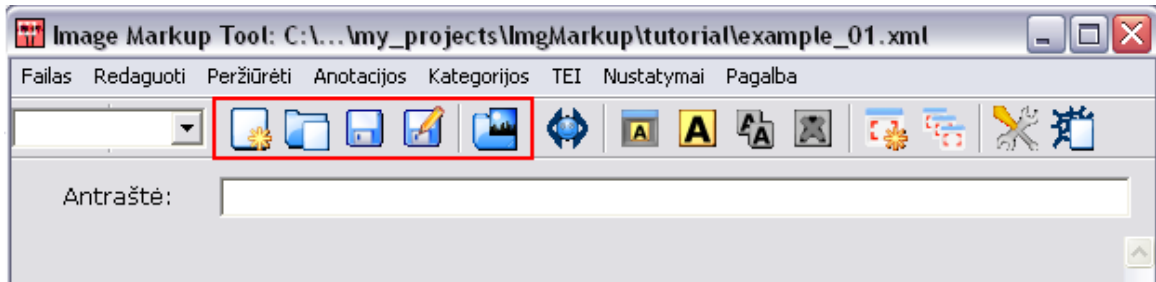







Atvaizdo langas paprastai yra kairėje pusėje. Į jį įterpiamas ir rodomas atvaizdas. Šis langas yra pats svarbiausias rinkmenos langas operacijų požiūriu (patalpinami ir išsaugomi XML failai, gaunama prieiga prie „teiHeader“ ir taip toliau).

2.1.1 Pagrindinio atvaizdo lango struktūra

2.1.1.1 Failų valdymo mygtukai („Failas“ meniu mygtukai)

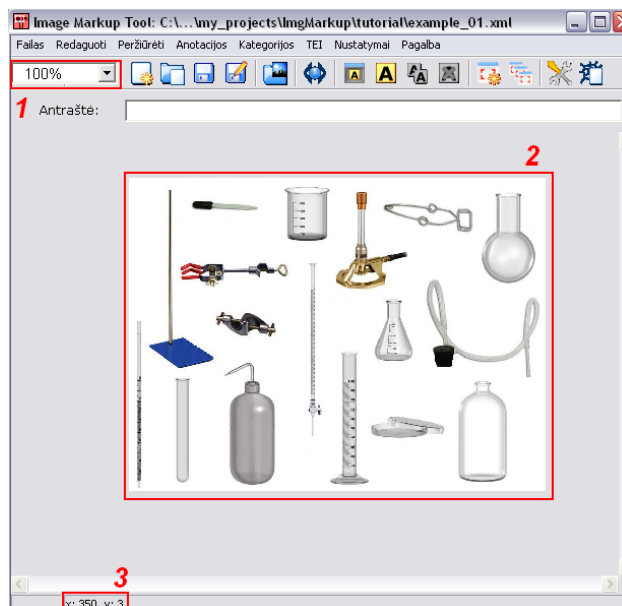
Atvaizdo lange yra greito „Failas“ meniu komandų paleidimo mygtukai:



-  „**Naujas**“ – pradėti naują žymėjimo projektą, išvalant atvaizdą, anotacijas ir kategorijas (Ctrl + N)
-  „**Atverti**“ – atverti projekto failą (Ctrl + O)
-  „**Irašyti**“ – pradėti naują dokumentą, bet išsaugoti šio dokumento kategorijas (Ctrl + S)
-  „**Irašyti kaip...**“ – įrašyti šį projektą nauju vardu
-  „**Įkelti atvaizdą**“ – įkelti atvaizdą į projektą. Tai pakeis esantį atvaizdą, jei bus toks (Ctrl + L)

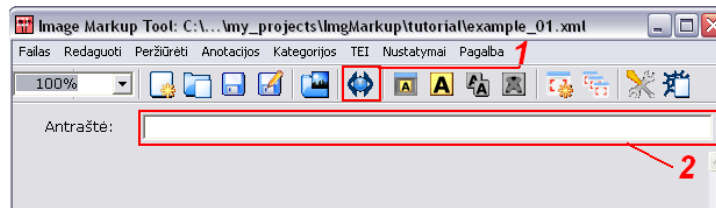
2.1.1.2 Atvaizdo valdymo mygtukai

1 - vaizdo mastelio keitimo langas, 2 – einamojo atvaizdo vaizdas, 3 – pelytės žymeklio padėties koordinatės:

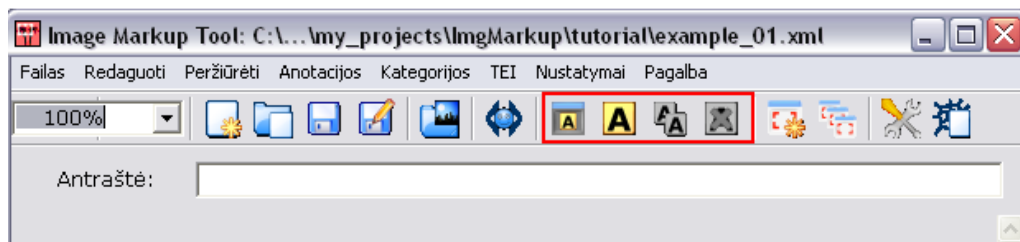






2.1.1.3 Metaduomenų redagavimo mygtukai

- 1 – Antraštė (teiHeader) metaduomenys - informacija apie failo tekstą ir autorių.
- 2 – Failo pavadinimo įrašymo langas.



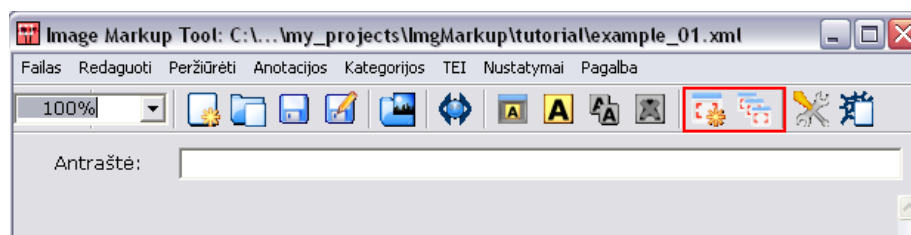
2.1.1.4 Anotacijų kūrimo ir pašalinimo mygtukai





-  – Šis mygtukas paslepia arba atverčia anotacijų langą. Tai gali būti reikalinga, kai dirbate tikrai atvaizdų redagavimo lange.
-  – Sukuria naują anotacijos lauką peržiūros srityje.
-  – Sukuria anotacijos kopiją. Tai gali būti naudinga taupant laiką, kuriant daug panašių arba nežymiai besiskiriančių anotacijų.
-  – Anotacijos pašalinimo mygtukas (po komandos patvirtinimo žinutės).

2.1.1.5 Kategorijų valdymo mygtukai

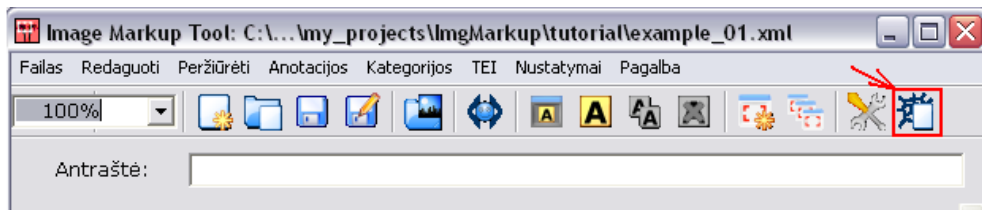
Visos anotacijos priskiriamos tam tikrai kategorijai.



-  – Naujos kategorijos sukūrimas.
-  - Šio mygtuko paspaudimu iškviečiamas kategorijos redagavimo langas, kuriame galima sukurti ir redaguoti jau sukurtas kategorijas ir pakeisti jų išdėstymo tvarką.

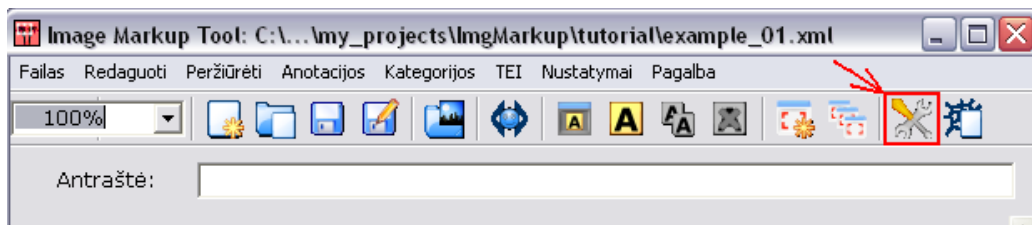
2.1.1.6 Projekto internetinio (Web) puslapio sukūrimo mygtukas

Paspaudus šį mygtuką, pagal jūsų projekto anotaciją bus sukurtas internetinis puslapis („web page“):

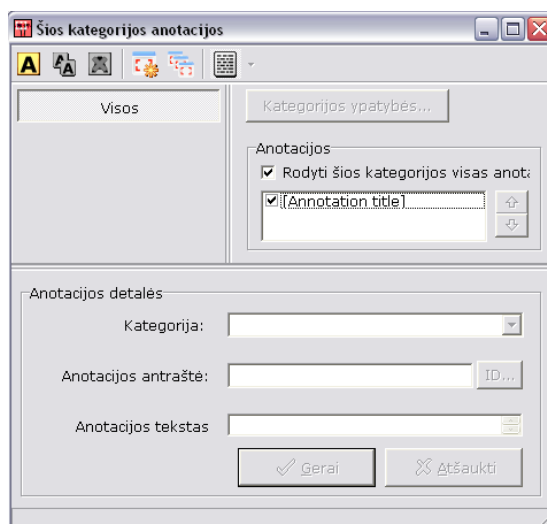


2.1.1.7 Projekto globalių nustatymų mygtukas

Šis mygtukas atverčia dialogo langelį, kuriame jūs galite nustatyti svarbiausius internetinės peržiūros parametrus (pvz., privilegijuotas maksimaliausias vaizdo plotas internetiniame puslapyje). Taip pat bet kokio išsaugojimo metu suteikia išsaugojimo pirmenybę bylos IMT schemoms kartu su XML byla.

