

# IQ Interaktywna Platforma Edukacyjna v 5.2

## Podręcznik użytkownika tablicy



锐达互动  
Returnstar Interactive



Copyright(C) 2003-2014 Returnstar Interactive Technology Group Co., Ltd.

Web: [www.igboard.net](http://www.igboard.net); [www.recoverystar.com](http://www.recoverystar.com)

Tel: 0086-591-38202660

Fax: 0086-591-38203003

E-mail: [master@igboard.net](mailto:master@igboard.net)

Autoryzowany Przedstawiciel na terenie Polski:

Dreamtec Sp. z o.o.

50-224 Wrocław, pl. Strzelecki 20

NIP: 898-215-56-06

[www.dreamtec.pl](http://www.dreamtec.pl)

Tel. (+48) 71 71-70-800

Fax. (+48) 71 79-37-132

[handlowy@dreamtec.pl](mailto:handlowy@dreamtec.pl)

## Oświadczenia

Instrukcja obsługi którą trzymasz w ręku, dotyczy oprogramowania do wszystkich (zarówno fizycznych i wirtualnych) typów IQ Interaktywnych Platform Edukacyjnych V5.2 wyprodukowanych przez Returnstar Interactive Technology Group Co., Ltd. .

Używaj danego oprogramowania tylko w ścisłej zgodności z instrukcją obsługi, dzięki temu będziesz miał pewność, że użytkujesz je prawidłowo. By przyspieszyć proces instalacji, prosimy zapoznać się z tą instrukcją jeszcze przed przystąpieniem do tego procesu.

Otworzenie paczki z oprogramowaniem oznacza, że zgodziłeś się zakupić ten produkt – firma Returnstar nie będzie akceptowała zwrotów w przypadku zastania otwartego opakowania.

Specyfikacja produktu może ulec zmianie, bez wcześniejszego powiadomienia. Także przykładowe obrazki w tej instrukcji obsługi mogą być inne niż faktyczny wygląd oprogramowania

Returnstar zastrzega sobie prawo do pobierania opłat za wymianę, testowanie i uaktualnianie produktu. Zawartość tej instrukcji będzie regularnie poprawiana bez uprzedniego powiadomienia, a sama instrukcja będzie uaktualniana zaraz po wydaniu nowej wersji oprogramowania. Firma Returnstar nie bierze na siebie odpowiedzialności za to oprogramowanie, włączając w to oczywiste oraz niejasne sytuacje takie jak możliwość odsprzedania produktu czy zdolność produktu do przystosowania się do, innych niż zakładane, celów – firma Returnstar będzie odrzucała wszystkie tego typu reklamacje.

## Prawa Autorskie

„Returnstar” „IQ” „IQClick” and „IQBoard” są zarejestrowanymi znakami handlowymi Returnstar Interactive Technology Group Co., Ltd.. „Windows” jest zarejestrowanym znakiem handlowym Microsoft Corporation.

# Część I, Wstęp

## Rozdział 1 – przedstawienie produktu

Oprogramowanie do Interaktywnej Platformy Edukacyjnej to profesjonalne narzędzie do interaktywnego i multimedialnego nauczania oraz prowadzenia demonstracji; zaprojektowane specjalnie do użycia z tablicami interaktywnymi oraz wirtualnymi. Jest to także potężne narzędzie do tworzenia multimedialnego oprogramowania do kursów. Oprogramowanie Interaktywnej Platformy Edukacyjnej płynnie łączy ze sobą różnego rodzaju urządzenia na przykład wszystkie rodzaje tablic interaktywnych, urządzenia dotykowe, moduły interaktywne, projektory interaktywne, kamery dokumentacyjne, itp. Na Interaktywnej Platformie Edukacyjnej znajdziemy różne rozbudowane funkcje takie jak; odręczne pisanie, adnotacje, rozpoznawanie pisma ręcznego, wykresy, animacje, nagrywanie ekranu, odpowiedzi i egzaminy interaktywne, głosowania oraz wideokonferencje. Pozwala to w prosty sposób stworzyć piękną lekcję czy prezentację.

**Rozbudowane oprogramowanie:** Oprócz bogatych trybów odpowiedzi i egzaminów interaktywnych Interaktywna Platforma Edukacyjna dostarcza państwu wszystkie narzędzia i biblioteki zasobów w oprogramowaniu IQBoard.

**Efekty:** Wykorzystując IQ Interaktywną Platformę Edukacyjną uczniowie nie są tylko biernymi słuchaczami, jak podczas standardowej lekcji. Podczas lekcji interaktywnych wzrasta entuzjazm i zainteresowanie lekcją, zarówno dla nauczycieli jak i uczniów.

**Łatwy w użyciu:** Lekcje i testy mogą być przygotowane zarówno przez Interaktywną Platformę Edukacji IQ i PowerPoint. Po lekcjach, IQ Interaktywna Platforma pomaga nauczycielom w pracy wolnej od czasochłonnej weryfikacji papierowych testów dając możliwość automatycznego sprawdzania i poprawy.

## Rozdział 2 – instalacja, usuwanie, rejestracja i aktualizacja

### Zalecane wymagania sprzętowe

Windows XP/2003/Vista/7/8

Celeron 2.66 lub lepszy

256MB RAM (512MB zalecane)

Microsoft DirectX8.0 lub nowszy

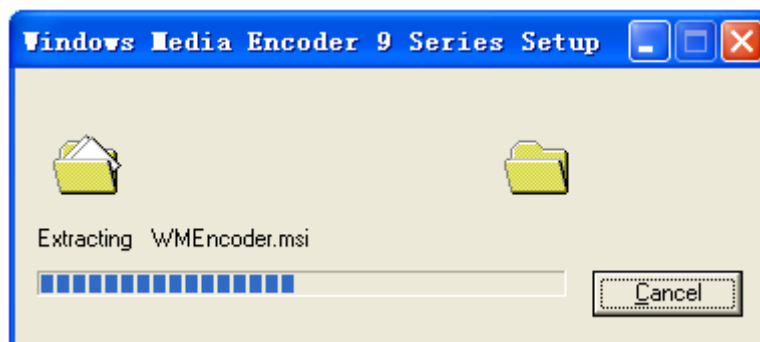
1G Wolnej przestrzeni na dysku (dla pełnej instalacji )

Rozdzielczość Ekranu : 1024×768 (16bit lub większa głębokość kolorów)

### Instalacja

#### Instalacja IQ Interaktywnej Platformy Edukacyjnej

Kliknij dwukrotnie w ikonę „IQ Interactive Education Platform V5.2” na płycie instalacyjnej (lub zwróć się po najnowszą wersję oprogramowania do autoryzowanego przedstawiciela Producenta na terenie Polski, tj. do firmy Dreamtec Sp. z o.o.) i postępuj zgodnie z poleceniami wyświetlanymi na ekranie by poprawnie zainstalować oprogramowanie.



#### Instalacja biblioteki załączników IQBoard

Kliknij dwukrotnie w ikonę „IQBoard Resource Library V5.0 (Full)” na płycie instalacyjnej (lub zwróć się po najnowszą wersję oprogramowania do autoryzowanego przedstawiciela Producenta na terenie Polski, tj. do firmy Dreamtec Sp. z o.o.) i postępuj zgodnie z poleceniami wyświetlanymi na ekranie by poprawnie zainstalować bibliotekę zasobów.

### Usuwanie

#### Odinstalowywanie IQ Interaktywnej Platformy Edukacyjnej

By usunąć oprogramowanie IQBoard z twojego komputera, postępuj zgodnie z poniższymi krokami:

1. Wybierz jedno z poniższych działań:

a) Wybierz Start > Programy > IQ Interactive Education Platform V5.2 > Odinstaluj.

b) Otwórz Panel Sterowania, wybierz „Dodaj/Usuń programy”, a następnie z listy aktualnie zainstalowanych programów, wybierz „IQ Interactive Education Platform V5.2”, a następnie kliknij „Usuń”

c) Ponownie kliknij w „IQ Interactive Education Platform V5.2” na płycie instalacyjnej.

2. Postępuj zgodnie z poleceniami wyświetlanymi na ekranie by poprawnie usunąć oprogramowanie.

**Wskazówka:** możesz także wybrać opcję naprawy instalacji z okna instalatora, podczas usuwania oprogramowania. Naprawi to wszystkie błędy w większości sytuacji.

### **Oinstaluj bibliotekę zasobów Interaktywnej Platformy Edukacyjnej**

1. By usunąć bibliotekę źródłową Interaktywnej Platformy Edukacyjnej, postępuj zgodnie z poniższymi krokami :

Wybierz jedną z poniższych czynności:

- a) Kiedy będziesz usuwał oprogramowanie Interaktywnej Platformy Edukacyjnej, system zapyta się czy chcesz jednocześnie usunąć bibliotekę źródłową.
- b) Otwórz Panel Sterowania, wybierz „Dodaj/Usuń programy”, a następnie z listy aktualnie zainstalowanych programów, wybierz „IQ Interactive Education Platform Library V5.2 (Full)”, a następnie kliknij „Usuń”.
- c) Ponownie kliknij w „IQ Interactive Education Platform Library V5.2 (Full)” na płycie instalacyjnej

2. Postępuj zgodnie z poleceniami wyświetlanymi na ekranie by poprawnie usunąć składniki biblioteki zasobów.

## Rejestracja oprogramowania

### Wersja Ograniczona Czasowo (tzw. Trial)

Możesz ściągnąć oprogramowanie Interaktywnej Platformy Edukacyjnej ze strony <http://www.iqboard.net> lub uzyskać najnowszą wersję oprogramowania od autoryzowanego przedstawiciela Producenta na terenie Polski, tj. do firmy Dreamtec Sp. z o.o.. Po zakończeniu pobierania, zainstaluj je, a będziesz mógł je natychmiast wypróbować. Oprogramowanie Interaktywnej Platformy Edukacyjnej będziesz mógł uruchomić 30 razy, które będą odliczane za każdym razem gdy uruchomisz oprogramowanie. Gdy ograniczenie zostanie wytracone, będziesz musiał się zarejestrować by kontynuować korzystanie z oprogramowania.

### Rejestracja

Istnieją trzy sposoby na jakie można zarejestrować oprogramowanie Interaktywnej Platformy Edukacyjnej. Możesz użyć do tego kodu rejestracyjnego, klucza USB lub programu do weryfikacji sprzętowej

### Rejestracja za pomocą numeru seryjnego

1. Po uruchomieniu niezarejestrowanego IQ Interaktywnej Platformy Edukacyjnej, pojawi się następujące okno Rejestracja. Możesz również otworzyć okno Rejestracja wybierając ikonę „Rejestracja” na pasku zadań.

**Register IQ Interactive Education Platform**

This software has 30 times of trial, 13 times left!

Information

Product SN:  \* (16 characters)

Company:  \* (Cannot exceed 100 characters)

Name:  \* (Not more than 20 characters)

Telephone:  \* (Cannot exceed 20 digits)

E-mail:  \* (Cannot exceed 50 characters)

Address:  \* (Not more than 100 characters)

Country:  \* (Not more than 50 characters)

Note:

1. Before you register IQ Interactive Education Platform, please make sure your computer has been connected to Internet.
2. In order to effectively provide you our after-sales service, please enter your E-mail address and telephone number.
3. Software with single user license can only be registered on one computer, while Software with enterprise license can be registered on several computers. When registering software, you will be reminded how many computers you can still register the software on. Please check in time whether you can register the software on computers up to the amount stipulated on the software license.

Trial Register Exit

2. Wprowadź numer seryjny (powinien on być tobie dostarczony po zakupie oprogramowania – jeśli nie posiadasz klucza do oprogramowanie zwróć się po niego do Sprzedawcy), nazwę użytkownika, numer telefonu, adres e-mail oraz kraj; po wprowadzeniu tych danych do odpowiednich rubryk w oknie rejestracji, naciśnij „Rejestruj” by zakończyć proces rejestracji.

3. Po rejestracji, oprogramowanie wyświetli informację o tym dla ilu komputerów możesz jeszcze zarejestrować oprogramowanie. Jeżeli ta informacja kłóci się z tym na ile komputerów masz licencję, powody mogą być następujące:

- a) Twój numer seryjny mógł być używany przez innych użytkowników.
- b) Oprogramowanie jest nielegalnie sprzedawane, zwróć się do organizacji ochrony praw konsumenta po rekompensatę.

### Rejestracja za pomocą klucza USB

By zarejestrować oprogramowanie za pomocą klucza USB, wystarczy, że umieścisz klucz USB w wolnym gnieździe USB twojego komputera. Jeżeli, podczas uruchamiania oprogramowania Interaktywnej Platformy Edukacyjnej, nie pojawi się okno rejestracji, będzie to znaczyło, że rejestracja zakończyła się powodzeniem. W przypadku gdyby twój limit 30 uruchomień się wyczerpał – system będzie informował cię o konieczności rejestracji podczas prób uruchomienia programu; w takim wypadku należy umieścić klucz USB przed uruchomieniem programu.

**Wskazówka:** jeżeli podczas używania oprogramowania Interaktywnej Platformy Edukacyjnej, usuniesz klucz USB z gniazda USB, system wyświetli informację (pokazana niżej) oznajmiającą, że klucz USB nie może zostać znaleziony.



### Rejestracja przy użyciu weryfikacji sprzętowej

Interaktywna Platforma Edukacyjna v 5.2 może być zarejestrowana przez połączenie z dowolną tablicą IQBoard (oprócz wirtualnej serii tablic).

Jeżeli chcesz zarejestrować oprogramowanie za pomocą weryfikacji sprzętu, zainstaluj odpowiednie dla danego modelu sterowniki i podłącz tablicę do komputera. Jeżeli, podczas uruchamiania oprogramowania IQBoard, nie pojawi się okno rejestracji, będzie to znaczyło, że rejestracja zakończyła się powodzeniem. W przypadku gdyby twój limit 30 uruchomień się wyczerpał – system będzie informował cię o konieczności rejestracji podczas prób uruchomienia programu; w takim wypadku należy podłączyć odpowiedni sprzęt do komputera, jeszcze przed uruchomieniem programu.

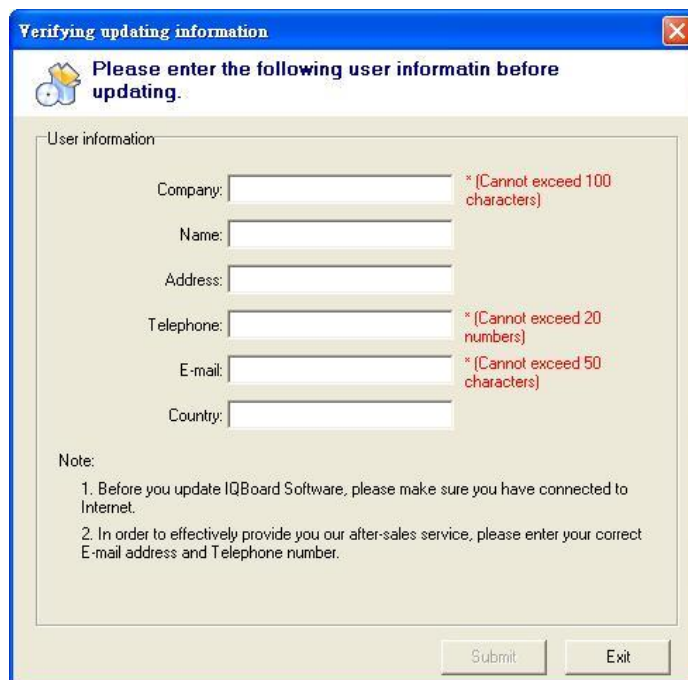
**Wskazówka:** jeżeli podłączona tablica funkcjonuje prawidłowo, a mimo to oprogramowanie w dalszym ciągu uruchamia się z limitem przyczyną mogą być ograniczenia uprawnień na koncie użytkownika w systemie lub ograniczenia narzucone przez oprogramowanie antywirusowe.

## Aktualizacja

Po uruchomieniu oprogramowania IQ Interaktywnej Platformy Edukacyjnej, aplikacja automatycznie sprawdzi czy dostępne są dla niej pakiety aktualizacji. Jeżeli tak, wyświetli okno z zapytaniem czy chcesz ją zaktualizować.

Postępuj wtedy z poniżej opisaną instrukcją:

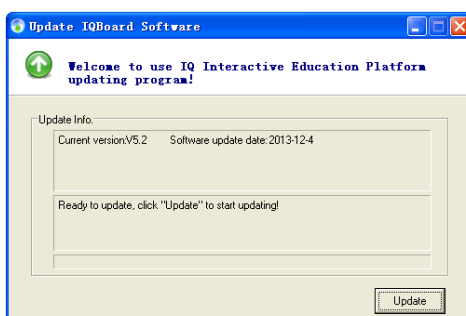
1. Kliknij „Tak” by zaktualizować oprogramowania lub „Nie” jeżeli chcesz się z tym wstrzymać. Możesz także kliknąć w ikonę znajdującą się po prawej stronie paska zadań i wybrać opcję „Aktualizuj” by wywołać okno aktualizacji w późniejszym czasie. Jeżeli jest to twoja pierwsza aktualizacja, być może będziesz musiał wprowadzić informacje o użytkowniku, jak poniżej:



### Wskazówki:

1. Wyłącznie zarejestrowane oprogramowanie IQ Interaktywnej Platformy Edukacyjnej może zostać zaktualizowane.
2. Jeżeli usługa aktualizacyjna wygasła, możesz ją wykupić by nadal móc aktualizować oprogramowanie.
3. Podczas aktualizacji oprogramowania, jeżeli aplikacja wyświetli wiadomość jakobyś „nie mógł zaktualizować niezarejestrowanego oprogramowania”, odinstaluj oprogramowanie i zarejestruj je ponownie i dopiero wtedy je zaktualizuj.

2. Kliknij przycisk „Aktualizuj” znajdujący się w obrębie okna aktualizacji, a pakiety aktualizacyjne zostaną ściągnięte:





3. Gdy pakiety zostaną ściągnięte, proces aktualizacji rozpocznie się automatycznie. Jeżeli nie zaistniała potrzeba aktualizacji oprogramowania, kliknij przycisk „Zakończ” by zamknąć to okno.

Aktualizacja ręczna: W celu uzyskania najnowszej dostępnej wersji oprogramowania możesz zwrócić się do autoryzowanego przedstawiciela Producenta na terenie Polski, tj. do firmy Dreamtec Sp. z o.o.

# Część II, IQBoard – instrukcja obsługi

## Rozdział 1 – Uruchamianie oprogramowania

By rozpocząć korzystanie z oprogramowania, zrób co następuje.

Kliknij dwukrotnie w skrót „IQ Interactive Education Platform” znajdujący się na pulpicie.

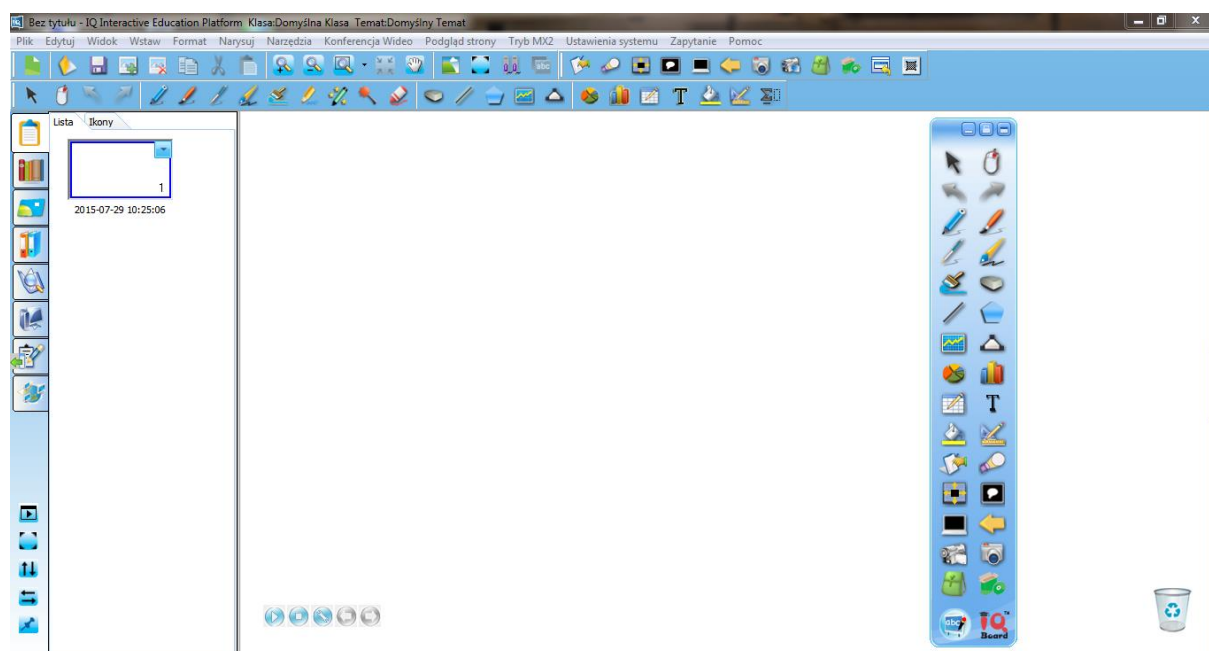
Po uruchomieniu oprogramowania IQ Interactive Education Platform twoim oczom ukaże się interfejs logowania:



IQ Interaktywna Platforma Edukacyjna zapewnia możliwość utworzenia konta tymczasowego. Daje to możliwość rozpoczęcia lekcji bez logowania na konkretne konto użytkownika. Po zalogowaniu się przez administratora można dodawać kolejnych użytkowników. Po wybraniu odpowiedniego trybu (konto tymczasowe) lub wpisaniu loginu i hasła należy przycisnąć przycisk OK.


### **Wskazówka:**


domyślna nazwa użytkownika i hasło to pozostawione puste pola. Możesz je zmienić w menu zarządzania użytkownikami



Kiedy oprogramowanie IQ Interactive Education Platform się uruchomi, twoim oczom ukażą się główne okno, podręczny pasek narzędzi który można swobodnie przemieszczać po ekranie oraz ikona paska zadań oprogramowania



**Przełączenie pozycji podręcznego paska narzędzi:** Gdziekolwiek pasek narzędzi się znajduje możesz jednym kliknięciem w przycisk zielonej strzałki  przenieść go na przeciwną stronę ekranu. Rozwiązanie to jest bardzo przydatne na dużych ekranach.

**Zamocuj podręczny pasek narzędzi:** Przesuń pasek narzędzi do dowolnej krawędzi a zostanie on automatycznie zamocowany. Aby, ponownie wyświetlić zablokowany podręczny pasek zadań najedź kursorem na krawędź przy której się on znajduje lub kliknij przycisk  .

## Rozdział 2 – tryby pracy

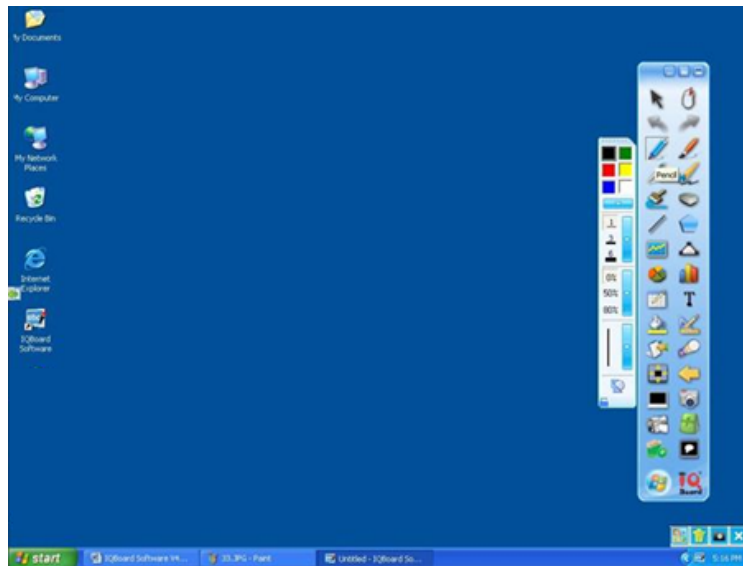
Oprogramowanie IQBoard ma dwa główne tryby: tryb Windows (tj. praca w systemie) i tryb tablicy.

W trybie Windows, wykonuje się wszystkie typowe operacje komputerowe, notuje się własne uwagi na ekranie za pomocą „cyfrowego tuszu” i używa niektórych typowych funkcji z podręcznego paska narzędzi. Tryb tablicy wyświetla strony tablicy na ekranie komputera natomiast tryb pokazu może być użyty jest jeśli w twojej prezentacji znajdują się animacje i interaktywne pytania.

### 2.1 Tryb Windows


W tryb Windows możesz wejść naciskając ikonę  znajdującą się na podręcznym pasku


narzędzi lub minimalizując główne okno oprogramowania IQ Interactive Education Platform.



### **Kilka przydatnych funkcji w trybie Windows:**


**Notowanie na ekranie:** wybierz dowolne narzędzie artystyczne by uruchomić tryb notatek. Ramka notatek pojawi się dookoła ekranu. Możesz teraz notować na ekranie za pomocą cyfrowego tuszu.


**Normalne operacje w Windows:** jeżeli nie jesteś w trybie notatek, możesz wykonywać wszystkie typowe operacje, tak jak robisz to zazwyczaj za pomocą myszki. W trybie notatek wykonywanie standardowych czynności wymaga wybrania ikonki  z podręcznego paska narzędzi.

**Wyczyść notatki:** wybierz ikonę  w prawym-dolnym rogu ekranu by usunąć wszystkie notatki utworzone za pomocą oprogramowania.



### **Automatycznie wyczyść notatki:**



wszystkie notatki utworzone przez oprogramowanie IQ Interaktywna Platforma Edukacyjna zostaną automatycznie usunięte kiedy przełączysz bądź zamkniesz dane okno. By wyłączyć tę funkcję, zaznacz opcję „Automatycznie czyść adnotacje z pulpitu” w zakładce „Inne ustawienia” z „Ustawień systemu”. Ta funkcja jest domyślnie włączona:


**Wykonaj zrzut ekranu:** Kliknij przycisk  znajdujący się w prawym-dolnym rogu aby wykonać zrzut ekranu który zostanie przeniesiony na stronę tablicy w trybie tablicy. Wszystkie komentarze stworzone przez oprogramowanie IQ Interaktywna Platforma Edukacyjna mogą być edytowane.

