Teach Infinity II Instrukcja obsługi

Teach Infinity II

Teach Infinity II oferuje intuicyjny interfejs dostosowany do każdego systemu. Wpływa to na oszczędność czasu w przygotowaniu lekcji i angażowaniu uczniów podczas zajęć.



Intuicyjny interfejs, łatwy w obsłudze



Oferuje narzędzia do matematyki, chemii czy fizyki



Rozpoznawanie pisma odręcznego oraz rysunków



Adnotacje na ekranie, możliwość nagrywania ekranu i wiele innych.

Przygotowanie Teach Infinity II do pracy_



Krok 1:

Sprawdź swój system operacyjny





Krok 2:

Zainstaluj Teach Infinity II na swoim komputerze



Completing the Teach Infinity II Setup Wizard

Setup has finished installing Teach Infinity II on your computer. The application may be launched by selecting the installed icons.

Click Finish to exit Setup.

Finish



Krok 3:

Podłącz komputer

do swojego

monitora

interaktywnego.



 \times

—

Zmiana języka programu





Rozwiń główne

menu klikając na







Krok 3:

W oknie "Language"

zmień z "English"

na "Polski"



Przedstawienie funkcji głównego menu

1. Menu główne

Po zakończeniu podstawowej konfiguracji, zobaczymy że główne funkcje zostały podzielone na sekcje.

Dodatkowo niektóre mamy do dyspozycji dwa typy głównego menu. Zostały one podzielone ze względu na funkcje i metody działania. Wyróżniamy dwa tryby, które automatycznie dostosowują menu. Tryb "Przygotowanie lekcji" oraz "Udziel lekcji"

Przygotowanie lekcji

Kliknij na "Przygotowanie lekcji"

żeby otworzyć HitTouchPro i wejść w tryb przygotowania lekcji.



- 1. Menu główne
- 2. Przybornik tematyczny
- 3. Narzędzia

- 4. Pasek narzędzi do adnotacji
- 5. Pasek narzędzi do edycji stron

Przedstawienie funkcji głównego menu

Menu umożliwia użytkownikom tworzenie kursu, otwieranie, zapisywanie oraz importowanie i eksportowanie plików. Ponadto użytkownik uzyskuje łatwy dostęp do opcji drukowania czy wysyłania kursu pocztą elektroniczną. Menu pozwala również na tworzenie własnych skrótów, otwieranie i zapisywanie plików z dysku w chmurze.

Temat

Mamy tu do wyboru trzy przedmioty: matematykę, fizykę i chemię. Użytkownik może zmieniać temat przewodni tak by dostosować program do swoich potrzeb.



Plik

Kliknij na "Plik" w menu, pokaże się nam okno z opcjami:

Zapisz : użytkownik może zapisać edytowaną lekcję, domyślnym formatem jest hhtx;

Zapisz jako: aktualna lekcja może być zapisana jako hhtx;

Nowy plik: otwiera nową lekcję;

Otwórz : otwiera lekcje zapisane w formacie hht i hhtx;

Import : funkcja umożliwia import lekcji z innych formatów (PDF, PPT, DPS, IWB);

Export: otwarta lekcja może zostać wyeksportowana do formatów ppt, pdf, word, png, html, xls;



Drukuj

Umożliwia wydrukowanie naszych materiałów.

Wyślij pocztą email

Aktualnie otwarta lekcja może być wysłana za pomocą poczty email w trzech formatach : PDF, **PPT oraz HHTX**

Skróty

Użytkownicy mogą dodawać skróty do plików, aplikacji oraz programów. Pozwoli to na łatwiejszą pracę z innymi plikami.



Przedstawienie funkcji głównego menu

Ustawienia

Użytkownicy w tej sekcji mogą zmienić główny język programu. Dodatkowo program daje możliwość ustawienia domyślnego formatu slajdu oraz czcionki i rozmiaru wprowadzanego tekstu. W ustawieniach możemy również decydować o domyślnie stosowanym kolorze i grubości przyborów do pisania.

Konfiguracja podsta	awowa	Klawisz skrótu ustawienia	Przycisk zdefiniowany przez
Język	ι	Ustawienia slajdu	
Polski	•	16:9	
Domyślne ustawienia	tekstu		
Arial		28	
Domyślne tło			

Wyjście

Wybierając tą opcję zamykamy program.

Pomoc

Funkcja ta pozwoli na sprawdzenie wersji programu, którą aktualnie mamy zainstalowaną.







