Note

for Windows

User Manual

Note is designed to work best with Avtek TouchScreen interactive screens

avtek

Contents

1. Introduction 1
2 Installation 2
2.1 System requirements 2
2.2 Software installation 2
3 Operation manual 5
3.1 Basic functions 5
3.1.1 Menu 5
3.1.1.1 File 6
3.1.1.2 Import 6
3.1.1.2.1 File 7
3.1.1.2.2 Text editor 9
3.1.1.2.3 Handwriting recognition 12
3.1.1.2.4 Clipboard 12
3.1.1.2.5 Other materials 12
3.1.1.3 Export 13
3.1.1.4 Print 14
3.1.1.5 Settings 14
3.1.1.6 Help 18
3.1.1.6.1 User manual 18
3.1.1.6.2 Activation 18
3.1.1.6.3 Updates 19
3.1.1.6.4 Information 22
3.1.1.6.5 Contact 23
3.1.1.7 Mode 23
3.1.1.8 Exit 23
3.1.2 Desktop 24
3.1.3 Treasure chest 24
3.1.3.1 Background 25
3.1.3.2 Subjects 28
3.1.3.3 Gadgets 29
3.1.3.3.1 Internet browser 29
3.1.3.3.2 Whiteboard 32
3.1.3.3.3 Clock 34
3.1.3.3.4 Calendar 34
3.1.3.3.5 Magnifying glass 35
3.1.3.3.6 Mask 36

3.1.3.3.7 Spotlight 37
3.1.3.3.8 Timer 38
3.1.3.3.9 Vizualizer 39
3.1.3.3.10 Screenshot 41
3.1.3.3.11 Word cloud 43
3.1.3.4 More tools 48
3.1.4 Resource library 48
3.1.5 Image browser 52
3.1.6 Select 53
3.1.6.1 Handwriting 56
3.1.6.2 Line 63
3.1.6.3 Planat graph 64
3.1.6.4 3D graph 68
3.1.6.5 Text 70
3.1.6.6 Image 71
3.1.6.7 Audio/wideo 73
3.1.6.8 Compass graph 74
3.1.7 Handwriting 75
3.1.8 Eraser 77
3.1.9 Shape 78
3.1.9.1 Geometric figures 78
3.1.9.2 Line 81
3.1.9.3 Properties 83
3.1.10 Roaming 83
3.1.11 Handwriting recognition 84
3.1.12 Cancel 85
3.1.13 Redo 85
3.1.14 Add page 85
3.1.15 Previous page 85
3.1.16 Page management 85
3.1.16.1 Crescent mode 86
3.1.16.2 Page ball mode 87
3.1.16.3 Page grouping 88
3.1.16.4 Others 90
3.1.17 Next page 92
3.1.18 Keyboard shotcuts 92
3.1.19 Others 93
3.2 Modes and functions 93
3.2.1 Preparation mode 94
3.2.2 Presenting mode 95

3.2.3 Desktop mode 95
3.3 Subject mode 98
3.3.1 Math mode 98
3.3.2.1 Basic functions 99
3.3.2.2 Math tools 101
3.3.2.2.1 Mathematic formula recognition 101
3.3.2.2.2 Function drawing 102
3.3.2.2.3 Compass 106
3.3.2.2.4 Calculator 107
3.3.2.2.5 Ruler 108
3.3.2.2.6 Drafting triangle 30° 109
3.3.2.2.7 Dradting triangle 45° 109
3.3.2.2.8 Protractor 109
3.3.2 English mode 110
3.3.3 Physics mode 112
3.3.3.1 Basic functions 113
3.3.3.2 Physics tools 113
3.3.3.2.1 Electricity 113
3.3.3.2.2 Mechanics 114
3.3.4 Chemistry mode 116
3.3.4.1 Basic functions 116
3.3.4.2 Chemical tools 116
3.3.4.2.1 Atomic Structure Diagram 117
3.3.4.2.2 Periodic table of elements 118
3.3.4.2.3 Chemical Experiment Instruments 119

1. Introduction

Note software is a piece of touchscreen-based interactive whiteboard software. The software applies to teaching based on an intelligent panel and provides whiteboard functions like writing, erasing, commenting, drawing, and roaming. Moreover, superior interactive teaching and demonstration experience is achieved based on the interactive multimedia function of the intelligent panel, such as subject-specific tools and multimedia demonstration.

2 Installation

2.1 System requirements

- Windows 7/8/8.1/10
- Net Framework w wersji 4.0 or newer
- Microsoft Media Player w wersji 10.0 or newer
- Flash Player w wersji 10 or newer
- Microsoft Office 2007 or newer

2.2 Installation

Double-click the installation package to decompress it. After decompression, the installation wizard is displayed. See Figure 2-2-1

Fig. 2-2-1 Installation wizard

Click Next to choose install location. See fig. 2-2-2.

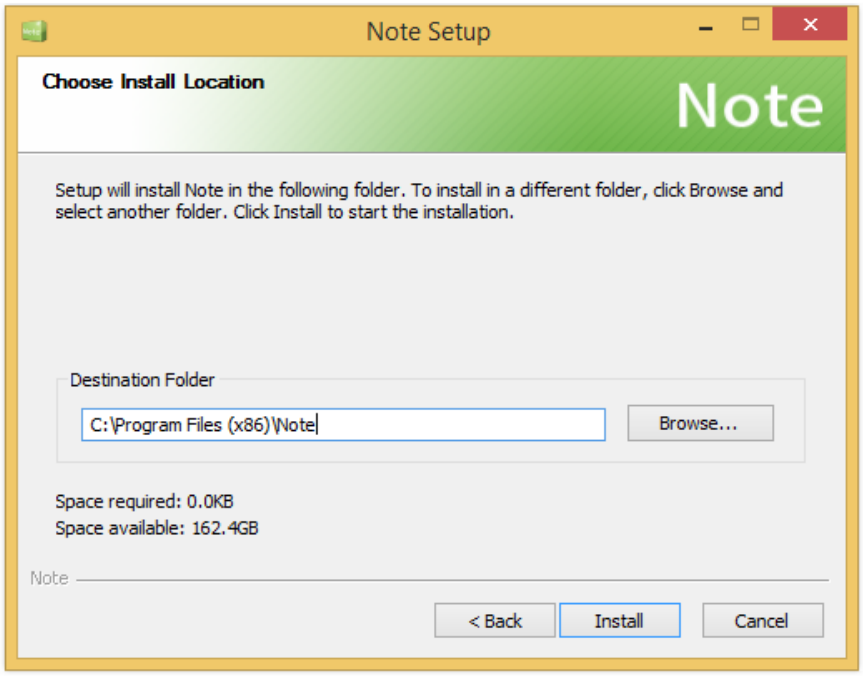
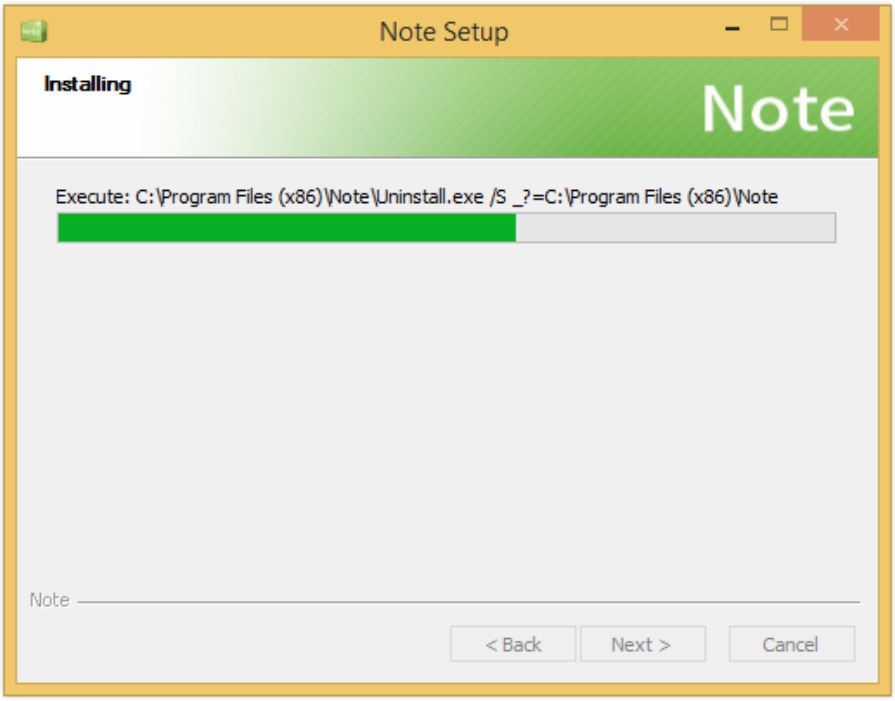


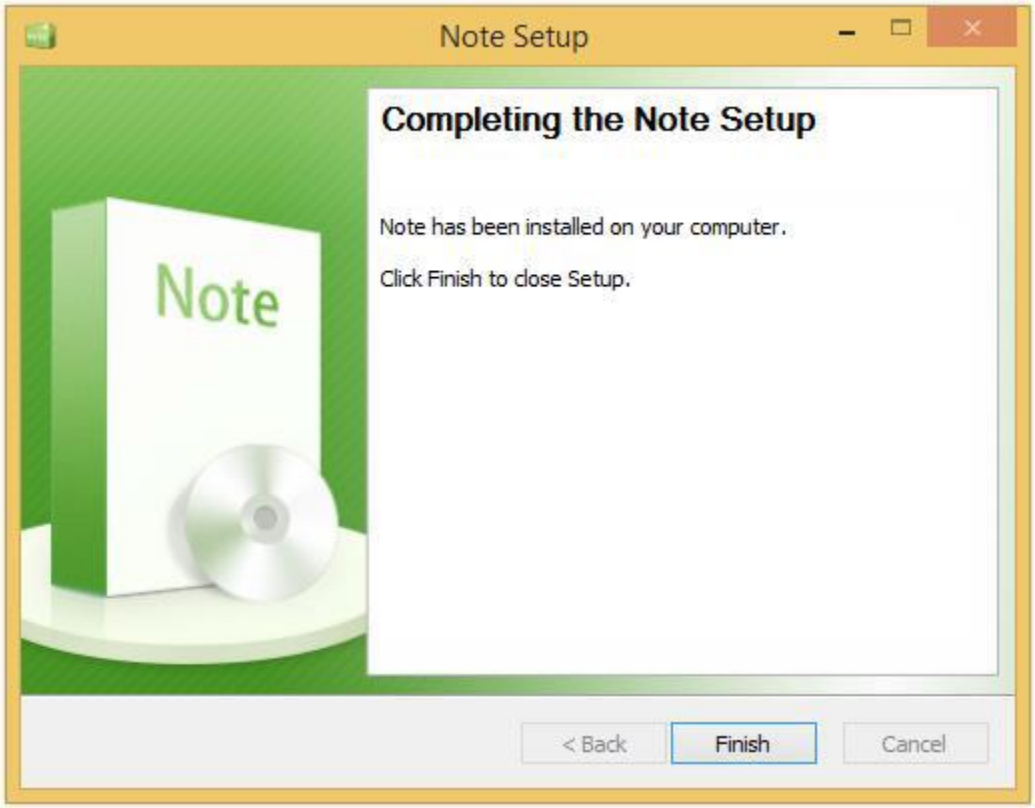
Fig. 2-2-2 Choose install location

Click Browse to choose other location on your computer to install the software. Then click Install to display the installation interface. See fig. 2-2-3.



Rys. 2-2-3 Installation progress

After software is installed, the installation completion interface is displayed. See rys. 2-2-4. Click Finish. Installation is completed.



Rys. 2-2-4 Installation completion

3 Usage introduction

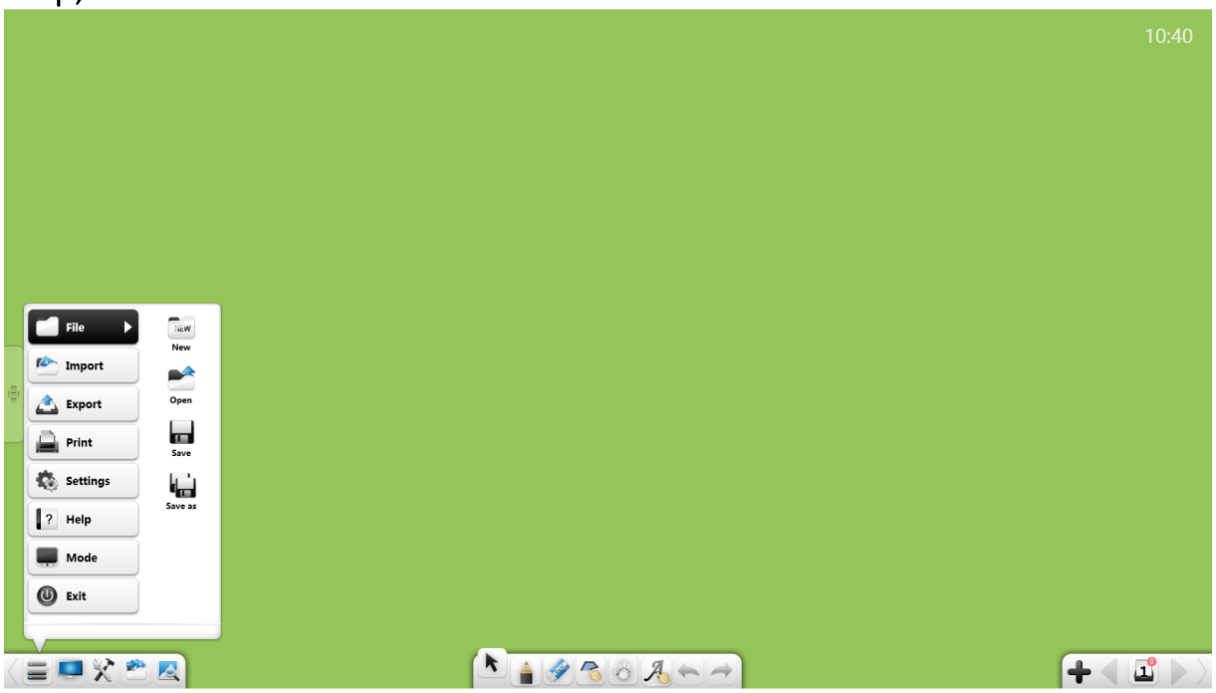
After the software is installed, double click on the desktop or choose Start > All Programs > Note

3.1 Basic functions

The software supports multiple modes: preparation, teaching, desktop and simplified. The basic functions in all modes are the same. The following takes the Presenting mode as an example.

3.1.1 Menu

Click to display the drop-down menu shown in Figure 3-1-1. The following menu items are available: File, import, Export, Print, Settings, help, Mode and Exit.



Rys. 3-1-1 Start menu

3.1.1.1 File

Click to display a sub-menu where the items New, Open, Save and Save As are available.

(1) New

Click

to create a blank document which can contain multiple pages.

(2) Open

Click to open an *.enb file, which is the default file format of the software.

(3) Save

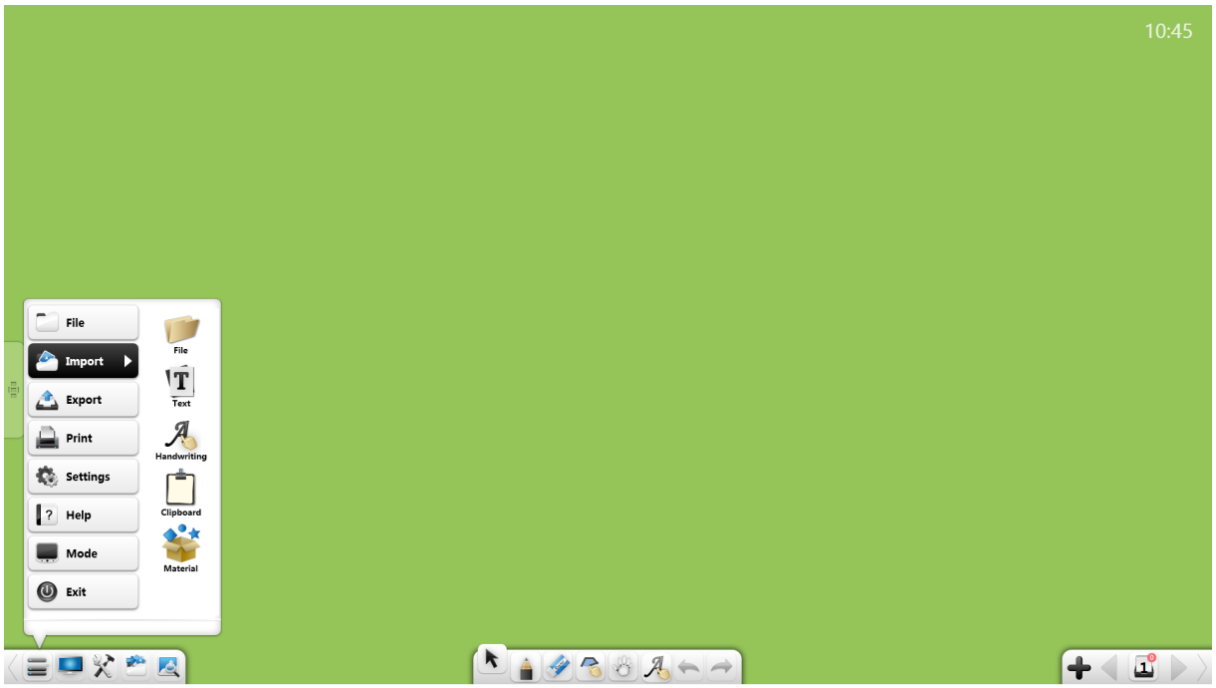
Click to save current document as an *.enb file, which is default format of the software.

(4) Save As

Click to save the current document as an *.enb file.

3.1.1.2 Import

Click to display a sub-menu where you can import files and texts to the current page, handwriting, clipboard and general materials. See Fig. 3-1-1-2



Rys. 3-1-1-2 Importing objects

3.1.1.2.1 File

Click to display the file selection window. You can select an image, video, audio, flash, PDF document, TXT document, Office document or Note courseware. In preparation mode you can drag images, videos, audios, flashes and PDF, TXT, Office or Note files to the software interface.

(1) File types

- Image: *.bpm, *.jpg, *.jpeg, *.png, *.ico, *.cur, *.gif
- Video: *.wmv, *.avi, *.mp4, *.rmvb, *.rm, *.mov, *.flv, *.f4v, *.asf, *.mpg, *.3gp, *.mkv, *.mpeg, *.ts, *.vob
- Audio: *.wav, *.wma, *.mp3 i *.mid.
- Flash: *.swf
- PDF: *.pdf
- TXT: *.txt
- Office: *.ppt, *.pptx
- Note: *.enb.

(2) Import PPT files

When you import a PPT file,the original PPT will open a separate window. If the option Enable the PPT presentation tool is selected,you can annotate on PPT page content, erase, magnifying glass, etc. operations. See Figure 3-1-1-2-1-1.

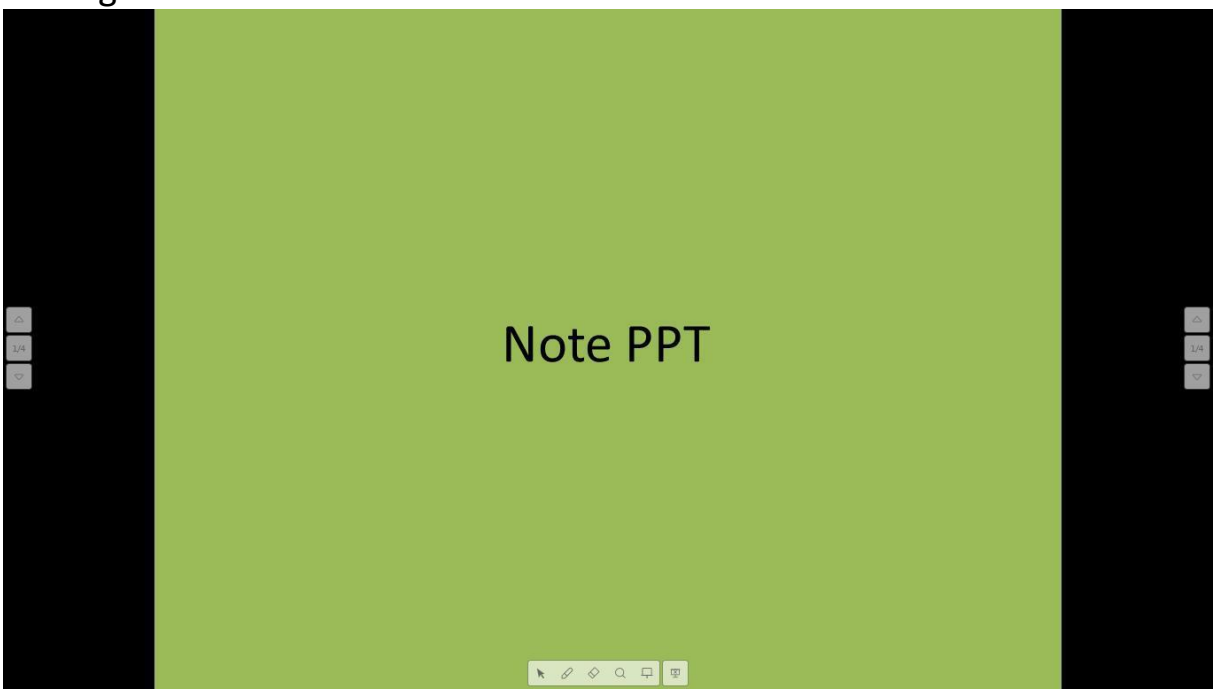


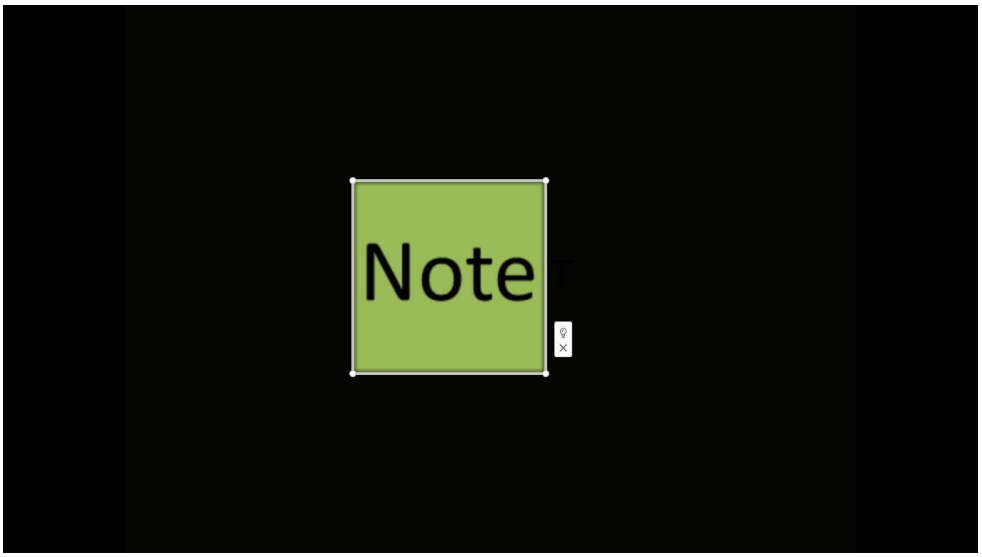
Fig. 3-1-1-2-1-1 Play mode

a) Click to enter play mode.

b) Click to enable comment mode. There are 3 colors to choose.

c) Click to enable the eraser for erasing comments.

d) Click to enable the spotlight. The spotlight can draw the attention of the audience to a position to be emphasized. See Fig. 3-1-1-2-1-2.



Rys. 3-1-1-2-1-2 Spotlight

i. Drag the spotlight to move it and click the edge to adjust its scope.

ii. Click to make the external display. When the external is displayed, click to make it black.

iii. Click to close the spotlight.

e) Click to enable whiteboard

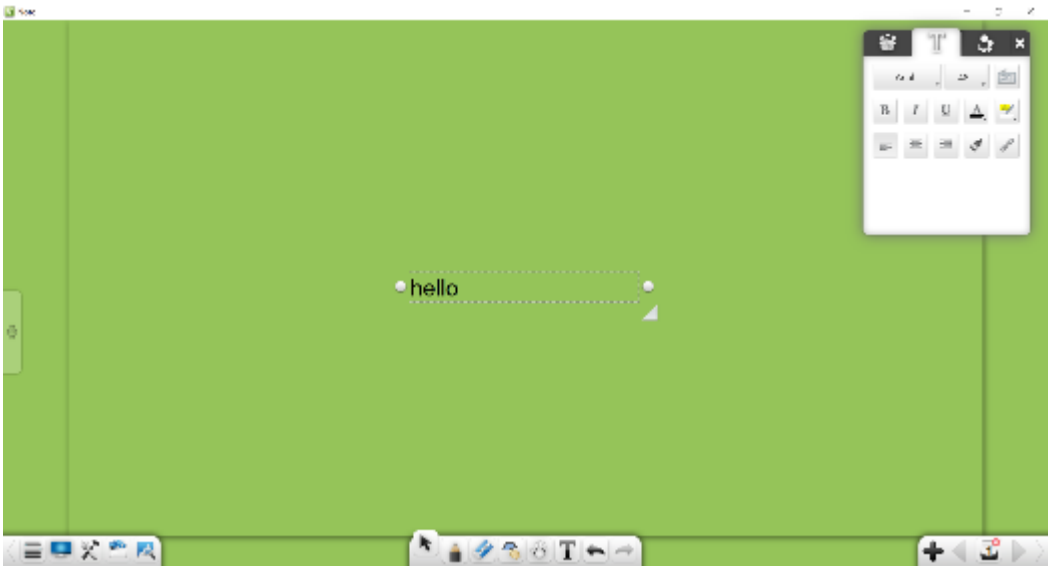
f) Click to end presentation

g) Click to go to the previous page. Click to go to the next page.

h) Click 1/6 to display PPT thumbnail, select the thumbnail to display in the current page.

3.1.1.2.2 Text editing

Click to open the text editing box. Enter characters (through the keyboard on the toolbar or the keyboard of the PC). By default, the font is Microsoft Accor Black, the size is 48, and the color is black. See Figure 3-1-1-2-2-1



Rys. 3-1-1-2-2-1 Text editing

1. Font: Click the font drop-down list and select a font.
2. Size: Click the size drop-down list and select a size, or manually enter a size. You can also change the size by zooming the object.
3. Keyboard input: click to display the keyboard for text input.
4. Bold: click to set the current text in bold and the buton changes to . Click again to restore to original thickness.
5. Italic: click to set the current text in italic and the button changes to . Click again to restore to original text.
6. Underline: click to underline the current text. Click again to remove underline.
7. Text color: click to display color palette. You can change the color of current text.
8. Background color: click to display color palette. You can set the background color of the current text.

9. Align left: click to align text to the left.

10. Align right: click to align text to the right.

11. Align center: click to align text centrally.

12. Format painer: click to start the format painter. Select a part of the text, click the format painter, and select another part of the text. Then the second part will be in the same format as the first part.

13. Website link: select the text and click to display hyperlink editing window. You can add a hyperlink to a file, website, text information, page number, audio file or toolbar. For details, see section 3.1.6.

3.1.1.2.3 Handwriting recognition

Click to enable the handwriting recognition function and a quill-pen is displayed. After writing on the page, the handwriting is automatically recognized and displayed on the page. See Figure 3-1-1-2-3

Rys. 3-1-1-2-3 Handwriting recognition

3.1.1.2.4 Clipboard

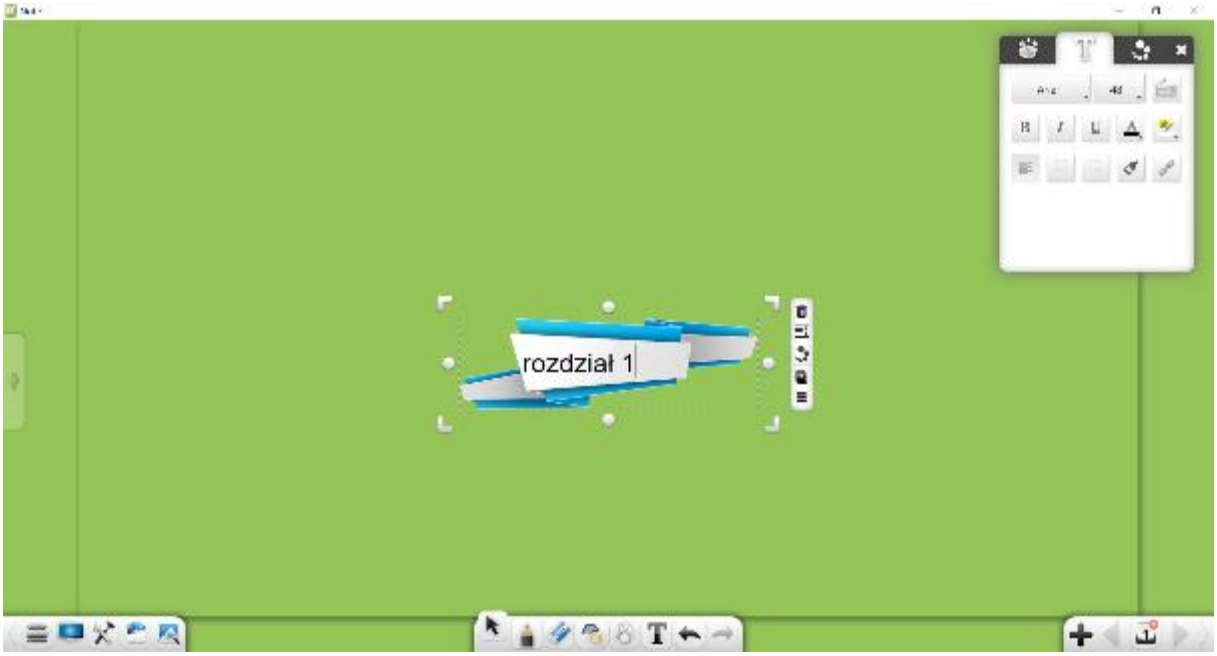
1. Select an object and click to copy/cut selected object. During importing click to paste the cut object to the current page.

2. You can copy pictures or texts from other places and then paste them on the software interface. The pasted pictures are displayed in 300px. The pasted text is inserted from the upper left corner by default and you can edit the text by using the text editor.

3. A copied/cut object can be pasted at any allowed position like Word and PPT files, or on the page of another opened program.

3.1.1.2.5 Materiały ogólne

Kliknij , aby otworzyć edytor materiałów ogólnych. Kliknij dowolny materiał, aby umieścić go na stronie. Automatycznie pojawi się interfejs do edycji tekstu. Możesz zmodyfikować wyświetlany tekst i użyć go jako podtytułu. Zob. rys. 3-1-1-2-3.



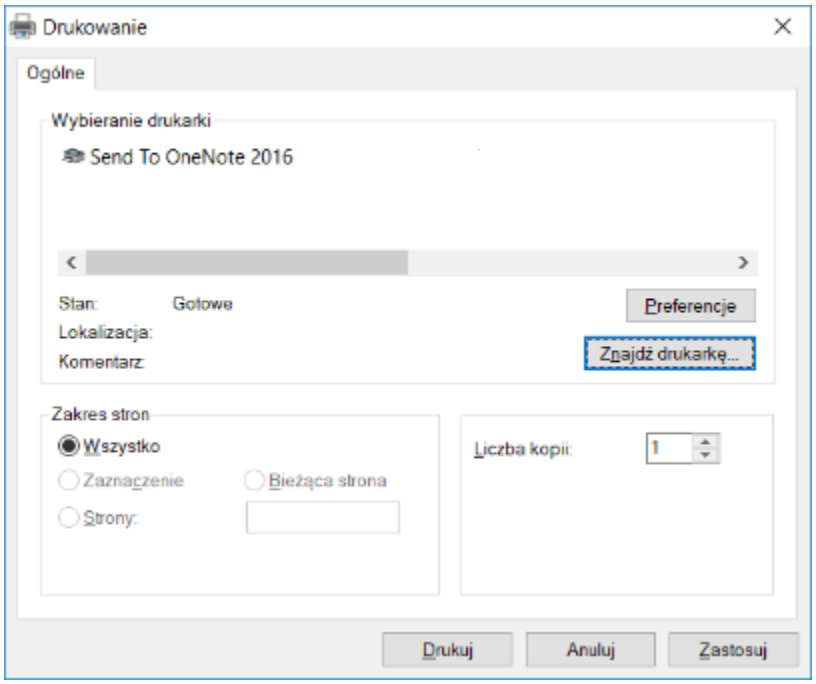
Rys. 3-1-1-2-5 Edycja materiałów ogólnych

3.1.1.3 Eksportuj

Kliknij , aby wyświetlić podmenu. Bieżący plik można wyeksportować jako obraz (*.jpg), plik Word (*.docx), PPT (*.pptx) lub PDF (*.pdf).

3.1.1.4 Drukowanie

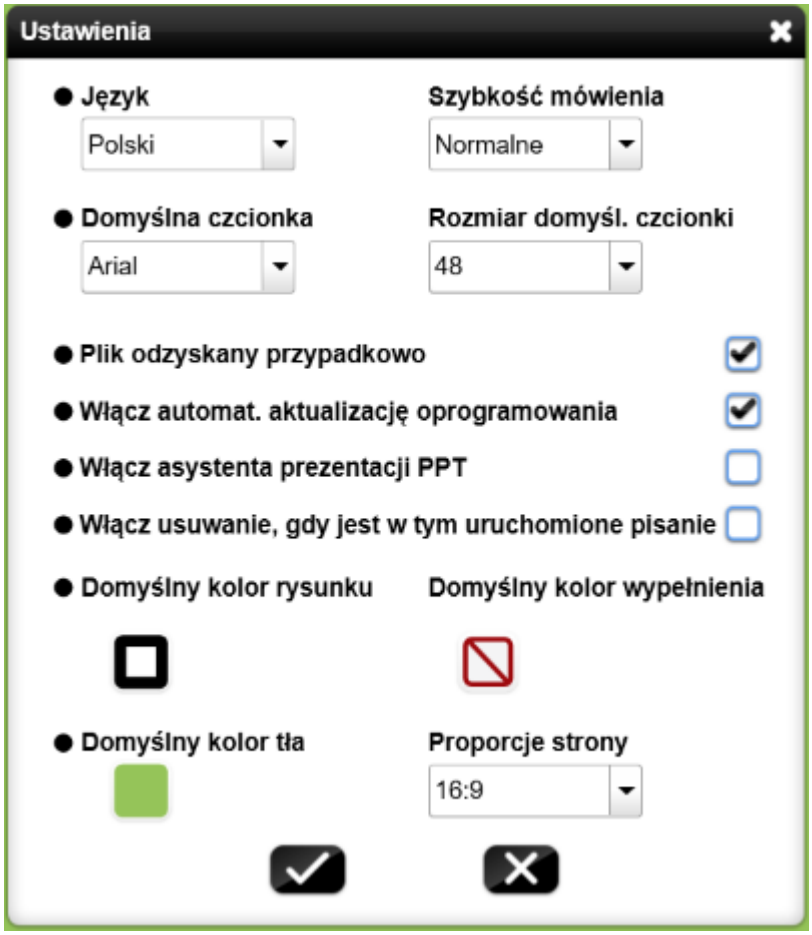
Kliknij , aby wydrukować bieżący plik. Pojawi się okno dialogowe przedstawione na rys. 3-1-1-4. Jego wygląd może być różny, w zależności od systemu operacyjnego i modelu drukarki.



Rys. 3-1-1-4 Konfiguracja wydruku

3.1.1.5 Ustawienia

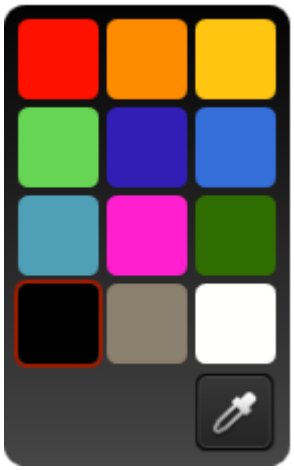
Kliknij , aby otworzyć okno ustawień. Okno dialogowe ustawień umożliwia wybór języka, prędkości czytania, domyślnego kroju i rozmiaru czcionki, domyślnych kolorów rysowania i wypełnienia, rozmiaru strony, a także określenie, czy przypadkowo zamknięty plik ma być możliwy do odzyskania, czy włączyć automatyczne aktualizacje, czy włączyć asystenta prezentacji PPT i czy dopuszczalne ma być kasowanie równoczesne z pisaniem. Zob. rys. 3-1-1-5-1. Każde z tych ustawień można skonfigurować wedle własnych preferencji. Zmiany w ustawieniach zaczynają działać natychmiast.



Rys. 3-1-1-5-1 Ustawienia

1. Język: Aby zmienić język interfejsu, kliknij listę rozwijaną **Język** i wybierz z niej żądany język. Do wyboru jest sześć języków. Są to: angielski, japoński, koreański, rosyjski, chiński uproszczony i chiński tradycyjny. Początkowo domyślnym językiem oprogramowania jest język wybrany podczas jego instalacji.
2. Prędkość czytania: Kliknij listę prędkości czytania i zależnie od preferencji, wybierz z niej prędkość: Bardzo wolne, Wolne, Normalne, Szybkie lub Bardzo szybkie. Domyślna prędkość to Normalne. Po wybraniu prędkości oprogramowanie będzie czytać w wybranym języku z wybraną prędkością. Jeżeli wybranego języka nie ma w bibliotece, oprogramowanie będzie czytać po angielsku.
3. Domyślna czcionka i rozmiar: Kliknij listę domyślnych czcionek i wybierz z niej domyślny krój i rozmiar czcionki, która będzie używana przy edycji tekstu. Domyślna czcionka ustawiona fabrycznie to Song w rozmiarze 48.

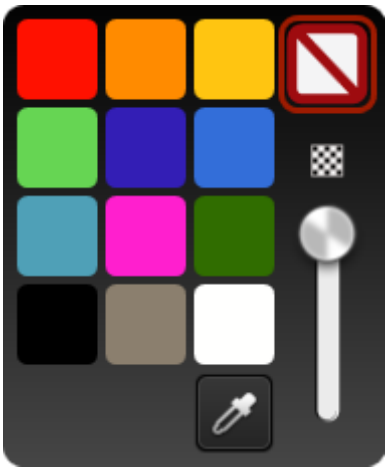
4. Odzyskiwanie plików: Zaznaczenie tej opcji powoduje, że w przypadku niezamierzonego zamknięcia oprogramowania użytkownik może przy kolejnym uruchomieniu oprogramowania zdecydować, czy chce odzyskać pliki, które były wówczas otwarte.
5. Automatyczna aktualizacja: Zaznaczenie tej opcji umożliwia oprogramowaniu automatyczne aktualizowanie się. Oznacza to, że w przypadku dostępności nowszej wersji automatycznie wyświetlany jest informujący o tym monit. Użytkownik może wówczas zdecydować, aby zezwolić na aktualizację.
6. Włącz asystenta prezentacji PPT: Zaznaczenie tej opcji powoduje pojawienie się podczas prezentacji prowadzonej za pomocą pliku w formacie PPT paska narzędzi prezentacji PPT przy dolnej krawędzi strony. Zawiera on m.in. narzędzia: zaznaczanie, komentowanie, gumka, lupa i tablica.
7. Włącz usuwanie, gdy jest uruchomione pisanie: Wybór tej opcji umożliwia usuwanie pisma ręcznego w trakcie pisania.
8. Domyślny kolor rysunku: Kliknij , aby wyświetlić paletę umożliwiającą wybór koloru rysowania. Można w niej wybrać domyślny kolor pisma ręcznego, linii i krawędzi kształtów. Domyślnym kolorem jest czarny. Używając pipety, oprócz kolorów dostępnych na palecie można wybrać dowolny kolor obecny na bieżącej stronie. Zob. rys. 3-1-1-5-2.



Rys. 3-1-1-5-2 Wybór domyślnego koloru rysunku

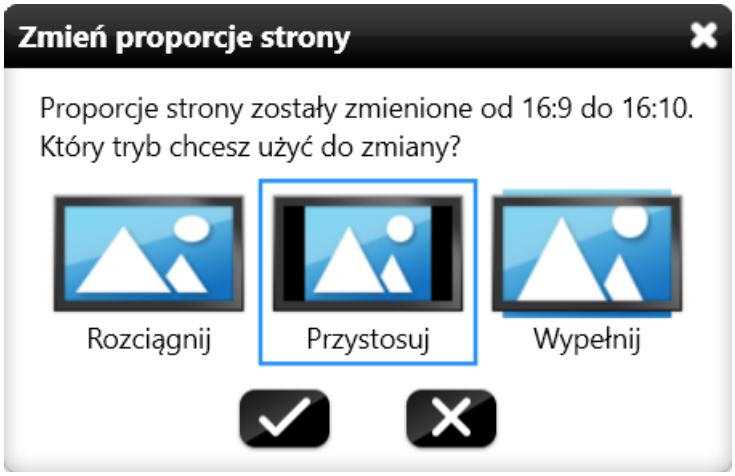
9. Domyślny kolor wypełnienia: Kliknij , aby wyświetlić paletę

umożliwiającą wybór koloru wypełnienia. Pozwala ona wybrać domyślny kolor krawędzi rysunków. Używając pipety, oprócz kolorów dostępnych na palecie można wybrać dowolny kolor obecny na bieżącej stronie. Zob. rys. 3-1-1-5-3.



Rys. 3-1-1-5-3 Wybór domyślnego koloru wypełnienia

10. Domyślny kolor tła: Kliknij domyślny kolor tła, aby wyświetlić paletę umożliwiającą jego wybór. Tło w tym kolorze będzie wyświetlane przy każdym uruchomieniu oprogramowania.
11. Proporcje strony: Kliknij listę rozwijaną **Proporcje strony**. Zyskasz możliwość wyboru proporcji boków strony spośród opcji: 16:9, 16:10 i 4:3. Można też wybrać tryb przełączania między formatami strony. Dostępne są trzy tryby: Przystosuj, Rozciągnij i Wypełnij. Zob. rys. 3-1-1-5-4.



