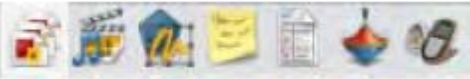



















Знакомство с ActivInspire

















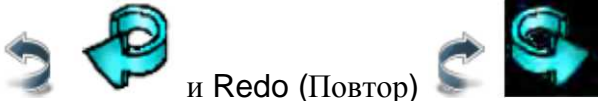



Содержание


Добро пожаловать в мир ActivInspire	9
Тип по ActivInspire.....	10
Два приложения в одном.....	11
Флипчарты.....	12
Знакомство с ActivInspire Studio	13
Окно навигации Dashboard	14
Окно ActivInspire	15
Главная панель инструментов.....	17
Браузеры ActivInspire 	18
<i>Браузер страниц</i> 	19
<i>Браузер ресурсов</i> 	20
<i>Браузер объектов</i> 	22
<i>Браузер заметок</i> 	25
<i>Браузер свойств</i> 	26
<i>Браузер операций</i> 	27
<i>Браузер опросов</i> 	29
Просмотр флипчарта	30
Работа с несколькими флипчартами	33
Разработка собственных материалов.....	34
Презентации на интерактивной доске	35
Совместная работа на электронной доске	36
Помощники преподавателя.....	38
Часто используемые инструменты.....	40
Знакомство с ActivInspire Primary	41
Окно навигации Dashboard	42
Окно ActivInspire	43
Главная панель инструментов.....	45
Первый лоток 	46
Браузеры ActivInspire 	47
<i>Браузер страниц</i> 	48
<i>Браузер ресурсов</i>	49
<i>Браузер объектов</i> 	51

Браузер заметок 	54
Браузер свойств.....	55
Браузер операций 	57
Браузер опросов 	59
Просмотр флипчарта	60
Работа с несколькими флипчартами	62
Разработка собственных материалов.....	63
Часто используемые инструменты.....	64
Начало работы с ActivInspire.....	65
Создание первого флипчарта.....	66
Надписи на флипчарте	67
Добавление и форматирование текста	71
Добавление и изменение фигур.....	75
Копирование, вставка и дублирование объектов	80
Удаление элементов.....	82
Вставка страниц.....	84
Вставка ресурсов	85
Использование сетки 	88
Создание объектов.....	91
Заметки на странице	93
Вызов флипчарта	94
Печать флипчарта	95
Сохранение флипчарта.....	96
Простые советы учителю	97
Использование ActivInspire	99
Работа с ресурсами	100
Знакомство с ресурсами	101
Добавление ресурсов на флипчарт.....	102
Импорт и экспорт пакетов с ресурсами.....	104
Работа с собственными материалами.....	105
Публикация флипчарта.....	106
Работа с объектами	107
Использование слоев и наложений	108
Вставка изображений	111
Вставка и удаление ссылок.....	112
Добавление мультимедийных элементов	115
Трансформация объектов	118

Создание и настройка сетки 	120
Изменение свойств объекта	123
Делаем флипчарт интерактивным	125
Создание контейнеров	126
Создание ограничителей	129
Выполнение операций	130
Профили для Вас	136
Профили	137
Создание профилей и переход между ними	140
<i>Создание профиля</i>	141
<i>Выбор компоновки</i>	142
<i>Выбор инструментов</i>	146
<i>Программирование кнопок</i>  	147
<i>Выбор параметров приложения</i>  	148
<i>Смена профиля</i>	151
Работа на интерактивной доске	152
Перед началом работы	153
Заметки на рабочем столе  	155
Использование инструментов рабочего стола  	157
Использование камеры  	159
Использование часов  	162
Распознавание рукописного текста  	164
Распознавание фигур  	166
Использование «волшебных чернил»  	167
Использование бегущей строки  	169
Использование шторки  	171
Работа в парах  	172
Использование экранной клавиатуры  	178
Использование инструмента Spotlight (Фонарь)  	179

Использование замка преподавателя		180
Использование математического инструментария		181
Использование кубика		182
Использование калькулятора		183
Использование транспортира		184
Использование циркуля		185
Установка центра координат XY		186
Импорт и экспорт файлов		187
Импорт файлов		188
Экспорт файлов		190
Применение системы опроса учащихся		191
Общие сведения		192
Регистрация устройств		193
Закрепление пультов за учащимися		199
Готовимся к занятию в мастере вопросов		203
Оперативные и экспресс-опросы		205
Справки 		206
Горячие клавиши		207
Настройки		210
Система меню		212
Панель меню		213
Всплывающие меню		227
Манипуляторы вида и размера		233
Инструментальные панели		235
Инструменты		249
Sound Recorder (Магнитофон)		249
Screen Recorder (Видеомагнитофон)		250
Tickertape (Бегущая строка)		253
Clock (Часы)		254
Camera (Камера)		255

Revealer (Шторка)	257
Dual User (Работа в парах)	258
Pen (Перо)	259
Highlighter (Маркер)	260
Desktop Annotate (Заметки на рабочем столе)	261
Page Zoom (Масштаб страницы)	262
Calculator (Калькулятор)	263
Spotlight (Фонарь)	264
Compass (Циркуль)	266
Connector (Связи)	267
Dice Roller (Кубики)	268
Eraser (Ластик)	269
Fill (Заливка)	270
Handwriting Recognition (Распознавание рукописного текста)	271
Magic Ink (Волшебные чернила)	273
On-Screen Keyboard (Экранная клавиатура)	274
Protractor (Транспортир)	275
Undo (Откат) и Redo (Повтор)	276
Ruler (Линейка)	277
Select (Выбрать)	278
Shape (Фигура)	279

Shape Recognition (Распознавание фигур)			280
Snap to Grid (Прикрепить к сетке)			282
Flipchart Spellchecker (Проверка правописания на флипчарте)			283
Teacher Lock (Замок преподавателя)			284
Text (Текст)			285
XY Origin (Координаты центра)			286
Grid Designer (Конструктор сетки)			287
ExpressPoll (Экспресс-опрос)			288
Действия			289
Операции буксировки			290
Командные операции			292
Операции со страницами			299
Действия с объектами			301
Операции с документами и мультимедийными объектами			310
Операции опроса			311
Основные различия с действиями Activstudio и Activprimary			313
Свойства			319
Свойства идентификации			320
Свойства отображения			323
Свойства обрамления			324
Свойства заливки			325
Свойства фона			327
Свойства размещения			328
Свойства метки			329
Свойства контейнера			330
Свойства вращения			332
Свойства ограничителей			334
Мультимедийные свойства			336
Свойства страницы			337
Свойства инструментов			338
Свойства инструмента «Шторка»			339
Свойства инструмента инструмента «Фонарь»			340
Свойства сетки			341
Другие свойства			342
Параметры			343
Система опроса учащихся			344
Инструмент Clock (Часы)			346
Эффекты			347
Флипчарт			348
Объекты флипчарта			349
Язык			351
Работа в Интернете			352

Проверка правописания.....	353
Инструменты.....	354
Ввод данных	356
Видеозапись	358
Профили и ресурсы	360
Мультимедия	362
Режим конструктора.....	363

Добро пожаловать в мир ActivInspire

ActivInspire – это новое программное обеспечение Promethean для преподавания и обучения с использованием компьютера и интерактивных электронных досок.

ActivInspire открывает перед Вами богатые возможности:

- Ведите занятие так же, как и на обычной классной доске, контролируйте темп урока, отрабатывайте практические упражнения.
- Пишите и рисуйте, стирайте написанное и нарисованное как на обычной доске.
- Сохраняйте свои страницы в виде файлов флипчарта, а затем открывайте их на последующих занятиях или в других классах.
- Дополняйте флипчарты своих занятий изображениями, видеоклипами и звуком.
- Оперативно структурируйте контент своих уроков и скорость вывода информации в соответствии с планом занятия.
- Добавляйте текст, например из Microsoft Word® или непосредственно из интернета. ActivInspire может даже распознать то, что написано от руки, и преобразовать такую надпись в текст.
- Активно используйте систему опросов – задавайте аудитории вопросы, возникающие по ходу занятия, и показывайте на флипчартах заранее сделанные заготовки. Учащиеся могут давать на них простые или развернутые текстовые ответы с пультов ActiVote и ActivExpression, причем результаты отображаются в разных форматах.
- Оперативно вносите изменения в флипчарт в соответствии с полученными ответами или с требованиями плана занятия.
- С помощью простого и вместе с тем эффективного инструментария стимулируйте процесс мышления, вовлекайте учащихся в занятие, фокусируйте их внимание.



Тур по ActivInspire

Настоящий раздел рассчитан как на новичков, так и на тех, кто уже работал с Activstudio и Activprimary. Он охватывает несколько ознакомительных тем, давая общее представление об ActivInspire Studio и ActivInspire Primary.

- Два приложения в одном
- Флипчарты
- Знакомство с ActivInspire Studio
- Знакомство с ActivInspire Primary

Два приложения в одном

При работе с приложениями Promethean прежних поколений пользователям приходилось выбирать между Activstudio и Activprimary. Однако с появлением ActivInspire положение изменилось к лучшему.

Чтобы начать работу с этим приложением, достаточно просто задать при первом запуске его конфигурацию. После этого весь инструментарий и окна будут представлены так, как Вам нужно. И выбрав любое из них, пользователь тут же получит в свое распоряжение всю мощь разнообразных функций ActivInspire.

Вам на выбор предлагаются:

- Promethean Activstudio;
- Promethean Activprimary;
- другие приложения, включая PowerPoint®.

Запустив ActivInspire, Вы можете снова и снова подстраивать его конфигурацию по своему усмотрению, сохраняя внесенные изменения в профиле для последующего использования. Подробнее см. *Профили для Вас*.



В данном руководстве мы сосредоточимся на том, как работать с ActivInspire Studio и ActivInspire Primary.

Флипчарты

Флипчарт – это обширное рабочее пространство прямоугольной формы, расположенное в окне ActivInspire, где Вы готовитесь к занятиям и проводите их.

Несколько замечаний относительно флипчарта

- После запуска ActivInspire на экране открывается пустой флипчарт, уже готовый для ввода информации.
- Флипчарты могут содержать множество разнообразных объектов, фигур и интерактивных элементов, включая звуки, анимацию и операции.
- Вы можете одновременно работать с любым количеством флипчартов.
- Каждый флипчарт открывается на отдельной закладке окна ActivInspire.
- Чтобы перейти с одного флипчарта на другой, достаточно щелкнуть мышью на закладке последнего.
- Флипчарт может содержать любое количество страниц.
- Кроме всего прочего пользователь может создавать флипчарты рабочего стола, чтобы наносить свои заметки на рабочий стол реального времени или его снимок.
- Созданные в ActivInspire флипчарты сохраняются в файлах с расширением **.flipchart**.
- Флипчарты, созданные в прежних версиях приложений Promethean (2.0 и более поздних), нетрудно преобразовать в новый формат.



В ActivInspire можно открывать флипчарты, созданные в приложениях Activprimary и Activstudio. Однако после того, как такие флипчарты сохранены в формате ActivInspire, снова открыть их в Activprimary или Activstudio уже не удастся.

Знакомство с ActivInspire Studio

Вид окон ActivInspire Studio зависит от того, какая версия установлена на компьютере – профессиональная Professional или индивидуальная Personal. В настоящем руководстве будут проиллюстрированы обе.

- Окно навигации Dashboard
- Окно ActivInspire
- Главная панель инструментов
- Браузеры ActivInspire
- Просмотр флипчарта
- Работа с несколькими флипчартами
- Разработка собственных материалов
- Презентации на интерактивной доске
- Совместная работа на электронной доске
- Помощники преподавателя
- Часто используемые инструменты

Окно навигации Dashboard

При первом запуске ActivInspire после установки начальных параметров на экране появляется окно навигации Dashboard.

Здесь расположены значки флипчартов и полезных утилит, которые экономят Ваше время.

Это окно навигации остается на экране до тех пор, пока Вы не закроете его.



Если не снять флажок с кнопки **Show the dashboard windows on startup** (Показывать окно навигации при запуске программы), следующий сеанс работы с ActivInspire опять начнется с окна навигации Dashboard.

Окно ActivInspire



После окна навигации на экран выводится окно ActivInspire. Его внешний вид определяется рядом аспектов:

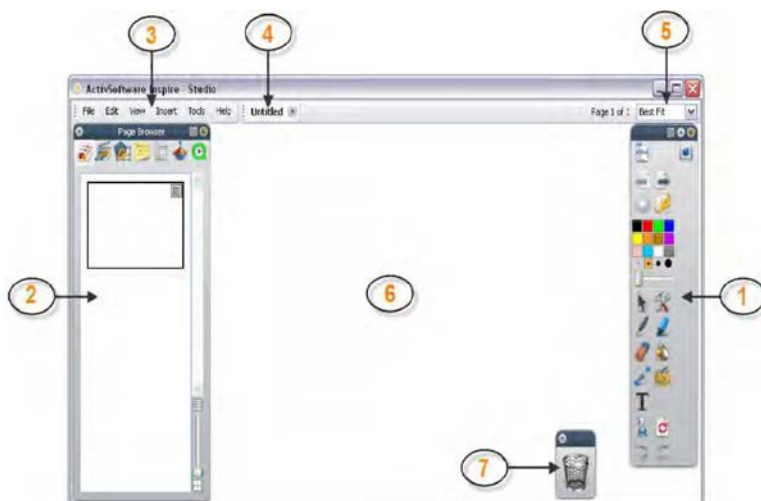
- параметрами, которые Вы задали при настройке приложения;
- используемой версией ActivInspire – Professional (Профессиональная) или Personal (Индивидуальная);
- изменениями, которые Вы внесли в отдельные компоненты, если это было сделано.

Основные элементы окна ActivInspire для версий Professional и Personal представлены ниже.

ActivInspire Professional


На иллюстрации пронумерованы основные части окна ActivInspire Professional. Их назначение описано слева.

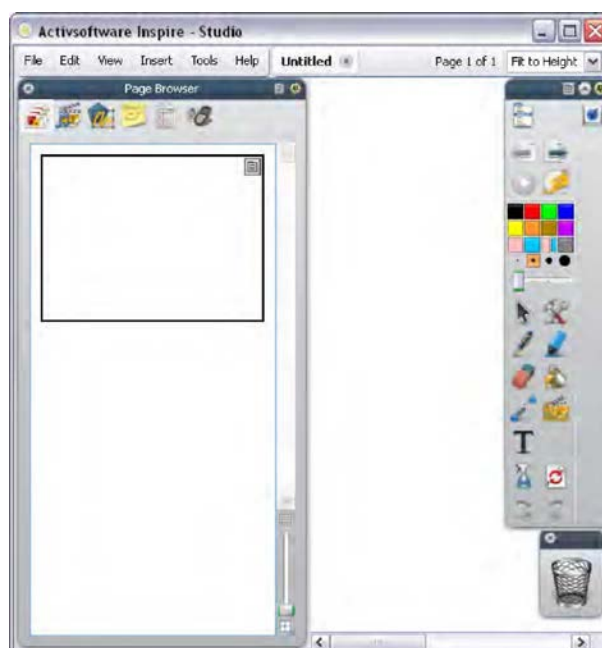
- 1 Главная панель инструментов
- 2 Браузер
- 3 Панель меню
- 4 Название флипчарта
- 5 Режим отображения
- 6 Страница флипчарта
- 7 Корзина



ActivInspire Personal

Основные части окна ActivInspire Personal на иллюстрации пронумерованы.

Индивидуальная версия ActivInspire Personal предлагает не столь широкий набор инструментов и браузеров, как профессиональная. В ней, например, нет инструмента **Shape** (Фигура)  и браузера операций



СОВЕТ

Обратите внимание на миниатюрные значки в верхней части браузеров, меню и инструментальных панелей. С их помощью можно быстро подстроить поведение отдельного элемента.



Toolbox Options

(Параметры панели инструментов)

Открывает ниспадающее меню, позволяющее указать, где должна располагаться панель управления и какая ее часть будет видна пользователю.



Roll Up (Свернуть)

Переключатель, позволяющий свертывать элемент, чтобы он не занимал места на экране, и разворачивать его.



Pin Toolbox (Зафиксировать панель инструментов)

Переключатель, позволяющий зафиксировать элемент в определенном месте. Это предотвращает его автоматическое свертывание и случайное перемещение.

Чтобы переместить элемент, щелкните на синей полоске в его верхней части и отбуксируйте в нужное место. При следующем запуске ActivInspire он появится уже в новом месте.

Главная панель инструментов


Сразу после запуска ActivInspire Вы видите на экране главную инструментальную панель. При первом запуске приложения она содержит стандартный набор значков для часто используемых инструментов.

На панели представлена лишь часть имеющегося инструментария. Доступ ко всем инструментам открывается из меню **Tools** (Инструменты). Если изменить состав значков на инструментальной панели, система запомнит это, и при следующем запуске Вы увидите уже новый их набор.



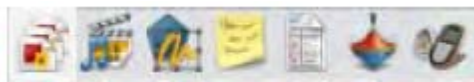
Параметры настройки

При необходимости Вы можете сохранить исходный набор инструментов, удалить некоторые из них, либо частично или полностью сменить инструментарий. Все сделанные изменения нетрудно занести в отдельный профиль и сохранить его.

Количество таких профилей ничем не ограничено, а переключение между ними производится с помощью значка **Switch Profile** (Сменить профиль) .

Порядок настройки профилей описан в разделе *Профили для Вас*.

Браузеры ActivInspire



Данный раздел знакомит Вас с браузерами ActivInspire.

Что такое браузер?


Флипчарт может содержать несколько страниц и элементов с индивидуальными параметрами и свойствами. ActivInspire значительно упрощает их настройку, предлагая браузеры для всех крупных компонентов флипчарта.

С помощью браузера можно беглым взглядом определить:

- что уже имеется на флипчарте;
- что можно добавить или изменить на нем;
- как это сделать.

Пользуйтесь браузерами, чтобы быстро создать, отладить или обогатить флипчарт независимо от того, создали Вы его самостоятельно или взяли готовый.








Каждый браузер:

- представляет четко структурированные и подробные сведения о просматриваемой области;
- предлагает собственное всплывающее меню  и/или набор значков, помогающих эффективнее работать с флипчартом.

Кроме того, окно браузера нетрудно расширить или сузить, изменить степень детализации элементов в соответствии с текущими потребностями.

Какие браузеры предлагаются?

В ActivInspire предусмотрено семь браузеров:

- браузер страниц  ;
- браузер ресурсов  ;
- браузер объектов  ;
- браузер заметок  ;
- браузер свойств  ;
- браузер операций  ;
- браузер опросов  .


Браузер страниц

Этот браузер помогает быстро подготовить основу для создания флипчарта. С его помощью можно:

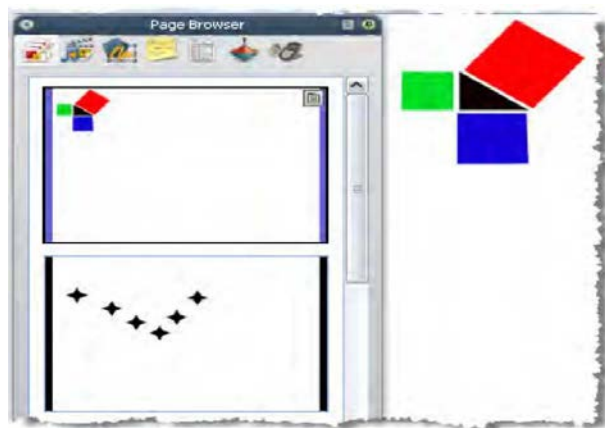
- просматривать эскизы страниц сразу всего флипчарта;
- листать страницы флипчарта;
- задавать фон и сетку для страниц;
- компоновать страницы флипчарта, применяя метод буксировки объектов, а также команды «Вырезать», «Копировать», «Удалить» и «Дублировать».

Пример

На иллюстрации справа показан флипчарт с несколькими страницами.

В открытом окне браузера страниц видны первые две страницы флипчарта. Значок всплывающего меню  на эскизе помечает открытую в данный момент страницу. Это значит, что на ней можно выбрать объект или область для работы.

Чтобы вывести на экран другую страницу, щелкните на ее эскизе.



Браузер ресурсов

Этот браузер помогает быстро просматривать, выбирать и применять ресурсы ActivInspire для создания более привлекательных и информативных флипчартов. Библиотека ресурсов предлагает великое множество игр и занятий, заметок, тестов, фоновых рисунков, концептуальных моделей, изображений, фигур, звуков и других элементов, которые просто невозможно перечислить.

И всё это многообразие нетрудно пополнить новыми ресурсами и их пакетами, как собственными, так и скачанными с веб-сайта Promethean Planet (www.prometheanplanet.com), либо полученными у наших партнеров.

Браузер ресурсов позволяет:

- быстро находить и просматривать все ресурсы в конкретной папке, например, **My Resources** (Мои ресурсы), **Shared Resources** (Общие ресурсы) или в любой другой на диске, либо в сети;
- показывать эскизы и имена файлов для выбранных ресурсов;
- буксировать из браузера на флипчарт шаблоны страниц, страницы занятий, страницы операций и страницы вопросов;
- буксировать самостоятельно созданные объекты со страниц флипчарта в папки библиотеки ресурсов;
- регулировать прозрачность ресурсов на страницах флипчарта;
- с помощью инструмента **Rubberstamp** (Штамп) быстро заполнять флипчарт копиями какого-либо объекта.

Пример

При вызове браузера ресурсов в нем по умолчанию открывается папка **Shared Resources** (Общие ресурсы). Все ресурсы ActivInspire распределены по категориям и папкам со смысловыми названиями.

Некоторые ресурсы из папки **Shared Resources** (Общие ресурсы) представлены на иллюстрации справа.

Значки в верхней части окна позволяют перейти в другие папки с ресурсами:

- **My Resources** (Мои ресурсы);
- **Shared Resources** (Общие ресурсы);
- другую папку ресурсов;
- любую папку на компьютере;
- сеть Promethean Planet.

Отдельное подокно в верхней части браузера содержит иерархическую структуру папок. Его всплывающее меню позволяет импортировать и экспортировать пакеты ресурсов.



Функция **Import** (Импорт) имеется только во всплывающем меню для папки верхнего уровня.


В нижнем подокне отображаются эскизы ресурсов в текущей папке и имена их файлов.


Здесь можно:

- изменять размеры и компоновку эскизов ресурсов;
- вставлять в флипчарты ресурсы из библиотеки ресурсов;
- удалять из библиотеки ресурсов отдельные элементы.

В строке между этими двумя подокнами указывается, сколько ресурсов находится в папке, которая выделена в данный момент.

Здесь же находится два очень полезных значка копирования ресурсов и их свойств.

Кнопка **прозрачности**  позволяет делать фон ресурса прозрачным во время его буксировки на страницу.

Кнопка **штампа**  позволяет быстро вставить в флипчарт несколько копий одного и того же ресурса.




Браузер объектов

Настоящий раздел знакомит с объектами и браузером объектов.

- Объекты
- Слои и наложение объектов
- Просмотр объектов
- Работа с объектами
- Пример

Объекты

Все, что Вы добавляете на флипчарт ActivInspire, становится объектом того или иного типа. Так происходит, например, когда Вы делаете надпись пером , рисуете фигуру, вставляете рисунок или ссылку на аудиофайл. На флипчарт можно добавить множество разнообразных объектов. Контролировать их количество и тип помогает браузер объектов, с помощью которого можно также быстро переносить на флипчарт объекты, созданные другими.

Слои и наложение объектов




Браузер объектов детализирует объекты на текущей странице. Хотя она выглядит плоской, но в действительности содержит целых четыре слоя! Это как бы прозрачные листы с нанесенными на них объектами разных типов, которые можно перемещать с одного слоя на другой. Допускается наложение объектов одного слоя друг на друга.

По умолчанию:

Слой...

Что содержит...


Верхний

Заметки: все, что пользователь наносит с помощью инструментов **Pen** (Перо) , **Highlighter** (Маркер)  и **Magic Ink** (Волшебные чернила) . Это секретное оружие мы рассмотрим чуть позже.

Средний

Изображения, фигуры и текстовые объекты.

Нижний

Все, что наносится с помощью инструмента **Connector** (Связи) , можно буксировать сюда и другие объекты.

Фоновый

Фоновые рисунки, сетки и цвет страницы.

Выбрав объект в браузере объектов, Вы можете здесь же буксировать его на любой из верхних трех слоев, но не на последний – фоновый. Все такие перемещения объектов сразу же видны на странице флипчарта. Каждый слой является полностью независимым от остальных. Другими словами, когда пользователь изменяет фон, это никак не сказывается на изображениях и заметках. Заметки же, сделанные на фотографии или фоне, несколько не затрагивают другие слои.

Подробнее см. *Использование слоев и наложений*.

Просмотр объектов

Браузер объектов позволяет быстро определить:

- порядок отображения объектов: какие из них находятся на верхнем, среднем и нижнем слое страницы;
- какие объекты объединены в группы, позволяющие работать сразу со всеми;
- есть ли на странице скрытые объекты;
- наличие на странице заблокированных объектов, которые невозможно переместить.

Работа с объектами

С помощью браузера объектов можно:

- буксировать объекты с одного слоя на другой;
- группировать объекты, изменять их порядок, накладывать друг на друга;
- показывать и скрывать объекты;
- блокировать и разблокировать выделенные объекты, чтобы учащиеся, например, могли буксировать только некоторые из них, а остальные оставались на своих местах.

Пример

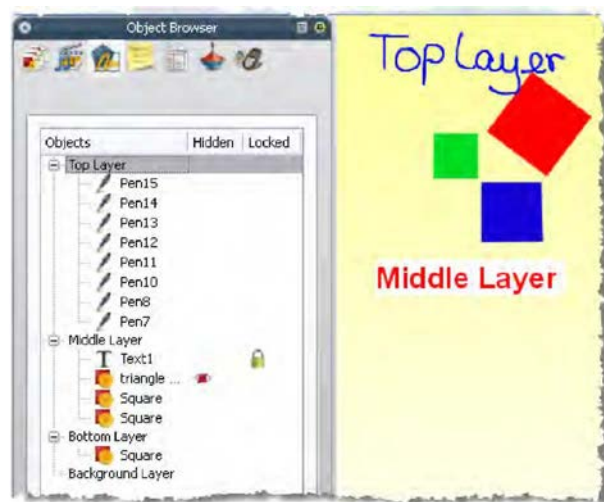
На иллюстрации справа видны свойства объектов на текущей странице флипчарта.

Для отображения в окне браузера можно отбирать объекты по двум признакам:

- по значку инструмента, с помощью которого они созданы;
- по имени объекта.


В окне браузера четко видно, на каком слое расположен тот или иной объект.


На верхнем слое (Top Layer) здесь находится 8 объектов. Это – заметки, нанесенные с помощью инструмента **Pen** (Перо)




На среднем слое (Middle Layer) расположено 4 объекта.

Значком **T** помечен текст, созданный с помощью инструмента **Text** (Текст).


Обратите внимание на иконку в виде замка  рядом с текстовой заметкой. Она указывает, что данный объект заблокирован. Такой значок выполняет функции переключателя, позволяя быстро блокировать и разблокировать объекты.

Созданные с помощью инструмента **Shape** (Фигура)  треугольники (triangle) и квадраты (square) по умолчанию помещаются на средний слой. Обратите внимание

на значок в виде перечеркнутого глаза  около одного из них. Он указывает, что расположенный рядом с ним объект является скрытым. И в самом деле, на странице

флипчарта, как Вы видите, треугольник не отображается. Данная иконка также выполняет функции переключателя, позволяя быстро показывать и скрывать объект.

На нижнем слое находится только один объект – созданный с помощью инструмента

Shape (Фигура)  квадрат. Мы его отбуксировали сюда в браузер объектов со среднего слоя где он был создан.

Желтый фон страницы задан на особом слое. Мы вставили его сюда в окне браузера страниц.

Браузер заметок



Этот браузер еще больше упрощает работу с флипчартами, позволяя создавать, просматривать и редактировать заметки о них. Такие примечания можно использовать в самых разных целях. Как показывает опыт, они способны оживить даже самый скучный урок. С учетом этого мы рекомендуем как можно активнее использовать браузер заметок, чтобы обогатить опыт обучения с применением ActivInspire как для себя, так и для других.

Браузер заметок можно применять, чтобы:

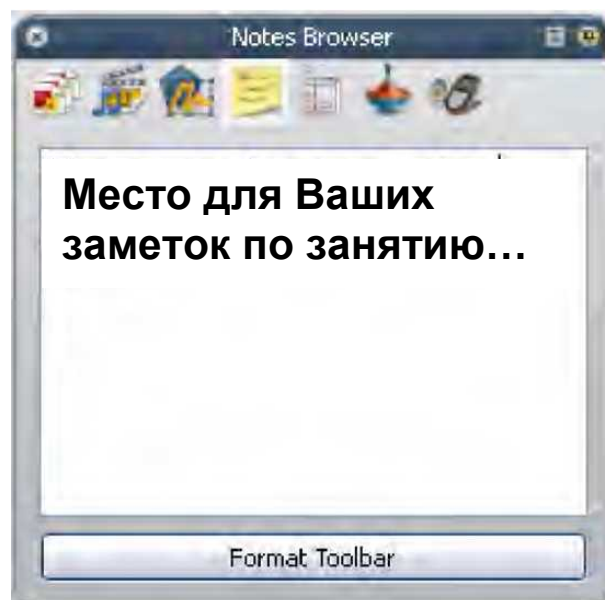
- добавлять на флипчарт собственные заметки и комментарии, упрощающие его использование в дальнейшем как создателем, так и его коллегами;
- в «чужих» флипчартах:
 - просматривать заметки и комментарии других педагогов в отношении их флипчартов, добавлять при необходимости собственные;
 - знакомиться с рекомендациями разработчиков по применению их флипчартов, а также добавлять собственные примечания к ним, если это нужно.

Пример

Окно браузера заметок представлено на иллюстрации справа. Здесь можно ввести свои примечания в виде неформатированного текста, либо открыть панель меню **Format** (Форматирование) и отформатировать их.

Если открытый флипчарт содержит заметки, на панели инструментов появляется значок

страницы заметок



Заметки можно добавлять на каждую страницу, а затем распечатывать их либо вместе со страницей, либо отдельно.

Браузер свойств



Данный браузер позволяет беглым взглядом окинуть сразу все свойства объекта. Это очень мощное средство превращения урока в интерактивное занятие.

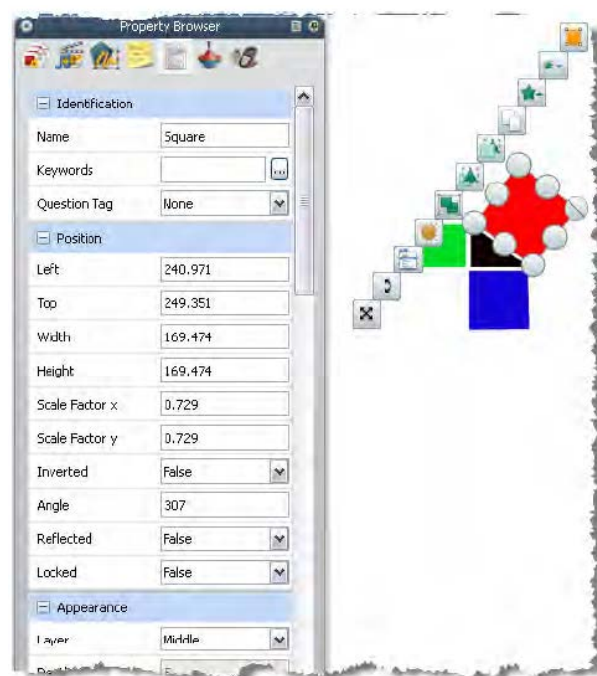
С помощью браузера свойств можно:

- просмотреть все свойства объекта, сдвигая вверх-вниз бегунок на полосе прокрутки;
- просматривать и изменять положение и вид объекта, настраивая параметры в браузере свойств (при этом, конечно же, Вы сохраняете полный контроль над объектом, можете буксировать его, изменять цвет);
- добавлять в флипчарт функции интерактивности и определять порядок их применения;
- добавлять постоянно видимые подписи к объектам или делать их появляющимися при наводке курсора на объект;
- изменять свойства объекта, определяя правила и задавая границы его перемещения, что бывает нужно, скажем, при создании собственных экранных игр;
- все свойства четко распределены по категориям, что позволяет выбирать их по типу.

Пример

На иллюстрации справа представлены свойства красного квадрата, который выделен в данный момент в браузере свойств. Вы видите его имя и некоторые сведения о положении на странице. Показано также, что он находится на среднем (Middle) слое.


На странице флипчарта вокруг объекта видны также круглые манипуляторы размера. Они указывают, что объект можно перемещать и масштабировать. А ряд квадратных значков рядом с объектом – это меню редактирования объекта и другие манипуляторы выбора для работы с ним.



Браузер операций


Этот браузер позволяет быстро связать какую-либо операцию с объектом. После этого, как только пользователь выделит такой объект, начнется выполнение связанной с ним операции. Например, запустится бегущая строка с Вашим сообщением, раздастся звук, начнется контрольный опрос и так далее. Все такие действия четко распределены по категориям, благодаря чему их можно выбирать по типу. Количество операций на флипчарте ничем не ограничено, что позволяет разнообразить занятия и превращать их в увлекательные интерактивные мероприятия.

С помощью браузера операций можно:

- ассоциировать объект с командой, чтобы при щелчке на значке , например, начали вращаться сразу несколько (до 5) кубиков;
- связывать с объектом управление страницами, например, переход на следующую;
- производить действия над объектом, например, изменять его размеры, местоположение или прозрачность;
- превращать объект в средство управления документом или мультимедийным контентом, например, щелчком на нем вставлять ссылку на файл или веб-сайт;
- ассоциировать объект с опросом аудитории, например, щелчком на нем начинать или заканчивать контрольный опрос;
- удалять операции, необходимость в которых отпала;
- имитировать выполнение заданных операций для их проверки.

Пример

На иллюстрации справа представлено окно браузера операций. Действие **Dice Roller**

(Кубики)  привязано здесь к синему квадрату. На это указывает синий значок

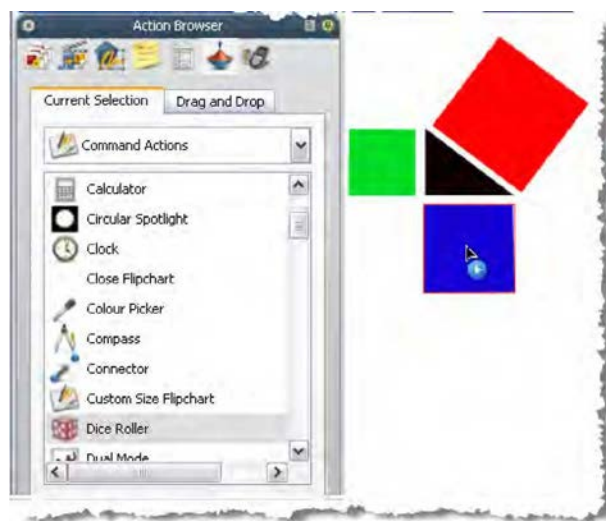


предварительного просмотра.

Теперь после щелчка на синем квадрате открывается окно **Dice Roller** (Кубики) и начинают вращаться кубики.

Вы можете:

- выбирать количество вращающихся кубиков;
- увеличивать и уменьшать скорость их вращения;
- сколько угодно раз «бросать» кубики;
- вводить на флипчарт общую сумму набранных баллов.





Браузер операций имеется только в профессиональной версии ActivInspire Professional.

Браузер опросов

Этот браузер помогает регистрировать устройства ActivSlate, ActiVote и ActivExpression, проводить контрольные опросы, записывать и хранить результаты, отыскивать их по мере необходимости.

С помощью браузера опросов можно:

- регистрировать устройства ActivSlate, ActiVote и ActivExpression;
- закреплять пульта за учащимися;
- переключаться между анонимным и поимённым режимом опроса;
- выбирать, какого типа устройства – ActiVote или ActivExpression – будут использоваться в ходе контрольного опроса;
- устанавливать и изменять время ответа на вопросы, приостанавливать опрос;
- начинать и прекращать опрос;
- выводить на экран надпись **Vote Now** (Отвечайте) и скрывать ее;
- просматривать результаты опроса и экспортировать их в электронные таблицы Microsoft Excel.

Порядок регистрации устройств и их использования в ходе опросов рассматриваются в разделе *Применение системы опроса учащихся*.

Просмотр флипчарта



Когда Вы открываете флипчарт, браузер страниц показывает все имеющиеся на ней значки, а в рабочей зоне ActivInspire появляется первая страница этого флипчарта.

Ниже представлены пять простых способов просмотра флипчарта.


- По одной странице
- Предварительный просмотр сразу нескольких страниц
- С увеличением или уменьшением размера страницы
- С масштабированием страницы
- С панорамированием страницы

По одной странице

Просматривать каждую страницу по отдельности можно двумя способами.

- Щелкая на значке следующей  или предыдущей  страницы.
- Выбирая пункт **Next Page** (Следующая страница) или **Previous Page** (Предыдущая страница) в меню **View** (Вид).



Когда открыта последняя страница флипчарта, щелчок на значке следующей страницы  приводит к созданию новой страницы.

Чтобы избежать создания ненужных страниц в конце флипчарта, последнюю его страницу стоит каким-либо образом пометить. Для этого на нее можно поместить геометрическую фигуру, изображение или просто надпись «**Конец**».

Предварительный просмотр сразу нескольких страниц

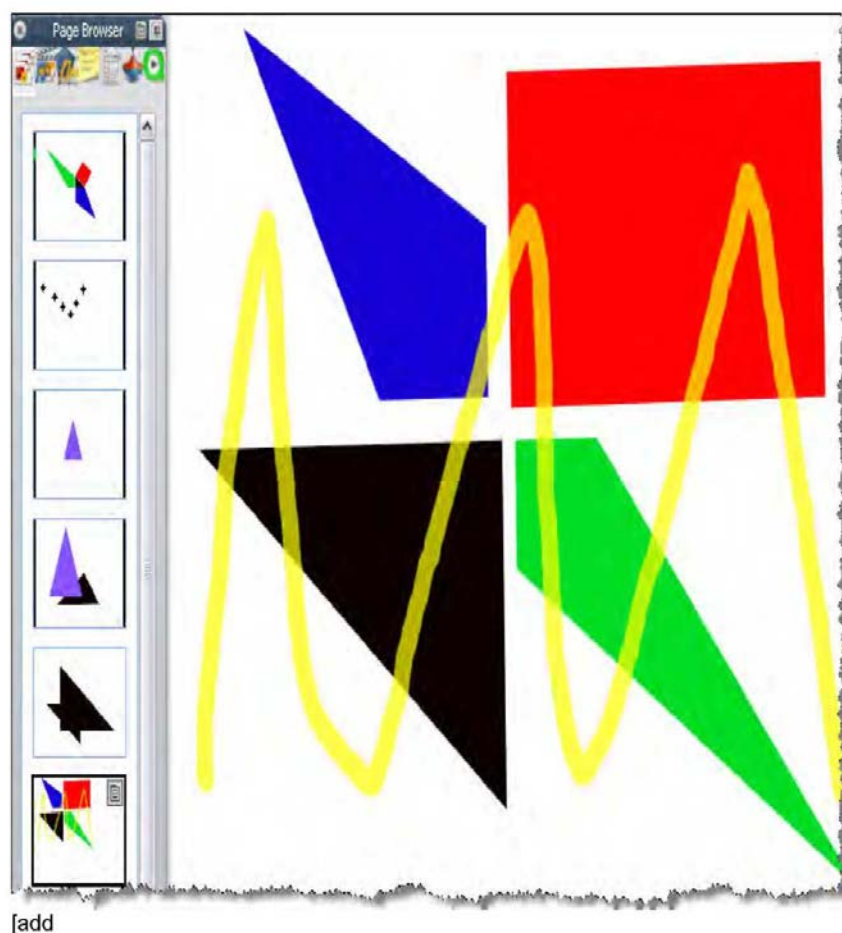
Размеры эскизов в окне браузера страниц можно увеличивать и уменьшать. Чем они меньше, тем больше страниц отображается здесь.

Существует два способа одновременного просмотра нескольких страниц.

- Щелкните на границе браузера страниц и отбуксируйте ее в нужное место, либо воспользуйтесь бегунком в нижнем правом углу браузера.
- Перемещайте вверх или вниз ползунков в верхнем правом углу подокна браузера страниц, пока на экране не появится нужная страница. Щелкните на значке страницы, которую хотите просмотреть.

Пример

На иллюстрации справа видны все страницы открытого флипчарта, а также значки в браузере страниц. Здесь видно, что текущей является последняя страница.



Просмотр с увеличением или уменьшением размера страницы

По умолчанию в окно ActivInspire страница флипчарта вписывается целиком. Эта опция называется **Best Fit** (По размеру экрана). Текущий масштаб изображения нетрудно изменить, воспользовавшись ниспадающим меню в верхнем правом углу окна.

Щелкните на стрелке вниз и выберите пункт, который лучше всего подходит в данной ситуации. Если стрелка вниз не видна, щелкните на значке двойной стрелкой >>.




Весь мир перед глазами!


Если выбрать масштаб менее 100%, размер страницы в окне пропорционально уменьшается.


При этом открывается участок вокруг страницы, который называется **World** (Мир). Его можно использовать как временное хранилище и переносить туда ненужные в данный момент объекты страницы для последующего применения. Если развернуть страницу снова во все окно, такие объекты станут невидимыми. Это удобно для хранения материалов, которые не должны видеть учащиеся, а также тех, которые Вы хотите показать в определенный момент занятия.

Просмотр с масштабированием страницы

С помощью значка **масштаба страницы**  можно увеличивать и уменьшать расположенные на странице объекты. Сам флипчарт при этом остается прежним, изменяется лишь его вид на экране.

Просмотр с увеличением

1. Откройте меню **View** (Вид) и выберите в нем пункт **Page Zoom** (Масштаб страницы) .
2. Щелкните на нужной странице и немного подождите. Ее масштаб начинает увеличиваться, и этот процесс продолжается до тех пор, пока Вы не отпустите кнопку пера ActivPen или мыши.

После этого в инструментальной панели быстрого доступа появляется значок **масштабирования страницы** .

Просмотр с уменьшением

Убедитесь, что выбран инструмент **Page Zoom** (Масштаб страницы).

1. Щелкните правой кнопкой мыши на нужной странице.
2. Не отпускайте правую кнопку.



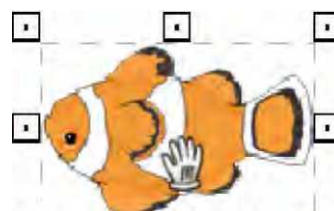
Если при включенной опции масштабирования щелкнуть на странице дважды, она вновь будет развернута на все окно.

Панорамирование флипчарта

Когда размеры масштабированной страницы становятся больше окна ActivInspire, зрители видят только ее часть.

В таких случаях для просмотра скрытых участков страницу приходится панорамировать одним из двух описанных ниже способов:

- перемещая бегунки на вертикальной и горизонтальной полосах прокрутки, которые появляются по сторонам страницы;
- с помощью опции **Page Zoom** (Масштаб страницы). Обратите внимание, что при выборе данного инструмента курсор приобретает вид ладони. Если теперь нажать кнопку мыши и, не отпуская ее, начать буксировку, страница будет перемещаться по экрану, открывая невидимые ранее части. То же самое происходит и при масштабировании страницы.




Работа с несколькими флипчартами

Каждый раз, когда Вы открываете или создаете флипчарт, на панели документов появляется новая закладка документа. Благодаря этому можно одновременно работать с неограниченным количеством флипчартов.

Чтобы перейти от одного флипчарта к другому, просто щелкните мышью на закладке нужного. Выбранный таким образом флипчарт становится текущим.



Название флипчарта отображается жирным шрифтом на его закладке. Чтобы закрыть флипчарт, щелкните на значке .

Разработка собственных материалов

При подготовке к уроку очень нужно иметь простой доступ к различному компьютерному инструментарию. Для получения такой возможности проще всего воспользоваться профилем **Authoring** (Творчество), который предлагает ActivInspire.

Щелкните на значке **переключения профилей**  выберите в ниспадающем меню пункт **Authoring** (Творчество).

Можно также составить собственную комбинацию инструментов и параметров, а затем сохранить ее в виде профиля. Порядок создания профилей и работы с ними описан в разделе *Профили для Вас*.


Презентации на интерактивной доске

Когда интерактивная доска используется для демонстрации учебного материала, Вам нужен простой доступ к презентационному инструментарию. При этом желательно как можно полнее задействовать экран и свести к минимуму отвлекающие моменты.

Ниже приводится ряд советов, помогающих добиться этого.

- Переведите дисплей в полноэкранный режим (F5).
- Скройте меню.
- Зафиксируйте главную панель инструментов на месте или пристыкуйте ее к кромке.
- Перед началом занятия добавьте на главную инструментальную панель нужные Вам инструменты, например, математические функции, фонарь, средства работы в парах, бегущую строку и т.д.
- Удалите с главной инструментальной панели инструменты, которыми не собираетесь пользоваться.
- Включите интерактивные элементы – операции, ссылки и т.д.
- Скройте активные объекты.
- Откройте браузер страницы или ресурсов.
- Выведите на экран корзину **Trashcan**.

Подберите наиболее удобную для себя комбинацию инструментов и параметров, а затем сохраните ее как профиль.

Можно также щелкнуть на кнопке **переключения профилей**  и в ниспадающем меню выбрать пункт **At the Board** (У доски).



Дополнительная информация:

- о проведении презентаций на интерактивной доске содержится в разделе *Работа с интерактивной доской*;
- о создании профилей и работе с ними предлагается в разделе *Профили для Вас*.

Совместная работа на электронной доске

Существует множество способов, стимулирующих совместную работу учащихся на интерактивной доске. Обычно это предполагает поочередное пользование пером ActivPen.

ActivInspire выводит такое сотрудничество на качественно новый уровень, позволяя одновременно работать с интерактивной доской сразу двоим пользователям. Мы назвали такую функцию «**Dual User**» (Работа в парах), так как каждый из пользователей работает на доске ActivBoard собственным пером ActivPen и получает личный набор инструментов ActivInspire.

- Право переключения в двухпользовательский режим предоставлено только преподавателю.
- В двухпользовательском режиме включается sdвоенная инструментальная панель, где расположена часть инструментария главной инструментальной панели.
- Сдвоенная инструментальная панель позволяет работать только на текущей странице флипчарта.
- Полный доступ ко всем функциям ActivInspire предоставляется только тому пользователю, в чьем распоряжении находится главная инструментальная панель.
- Сдвоенная инструментальная панель остается под полным контролем того, в чьем распоряжении находится главная инструментальная панель.
- Доступ к сдвоенной инструментальной панели в любой момент может быть закрыт с главной инструментальной панели.



Браузер операций имеется только в профессиональной версии ActivInspire Professional.

Рекомендации по работе в парах

Приведенные ниже советы призваны стимулировать творчество при работе с интерактивной доской сразу двух пользователей.

Два пера ActivPen лучше одного

Старайтесь сделать так, чтобы учащиеся стремились к одной и той же цели. Следите, чтобы они постоянно общались и делились своими мыслями друг с другом. Для этого им можно предложить сложить мозаичный рисунок или сообща ответить на заданный вопрос.

Меняйтесь ролями

Пусть учащиеся прямо в ходе занятия меняются ролями, чтобы никто из них не растерялся в мало знакомой области.

Поддержка со стороны преподавателя

Сохраняя за собой контроль над главной инструментальной панелью, преподаватель может комментировать работу учащихся у интерактивной доски ActivBoard и тем самым вселять в них уверенность в собственных силах.

Новое рабочее пространство

В двухпользовательском режиме учащиеся получают в свое распоряжение все рабочее пространство интерактивной доски, на котором могут работать как по отдельности, так и вместе.

Конструктивная работа в парах

Подключайте слабого учащегося к сильному. Отстающему всегда есть, что перенять у отличника. А работа с более слабым одноклассником помогает совершенствовать собственные знания.

Совместные презентации

Поручайте парам учащихся создавать совместные презентации, чтобы они могли обсуждать собственные роли и совместную работу на доске ActivBoard.

Поощряйте творчество

На доске ActivBoard теперь могут излагать свои мысли сразу две группы учащихся. А чужие идеи хорошо стимулируют собственный творческий процесс.

Распределение ролей

При работе на интерактивной доске ActivBoard поручайте учащимся разные роли, чтобы они могли прочувствовать результаты совместной работы. Один из них, скажем, может заниматься текстом, а другой – рисунками.

Уважение к чужой точке зрения

На интерактивной доске ActivBoard можно представить сразу две точки зрения и обсудить их. При этом учащиеся определяют, что между ними общего, а в чем мнения расходятся.

Помогайте четко мыслить

Инструкции зачитываются двум учащимся, которые работают в паре, после чего учитель проверяет, одинаково ли те восприняли прочитанное.



Подробнее эти вопросы рассматриваются в разделе *Работа в парах*.

Помощники преподавателя


ActivInspire предлагает богатый выбор средств, помогающих создавать и проводить увлекательные занятия, вовлекать в них аудиторию, вызывать интерес к работе на интерактивной доске.

На главную инструментальную панель вынесены часто используемые инструменты, доступ же к остальным открывается из меню **Tools** (Инструменты).

Ниже приводится описание нескольких увлекательных инструментов, с которыми стоит поэкспериментировать.



Sound Recorder (Магнитофон)

Эта утилита позволяет записывать звук в файл для последующего включения в флипчарт. С ее помощью, например, нетрудно создать аудиоклипы и связать их с отдельными словами чтобы учащиеся могли отрабатывать произношение, либо записать звуковое сопровождение во время записи экранного изображения с помощью инструмента **Screen Recorder** (Видеомагнитофон) .



Screen Recorder (Видеомагнитофон)

Этот инструмент позволяет записывать в видеофайл (.AVI) все, что делается на экране, после чего такую запись можно добавить в флипчарт или сохранить в папке ресурсов для последующего воспроизведения.



Tickertape (Бегущая строка)

Презентационная функция, позволяющая создавать сообщения, которые выводятся в верхней части интерактивной доски в виде бегущей ленты. Их можно в любой момент останавливать, запускать и редактировать.



Clock (Часы)

Часы, которые можно использовать во время занятий, чтобы учить детей определять время по стрелкам, а также в качестве таймера или секундомера при выполнении заданий.



Camera (Камера)

Позволяет делать снимки всего, что происходит на экране, и вставлять их в флипчарт, помещать в буфер обмена и сохранять в папке **My Resources** (Мои ресурсы) или **Shared Resources** (Общие ресурсы). Размеры и форму полученных снимков при необходимости нетрудно изменить встроенными средствами.



Open Flipchart (Открыть флипчарт)

Вызывает одноименное диалоговое окно, где можно найти нужный флипчарт и открыть его.



Revealer (Шторка)

Занимательная функция, с помощью которой можно прятать и показывать отдельные части флипчарта. Отлично подходит для игр с угадыванием или пробуждения любопытства у аудитории.



Dual User (Работа в парах)

Средство для совместной работы на интерактивной доске. На экран выводится вторая инструментальная панель, с помощью которой учащийся может писать, рисовать, выбирать объекты, раскрашивать и связывать их.



Все изменения параметров инструментов сохраняются в памяти системы. Когда пользователь переходит от одного инструмента к другому, настройки предыдущего запоминаются. Инструменты **Pen** (Перо) и **Highlighter** (Маркер) «запоминают» цвет и толщину линии.

Часто используемые инструменты

По мере работы с ActivInspire панель быстрого вызова инструментов, которая находится справа от главной инструментальной панели, постепенно заполняется значками. Сюда автоматически попадают часто используемые инструменты, чтобы к ним было легче обращаться в последующем.

На иллюстрации справа показана такая панель быстрого вызова инструментов, которыми мы пользовались в предыдущем разделе.

Их подробное описание приводится в соответствующих разделах.



Desktop Annotate (Заметки на рабочем столе)



Screen Recorder (Видеомагнитофон)



Sound Recorder (Магнитофон)



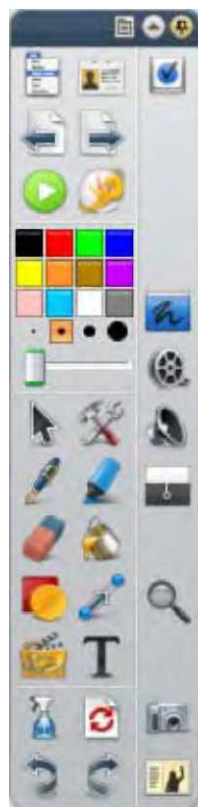
Revealer (Шторка)



Page Zoom (Масштаб страницы).



Camera (Камера)



Знакомство с ActivInspire Primary

Вид окон ActivInspire Primary зависит от того, какая версия установлена на компьютере – профессиональная Professional или индивидуальная Personal. В настоящем руководстве будут проиллюстрированы обе.

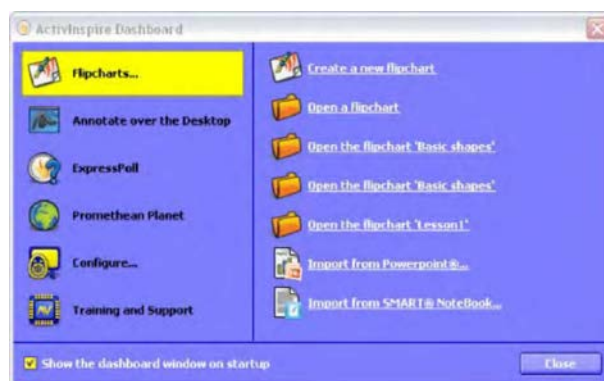
- Окно навигации Dashboard
- Окно ActivInspire
- Главная панель инструментов
- Перьевого лоток
- Браузеры ActivInspire
- Просмотр флипчарта
- Работа с несколькими флипчартами
- Разработка собственных материалов
- Презентации на интерактивной доске
- Совместная работа на электронной доске
- Часто используемые инструменты

Окно навигации Dashboard

При первом запуске ActivInspire после установки начальных параметров на экране появляется окно навигации Dashboard.

Здесь расположены значки флипчартов и полезных утилит, которые экономят Ваше время.

Это окно навигации остается на экране до тех пор, пока Вы не закроете его.



Если не снять флажок с кнопки **Show the dashboard windows on startup** (Показывать окно навигации при запуске программы), следующий сеанс работы с ActivInspire опять начнется с окна навигации Dashboard.

Окно ActivInspire



После окна навигации на экран выводится окно ActivInspire. Его внешний вид определяется рядом аспектов:

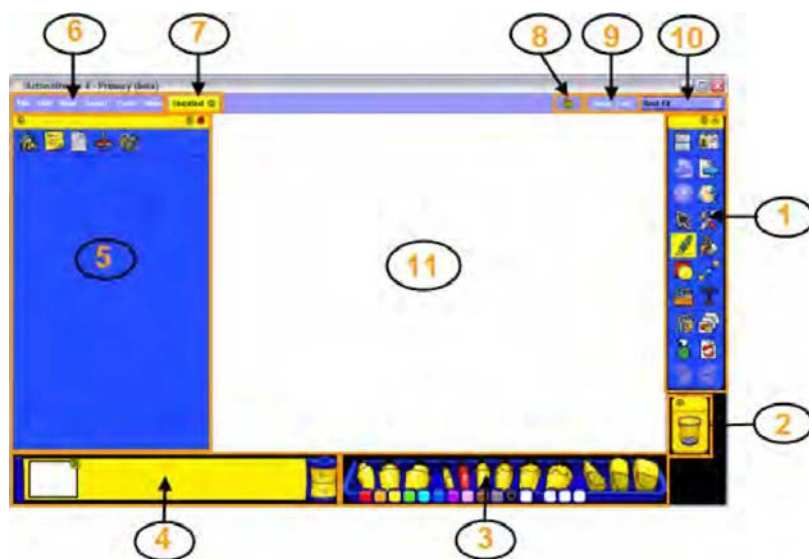
- параметрами, которые Вы задали при настройке приложения;
- используемой версией ActivInspire – Professional (Профессиональная) или Personal(Индивидуальная);
- изменениями, которые Вы внесли в отдельные компоненты (если это было сделано).

Основные элементы окна ActivInspire для профессиональной версии Professional представлены ниже.



ActivInspire Professional

На иллюстрации пронумерованы основные части окна ActivInspire. Их назначение описано слева.

- 1** Главная панель инструментов
- 2** Корзина
- 3** Перьеовой лоток
- 4** Браузер страниц
- 5** Окно браузера объектов, заметок, свойств, операций или ответов
- 6** Панель меню
- 7** Название флипчарта
- 8** Контекстное меню
- 9** Индикатор страницы
- 10** Указатель размера
- 11** Страница флипчарта



ActivInspire Personal

Индивидуальная версия ActivInspire Personal предлагает не столь широкий набор инструментов и браузеров, как профессиональная. В ней, например, нет инструмента **Shape** (Фигура)  и браузера операций .

СОВЕТ

Обратите внимание на миниатюрные значки в верхней части браузеров, меню и инструментальных панелей. С их помощью можно быстро подстроить некоторые аспекты отдельного элемента.



Toolbox Options

(Параметры панели инструментов)

Открывает ниспадающее меню, позволяющее указать, где должна располагаться панель управления и какая ее часть будет видна пользователю.



Roll Up (Свернуть)

Переключатель, позволяющий свертывать элемент, чтобы он не занимал места на экране, и развертывать его.



Pin Toolbox (Зафиксировать панель инструментов)

Переключатель, позволяющий зафиксировать элемент в определенном месте. Это предотвращает его автоматическое свертывание и случайное перемещение.

Чтобы переместить элемент, щелкните на желтой полоске в его верхней части и отбуксируйте в нужное место. При следующем запуске ActivInspire он появится уже в новом месте.

Главная панель инструментов

Главная инструментальная панель появляется на дисплее сразу после запуска ActivInspire. При первом запуске приложения она содержит стандартный набор значков часто используемых инструментов.

На панели представлена лишь часть имеющегося инструментария. Доступ ко всем инструментам открывается из меню **Tools** (Инструменты). Если изменить состав значков на инструментальной панели, система запомнит это и при следующем запуске Вы увидите уже новый их набор.

**ActivInspire
Professional**

**ActivInspire
Personal**

Инструментарий



	Главное меню		Сменить профиль		Очистить
	Предыдущая страница		Следующая страница		Сбросить страницу
	Начать / закончить опрос по флипчарту		Экспресс-опрос		Отменить
	Выбрать		Инструментарий		Повторить
	Перо		Заливка		Программирование пользовательских кнопок
	Фигуры		Связи		
	Вставка мультимедийного файла		Текст		




Создавать собственные фигуры с помощью инструмента **Shape** (Фигура) можно только в профессиональной версии ActivInspire Professional.

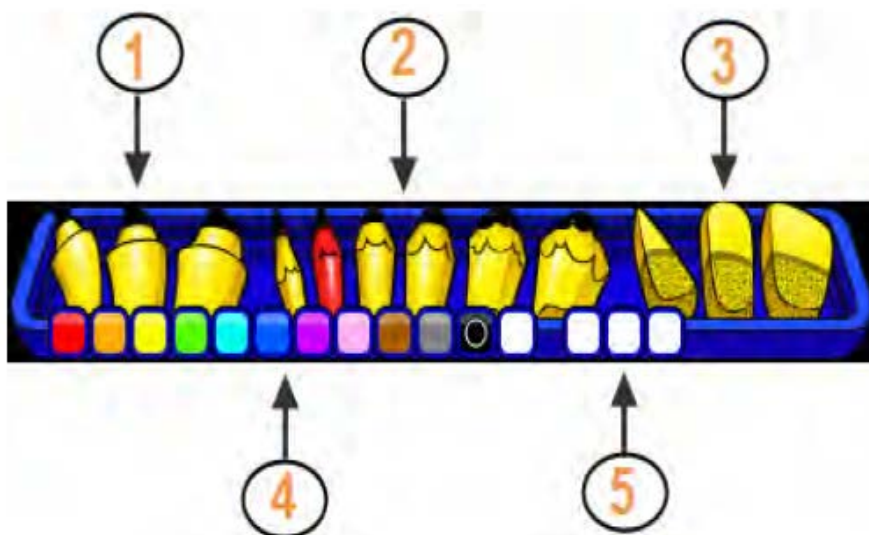
Параметры настройки

При необходимости Вы можете сохранить исходный набор инструментов, удалить некоторые из них, либо частично или полностью сменить инструментарий. Все сделанные изменения нетрудно занести в отдельный профиль и сохранить его. Количество таких профилей ничем не ограничено, а переключение между ними производится с помощью значка **Switch Profile** (Сменить профиль) . Порядок настройки профилей описан в разделе *Профили для Вас*.

Перьевой лоток

Перьевой лоток появляется у нижней границы окна, как только Вы щелкнете на значке пера . Здесь представлен весь базовый инструментарий, который может понадобиться, чтобы писать на интерактивной доске, быстро вносить необходимые правки и коррективы. Как выглядит перьевой лоток, видно на иллюстрации ниже. Назначение пронумерованных элементов представлено в списке слева от иллюстрации.

- 1** Маркеры выделения
- 2** Перья
- 3** Ластики
- 4** Цветовая палитра
- 5** Пустые места для собственных оттенков



Браузеры ActivInspire



Данный раздел знакомит Вас с браузерами ActivInspire.

Что такое браузер?


Флипчарт может содержать несколько страниц и элементов с индивидуальными параметрами и свойствами.

ActivInspire значительно упрощает их настройку, предлагая браузеры для всех крупных областей.

С помощью браузера можно беглым взглядом определить:

- что уже имеется на флипчарте;
- что можно добавить или изменить на нем;
- как это сделать.








Пользуйтесь браузерами, чтобы быстро создать, отладить или обогатить флипчарт независимо от того, создали Вы его самостоятельно или взяли готовый. Каждый браузер:

- представляет четко структурированные и подробные сведения о просматриваемой области;
- предлагает собственное всплывающее меню  и/или набор значков, помогающих эффективнее работать с флипчартом.

Кроме того, окно браузера нетрудно расширить или сузить, изменить степень детализации элементов в соответствии с текущими потребностями.

Какие браузеры предлагаются?

В ActivInspire предусмотрено семь браузеров:

- браузер страниц  ;
- браузер ресурсов  ;
- браузер объектов  ;
- браузер заметок  ;
- браузер свойств  ;
- браузер операций  ;
- браузер опросов  .



Браузер страниц

Этот браузер помогает быстро подготовить основу для создания флипчарта. В его нижней части отображаются эскизы страниц в виде кадров киноплёнки.


С помощью браузера страниц можно:

- просматривать эскизы страниц сразу всего флипчарта;
- листать страницы флипчарта;
- задавать фон и сетку для страниц;
- компоновать страницы флипчарта, применяя метод буксировки объектов, а также команды «Вырезать», «Копировать», «Удалить» и «Дублировать».

Пример

На иллюстрации справа показан флипчарт с несколькими страницами в окне браузера страниц. Здесь представлены



первые пять страниц флипчарта. Значком всплывающего меню  на левом кадре помечена текущая страница, где можно выбрать объект или область для работы.

Чтобы вывести на экран другую страницу, щелкните на ее эскизе.

Чтобы просмотреть эскизы других страниц флипчарта, которые не умещаются на экране, щелкните на значке в виде черного треугольника на бобине с кинолентой.

Браузер ресурсов

Этот браузер помогает быстро просматривать, выбирать и применять ресурсы ActivInspire для создания более привлекательных и информативных флипчартов. Библиотека ресурсов предлагает великое множество игр и занятий, заметок, тестов, фоновых рисунков, концептуальных моделей, изображений, фигур, звуков и других элементов, которые просто невозможно перечислить.

В нижней части браузера ресурсов отображаются эскизы ресурсов в виде кадров киноплёнки.

Браузер ресурсов позволяет:

- быстро находить и просматривать все ресурсы в конкретной папке, например, **My Resources** (Мои ресурсы), **Shared Resources** (Общие ресурсы) или в любой другой на диске, либо в сети;
- показывать эскизы и имена файлов для выбранных ресурсов;
- буксировать из браузера на флипчарт шаблоны страниц, страницы занятий, страницы операций и страницы вопросов;
- буксировать самостоятельно созданные объекты со страниц флипчарта в папки библиотеки ресурсов;
- регулировать прозрачность ресурсов на страницах флипчарта;
- с помощью инструмента **Rubberstamp** (Штамп) быстро заполнять флипчарт копиями какого-либо объекта.

