



StarBoard Software

Instrucțiuni utilizare

CUPRINS

1. Operațiuni.....	6
1.1. Selectarea unui mod	6
2. Adnotare și sarcini conexe	8
2.1. Desenarea	8
2.2. Desenarea pe desktop	10
2.3. Desenarea cu instrumentele de formă	13
2.4. Grilă.....	14
2.5. Reglarea poziției liniei	17
2.6. Instrumentul de umplere.....	19
2.7. Ștergerea	20
2.8. Utilizarea Intelli-Pen/Pointer-Pen	21
2.9. Utilizarea Brush Pen-ului.....	23
2.10. Utilizarea gesturilor mâinii și ale degetelor	24
2.11. Ștergerea adnotărilor	26
2.12. Ascunderea obiectului cu ajutorul componentelor de cortină	26
3. Text și sarcini conexe	29
3.1. Adăugarea de text.....	29
3.2. Conversia scrisului de mână în text.....	31
3.3. Conversia scrisului de mână în ecuație (*Nu poate fi inclusă în funcția de structură).	32
3.4. Pixul de text.....	34
3.5. Ajustarea textului.....	37
3.6. Împărțirea textului	38
3.7. Găsirea textului	39
4. Internet și sarcini conexe.....	41
4.1. Utilizarea motoarelor de căutare	41
4.2. Căutarea imaginilor web	43
5. Obiecte și sarcini conexe.....	49
5.1. Deplasarea/modificarea/eliminarea obiectelor	49
5.2. Clonarea obiectelor	52
5.3. Animarea obiectelor	54
5.4. Adăugarea de hiperlegături la obiecte	56

5.5. Inserarea elementelor de meniu/butoanelor din bara de instrumente ca obiecte	58
5.6. Inserarea obiectului ca fundal pentru toate paginile	58
6. Imagini și sarcini conexe	60
6.1. Inserarea imaginilor	60
6.2. Clip art	62
6.3. Găsire dosar galerie	63
6.4. Gestionarea imaginilor dvs. preferate	64
7. Multimedia și sarcini conexe	70
7.1. Prezentări PowerPoint	70
7.2. Utilizarea unui dispozitiv TWAIN	71
7.3. Utilizarea camerei web	71
7.4. Redarea fișierelor video	72
8. Vizualizarea paginilor și a sarcinilor aferente	74
8.1. Vizualizarea paginilor	74
8.2. Zoom	75
8.3. Editarea aspectului ecranului	76
8.4. Setarea proprietăților paginii	77
9. Gestionarea documentelor și sarcini conexe	80
9.1. Adăugarea unei pagini goale	80
9.2. Gestionarea paginilor cu ajutorul Listei de pagini	80
9.3. Gestionarea subiectelor cu ajutorul listei de subiecte	84
9.4. Gestionarea atașamentelor	86
10. Dosare și sarcini conexe	88
10.1. Crearea unui nou document	88
10.2. Salvarea și ieșirea	88
10.3. Încărcarea datelor salvate	90
10.4. Îmbinarea fișierelor	90
10.5. Importul de date din orice aplicație externă (numai pentru versiunea Windows)	91
10.6. Documente recente	93
10.6.1. Deschiderea dialogului Documente recente	93
10.7. Imprimarea	94
11. Setări și sarcini conexe	95

11.1. Setări.....	95
11.2. Setarea butoanelor funcționale (versiunea Windows) numai).....	104
11.3. Setări Proxy	106
11.4. Setări efecte vizuale.....	107
12. Alte funcții și sarcini	110
12.1. Funcții utile	110
12.2. Blocarea ecranului (numai versiunea Windows).....	123
12.3. Plug-ins.....	127
12.4. Tastatura pe ecran	130
12.5. Configurarea și utilizarea recunoașterii vocale	133
13. Conferințe StarBoard	137
13.1. Terminologie	138
13.2. Notă importantă.....	140
13.3. Considerații tehnice	140
13.4. Ca gazdă (As the Host).....	141
13.5. În calitate de prezentator	145
13.6. În calitate de utilizator al conferinței (Publicul).....	147
13.7. În calitate de utilizator al conferinței (se aplică tuturor utilizatorilor)	150
14. Interfețe utilizator.....	153
14.1. Modul ecran complet.....	153
14.2. Menubar	153
14.3. Meniul de atingere.....	161
14.4. Bara de instrumente.....	163
14.5. Lista de instrumente de pe bara de instrumente	166
14.6. Bara laterală.....	167
14.7. Lista de instrumente de pe bara laterală	169
14.8. Bare de context.....	171
14.9. Fila de pagină	172
14.10. Coșul de gunoi.....	173
15. Observații.....	174
15.1. Observații privind mediul de operare.....	174
15.2. Note privind utilizarea software-ului StarBoard cu alte programe	180


15.3. Note privind pornirea/ieșirea din StarBoard Software	181
15.4. Note privind utilizarea funcțiilor de redare a filmelor	182
15.5. Note privind Microsoft® Office și fișierele PDF	182
15.6. Note privind importul de fișiere	184
15.7. Salvarea unui fișier	186
15.8. Note privind utilizarea recunoașterii vocale	187
16. StarBoard Software 9.74 pentru Windows.....	188
16.1. Funcțiile de gesturi și multi-touch pe Windows Hardware tactil	188
16.2. Note de instalare	188
16.3. Note de lansare	189

1. Operațiuni

1.1. Selectarea unui mod

StarBoard Software pornește în modul Tablă albă.

În mod implicit, este afișat un ecran alb.

Pentru a comuta între modul tablă albă și modul Desktop, selectați  (Desktop) din meniul bara de instrumente.

1.1.1. Selectarea modului Tablă albă

Se afișează o pagină albă cu bare de defilare.

Spațiul disponibil se va extinde în colțul din dreapta jos al ecranului pe măsură ce adăugați adnotări.

Modul Tablă albă are două moduri de vizualizare: Modul ecran complet și Modul cu ferestre. A se vedea și Modul ecran complet (Full-screen mode).



1.1.2. Selectarea modului Desktop

Se afișează conținutul actual al desktop-ului computerului dvs. împreună cu bara de instrumente.

În acest mod, puteți opera computerul direct de pe tabloul interactiv cu ajutorul stiloului electronic și, de asemenea, puteți adăuga adnotări pe ecran. (Pentru detalii, consultați secțiunea Desenarea pe desktop).




2. Adnotare și sarcini conexe

2.1. Desenarea


StarBoard Software dispune de șase stiluri de stilou: Normal Pen, Highlighter, Outline Pen, Shadow Pen, Tube Pen și Texture Pen.

2.1.1. Utilizarea unui stilou

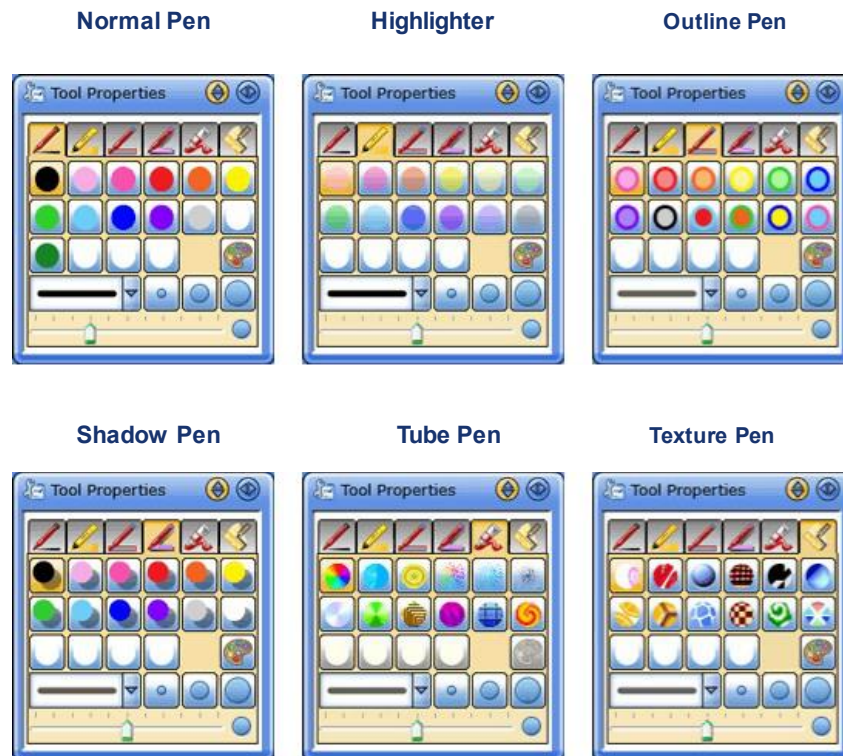
Selecțai  (Pen-ul normal) din bara de instrumente și începeți să desenați.

Consultați și utilizarea Intelli-Pen/Pointer-Pen.

2.1.2. Schimbarea stilului/culorii/lățimii pen-ului

Selecțai  din bara de instrumente. Se afișează widgetul Proprietăți instrumente.

Selecțai fila Stil de stilou pe care doriți să o utilizați.



Selecțai culoarea și lățimea stiloului utilizând butoanele sau lista derulantă.

2.1.3. Desenarea de către 2 sau 3 persoane în același timp

Puteți selecta Intrare multiplă din meniul Instrumente pentru a utiliza funcția Intrare multiplă în următoarele condiții: 2-3 persoane pot selecta simultan fiecare instrument și pot desena pe partea stângă, centrală și dreaptă a ecranului.

2.1.3.1. Atunci când se utilizează StarBoard

Trebuie să conectați un StarBoard capabil de Intrare multiplă (FX-DUO / PX-DUO / FX-TRIO / FX-79E1 / FX-79E2 / FX-89WE1 / FX-89WE2 / StarBoard Link EZ / StarBoard Link EZ2) la computer. (Este posibil ca această funcție să nu fie disponibilă, depinzând de configurația sistemului dumneavoastră).

FX-DUO / PX-DUO / FX-79E1 / FX-79E2 / FX-89WE1 / FX-89WE2 sunt capabile de intrare în două puncte.

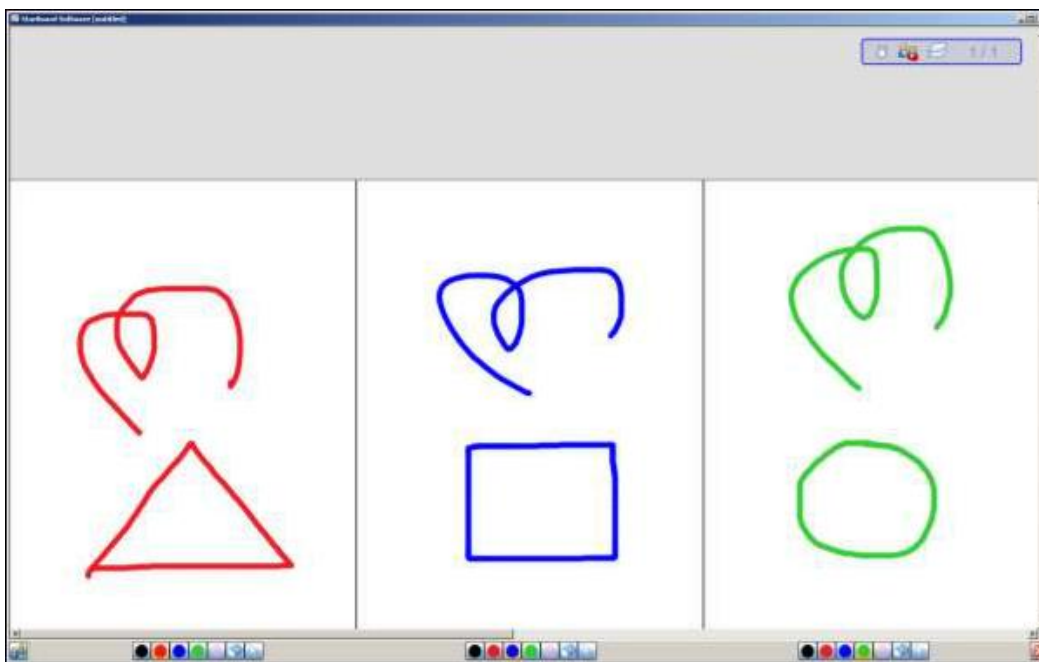
FX-TRIO / StarBoard Link EZ / StarBoard Link EZ2 sunt capabile de intrare în trei puncte.

Atunci când ambele intrări se află în același timp pe o linie orizontală de-a lungul plăcii, aceste intrări pot fi instabile (se poate produce o mișcare neașteptată a instrumentelor). Dacă ambele intrări pornesc în același timp, este posibil ca acele intrări să nu fie recunoscute.

2.1.3.2. Atunci când se utilizează tablouri interactive altele decât StarBoard

O tablă interactivă capabilă de Multi-Touch trebuie să fie conectată la computer în mediile Windows.

Numărul de intrări posibile depinde de punctele tactile recunoscute ale tablei interactive conectate la computer.



Fiecare secțiune a ecranului pentru fiecare utilizator are propria bară de context cu următoarele controale de bază:




Atunci când o tablă interactivă capabilă de intrare în trei puncte este conectată la computer (FX-TRIO / StarBoard Link EZ / StarBoard Link EZ2 pentru StarBoard) sau în mediul Windows, puteți utiliza butonul de comutare din partea de jos a ecranului pentru a comuta fie în modul 2-User Mode (2-User Mode), fie în modul 3-User Mode (3-User Mode).



Faceți click pe acest buton dacă doriți să utilizați modul 2 utilizatori.



Faceți click pe acest buton dacă doriți să utilizați modul cu 3 utilizatori.

Pentru a închide modul multi-utilizator și a reveni la modul normal cu un singur utilizator, faceți clic pe butonul Ieșire: 

2.2. Desenarea pe desktop

Puteți desena direct pe desktop-ul computerului dumneavoastră.

De asemenea, puteți captura o captură de ecran a conținutului actual al desktop-ului și puteți desena pe imagine.

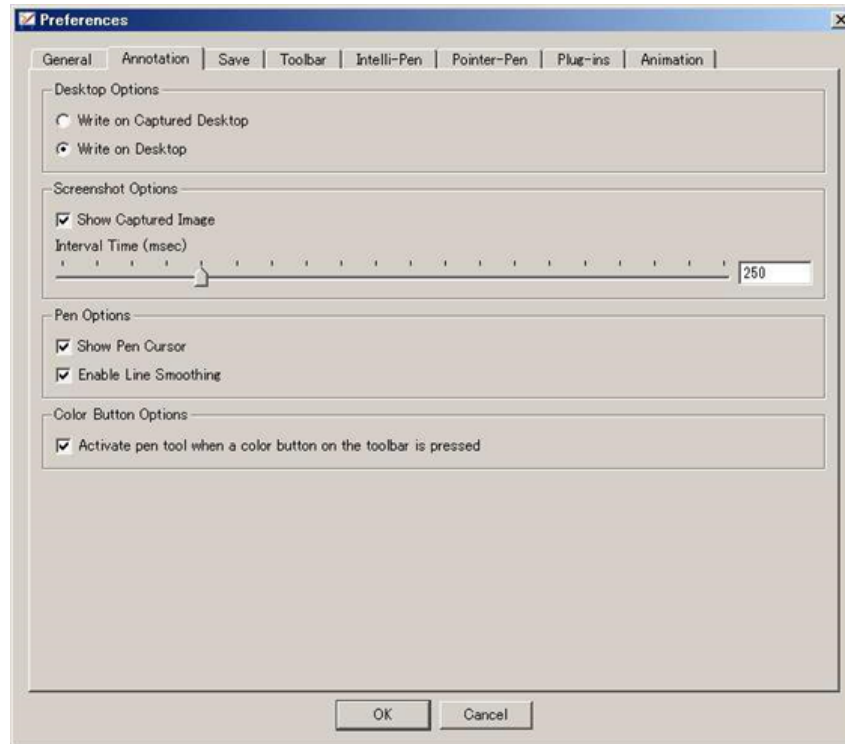
2.2.1. Desenarea direct pe desktop

Selectați Preferințe din meniul Setări.

Se afișează caseta de dialog Preferințe.


Selectați fila Adnotare.

Selectați Scriere pe desktop din secțiunea Opțiuni desktop.



Selectați OK.

Selectați  (Desktop) din bara de instrumente. Ecranul trece în modul Desktop.

Selectați  (Pen-ul normal) din bara de instrumente și începeți să desenați.

Pentru a salva ceea ce ați desenat, selectați Captură de ecran (Screenshot) din meniul Inserare pentru a captura o captură de ecran.

2.2.2. Restricții atunci când se desenează direct pe desktop

Atunci când este selectat instrumentul Selectare, puteți opera obiectele și comenzile de pe desktop prin click sau atingere. Instrumentele Pen și Eraser sunt disponibile, iar restul instrumentelor nu sunt disponibile.

Gesturile instrumentelor Pen nu sunt disponibile, cu excepția ștergerii obiectelor, dar sunt disponibile recunoașterile de forme.

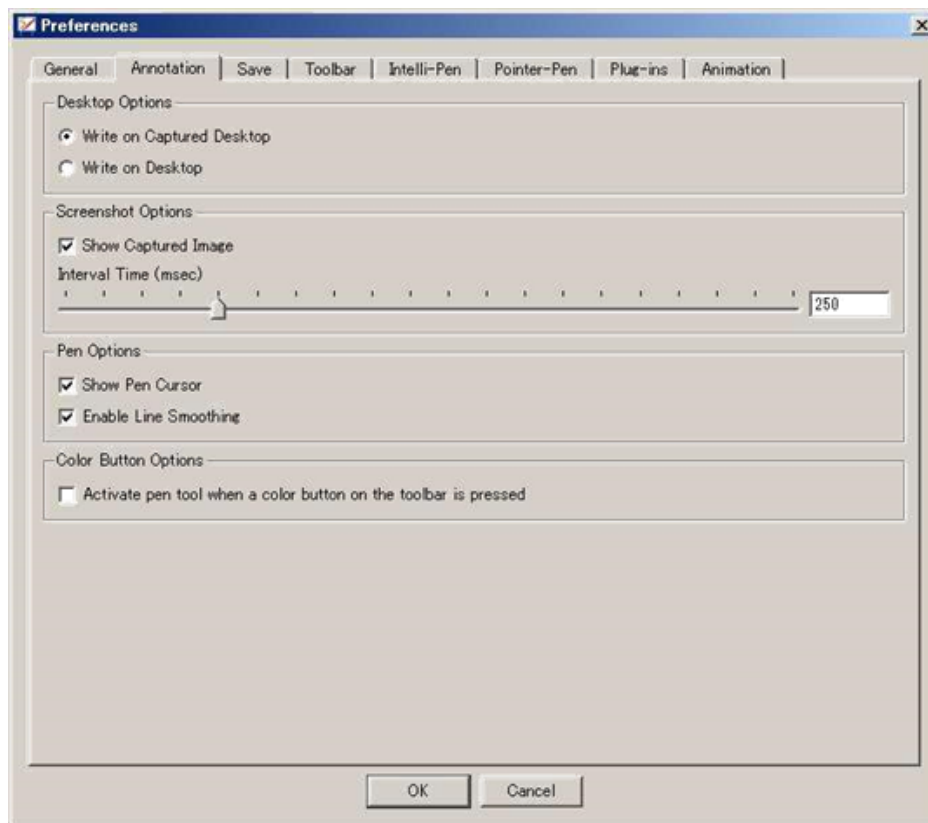
Adnotările și obiectele de formă recunoscute nu pot fi mutate / redimensionate / rotite.

2.2.3. Desenarea pe desktop-ul capturat


Selectați Preferințe din meniul Setări. Se afișează caseta de dialog Preferințe.

Selectați fila Adnotare.


Selectați Scriere pe desktop capturat din secțiunea Opțiuni desktop.



Selectați OK.

Selectați  (Desktop) din bara de instrumente.

Ecranul trece în modul Desktop.

Selectați  (Pen normal) din bara de instrumente.

Sau selectați Normal-Pen, Intelli-Pen sau Pointer-Pen din meniul Instrumente.

Atunci când este selectat orice instrument Pen, o captură de ecran a conținutului curent al desktop-ului este capturată automat ca strat de fundal pentru desen și adăugată la sfârșitul subiectului Tablă albă.

Ecranul trece automat în modul Tablă albă și se afișează captura de ecran capturată.

Începeți să desenați.

2.3. Desenarea cu instrumentele de formă

Instrumentele de formă vă permit să desenați rapid și precis formele de bază.

2.3.1. Selectarea unui instrument de formă

Puteți selecta un instrument de formă din opțiunile de meniu Instrumente > Forme (meniul Shapes).

De asemenea, puteți selecta un instrument de formă sau puteți modifica setările instrumentului de formă curent cu ajutorul barei de context (dacă această funcție a fost activată):



Selectorul de forme este reprezentat de lista derulantă din extrema stângă a acestei bare de context.

A se vedea și Bare de context.

Instrumentele de formă pot fi, de asemenea, trase în bara de instrumente sau în zona tabloului alb.

Sunt disponibile următoarele forme de bază:

Linie

Săgeată

Cerc

Elipse

Triunghi

Triunghi în unghi drept

Diamant

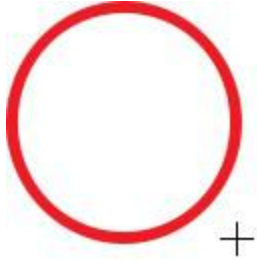
Dreptunghi Pătrat Dreptunghi

Desenarea cu un instrument de formă

2.3.2. Desenarea cu un instrument de formă

Selectați forma instrumentului. Indicatorul se va schimba în formă de cruce:

Faceți click și trageți indicatorul pentru a crea o formă de dimensiunea dorită:



Notă: Puteți utiliza indicatorul instrumentului de formă pentru a selecta orice tip de obiect din zona editabilă a tabloului alb. Acest lucru înseamnă că nu va trebui să treceți mereu la instrumentul Selectare pentru a muta sau redimensiona obiecte.

2.4. Grilă

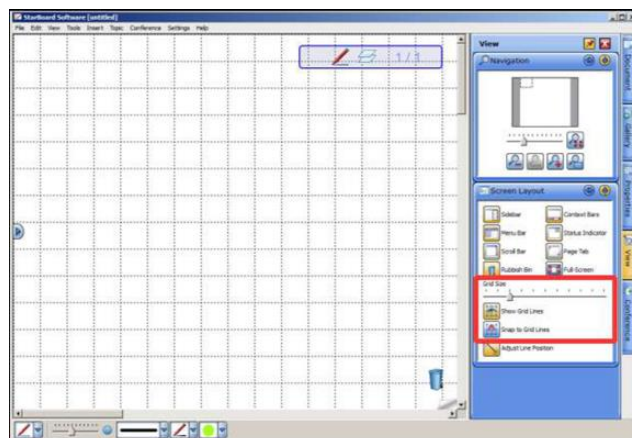
Cu ajutorul funcției Grilă, puteți afișa o grilă pe ecran și puteți utiliza funcția Fixare la grilă pentru alinierea și dimensionarea precisă a obiectelor.

Grila este afișată numai pe ecran și nu este inclusă în fișierul yar atunci când salvați proiectul.

Folosiți opțiunea Grilă din meniul Vizualizare pentru a deschide meniul Grilă sau utilizați opțiunile disponibile în widgetul Dispunere ecran (în fila Vizualizare).

Butonul Grilă este, de asemenea, disponibil în bara de context pentru instrumentul Selectare, Intelli-Pen și pentru atunci când este selectat un obiect.

Următorul exemplu arată liniile de grilă atunci când este activat. Zona conturată cu roșu arată locația comenzilor grilă în widget-ul Dispunere ecran.



2.4.1. Afișarea sau ascunderea grilei

Utilizați opțiunea Grilă din meniul Vizualizare pentru a deschide meniul Grilă și selectați opțiunea Afișare linii de grilă.

Alternativ, faceți click pe fila Vizualizare și deschideți widget-ul Dispunere ecran, apoi faceți clic pe butonul Afișare linii grilă:



Acesta este un comutator - pentru a dezactiva acest atribut, faceți clic pe buton sau selectați din nou opțiunea din meniu.

2.4.2. Ajustarea dimensiunii grilei

Faceți click pe fila Vizualizare și deschideți widget-ul Dispunere ecran.

Activați grila cu ajutorul butonului Afișați liniile de grilă:



Trageți cursorul Dimensiune grilă pentru a ajusta dimensiunea grilei:



2.4.3. Activarea sau dezactivarea ajustării la grilă

Folosiți opțiunea Grilă din meniul Vizualizare pentru a deschide meniul Grilă și selectați opțiunea Adaptare la liniile grilei.

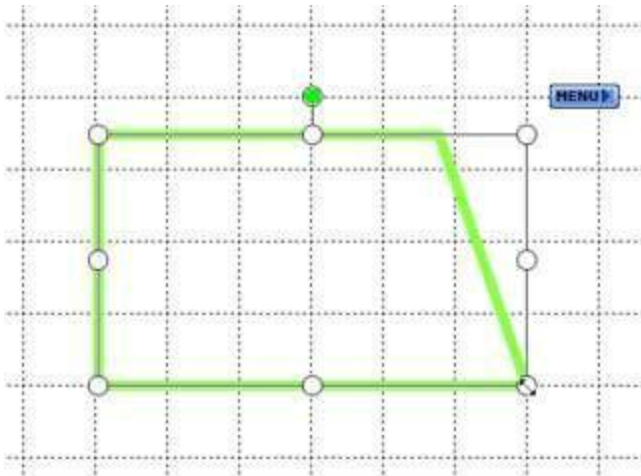
Alternativ, faceți clic pe fila Vizualizare și deschideți widget-ul Dispunere ecran, apoi faceți click pe butonul Adaptare la liniile grilei:



Acesta este un comutator - pentru a dezactiva acest atribut, faceți click pe buton sau selectați din nou opțiunea din meniu.

2.4.4. Folosirea adaptării la grilă la redimensionarea unui obiect

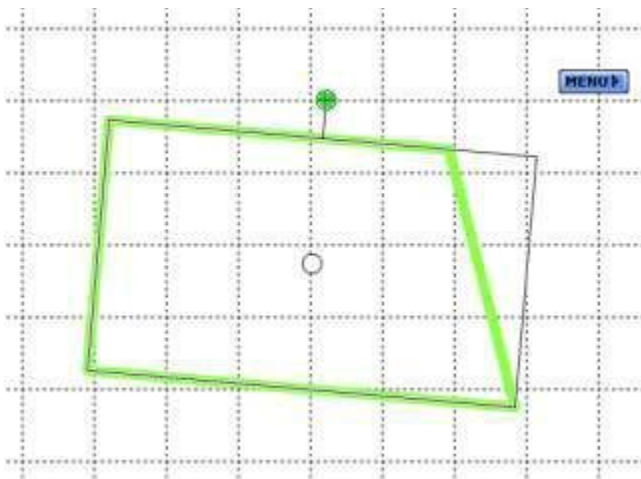
Puteți utiliza caracteristica Adaptare la grilă atunci când redimensionați un obiect. Activați funcția Adaptare la grilă.



Trageți mânerul pentru a redimensiona obiectul. Obiectul se va fixa în poziție pentru a se conforma cu grila.

2.4.5. Utilizarea funcției snap to grid la rotirea unui obiect

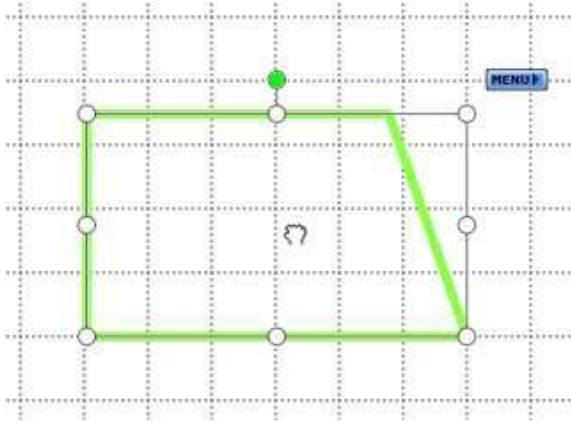
Puteți utiliza caracteristica Adaptare la grilă atunci când rotiți un obiect. Activați opțiunea Adaptare la grilă.



Trageți mânerul de rotație pentru a roti obiectul. Dacă obiectul este rotit aproape de verticala sau orizontala absolută, obiectul se va fixa în poziție pentru a se conforma cu grila.

2.4.6. Folosirea clicării pe grilă la poziționarea unui obiect

Puteți utiliza caracteristica Adaptare la grilă atunci când poziționați un obiect. Activați funcția snap to grid (Instantanee la grilă).



Faceți click și trageți obiectul pentru a-l poziționa. Obiectul se va fixa în poziție pentru a se conforma cu grila.

2.5. Reglarea poziției liniei

Atunci când desenați o linie sau o săgeată cu instrumentul Intelli-Pen sau Line (Linie), este posibil să fie nevoie să re poziționați începutul sau capătul acesteia, astfel încât să se fixeze în poziție cu un alt obiect.

Notă: Acest alt obiect poate fi o formă desenată cu instrumentele Shape sau cu Intelli-Pen-ul, sau o imagine. Nu va funcționa cu adnotările făcute cu Pen-ul normal.

2.5.1. Activarea sau dezactivarea funcției Adjust Line Position

Această funcție este activată în mod implicit. Pentru a activa sau dezactiva această caracteristică:

În meniul Vizualizare, selectați Grilă și apoi Reglați poziția liniei.

Alternativ, puteți face clic pe butonul Adjust Line Position (Reglați poziția liniilor) din widget-ul

Disponere ecran:

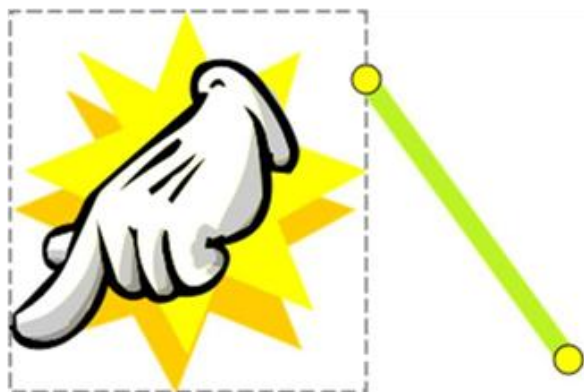


2.5.2. Utilizarea funcției Adjust Line Position (Reglați poziția liniilor)

Atunci când trasați o linie cu Intelli-Pen-ul, dacă capătul liniei este aproape de un alt obiect, aceasta se va fixa în poziție.

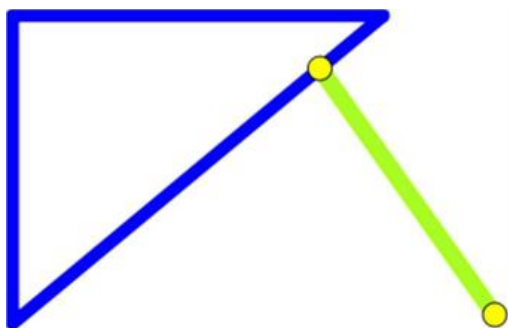
Notă: Atunci când linia se fixează la locul ei pe un colț al casetei de urmărire a obiectului, mânerul va "sclipi" dacă această funcție a fost activată. Consultați Visual Effects Settings (Setări efecte vizuale) pentru mai multe informații.

În cazul imaginilor, capătul liniei se va fixa pe caseta de urmărire din jurul imaginii:



Notă: Linia punctată prezentată aici este doar în scop ilustrativ - ea nu apare în aplicație.

În cazul obiectelor desenate cu Intelli-Pen-ul sau cu instrumentele Shape, începutul sau sfârșitul liniei se va fixa la centrul obiectului (numai pentru cercuri, elipse și arcuri) și la cea mai apropiată poziție, oriunde de-a lungul liniei obiectului însuși (dacă setarea Snap to Grid Lines (Fixare la liniile de grilă) este dezactivată - dacă este activată, sfârșitul liniei se fixează numai la vârfurile sau centrul obiectului și la punctele de intersecție cu celelalte linii ale formei, și nu se fixează la alte puncte ale formei):



După ce a fost trasată o linie sau o săgeată, aceasta poate fi repositionată prin apăsarea mânerului galben de la capăt. Atunci când se deplasează întreaga linie sau săgeată, funcția Adjust Line Position (de Ajustare a poziției liniei) nu va funcționa - aceasta va funcționa doar atunci când mânerul de la capăt este repositionat.

În cazul obiectelor de text, capătul unei linii se va fixa la locul său numai dacă textul are setări definite pentru o căsuță sau o umplutură de fundal:




2.6. Instrumentul de umplere

Instrumentul Fill (Umplere) vă permite să umpleți cu culoare orice zonă închisă. Instrumentul Umplere poate fi utilizat pentru a umple formele create cu stiloul, formele create cu instrumentele Shape (Formă), obiectele de imagine și fundalul. Nu poate fi utilizat pentru a umple obiecte blocate sau grupate.

2.6.1. Selectarea instrumentului Umplere

Instrumentul Umplere se deschide prin utilizarea opțiunii Umplere din meniul Instrumente.

De asemenea, puteți utiliza funcția prin crearea unui buton pe bara de instrumente sau pe tabla albă

(selectați și trageți opțiunea de meniu): 

Setările pentru instrumentul Umplere pot fi modificate în panoul Proprietăți instrument (Tool Properties) sau cu ajutorul barei contextuale (dacă această funcție a fost activată - a se vedea și Bare contextuale):



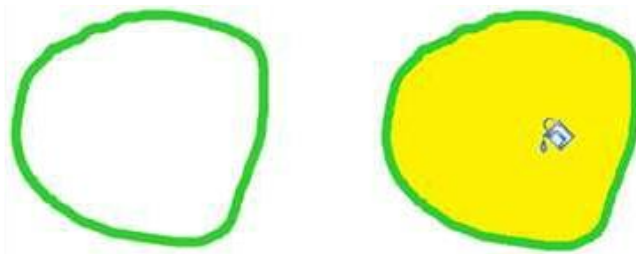
2.6.2. Umplerea unei zone cu culoare

Desenați o formă, asigurându-vă că aceasta este complet închisă, fără întreruperi în linie.

Notă: În cazul în care există o întrerupere în linie, culoarea va umple zona de lucru.


Selectați instrumentul Umplere. Modificați orice setări, cum ar fi culoarea și tipul de stilou.

Țineți indicatorul oriunde în interiorul formei și faceți clic pentru a umple:




2.7. Ștergerea

2.7.1. Utilizarea radiatorului

Selecția  (radieră/ștergere) din bara de instrumente, apoi deplasați instrumentul radieră peste orice obiect desenat anterior.

Selectarea radieră din meniul Instrumente trece, de asemenea, la instrumentul radieră.


Pentru a șterge întregul conținut al ecranului afișat în prezent, selecția  (Clear) din bara de instrumente, apoi selecția Yes (Da) în caseta de dialog de confirmare.

Rețineți că radiera nu poate fi utilizată pentru a șterge obiectele create cu ajutorul unor instrumente precum Intelli-Pen (dreptunghiuri, triunghiuri, elipse, romburi, linii, săgeți).

Pentru a șterge aceste obiecte, consultați secțiunea Deplasare/Editare/Eliminare obiecte pentru detalii.


Pentru a șterge de pe tablă toate adnotările bazate pe stilou (lăsând intacte alte elemente, cum ar fi textul și imaginile bitmap), puteți utiliza funcția Ștergere adnotări (Clear Annotation).


2.7.2. Schimbarea tipului/lățimii de radieră (Eraser type/width)

Selecția  din bara de instrumente. Se afișează widget-ul Proprietăți instrument.



Selecția tipul și lățimea radiatorului cu ajutorul butoanelor.

Pentru a șterge numai liniile desenate cu stiloul, selecția .

Pentru a șterge atât liniile, cât și imaginile inserate, selecția .

Notă: Fișierele în format vectorial (wmf, emf și svg) nu se pot șterge cu acest instrument.

2.8. Utilizarea Intelli-Pen/Pointer-Pen

2.8.1. Utilizarea Intelli-Pen/Pointer-Pen

Selectați Intelli-Pen sau Pointer-Pen din meniul Instrumente.

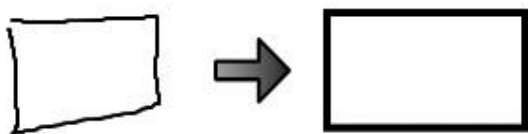
2.8.2. Intelli-Pen: Recunoașterea formei

Pe lângă faptul că vă permite să desenați liber linii cu mâna pe ecran, Intelli-Pen-ul are o funcție de recunoaștere a formelor.

Obiectele desenate ca cele prezentate în stânga în graficul de mai jos vor fi convertite automat în obiecte ca cele din dreapta.

Notă: Fluiditatea procesului de conversie poate fi îmbunătățită prin utilizarea funcției Morphing la recunoașterea formelor.

Dreptunghi



Triunghi

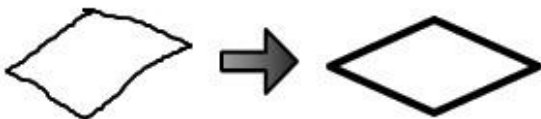
Sunt posibile și anumite tipuri de triunghiuri, cum ar fi triunghiurile echilaterale și triunghiurile inversate.



Elipsă



Diamant



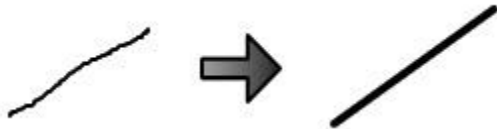
Poligon

Inclusiv pentagoni, hexagoane și stele.

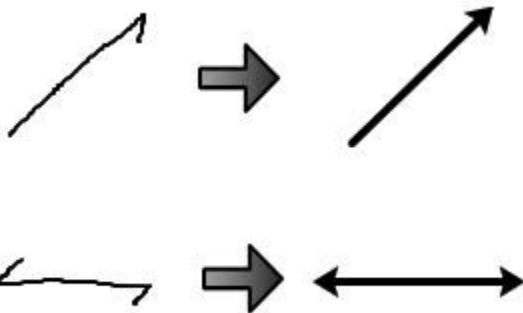


Linii

Se pot trasa, de asemenea, diferite unghiuri formate de linii drepte.



Săgeată



2.8.3. Intelli-Pen: Derularea ecranului

Apăsați ușor și mențineți apăsat Intelli-Pen-ul pe ecran.

Pictograma cursorului se schimbă din pictograma unui stilou în pictograma unei mâini, permițând apucarea ecranului.

Derulați ecranul prin deplasarea pictogramei mână.

2.8.4. Intelli-Pen: Selectarea/mișcarea/redimensionarea obiectelor

Apăsați ușor Intelli-Pen-ul pe obiectul care urmează să fie selectat.

Apar mână în jurul obiectului, iar pictograma cursorului se schimbă din pictograma stilou în pictograma mână, permițând apucarea obiectului.

Deplasați obiectul cu ajutorul pictogramei mână.

Pentru a redimensiona obiectul, trageți una dintre mâner.

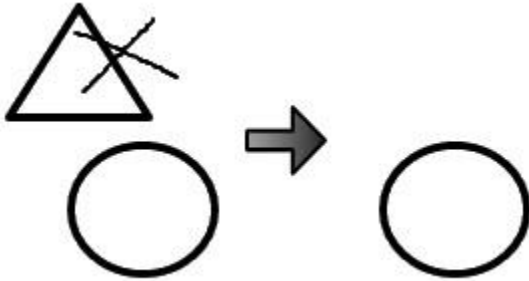
2.8.5. Intelli-Pen: Specificarea zonelor/Selectarea mai multor zone obiecte

Apăsați ușor Intelli-Pen-ul de două ori pe ecran.

Deplasați stiloul pentru a specifica o zonă pe ecran. Toate obiectele din această zonă sunt selectate.

2.8.6. Intelli-Pen: Ștergerea obiectelor

Desenați un X precum cel din figura de mai jos peste un obiect pentru a șterge acel obiect.



2.8.7. Intelli-Pen: Operarea cu ajutorul gesturilor

Consultați utilizarea gesturilor cu mâna și cu degetele.

2.8.8. Pointer-Pen: Utilizarea stiloului ca un pointer laser

Pointer-Pen-ul este utilizat pentru ocazii precum prezentările.

Funcțiile Pointer-Pen-ului sunt aceleași cu cele ale Pen-ului utilizat pentru a trasa liber linii cu mâna pe ecran. Cu toate acestea, orice linie trasată dispăre atunci când ecranul este atins din nou sau când este selectat un instrument.

O săgeată este afișată atunci când Pointer-Pen-ul este atins o dată pe ecran. Săgeata dispăre, de asemenea, în același mod.

2.9. Utilizarea Brush Pen-ului

Selectați Brush Pen din meniul Instrumente și începeți să desenați.

Liniile devin mai groase atunci când sunt desenate încet și mai subțiri atunci când sunt desenate rapid.



Atenție: Stilurile de stilou Outline Pen și Texture Pen nu pot fi utilizate cu Brush Pen.

2.10. Utilizarea gesturilor mâinii și ale degetelor

Diverse gesturi ale mâinii și ale degetelor pot fi utilizate cu StarBoard Software pentru a efectua funcții de bază.

Atunci când se utilizează StarBoard.

Atunci când se utilizează tablouri interactive altele decât StarBoard.

2.10.1. Atunci când se utilizează StarBoard

Atunci când un FX-DUO / PX-DUO / FX-TRIO / FX-79E1 / FX-79E2 / FX-89WE1 / FX-89WE2 / StarBoard Link EZ / StarBoard Link EZ2 este conectat la computer și utilizat în modul tactil, puteți efectua următoarele operațiuni cu mâna sau cu degetele. (Este posibil ca această funcție să nu fie disponibilă, depinzând de configurația sistemului dumneavoastră).

2.10.1.1. Ștergerea

Plasarea a două degete de la o mână în unghi pe placă va activa instrumentul Eraser (Ștergător).

Puteți apoi să trageți aceste degete pe tablă pentru a șterge adnotările.

2.10.1.2. Zoomarea vederii în/din față

Puteți mări sau micșora vederea atingând tabla cu două degete.

Așezați două degete pe puncte diferite ale planșei în același timp.

Pentru a mări vederea în interior, îndepărtați cele două degete unul de celălalt.

Pentru a micșora vederea, apropiați cele două degete unul de celălalt.

2.10.1.3. Derularea ecranului

Puteți derula ecranul atingând tabla cu mâna deschisă sau cu mâna strânsă și mișcând mâna în direcția de derulare.

Tabelul următor oferă un rezumat al gesturilor pe care le puteți utiliza cu fiecare instrument:

Instrument	Două degete (Eraser)	Pinch in / out (zoom out / in)	Palma (Scroll)
Pen-Normal			
Intelli-Pen	✓	✓	✓
Pointer-Pen	✓		✓
Ștergător			✓
Selectați	✓		✓
Defilare	✓	✓	✓
Umple	✓		✓
Text	✓		✓
Forme	✓		✓

2.10.2. Atunci când se utilizează tablouri interactive, altele decât StarBoard

Atunci când o tablă interactivă, alta decât StarBoard, este conectată la computer în mediile Windows, puteți utiliza următoarele gesturi Windows Touch.

