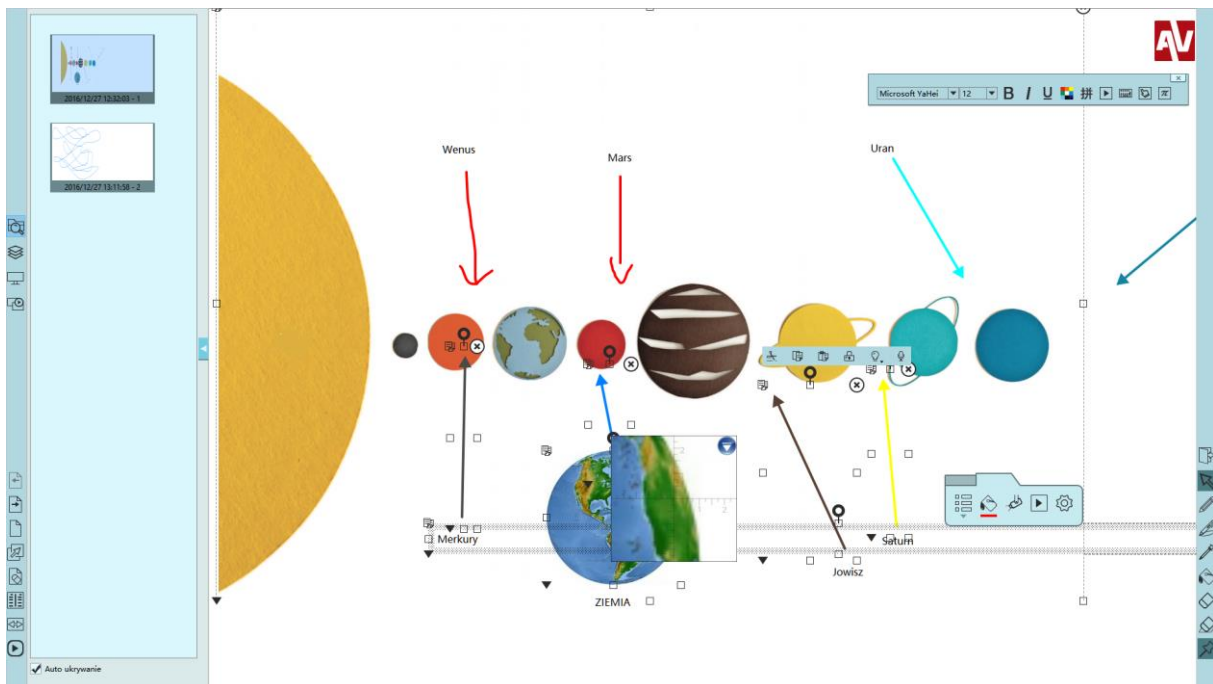


Avtek Interactive Suite

Instrukcja



Spis treści

Rozdział 1: Przygotowanie

- Wymagania systemowe

- Instalacja oprogramowania

- Kalibracja

- Ustawienia

Rozdział 2: Opis oprogramowania

- Rejestracja

- Tryby pracy

- Funkcje i interfejs

 - Pasek Menu

 - Menu wysuwane

 - Tryb interaktywny

Rozdział 3: Dodatkowe funkcje

- Otwieranie i przesuwanie plików

- Używanie funkcji w praktyce

 - Rozdzielczość

 - Tło

 - Środek obiektu

 - Importowanie zewnętrznych dokumentów

 - Importowanie zewnętrznych plików

 - Pliki wideo

 - Importowanie plików do wbudowanego odtwarzacza plików

 - Dodawanie i edycja tekstu

 - Zrzuty ekranu

 - Nagrywanie ekranu

 - Tryb odtwarzania

 - Animacje

 - Notowanie na pulpicie


 - Ustawienia

Rozdział 1: Przygotowania

1.1 Wymagania systemowe:

- Procesor: Pentium Dual Core lub szybszy
- Pamięć RAM: min. 2 GB
- System operacyjny: Windows Vista SP2, Windows 7, Windows 8, Windows 10
- Adobe Flash Player
- Adobe Reader

1.2 Instalacja oprogramowania

1. Podłącz komputer do tablicy interaktywnej dołączonym kablem USB.
2. Ściągnij oprogramowanie [TUTAJ](#), ze strony [vidis.pl](#) lub [avtek.pl](#).
3. Kliknij dwukrotnie ikonę  by przejść do instalatora.

Avtek Interactive Suite - InstallShield Wizard



Przygotowanie do instalacji...

Program instalacyjny Avtek Interactive Suite przygotowuje Kreatora instalacji InstallShield Wizard, który pomoże zainstalować program. Proszę czekać.

Rozpakowywanie: Avtek Interactive Suite.msi

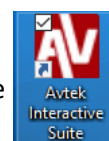


Anuluj

4. Postępuj według pokazywanych w oknie instrukcji.

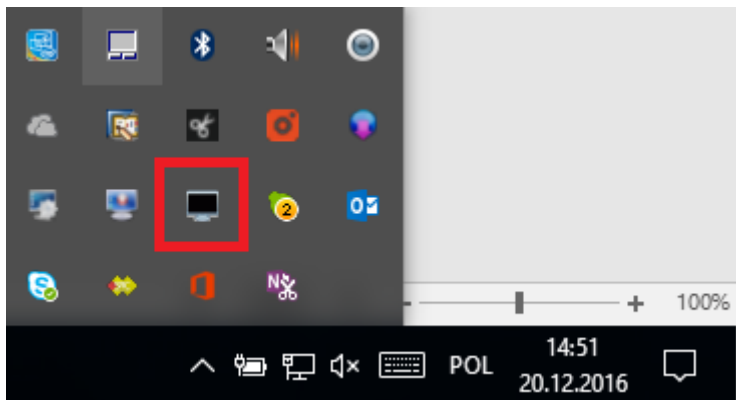
5. Zainstalowane zostaną dwie aplikacje: oprogramowanie Avtek Interactive Suite



sterownik dotyku



oraz

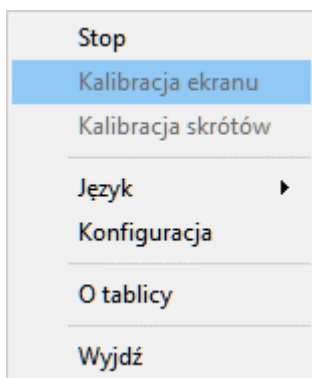
6. Kliknij dwukrotnie ikonę sterownika by sprawdzić stan połączenia między tablicą a komputerem. Ikona pojawi się w zasobniku systemowym (obok zegarka)



7. Jeśli tablica jest podłączona i wykryta ikona będzie wyglądała tak:  Jeśli tablica jest odłączona lub wystąpił problem, ikona będzie wyglądała tak: 

1.3 Kalibracja

1. By skalibrować tablicę kliknij prawym przyciskiem myszy na ikonie w zasobniku systemowym oraz kliknij „Kalibracja ekranu”



2. Po kliknięciu pojawi się ekran kalibracji. Kliknij środek kolejno wyświetlanych plusów (+) by skalibrować.



3. By skalibrować paski skrótów należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na ikonie w zasobniku systemowym a następnie przycisk „Kalibracja skrótów”. Wyświetlony ekran kalibracji zawierać będzie instrukcję kalibracji.

Uwaga: by wyjść z operacji kalibracji należy nacisnąć przycisk **Esc**.

1.4 Ustawienia

By przejść do ustawień, kliknij ikonę sterownika w zasobniku prawym przyciskiem myszy a następnie „Konfiguracja”.

Ustawienia czasu

Włącz skrót

Włącz lewy skrót Włącz prawy skrót

Szerokość skrót 0 100 mm

Wysokość skrót 0 100 mm

Liczba skrótów 0 32

Włącz gest gumki Lokalizacja trybu ekranu 4

Częstotliwość próbkowania 100

Enable Screen Touch Enable Usb Mouse

Włącz szybki start przez dotyk całej dłoni

Avtek_Interactive_Suite.exe

Zaawansowane OK Anuluj

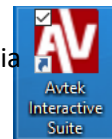
Są tam ustawienia:

- aktywacja i dezaktywacja skrótów
- aktywacja i dezaktywacja prawego i lewego paska osobno
- ustawienia wymiarów i ilości skrótów – **zalecamy nie edytować tej części**
- włączanie i wyłączenie gestu gumki
- ilości punktów kalibracji i częstotliwości próbkowania – **zalecamy nie edytować tej części**
- włączanie i wyłączenie wykrywania dotyku i myszy
- włączanie i wyłączenie skrótów włączającego aplikację

Rozdział 2: Opis oprogramowania

2.1 Rejestracja

1. By włączyć oprogramowanie kliknij dwukrotnie ikonę oprogramowania



2. Pojawi się ekran logowania:



3. Oprogramowania Avtek Suite nie trzeba aktywować jeśli tablica jest podłączona do komputera na którym uruchomione jest oprogramowanie. W takim wypadku wystarczy kliknąć na przycisk **logowanie** aby przejść do pełnej wersji oprogramowania.

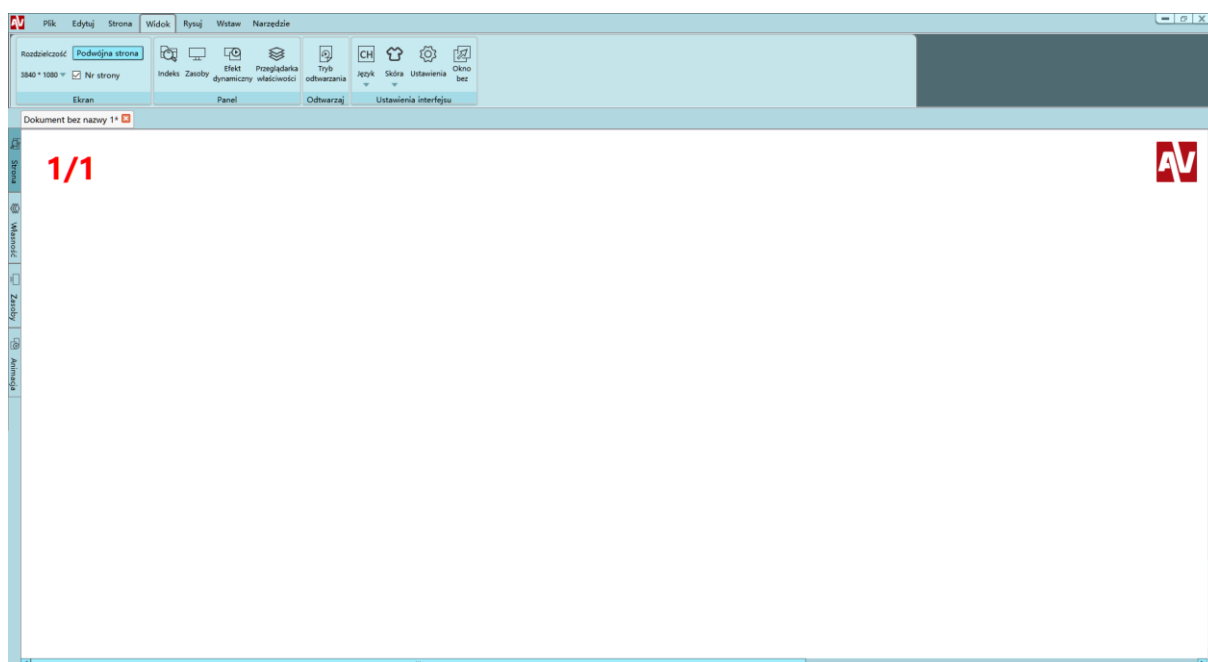
4. By korzystać z pełnej wersji oprogramowania Avtek Suite nawet gdy tablica jest odłączona (np. przygotowując materiały na zajęcia) należy wpisać kod aktywacyjny w kolejnym oknie. Numer seryjny dołączony jest do tablicy. Alternatywnie, prosimy o zgłoszenie do działu serwisu ViDiS pod adresem serwis@vidis.pl – po przesłaniu numeru seryjnego, w odpowiedzi wysłany zostanie kod aktywacyjny.

