# Note 3 Uživatelská příručka



# Obsah

1 Úv	od do	software		1
2	Popis	instalace		2
		2.1	Provozní prostředí	2
		3.1	Základní funkce	5
	3.1.1	Me	enu	5
	3.1.2	Desl	ktop	23
	3.1.3	Pokl	adnice	23
3.1.4		Knihovna	zdrojů	
3.1.5		Prohlížeč o	brázků (Encyklopedie)	
3.1.6		Vybrat (Zv	volit)	
	3.1.7	Ruk	opis	67
	3.1.8	Gun	na	69
	3.1.9	Tva	ry	70
	3.1.10	Navig	gace	75
3.1.11	l	Rozpoznáv	vání rukopisu	
	3.1.12	Zruši	t	77
	3.1.13	Znov	u	77
3.1.14	1	Přidat strár	1ku	77
3.1.15	5	Předchozí	stránka	77
3.1.16	5	Správa strá	inek	77
3.1.17	7	Další strán	ka	
	3.1.18	Zkrat	ky	84
	3.1.19	Ostat	ní	85
		3.2	Funkce v režimech	85
3.2.1		Režim příp	oravy	
3.2.2		Režim prez	zentace	
3.2.3		Režim ploo	chy	
		3.3	Předmětový režim	88
3.3.1		Matematic	ký režim	
3.3.2		Anglický r	ežim	
3.3.3		Fyzikální r	ežim	
3.3.4		Chemický	režim	

# 1 Úvod do software

Note 3 je software, který umožňuje používat mnoho funkcí a schopnosti, které nabízejí interaktivní LCD panely a interaktivní tabule. Je speciálně navržený pro aplikace ve vzdělávání, dává přístup k celé řadě funkcí: psaní, editace, komentování, kreslení, volný pohyb po stránkách, které vytvoříte. Note 3 činí tabuli nebo panel ideálním prostředím pro výuku a prezentace, postavené na interaktivitě, multimediálním a intuitivním ovládání, které uživateli dává k dispozici sada specializovaných nástrojů určených k učení konkrétních předmětů nebo audiovizuálních vystoupení.

# **2** Popis instalace

# 2.1 Provozní prostředí

- ➢ Windows 7/8/8.1/10
- Net Framework 4.0 nebo novější
- Microsoft Media Player 10.0 nebo novější
- Flash Player 10 nebo novější
- Microsoft Office 2007 nebo novější

# 2.2 Instalace softwaru

Dvakrát klikněte na instalační balíček a dekomprimujte jej. Po dekompresi se zobrazí průvodce instalací. Viz obrázek 2-2-1.



Obrázek 2-2-1 Průvodce instalací

Klepnutím na Další vyberte umístění instalace. Viz obrázek 2-2-2.

<b>4</b>	Note Setup	- 🗆 🗙
Choose Install Location		Note
Setup will install Note in the following select another folder. Click Install to Destination Folder	g folder. To install in a different fol start the installation.	der, click Browse and
C:\Program Files (x86)\Note		Browse
Space required: 0.0KB Space available: 162.4GB Note		
	< Back Ins	stall Cancel

Obrázek 2-2-2 Zvolte umístění instalace

Klepnutím na tlačítko Procházet vyberte jiné umístění v počítači, kam chcete software nainstalovat.

Poté kliknutím na tlačítko Instalovat zobrazte instalační rozhraní. Viz obrázek 2-2-3.

<b>••</b>	Note Setup	- 🗆 🗙
Installing		Note
Execute: C:\Program File	s (x86)\Note\Uninstall.exe /S _?=C:\Program	Files (x86) Wote
Note	< Back Nex	t > Cancel

Obrázek 2-2-3 Průběh instalace

Po instalaci softwaru se zobrazí rozhraní pro dokončení instalace.

Viz obrázek 2-2-4. Klikněte na Dokončit. Instalace je dokončena.



Obrázek 2-2-4 Dokončení instalace

lote

# 3 Úvod do používání

Po instalaci softwaru poklepejte na Start> All Programs> Note>Note.

# 3.1 Základní funkce

Tento software může pracovat ve více režimech: příprava, výuka, desktop a zjednodušený režim. Základní funkce ve všech režimech jsou stejné. V následujícím textu je uveden režim Prezentace.

# 3.1.1 Menu

Kliknutím na zobrazíte rozevírací nabídku zobrazenou na obrázku 3-1-1.

Zde jsou k dispozici následující položky nabídky: Soubor (ve výchozím nastavení vybráno), Import, Export, Tisk, Nastavení, Nápověda, Režim a Konec.



Obrázek 3-1-1 Nabídka Start

na ploše, nebo vyberte

#### 3.1.1.1 Soubor



obecné materiály. Viz obrázek 3-1-1-2,



Obrázek 3-1-1-2 Import objektů

#### 3.1.1.2.1 Soubor

Klepnutím na zobrazíte okno pro výběr souboru. Můžete si vybrat výukový program pro obrázky, video, audio, flash soubor, dokument PDF, dokument TXT, dokument Office nebo Note. V přípravném režimu můžete do softwarového rozhraní přetáhnout obrázky, videa, audio, flash soubory a soubory PDF, TXT, Office nebo Note..

#### (1) Typy souborů

- ① Obrazové soubory: \*.bpm, \*.jpg, \*.jpeg, \*.png, \*.ico, \*.cur, and \*.gif.
- 2 Video soubory: \*.wmv, \*.avi, \*.mp4, \*.rmvb, \*.rm, \*.mov, \*.flv, \*.f4v, \*.asf,

\*.mpg, \*.3gp, \*.mkv, \*.mpeg, \*.ts, and \*.vob.

- ③ Audio soubory: \*.wav, \*.wma, \*.mp3, and \*.mid.
- ④ Flash soubory: \*.swf.
- ⑤ PDF soubory: \*.pdf.
- 6 TXT soubory: \*.txt.
- ⑦ Office soubory: \*.ppt, \*.pptx.
- (a) Note soubory: \*.enb.

#### (2) Import PPT souborů

Když importujete soubor PPT, otevře se zdrojový soubor PPT v samostatném okně. Pokud je v Nastavení (viz dále) vybrána možnost Povolit nástroj pro prezentaci PPT, můžete provádět poznámky k obsahu stránky PPT, mazat, zvětšovat sklo atd. Viz obrázek 3-1-1-2-1-1.



Obrázek 3-1-1-2-1-1 Režim přehrávání

- a) Kliknutím na tlačítko 🔀 přejděte do režimu přehrávání;
- b) Kliknutím na tlačítko Zapnete režim komentářů, můžete si vybrat ze tří barev;
- c) Kliknutím na tlačítko 🚫 zapnete gumu pro mazání komentářů;
- d) Kliknutím na tlačítko Q aktivujete reflektor. Reflektor může upozornit publikum na pozici, kterou je třeba zdůraznit, viz obrázek 3-1-1-2-1-2.



Obrázek 3-1-1-2-1-2 reflektor

- Přetažením reflektoru jej přesuňte a kliknutím na okraj reflektoru upravte jeho rozsah;
- ii. Kliknutím na vytvoříte externí displej. Když kliknete na externí displej vytvoříte externí displej zčerná;
- iii. Kliknutím na X zavřete reflektor.
- e) Kliknutím na povolíte tabuli, můžete na ni psát
- f) Kliknutím na 😟 ukončíte show;
- g) Kliknutím na přejdete na předchozí stránku. Kliknutím na přejdete na následující stránku;
- h) Kliknutím na 1/6 obě strany zobrazíte miniaturu PPT, vyberte miniaturu, která se zobrazí na aktuální stránce.

## 3.1.1.2.2 Úpravy textu

Kliknutím na totevřete textové pole. Zadejte znaky pomocí klávesnice na panelu nástrojů nebo klávesnice počítače. Ve výchozím nastavení je písmo Arial, velikost je 48 bodů a barva je černá. Viz obrázek 3-1-1-2-2-1. Česká klávesnice je k dispozici.



Obrázek 3-1-1-2-2-1 Úpravy textu

① Font: Klikněte na rozevírací seznam písem a vyberte písmo.

2) Velikost: Klikněte na rozevírací seznam velikostí a vyberte velikost, nebo

velikost zadejte ručně. Můžete také změnit velikost zvětšením objektu.

- ③ Vstup z klávesnice: Klikněte na pro zobrazení klávesnice.
- ④ Tučně: Kliknutím na B nastavíte aktuální text tučně a tlačítko se změní na B. Opětovným kliknutím na tlačítko obnovíte původní tloušťku.
- Italic: Klepnutím na I nastavíte aktuální text kurzívou a tlačítko se změní na I . Opětovným kliknutím na tlačítko obnovíte původní text.
- Bodtržení: Kliknutím na U podtrhnete aktuální text a tlačítko se změní na U . Opětovným kliknutím na tlačítko podtržení odstraníte.
- ⑦ Barva textu: Klepnutím na zobrazíte paletu barev. Můžete nastavit barvu aktuálního textu.
- 8 Barva pozadí: Kliknutím na zobrazíte paletu barev. Můžete nastavit barvu pozadí aktuálního textu.
- ⑨ Zarovnání doleva: Kliknutím na zarovnejte text vlevo.

- 10 Zarovnat vpravo: Kliknutím na
- (1) Zarovnat na střed: Kliknutím na 🚍

zarovnejte text vpravo

zarovnáte text na střed.

- Malíř formátů: Kliknutím na spustíte malíře formátů. Vyberte část textu, klikněte na malíře formátů a vyberte jinou část textu. Pak druhá část bude ve stejném formátu jako první část.
- (13) Odkaz na webovou stránku: Vyberte text a kliknutím na zobrazte okno pro úpravy hypertextových odkazů. Můžete přidat hypertextový odkaz na soubor, web, textové informace, stránku číslo, zvukový soubor nebo panel nástrojů. Podrobnosti viz část 3.1.6.

Poznámka: Před nastavením je třeba vybrat část textu.

## 3.1.1.2.3 Rozpoznávání rukopisu

Klepnutím na povolíte funkci rozpoznávání rukopisu a pero je zobrazí se. Po napsání stránky je rukopis automaticky rozpoznán a zobrazen na stránce. Viz obrázek 3-1-1-2-3. Poznámka: Rozpoznávání písmen s háčky a čárkami není spolehlivé.



Obrázek 3-1-1-2-3 Rozpoznávání rukopisu

#### 3.1.1.2.4 Schránka

Vyberte objekt a kliknutím na 👘 / 😿 zkopírujte / vyjměte vybraný objekt. Po importu kliknutím na 🔽 vložíte vyjmutý nebo zkopírovaný objekt na aktuální stránku.

- Můžete kopírovat obrázky nebo texty z jiných míst a poté je vložit do softwarového rozhraní. Vložené obrázky se zobrazí ve formátu 300 px. Vložený text se ve výchozím nastavení vkládá z levého horního rohu a text můžete upravit pomocí textového editoru.
- ② Zkopírovaný / vyjmutý objekt lze vložit na jakoukoli povolenou pozici, jako jsou soubory Word a PPT, nebo na stránku jiného otevřeného programu.

#### 3.1.1.2.5 Obecné materiály

Kliknutím na otevřete obecný editor materiálů. Kliknutím na materiál jej vložíte na stránku. Automaticky se zobrazí rozhraní pro úpravy textu. Text můžete upravit a použít jako podtitul. Viz obrázek 3-1-1-2-3.



Obrázek 3-1-1-2-5 Obecné úpravy materiálu

#### 3.1.1.3 Export

Kliknutím na zobrazíte podnabídku. Aktuální soubor můžete exportovat jako soubor obrázku (\* .jpg), Word (\* .docx), PPT (\* .pptx) nebo PDF (\* .pdf).

#### 3.1.1.4 Tisk

Kliknutím na vytisknete aktuální soubor. Zobrazí se dialogové okno zobrazené na obrázku 3-1-1-4. Rozhraní se může lišit podle operačního systému nebo modelu tiskárny.

🖶 Print	
General	
Select Printer	
send to OneNote 2010	
•	• III
Status: Ready	Preferences
Location: Comment:	Find Printer
- Page Range	
<ul> <li>All</li> </ul>	Number of copies: 1
C Selection C Current Page	
C Pages:	
	Print Cancel Apply

Obrázek 3-1-1-4 Nastavení tisku

#### 3.1.1.5 Nastavení

Kliknutím na přejdete do okna nastavení. V okně nastavení můžete nastavit jazyk, rychlost čtení nahlas, výchozí písmo a velikost, výchozí barvy výkresu a výchozí barvy výplně, velikost stránky, zda obnovit náhodně uzavřený soubor, zda povolit automatickou aktualizaci, zda povolit prezentaci PPT nástroj a zda povolit mazání během psaní v tomto běhu. Viz obrázek 3-1-1-5-1. Položky můžete nastavit podle potřeby. Nastavení se projeví okamžitě.