2.10.2.1. Zoom

Puteți mări sau micșora imaginea pe ecran prin deschiderea sau închiderea a două degete.

(Notă: O tablă interactivă capabilă de Multi-Touch trebuie să fie conectată la computer în mediile Windows).

Tabelul următor oferă un rezumat al gesturilor Windows Touch pe care le puteți utiliza cu fiecare instrument:

Instrument	Zoom
Normal-Pen	
Intelli-Pen	
Pointer-Pen	
Ștergător	
Selectați	
Definalre	
Umplere	
Text	
Forme	

2.11. Ștergerea adnotărilor

Puteți șterge de pe tablă albă toate adnotările bazate pe stilou (fără a șterge diagramele, imaginile sau obiectele de text pe care le-ați plasat) utilizând funcția Ștergere adnotări (Clear Annotations).

Această caracteristică va elimina numai adnotările pe care le-ați făcut cu stiloul Normal Pen, stiloul Highlighter Pen, stiloul Outline Pen, stiloul Shadow Pen, stiloul Tube Pen și stiloul Texture Pen. Nu va șterge obiectele pe care le-ați creat cu instrumentele Shape sau Intelli-Pen.

2.11.1. Cum se șterg adnotările

Pentru a șterge toate adnotările de pe tablă, folosiți opțiunea de meniu Edit > Clear Annotation (această opțiune este disponibilă și în meniul Tap care apare atunci când faceți click pe o parte goală a tabloului, fără obiecte selectate).

Această opțiune este disponibilă numai dacă pe pagină sunt prezente adnotări bazate pe pix.

Vi se va cere să confirmați că doriți să ștergeți adnotările de pe pagina curentă. Faceți click pe Yes (Da) pentru a continua.

2.12. Ascunderea obiectului cu ajutorul componentelor de cortină

Prin utilizarea funcției Cortină (Curtain), pot fi ascunse obiectele text și imagine de pe ecran.

Prin utilizarea acestei funcții Cortină, grupurile de text, imagini etc. pot fi afișate în părți în cadrul prezentării pentru un efect mai mare.

Cortina însăși poate fi salvată ca obiect în loc de un simplu bloc de ecran. Conținutul prezentării poate fi pregătit în timp ce anumite obiecte text și imagine sunt ascunse.

2.12.1. Inserarea componentei Curtain

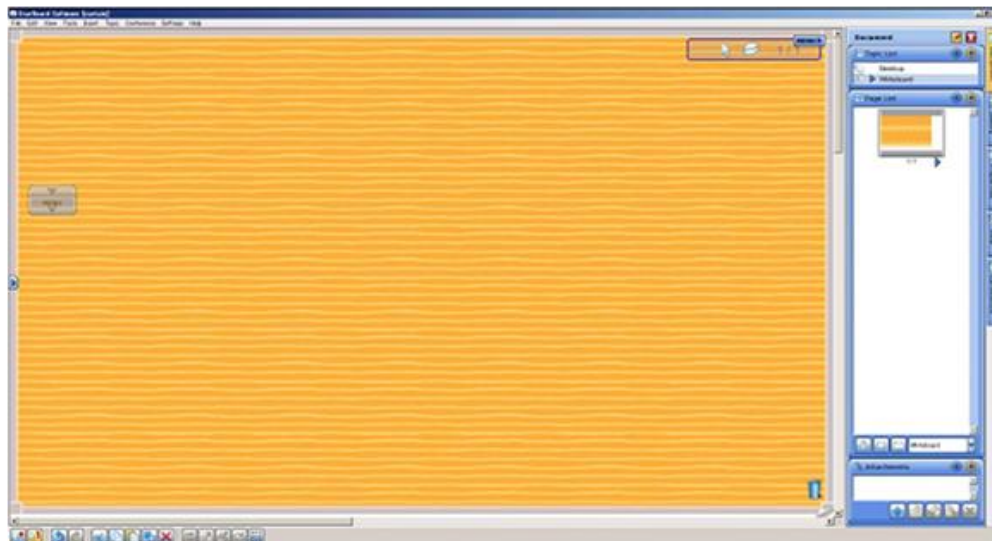
Selectați opțiunea Curtain Component din meniul Inserare.

O componentă Cortină va fi inserată pe pagina curentă.



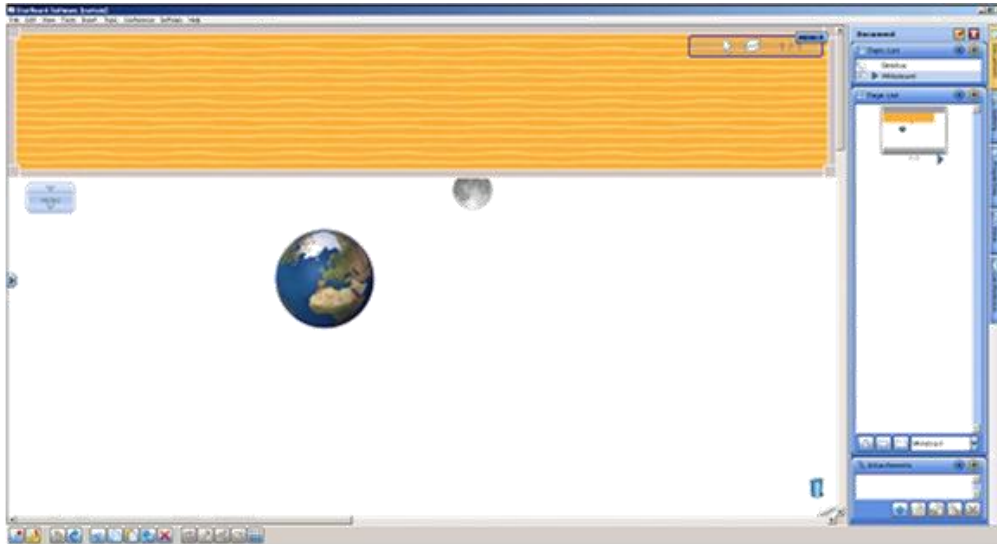
Ecranul inițial al prezentării va avea inserată în mod automat o componentă Cortină.

Prin plasarea componentei Cortină peste obiectele text și imagine, aceste obiecte pot fi ascunse.



2.12.2. Afișarea parțială a obiectelor ascunse de cortină

Prin tragerea celor patru laturi ale următorului Cortină, obiectele pot fi afișate parțial.



3. Text și sarcini conexe

3.1. Adăugarea de text

Textul poate fi adăugat folosind una dintre cele două metode:

Prin desenarea mai întâi a unei casete de text.

Prin introducerea directă a textului.

3.1.1. Prin desenarea unei casete de text

Selectați Text din meniul Instrumente.

Trageți zona în care doriți să introduceți textul, apoi introduceți textul.



3.1.2. Prin introducerea directă a textului

Poziționați indicatorul oriunde pe zona tabloului alb.

Introduceți textul (puteți apăsa o tastă numerică, de litere sau de simboluri sau Ctrl+T - sau +T pe Mac).


Se va crea automat o casetă de text:



Redimensionați sau deplasați caseta de text după cum este necesar.


Notă: Pentru a ajusta textul în cadrul unui obiect, consultați Ajustarea textului în cadrul unui obiect.

Notă: Atunci când motorul de recunoaștere vocală este disponibil pe computerul dumneavoastră,

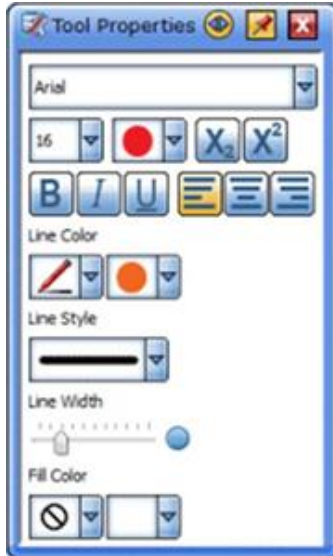
butonul recunoaștere vocală  va fi afișat.

Pentru a introduce text utilizând recunoașterea vocală, consultați configurarea și utilizarea recunoașterii vocale.

3.1.3. Modificarea formatului textului

Selecțai  din bara de instrumente.

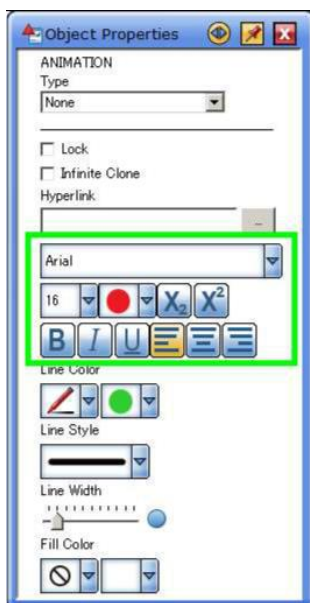
Se afișează widgetul Proprietăți instrument.



Setați formatul caracterului și al obiectului text cu ajutorul butoanelor, al listelor derulante sau al cursorului.

3.1.4. Alte modalități de a modifica formatul textului

De asemenea, puteți modifica proprietățile textului selectat utilizând butoanele și listele derulante din panoul Object Properties (în bara laterală):



De asemenea, puteți utiliza butoanele și listele derulante din bara de context a textului selectat (dacă această funcție a fost activată):




Vă rugăm să consultați și Bare de context.

3.2. Conversia scrisului de mână în text

Puteți converti scrisul de mână într-un obiect text.

Consultați conversia scrisului de mână în ecuație pentru metode de conversie a textului introdus în ecuații.

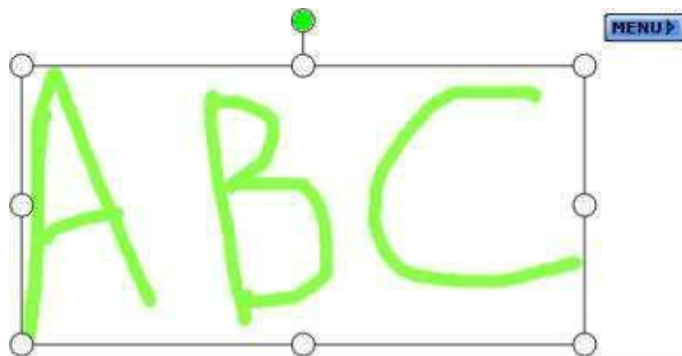
Consultați și cum se efectuează o căutare dintr-o adnotare pentru a vedea cum puteți efectua o căutare pe Web din textul pe care l-ați scris.

Selecționați  din bara de instrumente.

Selectarea opțiunii Selectare din meniul Instrumente trece, de asemenea, la instrumentul Selectare.

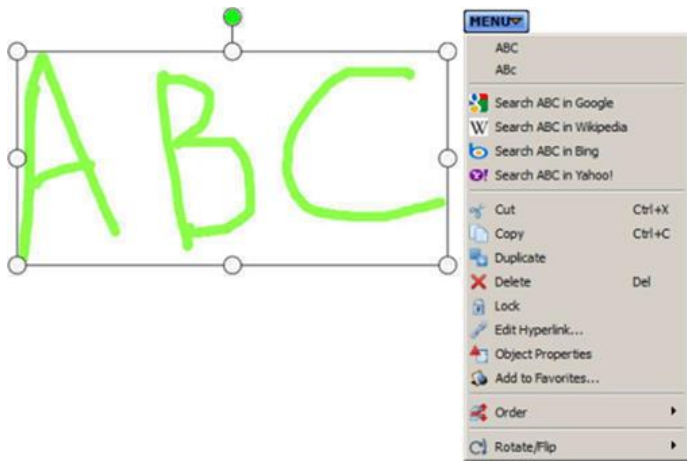
Selecționați scrisul de mână care urmează să fie convertit.

În jurul obiectului apar mâneri, iar lângă acesta apare un buton MENU (Meniu).



Selecționați butonul MENU.

În partea de sus a meniului va apărea o linie candidată ca țintă pentru conversia textului.



Selecțaiți linia candidată dacă textul este corect.

Scrisul de mână va fi convertit în text.


Atunci când sunt selectate mai multe obiecte scrise de mână, toate obiectele vor fi combinate și convertite într-un singur obiect text.

3.3. Conversia scrisului de mână în ecuație (*Nu poate fi inclusă în funcția de structură).

Scrisul de mână introdus cu ajutorul stiloului poate fi convertit în obiecte ecuație.

A se vedea Conversia scrisului de mână în text (Converting Handwriting to Text) pentru mai multe modalități de conversie a textului scris de mână în text dactilografiat. De asemenea, consultați Căutarea pe Web utilizând text scris de mână (Searching the Web using Handwritten Text) pentru modalități de a căuta pe Web utilizând introducerea de text scris de mână.

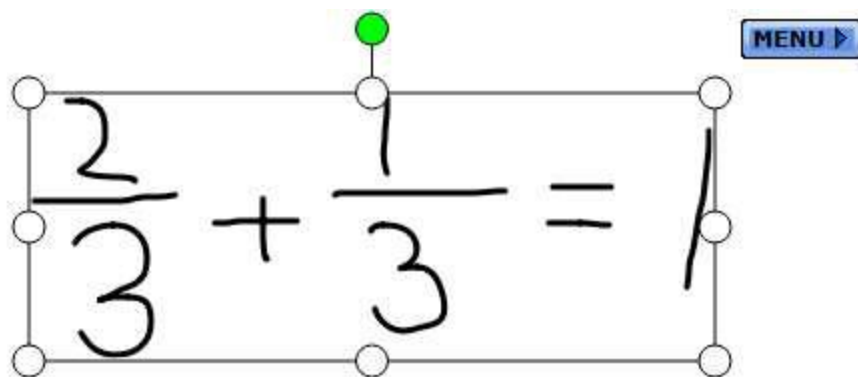
Notă: Înainte de a se conecta la StarBoard, utilizatorii trebuie să ruleze Activarea licenței de software StarBoard.

Alegeți  "Select" din bara de instrumente.

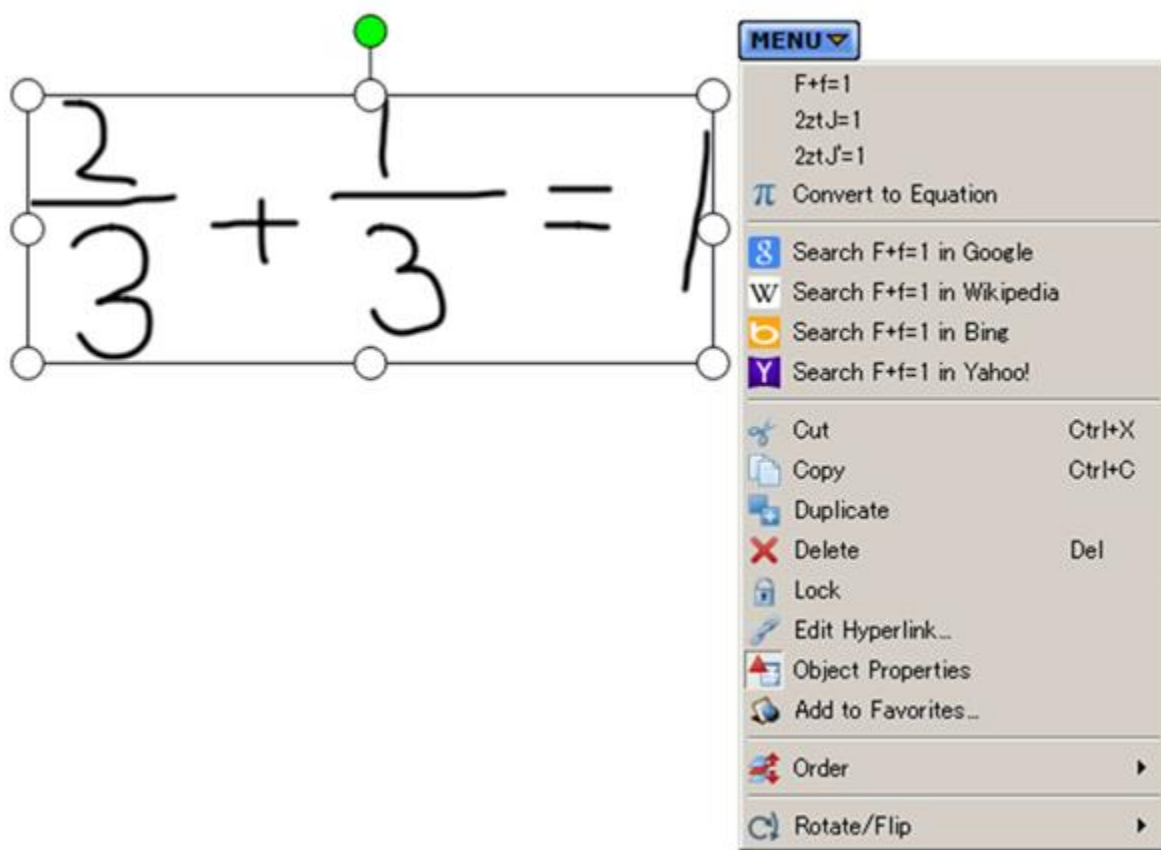
De asemenea, puteți alege "Select" din meniul Instrumente pentru a activa opțiunea Instrument de selectare.

Selecțaiți scrisul de mână pentru a fi convertit.

Mânerul și butonul Meniu vor fi afișate în jurul obiectului.



Faceți click pe butonul Meniu (MENU).



Selectați Conversie în ecuație (Convert to Equation).

Scrisul de mână va fi convertit într-o ecuație.

Atunci când sunt selectate două sau mai multe rânduri de text scris de mână, toate obiectele vor fi integrate într-o singură ecuație.

3.3.1. Simboluri și caractere matematice acceptate de software-ul StarBoard

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n
o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z		

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

!	%	'	()	*	-	+	,	.	/	:	;	<	=	>	
[\]	^	{		}	±	÷	←	↑	→	↓	↔	↕		
↖	↗	↘	↙	⇐	⇒	⇓	⇑	⇔	⇕	∇	∂	∃	≠	∅		
∇	∈	∉	∋	∅	∏	∑	∘	√	α	∞	∠					
∥	∩	∪	∫	∫	~	≈	≠	≡	≤	≥	≪	≫	⊂	⊃	⊆	⊇
ℂ	ℕ	ℚ	ℝ	ℤ												

Γ	Δ	Φ	Ω	α	β	γ	δ	ε	η	θ
λ	μ	ν	π	ρ	σ	τ	φ	ψ	ω	

Notă: În funcție de sistemul de operare și de limbă, pot apărea probleme la afișarea formulelor. În acest caz, corecțai problema (problemele) cu un pix etc. Apar probleme la afișarea formulelor bifate în tabelul de mai jos.


		∅	⊆	⊇
Windows	Ελληνικά (ELL)	✓	✓	✓
	תירבע	✓	✓	✓
Mac				


3.4. Pixul de text

Text Pen este un instrument care convertește automat adnotările scrise de mână cu pixul în text bazat pe fonturi.

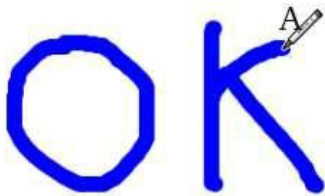
Notă: Trebuie să conectați un StarBoard sau să efectuați o activare a licenței pentru software-ul StarBoard pentru a-l activa. De asemenea, trebuie să vă asigurați că Recunoașterea scrisului de mână este activată în caseta de dialog Preferințe.

3.4.1. Utilizarea stiloului pentru text

Selecția Instrumente > Pix de text sau .

Pointerul se va schimba pentru a arăta astfel: .

Folosind acest pointer, puteți începe să scrieți. Toate cuvintele pe care le scrieți vor fi convertite automat în obiecte de scris de mână.



Textul scris de mână pe care tocmai l-ați introdus va fi recunoscut și convertit în text bazat pe fonturi. Cuvintele alternative identificate de software-ul de recunoaștere sunt listate într-o căsuță mică de lângă rezultatul final (consultați Afișare alternative dacă doriți să activați sau să dezactivați această funcție):



Puteți face clic pe oricare dintre aceste cuvinte alternative, dacă acestea sunt mai exacte decât identificarea originală a cuvântului.

3.4.2. Selectarea obiectelor cu stiloul de text

Puteți utiliza stiloul Text Pen pentru a selecta obiecte, în același mod în care pot fi utilizate instrumentul Shape sau Intelli-Pen.

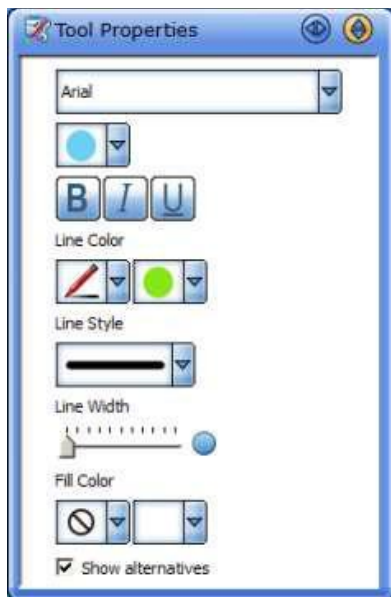
Trebuie doar să faceți click sau să atingeți o dată pe un obiect cu Pen-ul de text și să așteptați.

Obiectul va fi selectat atunci când apar mânerele. Veți putea apoi să mutați sau să redimensionați obiectul fără a fi nevoie să schimbați instrumentele.

3.4.3. Setări pentru stiloul de text

Setările pentru Pen-ul de text se fac în widget-ul Proprietăți instrument.

Pentru a deschide acest widget, faceți clic pe fila Proprietăți din bara laterală.



Setările pe care le puteți face aici sunt foarte asemănătoare cu cele ale instrumentului Text, la care se adaugă casetele de selectare Afișare alternative și Suprascriere text.

Aici, puteți modifica setările pentru font, caseta și culoarea de umplere a acesteia.

Caseta de selectare Afișare alternative (Show alternatives) vă permite să activați sau să dezactivați funcția de cuvânt alternativ (este activată în mod implicit). Dacă o dezactivați, căsuța care conține cuvinte alternative nu va fi afișată.

Caseta de selectare Suprascriere text (Overwrite text) vă permite să activați sau să dezactivați funcția de suprascriere (este dezactivată în mod implicit). Atunci când este activată, vă permite să scrieți cuvinte peste cele care se află în acel moment la locul lor. Software-ul de recunoaștere a cuvintelor va înlocui cuvintele existente cu cele noi.

3.4.4. Bara de context

Atunci când sunt activate barele de context (consultați Bare de context pentru mai multe informații), stiloul de text are o bară de context ca cea de mai jos:



3.5. Ajustarea textului

3.5.1. Încadrarea textului în cadrul unui obiect

Puteți ajusta automat un element de text în interiorul unui obiect cu ajutorul funcției Ajustare Text (Fit Text).

Caracteristica Fit Text face parte din funcționalitatea instrumentului Text.

3.5.1.1. Ajustarea textului

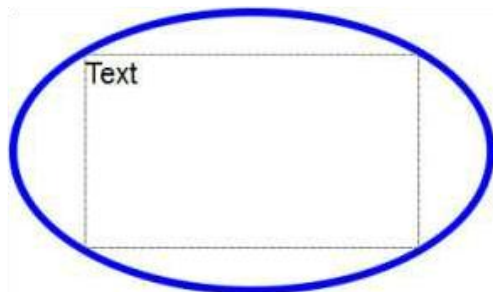
Pentru a ajusta textul în interiorul unui obiect, procedați după cum urmează:

Creați un obiect.

Utilizați opțiunea de meniu Instrumente > Text.

Folosind cursorul Text, faceți clic pe obiect.

Se va crea o casetă de text care urmează aceeași dimensiune ca și obiectul (a se vedea imaginea de mai jos pentru un exemplu). Puteți tasta textul în această casetă.



Notă: Această funcție este disponibilă numai pentru anumite tipuri de obiecte (cum ar fi o elipsă, un cerc, un pătrat sau un dreptunghi creat cu instrumentele Formă (Shape) sau o imagine fixă). Casetă de text se va încadra în limitele formei însăși.

Cu unele alte obiecte și forme, caseta de text va fi creată (utilizând o dimensiune implicită) în punctul în care ați făcut click.

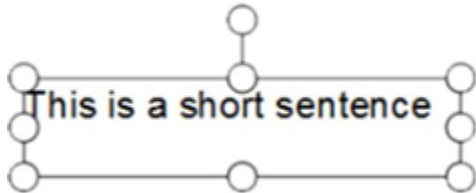
3.6. Împărțirea textului

3.6.1. Divizarea unui obiect text

Puteți diviza un obiect text în obiecte de cuvânt separate.

Procedați după cum urmează:

Selectați un obiect text neblocați care conține mai multe cuvinte:



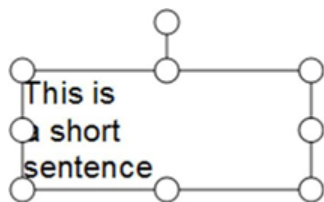
Utilizați opțiunea de meniu Editare > Împărțire text (Edit > Split Text).

Se vor crea obiecte separate, fiecare conținând un singur cuvânt:

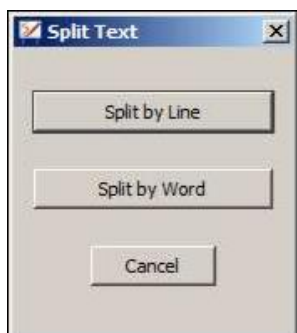


Notă: Dacă obiectul textului original a fost rotit înainte de a efectua procesul de divizare, obiectelor de cuvânt separate care sunt create nu li se va aplica nicio rotație. Orice proprietate de aliniere (stânga, dreapta sau centru) care a fost aplicată textului va fi, de asemenea, pierdută. Rețineți, de asemenea, că un obiect text blocat nu poate fi divizat.

În cazul în care blocul de text conține mai multe rânduri (și mai mult de un cuvânt pe cel puțin un rând), cum ar fi în cazul de mai jos:



Se va afișa o fereastră de dialog ca cea de mai jos:



Aceasta vă oferă posibilitatea de a alege între divizarea textului pe linii sau pe cuvinte.

Dacă faceți click pe butonul Împărțire pe linii Split by Line (Split by Line), textul va fi împărțit astfel:

This is

a short

sentence

Dacă faceți click pe butonul Split by Word, textul va fi împărțit astfel:

This is

a short

sentence

Notă: Este posibil ca Split Text să nu funcționeze conform așteptărilor atunci când este utilizat pe un obiect text copiat din alte aplicații. Dacă se întâmplă acest lucru, copierea unei zone mai mici de text poate fi de ajutor.

3.7. Găsirea textului

Puteți găsi un anumit element de text pe pagina curentă a tabloului alb cu ajutorul funcției Găsire text (Find text).

3.7.1. Deschiderea dialogului Găsire (Find Text)

Pentru a deschide funcția de căutare a textului, utilizați opțiunea de editare > Găsire Text.....opțiuni meniu.

Se deschide următoarea fereastră de dialog:



Specificarea unei căutări

Introduceți textul de căutare în caseta Keyword (cuvânt cheie) și faceți clic pe Căutare (Find). Când textul a fost găsit, obiectul care conține textul va fi afișat selectat în zona de tablă albă. Dacă textul căutat nu este găsit, se afișează un mesaj care vă permite să căutați din nou de la începutul documentului.

4. Internet și sarcini conexe

4.1. Utilizarea motoarelor de căutare

Puteți căuta un element de text selectat pe World Wide Web utilizând orice motor de căutare popular.

4.1.1. Cum se efectuează o căutare

Pentru a efectua o căutare, procedați după cum urmează:

Selectați un obiect text care conține textul pe care doriți să îl utilizați în motorul de căutare.

Faceți clic pe meniul Tap și selectați una dintre opțiunile de căutare Web.

Opțiunile implicite disponibile aici sunt Google™ și Wikipedia™. Consultați mai jos pentru îndrumări privind modul de personalizare a elementelor din acest meniu.

Se va efectua o căutare Web pentru textul selectat utilizând motorul de căutare pe care l-ați ales. Rezultatele motorului de căutare vor fi afișate în browserul Web implicit al computerului dumneavoastră.

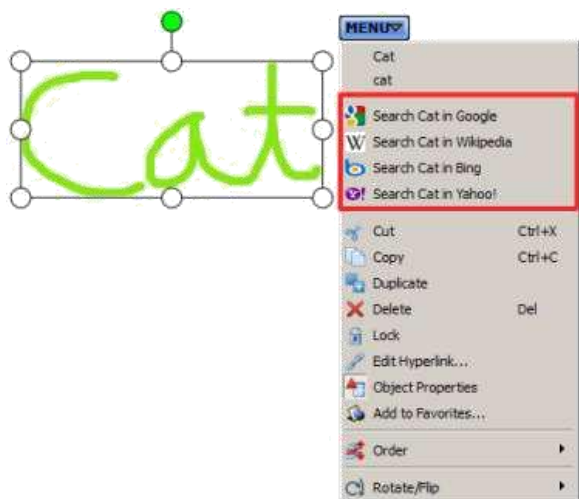
4.1.2. Cum se efectuează o căutare dintr-o adnotare

Puteți efectua o căutare Web direct dintr-o adnotare scrisă. Pentru a face acest lucru, procedați după cum urmează:

Cu ajutorul stiloului normal sau al Intelli-Pen, scrieți textul pe tablă.

Selectați textul adnotat. StarBoard Software va recunoaște cuvintele pe care le-ați scris. (Notă: Trebuie să conectați o tablă StarBoard sau să efectuați o Activare a licenței pentru StarBoard Software pentru a o acționa).

Faceți clic pe meniul Tap și selectați una dintre opțiunile de căutare Web (subliniate cu roșu în exemplul de mai jos).



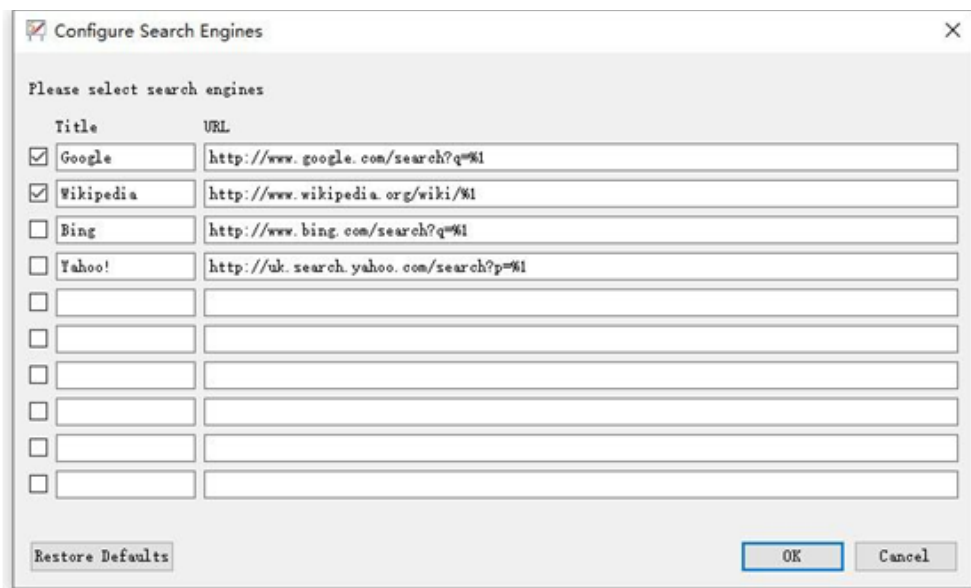
4.1.3. Personalizarea listei de motoare de căutare

Puteți personaliza lista motoarelor de căutare care sunt afișate în meniul Tap.

Acest lucru vă permite să creați o listă de până la 10 dintre motoarele de căutare preferate.

Pentru a face acest lucru, utilizați opțiunea de meniu Setări > Configurare motoare de căutare... (Settings > Configure Search Engines...).

Aceasta deschide următoarea fereastră de dialog:



Casetele de selectare vă permit să activați sau să dezactivați motoarele de căutare din listă.

Debifarea unei casete de selectare va păstra setările, dar va elimina motorul de căutare din meniu.

Puteți introduce un titlu pentru motorul de căutare în caseta Titlu (Title).

Puteți introduce o adresă URL (adresa site-ului web) pentru fiecare motor de căutare în caseta URL.

Dacă doriți să restaurați motoarele de căutare implicite, faceți clic pe butonul Restabilire valori implicite (Restore Defaults).

Notă: Acest lucru va elimina toate motoarele de căutare care nu sunt cele implicite pe care le-ați specificat.

4.2. Căutarea imaginilor web

Funcția Căutare imagini Web (Web Image Search) vă permite să căutați imagini pe Internet. Puteți utiliza aceste imagini în prezentările dvs. pe tablă albă.

Această caracteristică necesită o conexiune activă la Internet.

Notă: Vă rugăm să fiți conștienți de faptul că orice imagine pe care o capturați de pe Internet este un material protejat prin drepturi de autor și trebuie să o utilizați cu respect.

Notă: Este posibil să fie necesar să definiți setările proxy HTTP pentru conexiunea dvs. la Internet. Consultați Setări proxy pentru informații suplimentare.

4.2.1. Deschiderea filei Căutare imagini web (Web Image Search)

În Galerie, faceți clic pe fila Web Image Search:



Se afișează următoarele controale în Galerie (o listă derulantă și butonul Start search):



4.2.2. Utilizarea funcției de căutare a imaginilor pe web

Puteți efectua următoarele operațiuni utilizând funcția Web Image Search:


4.2.3. Definirea unei căutări

În partea de sus a galeriei, există o listă derulantă și un câmp de introducere care pot fi utilizate pentru introducerea de text sau pentru a selecta oricare dintre căutările anterioare de imagini:



Pentru a începe o nouă căutare, introduceți textul de căutare în câmpul de introducere a textului și faceți click pe butonul Începeți căutarea (Start search) sau apăsați Enter pe tastatură:



Notă: Atunci când motorul de recunoaștere vocală este disponibil pe computerul dumneavoastră, butonul recunoaștere vocală , va fi afișat.

Pentru a defini o căutare utilizând recunoașterea vocală, consultați configurarea și utilizarea recunoașterii vocale.

4.2.4. Reutilizarea unei căutări anterioare

Pentru a reutiliza o căutare care a fost efectuată anterior, faceți click pe săgeata derulantă și selectați din lista de istoric.

Această listă de istoric va conține până la 20 de căutări anterioare de imagini care au fost efectuate.

4.2.5. Ștergerea căutărilor anterioare din istoric

Dacă doriți să ștergeți lista de istoric, faceți click pe opțiunea Ștergere istoric (Clear History) din această listă derulantă.

4.2.6. Navigarea prin rezultatele căutării

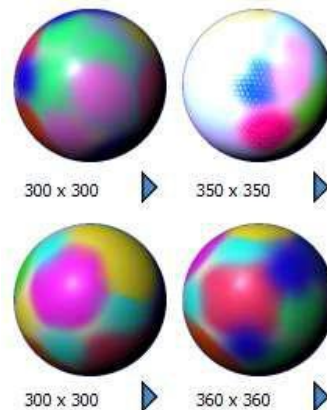
Pentru a vă deplasa între paginile rezultatelor căutării de imagini, puteți face clic pe numerele paginilor sau pe butoanele săgeată stânga și dreapta:



Butonul cu numărul de pagină al paginii pe care o vizualizați în prezent este colorat pentru a o putea distinge de celelalte.

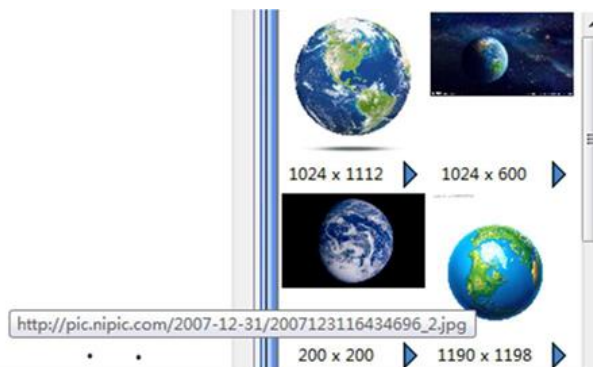
4.2.7. Afișarea dimensiunii imaginii

Fiecare miniatură de imagine este afișată cu un buton săgeată și detalii privind dimensiunile imaginii (lățime x înălțime în pixeli):



4.2.8. Afișarea adresei web (URL)

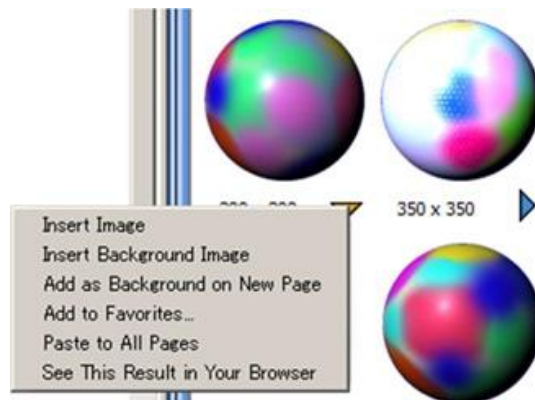
Fiecare miniatură va afișa adresa Web (URL) într-o fereastră pop-up atunci când treceți indicatorul peste ea:



Acest lucru vă permite să vedeți numele site-ului web înainte de a copia o imagine.

4.2.9. Meniul butoanelor cu săgeți

Dacă faceți click pe butonul săgeată, se va afișa un meniu cu diverse opțiuni:



Aceste opțiuni sunt următoarele:

Inserare imagine (Insert Image) - Această opțiune inserează imaginea de dimensiuni originale în centrul zonei editabile a tabloului alb.

Inserare imagine de fundal (Insert Background Image) - Această opțiune inserează imaginea în mărime naturală în centrul zonei editabile a tablei albe, pe stratul de fundal.

Adăugare ca fundal pe o pagină nouă (Add as Background on New Page) - Această opțiune inserează imaginea în mărime naturală în centrul zonei editabile a tabloului alb, pe stratul de fundal, pe o pagină nouă.

Adăugare la favorite (Add to Favorites) - Această opțiune adaugă imaginea în folderul Favorite (Favorites) din Galerie (consultați Gestionarea imaginilor preferate).

Lipire în toate paginile (Paste to All Pages) - Imaginea este inserată ca fundal centrat pe zona editabilă a tabloului alb în toate paginile în dimensiunea sa curentă.

Vezi acest rezultat în browser (See This Result in Your Browser) - Această opțiune deschide imaginea în mărime naturală cu browserul Web implicit al computerului dumneavoastră.

4.2.10. Alte modalități de a transfera o imagine pe tablă albă

Utilizând funcția de tragere și fixare: Puteți să trageți și să fixați oricare dintre miniaturi în zona editabilă a tabloului alb. Acest lucru va plasa imaginea în mărime naturală în zona tabloului alb. De asemenea, este posibil să trageți și să fixați o imagine direct din browserul Web (rețineți că în Internet Explorer acest lucru nu va funcționa pe Windows decât dacă debifați opțiunea Enable

Protected Mode (Activare mod protejat) din Internet Options (Opțiuni Internet) > Security (Securitate) > Security level (Nivel de securitate) pentru această zonă).

Folosind dublu click: Puteți face dublu clic pe oricare dintre miniaturi. Acest lucru va plasa imaginea în mărime naturală în zona de tablă albă.

4.2.11. Configurarea motoarelor de căutare a imaginilor

În caseta de dialog Configure Image Search Engines (Configurare motoare de căutare a imaginilor), puteți selecta, actualiza sau adăuga un site de motoare de căutare a imaginilor și puteți specifica schimbarea automată a motoarelor atunci când o căutare eșuează.

Selectați Configure Image Search Engines... (Configurare motoare de căutare a imaginilor...) din meniul Setting (Setări) pentru a afișa caseta de dialog.



4.2.12. Selectarea motorului de căutare a imaginilor

Selectați motorul de căutare a imaginilor pe care doriți să îl utilizați pentru căutarea imaginilor din lista Select image search engine (Selectați motorul de căutare a imaginilor). Versiunea motorului selectat în prezent este afișată în partea de jos a listei de selecție.

4.2.13. Actualizare motor de căutare a imaginilor (Update image search engine)

Motorul de căutare a imaginilor selectat în prezent este actualizat de pe un site web de actualizare.

4.2.14. Add image search engine (Adăugare motor de căutare a imaginilor)

Se deschide fereastra de dialog de selecție și se pot adăuga motoare de căutare a imaginilor.

Comutarea automată a motorului de căutare în cazul în care căutarea a eșuat.


Atunci când această casetă de selectare este bifată, căutarea este efectuată automat într-un alt motor de căutare a imaginilor atunci când o imagine nu este găsită în căutarea de imagini.

5. Obiecte și sarcini conexe

5.1. Deplasarea/modificarea/eliminarea obiectelor

Obiectele de pe ecran pot fi mutate/modificate/șterse.

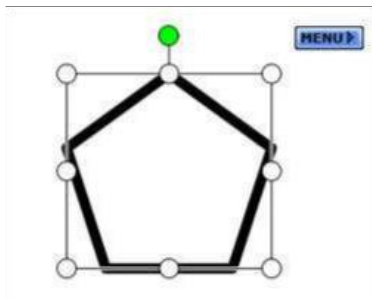
5.1.1. Obiect unic

Selecționați  din bara de instrumente.

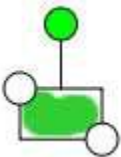
Bifarea Select (Selectare) din meniul Instrumente trece, de asemenea, la instrumentul Selectare.

Selecționați obiectul care urmează să fie mutat.

În jurul obiectului apar mâneri, iar lângă acesta apare un buton MENU (Meniu).



Notă: În cazul unui obiect de adnotare foarte mic, vor fi afișate doar mânerul de rotație și mânerul de redimensionare din stânga sus și din dreapta jos:



Pentru a muta obiectul, trageți și fixați-l în poziția dorită.

Pentru a redimensiona obiectul, trageți una dintre mânerile circulare.

Utilizați mânerile de la cele patru colțuri ale obiectului pentru a păstra raportul de aspect.

Pentru a tăia obiectul, selecționați Cut (Tăiere) din butonul Meniu.

Pentru a copia obiectul, selecționați Copy (Copiere) din butonul Meniu.

Pentru a duplica obiectul, selecționați Duplicate (Duplicare) din butonul Meniu.

Pentru a șterge obiectul, selecționați Delete (Ștergere) din butonul Meniu.


Pentru a modifica ordinea de stivuire a obiectului, selectați Order (Ordine) din butonul Meniu. Selectați fie: Pas în sus, Pas în jos, În partea de sus, În partea de jos, În prim-plan sau În fundal.

