

DonviewBoard
MANUALUL
UTILIZATORULUI
(v2.11)

CUPRINS

I. INSTALAREA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.1 CERINTE HARD, PC	4
2.2 INSTALAREA SOFTULUI	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
II. INSTRUCIUNI	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.1 RULAREA PROGRAMULUI.....	5
3.2 OPERATIUNI DE BAZA	5
3.2.1 SCHIMBAREA MODULUI SCRIS IN OPERATIUNI CURENTE ALE PC-ULUI	5
3.2.2 MICOSRARE MENIU	6
3.2.3 INHIDERE SOFT TABLA	6
3.2.3 SCURTATURI	6
3.3 INTRODUCERE BARA DE LUCRU	7
3.4 FUNCTII PRINCIPALE	8
3.4.1 SCRIERE	8
3.4.2 ELEMENTE GRAFICE	10
3.4.3 INSTRUMENTE	14
3.4.4 BG(BACKGROUND – MODEL PAGINI)	24
3.4.5 MANAGEMENT PAGINI	24
3.4.6 IMAGINI	25
3.4.7 APLICATIE	26
3.4.8 EDITARE OBIECTE	27
3.5 MARIRE PAGINA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.6 MANAGEMENT FISIERE	31
3.6 RECUPERARE AUTIOMATA DUPA IESIRE ANORMALA	32

Prefata

Introducere in sistemul interactiv de sprijin didactic East Central.

Sistemul interactiv de sprijin didactic East Central (denumit in continuare softul interactiv) poate fi combinat cu orice tabla interactiva, display interactiv, proiector interactiv, sistem interactiv de colaborare sau mediu de predare; echipate cu un "marker" electronic, pot inlocui mouseul sau creta in scrierea sau desenarea pe tabla interactiva sau pe displayul interactiv cu controlul direct al computerului. Toate operatiunile pot fi facute pe tabla interactiva sau pe displayul interactiv. Operatiunile se pot sincroniza si salva si ulterior se pot redeschide pentru predare ulterioara.

APLICABILITATE SI DOMENII DE UTILIZARE

1. Aplicabilitate: gradinite, scoli primare si gimnaziale, licee, colegii, predare audio-vizuala si la distanta middle school audio-visual teaching and distance teaching and other industries, intalniri la distanta in retea multimedia, comert electronic, rapoarte de lucru, telemedicina electronic commerce, work report, telemedicine, afisare de produse, instruire, indrumare militara, prezentari interactive interactive presentation, industria ospitaliera sau orice sali pentru intruniri.
2. Utilizare: predare in clasa, predare la distanta, intalniri, instruiri, discutii de grup, discursuri, afisare de produs...

CARACTERISTICI

- Soft cu interfata simpla si usor de folosit si de aplicat;
- Oferă o varietate mare de simboluri stiintifice, imagini pentru It Provides a variety of science symbols and images pentru a satisface nevoile predarii si altor diverse prezentari;
- Oferă mai multe tipuri de scriere: stilou, evidentor(subliniere), pensula, creion bambus, creion..... etc. In acelasi timp sunt disponibile mai multe tipuri de radiera, grosimi de linii, stiluri de linii, culori si alte functii auxiliare
- Functii de scriere: Stilou normal, Instrument pentru stilou, Subliniere, stilou pentru accentuare, stilou bambus, pensula, Bamboo pen, pensula combinata, Texture pen, Creion, Stilou, pensula inteligenta, radiera, grosimi si tipuri de linii, setari de culoare...
- Furnizeaza mai multe tipuri de grafica in diferite domenii: militar, viata de zi cu zi, educatie, finante. Transport, protectie anti incendiu, echipamente, etc. Multe alte imagini din diverse domenii sunt incluse: animale, harti, matematica, chimie, fizica, geografie, biologie. Pozele, au de obicei formate JPG, GIF etc.
- Softul interactiv poate identifica automat desenarea sau scrierea. De asemenea 2 utilizatori pot scrie in acelasi timp pe tabla daca softul este instalat sub WINDOWS7;
- Oferă multe instrumente de predare precum: cortina, marire ecran, cautare luminoasa(reflector), captura de ecran, tastatura virtuala, calculator, cronometru, raportor, echer, compas etc. Captura de ecran cu camera poate decupa poza si insera intr-un soft de editare. Functia inregistrare ecran poate inregistra procesul de predare, il poate reda si salva;
- Sunt o multime de tipuri de pagini de ales disponibile care pot fi gestionate in urmatoarele moduri: extindere, miscare, stergera derivarii etc.
- Functia de inserare fisier suporta urmatoarele tipuri de obiecte: poze, video, audio and PPT.Interactionand cu o mare varietate de continuturi si fisiere multimedia tabla inetarctiva poate imbunatati motivatia si performanta elevului facand din invatare o experienta dinamica in clasa.
- Sistem de operare: WINXP/WIN7/WIN8/WIN10.

i. Instalarea

2.1 CERINTE HARD, PC

Configuratie minima

- Procesor: frecventa 2.0Ghz sau mai mare;
- Memorie: 2G sau mai mult
- Interfata grafica: DirectX 9.0 sau mai noua;
- HDD: 10G spatiu liber (doar pentru instalarea softului de baza)
- HDD: 30G spatiu liber(pentru intalare completa, inclusiv resursele)
- Rezolutie ecran 1024 × 768 (16bit high color)
- Sistem de operare: WinXP Pro + sp3 sau mai nou

Configurare recomandata

- Procesor : frecventa 3.0Ghz sau mai mare;
- Memorie: 4G sau mai mare;
- Interfata grafica: DirectX 10.1 sau mai mare;


- HDD: 20G spatiu liber (doar pentru instalarea softului de baza)
- HDD: 30G spatiu liber(pentru intalare completa, inclusiv resursele)
- Rezolutie ecran:1024 × 768 (16bit high color)
- Sistem de operare: Win7 Ultimate

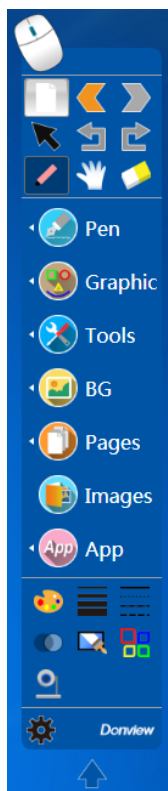
2.2 INSTALAREA SOFTULUI

Urmati instructiunile din manualul de instalare.

ii. INSTRUCIUNI

3.1 RULAREA PROGRAMULUI


Faceti dublu clic pe iconita: “” de pe ecran pentru a porni programul. Se va deschide un meniu ca si in imaginea de mai jos:







3.2 OPERATIUNI DE BAZA



3.2.1 SCHIMBAREA MODULUI SCRIS IN OPERATIUNI CURENTE ALE PC-ULUI


- Porniti softul pentru a intra in modul scriere;

● In starea mouseului faceti clic pe iconita “”; modul s-a schimbat mod de scriere cand se va deschide o noua pagina.





- In starea mouseului faceti clic pe iconita “”, pagina revine la ultima pagina si intra in modul de scriere.
- In starea mouseului faceti clic pe iconita ””, se va deschide o nputa pagina si va intra in modul de scriere.
- In modul de scriere faceti clic pe “”, va aparea aceasta iconita” ”, statusul se schimba in mod mouse si utilizatorul va putea opera computerul.

3.2.2 MICOSRARE MENUU

Selectati iconita” ”, alegeti “Hide Main Panel” dand clic dreapta pe mouse, meniul softului va disparea de pe ecran, dublu clic pe iconita “” din coltul din dreapta jos a ecranului, din bara de activitati, alegeti “restore window”, meniul va aparea din nou; In modul mouse, click dreapta pe mouse pe iconita


“  ”, alegeti “Hide Floating Window”, meniul se va minimiza.

3.2.3 INHIDERE SOFT TABLA


- 1、 In modul scriere selectati iconita “”, alegeti “Exit” facand clic dreapta pe mouse.
- 2、 In modul mouse, selectati iconita”  ”, alegeti “Exit” facand clic dreapta pe mouse.
- 3、 In statusul micsorat(ascuns), selectati iconita “”din coltul din dreapta jos a ecranului, din bara de activitati, apasati ”Exit” facand clic dreapta pe mouse.
- 4、 Alegeti iconita “”, din meniul principal, clic pe “File” apoi clic ”Exit”.

3.2.3 SCURTATURI



: Adaugati o pagina alba;


: Pagina anterioara, pagina urmatoare




 Selectare obiect: faceti clic pe pictograma pentru a selecta orice obiect facand clic pe acesta:

: Anuleaza si reface;


: Stilou normal(pentru scris): Proprietatea acestuia va ramane setata cat timp nu se iese din soft.


Inseamna ca sistemul va salva automat proprietatea setata a stiloului in timp ce utilizatorul va continua sa foloseasca alte functii. Daca utilizatorul nu va iesi din soft si schimab starea la instrumentul de scris precend folosit, sistemul va afisa cele mai recente proprietati ales, inclusiv grosimea, culoarea si transparenta..