5. Przy włączeniu oprogramowania bez podania kodu aktywacyjnego i bez podłączonej tablicy aplikacja włączy się w trybie demo – wszystkie funkcje będą dostępne, jednak w prawym górnym rogu widoczne logo Avtek oraz program będzie co jakiś czas „przypominał” o rejestracji – klikając „Wypróbuj” można dalej kontynuować test demo.


2.2 Tryby pracy

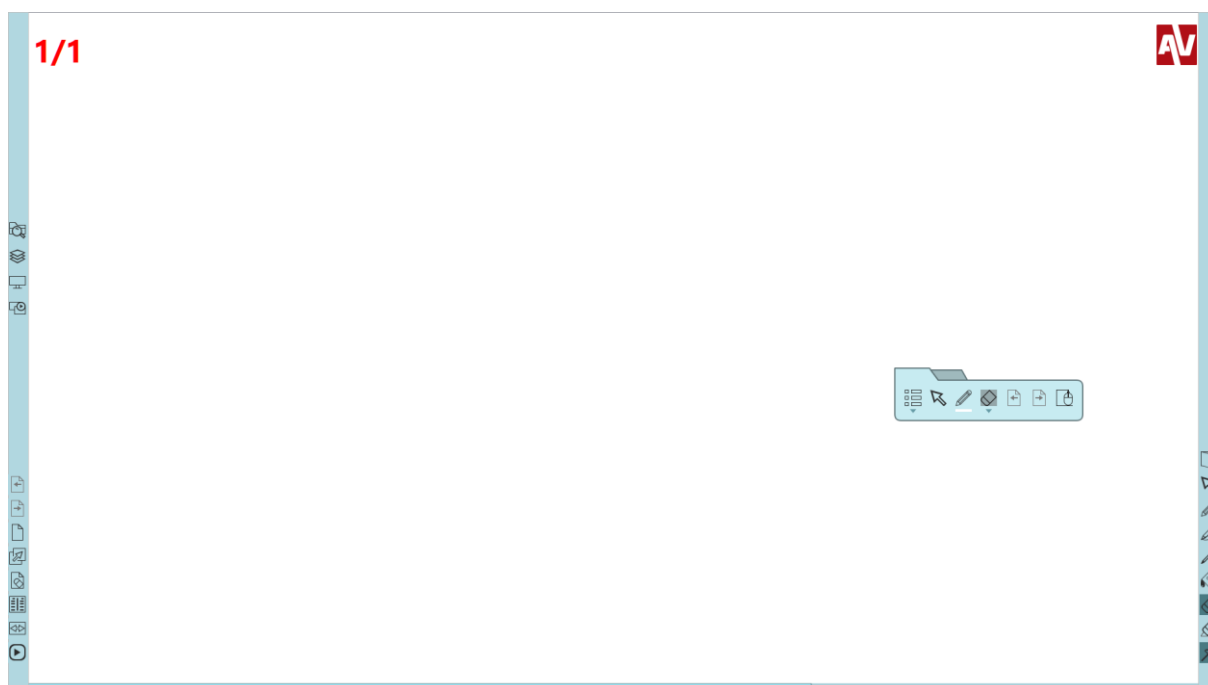
Oprogramowanie Avtek Interactive Suite posiada dwa tryby pracy: tryb tablicy interaktywnej oraz tryb interaktywnym.

Standardowym trybem w którym startuje program jest tryb tablicy interaktywnej.



Służą one do tworzenia gotowych materiałów, które później będą wykorzystywane na lekcji. Oferuje prosty dostęp do wszystkich opcji, dzięki czemu łatwo jest stworzyć zaawansowane, ciekawe prezentacje. Jednocześnie posiada układ typowego programu MS Office co sprawi, że każdy użytkownik komputera od razu będzie wiedział jak go obsługiwać.

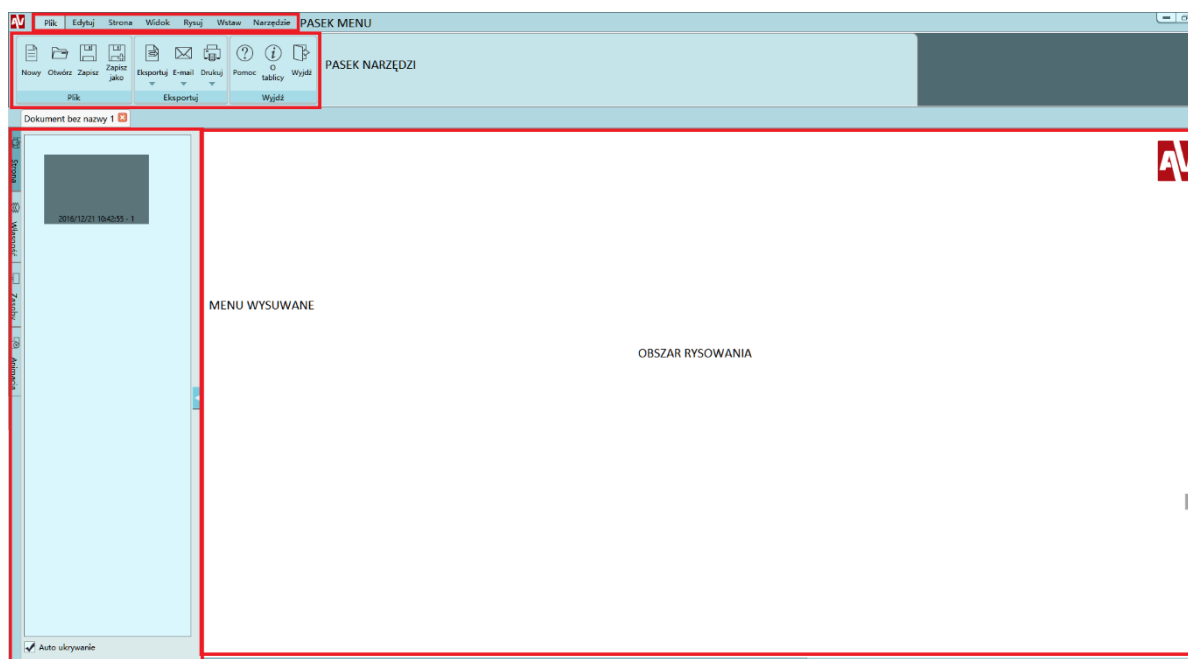
Klikając przycisk  w zakładce Widok przechodzi się do trybu interaktywnego.



Tryb interaktywny lepiej nadaje się do pracy na lekcji z bieżącym wykorzystaniem tablicy interaktywnej. Maksymalizowany jest obszar interaktywny, jednocześnie udostępniając szybszy dostęp do podstawowych narzędzi oraz pełne menu w ruchomym menu.

2.3 Funkcje i interfejs

1. Układ interfejsu jest podobny do tego znanego z programów Microsoft Office, obsługuje się go przez pasek menu i pasek narzędzi. Jego interfejs składa się z czterech głównych części: paska menu, paska narzędzi, menu wysuwanego i obszaru.



2.3.1 Pasek menu

W pasku menu zawierają się zakładki: Plik, Edytuj, Widok, Strona, Rysuj, Wstaw i Narzędzia

1. Plik

Przycisk	Funkcja
Nowy	Otwiera nowy dokument INTS bez tytułu
Otwórz	Otwiera pliki *.int, *.ints, *.iwb, *.pdf, *.docx, *.dox, *.xlsx, *.xls, *.pttx, *.ptt
Zapisz	Zapisuje dokonane zmiany
Zapisz jako	Wybieranie miejsca zapisu pliku, nazwy pliku oraz formatu: *.ints lub *.iwb
Eksportuj	Eksportuje strony do formatów: *.png, *.jpg, *.bmp, *.pbm, *.pgm, *.ppm, *.xbm, *.xpm, *.tiff, *.tif, *.jpeg, *.ptt, *.doc, *.xls, *.pdf, *.htm, *.swf
Email	Wysła email z otwartym dokumentem jako załącznikiem (*.pdf, *.int, *.ppt)
Drukuj	Drukowanie pliku, fragmentu oraz podgląd wydruku
Pomoc	Otwiera plik pomocy
O programie	Wyświetla wersję oprogramowania
Wyjdź	Wyłącza program

2. Edytuj

Przycisk	Funkcja
Wybierz	Wybieranie narysowanych obiektów lub wstawionych obrazów
Cofnij	Cofanie ostatnio naniesionych zmian
Przywróć	Przywracanie ostatnio naniesionych zmian
Wklej	Wklejanie skopiowanych treści na obecnie wyświetloną stronę
Wytnij	Wycinanie wybranych obiektów
Kopiuj	Kopiowanie wklejanych obiektów
Klonuj	Natychmiastowe klonowanie wybranych obiektów
Wyrównaj	Wyrównanie obiektów do prawej, lewej, góry, dołu lub środka
Lustro	Tworzenie lustrzanego odbicia zaznaczonego obiektu z lewej, prawej, góry lub dołu
Warstwy	Ustalanie warstw obiektów, przesuwanie w górę, dół lub na wierzch lub na spód
Odbij	Tworzenie odbić obiektów w poziomie i pionie
Zablokuj (odblokuj)	Blokowanie (blokuje ruch, edytowanie i usuwanie) i odblokowywanie obiektów
Grupuj (rozgrupuj)	Grupowanie i rozgrupowywanie obiektów (oprogramowanie traktuje je jak jeden obiekt)
Właściwości	Edycja właściwości każdego obiektu – możliwość zaznaczania/odznaczania widoczności obiektu, blokowania/odblokowywania, edycji szerokości, stylu i koloru linii, koloru wypełnienia, zaznaczania/odznaczania wypełnienia oraz dodawania hiperłącza
Item Replay	Odtwarzanie wszystkich akcji rysowania i edycji użytych na zaznaczonym obiekcie
Nagrywanie	Nagrywanie dźwięku do zaznaczonego obiektu i odtwarzanie go
Hiperłącze	Dodawanie hiperłącza do zaznaczonego obiektu – do innej strony w oprogramowaniu, adresu internetowego lub do pliku znajdującego się na dysku
Krycie	Edycja przejrzystości zaznaczonego obiektu
Czcionka	Możliwość zmiany rodzaju oraz wielkości czcionki, pogrubienia, podkreślenia lub kursywy dla tekstu
Przywróć środek	Ustalanie środka osi wokół której obiekt będzie obracany i resetowanie tego środka do standardowej pozycji
W okrąg	Wstawianie okręgów wpisanych w trójkąt
Na okrąg	Wstawianie okręgów opisanych na trójkącie
Pokaż wartości 2D	Obliczanie kątów i długości boków w wstawionych figurach (dla wstawionych figur 2D)

Pokaż 3D	Pokazanie obiektu w 3D i operacje na nim, takie jak poruszanie i obracanie (dla wstawionych figur 3D)
Pokaż siatkę 3D	Tworzenie siatek obiektów (dla wstawionych brył)
Oś	Ustalanie środkowych oraz środka ciężkości trójkąta
Wysokość	Ustalanie wysokości trójkąta
Dwusieczna kąta	Ustalanie dwusiecznej kąta wstawionego trójkąta