#### Note 3 Uživatelská příručka

Nastavení	×						
● Jazyk	Rychlost řeči						
čeština 🔻	Normální 🔻						
Výchozí písmo	Výchozí velikost písma						
Arial -	48 -						
<ul> <li>Soubor byl omylem obnov</li> <li>Bovolit automatické aktual</li> </ul>	en 🕑						
Povolit acistenta prezenta:							
Povolit mazání při zanisov	ání v tomto chodu 🗌						
● Výchozí barva kreslení	Výchozí barva výplně						
● Výchozí barva na pozadí Poměr stránky							
	10.9						
	X						

Obrázek 3-1-1-5-1 Rozhraní nastavení

- Jazyk: Klikněte na rozevírací seznam Jazyk a změňte jazyk softwaru na jiný jazyk. K dispozici je šest jazyků. Jsou to angličtina, japonština, korejština, ruština, zjednodušená čínština, tradiční čínština. Ve výchozím nastavení se projeví jazyk vybraný během instalace softwaru.
- ② Rychlost čtení nahlas: Klikněte na seznam rychlostí čtení nahlas a změňte rychlost čtení na velmi pomalou, pomalou, normální, rychlou nebo velmi rychlou. Výchozí rychlost je normální. Po zvolení rychlosti bude software číst pomocí vybraného jazyka zvolenou rychlostí. Pokud vybraný jazyk není v knihovně obsažen, software bude číst v angličtině.
- ③ Výchozí písmo a velikost: Klikněte na rozevírací seznam výchozího písma a vyberte výchozí písmo a velikost pro úpravy textu. Výchozí písmo je Arial a velikost je 48.

- ④ Obnovit soubor: Pokud je vybrána tato položka, po náhodném ukončení softwaru můžete zvolit, zda chcete obnovit náhodně uzavřené soubory při opětovném spuštění softwaru.
- ⑤ Automatická aktualizace: Pokud je vybrána tato položka, je u softwaru povolena automatická aktualizace. To znamená, že pokud je k dispozici novější verze, při spuštění softwaru se automaticky zobrazí okno s výzvou k aktualizaci. Můžete aktualizovat software podle potřeby.
- ⑥ Povolit nástroj pro prezentaci PPT: Pokud je vybrána tato položka, při prezentaci PPT se v dolní části stránky zobrazí panel nástrojů pro prezentaci PPT, můžete vybrat, anotovat, vymazat, zvětšit sklo, tabule a další operace.
- Umožňuje mazání během psaní v tomto běhu: Pokud je vybrána tato možnost, můžete během psaní mazat rukopis.
- ⑧ Výchozí barvy výkresu: Kliknutím na zobrazíte okno pro výběr a barvu kreslení. Můžete nastavit výchozí barvu rámečku rukopisu, čáry a grafu. Výchozí barva je černá. Můžete vybrat libovolnou barvu na stránce nebo výběr barvy pomocí kapátka. Viz obrázek 3-1-1-5-2.



Obrázek 3-1-1-5-2 Výběr výchozí barvy výkresu

9 Výchozí barvy výplně: Kliknutím na zobrazíte okno pro výběr barvy výplně. U rámečků grafu můžete nastavit výchozí barvu výplně. Můžete vybrat libovolné barvu na stránce nebo paletu barev kapátkem. Viz obrázek 3-1-1-5-3.



Obrázek 3-1-1-5-3 s výběrem výchozí barvy výplně

- Wýchozí barva pozadí: Kliknutím na Výchozí barvu pozadí zobrazíte okno pro výběr barvy pozadí, která se zobrazí pokaždé, když otevřete software.
- Velikost stránky: Klikněte na rozevírací seznam Velikost stránky a můžete vybrat poměr 16: 9, 16:10 nebo 4: 3. Můžete zvolit režim přepínání poměru stran. K dispozici jsou tři režimy: Uniform, Uniform to fill a Fill. Viz obrázek 3-1-1-5-4



Obrázek 3-1-1-5-4 Přepínání velikosti stránky

#### 3.1.1.6 Nápověda

Klepnutím na zobrazíte podnabídku, kde jsou k dispozici položky Příručka, Aktivovat / Deaktivovat, Aktualizovat, O aplikaci.

#### 3.1.1.6.1 Příručka

Kliknutím na zobrazíte uživatelskou příručku k softwaru. Software můžete ovládat podle uživatelské příručky.

#### 3.1.1.6.2 Aktivovat

Kliknutím na ktivujte software.

#### Poznámka:

Pokud není software aktivován, část softwarových funkcí není k dispozici.

#### (1) Neaktivní

Pokud software nebyl nikdy aktivován, vyskakovací okno aktivuje vstupní pole. Do zobrazeného textového pole zadejte sériové číslo a klikněte na Activate . Viz obrázek 3-1-1-6-2-1. Kliknutím na Continue zrušíte operaci aktivace a vrátíte se do softwarového rozhraní. (Poznámka: Software je třeba aktivovat online.)



Obrázek 3-1-1-6-2-1 Zadání sériového čísla

#### (2) Aktivováno

Pokud byl software aktivován, zobrazí se výzva uvedená na obrázku 3-1-1-6-2-2.



Obrázek 3-1-1-6-2-2 Výzva k aktivaci softwaru

#### 3.1.1.6.3 Aktualizace

#### (1) Software není nejnovější verze

Pokud software nemá nejnovější verzi a počítač je připojen k síti, při spuštění softwaru se automaticky zobrazí okno s výzvou k upgradu online. Viz obrázek 3-1-1-6-3-1



Obrázek 3-1-1-6-3-1 Aktualizovat detekční rozhraní

Kliknutím na provedete online aktualizaci softwaru. Software je uzavřen a automaticky upgradován. Zobrazí se rozhraní pro aktualizaci softwaru. Viz obrázek 3-1-1-6-3-2

Kliknutím na neprovedete aktualizaci softwaru. Pokud je třeba uložit obsah souboru, kliknutím na zrušte aktualizaci a uložte soubor. Během upgradu kliknutím na skryjete rozhraní upgradu. Aktualizace bude poté provedena na pozadí.

Update			,
1	Updating		
		20%	



Po aktualizaci softwaru se zobrazí rozhraní zobrazené na obrázku 3-1-1-6-3-3 se zobrazenými aktualizacemi funkcí.

Update		_
<b></b> .	Update complete, start a new experience!	
		9

Obrázek 3-1-1-6-3-3 Dokončení aktualizace

#### (2) Software má nejnovější verzi

Pokud je software nejnovější verze, zobrazí se okno s výzvou k online upgradu se nezobrazí. Klikněte na Viz obrázek 3-1-1-6-3-4.



Obrázek 3-1-1-6-3-4 Okno výzvy k upgradu

## (3) Neexistuje žádné síťové připojení

Pokud počítač není připojen k síti, nelze provést online upgrade. V takovém případě musíte ručně odebrat původní software a nainstalovat nový.

Klikněte na a zobrazí se výzva označující, že není k dispozici žádné síťové připojení. Viz obrázek 3-1-1-6-3-5.



Obrázek 3-1-1-6-3-5 Žádné síťové připojení

# 3.1.1.6.4 O aplikaci

Klepněte na



. Zobrazí se rozhraní zobrazené na obrázku 3-1-1-6-4 se

zobrazením názvu softwaru, verze a oficiálního webu.



Obrázek 3-1-1-6-4 Informace

## 3.1.1.6.5 Kontaktujte nás

Klepněte na contactus . Zobrazí se rozhraní zobrazené na obrázku 3-1-1-6-5.

Klikněte na 📟 , zadejte obsah a kliknutím na 🔛 odešlete e-mail technikům

softwarového výzkumu a vývoje.



Obrázek 3-1-1-6-5 Kontaktujte nás rozhraní

#### 3.1.1.7 Režim

Kliknutím na zobrazíte podnabídku, kde můžete změnit režim zobrazení na prezentaci, přípravu, plochu. Podrobnosti viz část 3.2.

# 3.1.1.8 Výstup

Kliknutím na W ukončete software. Pokud soubor není při ukončení softwaru uložen, zobrazí se výzva s dotazem, zda chcete soubor uložit. Viz obrázek 3-1-1-8. Kliknutím na Ano uložte soubor, Ne na ukončení softwaru nebo na Storno na zrušení operace ukončení



Obrázek 3-1-1-8 Výzva k uložení souboru

# 3.1.2 Desktop

Kliknutím na přepnete do režimu plochy. Podrobnosti viz část 3.2.3.

# 3.1.3 Pokladnice

Kliknutím na zobrazíte stránku pokladnice, na které je předmět, předmětový nástroj. Zobrazí se Malý nástroj a Další položky. V režimu Prezentace se ve výchozím nastavení zobrazuje karta Malý nástroj. Viz obrázek 3-1-3. Po změně scénáře předmětu se ve výchozím nastavení zobrazí karta Předmětový nástroj odpovídající aktuálnímu scénáři předmětu.



Obrázek 3-1-3 Rozhraní pokladnice

# 3.1.3.1 Pozadí

Klikněte na vyberte plné barevné pozadí, pozadí předmětu, různé

pozadí a podle vlastní potřeby. Viz obrázek 3-1-3-1-1.



Obrázek 3-1-3-1-1 Rozhraní barevného pozadí

# (1) Plná barva

Klikněte na položku **Plná barva** a zobrazí se výběr barvy. Můžete vybrat libovolné barva. Můžete kliknout na *vybrat barvu v nástroji pro výběr barvy nebo v libovolné pozici na rozhraní a použít ji jako barvu pozadí rozhraní.* 

# (2) Pozadí předmětů

Klikněte na položku Předměty. Na rozhraní pro nastavení pozadí předmětu můžete jako pozadí předmětů vybrat mřížku, čáru, hůlku nebo šachovnici. Viz obrázek 3-1-3-1-2.

#### Note 3 Uživatelská příručka



Obrázek 3-1-3-1-2 Pozadí předmětů

## (3) Disciplíny

Klikněte na položku Disciplíny. Na rozhraní Disciplíny nastavení můžete vybrat inkoustový, geografický nebo výstižný styl. Viz obrázek 3-1-3-1-3.



Obrázek 3-1-3-1-3 Disciplíny

#### (4) Přizpůsobit (//Vlastní

Klikněte na položku **Přizpůsobit**. Na rozhraní vlastního nastavení můžete jako pozadí vybrat místní obrázek z počítače. Viz obrázek 3-1-3-1-4.



Obrázek 3-1-3-1-4 Přizpůsobit (Vlastní pozadí)

# 3.1.3.2 Předměty

Klikněte na **up** a vyberte odpovídající nástroje, které vám usnadní výuku na základě aktuálního scénář výuky, včetně chemie, fyziky a matematiky. Viz obrázek 3-1-3-2-1. Podrobnosti o nástrojích pro chemii, fyziku a matematiku najdete v popisech příslušného režimu předmětu.



Obrázek 3-1-3-2-1 Rozhraní nástroje Předměty



Obrázek 3-1-3-3 Rozhraní nástrojů

# 3.1.3.3.1 Webový prohlížeč

Kliknutím na otevřete webový prohlížeč. Viz obrázek 3-1-3-3-1-1. Poté můžete vyhledávat a procházet zdroje.

🚺 Note	-	a x
		17:28
	Gmail Obrichy 👯 Philadaile se	
	Google	
	Hedat Googlem Zxusim Stěsti	
( <u>H</u> )		
	Česko	
	Reklama Firma O společnosti Google Jak funguje Vyhledávání Ochrana soukromí Smltvní podmínky Nastavení	
	G Google X + Hotovo	
	🔹 🕨 🐓 https://www.google.com/?gws.rd=ssl#spf=161185130636: 🚖 🚺 🕟 🚔 🌾 📭 😐 🗕 🛛 🗙	
		0
	K ≝ ፼ ∰ L → A L →	1 >>

Obrázek 3-1-3-3-1-1 Webový prohlížeč



Obrázek 3-1-3-3-1-2 Složka oblíbených položek

⑤ Oblíbené: Kliknutím na na pravé straně adresního řádku přidáte aktuální web do složky oblíbených položek. Viz obrázek 3-1-3-3-1-3.

Přidat do oblíbených 🛛 🗙							
Název:	Google						
Poloha:	Nová složka	•					

Obrázek 3-1-3-3-1-3 Přidání webu do složky oblíbených položek

- Přejít: Kliknutím na přejdete na aktuální web zobrazený v adresním řádku.
- Návrat: Kliknutím na opustíte režim komentáře / mazání a vrátíte se na webovou stránku.
- 8 Komentář / mazání: Klepnutím na U přidáte komentář k aktuální stránce a kliknutím na odstraníte přidaný komentář.
- (9) Screenshot: Kliknutím na Opřídíte obdélníkový snímek obrazovky s jakýmkoli obsahem na obrazovce. Snímek obrazovky se automaticky vloží do softwaru Rozhraní. Podrobnosti viz část <u>3.</u>1.3.3.10.
- (III) Klávesnice na obrazovce: Kliknutím na zobrazíte klávesnici na obrazovce. Pomocí této klávesnice můžete rychle zadat klíčová slova pro vyhledávání.
- (1) Minimalizovat: Kliknutím na minimalizujete okno prohlížeče. Poté se na hlavním panelu hlavního rozhraní zobrazí ikona miniatury prohlížeče.

Kliknutím na *webovou stránku. Viz obrázek 3-1-3-3-1-4.* 



Obrázek 3-1-3-3-1-4 Miniatura webového prohlížeče

- Maximalizovat / obnovit: Klepnutím na maximalizujete okno
   prohlížeče nebo klepnutím na obnovíte velikost okna.
- (13) Zavřít: Kliknutím na zavřete webový prohlížeč.