Пример

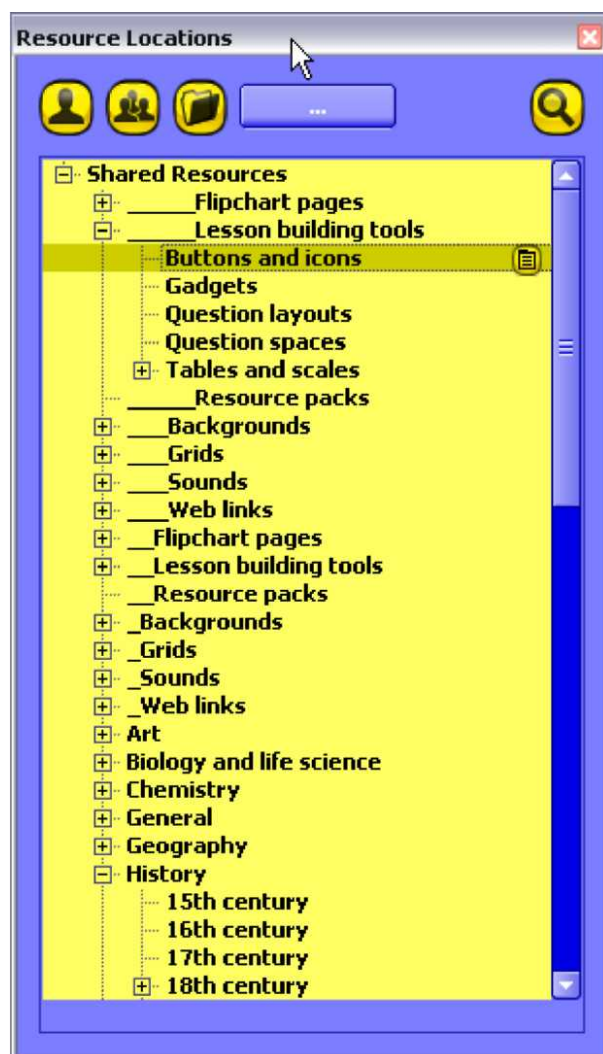
При вызове браузера ресурсов в нем по умолчанию открывается папка **Shared Resources** (Общие ресурсы). Все ресурсы ActivInspire распределены по категориям и папкам со смысловыми названиями.

Некоторые ресурсы из папки **Shared Resources** (Общие ресурсы) представлены на иллюстрации справа.

Значки в верхней части окна позволяют перейти в другие папки с ресурсами:

- **My Resources** (Мои ресурсы);
- **Shared Resources** (Общие ресурсы);
- другую папку ресурсов;
- другую папку на компьютере;
- сеть Promethean Planet.

Папки ресурсов отображаются в диалоговом окне **Resource Location** (Размещение ресурсов). Его всплывающее меню позво-



ляет импортировать и экспортировать пакеты ресурсов.



Функция **Import** (Импорт) имеется только во всплывающем меню для папки верхнего уровня.

Здесь можно:

- вставлять в флипчарты ресурсы из библиотеки ресурсов;
- удалять из библиотеки ресурсов отдельные элементы.

Имеющиеся в папке ресурсы и имена их файлов отображаются в нижней части окна ActivInspire в виде кадров киноплёнки.

Некоторые кнопки и значки браузера ресурсов представлены на иллюстрации справа.



Изображенный справа инструментальный ящик открывает доступ к библиотеке ресурсов. Здесь находится два значка очень полезных функций копирования ресурсов и их редактирования.



Переключатель прозрачности позволяет делать фон ресурса прозрачным на время его буксировки на страницу.



Кнопка «Штамп» позволяет быстро вставить в флипчарт несколько копий одного и того же ресурса.


Браузер объектов



Настоящий раздел знакомит с объектами и браузером объектов.

- Объекты
- Слои и наложение объектов
- Просмотр объектов
- Работа с объектами
- Пример

Объекты

Все, что пользователь добавляет на флипчарт ActivInspire, становится объектом того или иного типа. Когда Вы, например, пишете что-то пером , рисуете фигуру, добавляете изображение или ссылку, все это становится объектами. На флипчарт можно добавить сколько угодно разнообразных объектов. Контролировать их количество и типы помогает браузер объектов, который позволяет также быстро переносить на флипчарт объекты, созданные другими.

Слои и наложение объектов

Браузер объектов детализирует объекты на текущей странице. Хотя она выглядит плоской, но в действительности содержит целых четыре слоя! Это как бы прозрачные листы с нанесенными на них объектами разных типов, которые можно перемещать с одного слоя на другой. Допускается наложение объектов одного слоя друг на друга.

По умолчанию:

Слой...	Содержание...
Верхний	Заметки: все, что пользователь наносит с помощью инструментов Pen (Перо)  , Highlighter (Маркер)  и Magic Ink (Волшебные чернила)  . Это секретное оружие мы рассмотрим чуть позже.
Средний	Изображения, фигуры и текстовые объекты.
Нижний	Все, что наносится с помощью инструмента Connector (Связи)  (можно буксировать сюда и другие объекты).
Фоновый	Фоновые рисунки, сетки и цвет страницы.

Выбрав объект в браузере объектов, Вы можете здесь же буксировать его между первыми тремя слоями, но не на последний, фоновый слой. Все такие перемещения объектов сразу же отображаются на странице флипчарта. Каждый слой является полностью независимым от остальных. Другими словами, когда пользователь изменяет фон, это никак не сказывается на изображениях и заметках. Заметки же, сделанные на фотографии или фоне, несколько не затрагивают другие слои.

Подробнее см. *Использование слоев и наложений*.

Просмотр объектов

Браузер объектов позволяет быстро определить:

- порядок отображения объектов: какие из них находятся на верхнем, среднем и нижнем слое страницы;
- какие объекты объединены в группы, позволяющие работать сразу со всеми;
- есть ли на странице скрытые объекты;
- наличие на странице заблокированных объектов, которые невозможно переместить.

Работа с объектами

С помощью браузера объектов можно:

- буксировать объекты с одного слоя на другой;
- группировать объекты, изменять их порядок, накладывая друг на друга;
- показывать и скрывать объекты;
- блокировать и разблокировать выделенные объекты, чтобы учащиеся, например, могли буксировать только некоторые из них, а остальные оставались на своих местах.



Пример


На верхней иллюстрации справа представлены свойства объектов на текущей странице флипчарта.

Нижняя иллюстрация показывает, как выглядят их свойства в браузере объектов.

На закладке **Layered** (Слои) этого браузера для всех объектов указывается:

- с помощью какого инструмента они созданы (отображается его значок);
- имя.


В окне браузера четко видно, на каком слое расположен тот или иной объект.

На верхнем слое здесь находится 9 объектов. Это – заметки, нанесенные с помощью инструмента **Pen** (Перо) .


На среднем слое расположено 5 объектов: текст, созданный с помощью инструмента


Text (Текст) , и некоторые фигуры.

Созданные с помощью инструмента **Shape**

(Фигура)  треугольники (**triangle**) и квадраты (**square**) по умолчанию помещаются на средний слой.



Иконка в виде замка  указывает, что объект, рядом с которым она находится, заблокирован. Такой значок выполняет функции переключателя, позволяя быстро блокировать и разблокировать объекты.

Значок в виде перечеркнутого глаза  указывает, что расположенный рядом с ним объект является скрытым. И в самом деле, на странице флипчарта, как Вы видите, треугольник не отображается. Эта иконка также выполняет функции переключателя, позволяя быстро показывать и скрывать объект.

Браузер заметок



Этот браузер еще больше упрощает работу с флипчартами, позволяя создавать, просматривать и редактировать заметки о них. Такие заметки можно использовать в самых разных целях. Как показывает опыт, они способны оживить даже самый скучный урок. С учетом этого мы рекомендуем как можно активнее использовать браузер заметок, чтобы обогатить опыт обучения с применением ActivInspire как для себя, так и для других.

Браузер заметок можно применять, чтобы:

- добавлять на флипчарт собственные заметки и комментарии, упрощающие его использование в дальнейшем как создателем, так и его коллегами;
- в «чужих» флипчартах:
 - просматривать заметки и комментарии других педагогов в отношении их флипчартов, добавлять при необходимости собственные;
 - знакомиться с рекомендациями разработчиков по применению их флипчартов, а также добавлять собственные примечания к ним, если это нужно.

Пример

Окно браузера заметок представлено на иллюстрации справа. Здесь можно ввести свои примечания в виде неформатированного текста, либо открыть панель меню **Format** (Форматирование) и отформатировать их.

Если открытый флипчарт содержит заметки, на панели инструментов появляется значок



Заметки можно добавлять на каждую страницу, а затем распечатывать их либо вместе со страницей, либо отдельно.



Браузер свойств

Этот браузер позволяет беглым взглядом окинуть сразу все свойства объекта. Это очень мощное средство превращения урока в интерактивное занятие.

С помощью браузера свойств можно:

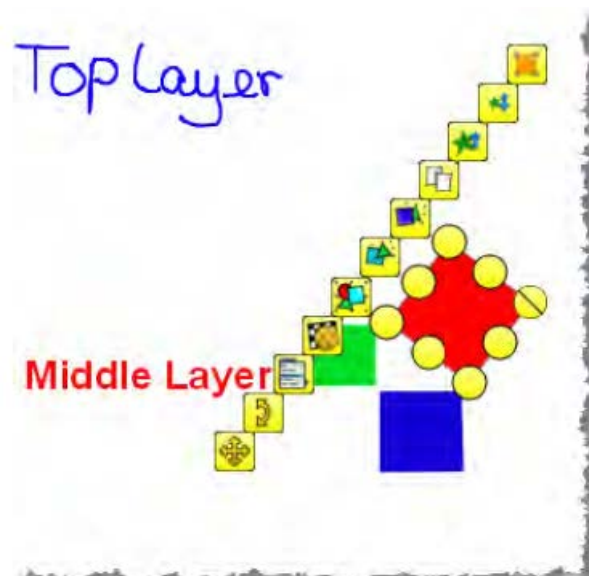
- просмотреть все свойства объекта, сдвигая вверх-вниз бегунок на полосе прокрутки;
- просматривать и изменять положение и вид объекта, настраивая параметры в браузере свойств (при этом, конечно же, Вы сохраняете полный контроль над объектом, можете буксировать его, изменять цвет);
- добавлять в флипчарт функции интерактивности и определять порядок их применения;
- добавлять постоянно видимые подписи к объектам или делать их появляющимися при наводке курсора на объект;
- изменять свойства объекта, определяя правила и задавая ограничители (допустимые пределы его перемещения), что бывает нужно, скажем, при создании собственных экранных игр;
- все свойства четко распределены по категориям, что позволяет выбирать их по типу.

Пример

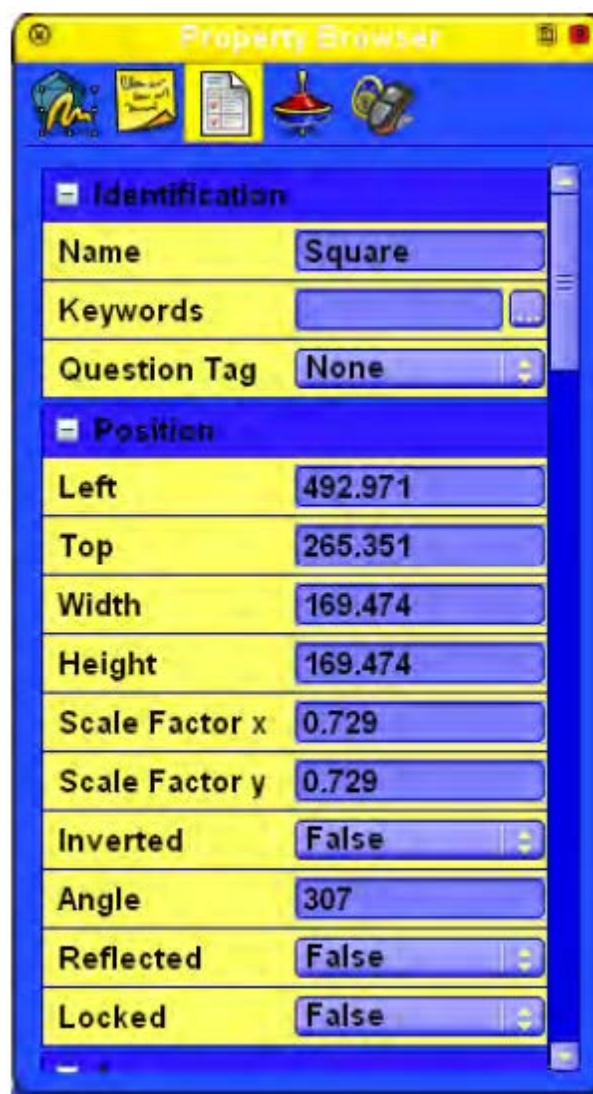
На иллюстрации справа изображены все объекты на текущей странице флипчарта и выделен красный квадрат.

На странице флипчарта вокруг объекта видны также круглые манипуляторы размера. Они указывают, что объект можно перемещать и масштабировать. А ряд квадратных значков рядом с объектом – это меню редактирования объекта и другие манипуляторы выбора для работы с объектом.

Здесь Вы видите его имя и некоторые сведения о положении на странице. Показано также, что объект находится на среднем (**Middle**) слое.



Нижняя иллюстрация показывает, как отображаются некоторые параметры красного квадрата в браузере свойств.



Браузер операций





Этот браузер позволяет быстро связать какую-либо операцию с объектом. После этого, как только пользователь выделит такой объект, начнется выполнение связанной с ним операции. Например, запустится бегущая строка с Вашим сообщением, раздастся звук, начнется контрольный опрос и так далее. Все такие действия четко распределены по категориям, благодаря чему их можно выбирать по типу. Количество операций на флипчарте ничем не ограничено, что позволяет разнообразить занятия и превращать их в увлекательные интерактивные мероприятия.

С помощью браузера операций можно:

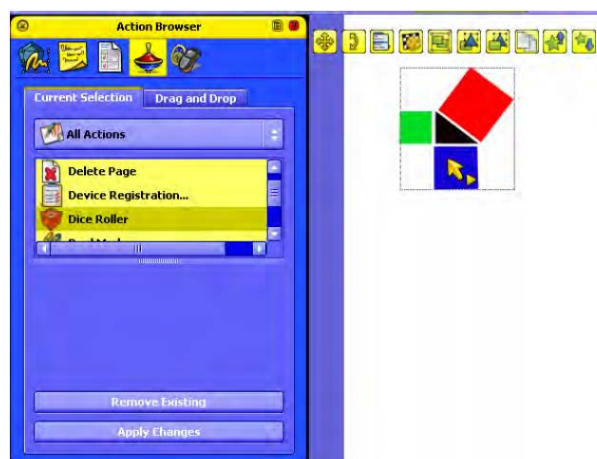
- ассоциировать объект с командой, чтобы, например, при щелчке на значке кубика  , начали вращаться сразу несколько (до 5) кубиков;
- связывать с объектом команды управления страницами, например, переход на следующую;
- включать управление объектом, например, изменение его размеров, местоположения или прозрачности;
- превращать объект в орган управления документом или мультимедийным контентом, например, щелчком на нем вставлять ссылку на файл или веб-сайт;
- ассоциировать с объектом команду опросов, например, запуск контрольной работы с применением флипчарта;
- удалять операции, необходимость в которых отпала;
- имитировать выполнение заданных операций для их проверки.

Пример

На иллюстрации справа представлено окно браузера операций. Команда **Dice Roller** (Кубики)  назначена здесь синему квадрату. На то, что операция уже привязана к объекту, указывает желтый значок предварительного просмотра .

Теперь после щелчка на квадрате открывается окно **Dice Roller** (Кубики) и кубики начинают крутиться. Вы можете:

- выбирать количество вращающихся кубиков;
- увеличивать и уменьшать скорость их вращения;
- вращать кубики сколько угодно раз;
- вводить на флипчарт общую сумму набранных баллов.



Брось кубики!



Браузер операций предусмотрен только в профессиональной версии ActivInspire Professional.



Браузер опросов

Этот браузер помогает в решении всех вопросов регистрации устройств ActivSlate, ActiVote и ActivExpression, проведения контрольных опросов, записи, хранения и поиска их результатов.

С помощью браузера опросов можно:

- регистрировать устройства ActivSlate, ActiVote и ActivExpression;
- закреплять пульта за учащимися;
- переключаться между анонимным и поимённым режимом опроса;
- выбирать, какого типа устройства – ActiVote или ActivExpression – будут использоваться в ходе контрольного опроса;
- устанавливать и изменять время ответа на вопросы, приостанавливать опрос;
- начинать и прекращать опрос;
- выводить на экран надпись **Vote Now** (Отвечайте) и скрывать ее;
- просматривать результаты опроса и экспортировать их в электронные таблицы Microsoft Excel.

Вопросы регистрации устройств и их применения в ходе опросов рассматриваются в разделе *Применение системы опроса учащихся*.



Просмотр флипчарта

Мы опишем пять простых способов просмотра флипчарта.


- по одной странице;
- предварительный просмотр нескольких страниц;
- с увеличением или уменьшением размера страницы;
- с масштабированием страниц;
- с панорамированием страницы.

Постраничный просмотр

Просматривать каждую страницу по отдельности можно двумя способами.


- Щелкая на значке следующей или предыдущей страницы.
- Выбирая пункт **Next Page** (Следующая страница)  или **Previous Page** (Предыдущая страница)  в меню **View** (Вид).



Когда открыта последняя страница флипчарта, щелчок на значке следующей страницы  приводит к созданию новой страницы.

Чтобы избежать создания ненужных страниц в конце флипчарта, последнюю стоит каким-либо образом пометить. Для этого на нее можно поместить геометрическую фигуру, изображение или просто надпись «**Конец**».

Предпросмотр нескольких страниц


Откройте браузер страниц  из главного меню.



Найдите нужный эскиз флипчарта, а если не видите его, щелкните на значке в виде черного треугольника на бобине с кинолентой, чтобы вывести на экран другие эскизы. Щелчком на соответствующем эскизе выведите страницу в окне ActivInspire.

Просмотр с увеличением или уменьшением размера страницы

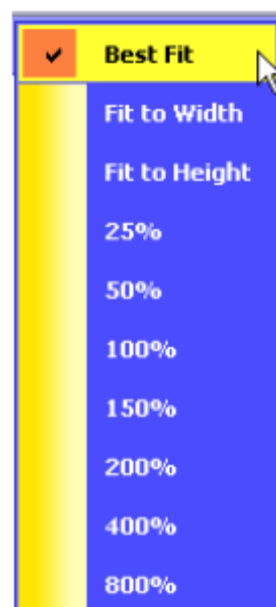
По умолчанию в окно ActivInspire вписывается страница флипчарта целиком. Эта опция называется **Best Fit** (По размеру экрана). Текущий масштаб изображения не трудно изменить, воспользовавшись опциями ниспадающего меню в верхнем правом углу окна.

Щелкните на значке в виде миниатюрных белых треугольников  **Best Fit**, а затем выберите наиболее подходящие Вам параметры конфигурации.


Мир перед глазами!

Если выбрать масштаб менее 100%, размер страницы в окне ActivInspire пропорционально уменьшается.


При этом открывается участок вокруг страницы, который называется **World** (Мир). Его можно использовать как временное хранилище и переносить туда ненужные в данный момент объекты страницы для последующего применения. Если развернуть страницу снова во все окно, такие объекты станут невидимыми. Это удобно для хранения материалов, которые не должны видеть учащиеся, а также те, которые Вы хотите показать в определенный момент занятия.



Просмотр с масштабированием страниц

С помощью значка масштаба страницы  можно увеличивать и уменьшать расположенные на странице объекты. Сам флипчарт при этом остается неизменным, изменяется лишь его вид на экране.

Просмотр с увеличением

1. Откройте меню **View** (Вид) и выберите в нем пункт **Page Zoom** (Масштаб страницы) .
2. Щелкните на нужной странице и немного подождите. Ее масштаб начинает увеличиваться, и этот процесс продолжается до тех пор, пока Вы не отпустите кнопку пера ActivPen или мыши.

После этого в инструментальной панели быстрого доступа появляется значок масштабирования страницы .

Просмотр с уменьшением

Убедитесь, что выбран инструмент масштабирования страницы **Page Zoom**.

1. Щелкните правой кнопкой мыши на нужной странице.
2. Не отпускайте кнопку.



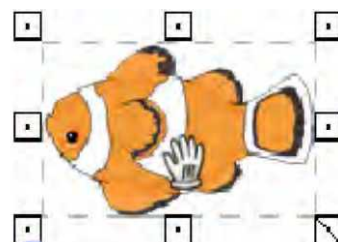
Если при включенной опции масштабирования щелкнуть на странице дважды, она вновь будет развернута на все окно.

Просмотр с панорамированием страницы.

Когда размеры масштабированной страницы становятся больше окна ActivInspire, зрители видят только ее часть.

В таких случаях для просмотра скрытых участков страницу приходится панорамировать одним из двух описанных ниже способов:

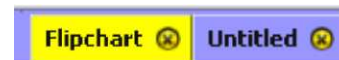
- перемещая бегунки на вертикальной и горизонтальной полосах прокрутки, которые появляются по сторонам страницы;
- с помощью опции **Page Zoom** (Масштаб страницы). Обратите внимание, что при выборе данного инструмента курсор приобретает вид ладони. Если теперь нажать кнопку мыши и, не отпуская ее, начать буксировку, страница будет перемещаться по экрану, открывая невидимые ранее части. То же самое происходит и при масштабировании страницы.




Работа с несколькими флипчартами

Каждый раз, когда Вы открываете или создаете флипчарт, на панели документов появляется новая закладка. Благодаря этому можно одновременно работать с неограниченным количеством флипчартов.


Чтобы перейти от одного флипчарта к другому, просто щелкните мышью на закладке нужного. Выбранный таким образом флипчарт становится текущим.



На закладке документов текущий флипчарт выделен желтым цветом. Чтобы закрыть его, щелкните на значке .

Разработка собственных материалов

При подготовке к уроку очень нужно иметь простой доступ к различному компьютерному инструментарию. Для получения такой возможности проще всего воспользоваться профилем **Authoring** (Творчество), который предлагает ActivInspire.

Щелкните на значке переключения профилей  выберите в ниспадающем меню пункт **Authoring** (Творчество).

Можно также составить собственную комбинацию инструментов и параметров, а затем сохранить ее в виде профиля.

Вопросы создания профилей и работы с ними подробнее рассматривается в разделе *Профили для Вас*.

Часто используемые инструменты

По мере работы с ActivInspire панель быстрого вызова инструментов, которая находится справа от главной инструментальной панели, постепенно заполняется значками. Сюда автоматически попадают часто используемые инструменты, чтобы к ним было легче обращаться в последующем.

На иллюстрации справа показана такая панель быстрого вызова инструментов, которыми мы пользовались в предыдущем разделе.

Их подробное описание приводится в соответствующих разделах.



Clock (Часы)



Camera (Камера)



Open Flipchart (Открыть флипчарт)



Reveler (Шторка)



Dual Mode (Режим работы в парах)



Sound Recorder (Магнитофон)



Tickertape (Бегущая строка)



Начало работы с ActivInspire

Настоящий раздел содержит информацию, которая нужна для начала работы с ActivInspire.

- Создание первого флипчарта
- Надписи на флипчарте
- Добавление и форматирование текста
- Добавление и изменение фигур
- Копирование, вставка и дублирование объектов
- Удаление элементов
- Вставка страниц
- Вставка ресурсов
- Использование сетки
- Создание объектов
- Заметки на странице
- Вызов флипчарта
- Печать флипчарта
- Сохранение флипчарта
- Простые советы учителю



Создание первого флипчарта

Поздравляем! Запустив ActivInspire, Вы сразу же создали свой первый флипчарт!

Пустая рамка под панелью навигации в окне ActivInspire – это, по существу, и есть первая страница нового флипчарта. Так что можете смело приступать к работе на ней, а затем сохранить результаты на диск.

Но есть и другие способы создания флипчарта, которые представлены ниже.

Создание флипчарта с панели навигации

Щелкните на значке **Create a new Flipchart** (Создать новый флипчарт)  , который находится на панели навигации Dashboard.

ActivInspire создает новый флипчарт под заголовком **Untitled** (Без названия).

Создание флипчарта по мере необходимости

1. Щелкните на значке главного меню  .

2. В появившемся меню выберите:



- **New Flipchart** (Новый флипчарт)

или

- **New** (Создать), после чего выберите одну из опций, описанных ниже.

Опция	Описание
Screen Size Flipchart (Флипчарт по размерам экрана)	Создается флипчарт, размер которого равен разрешению экрана. Данная опция используется по умолчанию, так как лучше всего подходит для тех случаев, когда пользователь не знает разрешения экрана.
1024 x 768 Flipchart (Флипчарт 1024 x 768)	Создается флипчарт указанного размера (в пикселях) по ширине и высоте.
1152 x 864 Flipchart (Флипчарт 1152 x 864)	
1280 x 1024 Flipchart (Флипчарт 1280 x 1024)	
Custom Size Flipchart (Флипчарт другого размера)	Пользователь сам задает размеры создаваемого флипчарта в поле Custom Page Size (Страница другого размера). Это позволяет, в частности, создавать флипчарты для широкоэкранных интерактивных досок.

Надписи на флипчарте

Если во время работы с интерактивной доской Вы по какой-то причине не хотите или не можете пользоваться компьютером, возьмите в руки перо   и пишите им.

Какие возможности при этом у Вас появляются, описано ниже.

- Нанесение надписей
- Выделение текста
- Изменение толщины пера и маркера
- Изменение цвета
- Все инструменты, которые описаны в настоящем разделе, расположены на главной инструментальной панели.

Нанесение надписей

ActivInspire по умолчанию запускается с включенным инструментом **Pen** (Перо), что позволяет сразу же начинать писать на интерактивной доске. Чтобы вызвать его, когда Вы работаете с другим инструментом, достаточно щелкнуть на значке пера.

Когда перо включено



1. Подведите курсор к месту, где хотите сделать надпись.
2. Прикоснитесь кончиком пера к рабочей поверхности и ведите им, чтобы провести линию, нарисовать фигуру или написать слово. Все линии при этом будут иметь цвет, который был выбран до этого для флипчарта.

Lesson 1

Все надписи, которые наносятся на флипчарте, являются заметками. Инструмент **Pen** (Перо) остается включенным до тех пор, пока пользователь не выберет другой инструмент.

Выделение текста

Ниже описано, как можно выделить весь текст или его фрагменты.

1. Щелкните на значке **Highlighter** (Маркер)   . Курсор приобретает вид миниатюрного маркера с кружком.
2. Подведите курсор к тому месту, с которого хотите начать выделение.
3. Прикоснитесь пером к рабочей поверхности и проведите его по области, которую хотите выделить.





Вы можете пользоваться этим инструментом так же, как и обычным маркером, то есть, выделять не только текст, но и любой участок на флипчарте.

Изменение толщины пера и маркера

ActivInspire Studio

В приложении ActivInspire Studio перо по умолчанию имеет толщину 4 пикселя, а маркер – 20 пикселей.

Эти значения можно изменять, как описано ниже.

1. Щелкните на значке пера  или маркера .
2. Задайте толщину линии:
 - щелкните на одном из стандартных значений 2, 4, 6 или 8 для пера, либо 10, 20, 35 или 50 для маркера;
 - щелкните на бегунке ширины линии и отбуксируйте его в нужное положение (в пределах от 0 до 100 пикселей).



ActivInspire Primary

В приложении ActivInspire Primary пользователь может выбрать в перьевом лотке только два варианта толщины пера и маркера – **Wider** (Широкий) и **Narrower** (Узкий).



Изменение цвета

По умолчанию цвет пера установлен черным, а маркер сделан желтым полупрозрачным.

Быстрый способ (ActivInspire Studio)

1. Щелкните на значке пера или маркера.
2. Щелкните на нужном цвете в цветовой палитре.



Быстрый способ (ActivInspire Primary)



1. Щелкните на значке пера или маркера.
2. Щелкните на нужном цвете в цветовой палитре.




Расширенный выбор цветов (ActivInspire Studio)

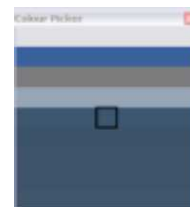
1. Щелкните на значке пера или маркера.
2. Щелкните правой кнопкой на цветовой палитре. На экран выводится палитра расширенного выбора цвета.
3. Здесь предлагается три варианта действий:




- щелкните на одном из уже имеющихся на палитре цветов;
- с помощью инструмента **Color Picker** (Цветовой копир)  перенесите цвет из любой точки окна ActivInspire;
- щелчком на значке  откройте диалоговое окно цвета и создайте собственный оттенок, смешивая основные цвета.

Как скопировать цвет из окна ActivInspire

1. Откройте расширенную цветовую панель и щелкните на расположенной там кнопке цветового копира . На экран выводится диалоговое окно **Color Picker** (Копирование цвета).
2. Сдвиньте курсор цветового копира в точку подходящего цвета. Цвет под копиром и рядом с ним отображается в поле диалогового окна.
3. Когда в центре этого поля появится нужный цвет, щелчком на кнопке добавьте его в палитру.

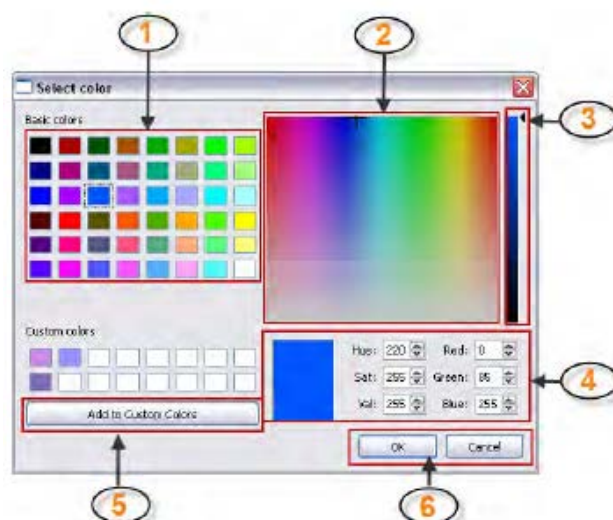
Как создать собственный оттенок

Откройте расширенную цветовую панель и щелкните на расположенной там кнопке . На экран выводится диалоговое окно, вид которого зависит от используемой операционной системы.

Пример

На иллюстрации справа показано диалоговое окно операционной системы **Windows**.

1. Здесь можно:
 - выбрать любой из 48 основных цветов;
 - щелкнуть в любом месте окна цветового спектра;
 - щелкнуть в любом месте окна цветового спектра, а затем с помощью расположенного справа от него бегунка сделать цвет ярче или темнее;
 - с помощью кнопок со стрелками вверх и вниз отрегулировать баланс красного, зеленого и синего цвета, а также настроить тон и насыщенность.
2. Щелкните на кнопке **Add to custom color** (Добавить в собственную палитру).
3. Создайте сколько угодно произвольных оттенков.
4. Чтобы сохранить внесенные изменения щелкните на кнопке **OK**, а чтобы отменить их, – на кнопке **Cancel** (Отмена).

Windows

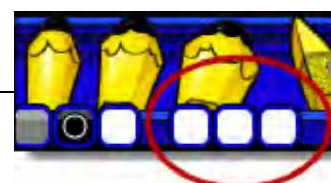
- 1 Основные цвета
- 2 Цветовой спектр
- 3 Бегунок
- 4 Кнопки со стрелками вверх и вниз
5. Кнопка добавления цвета в собственную палитру
- 6 Кнопки подтверждения и отмены



ActivInspire «запоминает» цвет и толщину линии инструментов **Pen** (Перо) и **Highlighter** (Маркер). При следующем их вызове будут применяться настройки, которые использовались в предыдущий раз.

Расширенный выбор цветов (ActivInspire Primary)

1. Щелкните на значке **пера** или **маркера**.




2. Щелкните правой кнопкой на любой из трех пустых ячеек перьевого лотка. На экран выводится палитра расширенного выбора цвета.
3. Здесь предлагается три варианта действий:

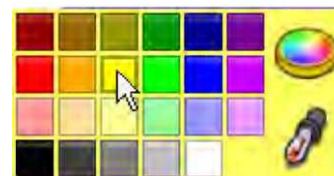
- щелкните на одном из уже имеющихся на палитре цветов;

- с помощью инструмента **Color Picker** (Цветовой копир)



перенесите цвет из любой точки окна ActivInspire;

- щелчком на значке  откройте диалоговое окно цвета и создайте собственный оттенок, смешивая основные цвета.



ActivInspire «запоминает» цвет и толщину линии инструментов **Pen** (Перо) и **Highlighter** (Маркер). При следующем их вызове будут применяться настройки, которые использовались в предыдущий раз.

Добавление и форматирование текста

В данном разделе рассматриваются вопросы работы с текстом.

- Добавление текста
- Форматирование текста
- Проверка правописания

А в заключение Вы познакомитесь с двумя мощными средствами работы с текстом на интерактивной доске.

Добавление текста


ActivInspire содержит ряд удобных средств добавления текста как на интерактивную доску, так и на Ваш компьютер.



Кроме того, приложение позволяет копировать и вставлять на флипчарт, а также буксировать сюда фрагменты текста из уже имеющихся документов, в том числе файлов Microsoft Word.

Инструмент **Text** (Текст)





Инструмент **Text** (Текст), значок которого вынесен на главную инструментальную панель, позволяет быстро вводить текст на страницу флипчарта со своего компьютера.

1. Щелкните на значке текста . На экран выводится панель форматирования, а вид курсора меняется на миниатюрную черточку с буквами рядом.



2. Подведите курсор в точку, где хотите вставить текст, и нажмите кнопку. После этого система выполняет два описанных ниже действия.

- На экран выводится текстовое поле с двумя манипуляторами.

С помощью манипулятора   можно перемещать поле, а изменять его размер позволяет манипулятор  .



- В зависимости от заданных при настройке параметров в верхний или нижней части окна ActivInspire появляется панель форматирования. Как форматировать текст с ее помощью, будет описано в следующем разделе.

3. Введите требуемый текст на клавиатуре своего компьютера. Вводимый текст, шрифт, размер и цвет которого соответствует заданным по умолчанию, отображается в текстовом поле.

Как изменить эти параметры, будет описано ниже.



Как исправить опечатку

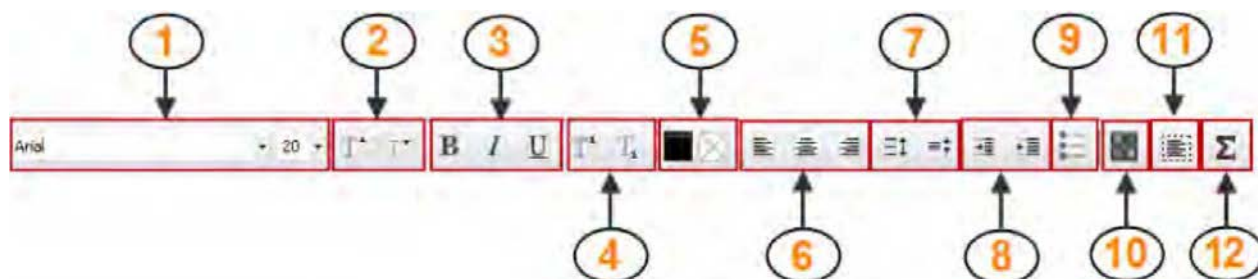
1. Включите инструмент **Text** (Текст), подведите курсор к началу надписи и нажмите кнопку.
2. Не отпуская ее, отбуксируйте курсор на букву, которую хотите изменить.

3. Когда эта буква будет выделена, введите новый текст или нажмите клавишу **Backspace** (Откат), чтобы удалить ее.

Форматирование текста

Панель форматирования автоматически открывается при включении инструмента **Text** (Текст). Она содержит стандартный набор средств форматирования текста, а также значок экранной клавиатуры. Эта панель используется для изменения свойств текста и его выравнивания. С ее помощью, например, можно изменять цвет текста, размер букв (кегель), шрифт, рамку текстового поля и его заливку.

ActivInspire Studio



Ниже приведено краткое описание инструментария на панели форматирования.


- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| 1 Изменение шрифта и кегля выделенного текста. | 7 Увеличение и уменьшение межстрочного интервала. |
| 2 Увеличение и уменьшение размера шрифта (кегля). | 8 Увеличение и уменьшение отступов. |
| 3 Полужирное, курсивное или подчеркнутое написание текста. | 9 Форматирование списка. |
| 4 Добавление надстрочных и подстрочных символов. | 10 Вызов экранной клавиатуры. |
| 5 Изменение цвета шрифта (по умолчанию используется черный) и его фона (по умолчанию он прозрачный). | 11 Выделение всего текста в поле. |
| 6 Выравнивание по левому краю, по центру или по правому краю. | 12 Вставка специальных символов. |

ActivInspire Primary

В ActivInspire **Primary** компоновка и вид панели форматирования несколько отличаются от описанных выше, но набор инструментов остается таким же.



Замена всего текста в поле


1. Включите инструмент **Text** (Текст) и, когда на экране появится текстовое поле, щелкните в нем.
2. Щелкните на значке **Select All** (Выбрать всё) , который находится на панели форматирования.

- Чтобы изменить шрифт или кегль, щелкните на стрелке в соответствующем поле и выберите нужное значение в ниспадающем меню.
 - Чтобы изменить цвет текста, его выравнивание и другие характеристики, щелкните на соответствующих кнопках панели форматирования.
3. Чтобы закончить редактирование текста, щелкните на значке любого другого инструмента.

Как изменить фрагмент текста

1. Включите инструмент **Text** (Текст) и, когда на экране появится текстовое поле, щелкните в нем.
2. Не отпуская кнопку, отбуксируйте курсор на слово, которое хотите изменить. Когда нужное слово будет выделено, щелкните на соответствующей кнопке или пункте ниспадающего меню.
3. Чтобы закончить редактирование текста, щелкните на значке любого другого инструмента.

Проверка правописания


С помощью инструмента **Flipchart Spellchecker** (Проверка правописания флипчарта)  Вы можете быстро проверить правописание во всем флипчарте или его части, а также исправить найденные описки.

Проверка орфографии всегда начинается с начала флипчарта, даже если Вы запускаете ее с последней страницы.

Где находится значок проверки правописания

- **Tools** (Инструменты) > **More Tools** (Дополнительные инструменты) > **Flipchart Spellchecker** (Проверка правописания флипчарта)

Порядок проверки правописания приведен ниже.

1. Включите инструмент **Text** (Текст) и, когда на экране появится текстовое поле, щелкните в нем.
2. Откройте меню **Tools** (Инструменты), щелкните на пункте **More Tools** (Другие инструменты) и выберите опцию **Flipchart Checker** (Проверка правописания). На экран выводится диалоговое окно проверки правописания. Предполагаемые орфографические ошибки выделяются здесь красным цветом. Такое выделение можно отменить, щелкнув на кнопке **Edit Profiles** (Редактировать профили)  в диалоговом окне редактирования профилей.
3. Предлагаемые замены можно принять или пропустить, применить только к данному слову или ко всем его повторениям в тексте, а также вручную ввести новый текст, выделив текущий в этом диалоговом окне.
4. Продолжайте проверку текста до тех пор, пока на окне не появится сообщение о ее окончании, но при желании такую проверку можно в любой момент прервать, щелкнув на кнопке **Done** (Готово).

Дополнительные инструменты

Кроме всего прочего ActivInspire предлагает два мощных и очень нужных средства для работы с текстом.

Инструмент

Описание

On-Screen Keyboard (Экранная клавиатура)



Позволяет вводить текст прямо на доске, если Вы не хотите писать его пером. Прикасаясь к соответствующим буквам и символам экранной клавиатуры, пользователь может писать слова и фразы, как на обычной клавиатуре.

Подробнее этот инструмент описан в разделе *Использование экранной клавиатуры*.




Handwriting Recognition (Распознавание рукописного текста)



Приложение ActivInspire способно распознавать текст, который написан на интерактивной доске от руки. Такая возможность подробно рассматривается в разделе *Распознавание рукописного текста»*

Добавление и изменение фигур

На флипчарт можно добавить сколько угодно разнообразных объектов. Их спектр простирается от простых геометрических фигур, созданных с помощью инструмента

Shape (Фигура) , и заметок, написанных пером  или маркером , до таких объектов как:

- файлы из библиотеки ресурсов;
- импортированные изображения;
- видео- и аудиофайлы.

Работа с большинством объектов ведется примерно одинаково.


Ниже будет описано, как создавать простые объекты и манипулировать ими посредством инструмента **Shape** (Фигура).

- Создание фигуры
- Выбор фигуры
- Заливка фигуры
- Перемещение и вращение фигур
- Увеличение и уменьшение размеров фигуры
- Изменение формы фигуры
- Группировка и разгруппировка фигур

А в заключение Вы познакомитесь с двумя мощными средствами создания геометрических фигур на интерактивной доске.

Создание фигуры

Как добавить в флипчарт геометрическую фигуру

1. Щелкните на опции **Shape** (Фигура) . На экран выводится меню **Shapes** (Фигуры). В зависимости от заданных Вами свойств оно может отображаться около одной из боковых сторон окна ActivInspire, либо у его нижней кромки.
2. Выделите тип фигуры, которую хотите нарисовать, например, **Triangle** (Треугольник). Курсор приобретает вид стрелки с миниатюрным подобием выбранной фигуры.
3. Подведите курсор в то место, где должна располагаться создаваемая фигура, и нажмите кнопку или прижмите перо к экрану.
4. Не отпуская кнопки (или не отрывая наконечника), аккуратно ведите пером по поверхности доски, пока не получите фигуру нужного размера.

Выбор фигуры

Ниже описывается, как можно изменить созданную Вами фигуру.

1. Щелкните на значке **Select** (Выбрать)  .

2. Проведите курсором по фигуре. Его вид изменится на миниатюрную стрелку с перекрестием на конце. Щелкните на фигуре или коснитесь ее. На иллюстрации ниже в качестве примера выбран черный треугольник. Вокруг выделенного объекта появляется пунктирный квадрат с манипуляторами.

Примечание

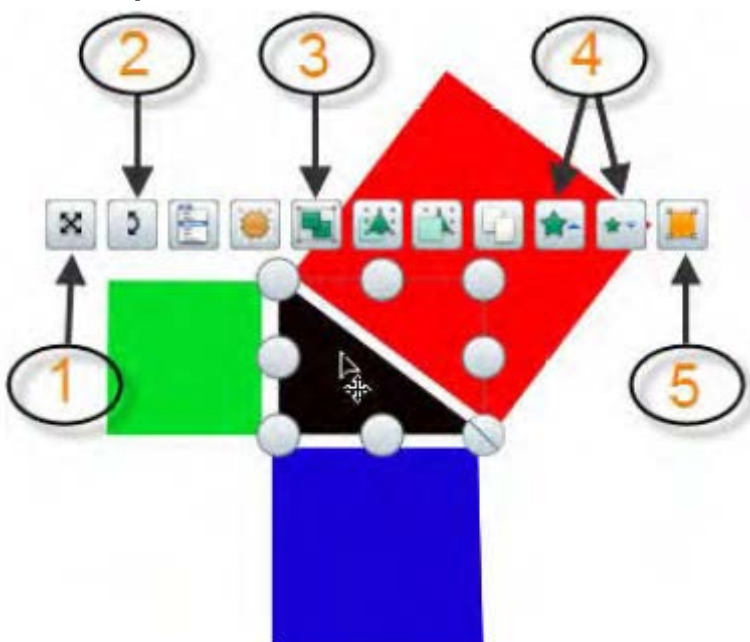
- Ряд иконок над фигурой содержит так называемые *манипуляторы выбора*. Каждый из них позволяет изменять объект по-разному.
- Вокруг объекта отображается квадрат выделения. По его углам и по середине каждой из сторон отображаются серые или желтые (в ActivInspire Primary) круги. Это – манипуляторы размера. Щелкая на них и буксируя, Вы можете растягивать объект и изменять его вид. Один манипулятор имеет особый вид – он предназначен для пропорционального изменения размеров объекта с сохранением соотношения сторон.

Более подробное описание всех манипуляторов приводится в разделе *Справки > Система меню > Манипуляторы выбора и размера*.

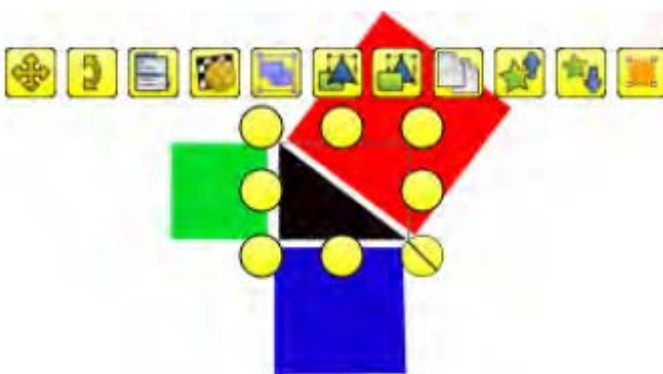
ActivInspire Studio

Краткое описание манипуляторов выбора, с которыми мы будем иметь дело в данном разделе, приводится ниже.

- 1 Свободное перемещение объекта по поверхности страницы флипчарта. На этот инструмент не влияют никакие ограничители и блокираторы.
- 2 Вращение объекта.
- 3 Переключатель группировки, позволяющий изменять и перемещать сразу несколько объектов, объединив их в группу, а также разбивать группы на отдельные объекты.
- 4 Увеличение и уменьшение размеров объекта.
- 5 Поточечное редактирование объекта, в ходе которого можно изменять его форму, буксируя точки в углах.



ActivInspire Primary



Заливка фигуры

Ниже описано, как залить фигуру каким-либо цветом.

1. Щелкните на значке **Fill** (Заливка)   главной инструментальной панели.

2. Выберите цвет заливки на цветовой палитре.
3. Щелкните на фигуре, которую хотите залить.


Перемещение и вращение фигур

Как перемещать фигуры


Существует два способа перемещения фигур.

1. Выделите фигуру.
2. Не отпуская кнопку мыши или пера ActivPen, отбуксируйте фигуру в место на текущей странице, где она должна располагаться.

или

1. Выделите фигуру.
2. Щелкните на опции **Freely Move Object** (Свободное перемещение объекта) .
3. Не отпуская кнопку мыши или пера ActivPen, отбуксируйте фигуру в место на текущей странице, где она должна располагаться.



Как вращать фигуру

1. Выделите фигуру.
2. Щелкните на опции **Rotate Object** (Повернуть объект) .
3. Не отпуская кнопку мыши или пера ActivPen, поверните фигуру на нужный угол.


Увеличение и уменьшение размеров фигуры

Существует два способа изменения размеров фигуры и других объектов без искажения их формы.

Как внести небольшие изменения

1. Выделите фигуру.
2. Щелкните на кнопке **Increase Object Size** (Увеличить объект)  или **Decrease Object Size** (Уменьшить объект) , после чего размеры объекта немного изменятся.
3. Продолжайте щелкать на этих кнопках, пока фигура не приобретет нужный размер.



Как внести в фигуру серьезные изменения

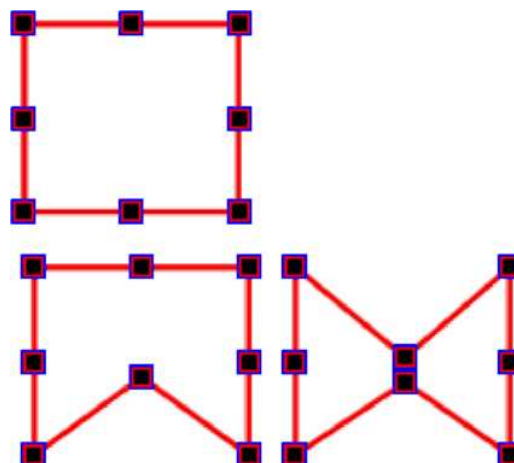
1. Выделите фигуру.
2. Щелкните на опции **Size Object** (Размер объекта) , чтобы сохранить пропорции.
3. Не отпуская кнопку мыши или пера ActivPen, буксируйте манипулятор до тех пор, пока фигура не приобретет нужный размер.

Изменение формы фигуры

Изменить форму объекта можно двумя способами.


Как удлинить или укоротить объект

1. Выделите фигуру.
2. Щелкните на одном из манипуляторов размера объекта  .
3. Не отпуская кнопку мыши или пера ActivPen, буксируйте манипулятор до тех пор, пока не получите нужную длину или высоту фигуры.




Изменение фигуры по точкам

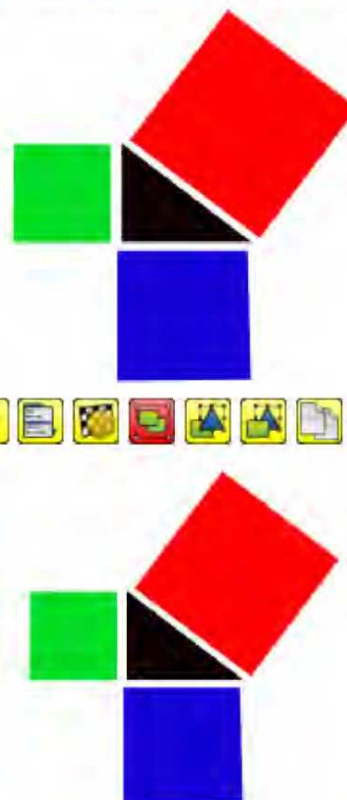
Если Вы хотите внести в геометрическую фигуру более сложные и точные изменения, следует воспользоваться методом поточечной правки.

1. Выделите фигуру.
2. Щелкните на кнопке **Edit Shape Points** (Изменить точки на фигуре) . На контуре фигуры появляется несколько миниатюрных квадратов, каждый из которых представляет собой точку коррекции. На иллюстрации справа показан квадрат с 8 такими точками.
3. Щелкните на любой из точек и, буксируя ее, измените форму фигуры.

Группировка и разгруппировка фигур

Чтобы одновременно перемещать сразу несколько объектов, их нужно выделить и объединить в одну группу с помощью **манипулятора группировки** .

1. Щелкните на значке **Select** (Выбрать) .
2. Щелкните и отбуксируйте курсор по диагонали через все объекты, которые хотите выделить.
3. Щелкните на значке **Toggle Grouped** (Переключатель группировки) . Манипуляторы вокруг объектов меняют цвет, показывая тем самым, что эти объекты сгруппированы.
4. Щелкните на любом из объектов группы и отбуксируйте в новое место всю группу.





Группу можно разбить на отдельные объекты, как описано ниже, чтобы затем работать с каждым из них отдельно.

1. Щелчком на любом из сгруппированных объектов выделите всю группу.
2. Щелкните на манипуляторе сгруппированных объектов.

Более подробное описание всех манипуляторов приводится в разделе *Справки > Система меню > Манипуляторы выбора и размера*.

Дополнительные возможности

ActivInspire предлагает мощное средство создания фигур под названием **Shape**

Recognition (Распознавание фигур)  . Вам достаточно нарисовать фигуру от руки, после чего соответствующий ей объект будет создан автоматически. Подробнее см. *Распознавание фигур*.

Копирование, вставка и дублирование объектов

Использование уже готовых объектов из числа тех, что были созданы Вами или Вашими коллегами раньше, помогает ощутимо экономить время.

В настоящем разделе описывается, как:

- копировать и дублировать объекты;
- вырезать и вставлять объекты.

Копирование и дублирование объектов

Термины «копирование» и «дублирование» объектов звучат сходно, однако это – далеко не одно и то же.

Копирование и вставка объекта

Когда Вы копируете объект, ActivInspire заносит его в свой буфер вставки и хранит там до тех пор, пока Вы не решите, куда поместить его копию.

Существует два способа копирования объектов.

Прежде всего нужно выделить объект, который подлежит копированию, а затем выполнить одну из приведенных ниже операций.

- Открыть меню **Edit** (Правка) и щелкнуть на его пункте **Copy** (Копировать).
- Щелкнуть на меню **Object Edit** (Редактировать объект) и выбрать опцию **Copy** (Копировать).

Для вставки скопированного объекта ActivInspire также предлагает два способа, которые описаны ниже.

Перейдите в то место, куда хотите вставить объект. Оно может находиться на этой же или другой странице, либо даже в другом флипчарте.

- Щелкните в точке, куда хотите вставить объект и в меню **Edit** (Правка) щелкните на пункте **Paste** (Вставить).
- Щелкните правой кнопкой на том месте, куда хотите вставить объект, и в появившемся контекстном меню выберите опцию **Paste** (Вставить).
- Можно также наложить объект поверх другого, как описано ниже.


1. Выделите объект, на который хотите наложить скопированный.
2. Откройте меню **Object Edit** (Редактировать объект) и выберите в нем пункт **Paste** (Вставить). Скопированный объект накладывается поверх выделенного. При этом оба объекта находятся на одном уровне.

Дублирование объекта

Когда Вы дублируете объект, ActivInspire сразу же помещает его копию так, что она частично перекрывает сам объект.

Существует три способа дублирования объектов, которые описаны ниже.

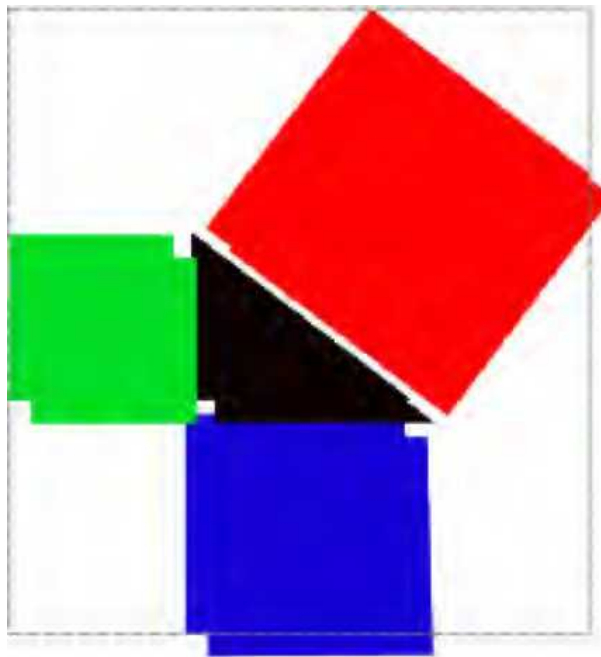
Прежде всего нужно выделить объект для дублирования, а затем выполнить одну из приведенных ниже операций.

- Щелкните на манипуляторе выбора дублирования .
- В меню **Edit** (Правка) выберите пункт **Duplicate** (Дублировать).
- Как видно на иллюстрации справа, дублированный объект (зеленый квадрат) наложен на исходный объект.

Другой вариант...

Можно дублировать всю страницу целиком, а затем удалить с ее копии ненужные объекты.

Щелкните правой кнопкой в любой точке страницы и в появившемся всплывающем меню выберите пункт **Duplicate** (Дублировать). ActivInspire вставляет после текущей страницы ее копию.



Вставка вырезанных объектов

«Вырезать объект и вставить его» означает, что объект удаляется со страницы, а затем вставляется в другое место, которое не обязательно находится на той же странице.

Ниже описаны два способа, позволяющих вырезать и вставлять объекты.

Прежде всего нужно выделить объект, который подлежит копированию, а затем выполнить одну из приведенных ниже операций.

- Откройте меню **Object Edit** (Редактировать объект) и щелкните на пункте **Cut** (Вырезать).
- В меню **File** (Файл) щелкните на пункте **Cut** (Вырезать).

Вставка вырезанного объекта



- Откройте меню **Object Edit** (Редактировать объект) и выберите в нем пункт **Paste** (Вставить).
- В меню **File** (Файл) щелкните на пункте **Paste** (Вставить).

Удаление элементов

Ниже описано несколько простых способов, позволяющих удалять со страницы различные элементы.



- Стирание ластиком
- Очистка страницы
- Сброс страницы
- Отмена и повтор операций
- Использование корзины

В дополнение ко всему вышеперечисленному можно просто выделить ненужные объекты, а затем нажать клавишу **Del** (Удалить) на клавиатуре.

Большинство инструментов, которые описаны в настоящем разделе (кроме корзины  ), находятся на главной инструментальной панели.

Стирание ластиком



Инструмент **Eraser** (Ластик)   позволяет стирать любые заметки, если только они расположены на верхнем слое.

С помощью ластика можно:

- стереть заметку полностью;
- разделить заметку на несколько объектов. В этом случае у Вас появляется возможность выделять оставшиеся части заметки по отдельности и работать с ними, как с отдельными объектами.




Как что-то стереть ластиком


1. Щелкните на значке **Eraser** (Ластик) .
Курсор приобретает вид миниатюрного ластика с кругом.
2. Подведите ластик в точку, с которой собираетесь начать стирание.
3. Нажмите кнопку и водите курсором по той части заметки, которую нужно стереть.



Толщина ластика регулируется так же, как толщина инструментов **Pen** (Перо) и **Highlighter** (Маркер).

Очистка страницы

Чтобы удалить с текущей страницы сразу все, что на ней находится, щелкните на значке **Clear** (Очистить) , а затем выберите опцию **Clear Page** (Очистить страницу).

Опция **Clear** (Очистить)  многофункциональна. С ее помощью, например, можно удалить все заметки или объекты, оставив в неприкосновенности остальные элементы.

Такая же команда **Clear** (Очистить) имеется в меню **Edit** (Правка).

Сброс страницы

Самый простой и быстрый путь отмены всех изменений, которые были сделаны на текущей странице с момента последнего сохранения флипчарта.

Команда **Reset Page** (Сброс страницы)  включена также в меню **Edit** (Правка).

Undo (Откат) и Redo (Повтор)

Опции отката (отмены последнего действия) и повтора – это мощные средства, помогающие быстро решать самые разные проблемы.


Когда, например, Вы необдуманно воспользовались описанным выше инструментом и что-то удалили напрасно. Ошибки такого рода нетрудно исправить с помощью этих команд.

Использование корзины

Когда на экране виден значок корзины, для удаления объектов можно воспользоваться одним из приведенных ниже способов.

- Отбуксируйте один или несколько объектов в корзину и бросьте их там, как только на значке появится красная стрелка.
- Выделите один или несколько объектов, а затем щелчком на значке корзины удалите их.



Удаленные элементы всегда можно вернуть на место с помощью команды **Undo** (Откат) .

Вставка страниц

В настоящем разделе описано, как вставлять в флипчарт страницы различного типа.

- Вставка чистой страницы
- Вставка снимка рабочего стола

Вставка чистой страницы

1. Откройте окно браузера страниц и щелкните на эскизе страницы, перед или после которой хотите вставить пустую страницу.
2. В меню **Insert** (Вставка) щелкните на опции **Page** (Страница) и в появившемся подменю выберите пункт **Blank Page After Current** (Чистая страница после текущей) или **Blank Page Before Current** (Чистая страница перед текущей).


ИЛИ

Во всплывающем меню браузера страниц щелкните на опции **Insert Page** (Вставить страницу), а затем выберите пункт **Blank Page After Current** (Чистая страница после текущей) или **Blank Page Before Current** (Чистая страница перед текущей).

Чистая страница вставляется в выбранное место флипчарта.

Вставка снимка рабочего стола

1. Откройте окно браузера страниц и щелкните на эскизе страницы, после которой хотите вставить снимок.
2. Перейдите в меню **Insert** (Вставка), выберите пункт **Page** (Страница) и щелкните на опции **Desktop Snapshot** (Снимок рабочего стола). Открывается диалоговое окно **Insert Page** (Вставка страницы).







3. Щелкните на значке камеры . После текущей страницы вставляется снимок рабочего стола Вашего компьютера.

Вставка ресурсов

Вы всегда можете разнообразить флипчарт, добавив в него собственные ресурсы, воспользовавшись теми, что получили вместе с ActivInspire, либо импортировав пакеты материалов в библиотеку ресурсов. Все это послужит строительными блоками при создании и проведении занятий.


Ниже описывается, как найти требуемый ресурс и добавить его в флипчарт. Здесь же Вы научитесь добавлять материалы в библиотеку ресурсов. И, наконец, будет рассказано, как пополнить ее собственными разработками.

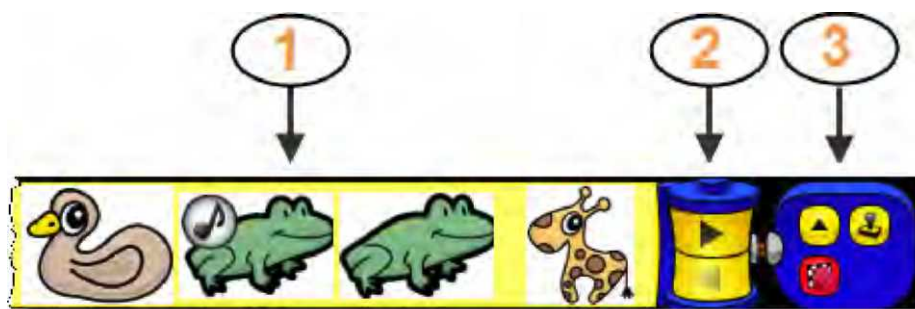
Первый шаг: поиск требуемого ресурса (ActivInspire Studio)

- Щелкните на значке **браузера ресурсов** . На экран выводится окно с уже открытой папкой **Shared Resources** (Общие ресурсы) . В ней собраны материалы, которыми Вы делитесь с коллегами. Здесь же находятся кнопки доступа к другим папкам.
 - My Resources** (Мои ресурсы)  выводит на экран папку с Вашими личными ресурсами.
 - Other Resource Folder** (Другая папка ресурсов)  выводит на экран перечень некоторых папок из числа тех, которыми Вы пользуетесь чаще всего.
 - Browse to locate another folder** (Поиск другой папки)  выводит на экран диалоговое окно, позволяющее просмотреть, какие файлы имеются на компьютере, и выбрать нужные, либо создать новую папку.
 - Search Resources on Promethean Planet** (Найти ресурсы в Promethean Planet)  запускает веб-браузер с открытой страницей **Resources** (Ресурсы) сайта Promethean Planet.
- В окне браузера ресурсов выберите нужную категорию, найдите в ней требуемый файл и щелкните на его имени. В верхней половине окна появится иерархическая структура подпапок выбранной категории.
- Щелкните на имени папки, где содержится ресурс, который Вы хотите вставить в флипчарт, например, **maths > tangrams** из папки **Shared Annotations** (Общие заметки). В нижней части окна Вы увидите эскизы ресурсов, содержащихся в выделенной папке.
- Если нужного ресурса в окне не видно, пролистайте список с помощью кнопок на полосе прокрутки.

Первый шаг: поиск требуемого ресурса (ActivInspire Primary)

- Щелкните на значке **браузера ре-**

сурсов , который находится на главной инструментальной панели. В нижней части



окна ActivInspire появляются эскизы ресурсов в виде кадров киноленты. На иллюстрации справа для примера приведены четыре таких ресурса. Значок в виде музыкальной ноты на одном из них указывает, что ресурс содержит звуковое сопровождение.

Элементы представленного на иллюстрации браузера ресурсов будут кратко описаны ниже.

1 Ресурсы.

2 Кнопки пролистывания эскизов вперед и назад.

3 Инструментальная минипанель с тремя значками.



Поиск ресурсов.








Включение-выключение инструмента **Rubberstamp** (Штамп).



Переключатель прозрачности.


2. Щелкните на значке **поиска ресурсов** . На экран выводится всплывающее

окно с папкой **Shared Resources** (Общие ресурсы) . В ней собраны материалы, которыми Вы делитесь с коллегами. Здесь же находятся кнопки доступа к другим папкам.

- **My Resources** (Мои ресурсы)  выводит на экран папку с Вашими личными ресурсами.
- **Other Resource Folder** (Другая папка ресурсов)  выводит на экран перечень некоторых папок из числа тех, которыми Вы пользуетесь чаще всего.
- **Browse to locate another folder** (Поиск другой папки)  выводит на экран диалоговое окно, позволяющее просмотреть, какие файлы имеются на компьютере, и выбрать нужные, либо создать новую папку.
- **Search Resources on Promethean Planet** (Найти ресурсы в Promethean Planet)  запускает веб-браузер с открытой страницей **Resources** (Ресурсы) сайта Promethean Planet.

3. Среди категорий в списке **Shared Resources** (Общие ресурсы) всплывающего окна найдите нужную и щелкните на ней. После этого во всплывающем окне появится дерево подпапок выбранной категории.

4. Найдите папку, где содержатся ресурсы того типа, который Вы хотите вставить в флипчарт, например, **maths > tangrams** из папки **Shared Annotations** (Общие заметки). На кадрах «киноленты» появятся эскизы материалов, хранящихся в выбранной папке.

5. Если нужного ресурса в окне не видно, пролистайте «киноленту» с помощью кнопок на полосе прокрутки .

Вставка ресурса на флипчарт

Существует несколько быстрых способов вставки ресурса.

- Найдите в браузере значок нужного материала, щелкните на нем и отбуксируйте на страницу флипчарта.

- Щелкните правой кнопкой на нужном эскизе и в появившемся контекстном меню выберите опцию **Insert Resource into Flipchart** (Вставить ресурс в флипчарт).
- Щелкните на всплывающем меню и выберите пункт **Insert Resource into Flipchart** (Вставить ресурс в флипчарт).

Воспользовавшись любым из этих способов, Вы можете работать со вставленным ресурсом так же, как и с любым другим объектом.

Вставка материала в библиотеку ресурсов

В библиотеку ресурсов нетрудно добавить собственные ресурсы со страниц флипчарта. Таким образом, например, Вы можете сохранить в файл какие-либо изображения, активные объекты или контейнеры, чтобы затем использовать их в других флипчартах.

Как добавить материал в существующую папку библиотеки ресурсов

1. Откройте нужную папку в браузере ресурсов.
2. Щелкните на объект, отбуксируйте его в папку, где он должен храниться, а затем отпустите кнопку. Вновь созданный ресурс сразу же появляется в области элементов браузера. По умолчанию ему присваивается имя **ResourceN**, где **Resource** указывает на тип ресурса (например, **Image** для изображений), а **N** – его порядковый номер.