**Zapisanie komentarzy do pliku Office:** jeżeli otworzyłeś program Word, Excel lub PowerPoint i zapisałeś swoje komentarze bezpośrednio na dokumencie, możesz wybrać ikonę  z prawego-dolnego rogu ekranu by zapisać te komentarze w tym dokumencie Office, który jest akurat uruchomiony.




**Idź do poprzedniej lub następnej strony w pliku Office:** podczas wyświetlania pliku office możesz kliknąć ikonę  lub  podręcznego paska narzędzi by przejść do poprzedniej lub następnej strony/slajdu

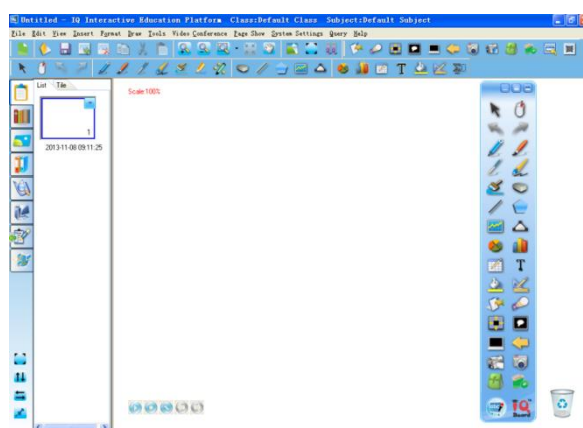
**Wskazówka:** domyślnie, klawisze  i  nie są dodane do podręcznego paska narzędzi, możesz je dodać ręcznie poprzez „ustawienia systemu > paski narzędzi”

**Wyłącz komentowanie:** ikona  z prawego-dolnego rogu ekranu zamyka ramkę komentarzy.

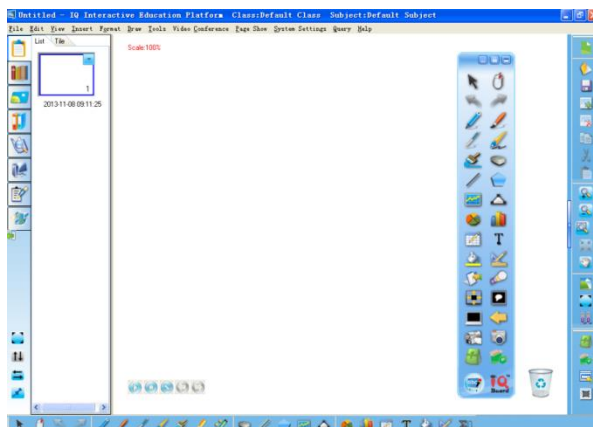
## 2.2 Tryb Windows


Naciśnij przycisk  z podręcznego paska narzędzi by wejść w tryb tablicy który zawiera w sobie tryby: pełnego ekranu, okna i ramki. W tym trybie w prawym dolnym rogu znajduje się kosz. Aby usunąć obiekt przeciągnij go do kosza następnie wybierz przycisk kosz aby go wyczyścić.

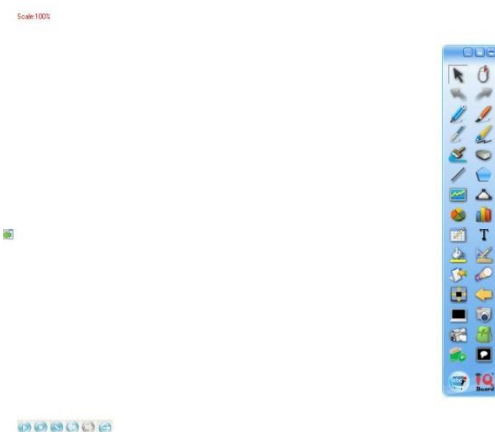
**Tryb Okna:** Po uruchomieniu oprogramowania IQ Interactive Education Platform automatycznie zostaniesz przeniesiony do trybu tablicy w trybie okna. W tym trybie używać możesz narzędzi znajdujących się w oknie głównym oraz tych znajdujących się na podręcznym pasku narzędzi.




**Tryb ramki:** W tym trybie także możesz korzystać zarówno z narzędzi okna głównego jak i z podręcznego paska narzędzi. By przejść do tego trybu, wybierz opcję „Widok > Widok w ramce”.



**Tryb pełnego ekranu:** By przejść do trybu pełnego ekranu trybu tablicy, kliknij w ikonę  znajdującą się na pasku narzędzi podstawowych lub wybierz opcję „Widok > Pełen ekran”

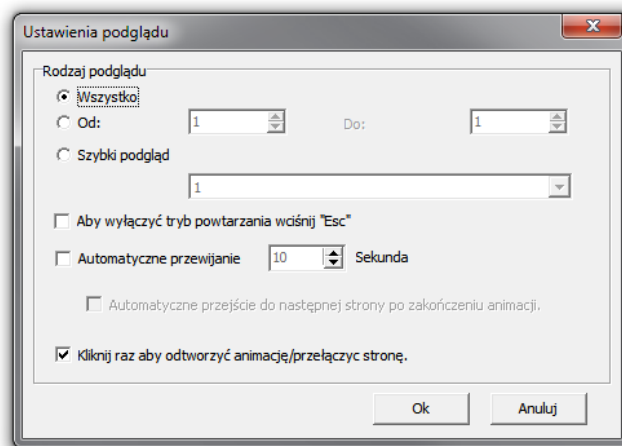


Pod tym trybem, korzystać możesz wyłącznie z narzędzi znajdujących się na podręcznym pasku narzędzi. By wyjść z tego trybu, kliknij w ikonę  znajdującą się w lewym, dolnym rogu ekranu.

### 2.3 Tryb prezentacji

Jeżeli twoje oprogramowanie szkoleniowe zawiera w sobie animowane efekty lub pytania interaktywne, najlepiej prezentować je poprzez ten tryb pracy. Podczas pracy w tym trybie możesz dodawać adnotacje za pomocą narzędzi znajdujących się na podręcznym pasku narzędzi i wykonywać inne czynności pomocnicze, nie możesz jednak manipulować obiektami, tzn. kopiować, wklejać i poruszać ich.



By dostosować prezentowanie strony do swoich oczekiwań, wybierz opcję „Podgląd strony > Przygotuj pokaz” z paska menu, a ukaże ci się poniżej zaprezentowane okno:



**Rodzaj podglądu:** możesz zdecydować czy wyświetlać powinny się wszystkie strony, czy tylko te wybrane.

**Zapętl prezentację:** prezentacja pozostanie zapętlona do czasu kiedy nie wciśniesz klawisza „Esc”.

**Automatyczne przewijanie:** możesz określić czas po jakim strona automatycznie przełączy się na kolejną.

**Przewrót stronę:** za pomocą ikon  oraz  znajdujących się w lewym, dolnym rogu ekranu, możesz przełączać stronę na odpowiednio poprzednią bądź kolejną.

Możesz też zaznaczyć „Pojedyncze kliknięcie na stronie odtworzy animację” by przełączyć stronę na kolejną, za pomocą kliknięcia w wolną część aktywnej strony.

**Wskazówki:**


1. W domyśle, wszystkie strony zostaną wyświetlone od początku do końca, a opcje „zapętl prezentację” oraz „automatyczne przewijanie” będą wyłączone.

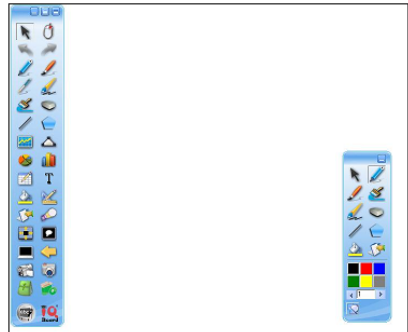
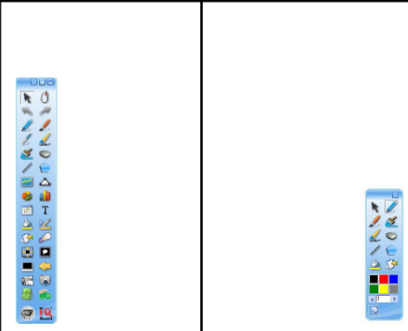
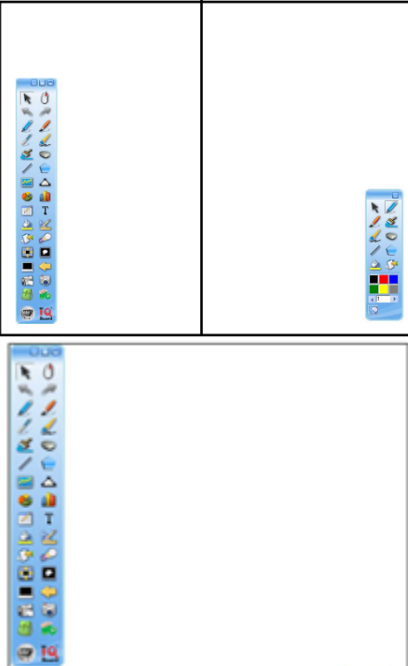
2. Zakres wartości dla opcji automatycznego przewijania zawiera się w przedziale od 1. do 99. sekund

## 2.4 Tryb dwóch użytkowników

By rozpocząć pracę w tym trybie, wykonaj którąś z poniższych czynności:

a) Wybierz opcję „Narzędzia > Tryb pracy dwuosobowy” z paska menu lub

b) Kliknij w ikonę  znajdującą się na pasku narzędzi standardowych

<b>Tryb dwóch użytkowników dla tablic IQ Board</b>	
IQBoard ET-D IQBoard ET-D Pro	
IQBoard PS-D	
IQBoard LT M2 IQBoard DVT IQBoard IR-D IQBoard IR-Q IQBoard IR-S	

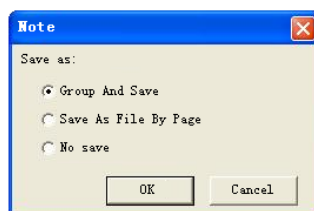
2. W trybie dla dwóch użytkowników, dwa pióra interaktywne mogą pisać na tablicy w tym samym czasie, jednakże pióro nauczyciela może kontrolować tylko podręczny pasek nauczyciela podczas gdy pióro ucznia ma do dyspozycji swój własny pasek menu. Na następnej stronie wypisano niektóre szczegóły dotyczące kontroli tych pasków:

- Pismo odręczne będzie rozpoznawane automatycznie kiedy pióro ucznia użyje „rozpoznawania pisma ręcznego”.
- Gumka (poza funkcją „wymaż wszystko”) może zmasać efekty działania drugiego użytkownika o ile nie są one aktualnie używane.
- Gdy użyjesz funkcji „wymaż wszystko” za pośrednictwem pióra nauczyciela, zostaną wymazany cały wirtualny tusz; jeżeli natomiast tę funkcję wybierze uczeń, zostanie wymazana tylko jego praca.



- W trybie dla dwóch użytkowników, mysz może kontrolować tylko podręczny pasek nauczyciela.
- Pióro ucznia nie może kontrolować podręcznych okienek ani innych narzędzi takich jak stoper czy narzędzia ekranowe.
- Klawisze szybkiego dostępu, dostępne dla nauczyciela w trybie dwóch użytkowników, znajdują się po lewej stronie i są to: zaznacz, pisaki (kliknij dwukrotnie by zmieniać pomiędzy czterema kolorami), gumka, skróty aplikacji, skróty narzędzi i start (pokazuje zminimalizowany, podręczny pasek narzędzi nauczyciela).
- Klawisze szybkiego dostępu, dostępne dla ucznia w trybie dwóch użytkowników, znajdują się po prawej stronie i są to: zaznacz, pisaki, gumka i start (pokazuje zminimalizowany, podręczny pasek narzędzi ucznia).

3. By zakończyć korzystanie z trybu dwóch użytkowników, musisz użyć pióra nauczyciela by wybrać przycisk zlokalizowany po lewej stronie tablicy. Jeżeli pióro ucznia było używane w trybie dla dwóch użytkowników to przy nauczycielskiej próbie zamknięcia tego trybu, oprogramowanie wyświetli informację taką jak:



**Grupuj i zapisz:** zapisuje zarówno akcje wykonywane przez pióro nauczyciela jak oraz pióro ucznia i umieszcza efekty tych akcji na aktywnej stronie.

**Zapisz jako plik po stronie:** osobno zapisuje efekty pracy obu piór, na dwóch osobnych stronach.

**Wyjdź bez zapisywania:** nie zapisuje żadnych efektów pracy, oprogramowanie wróci do trybu pojedynczego użytkownika z pustą stroną jako stroną aktywną.

## 2.5 Tryb wieloosobowy

W trybie tablicy może uczestniczyć wielu użytkowników. Poprzez urządzenia wspierające system windows ekran rozpoznaje gesty takie jak powiększanie obracanie itp.

Przed użyciem trybu wieloosobowego upewnij się że:

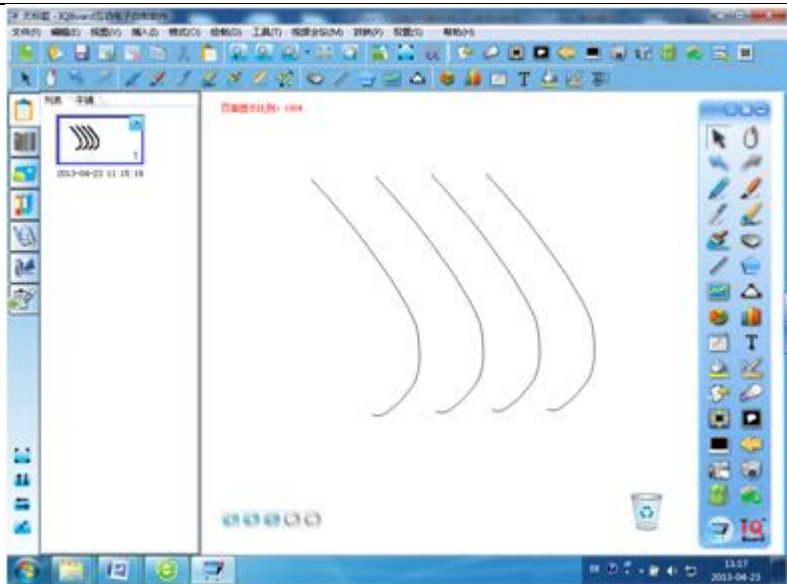
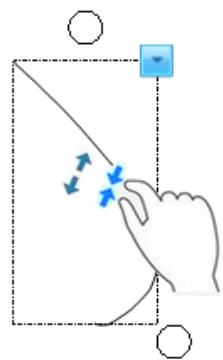
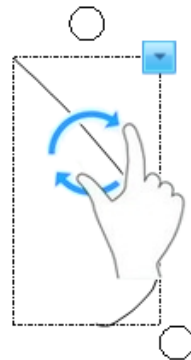
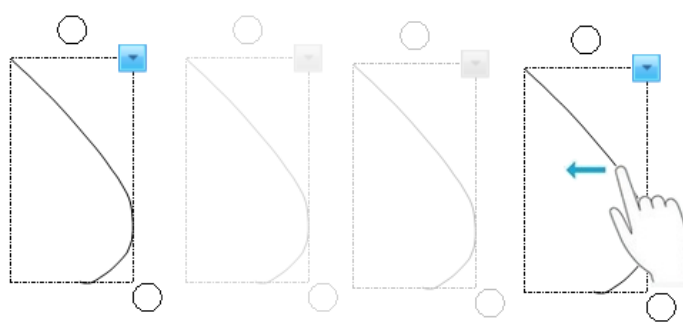
1. Tryb wieloosobowy jest dostępny na ekranie dotykowym bądź tablicy, której używasz.
2. Wersja twojego systemu operacyjnego to Windows 7 lub 8.
3. Oprogramowanie IQBoard zostało zarejestrowane przez numer seryjny, klucz USB, lub podłączone urządzenie.
4. Tryb dla wielu użytkowników może być aktywowany poprzez podłączenie komputerów z IQBoard DVT, IQBoard IRx-D (IR-Q/IR-S) oraz IQBoard LT, bez numeru seryjnego oraz klucza USB.

Aby korzystać z trybu dla wielu użytkowników musisz:

1. Aktywuj tryb wieloosobowy następnie wejdź w tryb tablicy lub tryb pełnoekranowy oprogramowania IQBoard software.
2. Wybierz z paska narzędzi przyrządy do rysowania takie jak pióro, ołówek, pędzel,

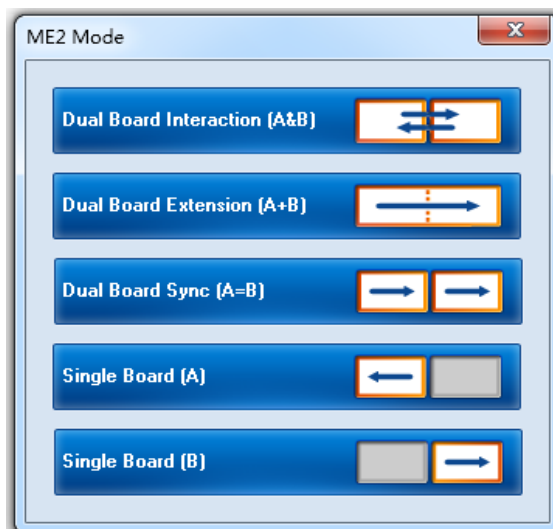
gąbka, pędzel czyszczący oraz pędzel kreatywny. Właśnie tych przyrządów można używać jednocześnie w trybie wieloosobowym.

3. Możesz obracać i powiększać jeden lub wiele obiektów zaznaczonych na stronie tablicy dzięki rozpoznawaniu gestów w systemie Windows.
4. Zaznacz ruch inercyjny w „ustawienia systemu” > „inne ustawienia”, obiekt przyspiesza automatycznie w zależności od prędkości ruchu podczas przenoszenia obiektu.

<p>Tryb wieloosobowy</p>	 <p><b>Wskazówka</b> – wielu użytkowników powinno używać tego samego narzędzia (pióro) do pisania</p>
<p>Rozpoznawanie gestów (powiększanie i obracanie)</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Powiększanie</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Obracanie</p> </div> </div>
<p>Ruch inercyjny</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Wybierz i przeciągnij obiekt aby przenieść go automatycznie do przodu.</p>

## 2.6 Tryb wielokranowy (MX2 lub ME2)

Tryb wielokranowy można aktywować TYLKO poprzez połączenie komputerów posiadających oprogramowanie IQBoard.

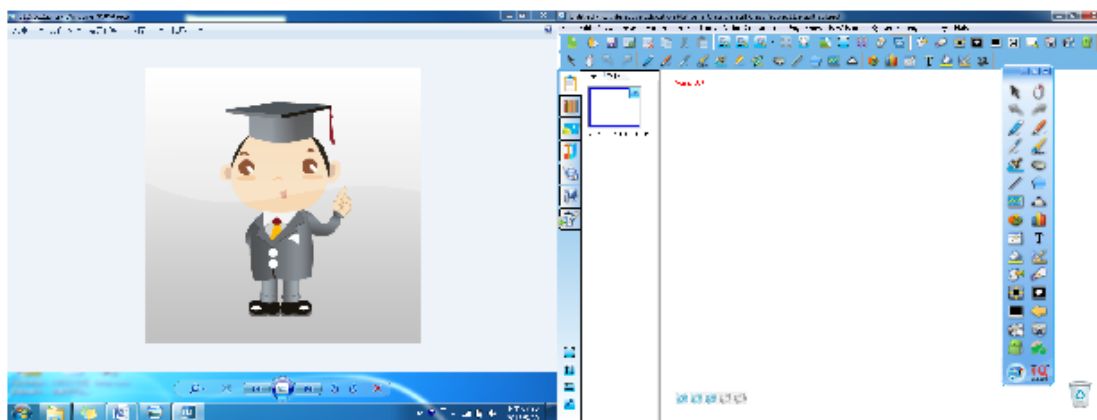


Aby wejść w wybrany tryb wybierz odpowiednią ikonę. Domyślnie prawa tablica jest tablicą główną.

Aby korzystać z trybu wielokranowego:

### Interakcja dwóch tablic (A&B)

1. Domyślnie oprogramowanie IQBoard będzie wyświetlane na drugim ekranie. W tym samym czasie na ekranie głównym wyświetlany może być dowolny plik.
2. Naciśnij i przytrzymaj pasek tytułu okna piórem ET aby przenieść go na dowolny ekran.
3. Kiedy pracujesz w trybie dwóch ekranów na oprogramowaniu IQBoard pióro nauczyciela oraz pióro ucznia może być używane w jednym czasie.

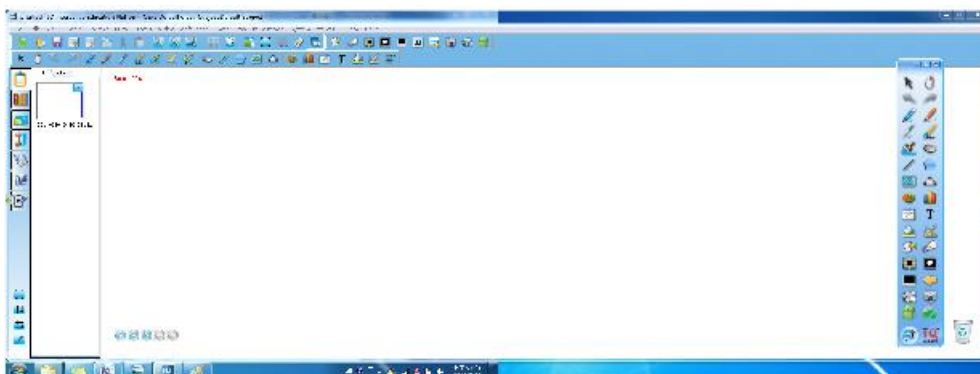


### Interakcja dwóch tablic (A+B)

Dwa obszary projekcyjne łączą się w jeden obraz co umożliwia interakcje większej ilości użytkowników jednocześnie. W tym trybie Oprogramowanie IQ rozciągnie obraz na dwóch ekranach co umożliwi wykonanie wielu operacji.

1. W trybie pojedynczego pióra możliwe jest pisanie w każdym rogu pełnego ekranu.
2. Można podzielić ekran na dwie strony z czego jedną można zablokować.
3. Po wejściu do trybu dwóch tablic pojawi się opcja wyboru dwóch lub czterech użytkowników .

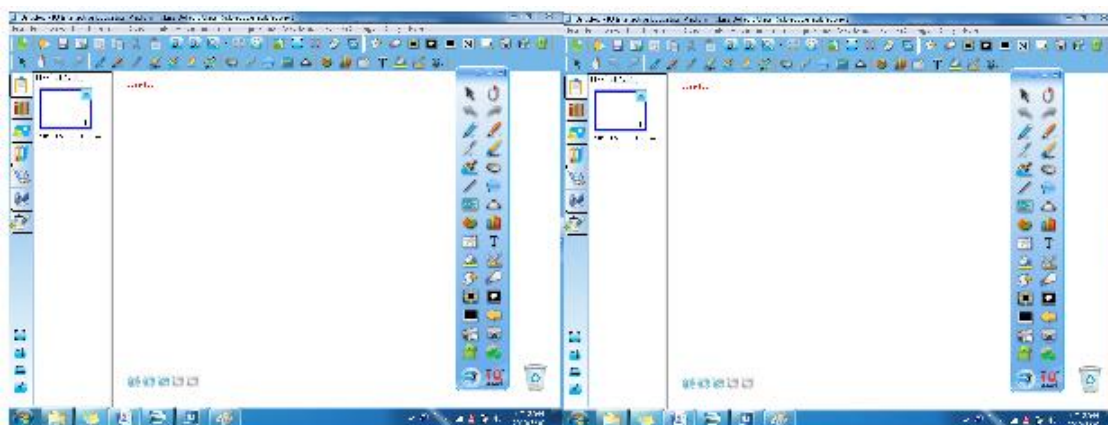
4. W trybie dwóch użytkowników dwa pióra( nauczyciela I ucznia ), mogą być używane w każdym rogu pełnego ekranu.
5. W trybie czterech użytkowników każda z tablic wspiera dwa pióra ( nauczyciela i ucznia ). W jednym czasie możemy więc użyć czterech długopisów w jednym czasie.(dostępny tylko – ołówek, pędzelek, pióro, pędzel i kreatywny ołówek).



### **Synchronizacja dwóch ekranów (A=B)**

Operacje wykonywane na jednej tablicy są przenoszone i wyświetlane w czasie rzeczywistym na drugiej tablicy.

W tym trybie mogą być używane dwa długopisy (ucznia i nauczyciela) zarówno na tej samej jak i na osobnych tablicach.





### **Pojedyncza tablica (A/B)**

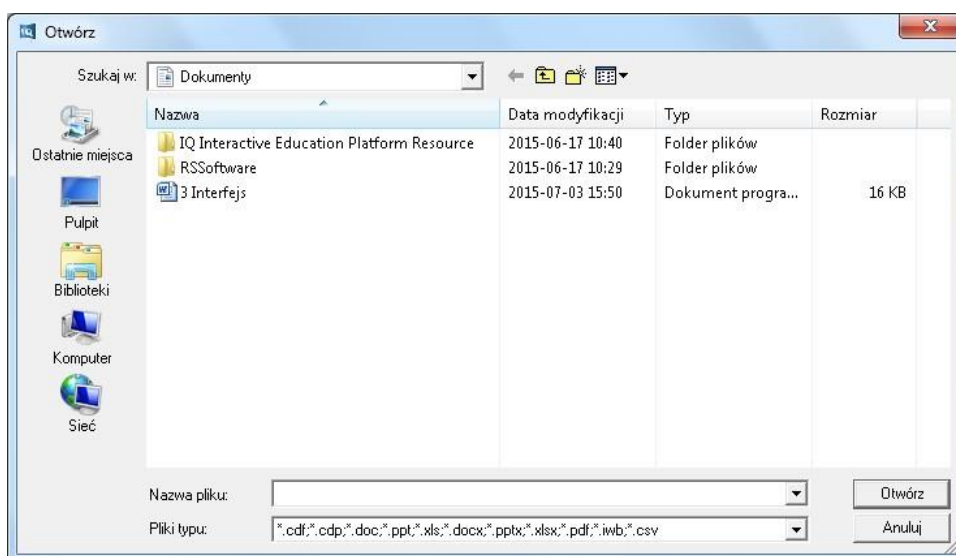
Tylko jeden projektor jest potrzebny abyś mógł korzystać z funkcji pojedynczej tablicy. Możesz wybrać z której tablicy chcesz aktualnie korzystać. Wszystkie tradycyjne funkcje są dostępne w tym trybie.