#### 3.1.3.3.2 Tabule na psaní

Ļ	otevřete tabuli na psaní. Viz obrázek 3-1-3-3-2.	
		otevřete tabuli na psaní. Viz obrázek 3-1-3-3-2.



Obrázek 3-1-3-3-2 Tabule na psaní

- Rozbalení / sbalení Tabule na psaní: Kliknutím na bílý kroužek přetáhnete Psací tabuli nahoru nebo dolů.
- ② Psaní: Klikněte na a pište na tabuli na psaní. Ve výchozím nastavení je rukopis tenký černý.
- ③ Guma: Klepnutím na 🚺 smažete rukopis
- ④ Exportovat: Klepnutím na exportujete rukopis na tabuli na psaní jako obrázek png.
- 5 Zavřít: Kliknutím na 🐼 zavřete tabuli na psaní.



# 3.1.3.3.4 Kalendář

Kliknutím otevřete kalendář. Ve výchozím nastavení se zobrazuje aktuální rok, měsíc, den a týden. Viz obrázek 3-1-3-3-4-1.





# (1) Kalendář

Kliknutím na **(v)** zobrazíte zobrazení kalendáře. Viz obrázek 3-1-3-3-4-2. Kliknutím na tlačítka vpřed a vzad můžete přepínat mezi měsíci a kliknutím na zobrazené datum můžete změnit rok a měsíc.

	Û				ÛÛ	
		led	en 2	021		
ро	út	st	čt	pá	so	ne
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7
					(	

Obrázek 3-1-3-3-4-2 Zobrazení kalendáře

#### (2) Zvětšení

nastavíte zvětšení.





#### Obrázek Lupa 3-1-3-3-5

#### 3.1.3.3.6 Maska



Masku lze použít k uzavření obsahu, který se nezobrazí. Pozici, kterou chcete zakrýt, můžete upravit přetažením masky. Po přesunutí masky nebo zadáním obdélníka se zobrazí se ikona . Klepnutím na tuto ikonu obrazovku resetujete zabalení. Kliknutím na upravíte masku a použijete vložený obrázek. Pokud není vložen žádný obrázek, projeví se zalomení obrazovky. Klikněte na a vyberte místní obrázek jako masku.



Obrázek 3-1-3-3-6 Rozhraní masky

#### 3.1.3.3.7 Reflektor

Kliknutím na spustíte reflektor. Viz obrázek 3-1-3-3-7. Reflektor může upozornit publikum na pozici, na kterou je třeba zdůraznit.



Obrázek 3-1-3-3-7 Rozhraní reflektoru

- ① Přetáhněte reflektor a přesuňte jej.
- 2 Klepnutím na okraj reflektoru upravíte jeho rozsah.
- ③ Oblast reflektoru je ve výchozím nastavení zaoblená. Klepnutím na změníte oblast reflektorů na obdélníkovou nebo pomocí zaoblení oblasti reflektorů.
- ④ Kliknutím na 🏶 nastavíte průhlednost součásti vyřazené reflektorem.

# 3.1.3.3.8 Časovač

Kliknutím na spustíte časovač. Viz obrázek 3-1-3-3-8.

🕂 🤄 🕀
00:00:00



- 1 Načasování: Kliknutím na **P** spustíte načasování.
- 2 **Reset:** Klepnutím na **II** resetujete časovač na 00:00:00.
- ③ Nastavení: Klepnutím na nastavíte čas odpočítávání a pomocí nastavíte spuštění události po vypršení časovače, včetně souborů, webových stránek, textů, stránka tabule, zvuk a nástroje.

### 3.1.3.3.9 Dokumentová kamera (Buňka objektu)

Klepnutím na spustíte kameru dokumentů. Můžete zpbrazit aktuální objekt, uzamknout obrazovku, otáčet se doleva nebo doprava o 90 stupňů, zobrazit celou obrazovku, obnovit původní velikost, přiblížit objekt, uzamknout obrazovku, přesunout fotoaparát, přidávat a mazat komentáře, fotografovat, minimalizovat obrazovku nebo zavřít obrazovku. Viz obrázek 3-1-3-3-9.



Obrázek 3-1-3-3-10 Dokumentová kamera



- (9) Kliknutím na vyfotíte prezentovaný objekt a obrázek zobrazíte na softwarovém rozhraní. Obrázek se automaticky nahraje do souboru softwarové rozhraní po převzetí. Chcete-li dokumentovou kameru znovu použít, znovu ji spusťte.
- 10 Kliknutím na se vrátíte do režimu Prezentace.
- (1) Kliknutím na 🗙 zavřete kameru dokumentu.

# 3.1.3.3.10 Snímek obrazovky

Kliknutím na spustíte nástroj pro snímek obrazovky. Viz obrázek 3-1-3-3-10-1.



Obrázek 3-1-3-3-10-1 Nástroj snímku obrazovky

 Kliknutím na pořídíte snímek obrazovky celé obrazovky. Po kliknutí na toto tlačítko se automaticky pořídí a vloží snímek celé obrazovky do softwarového rozhraní jako obrázek. Viz obrázek 3-1-3-3-10-2.



Obrázek 3-1-3-3-10-2 Snímek obrazovky vložený do softwarového rozhraní

2 Klikněte na a přetáhněte obdélník na rozhraní. Viz obrázek 3-1-3-3-10-3.
 Můžete upravit polohu a velikost obdélníku.



Obrázek 3-1-3-3-10-3 Obdélníkový snímek obrazovky

Kliknutím na vložíte snímek obrazovky na stránku softwaru. Viz obrázek 3-1-3-3-10-4. Kliknutím na zrušíte operaci pořízení snímku obrazovky.



Obrázek 3-1-3-3-10-4 Obdélníkový snímek obrazovky vložený do softwarového rozhraní

③ Kliknutím na pořídíte snímek podle libosti. Vyberte oblast pro pořízení snímku obrazovky. Viz obrázek 3-1-3-3-10-5. Snímek obrazovky je pak automaticky vložené do softwarového rozhraní.



Obrázek 3-1-3-3-11-1 Myšlenková mapa

### (1) Editace

Když je software v režimu přípravy, můžete upravit myšlenkovou mapu. Viz obrázek 3-1-3-3-11-2.



Obrázek 3-1-3-3-11-2 Úpravy vodicí osy

- Přidat uzly: Tlačítko + se zobrazí při pohybu myši na čáru myšlenkové mapy, kliknutím na tlačítko můžete přidat uzly. Kliknutím na přidáte velký uzel. Kliknutím na přidáte malý uzel.
- 2) Přidávání materiálů: Materiály můžete přidávat dvěma způsoby:
  - a) Vyberte materiál (včetně textů, obrázků, zvukových záznamů a videí) a přetáhněte jej do určeného uzlového pole. Vybraný materiál bude poté přidán do tohoto uzlu.
  - b) Kliknutím na do pole uzlu zobrazíte pole pro výběr místního zdroje materiály. Vyberte materiál (text, obrázek, zvuk nebo video) a kliknutím na Otevřít přidejte materiál do tohoto uzlu.
- ③ Export materiálů: Kliknutím na v levém horním rohu pole uzlu exportujete materiály tohoto uzlu na stránku.
- ④ Odstranit materiály: Kliknutím na X v pravém horním rohu pole uzlu odstraníte materiály tohoto uzlu.

5 Odstranit uzly: Kliknutím na

na levé straně uzlu uzel odstraníte.

- Přesunout uzly: Kliknutím na 

   a přetažením nebo pomocí
   přesunete odpovídající uzel doleva nebo doprava.
- Částečné přesunutí uzlů: Kliknutím a tažením 
   vpravo od uzlu přesunete tento uzel a všechny uzly na jeho pravé straně.
- 8 Přesunout uzly úplně: Kliknutím a přetažením vodicí osy přesunete všechny uzly na ose doleva nebo doprava.
- (9) Pojmenování uzlů: Zadejte znaky do textového pole pod uzlem a pojmenujte tento uzel.
- 10 Náhled: Kliknutím na materiál uzlu zobrazíte rozhraní náhledu. Funkce hypertextového odkazu v režimu úprav se liší od funkce v režimu přehrávání. Ostatní funkce jsou stejné. Podrobnosti najdete v popisu níže.
  - a) Hypertextový odkaz: Pokud zobrazujete náhled materiálů v režimu úprav,

kliknutím na 🥢 nastavíte a hypertextový odkaz na uzel. Podrobnosti o

úpravách hypertextových odkazů naleznete v části 3.1.6.1.

### (2) Přehrát

Když je software v režimu Prezentace, můžete hrát myšlenkovou mapu. Viz obrázek 3-1-3-3-11-3.

				00.30
	· · · · ·	· · · ·		
(B)	Obr. 1	°Google		
	: 💷 🛠 👛 🔼		<u>▶ • Ø 8 8 8 ← →</u>	+ < 🖪 >>

Obrázek 3-1-3-3-11-3 Úpravy myšlenkové mapy

- Posunutí vodicí osy: Kliknutím a tažením vodicí osy přesunete všechny uzly na ose.
- ②. Přehrát: Klikněte na obrázek nebo textový materiál. Zobrazí se okno materiálu. Viz obrázek 3-1-3-3-11-4.



Obrázek 3-1-3-3-11-4 Přehrávání obrázků / textu



 g) Zvětšení: Na zařízení s dotykovou obrazovkou můžete klepnutím na dva body současně materiál přiblížit nebo oddálit.

## 3.1.3.4 Další zdroje

Kliknutím na

přejdete do rozhraní více zdrojů.

- Přidat zkratky: Kliknutím na souboru.
- 2 Otevřít zástupce: Kliknutím na zástupce souboru soubor rychle otevřete.
- ③ Upravit zástupce: Kliknutím na Upravit rychle odstraníte zástupce.

# 3.1.4 Knihovna zdrojů

Kliknutím na vievřete knihovnu prostředků zobrazenou na obrázku 3-1-4-1.

Ve výchozím nastavení se zobrazuje karta Počítač. Knihovna prostředků se skládá z

prostředku z tohoto počítače.



Obrázek 3-1-4-1 Rozhraní knihovny prostředků

- Zamknout: Klepnutím na v pravém horním rohu okna knihovny prostředků okno zamknete.
- ② Hledání: Ve spodní části okna knihovny prostředků zadejte prostředek název v textovém poli a kliknutím na provedete rychlé hledání zdrojů v aktuální složce.

Kliknutím na můžete procházet systémové prostředky, osobní zdroje, oblíbené položky, prostředky pro stolní počítače a prostředky na všech discích počítače. Můžete procházet a vyhledat cílovou složku, vybrat zdroj (rukopis, obrázek, flash, zvuk nebo video) a dvakrát kliknout nebo přetáhnout zdroj do softwarového rozhraní.

- Kliknutím na nebo na v adresním řádku přejděte na předchozí nebo další úroveň adresáře.
- ② Klepnutím na 💴 vyberte všechny zdroje v aktuálním adresáři.
- ③ V části Moje zdroje klepnutím na **W** odstraňte vybraný zdroj.
- A libovolné jednotce počítače kliknutím na na adresní řádek přidejte navigační cestu aktuální složky do složky oblíbených položek.
   Potom můžete procházet soubory ve složce oblíbených položek.
- (1) Systémové zdroje

Klepnutím na procházejte a přejděte do cílové složky, vyberte prostředek pro demonstraci a poklepejte nebo přetáhněte prostředek do softwarového rozhraní. Viz obrázek 3-1-4-2.



Obrázek 3-1-4-2 Rozhraní systémových prostředků

## (2) Moje zdroje

Kliknutím na procházejte prostředky přidané do knihovny prostředků. Pokud jste do konkrétních složek v knihovně prostředků přidali zdroje, jako jsou rukopisy, texty, obrázky, záblesky, audio a videa, můžete je kdykoli odvolat v části Moje zdroje. Viz obrázek 3-1-4-3.



můžete přejmenovat. Výchozí složky nelze přejmenovat.

(3) Moje oblíbené

Kliknutím na rychle procházíte zdroje ve složce oblíbených položek. Do složky oblíbených položek můžete přidat navigační cesty složek. Viz obrázek 3-1-4-4.

Resource Bank 🖈		11:19
Local's		
◆ ► Local's ► Favorites ► F\测试案材\music\		
レンジン (Audio 40.85 KB Audio 40.85 KB		
MP3.mp3 1.66 MB Audio C		
WAV.Wav 5.29 MB Audio	L J	
WMA.wma 1.77 MB Audio	00:00:00 / 00:01:02	
(≡) < ≡		+ ( 2 )

Obrázek 3-1-4-4 Složka oblíbených položek

# (4) **Desktop**

Kliknutím na

procházejte zdroje na ploše plochy.

# (5) Diskové zdroje

Klepnutím na procházejte prostředky na discích počítače.

# 3.1.5 Prohlížeč obrázků (Encyklopedie)

Klepněte na . Poté se zobrazí rozhraní prohlížeče obrázků zobrazené na obrázku 3-1-5-1. Informace můžete rychle vyhledat na Googlu nebo Bingu.