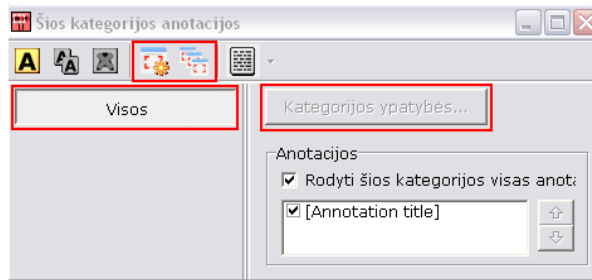


2.2 Anotacijų langas



Anotacijų langas - tai vieta, kurioje jūs savarankiškai redaguojate ir valdote anotacijas (anotacijų tekstų kūrimas ir redagavimas bei jų prisiskyrimas prie kategorijų). Taip pat, šiame lange yra kiti langai, kurie suteikia jums galimybę pridėti anotacijas ir suredaguoti kategorijas. Kiekviename iš šių langų yra visi reikalingi kūrybai interaktyvūs dialogo langai.

2.2.1 Kategorijų valdymas



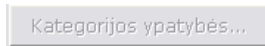
– Naujos kategorijos sukūrimas. Visos anotacijos priskiriamos tam tikrai kategorijai. Šis mygtukas leidžia sukurti ir formuoti naują kategoriją.



- Šio mygtuko paspaudimu iškviečiamas kategorijos redagavimo langas, kuriame galima sukurti ir redaguoti jau sukurtas kategorijas ir pakeisti jų išdėstymo tvarką.

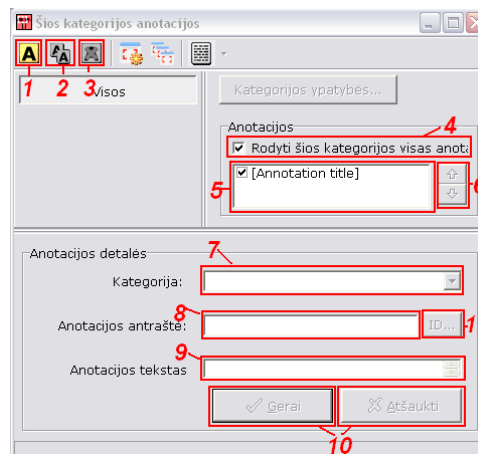


– mygtukas rodo visas anotacijas visų kategorijų sąrašė.



– šis mygtukas iškviečia dialogo langą, kuriame jūs galite nustatyti kategorijos, išrinktos kairėje pusėje, ypatybes. Į ypatybes įeina spalva ir forma anotacijos lango, kuris yra eksponuojamas ant atvaizdo ekrane, kategorijos identifikatorius (ID) (atpažinimas – gerai suformuotas xml: ID yra kategorijos antraštė) ir kategorijos apibūdinimas.

2.2.2 Kategorijų kūrimo ir pašalinimo valdymas



1 – Naujos anotacijos lango kūrimas peržiūros srityje centre.

2 - Šio mygtuko pagalba kuriama jau egzistuojančios anotacijos kopija. Tai leidžia sutaupyti laiką kuriant anotacijas, kurių turinys mažai skiriasi ir reikalauja nežymių pakeitimų.

3 – Šis mygtukas pašalina pasirinktą anotaciją (po patvirtinančio laiškelio).

4 – Parodo visų anotacijų žymes (kontrolinius perjungiklius). Anotacijos langai gali būti rodomi ir slepiami dėl to, kad būtų patogiau dirbti, kai anotacijų langai persikloja.

Kiekviena anotacija gali būti paslėpta arba parodyta panaudojant kontrolinį perjungiklį,

esantį sąrašę šalia tos anotacijos. Bet galima iš karto paslėpti arba parodyti visas sąrašę esančias anotacijas pažymėjus kontrolinį perjungiklį viršuje.

5 – Čia parodytos visos anotacijos, egzistuojančios išrinktoje kategorijoje (arba visos anotacijos esamos projekte, jeigu paspaustas mygtukas „Visos“). Iš sąrašo galite išrinkti tas anotacijas, kurias norite matyti atvaizde. Reikia pažymėti jų kontrolinius perjungiklius. Paspaudus ant anotacijos pavadinimo pasirodys du elementai:

1) „Anotacijos antraštė“ (**8**) ir „Anotacijos tekstas“ (**9**) „Anotacijos detalės“ langelyje apačioje.

2) Anotacijos langas savaime bus išrinktas ant atvaizdo.

Paspaudus du kartus anotacijos pavadinimą, atvaizdo vaizdas bus centruojamas anotacijos lango atžvilgiu (tokiu būdu galėsite lengvai surasti šią anotaciją ant didelio atvaizdo).

6 - Anotacijų perkėlimo sąrašę mygtukai. Jų pagalba išrinkta anotacija gali būti kilnojama sąrašę aukštin ir žemyn.

7 - Šis išskleidžiamasis sąrašas naudojamas anotacijos kategorijos išrinkimui. Galite taip pat panaudoti šį sąrašą, norėdami sukurti naują kategoriją. Tam reikia pasirinkti pirmą užrašą sąrašę „Sukurti naują kategoriją...“.

8 – Anotacijos antraštė. TEI terminologijoje anotacija yra <div>, o jos pavadinimas <head> gairė su užrašu viduje.

9 – Anotacijos tekstas. Čia rašote savo anotacijos tekstą. Tekstas būtinai turi būti apsuptas TEI gairėmis, kurios yra <div> „santuokiniais vaikais“. Paprastai, jūsų tekstas yra apsuptas <p> gairėmis (pagal nutylėjimą), bet jūs galite taip pat panaudoti <list>, <lg> ir t.t. gaires. Venkite laužtinių skliaustų [] ir ampersandų &, bet kuriame TEI įžymiam projekte.

10 – Patvirtinimo („Gerai“) ir atšaukimo („Atšaukti“) mygtukai. Baigdami anotacijos redagavimą, paspauskite patvirtinimo mygtuką („Gerai“), kad išsaugotumėte darbą, ir atšaukimo („Atšaukti“) mygtuką, kad sugrįžtumėte į pradinę versiją.

11 – Identifikatorių (ID) mygtukas. Kiekviena anotacija yra TEI div elementas (div elementas naudojamas identifikuoti teksto blokus) su savo išskirtine @xml:id atributika. Paprastai programa pati generuoja jums anotacijų ID, bet norėdami patys sukurti atributiką, galite paspausti šį mygtuką ir įrašyti norimą ID išrinktai anotacijai.

3. Atvaizdo įkėlimas į programą

Yra du būdai įkelti atvaizdą į programą:

- „Failas“ → „Naujas“
- „Failas“ → „Įkelti atvaizdą“

Abiem atvejais jums atsidarys atvaizdo įkėlimo į anotaciją „Įkelkite atvaizdą anotacijai“ dialogo langas, kuriame jūs galėsite pasirinkti norimą atvaizdą:



Programa palaiko platų atvaizdo failo formatų diapazoną. Jei jūs norite sukurti savo projektą internetinio puslapio peržiūrėjimo formatu (**Web View**), rekomenduotinas „**JPEGs**“ atvaizdo formatus todėl, kad internetinio puslapio peržiūrėjimo (**Web View**) eksporto sistema automatiškai pavers atvaizdus į „JPEGS“ formatus, nes taip yra greičiau ir paprasčiau.

Skirtumas tarp dviejų metodų yra toks:

Jei jūs pasirinksite „**Failas**“ → „**Įkelti atvaizdą**“ po to, kai jūs pridėjote anotacijas prie egzistuojančio atvaizdo, programa jums pasiūlys išsaugoti egzistuojančias anotacijas bei anotacijos langus. Tiesiog savarankiškai pakeiskite atvaizdą.

Jei jūs pasirinksite „**Failas**“ → „**Naujas**“ ir pradinis atvaizdas, ir egzistuojančios anotacijos bus panaikinta, ir bus pradėtas visiškai naujas failas.

3.1 Ekране matomo vaizdo paslinkimas ir mastelio pakeitimas

Jūs galite keisti vaizdo mastelį - didinti arba mažinti, pasinaudodami mastelio išskleidžiamuoju sąrašu, esančiu priemonių juostoje. Jūs galite taip pat panaudoti vidurinį pelės klavišą (ratuką), kad paslinktumėte ir keistumėte atvaizdo mastelį:

- vidurinis pelės klavišas (ratukas) tiksliai poslinkis aukštyn ir žemyn.
- **Shift** + vidurinis pelės klavišas (ratukas) poslinkis į kairę ir dešinę.
- **Control** + vidurinis pelės klavišas (ratukas) mažina ir didina atvaizdo mastelį.

Jūs galite taip pat apsukti atvaizdą ratu, panaudodami slenkamąją juostą, taip pat jūs galite tempti atvaizdą ratu, spragtelėję ir tempdami neišrinktą sritį.

Jei jūs turite nustatyti tam tikro anotacijos lango vietą, pažymėtą ant didelio atvaizdo, spragtelkite dukart šios anotacijos pavadinimą anotacijų lange, ir atvaizdas paslinks taip, kad anotacijos langas bus peržiūros srities centre.

4. Kategorijos

Kategorija yra pagrindinė „**Image Markup Tool**“ programos konceptas. Daugelyje anotacijų sukūrimo projektų atvaizdai pridedama daug skirtingų tikslų ir tipo anotacijų.


