

**INTECH IWB®**

# **Interactive Whiteboard Software**

**Керівництво користувача**

## Зміст

<b>Передмова .....</b>	<b>5</b>
<b>1. Встановлення та калібрування .....</b>	<b>6</b>
1.1 Встановлення програмного забезпечення.....	6
1.2 Калібрування дошки .....	6
<b>2. Основні режими .....</b>	<b>8</b>
2.1 Віконний режим.....	8
2.2 Інтерактивний режим .....	9
2.2.1 Тема.....	10
2.3 Режим анотування .....	11
<b>3 Рухома панель інструментів.....</b>	<b>11</b>
3.1 Виділення.....	12
3.2 Режим анотування .....	12
3.3 Гумка.....	12
3.4 Розумне перо.....	12
3.5 Скриня з інструментами .....	13
3.6 Згорнути.....	14
<b>4 Файл 14</b>	
4.1 Експорт .....	14
4.2 Налаштування.....	14
<b>5 Редагування.....</b>	<b>15</b>
5.1 Вирівнювання .....	16
5.2 Віддзеркалення .....	16
5.3 Шари .....	16

5.4 Перегортання .....	16
5.5 Закріплення	

9.4 Порожній екран .....	27
9.5 Виділення.....	28
9.6 Відеоматеріали .....	28
9.7 IntechSharing .....	30
9.8 Розділений екран .....	31
9.9 Тест-машина .....	31
9.10 Програвач.....	32
<b>10. Індекс.....</b>	<b>33</b>
<b>11 . Матеріали .....</b>	<b>33</b>
11.1 Тематичні інструменти.....	34
11.2 Матеріали.....	36
11.3 Файл .....	36
<b>12 . Анімація.....</b>	<b>37</b>
<b>13 Розпізнавання голосу .....</b>	<b>38</b>
<b>14. Швидкий старт .....</b>	<b>39</b>
<b>15 Наші контакти.....</b>	<b>39</b>

# Передмова

## **Обмеження відповідальності**

Будь ласка, уважно прочитайте це керівництво користувача перед використанням програмного забезпечення. Ми радимо зберігати це керівництво для подальшого використання.

## **Попередження про авторські права**

Ми зберігаємо за собою право змінювати вміст керівництва без сповіщення.

Просимо вашого розуміння. Жодне копіювання або розповсюдження його вмісту не допускається, якщо попередньо не було надано письмового дозволу.

У випадку будь-яких розбіжностей між текстом цього посібника користувача та реальним продуктом або його роботою, реальний продукт вважатиметься правильним.

## 1. Встановлення та калібрування

### 1.1 Встановлення програмного забезпечення

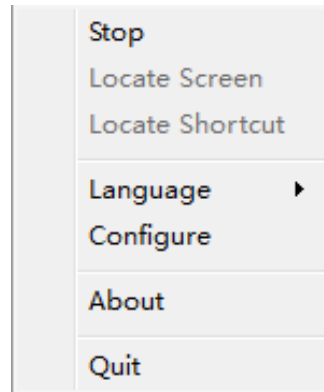
1. Програмне забезпечення для дошки: вставте компакт-диск із програмним забезпеченням у дисковод для компакт-дисків, після чого програма установки програмного забезпечення запуститься автоматично. Двічі клікніть на пакет інсталяції програмного забезпечення (під назвою INTECH IWB), і ви побачите вікно майстра установки InstallShield. Дотримуйтесь інструкцій на екрані.


2. Предметні інструменти: Двічі клікніть на інсталяційний пакет предметних інструментів (під назвою intechSubjectResource) і дотримуйтесь інструкцій, запропонованих системою, щоб завершити установку.

### 1.2 Калібрування дошки

1. Потрібно двічі клікнути на програму TouchDriver, щоб запустити її після встановлення програмного забезпечення дошки. Потім натисніть іконку TouchDriver у правому нижньому кутку панелі завдань, щоб відкрити меню драйвера, як показано нижче.

**ПРИМІТКА:** Якщо значок TouchDriver стане синім, це означає, що інтерактивна дошка та комп'ютер успішно з'єднані. Клікніть на ньому та виберіть у меню пункт *Locate Screen* , щоб відкалібрувати вашу дошку.

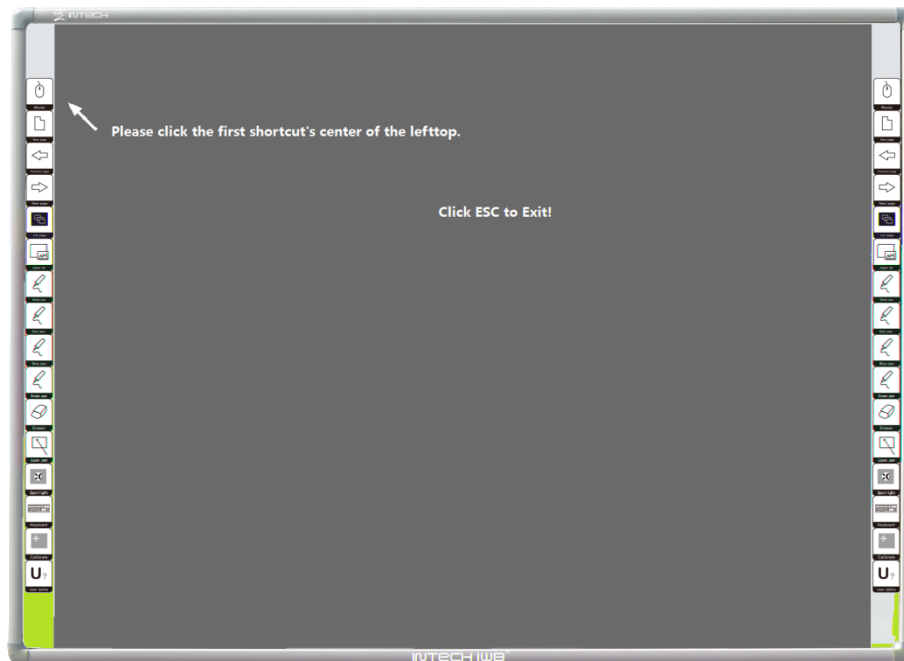


2. Locate Screen: Клікніть на ньому та виберіть у меню пункт **Locate Screen** , щоб відкалібрувати вашу дошку. Потрібно натиснути на центр блимання  і слідувати за ним для калібрування до його успішного завершення.



3. Знайти ярлик: Клікніть на ньому та виберіть у меню пункт **Locate Screen** , щоб відкалібрувати вашу дошку. Щоб завершити калібрування, слід натиснути на центр ярлика вгорі ліворуч і праворуч, праворуч і вліво.

**ПРИМІТКА:** Під час калібрування необхідно натиснути гарячі клавіші з обох сторін дошки.





## 2. Основні режими

Це програмне забезпечення підтримує три режими: віконний режим, інтерактивний режим, а також режим анотування.

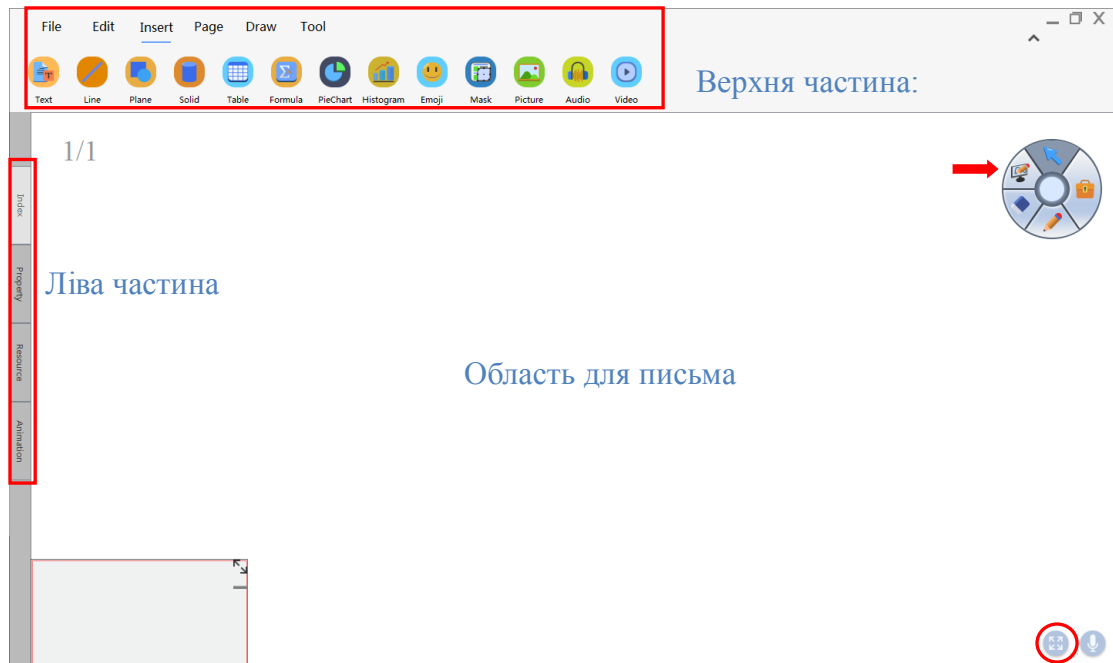
### 2.1 Віконний режим

1. У верхній частині вікна знаходяться багато функцій, наприклад, відкриття файлів, редагування, вставки, сторінки, малювання та інструменти. Ви можете клікати на них, щоб переключати. У лівій частині знаходяться функції індексу, властивостей, матеріалів та анімації, просто клікніть на них для використання.



2. Клацніть на кнопку  у правому нижньому куті (позначену червоним колом), щоб перейти в інтерактивний режим.

3. Натисніть кнопку  на рухомій панелі інструментів (позначена червоною стрілкою), щоб перейти до режиму анотування.



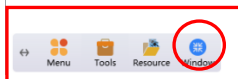


## 2.2 Інтерактивний режим

1. Інтерактивний режим має велику область відображення. Він забезпечує функції роботи з файлами, інструментами, матеріалами і сторінками.
2. Клікніть на кнопку  у правому нижньому куті (позначену червоним колом), щоб перейти в інтерактивний режим.
3. Натисніть кнопку  на рухомій панелі інструментів (позначена червоною стрілкою), щоб перейти до режиму анотування.