Obrázek 3-1-5-1 Rozhraní encyklopedie

 Hledání: Vyberte Bing nebo Google, do vyhledávacího pole zadejte klíčová slova a klikněte na Q. Viz obrázek 3-1-5-2.



Obrázek 3-1-5-2 Výsledek hledání

- ② Screenshot: Kliknutím na v pravém dolním rohu pořídíte snímek obrazovky jakékoli oblasti rozhraní. Screenshot můžete vložit na stránku.
- ③ Obrázek: Vyberte Bing, vyhledejte obrázek a přetáhněte obrázek na stránku.
- ④ Kliknutím na tlačítko Zpět v levém rohu stránky se vrátíte na předchozí stránku.

## **3.1.6 Vybrat (Zvolit)**

Klepněte na 
Noté můžete nakreslit libovolný uzavřený graf nebo kliknout na objekt na rozhraní a provádět následující operace: pohyb, zvětšování, otáčení, mazání, ořezávání, úpravy, pořizování snímků obrazovky videí nebo zvukových nahrávek, změna úrovně objektu, nastavení efektů animace, přetažení objektu k jeho klonování, uzamčení, nastavení tloušťky a barvy, barva výplně, seskupení (více objektů), rozdělení, export obrázků, zvukových souborů nebo videí do místního počítače, přidání obrázků, zvukových souborů nebo videí do knihovny prostředků, úpravy hypertextových odkazů, kopírování, ořezávání, vyslovování a nastavení vlastností grafu. Viz obrázek 3-1-6-1.



Obrázek 3-1-6-1 Výběr objektu

### Poznámka:

- ①. Kombinovanou operaci můžete provést, pouze když je vybráno více objektů.
- ②. Pokud je zkombinováno více vybraných objektů a není vybrán žádný objekt, který není kombinován, tlačítko Seskupit se změní na Oddělit. Můžete provést operaci oddělení.
- ③. Hypertextový odkaz můžete upravit, pouze pokud je vybrán jeden objekt nebo jsou vybrané objekty seskupeny v režimu přípravy. Hypertextové odkazy nelze upravovat v jiných režimech.

④. Efekty animace můžete nastavit pouze v režimu přípravy.

### (1) Zarovnání objektů

Pokud je na stránce více objektů, při přetažení objektu se okrajová čára nebo středová čára objektu zarovná s hranou ostatních objektů. Viz obrázek 3-1-6-2.



Obrázek 3-1-6-2 Zarovnání objektů

### (2) Dotykové operace

Pokud zařízení podporuje vícebodový dotek, můžete ve vybraném stavu provádět vícebodové dotykové operace, včetně přepínání 2bodových stránek, 3 nebo 4bodového zvětšení a 5bodového roamingu.

### (3) Přesunutí objektů

Ve vybraném stavu můžete kliknutím a tažením objekt přesunout, aniž byste jej vybrali.

#### **3.1.6.1 Rukopis**

Vyberte objekt rukopisu a proveďte následující operace: pohyb, přiblížení, otočení, odstranění, nastavení úrovně objektu, nastavení efektů animace, přetažení objektu k jeho klonování, uzamčení, nastavení tloušťky a barvy, seskupení (více objektů), seskupení, přidání objektu do knihovny prostředků, úprava hypertextového odkazu, kopírování a vyjmutí. Viz obrázek 3-1-6-1-1.



Obrázek 3-1-6-1-1 Výběr objektu rukopisu

 Přesunout: Kliknutím a přetažením vybraného objektu rukopisu jej můžete přesunout na libovolnou pozici. Když přetáhnete objekt, automaticky se zobrazí jeho čára zarovnání, středová čára nebo hranová čára. Na obrázku níže je zobrazena středová čára.



Obrázek 3-1-6-2 Zarovnávací čára

- 2. Zvětšení: Stisknutím a podržením, , a zvětšíte nebo oddálíte objekt v libovolném směru.
- ③. Přiblížení na základě stejného poměru: Stisknutím a podržením , , a Shift zvětšíte nebo zmenšíte objekt ve stejném poměru.
- ④. Zvětšení v jednom směru: Podržením Ov libovolném směru objekt přiblížíte nebo oddálíte.
- 5. Otočit: Klepnutím na 📿 otočíte vybraný objekt rukopisu.
- ⑥. Dotyk: Přesuňte, zvětšete nebo otočte vybraný objekt rukopisu v režimu více bodů.
- ⑦. Odstranit: Klepnutím na 🔟 odstraníte vybraný objekt rukopisu.
- (8). Barva čáry: Klepnutím na *R* nastavíte barvu vybraného objektu rukopisu.
- (9). Nastavit úroveň objektu: Kliknutím na zobrazíte podnabídku, kde můžete nastavit úrovně více objektů (rukopisy, čáry, grafy, obrázky, audio, a videa), například pohyb nahoru nebo dolů o jednu úroveň nebo pohyb nahoru nebo dolů. Pokud se více objektů překrývá (na stejné úrovni) a je vybrán a přesunut objekt, který není nahoře, tento objekt se vznáší nahoře. Po uvolnění myši nebo dotyku na jiná místa se objekt automaticky vrátí na původní úroveň.

ID. Efekt animace: V režimu přípravy vyberte rukopis a kliknutím na otevřete okno pro úpravy materiálu nebo kliknutím na v okně pro úpravy materiálu přepněte na rozhraní pro nastavení efektů animace. Viz Obrázek 3-1-6-1-3.



Obrázek 3-1-6-1-3 Nastavení efektů animace

 a) Nastavit animaci: V rozevíracím seznamu pro přidání animace vyberte vstupní a výstupní efekty animace, včetně přechodu, šachovnice, mazání a plamene.

**Poznámka:** Po nastavení animace vstupu / výstupu pro objekt musíte před nastavením další animace vybrat jiný objekt.

- b) Režim spouštění: Vyberte přednastavenou animaci a v rozevíracím seznamu vyberte režim spouštění. Existují tři režimy spouštění: klikání, simultánní a po.
- c) Rychlost přehrávání: Po nastavení animace vyberte rychlost přehrávání, včetně vysoké rychlosti, střední rychlosti a nízké rychlosti.
- d) Náhled: Vybraná přidaná animace a kliknutím na Náhled zobrazíte náhled animace.

- e) Upravit: Vyberte přidanou animaci a upravte efekt animace, režim spouštění nebo rychlost přehrávání.
- f) Odstranit: Vybraná přidaná animace a klepnutím na ij odstraníte.
- g) Výzva k animaci: Po přidání animací se v levém horním rohu příslušných objektů zobrazí pořadová čísla animace. Množství animace aktuální stránky je zobrazeno v pravém horním rohu čísla stránky. Viz obrázek 3-1-6-1-4.



Obrázek 3-1-6-1-4 Výzva k animaci

- Klonování přetažením: Kliknutím na přejdete do režimu klonování. V tomto režimu přetažením vybraného rukopisu jej naklonujete. Operaci můžete klonovat rukopis několikrát. Opětovným kliknutím na toto tlačítko opustíte režim klonování.
- (12). Více: Klepnutím na zobrazíte nabídku úprav objektu. Můžete provádět následující operace: nastavení tloušťky a barvy, seskupení (více objekty), rozdělení, přidání vybraného rukopisu do knihovny prostředků, úprava hypertextových odkazů, kopírování a vyjmutí.
  - a) Zamknout: Klepnutím na 📥 uzamknete vybraný objekt.
    - i) Uzamčený objekt lze smazat nebo procházet pouze pomocí operace vymazání. Ostatní operace jsou pro uzamčený objekt neúčinné.

- ii) Klepnutím na tlačítko zámku v pravém horním rohu uzamčeného objektu jej odemknete.
- b) Tloušťka: Klepnutím na nastavíte tloušťku vybraného objektu rukopisu.
- c) Seskupit: Kliknutím na seskupíte více objektů, včetně rukopisů, čar, grafů, obrázků, zvukových záznamů a videí. Po seskupení více objektů můžete vybrat libovolný objekt a vybrat je všechny.
- d) Oddělit: Kliknutím na rozdělíte objekty, včetně rukopisů, čar, grafů, obrázků, zvukových záznamů a videí. Operace zrušení seskupení zruší pouze poslední seskupený objekt, s výjimkou objektů, které již byly seskupeny dříve. Například pokud seskupíte A a B a poté seskupíte AB a C, když zrušíte skupinu ABC, AB nebude seskupeno s C a skupina AB je vyhrazena. Pokud zrušíte skupinu AB, A nebude seskupeno s B.
- e) Přidat do knihovny prostředků: Kliknutím na Přidáte vybraný rukopis do knihovny prostředků.
- f) Úpravy hypertextových odkazů: Vyberte jeden objekt nebo více seskupených objektů a klikněte na . V okně zobrazeném na obrázku 3-1-6-1-5 můžete přidat hypertextový odkaz na vybraný objekt. Hypertextový odkaz může odkazovat na soubor, síť, textové informace, číslo stránky tabule, zvukový soubor nebo malý nástroj. (Poznámka: Po seskupení více objektů budou původní odkazy automaticky odstraněny. Pro seskupené objekty můžete nastavit hypertextový odkaz.)

Note 3 Uživatelská příručka

Nastavit hypertextový odkaz 🛛 🗙 🗙								
Soubor	Síť	Text	Číslo stránky	Zvuk	Nástroj			
	œ	ee	œ					
۲	0	0	0	0	0			
Vybert	e soubor:							
					2			
				Q				

Obrázek 3-1-6-1-5 Úpravy hypertextového odkazu

- i) Soubor: Vyberte propojení se souborem. Vyhledejte a vyberte soubor, který chcete propojit, a klikněte na tlačítko odkazu.
- ii) Soubor: Vyberte pro propojení se souborem.
   Vyhledejte a vyberte soubor, který chcete propojit, a klikněte na tlačítko odkazu.
- iii) Textové informace: Vyberte pro propojení s textovými informacemi. Zadejte textové informace a klikněte na tlačítko odkazu.
- iv) Stránka Whiteboard: Vyberte pro odkaz na stránku
   Whiteboard. Zadejte platné číslo stránky tabule a klikněte na tlačítko odkazu.
- v) Zvukový soubor: Vyberte pro propojení se zvukovým souborem. Vyhledejte a vyberte zvuk, který chcete propojit, a klikněte na tlačítko odkazu.
- vi) Malý nástroj: Klikněte na 🤎, vyberte nástroj, který chcete propojit, a klikněte na tlačítko odkazu.
- vii) Odkaz: Klikněte na **W**. Vyberte objekt a tlačítko odkazu se zobrazí pod objektem. Kliknutím na tlačítko odkazu se dostanete na odkaz obsah. Viz obrázek 3-1-6-1-6.



Obrázek 3-1-6-1-6 Zobrazující tlačítko hypertextového odkazu

- viii) Odstranit hypertextové odkazy: Kliknutím na viii) zrušíte hypertextový odkaz a zavřete aktuální okno.
- g) Kopírovat: Klepnutím na zkopírujete vybraný rukopis. Kopii rukopisu lze vložit jako obrázek na libovolné místo v dokumentu Word nebo PPT nebo v původním formátu na jiné stránce. Podrobnosti viz část 3.1.1.3.4.
- h) Vyjmout: Klepnutím na vříznete vybraný rukopis. Oříznutý rukopis lze vložit jako obrázek na libovolné místo v dokumentu Word nebo PPT nebo v původní formát na jiné stránce. Podrobnosti viz část 3.1.1.3.4.

# 3.1.6.2 Čára

Vyberte liniový objekt a proveďte následující operace: přesunutí, přiblížení, otočení, odstranění, nastavení úrovně objektu, nastavení efektů animace, přetažení objektu k jeho klonování, uzamčení, nastavení tloušťky a barvy, seskupení (více objektů), seskupení, přidání objektu do knihovny prostředků, úprava hypertextového odkazu, kopírování a vyjmutí. Viz obrázek 3-1-6-2-1. Funkce jsou stejné jako u objektů psaných rukou. Podrobnosti viz část 3.1.6.1.



Obrázek 3-1-6-2 Výběr čáry

### 3.1.6.3 Rovinný graf

Vyberte rovinný graf a proveďte následující operace: pohyb, přiblížení, otočení, odstranění, nastavení úrovně objektu, nastavení efektů animace, přetažení klonování objektu, uzamčení, nastavení tloušťky a barvy, barva výplně, seskupení (více objektů), oddělení, přidání objektu do knihovny prostředků, úprava hypertextového odkazu, kopírování, vyjmutí a nastavení obdélníkového kruhového kruhu, obdélníkového kruhu s dvojitým okrajem, trojúhelníkového kruhového kruhu, trojúhelníkového kruhového kruhu, středu kruhu a poloměru. Viz obrázek 3-1-6-3-1. Můžete nastavit, aby se kruhový kruh a kruh kontaktů s dvojitou hranou zobrazovaly pouze v obdélníku, kruhový kruh a kruhový kruh se zobrazovaly pouze v trojúhelníku a poloměr a střed kruh se zobrazí pouze v kruhu.