Przedstawienie zasobów tematycznych

Użytkownicy mogą korzystać z różnych narzędzi tematycznych, pogrupowano je na 3 główne tematy: matematykę, fizykę i chemię. Narzędzia ułatwią przedstawienie i objaśnienie tematów lekcji czy przeprowadzonych eksperymentów. Po przełączeniu użytkownika na temat w menu ikony narzędzi tematycznych zostaną przełączone na odpowiadające im narzędzia; Kliknij narzędzie tematyczne, narzędzie zostanie wstawione na stronę tablicy, jego początkowa pozycja znajdzie się w centrum obszaru roboczego, można dodać kilka narzędzi za pomocą kilku kliknięć. Użytkownik może kliknąć na obszarze roboczym programu lub na przycisk wyjścia, w celu zamknięcia wysuniętego okna. W przypadku, gdy użytkownik chce by okno narzędzi tematycznych było ciągle aktywne, musi kliknąć na pinezkę. Przycisk pinezki odpowiada za blokadę okna, wyciśnięcie go spowoduje powrót do ustawień początkowych i okno będzie znikać po każdorazowym kliknięciu w obszar roboczy programu. Narzędzia pod każdym tematem są wyświetlane według kategorii, kategorie rozwijamy klikając w jej nazwę.

Matematyka



Fizyka



Chemia





Program zawiera bogatą paletę narzędzi od cyrkla po tzw. mapę myśli. Postaramy się w tej instrukcji przybliżyć Państwu dostępne narzędzia.



Cyrkiel

Pojedyncze kliknięcie na przycisk "Cyrkiel" uruchamia narzędzie, użytkownik z jego pomocą może dostosowanym promieniem. Ustaw promień klikając na zielony punkt oraz obróć cyrkiel wykorzystując czerwoną



Pojedyncze kliknięcie na przycisk "Ekierka" uruchamia narzędzie, możemy rysować wzdłuż krawędzi narzędzia.





Linijka



Narzędzie uruchamiamy klikając pojedynczo na przycisk "Linijka". Rysujemy wzdłuż krawędzi z podziałką, aby zmienić długość linijki klikamy na przycisk z naprzeciwległymi strzałkami.



Ekierka równoramienna



Pojedyncze kliknięcie na przycisk "Ekierki równoramiennej" uruchamia narzędzie, rysujemy wzdłuż krawędzi ekierki.



Kątomierz



Kliknij przycisk "Kątomierz", aby narysować kąt lub łuk złap zielony przycisk i przesuwaj do momentu uzyskania odpowiedniego efektu. Przycisk odpowiada za rysowanie łuku

Przycisk uruchamia tryb rysowania kąta. W celu zmiany trybu wystarczy raz kliknąć.

Łuk przedstawia rysunek A1 Kąt przedstawia rysunek A2



Reflektor

Narzędzie uruchamiamy klikając pojedynczo na "Reflektor". Dzięki tej funkcji możemy skupić uwagę słuchaczy na odpowiednim miejscu strony. Reflektorem sterujemy za pomocą przytrzymania na obszarze roboczym. Łapiąc za krawędź reflektora zmieniamy jego rozmiar i wpływamy na odsłaniany obszar strony. Do dyspozycji mamy 2 kształty, okrąg lub kwadrat.



Zmiana kształtu

Zmiana przezroczystości tła

Przełączenie na narzędzie "Kurtyna"

Wyłączenie narzędzia



Kurtyna Kliknij raz na przycisku "Kurtyna" żeby włączyć efekt zasłaniający zawartość całej strony. Kurtyna pozwala na skupienie uwagi naszych odbiorców na odblokowanym fragmencie strony.

W celu dostosowania rozmiaru kurtyny i obszaru który zasłania przeciągnij za jej dowolny róg. Przycisk "Reset" pozwoli na powrócenie kurtyny do oryginalnych rozmiarów. Możemy zasłonić również tylko zaznaczony obszar wykorzystując kolejny przycisk w menu kurtyny. W ustawieniach możemy również zmienić tło kurtyny na inny obraz z naszej galerii.



Reset Zasłoniecie przez zaznaczenie Ustawienia Przełączenie na reflektor Wyłączenie kurtyny

Lupa

wyzwala narzędzie pozwalające na punktowe powiększenie obrazu. Użytkownik ma możliwość powiększenia pewnej części strony, interesującego go fragmentu okręgu lupy możemy zmieniać efekt powiększenia, natomiast łapiąc za krawędź zmieniamy jej wielkość.



- Pojedyncze kliknięcie na ikonę "Lupa"
- pozwoli to na lepsze zaprezentowanie
- słuchaczom. Wykorzystując punkt na

Klawiatura ekranowa



Pojedyncze kliknięcie na przycisk "Klawiatura" wyzwala klawiaturę ekranową, dzięki której możemy swobodnie wprowadzić interesujący nasz tekst.