Как переименовать ресурс

1. Выделите нужный ресурс в браузере ресурсов.
2. Щелкните на пункте **Rename Resource File** (Переименовать файл ресурса) всплывающего меню. На экран выводится диалоговое окно с таким же названием.
3. Введите новое имя файла и щелкните на кнопке **OK**.

Как создать новую папку и поместить в нее ресурс

1. В браузере ресурсов найдите папку, где хотите создать новую подпапку, и выделите ее.
2. В меню **Folders** (Папки) браузера ресурсов щелкните на пункте **Create New Folder** (Создать новую папку). На экран выводится диалоговое окно создания папки.
3. Введите имя новой папки и щелкните на кнопке **OK**.
4. В окне браузера ресурсов откройте новую папку и отбуксируйте в нее ресурс, как описано выше.

Использование сетки



В настоящем разделе описываются экранные сетки и порядок их использования.

- Сетки на экране
- Когда нужна сетка
- Вставка сетки из библиотеки ресурсов
- Крепление объектов к сетке
- Как выводить сетку на экран и скрывать ее

Сетки на экране

Сетка – это один из компонентов, расположенных на фоновом слое флипчарта. Ее наличие на странице нисколько не мешает Вам изменять цвет фона и пользоваться фоновыми изображениями. Любые объекты, включая заметки и изображения, располагаются над сеткой, так как находятся на более высоком уровне. Вместе с тем, при желании Вы можете настроить сетку так, что она будет отображаться поверх всех других объектов.

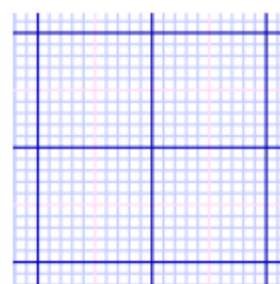
Когда нужна сетка

Сетка очень удобна при выполнении самых разных операций, примеры которых приведены ниже.

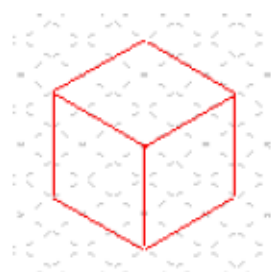
Аккуратно размещайте объекты при подготовке презентации и без труда выравнивайте их при буксировке на другое место.



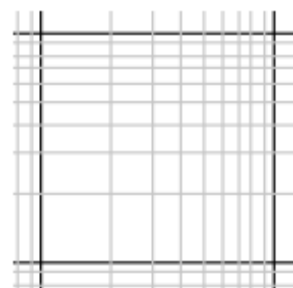
Разлиновывайте по собственному усмотрению листы для наглядной демонстрации числовых данных.



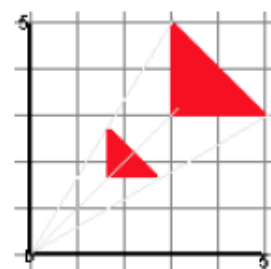
Наносите на страницу опорные линии для создания трехмерных объектов.



Создавайте линованную бумагу с любой шкалой для представления комплексных математических функций.



Добавляйте шкалы для таких демонстраций, как масштабирование объектов.



Вставка сетки из библиотеки ресурсов

Библиотека ресурсов содержит ряд шаблонов сетки, полностью готовых для использования.

Как вставить любой из них в флипчарт, описано ниже.

1. Перейдите на страницу, куда хотите вставить сетку.
2. Щелкните на значке **браузера ресурсов** .
3. Щелкните на имени **Grids** (Сетки) в папке **Shared Resources** (Общие ресурсы).
4. Выберите нужную категорию, например **Graph Paper** (Линованная бумага) > **Green** (Зеленая). В окне браузера отображаются эскизы имеющихся в папке сеток.
5. Добавить сетку на страницу можно тремя способами. Сначала нужно щелкнуть на эскизе подходящей сетки, а затем выполнить одно из описанных ниже действий.
 - Отбуксировать выделенный эскиз на страницу.
 - Во всплывающем меню выбрать пункт **Insert into Flipchart** (Вставить в флипчарт).
 - Щелкнуть правой кнопкой и в появившемся контекстном меню выбрать опцию **Insert into Flipchart** (Вставить в флипчарт).

Крепление объектов к сетке



Эта опция позволяет автоматически выравнивать объекты по линиям сетки при их перемещении по странице.

Как выравнивать объекты по сетке

1. Найдите в библиотеке ресурсов подходящий эскиз сетки и отбуксируйте его на страницу.
2. Щелкните на странице правой кнопкой и в появившемся контекстном меню выберите пункт **Snap to Grid** (Прикрепить к сетке).
3. Сдвиньте любой из имеющихся на странице объектов, либо создайте новый и убедитесь, что он располагается с привязкой к линиям сетки.

Как отменить выравнивание по сетке

Объекты будут выравниваться по сетке до тех пор, пока Вы не отмените их крепление к сетке или не удалите саму сетку.



Однако даже при включенной опции **Snap to Grid** (Прикрепить к сетке) может случаться так, что объекты не будут выравниваться по сетке. В таких случаях прежде всего нужно проверить, поддерживается ли крепление к сетке в выбранном шаблоне. Подробнее см. *Справки > Инструменты > Grid Designer (Конструктор сетки)*



Как выводить сетку на экран и скрывать ее

Сетка удобна, когда Вы работаете над флипчартом, хотите выровнять объекты относительно друг друга или точно измерить их размеры. Когда же ведется работа на интерактивной доске, сетку иногда лучше сделать невидимой. Выравниванию объектов по ее линиям это не мешает.

В дальнейшем мы будем исходить из того, что сетка на страницу уже добавлена.



Ниже описано два способа, позволяющих выводить сетку на экран и скрывать ее.

Браузер свойств

1. Щелчком на странице выделите ее.
2. Откройте браузер свойств  .
3. Перейдите к опции **Grid** (Сетка). Задайте для параметра **Visible** (Показывать) значение **True** (Истина), чтобы сетка была видна на экране, или **False** (Ложь), чтобы скрыть ее.

Щелчок правой кнопкой мыши

1. Щелкните правой кнопкой мыши на нужной странице.
2. В появившемся контекстном меню щелкните на пункте **Hide Grid** (Скрыть сетку). Эта опция выполняет функции переключателя, позволяя выводить на экран скрытую сетку и скрывать ее, когда она видна.



Как создать собственную сетку с помощью конструктора  , см. *Создание и настройка сетки*.

Создание объектов

Настоящий раздел охватывает ряд тем, которые приведены ниже.

- Создание фигур
- Изменение цвета

Создание фигур

1. Щелкните на значке **Shape** (Фигура) . Вид курсора изменяется на миниатюрное изображение заданной по умолчанию фигуры – прямой линии . На экран выводится меню геометрических фигур.
- В окне ActivInspire Studio оно располагается вертикально у правой края.
- В окне ActivInspire Primary оно имеет вид горизонтальной «киноленты» у нижнего края окна. Прокрутить ее, чтобы вывести на экран другие фигуры, можно с помощью двух кнопок на значке в виде бобины.




2. Щелкните на значке нужной фигуры, например, на треугольнике. Обратите внимание, что миниатюра на курсоре меняется и приобретает форму треугольника.
3. Подведите курсор в точку, где хотите начать рисовать фигуру, после чего буксируйте его, пока треугольник не увеличится до нужных размеров.


Изменение цвета

Изменить цвет фигуры можно двумя способами.

Как изменить цвет контура

1. Щелкните на значке **Fill** (Заливка) .
2. Выберите цвет заливки на цветовой палитре.
 - В ActivInspire **Studio** она находится на главной инструментальной панели.
 - В ActivInspire **Primary** она находится на миниатюрной панели в нижней части окна ActivInspire.
3. Подведите курсор к контуру фигуры и нажмите кнопку. Цвет контура меняется на тот, что Вы выбрали в палитре.



Если Вы щелкнете не на контуре фигуры, а рядом с ним, выбранным цветом будет залита вся страница. В этом случае щелкните на опции **Undo** (Вернуть)  и повторите операцию снова.



Как изменить цвет заливки



Новые фигуры по умолчанию создаются с заливкой. Изменить ее цвет еще проще, чем на контуре фигуры.

1. Щелкните на значке **Fill** (Заливка) .

2. Выберите цвет заливки на цветовой палитре.
3. Подведите курсор к центру фигуры и щелкните кнопкой. Фигура заливается выбранным Вами цветом.

Заметки на странице

Создавать, просматривать и редактировать заметки относительно своего флипчарта позволяет браузер заметок  .

1. Щелчком на значке откройте окно браузера заметок  .
2. Введите текст заметки с клавиатуры компьютера. По Вашему усмотрению они могут быть как очень подробными, так и предельно краткими. По умолчанию вводимые заметки отображаются в виде неформатированного текста.
3. При необходимости отформатируйте текст средствами инструментальной панели форматирования.
4. Когда заметка готова, щелкните на любом другом значке браузера или инструментальной панели.

Вызов флипчарта

Ниже рассматривается несколько способов, с помощью которых можно открыть флипчарт.

Из окна навигации Dashboard

Если кнопка **Show the dashboard windows on startup** (Показывать окно навигации при запуске программы) помечена флажком, сразу после запуска приложения ActivInspire на экран выводится окно навигации Dashboard.

Из него можно открыть флипчарт двумя описанными ниже способами.

Поиском файла

1. Щелкните на кнопке **Open a flipchart** (Открыть флипчарт). На экран выводится диалоговое окно со списком файлов в папке **My Flipcharts** (Мои флипчарты).
2. Выделите нужный флипчарт в списке текущей папки, либо перейдите в другую, а когда флипчарт выбран, щелкните на кнопке **Open** (Открыть). Выбранный флипчарт открывается в окне ActivInspire.

Из списка в окне навигации

В целях экономии Вашего времени ActivInspire показывает в окне навигации Dashboard перечень последних флипчартов, с которыми велась работа. Если среди них есть нужный Вам, просто щелкните на нем.

Два других способа вызова флипчарта

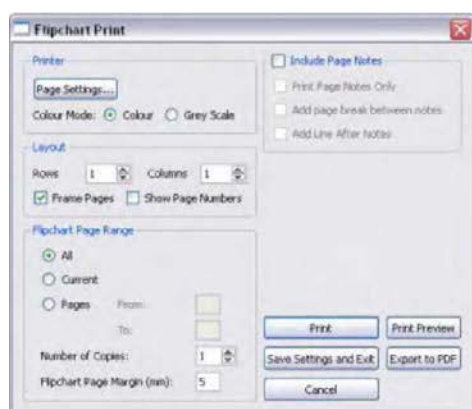
1. Щелкните на пункте **Open** (Открыть) меню **File** (Файл), либо нажмите на клавиатуре «горячие» клавиши **CTRL+O** (Windows™ и Linux™) или **Cmd+O** (Mac®). На экран выводится диалоговое окно со списком файлов в папке **My Flipcharts** (Мои флипчарты).
2. Выделите нужный флипчарт в текущей папке, либо перейдите в другую, а когда флипчарт выбран, щелкните на кнопке **Open** (Открыть). Выбранный флипчарт открывается в окне ActivInspire.

Печать флипчарта

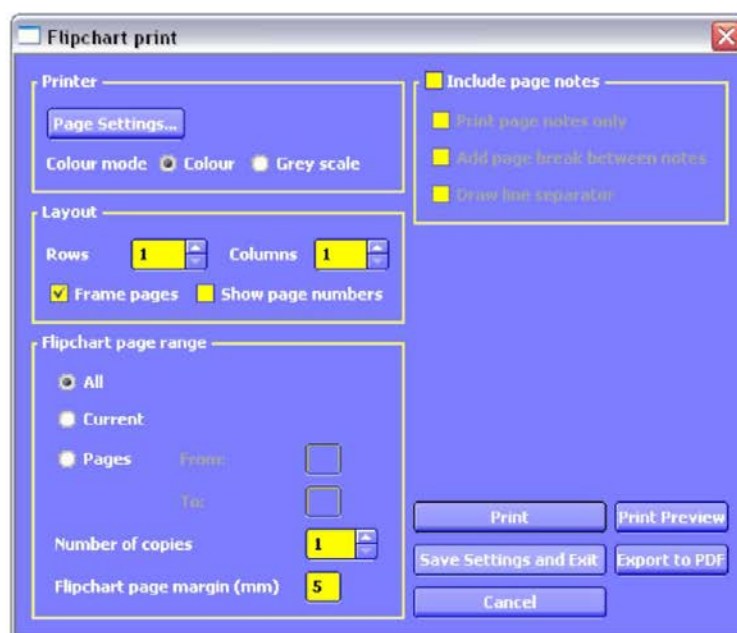
Флипчарт нетрудно распечатать, чтобы затем раздать его полные или частичные копии учащимся. Можно также вывести на печать только заметки, которые были добавлены в браузере заметок.

1. Щелкните на пункте **Print** (Печать) меню **File** (Файл), либо нажмите «горячие» клавиши **CTRL+Shift+P** (Windows™ и Linux™) или **Cmd+Shift+P** (Mac®). На экран выводится диалоговое окно **Flipchart Print** (Печать флипчарта) (см. ниже). Здесь можно задать целый ряд параметров печати, включая экспорт флипчарта в документ **PDF**.
2. Когда все настройки заданы, щелкните на кнопке **Print** (Печать) или **Export to PDF** (Экспорт в PDF).

ActivInspire Studio



ActivInspire Primary



Сохранение флипчарта

Завершив работу с флипчартом, его нужно сохранить. Это можно сделать двумя способами, которые описаны ниже.

Сохранение флипчарта под прежним именем

Нажмите «горячие» клавиши **CTRL+S** (Windows™ и Linux™) или **Cmd+S** (Mac®).

- Если флипчарту уже присвоено имя, больше ничего делать не нужно.
- Когда же Вы сохраняете вновь созданный флипчарт, на экран выводится стандартное диалоговое окно сохранения, где нужно присвоить флипчарту имя. После его сохранения на закладке **Document** (Документ) появится новая запись под этим названием.

Сохранение флипчарта под новым именем

Любой из имеющихся флипчартов можно использовать в качестве основы для создания новых. Для этого достаточно внести в него все необходимые изменения, а затем сохранить под новым именем.

1. Щелкните на пункте **Save As...** (Сохранить как...) меню **File** (Файл).
2. Введите для флипчарта новое имя.
3. Щелкните на кнопке **Save** (Сохранить).

На закладке **Document** (Документ) появится новая запись под этим названием.

Простые советы учителю

ActivInspire помогает сделать уроки интерактивными, обогатить их рисунками и цветом. Ниже изложено несколько идей по наилучшему использованию возможностей приложения.

1. Используйте разнообразные цвета и шрифты

Интерактивная доска открывает широкие возможности по использованию цвета на уроках. К тому же она избавляет от привычки ограничиваться одним-двумя шрифтами. Не стесняйтесь разнообразить гарнитуры, но при этом старайтесь выбирать яркие цвета и не загромождать рабочую поверхность, чтобы цели и задачи занятия не затерялись в пестроте деталей.

2. Обращайтесь к библиотеке ресурсов

Библиотека ресурсов предлагает широчайший выбор изображений, вариантов фона и самых разных материалов.

3. Не экономьте на числе страниц

Располагайте учебные материалы на странице посвободнее – это поможет четче контролировать ход занятия.





4. Сохраняйте все изменения в своих флипчартах

Перед каждым из занятий Вы наверняка вносите в свои флипчарты коррективы. После того, как урок закончен, сохраните измененную копию под другим названием, ведь правки очень быстро забываются. Да и для раздачи учебных материалов это пригодится.

5. Распечатывайте свои флипчарты

Распечатанные страницы можно раздать ученикам, чтобы они лучше усвоили материал.

6. Не забывайте о презентационных средствах

Активно обращайтесь к презентационным функциям ActivInspire, которые помогут сделать занятия творческими и увлекательными. Хорошую помощь в этом Вам окажут такие инструменты как **Revealer** (Шторка) , **Spotlight** (Фонарь) , **Tickertape** (Бегущая строка)  или **Magic Ink** (Волшебные чернила) .

7. Вовлекайте учащихся

Побуждайте учеников проводить презентации на интерактивной доске, давайте им возможность самим готовить страницы, пользоваться инструментами и работать в парах, задавайте им текущие вопросы, которые могут вызвать горячее обсуждение.

8. Делитесь своими флипчартами с коллегами

И предлагайте им обмениваться флипчартами с Вами.

9. Вставляйте в флипчарты собственные ресурсы

Если Вы уже храните информацию на CD-ROM, DVD или USB-флэшке, используйте ее в своих флипчартах. С помощью сканера оцифровывайте бумажные материалы, которые приготовили раньше, не забывая при этом о богатых интерактивных возможностях ActivInspire.

10. Удерживайте внимание на главных темах

ActivInspire делает обучение намного более гибким, позволяет Вам действовать экспромтом, оставаясь при этом в рамках изложенного на флипчарте плана занятия.

Использование ActivInspire

Настоящий раздел содержит дополнительную информацию по работе с ActivInspire.

- Работа с ресурсами
- Работа с объектами
- Делаем флипчарт интерактивным
- Профили для Вас
- Работа на интерактивной доске
- Импорт и экспорт файлов

Работа с ресурсами

Настоящий раздел содержит дополнительную информацию по работе с ресурсами.



- Знакомство с ресурсами
- Добавление ресурсов на флипчарт
- Импорт и экспорт пакетов с ресурсами
- Работа с собственными материалами
- Публикация флипчарта


Знакомство с ресурсами

ActivInspire предлагает богатый набор полезных ресурсов, которые сведены в библиотеку ресурсов **Resource Library**.

Здесь Вы найдете всё, что только может потребоваться для подготовки к занятию – образцы операций, геометрические фигуры, объекты, варианты фона, различные сетки, графические файлы, видеоклипы, звуки и шаблоны.

Все они распределены по двум основным разделам библиотеки ресурсов:

- **My Resources** (Мои ресурсы) , где можно сохранить всё, что Вы создаете для себя;
- **Shared Resources** (Общие ресурсы) , откуда открывается доступ к готовым ресурсам ActivInspire.

Систематизировать содержимое и папки этой библиотеки помогает браузер ресурсов .

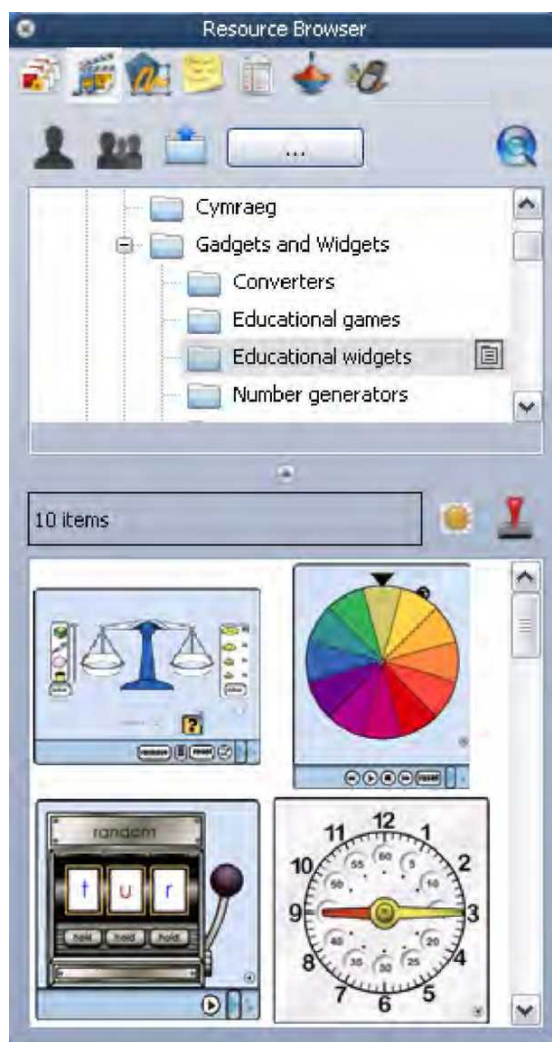
По мере работы Вы наверняка будете пополнять библиотеку ресурсов, добавляя в нее собственные папки и учебные материалы, а также избавляясь от ненужных.

При желании свои ресурсы можно хранить в других папках компьютера.

Учебные материалы нетрудно открыть с жесткого диска компьютера или, если имеется доступ к Интернету, загрузить их из сети Promethean Planet.




Чтобы получить доступ к ресурсам Promethean Planet, нужно предварительно зарегистрироваться в этой сети.



Бери и пользуйся!

Если Вы еще не познакомились с библиотекой ресурсов ActivInspire, сейчас настало самое время для этого.

1. Откройте браузер ресурсов.

При работе с ActivInspire Primary для этого нужно щелкнуть на кнопке **Resource Location** (Хранилище ресурсов) в виде стрелки  на бобине киноплёнки.

2. Перейдите в папку **Shared Resources** (Общие ресурсы). Щелкая на кнопках + и -, разворачивайте ветви иерархического дерева папок или сворачивайте их.
3. Обратите внимание на категории ресурсов, которые наиболее интересны для Вас лично, и познакомьтесь с их содержанием.

Добавление ресурсов на флипчарт

Порядок добавления материалов из библиотеки ресурсов на флипчарт всегда один и тот же независимо от характера материалов. Ниже мы сосредоточим внимание на шаблонах – одном из видов ресурсов с широчайшим спектром применения.

- Шаблоны
- Вставка шаблона

Шаблоны

Некоторые шаблоны полностью готовы к применению, тогда как другие создают лишь отправную точку для собственных разработок. Вообще же этот вид ресурсов может стать спасательным кругом, когда нужно срочно подготовить занятие.

Некоторые шаблоны содержат примечания с советами по использованию. Как именно применять шаблон, целиком и полностью зависит от Вас.

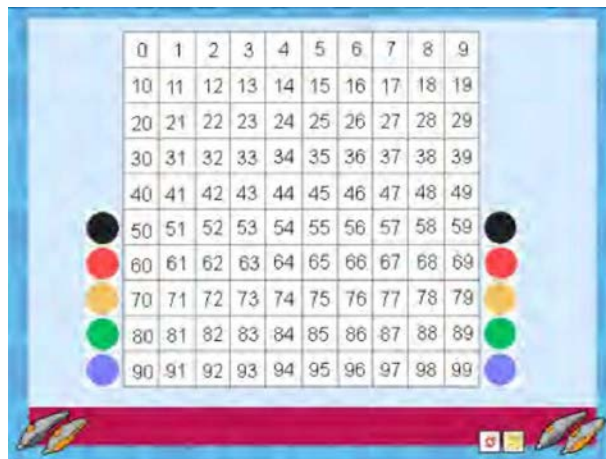
Дополнительные шаблоны всегда можно найти на сайте Promethean Planet .

Вставка шаблона

Ниже представлены некоторые простые и быстрые способы вставки шаблона в флипчарт.


Буксировка

1. Откройте окно **браузера страниц** и щелкните на эскизе страницы, после которой хотите вставить страницу шаблона.
2. Откройте **браузер ресурсов** и перейдите в папку с шаблонами.
3. Выберите нужную категорию и просмотрите, что в нее включено. Возьмем, к примеру, группу **Templates** (Шаблоны) > **Dual mode** (Работа в парах). Здесь собраны шаблоны для одновременной работы сразу двумя перьями ActivPen.





4. Щелкните на нужном шаблоне и отбуксируйте его на страницу флипчарта.

На иллюстрации справа в качестве примера показан шаблон для работы с числами с помощью двух перьев.

Чтобы посмотреть подсказки по использованию этого шаблона, щелкните на значке примечаний  в нижнем правом углу.



Добавив шаблон на страницу занятия, сохраните флипчарт.

Когда это сделано, Вы можете спокойно использовать страницу на занятии, а затем щелчком на значке сброса   восстановить ее исходное состояние, в котором страница находилась на момент последнего сохранения.

Использование меню **Insert** (Вставка)

1. Откройте окно **браузера страниц** и щелкните на эскизе страницы, после которой хотите вставить страницу шаблона.
2. Щелкните на пункте **Page** (Страница) меню **Insert** (Вставка), а затем выберите одну из предлагаемых категорий, например, **Templates** (Шаблоны) > **Dual mode** (Работа в парах).

или

Перейдите в меню **Insert** (Вставка), выберите пункт **Page** (Страница) и щелкните на опции **More Page Templates** (Другие шаблоны страниц). На экран выводится окно браузера ресурсов с открытой папкой **Shared Resources** (Общие ресурсы).

3. Откройте папку **Shared Page Templates** (Шаблоны страниц парной работы) и просмотрите эскизы хранящихся в ней шаблонов.
4. Щелкните на нужном шаблоне и отбуксируйте на страницу флипчарта, либо добавьте его на страницу двойным щелчком.

Импорт и экспорт пакетов с ресурсами

Ниже описан порядок импорта и экспорта пакетов с ресурсами

Импорт пакетов с ресурсами

Пакеты ресурсов можно импортировать в **My Resources** (Мои ресурсы) или **Shared Resources** (Общие ресурсы).

1. Щелкните на пункте **Import** (Импорт) меню **File** (Файл), а затем выберите опцию **Resource Pack to My Resources** (Пакет ресурсов в Мои ресурсы) или **Resource Pack to Shared Resources** (Пакет ресурсов в Общие ресурсы). На экран выводится диалоговое окно импорта.
2. Перейдите в папку, где хранится пакет с ресурсами.
3. Выделите нужный пакет ресурсов, после чего щелкните на кнопке **Open** (Открыть).

Экспорт пакетов с ресурсами

Пакетом ресурсов может стать любая папка, где имеются учебные материалы.

1. В браузере ресурсов выберите папку с материалами, которые хотите экспортировать.
2. Щелкните правой кнопкой на имени нужной папки, а затем выберите опцию **Export to Resource Pack** (Экспортировать в пакет ресурсов).

или

В выпадающем меню выберите пункт **Export to Resource Pack** (Экспортировать в пакет ресурсов). На экран выводится диалоговое окно экспорта.

3. Перейдите в папку, где хотите сохранить пакет ресурсов.
4. Введите имя пакета ресурсов.
5. Щелкните на кнопке **Save** (Сохранить). Если в выбранной папке уже имеется пакет ресурсов с таким же именем, ActivInspire выведет на экран диалоговое окно с некоторыми опциями.
 - **Overwrite the existing resource pack** (Заменить имеющийся пакет ресурсов)
 - **Extend the resource pack** (Расширить пакет ресурсов)
 - **Abort** (Отмена)

Работа с собственными материалами

Практика показывает, что учебные материалы могут иметь самый разный формат. Каждый преподаватель готовится к занятиям и проводит их по-своему, поэтому ActivInspire допускает применение очень многих распространенных материалов.

Вы можете:

- буксировать на флипчарт изображения и текст из других приложений, запущенных на этом же компьютере;
- импортировать файлы из внешних приложений, например, из SMART Notebook или Microsoft PowerPoint (подробнее см. *Импорт и экспорт файлов*);
- с помощью браузера ресурсов перейти к своим ранее созданным ресурсам;
- открыть файл флипчарта (.flp), созданный в любой из прежних версий приложений Promethean, включая Activstudio или Activprimary версий 2 и 3.





При работе с ActivInspire постоянно учитывайте, что хотя это приложение и способно открывать флипчарты прежних систем Promethean, но позволяет сохранить загруженные флипчарты только в собственном формате (.flipchart), который с прежними версиями не совместим. Другими словами, после того, как флипчарт сохранен в ActivInspire, снова открыть его в Activprimary или Activstudio уже не удастся.

Если флипчарт содержит действия, убедитесь, что они выполняются правильно.

Если нет, обращайтесь к разделу *Справки > Действия > Основные различия с действиями Activstudio и Activprimary*, где описаны отличия используемых в ActivInspire операций от тех, что применялись в прежних версиях Promethean.

Публикация флипчарта

Утилита **Flipchart Publisher** (Публикация флипчартов) позволяет создавать защищенные версии флипчартов, где блокированы функции редактирования и вывода на печать. Такие копии можно смело раздавать другим, не беспокоясь, что кто-то их скопирует, распечатает или воспользуется инструментом **Camera** (Камера)  .




Перед тем, как публиковать флипчарт, сохраните в надежном месте его исходную копию. После публикации флипчарта все наложенные на него ограничения будут касаться не только посторонних пользователей, но и самого автора.

Включите в публикуемую копию информацию о том, что именно пользователям разрешено делать с флипчартом.

Два способа запуска утилиты **Flipchart Publisher** (Публикация флипчартов)

Из главной инструментальной панели

1. Щелкните на значке главного меню .
2. Выберите опцию **Publish...** (Публиковать...)

Из меню **File** (Файл)

1. Откройте меню **File** (Файл) и щелкните на пункте **Publish...** (Публиковать...). На экран выводится диалоговое окно публикации флипчартов.
2. Введите сведения о публикации, какие сочтете нужными. Они предназначены только для Вас, другие пользователи их не увидят.
3. Пометьте флажками ограничения, которые хотите наложить на использование флипчарта, а затем выберите одну из представленных ниже опций.
 - **Cancel** (Отмена) – диалоговое окно закрывается без сохранения внесенных изменений.
 - **Save Details** (Сохранить настройки) – установленная конфигурация сохраняется, но флипчарт не публикуется.
 - **Publish...** (Публиковать...) – флипчарт в новой конфигурации сохраняется в заданной папке.

Работа с объектами

Настоящий раздел содержит дополнительную информацию по работе с объектами.

- Использование слоев и наложений
- Вставка изображений
- Вставка и удаление ссылок
- Добавление мультимедийных элементов
- Трансформация объектов
- Создание и настройка сетки
- Изменение свойств объекта

Использование слоев и наложений

В данном разделе мы расскажем, как использовать слои и производить наложение объектов.

- Что такое слой
- Перенос объекта на другой слой
- Наложение объектов

Что такое слой

Вы наверняка помните, что все объекты размещаются на слоях по умолчанию, и их можно перемещать с одного слоя на другой.


Верхний слой	По умолчанию на этот слой наносятся все примечания, сделанные с помощью инструментов Pen (Перо), Highlighter (Маркер) и Magic Ink (Волшебные чернила). Такие объекты отображаются поверх других, которые находятся на нижних слоях.
Средний слой	<p>По умолчанию на среднем уровне размещаются изображения, фигуры и текстовые объекты.</p> <p>Распознанные заметки автоматически преобразуются в текстовые объекты и также переносятся на средний слой.</p> <p>Все такие объекты отображаются под объектами верхнего слоя (ниже их), но поверх объектов нижнего слоя (над ними).</p>
Нижний слой	Создается пустым, но затем на него могут помещаться соединительные линии блок-схемы и перемещаться другие объекты. Подробнее этот вопрос рассматривается в разделе <i>Перемещение объекта на другой слой</i> .
Фоновый слой	<p>Фоновый слой содержит три элемента:</p> <ul style="list-style-type: none">• цвет фона страницы;• фоновое изображение (если оно есть);• сетку (если используется). <p>Кроме того, Вы можете поместить на фоновый слой и другие объекты, после чего они блокируются на фоне и отображаются под объектами всех других слоев.</p> <p>Если на этом уровне есть фоновое изображение, его отображение на странице определяется параметром Background Fit (Вписать в фон). Подробнее этот вопрос рассматривается в разделе <i>Справка > Свойства > Другие свойства</i>.</p>

Каждый слой является полностью независимым от остальных. Другими словами, когда Вы изменяете фон, это никак не сказывается ни на изображениях, ни на заметках, которые располагаются на других слоях. А заметки к фотографии и фон, в свою очередь, не оказывают ни малейшего влияния на остальные слои.



Перенос объекта на другой слой

1. Щелкните на объекте правой кнопкой мыши.
2. В выпадающем меню откройте опцию **Reorder** (Расставить) и щелкните на пункте **To Top Layer** (На верхний слой) , **To Middle Layer** (На средний слой)  или **To Bottom Layer** (На нижний слой) .

Таким способом можно, например, наложить объект заметок на объект с изображением.

Надписи, сделанные с помощью инструмента **Magic Ink** (Волшебные чернила) , полностью или частично закрывают объекты на верхних слоях, которые пересекают, позволяя тем самым «заглядывать» на нижние слои.



Для удаления объектов с каждого из слоев пользуйтесь инструментом **Clear** (Очистить)  .

Наложение объектов

Уровень размещения объектов на странице определяется временем их создания. Каждый последующий объект располагается на один уровень выше того, что был создан на этом же слое перед ним. Это можно сравнить с колодой игральных карт, из которой Вы вытаскиваете карты по одной и укладываете их в отдельную стопку. Чем позже был создан объект, тем выше будет его уровень.

Карточки на иллюстрации справа создавались в следующей последовательности:

- Синяя 1
- Желтая 2
- Красная 3

В результате они располагаются в следующем порядке:

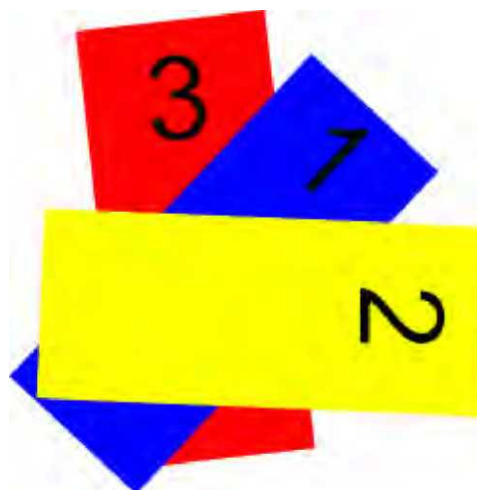
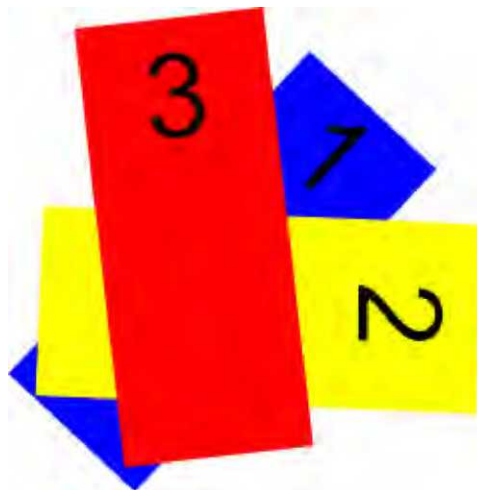
- Синяя карточка лежит под желтой и красной.
- Желтая карточка отображается поверх синей, но под красной.
- Красная карточка наложена поверх и желтой, и синей.

Такой порядок соблюдается на всех слоях. Таким образом, следует учитывать не только порядок взаимного размещения слоев, но и объектов на каждом из них.

Изменение порядка наложения объектов

Порядок наложения объектов можно изменить, переводя их на другой уровень.



На нижней иллюстрации справа карточки размещены уже в другом порядке. Красная карточка 3 теперь находится на самом нижнем уровне и пе-



рекрывается двумя другими.

Ниже описаны два способа, позволяющие изменить порядок расположения объектов на слое.

Перенос на один уровень

1. Выделите объект.
2. Щелкните на пункте **Send Backwards** (Переместить назад)  или **Bring Forwards** (Переместить вперед)  контекстного меню. В первом случае объект будет сдвинут на один уровень вниз, а во втором – на один уровень вверх.
3. Повторяйте такую операцию, пока выбранный объект не займет нужное положение среди остальных.

Быстрое изменение порядка

1. Выделите объект.
2. Откройте меню **Edit** (Правка), перейдите в его пункт **Reorder** (Изменить порядок) и щелкните на опции **Bring to Front** (На передний план) или **Send to Back** (На задний план). После этого выбранный объект сразу же будет перенесен на самый верхний или самый нижний уровень соответственно.

Для переноса на передний или задний план можно также выделить сразу несколько объектов. В этом случае каждый из них сохранит свой порядок относительно других выбранных, но все вместе они займут высшие или низшие уровни.

Вставка изображений


В данном разделе будут перечислены виды изображений, которые можно использовать на флипчартах, и показано, как вставлять их.

- Поддерживаемые типы графических файлов
- Добавление изображений из библиотеки ресурсов
- Добавление изображений из других источников

Поддерживаемые типы графических файлов

На флипчарт можно вставлять файлы изображений со следующими расширениями: **.jpg, .gif, .bmp, .tif, .png and .wmf** (только на компьютерах **Windows**). Никакие другие форматы системой не поддерживаются.


Добавление изображений из библиотеки ресурсов

1. Откройте браузер ресурсов .
2. Листайте папку **Shared Resources** (Общие ресурсы) в верхнем подокне, пока не найдете нужной категории ресурсов.
3. Откройте папку и просмотрите ее содержание в нижнем подокне браузера ресурсов.
4. Дважды щелкните на нужном изображении или отбуксируйте его на страницу своего флипчарта.

Добавление изображений из других источников

1. Откройте меню **Insert** (Вставка) и щелкните на пункте **Media** (Аудио-видео). На экран выводится диалоговое окно **Choose media to insert** (Выбор мультимедийного файла для вставки).
2. Перейдите в папку, где находится нужный файл. Она может располагаться как на Вашем компьютере, так и в сети.
3. Дважды щелкните на имени файла, либо выделите его левой кнопкой, а затем щелкните на опции **Open** (Открыть).



Можно также сделать снимок рабочей поверхности интерактивной доски с помощью инструмента **Camera** (Камера) . Подробнее см. *Использование камеры*.

Вставка и удаление ссылок




Ссылки на файлы и веб-страницы расширяют потенциал флипчарта, улучшают усвоение материала, изменяют сам ход занятия, помогают привлекать внимание учащихся.

С их помощью в ходе урока Вы можете открыть нужный файл или перейти на веб-страницу, просто щелкнув на соответствующей ссылке. В данном разделе будет рассмотрен ряд тем по работе с ними.

- Создание ссылки на файл
- Создание ссылки на веб-страницу
- Удаление и редактирование ссылок

Создание ссылки на файл

Создавая ссылку на файл, Вы определяете ее вид и указываете путь к файлу, как описано ниже.

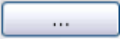
Опция	Описание
Add link as... (Добавить ссылку как...)	
Text (Текст)	В качестве ссылки вставляется текстовая строка.
Image Icon (Значок)	Добавляемая ссылка отображается на странице в виде значка  .
Action Object (Активный объект)	Ссылка добавляется в виде активного объекта.
Existing object (Существующий объект)	Ссылка добавляется к уже существующему на странице объекту.
Placeholder (Заполнитель)	Вставляется метка-заполнитель (для мультимедийного файла). Ее вид   при необходимости можно изменить.

Store as (Сохранить как)

Store file externally (Внешнее хранение)	Файл хранится отдельно от флипчарта.
Store file in flipchart (Сохранить файл в флипчарте)	Файл внедряется в флипчарт. В зависимости от размеров файла и его вида это может привести к сильному разрастанию файла .flipchart.
Store file in flipchart + Directory (Сохранить файл в флипчарте и папке)	Файл не только внедряется в флипчарт, но и сохраняется в заданном Вами каталоге.
Multimedia (Мультимедия)	
Autoplay (Автоматическое воспроизведение)	Файл начинает воспроизводиться сразу после того, как Вы откроете флипчарт.
Loop (Кольцо)	Файл воспроизводится в закольцованном режиме.

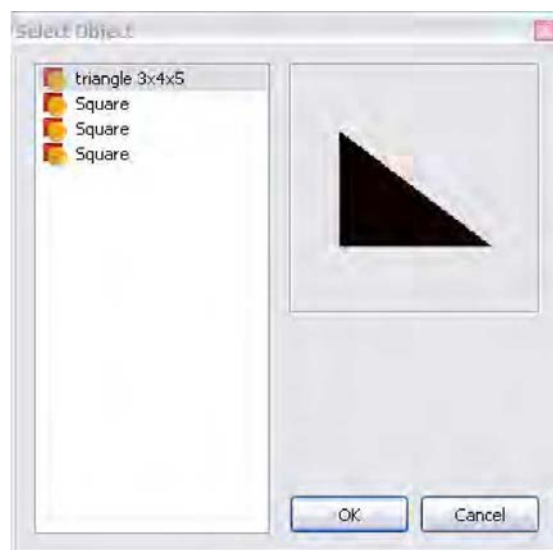
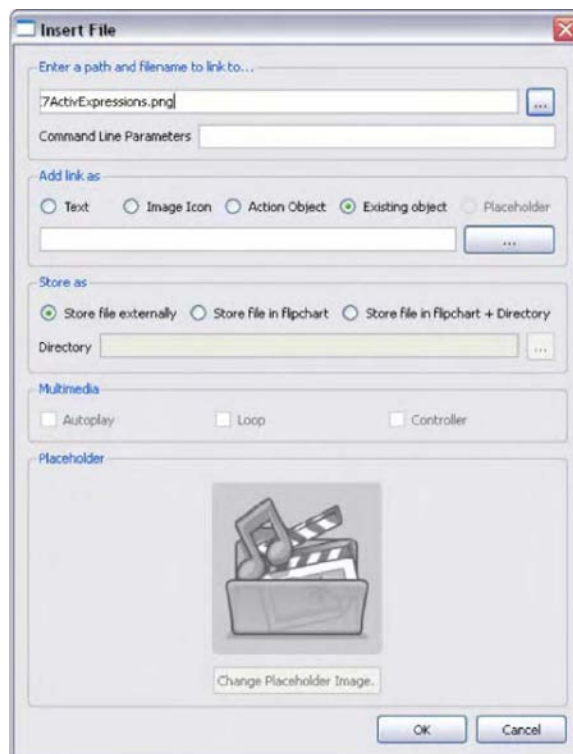
Controller (Контроллер)	Выводит на экран мультимедийный контроллер, с помощью которого можно останавливать и запускать воспроизведение.
Placeholder (Заполнитель)	Ссылка добавляется как графическая метка-заполнитель. При этом Вы можете согласиться на использование стандартного изображения, либо найти и вставить другое.

Ниже описано, как внедрить ссылку на файл в уже имеющийся объект. Чтобы открыть ее, будет достаточно щелчка на связанном с ней объекте.

1. Откройте меню **Insert** (Вставка), щелкните на пункте **Link** (Ссылка), а затем выберите опцию **File** (Файл). На экран выводится диалоговое окно **Select File** (Выбор файла).
2. Перейдите в папку с файлом, который нужно связать с объектом.
3. Дважды щелкните на имени этого файла, либо выделите его левой кнопкой, а затем щелкните на кнопке **Open** (Открыть). Открывается диалоговое окно **Insert File** (Вставка файла).
4. Поставьте флажок кнопки **Existing object** (Существующий объект), как показано на иллюстрации справа.
5. Щелкните на кнопке выбора .

На экран выводится диалоговое окно **Select Object** (Выбор объекта).

6. Выделите объект, в который собираетесь внедрить ссылку. На иллюстрации справа в качестве примера выбран черный треугольник.
7. Щелкните на кнопке **OK**. На экран вновь выводится диалоговое окно **Select File** (Выбор файла).
8. Поставьте флажок одну из кнопок в поле **Store as** (Хранить как), которая определяет способ сохранения файла. В нашем примере это **Store file externally** (Внешнее хранение).
9. Щелкните на кнопке **OK**.



Создание ссылки на веб-страницу

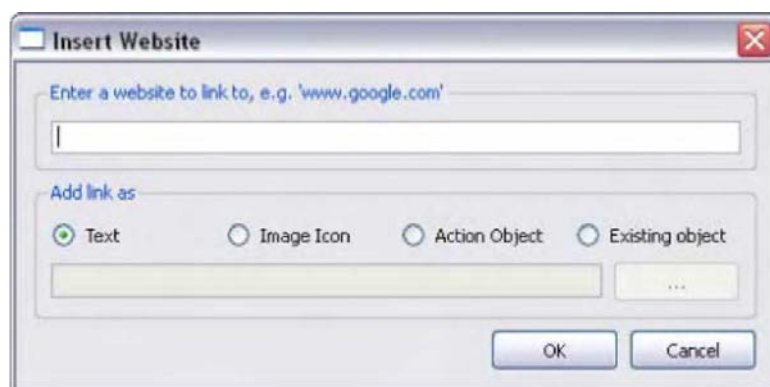
Ссылка на веб-страницу создается почти так же, как и ссылка на файл. Варианты ее добавления на страницу представлены ниже.

- **Text** (Текст)
- **Image Icon** (Значок)
- **Action Object** (Активный объект)
- **Existing object** (Существующий объект)

Все они описаны выше в разделе *Создание ссылки на файл*.

Здесь же мы покажем, как добавить ссылку в виде значка, щелчком на котором можно будет запустить заданный по умолчанию веб-браузер и открыть в нем страницу с заданным адресом.

1. Щелкните на пункте **Link** (Ссылка) меню **Insert** (Вставка) и выберите опцию **Website** (Веб-сайт). Открывается диалоговое окно **Insert Website** (Вставка Веб-сайта).
2. Введите адрес **URL** веб-сайта, ссылку на который хотите вставить.
3. Выберите значок для ссылки.
4. Щелкните на кнопке **OK**.



Удаление и редактирование ссылок

На флипчарте отображаются все изменения веб-сайта. Иногда возникает необходимость удалить какую-либо ссылку или изменить ее – как это сделать, описано ниже.

Удаление ссылки

Чтобы удалить ссылку, проще всего щелкнуть правой кнопкой на ее значке, эскизе, объекте или текстовой строке, а затем:

- отбуксировать его в корзину

или

- воспользоваться кнопкой **Delete** (Удалить) всплывающего меню.

Другой вариант:

1. Щелкните на ссылке правой кнопкой мыши.
2. В ниспадающем меню выберите пункт **Action Browser** (Браузер операций).
3. Щелкните на опции **Remove Existing** (Удалить существующее).

Редактирование ссылки

1. Щелкните на ссылке правой кнопкой мыши.
2. В ниспадающем меню выберите пункт **Action Browser** (Браузер операций).
3. В поле **Action Properties** (Свойства операции) выделите адрес URL и измените его.
4. Щелкните на опции **Apply changes** (Применить).

Добавление мультимедийных элементов

Если аппаратные средства позволяют использовать звук и видео, их можно добавить на флипчарт.

Аудиофайлы

Среди ресурсов ActivInspire есть несколько звуковых файлов.

Откройте браузер ресурсов и в папке **Shared Resources** (Общие ресурсы) > **Sounds** (Звуки) > **Animals** (Фауна) выделите файл **Bird.wav**.

Отбуксируйте этот файл на флипчарт. Он вставляется как мультимедийный объект со встроенной функцией воспроизведения.

Если подвести к его изображению курсор, на экране появится синий значок связанного с ним действия.



После щелчка на изображении начинает воспроизводиться звук и по умолчанию на экран выводится окно **Sound Controller** (Аудиоконтроллер).



Чтобы скрыть его, перейдите в меню **View** (Вид) и щелкните на пункте **Sound Controller** (Аудиоконтроллер).

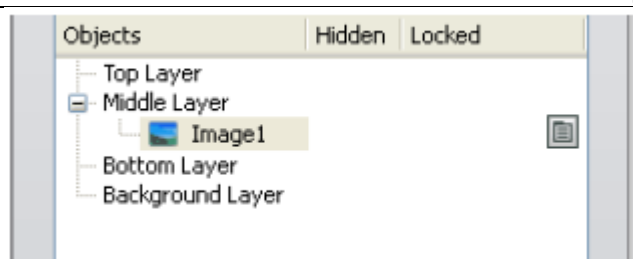
Вывод этого окна на экран можно запретить в используемом профиле.

Перейдите в окно **File** (Файл) > **Settings** (Параметры) > **Settings Tab** (Закладка параметров) > **Multimedia** (Мультимедиа) и снимите флажок с кнопки **Show sound controller** (Показывать окно аудиоконтроллера).

Выделить изображение можно щелчком правой кнопки на нем, после чего вокруг иконки появляются манипуляторы выбора.



В окне **браузера объектов** (см. ниже) отображается значок, а в **браузере операций** – связанное с ним действие.

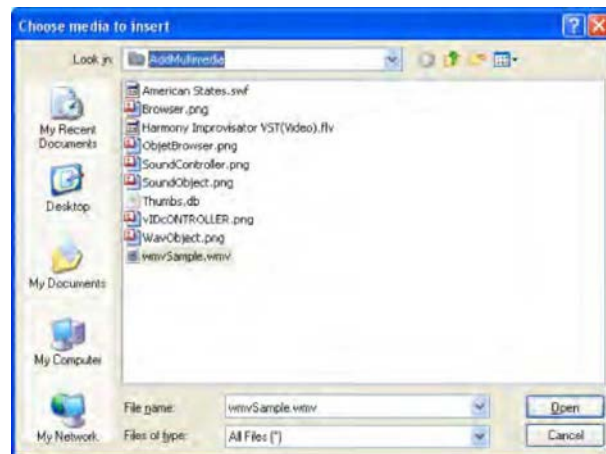


Одновременно могут воспроизводиться два аудиофайла различных типов. При этом на экран выводится два окна проигрывателя – для трека 1 и трека 2.

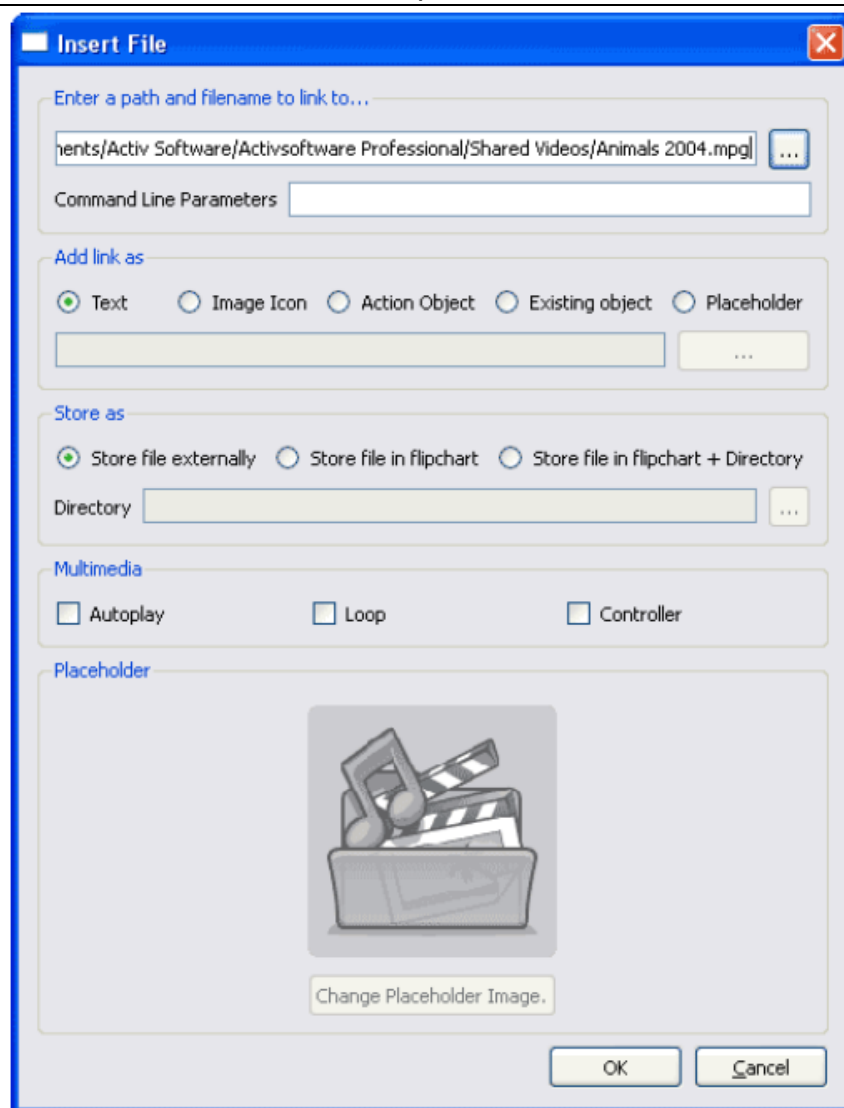
- **Track 1** служит для воспроизведения записей речи и музыки в форматах **.wma .wav .snd .au .aif .aifc .aiff**.
- **Track 2** поддерживает более сложные аудиоформаты наподобие **.mp3 .cda .mid .rmi .midi**.

На панели меню выберите опцию **Insert** (Вставка) и щелкните на пункте **Media** (Аудио-видео).

На экран выводится диалоговое окно **Choose media to insert** (Выбор мультимедийного файла для вставки).





Выберите опцию **Insert** (Вставка) и щелкните на пункте **Link** (Ссылка).



Трансформация объектов



Выбор объектов

Подведите курсор к объектам и нажмите кнопку пера, когда один из них окажется в зоне досягаемости (при этом указатель примет вид  ).

Не отпуская кнопку, проведите курсор по диагонали так, чтобы все нужные объекты оказались внутри пунктирного прямоугольника. Каждый из них при этом будет выделен.

Щелкните на значке браузера свойств.

Перемещение объектов

Отбуксируйте объект в другое место с помощью мыши, либо, если не находитесь непосредственно перед интерактивной доской, воспользуйтесь манипуляторами свободного перемещения объекта  .

Изменение размера объектов

Буксируйте любой из манипуляторов выбора до тех пор, пока объекты не приобретут требуемого размера.

Манипулятор в правом нижнем углу позволяет изменять размеры объекта без нарушения его пропорций. Объект при этом сохраняет свою форму. При использовании других манипуляторов пропорции объекта меняются, то есть, его форма искажается.

Если искажения внесены случайно, щелкните на объекте правой кнопкой и откройте браузер свойств. Коэффициент масштабирования по осям X и Y отображается в полях **Scale Factor X** (Масштаб по оси X) и **Scale Factor Y** (Масштаб по оси Y). Сделайте эти значения одинаковыми. Если в обоих полях ввести значение 1, будут восстановлены исходные размеры объекта.

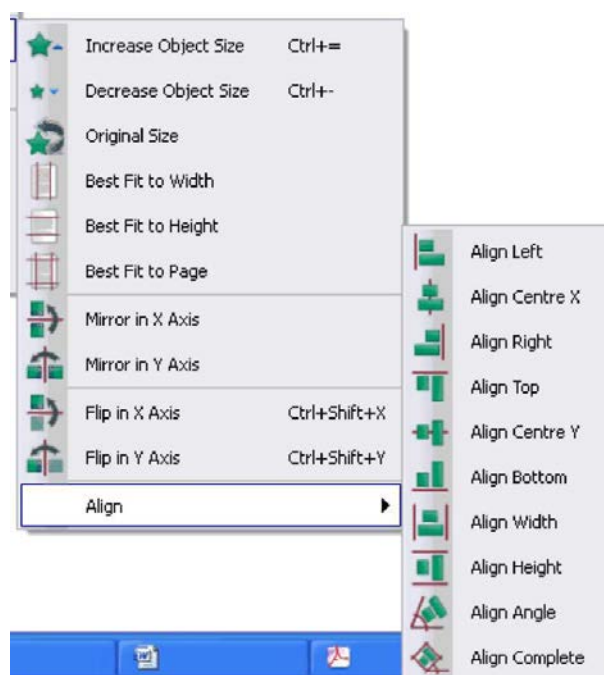
Удобные средства трансформации объектов предлагает всплывающее меню **Object Edit** (Редактировать объект), которое представлено ниже. Содержащиеся в нем инструменты можно включить в профиль.

Increase / Decrease Object Size (Увеличить / Уменьшить объект). При каждом щелчке размеры объекта увеличиваются или уменьшаются на 10%.

Original Size (Исходный размер). Восстанавливаются исходные размеры объекта.

Best Fit to Width (По ширине). Вы изменяете ширину объекта, а его высота подстраивается автоматически.

Best Fit to Height. Вы изменяете высоту объекта, а его ширина подстраивается автоматически.



Best Fit to Page (По размерам страницы). Размеры объекта автоматически изменяются так, чтобы он полностью уместился на странице с сохранением исходных пропорций.

Mirror in X / Y Axis (Зеркалирование по вертикали / горизонтали). Объект отражается относительно своей оси X или Y, соответственно.

Flip in X / Y Axis (Отражение по вертикали / горизонтали). Объект отражается относительно своей оси X или Y и дублируется.

Кроме того, в меню графически показаны варианты выравнивания объектов.

Создание и настройка сетки

Сетка представляет собой структурированный фоновый рисунок. В качестве самого фона может использоваться сплошная заливка разных цветов или изображения.

Как установить фон

- В главном меню щелкните на заголовке **File** (Файл) откройте пункт **Edit** (Правка) и выберите опцию **Page Background** (Фон страницы).

Как создать сетку

- Щелкните правой кнопкой на пустом участке страницы флипчарта и в появившемся всплывающем меню выберите пункт **Grid Designer** (Конструктор сетки).

Конструктор сетки

Окно конструктора сетки содержит три раздела.

Grid (Сетка) с опциями отображения сетки и привязки к ней:

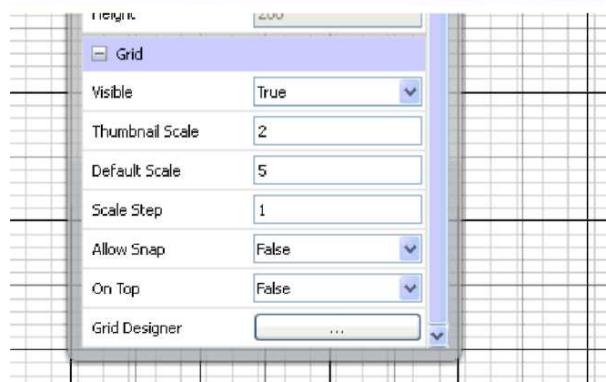
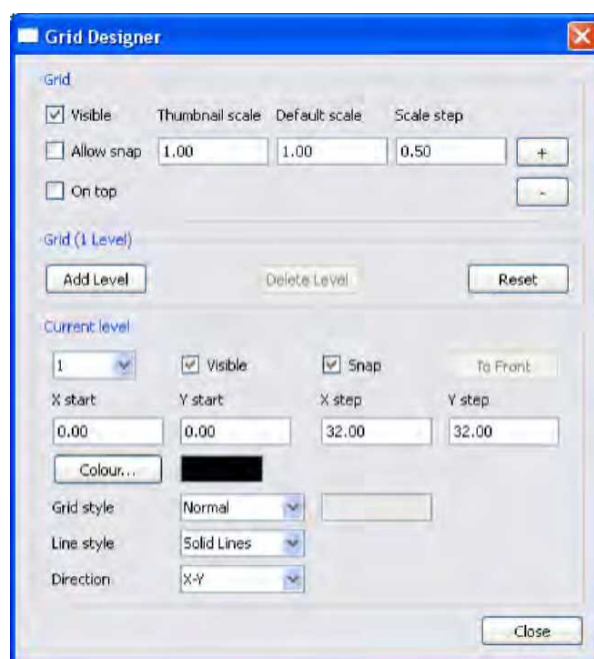
- Visible** (Показывать);
- Allow snap** (Разрешить привязку);
- On top** (Поверх остальных);
- Thumbnail scale** (Шкала эскизов);
- Default scale** (Шкала по умолчанию);
- Scale step** (Шаг сетки).

Grid (Level) (Уровень сетки) с кнопками:

- Add level** (Добавить уровень);
- Delete level** (Удалить уровень);
- Reset** (Сброс).

Current Level (Текущий уровень) с опциями:

- Visible** (Показывать);
- Snap** (Прикрепить);
- To Front** (На передний план);
- X start, Y start** (Начальные координаты X и Y);
- X step, Y step** (Шаг по осям X и Y);
- Colour...** (Цвет...);
- Grid style** (Стиль сетки);
- Line style** (Тип линии);



- **Direction** (Направление).

Любые изменения, которые вносит сюда пользователь, сразу же отображаются на экране.

Чтобы продолжить работу с флипчартом, щелкните на кнопке **Close** (Заккрыть).

Образцы различных параметров конфигурации сетки представлены на иллюстрации выше.

Флажок на кнопке **Visible** (Показывать) означает, что сетка отображается на экране.

По умолчанию сетка имеет один уровень.

В качестве стиля сетки выбран **Solid Lines** (Сплошные линии), а ее направление – **X-Y**.

Чтобы объекты крепились к узлам сетки, пометьте флажком кнопку **Allow snap** (Разрешить привязку).

Если пометить флажком кнопку **On top** (Поверх остальных), сетка будет наложена на все другие объекты страницы. Работать с флипчартом это нисколько не мешает.

Увеличить или уменьшить размер ячеек сетки можно щелчками на кнопках + и -.

Для получения ромбовидной сетки необходимо в поле **Grid style** (Стиль сетки) выбрать значение **45 Degrees** (45°).

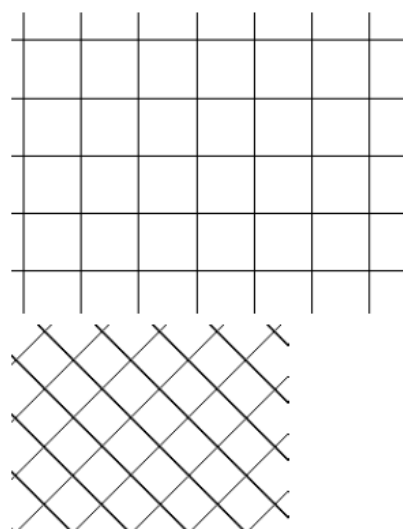
При необходимости сетку можно наклонить на произвольный угол – для этого в поле **Grid style** (Стиль сетки) следует выбрать опцию **Angle** (Угол) и в соседнем поле, которое станет активным, ввести угол наклона линий. Здесь допустимы десятичные значения, содержащие до 6 значащих цифр.

Если при открытом окне браузера страниц сетка плохо видна, измените значение поля **Thumbnail scale** (Шкала эскизов). Это же относится и к сеткам библиотеки ресурсов.

Если Вы хотите вместо сетки вывести на экран только горизонтальные или вертикальные линии, в поле **Direction** (Направление) выберите опцию **X only** (Только X) или **Y only** (Только Y), соответственно.

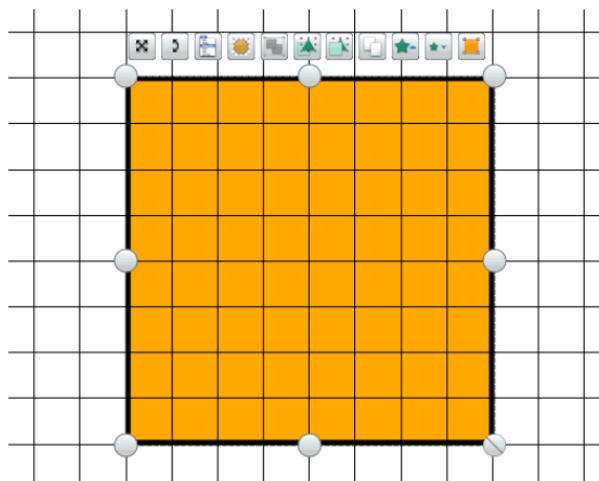
В поле **Line style** (Стиль линии) кроме показанной на рисунке опции **Solid Lines** (Сплошные линии) предлагаются также **Dashed Lines** (Пунктиры), **Dotted Lines** (Линии из точек), **Crosses** (Крестики) и **Dots** (Точки).

При желании на экран можно вывести сразу несколько сеток разного стиля и цвета. Для этого щелчком на кнопке **Add Level** (Добавить уровень) создайте еще один уровень. Их общее количество отображается в поле **Grid** (Сетка).



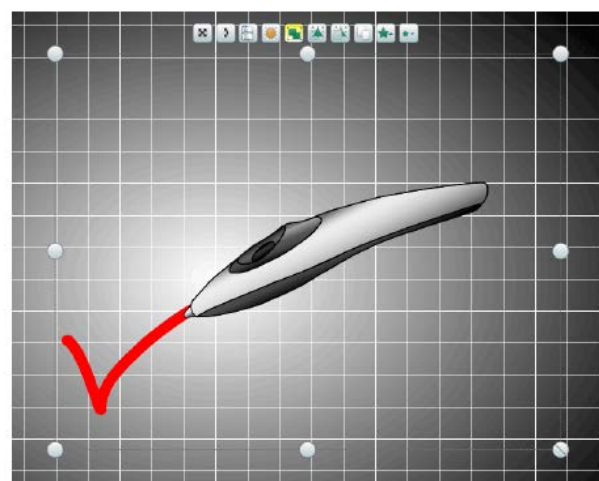
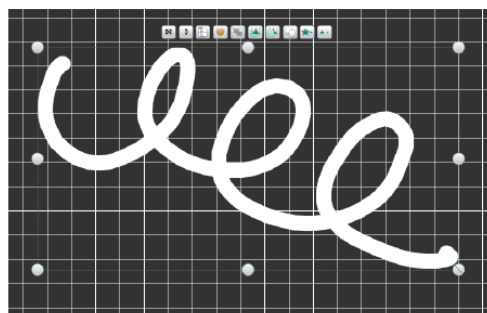
Новый уровень сетки создается со стандартным набором свойств. Однако для лучшей разборчивости целесообразно каждому уровню задавать собственный цвет.

Щелчком на кнопке **Color...** (Цвет) откройте цветовую палитру, выберите в ней нужный цвет, после чего щелкните на кнопке **ОК**.



Инвертированная сетка

Инвертированная сетка отображается светло-серым цветом на темном фоне. Это удобно для черно-белых изображений, напоминающих работу мелом на обычной школьной доске.



Изменение свойств объекта

Свойствами объекта определяются все его характеристики. Просмотреть и изменить их можно в окне браузера свойств.