3. Strona

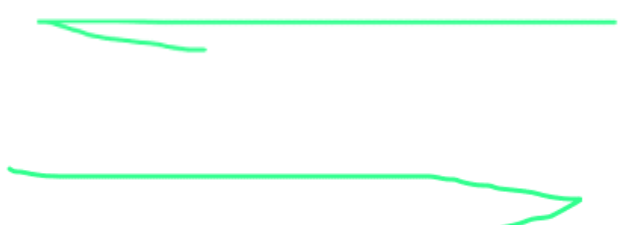
Przycisk	Funkcja
Nowa	Wstawianie nowej strony: białej, czarnej lub zielonej
Przesuń	Opcja przesuwania całej strony oraz resetowania jej widoku
Kasuj	Widok miniaturki całej strony
Widok ogólny	Przybliżanie i oddalanie widoku strony
Do przodu	Przejdźcie do kolejnej strony
Do tyłu	Przejdźcie do poprzedniej strony
Przybliź	Przybliżanie widoku strony
Oddal	Oddalanie widoku strony
Wyczyść	Czyszczenie całej strony (poza zablokowanymi elementami)
Usuń	Usuwanie obecnej strony
Zmień okno	Przejdźcie do trybu notowania na ekranie
Szablon	Zapisanie strony jako szablonu

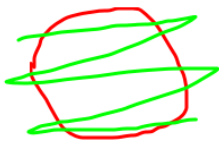
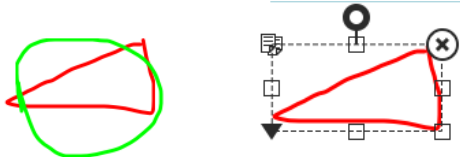
4. Widok

Przycisk	Funkcja
Rozdzielczość	Ustawianie rozdzielczości strony
Podwójna strona	Możliwość wyświetlania dwóch stron na raz
Nr strony	Możliwość wyświetlania numerowania stron
Indeks	Menu stron z poglądem ich zawartości i zmianą kolejności metodą drag&drop
Zasoby	Wewnętrzna baza zasobów z narzędziami do matematyki, chemii, fizyki, biblioteka zasobów z różnymi tłami dla stron (boiska, siatki) i obrazkami
Efekty dynamiczne	Dynamiczne efekty przejść między stronami
Właściwości	Edycja właściwości każdego obiektu – możliwość zaznaczania/odznaczenia
Tryb odtwarzania	Tryb odtwarzania wszystkich zmian wprowadzonych na danej stronie
Język	Zmiana języka oprogramowania
Skóra	Zmiana skórki oprogramowania

Ustawienia	Ustawienia oprogramowania
Tryb interaktywny	Przejdźcie do trybu interaktywnego

5. Rysuj

Przycisk	Funkcja
Wybierz	Wybieranie narysowanych obiektów lub wstawionych obrazów
Wypełnij	Wypełnianie figur i obiektów kolorem – wybór koloru po kliknięciu paska pod ikoną, wybór z szybkiego wyboru kolorów, pełnej palety kolorów, wypełnienia teksturą lub własnym plikiem graficznym
Twardy ołówek	Standardowy pisak. Kolor wybierany z palety, bieżący kolor wyświetlany jest pod ikoną.
Pędzel	Pisak imitujący pędzel. Kolor wybierany z palety, bieżący kolor wyświetlany jest pod ikoną.
Miękki pisak	Pisak imitujący miękki pisak. Wygląd kreski zmienia się zależnie od kierunku i prędkości ruchu. Kolor wybierany z palety, bieżący kolor wyświetlany jest pod ikoną.
Zakreślacz	Pisak imitujący zakreślacz. Przeźroczysty pisak nie zakrywa innych obiektów. Kolor wybierany z palety, bieżący kolor wyświetlany jest pod ikoną.
Pisak laserowy	Pisak jest widoczny dopóki rysowana jest nieprzerwana linia, następnie powoli zanika
Inteligentne pióro	Pisak poprawiający odręcznie rysowane obiekty: figury geometryczne, linie, strzałki. Kolor wybierany z palety, bieżący kolor wyświetlany jest pod ikoną.
Magiczny pisak	W podstawowej formie jest to laserowy pisak. Po narysowaniu koła – otwiera się narzędzie reflektora. Po narysowaniu kwadratu – otwiera się lupa. Kolor wybierany z palety, bieżący kolor wyświetlany jest pod ikoną.
Pisanie gestami	W podstawowej formie jest to standardowy twardy pisak. Rysowanie strzałek pozwala na przechodzenie między stronami do przodu i do tyłu:  Zamazanie obiektu usuwa go:

	 <p>Zakreślenie obiektu zaznacza go:</p>  <p>Kolor wybierany z palety, bieżący kolor wyświetlany jest pod ikoną.</p>
Rozpoznawanie pisma	<p>Pisak trybu rozpoznawania pisma. Użytkownik ma to wyboru kilka możliwości:</p> <p>Zakończenie pisania i wstawienie rozpoznanego tekstu</p> <p>Zakończenie pisania i wstawienie rozpoznanego tekstu w następnym wierszu</p> <p>Zakończenie pisania i wstawienie rozpoznanego tekstu wraz z aktywnym oknem pisania (np. klawiaturą)</p> <p>Cofnięcie ostatniej zmiany.</p>
Rysowanie teksturą	<p>Pisak rysujący teksturą. Do wyboru jest 9 tekstur w oprogramowaniu lub użycie dowolnego obrazka z własnych zasobów jako tekstury.</p>
Paleta kolorów	<p>Do wyboru 9 bazowych kolorów lub paleta w której można wybrać własny kolor, funkcja próbkowania kolorów, czyli pobrania koloru narysowanego lub wstawionego obiektu oraz zapisywanie kolorów.</p>
Paleta tekstur	<p>Do wyboru 9 bazowych tekstur lub wybór własnej grafiki jak tekstury.</p>
Rodzaj linii	<p>Wybór rodzaju linii która będzie rysowana.</p>
Grubość linii	<p>Wybór grubości linii która będzie rysowana</p>
Gumka punktowa	<p>Gumka punktowa, wymazująca to, na co zostanie skierowana</p>
Gumka obiektowa	<p>Gumka obiektowa, usuwa całe obiekty</p>

6. Wstaw

Przycisk	Funkcja
Tabela	Wstawianie tabel, możliwość scalania komórek, dodawania i usuwania kolumn i wierszy, wypełniania komórek kolorem, wstawiania tekstu do komórek.
Obraz	Wstawianie plików audio, wideo oraz obrazów z zasobów komputera
Figura	Wstawianie figur z wewnętrznej bazy: linii, linii przerywanych, strzałek, strzałek przerywanych, figur

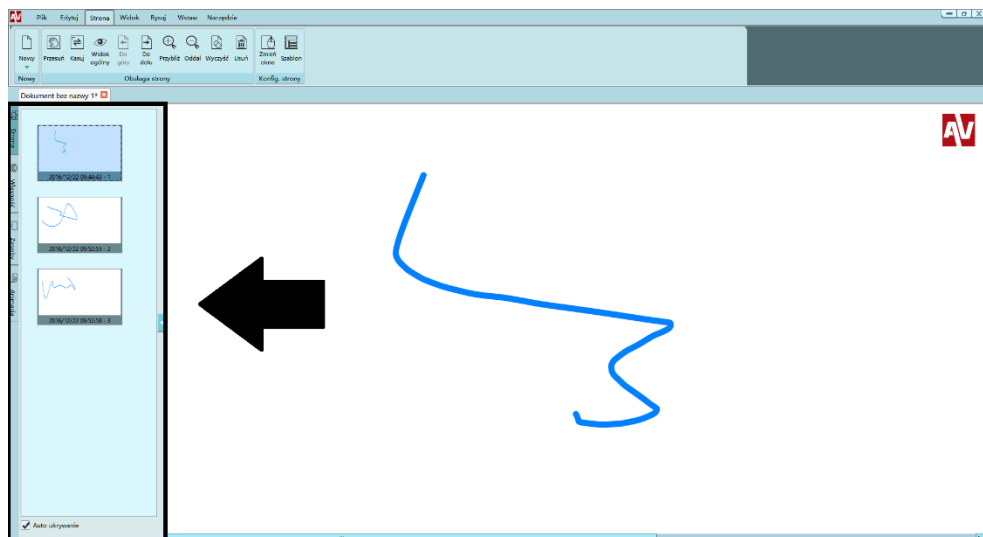
	oraz brył geometrycznych oraz rysowania figur niestandardowych
Dźwięk	Otwieranie plików audio z zasobów komputera
Wideo	Otwieranie plików wideo z zasobów komputera
Wykres kołowy	Wstawianie wykresów kołowych
Histogram	Wstawianie histogramów
Wzór	Wstawianie formuł matematycznych z edytora wzorów
Poziomo	Wstawianie poziomego okna tekstowego
Pionowo	Wstawianie pionowego okna tekstowego
Figury	Wstawianie figur oraz rysowanie dowolnych wielokątów

7. Narzędzia

Przycisk	Funkcja
Aparat	Tworzenie zrzutów ekranu z obecnie otwartej strony oprogramowania lub środowiska systemu operacyjnego, pozwala na zrzut w formie całego ekranu, wybranej wielkości prostokąta lub w kształcie wybranym przez użytkownika. Pozwala na eksport zrzutu ekranu do oprogramowania jako obiekt, zapisanie na dysku lub obie te funkcje
Nagrywanie	Nagrywanie całego ekranu lub wybranego obszaru, z dźwiękiem lub bez
Reflektor	Funkcja Jupitera, Kurtyny oraz Maski oraz Widoku pozwalające zasłonić ekran lub odsłonić wybraną część ekranu
Kurtyna	Funkcja Jupitera, Kurtyny oraz Maski oraz Widoku pozwalające zasłonić ekran lub odsłonić wybraną część ekranu
Maska	Funkcja Jupitera, Kurtyny oraz Maski oraz Widoku pozwalające zasłonić ekran lub odsłonić wybraną część ekranu
Widok	Funkcja Jupitera, Kurtyny oraz Maski oraz Widoku pozwalające zasłonić ekran lub odsłonić wybraną część ekranu
Czarny ekran	Czarny ekran z wyświetlonym napisem zwracającym uwagę
Wskaźnik	Strzałka wskazująca pobliskie obiekty
Kość	Funkcja rzutu kostką, z możliwością wybrania ilości kości (1-9)
Lupa	Powiększenie obrazu
Kalkulator	Wbudowany w oprogramowanie kalkulator
Zegar	Wbudowany w oprogramowanie zegar
Klawiatura	Dostępna na ekranie klawiatura
Rozpoznawanie pisma	Rozpoznawanie pisma
Odtwarzacz	Odtwarzacz audio i wideo z zasobów komputera
Budka wideo	Pozwala robić zdjęcia, zapisywać obrazy, nagrywać wideo i zmieniać źródła wideo

Ekierka	Wstawia ekierkę.
Linijka	Wstawia linijkę.
Kątomierz	Wstawia kątomierz. Kliknij kątomierz lewym przyciskiem myszy dla dodatkowych opcji.
Cyrkiel	Wstawia cyrkiel. Kliknij cyrkiel lewym przyciskiem myszy dla dodatkowych opcji.

