

The logo consists of two nested V-shapes. The outer V-shape is white, and the inner V-shape is blue. Both V-shapes point downwards.

Teach Infinity II

Teach Infinity II

Teach Infinity II створює інтуїтивний інтерфейс на платформі, що може складатися з багатьох операційних систем, заощаджуючи Ваш час, що витрачається на підготовку до заняття і залучаючи студентів до роботи під час його проведення.

1

Інтуїтивна побудова
інтерфейсу користувача

2

Передбачено інструменти
для навчання математиці,
фізиці та хімії

3

Розпізнавання рукописного
тексту і малюнків

4

Подання написів на екрані і
запис інформації, наявної
на екрані, для її подання в
матеріалах, наявних на
робочому столі

3 кроки у підготовці до роботи з Teach Infinity II

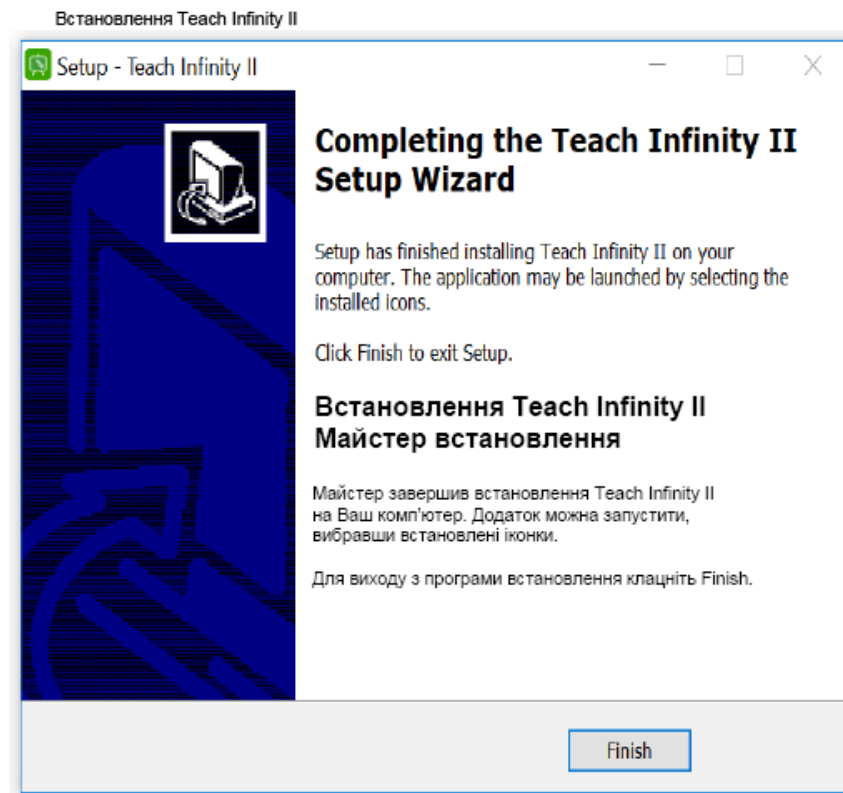
1

1-й крок:
Перевірте свою
операційну
систему



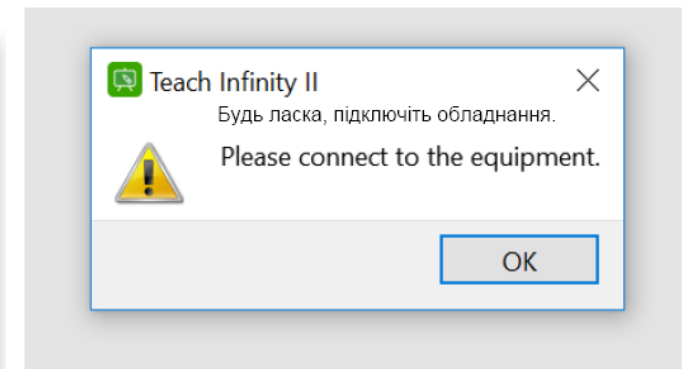
2

2-й крок:
Встановіть Teach Infinity II на свій
комп'ютер



3

3-й крок:
Підключіть комп'ютер і
подайте зображення змісту
на сенсорний екран



Знайомство з роботою головного інтерфейсу програми

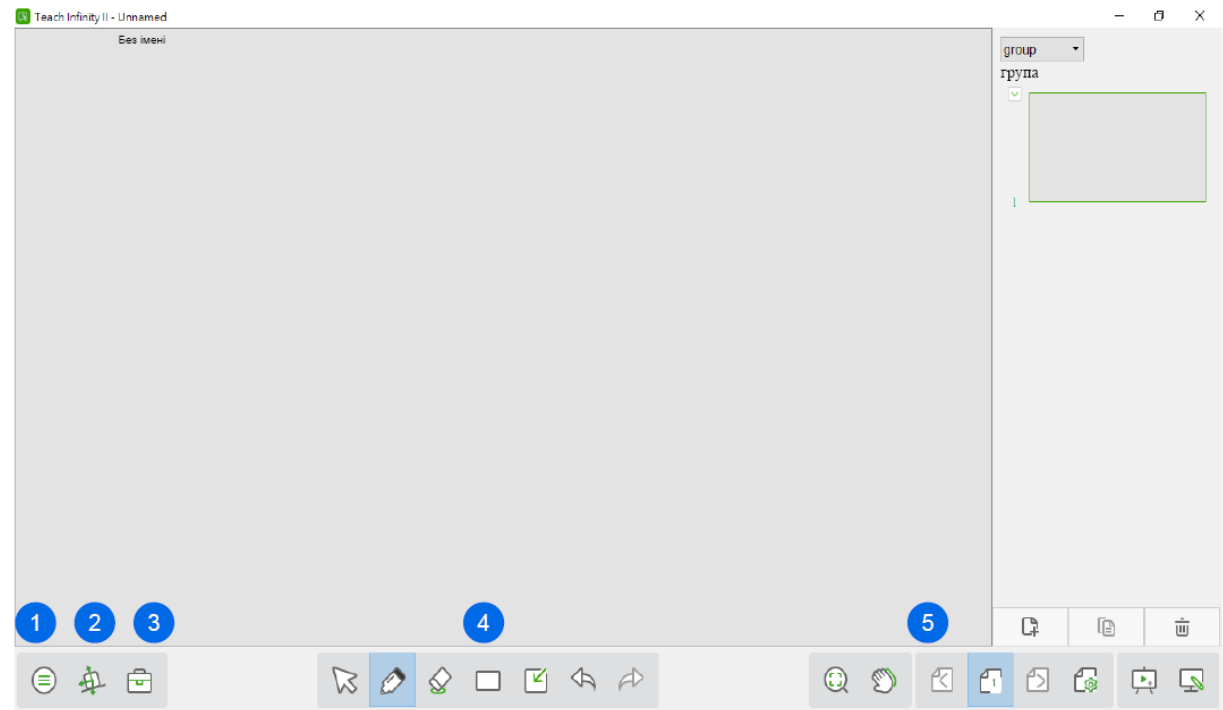
1. Головний інтерфейс

Після завершення базової установки основна функціональна можливість вводиться в такі розділи.

Описано функції і методи роботи програми, навчання в прикладах розподілено між режимами роботи “Lesson Preparation” (“Підготовка до заняття”) і “Give Lessons” (“Провести заняття”).