# Rozdział 3 – Użytkowanie

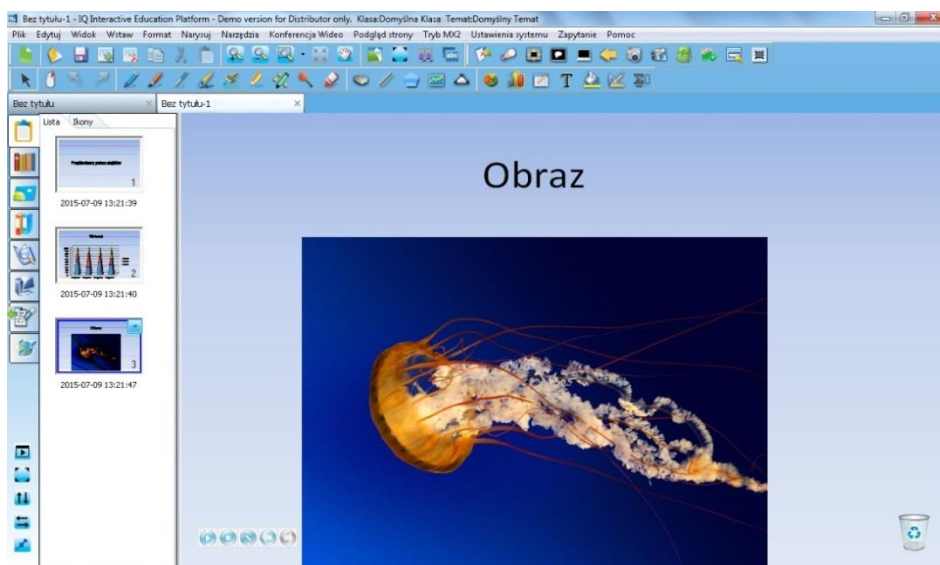
## Zarządzanie plikami

**Nowy plik:** Aby stworzyć nowy plik naciskamy  (przycisk nowy) przycisk znajdujący się na pasku narzędzi wspólnych lub korzystamy z zakładki Plik> nowy.

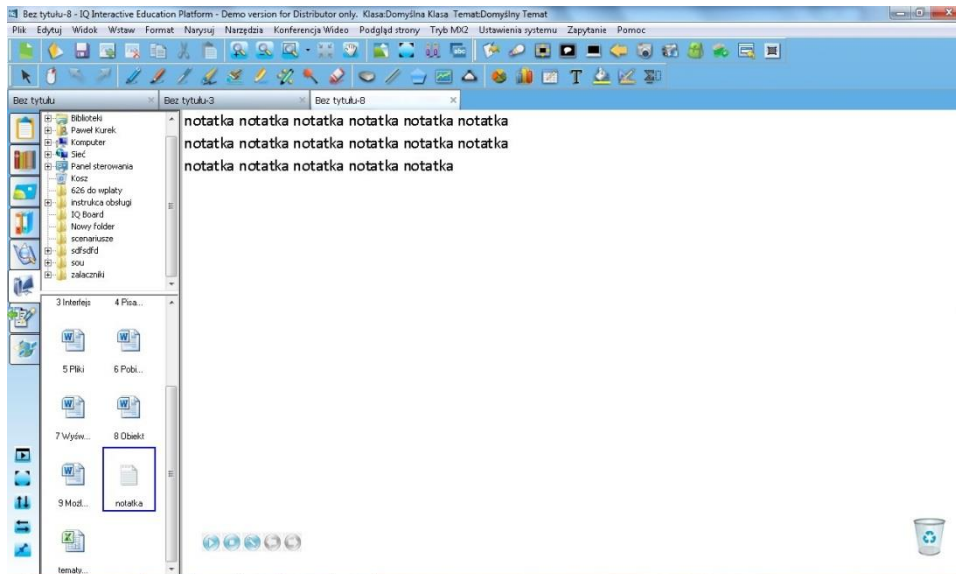
**Otwieranie pliku:** Aby otworzyć istniejący już plik klikamy  (przycisk otwórz) lub wchodzimy w zakładkę plik i znajdujemy opcje otwórz. Możemy otwierać pliki w takich formatach jak .cfg, .cdp, .pdf, .doc, .ppt, .xls, .docx, .pptx, .xlsx, .iwb oraz .csv. Po naciśnięciu przycisku otwórz wyświetli nam się okno wyboru plików. Możemy również przeciągnąć pliki tekstowe bądź wideo na stronę tablicy aby je otworzyć.



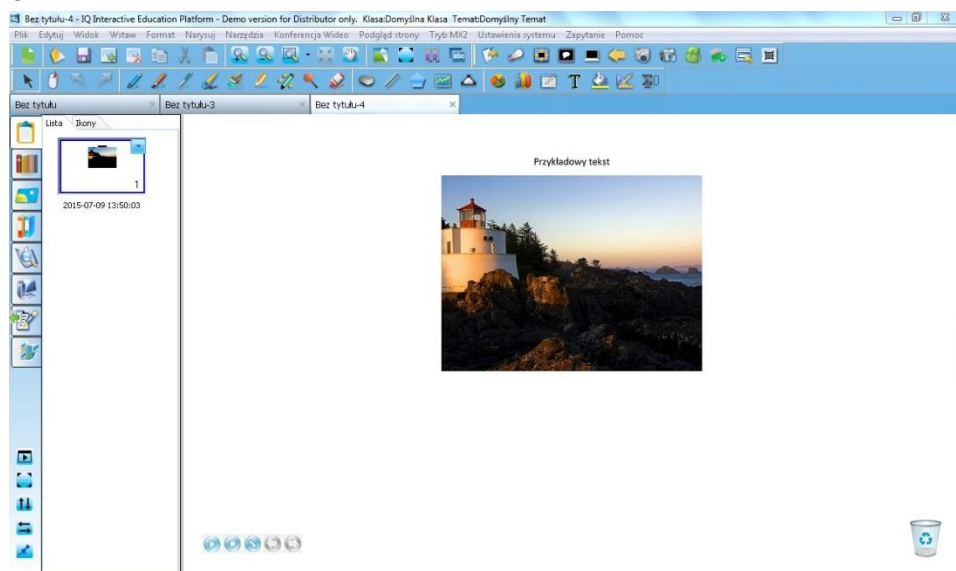
Poniżej pokażemy jak wyglądają pliki w różnych formatach po otwarciu w programie tablicy interaktywnej: Prezentacja z programu Microsoft Power point:




## Pliki tekstowe (notatki) z programu Microsoft Word:

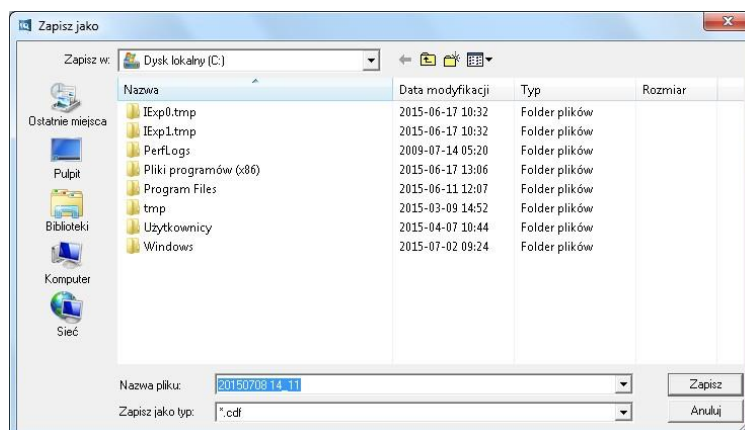


## Pliki z programu Adobe Reader:



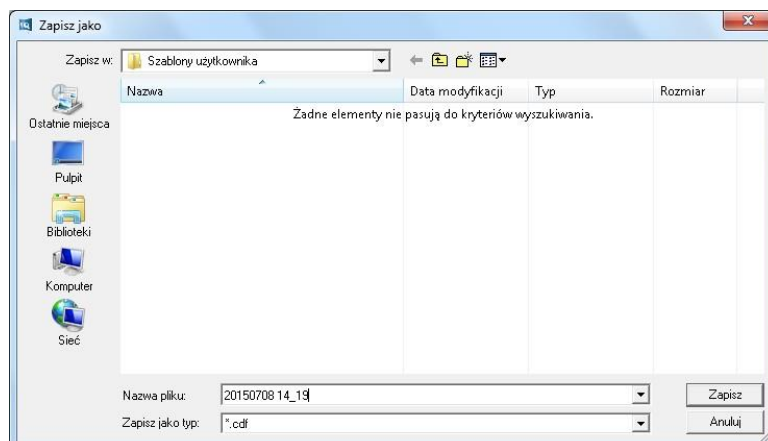
**Zamykanie pliku:** aby zamknąć aktualny plik wchodzimy w zakładkę Plik i klikamy zamknij.

**Zapisz/Zapisz jako:** Aby zapisać plik naciskamy  przycisk lub używamy funkcji zapisz/zapisz jako w zakładce plik. Pliki możemy zapisywać w wielu formatach: .bmp, .emf, .wmf, .pdf, .cdp, .jpg, .html, .gif, .png, .tif, .doc, .ppt, .xls, .docx, .xlsx, .ptx, .cdf oraz .iwb. Plik automatycznie zostanie nazwany aktualną datą.

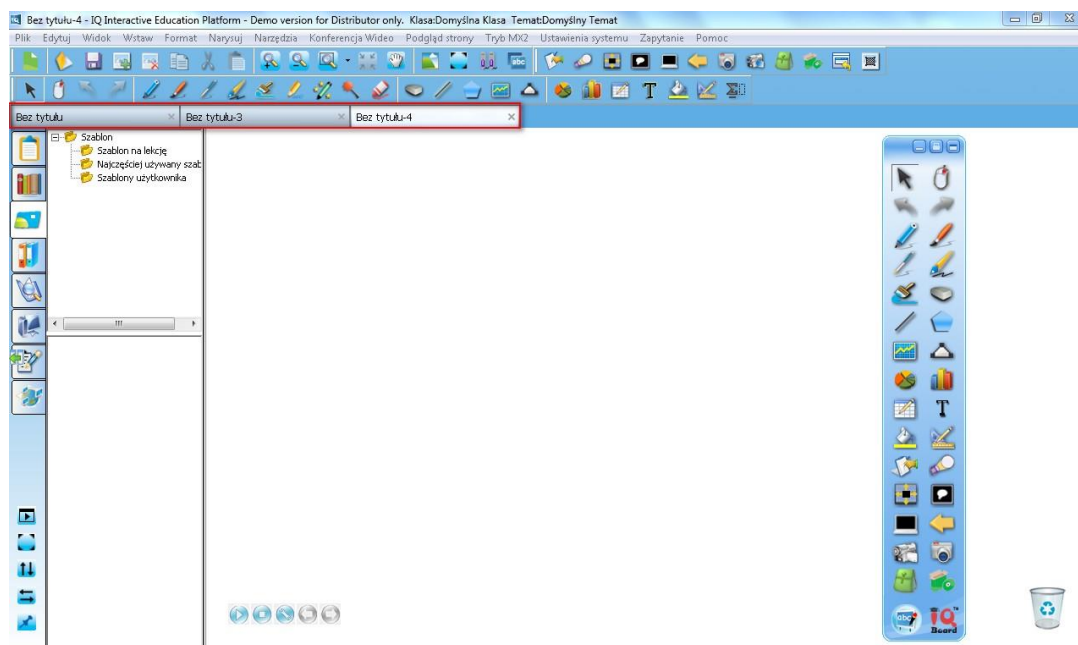




**Zapisywanie szablonu:** Jeżeli plik może być użyteczny w przyszłości możemy zapisać go jako szablon, i będzie dostępny w zakładce Szablony. Aby to zrobić wchodzimy w zakładkę plik i klikamy zapisz jako szablon.



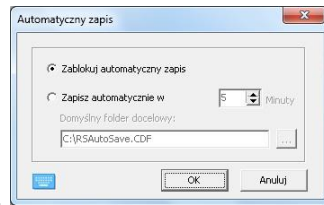
**Wiele Kart:** Możemy otworzyć kilka kart w tym samym momencie i przełączać się między nimi w bardzo prosty sposób.



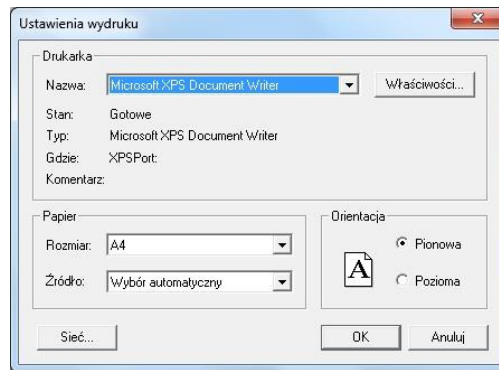
**Szyfrowanie pliku:** Możemy szyfrować pliki .cdf. Zaszifrowany plik nie może zostać otwarty bez wpisania prawidłowego hasła. Aby zaszifrować plik klikamy w menu Plik>Zaszyfruj. Hasło może zawierać dowolne znaki i mieć długość do 8 znaków.



**Auto zapis:** Auto zapis może zminimalizować straty spowodowane niespodziewanymi problemami. Naciśnij Plik>Zapisz automatycznie aby otworzyć ustawienia automatycznego zapisu.



**Drukowanie:** Tablica interaktywna umożliwia także drukowanie. Wybieramy opcję Ustawienia drukowania by skonfigurować drukarkę, a następnie Drukuj lub Drukuj bieżącą stroną aby wydrukować potrzebne strony.



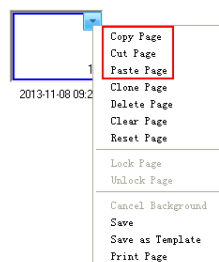
**Wysyłanie maili:** Po wybraniu zakładki Plik klikamy Wyślij e-mail aby wysłać bieżący plik jako załącznik w wiadomości e-mail. Możemy wysłać pliki w formacie .cdf, .pdf lub .ppt.

## Zarządzanie stroną

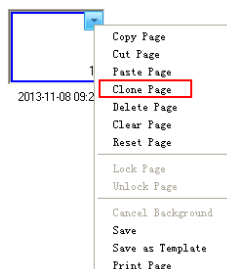
**Wstawianie Strony** : Tworzy nową czystą stronę.

**Usuwanie Strony** : Usuwa bieżącą stronę.

**Kpiowane/Wycinanie/Wklejanie:** Wybierz miniaturę strony którą chcesz skopiować, wyciąć lub wkleić.

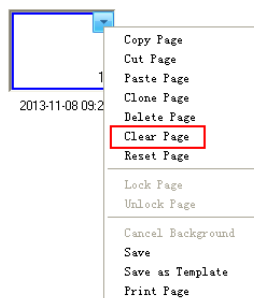


**Klonowanie:** Kliknij kursorem na miniaturę strony. Następnie wciśnij prawy przycisk i wybierz z listy „Klonowanie Strony”. Powielona strona pojawi się za stroną bieżącą.

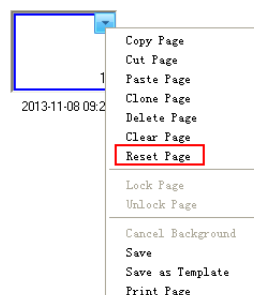




**Czyszczenie** : Czyści całą zawartość strony.

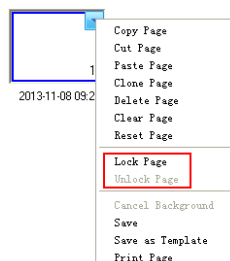


**Resetowanie Strony** : Jeżeli chcesz ponownie edytować wcześniej zapisaną stronę możesz ją zresetować do pierwotnej formy.

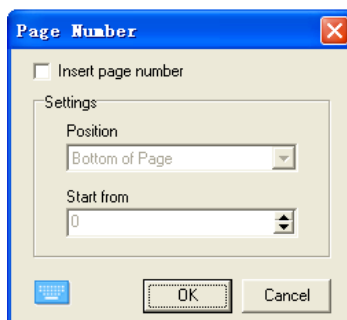


**Blokowanie i odblokowywanie strony** : Podczas wyświetlania strony podwójne, można wybrać miniaturę strony którą chcesz zablokować. Kliknij prawym przyciskiem myszy na miniaturę strony i wybierz opcję "Zablokuj stronę". Po przełączeniu strony, ta strona jest zablokowana, a druga strona może być przełączona w tryb wyświetlania dwóch stron.

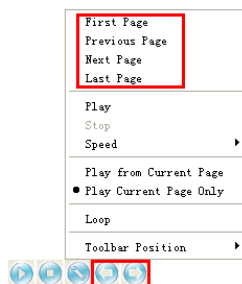
Aby odblokować stronę kliknij prawym przyciskiem myszy w miniaturę strony a następnie wybierz przycisk " odblokuj stronę "





**Wstaw numer strony:** W celu wstawienia numeru stron na psaku menu wybierz "Wstaw" > „Numer strony”. Następnie wybierz pozycję numeru strony i numer strony początkowej.






**Pokaż:** Przejdź do poprzedniej, następnej, pierwszej lub ostatniej strony.




**Ruch** : Strony z tablicy mogą być swobodnie przemieszczane. Możesz przenieść stronę, aby uzyskać więcej miejsca lub wyświetlić dowolną część strony na ekranie.

**Powrót** : Powrót strony do początkowej pozycji.

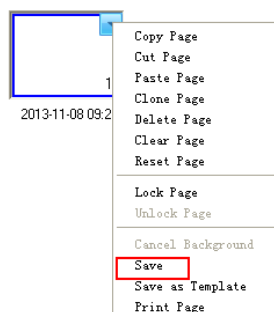
**Powiększanie** : Domyślnie wyświetlane na tablicy strony są w ich rzeczywistych wymiarach, ale możesz użyć narzędzi powiększania, aby powiększyć lub zmniejszyć rozmiar tablicy stronie.

1. Powiększanie/Pomniejszanie  : Po kliknięciu powyższych przycisków kursor zamienia się w lupę którą możesz powiększyć lub zmniejszyć obraz. Kiedy klikniesz , możesz również przytrzymać i przeciągnąć kwadrat aby powiększyć obszar.
2. Przywracanie: Możesz przywrócić stronę do 100 %. Można również wybrać zakres od 50% do 200%
3. Dopasowanie strony: Strona automatycznie dopasowuje się do wielkości ekranu.

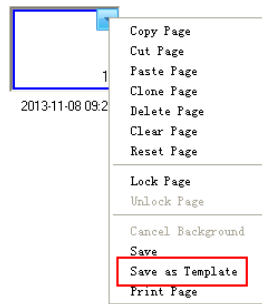
**Tło** : Możesz wybrać rodzaj tła dla strony - jednolity kolor, gradient, wzór, siatkę lub obraz ( w formacie .jpg, .jpeg, .wmf, .emf, .png, .bmp ).



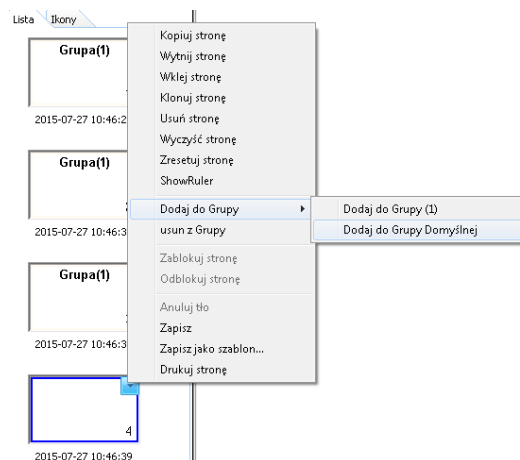
**Zapisywanie:** Interaktywna Platforma Edukacyjna IQ może zapisać każdą stronę tablicy w formatach .cdf, .cdp i IWB. Można również zapisać stronę tablicy w innych rozszerzeniach, w tym w formatach: dokumentów (doc, .ppt, .xls, ), strony internetowej .html i formacie obrazu (bmp, wmf, .emf, .jpg, .gif, .png, .tif,). Obiekty .cdf mogą być poddane ponownej obróbce.



**Zapisywanie strony jako szablon:** Jeżeli układ bieżącej strony będzie wykorzystywany w przyszłości można zapisać go jako szablon.



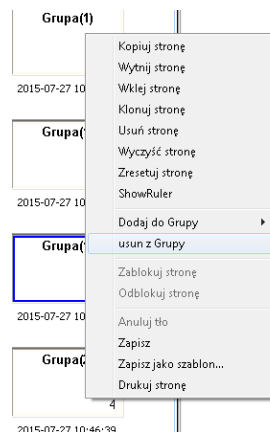
**Tworzenie, usuwanie, przenoszenie grup:** Możesz stworzyć grupę stron co pozwoli na segregację, przesuwanie oraz usuwanie kilku stron naraz. Kliknij prawym przyciskiem myszy w stronę którą chcesz dodać do grupy. Z rozwijanego menu wybierz „dodaj do grupy” a następnie wybierz do której grupy ma zostać przypisana strona. Wybór opcji „dodaj do grupy domyślnej” tworzy nową grupę



Jeżeli chcesz przenieść całą grupę przytrzymaj lewym przyciskiem myszy dowolną stronę z wybranej grupy i przenieś w dowolne miejsce w zakładce „lista”.

Aby usunąć całą grupę wybierz stronę z grupy prawym przyciskiem myszy a następnie w rozwijanym menu kliknij opcję „usuń stronę”. Na ekranie pojawi się komunikat „Czy chciałbyś skasować całą grupę”. Wybierz „OK” aby wykonać operację.

Możesz również usunąć wybrana stronę z grupy klikając w rozwijanym menu strony „usuń z grupy”.



## Tworzenie obiektów

### Odręczne narzędzia rysownicze

Odręczne narzędzia rysownicze są najczęściej używanym rodzajem narzędzi. Za ich pomocą możesz wprowadzać adnotacje oraz rysować lub pisać po interaktywnym ekranie. Oprogramowanie IQBoard zapewnia siedem odręcznych narzędzi rysowniczych, a dokładniej: ołówek, pędzelek, pióro, akwarela, pędzel oraz artystyczny i magiczny ołówek. Każde z tych narzędzi charakteryzuje się innymi od reszty własnościami.

Po wybraniu danego narzędzia, możesz rozpocząć tworzenie obiektów poprzez pisanie bądź rysowanie po ekranie interaktywnym

**Ołówek** :charakteryzuje się wygładzonym i równo przyciętym pismem. Nadaje się idealnie do kaligrafii oraz tworzenia starannych znaków i figur geometrycznych. Dla tego narzędzia, określić możesz kolor, grubość, przezroczystość oraz efekt strzałki

**Pędzelek**: oddaje swoimi cechami styl tradycyjnej kaligrafii charakterystycznej dla niektórych krajów Azji, takich jak China, Korea czy Japonia. Narzędzie to idealnie odzwierciedla sztukę jaką jest kaligrafia pędzlem. Pędzelkowi możesz ustawić kolor oraz grubość.

**Pióro**: nadaje pismu styl który oddaje charakter naturalnego pisma odręcznego; nadaje się idealnie np. do złożenia podpisu, a chcieć je możesz wykorzystać także w innych sytuacjach wymagających symulacji typowego pisma odręcznego. Narzędziu temu można przypisać kolor, grubość oraz przezroczystość.

**Akwarela**: z kolei, opiera swą charakterystykę na kaligrafii Arabskiej. Narzędziu temu możesz nadać kolor, grubość oraz przezroczystość.

**Pędzel**: efekt pędzla przypomina używanie wielu akwareli na raz, gdzie każdej z nich możesz przypisać inny kolor. Narzędzie to używane jest głównie by nadać estetyki danemu obiektowi, a więc podczas tworzenia tytułu bądź by obrysować pewien obszar estetyczną ramką. Pędzlowi możesz ustawić kolor, grubość oraz przezroczystość.

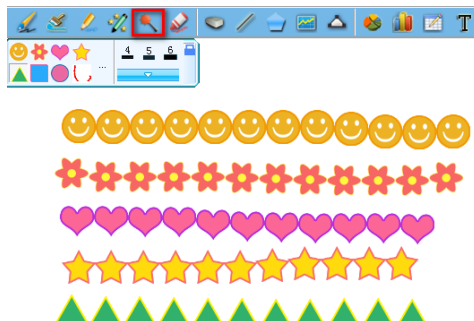
**Artystyczny ołówek**: to wyjątkowe narzędzie rysownicze pozwala ci tworzyć obiekty charakteryzujące się pewnym wzorcem bądź gradientem, zazwyczaj po to by nadać kolorystyki twojej prezentacji. Artystyczny ołówek może być szeroko spersonalizowany: określić możesz siatkę, gradient kolorów, grubość oraz efekt strzałki.

**Magiczny ołówek**: Wzorce stworzone przy pomocy magicznego ołówka będą zanikać przez 8 sekund, po czym stopią się z tłem. Magiczny ołówek rozpoznaje także pewne gesty które pozwolą ci na wywołanie takich narzędzi jak: zasłona ekranowa, szperacz, lupa, gumka obiektowa. Narzędziu temu możesz przypisać kolor, grubość oraz efekt strzałki.

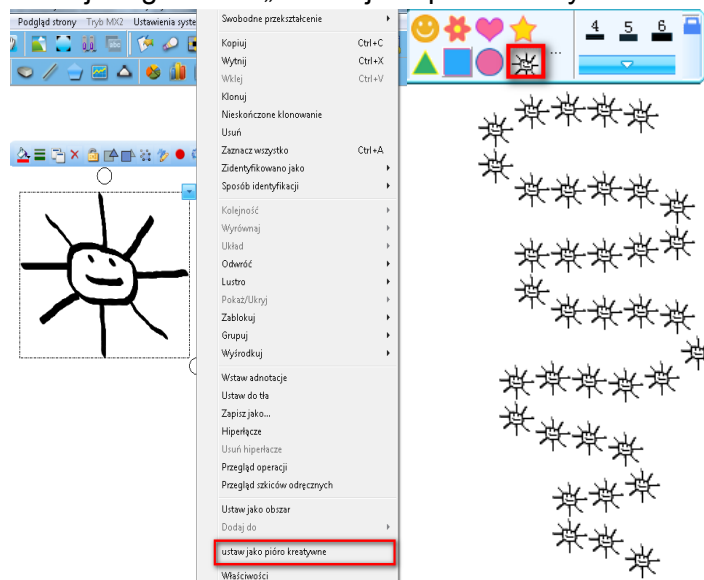
**Kredka świecowa**: Pozwala nam na uzyskanie efektu klasycznej kredki świecowej. Linie nie są do końca wypełnione co daje znakomity i dokładnie odwzorowany efekt „świecówki”. Dla narzędzia możesz wybrać kolor, oraz grubość linii.

