

PROPTIMAX



**Руководство пользователя
программным обеспечением
Proptimax**

1. Установка программного обеспечения.....	6
1.1 Требования.....	6
1.2 Установка программного обеспечения.....	6
Внимание: Просим вас установить программное обеспечение, как показано ниже, чтобы программное обеспечение работало нормально и у вас не возникло проблем во время работы:	6
1.3 Установка драйвера	8
1.4 Подключение USB кабеля	10
Для подключения интерактивной доски нужен один кабель USB. Никаких дополнительных источников питания для данного продукта не требуется.	10
2. Программное обеспечение	10
2.1 Начало работы с программой.	10
2.2 Настройки интерфейса программы	10
2.3 Учетная запись	11
2.4 Выбор языка	12
3. Обзор Программного Обеспечения.....	13
3.1 Оконный режим	13
3.2 Рамочный режим.....	14
3.3 Полноэкранный режим.....	14
Полноэкранный режим увеличивает область для записи. Если вы хотите выйти из этого режима, можно перейти в оконный режим через кнопку.	14
3.4 Режим рабочего стола.....	15
3.4.1 Заметки в PowerPoint и Word	16
4. Возможности программного обеспечения в режиме окна	17
4.1 Функция «Домой» в панели инструментов	25
4.1.1 Режим мыши	25
4.1.2 Редактирование страницы.....	26
4.1.3 Умная ручка	29
4.1.5 Ручка.....	30
4.1.7 Ластик.....	32
4.1.8 Форма	33
4.2 Функции в панели инструмента «Редактировать»	35

4.2.1 Буфер обмена.....	35
4.2.2 Панель инструментов	36
4.3 Функция в панели инструментов «Просмотр».....	39
4.3.1 Переместить.....	39
4.3.2 Тема	40
4.3.4 Воспроизведение.....	43
4.4 Функция в панели инструментов «Вставить»	44
4.4.1 Таблица	44
4.4.2 Иллюстрация	45
4.4.6 Медиа	52
4.4.8 Инструмент «Вспомогательная область»	53
4.4.9 Штамп	54
4.4.10 Плавающее окно.....	54
4.5 Функция в панели инструментов «Инструмент».....	55
4.5.1 Чертежные инструменты.....	55
4.5.2 Шрифт	57
4.5.3 Специальные эффекты	58
4.5.4 Netmeeting	60
4.5.5 Прочее	61
4.6 Функции в панели инструментов «Алгебра»	64
4.6.1 Операции объекта	64
4.6.2 Графические фигуры	66
4.6.3 Система координат	67
4.7 Набор инструментов «Геометрия»	70
4.7.1.2 Функции, связанные с одной точкой	71
4.7.1.3 Функция, связанные с двумя точками	72
4.7.1.4 Функции, связанные с тремя и более точками	72
4.7.1.5 Функции, связанные с одной точкой и одной линией.....	73
4.7.1.6 Функции, связанные с двумя линиями	74
4.7.1.7 Функции, связанные с углом	76
4.7.2 Кривая.....	76
4.7.3 Круг	78
4.7.3.1 Функции, связанные с кругом	78

4.7.3.2	Функции, связанные с окружностью и линией.....	79
4.7.3.3	Функции, связанные с двумя кругами	79
4.7.3.4	Функции, связанные с окружностью и точкой.	80
4.7.4	Треугольник.....	81
4.7.5	Четырехугольник	82
4.7.5.1	Функции, связанные с четырехугольником.	82
4.7.5.2	Функции, связанные с многоугольником.	83
4.7.5.3	Симметричная фигура через линию.....	84
4.7.5.4	Заполнение пересечений.	84
4.7.5.5	Заполнение заплаткой.....	85
4.7.6	Стереометрия.....	85
4.8	Физика.....	86
4.8.2	Оптика.....	87
4.8.3	Электромагнетизм.....	87
4.8.4	Механика и термодинамика	88
4.8.5	Элементы физики.....	88
4.9	Химия.....	89
4.9.1	Приборы для химии	89
4.9.2	Органическая химия	90
4.9.3	Полный план установки	90
4.9.4	Периодическая таблица.....	91
4.10	Язык.....	92
4.10.1	Обработка текста.....	92
4.10.2	Английская фонетика	94
4.11	Рисование.....	95
4.11.1	Блок-схема	96
4.11.3	Стрелка.....	96
4.12	Мультимедиа	96
4.12.1	Доступ к ресурсам галереи.....	96
4.12.2	Сохранение отредактированного изображения в папку галереи.	97
4.13	Инструмент «Файловый менеджер»	98
	Файловый менеджер – раздел из которого вы можете получать доступ к компьютеру, просматривая документы и изображения.....	98

1. Установка программного обеспечения

1.1 Требования

Microsoft Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10

Требования к оборудованию

- **Минимальные требования**

CPU: P3 800 MHz; Memory: 128 Mb; Hard disk: 20 Gb; Graphic card memory: 32M; USB interface

- **Рекомендованные требования**

CPU P4 2.4 GHz; Memory: 512 Mb; Hard disk: 80 Gb; Graphic card memory: 128M; USB interface

1.2 Установка программного обеспечения

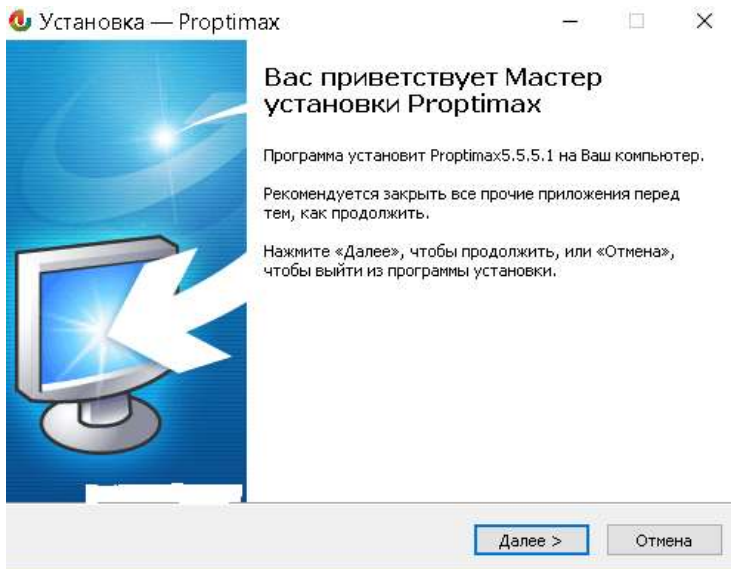
Внимание: Просим вас установить программное обеспечение, как показано ниже, чтобы программное обеспечение работало нормально и у вас не возникло проблем во время работы:

- Включите компьютер. После установки (загрузки) операционной системы, вставьте установочный диск в CD-ROM, содержащий программное обеспечение и драйвер.
- Дважды кликните значок CD-ROM на вашем компьютере откройте папку компакт-диска и дважды кликните файл Setup ('Proptimax.exe'), чтобы запустить его вручную.
- Программа установки выберет и установит язык по умолчанию в зависимости от вашей операционной системы.

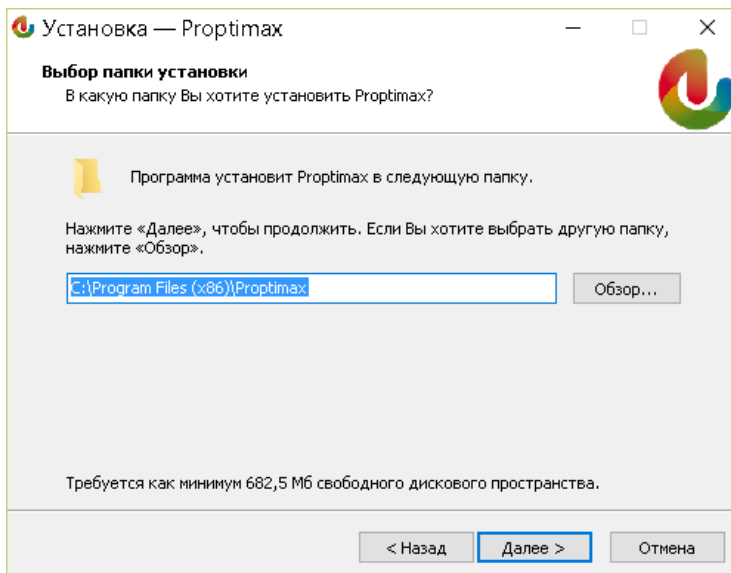
Внимание: Программное обеспечение и драйвер устанавливаются в одну директорию (одна и та же папка на одном и том же разделе жесткого диска)

Не подключайте USB кабель перед установкой программного обеспечения.

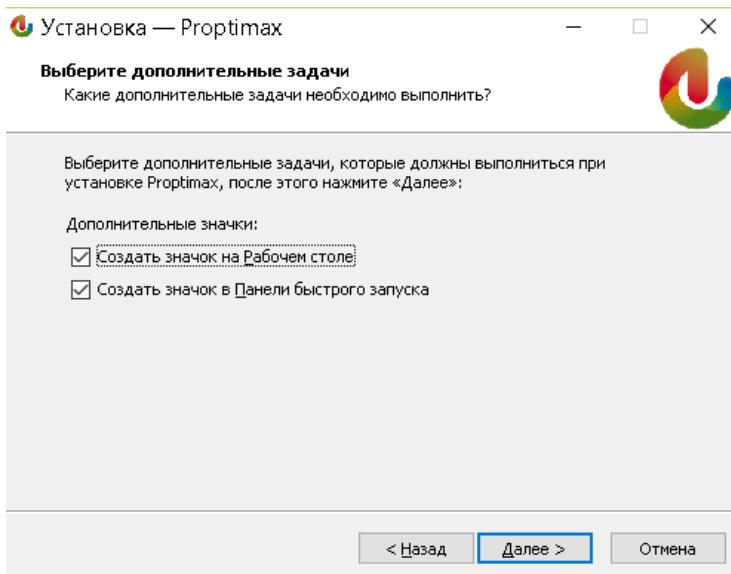
Пожалуйста, следуйте инструкцией, описанной ниже, чтобы установить программное обеспечение на ваш компьютер, прежде чем начать работать на интерактивной доске.



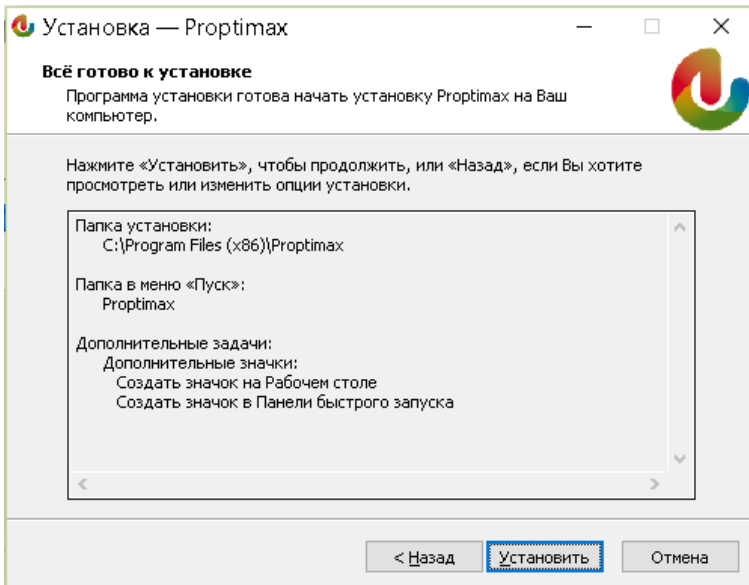
Шаг 1: Начать установку



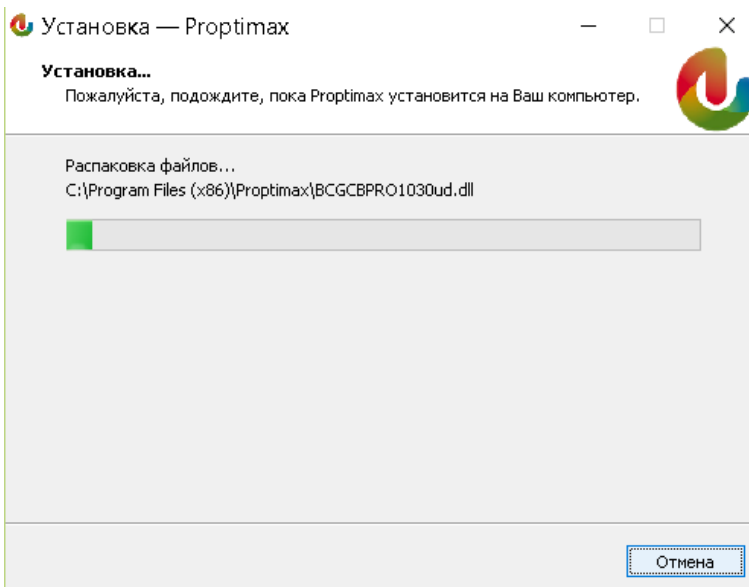
Шаг 2: Выберите папку для установки



Шаг 3: Выберите дополнительные задачи

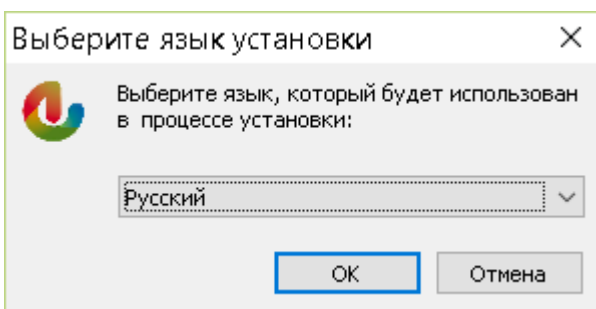


Шаг 4: Можно начать установку

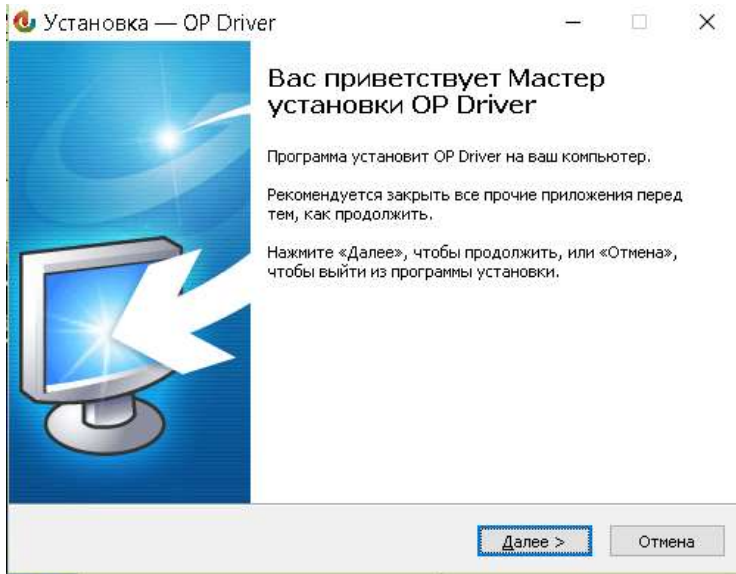


Шаг 5: Установка

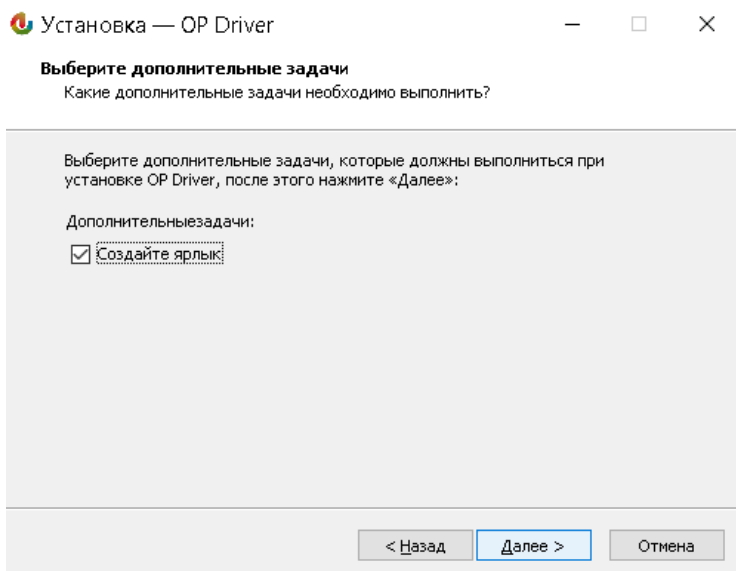
1.3 Установка драйвера



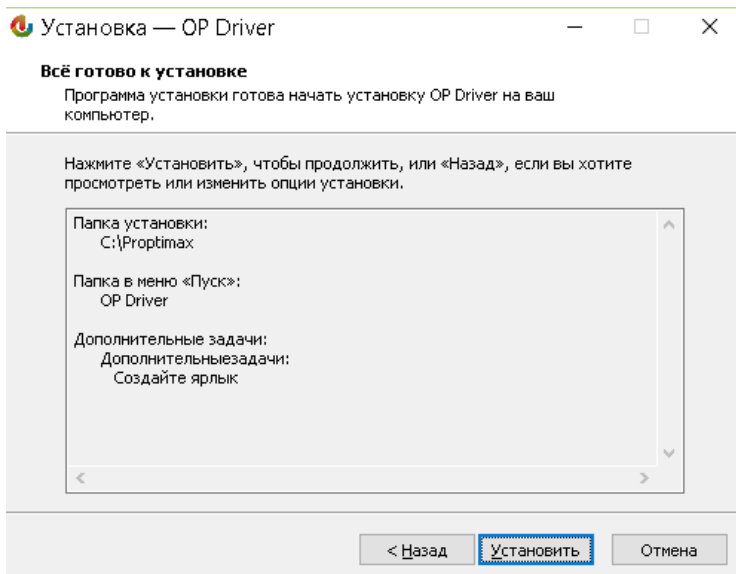
Шаг 1: Выберите язык



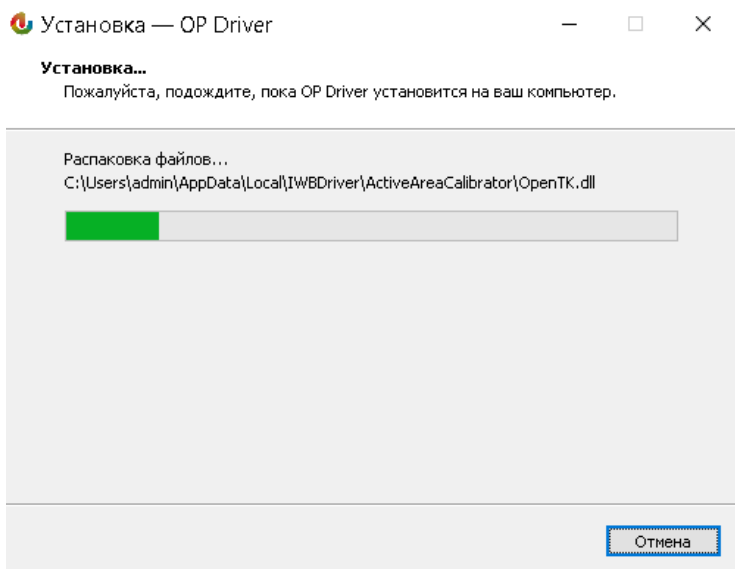
Шаг 2: Установка драйвера
(драйвер устанавливается в одну директорию с программой)



Шаг 3: Выберите дополнительные задачи



Шаг 4: Начать установку



Шаг 5: Дождаться процесса завершения установки

1.4 Подключение USB кабеля

Для подключения интерактивной доски нужен один кабель USB. Никаких дополнительных источников питания для данного продукта не требуется.

2. Программное обеспечение

2.1 Начало работы с программой.

Существует два способа, чтобы открыть программу:

- Кликните значок ярлыка “Proptimax” на рабочем столе компьютера

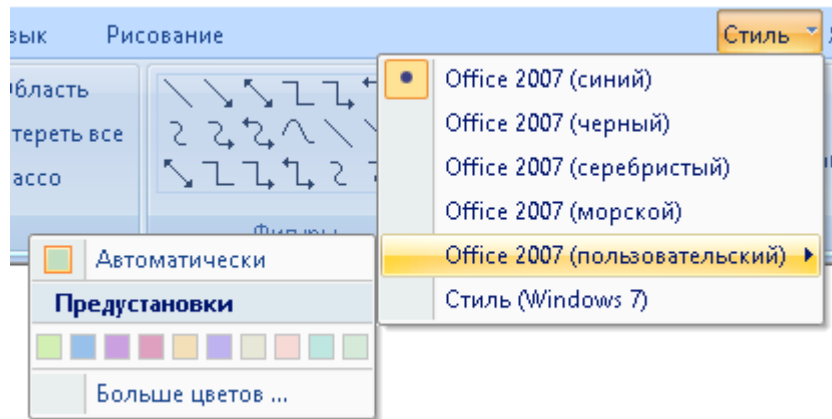


Кликните и удерживайте несколько секунд клавишу на поверхности доски (опционально в зависимости от комплектации)



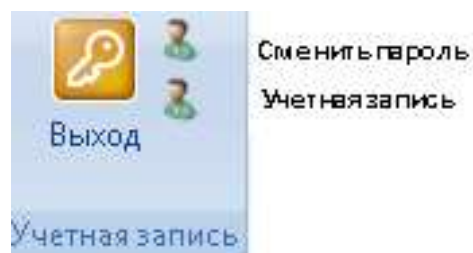
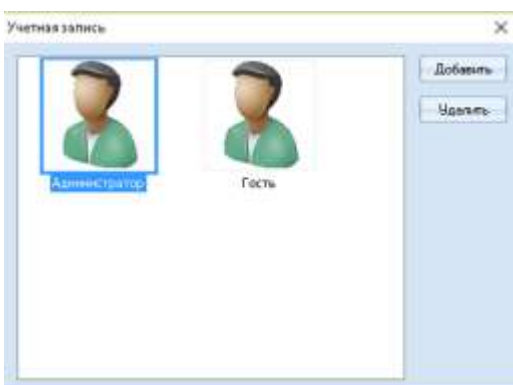
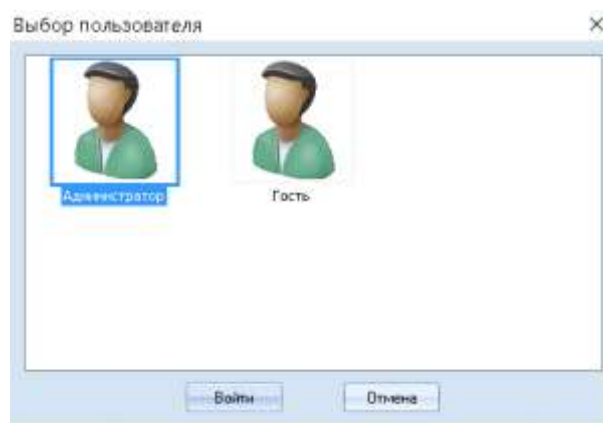
2.2 Настройки интерфейса программы

Программа «Proptimax» предлагает широкий выбор интерфейса для выбора пользователя. Кроме того, пользователь может также настроить интерфейс под себя.

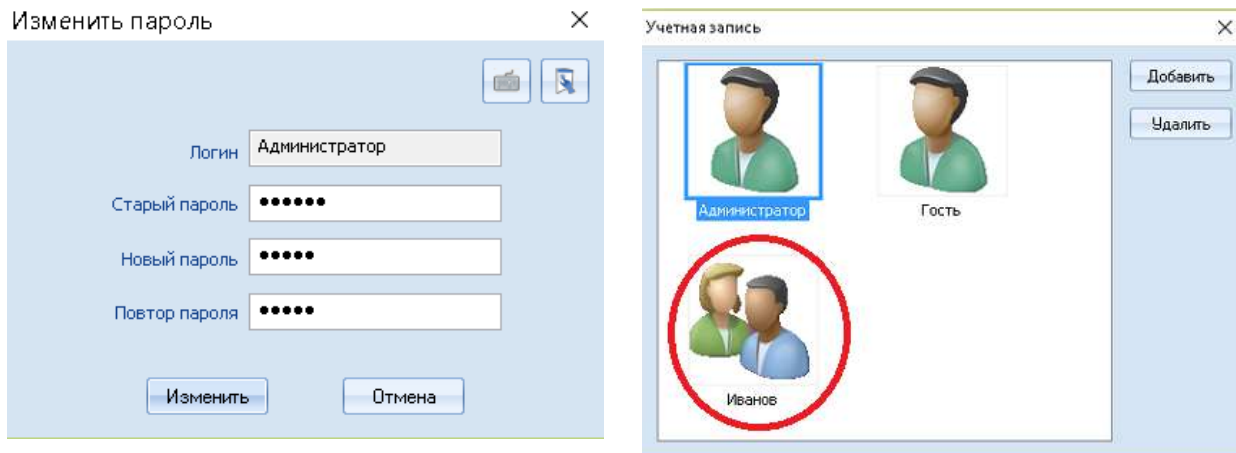


2.3 Учетная запись

Если вы входите через режим «Администратор», вы можете управлять пользователями, включая изменение пароля и добавление или удаление пользователей. В программном интерфейсе кликните «Домой» на панели инструментов, после чего вы увидите «Учетная запись».



Примечание: с помощью этой функции, пользователь может сменить пароль для входа в собственную учетную запись, производить действия над другими пользователями.

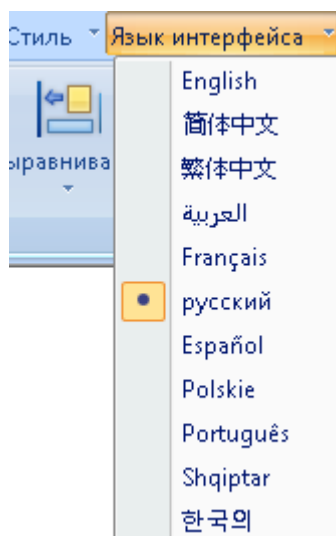


Обратите внимание: для ввода имя пользователя и пароля, используйте следующие символы: «0»-«9», «А» - «Я», «а» - «я», «_»

Если вы открываете программу, выбрав «Гость», вы можете только изменить пароль, вы не можете управлять другими пользователями.