Підготовка до заняття

Клацніть на “Lesson Preparation”, щоб відкрити HitTouchPro, і запустіть режим роботи підготовки до заняття, або ж для відкриття HitTouchPro і запускання режиму підготовки до заняття клацніть будь-яку, крім останньої, кнопок швидкого виклику на обох сторонах віртуальної електронної дошки/інтерактивного планшета



1. Головне меню

2. Навальний предмет

3. Інструменти

4. Панель інструментів для анотації

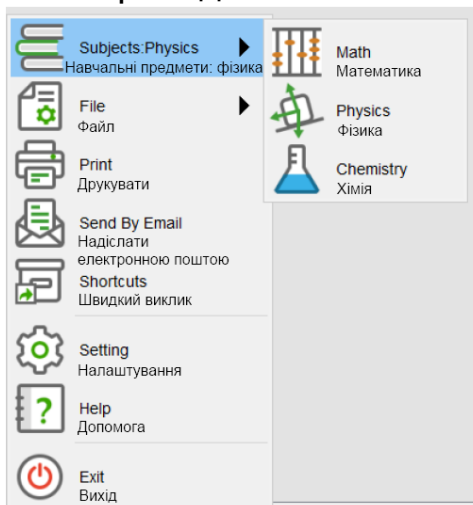
5. Панель інструментів для редагування сторінок

Знайомство з головним меню

Меню надає користувачеві функції create course (скласти навчальний курс), open file (відкрити файл), save file (зберегти файл), import file (імпортувати файл), export file (експортувати файл), print (надрукувати), send by mail (надіслати електронною поштою), shortcuts (кнопки швидкого виклику), open from cloud disk (відкрити з хмарного диску), save to cloud disk (зберегти на хмарний диск), setting (налаштування), help (допомога), exit (вихід).

Навчальні предмети

Введіть 3 навчальні предмети: математика, фізика та хімія. Користувачі можуть перемикаати навчальні предмети, передбачені програмою, відповідно до заняття, яке вони проводять.



Файл

Клацніть на меню “File”, що спливає у вигляді, який показано.

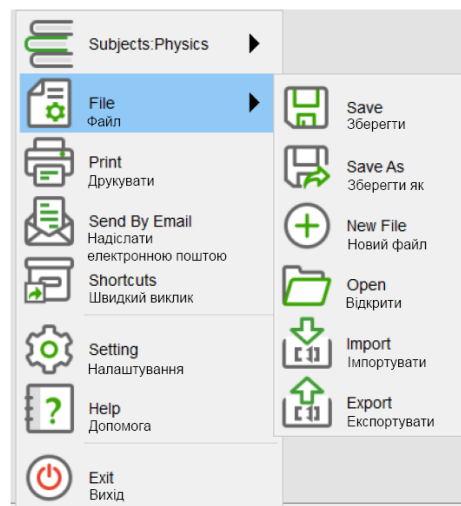
“Save”: користувачі можуть зберегти поточний редагований курс, формат за умовчанням – hhtx;

“Save As”: можна зберегти курс у форматі hhtx;
“New File”: знов створений курс

“Open”: можна відкрити курси в форматах hht та hhtx

“Import”: курс можна імпортувати, формат імпортованого файлу – ppt;

“Export”: поточний курс можна експортувати як файли в форматах ppt, pdf, word, png, html, xls;



Друкувати

Можна відкрити навчальні курси, записані в форматах hht та hhtx.

Надіслати електронною поштою

Електронною поштою можна надіслати поточний курс, записаний у трьох форматах, зокрема, ppt, hhtx та pdf.

Кнопки швидкого виклику

Користувачі можуть додавати додатки, для запускання яких потрібна одна кнопка, або файли в будь-якому форматі для подальшого редагування.

Знайомство з головним меню

Встановлення

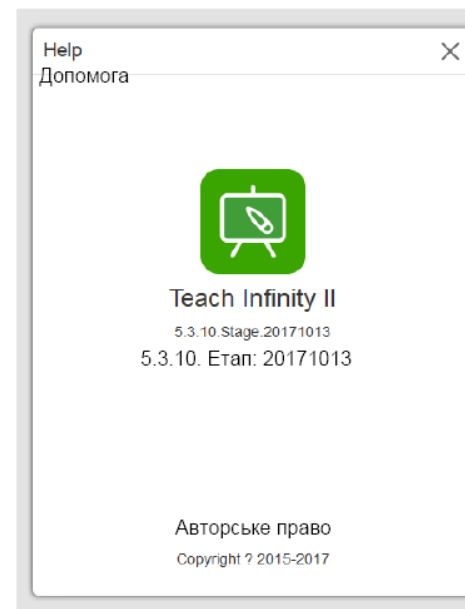
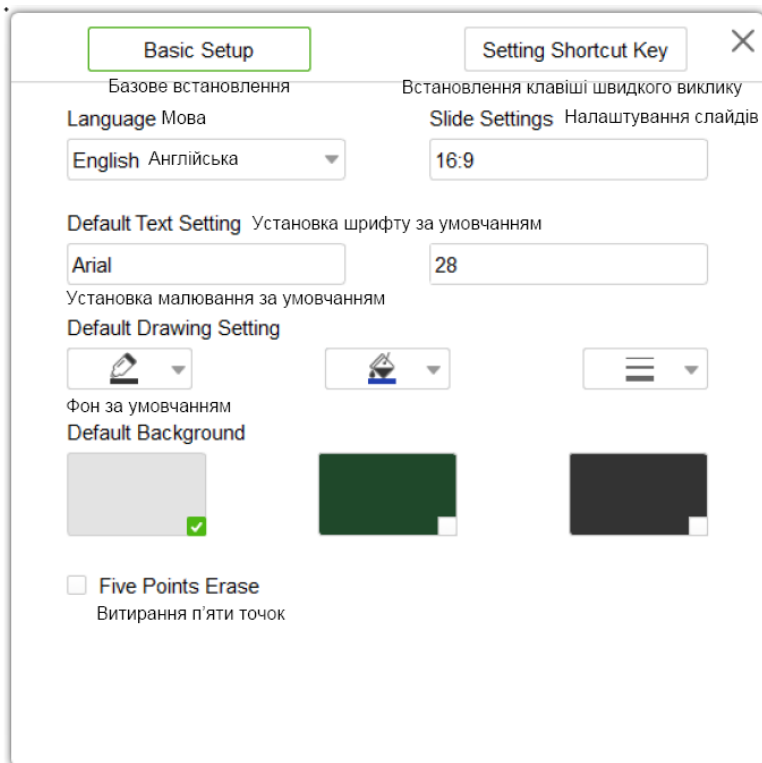
Користувачі можуть встановлювати (налаштовувати) мову програми, шрифт і кегль тексту китайською мовою за умовчанням, колір і товщину рамок, які малюють, колір заливки, фоновий колір програми під час навчання, а також проміжки часу між операціями автоматичного збереження під час редагування курсу.

Вихід

Для закриття меню користувачі можуть клацнути на його функціональній кнопці **Exit**.

Допомога

За допомогою кнопки **Help** перевіряють поточну версію встановленої програми і Настановим користувача.

