

Instrukcja obsługi oprogramowania **Flow!Works 2.6.2**

SPIS TREŚCI

CZĘŚĆ I WPROWADZENIE.....	2
PODSTAWOWE FUNKCJE OPROGRAMOWANIA.....	2
INSTALACJA OPROGRAMOWANIA.....	3
URUCHAMIANIE OPROGRAMOWANIA.....	5
TRYBY PRACY.....	5
<i>Tryb okna.....</i>	<i>5</i>
<i>Tryb ramki.....</i>	<i>6</i>
<i>Tryb pełnoekranowy.....</i>	<i>6</i>
<i>Tryb pulpitu.....</i>	<i>6</i>
 CZĘŚĆ II GŁÓWNY INTERFEJS UŻYTKOWNIKA I JEGO	
FUNKCJE.....	9
PRZYCISKI FUNKCJI GŁÓWNEGO INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA.....	9
<i>Główny pasek narzędzi.....</i>	<i>9</i>
Karta Start.....	9
Karta Slajd.....	13
Karta Wstaw.....	14
Karta Pisaki.....	17
Karta narzędzi przedmiotowych.....	20
<i>Pasek narzędzi Slajd.....</i>	<i>20</i>
<i>Pasek narzędzi do pisania.....</i>	<i>22</i>
<i>Zarządzanie użytkownikami.....</i>	<i>23</i>

Część I Wprowadzenie

Oprogramowanie edukacyjne Flow!Works służy do pracy z uniwersalną tablicą interaktywną HiteVision. Program ułatwia przygotowywanie i prowadzenie lekcji i szkoleń o dowolnej tematyce. W tym rozdziale zawarto opis jego instalacji, uruchamiania, interfejsu użytkownika i czterech trybów jego pracy.

Podstawowe funkcje oprogramowania

- Praca w 3 trybach: okna, ramki i pełnoekranowym
- Sterowanie komputerem przy pomocy tablicy interaktywnej
- Funkcja automatycznego zapisywania pliku co zadany interwał czasu
- Funkcja chwytania i przesuwania obszaru roboczego za pomocą dłoni dostępna bez konieczności uruchamiania dodatkowych funkcji
- Zmiana kolorów tła, wstawianie różnych wzorów tła z zewnętrznej bazy grafik (kratka, linia, obraz itp.)
- Rozpoznawanie pisma odręcznego (m.in. w języku polskim)
- Rozpoznawanie narysowanych odręcznie kształtów i przekształcanie ich na figury geometryczne
- Rozpoznawanie gestów wykonanych na tablicy
- Baza figur geometrycznych - pozwala na łatwe wstawienia figur oraz brył geometrycznych do prezentacji
- Interaktywne narzędzia do geometrii - linijka, ekierka, kątomierz, cyrkiel
- Dodatkowe narzędzia i grafiki ułatwiające naukę matematyki, chemii, fizyki i języka angielskiego
- Możliwość selektywnego ujawniania informacji umieszczonych na ekranie
- Wstawianie tekstu za pomocą klawiatury ekranowej
- Obracanie, przesuwanie i zmiana rozmiaru obiektów
- Zapisywanie wszystkich czynności ekranowych w postaci sygnału wideo z dźwiękiem z mikrofonu
- Wstawianie plików wykonanych w technologii Flash, plików graficznych, animacji i filmów z wewnętrznej bazy
- Możliwość modyfikowania zawartej w oprogramowaniu tablicy bazy obiektów poprzez dodawanie własnych obiektów oraz porządkowanie ich w drzewiastej strukturze katalogów i podkatalogów
- Wypełnianie wybranych obiektów kolorem lub obrazem
- Możliwość grupowania/rozgrupowania obiektów graficznych
- Funkcja pozwalająca blokować elementy, zabezpieczając przed ich przypadkową edycją
- Regulacja stopnia przezroczystości obiektów
- Możliwość powiększania wybranego fragmentu strony
- Pisanie na ruchomym lub zatrzymanym obrazie

- Zapisywanie materiału powstałego na tablicy w czasie zajęć w następujących formatach: plik obrazu, strona internetowa, dokument PDF, prezentacja Power Point, plik DOC
- Zachowywanie notatek wykonanych przy pomocy tablicy w plikach popularnych aplikacji (MS Word, MS Excel, MS PowerPoint)
- Za pomocą oprogramowania można nanosić zmiany i tworzyć notatki na dowolnym dokumencie wyświetlonym na pulpicie naszego komputera
- Oprogramowanie Flow!Works posiada przyciski funkcyjne do Obsługi programów pakietu MS Office, np. Power Point (przełączanie slajdów, zapisywanie poprawek)
- Użytkownik może skonfigurować pasek ikon tak, aby mieć pod ręką najczęściej używane przyciski. Funkcje, które nie są wykorzystywane, można usunąć po to, aby nie wprowadzały zamieszania podczas pracy z tablicą
- Personalizacja paska narzędzi poprzez zapisanie spersonalizowanych ustawień pod różnymi profilami
- Możliwość zdefiniowania skrótów do wybranych programów, folderów, plików

Instalacja oprogramowania

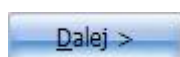
Instalację oprogramowania należy przeprowadzić w następujący sposób:

1. Włóż dysk CD z oprogramowaniem do napędu CD-ROM w komputerze i dwukrotnie kliknij ikonę programu instalacyjnego setup.exe. Pojawi się okno dialogowe, zawierające wskazówki na temat instalacji (Rys. 1-1).