 Radiera: Faceti clic pe iconita incadrata pentru a selecta radiera. Sunt 5 tipuri de radiere si puteti al;ege oricare din ele in functie de nevoile dvs.


- Selectati radiera si alageti unul din tipurile afisate. “” “”;
- Pentru desen si grafice faceti clic pe “” pentru a alege radiera regulata sau

neregulata“  “ pentru a le sterge.

 Extindere pagina(trage)

Acaesta functie va permite sa extindeti nelimitat pagina; cand selectati va aparea iconita  si veti putea trage(muta) pagina in orice directie.

3.3 INTRODUCERE BARA DE LUCRU

- Facand clic pe  din partea de jos a meniului, puteti ascunde o parte din bara de lucru.



Facand clic pe



veti redeschide intreaga bara de lucru.

Facand clic pe



din stanga meniului, bara de lucru se va muta in partea stanga a ecranului. Similar, In



Facand clic pe din dreapta meniului, bara de lucru se va muta in partea dreapta a ecranului

Ascunde si muta meniul: bara de lucru poate fi mutata in orice parte a ecranului sau ascuns in stanga sau in dreapta ecranului.

Mutati cursorul mousei cum se arata in poza ,



bara de lucru poate fi mutat liber, sau mutati bara de lucru in marginile din stanga sau dreapta ecranului; bara de lucru va disparea. Facand clic

pe sageti, bara de lucru va reaparea pe ecran,

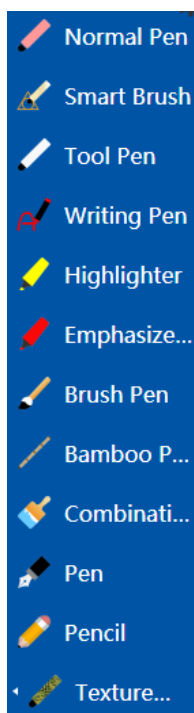


“ ” “ ”.



3.4 FUNCTII PRINCIPALE

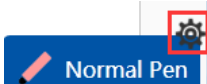
3.4.1 SCRIERE

Faceti clic pe meniul scriere(Stilou) si se va deschide un submeniu.



- **Normal pen (Stilou normal):** aplicabil pentru toate tipurile de scriere
- **Smart Brush(Pensula inteligenta):** recunoaste si transforma formele geometrice desenate cu mana: cerc, elipsa, triunghi si poligoane, inclusiv hexagon.
- **Tool pen (Instrument stilou):** Are 2 tipuri de functii: instrument de scris si stilou.
 - Are caracteristicile unui stilou normal putand fi folosit la orice tip de scriere;
 - Cand se deseneaza o elipsa aceasta se transforma in reflector/cautare luminoasa, iar cand se deseneaza un dreptunghi se transforma in lupa – marire obiect.
- **Writing Pen(Stilou pentru scris):** Recunoaste caracterele si transformata scrisul de mana in scris de tipar.
- **Highlighter/Emphasize pen(Subliniere/Accentueaza stilou):** scrisul este translucen si clipeste pentru a scoate in evidenta
- **Brush pen(Pensula):** poate regla automat latimea si dimensiunea cursei in functie de viteza de scriere
- **Bamboo pen/Combination brush(Stilou din bambus/pensula mixta):** ambele au ca si caracteristica scrisul plat, potrivit pentru scrierea unor limbi orientale cum ar fi araba.
- **Pen/ Pencil (Stilou/Creion):** efectul de scris al stiloului si creionului pt scrierea de zi cu zi.
- **Texture brush(Pensula texturata):** are efect de colorare. Alageti una din multiplele texturi existente.

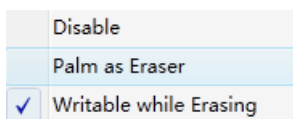
Dupa ce ati ales unul din instrumentele de scris alegeti cionitele  si  pentru a schimba culoarea si grosimea scrisului.

Facand clic pe iconita in chenarul rosu  va apare un memento

Hide Writing Cursor

, care va ascunde cursorul de scriere.

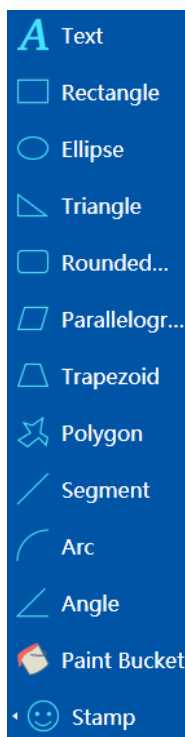
Daca selectati **Palm Recognition** (recunoasterea gesturilor radiera), va apare imaginea urmatoare,







, (Dezactiveaza, Stergere cu obiect, scris in timpul stergerii) Selectand “Writable while Erasing”(scris in timpul stergerii), scrierea si stergerea sunt pornite simultan. Selectand Disable(Dezactivare), functia de stergere cu obiect este dezactivata.

3.4.2 ELEMENTE GRAFICE

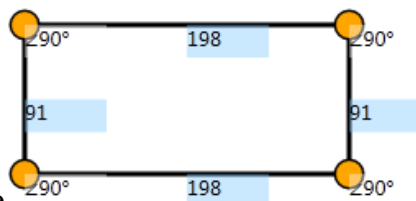
Click Graphic menu on the toolbar, there will be a list of all kinds of geometric graphics for option, as shown below;



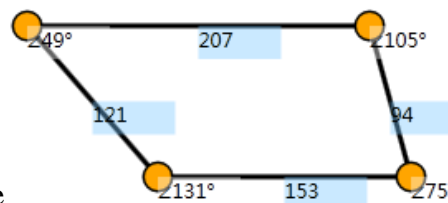
1、Elemente grafice: alegeti Grafica din meniu, alegeti un elemnt din submeniu, trgeti cu mouseul pe pagina, elementul grafic va fi aifsat. Inainte de a alege elementul grafic selectati culoarea grosimea si

tipul liniei, , , , de asemenea puteti schimba transparenta alegand din meniu optiunea, .

2、Editarea punctului de varf: dupa ce desenati o figura geometrica, utilizatorul poate sa editeze figura tragand de un colt.



Inainte de editare

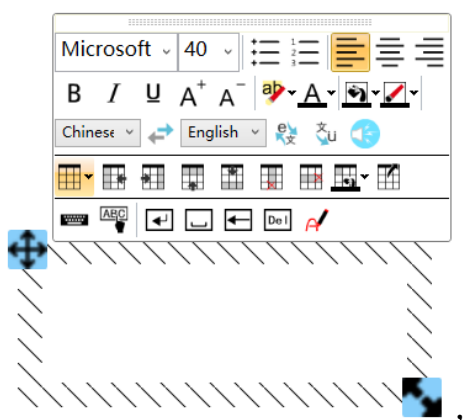




dupa editare

Daca se iese din modul editare, se poate reintra in acest mod facand dublu clic pe figura; alternativ, intrati in modul editare selectand ‘edit peak point’(Editeaza vertex) din meniu(va apare un chenar patrat cu o sageata in inerior) cand figura este selectata

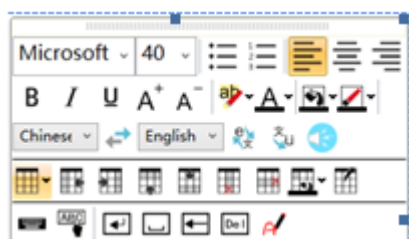
Recunoasterea gesturilor: aceasta functie este disponila atunci cand tabla si computerul accepta mai multe atingeri. Utilizatorul poate mari imaginea folosind 2 degete sau selectand orice colt.



Text: faceti clic pe , apoi trageți casuta de text in aria de scriere cum se arata mai jos:




Facand clic pe iconita  “din partea dreapta-jos a casutei de text, casuta poate fi marita sau micsorata; facand clic pe iconita”  “ din partea stanga-sus a casutei de text, casuta poate fi mutata.


Editare bara de instrumente: utilizatorul poate edita textul introducandu-l in casuta de text sau facand dublu clic pe el





; daca se face clic pe  pentru a alege tastatura virtuala, utilizatorul poate introduce litere, cifre, simboluri..., etc; si poate schimba culoarea facand clic pe .

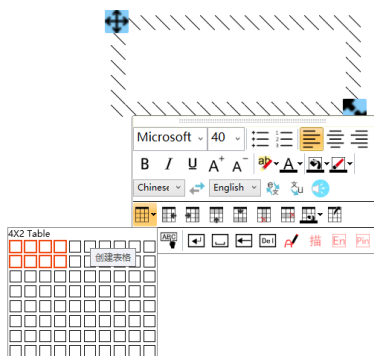
Descrierea in detaliu a tastaturii virtuale se regaseste in paragraful urmator.

Faceti clic pe “  ” si schimbati culoarea de undal a scrisului;


Faceti clic pe “  ” si schimbati metoda de introducere a textului in scris de mana .


