

Tablă interactivă YC82

Ghid de utilizare

1.Introducere

Tabla interactivă YC82 folosește tehnologia prin infraroșu (IR) cu o atingere. Tehnologia IR se bazează pe utilizarea receptoarelor infraroșii Light Emitting Diode (LED) de-a lungul axei orizontale X, și a axei verticale Y. Când un utilizator atinge suprafața interactivă, razele infraroșii emise de fasciculul LED sunt truncate și receptorul transmite poziționarea pe axele X-Y către calculator printr-un port de control. Tehnologia prin infraroșu va deveni, cu siguranță, principala tehnologie folosită de sistemele touchscreen.

Tabla interactivă YC82 reprezintă un instrument profesional și interactiv pentru sălile de curs. Este o tablă inteligentă care poate fi folosită atât ca prezentare a materialelor de curs, cât și ca predare deoarece suprafața tablei permite scrierea cu carioca.

Suprafața de scris este realizată dintr-un material metalo-ceramic rezistent la zgârieturi. Rama tablei este confecționată din aluminiu și are suport pentru cretă și marker. Cu o diagonală a suprafeței de proiecție de 203 cm, tabla interactivă YC82 transformă spațiul de lucru într-un mediu dinamic, aducând un plus de interactivitate.

Datorită posibilității de a adăuga adnotări sau orice alte completări pe orice document deschis (word, excel, powerpoint, pdf, etc.), cursurile predate vor deveni mult mai interesante și mai eficiente. Prezentările pot fi salvate sau înregistrate în timp real, pentru a putea fi vizualizate sau editate ulterior. De asemenea, flexibilitatea tablei interactive YC82 face posibilă rularea oricărei surse multimedia, sau navigarea pe internet. Textele pot fi introduse cu ajutorul tastaturii virtuale. Pe laterale, tabla dispune de butoane pentru acces rapid al unor comenzi. De asemenea, tabla interactivă YC82 are o suprafață specială care poate face posibilă scrierea cu markere uscate tip whiteboard.

2. Dimensiuni și specificații tehnice

1. Dimensiuni	
Diagonala suprafeței de scris	203 cm
Dimensiunea tablei	179.2x130.2x4 cm
Greutate netă	21 kg
Format (L:l)	4:3
2.Specificații tehnice	
Tehnologie	Detectare prin infraroșu
Mod de scriere	Prin simpla atingere a tablei cu arătătorul interactiv sau cu degetul
Mod acționare	Single-touch
Rezoluție	4096*4096 pxi
Viteza urmărire semnal	8 m/s
Viteza de transmisie	12 m/s
Viteza de procesare	120 puncte/s
Tip conectare	USB
Consum	≤100mA
Temperatura de lucru	-30~50℃
Umiditate de operare	20~90%
Unghi de vizualizare	Orizontal: 170°
	Vertical:160°
3.Accesorii	
Cablul USB 10m	
Arătător interactiv	
Cd Soft de instalare	
4.Echipamente suplimentare necesare	
Calculator	

Videoproiector
Cablu VGA

3. Configurarea YCWhiteBoard

3.1. Conectarea la calculator

În partea din stânga jos a tablei se află un port USB. Conectați unul din cele două capete ale cablului USB la portul USB al tablei, iar celălalt capăt al cablului la un port USB din calculator.

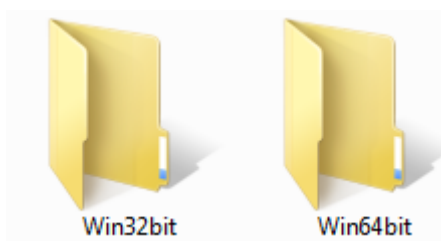
Conectați videoproiectorul, prin intermediul unui cablu VGA, la calculator.

Notă: Asigurați-vă că imaginea reprodusă de videoproiector nu depășește limitele tablei interactive. Consultați manualul de utilizare al videoproiectorului pentru o configurare și poziționare corectă a imaginii proiectate.

3.2. Instalarea software-ului

3.2.1. Instalarea pe Windows XP/Vista 32-bit

Introduceți CD-ul livrat împreună cu tabla interactivă YC82. După cum se poate observa în imagine, pe CD se află două directoare denumite astfel: Win32bit, respectiv Win64bit.