2.3.2 Menu wysuwane



1. Zakładka Strona pozwala na zarządzanie stronami dokumentu. Są tam wyświetlane miniaturki stron wraz z ich numerem i czasem stworzenia. Kolejność stron można zmieniać intuicyjną metodą „Przeciągnij i upuść”

Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na zakładce strona pojawia się szybkie menu:

Przycisk	Funkcja
Dodaj stronę	Dodaje nową stronę za obecnie zaznaczoną stroną
Usuń stronę	Usuwa wybraną stronę
Kopiuje stronę	Kopiuje wybraną stronę
Wytnij stronę	Wycina wybraną stronę, którą później można wkleić
Wklej stronę	Wkleja skopiowaną bądź wyciętą stronę
Klonuj stronę	Wstawia identyczny duplikat strony zaraz za nią
Wyczyść stronę	Czyści wybraną stronę ze wszystkich obiektów poza obiektami które zostały zablokowane
Zablokuj stronę	Umożliwia zablokowanie edycji strony.

2. Zakładka Właściwości umożliwia edycję narysowanych obiektów:

Przycisk	Funkcja
Stan elementu	Umożliwia: - Pokazanie / ukrycie obiektu. Po ukryciu obiektu jest on niewidzialny, natomiast dalej pozostaje na stronie

	- Zablokowanie edycji obiektu. Zablokowany obiekt nie podlega również usuwaniu przy czyszczeniu całej strony.
Właściwości elementu	Umożliwia edycję: <ul style="list-style-type: none"> - Szerokości linii - Stylu linii (ciągła, przerywana) - Koloru pisaka - Koloru wypełnienia - Stanu wypełnienia (pozwala na włączanie i wyłączanie wypełnienia)
Hiperłącze	Pozwala na dodanie hiperłącza do zaznaczonego obiektu

3. Zakładka Zasoby

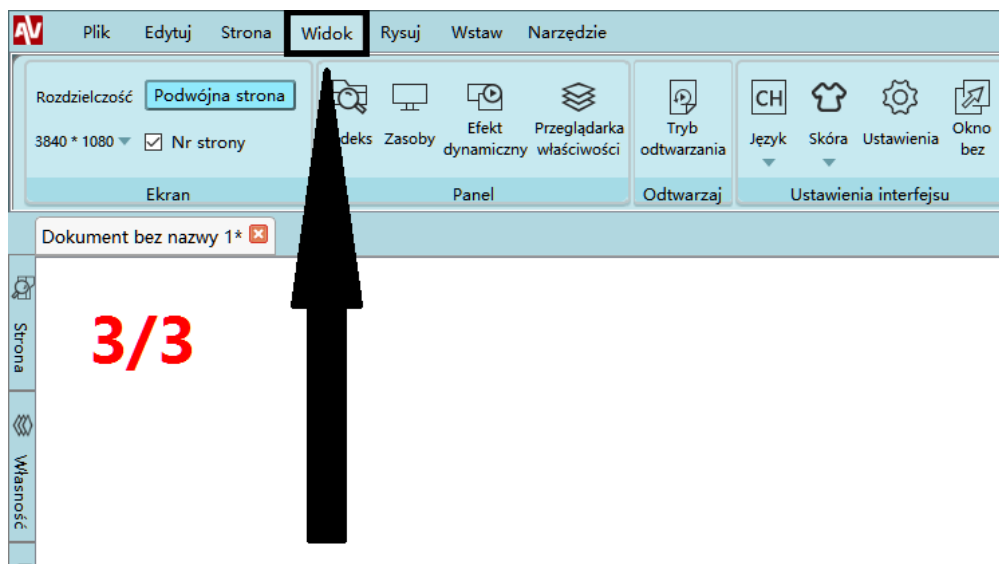
Przycisk	Funkcja
Zasób przedmiotowy	Wewnętrzna baza zasobów graficznych dla przedmiotów lekcyjnych
Biblioteka zasobów	Wewnętrzna baza zasobów graficznych różnego rodzaju grafik i obrazków: boisk, postaci historycznych, zwierząt, budynków i wielu, wielu innych, podzielona na kategorie
Zasoby lokalne	Pozwala na przeglądanie zasobów lokalnych komputera i przenoszenie plików metodą „przeciągnij i upuść”. Obsługiwane pliki to obrazy, dźwięki, wideo, PDF, WORD, EXCEL, PPT i INTS
Zasoby zewnętrzne	Dodaj skrót do zasobu komputera by móc go szybko otwierać gdy jest potrzebny

4. Animacje

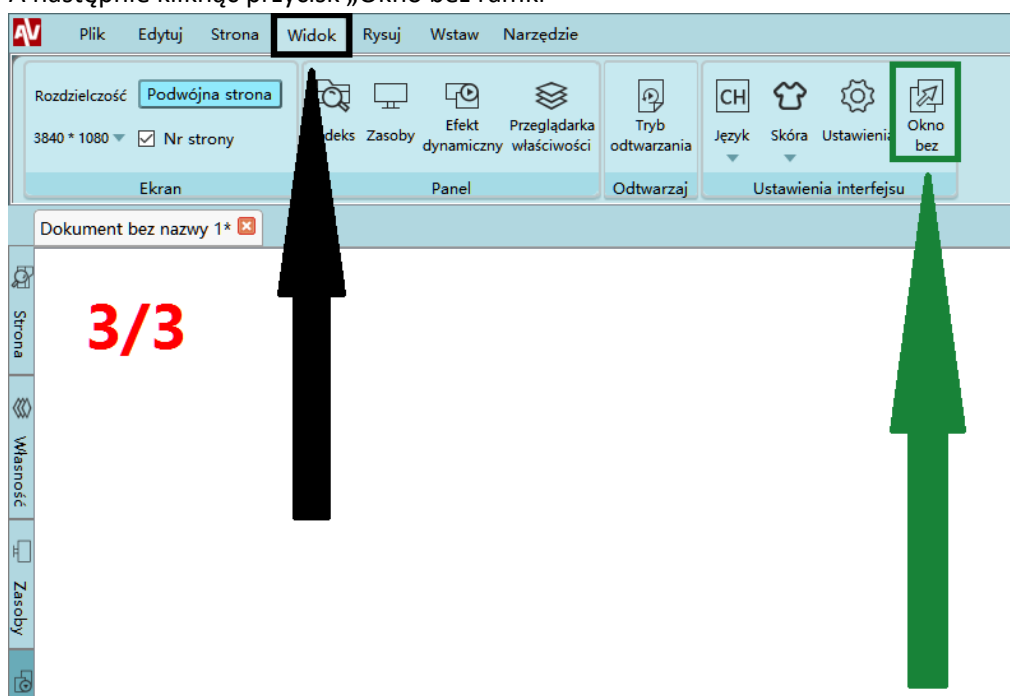
Przycisk	Funkcja
Strona	Pozwala na wybór animacji zmiany slajdu
Element	Pozwala na dodawanie animacji wejścia każdemu obiektowi z osobna, co ułatwia tworzenie angażujących prezentacji

2.3.2 Tryb interaktywny

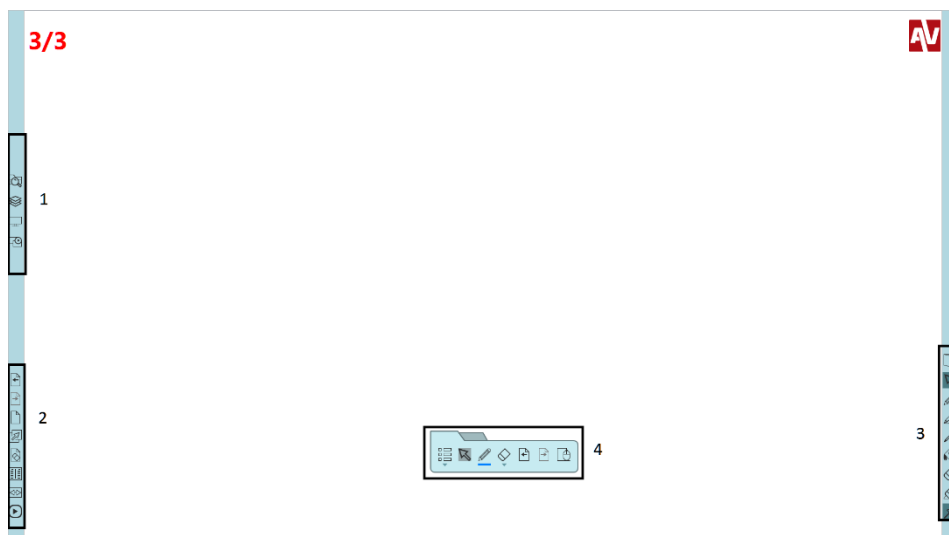
By przejść do trybu interaktywnego należy po włączeniu oprogramowania przejść do zakładki Widok



A następnie kliknąć przycisk „Okno bez ramki”



Interfejs trybu interaktywnego (bezzramkowego) podzielony jest na 3 główne części: menu boczne, menu ruchome oraz obszar rysowania.



Górna części menu bocznego (1) to znane z poprzedniego trybu wysuwane menu boczne, podzielone na menu stron, właściwości, zasobów i animacji.

Dolna część menu podzielona jest na dwie części (2, 3) posiadające różne funkcje.

Funkcje dostępne w dolnych paskach narzędzi:

Pasek 2:

Przycisk	Funkcja
Poprzednia strona	Przejdźcie do poprzedniej strony
Następna strona	Przejdźcie do następnej strony
Nowa strona	Otwarcie nowej, białej strony
Okno główne	Powrót do okna głównego programu
Wyczyść stronę	Czyści stronę ze wszystkich obiektów, poza zablokowanymi
Podwójna / pojedyncza strona	Włącza i wyłącza tryb podwójnej strony
Przełącz strony	Zamienia strony wyświetlania menu 1, 2 oraz 3
Odtwarzacz	Włącza odtwarzacz wideo

Pasek 3:

Przycisk	Funkcja
Wyjście	Wychodzi z oprogramowania
Wybierz	Wybieranie narysowanych obiektów lub wstawionych obrazów
Twardy ołówek	Standardowy pisak
Inteligentny pisak	Pisak poprawiający odręcznie rysowane obiekty: figury geometryczne, linie, strzałki
Magiczny pisak	W podstawowej formie jest to laserowy pisak. Po narysowaniu koła – otwiera się narzędzie reflektora. Po narysowaniu kwadratu – otwiera się lupa.
Wypełnienie	Wypełnianie figur i obiektów kolorem

Gumka punktowa	Gumka punktowa, wymazująca to, na co zostanie skierowana
Gumka obiektowa	Gumka obiektowa, usuwa całe obiekty
Blokada	Pozwala na schowanie pasków narzędzi by powiększyć obszar rysowania

Menu ruchome 4:



Przycisk	Funkcja
Menu	Wejście do menu, dostępne wszystkie funkcje oprogramowania
Wybierz	Wybieranie narysowanych obiektów lub wstawionych obrazów
Twardy ołówek	Standardowy pisak
Gumka punktowa	Gumka punktowa, wymazująca to, na co zostanie skierowana
Poprzednia strona	Przechodzi do poprzedniej strony
Następna strona	Przechodzi do następnej strony
Zmień okno	Włącza tryb notowania na pulpicie
Wypełnij	Wypełnianie figur i obiektów kolorem – wybór koloru po kliknięciu paska pod ikoną, wybór z szybkiego wyboru kolorów, pełnej palety kolorów, wypełnienia teksturą lub własnym plikiem graficznym
Jupiter	Funkcja Jupitera pozwala zastonić ekran lub odstąpić wybraną część ekranu
Wideo	Pozwala bezpośrednio przeciągnąć pliki wideo do programu metodą przeciągnij i upuść
Ustawienia	Pozwala na spersonalizowanie ruchomego menu poprzez dodanie do niego dowolnych funkcji oprogramowania