Pavyzdžiui, jei jūs nagrinėjate istorinę graviūrą, kai kurios iš jūsų anotacijų gali aiškinti arba išversti graviūroje užrašytus tekstus, tuo metu, kai kitos anotacijos padės atpažinti paveikslė pavaizduotus asmenis arba objektus. Naudinga rūšiuoti anotacijas į skirtingas kategorijas, nes tai padeda jums lengvai suieškoti ir parodyti visus anotacijų kompleksus sukurtus „Image Markup Tool“ programos aplinkoje. Ir taip pat pačiame projekte mes galime vizualiai suskirstyti skirtingus anotacijų tipus. Gera mintis sukurti kai kurias pagrindines kategorijas anksčiau, negu jūs pradėsite kurti anotacijas. Bet galite juos sukurti ir eigoje.

Šis procesas padės jums suplanuoti savo projekto kūrybą, numatyti skirtingų tipų anotacijas, kurias jūs pridėsite prie atvaizdo ir organizuoti savo mintis apie projektą. Jūs, žinoma, galite bet kurio metu pridėti, pašalinti ir pakeisti kategorijas.

Atvaizdo ir anotacijos langu mygtukų juostoje jūs galite pamatyti du mygtukus, kurie yra susieti su kategorijomis:



4.1 Naujos kategorijos kūrimas

Jei jūs paspausite pirmą mygtuką , atsivers naujos kategorijos savybių nustatymo dialogo langas. Čia galima atlikti šiuos nustatymus:

Redaguoti kategorijos ypatybes

1 ID: unikalus_Naujos_Kategorijos_identifikatorius(ID)

2 Aprašas:

3 Spalva: [red color]

4 Figūra: [square icon] [circle icon] [cross icon] [spiral icon]

5 Transkripcinė (anotacijos šioje kategorijoje yra transkripcijos)

[Gerai] [Atsisakyti]

1 – „ID“ (identifikatorius). Programa jūsų sukurtai kategorijai pasiūlys bendrą identifikatorių (ID), bet jūs galite pakeisti jį į tokį, kuris yra jums patogesnis, reikšmingesnis.


2 – „Aprašas“. Tai yra lengvai skaitoma gairė, kuri apibūdina kategoriją.

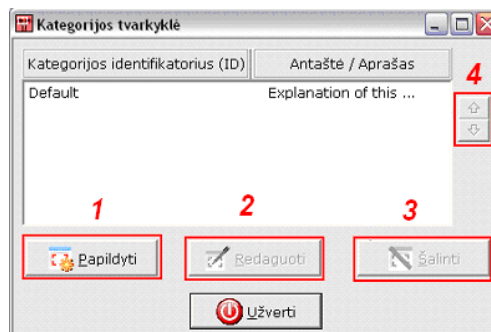
3 – „Spalva“. Ji panaudojama anotacijos laukelio, esančio ant atvaizdo, kontūrai nuspalvinti. Jūs galite panaudoti spalvą tam, kad darbo metu galėtumėte lengvai atskirti skirtingas anotacijos kategorijas.

4 – „Figūra“. Tai yra viena iš keturių paprastų formų (stačiakampis, elipsė, kryžius ar spiralė), kuri bus panaudota parodyti anotacijos rajoną ant atvaizdo (naudojantis spalvą, išrinktą anksčiau). **Pastaba:** dabartinė programos versija leidžia parinkti bet kurią iš keturių anotacijų laukelių formų, bet matoma tinklapyje bus tik viena forma – stačiakampio, kitos bus matomos tiktai programos aplinkoje. Nes dabartiniu metu ne visos internetinės naršyklės gali palaikyti formos pateikimo grafiką tinklapyje. Ateityje autoriai žada patobulinti šį nustatymą.

5 – „Transkripcinė“ (dviejų skirtingų anotacijų tipų nustatymas). Naudojama, kad atskirtų du skirtingus anotacijos tipus: tuos, kurie yra „transcriptional“ (jie aprašo tekstą, esantį atvaizde) ir tuos, kurie „nėra transcriptional“ (jie aprašo objektus, esančius paveikslėlyje).

4.2 Kategorijos valdymas

Jei jūs paspausite antrą mygtuką , pasirodys kategorijos valdymo dialogo langelis „Kategorijos tvarkyklė“:



Šis paprastas dialogo langelis leidžia jums pridėti (1), suredaguoti (2) ir pašalinti kategorijas (3), taip pat ir keisti jų išdėstymo tvarką sąrašė (4). Tvarka gali būti svarbi pristatant darbą.

5. Anotacijos

Anotacija susideda iš:

1. Stačiakampis laukelis apibrėžtas ant atvaizd; informaciją apie jį suteikia anotacija.
2. @xml:id požymis yra anotacija. TEI XML failas turi @xml:id požymį <zone> gairė, kuri apibrėžia stačiakampio laukelį. <Div> elementas, kuris turi savyje anotacijos pavadinimą ir tekstą yra sujungtas su <zone> elementu, naudojant požymį (arba @facs, arba @corresp), kuris siejasi su @xml:id požymiu <zone>. „Image Markup Tool“ skiria ir valdo @xml:id požymius automatiškai, todėl jums niekada nereikia jaudintis dėl jų. Bet jei jūs norite nustatyti @xml:id požymių reikšmę savarankiškai, pavyzdžiui, padaryti juos labiau įsimintinus, jūs galite padaryti tai naudodami „ID...“ mygtuką anotacijos lange. Ar @facs ar @corresp bus panaudoti jungimui, priklauso nuo to, ar anotacijos kategorija yra „transcriptional“; išsamesnę informaciją apie tai skaitykite „Kategorijų“ skyriuje.
3. Kategorijos ID. Kiekviena anotacija yra paskirta vienai kategorijai. Kategorijos paskirtis - sugrupuoti anotacijas ir kontroliuoti anotacijos parodymą ant atvaizdo (dažniausiai tam naudojamos forma ir kontūro spalva), išsamesnę informaciją apie tai skaitykite „Kategorijų“ skyriuje.
4. Pavadinimas anotacijos. Dažniausiai tai yra trumpas tekstas. TEI XML kode jis bus apsuptas <head> gaire. Šios gairės patys nekuriate; tai automatiškai padarys pati programa. Tačiau, jūs galite įrašyti kitas gaires, kurios būtų tinkamos TEI <head> gairei.
5. Anotacijos tekstas. Tai yra anotacijos turinys. Jis paprastai pateikiamas programos anotacijos teksto dėžutėje su TEI <p> gaire. Tačiau anotacijos talpykla yra <div> gairė, ir jūs galite įrašyti norimą informaciją <div> gairėje, po <head>. Jeigu norite, galite panaudoti daugialypes <p> gaires arba kitas bloko lygmens gaires, kurios yra leistos TEI.

5.1 Anotacijos laukėlio įterpimas ir pašalinimas

Norint pridėti anotaciją ant atvaizdo:

Paspauskite „**Anotacijos**“ → „**Nauja anotacija**“ (ar atitinkamas mygtukas įrankių juostoje). Atvaizdo viduryje pasirodys spalvotas nustatytas pagal nutylėjimo dydį langelis, panašiai kaip čia:



Galite pakeisti jo dydį ir perkelti jį su pele. Tuo metu, kai laukelis yra išrinktas, jis turės baltą ribų kontūrą,

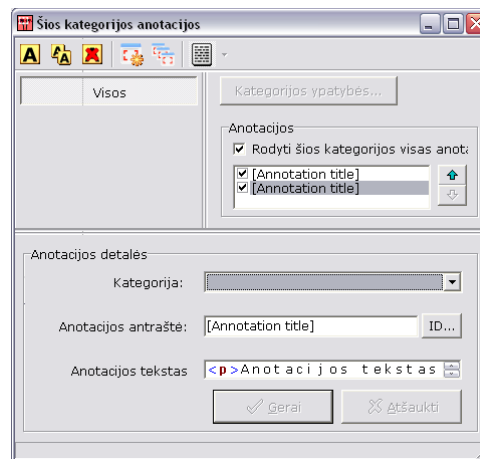


kai jis yra neišrinktas (t.y. kai jūs paspausite kažką kita), tai pasirodys tikrai spalvoti ribų kontūrai. Kontūrų forma čia - raudonas stačiakampis. Forma, kuri pasirodo, priklauso nuo kategorijos, kuriai anotacija priklauso (žr. kitą skyrių).

Norint pašalinti anotacijos laukelį, reikia jį išrinkti ir paspausti „**Anotacijos**“ → „**Šalinti anotacija (as)**“ arba atitinkamą priemonių juostos mygtuką. Taip pat kartu bus pašalintas anotacijos tekstas ir laukelis.

5.2 Anotacijos teksto pridėjimas

Pridėjus anotacijos laukelį prie atvaizdo, jūs galite priskirti ją kategorijai (žr. ankstesnį skyrių apie kategorijas), įvardinti ir parašyti kažkokį tekstą. Tai atliekama pagrindiniame anotacijos lange „**Anotacijos detalės**“ lauke:



Kai jūs darbo pradžioje pridėsite anotaciją, ji bus priskiriama prie paskutinės anotacijos kategorijos, dirbant toliau (jei nebus jokių kitų kategorijų) anotacijos bus priskiriamos prie programos numatytos kategorijos. Galite pasirinkti kategoriją iš išsiskleidžiamojo sąrašo. Jei dar nesukūrėte jokių kategorijų, arba nė viena iš jūsų kategorijų nėra tinkama šiai anotacijai, galite sukurti naują kategoriją, pasirinkdami pirmą išsiskleidžiamojo sąrašo „**Kategorija:**“ elementą „**Sukurti naują kategoriją...**“.