2.4 Выбор языка

Программа имеет более чем 20 языков. Вы можете переключаться с одного языка на другой с помощью функции «Язык интерфейса». Данная функция находится в правой верхней части интерфейса программы.



Примечание: Перезапустите программу после того как вы сменили язык.

3. Обзор Программного Обеспечения

Существует четыре режима в программном обеспечении, это оконный режим, полноэкранный режим, кадровый режим и режим рабочего стола. Оконный режим включает в себя все функции программного обеспечения. Режим окна наиболее популярен для преподавателей по подготовке учебных пособий. Полноэкранный режим часто используется для показа обучающих программ, можно увеличить размер страницы. Кадровый режим используется в основном для работы обучающих программ при обучении. В режиме рабочего стола вы можете редактировать файл PPT и Word напрямую. Вы можете легко переключаться между этими четырьмя режимами.

3.1 Оконный режим

Оконный режим схож с режимом работы офиса Microsoft. Интерфейс программного обеспечения состоит из вкладок Office.

Переключение между режимами:

- Кликните кнопку «Просмотр» > «Переключение режимов». Вы можете переключать режимы с помощью кнопки «Переключения режимов».

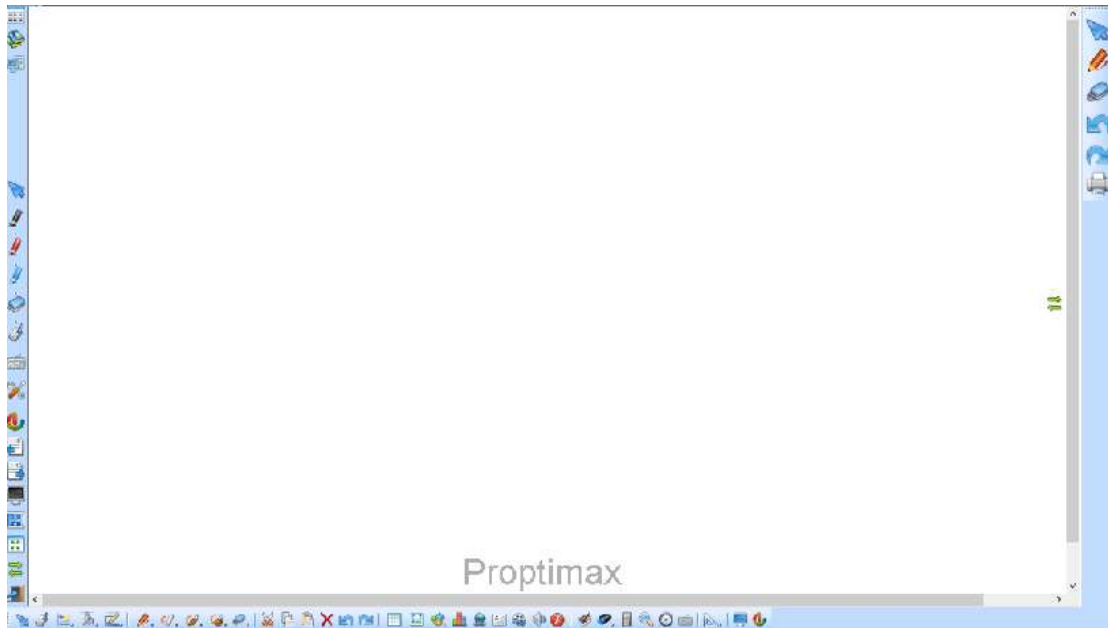


- В левой нижней части программы.



3.2 Рамочный режим

Вы найдете много интересных инструментов в боковых панелях программного обеспечения.



Если вы хотите выйти из этого режима, можно перейти в оконный режим через кнопку



3.3 Полноэкранный режим

Полноэкранный режим увеличивает область для записи. Если вы хотите выйти из этого режима, можно перейти в оконный режим через кнопку.




3.4 Режим рабочего стола

Если вы переключитесь в режим рабочего стола, вы увидите панель инструментов:




3.4.1 Работа мышью:



Кнопка  управление мышью. После нажатия на эту кнопку, вы можете работать как при помощи мыши, например: выбрать объект, открыть файл и т. д.

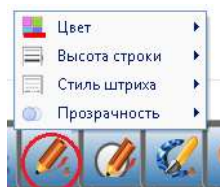
Переключение режима:



Кликните кнопку  (кнопка на панели инструментов), произойдёт переключение на предыдущий режим.

Обычная ручка:

Кликните кнопку «Ручка» и удерживайте в течении нескольких секунд, после вы сможете выбрать цвет, толщину линии, стиль штриха и прозрачность письма.



Отмена:

Вы можете отменить последнее действие.



Ластик:

Функция ластика вы можете посмотреть в 4.1.7.

Прожектор:

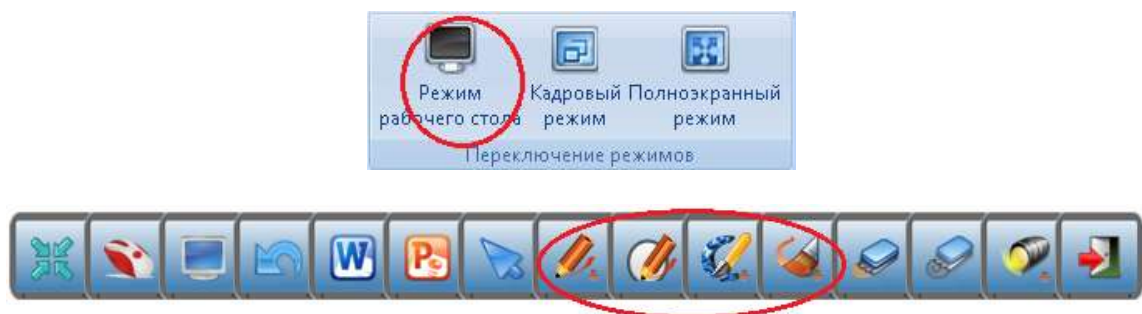
Позволяет подсвечивать определенную область.



3.4.1 Заметки в PowerPoint и Word

В режиме рабочего стола, вы можете делать заметки в фалах Office.

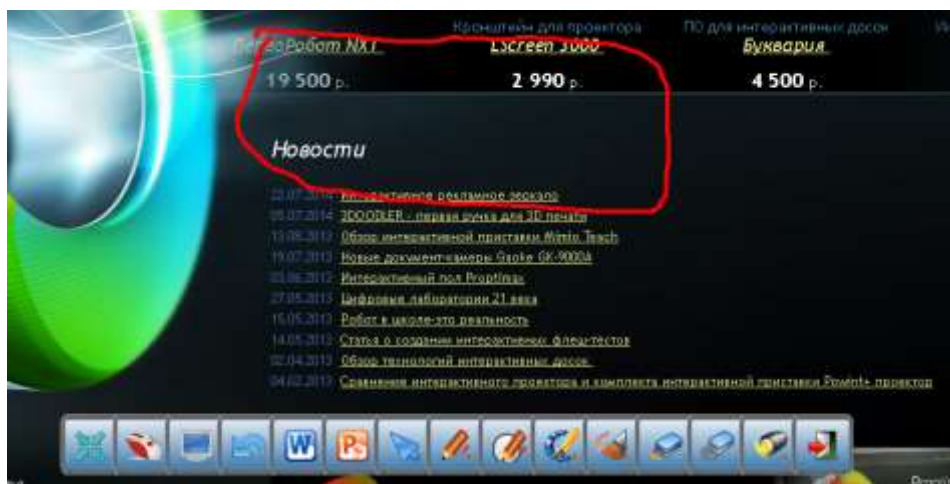
- Выберите режим рабочего стола в панели инструментов.





- Откройте файл PowerPoint или Word, пометки можно делать с помощью ручки или карандаша на панели инструментов.



Обратите внимание: после того как вы завершите делать пометки, и закроете текущий файл Word или PowerPoint, то пометки останутся поверх всех приложений и файлов, даже если вы откроете Интернет.



- Кликните значок  на панели инструментов, кликните сделанную вами пометку, она активируется в рамке, тогда на панели инструментов вы увидите значок PowerPoint или Word. Теперь кликните на значок программы PowerPoint , и запись будет вставлена в файл.

4. Возможности программного обеспечения в режиме окна

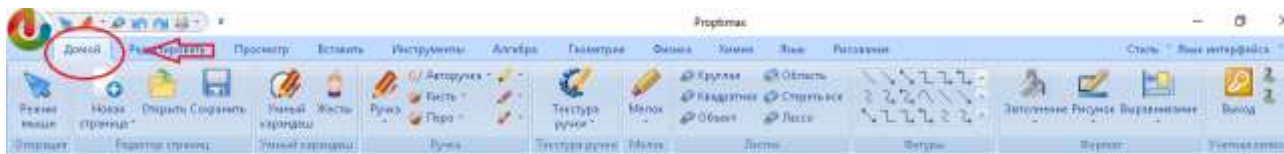
Обзор набора инструментов программы Proptimax

В интерфейсе программы Proptimax, вы встретите различные наборы инструментов. Каждый набор инструментов имеет свое предназначение, позволяя Вам получить доступ к основным функциям для редактирования. В этой части мы подробно рассмотрим каждый инструмент по отдельности.

- 1. Домой**
- 2. Редактировать**
- 3. Просмотр**
- 4. Вставить**
- 5. Инструменты**
- 6. Алгебра**
- 7. Геометрия**
- 8. Физика**
- 9. Химия**
- 10. Язык**
- 11. Рисование**

Набор инструментов «Домой»

Набор инструментов «Домой» запускается при запуске программы, в ней содержатся наиболее часто используемые функции. Вкладка содержит широкий спектр инструментов для письма, можно стирать и манипулировать объектами.



	<p>Режим мыши Кликните объект, чтобы выделить его, или кликните и перетащите, чтобы выбрать несколько объектов; выбранные объекты можно редактировать, перемещать и управлять.</p>
	<p>Новая страница Кликните, чтобы открыть новую страницу в программе Proftimax и выбрать фон.</p>
	<p>Открыть С помощью этой функции откройте документ на вашем ПК.</p>
	<p>Сохранить С помощью этой функции вы можете, сохранить документ на ваш ПК.</p>
	<p>Умный карандаш Поможет Вам нарисовать фигуры правильной формы.</p>
	<p>Жесты В этом режиме вы можете применять различные жесты (если они поддерживаются вашей операционной системой): перелистывать страницы вверх или вниз и т. д.</p>
	<p>Ручка Вы можете делать заметки, писать или рисовать на странице.</p>
	<p>Авторучка Вы можете делать заметки, писать или рисовать на странице.</p>
	<p>Кисть Вы можете делать заметки, писать или рисовать на странице.</p>
	<p>Перо Вы можете делать заметки, писать или рисовать на странице.</p>
	<p>Маркер Вы можете делать заметки, писать или рисовать на странице.</p>
	<p>Цветной карандаш Вы можете делать заметки, писать или рисовать на странице.</p>
	<p>Кисть Вы можете делать заметки, писать или рисовать на странице. Так же можно выбрать цвет кисти.</p>
	<p>Текстурная ручка Вы можете делать заметки, писать или рисовать на странице. Имеется своя цветовая палитра.</p>

	Мелок Вы можете делать заметки, писать или рисовать на странице. Имеется своя цветовая палитра.
	Круглый ластик Удаляет объекты.
	Квадратный ластик Удаляет объекты.
	Ластик для удаления отдельного объекта Удаляет отдельный объект.
	Ластик для удаления определенной области Для удаления нужно выделить определенную область.
	Удалить все Удаляет все на странице
	Лассо Используется для удаления определенных частей или объектов целиком в произвольной форме.
	Заливка Используют для заливки объекта.
	Контур Изменяет цвет и тип контура объекта.
	Формат Вы можете выравнивать объект, поворачивать объект по вашему усмотрению, а так же для группировки объектов.

Набор инструментов «Редактировать»

Панель инструментов «Редактировать» предоставляет Вам целый ряд функций, которые могут помочь Вам отредактировать файл, вырезать, копировать, вставлять и удалять. Он также позволяет пользователям настраивать общие инструменты в соответствии с их требованиями.






















	Операция	Режим мыши Кликните объект, чтобы выделить его, или кликните и перетащите, чтобы выбрать несколько объектов; выбранные объекты можно редактировать, перемещать и управлять.
	Буфер обмена	Вырезать Вырежьте объект или содержимое на доске, для того чтобы вставить его позже.
		Вставить Вставить определенный объект или контент, который был скопирован или вырезан в любой области доски.
		Скопировать Вы можете скопировать нужный Вам элемент и вставить все содержимое на другую часть доски.
		Удалить Удаление выделенного объекта или содержимого.
		Отменить Отменить предыдущую операцию.
		Вернуть Вернуть предыдущую операцию
	Панель инструментов	Панель инструментов Общие инструменты
	Часто используемые инструменты	Часто используемые инструменты Настройка часто используемых функций.
	Системные инструменты	Системные инструменты Добавление или удаление внешних инструментов
	Настройка кнопки	Настройка кнопки Настройка наиболее распространенных инструментов

Панель инструментов «Просмотр»

Инструмент «Просмотр» предоставляет специальный диапазон инструментов, чтобы помочь Вам в организации и навигации ваших страниц.



	Операция	Режим мыши Кликните объект, чтобы выделить его, или кликните и перетащите, чтобы выбрать несколько объектов; выбранные объекты можно редактировать, перемещать и удалять.
	Страница	Наверх Кликните для перехода на первую страницу, которую вы создали.
		Вниз Кликните для перехода на последнюю страницу, которую вы создали.
		Предыдущая Кликните для перехода на предыдущую страницу.

		Следующая Кликните для перехода на следующую страницу.
		Новая страница Открыть новую страницу.
		Удалить страницу Удалить текущую страницу.
	Переместить	Восстановить страницу Вернуться к первоначальной позиции.
		Перетащить страницу Кликните, чтобы перетащить страницу.
	Масштаб	Масштаб Кликните, чтобы выбрать предпочтительный масштаб.
		Увеличить Кликните для увеличения.
		Уменьшить Кликните для уменьшения
		Восстановить Вернуться к исходному размеру.
	Фон	Тема Кликните для изменения темы.
		Фон Кликните, чтобы выбрать фона, изображение, сету.
	Воспроизвести	Воспроизвести страницу Кликните для воспроизведения текущей страницы, всех страниц или выбранной страницы.
		Ускоренное воспроизведение Ускоренное воспроизведение страницы.
		Циклическое воспроизведение Повторяющееся воспроизведение страницы.
	Переключение режимов	Режим рабочего стола Переключитесь в режим рабочего стола.
		Кадровый режим Переключитесь в кадровый режим.
		Полноэкранный режим Переключитесь в полноэкранный режим.

Панель инструментов «Вставить»

Панель инструментов «Вставить» объединяет инструменты, которые позволяют Вам вставлять различные приложения, включая таблицу, фотографии, формы, диаграмму, гиперссылку, текстовое поле, видео, музыку, Flash.






















	Операция	Режим мыши Кликните объект, чтобы выделить его, или кликните и перетащите, чтобы выбрать несколько объектов; выбранные объекты можно редактировать, перемещать и удалять.
	Таблица	Вставить таблицу Кликните и перетащите мышью или пальцем в графе таблицы для выбора строк и столбцов; кликните таблицу и перетащите на странице.
	Иллюстрация	Вставить картинку Вставьте картинку в формате «bmp, wmf, dib, jpeg».
		Вставить форму Выберите форму из списка, и вставьте его на страницу.
		Вставить диаграмму Кликните, чтобы вставить диаграмму. Заполните необходимую информацию.
	Ссылка	Гиперссылка Кликните, чтобы вставить документа любого формата на текущую страницу, откройте двойным щелчком.
	Шрифт	Вставить текстовое поле Кликните, чтобы вставить текстовое поле на текущую страницу, потом Вы можете ввести слово, активировав экранную клавиатуру или функцию распознавания рукописного ввода.
	Медиа	Вставить видео Кликните, чтобы вставить видео.
		Вставить музыку Кликните, чтобы вставить музыку.
		Вставить Flash Кликните, чтобы вставить Flash.
	Планшет	Планшет Напишите на планшете.
	Маскировка	Вспомогательная область Скрыть область.
		Очищающая кисть Очищает скрытую область с рисунком.
	Штамп	Штамп Кликните, чтобы выбрать штамп.
	Плавающее окно	Плавающая палитра Кликните, чтобы всплыло окно над всеми приложениями, который позволяет выполнять широкий спектр операций.

Панель инструментов «Инструменты»

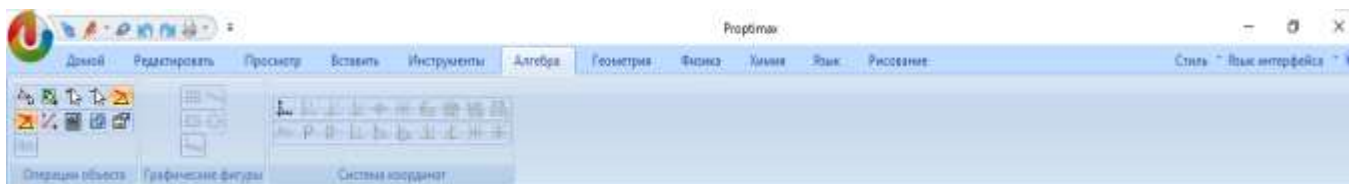
В панели «Инструменты» вы найдете инструменты, разработанные для захвата определенной области, окна или всего экрана и т.д.



	Операция	Режим мыши Кликните объект, чтобы выделить его, или кликните и перетащите, чтобы выбрать несколько объектов; выбранные объекты можно редактировать, перемещать и удалять.
	Чертежные инструменты	Прямоугольный треугольник Кликните, чтобы вставить прямоугольный треугольник. Можно разместить в любом месте и в любом размере в пределах доски.
		Прямоугольный треугольник 30 градусов Кликните, чтобы вставить прямоугольный треугольник под углом 30 градусов. Можно разместить в любом месте и в любом размере в пределах доски
		Линейка Кликните, чтобы вставить линейку. Можно разместить в любом месте и в любом размере в пределах доски.
		Циркуль Нарисуйте круг с любым диаметром в пределах доски.
		Транспортир Кликните, чтобы вставить транспортир. Можно разместить в любом месте и в любом размере в пределах доски.
	Специальные инструменты	Калькулятор Запуск на экране калькулятора.
		Лупа Увеличивает объекты, расположенные на доске.
		Часы Кликните для отображения часов на экране, кликните еще раз, чтобы удалить.
		Клавиатура Запуск экранной клавиатуры.
	Рукопись	Ввод данных Распознает и преобразует рукописный ввод, преобразуют его в печатный текст.
	Специальные эффекты	Прожектор Кликните, чтобы заострить внимание на определенную область.
		Закрыть занавес Кликните, чтобы затемнить экран, перетащите панель вверх вниз или вправо влево для открытия нужной области.
		Подсветить экран Кликните на черный экран. Можно использовать любой размер для выделения области.
		Черный экран Переход от черного экрана на текущую страницу.
	Net meeting	Net meeting Кликните Net meeting, чтобы реализовать совместное использование ресурсов.
	Веб-конференция	Взаимодействие между досками Кликните, для взаимодействие между доской и компьютером.
	Инструменты экрана	Захват Кликните, чтобы захватить живое окно, полный экран, прямоугольник или случайную область.
		Запись Запустите рекордер для записи всех действий, выполняемых на странице доски и сохранить как 'avi' формат видео, тогда вы можете воспроизводить их как анимацию.

Панель инструментов «Алгебра»

Представляет собой набор функций, таких как: алгебраические функции кривой, системы координат, графический массив. Взаимодействует с другими дисциплинами и инструментами обучения.



Панель инструментов «Геометрия»

Инструмент «Геометрия» содержит: линии, кривые, графики, трехмерные графики перевода. Предоставляет взаимосвязь между различными моделями и операциями, таких как чертеж и расчет треугольника вписанной окружности, биссектриса, операции для трехмерной графики, и так далее.



Панель инструментов «Физика»

Инструмент «Физика» предоставляет панель инструментов отвечающих за такие разделы, как: электричество, оптика, электродинамика, механика, термология и др. Он предоставляет богатые ресурсы для обучения физике. Благодаря этому можно показывать эксперименты, законы физики с графиками.



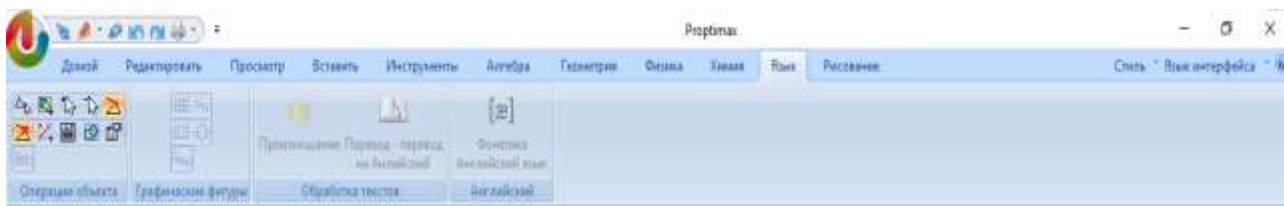
Панель инструментов «Химия»

Инструмент «Химия» обеспечивает разнообразие химических компонентов: органические химические элементы, набор графиков экспериментальной установки, периодическая таблица. С помощью этих средств можно точно показать химический эксперимент в обычном классе, обеспечивающий большую помощь для студентов, изучающих химию.



Панель инструментов «Язык»

Языковой инструментарий является помощником для изучения английского языка. Он может произвести автоматически перевод на английский язык, фонетический разбор и др.



Панели инструментов «Рисование»

Этот набор инструментов предоставляет чертежные ресурсы, блок-схемы, картинки движения человека. В сочетании с другими дисциплинами, процесс обучения становится более ярким.



4.1 Функция «Домой» в панели инструментов

4.1.1 Режим мыши

- Выбор и редактирование нескольких объектов

Выберите инструмент «Режим мыши»  кликните и перетащите все объекты

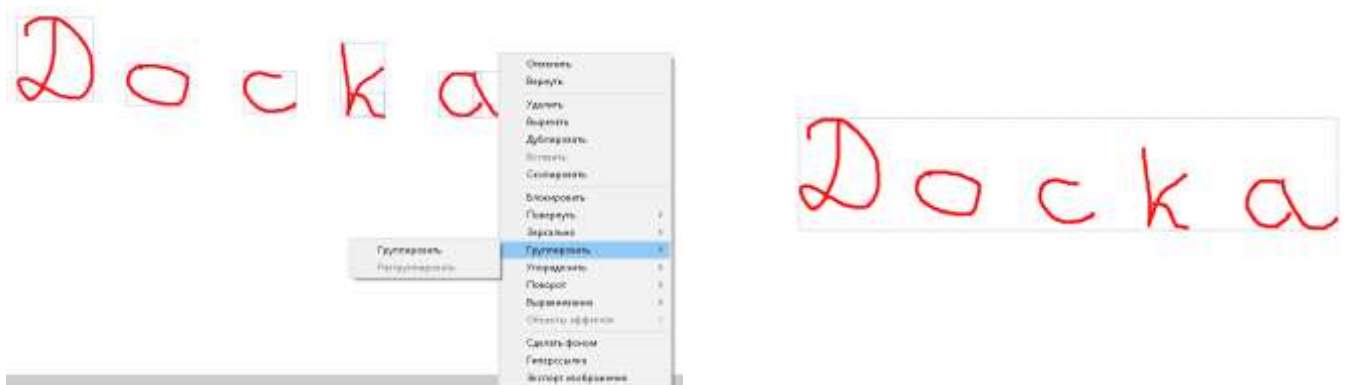
- Как нажать и перетащить:

1. Выделите объекты над которыми хотите совершить действие.

2. Отпустите кнопку мыши или уберите палец с доски.
3. Выбранные объекты, будут заключены в рамочки.

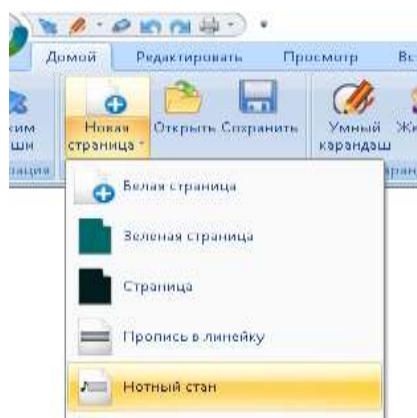


Кликните правой кнопкой мыши объект, выберите «Группировать», тогда все выбранные элементы будут объединены в один объект. Вы также можете выбрать «Разгруппировать», тогда объект разделится на отдельные элементы, тогда вы сможете перемещать, удалять или изменять размер каждого объекта.



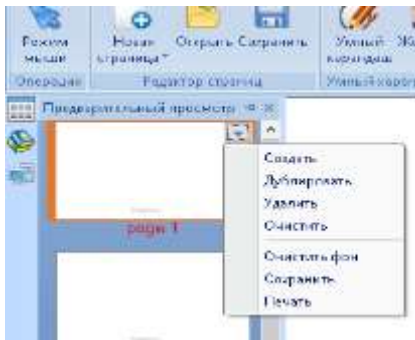
4.1.2 Редактирование страницы

Создайте страницу с другим фоном

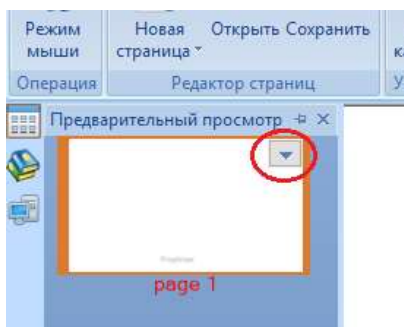


Другие способы создания новой страницы:

- В левой части программного обеспечения выбрать «Предварительный просмотр», правой кнопкой мыши нажать на пустую страницу, чтобы создать новую страницу.




- Вы увидите маленькую стрелку в правом верхнем углу первой страницы, кликните левой кнопкой мыши и выберите «Создать» для создания новой страницы.