Нижня частина:

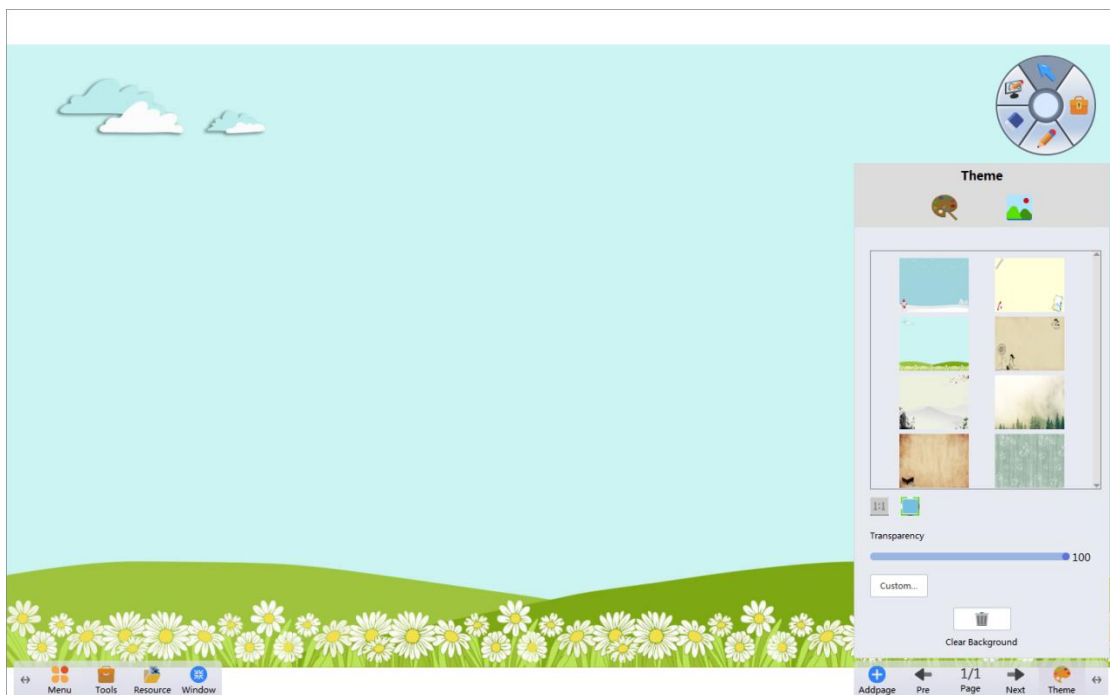


Нижня частина:






## 2.2.1 Тема


Програмне забезпечення пропонує широкий спектр тем, а також налаштування кольорів і зображень. Співвідношення сторін зображення може бути встановлено як 1: 1 або повний екран.

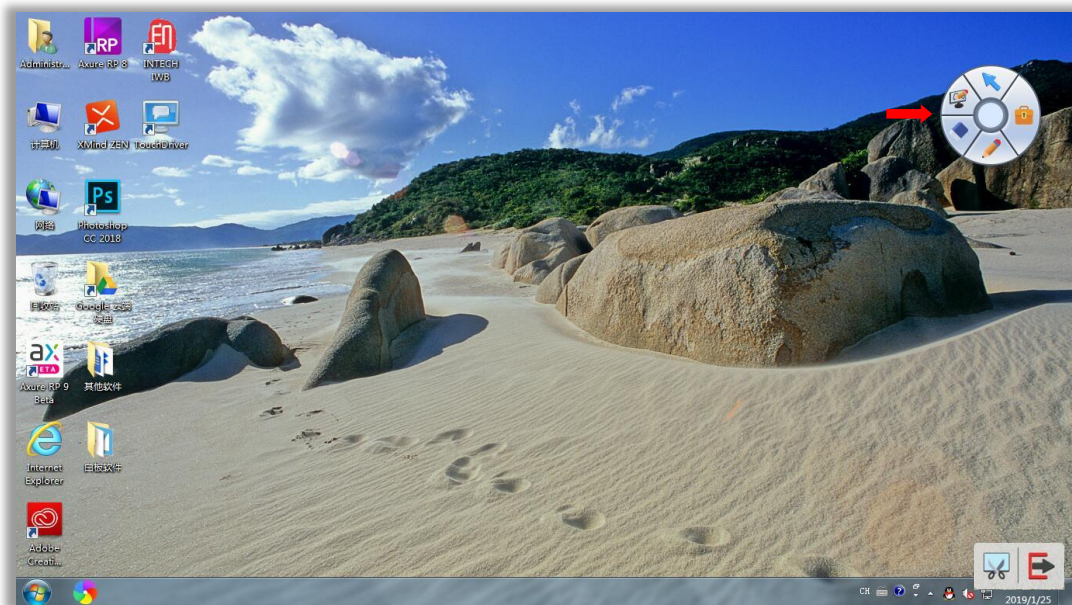


## 2.3 Режим анотування

Режим анотування може бути застосований до тексту, PPT, робочого столу та відео.

1. Примітка: Натисніть на кнопку  на рухомій панелі інструментів для входу в режим анотування; натисніть кнопку  у правому нижньому кутку вікна, щоб зберегти анотацію; Натисніть кнопку , щоб вийти з режиму анотування.

2. Натисніть кнопку  на рухомій панелі інструментів (позначена червоною стрілкою), щоб перейти до режиму анотування.



## 3 Рухома панель інструментів

Користувачі можуть зручно знаходити потрібні інструменти, в тому числі виділення, режим анотування, гумку, розумне перо, скриню з інструментами тощо. "Скриня для інструментів" може налаштовувати функції.



### 3.1 Виділення

Цей інструмент можна використовувати для вибору об'єкта. Для цього треба на нього натиснути.

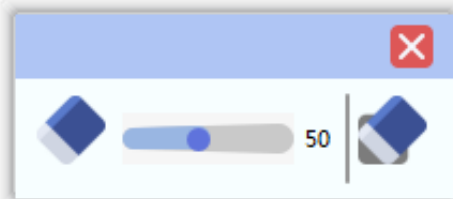
### 3.2 Режим анотування

Можна перемикає між режимами вікна, інтерактивним режимом та режимом анотування.

### 3.3 Гумка

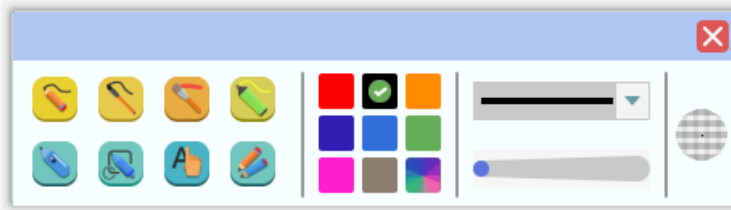
Гумка включає в себе об'єктну гумку та точкову гумку.

1. Точкова гумка: Схожа на губку, якою можна повільно витирати цифрові чорнила.
2. Об'єктна гумка: Використовується для видалення одного або декількох об'єктів. Ви можете обрати цей значок, щоб швидко стерти весь об'єкт.




### 3.4 Розумне перо

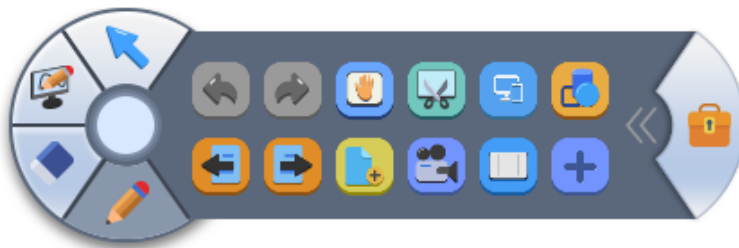
Програма надає широкий спектр розумних ручок і дозволяє змінювати колір, шрифт, форму письма.




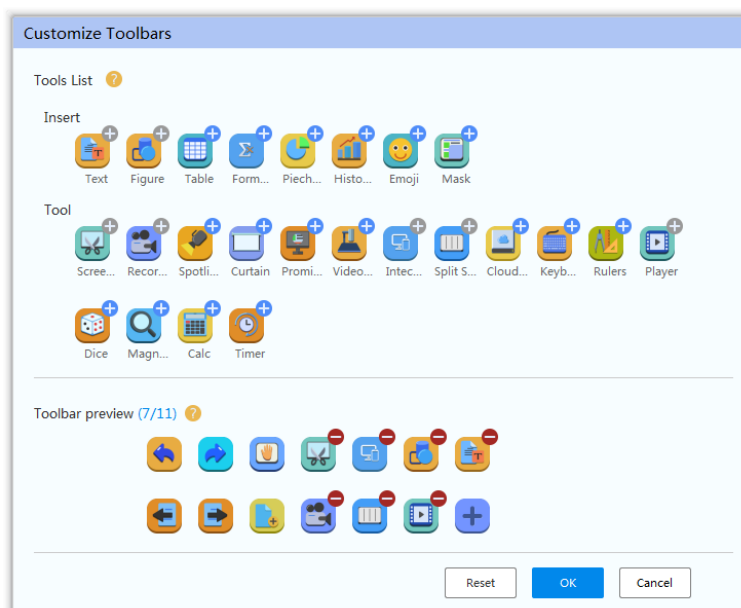
### 3.5 Скриня з інструментами

Ви можете зменшувати і збільшувати скриню інструментів, а також налаштувати її функції.

1. Збільшити: Натисніть кнопку  , щоб розгорнути її.
2. Зменшити: Натисніть іконку (позначену червоним колом), щоб зменшити поле інструментів.

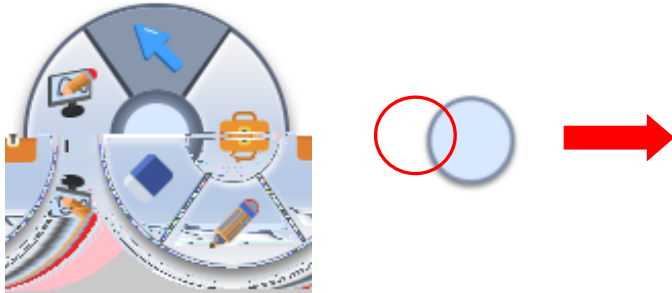


3. Налаштування Після розгортання вікна інструментів, клікніть на  для входу в інтерфейс налаштування панелей інструментів для додавання або видалення інструментів.



### 3.6 Згорнути

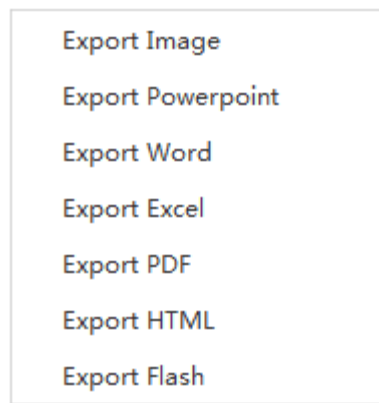
Ви можете натиснути на центр рухомої панелі інструментів, щоб приховати іконки; якщо потрібно розгорнути рухливу панель інструментів, можна знову натиснути на центр.