Obrázek 3-1-6-3-1 Výběr grafu

- ①. Funkce pohybu, zvětšování, otáčení, mazání, nastavení úrovně objektu, nastavení efektů animace, přetažení objektu k jeho klonování, uzamčení, nastavení tloušťky a barvy, seskupení (více objektů), rozdělení, přidání objektu do knihovny prostředků, úpravy hypertextového odkazu, kopírování a vyjmutí jsou stejné jako u objektů pro rukopis. Podrobnosti viz část 3.1.6.1.
- ②. Barva výplně: Klepnutím vyplníte barvou graf. Vyberte barvu a poté se graf automaticky vyplní barvou. Můžete také upravit průhlednost barvy výplně. Viz obrázek 3-1-6-3-2.



Obrázek 3-1-6-3-2 Barva výplně

③. Kruh vepsaný do obdélníku: Chcete-li umístit kruh do obdélníku, z

kterého se dotkne ve dvou bodech, klepněte na 🖸 . Viz obrázek 3-1-6-3-3.



Obrázek 3-1-6-3-3 Kruh vepsaný do obdélníku se dvěma společnými body

④. Kruh vepsaný do obdélníku. Chcete-li umístit kruh do obdélníku, z kterého se dotkne ve dvou bodech, klepněte na ①.
Viz obrázek 3-1-6-3-4.



Obrázek 3-1-6-3-4 Obdélníkový kruhový kruh



Obrázek 3-1-6-3-5 Kružnice vepsaná do trojúhelníku

(6).Kružnice opsaná trojúhelníku. Chcete-li trojúhelníku kružnici, klikněte

na 🙆 . Viz obrázek 3-1-6-3-6.



Obrázek3-1-6-3-6 Kružnice opsaná trojúhelníku

⑦. Zobrazit střed kružnice: Kliknutím na zobrazíte střed kružnice. Viz obrázek 3-1-6-3-7.



### Obrázek 3-1-6-3-7 Střed kružnice

(8). Zobrazit poloměr: Kliknutím na zobrazíte poloměr kružnice. Viz obrázek 3-1-6-3-8.



Obrázek 3-1-6-3-8 Poloměr kružnice

### 3.1.6.4 3D graf

V matematickém režimu vyberte 3D graf a proveďte následující operace: pohyb, přiblížení, otočení, odstranění, nastavení úrovně objektu, nastavení efektů animace, přetažení objektu k jeho klonování, uzamčení, nastavení tloušťky a barvy, barva výplně, seskupení (více objektů), rozdělení, přidání objektu do knihovny prostředků, úprava hypertextového odkazu, kopírování a vyjmutí. Viz obrázek 3-1-6-4. Funkce jsou stejné jako u rovinných grafů. Podrobnosti viz část 3.1.6.3.



Obrázek 3-1-6-4 Výběr 3D grafu

#### 3.1.6.5 Text

Vyberte textový objekt a proveďte následující operace: přesunutí, přiblížení, otočení, odstranění, úpravy, nastavení úrovně objektu, kombinování, nastavení efektů animace, přetažení objektu k jeho klonování, uzamčení, seskupení (více objektů), rozdělení, přidání objekt do knihovny prostředků, úpravy hypertextového odkazu, kopírování, vyjmutí a čtení. Viz obrázek 3-1-6-5-1. Software podporuje úpravy a čtení pouze v případě, že je vybrán jeden textový objekt. Kombinování je podporováno pouze v případě, že je vybrán více textových objektů.



Obrázek 3-1-6-5 Výběr textu

- ① Funkce přesunu, zvětšování, otáčení, mazání, nastavení úrovně objektu, nastavení efektů animace, přetažení objektu k jeho klonování, uzamčení, seskupení (více objektů), rozdělení, přidání objektu do knihovny prostředků, úprava hypertextového odkazu, kopírování a řezání jsou stejné jako u rukopisných objektů. Podrobnosti viz část 3.1.6.1.
- ② Úpravy textu: Výběrem a kliknutím na text přejděte do stavu úpravy textu.
   Vybraný text můžete upravit.
- ③ Sloučit texty: Kliknutím na sloučíte dvě nebo více vybraných skupin textů. Vybrané texty budou automaticky uspořádány za první skupinu textů.

- a) Zachovat původní formát: Vyberte a kliknutím na **TT** zachovejte původní formát.
- b) Sloučit formáty: Chcete-li sloučit původní textové formáty, vyberte a klikněte na **TT**. Text bude mít stejné písmo, velikost a barvu, jako první skupina textových objektů.
- c) Číst: Klepnutím na 🕠 program přečte vybraný text.

#### 3.1.6.6 Obrázek

Vyberte objekt obrázku a proveďte následující operace: přesunutí, přiblížení, otočení, odstranění, oříznutí, nastavení úrovně objektu, nastavení efektů animace, přetažení objektu k jeho klonování, uzamčení, seskupení (více objektů), rozdělení, přidání objektu do knihovnu zdrojů, úpravy hypertextového odkazu, kopírování a vyjmutí. Viz obrázek 3-1-6-6-1. Obrázek můžete nastavit jako pozadí nebo jej exportovat, pouze když je vybrán jeden objekt obrázku. (Poznámka: Některé funkce jsou k dispozici, pouze když je software v přípravném režimu.)



Obrázek 3-1-6-6-1 Výběr obrázku

① Funkce přesunu, zvětšování, otáčení, mazání, nastavení úrovně objektu, nastavení efektů animace, přetažení objektu k jeho klonování, uzamčení, seskupení (více objektů), rozdělení, přidání objektu do knihovny prostředků, úprava hypertextového odkazu, kopírování a řezání jsou stejné jako u rukopisných objektů. Viz obrázek 3-1-6-2. Podrobnosti viz část 3.1.6.1.

② Oříznout: V přípravném režimu kliknutím na oříznete aktuální obrázek. Viz obrázek 3-1-6-6-2. Kliknutím na zobrazíte oříznutý obrázek na stránce a zrušíte operaci ořiznutí.



Obrázek 3-1-6-6-2 Ořezávání obrázků

③Export do místního počítače: Klepnutím na exportujete vybraný obrázek v původním formátu.

### 3.1.6.7 Audio/Video

Vyberte audio / video objekt a proveďte následující operace: přehrát, pozastavit, přetáhnout indikátor průběhu, upravit hlasitost, zobrazit na celou obrazovku, přesunout, přiblížit, vymazat, pořídit snímky obrazovky, nastavit úroveň objektu, nastavit efekty animace, uzamčení, seskupení (více objektů), rozdělení, export, přidání do knihovny prostředků, kopírování a vyjmutí. Viz obrázek 3-1-6-7. Můžete přehrávat, pozastavovat, zastavovat, přetahovat ukazatel průběhu, pořizovat snímky obrazovky a exportovat audio / video v původním formátu, pouze když je vybrán jeden objekt audio / video.

#### Note 3 Uživatelská příručka



Obrázek 3-1-6-7 Výběr zvuku / videa

① Funkce přesunu, přiblížení, odstranění, nastavení úrovně objektu, nastavení efektů animace, uzamčení, seskupení (více objektů), rozdělení, export, přidání objektu do knihovny prostředků, kopírování a vyjmutí jsou stejné jako u objektů grafu. Podrobnosti viz část 3.1.6.6.

Poznámka: Zvukové a obrazové objekty nepodporují otáčení.

- ② Přehrát: Klepnutím na přehrajete vybrané audio / video.
- ③ Pozastavit: Klepnutím II pozastavíte přehrávané audio / video.
- ④ Přetáhněte ukazatel průběhu: Přetáhněte ukazatel průběhu přehrávaného zvuku
   / videa a upravte polohu přehrávání.
- 6 Celá obrazovka: Klepnutím na zobrazíte video v režimu celé obrazovky a kliknutím na opustíte režim celé obrazovky.
- Screenshot: Kliknutím na opřídíte snímek obrazovky aktuálního zvuku
   / videa a snímek obrazovky vložíte do softwarového rozhraní jako obrázek.

### 3.1.6.8 Grafy vytvořené kružítkem

Vyberte graf (včetně oblouků a sektorů) nakreslený pomocí kružítka a

proveďte následující operace: pohyb, přiblížení, otočení, odstranění, nastavení úrovně objektu, nastavení efektů animace, přetažení objektu k jeho klonování, uzamčení, nastavení tloušťky a barvy, seskupení (více objektů), seskupení, přidání objektu do knihovna zdrojů, úprava hypertextového odkazu, kopírování a vyjmutí. Viz obrázek 3-1-6-8. Funkce jsou stejné jako u rukopisných objektů. Podrobnosti viz část 3.1.6.1..



Obrázek 3-1-6-9 Výběr grafu kružítka

# 3.1.7 Rukopis

Klepnutím na otevřete okno nastavení pera. Viz obrázek 3-1-7-1. Můžete vyberte štětec a nastavte tloušťku a barvu rukopisů. Existuje mnoho typů štětců včetně značky, štětce, zvýrazňovače, kaligrafie, laserového pera, razítka a obrazového pera.

Note 3 Uživatelská příručka



Obrázek 3-1-7-1 Štětec

- Pero: Chcete-li použít pero, klikněte na 
   Výchozí barva je černá a čára je tenká.
- ② Štětec: Chcete-li použít štětec, klikněte na . Výchozí barva je černá a čára je tenká.
- ③ Zvýrazňovač: Chcete-li použít zvýrazňovač, klikněte na . Výchozí barva je černá. Při psaní tímto stylem se tloušťka čáry změní na v závislosti na úhlu zápisu (směr čáry). Vodorovné úseky jsou tlusté a svislé úseky tenké. Styl rukopisu vypadá spíše takto realisticky.
- (4) Kaligrafické pero: Chcete-li použít kaligrafické pero, klikněte na Výchozí barva je černá. Tloušťka při psaní tímto stylem řádky se mění v reálném čase v závislosti na rychlosti psaní. Řádky nakreslené rychle budou tenké a čáry nakreslené pomalu - silné. Styl rukopis vypadá realističtěji.
- (5) Laserové pero: Chcete-li použít laserové pero, klepněte na ikonu Výchozí barva je černá. Písmo aplikované laserovým perem bude z někdy zblednout.
- 6 Razítko: Klepnutím na použijete razítko. Rukopis razítka je graf. Existuje celkem osm typů grafů. Grafy můžete definovat jako podle svých preferencí.

- ⑦ Texturní pero: Chcete-li použít texturní pero, klikněte na brok vybranými uživatelem.
- ③ Tloušťka: Po výběru pera můžete posunutím pruhu tloušťky upravit tloušťka rukopisu. Viz obrázek 3-1-7-2.



Obrázek 3-1-7-2 Úprava tloušťky rukopisu

- ③ Barva: Po výběru pera klikněte vpravo na výběr barev a vyberte libovolnou barvu. K dispozici je kapátko. Kapátkem můžete vybrat libovolnou barvu na softwarovém rozhraní nebo na výběr barvy.
- Wícebodový zápis: Tento software Software Note to umožňuje psaní na více bodech na plátně současně. Maximální počet současných dotykových bodů je omezen hardwarovými možnostmi zařízení.

## 3.1.8 Guma

Klepnutím na vyberte gumu. Ve výchozím nastavení je vybrána funkce Guma čáry, jak je znázorněno na obrázku 3-1-8. K dispozici jsou možnosti Vymazat linku, Vybrat gumu a Vymazat stránku



#### Obrázek 3-1-8 Guma

Guma čáry: Kliknutím na vyberte režim Guma čáry. V tomto

režimu může vymazat rukopis běžných per, včetně pera s pevným hrotem, zvýrazňovače, štětce na psaní a štětce.

- ② Selektivní guma: Klepnutím na vyberte režim Selektivní guma. V tomto režimu můžete vymazat vybraný rukopis běžných per (pero s pevným hrotem, zvýrazňovač, štětec na psaní a štětec), řádků, grafiky, trojrozměrné grafiky, textů, obrázků, videa a zvuku.
- ③ Vymazat stránku: Posunutím odprava vymažete veškerý obsah na aktuální stránce.
- ④ Mazání gesty: Dotykem obrazovky dotykovou oblastí o velikosti tří prstů povolíte funkci mazání gest a zavoláte gumu. V tomto režimu můžete vymazat rukopis všech typů per.

# **3.1.9 Tvary**

Klepnutím zobrazíte okno funkce Tvar. Je vybráno výchozí nastavení. Režim rozpoznávání je povolen, tloušťka čáry je nastavena na tenká a barva čáry černá, jak je znázorněno na obrázku 3-1-9. Lze to změnit typ tvaru, tloušťka čáry / hrany, barva čáry / hrany a vyberte režim plné geometrické obrazce. K dispozici jsou následující typy tvarů: Rozpoznávání tvarů, Kruh, Elipsa, Rovnoběžník, Pravoúhlý trojúhelník, Lichoběžník, Rovnoramenný trojúhelník, Obdélník, Lomená čára, Lomená tečkovaná čára, Tečkovaná čára, vlnovka, šipka a segment.



Obrázek 3-1-9 Nástroje pro kreslení
#### 3.1.9.1 Geometrické obrazce

Geometrické obrazce zahrnují Inteligentní rozpoznávání, Kruh, Elipsu, Rovnoběžník, Pravý trojúhelník, Rovnoramenný lichoběžník, Rovnoramenný trojúhelník a Obdélník.