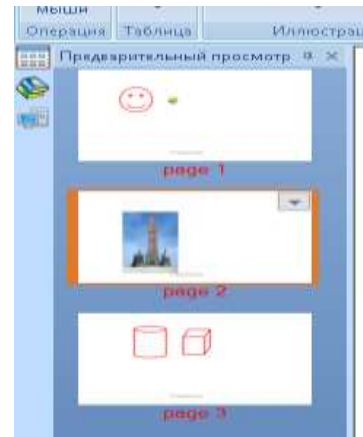
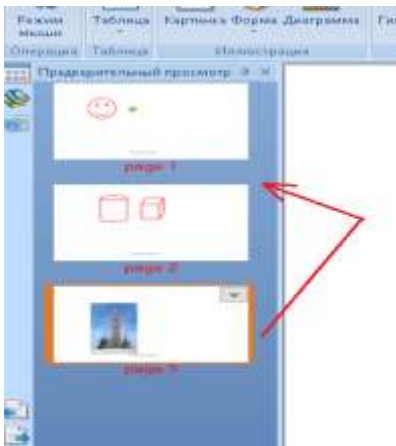
Инструкция инструментов страницы

Proptimax позволит Вам, в значительной степени, просматривать все создаваемые страницы. Позволит быстро перемещаться от верхней части страницы к нижней, либо перейти к следующей или предыдущей странице.

Кликните значок «Предварительный просмотр»  в левом верхнем углу под панелью инструментов.

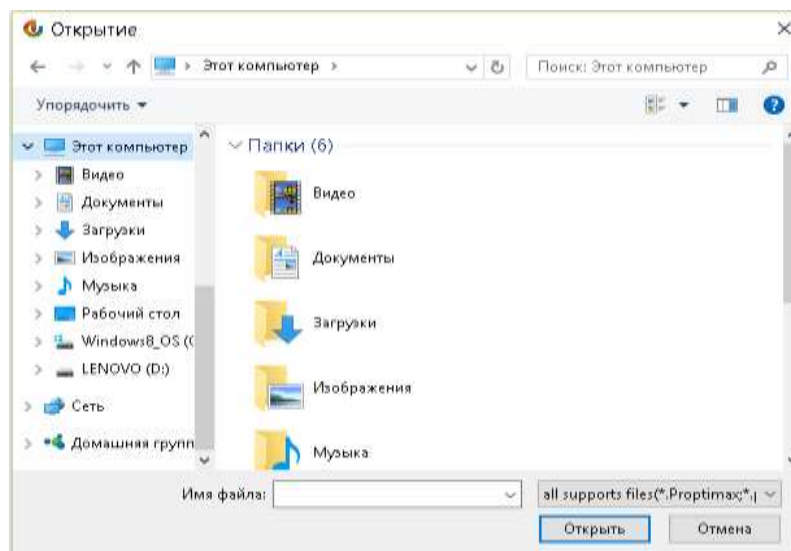
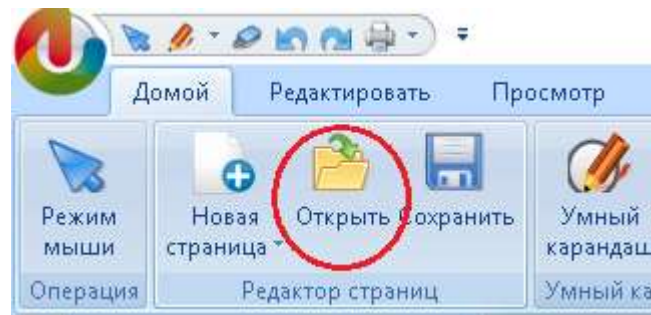



Вы можете выбрать любую страницу в окне просмотра, перетащить его вверх или вниз в любое место.



Открыть документ

Открыть документ в формате PPT, PPTX, DOC, DOCX, PROPTIMAX.

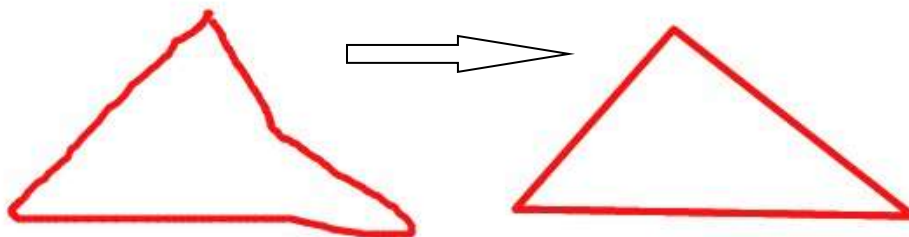


Если Вы хотите открыть документ в формате PDF, тогда кликните на значок  в левом верхнем углу программного обеспечения для импорта файла в формате PDF.






4.1.3 Умная ручка


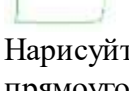

Умная ручка может распознавать фигуру, нарисованную вами, преобразуя ее в стандартную форму.



4.1.4 Жесты

Функция «Жесты» реализует все операции жестов на странице, включая листание вверх/вниз, удаление и т.д.

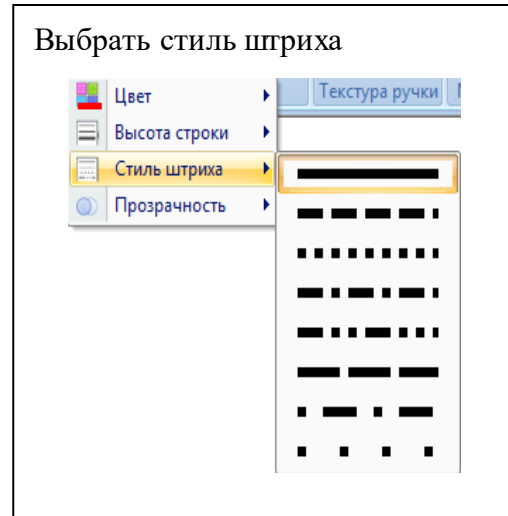
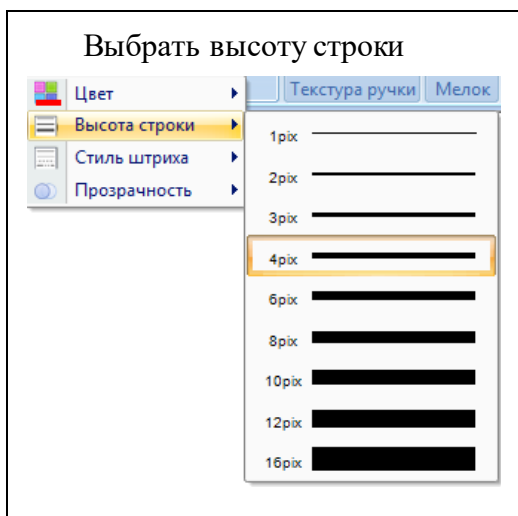
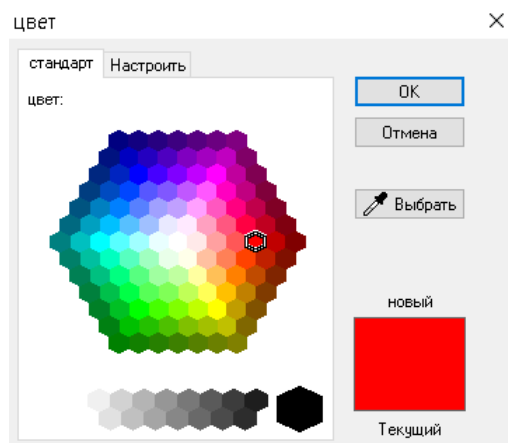
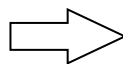
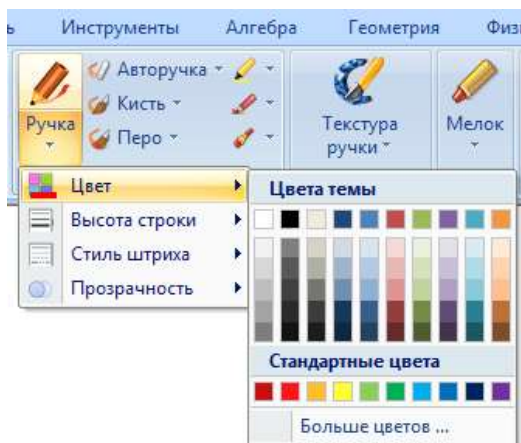
Жесты рукописного ввода	Реализованная функция
 Нарисуйте линию слева направо	Листать вниз
 Нарисуйте линию справа налево	Листать вверх
	Уменьшение страницы

 <p>Нарисуйте линию снизу вверх</p>	
 <p>Нарисуйте линию сверху вниз</p>	Приближение страницы
 <p>Нарисуйте ломаную линию справа налево после выбранного объекта</p>	Вращение объекта на 90 градусов влево
 <p>Нарисуйте ломаную линию слева направо, после выбранного объекта</p>	Вращение объекта на 90 градусов вправо
 <p>Нарисуйте прямоугольник (площадь прямоугольника охватывает всю площадь объекта)</p>	Стереть содержимое прямоугольной формы
 <p>Нарисуйте круг (площадь круга охватывает всю площадь объекта)</p>	Стереть содержимое круглой формы
 <p>Нарисуйте треугольник</p>	Стереть все объекты

4.1.5 Ручка

Выберите инструмент «Ручка», выберите цвет из палитры (красный по умолчанию).

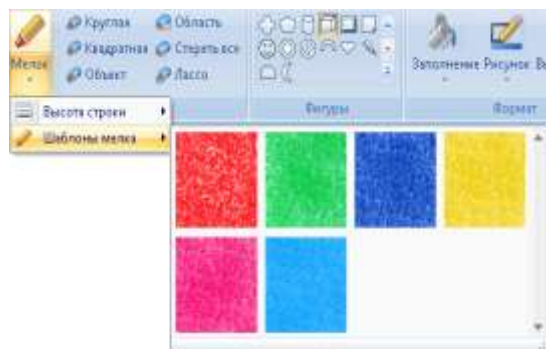
ПРОПТИМАКС



Protimeax также представляет другие виды ручек, такие как: шариковая ручка, кисть, текстовыделитель, цветной карандаш и масляная кисть. Чтобы изменить их атрибут, вы можете сделать так же, как упоминалось выше.

4.1.6 Текстура ручки и Мелок

Вы можете выбрать другую текстуру для письма



4.1.7 Ластик

Чтобы стереть то, что вы написали, просто выберите нужный вам ластик. Если вы хотите стереть все содержимое на доске, Protimeх предоставляет функцию «Стереть все».

Круглый ластик и прямоугольный ластик

- Выберите правильный размер Ластика.
- Кликните и начните стирать объект, который вы хотите удалить.



Ластик «Объект»

- Выберите элемент, который вы хотите удалить
- Кликните левой кнопкой мыши «Ластик Объекта»
- Кликните левой кнопкой мыши элемент, который необходимо удалить.

Ластик «Стереть все»

Вы можете удалить все элементы на этой странице.

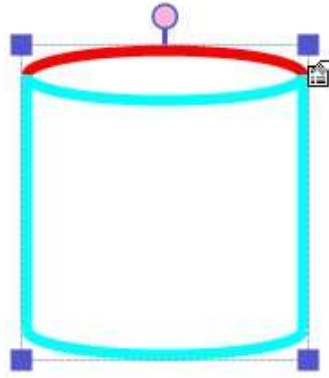
Ластик «Область»

Вы можете стереть область в соответствии с вашим требованием.

Графика

Выбирая рисунок, который вы хотите создать, кликните и перетащите на странице фигуру до нужного размера.

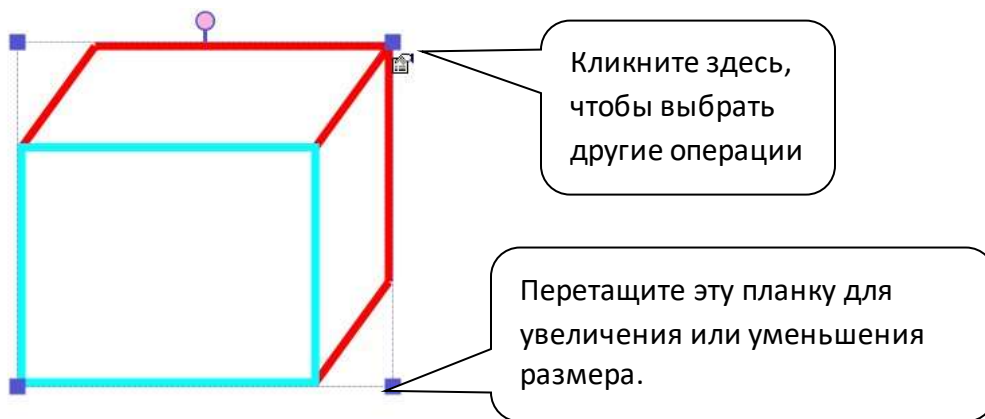
Все графики, которые вы создаете, будут представлены с одинаковой цветовой границей и такой же толщиной линии.



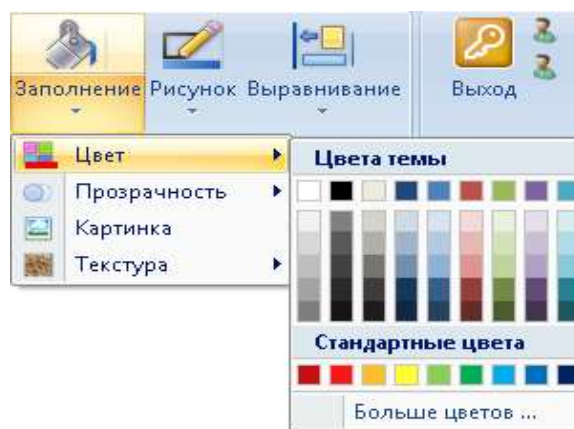
4.1.8 Форма

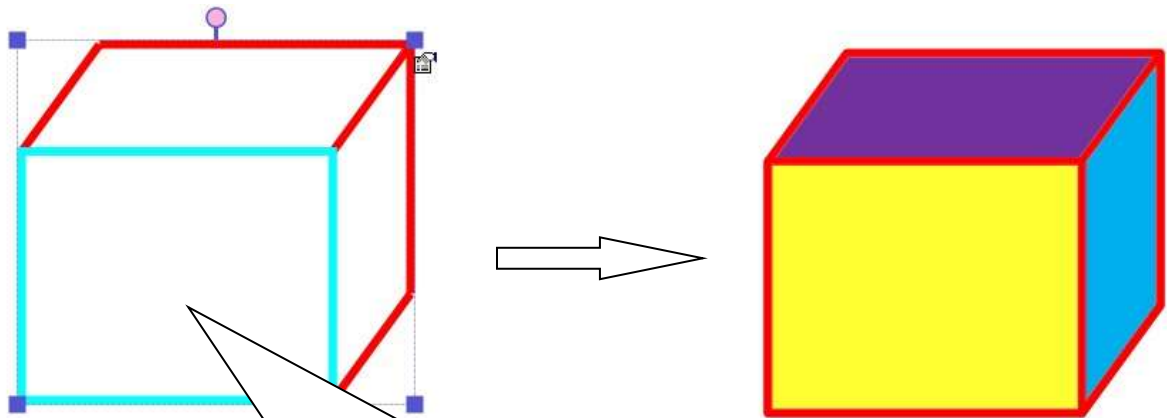
Заливка

Вы можете заполнить область рисунка другим цветом



Изменение цвета любой части графика.

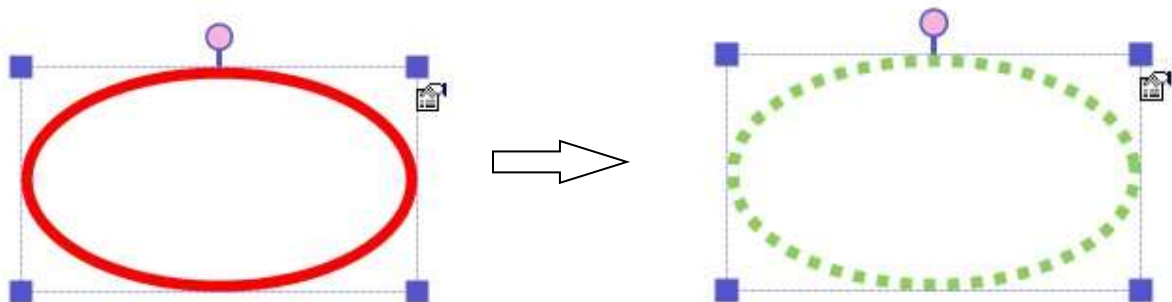
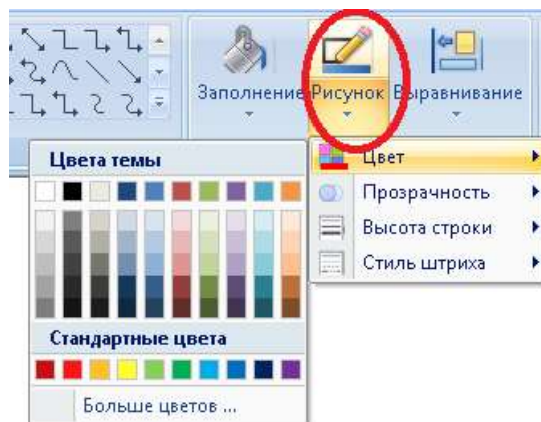




Кликните пустую область, которую вы хотите заполнить (залить).

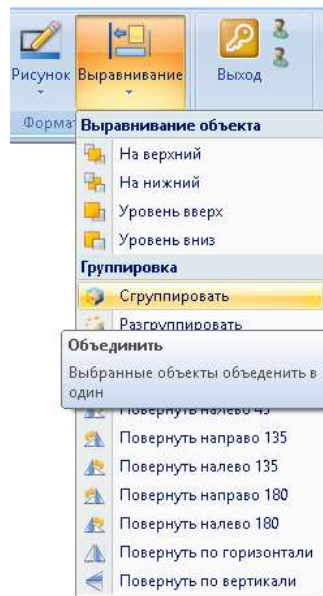
Инструменты рисунка

Изменение границ фигуры

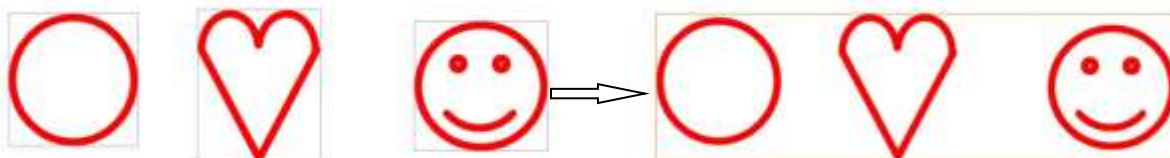


Выравнивание

Вы можете объединить два или более графика в один объект.



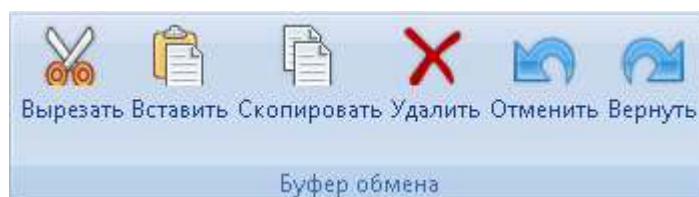
Выделите нужные графики, а затем выберите функцию «Группировать». Эти графики будут объединены в один объект, как показано на рисунке ниже.



4.2 Функции в панели инструмента «Редактировать»

4.2.1 Буфер обмена

С помощью инструмента «Буфер обмена», вы можете скопировать, вырезать, вставить, удалить, а также отменить или вернуть выполненное действие.

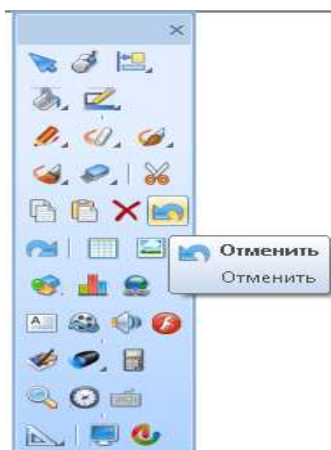


4.2.2 Панель инструментов

Основная панель инструментов может быть сведена к минимуму или перемещаться по экрану. Панель также всплывает поверх других приложений, работающих под управлением ОС Windows, что позволяет использовать функции ProTime в сочетании с другими программными продуктами.

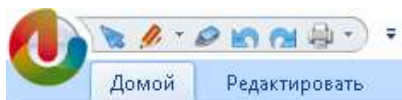
Инструменты плавающей палитры представляют собой портативный, настраиваемый набор инструментов, который всплывает над всеми приложениями и позволяет выполнять широкий спектр операций. С открытием всплывающих инструментов, у Вас появляется возможность к быстрому доступу чаще используемых инструментов. Всплывающий набор инструментов, включает ряд функций, которые Вы не найдете в лотке для ручек. К ним относятся:

- режим мыши;
- создание геометрических фигур;
- эффект прожектора;
- функция отмена и возврата, выполненных действий, и т.д.



Есть два места, где находятся общие инструменты:

Один находится в левой верхней части программного обеспечения:



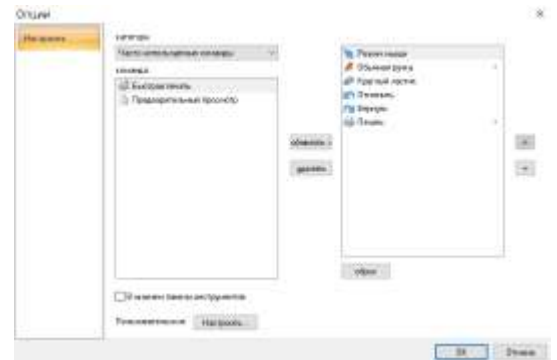
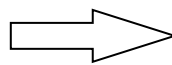
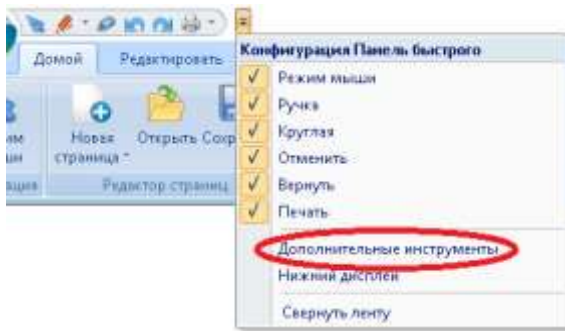
Другой находится в правой стороне программного обеспечения при нажатии кнопки



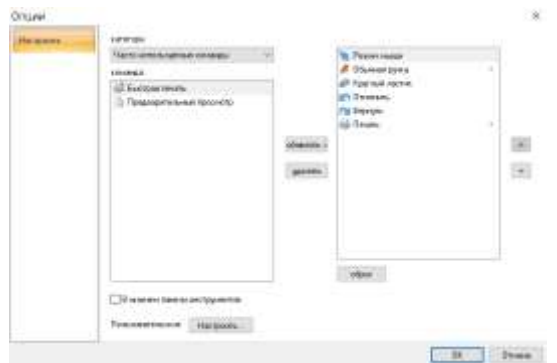
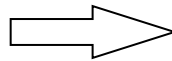
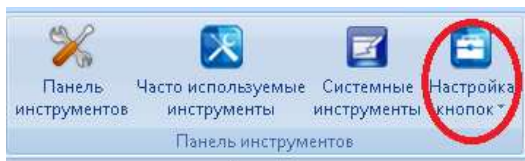
Инструмент «Настройка быстрого доступа»

Панель быстрого доступа можно настроить путем добавления новых инструментов. Также вы можете свернуть ленту, можете добавить или удалить часть функций, для вашего удобства.

Метод 1:



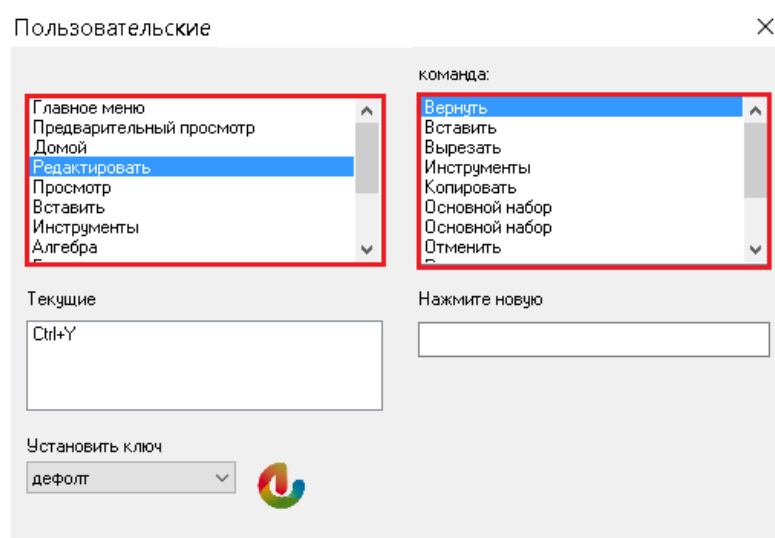
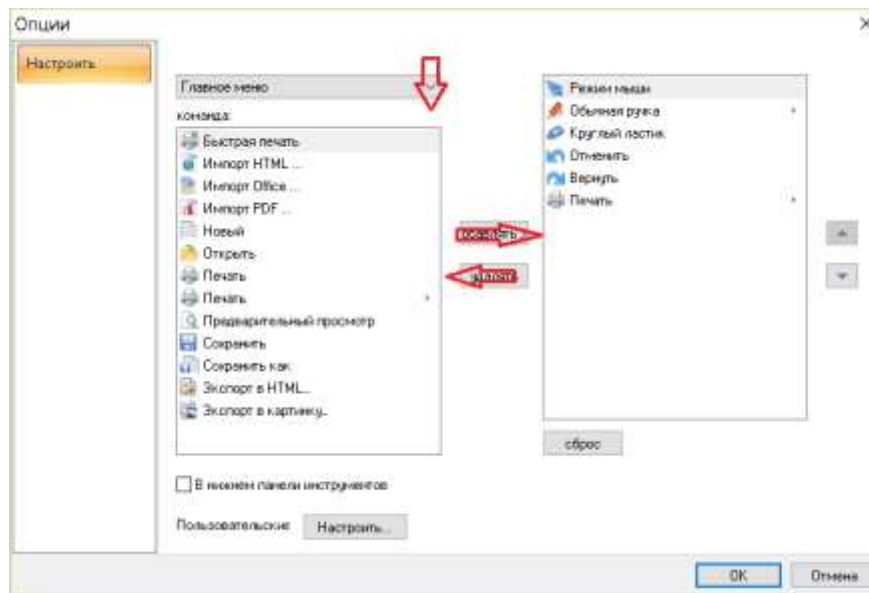
Метод 2:



Proptimax предоставляет Вам доступ для добавления или удаления каждой функции панели инструментов.