1. Выделите страницу или объект, свойства которых собираетесь изменить или просмотреть.
2. Откройте браузер свойств.
3. В окне браузера выделите категорию свойств, например, **Identification** (Идентификация).
4. Внесите необходимые изменения в свойства объекта. Все они сразу же вступают в силу.



Все вносимые изменения сохраняются в памяти системы, благодаря чему любое из них всегда можно отменить.

Виды свойств

Некоторые свойства определяются цифровыми значениями, тогда как для изменения других используются различные элементы управления.



Чтобы изменить числовое значение свойства, выделите указанное в поле число и введите вместо него новое.



Чтобы изменить цвет, щелкните на цветном квадратике и выберите нужный образец на цветной палитре операционной системы.



Для изменения такого свойства достаточно сдвинуть бегунок настройки.



Чтобы изменить такое свойство, выберите нужное его значение из ниспадающего меню.



Чтобы изменить такое свойство, щелкните на данном значке.

Категория свойств

Identification (Идентификация)

Описание свойств

Однозначно идентифицируют объект или страницу. Это очень удобно в тех случаях, когда Вы собираетесь использовать какой-либо объект или флипчарт по несколько раз, либо добавить объект в свою библиотеку ресурсов, либо поделиться с коллегами.

Appearance (Вид)

Определяют внешний вид объекта на странице флипчарта.

Outline (Контур)

Определяют параметры контура объекта.

Fill (Заливка)

Позволяют нанести на объект градиентную заливку с плавным переходом от одного цвета к другому.

Background (Фон)

Задают параметры фона объекта.

Position (Положение)	Определяют положение объекта на странице флипчарта и его размеры. Изменить свойства данной группы можно тремя способами: <ul style="list-style-type: none">• буксировкой манипуляторов выбора и размера, окружающих выделенный объект;• с помощью меню Object Edit (Правка объекта);• изменяя значения в браузере свойств.
Label (Ярлык)	Позволяют добавить описание объекта, а также определить его внешний вид и функционирование.
Container (Контейнер)	Описывают действия, которые выполняются в случае опознания данного объекта другими.
Rotate (Поворот)	Определяют порядок вращения объекта на странице.
Restrictors (Ограничители)	Позволяют ограничить перемещения объекта.
Miscellaneous (Прочее)	Определяют некоторые другие характеристики объекта.
Multimedia (Мультимедия)	Задают характеристики для работы с видео-, аудио- и Flash-файлами.
Page (Страница)	Определяет внешний вид страницы флипчарта.
Tools (Инструменты)	Позволяют сохранять текущие настройки инструментов Spotlight (Фонарь) и Revealer (Шторка), либо восстанавливать их стандартные параметры, заданные в текущем профиле.
Revealer (Шторка)	Управляют поведением шторки.
Spotlight (Фонарь)	Определяют вид и размер «луча» фонаря, а также его положение.
Grid (Сетка)	Позволяет выводить сетку на экран или скрывать ее, а также настраивать ее параметры.

Делаем флипчарт интерактивным

Данный раздел содержит информацию о добавлении на флипчарт интерактивных элементов.

- Создание контейнеров
- Создание ограничителей
- Выполнение операций

Создание контейнеров

Как следует из самого названия, контейнерами называются объекты, внутри которых содержатся другие объекты. Такая структура помогает готовить задания, в которых нужно распознавать объекты и определять их сочетаемость с другими объектами. Если объект не обладает каким-либо из заданных свойств, то поместить его в контейнер не удастся.

Свойства контейнера, которые, в свою очередь, определяют его поведение, задаются в области **Container** (Контейнер) браузера свойств.



Подробнее этот вопрос рассматривается в разделе *Справки > Свойства > Свойства контейнера*.

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Ниже будут рассмотрены требования к контейнеру, порядок его создания и добавления поощрительного звука.


- Требования к контейнеру
- Создание контейнера
- Добавление звукового поощрения

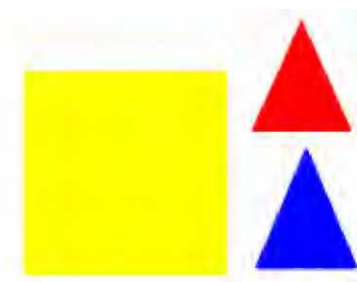
Требования к контейнеру

- В качестве контейнера могут использоваться любые объекты, кроме заметок.
- Помещаемый в контейнер объект должен располагаться перед контейнером. То есть, он должен находиться:
 - на более высоком, чем контейнер, слое
 или
 - на том же слое, что и контейнер, но на более высоком уровне.
- В контейнер можно вкладывать другие контейнеры, создавая тем самым контейнерные гнёзда.
- Заметки, нанесенные на объекте контейнера, автоматически вставляются в контейнер.


Создание контейнера

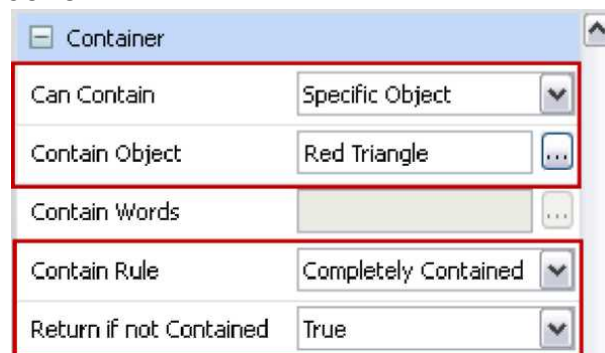
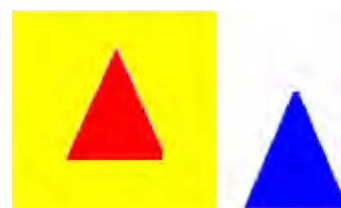
Ниже описано, как превратить в контейнер объект «фигура», чтобы он принимал одни объекты и отвергал другие.

1. Щелкнув на кнопке **Shape** (Фигура) , создайте три геометрические фигуры, одна из которых должна быть больше других. На иллюстрации справа желтый квадрат будет служить контейнером для красного и синего треугольников.



Для данного примера в области **Identification** (Идентификация) браузера свойств мы изменили свойство **Name** (Имя) красного треугольника, который собираемся вложить в контейнер, на **Red Triangle** (Красный треугольник).

2. Выделите самую крупную фигуру, в нашем случае – желтый квадрат.
3. Щелкнув на значке , откройте окно **браузера свойств** и перейдите в область **Container** (Контейнер).
4. На странице **Container** (Контейнер) задайте свойства объекта. Их значения для нашего примера представлены на иллюстрации справа.
 - а. В поле **Can Contain** (Может содержать) выбрано значение **Specific Object** (Указанный объект). Это значит, что в контейнер «желтый квадрат» можно вложить только один указанный выше объект.
 - б. В поле **Contain Object** (Содержит объект) задано значение **Red Triangle** (Красный треугольник). Другими словами, в желтый квадрат можно вложить только красный треугольник.
 - в. Поле **Contain Words** (Содержит слова) оставлено пустым, так как текстовый объект в контейнер не вложен.
 - г. Поле **Contain Rule** (Правило контейнера) содержит значение **Completely Contained** (Вложить полностью). Это значит, что красный треугольник должен полностью находиться внутри желтого квадрата.
 - д. В поле **Return if not Contained** (Возвращать несоответствующие) задано значение **True** (Истина). Это значит, что если красный треугольник налагается на желтый квадрат не полностью, то он возвратится в исходное положение. То же произойдет, если Вы попытаетесь вложить в этот контейнер что-либо иное кроме объекта **Red Triangle** (Красный треугольник).
5. Проверьте, как функционирует контейнер. В него можно поместить только красный треугольник, но не синий.

Когда объект находится в контейнере, его можно извлечь наружу одним движением. Если после этого попытаться переместить его в любое место, кроме самого контейнера, объект просто вернется в исходное положение.

Добавление звукового поощрения

Звуковое поощрение – это аудиофайл, который воспроизводится после того, как ученик правильно поместит объект в контейнер. Как связать такой звук с контейнером, рассказывается далее.

1. Создайте контейнер, как описано выше.
2. Перейдите в область **Container** (Контейнер) браузера свойств и задайте параметры звука.
 - а. В поле **Reward Sound** (Поощрительный звук) выберите значение **True** (Истина).

б. В поле **Reward Sound Location**

(Расположение поощрительного звука) укажите путь к аудиофайлу, который должен воспроизводиться после правильного вложения объекта в контейнер. На иллюстрации справа выбран файл **a.wav**.



3. Проверьте, как функционирует контейнер. Как только Вы положите в него правильно выбранный объект, должно открыться окно проигрывателя и прозвучать звук, заданный в качестве поощрительного.



Окно проигрывателя остается открытым до тех пор, пока Вы не закроете его.



Свойство Reward Sound (Поощрительный звук) относится к контейнеру, но не к его содержимому.

Создание ограничителей

Ограничители определяют пределы перемещения объектов по странице.






Параметры ограничителей рассматриваются в разделе *Справки > Свойства > Свойства ограничителей*.



Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Ограничители можно применять в самых разных целях.

Ниже будет показано, как создать ограничитель, который позволяет перемещать круг только вдоль заданного пути.

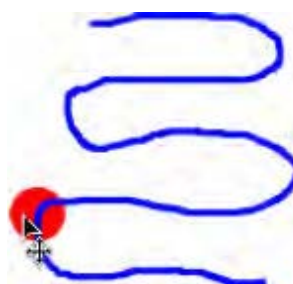
1. Щелкните на значке режима конструктора .
2. Пером  нарисуйте на странице произвольную линию.
3. Включите инструмент **Shape** (Фигура)  и с его помощью создайте круг.
4. Выделите созданный круг.



5. Откройте окно браузера свойств  и перейдите в нем на закладку **Restrictors** (Ограничители).
6. На закладке **Restrictors** (Ограничители) задайте свойства, как показано на иллюстрации справа.
 - а. В ниспадающем списке поля **Can Move** (Может двигаться) выберите значение **Along path** (Вдоль пути).
 - б. В поле **Move Path** (Путь перемещения) щелкните на кнопке выбора . На экран выводится диалоговое окно **Select Object** (Выбор объекта).
 - в. Выберите объект «линия» (в нашем примере он обозначен как Pen4).

Restrictors	
Can Block	False
Can Snap	True
Snap Point x	0
Snap Point y	0
Snap To	Bottom Left
Can Move	Along path
Move Path	Pen4
Can Size	Freely

7. Щелкните на кнопке **OK**.
8. Выйдите из режима конструктора.
9. Проверьте, как функционирует созданный ограничитель. После щелчка на красном треугольнике он должен перескочить на синюю линию, а затем двигаться только вдоль нее.



Выполнение операций

ActivInspire позволяет связать с любым объектом те или иные операции. После этого объект становится активным. Щелчок на нем приводит к выполнению соответствующей операции. Может, например, начаться воспроизведение аудиофайла, запуститься какая-либо анимация или открыться другая страница флипчарта. Перед тем, как подтвердить привязку операции к объекту, Вы можете проверить ее выполнение.

В браузере операций предусмотрено несколько сотен различных действий, которые распределены по пяти категориям. Операции можно искать по категориям, выбирать из общего списка, либо из перечня часто используемых, который находится на закладке **Drag and Drop** (Буксировка).



Подробная характеристика всех имеющихся команд, а также описание их отличий от тех, что были созданы в прежних версиях приложений Promethean, приводятся в разделе *Справки > Действия*. Здесь же мы представим только категории операций, опишем порядок их добавления, покажем, как буксировать операции на объект, приведем по одному примеру для операций из каждой категории, а затем продемонстрируем, как удалять операции.

- Категории операций
- Связывание операции с объектом
- Удаление операции
- Примеры
 - Буксировка операции
 - Добавление операции
 - Добавление страничной операции
 - Добавление активного объекта
 - Добавление операции к документу или мультимедийному объекту
 - Добавление операции опроса

Категории операций

Категория	Описание
Command Actions (Командные операции)	Выполнение какой-либо команды или вызов инструмента.
Page Actions (Операции со страницами)	Операции взаимодействия со страницами флипчарта.
Object Actions (Действия с объектами)	Широкий спектр операций, позволяющих выводить объекты на экран и скрывать их, вращать объекты, вносить изменения в объекты и текст, выравнивать элементы и перетаскивать их в другое место.



Document/Media Actions (Операции с документами и мультимедийными объектами)	Вставка мультимедийного объекта или ссылки на него, открытие документа или файла, воспроизведение звукового файла.
Voting Actions (Операции опроса)	Выполнение различных действий, а также вызов инструментария в системе опроса учащихся.

Связывание операции с объектом

Как связать операцию с объектом

1. Выделите на странице объект, который хотите связать с операцией.
2. Откройте браузер операций.
3. Найдите нужную операцию в списке, при необходимости пролистав его.
4. Щелкните на кнопке **Apply Changes** (Применить), которая находится в нижней части окна браузера операций. Выбранная операция связывается с выделенным объектом.

Для некоторых действий необходимо задать дополнительные параметры, для чего в нижней части браузера операций выводится окно свойств. Для операции **Size Top Incrementally** (Инкрементное увеличение вверх), например, нужно заполнить два поля: **Target Object** (Целевой объект), определяющее объект, который будет увеличиваться, и **Y**, где задается максимальный размер объекта в пикселях.



При необходимости можно выделить сразу несколько объектов и в окне браузера операций назначить им всем одно и то же действие.

Как назначить объекту операцию буксировки



1. Выделите объект.
2. Откройте браузер операций.
3. Щелкните на закладке **Drag and Drop** (Буксировка).
4. Найдите нужную операцию в списке, при необходимости пролистав его.
5. Отбуксируйте найденную операцию на объект.

Удаление операции

Чтобы удалить операцию буксировки, щелкните на значке этой операции (в нашем примере на значке линейки в красном треугольнике) и оттащите ее в корзину флипчарта.



Как удалить другие операции

1. Выделите активный объект, обведя его инструментом **Select** (Выбор)  .

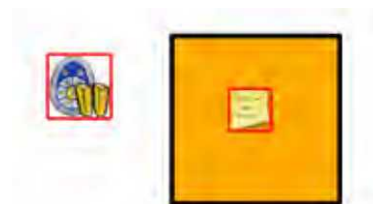
- Щелкните на кнопке **Remove Existing** (Удалить существующий) браузера операций.

Как проверить, есть ли на странице флипчарта активные объекты

Щелкните на значке **Design Mode** (Режим конструктора)



При этом все операции деактивируются, а вокруг активных объектов появляется красная рамка.



Буксировка операции

Это – самый быстрый способ добавления интерактивного элемента на флипчарт.

- Выделите объект.
- Щелкните на закладке **Drag and Drop** (Буксировка) в окне браузера операций.
- Выберите опцию **Ruler** (Линейка).



- Отбуксируйте операцию **Ruler** (Линейка) на нужный объект (в нашем случае на красный треугольник). Внутри треугольника появляется значок линейки, а курсор операции показывает, что действие успешно назначено.



- Проверьте выполнение назначенной объекту операции. После щелчка на красном треугольнике на экране должна появиться линейка. Попробуйте пользоваться ею как обычно, после чего отбуксируйте в корзину.



Такое действие можно повторять сколько угодно раз. Оно остается связанным с объектом до тех пор, пока Вы не удалите сам объект или назначенную ему операцию.

Действия данной категории подробнее рассматриваются в разделе *Справки > Операции буксировки*.

Добавление командной операции

Объект выделен, браузер операций открыт.

1. Выберите на закладке **Current Selection** (Текущее выделение) опцию **Command Actions** (Командные операции).
2. Щелкните на опции **Circular Spotlight** (Круглый луч).
3. Щелкните на опции **Apply changes** (Применить).
4. Проверьте выполнение операции. При щелчке на объекте экран должен потемнеть и на нем появится круглый луч фонаря. Воспользуйтесь фонарем как обычно, а затем щелкните на пункте **Close** (Закрыть) ниспадающего меню.

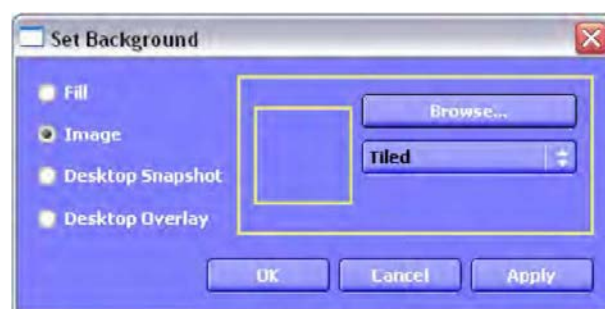


Операции данной категории подробнее рассматриваются в разделе *Справки > Командные операции*.

Добавление страничной операции

Объект выделен, браузер операций открыт.

1. Выберите на закладке **Current Selection** (Текущее выделение) опцию **Page Actions** (Операции со страницами).
2. Щелкните на кнопке **Set Background** (Установить фон).
3. Щелкните на опции **Apply changes** (Применить).
4. Проверьте выполнение назначенной объекту операции. При щелчке на этом объекте должно появиться диалоговое окно **Set Background** (Установить фон). Выберите нужный фон и компоновку, после чего щелчком на кнопке **OK** закройте диалоговое окно.




Операции данной категории подробнее рассматриваются в разделе *Справки > Операции со страницами*.

Добавление активного объекта

При назначении объекту некоторых операций Вам предлагается два варианта на выбор: выполнять заданные действия в отношении самого активного объекта или в отношении какого-либо другого. Оба таких примера рассматриваются ниже.

Операция производится с активным объектом

Объект выделен, браузер операций открыт.


1. Выберите на закладке **Current Selection** (Текущее выделение) опцию **Object Actions** (Операции над объектами).
2. Прокрутите список вниз и щелкните на опции **Reflect** (Отразить).
3. В поле **Action Properties** (Свойства операции) щелкните на кнопке **Selector** (Выбрать) . На экран выводится диалоговое окно **Select Object** (Выбор объекта).

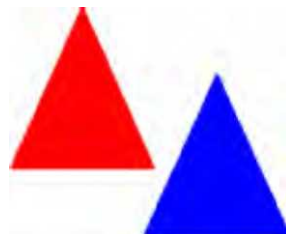


4. Выделите нужный объект (в нашем случае – облачко с текстом).
5. Щелкните на опции **Apply changes** (Применить).
6. Проверьте выполнение назначенной объекту операции. При щелчке на облачке с текстом оно должно переместиться к другому лицу.

Операция производится НЕ с активным объектом

Объект (в нашем случае – красный треугольник) выделен, браузер операций открыт.

1. Выберите на закладке **Current Selection** (Текущее выделение) опцию **Object Actions** (Операции над объектами).
2. Прокрутите список вниз и щелкните на опции **Original Size** (Исходный размер).
3. В поле **Action Properties** (Свойства операции) щелкните на кнопке **Selector** (Выбрать) . На экран выводится диалоговое окно **Select Object** (Выбор объекта).
4. Выделите объект, в отношении которого будет выполнена операция (в нашем случае – синий треугольник).
5. Щелкните на опции **Apply changes** (Применить).
6. Проверьте выполнение операции. Увеличьте или уменьшите размер синего треугольника. При щелчке на красном треугольнике размер синего должен вернуться в исходное состояние.

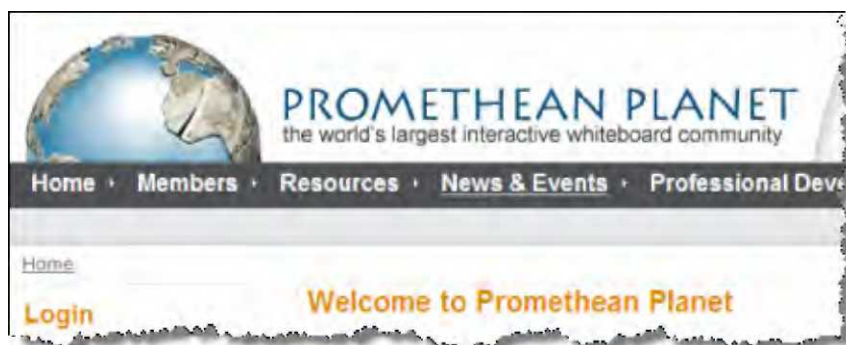


Операции данной категории подробнее рассматриваются в разделе *Справки > Действия с объектами*.

Добавление операции к документу или мультимедийному объекту

Объект выделен, браузер операций открыт.

1. Выберите на закладке **Current Selection** (Текущее выделение) опцию **Document/Media Actions** (Операции с документами и мультимедийными объектами).
2. Щелкните на кнопке **Open Website** (Открыть веб-сайт).
3. В поле **Action Properties** (Свойства операции) введите адрес веб-сайта, который хотите связать с данным объектом (например, www.prometheanplanet.com).
4. Щелкните на опции **Apply changes** (Применить).
5. Проверьте выполнение назначенной объекту операции. При щелчке на объекте (в нашем примере – на значке с пламенем) должен открыться веб-сайт Promethean.



Операции данной категории подробнее рассматриваются в разделе *Справки > Операции с документами и мультимедийными файлами*.

Добавление операции опроса

Объект выделен, браузер операций открыт.

1. Выберите на закладке **Current Selection** (Текущее выделение) опцию **Voting Actions** (Операции опроса).
2. Щелкните на опции **Start/Stop Flipchart Vote** (Начать/прекратить опрос по флипчарту).
3. Щелкните на опции **Apply changes** (Применить).
4. Проверьте выполнение операции. При щелчке на данном объекте должен начаться опрос. В нашем примере таким объектом является значок опроса из приложения ActivInspire Primary.



Операции данной категории подробнее рассматриваются в разделе *Справки > Операции опроса*.

Профили для Вас

ActivInspire предлагает пользователю тщательно продуманный спектр используемых по умолчанию меню, настроек и режимов, которые обеспечивают отличные результаты при использовании флипчартов.

Тем не менее, пользователь может захотеть большего. Если Вам уже приходилось заниматься творческой работой на компьютере, то Вы, несомненно, сталкивались с необходимостью подбирать настройки и опции под собственные требования. В ActivInspire такой процесс называется созданием профилей.

Ближе познакомиться с ними помогают разделы:

- Профили
- Создание профилей и переход между ними

Профили

Здесь будут подробно рассмотрены профили.

- Что такое профиль?
- Что можно настраивать в профиле?
- Какие профили предустановлены на ActivInspire?

Что такое профиль?

ActivInspire нетрудно настроить в соответствии с требованиями самых разных методик преподавания.

Нужен ли Вам богатый набор инструментов или важнее обилие свободного пространства – ActivInspire всегда удовлетворит Ваши запросы. Запустив это приложение, Вы сразу же видите инструментарий, который сохранили раньше в файле текущего профиля.

Те, кто работал с другими компьютерными программами, уже знакомы с опциями и параметрами настройки. При создании профиля ActivInspire учитывает, какими инструментами Вы пользуетесь и как.

Когда, например, Вы закрепляете браузер в окне или сворачиваете его, приложение делает соответствующую пометку в профиле. При следующем запуске ActivInspire весь инструментарий и другие объекты будут выглядеть точно так, как Вы их расставили в прошлом сеансе работы.

После запуска приложения можно продолжать работать с исходным профилем, либо выбрать пункт **Profiles** (Профили) в меню **Edit** (Правка), а затем создать и сохранить один или несколько новых профилей. Для каждой задачи стоит использовать отдельный профиль – их количество ничем не ограничено. Более того, своими профилями Вы можете пользоваться даже на других компьютерах. Или предоставлять свой компьютер для работы коллегам, а когда они проведут занятие, вновь установить свой профиль и продолжать работать как прежде.

Ваши личные профили хранятся в папке **My Profiles** (Мои профили).

Что можно настраивать в профиле?

Профили предоставляют отличную возможность создать индивидуальную среду ActivInspire и сделать приложение по-настоящему своим. Вы можете изменять практически любые параметры конфигурации приложения, сохраняя новые настройки в одном или нескольких профилях. Чтобы облегчить Вам такую задачу, мы распределили все параметры по четырем основным категориям. Каждая из них представлена собственной закладкой в диалоговом окне **Edit Profiles** (Изменить профиль).

Категория	Что можно делать
Layout (Компоновка)	Настраивать положение, видимость и свойства таких объектов как главная инструментальная панель, панели меню и закладки документов.
Commands (Команды)	Индивидуально настраивать главную инструментальную панель, манипуляторы выбора и размеров путем добавления и удаления элементов, которые необходимы для решения конкретной задачи.

Категория	Что можно делать
User Defined Buttons (Программируемые кнопки)	Создавать собственные «горячие» кнопки, при нажатии на которые ActivInspire может выполнять описанные ниже операции. <ul style="list-style-type: none"> • Вставлять заданную последовательность символов. • Выводить на экран текст, предварительно привязанный к данной кнопке. • Открывать файл или запускать программу.
Параметр	Изменять порядок работы с системой проведения опросов, математическим инструментарием, мультимедийной информацией и многим другим.

Какие профили предустановлены на ActivInspire?

Вместе с ActivInspire Вы получаете пять готовых профилей. Об их назначении говорят названия. Любой из них можно применять в исходном виде, а при необходимости его конфигурацию нетрудно изменить в соответствии со своими конкретными потребностями.

At The Board (У доски)	Дисплей с минимальным количеством элементов: окно ActivInspire отображается в режиме Best Fit (По размеру экрана), браузер скрыт, корзина флипчарта отображается, инструментальная панель быстрого доступа скрыта, а на главную инструментальную панель вынесены некоторые презентационные инструменты для работы на интерактивной доске, а также кнопки браузеров страниц и ресурсов.
Authoring (Творчество)	На экран выводится всё необходимое для быстрой подготовки к занятиям. Браузер страниц уже открыт и зафиксирован, в нем отображается расширенная цветовая палитра, а также инструментальная панель быстрого доступа.
Languages (Языки)	Дисплей с минимальным количеством элементов: окно ActivInspire отображается в режиме Best Fit (По размеру экрана), браузер скрыт, корзина флипчарта отображается, инструментальная панель быстрого доступа скрыта, а на главную инструментальную панель вынесены дополнительные инструменты для изучения языков, включая On-screen Keyboard (Экранная клавиатура), Text Recognition (Распознавание текста), Tickertape (Бегущая строка) и Spell Checker (Проверка правописания).
Mathematics (Математика)	Дисплей с минимальным количеством элементов: окно ActivInspire отображается в режиме Best Fit (По размеру экрана), браузер скрыт, корзина флипчарта отображается, инструментальная панель быстрого доступа скрыта, а на главную инструментальную панель вынесены дополнительные инструменты для изучения математики, включая Ruler (Линейка), Protractor (Транспортир) и XY Origin (Координаты центра).

Media (Мультимедия)	Дисплей с минимальным количеством элементов: окно ActivInspire отображается в режиме Best Fit (По размеру экрана), браузер скрыт, корзина флипчарта отображается, инструментальная панель быстрого доступа скрыта, а на главную инструментальную панель вынесен дополнительный мультимедийный инструментарий, включая Sound Recorder (Магнитофон), Screen Recorder (Видеомагнитофон), Camera (Камера) и Insert Media from File (Вставить мультимедийный файл).
----------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Создание профилей и переход между ними

В данном разделе описывается порядок создания, настройки и переключения профилей.

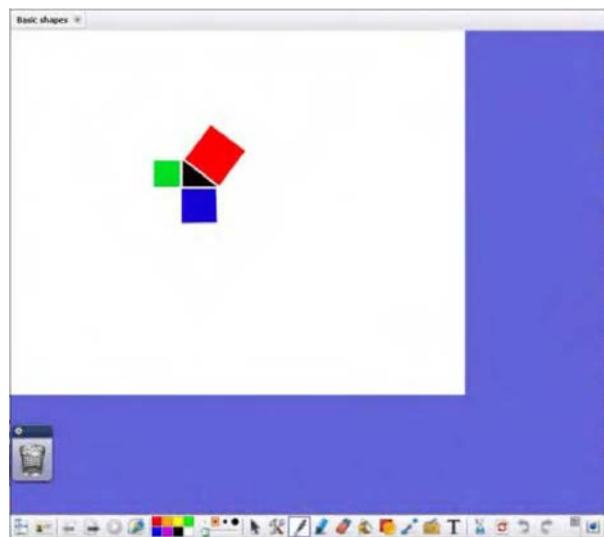
- Создание профиля
- Выбор компоновки
- Выбор инструментов
- Программирование кнопок
- Выбор параметров приложения
- Смена профиля

Создание профиля

Всё, что Вы выбираете или изменяете в ActivInspire, регистрируется в используемом по умолчанию профиле. Появление новых значков в панели быстрого вызова инструментов, запуск и закрытие браузера, фиксация главной инструментальной панели или ее перемещение в другое место, изменение компоновки дисплея для использования зоны World (Мир) – все это отражается в стандартном профиле системы.

На иллюстрации справа видно, что:

- главная инструментальная панель пристыкована к нижней кромке окна;
- корзина флипчарта размещена над этой панелью слева;
- браузер закрыт;
- страница уменьшена так, чтобы обеспечить доступ к зоне World (Мир).



Как создать профиль

1. В меню **File** (Файл) щелкните на опции **Profiles** (Профили) . На экран выводится диалоговое окно **Edit Profiles** (Изменить профили) с открытой закладкой **Layout** (Компоновка).
2. Чтобы выбрать или изменить какую-либо опцию, щелкните на ней.
3. Чтобы добавить или изменить какой-либо инструмент, щелкните на закладке **Commands** (Команды).
4. Щелкните на закладке **User defined buttons** (Программируемые кнопки), если хотите задать собственные кнопки.
5. Чтобы выделить участок в левом подокне и изменить его свойства, щелкните на закладке **Settings** (Параметры).
6. Закончив настройку профиля, щелкните на кнопке **Save Profile As** (Сохранить профиль как) . Открывается диалоговое окно под таким же заголовком.
7. Введите имя для созданного профиля (например, «Показывать World») и щелкните на кнопке **Save** (Сохранить).
8. Вновь созданный профиль под названием «Показывать World» становится текущим.
9. Щелкните на кнопке **Done** (Готово).



Порядок настройки каждой области (шаги 2...5) рассматривается в приведенных ниже разделах.

- *Выбор компоновки*
- *Выбор инструментов*
- *Программирование кнопок*
- *Выбор параметров приложения*

Выбор компоновки


В данном разделе рассматриваются компоненты окна ActivInspire, которые Вы можете изменить, и рассказывается, как это сделать.

- Что настраивается?
- Переход на закладку **Layout** (Компоновка)
- Сохранение изменений

Что настраивается?

Вы можете перемещать инструментальные панели, окна браузеров и другие области ActivInspire, изменять их внешний вид и функциональность. Какие именно правки можно внести в компоновку, описано ниже.

Опции	Описание	
Icon size (Размер значка)	Размер значка должен обеспечивать удобную работу на компьютере или интерактивной доске с учетом возраста учащихся. Его можно изменять в пределах от 16 до 32 пикселей. Чем больше это значение, тем крупнее значок в окне ActivInspire.	
Main Toolbox (Главная панель инструментов)	Положение главной инструментальной панели и ее вид.	
	Dock top, bottom, left, right или floating (Пристыковать вверху, внизу, слева, справа или сделать плавающей)	Главную инструментальную панель можно пристыковать к любой внутренней кромке окна ActivInspire, либо сделать ее плавающей, чтобы по мере необходимости перетаскивать с одного места на другое.
	Display 8, 16 или 24 colors (Отображать 8, 16 или 24 цвета)	Определяет количество оттенков в цветовой палитры.
	Pinned (Зафиксировать), Rolled up (Уменьшить), Rolled in (Свернуть)	Когда главная инструментальная панель зафиксирована, при перемещении курсора в другую часть окна ActivInspire она остается неизменной. Если этого не сделать, то в нерабочем состоянии она будет сворачиваться. При выборе опции Roll up (Уменьшить) на свернутой панели инструментов будет отображаться только верхний ряд значков. При выборе опции Roll in (Свернуть) панель быстрого вызова инструментов полностью исчезает с экрана.

Dual Toolbox (Сдвоенная инструментальная панель)	Определяет положение сдвоенной панели инструментов и ее вид.	
	Dock left (Пристыковать слева), Dock right (Пристыковать справа) или Floating (Плавающая)	Позволяет прикрепить сдвоенную панель инструментов к внутренней кромке окна ActivInspire изнутри или оставить ее плавающей, чтобы можно было при необходимости отбуксировать в нужное место.
	Display 8, 16 или 24 colors (Отображать 8, 16 или 24 цвета)	Определяет количество оттенков в цветовой палитре.
Browsers (Браузеры)	Pinned (Фиксированное положение)	В зафиксированном состоянии сдвоенная инструментальная панель остается на прежнем месте, когда курсор передвигается в другую часть окна ActivInspire. Если ее не зафиксировать, то в неиспользуемом состоянии она будет свертываться к кромке.
	Dock left (Пристыковать слева), Dock right (Пристыковать справа) или Floating (Плавающая)	Окна браузеров можно пристыковать к любой внутренней кромке окна ActivInspire, либо сделать их плавающими, чтобы по мере необходимости перетаскивать с одного места на другое.
	Pinned (Фиксированное положение)	Когда окно браузера зафиксировано, при перемещении курсора в другую часть окна ActivInspire оно остается на прежнем месте. Если его не зафиксировать, то в неиспользуемом состоянии браузер будет свертываться к кромке.
Menubar (Панель меню)	Visible (Показывать)	Позволяет выводить окна браузеров на экран и скрывать их.
	Dock top (Пристыковать вверх) или Dock bottom (Пристыковать вниз)	Прикрепляет панель меню к верхней или нижней внутренней кромке окна ActivInspire.
	Visible (Показывать)	Позволяет выводить панель меню на экран и скрывать ее.
Document Tabs (Закладки документов)	Определяет положение закладок документов и их внешний вид.	
	 На компьютерах Mac® закладки документов не настраиваются.	

Dock top (Пристыковать
вверх) или **Dock bottom**
(Пристыковать внизу)

Прикрепляет закладки документов к
верхней или нижней внутренней кром-
ке окна ActivInspire.

Visible (Показывать)

Позволяет выводить закладки доку-
ментов на экран и скрывать их.

Show Trashcan
(Показывать
корзину)

Позволяет показывать и скрывать корзину флипчарта.

Show fullscreen
(Во весь экран)

Позволяет разворачивать флипчарт во весь экран или выводить
в исходном размере.

Переход на закладку **Layout** (Компоновка)

1. В меню **Edit** (Правка) щелкните на пункте **Profiles** (Профили). На экран выво-
дится закладка **Layout** (Компоновка).
2. Выделите профиль, параметры которого хотите изменить, либо оставьте ис-
ходные настройки.
3. Выделите компоненты, которые хотите перекомпоновать.

ActivInspire Studio



ActivInspire Primary




Сохранение изменений

Внесенные изменения можно сохранить как в текущем профиле, так и в новом.

Как сохранить изменения в текущем профиле

Щелкните на кнопке **Done** (Готово).

Как сохранить изменения в новом профиле

1. Щелкните на опции **Save As** (Сохранить как) . Открывается диалоговое
окно **Save Profile As** (Сохранить профиль как).
2. Введите имя для нового профиля (например, «Показывать World») и щелкните
на кнопке **Save** (Сохранить).

3. Вновь созданный профиль под названием «Показывать World» становится текущим.
4. Щелкните на кнопке **Done** (Готово).

Выбор инструментов

Работая с ActivInspire, Вы можете добавлять на главную инструментальную панель новые элементы и удалять с нее уже имеющиеся, а также настраивать вид манипуляторов выбора, которые появляются вокруг выделенного объекта.

1. В меню **File** (Файл) щелкните на пункте **Settings** (Параметры). На экран выводится диалоговое окно **Edit Profiles** (Изменить профили). Текущий профиль отображается слева вверху.
2. В ниспадающем меню выберите профиль, который хотите изменить, или оставьте тот, что был открыт по умолчанию.
3. Щелкните на закладке **Commands** (Команды).
4. В ниспадающем меню выделите инструменты, которые нужно добавить на инструментальную панель или к манипуляторам выбора, либо удалить с них.

Как добавить инструмент

1. Выделите нужный инструмент в левом подокне и щелкните на кнопке **Add** (Добавить). Выбранный инструмент переносится в правое подокно.
2. Если хотите изменить его положение на инструментальной панели, сдвиньте название инструмента с помощью кнопок **Move Up** (Вверх) или **Move Down** (Вниз).

Как удалить инструмент

Выделите ненужный инструмент в правом подокне и щелкните на кнопке **Remove** (Удалить).

Чтобы сохранить измененный профиль и закрыть окно, щелкните на кнопке **Done** (Готово).

Чтобы сохранить изменения в новом профиле, щелкните на значке **Save as** (Сохранить как).



Программирование кнопок



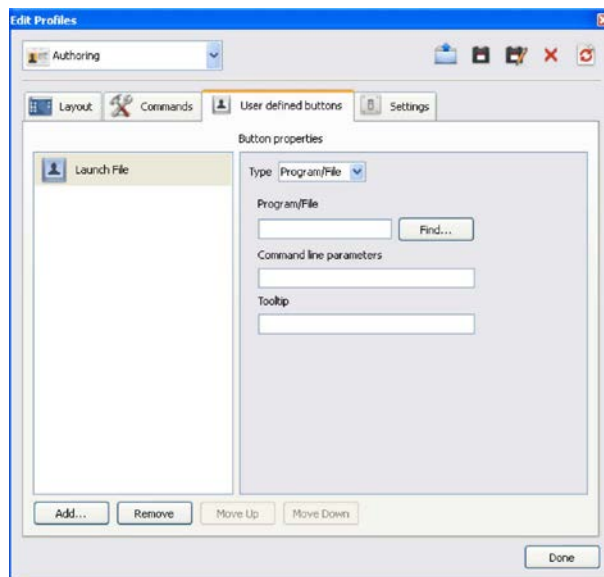
В меню **File** (Файл) щелкните на пункте **Settings** (Параметры). На экран выводится диалоговое окно **Edit Profiles** (Изменить профили).

- Щелкните на закладке **User defined buttons** (Программируемые пользователем кнопки), в ней – на кнопке **Add...** (Добавить...).

На экран выводится значок программируемой кнопки.

- Выберите пункт меню **Program/File** (Программа/Файл).

1. В поле **Program/File** (Программа/Файл) введите путь к файлу, который хотите открыть.
2. В поле **Command line parameters** (Параметры командной строки) введите команду запуска приложения, в котором должен быть открыт выделенный файл. Если хотите добавить его краткое описание, введите его в поле **Tooltip** (Подсказка).



Выбор параметров приложения



Ниже представлены области окна ActivInspire, которые Вы можете настраивать, изменяя их параметры, а также описано, как это сделать.



- Что настраивается?
- Закладка **Open Settings** (Открыть параметры)
- Изменение параметров
- Сохранение изменений

Что настраивается?

Всё, что пользователь может изменить в профилях, описано в представленной ниже таблице. Подробнее каждый из аспектов рассматривается в соответствующем разделе.

Применяйте эти параметры, чтобы...

Инструмент Clock
(Часы)

...изменить внешний вид часов   и настроить их.

Design Mode
(Режим конструктора)

...задать поведение объектов в режиме конструктора. Введенные здесь настройки имеют преимущество над теми, которые заданы в браузерах свойств и действий.

Effects (Эффекты)

...настроить работу инструментов **Spotlight** (Фонарь)   и

Revealer (Шторка)  .

Flipchart
(Флипчарт)

...задать стандартные параметры для флипчартов.

Flipchart Objects
(Объекты флипчарта)

...установить параметры, повышающие четкость объектов и качество их отображения.

Language (Язык)

...изменить язык интерфейса ActivInspire.

Learner Response System (Система опроса учащихся)

...настроить работу с пультами ActivExpression и ActiVote, а также порядок отображения результатов опроса.

Multimedia
(Мультимедия)

...задать параметры работы с аудио-, видео- и Flash-файлами.

Online Settings
(Работа в Интернете)

...ввести данные, необходимые для доступа к онлайн-ресурсам из ActivInspire.

Profile and Resources
(Профиль и ресурсы)

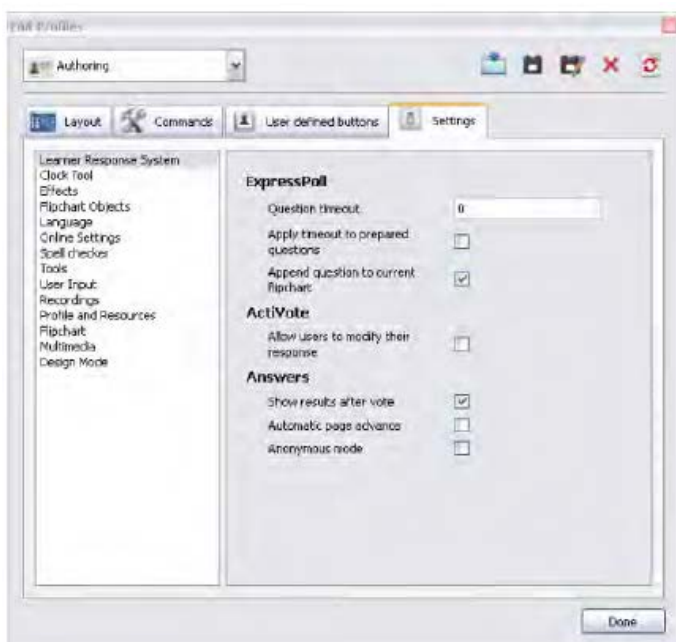
...указать место хранения профилей, своей и общей библиотек ресурсов, а также файлов с шаблонами и вопросниками.

Recordings (Записи)	...изменить разнообразные аудио- и видеопараметры. Коррекция таких настроек, в частности, позволяет оптимизировать работу видеомagniтофона ActivInspire.
Shape Recognition (Распознавание фигур)	...автоматически закрашивать геометрические фигуры, созданные с помощью инструмента Shape Recognition (Распознавание фигур).
Spell Checker (Проверка правописания)	...задать правила проверки правописания.
Tools (Инструменты)	...изменить внешний вид линейки, транспортира и циркуля. Здесь же можно задать место хранения библиотеки ресурсов, длительность вращения кубиков и скорость масштабирования страниц.
User Input (Ввод данных)	...настроить параметры плавающей клавиатуры и распознавания текста.

Закладка **Open Settings** (Открыть параметры)

1. В меню **File** (Файл) щелкните на пункте **Settings** (Параметры). Открывается закладка с таким же заголовком.
2. Выделите профиль, параметры которого хотите изменить, либо оставьте исходные настройки.
3. В левом подокне закладки **Settings** (Параметры) выберите, что именно хотите настроить (например, **Learner Response System**).

ActivInspire Studio



ActivInspire Primary



Изменение параметров

Рядом с некоторыми настройками отображается кнопка-переключатель, позволяющая включать их и выключать, тогда как для других предлагается несколько вариантов значений.



Когда эта кнопка помечена флажком, соответствующая ей функция включена.



Чтобы изменить значение параметра, выделите указанное по умолчанию значение и введите вместо него новое.



Чтобы изменить цвет, щелкните на цветном квадратике и выберите нужный образец на цветной палитре операционной системы.



Для изменения параметра достаточно сдвинуть бегунок настройки.



Новый параметр настройки выбирается из ниспадающего меню.



Щелкнув на такой кнопке, можно перейти в другую папку.



Сохранение внесенных изменений

Когда все необходимые изменения внесены, их можно сохранить, щелкнув на кнопке **Done** (Готово).

Смена профиля

Переходя с одного профиля на другой, Вы можете очень быстро менять текущие настройки и параметры приложения на те, что были заданы раньше. Один из таких профилей, допустим, может содержать настройки для подготовки новых флипчартов, другой использоваться для их демонстрации, третий содержать математический инструментарий и так далее.

Переходить с одного профиля на другой можно двумя способами.

1. Щелкните на кнопке **Switch Profile** (Сменить профиль)  , которая находится на главной инструментальной панели. На экран выводится список имеющихся профилей.
2. Щелкните на нужном профиле, например, **Multimedia** (Мультимедийный). Окно со списком профилей закрывается, после чего выбранный профиль становится текущим.

или

1. В меню **Edit** (Правка) щелкните на пункте **Profiles...** (Профили...). На экран выводится диалоговое окно **Edit Profiles** (Изменить профили).
2. Выберите нужный профиль из ниспадающего списка. Выбранный профиль сразу же становится текущим.
3. Щелкните на кнопке **Done** (Готово).

Работа на интерактивной доске

Настоящий раздел посвящен тому, как воспользоваться всеми достоинствами мощного презентационного инструментария ActivInspire при работе на доске.

- Перед началом работы
- Заметки на рабочем столе
- Использование инструментов рабочего стола
- Использование камеры
- Использование часов
- Распознавание рукописного текста
- Распознавание фигур
- Использование «волшебных чернил»
- Использование бегущей строки
- Использование шторки
- Работа в парах
- Использование экранной клавиатуры
- Использование инструмента **Spotlight** (Фонарь)
- Использование замка преподавателя
- Использование математического инструментария

Перед началом работы

Работа с флипчартом на интерактивной доске несколько отличается от работы с ним на компьютере. Шрифты, объекты и цвета, которые великолепно выглядят на экране компьютера, могут здесь поблекнуть.

Перед началом занятий с аудиторией советуем обязательно просмотреть свой флипчарт на интерактивной доске. Только здесь можно внести окончательные правки.

Задайтесь вопросом:	Рекомендации	 Дополнительно...
Четко ли определены цели занятия?	<ul style="list-style-type: none"> • Изложите цели занятия в самом его начале и мысленно обратитесь к ним снова при опросе в конце урока. • Включайте цель обучения в каждую страницу флипчарта. <ul style="list-style-type: none"> ○ Вставьте ее в бегущую строку, которую держите включенной на протяжении всего занятия. ○ Включите цели занятия в заголовок каждой страницы (лучше на нижнем слое) или зафиксируйте их, чтобы случайно не удалить и не сдвинуть. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Использование бегущей строки</i> • <i>Как делать флипчарты интерактивными > Создание контейнеров</i> • <i>Как делать флипчарты интерактивными > Создание ограничителей</i> • <i>Работа с объектами > Использование слоев и наложений</i>
Все ли страницы флипчарта четко структурированы?	Если страница слишком перегружена элементами, попробуйте разделить ее содержание на две страницы.	
Весь ли текст хорошо читается?	Убедитесь, что текст набран кеглем не менее 16. При необходимости измените шрифт, его размер (кегель) или цвет так, чтобы надписи хорошо читались.	<i>Начало работы с ActivInspire > Добавление и форматирование текста</i>
Достаточно ли контрастны использованные цвета?	Попробуйте подобрать цвет текста и объектов так, чтобы добиться наилучшей контрастности и разборчивости.	<i>Работа с объектами > Изменение свойств объектов</i>
Правильно ли выполняются операции, если они предусмотрены?	Убедитесь, что операции разрешены, а с каждым объектом связана именно та операция, которую Вы предполагаете.	<i>Как делать флипчарты интерактивными > Выполнение операций</i>

Задайтесь вопросом:	Рекомендации	 Дополнительно...
Правильно ли отображаются на интерактивной доске все объекты?	Чтобы добиться наилучшего эффекта, размеры некоторых, возможно, придется изменить.	<i>Работа с объектами > Изменение свойств объектов</i>
Все ли гиперссылки работают?	Если флипчарт содержит гиперссылки, убедитесь, что все они будут доступны в классе. Возможно, для этого потребуется еще до занятия подключиться к интернету.	<i>Работа с объектами > Добавление и удаление гиперссылок</i>
Все ли объекты и кнопки доступны?	Чтобы Вы и учащиеся могли свободно работать на доске, все элементы, которыми придется управлять в ходе занятия, лучше расположить в нижней трети флипчарта.	
Выбран ли профиль для проведения занятия с данным флипчартом?	Для флипчарта можно выбрать как один из профилей, предоставленных на ActivInspire, так и специально разработанный или скорректированный для текущего занятия или группы учащихся.	<i>Профили для Вас</i>
Планируется ли использование флипчарта для совместной работы в парах?	Если да, убедитесь, что набор инструментов на сдвоенной панели достаточен для выполнения всех плановых заданий.	<i>Работа в парах</i>
Нужно ли ограничивать доступ к функциям ActivInspire при работе учащихся с интерактивной доской?	Чтобы ученики не отвлекались от задания, лучше, может быть, воспользоваться блокировкой Teacher Lock (Замок преподавателя).	<i>Использование замка преподавателя</i>



Совет по наилучшему использованию ActivClassroom в ходе занятий Вы всегда можете получить в разделе **Professional Development** (Профессиональная подготовка) сообщества Promethean Planet.

Заметки на рабочем столе




Щелкнув на кнопке **Desktop Annotate** (Заметки на рабочем столе), Вы получаете доступ к средствам аннотирования ActivInspire – инструментам **Pen** (Перо), **Highlighter** (Маркер) и **Eraser** (Ластик), позволяющим наносить заметки на рабочий стол и в окнах открытых на нем приложений. Когда заметки наносятся на рабочий стол, система создает флипчарт рабочего стола, который можно сохранить для последующего использования.

Такая возможность очень удобна на занятиях с использованием:

- веб-сайтов;
- программных приложений.

Заметки на рабочем столе

1. Перейдите в меню **Tools** (Инструменты) и щелкните на пункте **Desktop Annotate** (Заметки на рабочем столе) .

Изображение рабочего стола выводится между браузером ActivInspire и главной инструментальной панелью (см. иллюстрацию справа).



2. Выведите на экран ранее скрытые элементы, для чего щелкните на кнопке **Desktop Annotate** (Заметки на рабочем столе), которая находится на инструментальной панели. Панель меню показывает, что создан новый флипчарт с именем *desktop flipchart*. Он выглядит прозрачным.

Теперь Вы можете наносить на рабочий стол свои заметки и проводить занятие с использованием внешних ресурсов наподобие веб-сайтов и программных приложений.

Выбрав указатель и щелкнув на рабочем столе, Вы можете:

- запускать и закрывать настольные приложения;
- выбирать объекты в окне приложения или веб-сайта и копировать их, а затем вставлять из буфера обмена в флипчарты.

Отображение структуры слоев

Структуру слоев объектов типа «заметка» можно просмотреть в браузере объектов.

По умолчанию используется следующая схема:

- заметки, сделанные пером и маркером, наносятся на верхний слой;



- текст и фигуры наносятся на средний слой;
- соединительные линии блок-схемы наносятся на нижний слой.

Когда сохраняется флипчарт рабочего стола, все эти объекты попадают на невидимый фон. Сам рабочий стол не является частью флипчарта и поэтому не сохраняется.

Дополнительно

При необходимости рабочий стол можно включить в флипчарт:

- в качестве фона;
- с помощью **Desktop Overlay** (Наложение рабочего стола) и **Desktop Snapshot** (Снимок рабочего стола).

В меню **File** (Файл) откройте пункт **Edit** (Правка) и выберите опцию **Page Background** (Фон страницы).

На экран выводится диалоговое окно **Set Background** (Установить фон).

Выберите нужную кнопку-переключатель типа снимка:



- **Fill** (Заливка);
- **Image** (Изображение);
- **Desktop Snapshot** (Снимок рабочего стола) или
- **Desktop Overlay** (Наложение рабочего стола).

Если перед тем, как сделать снимок, Вы хотите оценить, как выглядит рабочий стол, щелкните на значке **Show Desktop** (Показать рабочий стол).

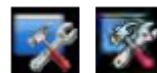
Когда все готово, щелкните на значке **Take Snapshot** (Сделать снимок).

Сделав снимок, щелкните на кнопке **Done** (Готово).

Если Вы хотите, чтобы текущая страница не имела фона, щелкните на кнопке **Desktop Overlay** (Наложение рабочего стола), а затем – на кнопке **Done** (Готово).

В этом случае рабочий стол не становится частью флипчарта и не сохраняется.

Использование инструментов рабочего стола



Инструментарий рабочего стола представляет собой набор часто используемых инструментов ActivInspire. С ним удобно работать в окнах других приложений, где полный арсенал средств аннотирования рабочего стола не нужен.

После щелчка на значке **Desktop Tools** (Инструментарий рабочего стола) окно приложения ActivInspire сворачивается, а на экране появляется плавающая инструментальная панель **Desktop Tools** (Инструментарий рабочего стола).

Эту панель можно свободно перемещать по рабочему столу, отбуксировав ее значок поверх другого приложения.

Чтобы развернуть панель инструментов рабочего стола, достаточно щелкнуть на ее значке.



На панель вынесены следующие инструменты (сверху по часовой стрелке):



Восстановить окно ActivInspire

Закрывает панель инструментов рабочего стола и вновь открывает окно ActivInspire.



Экспресс-опрос

Выводит на экран или убирает с него «чудо-колесо» опроса.



Видеомагнитофон

Запускает видеомагнитофон ActivInspire.



Дополнительный инструментарий

См. ниже.



Камера

См. ниже.



Экранная клавиатура

Выводит на дисплей выбранную пользователем программу с экранной клавиатурой.



Promethean Planet

Открывает в браузере веб-сайт Promethean Planet.

Дополнительные инструменты

Если подвести курсор к значку дополнительных инструментов, открывается второй уровень панели инструментов рабочего стола.



Здесь предлагается следующий инструментарий:



Бегущая строка

Запускает бегущую строку.



Часы

Выводит на экран часы ActivInspire.



Магнитофон

Запускает магнитофон ActivInspire.



Калькулятор

Запускает выбранный пользователем программный калькулятор.



Кубики

Выводит на дисплей окно кубика.

Камера

Если подвести курсор к значку камеры, открывается следующий уровень панели инструментов рабочего стола.

Здесь можно выбрать тип снимков.



Снимок всего экрана



Снимок окна



Снимок с рисованной границей



Снимок с ломаной границей



Снимок участка

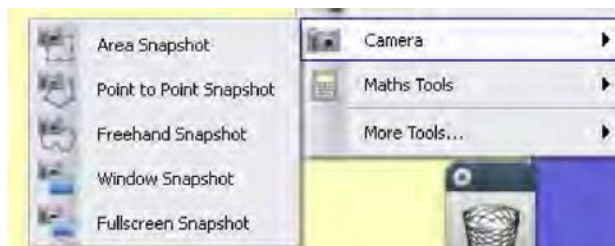
Подробнее каждый из инструментов рабочего стола описывается в соответствующем разделе справочного файла.

Использование камеры



Инструмент **Camera** (Камера) позволяет делать снимки изображений рабочего стола, флипчарта, а также стоп-кадры видеоклипов и анимаций. Вы можете сфотографировать как всю поверхность экрана, так и отдельную ее часть.

На снимок попадают объекты всех типов, которые в данный момент отображаются на экране, включая фон, заметки, сетку, линии, фигуры, текст и другие изображения.

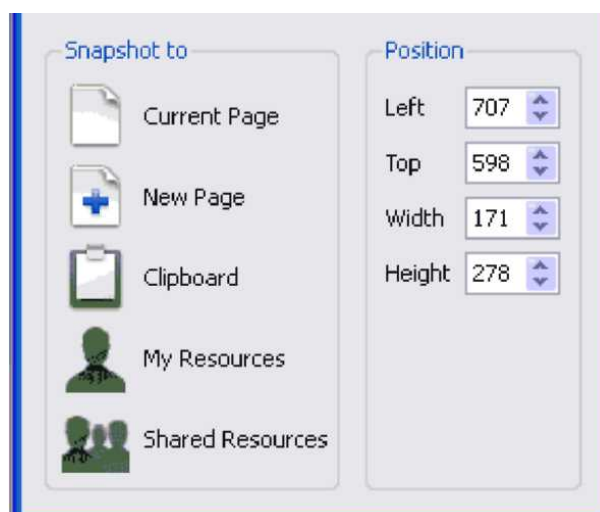


1. В меню **Tools** (Инструменты) щелкните на пункте **Camera** (Камера). В выпадающем меню выберите тип снимка:

- **Area Snapshot** (Снимок участка). На экране появляется прямоугольная область выделения. Щелкните внутри нее и отбуксируйте в нужное место; при необходимости измените ее размеры с помощью боковых манипуляторов. Для точной подстройки пользуйтесь средствами группы **Position** (Положение) в окне **Camera Snapshot** (Снимок с камеры).
- **Point to Point Snapshot** (Снимок с ломаной границей). Окружите нужный участок на затененном экране прямыми линиями. Нанесенные таким образом границы снимка изменить нельзя – если они Вас не устраивают, закройте окно снимка и проведите границы заново.
- **Freehand Snapshot** (Снимок с рисованной границей). Щелкните кнопкой и, не отпуская ее, от руки обведите нужный участок на затененном экране. Нанесенные таким образом границы снимка изменить нельзя – если они Вас не устраивают, закройте окно снимка и проведите границы заново.
- **Window Snapshot** (Снимок окна). Производится снимок диалогового окна или окна ActivInspire.
- **Fullscreen Snapshot** (Снимок всего экрана). Производится снимок всего экрана.

2. В окне **Camera Snapshot** (Снимок камеры) выберите место для снимка.

- **Current Page** (Текущая страница). Снимок вставляется на текущую страницу.
- **New Page** (Новая страница). Снимок вставляется на новую страницу, которая добавляется в конец флипчарта.
- **Clipboard** (Буфер обмена). Снимок копируется в буфер обмена.
- **My Resources** (Мои ресурсы). Снимок сохраняется в папке **My Resources** (Мои ресурсы).
- **Shared Resources** (Общие ресурсы).



сы). Снимок сохраняется в папке **Shared Resources** (Общие ресурсы).

Результирующее изображение всех этих объектов представляет собой единый объект, с которым можно работать как с обычным объектом, добавлять на страницу флипчарта, в библиотеку ресурсов, на панель быстрого вызова или в буфер обмена. В то же время, он содержит лишь фотографию экрана, поэтому попавшие на нее объекты трансформировать невозможно. Изменить размеры или повернуть, скажем, можно лишь всю фотографию так же, как и любой другой объект типа «изображение».

Сделав снимок, убедитесь, что на него попало все необходимое и ничего лишнего. Правильно выбирайте тип снимка из тех, которые приведены выше в том же порядке, что и в меню инструмента **Camera** (Камера).

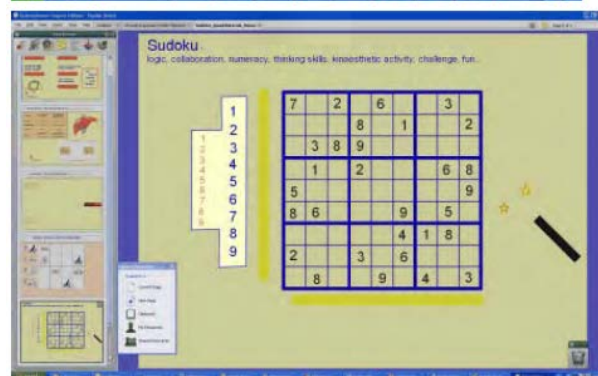
Area (Участок)

На экране появляется ограниченная пунктирами прямоугольная область. Ее можно переместить, для чего достаточно щелкнуть внутри области и отбуксировать в нужное место экрана. А чтобы изменить размеры, воспользуйтесь манипуляторами размера, которые окружают выделенную область. Буксируйте их в стороны до тех пор, пока внутри выделения не окажется весь участок, который хотите сфотографировать, а затем выберите одну из опций, предлагаемых на инструментальной панели фотографирования.



Point to Point (Ломаная граница)

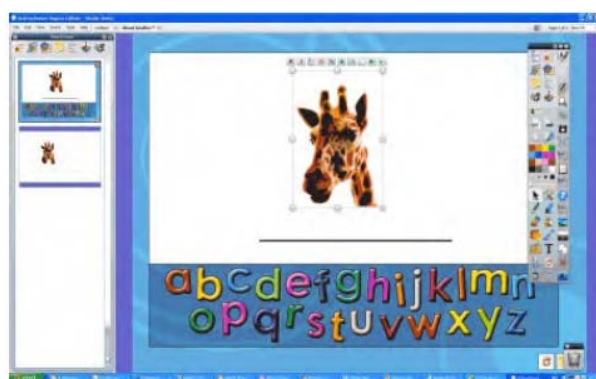
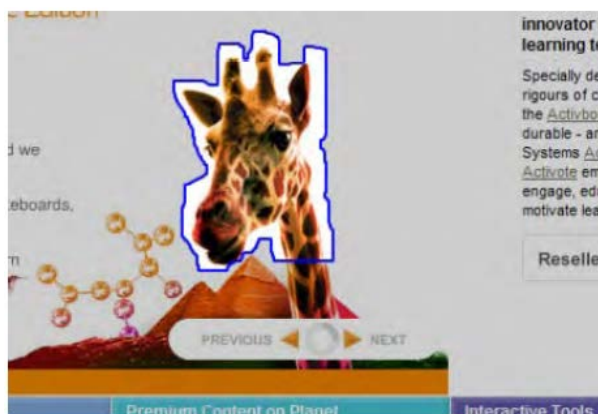
В этом режиме можно сфотографировать область, ограниченную ломаной линией из отрезков прямых. Первым щелчком на кнопке задается исходная точка. Каждый следующий щелчок создает новый узел, в котором берет начало следующий отрезок. Чтобы завершить ломаную линию, щелкните кнопкой вблизи первой точки, и ActivInspire автоматически замкнет границы участка. После этого на экране появится предварительное изображение фотографии, окруженное затемненным фоном. Теперь Вам остается только выбрать на инструментальной панели фотографирования, как и куда вставить полученный снимок.



Freehand (Рисованная граница)

Позволяет делать снимки участков неправильной формы, ограничивая их рисованной от руки кривой. Нажмите кнопку и, не отпуская ее, начинайте рисовать линию. За курсором потянется пунктирный след, фор-

мирующей границы участка. Как только Вы отпустите кнопку, ActivInspire автоматически замкнет границу участка прямой линией между первой и последней нанесенной точкой. После этого на экране появится предварительное изображение фотографии, окруженное затемненным фоном. Теперь Вам остается только выбрать на инструментальной панели фотографирования, как и куда вставить полученный снимок.



Использование часов



Часы отображаются на доске и по умолчанию показывают текущее время. При необходимости они могут использоваться для обратного отсчета времени и автоматического выполнения различных действий на флипчарте.

Перейдите в меню **Tools** (Инструменты), щелкните на пункте **More Tools** (Другие инструменты) и выберите опцию **Clock** (Часы).

На экран выводится окно с часами.

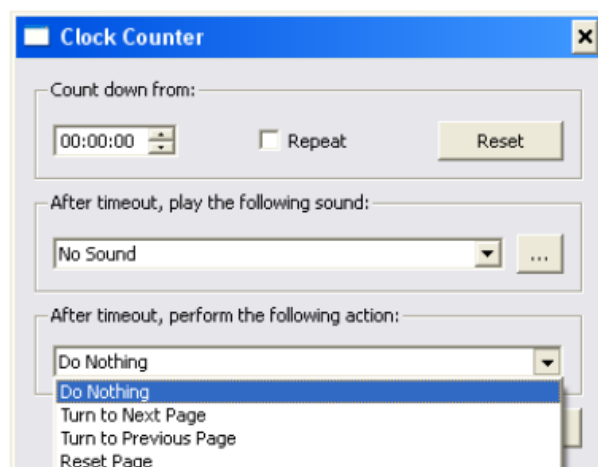
- Значки в его верхней левой части позволяют переключаться между отображением аналогового циферблата, цифрового или обоих.



- Чтобы изменить размер часов, подведите курсор к любой кромке окна и отбуксируйте ее в нужное место.



- Чтобы приостановить отсчет времени, щелкните на кнопке со стандартным символом паузы.
- Кнопка со сдвоенной стрелкой вниз запускает обратный отсчет времени.
- Кнопка со сдвоенной стрелкой вверх позволяет начать прямой отсчет времени.
- Щелчок на кнопке с крестиком **X** в правом верхнем углу окна удаляет часы с экрана.



При щелчке на любой из стрелок на экран выводится диалоговое окно **Clock Counter** (Отсчет времени).

Время устанавливается в формате 00:00:00 (час:мин:сек).

Если пометить флажком кнопку **Repeat** (Повторять), отсчет времени будет повторяться снова и снова до тех пор, пока пользователь не выключит часы.

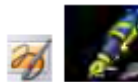
В ниспадающем меню можно:

- выбрать звук сигнала об окончании отсчета времени;
- выбрать операцию, которая будет произведена после окончания отсчета времени, – **Turn to Next Page** (Перейти на следующую страницу) или **Reset** (Сброс).

Если включена опция **Repeat** (Повтор), а пользователь выбрал пункт **Turn to Next Page** (Перейти на следующую страницу), после достижения последней страницы в конец флипчарта будут автоматически добавляться чистые страницы до тех пор, пока Вы не закроете окно часов.





При выборе пункта **Reset** (Сброс) все параметры часов вернутся в исходное состояние.

Распознавание рукописного текста



Вызов инструмента **Handwriting Recognition** (Распознавание рукописного текста) производится из меню **Tools** (Инструменты).


Применяйте его, чтобы преобразовать сделанные от руки надписи в текст и в таком виде вставить в флипчарт. Приложение ActivInspire способно выполнять эту операцию в реальном времени, пока Вы пишете на доске. Кроме распознавания рукописного текста и геометрических фигур в окне ActivInspire данный инструмент успешно распознает рукописный ввод и в других приложениях, например, в **Microsoft Word**.