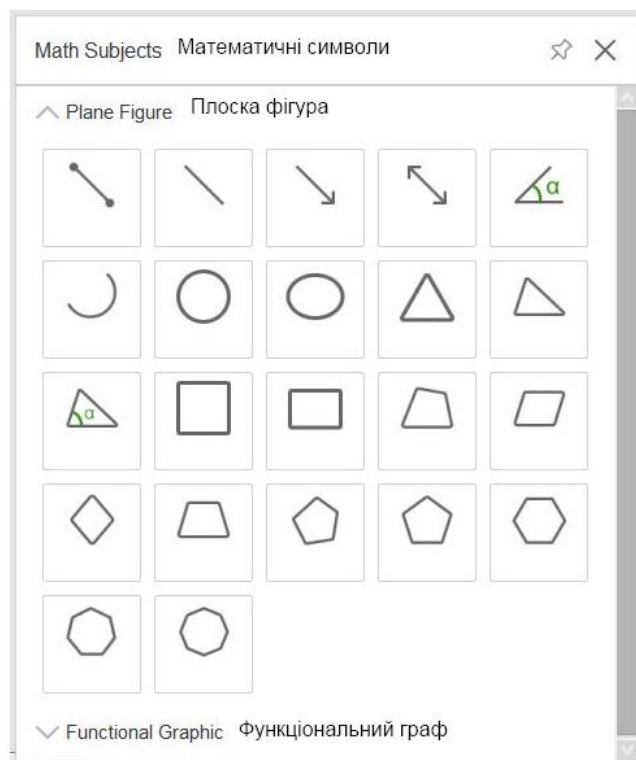


Знайомство з функцією навчального предмету

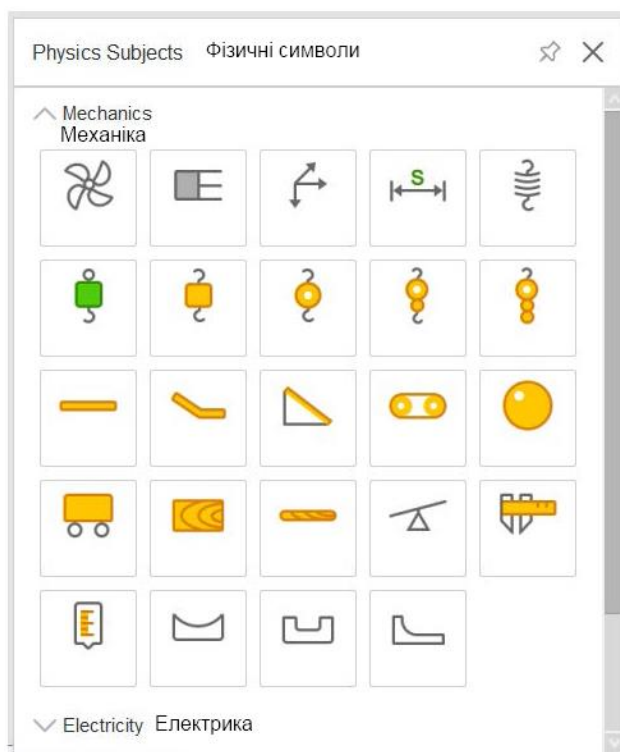
Користувачі можуть користуватися інструментами для навчання різним предметам для комбінування з експериментами або надання допомоги в описі та поясненні основних положень, які потрібно знати. Після вибирання користувачем навчального предмету в меню, іконки інструментів для навчання предметам переходять у вигляд, що відповідає цьому предметові; у разі клацання на інструменті для навчання предмету, цей предмет виводиться на віртуальну електронну дошку і його початковим положенням є середина полотна, причому у разі продовження натискання користувачем можна додавати інструменти; для закриття вікна, що спливає, користувач може клацнути на площі екрана або на кнопці виходу; якщо натиснути кнопку із зображенням цвяха, то вікно, що спливає, залишиться на екрані, що дає користувачеві можливість переключення між полотнами та вікном, що спливає, причому в цьому разі це вікно не зникає.

Інструменти кожного навчального предмета подано за категоріями; у разі клацання на одному з них, решта зникає.

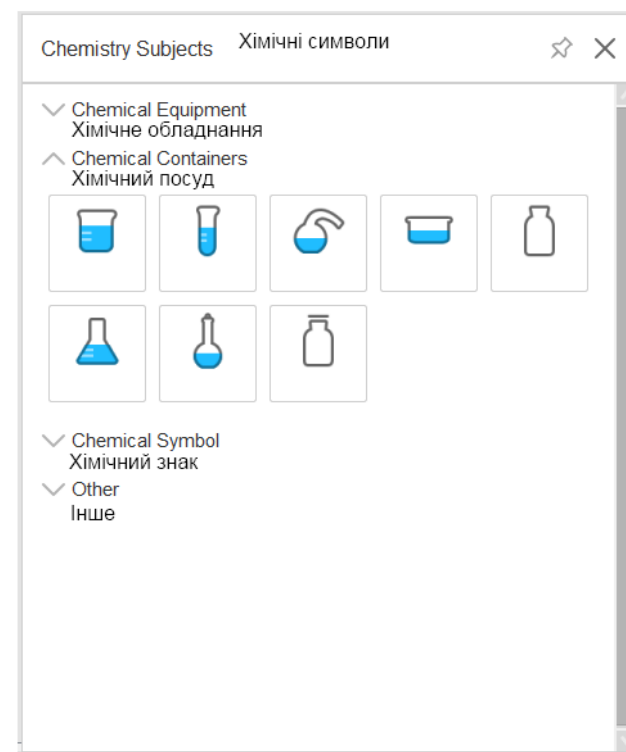
Математика



Фізика

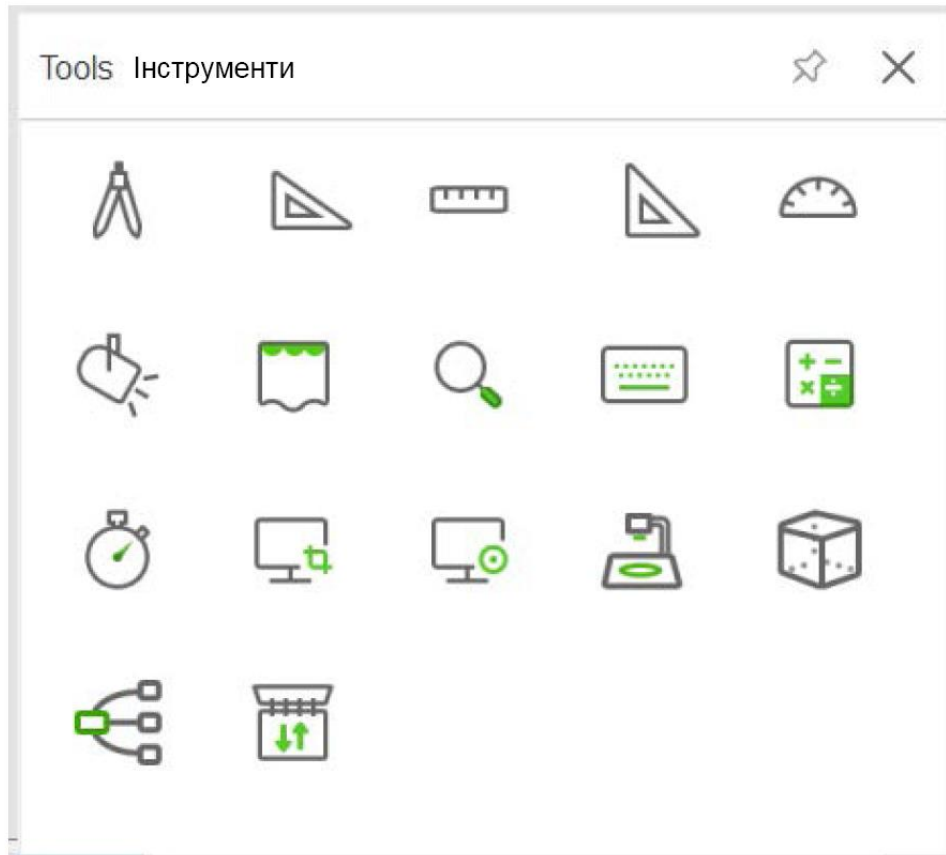


Хімія



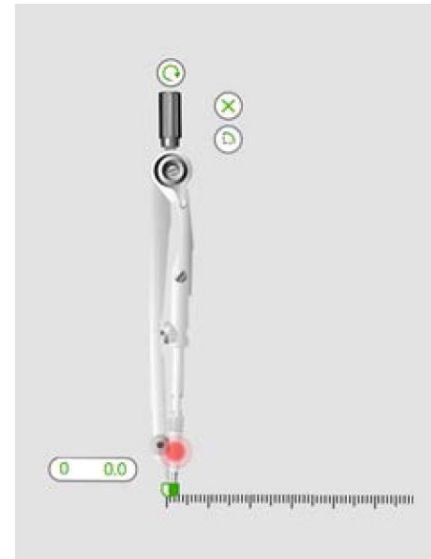
Знайомство з інструментами

Містить все розмаїття основних інструментів, використовуваних під час заняття, що допомагають проводити навчання.