🥞 On-	Screen Key	board	d																					-	-	×
Esc		!	1	@,	2	# 3	\$ }	4	%	5	^ 6	5	^{&} 7		8	ç))	0			+ =	\otimes		Home	PgUp	Nav
Tab	q		W		e	I	r	t		у		u	i		0		р	{	[}		[\	Del	End	PgDn	Mv Up
Caps		а		S		d	f		g		h		j	k	l				11	ı	Enter			Insert	Pause	Mv Dn
Shift			Z		Х	(С	V		b	l	n	r	1			> .		/	\wedge	Shi	ft		PrtScn	ScrLk	Dock
Fn	Ctrl	•	•	Alt											Alt		Ctrl	<		\sim	\rangle			Options	Help	Fade



Kalkulator



Kliknij na ikonę "Kalkulatora" w celu uruchomienia systemowego kalkulatora.

Calculator		-		×
≡ St	andard			S
				0
MC N	/IR M+	M-	MS	M.
%	\checkmark	<i>x</i> ²		¹ /x
CE	С	$\langle X \rangle$		÷
7	8	9		×
4	5	6		_
1	2	3		+
±	0	•		=

Zegar

Kliknij przycisk "Zegar", aby wyświetlić narzędzie. Dostępne mamy trzy tryby, mianowicie zegar, stoper oraz timer, domyślnie uruchamia się w trybie zegara. Kliknij stoper, aby móc odmierzać czas. Stoper pokazano na środkowej ilustracji, która pokazuje 14 sekund. Igła rozpoczyna rotację i wskazuje czas, po rozpoczęciu przycisk Start zmienia się w stan zatrzymania. Naciśnij przycisk pomiaru, aby pokazać aktualny czas, kiedy przycisk pomiaru jest wciśnięty mierzenie się zatrzymuje. Ponowne kliknięcie w przycisk pomiaru wznawia odmierzanie czasu, nie resetując stopera. Pomiar się zatrzymuje i resetuje stoper po wciśnięciu przycisku stop umieszczonego w górnej części stopera. Klikając prawy przycisk przechodzimy w tryb timera, użytkownik może ustawić odliczanie maksymalnie na 60 minut. Zmieniamy odmierzany czas łapiąc za kropkę i przeciągając go do momentu pokazania się potrzebnego czasu. Jak pokazano poniżej na prawej ilustracji, do końca pozostały 4 minuty i 55 sekund







Przechwytywanie obrazu



Wykorzystując przycisk "Przechwytywania obrazu", użytkownik może zrobić bieżące przechwytywanie zawartości ekranu. Pojedyncze kliknięcie przycisku powoduje przechwycenie całego ekranu wyświetlanego na bieżącej stronie. Zaznaczenie na przechwytywanym obrazie zrobi zrzut wyłącznie zaznaczonego obrazu, w przypadku gdy chcemy wykonać zrzut ekranu o nieregularnym kształcie musimy wybrać trzecią opcję w której zakreślamy dowolny kształt.

Wstaw w bieżącym słajdzie	X X <thx< th=""> <thx< th=""> <thx< th=""></thx<></thx<></thx<>	rzez zaznaczenie raniu opcji przechwytywania wybieramy opcję wytywania przez przeciągnięcie. nie zaznaczamy obszar, który przechwycić.
🔿 Wstaw w nowym slajdzie		
🔿 Zapisz jako	Zrzut o Wybrar	nieregularnych kształtach nie opcji zrzutu o nieregularnych
🔿 Zapisz w domyślnym katalogu	kształta	ach pozwala na zaznaczenie
C:/Users/jacek/Desktop	bszaru potrzek	u do zrzutu według własnych o.
	Zachov Użytko	vaj w domyślnym katalogu: wnik może zdefiniować domyśln

Użytkownik może zdefiniować domyślny katalog w celu usprawnienia swojej pracy.

Nagrywanie

Wybierz narzędzie nagrywania z zasobnika narzędzi żeby móc przystąpić do nagrywania ekranu..

1. Rozpocznij nagrywanie wybierając urządzenie.





 Następnie możesz zapisać plik w formacie mp4 oraz ustalić nazwę nagrania. Czynność tą przedstawia boczna ilustracja.





Wizualizer



Użytkownik z poziomu programu może również korzystać z wizualizera lub podłączonej kamery. Narzędzie do obsługi wizualizera pozwala na sterowanie jego funkcjami takimi jak jasność, zoom, rozdzielczość. Dodatkowo program pozwala na zrobienie zdjęcia dostosowanie palety koloru lub obracanie obrazu. Możemy również całość wyświetlić na pełnym ekranie.