Pentru a roti sau răsturna obiectul, selectați Rotate/Flip (Rotire/Răsturnare) din butonul Meniu. Alegeți fie: Rotate Clockwise (Rotire în sensul acelor de ceasornic), Rotate 180, Rotate Counterclockwise (Rotire în sens invers acelor de ceasornic), Flip Horizontally (Întoarcere orizontală) sau Flip Vertically (Întoarcere verticală).

De asemenea, puteți roti obiectul trăgând mânerul suplimentar care iese din caseta de selecție. Dacă obiectul selectat este grupat, atunci în meniul de atingere este afișat Ungroup. Pentru a separa obiectele, selectați Ungroup (Separare) din butonul Meniu.

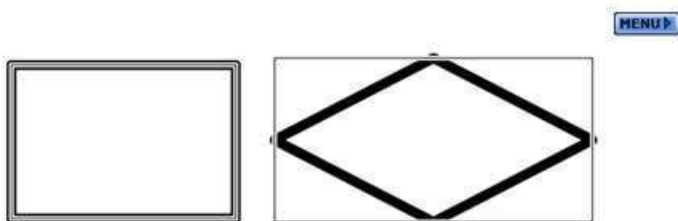
Acest lucru creează obiecte multiple selectate.

5.1.2. Obiecte multiple

Selectați  din bara de instrumente.

Alegerea opțiunii Selectare din meniul Instrumente trece, de asemenea, la instrumentul Selectare. Selectați obiectele care urmează să fie mutate.

În jurul obiectelor apare o margine de selecție, iar lângă aceasta apare un buton Meniu. Nu sunt afișate mâner.



Pentru a muta obiectele, trageți și fixați selecția în poziția dorită. Pentru a tăia obiectele, selectați Cut (Tăiere) din butonul Meniu

Pentru a copia obiectele, selectați Copy (Copiere) din butonul Meniu.

Pentru a duplica obiectele, selectați Duplicate (Duplicare) din butonul Meniu.

Pentru a șterge obiectele, selectați Delete (Ștergere) din butonul Meniu.

Pentru a grupa obiectele, selectați Group (Grupare) din butonul Meniu.

Se creează astfel un singur obiect.

Pentru a modifica alinierea obiectelor, selectați Align (Aliniere) din butonul Meniu.

Alegeți fie: Sus, Jos, Stânga, Dreapta, Centru orizontal, Centru vertical, Distribuie orizontal, sau Distribuie vertical.

Pentru a redimensiona obiectul, selectați Resize (Redimensionare) din butonul Meniu. Alegeți fie: Cel mai larg, Cel mai îngust, Cel mai înalt sau Cel mai mic.

Pentru a modifica ordinea de stivuire a obiectelor, selectați Order (Ordine) din butonul Meniu.

Alegeți fie: Pas în sus, Pas în jos, În partea de sus, În partea de jos, În prim-plan sau În fundal.

Notă: Pas în sus, Pas în jos, În partea de sus, În partea de jos nu sunt disponibile dacă aveți mai multe obiecte selectate.


Pentru a roti sau răsturna obiectele, selectați Rotate/Flip (Rotire/Răsturnare) de la butonul Meniu.

Alegeți fie: Rotate Clockwise (Rotire în sensul acelor de ceasornic), Rotate 180 (Rotire 180), Rotate Counterclockwise (Rotire în sens invers acelor de ceasornic), Flip Horizontally (Răsturnare orizontală) sau Flip Vertically (Răsturnare verticală).

Notă: Nu se afișează niciun mâner de rotație dacă aveți mai multe obiecte selectate.

5.1.3. Blocarea obiectelor

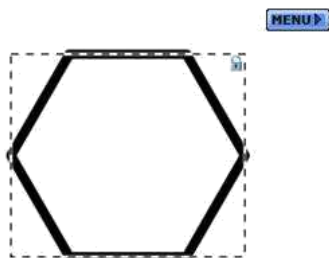
Obiectele pot fi blocate pentru a preveni modificarea accidentală. Obiectele trebuie să fie deblocate pentru a le putea muta/modifica/șterge.

Selectați  din bara de instrumente.

Alegerea opțiunii Selectare din meniul Instrumente trece, de asemenea, la instrumentul Select.

Selectați obiectul (obiectele) care urmează să fie blocat(e) sau deblocat(e) (conform descrierii de mai sus).

Pentru a bloca obiectul (obiectele), selectați Lock (Blocare) din butonul Meniu.



Pentru a debloca obiectul (obiectele), selectați Unlock (Deblocare) din butonul MENU (Meniu).

5.2. Clonarea obiectelor

Obiectele de pe ecran pot fi clonate cu ajutorul proprietății Infinite Clone (Clonare infinită). Această proprietate, odată setată, permite clonarea repetitivă a unui obiect atins.

Clonarea este un proces mult mai rapid de creare a mai multor copii ale unui obiect decât utilizarea comenzilor Copy and Paste și Duplicate.

Următoarele sunt câteva note generale:


Când se creează o clonă, toate proprietățile sunt copiate, cu excepția proprietății clonare infinită. Proprietatea "Infinite Clone" a fiecărei clone nou-create nu este setată.

Atunci când salvați o sesiune, proprietatea clonare infinită va fi salvată împreună cu celelalte setări ale obiectului.

Atunci când un obiect este blocat în poziție (cu ajutorul proprietății Lock), proprietatea clonare infinită va fi încă activă și veți putea crea noi clone.

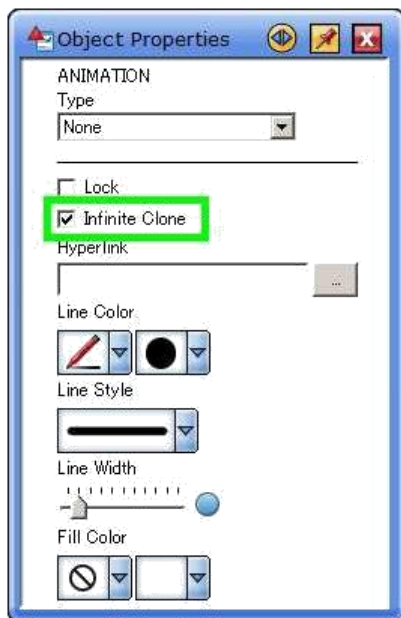
La selectarea unui obiect cu Intelli-Pen, clicul și tragerea vor crea o clonă dacă obiectul are setată proprietatea Clonare infinită. În acest scenariu, veți face click o dată pe un obiect pentru a-l selecta, apoi faceți clic și trageți pentru a crea clone.

5.2.1. Clonarea unui singur obiect

Selectați  din bara de instrumente.

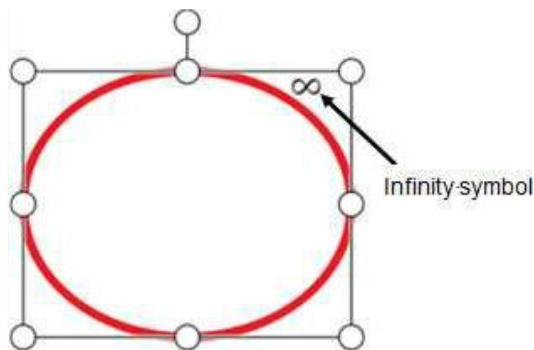
Alegerea opțiunii Selectare din meniul Instrumente trece, de asemenea, la instrumentul Selectare. Selectați obiectul pe care doriți să îl clonați.

Puteți găsi proprietatea Infinite Clone (Clonare infinită) sub proprietatea Lock (Blocare) în panoul Object Properties (în bara laterală):

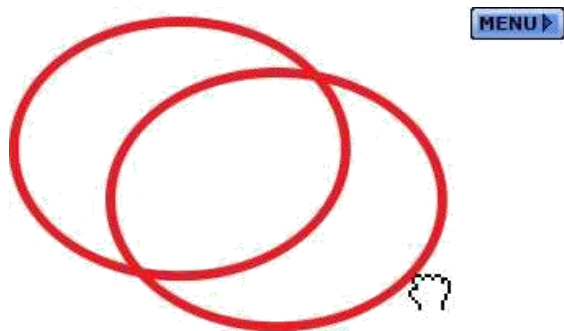


Puteți activa sau dezactiva această proprietate cu ajutorul căsuței de selectare.

Odată ce proprietatea este setată, obiectul selectat afișează un simbol al infinitului în partea dreaptă sus a zonei selectate:




Trageți obiectul cu instrumentul Select (Selectare). Astfel, se creează o clonă a obiectului și începe tragerea clonei:



Pentru a crea alte clone, repetați procesul de selectare și tragere pe obiectul care are proprietatea Infinite Clone.

5.2.2. Clonarea unui grup de obiecte

Proprietatea Infinite Clone (Clonare infinită) poate fi aplicată unui grup de obiecte. În acest scenariu, se întâmplă următoarele:

Alegeți  (Select) din bara de instrumente.


Alegerea Select (Selectare) din meniul Instrumente trece, de asemenea, la instrumentul Selectare. Selectați obiectele pe care doriți să le clonați.

Dacă obiectele nu sunt grupate automat, utilizați opțiunea Group (Grup) din meniul Edit (Editare) pentru a crea un grup.

Setați proprietatea Infinite Clone (Clonare infinită) pentru grupul de obiecte.

Atunci când faceți clic și trageți unul dintre obiecte, grupul care a fost selectat inițial este clonat.

5.2.3. Comportamentul Clonării infinite la utilizarea selecției instrumentelor multiple

Instrumentul Multi Select  are o prioritate mai mare decât proprietatea Infinite Clone (proprietatea Infinite Clone este ignorată). În acest scenariu, se întâmplă următoarele:

Setați instrumentul Multi Select la "active".

Selectați un obiect.

Trageți un alt obiect cu proprietatea de clonare infinită.

Acest obiect este adăugat la selecție și ambele obiecte sunt trase fără a crea o clonă.

5.2.4. Comportamentul Clonei infinite la tragerea unui grup de obiecte

Proprietatea Infinite Clone este ignorată atunci când trageți mai multe obiecte. În acest scenariu, se întâmplă următoarele:


Selectați mai multe obiecte (nu contează dacă acestea au sau nu proprietatea Infinite Clone).

Când faceți clic și trageți unul dintre obiectele selectate, acesta începe să tragă toate obiectele selectate fără a crea o clonă, chiar dacă obiectul atins are proprietatea Infinite Clone.

5.3. Animarea obiectelor

Obiectelor de pe ecran li se pot aplica efecte de animație.

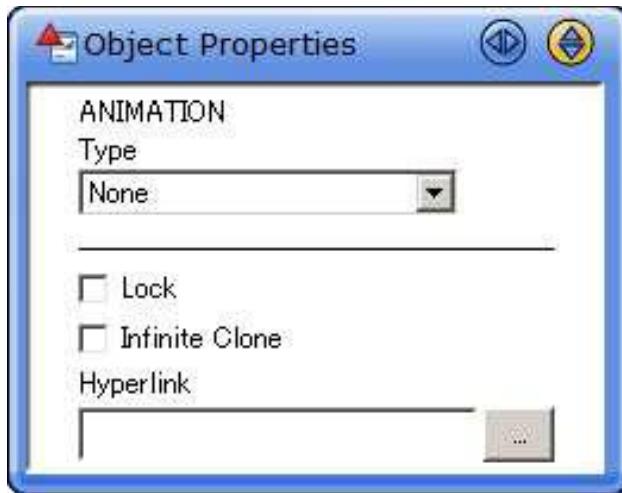
5.3.1. Crearea unei animații

Alegeți  "Select" din bara de instrumente.

De asemenea, puteți alege "Select" din meniul Instrumente pentru a activa Instrument de selectare.

Selectați obiectul care urmează să fie animat.

Deschideți panoul Object Properties (Proprietăți obiect) din bara laterală, faceți click pe Animation Properties (Proprietăți animație) și selectați din lista Type (Tip).



Aici veți găsi opt tipuri de animații pe care le puteți folosi:

Fade In

Fade Out

Flip About

Axis Fly In

Fly Out

Shrink

Grow

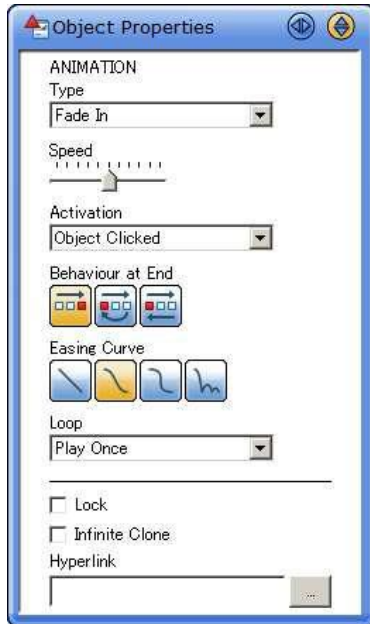
Spin

Selectând funcția Animație, utilizatorii pot seta metoda de activare a animației, viteza animației, numărul de cicluri de animație, etc.

5.3.2. Utilizarea animației

Animațiile se vor executa atunci când pagina este afișată sau când se face clic pe obiect.

Pentru a seta sincronizarea animațiilor, deschideți panoul Object Properties (Proprietăți obiect) din bara laterală, apoi selectați din lista Activate (Activare) de la Animation Properties (Proprietăți animație).



5.3.3. Resetarea funcțiilor de animație de pe această pagină

Setările de animație de pe pagina afișată pot fi resetate la condițiile lor implicite.

Selectați Reset Animation (Resetare animație) din meniul Display (Afișare).

5.4. Adăugarea de hiperlegături la obiecte

Obiectele de pe un software StarBoard pot fi legate de o resursă prin intermediul proprietății Hyperlink a obiectului.

Resursa poate fi una dintre următoarele: o atașare, un fișier, o pagină Web (URL) sau o altă pagină din documentul StarBoard curent.

5.4.1. Adăugarea/modificarea hiperlegăturilor

Pentru a adăuga sau edita un hyperlink, selectați un singur obiect, apoi selectați Edit Hyperlink (Editare hyperlink) din butonul Meniu afișat.

Se afișează caseta de dialog Editare hiperlink.



Nici unul

Selectați None (Niciunul) din lista derulantă Hyperlink Type (Tip de hyperlink).

Selectarea acestei opțiuni va elimina un hyperlink de pe un obiect.

Atașament

Selectați Attachment (Atașament) din lista derulantă Hyperlink Type (Tip hiperlegătură).

Selectați atașamentul din listele derulante Target (Țintă).

Pentru a adăuga un atașament nou, selectați Attach a file (Atașare fișier) din lista derulantă Target (Țintă).

Fișier

Selectați File (Fișier) din lista derulantă Hyperlink Type (Tip de hyperlink).

Introduceți calea către fișier în caseta de text Target (Țintă) sau selectați butonul Browse (Răsfoiește) și selectați fișierul. Lungimea maximă a căii de acces este de 256 de caractere.

Pagina web

Selectați Web page (Pagină web) din lista derulantă Hyperlink Type (Tip de hyperlink).

Introduceți URL-ul în caseta de text Target (Țintă).

Lungimea maximă a URL-ului este de 500 de caractere.

Pagina StarBoard

Selectați Page (Pagină) în document din lista derulantă Hyperlink Type (Tip de hyperlink).

Se afișează caseta de dialog Select Page (Selectare pagină).

Selectați o pagină din cele afișate și faceți clic pe OK.

5.4.2. Deschiderea hiperlegăturilor

Pentru a deschide hyperlink-ul asociat unui obiect, fie selectați obiectul și selectați Open Hyperlink (Deschidere hyperlink) din butonul Meniu afișat, fie faceți dublu click pe obiect.

5.4.3. Obiecte grupate

Atunci când un set de obiecte este grupat, nu sunt disponibile hyperlink-urile pentru fiecare obiect în parte. Legăturile sunt păstrate și vor deveni disponibile în cazul în care obiectele sunt dezagregate. Un obiect grupat poate avea un hyperlink propriu.

Cu toate acestea, legaătura nu este păstrată atunci când obiectele sale constitutive sunt dezagregate.

5.5. Inserarea elementelor de meniu/butoanelor din bara de instrumente ca obiecte

Prin glisarea și plasarea pictogramelor sau a elementelor de meniu din bara de instrumente în pagina Tablă ală (Whiteboard), puteți crea butoane pentru a lansa funcțiile selectate.

Faceți click și țineți apăsat pe pictograma din bara de instrumente. După o perioadă scurtă de timp, pictograma apare.

Trageți și fixați pictograma în afara barei de instrumente.

Elementele de meniu de pe bara de instrumente pot fi, de asemenea, trase și aruncate. Se afișează meniul pop-up.


Selectați Create button on page (Creare buton pe pagină) din meniul pop-up. Se creează un buton ca obiect.

Dimensiunea butonului poate fi modificată cu ajutorul instrumentului Select (Selectare).

Butoanele create sunt salvate pe pagină atunci când salvați documentul.

Notă: În versiunea Windows, este posibilă și tragerea elementelor din meniul principal în pagina Whiteboard. Pe versiunea MacOS, această funcție nu este disponibilă - dar puteți glisa elemente din meniul Bara de instrumente sau din meniul Tap (Tăiați).

5.6. Inserarea obiectului ca fundal pentru toate paginile

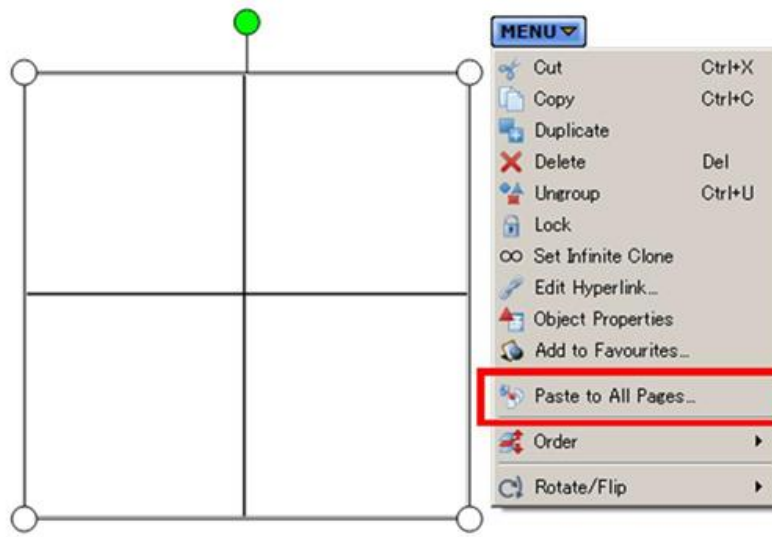
Alegeți  (Select) din bara de instrumente.

Alegerea opțiunii Select (Selectare) din meniul Instrumente trece, de asemenea, la instrumentul Selectare.

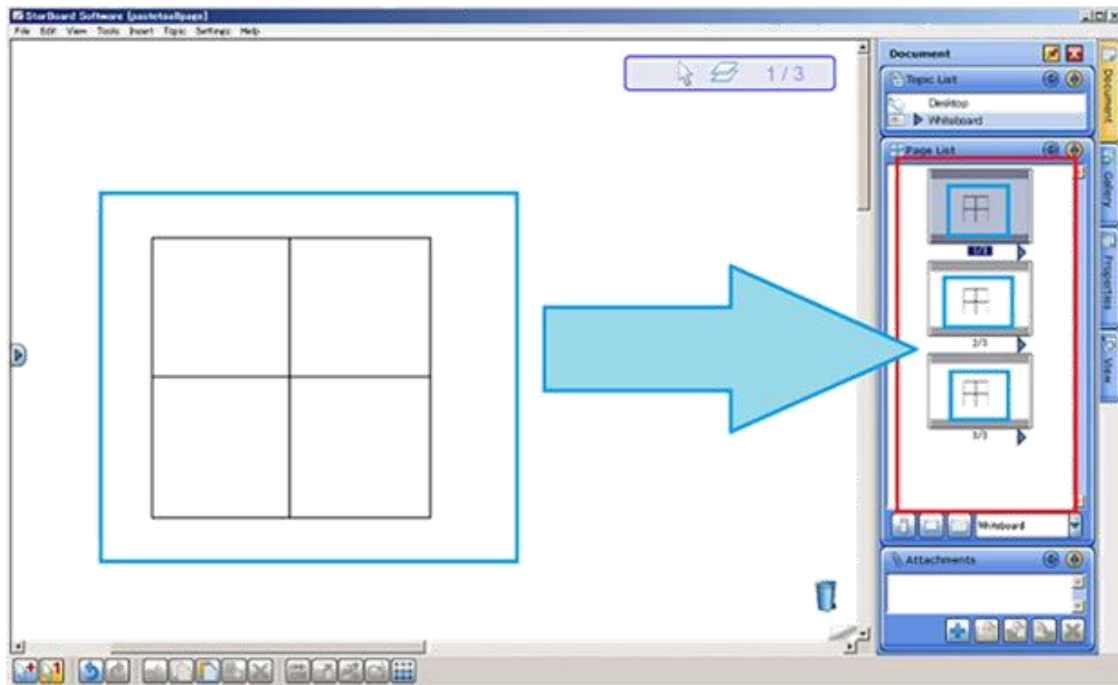
Selectați obiectul care urmează să fie inserat ca fundal.

Selectați Paste to All Pages... (Lipire pe toate paginile...) din butonul Meniu.

Atenție: Meniul nu este afișat dacă există două sau mai multe pagini.



Obiectele sunt inserate și în alte pagini în aceeași poziție ca și obiectul selectat.



6. Imagini și sarcini conexe

6.1. Inserarea imaginilor

Fișierele de imagini pot fi inserate în documentul StarBoard curent.

Pentru mai multe detalii, consultați Clip art și Web Image Search (Căutare de imagini pe Web).

Selecționați  din bara laterală. Se afișează widget-ul Galerie.



Selecționați butonul din partea de sus a widget-ului pentru a selecta rădăcina fișierului de imagine pe care doriți să îl inserați.



(Conținut StarBoard): Deschide folderul predefinit StarBoard Content (Conținut StarBoard).



(Fișierele mele): Afișează lista tuturor unităților, volumelor și folderelor de imagini montate pe computerul dumneavoastră. Aceasta vă permite, de asemenea, să deschideți dosarele Desktop, Favorite, Imagini/Imaginile mele, Documente/Documentele mele.



(Web Image Search (Căutare imagini web)): Vă permite să căutați imagini pe Internet, utilizând un serviciu de căutare Google Images™. Consultați Web Image Search (Căutare imagini Web).



(Toolboxes (Cutii de instrumente)): Afișează cutiile de instrumente pe care le aveți instalate în prezent.

Selectați folderul.

În partea de jos a widget-ului sunt afișate miniaturi ale imaginilor din dosar.



Selectați imaginea pe care doriți să o inserați.

Pentru a insera o imagine în pagina curentă, trageți și fixați miniatura pe ecran sau faceți dublu click pe aceasta.

Alternativ, selectați Insert Image (Inserare imagine) sau Insert Object (Inserare obiect) din buton.

Notă: Dacă trageți și fixați sau faceți dublu click pe miniatura unui fișier șablon de pagină (salvat ca fișier .sbc), acesta va fi inserat în document ca o pagină nouă.

Pentru a insera o imagine statică ca fundal, selectați Insert Background Image (Inserare imagine de fundal) sau Add as Background on New Page (Adăugare ca fundal pe o pagină nouă) din buton.

Atunci când selectați Add as Background on New Page (Adăugare ca fundal pe pagină nouă), se creează o pagină nouă la sfârșitul subiectului curent, iar imaginea selectată este afișată ca fundal. Imaginea de fundal este utilizată la dimensiunea maximă a ecranului.

De asemenea, atunci când este selectată opțiunea Paste to All Pages (Lipire în toate paginile), imaginea este inserată ca imagine de fundal în centrul tuturor paginilor la dimensiunea sa curentă.

6.2. Clip art

Vă puteți crea propriile elemente de clip art, care pot fi adăugate în secțiunea My Files/Favorites (Fișierele mele/Favorite) din Galerie pentru utilizare ulterioară.

Opțional, puteți specifica setările de tip și dimensiune a imaginii pentru orice element de clip art existent (în secțiunea StarBoard Content), utilizând Clip Art item Settings (Setări element Clip Art) (Notă: această funcționalitate nu este disponibilă pentru elementele pe care le-ați adăugat la Favorites în secțiunea My Files (Fișierele mele)).

Crearea de clip art

Ștergerea clip art-ului

Setări ale elementului Clip Art

6.2.1. Crearea de clip art

Pentru a crea clip art și a-l adăuga în Galerie, procedați după cum urmează:

Creați sau importați o imagine în StarBoard Software. Puteți utiliza Web Image Search (Căutare imagini web) pentru a găsi imagini adecvate.

Selectați imaginea cu instrumentul Select (Selectare).

Faceți click pe butonul Tap menu (butonul Meniu plutitor care apare lângă imagine atunci când aceasta este selectată). Se va afișa meniul pop-up Tap menu (Meniu tap).

În meniul Tap, selectați opțiunea de meniu Add to Favorites (Adăugare la favorite).

Imaginea dvs. va fi adăugată la dosarul Favorites (Favorite). Consultați secțiunea Gestionarea imaginilor preferate.

6.2.2. Ștergerea clipurilor artistice

Ocazional, este posibil să fie necesar să ștergeți clip art din Galerie atunci când nu mai este necesar.

În Galerie, găsiți elementul de clip art.

Faceți click pe butonul de sub imagine și selectați opțiunea Delete (Ștergere).

Vi se va solicita să confirmați ștergerea. Faceți clic pe Yes (Da) pentru a continua.

De asemenea, este posibil să doriți să ștergeți elemente de clip art din folderul Favorite. Vă rugăm să consultați Gestionarea imaginilor preferate.

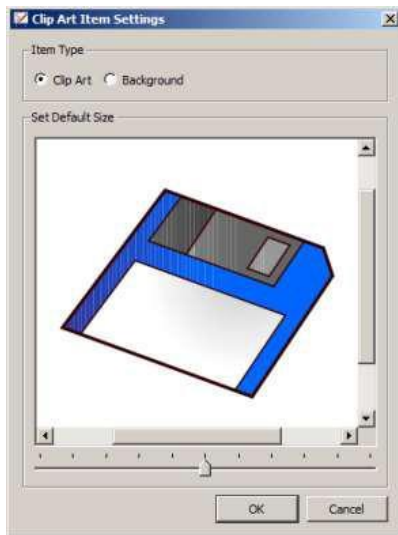
6.2.3. Setări ale elementelor Clip Art

Puteți seta o dimensiune implicită pentru oricare dintre elementele clip art din Galerie.

Acest lucru înseamnă că puteți specifica dimensiunea obiectului așa cum va apărea atunci când îl trageți din Galerie în zona de tablă albă.

Pentru a face acest lucru, faceți clic pe butonul de sub imagine și selectați opțiunea Item Settings... (Setări element...).

Se deschide următoarea fereastră de dialog:



Această fereastră de dialog afișează clipul de artă la dimensiunea curentă. Pentru a modifica dimensiunea, utilizați cursorul pentru a mări sau micșora imaginea.

De asemenea, puteți specifica dacă această imagine va fi utilizată ca clip art sau ca imagine de fundal, utilizând butoanele de opțiuni. Dacă setați o imagine ca imagine de fundal, aceasta va trece automat în stratul de fundal atunci când este utilizată.

După ce ați efectuat setările, faceți clic pe OK.

Aceste setări vor fi utilizate acum ca comportament implicit pentru elementul de clip art selectat.

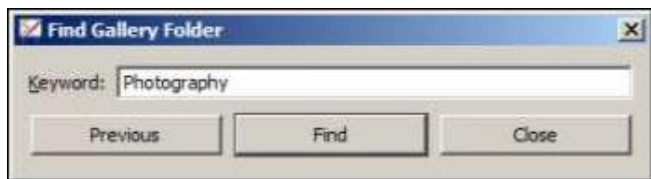
6.3. Găsire dosar galerie

Atunci când căutați un clip art în cadrul Galeriei, puteți utiliza funcția Find Gallery Folder (Găsește folderul galeriei) pentru a vă duce la un folder specificat al Galeriei.

6.3.1. Utilizarea funcției Find Gallery Folder (Găsire dosar galerie)

În meniul Edit (Editare), selectați Găsește folderul galeriei.

Se deschide următoarea fereastră de dialog:



În câmpul Keyword (Cuvânt cheie), introduceți un cuvânt cheie de căutare (numele unui dosar din Galerie).

Dacă introduceți o parte a unui cuvânt cheie, se deschide o listă derulantă care conține toate numele de dosare existente care încep cu aceste litere.

Selectați folderul corect din lista derulantă și faceți click pe Find (Căutare) pentru a trece la folderul Galerie.

Dosarul va fi deschis în Galerie, cu numele dosarului selectat.

Dacă există mai multe dosare care conțin acest cuvânt, puteți face clic din nou pe Find (Găsește) pentru a merge la rezultatul căutării.

Dacă trebuie să vă întoarceți la instanța anterioară găsită, puteți face clic pe butonul Previous (Anterior).

6.4. Gestionarea imaginilor dvs. preferate

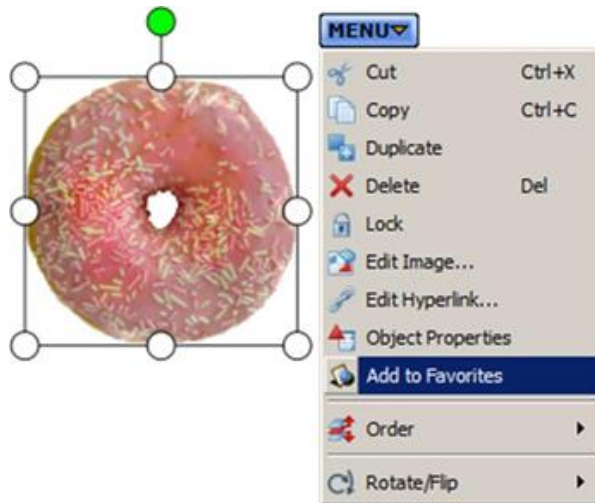
Dacă aveți o mulțime de imagini în colecția dvs. de clip art, este posibil să doriți să creați o listă de favorite pe care le utilizați frecvent.

Puteți specifica faptul că imaginile sunt salvate într-un dosar Favorite și puteți gestiona aceste imagini.

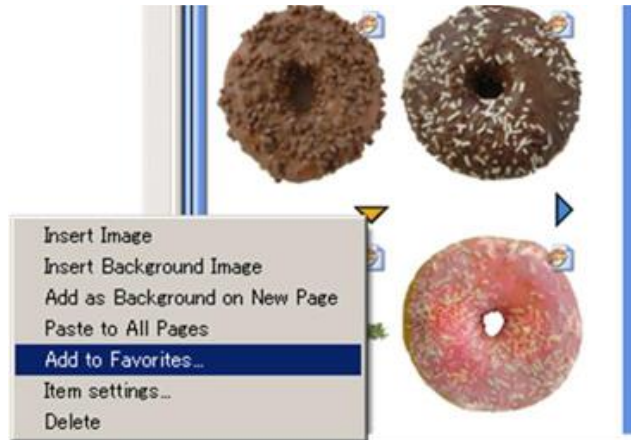
6.4.1. Cum se specifică o grafică "favorită"

Există mai multe moduri în care puteți transforma o imagine într-o "favorită":

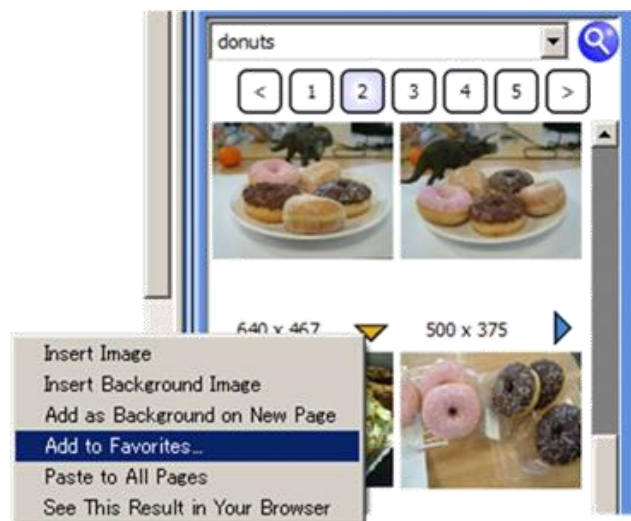
Atunci când o imagine se află în zona editabilă a tabloului alb, selectați-o și utilizați opțiunea Add to Favorites (Adăugare la favorite) din meniul Tap:



Atunci când răsfoiți clip art în Galerie, faceți clic pe butonul săgeată al unei miniaturi și utilizați opțiunea Adăugare la favorite:



Atunci când răsfoiți rezultatele unei căutări de imagini web, faceți clic pe butonul săgeată al unei miniaturi și utilizați opțiunea Add to Favorites (Adăugare la favorite):

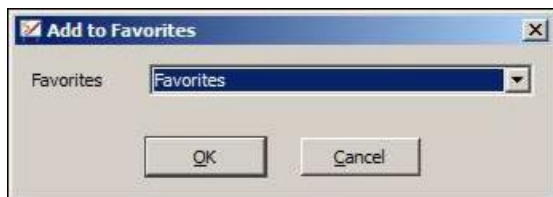


Atunci când răsfoiți lista de pagini, faceți click pe butonul săgeată al unei miniaturi de pagină și utilizați opțiunea Add to Favorites (Adăugare la favorite):



Notă: Această operațiune va salva întreaga pagină ca fișier, în folderul Favorites. Acest lucru vă permite să creați pagini șablon pe care le puteți reutiliza în diverse scopuri.

După ce selectați Add to Favorites (Adăugare la favorite), se va afișa următoarea fereastră de dialog:



Dacă doriți să salvați imaginea la nivelul superior al dosarului Favorites, faceți click pe OK.



Dacă doriți să salvați imaginea într-un subfolder din cadrul folderului Favorites, puteți selecta unul dintre numele de folder existente sau puteți selecta Create a new folder... pentru a adăuga unul nou.

Dacă selectați Create a new folder..., se va deschide o fereastră de dialog:

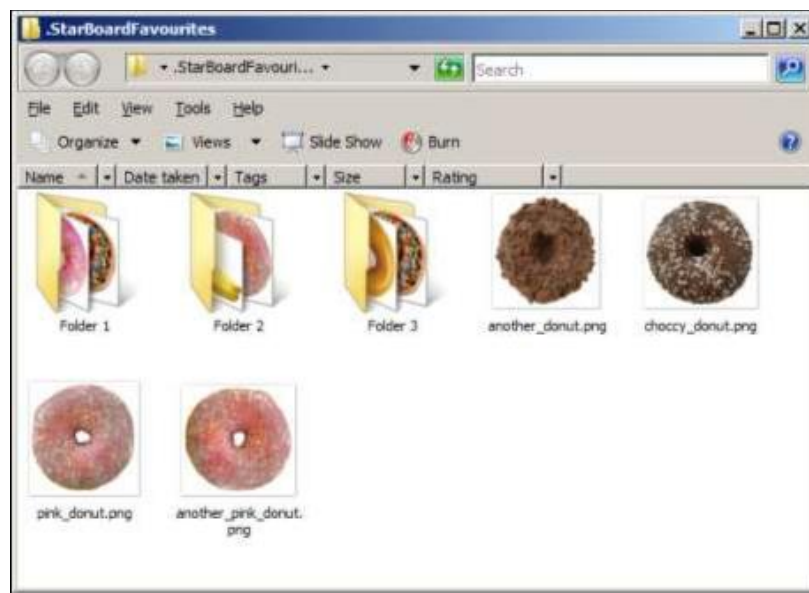


Introduceți un nume pentru noul dosar și faceți click pe OK. Acest nou dosar va fi creat în cadrul dosarului Favorites.

6.4.2. Gestionarea favoritelor dvs.

În meniul Edit (Editare), selectați opțiunea Manage Gallery Favorites... (Gestionare favorite galerie...).

Se deschide următoarea fereastră a dosarului:



Această fereastră afișează conținutul dosarului de favorite (toate imaginile pe care le-ați specificat ca fiind "favorite").

Aici puteți gestiona favoritele prin ștergere, organizând colecții de imagini în dosare, redenumind imaginile și numele dosarelor și așa mai departe.

Notă: Deoarece acesta este un tip standard de dosar în sistemul de operare al computerului dumneavoastră, puteți gestiona fișierele de aici în același mod în care ați face-o folosind Windows Explorer (pe Windows) sau Finder (pe Mac).

6.4.3. Explicarea tipurilor de fișiere din dosarul de favorite

Următoarele tipuri de fișiere pot fi stocate în dosarul de favorite:

Fișiere de imagine: Acestea sunt imagini bitmap salvate în formate obișnuite (.png, .jpg, gif). Dacă selectați elemente în zona de tablă albă și utilizați opțiunea Add to Favorites (Adăugare la favorite) din meniul Tap, acestea vor fi de obicei salvate în format .png. (În cazul fișierelor GIF animate, acestea vor fi salvate în formatul de imagine .gif.).

Dacă utilizați opțiunea Add to Favorites (Adăugare la favorite) din Web Image Search (Căutare imagini web), imaginile bitmap vor fi de obicei salvate în format .png.

Fișiere de conținut StarBoard: Acestea sunt fișiere salvate în formatul .sbc. Aceste fișiere .sbc pot conține 4 tipuri de conținut:

Imagini care conțin setări "Clip Art"

Acest tip de fișier .sbc poate fi creat prin utilizarea opțiunii Add to Favorites (Adăugare la favorite) pe orice conținut clip art care apare în secțiunea StarBoard Content (Conținut StarBoard) din Galerie (sau oriunde în secțiunea My Files (Fișierele mele), cu excepția "Favorites" (Favorite)), pentru care setarea "Clip Art" a fost făcută cu ajutorul dialogului Clip Art Item Settings (Setări element clip art). Aceasta salvează, de asemenea, orice dimensiune implicită a imaginii pe care ați setat-o.

Imagini care conțin setări "Fundal"

Acest tip de fișier .sbc poate fi creat prin utilizarea opțiunii Add to Favorites (Adăugare la favorite) pe orice conținut clip art care apare în secțiunea StarBoard Content (Conținut StarBoard) din Galerie (sau oriunde în secțiunea My Files (Fișierele mele), cu excepția "Favorites" (Favorite)), pentru care a fost efectuată setarea "Background" (Fundal) cu ajutorul dialogului Clip Art Item Settings (Setări element clip art).

Modele de pagini salvate (Saved Page Templates)

Acest tip de fișier .sbc poate fi creat prin utilizarea opțiunii Add to Favorites (Adăugare la favorite) din widgetul Page List (Listă pagini).


Flash

Acest tip de fișier .sbc poate fi creat prin utilizarea opțiunii Add to Favorites (Adăugare la favorite) pe oricare dintre conținuturile bazate pe Flash care sunt furnizate în secțiunea StarBoard Content (Conținut StarBoard) din Galerie.

7. Multimedia și sarcini conexe

7.1. Prezentări PowerPoint

O prezentare PowerPoint poate fi vizualizată din cadrul sesiunii curente StarBoard.

Selecționați  (Open File) (Deschidere fișier) din bara de instrumente. Se afișează caseta de dialog Open File (Deschidere fișier).



Selecționați fișierele PowerPoint din lista derulantă de selectare a tipului de fișier.

Selecționați fișierul dorit și selecționați Open (Deschidere).

Prezentarea PowerPoint este afișată în StarBoard Software.

Dacă selecționați , puteți desena pe ecran.

7.1.1. Restricții PowerPoint

Atunci când este selectat instrumentul Selectare, puteți opera PowerPoint făcând click sau atingând pe diapozitiv. Instrumentele Pen și Eraser sunt disponibile, iar celelalte instrumente nu.

Gesturile instrumentelor Pen sunt indisponibile, cu excepția ștergerii obiectelor, fiind însă disponibilă Recunoașterea formei.

Adnotările și obiectele de formă recunoscute nu pot fi mutate / redimensionate / rotite. Ocazional, apar unele probleme dacă utilizați accesorii în timpul unei prezentări de diapozitive.

Primul diapozitiv este afișat din nou atunci când faceți click pe diapozitiv sau selectați "Pagina următoare" din bara de instrumente la ultimul diapozitiv (acest lucru înseamnă că prezentarea de diapozitive se va "buclă"; prin urmare, ultimul diapozitiv este afișat dacă la primul diapozitiv se selectează "Pagina anterioară").

Se recomandă să ieșiți din PowerPoint înainte de a utiliza această funcție în StarBoard Software.

Prezentările PowerPoint care conțin macro-uri nu sunt acceptate.

Prezentările PowerPoint care conțin animații încorporate nu sunt acceptate. Tranzițiile de pagină cu temporizator nu sunt acceptate.

StarBoard afișează prezentările PowerPoint numai în modul ecran complet.

7.2. Utilizarea unui dispozitiv TWAIN

Puteți afișa imagini de la un dispozitiv TWAIN conectat la computerul dumneavoastră. Exemple de dispozitive TWAIN sunt scanerele, camerele web sau alte camere digitale. Consultați și Utilizarea camerei web.

Conectați un dispozitiv TWAIN la computerul dumneavoastră.

Selectați dispozitiv TWAIN din meniul Insert (Inserare).

Dacă aveți un singur dispozitiv instalat, software-ul TWAIN va porni.

Dacă aveți mai multe dispozitive TWAIN instalate, se va afișa o fereastră de dialog Select Source (Selectare sursă), în care sunt enumerate dispozitivele disponibile.

Selectați dispozitivul pe care doriți să îl utilizați și faceți click pe Select (Selectare).

Software-ul TWAIN și driverul pe care l-ați instalat pentru dispozitivul selectat vor porni.


7.3. Utilizarea camerei web

Puteți afișa imagini de la o cameră web conectată la computer.

Consultați și utilizarea unui dispozitiv TWAIN.

Conectați o cameră web la computer.

Selectați Webcam Device (Dispozitiv Webcam) din meniul Inserare. Imaginile de la camera foto sunt afișate pe ecran.

Selectând  (Normal-Pen), puteți desena pe ecran.

7.4. Redarea fișierelor video

Puteți reda fișiere video în StarBoard Software.

Sunt disponibile următoarele tipuri de fișiere: .avi, .mpg, .mpeg, .mlv, .m2v, .m2p, .wmv, .mov, .asf, .qt, .m4v și .mp4 (rețineți că fișierele .wmv și .asf sunt acceptate numai în versiunea Windows, iar fișierele .m4v, .mp4 și .qt numai în versiunea Mac).