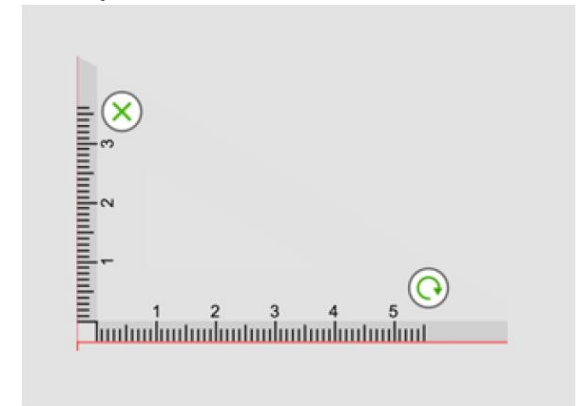
Циркуль

Одноразово клацнувши кнопку "Compass", користувач може намалювати коло і дугу вибраного радіусу; для завершення побудови малюнка клацніть на червоному колі і поверніть.



Кутник 30-60

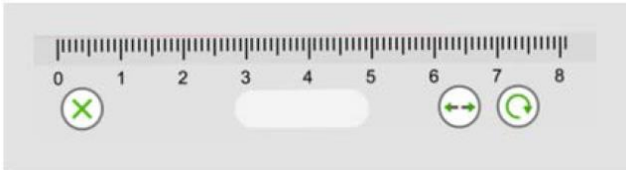
Одноразово клацнувши "30-60 Set-Square", побудову малюнка вздовж країв кутника можна завершити.



Знайомство з інструментами

Лінійка

Одноразово клацнувши кнопку “Ruler”, можна завершити побудову малюнка вздовж краю лінійки; для змінювання довжини клацніть повторно.



Кутник 45-45

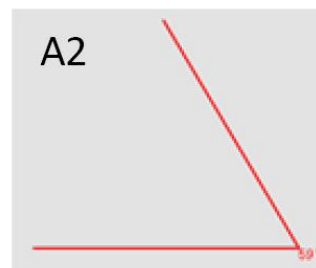
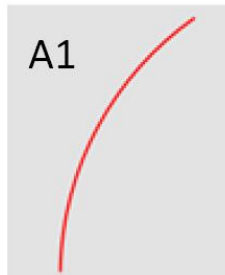
Одноразово клацнувши кнопку “45-45 Set-Square”, можна завершити побудову малюнка вздовж країв кутника



Для малювання кута або дуги клацніть кнопку “Protractor”, повторно клацніть для переключення на намальований кут.

Дугу показано на рисунку A1.

Кут показано на рисунку A2.



Висвітлення

Для виклику екранної клавіатури клацніть кнопку “Screen Keyboard” і перейдіть до користування нею.

Знайомство з інструментами

Завіса

Для створення явища закриття на всій сторінці одноразово клацніть кнопку “Curtain”, у цьому разі особа, яка веде спостереження, може зосередитись на частинах, які не закрито.

Для налаштування розміру екрану одноразово клацніть на прив'язці завіси; у разі клацання кнопки “Reset” завіса переходить у початкове положення, у разі клацання кнопки “Region cover” користувач може налаштовувати завісу; у разі клацання кнопки “Setting” користувач може вибирати інші картинки як фон для завіси.



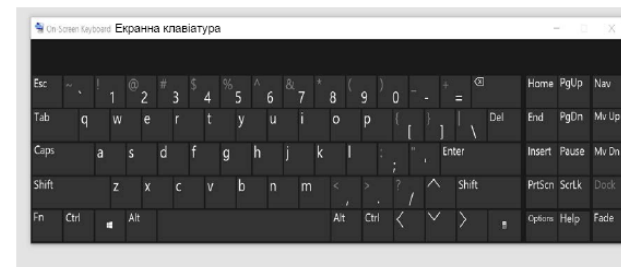
Збільшувач

Для досягнення ефекту місцевого збільшення зображення одноразово клацніть кнопку “Magnifier”. За допомогою збільшувача користувач може забезпечувати локальне збільшення зображення у вікні; ефекту збільшення можна досягти, клацнувши круглу кнопку; для закриття інструменту збільшення клацніть зелену кнопку.



Екранна клавіатура

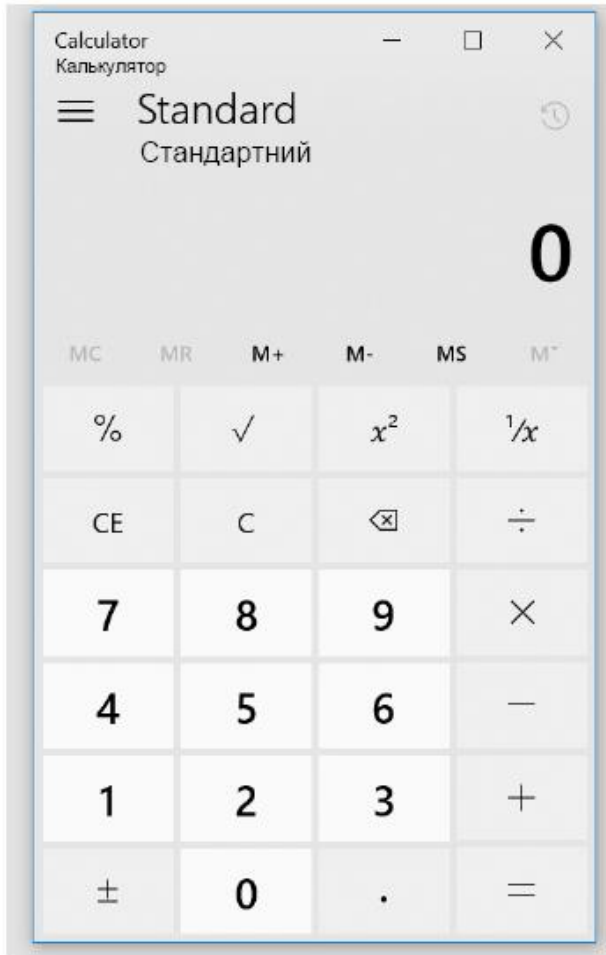
Для виклику екранної клавіатури клацніть кнопку “Screen Keyboard” і перейдіть до користування нею.



Знайомство з інструментами

Калькулятор

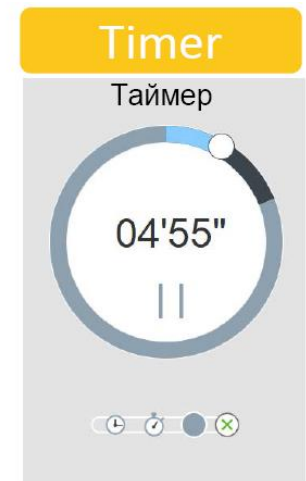
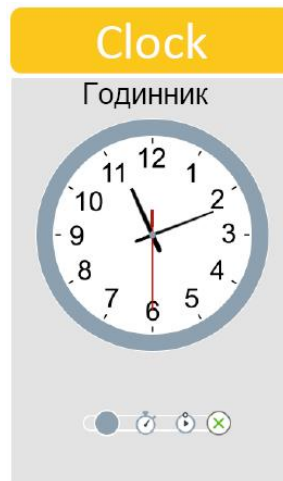
Для виклику калькулятора системи і проведення розрахунку клацніть “Calculator”.