Rys. 3-1-1-5-4 Przełączanie między proporcjami strony

3.1.1.6 Pomoc

Kliknij , aby wyświetlić podmenu zawierające elementy Opis użycia, Aktywuj/Dezaktywuj, Aktualizuj, Informacje i Kontakt.

3.1.1.6.1 Dostęp do instrukcji obsługi

Kliknięcie ikony

spowoduje wyświetlenie instrukcji obsługi oprogramowania, przydatnego podręcznego źródła informacji na temat pracy z programem Note.

3.1.1.6.2 Aktywacja

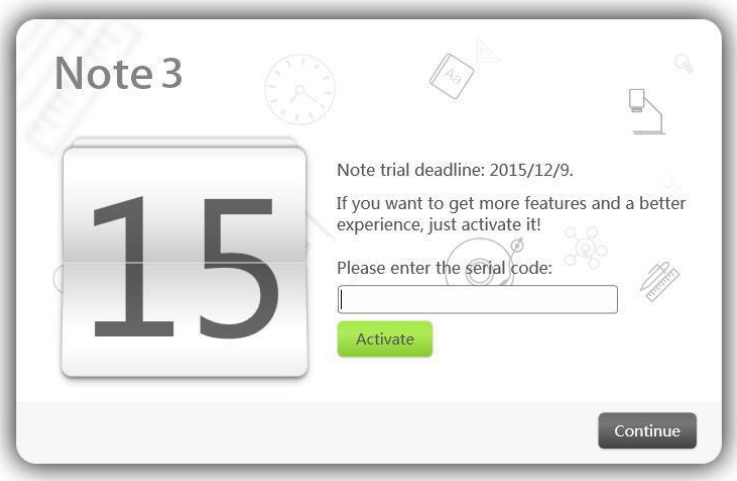
Aby aktywować oprogramowanie, kliknij .

Uwaga:

Aktywacja jest warunkiem dostępności niektórych funkcji.

(1) Nie aktywowano

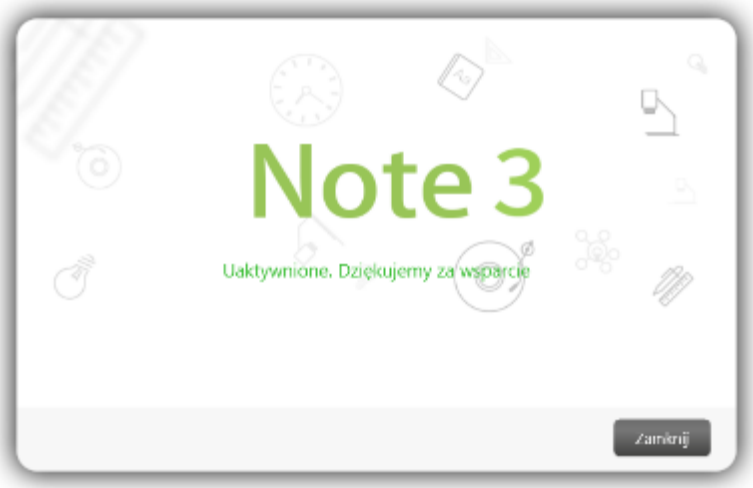
Jeżeli jeszcze nie dokonano aktywacji oprogramowania, pojawi się umożliwiające ją okno dialogowe. Należy wprowadzić w nim numer seryjny i kliknąć przycisk Aktywuj. Zob. rys. 3-1-1-6-2-1. Jeżeli nie chcesz teraz aktywować oprogramowania, kliknij przycisk Kontynuuj. Okno aktywacji zniknie i z powrotem pojawi się interfejs oprogramowania. (Uwaga: Aktywacja oprogramowania wymaga połączenia z internetem.)



Rys. 3-1-1-6-2-1 Okno służące do wprowadzenia numeru seryjnego

(2) Aktywowano

Jeżeli oprogramowanie aktywowano, pojawi się komunikat przedstawiony na rys. 3-1-1-6-2-2.



Rys. 3-1-1-6-2-2 Komunikat o udanej aktywacji oprogramowania

3.1.1.6.3 Aktualizacja

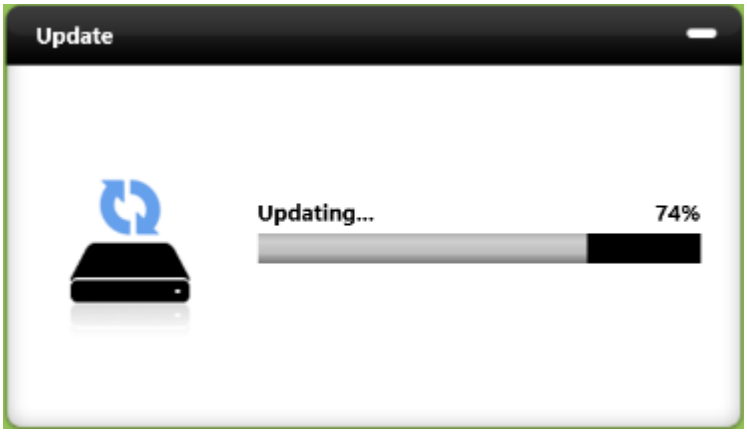
(1) Istnieje nowsza wersja oprogramowania

Jeżeli zainstalowana wersja oprogramowania nie jest najnowszą dostępną, a komputer jest podłączony do internetu, przy uruchomieniu oprogramowania automatycznie pojawi się monit o jego zaktualizowanie. Zob. rys. 3-1-1-6-3-1.

Rys. 3-1-1-6-3-1 Komunikat o dostępności nowszej wersji

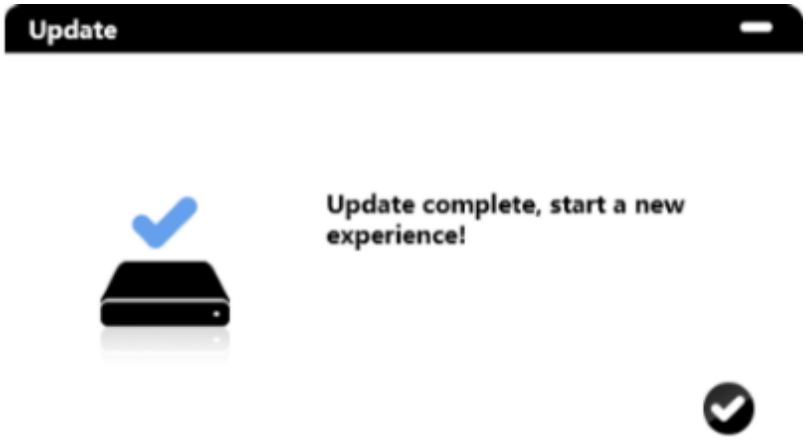
Aby zaktualizować oprogramowanie za pomocą połączenia z internetem, kliknij przycisk . Program zakończy wówczas swoją pracę i zostanie automatycznie zaktualizowany, po czym ponownie pojawi się interfejs użytkownika. Zob. rys. 3-1-1-6-3-2.

Jeżeli nie chcesz aktualizować oprogramowania, kliknij . Aby zapisać zawartość aktualnie otwartego pliku, kliknij . Spowoduje to anulowanie aktualizacji oprogramowania i zapisanie bieżącej pracy. Aby w trakcie aktualizacji ukryć jej okno dialogowe, kliknij przycisk . Aktualizacja będzie wówczas kontynuowana w tle.



Rys. 3-1-1-6-3-2 Aktualizacja w toku

Po zakończeniu aktualizacji oprogramowania pojawi się przedstawione na rys. 3-1-1-6-3-3 okno dialogowe zawierające informacje o zaktualizowanych funkcjach.



Rys. 3-1-1-3-3 Komunikat o zakończeniu aktualizacji

(2) Zainstalowana wersja oprogramowania jest najnowsza

Jeżeli zainstalowano najnowszą wersję oprogramowania, komunikat o dostępności aktualizacji nie zostanie wyświetlony automatycznie. Aby go wyświetlić, kliknij

. Pojawi się monit o aktualizację w trybie online. Zob. rys. 3-1-1-6-3-4.

Rys. 3-1-1-6-3-4 Monit o aktualizację

(3) Brak połączenia z siecią

Jeżeli komputer nie jest połączony z siecią, nie można przeprowadzić aktualizacji przez internet. Aby zaktualizować oprogramowanie w takim przypadku konieczne będzie ręczne usunięcie istniejącej wersji oprogramowania i ręczne zainstalowanie nowej. W takiej sytuacji kliknięcie

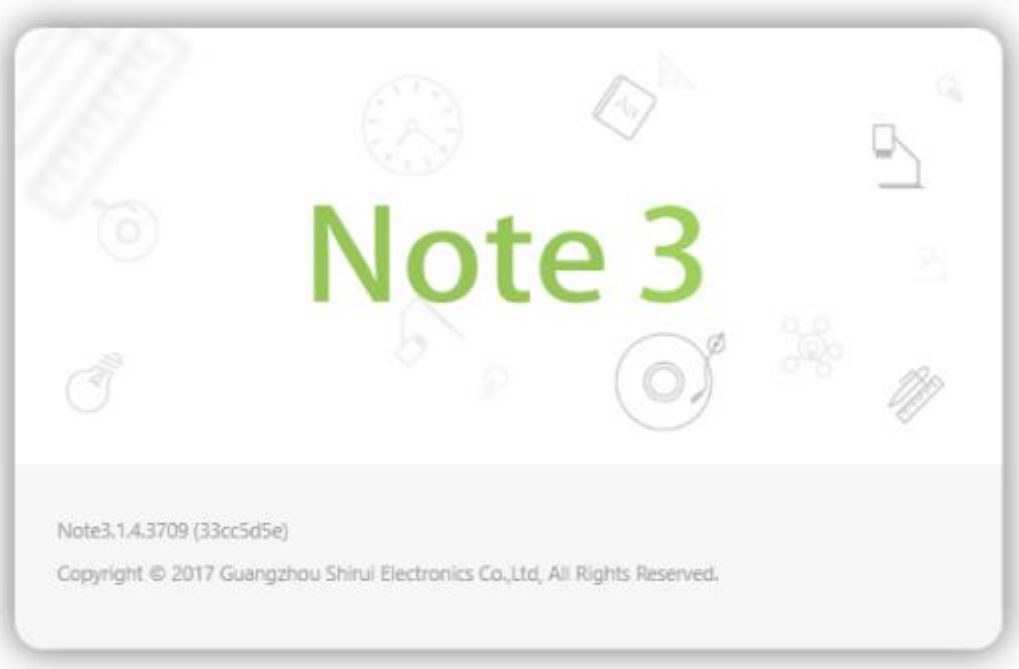
spowoduje wyświetlenie informacji o braku połączenia z siecią. Zob.

rys. 3-1-1-6-3-5.

Rys. 3-1-1-6-3-5 Brak połączenia z siecią

3.1.1.6.4 Informacje

Kliknij . Pojawi się okno dialogowe widoczne na rys. 3-1-1-6-4, zawierające nazwę oprogramowania, jego wersję i adres oficjalnej witryny internetowej.



Rys. 3-1-1-6-4 Informacje o programie

3.1.1.6.5 Kontakt

Kliknij . Pojawi się okno dialogowe przedstawione na rys. 3-1-1-6-5. Kliknij , wprowadź wiadomość i kliknij , aby wysłać ją do twórców oprogramowania Note.

Rys. 3-1-1-6-5 Interfejs funkcji Kontakt

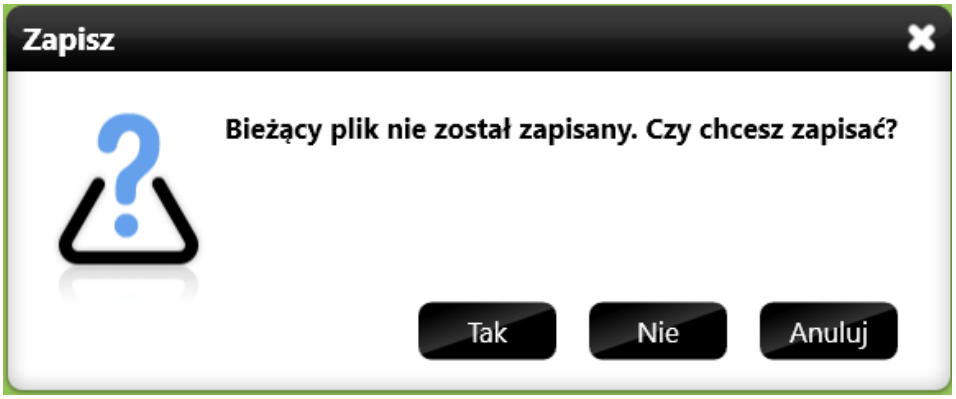
3.1.1.7 Tryb

Kliknij , aby wyświetlić podmenu wyboru trybu, po czym wybierz niego jedną z dostępnych opcji: prezentację, przygotowanie lub pulpit. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.2.

3.1.1.8 Wyjście

Aby zamknąć oprogramowanie, kliknij . Jeżeli w aktualnie otwartym pliku wprowadzono przedtem jakieś niezapisane zmiany, pojawi się monit

o jego zapisanie. Zob. rys. 3-1-1-8. Kliknij Tak, jeżeli chcesz zapisać plik, Nie, jeżeli chcesz zamknąć oprogramowania bez zapisywania pliku lub Anuluj, jeżeli rezygnujesz z zamiaru jego zamknięcia.



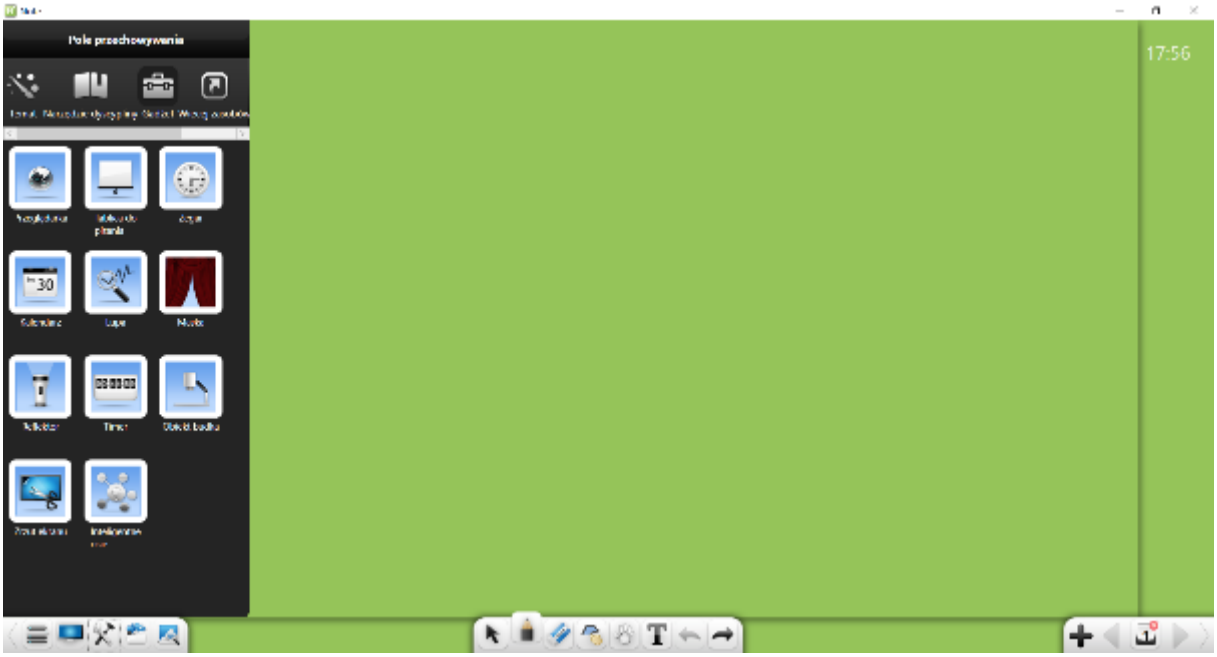
Rys. 3-1-1-8 Komunikat o zapisie pliku

3.1.2 Pulpit

Kliknij , aby włączyć tryb pulpitu. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.2.3.

3.1.3 Pole przechowywania

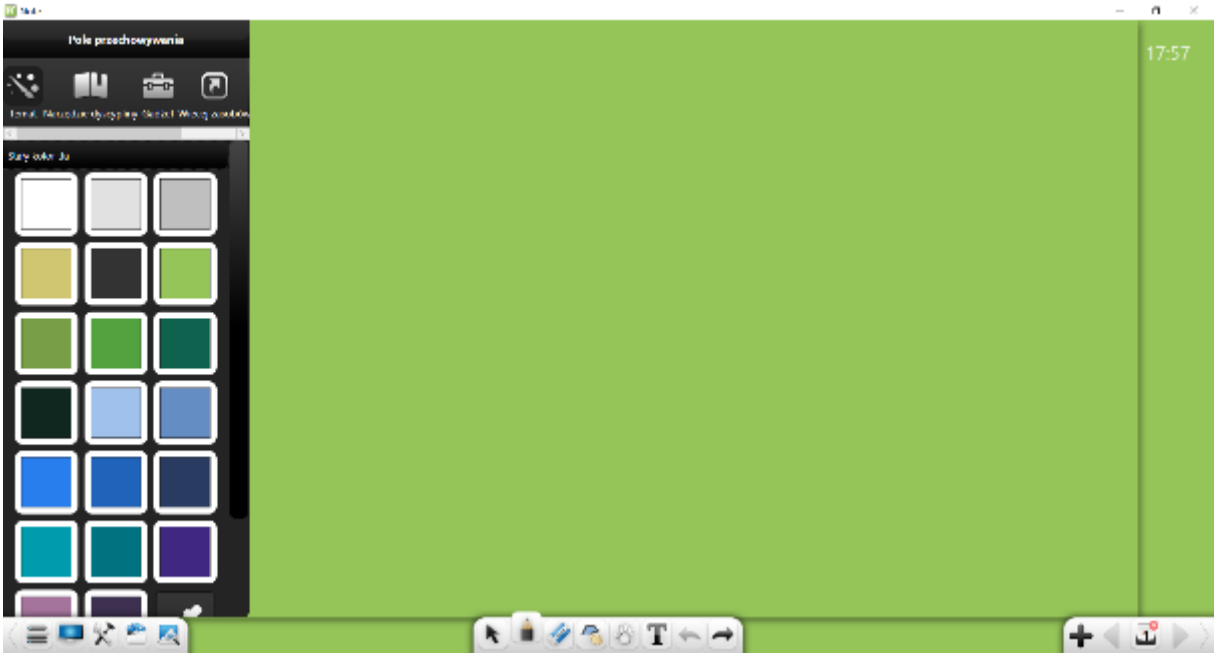
Kliknięcie ikony spowoduje wyświetlenie widoku z polem przechowywania, dającego dostęp do takich elementów, jak Tła, Narzędzie dyscypliny, Gadżet i Więcej zasobów. W trybie prezentacji domyślnie wyświetlana jest karta Gadżet. Zob. rys. 3-1-3. Po zmianie scenariusza przedmiotu domyślnie wyświetlana jest odpowiednia dla aktualnego scenariusza karta narzędzi właściwych dla danego przedmiotu.



Rys. 3-1-3 Pole przechowywania

3.1.3.1 Tło

Kliknij i wybierz tło w stałym kolorze lub tło z kart: Przedmiot, Różne lub – w razie potrzeby – Dostosuj. Zob. rys. 3-1-3-1-1.



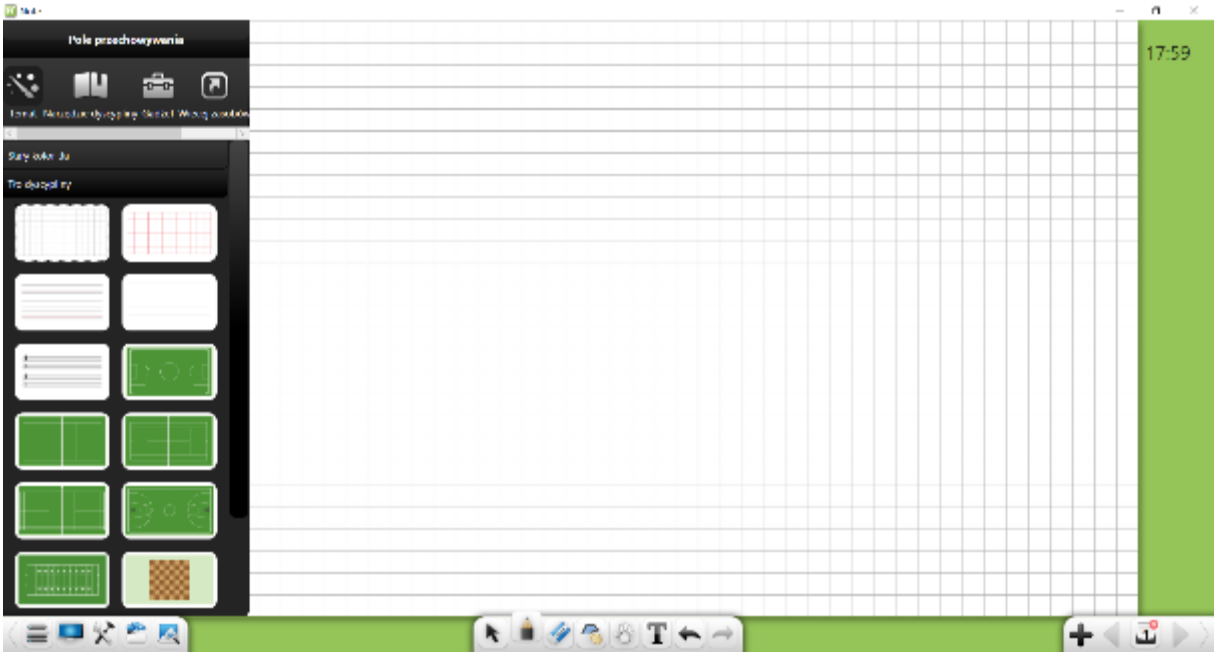
Rys. 3-1-3-1-1 Karta Przedmiot

(1) Stały kolor tła

Kliknij ikonę Stały kolor tła, a pojawi się paleta kolorów. Możesz wybrać dowolny z nich. Możesz też kliknąć przycisk i pobrać kolor z dowolnego miejsca na palecie lub z dowolnego innego miejsca interfejsu. Wybrany kolor stanie się kolorem tła interfejsu.

(2) Tło dyscypliny

Kliknij ikonę Tło dyscypliny. Karta Tło dyscypliny pozwala wybrać tło np. w kratkę, w linię, w pięciolinię lub szachownicę. Zob. rys. 3-1-3-1-2.



Rys. 3-1-3-1-2 Karta Tło dyscypliny

(3) Tło z karty Różne

Kliknij ikonę Różne. Interfejs Różne umożliwia wybór tła np. malarskiego, geograficznego lub oszczędnego. Zob. rys. 3-1-3-1-3.

Rys. 3-1-3-1-3 Karta Różne

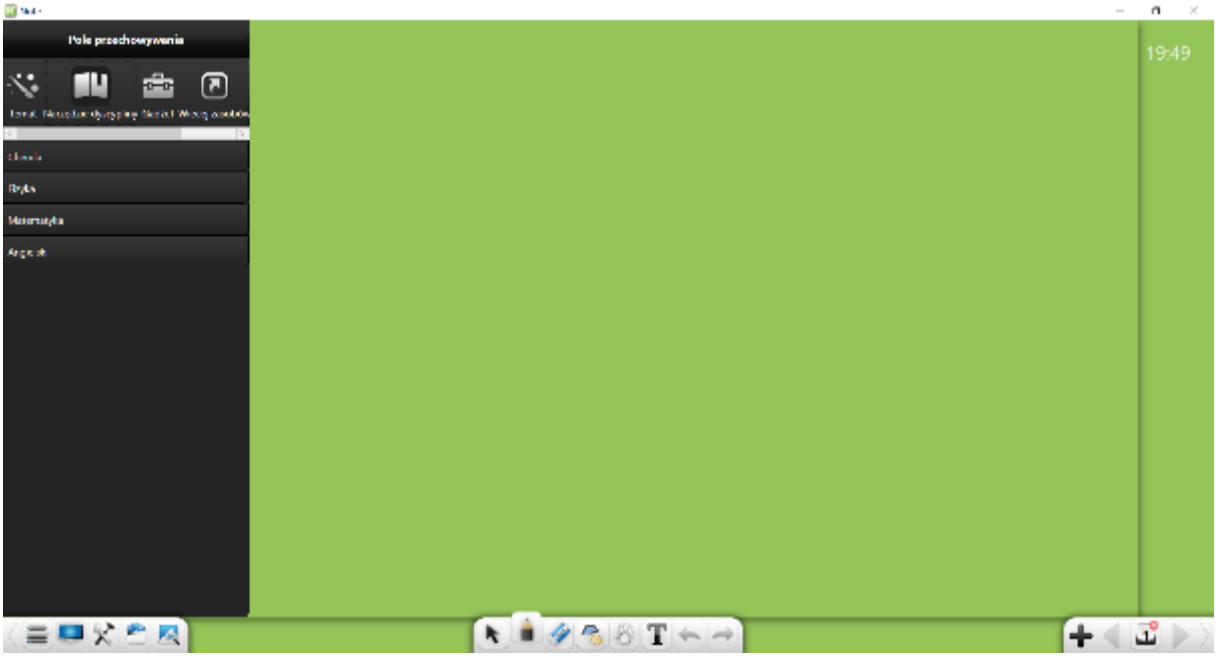
(4) Tło z karty Dostosuj

Kliknij ikonę Dostosuj. Ten interfejs pozwala wybrać jako tło obraz zapisany lokalnie na komputerze. Zob. rys. 3-1-3-1-4.

Rys. 3-1-3-1-4 Tło z karty Dostosuj

3.1.3.2 Narzędzie dyscypliny (narzędzia przedmiotowe)

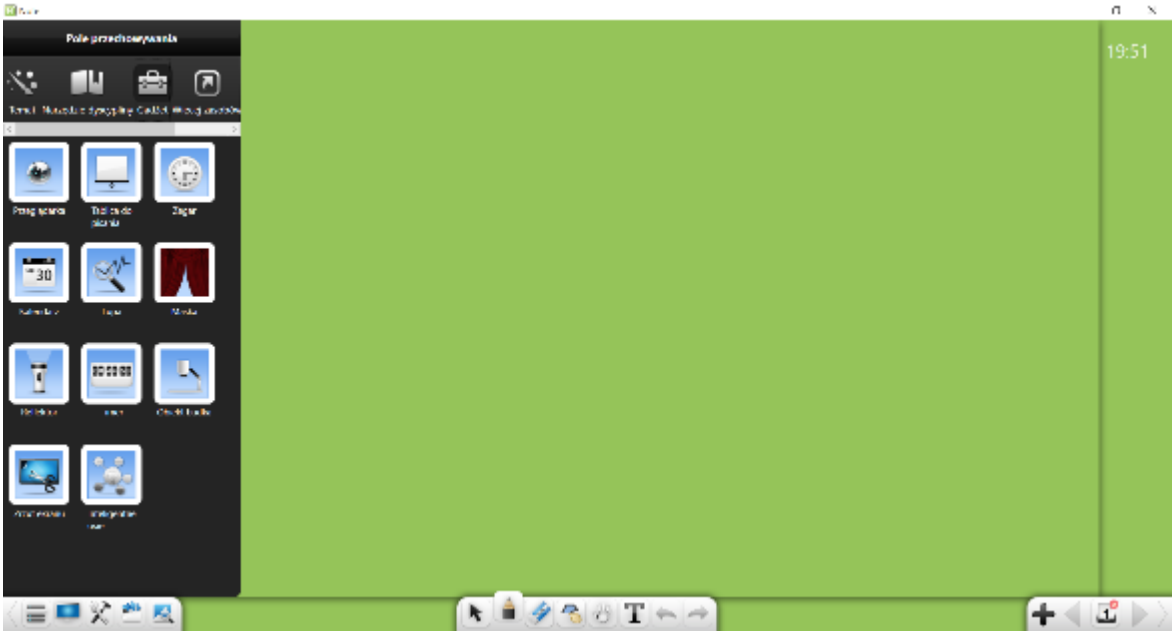
Kliknij i wybierz zestaw narzędzi odpowiedni dla nauczanego przedmiotu. Oprogramowanie oferuje narzędzia przydatne w nauczaniu chemii, fizyki i matematyki. Zob. rys. 3-1-3-2-1. Więcej informacji na temat narzędzi dostępnych w scenariuszach nauczania chemii, fizyki i matematyki zawarto w opisach każdego z nich.



Rys. 3-1-3-2-1 Narzędzie dyscypliny

3.1.3.3 Gadżet

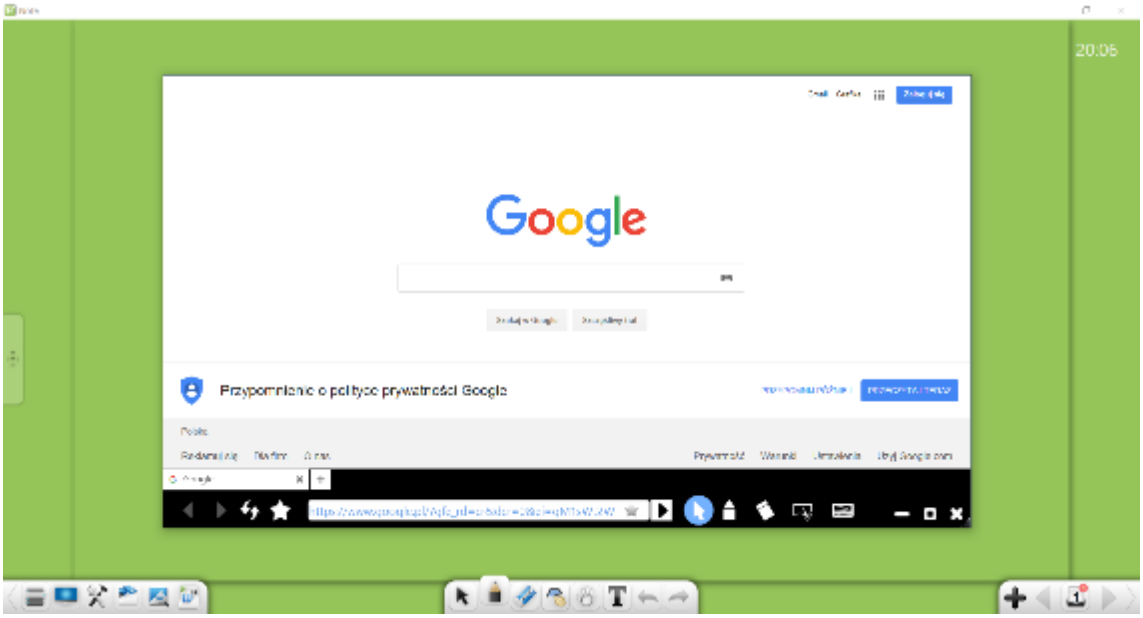
Kliknij przycisk . Pojawi się interfejs Gadżet. Zob. rys. 3-1-3-3.



Rys. 3-1-3-3 Interfejs Gadżet

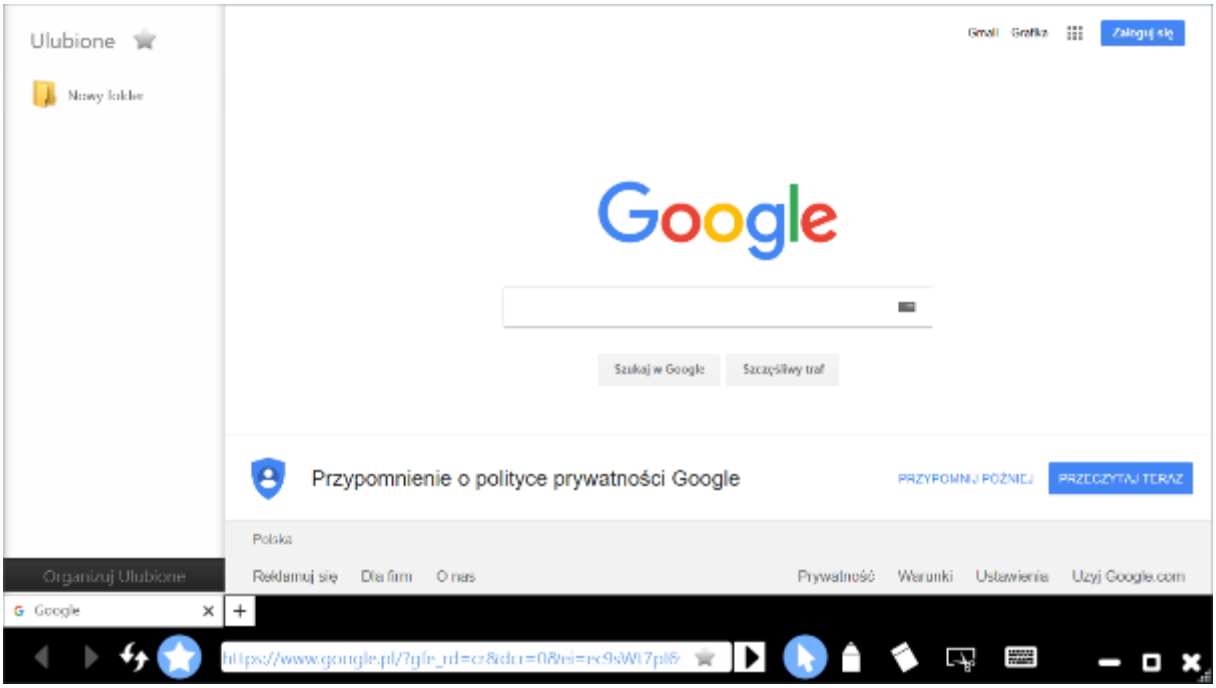
3.1.3.3.1 Przeglądarka stron internetowych

Aby otworzyć przeglądarkę, kliknij . Zob. rys. 3-1-3-3-1-1. Możesz teraz wyszukiwać informacje i przeglądać zasoby sieci WWW.



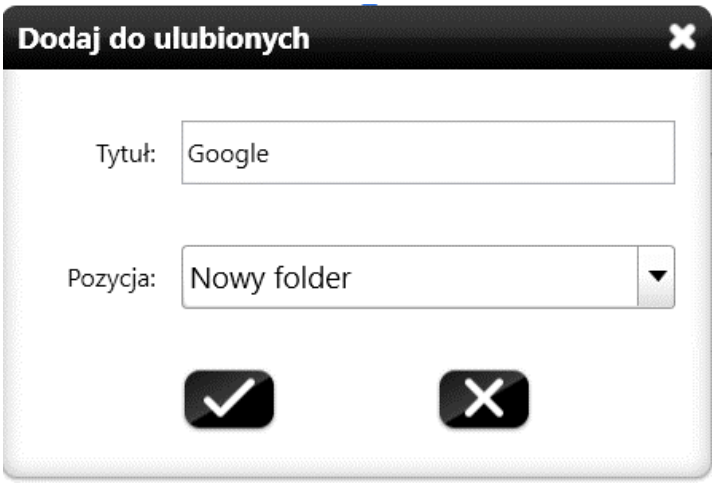
Rys. 3-1-3-3-1-1 Przeglądarka

1. Do tyłu: Aby wrócić do poprzedniej strony, kliknij .
2. Do przodu: Aby przejść do następnej strony, kliknij .
3. Odśwież: Aby odświeżyć bieżącą stronę, kliknij .
4. Folder Ulubione: Kliknij , aby wyświetlić folder Ulubione. Zob. rys. 3-1-3-3-1-2. Użytkownik może w razie potrzeby modyfikować jego zawartość.



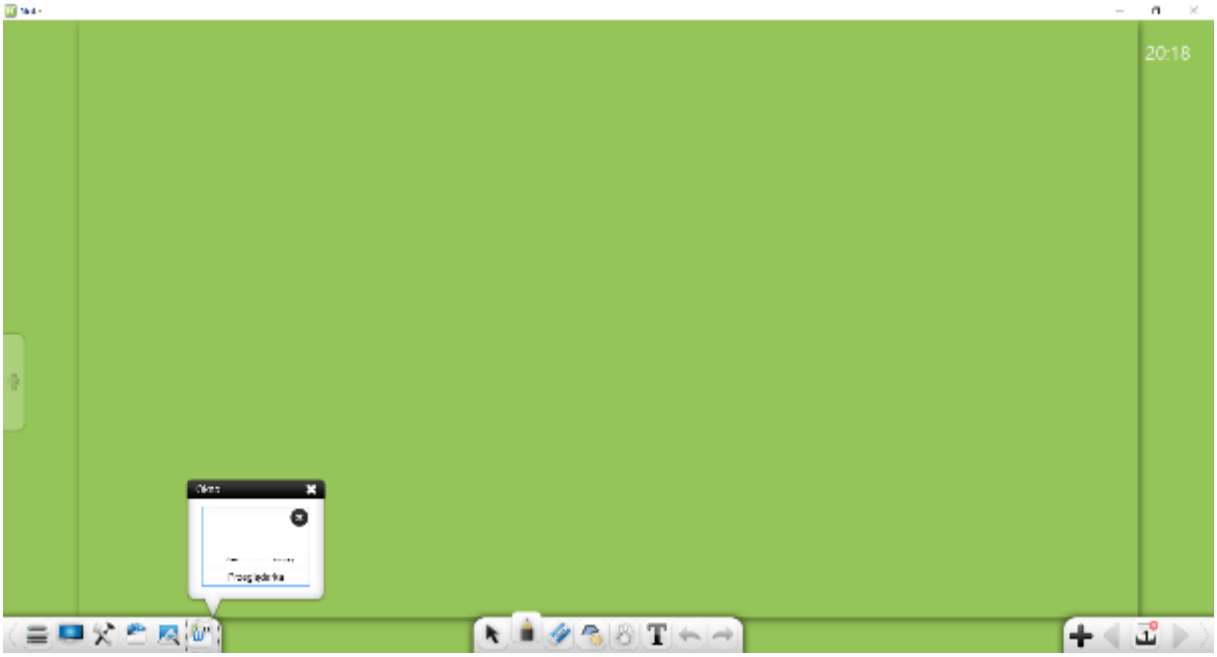
Rys. 3-1-3-3-1-2 Folder Ulubione

5. Ulubione: Aby umieścić łącze do aktualnie wyświetlanej strony w folderze Ulubione, kliknij widoczną po prawej stronie paska adresu ikonę . Zob. rys. 3-1-3-3-1-3.



Rys. 3-1-3-3-1-3 Dodawanie łączy do stron w folderze Ulubione

6. Przejdź: Aby przejść do witryny, której adres przed chwilą został wprowadzony w pasku adresu, kliknij .
7. Przywróć: Aby opuścić tryb usuwania lub komentowania i powrócić do strony internetowej, kliknij .
8. Komentuj/usuń: Aby dodać na bieżącej stronie komentarz, kliknij . Aby usunąć dodany komentarz, kliknij .
9. Zrzut ekranu: Kliknięcie ikony pozwala wykonać zrzut dowolnego prostokątnego fragmentu ekranu. Zapisany zrzut jest następnie automatycznie umieszczany na obszarze roboczym programu. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.1.3.3.10.
10. Klawiatura ekranowa: Kliknij , aby wyświetlić klawiaturę ekranową. Pozwala ona szybko wprowadzać wyszukiwane słowa.
11. Minimalizuj: Kliknięcie minimalizuje okno przeglądarki. Zminiaturyzowane okno przeglądarki będzie widoczne na pasku zadań interfejsu głównego. Aby wyświetlić ikonę, kliknij . Aby powrócić na stronę początkową, kliknij miniaturę. Zob. rys. 3-1-3-3-1-4.



Rys. 3-1-3-3-1-4 Miniatura Przeglądarki

12. Maksymalizuj/przywróć: Aby z maksymalizować okno przeglądarki (powiększyć je tak, aby zajęło całą powierzchnię interfejsu), kliknij . Z kolei kliknięcie ikony przywróci oknu poprzednie rozmiary.

13. Zamknij: Aby zamknąć przeglądarkę, kliknij .

3.1.3.3.2 Tablica do pisania

Aby otworzyć Tablicę do pisania, kliknij . Zob. rys. 3-1-3-3-2.

Rys. 3-1-3-3-2 Tablica do pisania

1. Rozwinięcie/zwinięcie tablicy do pisania: Aby rozwinąć lub zwinąć wirtualną tablicę do pisania, kliknij i przeciągnij za białe kółko widoczne przy jej dolnej krawędzi.
2. Pisanie: Aby napisać cokolwiek na Tablicy, kliknij i zacznij pisać. Domyślny styl pisma odręcznego to cienka czarna linia.
3. Gumka: Aby usunąć pismo odręczne, kliknij .
4. Eksportuj: Naniesione na tablicy odręcznie pismo można wyeksportować do pliku .png, klikając ikonę .
5. Zamknij: Aby zamknąć Tablicę do pisania, kliknij .

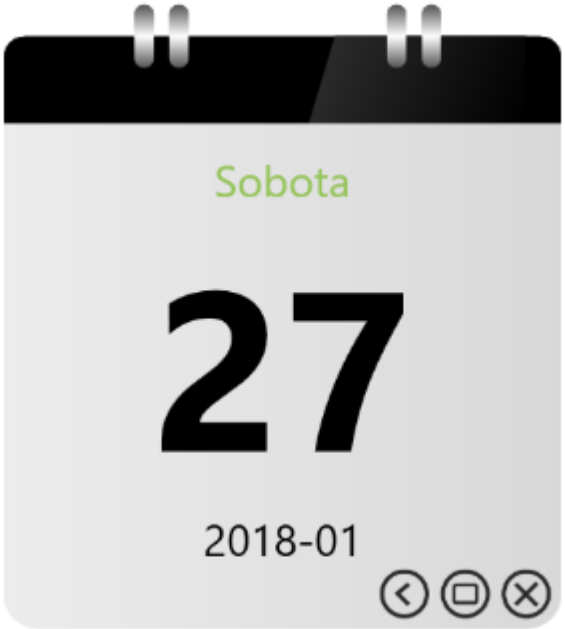
3.1.3.3.3 Zegar

Kliknij przycisk . Pojawi się Zegar (rys. 3-1-3-3-3).