① Rozpoznávání tvarů: Klepnutím na povolíte funkci Rozpoznávání tvarů, která dokáže rozpoznat úsečku, úhel (uzavřený úhel a tupý úhel), šipku, trojúhelník, čtyřúhelník, elipsu a kružnici. Čísla nakreslená na obrazovce lze automaticky rozpoznat, jak je znázorněno na obrázku 3-1-9-1. Pokud není rozpoznán žádný obrázek, systém zobrazí dialogové okno s výzvou, že není rozpoznán žádný obrázek, a toto dialogové okno s výzvou se automaticky zavře za 1 s.



Obrázek 3-1-9-1 Rozpoznávání tvarů

- a) Úsečka: Když nakreslíte čáru na obrazovce, bude automaticky rozpoznána jako úsečka.
- b) Úhel: Nakreslený obrazec se dvěma stranami konce dotýkající se v jakémkoli úhlu bude automaticky rozpoznán jako úhel.
- c) Šipka: Když nakreslíte úsečku se šipkou na jedné straně (dokončete tuto operaci najednou), bude automaticky rozpoznána jako šipka.

- d) Trojúhelník: Když nakreslíte uzavřený trojúhelník (včetně uzavřeného úhlu, pravého úhlu a tupého úhlu), bude automaticky rozpoznán jako trojúhelník.
- e) Čtyřúhelník: Když nakreslíte uzavřený čtyřúhelník, bude automaticky rozpoznán jako čtyřúhelník.
- f) Elipsa: Když nakreslíte uzavřenou elipsu, bude automaticky rozpoznána jako elipsa.
- g) Kruh: Když nakreslíte uzavřený kruh, bude automaticky rozpoznán jako kruh.
- ② Kruh: Kliknutím na nakreslete kruh. Po dokončení kreslení je kruh ve výchozím nastavení vybrán.
- ③ Elipsa: Kliknutím na onakreslíte elipsu. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrána elipsa.
- ④ Rovnoběžník: Kliknutím na la nakreslíte rovnoběžník. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrán rovnoběžník.
- ⑤ Pravoúhlý trojúhelník: Kliknutím na nakreslíte pravoúhlý trojúhelník. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrán pravoúhlý trojúhelník.
- ⑥ Rovnoramenný lichoběžník: Kliknutím na nakreslíte rovnoramenný lichoběžník. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrán rovnoramenný lichoběžník.
- Rovnoramenný trojúhelník: Klepnutím na Anakreslíte rovnoramenný trojúhelník. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrán rovnoramenný trojúhelník.
- 8 Obdélník: Klepnutím na nakreslíte obdélník. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrán obdélník.

#### 3.1.9.2 Linka

Nástroj Čára funguje v následujících režimech: Kontinuální lomená čára,

Tečkovaná lomená čára, tečkovaná čára, vlnovka, šipka a úsečka.

1 Kontinuální lomená čára: Kliknutím na N nakreslete kontinuální lomenou čáru.

- a) Kreslení úsečky: Chcete-li nakreslit jeden úsečkový segment: Klikněte na obrazovku, zobrazí se modrá ikona úchytu kruhového segmentu
   Jejím tažením se přiřadí nový segment.
- b) Oprava nakresleného segmentu: Klikněte na modrý úchyt, který zčerná
  í) Nyní jej můžete použít k úpravě délky a polohy segmentu.
- c) Přepínání úchytu: Klikněte znovu na černý úchyt, aby se změnil na modrý úchyt. Úchyty jsou k dispozici na obou koncích úsečky, jak je znázorněno na obrázku 3-1-9-2-1.



Obrázek 3-1-9-2-1 Nástroj kontinuální lomená čára

 d) Lupa: Při kreslení úsečky se lupa zobrazuje v každém koncovém bodě. Můžete jasně vidět spojení mezi linkami. Viz obrázek 3-1-9-2-2.



Obrázek 3-1-9-2-2 Lupa zobrazená při kreslení úseček lomené čáry

- e) Dokončení: Dokončení výkresu: Klepnutím na dokončete výkres.
   Po dokončení výkresu nelze nakreslený obrázek upravit.
- ② Tečkovaná lomená čára: Kliknutím na nakreslete tečkovanou lomenou čáru. Podrobnosti najdete v krocích kreslení v části "1 Kontinuální lomená čára".
- ③ Tečkovaná čára: Klepnutím na nakreslíte tečkovanou čáru. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrána tečkovaná čára.
- ④ Vlnovka: Klepnutím na nakreslíte vlnovku. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrána vlnovka.
- ⑤ Šipka: Kliknutím na nakreslíte šipku. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrána šipka.
- ⑥ Úsečka: Kliknutím na nakreslíte úsečkový segment. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrána úsečka.

#### 3.1.9.3 Vlastnosti

Před kreslením můžete nastavit tloušťku a barvu čar nebo rámečku. Poté můžete nastavit barvu výplně nakresleného geometrického útvaru. Pokud je to objekt uzavřený, můžete ho potom vyplnit barvou. Tloušťku a barvu čáry lze také změnit po dokončení kreslení obrázku.

- Tloušťka čar / rámečků: Poté, co vyberete typ obrázku, můžete posunout posuvník tloušťky čáry / rámečku a změnit tloušťku čáry / rámečku.
- ② Barva čar / rámečků: Po výběru typu obrázku můžete kliknutím na paletu barev vpravo nastavit barvu čáry. Můžete vybrat libovolnou barvu na stránce nebo výběr barvy zvolit pomocí kapátka.
- ③ Barva výplně: Klepnutím na vyberte barvu výplně. Můžete vybrat libovolnou barvu na stránce nebo pomocí kapátka.

#### 3.1.10 Navigace

Po kliknutí na wieklikněte na aktuální stránku (nebo na stránku klikněte levým tlačítkem) a přesuňte aktuální stránku. Poté opětovným kliknutím na zobrazíte navigační mapu. Můžete rychle vyhledejte pozice, procházet informace o poloze na aktuální stránce a sousedních stránkách a upravit procento v navigačním okně. Viz obrázek 3-1-10.



Obrázek 3-1-10 Navigační okno

- Procházet: Klikněte na libovolné místo v navigačním okně. Odpovídající poloha se zobrazí automaticky.
- ② Úprava oblasti náhledu: Změna pokryté oblasti náhledu, odpovídajícím způsobem přetáhněte jezdec ve spodní části okna navigace.
- ③ 100% zobrazení: Kliknutím na <sup>100%</sup> zobrazíte stránku v 100% velikosti.
- ④ Obnovit celou obrazovku: Klepnutím na obnovíte zobrazení na celou obrazovku.
- ⑤ Dotyk: V režimu navigace můžete také zvětšit měřítko náhledu dotykem ve dvou bodech současně.
- (6) Navigace pomocí gest: Dlouho se dotkněte obrazovky ve dvou bodech po dobu 0,5 s. Stránka se chvěje dvakrát, aby povolila funkci navigace gesta, která vám umožní procházet aktuální stránku. Pokud během 0,5 s nedojde k žádné operaci, stránka se třese dvakrát, aby deaktivovala funkci navigace gesty.

## 3.1.11 Rozpoznávání rukopisu

Rozpoznávání rukopisu zapnete kliknutím na . Program zobrazí kurzor hrotu pera. Při psaní na tabuli je váš rukopis automaticky rozpoznán v reálném čase a zobrazen na stránce. Vidět Viz také 3.1.1.3.3 "Rozpoznávání rukopisu."

# 3.1.12 Zrušit

Kliknutím na zrušíte poslední operaci. Tato možnost není k dispozici, pokud se u vybraného objektu neprovádí žádná operace kreslení.

## 3.1.13 Znovu

Klepnutím na obnovíte poslední operaci zrušení. Tato možnost není k dispozici, pokud se u vybraného objektu neprovádí žádná operace zrušení.

## 3.1.14 Přidat stránku

Klepnutím na přidáte novou stránku, když je aktuální stránka poslední stránkou.

## 3.1.15 Předchozí stránka

Klepnutím na přejdete na předchozí stránku aktuální stránky, pokud

aktuální stránka není první stránkou.

# 3.1.16 Správa stránek

Kliknutím na **Lee** zobrazíte všechny informace o stránce souboru, jak je znázorněno na obrázku 3-1-15



Obrázek 3-1-15 Rozhraní pro správu stránek

## 3.1.16.1 Režim půlměsíce

V rozhraní správy stránek kliknutím povolte režim procházení půlměsícem. Viz obrázek 3-1-16-1-1.



Obrázek 3-1-16-1-1 Rozhraní pro správu stránek

 Procházet stránky: Pokud existuje mnoho stránek, můžete procházet nahoru a dolů a procházet miniatury stránek.

78

②. Zobrazit stránky: V režimu půlměsíce stránku zobrazíte kliknutím nebo přetažením. Po zobrazení stránky se režim půlměsíce sbalí do pravé části obrazovky. Viz obrázek 3-1-16-1-2.



Obrázek 3-1-16-1-2 Rozhraní pro správu stránek

- ③. Zobrazit režim půlměsíce: Kliknutím na 🧹 zobrazíte režim půlměsíce.
- ④. Konec: Klepnutím na končíte režim půlměsíce a přejdete do rozhraní správy stránek.

#### 3.1.16.2 Režim kuličky

Kliknutím na povolíte režim kuličky stránky. Kuličky stránek lze sbalit nebo rozbalit. Kliknutím nebo přetažením na kuličku stránek zobrazíte odpovídající stránku. Viz obrázek 3-1-16-2-1. Kuličky stránek jsou seskupeny stejným způsobem jako stránky.



Obrázek 3-1-16-2-1 Kuličky stránek

- Rozbalit kuličky stránek: Kliknutím na rozbalíte kuličky stránek. Na rozbalené kuličce stránek můžete procházením doleva a doprava zobrazit miniatury stránek.
- ② Sbalit kuličky stránky: Klepnutím na sbalíte kuličku rozšířené stránky.
- ③ Zobrazit stránky: Na kuličce stránky vyberte stránku a přetažením její miniatury do rozhraní ji zobrazte.
- Přepínání mezi miniaturami stránek: Na sbalené stránce můžete kliknutím na libovolnou miniaturu stránky přejít na odpovídající stránku.
- ⑤ Prohlížení kuliček s miniaturami stránek: Pokud jsou miniatury stránek seskupeny do více skupin (kuličky s náhledy), seznam kuliček s náhledy lze svisle rolovat.
- 6 Konec: Kliknutím na opustíte režim kuličky stránek a získáte přístup ke standardnímu rozhraní správy stránek.

### 3.1.16.3 Seskupování stránek

Kliknutím na vstoupíte do rozhraní seskupování stránek. Na aktuální stránce můžete podle potřeby provádět správu skupin, včetně přidávání, mazání a přejmenování skupin, seskupení a řazení stránek a sbalení a rozšíření stránek ve skupinách. Viz obrázek 3-1-16-3-1.



Obrázek 3-1-16-3-1 Správa seskupení stránek

- ① Přidat skupiny: Na rozhraní seskupení přidejte skupinu kliknutím na
- ② Odstranit skupin: Klepnutím na *m* odstraníte skupinu.
- ③ Přejmenovat skupiny: Klepnutím na 🔊 přejmenujete skupinu.
- ④ Seskupování a třídění stránek: Klikněte a přetáhněte stránku na libovolnou skupinu nebo pozici.
- Sbalit / rozbalit stránky ve skupinách: Kliknutím na rozbalíte sbalenou skupinu, kliknutím na balíte rozbalenou skupinu.

### 3.1.16.4 Ostatní



 Odstranit stránky: Klepnutím na odstraníte stránky (můžete odstranit stránku nebo klepnutím na tlačítko Vybrat vše odstranit všechny stránky. Ve výchozím nastavení je vybrána aktuální stránka, jak je znázorněno na obrázku 3-1-16-4-1). Pokud jsou vybrány všechny stránky k odstranění, odstraněné stránky nelze obnovit.



Obrázek 3-1-16-4-1 Mazání stránek

- ② Přidat stránky: Klepnutím na přidáte novou stránku jako další stránku za aktuální stránku.
- ③ Kopírování stránek: Kliknutím na zkopírujete aktuální stránku na další stránku (tato možnost není k dispozici, když se šablony používají v různých scénářích).
- ④ Speciální efekt při převracení stránky: Klepnutím na nastavíte převrácený speciální efekt pro aktuální stránku, včetně zvukových a animačních efektů. Viz obrázek 3-1-16-4-2.

Animace otáčení stránky 18:56						
5						
Zvukový efekt						
Ne	Větrolam					
Zvonek	Fotoaparát					
Kukačka	Potlesk					
Skok	Přizpůsobit					
Speciální efekt						
Ne	Závěrka					
Zleva	Zprava					
Zespoda	Shora					
Kruhová difúze	Vyblednout					
Rozvlňuje se	Vlny					
Víření	Rozmazané					

Obrázek 3-1-16-4-2 Speciální efekt při převracení stránky

- 5 Procházet stránky: Rolováním kolečka nahoru a dolů procházejte stránky.
- ⑥ Export stránky: V režimu přípravy lekce můžete stránku přetáhnout do jiného otevřeného programu.

# 3.1.17 Další stránka

Klepnutím na přejdete na další stránku, pokud aktuální stránka není poslední stránkou.