Faceti clic pe ”  ”, functiile “fill color in text box”(culoare fundal text) si “color adjustment in text box” (culoare margine text) pot fi activate;.

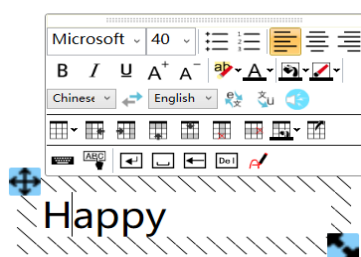
●  este functia care permite utilizatorului sa insereze tabele,





Urmatoarele optiuni sunt disponibile: ‘Create new table’(creaza tabel nou), ‘insert column on the left’(insereaza coloana la stanga), ‘insert column on the right’(insereaza coloana la dreapta), ‘insert row on the top’(insereaza rand sus), ‘insert row on the below’(insereaza rand jos), ‘delete row’(sterge rand), ‘delete column’(sterge coloana), ‘color of cell’(culoarea celulei), ‘table properties’caracteristici tabel;


faceti clic pe  , apoi selectati numarul de randuri si de coloane, faceti clic pe el si tabelul va fi afisat, la fel ca si operatiunea in Word. Afisati tastatura virtuala cand tabeleul este gata si introduceti datele.

Utilizatorul poate edita tabelul facnd clic pe 



● Traducere din chinez in engleza:  1) Selectati textul care trebuie tradus

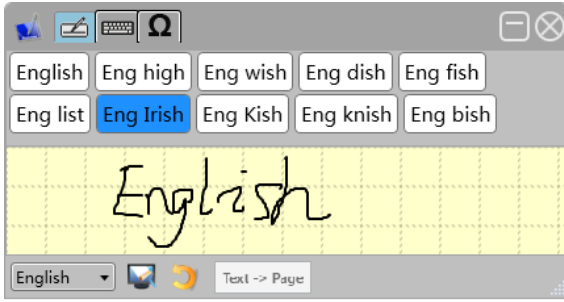
dupa care faceti clic pe iconita “  ”, dupa care textul este tradus. 2) Citirea: Selectati textul care



trebuie tradus dupa care faceti clic pe iconita “  ”, textul poate fi citit.

● Chineza Pinyin: selectati textul, clic pe ”Pin“, textul chinezesc poate fi marcat ca si Chineza Pinyin.

● Recunoasterea caracterelor: casuta ”  ”va fi afisata in partea de jos a casutei de text


Aceasta fereastră va permite utilizatorului sa scrie de mana si caracterele selectate vor fi transformate in scris de tipar si vor fi afisate in casuta de text.

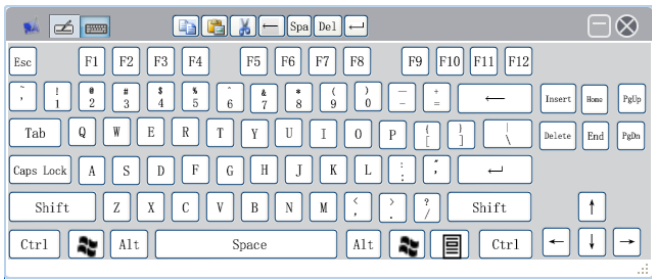



Iconitele   din coltul stanga-jos sunt are Empty(Golire, stergere) and Undo(anuleaza).



Utilizatorul poate opera aceste functii in acelasi timp, in timp ce scrierea accepta engleza si chineza




utilizatorul poate schimba in tastatura virtuala facand clic pe 

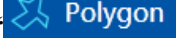



Faceti clic pe  cand tastatura este afisata pentru a schimba inapoi in recunoasterea caracterelor, Faceti

clic pe  pentru a minimiza casuta si  pentru a o inchide.

Clic pe “” pentru a schimab in folosirea de caractere speciale cum se vede in poza de mai jos:



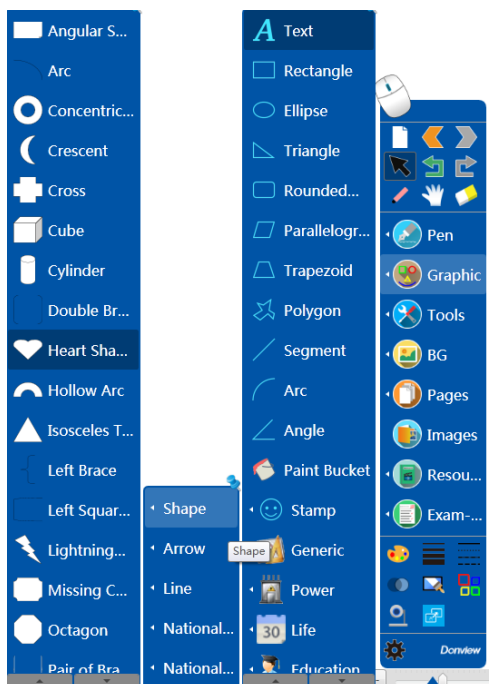
- Desenati un poligon: pentru a desena liber un poligon, selectati “ Polygon”, alageti locul de pe tabla unde doriti sa desenati, trageți cu mouseul poligonul pe tabla, alegeti primul puncty de unde doriti sa incepeti, trageți prima linie pe urma la fel pe urmatoarele pana inchideti poligonul ca si in imaginea

urmatoare(de exenplu): “”

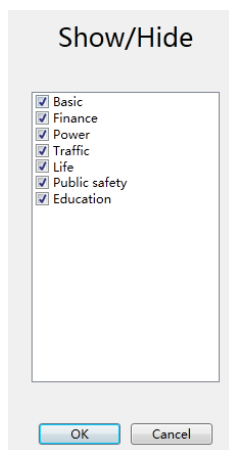
- Bucket (galeata cu vopsea): Puteti umple cu culoare forma desenata. Dupa umplere puteti schimba

culoarea si transparenta selectand iconitele , “”; respectiv, “”;

- Se pot alege mai multe tipuri de forme si vectori din diverse domenii: general, natura, educatie, sanatate....



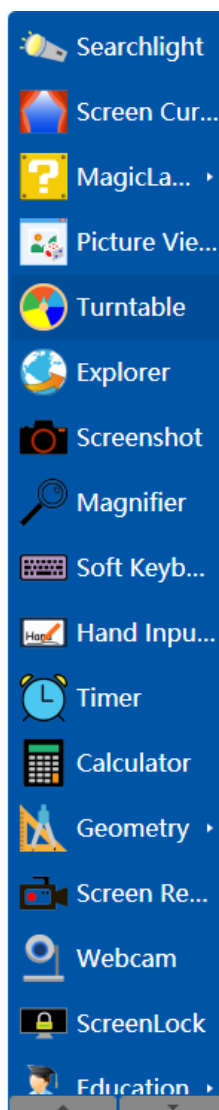
Faceti clic pe iconita”  “ (mai mult) pentru a gestiona submeniul:




3.4.3 INSTRUMENTE



Meniul instrumente va ofera cateva instrumente multimedia pentru cursuri , ca si Explorer(Exploreaza), Screenshot(captura de ecran), Searchlight(reflector), Screen Curtain(cortina), Magnifier(lupa), Soft keyboard(tastatura), Hand Input Rrcognition(recunoastere scris de mana), Timer(cronometru, Calculator, Protractor(raportor), Ruler(liniar), Triangle Plate(echer), Compass(compas), Screen Recorder(inregistrare), Webcam, ScreenLock(blocare ecran), Random Box, Turntable, etc.


Faceti clic pe meniul instrumente pentru a alege instrumentul de lucru de care aveti nevoie ca si in poza de mai jos:

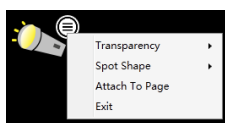


Faceti clic pe instrumentul ales, treceti pe suprafata de scris/desenat , folositi stiloul, in acest timp stiloul va fi interiorul instrumentului selectat. Folositi instrumentul conform intentiei utilizatorului. In timpul operatiunilor fiecare instrument poate fi setat.






The Screen curtain(cortina): faceti clic pe sageti pentru a muta cortina sus, jos, stanga, dreapta. Apasati pe iconitele din coltul din dreapta sus pentru resetare, fixare si iesire “”.

The searchlight(reflector): cand apare iconita  , reflectorul poate fi mutat in orice parte.  Change Schimbati forma si dimensiunea reflectorului.




“Attach To Page”(ataseaza la pagina): facand clic pe iconita  , va aparea urmatorul meniu



Selectand “Spot Shape”(identifica forma), se poate seta forma si zona reflectorului. Sunt 2 tipuri de reflector: Elipsa si dreptunghi. Selectand “Transparency”(transparenta) se poate selecta transparenta zonei de mascare; selectand “Attach To Page”(ataseaza la pagina) poate fixa reflectorul in pagina.