1. Щелкните на значке **Handwriting Recognition** (Распознавание рукописного текста)  .
2. От руки напишите слово на странице. Дождитесь, пока оно будет преобразовано в текст. 
3. Если слово распознано неправильно, щелкните на значке **Alternatives** (Варианты) и просмотрите появившийся список. Щелкните в нем на правильном варианте. 
4. Напишите другое слово или щелкните на значке другого инструмента.





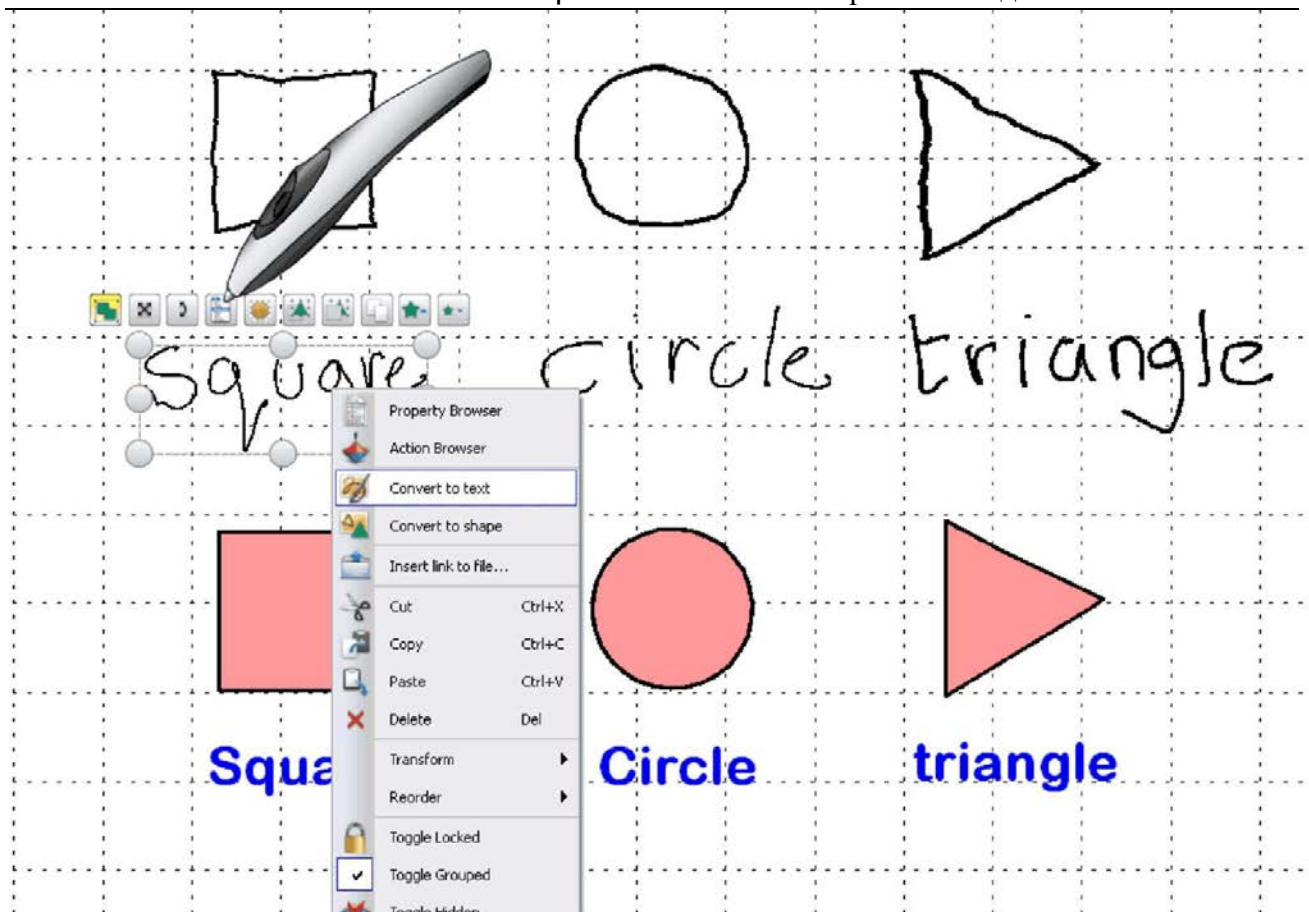
Новый текстовый объект наследует те свойства, которые использовались в последний раз.

Когда заметка преобразуется в текстовый объект, тот сразу же перемещается на средний слой, и Вы больше не можете стереть его с помощью инструмента **Eraser** (Ластик).

Чтобы вывести на экран панель с инструментарием форматирования, выделите преобразованную заметку, а затем щелкните на значке инструмента **Text** (Текст) .

Выделите текст и отформатируйте его.

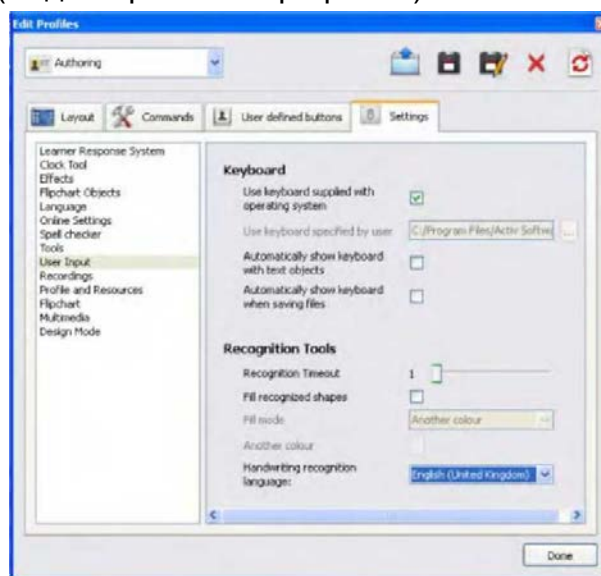
Сделанную от руки надпись не обязательно преобразовывать в текст сразу же – это можно сделать и позже: откройте меню **Object Edit** (Редактировать объект)   и щелкните на пункте **Convert to text** (Преобразовать в текст).



Опции и настройки

Все опции и настройки инструмента распознавания находятся на закладке **Settings** (Параметры) диалогового окна **Edit Profiles** (Редактирование профилей).

- **Recognition Timeout** (Задержка распознавания). Этот бегунок позволяет изменять задержку в пределах от 1 до 5 секунд.
- **Fill recognized shapes** (Заливка распознанных фигур). Когда эта кнопка помечена флажком, распознанные фигуры заливается заданным цветом. По выбору пользователя это может быть цвет линии или другой, который выбирается в окне **Another color** (Другой цвет).
- **Handwriting recognition language** (Язык распознавания). Как выбрать нужный язык, см. *Справки > Параметры > Язык*.







Распознавание фигур



Рисунки, сделанные вручную с помощью пера ActivPen, можно автоматически преобразовать в геометрические фигуры.

Вызов инструмента **Shape Recognition** (Распознавание фигур) производится из меню **Tools** (Инструменты). Как только рисунок преобразован в фигуру, последняя сразу же перемещается на средний слой. Выделив такую фигуру, Вы получаете возможность изменять ее с помощью:

- манипуляторов вида и размера;
- главной инструментальной панели;
- браузера свойств.

Пока объект находится на среднем слое, стереть его с помощью инструмента **Eraser** (Ластик)   невозможно. Перенеся же его на верхний слой, Вы получаете возможность применять инструмент **Magic Ink** (Волшебные чернила)  .

Настройки и опции

Выберите пункт **File** (Файл) > **Settings** (Параметры) > **Edit Profiles** (Редактировать профиль) > **Settings** (Параметры) > **User Input** (Ввод данных).

Если Вы предпочитаете работать без распознавания фигур, их можно преобразовать и в последующем. Для этого достаточно щелкнуть на сделанном от руки рисунке и выбрать опцию **Convert to shape** (Преобразовать в фигуру).



Использование «волшебных чернил»

Из данного раздела Вы узнаете, что такое магические чернила и как ими пользоваться.

С помощью магических чернил нетрудно сделать невидимым любой объект верхнего уровня (или его часть). Этот инструмент можно представить себе в виде пера, которое наносит на верхний слой «просвечивающие» линии. Магические чернила как бы создают отверстия в объектах верхнего слоя, через которые видно, что находится под ними.

Пример 1

Добавьте любое изображение из библиотеки ресурсов. Система расположит его на среднем слое. Теперь выберите инструмент **Pen** (Перо), задайте для него толстую линию и полностью затушите созданный ранее объект. Объект-затусовка находится на верхнем слое. В заключение проведите по затушеванному участку инструментом **Magic Ink** (Волшебные чернила), и через него начнет просвечивать объект на среднем слое.



Пример 2

Поместите на страницу две фотографии одного и того же пейзажа, одна из которых сделана зимой, а другая – летом. Перенесите зимнюю фотографию на верхний слой и точно совместите ее с летней. Если теперь нанести на нее волшебные чернила, зимний пейзаж будет постепенно сменяться летним.



Почему волшебные чернила не срабатывают с некоторыми объектами?

После нанесения на страницу волшебные чернила сами превращаются в объект. Благодаря этому их можно использовать для сокрытия других объектов, которые Вы хотите показать позже.



При использовании инструмента **Magic Ink** (Волшебные чернила) очень важно учитывать особенности размещения объектов по слоям и их наложения друг на друга.

- Свойства волшебных чернил проявляются только на верхнем слое.
- Даже на верхнем слое волшебные чернила действуют только в отношении объектов, которые находятся под ними.
- Таким образом, с помощью волшебных чернил можно сделать невидимым любой объект верхнего слоя.

Подробнее см. *Использование слоев и наложений*.

Изменение толщины линии волшебных чернил

На главной инструментальной панели:

- щелкните на одном из значков стандартной толщины или
- с помощью бегунка толщины пера установите любое значение в пределах от 1 до 100 пикселей.

Взгляд сквозь заметку

Как показать, что находится под заметкой, описано ниже.

1. В меню **Tools** (Инструменты) щелкните на пункте **Magic Ink** (Волшебные чернила).
2. Нажмите кнопку и, не отпуская ее, проведите курсор по заметке, которую хотите сделать прозрачной.

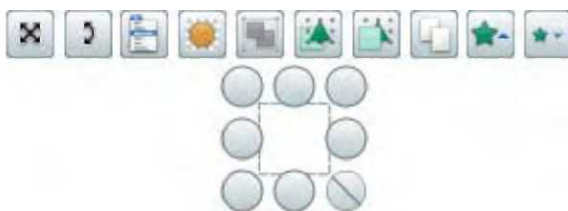
До и после...



Поиск заметок, сделанных с помощью волшебных чернил

Ниже описывается, как узнать, есть ли на флипчарте прозрачные заметки, сделанные с помощью волшебных чернил.

1. Откройте браузер объектов и найдите в нем объекты со значком волшебных чернил (см. пример справа).
2. Щелкните на найденном объекте в браузере объектов, и он будет выделен на странице флипчарта.



После этого прозрачный объект можно перемещать, удалять и редактировать так же, как и любой другой.

Другой вариант:

Подведите курсор к прозрачной заметке (здесь его вид изменится на ).

Удаление волшебных чернил

Сделанные с помощью волшебных чернил заметки удаляются так же, как и все другие объекты.

- Выделите прозрачную заметку на странице флипчарта или в браузере заметок, после чего щелкните на кнопке **Delete** (Удалить).

или

- Отбуксируйте заметку в корзину.

Использование бегущей строки



Перейдите в меню **Tools** (Инструменты), щелкните на пункте **More Tools** (Другие инструменты) и выберите опцию **Tickertape** (Бегущая строка). Диалоговое окно бегущей строки содержит три элемента.

- Сообщение, которое выводится в виде бегущей строки по умолчанию.
- Окно предварительного просмотра, где сразу же отображаются все вносимые изменения.
- Контроллер бегущей строки.



Здесь Вы можете выполнить описанные ниже операции.

- Изменить скорость бегущей строки.
- Остановить бегущую строку и вновь запустить ее.

Как изменить сообщение для бегущей строки

Введите новое сообщение в текстовом поле окна настройки бегущей строки.

Длинные сообщения с крупным шрифтом занимают больше памяти. Может случиться даже так, что введенный текст по этой причине вообще не будет отображаться.

Shadow (Тень)

Чтобы добавить к надписи тень или изменить ее размер, введите соответствующий номер в текстовое поле **Drop** (Расстояние). Нулевое значение указывает, что тень не нужна. Все вносимые здесь изменения сразу же сказываются на бегущей строке в окне предпросмотра, что позволяет моментально оценить результат. Чтобы задать другой цвет тени, щелчком на кнопке **Color** (Цвет) выведите на экран цветную палитру.

Background (Фон)

Чтобы в качестве фона бегущей строки задать текущий экран, щелкните на кнопке-переключателе **Screen** (Экран).

Если Вы хотите, чтобы бегущая строка демонстрировалась на простой цветной подложке, щелкните на кнопке-переключателе **Color** (Цвет). Далее щелчком в окне **Color** (Цвет) выведите на экран цветовую палитру и выберите в ней цвет для фона бегущей строки.

Font... (Шрифт...)

Позволяет изменять гарнитуру, размер шрифта, его стиль, а также атрибуты сценария для данной бегущей строки.

Test (Проверка)

Щелкните на этой кнопке, чтобы увидеть, как будет выглядеть данная бегущая строка на экране.

Loop (Кольцо)

Когда эта кнопка помечена флажком, бегущая строка закольцовывается и непрерывно демонстрируется до тех пор, пока Вы не щелкнете правой кнопкой мыши на самом сообщении.

Position (Положение)

Щелкните на значке справа в виде стрелки вниз, а затем выберите в списке опцию, которая определяет положение бегущей строки на экране: **Top** (Вверху), **Middle** (В центре) или **Bottom** (Внизу).

Make Default (Использовать по умолчанию)

Щелкните на этой кнопке, если хотите, чтобы система запомнила заданные Вами параметры и использовала их при создании бегущей строки в последующем.

Использование шторки



Инструмент **Revealer** (Шторка) создает на странице флипчарта своего рода жалюзи или шторку. Вначале содержимое страницы от зрителей закрыто, а курсор имеет вид ручки на шторке. Затем преподаватель может постепенно сдвигать шторку, «потянув» ручку с любой стороны к центру. Когда инструмент **Revealer** (Шторка) включен, шторка в исходном состоянии закрывает весь экран.

Чтобы закрыть экран шторкой, перейдите в меню **Tools** (Инструменты) и щелкните на опции **Revealer** (Шторка).

Чтобы полностью удалить шторку, перейдите в окно браузера свойств, щелкните на опции **Page Tools** (Инструментарий страницы) и в ниспадающем меню выберите пункт **Tools Off** (Отключить инструменты).

Как изменить параметры шторки

1. В меню **File** (Файл) щелкните на пункте **Settings** (Параметры). На экран выводится диалоговое окно **Edit Profiles** (Изменить профили).
2. Выберите опцию **Effects** (Эффекты).
3. Чтобы изменить цвет шторки, дважды щелкните в поле **Color** (Цвет). На экран выводится цветовая палитра.
4. Выберите новый цвет.
5. Щелчком на кнопке **Done** (Готово) сохраните новые параметры.



При наличии презентационного устройства ActivRemote Вы можете включить инструмент **Revealer** (Шторка) из любого места в классе.

Скорость анимации можно изменить, как описано ниже.

1. Перейдите к упомянутому ранее пункту **Effects** (Эффекты) и щелкните на нем.
2. Сдвиньте бегунок настройки в нужное положение между 1 (медленно) и 20 (быстро).
3. Щелчком на кнопке **Done** (Готово) сохраните новые параметры.

Работа в парах

Настоящий раздел содержит описание двухпользовательского режима **Dual User** (Работа в парах), а также его интерактивных возможностей.

- Концепция
- Педагогика
- Что требуется
- Как это работает
- Дополнительные лотки ActivInspire Primary
- Порядок подключения
- Выход из двухпользовательского режима
- Контент для работы в парах

Концепция

Promethean Technology обеспечивает реальное взаимодействие нескольких пользователей и одновременное выполнение нескольких операций. Это выводит на качественно новый уровень саму идею совместной работы. Система Promethean различает действия каждого из пользователей независимо от типа эмулируемой технологии Multitouch. И она всегда «знает», кто из них преподаватель, а кто ученик.

Педагогика

Подход Promethean основан на принципиально новой парадигме интерактивной доски – он открывает перед пользователями новый мир очень простых в работе, но вместе с тем продвинутых в педагогическом плане функций обучения и усвоения материала.

Параллельная работа двух и более пользователей дает целый ряд преимуществ.

- Она не требует специальной технической подготовки – оба пользователя как бы рисуют на большом листе бумаги.
- Возможность одновременной работы на экране, в одном и том же приложении, специально разработанном для этого, тогда как во всех других системах работа ведется поочередно.
- Пользователи могут сообща трудиться над одной и той же задачей или головоломкой.
- Можно организовать соревнование пользователей в реальном времени.
- Возможность распределения ролей при командном использовании интерактивной доски и дисплея.
- Значительно повышается производительность труда при работе на интерактивной доске.
- Возможность индивидуальной работы учителя с учеником, оказания ему непосредственной поддержки, совместного обсуждения идей без применения пера или смены ролей.

Что требуется

Для работы в парах прежде всего убедитесь в наличии перечисленных ниже аппаратных средств и программного обеспечения.

- Интерактивная доска ActivBoard v3 **ИЛИ** модернизированная версия ActivBoard v2 (с микропрограммой ActivBoard v2.3 или более новой).
- Перья ActivPen для двух пользователей (перо учителя и перо ученика).
- Драйвер ActivDriver с поддержкой двухпользовательского режима.
- ActivInspire.

Дополнительную информацию относительно программных и аппаратных средств двухпользовательского режима Вы всегда можете получить в Promethean Ltd.

Как это работает

Функции двухпользовательской работы системы ActivInspire активируются, как только приложение обнаружит подключенную к компьютеру интерактивную доску с поддержкой технологии **Dual User** (Работа в парах). Пока такой доски нет, работать сразу двум пользователям ActivInspire не даст.



Все содержание настоящего раздела рассчитано на то, что система уже переведена в двухпользовательский режим.

Для работы в парах необходимы перо преподавателя и перо учащегося.

**Перо
преподавателя**





Перо учащегося



Пока двухпользовательский режим не включен, оба эти пера по умолчанию имеют стандартную функциональность перьев ActivPen, то есть, пользоваться ими можно, но только по очереди.

Переключить систему на работу в парах можно любым из перьев, как описано ниже.













- Выберите в главном меню опцию **Tools** (Инструменты) > **Dual User** (Работа в парах)  .



После перехода в двухпользовательский режим в окне ActivInspire появляется вторая, плавающая инструментальная панель ученика.

Инструментальная панель ученика (ActivInspire Studio)**Инструментальная панель ученика (ActivInspire Primary)**

При работе в парах необходимо учитывать ряд особенностей.

- Пером ученика можно выполнять только следующие операции:
 - перемещать инструментальную панель учащегося;
 - выбирать инструменты с панели учащегося и пользоваться ими на текущей странице флипчарта;
 - работать с контентом на текущей странице флипчарта.
- Перо преподавателя по-прежнему обеспечивает полный контроль над всеми функциями ActivInspire за исключением того, что не дает возможности пользоваться инструментальной панелью учащегося.
- Компьютерная мышь не позволяет управлять ни материалами флипчарта, ни инструментальной панелью учащегося, хотя все другие аспекты ActivInspire остаются под ее контролем.

Инструмент на панели учащегося...	Позволяет...
Select (Выбрать)  	Перемещать объекты и изменять их размеры.
Pen (Перо)  	Делать заметки на странице.
Highlighter (Маркер)  	Выделять участки страницы.
Fill (Заливка)  	Раскрашивать объекты на странице.
Shape (Фигура)  	Добавлять на страницу геометрические фигуры.
Connector (Связи)  	Связывать объекты на странице соединительными линиями.

Инструмент на панели учащегося...	Позволяет...
Handwriting Recognition (Распознавание рукописного текста) 	Распознавать рукописный текст и вставлять его на страницу.
Shape Recognition (Распознавание фигур) 	Распознавать нарисованные от руки геометрические фигуры и вставлять их на страницу.

Все эти инструменты действуют примерно так же, как и стандартный инструмент при работе одним пером.



Подробнее каждый из них описывается в соответствующем разделе справочного файла.



Очень важно иметь в виду, что пером учащегося можно работать одновременно с пером преподавателя и совершенно независимо от него.


Это открывает широкие возможности для совместной работы.

- Учитель и ученик пишут на доске одновременно.
- Учитель пишет на доске, а ученик выделяет слова.
- Учитель пишет, а ученик выбирает и перемещает фигуры.
- Учитель и ученик одновременно перемещают, вращают или буксируют объекты, изменяют их размер.


Все действия над объектами страницы и свойства таких объектов, включая контейнеры и ограничители, можно выполнять как с помощью пера учителя, так и пером учащегося.

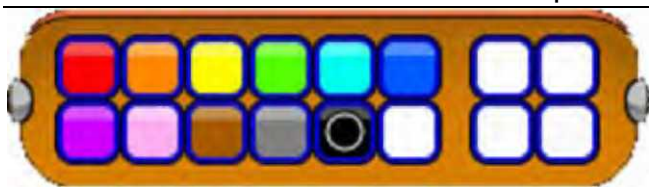
Дополнительные лотки ActivInspire Primary

При работе в парах на интерфейсе ActivInspire **Primary** появляются дополнительные лотки для инструментов.

Если щелкнуть пером ученика на значке **Pen** (Перо) , в окне появится представленный ниже лоток перьев ученика, где тот может быстро выбирать нужные перья, маркеры и цвета.





Если щелкнуть пером ученика на инструменте **Fill** (Заливка) , в окне появится представленный ниже лоток заливки, где учащийся может быстро выбрать цвет заливки.



Оба эти лотка выводятся рядом с теми, что уже отображаются для пера преподавателя.

Правила работы

При работе с ActivInspire в парах действует ряд правил, которые приведены ниже.

- Инструменты на панели ученика нельзя выбрать с помощью пера учителя. И наоборот: пером ученика невозможно работать с инструментарием учителя.
- Для пера ученика недоступны никакие окна и диалоги ActivInspire, включая **Clock** (Часы) и **Dice Roller** (Кубики).
- Как только Вы выделите любым из перьев один или несколько объектов, и вокруг них появятся манипуляторы выбора, работать с ними посредством другого пера станет невозможно. Данное ограничение действует до тех пор, пока не будут каким-либо образом удалены манипуляторы выбора. Другими словами, выбирать объекты можно любым из перьев независимо друг от друга, но когда объект выделен, манипулировать с ним можно только тем пером, которым он был выбран, но не вторым.
- Когда объект страницы находится под управлением одного из перьев (например, к нему подведен курсор пера ученика с опущенным наконечником), для второго пера он становится недоступным до тех пор, пока не будет «отпущен» первым пером.
- Если щелкнуть на значке **Shape** (Фигура)  пером ученика, инструментальная панель фигур на экран не выводится. Открыть ее можно только с помощью пера преподавателя, после чего находящийся здесь инструментарий становится доступен для обоих перьев. Перья запоминают, какая фигура была выбрана каждым из них последний раз, и при очередном применении используют именно ее.
- Когда инструмент **Handwriting Recognition** (Распознавание рукописного текста)  выбран с помощью пера ученика, подсказка с вариантами слова на экран не выводится, как это происходит при выборе посредством пера учителя.
- Когда надписи наносятся сразу обоими перьями, порядок их расположения определяется тем, в какой очередности эти перья коснулись доски. Если, скажем, пером 2 начали писать, когда перо 1 уже писало, второй комментарий будет нанесен поверх первого (и наоборот).
- Если на странице видно несколько математических инструментов (например, линеек, циркулей или транспортиров), каждое перо позволяет управлять только собственным инструментом.
- На стандартном интерфейсе ActivInspire Primary положение лотков учителя и ученика определяется положением их инструментальных панелей. Если,

скажем, инструментальная панель учителя находится справа от панели ученика, то их лотки сохраняют тот же порядок.

Выход из двухпользовательского режима

Работу в парах можно прекратить посредством пера учителя или мыши. Как это сделать, описано ниже.

Перейдите в главное меню и щелкните на опции **Tools** (Инструменты) > **Dual User** (Работа в парах). После выхода из двухпользовательского режима на обоих перьях восстанавливается стандартный набор функций для работы одним пером (то есть, восстанавливается их стандартное состояние).

Контент для двухпользовательского режима

На всех страницах информацию могут вводить оба пользователя одновременно, один из них, либо два пользователя поочередно. Работать со страницей можно и в одиночку, однако лучше делать это вдвоем, чтобы воспользоваться всеми достоинствами самой сути совместного обучения.

Ряд многопользовательских шаблонов приведен ниже.

- Шаблоны занятий, позволяющие учащимся сосредоточиться на анализе информации, обмене мнениями и обсуждении.
- Шаблоны занятий, позволяющие учащимся сообща манипулировать элементами страницы и задействовать их для обретения и развития своих знаний.
- Шаблоны занятий, развивающие у учащихся навыки углубленного анализа и концептуального мышления (перехода от базового уровня мышления к анализу, синтезу и оценке).
- Шаблоны занятий, требующих синхронного выполнения одинаковых или сходных заданий с элементами состязательности или без них на усмотрение преподавателя.
- Шаблоны занятий с совместным выполнением творческих заданий.
- Шаблоны занятий, помогающих лучше понять основы изучаемой темы за счет активного вовлечения учащихся, их совместной работы над концепцией, творческого общения, не ограничиваясь при этом базовым использованием интерактивной доски и ее инструментария (концептуальный, а не технический подход к обучению).
- Занятия с использованием методики «спиной к спине» при выполнении совместных или состязательных заданий.



Большой выбор шаблонов для многопользовательских страниц и заданий предлагается в подпапках библиотеки общих ресурсов:

Shared Resources (Общие ресурсы) > ActivInspire

Использование экранной клавиатуры



Экранная клавиатура открывается с инструментальной панели форматирования, для вызова которой достаточно щелкнуть на пункте **More Tools** (Дополнительный инструментарий) меню **Tools** (Инструменты).

С экранной клавиатуры можно вводить текст в флипчарт (или какое-либо другое приложение) прямо в процессе работы на интерактивной доске.

Для вывода экранной клавиатуры нужно, чтобы был включен инструмент **Text** (Текст) и открыто текстовое окно.

1. Щелкните на значке **On-screen Keyboard** (Экранная клавиатура) .

На экране появляется экранная клавиатура со стандартным набором клавиш. Ее внешний вид зависит от установленной на компьютере операционной системы.



2. Чтобы перенести клавиатуру в другое место, щелкните в любом месте на ее панели заголовка и отбуксируйте в нужное положение.
3. Для ввода текста убедитесь, что открыто текстовое окно, и поочередно прикасайтесь к клавишам.
4. Чтобы закрыть экранную клавиатуру, закончив ввод текста, щелкните на кнопке с крестиком **X**.

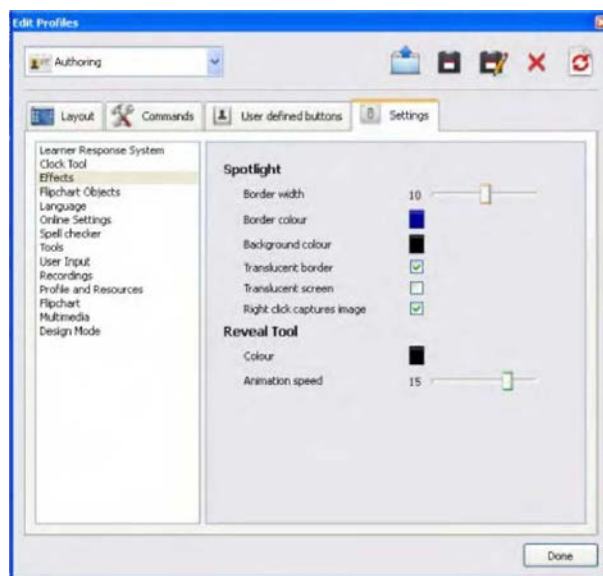


Использование инструмента Spotlight (Фонарь)

Spotlight (Фонарь) относится к презентационным инструментам. С его помощью можно закрыть часть флипчарта так, что останется виден только фрагмент окна. Заданные по умолчанию черный фон с белым круглым пятном на нем создают впечатление луча фонаря и помогают привлечь внимание аудитории к тем или иным элементам.

Для запуска инструмента перейдите в меню **Tools** (Инструменты) и щелкните на пункте **Spotlight** (Фонарь).

Свойства фонаря задаются в диалоговом окне **Spotlight Settings** (Параметры фонаря).



Border width (Ширина кромки)

Ширина кромки, которая окружает «луч фонаря», устанавливается с помощью бегунка. Ее можно изменять в пределах от 0 до 20 пикселей.

Border color (Цвет кромки)

Чтобы изменить цвет кромки «освещенного» круга, щелкните на цветном квадратике и выберите нужный образец на цветной палитре.

Background color (Цвет фона)

Щелчком на этом цветном квадратике можно установить цвет области за пределами «освещенного» круга от фонаря.

Translucent border (Прозрачная кромка)

Пометьте эту кнопку флажком, если хотите, чтобы аудитории была видна страница рядом с «освещенным» кругом от фонаря. Если этого не сделать, внешние объекты будут скрыты под кромкой.

Translucent screen (Прозрачный экран)

Пометьте эту кнопку флажком, если хотите, чтобы зрители могли видеть объекты под экраном фонаря (в затемненной области, которая покрывает флипчарт или окно рабочего стола). Если этого не сделать, все находящиеся там объекты будут скрыты.

Right-click captures image (Снимок правым щелчком)

Щелчок правой кнопкой мыши на странице делает снимок «освещенного» фонарем (если он включен) круга и вставляет его на страницу флипчарта.



Использование замка преподавателя

ActivInspire позволяет заблокировать изображение на экране, чтобы никто не мог изменить его, пока рядом нет преподавателя.

Перейдите в меню **Tools** (Инструменты), щелкните на пункте **More Tools** (Другие инструменты) и выберите опцию **Teacher Lock** (Замок преподавателя).

На экран выводится диалоговое окно блокировки, после чего некоторые функции ActivInspire отключаются.

Чтобы возобновить работу с ActivInspire, Вам нужно будет заполнить поле **Enter the Teacher Lock password** (Введите пароль замка преподавателя). По умолчанию действует пароль 1234.

Чтобы изменить его, щелкните на кнопке **Change Password** (Изменить пароль), после чего в поле **Old Password** (Старый пароль) введите прежний пароль, а в поле **New Password** (Новый пароль) – новый, который затем повторите в поле **Confirm New Password** (Подтвердить новый пароль).



Использование математического инструментария



В данном разделе рассматривается ряд математических инструментов, которые предлагает ActivInspire.

- Использование кубика
- Использование калькулятора
- Использование транспортира
- Использование циркуля
- Установка центра координат XY

Использование кубика

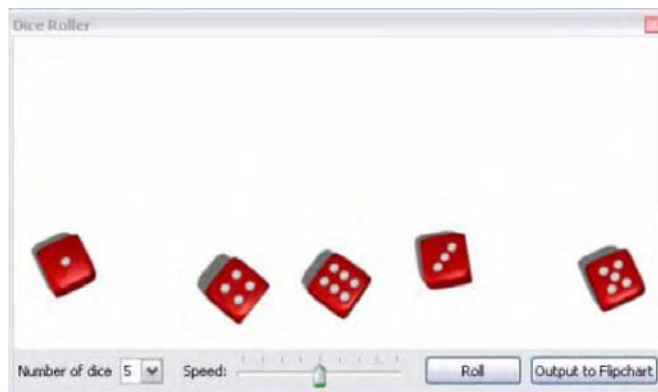


Как «бросать» кубики

1. Щелкните на значке кубиков  .
2. В окне **Dice Roller** (Кубики) щелкните на кнопке **Roll** (Бросить).

Как изменить количество кубиков

1. Щелкните на стрелке вызова выпадающего меню, которая находится в окне **Dice Roller** (Кубики).
2. Выберите нужное значение в поле **Number of dice** (Количество кубиков).



Как изменить длительность вращения кубиков

Как долго будут крутиться кубики на странице, зависит от положения бегунка **Speed** (Скорость) окна **Dice Roller** (Кубики).

Вывод суммы баллов на страницу

В окне **Dice Roller** (Кубики) щелкните на кнопке **Output to Flipchart** (Вывод на флипчарт).

Использование калькулятора



Как запустить калькулятор ActivInspire

- Выберите в меню **Tools** (Инструменты) пункт **Math Tools** (Математический инструментарий), а затем щелкните на опции **Calculator** (Калькулятор).

Как воспользоваться калькулятором операционной системы или другим приложением такого типа

1. В меню **File** (Файл) щелкните на пункте **Settings** (Параметры).
2. Выделите опцию **Tools** (Инструменты).
3. Найдите опцию **Calculator settings** (Параметры калькулятора) и выделите ее.
 - Пометьте флажком кнопку **Use calculator supplied with operating system** (Использовать калькулятор операционной системы)

или

- щелкните на опции **Use calculator specified by user** (Использовать калькулятор по выбору пользователя), после чего найдите файл соответствующего приложения и щелкните на нем.
4. Щелкните на кнопке **Done** (Готово).

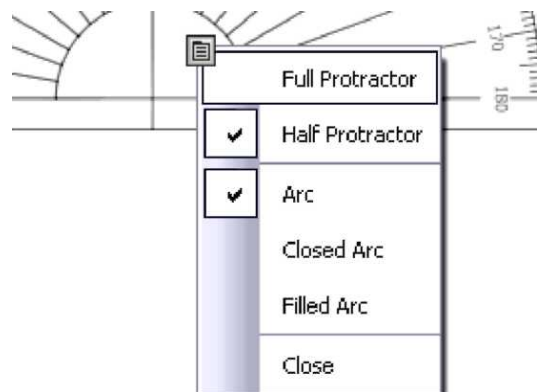
Использование транспортира



С помощью транспортира можно измерять углы и рисовать дуги.

Выберите в меню **Tools** (Инструменты) пункт **Math Tools** (Математический инструментарий), а затем щелкните на опции **Protractor** (Транспортир). При необходимости на экран можно вывести сразу несколько транспортиров.

По умолчанию транспортир отображается серым и черным цветом. Чтобы изменить цвет линейки или транспортира, выделите в меню **File** (Файл) пункт **Settings** (Параметры) и щелкните на опции **Tools** (Инструменты).



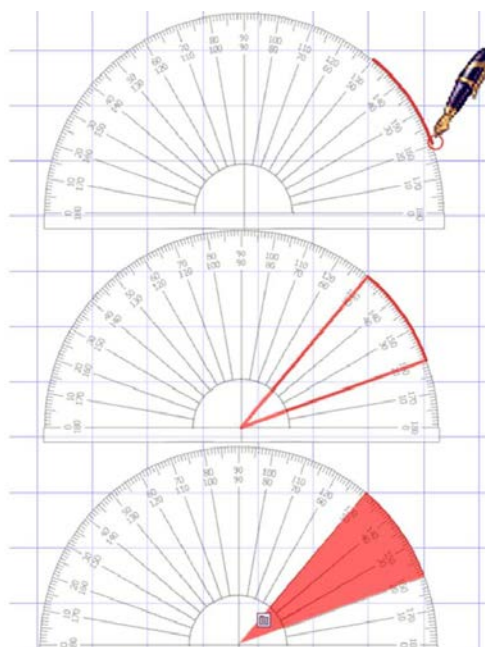
Выбранная здесь цветовая схема вступит в действие при очередном вызове транспортира или линейки.

Выбрать вид транспортира и дуги можно в ниспадающем меню, пометив флажком соответствующие кнопки: **Full Protractor** (Полный транспортир) или **Half Protractor** (Половина транспортира), либо **Arc** (Дуга), **Closed Arc** (Замкнутая дуга) или **Filled Arc** (Дуга с заливкой).

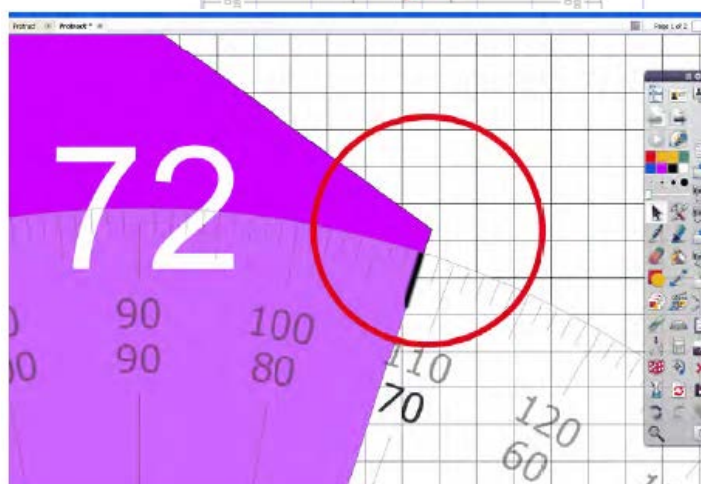
Чтобы нанести рисунок, проведите пером около кромки транспортира.

Курсор перескакивает на это место или устанавливается на транспортир.

Нажмите кнопку и проведите пером вдоль кромки транспортира, после чего на экране появится точная дуга. Три различных ее варианта представлены справа.




Угол отсчитывается по значениям шкалы транспортира (для лучшей видимости изображение можно масштабировать).



Использование циркуля



Циркуль предназначен для рисования простых дуг, линия и заливка которых определяется свойствами инструмента **Pen** (Перо) .

Перейдите в меню **Tools** (Инструменты), щелкните на пункте **Math Tools** (Математический инструментарий) и выберите опцию **Compass** (Циркуль). При необходимости на экран можно вывести сразу несколько циркулей.

Настройка циркуля производится щелчком на различных его элементах, как описано ниже.

- Щелчок на левой ножке позволяет перемещать циркуль по странице.
- Остриём можно пометить центр вращения.
- Щелкнув на правой ножке, можно повернуть циркуль без нанесения рисунка.
- Щелчок на держателе карандаша позволяет раздвигать и сдвигать ножки циркуля.
- Щелчок на рукоятке циркуля убирает его с экрана.

Чтобы начать рисовать, проведите пером над кончиком карандаша.

Курсор перескакивает на это место или «приклеивается» к кончику карандаша.

Нажав кнопку, буксируйте маркер, за которым потянется линия дуги.



Установка центра координат XY



Чтобы повернуть объект, достаточно выделить его, а затем потянуть за манипулятор поворота, после чего объект начнет двигаться вокруг центра вращения. Однако Вам не обязательно вращать объект вокруг его центра. С помощью инструмента **XY Origin** (Центр координат) можно установить центр вращения в любую другую точку. После этого манипуляторы поворота будут вращать объект вокруг новой точки.

Убедитесь, что объект, который Вы собираетесь вращать, находится на текущей странице, после чего щелчком на значке инструмента **XY Origin** (Центр координат) выведите на экран центр его вращения. Отбуксируйте его в то место, вокруг которого должен вращаться объект. С помощью инструмента **Select** (Выбрать) выделите нужный объект (обратите внимание, что при этом остается выбранным и установленный Вами центр вращения). Теперь нужно только повернуть выделенный объект вокруг новой точки. Закончив поворот, еще раз щелкните на значке инструмента **XY Origin** (Центр координат).

ActivInspire запоминает, в какую точку Вы поместили центр вращения объекта, и при следующем щелчке на опции **XY Origin** (Центр координат) помещает ее в последнее использованное место.

Группа объектов по умолчанию вращается вокруг своего центра. Если же включена опция **XY Origin** (Центр координат), ее поворот производится вокруг центра вращения.

Импорт и экспорт файлов

В данном разделе рассматриваются вопросы импорта файлов из других приложений и записи страниц флипчарта в графический файл.

- Импорт файлов
- Экспорт файлов

Импорт файлов

В данном разделе мы рассмотрим порядок импорта файлов, которые были созданы в других приложениях. Типы файлов, которые можно импортировать, приведены ниже.

- Файлы PowerPoint® в виде объектов или изображений
- XML-файлы ExamView®
- XML-файлы IMS® QTI
- Файлы SMART® Notebook
- Элементы SMART® Gallery

Как импортировать пакеты ресурсов, см. *Импорт и экспорт пакетов с ресурсами*.

Импорт файлов PowerPoint®

Для импорта файлов **PowerPoint** предлагается 2 варианта:

- **As objects** (Как объекты) – презентация **PowerPoint** импортируется в виде отдельных объектов флипчарта, которые можно редактировать, например, с помощью инструмента **Text** (Текст) **T** **T**;
- **As images** (Как изображения) – каждый слайд презентации **PowerPoint** импортируется как цельное изображение, заполняющее всю страницу флипчарта.

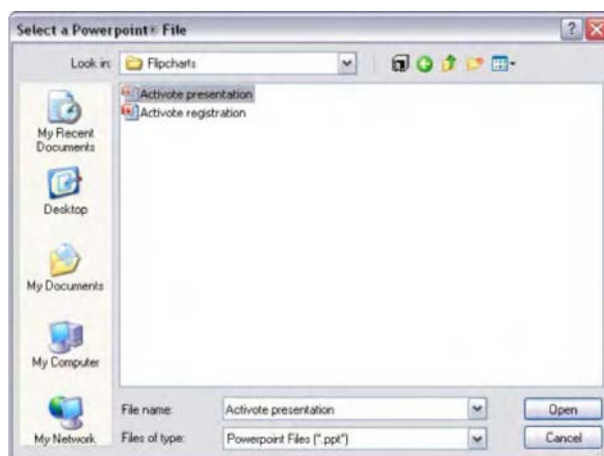
Импорт файлов PowerPoint® как объектов

1. Перейдите на панель навигации Dashboard и щелкните на опции **Import from PowerPoint...** (Импорт из PowerPoint...).

или

Щелкните на пункте **Import** (Импорт) меню **File** (Файл) и выберите опцию **PowerPoint® as objects** (PowerPoint как объекты).

На экран выводится диалоговое окно выбора файлов PowerPoint®.



2. Перейдите в папку с файлом, который хотите импортировать, и выделите его имя.
3. Щелкните на кнопке **Open** (Открыть). На экране появляется индикатор выполнения операции, показывающий ход импорта, который после окончания процесса закрывается.

ActivInspire импортирует выбранные файлы в новый флипчарт, озаглавленный как **Untitled** (Без названия).

После завершения импорта Вы можете выбирать вставленные объекты и работать с ними как и с любыми другими.

Импорт файлов PowerPoint® как изображений

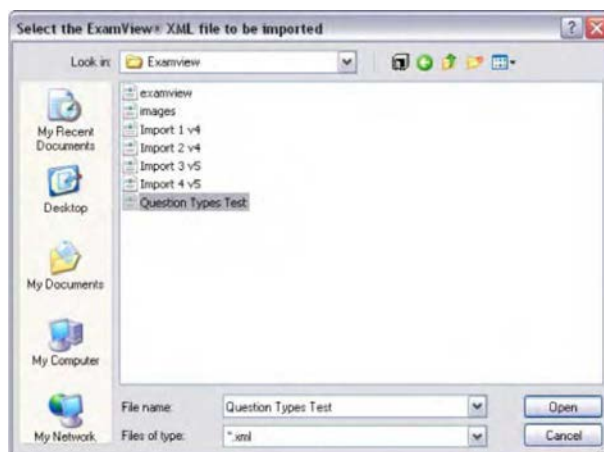
Щелкните на пункте **Import** (Импорт) меню **File** (Файл) и выберите опцию **PowerPoint® as Images** (PowerPoint как изображения).

Импорт производится так же, как описано выше, но результат получается другой. Каждый импортированный слайд PowerPoint преобразуется в цельное изображение, которое помещается на отдельную страницу флипчарта.

Импорт файлов другого типа

1. Перейдите в меню **File** (Файл) и воспользуйтесь одной из описанных ниже опций.

- **Import** (Импорт) > **ExamView® XML file**
- **Import** (Импорт) > **IMS® QTI XML file**
- **Import** (Импорт) > **SMART® Notebook File v8, v9, v9.5, v10**
- **Import** (Импорт) > **SMART® Gallery File**



2. На экран выводится диалоговое окно выбранной операции импорта.
3. Перейдите в папку с файлом, который хотите импортировать, и выделите его имя.
4. Щелкните на кнопке **Open** (Открыть). На экране появляется индикатор выполнения операции, показывающий ход импорта, который после окончания процесса закрывается.

ActivInspire импортирует выбранные файлы в новый флипчарт с таким же названием, что и исходный файл. На иллюстрации справа, например, флипчарт получает имя **Question Types Test** (Проверка вопросов различного типа).

После завершения импорта Вы можете выбирать импортированные объекты и работать с ними так же, как и с любыми другими.

Экспорт файлов

ActivInspire позволяет экспортировать:

- свои флипчарты в формат PDF (см. *Печать флипчарта*);
- страницу флипчарта в графический файл;
- результаты опроса в электронную таблицу Excel.

Экспорт страницы в графический файл

1. Щелкните правой кнопкой на чистой поверхности страницы, которую хотите экспортировать.
2. В появившемся меню выберите пункт **Export Page** (Экспорт страницы). На экран выводится одноименное диалоговое окно экспорта страницы.
3. Перейдите в папку, где хотите сохранить экспортированный файл.
4. Выберите тип файла: Bitmap (Растровый), JPEG, PNG или TIF.
5. Введите имя файла.
6. Щелкните на кнопке **Save** (Сохранить).

Применение системы опроса учащихся

Данный раздел содержит информацию о системе опроса учащихся.

- Общие сведения
- Регистрация устройств
- Закрепление пультов за учащимися
- Готовимся к занятию в мастере вопросов
- Оперативные и экспресс-опросы

Общие сведения


Что это такое?

В состав системы опроса учащихся ActivClassroom входят:

- интерактивная доска ActivBoard;
- компьютер с установленным приложением ActivInspire;
- ActivHub модели AH1 или AH2;
- пульты учащихся.

Вопросы совместимости устройств рассматриваются в разделе *Регистрация устройств*.

Применение

1. Подключите ActivHub к USB-порту своего компьютера.
2. Раздайте пульты учащимся.
3. Запустите приложение ActivInspire и зарегистрируйте в нем пульты.
4. Выведя на экран вопрос, щелкните на кнопке **Start Vote** (Начать опрос) .
5. После того, как все учащиеся ответят или истечет время опроса, его результаты будут выведены на интерактивную доску.



Пульты при необходимости можно закрепить за конкретными учащимися. Это удобно, когда те будут пользоваться одними и теми же устройствами в течение долгого времени.

Можно ли пользоваться пультами **ActiVote** и **ActivExpression** одновременно?

На своих занятиях Вы можете использовать и пульты ActiVote, и устройства ActivExpression, но не одновременно. Благодаря этому у Вас появляется возможность провести второй опрос, не закрывая текущий флипчарт и не демонстрируя результаты первого.

В чем различие между анонимным и поименным опросом?

При **анонимном опросе** на экран выводятся только номера пультов, и Вы не видите, кто именно пользуется ими.

При **поименном опросе** отображаются имена ответивших учащихся, поэтому Вы знаете, кто из них с каким пультом работает.

Регистрация устройств

В данном разделе мы покажем, как настраивать систему опроса учащихся.

- О регистрации пультов
- Регистрация пультов ActivExpression
- Переименование пультов ActivExpression
- Регистрация пультов ActiVote– модель AV3
- Регистрация пультов ActiVote – модель AV2

О регистрации пультов

В процессе регистрации ActivHub получает информацию о количестве пультов и их групп в классе. Перед началом опроса необходимо обязательно зарегистрировать все устройства.

Регистрация устройств начинается в браузере опросов. На иллюстрации справа видно, что в его диалоговом окне **Device Registration** (Регистрация устройств) отображаются следующие сведения:

- сколько концентраторов ActivHub подключено к компьютеру;
- какие имеются группы устройств;
- сколько пультов зарегистрировано на каждом концентраторе ActivHub.



Когда пульты зарегистрированы, их вместе с концентратором ActivHub можно перенести в другое помещение, подключить там концентратор к другому компьютеру и сразу же начинать занятие, что очень удобно.

Существует две модели ActivHub.

Тип ActivHub

Совместим с...

АН2

ActiVote AV3, ActivExpression

АН1

ActiVote AV2

Регистрация пультов ActivExpression

Перед началом регистрации

1. Запустите приложение ActivInspire.
2. Подключите ActivHub АН2 к своему компьютеру.
3. Раздайте пульты учащимся и убедитесь, что они включены.

Процесс регистрации

1. Откройте браузер опросов и щелкните на значке регистрации пультов . На экран выводится диалоговое окно **Device Registration** (Регистрация устройств).

2. Выделите опцию **ActiveExpressions** и щелкните на кнопке **Register** (Зарегистрировать).
3. Введите количество устройств, которые собираетесь зарегистрировать (или выберите их число с помощью стрелок), а затем щелкните на кнопке **Next** (Далее).

В следующем окне будет выведен PIN-код, который нужно ввести на каждом регистрируемом пульте ActiveExpression. Это окно содержит четкие инструкции с фотографиями, предельно упрощающие регистрацию устройств (но все же лучше сначала прорепетировать этот процесс с учащимися!).

Чтобы зарегистрировать свой пульт, каждый учащийся должен выполнить описанные ниже действия.

- а. Нажать на пульте ActiveExpression кнопку **MENU / SYM**.
- б. Нажать функциональную кнопку, помеченную на экране ActiveExpression как **Register** (Зарегистрировать).
- в. С помощью функциональных кнопок ActiveExpression ввести PIN-код, который отображается в данный момент на экране.



С помощью текстовых кнопок ввести PIN-код невозможно.

Как только учащийся введет в поле PIN-кода три символа, этот код сразу же передается в ActivHub. Концентратор, в свою очередь, пересылает его в ActivInspire.

Учащийся может изменить введенный код лишь до тех пор, пока видит на экране один или два символа. Это делается посредством функциональных клавиш **Clear** (Очистить) и **Abort** (Отменить), а также кнопки **Delete** (Удалить) на клавиатуре.

ActivInspire регистрирует пульты на ActivHub поочередно. Сколько устройств уже зарегистрировано, видно в поле под PIN-кодом.

Как только число в нем сравнивается с предварительно указанным количеством пультов (то есть, будут зарегистрированы все пульты), окно автоматически закрывается. Если произошел сбой при регистрации какого-либо пульта, окно нужно закрыть вручную.

В случае ввода неправильного PIN-кода для успешной регистрации нужно повторить операции а – в.

Описанный выше процесс можно повторять сколько угодно раз, однако, как показывает практика, делать это не приходится, так как процедура хорошо отлажена. Как правило, все устройства удастся зарегистрировать после исправления лишь пары ошибок.

- Чтобы продолжить занятие, щелчком на кнопке **Finish** (Завершить) закройте окно

или

- Замените неисправный пульт ActivExpression и зарегистрируйте его, если требуется.

Переименование пультов ActivExpression

Существует два способа переименования пультов.

- Изменение имени конкретного пульта в окне **Device Registration** (Регистрация устройств).
- Изменение имени одного или всех пультов в поле **ActivExpression Devices Group** (Группа устройств ActivExpression).

Переименование отдельных пультов

Как переименовать один пульт в окне **Device Registration** (Регистрация устройств).

1. Выделите один из пультов, щелкните на кнопке **Rename** (Переименовать). В окне появляется текущее имя пульта, которое можно изменить в этом же поле.
2. Введите новое имя и щелкните на кнопке **OK**. В диалоговом окне регистрации устройств прежнее имя пульта заменяется на новое. Это значит, что оно занесено в память **ActivHub**. Если теперь зарегистрированный пульт выключить, то при следующем включении он свяжется с ActivHub и получит новое имя.

Как переименовать один пульт в поле **ActivExpression Devices Group** (Группа устройств ActivExpression).

1. Щелкните на кнопке **Rename** (Переименовать). Открывается окно **Device Naming** (Имена устройств).
2. Дважды щелкните на имени устройства и измените его.
3. Щелкните в колонке **Committed** (Принято). Новое имя пульта регистрируется, как описано выше.



Переименование всех пультов сразу

При необходимости Вы можете переименовать все пульты сразу, присвоив им названия, состоящие из общего префикса с последовательной нумерацией.

1. Щелчком на кнопке **Rename** (Переименовать) в окне **ActivExpression Devices Group** (Группа устройств ActivExpression) откройте окно **Device Naming** (Имена устройств).
2. Щелкните на опции **Rename all of the devices using the prefix** (Префикс имени для всех устройств) и введите префикс.
3. Щелкните на кнопке **Apply prefix** (Применить префикс). Все пульты ActivExpression получают на концентраторе ActivHub новые имена, состоящие из префикса и порядкового номера, начиная с 1.



При необходимости их нумерацию можно впоследствии изменить.

Регистрация пультов ActiVote devices – модель AV3

Перед началом регистрации

1. Раздайте пульты учащимся и убедитесь, что они включены.
2. Подключите ActivHub AH2 к своему компьютеру.
3. Запустите приложение ActivInspire.

Процесс регистрации

1. Откройте браузер опросов и щелкните на значке регистрации пультов.

На экран выводится диалоговое окно **Device Registration** (Регистрация устройств). В нем представлена следующая информация:

- изображение пульта ActivHub AH1;
- группы устройств ActiVote и ActiSlate.

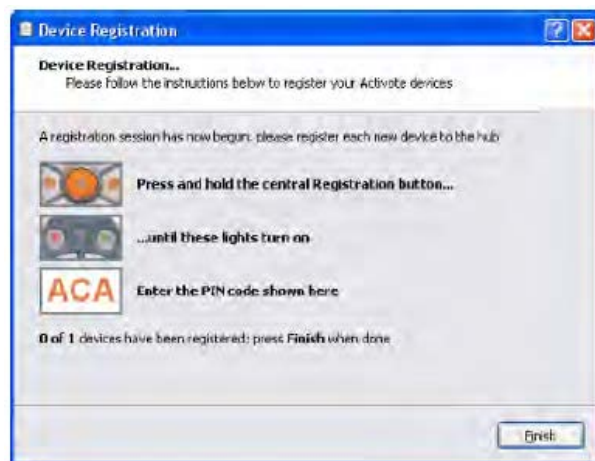


2. Выделите опцию **ActiVotes** (Пульты ActiVote) и щелкните на кнопке **Register** (Зарегистрировать).
3. Введите количество устройств, которые собираетесь зарегистрировать (или выберите их число с помощью стрелок), а затем щелкните на кнопке **Next** (Далее).

Следующее окно содержит четкие инструкции с фотографиями, предельно упрощающие регистрацию устройств (но все же лучше сначала отрепетировать этот процесс с учащимися!).

На экран выводится PIN-код из трех символов, который нужно ввести на каждом регистрируемом устройстве.

Чтобы зарегистрировать свой пульт, каждый учащийся должен выполнить описанные ниже действия.



- а. Нажать центральную кнопку **Registration** (Регистрация) на пульте ActiVote и не отпускать ее, пока не начнут светиться оба верхних индикатора.
- б. Нажимая кнопки пульта ActiVote, ввести PIN-код.

ActivInspire регистрирует пульты на ActivHub поочередно. Сколько уже зарегистрировано устройств, видно в поле под PIN-кодом.

Как только число в нем сравнивается с предварительно указанным количеством пультов (то есть, будут зарегистрированы все пульты), окно автоматически закрывается. Если произошел сбой при регистрации какого-либо пульта, окно нужно закрыть вручную.

В случае неправильного ввода PIN-кода необходимо повторить операции, описанные в пп. а-б (то есть, нажать центральную кнопку и не отпускать ее, пока не начнут светиться оба верхних индикатора, а затем ввести правильный PIN-код).

Описанный выше процесс можно повторять сколько угодно раз, однако, как показывает практика, делать это не приходится, так как процедура хорошо отлажена. Как

правило, все устройства удастся зарегистрировать после исправления лишь пары ошибок.

- Чтобы продолжить занятие, щелчком на кнопке **Finish** (Завершить) закройте окно

или


- Замените неисправный пульт ActiVote и зарегистрируйте его, если требуется.

Регистрация пультов ActiVote – модель AV2

Перед началом регистрации

1. Запустите приложение ActivInspire.
2. Подключите ActivHub AH1 к своему компьютеру.
3. Раздайте пульты учащимся и убедитесь, что они включены.

Процесс регистрации

1. Откройте браузер опросов и щелкните на значке регистрации пультов .

На экран выводится диалоговое окно **Device Registration** (Регистрация устройств). В нем представлена следующая информация:

- изображение пульта ActivHub AH1.
- группы устройств ActiVote и ActiSlate.



2. Выделите опцию **ActiVotes** и щелкните на кнопке **Register** (Зарегистрировать).
3. Введите количество устройств, которые собираетесь зарегистрировать (или выберите их число с помощью стрелок), а затем щелкните на кнопке **Next** (Далее).

Следующее окно содержит четкие инструкции с фотографиями, предельно упрощающие регистрацию устройств (но все же лучше сначала отрепетировать этот процесс с учащимися!).

Чтобы зарегистрировать свой пульт, каждый учащийся должен выполнить описанные ниже действия.

- а. Нажать центральную кнопку **Registration** (Регистрация) на пульте ActiVote. Правый верхний индикатор мигает, а затем начинает непрерывно светиться зеленым цветом.

- б. Отпустить кнопку регистрации.



ActivInspire регистрирует пульты на ActivHub поочередно. При этом в окне отображается, сколько устройств зарегистрировано на данный момент.

Как только число в нем сравнивается с предварительно указанным количеством пультов (то есть, будут зарегистрированы все устройства), окно автоматически закрыва-

ется. Если произошел сбой при регистрации какого-либо пульта, окно нужно закрыть вручную.

Закрепление пультов за учащимися

Ниже описаны достоинства, которые дает закрепление пультов за учащимися, а также описан порядок выполнения такой операции.

- Зачем закреплять пульта за учащимися?
- Порядок закрепления пультов за учащимися

Зачем закреплять пульта за учащимися?

Закреплять пульта за учащимися необязательно, однако это не только ускоряет сравнение и обработку индивидуальных результатов, но и дает оперативную информацию о ходе усвоения материала каждым учеником.

Фамилии учащихся можно получить из файла базы данных. Для этого используется уже существующая база данных, либо создается и экспортируется новая средствами ActivInspire.

Как только Вы подключаете к своему компьютеру концентратор ActivHub, на экране появляется диалоговое окно со списком всех зарегистрированных пультов. В зависимости от настроек браузера опросов в нем может отображаться:

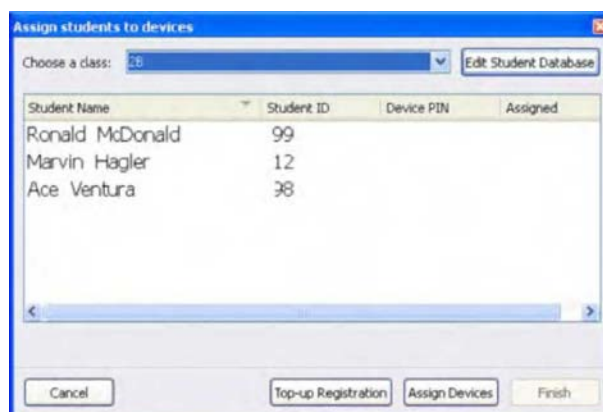
- **Device Number** (Номер устройства) – опрос проводится анонимно;
- **Device Name** (Имя пульта) – поименный опрос без закрепления пультов за учениками;
- **Student Name** (Фамилия ученика) – поименный опрос с закреплением пультов за учениками.

Порядок закрепления пультов за учащимися

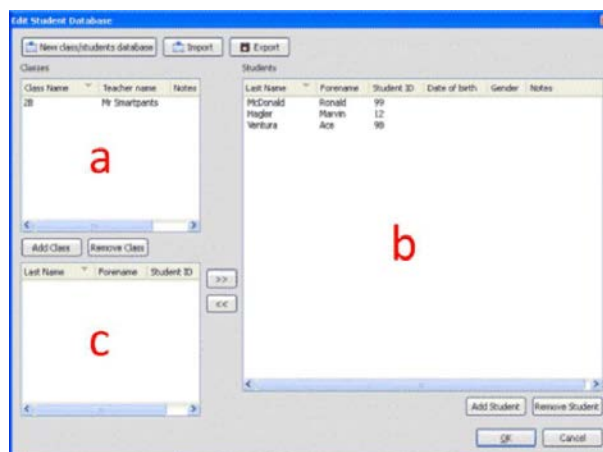
В окне браузера опросов

1. Щелкните на опции **Assign students to devices** (Закрепить устройства за учениками). На экран выводится диалоговое окно закрепления пультов за учащимися.

Поля **Student Names** (Фамилии учеников) и **Student ID** (Идентификаторы учеников) заполняются здесь из файла базы данных. Фамилии можно импортировать из файла базы данных с расширением .edb или .csv, либо составить их список и экспортировать базу данных учебной группы из ActivInspire.



2. Щелкните на опции **Edit Student Database** (Редактировать базу данных учеников). На экран выводится диалоговое окно под таким же заголовком.



3. В поле **a** добавьте учебный класс.
- Щелкните на кнопке **Add Class** (Добавить класс). Открывается диалоговое окно добавления класса.
 - Заполните поля **Class Name** (Название класса) и **Teacher Name** (Фамилия учителя), а в поле **Notes** (Заметки) при необходимости охарактеризуйте учебную группу.
 - Щелкните на кнопке **Submit** (Выполнить).



4. В поле **b** добавьте учеников.

- а. Щелкните на кнопке **Add Student** (Добавить ученика). На экран выводится диалоговое окно **Student** (Ученик).
- б. Заполните поля **Name** (Фамилия), **Forename** (Имя) и **Student ID** (Идентификатор ученика).
- в. Щелкните на кнопке **Submit** (Выполнить).

После возвращения в диалоговое окно **Edit Student Database** (Редактирование базы данных учеников).

5. Выделите нужный класс.
6. Выделите фамилии учеников, за которыми хотите закрепить пульты.
7. С помощью стрелок добавьте учеников в список поля **c** или удалите их из него.
8. Щелкните на кнопке **OK**. Диалоговое окно редактирования базы данных учеников закрывается, а вместо него на экран вновь выводится окно **Assign students to devices** (Закрепление пультов за учениками).



Пульты можно закрепить лишь за теми учениками, которые перечислены в данном окне. Если их окажется больше, чем количество зарегистрированных устройств, на экране появится предупреждение об этом.

Чтобы зарегистрировать дополнительные пульты, перед тем, как закреплять их за учениками, выделите опцию **Top-up Registration** (Дополнительная регистрация). После этого откроется диалоговое окно **Device Registration** (Регистрация устройств). Порядок дальнейших действий описан в разделе *Регистрация пультов*.

В диалоговом окне **Assign students to devices** (Закрепление пультов за учениками).

9. Выделите опцию **Assign Devices** (Распределить устройства). В диалоговом окне появятся номера PIN-кодов. Если используются пульты ActivExpression, на их экраны будет выведено соответствующее уведомление.

10. Каждый ученик должен ввести PIN-код, который видит на интерактивной доске.

- На пультах ActiVote для этого нужно нажать кнопку ответа.
- На пультах ActivExpression следует нажать функциональные кнопки.

В диалоговом окне **Assign students to devices** (Закрепить пульты за учениками) закрепленные устройства выделены зеленым цветом. Если нажать кнопку **Named Voting** (Поименный опрос), рядом с пультами Вы увидите фамилии учеников.

Готовимся к занятию в мастере вопросов

Порядок работы


Чтобы помочь преподавателю подготовиться к занятию, мастер опросов последовательно выводит на экран ряд диалоговых окон.

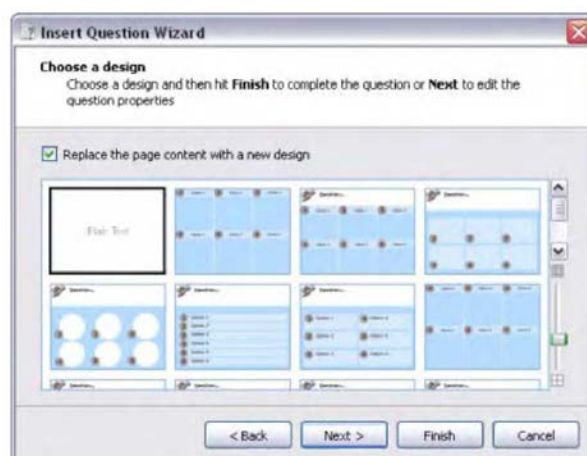
Порядок работы с мастером вопросов

1. Выберите тип вопроса.
2. Выберите компоновку экрана.
3. Введите текст вопроса и вариантов ответа на него.
4. Щелчком на кнопке **Finish** (Завершить) закройте окно мастера.



Мастер вопросов помещает на страницу флипчарта текстовые объекты, превращая ее в страницу вопросника. При выборе некоторых шаблонов компоновки на странице появляются также графические объекты. Для поиска объектов и определения их типа пользуйтесь браузерами. Текстовые и другие объекты можно редактировать.

Как только Вы переходите на страницу вопросов, на экране появляется зеленая кнопка **Start Vote** (Начать опрос) , щелчком на которой можно начать опрос учащихся.