**Pióro kreatywne:** Narzędzie pozwala zastosować gotowe wzory którymi możesz swobodnie rysować. Pióro kreatywne może również pełnić rolę stempla. Unikalnym zastosowaniem jest możliwość utworzenia dowolnego wzoru, kształtu który będzie mógł być używany przez opisane narzędzie.

Aby wybrać wyżej wymienione narzędzie wybierz ikonę zaznaczoną niżej czerwonym kwadratem oraz wybierz wzór którym chcesz rysować.



Jeżeli chcesz zrobić swój własny wzór pióra kreatywnego stwórz go za pomocą dowolnych narzędzi rysowniczych następnie zaznacz narysowany obiekt, kliknij prawym przyciskiem myszy i wybierz z rozwijanego menu „ustaw jako pióro kreatywne”.




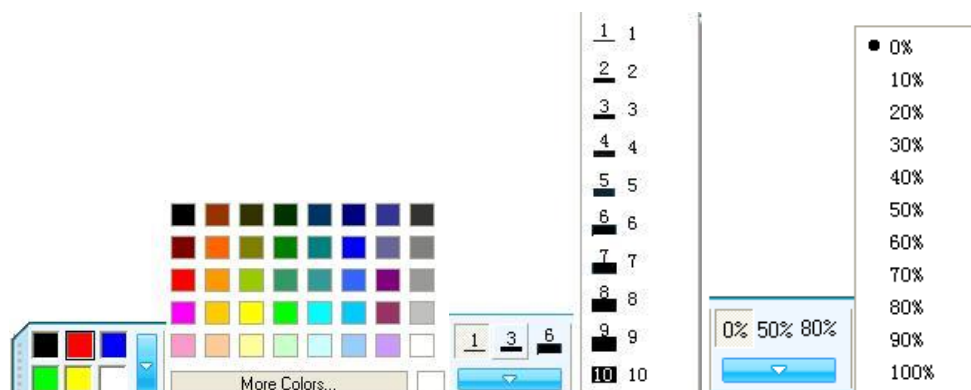
Twój wzór pojawi się pod wzorem gwiazdki w opcjach pióra kreatywnego .



### Wskazówki:

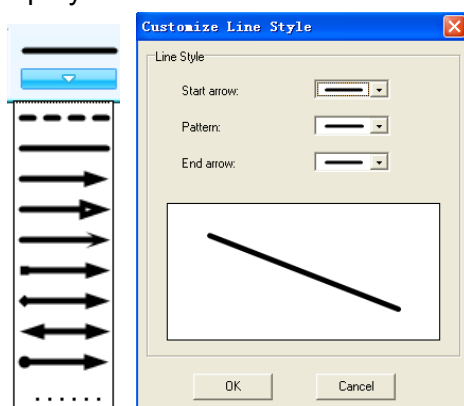
1. Pędzel zachowuje się inaczej od innych odręcznych narzędzi rysowniczych; jeżeli chodzi o dobór kolorów. W przypadku tego narzędzia, wszystkie 6 ikon doboru koloru jest użytkowane, a nie tylko ikona aktywna. Wybierając kolory dla każdej z ikon, uzyskasz efekt połączenia wszystkich tych 6. kolorów. W przypadku gdybyś nie chciał używać wszystkich kolorów, np. gdybyś chciał uzyskać efekt połączenia jedynie 4. z nich – ustaw ostatnie 2 kolory jako biały.
2. Jeśli kolor tła i pióra jest taki sam oprogramowanie zmieni kolor narzędzia na przeciwny w stosunku do tła.

Najczęściej używanymi narzędziami są narzędzia rysownicze za pomocą których możemy dodawać notatki, rysować bądź pisać po tablicy interaktywnej. Każdą z tych funkcji możemy

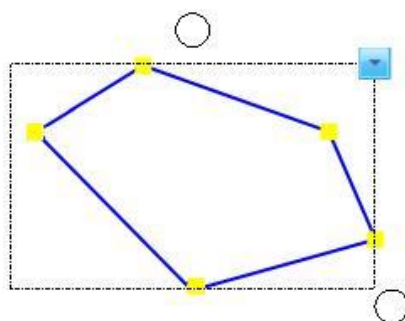
dostosować odpowiednio do naszych potrzeb. Możemy zmieniać takie ustawienia jak: kolor, szerokość oraz przezroczystość. Po podwójnym kliknięciu na kolor, szerokość, przezroczystość lub po naciśnięciu  (strzałka) strzałki możemy skorzystać z większej ilości opcji.










**Tworzenie strzałki:** Dla kilku narzędzi rysowniczych tj. ołówka, pióra strukturalnego oraz magicznego pióra możemy ustawić efekt strzałki. Aby to zrobić naciskamy przycisk  (strzałka). Mamy tu do wyboru kilka gotowych schematów. Możemy także stworzyć własny schemat po kliknięciu  przycisku



**Rozpoznawanie kształtów:** Ołówek ma funkcję rozpoznawania kształtów; jeżeli ją włączysz, krzywa stworzona za pomocą tego narzędzia zostanie automatycznie podmieniona na prostą, łuk, okrąg, prostokąt, trójkąt bądź wielościan, a przylegające do siebie proste zostaną połączone w wielościany. By skorzystać z tych ułatwień, kliknij ikonę znajdującą się na pasku właściwości. Będziesz mógł też wtedy kliknąć i przytrzymać dowolny punkt symbolizujący narożnik figury by uaktywnić możliwość jego przeciągnięcia co umożliwi ci dopasowanie kształtu utworzonej wcześniej figury.




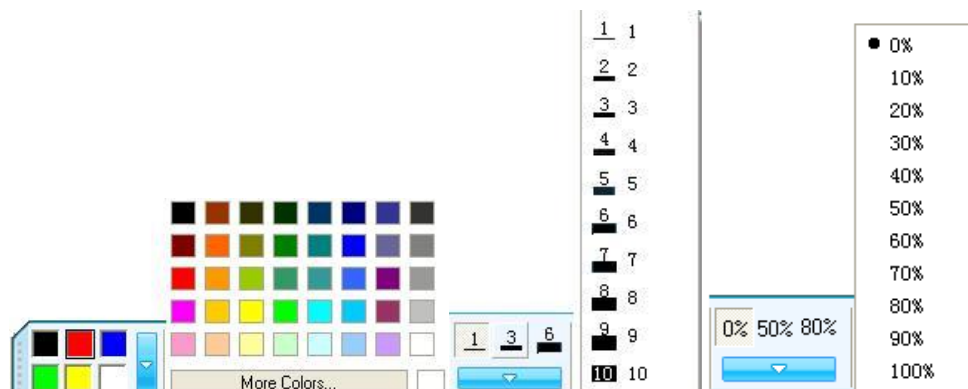
**Rozpoznawanie narzędzi:** Magiczne pióro  (magiczny pisak) możliwe jest do wybrania w panelu rysowania bądź w zakładce Narysuj. Obiekty narysowane magicznym piórem znikną po 8 sekundach. Magiczne pióro posiada również funkcję rozpoznawania automatycznego. Po włączeniu tej funkcji możemy poprzez rysowanie danych kształtów uruchamiać takie funkcje jak:


1.  Wyróżniony obszar
2.  Odsłoń ekran (prawo/lewo)
3.  Odsłoń ekran (górną/dół)
4.  Odsłoń ekran (ze wszystkich stron)
5.  Lupa
6.  Zamazanie obiektu spowoduje jego usunięcie

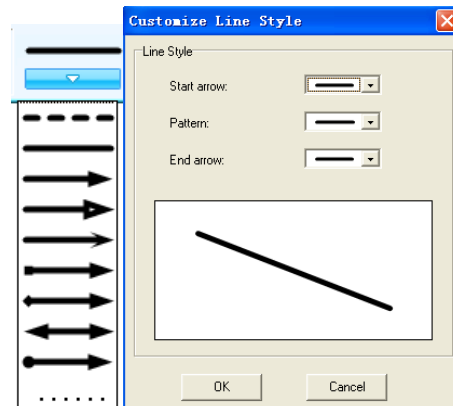
## Linie

Dostępne są różne rodzaje linii prostych , a ich właściwości mogą być regulowane.

Kolor, grubość, przezroczystość: Kliknij dwukrotnie w dowolny kolor, grubość lub przezroczystość albo kliknij strzałkę menu sekcji  aby je dostosować.



**Efekty linii:** Kliknij w strzałkę menu linii a następnie wybierz z listy gotowy efekt. Możesz też wybrać przycisk  aby dostosować własne style linii.

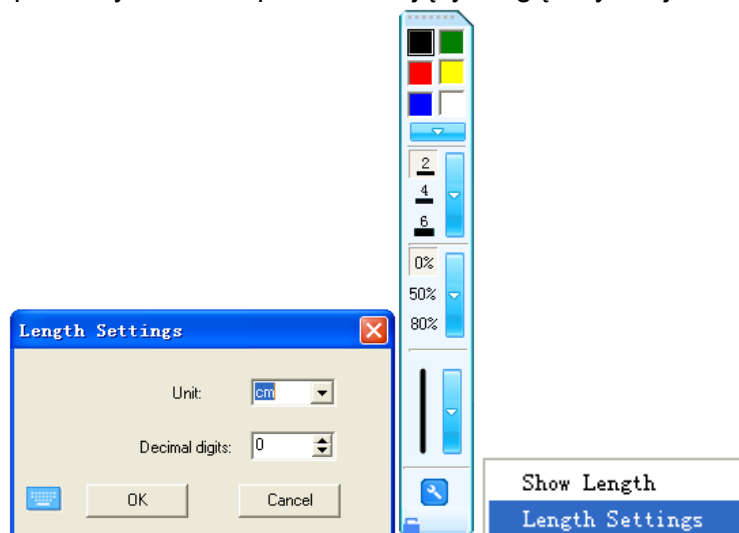


**Pokaż długość :** Kiedy dodasz linię na swoją stronę tablicy, możesz wyświetlić jej długość, postępując w poniżej opisany sposób:

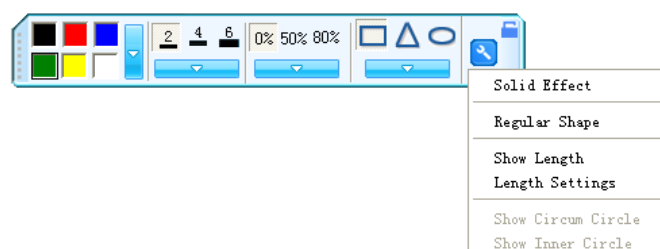
1. Kliknij w ikonę znajdującą się na pasku właściwości,
2. wybierz opcję "pokaż długość".

Możesz także ustawić jednostkę oraz ilość cyfr po przecinku dla miary linii. By zmienić ustawienia wyświetlania długości, wykonaj poniższe polecenia:

1. Kliknij w ikonę znajdującą się na pasku właściwości,
2. wybierz opcję "ustawienia długości",
3. ustaw wybraną przez siebie jednostkę oraz długość rozwinięcia dziesiętnego. Ułatwić ci to może poniższy obrazek, przedstawiający drugą z sytuacji:

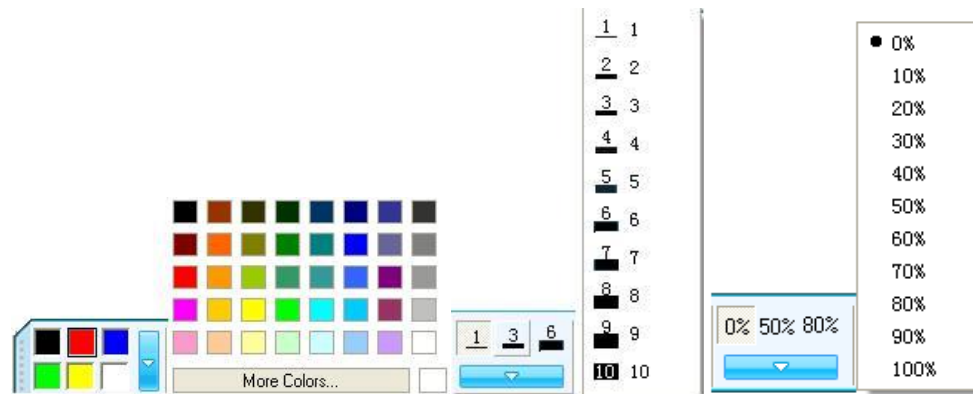


**Kształty:** Dostępne są różne rodzaje kształtów 2D i 3D które można dostosowywać.





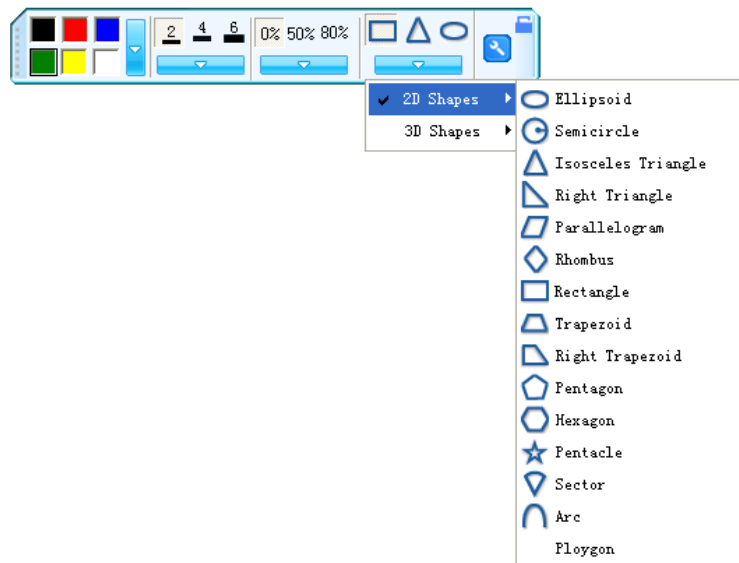
**Kolor, grubość, przezroczystość:** Kliknij dwukrotnie w dowolny kolor, grubość lub przezroczystość albo kliknij strzałkę menu sekcji aby je dostosować.



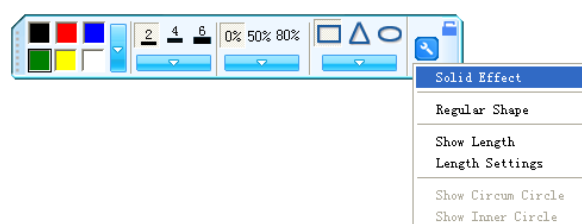
**Wybór kształtów:** Na pasku właściwości, w polu dotyczącym kształtów, znajdują się trzy ikony reprezentujące domyślnie wybrane kształty: prostokąt, trójkąt i okrąg. By podmienić domyślny kształt na inny, wykonaj jedną z poniższych operacji:

1. Wybierz "Rysuj > Kształty 2D/3D" z paska menu,
2. kliknij dwukrotnie w dowolną ikonę kształtu lub
3. kliknij w strzałkę menu przy sekcji dotyczącej kształtów.

Następnie wybierz nowy kształt z listy dostępnych kształtów:



**Inne ustawienia :** Wybierz na pasku narzędzi ikonę aby uzyskać więcej ustawień swoich kształtów.

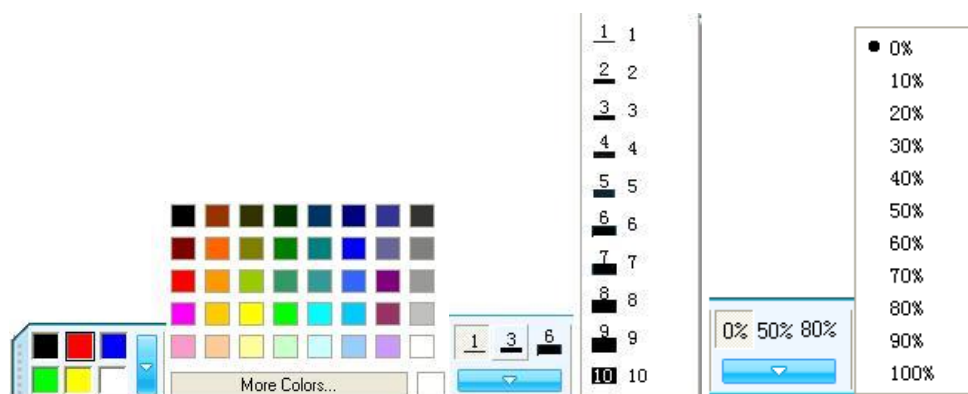


## Funkcje

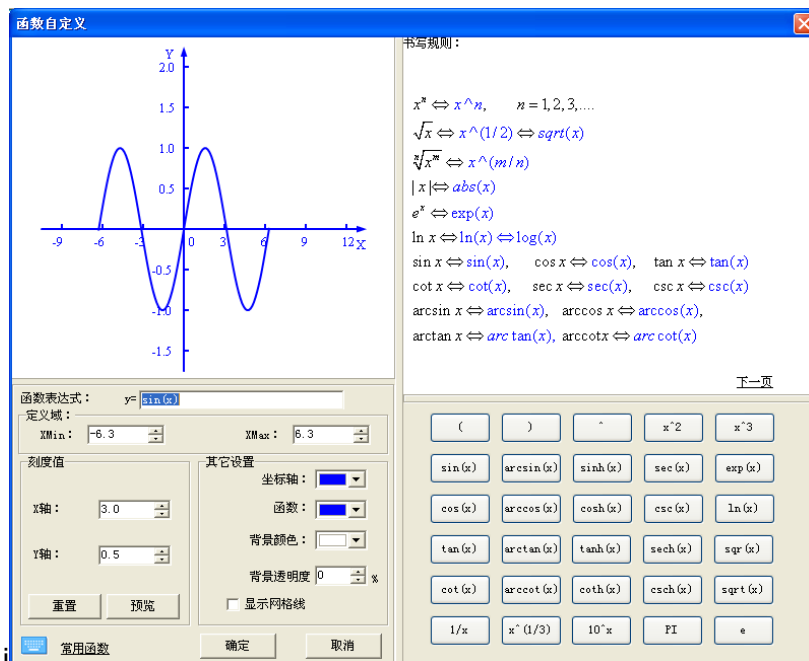
Ponad 20 rodzajów wykresów jest dostępne w oprogramowaniu IQBoard. Kliknij na narzędzie służące do wyboru jednego z wykresów funkcyjnych a następnie kliknij miejsce na ekranie w którym chcesz umieścić wykres.


Możesz kliknąć na obszarze krzywej funkcji, aby wybrać tylko krzywą funkcji; możesz również kliknąć na obszarze układu współrzędnych, aby zaznaczyć cały wykres funkcji.

**Kolor, grubość, przezroczność:** Kliknij dwukrotnie w dowolny kolor, grubość lub przezroczność albo kliknij strzałkę menu sekcji  aby je dostosować.

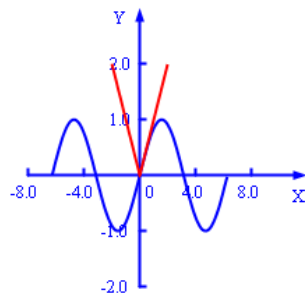


**Funkcje Matematyczne:** Oprogramowanie umożliwia stwarzanie różnego rodzaju grafów dla funkcji matematycznych. Aby wstawić funkcje wybierz „Narysuj” > „Funkcja” lub kliknij w ikonę wykresu znajdującą się na pasku narzędzi podstawowych albo na podręcznym pasku narzędzi. Jeżeli chcesz możesz edytować parametry funkcji (funkcja użytkownika).



**Współdzielony układ współrzędnych:** Możesz zjednoczyć wszystkie funkcje w obrębie jednego układu współrzędnych poprzez kliknięcie w ikonę  znajdującą się na spodzie

paska właściwości. Jeżeli opcja współdzielenia układu współrzędnych jest włączona – możesz ponownie kliknąć w ikonę omówioną wcześniej, rozdzieli to funkcje między poprzednio zdefiniowanymi układami współrzędnych



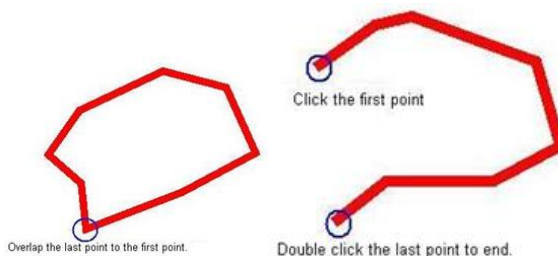
## Punkt do punktu

Ta funkcja oprogramowania IQBoard pozwoli ci na utworzenie wielokąta, kształtu bądź krzywej. By narysować na ekranie któryś z tych elementów, najpierw wykonaj jedną z poniższych czynności:

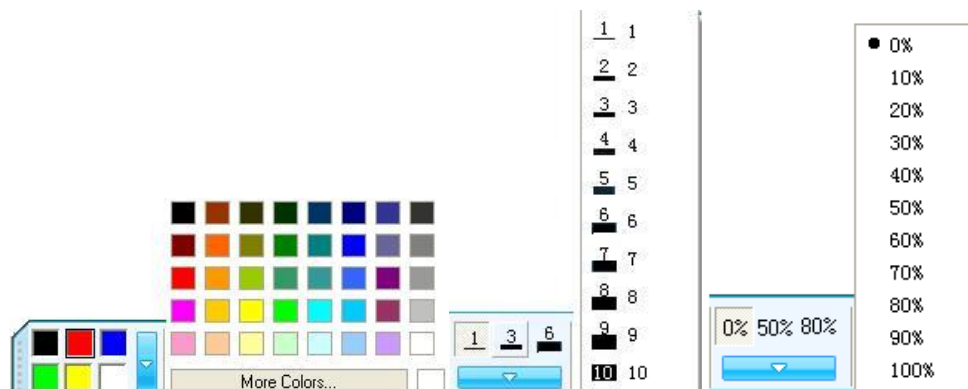
1. Wybierz "Narysuj > Punkt do punktu" z paska menu,
2. kliknij w ikonę znajdującą się na pasku narzędzi podstawowych lub
3. tę samą ikonę ale znajdującą się na podręcznym pasku narzędzi.

Następnie, wykonaj poniższe czynności:

1. Dostosuj właściwości tej opcji, jeżeli to konieczne.
2. Zaznaczając kolejne punktu na ekranie, utwórz kształt. Kliknij dwukrotnie ostatni z
3. punktów które dodałeś by utworzyć linię. Możesz też kliknąć w pierwszy z punktów by zamknąć kształt; tworząc figurę.



**Kolor, grubość, przejrzystość:** Kliknij dwukrotnie w dowolny kolor, grubość lub przejrzystość albo kliknij strzałkę menu sekcji  aby je dostosować.




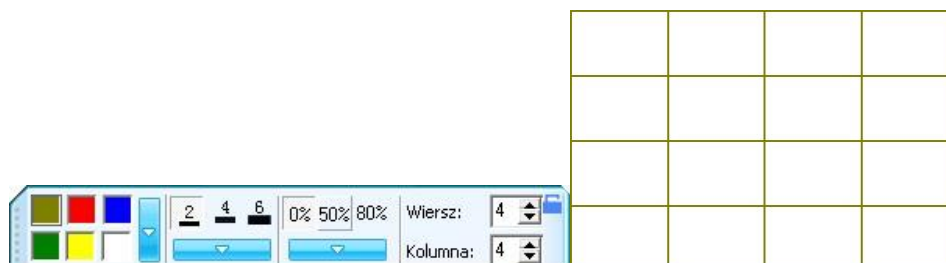
**Inne ustawienia:** Wybierz  aby otworzyć więcej ustawień.

<input checked="" type="checkbox"/> Straight Line Segment
Curve Segment
Solid Effect
Show Length
Length Settings

**Wskazówka:** Opcja “pokaż długość” jest dostępna tylko dla polilinii

## Tabele

Aby utworzyć tabelę proszę nacisnąć przycisk  (przycisk tabeli), wyświetli nam się menu tabeli w którym wybieramy kolor, szerokość, przezroczystość oraz ilość wierszy i kolumn. Następnie klikamy w miejscu w którym chcemy by powstała nasza tabela i rozciągamy do odpowiedniej wielkości.



**Edycja Tabeli:** Po wybraniu komórki tabeli wyświetlą nam się następujące opcje:


**Wstaw tekst:** Możemy również kliknąć 2 razy na komórkę aby wstawić tekst.

**Wstaw wiersz/kolumnę:** Nowy wiersz lub kolumna pojawi się obok wybranej komórki.

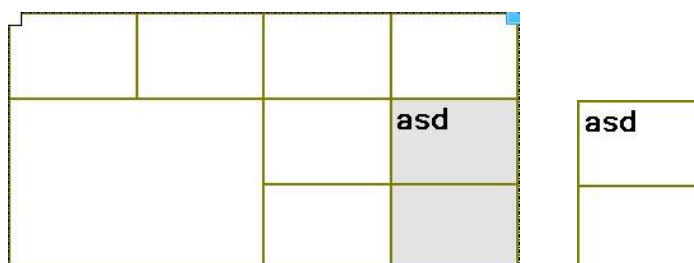
**Usuń wiersz/kolumnę:** Usuwa wybrany wiersz lub kolumnę.