Rys. 3-1-1-3-3-3 Zegar

3.1.3.3.4 Kalendarz

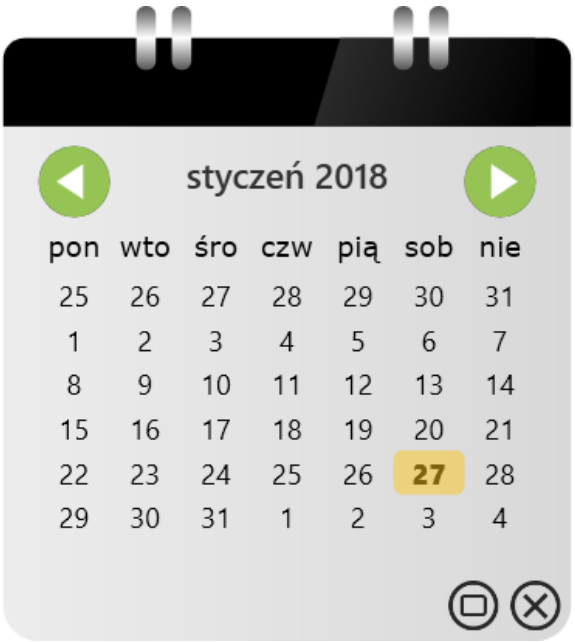
Aby wyświetlić Kalendarz, kliknij . Domyślnie zostanie wyświetlony bieżący rok, miesiąc, dzień i tydzień. Zob. rys. 3-1-3-3-4-1.



Rys. 3-1-3-3-4-1 Kalendarz – dzień (widok domyślny)

(1) Kalendarz – widok miesiąca

Kliknij , aby wyświetlić widok miesiąca. Zob. rys. 3-1-3-3-4-2. Klikając strzałki można przełączać się między miesiącami, a kliknięcie wyświetlanej daty pozwala zmienić rok i miesiąc.



Rys. 3-1-3-3-4-2 Kalendarz (widok miesiąca)

(2) Powiększenie

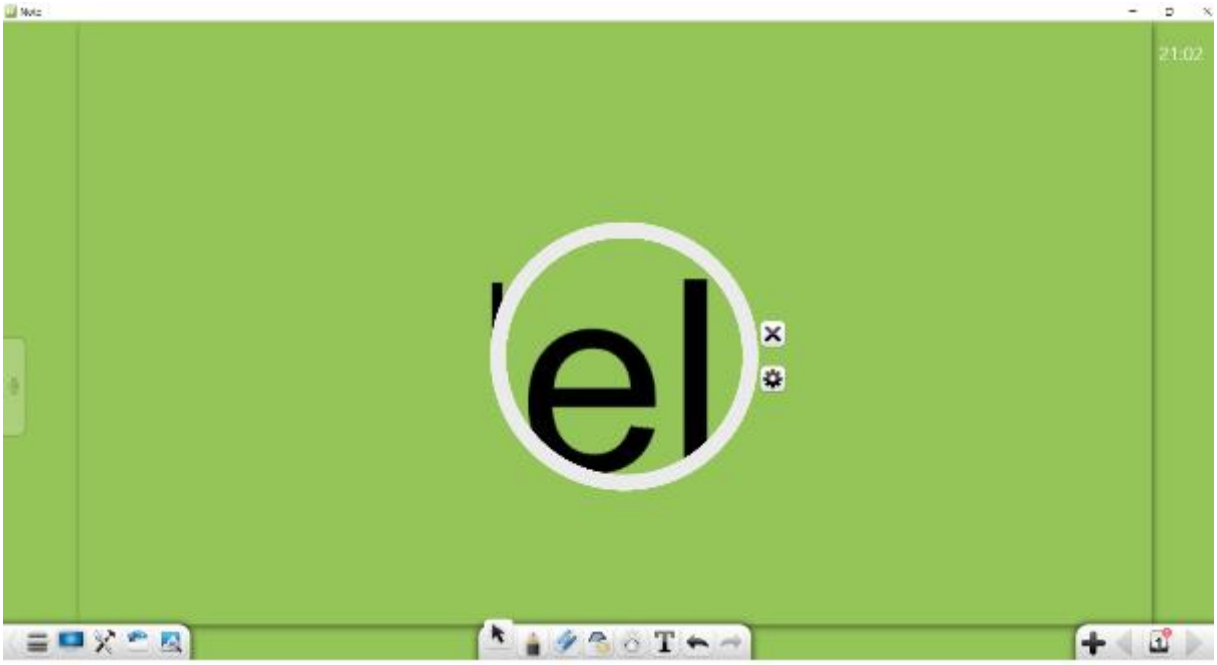
Aby powiększyć widok miesiąca, kliknij . Kliknięcie przywróci rozmiar oryginalny.

(3) Zamknij

Kliknięcie zamyka widok miesiąca.

3.1.3.3.5 Lupa

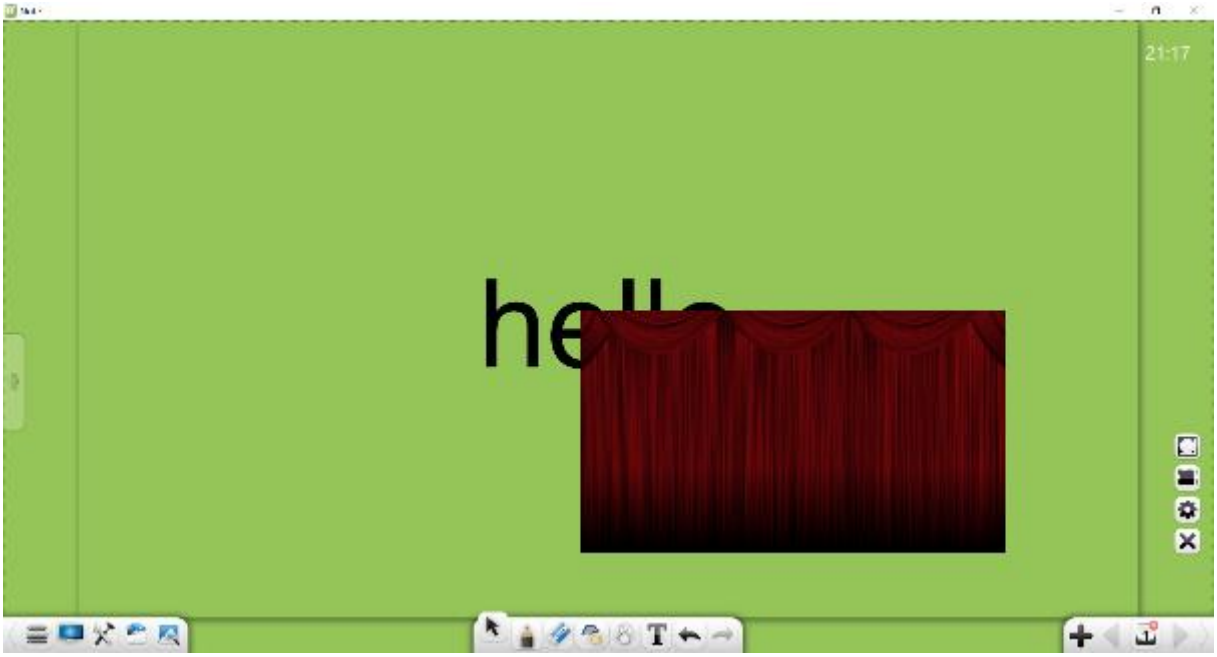
Aby uruchomić narzędzie Lupa, kliknij . Zob. rys. 3-1-3-3-5. Kliknij dowolny punkt lupy i przeciągnij ją do miejsca ekranu, którego widok chcesz powiększyć. Aby zmienić wielkość obszaru, przeciągnij jego krawędź. Aby ustawić moc powiększenia, kliknij i przeciągnij kursor.



Rys. 3-1-1-3-3-5 Lupa

3.1.3.3.6 Maska

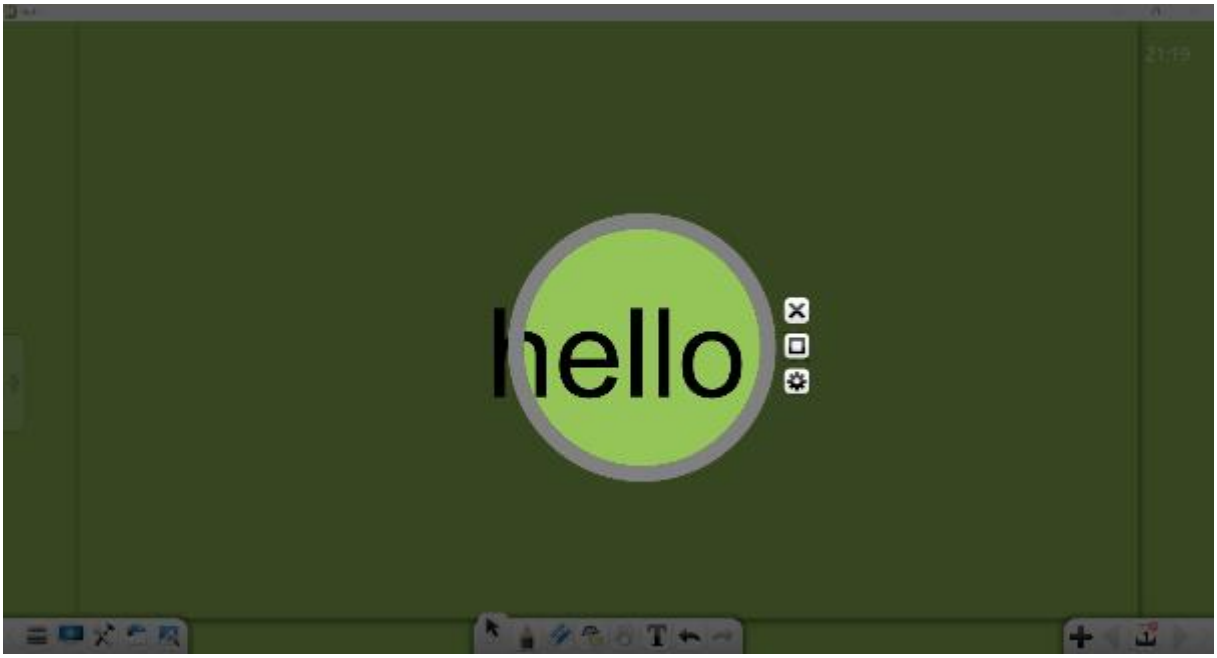
Aby uruchomić narzędzie Maska, kliknij . Zob. rys. 3-1-3-3-6. Maska służy do ukrywania części zawartości ekranu przed odbiorcami prezentacji. Po prostu przeciągnij ją w żądane miejsce. Jej przesunięcie lub zmiana jej kształtu spowoduje wyświetlenie ikony . Kliknij tę ikonę, aby przywrócić Zasłonie pierwotne położenie i kształt. Kliknięcie pozwoli z kolei dostosować Zasłonę i użyć samodzielnie wstawionego obrazu. Jeżeli użytkownik nie zaimportuje własnego obrazu, Maska będzie przedstawiać kurtynę. Aby użyć własnego obrazu, kliknij i wybierz go jako motyw Zasłony.



Rys. 3-1-3-3-6 Maska

3.1.3.3.7 Reflektor

Aby uruchomić funkcję Reflektor, kliknij . Zob. rys. 3-1-3-3-7. Narzędzie reflektor służy do skupiania uwagi odbiorców na określonym obszarze ekranu.



Rys. 3-1-3-3-7 Reflektor

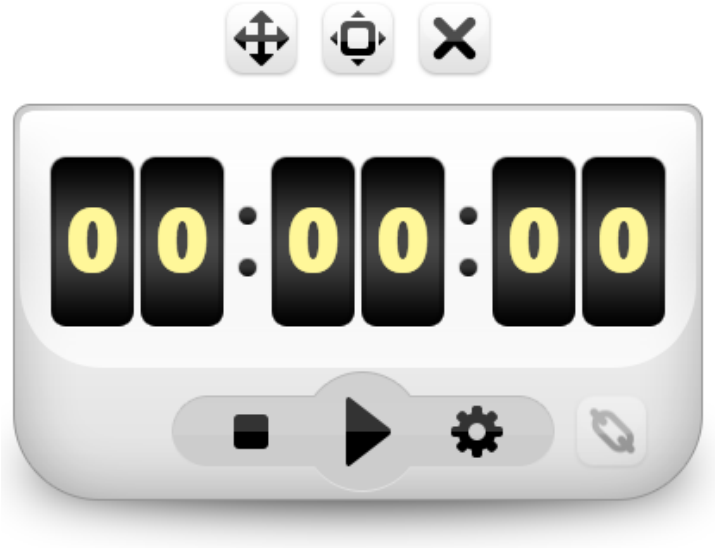
1. Aby przemieścić reflektor w inne miejsce, przeciągnij go po obszarze

roboczym.

2. Aby zmienić wielkość wyróżnionego Reflektorem obszaru, kliknij jego krawędź.
3. Obszar wyróżniony reflektorem domyślnie ma kształt koła. Aby zmienić go na prostokątny, należy kliknąć ikonę . Kliknięcie ikony przywróci kształt koła.
4. Aby dostosować poziom przezroczystości przesłoniętego obszaru znajdującego się poza wyróżnieniem, kliknij .

3.1.3.3.8 Timer

Aby uruchomić funkcję Timer, kliknij . Zob. rys. 3-1-3-3-8.



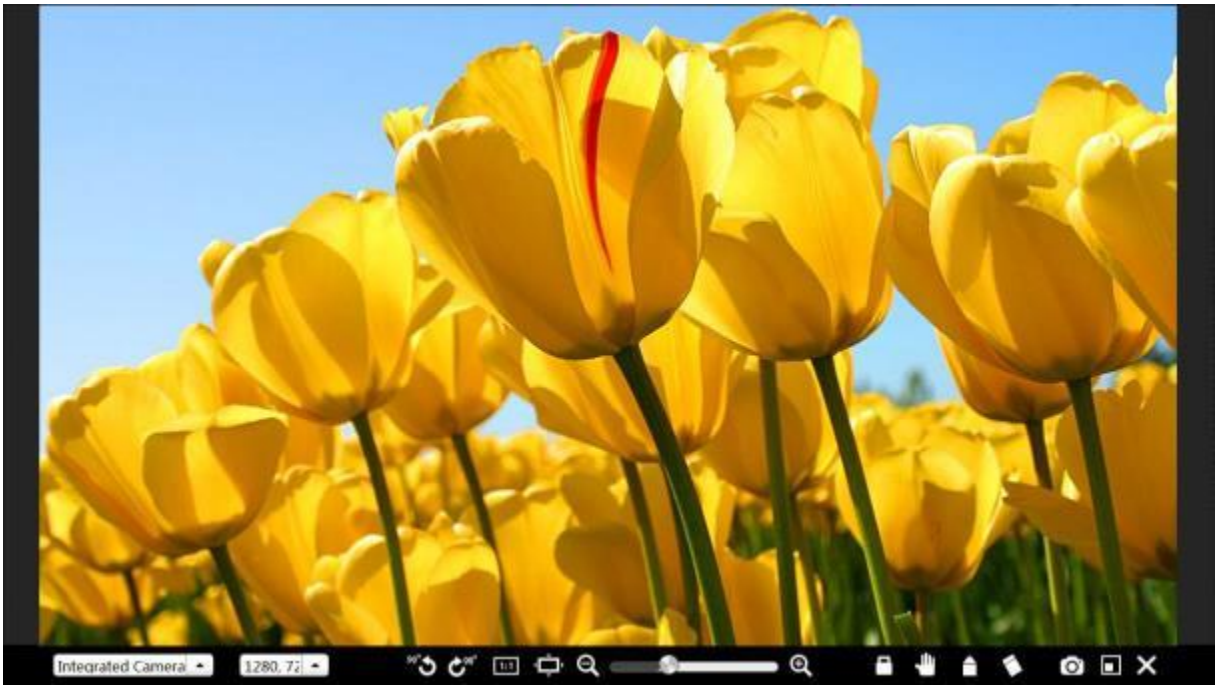
Rys. 3-1-1-3-3-8 Interfejs funkcji Timer

1. Odliczanie czasu: Aby uruchomić odliczanie czasu, kliknij .
2. Zeruj: Kliknięcie ikony ustawi odliczany czas na 00:00:00.
3. Ustawienia: Kliknij , aby określić czas, jaki ma zostać odliczony. Możesz też kliknąć i wskazać zdarzenie, które zostanie

wywołane upłynięciem żądanego czasu: może to być otwarcie pliku, witryny internetowej, wyświetlenie tekstu, tablicy, odtworzenie dźwięku lub uruchomienie narzędzia.

3.1.3.3.9 Wizualizer

Kliknięcie przycisku uruchomi funkcję Wizualizer. Pozwala ona wyświetlić obraz fizycznego przedmiotu, zablokować obraz, odwrócić go o 90 stopni w lewo lub w prawo, wyświetlić na pełnym ekranie, przywrócić wielkość początkową, powiększyć widok, zmienić kadr, dodawać i usuwać komentarze, robić zdjęcia, zminimalizować obraz lub zamknąć go. Zob. rys. 3-1-3-3-9.



Rys. 3-1-3-3-10 Wizualizer

1. Kliknij , aby obrócić wyświetlany przedmiot o 90 stopni przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara.
2. Kliknij , aby obrócić wyświetlany przedmiot o 90 stopni zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
3. Kliknij , aby wyświetlić obraz w naturalnej wielkości.

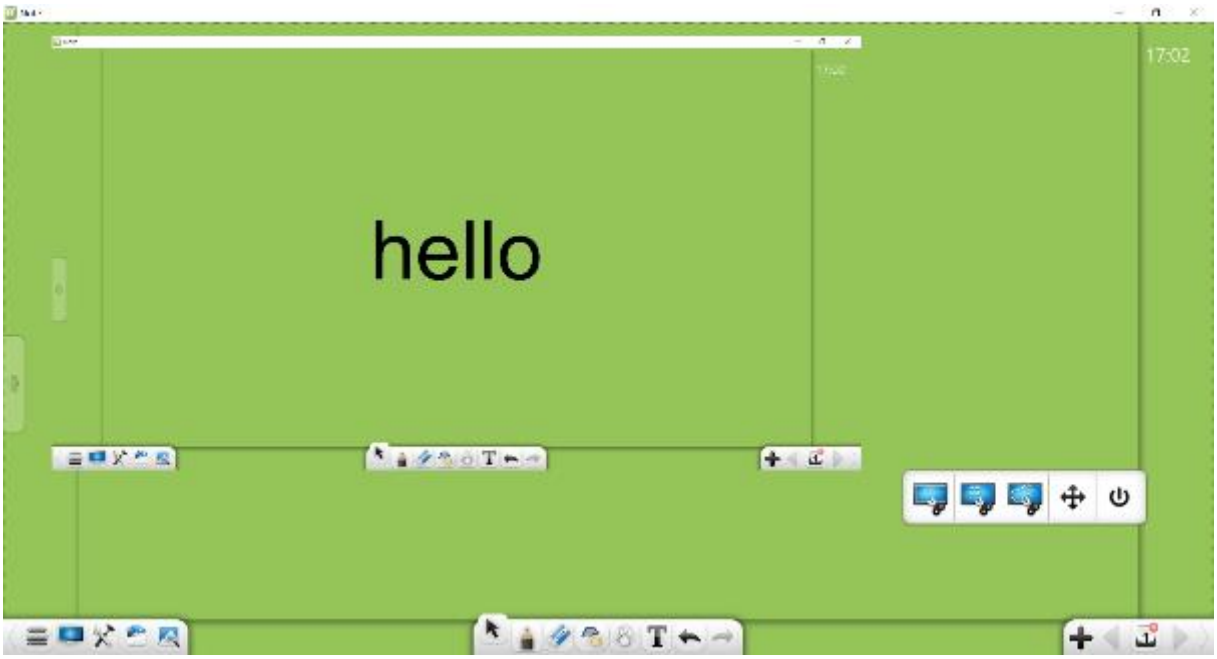
4. Kliknij , aby wyświetlić obraz w trybie pełnoekranowym.
5. Kliknij , aby powiększyć lub pomniejszyć obraz.
6. Kliknij , aby zablokować obraz na bieżącym obiekcie. Obiektu nie będzie można wówczas poruszyć. Odblokuje go dopiero ponowne kliknięcie ikony .
7. Kliknij , aby włączyć tryb zmiany obrazu. Wyświetlany obiekt będzie można wówczas przemieścić.
8. Kliknij , jeżeli chcesz umożliwić dodawanie komentarzy. Pozwoli to umieszczać komentarze na wyświetlanym obiekcie. Kolejne kliknięcia tego przycisku zmieniają kolor pisaka kolejno na czerwony, pomarańczowy, zielony, niebieski i czarny.
9. Kliknięcie ikony wykonuje zdjęcie oglądanego obiektu i od razu automatycznie wyświetla je na obszarze roboczym. Aby ponownie użyć Wizualizera, należy go ponownie uruchomić.
10. Kliknij , aby powrócić do trybu prezentacji.
11. Kliknij , aby zamknąć Wizualizer.

3.1.3.3.10 Zrzut ekranu

Kliknięcie przycisku uruchomi funkcję Zrzut ekranu. Zob. rys. 3-1-3-3-10-1.

Rys. 3-1-3-3-10-1 Narzędzie Zrzut ekranu

1. Aby wykonać zrzut całego ekranu, kliknij . Kliknięcie tego przycisku powoduje wykonanie przez program zrzutu obejmującego cały ekran i umieszczenie go jako obrazu na obszarze roboczym interfejsu. Zob. rys. 3-1-3-3-10-2.

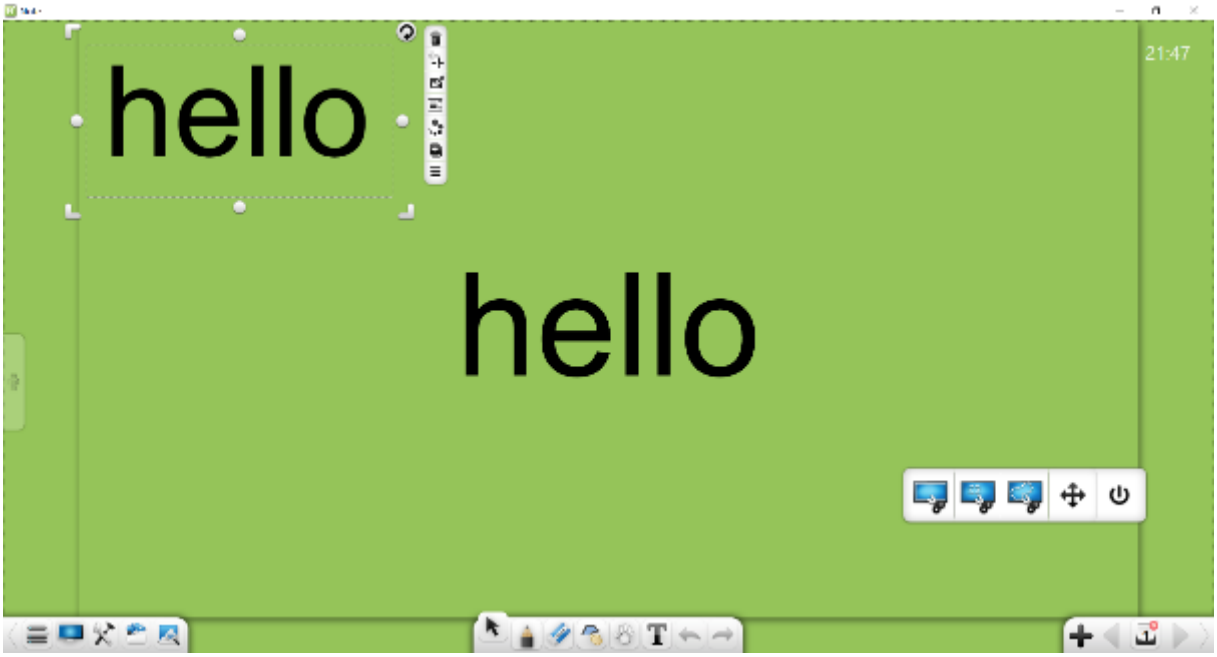


Rys. 3-1-3-3-10-2 Zrzut ekranu wstawiony w obszar roboczy

2. Kliknij i przeciągnij po ekranie, zaznaczając prostokąt. Zob. rys. 3-1-3-3-10-3. Możesz następnie dostosować jego położenie i kształt.

Rys. 3-1-3-3-10-3 Prostokątny zrzut ekranu

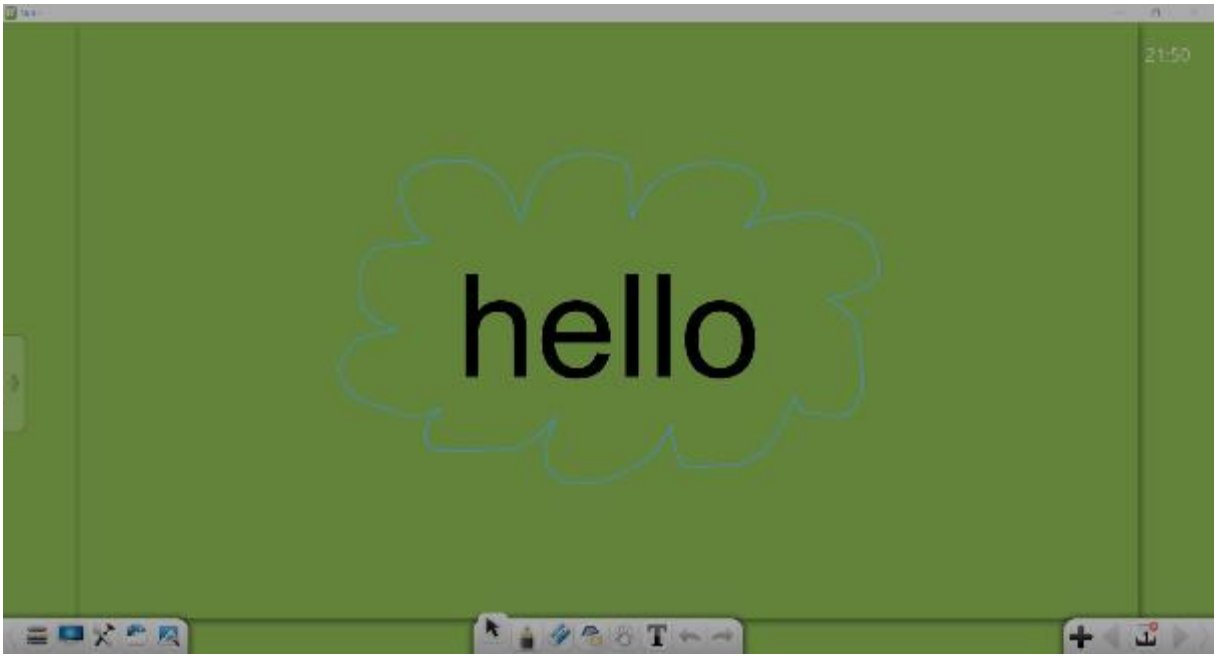
3. Aby wstawić zrzut ekranu w obszar roboczy, kliknij . Zob. rys. 3-1-3-3-10-4. Kliknij , jeżeli rezygnujesz z wykonania zrzutu ekranu.



Rys. 3-1-3-3-10-4 Zrzut prostokątnego wycinka ekranu wstawiony w obszar roboczy

4. Aby wykonać zrzut ekranu obszaru o dowolnym kształcie, kliknij

. Zaznacz obrys zrzutu ekranu. Zob. rys. 3-1-3-3-10-5. Zapisany zrzut zostanie automatycznie umieszczony na obszarze roboczym.

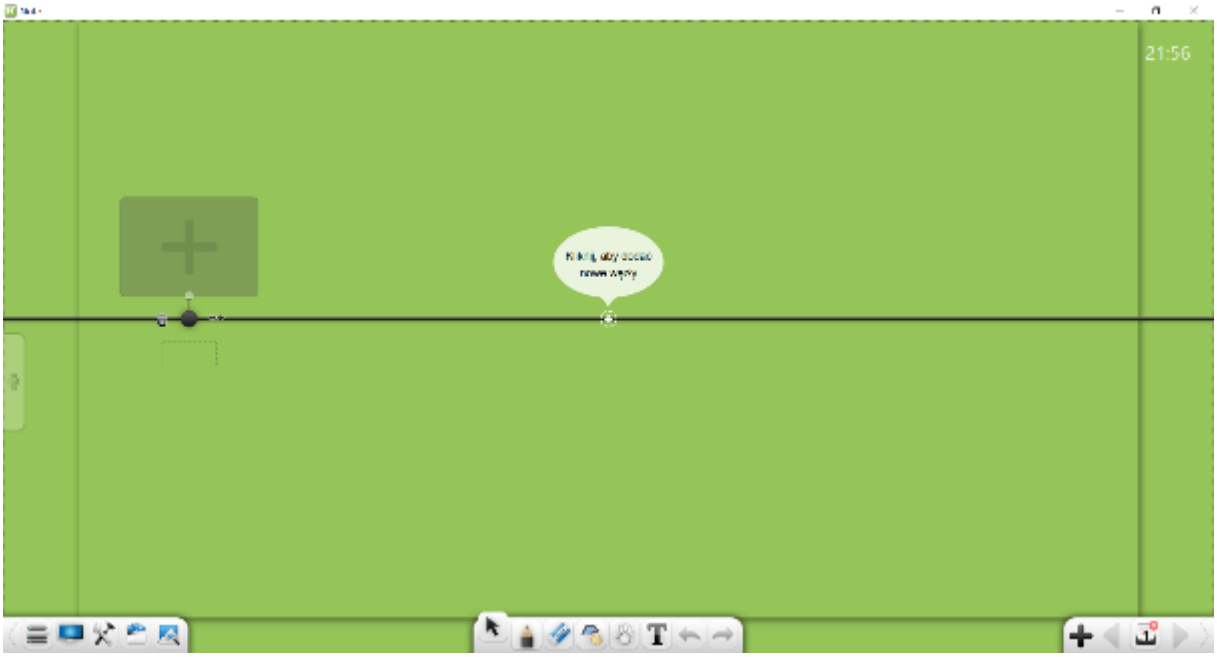


Rys. 3-1-3-3-10-5 Zrzut ekranu o dowolnym kształcie

5. Kliknij i przeciągnij kursor do miejsca, w którym chcesz umieścić narzędzie Zrzut ekranu.
6. Kliknięcie przycisku zamknie funkcję Zrzut ekranu.

3.1.3.3.11 Mapa myśli

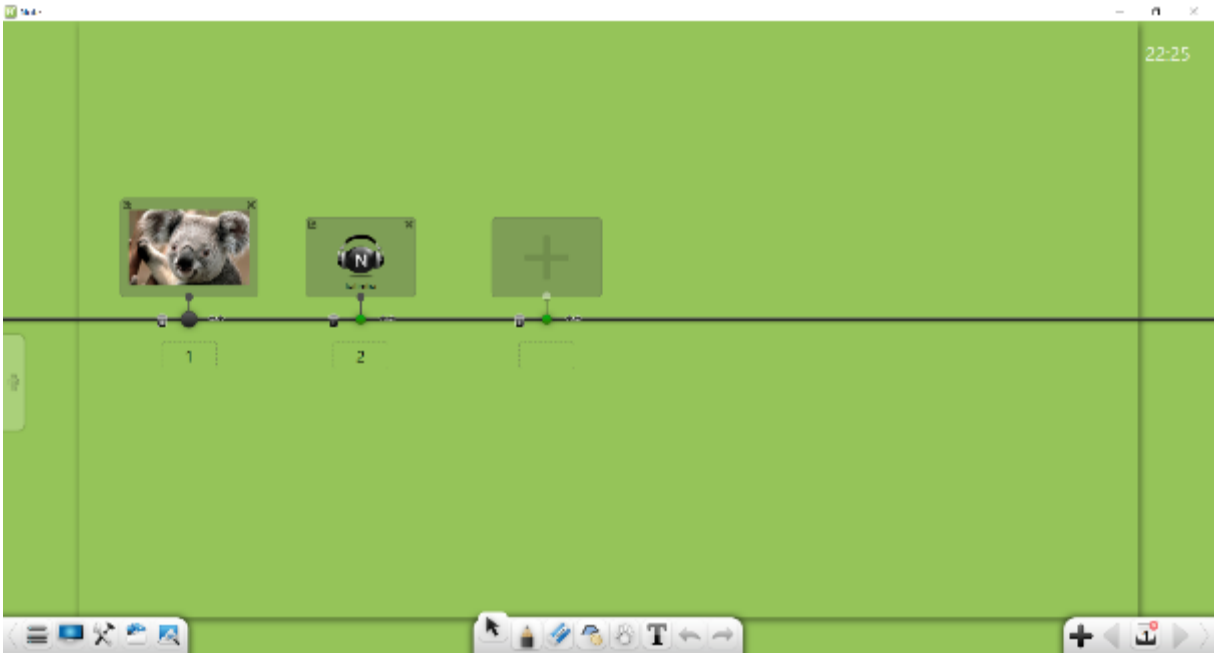
Kliknij , aby wyświetlić narzędzie Mapa myśli. Zob. rys. 3-1-3-3-11-1.



Rys. 3-1-3-3-11-1 Mapa myśli

(1) Edycja

Aby można było edytować mapę myśli, program musi działać w trybie przygotowania. Zob. rys. 3-1-3-3-11-2.



Rys. 3-1-3-3-11-2 Edycja osi mapy myśli

1. Dodawanie węzłów: Przesunięcie kursora nad oś mapy myśli powoduje pojawienie się przycisku , którego kliknięcie powoduje umieszczenie na osi nowego węzła. Aby dodać duży węzeł,

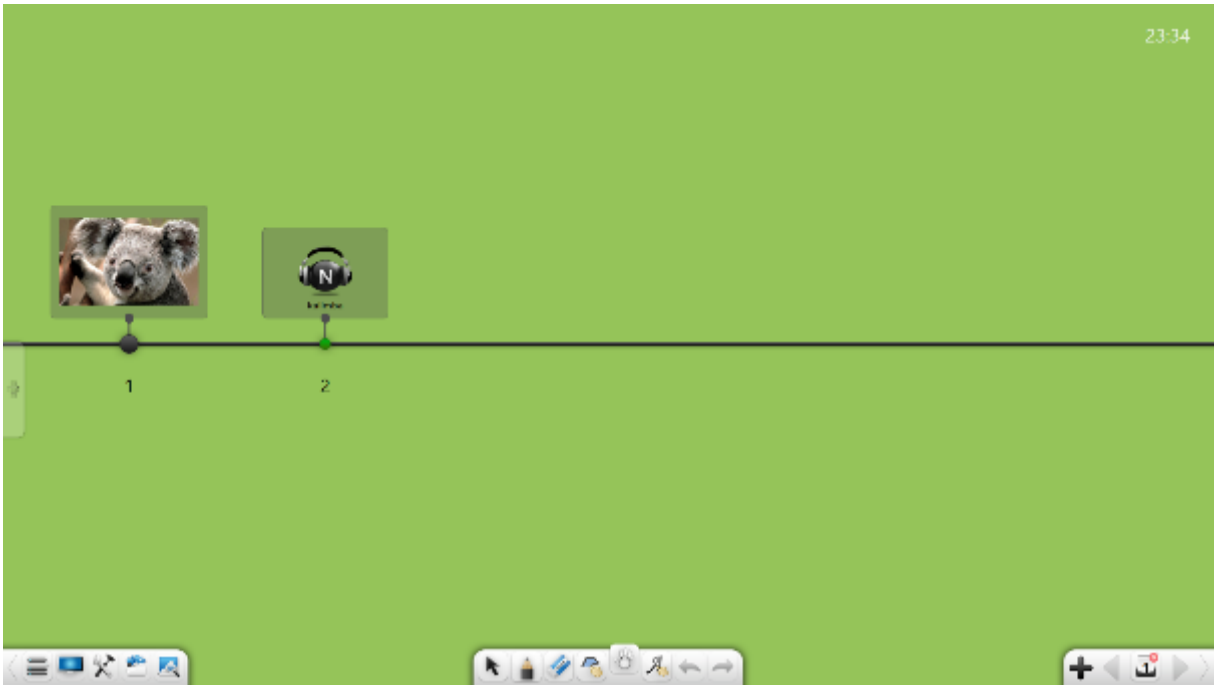
kliknij . Aby dodać mały węzeł, kliknij .

2. Dodawanie materiałów: Materiały można dodawać na dwa sposoby:
   a) Zaznacz materiał (np. tekst, obraz, plik audio lub wideo) i przeciągnij go do ramki przy wybranym przez siebie węźle. Przeciągnięty materiał zostanie w nim umieszczony.
   b) Kliknij widoczną w węźle ikonę . Pojawi się okno umożliwiające wybór zapisanych lokalnie materiałów. Wybierz żądany materiał (tekst, obraz, plik audio lub wideo) i kliknij przycisk Otwórz, aby umieścić go w danym węźle.
3. Eksportowanie materiałów: Aby wyeksportować połączony z węzłem materiał na obszar roboczy kliknij widoczną w lewym górnym narożniku ramki węzła ikonę .
4. Usuwanie materiałów: Aby usunąć połączony z węzłem materiał, kliknij widoczną w lewym górnym narożniku ramki węzła ikonę .
5. Usuwanie węzłów: Aby usunąć węzeł, kliknij widoczną po jego lewej stronie ikonę .
6. Przemieszczanie węzłów: Aby przemieścić węzeł w lewo lub w prawo, kliknij i przeciągnij ikonę lub .
7. Przemieszczanie części węzłów: Aby przesunąć dowolny węzeł i wszystkie węzły znajdujące się po jego prawej stronie w prawo, kliknij i przeciągnij ikonę .
8. Przemieszczanie wszystkich węzłów: Aby przemieścić wszystkie znajdujące się na osi węzły w lewo lub w prawo, kliknij oś i przeciągnij ją.
9. Nazywanie węzłów: Możesz wprowadzić nazwę węzła w widocznej pod nim ramce.
10. Podgląd: Jeżeli zechcesz wyświetlić okno podglądu, kliknij połączony z węzłem materiał. Dostępna w trybie edycji funkcja hiperłącza działa inaczej, niż w trybie odtwarzania. Pozostałe funkcje działają tak samo. Więcej informacji zawarto niżej.
    a) Hiperłącze: Aby podczas wyświetlania podglądu materiałów w

trybie edycji dodać do węzła hiperłącze, kliknij . Więcej informacji o edycji hiperłączy zawarto w punkcie 3.1.6.1.

(2) Odtwarzanie

Aby można było odtworzyć mapę myśli, program musi działać w trybie prezentacji. Zob. rys. 3-1-3-3-11-3.



Rys. 3-1-3-3-11-3 Edycja mapy myśli

1. Przemieszczanie osi mapy myśli: Aby przemieścić oś w lewo lub w prawo, kliknij ją i przeciągnij. Spowoduje to przemieszczenie wszystkich węzłów znajdujących się na osi.
2. Odtwarzanie: Kliknij obraz lub materiał tekstowy. Pojawi się jego okno. Zob. rys. 3-1-3-3-11-4.

Rys. 3-1-3-3-11-4 Odtwarzanie obrazu/tekstu

a) Mysz: Aby opuścić tryb pisania, kliknij .
b) Komentarz: Aby dodać komentarz dotyczący konkretnego materiału, kliknij .
c) Usuwanie: Aby usunąć dodany do materiału komentarz, kliknij .
d) Maksymalizuj: Aby zmaksymalizować widok materiału, kliknij .
e) Hiperłącze: Aby otworzyć zasób, do którego prowadzi dane łącze, kliknij .
f) Zamykanie: Aby zamknąć bieżące okno odtwarzania, kliknij widoczny w dolnym prawym narożniku przycisk .
g) Powiększenie: Używając oprogramowania na urządzeniu z ekranem dotykowym, możesz powiększać i pomniejszać widok danego materiału, dotykając ekranu w dwóch punktach jednocześnie i zsuwając lub rozsuwając miejsca dotyku.

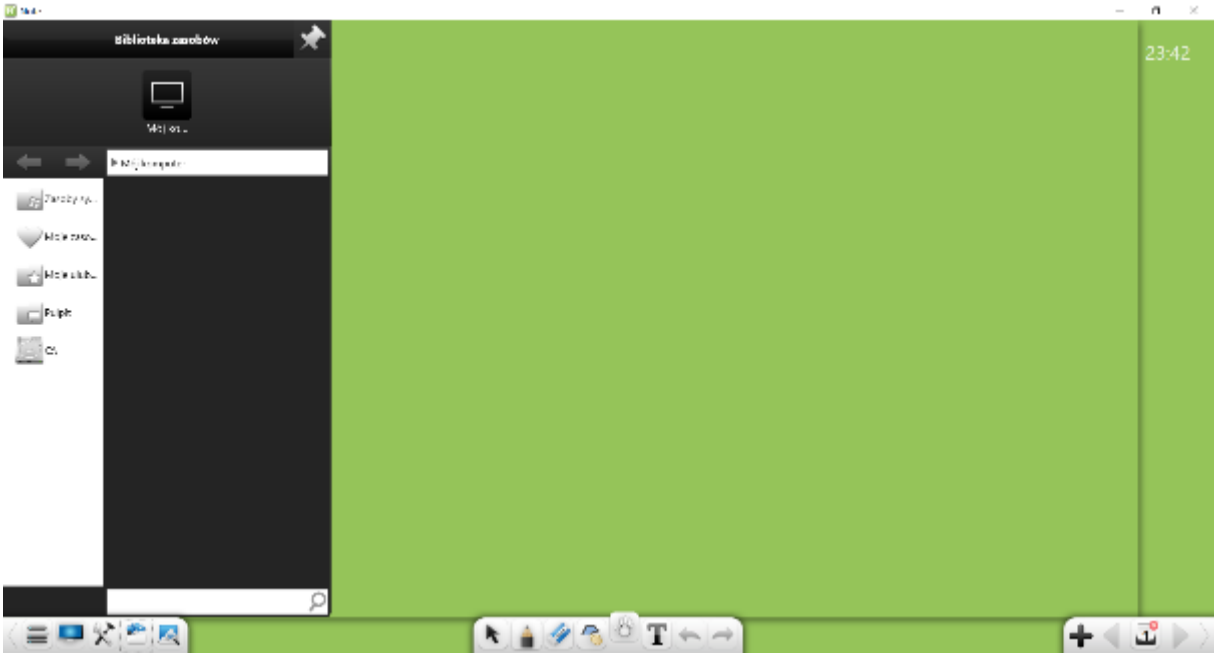
3.1.3.4 Więcej zasobów

Kliknij przycisk . Pojawi się okno Więcej zasobów.

