

eMarker Lite Version 2.0

Instrukcja obsługi



Oprogramowanie **eMarker** wersja Lite, używane w połączeniu z tablicą interaktywną, to potężne i interaktywne narzędzie, idealne do zastosowań edukacyjnych oraz biznesowych. Używając programu na tablicy interaktywnej, użytkownicy mogą wykonywać wiele funkcji tablicy, w tym: pisma odręcznego, usuwania namalowanych obiektów, dodawania stron, wstawiania obiektów, nagrywania i wiele innych.

Aby korzystać z oprogramowania, kliknij dwukrotnie na ikonie eMarker na pulpicie komputera. Program obsługuje również paski skrótów po obu stronach tablicy.

Pełną listę funkcji oprogramowania eMarker Lite, można znaleźć poniżej.

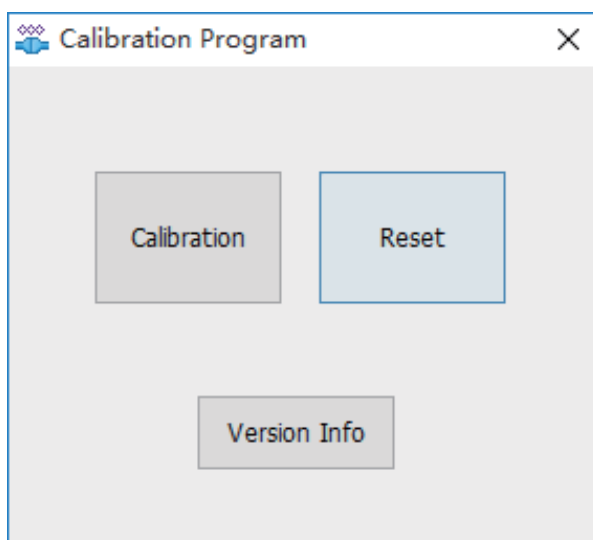


Kalibracja

Po zainstalowaniu oprogramowania na komputerze lub laptopie, na pulpicie pojawią się dwie aplikacje, jedna z nich to aplikacja Kalibracji. Poniżej nauczymy się jak skalibrować tablicę.

Aby skalibrować tablicę interaktywną należy:

1. Dwukrotnie nacisnąć na ikonę programu Kalibracja.
2. W oknie które się pojawiło naciskamy Kalibracja.



3. Pojawi się punkt. Przytrzymujemy palcem lub innym wskaźnikiem przez kilka sekund środek punktu. Upewnij się, że twój palec lub inny wskaźnik jest ustawiony prostopadle do powierzchni tablicy.



- 1.Touch the centre of the TARGET and Hold until the next TARGET appears.
- 2.Tiuch/Hold all 4 TARGET as it appears.

4. Punkt zniknie. Kolejny punkt pojawi się w prawym górnym rogu tablicy interaktywnej. Powtórz krok 3.

5. Punkt zniknie. Kolejny punkt pojawi się w prawym dolnym rogu tablicy interaktywnej. Powtórz krok 3.

6. Punkt zniknie. Kolejny punkt pojawi się w lewym dolnym rogu tablicy interaktywnej. Powtórz krok 3.

Więcej punktów się nie pojawi. Tablica interaktywna jest skalibrowana.



Oprogramowanie eMarker

Główny pasek narzędzi

Główny pasek narzędzi jest najważniejszą częścią oprogramowania, niektóre przyciski służą do szybkich operacji w oprogramowaniu, inne zaś posiadają sub-menu z dodatkowymi interaktywnymi narzędziami.



①

Pływający przycisk oprogramowania, pojedyncze kliknięcie powoduje zwinięcie/rozwinięcie ikon podstawowych funkcji paska narzędzi. Na pulpicie Windowsa kliknięcie spowoduje powrót do programu.



②

Pokaż pulpit



③

Przycisk menu, sub-menu zawiera Nowy plik, Otwórz plik, Zapisz plik, Zapisz jako, Importuj tło, Eksportuj plik, Drukuj stronę, Drukuj wszystkie strony, Język, Ustawienia, O programie, Wyjście.



④

Operacje na stronie



⑤

Cofnij



⑥

Ponów



⑦

Strony, sub-menu zawiera Biała strona, Czarna strona, Zielona strona, Przezroczysta strona, Pulpit jako tło, Tło ze zdjęcia



⑧

Przybory do pisania, zawiera Ołówek, Miękkie pióro, Zakreślacz, Pisanie teksturą, Inteligentne pióro, Pisanie obiektem, Laser, Pędzel, Grubość, Rodzaj linii, Wypełnij, Kolor, Przezroczystość.