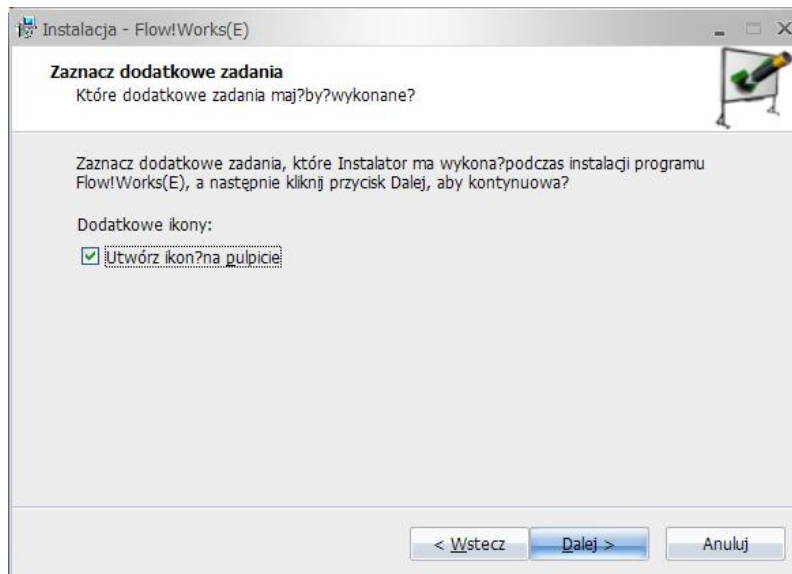


Rys. 1-1: Okno dialogowe etapu przygotowania do instalacji

2. Wedle swojego uznania wybierz, czy instalator ma utworzyć na pulpicie skrót do aplikacji, zaznaczając pole wyboru przy zawartej w oknie instalatora opcji, a następnie kliknij przycisk

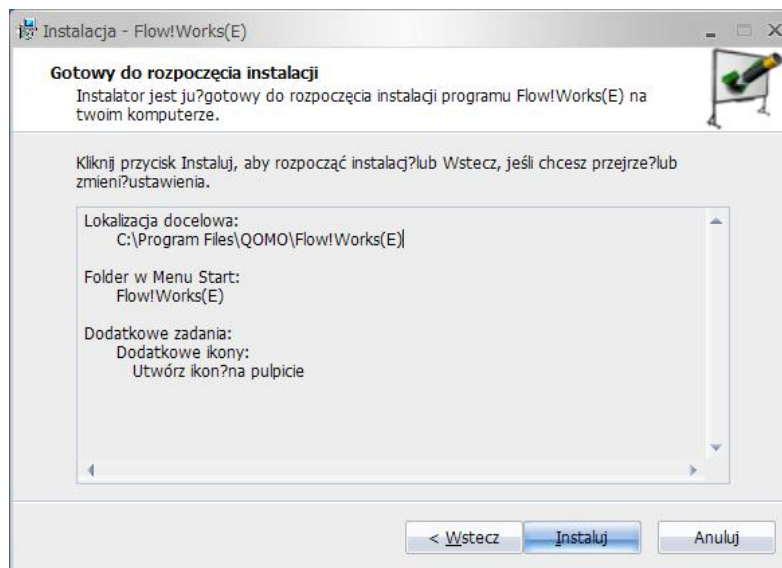


(patrz Rys. 1-2).




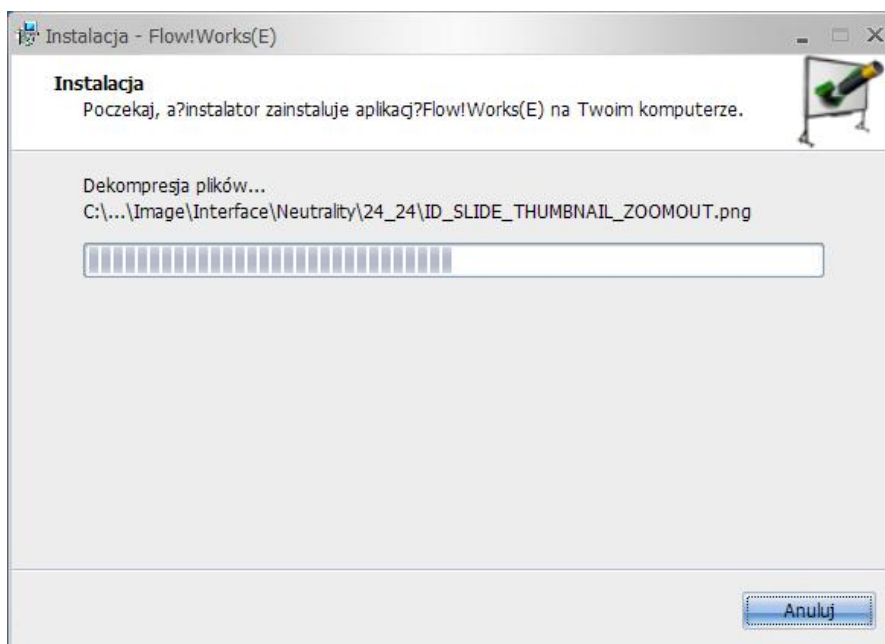
Rys. 1-2: Okno dialogowe etapu wyboru zadań dodatkowych

3. Następne okno dialogowe (Rys. 1-3) podsumowuje ustawienia procesu instalacji i umożliwia jej rozpoczęcie.



Rys. 1-3: Okno dialogowe kreatora instalacji

4. Kliknięcie przycisku  rozpocznie instalację oprogramowania. Postęp instalacji można w przybliżeniu określić na podstawie paska postępu, widocznego na Rys. 1-4.



Rys. 1-4: Okno dialogowe kreatora instalacji z paskiem postępu

Uruchamianie oprogramowania

Oprogramowanie Flow!Works można uruchamiać na trzy sposoby:

- ★ Otworzyć w systemie operacyjnym menu Start, otworzyć grupę Programy i wybrać z niej skrót do programu Flow!Works.
- ★ Dwukrotnie kliknąć skrót do programu na pulpicie.
- ★ Kliknąć dowolny przycisk skrótu po lewej lub prawej stronie tablicy.

Tryby pracy

Oprogramowanie Flow!Works może działać w dowolnym z czterech trybów, dostępnych zarówno podczas przygotowywania lekcji, jak i prowadzenia zajęć. Każdy z nich został szczegółowo opisany niżej.

Tryb okna

W trybie okna oprogramowanie przypomina środowisko systemu Windows. Interfejs użytkownika składa się z paska menu, paska narzędzi, przeglądarki właściwości i miniatur oraz obszaru roboczego.

Tryb ramki

Wybór polecenia Widok z paska menu, następnie polecenia Tryb ramki z menu kontekstowego pozwala przełączyć tryb działania z okienkowego na tryb ramki.