**Rozdziel:** Dzieli daną komórkę.

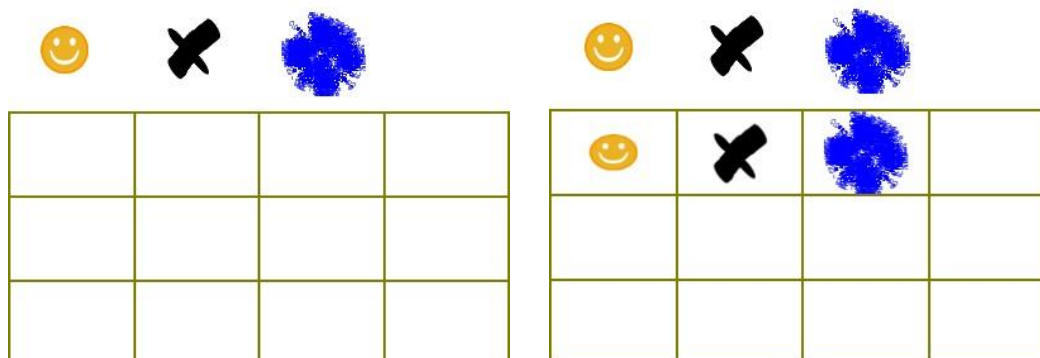
**Scal:** Po zaznaczeniu kilku komórek możemy je scali.

**Przesuwanie:** Aby przesunąć tabelę łapiemy za kwadrat  (przesuwanie tabeli) i przeciągamy w dowolne miejsce na tablicy.

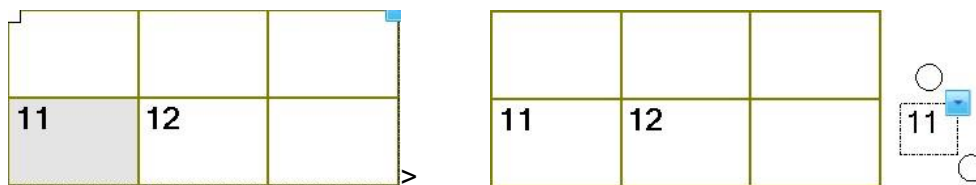
**Nowa tabela:** Jeżeli zaznaczymy kilka komórek i przeciągniemy je poza tabelę utworzy się nowa tabela z taką samą zawartością.



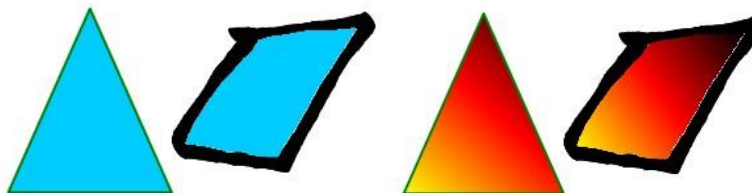
**Dodawanie obiektów do komórek:** Zaznacz obiekt a następnie przeciągnij go na komórkę.



**Przesuwanie obiektów z tabeli:** Obiekty znajdujące się w tabeli możemy przeciągać do innej komórki lub w dowolne miejsce poza tabelą.



**Wypełnienie:** Możemy używać wypełnienia na każdej zamkniętej figurze geometrycznej. Wypełniać możemy kolorem, gradientem, wzorem lub obrazem (w formacie bmp, jpg, gif, png, emf, wmf lub ico)




Wypełnienie kolor

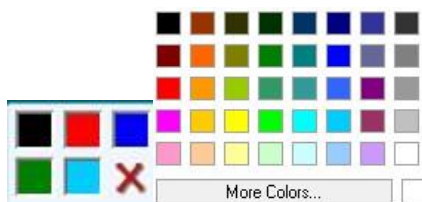
wypełnienie gradient




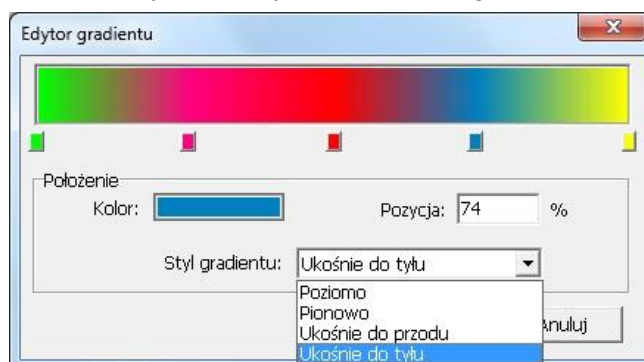
wypełnienie wzór

wypełnienie obraz

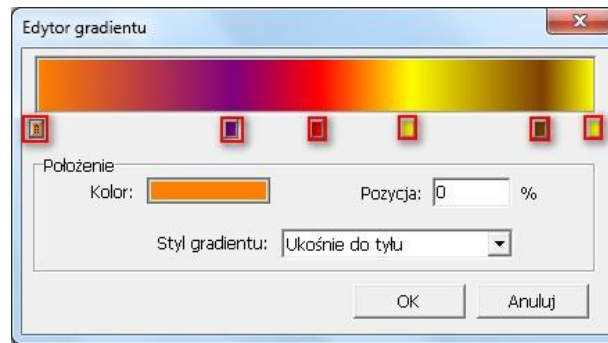
**Wypełnianie kolorem:** W menu wypełnienia bazowo mamy 5 kolorów. Aby otworzyć więcej kolorów klikamy 2 razy na kolor lub rozwijamy listę po kliknięciu przycisku  strzałki.




**Wypełnienie gradientem:** Bazowo mamy 6 kolorów wypełnienia dostępnych w menu wypełnienia. Aby stworzyć gradient lub wybrać więcej kolorów klikamy 2 razy na gradiencie lub naciskamy przycisk znajdujący się obok . Aby dodać więcej kolorów proszę kliknąć poniżej paska gradientu. Możemy także wybrać kierunek gradientu.




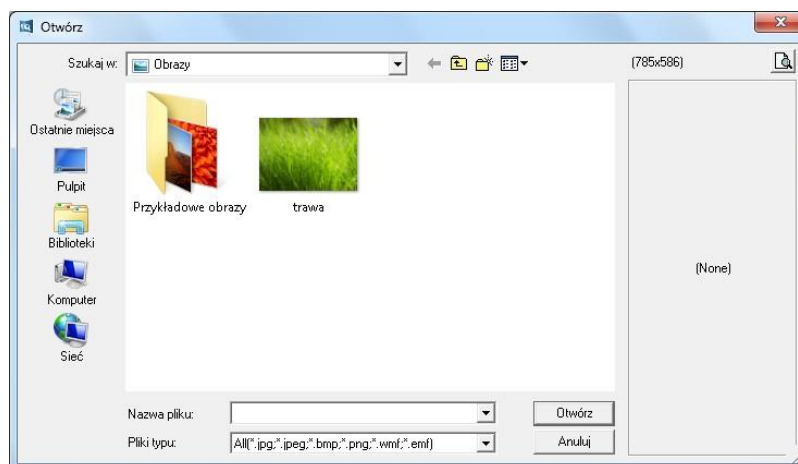
Aby usunąć kolor z gradientu po prostu naciskamy prawym przyciskiem stopkę.




**Wypełnianie wzorem:** Bazowo mamy 6 wzorów. Aby zmienić kolor wzoru klikamy dwukrotnie na wzorze bądź na przycisku  strzałki.



**Wypełnianie obrazem:** Aby wybrać obraz który będzie nam służył jako wypełnienie klikamy 2 razy na obrazku bądź naciskamy przycisk  obok.



**Usuwanie efektu wypełnienia:** Aby usunąć wypełnienie klikamy przycisk  a następnie na obiekt którego wypełnienie chcemy usunąć.





## Gumki


Zwyczajnej gumki będziesz używał do usuwania wirtualnego tuszu naniesionego na tablicę za pośrednictwem odręcznych narzędzi rysowniczych. Istnieje sześć różnych gumek zwykłych, o różnych kształtach i rozmiarach. Wybierz jedną z nich i umieść na stronie tablicy by rozpocząć wymazywanie wybranych treści.


**Wskazówka:** "wirtualny tusz" odnosi się wyłącznie do obiektów stworzonych za pomocą ołówka, pędzelka, pióra, akwareli, pędzla oraz artystycznego ołówka.




**Gumka obiektowa** : Gumka obiektowa usuwa wybrany przez siebie obiekt. Wybierz gumkę obiektową, a następnie kliknij w wybrany obiekt by go usunąć.

**Okrągła gumka** : Okrągła gumka wymazuje wszystkie obiekty znajdujące się w określonym dla niej okręgu. Wybierz okrągłą gumkę, a następnie obrysuj obiekty które chcesz usunąć..



**Gumka obszarowa** : Gumka obszarowa wymazuje wszystkie obiekty z wybranego obszaru. Wybierz gumkę obszarową, a następnie kliknij i przeciągnij kursorem myszy tak by utworzyć prostokąt zawierający w sobie obiekty które chcesz usunąć.

**Wymarz wszystko** : Wybierz tę funkcję, a następnie kliknij w wybraną stronę – wszystkie elementy się na niej znajdujące, zostaną usunięte.3.3.9

## Tekst


Wybierz  i kliknij na miejsce w którym mam być dodany tekst. Pojawi się ramka do wprowadzenia napisu oraz pasek narzędzi związany z wprowadzaniem tekstu.

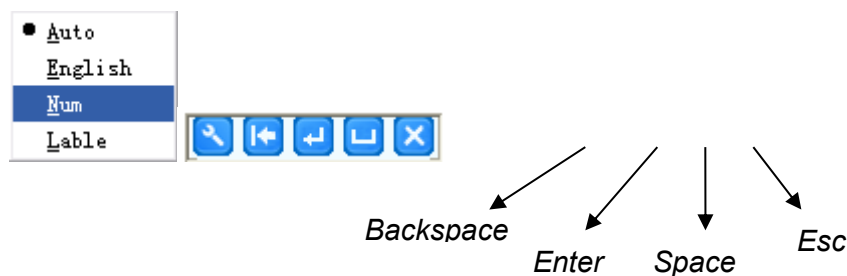



**Wprowadzanie tekstu:** Możesz wprowadzać tekst za pomocą klawiatury ekranowej  lub metodą rozpoznawania pisma ręcznego . Istnieje również możliwość importu tekstu z pliku txt. do ramki wprowadzania tekstu.





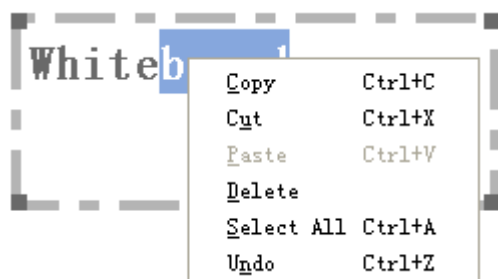
IQ Interaktywna Platforma Edukacyjna oferuje funkcję rozpoznawania pisma odręcznego (liter, symboli i numerów). Kliknij w ikonę  aby wybrać typ rozpoznawanego pisma..




**Zmiana formatowania tekstu:** Możesz zmienić formatowanie tekstu w tym rodzaj rozmiar czcionki, pogrubienie, kursywa, podkreślenie, kolor i wiele innych przez paski narzędzi tekstu. Możesz również włączyć opcję opisywanie symboli fonetycznych dla tekstów w języku angielskim przez przyciśnięcie klawisza .

## Edycja Tekstu

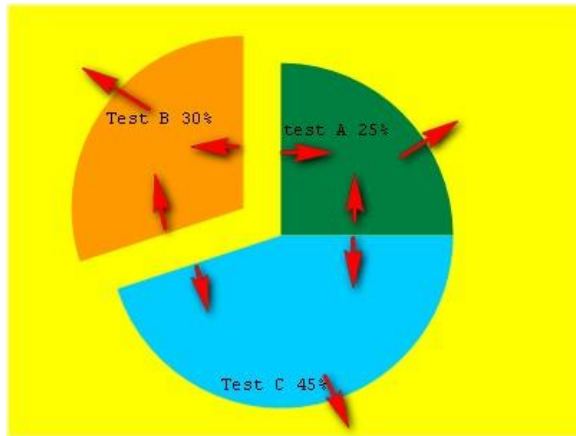
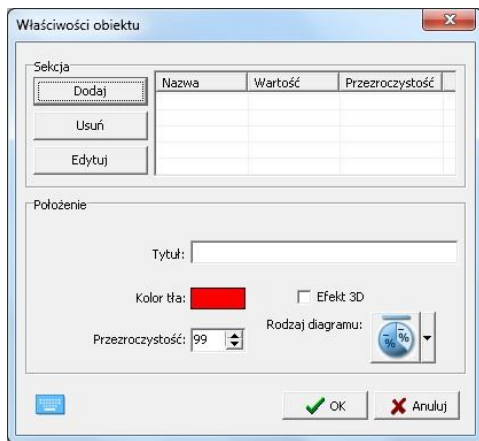
Kliknij prawym przyciskiem myszy na zaznaczonym tekście aby skopiować, wyciąć, wkleić, usunąć zaznaczyć lub cofnąć tekst.



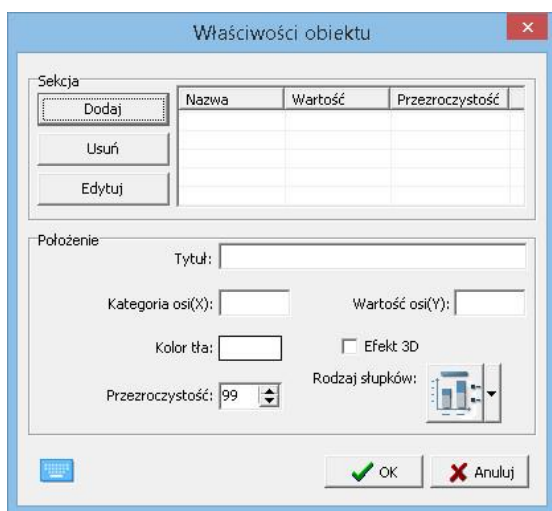
## Wykres kołowy i słupkowy


**Wykres kołowy:** Aby dodać wykres naciskamy przycisk wykresu kołowego  a następnie naciskamy w miejscu którym chcemy utworzyć wykres.

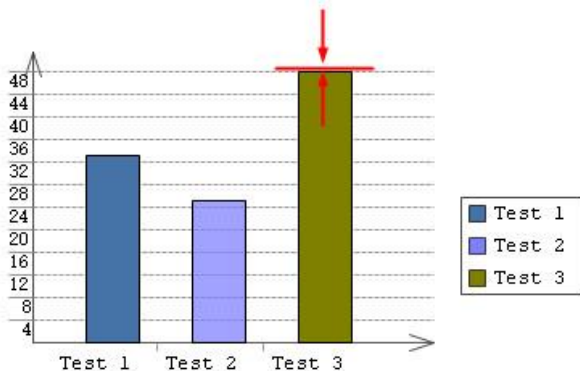
W poniższym oknie ustawień wykresu możemy Dodawać, usuwać oraz edytować sekcje, zmieniać nazwę, wartość oraz przezroczystość, edytować tytuł, kolor tła ustawiać rodzaj diagramu oraz włączać efekt 3D.



Możemy zmieniać wielkość poszczególnych sekcji oraz rozdzielać je poprzez przeciąganie.




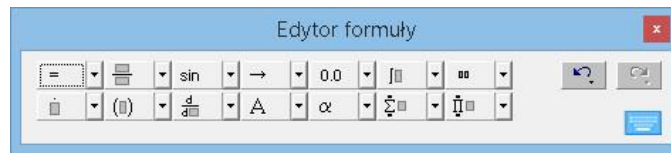
**Wykres słupkowy:** Wykres słupkowy dodajemy poprzez naciśnięcie przycisku  (przycisk słupkowy). Tak jak przy wykresie kołowym pojawi nam się okno ustawień wykresu w którym będziemy mogli dodać lub usunąć sekcję, zmienić nazwę, wartość oraz przezroczystość, edytować tytuł, kolor tła, wartość osi (x) oraz (y) oraz rodzaj słupków.



Możemy zmieniać wartość każdego słupka poprzez rozciągnięcie słupka. Możemy także użyć funkcji wypełnienia aby zmienić kolor tła lub każdego ze słupków.

**Edytor Formuły:** Edytor formuły pozwala nam dodawać skomplikowane formuły matematyczne lub chemiczne na stronie tablicy.

Po naciśnięciu przycisku formuły  (przycisk formuły) otworzy nam się menu edytora formuły.

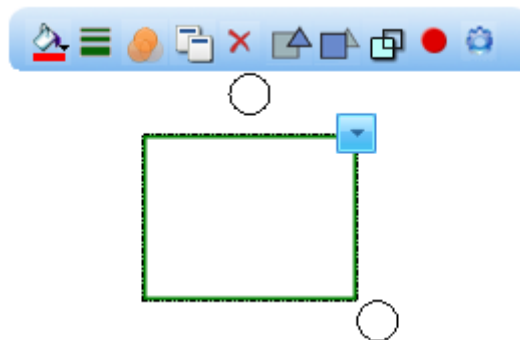


Formułę wpisujemy w oknie tekstowym które pojawi się po kliknięciu na stronę tablicy.

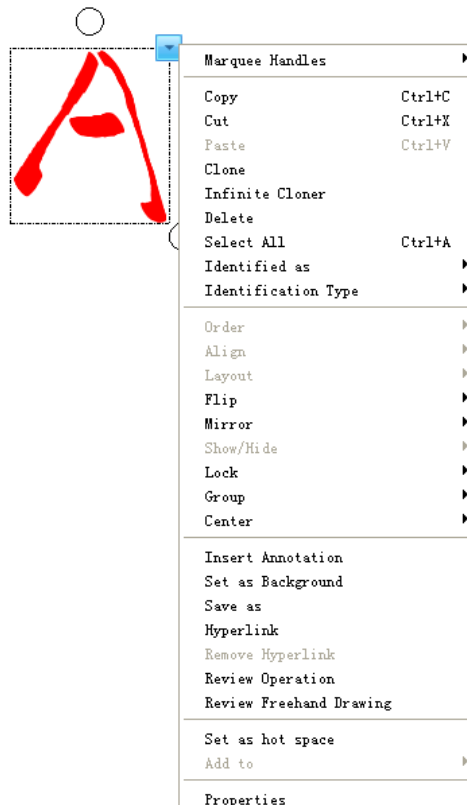
$$\sin ( A + B ) = \sin ( A ) \cdot \cos ( B ) + \sin ( B ) \cdot \cos ( A )$$

## Manipulowanie Obiektami

**Znaczniki manipulacji:** najczęściej używane funkcje manipulacji wybieramy za pomocą tzw. znaczników zależnych od obiektu jaki chcesz np. obrócić. Wszystkie narzędzia są dostępne z poziomu paska narzędzi przedstawionego poniżej.

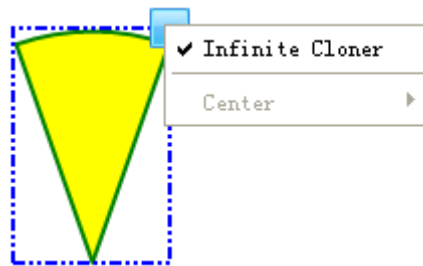


Menu prawego przycisku



**Kopiuj** 📄, **wytnij** ✂, **wklej** 📄, **sklonuj**: Możesz skopiować, wyciąć lub sklonować dowolny obiekt znajdujący się na stronie i wkleić go na tej samej lub innej stronie.

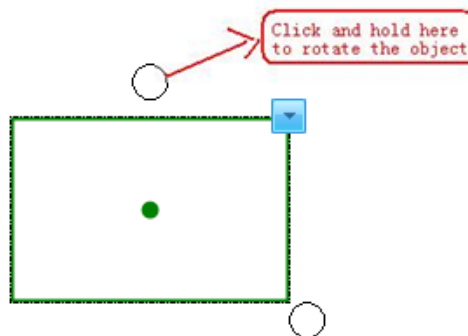
**Wielokrotne klonowanie** : Możesz powielić jeden lub kilka obiektów tyle razy ile chcesz.



**Usuń**: Usuń jeden lub więcej obiektów.

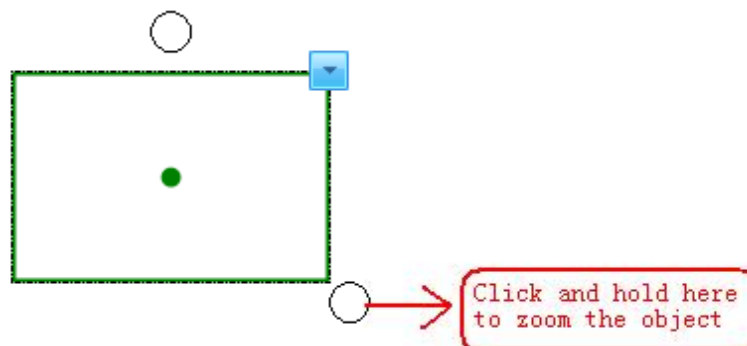
**Zaznacz wszystko**: Zaznacz wszystkie obiekty na stronie

**Obracanie obiektu**: Zaznacz wybrany obiekt. Gdy obiekt zostanie zaznaczony, pojawi się wokół niego prostokąt zaznaczenia. Znacznik manipulacji dotyczący obracania odnajdziesz nad tym prostokątem. Kliknij i przytrzymaj znacznik manipulacji, a następnie przesuń go w kierunku w jakim chcesz obrócić obiekt:



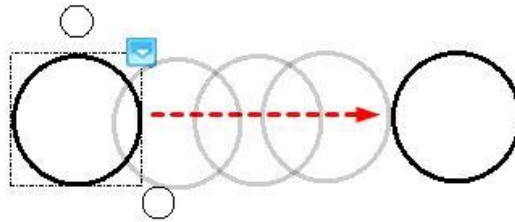
W domyśle, obiekt obraca się wokół swojego centralnego punktu. Możesz zmienić pozycję punktu obrotu przesuwając go z centrum obiektu w inne, pożądane miejsce.

**Zmiana rozmiaru obiektu** : Zaznacz wybrany obiekt. Gdy obiekt zostanie zaznaczony, pojawi się wokół niego prostokąt zaznaczenia. Znacznik manipulacji dotyczący zmiany rozmiaru odnajdziesz przy prawym, dolnym rogu tego prostokąta. Kliknij i przytrzymaj znacznik manipulacji, a następnie przesuń go w lewo lub prawo by, odpowiednio, zmniejszyć bądź zwiększyć rozmiar obiektu.

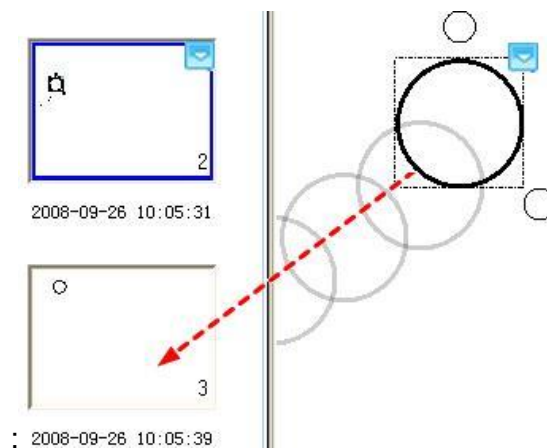


**Poruszanie obiektami:** Możesz zmienić pozycję obiektu na stronie. Możesz także przesuwać obiekty ze strony na stronę.

**Poruszenie obiektu w obrębie jednej strony:** Zaznacz jeden lub więcej obiektów. Następnie przeciągnij zaznaczone obiekty w nowe miejsce na stronie:



**Przeniesienie obiektu na inną stronę:** Zaznacz jeden lub więcej obiektów i przeciągnij zaznaczone obiekty, ze strony pierwotnej na miniaturkę strony docelowej znajdującą się w zakładce stron.



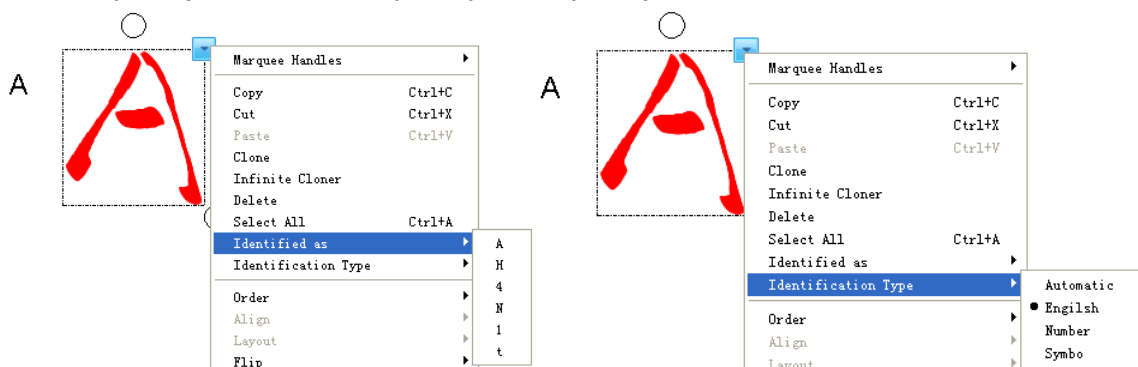
**Grupowanie Obiektów:** Możesz pogrupować obiekty i manipulować tak utworzonymi grupami w sposób w jaki normalnie manipulowałbyś pojedynczymi obiektami.

**Wskazówka – Nie można grupować obiektów miar, wyrażeń matematycznych, narzędzi matematycznych oraz wykresów (zarówno kołowych jak i słupkowych).**

**Układ obiektów:** Jeśli obiekty nakładają się na stronie, można zmienić kolejność układania, w tym "Przenieś na szczyt", "Przenieś na spód", "Przenieś do góry" lub "Przenieś do dołu".

**Wyrównanie obiektów:** Można wyrównać zaznaczone obiekty do dołu, do góry, w lewo, w prawo lub na środek.

**Identyfikacja obiektów :** Wybierając „ zidentyfikuj jako” można zidentyfikować narysowany obiekt i przekształcić go w tekst wyświetlany na stronie. Możliwy jest również samodzielny wybór identyfikacji poprzez kliknięcie „typ identyfikacji”.



**Układ obiektu:** Dostępne są opcje automatycznego oraz niestandardowego układu obiektu.

**Odbicia lustrzane:** Możesz szybko wykonać odbicie lustrzane zaznaczonego obiektu wybierając jedną z dostępnych opcji “Odbij w lewo”, “Odbij w prawo”, “Odbij w górę” lub “Odbij w dół”.

**Pokaż/ukryj obiekty:** Możesz wybrać który obiekt ma być widoczny bądź ukryty.

**Dodawanie adnotacji:** IQ Interaktywna Platforma Edukacyjna pozwala na tworzenie notatek oraz adnotacji dołączanych do obiektów po to by ułatwić ci dzielenie się nimi oraz ponowne ich użytkowanie. Dodaną adnotację możesz w każdej chwili edytować lub usunąć.