Годинник

Для виклику інструмента клацніть “Clock”; передбачено можливість перемикання між режимами годинника, секундоміра і таймера, за умовчанням встановлено режим годинника. Для переходу в режим відліку часу клацніть “Stopwatch”, як показано на правому рисунку, де показ відповідає 28 секундам і 7 мілісекундам; після запускання стрілка починає рухатися колом, а кнопка “Start” переходить у стан зупинення; для показу поточного часу натисніть на кнопку “Timing”; у час, коли кнопка “Timing” залишається натиснутою, повторно клацніть цю кнопку для її підйому і продовження відліку часу; для припинення відліку часу клацніть кнопку “Stop”, у цьому разі стрілка переходить у початкове положення.

Клацнувши на “Timer”, користувач може встановити зворотний відлік часу тривалістю до 60 хвилин, точність індикації на циферблаті дорівнює одній хвилині, а одиницею зворотного відліку часу є секунда. Як показано нижче, залишилося 9 хвилин 50 секунд.

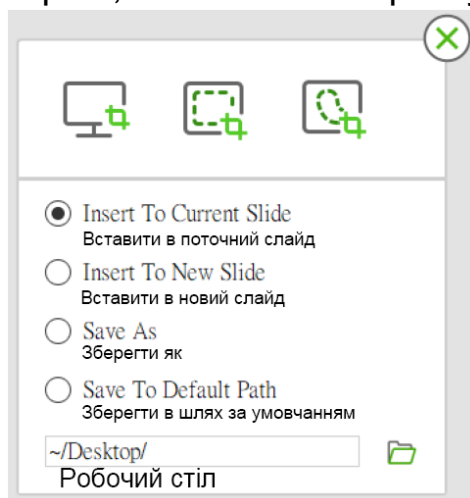


Знайомство з інструментами

Копіювання зображення на екрані

За допомогою кнопки “Screen capture” користувач може скопіювати поточне зображення на екрані.

Для копіювання всього зображення поточної сторінки на екрані одноразово клацніть кнопку, після чого перемістіть вказівник миші на екран, у цьому разі буде показано повне зображення на екрані, скопійоване користувачем.



Копіювання вибраної ділянки

Одноразово клацнувши кнопку “Region Capture”, користувач може вибрати ділянку прямокутної форми, яку потрібно скопіювати шляхом її перетягування вздовж екрана.

Копіювання ділянки неправильної форми

Одноразово клацнувши кнопку “Irregular Capture”, користувач може вибрати ділянку довільної форми, яку потрібно скопіювати.

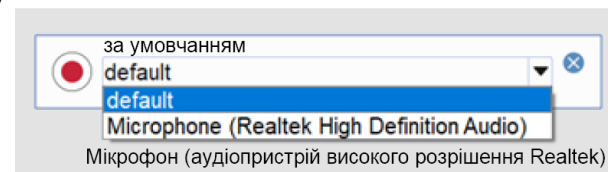
Скопіювати в шлях за умовчанням

Користувачі можуть самостійно встановлювати кнопку швидкого виклику.

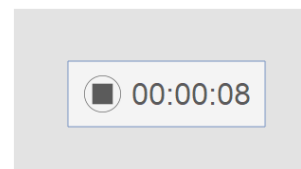
Запис

Клацнувши кнопку “Record” серед інструментів, можна записувати зображення на екрані.

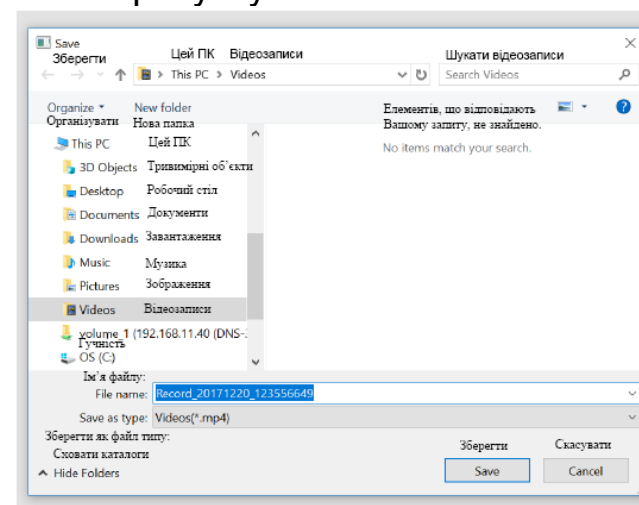
1. Вибравши пристрій запису, запустіть функцію запису.



2. Для припинення запису натисніть .

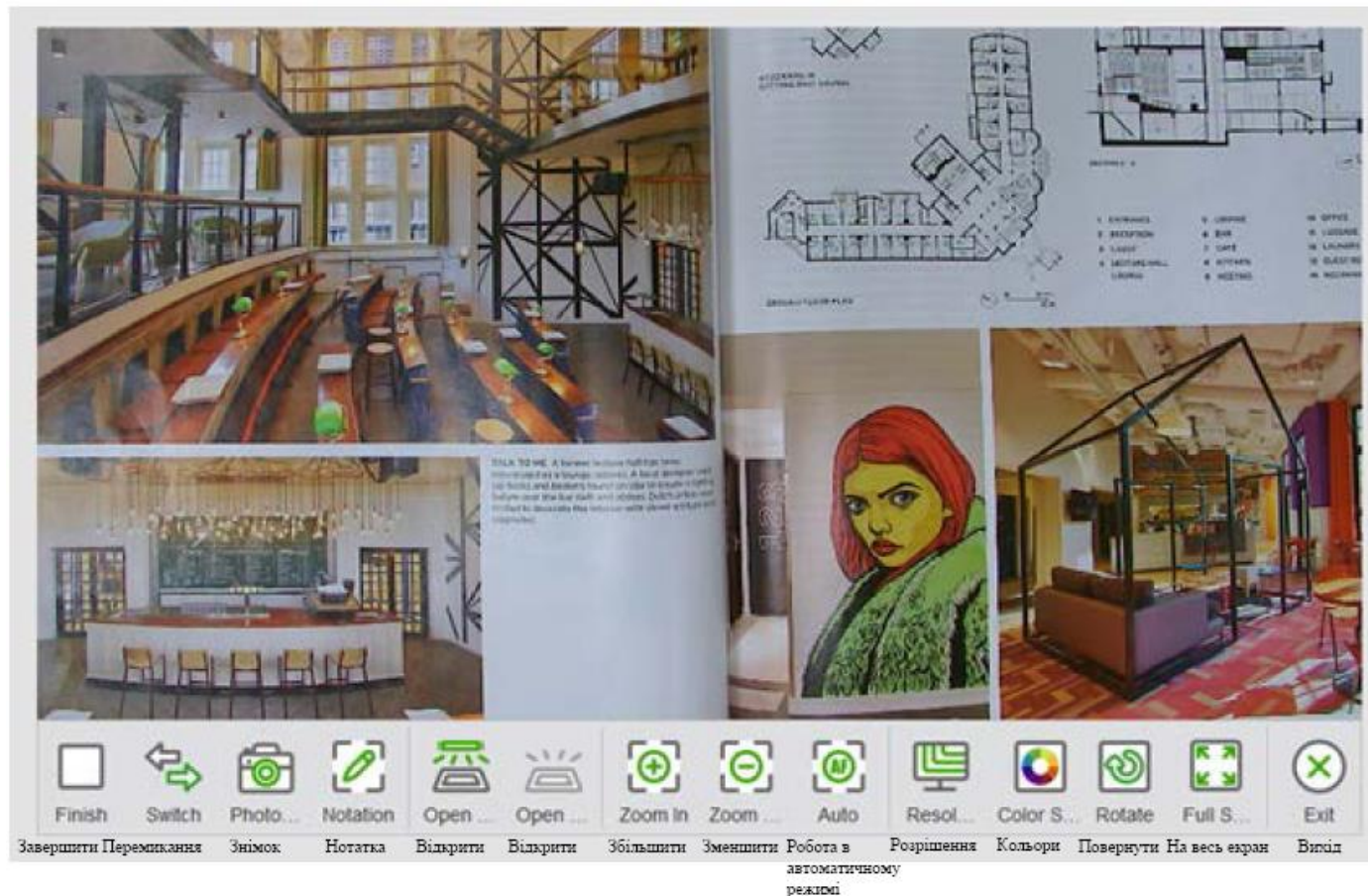


3. Після цього файл можна записати в форматі mp4; можна змінювати також його ім'я, як показано на рисунку нижче