## 4 Файл

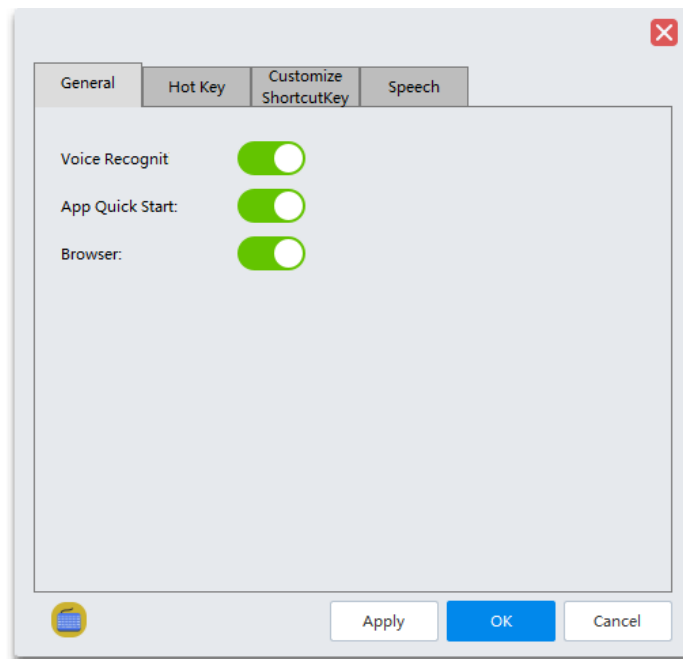
### 4.1 Експорт

Програмне забезпечення підтримує експорт більшості файлів, таких як зображення, PPT, Word, Excel, PDF, HTML, Flash тощо.

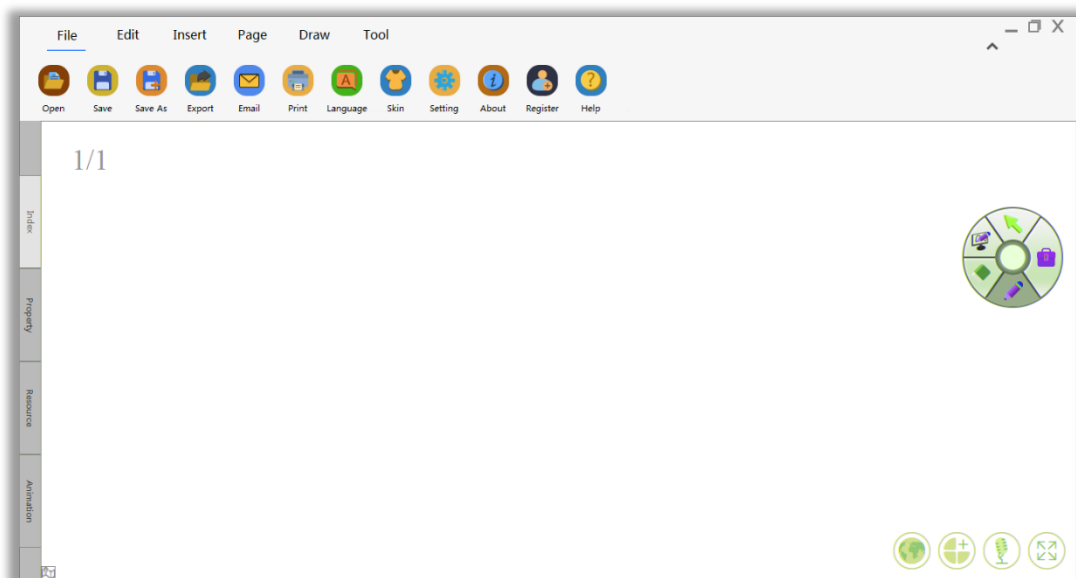


### 4.2 Налаштування

Ви можете вмикати та вимикати іконки справа внизу інтерфейсу програми, в тому числі розпізнавання голосу, обране, та браузер.



Якщо ви ввімкнули три іконки, зазначені вище, то побачите вікно таким, як показано нище. Якщо ні, буде лише іконка перемикавання в інтерактивний режим.



## 5 Редагування

Окрім функції скасування і повторення, функції меню **Edit** потрібні для вибору об'єктів, перш ніж вони можуть бути використані.

## 5.1 Вирівнювання

Виберіть кілька об'єктів і натисніть **Align** , щоб створити ефект вирівнювання.

## 5.2 Віддзеркалення

Виберіть один або декілька об'єктів і натисніть **Mirror** , після чого дзеркальне зображення буде миттєво створена.

## 5.3 Шари

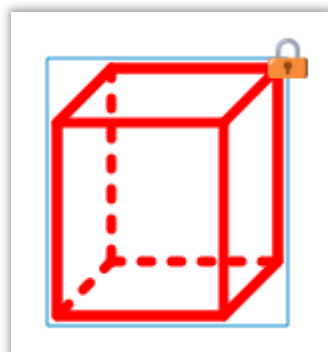
Виберіть один або кілька об'єктів і натисніть **Layer** , щоб налаштувати поточний шар об'єкта.

## 5.4 Перегортання

Виберіть один або кілька об'єктів і натисніть **Flip** , щоб перегорнути об'єкт(и) вертикально або горизонтально.

## 5.5 Закріплення

1. Виберіть один або кілька об'єктів і натисніть **Lock** , щоб закріпити об'єкт(и).
2. Відкрити Виберіть закріплений об'єкт(и) і натисніть кнопку **Lock** в меню **Edit** або натисніть іконку закріплення у верхньому правому куті об'єкта(ів).





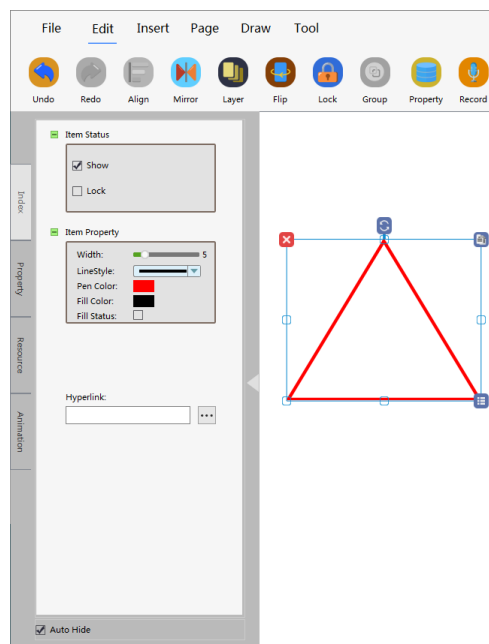
## 5.6 Групування

1. Виберіть кілька об'єктів для об'єднання в одну групу.
2. Розгрупування Виберіть об'єкт групи та натисніть кнопку **Ungroup** у меню **Edit**.
3. Швидке групування: Після вибору декількох об'єктів перемістіть смужку, що з'явиться на дошці, щоб швидко об'єднати їх.



## 5.7 Властивості

1. Виберіть об'єкт і клікніть **Property** в меню **Edit** або на лівій панелі, щоб змінити властивості об'єкта, коли з'явиться вікно властивостей.



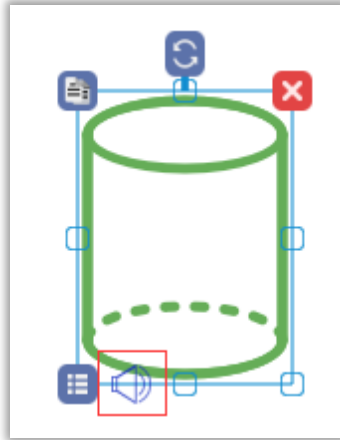
2. Масове редагування Оберіть кілька об'єктів для масового редагування після появи вікна властивостей.

## 5.8 Запис

1. Запис: Виберіть об'єкт і натисніть **Record**, щоб почати запис аудіофайлу; натисніть **Record** знову для завершення; Після завершення в лівому

нижньому куті цього об'єкта з'явиться динамік. Натисніть значок динаміка, щоб програти звук.


**ПРИМІТКА:** Ця функція діє лише тоді, коли на комп'ютері є пристрій для запису.



2. Програвання: Натисніть значок динаміка, щоб програти звук.

**ПРИМІТКА:** Ця функція діє лише тоді, коли на комп'ютері є динаміки або підключені навушники.

## 5.9 Гіперпосилання

1. URL-адреса гіперпосилання: Виберіть об'єкт, натисніть кнопку **Hyperlink** ; виберіть **URL** у спливаючому інтерфейсі налаштування гіперпосилання, а потім введіть гіперпосилання у полі вводу або клікніть  кнопку праворуч, щоб вибрати об'єкт гіперпосилання, натисніть **OK** , щоб завершити цю операцію.



2. Гіперпосилання сторінки: Виберіть об'єкт, натисніть кнопку **Hyperlink** ; у спливаючому інтерфейсі налаштування гіперпосилання виберіть **Page** і клацніть поле введення, щоб вибрати сторінку, яку потрібно пов'язати, і в кінці натисніть **OK** , щоб завершити цю операцію.


3. Відкрити гіперпосилання: Клікніть правою кнопкою миші на об'єкті з гіперпосиланням, і виберіть **Open Link** у спливаючому меню.

## 6 Вставка

За винятком мультимедіа, це програмне забезпечення підтримує вставку різних матеріалів, таких як текст, малюнок, таблиця, формула тощо.

### 6.1 Текст

1. Налаштування Підтримуються вибір шрифту, розмір шрифту, жирний шрифт, курсив, підкреслення і колір тексту.

2. Прочитання вголос Після вибору тексту натисніть кнопку  , щоб прочитати текст.

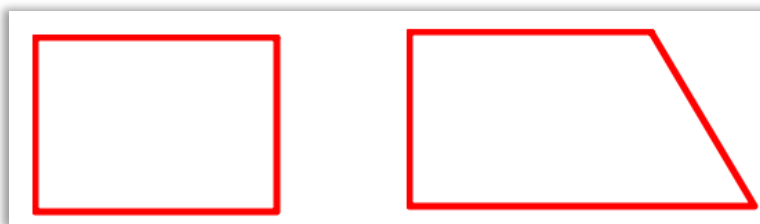
ПРИМІТКА :Ця функція діє лише тоді, коли на комп'ютері є динаміки або підключені навушники.

### 6.2 Креслення

Включає лінію, плоский графік і суцільний графік.

1. Малювання: Виберіть одну потрібну фігуру, а потім утримуйте ліву клавішу миші і перетягуйте її вниз праворуч, щоб намалювати фігуру та змінювати розмір фігур.

2. Ви можете змінити форму плоского графіка, перетягнувши його кут.



### 6.3 Таблиця

1. Накреслити таблицю: Натисніть кнопку **Table** . Налаштуйте кількість стовпців та рядків, утримуйте ліву кнопку миші, перетягніть її праворуч вниз, щоб створити таблицю.