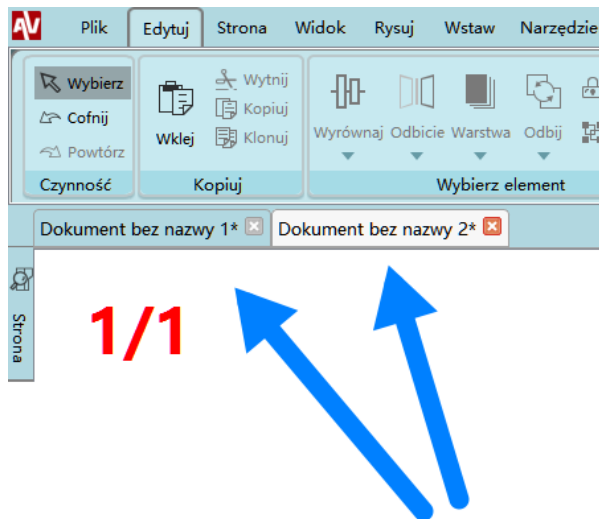
Rozdział 3: Dodatkowe funkcje

1. Otwieranie i przesuwanie plików

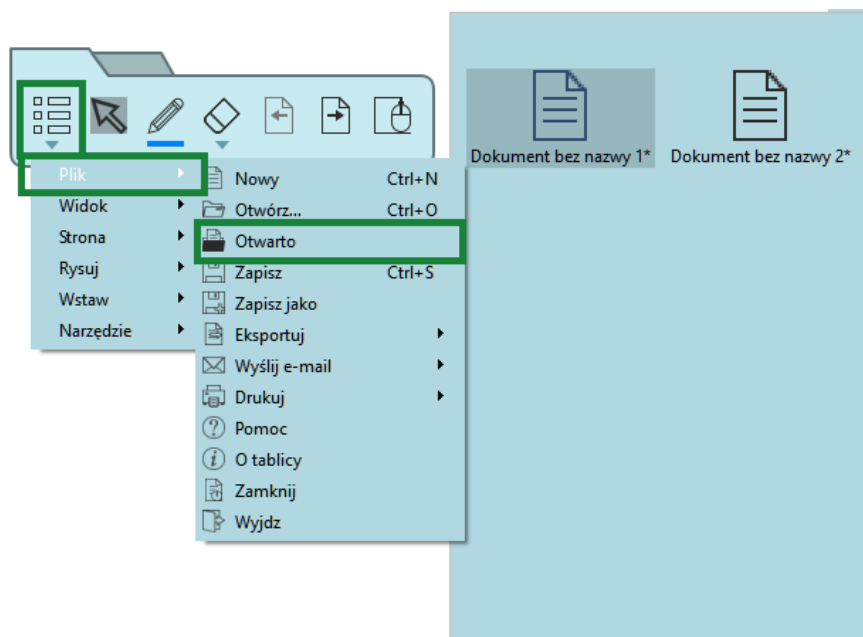
Oprogramowanie Avtek Interactive Suite pozwala na otwarcie kilku dokumentów jednocześnie. Co więcej, pozwala ono na łatwe kopiowanie obiektów pomiędzy tymi dokumentami.

By otworzyć drugi dokument wystarczy przejść do zakładki Plik i skorzystać z opcji Nowy (dla nowego dokumentu) lub Otwórz (dla już istniejącego, zapisanego).

Kolejność dokumentów można zamieniać metodą przeciągnij i upuść.



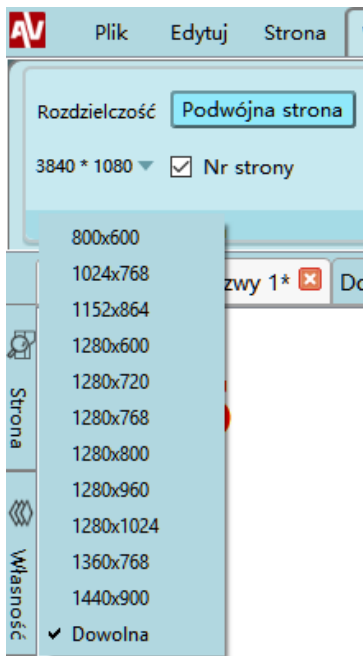
By przeglądać otwarte pliki w trybie interaktywnym należy kliknąć Menu w Ruchomym Menu, następnie przejść do zakładki Plik oraz kliknąć przycisk „Otwarto”. Z okna które się pojawi można wybierać spośród otwartych plików.



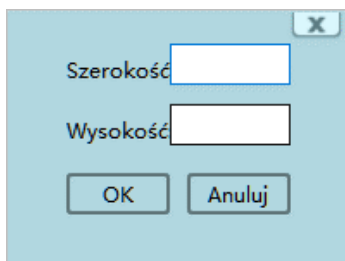
2. Używanie funkcji w praktyce

2.1 Rozdzielczość

W zakładce Widok znajduje się rozwijane menu Rozdzielczość. Oferuje ono wiele różnych rozdzielczości wyświetlanej strony.

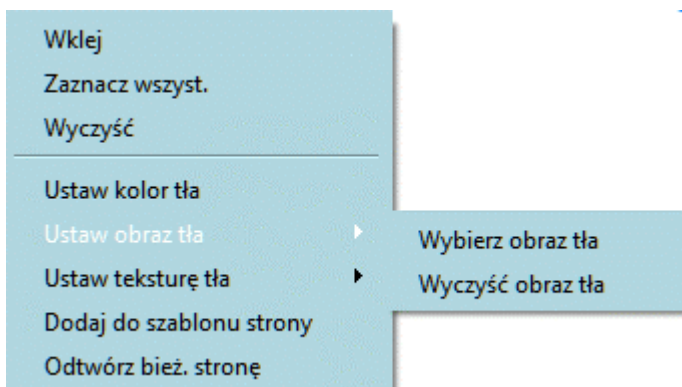


Jeśli żadna z wyświetlonych rozdzielczości nie odpowiada potrzebom, po kliknięciu opcji „Dowolna” wprowadzić będzie można własny rozmiar.



2.2 Tło

Kliknij stronę prawym przyciskiem myszy by ustawić tło odpowiadające potrzebom.

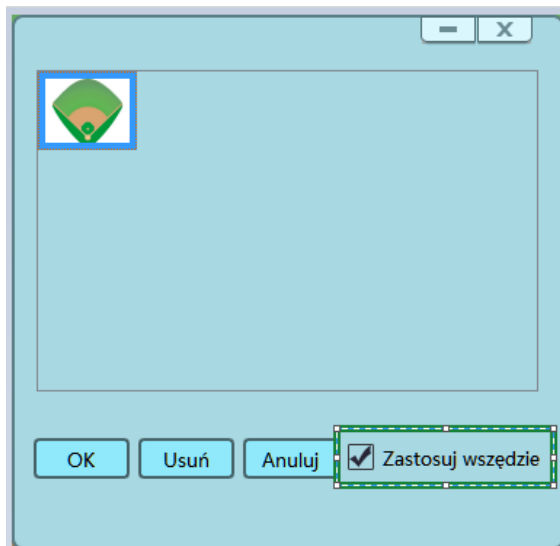


- Ustaw kolor tła pozwala ustawić jednolity kolor tła
- Ustaw obraz tła pozwala na ustawienie grafiki z zasobów oprogramowania
- Ustaw teksturę tła pozwala na ustawienie dowolnej grafiki z zasobów komputera jako tła

Jeśli tło będzie używane na wielu stronach, kliknij „Dodaj do szablonu strony”

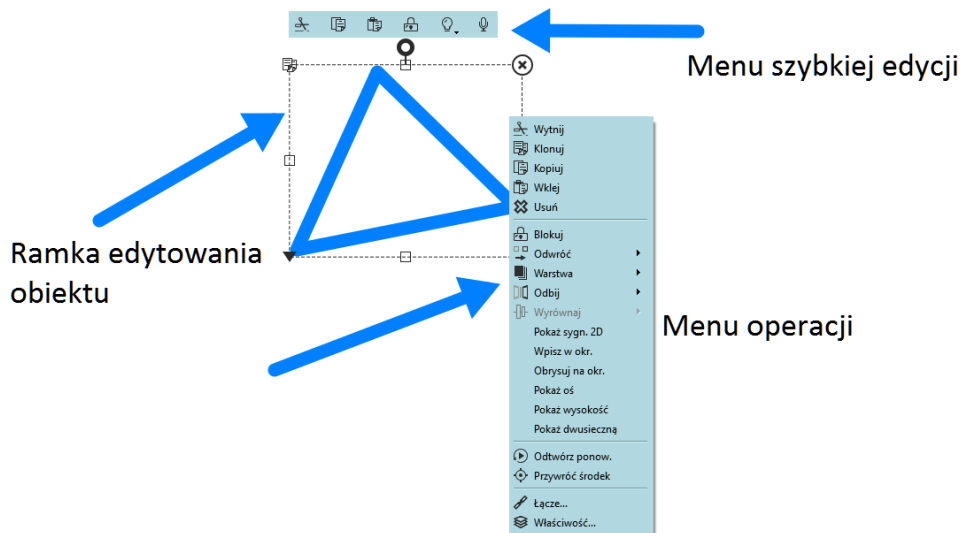


Z menu szablonów można ustawić dane tło jako tło jednego lub wszystkich slajdów otwartego dokumentu:



2.3 Obiekty

Po wybraniu funkcji Wybierz i wybraniu obiektu lub obiektów, pojawi się wokół niego ramka edytowania obiektu, nad nim szybkie menu edycji, a po kliknięciu na nim prawym przyciskiem myszy – menu operacji.



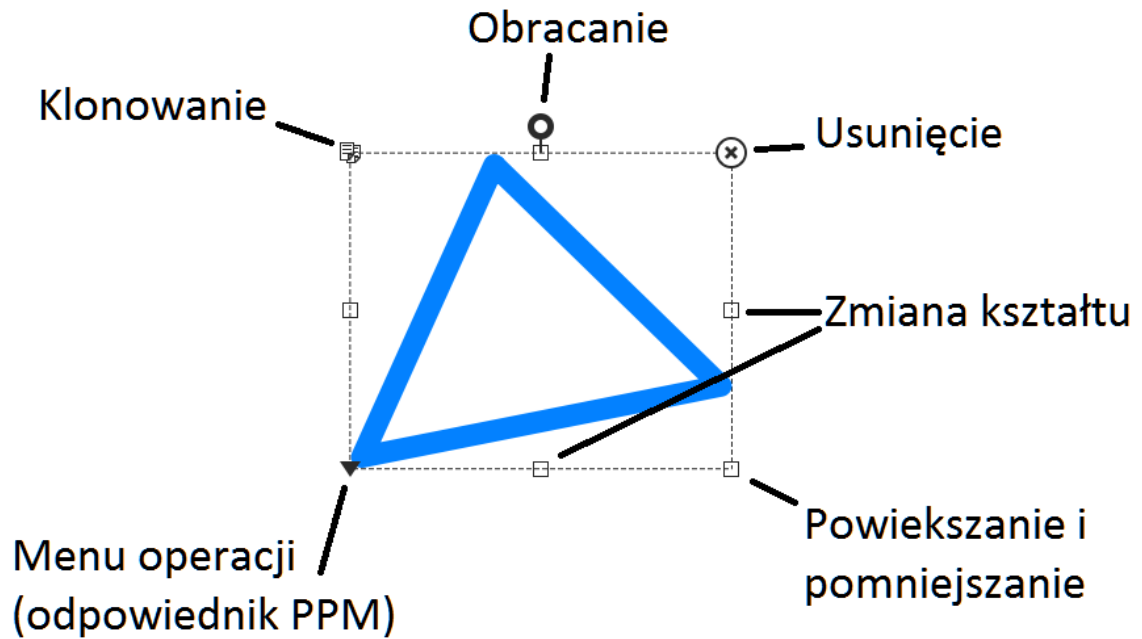
Menu szybkiej edycji pozwala na:

- wycinanie
- kopiowanie
- wklejanie
- blokowanie
- ustalanie przezroczystości (odpowiednik opcji Krycie z zakładki Edytuj)
- nagrywanie dźwięku dla danego obiektu



Ramka edytowania obiektu pozwala na:

- poruszanie
- obracanie
- klonowanie
- usuwanie
- powiększanie i pomniejszanie oraz zmianę kształtu obiektu



Nagrywanie audio dla pliku:

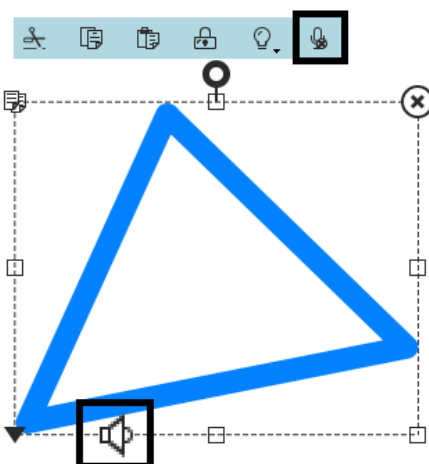
By rozpocząć nagrywanie dźwięku dla obiektu należy kliknąć ostatnią ikonę z menu szybkiej edycji obiektu:




W trakcie nagrywania ikona zmieni się na taką jak poniżej. By zakończyć nagrywanie należy ją kliknąć.