Выберите команду каталога:

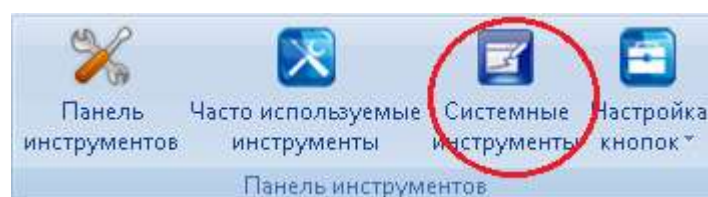
- Кликните кнопку «Добавить» или «Удалить», чтобы продолжить.
- Кликните кнопку «Сброс», чтобы вернуться в исходное состояние.
- Кликните кнопку «Настройка», чтобы установить для клавиш ярлык.



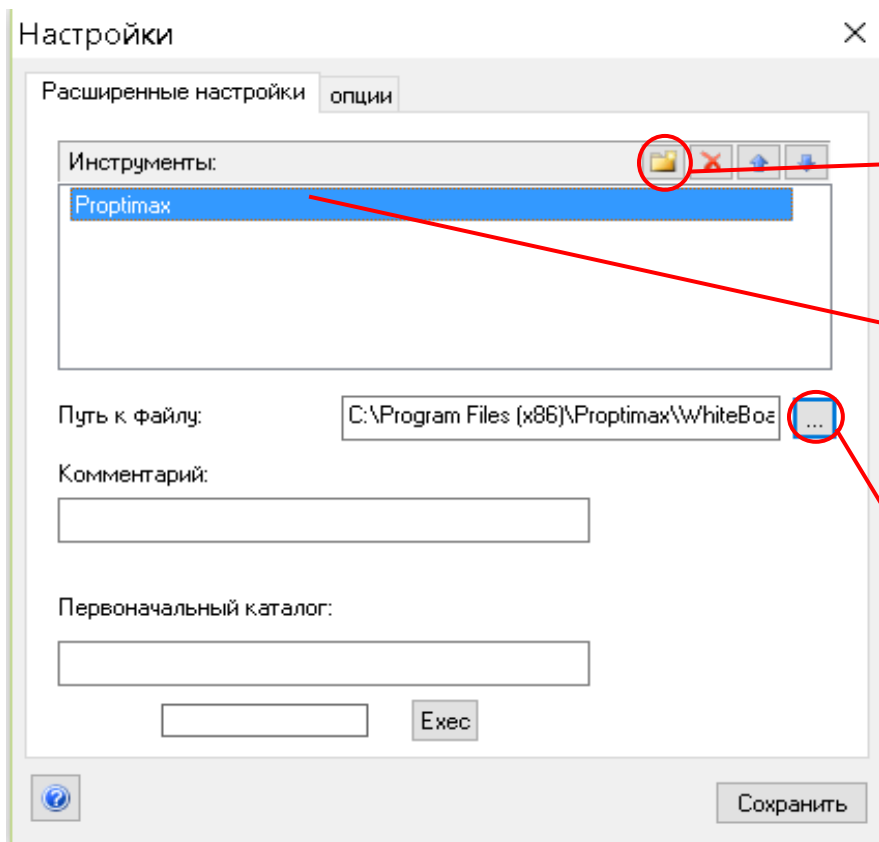
Системные инструменты

Этот инструмент позволяет пользователям добавлять больше приложений для быстрого доступа с вашего компьютера.

Кликните кнопку «Системные инструменты»




Кликните кнопку 



Кликните значок, чтобы добавить новый ярлык для приложения

Введите имя нового приложения, которое добавите


Кликните эту кнопку, чтобы выбрать ярлык для приложения



Кликните на значок, чтобы открыть приложение

4.3 Функция в панели инструментов «Просмотр»

4.3.1 Переместить

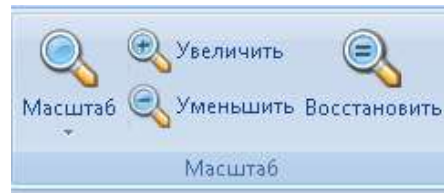
1. Функция «Переместить» является одним из инструментов презентации . Вы можете использовать эту функцию для перемещения всего содержимого на странице доски. Обратите внимание, что в случае использования функции «Переместить», все содержимое, т.е. элементы на странице будут автоматически выделены, как один целый объект. Если вы хотите вернуть содержимое после того как несколько раз перемещали объекты, тогда есть два способа это сделать:

1. Используйте кнопку «Восстановить»
2. Измените масштаб

Обратите внимание: Вернуть обратно то, что Вы создали, можно только в том случае если вы вернете масштаб, установленный в первоначальном виде.

Инструменты масштабирования:

- Изменить масштаб
- Увеличить
- Уменьшить
- Восстановить



4.3.2 Тема

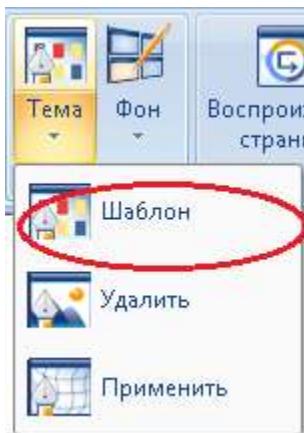
Вы можете создать другой шаблон для фона и применить к вашей странице.



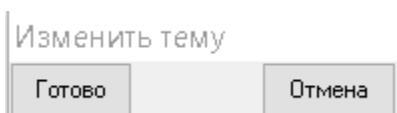
Кликните **Тема** кнопку, чтобы запустить инструмент «Тема».

Изменить тему

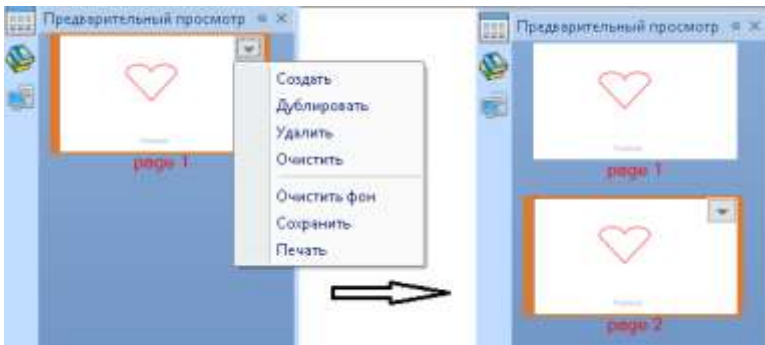
1. Кликните «Шаблон» и начните редактировать.



2. Кликните «Готово», чтобы завершить редактирование.



3. При создании новой страницы или при щелчке на существующую страницу, шаблон будет применен.



Удалить формат шаблона

Выберите страницу, для которой был применен шаблон, затем кликните кнопку «Удалить», чтобы очистить текущий шаблон.

Примечание: Если вы хотите удалить шаблон со всех страниц, в начале измените шаблон, затем удалите формат шаблона.

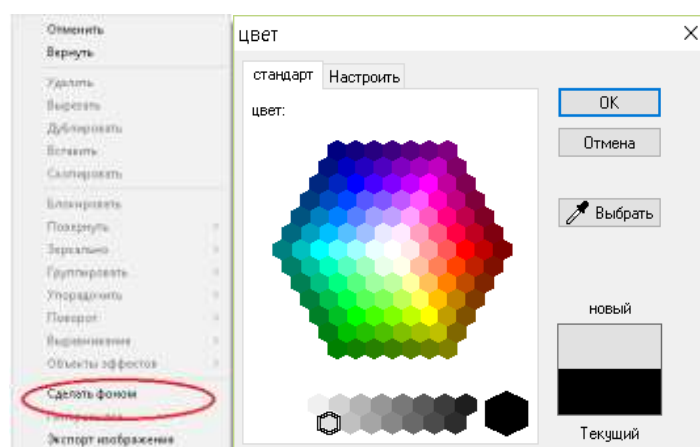
Применить формат шаблона

После того, как был удален текущий шаблон страницы, кликните кнопку «Применить», формат шаблон будет применен снова

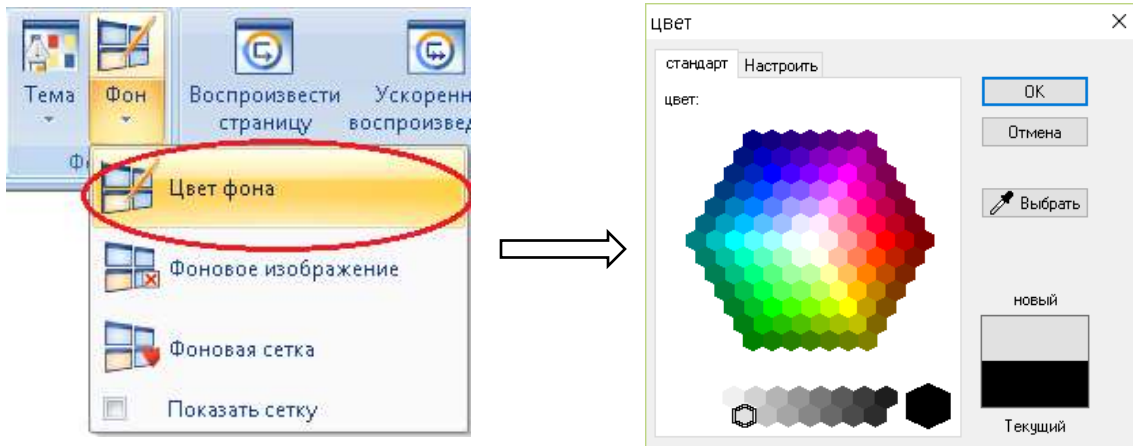
4.3.3 Фон

Существует два способа изменения фона:

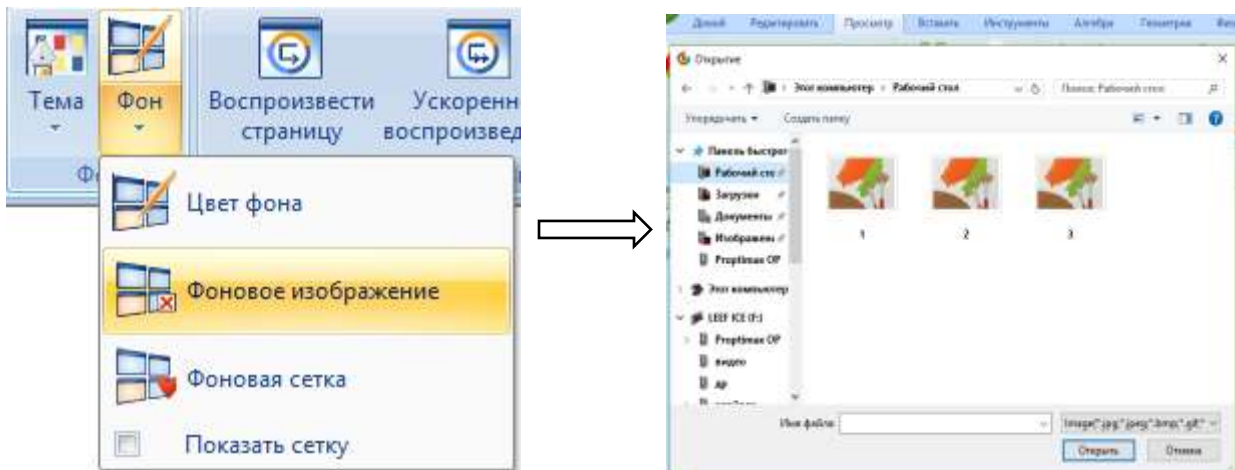
1. Кликните правой кнопкой мыши на пустую область доски, выберите «Сделать фоном», чтобы выбрать предпочтительный цвет для изменения.



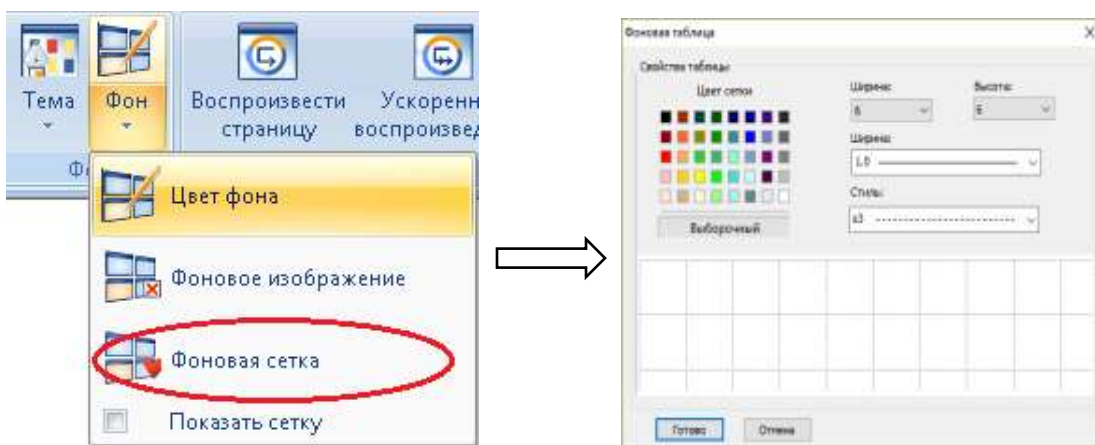
2. Выберите значок «Фон» в панели инструментов.



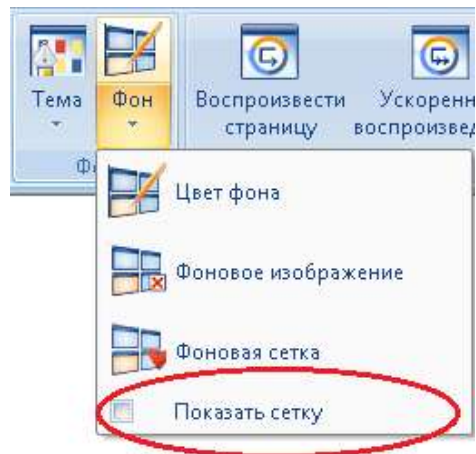
Вы также можете установить фоновое изображение, которое находится на вашем компьютере.



Установите фоновую сетку

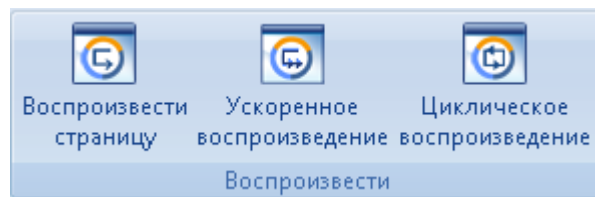


Выберите «Показать сетку», чтобы сетка стала видимой или невидимой



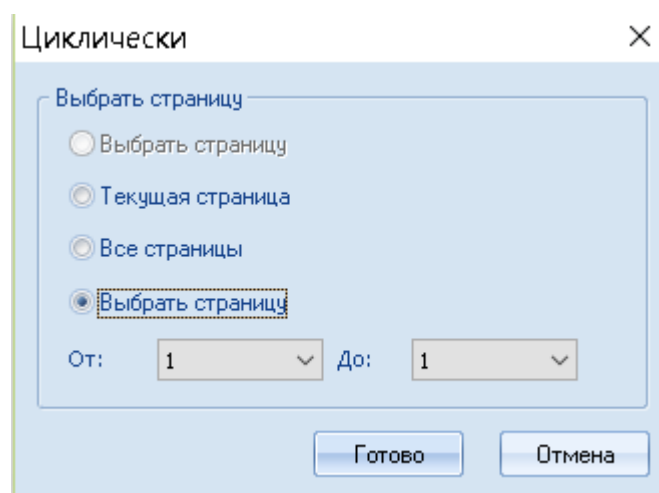
4.3.4 Воспроизведение

Существуют три способа воспроизведения страницы.



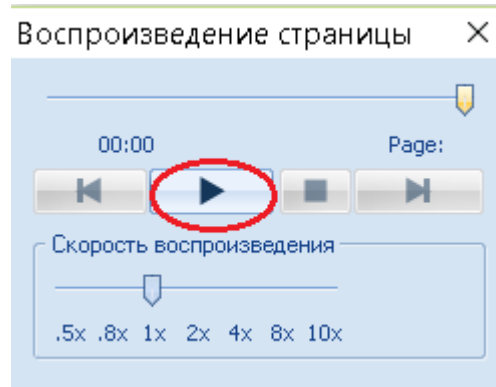
1. «Воспроизвести страницу»

Выберите страницы, которые вы хотите воспроизвести. Настройте скорость воспроизведения.



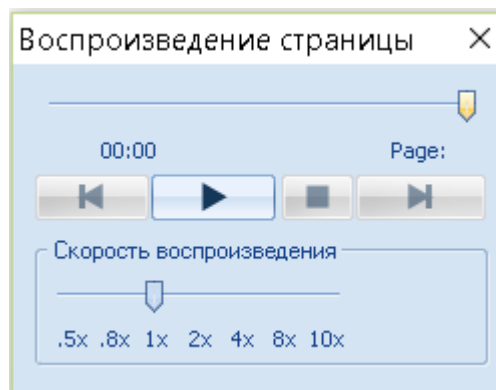
2. Ускоренное воспроизведение

Воспроизведите страницу в ускоренном темпе. Можно отрегулировать скорость воспроизведения.



3. Циклическое воспроизведение

Воспроизводите текущую страницу снова и снова. Можно отрегулируйте скорость воспроизведения.



4.4 Функция в панели инструментов «Вставить»

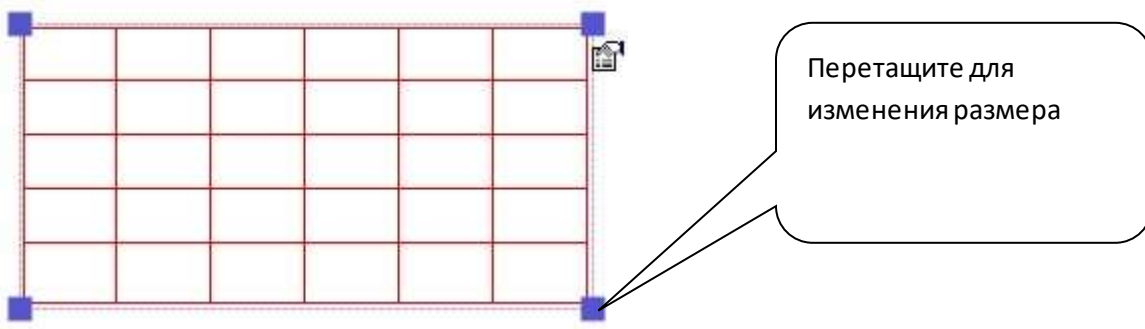
4.4.1 Таблица

Инструмент «Таблица» может создать таблицу из 8 строк и 10 столбцов.

- Кликните кнопку «Таблица» в панели инструментов.
- Двигайте курсором мыши в выпадающей палитре таблицы и выберите нужное количество строк и столбцов.



- Щелкните курсором мыши на палитре после выбора строк и столбцов, после чего таблица появится на странице доски.
- Кликните левой кнопкой мыши таблицу на странице, затем вы сможете изменить размер и форму путем перетаскивания.




Обратите внимание: Можно также изменить ширину линии и цвет границы таблицы в панели инструмента «Выровнить».

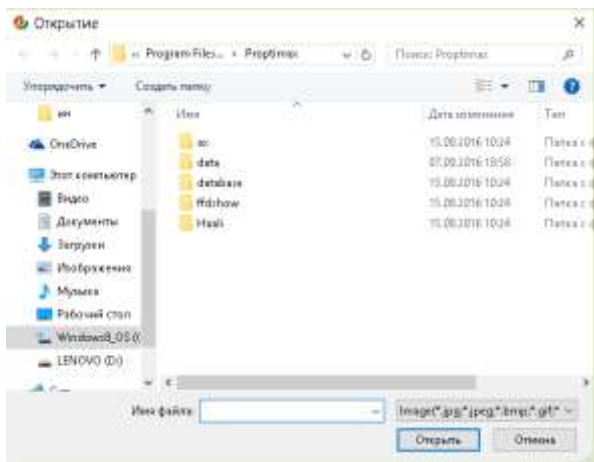
Можно также ввести слово в каждую ячейку таблицы, просто дважды кликните на любую ячейку. Вы можете вставить содержимое с помощью копирования и вставки из других приложений, например Microsoft Office.

4.4.2 Иллюстрация

Вставка изображения

Proptimax позволяет вставить изображения различного формата с вашего компьютерного диска (BMP, GIF, PNG, DIB, JPG, JPEG и т.д.)

Вставить изображение очень легко. Кликните кнопку , затем выйдет окно, где вы сможете выбрать нужное изображение, после кликните «Открыть».



4.4.3 Диаграмма

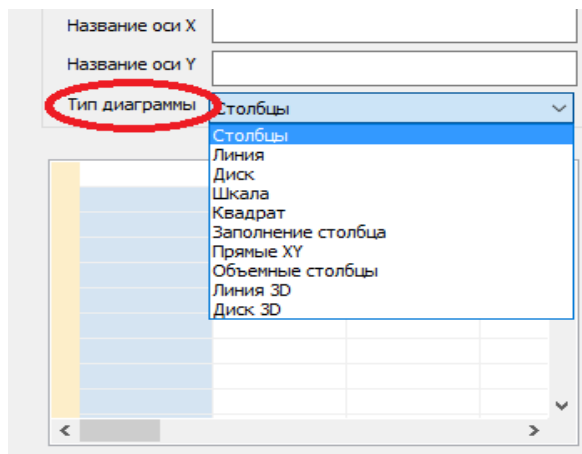
В этом разделе мы покажем Вам, как использовать таблицу для создания диаграммы, как Вы это делаете в Microsoft Excel.

Общие сведения о функции диаграммы

Диаграмма — это визуальное представление данных, в котором данные представлены символами.

Proptimax создает диаграммы, которые можно представить в любой форме.

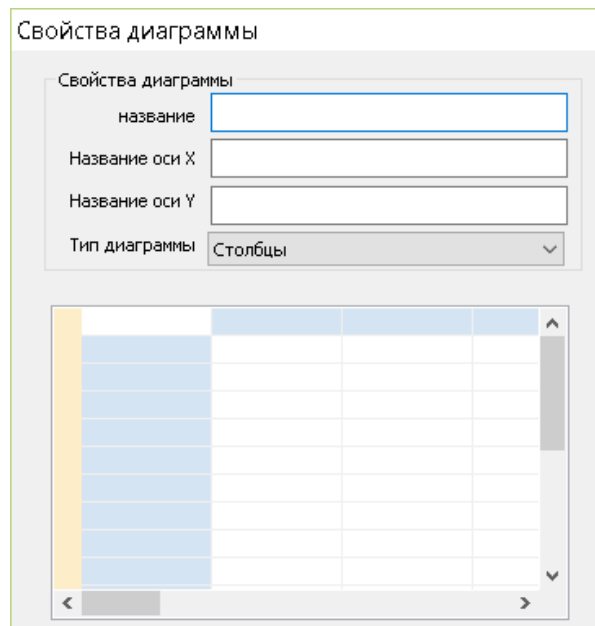
Галерея диаграмм:



Создание диаграммы

Для создания диаграммы кликните на кнопку 

1. Название: создать имя диаграммы
2. Название X-оси: введите имя для X-оси
3. Название Y-оси: введите имя для Y-оси
4. Тип диаграммы: Выберите тип диаграммы



Рассмотрим создание диаграммы на примере, указанный ниже.

1. Название: Количество людей
2. Название X-оси: Год
3. Название Y-оси: Статистический каталог
4. Тип диаграммы: Выберите тип диаграммы

2.	3. 1978	4. 1991	5. 1996	6. 2001	7. 2003
8. Мужчины	9. 23000	10. 26000	11. 29000	12. 30000	13. 32000
14. Женщины	15. 27000	16. 34000	17. 36000	18. 38000	19. 40000
20. Село	21. 17000	22. 15000	23. 13000	24. 12000	25. 10000
26. Город	27. 33000	28. 45000	29. 52000	30. 56000	31. 62000
32. Итого	33. 50000	34. 60000	35. 65000	36. 68000	37. 72000

Источник данных: Статистический ежегодник 2008.

Свойства диаграммы



Свойства диаграммы

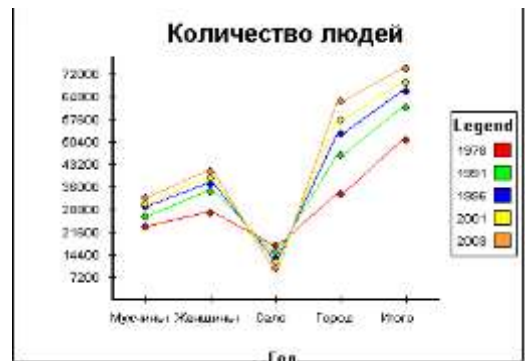
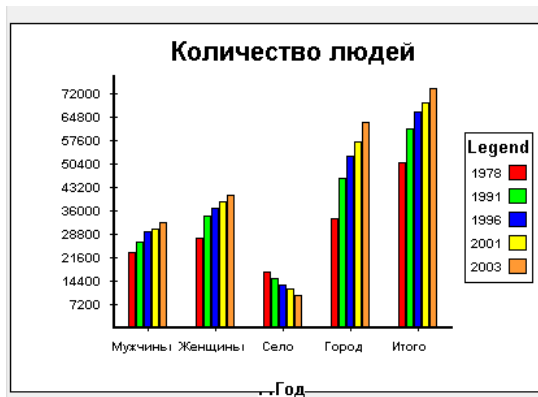
название: Количество людей

Название оси X: Год

Название оси Y: Статистика

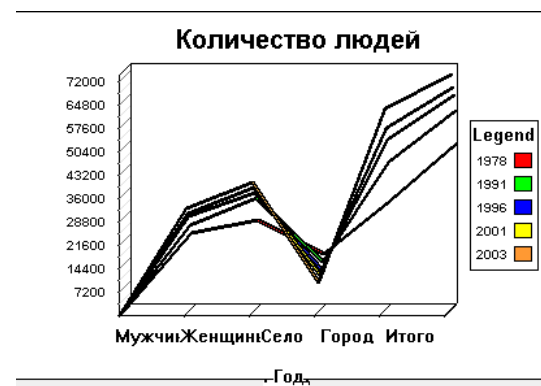
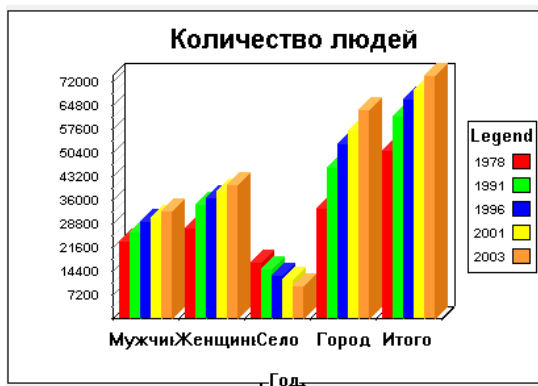
Тип диаграммы: Столбцы

	1978	1991	1996
Мужчины	23000	26000	29000
Женщины	27000	34000	36000
Село	17000	15000	13000
Город	33000	45000	52000
Итого	50000	60000	65000



Тип: Столбцы

Тип: Линия



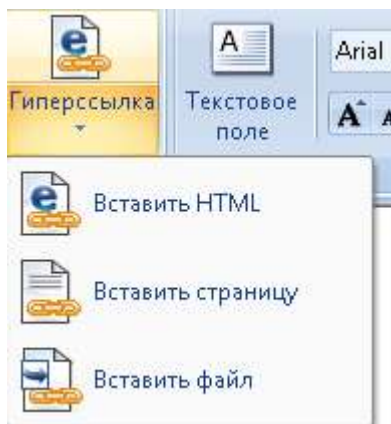
Тип: Полоса 3D

Тип: Линия 3D

Вы можете дважды щелкнуть на вставленную диаграмму, и повторно отредактировать ее.