## 3.1.18 Zkratky

Tento software podporuje řadu klávesových zkratek, např. povolení spuštění klávesnice nebo použití externí klávesnice.

- Prezentační režim (s panely nástrojů): Shift+F5
- Prezentační režim (bez panelů nástrojů): F5
- Příprava: Esc
- Režim výběru: Alt+S
- Režim psaní: Alt+P
- Režim mazání: Alt+E
- Režim navigace: Alt+M
- Předchozí: ←/PgUp
- Následující: →/PgDn
- Kopírovat: Ctrl+C
- Vložit: Ctrl+V
- Střih: Ctrl+X
- Zrušit: Ctrl+Z
- Znovu: Ctrl+Y
- Vyberte vše: Ctrl+A
- Zrušit výběr: Ctrl+D
- Vložit text: Ctrl+T
- Importovat soubory: Ctrl+I
- Odstranit: Delete
- Nový: Ctrl+N
- Otevřít: Ctrl+O
- Uložit: Ctrl+S

# 3.1.19 Ostatní

 Tipy na panelu nástrojů: Klepnutím na prázdné místo na panelu nástrojů zobrazíte textovou popis ikony a dalším kliknutím popis skryjete.

② Přepínání mezi tlačítky na panelu nástrojů: Pro přesunutí panelu nástrojů nástroje vlevo nebo vpravo, nebo pro zobrazení neviditelných tlačítek, klikněte na jeho levý nebo pravý okraj nebo odpovídající rolovací tlačítko: nebo Obrázek 3-1-19-1 ukazuje rozhraní po přepnutí tlačítek na panelu nástrojů.



Obrázek 3-1-19-1 Přepínání tlačítek na panelu nástrojů

# 3.2 Funkce v režimech

Software podporuje několik režimů: příprava, prezentace, desktop. Ve výchozím nastavení systém přejde do režimu Prezentace poté, co je povolen, jak je znázorněno na obrázku 3-2.



Obrázek 3-2 Prezentační režim

# 3.2.1 Režim přípravy

Zvolte **Menu**> **Režim**> **Příprava** pro přepnutí do režimu přípravy. Viz obrázek 3-2-1. V přípravném režimu můžete změnit velikost okna a upravit poměr zobrazení. Ostatní funkce jsou stejné jako v režimu Prezentace.



Obrázek 3-2-1 Režim přípravy

#### Poznámka:

- ① V režimu přípravy je funkce úprav textu k dispozici na panelu nástrojů.
- ② V režimu přípravy můžete přetáhnout obrázek z prohlížeče do softwaru a vložit obrázek na stránku v softwaru.
- ③ Hypertextové odkazy a efekty animace můžete upravovat pouze v režimu přípravy.

### 3.2.2 Režim prezentace

Zvolte **Menu**> **Režim**> **Prezentace** pro přepnutí do režimu Prezentace. V režimu Prezentace se stránky zobrazují na celou obrazovku a panel nástrojů je pozastaven ve spodní části obrazovky. Možnosti na panelu nástrojů zleva doprava zahrnují: Nabídka, Plocha, Truhla s pokladem, Knihovna zdrojů, Encyklopedie, Vybrat, Psát, Guma, Toulat se, Rozpoznávání rukopisu, Zrušit, Znovu, Předchozí stránka, Stránky, Přidat stránku a Další stránka. Podrobnosti viz část 3.1.

## 3.2.3 Režim plochy

Kliknutím na přepnete do režimu plochy, jak je znázorněno na obrázku 3-2-3-1. V režimu plochy jsou k dispozici pouze následující funkce: operace myší, pero, guma, nástroje a návrat do režimu Prezentace / režim přípravy.



Obrázek 3-2-3-1 Režim plochy

- Operace na ploše: Klepnutím na a vrátíte se k operacím na ploše.
- ② Pero: Kliknutím na vstoupíte do stavu komentáře na ploše. Můžete použít pero s pevným hrotem pro přidávání komentářů k aktuální obrazovce. Poté klikněte znovu na pro zobrazení nabídky druhé úrovně. Můžete vybrat barvu a tloušťku aktuálního pera s pevným hrotem, jak je znázorněno na obrázku 3-2-3-2.



Obrázek 3-2-3-2 Komentování na ploše

- ③ Guma: Klepnutím na 📝 smažete komentáře na ploše.
- Mástroje: Klepnutím na zobrazíte nástroje jako PinP, Lupa, Záznam obrazovky, Spotlight, Tisk obrazovky, Kalendář, Hodiny, Zalomení obrazovky, Kalkulačka a Fotoaparát. Podrobnosti viz část 3.1.3.3.
- (5) Zpět: Kliknutím na (N) se vrátíte do režimu celé obrazovky / přípravy.
- 6 Měřítko: Klepnutím na

změníte měřítko panelu nástrojů.

## 3.3 Předmětový režim

Pro různé předměty jsou nastaveny různé scénáře včetně angličtiny, matematiky, chemie a fyziky. Pro různé předměty jsou k dispozici různé výukové nástroje. Můžete si vybrat vhodný scénář výuky na základě aktuálního předmětu. V každém režimu zobrazíte kliknutím na tlačítka na levé straně stránek rozhraní pro výběr subjektu, jak je znázorněno na obrázku 3-3. Režimy předmětu jsou vzájemně nezávislé a existují společně. V seznamu stránek každého režimu předmětu se zobrazí pouze seznam stránek aktuálního scénáře. Včetně standardního režimu lze režimy vzájemně přepínat. Po přepnutí režimů se ve výchozím nastavení na panelu nástrojů zobrazí textová výzva.



Obrázek 3-3 Rozhraní pro přepínání režimů

# 3.3.1 Matematický režim





Obrázek 3-3-1 Rozhraní matematického režimu

### 3.3.2.1 Základní funkce

V matematickém režimu jsou na panelu nástrojů k dispozici základní matematické nástroje, včetně nabídky, plochy, truhly s pokladem, knihovny zdrojů, encyklopedie,

výběru, zápisu, gumy, tvaru, 3D tvaru, roamingu, rozpoznávání rukopisu, zrušení, opakování, předchozí stránka, Stránky, Přidat stránku a Další stránka.

 3D tvar: Kliknutím zobrazíte nabídku 3D tvar, jak je znázorněno na obrázku 3-3-1-1. Mezi 3D tvary patří kvádr, trojúhelníková pyramida, obdélníková pyramida, válec, kužel, kruhový zkrácený kužel, polokoule, koule a dvojstěn. Ve výchozím nastavení je vybrán kvádr.





- a) Tloušťka rámu: Po výběru typu 3D tvaru můžete posuvníkem změnit tloušťku rámů.
- b) Barva rámů: Po výběru typu 3D tvaru můžete kliknutím na paletu barev vpravo nastavit barvu čáry. K dispozici je celkem 12 barev. K dispozici je kapátko. Můžete vybrat libovolnou barvu na stránce nebo výběr barvy
- c) Kvádr: Kliknutím na wy nakreslíte kvádr. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrán kvádr.
- d) Trojúhelníková pyramida: Kliknutím na nakreslíte trojúhelníkovou pyramidu. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrána trojúhelníková pyramida.

- e) Obdélníková pyramida: Kliknutím na akreslíte obdélníkovou pyramidu. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrána obdélníková pyramida.
- f) Válec: Kliknutím na inakreslete válec. Po dokončení kreslení je válec ve výchozím nastavení vybrán.
- g) Kužel: Kliknutím na akreslete kužel. Po dokončení kreslení je kužel ve výchozím nastavení vybrán.
- h) Kruhový komolý kužel: Kliknutím na a nakreslete kruhový komolý kužel. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrán kruhový komolý kužel.
- i) Polokoule: Kliknutím na nakreslíte polokouli. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrána polokoule.
- j) Koule: Klepnutím na inakreslíte kouli. Po dokončení kreslení je koule ve výchozím nastavení vybrána.
- k) Dvojstěn: Kliknutím na nakreslíte dvojstěn. Po dokončení kreslení je ve výchozím nastavení vybrán dvojstěn.
- 2 Další funkční tlačítka viz část 3.1.

#### 3.3.2.2 Matematické nástroje

Kliknutím na zobrazíte rozhraní Truhlu s pokladem. Klikněte na předmětové nástroje a vyberte matematiku. Zobrazí se rozhraní matematického nástroje. Mezi nástroje patří Rozpoznávání matematických vzorců, funkční grafy, kružítko, kalkulačka, pravítko, trojúhelník 30 °, trojúhelník 45 ° a úhloměr.

#### 3.3.2.2.1 Rozpoznávání matematických vzorců

povolíte nástroj Rozpoznávání matematických vzorců. Klepnutím na Tento nástroj může rozpoznat ručně zadaný matematický vzorec, jak je znázorněno na obrázku 3-3-1-2-1. Systém může automaticky rozpoznat ručně zadaný matematický vzorec. Pokud dojde k chybě shody vzorce, můžete ručně vybrat odpovídající část pro opravu. Klikněte na Vložit. Rozpoznaný vzorec se vloží na aktuální stránku.



Obrázek 3-3-1-2-1 Rozpoznávání ručně psaných vzorců

### 3.3.2.2.2 Grafy funkcí

povolíte nástroj pro kreslení funkcí. Tento nástroj vám Kliknutím na pomůže nakreslit grafy funkcí, jak je znázorněno na obrázku 3-3-1-2-2-1.



Obrázek 3-3-1-2-2-1 Kreslení grafu funkcí

 Kliknutím na cotevřete editor matematických vzorců. Editor ve výchozím nastavení se spustí v pokročilém režimu, jak je znázorněno na obrázku 3-3-1-2-2-2.

									×
<i>sin</i> ( .	x )								
				No.					
sin	cos	tan	cot	7	8	9	(	)	
sec	csc	arc sin	arc cos	4	5	6	x	π	
arc tan	arc cot	loga	In	1	2	3	+	*	~
xu	a <sup>x</sup>	√ъ		С	0	•		/	×

Obrázek 3-3-1-2-2-2 Editor matematických funkcí – pokročilý režim

a) Zadejte Požadovanou funkci pomocí tlačítek a zadejte její parametry. a parametry. Kliknutím na dokončíte úpravy funkce.
 Odpovídající graf funkce je automaticky graficky zobrazen, jak je znázorněno na obrázku 3-3-1-2-2-3.



Obrázek 3-3-1-2-2-3 Graf matematické funkce

- b) Klepnutím na vložíte vzorec pro rozpoznávání rukopisu, který je podobný rozpoznávání matematického vzorce.
- c) Přetažením **O** doleva se přepněte do primárního funkčního režimu, jak je znázorněno na obrázku 3-3-1-2-2-4. V tomto režimu můžete přímo vybrat odpovídající jednoduché funkce.

						×
						<b>E</b>
Internet and a second state of the second stat						
○ y=sin(x)	7	8	9	(	)	
⊖ y=cos(x)	4	5	6	v	π	$\bigcirc \circ \bigcirc$
○ y=tan(x)	4		Ŭ	^		
○ y=cot(x)	1	2	3	+	*	$\checkmark$
⊖ y=sec(x)	с	0			/	×
⊖ y=csc(x)						

Obrázek 3-3-1-2-2-4 Editor matematických funkcí - primární režim

- ② Klepnutím na 💌 odstraníte graf funkce na ose.
- ③ Kliknutím na povolíte nástroj matematického souřadného systému. Zobrazí se okno nastavení, jak je znázorněno na obrázku 3-3-1-2-2-5.

Nastavení	×				
$^{ullet}$ Systém rovinných souřadnic $^{igcarrow}$ Systém 3D souřadnic					
Interval měřítka (ne přes 200) Obráti					
X: 1					
Y: 1					
Velikost intervalu Cobrazit mřížku					

Obrázek 3-3-1-2-2-5 Nastavení parametrů matematického souřadného systému

- a) Dimenze prostoru: Vyberte si mezi dvojrozměrným a trojrozměrným souřadnicovým systémem.
- b) Měřítko: Nastavte měřítko pro osy x, y a z.
- c) Směr osy souřadnic: Vyberte opačný směr souřadnicové osy pro přepnutí kladného a záporného směru souřadnicové osy
- d) Šířka intervalu: Přetažením ikony šířky intervalu změníte šířku intervalu stupnic.
- e) Zobrazit mřížku: Výběrem možnosti Zobrazit mřížku zobrazíte mřížku souřadnic.
- f) Po dokončení nastavení vložte matematický souřadný systém na stránku tabule, jak je znázorněno na obrázku 3-3-1-2-2-6.



Obrázek 3-3-1-2-2-6 Matematický souřadný systém

- (4) Kliknutím a tažením 🔄 nebo 🕕 upravte délku souřadnicové osy.
- (5) Kromě výše uvedených funkcí můžete také provádět další funkce, jako je přesun, mazání, třídění, efekt animace, přetahování, klonování, zamykání, kombinování (pro více objektů), zrušení kombinace (více objektů je kombinováno), přidávání do knihovny prostředků, úpravy hypertextový odkaz, kopírovat a vyjmout. Podrobnosti viz část 3.1.6.1.

#### 3.3.2.2.3 Kružítko

Kliknutím na povolíte nástroj Kružítko, který umožňuje pohybovat a otáčet objektem, upravit poloměr a nakreslit kružnici, oblouk a sektor.