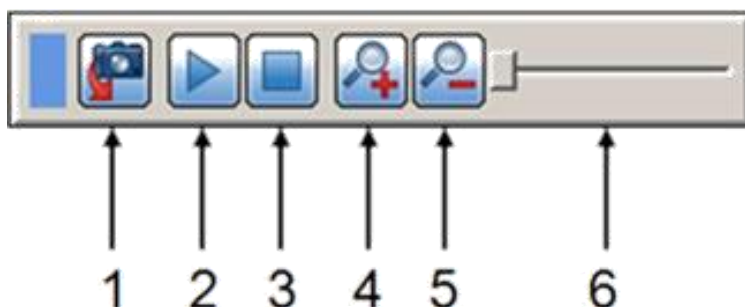
Notă: Tipurile de fișiere acceptate aici depind de codecurile video care sunt instalate în prezent pe computerul dvs.

Utilizați opțiunea Open.... din meniul File (Fișier) pentru a deschide browserul de fișiere și căutați fișierul de film pe care doriți să îl redați.

StarBoard Software va trece la vizualizarea Desktop și apoi va deschide fișierul filmat ca subiect nou, ocupând întregul ecran:



Comenzile pentru subiectul film sunt cuprinse într-o bară de control plutitoare:



Control:

1	Screenshot - Aceasta va crea o captură de ecran a filmului, plasând-o pe stratul de fundal al subiectului Whiteboard.
2	Play / Pause (Redare / Pauză) - Faceți click pe acest buton pentru a reda fișierul film. Acesta se va schimba în buton de Pauză în timp ce filmul se redă.
3	Stop - Faceți click pe acest buton pentru a opri filmul.
4	Scale up - Faceți click pe acest buton pentru a mări imaginea.
5	Scale down - Faceți click pe acest buton pentru a face ca imaginea să apară mai mică.
6	Cursor de progres - Puteți trage acest cursor pentru a afișa filmul la un anumit punct.

Faceți click pe butonul Play (Redare) pentru a reda fișierul film. Puteți întrerupe filmul în orice moment, făcând clic pe butonul Pause (Pauză).

Pentru a opri filmul în orice moment, puteți face clic pe butonul Stop (Oprire).


Dacă doriți să vă întoarceți la subiectul Whiteboard (Tablă albă), utilizați opțiunea Topic > Whiteboard (Subiect > Tablă albă) din meniul barei de instrumente (faceți click pe săgeata MENU din bara de instrumente). Alternativ, puteți reveni la vizualizarea Whiteboard făcând click pe butonul Screenshot (Captură de ecran).


Notă: Fiecare fișier de film pe care îl încărcați va fi listat ca subiect în Topic List (Lista de subiecte).

8. Vizualizarea paginilor și a sarcinilor aferente

8.1. Vizualizarea paginilor

Este posibil să vă deplasați înainte sau înapoi prin pagini.

Pentru a afișa pagina următoare celei curente, selectați  (Pagina următoare) din bara de instrumente.

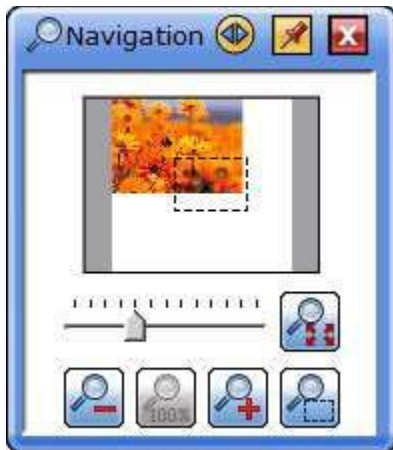
Pentru a afișa pagina anterioară celei curente, selectați  (Pagina anterioară) din bara de instrumente.




Consultați și Gestionarea paginilor utilizând Page List (Lista de pagini).

8.1.1. Afișarea mai apropiată/mai îndepărtată și derularea vizualizării


Selectați  din bara laterală.


Se afișează widget-ul Navigation (Navigație), iar în zona de vizualizare se afișează o imagine în miniatură a paginii curente.



Pentru a mări sau micșora imaginea, trageți  sau faceți click pe  .

Pentru a derula vizualizarea, trageți dreptunghiul cu linii punctate în zona de vizualizare.

Dând click , puteți micșora vizualizarea pentru a încadra întregul conținut al paginii în zona vizibilă.

Făcând click  și trăgând pe o parte a zonei editabile, puteți mări zona selectată.

De asemenea, este posibil să utilizați gesturi pentru a derula, a mări sau a micșora imaginea de pe ecran.

8.1.2. Utilizarea instrumentului de defilare

Deschideți instrumentul Scroll (Derulare) cu opțiunea de meniu Instrumente - Derulare.

Pointerul se va transforma într-o mână:




Faceți click și trageți pe pagină, deplasându-vă în direcția în care doriți să defilați. Indicatorul se va schimba pentru a indica faptul că pagina este derulată:



Pentru a nu mai utiliza instrumentul Scroll (Derulare), selectați un alt instrument.

8.1.3. Derularea cu palma

Cu instrumentul Select  (Selectare) activ, puteți plasa palma pe suprafața tabloului alb zona editabilă și să derulați. Derularea se va comporta în același mod ca și în cazul instrumentului Scroll (Derulare).

8.2. Zoom

Afișarea obiectelor din zona de tablă albă poate fi mărită sau redusă cu ajutorul funcției Zoom. Aceasta nu redimensionează obiectele în sine, ci doar modifică vizualizarea.

A se vedea și Vizualizare pagini.

8.2.1. Mărire

Selectarea funcției Zoom In din meniul View > Zoom (Vizualizare > Zoom) va mări vizualizarea obiectelor.

Selectarea din nou a funcției Zoom In (Zoom In) va mări gradul de mărire cu încă o treaptă.

8.2.2. Micșorare

Selectarea funcției Zoom Out din meniul View > Zoom (Vizualizare > Zoom) va reduce vizualizarea obiectelor.

Selectarea din nou a funcției Zoom Out va reduce cantitatea de zoom.

8.2.3. Mărire în dreptunghi

Selectarea funcției Zoom in rectangle din meniul View > Zoom (Vizualizare > Zoom) va mări vizualizarea obiectelor din interiorul unui dreptunghi selectat.

Instrumentul Zoom In Rectangle (Zoom în dreptunghi) vă permite să desenați o casetă cu bandă de cauciuc în jurul zonei pe care doriți să o măriți.

8.2.4. Resetarea zoom-ului

Selectarea funcției Reset din meniul View > Zoom (Vizualizare > Zoom) va reseta vizualizarea obiectelor la 100%.

Vizualizarea va fi readusă la nivelul normal de zoom.

8.3. Editarea aspectului ecranului

Widget-ul Screen Layout (Dispunere ecran) afișează opțiuni care vă permit să activați sau dezactivați diverse părți ale interfeței cu utilizatorul.

Acesta conține, de asemenea, controale pentru funcția Grid (a se vedea Grid) și funcția Adjust Line Position (a se vedea Adjust Line Position).

8.3.1. Deschiderea widget-ului Screen Layout (Dispunere ecran)

Selectați  View din bara laterală.

Se afișează widget-ul Screen Layout (Dispunere ecran):



8.3.2. Utilizarea widget-ului Screen Layout

Puteți efectua următoarele operații utilizând widget-ul Screen Layout (Dispunere ecran):



- Activați sau dezactivați bara laterală;



- Comutați bare de context pe sau în afara barelor contextuale;



- Comutarea barei de meniu pe sau în afara (numai pe versiunea Windows);



- Comutarea indicatorului de stare pe sau în afara acestuia;



- Comutarea barei de defilare la activare sau dezactivare;



- Comutați Page Tab (fila de pagină) pe sau de pe;



- Comutați coșul de gunoi pe sau în afara acestuia;



- Comutarea între modul full-screen și modul normal;



- Modificați dimensiunea grilei;



- Activați sau dezactivați liniile grilei;



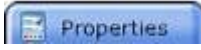
- Activați sau dezactivați comutarea la grilă.

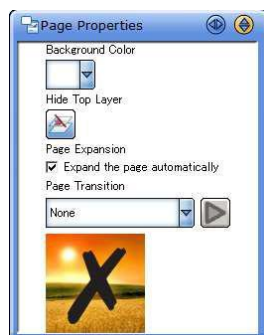


- Toggle Adjust Line Position on sau off.

8.4. Setarea proprietăților paginii

Puteți efectua setări care determină modul în care este afișată pagina.

Pentru a seta aceste proprietăți, faceți click pe fila  Properties din bara laterală și deschideți widget-ul Page Properties (Proprietăți pagină):




Puteți utiliza acest widget pentru a face următoarele:

8.4.1. Modificarea culorii de fundal

Selecțai o culoare din meniul derulant Background Color (Culoare fundal).

Această culoare se află pe stratul de fundal.

8.4.2. Ascunderea sau afișarea stratului superior

Faceți click pe butonul Hide Top Layer  pentru a ascunde sau afișa stratul superior. Alternativ, puteți utiliza opțiunea Hide Top Layer (Ascundeți stratul superior) din meniul Vizualizare.

Dacă stratul superior este afișat în prezent, veți vedea următorul indicator de stare în partea de sus a ecranului (pictograma conturată în roșu):



Dacă stratul superior este în prezent ascuns, veți vedea următorul indicator de stare în partea de sus a ecranului (pictograma conturată în roșu):



Cu stratul superior ascuns, puteți lucra cu orice obiecte sau imagini care au fost trimise în stratul de fundal.

8.4.3. Extinderea automată a paginii

Puteți seta comportamentul paginii astfel încât aceasta să rămână la o dimensiune fixă sau să se extindă dacă adnotările dvs. depășesc marginile de jos sau din dreapta ale paginii.

Bifați caseta de selectare Expand the page automatically (Extindere automată a paginii) pentru a permite ca pagina să se redimensioneze automat.

Dacă preferați să aveți o dimensiune fixă a paginii care nu se extinde, lăsați caseta de selectare necomandată.

8.4.4. Inserarea de efecte de tranziție între pagini

Pot fi setate efecte de tranziție pentru trecerea la pagina următoare sau anterioară.

Pentru a insera un efect de tranziție în timpul deplasării între pagini, selectați o opțiune utilizând lista derulantă Page Transition (Tranziție pagină).

Pentru a confirma aspectul unui efect de tranziție, faceți click pe butonul Preview (Previzualizare)



9. Gestionarea documentelor și sarcini conexe

9.1. Adăugarea unei pagini goale

Pentru a adăuga o nouă pagină albă, selectați New Page (Pagină nouă) din meniul Insert (Inserare). Noua pagină va fi adăugată la sfârșitul subiectului Whiteboard.

9.2. Gestionarea paginilor cu ajutorul Listei de pagini

Widget-ul Page List (Listă pagini) afișează inițial miniaturi ale tuturor paginilor din subiectul curent. De asemenea, poate fi utilizat pentru a afișa miniaturi în subiectele selectate cu ajutorul meniului derulant Topic Selector (Selector de subiecte).

9.2.1. Deschiderea widget-ului Page List (Listă de pagini)

Selectați  din bara laterală.

Se afișează widget-ul Page List (Listă pagini).



Widget-ul Listă de pagini poate fi afișat și în modul Desktop.

În acest caz, selectați Page List (Listă pagini) din meniul Vizualizare.

9.2.2. Gestionarea paginilor cu ajutorul Page List (Listă pagini)

Puteți efectua următoarele operații utilizând widget-ul Page List (Listă pagini):

Afișarea unei pagini pe ecran

Ștergerea unei pagini

Inserarea unei pagini

Imprimarea unei pagini

Salvarea unei pagini

Duplicarea unei pagini

Adăugarea unei pagini în dosarul Favorite

Copierea unei pagini pe tablă

Modificarea ordinii paginilor

Modificarea dimensiunii listei de pagini

Selectarea subiectelor din lista de pagini

Selectarea elementelor în Lista de pagini

9.2.3. Afișarea unei pagini pe ecran

Selectați miniatura paginii dorite în widget-ul Page List (Listă pagini).

Faceți click pentru a selecta Show (Afișare) sau faceți dublu click pe miniatură pentru a afișa pagina.

9.2.3.1. Ștergerea unei pagini

Selectați miniatura paginii dorite în widget-ul Page List (Listă pagini).

Faceți click pentru a selecta Delete (Ștergere).

Selectați Yes (Da) în caseta de dialog de confirmare.

9.2.3.2. Inserarea unei pagini

Selectați miniatura paginii dorite în widget-ul Page List (Listă pagini).

Faceți click pentru a selecta Insert Page (Inserare pagină).

După pagina selectată se inserează o pagină goală.

9.2.3.3.Imprimarea unei pagini

Selectați miniatura paginii dorite în widget-ul Page List (Listă pagini).

Faceți clic pentru a selecta Print (Imprimare).

9.2.3.4.Salvarea unei pagini

Selectați miniatura paginii dorite în widget-ul Page List (Listă pagini).

Faceți click pentru a selecta Save As (Salvare ca).

9.2.3.5.Duplicarea unei pagini

Selectați miniatura paginii dorite în widgetul Page List (Listă pagini).

Faceți clic pentru a selecta Duplicate Page (Duplicare pagină).

O copie a paginii selectate se adaugă la sfârșitul subiectului Whiteboard.

Notă: Această opțiune este disponibilă dacă vizualizați subiectul Whiteboard (Tablă albă).

9.2.3.6. Adăugarea unei pagini în dosarul Favorite

Este posibil să salvați o pagină în dosarul Favorites (Favorite), în același mod ca și în cazul imaginilor.

Selectați miniatura paginii dorite în widget-ul Page List (Listă pagini).

Faceți click pentru a selecta Adăugare la favorite.

Pentru mai multe detalii, consultați secțiunea Gestionarea imaginilor preferate.

9.2.3.7. Copierea unei pagini pe tablă

Selectați miniatura paginii dorite în widget-ul Page List (Listă pagini).

Faceți click pentru a selecta Copy to Whiteboard (Copiere la tablă).

O copie a paginii selectate este adăugată la sfârșitul subiectului Whiteboard (Tablă albă).

Notă: Această opțiune este disponibilă dacă ați importat un fișier sau dacă vizualizați un subiect, altul decât subiectul Whiteboard.

9.2.3.8. Modificarea ordinii paginilor

Numai ordinea paginilor subiectului Whiteboard poate fi modificată.

Selectați miniatura paginii dorite în widget-ul Page List (Listă pagini).

Trageți și fixați miniatura în poziția dorită în widget-ul Page List (Listă pagini).

9.2.3.9. Modificarea dimensiunii Listei de pagini

Atunci când Page List (Lista de pagini) a fost desfăcută din bara laterală și se află în modul flotant, aceasta poate fi redimensionată.

Aveți posibilitatea de a alege între 3 dimensiuni, care pot fi selectate din bara de butoane din partea de jos a Listei de pagini:



Mic - Afișează 4 miniaturi de pagină și are o bară de derulare. Această dimensiune poate fi selectată făcând clic pe următorul buton:



Medium - Afișează 16 miniaturi de pagini și are o bară de derulare. Această dimensiune poate fi selectată făcând clic pe următorul buton:



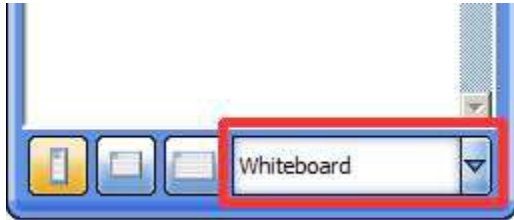
Large - Afișează 30 de miniaturi de pagini și are o bară de derulare. Această dimensiune poate fi selectată făcând clic pe următorul buton:



9.2.3.10. Selectarea subiectelor din lista de pagini

Cu ajutorul Selectorului de subiecte, puteți vizualiza miniaturi de pagini în cadrul unui subiect fără a trece la subiect.

Selectarea unui subiect va afișa doar miniaturile pentru acel subiect. Cu toate acestea, dacă doriți să treceți la o pagină dintr-un alt subiect, trebuie doar să faceți dublu click pe miniatura corespunzătoare. Picătura derulantă Topic Selector se află în partea de jos a Page List (Lista de pagini):



Whiteboard (Tabla albă) - Această opțiune se află întotdeauna în lista derulantă. Aceasta afișează paginile care se află în prezent în subiectul "Whiteboard".


Other topic names (Alte nume de subiecte) - Vor fi listate numele tuturor celorlalte subiecte aflate în prezent în lista de subiecte (în afară de subiectul "Desktop and Movie"). Această listă de nume se modifică în funcție de subiectele și fișierele care sunt încărcate sau importate în prezent.

9.2.3.11. Selectarea elementelor din lista de pagini

Miniaturile unei singure pagini pot fi selectate făcând click pe ele (făcând clic cu butonul stâng al mouse-ului sau atingând cu pixul).

Miniaturile mai multor pagini pot fi selectate prin utilizarea uneia dintre următoarele metode:

Ctrl + click (sau  + clic pe Mac) - Puteți selecta mai multe elemente ținând apăsată tasta

Ctrl (sau  tasta pe Mac) și făcând click cu butonul stâng al mouse-ului pe miniaturi.

Shift + click - Puteți selecta mai multe elemente ținând apăsată tasta Shift și făcând click cu butonul stâng al mouse-ului pe miniaturi.

Drag-select - Puteți selecta mai multe elemente făcând click și trăgând indicatorul (începând dintr-o zonă goală din Page Lis). O casetă de selecție cu "bandă elastică" vă permite să efectuați selecția.

9.3. Gestionarea subiectelor cu ajutorul listei de subiecte

Widget-ul Topic List (Listă de subiecte) enumeră toate subiectele din documentul curent.

9.3.1. Deschiderea widget-ului Topic List (Lista de subiecte)

Selecționați  din bara laterală.

Se afișează widget-ul Topic List (Lista de subiecte).



Widget-ul Topic List poate fi afișat și în modul Desktop.

În acest caz, selecționați Topic List din meniul Vizualizare.

9.3.2. Gestionarea subiectelor cu ajutorul widgetului Topic List (Listă subiecte)

Puteți efectua următoarele operațiuni utilizând widgetul Topic List (Listă subiecte):

Afișarea unui subiect pe ecran

Ștergerea unui subiect

Imprimarea unui subiect

Salvarea unui subiect

Copierea unui subiect pe tablă

Rețineți că este posibil ca unele operațiuni să nu fie posibile, în funcție de subiectul selectat.

9.3.3. Afișarea unui subiect pe ecran

Selecționați subiectul dorit în widget-ul Topic List (Listă subiecte).

9.3.4. Ștergerea unui subiect

Selecționați în stânga subiectului dorit în widget-ul Topic List (Lista de subiecte).

Selecționați Delete (Ștergere).

Selecționați Yes (Da) în caseta de dialog de confirmare.

9.3.5. Imprimarea unui subiect

Selecționați în stânga subiectului dorit în widget-ul Topic List (Listă subiecte).

Selectați Print (Imprimare).

9.3.6. Salvarea unui subiect

Selectați în stânga subiectului dorit în widget-ul Lista de subiecte.

Selectați Save As (Salvare ca).

9.3.7. Copierea unui subiect pe tablă

Selectați în stânga subiectului dorit în widget-ul Topic List (Listă subiecte).

Selectați Copy to Whiteboard (Copiere la tablă).

O copie a tuturor paginilor din subiectul selectat este adăugată la sfârșitul subiectului Whiteboard.

9.4. Gestionarea atașamentelor

Atașamentele sunt fișiere care sunt asociate cu un document StarBoard.

Widget-ul Atașamente afișează toate fișierele atașate la documentul curent.

9.4.1. Deschiderea widgetului Atașamente

Selectați  Document din bara laterală.

Se afișează widget-ul Attachments (Anexe).



Widget-ul Atașamente poate fi afișat și în modul Desktop.

În acest caz, selectați Attachments din meniul Vizualizare.

9.4.2. Deschiderea atașamentelor

Selectați atașamentul pe care doriți să îl deschideți în widget-ul Attachments.

Selectați  (Open).

9.4.3. Extragerea atașamentelor

Selectați fișierul atașat pe care doriți să îl salvați pe disc în widget-ul Attachments.

Selectați  (Extract).

Selectați folderul de destinație.

Selectați OK.

9.4.4. Importul de atașamente în Whiteboard

Selectați atașamentul pe care doriți să îl importați în widget-ul Attachments (Atașamente).

Selectați  (Import).

9.4.5. Adăugarea de noi atașamente

Selectați  (Add).

Selectați fișierul (fișierele) pe care doriți să îl (le) adăugați ca atașament (atașamente) în widget-ul Attachments (Atașamente).

Fișierele pot fi, de asemenea, adăugate prin glisare și plasare din Explorer în widget-ul atașamente.

9.4.6. Eliminarea atașamentelor existente

Selectați atașamentul (atașamentele) pe care doriți să îl (le) eliminați în widgetul Atașamente.

Selectați  (Remove).

Selectați Yes (Da) în caseta de dialog de confirmare.

10. Dosare și sarcini conexe

10.1. Crearea unui nou document

Selectați New (Nou) din meniul File (Fișier).

Se afișează un nou document, iar documentul anterior se închide.


Dacă fișierul afișat în prezent a fost modificat, se afișează o casetă de dialog de confirmare pentru a întreba dacă fișierul trebuie salvat.

Pentru a salva fișierul, selectați Yes (Da), în caz contrar, selectați No (Nu).

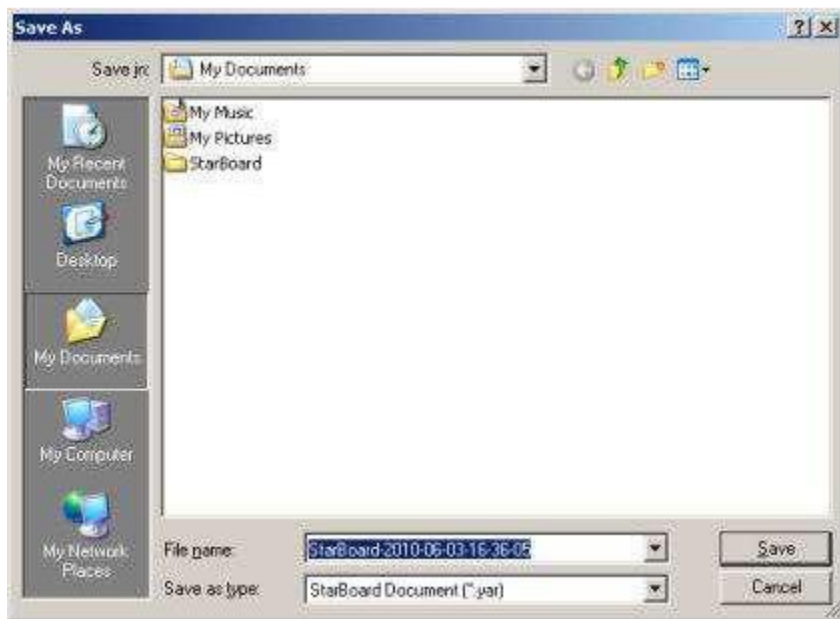
Pentru a anula operațiunea, selectați Cancel (Anulare).

10.2. Salvarea și ieșirea

10.2.1. Salvarea unui document ca fișier nou

Selectați  (Save As...) din meniul File (Fișier).


Se afișează caseta de dialog Save As (Salvare ca).




Introduceți numele fișierului, apoi selectați locația în care trebuie salvat fișierul.

Selectați Save (Salvare).

10.2.2. Salvarea unui fișier existent

Selecțai  (Save) din meniul File (Salvare).

10.2.3. Salvarea în diferite formate

Selecțai  (Save As...) din meniul File (Salvare ca...).

Se afișează caseta de dialog Save As (Salvare ca).



Introduceți numele fișierului, selecțai tipul de fișier, apoi selecțai locația în care trebuie salvat fișierul.

Puteți salva în format PPT (numai pentru Windows), HTM, PDF, PNG, JPG și BMP.

Atunci când salvați în format PNG, JPG sau BMP, fiecare pagină va fi salvată ca un fișier de imagine separat.

Selecțai Save (Salvare).

10.2.4. Ieșirea

Selecțai (Exit) din meniul File (Fișier).

StarBoard Software se va închide.


Dacă fișierul curent a fost modificat, se afișează o casetă de dialog de confirmare pentru a întreba dacă fișierul trebuie salvat.

Pentru a salva fișierul, selecțai Yes (Da), în caz contrar, selecțai No (Nu).

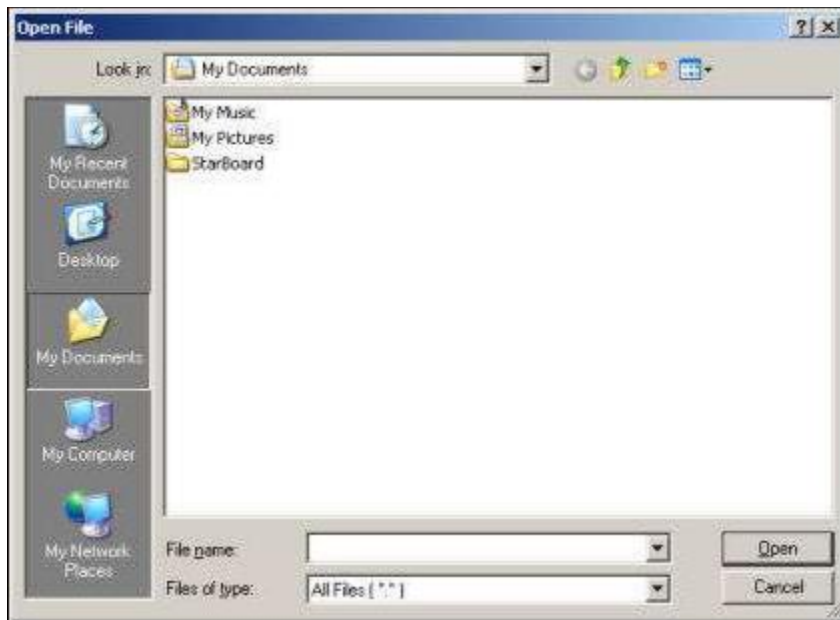
Pentru a anula operațiunea, selecțai Cancel (Anulare).

10.3. Încărcarea datelor salvate

Un fișier poate fi deschis făcând dublu clic pe pictograma fișierului sau puteți utiliza următoarea procedură:

Selecționați  (Open...) din meniul File (Deschidere...).

Se afișează caseta de dialog Open File (Deschidere fișier).




Selecționați fișierul StarBoard Document dorit și selecționați Open (Deschidere).

În cazul în care fișierul afișat în prezent a fost modificat, se afișează o casetă de dialog de confirmare pentru a întreba dacă fișierul trebuie salvat.

Pentru a salva fișierul, selecționați Yes (Da), în caz contrar, selecționați No (Nu). Pentru a anula operațiunea, selecționați Cancel (Anulare).

10.4. Îmbinarea fișierelor

Un fișier poate fi fuzionat cu documentul StarBoard curent.

Selecționați  (Merge...) din meniul File (Fișier). Se afișează caseta de dialog Merge File (Îmbinare fișier).



Selecțaiți fișierul dorit și selecțaiți Open (Deschidere).

Fișierul selectat este îmbinat cu documentul curent.

Toate atașamentele și subiectele din fișierul selectat sunt, de asemenea, adăugate la documentul curent.

10.5. Importul de date din orice aplicație externă (numai pentru versiunea Windows)

Este posibil să importați date din orice aplicație utilizând software-ul de imprimantă virtuală al StarBoard Software.

Acesta este un program care acționează ca un driver de imprimantă și creează o ieșire grafică din orice aplicație externă. Aceste date grafice sunt apoi importate pe o nouă pagină în StarBoard Software.

Notă: Aceste date sunt grafice (sub forma unei hărți de biți) și nu sunt bazate pe caractere.

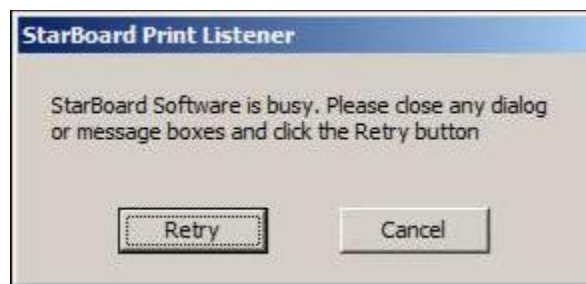
10.5.1. Cum să importați dintr-o aplicație externă

În cealaltă aplicație, deschideți fereastra de dialog Print (fereastra de dialog Print a aplicației dvs. poate avea un aspect diferit față de exemplul de mai jos):



Selectați opțiunea de imprimantă "StarBoard Document Capture" (așa cum se arată mai sus) și faceți clic pe Print (Imprimare).

Dacă încercați să utilizați această funcție în timp ce StarBoard Software are o casetă de dialog sau de mesaje deschisă, este posibil să apară un mesaj de tipul celui de mai jos:



Aceasta înseamnă că va trebui să închideți caseta de dialog sau de mesaje a StarBoard Software înainte de a continua. După ce ați făcut acest lucru, încercați să imprimați din nou, făcând clic pe butonul Retry (Reîncercare).

În StarBoard Software, se va afișa o fereastră de dialog Import File (Import fișier):



Folosiți controlul glisant sau butonul Fit to Screen (Adaptare la ecran) pentru a ajusta dimensiunea datelor importate, apoi faceți clic pe OK.

Datele importate vor fi adăugate pe o nouă pagină.

Notă: Datele importate vor fi adăugate la stratul de fundal de pe noua pagină. Dacă doriți să interacționați cu aceste date, va trebui să ascundeți stratul de sus (consultați Setarea proprietăților paginii pentru informații despre ascunderea stratului de sus).

10.6. Documente recente

Funcția Recent Documents (Documente recente) vă permite să găsiți și să deschideți rapid fișierele yar pe care le-ați utilizat anterior.

10.6.1. Deschiderea dialogului Documente recente

În meniul File (Fișier), selectați opțiunea Recent Documents... (Documente recente...). Se deschide următoarea fereastră de dialog:



Această fereastră de dialog afișează o listă de până la 10 dintre cele mai recent accesate fișiere yar, cu cele mai recente în partea de sus.

În lista de jos sunt afișate miniaturi ale paginilor pentru fișierul selectat în prezent.

Pentru a deschide un fișier, selectați-l din lista de sus și faceți clic pe butonul Open (Deschidere).

Pentru a unifica un fișier, selectați-l din lista de sus și faceți clic pe butonul Merge (Unificare).

Pentru a șterge lista, faceți clic pe butonul Clear (Șterge).

Pentru a închide fereastra de dialog, faceți clic pe butonul Close (Închidere).

10.7. Imprimarea

Selectați Print (Imprimare) din meniul File (Fișier) pentru a imprima documentul.

11. Setări și sarcini conexe

11.1. Setări

Puteți modifica diverse setări pentru utilizarea StarBoard Software din meniul Settings (Setări).

Preferințe

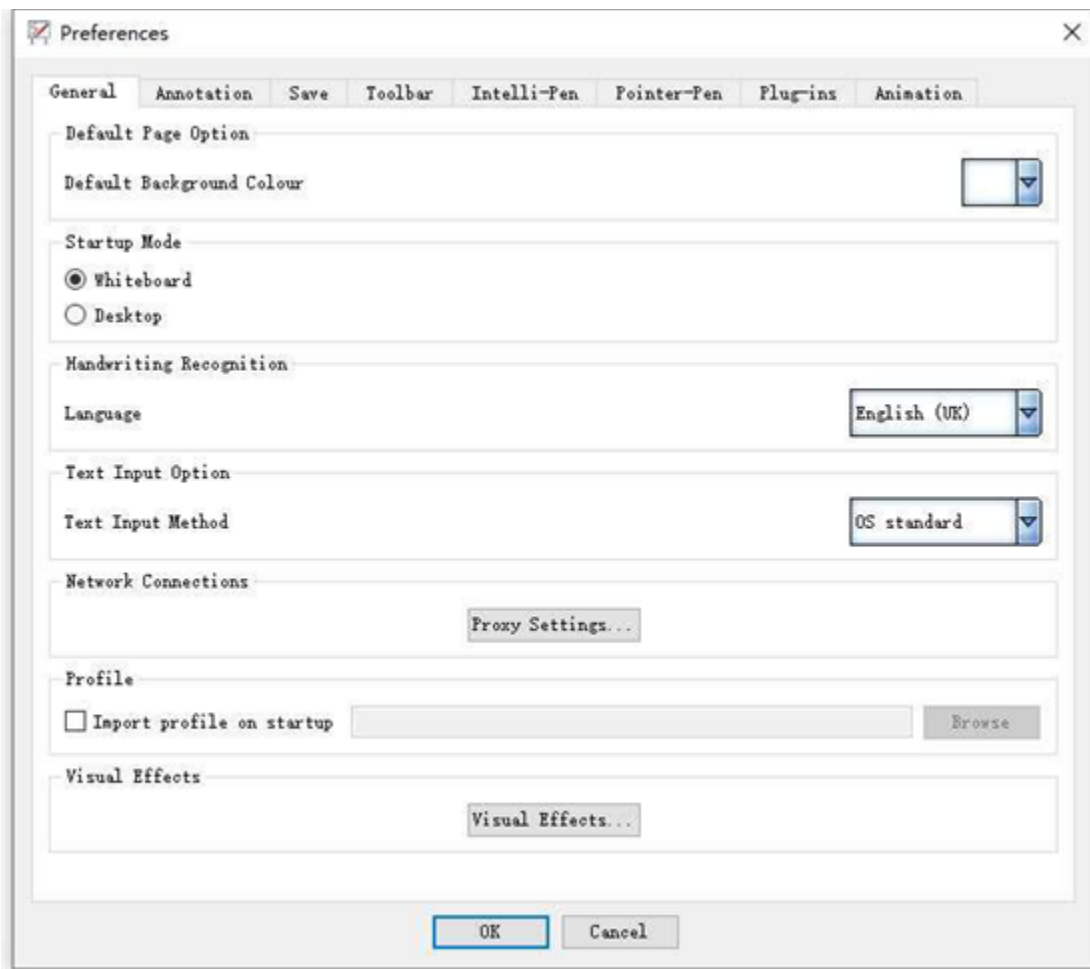
- Fila General
- Fila Annotation (Adnotare)
- Fila Save (Salvare)
- Fila Bară de instrumente
- Fila Intelli-Pen
- Fila Pointer-Pen
- Fila Plug-ins
- Fila Animație Limba

Profil

- Plug-in-uri StarBoard
- Setări pentru butoanele de funcție
- Gestionarea preferințelor din galerie
- Configurarea motoarelor de căutare

11.1.1. Preferințe

11.1.1.1. Fila General



11.1.1.1.1. Opțiunea de pagină implicită

Stabilește culoarea de fundal implicită a paginii Whiteboard (Tablă albă).

11.1.1.1.2. Startup Mode (Mod de pornire)

Stabilește modul implicit al ecranului la pornirea StarBoard Software.

11.1.1.1.3. Recunoașterea scrisului de mână

Selectează limba care va fi utilizată pentru recunoașterea scrisului de mână.

11.1.1.1.4. Opțiunea de introducere de text

Selectează metoda de introducere a textului.

11.1.1.1.5. Conexiuni de rețea

Butonul Proxy Settings... (Setări proxy...) vă permite să definiți setările proxy HTTP pentru conectarea la Internet. Consultați Setări proxy pentru informații suplimentare.

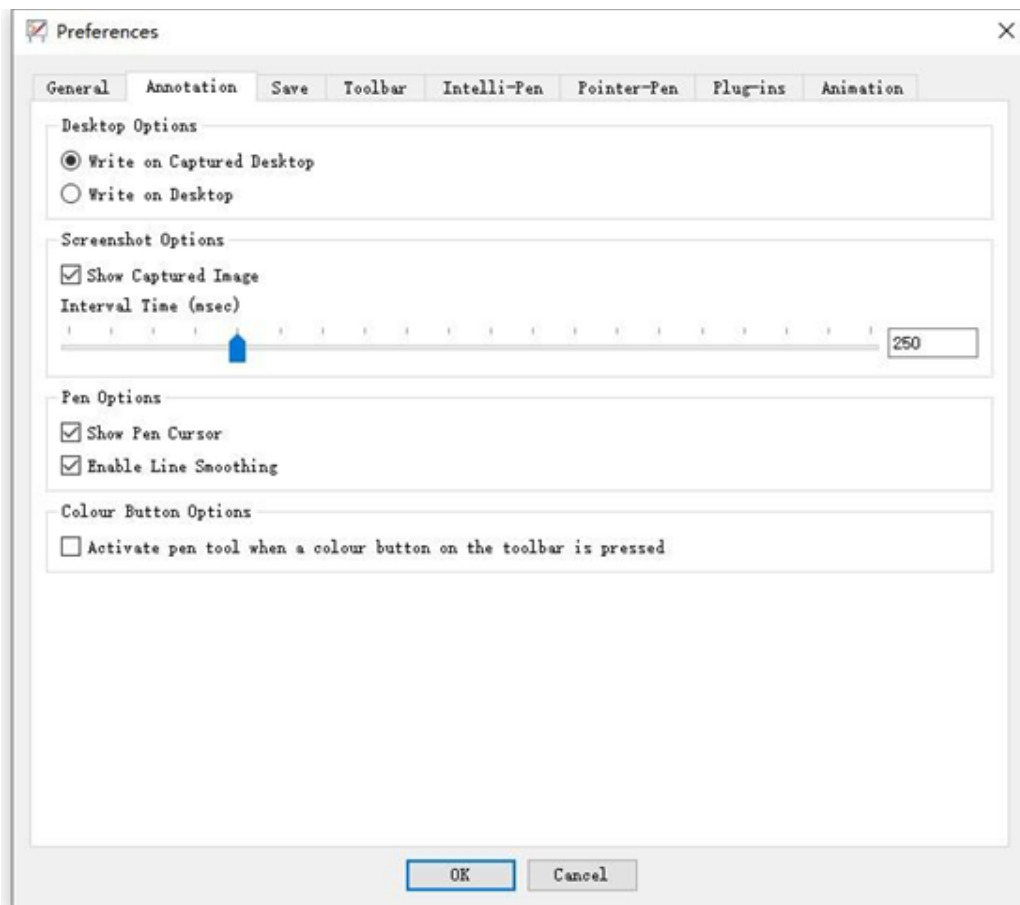
11.1.1.1.6. Profil

Definește profilul care va fi utilizat la lansarea StarBoard Software.

11.1.1.1.7. Efecte vizuale

Consultați Setări efecte vizuale pentru informații suplimentare.

11.1.1.2. Fila Adnotare



11.1.1.2.1. Opțiuni desktop

Selectează dacă se va desena pe desktop-ul capturat sau dacă se va desena direct pe desktop atunci când ecranul se află în modul Desktop.

11.1.1.2.2. Opțiuni de captură de ecran

Stabilește dacă se afișează imediat pe ecran captura de ecran capturat.

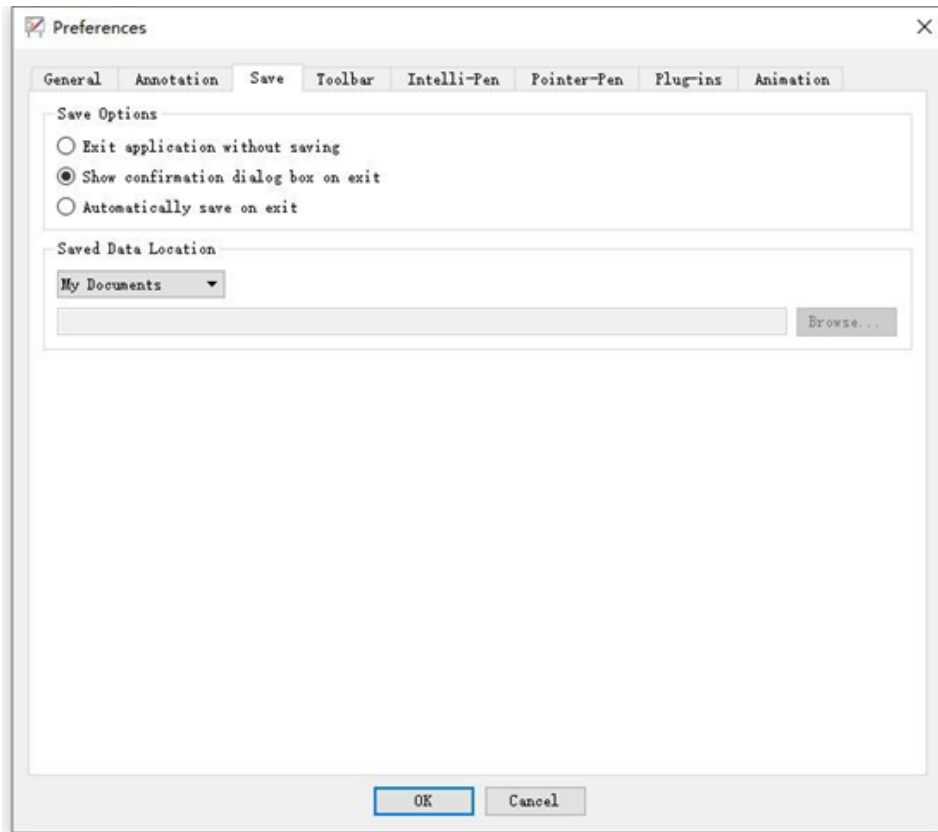
11.1.1.2.3. Opțiuni stilou

Stabilește dacă se afișează cursorul în timpul desenării și dacă se netezește linia trasată.

11.1.1.2.4. Opțiunea butonului de culoare

Stabilește dacă se activează automat instrumentul Creion atunci când este selectat unul dintre butoanele de culoare de pe bara de instrumente.