MagicLayer(invelis magic) : acest instrument are 2 submeniuri :  Add ,  Flashing , daca alegeti butonul "Add"(adauga), intreaga pagina, inclusiv obiectele din pagina vor deveni intunecate. In acest moment puteti desena(deschide) pe tabla un chenar albastru si ascunde continutul. DAcA nu alegeti alte functii puteti incepe sa desenati un alt chenar. Candnu mai doriti sa adaugati alt puteti face clic pe  pentru a termina. Faceti clic pe iconita  pentru a schimba cularea in galben. Daca apasati inca o data pe iconita  culoarea se va schimba in albastru.











Cand faceti clic pe butonul "flashing" button, chenarele vor clipi aleatoriu – unul va fi albastru iar celalat galben. The stickers will flash to yellow. The other magic stickers are blue. Facand clic pe  chenarul se inchide iar daca selectati ,  puteti ajusta marimea.

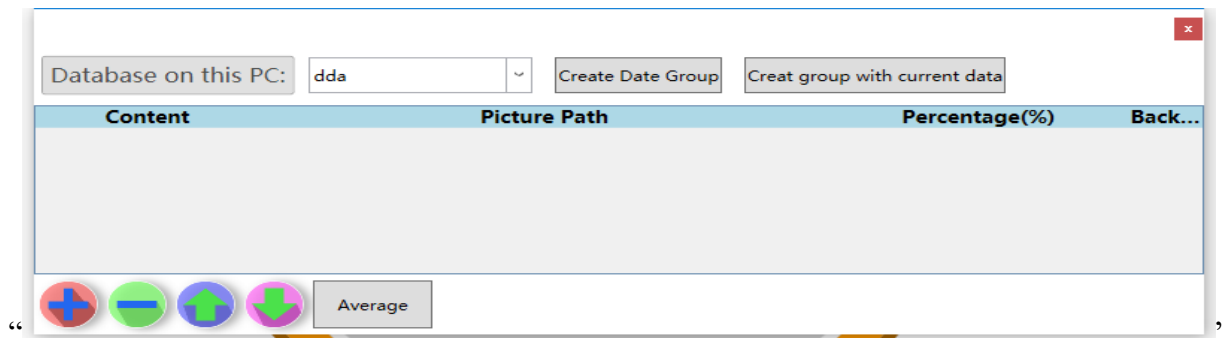
Picture Viewer(vizualizator de imagini):

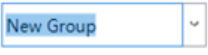
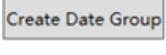
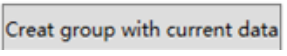


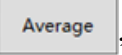
Imaginile din folderul selectat sunt operate si selectate aleatoriu. Prima data faceti clic pe "picture viewer" apoi selectati folderul, clic pe "confirm" , astfel pozele din folder vor fi importate in softul tablei..

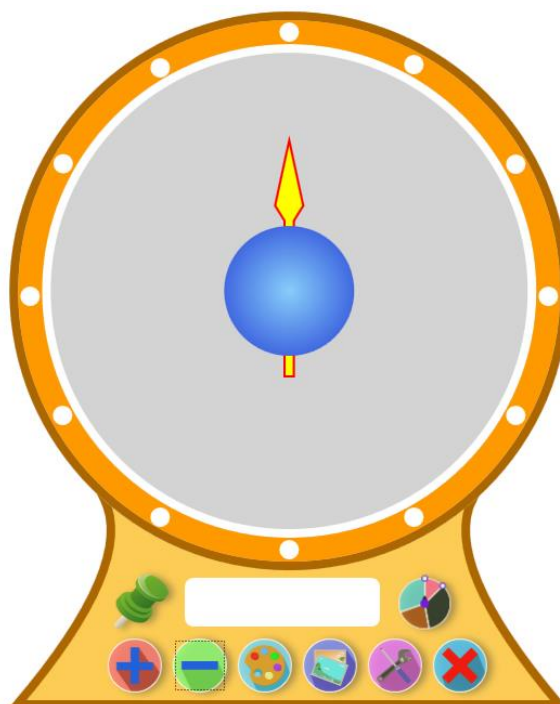
Cand faceti clic pe butonul  , o poza din acest fisier va fi selectata la intamplare. Faceti clic pe unul din butoanele   pentru a vedea una din pozele urmatoare. Faceti clic pe unul din butoanele   pentru a roti poza. Faceti clic pe butonul  pentru a insera poza in una din pagini. Clic pe "Change Folder", ca sa alegeti un alt folder cu poze. Clic "Add Folder", pentru a adauga mai multe poze din alte foldere.



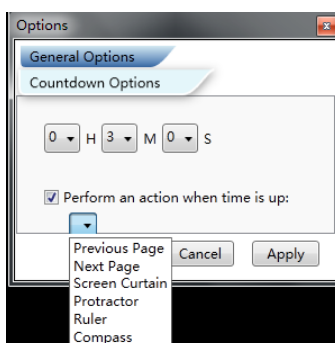
Turntable(placa rotativa): Clic “Turntable” petru a iesi din functia instrumentului dupa cum urmeaza :Clic pe  ” pentru a aduce tastatura in pagina curenta ; Clic pe  ” pentru a schimba procentajul;Clic  ” pentru a aduaga un element ;Clicpe  ” pentru a sterge un element; Clic pe  ” pentru a schimba culoarea de fundal ; Alegeti un element si faceti clic  ” pentru a insera o imagine; Clic pe  ” pentru a inchide tastatura ;Clic pe  ” pentru a iesi din meniul pop-up .






Clic pe  ” pentru a alege datele grupului setat ;Clic  ” pentru a reinnoi datele grupului ;Clic pe  ” pentru a rainoi datele grupului pe baza datelor curente ;Clic pe  ” pentru a adauga sau sterge elemente ;Clic pe  ” pentru a muta un element sus sau jos; Clic pe  ” pentru a imparti in mod egal .




Timer(Cronometru): Afiseaza timpul, numaratoare inversa, ceas.Pentru steare clic pe iconita, selectati timpul si alte detalii; de asemenea foflositi “Attach To Page”(ataseaza la pagina) pentru a ramane atasat la si a-l folosi direct data urmatoare; Puteti seta numaratoarea inversa ca in imaginea de mai jos.:





Screenshot(captura de ecran): puteti face captura de ecran la orice obiect, ca poza


1. Interceptarea continutului paginii curente: se poate selecta in functie de diferitele functii ale butonului, faceti clic pe “” pentru a selecta o zona regulata, clic pe “” pentru o zona neregulata, traganc cu mouseul pentru a determina zona. Alegand “” veti selecta intraga pagina. Dupa selectarea zonei, imaginea salvata va putea fi mutata, rotita, redimensionata, sterge, copia, exporta, etc.

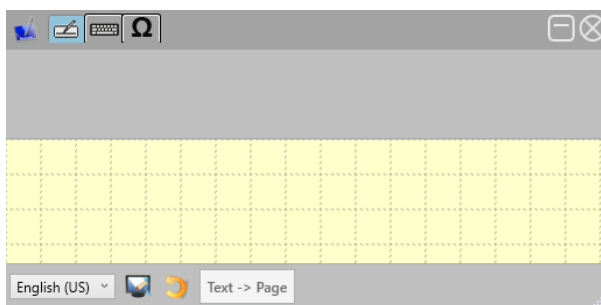
2. Interceptarea continutului ecranului: alageti “” si veti iesi autimat din pagina curenta, direct pe ecran; Utilizatorul va putea alage una din functiile de mai sus, zona regulata, zona neregulata sau intreaga pagina;

Magnifier(lupa): mareste obiectele din pagina.

 Enlarge  Narrow  Recover  Exit

Soft keyboard(tastatura):  Tastatura poate fi folosita dupa deschiderea unui borwser sau unei casute de text. Facand clic pe  se face trecera la intorudecere scris de mana.






Introducere scris de mana:  Introducerea scrisului de mana poate fi folist dupa deschiderea unui borwser sau unei casute de text , clic pe “Text -> Page” si scrisul de mana este introdus in pagina.




Calculator: Convenabil pt ca utilizatorul sa pota face calcule; Poate fi fixat pe pagina. Daca parasiti sau salvati pagina, calculatorul va ramane pe pagina.





The protractor(raportor): folosit pentru masurarea unghiurilor,

Selectatai  pentru a schimba dimensiunea; selectati  pentru setarea unitatii de masurat unit (arc sau unghi), forma (semicerc sau cerc), culoarea de fundal, opacitatea, scara; selectati  pentru a roti raportorul; selectati  pentru a muta raportoul; select Attach To Page(ataseaza la pagina) pentru a pastra raportoul pe pagina, selectati  pentru iesire.