⑨

Figury, sub-menu zawiera Linia, Trójkąt, Trójkąt prostokątny, Elipsa, Koło, Pięciokąt, itp.



⑩

Gumki, sub-menu zawiera Wymazywanie obiektów, Gumka(mała), Gumka(Średnia), Gumka(Duża), Wymazywanie cienia.



⑪

Wstaw obiekt, sub-menu zawiera Wstaw obraz, Tekst, Wideo, Tabelę, Wykres, Cień.



⑫

Nagrywarka, sub-menu zawiera funkcje takie jak Nagraj, Odtwórz, Pauza, Zatrzymaj, Zapisz, Otwórz.



⑬

Narzędzia pomocnicze, sub-menu zawiera Reflektor, Kurtynę, Linijkę, Kątomierz, Ekierkę, Cyrkiel, Szkoło powiększające, Aparat, Narzędzia mat., Funkcje mat., Kamera, Zegar, Narzędzie do nagrywania.



⑭

Biblioteka zasobów, naciśnięcie ikony otwiera/zamyka okno ⑰ pokazane poniżej, które zawiera Indeks stron, Zasoby inter., Obrazki, Tekst, Zasoby nauk., Moje zasoby, Zwykłe narzędzia i Zarządzaj zasobami



⑮

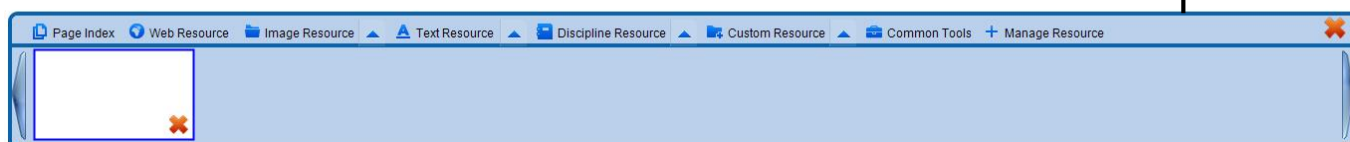
Zamknij



⑯

Przesuń Pasek Narzędzi na prawo, na górę, na dół oraz powrót na lewą stronę.

⑰



Menu prawego przycisku

Menu prawego przycisku zawiera Kopiuj, Wytnij, Wklej, Zablokuj, Usuń, Obróć (Obróć o 45, Obróć o 180, Obróć o 270), Kolejność warstw (Przesuń na przód, Przesuń na koniec, Przesuń do przodu, Przesuń w tył), Kopiuj przesuwając, Hiperłącze, Animacja.

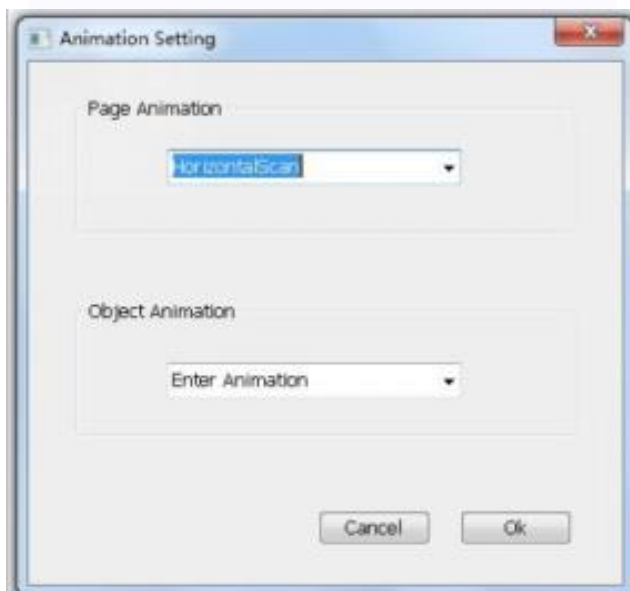
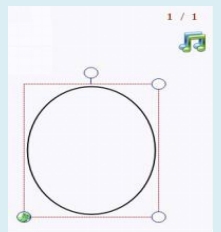
Copy	Kopiuje zaznaczony obiekt, działa wspólnie z Wklej
Cut	Wytnij zaznaczony obiekt, działa wspólnie z Wklej
Paste	Wkleja skopiowane lub wycięte, można również wkleić na innej stronie
Lock	Blokuje zaznaczone obiekty. Obiekt zablokowany nie może być przesunięty, powiększony, zmniejszony, obrócony lub usunięty.
Delete	Usuwa zaznaczony obiekt
Rotate	
Layer Sequence	Wybierz tę funkcję, przeciągnij obiekt na stronie, kopia pojawi się w miejscu gdzie obiekt zostanie upuszczony. Jest to sposób na szybkie kopiowanie.
Drag Copy	
Hyperlink	Ustaw na stronie lub obiekcie link do muzyki (wspiera również wideo jeżeli dodane jest przez Wszystkie pliki).
Animation	