11.1.1.3. Fila Save (Salvare)



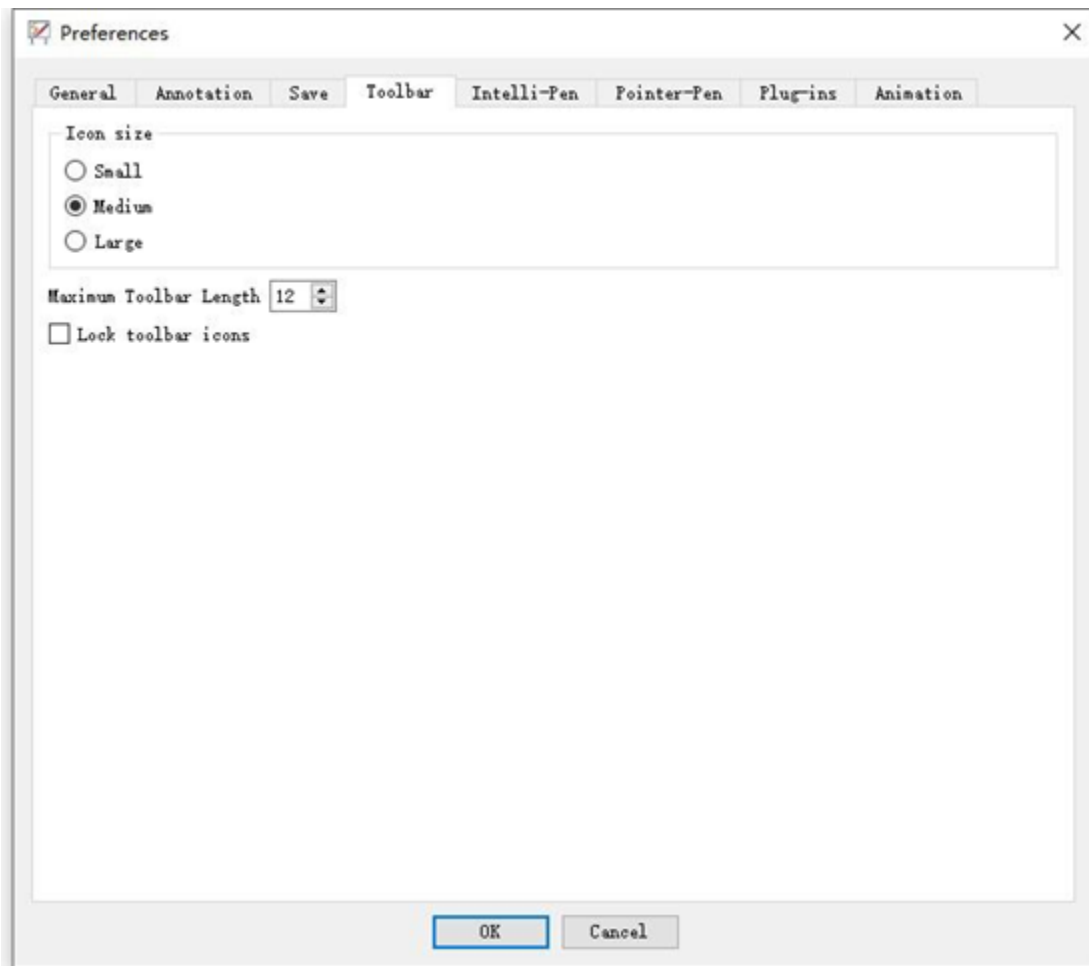
11.1.1.3.1. Opțiuni de salvare

Stabilește modul de salvare a datelor la ieșirea din software.

11.1.1.3.2. Locația datelor salvate

Stabilește unde se salvează fișierul StarBoard Document (.yar).

11.1.1.4. Fila Bară de instrumente



11.1.1.4.1. Dimensiunea pictogramei

Selectează dimensiunea pictogramelor de pe bara de instrumente.

11.1.1.4.2. Lungimea maximă a barei de instrumente

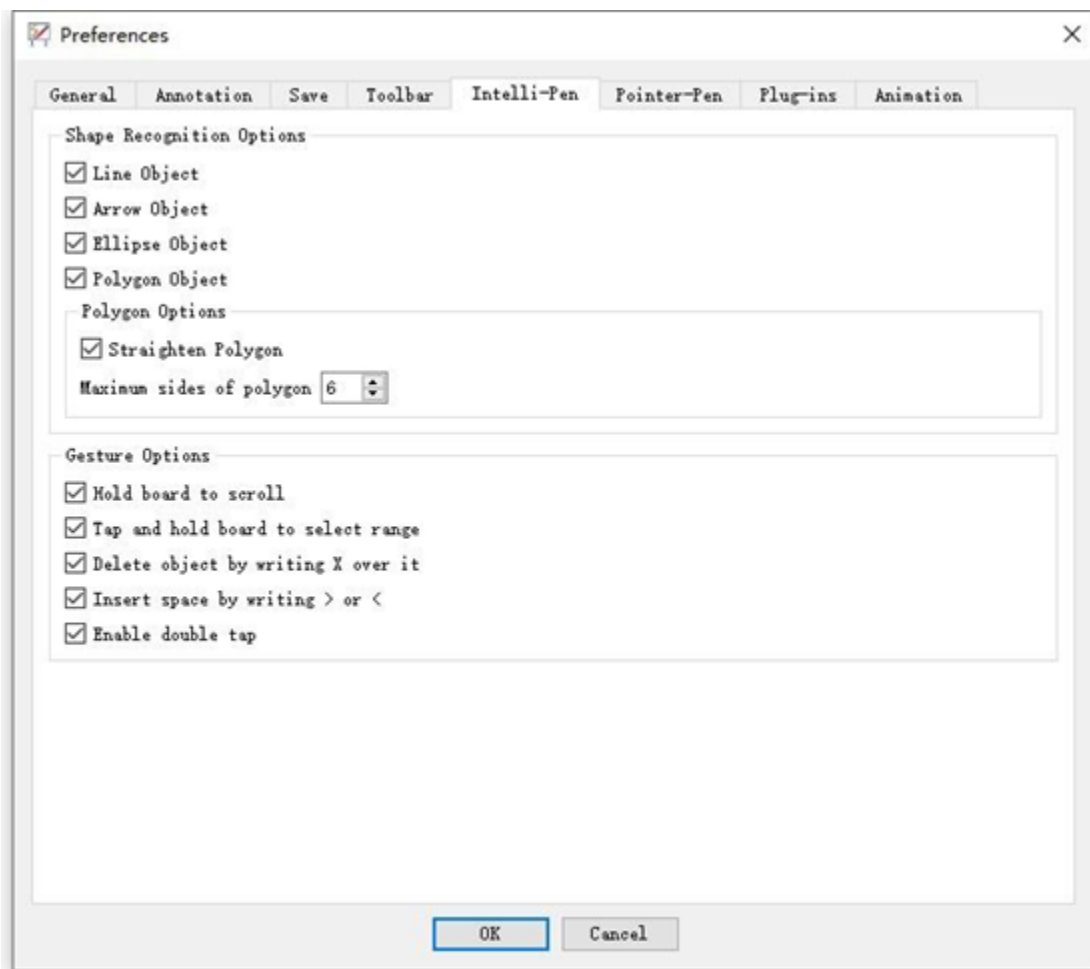
Stabilește numărul maxim de pictograme pe un rând/coloană din bara de instrumente.

11.1.1.4.3. Blocare pictograme din bara de instrumente

Stabilește dacă se blochează sau nu pictogramele din bara de instrumente.

Atunci când caseta de selectare este bifată, pictogramele din bara de instrumente nu pot fi adăugate sau șterse, iar ordinea pictogramelor nu poate fi modificată.

11.1.1.5. Fila Intelli-Pen



11.1.1.5.1. Opțiuni de recunoaștere a formei

Stabilește tipurile de obiecte care urmează să fie recunoscute.

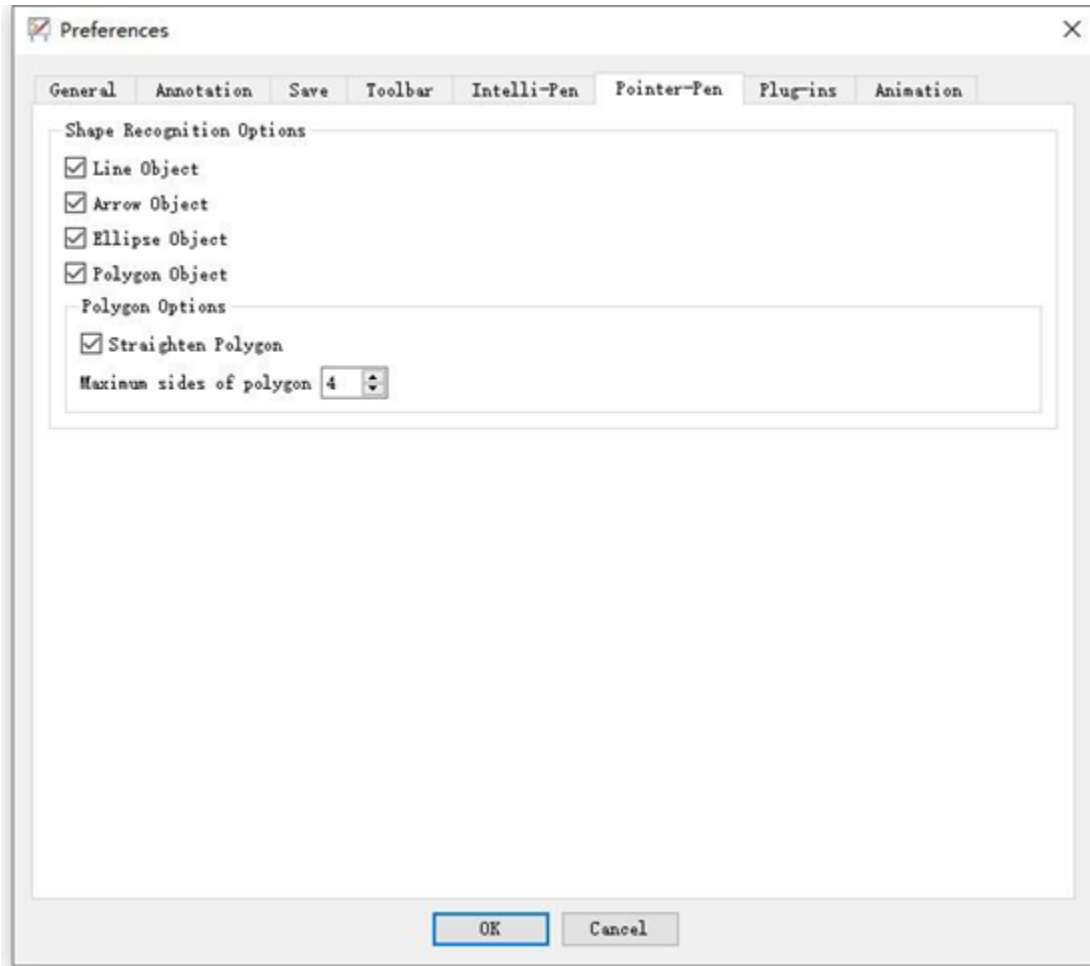
11.1.1.5.2. Opțiuni de recunoaștere a poligoanelor

Stabilește dacă trebuie îndreptate poligoanele recunoscute. Și puteți seta, de asemenea, numărul maxim de laturi ale poligoanelor care urmează să fie recunoscute.

11.1.1.5.3. Opțiuni de gesturi

Stabilește tipurile de gesturi care urmează să fie recunoscute.

11.1.1.6. Fila Pointer-Penner



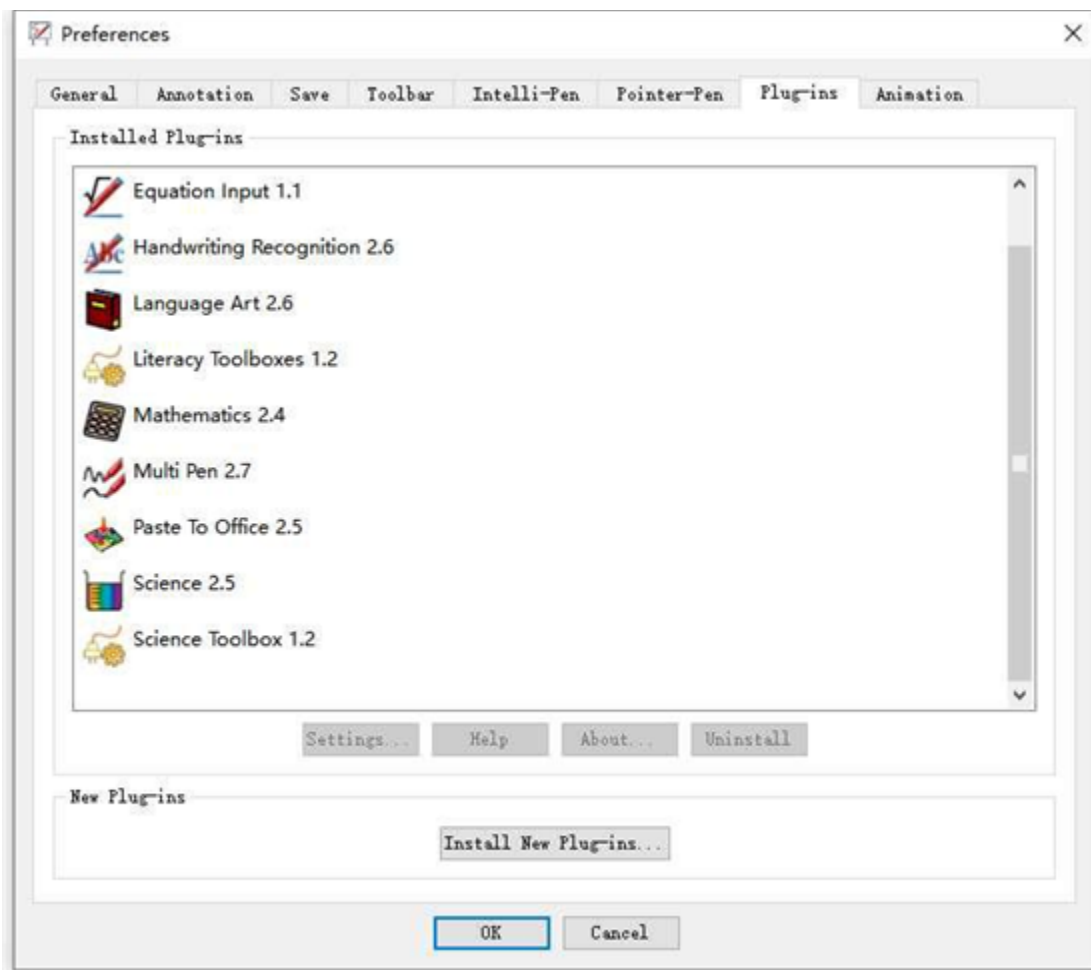
11.1.1.6.1. Opțiuni de recunoaștere a formei

Stabilește tipurile de obiecte care urmează să fie recunoscute.

11.1.1.6.2. Opțiuni de recunoaștere a poligoanelor

Stabilește dacă trebuie îndreptate poligoanele recunoscute. Și puteți seta, de asemenea, numărul maxim de laturi ale poligoanelor care urmează să fie recunoscute.

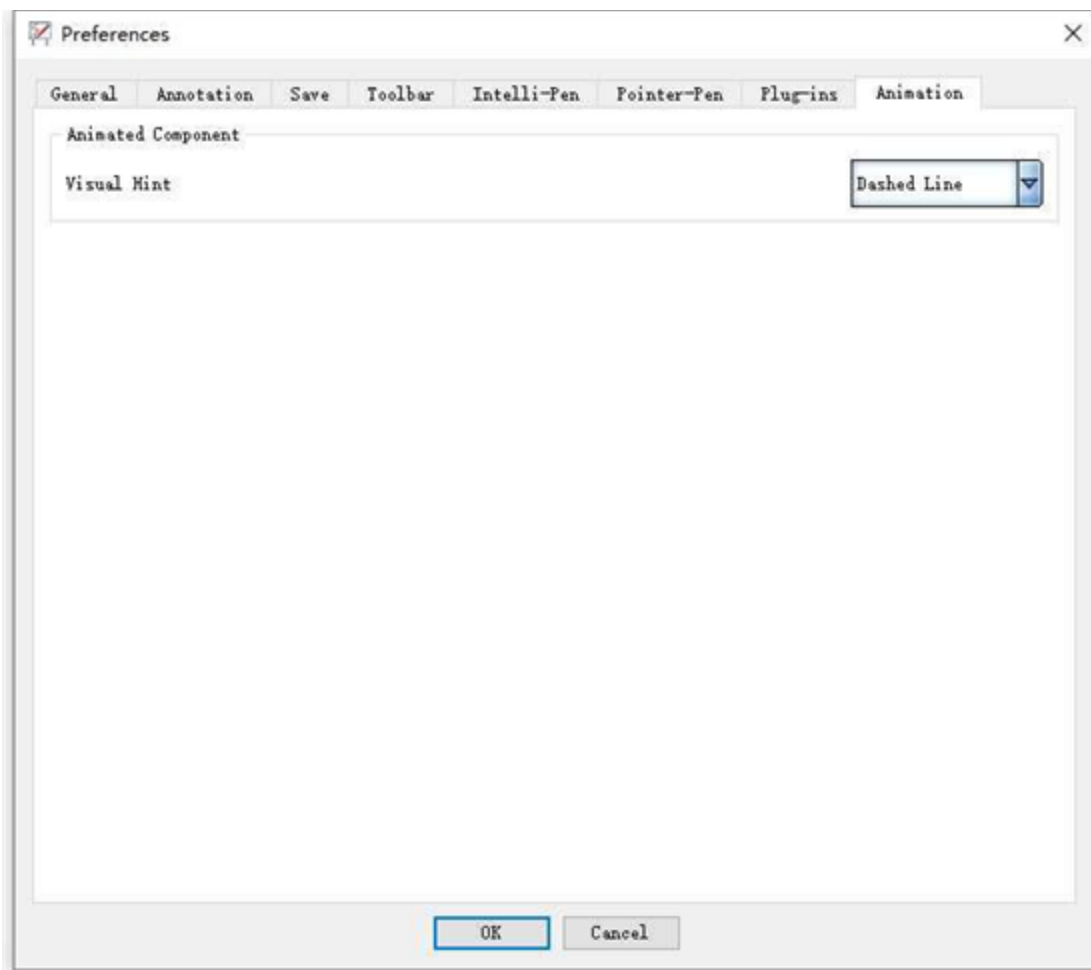
11.1.1.7. Fila Plug-ins



Plug-in-urile sunt programe mici care vor funcționa cu software-ul StarBoard. Fila Plug-ins vă permite să vă gestionați plug-in-urile (descărcare, instalare și deinstalare).

Vă rugăm să consultați Plug-ins pentru mai multe informații despre această filă.

11.1.1.8. Fila Animație



Indicația Modul de afișare poate fi setat pentru componentele animate.

Selectați Hint Display mode (Modul de afișare a indicațiilor) din următoarele trei opțiuni.

None (Niciuna): Disable Hint Display

Dashed line (Linie punctată): Afișează o margine cu linie punctată în jurul componentelor animate.

Icon (Icoană): Afișează pictograme în dreapta jos pentru componentele animate.

11.1.2. Limba

Puteți selecta limba care va fi utilizată pentru mesajele de pe ecranul StarBoard Software.

Selectați Language (Limba) din meniul Settings (Setări).

Selectați limba dorită din listă.

11.1.3. Profilul

Se poate seta un profil ce constă într-o combinație a diferitelor setări ale StarBoard Software.

Încărcare profil

Încarcă profilurile salvate.

Profil nou

Selectează unul dintre profilurile presetate ca șablon pentru a crea un profil nou.

În fereastra de dialog Profil nou, atunci când selectați un profil din listă, în partea dreaptă a ecranului este afișată o previzualizare a profilului selectat.

Save profile as (Salvare profil ca)

Salvează setările curente într-un profil.

11.2. Setarea butoanelor funcționale (versiunea Windows) numai)

Puteți modifica alocarea butoanelor funcționale pentru StarBoard. Aceste setări pot fi salvate pentru a fi utilizate în sesiuni viitoare prin salvarea unui profil de utilizator.

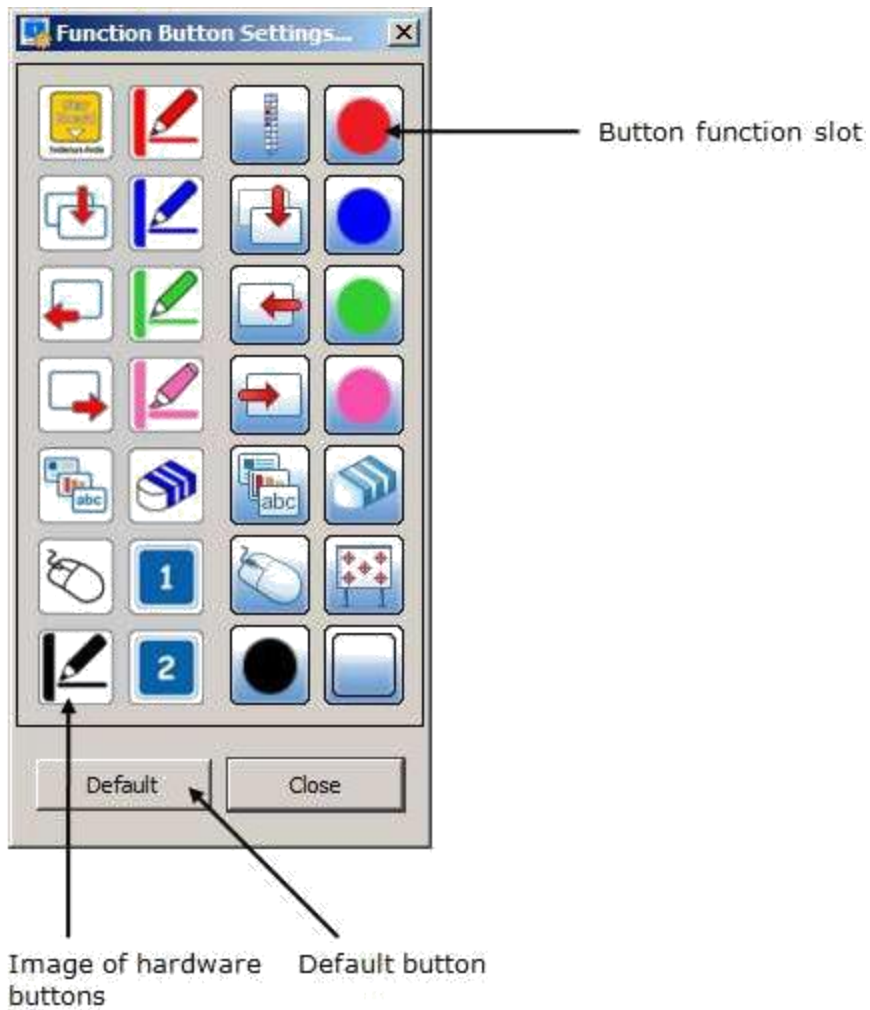
Înainte de a începe să utilizați această funcție, trebuie să aveți StarBoard-ul conectat la computer.

11.2.1. Deschiderea dialogului Function Button Settings (Setări pentru butoanele de funcție)

Pentru a modifica setările butoanelor funcționale, utilizați opțiunea Function Button Settings... (Setări butoane funcționale...) din meniul Settings (Setări).

Se va afișa o casetă de dialog cu o dispunere verticală sau orizontală (tipul de dispunere pe care îl veți vedea depinde de modelul StarBoard și de driverul care a fost instalat).

Următoarea imagine ilustrează cum arată caseta de dialog verticală:

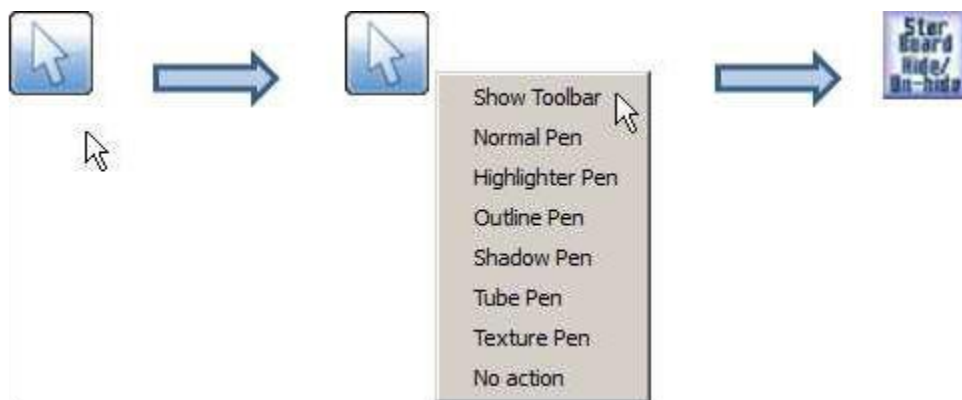


Următoarea imagine arată cum arată caseta de dialog orizontală:

11.2.2. Atribuirea unei funcții unui buton de funcție

Puteți atribui funcții prin glisarea și plasarea elementelor de meniu de nivel superior sau a mostrelor de culoare ale stiloului (din panoul Proprietăți instrument) în sloturile de funcții ale butoanelor din fereastra de dialog Setări buton funcție.

Unele alte funcții care pot fi atribuite nu sunt incluse în meniu sau în Pen Palette. Aceste opțiuni sunt afișate într-un meniu pop-up atunci când faceți clic sau faceți clic dreapta pe fanta de funcție a butonului:



11.2.3. Resetarea la valorile implicite

Dacă doriți să readuceți setările butoanelor funcționale la valorile implicite din fabrică, selectați butonul Default (Implicit).

11.2.4. Salvarea unui profil de utilizator

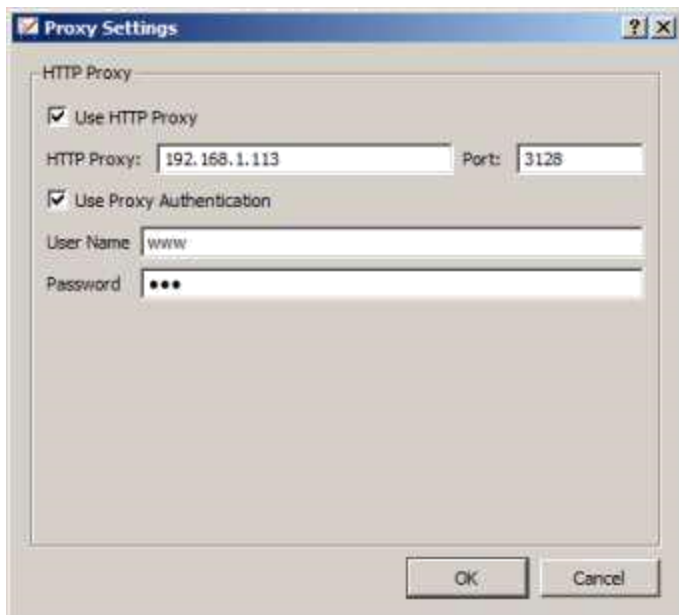
Pentru a vă salva setările într-un profil de utilizator, utilizați opțiunea de meniu Settings > Profile > Save Profile As... (Setări > Profil > Salvare profil ca...).

A se vedea și Profil.

11.3. Setări Proxy

În fila General din caseta General din fereastra de dialog Preferences (Preferințe), faceți clic pe butonul Proxy Settings... (Setări proxy...).

Se deschide următoarea fereastră de dialog:



Casetele de selectare vă permit să specificați dacă doriți să utilizați un proxy HTTP (și, opțional, autentificarea proxy).

Va trebui să introduceți adresa IP și numărul de port al proxy-ului HTTP utilizat. Dacă trebuie să utilizați autentificarea proxy, va trebui să știți numele de utilizator și parola care vor permite accesul prin proxy.

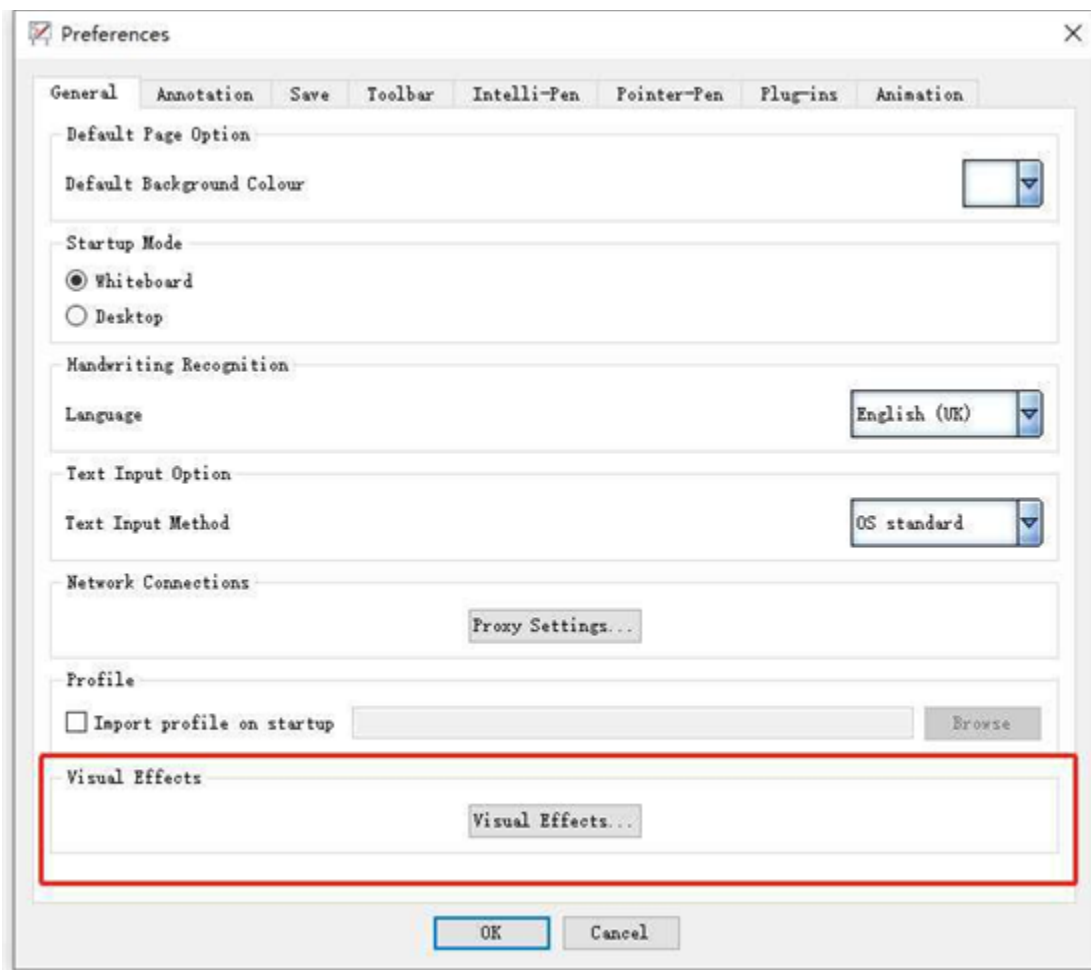
Vă rugăm să contactați administratorul de sistem, care vă va putea oferi aceste informații.

11.4. Setări efecte vizuale

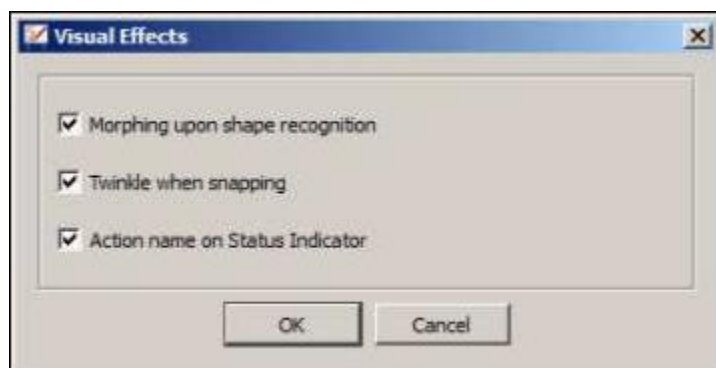
Puteți modifica diverse setări ale efectelor vizuale pentru StarBoard Software.

În meniul Settings (Setări), selectați Preferences (Preferințe...) și selectați fila General (General):

11.4.1. Fila General



Dacă faceți click pe butonul Visual Effects..., se va deschide următoarea fereastră de dialog:



Toate aceste casete de selectare sunt bifate în mod implicit.

Dacă doriți să dezactivați oricare dintre aceste efecte vizuale, debifați caseta corespunzătoare și faceți clic pe OK.

11.4.2. Morfiere la recunoașterea formei

Această opțiune oferă un efect de "morphing" neted atunci când recunoașterea formei schimbă o formă desenată cu Intelli-Pen într-o formă standard. Schimbarea formei este mult mai lină atunci când această funcție este activată.

11.4.3. Sclipire atunci când se fixează



Această opțiune oferă un efect de "sclipire" în timpul următoarelor operațiuni:

Atunci când mânerul de capăt al unei linii este fixat pe vârfurile din grilă (când opțiunea Snap to Grid Lines este activă);

Atunci când mânerul de capăt al unei linii este fixat pe vârfurile unui obiect sau pe mânerul de capăt al unei alte linii (când este activată opțiunea Adjust Line Position);

Atunci când "punctul focal" al unuia dintre instrumentele de staționare (Compass, Protractor, Ruler) este fixat pe vârfurile unui obiect sau pe mânerul de capăt al unei linii.

11.4.4. Denumirea acțiunii privind indicatorul de stare

Această opțiune oferă text derulant în Status Indicator (Indicator de stare). Acest text vă informează cu privire la instrumentul, acțiunea sau caracteristica pe care tocmai ați selectat-o.

De exemplu, dacă selectați Normal-Pen, Status Indicator (Indicatorul de stare) va clipi de două ori și se va schimba temporar din această stare:



La asta:



12. Alte funcții și sarcini

12.1. Funcții utile

StarBoard Software dispune de mai multe accesorii utile:

Protractor

Rigla

Spotlight

Cronometru

Captură de ecran

Înregistrare ecran

Blocarea ecranului

Compas

Tastatura ecranului

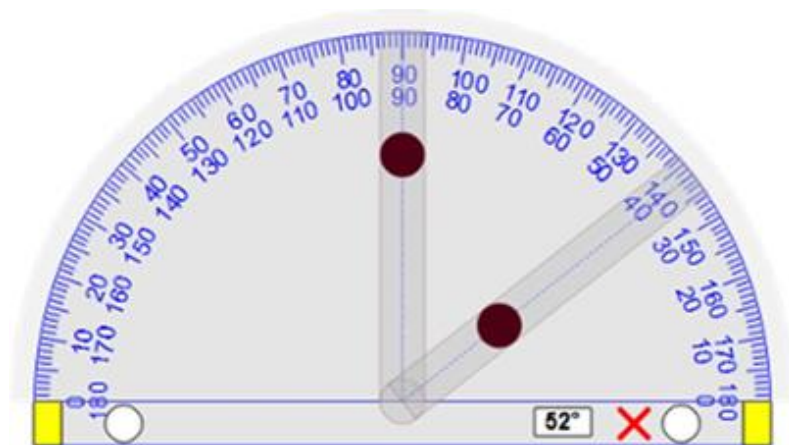
De asemenea, aplicațiile instalate pe computerul dumneavoastră pot fi adăugate ca accesorii externe:



Adăugarea aplicațiilor externe ca accesorii.

12.1.1. Raportor

Selectați Accessories - Protractor (Accesorii - Protractor) din meniul Tools (Instrumente).

Raportorul este afișat pe ecran.



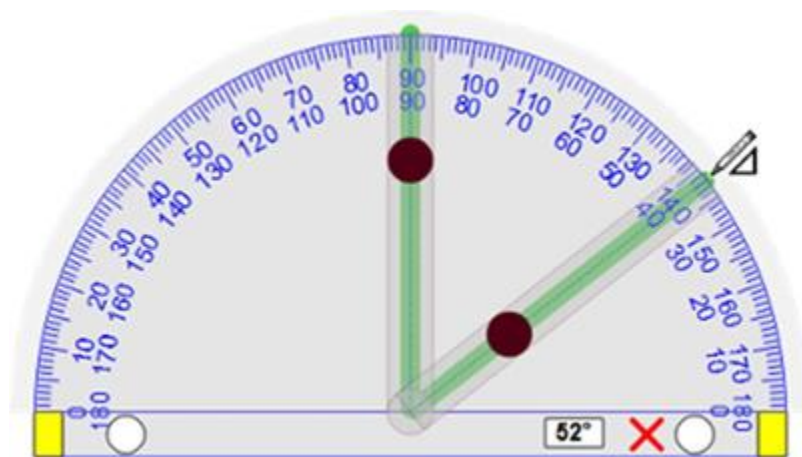
Trageți   pentru a ajusta dimensiunea raportorului.

Trageți pentru a roti raportorul.

Trageți pentru a indica zona pe care doriți să o măsurați. Unghiul va fi afișat în caseta albă.

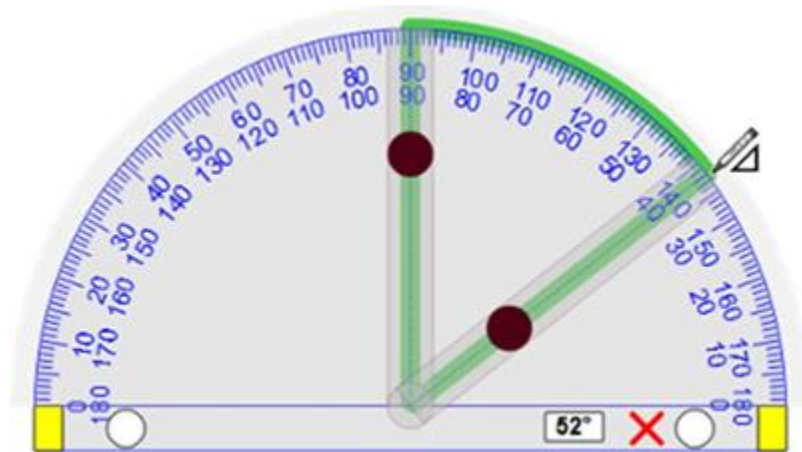
Dacă doriți să trasați o linie dreaptă de-a lungul ghidajelor unghiulare, începeți să trageți indicatorul de-a lungul ghidajelor unghiulare (indicatorul se va transforma într-un stilou, așa cum se arată în imaginea de mai jos).

Linia se va fixa pe ghidul unghiular.



Pentru a trasa o linie arcuită în jurul arcului unui raportor, începeți să trageți în zona colorată de la periferia arcului (indicatorul se transformă în pictograma stiloului, așa cum se arată în figura de mai jos).

Trageți în orice direcție pentru a trasa o linie de-a lungul arcului.



Pentru a ieși din raportor, selectați .

Notă: Raportorul se va fixa în poziție pe orice obiect.

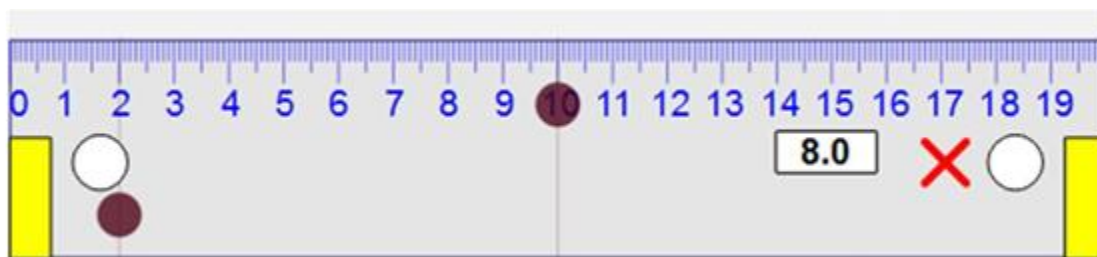
Cu setarea Snap to Grid Lines (Setare Snap to Grid Lines) activată (ON), raportorul se va fixa în poziție pe grilă.


Dacă setarea "Twinkle when snapping" este activată, punctul focal al raportoarelor (unde se întâlnesc ghidajele unghiulare) va părea să "sclipească" atunci când este fixat pe vârful unui obiect, pe mânerul de capăt al unei linii sau pe vârful grilei (când setarea Snap to Grid Lines este activată). Consultați Visual Effects Settings (Setări efecte vizuale) pentru mai multe detalii.

12.1.2. Rigla


Selectați Accessories - Ruler (Accesorii - Rigla) din meniul Tools (Instrumente).

Rigla este afișată pe ecran.



Trageți  pentru a ajusta dimensiunea riglei.

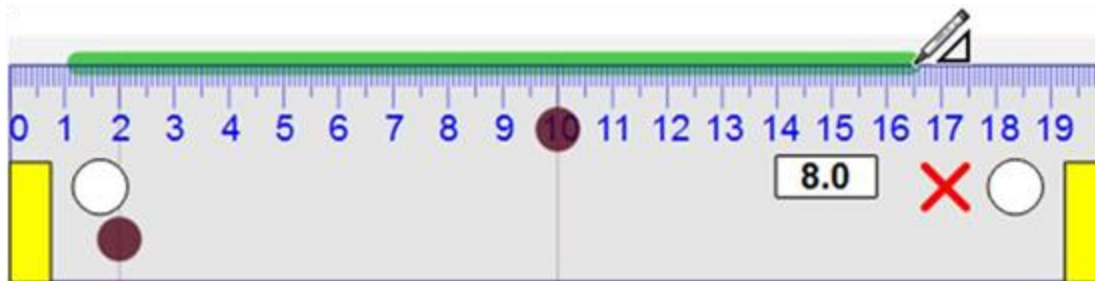
Trageți  pentru a roti rigla.

Trageți  pentru a indica zona pe care doriți să o măsurați. Lungimea dintre cele două linii de măsurare ajustabile va fi afișată în caseta albă.

Dacă doriți să trasați o linie dreaptă de-a lungul riglei, începeți să trageți indicatorul în zona de deasupra marginii superioare a riglei (indicatorul se va transforma într-un stilou, așa cum se arată în imaginea de mai jos).

Linia se va fixa pe margine.

Notă: Dacă continuați să desenați, linia se va opri la capătul riglei.



Pentru a ieși din riglă, selectați **X**.

Notă: Rigla se va fixa în poziție pe orice obiect.

Dacă setarea Snap to Grid Lines (Setare Snap to Grid Lines) este activată (ON), rigla se va fixa în poziție pe grilă.

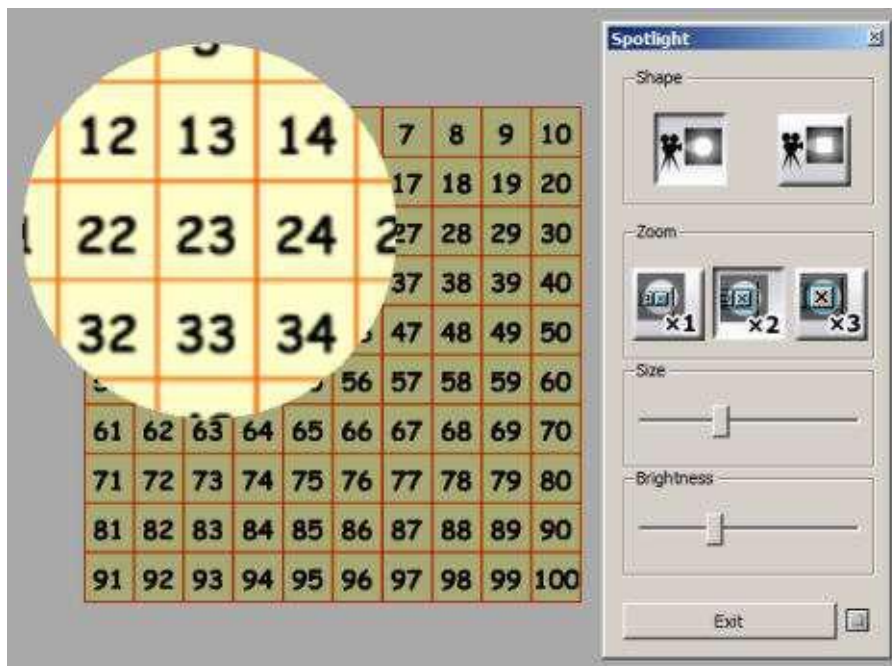
Dacă setarea "Twinkle when snapping" (Sclipește când se fixează) este ACTIVATĂ, punctul focal al riglei (colțul din stânga sus) va părea să "sclipească" atunci când este fixată pe vârfurile unui obiect, pe mânerul de capăt al unei linii sau pe vârfurile grilei (când setarea Snap to Grid Lines (Fixare pe liniile grilei) este ACTIVATĂ). Consultați Visual Effects Settings (Setări efecte vizuale) pentru mai multe detalii.