**Obracanie obiektów:** Istnieje możliwość obrotu obiektu w pionie o raz w poziomie.

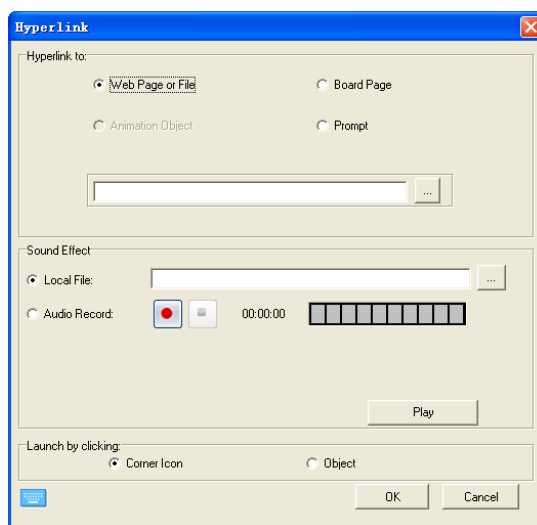
**Wstawianie obiektów do tła:** Możesz dodać jeden lub kilka zaznaczonych obiektów do tła. Po uznaniu obrazka za element tła, nie można go w żaden sposób edytować ani manipulować nim.

**Zapisywanie obiektu:** Możesz zapisać jeden lub więcej obiektów jako obrazy w formatach .bmp, .png, .gif, .jpg, .emf, .wmf, lub .tif .

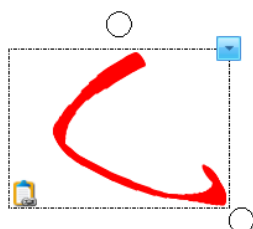
**Zablokuj obiekt:** Możesz zablokować dowolny obiekt tak by zapobiec jego modyfikacji, przeniesieniu oraz obróceniu. Możesz także odblokować taki obiekt w dowolnym momencie.

**Dodaj hiperłącze do obiektu:** Możesz dodać hiperłącze do dowolnego obiektu na stronie tablicy; może ono prowadzić zarówno do zewnętrznej strony internetowej jak i do pliku znajdującego się na twoim komputerze

- 1) Kliknij prawym przyciskiem w zaznaczony obiekt a następnie wybierz opcję „Hiperłącze” z menu rozwijanego lub kliknij w strzałkę menu zaznaczonego obiektu i wtedy wybierz opcję „Hiperłącze” z menu rozwijanego. Pojawi się wtedy poniższe okno:

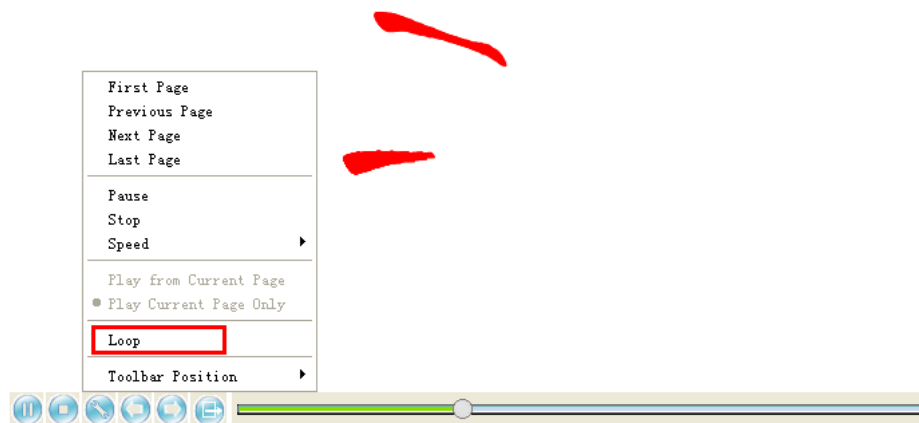


- 2) Możesz dodać hiperłącze do pliku, strony www, strony tablicy, protokołu transferu plików lub strony internetowej (np. [www.dreamtec.pl](http://www.dreamtec.pl)).
- 3) Jeżeli chcesz dodać efekty dźwiękowe wybierz plik dźwiękowy z dysku lub nagraj własną ścieżkę dźwiękową.
- 4) Aby otworzyć link kliknij w narożnik obiektu lub bezpośrednio w niego.



**Rewizja Operacji:** Kiedy tworzysz i manipulujesz obiektami, oprogramowanie automatycznie nagrywa wszystko co robisz i pozwala ci na odtworzenie twoich ruchów w dowolnym momencie.

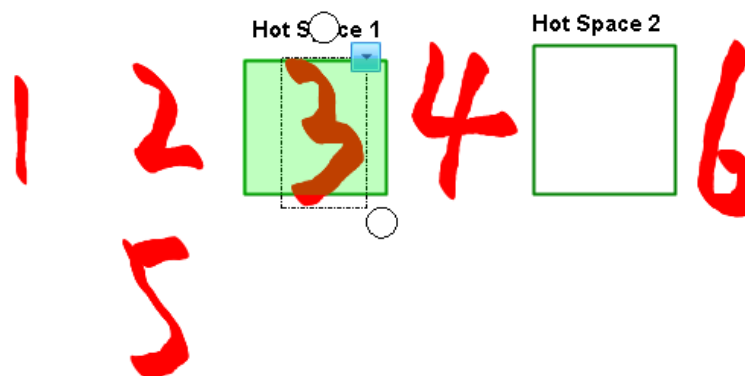
**Rewizja rysunku odręcznego:** Oprogramowanie Interaktywnej Platformy Edukacyjnej może odtworzyć porządek linii rysowanych przy tworzeniu obiektu za pomocą odręcznych narzędzi rysowniczych. Możesz wybrać z ustawień opcję zapętlenia rysunku odręcznego co pozwoli dokładnie przeanalizować proces jego powstawania.



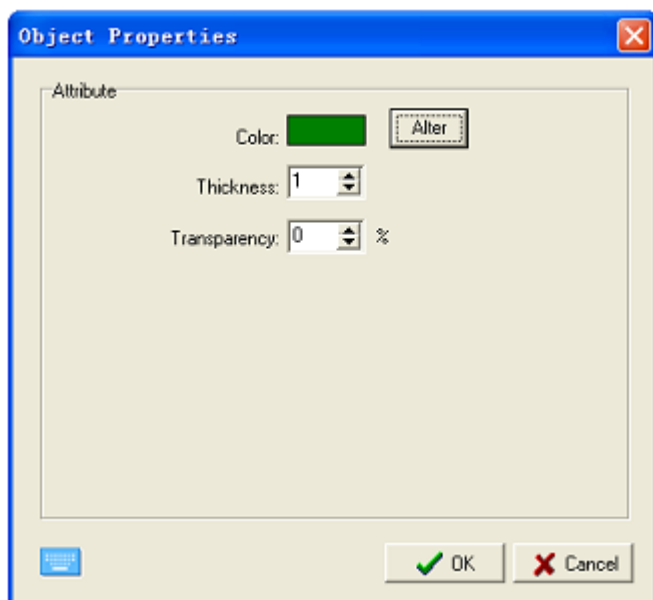
**Ustawianie obszarów (tworzenie ćwiczeń interaktywnych – programowanie obiektów):**

Można dodawać obiekty do obszarów – wówczas można programować zachowanie się obiektów po nałożeniu ich na siebie.

- 1) Obszar: wybierz obiekt i kliknij “ustaw jako obszar” w menu pod prawym przyciskiem myszy.
- 2) Dopasowanie: wybierz inny obiekt i dodaj go do utworzonego obszaru.
- 3) Jeśli przesuniesz obiekt dopasowywany do obiektu pierwszego oraz oba będą skonfigurowane na ten sam obszar obiekt podświetli się na zielono.



**Zmiana właściwości obiektu:** Możesz zaznaczyć obiekt znajdujący się na stronie i zmienić jego właściwości. Właściwości jakie możesz ustanowić zależą od typu obiektu.



**Rewizja operacji:** Kiedy tworzysz i manipulujesz obiektami, oprogramowanie IQBoard automatycznie nagrywa wszystko co robisz i pozwala ci na odtworzenie twoich ruchów w dowolnym momencie. Domyślnie, pasek narzędzi rewizji zdarzeń znajduje się w lewym, dolnym rogu obszaru tablicy.



**Start/Pauza:** Rozpoczyna lub wstrzymuje odtwarzanie zapisanej historii zdarzeń. Kiedy zatrzymasz odtwarzanie rewizji możesz dodawać notatki na stronie.

**Stop:** Stopuje odtwarzana dotychczas historię zdarzeń.

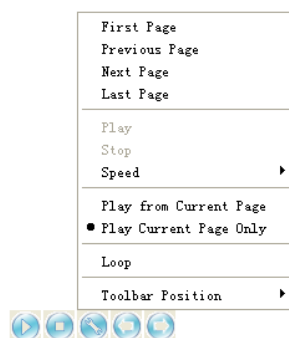
**Prędkość:** Ustawienie prędkości odtwarzania.

**Odtwarzaj tylko aktywną stronę :** odtwarzaj tylko historię aktywnej strony..

**Odtwarzaj z aktywnej strony:** odtwarza historię zdarzeń rozpoczynając od aktywnej strony i kończąc na ostatniej z nich.

**Pętla:** jeżeli zaznaczono, powtarza odtwarzanie po zakończeniu

**Pozycja paska narzędzi:** Określ pozycję paska narzędzi rewizji zdarzeń.



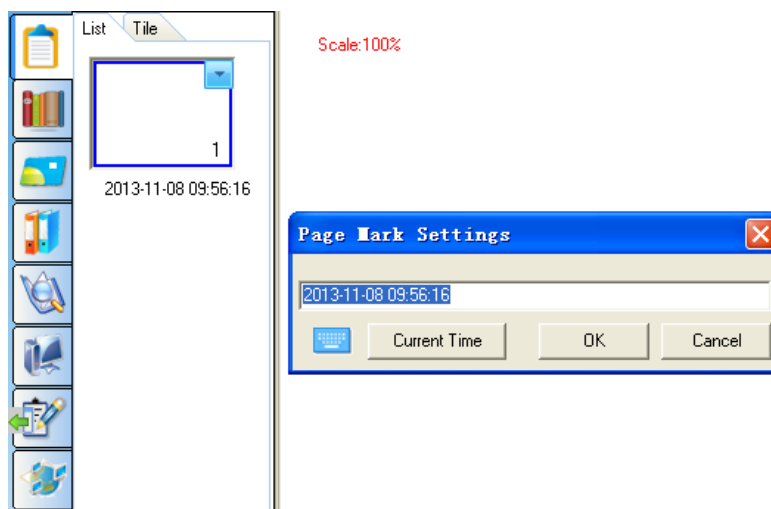
## Panel zasobów

Panel zasobów zawiera 8 kart które pozwalają na: zarządzanie stronami, zarządzanie biblioteką zasobów, wybór szablonów, odtwarzanie zasobów audio i video oraz wyszukiwanie obrazów i tłumaczenie tekstu. W panelu zasobów znajdziemy również strukturę zasobów użytkownika, panel tworzenia oraz panel zarządzania



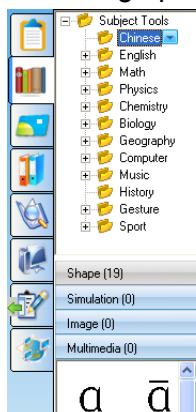
## Strona

Zakładka „Strona” pozwala nam na przegląd wcześniej utworzonych stron oraz na zmianę ich tytułu. Aby zmienić tytuł kliknij dwa razy w nazwę wybranej stron aby wpisać nową nazwę.



## Narzędzia Przedmiotów

W karcie narzędzi przedmiotów możesz znaleźć liczne przydatne narzędzia interaktywne skategoryzowane według tematu zajęć dydaktycznych. Klikając prawym przyciskiem myszy w menu kontekstowe można usunąć, zmienić nazwę pliku, importować pliki lub folder oraz dodać nowy folder. Aby zapisać obiekt możesz go przeciągnąć bezpośrednio do folderu.



Aby dodać narzędzia przedmiotu do strony musisz wybrać miniaturę danego przedmiotu i kliknąć na stronę. Można również przeciągnąć na stronę odpowiednie narzędzia przedmiotu.

### Wskazówka:

1. Karta Narzędzi przedmiotów dostępna jest tylko po rejestracji przez numer seryjny, klucz USB lub po podłączeniu do komputera urządzenia.
2. Możesz zmieniać i usuwać tylko te foldery które zostały dodane ręcznie.

## Szablony

Ta karta oferuje różne rodzaje szablonów w formacie CDF. Prawym przyciskiem myszy możemy otworzyć menu karty w którym możemy usunąć, utworzyć nowy folder, importować,

eksportować pliki lub foldery do folderu szablonów.

Aby otworzyć szablon wybierz w obszarze podglądu miniaturę szablonu który chcesz wstawić lub przeciągnij go na stronę. Wybrany wariant szablonu zostanie wstawiony do następnej strony.

**Wskazówka:** Szablony posiadają funkcje zarządzania użytkownikami więc oprócz domyślnych szablonów każdy użytkownik może zobaczyć szablony dodane tylko przez siebie

## Biblioteka zasobów

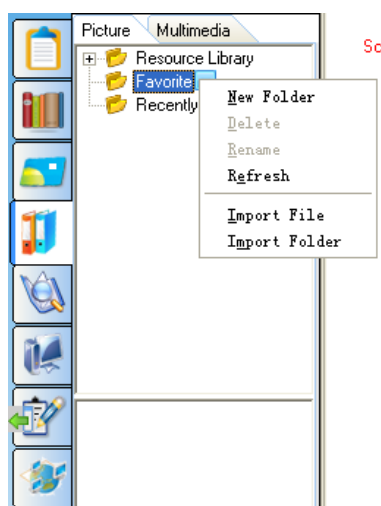
Zakładka zasobów zapewnia ogromną ilość zdjęć i zasobów multimedialnych do użycia podczas prezentacji. W zasobach możesz również zapisać stworzone obiekty.

Trzy sposoby na dodanie multimediiów z zakładki zasobów

1. Wybierz miniaturę zasobów i kliknij na stronę
2. Wybierz miniaturę zasobów i przeciągnij prostokąt na stronie tablicy, a następnie zostaną w ramce wyświetlone zasoby. Podczas przeciągania konkretnego obiektu możesz nacisnąć "Shift" aby zachować jego proporcje.
3. Wybierz miniaturę zasobów i przeciągnij go na wybraną stronę a zostanie on wstawiony.

**Wskazówka:** Jeśli chcesz wstawić obraz w formacie edf. z zasobów możesz użyć tylko 1 i 3 metody dodawania zasobów.

Możesz dodawać adnotacje na stronie z animacjami oraz filmami. Kiedy dodajesz adnotacje film lub animacja zostaje wstrzymana. Kiedy ponownie włączymy film lub animację nasza adnotacja zostanie przeniesiona do następnej warstwy.



## Odtwarzanie zasobów audio i wideo na stronie

Ten tryb pozwala nam odtworzyć film. Ponadto istnieje możliwość aby podczas odtwarzania wykonać zdjęcie z filmu i dodać je bezpośrednio do strony. Możesz również przyciąć wybrany fragment który jest najbardziej odpowiedni zaznaczając początek oraz koniec znacznikami i dodać go do strony. Możesz również zmienić nazwę klipu.

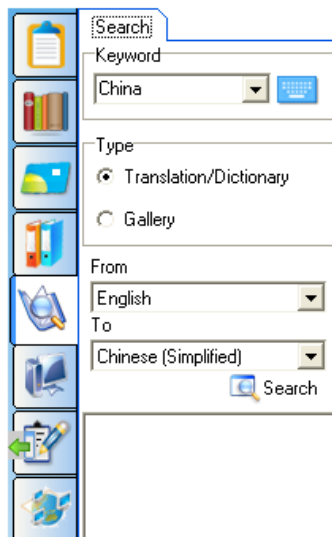


### Wskazówka

1. Możesz usuwać i zmieniać nazwę tylko folderom dodanym przez siebie
2. Biblioteka zasobów posiada funkcję zarządzania użytkownikami. Oprócz zasobów domyślnych każdy użytkownik może zobaczyć tylko zasoby zapisane pod przez niego.

## Wyszukiwarka Internetowa

W zakładce tej znajduje się wyszukiwarka internetowa umożliwiająca tłumaczenie tekstu. Istnieje również możliwość wy generowania przetłumaczonego tekstu na stronie.



**Tłumacz/Słownik:** Wprowadź słowo lub zdanie do przetłumaczenia lub wyszukania w słowniku, a następnie wybierz język źródłowy i język docelowy. Następnie kliknij przycisk "Szukaj". Możesz wstawić wyniki wyszukiwania do bieżącej strony, klikając przycisk "Wstaw do bieżącej strony". Możesz również edytować tłumaczenie podwójnie klikając w przetłumaczony tekst.

**Galeria:** Wpisz słowo, które chcesz wyszukać i kliknij przycisk "Szukaj". Możesz wybrać opcję "Otwórz na stronie internetowej". Jeżeli chcesz wstawić obraz z wyników wyszukiwania kliknij i przeciągnij obrazek na dowolną pustą część strony.

## Struktura zasobów użytkownika

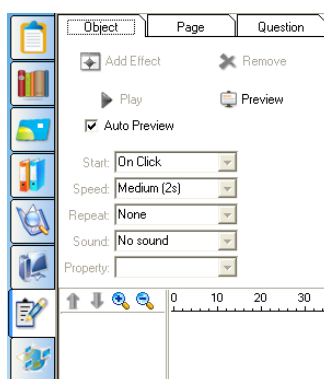
Pozwala na dodawanie plików : EDF, BMP, EMF, WMF, TIF, JPG, GIF, PNG, CDF, SWF, AVI, WMV, ASF, DAT, MPG, MPEG, RM, RMVB, MOV, VOB and FLV bezpośrednio z twojego komputera na stronę . Dla plików w innym formacie możesz dwukrotnie kliknąć na miniaturę aby go otworzyć.

Aby wstawić plik do strony jako obiekt, wybierz odpowiedni plik w obszarze podglądu, a następnie kliknij na stronie lub przeciągnij plik na stronę.

**Wskazówka:** Dla obrazu w formacie TIF, BMP, JPEG lub JPG, można regulować jego przejrzystość poprzez zmianę właściwości.

## Panel Tworzenia

W panelu tworzenia możesz dodawać animację do obiektów i stron oraz tworzyć pytania dla swoich uczniów..

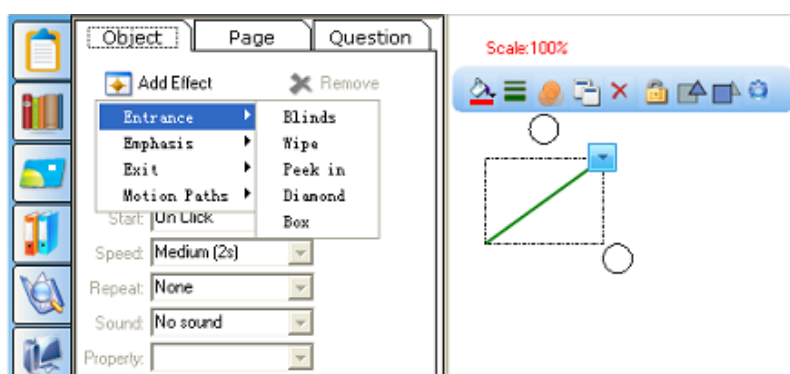


## Efekty Obiektów

Możesz zastosować efekty dla każdego obiektu na stronie.

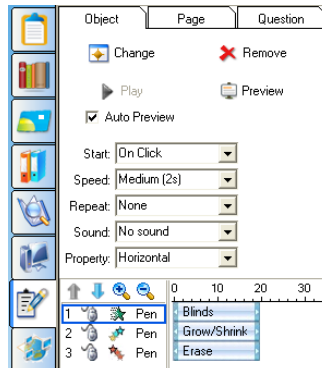
**Dodawanie Efektu:** Możesz dodać cztery rodzaje typów animacji "Wejście", "Wyjście", „Podkreślenie”, „Ścieżki ruchu”. Dla jednego lub kilku obiektów na stronie.

Aby dodać efekt obiektu, należy wybrać jeden lub kilka obiektów, a następnie kliknij przycisk "Dodaj Efekt ", Następnie wybierz rodzaj efektu z menu kontekstowego.

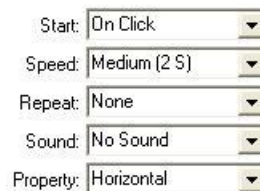


**Wskazówka:** Podczas dodawania efektów, można obejrzeć dodane efekty wykorzystując do tego opcje „automatyczny podgląd”.

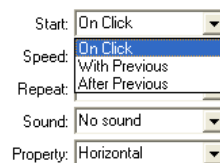
Po dodaniu, efekty będą wyświetlane według kolejności w liście.



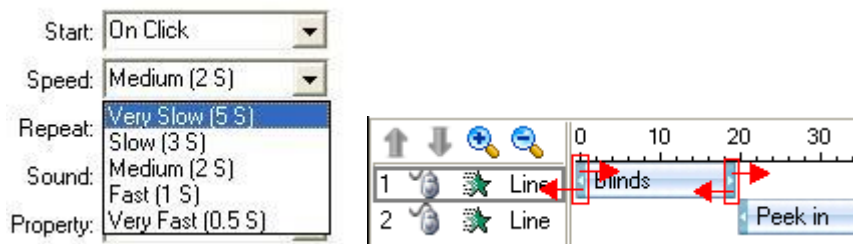
**Ustaw Efekt:** Pozwala dostosować wcześniej wybrane efekty.



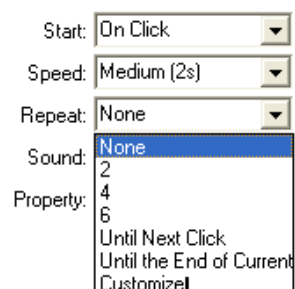
Możesz dostosowywać sposób odtwarzania wyświetlanego efektu. System oferuje 3 sposoby „na kliknięcie” (domyślnie) , „z poprzednim” , „po poprzednim”.



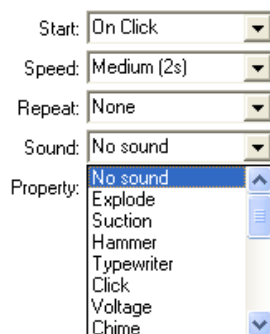
Możesz dostosować prędkość odtwarzania efektów z rozwijanego menu lub poprzez zwiększenie lub zmniejszenie długości na osi czasu.



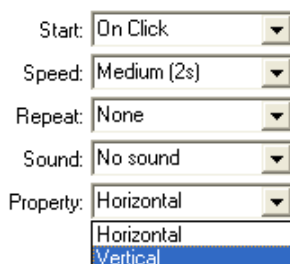
System oferuje wiele różnych rodzajów powtarzalności.



System oferuje ponad 20 efektów dźwiękowych animacji

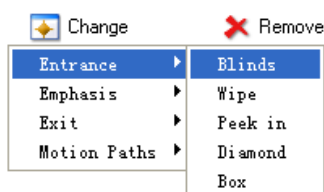


Właściwości rozwijanego menu mogą różnić się funkcjami w zależności od wybranej animacji. Możesz zmieniać wartości animacji aby były inaczej odtwarzane.

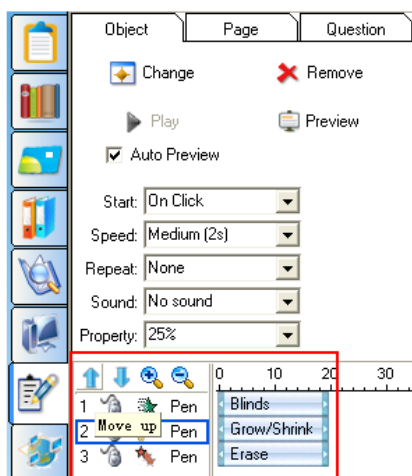


**Edycja Efektów:** Możesz zmienić efekty animacji i dostosować ich kolejność odtwarzania

Aby zmienić efekt, należy wybrać obiekt, który chcesz zmienić, a następnie kliknij przycisk "Zmień", a następnie wybierz odpowiednie efekty animacji z rozwijanego menu.



Aby zmienić kolejność odtwarzania, wybierz obiekt z listy obiektów animacji, a następnie kliknij przycisk "Przesuń w górę" ↑ lub "Przesuń w dół" ↓.



**Usuń efekt:** Możesz usuwać efekty obiektów które nie pasują do twojego obiektu. W tym celu wybierz z listy animację z listy a następnie kliknij przycisk „usuń”

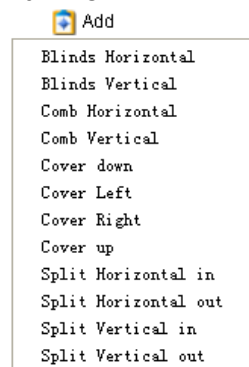
**Wskazówka:** Gdy obiekt zostanie usunięty, wszystkie dodane wcześniej efekty zostaną automatycznie usunięte. Możesz usunąć kilka obiektów, animacji, w tym samym czasie, naciskając klawisz „Shift”.

**Automatyczny podgląd:** Możesz obejrzeć wybrane efekty obiektów. Wybierz obiekt, który chcesz obejrzeć, a następnie kliknij przycisk "Obecny Podgląd".

**Odtwarzanie podglądu:** Funkcja ta pozwala na podgląd wszystkich efektów obiektów z bieżącej strony.

## Efekty strony

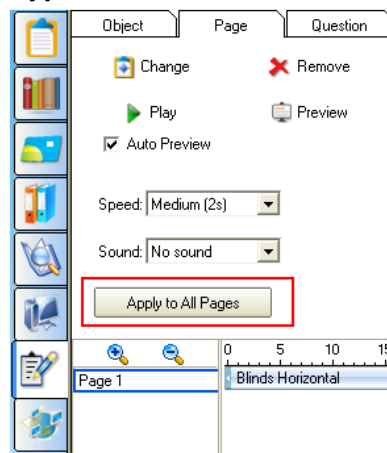
**Dodawanie efektu strony:** Aby dodać efekty do strony kliknij przycisk „strona” a następnie wybierz odpowiednie działanie z rozwijanego menu.



Po dodaniu efektów będą one wyświetlane w liście zgodnie z kolejnością dodania a w lewym górnym rogu miniatury stron pojawi się mała ikona.