W trybie ramki narzędzia najczęściej używane przy prowadzeniu zajęć są rozmieszczone wzdłuż krawędzi głównego interfejsu użytkownika, co ułatwia dostęp do nich w trakcie przygotowywania lub prowadzenia lekcji i szkoleń. Interfejs główny jest wówczas podzielony na siedem części: pływający pasek narzędzi, pasek do pracy ze slajdami, pasek pisaków, pasek menu, pasek domyślny, przeglądarkę miniatur i właściwości oraz obszar roboczy.


Tryb pełnoekranowy

Wybór polecenia Plik ze znajdującego się w trybie ramki w dolnej części okna aplikacji paska menu, a następnie kliknięcie w menu kontekstowym polecenia Tryb pełnoekranowy spowoduje przełączenie programu z trybu ramki na tryb pełnoekranowy.

W trybie pełnoekranowym obszar roboczy — przestrzeń służąca do pisania — jest powiększony do maksymalnych rozmiarów. Tryb ten pozwala, na przykład, wyświetlać w trakcie zajęć pomoce dydaktyczne na pełnym ekranie. W trybie pełnoekranowym interfejs główny użytkownika składa się z przeglądarki miniatur i właściwości, obszaru roboczego i pływającego paska narzędzi.

Tryb pulpitu


Oprogramowanie do pracy z tablicą interaktywną może działać w trybie okna, trybie ramki lub trybie pełnoekranowym. Prowadząc zajęcia, użytkownik może przełączać dowolny z tych trzech trybów na tryb pulpitu. Pozwala on opuścić środowisko oprogramowania Flow!Works i użyć dowolnej innej aplikacji systemu Windows.












Chcąc przełączyć się do trybu pulpitu, kliknij przycisk . Spowoduje to zredukowanie aplikacji do wyświetlanego w środowisku systemu operacyjnego paska narzędzi trybu pulpitu (patrz Rys. 1-11).



Rys. 1-11: Pasek narzędzi trybu pulpitu

Pasek trybu pulpitu zawiera czternaście przycisków, którym przypisano funkcje wymienione w Tabeli 1.

Nazwa przycisku	Funkcja
	Kliknięcie tego przycisku pozwala przejść do zaznaczania obiektów, rozpoczyna pracę na przezroczystym slajdzie i umożliwia zaznaczanie

<p>Wybierz</p>	<p>znajdujących się na slajdzie obiektów.</p>
<p> Tryb myszy</p>	<p>Przełącza tryb pisania na tryb myszy.</p>
<p> Pióro</p>	<p>Włącza narzędzia imitujące pismo pióra, długopisu, kredy i innych twardych narzędzi rysujących, służących do pisania i umieszczania notatek na bieżącym pulpicie.</p>
<p> Pędzel</p>	<p>Włącza narzędzie imitujące ręczne pismo pędzlem. Użytkownik może ustawić szerokość i styl jego linii. Narzędzie to pozwala pisać notatki i umieszczać je na bieżącym pulpicie. Użytkownik może też skonfigurować właściwości linii.</p>
<p> Kolor kreski</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie okna dialogowego, które umożliwia ono wybór koloru, przezroczystości i innych właściwości linii.</p>
<p> Szerokość</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie okna dialogowego przedstawionego na Rys. 1-12. Umożliwia ono wybór szerokości linii.</p> <div data-bbox="805 985 1141 1220" data-label="Image"> </div> <p>Rys. 1-12: Okno dialogowe wyboru szerokości linii</p>
<p> Usuń</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku usuwa aktualnie zaznaczoną linię lub inny obiekt. Narzędzie do usuwania działa w punktowo lub usuwa całe obszary, zależnie od wybranego wariantu.</p>
<p> Cofnij</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku cofa ostatnią czynność.</p>
<p> Klawiatura ekranowa</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku wyświetla okno klawiatury ekranowej.</p>
<p> Narzędzie</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku wyświetla menu zawierające często używane narzędzia. Ich opis zawarto w rozdziale „Funkcje głównego paska narzędzi”.</p>
<p> Temat</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie menu narzędzi przedmiotowych, wybieranych zależnie od bieżących potrzeb dydaktycznych.</p>
<p> Nowy slajd</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie menu nowego slajdu. Umożliwia ono, zależnie od potrzeb, utworzenie nowego slajdu ekranowego, białego, niebieskiego lub czarnego.</p>



 <p>Plik</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie menu Plik. Zawiera ono zestaw poleceń służących do pracy z plikami.</p>
 <p>Przełącz tryb</p>	<p>Przycisk służący do przełączania między trybem pisania a trybem pulpitu. Jeżeli na bieżącym slajdzie znajduje się komentarz, kliknięcie tego przycisku spowoduje wyświetlenie okna dialogowego, zawierającego monit o zapisanie bieżącego slajdu.</p>

Tabela 1: Przyciski funkcji trybu pulpitu

Uwaga! W trybie pulpitu wybór dowolnego narzędzia powoduje przejście do pracy na przezroczystym slajdzie ekranowym.

Część II Główny interfejs użytkownika i jego funkcje

Oprogramowanie Flow!Works oferuje szeroki wybór narzędzi dydaktycznych, zaprojektowanych z myślą o ułatwieniu nauczycielom, wykładowcom i instruktorom ich codziennej pracy. Z interfejsem użytkownika można pracować na wiele różnych sposobów, z których każdy oferuje zaskakująco duże możliwości. Dostępne funkcje pogrupowano w kategorie tematyczne, zbieżne z różnymi przedmiotami szkolnymi. Ten rozdział zawiera opis poszczególnych funkcji i ich obsługi.

Przyciski funkcji głównego interfejsu użytkownika

Oprogramowanie Flow!Works daje użytkownikowi do wyboru cztery tryby pracy, dzięki czemu zawsze można wybrać ten, który jest w danej chwili najbardziej odpowiedni. W niniejszej instrukcji najszerzej opisano pracę w trybie ramki i występujące w nim karty przycisków, grupujące je według przedmiotów szkolnych i przeznaczenia.