12.1.3. Spotlight

Este posibil să se afișeze doar o parte a ecranului, care poate fi mărită.

Selectați Accessories - Spotlight (Accesorii - Spotlight) din meniul Tools (Instrumente).

Ecranul trece în modul Spotlight și se afișează caseta de dialog Spotlight.



Modificați setările dacă este necesar.

Shape (Formă): Stabilește forma reflectorului (Circle (cerc) sau Square (pătrat)).

Zoom: Setează raportul de mărire (de la x1 la x3).

Size: Stabilește dimensiunea zonei spotului.

Brightness (Luminozitate): Setează luminozitatea zonelor care nu se află sub lumina reflectoarelor.

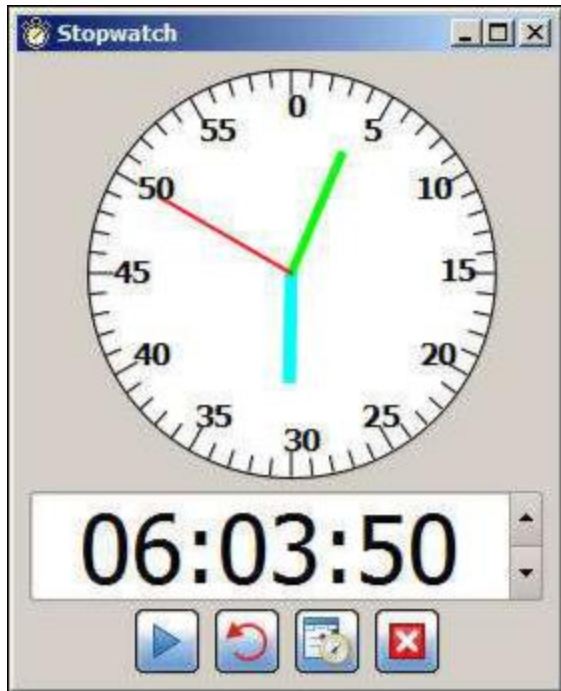
Pentru a ieși din modul spotlight, selectați Exit (Ieșire) în caseta de dialog.

12.1.4. Cronometru

Cronometrul are atât o funcție de numărare în sus, cât și una de numărătoare inversă.

Selectați Accessories - Stopwatch (Accesorii - Cronometru) din meniul Tools (Instrumente).

Cronometrul este afișat pe ecran.



Permite setarea timpului de numărătoare inversă cu ajutorul butoanelor din dreapta cronometrului.

Start/Stop: Pornește/oprește cronometrul.

Resetare/Eliminare: Resetează cronometrul la valoarea sa inițială.

Config: Sunt disponibile următoarele setări:

Păstrați caseta de dialog deasupra altor aplicații.

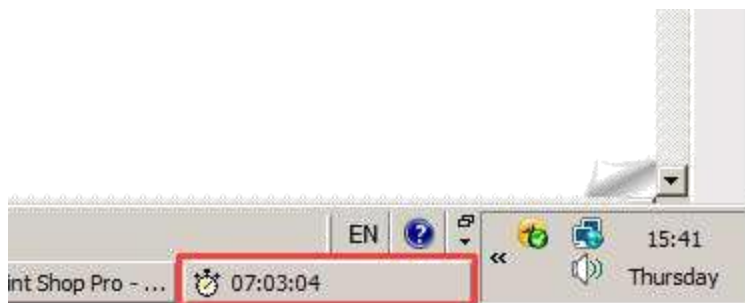
Afișează când expiră temporizatorul.

Schimbați afișajul cronometrului.

Redă un sunet atunci când expiră cronometrul.

Ieșire: Iese din cronometru.

În timp ce este în curs de desfășurare, cronometrul poate fi minimizat. Cronometrul va continua să funcționeze și va afișa timpul în bara de activități (Windows):




12.1.5. Captură de ecran

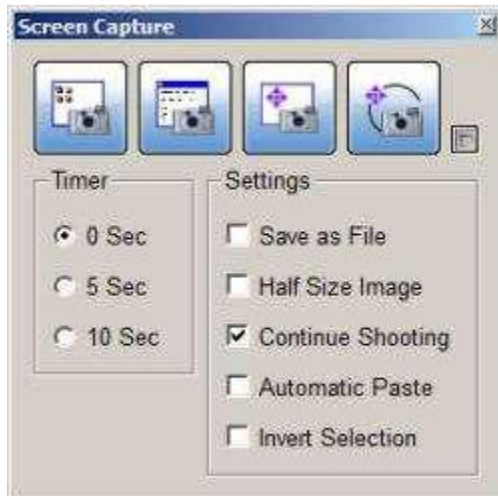
Conținutul afișat pe ecran poate fi capturat.

Selecționați Accessories - Screen Capture (Accesorii - Captură ecran) din meniul Instrumente.

Accesoriiul de capturare a ecranului este afișat pe ecran.



Faceți click pe  (Show Options) și modificați setările opțiunilor, dacă este necesar.



Timer: Setează timpul până la începerea capturii.

Setări: Setează opțiunile pentru această funcție.

Save as File (Salvare ca fișier): Imaginea capturată este salvată cu una dintre următoarele extensii de fișier (.bmp, .jpg, .png).

Half Size Image (Imagine la jumătate de dimensiune): Reduce imaginea capturată la jumătate de dimensiune.

Continuă fotografierea: Accesoriul de capturare a ecranului rămâne deschis după capturarea ecranului și puteți captura imagini în mod continuu.

Automatic Paste (Lipire automată): Imaginea capturată este inserată automat la sfârșitul subiectului Whiteboard (Tablă albă).

Invert Selection (Inversare selecție): Tot ceea ce se află în afara zonei selectate va fi capturat.

Selectați butonul de captură.



(Captură desktop): Captează întregul desktop.



(Captură fereastră): Captează fereastra selectată.



(Drag-select Capture): Captează zona dreptunghiulară specificată cu stiloul.



(Freehand Capture): Captează zona înconjurată de o linie cu mâna liberă.

Dacă utilizatorul selectează o temporizare diferită de 0 secunde, atunci când este declanșată o captură de ecran, în partea dreaptă sus a ecranului va fi afișat un cronometru cu numărătoare inversă. Acesta arată o numărătoare inversă până la captura de ecran.

Notă: Această funcție este disponibilă numai în versiunea Windows.

12.1.6. Înregistrare pe ecran

O secvență de evenimente poate fi înregistrată și poate fi redată sub formă de videoclip. Acest lucru este util în scopuri demonstrative.

Notă: Instrucțiunile următoare se referă numai la Windows. Pe Mac, pentru Screen Recorder se lansează QuickTime Player X. Acționați-l pentru a înregistra. Consultați instrucțiunile QuickTime Player X pentru mai multe detalii.

Selectați Accessories - Screen Recorder (Accesorii - Înregistrare ecran) din meniul Tools (Instrumente). Accesoriul Screen Recorder este afișat pe ecran.



Acesta are următoarele butoane:



(Începeți înregistrarea): Începe înregistrarea evenimentelor care apar pe ecran.



(Pauză înregistrare/reîncepe înregistrarea): Pune în pauză sau reia înregistrarea.



(Oprire înregistrare): Oprește înregistrarea. Acest buton apare atunci când înregistrarea a început.



(Setări): Vă permite să specificați setările pentru sesiunea de înregistrare a ecranului, cum ar fi un dosar în care vor fi stocate fișierele video.

Selectați butonul Start recording (Începeți înregistrarea) pentru a începe. Screen Recorder va deveni invizibil (pentru a-l face din nou vizibil, deplasați indicatorul peste ultima poziție a Screen Recorder). Puteți efectua apoi diverse sarcini în StarBoard Software - această secvență de evenimente va fi înregistrată.

Dacă aveți nevoie să întrerupeți înregistrarea în orice moment, faceți clic pe butonul Pause recording (Pauză înregistrare). Pentru a începe din nou înregistrarea după pauză, faceți clic pe butonul Resume recording (Reluare înregistrare).

Când ați terminat înregistrarea, faceți clic pe butonul Stop recording (Oprire înregistrare).

Se va afișa o fereastră de dialog Save Movie As (Salvare film ca), care vă va permite să specificați un nume de fișier și un dosar pentru salvarea înregistrării.

Înregistrarea va fi salvată ca fișier video.

Un fișier video creat cu Screen Recorder poate fi reprodus în playerul video al computerului dumneavoastră sau în software-ul media player.

12.1.7. Blocarea ecranului (numai pentru versiunea Windows)

Accesoriiul Screen Block vă permite să ascundeți total sau parțial ecranul.

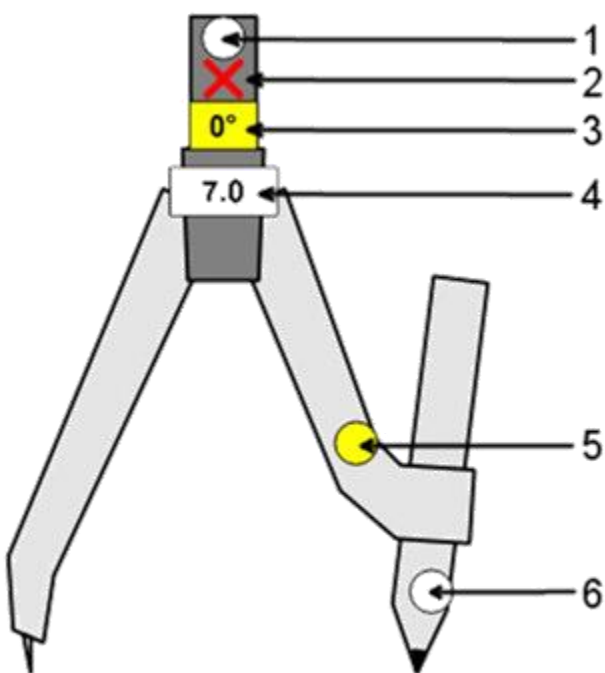
Acesta este descris în detaliu aici: Blocarea ecranului.

12.1.8. Compas

Instrumentul Compass (Compas) vă permite să desenați curbe la orice unghi.

Selectați Accessories - Compass (Accesorii - Compas) din meniul Tools (Instrumente).

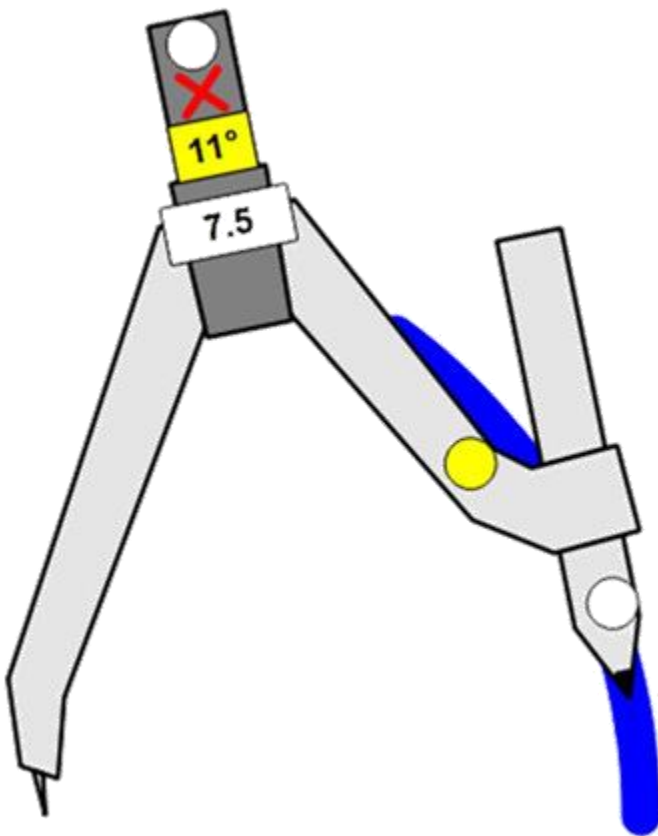
Următoarea imagine prezintă părțile componente ale Compasului:



Număr	Nume	Descriere
1	Mâner de rotație	Prin apucarea mânerului de rotație, puteți roti busola fără să a desena un arc de cerc.
2	Buton de închidere	Faceți clic pe acest buton pentru a închide instrumentul Compass.
3	Afișaj unghiular	Unghiul instrumentului Compass este afișat în zona "Angle display" (Afișare unghi).

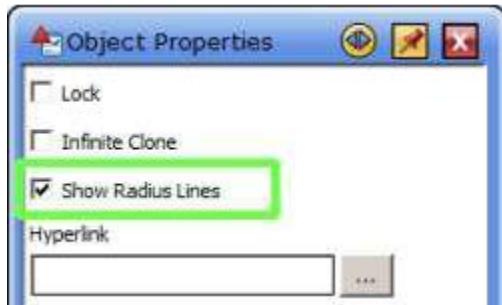
4	Afișarea razei	Raza (distanța dintre ac și stilou) este afișată în zona "Radius display" (Afișare rază).
5	Modificarea razei	Puteți modifica raza (distanța dintre ac și stilou). prin apucarea mânerului Radius și tragerea brațului Compass.
6	Desenați arcul	Prin apucarea mânerului stiloului Compass, puteți desena un arc de cerc în zona de tablă.

Următoarea imagine prezintă un exemplu de desenare a unui arc de cerc cu ajutorul compasului:

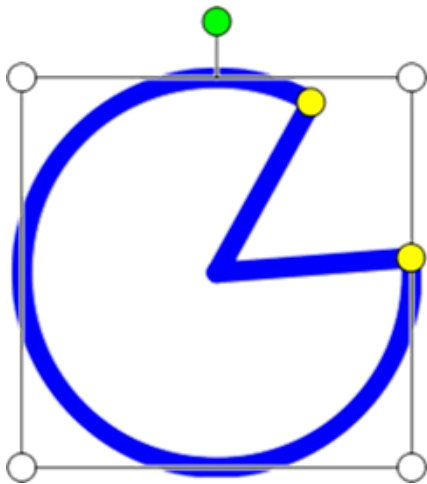


După ce ați desenat un arc cu compasul, îl puteți selecta și puteți utiliza widgetul Object Properties pentru a modifica atributele, cum ar fi culoarea și grosimea liniei.

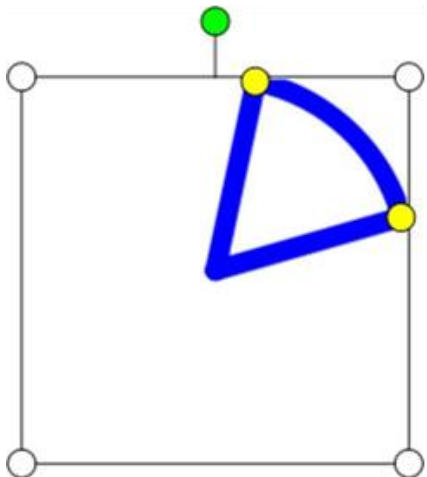
De asemenea, puteți adăuga linii de rază, utilizând caseta de selectare Show Radius Lines (Afișare linii de rază):



Acest lucru poate produce un efect ca acesta:




Ori acesta:



Pentru a defini o culoare de umplere, puteți utiliza opțiunile din widget-ul Object Properties.

Notă: Dacă obiectul nu are culoare de umplere și liniile de rază nu sunt vizibile, nu puteți utiliza instrumentul Fill pentru a adăuga o culoare de umplere.

Pentru a edita arcul, puteți apăsa mânărele galbene. Indicatorul se va transforma într-o cruce  și puteți trage mânărele pentru a modifica dimensiunea și unghiul arcului.

Notă: Compasul se va fixa în poziție pe orice obiect.

Dacă setarea Snap to Grid Lines (Setare Snap to Grid Lines) este activată (ON), compasul se va fixa în poziție pe grilă.

Dacă setarea "Twinkle when snapping" (Sclipește când se fixează) este ACTIVATĂ, punctul focal al compasului (acul) va părea să "sclipească" atunci când este fixat pe vârfurile unui obiect, pe mânerul de capăt al unei linii sau pe vârfurile grilei (când setarea Snap to Grid Lines (Fixare pe liniile grilei) este ACTIVATĂ). Consultați Visual Effects Settings (Setări efecte vizuale) pentru mai multe detalii.

12.1.9. Tastatura ecranului

Accesoriiul Screen Keyboard vă permite să introduceți text cu un stilou sau cu degetul, utilizând o tastatură pe ecran.

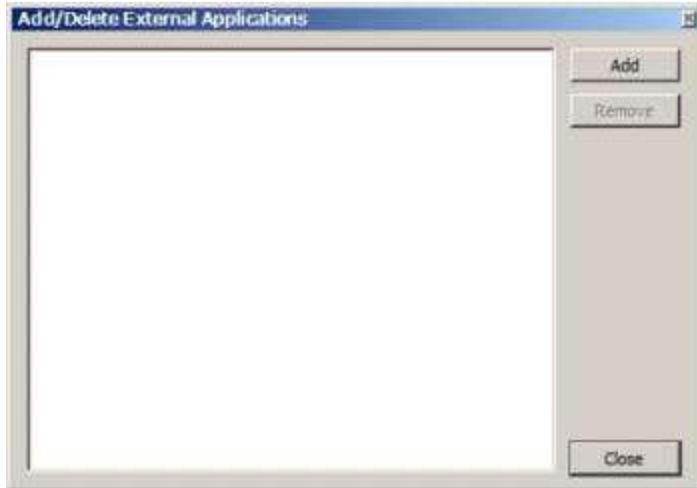
Acesta este descris în detaliu aici: Tastatura pe ecran (On-Screen Keyboard).

12.1.10. Adăugarea de aplicații externe ca accesorii

Puteți adăuga aplicații instalate pe computerul dumneavoastră ca accesorii externe.

Aplicațiile adăugate sunt afișate ca accesorii și pot fi lansate cu ușurință.

Selectați Accesorii - Adăugare/ștergere aplicații externe din meniul Instrumente. Se afișează caseta de dialog Add/Delete External Applications (Adăugare/ștergere aplicații externe).



Selectați Add (Adăugare).

Se afișează caseta de dialog Add external accessory programs (Adăugare programe accesorii externe).

Selectați aplicația executabilă (.exe pe Windows, .app pe Mac) pe care doriți să o adăugați.

Selectați Open (Deschidere).

Pentru a elimina accesoriile, selectați accesoriul în caseta de dialog Add/Delete External Applications (Adăugare/eliminare aplicații externe) și selectați Remove (Eliminare).

12.2. Blocarea ecranului (numai versiunea Windows)

Cu ajutorul funcției Screen Block (Blocare ecran), puteți bloca total sau parțial ecranul. Această blocare de ecran este o fereastră mobilă care acoperă toate aplicațiile care rulează în acel moment. O puteți muta pentru a dezvălui ceea ce se află dedesubt sau puteți crea o formă transparentă decupată care dezvăluie ceea ce se află dedesubt.

Acest lucru este util pentru prezentările în care doriți să dezvăluiți sau să ascundeți treptat o parte a unei diagrame sau a unui diapozitiv.

Cum se deschide ecranul blocat

Alegerea unei imagini pentru blocarea ecranului

Setarea imaginii înapoi la valoarea implicită

Setarea transparenței

Fixarea ecranului blocat

Mișcarea ecranului blocat

Decuparea unei zone pentru afișarea informațiilor

Ieșirea din modul ecran blocat

12.2.1. Cum se deschide modul blocare ecran

Pentru a crea blocarea ecranului, utilizați opțiunea de meniu Tools > Accessories > Screen Block (Instrumente > Accesorii > Blocarea ecranului).

Aceasta creează o fereastră gri care acoperă întregul ecran:



12.2.2. Specificarea unui fișier imagine pentru a fi utilizat ca blocare de ecran

Puteți specifica o imagine pentru a fi utilizată ca blocare de ecran. Pentru a face acest lucru, faceți click pe fereastra de blocare a ecranului și selectați opțiunea de meniu Open image file... (Deschidere fișier imagine...).

Acest lucru vă permite să căutați fișiere de imagine (formate bitmap, cum ar fi JPEG, BMP sau PNG).

12.2.3. Setarea fișierului de imagine înapoi la valoarea implicită

Dacă ați specificat o anumită imagine pentru a fi utilizată ca imagine a blocării ecranului, este posibil să doriți să îl readuceți la valoarea implicită.

Faceți click pe fereastra de blocare a ecranului și selectați opțiunea de meniu Use default image (Utilizare imagine implicită).

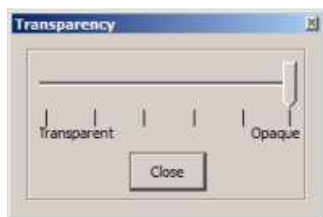
Astfel, acțiunea de blocarea a ecranului se va seta din nou la o fereastră gri.

12.2.4. Setarea transparenței

Puteți specifica nivelul de transparență al bșăcării ecranului.

Faceți click pe fereastra de blocare a ecranului și selectați opțiunea de meniu Set transparency... (Setare transparență...).

Se deschide următoarea casetă de dialog:



Utilizați controlul glisant pentru a ajusta nivelul de transparență și faceți click pe Close (Închidere) pentru a accepta setările.

12.2.5. Fixarea blocului de ecran în poziție

Puteți stabili dacă blocarea ecranului se va fixa sau nu la locul său atunci când este deplasat aproape de marginea ecranului.

Dați click pe fereastra de blocarea a ecranului și selectați opțiunea de meniu Snap to edge (Fixare pe margine).

Aceasta este o comutare, deci o puteți dezactiva selectând din nou opțiunea.

Mutând blocarea ecranului pe ecran, puteți selecta dintr-o listă de 3 opțiuni pentru a specifica modul în care acesta poate fi deplasat:

Move freely (Deplasare liberă) - selectarea acestei opțiuni vă permite să deplasați fereastra blocării ecranului în orice direcție. Aceasta este setarea implicită.

Vertical move only - selectarea acestei opțiuni vă permite să deplasați fereastra de blocare a ecranului pe verticală, dar nu și pe orizontală.

Horizontal move only - selectarea acestei opțiuni vă permite să mutați fereastra de blocare a ecranului pe orizontală, dar nu și pe verticală.

Pentru a selecta oricare dintre aceste opțiuni, faceți click pe fereastra de blocare a ecranului și selectați opțiunea de meniu corespunzătoare.

12.2.6. Crearea unei zone decupate pentru a dezvălui ceea ce se află dedesubt

Există 2 tipuri de decupaje pe care le puteți crea pentru a dezvălui părți din ecranul de dedesubt:

Decupaj dreptunghiular - selectarea acestei opțiuni vă permite să creați o zonă dreptunghiulară transparentă (exemplul de mai jos):



Decupare cu mâna liberă - selectarea acestei opțiuni vă permite să creați o zonă transparentă cu mâna liberă (exemplul de mai jos):



Pentru a selecta oricare dintre aceste opțiuni, faceți click pe fereastra de blocare a ecranului și selectați opțiunea de meniu corespunzătoare.

Notă: Dacă faceți click pe decupajul transparent din fereastra de blocare a ecranului, meniul nu va fi afișat.

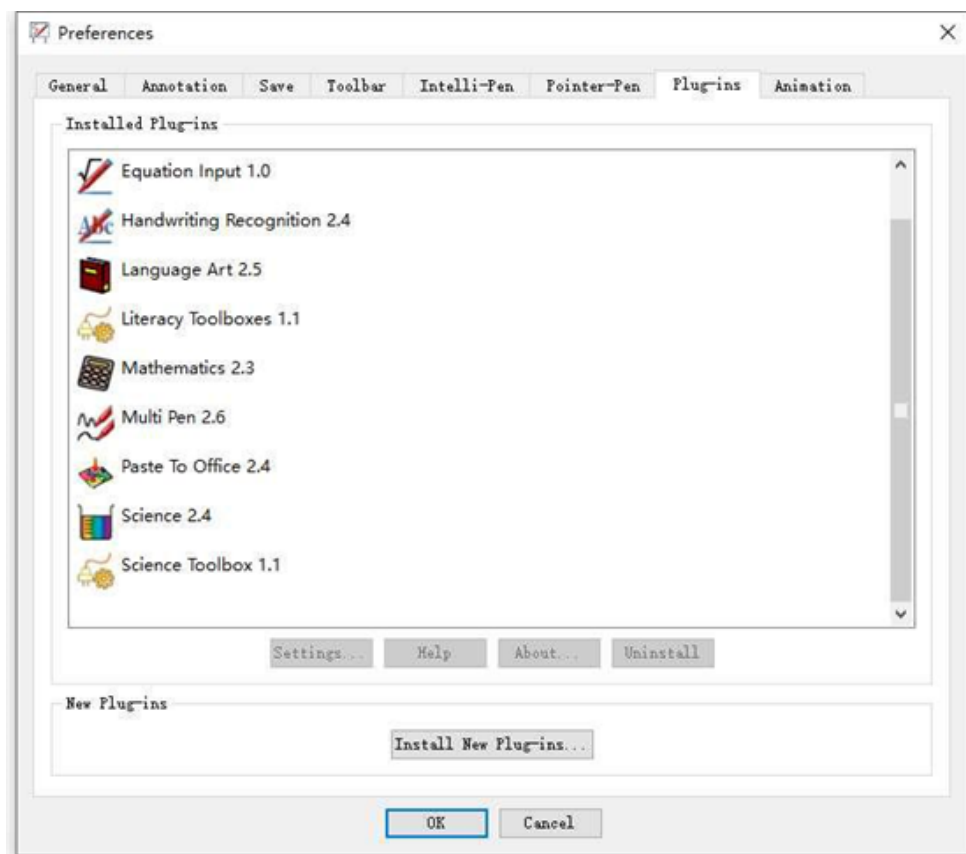
12.2.7. Ieșirea din blocul de ecran

Pentru a închide fereastra de blocare a ecranului, faceți click pe fereastra de blocare a ecranului și selectați opțiunea de meniu Exit (Ieșire).

12.3. Plug-ins

Plug-in-urile - programe mici care vor funcționa cu software-ul StarBoard - sunt disponibile de la StarBoard Solution sau de la alți furnizori. Va trebui să instalați fiecare plug-in înainte de a-l putea utiliza cu software-ul StarBoard. Plug-in-urile StarBoard sunt distribuite în formatul de fișier .plgz.

Pentru a deschide dialogul de gestionare a plug-in-urilor, selectați opțiunea Plug-ins... din meniul Settings (Setări).



12.3.1. Instalarea unui plug-in

Pentru a instala un plug-in, selectați butonul Install New Plug-ins.

Se va deschide o fereastră de explorare a fișierelor care vă permite să găsiți fișierele plug-in pe computerul dumneavoastră:



Selectați fișierul .plgz corespunzător și selectați Open (Deschidere).

Când plug-in-ul a fost instalat cu succes, un mesaj vă va solicita să închideți și să reporniți software-ul StarBoard. Selectați Close (Închidere) pentru a închide fereastra de dialog.

După ce software-ul a fost repornit, noul plug-in va fi afișat în lista de plug-in-uri instalate.

Dacă noul plug-in are anumite setări sau informații asociate, butoanele Settings (Setări) și About (Despre) vor fi activate.

Puteți selecta butonul Settings (Setări) pentru a ajusta setările pentru plug-in. Pentru informații suplimentare, vă rugăm să consultați instrucțiunile incluse cu plug-in-ul.

Puteți selecta butonul About (Despre) pentru a vizualiza orice informații care au fost incluse cu plug-in-ul. Aceste informații pot include instrucțiuni de bază și detalii despre drepturile de autor ale editorului.

După instalare, plug-in-urile vor fi disponibile pentru selecție în meniul Tools (Instrumente).

12.3.2. Metoda alternativă de instalare

Alternativ, puteți instala un plug-in căutând fișierul .plgz cu browserul de fișiere al computerului dumneavoastră (cum ar fi Windows Explorer pe Windows) și făcând dublu click pe fișier. Nu este necesar ca software-ul StarBoard să funcționeze dacă utilizați această metodă.

Această acțiune va încerca automat să instaleze plug-in-ul.

Se va afișa un mesaj care vă va informa cu privire la rezultatele instalării. Vi se va solicita să închideți și să reporniți software-ul StarBoard.

După instalare, plug-in-urile vor fi disponibile pentru a fi selectate în meniul Tools (Instrumente).

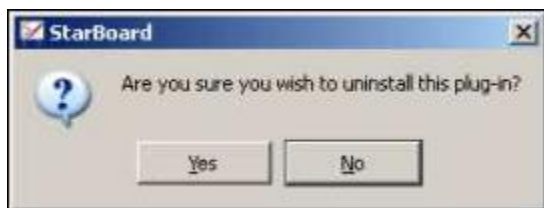
12.3.3. Dezinstalarea unui plug-in

Este posibil să doriți să dezinstalați (să eliminați) un plug-in pentru că nu îl mai utilizați sau pentru că doriți să instalați o versiune mai nouă.

Pentru a dezinstala un plug-in, selectați mai întâi plug-in-ul din lista Installed Plug-ins (Plug-in-uri instalate) din fereastra de dialog de gestionare a plug-in-urilor.

Selectați butonul Uninstall (Dezinstalare).

Se va afișa un mesaj de confirmare:



Selectați Yes (Da) pentru a dezinstala plug-in-ul.

În lista Installed Plug-ins (Plug-in-uri instalate), plug-in-ul va fi marcat ca fiind eliminat.

Selectați Close (Închidere) pentru a închide fereastra de dialog. Trebuie să închideți și să reporniți software-ul StarBoard pentru ca plug-in-ul să fie eliminat din listă.

Când software-ul a fost repornit, plug-in-ul nu va mai fi afișat în lista de plug-in-uri instalate.

12.4. Tastatura pe ecran

Funcția On-Screen Keyboard (Tastatură pe ecran) vă permite să introduceți text fără a fi nevoie să folosiți tastatura de pe computer.

12.4.1. Deschiderea tastaturii pe ecran (On-Screen Keyboard)

În meniul Tools (Instrumente), selectați Accessories (Accesorii) și apoi Screen Keyboard (Tastatură pe ecran).

Acest lucru deschide funcția de tastatură pe ecran încorporată în sistemul de operare (exemplu din Windows prezentat mai jos):



Notă: Tastatura de pe ecran pe care o vedeți poate avea un aspect diferit de acesta, în funcție de sistemul de operare pe care îl utilizați pe computerul dumneavoastră - aspectul nu este determinat de StarBoard Software.

Dacă sistemul dvs. de operare nu are o astfel de funcție încorporată, nu va fi afișată nicio tastatură pe ecran.

Pentru utilizare, selectați zona editabilă a tablei albe și, cu tastatura de pe ecran, nu trebuie decât să faceți click sau să atingeți pentru a introduce textul.

Pentru a închide tastatura pe ecran, trebuie doar să faceți click sau să atingeți butonul X din bara de titlu a ferestrei.

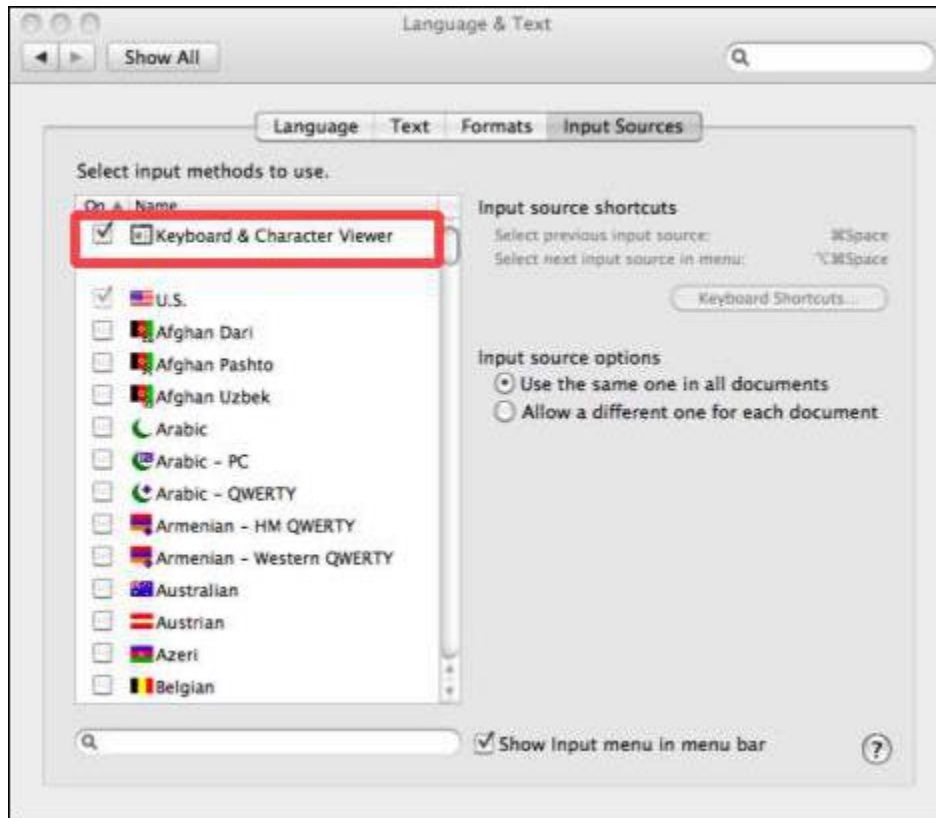
Notă: Pe un sistem Mac, este posibil să fie necesar să activați această funcție înainte de a o putea utiliza în StarBoard Software.

Pentru a activa această funcție, deschideți Preferințe de sistem pe computerul dumneavoastră.


Faceți click pe pictograma Language & Text (Limbă și text).

Faceți click pe butonul Input Sources (Surse de intrare).

Bifați caseta de selectare Keyboard & Character Viewer (Keyboard & Character Viewer) (așa cum se arată mai jos):

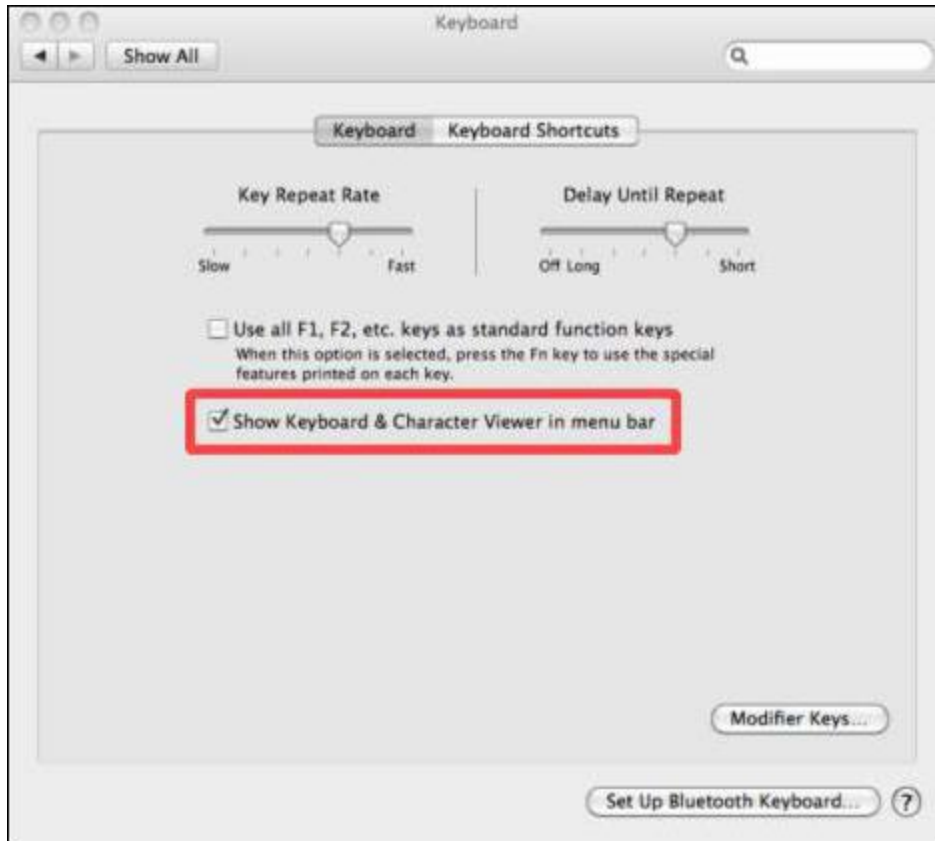


De asemenea, este posibil să trebuiască să verificați setările tastaturii.

Faceți click pe butonul înapoi () până când vedeți lista de pictograme din Preferințe de sistem.

Faceți click pe pictograma Keyboard (Tastatură).

Este posibil să fie necesar să vă asigurați că este bifată caseta de selectare Show Keyboard & Character Viewer in menu bar (Afișare tastatură și vizualizator de caractere în bara de meniu):



Tastatura ecranului de pe Mac va avea un aspect similar cu cel din exemplul următor:



12.5. Configurarea și utilizarea recunoașterii vocale

12.5.1. Sisteme de operare și limbi acceptate

Recunoașterea vocală StarBoard Software acceptă numai Windows.

Recunoașterea vocală StarBoard Software acceptă următoarele limbi:

Engleză SUA

Engleză britanică

Engleză

Japoneză

Franceză

Spaniolă

Germană

Chineză simplificată

Chineză tradițională

Notă: Este posibil ca limba motorului de recunoaștere să fie disponibilă numai în limba sistemului dumneavoastră de operare.

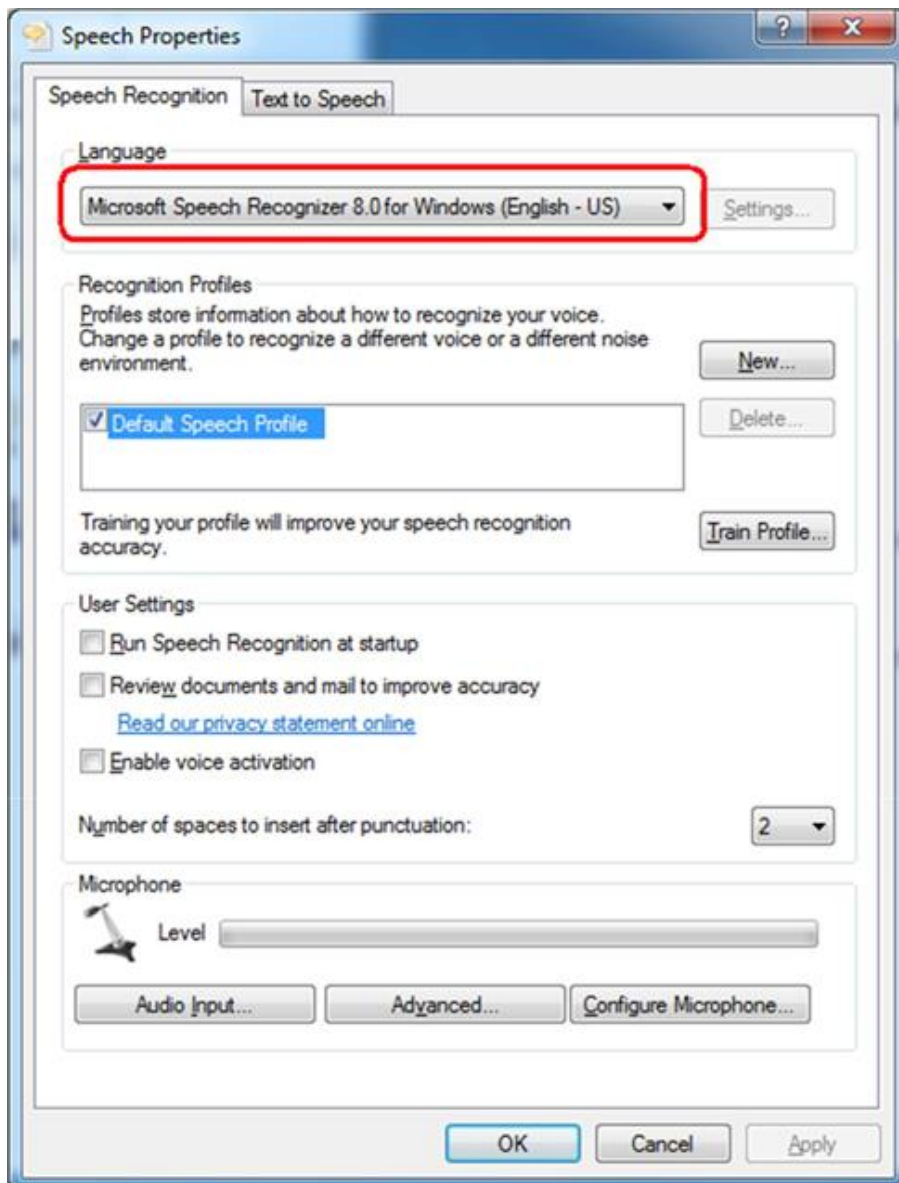
12.5.1.1. Configurarea recunoașterii vocale

Trebuie să vă configurați computerul înainte de a utiliza Recunoașterea vocală în StarBoard Software.

Configurarea recunoașterii vorbirii se face în trei etape: selectarea motorului de vorbire, configurarea microfonului și antrenarea computerului pentru a vă înțelege vorbirea.

12.5.1.2. Selectarea motorului de recunoaștere vocală

Deschideți caseta de dialog Speech Properties (Proprietăți de vorbire) făcând click pe [Start]-[Control Panel]-[Ease of Access]-[Speech Recognition]-[Speech Recognition]-[Advanced speech options].



Selectați "Microsoft Speech Recognizer 8.0 for Windows (English - UK)" în meniul derulant Language.

Faceți clic pe OK.

12.5.1.3. Configurați microfonul

Deschideți caseta de dialog Ease of Access făcând clic pe [Start]-[Control Panel]-[Ease of Access].

Faceți clic pe [Set up a microphone] (Configurare microfon).

Urmați instrucțiunile de pe ecran.

12.5.1.4. Antrenați calculatorul să vă înțeleagă vorbirea

Antrenarea computerului dumneavoastră poate îmbunătăți capacitatea acestuia de a vă înțelege vorbirea.

Deschideți caseta de dialog Recunoaștere vocală făcând click pe [Start]-[Control Panel]-[Ease of Access]-[Speech Recognition].

Faceți click pe [Train your computer to better understand you].