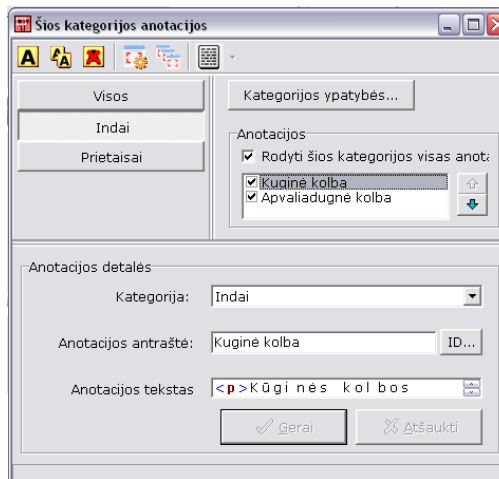
Dabar galite susieti su anotacija dvi teksto dalis: pavadinimą ir kažkokį tekstą. XML failų struktūroje; pavadinimas bus patalpintas TEI **< head >** gairėje, tokiu būdu jūs galėsite pridėti bet kokią TEI žymę, kuri bus tinkamiausia anotacijos kontekste.

„**Anotacijos tekstas**“ laukas turi savyje TEI **<p>**; gairė, kurioje įrašomas anotacijos tekstas. Jei jūs rašote daugiau kaip vieną pastraipą, galite pridėti papildomas **<p>** gaires. Jūs galite taip pat pridėti bet kokias kitas TEI gaires, kurios yra tinkamos šiam kontekstui (vidinė **<div>** gairė). Pavyzdžiui, jūs galite panaudoti **<lg>** gairę poezijos strofoms užrašyti. Jūs galite taip pat įtraukti XML komentarus. Ir pavadinimas, ir tekstas turi būti gerai suformuoti XML fragmentai, kitaip programa įspės jus apie netinkamą formulotę.

Jūs taip pat pamatysite **"ID..."** („Identifikatoriaus...“) mygtuką. Numatytasis „**Image Markup Tool**“ programos ID yra „**xml:id**“ visoms dokumento anotacijoms ir valdo juos automatiškai, bet jei turite norą arba priežastį sukurti anotacijai specifinį „**xml:id**“, jūs galite tai atlikti, paspaudę šį mygtuką.

5.3 Anotacijos slėpimas ir rodymas

Sukuriant labai tankiai anotacijas ant atvaizdo, tikėtina, kad daugelis anotacijos laukelių persiklos, o tai labai apsunkins darbą su jais. Jūs to galite išvengti, išjungę nereikalingų anotacijų rodyimą. Anotacijų lange jūs galite apžiūrėti visas anotacijas atskirai pagal kategorijas:

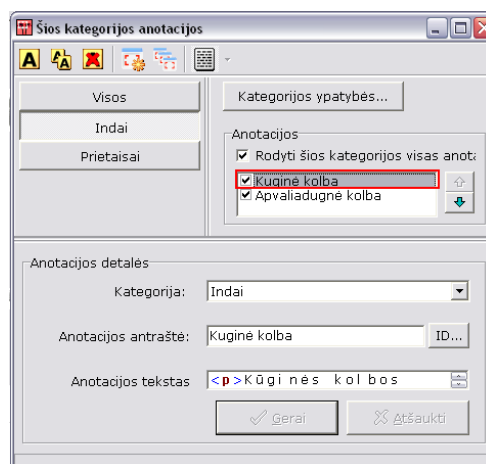


Šiame pavyzdyje yra išrinkta kategorija "Indai", todėl sąrašo lange parodytos šios kategorijos anotacijos. Kiekvienas anotacijos pavadinimas sąrašo lange turi šalia išskleidžiamojo sąrašo mygtuką; jei jūs nepažymėsite kontrolinio perjungiklio, anotacijos laukas (spalvota forma) ant atvaizdo dings. Jei jūs nepažymėsite kontrolinio perjungiklio, esančio virš sąrašo, jūs išjungsite šios kategorijos visų anotacijų parodymą. Tokiu būdu, jūs galite įjungti arba pašalinti kategorijas arba atskiras anotacijas taip palengvindami sau darbą su apkrautu anotacijomis atvaizdu.

„**Visos**“ mygtukas parodo visas projekto anotacijas, o mygtukai „į viršų/žemyn“, esantys sąrašo lango dešinėje, suteikia jums galimybę pakeisti anotacijų išdėstymą projekte. Jei jūs dukart spragtelėsite kokį nors anotacijos pavadinimą sąrašo lange, tas laukelis bus centruotas pagrindiniame atvaizdo lange; tai yra greitas būdas surasti anotaciją.

5.4 Anotacijos laukelių persiklojimas

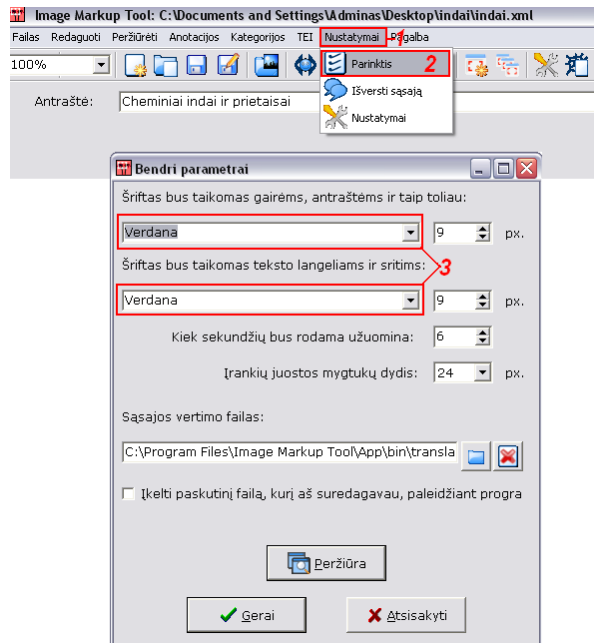
Jūs galite dėti anotacijos laukelius vieną ant kito be apribojimo. Jei vienas laukelis yra visiškai uždengtas kitu, jūs galite jį išrinkti, paspaudę jo pavadinimą anotacijų lange („**Anotacijos**“):



Tinkamas ir kitas būdas - reikia pašalinti kontrolinio perjungiklio „varnelę“ šalia didesnio langelio pavadinimo, tokiu būdu, jūs išjungsite jo parodymą ir atskleisite anotaciją, esančią po juo.

6. Šriftai

„Image Markup Tool“ programa turi pilną „Unikode“ palaikymą. Tai taip pat aprūpina išplėstinę dokumentų aprašų kalbą (XML) dviejose teksto dėžėse: anotacijos teksto lange ir „teiHeader“ lange. XML sintaksė pateikiama per „UniSynEdit Delphi“ komponentą, kuris funkcionuoja geriausiai su lygiapločiu (fiksuito pločio) šriftu. Todėl programos kūrėjai rekomenduoja, kad jūs pasirinktumėte redagavimui lygiaplotį šriftą. Šriftas redagavimui pasirenkamas „Nustatymai“ meniu (1) „Bendri parametrai“ komandos (2) dialogo lango dvejose išskleidžiamųjų sąrašų languose (3):

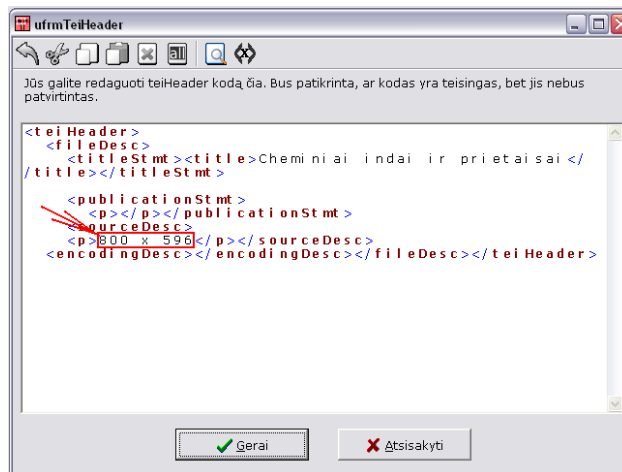


Rekomenduojamų lygiapločių šriftų sąrašas:

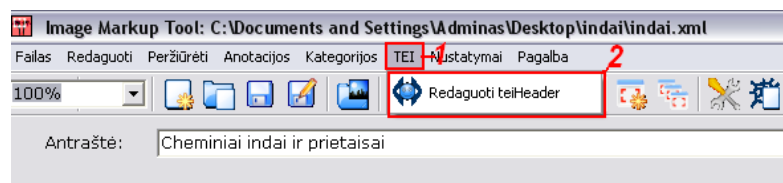
- Courier New
- Deja Vu Sans Mono
- Lucida Console

7. Metaduomenų redagavimas

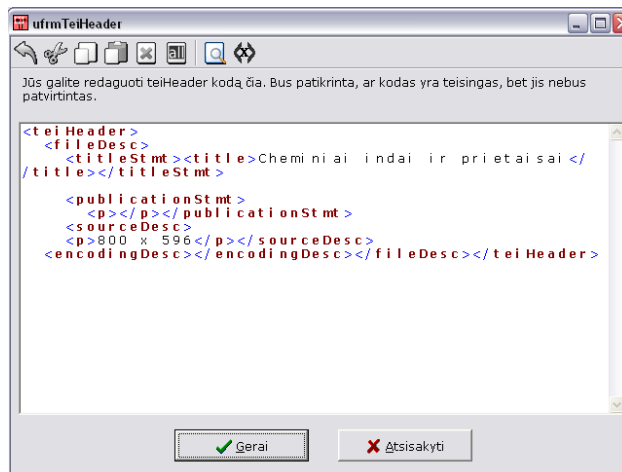
„Image Markup Tool“ programa kuria TEI-sukalbama XML failą, ji taip pat leidžia jums pridėti ir suredaguoti susietų metaduomenų. Metaduomenys - tai savotiškas dokumento "pasas", į kurį įvedama papildoma informacija apie dokumentą. Pagal ją vėliau galima atlikti išsamią paiešką internete. Tokiu būdu, nereikia dubliuoti informacijos pačiame dokumente, pvz. sukūrimo datos, autoriaus, galiojimo ir pan. Kurdami naują failą ir pakraudami naują atvaizdą į programą, kartu kuriate dvi pagrindines metaduomenų dalis: atvaizdo failo vardas įrašomas kaip pavadinimas, o atvaizdo matmenys yra įrašomos <teiHeader> srities viduje su <sourceDesc> gaire:



Jūs galite bet kada pakeisti arba papildyti šią informaciją; pakeisti pavadinimą galima pagrindiniame atvaizdo lange „Image Markup Tool“ „Antraštė“ langelyje. Norint atlikti kitus pakeitimus, reikia atverti „urfmTeiHeader“ langą. Paspauskite meniu TEI → **Edit teiHeader** (Redaguoja teiHeader) komandą:




atsivėrusiame „urfmHeader“ redagavimo lange jūs galite peržiūrėti ir suredaguoti XML kodą.