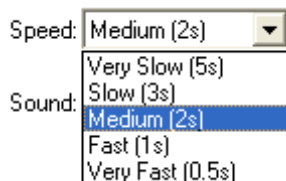


Możesz również wybrać opcję “Zastosuj do wszystkich stron” o ile chcesz żeby wszystkie strony posiadały tą samą animację.

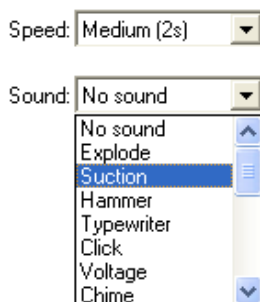


**Dostosowanie efektu strony:** Możesz dostosować efekty strony w tym szybkości odtwarzania i dźwięku.

Wybierz stronę dla której chcesz dostosować efekt a następnie wybierz odpowiednią dla siebie prędkość z listy. Możesz także wybrać prędkość odtwarzania przez zwiększenie lub zmniejszenie długości na osi czasu.



Możesz wybrać żądane efekt dźwiękowy z listy dźwięku.



**Zmiana efektu strony:** Możesz zmienić efekt strony według swoich aktualnych potrzeb. Kliknij „zmień” wybierz stronę a następnie wybierz żądany efekt.

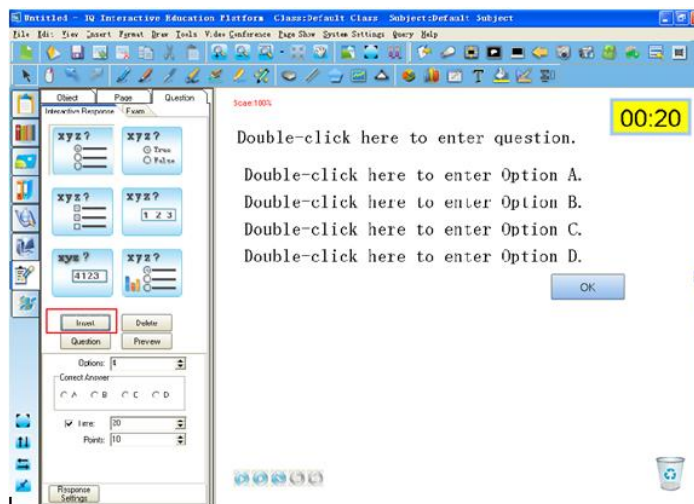
**Usuwanie efektu strony:** Jeśli chcesz możesz usuwać efekty stron. Wybierz efekty stron które chcesz usunąć a następnie wybierz przycisk „usuń”

**Wskazówka:** Możesz usunąć efekty przez usunięcie strony. Aby usunąć kilka efektów animacji w tym samym czasie naciśnij klawisz „Shift” i wybrać je jeden za drugim.


## Dodawanie Quizu Interaktywnego

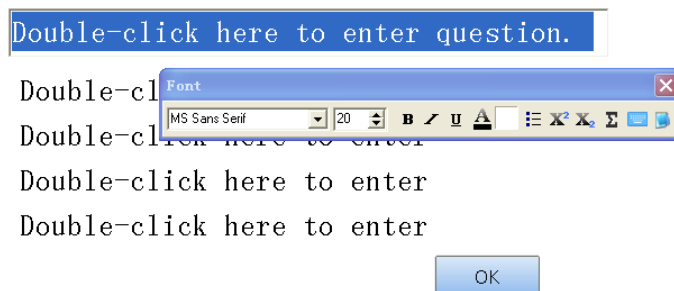
Interaktywna Platforma Edukacyjna oferuje sześć rodzajów pytań w tym – test jednokrotnego wyboru, test wielokrotnego wyboru, prawda lub fałsz, uzupełnianie przerw oraz prawda lub fałsz. Tego typu zadania mogą przelożyć się na większe zaangażowanie uczniów.

Kliknij w ikonę typu pytania następnie wybierz opcje „wstaw” by wpisać pytanie. Po tych czynnościach pytanie zostanie wyświetlone na bieżącej stronie.





**Edycja Pytania:** Możesz edytować wcześniej wybrane pytanie interaktywne. Aby aktywować tytuł lub opcje pola tekstowego kliknij dwa razy w pole tekstowe lub wybierz opcję „wstaw tekst”. Możesz również wykonać tą samą operację wybierając pole tekstowe i klikając przycisk .



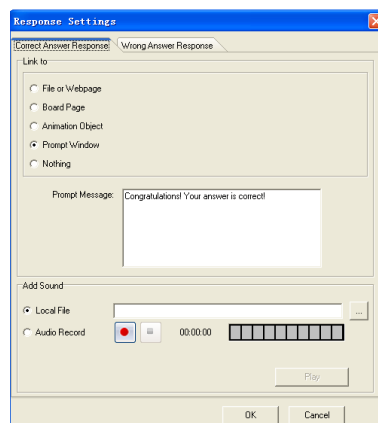
Edytuj pytanie w polu tekstowym. Aby wyjść z pola tekstowego kliknij dowolną pustą część strony. Możesz również przeciągnąć pole tekstowe tytułu lub odpowiedzi aby zmienić jego położenie



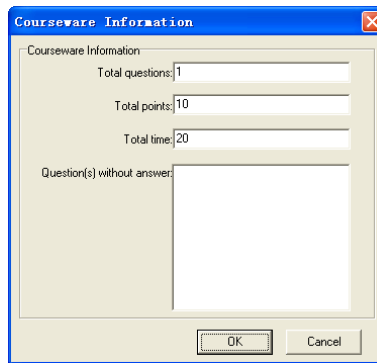
**Dostosowywanie pytań:** Możesz zmieniać właściwości swoich pytań.

**Wskazówka:** W przypadku trybu uzupełniania przerw można ustawić jedną bądź kilka poprawnych odpowiedzi . Każda linia jest jedną poprawną odpowiedzią. (np.  $_{+}=2$  odpowiedziami mogą być 0,1,2,3)

**Ustawienia Odpowiedzi :** Możesz dodać link i dźwięk do poprawnych i błędnych odpowiedzi.



**Informacje szkoleniowe:** Możesz tutaj sprawdzić łączną sumę pytań , punktów, pytań bez odpowiedzi oraz całkowity czas testów





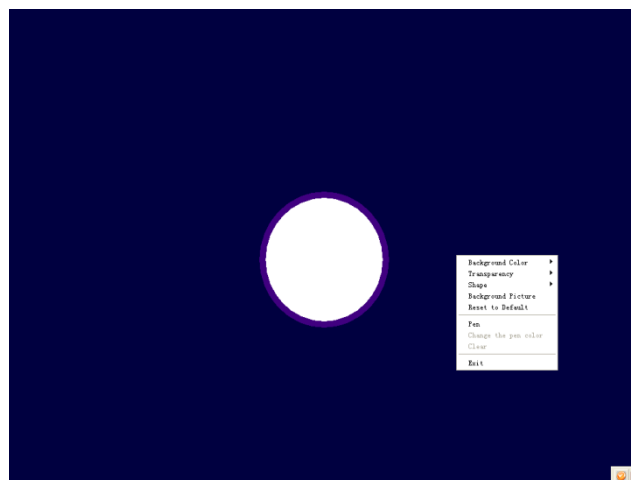
Kliknij na panelu “egzamin” aby sprawdzić odpowiedzi na pytania oraz wyniki w przeprowadzonym teście.


Object		Page	Question
Interactive Response		Exam	
No.	Answer	Score	
1	A	10	
2	True;	10	
3	AB	10	

## Asystent Narzędzi

Narzędzia ekranu: Interaktywna Platforma Edukacyjna oferuje różnego rodzaju narzędzia ekranu takie jak reflektor, odkrywanie ekranu, strzałka ekranowa , wyróżnienie i czarny ekran.

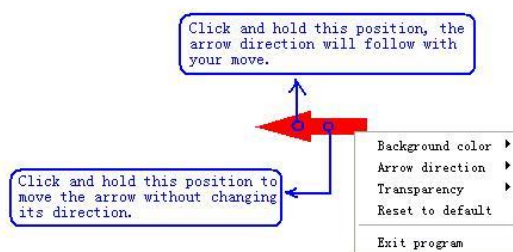
**Reflektor** : Możesz przeciągnąć obręcz aby powiększyć lub przenieść obszar. Dolna warstwa podświetlonego obiektu może być obsługiwana. Aby dostosować właściwości reflektora kliknij prawym przyciskiem  znajdującym się w lewym dolnym rogu ekranu.



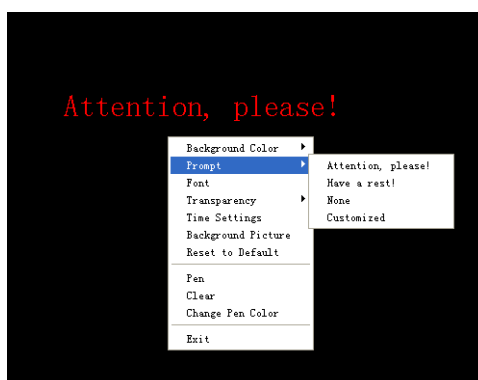
**Odkryj ekran:** Istnieją trzy możliwości odkrywania ekranu: góra – dół, lewo – prawo, wszystkie kierunki. Odślonięty obszar może być obsługiwany. Możesz wybrać ikonę  znajdującą się w prawym dolnym rogu ekranu aby dostosować funkcje odkrywania ekranu.




**Strzałka ekranowa:** Możesz umieścić dużą strzałkę na interaktywnym ekranie, aby zwrócić uwagę na konkretną rzecz na ekranie. Kliknij prawym przyciskiem myszy na strzałkę, można zmienić kolor tła, kierunku i przezroczystości strzałki.




**Czarny Ekran:** Istnieje możliwość wyświetlenia czarnego tła na ekranie. Tło nie musi być cały czas w jednym kolorze możesz użyć dowolnego koloru czy obrazu. Na tle może zostać wyświetlona wiadomość aby przykuć uwagę lub zapowiedzieć następną część lekcji. Możesz także ustawić przez jaki czas będzie wyświetlany czarny ekran. Aby zamknąć ten tryb przed upływem czasu naciśnij "Ctrl + Alt + E".



**Wyróżnienie:** Kliknij w przycisk  w prawym dolnym rogu ekranu aby dostosować właściwości wyróżnienia takie jak kolor tła i przezroczystość. Możesz wybrać jeden lub wiele obszarów na których powinni się skupić uczniowie.

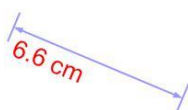


## Narzędzia matematyczne

Jeśli chcesz dostać się do narzędzi matematycznych kliknij  znajdującą się w pasku narzędzi rysowniczych, a pasek narzędzi matematycznych zostanie wyświetlony.



**Miara długości:** Możesz utworzyć miarę długości by oznaczyć dystans jaki dzieli dwa wybrane punkty. Po wybraniu narzędzia jakim jest miara długości, by dodać miarę na stronę przesunąć kursor na stronę tablicy, a następnie nad miejsce które chcesz oznaczyć jako pierwszy z punktów odniesienia dla miary. Kliknij by potwierdzić. Następnie przesunąć kursor nad punkt który obrałeś jako drugi i kliknij by zatwierdzić jego pozycję. Te dwa punkty zostaną ze sobą automatycznie połączone za pomocą linii opisanej długością odcinka który reprezentuje

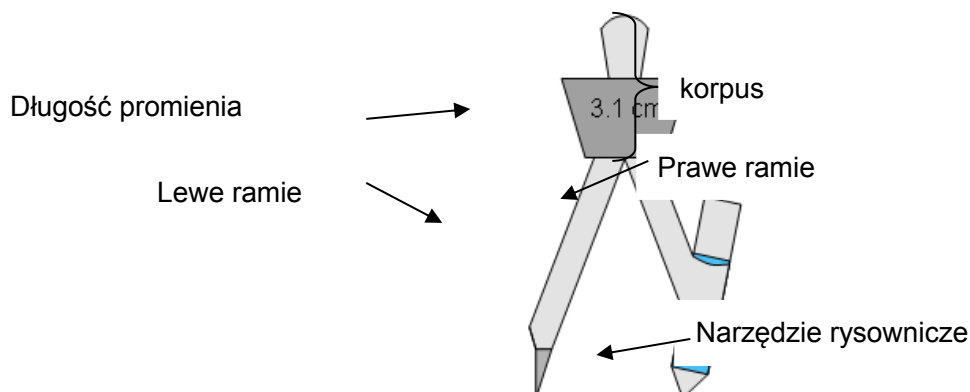


**Miara Kąta :** Możesz użyć narzędzia miary kąta by zmierzyć kąt, a następnie zmodyfikować jego szerokość. Po wybraniu narzędzia miary kąta oznaczonego ikoną należy przesunąć kursor na stronę tablicy i kliknąć w dowolnym miejscu, oznaczając w ten sposób wierzchołek kąta. Następnie kliknij by określić punkt przecięcia dla pierwszego z ramion i przesunąć kursor w przyszły punkt przecięcia drugiego z ramion. Po zatwierdzającym kliknięciu, twoim oczom ukaże się kąt o wybranej mierze:



**Wskazówka:** wyświetlona miara kąta jest podana w stopniach wyliczonych na podstawie obrotu przeciwnego do obrotu wskazówek zegara, drugiego z ramion w stosunku do pierwszego z ramion.

**Cyrkiel:** Możesz użyć narzędzia cyrkla by wyrysować łuk bądź wycinek koła:



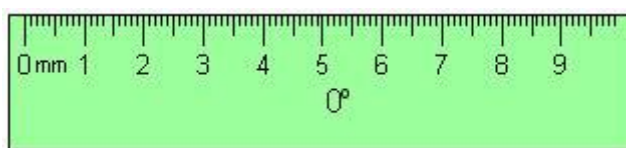
Aby poruszyć cyrklem przytrzymaj klawisz myszy na szczycie kątomierza bądź lewym ramieniu i przesunąć w wybrane miejsce. Jeśli chcesz zmienić promień przytrzymaj klawisz myszy na prawym ramieniu i przesuwaj w poziomie, w lewo bądź prawo, a kąt pomiędzy ramionami dostosuje się do pozycji twojego kursora. Końcowym etapem jest rysowanie aby

to zrobić przytrzymaj klawisz myszy na ołówku i wykonaj gest myszy znamionujący obrót by wyrysować pożądany kształt.

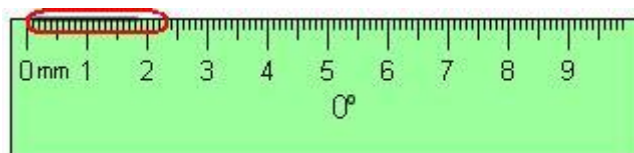
Możesz zmienić właściwości narzędzia klikając prawym przyciskiem myszy w cyrkiel możesz zmienić takie właściwości jak kolor, przezroczystość, ilość miejsc po przecinku oraz jednostki cm, mm, pix – znajdują się w rozwijanym menu. Resztę jednostek można wpisać ręcznie.

**Linijka:** Narzędzia linijki możesz użyć np. do określenia wielkości jakiegoś obiektu bądź by wyrysować linię prostą o określonej długości; linijka posiada domyślną długość 10. centymetrów ale może być powiększana w nieskończoność.

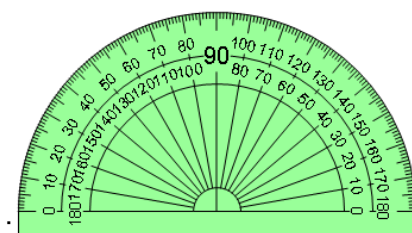
Po wybraniu narzędzia linijki, przesunij kursor na stronę tablicy, określając jej pozycję, a następnie kliknij by zatwierdzić. Linijka zostanie wyświetlona na stronie tablicy



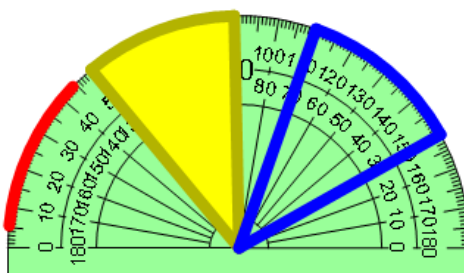
Podczas obracania linijki, aktualny kąt obrotu będzie wyświetlany w jej centrum. Możesz używać odręcznych narzędzi rysowniczych oraz narzędzia linii by narysować prostą linię o określonej na linijce długości:



**Kątomierz:** Tak jak linijkę, na ścianie tablicy możesz utworzyć kątomierz. Możesz używać tego narzędzia do mierzenia kątów bądź do rysowania łuków o określonej wartości kąta. By użyć kątomierza po zaznaczeniu ikony określającej narzędzie kątomierza, przesunij kursor na stronę tablicy, nad miejsce w którym chcesz utworzyć kątomierz i kliknij by zatwierdzić tę pozycję. Kątomierz zostanie utworzony na tablicy

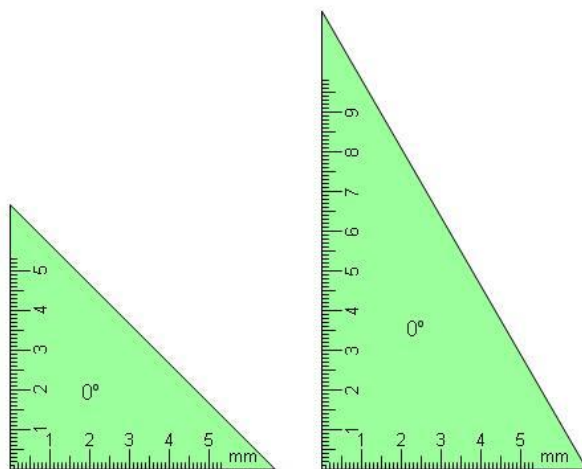


Kliknij ikonę przy kątomierzu lub kliknij prawym przyciskiem myszy w sam kątomierz by otworzyć menu takie jak na obrazku powyżej. Po jego otwarciu wybierz czy chcesz wyrysować łuk, wycinek koła czy kontur wycinka, a następnie za pomocą odręcznych narzędzi rysowniczych bądź narzędzia linii narysuj wybrany kształt.





**Ekierka:** By ułatwić ci pracę, oprogramowanie IQBoard zawiera w sobie dwa narzędzia

ekierek: równoboczną oraz prostokątną. By ich używać, już po aktywacji narzędzia. Przesuń kursor na stronę tablicy, określ pozycję ekierki i kliknij by ją zatwierdzić; wtedy ekierka zostanie wyświetlona na tablicy i będzie prezentować się jak poniżej (od lewej – ekierka równoboczna oraz prostokątna):




Możesz używać odręcznych narzędzi rysowniczych oraz narzędzia linii by wyrysować prostą wzdłuż oznaczonych miarą ścian ekierki. Podczas obracania ekierki, stopień obrotu będzie wyświetlany w jej centrum.


## Zrzut ekranu


Aby uzyskać funkcję zrzutu ekranu w pasku menu kliknij "narzędzia" i wybierz opcję  lub kliknij  na ruchomym pasku zadań.




Przechwycenie całego ekranu .

Przechwycenie okna na ekranie. Kliknij . Wybierz okno które chcesz przechwycić i w nie kliknij.

Aby przechwycić obszar zaznaczonego pola wybierz . naciśnij i przeciągnij kursor aby zdefiniować obszar prostokąta, który chcesz uchwycić.



Aby ręcznie przechwycić obszar wybierz  następnie naciśnij i przeciągnij kursor dowolnie zdefiniować obszar, który chcesz przechwycić.

Jeśli klikniesz  będziesz mógł wybrać metodę wstawiania przechwyconego ekranu. "Umieść w bieżącej stronie" lub "Umieść w nowej stronie".

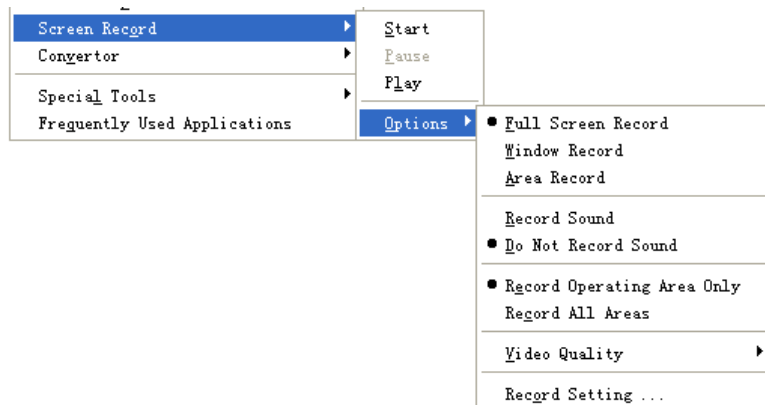
Insert to Current Page  
 Insert to New Page


## Nagrywanie i odtwarzanie ekranu

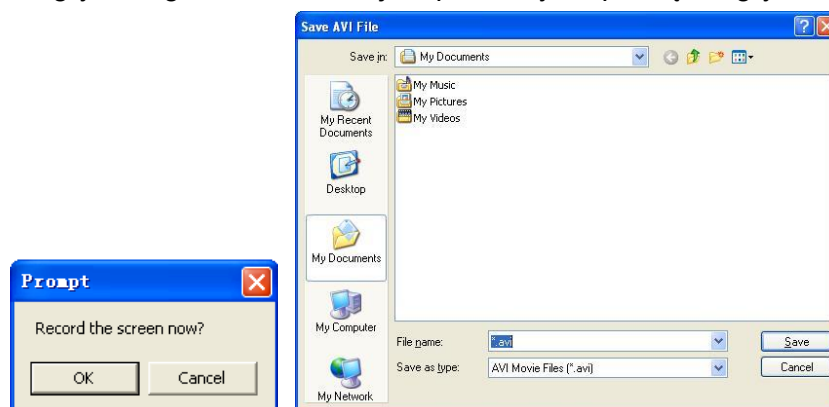
Aby uzyskać funkcję nagrywania ekranu, w pasku menu kliknij “narzędzia” i wybierz opcję

 lub kliknij  na ruchomym pasku zadań.

**Nagrywanie ekranu:** W celu nagrania ekranu wybierz z menu “opcje” styl nagrywania. Jakość wideo również można regulować.



Wybierz , a pojawi się komunikat o nagrywaniu ekranu. Następnie naciśnij „OK” i wybierz ścieżkę zapisu nagrywanego ekranu. Kliknij „zapisz” aby rozpocząć nagrywanie.



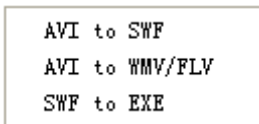
Podczas nagrywania naciśnij  w celu wstrzymania nagrywania. Możesz również wybrać

 aby zakończyć nagrywanie.



**Odtwarzacz Wideo** :

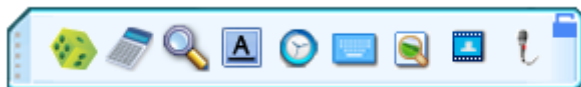



**Konwerter** : Możesz konwertować pliki avi do formatów swf, wmv, flv i exe.

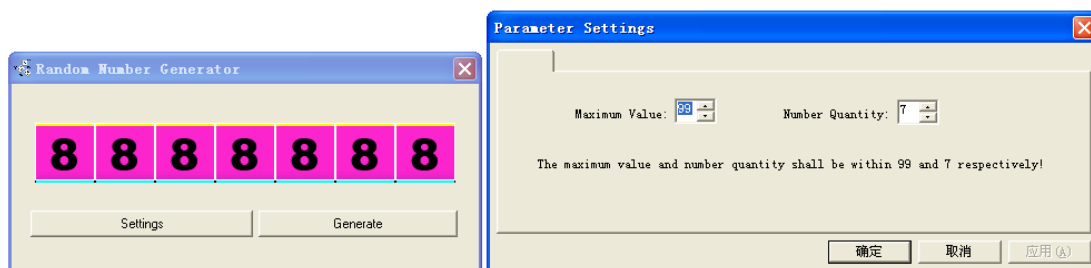



## Narzędzia Specjalne


Interaktywna Platforma Edukacyjna IQ posiada wiele przydatnych narzędzi specjalnych takich jak : Generator liczb losowych, kalkulator, lupa, taśma do dalekopisu, zegar, klawiatura ekranowa, magiczne okno, zrzut wideo i rejestrator dźwięku. Aby uzyskać funkcję narzędzi specjalnych , w pasku menu kliknij “narzędzia” I wybierz opcję  lub kliknij  na ruchomym pasku zadań.




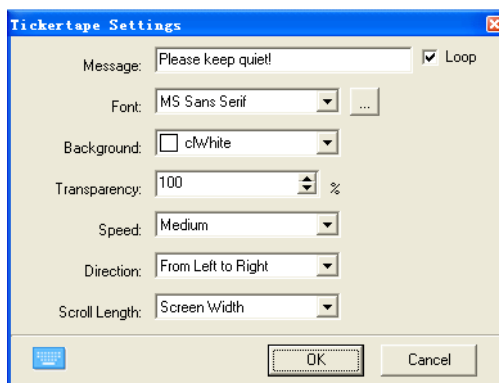
**Generator liczb losowych**  : W tej opcji możesz wygenerować losowe liczby od 1 do 7. Po kliknięciu „ustawienie parametrów” możesz ustawić maksymalną wartość i ilość liczb.