Copy	
Cut	
Paste	
Lock	
Delete	
Rotate	Rotate45
Layer Sequence	Rotate90
Drag Copy	Rotate180
Hyperlink	Rotate270
Animation	

Interfejs do linków:
Jak pokazuje obrazek powyżej, pojawi się ikona w prawym górnym rogu strony; naciśnięcie ikony odtworzy podłączony plik muzyczny lub wideo.

Obróć o 45, Obróć o 90, Obróć o 180, Obróć o 270

Ustawianie animacji dla przejścia stron i animacji dla zaznaczonego obiektu. Interfejs ustawień dla animacji:



Po ustawieniu animacji w prawym górnym rogu ekranu pojawi się ikona aby odtworzyć animację. Kliknięcie na animacji uruchomi ją.



Copy	
Cut	
Paste	
Lock	
Delete	
Rotate	▶
Layer Sequence	▶
Drag Copy	Bring to Front
Hyperlink	Send to Back
Animation	Bring Forward
	Send Backward

Ustawianie kolejności warstw, ustawienie kolejności wyświetlania obiektów.

Funkcje paska Sub-Menu

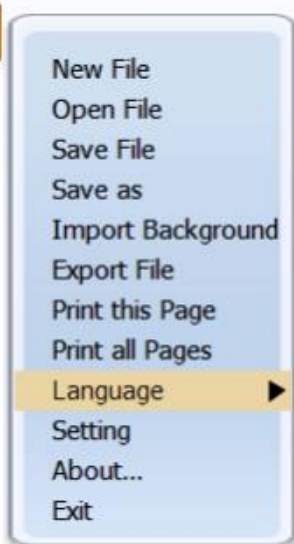
Jest to przedstawienie narzędzi sub-menu niektórych głównych narzędzi paska.

Menu

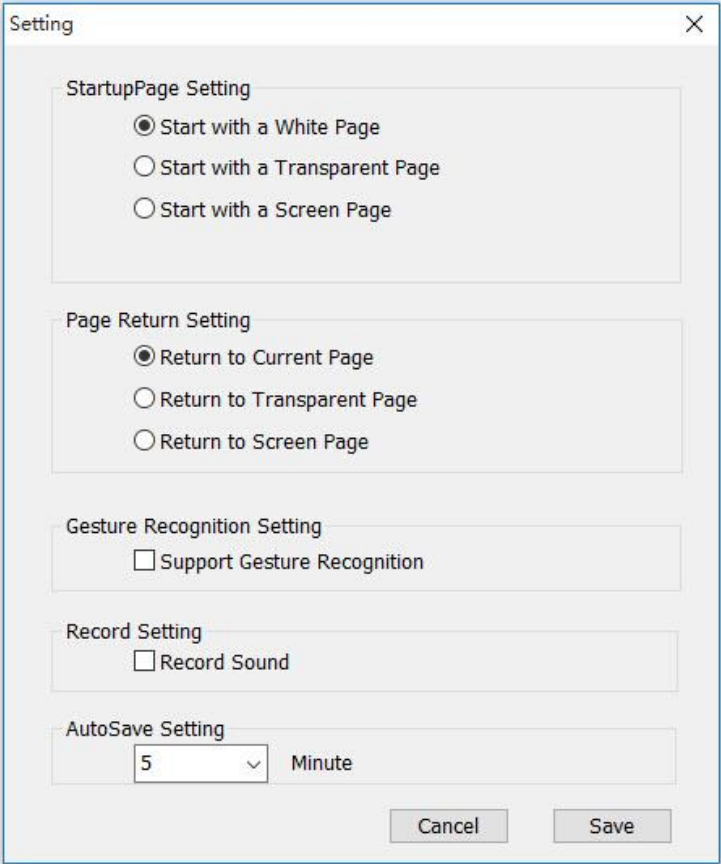


Menu zawiera funkcje takie jak Nowy plik, Otwórz plik, Zapisz plik, Zapisz jako, Zaimportuj tło, Eksportuj plik, Drukuj tą stronę, Drukuj wszystkie strony, Język, Ustawienia, O programie, Wyjście.