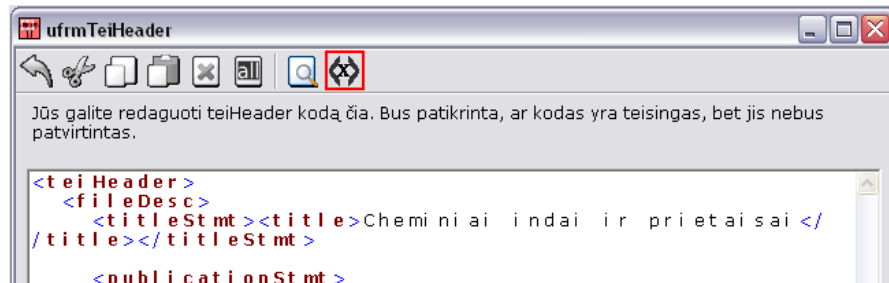


Įsitikinkite, kad jūs išsaugojote atliktus TEI XML struktūros redagavimus. Programa patikrins, ar gerai yra suformuoti jūsų pakeitimai ir esant nesklandumams įspės jus, bet ji nepatvirtins schemas kodo.

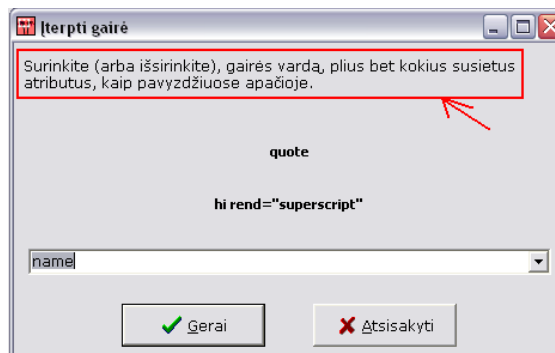
Pastaba: įrašant failą į diską, programa automatiškai pridės papildomą informaciją apie save antraštėje, (taikomoji informacija) ir apie kategorijas jūsų projekte. Ši informacija pasirodys antraštės <encodingDesc> elemente. Jei jūs redaguojate failą naudodami kitą redaktorių, pasirinkite šios informacijos išsaugojimu.

7.1 Įterpimas XML gairės

„urfmHeader“ redagavimo lange galima įterpti XML gaires. Tam reikia spragtelti anotacijos XML kodo tekste toje vietoje, kur jus norite įterpti gairę. Po to paspausti gairės įterpimo mygtuką .



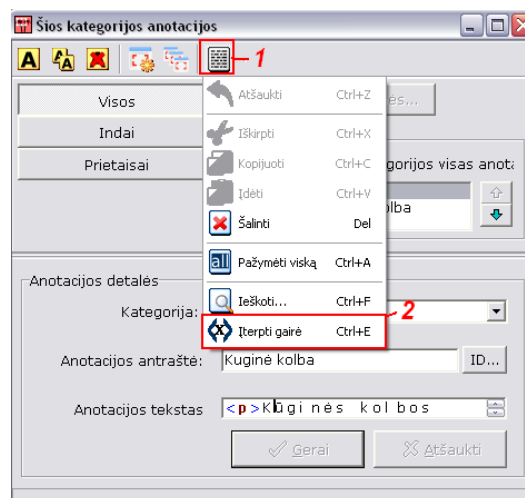
Atsivėrusiame dialogo lange pamatysite:



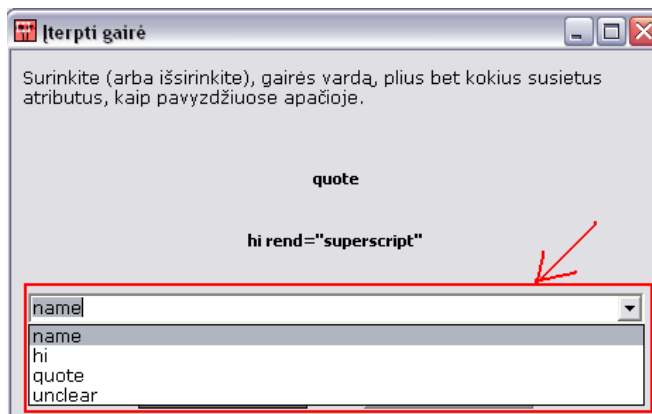
1 - Paaiškinimas: „Norint redaguoti XML kodą, anotacijos teksto lange arba „teiHeader“ lange, jums reikės įterpti XML gairę.“

Tai galima padaryti dviem būdais:

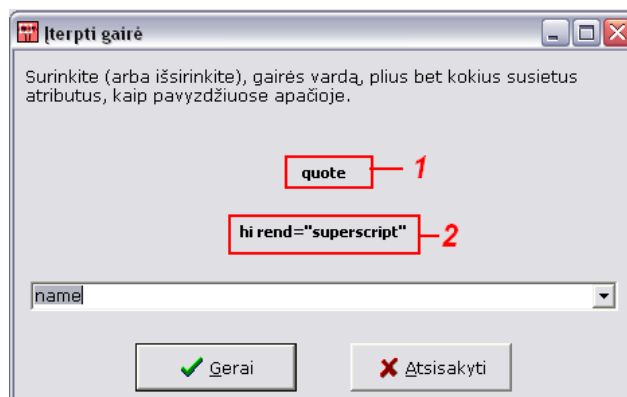
- paspausti gairės įterpimo mygtuką  arba „Ctrl + E“ klavišų kombinaciją,
- anotacijos redagavimo dialogo lange „Šios kategorijos anotacijos“ pasirinkti „Rodyti išleidžiamąjį meniu“ ir komandą „Įterpti gairę“:



Jei jūs norite įterpti gairę aplink tekstą, iš pradžių pasirinkite šį tekstą, po to parašykite arba pasirinkite gairę, kurią jūs norite įdėti iš sąrašo ir paspauskite mygtuką „Gerai“ :



Pavyzdžiai. Čia parodyti dviejų gairių pavyzdžiai:



Gairių išskleidžiamasis sąrašas. Čia jūs arba galite įrašyti reikiamą gairę arba išrinkti ją iš išskleidžiamojo sąrašo (Jeigu gairė jau buvo panaudojama):



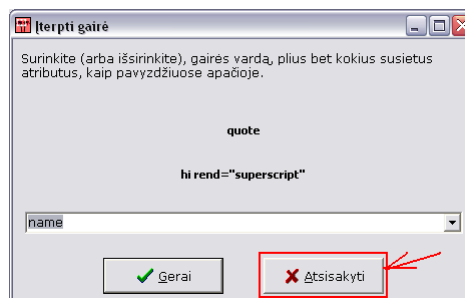
Pažiūrėkite į pavyzdžius viršuje, kad pamatytumėte, kaip turi atrodyti įterpta gairė. Tai turi būti arba paprasta gairė (1), arba gairė su koku nors požymiu ir jo aprašymu (2).

„OK“ patvirtinimo mygtukas:



Jį paspaudę jūs įterpsite gairę į reikiamą teksto vietą redaguojamo teksto lange.

5 – „Cancel“ atšaukimo mygtukas:



Jį paspaudę jūs uždarysite šį dialogo langelį, neįterpdami XML gairės.

7.2 Ką galima padaryti su pažymėtu atvaizdu?

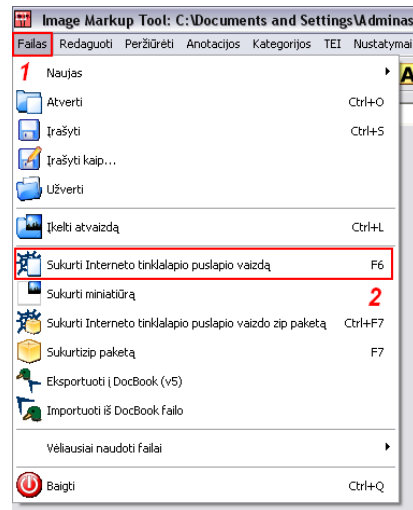
Pavyzdžiui, jūs patalpinote atvaizdą į programą, pridėjote daug anotacijų ir kategorijų. Kas dabar? Kaip galima panaudoti šį failą?