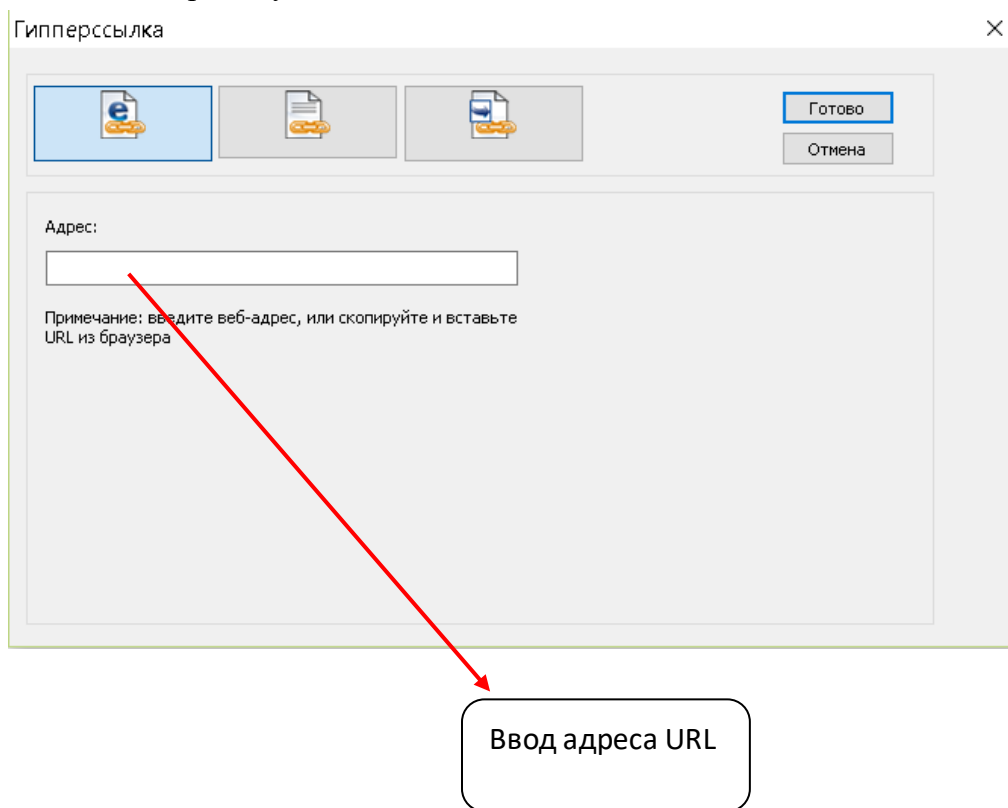
4.4.4 Ссылка

Гиперссылка




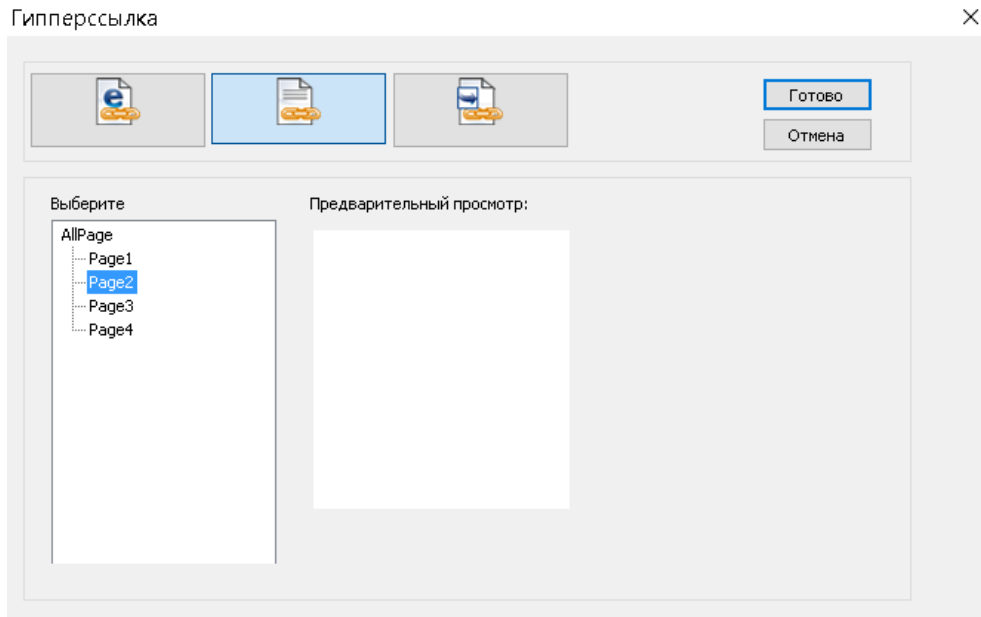
Три формы вставки гиперссылки

1. Вставить веб-страницу

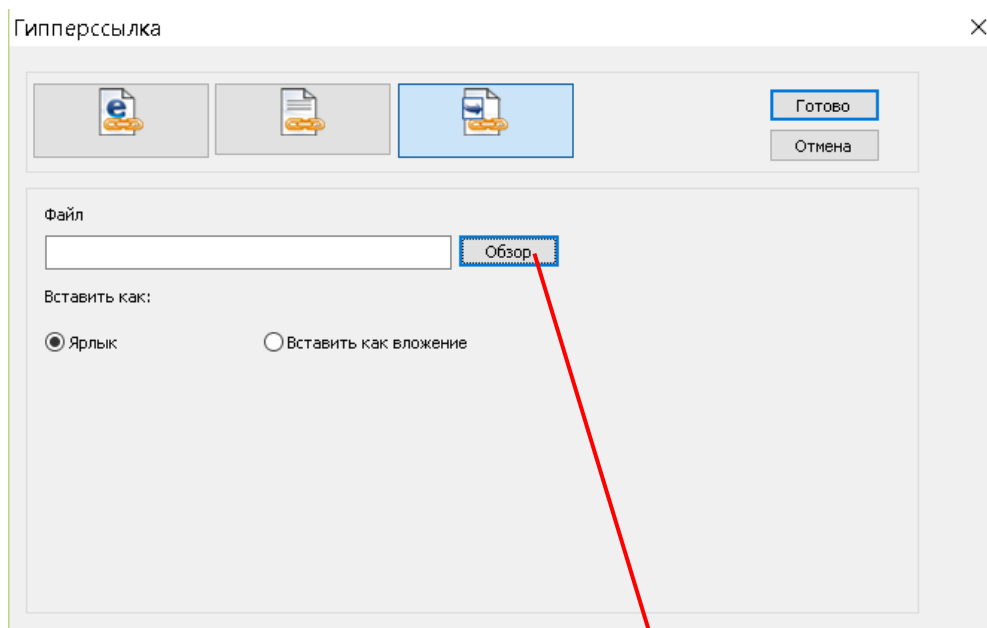


2. Вставить страницу

Для того, чтобы вставить одну страницу на текущую, нужно нажать на страницу 2 , тогда значок появится на текущей странице.




3. Вставить файл



Выбрать любой файл с вашего компьютера

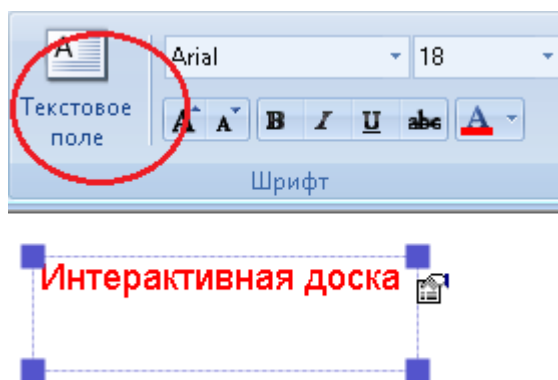
4.4.5 Шрифт

Запуск текстового поля и ввод слова

Нажав кнопку , запустится «Текстовое поле». Выберите ширину и длину текстового поля. Кликните в область текстового поля для ввода слова.

Четыре способа ввода текста:

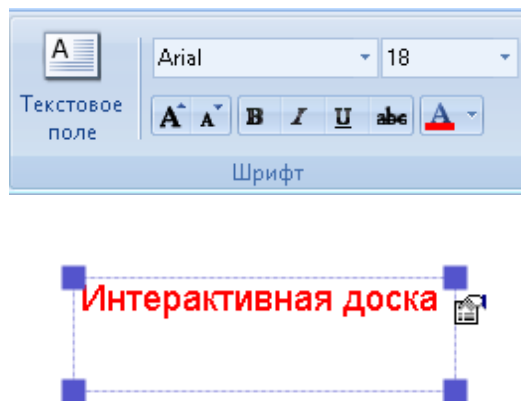
1. Ввод с клавиатуры компьютера
2. Ввод при помощи экранной клавиатуры
3. Ввод при помощи распознавания рукописного ввода
4. Копировать с другого места и вставить в текстовое поле.



Редактирование содержимого в текстовом поле.

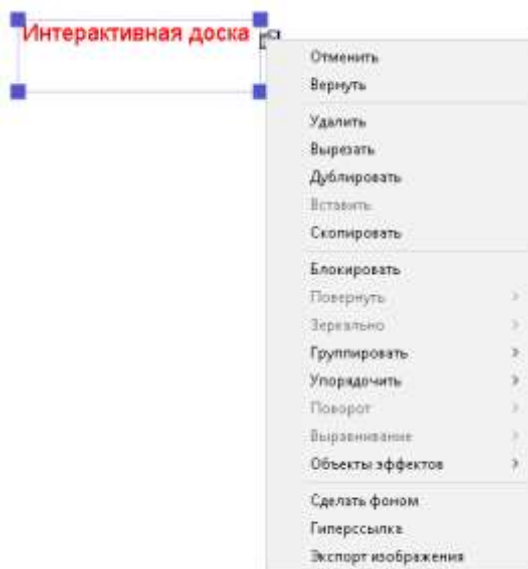
После завершения ввода в текстовое поле, Proritimax записывает все содержимое в черном цвете. Позже вы сможете изменить текст, следуя инструкции:

1. Дважды кликните текстовое поле для его активации
2. Выберите содержимое, которое хотите изменить
3. Используйте палитру шрифта





Увеличение, уменьшение, поворот текстового поля.

1. Активируйте текстовое поле, и регулируйте его размер путем перетаскивания синих квадратиков по углам поля.
2. Кликните правой кнопкой мыши на правый верхний угол текстового поля или левой кнопкой мыши на кнопку в форме руки для выполнения различных функций.

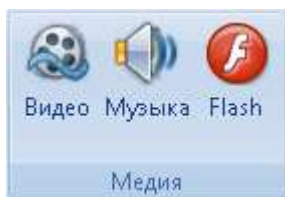


Не бойтесь совершать действия, поскольку большинство изменений, сделанные в Proptimax, вы можете отменить.

Кликните, чтобы отменить  или вернуть  последнее действие. Каждое нажатие меняет дальнейшее редактирование, так что можно отменить действие до момента, когда вы впервые открыли доску.

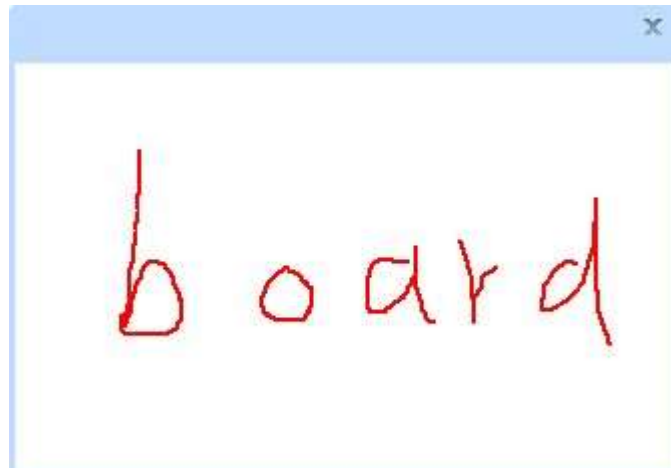
4.4.6 Медиа

Для того, чтобы сделать вашу презентацию увлекательной, вы должны воспользоваться инструментом «Медиа». Вы можете вставить видео, музыку и Flash.



4.4.7 Планшет

Планшет обеспечивает функцию блокнота. При его активации он будет находится на рабочей поверхности, пока вы его не закроете. Планшет может служить для заметки важной информации.



4.4.8 Инструмент «Вспомогательная область»

Выберите инструмент «Вспомогательная область», а затем кликните и перетащите на странице, чтобы нарисовать вспомогательную область.



Кликните «Очищающая кисть», и пишите ею на вспомогательной области.



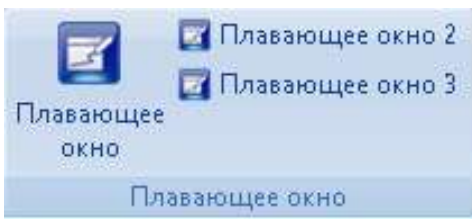
4.4.9 Штамп

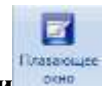
Есть 7 штампов, выберите один из них, а затем кликните на страницу.



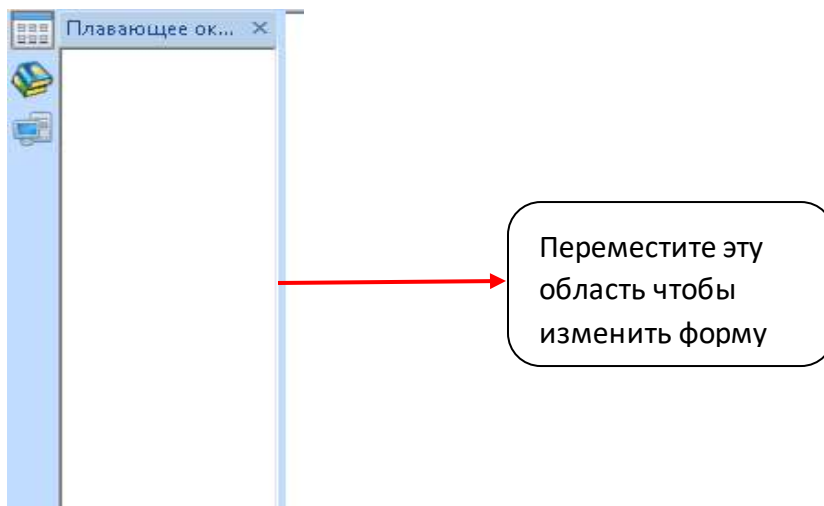
4.4.10 Плавающее окно

Есть 3 плавающих окна.



Всплывающее окно будет находится все время на доске после нажатия кнопки , эта функция аналогична блокноту или планшету. Вы можете закрыть его повторным нажатием на кнопку.

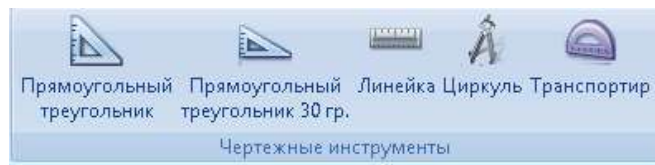
А также может изменить форму, перемещая верхнюю область.



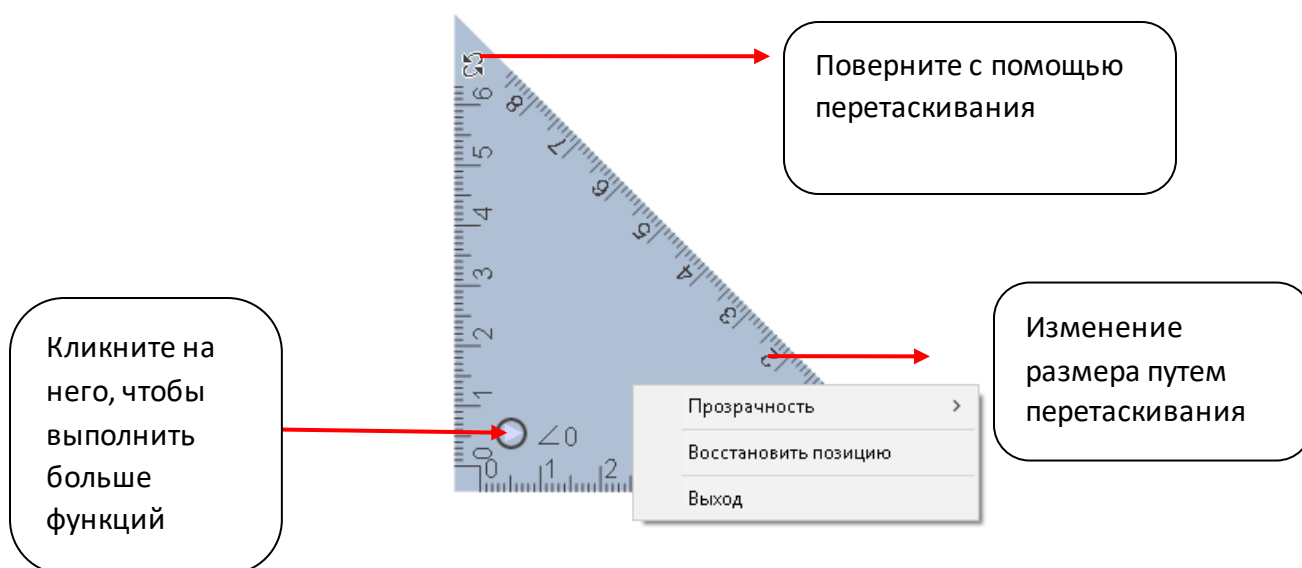
4.5 Функция в панели инструментов «Инструмент»

4.5.1 Чертежные инструменты

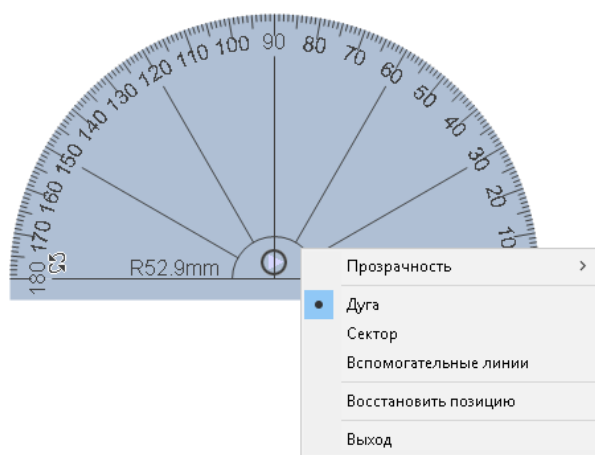
Переключитесь на вкладку «Чертежные инструменты» в панели элементов экрана.



Использование прямоугольного треугольника.

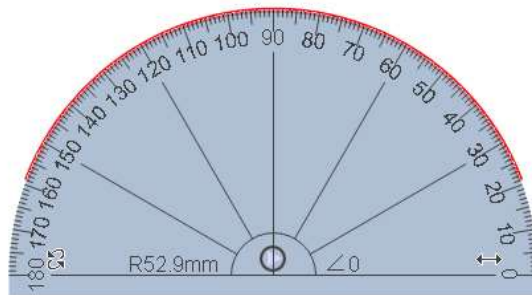


Использование транспортира

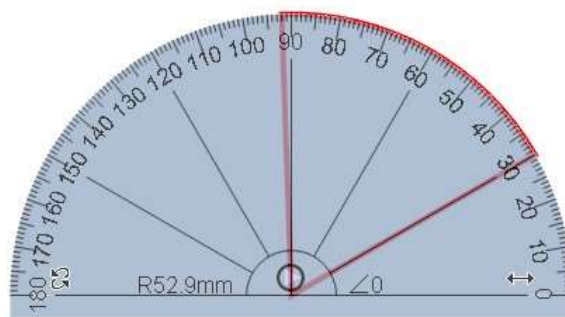


Функции транспортира:

Рисование при помощи транспортира



Рисование сектора



Использование циркуля

Серая ножка циркуля:
Перемещение
расположения
циркуля

Кликните здесь
для доступа к
дополнительным
функциям

Голубая ножка циркуля:
изменение радиуса

Нарисуйте угол путем
перетаскивания этой области
треугольника

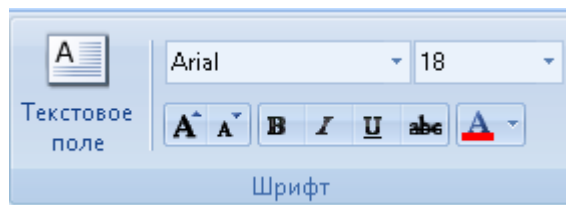
Прозрачность >
• Дуга
Сектор
Восстановить позицию
Выход


R29.1mm

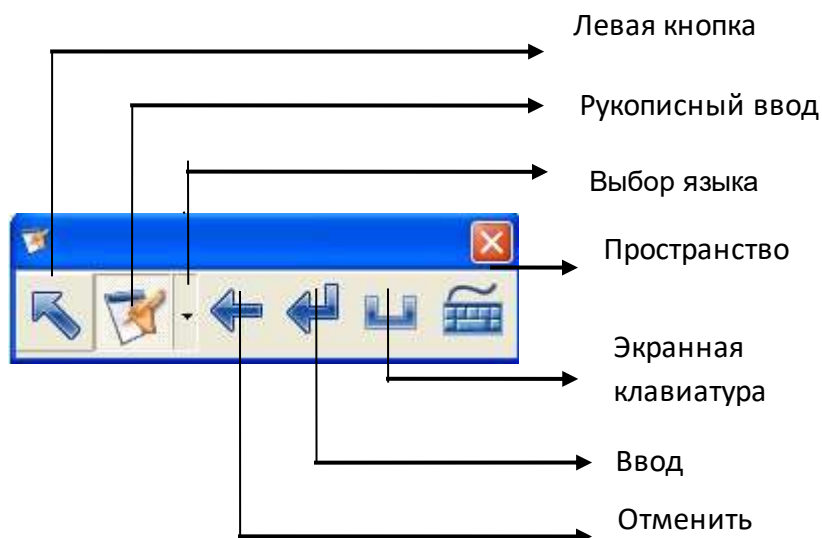
4.5.2 Шрифт


Запуск «Текстовое поле» для распознавания рукописного ввода.

1. Переключитесь на панели «Вставить», выберите «Текстовое поле»

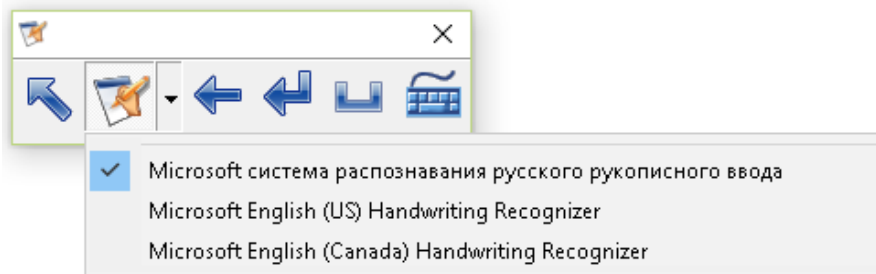


2. Перейдите к панели «Инструменты», выберите функцию «Рукопись» с помощью кнопки . Вы увидите всплывающее окно как на рисунке ниже:

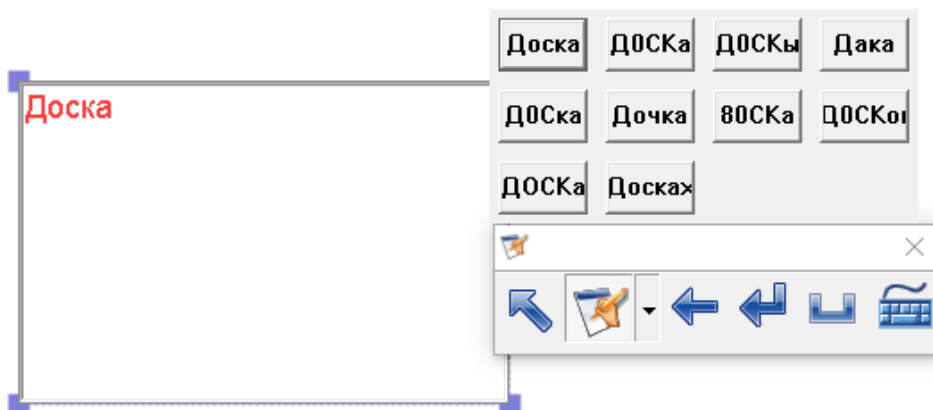


3. Кликните область с красной линией , чтобы выбрать язык.


Когда курсор мыши в виде точки, это означает что можно писать



4. После того как вы написали, появится несколько вариантов слов на странице, которые аналогичны тем, что вы пишете, выберите правильный.