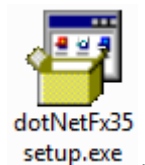


Notă: 1. Pentru aflarea sistemului de operare al calculatorului pe care se dorește instalarea, click Start, click-dreapta My Computer și apoi Properties. Va afișa o fereastră în care se găsesc informații despre sistem cât și versiunea de Windows pe care lucrează.

2. Dacă sistemul lucrează pe Windows XP și în descriere nu apare „x64 Edition”, atunci calculatorul rulează o versiune de 32-bit.

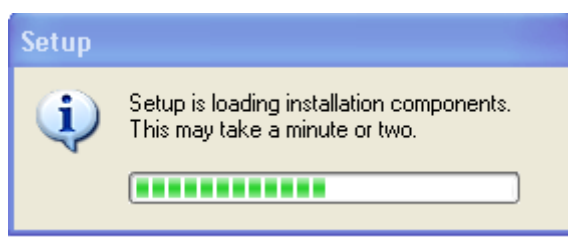
Deschideți directorul Win32bit cu dublu-clic, sau clic dreapta și Open.

Deschideți directorul WritingSoftware cu dublu-clic, respectiv folderul DotNetFX35.

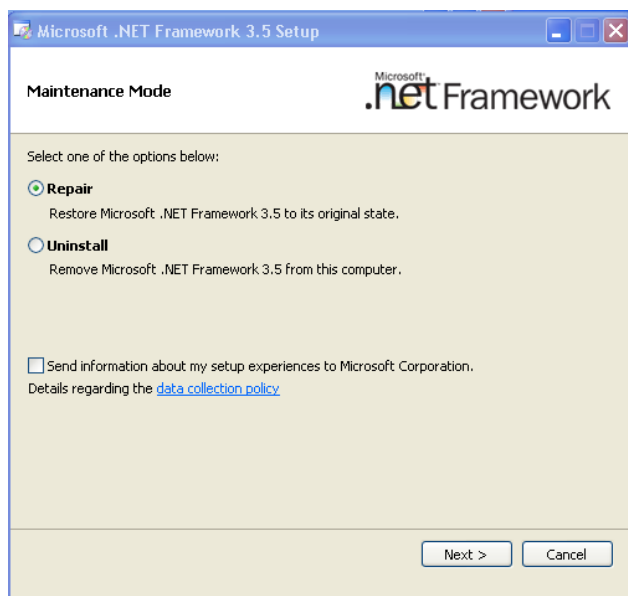


Executați cu dublu-clic fișierul dotNetFx35Setup.exe

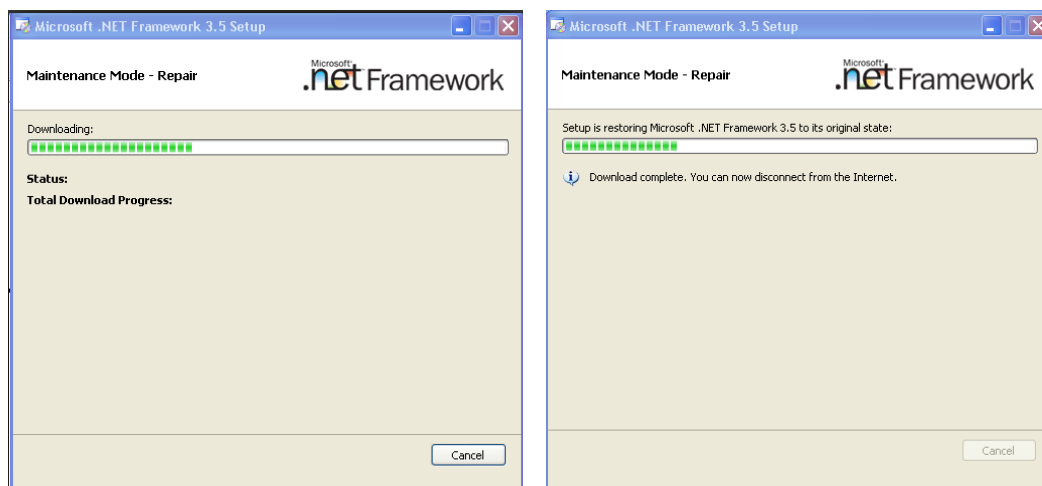
După executare, va fi afișată fereastra din imagine:



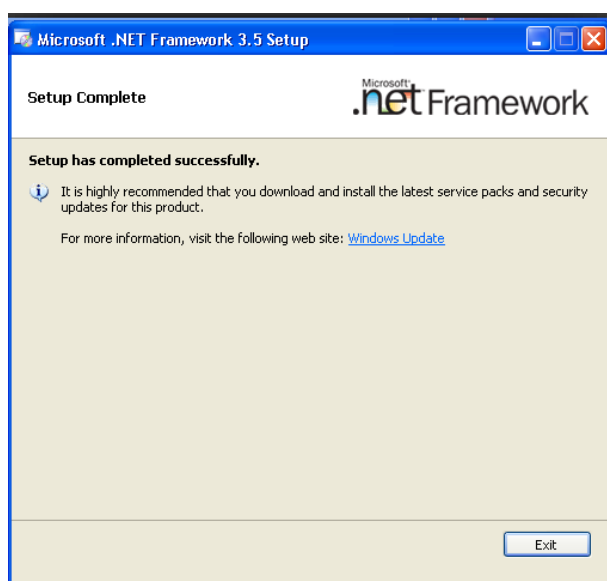
urmată de fereastra:



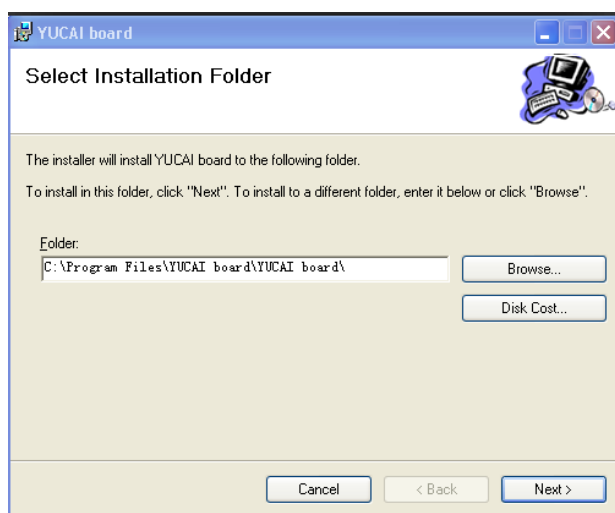
Clic „Next”. Vor apărea următoarele ferestre:



După afișarea următoarei ferestre din imagine, faceți clic pe „Exit” :

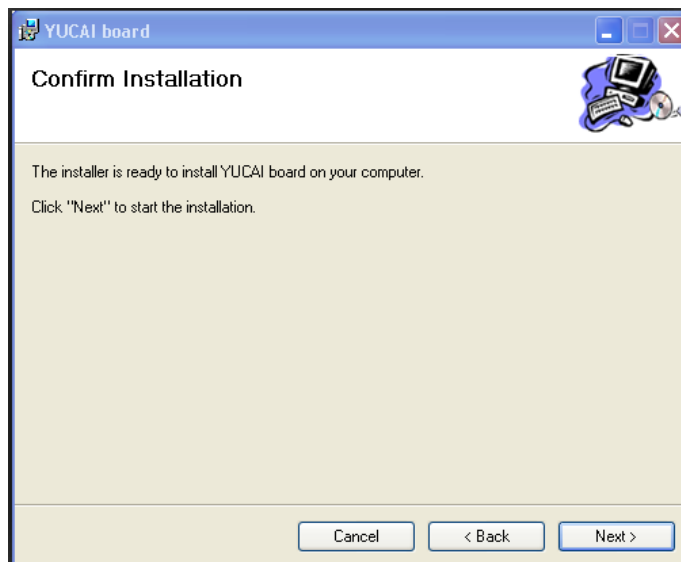


După această procedură, instalarea va continua cu următoarea fereastră:

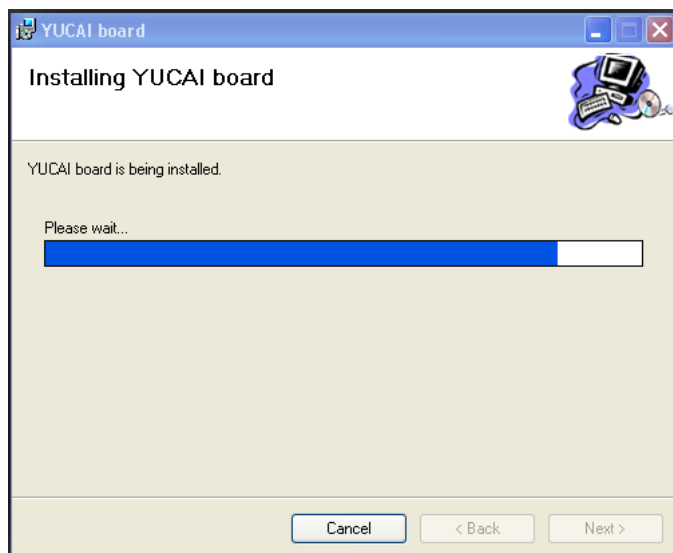


Vă rugăm să selectați directorul în care doriți să se facă instalarea utilizând butonul „Browse”.