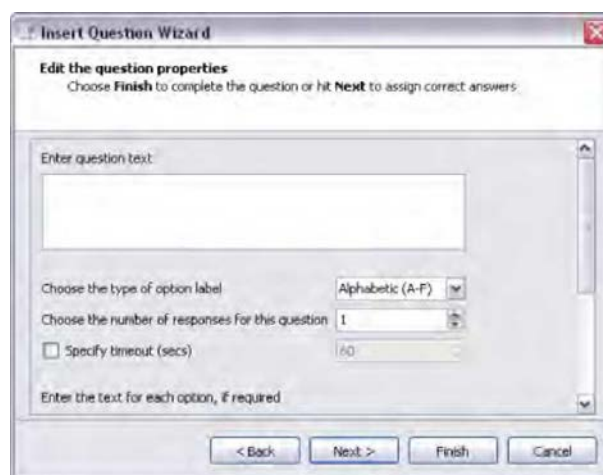


Другие полезные возможности

Для каждого типа вопросов можно задать правильный ответ. Получив его с пульта учащегося во время опроса, ActivInspire помещает ответ на дополнительную страницу результатов, где выделяет зеленым цветом, а на круговой диаграмме помечает красным.

Важная информация о свойствах и тэгах приводится в разделе *Справки > Свойства > Свойства идентификации*.


В правильных текстовых ответах учитывается регистр символов. Правильность



же цифровых ответов определяется с некоторым допуском, который устанавливается в мастере вопросов.

Вопросы всех типов дополняются опцией перехода к следующему вопросу. Это стимулирует обсуждение в группе и ответную реакцию аудитории.

Оперативные и экспресс-опросы

В ходе занятия Вы можете в любой момент задать аудитории вопрос и щелкнуть на кнопке **ExpressPoll** (Экспресс-опрос) . После этого на экране появится **Wonderwheel** (Чудо-колесо опроса).

Почему оно так называется, Вы легко поймете, несколько раз воспользовавшись этим инструментом. Оно помогает очень четко изложить вопрос, благодаря чему аудитория буквально на лету схватывает, что делать дальше.

Как это работает

1. Проведя пером по колесу Wonderwheel, выделите тип вопроса.
2. От выделенного элемента проведите пером в радиальном направлении от центра колеса, после чего увидите на экране возможные варианты вопроса.
3. Щелкните на нужном варианте.

На иллюстрации справа представлено «чудо-колесо» Wonderwheel для устройств ActiVote. На нем выделены вопросы типа **True/False** (Истина/Ложь), допускающие 4 варианта ответа. Выделенный вариант предполагает ответы **True** (Истина), **False** (Ложь) и **Don't know** (Не знаю).



Все они отображаются в окне **Voting Summary** (Сводка опроса).

В поле рядом с кнопкой прекращения опроса можно ввести его длительность, или задать ее с помощью стрелок. Если длительность экспресс-опроса задана в профиле, отсчет времени начинается сразу же после появления на экране этого окна сводки. В тех случаях, когда задана длительность опроса, на экране появляется дополнительная кнопка **Pause Vote** (Пауза опроса), которая еще больше расширяет возможности опроса аудитории.

Подробнее о том, как создавать и править профили, см. *Использование ActivInspire > Профили для Вас*.

Справки

Данный справочный раздел содержит список и краткое описание инструментов, меню, операций, свойств и параметров, которые предлагает ActivInspire, а также их предназначения.

- Горячие клавиши
- Настройки
- Система меню
- Инструментальные панели
- Инструменты
- Операции
- Свойства
- Параметры

Горячие клавиши

Операция	Windows™	Linux™	Mac®
Справка	F1	F1	F1
Перейти в режим конструктора и обратно	F2	F2	F2
Экспресс-опрос	F3	F3	F3
Работа в парах	F4	F4	F4
Переход в полноэкранный режим и обратно	F5	F5	F5
Инструментарий рабочего стола	F6	F6	F6
Проверка правописания на флипчарте	F7	F7	F7
Браузер страниц	F8	F8	F8
Браузер свойств	F9	F9	F9
Браузер операций	F10	F10	F10
Окно навигации Dashboard	F11	F11	F11
Promethean Planet	F12	F12	F12
Выбрать все	CTRL + A	CTRL + A	Cmd + A
Переключение между браузерами	CTRL + B	CTRL + B	Cmd + B
Копировать	CTRL + C	CTRL + C	Cmd + C
Дублировать объект	CTRL + D	CTRL + D	Cmd + D
Ластик	CTRL + E	CTRL + E	Cmd + E
Заливка	CTRL + F	CTRL + F	Cmd + F
Группировать / разгруппировать	CTRL + G	CTRL + G	Cmd + G
Маркер	CTRL + H	CTRL + H	Cmd + H
Вставить пустую страницу после текущей	CTRL + I	CTRL + I	Cmd + I
Редактировать профиль	CTRL + J	CTRL + J	Cmd + J
Экранная клавиатура	CTRL + K	CTRL + K	Cmd + K
Вставить ссылку на файл	CTRL + L	CTRL + L	Cmd + L
Вставить мультимедийный материал	CTRL + M	CTRL + M	Cmd + M



Операция	Windows™	Linux™	Mac®
Открыть новый флипчарт	CTRL + N	CTRL + N	Cmd + N
Открыть имеющийся флипчарт	CTRL + O	CTRL + O	Cmd + O
Перо	CTRL + P	CTRL + P	Cmd + P
Вставить вопрос	CTRL + Q	CTRL + Q	Cmd + Q
Шторка	CTRL + R	CTRL + R	Cmd + R
Сохранить флипчарт	CTRL + S	CTRL + S	Cmd + S
Инструмент «Текст»	CTRL + T	CTRL + T	Cmd + T
Просмотреть изменения	CTRL + U	CTRL + U	Cmd + U
Вставить	CTRL + V	CTRL + V	Cmd + V
Закрыть	CTRL + W	CTRL + W	Cmd + W
Вырезать	CTRL + X	CTRL + X	Cmd + X
Повторить последнее действие	CTRL + Y	CTRL + Y	Cmd + Y
Отменить последнее действие	CTRL + Z	CTRL + Z	Cmd + Z
Увеличить размеры объекта	CTRL + +	CTRL + +	Cmd + +
Уменьшить размеры объекта	CTRL + -	CTRL + -	Cmd + -
Заметки на рабочем столе	CTRL + Shift + A	CTRL + Shift + A	Cmd + Shift + A
Перенести на задний план	CTRL + Shift + B	CTRL + Shift + B	Cmd + Shift + B
Связи	CTRL + Shift + C	CTRL + Shift + C	Cmd + Shift + C
Сделать снимок рабочего стола	CTRL + Shift + D	CTRL + Shift + D	Cmd + Shift + D
Экспортировать страницу	CTRL + Shift + E	CTRL + Shift + E	Cmd + Shift + E
Перенести на передний план	CTRL + Shift + F	CTRL + Shift + F	Cmd + Shift + F
Конструктор сетки	CTRL + Shift + G	CTRL + Shift + G	Cmd + Shift + G
Распознавание рукописного текста	CTRL + Shift + H	CTRL + Shift + H	Cmd + Shift + H
Скрыть/показать объект	CTRL + Shift + I	CTRL + Shift + I	Cmd + Shift + I
Буксировать копию	CTRL + Shift + J	CTRL + Shift + J	Cmd + Shift + J
Камера – снимок участка	CTRL + Shift + K	CTRL + Shift + K	Cmd + Shift + K

Операция	Windows™	Linux™	Mac®
Блокировать / разблокировать объект	CTRL + Shift + L	CTRL + Shift + L	Cmd + Shift + L
Волшебные чернила	CTRL + Shift + M	CTRL + Shift + M	Cmd + Shift + M
Браузер заметок	CTRL + Shift + N	CTRL + Shift + N	Cmd + Shift + N
Круглый луч фонаря	CTRL + Shift + O	CTRL + Shift + O	Cmd + Shift + O
Печать	CTRL + Shift + P	CTRL + Shift + P	Cmd + Shift + P
Редактировать вопрос на странице	CTRL + Shift + Q	CTRL + Shift + Q	Cmd + Shift + Q
Магнитофон	CTRL + Shift + R	CTRL + Shift + R	Cmd + Shift + R
Инструмента «Фигура»	CTRL + Shift + S	CTRL + Shift + S	Cmd + Shift + S
Бегущая строка	CTRL + Shift + T	CTRL + Shift + T	Cmd + Shift + T
Часы	CTRL + Shift + U	CTRL + Shift + U	Cmd + Shift + U
Переместить вперед	CTRL + Shift + V	CTRL + Shift + V	Cmd + Shift + V
Переместить назад	CTRL + Shift + W	CTRL + Shift + W	Cmd + Shift + W
Отразить по горизонтали	CTRL + Shift + X	CTRL + Shift + X	Cmd + Shift + X
Отразить по вертикали	CTRL + Shift + Y	CTRL + Shift + Y	Cmd + Shift + Y
Масштаб страницы	CTRL + Shift + Z	CTRL + Shift + Z	Cmd + Shift + Z
Выбрать	Esc	Esc	Esc
Перейти на следующую страницу	PgDown	PgDown	Стрелка вниз
Перейти на предыдущую страницу	PgUp	PgUp	Стрелка вверх
Удалить	Del	Del	Del

Настройки

Вид и положение всех инструментальных панелей, браузеров и панелей меню можно настраивать по своему усмотрению. Любой из этих элементов можно зафиксировать в заданном месте, а также буксировать по экрану. Некоторые из них являются плавающими, другие можно свертывать или пристыковывать к краям.

Опции	Studio	Primary	Описание	
Toolbox Options (Параметры панели инструментов)			Dock left (Пристыковать слева)	Инструментальная панель располагается у левой, правой, верхней или нижней кромки окна.
			Dock right (Пристыковать справа)	
			Dock top (Пристыковать сверху)	
			Dock bottom (Пристыковать внизу)	
			Floating (Плавающая)	Позволяет буксировать инструментальную панель в любое место окна ActivInspire, щелкнув на его панели заголовка. Инструментальную панель можно сделать плавающей в любое время, просто отбуксировав ее из пристыкованного положения в центр окна.
			Roll Up (Свернуть)	Переключатель. Когда инструментальная панель находится в обычном (развернутом) положении, щелчок на этой опции свертывает ее так, что остаются видны лишь значки ее главного меню и навигации по странице. Если панель свернута, щелчок на этой опции развертывает ее, делая видимым полный набор инструментов.
			Roll In (Показать)	Переключатель. Выводит на экран или скрывает панель быстрого вызова главной инструментальной панели.
Roll Up (Свернуть)				См. описание опции Roll Up (Свернуть) выше.

Опции	Studio	Primary	Описание	
Pin Toolbox (Зафиксировать панель инструментов)				Переключатель. Закрепляет инструментальную панель на экране, предотвращая тем самым ее выход из видимой области (такое может произойти, если она пристыкована к какой-либо кромке).

Система меню

Данный раздел содержит перечень и краткое описание инструментов и функций, входящих в каждое меню ActivInspire, как стационарное, так и всплывающее.

- Панель меню
- Всплывающие меню
- Манипуляторы вида и размера

Панель меню

Ниже описаны пункты, которые по умолчанию включены в систему меню ActivInspire.

- **File** (Файл)
- **Edit** (Правка)
- **View** (Вид)
- **Insert** (Вставка)
- **Tools** (Инструменты)
- **Help** (Справка)

Описание инструментальных средств ActivInspire приводится в разделе *Инструменты*.

File (Файл)

Состав меню **File** (Файл) приведен ниже.

Пункт меню	Опции	Описание
New Flipchart (Новый флипчарт)		Открывает новый флипчарт под названием Untitled (Без названия).
New (Создать)	Screen Size Flipchart (Флипчарт по размерам экрана)	Открывает новый флипчарт заданного размера.
	1024 x 768 Flipchart (Флипчарт 1024 x 768)	
	1152 x 864 Flipchart (Флипчарт 1152 x 864)	
	1280 x 1280 Flipchart (Флипчарт 1280 x 1280)	
	Custom Size Flipchart (Флипчарт другого размера)	
Open... (Открыть...)		Открывает папку My Flipcharts (Мои флипчарты).
Open Recent (Открыть последний)		Открывает список последних флипчартов, с которыми велась работа.

Пункт меню	Опции	Описание
	Clear List (Очистить список)	Очищает список флипчартов, с которыми велась работа в последнее время.
Close flipchart (Закрыть флипчарт)		Закрывает текущий флипчарт. Если в нем есть несохраненные изменения, на экран выводится диалоговое окно, предлагающее сохранить их или выйти без сохранения. После щелчка на кнопке Yes to save before closing (Да, сохранить перед закрытием), на экран выводится диалоговое окно Save the flipchart as... (Сохранить флипчарт как...) с открытой папкой My flipcharts (Мои флипчарты).
Save (Сохранить)		Сохраняет текущий флипчарт. Если он имеет исходное имя Untitled (Без названия), на экран выводится диалоговое окно Save the flipchart as... (Сохранить флипчарт как...).
Save As... (Сохранить как...)		Выводит на экран диалоговое окно Save the flipchart as... (Сохранить флипчарт как...) с открытой папкой My flipcharts (Мои флипчарты). В нем можно переименовать флипчарт, сохранить его в папке по умолчанию или задать другую. <u>Опции</u> <ul style="list-style-type: none"> • Save (Сохранить) – флипчарт сохраняется в указанной папке. • Cancel (Отмена) – выход без сохранения.
Summary... (Сводка...)		Открывает диалоговое окно Flipchart Summary (Сводка по флипчарту). Здесь можно описать свой флипчарт. <u>Опции</u> <ul style="list-style-type: none"> • OK – сохранение сводки флипчарта. • Cancel (Отмена) – выход без сохранения.
	Title (Заголовок)	Здесь можно ввести заголовок флипчарта.
	Description (Описание)	Здесь можно кратко описать назначение и содержание флипчарта.
	Grade (Год обучения)	Здесь можно указать, для занятий в каком классе предназначен данный флипчарт.
	Keywords (Ключевые слова)	Здесь можно добавить слова, который характеризуют флипчарт.

Пункт меню	Опции	Описание
Publish... (Публиковать)		Открывает диалоговое окно Publish Flipchart (Публикация флипчарта). Здесь можно ограничить права других пользователей на работу с данным флипчартом. <u>Опции</u> <ul style="list-style-type: none"> • Cancel (Отмена) – выход без сохранения. • Save Details (Сохранить подробности) – сохранять список внесенных изменений без их публикации. • Publish... (Публиковать...) – применить внесенные изменения, сохранить их и опубликовать флипчарт.
	Publisher Information (Информация об авторе)	Соответствующие сведения вводятся в текстовом поле. От пользователей они скрыты. Здесь автоматически отображается и ранее введенная информация.
	Prevent copying pages and objects (Запретить копирование страниц и объектов)	Не разрешает вырезать и копировать объекты и страницы флипчарта. При этом пользователи могут по-прежнему дублировать объекты и создавать их зеркальные копии, а также разбирать текст.
	Prevent Flipchart saving and exporting (Запретить сохранение и экспорт флипчарта)	Запрещает пользователям сохранять и экспортировать Ваш флипчарт. Кроме того, не допускается экспорт результатов опросов. Когда сохранение разрешено, флипчарт записывается на диск как обычный, то есть, без каких-либо ограничений.
	Prevent Flipchart printing (Запретить печать флипчарта)	Не допускает вывод данного флипчарта на печать.
	Prevent Camera (Блокировать камеру)	Предотвращает использование инструмента Camera (Камера) в текущем сеансе работы. Такое ограничение касается всех флипчартов, открытых одновременно с данным.
Submit Flipcharts to Promethean Planet (Передать флипчарт в Promethean Planet)		Открывает веб-сайт Promethean Planet в веб-браузере.

Пункт меню	Опции	Описание
Import (Импортировать)	PowerPoint® As Images (PowerPoint как изображения)	При выполнении любой из операций импорта можно выбрать место для нового файла. <u>Опции</u> <ul style="list-style-type: none"> • Open (Открыть) – начало импорта. • Cancel (Отмена) – выход без сохранения.
	PowerPoint® As Objects (PowerPoint как объекты)	
	ExamView® XML file (XML-файл ExamView)	
	IMS QTI XML file (XML-файл IMS QTI)	Открывается диалоговое окно, где нужно найти и выделить файл для импорта.
	SMART Notebook File v8, v9, v9.5, v10 (Файл SMART Notebook v8, v9, v9.5, v10)	В ActivInspire Personal не поддерживается.
	SMART Gallery Item File (Файл элемента галереи SMART)	
	Resource Pack To My Resources... (Пакет ресурсов в Мои ресурсы...)	На экран выводится диалоговое окно Open Resource Pack (Открыть пакет ресурсов), позволяющее импортировать материалы из соответствующей библиотеки ресурсов.
	Resource Pack To Shared Resources... (Пакет ресурсов в Общие ресурсы...)	
Print... (Печать...)		Выводит текущий флипчарт на заданный по умолчанию принтер.
Settings... (Параметры...)		На экран выводится страница Settings (Параметры) диалогового окна Edit Profiles (Изменить профили). Здесь можно изменить конфигурацию системы проведения опросов, инструментария и мультимедийных материалов. Подробнее см. <i>Справки > Параметры</i> .


Пункт меню	Опции	Описание
Exit (Выход)		Закрывает приложение ActivInspire, предварительно предложив сохранить внесенные изменения. Опции <ul style="list-style-type: none"> • Yes (Да) – изменения сохраняются. • No (Нет) – выход без сохранения изменений. • Cancel (Отмена) – окно закрывается и продолжается сеанс работы.

Edit (Правка)

Состав меню **Edit** (Правка) приведен ниже.

Пункт меню	Значения	Описание
Design Mode (Режим конструктора)		Переключатель, с помощью которого можно переходить в режим конструктора и выходить из него. Подробнее см. <i>Режим конструктора</i> .
Undo (Отменить)		Отменяет или повторяет предыдущую команду или операцию.
Redo (Повторить)		
Select (Выбрать)		Выводит на экран значок выбора  .
Select All (Выбрать все)		Выделяются все объекты на текущей странице.
Page Background... (Фон страницы...)		Выводит на экран окно выбора, где можно задать фон для текущей страницы. <u>Предлагаемые опции:</u> <ul style="list-style-type: none"> • Fill (Заливка) – выберите один или два цвета градиентной заливки; • Image (Изображение) – найдите подходящее изображение, задайте место его расположения и вид; • Desktop Snapshot (Снимок рабочего стола); • Desktop Overlay (Наложение рабочего стола).
Grid... (Сетка...)		Открывает окно Grid Designer (Конструктор сетки), где Вы можете создать собственную цветную многоуровневую сетку.
Clear (Очистить)		Все опции данного пункта меню действуют только на текущей странице.
	Clear Annotations (Очистить заметки)	Удаляет все надписи и рисунки, сделанные с помощью инструментов Pen (Перо), Highlighter (Маркер) и Magic Ink (Волшебные чернила).

Пункт меню	Значения	Описание
	Clear Objects (Очистить объекты)	Удаляются все объекты, включая текстовые, которые были созданы с помощью инструмента Text (Текст).
	Clear Grid (Очистить сетку)	Удаляется сетка всех уровней.
	Clear Background (Очистить фон)	Удаляет фон.
	Clear Page (Очистить страницу)	Удаляет все элементы, имеющиеся на текущей странице.
Reset Page (Сброс страницы)		Восстанавливает состояние текущей страницы, в котором она находилась при последнем сохранении.
Cut (Вырезать)		Вырезаются, вставляются, дублируются или удаляются выделенные объекты или страницы.
Copy (Копировать)		
Paste (Вставить)		
Duplicate (Дублировать)		
Delete (Удалить)		
Transform (Преобразовать)	Increase Object Size (Увеличить размеры объекта)	Увеличивает или уменьшает размеры объекта с дискретностью 10% от исходного размера.
	Decrease Object Size (Уменьшить размеры объекта)	
	Original Size (Исходный размер)	Восстанавливает исходный размер объекта.
	Best Fit to Width (По ширине)	Масштабирует один или несколько выделенных объектов так, чтобы они вписывались по ширине или высоте страницы без изменения пропорций.
	Best Fit to Height (По высоте)	 Применимо только к объектам, исходный размер которых выходит за рамки страницы (например, сканированные изображения).
	Best Fit to Page (По размеру страницы)	Масштабирует один или несколько выделенных объектов так, чтобы они вписывались в страницу (по ее ширине и высоте) без изменения пропорций.  Применимо только к объектам, исходный размер которых выходит за рамки страницы (например, сканированные изображения).

Пункт меню	Значения	Описание
	Mirror in X Axis (Зеркалировать по вертикали)	Создает зеркальное отражение объекта относительно оси X, разворачивая его в сторону верхней кромки страницы.
	Mirror in Y Axis (Зеркалировать по горизонтали)	Создает зеркальное отражение объекта относительно оси Y, разворачивая его в сторону левой кромки страницы.
	Flip in X Axis (Отразить по вертикали)	Отражает объект относительно оси X в сторону верхней кромки страницы.
	Flip in Y Axis (Отразить по горизонтали)	Отражает объект относительно оси Y в сторону левой кромки страницы.
	Align (Выровнять)	 Выравниваются объекты в группе.
	Align Left (Выровнять по левому краю)	Все выделенные объекты выравниваются так, что их левые края находятся на одной линии с самым левым из выделенных объектов.
	Align Center X (Центровать по горизонтали)	Все выделенные объекты выравниваются так, что их центры оказываются на одной горизонтальной линии с центром исходного описанного прямоугольника.
	Align Right (Выровнять по правому краю)	Все выделенные объекты выравниваются так, что их правые края находятся на одной линии с самым правым из выделенных объектов.
	Align Top (Выровнять по верху)	Все выделенные объекты выравниваются так, что их верхние края находятся на одной линии с самым верхним из выделенных объектов.
	Align Center Y (Центровать по вертикали)	Все выделенные объекты выравниваются так, что их центры оказываются на одной вертикальной линии с центром исходного описанного прямоугольника.
	Align Bottom (Выровнять по низу)	Все выделенные объекты выравниваются так, что их нижние края находятся на одной линии с самым нижним из выделенных объектов.
	Align Width (Выровнять по ширине)	Все выделенные объекты растягиваются так, что их ширина становится такой же, как и у того, который был создан раньше остальных.
	Align Height (Выровнять по высоте)	Все выделенные объекты растягиваются так, что их высота становится такой же, как и у того, который был создан раньше остальных.
	Align Angle (Выровнять углы)	Объекты располагаются под тем же углом, что и самый первый созданный из их числа.

Пункт меню	Значения	Описание
	Align Complete (Выровнять полностью)	Все выделенные объекты выравниваются так, что их левые, правые, нижние и верхние края, ширина, высота и угол совпадают с тем из них, который был создан раньше остальных.
Reorder (Изменить порядок)		Выделенные объекты перемещаются на другой уровень или на другой слой.
	Bring to Front (Перенести на передний план)	Объект переносится на верхний уровень (поверх всех других).
	Bring Forwards (Переместить вперед)	Объект перемещается на один уровень вверх.
	Send to Back (Перенести на задний план)	Объект переносится на самый нижний уровень (под всеми остальными).
	Send Backwards (Переместить назад)	Объект перемещается на один уровень вниз.
	To Top Layer (На верхний слой)	Объект переносится на верхний, средний или нижний слой.
	To Middle Layer (На средний уровень)	
	To Bottom Layer (На нижний уровень)	
Question on Current Page... (Вопрос на текущей странице...)		На экран выводится окно вставки вопроса, где можно выбрать тип вопроса и его компоновку. Подробнее см. <i>Применение системы опроса учащихся > Готовимся к занятию в мастере вопросов.</i>
Student Database... (База данных учащихся...)		Открывает диалоговое окно Edit Student Database (Редактирование базы данных учащихся). Подробнее см. <i>Применение системы опроса учащихся > Закрепление пультов за учащимися.</i>
Profiles... (Профили...)		На экран выводится диалоговое окно Edit Profiles (Изменить профили) с открытой закладкой Layout (Компоновка). В ActivInspire Personal не поддерживается.
Design Mode Settings... (Параметры режима конструктора...)		На экран выводится страница Settings (Параметры) диалогового окна Edit Profiles (Изменить профили).

View (Вид)

Состав меню **View** (Вид) приведен ниже.

Пункт меню	Описание
Switch Profile (Сменить профиль)	Открывает ниспадающее меню со списком доступных профилей. В ActivInspire Personal не поддерживается.
Fullscreen (Полноэкранный)	Переход в полноэкранный режим.  Для выхода из полноэкранного режима нужно щелкнуть на значке  .
Flipcharts (Флипчарты)	На экран выводится ниспадающее меню со списком открытых в данный момент флипчартов.
Next Page (Следующая страница)	Выводит на экран следующую или предыдущую страницу.
Previous Page (Предыдущая страница)	
Page Zoom (Масштаб страницы).	Позволяет начать масштабирование страницы. Левый щелчок увеличивает масштаб, а правый – уменьшает его. Панорамирование на странице флипчарта производится методом буксировки.
Browsers (Браузеры)	Переключатели, которые выводят на экран и скрывают окна браузеров, панель меню, закладки документов и корзину.
Menubar (Панель меню)	
Document Tabs (Закладки документов)	
Flipchart bin (Корзина флипчарта)	
Dashboard (Окно навигации)	Выводит на экран окно навигации ActivInspire.
Sound Controller (Аудиоконтроллер)	При щелчке на имени аудиофайла открывается окно аудиоконтроллера и начинается воспроизведение звука. Аудиоконтроллер отображается на странице флипчарта до тех пор, пока Вы не закроете его или не перейдете на другую страницу флипчарта.
Customize... (Настроить...)	На экран выводится страница Commands (Команды) диалогового окна Edit Profiles (Изменить профили).


Insert (Вставка)

Состав меню **Insert** (Вставка) приведен ниже.

Пункт меню	Опции	Описание
Page (Страница)	Blank Page Before Current (Чистая страница перед текущей)	Чистая страница вставляется перед текущей или после нее.
	Blank Page After Current (Чистая страница перед текущей)	
	Desktop Snapshot (Снимок рабочего стола);	Выводит на экран рабочий стол, после щелчка на кнопке Take Snapshot (Сделать снимок) делает его снимок, который вставляет после текущей страницы.
	 Меню может содержать и другие пункты. Их список зависит от установленных на Вашей системе ресурсов.	
	More Page Templates (Дополнительные шаблоны страниц)	Выводит на экран браузер ресурсов с открытой папкой Shared Resources (Общие ресурсы). В ActivInspire Personal не поддерживается.
Question... (Вопрос...)		Запускает мастер вставки вопросов.
Media... (Мультимедия)		Выводит на экран диалоговое окно выбора мультимедийного файла для вставки.
Link (Ссылка)	File... (Файл...)	На экран выводится диалоговое окно выбора файла.
	Website... (Веб-сайт...)	На экран выводится диалоговое окно выбора веб-страницы для вставки.
Text (Текст)		Запускает инструмент Text (Текст)  .
Shapes (Фигуры)		Открывает меню Shapes (Фигуры). Позволяет выбрать нужную геометрическую фигуру или нарисовать ее. В ActivInspire Personal не поддерживается.
Connectors (Связи)		Запускает инструмент Connectors (Связи)  .
Timestamp (Метка времени)		Ставит метку времени на текущую страницу.

Tools (Инструменты)

Состав меню **Tools** (Инструменты) приведен ниже.

Пункт меню	Значения	Описание
Desktop Annotate (Заметки на рабочем столе)		Позволяет: <ul style="list-style-type: none"> наносить заметки на рабочий стол своего компьютера в реальном времени с помощью инструментов Pen (Перо)  и Highlighter (Маркер) . работать на рабочем столе с другими приложениями, запущенными с помощью значка Select (Выбор) .
Desktop Tools (Инструментарий рабочего стола)		Свертывает ActivInspire, после чего открывается окно Desktop Tools (Инструментарий рабочего стола).
Dual User (Работа в парах)		Позволяет работать сразу двумя перьями ActivPen на интерактивной доске ActivBoard v3 или модернизированной ActivBoard v2.
ExpressPoll (Экспресс-опрос)		Выводит на экран «чудо-колесо» опроса, позволяющее выбрать стиль вопроса и вариант его постановки перед аудиторией.
Pen (Перо)		Позволяет писать и рисовать заметки на интерактивной доске.
Highlighter (Маркер)		Позволяет выделять отдельные участки флипчарта полупрозрачным цветом.
Eraser (Ластик)		Позволяет полностью или частично удалять заметки, созданные инструментом Pen (Перо), Highlighter (Маркер) или Magic Ink (Волшебные чернила).
Fill (Заливка)		Позволяет заливать: <ul style="list-style-type: none"> фигуры одним цветом или градиентными цветами (они устанавливаются в браузере свойств); области пересечения фигур отличающимся цветом; страницы.
Magic Ink (Волшебные чернила)		Позволяет делать участки флипчарта невидимыми и открывать их в нужный момент.
Handwriting Recognition (Распознавание рукописного текста)		Позволяет преобразовывать сделанные от руки надписи в текстовые фрагменты.

Пункт меню	Значения	Описание
Shape Recognition (Распознавание фигур)		Позволяет делать рисунки от руки, а затем преобразовывать их в стандартные геометрические фигуры.
Revealer (Шторка)		Позволяет выборочно открывать отдельные участки страниц флипчарта.
Spotlight (Фонарь)	Circular Spotlight (Круглый луч)	Позволяет выводить на экран пятна разной формы и прозрачности, которые «высвечивают» или закрывают отдельные участки флипчарта.
	Square Spotlight (Квадратный луч)	
	Solid Circular Spotlight (Круглая маска)	
	Solid Square Spotlight (Квадратная маска)	
Camera (Камера)	Area Snapshot (Снимок участка).	Позволяет сделать снимок экрана, например, изображения с веб-сайта или флипчарта.
	Point to Point Snapshot (Снимок с ломаной границей).	
	Freehand Snapshot (Снимок с рисованной границей).	
	Window Snapshot (Снимок окна).	
	Fullscreen Snapshot (Снимок всего экрана).	
Math Tools (Математический инструментарий)	Ruler (Линейка)	Используется для нанесения линий на интерактивную доску и измерения их длины.
	Protractor (Транспортир)	Позволяет рисовать дуги, сектора и круги, а также измерять величину углов.
	Compass (Циркуль)	Позволяет с помощью инструмента Pen (Перо), Highlighter (Маркер) или Eraser (Ластик) наносить круги и дуги любого размера, цвета с разной толщиной линии.

Пункт меню	Значения	Описание
	Dice Roller (Кубики)	Позволяет бросать кубики (числом до 5), задавать длительность их вращения, а также отображать результат броска на флипчарте.
	Calculator (Калькулятор)	Служит для выполнения математических вычислений на интерактивной доске.
More Tools... (Дополнительный инструментарий...)	Sound Recorder (Магнитофон)	Используется для записи звуков и их вставки в флипчарт.
	Screen Recorder (Видеомагнитофон)	Служит для записи действий, выполняемых в флипчарте, на рабочем столе или в окне какого-либо приложения, а также для сохранения такой записи в файл .avi и последующего его воспроизведение в виде анимации.
	On-screen Keyboard (Экранная клавиатура)	Используется для ввода текста на окне флипчарта непосредственно у интерактивной доски.
	Clock (Часы)	Отображает на экране часы, которые можно использовать для ограничения времени выполнения заданий и организации состязаний.
	Tickertape... (Бегущая строка...)	Выводит на экран бегущую строку с пользовательским текстом, которая отображается, пока Вы ее не уберете.
	Web Browser (Веб-браузер)	Запускает веб-браузер, установленный на компьютере по умолчанию.
	Spellcheck Flipchart (Проверка правописания на флипчарте)	Позволяет проверять правописание на флипчарте.
	Teacher Lock... (Замок преподавателя...)	Ограничивает список разрешенных действий.
	Device Registration (Регистрация пультов...)	Запускает процесс оповещения ActivHub о количестве устройств и их групп в классе. Перед началом опроса необходимо обязательно зарегистрировать все устройства.
	Edit User Defined Buttons... (Редактировать программируемые кнопки...)	Позволяет назначать собственные комбинации горячих клавиш для меню быстрого доступа главной инструментальной панели.


Help (Справка)

Состав меню **Help** (Справка) приведен ниже.

Пункт меню	Описание
Contents (Содержание)	Открывает данный справочный файл.
Promethean Website (Веб-сайт Promethean)	Открывает веб-сайт Promethean или Promethean Planet в веб-браузере.
Promethean Planet (Сеть Promethean Planet)	
Check for updates... (Проверка обновлений)	Проверяет наличие обновленных версий ActivInspire. Затем либо сообщает, что на компьютере установлена новейшая версия приложения, либо выводит на экран диалоговое окно ActivInspire Update (Обновление ActivInspire). В нем содержатся инструкции по загрузке и установке новой версии программного обеспечения.
About (О программе)	Открывает диалоговое окно About ActivInspire (Об ActivInspire) со сведениями о текущей версии приложения и лицензионном соглашении.

Всплывающие меню

Всплывающие меню непосредственно связаны с текущим контекстом. Меню **Object Edit** (Редактировать объект), например, становится доступным только при работе с каким-либо объектом.

Чтобы вывести на экран всплывающее меню, достаточно щелкнуть на значке , либо дважды щелкнуть на странице флипчарта или на любом объекте. Состав таких контекстных меню рассматривается в разделе *Справки > Инструменты*.





Здесь же мы ограничимся лишь кратким обзором инструментов и функций, которые включены во всплывающие меню ActivInspire.

- Меню **Object Edit** (Редактировать объект)
- Меню **Page** (Страница)
- Меню **Folders** (Папки) браузера ресурсов
- Меню **Items** (Сервис) браузера ресурсов







Меню **Object Edit** (Редактировать объект)

Выделив какой-либо объект, Вы можете открыть его контекстное меню, щелкнув на манипуляторе выбора .

Оно содержит ряд пунктов, которые описываются ниже.


Пункт меню	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
Property Browser (Браузер свойств)			Открывает окно браузера свойств.	<p>Тип по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Studio > Браузеры ActivInspire > Браузер свойств</p> <p>Тип по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Primary > Браузеры ActivInspire > Браузер свойств</p>
Action Browser (Браузер операций)				<p>Тип по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Studio > Браузеры ActivInspire > Браузер операций</p> <p>Тип по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Primary > Браузеры ActivInspire > Браузер операций</p>

Пункт меню	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
Edit Shape Points (Изменение фигуры по точкам)			Выводит на экран точки по контуру фигуры, буксируя которые, можно изменять ее форму.	<i>Начало работы с ActivInspire > Добавление фигур и работа с ними</i>
Insert link to file... (Вставить ссылку на файл...)			Открывается диалоговое окно вставки ссылки.	<i>Использование ActivInspire > Работа с объектами > Вставка и удаление ссылок</i>
Cut (Вырезать)			Вырезаются, вставляются, дублируются или удаляются выделенные объекты.	<i>Начало работы с ActivInspire > Копирование, вставка и дублирование объектов</i> <i>Начало работы с ActivInspire > Удаление объектов</i>
Copy (Копировать)				
Paste (Вставить)				
Delete (Удалить)				
Transform (Преобразовать)			Открывает доступ к инструментам, с помощью которых можно перемещать, изменять размеры и по-разному выравнивать выделенные объекты.	<i>Использование ActivInspire > Работа с объектами > Преобразование объектов</i>
Reorder (Изменить порядок)			Открывает доступ к инструментам, с помощью которых можно перемещать объекты на другой уровень или на другой слой.	<i>Справки > Система меню > Панель меню > Редактирование</i>
Toggle Locked (Блокировать / разблокировать объект)			Переключатель. Позволяет блокировать один или несколько объектов, чтобы учащиеся не могли их перемещать и группировать, а также разблокировать их.	<i>Тур по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Studio > Браузеры ActivInspire > Браузер объектов</i> <i>Тур по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire</i>


Пункт меню	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
Toggle Grouped (Группировка / разгруппировка)			Переключатель. Объединяет выделенные объекты в единую группу, с которой можно работать как с одним объектом, или разбивает ее на отдельные объекты.	<i>spire Primary > Браузеры ActivInspire > Браузер объектов</i>
Toggle Hidden (Скрыть / показать объект)			Переключатель. Позволяет демонстрировать и скрывать один или несколько объектов.	
Toggle Drag a Copy (Буксировать копию)			Переключатель. Включает и выключает функцию создания копии объекта путем буксирования его оригинала.	

Меню Page (Страница)

Данное меню можно открыть в окне браузера страниц или щелчком правой кнопкой на странице флипчарта.


Пункт меню	Описание	 Дополнительно...
Insert Page (Вставить страницу)		<i>Справки > Панель меню > Insert (Вставка) Начало работы с ActivInspire > Вставка страниц</i>
Blank Page Before Current (Чистая страница перед текущей)	Вставка чистой страницы перед текущей или после нее.	
Blank Page After Current (Чистая страница после текущей)		
Desktop Snapshot (Снимок рабочего стола)	Свертывает окно ActivInspire и открывает всплывающее окно Insert Page (Вставить страницу) с камерой в режиме Take a Snapshot (Сделать снимок).	<i>Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Использование камеры Справки > Инструменты > Camera (Камера)</i>

Пункт меню	Описание	 Дополнительно...
More Page Templates (Дополнительные шаблоны страниц)	Открывает папку User Selected (Избранное). Действует аналогично щелчку на значке Other Resource Folder (Другая папка с ресурсами) браузера ресурсов.	<i>Использование ActivInspire > Работа с объектами > Добавление ресурсов в флипчарт</i>
Insert Question (Вставить вопрос)	Запускает мастер вставки вопросов.	<i>Применение системы опроса учащихся > Готовимся к занятию в мастере вопросов</i>
Export Page (Экспорт страницы)	На экран выводится одноименное диалоговое окно экспорта страниц.	<i>Использование ActivInspire > Импорт и экспорт файлов</i>
Set Background (Установить фон)	На экран выводится диалоговое окно установки фона. Возможные варианты: <ul style="list-style-type: none"> • Fill (Заливка); • Image (Изображение); • Desktop Snapshot (Снимок рабочего стола); • Desktop Overlay (Наложение рабочего стола). 	
Grid Designer (Конструктор сетки)	Открывает окно конструктора сетки.	<i>Использование ActivInspire > Работа с объектами > Создание и редактирование сетки</i>
Hide Grid (Скрыть сетку)	Скрывает сетку.	
Snap to Grid (Прикрепить к сетке)	Выравнивает перемещаемые объекты по линиям сетки.	
Add Resource Library (Добавить в библиотеку ресурсов) Add Page (Добавить страницу) Add Background (Добавить фон) Add Grid (Добавить сетку)	Вставляет выделенный элемент в папку My Resources (Мои ресурсы).	<i>Использование ActivInspire > Использование ресурсов</i>
Cut (Вырезать)	Вырезает, копирует, вставляет, дублирует	
Copy (Копировать)		

Пункт меню	Описание	 Дополнительно...
Paste (Вставить)	или удаляет текущую страницу флипчарта.	
Duplicate (Дублировать)		
Delete (Удалить)		


Меню папок браузера ресурсов

Данное меню доступно из области **Folders** (Папки) браузера ресурсов.

Пункт меню	Описание	 Дополнительно...
Export to Resource Pack... (Экспорт в пакет ресурсов)	Выводит на экран диалоговое окно Save as... (Сохранить как...)	<i>Использование ActivInspire > Использование ресурсов > Импорт и экспорт пакетов с ресурсами</i>
Import Resource Pack Here... (Импортировать пакет ресурсов...)	Опция доступна только для папки верхнего уровня в My Resources (Мои ресурсы) и Shared Resources (Общие ресурсы).	
Rename Folder (Переименовать папку)	Опция доступна только для папок нижнего уровня в My Resources (Мои ресурсы) и Shared Resources (Общие ресурсы).	
Delete Folder (Удалить папку)	На экран выводится диалоговое окно, где можно изменить имя папки, удалить ее или создать новую.	
Create New Folder (Создать новую папку)		

Меню элементов браузера ресурсов

Данное меню доступно из области **Resources** (Ресурсы) браузера ресурсов.












Пункт меню	Описание	 Дополнительно...
View Mode (Режим просмотра)	Ресурсы папки отображаются в виде списка или таблицы.	<i>Тип по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Studio > Браузеры ActivInspire > Браузер ресурсов</i> <i>Тип по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Primary > Браузеры ActivIn-</i>
View as list (Просматривать как список) View as grid (Просматривать как таблицу)		

Thumbnail Size (Размер эскизов) Small (Мелко) Large (Крупно)	Определяет размер эскизов различных ресурсов.	<i>spire > Браузер ресурсов</i>
Insert into Flipchart (Вставить в флипчарт)	Помещает выбранный ресурс на текущую страницу флипчарта.	<i>Начало работы с ActivInspire > Вставка ресурсов Использование ActivInspire > Работа с объектами > Добавление ресурсов в флипчарт</i>
Rename Resource File (Переименовать файл ресурса)	На экран выводится диалоговое окно Rename Resource File (Переименовать файл ресурса). Здесь можно ввести новое имя файла и сохранить его.	
Delete from Library (Удалить из библиотеки)	Удаляет выделенный ресурс из библиотеки ресурсов.	

Манипуляторы вида и размера

По умолчанию описанные ниже манипуляторы появляются вокруг объекта, как только Вы его выделите.

Манипулятор выбора	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
Свободное перемещение объекта			Позволяет буксировать объект в любое место страницы или в корзину, даже если он заблокирован.	<i>Начало работы с ActivInspire > Добавление фигур и работа с ними</i>
Поворот объекта			Позволяет вращать объект.	
Меню редактирования объекта			Выводит на экран меню редактирования объекта.	<i>Справки > Система меню > Всплывающие меню</i>
Бегунок прозрачности			Позволяет увеличивать и уменьшать прозрачность объекта.	
Группировка-разгруппировка			Переключатель. Объединяет выделенные объекты в единую группу, с которой можно работать как с одним объектом, или разбивает ее на отдельные объекты.	<i>Тип по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Studio > Браузеры ActivInspire > Браузер объектов</i> <i>Тип по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Primary > Браузеры ActivInspire > Браузер объектов</i>
Переместить вперед			Перемещает объект на ближайший верхний или нижний уровень.	<i>Использование ActivInspire > Использование слоев и наложений</i>
Переместить назад				
Дублировать			Дублирует выделенный объект.	<i>Начало работы с ActivInspire > Копирование, вставка и дублирование объектов</i>

Манипулятор выбора	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
Увеличить размер объекта			Производит инкрементное увеличение или уменьшение объекта, шаг которого задан параметрами Scale Factor (Масштаб) в окне браузера объектов. По умолчанию его значение равно 1.	
Уменьшить размер объекта				
Изменение фигуры по точкам			Выводит на экран точки по контуру фигуры, буксируя которые, можно изменить ее форму.	<i>Начало работы с Activ-Inspire > Добавление фигур и работа с ними</i>
Манипуляторы размера				
Размер объекта			Позволяет растягивать объект и изменять его форму методом буксировки.	<i>Начало работы с Activ-Inspire > Добавление фигур и работа с ними</i>
Размер объекта (с сохранением пропорций)			Позволяет пропорционально изменять размеры объекта методом буксировки.	

Как добавлять и удалять манипуляторы выбора, см. *Выбор инструментов*.

Инструментальные панели

В данном разделе содержится краткий обзор инструментов и функций, доступ к которым открывается из инструментальных панелей ActivInspire.

- Главная панель инструментов
- Перьевой лоток (ActivInspire Primary)
- Сдвоенный перьевой лоток (ActivInspire Primary)
- Панель заливки (ActivInspire Primary)
- Сдвоенная панель заливки (ActivInspire Primary)
- Инструментарий рабочего стола
- Инструментальная панель форматирования
- «Чудо-колесо» опроса
- Сдвоенная инструментальная панель








Подробное описание перечисленных ниже инструментов и функций ActivInspire приводится в разделе *Справки > Инструменты*.







Какие инструменты и функции включены в различные меню и подменю ActivInspire, можно узнать из раздела *Справки > Система меню*.




Главную инструментальную панель и панель редактирования объектов можно настроить по своему усмотрению, включив в нее любую комбинацию инструментов. Подробнее см. *Выбор инструментов*.

Главная панель инструментов










Список инструментов и опций меню, которые вынесены на главную инструментальную панель по умолчанию, приводится ниже.

Инструмент / опция меню	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
Main Menu (Главное меню)			Выводит на экран главное меню, из которого открывается доступ к тем же опциям, что и с панели меню.	<i>Справки > Меню > File (Файл), Edit (Правка), View (Вид), Insert (Вставка), Tools (Инструменты), Help (Справка)</i>
Switch Profile (Сменить профиль)			Открывает ниспадающий список доступных профилей, позволяющий быстро переходить от одного профиля к другому.	<i>Дополнительная информация об ActivInspire > Профили для Вас</i>

Инструмент / опция меню	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
Desktop Annotate (Заметки на рабочем столе)			Устанавливает текущий рабочий стол в качестве фона для страницы флипчарта. Позволяет наносить на рабочий стол заметки и работать с другими приложениями.	<i>Справки > Инструменты > Заметки на рабочем столе</i>
Desktop Tools (Инструментарий рабочего стола)			Свертывает ActivInspire, после чего открывается окно Desktop Tools (Инструментарий рабочего стола).	<i>Инструментарий рабочего стола</i>
Previous Page (Предыдущая страница)			Выводит на экран предыдущую страницу флипчарта.	
Next Page (Следующая страница)			Выводит на экран следующую страницу флипчарта. Когда открыта последняя страница флипчарта, щелчок на данной опции приводит к созданию новой страницы.	
Start/Stop Flipchart Vote (Начать / прекратить опрос по флипчарту)			Открывает окно Voting Summary (Сводка по опросу). Данная опция доступна лишь тогда, когда страница содержит подготовленный вопросник.	<i>Применение системы опроса учащихся > Готовимся к занятию в мастере вопросов</i>
Express Poll (Экспресс-опрос)			Позволяет задавать аудитории возникающие по ходу занятия вопросы и сразу же выводить на экран полученные результаты.	<i>Применение системы опроса учащихся > Оперативные и экспресс-опросы Справки > Инструменты > ExpressPoll (Экспресс-опрос)</i>

Инструмент / опция меню	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
Color Palette (Цветовая палитра)		см. Pen Tray (Перьевой лоток)	В ActivInspire Studio позволяет выбирать цвет текста, маркера, линий и фигур, заполнения и так далее. Чтобы установить цвет, отсутствующий в палитре, щелкните правой кнопкой на квадрате, цвет которого хотите изменить, и выберите новый, либо создайте собственный.	<i>Начало работы с ActivInspire > Надписи на флипчарте</i>
Width Selectors (Селектор толщины)		см. Pen Tray (Перьевой лоток)	С помощью этого инструмента ActivInspire Studio можно изменять толщину инструментов Eraser (Ластик), Highlighter (Маркер) и Pen (Перо). Для этого нужно сначала выбрать соответствующий инструмент, а затем выполнить одно из описанных ниже действий. <ul style="list-style-type: none"> Щелкните на одном из кружков селектора толщины. Ластик и маркер могут иметь толщину 20 или 50 пикселей. Толщину пера можно установить равной 2, 4, 6 или 8 пикселям. Отбуксируйте бегунок в нужное положение (допустимые значения от 0 до 100 пикселей с дискретностью 1 пиксель). При установке нулевого значения толщина линии будет фиксированной и равной 1 пикселю. Это значит, что при масштабировании страницы с помощью инструмента Page Zoom (Масштаб страницы) она будет оставаться 	<i>Начало работы с ActivInspire > Надписи на флипчарте</i>


Инструмент / опция меню	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
			неизменной. Чтобы изменить толщину штриха в заметках, линиях и фигурах, достаточно выбрать соответствующий объект и отрегулировать толщину пера.	
Select (Выбрать)			Позволяет выделять объекты на странице флипчарта и работать с ними.	<i>Справки > Инструменты > Select (Выбрать)</i>
Tools (Инструменты)			Выводит на экран меню инструментов.	<i>Справки > Система меню > Инструменты</i>
Pen (Перо)			Служит для письма и рисования на флипчарте. В версии ActivInspire Primary позволяет также открывать в нижней части окна ActivInspire перьевой лоток.	<i>Справки > Инструменты > Pen (Перо)</i> <i>Начало работы с ActivInspire > Надписи на флипчарте</i>
Highlighter (Маркер)		см. Pen Tray (Перьевой лоток)	Позволяет выделять отдельные участки флипчарта полупрозрачным цветом.	<i>Справки > Инструменты > Highlighter (Маркер)</i> <i>Начало работы с ActivInspire > Надписи на флипчарте</i>
Eraser (Ластик)		см. Pen Tray (Перьевой лоток)	Стирает с флипчарта объекты, нанесенный инструментами Pen (Перо), Highlighter (Маркер) и Magic Ink (Волшебные чернила).	<i>Справки > Инструменты > Eraser (Ластик)</i> <i>Начало работы с ActivInspire > Удаление объектов</i>
Fill (Заливка)			Производит цветную заливку выделенного объекта или страницы. В версии ActivInspire Primary позволяет также открывать в нижней части окна ActivInspire панель заливки.	<i>Справки > Инструменты > Fill (Заливка)</i> <i>Начало работы с ActivInspire > Добавление фигур и работа с ними</i>
Shape (Фигура)			Выводит на экран меню Shapes (Фигуры), позволяющее выбрать нужную геометрическую фигуру и перенести ее на экран.	<i>Справки > Инструменты > Shape (Фигура)</i>

Инструмент / опция меню	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
Connector (Связи)			Соединяет объекты или фигуры линиями.	<i>Справки > Инструменты > Connector (Связи)</i>
Insert Media From File (Вставить мультимедийный файл)			Выводит на экран диалоговое окно, позволяющее найти, выделить и вставить на страницу флипчарта графический, видео- или другой мультимедийный файл.	
Text (Текст)			Позволяет вводить текст с клавиатуры компьютера.	<i>Справки > Инструменты > Text (Текст)</i> <i>Начало работы с ActivInspire > Добавление и форматирование текста</i>
Resource Browser (Браузер ресурсов)	Отсутствует		Открывает окно браузера ресурсов.	<i>Тур по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Primary > Браузер ресурсов</i>
Page Browser (Браузер страниц);	Отсутствует		Открывает окно браузера страниц.	<i>Тур по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Primary > Браузер страниц</i>
Clear (Очистить)			Удаляет элементы текущей страницы.	<i>Начало работы с ActivInspire > Удаление объектов</i>
Annotations (Заметки)			Удаляет всё, что было нанесено с помощью инструментов Pen (Перо), Highlighter (Маркер) и Magic Ink (Волшебные чернила).	
Objects (Объекты)			Удаляет все изображения, фигуры и текст.	
Grid (Сетка)			Удаляет сетку всех уровней.	
Background (Фон)			Удаляет весь фон.	
Page (Страница)			Удаляет все объекты, расположенные на текущей странице.	

Инструмент / опция меню	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
Reset Page (Сброс страницы)			Восстанавливает состояние текущей страницы, в котором она находилась при последнем сохранении. В новом, еще не сохраненном флипчарте производится очистка текущей страницы.	<i>Начало работы с ActivInspire > Удаление объектов</i>
Undo (Отменить)			Отменяет или повторяет последнее действие, например, команду Fill (Заливка). Щелкая на этом значке несколько раз подряд, можно отменить или повторить сколько угодно операций.	<i>Справки > Инструменты > Undo (Отменить) и Redo (Повтор)</i>
Redo (Повторить)				
Edit (Правка) – User defined buttons (Программируемые кнопки)			Отображается, если главная инструментальная панель не свернута и не уменьшена. Открывается закладка User defined buttons (Программируемые кнопки) диалогового окна Edit Profiles (Редактирование профилей). Здесь можно закрепить за кнопкой ту или иную команду, например, на открытие файла или запуск программы. Кроме того, предусмотрена возможность вставки краткого описания функций кнопки.	<i>Дополнительная информация об ActivInspire > Профили для Вас > Создание профилей и переключение между ними > Программирование кнопок.</i>

Перьевой лоток (ActivInspire Primary)

Некоторые инструменты, доступ к которым в ActivInspire Studio открывается из главной инструментальной панели, в версии ActivInspire Primary вынесены в перьевой лоток, что гораздо удобнее для маленьких пользователей.

Перьевой лоток открывается щелчком на инструменте **Pen** (Перо) . Перечень содержащихся в нем инструментов приведен ниже.

Инструменты	Описание	 Дополнительно...
Маркеры		Три маркера разной толщины.
Перья		Шесть перьев разной толщины.
Ластики		Три ластика разной толщины.
Палитра		Вдоль нижней кромки лотка: <ul style="list-style-type: none"> • разноцветные ячейки, позволяющие быстро выбрать цвет для инструментов Pen (Перо) и Highlighter (Маркер); • пустые ячейки белого цвета, в которые после щелчка правой кнопкой можно вставить собственные цвета, выбрав их из списка стандартных, либо смешав на палитре.

Тип по ActivInspire >
Знакомство с ActivInspire Primary > Перьевой лоток

Сдвоенный перьевой лоток (ActivInspire Primary)

Сдвоенный перьевой лоток предлагает такой же набор инструментов, что и одиночный, за исключением ластиков.



Панель заливки (ActivInspire Primary)

Панель заливки открывается щелчком на инструмента **Fill** (Заливка). Она содержит:

- разноцветные ячейки, позволяющие быстро выбрать цвет для инструмента **Fill** (Заливка);

- пустые ячейки белого цвета, в которые после щелчка правой кнопкой можно вставить собственные цвета, выбрав их из списка стандартных, либо смешав на палитре.





Сдвоенная панель заливки (ActivInspire Primary)

Сдвоенная панель заливки отличается от одиночной только цветом панели.

Инструментарий рабочего стола

Панель инструментов рабочего стола в виде «чудо-колеса» выводится на экран, когда свернуто окно ActivInspire. На нее вынесены значки всего, что необходимо для выполнения операций на рабочем столе. Она автоматически закрывается, как только пользователь восстанавливает окно ActivInspire.

Панель инструментов рабочего стола можно перемещать по экрану. Для этого достаточно щелкнуть в центре «чудо-колеса» и отбуксировать его в нужное место.

Инструменты	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
Restore ActivInspire (Восстановить ActivInspire)			Развертывает окно ActivInspire и закрывает панель инструментов рабочего стола.	
ExpressPoll (Экспресс-опрос)			Позволяет задавать аудитории возникающие по ходу занятия вопросы и сразу же выводить на экран полученные результаты.	Справки > Инструменты > ExpressPoll (Экспресс-опрос)
Promethean Planet			Открывает веб-сайт Promethean Planet в веб-браузере.	
On-Screen Keyboard (Экранная клавиатура)			Используется для ввода текста на окне флипчарта непосредственно у интерактивной доски.	Справки > Инструменты > On-screen Keyboard (Экранная клавиатура) Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Использование экранной клавиатуры
Camera (Камера)			Позволяет сделать снимок экрана, например, изображения с веб-сайта или флипчарта.	Справки > Инструменты > Camera (Камера) Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Использование камеры











Инструменты	Studio	Primary	Описание	 Дополнительно...
Tickertape (Бегающая строка)			Позволяет создавать сообщения, которые непрерывно бегут по экрану.	Справки > Инструменты > Tickertape (Бегающая строка) Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Использование бегающей строки
Clock (Часы)			Предлагает выбор между аналоговыми и цифровыми часами. Позволяет скомпоновать дисплей, запустить секундомер или таймер.	Справки > Инструменты > Clock (Часы) Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Использование часов
Screen Recorder (Видеомагнитофон)			Позволяет записывать действия, выполняемые в флипчарте, на рабочем столе или в окне какого-либо приложения, сохранять такие записи в файл и по мере необходимости воспроизводить в виде анимации.	Справки > Инструменты > Screen Recorder (Видеомагнитофон)
Sound Recorder (Магнитофон)			При наличии соответствующего оборудования позволяет вести запись звука.	Справки > Инструменты > Sound Recorder (Магнитофон)
Calculator (Калькулятор)			Служит для выполнения математических вычислений на интерактивной доске.	Справки > Инструменты > Calculator (Калькулятор) Использование ActivInspire > Математика для всех > Использование калькулятора
Dice Roller (Кубики)			Позволяет «бросать» до 5 кубиков.	Справки > Инструменты > Dice Roller (Кубики) Использование ActivInspire > Математика для всех > Использование кубиков

















Инструментальная панель форматирования

Панель форматирования автоматически открывается при включении инструмента **Text** (Текст). Кроме того, ее можно открыть из браузера заметок. Подробнее см. *Начало работы с ActivInspire > Добавление и форматирование текста.*

Перечень функций, доступ к которым открывается с панели форматирования, приведен ниже.

Функция	Studio	Primary	Описание
---------	--------	---------	----------







Функция	Studio	Primary	Описание
Fonts (Шрифты)			Позволяет выбрать нужный шрифт из ниспадающего меню.
Font size (Размер шрифта)			Позволяет выбрать размер шрифта (кегель) из ниспадающего списка.
Increase Font Size (Увеличить кегль)			Позволяют увеличивать и уменьшать размер шрифта с дискретностью 2 точки.
Decrease Font Size (Уменьшить кегль)			
Bold (Полужирный)			Позволяют вводить текст в полужирном или курсивном начертании, а также соответствующим образом форматировать введенный ранее.
Italic (Курсив)			
Underline (Подчеркивание)			
Superscript (Надстрочный)			Позволяют вводить надстрочный или подстрочный текст, а также соответствующим образом форматировать введенный ранее.
Subscript (Подстрочный)			
Text Color (Цвет текста)			Позволяет выбрать цвет текста или фона из стандартной цветной палитры, либо создать собственный оттенок.
Background Color (Цвет фона)			
Align Left (Выровнять по левому краю)			Позволяют выравнивать текст по левому краю, по центру или правому краю.
Center (По центру)			





Функция	Studio	Primary	Описание
Align Right (Выровнять по правому краю)			
Increase Line Spacing (Увеличить межстрочный интервал)			Позволяет увеличить или уменьшить интервал между выделенными строками текста.
Decrease Line Spacing (Уменьшить межстрочный интервал)			
Increase Indent (Увеличить отступ)			Позволяет увеличить или уменьшить отступ в выделенном тексте.
Decrease Indent (Уменьшить отступ)			
Bullets (Список)			Позволяет форматировать текст как список.
On-Screen Keyboard (Экранная клавиатура)			Выводит на дисплей экранную клавиатуру, с помощью которой можно вводить текст на интерактивную доску.
Select All (Выбрать все)			Выделяет весь текст в текстовом объекте, который выбран в данный момент.
Text Symbols (Текстовые символы)			Открывает ниспадающий список, в котором можно выбрать текстовые символы.

Сдвоенная инструментальная панель















По умолчанию сдвоенная инструментальная панель отображается в левом нижнем углу окна ActivInspire. При необходимости ее нетрудно зафиксировать в определенной точке, либо отбуксировать в другое место. Изменить состав инструментов на сдвоенной инструментальной панели невозможно.


Перечень инструментов, находящихся на сдвоенной инструментальной панели, представлен ниже.

Инструмент / опция меню	Studio	Primary	Описание
Color Palette (Цветовая палитра)		см. Pen Tray (Перьевой лоток)	Щелчком на цветной ячейке можно выбрать цвет для инструмента Pen (Перо), Highlighter (Маркер) или Shape (Фигура). Щелчок правой кнопкой открывает доступ к расширенной цветовой палитре и позволяет создать свой цвет.
Width Selectors (Селектор толщины)		см. Pen Tray (Перьевой лоток)	Позволяет установить толщину пера, воспользовавшись для этого одним из стандартных значений или плавным бегунком.
Select (Выбрать)			Позволяет выделять объекты на странице флипчарта и работать с ними.
Fill (Заливка)			Производит цветную заливку выделенного объекта или страницы. В версии ActivInspire Primary позволяет также открывать в нижней части окна ActivInspire сдвоенную панель заливки.
Pen (Перо)			Служит для письма и рисования на флипчарте. В версии ActivInspire Primary позволяет также открывать в нижней части окна ActivInspire сдвоенный перьевой лоток.
Highlighter (Маркер)		см. Pen Tray (Перьевой лоток)	Позволяет выделять отдельные участки флипчарта полупрозрачным цветом. В версии ActivInspire Primary позволяет также открывать в нижней части окна ActivInspire сдвоенную панель заливки.
Shape (Фигура)			Выводит на экран меню Shapes (Фигуры), позволяющее выбрать нужную геометрическую фигуру и перенести ее на экран.
Connector (Связи)			Соединяет объекты или фигуры линией.

Инструмент / опция меню	Studio	Primary	Описание
Handwriting Recognition (Распознавание рукописного текста)			Преобразует введенные от руки заметки в текст.
Shape Recognition (Распознавание фигур)			Преобразует сделанные от руки рисунки в геометрические фигуры.

«Чудо-колесо» опроса

Инструмент	Studio	Primary	Описание
Click To List Likert Scale (Щелкнуть для выбора шкалы Лайкерта)			Дополняет окно Voting Summary (Сводка опроса) опцией ответа Likert Scale (Шкала Лайкерта) и рассылает такие вопросы на пультах ActivExpression.
Number Question (Числовой вопрос)			Дополняет окно Voting Summary (Сводка опроса) опцией Number entry (Числовой ответ) и рассылает такие вопросы на пультах ActivExpression.
Text Question (Текстовый вопрос)			Дополняет окно Voting Summary (Сводка опроса) опцией Text entry (Текстовый ответ) и рассылает такие вопросы на пультах ActivExpression.
Multiple Choice (Несколько вариантов)			Дополняет окно Voting Summary (Сводка опроса) опцией ответа Multiple choice (Несколько вариантов ответа) и рассылает такие вопросы на пультах ActivExpression.
Sort in Order (Расстановка по порядку)			Дополняет окно Voting Summary (Сводка опроса) опцией ответа Sort in Order (Расставить по порядку) и рассылает такие вопросы на пультах ActivExpression.
Yes/No – True/False (Да/Нет – Истина/Ложь)			Дополняет окно Voting Summary (Сводка опроса) опцией ответа Yes/No (Да/Нет) или True/False (Истина/Ложь) и рассылает такие вопросы на пультах ActivExpression.
Actions (Действия)			
Device Registration (Регистрация пультов)			Выводит на экран диалоговое окно, где производится регистрация пультов ActivVote или ActivExpression.

Инструмент	Studio	Primary	Описание
Assign Students To Devices (Закрепление пультов за учащимися)			Выводит на экран диалоговое окно привязки пультов к учащимся, куда можно импортировать фамилии учеников из базы данных.
Close (Заккрыть)			Убирает с окна «чудо-колесо» опроса.
Target ActivExpression Devices (Пульты ActivExpression)			Позволяют установить тип пультов, которые будут использоваться в текущем опросе.
Target ActiVote Devices (Пульты ActiVote)			

Инструменты

Данный раздел содержит описание всех инструментов, которые имеются в ActivInspire. Из него Вы узнаете, что каждый из них собой представляет, как им пользоваться, какие его параметры можно изменить и где его искать по умолчанию.



Sound Recorder (Магнитофон)

Зачем?	Позволяет записывать звук (речь и/или музыку) в файл, используя для этого возможности аудиозаписи компьютера.	
Где?	<ul style="list-style-type: none"> Главное меню > Tools (Инструменты) > More Tools... (Другие инструменты...) > Sound Recorder (Магнитофон) Инструментарий рабочего стола 	
«Быстрые» клавиши?	CTRL+Shift+R (Windows™ и Linux™) Cmd+Shift+R (Mac®)	
Как?	<p>Чтобы начать звукозапись, найдите на инструментальной панели магнитофона красный значок записи и щелкните на нем. Здесь же находятся стандартные кнопки «Пауза» и «Стоп», которые можно нажать в любой момент.</p> <p> Для записи речи к системе должен быть подключен совместимый с ней микрофон. Подробнее см. справочный файл своей операционной системы.</p>	
Что настраивается?	Add To Flipchart (Добавить в флипчарт)	После окончания звукозаписи вставляет на страницу флипчарта значок «Аудио». Когда выбрана опция Enable Actions (Разрешить выполнение операций), щелчком на этом значке можно начать воспроизведение.
	Save To Disk (Сохранить на диск)	После щелчка на значке звукозаписи в окне ActivInspire появляется запрос, где нужно указать имя и местоположение аудиофайла, и лишь потом начинается запись звука.
	Both (Всё)	Выполняются обе описанные выше операции.
Где настраивать?	Settings (Параметры) > Recordings (Запись) > Sound Recordings (Звукозапись)	
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Работа с объектами > Вставка мультимедийных элементов</i> <i>Справка > Параметры > Видеозапись</i>	

Screen Recorder (Видеомагнитофон)



Зачем?	Запись действий в флипчарте, на рабочем столе или в окне какого-либо приложения, а также сохранение такой записи в формате .avi и последующее ее воспроизведение в виде анимации.	
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Tools (Инструменты) > More Tools (Другие инструменты) > Screen Recorder (Видеомагнитофон) • Инструментарий рабочего стола 	
Как?	Щелкните на красной кнопке записи и введите имя файла. Если нужно, выберите здесь же видеоформат и степень сжатия аудиозаписи, после чего начните запись. Чтобы остановить ее, щелкните на черной кнопке «Стоп».	
Что настраивается?	В меню Screen Recorder (Видеомагнитофон):	
	Video Compression (Сжатие видео)	Чтобы сэкономить место на диске, выберите один из форматов сжатия видеосигнала, которые поддерживаются на компьютере.
	Audio Format (Аудиоформат)	Выберите режим записи моно или стерео, а также качество звука. Чем больше значение скорости (кбит/с), тем естественнее звук и тем больше размер файла.
	В области Recordings (Запись) меню Settings (Параметры):	
	Capture frame rate (Частота кадров при записи)	По умолчанию: 5. Количество кадров записываемого видео в секунду (от 1 до 10). Чем больше частота кадров, тем выше качество изображения и больше размеры файла.
	Record audio (Записывать звук)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию. При наличии соответствующих аудиокомпонентов параллельно с изображением записывается и звуковое сопровождение. <input type="checkbox"/> Записывается только видео.
	Quick capture (Быстрая запись)	<input checked="" type="checkbox"/> Данную опцию целесообразно выбрать для записи видео со множеством перемещений курсора по большим статичным пространствам. Например, в ходе демонстрации приложений. <input type="checkbox"/> По умолчанию.