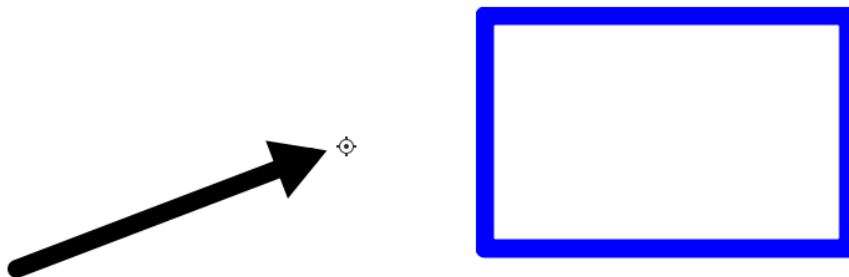
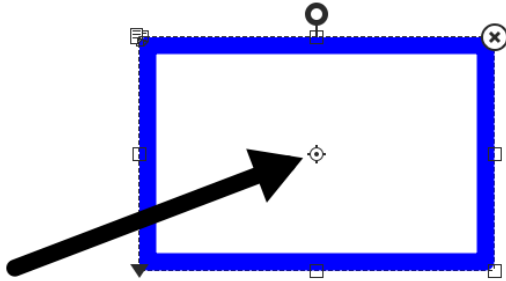


Po zakończeniu nagrywania ikona zmieni się na ikonę USUWANIA nagrywania, natomiast odtworzenie nagranych dźwięku możliwe jest dzięki ikonie głośnika na dole ramki edytowania obiektu.

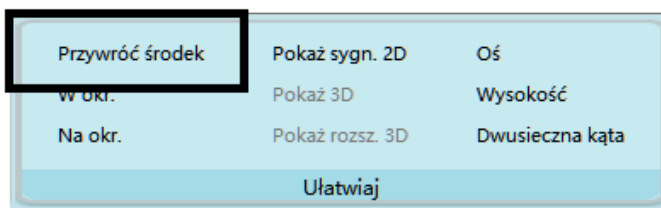


2.4 Środek obiektu

Wybierz obiekt i zacznij go obracać by pojawiła się ikona środka obiektu . Jest to punkt wokół której obiekt się obraca – można zmienić jego pozycję, by krążył po dowolnej osi (np. jako Ziemia wokół Słońca).



By przywrócić środek do standardowej pozycji, po zaznaczeniu obiektu należy kliknąć przycisk Przywróć środek w zakładce Edytuj.



2.5 Importowanie zewnętrznych dokumentów

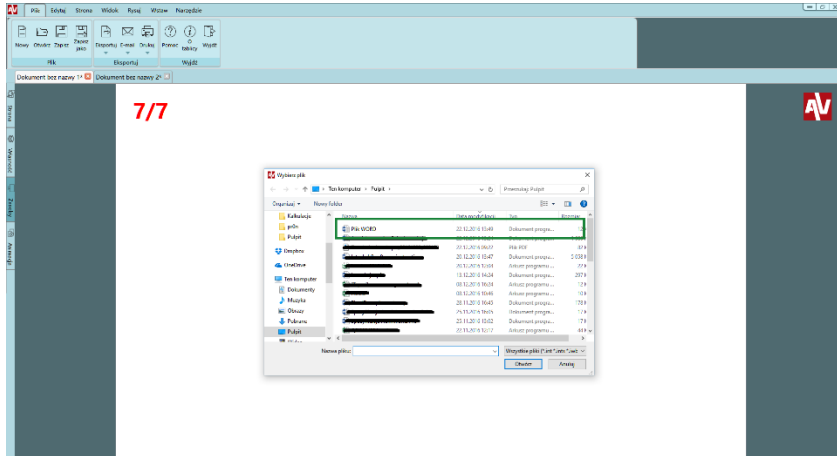
Importowanie zewnętrznych plików można przeprowadzić na trzy różne sposoby.

- W zakładce Plik, należy kliknąć przycisk Otwórz a następnie znaleźć i wybrać wybrany plik.
- W wysuwanym menu bocznym należy przejść do zakładki Zasoby a następnie Zasoby lokalne i z menu wybrać plik.
- Ostatnią metodą jest znalezienie pliku w folderze i zwykłe przeciągnięcie go do oprogramowania.

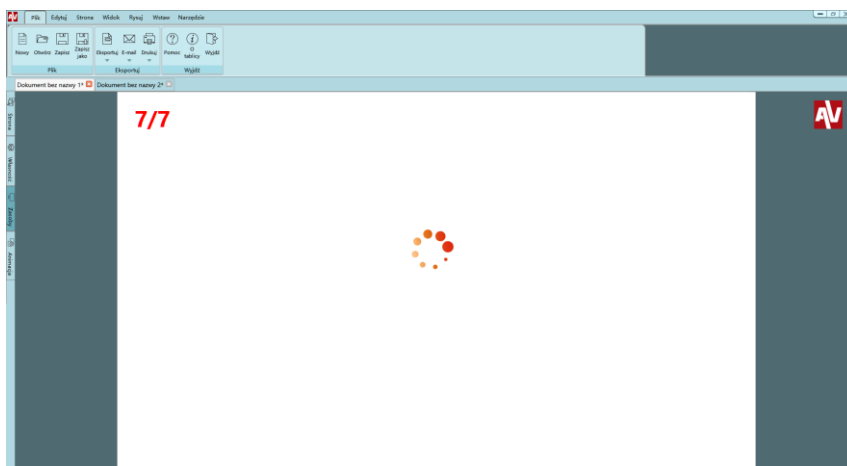
Pliki wspierane do importowania to:

*.int, *.ints, *.iwb, *.pdf, *.docx, *.doc, *.xlsx, *.xls, *.pttx, *.ptt

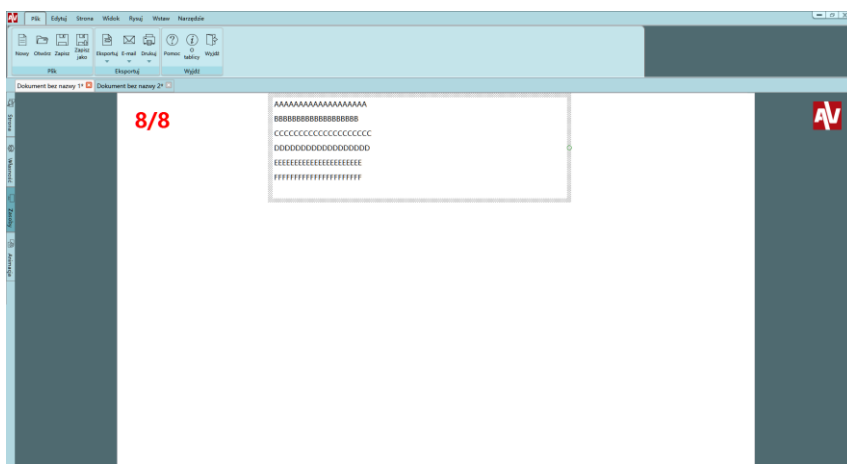
Wybieranie pliku z okienka otwartego po kliknięciu Plik -> Otwórz. W tym wypadku jest to plik Words: .docx



Ładowanie dokumentu:



Dokument otwiera się w nowej stronie jako tekst gotowy do edycji:



2.6 Importowanie zewnętrznych plików

W taki sam sposób używając można otworzyć inne pliki, np. obrazy, audio czy wideo. Są trzy sposoby:

- W zakładce Wstaw kliknij opcje: Obraz, Dźwięk lub Wideo. Pozwalają one przeglądać pliki tak jak wcześniej opisywana opcja Otwórz.

- W wysuwanym menu bocznym należy przejść do zakładki Zasoby a następnie Zasoby lokalne i z menu wybrać plik.

- Ostatnią metodą jest znalezienie pliku w folderze i zwykłe przeciągnięcie go do oprogramowania.

Obsługiwane formaty to:

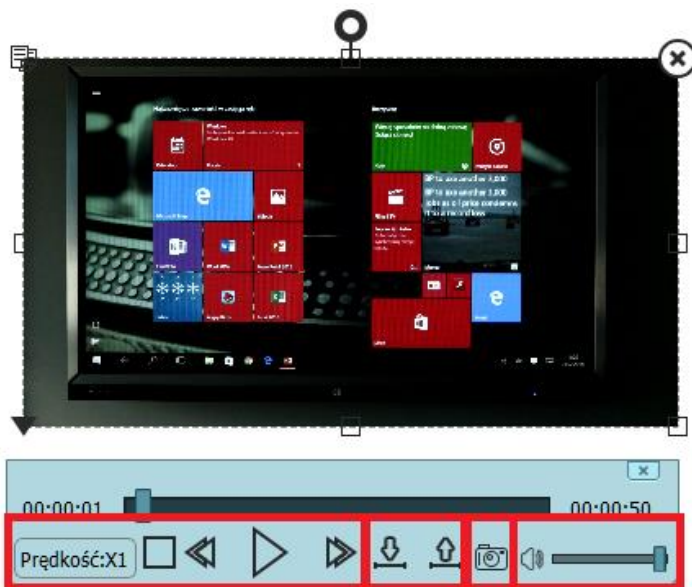
Obrazy: PNG, JPG, BMP, GIF, PGM, PPM, XPM, TIFF, TIF, JPEG

Dźwięk: MP3, OGG, WAV, WMA, AC3, RA, APE, FLAC

Wideo: AVI, VFW, DIVX, MPG, MPEG, M1V, M2V, MPV, DV, MOV, MP4, M4V, MQV, DAT, VCD, OGG, OGM, OGV, ASF, WMV, BIN, ISO, VOB, MKV, NSV, RAM, FLV, RM, TS, RMVB, DVR-MS, M2T, M2TS, REC

Wstawianie plików w ten sposób na stałe zapisuje je w dokumencie, dzięki czemu będą do wykorzystania następnym razem przy korzystaniu z dokumentu.