2. Редагування таблиці: оберіть одну або кілька клітин для редагування таблиці за допомогою меню правої клавіші миші або асоціативних інструментів,

створених у меню **Insert** .

3. Вставка об'єкту: Дозволяє перетягувати написи, малюнки, відео тощо. Також підтримує перетягування їх з таблиці без змін властивостей.

4. Введення тексту: Двічі клікніть одну клітину для введення тексту.

## 6.4 Формула

Натисніть кнопку **Formula** і клікніть на області запису, з'явиться інструмент формул.

**ПРИМІТКА:** Якщо ви вперше використовуєте інструмент для формул, він буде завантажуватись кілька секунд, після чого ним вже можна буде користуватись.

## 6.5 Кругова діаграма

1. Натисніть кнопку **Pie Chart** і задайте значення, колір тощо у вікнах налаштувань.

**Data**

	Name	Value	Transparency
1	Computer	18.8	0
2	Calculus	17.6	0
3	Statistics	16.8	0

**Setting**

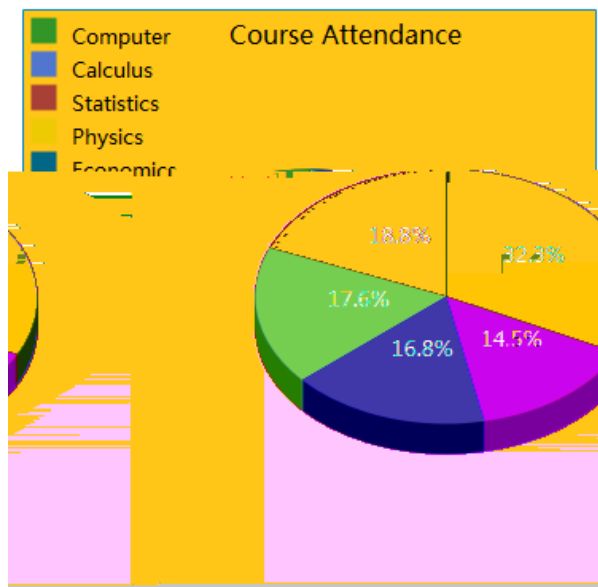
Title: Course Attendance

Background Color:  ☒ 3D

Transparency: 0%

OK Cancel

2. Приклад:



3. Редагування: Після створення кругової діаграми клікніть правою кнопкою миші на малюнку та виберіть **Property** у меню, щоб скинути дані.

## 6.6 Гістограма

1. Натисніть кнопку **Histogram** і задайте значення, колір тощо у вікнах налаштувань.

**Data**

Add Delete Edit

	Name	Value	Transparency
1	Computer	18.8	0
2	Calculus	17.6	0
3	Statistics	16.8	0

**Setting**

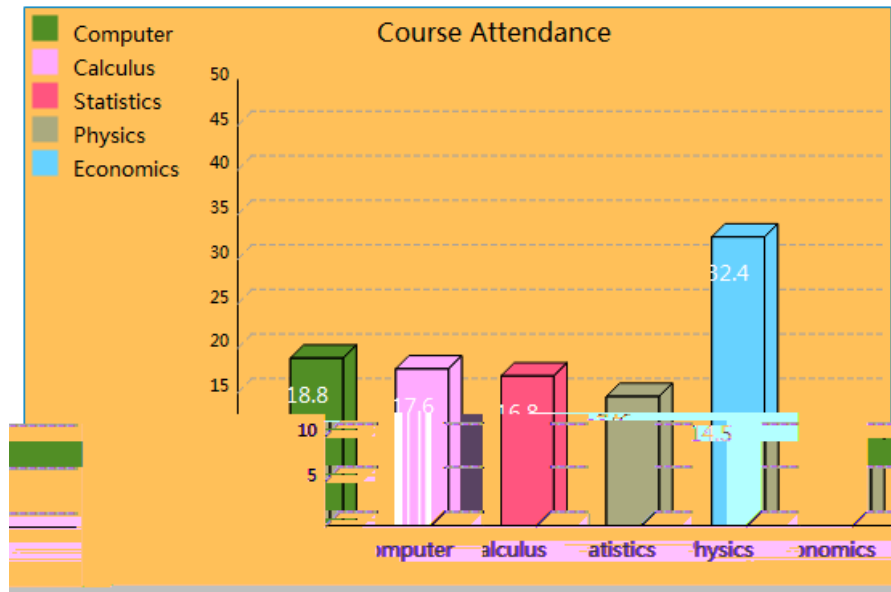
Title: Course Attendance

Background Color: [Yellow] ☒ 3D

Transparency: 0%

OK Cancel

2. Приклад:



3 Редагування: Після створення кругової діаграми клікніть правою кнопкою миші на малюнку та виберіть **Property** у меню, щоб скинути дані.

## 6.7 Маска

1. Вставити маску: натисніть кнопку **Mask** , клікніть лівою кнопкою миші на області письма та перетягніть її у будь-якому напрямку для прямокутної маски.
2. Функції: змінюйте розмір маски шляхом перетягування стрілок; зберігайте навчальні програми в будь-який час.

## 7 Сторінка

### 7.1 Блокування екрану

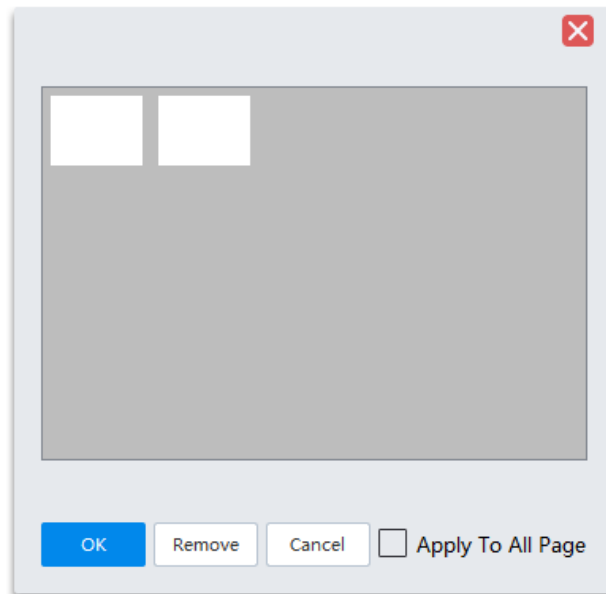
Зabloкуйте весь інтерфейс комп'ютера, щоб запобігти випадковому використанню; натисніть кнопку **Lock** у правому нижньому куті, щоб вийти з екрана блокування.

### 7.2 Шаблон сторінки

1. Задати фон: клікніть правою кнопкою миші область запису на дошці, щоб налаштувати колір фону або зображення.
2. Додати шаблон сторінки: Після встановлення фону можна додати фон до

шаблону сторінки, вибравши опцію **Add To Page Template** у меню з правої кнопки миші.

3. Застосувати до всіх сторінок: У інтерфейсі шаблону сторінки виберіть шаблон і опцію **Apply To All Page**, а потім натисніть **OK**, щоб застосувати її.



## 8 Малювання:

Є 10 видів інтерактивних ручок, в тому числі тверде перо, м'яке перо, лазерне перо, розумне перо, чарівне перо, перо HWR, бамбукове перо, перо жестів, текстурне перо та мульти-перо.

### 8.1 Інтерактивне перо

- **Тверде перо:** Мімічне перо, кулькова ручка і крейда для запису.
- **Бамбукове перо:** Подібне до пензля і може імітувати широке перо для створення тибетського ефекту.
- **М'яке перо:** Мімічна каліграфія, товщина буде змінюватися в реальному часі відповідно до швидкості письма.
- **Перо виділення:** Створює напівпрозорий ефект над текстом, але ніколи не закривайте їх.
- **Лазерне перо:** Створює безперервне письмо, яке відображається від глибокого до дрібного, поки не зникне.

- **Розумне перо:** Ви можете креслити фігури, такі як трикутник, ромб, прямокутник, паралелограм, стрілка, лінія, коло, овал, п'ятикутник, шестикутник і п'ятикутник; а потім редагувати їх перетягуванням.
- **Магічне перо** Створення ефекту, подібного до лазерного пера при письмі; ви можете накреслити коло, створить світловий ефект; накреслити прямокутник, створить ефект лупи.
- **Жестове перо:**

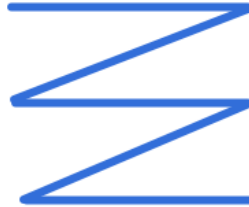
(1). Перейти до попередньої сторінки: горизонтальний гачок у напрямку ліворуч;



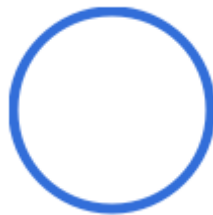
(2). Перейти до наступної сторінки: горизонтальний гачок в напрямку праворуч;



(3). Очистити: накресліть на об'єкті полігональні лінії вперед-назад;



(4). Вибрати об'єкт: накресліть коло на об'єкті.

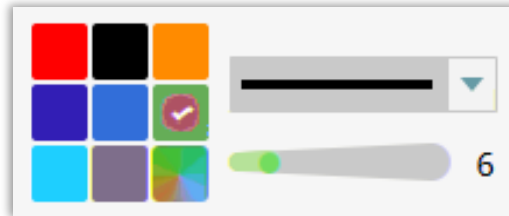


- **HWR:** Підтримує розпізнавання слів, речень, абзаців тощо. Шрифт автоматично коригується.
- **Текстурне перо:** Створити ефект текстури, який можна змінити і налаштувати в палітрі текстури.
- **Мульти-перо:** Підтримка декількох видів пера одночасно, що можна використовувати при підключенні до інтерактивної дошки.



## 8.2 Параметри

Програмне забезпечення для дошки дозволяє налаштування палітри, лінійності та товщини лінії. Вона також дозволяє задати колір, лінійність і товщину лінії інтерактивного пера.



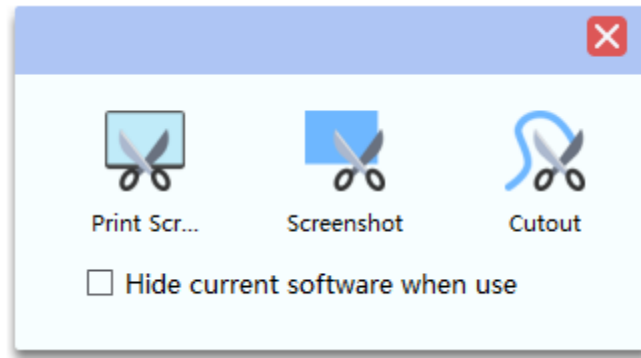
## 8.3 Заповнення

Підтримуються кольорові заливки для замкнутих і напівзамкнутих графіків; і підтримуються градієнти заповнення і заповнення користувацькими зображеннями.