1. Dodawanie skrótów: Aby dodać skrót do pliku lub do materiału wideo lub audio, kliknij .
2. Otwieranie skrótów: Aby szybko otworzyć wybrany plik, kliknij prowadzący do niego skrót.
3. Edycja skrótów: Aby szybko usunąć skrót, kliknij Edytuj.

3.1.4 Biblioteka zasobów

Aby wyświetlić przedstawioną na rys. 3-1-4-1 Bibliotekę zasobów, kliknij . Domyślnie zostanie wyświetlona zawartość karty Mój komputer. Biblioteka zasobów zawiera zasoby znajdujące się na lokalnym komputerze.



Rys. 3-1-4-1 Interfejs funkcji Biblioteka zasobów

1. Przypnij: Aby przypiąć okno Biblioteki zasobów, pozostawiając je widocznym, kliknij widoczną w prawym górnym narożniku ikonę .
2. Szukaj: W polu tekstowym w dolnej części okna Biblioteki zasobów

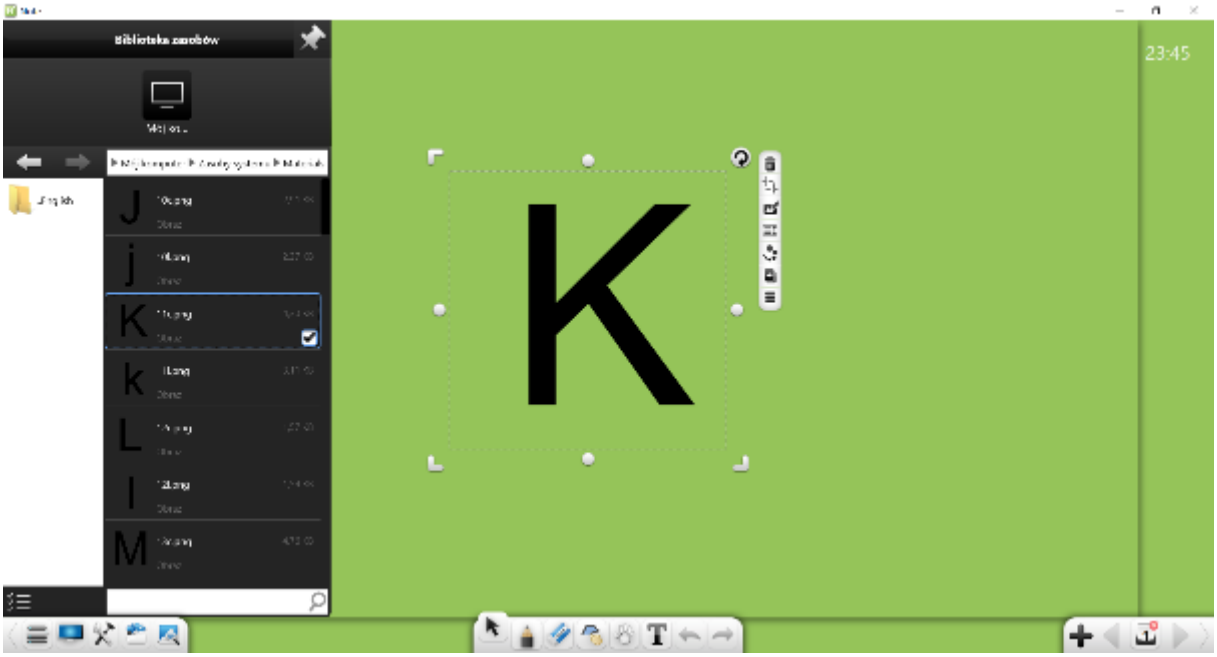
wprowadź poszukiwaną nazwę i kliknij . Program przeszuka szybko zasoby znajdujące się w bieżącym folderze.

Aby przeszukać zasoby systemowe i osobiste, folder Ulubione, zawartość pulpitu i wszystkie dyski komputera, kliknij . Przeglądając strukturę katalogów, zlokalizuj folder docelowy i zaznacz potrzebny zasób (pismo ręczne, obraz, animację Flash, materiał audio lub wideo) i dwukrotnie go kliknij lub przeciągnij na obszar roboczy.

1. Przyciski lub na pasku adresu pozwalają przejść z bieżącego katalogu do katalogu poprzedniego lub następnego poziomu.
2. Kliknięcie zaznacza wszystkie zasoby znajdujące się w bieżącym katalogu.
3. Aby usunąć zaznaczony zasób w oknie Moje zasoby, kliknij .
4. Kliknięcie ikony przy pasku adresowym powoduje dodanie ścieżki dostępu do aktualnie wyświetlanego dysku i katalogu do folderu Ulubione. Może on więc służyć także do przeglądania plików lokalnych.

(1) Zasoby systemu

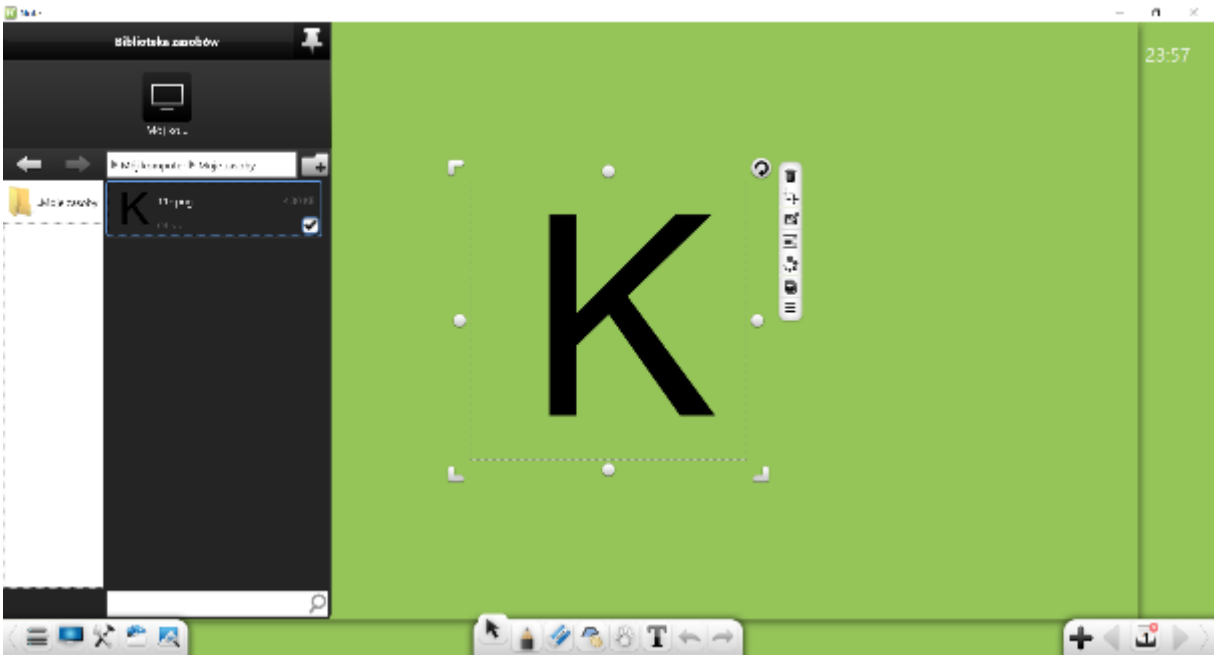
Kliknij , po czym przejdź do żądanego folderu, zaznacz zasób, który chcesz użyć w prezentacji i kliknij go dwukrotnie lub przeciągnij na interfejs oprogramowania. Zob. rys. 3-1-4-2.



Rys. 3-1-4-2 Zasoby systemu

(2) Moje zasoby

Kliknięcie pozwoli rozpocząć przeglądanie zasobów dodanych wcześniej do Biblioteki zasobów. **Moje zasoby** to wygodne miejsce na ulubione zapiski ręczne, fragmenty tekstu, obrazy, animacje Flash, materiały audio i wideo, które można grupować za pomocą folderów, aby potem z łatwością po nie sięgać. Zob. rys. 3-1-4-3.

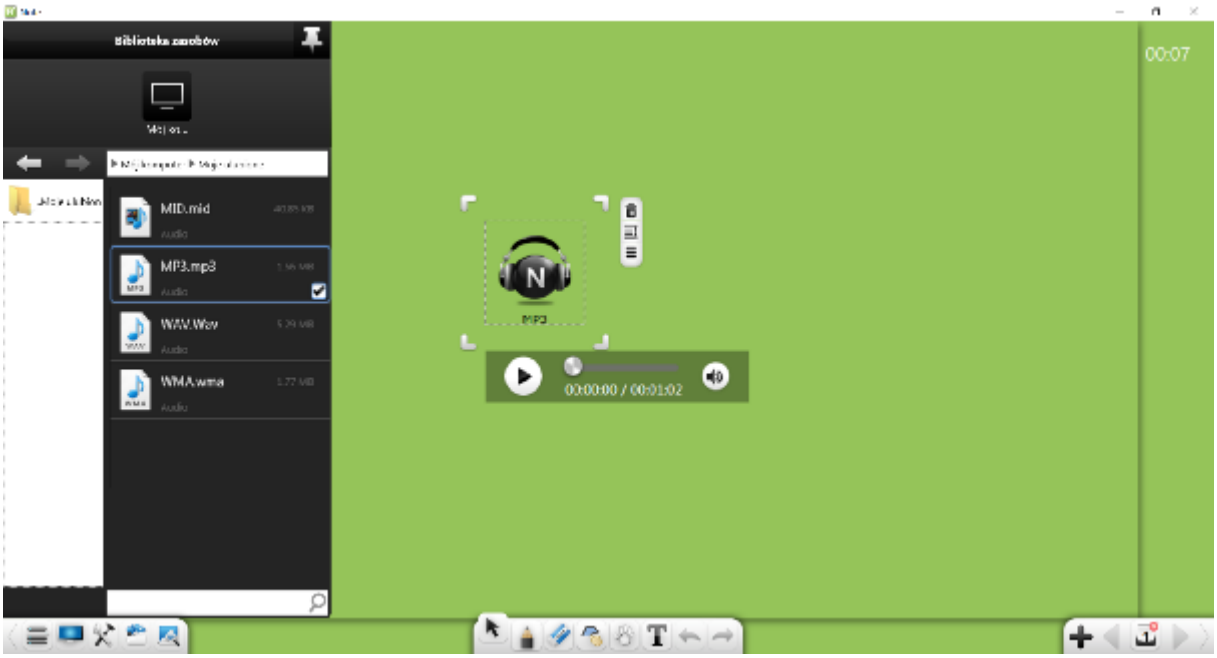


Rys. 3-1-4-3 Moje zasoby

Aby utworzyć folder w Moich zasobach, kliknij . Można następnie zmienić jego nazwę. Nie można jedynie zmieniać nazw folderów domyślnych.

(3) Moje ulubione

Aby uzyskać szybki dostęp do zasobów zgromadzonych w folderze Ulubione, kliknij . W folderze Ulubione można umieszczać ścieżki dostępu do przydatnych folderów. Zob. rys. 3-1-4-4.



Rys. 3-1-4-4 Folder Ulubione

(4) Pulpit

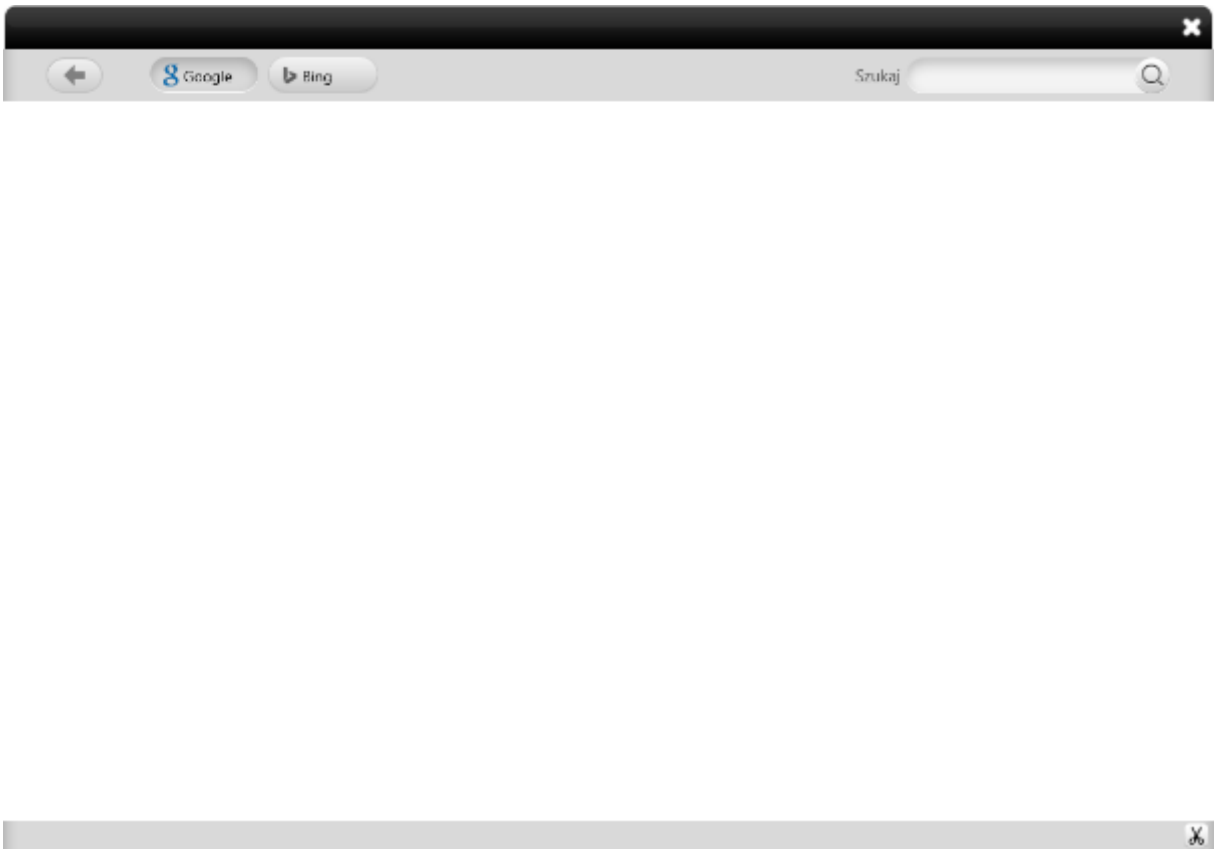
Aby móc przeglądać zasoby zgromadzone na pulpicie, kliknij .

(5) Zasoby lokalne

Aby rozpocząć przeglądanie zasobów zgromadzonych na dyskach lokalnego komputera, kliknij .

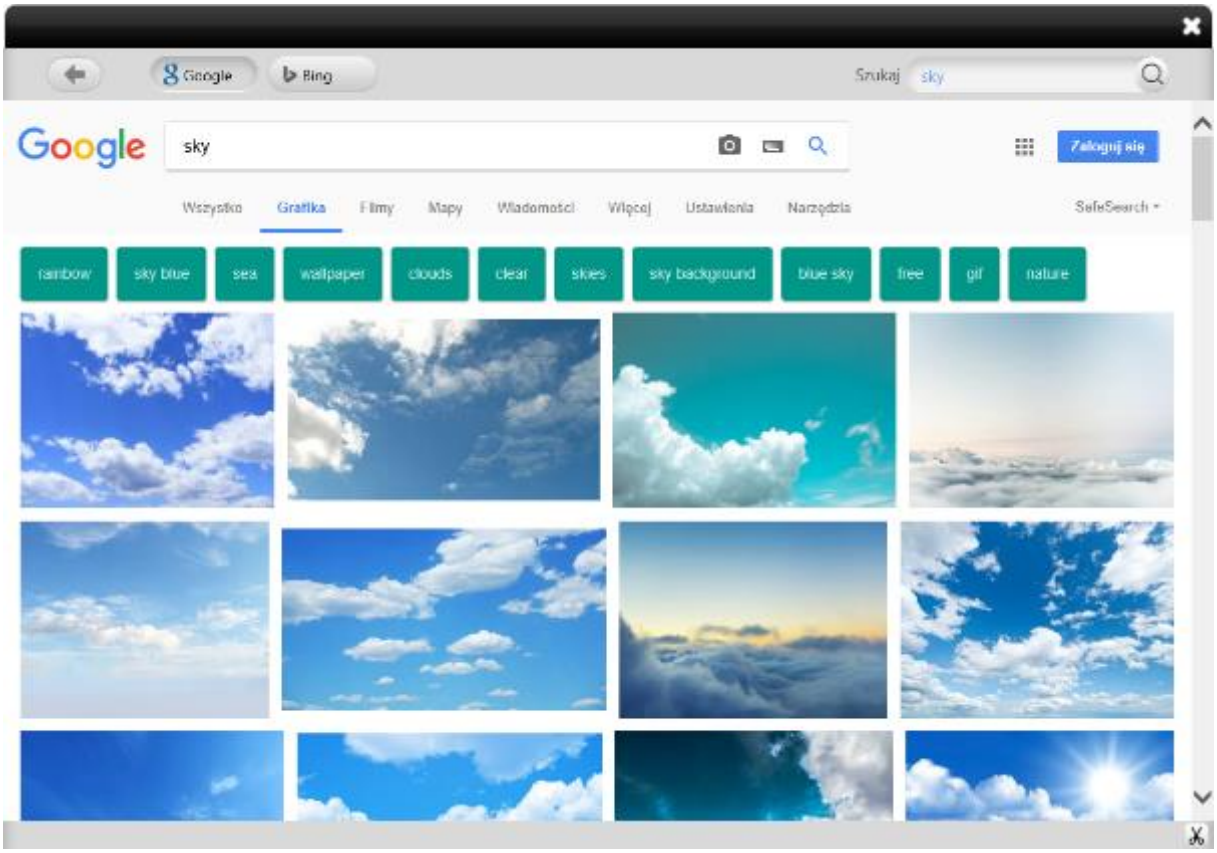
3.1.5 Przeglądarka obrazów

Kliknij . Pojawi się interfejs Przeglądarki obrazów, przedstawione na rys. 3-1-5-1. Pozwala on szybko wyszukiwać informacje za pomocą wyszukiwarek internetowych Google i Bing.



Rys. 3-1-5-2-1 Interfejs funkcji Encyklopedia

1. Szukaj: Wybierz wyszukiwarkę Bing lub Google, wprowadź w polu tekstowym wyszukiwane słowa i kliknij . Zob. rys. 3-1-5-2.



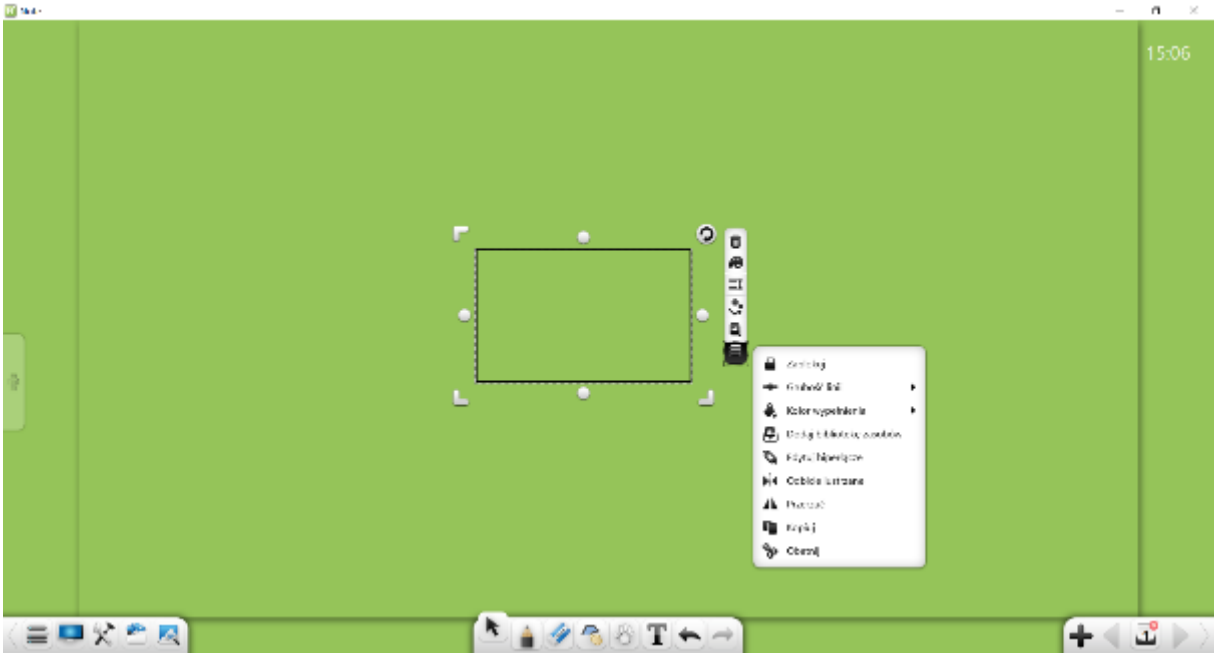
Rys. 3-1-5-2-2 Wyniki wyszukiwania

2. Zrzut ekranu: Aby wykonać zrzut ekranu dowolnego obszaru interfejsu, kliknij widoczny w prawym dolnym narożniku przycisk . Wykonany zrzut ekranu można następnie umieścić na stronie na obszarze roboczym.
3. Obraz: Wybierz wyszukiwarkę Bing, wyszukaj potrzebny obraz, po czym przeciągnij go na otwartą na obszarze roboczym stronę.
4. Kliknięcie przycisku Wstecz, widocznego w lewym górnym narożniku strony spowoduje powrót do strony wyświetlanej poprzednio.

3.1.6 Narzędzie Wybierz

Kliknij . Włączone w ten sposób narzędzie umożliwia rysowanie dowolnych zamkniętych kształtów. Można nim także kliknąć dowolny element na obszarze roboczym i wykonywać następujące czynności: przesuwanie, powiększanie, obracanie, usuwanie, przycinanie, edycja, wykonywanie zrzutów ekranu nagrań wideo i audio, zmiana poziomu

obiektu, konfigurowanie elementów animacji, klonowanie obiektu przez przeciąganie, blokowanie, wybór grubości i koloru linii i koloru wypełnienia, grupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowywanie, eksportowanie obrazów oraz materiałów audio i wideo na dyski lokalnego komputera, umieszczanie zdjęć, materiałów audio i wideo w Bibliotece zasobów, edycja hiperłączy, kopiowanie, cięcie, odsłuchiwanie wymowy i konfigurowanie właściwości narysowanych kształtów. Zob. rys. 3-1-6-1.



Rys. 3-1-6-1 Zaznaczony obiekt

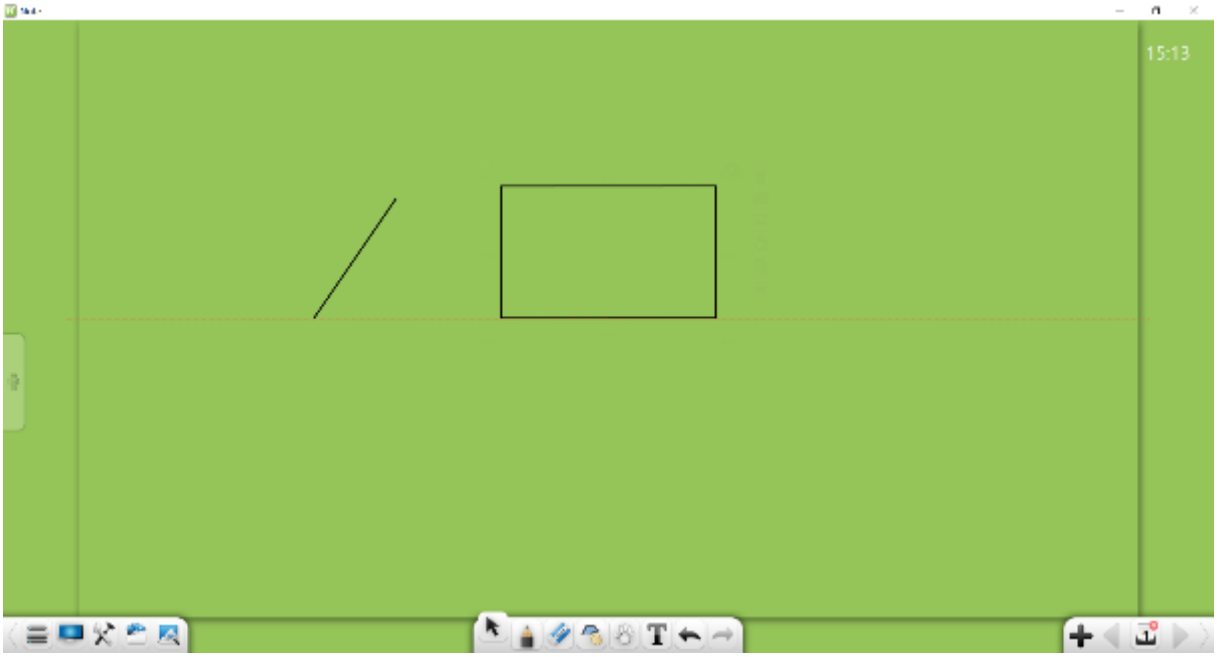
Uwaga:

1. Aby móc zgrupować obiekty, trzeba najpierw zaznaczyć więcej niż jeden.
2. Jeżeli zaznaczono zbiór zgrupowanych obiektów i nie jest zaznaczony żaden obiekt, który nie został jeszcze zgrupowany, przycisk Grupa zmienia nazwę na Rozgrupuj. Można wówczas je rozgrupować.
3. Hiperłącza można edytować tylko jeżeli zaznaczono pojedynczy obiekt lub jeżeli zaznaczone obiekty są zgrupowane, a oprogramowanie działa w trybie przygotowania. W innych trybach edycja hiperłączy nie jest możliwa.
4. Tylko w trybie przygotowania można też dodawać efekty animowane.

(1) Wyrównywanie obiektów

Jeżeli na stronie znajduje się więcej niż jeden obiekt, podczas przeciągania

dowolnego z nich jego krawędź lub oś symetrii będą równane z krawędziami lub osiami pozostałych obiektów. Zob. rys. 3-1-6-2.



Rys. 3-1-6-2 Wyrównywanie obiektów

(2) Wielodotyk

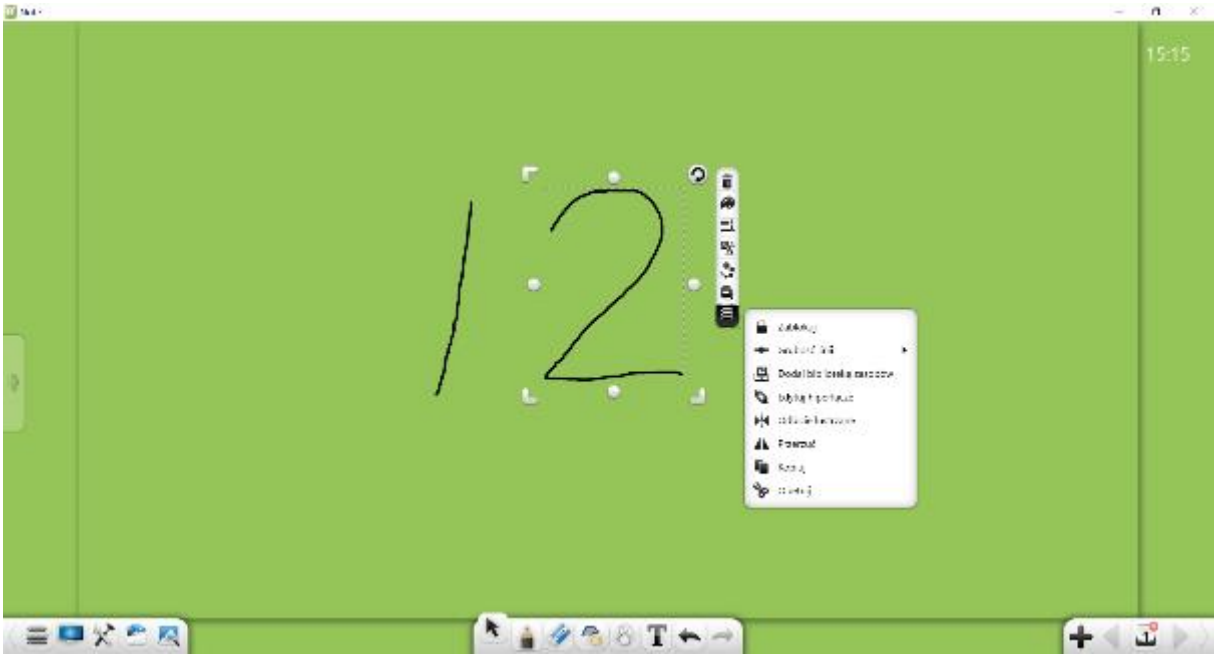
Jeżeli urządzenie, na którym działa program Note, obsługuje tzw. wielodotyk, można go użyć, aby przełączać widok między stronami (dotyk 2-punktowy), powiększać lub pomniejszać widok (3- lub 4-punktowy) i nawigować po stronach za pomocą dotyku 5-punktowego.

(3) Przemieszczanie obiektów

W wybranym stanie możliwe jest przemieszczanie obiektu przez jego kliknięcie i przeciągnięcie.

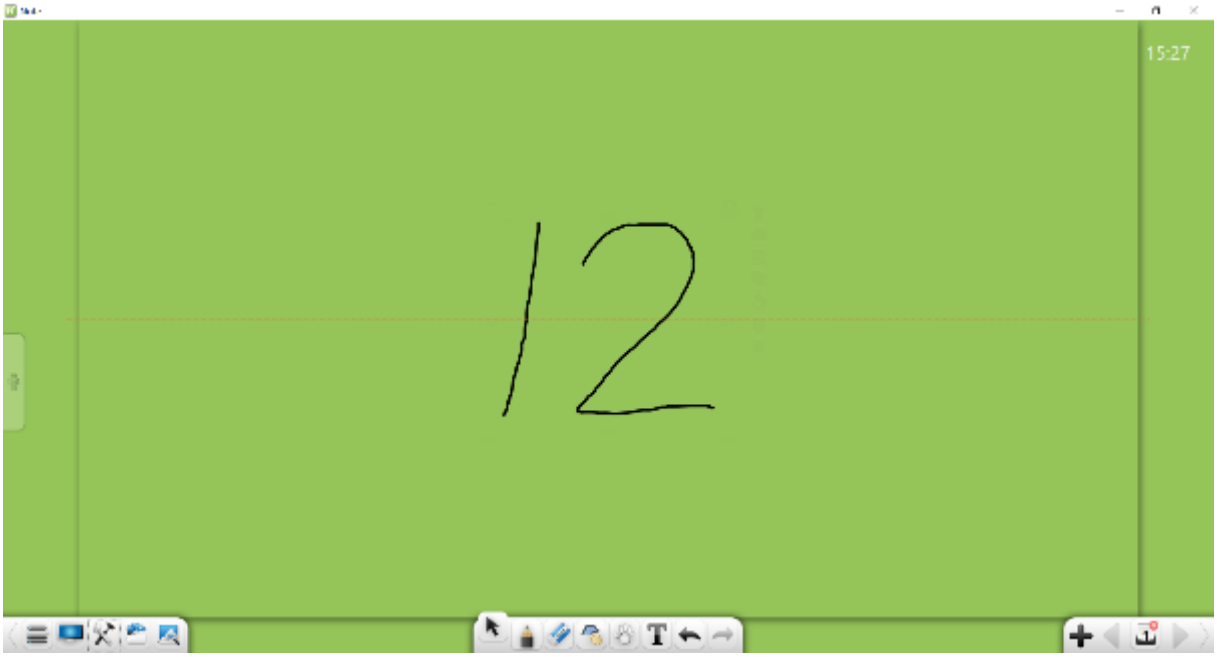
3.1.6.1 Pismo odręczne

Zaznaczenie obiektu będącego pismem odręcznym pozwala wykonywać na nim następujące czynności: przemieszczanie, powiększanie, obracanie, usuwanie, wybór poziomu obiektu, dodawanie efektów animowanych, klonowanie obiektu przez przeciąganie, blokowanie, wybór grubości i koloru linii, grupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowywanie, dodawanie obiektu do biblioteki zasobów, edycja hiperłączy, kopiowanie i wycinanie. Zob. rys. 3-1-6-1-1.



Rys. 3-1-6-1-1 Zaznaczony obiekt będący pismem odręcznym

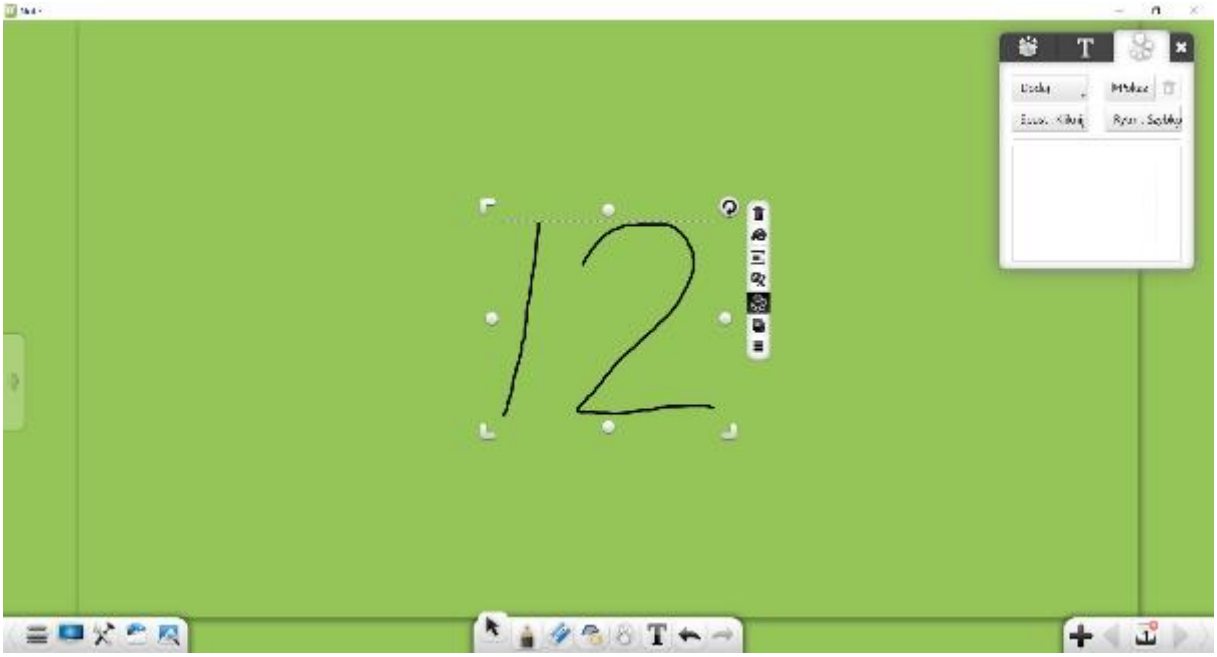
1. Przenoszenie: Kliknij i przeciągnij zaznaczony obiekt będący pismem odręcznym w żądane miejsce. W trakcie przeciągania automatycznie będą wyświetlane linie pomocnicze ułatwiające jego wyrównywanie (styczne boków lub oś środkowa). Na poniższym rysunku widać wyświetlaną oś.



Rys. 3-1-6 Linia pomocnicza

2. Powiększanie: Naciśnięcie i przytrzymanie ikon , i pozwala powiększać i pomniejszać obiekt wzdłuż dowolnych osi.
3. Powiększenie proporcjonalne: Naciśnięcie i przytrzymanie ikon , i oraz klawisza **Shift** pozwala powiększać i pomniejszać obiekt z zachowaniem jego proporcji.
4. Powiększanie wzdłuż jednej osi: Aby powiększyć lub pomniejszyć obiekt wzdłuż dowolnej pojedynczej osi, przytrzymaj i przeciągnij ikonę .
5. Obracanie: Aby obrócić zaznaczony obiekt będący pismem odręcznym, kliknij .
6. Dotyk: Technika wielodotyku pozwala przesuwać, powiększać i pomniejszać oraz obracać zaznaczony obiekt będący pismem odręcznym.
7. Usuwanie: Aby usunąć zaznaczony obiekt będący pismem odręcznym, kliknij .
8. Kolor linii: Aby zmienić kolor zaznaczonego obiektu będącego pismem odręcznym, kliknij .

9. Zmiana poziomu obiektu: Kliknięcie spowoduje wyświetlenie podmenu, za pomocą którego można następnie zmienić poziom rozmaitych obiektów (pisma odręcznego, linii, rysunków, obrazów, materiałów audio i wideo), przemieszczając je w strukturze poziomów o jeden w górę lub w dół lub przenosząc je na wierzch lub na spód. Jeżeli obiekty znajdujące się na tym samym poziomie zachodzą na siebie, zaznaczenie i przemieszczenie obiektu zakrytego przez inny obiekt spowoduje jego pojawienie się na wierzchu.
   Zwolnienie przycisku myszy lub dotknięcie innego miejsca spowoduje automatyczny powrót obiektu na początkowy poziom.
10. Efekty animowane: W trybie przygotowania wybór pisma odręcznego i kliknięcie umożliwi dostęp do okna edycji materiału. Kliknięcie w oknie edycji materiału przełączy na narzędzie do konfigurowania efektów animowanych. Zob. rys. 3-1-6-1-3.



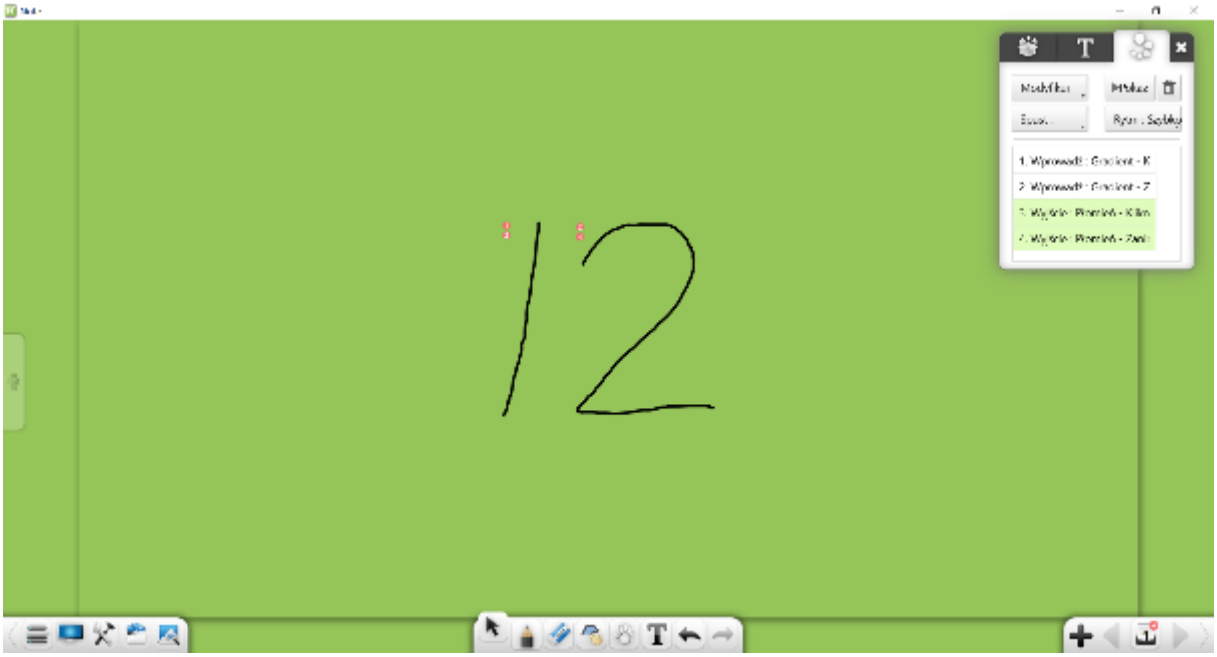
Rys. 3-1-6-1-3 Konfigurowanie efektów animowanych

a) Dodaj animację: Wybierz jedną z opcji z listy rozwijanej służącej do dodawania animacji. Do wyboru są: gradient, szachownica, wygumkowanie i płomień.

Uwaga: Aby wybrać kolejną animację po dokonaniu wyboru

animacji wejścia/wyjścia obiektu, należy najpierw zaznaczyć inny obiekt.

b) Sposób uruchomienia: Po wyborze fabrycznie skonfigurowanej animacji wybierz z listy rozwijanej tryb wyzwalania. Dostępne są trzy tryby: Kliknięcie, Równoczesny i Po.
c) Prędkość odtwarzania: Po skonfigurowaniu animacji wybierz prędkość odtwarzania: Szybko, Średnio lub Wolno.
d) Podgląd: Wybierz dodaną animację i kliknij ▶Pokaz, aby sprawdzić, jak działa.
e) Modyfikowanie: Po zaznaczeniu dodanej animacji możesz zmodyfikować jej ustawienia: wybrany efekt, tryb jej uruchamiania i prędkość odtwarzania.
f) Usuwanie: Wybierz dodaną animację i kliknij , jeżeli chcesz ją usunąć.
g) Kolejność animacji: Po dodaniu animacji, w górnym lewym narożniku animowanego obiektu będzie wyświetlany numer kolejny animacji. Liczba animacji dodanych na bieżącej stronie jest wyświetlana w prawym górnym narożniku numeru strony. Zob. rys. 3-1-6-1-4.