Обратите внимание, что Вам предлагается активное текстовое поле перед распознаванием рукописного ввода


5. Вам нужно кликнуть , чтобы переключиться из режима мыши. Писать можно только в режиме рукописного ввода.

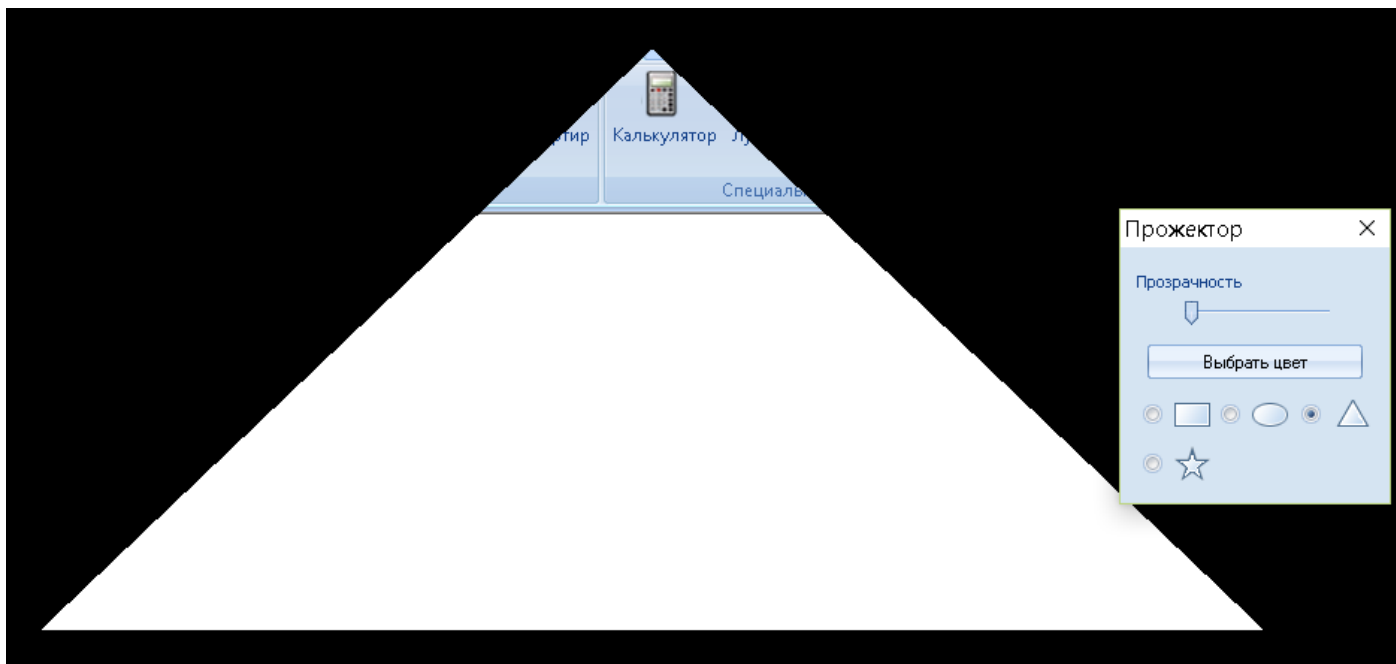
4.5.3 Специальные эффекты

Запуск прожектора

Некоторые инструменты в ProTimeх были разработаны исключительно для улучшения качества презентации. Одним из таких инструментов является инструмент «Прожектор». Перемещайте светлую область для фокусировки внимания зрителя на определенной области во время презентации.





1. Запустите функцию «Прожектор», нажав на кнопку .
2. Теперь вы можете выделить конкретную области экрана, перемещая курсор в черной области.
3. Вы можете выбрать различную форму и изменить прозрачность.
4. Вы можете изменить цвет занавеса.



Функция «Закрыть занавес»

С помощью этой функции вы можете вставить ниспадающую тень над текущей страницы доски и постепенно перетаскивать его вниз, чтобы выявить основной текст или графику.


1. Запустите функцию «Закрыть занавес» нажав на кнопку 
2. Перемещайте курсор до края доски, пока курсор не превратится в знак  - после этого можно менять размер занавеса.
3. Вы можете изменить прозрачность.
4. Вы можете изменить цвет занавеса при помощи функции «Выбрать цвет». Вы можете также изменить фоновый рисунок занавеса при помощи функции «Выбрать изображение». Если в этом режиме Вы выберете «Плитка», картинка будет разделена на множество небольших картинок. Выбрав функцию «Заполнение» можно превратить их в одно большое изображение.


Функция «Подсветить экран»

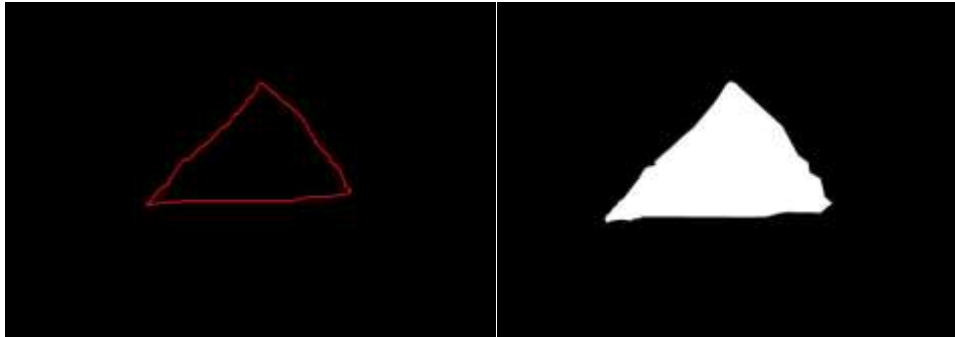
Инструмент подсветки экрана также является одним из вспомогательных средств для проведения презентаций.

При запуске «Подсветка экрана» весь экран станет черным, а в нижней части экрана появятся две кнопки, закрывающие подсветку.

Мышь станет невидимым пером. В это время на экране можно нарисовать любую фигуру, выбранная область будет выделена, в то время как прочие области по-прежнему останутся черными.


1. Запуск функции «Подсветить экран» осуществляется путем нажатия на кнопку 

2. Нарисуйте на экране любую фигуру с помощью мыши или пальца
3. Произведите один щелчок левой кнопкой мыши чтобы изменить прозрачность
4. Кликните кнопку  в нижней части экрана, чтобы закрыть функцию «Подсветить экран».

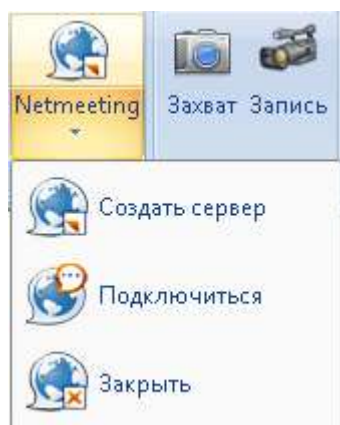


Функция «Черный экран»

Для тех случаев, когда Вам нужно привлечь внимание зрителей на себя, мы добавили функцию «Черный экран» – используйте ее и Вам не придется выключать проектор и ждать нагрева лампы при повторном включении.

1. Кликните на кнопку  для активизации функции «Черный экран».
2. Вы можете выбрать цвет, прозрачность экрана, а также установить таймер.

4.5.4 Netmeeting




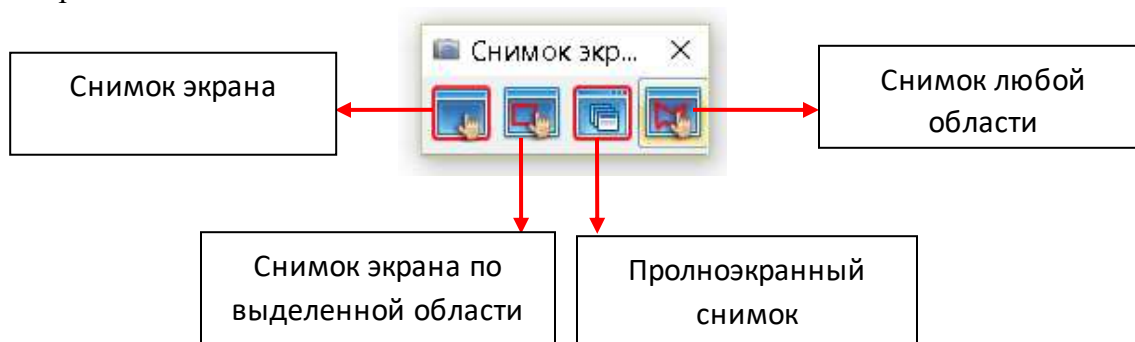
1. Кликните «Создать сервер»

2. Другой человек выбирает «Подключиться», а затем вводит IP-адрес компьютера, создающего сервер
3. Функция Netmeeting запущена
4. Закрывает Netmeeting по окончании сессии


4.5.5 Прочее

Снимок экрана

Кликните кнопку , чтобы запустить функцию «Захват». Есть четыре способа сделать снимок экрана.



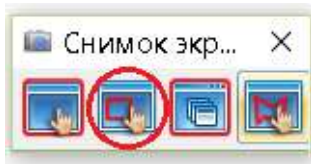
Снимок активного окна

Откройте страницу которую вы хотите запечатлить, кликните «Снимок активного окна»  и произведите одинарный щелчок на странице. Снимок экрана будет вставлен на текущую страницу доски.



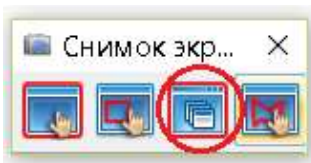
Снимок экрана по выделенной области

Вы также можете выбрать нужный диапазон для снимка, нажав и перетаскив по диагонали курсором мыши.



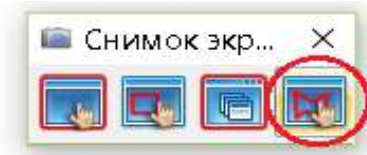
Полноэкранный снимок

Для того, чтобы охватить весь активный экран кликните на кнопку «Полноэкранный снимок».



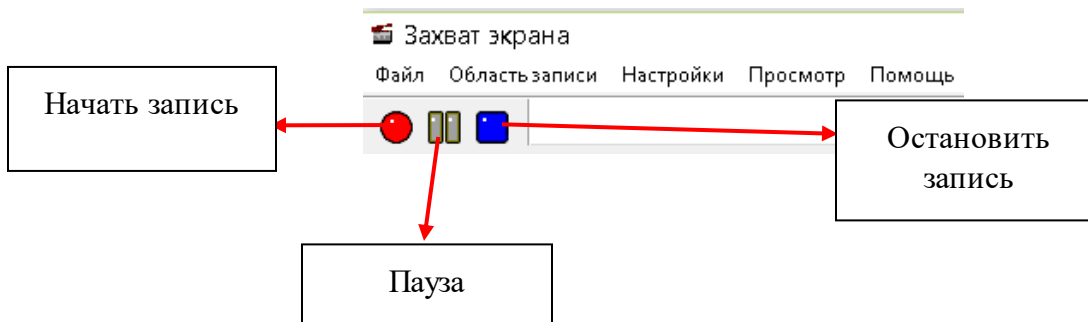
Снимок экрана любой области

Нарисуйте любую форму на экране в качестве зоны захвата и освободите курсор.



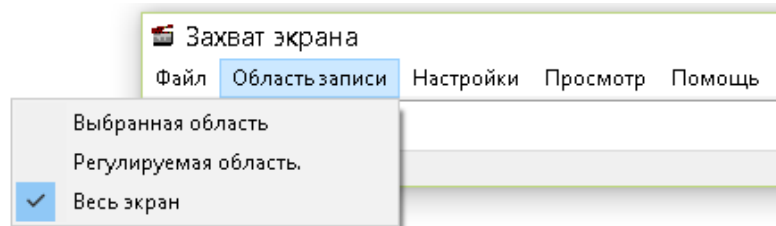
Запуск записи

Proptimax Recorder может записывать все ваши действия выполняемые на экране, а также ваш голос, если имеется микрофон. Сохранить записанное можно в формате «AVI». Откройте видеофайл для воспроизведения.

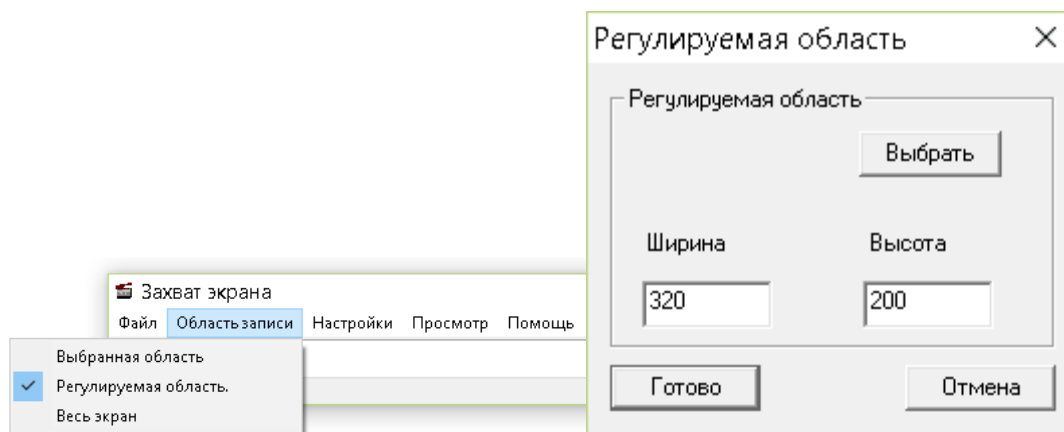


1. Кликните кнопку , чтобы запустить функцию «Запись»

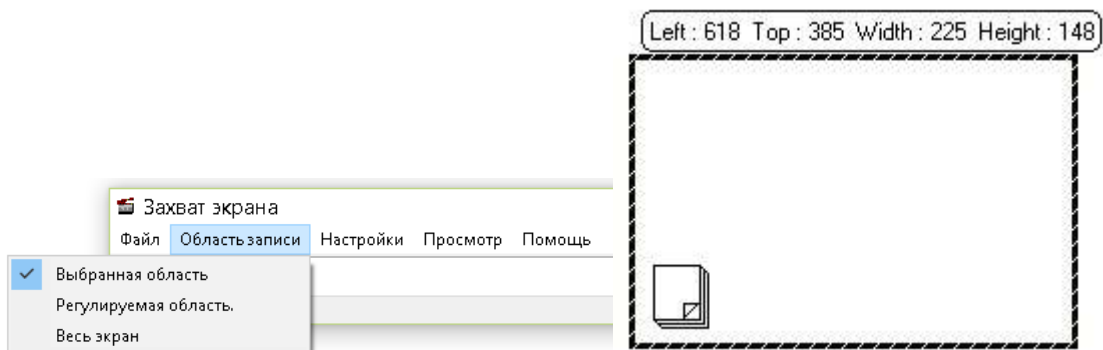
2. Выберите область записи (по умолчанию полноэкранный режим)



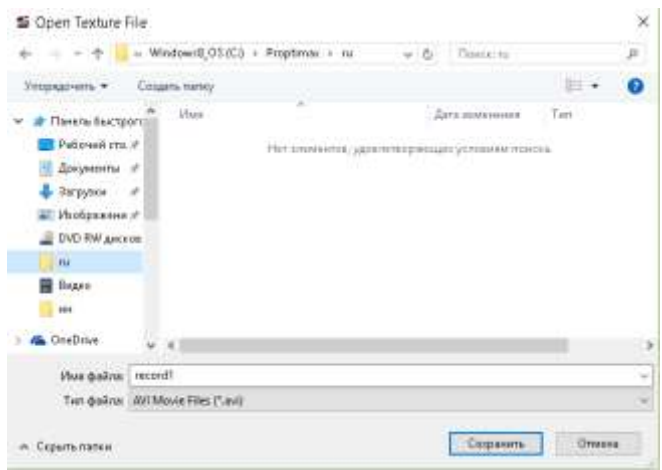
Вы можете установить область для записи в режиме «Регулируемая область».



Вы можете установить режим «Выбранная область», в которой вам нужно будет выбрать область для записи.



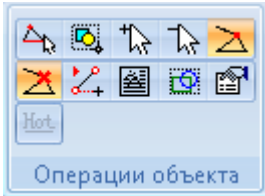
3. Кликните «Запись»  чтобы начать
4. Кликните «Пауза»  для приостановки записи
5. Кликните «Стоп»  для завершения записи
6. Выберите нужное место для сохранения записи





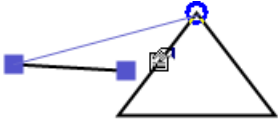


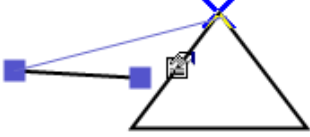





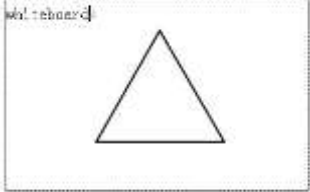


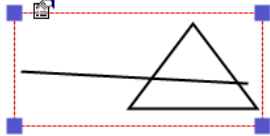


4.6 Функции в панели инструментов «Алгебра»





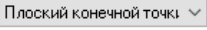



Инструмент «Алгебра» предоставляет все виды кривой функции, систему координат, графическую матрицу и алгебраические функции.

4.6.1 Операции объекта

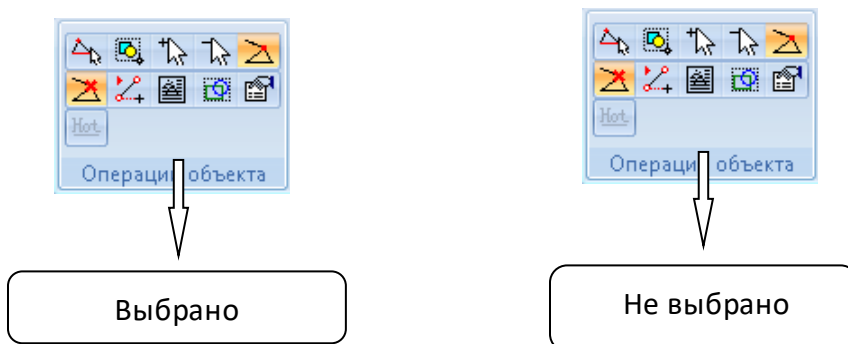


Операции объекта			
Реализуемая функция	Действие		Образец
	Выберите вершину или ребро	Кликните , и потом кликните точку или границу, которую вы хотите выбрать.	
	Выберите рисунки	Кликните , выделите несколько объектов.	
	Увеличение выбранной фигуры	Кликните , и потом выберите объект по одному.	
	Уменьшение выделенной фигуры	Выберите несколько графиков. Кликните и потом	









		<p>кликните выбранные графики.</p>	
	<p>Включить ключевую точку</p>	<p>Кликните  а затем перетащите графический ключевой момент в другой графической ключевой точке, он автоматически находит, следует ли подключить точки.</p>	
	<p>Автоматическое подключение между ключевыми точками</p>	<p>Кликните  и затем перетащите графический ключевой момент в другой графический ключевой момент, и он будет автоматически подключать два ключевых момента. После подключения две точки объединяются вместе и не могут отделиться.</p>	
	<p>Нарисовать линию по точкам</p>	<p>Кликните , эта кнопка сначала нарисует линию или точку, а затем кликните на доске, чтобы нарисовать линию или точку непрерывно.</p>	
	<p>Создание рамки текстового поля</p>	<p>Кликните  а затем перетащите, чтобы выбрать графику для создания изображения текстового поля. Вы сможете написать слова на этом поле</p>	
	<p>Создание рамки для фигуры</p>	<p>Кликните  а затем перетащить для создания графического окна.</p>	
	<p>Свойства объекта</p>	<p>Выберите график, кликните , чтобы увидеть свойства.</p>	<p>Цвет (C) <input type="text" value="black"/></p> <p>Тип линии <input type="text" value="solid"/></p> <p>Ширина <input type="text" value="0.50mm"/></p> <p>Точки (P) <input type="text" value="прямые углы"/></p> <p>Пунктиры (D) <input type="text" value="Плоский конечной точки"/></p>




			Цвет (C)  Тип линии  Ширина  Точки (R)  Пунктиры (D) 
	Гиперссылка	Выберите объект и потом кликните эту кнопку  для установки, после установки, дважды кликните объект, чтобы открыть гиперссылку.	

Примечание: Для следующих трех кнопок достаточно будет нажать один раз для реализации функции. При повторном нажатии действие будет отменено




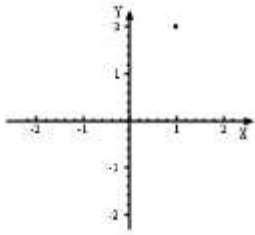



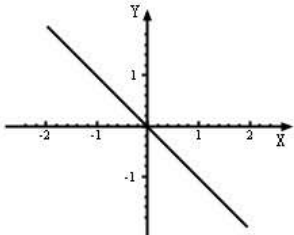



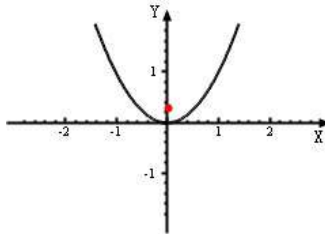



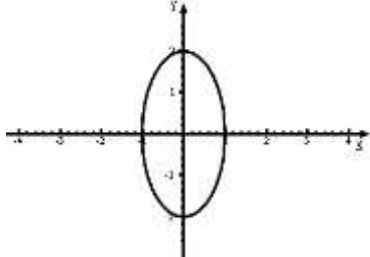





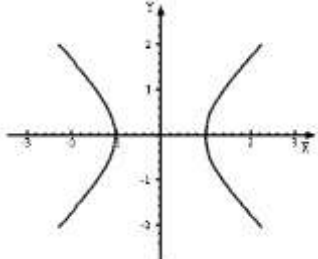



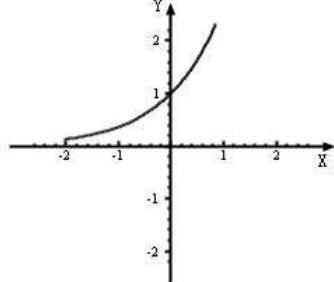



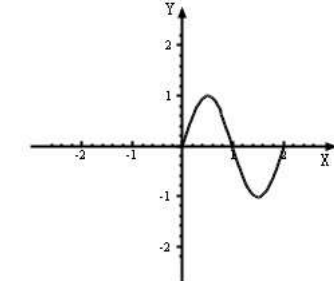



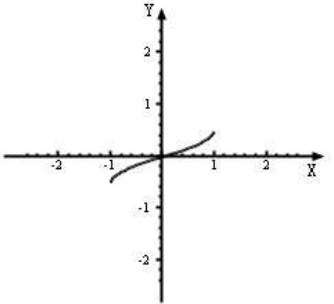



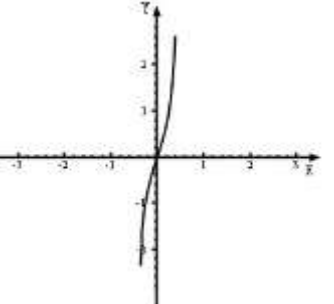



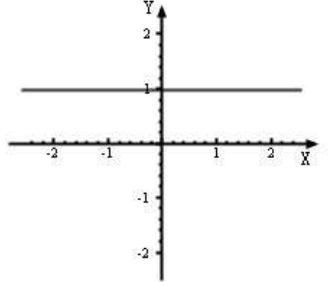
4.6.2 Графические фигуры




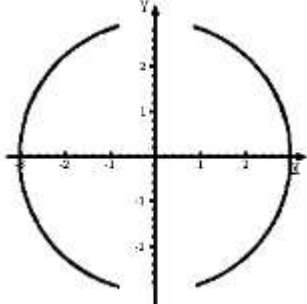






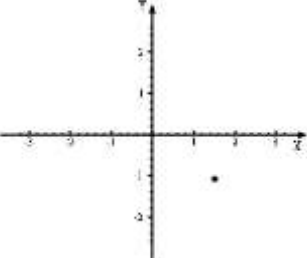



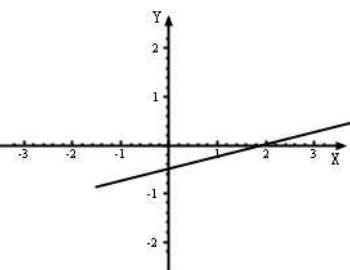



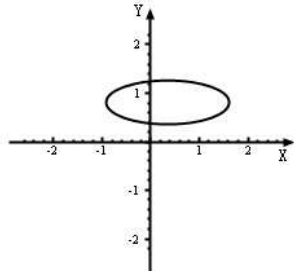



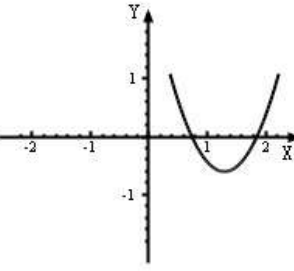
Графические фигуры		
Реализуемая функция	Действие	
	Массив графики в форме прямоугольника	Выберите графический объект  и нажмите на реализуемую функцию
	Массив графика в виде прямой линии	Выберите графический объект  и нажмите на реализуемую функцию
	Массив графика в виде прямоугольной коробки	Выберите графический объект  и нажмите на реализуемую функцию
	Массив графика в форме круга	Выберите графический объект  и нажмите на реализуемую функцию




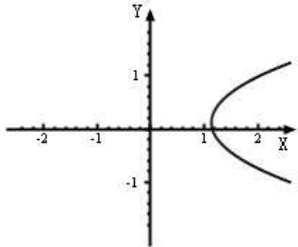



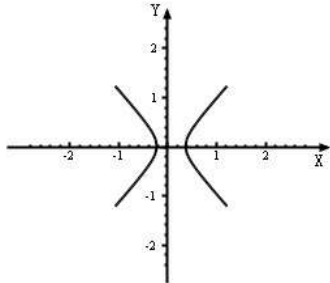



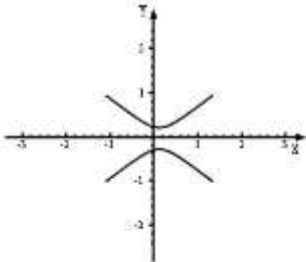
		функцию
	Копирование и массив графики на прямой линии	Выберите объект, используйте эту кнопку  , чтобы выбрать их и потом выберите эту кнопку 