Interfejs głównego menu:



Kontynuacja na następnej stronie...

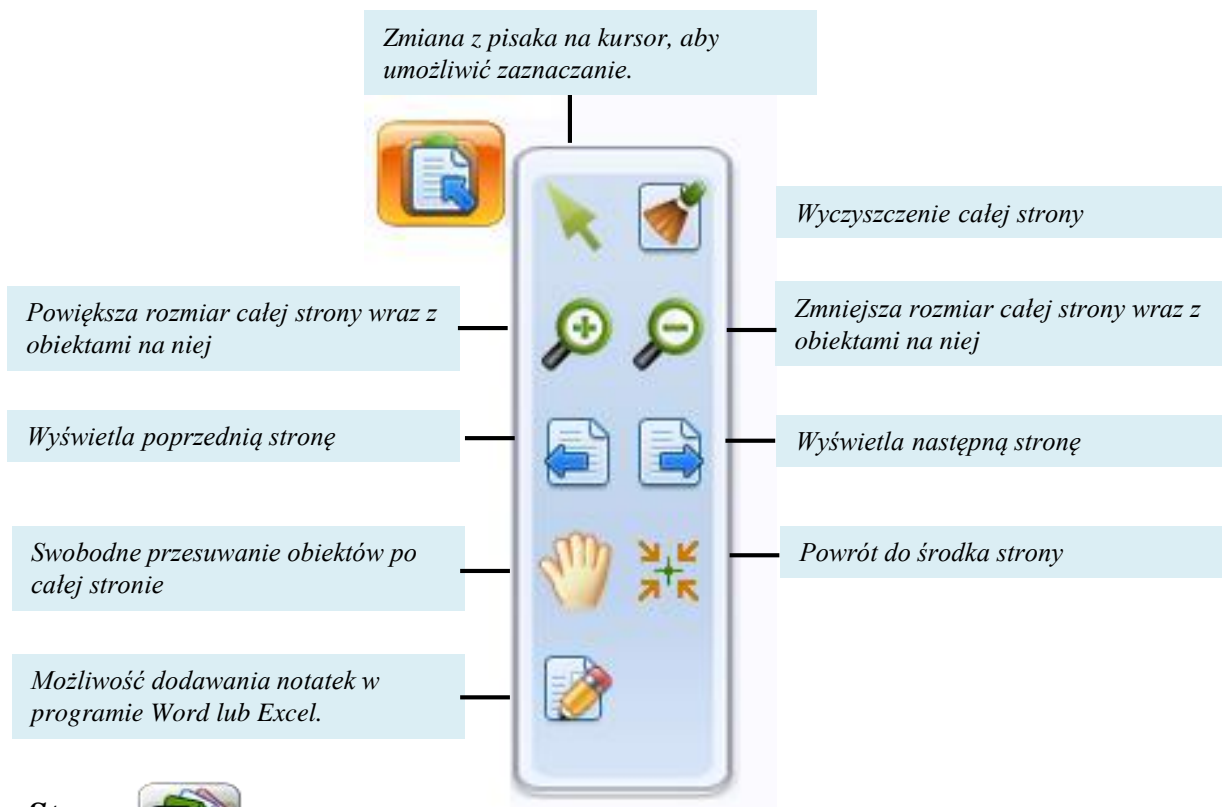
Nowa strona	Tworzy nową stronę.
Otwórz plik	Otwiera plik formatu".draw".
Zapisz plik	Zapisuje wszystkie strony oraz obiekty jako plik “.draw”.
Zaimportuj tło	Zaimportuj inne pliki jako tło. Funkcja ta wspiera następujące formaty plików: bmp, jpg, gif, tif, emf, png, wmf, ppt, pptx and iwb .
Zapisz stronę	Naciśnięcie spowoduje zapisanie stylu strony jako: bmp, jpg, gif, tif, emf, png, wmf... etc
Eksportuj do	Naciśnij “Eksportuj do”, aby zapisać stronę w jednym z następujących formatów pliku: bmp, jpg, gif, tif, png, pdf, ppt, pptx, doc, docx, html, and iwb.
Drukuj stronę	Drukuj aktualną stronę. Musi być zainstalowany sterownik IWB printer driver i podłączona drukarka aby wykorzystać tę funkcję.
Drukuj wszystkie strony	Drukuj wszystkie strony w oprogramowaniu. Musi być zainstalowany sterownik IWB printer driver i podłączona drukarka aby wykorzystać tę funkcję.
Język	Ustawienie języka oprogramowania.
Ustawienia	<p>Ustawianie podstawowych parametrów, zawierających ustawienia strony startowej, myszki, gestów, nagrywania, automatycznego zapisu itp.</p> <p>Interfejs ustawień:</p> <div></div>
Pomoc	Otwiera instrukcję obsługi oprogramowania.
O programie	Wyświetla informację o wersji oprogramowania.
Wyjście	Zamyka oprogramowanie