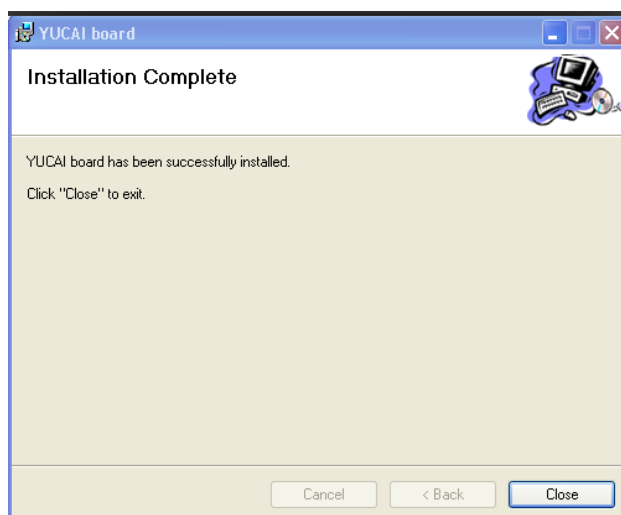
Clic „Next”. Următoarea fereastră ar trebui să apară:



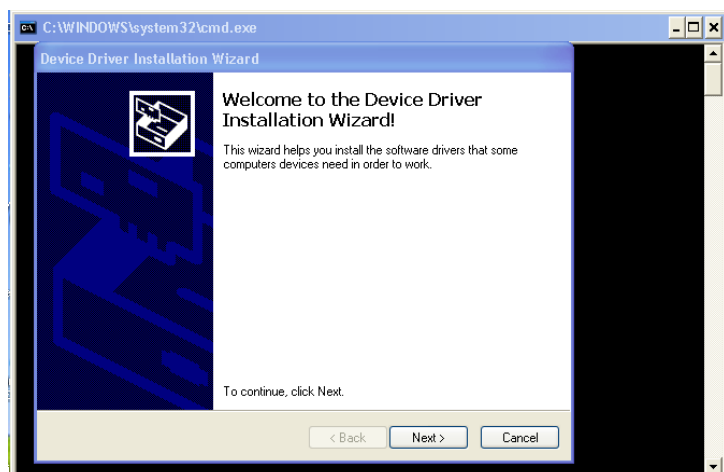
Pentru a continua instalarea, clic „Next”. Următoarea fereastră ar trebui să apară:



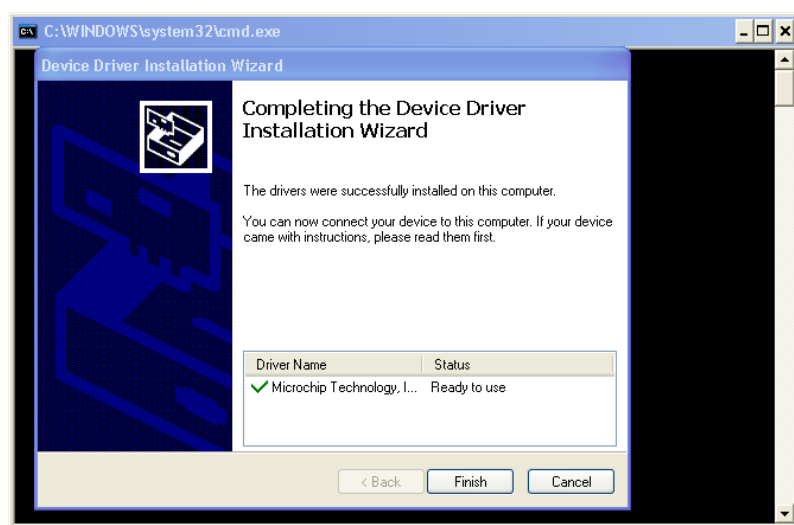
Dupa terminarea instalării, următoarea fereastră ar trebui să apară:



Clic „Close”. Așteptați un moment pentru afișarea următoarei ferestre:



Clic „Next” pentru a continua instalarea. Următoarea fereastră ar trebui să apară:



Clic „Finish” pentru a termina instalarea.