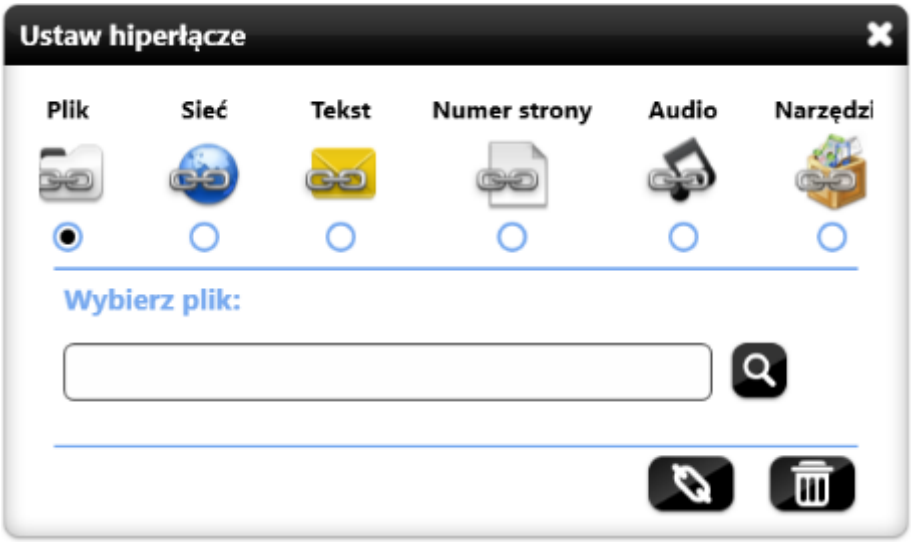
Rys. 3-1-6-1-4-2 Kolejność animacji

11. Klonowanie przeciągnięciem: Aby włączyć tryb klonowania, kliknij . Aby następnie sklonować zaznaczone pismo odręczne, po prostu je przeciągnij. Czynność tę możesz następnie wielokrotnie powtarzać. Ponowne kliknięcie tego samego przycisku spowoduje opuszczenie trybu klonowania.
12. Więcej: Kliknij , aby wyświetlić menu edycji danego obiektu. Pozwala ono wykonać następujące czynności: ustawić grubość i kolor, zgrupować (więcej niż jeden obiekt), rozgrupować, dodać zaznaczone pismo odręczne do biblioteki zasobów, zmodyfikować hiperłącza, skopiować lub wyciąć.

a) Zablokuj: Aby zablokować zaznaczony obiekt, kliknij .
    i. Będzie go wówczas można usunąć wyłącznie poleceniem Wyczyść. Inne czynności nie będą mieć na zablokowany obiekt żadnego wpływu.
    ii. Aby odblokować zablokowany obiekt, kliknij ikonę widoczną w jego prawym górnym narożniku.
b) Grubość: Aby zmienić grubość linii zaznaczonego obiektu będącego pismem odręcznym, kliknij .
c) Grupuj: Aby zgrupować kilka obiektów, np. pismo odręczne, linie, rysunki, obrazy, materiały audio i wideo, kliknij . Po zgrupowaniu kilku obiektów wystarczy wybrać dowolny z nich, a zostaną zaznaczone wszystkie.
d) Rozgrupuj: Aby rozgrupować obiekty, takie jak pismo odręczne, linie, rysunki, obrazy, materiały audio i wideo, kliknij . Rozgrupowanie cofa jedynie ostatnie zgrupowanie obiektów, ale nie rozgrupowuje grup obiektów utworzonych wcześniej. Na przykład, jeżeli zgrupowano obiekty A i B, a następnie grupę AB zgrupowano z obiektem C, wówczas rozgrupowanie grupy ABC spowoduje oddzielenie AB od C. Obiekty AB pozostanie jeszcze grupą. Dopiero rozgrupowanie grupy AB oddzieli obiekt A od B.
e) Dodawanie obiektów do Biblioteki zasobów: Kliknij , aby dodać

zaznaczone pismo odręczne do biblioteki zasobów.

f) Edytuj hiperłącze: Wybierz pojedynczy obiekt lub kilka obiektów połączonych w grupę i kliknij . W oknie przedstawionym na Rys. 3-1-6-1-5 można dodać hiperłącze do zaznaczonego obiektu. Hiperłącze może odsyłać do pliku, witryny sieciowej, informacji tekstowej, numeru strony tablicy, pliku audio lub narzędzia. (Uwaga: Połączenie obiektów z przypisanymi hiperłączami powoduje automatyczne usunięcie tych ostatnich. Można za to dodać hiperłącze do grupy obiektów.)



Rys. 3-1-1-6-1-5 Edycja hiperłącza

i. Plik: Aby dodać łącze do pliku, kliknij . Wyszukaj i zaznacz plik, do którego ma ono prowadzić, po czym kliknij przycisk z ikoną łącza.

ii. Sieć: Aby dodać łącze do strony internetowej, kliknij . Wprowadź adres strony i kliknij przycisk z ikoną łącza.

iii. Tekst: Aby dodać łącze do informacji tekstowej, kliknij . Wprowadź tekst i kliknij przycisk z ikoną łącza.

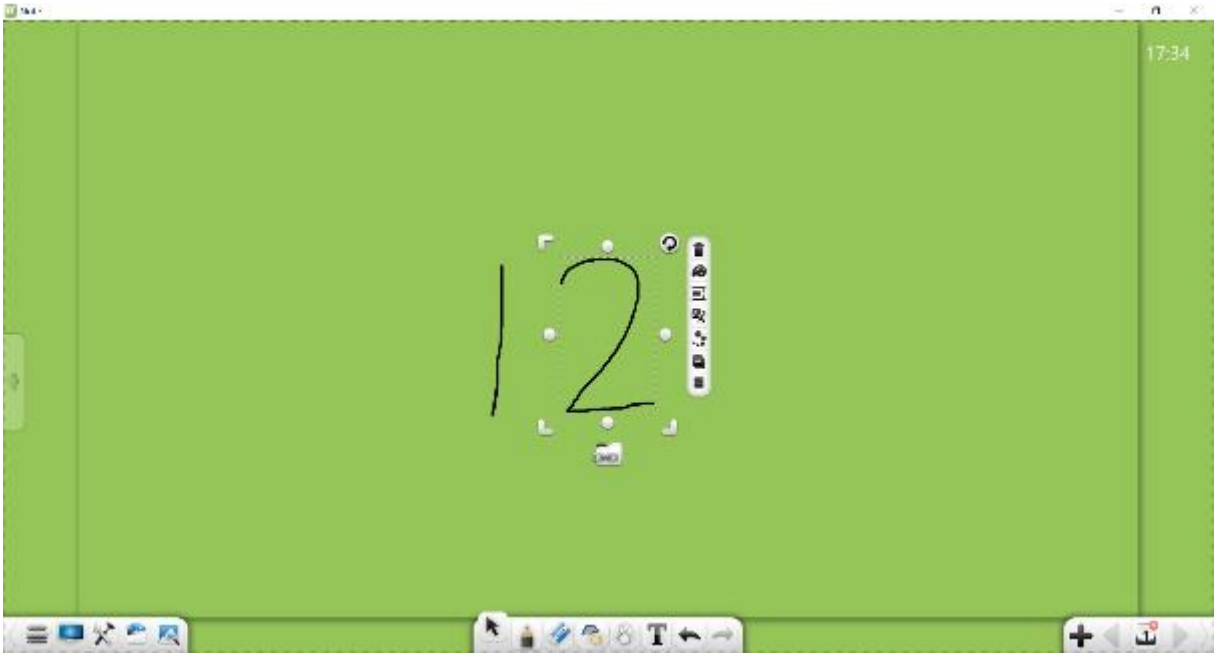
iv. Numer strony: Aby dodać łącze do strony tablicy, kliknij

przycisk . Wprowadź numer istniejącej strony tablicy i kliknij przycisk z ikoną łącza.

v. Audio: Aby dodać łącze do pliku audio, kliknij przycisk . Wyszukaj i zaznacz plik, do którego ma ono prowadzić, po czym kliknij przycisk z ikoną łącza.

vi. Narzędzie: Kliknij , wybierz narzędzie, do którego łącze ma prowadzić, po czym kliknij przycisk z ikoną łącza.

vii. Łącze: Kliknij . Zaznacz obiekt. Tuż pod nim będzie widoczny przycisk łącza. Kliknięcie przycisku łącza otworzy element, do którego on prowadzi. Zob. rys. 3-1-6-1-6.



Rys. 3-1-1-6-1-6 Wyświetlony przycisk hiperłącza

viii. Usuwanie hiperłączy: Aby usunąć hiperłącze i zamknąć bieżące okno, kliknij .

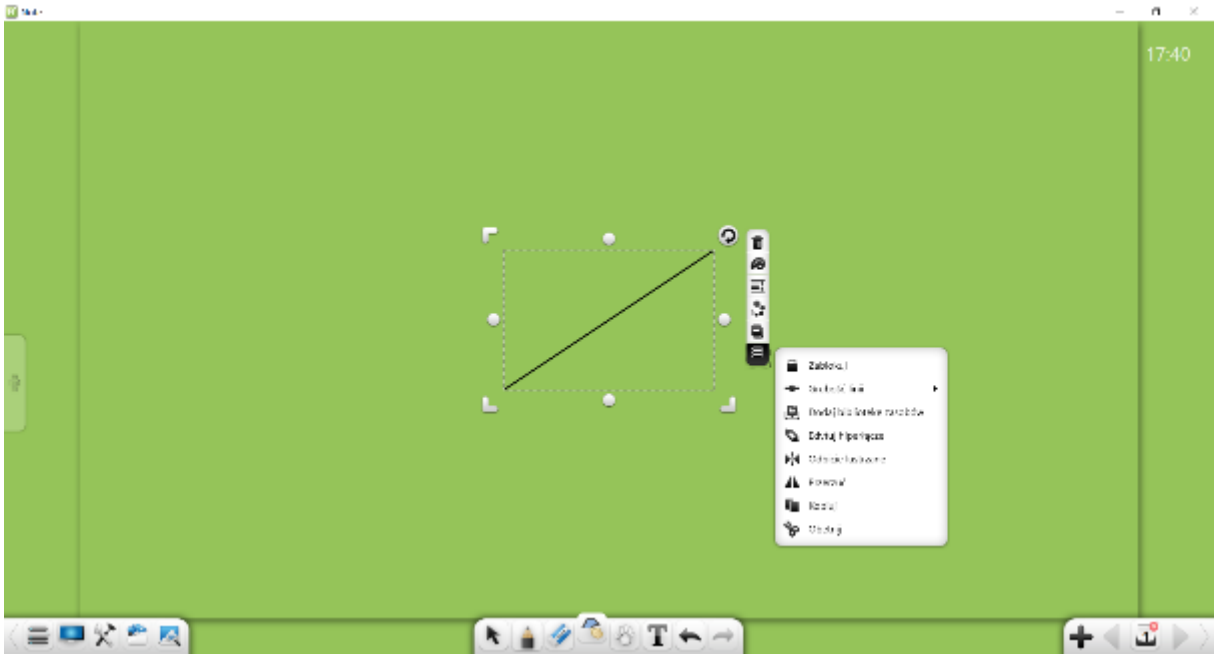
g) Kopiowanie: Aby skopiować zaznaczony obiekt będący pismem odręcznym, kliknij . Kopię pisma odręcznego można wkleić jako obraz w dowolnym miejscu pliku Word lub PPT, można ją też wkleić

w oryginalnym formacie na innej stronie. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.1.1.3.4.

h) Wycinanie: Aby skopiować zaznaczony obiekt będący pismem odręcznym, kliknij . Wycięte pismo odręczne można wkleić jako obraz w dowolnym miejscu pliku Word lub PPT, można ją też wkleić w oryginalnym formacie na innej stronie. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.1.1.3.4.

3.1.6.2 Linia

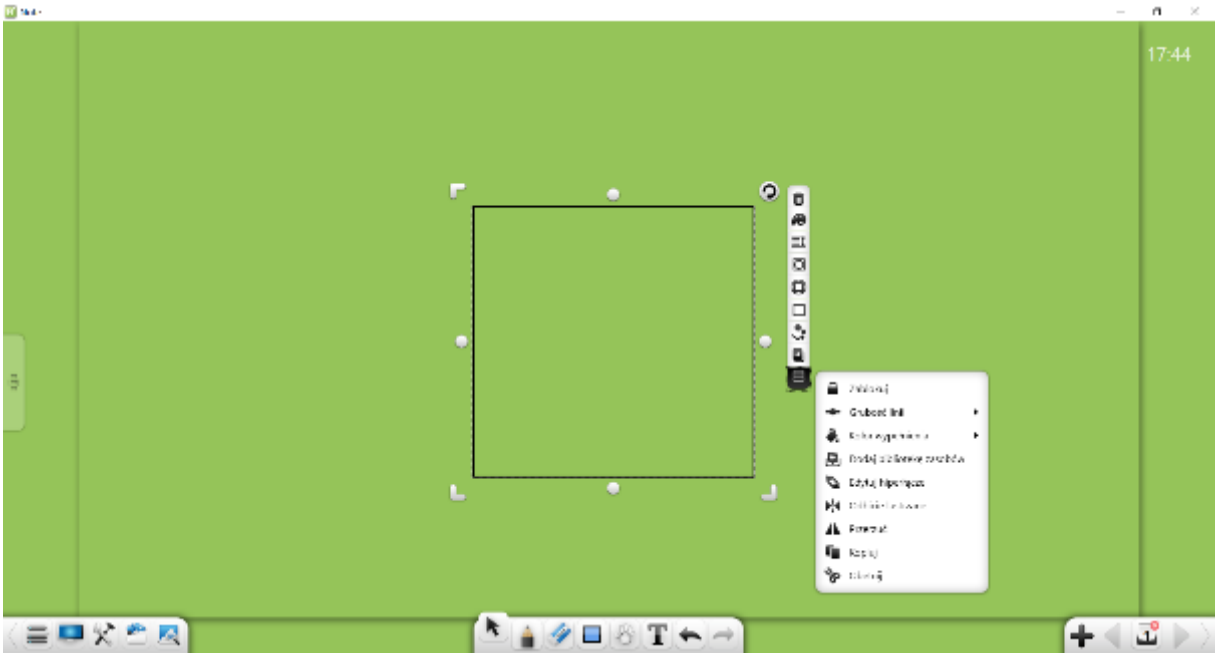
Zaznaczenie obiektu będącego linią pozwala wykonywać na nim następujące czynności: przemieszczanie, powiększanie, obracanie, usuwanie, wybór poziomu obiektu, dodawanie efektów animowanych, klonowanie obiektu przez przeciąganie, blokowanie, wybór grubości i koloru linii, grupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowywanie, dodawanie obiektu do biblioteki zasobów, edycja hiperłączy, kopiowanie i wycinanie. Zob. Rys. 3-1-6-2-1. Dostępne funkcje są takie same, jak obiektów będących pismem odręcznym. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.1.6.1.



Rys. 3-1-6-2 Zaznaczona linia

3.1.6.3 Figura płaska

Zaznaczenie figury płaskiej pozwala wykonywać na niej następujące czynności: przemieszczanie, powiększanie, obracanie, usuwanie, wybór poziomu obiektu, dodawanie efektów animowanych, klonowanie obiektu przez przeciąganie, blokowanie, wybór grubości i koloru linii i koloru wypełnienia, grupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowywanie, dodawanie obiektu do biblioteki zasobów, edycja hiperłączy, kopiowanie i wycinanie, a także opisywanie prostokąta okręgiem, wpisywanie okręgu w prostokąt, wpisywanie okręgu w trójkąt, opisywanie okręgu na trójkącie, wyznaczanie środka okręgu i promienia. Zob. rys. 3-1-6-3-1. Okrąg można opisać na wielokącie i wpisać w prostokąt. Okrąg można opisać na trójkącie i wpisać w trójkąt, a promień i środek koła można umieścić wyłącznie wewnątrz okręgu.

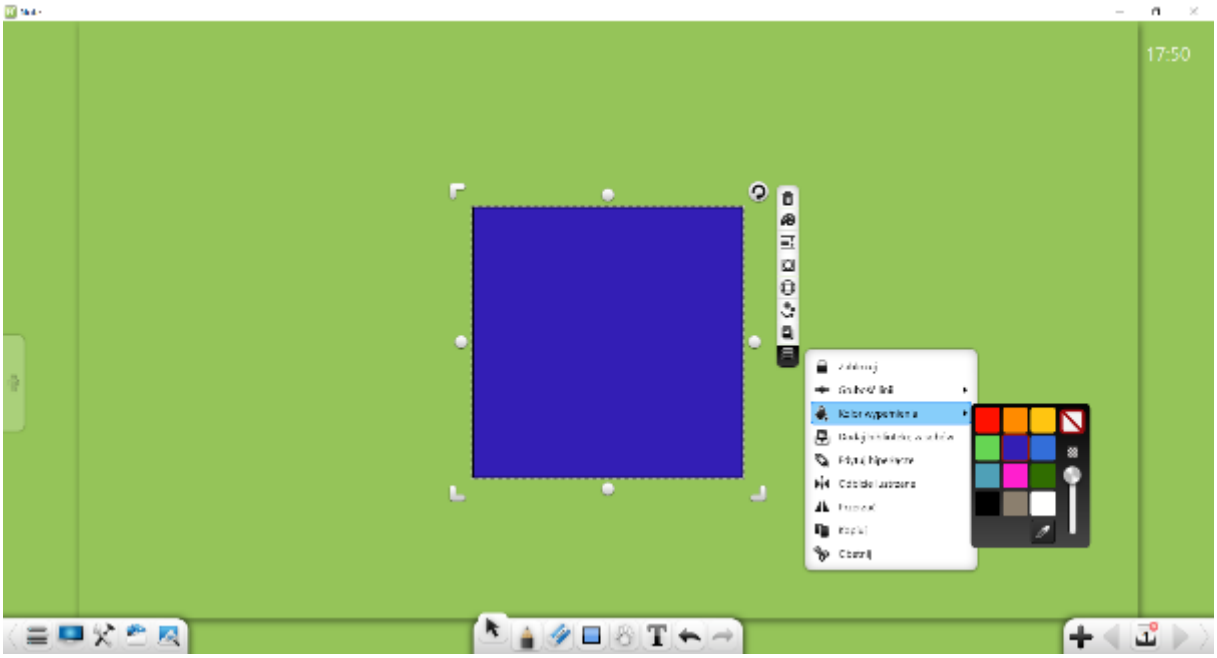


Rys. 3-1-6-3-1 Zaznaczona figura

1. Czynności: przemieszczanie, powiększanie, obracanie, usuwanie, wybór poziomu obiektu, dodawanie efektów animowanych, klonowanie obiektu przez przeciąganie, blokowanie, wybór grubości i koloru linii, grupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowywanie, dodawanie obiektu do biblioteki zasobów, edycja hiperłączy, kopiowanie i wycinanie działają tak samo, jak w przypadku pisma odręcznego. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt

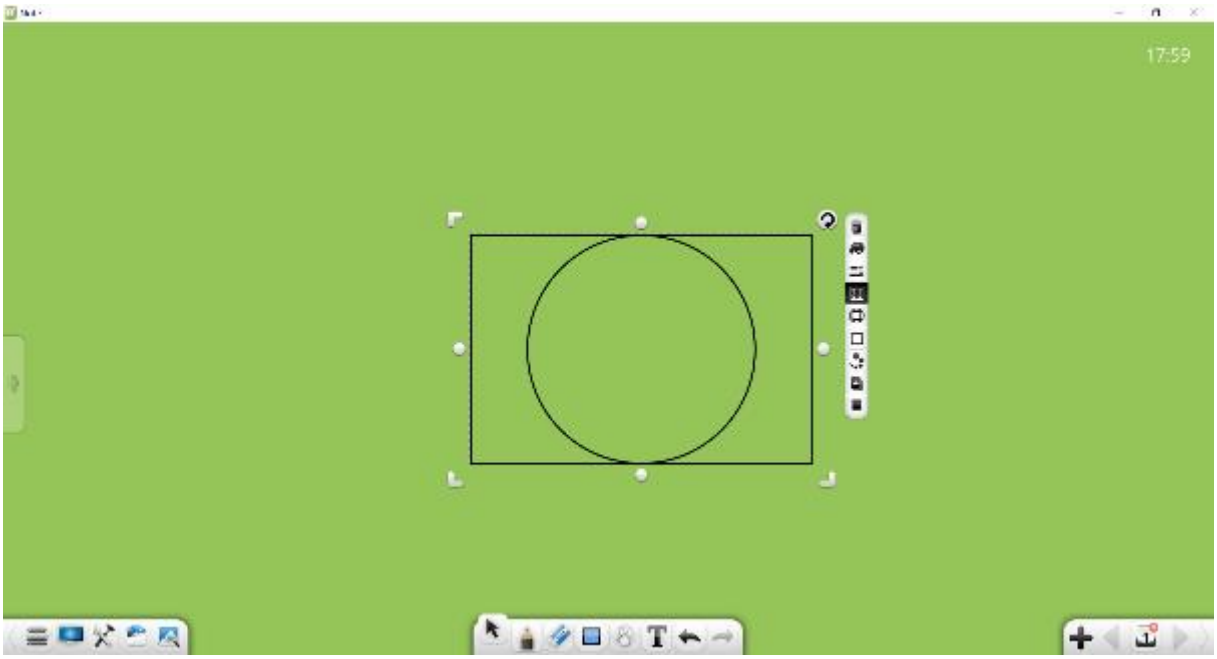
3.1.6.1.

2. Kolor wypełnienia: Aby wypełnić pojedynczą figurę kolorem, kliknij . Wybierz kolor, a automatycznie wypełni on daną figurę. Program daje też możliwość ustawienia stopnia przezroczystości koloru wypełnienia. Zob. rys. 3-1-6-3-2.



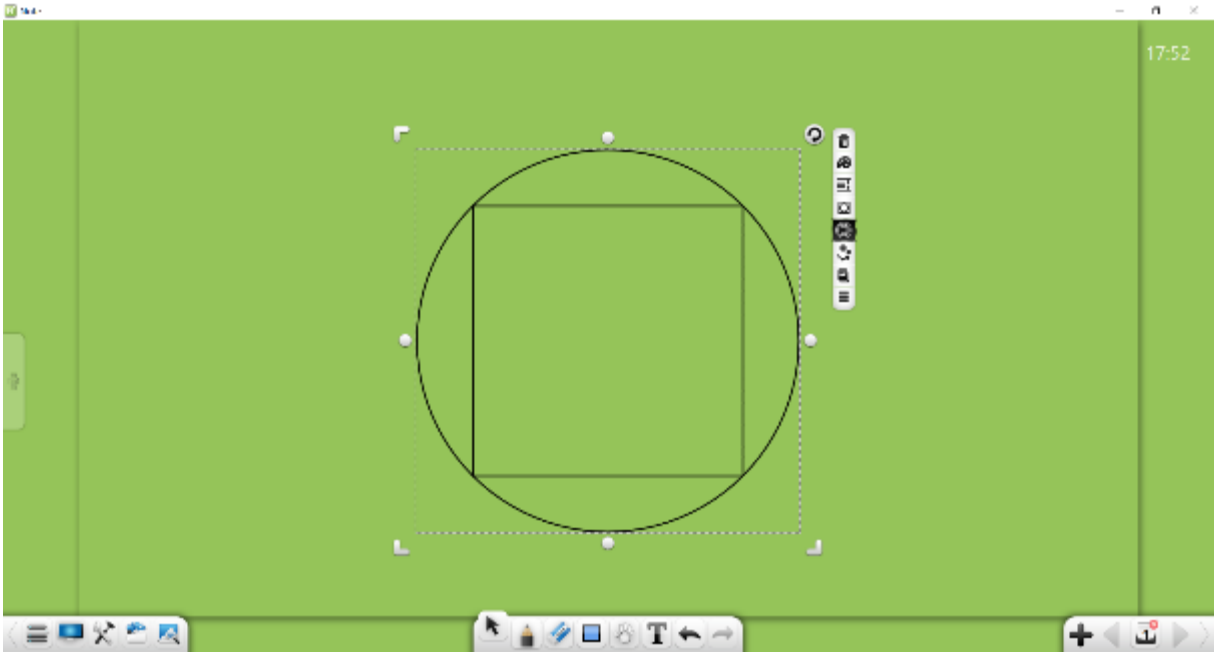
Rys. 3-1-6-3-2 Kolor wypełnienia

3. Okrąg wpisany w prostokąt. Aby umieścić okrąg w prostokącie, z którym będzie stykać się w dwóch punktach, kliknij . Zob. rys. 3-1-6-3-3.



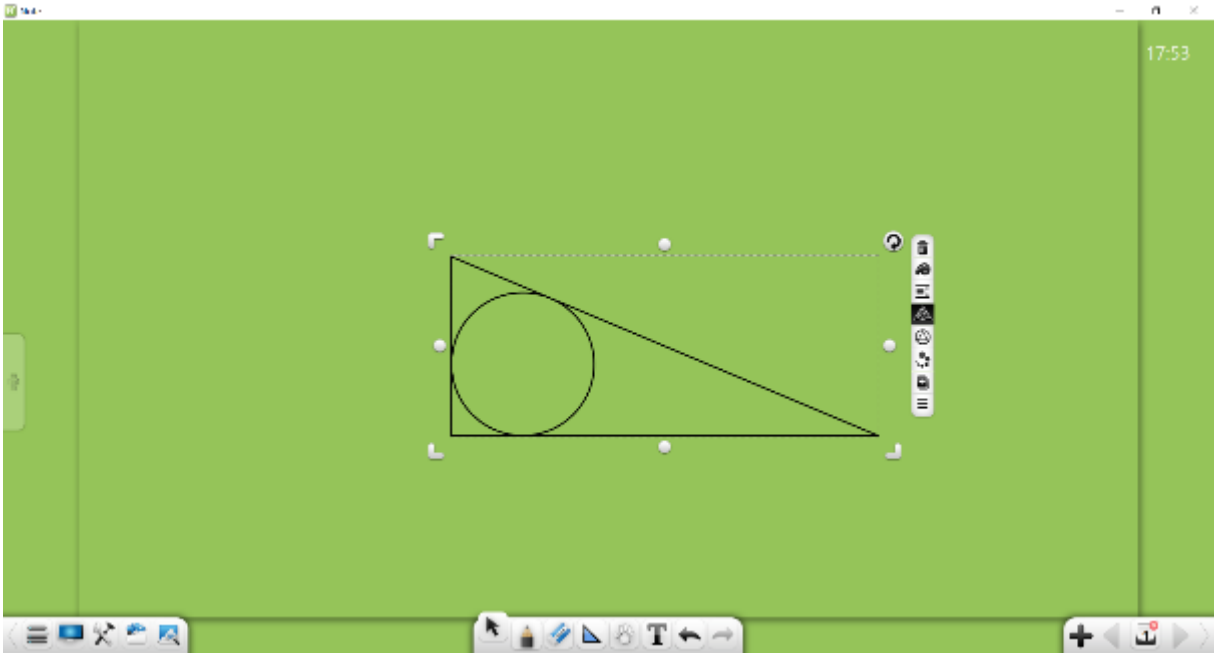
Rys. 3-1-6-3-3 Okrąg wpisany w prostokąt z dwoma punktami wspólnymi

4. Okrąg opisany na prostokącie. Aby wpisać okrąg w prostokąt, kliknij . Zob. rys. 3-1-6-3-4.



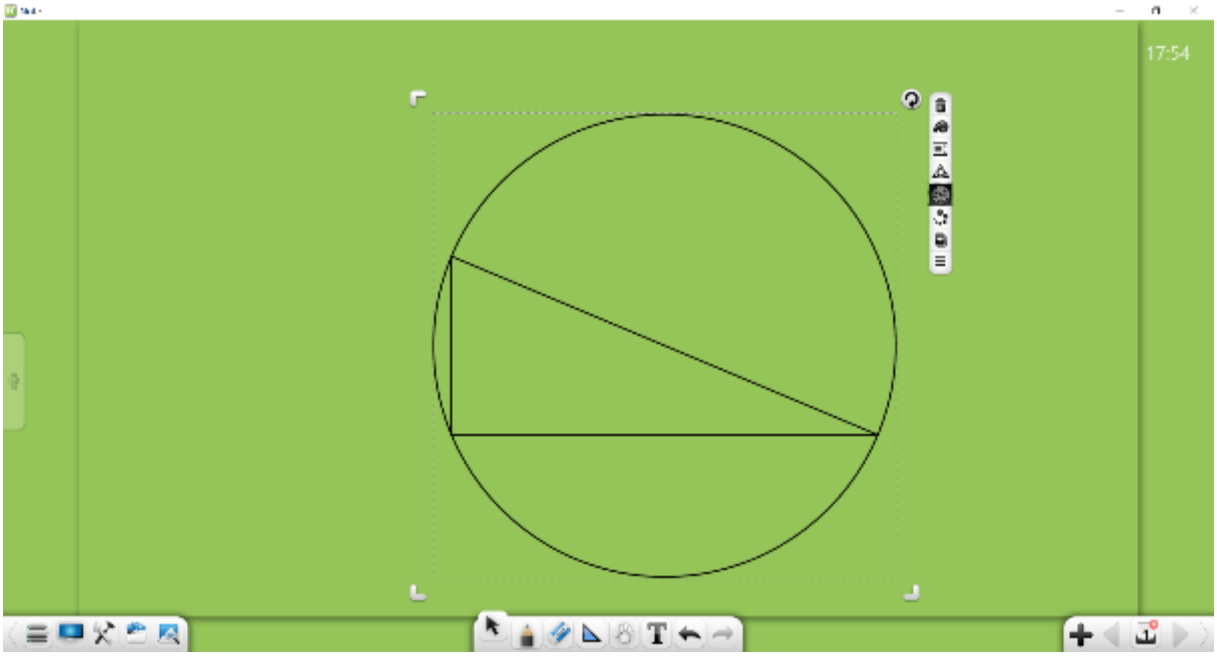
Rys. 3-1-6-3-4 Okrąg opisany na prostokącie

5. Okrąg wpisany w trójkąt. Aby wpisać okrąg w trójkąt, kliknij . Zob. rys. 3-1-6-3-5.



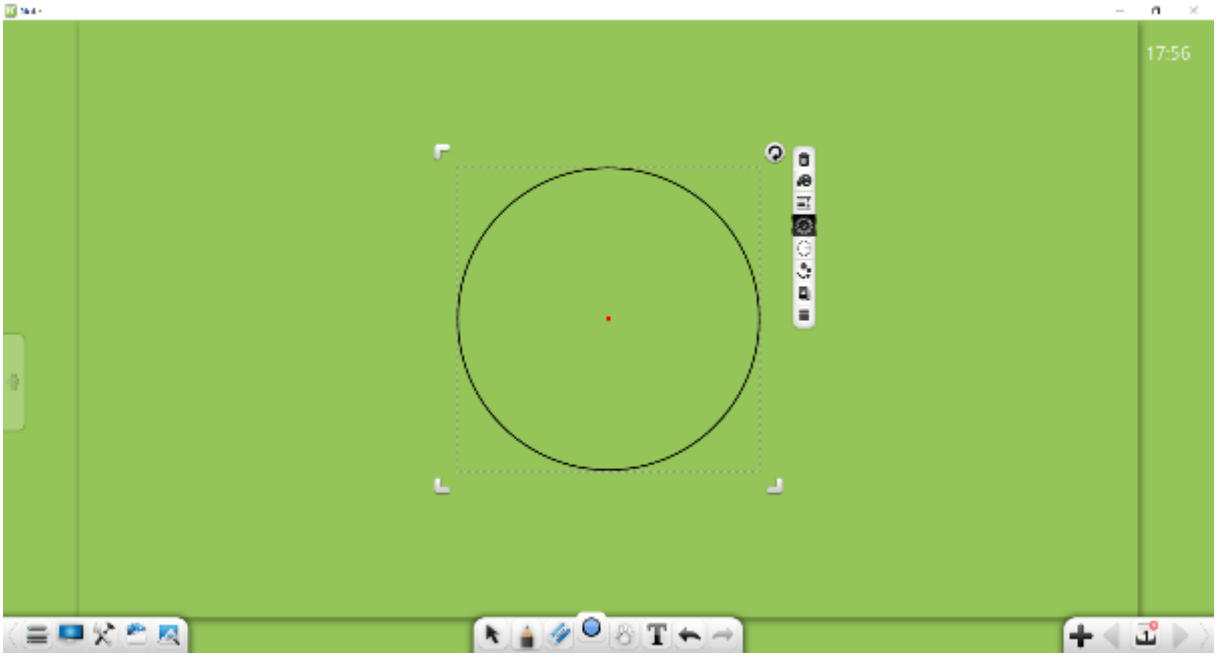
Rys. 3-1-6-3-5 Okrąg wpisany w trójkąt

6. Okrąg opisany na trójkącie. Aby opisać okrąg w trójkącie, kliknij . Zob. rys. 3-1-6-3-6.



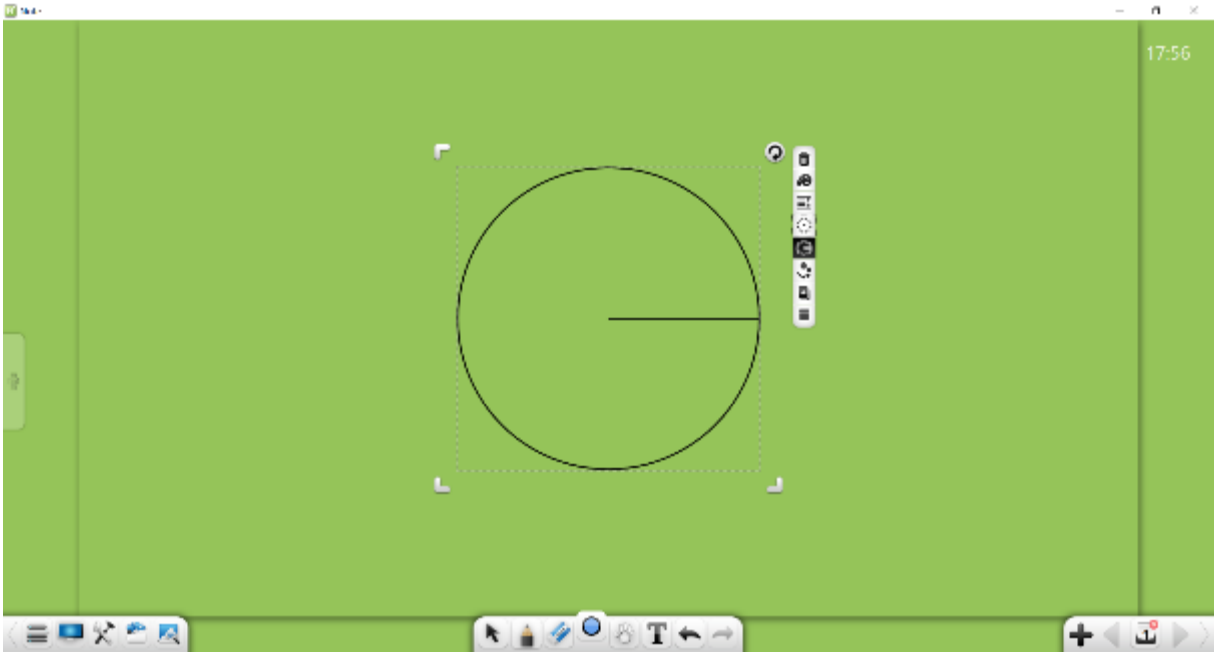
Rys. 3-1-6-3-6 Okrąg opisany na trójkącie

7. Wyświetl środek okręgu: Aby wyświetlić środek okręgu, kliknij . Zob. rys. 3-1-6-3-7.



Rys. 3-1-1-6-3-7 Środek okręgu

8. Wyświetl promień okręgu: Aby wyświetlić promień okręgu, kliknij . Zob. rys. 3-1-6-3-8.

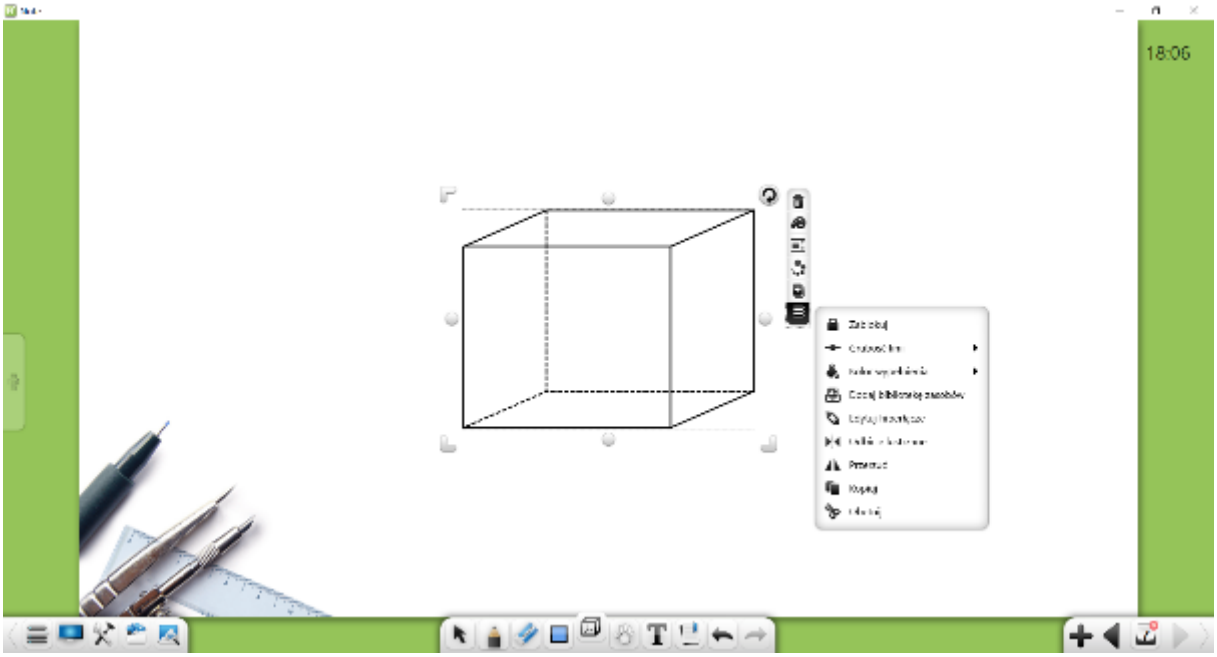


Rys. 3-1-6-3-8 Promień okręgu

3.1.6.4 Bryła

W trybie matematycznym zaznaczenie bryły pozwala wykonywać na niej następujące czynności: przemieszczanie, powiększanie, obracanie,

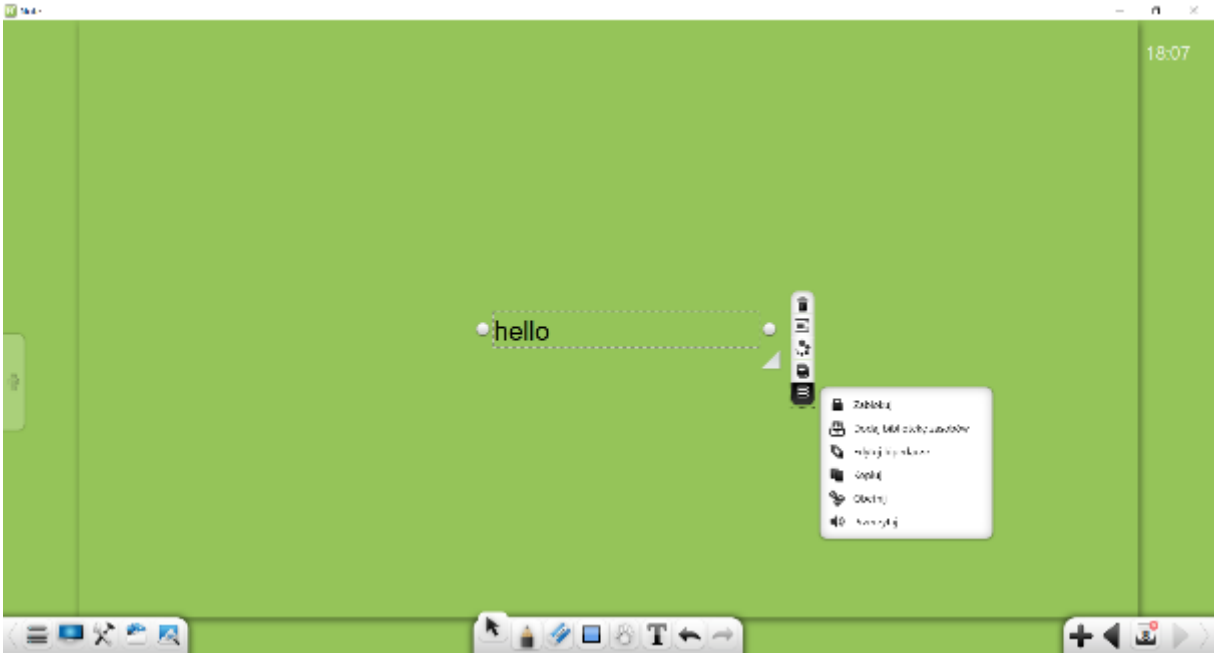
usuwanie, wybór poziomu obiektu, dodawanie efektów animowanych, klonowanie obiektu przez przeciąganie, blokowanie, wybór grubości i koloru linii i koloru wypełnienia, grupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowywanie, dodawanie obiektu do biblioteki zasobów, edycja hiperłączy, kopiowanie i wycinanie. Zob. rys. 3-1-6-4. Dostępne są takie same czynności, jak w przypadku figur płaskich. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.1.6.3.



Rys. 3-1-6-4 Zaznaczona bryła

3.1.6.5 Tekst

Zaznaczenie obiektu będącego tekstem pozwala wykonywać na nim następujące czynności: przemieszczanie, powiększanie, obracanie, usuwanie, edycja, wybór poziomu obiektu, łączenie, dodawanie efektów animowanych, klonowanie obiektu przez przeciąganie, blokowanie, grupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowywanie, dodawanie obiektu do biblioteki zasobów, edycja hiperłączy, kopiowanie, wycinanie i czytanie. Zob. rys. 3-1-6-5-1. Program umożliwia edycję i czytanie tylko wówczas, gdy zaznaczono pojedynczy obiekt będący tekstem. Łączenie jest dostępne tylko wówczas, gdy zaznaczono więcej niż jeden obiekt i wszystkie zaznaczone obiekty to tekst.