Programos kūrėjai nedaro iš to verslo; jūs turite TEI P5 XML failą sukurti programą pagal jūsų projektą. Ką jūs su juo darysite, spręskite patys. Bet programos kūrėjai turi keletą patarimų:

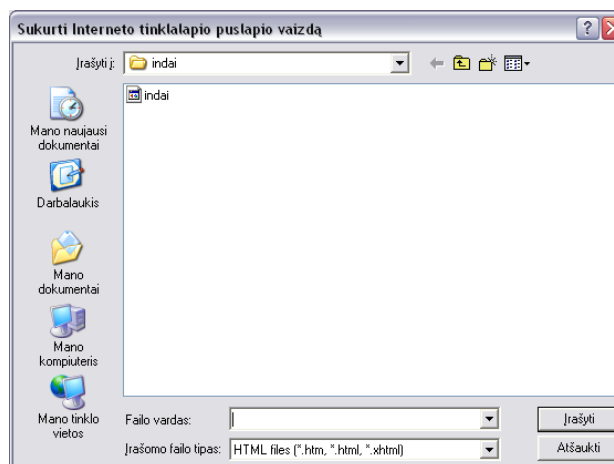
- Jūs galite paversti sukurtą failą į interaktyvų atskirą tinklalapį („Web page“), naudodami internetinės naršyklės peržiūros formatą („Web view“).
- Jūs galite paversti tai į „DocBook“ (v5) failą, pasinaudodami „Failas“ meniu „Export DocBook (v5)“ komanda. Apie DocBook (v5) skaitykite čia: <http://www.docbook.org/>.
- Jūs galite sujungti savo projektą į didesnį „TEI P5“ projektą. Išsamesnę informaciją apie TEI projektus galite rasti čia: <http://www.tei-c.org/Activities/Projects/>.

7.3 Internetinio puslapio kūrimas

Sukūrę TEI failą, jūs galite jį išsaugoti interaktyviu internetinio puslapio formatu, kuris leis žmonėms apžiūrėti atvaizdą ir gauti prieigą prie anotacijų, kurias sukūrėte. Programa padaro šį sudėtingą formatavimą pati jums reikia tikrai pasirinkti iš „Failas“ (1) meniu komandą „Sukurti Internetinio tinklapio puslapio vaizdą“ (2):



Atsidarys dialogo langelis, prašantis įrašyti XML failo vardą:



Programa sukurs jums failų komplektą. Jis bus pavadintas autentišku jūsų XML failo vardu ir autentišku atvaizdo failo vardu. Pavyzdžiui, jūsų failo vardas yra „indai.htm“, o jūsų projekte esančio paveikslėlio vardas „laboratorija.jpg“, tada bus sukurti šie failai:

- Atvaizdo failo kopija bus pavadinta: „indai_wv_laboratorija.jpg“. Ji paprastai mažinama iki dydžio, tinkamo internetiniam tinklalapiui. Jūs galite redaguoti šį dydį „Nustatymai“ → „Parinktis“ (žr. apačioje).
- Jei projekte sukurto atvaizdo dydis bus mažesnis negu originalaus atvaizdo, tai pilno dydžio originalo atvaizdo kopija bus išsaugota kaip „indai_wv_zoom_laboratorija.jpg“. Tai panaudojama tam, kad aprūpintų vaizdo mastelio pokyčių ("zoom") funkciją tinklalapyje, kuriame dvigubas anotacijos rajono paspaudimas rodys originalo atvaizdą iššokančiame lange (pop-up).
- HTML puslapis: „indai.htm“.
- JavaScript failas: „indai.js“. Jis nukopijuojamas nuo programos „web_view“ aplanko.
- „CSS“ kaskadiniai stiliaus failas: „indai.css“. Jis nukopijuojamas nuo programos „web_view“ aplanko.

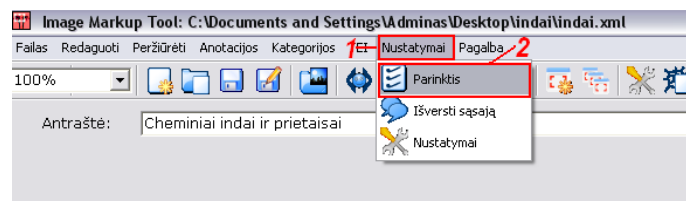
Šie keturi failai sudaro tinklalapį, kuriame interaktyviame formate rodomas atvaizdas ir jo anotacijos. Sukuriami ir kiti du failai:

- XML duomenų failo („indai_wv.xml“) kopija ir XSL kaskadinių stilių aprašymai, su nurodydamas j:
- ... XSLT („indai_wv.xsl“) failas, nukopijuotas nuo „web_view“ programos aplanko, kuriame buvo pakeisti kai kurie duomenys.

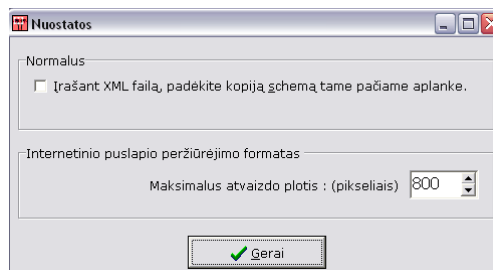
XML ir XSL failų sukūrimui programa panaudoja XSLT transformaciją, tam kad pagamintų HTML failą. Norėdami pakeisti sukurtą darbą, jūs turite prieigą prie XSLT ir XML ir taip pat prie HTML, JavaScript ir CSS failų.

Internetinio puslapio vaizdas yra numatytas kaip paprastas būdas patikrinti jūsų sukurtą projektą. Jį bus galima patalpinti bet kuriame internetiniame tinklalapyje. Jis nėra "galutinis produktas".

Jei jūs pasirinksite „Nustatymai“ → „Nustatymai“ meniu komandą:

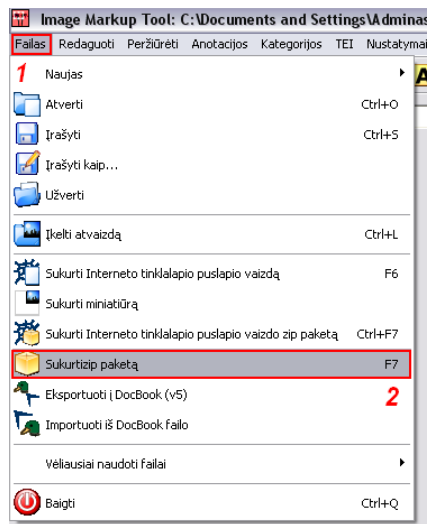


jums atsivers „Nuostatos“ dialogo langelis:



jame yra atvaizdo dydžio (pikseliais) pasirinkimo sąrašas, kuriame nurodyti tinkamiausi atvaizdo peržiūros dydžiai. Šiuo metu čia yra tikrai vienas pasirinkimas - maksimalus vaizdo, rodomo internetinio puslapio formatu, elemento plotis. Ateityje planuojama pateikti daugiau pasirinkimo galimybių.

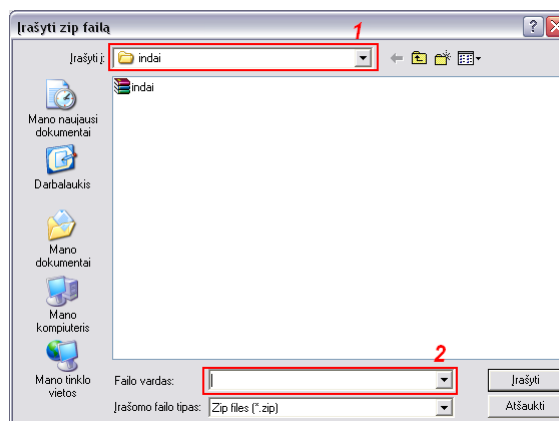
Jūs galite savo projektui sukurti „zip“ archyvą. Tai yra patogus būdas kaupti ir perkelti jūsų projektus. Norint atlikti archyvavimą, reikia „Failas“ meniu išrinkti komandą „Sukurti zip paketą“ :



7.4 „Zip“ paketo kūrimas

Pažymėto atvaizdo projektą sudaro keli failai. Pačio atvaizdo failas; XML failas, turintis savyje informaciją apie žymes-annotacijas, kurias jūs sukūrėte atvaizdui,; ir pagaliau, yra schemų - dokumentų kurie ir įteisina XML failą. („Image Markup Tool“ programa naudoja RelaxNG schemas failą. Jūs surasite šių schemų aplanke IMT programos aplanke). Kad nereikėtų jaudintis dėl schemų, naudinga (patogu, mobilu ir archyvuojant) išsaugoti XML dokumentą, atvaizdo failą ir schemą viename pakete.

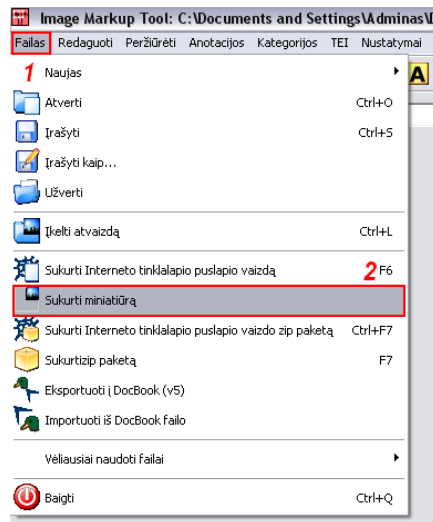
Programa turi paprastą būdą tai padaryti. **“Failas”** meniu yra komanda **„Sukurti zip paketą“**. Pasirinkę ją, jūs pamatysite archyvavimo dialogo langelį, kuriame galite paskirti vietą (1) ir suteikti vardą (2) „zip“ paketui:



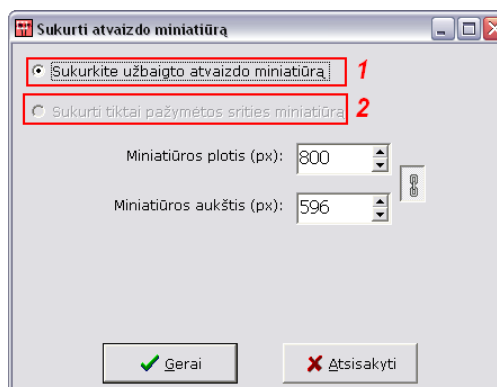
Tada programa sukurs „zip“ archyvą, į kurį įtrauks atvaizdą, XML rinkmeną ir schemas kopiją. Procese, esant reikalui, bus reguliuojama sąsaja, tarp XML failo ir atvaizdo failo, pavyzdžiui, išarchyvuojant „zip“ paketą (visi dokumentai talpinami viename aplankale), XML failas nurodys teisingą kelią į atvaizdo failą.