După terminarea instalării, pictograma  ar trebui să apară în bara de instrumente. Dacă această pictogramă nu apare, accesați directorul YCWhiteBoard astfel: Start → All Programs

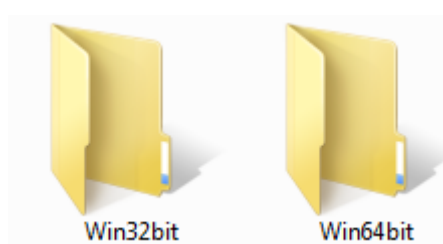
→ YCWhiteBoard →  Locate Soft.

Dacă în colțul din dreapta jos va apărea pictograma  , înseamnă că tabla interactivă este conectată și funcțională. Dacă va apărea pictograma  , înseamnă că tabla interactivă nu este conectată la calculator. Pentru remedierea acestei probleme, verificați conexiunea cablului USB.

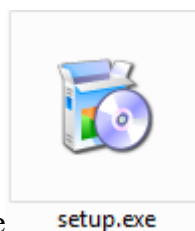
După aceste proceduri, se recomandă restartarea calculatorului. După această operațiune, pictograma  ar trebui să apară în bara de instrumente automat. Astfel nu va trebui să repetați procedura de localizare a soft-ului ori de câte ori conectați tabla interactivă la calculator.

3.2.2. Instalarea pe Windows 7 32-bit

Introduceți CD-ul livrat împreună cu tabla interactivă YC82. După cum se poate observa în imagine, pe CD se află două directoare denumite astfel: Win32bit, respectiv Win64bit.

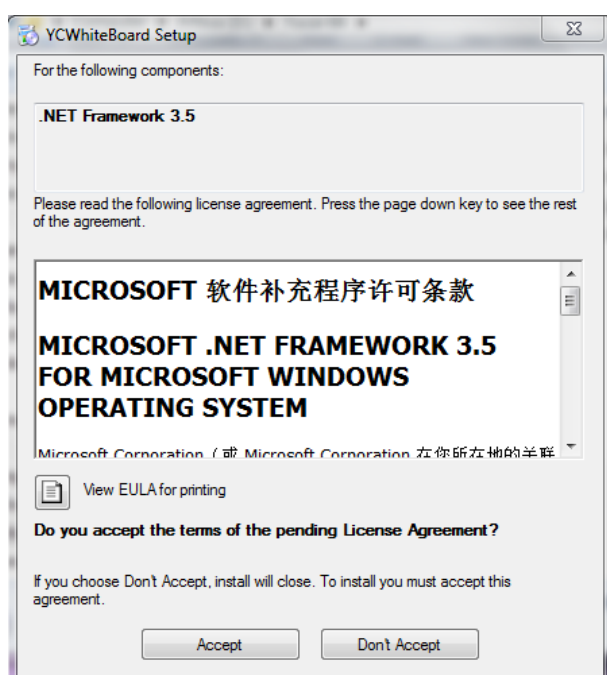


Deschideți directorul Win32bit cu dublu-clic, sau clic dreapta și Open.



Executați cu dublu-clic fișierul setup.exe .

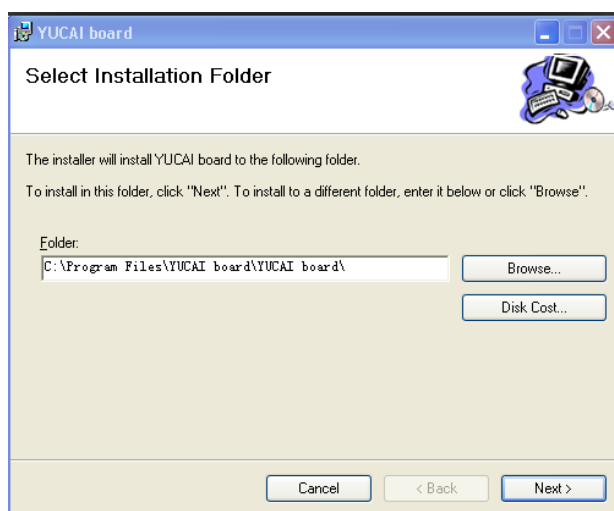
Următoarea fereastră va fi afișată:



Pentru a continua instalarea, va trebui să citiți și să acceptați acordul de licențiere.