2.7 Pliki wideo



Menu odtwarzania posiada funkcje:

- Wskazywania prędkości odtwarzania
- Spowalniania prędkości odtwarzania
- Rozpocznij odtwarzanie

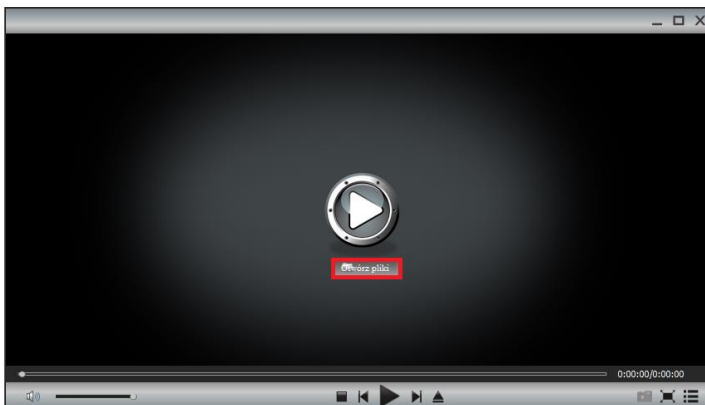
- Przyspiesz prędkość odtwarzania
- Punkt początku ponownego odtwarzania
- Punkt końca ponownego odtwarzania
- Tworzenia zrzutu ekranu z obecnej klatki filmu
- Regulacji głośności

Za pomocą przycisków Punktu początku i Punktu końca ponownego odtwarzania można zapętlić odtwarzanie danego fragmentu.

Na przykład, w wideo które trwa 50 sekund chcemy zapętlić odtwarzanie fragmentu między 20 a 30 sekundą. By to zrobić należy przewinąć film do 20 sekundy, przycisnąć Punkt początku ponownego odtwarzania, następnie poczekać aż filmik dojdzie do 30 sekundy i przycisnąć Punkt końca ponownego odtwarzania. W ten sposób zapętlimy odtwarzanie tych 10 sekund.

2.8 Importowanie plików do wbudowanego odtwarzacza plików

Przejdź do **Narzędzia > Odtwarzacz > Otwórz pliki** by włączyć przeglądarkę plików.



Ponadto, odtwarzacz posiada własną listę odtwarzania, więc lepiej nadaje się do odtwarzania większej ilości plików

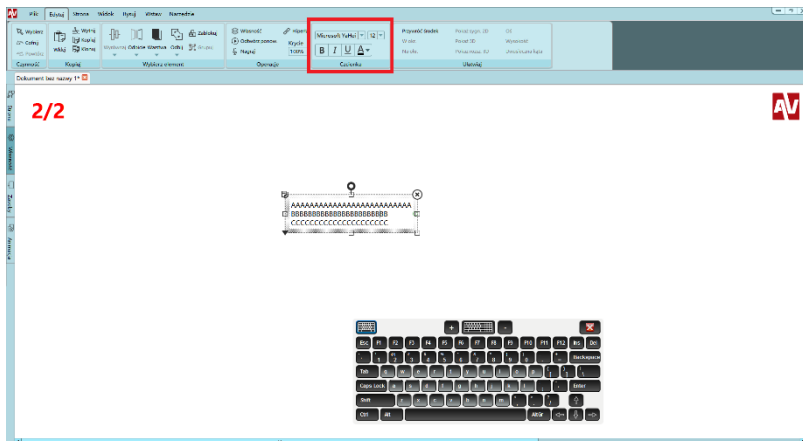


Uwaga: Pliki otwarte w odtwarzaczu nie zapisują się w dokumentcie, i po wyłączeniu dokumentu nie zostają do niego przypisane do późniejszego wykorzystania.

2.9 Dodawanie i edycja tekstu


By dodać pole tekstowe należy przejść do **Wstaw > Poziomo** lub **Pionowo**.

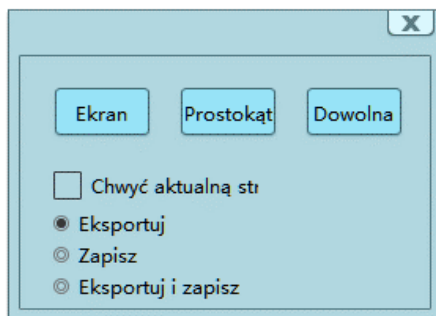
Po zaznaczeniu tekstu aktywne będzie menu **Edytuj > Czcionka**, gdzie zmieniać można: czcionkę, wielkość czcionki, kolor, pogrubienie, kursywa, podkreślenie.



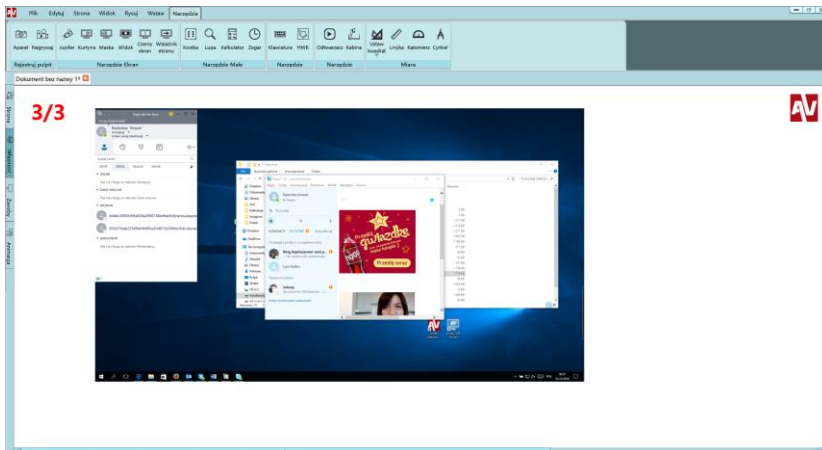
2.10 Zrzuty ekranu

Oprogramowanie Avtek Interactive Suite oferuje bardzo intuicyjny i prosty sposób na tworzenie

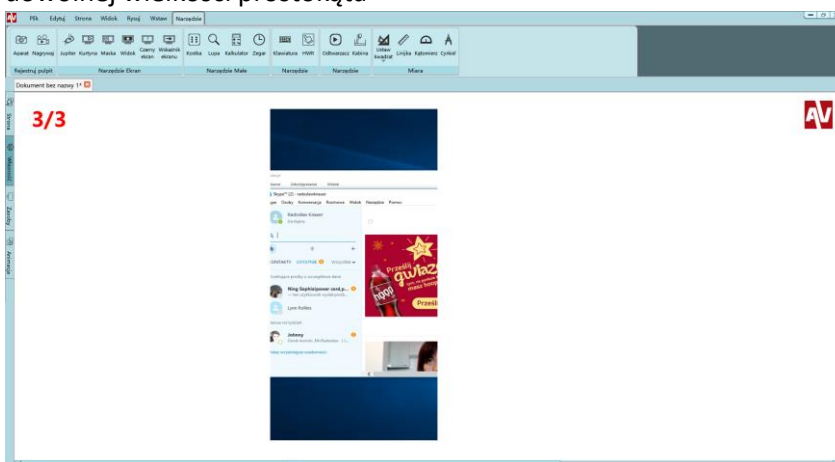
zrzutów ekranu. W zakładce Narzędzia kliknij przycisk Aparat , pojawi się okno pozwalające skorzystać ze wszystkich możliwości tego narzędzia.



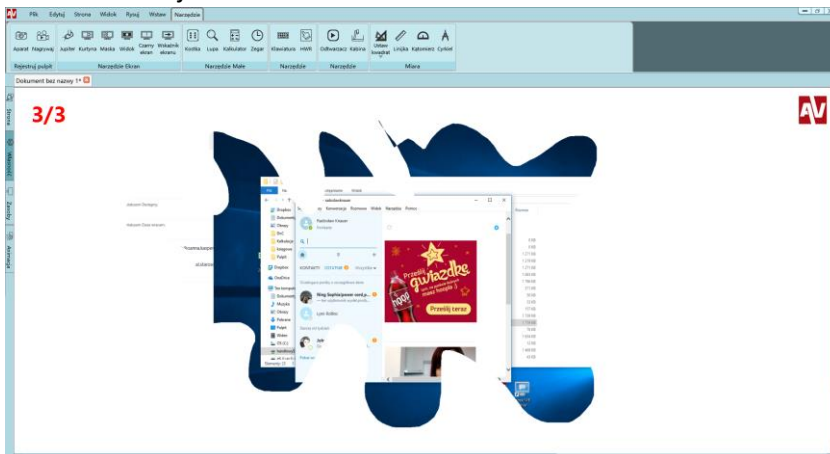
1. Najważniejszą opcją jest zaznaczenie lub odznaczenie opcji „Chwyć aktualną stronę”.
 - Zaznaczona sprawia, że zrzut ekranu robiony jest z aktualnie otwartego dokumentu Interactive Suite
 - Odznaczona pozwala robić zrzut ekranu z pulpitu
2. Po wybraniu czy chcemy robić zrzut ekranu z dokumentu czy z pulpitu, do wyboru są 3 opcje:
 - Ekran – po kliknięciu myszą tworzy zrzut ekranu z całego pulpitu



- Prostokąt – po naciśnięciu i przeciągnięciu myszą pozwala na za stworzenie zrzutu ekranu z dowolnej wielkości prostokąta



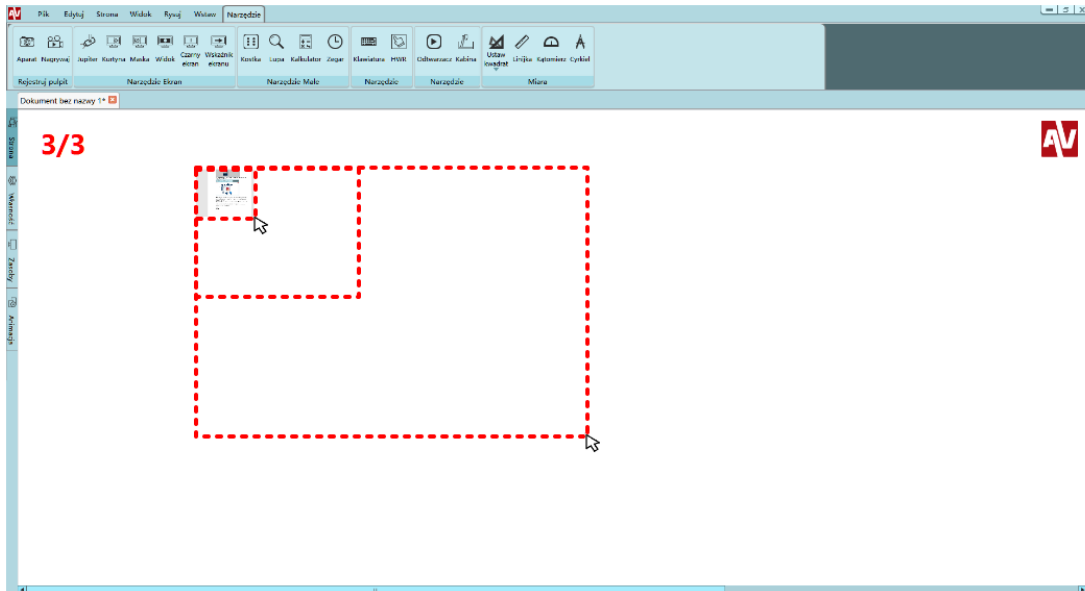
- Dowolna – po naciśnięciu i przeciągnięciu myszą pozwala na wycięcie dowolnej wielkości i kształtu obraz jako zrzut ekranu



UWAGA: Robiąc zrzut ekranu z pulpitu program daje nam możliwość ostatniej poprawki tego, co chcemy pokazać. Po kliknięciu przycisku Ekran, Prostokąt bądź Dowolna oprogramowanie przejdzie do widoku pulpitu:

- pierwsze kliknięcie myszą będzie działało jak zwykła operacja w systemie operacyjnym, czyli pozwoli nam np. zminimalizować okno którego nie chcemy na zrzucie.
- drugie kliknięcie dopiero pozwala zrobić zrzut ekranu (Ekran) lub rozpocząć wybieranie pożądanego kształtu (Prostokąt, Dowolna)

UWAGA: Po wykonaniu powyższych instrukcji zrzut ekranu nie zostanie automatycznie wklejony do dokumentu. Jest on zapisany: by go wywołać należy przycisnąć i przytrzymać lewy przycisk myszy i „rozwinąć” zrzut do pożądanej wielkości.