4.6.3 Система координат

Значок	Реализуемая функция	Действие	Образец
	Нарисуйте прямоугольную систему координат	Кликните ее, чтобы нарисовать прямоугольную систему координат	
	Нарисуйте точку на прямоугольной системе координат	Нарисуйте прямоугольную систему координат, а затем кликните  , чтобы задать свойства точки, например X 1, Y 2, затем кликните кнопку «ОК», чтобы точка отображалась на прямоугольной системе координат	
	Нарисуйте прямую линию	Нарисуйте прямоугольную систему координат  , затем кликните  , чтобы нарисовать прямую линию в соответствии с уравнением	
	Нарисуйте параболу	Нарисуйте прямоугольную систему координат  , затем кликните  , чтобы нарисовать параболу в соответствии с уравнением	
	Нарисуйте эллипс	Нарисуйте прямоугольную систему координат  , потом кликните  , чтобы нарисовать эллипс в соответствии с уравнением	

	<p>Нарисуйте гиперболу на прямоугольной системе координат</p>	<p>Нарисуйте прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы нарисовать гиперболу в соответствии с уравнением</p>	
	<p>Нарисуйте экспоненциальную функцию или логарифмическую функцию</p>	<p>Нарисуйте прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы нарисовать экспоненциальную функцию или логарифмическую функцию в соответствии с уравнениями</p>	
	<p>Нарисуйте синусоидальную функцию или функцию косинуса</p>	<p>Нарисуйте прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы нарисовать синусоидальную функцию или функцию косинуса в соответствии с уравнением</p>	
	<p>Нарисуйте функцию арксинуса или арккосинуса</p>	<p>Нарисуйте прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы нарисовать функцию арксинуса или арккосинуса в соответствии с уравнением</p>	
	<p>Нарисуйте функцию тангенса, котангенса, арктангенса или арккотангенса</p>	<p>Нарисуйте прямоугольную систему координат , затем кликните , нарисуйте функцию тангенса, котангенса, арктангенса или арккотангенса в соответствии с уравнением</p>	
	<p>Нарисуйте произвольную функцию кривой в системе координат</p>	<p>Нарисуйте прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы выбрать тип уравнения и задать значение для y или x</p>	

	<p>Нарисуйте полярную кривую</p>	<p>Нарисуйте прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы нарисовать полярную кривую в соответствии с уравнением</p>	
	<p>Нарисуйте произвольную функцию кривой</p>	<p>Нарисуйте прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы нарисовать произвольную кривую функцию в соответствии с уравнением</p>	
	<p>Нарисуйте произвольную точку</p>	<p>Нарисуйте прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы нарисовать точку без каких-либо уравнений</p>	
	<p>Нарисуйте произвольные прямые линии</p>	<p>Нарисуйте прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы нарисовать прямые линии без каких-либо уравнений</p>	
	<p>Нарисуйте произвольные эллипсы</p>	<p>Кликните прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы нарисовать эллипсы без каких-либо уравнений.</p>	
	<p>Нарисуйте произвольную параболу</p>	<p>Кликните прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы нарисовать параболу без каких-либо уравнений.</p>	

	<p>Нарисуйте произвольную гиперболу</p>	<p>Нарисуйте прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы нарисовать гиперболу без каких-либо уравнений.</p>	
	<p>Нарисуйте произвольную гиперболу</p>	<p>Кликните прямоугольную систему координат  сперва, затем кликните , чтобы нарисовать гиперболу без каких-либо уравнений.</p>	
	<p>Нарисуйте произвольную гиперболу</p>	<p>Нарисуйте прямоугольную систему координат , затем кликните , чтобы нарисовать гиперболу без каких-либо уравнений.</p>	




4.7 Набор инструментов «Геометрия»















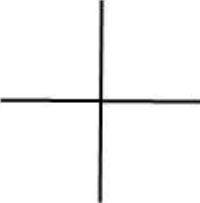
Геометрия – это набор инструментов предоставляющий возможность работать со всеми видами геометрических фигур, точек, линий, кривых.

4.7.1 Точки и линии

4.7.1.1 Функции, связанные с одной линией.

Выберите любую кнопку    для активации следующих функций:








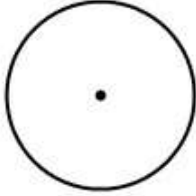
Реализуемая функция	Действие	Образец
<p> Нарисуйте точку</p>	<p>Нарисуйте линию, кликните , а затем кликните на выбранную линию</p>	

 Нарисуйте точку на середине отрезка	Нарисуйте линию, кликните 	
 Нарисуйте удлинитель	Нарисуйте линию, кликните  , затем кликните на странице	
 Нарисуйте параллельные линии	Нарисуйте линию, кликните  , затем кликните на странице	
 Нарисуйте перпендикулярную линию	Нарисуйте линию, кликните  , затем кликните на странице,	
 Нарисуйте перпендикулярную линию посередине	Нарисуйте линию, кликните  , затем кликните на странице	


Обратите внимание: линия должна быть выбрана и нарисована на странице, только после этого все перечисленные выше функции могут быть использованы.

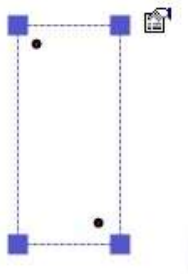
4.7.1.2 Функции, связанные с одной точкой

Выберите любую кнопку из представленных   для активизации следующих функций:










Реализуемая функция	Действие	Образец
 Нарисуйте линию в соответствии с выбранной точкой	Выберите кнопку  , кликните  , а затем кликните на странице, чтобы нарисовать линию, длина линии определяется расстоянием между точкой и пространством при нажатии кнопки мыши.	
 Нарисуйте круг в соответствии с выбранной точкой	Выберите кнопку  , кликните  , а затем кликните на странице чтобы нарисовать круг вокруг точки, при этом радиус окружности определяется расстоянием между точкой и пространством при нажатии кнопки мыши	

4.7.1.3 Функция, связанные с двумя точками

Нарисуйте две точки на странице, и потом используйте , чтобы выделить две точки

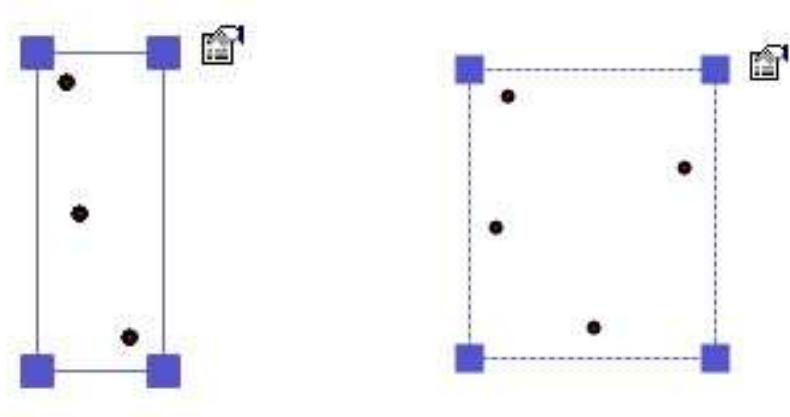


Следующие функции могут быть реализованы, если точки выделены, как на картинке выше.

Реализуемая функция	Действие	Образец
 Нарисуйте отрезок между двумя точками	Нарисуйте две точки, затем используйте  , кликните 	
 Нарисуйте эллипс по двум точками	Нарисуйте две точки, затем используйте  , кликните 	
 Нарисуйте круг по двум точками	Нарисуйте две точки, затем используйте  , затем кликните 	

4.7.1.4 Функции, связанные с тремя и более точками


Нарисуйте три и более точек на странице, затем используйте , чтобы выбрать эти точки.

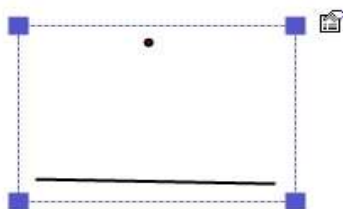


Следующие функции могут быть реализованы, если точки выделены, как на картинке выше.

Реализуемая функция	Действие	Образец
 <p>Начертите дугу по трем точкам</p>	<p>Нарисуйте три точки, затем используйте , кликните </p>	
 <p>Используйте заполнение по нескольким точкам</p>	<p>Нарисуйте несколько точек, используйте , кликните </p>	




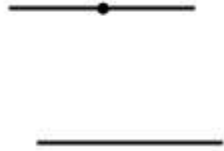
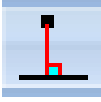


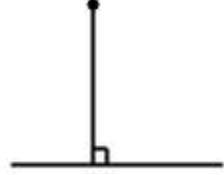




4.7.1.5 Функции, связанные с одной точкой и одной линией

Нарисуйте одну точку и одну линию на странице, затем используйте , чтобы выбрать их.



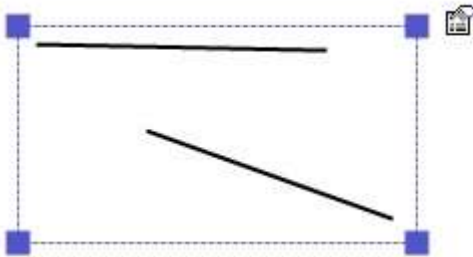
Следующие функции могут быть реализованы, если точка и линия выбраны так же, как на картинке выше.

Реализуемая функция	Действие	Образец


 <p>Нарисуйте параллельную линию в соответствии с одной точкой и одной линией</p>	<p>Выберите одну точку и одну линию, затем используйте , затем кликните </p>	
 <p>Нарисуйте перпендикулярную по одной точке и одной линии</p>	<p>Выберите одну точку и одну линию, затем используйте , затем кликните </p>	
 <p>Нарисуйте симметричную точку относительно линии</p>	<p>Выберите одну точку и одну линию, затем используйте , затем кликните </p>	








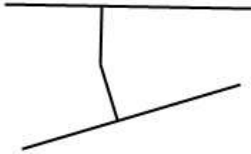



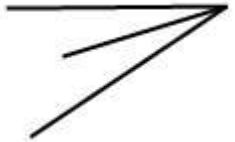



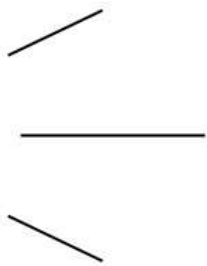











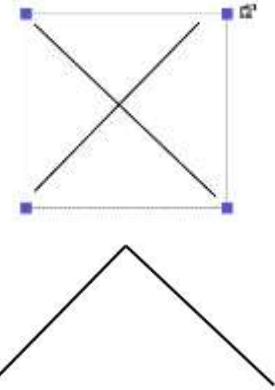
4.7.1.6 Функции, связанные с двумя линиями




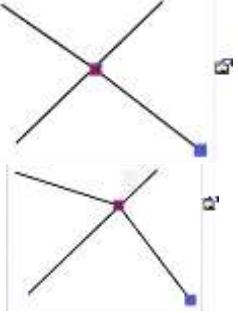
Нарисуйте две линии на странице, затем используйте , чтобы выбрать их.





Следующие функции могут быть реализованы, если две линии выбраны так же, как на картинке выше.

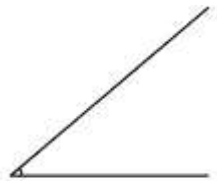
Реализуемая функция	Действие	Образец
 <p>Нарисуйте точку в пересечении между двумя линиями</p>	<p>Выберите две линии, затем используйте , кликните </p>	

	<p>Нарисуйте угол между двумя прямыми</p>	<p>Выберите две линии, затем используйте , кликните  и потом кликните на странице</p>	
	<p>Нарисуйте угол между двумя прямыми</p>	<p>Выберите две линии, затем используйте , кликните  и потом кликните на странице</p>	
	<p>Нарисуйте биссектрису угла</p>	<p>Выберите две линии, затем используйте , кликните  и потом кликните на странице</p>	
	<p>Нарисуйте симметричную линию относительно прямой</p>	<p>Выберите две линии, затем используйте , кликните  и потом кликните на странице</p>	
	<p>Удаление отрезка после пересечения прямых</p>	<p>Выберите две линии, затем используйте , кликните  и потом кликните на странице</p>	
	<p>Удаление двух отрезков после пересечения прямых</p>	<p>Выберите две линии, затем используйте , кликните  и потом кликните на странице</p>	
	<p>Обрезать линии после пересечения прямых</p>	<p>Выберите две линии (эти две линии должны пересекаться), затем используйте , кликните  и кликните на ту часть которую хотите удалить</p>	













	<p>Разделить линии на отрезке в точке пересечения</p>	<p>Выберите две линии (эти две линии должны пересекаться), затем используйте , кликните , чтобы разделить их</p>	
---	---	--	---

4.7.1.7 Функции, связанные с углом

Выберите кнопку , затем вы сможете использовать кнопку , чтобы отметить угол.




4.7.2 Кривая

Значок	Действие	Образец
	<p>Кликните  и перетащите на странице, чтобы нарисовать</p>	
	<p>Кликните  и перетащите на странице, чтобы нарисовать</p>	
	<p>Кликните  и перетащите на странице, чтобы нарисовать</p>	
	<p>Кликните  и перетащите на странице, чтобы нарисовать</p>	









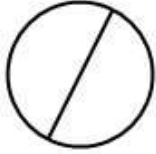


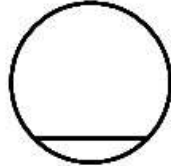





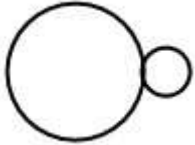


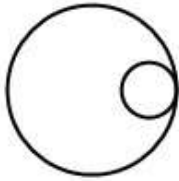
	<p>Кликните  и перетащите на странице, чтобы нарисовать</p>	
	<p>Кликните  и перетащите на странице, чтобы нарисовать</p>	
	<p>Кликните  и перетащите на странице, чтобы нарисовать</p>	
	<p>Кликните  и перетащите на странице, чтобы нарисовать</p>	
	<p>Кликните  и перетащите на странице, чтобы нарисовать</p>	
	<p>Кликните , чтобы выбрать  и , кликните , затем кликните на странице, после чего прямая будет удлинена до пересечения с дугой </p>	
	<p>Кликните , чтобы выбрать две линии, кликните , затем кликните на странице</p>	

4.7.3 Круг


4.7.3.1 Функции, связанные с кругом

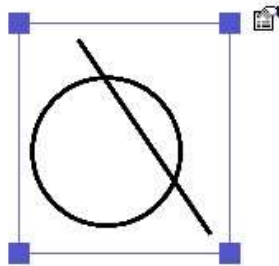
Нарисуйте круг на странице 


Следующие функции могут быть реализованы, если выбран круг:

Реализуемая функция		Действие	Образец
	Нарисуйте точку на окружности	Выберите круг, кликните  , затем кликните на окружность	
	Нарисуйте радиус окружности	Выберите круг, кликните  , затем кликните на окружности	
	Нарисуйте диаметр окружности	Выберите круг, кликните  , затем кликните на окружности	
	Нарисуйте хорду окружности	Выберите круг, кликните 	
	Нарисуйте тангенс окружности	Выберите круг, кликните  , затем кликните на окружности	
	Нарисуйте окружность	Выберите круг, кликните 	
	Нарисуйте вписанную окружность	Выберите круг, кликните 	

4.7.3.2 Функции, связанные с окружностью и линией

Нарисуйте круг и линию на странице, используйте , чтобы выбрать их.

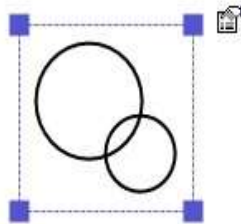


Кликните , появятся точки пересечения между окружностью и линией



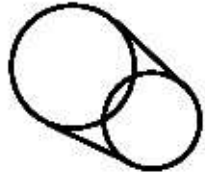



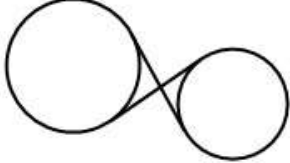


4.7.3.3 Функции, связанные с двумя кругами





Нарисуйте два пересекающихся круга на странице







	Реализуемая функция	Действие	Образец
	Нарисуйте точки пересечения между двумя окружностями	Выберите два круга, используйте  , кликните 	
	Нарисуйте внешнюю общую	Выберите два круга, используйте 	

	<p>касательную двух окружностей</p>	<p>кликните </p>	
	<p>Нарисуйте внутреннюю общую касательную двух окружностей</p>	<p>Выберите два круга, используйте , кликните </p>	

4.7.3.4 Функции, связанные с окружностью и точкой.


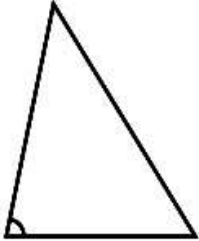


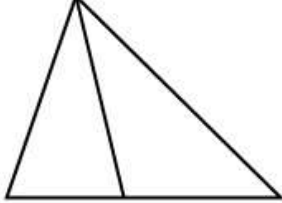
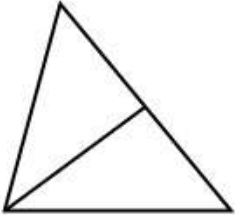


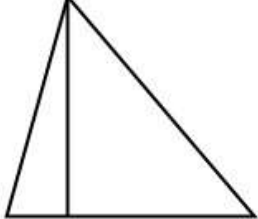


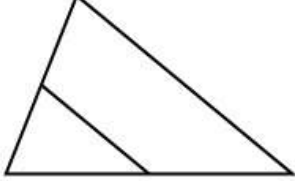

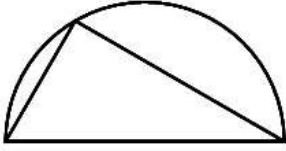
Нарисуйте окружность , кликните , а затем кликните на окружность, чтобы выбрать местоположение точки, далее используйте , кликните , чтобы сделать касательную.



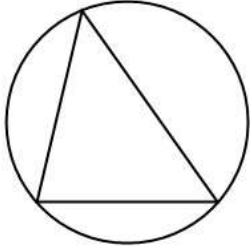


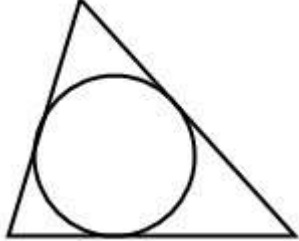


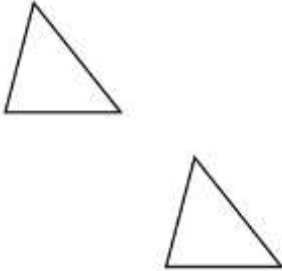


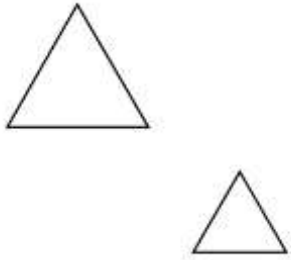


Нарисуйте окружность , кликните , а затем кликните на круг, чтобы расположить точку на ней, затем используйте , кликните  чтобы сделать касательную.




4.7.4 Треугольник



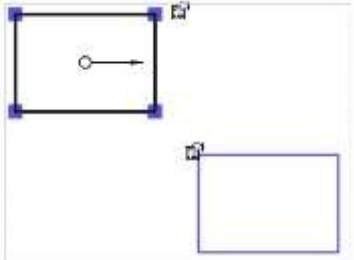
	Реализуемая функция	Действие	Образец
	Отметьте угол в треугольнике	Выберите один треугольник на странице, кликните  а затем выберите один из углов в треугольнике	
	Нарисуйте угловую биссектрису в треугольнике	Выберите один треугольник на странице, кликните  а затем выберите один из углов в треугольнике	
	Нарисуйте медиану треугольника	Выберите один треугольник на странице, кликните  а затем выберите одну из сторон треугольника	
	Нарисуйте высоту одной стороны треугольника	Выберите один треугольник на странице, кликните  а затем кликните на одну из сторон треугольника	
	Нарисовать среднюю линию треугольника	Выберите один треугольник на странице, кликните  и потом кликните треугольник	
	Нарисуйте дугу вокруг вершины треугольника	Выберите один треугольник на странице, кликните и потом кликните треугольник	



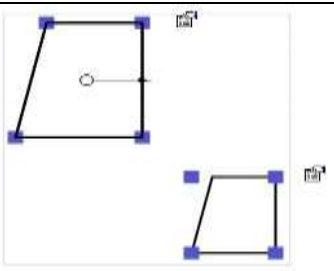
	<p>Нарисуйте описанную окружность треугольника</p>	<p>Нарисуйте треугольник на странице, кликните </p>	
	<p>Нарисуйте вписанную окружность треугольника</p>	<p>Нарисуйте треугольник на странице, кликните </p>	
	<p>Нарисуйте конгруэнтный треугольник</p>	<p>Нарисуйте треугольник на странице, кликните </p>	
	<p>Нарисуйте подобный треугольник</p>	<p>Нарисуйте треугольник на странице, кликните </p>	

4.7.5 Четырехугольник


4.7.5.1 Функции, связанные с четырехугольником.

Выберите любой четырехугольник из следующих  и нарисуйте на странице.

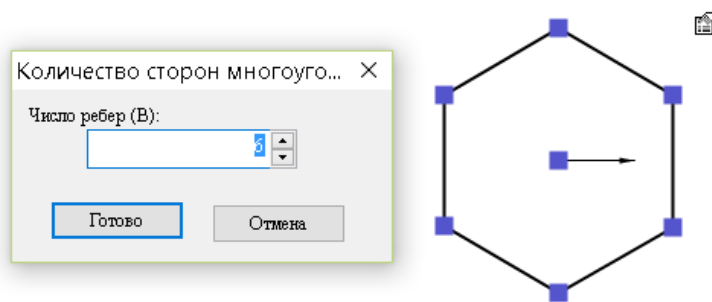
Реализуемая функция	Действие	Образец
	<p>Создайте копию фигуры</p>	<p>Нарисуйте четырехугольник на странице, кликните </p> 




	<p>Нарисуйте подобный четырехугольник</p>	<p>Нарисуйте один четырехугольник на странице, кликните </p>	
---	---	---	---

4.7.5.2 Функции, связанные с многоугольником.



Выберите многоугольник , затем введите стороны многоугольника, число должно быть в пределах от 3 до 64, щелкните на странице.

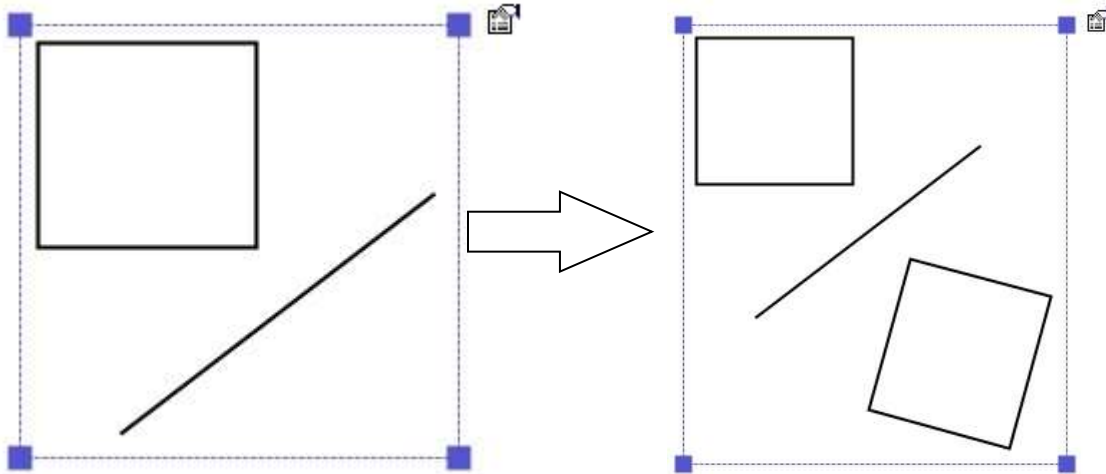
Для правильного многоугольника:





Реализуемая функция	Действие	Образец
	<p>Нарисуйте описанную окружность многоугольника</p>	
	<p>Нарисуйте вписанную окружность многоугольника</p>	

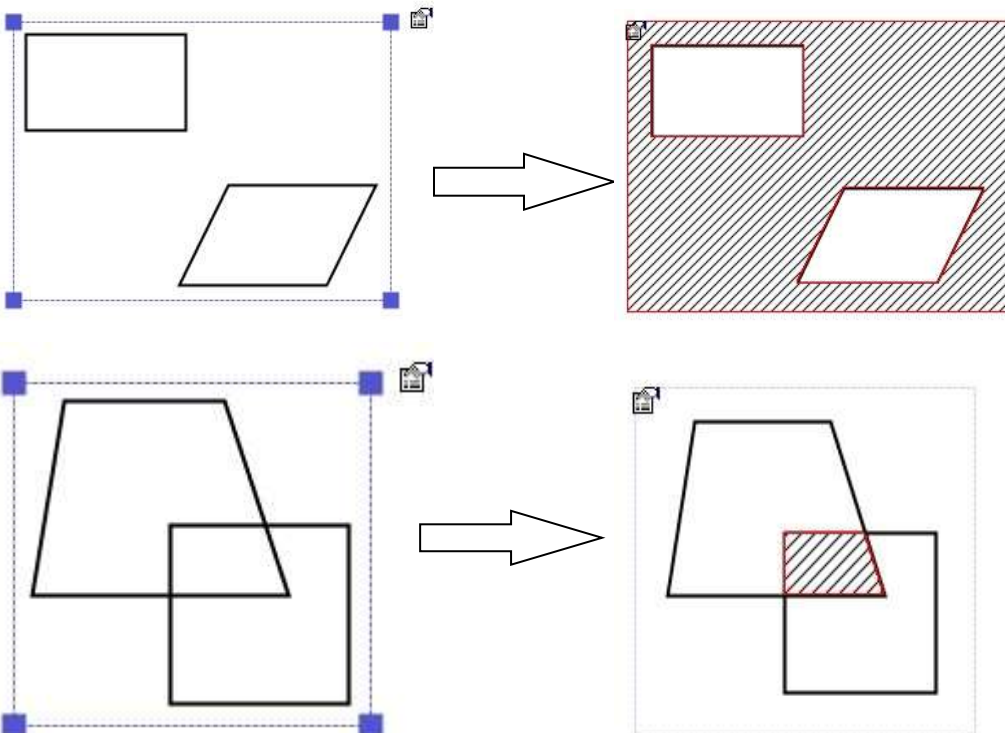
4.7.5.3 Симметричная фигура через линию.