# 9 Інструмент

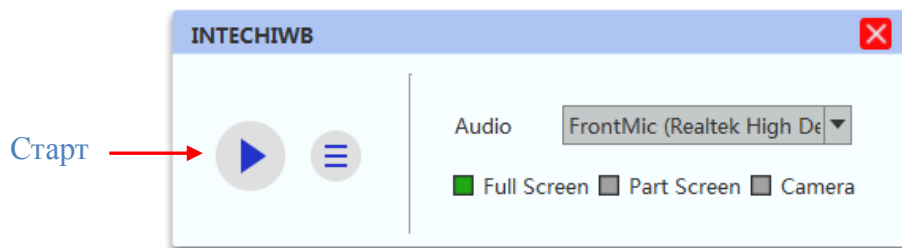
## 9.1 Знімок екрану

- **Зробити знімок екрану:** Зніміть вміст області для письма та збережіть її.
- **Знімок екрану:** Зніміть вибрану область і збережіть її безпосередньо на комп'ютері.
- **Вирізання:** Накресліть замкнену область, виріжте вміст цієї області та вставте її в область для письма.
- Якщо ви виберете "Приховати програму при використанні", вона буде приховувати інтерфейс програмного забезпечення під час зйомки екрану.

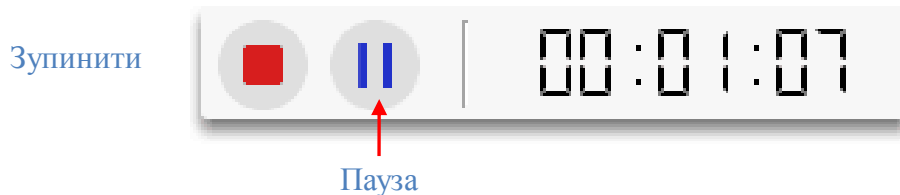


## 9.2 Рекордер

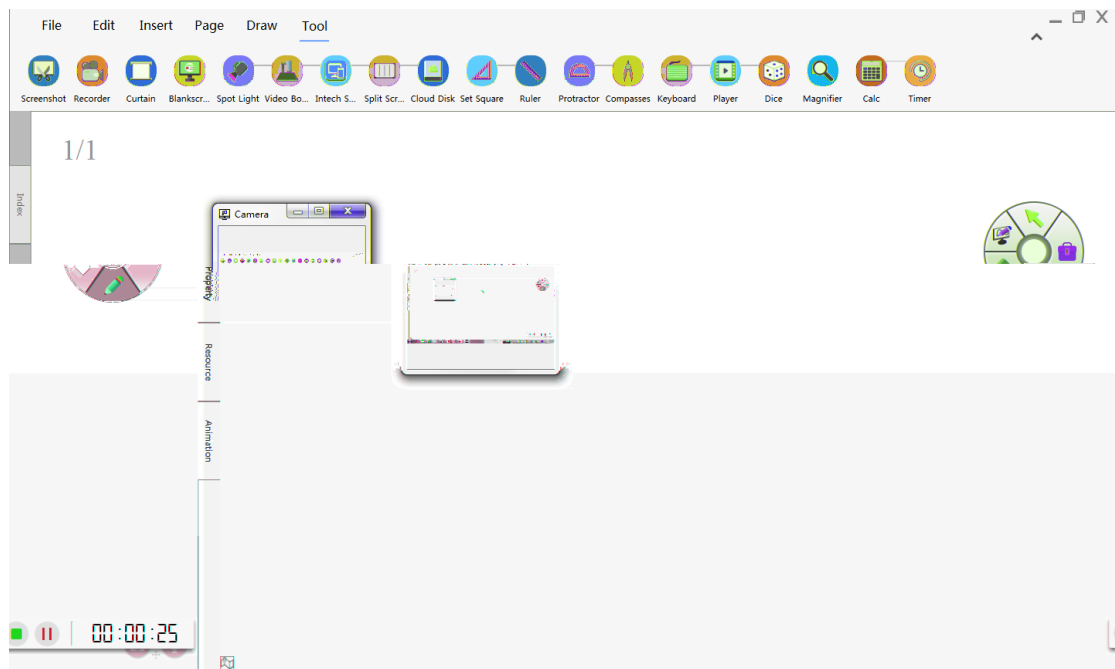
- **Головний інтерфейс:** Існують три способи запису, такі як "повний екран", "частина екрану" і "камера". Ви можете натиснути кнопку для запису після вибору методу.




- **Смуга управління:** Коли почнеться запис, вона з'явиться у правому нижньому кутку екрана. Вона показує час запису і дозволяє поставити на паузу і зупинити запис.

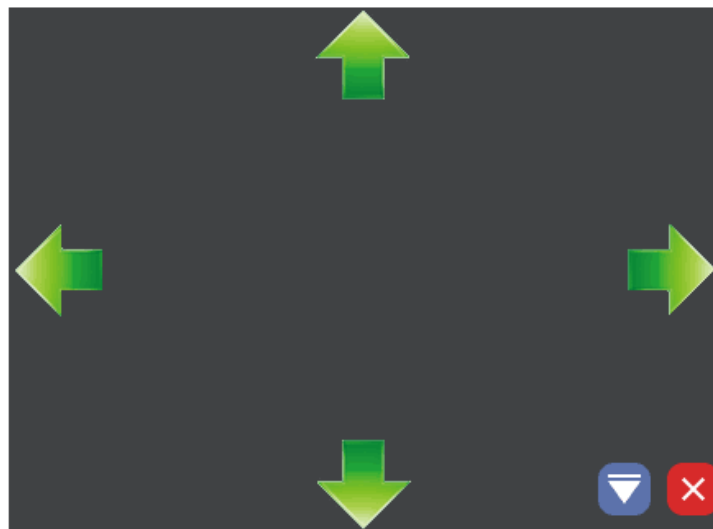


- **Повний екран:** Записати весь екран комп'ютера (інтерактивна дошка).
- **Частина екрану:** Запис лише обраної області.
- **Камера:** Доступний режим огляду камери в повноекранному режимі. В ньому можна регулювати розмір огляду камери або повного екрану.




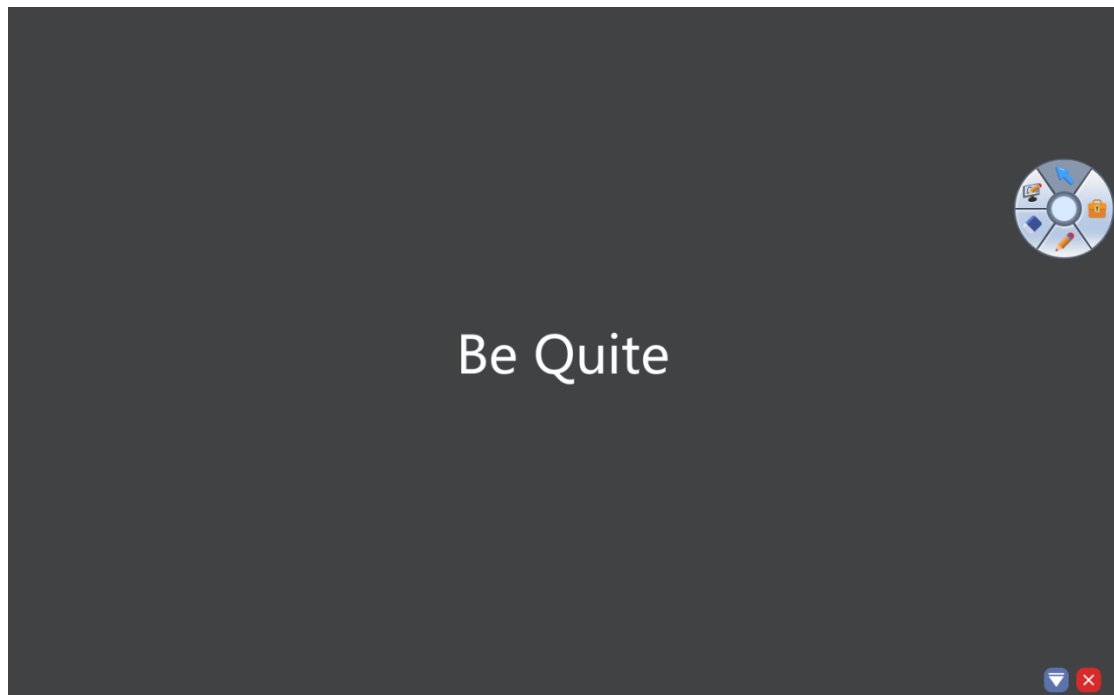
### 9.3 Завіса

Ви можете натиснути кнопку  і, утримуючи ліву кнопку миші, перетягнути її на область запису, щоб створити завісу, яка підтримує різноманітні налаштування, примітки тощо.




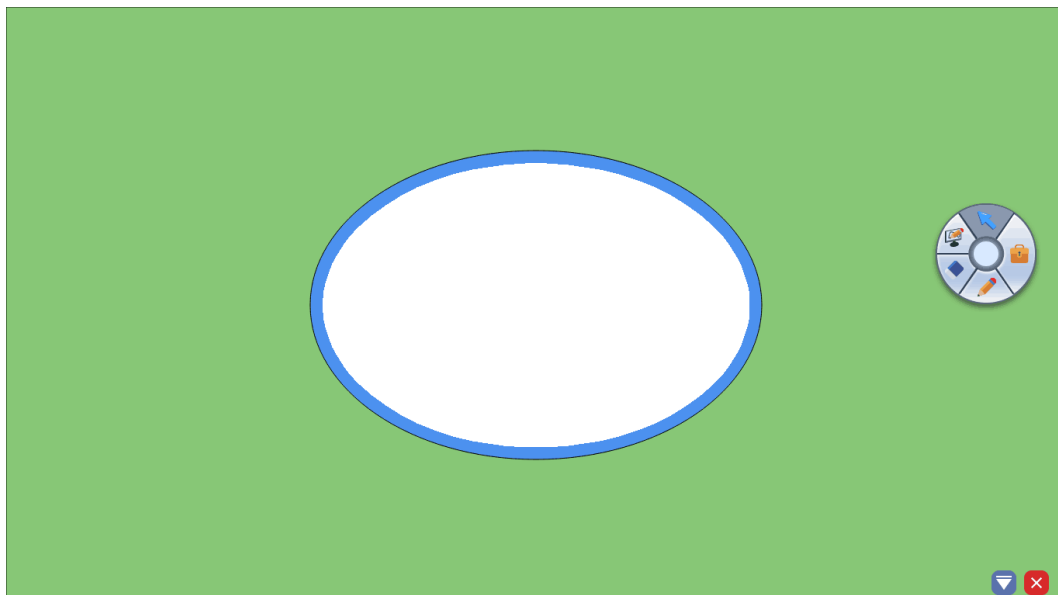
### 9.4 Порожній екран

Натисніть кнопку , і програма перейде в порожній екран. Він підтримує налаштування фону, відображення тексту тощо..