- ① Klepnutím na () a přetažením kružítka můžete kružítko přesunout.
- ② Kliknutím na a přetažením upravíte poloměr kruhu a zobrazíte aktuální délku poloměru. Můžete také měnit směr otáčení kružítka.
- ③ Kliknutím na přepnete kreslicí efekty kružítka, včetně oblouku a sektoru.
- ④ Přetažením kružítka nakreslete kruh, jak je znázorněno na obrázku 3-3-1-2-3.



Obrázek 3-3-1-2-3 Kreslení pomocí kružítka

5 Kliknutím na 🚺 zavřete nástroj kružítko.

## 3.3.2.2.4 Kalkulačka

Kliknutím na povolíte nástroj kalkulačky, který vám umožní provádět jednoduché matematické výpočty, jak ukazuje obrázek 3-3-1-2-4.



Obrázek 3-3-1-2-4 Kalkulačka

## 3.3.2.2.5 Pravítko

Kliknutím na povolíte nástroj Pravítko, který umožňuje kreslit, protahovat a otáčet čáry. Klepněte na měřítko a tažením dopředu nebo dozadu podél měřítka nakreslete čáru. Délka čáry je zobrazena ve střední části přímočaré stupnice, jak je znázorněno na obrázku 3-3-1-2-5.



Obrázek 3-3-1-2-5 Kreslení čar pomocí pravítka

## 3.3.2.2.6 Trojúhelník 30°

Kliknutím na zvolíte nástroj Trojúhelník 30 °, který vám umožní kreslit, protahovat a otáčet čáry. Operace kreslení jsou stejné jako operace pomocí pravítka.

## 3.3.2.2.7 Trojúhelník 45°

Kliknutím na zvolíte nástroj Trojúhelník 45 °, který vám umožní kreslit, protahovat a otáčet čáry. Operace kreslení jsou stejné jako operace pomocí pravítka.

## 3.3.2.2.8 Úhloměr

Kliknutím na



zvolíte nástroj úhloměr, který umožňuje kreslení úhlů,

měření úhlů a otáčení. Zarovnejte dvě stupnice nonia se stranami úhlu. Úhloměr automaticky zobrazuje úhel, jak je znázorněno na obrázku 3-3-1-2-8-1.



Obrázek 3-3-1-2-8-1 Měření úhlů pomocí úhloměru

Přetáhněte stupnice nonia tak, aby byly umístěny pod určitým úhlem. Klepněte na vložit vytvořený úhel na aktuální stránku, jak je znázorněno na obrázku 3-3-1-2-8-2. Pokud je úhel mezi noniusovými stupnicemi 0°, úhel se nezakreslí ve výchozím stavu. (Poznámka: délku úhlu můžete změnit změnou délky noniem.)



Obrázek 3-3-1-2-8-2 Kreslení úhlů pomocí úhloměru

# 3.3.2 Anglický režim

Kliknutím na vstoupíte do anglického režimu. Možnosti na panelu nástrojů zleva do vpravo patří: Nabídka, Plocha, Truhla s pokladem, Knihovna zdrojů, Encyklopedie, Vybrat, Psát, Guma, Roaming, Instruktážní šablona, Zrušit, Znovu, Předchozí stránka, Stránky, Přidat stránku a Další stránka, jak je znázorněno na obrázku 3-3-3-1.



Obrázek 3-3-3-1 Rozhraní v anglickém režimu

Klepnutím na vyberte šablonu s linkovaným pozadím. Usnadňuje cvičení kaligrafie. Kliknutím na začněte psát. Systém bude automatický rozpoznávat písmena na linkovaném papíru.



Obrázek 3-3-2-2 Rozhraní linkovaného papíru

- a) Klepnutím na odstraníte celý řádek písmen nebo slov z linkovaného papíru.
- b) Klepnutím na 🚺 se přečtou písmena nebo slova.

c) Kliknutím na znovu upravte písmena, jak je znázorněno na obrázku 3-3-2-3. Podrobnosti viz část 3.3.1.1.

Shello	08:56
Zadejte anglická slova X [hello	

Obrázek 3-3-2-3 Úprava psaného textu

2 Další funkční tlačítka viz část 3.1.

# 3.3.3 Fyzikální režim



Obrázek 3-3-3 Fyzikální režim

## 3.3.3.1 Základní funkce

Ve fyzikálním režimu jsou na panelu nástrojů k dispozici základní fyzikální nástroje, například Nabídka, Plocha, Truhla s pokladem, Knihovna zdrojů, Encyklopedie, Vybrat, Psát, Guma, Tvar, 3D tvar, Potoulat, Rozpoznávání rukopisu, Zrušit, Znovu, Předchozí stránka, Stránky, Přidat stránku a Další stránka.

 Nástroje tvaru a 3D tvaru ve fyzikálním režimu jsou podobné těm v režimu Matematika. Podrobnosti o dalších funkčních tlačítkách najdete v části 3.1.

## 3.3.3.2 Fyzikální nástroje

Kliknutím na zobrazíte rozhraní Truhla s pokladem. Klikněte na Nástroje předmětu a výběrem možnosti Fyzika zobrazíte rozhraní fyzikálních nástrojů. Mezi možnosti patří mechanika a elektřina.

### 3.3.3.2.1 Elektřina

Mezi elektrické nástroje patří ampérmetr, žárovka, napájecí zdroj, vypínač, voltmetr a posuvný reostat, jak je znázorněno na obrázku 3-3-3-2-1.



Obrázek 3-3-3-2-1 Elektřina

- ① Zařízení pro napájení lze použít pro demonstrační testy obvodu.
- ② K obvodu lze připojit ampérmetr a voltmetr. Ukazatele lze upravit tak, aby se hodnoty změnily.

- ③ Odpor posuvného reostatu lze nastavit ručně.
- ④ Žárovku lze zapnout kliknutím na ••••.
- 5 Vypínače v obvodě lze zapínat a vypínat kliknutím na 🌑 .

#### 3.3.3.2.2 Mechanika

Software Note nabízí nástroj pro výpočet vektoru síly výslednice. Chcete-li ho povolit, klikněte na . Vektory sil složek jsou nakresleny přímo na tabuli. Program je schopen automaticky vypočítat a nakreslit výsledný vektor dvou nebo více vektorů sil. Příklad této funkce najdete na obrázku 3-3-2-2.



Obrázek 3-3-3-2-2 Fyzikální výsledná síla

## 3.3.4 Chemický režim

Kliknutím na vstoupíte do chemického režimu, jak je znázorněno na obrázku 3-3-4.



Obrázek 3-3-4 Rozhraní chemického režimu

## 3.3.4.1 Základní funkce

V chemickém režimu jsou na panelu nástrojů k dispozici základní chemické nástroje, včetně Nabídka, Plocha, Truhla s pokladem, Knihovna zdrojů, Encyklopedie, Vybrat, Psát, Guma, Potulovat, Rozpoznávání rukopisu, Chemický vzorec, Schéma atomové struktury, Zrušit, Znovu, Předchozí Stránka, Stránky, Přidat stránku a Další stránka.

Podrobnosti o chemickém vzorci a diagramu atomové struktury najdete v části
 3.3.5.2. Další funkční tlačítka viz část 3.1.

## 3.3.4.2 Chemické nástroje

Kliknutím na zobrazíte rozhraní Truhlu s pokladem. Klikněte na předmětové nástroje a vyberte Ceemii. Zobrazí se rozhraní chemických nástrojů, včetně atomového strukturního diagramu, periodické tabulky chemických prvků, chemického vzorce a chemických experimentálních nástrojů.

### 3.3.4.2.1 Schéma struktury atomu

Kliknutím na povolíte chemický atomový analyzátor. Ve výchozím nastavení je analyzátor vápníku povolen, jak je znázorněno na obrázku 3-3-4-2-1-1.



Obrázek 3-3-4-2-1-1 Chemicky atomový analyzátor

- 1) Kliknutím na 💼 zavřete chemický atomový analyzátor.
- ② Kliknutím na + zobrazíte další atom chemického prvku.
- ③ Kliknutím na 📕 zobrazíte předchozí atom chemického prvku.
- ④ Klepnutím na vyberte požadovaný prvek z periodické tabulky chemických prvků. Pokud jsou vybrány různé atomy, analyzátor zobrazí distribuční diagramy různých atomů, jak je znázorněno na obrázku 3-3-4-2-1-2.



Obrázek 3-3-4-2-1-2 Periodická tabulka chemických prvků

⑤ Kliknutím na IJ přetáhnete aktuální atom a atom přímo naklonujete.

### 3.3.4.2.2 Periodická tabulka chemických prvků

Kliknutím na otevřete periodickou tabulku prvků, jak je znázorněno na obrázku 3-3-4-2-2. Když kliknete na "ד, okno periodické tabulky prvků se zavře. Když kliknete na "□", periodická tabulka prvků se zobrazí na celé obrazovce. Na vícebodové dotykové obrazovce můžete provést dvoubodové zvětšení a pohyblivé operace.



Obrázek 3-3-4-2-2 Hlavní rozhraní periodické tabulky prvků

#### 3.3.4.2.3 Nástroje pro chemické experimenty

Na stránce truhly s pokladem můžete přetáhnout nástroj chemického experimentu, abyste předvedli experimenty.

#### (1) Laboratorní nádoby na kapaliny

Laboratorní nádoby na kapaliny zahrnují zkumavku, kádinku, kónickou baňku, baňku, nádrž na destilovanou vodu, Kippův přístroj, oddělovací nálevku, kyselou byretu, základní byretu, zkumavku ve tvaru U a teploměr, jak je znázorněno na obrázku 3-3-4- 2-3-1.


Obrázek 3-3-4-2-3-1 Zkumavka

- Následující operace: přesun, výběr a nejednotné přiblížení, odstranění, nastavení úrovně objektu, nastavení efektů animace, přetažení objektu k jeho klonování, uzamčení, seskupení (více objektů), rozdělení, přidání objektu do knihovny prostředků, úpravy hypertextový odkaz, kopírování a vyjmutí jsou podobné těm v operacích rukopisu. Podrobnosti viz část 3.1.6.1.
- 2 Výška hladiny kapaliny: Kliknutím na 
  a přetažením hladiny kapaliny v nádobě změníte výšku hladiny kapaliny.
- ③ Rotace: Kliknutím na otočíte nádobu. Systém může simulovat skutečný průtok kapaliny podle otáčení nádoby. Když sklon dosáhne určitého úhlu a hladina kapaliny je vyšší než horní okraj zkumavky, kapalina automaticky vytéká. Mezitím, když je pod současnou nádobou umístěna další nádoba, lze do ní nalít kapalinu, jak je znázorněno na obrázku 3-3-4-2-3-2 (kapalina v Kippově přístroji, oddělovací nálevce a teploměru, odtok s rotací nádoby.)



Obrázek 3-3-4-2-3-2 Vylití kapaliny ze zkumavky

④ Zástrčka: Kliknutím na zakryjete nádobu zátkou. V tomto okamžiku tekutina nevyteče z nádoby, pokud nádobu otočíte, jako zobrazené na obrázku 3-3-4-2-3-3 (pro kádinku, vodní kanál, kyselý byret a základní byret není nakonfigurována žádná zástrčka).



Obrázek 3-3-4-2-3-3 Zasunutí zástrčky do zkumavky

5 Tekutá barva: kliknutím na 🌒 vyberte tekutou barvu

# (2) Stativ na přístroje

Virtuální stojan umožňuje připojení zkumavky a kádinky, jak je znázorněno na obrázku 3-3-4-2-3-4.



Obrázek 3-3-4-2-3-4 Stojan na zkumavky

- Šířka stojanu na zkumavky: Stisknutím upravíte šířku stojanu na zkumavky.
- ②. Úhel sklonu objímky zkumavky: Stisknutím nastavíte nahoru a dolů a upravíte úhel sklonu objímky zkumavky, jak je znázorněno na obrázku 3-3-4-2-3-5.



Obrázek 3-3-4-2-3-5 Nastavení stojanu na zkumavky

# (3) Nástroje pro změnu skupenství

Mezi nástroje pro nastavení skupenství patří alkoholová lampa, skleněná trubice a sběrač vzduchu.

- Alkohol hořák: Chcete-li zapálit hořák, klikněte na 🕗
- 2. Skleněná trubička: Vyberte skleněnou trubičku a kliknutím na přidejte zátky na oba konce skleněné trubičky.
- ③ . Sběrač plynu: Vyberte sběrač plynu a kliknutím na zakryjte sběrač plynu matným sklem.
- (4) Potrubí

Stisknutím a tažením upravte délku a úhel potrubí, jak je znázorněno na obrázku 3-3-4-2-3-6.



#### Obrázek 3-3-4-2-3-6 Potrubí

# Protiváha

Stisknutím

a tažením upravte vyvážení.

# (5) Ostatní

Podrobnosti o provozu dřevěných cihel, trubek na houkačky, trubek na sušení, trubek kondenzátoru, kulových trychtýřů, trychtýřů, stativů, gumových hadic a závaží viz část 3.1.6.6.

Výše je veškerý obsah uživatelské příručky aplikace Note. Dokument se může změnit bez předchozího upozornění. Děkujeme, že jste si vybrali náš produkt!