Нарисуйте на странице фигуру и линию, затем используйте , чтобы выбрать их, кликните  и вы увидите симметричную фигуру относительно линии.





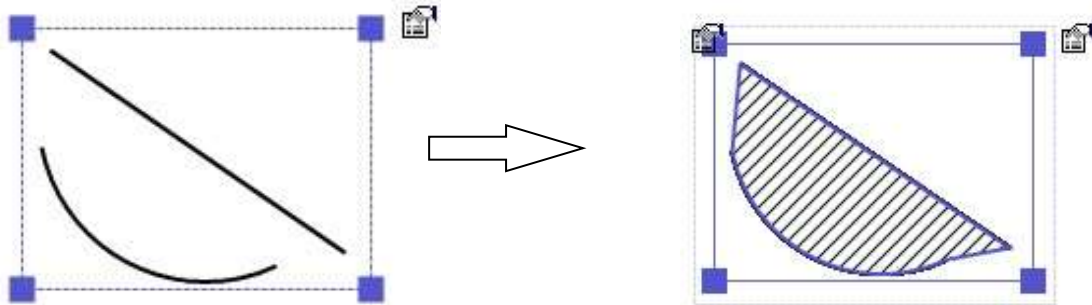
4.7.5.4 Заполнение пересечений.

Нарисуйте две фигуры, затем используйте , чтобы выбрать их, кликните  и потом кликните на странице.





4.7.5.5 Заполнение заплаткой


Нарисуйте дугу и линию, затем используйте , чтобы выбрать их, кликните 

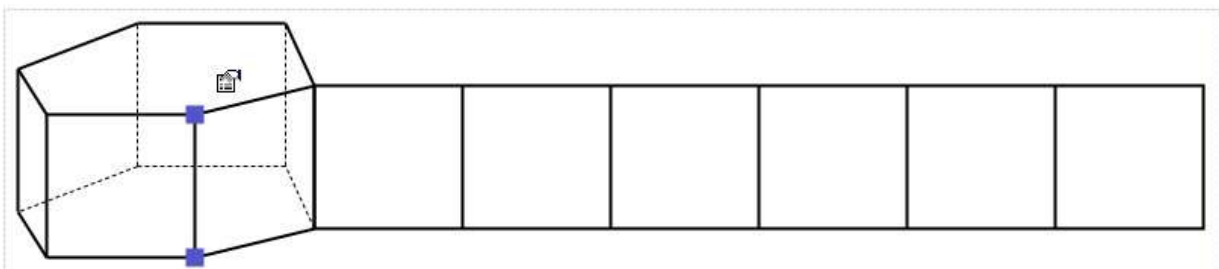
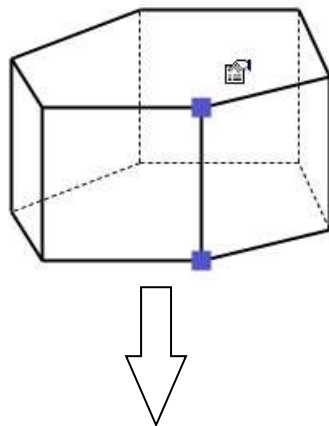


4.7.6 Стереометрия

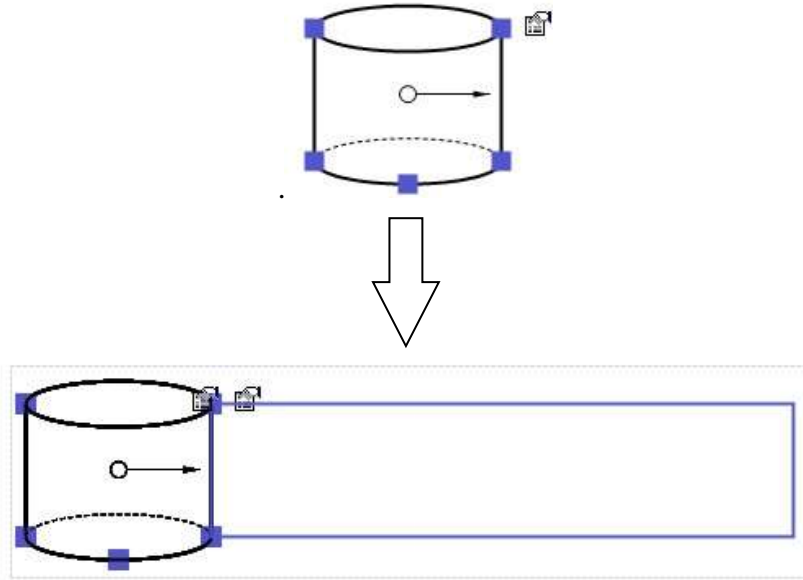
Нарисуйте одну фигуру из следующих      .

Выберите одну фигуру из трех следующих   , укажите стороны

многоугольника, число должно быть в пределах от 3 до 64, затем кликните  и стороны фигуры будут развернуты



Нарисуйте одну фигуру из трех следующих   , затем нажмите  и стороны фигуры будут развернуты.































4.8 Физика











В разделе «Физика» представлены объекты электричества, оптики, электромагнетизма, механики и термодинамики и многое другое. Для использования объектов, просто нажмите на картинку, и перетащите курсор мыши на доске, чтобы вставить.

4.8.1 Электричество

 Источник питания	 Лампа накаливания	 Резистор	 Сопротивление скольжения	 Зависящий резистор	 Реостат	 Конденсатор
 Переменный конденсатор	 Электролитический конденсатор	 Диод	 Транзистор (снаружи)	 Транзистор (внутри)	 Замыкание	 Размыкание
















 Трехфазный выключатель	 Трехфазный выключатель (on 1)	 Трехфазный выключатель (on 2)	 Предохранитель	 Электрический звонок	 Динамик	 Провод заземления
 Антенна	 Амперметр	 Миллиамперметр	 Микроамперметр	 Вольтметр	 Двигатель (мотор)	 Указатель
 Дуговая шкала	 Кабель	 Кабель	 Кабель	 Кабель	 Кабель	 Кабель
 Кабель	 Кабель	 Кабель	 Кабель	 Кабель	 Схема подключения 1	 Схема подключения 2

4.8.2 Оптика

 Солнце	 Выпуклая линза	 Вогнутая линза	 Обозначение выпуклости	 Обозначение вогнутое
 Выпуклое зеркало	 Вогнутое зеркало	 Плоское зеркало	 Луч выпуклой линзы	 Луч вогнутой линзы

4.8.3 Электромагнетизм






















































 В поле	 Магнитное поле	 Над магнитным полем	 Под магнитным полем	 Правое поле
---	---	--	---	--

 Левое поле	 Катушка (вверх)	 Катушка (вниз)	 Катушка (справа)	 Катушка (слева)
 Положительный электрон	 Отрицательный электрон	 В ток	 Проводник в магнитном поле	 Проводник в магнитном поле
 Катушка(левая)	 Катушк(правая)	 Спирал(правая)	 Спираль(левая)	 Катушка

4.8.4 Механика и термодинамика

 Виткообразная пружина	 Волнистая пружина	 Ломаная пружина	 Земля	 Дугообразная земля	 Угол заземления	 Брусok на наклонной поверхности	 Кольцевая канавка
 Термометр	 1/4 круглой канавки	 Канавка с удлиненным основанием	 Брусok	 Мяч	 Тележка	 Стол	 Прямая труба
 Стол	 Груз	 Груз	 Груз	 Шарнир	 Шарнир со стержнем	 Крюк	 U-труба
 Блок	 Составной блок	 Маятник/схема шкива	 Динамометр	 Перфолента	 Векторы фигур	 Векторы параллелограмма	 Камертон
 Векторы параллелограмма	 Векторы треугольника	 Спиральный микрометр	 Штангенциркуль	 Линейка	 Звуковая волна		

4.8.5 Элементы физики

 Лампа	 Лампа	 Батарея	 Батарея	 Переключатель	 Переменный резистор	 Блок переменных резисторов	 Гальванометр
 Амперметр	 Вольтметр	 Ваттметр	 Мультиметр	 Измеритель	 Индукционная катушка	 Проводящая сфера	 Полупроводниковая сфера
 Цилиндр Фарадея	 Электроскоп	 Точечный таймер	 Секундомер	 Весы	 Штангенциркуль	 Пружинные весы	 Весы
 Самолет сбоку	 Самолет сверху	 Ручные часы	 Груз на крюке	 Груз на крюке	 Ракета	 Ножницы	 Автомобиль
 Измеритель статики	 Свечи	 Молоток	 Винт	 Пропеллер	 Грузовик	 Подводная лодка	 Фонарик
 Железные диски	 Железный шар	 Катушка	 Резиновые колеса	 Тележка	 Камертон	 Бомба	 Пуля
 Футбольный мяч	 Стержневой магнит	 U-образный магнит	 Магнит для движателя	 Магнитная стрелка			

4.9 Химия

Инструмент «Химия» представляет разнообразие химических приборы, органические химические элементы, множества картинок с экспериментами, а так же имеется периодическая таблица и многое другое.

4.9.1 Приборы для химии






 Мерный стакан	 Колба Эрленмейра	 Пробирка	 Круглая колба	 Плоскодонная колба	 Перегонная колба	 Бутылка для сбора газа
						















Колба	Мензурка	Флаконт для реактивов	Бак	Воронка	Воронка с длинным носом	Разделительная воронка
 Конусообразная воронка	 Бюретка с кислотой	 Бюретка с щелочью	 Пипетка	 Пипетка с реагентом	 Сушильная труба	 Труба с концом 1
 Труба с концом 2	 Трубопровод	 Угловая труба	 Угловая труба	 Стойка	 Спиртовая лампа	 Спиртовая горелка
 Аппарат Киппа	 Конденсатор	 Термометр	 Железный зажим	 Выравниватель	 Ложка для сжигания	 Ковш
 Бак	 Выпарная чаша	 Смотровое стекло	 Лабораторный зажим	 Комут	 Стеклопалочка	 Пламя 1
 Пламя 2	 Пламя паяльной лампы	 Капля воды	 Брусек			

4.9.2 Органическая химия

 Одинарная связь	 Двойная связь	 Тройная связь	 Крупная связь	 Клин	 Беспрямая связь	 Треугольник	 Четырёхугольник
 Пятиугольник	 Шестиугольник	 Многоугольник	 Эллипс	 Бензольное кольцо	 Бензольное кольцо (овал)		

4.9.3 Полный план установки

 Устройство получения кислорода	 Устройство получения водорода из воды	 Устройство сбора водорода	 Восстановление водорода CuO	 Получение диоксида углерода	 Устройство восстановления CO CuO	 Испытательное устройство для ионов карбоната	 Устройство для Na ₂ CO ₃ и NaHCO ₃
---	--	--	--	--	---	---	--

 Устройство во нагревателе для NaHCO_3	 Устройство о получения хлора	 Устройство восстановления окиси железа с CO	 Устройство получения этиленовых звеньев	 Нефтепегонная лаборатория	 Устройство получения этилового ацетата	 Емкость для сбора газа	 Набор емкостей для сбора газа
 Набор емкостей для сбора газов с отделением жидкости	 Пробирка с жидким газом	 Трубка с пробкой (устройство сбора газа)	 Химический стакан с жидкостью	 Бак для сбора газа с трубкой	 Раковина для сбора газа		

4.9.4 Периодическая таблица

Options:

Display Mode: Colour: Default page: Main properties

physical state of element under standard conditions:

solid (cube icon) gas (balloon icon)

liquid (flask icon) synthetic (chip icon)


display all dynamic

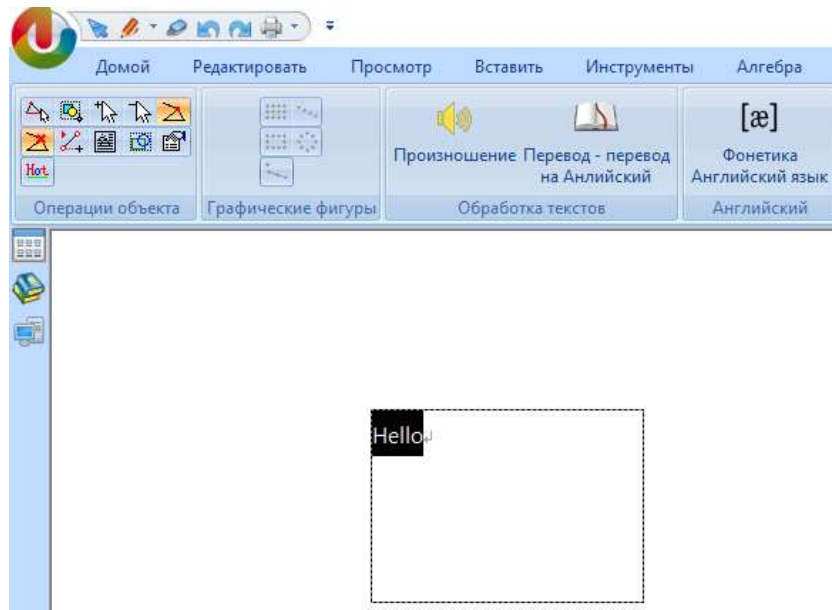
4.10 Язык


4.10.1 Обработка текста

Инструмент «Язык» предоставляет функции для изучения английского языка, такие как: произношение английских слов, перевод при помощи Переводчика Google, фонетический разбор.


Произношение

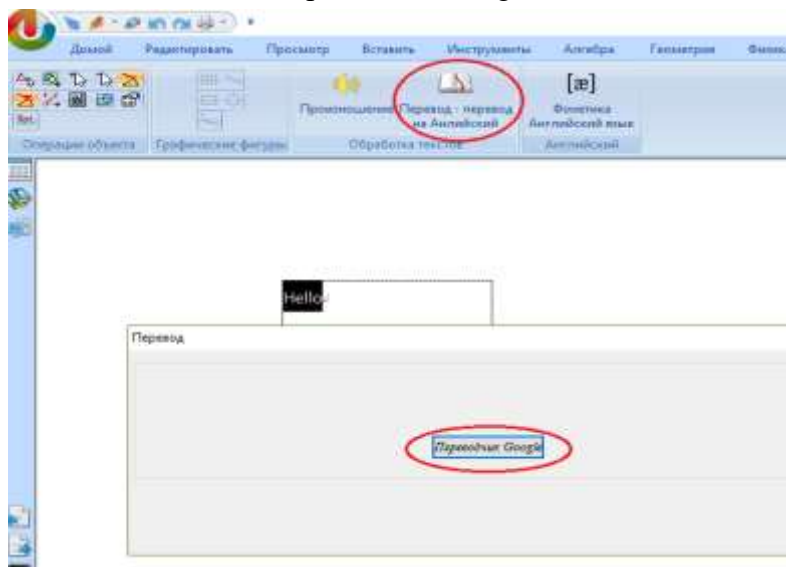
1. Кликните , чтобы создать текстовое поле, введите некоторые английские слова или предложения, а затем выделите написанное:



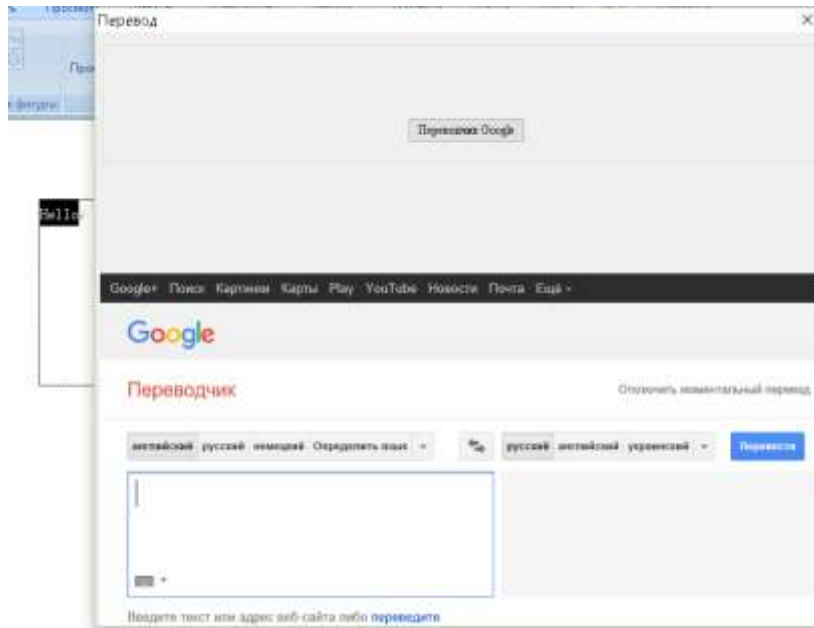
2. Кликните . Данная функция будет произносить все слова или предложения, которые вы выделили.

Перевод:


Кликните  и потом кликните Переводчик Google.

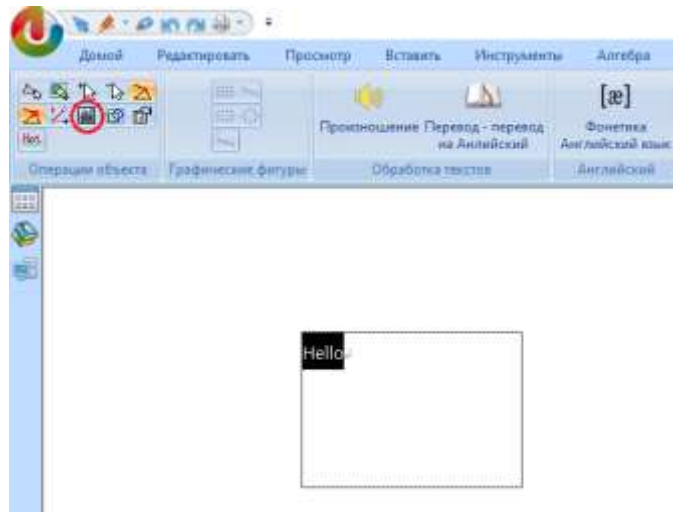


Теперь вы сможете использовать Переводчик Google в соответствии с вашими требованиями.



4.10.2 Английская фонетика

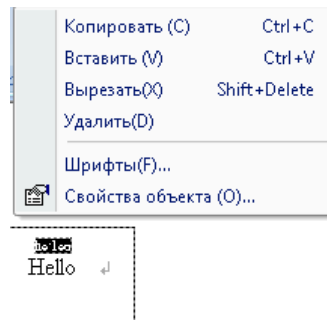
1. Кликните , чтобы создать текстовое поле, введите некоторые английские слова или предложения, а затем выделите написанное:



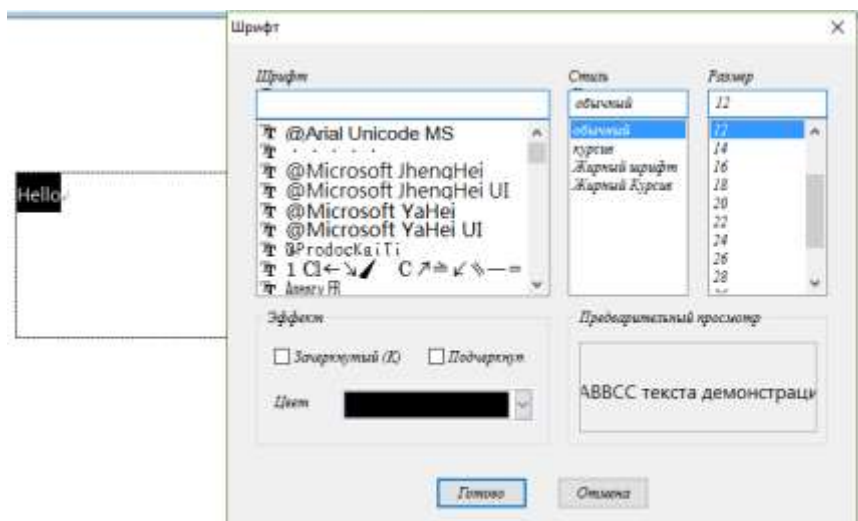
2. Кликните . Выполните фонетический разбор выбранных слов или предложений.



3. Если вы хотите увеличить шрифт фонетического разбора, выделите фонетический разбор, затем щелкните правой кнопкой мыши, и появится следующее окно.

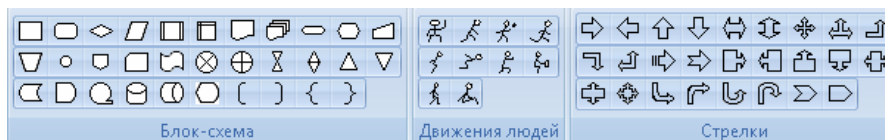


4. Кликните «Шрифты», чтобы изменить размер, стиль и шрифт письма.

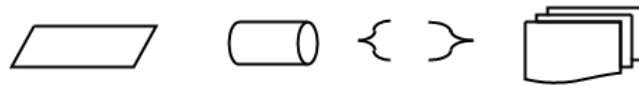


4.11 Рисование

Набор инструментов «Рисование» включает блок-схемы, движения людей, различные стрелки и многое другое.



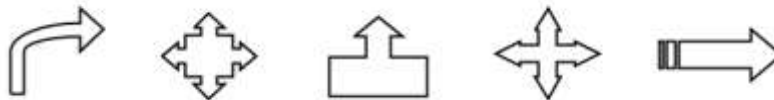
4.11.1 Блок-схема



4.11.2 Движения людей



4.11.3 Стрелка




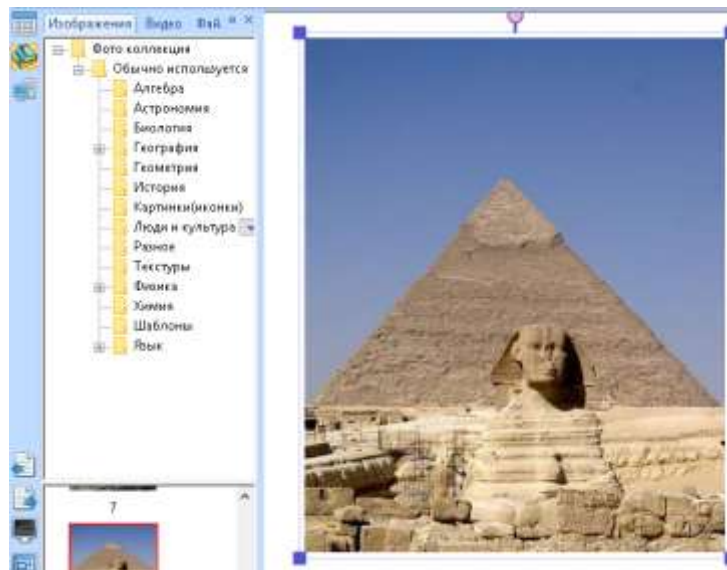
4.12 Мультимедиа

Proptimax представляет раздел, содержащий большое количество материалов. Они находятся в «Мультимедиа». Мы покажем вам как правильно пользоваться данной функцией.

4.12.1 Доступ к ресурсам галереи

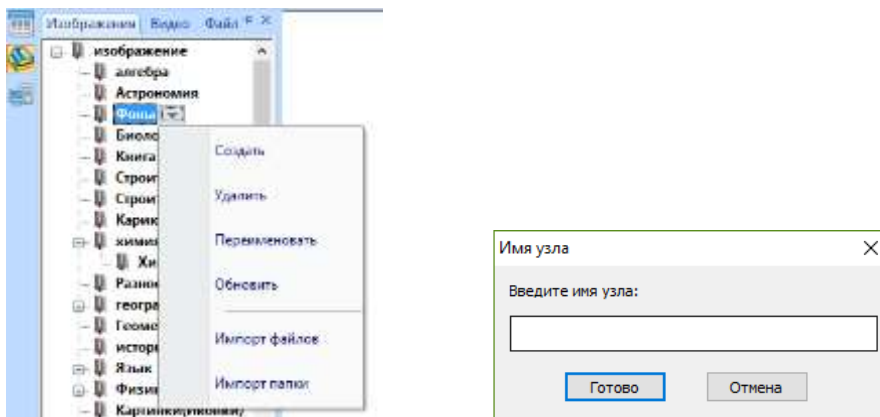
Выберите страницу, куда вы собираетесь вставить картинку из галереи. После вставки изображения вы сможете увеличивать / уменьшать, вращать и удалять изображения.

1. Откройте галерею ресурсов нажав кнопку 
2. Выберите папку
3. Выберите изображение
4. Кликните и перетащите на страницу доски
5. Редактируйте изображение.



4.12.2 Сохранение отредактированного изображения в папку галереи.


В базе ресурсов вы можете увидеть содержимое каждой папки. В некоторых папках знак «+» указывает на то, что в папке есть еще одна папка или папки.

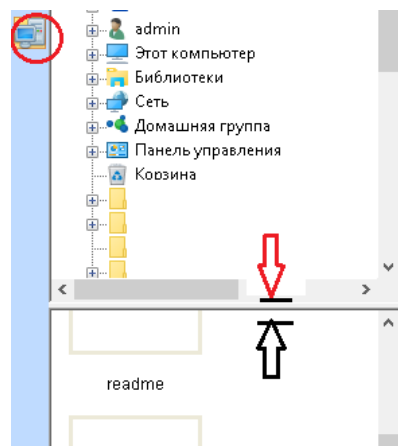


- Создать: создание одной новой папки
- Удалить: это действие удалит все содержимое в папке
- Переименовать: переименовать папку
- Обновление: возврат к исходному состоянию
- Импорт файлов: импорт изображения с вашего компьютера по частям
- Импорт каталога: импорт файлов по партии.

4.13 Инструмент «Файловый менеджер»

Файловый менеджер – раздел из которого вы можете получать доступ к компьютеру, просматривая документы и изображения.

Для того, чтобы просмотреть все необходимое на вашем компьютере, вам не придется закрывать программу Proptimax, вы можете просмотреть все файлы, нажав  в левой стороне главного окна программы. Все файлы появятся в соседней панели. Кроме того, вы можете изменить пространство окна для просмотра, перетащив горизонтальную полосу в середины, верх или вниз.



**Благодарим Вас за выбор нашей
продукции!**