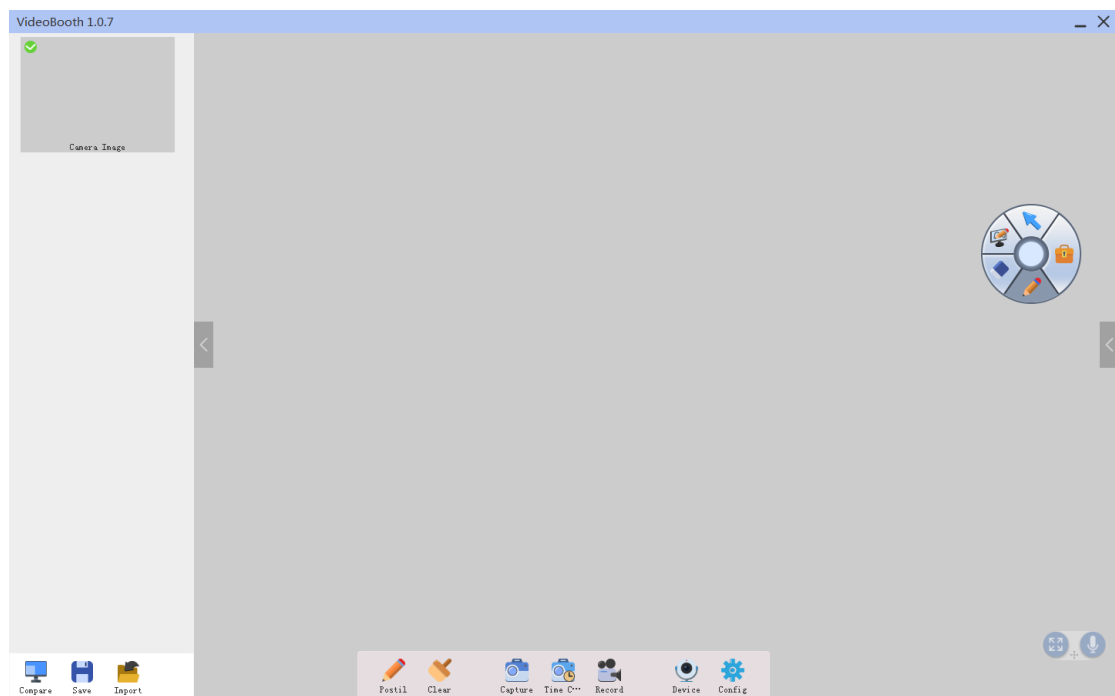
## 9.5 Виділення









Ви можете натиснути на кнопку , і, утримуючи ліву кнопку миші, перетягнути синю рамку кола, щоб відрегулювати його область, яка підтримує налаштування фону, примітки та зображення.

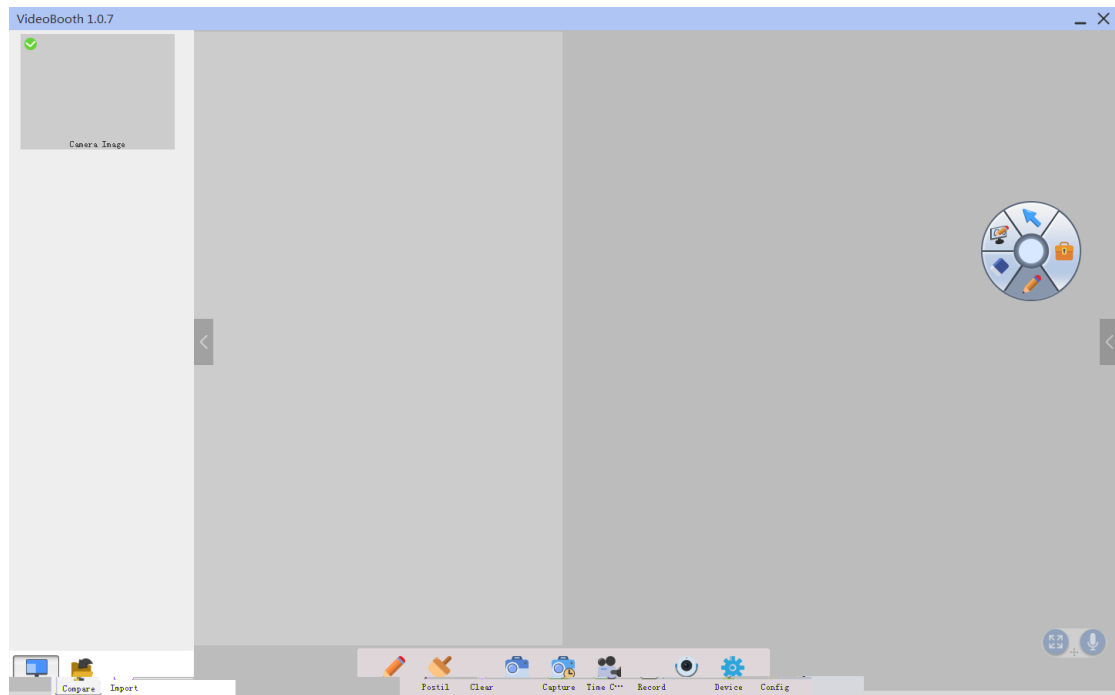


## 9.6 Відеоматеріали


- **Головний інтерфейс:** Including camera view, toolbar and preview list.

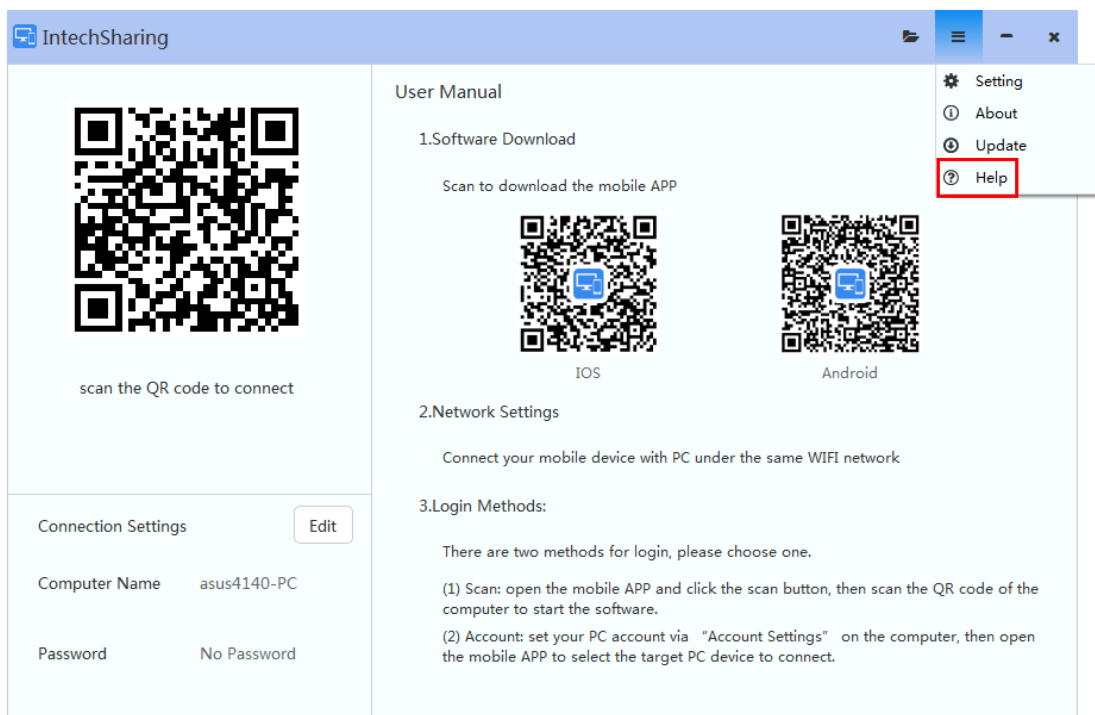


- **Примітка:** Натисніть кнопку  на панелі інструментів, щоб почати анотування; натисніть знову, щоб вийти.
- **Очистити:** Стирає все написане.
- **Зйомка:** Зробіть знімок камерою та перегляньте його у списку .
- **Часова зйомка** Дозволяє встановити кількість знімків та інтервали до зйомки; якщо ви бажаєте зупинити часовий запис, натисніть .
- **Запис:** Натисніть кнопку  і виберіть шлях збереження для початку запису; натисніть , щоб зупинити запис.
- **Пристрій:** Увімкніть камеру та встановіть роздільну здатність.
- **Конфігурація:** Підтримує обертання, збільшення / зменшення, застигле зображення, налаштування камери.
- **Прев'ю:** Показати прев'ю камери та прев'ю зображення; натисніть , щоб перемикає їх.
- **Порівняння:** Натисніть кнопку  у меню , щоб порівняти огляд камери та зображення.




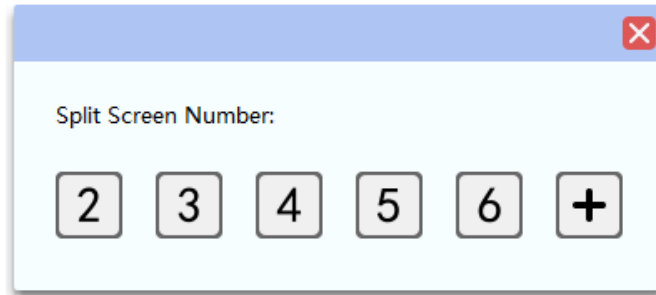
## 9.7 IntechSharing

Будь ласка, ознайомтеся з інструкціями на головному інтерфейсі або в “Керівництві користувача IntechSharing” (клікніть  в червоному полі на зображенні) для деталей.