8. Atvaizdo miniatiūros kūrimas

Dirbant su dideliu atvaizdu, kartais gali būti naudinga išsaugoti miniatiūrinę viso atvaizdo versiją arba tik atvaizdo dalį. Jūs galėsite tai padaryti, „Failas“ meniu pasirinkę komandą „Sukurti miniatiūrą“:



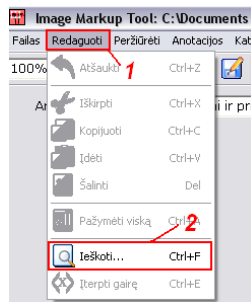
Jeigu Jūs pasirinkote miniatiūros sukūrimo komandą tuo metu, kai buvo pažymėtas anotacijos laukelis, turėsite pasirinkti, kokia miniatiūra bus kuriama – viso atvaizdo (1) ar tikrai išrinktos anotacijos laukelio (2):



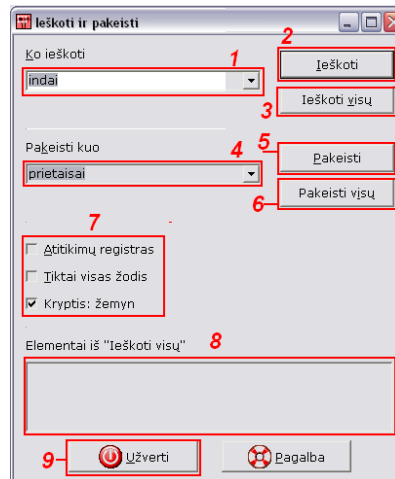
Jei joks anotacijos laukelis nebuvo išrinktas, tai tikrai pirmas pasirinkimas bus pasiekiamas. Jūs galite pasirinkti kuriamo atvaizdo plotį ir aukštį, ir jei norite ištempti arba sutraukti miniatiūrą, turite paspausti "chain" (grandinė) mygtuką , kad „atkabintumėte“ ryšį tarp pločio ir aukščio dydžio. Jeigu miniatiūros dydis jus tenkina, paspauskite patvirtinimo mygtuką „Gerai“ ir išsaugokite atvaizdą.

9. Teksto paieškos ir keitimo dialogo langelis


Programoje yra numatyta teksto, žodžio paieška ir redagavimas. Tai gali būti reikalinga norint greitai surasti ir redaguoti reikiamą vietą anotacijos tekste arba dokumento (kategorijos, anotacijos) pavadinimą. Paspauskite „Redaguoti“ meniu „Ieškoti...“ komandą:

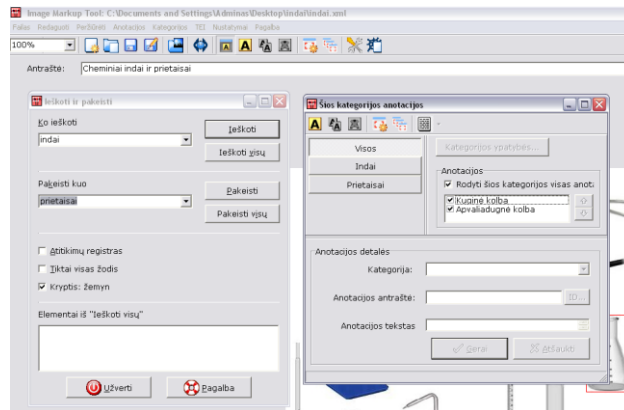


Atsidarys „Ieškoti ir pakeisti“ dialogo langelis:



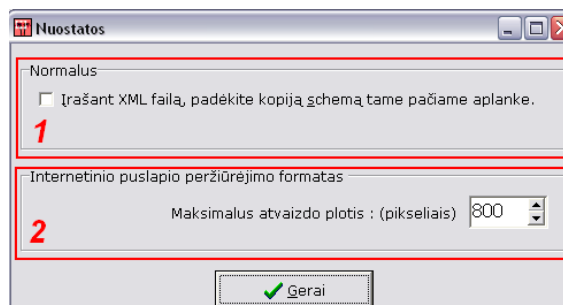
1. „**Ko ieškoti**“ teksto paieška. Čia įrašomas tekstas, kurį jūs norite surasti. Programa atsimins paskutinius kelis jūsų užklausimus, net kai jūs uždarysite ją ir iš naujo ją paleisite.
2. „**Ieškoti**“ paieškos mygtukas. Jo paspaudimu programa pradės paiešką teksto, kuriame yra žodis, pažymėtas pelės žymekliu paieškos lange „**Search for**“.
3. „**Ieškoti visų**“ paieškos mygtukas. Jo paspaudimu programa pradės paiešką tekstų, turinčių visus žodžius, kurie yra įrašyti paieškos lango „**Search for**“ sąrašė.
4. „**Pakeisti kuo**“. Čia įrašomas tekstas, kuris pakeis jūsų ieškotą tekstą. Atlikus operaciją „**Replace**“ (keisti) arba „**Replace all**“ (keisti viską).
5. „**Pakeisti**“ mygtukas. Jo paspaudimu programa pakeis jūsų išrinktą tekstą į tą, kurį jūs įrašėte arba parinkote „**Replace with**“ laukelyje.
6. „**Pakeisti visų**“ mygtukas. Jo paspaudimu, programa pakeis visuose dokumentuose išrinktą tekstą laukelyje „**Ko ieškoti**“ į tą, kurį įrašėte arba parinkote „**Pakeisti kuo**“ laukelyje. Ši komanda negali būti atšaukta, todėl jūs iš pradžių turite išsaugoti savo dokumentą!
7. **Komplektas žymių-laukelių** (checkboxes), kurių pagalba galima kontroliuoti paieškos operacijos kryptį:
 - „**Atitikmenų registras**“ – paieškoje skirti didžiąsias ir mažąsias raides;
 - „**Tiksliai visas žodis**“ – ieškoti tik viso žodžio;
 - „**Kryptis: žemyn**“ - paieškos kryptis žemyn.
8. „**Elementas iš „Ieškoti visų“**“ paieškos žingsnių sąrašo laukelis. Pradėjus „**Ieškoti visų**“ operaciją, visi paieškos žingsniai pasirodys šio sąrašo laukelyje kaip ištraukos tiesiogiai iš dokumento. Jeigu jūs dukart spragtelėsite bet kokį žingsnį, tai tiesiogiai peršoksite į ieškomą dokumento vietą.

9. „**Užverti**“ (dialogo uždarymo) mygtukas. „**leškoti ir pakeisti**“ dialogo langelis nėra modalinis, bet jis tikrai pasilieka kitų langų viršuje . Esant reikalui jūs galite išlaikyti jį atidarytą tuo metu, kai dirbate kituose languose:



Baigus darbą dialogo lange, jis uždaramas „**Užverti**“ mygtuko paspaudimu.

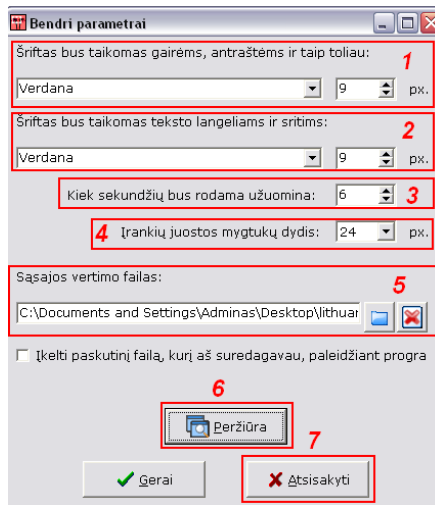
10. „Nuostatos“ dialogo langelis



1. „**Normalus**“ laukelis. Kartais labai patogu išsaugoti IMT schemą tame pačiame aplankale kaip ir XML failą. Jei jūs uždėsite varnelę laukelyje, einamosios IMT schemas kopija bus nukopijuota automatiškai šalia XML failo ir išsaugota kartu.
2. „**Internetinio puslapio peržiūrėjimo formatas**“ laukelis. Sukurdami internetinio puslapio vaizdą, galite turėti problemą - atvaizdas gali būti netinkamas normaliai internetinio puslapio peržiūrai. Šiuo atveju, IMT gali sukurti tinkamą atvaizdo versiją. Šiame laukelyje jūs galite nustatyti maksimalų internetinio puslapio vaizdo plotį; jei jūsų originalus atvaizdas yra didesnis, negu čia nurodytas, bus sukurta jo pritaikyta versija.

11. „Bendri parametrai“ dialogo langelis

„**Bendri parametrai**“ dialogo langelis suteikia jums galimybę kontroliuoti programos aplinką. Jūs galite nustatyti šriftus dviems skirtingiems elemento tipams:

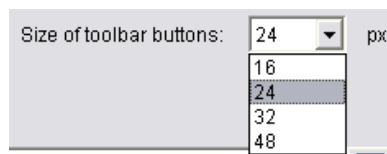


1 - „Šriftas bus taikomas gairėms, antraštėms ir taip toliau:“ – Šriftas antraštėms, gairėms ir taip toliau.

2 - „Šriftas bus taikomas teksto langeliams ir sritims“ - Šriftas teksto dėžėse ir laukėliuose (vietos, kur redaguojami duomenys).