Menu zaznaczenia

Zaznacz dowolny obiekt na stronie, aby uzyskać dostęp do opcji zaznaczenia. Górna kropka pozwala na obracanie obiektu w około własnej osi, łapiąc za dowolnym róg możemy manipulować rozmiarem obiektu. Dodatkowo w prawym górnym rogu pojawi się rozwijane menu , które pozwoli na uzyskanie dostępu do bardziej szczegółowego menu.



Przybornik

W przyborniku znajdują się różnego rodzaju narzędzia kreślarskie, które ułatwią użytkownikowi nanoszenie własnych notatek. W opcjach każdego z nich użytkownik ma możliwość zdefiniowanie grubości linii, koloru itp. W dalszej części instrukcji dowiesz się więcej o każdym z narzędzi znajdującym się w przyborniku oraz jak z niego korzystać.



Przedstawienie funkcji przybornika



Gładkie pióro

Prowadź notatki z wykorzystaniem gładkiego pióra, skutecznie zastąpi stosowany w codziennym życiu długopis czy szkolną kredę. Domyślnie pisak używa koloru czarnego, możesz zmienić kolor pisaka wybierając odpowiadający Ci kolor z palety. Użytkownik może wybrać również grubość od 1 do 30, oraz styl linii przerywany lub ciągły.



Inteligentne pióro

Inteligentne pióro identyfikuje ręcznie rysowane przez użytkownika kształty, takie jak linia, kąt, trójkąt czy okrąg. Wykorzystując punkty kontrolne przekształca rysowane ręcznie kształty na regularne. Użytkownik może dostosować kolor pisaka, grubość, również ma możliwość ustalanie czasu identyfikacji między 1s, 2s, 3s, 4s, wartość domyślna to 2s.



Zakreślacz

Naśladuje efekt zakreślacza, pozwala na zaznaczenie w tekście istotnych rzeczy nie zasłaniając ich. Użytkownik może ustalić kolor, grubość czy poziom przezroczystości.



Pióro laserowe

Pióro laserowe pozostawia pulsujący ślad skupiający uwagę słuchaczy. Po zastosowaniu go w innym miejscu na stronie znika.



Pędzel

Narzędzie naśladuje rysowanie 📎 pędzlem, nanoszony ślad zmienia się wraz z szybkością lub kształtem prowadzonej linii. Możemy ustalić grubość linii oraz kolor.

Gesty

Narzędzie pozwala używać gestów w celu uruchomienia narzędzi lub do prostej zmiany strony. Przykładowo rysując strzałkę w lewo lub w prawo przewijamy prezentację.



Pisak kaligraficzny

Imituje odręcznie prowadzone notatki.



B

Pióro z rozpoznawaniem pisma ręcznego

Pióro służy do przekształcania odręcznie nanoszonych notatek na tekst maszynowy. Po wybraniu tej funkcji program automatycznie rozpoznaje wprowadzany tekst i nanosi go według ustalonych parametrów.



Pisak obrazkowy

Pisak wykorzystuje obrazy, dzięki niemy możemy nanosić na obszar roboczy notatki w postaci obrazków. Możemy zdefiniować własne wstawiane obrazy.



Pisak teksturowy

Użytkownik w tym narzędziu zamiast stosowania koloru może wykorzystać tekturę. Dodatkowo pisak można wykorzystać jako narzędzie do odsłaniania ukrytego obrazu, wykorzystując zdjęcie z galerii możemy rysować po obszarze roboczym i stopniowo odsłaniać użyty obraz.



Przedstawienie pozostałych funkcji

Gumka

Dostarcza różne narzędzia do usuwania, pokazane od lewej do prawej w kolejności jako Gumka, usuwanie przez zaznaczenie, usuwanie notatek czy usuwanie zawartości strony. Suwak reguluje wielkość gumki.

... $\mathbf{k} \oslash$

Menu kształtów

Menu zapewnia użytkownikowi możliwość wstawiania kształtów, takich jak okrąg, owal, prostokąt, kwadrat, trójkąt wiele innych. Definiujemy kolor linii i kolor wypełnienia, co mamy możliwość zmiany koloru wypełnienia po narysowaniu figury w obszarze roboczym.



Wstawianie

Menu pozwala na wybór narzędzia wstawiania tekstu, pliku lub tabeli.



Po zdefiniowaniu ilości wierszy i kolumn definiować kolor, grubość linii czy sterować

program wygeneruje tabelę, następnie mamy możliwość edycji jej funkcji. Możemy szerokością kolumn i wierszy.