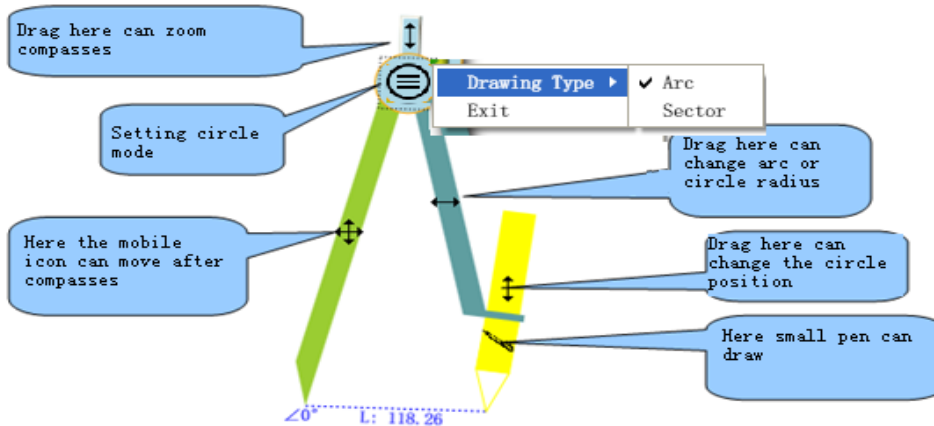
Ruler/ Triangle(liniar/echer): folosit pentru a desena linii drepte si pt a masura lungimi;

Clic pe  pentru a alege unitatea de masurts (mm, cm, pixeli), cursorul, forma (echer de 30 sau 45 de grade), functii auxiliare (deseneaza o linie dreapta sau un unghi), si transparenta fundalului,

Clic pe  pentru a roti, clic pe  pentru a muta liniarul sau echerul, clic pe marginea din dreapta a


liniarului sau a echerului,  , pentru a-l mari sau micsora, clic pe $\angle 0^\circ$ pentru a desena o perspectiva exacta, clic pe  pentru a iesi.

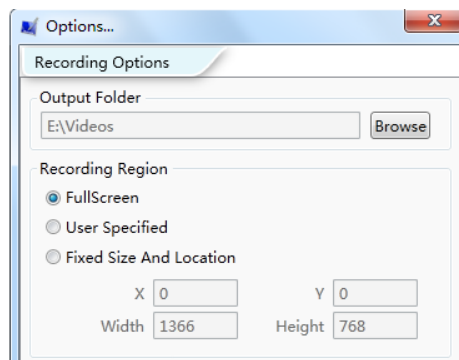
Compass(compas): folosit pentru a desena cercuri sau arce de cerc;








Screen recorder(Inregistrare): se poate inregistra orice operatie de tabla, apoi reda si salva




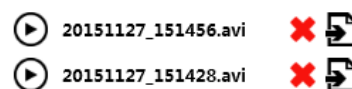
Clic  pentru a alege claea de salvare si formatul. Puteti seta locuul unde va fi salvat fisierul; formatul suportat este "avi "; functia de inregistrare poate inregistra sunetul de la microfon, puteti seta recording feature can record sound from the microphone, "(dispozitive de inregistrare); de asemenea se pot seta zona de inregistrare : "Full Screen"(ecran complet), "user selected"(zona utilizatorului) "fixed size and location"(locatie si dimensiuni fixate), utilizatorul poate seta zona de inregistrare in functie de nevoi, si care este prevazuta cu functia de salvare, inainte de urmatoarea salvare se pot folosi un set de attribute asa cum se vede in poza de mai jos:







Clic  pentru a incepe, in timpul inregistrarii va aparea un mamento,  in bara de instrumente, clic pe  pentru pauza, clic pe  pentru a continua, clic pe  pentru a orpi

inregistrarea;

Facand clic pe  se va deschide lista cu fisierele video inregistrate .





Alageti “” ca sa vizionati fisierul selectat. Clic pe “” pentru a sterge fisierul selectat, Clic pe “” pentru a insera un fisier inregistrat in pagina.



Webcam: alageti iconita “” din meniul principal(in partea de jos) sau din meniul secundar


“ Webcam” . Dup ce fereastra webcam se va deschide, selectati tipul de camera care sa inregistreze si

alageti rezolutia optima: “ Video Source Video Resoluton: ”,

Functiile webcam vor fi afiate in fereastra dupa cum urmeaza:



“ ” Realizeaza inclinarea(ajustarea) pe orizontala sau pe verticala a imaginii;


“ ” Realizeaza rotirea in sensul acelor de ceasornic sau in sens contrat acelor de ceasornic a imaginii;

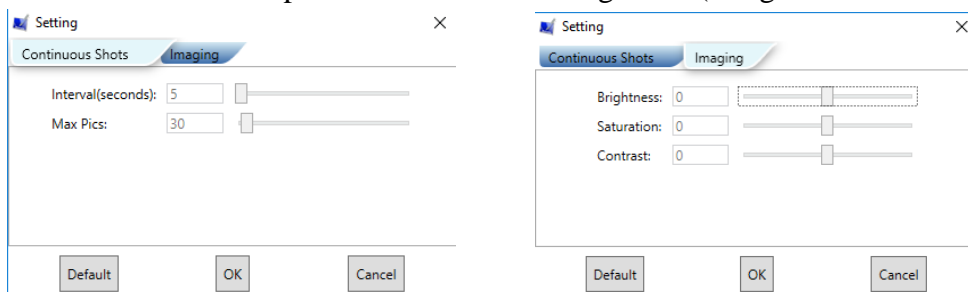
“” Realizeaza schimbarea imaginii in poza statica(inghetare imagine), Clic din nou pe iconita pentru a reveni la imagine dinamica;


“ ” Realizeaza marirea sau micsorarea imaginii;

“” Ecran 1:1: Reazlizeaza afisarea la marimea reala a imaginii;



“ ” Ecran complet: imaginea va aparea pe intregul ecran; Pentru a inchide apasati pe butonul din coltul dreapta sus.



“” Setari: Pot fi setate optiuni ca interval de fotografiere(fotografiere continua) si setarea imaginii.




“” Intinde: Imaginea ajustat poate fi adusa la starea initiala.

“” Realizeaza capturare ecran la pagina curenta si salvarea in, va aparea o miniatura in fereastra



webcamului. Puteti trage poza pe pagina principala folosind mousele sau markerul direct pe tabla, Intre timp, meniul camerei va fi mmodificat pentru a va intoarce la interfata video si modul deschis  ; clic


pe”  “ va deschide interfata dinamica a meniului camerei, clic pe “  ” poate selecta comanda foto pentru a deschide imaginea;

“  ” fotografiere continua : va face poze la fiecare secunda pana cand se va face clic din nou pe iconita pentru a opri;

“  ” Prindere captura: Alageti imaginea si fotografiati cand imaginea apare schimbata; apasati inca o data pentru a opri functia;

“  ” Inregistrare video: Alegeti aceasta iconita pentru a realiza inregistrati video, iconita se schimba in



“  ” si va aparea timpul aferent inregistrarii in fereastra”  “.Formatul fisierului inregistrat este MP4. Faceti clic pe iconita, din nou, pentru a opri inregistrarea. Se va deschide un fisier cu inregistrarea video, automat. Utilizatorul poate face clic pe fisierele video pt a le rasfoi sau poate inchide fereastra pentru a continua operatiunile in fereastra webcam;

“  ” Poate realiza adnotari pe imagine. Faceti clic pe iconita si se va deschide un submeniu cu



urmatoarele optiuni: “blue pen”(stilou albastru)、 “red pen”(stilou rosu)、 “black pen”(stilou negru)、 “eraser”(radiera)、 “clear page”(pagina curata);



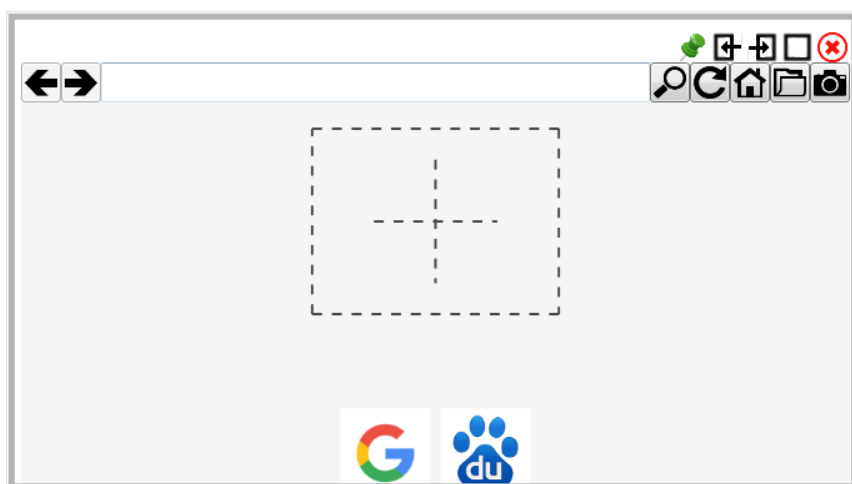
“  ” Stergerea imaginilor: Daca se alege aceasta optiune, toate imaginile vor fi sterse. DAca se doreste stergerea individuala se poate selecta butonul "Delete" icon “  ” din coltul dreapta sus..