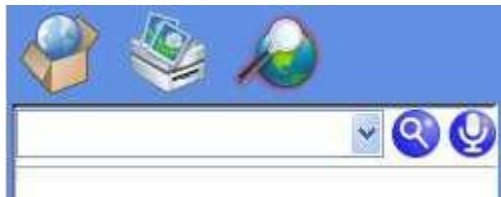
Urmați instrucțiunile de pe ecran.

Fiecare sesiune de instruire durează aproximativ 20-30 de minute. Cu cât vă antrenați mai mult calculatorul, cu atât mai precis vă poate recunoaște discursul.

12.5.1.5. Utilizarea recunoașterii vorbirii



12.5.1.5.1. Utilizarea recunoașterii vocale pentru a defini o căutare

Deschideți Web Image Search (Căutare imagine web).



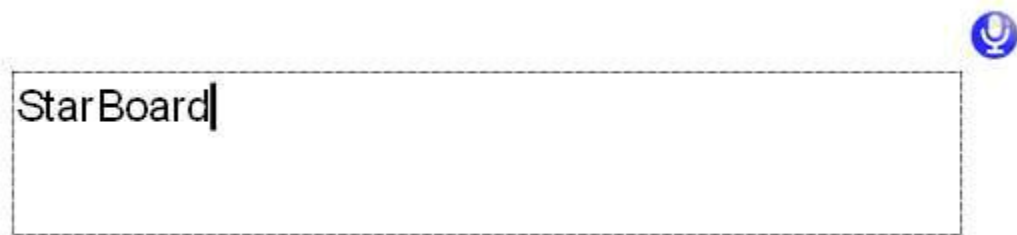
Faceți click pe butonul Recunoaștere vocală  pentru a începe să ascultați. Fundalul butonului se va schimba în .



Vorbiți în microfon. Textul recunoscut va fi inserat în poziția curentă a cursorului.

Faceți click din nou pe butonul Recunoaștere vocală  pentru a opri. Fundalul butonului se va schimba în .



12.5.1.5.2. Utilizarea recunoașterii vocale pentru a introduce conținut într-un obiect text

Adăugarea unui nou obiect text sau dublu click pe unul existent pentru a intra în modul de editare.



Faceți click pe butonul Recunoaștere vocală  pentru a începe să ascultați. Fundalul butonului se va schimba în .

Vorbiți în microfon. Textul recunoscut va fi inserat în poziția curentă a cursorului.

Faceți click din nou pe butonul Recunoaștere vocală  pentru a opri. Fundalul butonului se va schimba în .

Notă: Motorul de recunoaștere vocală se va opri automat după 60 de secunde sau atunci când câmpul de text își pierde concentrarea.

13. Conferințe StarBoard

Cu ajutorul funcției StarBoard Conferencing, puteți crea o tablă albă partajată - în acest caz, mai multe calculatoare cu software StarBoard sunt conectate în rețea și pot partaja o sesiune de prezentare. Numărul maxim este de 50 de utilizatori (1 prezentator și 49 de membri ai publicului). Consultați secțiunea intitulată *Notă* importantă pentru informații suplimentare.

Fiecare computer cu StarBoard Software are potențialul de a găzdui o sesiune de tablă albă (Whiteboard) partajată sau de a se atașa la o sesiune de tablă albă partajată.

Pentru a deschide funcția Conferință, utilizați opțiunile din meniul Conferință.

Notă: Vă rugăm să citiți secțiunile Terminologie și Notă importantă înainte de a citi celelalte secțiuni. Vă rugăm să urmați link-urile și să citiți secțiunea (secțiunile) de mai jos care sunt relevante pentru dvs. dacă vă conectați ca un anumit tip de utilizator. De asemenea, informațiile din secțiunea Ca utilizator al conferinței (se aplică tuturor utilizatorilor) trebuie citite de toți utilizatorii conferinței.

Terminologie

Notă importantă

Considerații tehnice

În calitate de gazdă

Găzduirea unei sesiuni de tablă albă partajată

Widget-ul Consola de conferință

Copierea paginilor între subiectele Whiteboard și Whiteboard partajat

Sincronizarea tuturor utilizatorilor

Îndepărtarea unui utilizator din conferință

În calitate de prezentator

Copierea paginilor între subiectele de pe tablă și cele de pe tabla albă (Whiteboard) partajată

Acordarea statutului de prezentator unui alt utilizator

Obținerea înapoi a statutului de prezentator

Sincronizarea tuturor utilizatorilor

În calitate de utilizator al conferinței (Audiență)

Copierea paginilor între subiectele de la Whiteboard partajat și cele de la Whiteboard

Participarea la o sesiune de tablă albă partajată ca membru al publicului

Widget-ul Consola conferinței

Solicitarea statutului de prezentator

Sincronizarea cu cele mai recente date ale conferinței

În calitate de utilizator al conferinței (se aplică tuturor utilizatorilor)

Afișarea stării conexiunii

Subiectul Tablă albă partajată

Deconectarea de la o sesiune de tablă albă partajată

Salvarea unei sesiuni de tablă albă partajată pentru utilizare ulterioară

13.1. Terminologie

Caracteristica Conferință are următoarea terminologie:

Subiectul Shared Whiteboard (Tablă albă partajată) este subiectul pe care utilizatorii partajează datele în rețea. Acest subiect este afișat ca "Shared Whiteboard" (Tablă albă partajată) în Topic List (Lista de subiecte) și în meniul Topic (Subiecte).

Toate celelalte subiecte sunt locale, iar modificările aduse subiectelor locale nu vor afecta niciun alt utilizator.

Gazda Conferinței este calculatorul pe care rulează atât serverul Conferinței, cât și programul client. O conferință trebuie să fie găzduită pe un computer înainte ca alți utilizatori să se poată conecta la tabla albă partajată.

Un client al Conferinței este un computer pe care rulează numai programul client al Conferinței.

Gazda este utilizatorul de pe computerul gazdă. Această persoană găzduiește sesiunea și, prin urmare, are privilegiile de "superutilizator".

În mod implicit, gazda este și prezentatorul atunci când începe o sesiune de tablă albă partajată. Gazda poate face din orice alt utilizator un prezentator și îi poate acorda acestuia privilegiile corespunzătoare.

Gazda este reprezentată de următoarea pictogramă:



Consultați [As the Host \(Ca gazdă\)](#) pentru detalii despre cum să găzduiți o conferință.

Prezentatorul este utilizatorul care are privilegiile necesare pentru a adăuga/ muta/șterge pagini și pentru a adăuga/modifica/șterge componente în subiectul Tablă albă partajată.

Există întotdeauna un singur prezentator într-o sesiune de tablă albă partajată.

Un prezentator poate transfera privilegiul de prezentator unui alt utilizator în timpul sesiunii. Prezentatorul este reprezentat de următoarea pictogramă:



Consultați secțiunea [Ca prezentator](#) pentru detalii despre sarcinile prezentatorului și informații despre cum să interacționați cu conferința în calitate de prezentator.

Audiența este utilizatorul (sau utilizatorii) care urmăresc prezentarea. Audiența nu poate efectua nicio modificare la subiectul Tablă partajată.

Un membru obișnuit al audienței este reprezentat de următoarea pictogramă:



Consultați [Ca utilizator al conferinței \(Audience\)](#) pentru detalii despre cum să interacționați cu conferința ca utilizator Audience.

Grupul se referă la toți utilizatorii conectați la conferință (Publicul, Gazda și Prezentatorul).

Consultați [Ca utilizator al conferinței \(se aplică tuturor utilizatorilor\)](#) pentru informații care se aplică tuturor utilizatorilor conferinței.

13.2. Notă importantă

Înainte de a încerca să găzduiți o sesiune de conferință, trebuie să verificați dacă computerul dvs. are următoarele specificații minime:

CPU: Intel Core i3 sau mai mult

Memorie: 2GB sau mai mult

Culoarea ecranului: 32 de biți

Numărul recomandat de participanți: Până la 4 utilizatori.

Dacă organizați o conferință cu mai mult de 4 participanți, computerul va necesita mai multe resurse de CPU și memorie.

Performanța va depinde, de asemenea, de lățimea de bandă a rețelei - dacă aceasta este insuficientă, conferința poate întâmpina probleme. Consultați Considerații tehnice de mai jos pentru informații tehnice suplimentare.

Vă rugăm să dezactivați toate screensaverurile și funcțiile de economisire a energiei de pe computerul pe care doriți să îl utilizați ca gazdă.

Acest lucru se datorează faptului că astfel de funcții pot provoca o deconectare în timpul unei perioade de inactivitate.

Rețineți că prezentările care conțin animații, clipuri video, PowerPoint, Flash și fișiere GIF animate în tranzițiile de pagină și componentele de animație nu sunt acceptate prin intermediul acestei funcții de conferință (acest lucru se aplică, de asemenea, și elementelor Flash furnizate în Galerie). Ceea ce înseamnă că un prezentator poate vizualiza corect aceste tipuri de media pe propriul computer, dar clienții conferinței nu le vor vedea corect. Prin urmare, se recomandă să nu folosiți aceste tipuri de suporturi media în prezentarea dvs. în timpul conferinței.

13.3. Considerații tehnice

13.3.1. Setări de porturi și firewall-uri

Dacă doriți să utilizați funcția StarBoard Conferencing pe un computer pe care rulează un firewall, este posibil să fie necesar să modificați setările porturilor permise în produsul firewall.

Dacă aveți îndoieli, adresați-vă administratorului de sistem pentru a face modificările corespunzătoare.

Notă: Numărul implicit al portului în StarBoard Software 9.x este setat la 18737 - acesta este diferit față de StarBoard Software 8.x sau versiunile mai vechi. Dacă trebuie să modificați acest număr de port, consultați instrucțiunile din As the Host (Ca gazdă).

13.4. Ca gazdă (As the Host)

În calitate de utilizator gazdă, veți putea face o prezentare interacționând cu subiectul de tablă partajată și veți putea, de asemenea, să efectuați diverse sarcini de administrare a utilizatorilor.

Următoarea secțiune descrie modul de organizare a conferinței și enumeră toate sarcinile pe care le puteți efectua în timp ce utilizați funcția Conferință.


În calitate de utilizator gazdă, veți avea, de asemenea, statutul de prezentator la momentul inițierii. Pentru detalii despre sarcinile pe care le puteți efectua în calitate de prezentator, consultați și Ca prezentator.

13.4.1. Gazdă: Găzduirea unei sesiuni de tablă albă partajate

Pentru a găzdui o conferință, puteți utiliza opțiunea de meniu Conference > Host Shared Whiteboard... (Conferință > Găzduiți tablă albă partajată...) sau puteți efectua următoarele acțiuni:

Faceți click pe fila din bara laterală  pentru a deschide Consola conferinței:



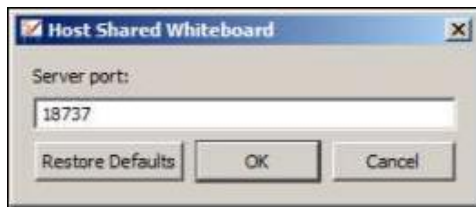
Faceți click pe butonul Host Shared Whiteboard (Găzduiește tabla partajată): 

Se afișează următoarea fereastră de dialog:



În câmpul Username (Nume utilizator), introduceți numele pe care doriți să îl vedeți afișat în lista de utilizatori.

Dacă este prima dată când găzduiți o conferință pe acest computer, trebuie să faceți click pe Settings.... Se deschide următoarea fereastră de dialog, care vă permite să introduceți un număr de port pentru server:



Această fereastră de dialog vă permite să introduceți un număr de port al serverului. Opțional, puteți face click pe Restore Defaults (Restabilirea valorilor implicite), care resetează setarea curentă a portului la 18737.

Faceți click pe OK. Veți fi readus la prima fereastră de dialog Host Shared Whiteboard (Grădina partajată gazdă).

Faceți click pe butonul OK pentru a găzdui sesiunea.

Aceste informații vor fi reținute pentru următoarea sesiune de conferință.

Notă: În calitate de gazdă, trebuie să le comunicați celorlalți participanți la conferință adresa IP a computerului gazdă; aceștia vor avea nevoie de ea pentru a se conecta la sesiune.

Adresa IP a computerului gazdă va fi afișată în afișajul privind starea conexiunii (exemplul de mai jos):



13.4.2. Gazda: Widget-ul Consola de conferință



Consola de conferință a gazdei

Acest widget conține următoarele caracteristici:

Butonul Disconnect (Deconectare) - se utilizează pentru deconectarea de la o conferință. Consultați Toți utilizatorii: deconectarea de la o sesiune de tablă partajată.

Conference Users list (Lista utilizatorilor conferinței) - această listă conține toate numele și pictogramele utilizatorilor și afișează starea utilizatorului.

Presenter button (Buton prezentator) - o gazdă sau un prezentator poate utiliza acest buton pentru a acorda privilegiile de prezentator unui utilizator selectat. Consultați As the Presenter (Ca prezentator) pentru mai multe detalii.

Buton Remove user (Eliminare utilizator) - acest buton apare numai pe consola gazdei și permite utilizatorului gazdă să elimine un utilizator selectat din conferință.

Attention button (Butonul de atenție) - permite gazdei să sincronizeze toți utilizatorii cu cele mai recente date ale conferinței.

Host (Gazdă): Copierea paginilor între subiectele Whiteboard și Shared Whiteboard (Tablă albă partajată).

Pentru a copia pagini din subiectul Whiteboard (Tablă albă) în Shared Whiteboard (Tablă albă partajată):

Faceți click pe subiectul Whiteboard (Tablă albă) din Topic List (Lista de subiecte).

Selectați pagina (paginile) în Page List (Lista de pagini) și faceți click pe butonul.

Selectați opțiunea de meniu Copy to Shared Whiteboard (Copiere pe tablă partajată).

Pentru a copia pagini din subiectul Shared Whiteboard (Tablă albă partajată) în Whiteboard:

Faceți click pe subiectul Shared Whiteboard (Tablă albă partajată) din lista de subiecte.

Selectați pagina (paginile) în Page List (Lista de pagini) și faceți click pe buton.

Selectați opțiunea de meniu Copy to Whiteboard (Copiere la tablă albă).

13.4.3. Gazdă: Sincronizarea tuturor utilizatorilor

Pentru a sincroniza toți utilizatorii conferinței cu poziția curentă din prezentare, faceți click pe butonul Atenție:



Acest lucru forțează toți utilizatorii să recupereze ultimele date ale conferinței.

13.4.4. Gazdă: Host: Eliminarea unui utilizator din conferință

În calitate de gazdă (utilizatorul care găzduiește sesiunea de conferință), aveți posibilitatea de a elimina un utilizator din conferință.

În consola de conferință, selectați numele utilizatorului din listă și faceți clic pe butonul Remove User (Eliminare utilizator):



Notă: Dacă pictograma unui utilizator devine gri, aceasta indică faptul că acesta are probleme de conectare la rețea.

Nu veți putea elimina un utilizator din conferință dacă pictograma acestuia este gri.



13.5. În calitate de prezentator

În calitate de prezentator, veți putea face o prezentare interacționând cu subiectul Tablă albă partajată.

Veți putea să creați pagini și să faceți adnotări pe tablă.

Următoarea secțiune descrie toate sarcinile pe care le puteți efectua în timp ce utilizați funcția Conferință.

13.5.1. Prezentator: Copierea de pagini între tablă albă și subiectele de pe tabla albă partajată

Pentru a copia pagini din subiectul Whiteboard (Tablă albă) în Shared Whiteboard (Tablă albă partajată):

Faceți click pe subiectul Whiteboard (Tablă albă) din Lista de subiecte.

Selectați pagina (paginile) din Lista de pagini și faceți click pe buton.

Selectați opțiunea de meniu Copy to Shared Whiteboard (Copiere la tablă albă partajată).

Pentru a copia pagini din subiectul Tablă albă partajată în Tablă albă:

Faceți click pe subiectul Shared Whiteboard (Tablă albă partajată) din Topic List (Lista de subiecte).

Selectați pagina (paginile) din Page List (Lista de pagini) și faceți click pe buton.

Selectați opțiunea de meniu Copy to Whiteboard (Copiere pe tablă).

13.5.2. Prezentator: Acordarea statutului de prezentator unui alt utilizator

Un utilizator obișnuit poate solicita statutul temporar de prezentator. Pe consola de conferință a prezentatorului, această solicitare apare sub forma unei mâini ridicate în dreptul numelui utilizatorului:



Dacă sunteți prezentator, pentru a acorda statutul temporar de prezentator unui utilizator, trebuie să selectați numele utilizatorului și să faceți click pe butonul Prezentator:



Utilizatorul care este acum prezentator va fi informat cu privire la noul său statut printr-o schimbare a pictogramei din afișajul privind starea conexiunii:



De asemenea, consola de conferință a utilizatorului se va modifica și va arăta asemănător cu cele de mai jos:



13.5.3. Prezentator: Recuperarea statutului de prezentator

Dacă sunteți prezentatorul inițial și doriți să reveniți la statutul de prezentator, trebuie să vă selectați propriul nume din listă și să faceți click pe butonul Prezentator:



Acest lucru va elimina privilegiile de prezentator de la cel care prezintă în prezent și vă va reda aceste privilegii.

13.5.4. Prezentator: Sincronizarea tuturor utilizatorilor

Pentru a sincroniza toți utilizatorii conferinței cu poziția curentă din prezentare, faceți click pe butonul de tenție:



Acest lucru permite tuturor utilizatorilor să se pună la curent cu cele mai recente date ale conferinței.

Notă: Dacă pictograma unui utilizator devine gri, acest lucru indică faptul că acesta se confruntă cu probleme de conexiune la rețea.



13.6. În calitate de utilizator al conferinței (Publicul)

În calitate de utilizator obișnuit al conferinței (membru al Audienței), veți putea să observați o prezentare. Nu veți putea interacționa cu tabla albă partajată în timpul desfășurării conferinței, cu excepția cazului în care solicitați să deveniți prezentator (utilizând butonul Ridicați mâna).

Următoarea secțiune descrie cum să vă alăturați conferinței ca membru al Audience (Public) și enumeră toate sarcinile pe care le puteți efectua în timp ce utilizați funcția Conference (Conferință).

13.6.1. Audiență: Aderarea la o sesiune de tablă partajată ca membru al membru al publicului

Pentru a vă alătura unei conferințe, utilizați opțiunea de meniu Conference > Join Shared Whiteboard... (Conferință > Participare la tablă albă partajată...) sau puteți efectua următoarele acțiuni:

Faceți click pe fila din bara laterală  pentru a deschide Consola conferinței:



Faceți click pe butonul Join Shared Whiteboard (Alăturați-vă tablă partajată):



Se deschide următoarea fereastră de dialog:



În câmpul Username (Nume utilizator), introduceți numele pe care doriți să îl vedeți afișat în lista de utilizatori. Acest nume de utilizator va fi utilizat pentru a vă identifica în sesiune.

Dacă este prima dată când vă alăturați unei conferințe pe acest computer, trebuie să introduceți numele de utilizator al computerului gazdă, adresa IP a computerului gazdă în câmpul Server sau selectați numele computerului gazdă din lista derulantă.

Aceste informații vor fi reținute pentru următoarea sesiune de conferință.

Faceți click pe OK pentru a vă alătura conferinței.

13.6.2. Audiența: Widget-ul consolei Conferinței



Consola de conferință a utilizatorului audienței

Acest widget conține următoarele caracteristici:

Disconnect button (Buton de deconectare) - se utilizează pentru deconectarea de la o conferință. Consultați Toți utilizatorii: deconectarea de la o sesiune de tablă partajată.

Conference Users (Utilizatori de conferință) - această listă conține toate numele și pictogramele utilizatorilor și afișează starea fiecărui utilizator.

Butonul Raise Hand/Hand Down (Ridicați mâna/coborâți mâna) - în calitate de utilizator Audience (Public), puteți utiliza acest buton de comutare pentru a solicita privilegii de prezentator de la prezentatorul curent.

Butonul Sync/Async (Sincronizare/Asincronizare) - acest buton de comutare vă permite să vă sincronizați cu cele mai recente date ale conferinței sau să navigați temporar în afara Whiteboard-ului partajat.

13.6.3. Audiență: Copierea paginilor între subiectele din Whiteboard partajat și Whiteboard-ul partajat

Pentru a copia pagini din subiectul Whiteboard partajat în Whiteboard:

Faceți click pe subiectul Shared Whiteboard (Tablă albă partajată) din lista de subiecte.

Selecționați pagina (paginile) în Page List (Lista de pagini) și faceți click pe buton.

Selecționați opțiunea de meniu Copy to Whiteboard (Copiere la tablă).

13.6.4. Audiență: Solicitarea statutului de prezentator

Dacă sunteți un membru obișnuit al publicului, puteți solicita să vi se acorde temporar statutul de prezentator.

Acest lucru înseamnă că puteți utiliza tabla albă partajată pentru a continua prezentarea.

Pentru a solicita statutul de prezentator, faceți click pe butonul Raise Hand (Ridicați mâna):



Atunci când prezentatorul v-a acordat statutul de prezentator, următoarea pictogramă va apărea lângă numele dvs:



Consultați **As the Presenter** (Ca prezentator) pentru informații despre sarcinile pe care le puteți efectua în calitate de prezentator.

13.6.5. Audiență: Anularea unei cereri de acordare a statutului de prezentator

Pentru a anula o solicitare a statutului de prezentator, faceți clic pe butonul Hand Down:



13.6.6. Audiență: Sincronizarea cu cea mai recentă conferință date

Puteți utiliza butonul Sync/Async pentru a comuta între stările sincronă și asincronă.

Ceea ce înseamnă că, dacă doriți să faceți ceva pe propria tablă (locală), puteți face clic pe butonul butonul Sync/Async atunci când arată astfel:



Modul asincron vă permite să navigați în afara tabloului partajat.

Pentru a vă sincroniza cu poziția curentă din prezentare, faceți clic pe butonul Sync/Async (Sincronizare/Asincronizare) atunci când acesta arată astfel:



Modul sincron vă permite să vă puneți la curent cu cele mai recente date ale conferinței.

Notă: Când comutați acest buton, afișajul privind starea conexiunii se va schimba în starea pe care ați selectat-o.

13.7. În calitate de utilizator al conferinței (se aplică tuturor utilizatorilor)

Următoarele elemente se aplică tuturor utilizatorilor funcției Conferință:

13.7.1. Toți utilizatorii: Afișarea stării conexiunii

Starea conexiunii la conferință este afișată în colțul din dreapta sus al zonei de tablă albă.

Indicatorul de stare afișează, de asemenea, numele sau adresa IP a serverului care găzduiește sesiunea.

13.7.1.1. Deconectat

Atunci când nu sunteți conectat la (sau nu găzduiți) o sesiune de conferință, starea deconectat este de culoare roșie:



13.7.1.2. Conectat în modul sincron

Atunci când sunteți conectat cu succes la (sau găzduiți) o sesiune de conferință, indicatorul de stare este verde:



Acest lucru indică faptul că vizualizați poziția curentă din prezentare.

13.7.2. Toți utilizatorii: Subiectul Tablă albă partajată

În timp ce sunteți conectat, subiectul Shared Whiteboard (Tablă albă partajată) va fi afișat în Topic List (Listă subiecte):



13.7.2.1. Conectat în mod asincron

Atunci când sunteți conectat cu succes la (sau găzduiți) o sesiune de conferință, este posibil să vedeți ocazional un indicator de stare de culoare chihlimbar:



Dacă sunteți conectat ca utilizator obișnuit Audience, acest lucru indică faptul că nu vizualizați poziția curentă în cadrul prezentării.

Pentru a vă sincroniza cu cele mai recente date ale conferinței, faceți clic pe butonul Sync/Async din consolă:



Dacă, în orice moment, vă îndepărtați de prezentare (de exemplu, când lucrați la propriul subiect de Whiteboard local), afișajul de stare va deveni automat galben. Pentru a reintra în prezentare și a vă sincroniza cu poziția curentă, faceți clic pe butonul Sync/Async (Sincronizare/Asincronizare) atunci când acesta se afișează în verde (rețineți că butonul Sync/Async (Sincronizare/Asincronizare) își va schimba culoarea și starea).

13.7.2.2. Toți utilizatorii: Deconectarea de la o tablă albă partajată sesiune

Pentru a vă deconecta de la o sesiune de tablă albă partajată, faceți clic pe butonul Disconnect (Deconectare):

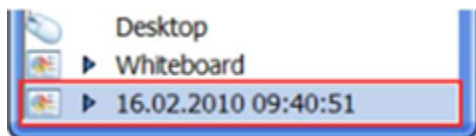


Dacă sunteți gazda, acest lucru va încheia întreaga sesiune de conferință.

Notă: Chiar dacă aveți o stare de conectare roșie, trebuie să faceți clic pe acest buton pentru a finaliza conferința - trebuie să utilizați întotdeauna acest buton pentru a încheia o sesiune.

Toți utilizatorii: Salvarea unei sesiuni de tablă albă partajate pentru utilizare ulterioară

După deconectarea de la o sesiune de tablă albă partajată (utilizând butonul Disconnect (Deconectare)), subiectul Shared Whiteboard (Tablă albă partajată) va fi în continuare afișat în Topic List (Lista de subiecte) sau în meniul Topic (Subiecte):



În loc de "Shared Whiteboard" (tablă partajată), se vor afișa data și ora la care se încheie sesiunea. Puteți salva această sesiune de tablă albă partajată ca fișier yar pentru utilizare ulterioară.

14. Interfețe utilizator

14.1. Modul ecran complet

În modul Whiteboard (Tablă albă), puteți comuta între două moduri de vizualizare: Modul ecran complet și Modul cu ferestre.

Mod ecran complet



Mod fereastră



Selecționați Full-Screen din meniul View (Vizualizare).

Ecranul comută între modul Full-screen (Ecran întreg) și modul Windowed (Fereastră).

14.2. Menubar

Această secțiune explică fiecare meniu disponibil în StarBoard Software.

	Meniu	Descriere
File menu (Filă meniu)	New	Deschide un nou document gol.
	Open	Încărcați un fișier existent StarBoard (.yar) de pe disc.
	Merge	Îmbină un alt fișier StarBoard (.yar) cu documentul curent.
	Recent documents	Vă permite să răsfoiți și să deschideți documentele StarBoard Software accesate cel mai frecvent.
	Save	Salvați documentul curent.

	Save as	Salvează documentul curent ca un nou fișier StarBoard Document (.yar).
	Print	Printați documentul curent.
	Exit	Ieșiți din StarBoard Software. Pe versiunea Mac, această opțiune se află în meniul StarBoard Software.
Edit menu (Meniu de editare)	Undo	Anulează operațiunea anterioară de editare a paginii. Există 15 niveluri de "anulare".
	Redo	Anulează operațiunea anterioară de anulare.
	Cut	Copiază și taie obiectul selectat.
	Copy	Copiază obiectul selectat în clipboard.
	Paste	Lipește obiectul copiat.
	Select all	Selectează toate obiectele de pe pagina curentă.
	Duplicate	Duplică obiectul selectat.
	Delete	Șterge obiectul selectat.
	Clear	Șterge toate datele de pe pagina curentă.
	Clear Annotation	Șterge toate adnotările cu stiloul numai de pe pagina curentă.
	Group-Lock	Deschide un submeniu care conține următoarele opțiuni: Group - Grupează obiectele selectate. Ungroup - Dezagrupează un obiect grupat. Lock - Blochează obiectul selectat. Unlock - Deblochează un obiect blocat.
	Infinite Clone	
	Split Text	Împarte un bloc de text în cuvinte separate.
	Find Text	Găsește un element de text specificat în cadrul documentului curent.
	Find Galery	Vă permite să căutați în widget-ul Galerie un element specificat.
	Folder	Folder

Manage Gallery	Deschideți un dosar care conține imaginile dvs. preferate.
Favorites	
Edit image	Editați imaginea selectată.
Hiperlinks	Deschide un submeniu care conține următoarele opțiuni: Editați Hyperlink... - Editează un hyperlink al articolului selectat. Open Hyperlink... - Deschide un hyperlink al obiectului selectat.
Align	Aliniază obiectele selectate. Top Bottom Left Right Horinzontal Center Vertical Center Distribute horizontally Distribute vertically
Resize	Redimensionează obiectele selectate. Widest Narrowest Highest Lowest
Order	Schimbă ordinea obiectului selectat. Step Up Step Down To the Top To the Bottom To Foreground To Background
Rotate/Flip	Rotește/Întoarce obiectul selectat.

Rotate Clockwise

Rotate 180

Rotate Counterclockwise

Flip Horizontally

Flip Vertically

View meniul)	(Vizualizați Back	Afișează pagina prezentată anterior.
	Forward	Anulează operațiunea anterioară.
	Previous Page	Afișează pagina anterioară.
	Next Page	Afișează pagina următoare.
	Sidebad Widgets	Deschide un submeniu care conține următoarele opțiuni: Topic List - Afișează/Maschează widget-ul Listă de subiecte. Page List - Afișează/Ascunde widget-ul Listă de pagini. Attachments - Afișează sau ascunde widgetul Atașamente. Gallery - Afișează/Ascunde widget-ul Galerie. Tool Properties - Afișează/Maschează widget-ul Proprietăți instrument. Object Properties - Afișează/Ascunde Proprietăți obiect. Pages Properties - Afișează/Ascunde pagina Proprietăți pagină. Navigation - Afișează/Ascunde widget-ul de navigare. Screen Layout - Afișează/Ascunde widget-ul Screen Layout. Conference Console - Afișează/Ascunde fereastra widget-ului Consola conferinței.

Layout	<p>Deschide un submeniu care conține următoarele opțiuni:</p> <p>Menubar - Afișează/Ascunde meniul (numai în versiunea Windows).</p> <p>Sidebar - Afișează/Maschează bara laterală.</p> <p>Contexty Bars - Afișează/Maschează barele contextuale.</p>
Grid	<p>Deschide un submeniu care conține următoarele opțiuni:</p> <p>Show Grid Lines - Afișează/Ascunde liniile de grilă. Snap to Grid Lines - Activează sau dezactivează adaptarea la grilă.</p> <p>Adjust Line Position - Activează sau dezactivează funcția „Reglați poziția liniilor”.</p>
Zoom	<p>Deschide un submeniu care conține următoarele opțiuni:</p> <p>Zoom In - Mărește vizualizarea obiectelor din zona de lucru.</p> <p>Zoom Out - Reduce mărirea obiectelor din zona de lucru.</p> <p>Zoom In Rectangle - Mărește o zonă dreptunghiulară selectată.</p> <p>Reset - Resetează nivelul de zoom la normal (100%).</p>
Full Screen	Comută între modul "Full-screen" (Ecran întreg) și modul cu ferestre.
Hide Top Layer	Afișează/Ascunde foaia de prim-plan.
Refresh View	Permite reîmprospătarea ecranului.
Reset Animation	Readuceți acțiunea unei componente animate la starea inițială.

Tools menu (Meniu instrumente)	Normal-Pen	Selectați Normal-Pen.
	Intelli-Pen	Selectează Intelli-Pen.
	Pointer-Pen	Selectează Pointer-Pen.
	Text-Pen	Selectează Text-Pen.
	Eraser	Selectează radiera.
	Select	Selectează instrumentul Select.
	Scroll	Selectează instrumentul de derulare manuală.
	Multi-Input	Activează instrumentul Multi-Input. A se vedea și Desenarea de către 2 sau 3 persoane în același timp.
	Fill	Selectează instrumentul de umplere.
	Text	Inserează un obiect text în locația specificată de Pen.
	Shapes	Inserează obiecte în locația specificată de Pen.

Linie

Săgeată

Elipsă

Cerc

Triunghi

Triunghi în unghi drept

Diamant

Dreptunghi

Pătrat

Accessories

Compas (compass)

Lansează accesoriul busolă.

Raportor (protractor)

Lansează accesoriul raportor.

Rigla (ruler)

Lansează accesoriul riglă.

Tastatură pe ecran (screen keyboard)

Lansează funcția Tastatură pe ecran a sistemului de operare.

Blocarea ecranului (screen block)

Lansează accesoriul pentru blocarea ecranului (numai versiunea pentru Windows).

Înregistrarea ecranului (screen recorder)

Lansează accesoriul de înregistrare a ecranului.

Reflector (spotlight)

Lansează accesoriul reflector.

Cronometru (stopwatch)

Lansează accesoriul cronometru.

Captură de ecran (screen capture)

Lansează accesoriul de realizare a capturii de ecran (screenshot)

Adăugarea/Eliminarea aplicațiilor externe

Adaugă/Șterge aplicații externe ca accesorii.

Insert menu (Inserare
menu)

New Page

Adaugă o pagină goală la sfârșitul Whiteboard-ului curent și afișează pagina.

Screenshot

Capturează conținutul curent al desktop-ului, îl adaugă la sfârșitul fișierului subiectului curent de Whiteboard și afișează pagina.

Picture

Inserează o imagine în pagina curentă.

Flash

Inserează un fișier Flash (.swf) în pagina curentă.

Curtain

Inserați o componentă Cortina în pagina curentă.

Component

TWAIN Device

Vă permite să selectați un dispozitiv TWAIN (scaner sau aparat foto).

Numai pentru versiunea Windows.

Webcam Device

Deschide un subiect Webcam (numai pentru versiunea Windows).

Topic menu (Meniul topicului)	Desktop	Comută în modul Desktop.
	Whiteboard	Afișează subiectul Whiteboard (Tablă albă).
Conference menu (Meniu conferință)	Host Shared Whiteboard	Vă permite să găzduiți o sesiune de conferință StarBoard (Conferință (gazdă)).
	Join Shared Whiteboard	Vă permite să vă alăturați unei sesiuni de conferință StarBoard (Conferință (Audiență)).
Settings menu (Meniul de configurare)	Preferences	Permite accesul la diverse setări pentru StarBoard Software (Preferințe). Pe versiunea Mac, această opțiune se află în meniul StarBoard Software.
	Language	Selectează limba care urmează să fie utilizată.
	Profile	Încarcă profilul. Încarcă profilurile salvate. Profil nou. Selectează unul dintre profilurile presetate ca șablon pentru a crea un profil nou. Salvează profilul ca Selectează unul dintre profilurile presetate ca șablon pentru a crea un profil nou. Salvează setările curente într-un profil.
	Plug-ins	Permite instalarea sau eliminarea pluginurilor StarBoard Software (Plug-inuri).
	Function Button Settings	Permite modificarea setărilor pentru butoanele funcționale StarBoard (Numai versiunea Windows).
	Configure Search Engines	Vă permite să specificați ce motoare de căutare vor fi utilizate cu StarBoard Software.
	Configure Image Search Engines	În caseta de dialog Configurare motoare de căutare a imaginilor, puteți selecta, actualiza sau adăuga un site de motoare de căutare a

imaginilor și puteți specifica schimbarea automată a motoarelor atunci când o căutare eșuează.

Help menu (Meniul de asistență)

Afișează ajutorul online.

Online Support

Afișează site-ul web de asistență pentru clienți.

About

Afișează informații despre versiunea pentru StarBoard Software

14.3. Meniul de atingere

Meniul Tap este un meniu pop-up pe care îl puteți afișa oriunde în zona editabilă a tabloului alb, făcând clic sau atingând cu pixul.

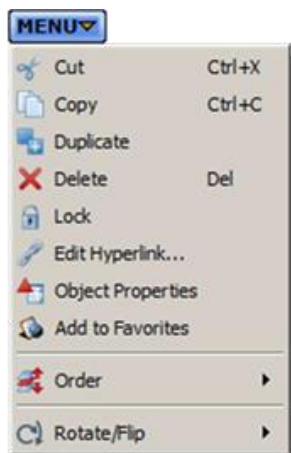
Notă: Opțiunile care sunt listate în meniul Tap menu variază în funcție de context (acest lucru depinde de tipul de obiect care este selectat în acel moment).

14.3.1. Deschiderea meniului Tap (Atingeți)

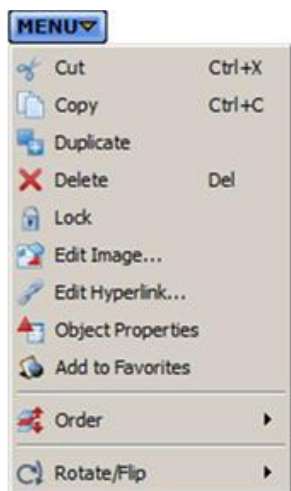
Dacă faceți click sau atingeți ușor pe zona editabilă a tabloului alb, veți vedea un meniu Tap (Atingeți cu pixul) asemănător cu cel de mai jos:



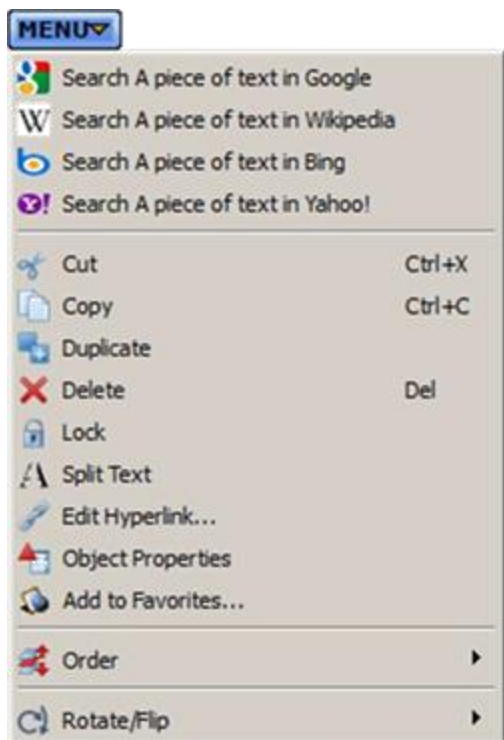
Dacă faceți click sau atingeți ușor o adnotare din zona de tablă editabilă, veți vedea un meniu Tap (Atingeți ușor) asemănător cu cel de mai jos:



Dacă faceți click sau atingeți ușor pe o imagine din zona de tablă editabilă, veți vedea un meniu Tap similar cu cel de mai jos:



Dacă faceți click sau atingeți ușor un obiect de text din zona editabilă a tabloului alb, veți vedea un meniu Tap similar cu cel de mai jos:



Dacă faceți click sau atingeți un obiect de text scris de mână în zona editabilă a tablei albe, în meniul Tap (Atingeți) vor apărea diverse elemente de recunoaștere a textului.

Consultați Conversia scrisului de mână în text și Conversia scrisului de mână în ecuație pentru mai multe informații suplimentare.

14.4. Bara de instrumente

Această secțiune explică modul de utilizare a barei de instrumente.

Consultați Lista instrumentelor (List of tools) din bara de instrumente pentru informații detaliate despre fiecare instrument.

14.4.1. Deplasarea barei de instrumente

Pentru a muta bara de instrumente, trageți zona încadrată de pe bara de instrumente afișată în imaginea de mai jos.



14.4.2. Afișarea arborelui de meniuri

Făcând click pe butonul Meniu (MENU), puteți afișa arborele de meniuri.

Pentru detalii despre fiecare meniu, consultați Menubar.

14.4.3. Adăugarea de elemente în bara de instrumente

Elementele de meniu utilizate frecvent pot fi adăugate la bara de instrumente.

Pentru a adăuga un element, trageți elementul din arborele de meniu și plasați-l pe bara de instrumente.

De asemenea, puteți adăuga o pictogramă de scurtătură la un fișier, trăgând fișierul din explorator și plasându-l pe bara de instrumente.

Rețineți că aceste operații nu pot fi efectuate în următoarele moduri:

Modul desktop

Prezentare PowerPoint Film

Dispozitiv Webcam

Pe Mac, elementele de meniu din Menubar nu pot fi adăugate la bara de instrumente.

Ștergerea elementelor din bara de instrumente.

Faceți click și mențineți apăsat pe elementul din bara de instrumente. După o perioadă scurtă de timp, pictograma apare.

Trageți și fixați pictograma în afara barei de instrumente. Se afișează meniul pop-up.

Selectați Remove button from toolbar (Scoateți butonul din bara de instrumente) din meniul contextual. Rețineți că această operațiune nu poate fi efectuată în următoarele moduri.

Modul desktop

Prezentare PowerPoint Film

Dispozitiv Webcam

14.4.4. Crearea unui buton pe pagina Whiteboard

Faceți click și mențineți apăsat pe elementul din bara de instrumente. După o perioadă scurtă de timp, pictograma apare.


Trageți și fixați pictograma în afara barei de instrumente. Se afișează meniul pop-up.

Selectați Create a button on the page (Creați un buton pe pagină) din meniul pop-up.


14.4.5. Minimizarea/extinderea barei de instrumente

Pentru a minimiza bara de instrumente, faceți click pe .


Bara de instrumente minimizată va fi semitransparentă.

Pentru a readuce bara de instrumente la dimensiunea sa inițială, faceți click pe .

14.4.6. Modificarea orientării barei de instrumente

Pentru a modifica orientarea barei de instrumente, faceți click și țineți apăsat pe , apoi rotiți direcția în jurul butonului Meniu (MENU).












14.4.7. Modificarea numărului de coloane din bara de instrumente








Pentru a modifica numărul de coloane din bara de instrumente, faceți click pe , apoi deplasați-vă spre butonul Meniu (MENU).

14.4.8. Modificarea setărilor barei de instrumente

Puteți modifica dimensiunea pictogramelor și lungimea maximă a barei de instrumente și puteți stabili dacă doriți să blocați pictogramele din bara de instrumente din fila Toolbar (Bara de instrumente), afișată prin selectarea Preferences (Preferințe) din meniul Settings (Setări). Pentru detalii, consultați fila Toolbar (Bara de instrumente).

14.5. Lista de instrumente de pe bara de instrumente

	Buton	Descriere
	Desktop	Comută între modul Whiteboard și Desktop (Selectarea unui mod).
	Normal-Pen	Liniile pot fi desenate liber pe ecran (Desenare).
		
		
		Stabilește culoarea instrumentului curent.
		
	Proprietăți instrument	Afișează/Maschează widget-ul Tool Properties (Proprietăți instrument).
	Back	Afișează pagina afișată anterior.
	StarBoard	Afișează meniul de setări StarBoard.
	Eraser	Comută la instrumentul radieră pentru a șterge obiectele. (Ștergerea)
	Select	Selectează unul sau mai multe obiecte. (Deplasarea/Modificarea/Eliminarea obiectelor).


	Open File	Încarcă de pe disc un fișier existent StarBoard Document (.yar). (Încărcarea datelor salvate).
	Previous Page	Afișează pagina anterioară (Vizualizarea paginilor).
	Next Page	Afișează pagina următoare (Vizualizarea paginilor).
	Clear	Șterge toate datele de pe pagina curentă. (Ștergere)
	Save	Salvează documentul curent ca fișier. (Salvarea și ieșirea)
	Exit	Iese din StarBoard Software. (Salvarea și ieșirea)
	Accessories	Afișează meniul Accesorii.
	Fill	Comută la instrumentul Fill pentru a umple obiectele. (Instrument de umplere)
	On-Screen Keyboard	Afișează tastatura pe ecran.
	Shapes	Afișează meniul Forme.