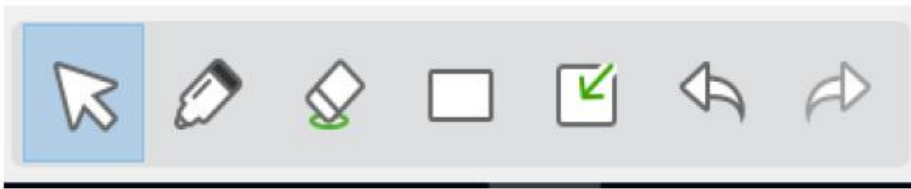
Знайомство з інструментами

Користувач може викликати візуалізатор і здійснити певні налаштування, перелічені послідовно зліва направо як “Start/Finish” (“Розпочати/Завершити”), “Switch” (“Перемикання”), “Photo” (“Знімок”), “Open/Close Top light” (“Ввімкнути/вимкнути освітлення зверху”), “Open/Close Bottom light” (“Ввімкнути/вимкнути освітлення знизу”), “Zoom In” (“Збільшити”), “Zoom Out” (“Зменшити”), “Auto-Zooming” (“Автоматичне налаштування розміру”), “Resolution Change” (“Зміна розрішення”), “Full Screen/Close Full Screen” (“Повний екран/Закрити повний екран”), “Exit” (“Вихід”).



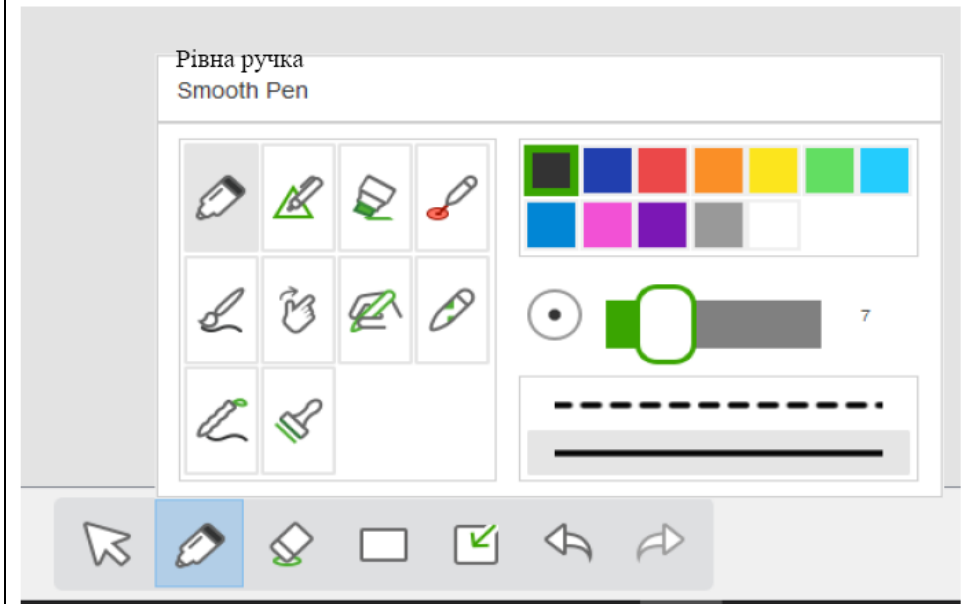
Вибирання меню

Для вибирання об'єкта на сторінці обведіть його, клацніть на верхньому правому куті об'єкта; у цьому разі буде виведене виконавче меню для забезпечення можливості виконання різних операцій щодо редагування, а також функція користувача щодо управління об'єктом.



Пенал

В пеналі передбачено різні види ручок. Користувач може встановлювати такі параметри як товщина лінії від ручки, форма і колір як показано нижче.



Знайомство з функціями пенала



Рівна ручка

Імітує писання написів рівним олівцем, наче Ви пишете їх ручкою, кульковою ручкою або крейдою; за умовчанням встановлено писання рівною ручкою; можна вибирати колір ручки, товщину лінії, креслити суцільну або штрихову лінію; товщина лінії від ручки становить від 1 до 30



Ручка з підсвічуванням

Імітує явище підсвічування ручки; користувач може вибирати колір ручки, товщину лінії та прозорість.



Ручка для дій

Користувач може здійснювати різні ручні дії на сторінці за допомогою ручки для дій, до яких належать насамперед перехід на наступну сторінку, попередню сторінку, видалення фрагмента, вибирання об'єкта, підсвічування та збільшення.



Бамбукова ручка

Імітує ефекти тибетського та арабського написання; користувач може вибирати колір ручки і товщину лінії; крім того, можна регулювати параметри кінчика ручки.



Інтелектуальна ручка

Інтелектуальна ручка може інтелектуально розпізнавати зображення, виконані користувачем вручну, зокрема, лінію, кут, трикутник, а також надавати різні контрольні точки для різних зображень, можна налаштовувати форму зображення. Користувач може налаштовувати колір ручки, товщину лінії, одночасно задаючи проміжки часу ідентифікації, в тому числі 1 с, 2 с і 3 с, за умовчанням встановлено 2 с.



Лазерна ручка

Лінії, намальовані лазерною ручкою, продовжують миготіти. Після переходу користувача до іншої операції написи, здійснені лазерною ручкою, зникають.



Розпізнавання рукописного тексту

Після його вибирання користувачем програма може здійснювати інтелектуальне розпізнавання; користувач може задавати колір, товщину ліній, підкреслювання, курсив, спосіб вирівнювання, а також задавати шрифт, кегль тощо.



Користувач може вибирати окремі пропонувані зображення для введення, зокрема, приз, смайлик, інші подібні зображення, червона квітка; також можна задавати товщину лінії.



Кисть

Імітує сліди від малювання кистю; користувач може малювати зверху, світлими кольорами, великі зображення, повільно і швидко. Користувач може вибирати колір ручки і товщину лінії.



Ручка, що забезпечує змінювання текстури

Користувач може вибирати окремі зображення, пропонувані системою, для ручного писання; товщину лінії від ручки можна змінювати від 1 до 30.

Знайомство з іншими функціями меню

Меню видалення

Містить різноманітні інструменти для видалення, подані послідовно зліва направо, зокрема, гумку (Eraser), місцеву гумку (region Eraser), прозорий напис (Clear Notation), прозорий повзун (Slider Clear), розмір яких користувач може налаштовувати.