	Capture mouse pointer (Показывать курсор мыши)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию. На видеозаписи видны все перемещения курсора. <input type="checkbox"/> Перемещения курсора не записываются.
	Capture layered windows (Записывать слои окна)	<input checked="" type="checkbox"/> Оконные слои используются приложениями для создания полупрозрачных окон. Такие просвечивающие изображения, в частности, появляются при буксировке значка на рабочий стол. Поставьте эту опцию флажком, если собираетесь записывать окно приложения, где используются оконные слои.  Во время записи курсор может мигать, однако на видеозаписи этого видно не будет. <input type="checkbox"/> По умолчанию.
	Disable hardware acceleration during recording (Отключать аппаратное ускорение на время записи)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию. <input type="checkbox"/> Аппаратное ускорение повышает качество трехмерной графики на компьютере, но негативно влияет на работу видеомэгнитофона. Когда эта опция помечена флажком, при начале видеозаписи аппаратное ускорение отключается, а после ее окончания включается снова.
	Hide screen recorder toolbox whilst recording (Скрывать инструментальную панель видеомэгнитофона на время записи)	<input checked="" type="checkbox"/> Панель инструментов видеомэгнитофона перед началом очередной записи удаляется с экрана.  Когда эта панель не видна, для прекращения видеозаписи нужно щелкнуть на значке видеомэгнитофона. <input type="checkbox"/> По умолчанию. Во время записи видна инструментальная панель видеомэгнитофона, где можно прекратить видеозапись, приостановить ее и возобновить.
Где настраивать?	<ul style="list-style-type: none"> • Меню видеомэгнитофона. • Edit Profiles (Изменение профилей) > Settings (Параметры) > Recordings (Видеозапись) 	




Дополнительно...

*Использование ActivInspire: > Работа с объектами >
Вставка мультимедийных элементов*






Tickertape (Бегущая строка)



Зачем?	Служит для создания текстовых сообщений и их демонстрации на экране во время занятия. Создав содержание бегущей строки, его можно редактировать, сохранить в файл, а затем использовать снова и снова.
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Tools (Инструменты) > More Tools (Дополнительные инструменты) > Tickertape (Бегущая строка) • Инструментарий рабочего стола
«Быстрые» клавиши?	CTRL+Shift+T (Windows™ и Linux™) Cmd+Shift+T (Mac®)
Как?	После выбора этого элемента на дисплее появляется бегущая строка с заданным по умолчанию сообщением. Ввести собственный текст и изменить его свойства позволяет окно Tickertape Edit (Изменить бегущую строку). Сохранение бегущей строки и ее повторный вызов производится из меню File (Файл).
Что настраивается?	Свойства бегущей строки, включая ее цвет и скорость.
Где настраивать?	Окно Tickertape Edit (Изменить бегущую строку).
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Использование бегущих строк</i>

Clock (Часы)




Зачем?	Демонстрация текущего времени в классе, ограничение по времени заданий и состязаний.	
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Tools (Инструменты) > More Tools (Другие инструменты) > Clock (Часы) • Инструментарий рабочего стола 	
«Быстрые» клавиши?	Описанный ниже Circular Spotlight (Круглый луч): CTRL+Shift+U (Windows™ и Linux™) Cmd+Shift+U (Mac®)	
Как?	Выберите компоновку дисплея, режим секундомера или таймера.	
Что настраивается?		Аналоговый циферблат.
		Цифровой циферблат.
		Аналоговый циферблат вместе с цифровым.
		Переключатель. Останавливает часы и возобновляет отсчет времени.
		Открывает окно Clock Counter (Отсчет времени). Позволяет устанавливать: <ul style="list-style-type: none"> • Countdown/Countup interval (Длительность отсчета секундомера и таймера); • Repeat countdown/countup (Повтор секундомера и таймера); • Reset (Сброс); • Play sound after timeout (Звуковой сигнал после истечения времени); • Perform an action after timeout (Выполнение операции после истечения времени).
Где настраивать?	<ul style="list-style-type: none"> • В окне часов. • Edit Profiles (Изменение профилей) > Settings (Параметры) > Clock Tool (Часы) 	
 Дополнительно...	<i>Использование часов</i> <i>Параметры > Инструменты</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Действия > Командные операции</i>	

Camera (Камера)




Зачем?	Получение снимков экрана, например, изображения с веб-сайта или флипчарта.	
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Tools (Инструменты) > Camera (Камера) • Инструментарий рабочего стола 	
«Быстрые» клавиши?	Снимок участка (см. описание ниже): CTRL+Shift+K (Windows™ и Linux™) Cmd+Shift+K (Mac®)	
Как?	В ниспадающем списке выберите нужный тип снимка, а затем укажите в окне Camera Snapshot (Снимок с камеры) место для его хранения.	
	Area Snapshot (Снимок участка)	На экране появляется прямоугольная область выделения. Щелкните внутри нее и отбуксируйте в нужное место; при необходимости измените ее размеры с помощью боковых манипуляторов. Для точной подстройки пользуйтесь инструментарием позиционирования в окне Camera Snapshot (Снимок с камеры).
	Point to Point Snapshot (Снимок с ломаной границей)	Проводя прямые линии, обведите нужный участок на затененном экране. Нанесенные таким образом границы снимка изменить нельзя – если они Вас не устраивают, закройте окно снимка и проведите границы заново. Как только граница замкнута, камера тут же срабатывает.
	Freehand Snapshot (Снимок с рисованной границей)	Щелкните кнопкой и, не отпуская ее, от руки обведите нужный участок на затененном экране. Нарисованную таким образом границу снимка изменить нельзя – если она Вас не устраивает, закройте окно снимка и нарисуйте границы заново.
	Window Snapshot (Снимок окна)	Производится снимок диалогового окна или окна ActivInspire.
	Fullscreen Snapshot (Снимок всего экрана)	Производится снимок всего экрана.
Выберите место расположения:		

 Дополнительно...	Current Page (Текущая страница)	
	New Page (Новая страница)	Новая страница, вставленная после текущей.
	Clipboard (Буфер обмена)	
	My Resources (Мои ресурсы)	Папка My Resources (Мои ресурсы) или Shared Resources (Общие ресурсы).
	Shared Resources (Общие ресурсы)	
<i>Использование камеры</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Действия > Командные операции</i>		


Revealer (Шторка)



Зачем?	Выборочно открывает отдельные участки на странице флипчарта.
Где?	Инструментальная панель > Revealer Шторка
«Быстрые» клавиши?	CTRL+R (Windows™ и Linux™) Cmd+R (Mac®)
Как?	Revealer (Шторка) действует как переключатель. С помощью этого инструмента можно показывать скрытые объекты, для чего достаточно щелкнуть на его значке и отбуксировать шторку сверху вниз, снизу вверх, справа налево или слева направо.
Что настраивается?	Color of the Revealer blind (Цвет шторки) Animation speed (Скорость анимации) в пределах от 1 до 20 секунд для использования совместно с ActivRemote.
Где настраивать?	Edit Profiles (Изменение профилей) > Effects (Эффекты) > Reveal Tool (Инструмент «Шторка»)
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Использование бегущих строк</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>


Dual User (Работа в парах)



Зачем?	Совместная работа двумя перьями ActivPen на интерактивной доске ActivBoard v3 или модернизированной ActivBoard v2.
Где?	Tools (Инструменты) > Dual User (Работа в парах)
Как?	Перейдите в двухпользовательский режим, после чего на доске смогут одновременно работать сразу два пользователя, один – пером ученика, а второй – пером учителя.
 Дополнительно...	<i>Работа в парах</i>

Pen (Перо)








Зачем?	Нанесение графических и текстовых заметок на интерактивной доске.
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Инструменты > Pen (Перо) • Главная панель инструментов • Сдвоенная инструментальная панель
«Быстрые» клавиши?	CTRL+P (Windows™ и Linux™) Cmd+P (Mac®)
Как?	Старайтесь писать и рисовать медленно, чтобы «чернила» стекали равномерно, иначе вместо одной цельной заметки получите несколько маленьких.
Где настраивать?	Цвет и толщина линии задаются на главной инструментальной панели (ActivInspire Studio) или в перьевом лотке (ActivInspire Primary).
 Дополнительно...	<i>Начало работы с ActivInspire > Надписи на флипчарте</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>

Highlighter (Маркер)


Зачем?	Позволяет выделять отдельные участки флипчарта полупрозрачным цветом.
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Tools (Инструменты) > Highlighter (Маркер) • Главная инструментальная панель (ActivInspire Studio) • Перьевой лоток (ActivInspire Primary) • Сдвоенная инструментальная панель • Сдвоенный перьевой лоток (ActivInspire Primary)
«Быстрые» клавиши?	CTRL+H (Windows™ и Linux™) Cmd+H (Mac®)
Как?	Буксируйте курсор вокруг участка, который нужно выделить.
Где настраивать?	Цвет и толщина линии выбирается на главной инструментальной панели (ActivInspire Studio) или в перьевом лотке (ActivInspire Primary).
 Дополнительно...	<i>Начало работы с ActivInspire > Надписи на флипчарте</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>

Desktop Annotate (Заметки на рабочем столе)

Зачем?	<p>Нанесение заметок на рабочий стол своего компьютера в реальном времени с помощью инструментов Pen (Перо)  или Highlighter (Маркер) . Работа с другими приложениями на своем рабочем столе посредством инструмента Select (Выбор) .</p>
Где?	Tools (Инструменты) > Desktop Annotate (Заметки на рабочем столе)
«Быстрые» клавиши?	CTRL+Shift+A (Windows™ и Linux™) Cmd+Shift+A (Mac®)
Как?	<p>Рабочий стол компьютера становится фоном для страницы флипчарта. Главная инструментальная панель при этом остается открытой, благодаря чему Вы можете выбирать нужные инструменты, сохранять и отменять изменения на рабочем столе своих флипчартов. Предлагается и возможность просматривать папки на компьютере, запускать приложения и пользоваться инструментарием ActivInspire для создания и редактирования различных объектов, включая заметки. Объекты, которые пользователь создает на своем флипчарте, накладываются поверх рабочего стола, но не остаются на нем после того, как флипчарт будет закрыт.</p> <p> Когда Вы записываете свой флипчарт на диск, изображение рабочего стола в файле не сохраняется.</p>
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Заметки на рабочем столе</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>

Page Zoom (Масштаб страницы)



Зачем?	Увеличение и уменьшение текущей страницы.
Где?	View (Вид) > Page Zoom (Масштаб страницы)
«Быстрые» клавиши?	CTRL+Shift+Z (Windows™ и Linux™) Cmd+Shift+Z (Mac®)
Как?	Щелкните на странице левой кнопкой и не отпускайте ее, чтобы увеличить масштаб, или правой, чтобы его уменьшить. Чтобы панорамировать страницу (просмотреть ее скрытые участки), после щелчка на опции Page Zoom (Масштаб страницы) буксируйте курсор в нужном направлении.
 Дополнительно...	<i>Тур по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Studio > Просмотр флипчарта</i> <i>Тур по ActivInspire > Знакомство с ActivInspire Primary > Просмотр флипчарта</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>


Calculator (Калькулятор)



Зачем?	Выполнение математических вычислений на интерактивной доске.
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Tools (Инструменты) > Math Tools (Математический инструментарий) > Calculator (Калькулятор) • Инструментарий рабочего стола
Как?	Для ввода цифры или математического оператора просто щелкните на соответствующей кнопке или коснитесь ее.
Что настраивается?	<p>Выбрать используемый калькулятор</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calculator supplied with ActivInspire (Калькулятор ActivInspire) – по умолчанию • Calculator supplied with your operating system (Калькулятор операционной системы) • Another calculator installed on your computer (Другой установленный на компьютере калькулятор)
Где настраивать?	Edit Profiles (Изменение профилей) > Settings (Параметры) > Tools (Инструменты)
 Дополнительно...	<p><i>Использование калькулятора</i></p> <p><i>Выбор параметров приложения</i></p> <p><i>Справки > Параметры > Инструменты</i></p> <p><i>Выполнение операций</i></p> <p><i>Справки > Действия > Командные операции</i></p>

Spotlight (Фонарь)

Зачем?	<p>Создает над флипчартом (или рабочим столом) непрозрачный слой с подвижной и масштабируемой прозрачной областью («луч фонаря»), внутри которой видны лежащие ниже элементы.</p> <p>Луч фонаря можно:</p> <ul style="list-style-type: none"> • перемещать по экрану, буксируя за любую точку на непрозрачной маске; • делать больше или меньше, буксируя любую точку на периметре его «луча». <p>Даже при включенном фонаре Вы можете продолжать работу на видимой части флипчарта.</p>	
Где?	Главное меню > Tools (Инструменты) > Spotlight (Фонарь)	
«Быстрые» клавиши?	<p>Круглый луч (см. описание ниже)</p> <p>CTRL+Shift+O (Windows™ и Linux™)</p> <p>Cmd+Shift+O (Mac®)</p>	
Как?	Форма луча выбирается в ниспадающем меню.	
	Circular Spotlight (Круглый луч)	Весь экран закрывается сплошным слоем с круглым (овальным) или квадратным (прямоугольным) прозрачным пятном «луча», которое можно перемещать и изменять его размеры.
	Square Spotlight (Квадратный луч)	
	Solid Circular Spotlight (Круглая маска) Solid Square Spotlight (Квадратная маска)	Выводит на экран непрозрачное пятно (маску) выбранной формы, которое можно перемещать и изменять его размеры.
Что настраивается?	Border width (Ширина кромки)	Позволяет увеличивать и уменьшать ширину кромки вокруг «пятна» от фонаря. Настройку можно производить в диапазоне от 0 до 20 пикселей.
	Border color (Цвет кромки)	Цвет каемки вокруг «пятна» от фонаря.
	Background color (Цвет фона)	Цвет поверхности за пределами «фонарного пятна».

	Translucent border (Прозрачная кромка)	Позволяет сделать каемку «фонарного пятна» прозрачной или сплошной.
	Translucent screen (Прозрачный экран)	Позволяет сделать экран (область вне пределов «фонарного пятна», которая покрывает флипчарт или рабочий стол) прозрачной или сплошной.
Где настраивать?	Settings (Параметры) > Effects (Эффекты)	
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Использование фонаря</i> <i>Панель меню > Инструменты</i> <i>Справки > Параметры > Эффекты</i>	

Compass (Циркуль)



Зачем?

Нанесение кругов и дуг произвольного размера, цвета и толщины линии с использованием инструмента **Pen** (Перо) , , **Highlighter** (Маркер)  или **Eraser** (Ластик) .

Где?

Tools (Инструменты) > **Math Tools** (Математический инструментарий) > **Compass** (Циркуль)

Как?

Отбуксируйте циркуль в точку на странице, где хотите нарисовать круг или дугу, отодвиньте его ножку на нужное расстояние, выберите инструмент **Pen** (Перо) или **Highlighter** (Маркер), при необходимости задайте толщину и цвет линии, а затем тяните за ножку с изображением карандаша, пока не получите требуемую фигуру. Закончив рисовать, удалите инструмент с экрана, для чего достаточно щелкнуть на крестике между ножками циркуля или отбуксировать его в корзину.




Дополнительно...

*Использование циркуля
Выполнение операций
Справки > Действия > Командные операции*



Connector (Связи)

Зачем?	Нанесение связей между объектами, например, при создании концептуальных схем. При перемещении объектов соединительные линии также движутся вместе с ними.
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Tools (Инструменты) > Connector (Связи) • Главная панель инструментов • Сдвоенная инструментальная панель
«Быстрые» клавиши?	CTRL+Shift+C (Windows™ и Linux™) Cmd+Shift+C (Mac®)
Как?	Для создания связи между объектами щелкните в начальной точке, а затем отбуксируйте линию к другому объекту.
 Дополнительно...	<i>Работа в парах</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>


Dice Roller (Кубики)

Зачем?	Позволяет «бросать» до 5 кубиков.	
Где?	Tools (Инструменты) > Math Tools (Математический инструментарий) > Dice Roller (Кубики) Инструментарий рабочего стола	
Как?	Выберите количество кубиков, длительность их вращения, а также укажите, нужно ли показывать результат броска на флипчарте.	
Что настраивается?	Number of dice (Количество кубиков)	1 – 5
	Speed (Длительность)	Длительность вращений кубиков от 3 до 11 секунд
	Roll (Бросок)	После щелчка на этой опции кубики начинают вращаться.
	Output to Flip-chart (Показывать на флипчарте)	Когда эта кнопка помечена флажком, результаты броска отображаются на флипчарте.
Где настраивать?	Окно Dice Roller (Кубики) <ul style="list-style-type: none"> • Edit Profiles (Изменение профилей) > Settings (Параметры) > Tools (Инструменты) 	
 Дополнительно...	<i>Использование кубиков</i> <i>Параметры > Инструменты</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Действия > Командные операции</i>	

Eraser (Ластик)

Зачем?	Позволяет полностью или частично удалять заметки, созданные инструментом Pen (Перо), Highlighter (Маркер) или Magic Ink (Волшебные чернила).	
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Tools (Инструменты) > Eraser (Ластик) • Главная панель инструментов • Сдвоенная инструментальная панель 	
«Быстрые» клавиши?	CTRL+E (Windows™ и Linux™) Cmd+E (Mac®)	
Как?	Задайте толщину ластика, после чего аккуратно проведите им по заметке.	
Что настраивается?	Width (Толщина)	Этим бегунком можно делать ластик толще или тоньше.
Где настраивать?	Главная панель инструментов	
 Дополнительно...	<i>Удаление элементов</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Действия > Командные операции</i>	


Fill (Заливка)

Зачем?	<p>Позволяет производить заливку:</p> <ul style="list-style-type: none"> • фигур одним цветом или градиентными цветами (они устанавливаются в браузере свойств); • области пересечения фигур разного цвета; • страницы. <p>Можно также изменять цвет кромки объектов.</p>
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Главная панель инструментов • Tools (Инструменты) > Fill (Заливка) • Сдвоенная инструментальная панель
«Быстрые» клавиши?	<p>CTRL+F (Windows™ и Linux™)</p> <p>Cmd+F (Mac®)</p>
Как?	<p>Выберите опцию Fill (Заливка), при необходимости измените установленный цвет, после чего щелкните на объекте, странице или контуре объекта.</p>
Где настраивать?	<p>В браузере свойств – свойства инструмента Fill (Заливка)</p>
 Дополнительно...	<p><i>Добавление и изменение фигур > Заливка фигуры</i></p> <p><i>Выполнение операций</i></p> <p><i>Справки > Свойства > Свойства инструмента Fill (Заливка)</i></p> <p><i>Справки > Действия > Командные операции</i></p>


Handwriting Recognition (Распознавание рукописного текста)



Зачем?	Приложение ActivInspire способно распознавать текст, который написан на интерактивной доске от руки. Кроме распознавания рукописного текста и фигур в окне ActivInspire данный инструмент успешно распознает рукописный ввод и в других приложениях, например, Microsoft Word®.	
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Tools (Инструменты) > Handwriting Recognition (Распознавание рукописного текста) • Сдвоенная инструментальная панель 	
«Быстрые» клавиши?	CTRL+Shift+H (Windows™ и Linux™) Cmd+Shift+H (Mac®)	
Как?	<ul style="list-style-type: none"> • При письме от руки на интерактивной доске Не жалейте времени на неспешное и четкое письмо. Если ActivInspire распознает почерк уверенно, продолжайте писать, в противном же случае вносите правки, выбирая нужные слова из ниспадающего меню. • Постфактум С помощью инструмента Select (Выбрать) выделите рукописную заметку, которую хотите преобразовать в текст, а затем щелкните на пункте Convert to Text (Преобразовать в текст) меню Object Edit (Редактировать объект). 	
Что настраивается?	На главной инструментальной панели	
	Pen width (Толщина пера)	По умолчанию: Fine Line (Волосяная линия) Чтобы сделать линию толще, измените положение бегунка или выберите одно из стандартных значений.
	Color (Цвет)	По умолчанию: черный. Другой цвет можно выбрать из цветовой палитры.
	В области User Input (Ввод данных) меню Settings (Параметры)	


	Recognition Timeout (Задержка распознавания)	По умолчанию: 5. Время между нанесением рукописного текста и его распознаванием средствами ActivInspire. С помощью бегунка эту задержку можно менять в пределах от 0 до 5 секунд.
	Handwriting recognition language (Язык распознавания)	По умолчанию: язык операционной системы компьютера. Язык, на котором пишутся заметки. На выбор пользователя предлагаются следующие языки: русский, английский (Канада), английский (США), датский, немецкий, греческий, испанский, испанский (Мексика), финский, французский, французский (Канада), итальянский, японский, корейский, голландский, норвежский, португальский, португальский (Бразилия), шведский, китайский (КНР), китайский (Тайвань).
Где настраивать?	<ul style="list-style-type: none"> • Главная панель инструментов • Settings (Параметры) > User Input (Ввод данных) 	
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Распознавание рукописного текста</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>	

Magic Ink (Волшебные чернила)


Зачем?	Скрывают (частично или полностью) объект на верхнем уровне так, что сквозь него становятся видны объекты, расположенные на нижних уровнях.
Где?	Tools (Инструменты) > Magic Ink (Волшебные чернила)
«Быстрые» клавиши?	CTRL+Shift+M (Windows™ и Linux™) Cmd+Shift+M (Mac®)
Как?	Инструмент Magic Ink (Волшебные чернила) – это перо, которое пишет на верхнем уровне «просвечивающими чернилами», как бы «прокалывая» отверстия в объектах, на которые попадает.
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Использование волшебных чернил. Как делать флипчарты интерактивными > Выполнение операций</i>

On-Screen Keyboard (Экранная клавиатура)





Зачем?	Ввод печатного текста при работе у доски.
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Tools (Инструменты) > More Tools (Другие инструменты) > On-screen Keyboard (Экранная клавиатура) • Инструментарий рабочего стола
«Быстрые» клавиши?	CTRL+K (Windows™ и Linux™) Cmd+K (Mac®)
Как?	Вводите поочередно буквы, прикасаясь пером к соответствующим клавишам.
Что настраивается?	Цвет, шрифт и другие атрибуты текста можно изменять с панели форматирования.
Где настраивать?	На самой клавиатуре предусмотрена возможность переключения между стандартным и расширенным набором клавиш, количество которых можно изменять.
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Использование экранной клавиатуры</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>

Protractor (Транспортир)


Зачем?	Позволяет рисовать дуги, сектора и круги, а также измерять величину углов.	
Где?	Tools (Инструменты) > Math Tools (Математический инструментарий) > Protractor (Транспортир)	
Как?	Отбуксируйте транспортир в нужное место, установите его размер, выберите тип транспорта и дуги. После этого нужно выбрать перо, при необходимости изменить его цвет и/или толщину, выровнять курсор по краю транспорта и начать рисовать. Чтобы убрать транспортир с экрана, воспользуйтесь всплывающим меню или отбуксируйте инструмент в корзину.	
Что настраивается?	Full Protractor (Полный транспортир)	Служит для нанесения полных окружностей (360°).
	Half Protractor (Полутранспортир)	Служит для нанесения полуокружностей (180°).
	Arc (Дуга)	Служит для нанесения незамкнутых дуг.
	Closed Arc (Замкнутая дуга)	Служит для нанесения замкнутых дуг.
	Filled Arc (Дуга с заливкой)	Позволяет рисовать замкнутые дуги с заливкой.
Где настраивать?	Контекстное меню Protractor (Транспортир).	
 Дополнительно...	<i>Использование транспорта</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>	

Undo (Откат) и Redo (Повтор)


Зачем?	Отмена или повтор последних действий, например, команды Fill (Заливка)  .
Где?	Edit (Правка) > Undo (Отменить) Edit (Правка) > Redo (Повторить) Главная панель инструментов
«Быстрые» клавиши?	Undo (Отменить) CTRL+Z (Windows™ и Linux™) Cmd+Z (Mac®) Redo (Повторить) CTRL+Y (Windows™ и Linux™) Cmd+Y (Mac®)
Как?	Последовательными щелчками на данных опциях можно отменить или повторить сколько угодно операций.
 Дополнительно...	<i>Начало работы с ActivInspire > Удаление объектов</i>

Ruler (Линейка)




Зачем?	Рисование и измерение длины линий на интерактивной доске.
Где?	Tools (Инструменты) > Math Tools (Математический инструментарий) > Ruler (Линейка)
Как?	Буксируя концы линейки, доведите ее до нужной длины, поместите туда, где хотите нарисовать или измерить линию, и выберите единицы измерения длины. С помощью инструмента Pen (Перо) или Highlighter (Маркер) начертите линию.
Что настраивается?	Длина линейки. Единицы измерения на верхней и нижней кромке.
Где настраивать?	Ниспадающее меню инструмента Ruler (Линейка).
 Дополнительно...	<i>Использование линейки</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>

Select (Выбрать)

Зачем?	Выбор одного или нескольких элементов флипчарта и работа с ними.
Где?	Tools (Инструментарий) > Select (Выбрать) Главная панель инструментов
Как?	Запустите инструмент, а затем щелкните на выбираемом объекте, либо проведите курсором по одному или нескольким объектам, чтобы выделить их как группу.
 Дополнительно...	<i>Начало работы с ActivInspire > Добавление фигур и работа с ними > Выбор фигуры</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>

Shape (Фигура)





Зачем?	Инструмент Shape (Фигура) открывает доступ к инструментальной панели фигур, где предлагается целый ряд стандартных геометрических фигур и линий, которые легко добавить на страницы флипчарта.	
Где?	<ul style="list-style-type: none"> Главная панель инструментов Главное меню > Insert (Вставка) > Shapes (Фигуры) 	
«Быстрые» клавиши?	CTRL+Shift+S (Windows™ и Linux™) Cmd+Shift+S (Mac®)	
Как?	Щелчком на инструменте Shape (Фигура) выведите на экран инструментальную панель фигур. Найдите на ней значок геометрической фигуры (или линии), которую хотите вставить на страницу, и щелкните на нем. Подведите курсор в то место, где должна располагаться создаваемая фигура. Щелчком вставьте выбранную фигуру на страницу и буксируйте курсор, пока она не приобретет нужный размер.	
Что настраивается?	Outline (Контур)	Выберите цвет контура фигуры из цветовой палитры, либо задайте его и другие свойства в секции Outline (Контур) браузера объектов.
	Fill (Заливка)	Выберите цвет заливки фигуры в инструментальной панели фигур, либо задайте его и другие свойства в секции Fill (Заливка) браузера объектов.
Где настраивать?	<ul style="list-style-type: none"> Главная панель инструментов Браузер свойств > секция Fill (Заливка) 	
 Дополнительно...	<i>Начало работы с ActivInspire > Добавление фигур и работа с ними</i> <i>Изменение свойств объекта</i> <i>Справки > Свойства</i> <i>Свойства обрамления</i> <i>Справки > Свойства > Свойства инструмента Fill (Заливка)</i>	

Shape Recognition (Распознавание фигур)




Зачем?	Приложение ActivInspire способно распознавать рисунки, которые Вы наносите на интерактивную доску от руки, и превращать их в стандартные геометрические фигуры.	
Где?	Tools (Инструменты) > Shape Recognition (Распознавание фигур) Сдвоенная инструментальная панель	
Как?	Старайтесь рисовать неторопливо и четко. Хотя система способна распознавать все виды геометрических фигур, особенно удобна она для нанесения на страницу треугольников, прямоугольников, окружностей и эллипсов.	
Что настраивается?	На главной инструментальной панели:	
	Pen width (Толщина пера)	По умолчанию: Fine Line (Волосяная линия) Чтобы сделать линию толще, измените толщину пера с помощью бегунка или выберите одно из стандартных значений.
	Color (Цвет)	По умолчанию: черный. Другой цвет можно выбрать из цветовой палитры.
	В области User Input (Ввод данных) меню Settings (Параметры)	
	Recognition Timeout (Задержка распознавания)	По умолчанию: 5. Время между нанесением фигуры вручную и ее распознаванием средствами ActivInspire. С помощью бегунка эту задержку можно менять в пределах от 0 до 5 секунд.
	Fill recognized shapes (Заливка распознанных фигур)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию. Распознанные фигуры автоматически заливается заданным цветом, либо тем же, что и их контур (см. Fill mode (Вид заливки) ниже). <input type="checkbox"/> На страницу наносится только контур распознанных фигур без заливки.
	Fill Mode (Вид заливки)	Опция доступна только в том случае, если помечена флажком кнопка Fill recognized shapes (Заливать распознанные фигуры).
	Another color (Другой цвет)	По умолчанию. Цвет заливки распознанной фигуры отличается от цвета ее контура.
	Same as the outline (Как контур)	Распознанная фигура заливается тем же цветом, что и ее контур.

	Another color (Другой цвет)	 Пометив эту кнопку флажком, можно выбрать цвет заливки на цветовой палитре.
Где настраивать?	Главная панель инструментов	
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Распознавание фигур</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>	


Snap to Grid (Прикрепить к сетке)



Зачем?	Когда эта опция включена, места вставки новых объектов автоматически выравниваются с ближайшими линиями или узлами сетки.
Где?	Страница флипчарта > Всплывающее меню > Snap to Grid (Прикрепить к сетке)
Как?	Такая возможность доступна только на страницах, где есть сетка, которая настроена на привязку к ней объектов. Если эта опция включена, объекты в конце перемещения по экрану выравниваются с линиями или узлами сетки. Чаще всего нижний левый угол объекта крепится к ближайшему пересечению линий сетки. В текстовых объектах выравнивается нижняя граница текста.
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Работа с объектами > Создание и редактирование сетки Справки > Инструменты > Конструктор сетки</i>


Flipchart Spellchecker (Проверка правописания на флипчарте)




Зачем?	Проверка грамотного написания текста.
Где?	Tools (Инструменты) > More Tools (Другие инструменты)
Как?	Как и утилита проверки правописания обычного текстового редактора, эта функция позволяет выбирать язык текста и предлагает замену для неправильно написанных слов, которую можно принять, отвергнуть, применить только в данном случае или по всему флипчарту. Закончив проверку, щелкните на кнопке Done (Готово).
Где настраивать?	<ul style="list-style-type: none"> Диалоговое окно проверки правописания File (Файл) > Settings (Параметры) > Spell checker (Проверка правописания)
Что настраивается?	Можно задать слова, которые не должны проверяться, язык текста и необходимость выделять слова с ошибками.
 Дополнительно...	<i>Начало работы с ActivInspire > Добавление и форматирование текста > Проверка правописания</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>

Teacher Lock (Замок преподавателя)




Зачем?	Защищает систему от выполнения некоторых действий.
Где?	Главное меню > Tools (Инструменты) > More Tools... (Другие инструменты...) > Teacher Lock (Замок преподавателя)
Как?	Щелкнув на опции Teacher Lock (Замок преподавателя), введите пароль (по умолчанию 1234). После этого некоторые функции блокируются. Чтобы разблокировать их, еще раз щелкните на этой же опции и снова введите пароль.
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Работа на интерактивной доске > Использование замка преподавателя</i>


Text (Текст)

Зачем?	Позволяет добавлять и редактировать форматированный текст на страницах флипчарта.
Где?	Главное меню > Tools (Инструменты) > Text (Текст) Главная панель инструментов
«Быстрые» клавиши?	CTRL+T (Windows™ и Linux™) Cmd+T (Mac®)
Как?	<p>Выделите инструмент Text (Текст), а затем щелчком на странице флипчарта создайте новый текстовый объект, либо щелкните на существующем, что внести в него изменения.</p> <p>В режиме редактирования текста в верхней части экрана появляется панель с набором инструментов форматирования, которые позволяют выбирать шрифт, изменять его размер (кегель) и другие атрибуты, вставлять специальные символы. Чтобы перенести текст на страницу, достаточно щелкнуть за пределами окна редактирования или выбрать другой инструмент.</p>
 Дополнительно...	<i>Начало работы с ActivInspire > Добавление и форматирование текста</i>

XY Origin (Координаты центра)

Зачем?	Описывает точку на странице, вокруг которой производится вращение объектов.
Где?	Tools (Инструменты) > Maths Tools (Математический инструментарий)
Как?	Выберите инструмент XY Origin (Координаты центра), затем щелкните на опции Select (Выбрать) и сдвиньте точку в нужное положение, после чего щелкните на экране или прикоснитесь к нему пером. Поворот объектов вокруг заданного таким образом центра вращения производится с помощью манипуляторов поворота объекта.
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Математика для всех > Установка центра вращения</i>

Grid Designer (Конструктор сетки)

Зачем?	Создание собственной сетки с нужными параметрами, а также адаптация к своим требованиям тех, что уже имеются в библиотеке ресурсов.
Где?	Всплывающее меню браузера страниц.
«Быстрые» клавиши?	CTRL+Shift+G (Windows™ и Linux™). Cmd+Shift+G (Mac®).
Как?	Конструктор сетки предлагает множество настроек. Кроме всего прочего, с его помощью можно изменять цвет линий сетки и их стиль, накладывать друг на друга несколько сеток, выводить сетки на экран и скрывать их, разрешать или запрещать прикрепление объектов к сетке, чтобы они автоматически выравнивались на экране, показывать сетку поверх объектов или под ними, задавать координаты X и Y начала сетки и ее направление, а также величину шага по горизонтали и вертикали.
Где настраивать?	Диалоговое окно Grid Designer (Конструктор сетки)
 Дополнительно...	<i>Использование ActivInspire > Работа с объектами > Создание и редактирование сетки</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Справки > Действия > Командные операции</i>

ExpressPoll (Экспресс-опрос)



Зачем?	Позволяет задавать аудитории возникающие по ходу занятия вопросы и сразу же выводить на экран полученные результаты.	
Где?	<ul style="list-style-type: none"> • Tools (Инструменты) > ExpressPoll (Экспресс-опрос) • Главная панель инструментов • Инструментарий рабочего стола 	
«Быстрые» клавиши?	F3	
Как?	Стиль вопроса и его опции выбираются в «чудо-колесе».	
Что настраивается?	Question timeout (Время на ответ)	Указывается время, которое отводится для ответа на вопрос.
	Apply timeout to prepared questions (Ограничивать время ответа на подготовленные вопросы)	Переключатель.
	Append question to current flipchart (Вставка вопросов в открытый флип-чарт)	Переключатель.
Где настраивать?	Settings (Параметры) > Learner Response System (Система опроса учащихся)	
 Дополнительно...	<i>Применение системы опроса учащихся</i> <i>Параметры > Система опроса учащихся</i> <i>Выполнение операций</i> <i>Действия > Операции опроса</i>	

Действия

Для любого объекта своего флипчарта Вы можете назначить определенные действия, воспользовавшись для этого браузером операций.




Если у Вас уже есть опыт применения операций в Activstudio или Activprimary, обратитесь к разделу *Основные различия с действиями Activstudio и Activprimary*, где содержится информация об операциях в существующих флипчартах ActivInspire.

Каждое действие выполняется с помощью определенного инструмента или команды.

Типы действий, поддерживаемых в ActivInspire, представлены в разделах:

- Операции буксировки
- Командные операции
- Операции со страницами
- Действия с объектами
- Операции с документами и мультимедийными объектами
- Операции опроса
- Основные различия с действиями Activstudio и Activprimary

Операции буксировки

Назначить действия объектам проще всего на закладке **Drag and Drop** (Буксировка) браузера операций .

Такие операции сведены в представленную ниже таблицу, где также кратко описано, что происходит при щелчке на активном объекте.

Операция	Результат	 Дополнительно...
Select (Выбрать)	Выводит на экран курсор выбора  .	<i>Инструменты > Select (Выбор)</i>
Pen (Перо)	Выводит на экран значок пера  .	<i>Инструменты > Pen (Перо)</i>
Highlighter (Маркер)	Выводит на экран значок маркера  .	<i>Инструменты > Highlighter (Маркер)</i>
Eraser (Ластик)	Выводит на экран значок ластика  .	<i>Инструменты > Eraser (Ластик)</i>
Text (Текст)	Запускает инструмент Text (Текст)  .	<i>Инструменты > Text (Текст)</i>
Shape (Фигура)	Запускает инструмент Shape (Фигура)  .	<i>Инструменты > Shape (Фигура)</i>
Fill (Заливка)	Запускает инструмент Fill (Заливка)  .	<i>Инструменты > Fill (Заливка)</i>
Notes Browser (Браузер заметок)	Запускает браузер заметок  .	<i>Браузеры ActivInspire > Браузер заметок (Studio)</i> <i>Браузеры ActivInspire > Браузер заметок (Primary)</i>
Next Page (Следующая страница)	Выводит на экран следующую или предыдущую страницу флипчарта	
Previous Page (Предыдущая страница)		
First Page (Первая страница)	Выводит на экран первую или последнюю страницу флипчарта.	
Last Page (Последняя страница)		
Revealer (Шторка)	Запускает инструмент Revealer (Шторка)  .	<i>Инструменты > Revealer (Шторка)</i>

Операция	Результат	 Дополнительно...
Reset Page (Сброс страницы)	Восстанавливает состояние текущей страницы, в котором она находилась при последнем сохранении.	
Ruler (Линейка)	Запускает инструмент Ruler (Линейка)  .	<i>Инструменты > Ruler (Линейка)</i>
Protractor (Транспортир)	Запускает инструмент Protractor (Транспортир)  .	<i>Инструменты > Protractor (Транспортир)</i>
Compass (Циркуль)	Запускает инструмент Compass (Циркуль)  .	<i>Инструменты > Compass (Циркуль)</i>
ExpressPoll (Экспресс-опрос)	Выводит на окно «чудо-колесо» опроса. Может использоваться вместо кнопки ExpressPoll (Экспресс-опрос), например, когда на экране нет главной инструментальной панели.	<i>Инструменты > ExpressPoll (Экспресс-опрос) Применение системы опроса учащихся > Оперативные и экспресс-опросы</i>
Start Flipchart Vote (Начать опрос по флипчарту)	Если на текущей странице есть вопрос, запускает процесс опроса учащихся.	<i>Готовимся к занятию в мастерке вопросов</i>
Snap to Grid (Прикрепить к сетке)	Располагает объект в соответствии с расположением узлов сетки, даже если она невидима.	<i>Инструменты > Snap to Grid (Прикрепить к сетке)</i>

Командные операции

Командные операции позволяют щелчком на активном объекте вызывать инструменты (например, часы 🕒) и подавать команды (например, «Заккрыть флипчарт»).

Операции данной категории сведены в представленную ниже таблицу, где также описано, что происходит при щелчке на активном объекте.

Операция	Результат	 Дополнительно...
1024 x 768 Flipchart (Флипчарт 1024 x 768)	Создается новый флипчарт под заголовком Untitled (Без названия) выбранного размера.	Создание первого флипчарта
1152 x 864 Flipchart (Флипчарт 1152 x 864)		
1280 x 1280 Flipchart (Флипчарт 1280 x 1280)		
About (О программе...)	Открывает диалоговое окно About ActivInspire (Об ActivInspire).	
Action Browser (Браузер операций);	Открывает окно браузера операций.	<p>Тип по ActivInspire > Браузер операций (Studio)</p> <p>Тип по ActivInspire > Браузер операций (Primary)</p> <p>Работа с операциями</p>
Area Snapshot (Снимок участка)	Делается снимок прямоугольного участка.	<p>Справки > Инструменты > Camera (Камера)</p> <p>Использование камеры</p>
Calculator (Калькулятор)	Выводит на экран калькулятор.	<p>Справки > Инструменты > Calculator (Калькулятор)</p> <p>Использование калькулятора</p>
Circular Spotlight (Круглый луч)	Помещает на текущую страницу круглое световое пятно.	<p>Справки > Инструменты > Spotlight (Фонарь)</p> <p>Использование фонаря</p>
Clock (Часы)	Выводит на экран часы.	<p>Справки > Инструменты > Clock (Часы)</p> <p>Использование часов</p>
Close Flipchart (Заккрыть флипчарт)	Закрывает текущий флипчарт.	
Compass (Циркуль)	Выводит на экран циркуль.	<p>Справки > Инструменты > Compass (Циркуль)</p> <p>Использование циркуля</p>
Connector (Связи)	Вызывает инструмент Connector (Связи).	Справки > Инструменты > Connector (Связи)


Операция	Результат	 Дополнительно...
Custom Size Flipchart (Флипчарт другого размера)	Создает флипчарт с указанными пользователем размерами.	
Dashboard (Окно навигации)	Открывает окно навигации.	<i>Окно навигации Dashboard</i>
Design Mode (Режим конструктора)	Включает режим конструктора.	
Dice Roller (Кубики)	Открывает окно с кубиками.	<i>Справки > Инструменты > Dice Roller (Кубики) Использование кубика</i>
Dual User (Работа в парах)	Переводит систему в двухпользовательский режим и выводит на экран сдвоенную инструментальную панель.	<i>Справки > Инструменты > Работа в парах Работа в парах</i>
Edit Profiles (Редактировать профили)	Выводит на экран диалоговое окно редактирования профилей.	<i>Справки > Параметры Профили для Вас</i>
Eraser (Ластик)	Выводит на экран ластик.	<i>Справки > Инструменты > Eraser (Ластик) Удаление элементов</i>
Exit (Выход)	Закрывает приложение ActivInspire, предварительно предложив сохранить внесенные изменения (если они были).	
Fill (Заливка)	Вызывает инструмент заливки.	<i>Справки > Инструменты > Fill (Заливка) Добавление и изменение фигур > Заливка фигуры</i>
Freehand Snapshot (Снимок с рисованной границей).	Запускает процесс съемки участка с рисованной от руки границей.	<i>Справки > Инструменты > Camera (Камера) Использование камеры</i>
Fullscreen Snapshot (Снимок всего экрана).	Делает снимок всего экрана.	<i>Справки > Инструменты > Camera (Камера) Использование камеры</i>
Grid Designer (Конструктор сетки)	Открывает окно конструктора сетки.	<i>Создание и настройка сетки</i>

Операция	Результат	 Дополнительно...
Handwriting Recognition (Распознавание рукописного текста)	Включает инструментарий распознавания рукописного текста.	<i>Справки > Инструменты > Handwriting Recognition (Распознавание рукописного текста)</i> <i>Распознавание рукописного текста</i>
Help (Справка)	Открывает справочный файл.	
Hide Grid (Скрыть сетку)	Скрывает сетку.	
Highlighter (Маркер)	Выводит на экран маркер.	<i>Справки > Инструменты > Highlighter (Маркер)</i> <i>Надписи на флипчарте > Выделение элементов</i>
Magic Ink (Волшебные чернила)	Включает инструмент Magic Ink (Волшебные чернила).	<i>Справки > Инструменты > Magic Ink (Волшебные чернила)</i> <i>Использование волшебных чернил</i>
New Flipchart (Новый флипчарт)	Создает чистый флипчарт под названием Unnamed (Без названия).	
Notes Browser (Браузер заметок)	Открывает окно браузера заметок.	<i>Тур по ActivInspire > Браузер заметок (Studio)</i> <i>Тур по ActivInspire > Браузер заметок (Primary)</i>
Object Browser (Браузер объектов);	Открывает окно браузера объектов.	<i>Тур по ActivInspire > Браузер объектов (Studio)</i> <i>Тур по ActivInspire > Браузер объектов (Primary)</i>
On-screen Keyboard (Экранная клавиатура)	Выводит на экран программную клавиатуру.	<i>Справки > Инструменты > On-screen Keyboard (Экранная клавиатура)</i>
Open From My Flipcharts (Открыть мой флипчарт)	Выводит на экран диалоговое окно, в котором Вы можете найти и выбрать флипчарт из числа имеющихся.	<i>Начало работы с ActivInspire > Открываем флипчарт</i>
Page Browser (Браузер страниц);	Открывает окно браузера страниц.	<i>Тур по ActivInspire > Браузер страниц (Studio)</i> <i>Тур по ActivInspire > Браузер страниц (Primary)</i>

Операция	Результат	 Дополнительно...
Page Zoom (Масштаб страницы)	Открывает окно масштабирования страницы.	Справки > Инструменты > Page Zoom (Масштаб страницы) Просмотр флипчарта > Масштабирование (Studio) Просмотр флипчарта > Масштабирование (Primary)
Pen (Перо)	Выводит на экран перо.	Справки > Инструменты > Pen (Перо) Надписи на флипчарте
Point to Point Snapshot (Снимок с ломаной границей)	Запускает процесс съемки участка, ограниченного ломаной линией.	Справки > Инструменты > Camera (Камера) Использование камеры
Print... (Печать)	На экран выводится диалоговое окно Flipchart Print (Печать флипчарта).	Начало работы с ActivInspire > Печать флипчарта
Property Browser (Браузер свойств);	Открывает окно браузера свойств.	Тур по ActivInspire > Браузер свойств (Studio) Тур по ActivInspire > Браузер свойств (Primary) Изменение свойств объекта Справки > Свойства
Protractor (Транспор-тир)	Выводит на экран транспортир.	Справки > Инструменты > Protractor (Транспортир) Использование транспор-тира
Redo (Повторить)	Повторяет выполнение последней команды.	Справки > Инструменты > Undo (Откат) и Redo (Повтор)
Resource Browser (Браузер ресурсов);	Открывает окно браузера ресурсов.	Тур по ActivInspire > Браузер ресурсов (Studio) Тур по ActivInspire > Браузер ресурсов (Primary) Работа с ресурсами
Revealer (Шторка)	Включает шторку.	Справки > Инструменты > Revealer (Шторка) Использование шторки
Ruler (Линейка)	Выводит на экран линейку.	Справки > Инструменты > Ruler (Линейка) Использование линейки

Операция	Результат	 Дополнительно...
Save to My Flipcharts (Сохранить мой флипчарт)	Выводит на экран диалоговое окно Save the flipchart as... (Сохранить флипчарт как...), позволяющее сохранить текущий флипчарт в выбранной папке.	<i>Сохранение флипчарта</i>
Screen Recorder (Видеомагнитофон)	Включает видеомагнитофон.	<i>Справки > Инструменты > Screen Recorder (Видеомагнитофон)</i> <i>Использование видеомагнитофона</i>
Screen Size Flipchart (Флипчарт экранного размера)	Создается новый флипчарт под заголовком Untitled (Без названия) такого же размера как и экран.	<i>Создание первого флипчарта</i>
Search Resources on Promethean Planet (Найти ресурсы на сайте Promethean Planet)	Открывает веб-сайт Promethean Planet в заданном по умолчанию интернет-браузере.	
Select (Выбор)	Запускает инструментарий выбора.	<i>Справки > Инструменты > Select (Выбрать)</i>
Shape (Фигура)	Вызывает инструмент управления геометрическими фигурами.	<i>Справки > Инструменты > Shape (Фигура)</i> <i>Добавление и изменение фигур</i>
Shape Recognition (Распознавание фигур)	Включает режим распознавания фигур.	<i>Справки > Инструменты > Shape Recognition (Распознавание фигур)</i> <i>Справки > Параметры > Распознавание фигур</i> <i>Распознавание фигур</i>
Snap to Grid (Прикрепить к сетке)	Прикрепляет подвижные фигуры к узлам сетки независимо от того, отображается сетка на экране или нет.	<i>Справки > Инструменты > Крепление к сетке</i>
Solid Circular Spotlight (Круглая маска) Solid Square Spotlight (Квадратная маска)	Выводит на экран пятно выбранной пользователем формы.	<i>Справки > Инструменты > Spotlight (Фонарь)</i> <i>Использование фонаря</i>
Sound Controller (Аудиоконтроллер)	Выводит на экран окно управления проигрывателем.	
Sound Recorder (Магнитофон)	Выводит на экран окно магнитофона.	<i>Справки > Инструменты > Recorder (Магнитофон)</i> <i>Использование магнитофона</i>

Операция	Результат	 Дополнительно...
Spellcheck Flipchart (Проверка правописания на флипчарте)	Включает проверку правописания на флипчарте.	<i>Справки > Инструменты > Проверка правописания Добавление и форматирование текста > Проверка правописания</i>
Square Spotlight (Квадратный луч)	Выводит на экран прямоугольный «луч фонаря».	<i>Справки > Инструменты > Spotlight (Фонарь) Использование фонаря</i>
Teacher Lock (Замок преподавателя)	Выводит на экран окно ввода пароля для замка преподавателя.	<i>Справки > Инструменты > Teacher Lock (Замок преподавателя) Использование замка преподавателя</i>
Text (Текст)	Включает текстовый инструмент.	<i>Справки > Инструменты > Text (Текст) Добавление и форматирование текста</i>
Tickertape (Бегущая строка)	Открывает диалоговое окно бегущей строки.	<i>Справки > Инструменты > Tickertape (Бегущая строка)</i>
Timestamp (Метка времени)	Ставит метку времени на текущую страницу флипчарта.	
Toolbox Rollup (Свертывание инструментальной панели)	Убирает с экрана главную панель инструментов.	
Undo (Отмена)	Отменяет предыдущую команду или операцию.	<i>Справки > Инструменты > Undo (Откат) и Redo (Повтор)</i>
Voting Browser (Браузер опросов).	Открывает окно браузера опросов.	<i>Тур по ActivInspire > Браузер опросов (Studio) Тур по ActivInspire > Браузер опросов (Primary) Применение системы опроса учащихся</i>
Web Browser (Веб-браузер)	Запускает веб-браузер.	
Window Snapshot (Снимок окна)	Переводит камеру в режим съемки окна, предлагая выбрать для съемки одно из отображаемых на экране окон.	<i>Справки > Инструменты > Camera (Камера) Использование камеры</i>

Операция	Результат	 Дополнительно...
XY Origin (Координаты центра)	Запускает инструмент настройки координат центра, вокруг которого будут вращаться все объекты.	<i>Справки > Инструменты > XY Origin (Координаты центра)</i>

Операции со страницами

Функции данной категории позволяют быстро перемещаться по флипчарту, вставлять и очищать страницы, изменять фон на них.

Операции данной категории сведены в представленную ниже таблицу, где также описано, что происходит при щелчке на активном объекте.

Операция	Результат
Another Page (Другая страница)	На экран выводится страница, номер которой указан на закладке Action Properties (Свойства операции) браузера операций.
Clear Page (Очистить страницу)	Очищает страницу и все активные объекты на ней.
Copy Page (Копировать страницу)	Копирует текущую страницу вместе с расположенными на ней активными объектами в буфер вставки, откуда ее затем можно вставить на другую страницу.
Cut Page (Вырезать страницу)	Вырезает текущую страницу из флипчарта.
Duplicate Page After Current Page (Дублировать страницу после текущей)	Вставляет дубликат текущей страницы после нее или перед ней.
Duplicate Page Before Current Page (Дублировать страницу перед текущей)	
Duplicate Page at End of Flipchart (Дублировать страницу в конце флипчарта)	Вставляет дубликат текущей страницы в конец флипчарта.
First Page (Первая страница)	На экран выводится первая страница флипчарта.
Last Page (Последняя страница)	На экран выводится последняя страница флипчарта.
New Page After Current Page (Новая страница после текущей)	Чистая страница вставляется перед текущей или после нее.
New Page Before Current Page (Новая страница перед текущей)	
Next Page (Следующая страница)	Выводит на экран следующую страницу.
Page History Back (Назад по журналу страниц)	Каждый раз, когда страница флипчарта выводится на экран, ее номер заносится во внутренний журнал страниц Page History List (Список показанных страниц). Команда Page History Back (Назад по журналу страниц) выводит на экран ту страницу, которая была открыта перед текущей. После того, как Вы открыли несколько страниц, каждый щелчок на данной опции будет возвращать Вас на одну страницу назад.

Операция	Результат
Page History Forward (Вперед по журналу страниц)	Данная команда выводит на экран страницу, которая следует за текущей в журнале страниц. Команда доступна лишь тогда, когда уже был совершен откат хотя бы на одну страницу.
Previous Page (Предыдущая страница)	Выводит на экран предыдущую страницу.
Reset Page (Сброс страницы)	Восстанавливает состояние страницы, в котором она находилась при последнем сохранении.
Set Background (Установить фон)	Выводит на экран диалоговое окно Set Background (Установка фона), где Вы можете задать фоновый цвет или рисунок.

Действия с объектами

Действия с объектами позволяют изменять их размер, тип выравнивания, положение на странице и так далее. Они выполняются по щелчку на активном объекте, причем могут воздействовать как на посторонний, так и на сам активный объект.

Операции данной категории сведены в представленную ниже таблицу, где также описано, что происходит при щелчке на активном объекте.



Операция	Результат	 Дополнительно...
Align Angle (Выровнять углы)	Все выделенные объекты располагаются под тем же углом, что и самый первый созданный из их числа.	 При выполнении всех описанных здесь операций выделенные объекты выравниваются относительно <i>того объекта группы, который был создан первым</i> .
Align Bottom (Выровнять по низу)	Все выделенные объекты выравниваются так, что их нижние края находятся на одной линии с самым нижним из выделенных объектов.	
Align Center X (Центровать по горизонтали)	Все выделенные объекты выравниваются так, что их центры оказываются на одной горизонтальной (для X) или вертикальной (для Y) линии с центром исходного описанного прямоугольника.	
Align Center Y (Центровать по вертикали)		
Align Complete (Выровнять полностью)	Все выделенные объекты выравниваются так, что их левые, правые, нижние и верхние края, ширина, высота и угол совпадают с тем из них, который был создан первым.	
Align Height (Выровнять по высоте)	Все выделенные объекты растягиваются так, что их высота становится такой же, как и у того, который был создан самым первым.	
Align Left (Выровнять по левому краю)	Все выделенные объекты выравниваются так, что их левые, правые или верхние края находятся на одной линии с соответствующей кромкой крайнего в данном направлении объекта.	
Align Right (Выровнять по правому краю)		
Align Top (Выровнять по верху)		

Операция	Результат	 Дополнительно...
Align Width (Выровнять по ширине)	Все выделенные объекты растягиваются так, что их ширина становится такой же, как и у того, который был создан самым первым в группе.	
Angle (Угол)	Объект поворачивается на угол, заданный в окне Action Properties (Свойства операции).	
Angle Incrementally (Угол дискретно)	Объект поворачивается с дискретностью, которая задана в окне Action Properties (Свойства операции). Если, например, там выбрано значение 10°, то при каждом щелчке на объекте он будет поворачиваться на 10° по часовой стрелке. Чтобы вращение шло против часовой стрелки, перед углом поворота следует поставить знак – (минус).	
Append Text (Присоединить текст)	Текст, который Вы вводите в окне Action Properties (Свойства операции) после щелчка на активном объекте, будет присоединяться к целевому.	 Совет. В начале текста рекомендуется вставить пробел.
Best Fit to Height (По высоте)	Объект масштабируется так, чтобы вписаться в страницу по высоте, ширине или целиком.	
Best Fit to Page (По размеру страницы)		
Best Fit to Width (По ширине)		
Bring Forwards (Переместить вперед)	Объект перемещается вверх на один уровень того же слоя.	<i>Использование слоев и наложений</i>
Bring to Front (Перенести на передний план)	Объект переносится на верхний уровень того же слоя.	



Операция	Результат	 Дополнительно...
Change Text Value (Изменить числа в тексте)	Увеличивает или уменьшает имеющиеся в текстовом объекте числовые значения на величину, которая задана в свойствах операции. Если например, объект содержит цифру 5, а в свойствах операции указано -2, в целевом объекте будет вставлена цифра 3.	
Clear Annotations (Очистить заметки)	Удаляет все заметки на текущей странице.	
Clear Background (Очистить фон)	Убирает фон.	
Clear Grid (Очистить сетку)	Убирает сетку.	
Clear Objects (Очистить объекты)	Со страницы убираются все объекты.	
Copy (Копировать)	Копирует, вырезает, удаляет или дублирует объекты типа текст, изображение, фигура, операция, а также смешанные группы таких объектов.	
Cut (Вырезать)		
Delete (Удалить)		
Duplicate (Дублировать)		
Edit Text (Изменить текст)	Выделяет целевой объект и запускает инструмент Text (Текст).	
Extract Text (Извлечь текст)	Из каждого слова, на котором Вы щелкнете в целевом текстовом объекте, создается новый текстовый объект.	
Flip in X Axis (Отражение по вертикали)	Отражает объект относительно оси X в сторону верхней кромки страницы.	
Flip in Y Axis (Отразить по горизонтали)	Отражает объект относительно оси Y в сторону левой кромки страницы.	
Toggle Grouped (Группировать / разгруппировать)	Позволяет сгруппировать выделенные объекты, а также разгруппировать созданные ранее группы.	


Операция	Результат	 Дополнительно...
Toggle Hidden (Скрыть / показать объект)	Позволяет показывать и скрывать выделенные объекты.	
Invert (Инвертировать)	Переворачивает объект вниз головой.	
Less Translucent (Уменьшить прозрачность)	Чем чаще Вы щелкаете на целевом объекте, тем менее прозрачным он становится.	
Toggle Locked (Блокировать / разблокировать объект)	Позволяет блокировать и разблокировать выделенные объекты.	 Двигать объекты можно с помощью манипулятора свободного перемещения  
Mirror in X Axis (Зеркалирование по вертикали)	Создает зеркальное отражение объекта относительно оси X, разворачивая его в сторону верхней кромки страницы.	
Mirror in Y Axis (Зеркалирование по горизонтали)	Создает зеркальное отражение объекта относительно оси Y, разворачивая его в сторону левой кромки страницы.	
More Translucent (Увеличить прозрачность)	Чем чаще Вы щелкаете на целевом объекте, тем прозрачнее он становится.	
New Text Object (Новый текстовый объект)	Вставляет новый текстовый объект, содержание которого вводится в свойствах операции.	Удобно в тех случаях, когда Вы хотите использовать текстовые значки, которые в нужный момент превращаются в текст.
Original Size (Исходный размер)	Восстанавливает исходный размер объекта. Для фигур исходным является тот размер, который они имели в момент вставки на страницу.	
Paste (Вставить)	Вставляет содержимое буфера вставки.	
Position Bottom (Положение нижней кромки)	Перемещает целевой объект так, что его нижняя кромка оказывается на линии, координата Y которой задана в свойствах операции.	

Операция	Результат	 Дополнительно...
Position Bottom Left (Положение нижнего левого угла)	Перемещает целевой объект так, что его нижний левый угол попадает в точку с координатами X и Y, которые заданы в свойствах операции.	
Position Bottom Right (Положение нижнего правого угла)	Перемещает целевой объект так, что его нижний правый угол попадает в точку с координатами X и Y, которые заданы в свойствах операции.	
Position Central (Положение центра)	Перемещает целевой объект так, что его центр попадает в точку с координатами X и Y, которые заданы в свойствах операции.	
Position Incrementally (Дискретное смещение)	После каждого щелчка целевой объект смещается от исходного положения на количество пикселей, которое задано в свойствах операции.	
Position Left (Положение левой кромки)	Перемещает целевой объект так, что его левая кромка оказывается на линии, координата X которой задана в свойствах операции.	
Position Right (Положение правой кромки)	Перемещает целевой объект так, что его правая кромка оказывается на линии, координата X которой задана в свойствах операции.	
Position Top (Положение верхней кромки)	Перемещает целевой объект так, что его верхняя кромка оказывается на линии, координата Y которой задана в свойствах операции.	
Position Top Left (Положение верхнего левого угла)	Перемещает целевой объект так, что его верхний левый угол попадает в точку с координатами X и Y, которые заданы в свойствах операции.	
Position Bottom Right (Положение верхнего правого угла)	Перемещает целевой объект так, что его верхний правый угол попадает в точку с координатами X и Y, которые заданы в свойствах операции.	
Reflect (Отразить)	Отражает объект относительно его центральной оси Y.	

Операция	Результат	 Дополнительно...
Select All (Выбрать все)	Выделяет все элементы страницы.	Справки > <i>Select (Выбрать)</i>
Send Backwards (Переместить назад)	Объект переносится вниз на один уровень того же слоя.	Использование слоев и наложений
Send to Back (Перенести на задний план)	Объект переносится на самый нижний уровень того же слоя.	
Size Bottom (Масштабирование снизу)	<p>Все описанные здесь операции масштабирования доводят общие размеры целевого объекта до значений, заданных в свойствах операции. Его окончательное положение зависит от типа масштабирования. После выполнения команды Size Bottom 100 (Масштабирование снизу 100), например, размеры объекта составят 100 пикселей по вертикали и горизонтали, а его верхняя кромка останется на прежнем месте.</p> <p>Операции дискретного масштабирования выполняются так же, но размеры объекта при каждом щелчке изменяются на постоянную величину (в пикселях), которая задана в свойствах операции, при неизменном положении одной из кромок.</p>	 При масштабировании объекта его пропорции (соотношение сторон) остаются неизменными.
Size Bottom Incrementally (Дискретное масштабирование снизу)		
Size Bottom Left (Масштабирование снизу слева)		
Size Bottom Left Incrementally (Дискретное масштабирование снизу слева)		
Size Bottom Right (Масштабирование снизу справа)		
Size Bottom Right Incrementally (Дискретное масштабирование снизу справа)		
Size Central (Масштабирование по центру)		
Size Central Incrementally (Дискретное масштабирование по центру)		

Операция	Результат	 Дополнительно...
Size Left (Масштабирование слева)		
Size Left Incrementally (Дискретное масштабирование слева)		
Size Right (Масштабирование справа)		
Size Right Incrementally (Дискретное масштабирование справа)		
Size Top (Масштабирование сверху)		
Size Top Incrementally (Дискретное масштабирование сверху)		
Size Top Left (Масштабирование сверху слева)		
Size Top Left Incrementally (Дискретное масштабирование сверху слева)		
Size Top Right (Масштабирование сверху справа)		
Size Top Right Incrementally (Дискретное масштабирование сверху справа)		

Операция	Результат	 Дополнительно...
Stretch Bottom (Растянуть вниз)	<p>Команды растяжки задают ширину или высоту целевого объекта в соответствии со значениями, указанными в свойствах операции. Его окончательное положение зависит от типа растяжки. После выполнения команды Stretch Bottom 100 (Растянуть вниз 100), например, высота объекта станет равной 100 пикселям, а его верхняя кромка останется на прежнем месте.</p> <p>Операции дискретной растяжки выполняются так же, но высота или ширина объекта при каждом щелчке изменяется на постоянную величину (в пикселях), которая задана в свойствах операции, при неизменном положении одной из кромок.</p>	 При растяжке объекта соотношение его сторон изменяется.
Stretch Bottom Incrementally (Дискретно растянуть вниз)		
Stretch Bottom Left (Растянуть вниз влево)		
Stretch Bottom Left Incrementally (Дискретно растянуть вниз влево)		
Stretch Bottom Right (Растянуть вниз вправо)		
Stretch Bottom Right Incrementally (Дискретно растянуть вниз вправо)		
Stretch Central (Растянуть от центра)		
Stretch Central Incrementally (Дискретно растянуть от центра)		
Stretch Left (Растянуть влево)		
Stretch Left Incrementally (Дискретно растянуть влево)		
Stretch Right (Растянуть вправо)		

Операция	Результат	 Дополнительно...
Stretch Right Incrementally (Дискретно растянуть вправо)		
Stretch Top (Растянуть вверх)		
Stretch Top Incrementally (Дискретно растянуть вверх)		
Stretch Top Left (Растянуть вверх влево)		
Stretch Top Left Incrementally (Дискретно растянуть вверх влево)		
Stretch Top Right (Растянуть вверх вправо)		
Stretch Top Right Incrementally (Дискретно растянуть вверх вправо)		
To Bottom Layer (На нижний слой)	Объект переносится на верхний, средний или нижний слой.	<i>Использование слоев и наложений</i>
To Middle Layer (На средний слой)		
To Top Layer (На верхний слой)		
Translucency (Прозрачность)	Определяет уровень прозрачности целевого объекта: 0 = сплошная заливка; 255 = полная прозрачность.	

Операции с документами и мультимедийными объектами


Операции данной категории сведены в представленную ниже таблицу, где также описано, что происходит при щелчке на активном объекте.

Операция	Результат	 Дополнительно...
Open Document, File or Sound (Открыть документ, файл или аудиофайл)	Открывается документ или файл, либо начинается воспроизведение звука, которые закреплены за данным объектом в свойствах операции.	<i>Использование ActivInspire > Как делать флип-чарты интерактивными > Выполнение операций</i> <i>Использование ActivInspire > Работа с объектами > Вставка мультимедийных элементов</i>
Open Website (Открыть веб-сайт)	Открывает веб-сайт по адресу, который задан для данного объекта в свойствах операции.	

Операции опроса

Операции данной категории сведены в представленную ниже таблицу, где также описано, что происходит при щелчке на активном объекте.