14.6. Bara laterală

Bara laterală este andocată în partea stângă sau dreaptă a ecranului (numai în modul Whiteboard). Consultați Lista de instrumente de pe bara laterală pentru informații detaliate despre fiecare instrument.


14.6.1. Deschiderea/Închiderea panoului

Selecționați una dintre cele patru file pentru a afișa panoul corespunzător.

Pentru a închide panoul, selecționați  în partea de sus a panoului sau faceți click din nou pe fila respectivă.




14.6.2. Schimbarea poziției barei laterale

Faceți click  pe partea opusă a ecranului față de bara laterală.


14.6.3. Plierea widget-ului


Faceți click  în partea de sus a widget-ului.

Pentru a desfășura widget-ul, faceți click pe .

14.6.4. Andocarea/Dezactivarea widget-ului

Fiecare widget poate fi scos din panoul lateral ca o fereastră care poate fi trasă.


Pentru a extrage widget-ul, faceți click  în partea de sus a acestuia.


Pentru a andoca fereastra cu fila, faceți click  în partea de sus a ferestrei.


Notă: În timp ce sunt decuplate, unele widget-uri (de exemplu, Galeria și Lista de subiecte) pot fi redimensionate pe verticală și orizontală prin tragere pe rama exterioară a widgetului:




14.6.5. Fixarea panoului

Dând click în partea de sus a panoului , puteți fixa panoul.

Atunci când panoul nu este fixat () , acesta se închide automat atunci când începeți să desenați pe zona editabilă.

Atunci când panoul este fixat () , acesta rămâne deschis chiar și atunci când desenați pe zona editabilă.

Pentru a elibera panoul, faceți click pe  .

14.6.6. Ascunderea barei laterale

Selectați Layout - Sidebar din meniul View (Vizualizare).

Pentru a afișa bara laterală, selectați din nou Layout - Sidebar din meniul View.

14.7. Lista de instrumente de pe bara laterală

Tab/Widget

Descriere



Afișează/Ascunde panoul Document.

Topic
widget

List

Listează toate subiectele din documentul curent (Gestionarea subiectelor cu ajutorul listei de subiecte).

Page List widget Afîșează miniaturi ale paginilor din subiectul curent (Gestionarea paginilor cu ajutorul Liste de pagini).

Attachments widget Afîșează toate fișierele atașate la documentul curent (Gestionarea atașamentelor).



Afișează/Ascunde panoul Galerie.

Gallery widget Selectează imaginile care urmează să fie importate în StarBoard-ul curent (Inserarea imaginilor).



Afișează/Ascunde panoul Proprietăți.


Tool Properties widget Afîșează proprietățile instrumentului selectat în mod curent (Modificarea tipului/culorii/lățimii stiloului. Schimbarea tipului/lățimii radierei. Schimbarea formatului de text).

Object Properties widget Afîșează proprietățile obiectelor selectate în mod curent.

Object Properties widget

Page Properties widget Afîșează proprietățile paginii curente (Setarea proprietăților paginii).

Page Properties widget

Dacă faceți click , se afîșează/acoperă foaia de prim-plan a paginii Whiteboard-ului (Tablei albe).



Afișează/Ascunde panoul View (Vizualizare).

Navigation widget Afîșează o imagine în miniatură a paginii curente. Cu ajutorul butoanelor și al cursorului, puteți mări/ micșora și derula vizualizarea (Efectuarea de zoom înainte/înapoi și derularea vizualizării).

Screen Layout widget Dacă faceți click pe butoanele de comutare, puteți specifica dacă doriți să afișați următoarele componente ale ecranului. De asemenea, vă permite să comutați între modul Full-screen (Ecran întreg) și modul Windowed (Fereastră).

Sidebar – bară laterală

Menu Bar (Windows version only) – bară de meniu (numai versiunea Windows)

Scroll Bar – bară de defilare

Trash Can – coș de gunoi

Context Bars – bare de context

Status Indicator – indicator status

Page Tab – filă pagină

Full-Screen – ecran complet

Acest widget conține, de asemenea, următoarele controale pentru funcția Grid:

Grid Size – Mărime grilă

Show Grid Lines – Afișare linii de grilă

Snap to Grid Lines – Adaptarea la liniile grilei

Adjust Line Position – Ajustarea poziției liniei



Afișează/Ascunde panoul Conferință.

Conference

Afișează proprietățile pentru funcția de conferință.

widget

Controalele din widget vă permit să organizați o conferință cu alți utilizatori StarBoard Software. (Conferință StarBoard)

14.8. Bare de context

Fiecare instrument are o bară contextuală corespunzătoare care conține toate setările care pot fi efectuate pentru instrumentul respectiv. Acestea funcționează în același mod ca și setările afișate în panoul Tool Properties (în bara laterală, în fila Properties).

Barele contextuale nu sunt disponibile în subiectele Desktop, PowerPoint, Movie și Webcam.

Când această caracteristică este activă, barele de context sunt ancorate în partea de jos a ecranului:



Activarea sau dezactivarea barelor contextuale:

Puteți activa sau dezactiva funcția barelor de context selectând opțiunea Layout > Context Bars (Disponere > Bare de context) din meniul View (Vizualizare). Odată ce barele de context au fost activate, acestea vor rămâne active pentru sesiunile viitoare.

De asemenea, puteți activa sau dezactiva caracteristica barelor de context utilizând widgetul Screen Layout (Disponere ecran) din fila View (Vizualizare (Disponere ecran)).

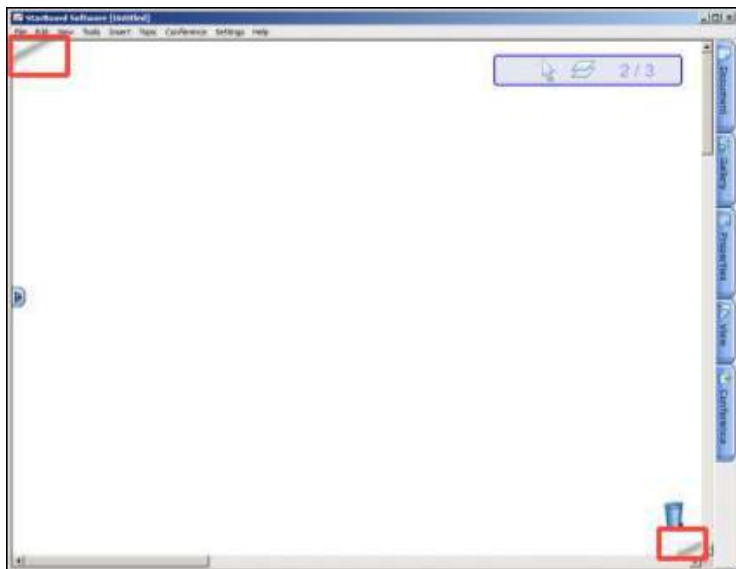
14.9. Fila de pagină

Făcând click pe fila Pagina din colțul din dreapta jos al zonei editabile, puteți afișa pagina următoare.


Atunci când este afișată ultima pagină, se adaugă o nouă pagină goală la sfârșitul subiectului curent.

Făcând clic pe fila de pagină din colțul din stânga sus al zonei editabile, puteți afișa pagina anterioară.

Filele de pagină




14.9.1. Ascunderea filei de pagină

Selecțaiți  din bara laterală. Se afișează widget-ul Screen Layout (Dispunere ecran).
Faceți click pe butonul Page Tab (fila Pagina):




14.10. Coșul de gunoi

Puteți șterge obiecte prin tragere și plasare pe  (coșul de gunoi) din colțul din dreapta jos al zonei editabile.

O operațiune de ștergere cu ajutorul coșului de gunoi poate fi anulată prin selectarea Undo din meniul Edit (Editare).

Poziția coșului de gunoi poate fi mutată în partea stângă jos prin tragerea și plasarea pictogramei în partea stângă a zonei editabile.

14.10.1. Ascunderea coșului de gunoi

Selecțaiți  din bara laterală. Se afișează widget-ul Screen Layout (Dispunere ecran).
Faceți click pe butonul Coș de gunoi:



15. Observații

Această secțiune oferă sfaturi privind utilizarea software-ului StarBoard.

15.1. Observații privind mediul de operare

"Tablet mode" pe Windows 10 (Win)

StarBoard Software nu acceptă "Tablet mode" în Windows 10. Este posibil să apară mișcări neașteptate.

Vizualizare divizată pe MacOS X El Capitan, MacOS Sierra, MacOS High Sierra (Mac)

StarBoard Software nu acceptă Split View (Vizualizare divizată) în MacOS X El Capitan, MacOS Sierra, MacOS High Sierra. Este posibil să apară mișcări neașteptate.

MacOS X El Capitan, MacOS Sierra, MacOS High Sierra - Restricția instrumentelor cu mai multe intrări (Mac). Dacă ambele intrări pornesc, răspunsurile instrumentelor pot deveni mai lente.

Modificarea rezoluției afișajului (Win/Mac)

Nu modificați rezoluția afișajului în timp ce StarBoard Software rulează. Dacă faceți acest lucru, este posibil să provocați o distorsiune a afișajului sau să dezactivați funcția de adnotare cu stiloul electronic.

Modificarea ordinii de afișare a ferestrelor (Win/Mac)

Atunci când rulează orice aplicație care modifică forțat ordinea de afișare a ferestrelor, este posibil ca StarBoard Software să nu funcționeze corect. În acest caz, închideți celelalte aplicații, apoi reporniți StarBoard Software.

Schimbarea utilizatorilor în Windows (Win)

StarBoard Software nu acceptă funcția Switch User (Schimbare utilizator) în Windows. Dacă contul de utilizator este schimbat cu un altul în timp ce StarBoard Software este în curs de execuție, software-ul nu poate fi utilizat în alt cont de utilizator.

Monitoare multiple (Win/Mac)

În unele setări cu mai multe monitoare, va rămâne un decalaj între poziția vârfului stiloului și cursor, chiar dacă acesta este calibrat.

În acest caz, vă rugăm să vă asigurați că ecranul de operare este setat pe ecranul principal.

Utilizarea unui FX-DUO / PX-DUO / FX-TRIO / FX-79E1 /FX-79E2 / FX-89WE1/ FX-89WE2 / FX-89WE2 / FX-89WE2

StarBoard Link EZ / StarBoard Link EZ2 cu Mighty Mouse (Mac)

Atunci când se utilizează o placă FX-DUO / PX-DUO / FX-TRIO / FX-79E1 /FX-79E2 / FX-89WE1/ FX-89WE2 / StarBoard Link EZ / StarBoard Link EZ2 cu Apple Mighty Mouse, gestul de defilare al Intelli-Pen intră în conflict cu o comandă rapidă utilizată pentru a lansa Dashboard în setările implicite ale Mighty Mouse. Vă rugăm să deconectați mouse-ul sau să modificați setările de comandă rapidă pentru a utiliza gesturile de defilare.

FX-DUO / PX-DUO / PX-DUO / FX-TRIO / StarBoard Link EZ / StarBoard Link EZ2
Restricție pentru instrumente de intrare multiple (Win/Mac)

Atunci când ambele intrări se află în același timp pe o linie diagonală de-a lungul plăcii (de sus în stânga până jos în dreapta, sau de sus în dreapta până jos în stânga), aceste intrări pot fi instabile (poate apărea o mișcare neașteptată a instrumentelor).

Iar instrumentul Eraser (Radieră) și instrumentul Select (Selectare) sunt selectate pe ambele părți în același timp, răspunsurile instrumentelor pot deveni mai lente.

FX-79E1 /FX-79E2 / FX-89WE1/ FX-89WE2 Restricție privind instrumentele cu intrări multiple (Win/Mac)

Atunci când ambele intrări sunt pe o linie orizontală pe planșă în același timp, aceste intrări pot fi instabile (poate apărea o mișcare neașteptată a instrumentelor).

Dacă ambele intrări pornesc în același timp, este posibil ca acele intrări să nu fie recunoscute.

Și instrumentul Eraser (Radieră) și instrumentul Select (Selectare) sunt selectate pe ambele părți în același timp, răspunsurile instrumentelor pot deveni mai lente.

Setări imprimantă (Win)

Este posibil ca unele imprimante să aibă probleme cu imprimarea datelor de la StarBoard Software. În acest caz, modificați setarea spool la Print directly to the printer (Imprimare directă la imprimantă) și încercați să imprimați din nou. Dacă acest lucru nu rezolvă problema, configurați

setările de imprimare astfel încât să nu înlocuiască fontul sau să prioritizeze calitatea imaginii și încercați din nou.

Imprimarea din alte aplicații (Win)

Unele aplicații imprimă documente care conțin elemente dependente de aplicație, cum ar fi fonturile.

Este posibil ca aceste documente să nu fie redată corect în StarBoard Software.

Probleme cu imprimarea în arabă și ebraică (Win/Mac)

Textul în arabă sau ebraică se poate imprima incorect. Vă rugăm să încercați să salvați textul în format PDF și să îl imprimați din cititorul PDF.

Probleme cu imprimarea sau salvarea texturilor (Win/Mac)

Imaginea creionului de textură nu reprezintă aceeași imagine la imprimare sau salvare.

Mărimea fontului din Proprietatea de afișare (Win)

Vă rugăm să folosiți fontul standard (sau mic). Folosirea unui font mare poate duce la lipsa literelor în casetele de dialog.

Utilizarea software-ului StarBoard în modul Whiteboard fără proiector (Win/Mac)

În modul Windowed, este posibil ca unele date de scriere de mână să nu fie văzute, în funcție de dimensiunea și poziția ferestrei sale. În acest caz, vă rugăm să schimbați vizualizarea în modul Full-screen (Ecran întreg). Atunci când conectați mai multe StarBoard, vă rugăm să atingeți StarBoard-ul care urmează să fie utilizat cu un stilou și să utilizați StarBoard Software în modul Whiteboard.

Compatibilitatea profilului (Win/Mac)

Setările de profil exportate (fișier ".pro") care au fost create pe StarBoard Software 8.x sau pe versiuni mai vechi nu sunt acceptate.

Butoanele laterale ale stiloului furnizat cu panoul din seria T și tableta WT (Win/Mac)

Atunci când utilizați butonul lateral 1 al stiloului furnizat cu panoul din seria T și tableta WT, apăsați butonul după ce apropiați stiloul de monitor. Apăsarea butonului înainte de a apropia stiloul de monitor poate avea ca rezultat aceeași operațiune ca și cea a butonului de coadă.

Pe Mac OS X, este posibil ca apăsarea și tragerea butoanelor laterale să nu funcționeze corect în anumite circumstanțe.

Dacă doriți să utilizați instrumentul Eraser (Ștergător), selectați instrumentul din meniul StarBoard Software.

Frecvența de reîmprospătare a ecranului panoului din seria T (Win/Mac)

Pentru panoul din seria T, rata de reîmprospătare a ecranului corespunzătoare este de 60 Hz. Vă rugăm să comutați rata la 60Hz dacă aveți dificultăți în a indica cu precizie pe ecran cu stiloul electronic.

Afișarea unui watermark atunci când nu este conectat un StarBoard (Win/Mac)

Atunci când utilizați software-ul StarBoard inclus cu StarBoard, puteți utiliza software-ul StarBoard fără a fi conectat la StarBoard, dar în zona de editare va fi afișat un filigran. Funcțiile precum crearea de conținut nu sunt afectate. Conectați-vă la StarBoard și filigranul va dispărea.

Funcțiile butoanelor laterale ale stiloului (Mac)

Versiunea Mac a software-ului nu acceptă personalizarea butonului lateral al stiloului. Funcțiile atribuite fiecărui buton nu pot fi modificate.

Comenzile rapide ale tasturii (Win/Mac)

Comenzile rapide pentru tastatură sunt dezactivate atunci când StarBoard Software se află în modul Desktop sau când vizualizați un subiect Film sau Webcam.

[Ștergerea] comenzii rapide a tasturii (Mac)

[Ștergere] comenzii rapide este disponibilă în StarBoard Software, dar cea pentru [Backspace] nu. Pentru a utiliza [Delete] pe un Mac care nu are tasta [Delete], apăsați [Fn] + [Backspace].

Setări Scriere pe desktop capturat și afișarea imaginii surprinse (Win/Mac)

Când selectați Write on Captured Desktop (Scrieți pe desktop capturat) în fila Annotation (Adnotare) din Preferences (Preferințe), selectați și Show Captured Image (Afișați imaginea capturată). Dacă nu este selectată opțiunea Show Captured Image, nu puteți scrie pe Captured Desktop.

Alinierea obiectelor rotite (Win/Mac)

Atunci când obiectele selectate au unghiuri de rotație diferite, acestea nu vor fi aliniate corect.

O notă despre schimbarea utilizatorilor (Mac)

Vă rugăm să reporniți sistemul de operare pentru a utiliza StarBoard ca alt utilizator. Pot apărea probleme în ceea ce privește dedectarea StarBoard dacă schimbați utilizatorii fără a realiza acțiunea de repornire.

Ecranul pâlpâie pe tema PowerPoint / Film (Win)

Unele pâlpâiri (desktop-ul apare pentru un moment) pot fi afișate pe ecran la pornirea și utilizarea subiectului PowerPoint / Movie, dar nu există probleme.

O notă privind utilizarea Tube pen (Win/Mac)

Dacă desenați o mulțime de obiecte de formă folosind Tube pen, răspunsul software-ului poate deveni mai lent.

Probleme de traducere cu araba și ebraica (Win/Mac)

În arabă și ebraică, unele dialoguri nu sunt traduse complet. Acestea vor fi afișate în limba engleză.

Culori transparente în Webcam Topic (Win)

Atunci când se utilizează un dispozitiv cu cameră web, adnotările care utilizează culori transparente (Highlighter pen / Shadow pen) pot fi afișate ca o culoare opacă (fără transparență). Dacă doriți să folosiți culori transparente pe o imagine de pe camera web, faceți o captură de ecran folosind butonul Screenshot (Captură de ecran) din bara de instrumente a camerei web și faceți adnotări pe imaginea capturată.

Deconectare în timpul importului de imagini de la un dispozitiv TWAIN (Win)

NU deconectați un dispozitiv TWAIN de la computer în timpul importului de imagini, fie prin deconectarea cablului de conectare, fie prin oprirea întrerupătorului de alimentare. Acest lucru poate provoca rezultate neașteptate, inclusiv oprirea aplicației sau pierderea de date.

ELMO L-1n - Problema cu driverul TWAIN (Win)

Driverul TWAIN pentru camera de documente ELMO L-1n poate cauza unele probleme, inclusiv terminarea anormală a StarBoard Software. În acest caz, vă rugăm să descărcați un driver alternativ (pentru L-1ex) de pe site-ul corporativ ELMO și să îl utilizați.

Probleme legate de utilizarea instrumentului Multi-input pentru o perioadă extinsă (Win/Mac)

Dacă utilizați instrumentul Multi-input pentru o perioadă prelungită, este posibil să aveți performanțe slabe sau erori.

Instrumentul cu intrări multiple poate utiliza o cantitate mare de resurse de procesor (Win/Mac)

Pentru a vă asigura o performanță bună, se recomandă să folosiți un procesor puternic.

Probleme cu instalarea și dezinstalarea plug-in-ului (Win/Mac)

Este posibil să întâmpinați probleme la instalarea sau dezinstalarea plug-in-urilor.

Dacă se întâmplă acest lucru, vă rugăm să reporniți software-ul StarBoard cu privilegii de administrator urmând acești pași și să încercați din nou:

Windows: Faceți clic dreapta pe pictograma aplicației și selectați "Run as administrator" (Execută ca administrator).

Mac: Deschideți terminalul și introduceți: `sudo open "/Applications/StarBoard Software.app"`

Deschiderea tastaturii pe ecran poate afecta performanța (Win)

Atunci când utilizați un StarBoard pe Windows, lansarea tastaturii pe ecran poate cauza o anumită pierdere de performanță în ceea ce privește Software-ul StarBoard. Închiderea tastaturii de pe ecran după utilizare va restabili performanța.

Caracterele alfanumerice nelatine din numele fișierelor pot cauza probleme de încărcare a fișierelor (Win/Mac). În cazuri rare, este posibil ca un fișier să nu se poată încărca dacă are un nume de fișier care conține caractere care nu fac parte din setul de caractere alfanumerice latine. Vă rugăm să redenumiți fișierul dacă se întâmplă acest lucru.

Funcția Windows Snap (Win)

Este posibil să aveți unele probleme cu afișarea adnotărilor și a barei de instrumente atunci când se ancorează alte aplicații în partea laterală a ecranului.

Vă rugăm să nu folosiți funcția Windows Snap în timp ce Software StarBoard este în curs de execuție.

Setări de economisire a energiei (Win)

În unele cazuri rare, reluarea din starea de repaus poate provoca o terminare anormală a StarBoard Software.

Vă rugăm să dezactivați funcțiile de economisire a energiei în timpul utilizării software-ului.

Afișarea ecuațiilor (Win/Mac)

Pot apărea probleme în funcție de conținutul ecuației. În astfel de cazuri, vă rugăm să modificați cu pixul etc.

Afișarea efectelor de animație (Win/Mac)

Pot apărea probleme în cazul în care mai multe efecte de animație sunt în mișcare în același timp.

În astfel de cazuri, reduceți numărul celor aflate în mișcare în același timp prin anularea efectelor de animație.

Ecranul Retina (Mac)

Ecranul Retina nu este acceptat.

15.2. Note privind utilizarea software-ului StarBoard cu alte programe programe

Aplicații care nu pot fi utilizate cu StarBoard Software (Win/Mac)

Evitați să utilizați Software StarBoard atunci când rulează oricare dintre următoarele aplicații:

Aplicații care suplimentează intrarea mouse-ului;

Aplicații care blochează porturile TCP;

Aplicații care utilizează foarte multă memorie, timp de procesare, resurse sau lățime de bandă de rețea;

Aplicații care controlează imprimantele.

Scrieți pe desktop împreună cu alte programe (Win/Mac)

Dacă vă aflați în modul "Write on Desktop", este posibil ca unele aplicații să aibă o problemă cu operațiunile lor. În plus, unele aplicații cu funcții de securitate pot limita capacitatea de a scrie direct pe ferestrele lor (de exemplu, Adobe Reader X cu modul protejat activat).

Pentru a evita acest lucru, vă rugăm să utilizați modul "Write on Captured Desktop".

Probleme de format la copierea și lipirea textului din alte programe (Win/Mac)

Dacă lipiți text dintr-un alt program, este posibil să apară unele probleme de formatare (dimensiunea fontului, alinierea și alte atribute ale textului).

În ceea ce privește utilizarea cu software-ul antivirus (Win/Mac)

Dacă este instalat un software antivirus, există cazuri în care StarBoard Software nu va funcționa corect.

Urmând instrucțiunile din manualul software-ului antivirus, vă rugăm să adăugați fișierul executabil al StarBoard Software la setările de excludere antivirus.

15.3. Note privind pornirea/ieșirea din StarBoard Software

Disponibilitatea butoanelor funcționale (Win/Mac)

Butoanele funcționale ale StarBoard sunt disponibile numai în timp ce StarBoard Software este utilizat în modul Whiteboard (tablă albă).

Erori critice care implică StarBoard Software (Win/Mac)

Atunci când StarBoard Software are o eroare critică, calculatorul dumneavoastră poate deveni instabil. În acest caz, reporniți StarBoard Software, apoi ieșiți din el în mod normal. Această procedură va face ca computerul să-și revină.

Atunci când PowerPoint se termină în mod anormal, este posibil ca o prezentare de diapozitive să nu fie lansată în StarBoard Software. În acest caz, lansați din nou PowerPoint și ieșiți din el în mod normal, apoi încercați din nou operațiunile din StarBoard Software.

Dacă operațiunea de mai sus nu rezolvă problema, vă rugăm să reporniți calculatorul.

Deschiderea software-ului StarBoard prin dublu click pe un fișier .yar (Win)

În Windows, dacă lansați StarBoard Software făcând dublu clic pe un fișier .yar, cursorul mouse-ului poate rămâne blocat în modul "ocupat". Vă rugăm să încărcați fișierele .yar din StarBoard Software.

15.4. Note privind utilizarea funcțiilor de redare a filmelor

Performanța redării filmelor (Win/Mac)

În funcție de formatul sau de rata de biți a unui film, este posibil să fie necesare mai multe resurse de calculator decât cele solicitate de StarBoard Software pentru a reda fără probleme fișierul film.

Mărirea vizualizării pe un subiect de film în/înapoi (Win)

Atunci când afișați un subiect de film cu un sistem Windows, utilizarea funcțiilor de mărire/micșorare a vizualizării unui subiect de film poate cauza pierderi de performanță în timpul redării filmului.

Capturarea fișierelor de film cu ajutorul accesoriului de captură a ecranului (Win/Mac)

Este posibil ca accesoriul de captură a ecranului să nu funcționeze corespunzător dacă îl utilizați pentru a captura fișiere de film.

Lipsa de răspuns la redarea unor fișiere de film (Win/Mac)

Este posibil ca software-ul StarBoard să nu mai răspundă la unele fișiere video. Dacă se întâmplă acest lucru, vă rugăm să ieșiți din joc utilizând Windows Task Manager.

15.5. Note privind Microsoft® Office și fișierele PDF

Când nu puteți deschide un fișier Office (Win)

Dacă nu reușiți să deschideți fișiere Office de la StarBoard Software, reconfigurați Microsoft Office și instalați Visual Basic for Applications (VBA).

Când software-ul StarBoard nu poate detecta Microsoft Office (Win/Mac)

Dacă StarBoard Software nu poate detecta Word/Excel/PowerPoint, chiar dacă aceste programe sunt instalate pe computer, este posibil ca Microsoft Office să nu fi fost instalat corect. În acest caz, vă rugăm să reinstalați Microsoft Office.

Comenzi rapide de la tastatură pentru un subiect PowerPoint (Win)

Pentru un subiect PowerPoint, comenzile rapide de la tastatură ale StarBoard Software sunt dezactivate. Sunt disponibile cele din PowerPoint însuși.

Afișarea fișierelor PDF (Win/Mac)

Când importați fișiere PDF în StarBoard Software, este posibil ca unele caractere să devină neclare.

Dimensiunea paginii la importul unui fișier (Win/Mac)

Dimensiunile paginilor și elementele de afișare (intervalul de afișare, numărul paginii etc.) disponibile atunci când fișierele sunt importate în StarBoard Software depind de setările paginii de imprimare care sunt salvate pentru fiecare fișier.

Importul de fișiere PDF care au mai multe pagini (Win/Mac)

Când importați fișiere PDF care au mai multe pagini și diferite dimensiuni de pagină, fiecare pagină va fi importată în același raport specificat în caseta de dialog Import File.

Obiecte lipite în documente Office (Win/Mac)

Atunci când obiectele sau fișierele meta create în alte aplicații sunt lipite într-un document Office, este posibil ca documentul să nu fie importat în StarBoard Software în mod corespunzător. În acest caz, vă rugăm să lipiți aceste obiecte ca date BMP, JPEG sau PNG în documentul Office.

O notă despre schimbarea diapozitivelor (Win)

Ocazional, fundalul unei prezentări PowerPoint poate deveni negru atunci când treceți la următorul diapozitiv. Dacă se întâmplă acest lucru, selectați un alt diapozitiv și apoi reveniți la cel original.

Adnotări nealiniat pe un subiect PowerPoint (Win)

O adnotare poate fi nealiniată la deschiderea unei prezentări PowerPoint. Acest lucru este cauzat de raportul de aspect al ecranului. Vă rugăm să utilizați același raport de aspect pentru a afișa corect această adnotare.

Notă pentru utilizatorii PowerPoint 2013 (Win)

Atunci când utilizați o prezentare PowerPoint pe StarBoard Software într-un mediu cu mai multe monitoare, nu utilizați opțiunea Presenter View (Vizualizare prezentator). De asemenea, nu utilizați opțiunea Presenter View (Vizualizare prezentator) în PowerPoint 2013 atunci când StarBoard Software este în funcțiune.

Importarea prezentărilor PowerPoint (Mac)

Importul de prezentări PowerPoint și funcția de afișare a subiectelor PowerPoint nu vor mai fi acceptate începând cu versiunea 9.6. Pentru a importa o prezentare PowerPoint, salvați prezentarea ca PDF și apoi importați PDF-ul.

Pentru a afișa un subiect PowerPoint creat în versiunea 9.5 sau anterioară, salvați subiectul PowerPoint ca PDF în versiunea 9.5 sau anterioară și apoi importați PDF-ul.

15.6. Note privind importul de fișiere

Reîncercarea de a importa fișiere (Win)

Dacă fișierele nu sunt importate corect, încercați din nou operațiunea.

Atunci când o anumită porțiune din fișierul importat nu este afișată (Win)

Dacă setarea dimensiunii hârtiei de tipărire specificată într-un fișier care urmează să fie importat este mai mică decât dimensiunea cerută de conținut, este posibil ca o parte din conținut să dispară sau să fie afișată cu o dimensiune prea mică a fontului atunci când fișierul este importat în StarBoard Software. În acest caz, vă rugăm să vă asigurați că setarea dimensiunii hârtiei de imprimare a fișierului este corespunzătoare dimensiunii conținutului.

Afișarea liniilor drepte (Win/Mac)

Este posibil ca liniile drepte să nu fie afișate sau să fie afișate cu lățimi diferite, în funcție de scara și lățimea liniei.

Dialogul de imprimare afișat atunci când începeți să importați un fișier (Win)

Când începeți să importați un fișier, dacă este afișată fereastra de dialog de imprimare a aplicației asociate cu fișierul, selectați imprimanta StarBoard Document Capture și începeți să imprimați.

Dialog afișat în timpul importului de fișiere (Win)

Dacă sunt afișate mesaje de confirmare a imprimării din aplicația asociată cu un fișier care urmează să fie importat, nu anulați imprimarea. Dacă se anulează imprimarea, este posibil ca fișierul să nu fie importat în mod corespunzător.

Anularea unei lucrări de imprimare în timpul importului unui fișier (Win)

Nu anulați o lucrare de imprimare StarBoard Document Capture direct în timp ce importați un fișier. Dacă se anulează sarcina de imprimare, este posibil ca fișierul să nu fie importat corect.

Atunci când un fișier nu poate fi importat din cauza unui time-out al imprimantei (Win)

Atunci când aplicația nu poate începe imprimarea deoarece trebuie să aștepte introducerea unei parole etc., este posibil ca importul fișierelor să eșueze după ce este afișat un mesaj. În acest caz, închideți aplicația care a așteptat introducerea datelor și încercați din nou să importați fișierul. Este posibil ca fișierele a căror imprimare durează prea mult să nu fie importate, chiar dacă încercați din nou operațiunea.

Note privind importul fișierelor de imagini (Win/Mac)

Atunci când importați un fișier de imagini din meniul "File" sau "Insert" sau din Widget-ul de galerie, în unele cazuri pot apărea probleme în importarea corectă a anumitor imagini, în special pe Mac, unele imagini în format vectorial pot cauza probleme grave (inclusiv închiderea anormală a programului).

În acest caz, vă rugăm să convertiți imaginea într-un alt format înainte de a o importa.

În cazul în care apar probleme la importul unui fișier de imagine fixă cu extensia ".dib", vă rugăm să modificați extensia acestuia în ".bmp".

Încărcarea versiunilor mai vechi de fișiere YAR (Win/Mac)

Atunci când încărcați un fișier YAR creat de o versiune mai veche a StarBoard Software (versiunea 8.x sau mai veche), procesul de conversie poate dura mult timp (un minut sau mai mult) în unele cazuri. Aceasta depinde de dimensiunea și complexitatea documentului. După ce ați salvat o dată documentul convertit, timpul de încărcare va fi mai scurt decât prima dată.

Note privind importul de fișiere Flash (Win/Mac)

Fișierele Flash păstrate în orice dosar de rețea nu pot fi importate corect. Vă rugăm să copiați fișierele într-un dosar local înainte de a le importa.

Pentru a putea utiliza conținutul Flash, trebuie instalat Flash Player. este posibil să fie necesar și Java SE6 runtime. Instalați software-ul, dacă este necesar.

Probleme asociate cu caracterele hindi în numele de fișier (Win)

Atunci când importați date utilizând funcția Virtual Printer, pot apărea probleme dacă numele de fișier original conține caractere hindi. Pentru a rezolva această problemă, încercați să redenumiți fișierul astfel încât acesta să nu utilizeze caractere hindi.

15.7. Salvarea unui fișier

Salvarea unui subiect PowerPoint într-un fișier PDF (Win)

Poate dura câteva zeci de minute dacă subiectul PowerPoint conține o cantitate mare de date de imagine.

Spațiu liber pe disc necesar pentru salvarea documentelor (Win/Mac)

Verificați dacă există suficient spațiu liber pe disc pentru salvarea documentelor StarBoard în alt format. Este posibil să se creeze un fișier corupt dacă unitatea de disc țintă nu are suficient spațiu liber pe disc.

O notă privind deconectarea unității de disc țintă în timpul salvării datelor (Win/Mac)

Verificați dacă unitatea țintă este conectată corect (include și starea de conectare a rețelei dacă unitatea țintă este o unitate de rețea).

Dacă unitatea țintă devine indisponibilă în timpul salvării, ocazional pot apărea pierderi accidentale de date sau o terminare anormală a software-ului.

O notă privind comutarea aplicației sau a altei operațiuni în timpul operațiunii de imprimare (Mac)

Vă rugăm să nu comutați la alte aplicații și să nu efectuați nicio operațiune pe StarBoard Software în timpul unei operațiuni de imprimare.

Ocazional, acest lucru poate provoca o terminare anormală a software-ului.

15.8. Note privind utilizarea recunoașterii vocale

Butonul de recunoaștere vocală nu se afișează

Disponibilitatea funcției de recunoaștere vocală depinde de sistemul de operare și de limba dvs. Pentru a vedea informații suplimentare despre sistemele de operare și limbile acceptate, consultați Configurarea și utilizarea recunoașterii vocale.

Rezultate slabe ale recunoașterii

Calitatea recunoașterii vocale este direct legată de calitatea microfonului pe care îl utilizați. Se recomandă utilizarea microfoanelor pentru căști, deoarece acestea sunt mai puțin predispuse la captarea de zgomote.

Asigurați-vă că ați configurat microfonul înainte de a utiliza recunoașterea vocală.

Pentru a vedea informații suplimentare despre configurarea microfonului, consultați Configurarea și utilizarea recunoașterii vocale.

Rezultate inconsistente ale recunoașterii

Asigurați-vă că distanța dintre microfon și gură este constantă în timp ce vorbiți.

De asemenea, trebuie să vă asigurați că vocea și nivelul vocii dvs. sunt consecvente de la o sesiune la alta.

Poziția recomandată pentru microfon este la o distanță de o lățime de degetul mare de colțul gurii dumneavoastră.

16. StarBoard Software 9.74 pentru Windows

Vă rugăm să citiți acest document înainte de instalare.

16.1. Funcțiile de gesturi și multi-touch pe Windows Hardware tactil

Funcțiile de gesturi și multi-touch specifice hardware-ului pot intra în conflict cu cele ale StarBoard Software.

În acest caz, vă rugăm să consultați manualul hardware-ului dumneavoastră și să modificați setările pentru a preveni aceste conflicte.

16.2. Note de instalare

Privilegii de administrator

Veți avea nevoie de privilegii de administrator pentru a instala software-ul StarBoard. Nu utilizați funcția "install program as another user" (instalați programul ca un alt utilizator) chiar dacă acel utilizator are privilegii de administrator.

Dacă software-ul pare să fi înghețat

Dacă procesul de instalare sau de deinstalare se blochează, vă rugăm să minimalizați fereastra și să determinați dacă sunt deschise casete de dialog pentru alte aplicații. În caz afirmativ, închideți-le și restabiliți fereastra pe care ați minimizat-o.

Conflicte între driverele tabletelor

Instalarea suportului pentru tabletele StarBoard seria T într-un mediu în care au fost instalate drivere pentru tablete, altele decât cele ale StarBoard, poate provoca conflicte între driverele pentru tablete, ceea ce poate duce la o funcționare defectuoasă a seriei StarBoard T. În astfel de cazuri, vă rugăm să eliminați toate driverele pentru tablete, altele decât cele ale StarBoard.

În plus, dacă driverul pentru tabletă nu reușește să se instaleze, vă rugăm să deconectați tableta de la PC și să instalați din nou driverul.

Asocierea fișierelor yar

Instalarea asociază extensia .yar din tipul de fișier "StarBoard Software" cu acțiunea implicită de deschidere cu Launcher.exe. Dacă instalarea nu reușește să facă această asociere, puteți instala din nou software-ul sau puteți configura manual asocierea prin Windows Explorer - Folder Options - file types în mod standard.

Instalarea din folderul de rețea

Procedura de instalare recomandată este cea de pe DVD. Dacă încercați să efectuați o instalare dintr-un dosar de rețea, instalarea poate eșua dacă calea de rețea este prea adâncă sau prea lungă.

Reinstalați pe Windows

Nu utilizați "Reinstalați utilizând setările recomandate" dacă anulați instalarea.

Instalare/Dezinstalare

Nu instalați/dezinstalați StarBoard Software în timp ce programul este în curs de execuție. Vă rugăm să ieșiți din StarBoard Software înainte de instalare/dezinstalare.

Reporniți instalarea pe Windows

Este posibil ca instalarea să nu repornească automat pe Windows. Dacă se întâmplă acest lucru, vă rugăm să lansați din nou instalarea.

16.3. Note de lansare

Cerințe privind mediul de operare

1.1. StarBoard

FX-TRIO, FX-DUO, PX-DUO, FX-79E1, FX-79E2, FX-89WE1, FX-89WE2, StarBoard Link EZ/EZ2/EZ2-Pen, FX, FX Portable, T-17SXLG(rev.B sau ulterior)/19WX, WT-1, iPJ-AW250N, CP-AW2519N/2519NJ/3019WN/3019WNJ, CP-TW2503/2505/3003/3003J/3005/3005J/3506/3506J,HMP-TW2503/3003, HMP-TX226/231/627/632, HMP-TX2700/3300, HMP-TW2510/3010, LP-TW3001/LP-TW4001,MP-TW4011/TW3011/TW4001/TW3001,MC-TW3506/TW3006, DCHD-5M.

(Notă: Este posibil ca unele modele să nu fie comercializate în zona dumneavoastră).

1.2. Hardware

PC/AT: Dispozitiv compatibil

CPU: Intel Core Duo 1.8GHz

HDD: 2GB de spațiu liber

Memorie: 2GB de spațiu liber

Vă rugăm să folosiți un computer cu următoarele specificații minime atunci când utilizați funcția StarBoard Conference:

CPU: Intel Core i3 sau mai mult

Memorie: 2GB sau mai mult

Numărul recomandat de participanți: Până la 4 utilizatori.

Dacă organizați o conferință cu mai mult de 4 participanți, computerul va necesita mai multe resurse de CPU și memorie.

Performanța va depinde, de asemenea, de lățimea de bandă a rețelei - dacă aceasta este insuficientă, conferința poate întâmpina probleme.

1.3. Sistemul de operare

Microsoft Windows 8.1 (32 și 64 de biți)

Microsoft Windows 10 (32 și 64 de biți)

(Notă: Software-ul StarBoard a fost testat cu cel mai recent service pack la lansare).

1.4. Culoarea ecranului

32 biți

1.5. Rețea

Mediu conectat la internet

Cu ajutorul motoarelor de căutare din cadrul StarBoard Software, căutare de imagini pe Web și accesarea de site-uri web, cum ar fi Asistență online.

1.6. Browser

Internet Explorer 9/10/11

Notă: Software-ul StarBoard a fost testat cu cel mai recent service pack la lansare.

1.7. Altele

Placă video cu funcție de suprapunere hardware

(Necesară numai pentru redarea filmelor.)

Dispozitive de captare DV (video digital, camere DV, D-VHS etc.) care acceptă DirectShow (cu drivere WDM).

(Necesară numai pentru redarea și capturarea Webcam.)

Alte cerințe software

2.1. Vizualizarea și editarea documentelor Microsoft Office

Funcția Vizualizare și editare documente Microsoft Office necesită următorul software:

Microsoft PowerPoint 2010/2013/2016

Microsoft Excel 2010/2013/2016 Microsoft Word 2010/2013/2016

(Notă: StarBoard Software a fost testat cu cel mai recent service pack la lansare).

2.2. Navigare PDF

Pentru a naviga prin fișierele PDF trebuie instalată una dintre următoarele aplicații: Adobe Reader X/XI, Adobe Acrobat Reader DC.

2.3. Suport SVG

StarBoard Software suportă "SVG Tiny 1.2".

2.4. Funcția de recunoaștere vocală necesită următorul software Microsoft Speech Recognizer 8.0 pentru Windows

Notă: Consultați asistența online

Programe conexe

LEADTOOLS (Copyright © 1991-1997 by LEAD Technologies, Inc.) - Inclus ca modul de execuție.

Black ICE Metafile Printer Drivers (Copyright © 1995-2009 Black Ice Software, Inc.)
Unele aplicații care utilizează același driver pot intra în conflict cu StarBoard Software.
log4cxx Copyright © 1999-2007, The Apache Software Foundation

Phonon Copyright © 2004-2009 Matthias Kretz <kretz@kde.org> Copyright © 2008 Ian
Monroe <ian@monroe.nu> Copyright © 2007-2008 Trolltech ASA Copyright © 2013
Digia Plc și/sau filialele sale.

OpenSSL Copyright (c) 1998-2011 Proiectul OpenSSL. Toate drepturile rezervate.

SSLey Copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) Toate drepturile
rezervate.

*Poate să nu fie inclus în funcție de structură.

MyScript Builder (Copyright © 2006 MyScript)

Note

Este posibil ca granițele, steagurile și denumirile geografice ale țărilor și regiunilor incluse
în clip art-ul StarBoard Software să nu reflecte cele mai recente informații disponibile. Prin
urmare, vă rugăm să utilizați clipul pe propriul risc.

<Marci comerciale>

Windows, Internet Explorer, PowerPoint sunt fie mărci comerciale înregistrate, fie mărci
comerciale ale Microsoft Corporation în SUA și în alte țări.

LEAD și LEADTOOLS sunt nume de programe și mărci comerciale înregistrate ale LEAD
Technologies, Inc. Intel, Pentium sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Intel
Corporation și ale filialelor sale în SUA și în alte țări.

Adobe, Adobe Acrobat și Flash sunt mărci comerciale ale Adobe Systems Inc.

MyScript® este o marcă comercială înregistrată a MyScript

Google este o marcă comercială a Google Inc.

Wikipedia este o marcă comercială a Wikimedia Foundation, Inc.

Alte nume de companii și produse pot fi mărci comerciale ale proprietarilor lor respectivi.