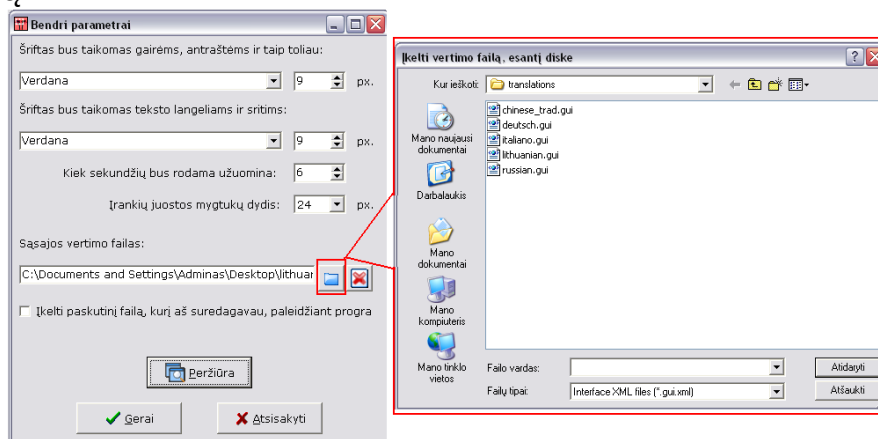
3 - „Kiek sekundžių bus rodama užuomina“. Čia Jūs galite pasirinkti, kiek laiko (sekundžių) bus rodoma išplaukianti užuomina. Jeigu nustatomas „0“, tai išplaukianti užuomina visai nebus rodoma.

4 - „Įrankių juostos mygtukų dydis“



Čia Jūs galite išsirinkti iš keturių skirtingų dydžių norimą įrankių juostos mygtukų didį.

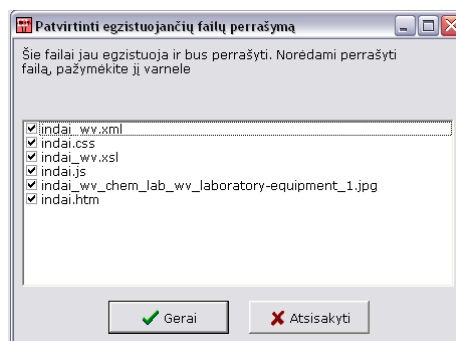
5 - „Sąsajos vertimo failas“ laukelis. Jūs galite išversti į kitą kalbą programos sąsają. Tam reikia paspausti įkėlimo mygtuką ir atsidariusiame dialogo lange pasirinkti norimą sąsajos kalbą:



6 - „Peržiūra“ mygtukas. Atlikę visus nustatymus, jūs galite paspausti šį mygtuką ir patikrinti savo pasirinkimus. Programos sąsaja bus pakeista pagal jūsų pageidavimus.
7 - „Atsisakyti“ mygtukas. Jeigu jums pakeitimo rezultatas nepatiks, jūs galite atšaukti pakeitimus paspausdami šį mygtuką.

12. Failo perrašymo patvirtinimo dialogo langelis

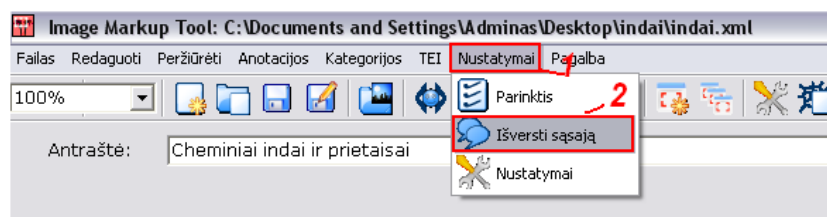
Failo perrašymo „**Patvirtinti egzistuojančių failų perrašymą**“ dialogo langelis visada pasirodo, kai jūs norite išsaugoti daugialypius failus, bet kai kurie failai jau buvo išsaugoti anksčiau. Pakartotinai išsaugojant failą į diską, pasirodo paprastas dialogo langelis, kuris klausia jūsų, ar jūs norite perrašyti failą ar ne. Kai išsaugoti reikia daugialypius failus, pasirodo sudėtingesnis dialogo langelis:



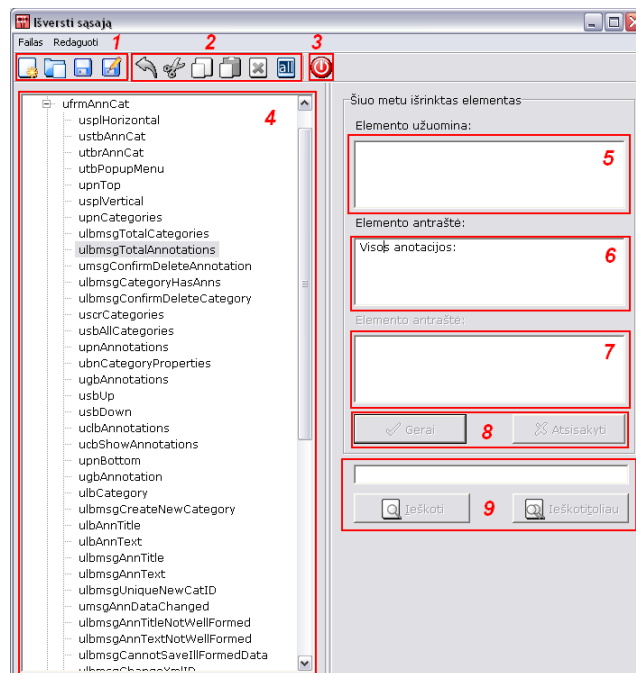
Dialogo lange parodomas visų failų, kuriuos jūs galite perrašyti, sąrašas. Prie kiekvieno failo pavadinimo yra jungiklio langelis, kurio pagalba jūs galite pažymėti failą, kurio nenorite dabar perrašyti. Baigus veiksmą, paspaudžiamas patvirtinimo mygtukas „**Gerai**“. Norint visiškai atšaukti veiksmą, paspaudžiamas „**Atsisakyti**“ mygtukas.

13. „Išversti sąsają“ ekranas

Norint atlikti programos sąsajos vertimą, reikia atidaryti sąsajos vertimo ekraną. Tam reikia „**Nustatymai**“ meniu pasirinkti komandą „**Išversti sąsają**“:



Atsivers sąsajos vertimo ekranas, kuriame yra:



1. **Failo valdymo mygtukai.** Jie yra taip pat ir mygtukų juostoje ir „Failas“ meniu (žr. „2.1.1.1 Failų valdymo mygtukai“). Jų pagalba galite sukurti naują vertimo failą, pakrauti anksčiau išsaugotą failą ir išsaugoti esamą failą. Vertimo failas yra XML failas, kuris turi savyje seką Unicode teksto visoms programos gairėms, antraštėms, užuominoms ir antraštėms.
2. **Standartiniai redagavimo mygtukai.** Redagavimo komandos tampa pasiekiamos, kai pradodate redaguoti tekstą ekrane esančiuose teksto laukeliuose.
3. **Uždarymo mygtukas.** Paspaudus šį mygtuką, vertimo langas uždarys, ir jūs sugrįšite į pagrindinį programos langą.
4. **Programos tvarkymo langas.** Čia yra parodomas programos „medis“ (struktūra), kuris suteikia jums prieigą prie struktūrinės programos hierarchijos. Kiekviena atšaka medyje atstovauja vienam programos objektui, langui, mygtukui ar gairei. Kai kurie objektai turi savyje kitus objektus (pavyzdžiui, langas turi savyje mygtukus ir gaires), tokiu būdu, struktūra yra hierarchinė. Šitie objektai vadinami elementais. Kai paspausite atšaką medyje, tekstas pasirodys teksto laukelyje dešinėje, kur ir galėsite atlikti vertimą. Taip pat čia galite išsaugoti padarytą vertimą, paspaudę patvirtinimo mygtuką „Gerai“. Ne visi elementai programos hierarchijoje turi tekstą. Keli turės pavadinimą, bet jokios užuominos, dar kiti gali turėti užuominą, bet jokio pavadinimo. Versdami sąsają, jūs turite versti tik tuose laukeliuose, kuriuose jau yra tekstas anglų kalba.
5. **Elemento užuomina.** Šiame laukelyje atsiranda išplaukiančio laukelio tekstas, kuris pasirodys jums prisilietus pelės žymekliui prie programos elemento. Pavyzdžiui, mygtukas programoje gali turėti trumpą antraštę „Gerai“, bet jei paliesite prie jo pelės žymekliu, šalia jo pasirodys mažas išplaukiantis laukelis, kuriame bus parašyta: "Įrašyti šiuo elemento pakeitimus". Šis tekstas ir yra užuomina.
6. **Elemento antraštė.** Meniu mygtukai ir kiti valdymo spustelėjimo mygtukai turi antraštes. Jūs pamatysite, kad kai kurios antraštės turi ženklą „&“. Tai rodo, kad komandą galima atlikti paspaudus „Alt“ ir raidę, kuri yra pabraukta antraštėje, klavišų kombinaciją. Pavyzdžiui, jei antraštė bus „&Gerai“, tai mygtukas turės

- antraštę „**G**erai“. Tai reiškia, kad paspaudus sparčių klavišų kombinaciją „**Alt + O**“, bus atliktas tas pats veiksmas kaip paspaudus mygtuką „**G**erai“.
7. **Elemento pavadinimas.** Keli elementai, daugiausia dialogo langeliai, turi pavadinimus, kurie pasirodo pačiame programos lango viršuje arba pavadinimo juostoje.
 8. „**G**erai“ ir „**A**tsisakyti“ mygtukai. Atlikus norimus pakeitimus teksto laukeliuose, jūs galite išsaugoti jų programas „medyje“ („**A**tsisakyti“) arba sugrįžti į pradinį tekstą („**A**tsisakyti“). Atkreipkite dėmesį, „**G**erai“ mygtuko paspaudimas neišsaugoja jūsų atliktų pakeitimų į failą, esantį diske; jis išsaugoja juos tiesiog atmintyje. Norint išsaugoti pakeitimus diske, panaudokite išsaugojimo komandas, esančias mygtukų juostoje arba „**F**ailas“ meniu.
 9. **Funkcijų paieška.** Norint surasti tam tikrą teksto elemento dalį užuominoje, antraštėje arba pavadinime, jums reikia surinkti jį šiame teksto laukelyje ir paspausti mygtuką „**l**eškoti“ arba „**l**eškoti toliau“.