Operacje na stronie



Narzędzie to zgrupowało wspólne operacje jakie można przeprowadzić na stronie, takie jak: powiększenie, pomniejszenie, strona do góry, strona w dół, swobodny ruch, przesunąć w tył, wyczyścić stronę.

Interfejs:

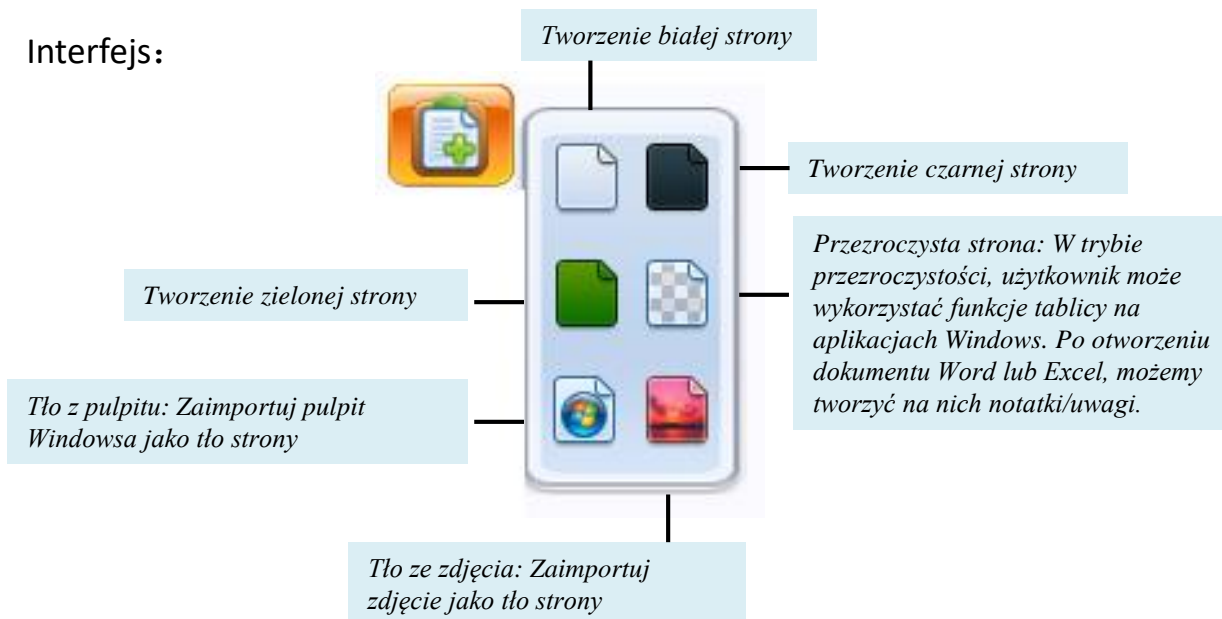


Strony



Dodawanie nowej strony.

Interfejs:



Przybory do pisania



Przybory w Przyborach do pisania służą do rysowania i pisania po stronie. Możemy rysować linie, figury lub namalować rysunek. Występuje 8 rodzajów przyborów do wyboru: Ołówek, Miękki pędzel, Zakreślacz, Pisanie teksturą, Inteligentne pióro, Pisanie obiektem, Laser, Pióro oraz Pędzel.

Interfejs:

Podstawowe narzędzie, używane do rysowania figur, linii oraz pisania. Możemy zmienić kolor, grubość, styl oraz przezroczystość linii.