Tryb ramki daje użytkownikowi dostęp do najczęściej używanych narzędzi dydaktycznych, które są w nim umieszczone wzdłuż wszystkich krawędzi głównego interfejsu użytkownika, co znacznie ułatwia szybki ich wybór i przełączanie się między używanymi funkcjami.

Kolejne części instrukcji zawierają usystematyzowany opis poszczególnych przycisków funkcji.

Główny pasek narzędzi

Główny pasek narzędzi (Rys. 2-1) to „plywający“ pasek zawierający przyciski najczęściej używanych funkcji. Wyboru nowej funkcji dokonuje się przez kliknięcie odpowiadającego jej przycisku, co automatycznie powoduje wyłączenie narzędzia wybranego poprzednio. Główny pasek narzędzi składa się z pięciu kart, z których każda zawiera zestaw przycisków funkcyjnych o określonym przeznaczeniu: Start, Slajd, Wtyczki, Pisaki i Przedmioty.



Rys. 2-1: Główny pasek narzędzi

Niżej omówiono zawartość każdej z tych pięciu kart.

Karta Start



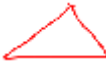
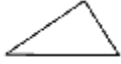



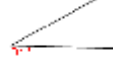


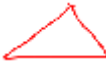
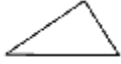



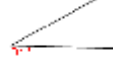


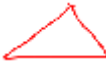
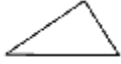



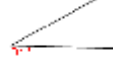


Na karcie Start (Rys. 2-2) umieszczono zbiór najczęściej używanych przycisków.

Umożliwiają one przełączanie między funkcjami: Nowy, Zapisz, Zamknij, Usuń i trybami pracy oprogramowania, a także obejmują często używane narzędzia do pisania.



Rys. 2-2: Karta Start

Poszczególne przyciski tej karty opisano w poniższej Tabeli 2.

Nazwa przycisku	Funkcja											
 Wybierz	Kliknięcie tego przycisku włącza funkcję umożliwiającą zaznaczenie obiektów znajdujących się na slajdzie.											
 Pisak inteligentny	Narzędzie rozpoznające proste figury geometryczne na odręcznych rysunkach, np. linie, kąty, trójkąty itp. Rozpoznane figury zawierają punkty kontrolne, za pomocą których można po ich rozpoznaniu dodatkowo zmodyfikować ich kształt, jak na rysunkach po prawej stronie.	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="874 831 1098 1003">Odręcznie narysowana figura przed rozpoznaniem</th> <th data-bbox="1098 831 1310 1003">Kształt po rozpoznaniu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="874 1003 1098 1115"></td> <td data-bbox="1098 1003 1310 1115"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="874 1115 1098 1249"></td> <td data-bbox="1098 1115 1310 1249"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="874 1249 1098 1384"></td> <td data-bbox="1098 1249 1310 1384"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="874 1384 1098 1536"></td> <td data-bbox="1098 1384 1310 1536"></td> </tr> </tbody> </table>	Odręcznie narysowana figura przed rozpoznaniem	Kształt po rozpoznaniu								
Odręcznie narysowana figura przed rozpoznaniem	Kształt po rozpoznaniu											
												
												
												
												



Pióro

Włącza narzędzie imitujące pismo pióra, długopisu, kredy i innych twardych narzędzi rysujących.



Pędzel

Włącza narzędzie imitujące ręczne pismo pędzlem. Użytkownik może ustawić szerokość i styl jego linii.



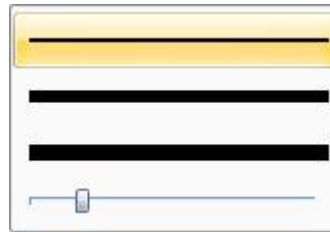
Kolor kreski

Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie okna dialogowego. Umożliwia ono wybór koloru, przezroczystości i innych właściwości linii.



Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie okna dialogowego przedstawionego na Rys. 2-3. Umożliwia ono wybór szerokości linii.

Szerokość



Rys. 2-3: Okno dialogowe wyboru szerokości linii



Kliknięcie tego przycisku usuwa aktualnie zaznaczoną linię lub inny obiekt. Narzędzie do usuwania działa w punktowo lub usuwa całe obszary, zależnie od wybranego wariantu.

Usuń



Kliknięcie tego przycisku usuwa całą zawartość bieżącego slajdu.

Wyczyść slajd



Pozwala cofnąć ostatnią wykonaną czynność.

Cofnij



Pozwala przywrócić operację cofniętą wcześniej kliknięciem przycisku Cofnij.

Ponów



Przycisk włącza funkcję pisania lub nanoszenia komentarzy w pliku PPT lub innym programie.

Komentarze ekranowe



Umożliwia utworzenie nowego slajdu ekranowego; slajdu białego, niebieskiego lub czarnego.

Nowy slajd



Dotknięcie ekranu więcej niż jednym palcem pozwala przesuwać slajdy i używać powierzchni roboczej praktycznie bez ograniczeń.

Przewiń



Odtwórz slajdy

Kliknięcie tego przycisku powoduje odtworzenie prezentacji.



Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie poprzedniego slajdu.

Poprzedni slajd



Kliknięcie tego przycisku powoduje przejście do następnego slajdu.

Następny slajd



Oferuje dostęp do kilku operacji na aktualnie otwartym pliku.


Plik




Przełącza na tryb pulpitu.

Przełącz tryb

Tabela 2: Przyciski na karcie Start

Uwaga! Dodatkowe informacje o funkcji Komentarze ekranowe 

Funkcja komentarzy ekranowych umieszcza je na przezroczystych slajdach. Takie rozwiązanie pozwala pisać i umieszczać komentarze w dowolnym pliku pakietu Office oraz zapisywać naniesione w ten sposób adnotacje.

Funkcję tę uruchamia się kliknięciem przycisku . Powoduje on utworzenie przezroczystego slajdu na bieżącym interfejsie użytkownika. Główny pasek narzędzi staje się wówczas przezroczysty, co przyspiesza i ułatwia pracę z bieżącą zawartością interfejsu użytkownika (patrz Rys. 2-4).