Операция	Результат	 Дополнительно...
Assign Students To Devices (Закрепить пульты за учащимися)	На экран выводится диалоговое окно закрепления пультов за учащимися.	<i>Применение системы опроса учащихся > Закрепление пультов за учащимися</i>
Device Registration (Регистрация пультов)	Запускает утилиту регистрации пультов   .	<i>Применение системы опроса учащихся > Регистрация пультов</i>
Export Results To Excel® (Экспорт результатов в Excel)	Если на текущей странице имеются результаты опроса, на экран выводится диалоговое окно их переноса в Excel®. После того, как пользователь выберет папку и введет имя файла, результаты опроса сохраняются в файл .xls и автоматически открываются в Excel (при условии, что это приложение установлено на компьютере). Пользователю предоставляется возможность экспортировать как текущие, так и любые из полученных ранее результатов, которые отображаются в браузере.	<i>Применение системы опроса учащихся</i>
ExpressPoll (Экспресс-опрос)	Выводит на окно «чудо-колесо» опроса. Может использоваться вместо кнопки ExpressPoll (Экспресс-опрос), например, когда на экране нет главной инструментальной панели.	<i>Применение системы опроса учащихся > Оперативные и экспресс-опросы</i>
Insert Question (Вставить вопрос)	На экран выводится окно мастера Insert Question (Вставить вопрос). После того, как он завершит работу, вопрос выводится на текущей (или новой) странице.	Как только Вы переходите на страницу вопросов, на экране появляется зеленая кнопка Start/Stop Flipchart Vote (Начать / завершить опрос по флипчарту)  , щелчком на которой можно начать опрос учащихся.

Операция	Результат	 Дополнительно...
Pause Vote (Приостановить опрос)	Работает как переключатель. Когда задана длительность опроса, щелчком на этой кнопке его можно приостановить. Чтобы возобновить его, достаточно щелкнуть на ней же еще раз.	
Start/Stop Flipchart Vote (Начать / закончить опрос по флипчарту)	Может использоваться вместо кнопки Start Flipchart Vote (Начать опрос по флипчарту), например, когда на экране нет главной инструментальной панели. Если на текущей странице есть вопрос, запускает процесс опроса учащихся или останавливает его.	
Student Database (База данных учащихся)	Открывает диалоговое окно Edit Student Database (Редактирование базы данных учащихся). Этой опцией быстрого доступа удобно пользоваться, когда Вам придется часто закреплять пульта за разными учениками, либо состав аудитории часто меняется.	

Основные различия с действиями Activstudio и Activprimary

Важная информация для пользователей

Приложение ActivInspire оптимизировано для работы с компьютерами на базе Windows™, Mac® и Linux™. Флипчарты, которые были созданы с помощью Activstudio и Activprimary 3.x, можно открыть на любой из этих платформ. Более того, в ActivInspire интегрированы средства поддержки, которые раньше требовали установки отдельных программных модулей.

Однако в результате такой оптимизации некоторые объекты при открытии флипчарта в приложении ActivInspire могут утратить привязку к операциям.

В таких случаях Вы можете либо заново назначить объекту действие, либо удалить этот объект.

Основные различия между действиями ActivStudio, Activprimary 3.x и ActivInspire сведены в приводимые ниже таблицы. Они разбиты на 3 группы:

- Не поддерживаются
- Заменены новыми
- Поддерживаются частично

Не поддерживаются

Приведенные ниже действия в ActivInspire не поддерживаются.

Export Page (Экспорт страницы)	Fraction Creator (Мастер дробей)	PowerPoint Converter (Конвертор PowerPoint)	Link Library (Библиотека связей)
Power Tools (Дополнительный инструментарий)	Export to ppt (Экспорт в PPT)	Export to ppt objects (Экспорт в объекты PPT)	Export to doc (Экспорт в DOC)
Export to pdf (Экспорт в PDF)	Export to html (Экспорт в HTML)	Export to swf (Экспорт в SWF)	Export Results to Text (Экспорт результатов в текст)
Export Wizard (Мастер экспорта)	Activity Wizard (Мастер операций)	Activcataloger (Каталогизатор)	Annotation Upgrader (Обновление заметок)
Open My Notes and Pointers (Открыть мои заметки и указатели)	Open Shared Notes and Pointers (Открыть общие заметки и указатели)	Open Other Notes and Pointers (Открыть другие заметки и указатели)	Export to QuickTime (Экспорт в QuickTime) – для Mac
Export to picture slides (Экспорт в слайды изображений) – для Mac	Export to Applescript (Экспорт в Applescript) – для Mac	Activmarker	Clipboard Tickertape (Буфер бегущей строки)

Open My Tickertapes (Открыть мои бегущие строки)	Open Shared Tickertapes (Открыть общие бегущие строки)	Open Other Tickertapes (Открыть другие бегущие строки)	Resource Library Small Thumbnails (Малые эскизы библиотеки ресурсов)
Resource Library Large Thumbnails (Крупные эскизы библиотеки ресурсов)	Page Select Small (Эскизы страниц – малые)	Page Select Medium (Эскизы страниц – средние)	Page Select Large (Эскизы страниц – крупные)

Заменены новыми

Приведенные ниже операции в ActivInspire не поддерживаются, так как заменены на другие. Мы рекомендуем внимательно прочесть настоящие заметки и сохранить свои флипчарты в новый формат .flipchart с помощью команды **File** (Файл) > **Save as...** (Сохранить как...). После этого следует заменить неподдерживаемые действия на другие и обязательно проверить их перед тем, как использовать флипчарт в классе. Советы приводятся в колонке **Примечания**.

Операция	Примечания
Recognition Toolbox (Панель распознавания)	Воспользуйтесь инструментом Handwriting Recognition (Распознавание рукописного текста) или Shape Recognition (Распознавание фигур).
Flipchart Recorder (Магнитофон флипчарта)	Используйте Screen Recorder (Видеомагнитофон).
Update Thumbnails (Обновление эскизов)	Эскизы в браузере обновляются автоматически.
Embed File Actions (Вставка файловых действий)	Используйте Insert Link (Вставить ссылку) или Insert Media from File (Вставить мультимедийный файл).
Resource Manager (Диспетчер ресурсов)	В ActivInspire сходные функции выполняет браузер ресурсов.
Keyword Editor (Редактор ключевых слов)	В ActivInspire доступ к редактору ключевых слов открывается из браузера свойств.
Flipchart Builder (Конструктор флипчартов)	В ActivInspire флипчарты создаются с помощью браузера страниц и браузера ресурсов.

Операция	Примечания
Launch/Quit Application (Mac) (Запустить / закрыть приложение)	Возможная замена – инструмент Insert Link to File (Вставить ссылку на файл). Однако он позволяет лишь запускать приложения, но не закрывать их.

Поддерживаются частично

Перечисленные ниже действия в ActivInspire поддерживаются, но выполняются здесь несколько иначе. Мы рекомендуем внимательно прочесть настоящие заметки, сохранить свои флипчарты в новом формате .flipchart, а затем обязательно проверить выполнение операций до того, как использовать флипчарт в классе. Краткое описание различий приводится в графе **Примечания** таблицы.

Activstudio и Activprimary Action	Операция в ActivInspire	Примечания
Deconstruct Text (Разобрать текст)	Extract Text (Извлечь текст)	Изменилось только название операции, ее функциональность осталась прежней.
Start/Stop ActiVote (Запустить/остановить ActiVote)	Start Flipchart Vote (Начать опрос по флипчарту) 	Если на текущей странице флипчарта имеется вопрос, запускается утилита опроса  .
ActiVote Results (Результаты ActiVote)	Voting Browser (Браузер опросов)	Результаты отображаются в браузере опросов  .
ActiVote Session (Сеанс ActiVote)	Voting Browser (Браузер опросов)	Запускается браузер опросов  с информацией о текущем опросе.
Различные действия группы Show Clock (Показывать часы)	Clock (Часы)	Выводит на экран часы  в конфигурации, которая задана на закладке Edit Profile Settings (Редактировать настройки профиля).
ActiVote Question Settings (Параметры вопросов ActiVote)	Question on Current Page... (Вопрос на текущей странице...)	Запускает мастер вставки вопросов. После завершения его работы новый вопрос выводится на текущей странице.
Меню Recorder (Магнитофон)	Screen Recorder (Видеомагнитофон)	Выводит на экран окно видеорекадера  .
Area Screen Recorder (Видеозапись области экрана)		Возможность видеозаписи отдельного участка экрана в ActivInspire не предусмотрена.
Straight Line (Прямая линия)	Shape (Фигура)	Запускает инструмент Shape (Фигура)  .
Horizontal Line (Горизонтальная линия)		

Activstudio и Activprimary Action	Операция в ActivInspire	Примечания
Vertical Line (Вертикальная линия)		
Square Tool (Инструмент «Квадрат»)		
Circle Tool (Инструмент «Круг»)		
Semi Arc (Половина дуги)		
Rectangle (Прямоугольник)		
Ellipse (Эллипс)		
Corner Arc (Угловая дуга)		
Callout (Выноска)		
Arrow (Стрелка)		
Point to Point (Ломаная линия)		
Slate Control (Контроль состояния)	Device Registration (Регистрация пультов)	Запускает процесс регистрации пультов  .
Device Register (Регис- трация устройств)		
ActiVote Users (Поль- зователи ActiVote)		
Различные действия с папкой ресурсов	Resource Library (Библиотека ресурсов)	Открывает папку Shared Resources (Общие ресурсы).
Question Master (Ма- стер вопросов)	Question Wizard (Ма- стер вопросов)	Запускает мастер вставки вопро- сов. После завершения его работы новый вопрос выводится на теку- щей странице.
Cut Page (Вырезать страницу)	Cut Page (Вырезать страницу)	Вырезает, копирует или вставляет назначенный целевой объект.
Copy Annotation (Копи- ровать заметку)	Copy (Копировать)	Если целевой объект не указан, соответствующая операция вы- полняется с выделенным объек- том. Когда же нет и выделенных объектов, действие выполняется над самим активным объектом.
Paste Annotation (Вставить заметку)	Paste (Вставить)	
Show Page Selector (Показывать селектор страниц)	Page Browser (Браузер страниц)	Открывает окно браузера стра- ниц  .

Activstudio и Activprimary Action	Операция в ActivInspire	Примечания
Edit Text (Изменить текст)	Text (Текст)	Запускает инструмент Text (Текст)  .
Set Grid (Установить сетку) (Mac)	Grid Designer (Конструктор сетки)	Открывает окно конструктора сетки  .
Set Page Color (Установить цвет страницы) (Mac)	Set Background (Установить фон)	Выводит на экран диалоговое окно установки фона, где Вы можете задать фоновый цвет или рисунок.
Slate XR (Планшет XR) (Mac)	Device Registration (Регистраций устройств)	Запускает процесс регистрации пультов  .
Slate IR (Планшет IR) (Mac)		
Print to pdf (Печать PDF) (Mac)	Диалоговое окно Print (Печать)	Открывает диалоговое окно вывода на печать, где имеется опция Print to PDF (Печать в PDF).

Ниже описаны опции, которые при работе в ActivInspire открывают диалоговое окно **Edit Profiles** (Редактирование профилей). Дальнейшие действия описаны в графе **Примечания** таблицы.

Activstudio и Activprimary Action	Примечания
Vote Settings (Параметры опроса)	Щелкните на закладке Settings (Параметры) и выберите опцию Learner Response Systems (Система опроса учащихся).
Toolstore (Банк инструментов)	Щелкните на закладке Commands (Команды), а затем добавьте (или удалите) необходимые инструменты на главную инструментальную панель, либо измените конфигурацию манипуляторов выбора.
Open Toolbox Layout (Открыть компоновку инструментальной панели)	Щелкните на закладке Layout (Компоновка).
Small Toolbox (Малая инструментальная панель)	Щелкните на закладке Layout (Компоновка) и выберите один из приведенных параметров конфигурации.
Medium Toolbox (Средняя инструментальная панель)	
Large Toolbox (Большая инструментальная панель)	
Vertical Orientation (Вертикальная ориентация)	
Right Orientation (Правая ориентация)	

Left Orientation (Левая ориентация)	
8, 16, 24 Toolbox Colors (8-, 16-, 24-цветная инструментальная панель)	
Dock Resource Library Left (Пристыковать библиотеку ресурсов слева)	Библиотека ресурсов ActivInspire открывается в браузере ресурсов. Щелкните на закладке Layout (Компоновка) и выберите нужную конфигурацию браузера.
Dock Resource Library Right (Пристыковать библиотеку ресурсов справа)	
Dock Resource Library Bottom Left (Пристыковать библиотеку ресурсов слева внизу)	
Dock Resource Library Bottom (Пристыковать библиотеку ресурсов справа внизу)	
Save Toolbox Layout (Сохранить компоновку инструментальной панели)	Щелкните на закладке Layout (Компоновка). Сохраните компоновку в профиль по умолчанию или какой-либо другой.
Clock Settings (Параметры часов)	Щелкните на закладке Settings (Параметры), а затем выберите опцию Clock Settings (Параметры часов).

Свойства


Браузер свойств позволяет просматривать, изменять и применять различные свойства страниц флипчарта и объектов. Их возможные значения отображаются в окне браузера, а набор свойств зависит от того, какая страница, один или несколько объектов выделены в данный момент. Объекты различных типов обладают разными свойствами.


Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*. Настоящий же раздел содержит лишь краткую характеристику свойств для различных категорий объектов.


- Свойства идентификации
- Свойства отображения
- Свойства обрамления
- Свойства заливки
- Свойства фона
- Свойства размещения
- Свойства метки
- Свойства контейнера
- Свойства вращения
- Свойства ограничителей
- Мультимедийные свойства
- Свойства страницы
- Свойства инструментов
- Свойства инструмента «Шторка»
- Свойства инструмента «Фонарь»
- Свойства сетки
- Другие свойства

Свойства идентификации

Порядок просмотра и изменения параметров см. *Выбор параметров приложений*.

Свойство	Значения	Описание
Name (Имя)		ActivInspire назначает каждому объекту флипчарта уникальное имя, например, Shape1 , Shape2 . Вы можете выделить такое используемое по умолчанию имя и изменить его.
Keywords (Ключевые слова)		<p>Одно или несколько слов. описывающих тип объекта. Существует два способа ввода ключевых слов.</p> <ul style="list-style-type: none"> Щелкните в поле Keywords (Ключевые слова) и начинайте вводить их, разделяя пробелами. Щелкните на значке Keywords Editor (Редактор ключевых слов), затем – на кнопке Add (Добавить), после чего начинайте ввод. С помощью этого редактора можно добавлять ключевые слова, перемещать и удалять их. <p> Ключевые слова можно использовать с контейнерами. Если при создании контейнера в него включается объект, для которого заданы ключевые слова (например, «животные»), сюда же можно включить и любые другие объекты из группы «животные».</p>
Description (Описание)		<p>Применимо только к страницам.</p> <p>Позволяет описать ту или иную страницу, включив инструкции и комментарии в ее служебную область. Это удобно для обмена готовыми страницами с коллегами, либо при создании объектов или действий со сложными свойствами.</p>

Свойство	Значения	Описание
Question Tag (Метка вопроса)		<p>Вопрос с несколькими вариантами ответов, созданный с помощью мастера вопросов или утилиты экспресс-опроса, может содержать текстовые объекты трех типов:</p> <ul style="list-style-type: none"> • With Question (С вопросом); • Option (С выбором из готовых вариантов ответа); • Label tags (С метками). <p>Нумерация меток упрощает их привязку к вопросам, помогая тем самым редактировать и переформатировать текст, либо менять порядок ответов.</p> <p>Когда в мастере вопросов Вы помечаете какой-либо ответ как правильный, эта информация заносится в метку Label (Ярлык). Если учащийся дает такой ответ, он выделяется на экране зеленым цветом. Чтобы указать другой правильный ответ, достаточно поместить его рядом с объектом, который имеет соответствующий номер ярлыка.</p> <p> Не пытайтесь назначать метки тексту, который был создан без участия мастера вопросов или утилиты экспресс-опросов, – это не позволит ни создать вопрос, ни начать опрос учащихся.</p>
	None (Нет)	По умолчанию.
	Question (Вопрос)	Присваивается тексту вопроса.
	Option 1 (Вариант 1)	Присваивается тексту с ярлыком Label 1 (отображается как ответ А или 1).
	Option 2 (Вариант 2)	Присваивается тексту с ярлыком Label 2 (отображается как ответ В или 2).
	Option 3 (Вариант 3)	Присваивается тексту с ярлыком Label 3 (отображается как ответ С или 3).
	Option 4 (Вариант 4)	Присваивается тексту с ярлыком Label 4 (отображается как ответ D или 4).
	Option 5 (Вариант 5)	Присваивается тексту с ярлыком Label 5 (отображается как ответ Е или 5).
	Option 6 (Вариант 6)	Присваивается тексту с ярлыком Label 6 (отображается как ответ F или 6).
	Label 1 (Ярлык 1)	Для правильной оценки ответов необходимо, чтобы номера вариантов соответствовали номерам ярлыков.
	Label 2 (Ярлык 2)	

Свойство	Значения	Описание
	Label 3 (Ярлык 3)	 Когда приходится перемещать какой-либо вариант или ярлык, обязательно сделайте соответствующую пометку.
	Label 4 (Ярлык 4)	
	Label 5 (Ярлык 5)	
	Label 6 (Ярлык 6)	

Свойства отображения

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Layer (Слой)	Top (Верхний)	По умолчанию. Укажите, на каком слое должен располагаться объект.
	Middle (Средний)	
	Bottom (Нижний)	
	Background (Фон)	
Depth (Глубина)	Отсутствует	Указатель, не поддающийся изменению. Показывает уровень данного объекта относительно других объектов.  Чем ближе к переднему плану расположена сетка или объект, тем выше значение данного параметра.
Translucency (Прозрачность)		Значение данного параметра может изменяться в широких пределах от полной прозрачности (видны все ниже расположенные объекты) до сплошной заливки (нижние объекты не просвечиваются). Изменение уровня прозрачности производится с помощью бегунка.
Visible (Показывать)	True (Истина)	По умолчанию.
	False (Ложь)	При выборе значения False (Ложь) объект становится невидимым.
Ink Type (Тип чернил)	Pen (Перо)	По умолчанию.
	Highlighter (Маркер)	В ActivInspire предусмотрено три типа заметок: <ul style="list-style-type: none"> нанесенные пером – непрозрачные; нанесенные маркером – частично прозрачные; нанесенные «волшебными чернилами», сквозь которые видны другие объекты верхнего слоя.
	Magic Ink (Волшебные чернила)	

Свойства оформления


Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Style (Стиль)	Solid (сплошное)	По умолчанию. Стиль линии контура.
	None (Нет)	
	Dashed (Пунктир)	
	Dot (Точки)	
	Dash-Dot (Пунктир-точка)	
	Dash-Dot-Dot (Пунктир-точка-точка)	
Color (Цвет)	Black (Черный)	По умолчанию. Цвет контура.
Width (Толщина)	4	Толщина контурной линии в пикселях. Диапазон: Finest possible (Волосяная), 1 – 100. По умолчанию.
Cap Style (Конец линии)	Round (Круглый)	По умолчанию.
	Flat (Плоский)	Определяет вид начальной и конечной точки заметок или линий, для которых в качестве стиля выбрана одна из пунктирных опций.
	Square (Квадрат)	
Join Style (Стиль углов)	Round (Закругление)	По умолчанию.
	Mitre (Скос 45°)	Определяет вид внешних углов фигур.
	Bevel (Острие)	

Свойства заливки

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Style (Стиль)	None (Нет)	По умолчанию. Выберите другую опцию и примените ее к объекту.
	Solid (сплошное)	Заливка производится сплошным непрозрачным цветом
	Dense1 (Плотность1)	Плотность заливки выбирается из матрицы образцов.
	Dense2 (Плотность2)	
	Dense3 (Плотность3)	
	Dense4 (Плотность4)	
	Dense5 (Плотность5)	
	Dense6 (Плотность6)	
	Dense7 (Плотность7)	
	Horizontal (По горизонтали)	Выберите один из вариантов штриховки.
	Vertical (По вертикали)	
	Cross (Перекрестная)	
	Backward Diagonal (Обратная диагональная)	
	Forward Diagonal (Прямая диагональная)	Выберите вариант двухцветной градиентной заливки.
	Cross Diagonal (Перекрестная диагональная)	
	Gradient (Градиентная)	
Gradient (Градиентная)	None (Нет)	По умолчанию.
	Vertical (По вертикали)	Выберите вариант цветной градиентной заливки.
	Horizontal (По горизонтали)	
	Diagonal1 (По диагонали1)	
	Diagonal2 (По диагонали2)	
	Radial (Радиальная)	

Color (Цвет)	Black (Черный)	По умолчанию. Выберите любой другой оттенок заливки.  Данная опция доступна, если для пункта Style (Стиль) выбран вариант Gradient (Градиентная), как описано выше.
Color 2 (Цвет 2)	Black (Черный)	

Свойства фона

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Color (Цвет)	Black (Черный)	По умолчанию. Выберите в качестве фона любой другой цвет.
MODE (Режим)	Transparent (Прозрачный) Opaque (Сплошной)	По умолчанию. При выборе опции Opaque (Сплошной) цветной фон становится непрозрачным.

Свойства размещения

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Left (Слева)		Расстояние от объекта до левой границы в пикселях. Указывается с точностью до 3 десятичных знаков после запятой.
Top (Сверху)		Расстояние от объекта до верхней границы в пикселях. Указывается с точностью до 3 десятичных знаков после запятой.
Width (Ширина)		Ширина объекта в пикселях. Указывается с точностью до 3 десятичных знаков после запятой.
Height (Высота)		Высота объекта в пикселях. Указывается с точностью до 3 десятичных знаков после запятой.
Scale Factor x (Масштаб X)	1	По умолчанию. Размер объекта по оси X изменяется прямо пропорционально значению данного параметра. Если, например, оно равно 2, ширина объекта удваивается.
Scale Factor y (Масштаб Y)	1	По умолчанию. Размер объекта по оси Y изменяется прямо пропорционально значению данного параметра.
Inverted (Инвертация)	False (Ложь)	По умолчанию. При значении данного параметра True (Истина) объект отражается на 180° по вертикали.
Angle (Угол)	0	По умолчанию. Изменяя это значение в пределах от 1 до 360, можно поворачивать объект на соответствующий угол вокруг верхнего правого манипулятора выбора.
Reflected (Отраженный)	False (Ложь)	По умолчанию. При значении данного параметра True (Истина) объект отражается на 180° по горизонтали.
Locked (Блокирован)	False (Ложь)	По умолчанию. При значении True (Истина) объект фиксируется на своем месте, откуда его можно сдвинуть только с помощью манипулятора свободного перемещения. Чтобы разблокировать такой объект, нужно выбрать для этого параметра значение False (Ложь) или дважды щелкнуть на значке блокировки в браузере объектов.

Свойства метки

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Caption (Подпись)		Позволяет снабдить объект подписью в одну строку.
Font Name (Название шрифта)	Arial	По умолчанию. Выбрать другой шрифт можно в ниспадающем меню.
Font size (Размер шрифта)	12	По умолчанию. Чтобы увеличить или уменьшить размер шрифта, щелкните на кнопке со стрелкой вверх или вниз, либо непосредственно задайте его размер, для чего выберите соответствующее число из ниспадающего меню или введите его вручную.
Font Color (Цвет шрифта)	Black (Черный)	По умолчанию. Для выбора другого цвета щелкните на цветной панели.
Outline Style (Стиль контура)	None (Нет)	По умолчанию. Щелкните на кнопке вызова ниспадающего меню и выберите для метки нужный стиль контура.
	Solid (сплошной)	
	Dashed (Пунктир)	
	Dot (Точки)	
	Dash-Dot (Пунктир-точка)	
	Dash-Dot-Dot (Пунктир-точка-точка)	
Background Mode (Режим фона)	Opaque (Сплошной)	По умолчанию.
	Transparent (Прозрачный)	Выбрав данную опцию, Вы можете сделать фон прозрачным.
Background Color (Цвет фона)		Выбор фонового цвета производится щелчком на цветной матрице.
Behavior (Отображение)	Always On (Всегда)	По умолчанию.
	Tooltip (Подсказка)	Когда выбрана данная опция, метка становится видна только после того, как Вы подведете к объекту курсор.

Свойства контейнера

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Can Contain (Может содержать)	Nothing (Ничего)	По умолчанию. Параметры контейнера задать невозможно.
	Anything (Что угодно)	Распознается любой наложенный объект.
	Specific Object (Конкретный объект)	Выберите сами объект, который будет распознаваться контейнером.
	Keywords (Ключевые слова)	Контейнер распознает любой ресурс, содержащий заданные здесь ключевые слова.
Contain Object (Содержит объект)		Данная опция доступна, если для пункта Can Contain (Может содержать) выбран вариант Specific Object (Конкретный объект), как описано выше. Объект выбирается в диалоговом окне Select Object (Выбор объекта).
Contain Words (Содержит слова)		Данная опция доступна, если для пункта Can Contain (Может содержать) выбран вариант Keywords (Ключевые слова), как описано выше. Введите слова, которые разрешены для контейнера.
Contain Rule (Содержит правило)	Centers Must Match (Центры должны совпадать)	Распознаются только те объекты, центры которых совпадают с центром контейнера. Данная функция удобна в тех случаях, когда размеры объектов больше, чем самого контейнера.
	Completely Contained (Полностью внутри)	Содержимое должно полностью уместиться внутри контейнера.
Reward Sound (Звуковое поощрение)	False (Ложь)	По умолчанию. Чтобы включение объекта в контейнер сопровождалось звуком, задайте значение True (Истина).

Свойство	Значения	Описание
Reward Sound Location (Местоположение звукового поощрения)		Данная опция доступна, если для пункта Reward Sound (Звуковое поощрение) выбран вариант True (Истина), как описано выше. Выводит на экран диалоговое окно выбора звука, позволяющее перейти в нужную папку и выбрать аудиофайл.
Return if not Contained (Возврат не включенных в контейнер)	False (Ложь)	По умолчанию. Если для этого пункта установлено значение True (Истина), объект, который не был принят контейнером, возвращается на свое прежнее место.

Свойства вращения

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Can Rotate (Разрешить поворот)	Freely (Свободно)	По умолчанию. Объект можно вращать без каких-либо ограничений.
	Clockwise (По часовой стрелке)	Объект можно вращать только по часовой стрелке.
	Anticlockwise (Против часовой стрелки)	Объект можно вращать только против часовой стрелки.
	No (Нет)	Вращать объект невозможно.
Rotate Step (Шаг поворота)		Объект поворачивается дискретно, каждый раз на определенный угол.
Rotate About (Поворот вокруг)	Center (Центр)	По умолчанию. Объект вращается вокруг своего центра.
	Other Place (Другое место)	Объект вращается вокруг другой указанной пользователем точки.
	Other Object (Другой объект)	Объект вращается вокруг другого объекта.
	First Text Line (Первая строка текста)	Объект вращается вокруг первой строки текста.
	Specific Point (Заданная точка)	Объект вращается вокруг заданной точки.
	Top-Left (Слева вверху)	Объект вращается вокруг своей верхней левой точки.
	Top (Верх)	Объект вращается вокруг своей верхней точки.
	Top-Right (Справа вверху)	Объект вращается вокруг своей верхней правой точки.
	Left (Слева)	Объект вращается вокруг своей левой точки.
	Right (Справа)	Объект вращается вокруг своей правой точки.
	Bottom Left (Слева внизу)	Объект вращается вокруг своей нижней левой точки.

Rotate Object (Вращать объект)		Данная опция доступна, если для пункта Rotate About (Вращать вокруг) выбран вариант Other Object (Другой объект), как описано выше. Объект выбирается в диалоговом окне Select Object (Выбор объекта).
Rotate Point x (Точка вращения X)		Объект вращается вокруг точки с координатой X.
Rotate Point y (Точка вращения Y)		Объект вращается вокруг точки с координатой Y.

Свойства ограничителей

Порядок редактирования свойств описан в *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Can Block (Можно блокировать)	False (Ложь)	По умолчанию.
	True (Истина)	Возможно блокирование объекта.
Can Snap (Можно прикреплять)	False (Ложь)	По умолчанию.
	True (Истина)	Возможно прикрепление объекта.
Snap Point x (Координата X точки крепления)		Точка на оси X, к которой может быть прикреплен выделенный объект.
Snap Point y (Координата Y точки крепления)		Точка на оси Y, к которой может быть прикреплен выделенный объект.
Snap To (Прикреплять к)	Center (Центру)	По умолчанию. Объект прикрепляется к центру.
	Other Place (Другое место)	Объект прикрепляется к другому указанному пользователем участку.
	Other Object (Другому объекту)	Объект может прикрепляться к другому объекту.
	First Text Line (Первая строка текста)	Объект может прикрепляться к первой строке текста.
	Specific Point (Заданная точка)	Объект может прикрепляться к заданной пользователем точке.
	Top-Left (Слева вверху)	Объект может прикрепляться слева вверху.
	Top (Верх)	Объект может прикрепляться вверху.
	Top-Right (Справа вверху)	Объект может прикрепляться справа вверху.
	Left (Слева)	Объект может прикрепляться слева.
	Right (Справа)	Объект может прикрепляться справа.
	Bottom Left (Слева внизу)	Объект может прикрепляться слева внизу.
	Bottom (Внизу)	Объект может прикрепляться снизу.
	Bottom Right (Справа внизу)	Объект может прикрепляться справа внизу.

Свойство	Значения	Описание
Can Move (Может перемещаться)	Freely (Свободно)	По умолчанию. Допускается свободное перемещение по всему флипчарту.
	Vertically (Вертикально)	Объект может перемещаться только в вертикальном направлении.
	Horizontally (Горизонтально)	Объект может перемещаться только в горизонтальном направлении.
	Along path (Вдоль пути)	Объект может перемещаться только вдоль проложенного пути.
	No (Нет)	Объект неподвижен.
Move Path (Путь перемещения)		Данная опция доступна, если для пункта Can Move (Может перемещаться) выбран вариант Along Path (Вдоль пути), как описано выше. Путь перемещения можно выбрать из диалогового окна Select Object (Выбор объекта).
Can Size (Можно изменять размеры)	Freely (Свободно)	По умолчанию.
	None (Нет)	Изменить размеры объекта невозможно.

Мультимедийные свойства

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Состав мультимедийных свойств зависит от типа файла, операционной системы и мультимедийного проигрывателя.

Свойство	Значения	Описание
Force Overlay (Принудительное наложение) – только для объектов SWF и FLV	False (Ложь)	Мультимедийный объект не налагается поверх заметок.
	True (Истина)	Мультимедийный объект налагается поверх заметок.
Autoplay (Автоматическое воспроизведение)	False (Ложь)	Воспроизведение начинается автоматически сразу после вывода страницы на экран.
	True (Истина)	При выводе страницы на экран воспроизведение автоматически не начинается.
Loop (Кольцо)	False (Ложь)	Мультимедийный файл воспроизводится один раз, либо по командам оператора.
	True (Истина)	Воспроизведение продолжается до тех пор, пока Вы его не прекратите.
Hide Controls (Скрыть контроллер)	False (Ложь)	Панель управления отображается на экране.
	True (Истина)	Панель управления не видна.
Force Aspect (Не соблюдать соотношение сторон)	False (Ложь)	При изменении размеров объекта сохраняется исходное соотношение его сторон.
	True (Истина)	При изменении размеров объекта допускается нарушение его формы.
Transparent Background (Прозрачный фон) – только для объектов SWF	True (Истина)	Когда для вложенных объектов не задана опция Force Overlay (Принудительное наложение), они становятся прозрачными.
	False (Ложь)	Вложенные объекты прозрачными не становятся.

Свойства страницы

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Width (Ширина)		Ширина страницы в пикселях.
Height (Высота)		Высота страницы в пикселях.
Frames Across (Кадры по ширине)		По умолчанию: 0. Позволяет разделить страницу на отдельные кадры и указать их количество по горизонтали.
Frames Down (Кадры по высоте)		По умолчанию: 0. Позволяет разделить страницу на отдельные кадры и указать их количество по вертикали.
Background (Фон)	Fill (Заливка)	По умолчанию: белый.
	Image (Изображение)	Позволяет устанавливать на странице фон в виде рисунка, снимка рабочего стола или наложения на рабочий стол.
	Desktop Snapshot (Снимок рабочего стола);	
	Desktop Overlay (Наложение рабочего стола).	

Свойства инструментов

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Page Tools (Инструменты страниц)	As before (Как прежде)	По умолчанию для всех страниц. Сохраняет текущее состояние инструмента Spotlight (Фонарь) или Revealer (Шторка) при переходе на выбранную страницу. Если, например, на странице 1 флипчарта задано автоматическое включение шторки, а на странице 2 выбрана опция As before (Как прежде), то шторка будет автоматически запускаться на обеих страницах. Однако стоит Вам отключить шторку на первой странице, как она перестанет включаться и на второй.
	Revealer Tool (Шторка)	Автоматическое включение соответствующего инструмента при переходе на данную страницу.
	Spotlight Tool (Фонарь)	
	Tools off (Инструменты отключены)	Автоматическое отключение инструментов Revealer (Шторка) или Spotlight (Фонарь) при переходе на данную страницу.
Revealer Mode (Режим шторки)	Full (Полностью)	Позволяет открывать содержимое страницы, перемещая курсор внутрь страницы от любой из ее сторон.
	Top (Сверху)	Позволяет открывать содержимое страницы, перемещая курсор внутрь страницы от соответствующей ее стороны – верхней, нижней, левой или правой.
	Bottom (Снизу)	
	Left (Слева)	
	Right (Справа)	
Spotlight Mode (Режим фонаря)	Circular Spotlight (Круглый луч)	Весь экран закрывается сплошным слоем с круглым (овальным) или квадратным (прямоугольным) прозрачным пятном «луча», которое можно перемещать и изменять его размеры.
	Square Spotlight (Квадратный луч)	
	Solid Circular Spotlight (Круглая маска)	Выводит на экран непрозрачное пятно (маску) выбранной формы, которое можно перемещать и изменять его размеры.
	Solid Square Spotlight (Квадратная маска)	

Свойства инструмента «Шторка»

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Mode (Режим)	Off (Выкл.)	По умолчанию. Убирает шторку.
	Top (Сверху)	Включает инструмент Revealer (Шторка) и позволяет постепенно открывать страницу сверху, снизу, слева или справа, либо переводит этот инструмент в режим Full (Полностью), чтобы затем открывать его с любой из сторон.
	Bottom (Снизу)	
	Left (Слева)	
	Right (Справа)	
	Full (Полностью)	
Distance (Расстояние)		По умолчанию: 0. Опция доступна при любом значении параметра Mode (Режим), кроме Off (Выкл.). Задает начальное расстояние шторки (в пикселях) от верхней, нижней, левой или правой кромки страницы.

Свойства инструмента «Фонарь»

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Mode (Режим)	Выкл.	Убирает с экрана «луч фонаря».
	Circular Spotlight (Круглый луч)	Скрывает весь экран кроме круглой или квадратной области «фонаря».
	Square Spotlight (Квадратный луч)	
	Solid Circular Spotlight (Круглая маска)	Виден весь экран кроме круглого или квадратного пятна на нем.
	Solid Square Spotlight (Квадратная маска)	
Left (Слева)		«Луч фонаря» помещается на заданном расстоянии (в пикселях) от левой или верхней кромки дисплея.
Top (Сверху)		
Width (Ширина)		Размеры «луча фонаря» по горизонтали и вертикали.
Height (Высота)		

Свойства сетки

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
Visible (Показывать)	False (Ложь)	По умолчанию: False (Ложь) Скрывает сетку.
	True (Истина)	Сетка отображается.
Thumbnail Scale (Масштаб эскизов)		Определяет размер эскизов в библиотеке ресурсов.
Default Scale (Масштаб по умолчанию)		Определяет коэффициент масштабирования начального значения сетки и ее шага. Если, например, параметр X Step (Шаг X) равен 50 пикселей, а Default Scale (Масштаб по умолчанию) равен 2.0, то линии сетки будут нанесены на дисплей через каждые 100 пикселей.
Scale Step (Шаг масштабирования)		Определяет величину, на которую изменяется параметр Default Scale (Масштаб по умолчанию) при каждом щелчке на кнопке + или – , а значит, и расстояние между линиями сетки. В зависимости от того, какая кнопка нажата, значение данного параметра либо добавляется к исходному масштабу, либо вычитается из него.
Allow Snap (Разрешить прикрепление)	False (Ложь)	По умолчанию: False (Ложь)
	True (Истина)	Разрешает или запрещает прикреплять объекты к сетке.
On Top (Поверх)	False (Ложь)	По умолчанию: False (Ложь)
	True (Истина)	Помещает изображение сетки над объектами или под ними.
Grid Designer (Конструктор сетки)		Открывает окно конструктора сетки.

Другие свойства

Порядок редактирования свойств: см. *Изменение свойств объекта*.

Свойство	Значения	Описание
End Cap A (Наконечник A)	None (Нет)	По умолчанию.
	Radius (Радиус)	Определяет вид окончания, направленного к правой кромке открытой фигуры, линии или соединителя.
	Arrow (Стрелка)	
End Cap B (Наконечник B)	None (Нет)	По умолчанию.
	Radius (Радиус)	Определяет вид окончания, направленного к правой кромке открытой фигуры, линии или соединителя.
	Arrow (Стрелка)	
Pick Through (Сквозной выбор)	True (Истина)	По умолчанию.
	False (Ложь)	Если для свойства Transparent (Прозрачность) объекта задан параметр True (Истина), щелчком на прозрачной области этого объекта можно выделить другой объект, расположенный под ним.
Transparent Color (Прозрачный цвет)	Blue (Синий)	По умолчанию. Настройка доступна, если для свойства Transparent (Прозрачность) объекта задан параметр True (Истина). Щелчком на цветном квадрате включите инструмент Color Picker (Цветовой копир), с его помощью выберите цвет любого участка на дисплее, а затем примените его к объекту.
Transparent (Прозрачность)	True (Истина)	По умолчанию.
	False (Ложь)	Объект становится непрозрачным.
Tiled (Плитка)		
Fill Mode (Режим заливки)	None (Нет)	По умолчанию.
Drag a Copy (Буксировка копии)	False (Ложь)	По умолчанию.
	True (Истина)	Если выбрана опция True (Истина), для создания копии объекта достаточно выделить его и отбуксировать в другое место.

Параметры

Существует несколько способов настройки ActivInspire в соответствии с конкретными потребностями. Чтобы выбранный инструментарий и функции всегда работали одинаково, после настройки их конфигурации целесообразно сохранить ее в один или несколько профилей.

Параметры настройки и их возможные варианты приводятся в представленных ниже разделах.

- Система опроса учащихся
- Инструмент **Clock** (Часы)
- Эффекты
- Флипчарт
- Объекты флипчарта
- Язык
- Работа в Интернете
- Проверка правописания
- Инструментарий
- Ввод данных
- Видеозапись
- Профили и ресурсы
- Мультимедия
- Режим конструктора




Порядок просмотра и изменения параметров описан в разделе *Выбор параметров приложений*.

Система опроса учащихся



Как открыть меню настройки, см. *Выбор параметров приложения*.

Параметр	Варианты
ExpressPoll (Экспресс-опрос)	
Question timeout (Время на ответ)	<p>Время, которое отводится на ответ. Данный параметр используется по умолчанию и ограничивает общую длительность опроса.</p> <p>Если длительность не задана, опрос продолжается до тех пор, пока на вопрос не ответят все пользователи, либо Вы не щелкнете на опции Stop Vote (Завершить опрос) .</p> <p>По умолчанию: 0.</p>
Apply timeout to prepared questions (Ограничивать время ответа на подготовленные вопросы)	<p><input checked="" type="checkbox"/> Использовать указанную выше длительность при ответе на подготовленные вопросы.</p> <p><input type="checkbox"/> По умолчанию: время ответа не ограничивать.</p>
Append question to current flipchart (Вставка вопросов в открытый флипчарт)	<p><input checked="" type="checkbox"/> Вставлять вопрос на новую страницу текущего флипчарта.</p> <p><input type="checkbox"/> По умолчанию: не вставлять вопрос.</p>
ActiVote	
Allow users to modify their response (Позволить учащимся править свои ответы).	<p><input checked="" type="checkbox"/> Разрешить учащимся изменять свои ответы, пока не истекло время ответа на вопрос. После этого ответы приниматься не будут.</p> <p><input type="checkbox"/> По умолчанию: не разрешать пользователям править свои ответы.</p>
Answers (Ответы)	
Show results after vote (Показывать результаты проведенного опроса)	<p><input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: после окончания опроса выводить полученные результаты на интерактивную доску.</p> <p><input type="checkbox"/> Не показывать результаты.</p>

Automatic page advance (Автоматически переходить на следующую страницу)	<input checked="" type="checkbox"/> После получения ответов перелистывать страницу автоматически. <input type="checkbox"/> По умолчанию: страницы автоматически не перелистывать.
Anonymous mode (Анонимный режим)	<input checked="" type="checkbox"/> Отображать результаты опроса анонимно. <input type="checkbox"/> По умолчанию: отображать результаты опроса с указанием пульты или фамилии учащегося.

Инструмент Clock (Часы)



Как открыть меню настройки, см. *Выбор параметров приложения*.

Параметр	Значения
Analog (Аналоговые)	
Clock numbers (Циферблат)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: циферблат с цифрами. <input type="checkbox"/> Циферблат с цветными квадратами.
Second hand (Секундная стрелка)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: показывать секундную стрелку. <input type="checkbox"/> Показывать только часовую и минутную стрелки.
Digital (Цифровые)	
24 Hour (24 часа)	<input checked="" type="checkbox"/> Время в 24-часовом формате. <input type="checkbox"/> По умолчанию: время в 12-часовом формате.
Seconds (Секунды)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: показывать секунды. <input type="checkbox"/> Показывать только часы и минуты.
Show AM/PM (Показывать часть суток)	<input checked="" type="checkbox"/> Формат 12-часовой с указателем «до полудня» или «после полудня». <input type="checkbox"/> По умолчанию: не показывать часть суток.
Show date (Показывать дату)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: показывать дату под шкалой текущего времени. <input type="checkbox"/> Показывать только время.

Эффекты



Как открыть меню настройки, см. *Выбор параметров приложения*.

Параметры	Описание
Инструмент Spotlight (Фонарь)	
Border width (Ширина кромки)	Позволяет изменять ширину кромки, которая окружает «луч фонаря». Настраивается в пределах от 0 до 20 пикселей. По умолчанию: 15.
Border color (Цвет кромки)	Цвет кромки «луча фонаря». По умолчанию: синий.
Background color (Цвет фона)	Цвет экрана за пределами «луча фонаря». По умолчанию: черный.
Translucent border (Прозрачная кромка)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: сделать кромку луча прозрачной. <input type="checkbox"/> Выделить кромку луча сплошным цветом.
Translucent screen (Прозрачный экран)	<input checked="" type="checkbox"/> Сделать «луч фонаря» (затемненный участок в окнах флипчарта и рабочего стола) прозрачным. <input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: сделать «луч фонаря» непрозрачным.
Right-click captures image (Снимок правым щелчком)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: после активации фонаря правым щелчком вставлять на текущую страницу флипчарта находящееся под «лучом фонаря» изображение. <input type="checkbox"/> Запретить снимок «освещенной» области правым щелчком.
Инструмент Reveal (Шторка)	
Color (Цвет)	Цвет шторки. По умолчанию: черный.
Animation Speed (Скорость анимации)	Скорость, с которой проявляются на экране скрытые объекты при использовании пультов ActivRemote. Изменяется в пределах от 1 до 20 секунд. По умолчанию: 15.

Флипчарт



Как открыть меню настройки, см. *Выбор параметров приложения*.



Параметр	Значения
Create desktop flipchart on launch (Создавать флипчарт в начале работы)	<input checked="" type="checkbox"/> После запуска ActivInspire создавать флипчарт рабочего стола. <input type="checkbox"/> По умолчанию: не создавать флипчарт рабочего стола в начале сеанса работы.
World color (Окружающий цвет)	Цвет фона в окне флипчарта за пределами страницы. По умолчанию: синий.
Default page scale (Масштаб страницы по умолчанию)	Определяет размер страницы вновь созданного или открытого флипчарта. <ul style="list-style-type: none"> По умолчанию: Best Fit (По размеру экрана) Width Fit (По ширине) Height Fit (По высоте) 25% 50% 100% 150% 200% 400% 800% Original Scale (Исходный) Новое значение вступает в силу только после перезапуска ActivInspire.
Default page size (Размер страницы по умолчанию)	Размер страницы загружаемого или вновь созданного флипчарта, который устанавливается по умолчанию. Screen Size (По размеру экрана) <ul style="list-style-type: none"> По умолчанию: 1024 * 768 1152 * 864 1280 * 1024 Custom (Пользовательские)
Default Page color (Цвет страницы по умолчанию)	Опция доступна, если в настройках задан цветной фон. По умолчанию: белый.
Show flipchart summary when saving (При сохранении флипчарта показывать его сводку)	<input checked="" type="checkbox"/> Перед сохранением флипчарта открыть окно вставки информации о нем. <input type="checkbox"/> По умолчанию: выйти без демонстрации сводки флипчарта.

Объекты флипчарта



Как открыть меню настройки, см. *Выбор параметров приложения*.

Параметр	Варианты
High-quality rendering (Рендеринг высокого качества)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: повышать разрешение объектов. Может заметно замедлить работу компьютеров устаревших моделей. <input type="checkbox"/> Рисовать объекты в низком разрешении. Могут быть заметны зубцы на краях объектов.
High-quality rendering when annotating (Рендеринг высокого качества при нанесении заметок)	<input checked="" type="checkbox"/> Делать более четкими все линии и кромки объектов, включая рукописные заметки. Может заметно замедлить работу компьютеров устаревших моделей. <input type="checkbox"/> По умолчанию: наносить заметки в низком разрешении.
Container center tolerance (Допустимое отклонение центра контейнеров)	<p>Когда для контейнера установлена опция Match Centers (Выравнивание центров), Вы можете указать предел допустимого смещения центров объектов для их включения в контейнер. Чем меньше заданная величина в пикселях, тем точнее должны выравниваться центры объектов. По умолчанию: 10.</p>
Show pickup handles when dragging objects from Library (Показывать манипуляторы при буксировке объектов из библиотеки)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: при буксировке объекта из библиотеки ресурсов включить инструмент выбора и показывать манипуляторы. <input type="checkbox"/> Не включать инструмент выбора.
Show pickup rectangle (Показывать прямоугольник выделения)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: показывать прямоугольник выделения вокруг выбранных объектов. <input type="checkbox"/> Не показывать прямоугольник выделения.
Add Timestamp to all new pages created (Добавлять метку времени ко всем вновь создаваемым страницам)	<input checked="" type="checkbox"/> Вставлять на все новые страницы флипчарта дату и время их создания. <input type="checkbox"/> По умолчанию: не вставлять метку времени.
Automatic annotation grouping (Автоматическая группировка заметок)	<input checked="" type="checkbox"/> Автоматически группировать заметки в один объект. <input type="checkbox"/> Работать с заметками как с отдельными объектами.

Параметр	Варианты
Resource Library (Библиотека ресурсов)	
Default resource library (Используемая по умолчанию библиотека ресурсов)	<p>Местоположение библиотеки ресурсов, которая выводится в окне браузера ресурсов.</p> <ul style="list-style-type: none"> По умолчанию: Shared Resources (Общие ресурсы). My Resources (Мои ресурсы); Other (Другое)
Resource items retain transparency (Ресурсы сохраняют прозрачность)	<p> По умолчанию: при буксировке из библиотеки ресурсов на страницу флип-чарта прозрачные объекты сохраняют свою исходную прозрачность.</p> <p> Прозрачные объекты свою прозрачность не сохраняют.</p>
View Mode (Режим просмотра)	<p>Вид материалов из библиотеки ресурсов в окне браузера ресурсов.</p> <ul style="list-style-type: none"> По умолчанию: List (Список). Grid (Таблица).
Thumbnail Size (Размер эскизов)	<p>Величина эскизов в браузере ресурсов.</p> <ul style="list-style-type: none"> По умолчанию: Large (Крупно). Small (Мелко).

Язык



Как открыть меню настройки, см. *Выбор параметров приложения*.

Значение	Варианты
Application language (Язык приложения)	По умолчанию в ActivInspire используется язык операционной системы. Если компьютер поддерживает несколько языков, в ниспадающем меню можно выбрать любой из них.

Работа в Интернете



Как открыть меню настройки, см. *Выбор параметров приложения*.

Параметр	Описание
Web Links (Веб-ссылки)	
Home URL (Адрес базовой страницы)	Веб-сайт, который автоматически открывается сразу после запуска веб-браузера из приложения ActivInspire.
Web update (Обновление через Интернет)	
URL (Адрес)	Веб-сайт, к которому подключается ActivInspire, когда Вы щелкаете на кнопке Check for Updates (Проверить обновления) панели навигации.
Proxy settings (Параметры прокси-сервера)	
Proxy server name (Имя прокси-сервера)	Имя Вашего прокси-сервера и номер его HTTP-порта. По умолчанию HTTP port number (Номер порта HTTP) = 0
HTTP port number (Номер порта HTTP)	За такими данными обращайтесь к своему сетевому администратору или поставщику услуг.
Username (Имя пользователя)	Имя пользователя и пароль для входа на сервер, но не в онлайн-библиотеку ресурсов. За такими данными обращайтесь к своему сетевому администратору или поставщику услуг.
Password (Пароль)	

Проверка правописания



Как открыть меню настройки, см. *Выбор параметров приложения*.

Параметры	Варианты
Highlight misspelled words (Выделять слова с ошибками)	<input checked="" type="checkbox"/> Выделять слова с ошибками сразу после их ввода в флипчарт. <input type="checkbox"/> По умолчанию: не выделять слова с ошибками.
Ignore capitalized words (Пропускать слова, начинающиеся с прописной буквы)	<input checked="" type="checkbox"/> Пропускать слова, начинающиеся с прописных букв. <input type="checkbox"/> По умолчанию: не пропускать таких слов.
Ignore words in UPPERCASE (Пропускать слова из ПРОПИСНЫХ БУКВ)	<input checked="" type="checkbox"/> При проверке правописания пропускать слова, которые написаны заглавными буквами. <input type="checkbox"/> По умолчанию: не пропускать таких слов.
Ignore words that contain numbers (Пропускать слова с цифрами)	<input checked="" type="checkbox"/> Не проверять правописание слов, в которых имеются цифры. <input type="checkbox"/> По умолчанию: проверять такие слова.
Ignore words in mixed case (Пропускать слова со смешанным регистром букв)	<input checked="" type="checkbox"/> Пропускать слова, содержащие буквы в верхнем и нижнем регистре. <input type="checkbox"/> По умолчанию: не пропускать такие слова.
Ignore internet addresses (Пропускать адреса Интернета)	<input checked="" type="checkbox"/> Не проверять правописание адресов Интернета. <input type="checkbox"/> По умолчанию: проверять адреса.
Report repeated words (Сообщать о повторяющихся словах)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: при проверке правописания сообщать о повторяющихся словах). <input type="checkbox"/> Не сообщать о повторяющихся словах).
Edit user dictionary (Править пользовательский словарь)	Открывать пользовательский словарь для выбранного языка (см. ниже) в текстовом редакторе.
Dictionary language (Язык словаря)	Язык, используемый для проверки правописания, который можно выбрать из выпадающего меню. По умолчанию: язык операционной системы компьютера.

Инструменты



Порядок настройки рассматривается в разделе *Выбор параметров приложения*.

Параметр	Значения
Default tool (Инструмент по умолчанию)	Определяет, какой инструмент запускается в начале сеанса работы с ActivInspire. Возможные варианты представлены в ниспадающем меню: Pen (Перо), Highlighter (Маркер), Eraser (Ластик) и Select (Выбрать). По умолчанию: Pen (Перо).
Show pen width indicator (Показывать толщину пера)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: показывать миниатюрный цветной след от наконечника пера. Цвет линии соответствует выбранному в данный момент. <input type="checkbox"/> Не показывать цветной след наконечника пера.
Camera captures main toolbox (Камера снимает главную инструментальную панель)	<input checked="" type="checkbox"/> На сделанных камерой снимках будет видна главная инструментальная панель. <input type="checkbox"/> По умолчанию: главная инструментальная панель на снимках отсутствует.
Maths Tools (Математический инструментарий)	
Tool color (Цвет инструмента)	По умолчанию: Grey (Серый). Щелкните, чтобы изменить цвет линейки, транспорта или циркуля.
Tool text color (Цвет текста)	По умолчанию: черный. Щелкните, чтобы изменить цвет текста на линейке, транспорте или циркуле.
Translucency (Прозрачность)	Позволяет изменить прозрачность транспорта, линейки или циркуля. Диапазон: от 20 до 255. По умолчанию: 255.
Tool scale (Шкала инструмента)	С помощью бегунка можно увеличить или уменьшить масштаб шкалы инструментов в соответствии с используемым дисплеем. Диапазон: от 50 до 200. По умолчанию: 150.

Параметр	Значения
Image fill tolerance (Точность заливки изображения)	Поддерживается только для графики формата .jpg и .png. С помощью этого бегунка можно установить, насколько точно параметр Fill color (Цвет заливки) должен соответствовать цвету в выбранном файле. При малых значениях допуска будут залиты цветом лишь те участки графики, которые точно соответствуют палитре приложения, если же установить высокое значение, произойдет обратное явление. Диапазон: от 0 до 100. По умолчанию: 5.
Highlighter Translucency (Прозрачность маркера)	С помощью этого бегунка можно увеличить или уменьшить степень прозрачности маркера. Диапазон: от 20 до 255. По умолчанию: 128.
Dice Roller (Кубики)	
Dice speed (Скорость броска)	С помощью бегунка можно изменить длительность вращения кубиков. Диапазон: от 3 до 11. По умолчанию: 7 секунд.
Number of dice (Количество кубиков)	Количество вращающихся кубиков изменяется с помощью бегунка. Диапазон: от 1 до 5. По умолчанию: 5.
Calculator (Калькулятор)	
Use calculator supplied with operating system (Использовать калькулятор операционной системы)	<input type="checkbox"/> По умолчанию: использовать калькулятор ActivInspire. <input checked="" type="checkbox"/> Использовать калькулятор, имеющийся в операционной системе компьютера.
Use calculator specified by user (Использовать калькулятор по выбору пользователя)	Чтобы использовать другой калькулятор, щелкните на этой опции и укажите соответствующий исполняемый файл.

Ввод данных



Как открыть меню настройки, см. *Выбор параметров приложения*.



Параметр	Значения
Keyboard (Клавиатура)	
Use keyboard supplied with operating system (Использовать клавиатуру операционной системы)	<input checked="" type="checkbox"/> Использовать клавиатуру операционной системы. <input type="checkbox"/> По умолчанию: использовать плавающую клавиатуру ActivInspire.
Use keyboard specified by user (Использовать клавиатуру по выбору пользователя)	Позволяет выбрать другую клавиатуру по желанию пользователя.
Automatically show keyboard with text objects (Автоматически показывать клавиатуру вместе с текстовыми объектами)	<input checked="" type="checkbox"/> Показывать плавающую клавиатуру при редактировании текстовых объектов. <input type="checkbox"/> По умолчанию: не показывать клавиатуру.
Automatically show keyboard when saving files (Автоматически показывать клавиатуру при сохранении файлов)	<input checked="" type="checkbox"/> При сохранении флипчарта выводить на экран клавиатуру. Это удобно, когда нужно быстро ввести имя файл прямо на интерактивной доске, не возвращаясь к компьютеру. <input type="checkbox"/> По умолчанию: не показывать клавиатуру.
Recognition Tools (Средства распознавания)	
Recognition Timeout (Задержка распознавания)	Время между рукописным вводом и распознаванием текста или фигуры в секундах. Диапазон: 1 – 5 секунд. По умолчанию: 5.
Fill recognized shapes (Заливка распознанных фигур)	<input checked="" type="checkbox"/> Заливать распознанные фигуры цветом. <input type="checkbox"/> По умолчанию: не заливать распознанные фигуры.
Fill Mode (Режим заливки)	Опция доступна только в том случае, если помечена флажком кнопка Fill recognized shapes (Заливать распознанные фигуры). Выбирается из ниспадающего меню. <ul style="list-style-type: none"> • Same as the outline (Как контур) • Another color (Другой цвет) – см. ниже.

Параметр	Значения
Another color (Другой цвет)	Опция доступна только в том случае, если помечена флажком кнопка Another color (Другой цвет). Цвет выбирается из числа имеющихся.
Handwriting recognition language (Язык распознавания)	Язык, который используется для распознавания рукописного текста, можно выбрать из ниспадающего меню. По умолчанию: язык операционной системы компьютера.

Видеозапись

Порядок настройки рассматривается в разделе *Выбор параметров приложения*.

Параметр	Значения
Capture frame rate (Частота кадров при записи)	Сколько кадров в секунду записывается. Диапазон: от 1 до 10. По умолчанию: 5.
Record audio (Запись звука)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: Звук записывается одновременно с видео. <input type="checkbox"/> Звук не записывается.
Quick capture (Быстрая запись)	<input checked="" type="checkbox"/> Оптимизация записи при активном перемещении курсора по большим статичным участкам. <input type="checkbox"/> По умолчанию: оптимизация отключена.
Capture mouse pointer (Записывать курсор мыши)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: записывать перемещения курсора на видео. <input type="checkbox"/> Не записывать перемещения курсора.
Capture layered windows (Записывать слои окна)	Оконные слои используются приложениями для создания полупрозрачных окон. Такие просвечивающие изображения, в частности, появляются при буксировке значка на свой рабочий стол. <input checked="" type="checkbox"/> Записывать приложения, использующие оконные слои. При записи окон, где имеются слои, курсор может мигать, однако на видеозаписи этого видно не будет. <input type="checkbox"/> По умолчанию: не записывать окна со слоями.
Disable hardware acceleration during recording (Отключать аппаратное ускорение на время записи)	Аппаратное ускорение повышает качество трехмерной графики на компьютере, но негативно влияет на работу видеомонитора. <input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: разрешить ActivInspire отключать аппаратное ускорение при начале видеозаписи и восстанавливать после ее окончания. <input type="checkbox"/> Не отключать аппаратное ускорение.

Параметр	Значения
Hide screen recorder toolbox whilst recording (Скрывать инструментальную панель видеомэгнитофона на время записи)	 Скрывать инструментальную панель видеомэгнитофона на время записи. Когда она не видна, для прекращения видеозаписи нужно щелкнуть на значке видеомэгнитофона.  По умолчанию: показывать инструментальную панель.
Sound Recording (Запись звука)	Место хранения файлов звукозаписи, которое выбирается из ниспадающего меню.
Add To Flipchart (Добавить в флипчарт)	По умолчанию: после окончания звукозаписи вставлять значок аудиофайла в флипчарт. Щелчком на этом значке можно начать воспроизведение, если выбрана опция Enable Actions (Разрешить выполнение операций).
Save To Disk (Сохранить на диск)	После щелчка на значке звукозаписи в окне ActivInspire появляется запрос, где нужно указать имя и местоположение аудиофайла, и лишь потом начинается запись звука.
Both (Всё)	На экран выводится запрос, где нужно присвоить файлу имя и указать папку для его сохранения. Кроме того, значок аудиофайла выводится на страницу флипчарта.

Профили и ресурсы



Как открыть меню настройки, см. *Выбор параметров приложения*.

Профили, шаблоны и другие файлы сохраняются в стандартных папках, которые приведены в таблице. В случае необходимости их нетрудно скопировать или переместить в другие папки, но при этом нужно обязательно изменить некоторые параметры конфигурации ActivInspire, чтобы приложение смогло найти их на новом месте.



Меняя стандартное местоположение на странице **Profile and Resources** (Профиль и ресурсы), Вы просто указываете ActivInspire, где теперь находятся соответствующие файлы. Сами файлы при этом автоматически не перемещаются. Следовательно, перед тем, как изменять конфигурацию ActivInspire, сначала нужно скопировать файлы в новое место. Порядок копирования и перемещения файла рассматривается в документации используемой операционной системы.

Параметр	Стандартное местоположение
Use default profile path (Использовать стандартный путь к профилю)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: профили расположены в указанном ниже месте. <input type="checkbox"/> Профили находятся в другом месте.
В зависимости от операционной системы стандартным местом хранения профилей является:	
Windows	My Resources\My Profiles
Mac	My Resources\My Profiles
Linux	
Use default 'My Resources' path (Использовать стандартный путь к моим ресурсам)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: папка My Resources (Мои ресурсы) доступна по указанному ниже пути. <input type="checkbox"/> Папка My Resources (Мои ресурсы) находится в другом месте.
Путь к файлам My Resources (Мои ресурсы) зависит от операционной системы:	
Windows XP	Documents and Settings\username\My Documents\Activ Software\ActivInspire\My Resources
Windows Vista	Users\имя_пользователя\Documents\Activ Software\ActivInspire\My Resources
Mac	/Users/имя_пользователя/Documents/Activ Software/ActivInspire
Linux	/home/имя_пользователя/Documents/Activ Software/ActivInspire

Параметр	Стандартное местоположение
Use default 'Shared Resources' path (Использовать стандартный путь к общим ресурсам)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: папка Shared Resources (Общие ресурсы) доступна по указанному ниже пути. <input type="checkbox"/> Папка Shared Resources (Общие ресурсы) находится в другом месте.
Путь к файлам Shared Resources (Общие ресурсы) зависит от операционной системы:	
Windows XP	Documents and Settings\All Users\Documents\Activ Software\ActivInspire
Windows Vista	\Users\Public\Documents\ Activ Software\ActivInspire
Mac	/Users/shared/Promethean/Activ Software/ActivInspire
Linux	/var/Promethean/Inspire/Shared Resources
Use default profile path (Использовать стандартный путь к профилю)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: шаблоны страниц расположены в указанном ниже месте. <input type="checkbox"/> Шаблоны страниц находятся в другом месте.
Путь к файлам с шаблонами страниц зависит от операционной системы:	
Windows	Shared Resources\Activities and templates
Mac	Shared Resources/ Activities and templates
Linux	
Use default question page path (Использовать стандартный путь к страницам вопросов)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: страницы вопросов расположены в указанном ниже месте. <input type="checkbox"/> Страницы вопросов находятся в другом месте.
Местоположение страниц с вопросами зависит от операционной системы:	
Windows	Shared Resources\FlipchartPages\Activities and templates\Templates (learner response)\
Mac	Shared Resources/FlipchartPages/Templates (learner response)/
Linux	

Мультимедия



Как открыть меню настройки, см. *Выбор параметров приложения*.

Параметры	Варианты
Show sound controller (Показывать аудиоконтроллер)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: при воспроизведении звуковых файлов выводить на экран аудиоконтроллер. Другие динамические настройки при этом отменяются. <input type="checkbox"/> Скрывать окно аудиоконтроллера при воспроизведении.
Show controls for flash (Показывать органы управления Flash-воспроизведением)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: другие динамические настройки отменяются. <input type="checkbox"/> Не показывать органы управления Flash-воспроизведением
Show frame capture button (Отображение кнопки фотосъемки)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: показывать кнопку Frame Capture (Съемка кадра) для фотографирования отдельных кадров Flash- и видеофайлов). <input type="checkbox"/> Не показывать кнопку съемки кадров).
Force overlay mode for flash (Применять наложение при Flash-воспроизведении)	<input checked="" type="checkbox"/> Позволяет делать заметки поверх Flash-файла. <input type="checkbox"/> По умолчанию: наносить заметки поверх Flash-файлов нельзя.

Режим конструктора



Как открыть меню настройки, см. *Выбор параметров приложения*.

Параметр	Значения
Allow locked objects to be edited (Разрешить редактирование заблокированных объектов)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: снимать все ограничения для произвольного перемещения и редактирования всех объектов. <input type="checkbox"/> Не разрешать.
Show hidden objects (Показывать скрытые объекты)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: сделать все объекты видимыми. <input type="checkbox"/> Не показывать скрытые объекты.
Highlight actions (Выделение выполняемых действий)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: в режиме конструктора выделять действия красным прямоугольником. <input type="checkbox"/> Не выделять действия.
Disable Actions and Drag a Copy (Отключение действий и буксировки копии)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: в режиме конструктора запретить выполнение всех действий и буксировку копии. <input type="checkbox"/> Выполнять действия и разрешить буксировку копии.
Disable object restrictions (Отменить наложенные на объекты ограничения)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: в режиме конструктора снимать все наложенные на объекты ограничения, чтобы не мешать их свободному перемещению. <input type="checkbox"/> Оставить наложенные на объекты ограничения в силе.
Disable blocker objects (Отключение блокиратора объектов)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: снять ограничения на блокировку объектов. <input type="checkbox"/> Не отключать блокиратор объектов.
Disable grid snapping (Отключить крепление к сетке)	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: отменить привязку объектов к сетке, чтобы обеспечить их свободное перемещение. <input type="checkbox"/> Сохранить заданные свойства крепления к сетке.
Disable desktop interaction (Отключить функции рабочего стола).	<input checked="" type="checkbox"/> По умолчанию: запретить заметки на рабочем столе и инструменты рабочего стола. <input type="checkbox"/> Не отключать функции рабочего стола.

Show Design Mode Tooltip Hints (Показывать подсказки к инструментам в режиме конструктора)



По умолчанию: показывать подсказки.



Не показывать подсказки.