Zakreślacz jest półprzezroczysty. Może być używany do podkreślenia innego tekstu. Kolor, grubość jak i przezroczystość mogą być zmienione

Inteligentne pióro potrafi poprawić i rozpoznać rysowane linie jako standardowe linie, prostokąt, owal, koło. Kolor, grubość jak i przezroczystość mogą być zmienione

Laser występuje w różnych kolorach i używa się go po podkreślenia zawartości.

Grubość: Ustawienie grubości linii i obiektu

Wypełnij kolorem: Kliknięcie na ikonie powoduje wypełnienie zaznaczonym kolorem pewnej części rysunku.

Przezroczystość: Ustawienie przezroczystości obiektu i strony.

Narzędzie to posiada specjalną końcówkę służącą do pisania. Kolor, grubość jak i przezroczystość mogą być zmienione.

Pisanie teksturą pozwala artystyczne efekty linii. Klikając na ikonę, możemy wybrać interesujący nas obrazek oraz zwiększyć grubość. Użytkownik może dodać własne obrazki. Możemy zmienić również przezroczystość.

Pisanie obiektem służy do efektów artystycznych. Kliknij na ikonę, wybierz figurę, linia zostanie utworzona z wielu figur. Przeczność może być zmieniona.

Pędzel służy do kaligrafii. Jego grubość zmienia się od prędkości pisania.

Rodzaj linii: Funkcja działa tylko z ołówkiem i z linią prostą.

Kolor: Zmienia kolor pisaka oraz kolor tła.

Figury



Narzędzie figury służy do rysowania gotowych kształtów. Narzędzie zawiera takie kształty jak: linia, trójkąt, trójkąt prostokątny, elipsa, okrąg, pięciokąt, gwiazda pięcioramienna, sześciokąt, romb, strzałki, dwustronne strzałki, sześcián, walec, stożek, zaokrąglony prostokąt.

Interfejs:



Są dwa rodzaje figur, jedne w 2D, drugie w 3D.

Figury 2D wykonane są z linii. Figury 3D to kształty 3D. Oba rodzaje figur mogą być edytowane, kiedy przesuwamy i dostosowujemy figury ich kształt odpowiednio się zmienia.

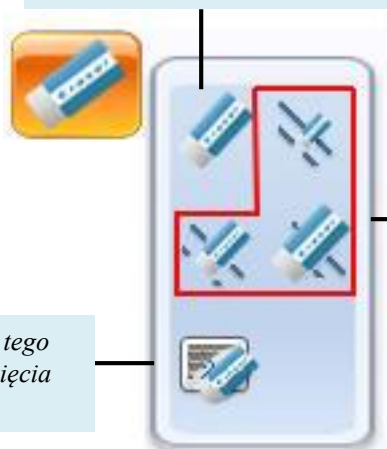
Gumka



Gumki mogą wymazać narysowany obiekt, zawierają Wymazywanie obiektów, gumki oraz Wymazywanie cienia.

Interfejs:

Wymazywanie obiektów: stworzone do usuwania każdej narysowanej rzeczy bądź napisanego tekstu używając oprogramowania. Aby wymazać obiekt należy narysować koło wokół niego, a on zostanie usunięty.



Gumki: Występują trzy wielkości - mała, średnia i duża; służą do usunięcia każdej zawartości którą narysujemy na stronie.

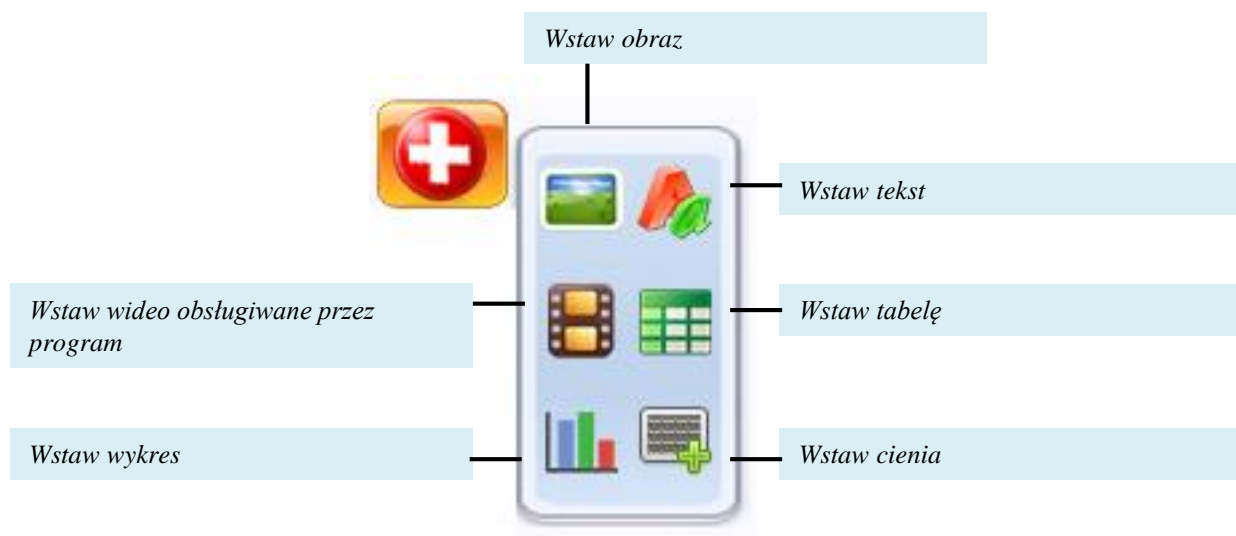
Wymazywanie cienia: Używając tego narzędzia mamy możliwość usunięcia cienia wokół obiektu.