Rys. 2-4: Pływający pasek narzędzi przy włączonej funkcji Komentarze ekranowe

W trakcie działania tej funkcji, użytkownik może wymiennie posługiwać się myszą i pisakiem, na przykład wykonując pojedyncze lub podwójne kliknięcia myszą. Przytrzymanie przed chwilę pisaka na obiekcie daje ten sam efekt, co użycie na nim prawego przycisku myszy, a wykonanie pisakiem ruchu niezwłocznie po dotknięciu nim powierzchni tablicy jest przez program traktowane jako pisanie.

Jedną z głównych zastosowań funkcji Komentarze ekranowe jest nanoszenie uwag na plikach pakietu Office.


Wprowadzenie za jej pomocą komentarza w pliku w formacie Word, PowerPoint lub Excel powoduje wyświetlenie na slajdzie paska narzędzi trybu Office (patrz Rys. 2-5).




Rys. 2-5: Pasek narzędzi trybu Office


Niżej opisano pracę z plikami pakietu Office na przykładzie pliku w formacie PowerPoint. Zaczynaj od otwarcia pliku PowerPoint (Rys. 2-8). Nad stroną wyświetlanego dokumentu PPT będzie widoczny swobodny pasek narzędzi trybu pulpitu.


Pasek służy do wykonywania niezbędnych w tym trybie operacji. Przezroczysty slajd


ekranowy można, na przykład, utworzyć, klikając przycisk . Użytkownik ma swobodę jednoczesnego pisania na slajdzie pliku PPT i nanoszenia na nim komentarzy. Pasek narzędzi trybu Office zawiera następujące przyciski:

☆ Osadzanie komentarzy: jego kliknięcie osadza treść komentarza w pliku Office.

☆ Poprzedni slajd : kliknięcie tego przycisku wyświetla poprzedni slajd aktualnie otwartego pliku PowerPoint i tworzy odpowiadający mu slajd służący do nanoszenia komentarzy ekranowych.

☆ Następny slajd : kliknięcie tego przycisku wyświetla następny slajd aktualnie otwartego pliku PowerPoint i tworzy odpowiadający mu slajd służący do nanoszenia komentarzy ekranowych.

☆ Zakończ prezentację : kliknięcie tego przycisku zamyka odtwarzanie pliku PowerPoint i działanie funkcji nanoszenia komentarzy ekranowych. Przed zakończeniem, oprogramowanie monituje użytkownika o osadzenie wszystkich komentarzy w pliku PowerPoint. Przezroczysty slajd do dodawania komentarzy staje się w takim przypadku zwykłym slajdem prezentacji PowerPoint, w którym slajd PowerPoint, którego dotyczyła dana strona komentarzy, zostaje zapisany jako jej graficzne tło, z możliwością zapisu i odczytu.

☆ Przycisk myszy : kliknięcie tego przycisku przełącza tryb pisania z pisaka na mysz.




Karta Slajd

Karta Slajd (patrz Rys. 2-6) zawiera przyciski uruchamiające często przydatne operacje na slajdach, takie jak Nowy, Usuń, Wyczyść slajd, Kolor tła slajdu, Obraz tła slajdu, Obróć slajd, Pomniejsz, Powiększ, Przewiń czy Odtwórz.



Rys. 2-6: Karta Slajd

Poszczególne przyciski tej karty opisano w poniższej Tabeli 3.

Nazwa przycisku	Funkcja
	Tworzy nowy slajd ekranowy, biały, niebieski lub czarny.
Nowy slajd	
	Kliknięcie tego przycisku powoduje usunięcie bieżącego slajdu.
Usuń slajd	
	Kliknięcie tego przycisku usuwa całą zawartość bieżącego slajdu.

**Wyczyść
slajd**



Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie poprzedniego slajdu.

**Poprzedni
slajd**



Kliknięcie tego przycisku powoduje przejście do następnego slajdu.

**Następny
slajd**



Dotknięcie ekranu więcej niż jednym palcem pozwala przesuwać slajdy i używać powierzchni roboczej aplikacji praktycznie bez ograniczeń.

Przewiń



Kliknięcie tego przycisku powoduje odtworzenie prezentacji.

**Odtwórz
slajdy**



Kliknięcie tego przycisku powoduje powiększenie bieżącego slajdu.

Powiększ



Kliknięcie tego przycisku powoduje pomniejszenie bieżącego slajdu.

Pomniejsz



Przycisk otwiera okno dialogowe wyboru koloru, z którego następnie można wybrać kolor tła dla bieżącego slajdu.

Kolor tła



Otwiera okno dialogowe wyboru obrazu tła (Rys. 2-7).

Obraz tła



Rys. 2-7: Okno dialogowe obrazu tła

Tabela 3: Przyciski na karcie Slajd

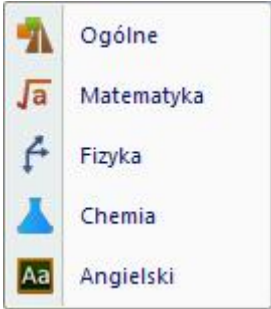
Karta Wstaw

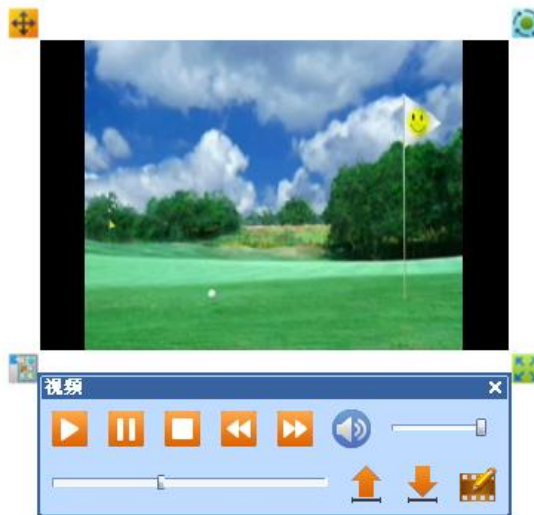
Często potrzebne funkcje wstawiania obiektów zebrano na karcie Wstaw (Rys. 2-8). Zgromadzone na niej przyciski służą do wstawiania plików, multimediów, grafiki wektorowej, dodatkowej grafiki i innych zasobów.