Rys. 3-1-6-5 Zaznaczony tekst

1. Czynności: przemieszczanie, powiększanie, obracanie, usuwanie, wybór poziomu obiektu, dodawanie efektów animowanych, klonowanie obiektu przez przeciąganie, blokowanie, grupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowywanie, dodawanie obiektu do biblioteki zasobów, edycja hiperłączy, kopiowanie i wycinanie działają tak samo, jak w przypadku pisma odręcznego. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.1.6.1.
2. Edycja tekstu: Aby przejść do edycji tekstu, zaznacz i kliknij dany tekst.
3. Scalanie fragmentów tekstu: Aby scalić dwie lub więcej zaznaczonych

grup tekstu, kliknij . Zaznaczone obiekty tekstowe zostaną wówczas automatycznie ustawione za pierwszą grupą tekstu.

a) Zachowywanie początkowego formatu: Aby zachować początkowe formaty tekstu, zaznacz i kliknij .
b) Scalanie formatów: Aby scalić początkowe formaty tekstu, zaznacz i kliknij . Tekst przyjmie taką samą czcionkę, rozmiar i kolor, co pierwsza grupa obiektów tekstowych.
c) Czytanie: Aby program odczytał zaznaczony tekst, kliknij .

3.1.6.6 Obraz

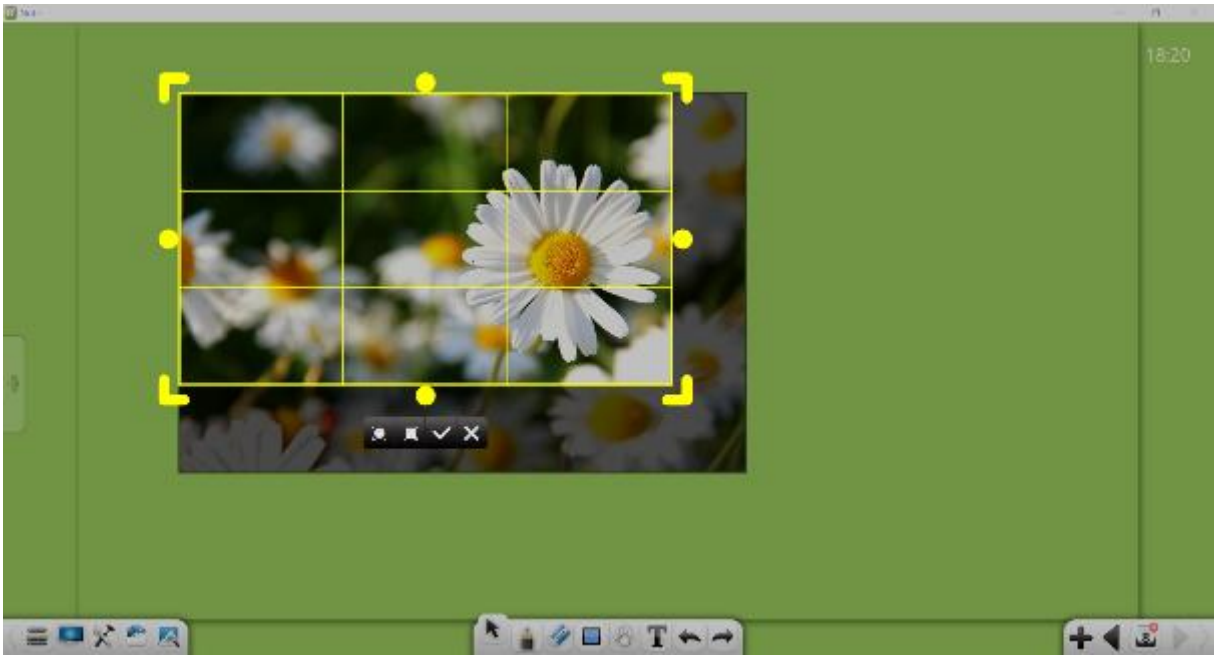
Zaznaczenie obiektu będącego obrazem pozwala wykonywać na nim następujące czynności: przemieszczanie, powiększanie, obracanie, usuwanie, przycinanie, wybór poziomu obiektu, dodawanie efektów animowanych, klonowanie obiektu przez przeciąganie, blokowanie, grupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowywanie, dodawanie obiektu do biblioteki zasobów, edycja hiperłączy, kopiowanie i wycinanie. Zob. rys. 3-1-6-6-1. Obrazu można użyć jako tła lub można go wyeksportować tylko wówczas, gdy zaznaczono pojedynczy obraz. (Uwaga: Niektóre funkcje i czynności są dostępne tylko w trybie przygotowania.)

1. Czynności: przemieszczanie, powiększanie, obracanie, usuwanie, wybór poziomu obiektu, dodawanie efektów animowanych, klonowanie obiektu przez przeciąganie, blokowanie, grupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowywanie, dodawanie obiektu do biblioteki zasobów, edycja hiperłączy, kopiowanie i wycinanie działają tak samo, jak w przypadku pisma odręcznego.

Rys. 3-1-6-6-1 Zaznaczony obraz

Zob. też rys. 3-1-6-2. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.1.6.1.

2. Przycinanie: Gdy program działa w trybie przygotowania, kliknięcie ikony spowoduje przycięcie bieżącego obrazu. Zob. rys. 3-1-6-6-2. Aby wyświetlić przycięty obraz na stronie, kliknij . Jeżeli chcesz zrezygnować z jego przycięcia, kliknij .



Rys. 3-1-6-6-2 Przycinanie obrazów

3. Eksport na lokalny komputer: Aby wyeksportować zaznaczony obraz w jego aktualnym formacie, kliknij .

3.1.6.7 Obiekty audio/wideo

Zaznaczenie obiektu audio/wideo pozwala wykonać na nim następujące czynności: odtwarzanie, wstrzymanie odtwarzania, przeciągnięcie paska postępu, regulacja głośności, wyświetlenie na pełnym ekranie, przemieszczenie, powiększenie, usunięcie, wykonanie zrzutu ekranu, wybór poziomu obiektu, dodawanie efektów animowanych, zablokowanie, zgrupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowanie, wyeksportowanie, dodanie do biblioteki zasobów, skopiowanie i wycięcie. Zob. rys. 3-1-6-7. Odtwarzanie, wstrzymanie odtwarzania, zatrzymanie odtwarzania, przeciągnięcie paska postępu, wykonanie zrzutu ekranu i eksport obiektu audio/wideo w jego pierwotnym formacie są dostępne wyłącznie wówczas, gdy zaznaczono pojedynczy obiekt.

Rys. 3-1-6-7 Zaznaczony obiekt audio/wideo

1. Czynności: przemieszczanie, powiększanie, usuwanie, wybór poziomu obiektu, dodawanie efektów animowanych, blokowanie, grupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowywanie, eksportowanie, dodawanie obiektu do biblioteki zasobów, kopiowanie i wycinanie działają tak samo, jak w przypadku figur

geometrycznych. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.1.6.6. Uwaga: Obiektów audio i wideo nie można obracać.

2. Odtwarzanie: Aby odtworzyć zaznaczony obiekt audio/wideo, kliknij .
3. Wstrzymywanie: Aby wstrzymać odtwarzanie obiektu audio/wideo, kliknij .
4. Przeciąganie paska postępu: Przeciągnij pasek postępu odtwarzania obiektu audio/wideo do położenia, od którego odtwarzanie ma być kontynuowane.
5. Regulacja głośności: Kliknij . Aby zmienić głośność, odpowiednio przeciągnij pasek głośności.
6. Aby wyświetlić wideo w trybie pełnoekranowym, kliknij . Kliknij , aby opuścić ten tryb.
7. Zrzut ekranu: Aby wykonać zrzut ekranu bieżącego obiektu audio/wideo, kliknij . Wykonany zrzut zostanie umieszczony na obszarze roboczym jako obraz.

3.1.6.8 Figury rysowane cyrklem

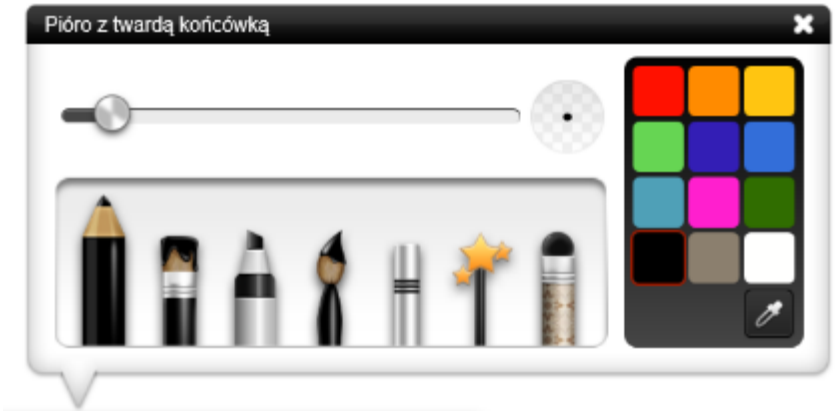
Na zaznaczonej figurze geometrycznej narysowanej cyrklem (np. łuku lub wycinku koła) można wykonać następujące czynności: przemieszczanie, powiększanie, obracanie, usuwanie, wybór poziomu obiektu, dodawanie efektów animowanych, klonowanie przez przeciąganie, zablokowanie, wybór grubości i koloru linii, grupowanie (jeżeli zaznaczono więcej niż jeden obiekt), rozgrupowanie, dodanie obiektu do bibliotek zasobów, edycja hiperłącza, skopiowanie i wycięcie.

Zob. rys. 3-1-6-8. Dostępne są takie same czynności, jak w przypadku obiektów będących pismem odręcznym. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.1.6.1.

Rys. 3-1-6-9 Zaznaczona figura narysowana cyrklem

3.1.7 Pismo odręczne

Kliknij , aby otworzyć okno ustawień pisaka. Zob. rys. 3-1-7-1. Program umożliwia wybór stylu i określenie grubości i koloru linii pisma odręcznego. Do wyboru jest kilka różnych stylów pisma odręcznego: pisak, pędzel malarski, zakreślacz, pióro kaligraficzne, pióro laserowe, pióro z pieczątką i pióro teksturowe.



Rys. 3-1-1-3-7-1 Pędzel malarski

1. Pisak: Aby użyć pisaka, kliknij . Domyślny kolor jest czarny, a

linia – cienka.

2. Pędzel malarski: Aby użyć pędzla, kliknij . Domyślny kolor jest czarny, a linia – cienka.
3. Marker: Aby użyć markera, kliknij . Domyślnym kolorem jest czarny. Podczas pisania tym stylem grubość linii zmienia się w zależności od kąta pisania (kierunku linii). Poziome odcinki linii są grube, a pionowe – cienkie. Styl pisma wygląda przez to bardziej realistycznie.
4. Pióro kaligraficzne: Aby użyć pióra kaligraficznego, kliknij . Domyślnym kolorem jest czarny. Podczas pisania tym stylem grubość linii zmienia się w czasie rzeczywistym w zależności od tempa pisania. Linie kreślone szybko będą cienkie, a kreślone powoli – grube. Styl pisma wygląda przez to bardziej realistycznie.
5. Pióro laserowe: Aby użyć pióra laserowego, kliknij . Domyślnym kolorem jest czarny. Pismo nanoszone piórem laserowym będzie z czasem blednąć.
6. Pióro z pieczątką: Aby użyć pióra z pieczątką, kliknij . To pióro pisze figurami geometrycznymi. Do wyboru jest osiem rodzajów figur, można je też definiować wedle własnych preferencji.
7. Pióro teksturowe: Aby użyć pióra teksturowego, kliknij . To pióro pisze wybranymi przez użytkownika obrazami.
8. Grubość: Po wybraniu tego stylu pisma odręcznego można określić grubość linii, przesuwając odpowiednio pasek regulacji grubości linii. Zob. rys. 3-1-7-2.

Rys. 3-1-7-2 Regulacja grubości linii pisma ręcznego

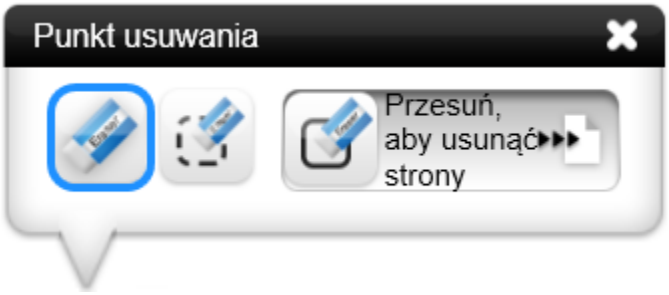
9. Kolor: Po wyborze stylu pisma, wybierz dowolny kolor z widocznej po

prawej stronie palety. Możesz też użyć pipety. Oprócz kolorów dostępnych na palecie pipeta pozwala też wybrać dowolny kolor obecny na interfejsie programu.

10. Pisanie wielodotykiem: Oprogramowanie Note umożliwia pisanie w wielu punktach obszaru roboczego jednocześnie. Maksymalna liczba punktów jednoczesnego dotyku jest ograniczona możliwościami sprzętowymi urządzenia.

3.1.8 Gumka

Aby wybrać gumkę, kliknij . Domyślnym trybem działania gumki jest usuwanie linii (rys. 3-1-8). Pozostałe opcje to Gumka selektywna i Wyczyść stronę.



Rys. 3-1-8 Gumka

1. Gumka do linii: aby wybrać ten tryb, kliknij . W tym trybie gumka ściera linie rysowane tradycyjnymi stylami pisma odręcznego, tj. pisaka, markera, pędzla malarskiego i pióra kaligraficznego.
2. Gumka selektywna: Aby wybrać gumkę selektywną, kliknij . W tym trybie gumka ściera linie rysowane tradycyjnymi stylami pisma odręcznego, tj. pisaka, markera, pędzla malarskiego i pióra kaligraficznego, a także linie, grafikę, bryły 3D, tekst, obrazy, obiekty wideo i audio.
3. Wyczyść stronę: jeżeli zechcesz usunąć całą zawartość strony, przesuń suwak w prawo.

4. Ścieranie gestami: Dotknięcie ekranu trzema palcami na raz włącza funkcję ścierania gestami i uruchamia funkcję Gumka w trybie, w którym ściera ona wszystkie style pisma odręcznego.

3.1.9 Kształt

Kliknij , aby wyświetlić okno funkcji Kształt. Domyślnie wybrany zostanie tryb Rozpoznawanie kształtów, Grubość linii jest ustawiana jako cienka, a Kolor linii jako czarny, jak pokazano na Rys. 3-1-9. Można zmienić rodzaj kształtów, grubość linii/krawędzi, kolor linii/krawędzi i wybrać tryb pełnych figur geometrycznych. Dostępne są następujące rodzaje kształtów: Rozpoznawanie kształtu, Koło, Elipsa, Równoległobok, Trójkąt prostokątny, Trapez, Trójkąt równoramienny, Prostokąt, Recepturka, Recepturka kropkowana, Linia kropkowana, Linia falowana, Strzałka i Odcinek.

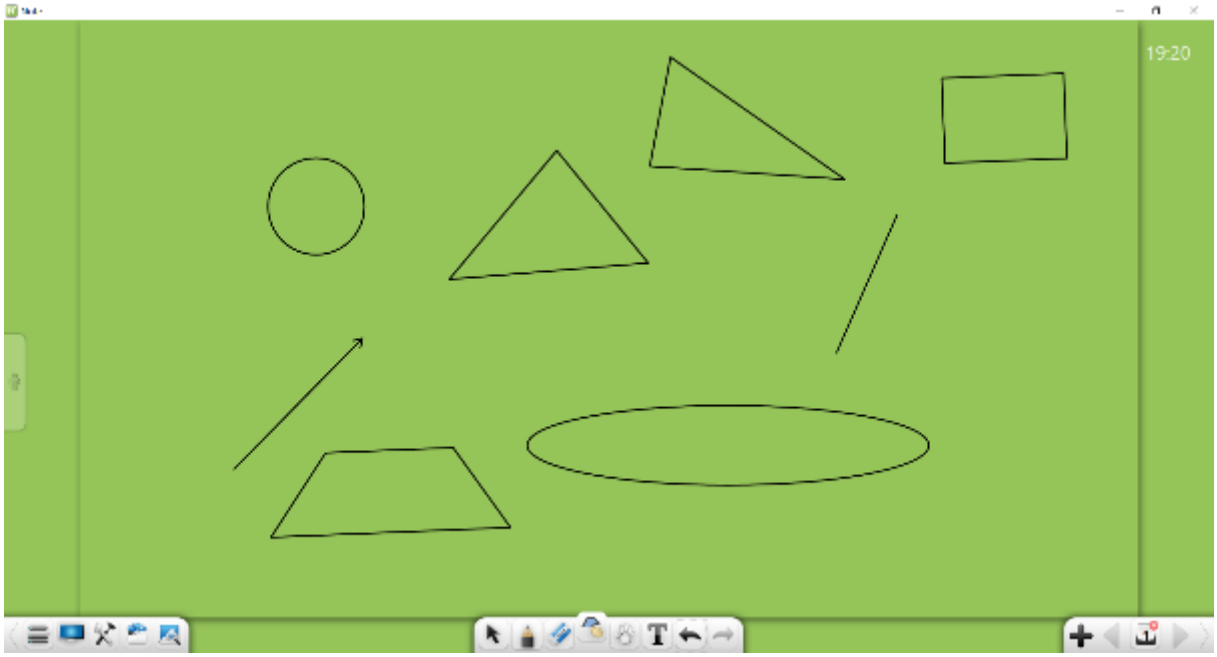
Rys. 3-1-9 Narzędzia do pracy z kształtami

3.1.9.1 Figury geometryczne

Program oferuje funkcję rozpoznawania figur geometrycznych: Koło, Elipsa, Równoległobok, Trójkąt prostokątny, Trapez równoramienny, Trójkąt równoramienny i Prostokąt.

1. Rozpoznawanie kształtu: Aby włączyć funkcję Rozpoznawanie

kształtu, kliknij . Funkcja ta potrafi automatycznie rozpoznać narysowany na ekranie odcinek prostej, kąt (kąt ostry i rozwarty), strzałkę, trójkąt, czworobok, elipsę i okrąg (działanie funkcji ilustruje rys. 3-1-9-1). Jeżeli figury nie da się rozpoznać, system informuje o tym, wyświetlając komunikat, który automatycznie zamyka się po upływie 1s.



Rys. 3-1-9-1 Rozpoznawanie figur

a) Odcinek linii: Narysowana na ekranie kreska zostanie automatycznie rozpoznana jako odcinek.
b) Kąt: Narysowana figura składająca się z dwóch boków stykających się końcami pod dowolnym kątem zostanie automatycznie rozpoznana jako kąt.
c) Strzałka: Odcinek narysowany z dwoma krótkimi odcinkami odchodzącymi od każdego boku zostanie (po ukończeniu rysowania) automatycznie rozpoznany jako strzałka.
d) Trójkąt: Jeżeli odręcznie narysujesz zamknięty kształt przypominający trójkąt (rozwarto-, ostro- lub prostokątny), zostanie on automatycznie rozpoznany jako trójkąt.
e) Czworobok: Odręcznie narysowany na ekranie kształt zamknięty podobny do czworoboku zostanie automatycznie

rozpoznany jako czworobok.

f) Elipsa: Odręcznie narysowany na ekranie kształt zamknięty podobny do elipsy zostanie automatycznie rozpoznany jako elipsa.

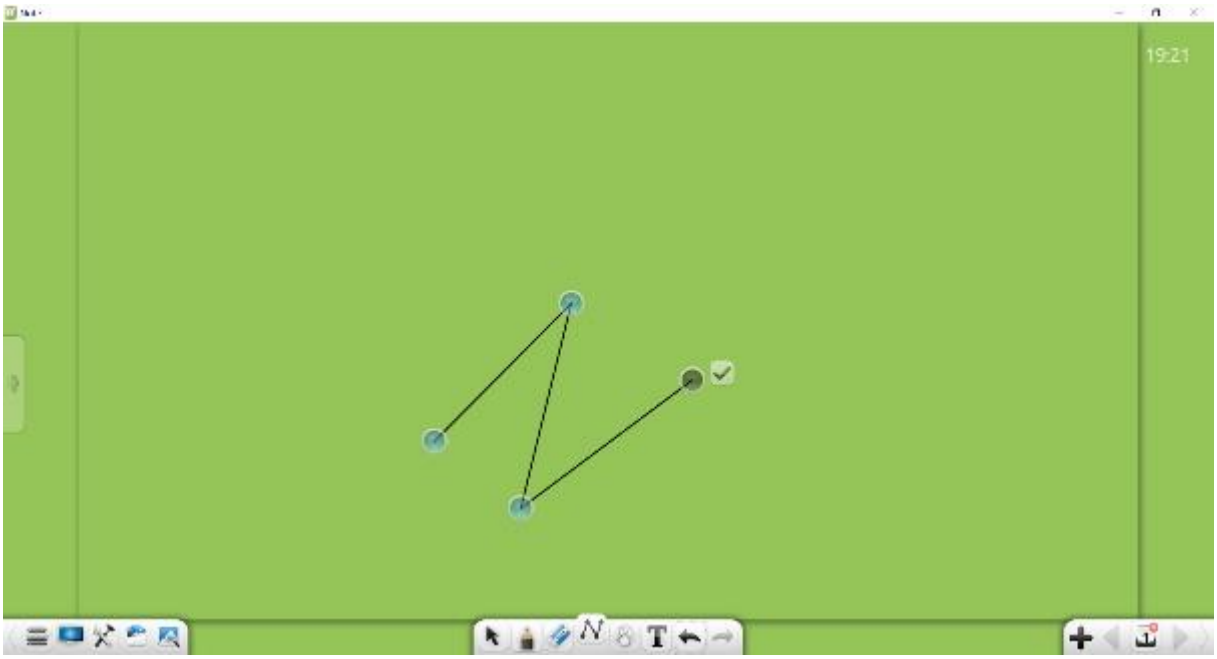
g) Okrąg: Odręcznie narysowany na ekranie kształt zamknięty podobny do okręgu zostanie automatycznie rozpoznany jako okrąg.

2. Okrąg: Aby narysować okrąg, kliknij . Po zakończeniu rysowania okrąg zostanie automatycznie zaznaczony.
3. Elipsa: Aby narysować elipsę, kliknij . Po zakończeniu rysowania elipsa zostanie automatycznie zaznaczona.
4. Równoległobok: Aby narysować równoległobok, kliknij . Po zakończeniu rysowania równoległobok zostanie automatycznie zaznaczony.
5. Trójkąt prostokątny: Aby narysować trójkąt prostokątny, kliknij . Po zakończeniu rysowania trójkąt prostokątny zostanie automatycznie zaznaczony.
6. Trapez równoramienny: Aby narysować trapez równoramienny, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie on automatycznie zaznaczony.
7. Trójkąt równoramienny: Aby narysować trójkąt równoramienny, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie on automatycznie zaznaczony.
8. Prostokąt: Aby narysować prostokąt, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie on automatycznie zaznaczony.

3.1.9.2 Linia

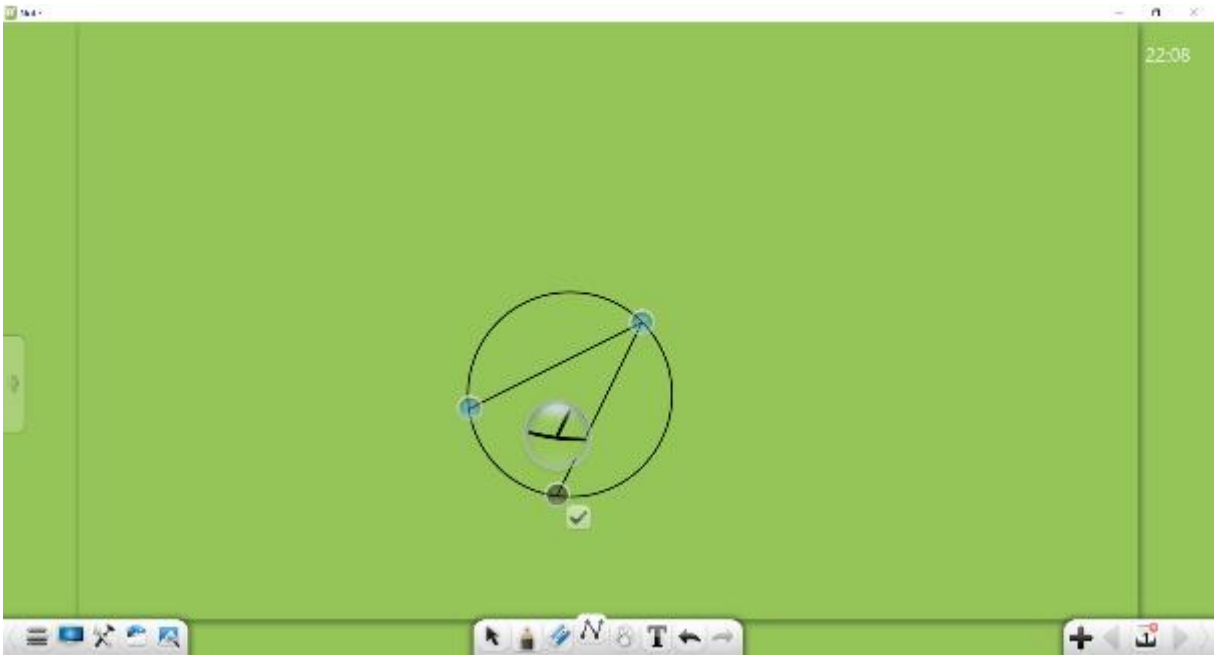
Narzędzie Linia działa w następujących trybach: Recepturka ciągła, Recepturka kropkowana, Linia kropkowana, Linia falowana, Strzałka i Odcinek linii.

1. Recepturka ciągła: Aby narysować recepturkę ciągłą, kliknij .
   a) Rysowanie pojedynczego odcinka: Kliknij na ekranie. Gdy pojawi się niebieska, okrągła ikona uchwytu odcinka , przeciągnij ją. Spowoduje to wyznaczenie nowego odcinka.
   b) Korekta narysowanego odcinka: Kliknij niebieski uchwyt. Zmieni on kolor na czarny . Możesz go teraz użyć, aby dostosować długość i położenie odcinka.
   c) Przełączanie między uchwytami odcinka: Ponownie kliknij czarny uchwyt odcinka. Zmieni on kolor na niebieski. Uchwyty znajdują się na obu końcach każdego odcinka (rys. 3-1-9-2-1).



Rys. 3-1-9-2-1 Narzędzie Recepturka

   d) Lupa: Podczas rysowania odcinka na każdym jego końcu jest wyświetlana lupa. Pozwala ona dokładniej przyjrzeć się miejscom połączeń między odcinkami. Zob. rys. 3-1-9-2-2.



Rys. 3-1-9-2-2 Lupa wyświetlana podczas rysowania odcinków narzędziem Recepturka

e) Kończenie rysunku: Aby oznaczyć rysunek jako ukończony, kliknij . Pamiętaj, że figury oznaczonej jako ukończona nie można już będzie zmodyfikować.

2. Recepturka kropkowana: Aby narysować recepturkę kropkowaną, kliknij . Pozostałe czynności przebiegają tak samo, jak przy rysowaniu recepturki ciągłej (opis wyżej).

3. Linia kropkowana: Aby narysować linię kropkowaną, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie ona automatycznie zaznaczona.

4. Linia falowana: Aby narysować linię falowaną, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie ona automatycznie zaznaczona.

5. Strzałka: Aby narysować strzałkę, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie ona automatycznie zaznaczona.

6. Odcinek linii: Aby narysować odcinek, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie on automatycznie zaznaczony.

3.1.9.3 Właściwości

Przed rozpoczęciem rysowania użytkownik ma możliwość wyboru grubości i koloru linii lub krawędzi rysowanego obiektu. Jeżeli jest to figura zamknięta, można ją następnie wypełnić kolorem. Grubość i kolor linii (krawędzi) można zmienić także po zakończeniu rysowania figury.

1. Grubość linii (krawędzi): Wybrawszy rodzaj figury, możesz zmienić grubość jej linii (krawędzi) za pomocą suwaka.
2. Kolor linii (krawędzi): Wybrawszy rodzaj figury, możesz wybrać kolor jej linii (krawędzi), klikając go na palecie. Używając pipety, oprócz kolorów dostępnych na palecie można wybrać dowolny kolor obecny na bieżącej stronie.
3. Kolor wypełnienia: Aby wybrać kolor wypełnienia, kliknij . Używając pipety, oprócz kolorów dostępnych na palecie można wybrać dowolny kolor obecny na bieżącej stronie.

3.1.10 Nawigacja

Kliknij ikonę , a następnie kliknij bieżącą stronę (lub kliknij obszar strony lewym przyciskiem myszy) i przesuń ją. Następnie ponownie kliknij przycisk . Pojawi się okno nawigacji. Umożliwia ono łatwe odszukiwanie miejsc w prezentacji, wgląd w informacje o położeniu podglądu na bieżącej stronie i na stronach sąsiednich oraz zmianę wartości procentowej podglądu. Zob. rys. 3-1-10.

Rys. 3-1-10 Okno nawigacji

1. Przeglądaj: Kliknij dowolne miejsce w oknie nawigacji. Spowoduje automatyczne wyświetlenie lokalizacji tego miejsca.
2. Regulacja obszaru objętego podglądem: Aby zmienić obszar objęty podglądem, odpowiednio przeciągnij suwakiem w dolnej części okna nawigacji.
3. 100% obszaru strony: Aby objąć podglądem 100% obszaru strony, kliknij

.
4. Przywróć widok pełnoekranowy: Aby przywrócić widok pełnoekranowy, kliknij .
5. Dotyk: W trybie nawigacji można także powiększać skalę podglądu obszaru roboczego dotykając ekranu jednocześnie w dwóch punktach.
6. Nawigowanie gestami: Dotknij ekranu w dwóch punktach jednocześnie i nie zwalniaj dotyku przez pół sekundy. Strona dwukrotnie zadrży, sygnalizując włączenie funkcji nawigowania gestami. Jeżeli przez pół sekundy nie zostanie wykonana żadna czynność, obraz ponownie zadrży dwukrotnie, informując w ten sposób o wyłączenie tej funkcji.

3.1.11 Rozpoznawanie pisma odręcznego

Aby włączyć rozpoznawanie pisma odręcznego, kliknij . Program wyświetli kursor w kształcie stalówki pióra. W trakcie pisania na tablicy

pismo ręczne jest automatycznie rozpoznawane na bieżąco i wyświetlane na stronie. Zob. też 3.1.1.3.3 „Rozpoznawanie pisma odręcznego”.

3.1.12 Cofanie ostatniej czynności

Gdy zechcesz cofnąć ostatnią czynność, kliknij . Ta opcja nie będzie dostępna, jeżeli na aktualnie zaznaczonym obiekcie nie wykonano jeszcze żadnej czynności.

3.1.13 Ponawianie ostatniej czynności

Gdy zechcesz jednak przywrócić ostatnią cofniętą czynność, kliknij . Ta opcja nie będzie dostępna, jeżeli nie cofnięto żadnych czynności wykonanych na aktualnie zaznaczonym obiekcie.

3.1.14 Dodawanie stron

Jeżeli bieżąca strona jest ostatnia, kliknięcie spowoduje dodanie nowej strony.

3.1.15 Poprzednia strona

Jeżeli bieżąca strona nie jest pierwszą stroną prezentacji, można przejść do poprzedniej strony, klikając przycisk .

3.1.16 Zarządzanie stronami

Aby wyświetlić informacje o wszystkich stronach aktualnie otwartego pliku, jak to pokazano na rys. 3-1-15, kliknij .

Rys. 3-1-15 Panel do zarządzania stronami

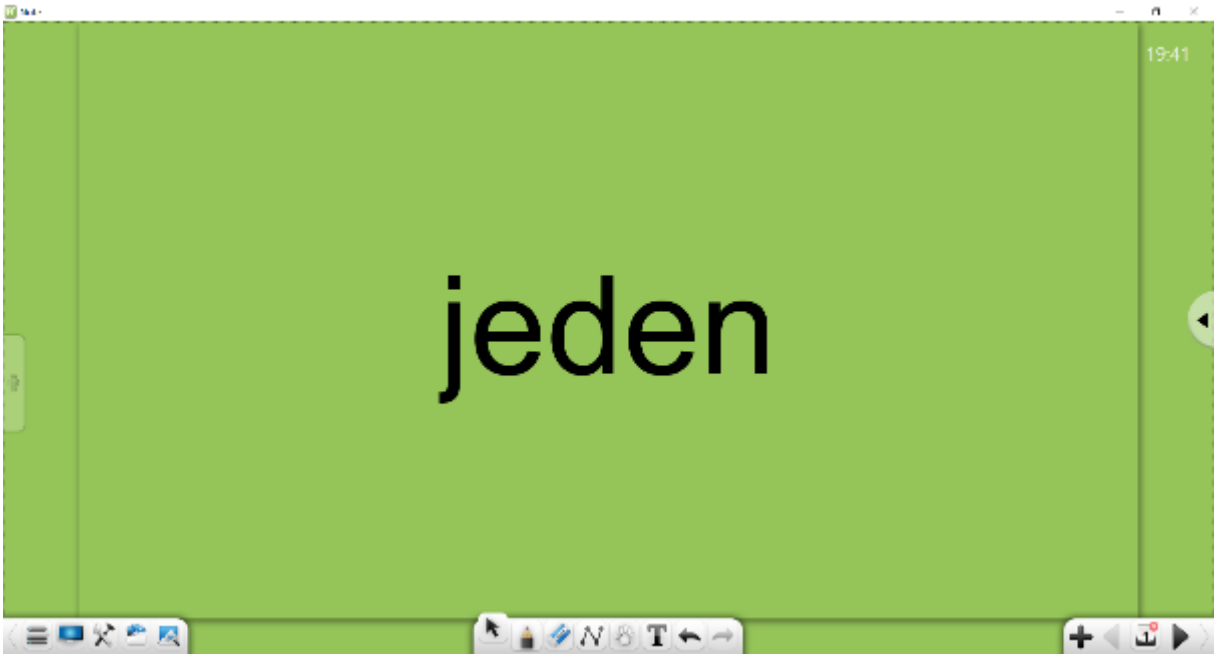
3.1.16.1 Widok łańcuszka miniatur stron

Kliknięcie widocznego w panelu zarządzania stronami przycisku przełącza widok listy stron na przedstawiony na rys. 3-1-16-1-1.

Rys. 3-1-16-1-1 Panel do zarządzania stronami

1. Przeglądanie stron: Jeżeli plik liczy więcej stron, listę ich miniatur można przewijać w górę i w dół.

2. Wyświetlanie stron: Aby wyświetlić dowolną ze stron, których lista jest wyświetlana w postaci łańcuszka, kliknij lub po prostu przeciągnij stronę na obszar roboczy. Po wyświetleniu strony łańcuszek miniatur chowa się w prawą krawędź ekranu. Zob. rys. 3-1-16-1-2.



Rys. 3-1-16-1-2 Panel do zarządzania stronami

3. Przywracanie widoku łańcuszka miniatur: Aby ponownie wyświetlić łańcuszek miniatur, kliknij .
4. Wyjście: Aby zamknąć widok łańcuszka miniatur i wyświetlić klasyczny panel do zarządzania stronami, kliknij .

3.1.16.2 Widok kul z miniaturami stron

Kliknij , aby włączyć tryb prezentowania miniatur stron w postaci kul. Kule z miniaturami stron można rozwijać i zwijać.

Aby wyświetlić dowolną ze stron, kliknij lub przeciągnij kulę z jej miniaturą na obszar roboczy. Zob. rys. 3-1-16-2-1. Kule z miniaturami stron można grupować tak samo, jak strony.

Rys. 3-1-16-2-1 Widok kul z miniaturami stron

1. Rozwijanie kul z miniaturami stron: Kliknij , aby rozwinąć kulę z miniaturami stron. Otwartą zawartość takiej kuli można przewijać w lewo lub w prawo, przeglądając zgrupowane w niej miniatury.
2. Zwijanie kul z miniaturami stron: Kliknij , aby zwinąć rozwiniętą kulę z miniaturami stron.
3. Wyświetlanie stron: Kliknij jedną ze miniatur stron w wybranej kuli i przeciągnij ją na interfejs. Strona zostanie wyświetlona.
4. Przełączanie między miniaturami stron: Kliknięcie dowolnej miniatury w zwiniętej kuli spowoduje przejście do danej strony.
5. Przeglądanie kul z miniaturami stron: Jeżeli istnieje miniatury stron są pogrupowane w więcej grup (kul z miniaturami), listę kul z miniaturami można przewijać w pionie.
6. Wyjście: Aby zamknąć widok kul z miniaturami stron i wyświetlić klasyczny panel do zarządzania stronami, kliknij .

3.1.16.3 Grupowanie stron

Aby wyświetlić interfejs funkcji grupowania stron, kliknij . Nie opuszczając bieżącej strony można w wygodny sposób organizować

istniejące w bieżącym piku grupy stron, dodając nowe, usuwając istniejące lub zmieniając ich nazwy. Można grupować i sortować strony, a także zwijać i rozwijać strony w grupach. Zob. rys. 3-1-16-3-1.

Rys. 3-1-16-3-1 Grupowanie stron

1. Dodawanie grup: Aby utworzyć nową grupę stron, kliknij widoczny na interfejsie do grupowania stron przycisk .
2. Usuwanie grup: Aby usunąć grupę, kliknij .
3. Zmienianie nazw grup: Aby zmienić nazwę grupy, kliknij .
4. Grupowanie i sortowanie stron: Po prostu kliknij i przeciągnij stronę do dowolnej grupy lub na dowolne miejsce na liście stron.

5. Zwijanie/rozwijanie stron w grupach: Aby zwinąć rozwiniętą grupę stron, kliknij ▼. Kliknij, ▶ aby rozwinąć zwiniętą grupę.

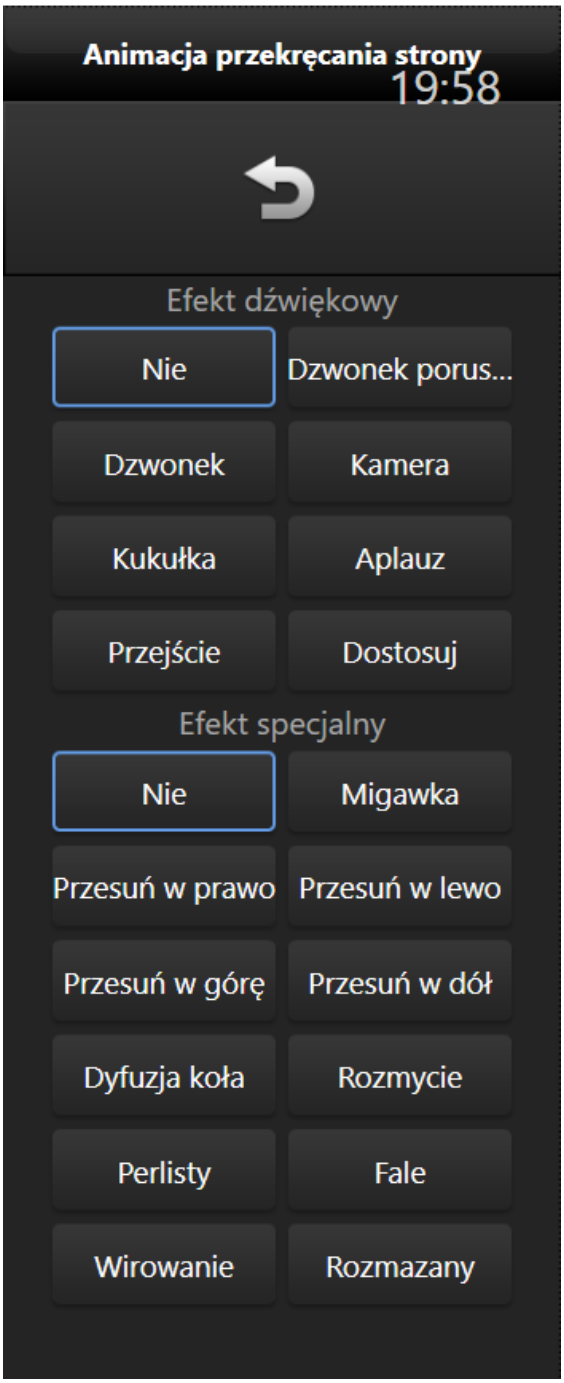
3.1.16.4 Inne

1. Usuwanie stron: Aby usunąć stronę, kliknij (można w ten sposób usunąć pojedynczą stronę, lub wszystkie, jeżeli wcześniej zaznaczono wszystkie. Domyślnie zaznaczana jest tylko bieżąca strona, zob. rys. 3-1-16-4-1).

Uwaga: jeżeli zaznaczono i usunięto wszystkie strony, takiej operacji nie można już cofnąć.

Rys. 3-1-16-4-1 Usuwanie stron

2. Dodawanie stron: Kliknięcie spowoduje dodanie nowej strony. Będzie ona w kolejności następna po stronie bieżącej.
3. Kopiowanie stron: Aby utworzyć kopię bieżącej strony i umieścić ją po niej, kliknij (ta opcja jest niedostępna w scenariuszach korzystających z szablonów).
4. Efekty specjalne przy przewracaniu stron: Aby dla bieżącej strony skonfigurować efekt specjalny, który ma towarzyszyć jej przewracaniu, kliknij . Efekty takie mogą obejmować zarówno efekty wizualne, jak i dźwiękowe. Zob. rys. 3-1-16-4-2.
5. Przeglądanie stron: Aby wyświetlić strony znajdujące się przed bieżącą lub po niej, użyj kółka myszy.
6. Eksportowanie stron: W trybie przygotowywania strony można przeciągać do innego równocześnie otwartego programu.



Rys. 3-1-16-4-2 Efekt specjalny towarzyszący przechodzeniu do następnej strony

3.1.17 Następna strona

Jeżeli bieżąca strona nie jest ostatnią stroną prezentacji, można przejść do następnej strony, klikając przycisk .

3.1.18 Skróty klawiszowe

Oprogramowanie obsługuje szereg skrótów klawiszowych, umożliwiających np. uruchamianie klawiatury lub użycie klawiatury zewnętrznej.