“   ” Impartire ecran stanga dreapta: Alageti  pentru a pune fereastra camerei partea stanga, si alegeti  pentru a o pune in partea dreapta.



:; Folositi cablu VGA/HDMI pentru a afisa functiile partiale; ”left-right frozen”: separa fereastra in 2 parti, Partea stanga in stare de repaos, iar partea dreapta in stare normala ; ”Title frozen”: va taia titlul static, ce;e;a;te parti vor fi afisate normal,

Explorer(Exploreaza): 1) clic pe “explorer”(exploreaza), se va deschide o fereastra cum se vede mai jos :



Faceti clic in coltul din dreapta sus pe “” sau pe “” pentru a putea importa fisiere in dicere formate (PPT、EXE、DOC), putand opera pe fisierele inserate; fisierele PPT pot fi deschise doar daca sunt sub versiunea OFFICE2007; 2) In bara de cautare se poate introduce un link si pagina cautata va fi afisata facand clic pe “” sau apasand tasta “Enter” de la tastatura; clic pe “” pentru a reimprospata pagina, clic pe “” pentru a decupa continutul paginii, imaginea decupata va fi inserata in pagina curenta, clic pe “” pentru a merge la pagina anterioara sau urmatoare;

4) Clic pe “” pentru a alege intre ecran plin sau ecranul initial; clic pe “” pentru a inchide explorer ; clic pe “” pentru a fixa in pagina;

5) Alageti una din iconitele ””, ”” pentru a pozitiona explorare in partea stanga sau in partea dreapta a ecranului.

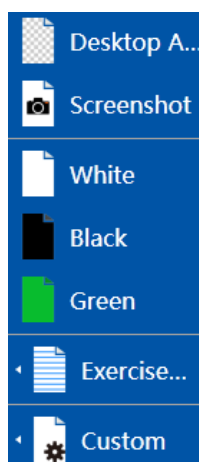
Education: ofera diverse aplicatii interactive sau posibilitatea din do,eni precum matematica(grafice, perimetru, volum, ceas), fizica(circuit electrice, linii de camp...), chimie(instrumente de laborator, structura moleculara, tabelul periodic al elementelor), muzica(pian, irga electronica, chitara, tobe, tamburina, nai), geografie(constelatii, harta lumii)



General: steaguri si capitale si 3 tipuri de grafice

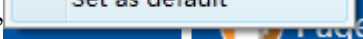
Blocarea ecranului: ofera posibilitatea blocarii si deblocarii ecranului prin desenarea unui nodel la fel ca si la telefoanele mobile.

3.4.4 BG(background/pagini)


Alageti meniul BG pentru a alege una din modelele de pagini cum se arata mai jos:

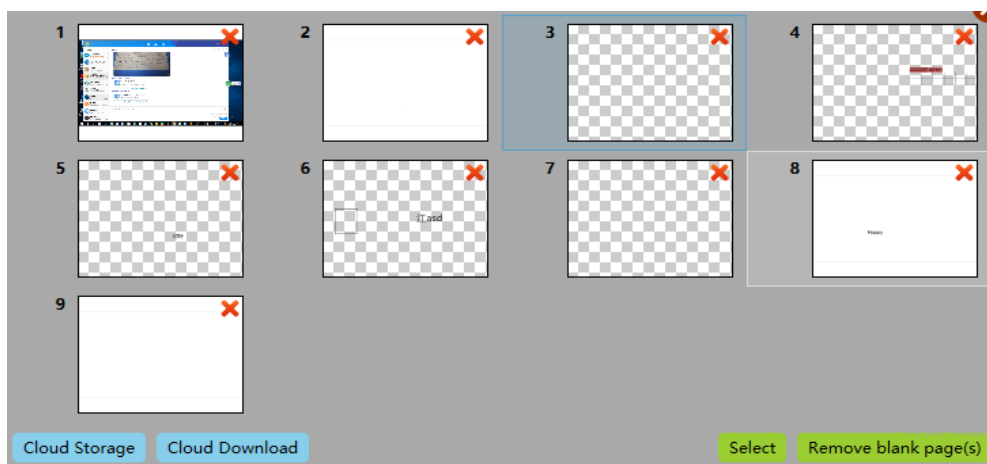


- Desktop annotation(adnotare desktop): Puteti selecta sau scrie pe imaginea de pe desktop alegand ua din cele 2 iconite: stilou sau selectare obiect  ,  , Formatele suportate pot fi doc, PPT, AVI, WMV, etc.;
- Screenshot(captura de ecran): face captura de ecran la orice pagina(fisier) deschisa pe ecran sau la ecranul computerului
- Cele mai uzuale pagini sunt aln, negru si verde;
- Exercise Books(carti de exercitii): dictando, matematica, muzica, etc.;
- Custom(personalizare): clic pe “more”(mai mult) pentru a alege unul din modelele existente.

- Setare ecran implicit: Alageti orice fundal, selectati ”  ” facand clic dreapta pe mouse; pagina noua va avea setat implicit fundalul selectat.

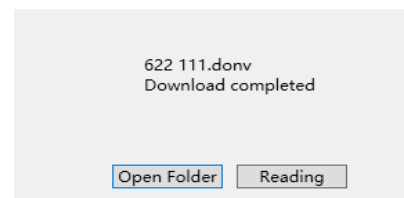
3.4.5 Page Management (gestionare pagini)

Clic pe iconita “Pagini”,  , pentru a deschide meniul de gestionare a paginilor cum se arata mai jos:



Puteti inchide orice pagina facnd clic pe butonul “X”din coltul dreapta sus sau schimbati ordinea paginii tragand cu mousele. Faceti dublu clic pe pagina, aceasta se va deschide si submeniul(paginile in miniatura) se va inchide; in coltul din stanga jos a submeniului veti avea butonul “Remove blank page(s)”(inlatura pagina(ile) goala), apasand pe acest buton veti sterge toate paginile fara continut.

Clic pe “Select” (selecteaza) pentru a selecta mai multe pagini. Paginile selectate vor putea fi salvate sau sterse alegand optiunea corespunzatoare care vor aparea in partea de jos a submeniului. Paginile pot fi salvate in unul din formatele urmatoare :donv, png, jpg, bmp, gif. De asemenea puteti salva paginile in cloud facand clic pe butonul “Cloud saving” (depozitare cloud). Se va deschide o fereastră unde trebuie introduse utilizatorul si parola dupa care se poate incarca pagina.;clic pe “Cloud download” (descarcare



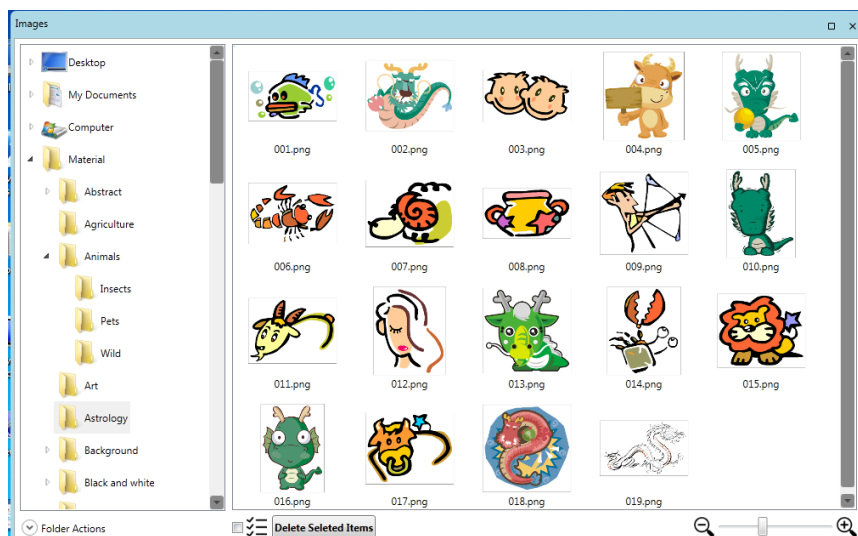
cloud). Pentru a descarca pagina clic pe descarcare , va apareea fereastră (deschideti dosarul si citire) daca descarcarea e finalizata ;Clic pe “Open folder”(deschideti dosarul) pentru a-l salva pe computer, clic pe “Reading”(citire) pentru a deschide pagina(fisierul) .

Marirea sau micșorarea paginii poate fi realizata tragand de cursorul din coltul dreapta jos in stanga sau dreapta sau cu ajutorul butoanelor “-“ sau “+” de pe bara asa cum se vede in imaginea de mai jos.



3.4.6 Images(Imagini)

Softul va pune la dispozitie un numar mare de imagini din diverse domnii de activitate si diverse subiecteThe software provides a large number of pictures in different areas and subjects, ceea ce va face ora de curs mai interesant si mai viu. Alegeti si trageți pe tabla orice imagine din galerie.