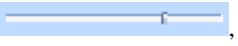



Rys. 2-8: Karta Wstaw




Poszczególne przyciski tej karty opisano w poniższej Tabeli 4.

Nazwa przycisku	Funkcja
 <p>Zasoby</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku spowoduje wyświetlenie okna dialogowego zasobów (patrz Rys. 2-9).</p>  <p>Rys. 2-9: Pasek narzędzi Zasoby</p> <p>Wybierz z niego odpowiednią dziedzinę zasobów. W oknie dialogowym Zasoby program wyświetli informacje o dostępnych zasobach. Wybierz zasób, który chcesz wstawić. Możesz też dokonać wyboru, przeciągając go bezpośrednio na slajd. Po umieszczeniu go we właściwym miejscu slajdu, przeciągnięciami myszy możesz dostosować rozmiary wybranego obiektu.</p> <p>W prawym górnym narożniku okna dialogowego Zasoby są wyświetlane cztery przyciski regulacji rozmiaru. Pozwalają one dokładniej ustalić wielkość obiektu.</p> <p>Kliknięcie odpowiedniego przycisku powoduje wyświetlenie okna dialogowego, umożliwiającego umieszczenie w prezentacji zasobów znajdujących się na lokalnym dysku twardym.</p> <p>Aby zamknąć okno, kliknij widoczny w jego prawym górnym narożniku przycisk</p> 
 <p>Multimedia</p>	<p>W wyniku kliknięcia tego przycisku program wyświetli okno dialogowe, w którym użytkownik może wybrać dowolny plik multimedialny zapisany na dyskach komputera i umieścić go w slajdzie. Obsługiwane są następujące rodzaje plików multimedialnych: multimedialne, dźwiękowe, obrazy i animacje Flash.</p> <p>Wyszukawszy na dysku właściwy plik multimedialny, zaznacz go, kliknij przycisk Otwórz i przeciągnij slajd, aby określić położenie i rozmiar okna odtwarzacza. Spowoduje to wyświetlenie paska sterowania odtwarzacza (patrz Rys. 2-10).</p>



Rys. 2-10: Pasek sterowania odtwarzacza

Zawiera on następujące przyciski: Odtwarzaj , Wstrzymaj , Zatrzymaj , Wolniej , Szybciej , Dźwięk , Regulacja głośności , Pasek postępu odtwarzania , Początek pętli , Koniec pętli  oraz Komentarze .

Narzędzie to umożliwia użytkownikowi wybór fragmentu utworu do odtworzenia. W tym celu należy w odpowiednich momentach utworu kliknąć przycisk początku pętli  i końca pętli . Można też zapisać obraz zrzutu ekranu filmu lub animacji lub dodać do niego komentarz — umożliwia to przycisk komentowania .



Pole tekstowe

Do wstawiania i modyfikowania tekstu służy funkcja Pole tekstowe.



Grafika wektorowa

Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie paska narzędzi do pracy z grafiką wektorową.

Aby narysować na slajdzie wektorowy element graficzny, kliknij na nim odpowiedni przycisk i przeciągnij go w żądane miejsce slajdu. Przykłady rysunków wektorowych przedstawia Rys. 2-11.



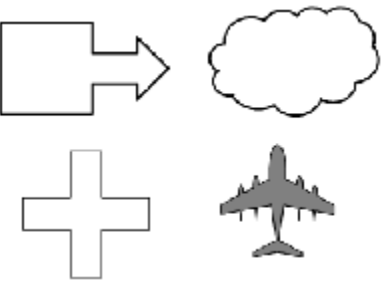
	 <p>Rys. 2-11: Przykłady rysunków wektorowych</p>
 <p>Dodatkowe grafiki</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie paska narzędzi grafik dodatkowych, przedstawionego na Rys. 2-19.</p> <p>Aby umieścić na slajdzie dodatkowy rysunek, kliknij odpowiedni przycisk paska i przeciągnij go myszą w żądane miejsce slajdu. Przykłady dodatkowych grafik przedstawia Rys. 2-12.</p>  <p>Rys. 2-12: Przykłady rysunków wektorowych</p>

Tabela 4: Przyciski na karcie Wstaw

Karta Pisaki








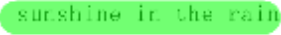






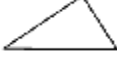







Karta Pisaki oferuje wybór narzędzi do pisania (Rys. 2-13), w tym pisak, pędzel, pióro do kaligrafii, zakreślacz, pióro laserowe, pisak teksturowy, pisak inteligentny i pisak interpretujący. Użytkownik może określać kolor, szerokość i teksturę linii, a także wybierać rodzaj zakończeń, środka i początku odcinka.












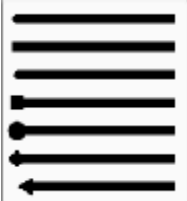


Rys. 2-13: Karta Pisak

Poszczególne przyciski tej karty opisano w poniższej Tabeli 5.

Nazwa przycisku	Funkcja
-----------------	---------

 <p>Pióro</p>	<p>Włącza narzędzie imitujące pismo pióra, długopisu, kredy i innych twardych narzędzi rysujących.</p>		
 <p>Pędzel</p>	<p>Włącza narzędzie imitujące ręczne pismo pędzlem. Użytkownik może ustawić szerokość i styl jego linii.</p>		
 <p>Pióro do kaligrafii</p>	<p>Służy do imitowania pisma tybetańskiego i arabskiego.</p>		
 <p>Zakreślacz</p>	<p>Naśladuje efekt użycia markera do wyróżniania tekstu. Użytkownik ma możliwość wyboru kolorów.</p>		
 <p>Pisak laserowy</p>	<p>Linia pisaka laserowego świeci, skutecznie przyciągając uwagę odbiorców aż do wykonania przez prowadzącego następnej czynności.</p>		
 <p>Pisak teksturowy</p>	<p>Służy do pisania liniami wypełnionymi teksturą graficzną.</p>		
 <p>Inteligentny pisak</p>	<p>Narzędzie rozpoznające prostych figury geometryczne na odręcznych rysunkach, np. linie, kąty, trójkąty itp. Rozpoznane figury zawierają w strategicznych miejscach punkty kontrolne, za pomocą których można po ich rozpoznaniu dodatkowo zmodyfikować ich kształt, jak na rysunkach po prawej stronie.</p>	<p>Odręcznie narysowana figura przed rozpoznaniem</p>	<p>Kształt po rozpoznaniu</p>
			