Wstaw



Oprogramowanie wspiera wstawianie multimedialnych obiektów. Użytkownik może wstawić zdjęcia, tekst, wideo, Flash, cień.

Interfejs:



Nagrywarka



Funkcje nagrywania umożliwia nagrywanie każdej czynności wykonywanej na tablicy. Narzędzie zawiera funkcje Nagraj, Odtwórz, Pauza, Stop, Zapisz i otwórz wideo.

Interfejs:



Narzędzia pomocnicze











Istnieje kilka narzędzi edukacyjnych i pokazowych w oprogramowaniu, które zawierają: Reflektor, Kurtynę, Linijkę, Kątomierz, Ekierkę, Cyrkiel, Szkoło powiększające, Aparat, Kalkulator, Narzędzia matematyczne, Funkcje matematyczne, Kamera, Zegar, Narzędzia do nagrywania.

Interfejs:



Przedstawienie funkcji:

<i>Ikona</i>	<i>Nazwa</i>	<i>Funkcja</i>
	Reflektor	Stosowany aby skupić uwagę uczniów na pewnej części tablicy, aby mogli zobaczyć część ekranu, gdy pozostała jest zakryta. Kolor zakrycia jak i jego obraz mogą być zmienione. Kształt obszaru odkrytego może być zmieniony w diament, prostokąt, owal, trójkąt i podwójny diament.
	Kurtyna	Używana do zasłonięcia zawartości, której użytkownik nie chce chwilowo pokazać. Kolor, wielkość oraz obraz może być zmienione.
	Linijka	Używane do mierzenia długości obiektów lub rysowania linii.
	Kątomierz	Używany do mierzenia kątów, rysowania kątów, łuków i wycinków.
	Ekierka	Używana do mierzenia odległości
	Cyrkiel	Używane do rysowania łuków i okręgów
	Szkoło powiększające	Powiększenie obrazu na ekranie, można powiększyć określony obszar.
	Aparat	Tworzy zrzut ekranu, jest zapisany i można go otworzyć na nowej stronie

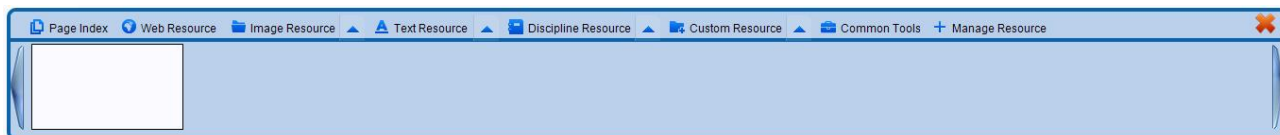
Function introduce :

Icon	Name	Function Introduce
	Kalkulator	Do obliczeń
	Narzędzia matematyczne	<p>Używany aby stworzyć funkcję i formułę matematyczną, można obliczyć samodzielnie, kiedy naciśniemy na ikonę "?", wyświetli wynik, można narysować krzywe takie jak pokazuje funkcja.</p> <p>Kiedy używamy tego narzędzia, musimy przesunąć wartości w puste miejsce aby stworzyć formułę lub obliczenie. Kiedy używamy funkcji krzywej, także powinniśmy przesunąć dane do odpowiedniej pozycji aby stworzyć krzywą.</p> <div></div>
	Funkcje matematyczne	Jest to narzędzie matematyczne (z systemu Windows) do pisania formuł matematycznych w oprogramowaniu.
	Kamera	Używa kamery komputera aby zrobić zdjęcie lub nagrać film.
	Zegar	Zegar wyświetlający czas.
	Nagrywarka	Służy do nagrywania ruchów w programie po naciśnięciu ikony, plik może być zapisany jako .avi lub flash.