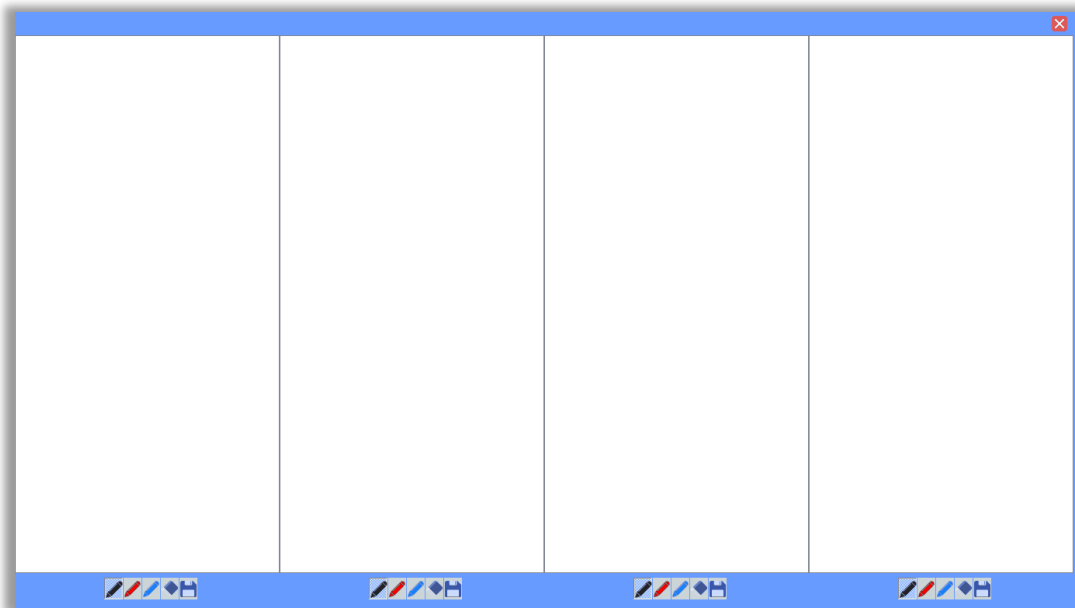


## 9.8 Розділений екран

Відкрийте  , щоб встановити параметри розділеного екрану. Підтримує до 6 екранів (деякі інтерактивні дошки з широким екраном можуть встановити до 10 розділених екранів).

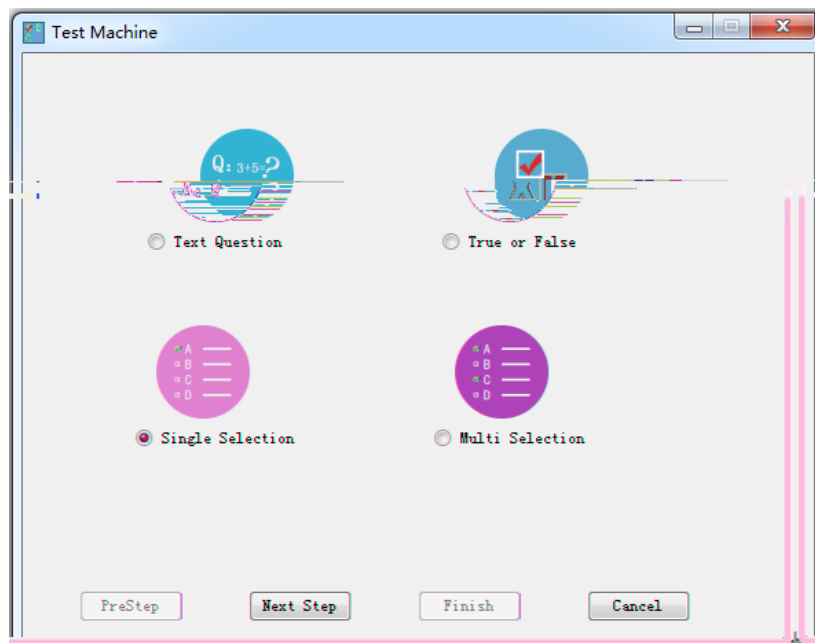


Кожен екран може функціонувати самостійно і має власну панель інструментів, що складається з чорного пера, червоного пера, блакитного пера, гумки і функції збереження.




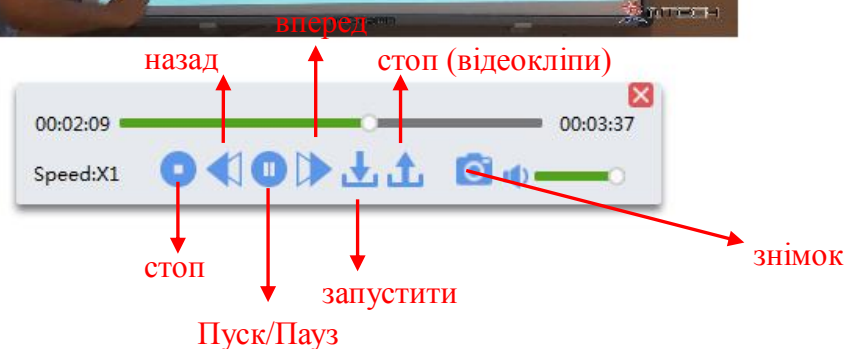
## 9.9 Тест-машина

Це програмне забезпечення надає функцію тестової машини, яка дозволяє редагувати текст і вставляти медіа-файли. Типи екзаменаційних питань включають текстове запитання, "так або ні", один вибір та багаторазовий вибір. Ви можете вставити питання у поточну сторінку або наступну сторінку та повторно відредагувати їх.



## 9.10 Програвач

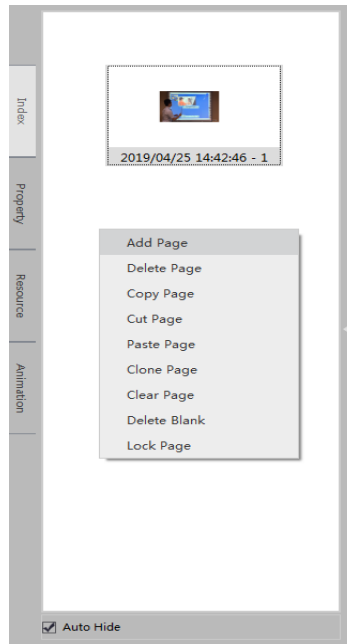
Якщо ви хочете програти відео, ви можете відкрити його через вбудований програвач  у меню "Інструмент" або безпосередньо перетягніть його з меню "Матеріали". Після вибору відео вбудована панель інструментів з'явиться під відео. На ній ви можете здійснити бажані операції.





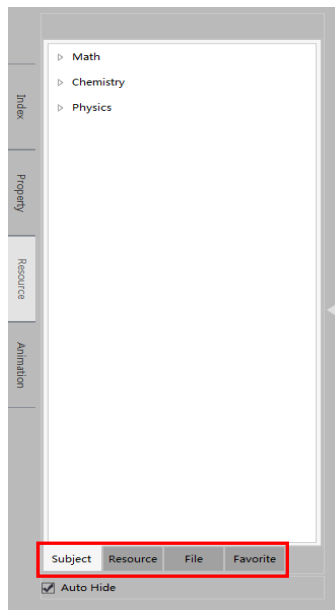
## 10. Індекс

Існує 9 функцій у : додавання сторінки, видалення сторінки, копіювання сторінки, вирізання сторінки, вставлення сторінки, клонування сторінки, очищення сторінки, видалення сторінки, видалення порожньої сторінки, закріплення сторінки.



## 11. Матеріали

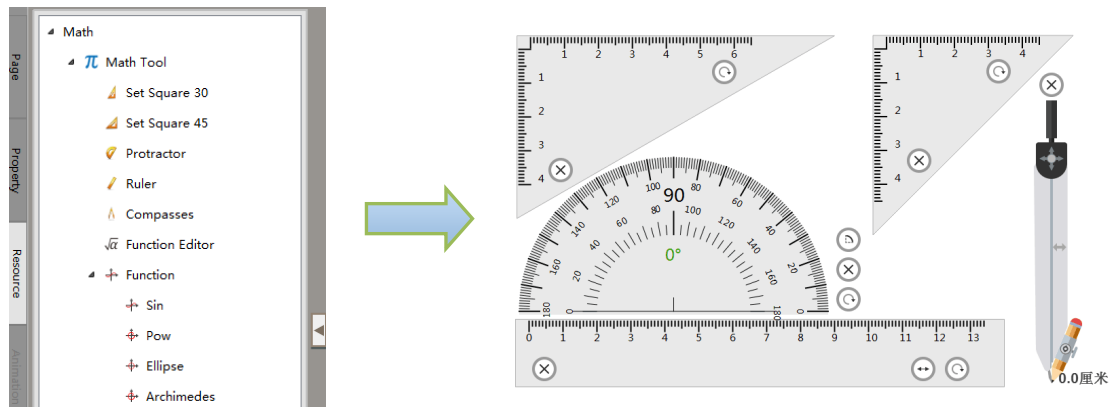
Це програмне забезпечення надає тематичні інструменти, локальні ресурси, файли тощо. Ви можете натиснути у лівій частині панелі під віконним режимом або клікнути у нижній частині під інтерактивним режимом для вибору відповідного ресурсу для використання.



## 11.1 Тематичні інструменти

### 11.1.1 Математика

В наявності широкий спектр інструментів для математики, які допоможуть вам створити більш цікавий урок, наприклад, лінійку, циркуль, кутник, редактор формул тощо.

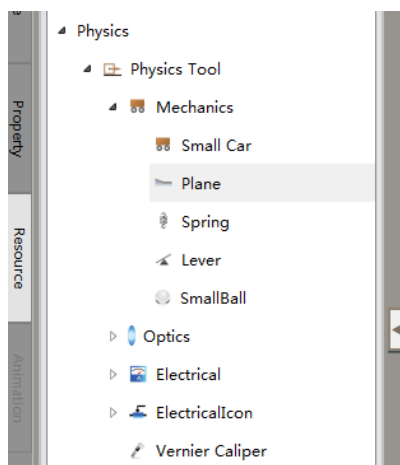


### 11.1.2 Фізика

Інструменти для фізики:

- **Механіка:** маленький автомобіль, літак, пружина, важіль
- **Оптика:** випукла, напіввипукла, увігнута лінза, наполовину увігнута лінза, оптична підтримка, свічка

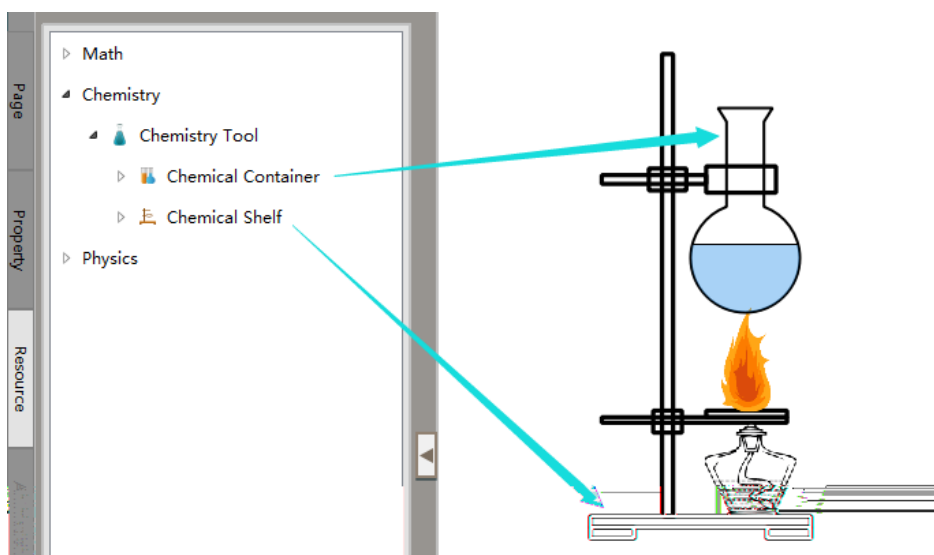
- **Електрика:** магніт, амперметр, електричне світло, вольтметр, реостат, чутливий амперметр, стрижневий магніт, інструмент для фізики, магнітна стрілка, спеціальний амперметр
- **Електричні додатки:** ампер, заземлення, акумулятор, батарея, світло, сигнал, ємність, опір, напруга, регулювальний реостат, змінний струм, постійний струм.