Wstawianie tabeli

Cofnij

Cofa ostatnią operację.

Powtórz

Powtarza ostatnią operację cofniętą lub usuniętą.



Zoom

Użytkownik może wybrać 3 typy zoomu, przybliżenie, oddalenie lub dostosowanie do ekranu.

Przenieś

Użytkownik może przenosić obiekty wykorzystując zasadę "przenieś i upuść".





Udziel Lekcji

Po uruchomieniu trybu"Udziel lekcji", użytkownik ma możliwość przedstawić prezentację lub prowadzić lekcję na całym ekranie naszego urządzenia interaktywnego.

1. Po uruchomieniu trybu program przechodzi w tryb pełnoekranowy z dostępnym paskiem programu.

2. Pasek narzędzi oraz zasoby czy strony prezentacji są takie same jak w trybie "Przygotuj Lekcję".



Operacje na obiektach

Zaznaczenie

W Teach Infinity II, żeby operować na dowolnym obiekcie, najpierw musimy zaznaczyć obiekt. W tym celu zaznaczenia obiektu kliknij na przycisk "Wybierz" 🔯 na pasku narzędzi, mysz przekształci się w kursor. Po tych operacjach możemy zaznaczyć obiekt bądź grupę obiektów, w prawym górnym rogu będziemy mieli do dyspozycji dodatkowe menu. W tym menu uzyskujemy dostęp do takich funkcji jak podlinkowanie strony, zmiany wypełnienia lub widoczności i wielu innych Menu przedstawiono na ilustracji A:

Po zaznaczeniu kilku obiektów naraz możemy zarządzać grupowo obiektami. Przedstawia to ilustracja B:





Ilustracja B

Przedstawienie funkcji zarządzania obiektami

Klonowanie przez przeciąganie

W przypadku gdy chcemy skopiować obiekt należy z menu obiektu wybrać opcję "Klonowanie przez przeciąganie". Po włączeniu tej funkcji każde przeciągnięcie obiektu z włączoną tą funkcją skopiuje go i pozwoli na umieszczenie w dowolnym miejscu na obszarze roboczym. Będzie ona aktywna aż do momentu kiedy jej nie wyłączymy.

Kolejność

Służy do zmiany hierarchii obiektów, pozwala to na uporządkowanie kolejności obiektów. Zmiana związku hierarchii może odbywać się za pomocą menu obiektu, po wybraniu opcji "Kolejność" możemy decydować o położeniu obiektu. Do dyspozycji mamy opcje: Przenieś w górę, Przenieś w dół, Przenieś na górę, Przenieś na dół.





Obrót

Opcja ta pozwala na obracanie obiektu w pionie lub w poziomie.





Object Operation Function Introduction

Widoczność

Użytkownik może ukryć aktualnie zaznaczony obiekt.



Odbicie lustrzane

Wykorzystując tą funkcję możemy zastosować efekt lustrzany dla obiektu.



Zablokowanie

Blokuje zaznaczony obiekt w pozycji której się znajduje i nie pozwala go przemieścić.

Kopiuj, wytnij

Zaznaczony obiekt możemy skopiować, wyciąć lub usunąć. Funkcje te znajdziemy rozwijając menu przez kliknięcie na "więcej".

\otimes	Kolejność	•		
⊿⊾	Odbij	►		
\bigcirc	Widoczność	►		
▶◀	Odbicie lustrzane	►		
\odot	Więcej	►	•	Zablokuj
			J	Łącza
			F	Коріиј

W dolnym prawym rogu strony pojawi się opcja "wklej" lub "wyczyść". Wybierz opcję wklej żeby wstawić skopiowany obiekt.



Łącza

Wybierz obiekt, aby ustawić hiperłącze. Użytkownik może ustalić hiperłącze do pliku, adresu strony www, otworzyć tekst, przejść do konkretnej strony w programie. Funkcja "Łącza" pozwala również otwierać narzędzia programu, takie jak Kurtyna, Reflektor, Lupa, stoper czy zrzut ekranu, przedstawionej na ilustracji B.

Łącza	×	
Plik	Wybierz plik:	
🧭 Witryna		
Tekst	Widok	Ilustracja A
Strona		
😼 Narzędzie		
	Kasuj OK Anuluj	
Łącza	×	
Plik	Wybierz narzędzie:	
🧭 Witryna	C & G Ö	
	Kurtyna Reflektor Zrzut ek Zegar	
lekst		Ilustracia B
Strona		llustracja B
Strona Narzędzie		llustracja B