			
			
			
	<p>Pisak interpretujący pozwala wykonywać na obszarze slajdu różnego rodzaju gesty o</p>	<p>Kolor kreski</p>	<p>Funkcja</p>

<p>Pisak interpretujący</p>	<p>określonych znaczeniach, np. przechodzić do następnego slajdu, usuwać wprowadzone pismo czy wybierać obiekty w bieżącym slajdzie. Narysowanie za pomocą pisaka interpretującego rysunku przedstawionego na samej górze po prawej stronie powoduje przejście do następnego slajdu.</p>		<p>Przejdź do następnej strony</p>
			<p>Przejdź do poprzedniej strony</p>
			<p>Usuwanie obiektów z obszaru slajdu</p>
			<p>Wybór obiektu</p>
 <p>Kolor kreski</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie okna dialogowego. Umożliwia ono wybór koloru, przezroczystości i innych właściwości linii.</p>		
 <p>Szerokość</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie okna dialogowego przedstawionego na Rys. 2-14. Umożliwia ono wybór szerokości linii.</p>  <p>Rys. 2-14: Okno dialogowe wyboru szerokości linii</p>		
 <p>Kolor wypełnienia</p>	<p>Kliknięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie okna dialogowego. Umożliwia ono do wypełniania zaznaczonego obiektu wskazanym kolorem i pozwala określić stopień jego przezroczystości.</p>		
 <p>Tekstura</p>	<p>Przycisk otwiera okno dialogowe, służące do wyboru tekstury.</p>		
 <p>Tekstura wypełnienia</p>	<p>Przycisk otwiera okno dialogowe, służące do wypełniania teksturą zaznaczonego obiektu.</p>		
 <p>Styl początku</p>	<p>Przycisk otwiera okno dialogowe (Rys. 2-15), z którego użytkownik może wybrać styl początku linii.</p> 		


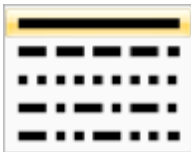

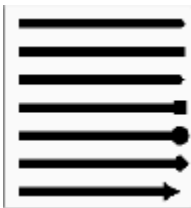
	Rys. 2-15: Okno dialogowe ze stylami początków odcinków
 <p>Środek linii</p>	<p>Przycisk otwiera okno dialogowe (Rys. 2-16), z którego użytkownik może wybrać styl środka linii.</p> 
	Rys. 2-16: Okno dialogowe ze stylami środka linii
 <p>Styl końca</p>	<p>Przycisk otwiera okno dialogowe (Rys. 2-17), z którego użytkownik może wybrać styl końca linii.</p> 
	Rys. 2-17: Okno dialogowe ze stylami zakończeń linii

Tabela 5: Przyciski karty Pisak

Karta narzędzi przedmiotowych

Karta Narzędzia przedmiotowe zawiera narzędzia wyspecjalizowane i ogólnego zastosowania, przeznaczone do użytku przy prowadzeniu zajęć z kilku różnych przedmiotów (patrz Rys. 2-18), np. matematyki, fizyki, chemii, angielskiego (cztery pierwsze ikony). Narzędzia ogólne (w kolejności ikon) to zegar, kalkulator, kurtyna, rozpoznawanie pisma, przechwytywanie obrazów, klawiatura ekranowa, reflektor, odtwarzacz, zasłona, okno notatki i lupa.

















Rys. 2-18: Karta Narzędzi przedmiotowych

Niżej opisano pozostałe funkcje pasków narzędzi.

Pasek narzędzi Slajd

Pasek narzędzi Slajd zawiera przyciski często używanych operacji na slajdach. Kliknięcie odpowiadającego jej przycisku automatycznie powoduje wyłączenie funkcji wybranej poprzednio. Szczegóły dostępnych funkcji opisano w Tabeli 6.

Nazwa paska narzędzi	Funkcja	
 <p data-bbox="308 1480 464 1552">Pasek narzędzi Slajd</p>	 Komentarze ekranowe	<p>Umożliwia pracę na przezroczystym slajdzie. Przycisk włącza funkcję pisania i nanoszenia notatek w pliku PPT lub innym programie.</p>
	 Nowy slajd	<p>Tworzy nowy slajd ekranowy, biały, niebieski lub czarny.</p>
	 Usuń slajd	<p>Usuwa bieżący slajd.</p>
	 Wyczyść slajd	<p>Oczyszcza cały slajd ze śladów pisma.</p>
	 Poprzedni slajd	<p>Służy do powracania do poprzedniego slajdu.</p>
	 Następny slajd	<p>Powoduje przejście do kolejnego slajdu.</p>
	 Przewiń	<p>Dotknięcie ekranu więcej niż jednym palcem pozwala przesuwać slajdy i używać powierzchni roboczej aplikacji praktycznie bez ograniczeń.</p>
	 Odtwórz slajdy	<p>Kliknięcie tego przycisku powoduje odtworzenie prezentacji.</p>
	 Powiększ	<p>Kliknięcie tego przycisku powoduje powiększenie bieżącego slajdu. Slajdy można powiększać na dwa sposoby: klikając obszar wymagający powiększenia (powiększanie odbywa się wówczas w sposób ciągły)</p>
	 Pomniejsz	<p>Kliknięcie tego przycisku powoduje pomniejszenie bieżącego slajdu.</p>
	 Kolor tła	<p>Przycisk otwiera okno dialogowe wyboru koloru tła dla bieżącego slajdu.</p>
	 	<p>Przycisk otwiera okno dialogowe (Rys. 2-19) służące do wyboru obrazu tła dla bieżącego slajdu.</p>








	Obraz tła	
--	------------------	--

Rys. 2-19: Okno dialogowe obrazu tła

Tabela 6: Przyciski funkcji paska narzędzi Slajd

Pasek narzędzi do pisania

Pasek narzędzi do pisania zawiera przyciski uruchamiające najczęściej używane pisaki i ich ustawienia. Kliknięcie dowolnego przycisku z tego paska powoduje automatyczne włączenie odpowiadającego mu pisaka i wyłączenie pisaka wybranego poprzednio. Szczegóły dostępnych funkcji opisano w Tabeli 7.