Trzy ostatnie opcje wyświetlone w oknie określają co stanie się ze zrzutem ekranu po jego zrobieniu.

- Eksportuj oznacza eksport zrzutu do oprogramowania
- Zapisz oznacza zapisanie zrzutu jako pliku na dysku
- Eksportuj i zapisz pozwala zapisać zrzut jako plik na dysku oraz wstawić go do dokumentu

2.11 Nagrywanie ekranu

Oprogramowanie Avtek Interactive Suite zawiera w sobie świetne narzędzie do nagrywania ekranu, idealne gdy tablica jest wykorzystywana np. jako notatnik. Co więcej, jeśli komputer posiada wbudowany mikrofon lub wspiera podłączenie do niego zewnętrznych urządzeń zbierających dźwięk, możliwe jest nagrywanie operacji wykonywanych na ekranie razem z wyjaśnieniami dźwiękowymi.

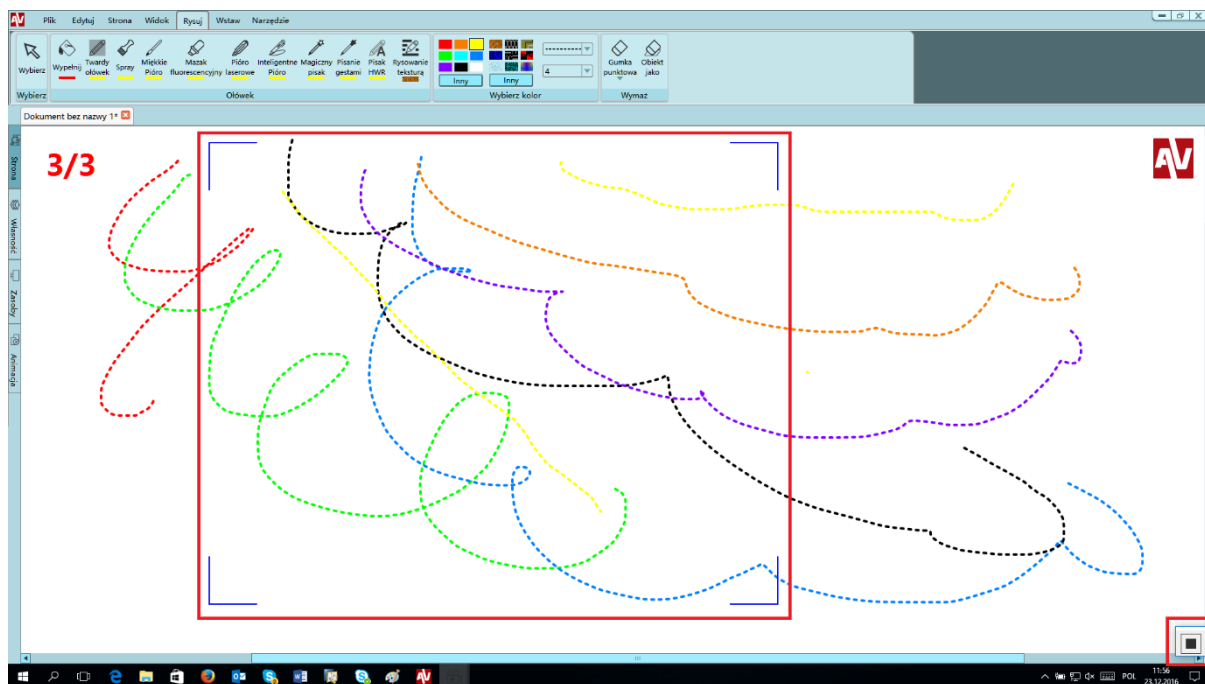
Plik może być zapisany w formacie MP4, FLV lub WMV i później importowany do slajdu lub odtworzony niezależnie w odtwarzaczu.



- Nagrywanie pełnego ekranu oznacza nagrywanie całego dostępnego ekranu
- Nagrywanie wybranego obszaru oznacza nagrywanie jedynie zaznaczonego przez użytkownika obszaru (przycisk zaznaczony na czerwono pozwala na wybranie obszaru nagrywania)



Obszar nagrywania oznaczony jest w czterech rogach liniami migającymi na czerwono i fioletowo w czasie nagrywania (oznaczone na zdjęciu poniżej dużym czerwonym prostokątem), w prawym dolnym rogu znajduje się ikona zakończenia nagrywania.



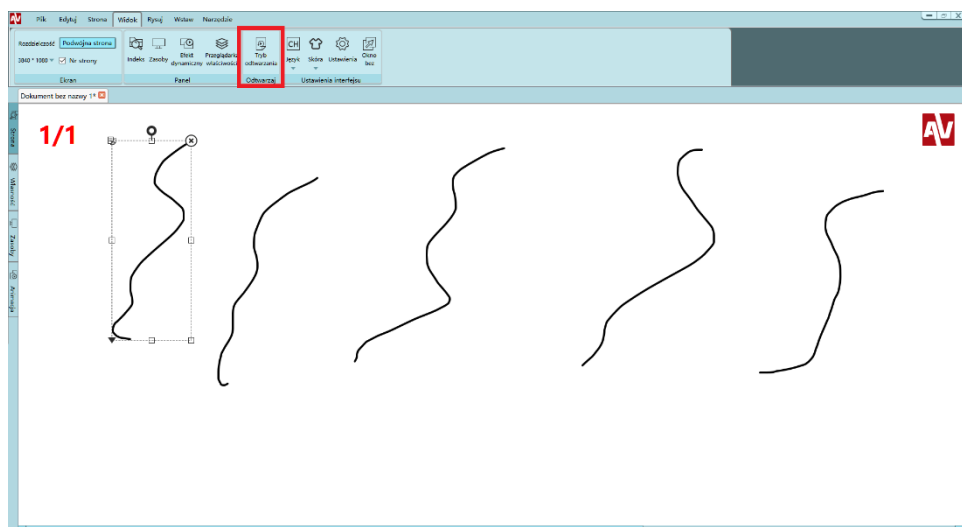
2.12 Tryb odtwarzania

Oprogramowanie pozwala też na odtworzenie wszystkich zmian wprowadzonych dla całej strony lub konkretnego obiektu.

By odtworzyć wszystkich zmian danej strony należy przejść do zakładki **Widok > Tryb odtwarzania**.

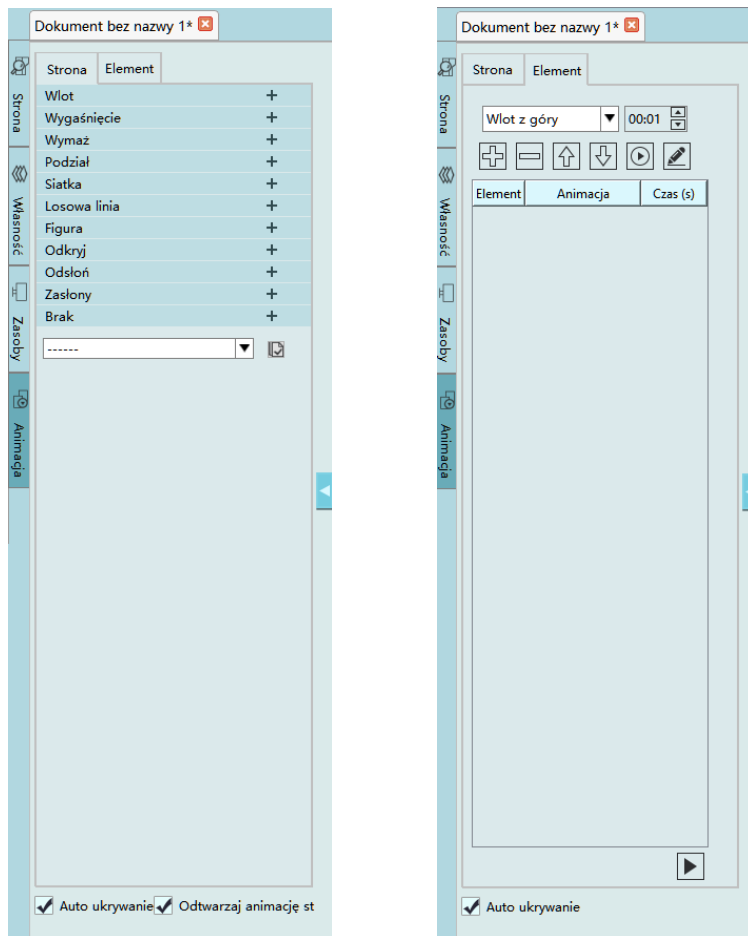
By odtworzyć zmiany wprowadzone dla danego obiektu należy przejść do zakładki **Edytuj > Odtwórz ponownie**.

Dzięki temu można nagrać krótkie lub dłuższe prezentacje, na których później na lekcji można wyjaśniać zjawiska lub tematy lekcyjne.



2.13 Animacje

Boczne wysuwane menu zawiera zakładkę Animacje.



Pozwala ono na ustawianie przejść między stronami (wraz z dźwiękiem), dzięki czemu można przygotowywać w oprogramowaniu ciekawe prezentacje.

W zakładce Element pozwala też na ustawianie przejść dla poszczególnych obiektów.

2.14 Notowanie na pulpicie

Oprogramowanie posiada funkcję notowania na pulpicie oraz osadzania notatek w programach Microsoft Office.

Strona > Zmień okno

Lub w trybie interaktywny opcja dostępna jest na lewym pasku narzędzi.

W trybie tym dostępne będzie ruchome menu podobne do tego z trybu interaktywnego.



Funkcje:

- Kursor
- Zapisz
- Powrót do okna głównego
- Twardy ołówek z możliwością wyboru jednego z kilku kolorów
- Przesuń
- Gumka
- Cofnij
- Ponów
- Osadź notatki w dokumencie
- Pędzel
- Pisak teksturowy
- Pisak inteligentny
- Linia wraz z wyborem linii
- Klawiatura umożliwiająca szybkie wstawianie notatek
- Powiększenie i pomniejszenie narysowanych obiektów

2.15 Ustawienia

W Zakładce **Widok** znajduje się przycisk **Ustawienia**. Znajduje się tam kilka zakładek:

Narzędzia: w zakładce narzędzia można edytować narzędzia dostępne w ruchomym menu w trybie interaktywnym. Dzięki temu można dostosować tryb do własnych potrzeb.

Skrót: Umożliwia stworzenie skrótu klawiszowego, który będzie aktywował daną funkcję

Dostosuj skrót: Umożliwia edycję funkcji uruchamianej przez przycisk definiowalnej przez użytkownika znajdujący się na paskach skrótu na tablicy.

Mowa: Umożliwia edycję opcji czytania tekstu.

Ustawienia użytkownika: Umożliwia dodawanie i edytowanie użytkownika.