Biblioteka zasobów została stworzona z myślą o edukacji. Zawiera Spis stron, Zasoby internetowe, Obrazki, Tekst, Zasoby naukowe, Moje zasoby, Zwykłe narzędzia. Można dodawać własne zasoby używając Menadżera zasobów.

Interfejs:



Spis stron	<p>Naciskając na tą ikonę zobaczymy podgląd wszystkich stworzonych stron. Każda strona podglądu posiada przycisk usuń. Klikając na ten przycisk usuwamy stronę.</p>
Zasoby internetowe	<p>Klikając na tą ikonę zobaczymy wszystkie linki (.url) jakie są umieszczone w folderze Zasobów internetowych . Ścieżka do katalogu: eMarker Lite\Touch\ResLib</p> <p>Jak dodać zasoby internetowe: klikamy prawym przyciskiem myszy na stronie internetowej, wybieramy „zapisz jako”, zostanie stworzony plik (.url), kopiujemy ten plik do katalogu zasobów internetowych.</p>
Obrazki	<p>Klikając na ikonę mamy podgląd wszystkich obrazków, które są umieszczone w katalogu Obrazki. Ścieżka do katalogu: eMarker Lite\Touch\ResLib\PicRes</p> <p>Aby dodać obrazki do zasobów należy: stworzyć nowy folder w katalogu PicRes, skopiować obrazki, które nas interesują do tego katalogu, następnie w programie klikamy na trójkącik i wybieramy zasób który dodaliśmy. Nowa nazwa, która pojawiła się na liście to nazwa nowego katalogu.</p>
Tekst	<p>Klikając na ikonę zobaczymy wszystkie zawarte w folderze pliki (.txt). Ścieżka do katalogu: eMarker Lite\ResLib\TextRes.</p> <p>Jak dodać tekst do zasobów: stworzyć nowy folder w katalogu TextRes, skopiuj źródła tekstu, które nas interesują do tego katalogu, następnie w programie klikamy na trójkącik i wybieramy zasób który dodaliśmy. Nowa nazwa, która pojawiła się na liście to nazwa nowego katalogu. Aby użyć tego zasoby należy go przesunąć na stronę oprogramowania.</p>
Zasoby naukowe	<p>Kliknij na ikonę aby zobaczyć różne kształty z różnych dziedzin. Ścieżka do katalogu: eMarker Lite\ResLib\VirtualClassRes.</p> <p>Aby dodać zasoby do katalogu należy utworzyć plik (.dat) w folderze Zasobów naukowych.</p> <p>Aby otworzyć zasoby naukowe: klikamy na ikonie trójkąta i pojawia się lista posortowanych tematów. Wybieramy jeden z interesujących nas i po kliknięciu pojawią się obrazki przedstawiające go. Klikamy na obrazek i przesuwamy go na stronę aplikacji.</p>

Moje zasoby	<p>Klikając na tą ikonę mamy podgląd na zasoby dodane przez użytkownika</p> <p>Ścieżka dostępu do katalogu: eMarker Lite\ResLib\CustomRes.</p> <p>Jak dodać zasoby: tworzymy plik (.dat) w katalogu zasobów.</p> <p>Jak zapisać/użyć zasobu: klikamy na ikonę trójkąta, gdzie mamy posortowane różne działy z narzędziami. Wybierając interesujący nas dział możemy zobaczyć jakie posiada narzędzia.</p> <p>Wybierając narzędzie na stronie oprogramowania i przesuwając je do okna Zasobów zostanie ono tam zapisane. Jeżeli chcemy użyć go, należy przesunąć je z okna Zasobów na stronę programu.</p>
Zwykłe narzędzia	<p>Klikając na tą ikonę zobaczymy wszystkie aplikacje znajdujące się w tych zasobach.</p> <p>Ścieżka dostępu do katalogu: eMarker Lite\ResLib\AuxiliaryToolsRes.</p> <p>Jak dodać narzędzie: kopiujemy do katalogu plik (.exe) lub (.lnk) interesującego nas narzędzia/programu.</p>