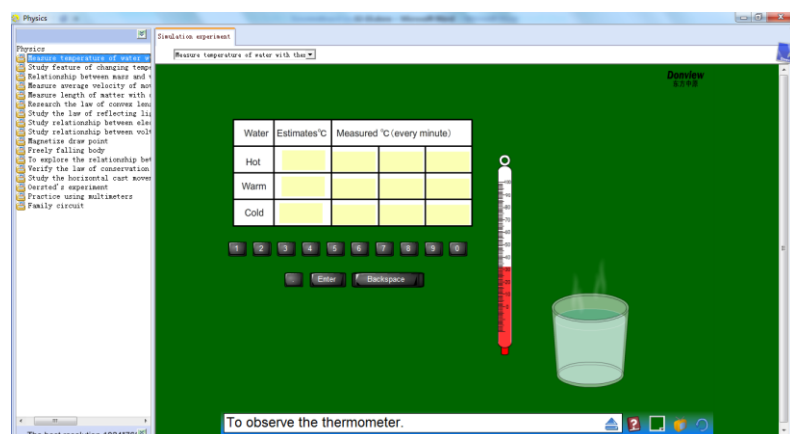


Vizualizati si alegeti imaginea: selectati folderul(dosarul) din partea stanga a ferestrei deschise; partea dreapta a ferestrei se va popula cu imaginile din acea categoie. Clic pe imaginea aleasa si trageți-o cu mousele pe pagina. Poza aleasa va putea fi selectata, copiată, scalată, rotită si mutată. Puteti trage de coltul ferestrei pentru a o mari sau micașora si a alege alte imagini. Puteti cauta si descarca si alte imagini de pe computerul dvs.

3.4.7 APP(aplicatii)

Softul va ofera o gama de experimenta pt scoala gimnaziala cobinand perfect predarea experimentala si tabla interactiva; sunt incluse simulari de experimenta din domenii precum fizica, chimie si biologie physics, chemistry, and biology, impartind cunostintele generale in grupuri in functie de nivelul de cunoastere. Simularile de experimente contin de asemenea materiale brevetate pentru prescolari si scoala primara, in timp ce alte scopuri ale experimentelor sunt furnizate(echipamente, medicina, pasi, notificari, practica). Sunt puse la dispozitie peste 150 de simulari de experimente. In fereastra deschisa veti avea mai multe domenii si categorii de experimente


De exemplu, faceti clic pe 'Physics'; deschideti fisierul si alegeti experimentul din partea stanga.

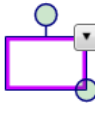







Adaugati alte experimente: puteti insera alte aplicatii facnd click pe iconita APP Other si "+" si selectati aplicatia din computer cu extensia .exe.

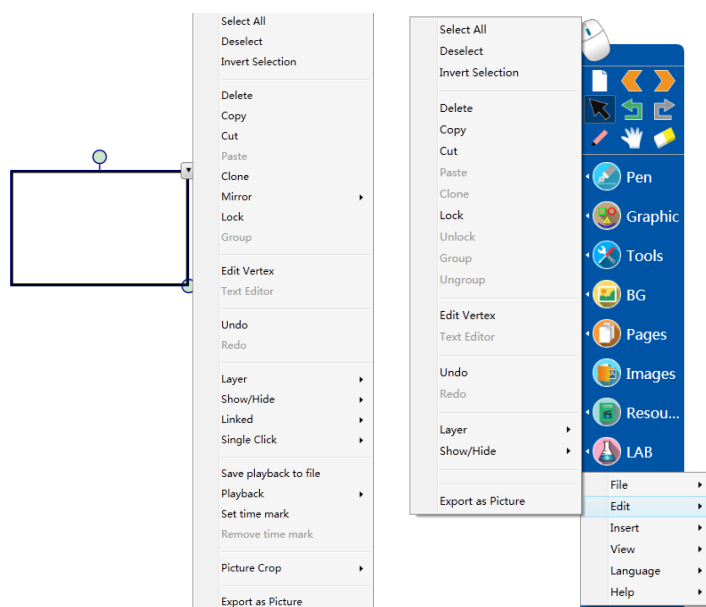
3.4.8 EDITARE OBIECTE:

Softul interactiv Donview mai multe functii de editare a elementelor desenate, scrise sau deschise incluzand selectare completa, deselectare, anti-selectie, copiere, decupare, lipire , clonare, stergere, anulare, refacere, blocare, deblocare, oglinda, editare vertex, nivel, grupare, degrupare, arata. Ascunde, exporta ca poza, redare, asociere.

Pasi: In modul scriere selectati iconita  din bara de lucru apoi tragei cursorul pe obiectul pe care doriti

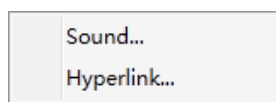
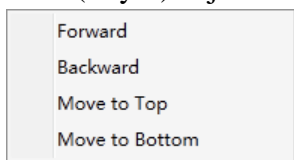
sa il editati; cand va aparea un chenar dreptunghiular in jurul obiectului,  si interior va aparea cursorul sub forma , atunci obiectul poate fi editat.

Mutati cursorul in coltul dreapta-jos . Cand cursorul se schimba in sageata dubla puteti trage de colt pentru a mari sau micsora imaginea. Faceti clic pe iconita  din coltul dreapta-sus, se va deschide un meniu de unde puteti selecta optiunile dorite enumerate mai sus; mutati cursorul pe iconita  din partea de sus(mijloc); cand cursorul se va modifica in forma unei maini puteti roti obiectul; cand mutati cursorul pe obiectul selectat si va aparea sub aceasta forma  puteti muta obiectul.



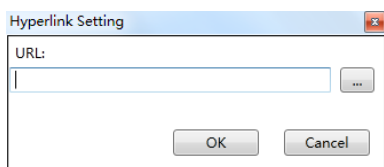
- Copierea: face o copie a obiectului selectat si il pune in pagina cu ajutorul functiei “Lipeste”(Paste)
- Taiere: Taie obiectul selectat cu functia “taie”
- Lipire: Lipeste obiectul copiat sau taiat cu ajutorul functiei “lipeste”(paste).
- Cloneaza: posteaza automat o copie a obiectului selectat si o va pozitiona putin decalat fata de obiectul initial


- Sterge obiectul selectat cu ajutorul functiei sterge “X”.
- Anuleaza: Anuleaza ultima operatie sau totae operatiile pas cu pas.
- Reface: Reface ultima operatie anulata sau ultimele operatii pas cu pas
- Blocheaza: blocheaza obiectul pe pagina curenta.
- Deblocheaza: deblocheaza obiectul blocat..
- Strat(Layer): Ajusteaza prioritatea straturilor obiectului selectat(inainte, inapoi, sus, jos);





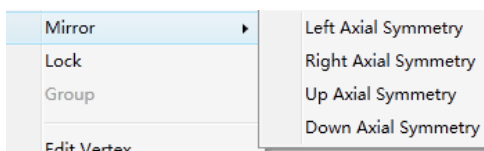
- Linked(legat): include hiperlink sau sunet ca in poza:

1) Hyperlink: Alegeti “hyperlink” din meniu si se va deschide urmatoarea fereastra :

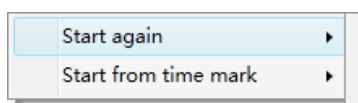


clic “” si alegeti fisierul, imaginea sau site-ul pt care doriti sa faceti legatura , apoi apasati “open” si “ok”. Dup finalizarea operatiunii in coltul din stanga jos a obiectului va aparea o iconita. Facand click pe obiectul cu hperlink se va deschide fisierul, poza, sau siteul respectiv. Puteti selecta obiectul din nou facand clic dreapta, alegeti selctare si trageți peste obiect si alegeti selectare in loc de deschidere hiperlink.

2) Sunet(Sound): Clic pe “sunet” si se va deschide o casuta de dialog ca si mai jos, alegeti fisierul audio, clic pe “open” apoi in coltul din stanga jos va aparea o iconita sub forma unui difuzor ,si veti putea reda fisierul audio accesand iconita . Puteti accesa obiectul din similar cu actiunea de la hiperlink.



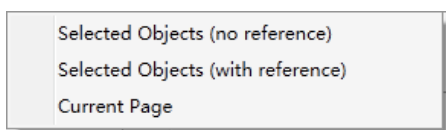
- Oglinda(Mirror): Va clona obiectul selctat simetric fata de axa de simetrie(stanga, dreapta, sus sau jos)



- Redare(Playback) : , “Incepe din nou”, “Incepe de la timpul marcat” Inregistreaza si reda obiectului sau a tuturor obiecteleor de pe pagina de la inceput si pana la final.

Daca se alege Redare “Incepe din nou”, veti avea 3 optiuni, “Obiecte selectate(fara referinta)”, “Obiecte

selectate(cu referinta)” si “ Pagina curenta”



- Daca selectati “Obiecte selectate(fara referinta)” va fi redata miscarea obiectului selectat, de la aparitie si pana la final.
- Daca selectati “Obiecte selectate(cu referinta) va fi redata miscarea obiectului selectat, de la aparitie si pana la final si vor aparea si celelalte obiecte din pagina
- Daca selectati “Pagina curenta” va fi redata miscarea tuturor obiectului din pagina, de la aparitie si pana la final.