**Kalkulator**  : IQ Interaktywna Platforma Edukacyjna jest w stanie wywołać kalkulator z poziomu system operacyjnego.

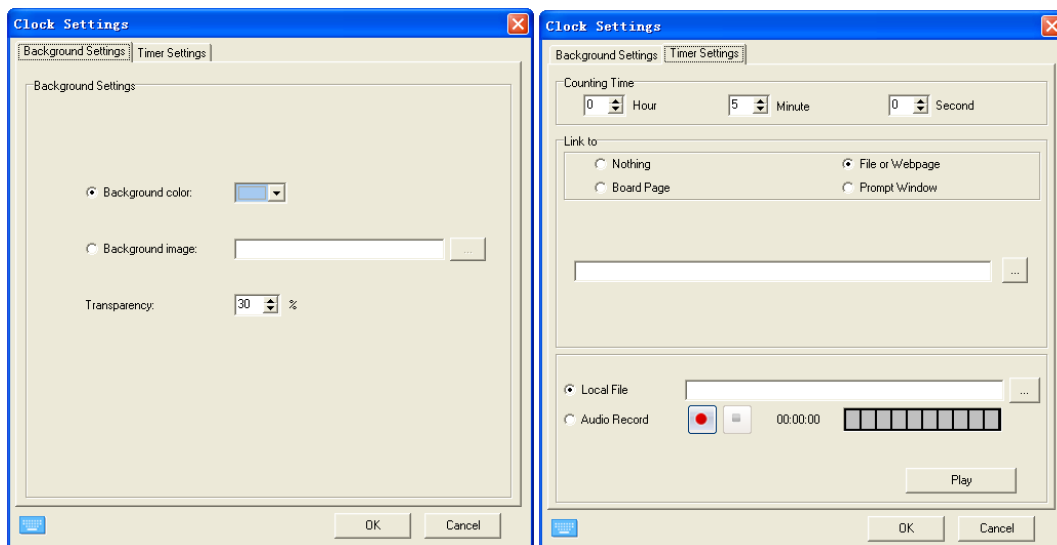
**Lupa**  : Lupa to narzędzie którym łatwo powiększymy każdy obszar ekranu. Klikając prawy przycisk myszy otworzymy menu ustawień lupy gdzie możemy zmienić właściwości lupy takie jak kształt powiększenia, skala, rozmiar okna itp.


Taśma do dalekopisu  : Możesz utworzyć na ekranie taśmę do dalekopisu. Pozwoli ona na dodawanie szybkich wiadomości. Gdy chcesz użyć tej funkcji pojawia się okno ustawień taśmy. Wszystkie składniki możesz dowolnie zmieniać.




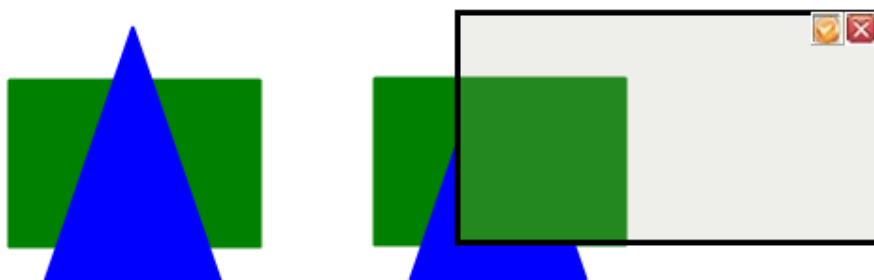



**Zegar i minutnik** : Narzędzie Zegar umożliwia wyświetlanie zegara lub licznika na ekranie. Można dostosować ustawienia zegara klikając ikonę .

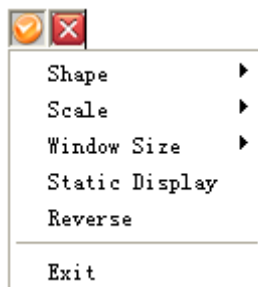


**Klawiatura ekranowa** : Interaktywny System Edukacji jest w stanie wywołać klawiaturę ekranową z poziomu systemu operacyjnego.



**Magiczne okno** : z powiększeniem.



Domyślnie jest jedna warstwa magicznego okna ale gdy klikniesz prawy przycisk myszy lub  w prawym górnym rogu możesz ustawić kształt, przejrzystość i perspektywę warstwy.





**Zrzut Video** : W opcji zrzut wideo możesz nagrywać filmy bezpośrednio na ekranie tablicy poprzez wcześniejsze podłączenie aparatu lub kamery.

Aby korzystać ze zrzutu wideo wybierz  w oknie zrzutu wideo. Połączony aparat czy kamera będą wyświetlane w oprogramowaniu. Po wybraniu  możesz ustawić

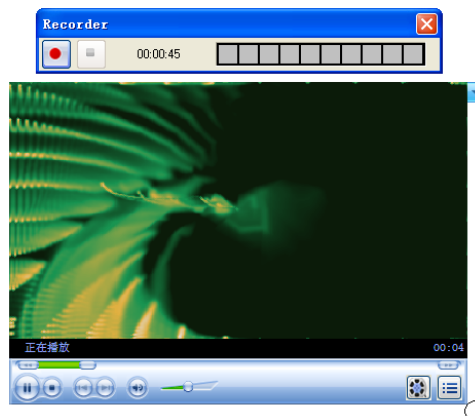
rozdzielczość nagrywania.



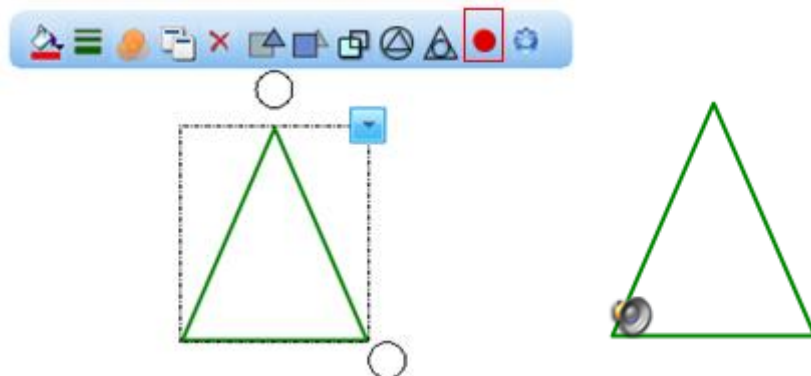
**Wskazówka:** Jeżeli w tym samym czasie do komputera podłączonych jest kilka urządzeń do nagrywania wideo możesz swobodnie je zmieniać i wybierać najlepsze z nich



Możesz kliknąć  aby wybrać czy przechwycone wideo wstawić do bieżącej lub nowej strony. Następnie wybierz  aby zacząć zrzut wideo .

**Nagrywanie dźwięku:** Możesz nagrać dźwięk, dodać plik audio do strony i go odtworzyć.



Kliknij ikonę nagrywania audio na pasku narzędzi. Po zakończonym nagrywaniu wybierz ikonę raz jeszcze aby zastopować rejestrację dźwięku. Po tej czynności nagranie automatycznie przypisze się do obiektu dla którego zostało wykonane.




**Kreator jednego klawisza:** Kliknij  na ruchomym pasku narzędzi aby zamknąć bieżące okno lub  aby je zminimalizować.


**Wskazówka:** Domyślnie wyżej wymienione ikony nie są dodane do ruchomego paska narzędzi. Możesz to dostosować wybierając „narzędzia systemowe” > „pasek” w pasku menu.

## Szybki dostęp to często używanych aplikacji.


Z często używanych aplikacji możesz uzyskać szybki dostęp do każdego programu oraz pliku zewnętrznego


Aby uzyskać dostęp do wyżej wymienionych aplikacji wybierz w pasku menu “Często używane aplikacje” lub kliknij  w ruchomym lub stałym pasku narzędzi. Po tych czynnościach aplikacje i foldery pojawiają się na pasku narzędzi aplikacji. Program Internet Explorer wyświetlany jest domyślnie.

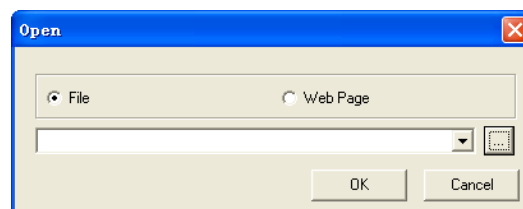


Następnie kliknij ikonę skrótu na pasku narzędzi, aby otworzyć bezpośrednio zewnętrzny program lub plik. Wybierając  możesz dodać lub usunąć dowolną aplikację.

## Okno wbudowane

Za pomocą wbudowanego okna , możesz otworzyć i edytować na stronie tablicy dokumenty biurowe (doc, xls, ppt, docx, xlsx, i pptx) .












Aby dodać wbudowane okno do strony wybierz na pasku menu “okno wbudowane” lub kliknij  w asystencie narzędzi lub ruchomym pasku. Następnie przesuń kursor w docelowe miejsce i przyciśnij raz przycisk myszy. Otworzy się okno „otwórz”



Teraz możesz wybrać plik lub stronę internetową, którą chcesz otworzyć, a następnie kliknij przycisk "OK". Twój wybrany plik lub strona internetowa będzie osadzony na stronie tablicy.



Poniższe ikony odpowiadają za :

Otwórz		Ponowne otworzenie pliku lub strony internetowej.
Czytaj		Odczytywanie pliku lub strony internetowej.
Odtwórz		Odtwarzanie otwartego pliku .
Pauza		Wstrzymanie bieżącego odtwarzania.
Stop		Zastopowanie bieżącego pliku .
Zapisz		Zapisanie plików worda lub exela zmienionego przez użytkownika.
Przybliż		Przybliżenie otworzonego pliku lub strony.
Oddal		Oddalenie otworzonego pliku lub strony.
Maksymalizuj		Maksymalizacja okna.
Odzyskaj		Odzyskanie oryginalnego rozmiaru okna.
Zamknij		Zamknięcie wbudowanego okna i wyświetlanie jego zawartości jako obiekt na stronie.

## Narzędzie cienia

Narzędziem cienia możemy zaznaczyć treść na stronie tablicy i go zaciemnić.

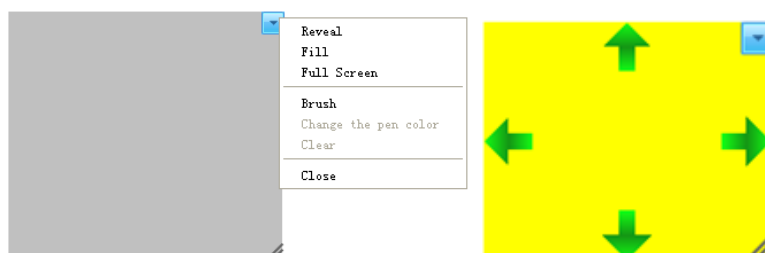
Aby dodać Narzędzie cieniowania do strony wybierz na pasku menu "narzędzie cienia" lub

kliknij  w asystencie narzędzi lub ruchomym pasku.

Po dodaniu prostokątnej przesłony możesz zmienić rozmiar cieniowania. Możesz także przenieść obszar w dowolne miejsce trzymając prostokąt w prawym dolnym rogu.



Gdy klikniesz prawym przyciskiem myszy na zaciemnionym obszarze pojawią się ustawienia dla wyżej opisanego narzędzia. Do wyboru mamy takie tryby jak „odstoń”, „wypełnij”, „pełny ekran”. Możesz również dodać adnotacje do zaciemnionego obszaru którą w każdej chwili możesz zlikwidować.




Aby zamknąć narzędzie kliknij prawym przyciskiem myszy w zaciemnione pole i wybierz podwójnym kliknięciem opcje "zamknij".


Wskazówka: Narzędzie cieniowania nie może być użyte do plików wideo, flash, wbudowanego okna i dynamicznego obrazu gif.

## Tekst na mowę

Dzięki temu narzędziu tekst na stronie będzie przeczytany z tablicy i odtworzony (domyślnie tylko w języku angielskim).

Aby dodać narzędzie „Tekst na mowę” do strony wybierz na pasku menu “Tekst na mowę” lub kliknij  w asystencie narzędzi lub ruchomym pasku



Zaznacz kursorem tekst, który chcesz odtworzyć i kliknij tekst. Głos zaczyna czytać tekst. Domyślnie tekst jest czytany w języku chińskim.. Możesz wybrać  na pasku ustawień i zmienić język z chińskiego na angielski. Możesz również dostosować prędkość odtwarzania

 oraz głośność .

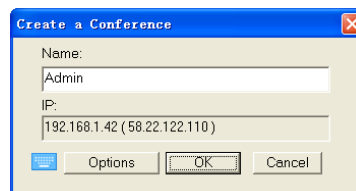
**Wskazówka:** Użytkownik może pobrać i zainstalować inne bazy danych mowy TTS z sieci. Po instalacji, zainstalowany język zostanie dodany do listy w ustawieniach.

## Wideokonferencja

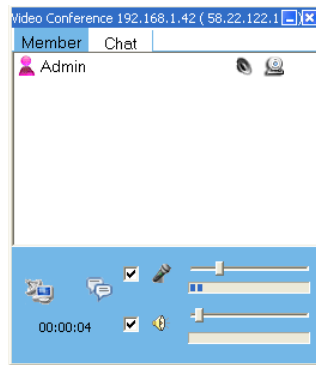
Wideokonferencja daje możliwość wirtualnego spotkania osób znajdujących się daleko od siebie. Dzięki tej funkcji dostępne są wszystkie funkcje interaktywne takie jak rozmowa wideo, dzielenie ekranu, komunikacja głosowa, czat.

**Wskazówka:** Ta funkcja jest dostępna tylko wtedy, gdy do tablicy podłączony jest klucz USB, urządzenie lub oprogramowanie jest zarejestrowane.

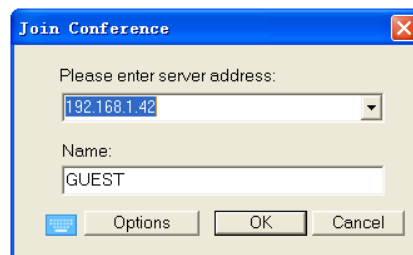
**Tworzenie konferencji:** W celu utworzenia konferencji wybierz w pasku menu “Wideokonferencja > Stwórz Konferencje”, pojawi się okno tworzenia konferencji.



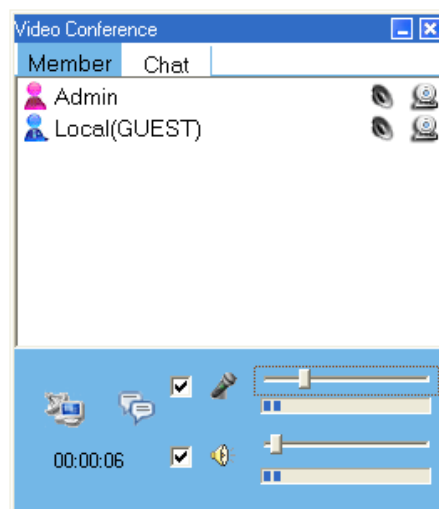
W oknie tworzenia konferencji możesz zmienić nazwę oraz wybrać adres IP (jeżeli posiadasz ich kilka). Wybierz przycisk OK a wideokonferencja zostanie utworzona.



**Dołącz do konferencji:** Aby przyłączyć się do utworzonej konferencji, wybierz na pasku menu "Wideokonferencja > Dołącz do konferencji", a następnie pojawi się okno dołączenia do konferencji.




Kliknij przycisk "Opcje" w oknie „Dołącz konferencji” i ustaw lokalne IP, urządzenie wejściowe dźwięku i urządzenia wideo. Kliknij "OK", teraz możesz wejść w okno wideokonferencji.






## Podczas konferencji



**Ukryj / pokaż okno wideo każdego uczestnika:** Po przystąpieniu do konferencji automatycznie wyświetlane są okna z obrazem nadawanym przez uczestników konferencji.

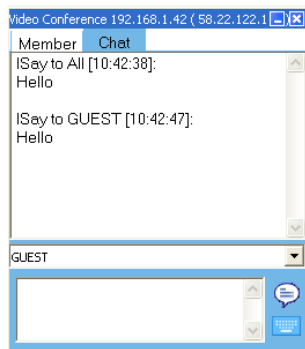
Możesz ukryć bądź pokazać okna każdego uczestnika klikając  obok nazwy użytkownika



**Udostępnianie ekranu użytkownikom:** Możesz udostępnić swój ekran uczestniką klikając . Uczestnicy mogą korzystać z tej funkcji tylko po potwierdzeniu prezentera.

**Włącz / wyłącz mikrofon i głośnik :** zaznacz  i  lub nie, aby włączyć lub wyłączyć mikrofon i głośnik. Możesz także użyć suwaków obok, aby wyregulować głośność mikrofonu i

głośnika. Ponadto, można włączyć i wyłączyć mikrofon i głośnik obok nazwy użytkownika klikając  na karcie osoby biorącej udział w konferencji.

**Wyślij wiadomość do innych osób :** Każdy uczestnik może wywołać wiadomości tekstowe aby to zrobić wybierz "chat" lub kliknij przycisk , i wprowadź swoją wiadomość tekstową do okna. Później wybierz  aby wysłać wiadomość.



**Opuść konferencję:** Każdy uczestnik wybierając  w prawym górnym rogu okna wideokonferencji może ją opuścić. Prezenter konferencji może zmusić uczestnika do opuszczenia konferencji wybierając  ikonę umieszczoną na karcie użytkownika obok jego nazwy.

## Ustawienia Systemu

Ustawienia systemowe panelu umożliwiają zmianę właściwości domyślnych narzędzi do rysowania, pasków narzędzi szybkiego dostępu, ustawień operacyjnych i innych ustawień.

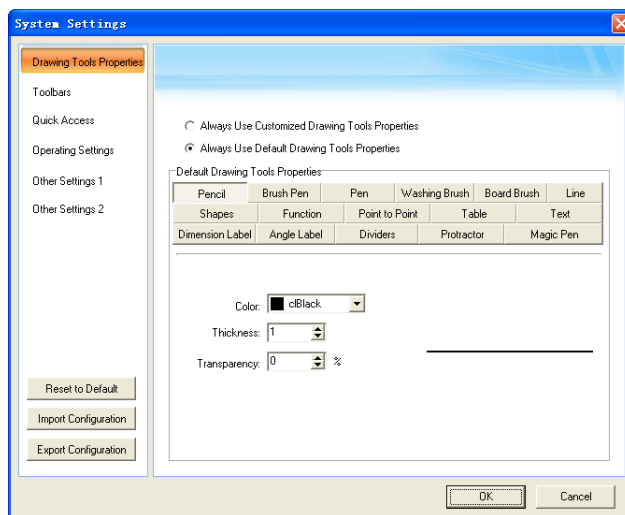
Aby otworzyć panel ustawień systemu, możesz kliknąć "Ustawienia systemowe" na pasku menu lub kliknij na pasku zadań ikonę Interaktywnej Platformy Edukacyjnej IQ która znajduje się w prawym dolnym rogu, a następnie wybierz "Ustawienia systemowe".

**Przywróć ustawienia fabryczne:** Resetuje wszystkie ustawienia system do ustawień fabrycznych.

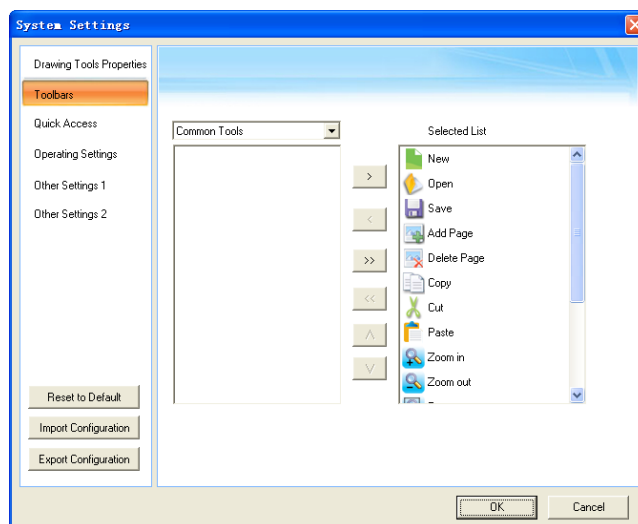
**Eksport konfiguracji:** Po zakończeniu wszystkich ustawień, można wyeksportować ustawienia i zapisać go jako plik konfiguracyjny do późniejszego wykorzystania.

**Import konfiguracji:** Można zaimportować plik konfiguracyjny, który został wcześniej zapisany.

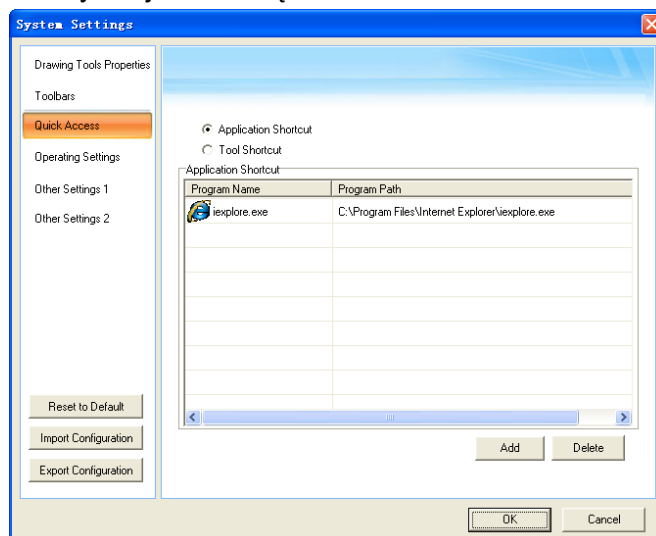
**Właściwości odręcznych narzędzi rysowniczych:** Możesz zmienić domyślne właściwości narzędzi do rysowania, takie jak kolor, grubość, przezroczystość.



**Ustawienia pasków narzędzi** : Możesz dostosować ikony na wszystkich dostępnych paskach narzędzi.

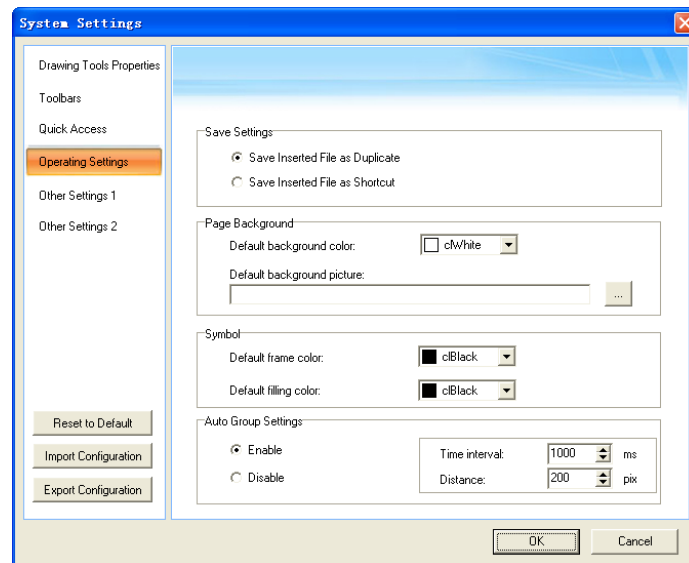


**Ustawienia szybkiego dostępu**: Możesz dodać do oprogramowania IQ maksymalnie 20 skrótów aplikacji dostępnych na twoim komputerze. Narzędzie skrótów możesz przypisać do klawiszy na tablicy interaktywnej. Do narzędzia skrót można dodać co najwyżej 8 narzędzi.





**Ustawienia operacyjne:** Klikając "Ustawienia operacyjne" w panelu ustawień systemu możesz ustawić opcje zapisywania, tła strony, symboli i auto grupowania.

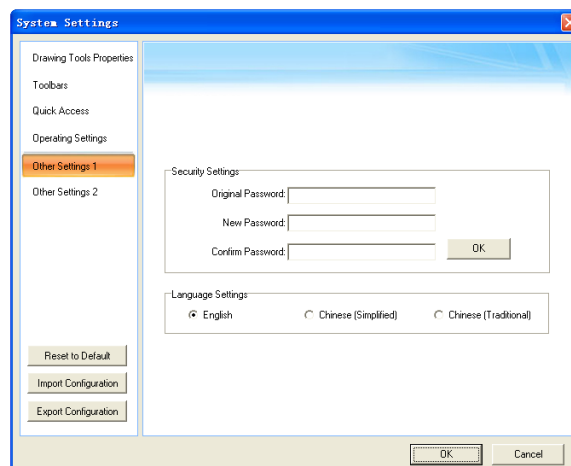


Aby zapisać ustawienia wybierz "Zapisz umieszczone pliki jako duplikat", wstawione pliki takie jak wideo, Flash i plików otwartych w osadzonych oknach zostaną zapisane jako duplikat w formacie zasobów CDF lub cdp. Jeśli wybierzesz opcję "Zapisz umieszczone pliki jako skrót", wstawione pliki takie jak wideo, Flash i plików otwartych w osadzonych oknach zostaną zapisane jako skrót a położenia plików na stronach zostaną zapamiętane.

Z funkcji ustawień domyślnych, można także ustawić domyślny kolor oraz obraz tła. Z funkcji symbolu, można ustawić domyślny kolor ramki i domyślne wypełnienie koloru symboli.

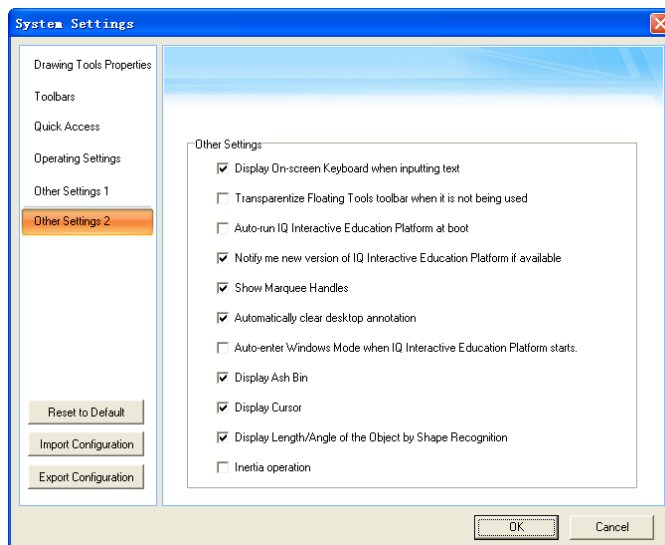
Jeśli włączysz ustawienia auto grupowania, kiedy rysujesz lub piszesz narzędziami do odręcznego rysowania na interaktywnym ekranie IQ Interaktywna Platforma Edukacyjna automatycznie grupuje obiekty tworzone w bliskiej odległości, co pozwala na interakcję z tych obiektów jako pojedynczy obiekt. Są tam dwa ustawienia dla tej funkcji: przedział czasu (czas trwania między tworzeniem dwóch różnych obiektów) i odległości (monitoruje przestrzeń pomiędzy dwoma różnymi obiektami).

**Inne Ustawienia 1:** Klikając "Inne ustawienia 1" na panelu ustawień systemu, możesz zmienić ustawienia zabezpieczeń.



**Ustawienia bezpieczeństwa:** Możesz zmienić hasło swojego konta.

**Inne ustawienia 2:** Możesz wybrać tutaj pozostałe ustawienia.



**Notatki:**