- Tryb prezentacji (z paskami narzędzi): Shift+F5
- Tryb prezentacji (bez pasków narzędzi): F5
- Przygotowanie: Esc
- Tryb wyboru: Alt+S
- Tryb pisania: Alt+P
- Tryb kasowania: Alt+E
- Tryb nawigacji: Alt+M
- Wstecz: ←/PgUp
- Dalej: →/PgDn
- Kopiuj: Ctrl+C
- Wklej: Ctrl+V
- Wytnij: Ctrl+X
- Anuluj: Ctrl+Z
- Ponów: Ctrl+Y
- Wybierz wszystko: Ctrl+A
- Anuluj wybór: Ctrl+D
- Wstaw tekst: Ctrl+T
- Zaimportuj pliki: Ctrl+I
- Usuń: Delete
- Nowy: Ctrl+N
- Otwórz: Ctrl+O
- Zapisz: Ctrl+S

3.1.19 Inne

1. Podpowiedzi paska narzędzi: Aby wyświetlić podpowiedź opisującą dowolną ikonę paska narzędzi, kliknij puste miejsce na pasku. Aby ją ukryć, kliknij ponownie.
2. Przełączanie między przyciskami paska narzędzi: Aby przesunąć pasek narzędzi w lewo lub w prawo i wyświetlić niewidoczne przyciski, kliknij jego lewą lub prawą krawędź lub odpowiedni przycisk przewijania: lub .

Rys. 3-1-19-1 przedstawia interfejs po przełączeniu między przyciskami paska narzędzi.

Rys. 3-1-19-1 Przełączanie przycisków paska narzędzi

3.2 Tryby i ich funkcje

Oprogramowanie może działać w kilku różnych trybach: w trybie przygotowania, prezentacji i w trybie pulpitu. Po włączeniu system domyślnie włącza tryb prezentowania (rys. 3-2).

Rys. 3-2-8 Tryb prezentowania

3.2.1 Tryb przygotowania

Aby włączyć tryb przygotowania, wybierz Menu > Tryb > Przygotowanie. Zob. rys. 3-2-1. W trybie przygotowania można zmieniać rozmiary okna i proporcje obrazu. Pozostałe dostępne funkcje i czynności są takie same, jak w przypadku trybu prezentowania.

Rys. 3-2-1 Tryb przygotowania

Uwaga:

1. W trybie przygotowania na pasku narzędzi jest dostępny przycisk funkcji edycji tekstu.
2. W trybie przygotowania można wstawiać obrazy na stronę otwarta na obszarze roboczym, przeciągając je po prostu z przeglądarki.
3. Edycja hiperłączy i efektów animowanych jest możliwa wyłącznie w trybie przygotowania.

3.2.2 Tryb prezentowania

Aby włączyć tryb prezentowania, wybierz Menu > Tryb > Prezentowanie. W trybie prezentowania strony są wyświetlane w widoku pełnoekranowym, a pasek narzędzi pływa w dolnej części ekranu. Na pasku narzędzi są dostępne następujące przyciski (od lewej do prawej): Menu, Pulpit, Pole przechowywania, Biblioteka zasobów, Encyklopedia, Wybierz, Pisanie, Gumka, Nawigacja, Pismo odręczne, Rozpoznawanie, Anuluj, Ponów, Poprzednia strona, Strona, Dodaj stronę i Następna strona. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.1.

3.2.3 Tryb pulpitu

Aby przełączyć na przedstawiony na rys. 3-2-3-1 tryb pulpitu, kliknij ikonę . W trybie pulpitu są dostępne wyłącznie następujące funkcje: obsługa myszy, pisak, gumka, narzędzia i powrót do trybu prezentacji lub trybu przygotowania.

1. Obsługa pulpitu: Aby opuścić tryb usuwania lub komentowania i powrócić do czynności dostępnych na pulpicie, kliknij .

Rys. 3-2-3-1 Tryb pulpitu

2. Pisak: Aby zacząć umieszczać na pulpicie komentarze, kliknij . Pozwoli to użyć pisaka do dodawania adnotacji na bieżącym ekranie. Ponowne kliknięcie ikony spowoduje wyświetlenie drugiego poziomu menu. Program umożliwia wybór koloru i grubości linii pisaka (rys. 3-2-3-2).

Rys. 3-2-3-2 Ustawienia komentarzy pulpitu

3. Gumka: Aby usunąć umieszczony na pulpicie komentarz, kliknij .

4. Narzędzia: Kliknięcie umożliwi dostęp do narzędzi: PinP, Lupa, ekran Nagrywanie, Reflektor, ekran Drukowanie, Kalendarz, Zegar, Maska, Kalkulator i Wizualizer. Więcej informacji na ten temat zawiera

punkt 3.1.3.3.

5. Do tyłu: Aby powrócić do trybu pełnoekranowego/trybu przygotowania, kliknij .
6. Skalowanie: Aby przeskalować pasek narzędzi, kliknij .

3.3 Tryby przedmiotów

Oprogramowanie oferuje szereg różnych scenariuszy, opracowanych specjalnie dla różnych przedmiotów szkolnych: lekcji języka angielskiego, matematyki, chemii i fizyki. Dla każdego z tych przedmiotów dostępny jest inny zestaw narzędzi dydaktycznych. Użytkownik korzystający z programu do nauczania określonego przedmiotu może wybierać spośród różnych scenariuszy dydaktycznych. W każdym z trybów kliknięcie przycisków po lewej stronie ekranu spowoduje wyświetlenie menu wyboru przedmiotu (rys. 3-3). Tryby poszczególnych przedmiotów są od siebie wzajemnie niezależne i nie są ze sobą powiązane. Na liście stron każdego przedmiotu jest wyświetlana jedynie lista stron bieżącego scenariusza. Można swobodnie przełączać program między poszczególnymi trybami i między dowolnym z nich a trybem standardowym.

Po przełączeniu z jednego trybu na inny na pasku narzędzi automatycznie pojawia się informacja tekstowa.

Rys. 3-3 Menu wyboru przedmiotu

3.3.1 Tryb Matematyka

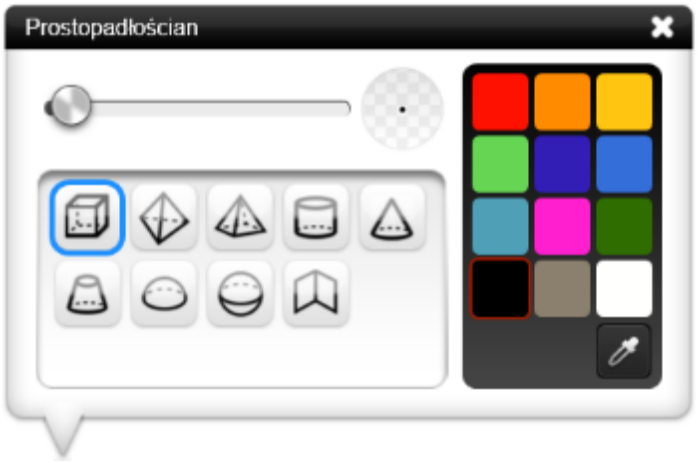
Aby włączyć tryb Matematyka (rys. 3-2-2), kliknij ikonę .

Rys. 3-3-1 Ekran w trybie Matematyka

3.3.2.1 Funkcje podstawowe

Paski narzędzi wyświetlane w trybie Matematyka umożliwiają dostęp do najważniejszych dla tego trybu narzędzi, w tym: Menu, Pulpit, Pole przechowywania, Biblioteka zasobów, Encyklopedia, Wybierz, Pisanie, Gumka, Kształt, Bryła, Nawigacja, Rozpoznawanie pisma odręcznego, Anuluj, Ponów, Poprzednia strona, Strony, Dodaj stronę i Następna strona.

1. Bryła: Aby wyświetlić przedstawione na rys. 3-3-1-1 menu funkcji Bryła, kliknij . Bryły to: Prostopadłościan, Ostrosłup trójkątny, Ostrosłup czworokątny, Walec, Stożek, Stożek ścięty, Półkula, Kula i Dwuścian. Domyślnie wybrany zostaje Prostopadłościan.



Rys. 3-3-1-1 Narzędzia do pracy z kształtami

a) Grubość krawędzi: Wybrawszy rodzaj bryły, możesz za pomocą suwaka zmienić grubość jej krawędzi.
b) Kolor krawędzi: Wybrawszy rodzaj bryły, możesz wybrać kolor jej linii (krawędzi), klikając go na palecie. Do wyboru jest 12 kolorów. Możesz też użyć pipety. Używając pipety, oprócz kolorów dostępnych na palecie można wybrać dowolny kolor obecny na bieżącej stronie, w tym dowolny kolor z palety.
c) Prostopadłościan: Aby narysować prostopadłościan, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie on automatycznie zaznaczony.
d) Ostrosłup trójkątny: Aby narysować ostrosłup o podstawie trójkątnej, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie on automatycznie zaznaczony.
e) Ostrosłup czworokątny: Aby narysować ostrosłup o podstawie czworokątnej, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie on automatycznie zaznaczony.
f) Walec: Aby narysować walec, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie on automatycznie zaznaczony.
g) Stożek: Aby narysować stożek, kliknij . Po zakończeniu

rysowania zostanie on automatycznie zaznaczony.

h) Stożek ścięty: Aby narysować stożek ścięty, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie on automatycznie zaznaczony.

i) Półkula: Aby narysować półkulę, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie ona automatycznie zaznaczona.

j) Kula: Aby narysować kulę, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie ona automatycznie zaznaczona.

k) Dwuścian: Aby narysować dwuścian, kliknij . Po zakończeniu rysowania zostanie on automatycznie zaznaczony.

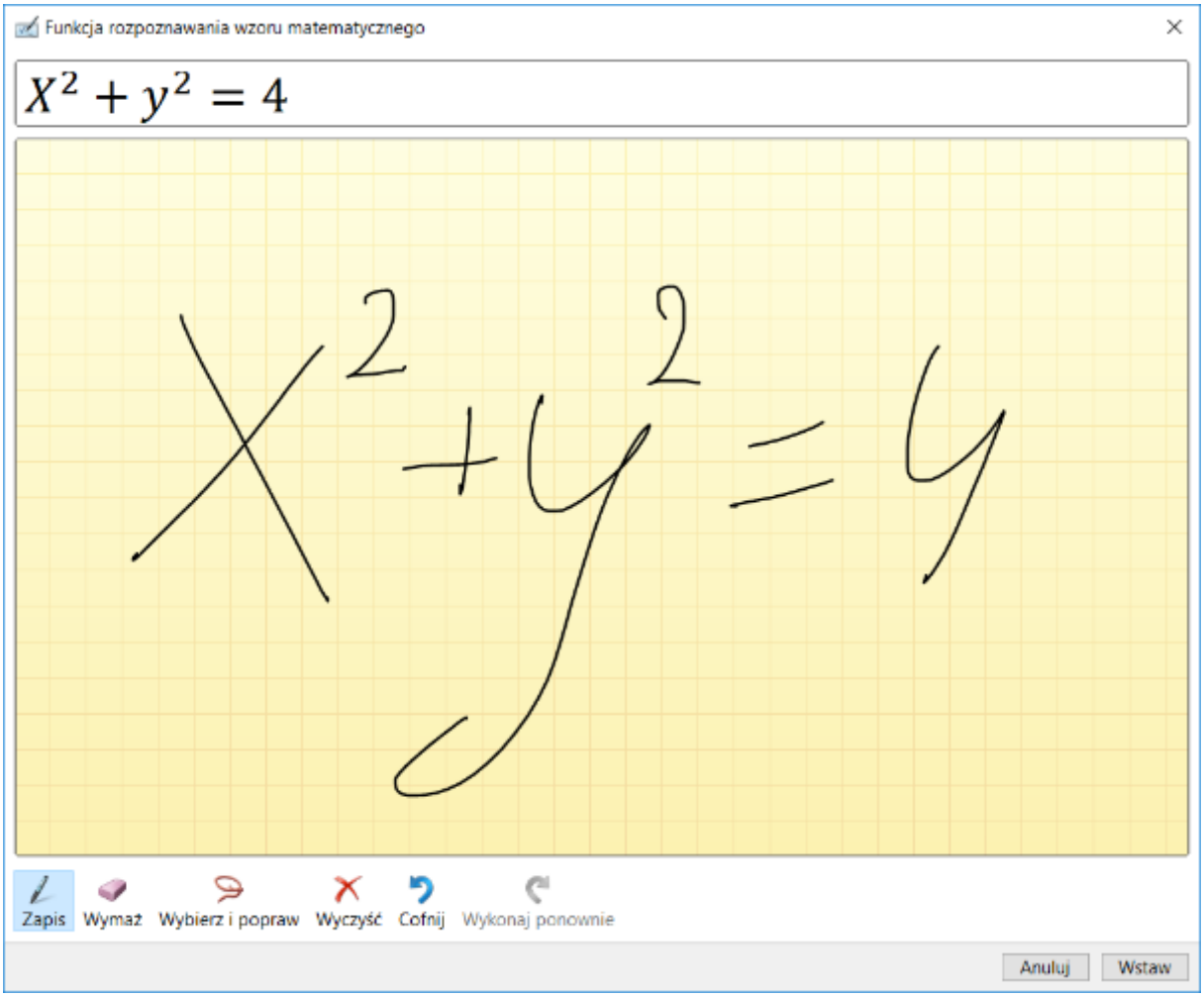
2. Opis pozostałych przycisków zawarto w punkcie 3.1.

3.3.2.2 Narzędzia trybu Matematyka

Aby wyświetlić Pole przechowywania, kliknij . Kliknij narzędzia przedmiotów i wybierz przedmiot Matematyka. Pojawi się interfejs narzędzi matematycznych. Należą do nich: Rozpoznawanie wzorów matematycznych, Wykresy funkcji, Cyrkiel, Kalkulator, Linijka, Ekierka 30°, Ekierka 45° i Kątomierz.

3.3.2.2.1 Rozpoznawanie wzorów matematycznych

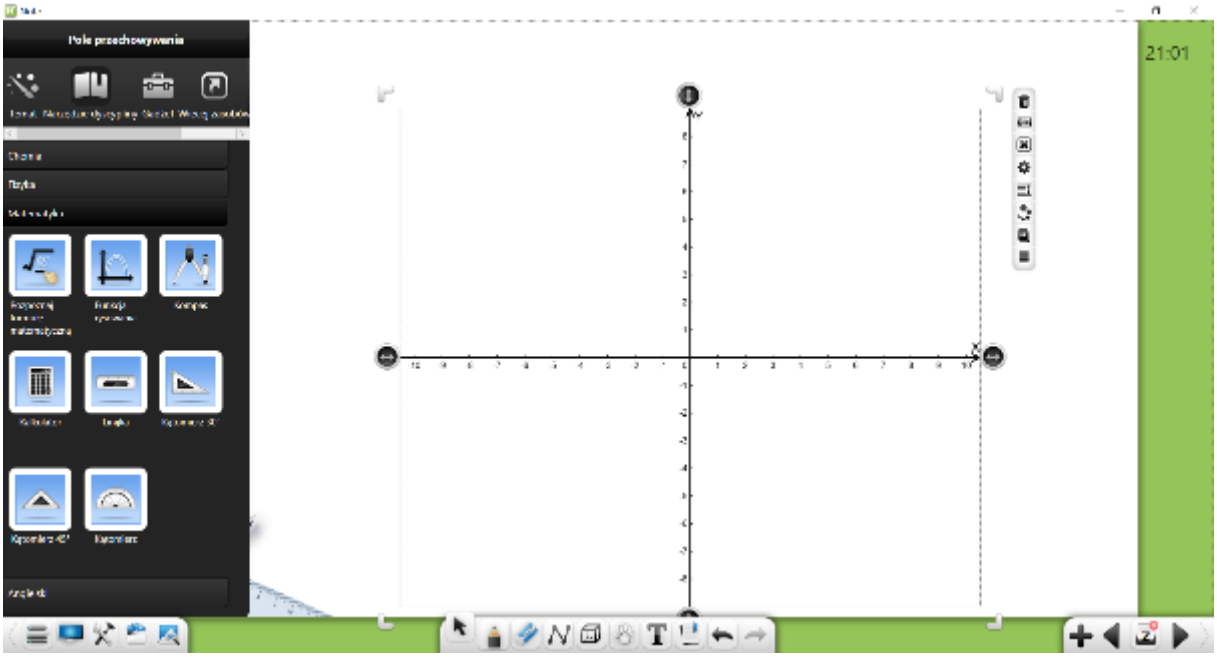
Aby włączyć narzędzie Rozpoznawanie wzorów matematycznych, kliknij . To narzędzie rozpoznaje ręcznie napisane wzory matematyczne (przykład na rys. 3-3-1-2-1). Jeżeli nie uda się rozpoznać wzoru, można ręcznie zaznaczyć jego nierozpoznany fragment w celu wprowadzenia poprawek. Kliknij polecenie Wstaw. Spowoduje to wstawienie rozpoznanego wzoru na otwartą na obszarze roboczym stronę.



Rys. 3-3-1-2-1 Rozpoznawanie odręcznie wprowadzanych wzorów

3.3.2.2.2 Wykresy funkcji

Aby włączyć narzędzie do kreślenia wykresów funkcji, kliknij . Przykład jego działania przedstawia rys. 3-3-1-2-2-1.

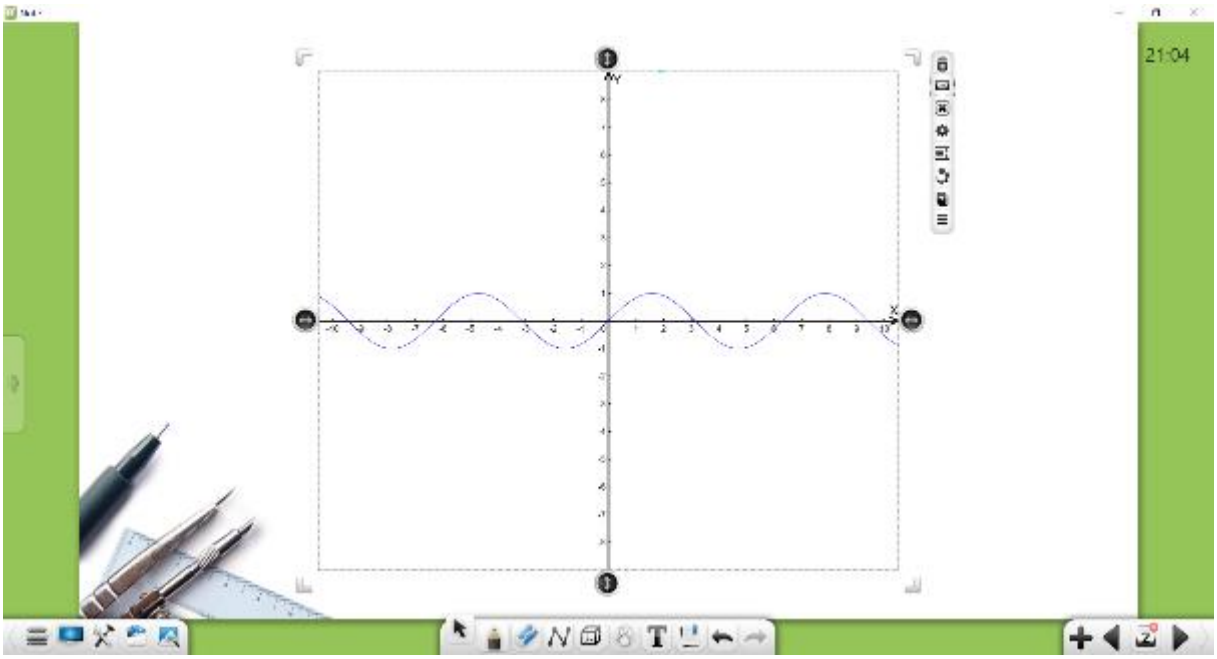


Rys. 3-3-1-2-2-1 Rysowanie wykresów funkcji

1. Kliknij , aby otworzyć edytor wzorów matematycznych. Edytor domyślnie uruchomi się w trybie zaawansowanym, rys. 3-3-1-2-2-2.

Rys. 3-3-1-2-2-2 Edytor funkcji matematycznych: tryb zaawansowany

a) Za pomocą przycisków wybierz potrzebną funkcję i wprowadź jej parametry. Aby zakończyć edycję funkcji, kliknij . Oprogramowanie automatycznie nakreśli wykres żądanej funkcji na wykresie współrzędnych (przykład na rys. 3-3-1-2-2-3).



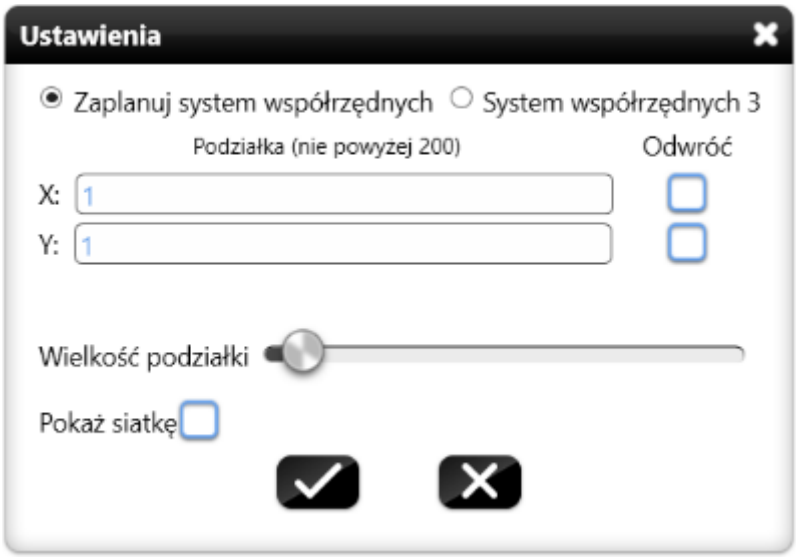
Rys. 3-3-1-2-2-3 Wykres funkcji matematycznej

b) Aby wprowadzić ręcznie wzór do rozpoznania (tak, jak w funkcji Rozpoznawanie wzorów matematycznych), kliknij .

c) Przeciągnij przełącznik w lewo, przełączając narzędzie w ten sposób na tryb funkcji prostych, przedstawiony na rys. 3-3-1-2-2-4. Daje on bezpośredni dostęp do potrzebnych funkcji prostych.

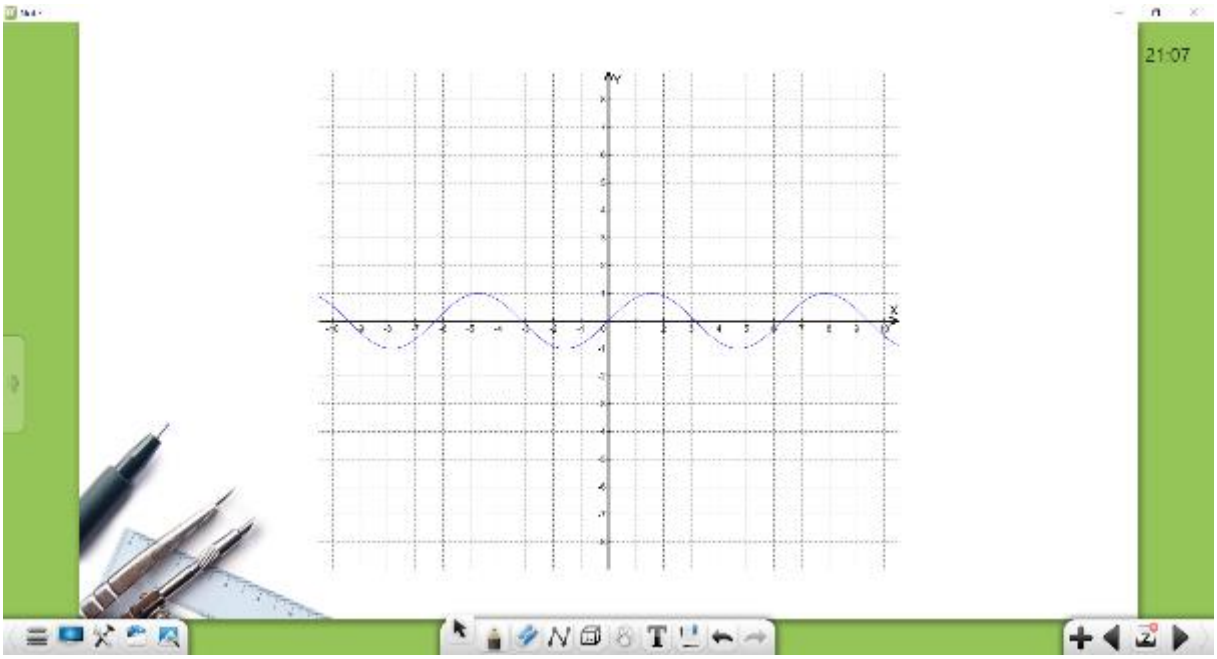
Rys. 3-3-1-2-2-4 Edytor funkcji matematycznych: tryb prosty

2. Gdy zechcesz usunąć wykres funkcji, kliknij .
3. Aby włączyć narzędzie do konfiguracji układu współrzędnych, kliknij . Pojawi się okno przedstawione na rys. 3-3-1-2-2-5.



Rys. 3-3-1-2-2-5 Ustawienia parametrów układu współrzędnych

a) Liczba wymiarów: Wybierz między dwu- a trójwymiarowym układem współrzędnych.
b) Wielkość podziałki: Określ wielkość podziałki osi x, y oraz ewentualnie osi z.
c) Kierunek osi współrzędnych: Zaznaczenie opcji Odwróć przy dowolnej osi współrzędnych spowoduje zmianę jej kierunku (oraz położenia połówek z wartościami dodatnimi i ujemnymi) na przeciwny.
d) Wielkość podziałki: Przeciągając suwak, dostosuj do swoich potrzeb wielkość podziałki osi.
e) Pokaż siatkę: Zaznaczenie opcji Pokaż siatkę spowoduje wyświetlenie siatki współrzędnych jako tła wykresu.
f) Wprowadziwszy wszystkie ustawienia, umieść układ współrzędnych na stronie. Przykładowy efekt przedstawia rys. 3-3-1-2-2-6.



Rys. 3-3-1-2-2-6 Układ współrzędnych

4. Możesz skorygować długość osi współrzędnych, przeciągając ikony i .
5. Poza powyższymi czynnościami, na wykresie dostępne są też takie operacje, jak: przemieszczanie, usuwanie, sortowanie, dodawanie efektów animowanych, klonowanie przez przeciąganie, blokowanie, łączenie (jeżeli istnieje więcej niż jeden obiekt), cofanie połączeń (jeżeli istnieją połączone obiekty), dodawanie do biblioteki zasobów, edycja hiperłączy, kopiowanie i wycinanie. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.1.6.1.

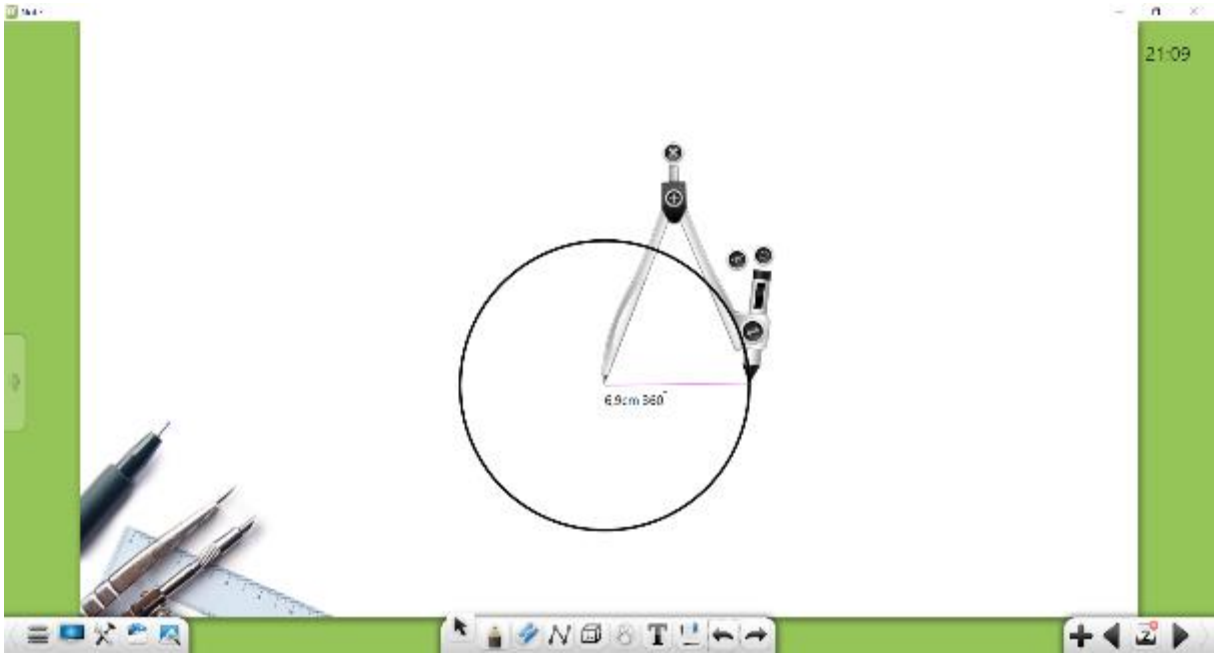
3.3.2.2.3 Cyrkiel

Aby włączyć narzędzie Cyrkiel, kliknij ikonę . Cyrkiel pozwala przenosić i obracać obiekty, zmieniać ich promienie oraz rysować okręgi, łuki i wycinki.

1. Aby przemieścić cyrkiel, kliknij i przeciągnij go.
2. Aby zmienić promień okręgu i wyświetlić jego wartość liczbową,

kliknij i przeciągnij. Przy okazji można także zmienić kierunek obrotu cyrkla.

3. Do przełączania między trybami pracy cyrkla (np. rysowaniem łuków i wycinków) służy przycisk .
4. Aby narysować okrąg, przeciągnij cyrklem, jak pokazano na rys. 3-3-1-2-3.



Rys. 3-3-1-2-3 Rysowanie cyrklem

5. Kliknięcie przycisku zakończy pracę narzędziem Cyrkiel.

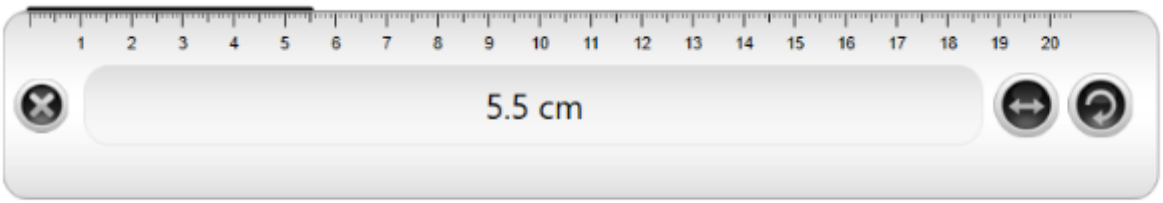
3.3.2.2.4 Kalkulator

Aby uruchomić Kalkulator, kliknij . Kalkulator umożliwia wykonywanie prostych obliczeń matematycznych (zob. rys. 3-3-1-2-4).

Rys. 3-3-1-1-2-4 Kalkulator

3.3.2.2.5 Linijka

Aby włączyć Linijkę, kliknij . Linijka umożliwia rysowanie, wydłużanie i obracanie odcinków linii. Aby narysować odcinek, chwyć linijkę i przeciągnij do przodu lub do tyłu. Długość odcinka będzie na bieżąco wyświetlana pośrodku linijki (zob. rys. 3-3-1-2-5).



Rys. 3-3-1-2-5 Rysowanie odcinków za pomocą narzędzia Linijka

3.3.2.2.6 Ekierka 30°

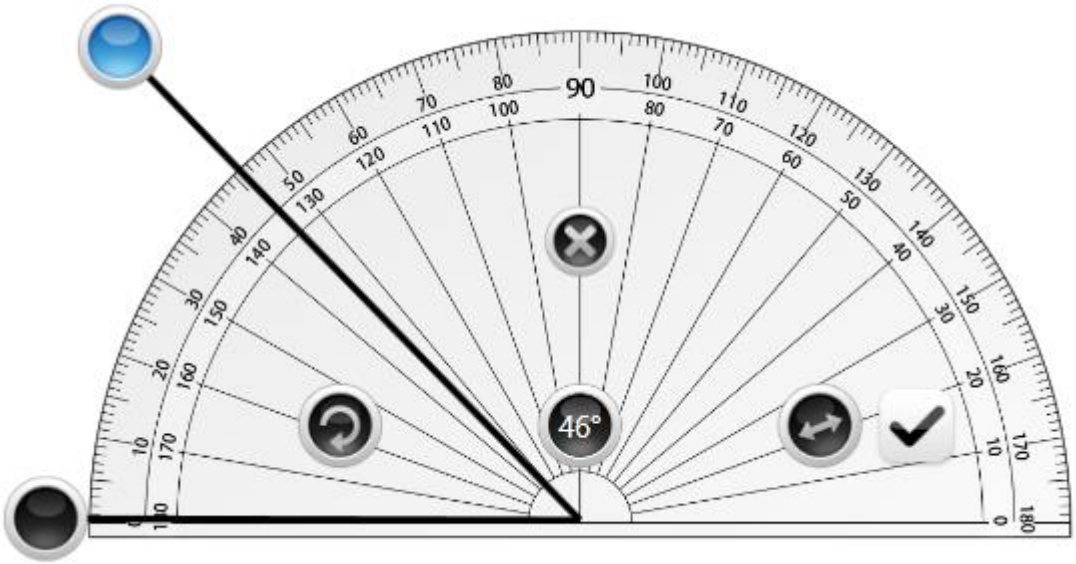
Aby włączyć Ekierkę 30°, kliknij . Ekierka umożliwia rysowanie, wydłużanie i obracanie odcinków linii. Ekierką rysuje się tak w taki sam sposób, jak Linijką.

3.3.2.2.7 Ekierka 45°

Aby włączyć Ekierkę 45°, kliknij . Ekierka umożliwia rysowanie, wydłużanie i obracanie odcinków linii. Ekierką rysuje się tak w taki sam sposób, jak Linijką.

3.3.2.2.8 Kątomierz

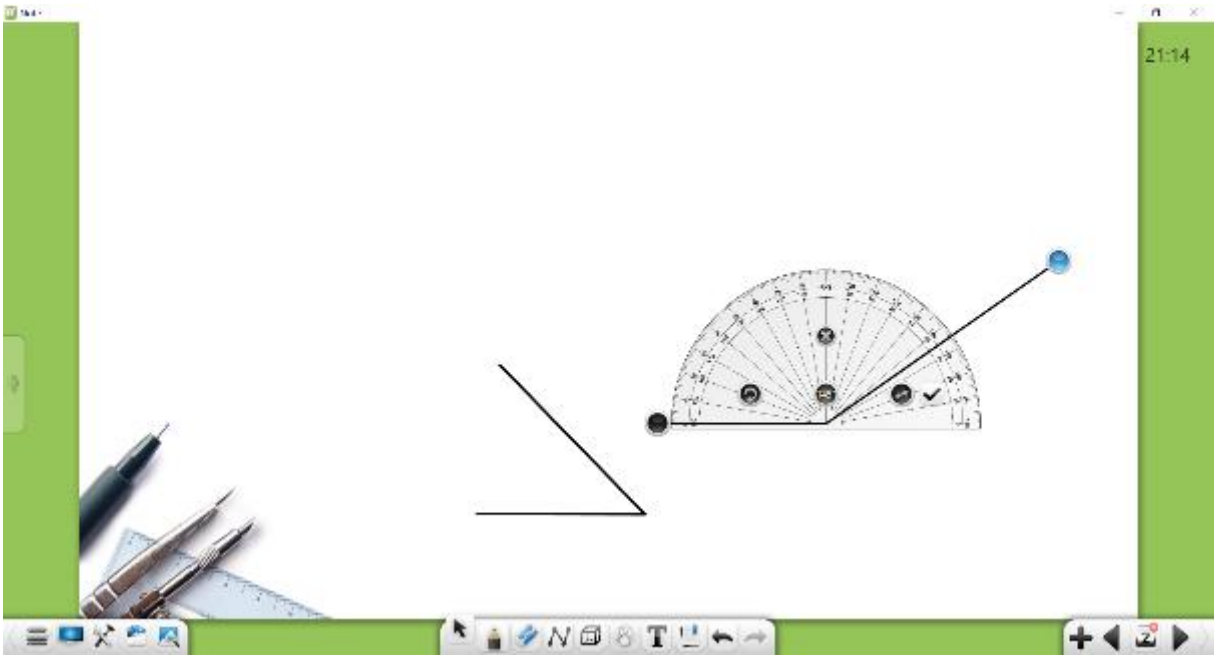
Aby włączyć Kątomierz, kliknij . Narzędzie to umożliwia rysowanie, mierzenie i obracanie kątów. Wyrównaj linie kątomierza z ramionami kąta. Kątomierz automatycznie wyświetli zmierzony kąt, jak zostało to przedstawione na rys. 3-3-1-2-8-1.



Rys. 3-3-1-2-8-1 Pomiar kąta za pomocą narzędzia Kątomierz

Przeciągnij ramiona na kątomierzu tak ustawiając je tak, aby zawarty między nimi kąt osiągnął żądaną wartość. Aby następnie umieścić utworzony kąt na bieżącej stronie, jak pokazano na rys. 3-3-1-2-8-2, kliknij

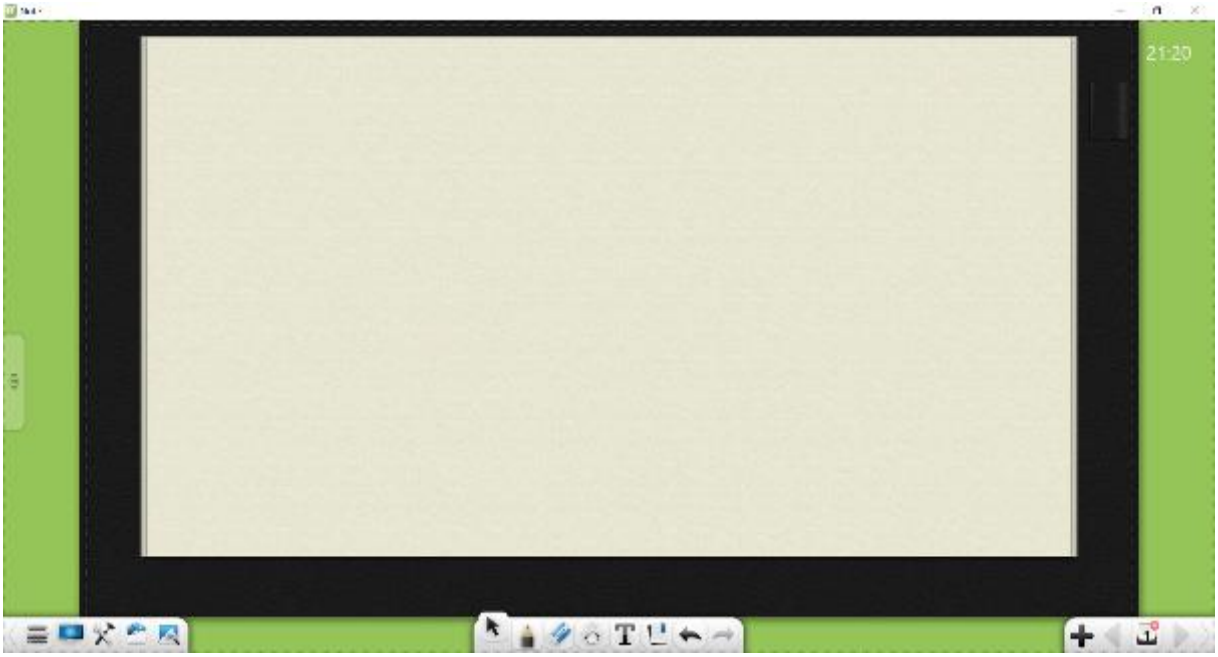
. Jeżeli kąt między ramionami na kątomierzu wynosi 0°, na rysunku nie zostanie narysowany kąt. (Uwaga: aby zmienić długość ramion rysowanego kąta, zmień długość ramion kąta na kątomierzu.)



Rys. 3-3-1-2-8-2 Rysowanie kąta za pomocą narzędzia Kątomierz

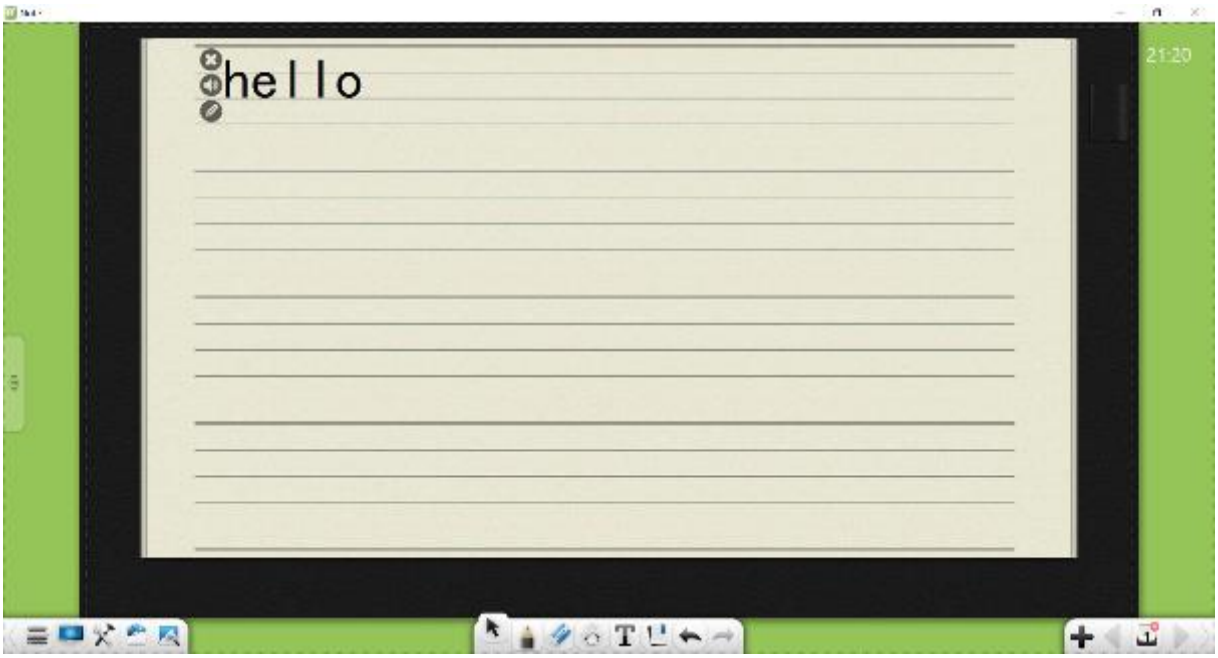
3.3.2 Tryb Angielski

Aby włączyć tryb opracowany dla potrzeb nauczania języka angielskiego, kliknij . Na pasku narzędzi tego trybu są dostępne następujące przyciski (od lewej do prawej): Menu, Pulpit, Pole przechowywania, Biblioteka zasobów, Encyklopedia, Wybierz, Pisanie, Gumka, Nawigacja, Szablon dydaktyczny, Anuluj, Ponów, Poprzednia strona, Strony, Dodaj stronę i Następna strona (rys. 3-3-3-1).