- Time mark(Seteaza timp): puteti alege sa redati miscarea obiecteleor de la timpul setat **Start from time mark**, „incepe de la timpul marcat”, va ajuta sa aratati doar continutul important imbunatatind astfel predearea(prezentarea).

- Editeaza vertex(Editing vertex); faceti clic pe editeaza vertex si vor fi afisate cotele obiectului desenat(dimensiuni latimi, marimi unghiuri).

■Grupeaza(Group):selectati mai multe obiecte, alageti “grupeaza” si toate obiectele vor putea fi editate sau miscate ca un singur obiect.

■Degrupeaza(Ungroup): pe grupul selectat faceti clic pe “degrupeaza” si obiectele vor fi din nou individuale(operatiunea invera gruparii)

■Arata/ascunde(show/hide): Cand alegeti aceasta functie veti avea 3 optiuni: in mod normal, ca iconita si



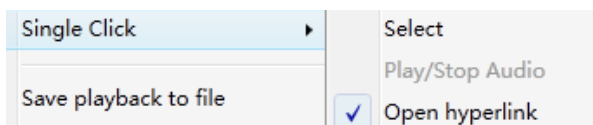
ascuns(sters)

1) Ca iconita(as icon): alagend aceasta optiune obiectul va fi prezentat ca si o iconita, dreptungi albrstu cu semnul intrebarii. Obiectul original va fi aratat in momentul in care faceti clic pe semnul intrebarii.

2) Ascuns(sters)(hidden(scratch)): oboectul selectat va fi acoperit cu o zona gri. Ca sa aratati obiectul original, mutati cursorul pe chenar, aceasta se va transforma intr-o iconita sub forma de mana si stergeti ca si cum ati sterge cu radiera.

3) Normal(Normally): cand obiectul este sub una din cele 2 forme de mai sus, alegeti modul normal si obiectul original va fi afisat.

■Click simplu (Single Click): cu optiunile: “selecteaza”, “reda/stop audio” si “deschide hiperlink”



1) Apasati pe “selecteaza” “ Select “, si va apareea modul selectat

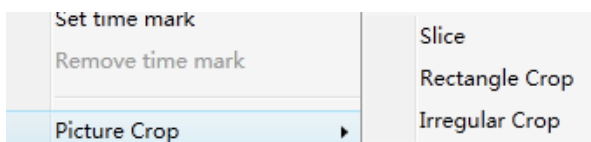
2) “reda/stop audio” (Play/Stop Audio): va reda sunetul asociat in prealabil cu obiectul. Apasati inca o data si redarea audio se va opri ;

■“deschide hiperlink” (Open hyperlink): deschide hiperlinkul automat

■Exporta ca imagine(Export as Picture): selectati obiectul, alegeti optiunea exporta ca imagine si obiectul selectat va fi exportat pe computer in format .png

■Exporta pagina curenta (Export current page): va ecporta intreaga pagina pe computer in format.png.

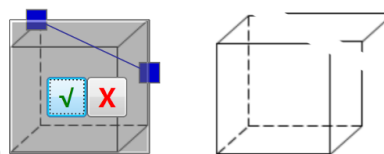
■Redimensionarea imaginii(Picture Resize) : cu optiunile: Feliere, Redimensionare dreptunghi,



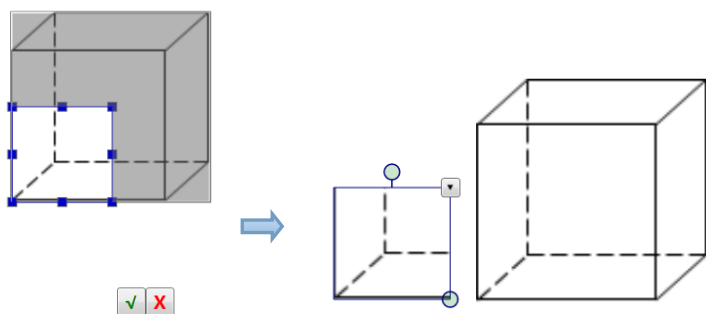
redimensionare neregulata(iregulara)

.1) Feliere(Slice): obiectul va fi taiat in 2 jumatatithe picture can be cut into two halves, implicit pe diagonala(diametru). Tragand de unul din colturi taierea se poate face pe orice dimensiune; trageți de unul

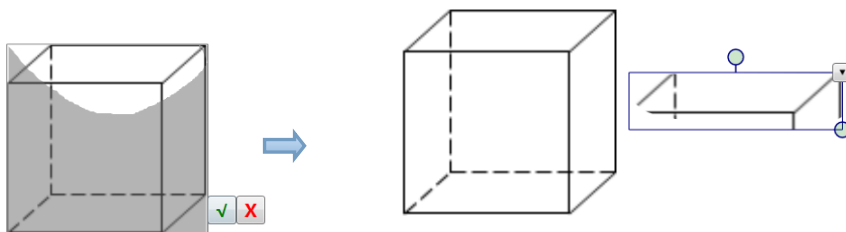
din colturi si faceti clic pe pentru a finaliza taierea




2) Redimensionare dreptunghi (Rectangle Crop): intercepteaza o zona dreptunghiulara din obiect; puteti ajusta zona de taiere tragand de unul din punctele marcate apoi faceti clic pe pentru a finaliza taierea.



3) redimensionare neregulata(iregulara) (Irregular Crop): desenati o zona neregulata pe obiesct si api clic pe pentru a finaliza taierea.

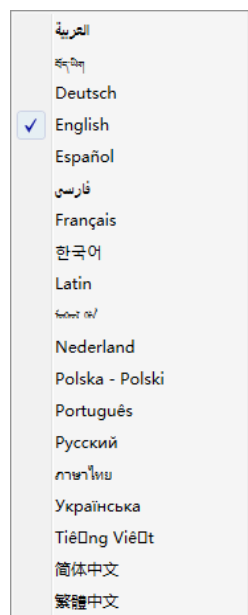


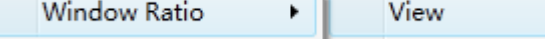
3.5 Gestionare meniu principal

Faceti clic pe iconita  din coltul stanga-jos a barei de meniu si vor aparea urmatoarele optiuni;


-Fisier

- Nou(New): creaza un fisier nou' acest fisier va putea fi deschis doar cu softul tablei;
- Salveaza(Save): salveaza pagina curenta
- Salveaza ca(Save As): puteti salva toate pahinile in unul din formatele Doc, PPT, PDF si exe.
- Deschide(Open): deschide fisierele salvate. Se pot deschide fisiere salvate dora in formatul tablei si doar cu softul acesteia, alte fisiere nu pot fi deschise;
- Exporta(Export): exporta pagina curenta sau toate paginile intr-unul din formatele JPG, BMP, GIF, PNG;
- Importa(Import): importa fisiere PPT sau JPG, JPEG sau PNG putand opera dierct pe pagina.
- Insereaza(Insert): insereaza poze, fisiere audio, video sau alte resurse in pagona curenta; fisierele video suportate sunt wmv, avi, mov, mp4, mpg and asf. (s-ar putea ca unele fisiere video nu pot fi redare din cauza lipsei decodificatorului video al sistemului de operare)
- Limba(Language): Selectati limba de utilizare din lista afisata Built in multi languages for operating including 1.Simplified Chinese、 2.Chinese Traditional、 3.English、 4.Mongol、 5.Latin、 6.Dutch、 7.Zang Language、 8.Arabic、 9.French、 10.German、 11.Spanish、 12.Russian、 13.Portuguese、 14.Ukrainian、 15.Farsi、 16Polish、 17.Vietnamese、 18.Thai、 19Korean



- Vizualizeaza(View): cu optiunile “raport fereastră” si “tema”  ;
 Selectand “raport fereastră” veti putea modifica marimea barei de meniu: 100%、125%、150%、200%、250% iar cu optiunea tema veti putea schimba culoarea su aspectul barei de meniu;

-Instrumente

- Afiseaza PPT(Play PPT): in utilizarea ecranului principal si al modului extins selectati aceasta functie si deschideti un fisier PPT. Puteti reda pagina anterioara pe ecranul principal si pagina urmatoare pe ecranul extins in timp ce paginile pot fi transformate in acelasi timp. Aceste 2 iconite  va ofera posibilitatea intoarcerii paginilor si inchiderea lor.
- Ajutor(Help): va ofera mai multe informatii(text sau video) dspre tabla interactiva(instalare, utilizare), despre versiune soft, etc...

3.6 Automatic Recovery after Abnormal Exit

Cand softul se inchide sau anormal din cauza inchiderii bruste sau a restartarii computerului, la redeschiderea softului veti fi intrebat daca doriti sa restabiliti paginile nesalvate. Apasati Y pentru a recupera si N pt a renunta