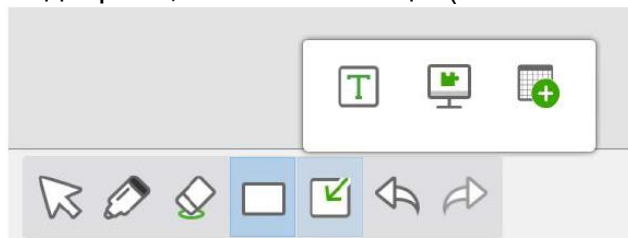
Меню форм

Меню надає користувачеві велику кількість зображень, які можна вставляти, зокрема, круг, овал, прямокутник, довільний трикутник, рівносторонній трикутник, відрізок, стрілку, штрихова лінія, заливка; користувач може задавати колір обмежувальної лінії і заливки, до того ж, передбачено окремий інструмент для створення заливки.



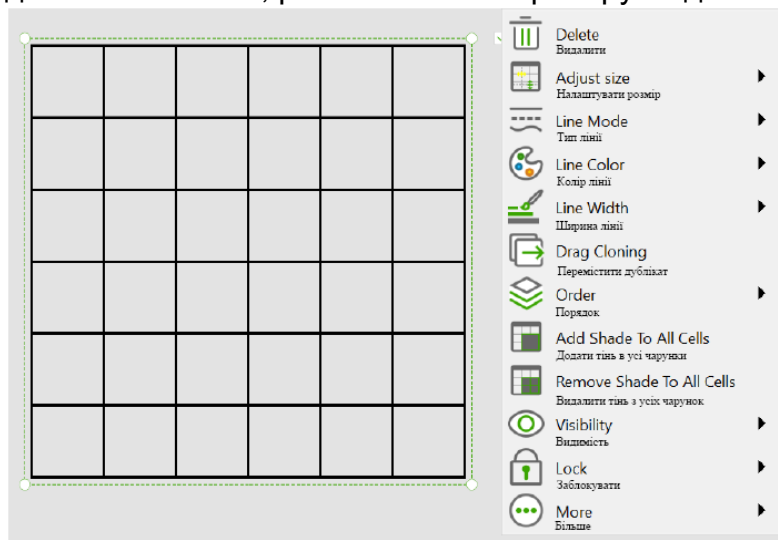
Вставка

Це меню дає можливість вставити текстовий блок, медіафайл, а також таблицю (показано нижче).



Вставити таблицю

Після вставки таблиці можна скористатися функціями її редагування, зокрема, таблицю можна видалити, змінити її розмір, тип ліній, колір поля тощо за допомогою меню, розташованого праворуч від неї.



Скасування

Скасувати останню операцію

Виконати повторно

Повторити останню скасовану або видалену операцію.



Змінювання розміру

Користувач може вибрати 3 типи подання зображення: збільшене, зменшене, приведенне до розміру екрана.

Переміщення

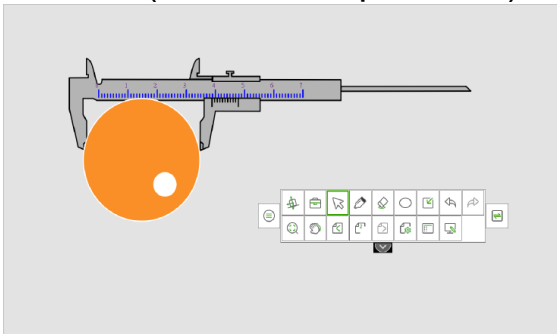
Користувач може виконати операцію з переміщення, здійснивши тривале натискання і перетягування



Провести урок


Введіть “Give Lesson” (“Провести урок”); користувач може демонструвати курс або користуватися програмним забезпеченням віртуальної електронної дошки для одержання допомоги в проведенні навчання.

1. Виводяться зображення полотна на весь екран, панелі інструментів, індексу сторінки, які плавають; щоб сховати їх, клацніть на індексі сторінки.
2. Робота з панеллю інструментів проводиться таким самим чином, як під час підготовки до проведення заняття (“Lesson Preparation”).



Робота з об'єктом

Вибирання

Під час роботи програми, якщо Ви хочете попрацювати з певним об'єктом, першочергово його потрібно вибрати. Клацніть одноразово кнопку “Select”  на панелі інструментів, у цьому разі вказівник миші перетвориться на стрілку для вибирання об'єктів; після цього здійсніть вибирання об'єкта, усі чотири кути якого матимуть вигляд функціональної кнопки, що свідчить про факт вибирання об'єкта. Це проілюстровано на рисунку А.

Після вибирання декількох об'єктів, ознаки тих з них, з якими працюють, стають загальними, як показано на рисунку В.

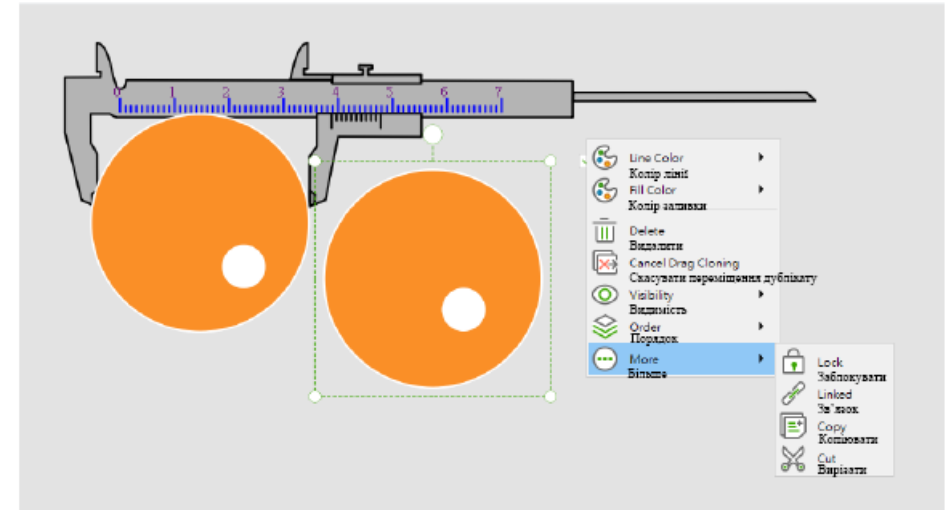


Рисунок А

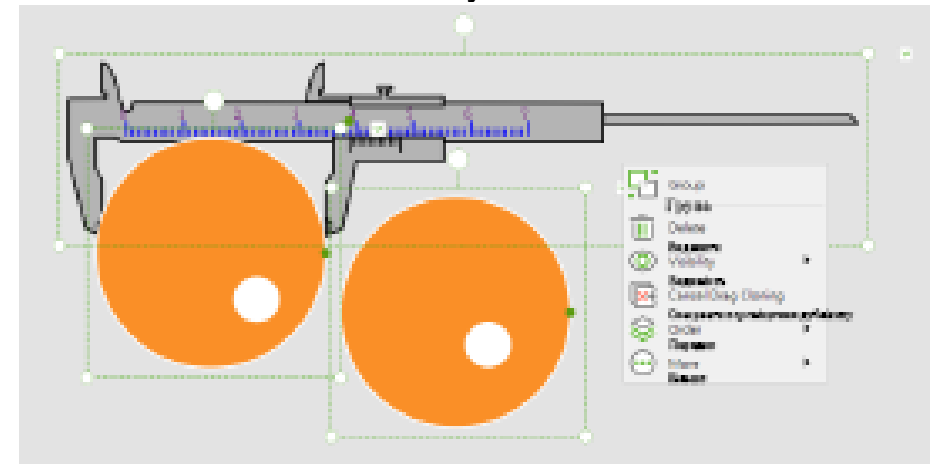


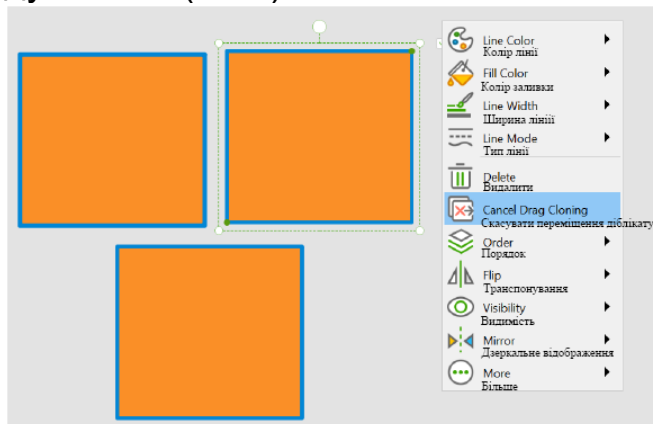
Рисунок В

Знайомство з функціями меню

Перетягування дублікату

Виберіть пункт “Drag Cloning” в об’єктному меню об’єкта.