### 11.1.3 Хімія

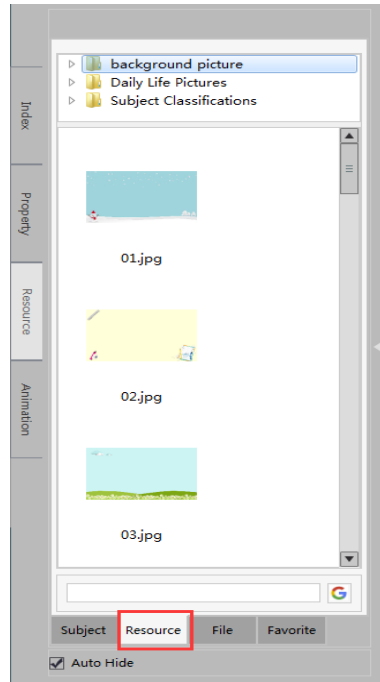
Інструменти для хімії:

- Хімічний контейнер
- Хімічна полиця





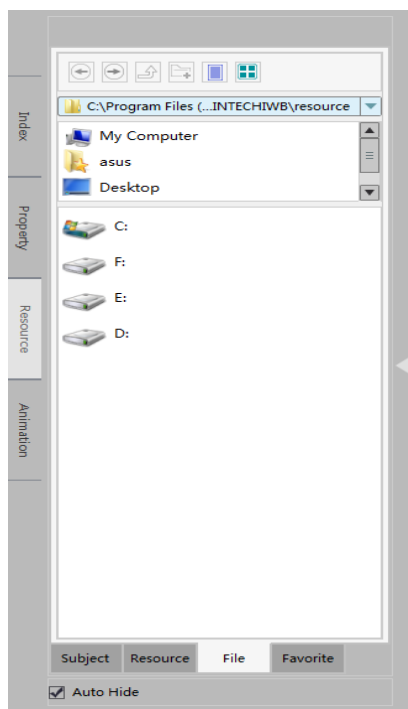
## 11.2 Матеріали

**Матеріали:** натисніть кнопку  на панелі та виберіть , щоб знайти потрібне зображення. Потім перетягніть потрібне зображення на дошку.



## 11.3 Файл

Як імпортувати локальні матеріали: Натисніть  в меню  і перетягніть мультимедійні файли, такі як зображення, файли Word, PowerPoint, Excel, відео тощо на дошку для подальшого використання.

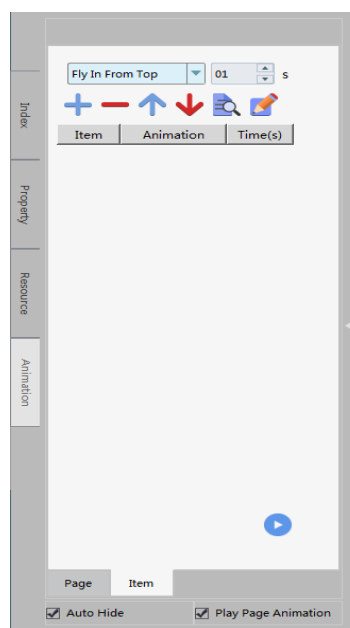
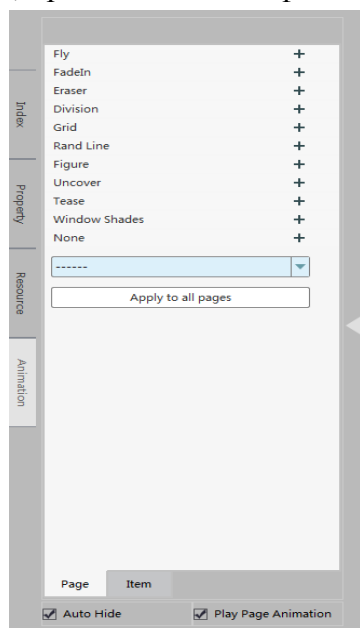


## 12. Анімація

Можливість додавання анімації сторінки та анімації елементів.


**Анімація сторінки:** Дозволяє встановлювати режими програвання. При виборі колір іконки буде поглиблено; якщо не потрібно, просто виберіть *по*.

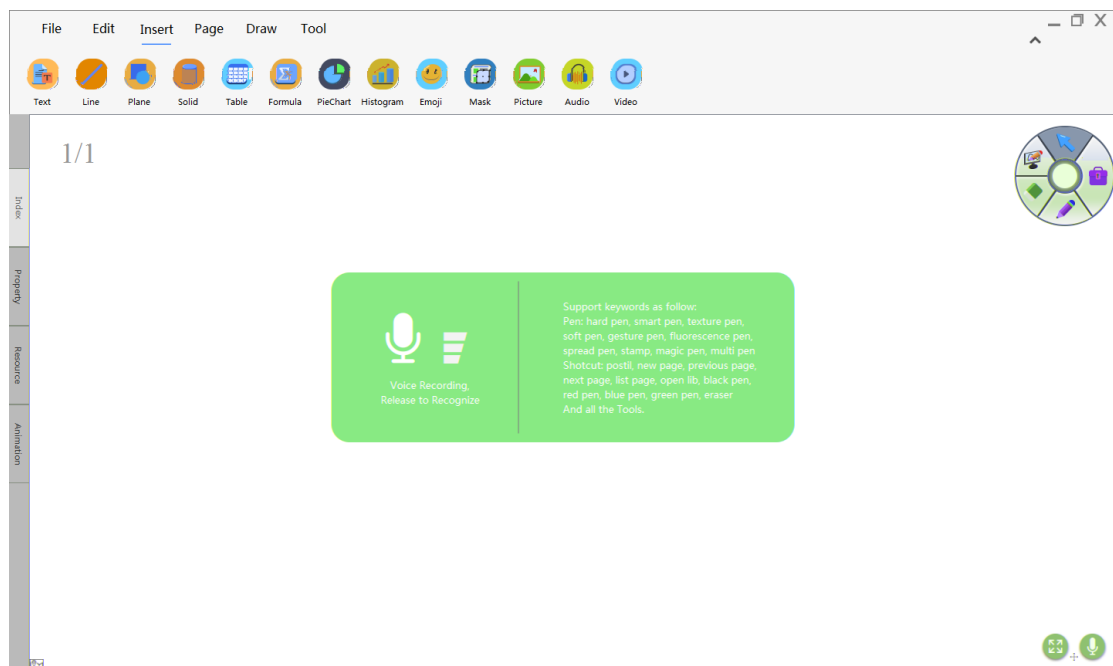
**Елемент анімації:** Виберіть об'єкт, і ви зможете встановити його динамічний ефект, час, прев'ю і змінити ефекти елемента.



## 13 Розпізнавання голосу


1. Вимоги: Функція вимагає мікрофонного пристрою, який може розпізнавати звук, і цей мікрофон має бути пристроєм запису за замовчуванням.


2. Способи: Утримуйте кнопку  лівою кнопкою миші для запису голосу; відпустіть кнопку, щоб розпізнати його. Наприклад, ви говорите "previous page", програма розпізнає її і швидко перейде до попередньої сторінки. Програмне забезпечення може розпізнавати ключові слова, як показано на малюнку.





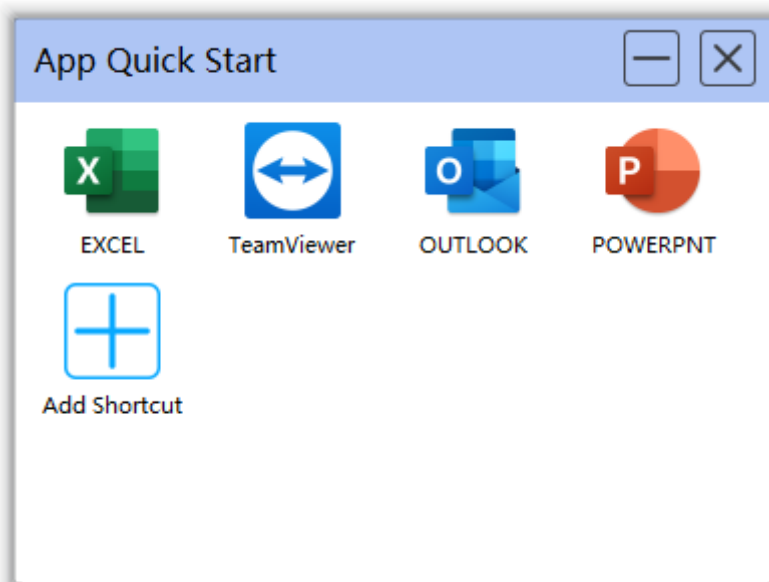
3. **ПРИМІТКА:** Якщо рівень розпізнавання мікрофона на ноутбуці не високий, рекомендується підключити зовнішній мікрофон. Якщо голос неможливо розпізнати, перевірте, чи є мікрофон справним, і чи є мікрофон пристроєм запису за замовчуванням.

## 14. Швидкий старт

Зверніться до розділу 4.2, додайте іконку  справа внизу інтерфейсу програми, і клікніть, щоб почати. Після входу в інтерфейс, ви можете додати деякі важливі додатки та документи для швидкого доступу наступного разу.

(1). Додати: клікніть іконку  та оберіть додатки або документи, які ви хочете додати;

(2). Видалити: клікніть іконку , та оберіть додатки або документи, які ви хочете видалити, в кінці клікніть  праворуч зверху.



## 15 Наші контакти

Xiamen Interactive Technology Co., Ltd.

Адреса: 415No.45 Bldg, Wanghai Rd., Software Park Phase 2, Xiamen, Китай

Веб-сайт: <http://www.cnintech.com>

Електронна адреса: [market@cnintech.com](mailto:market@cnintech.com)

Тел .: +86-0592-5902910