Nazwa przycisku	Funkcja	
	 Wybierz	Kliknięcie tego przycisku spowoduje włączenie funkcji zaznaczania obiektów na slajdzie.
	 Pióro	Imituje pismo pisaka.
	 Pędzel	Włącza narzędzie imitujące efekt ręcznego pisma pędzlem. Można pisać nim po chińsku lub rysować.
	 Pióro do kaligrafii	Służy do imitowania pisma tybetańskiego i arabskiego.
	 Zakreślacz	Jego przezroczysta kreska pozwala używać go do zakreślania treści dokumentu oryginalnego bez jej zasłaniania. W trakcie zajęć przydaje się przy porównaniach i podsumowaniach.
	 Pisak laserowy	Linia pisaka laserowego świeci aż do wykonania następnej czynności. Przydaje się w szczególności przy wszelkiego rodzaju podsumowaniach.
	Pasek narzędzi do pisania	









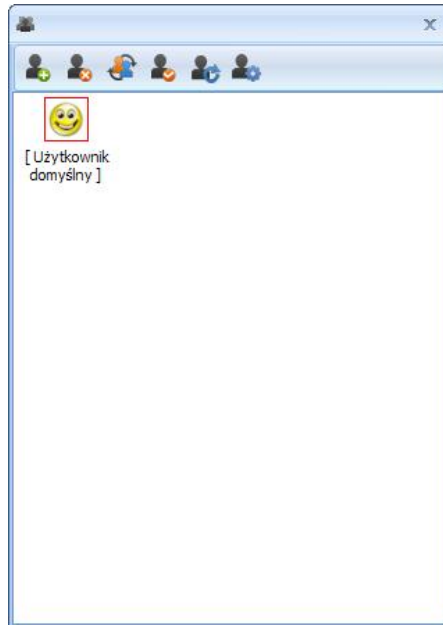
	Pisak teksturowy	Włączony tym przyciskiem pisak pozostawia linie wypełnione wybraną teksturą (grafiką).
	Pisak inteligentny	Narzędzie rozpoznające prostych figury geometryczne na odręcznych rysunkach, np. linie, kąty, trójkąty itp. Różne figury zawierają punkty kontrolne, za pomocą których można modyfikować ich kształt.
	Pisak interpretujący	Pisak interpretujący pozwala wykonywać na obszarze slajdu różnego rodzaju gesty o określonych znaczeniach, np. przechodzić do następnego slajdu czy usuwać notatki w slajdzie bieżącym.
	Kolor kreski	Umożliwia wybór koloru kreski.
	Szerokość	Umożliwia wybór szerokości kreski.
	Usuń	Usuwa linie pisma. Umożliwia wybór między zwykłym usuwaniem a usuwaniem obszarów.
	Cofnij	Cofa ostatnio narysowaną linię.


Tabela 7: Przyciski funkcji paska narzędzi Pisak

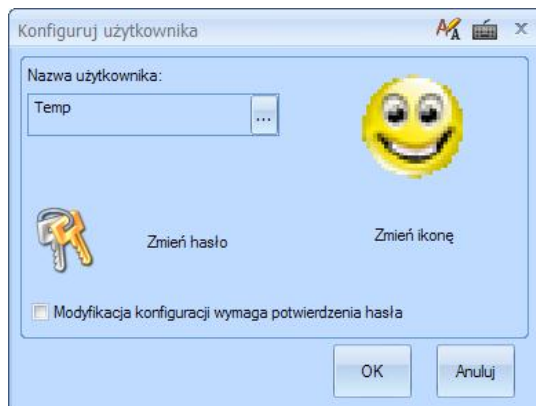
Zarządzanie użytkownikami

: Panel Zarządzania użytkownikami (Rys. 2-20) pozwala indywidualnie dostosować interfejs graficzny aplikacji do preferencji poszczególnych jej użytkowników.

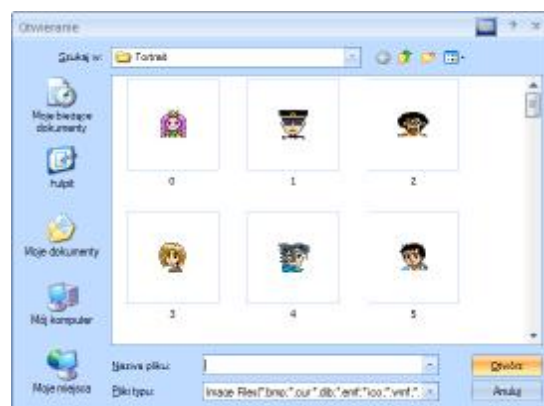


Rys. 2-20 Zarządzanie użytkownikami

Kliknięcie przycisku Dodaj Użytkownika  powoduje wyświetlenie okna dialogowego Konfiguruj użytkownika (Rys. 2-21).




Rys. 2-21 Konfiguruj użytkownika



Rys. 2-22 Wybór ikony użytkownika

Użytkownik może wprowadzić w nim swoją nazwę i hasło, wybrać swoją ikonę (Rys. 2-22), ustawić domyślną ścieżkę zapisywania plików, wybrać preferowany obraz i kolor tła, przypisać do swojego konta w programie jeden z dostępnych rodzajów interfejsu, po czym kliknąć przycisk OK w celu zapisania wprowadzonych informacji. Aby opuścić kreatora bez zapisywania, należy kliknąć przycisk Anuluj.

Przycisk Ustaw jako domyślnego użytkownika : domyślny użytkownik, którego profil jest ładowany automatycznie przy uruchamianiu programu, jest zaznaczony czerwoną obwódką; użytkownik, którego nazwa jest wyróżniona kwadratowym nawiasem, to użytkownik aktualnie zalogowany.

Kliknięcie przycisku Przełącz użytkownika  powoduje przełączenie

programu na profil zaznaczonego użytkownika. Ten sam efekt można uzyskać, dwukrotnie klikając ikonężądanego użytkownika.