Після задавання пункту меню “Drag Cloning” вказівник миші переміщується до початкового об’єкта, не набуває хрестоподібної форми; здійснюючи перетягування мишею, можна створювати численні дублікати (копії) об’єкта.



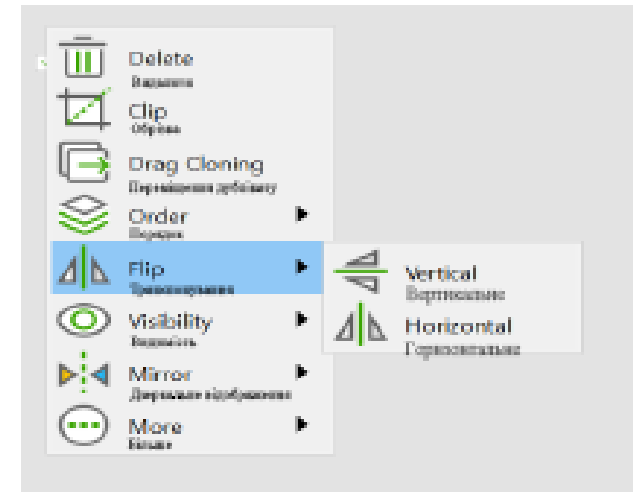
Порядок

Використовується для змінювання ієрархічного зв’язку між більше ніж двома об’єктами. Змінювання ієрархічного зв’язку може бути здійснене за допомогою функцій правого меню, зокрема, “Move Up” (Перемістити вгору), “Move Down” (Перемістити донизу), “Move to Top” (Перемістити в верхню частину), “Move to Bottom” (Перемістити в нижню частину).



Транспонування

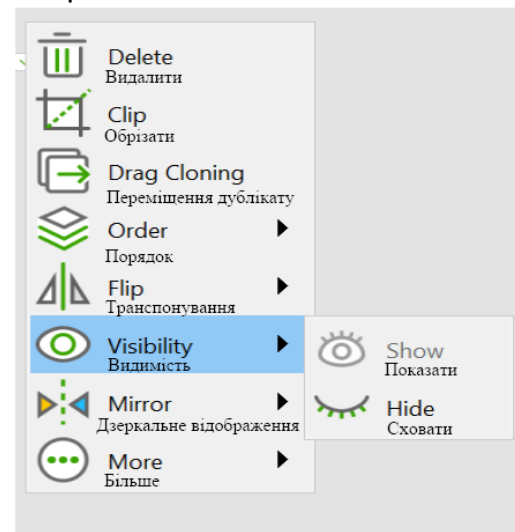
Використовується для горизонтального і вертикального транспонування вибраних об’єктів.



Знайомство з функціями меню

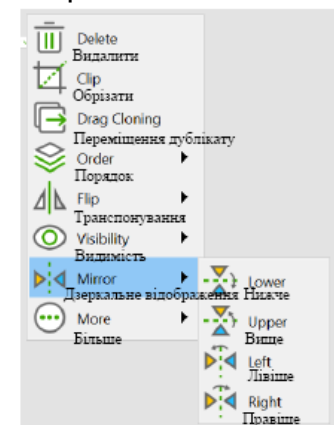
Видимість

Користувач може сховати поточний вибраний об'єкт.



Дзеркало

Користувач може скористатися цією функцією для віддзеркалення об'єкта, вибраного в поточний момент.

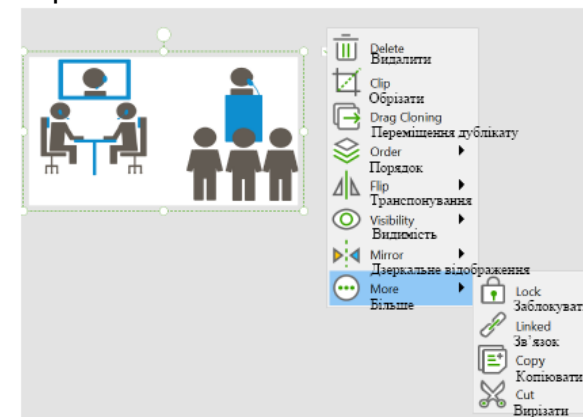


Заблокувати

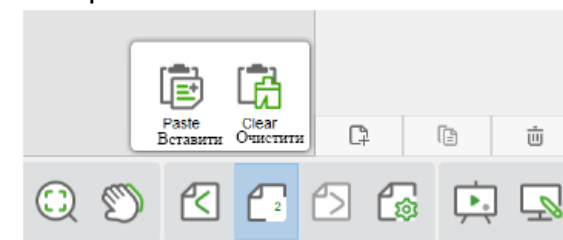
Заблокуйте об'єкт, вибраний у поточний момент, місцеположення якого змінити неможна.

Скопіювати, вирізати

Пункт "Cut", "Copy" ("Вирізати", "Копіювати") можна вибрати в об'єктному меню об'єкта, вибраного в поточний момент, з метою його вирізання або копіювання. Наприклад, якщо для вибраного в об'єкта вибрано операцію вирізання, то його буде вирізано.



Після цього в нижньому правому куті сторінки з'явиться пункт "Paste", "Clear" ("Вставити", "Очистити"). Для вставляння вибраного об'єкта виберіть "Paste".



Зв'язок

Виберіть об'єкт для створення гіперпосилання; користувач може відкрити файл, універсальний вказівник ресурсу, відкритий текст, перейти на сторінку віртуальної дошки; він може відкривати також такі інструменти як "Curtain" ("Завіса"), "Spotlight" ("Підсвічування"), "Magnifier" ("Збільшувач"), "Calculation" ("Розрахунок"), "Micro-course" ("Мікрокурс"), як показано на рисунках.

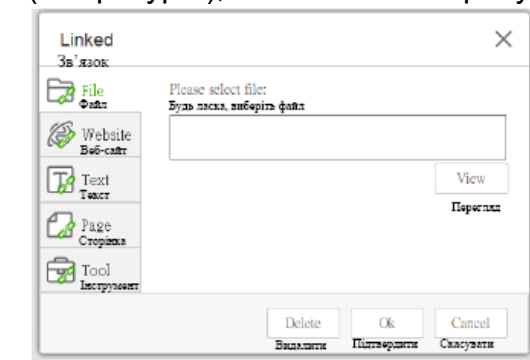


Рисунок А

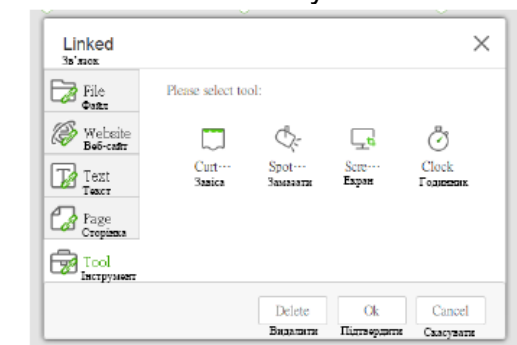


Рисунок В