Rys. 3-3-3-1 Tryb Angielski

Kliknij , aby wybrać szablon z tłem w linie. Ułatwia ono ćwiczenie kaligrafii. Aby zacząć pisać, kliknij . System będzie automatycznie rozpoznawać litery na papierze w linie (rys. 3-3-2-2).



Rys. 3-3-2-2 Tło w linie

a) Gdy zechcesz usunąć z tła w linie cały wiersz pisma, kliknij .

b) Aby program zaczął czytać napisane litery i słowa, kliknij .

c) Aby powrócić do edycji napisanego tekstu (zob. rys. 3-3-2-3),

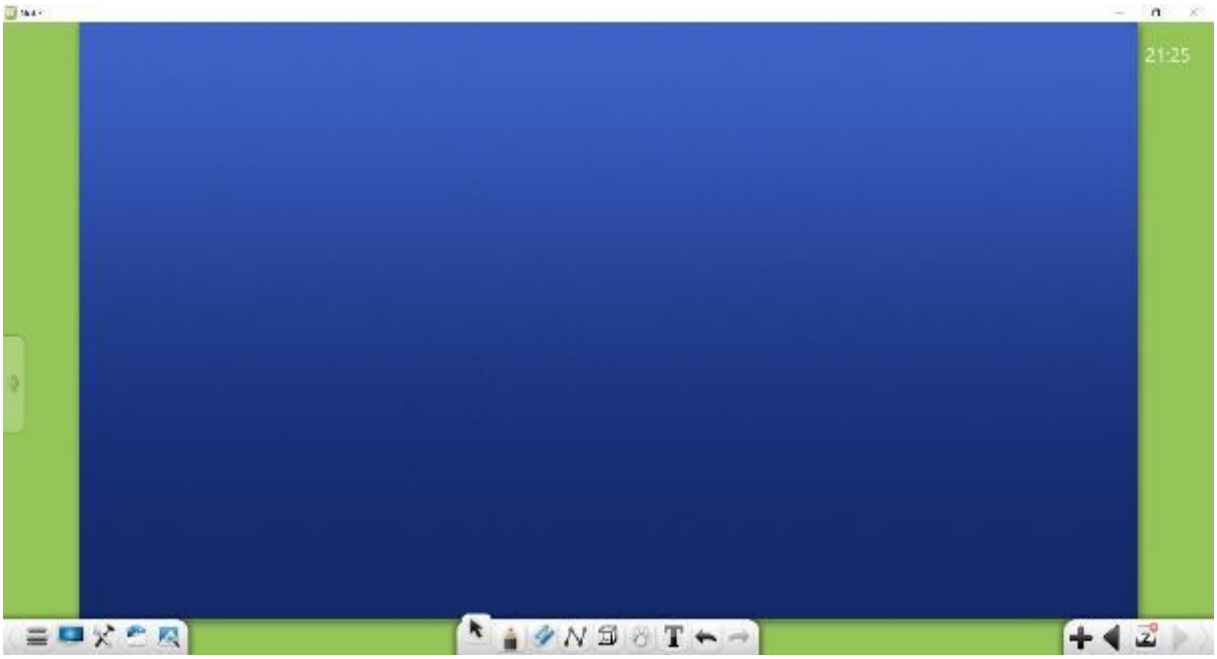
kliknij . Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.3.1.1.

Rys. 3-1-2-3-1-3 Edycja napisanego tekstu

Opis pozostałych przycisków zawarto w punkcie 3.1.

3.3.3 Tryb Fizyka

Aby włączyć tryb Fizyka (rys. 3-3-3), kliknij ikonę .



Rys. 3-3-3 Tryb Fizyka

3.3.3.1 Funkcje podstawowe

Paski narzędzi wyświetlane w trybie Fizyka umożliwiają dostęp do najważniejszych dla tego trybu narzędzi, w tym: Menu, Pulpit, Pole przechowywania, Biblioteka zasobów, Encyklopedia, Wybierz, Pisanie, Gumka, Kształt, Bryła, Nawigacja, Rozpoznawanie pisma odręcznego, Anuluj, Ponów, Poprzednia strona, Strony, Dodaj stronę i Następna strona.

• Narzędzia Kształt i Bryła w trybie Fizyka działają analogicznie do tych samych narzędzi w trybie Matematyka. Opis pozostałych przycisków zawarto w punkcie 3.1.

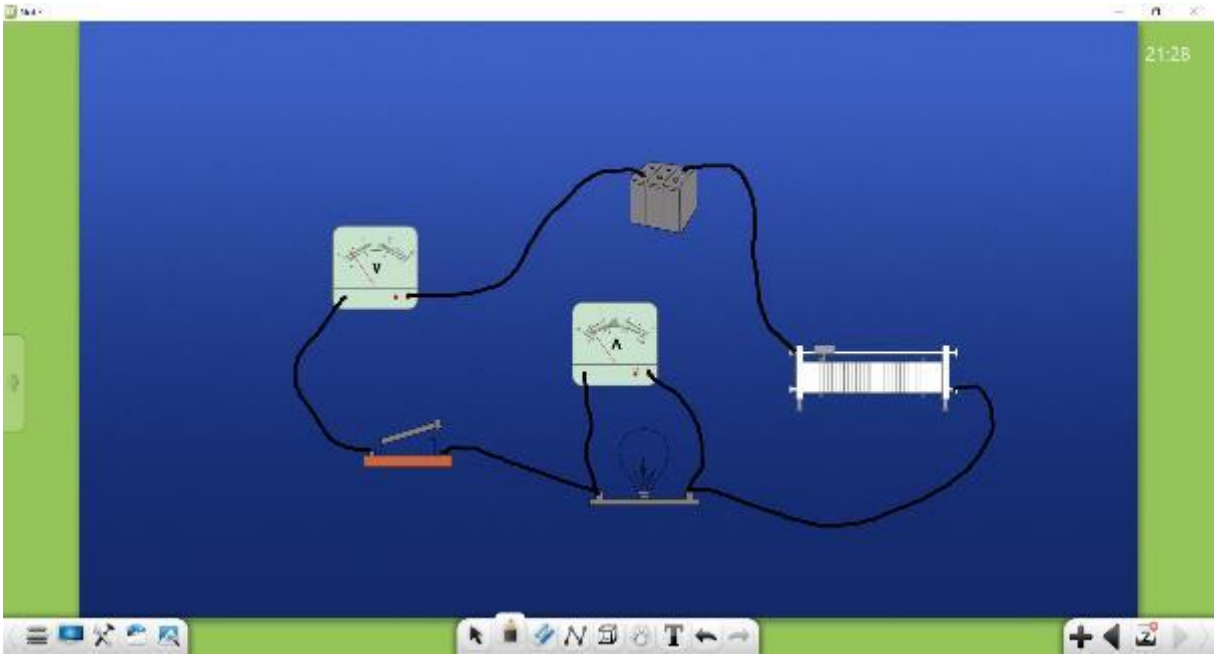
3.3.3.2 Narzędzia trybu Fizyka

Aby wyświetlić Pole przechowywania, kliknij . Kliknij narzędzia przedmiotów i wybierz przedmiot Fizyka. Tryb zawiera narzędzia opracowane z myślą o ułatwieniu zajęć z mechaniki i elektryczności.

3.3.3.2.1 Elektryczność

Oprogramowanie oferuje wirtualne przyrządy elektryczne, obejmujące: amperomierz, żarówkę, zasilacz, włącznik, woltomierz i potencjometr

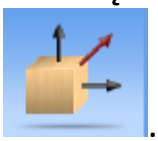
suwakowy, przedstawione na rys. 3-3-3-2-1.

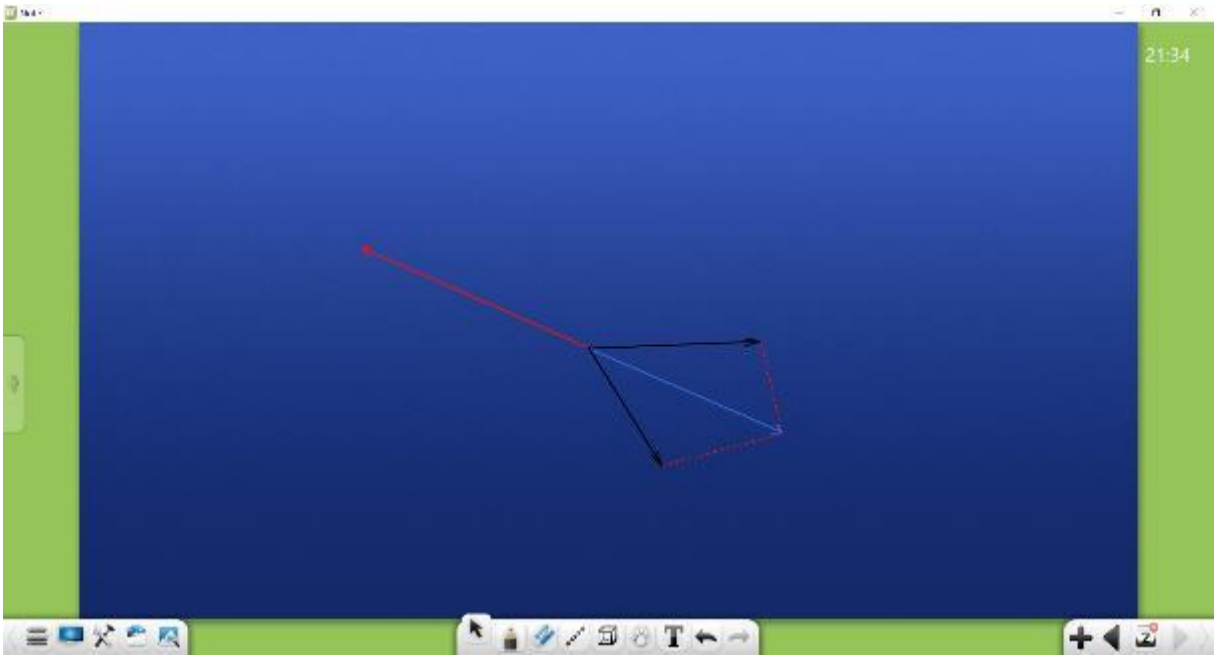


Rys. 3-3-3-1-2-1 Wirtualne przyrządy do nauczania o elektryczności

1. Przyrząd Zasilacz przydaje się do budowania na ekranie wirtualnych obwodów elektrycznych.
2. Do obwodów można włączać Amperomierz i Woltomierz. Odczyty można w razie potrzeby modyfikować.
3. Można ręcznie regulować opór potencjometru suwakowego.
4. Żarówkę można włączać i wyłączać, klikając ikonę .
5. W obwodach można używać dających się klikać przełączników .

3.3.3.2.2 Mechanika

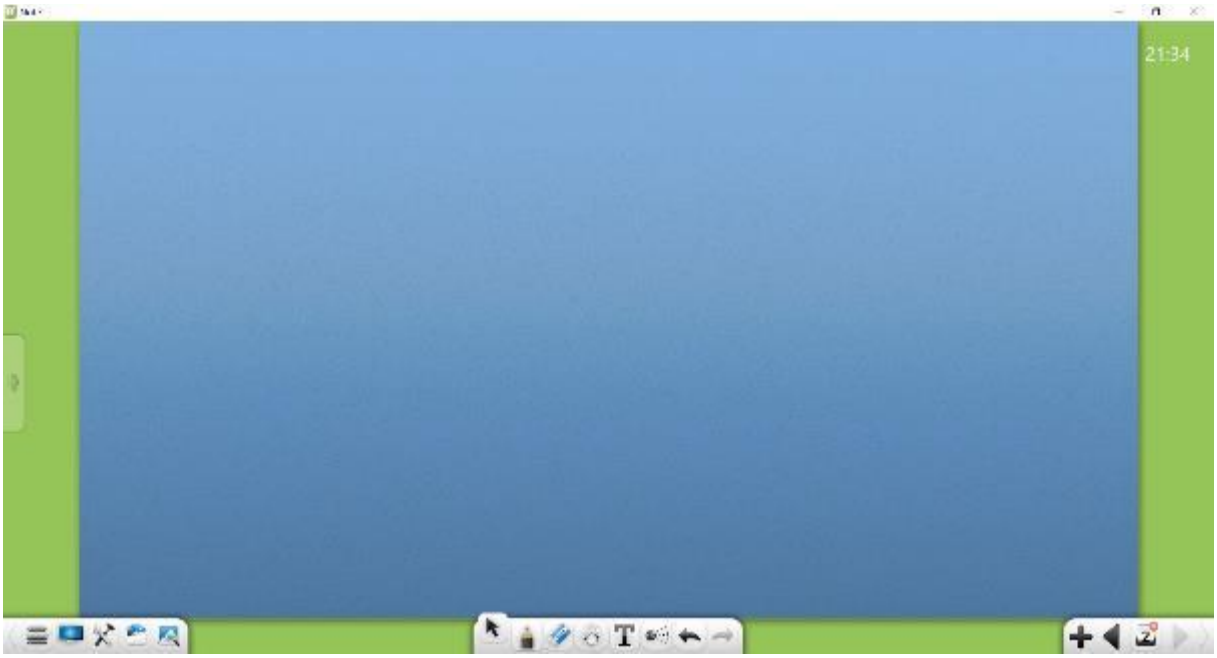
Oprogramowanie Note oferuje narzędzie służące do obliczania wektora siły wypadkowej. Aby je włączyć, kliknij  . Wektory sił składowych rysuje się bezpośrednio na tablicy. Program jest w stanie automatycznie wyliczyć i narysować wektor wypadkowy dwóch lub więcej wektorów sił składowych. Przykład działania tej funkcji przedstawia rys. 3-3-3-2-2.



Rys. 3-3-3-2-2 Wektor siły wypadkowej

3.3.4 Tryb Chemia

Aby włączyć tryb Chemia (rys. 3-3-4), kliknij ikonę .



Rys. 3-3-4 Ekran w trybie Chemia

3.3.4.1 Funkcje podstawowe

Paski narzędzi wyświetlane w trybie Chemia umożliwiają dostęp do najważniejszych dla tego trybu narzędzi, w tym: Menu, Pulpit, Pole przechowywania, Biblioteka zasobów, Encyklopedia, Wybierz, Pisanie, Gumka, Nawigacja, Rozpoznawanie pisma odręcznego, Wzór chemiczny, Schemat budowy atomu, Anuluj, Ponów, Poprzednia strona, Strony, Dodaj stronę i Następna strona.

- Opis funkcji Wzór chemiczny i Schemat budowy atomu zawarto w punkcie 3.3.5.2. Opis pozostałych przycisków zawarto w punkcie 3.1.

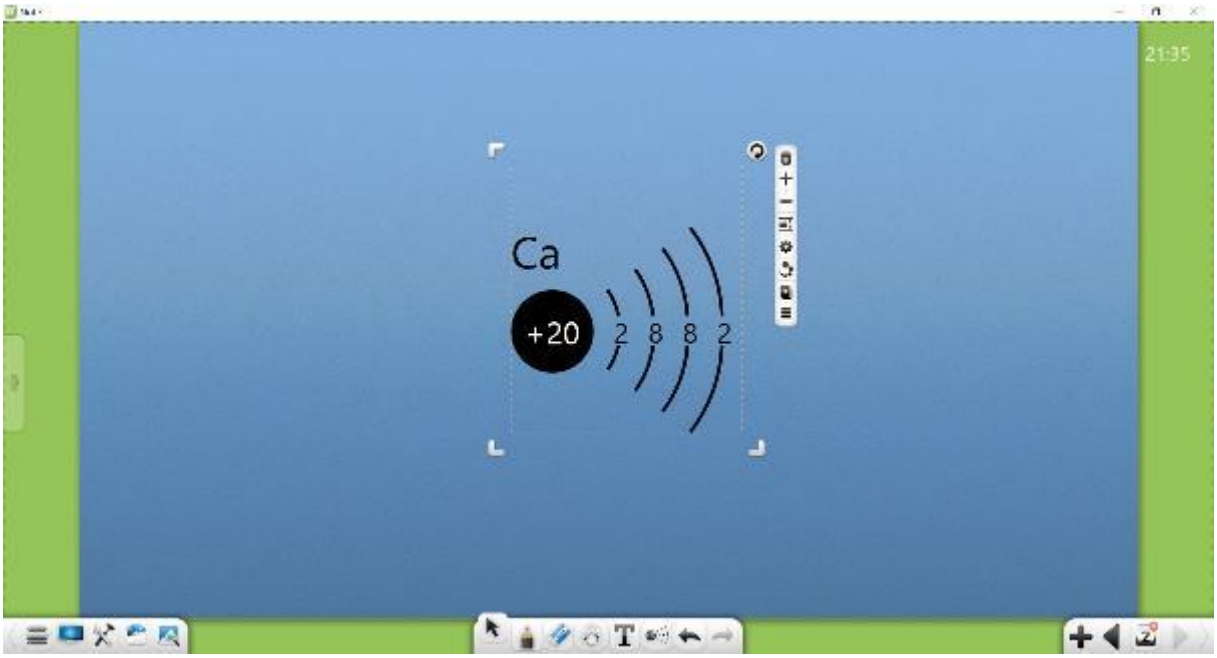
3.3.4.2 Narzędzia trybu Chemia

Aby wyświetlić Pole przechowywania, kliknij . Kliknij narzędzia przedmiotów i wybierz przedmiot Chemia. Pojawi się interfejs trybu Chemia, oferujący dostęp do narzędzi: Schemat budowy atomu, Okresowy

układ pierwiastków, Wzór chemiczny oraz Przyrządy do eksperymentów chemicznych.

3.3.4.2.1 Schemat budowy atomu

Aby włączyć funkcję analizy budowy atomu, kliknij . Domyślnie wyświetlana jest analiza atomu wapnia (Ca), zob. rys. 3-3-4-2-1-1.



Rys. 3-3-4-2-1-1 Funkcja analizy budowy atomu

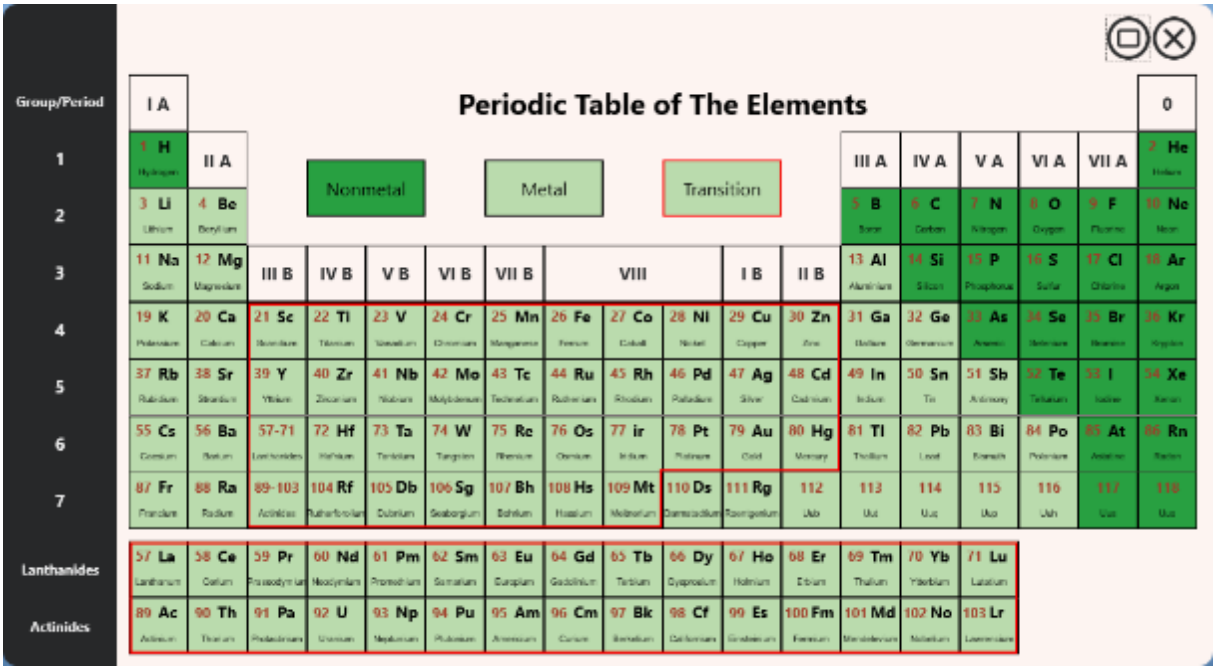
1. Aby zamknąć funkcję analizy budowy atomu, kliknij .
2. Aby wyświetlić atom następnego pierwiastka, kliknij .
3. Aby wyświetlić atom poprzedniego pierwiastka, kliknij .
4. Aby wybrać żądany pierwiastek z układu okresowego, kliknij . Wybór dowolnego pierwiastka spowoduje wyświetlenie przez analizator schematu jego budowy. Przykład na rys. 3-3-4-2-1-2.

Rys. 3-3-4-2-1-2 Układ okresowy pierwiastków

5. Aby utworzyć dokładną kopię aktualnie zaznaczonego atomu przeciągając go, kliknij .

3.3.4.2.2 Układ okresowy pierwiastków

Aby otworzyć okresowy układ pierwiastków chemicznych, jak pokazano na rys. 3-3-4-2-2, kliknij . Aby go zamknąć, kliknij ×. Kliknięcie ikony □ spowoduje wyświetlenie okresowego układu pierwiastków w trybie pełnoekranowym. Jeżeli użyty ekran dotykowy obsługuje wielodotyk, zawartość obszaru roboczego można powiększać i pomniejszać, używając dwóch punktów dotyku (np. dwóch palców).



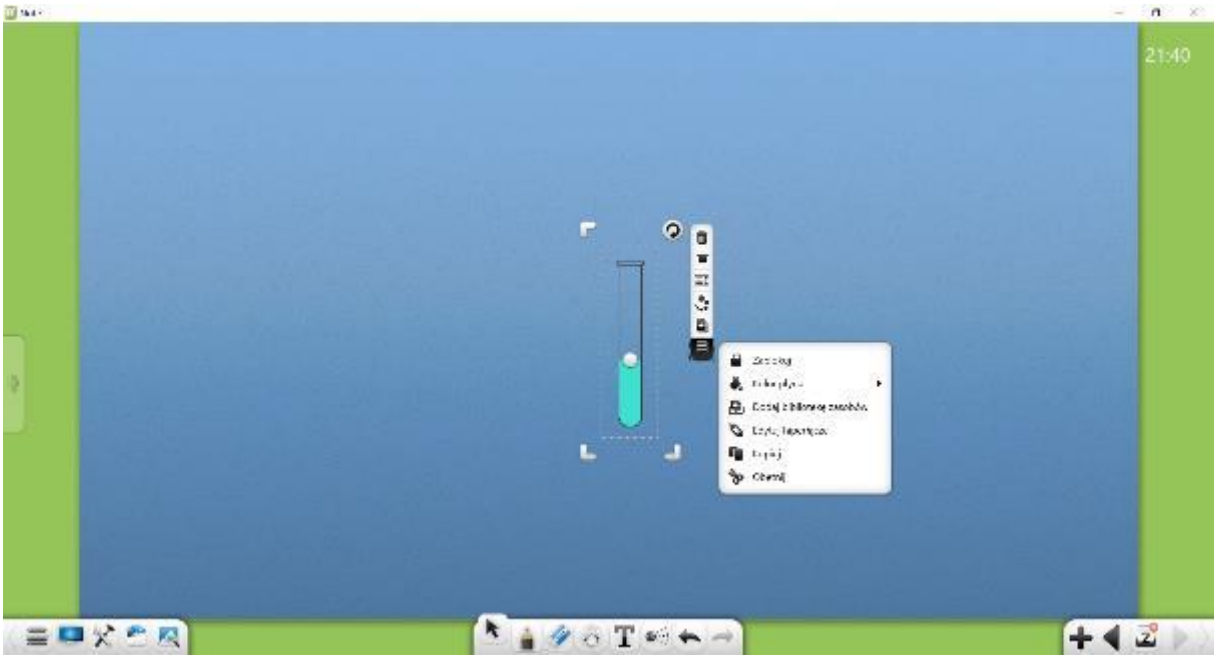
Rys. 3-3-4-2-2-2 Widok ogólny okresowego układu pierwiastków

3.3.4.2.3 Przyrządy do eksperymentów chemicznych

Widok Pole przechowywania umożliwia tworzenie schematów doświadczeń chemicznych przez przeciąganie wirtualnych przyrządów laboratoryjnego w przewidziane dla nich miejsca ekranu.

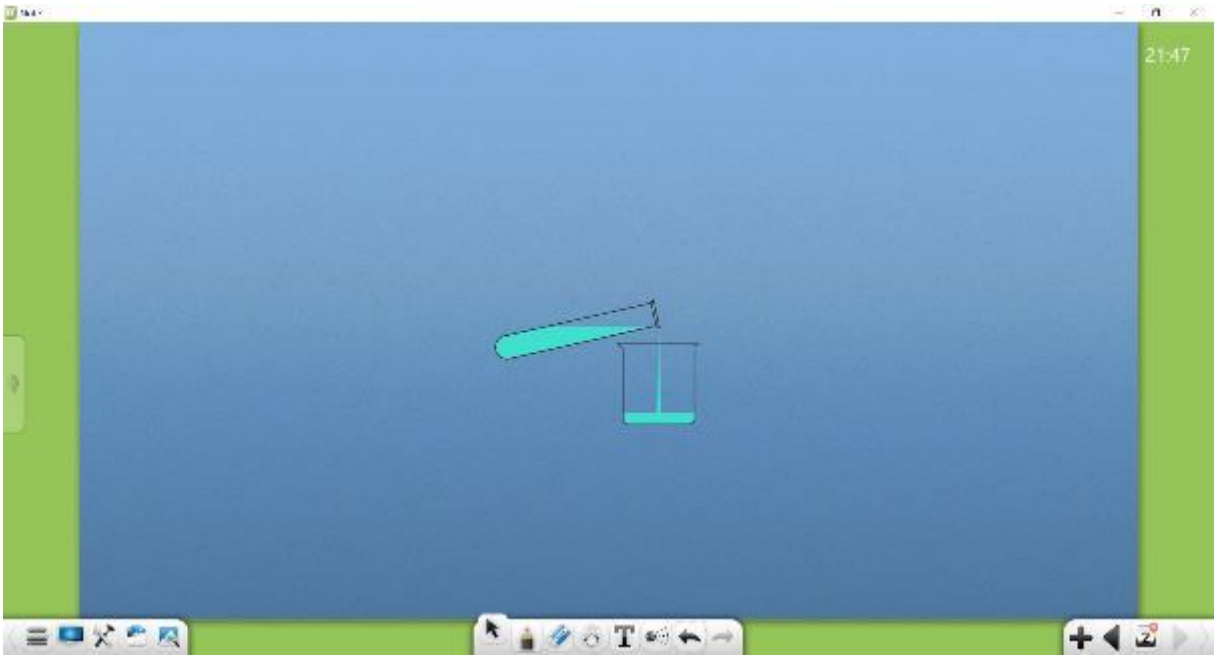
(1) Naczynia laboratoryjne do cieczy

Dostępne są następujące naczynia na ciecze: probówka, zlewka, kolba stożkowa, kolba, zbiornik na wodę destylowaną, aparat Kippa, lejek separacyjny, biureta z kwasem, biureta z zasadą, rurka syfonowa i termometr (rys. 3-3-4-2-3-1).



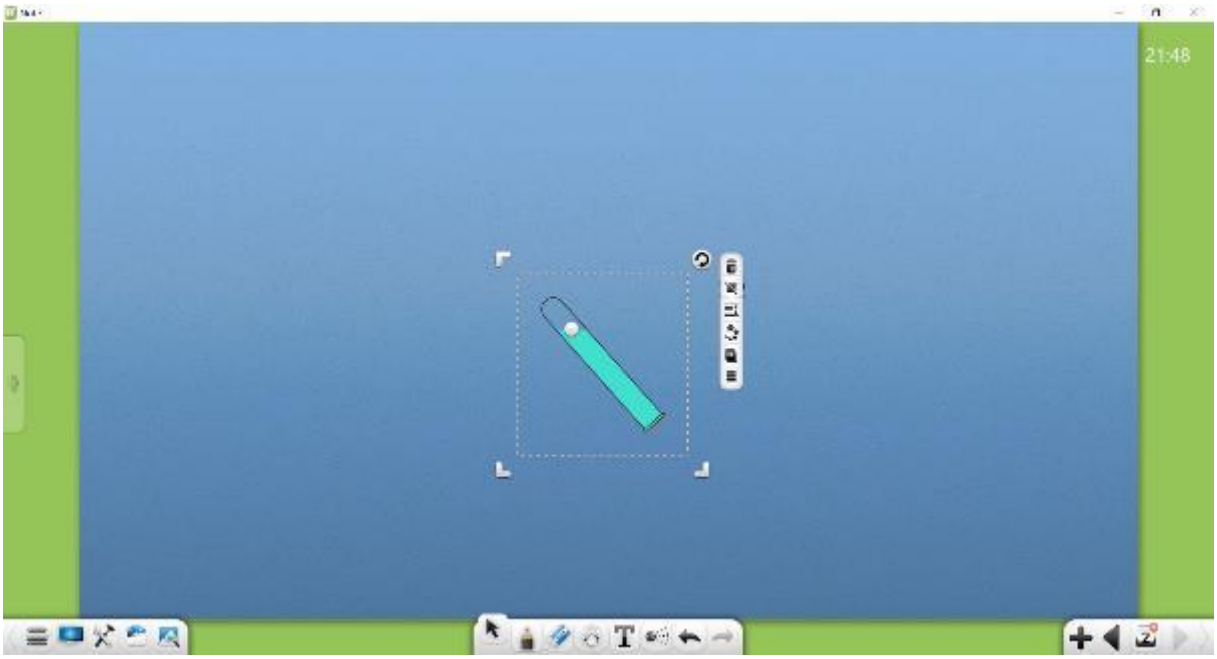
Rys. 3-3-4-2-3-1 Probówka

1. Czynności: przemieszczanie, zaznaczanie i powiększanie nieproporcjonalne, usuwanie, obracanie, wybór poziomu obiektu, dodawanie efektów animowanych, klonowanie obiektu przez przeciąganie, blokowanie, grupowanie (przy więcej niż jednym obiekcie), rozgrupowywanie, dodawanie obiektu do biblioteki zasobów, edycja hiperłączy, kopiowanie i wycinanie działają tak samo, jak w przypadku pisma odręcznego. Więcej informacji na ten temat zawiera punkt 3.1.6.1.
2. Poziom cieczy: Aby zmienić poziom cieczy w naczyniu, kliknij uchwyt i przeciągnij w górę lub w dół naczynia.
3. Obrót: Aby obrócić naczynie, kliknij . System symuluje rzeczywisty przepływ cieczy w wyniku przechylania naczynia. Gdy osiągnie ono określony kąt i krawędź nachylonego naczynia znajdzie się poniżej poziomu cieczy, automatycznie wyleje się ona z naczynia. Jeżeli wówczas poniżej znajdować się będzie inne naczynie, ciecz wleje się do niej, jak to ilustruje rys. 3-3-4-2-3-2 (ciecz nie wydostanie się jednak mimo przechylania naczynia z aparatu Kippa, lejka separacyjnego i termometru).



Rys. 3-3-4-2-3-2 Wylewanie cieczy z probówki

4. Zatyczka: Aby zamknąć naczynie zatyczką, kliknij ikonę . Uniemożliwi to wylewanie się cieczy z niego mimo jego przechylenia, jak pokazano na rys. 3-3-4-2-3-3 (program nie pozwala zamknąć zatyczką zlewki, kanału z wodą ani żadnej z biuret).

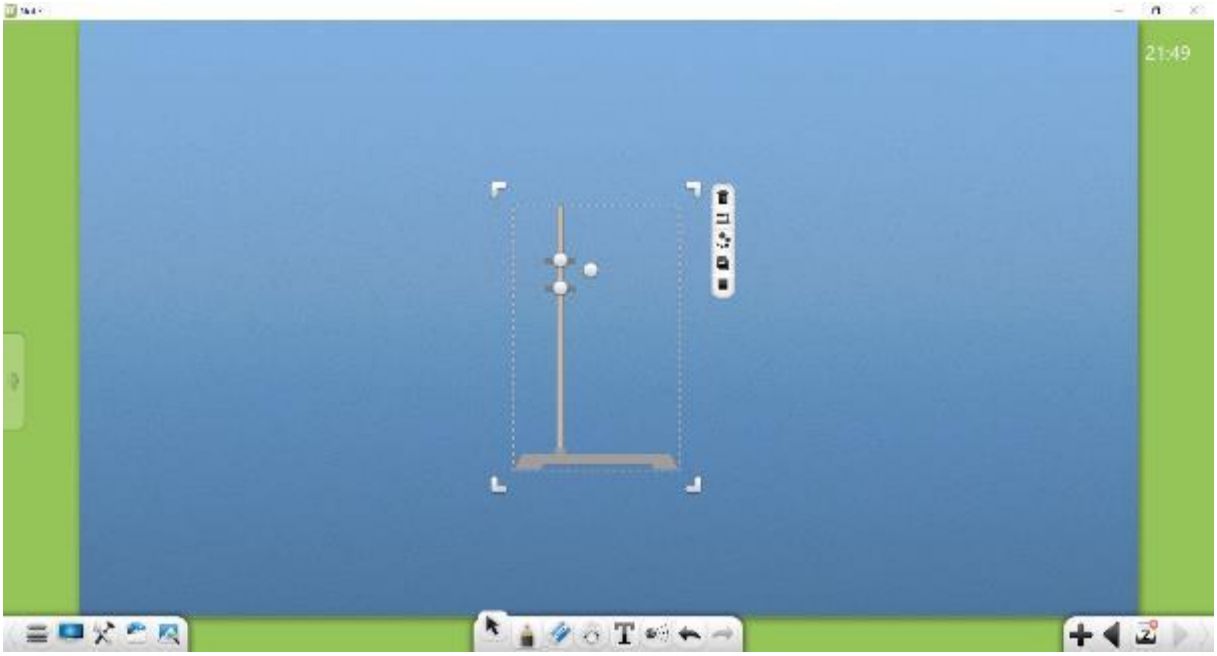


Rys. 3-3-4-2-3-3 Zamykanie probówki zatyczką

5. Kolor cieczy: aby wybrać kolor cieczy, kliknij .

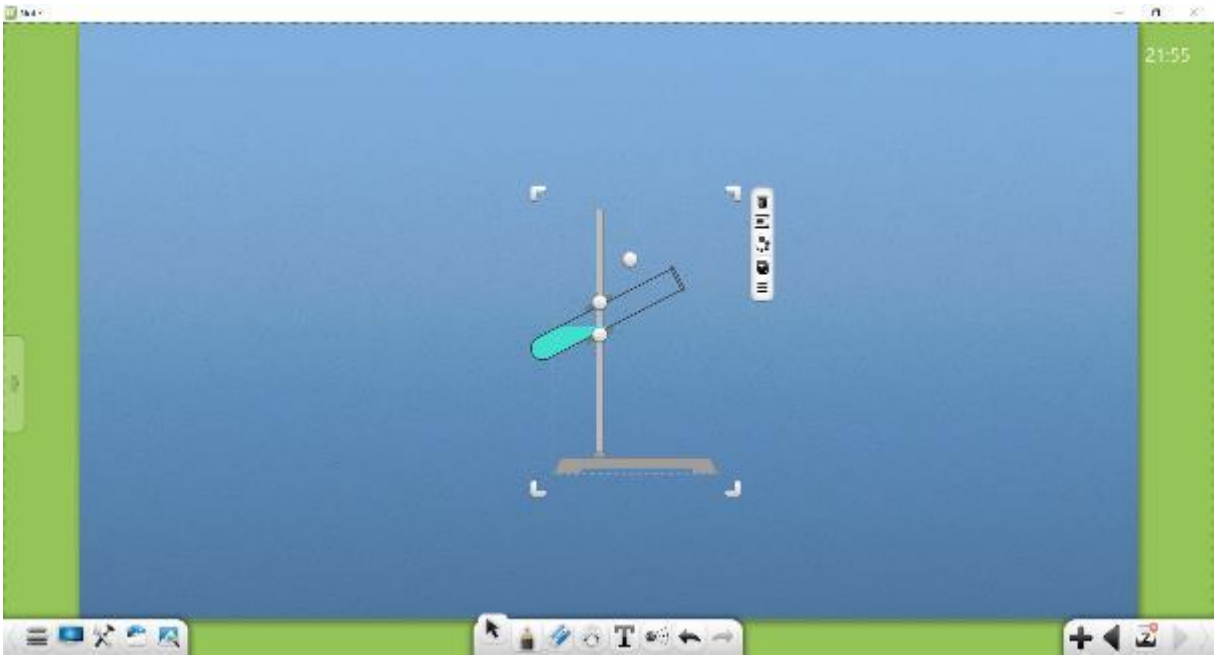
(2) Statyw

Wirtualny statyw pozwala zamocować probówkę oraz zlewkę (rys. 3-3-4-2-3-4).



Rys. 3-3-4-2-3-4 Statyw na probówkę

1. Szerokość statywu na probówkę: Aby zmienić szerokość statywu na probówkę, kliknij .
2. Kąt nachylenia uchwytu probówki: Aby zmienić kąt nachylenia probówki w uchwycie, kliknij i przeciągnij w górę lub w dół (rys. 3-3-4-2-3-5).



Rys. 3-3-4-2-3-5 Regulacja statywu na probówkę

3. Statyw na zlewkę: Aby zmienić wysokość zamocowania zlewki i wyregulować jej uchwyt, kliknij .

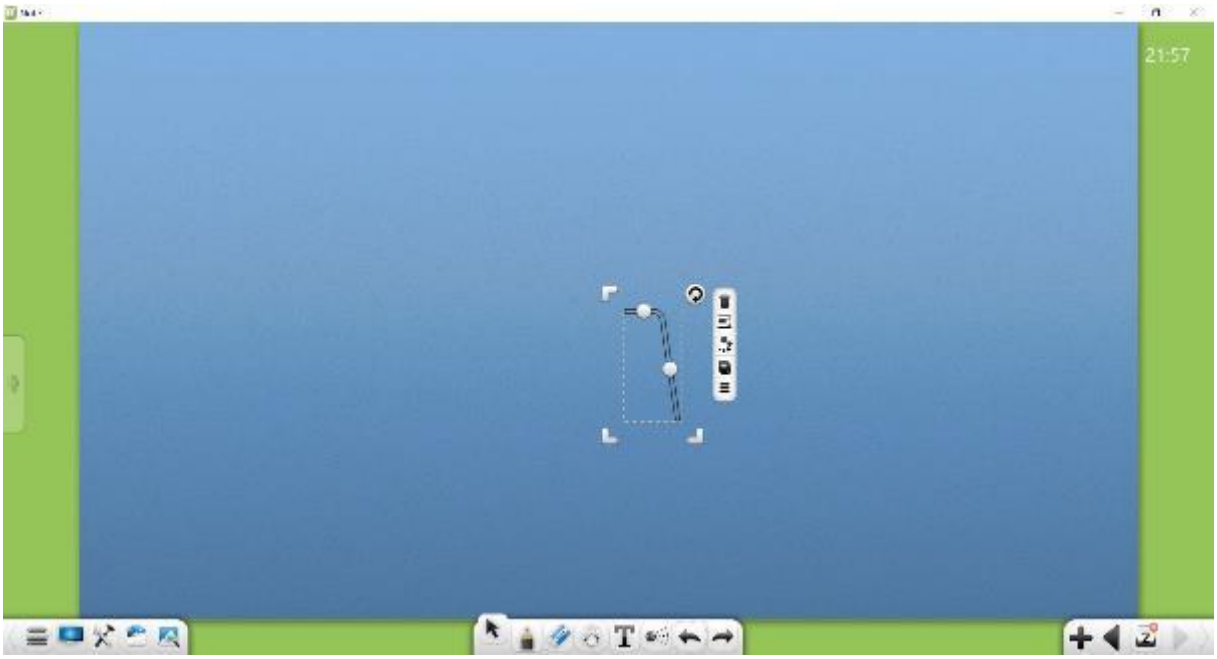
(3) Przyrządy do zmiany stanu skupienia

Przyrządy do zmiany stanu skupienia to Palnik alkoholowy, Szklana rurka i Kolektor gazu.

1. Palnik alkoholowy: Aby zapalić palnik, kliknij .
2. Szklana rurka: Aby zamknąć oba końce szklanej rurki zatyczkami, zaznacz ją i kliknij .
3. Kolektor gazu: Aby uczynić kolektor nieprzezroczystym, kliknij go, po czym kliknij .

(4) Przewód (rurka)

Aby zmienić długość i kąt nachylenia przewodu, kliknij i przeciągnij odpowiednio (rys. 3-3-4-2-3-6).



Rys. 3-3-4-2-3-6 Przewód

(5) Przeciwwaga

Aby wyregulować przeciwwagę, kliknij i przeciągnij .

(6) Inne

Sposób posługiwania się pozostałymi narzędziami trybu Chemia opisano w punkcie 3.1.6.6.

Dziękujemy za skorzystanie z instrukcji obsługi oprogramowania

Wszelkie uwagi prosimy zgłaszać za pośrednictwem formularza kontaktowego dostępnego na stronie avtek.pl

Producent zastrzega sobie możliwość zmiany treści niniejszej instrukcji bez uprzedzenia.

Note najlepiej współpracuje z monitorami interaktywnymi marki