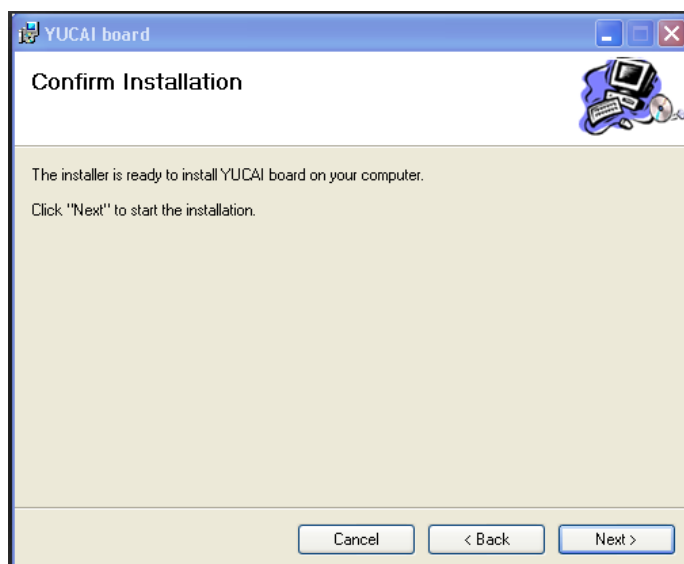
Clic „Accept” pentru a continua.

Următoarea fereastră va fi afișată:

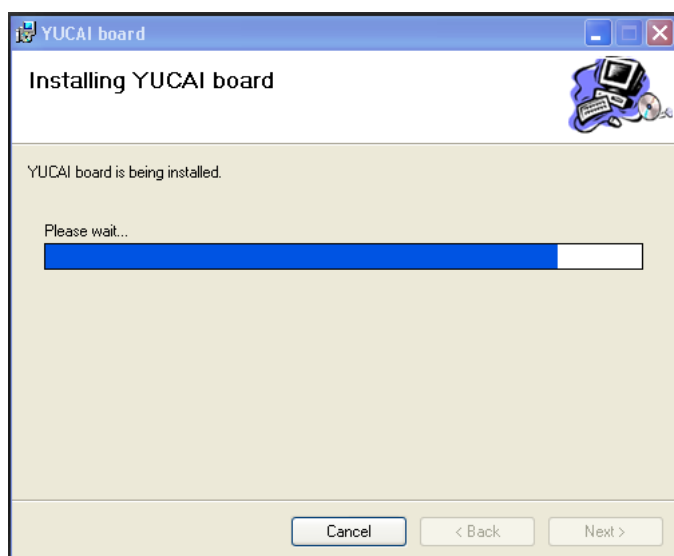


Vă rugăm să selectați directorul în care doriți să se facă instalarea utilizând butonul „Browse”.

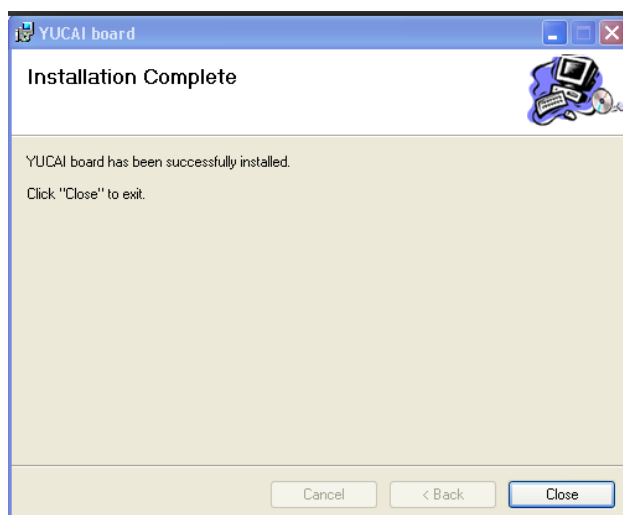
Clic „Next”. Următoarea fereastră ar trebui să apară:



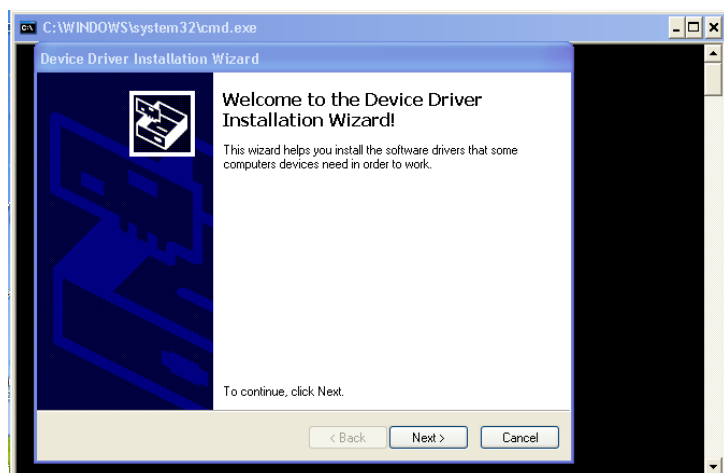
Pentru a continua instalarea, clic „Next”. Următoarea fereastră ar trebui sa apară:



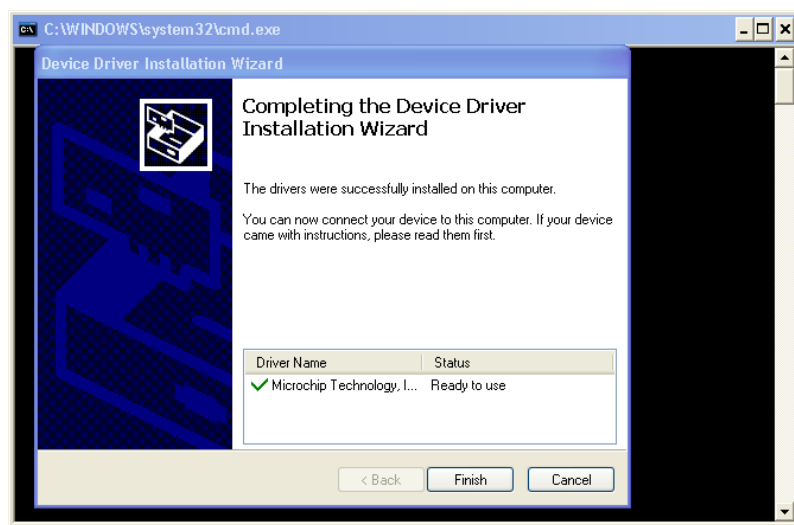
Dupa terminarea instalării, următoarea fereastră ar trebui sa apară:



Clic „Close”. Așteptați un moment pentru afișarea următoarei ferestre:



Clic „Next” pentru a continua instalarea. Următoarea fereastră ar trebui să apară:



Clic „Finish” pentru a termina instalarea.

După terminarea instalării, iconița  ar trebui să apară în bara de instrumente. Dacă această iconița nu apare, accesați directorul YCWhiteBoard astfel: Start → All Programs →

YCWhiteBoard →  Locate Soft.

Dacă în colțul din dreapta jos va apărea iconița , înseamnă ca tabla interactivă este conectată și funcțională. Dacă va apărea iconița , înseamnă ca tabla interactivă nu este conectată la calculator. Pentru remedierea acestei probleme, verificați conexiunea cablului USB.

3.2.3. Instalarea pe Windows 64-bit

Instalarea pe un sistem de operare de 64-bit se efectuează similar instalării pe Windows 32-bit, cu mențiunea că se vor folosi fișierele din directorul Win64bit.

Pentru instalarea pe Windows XP/Vista se va folosi procedura explicată anterior la subcapitolul 3.1. *Instalarea pe Windows XP/Vista 32-bit*, iar pentru instalarea pe Windows 7 64-bit se va folosi procedura explicată anterior la subcapitolul 3.2. *Instalarea pe Windows 7 32-bit*.

3.3. Dezinstalarea

Dezinstalarea soft-ului YCWhiteBoard se poate face prin două metode:

- Clic Start → All Programs → YCWhiteBoard → Uninstall
- Clic Start → Control Panel → Add or Remove Programs → YCWhiteBoard

Notă : Pentru Windows 7 a doua metodă de dezinstalare se efectuează astfel: Start → Control Panel → Programs → Programs and Futures → din listă se selectează YCWhiteBoard, si clic Uninstall.

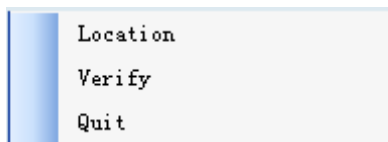
4. Utilizarea produsului

4.1. Calibrarea

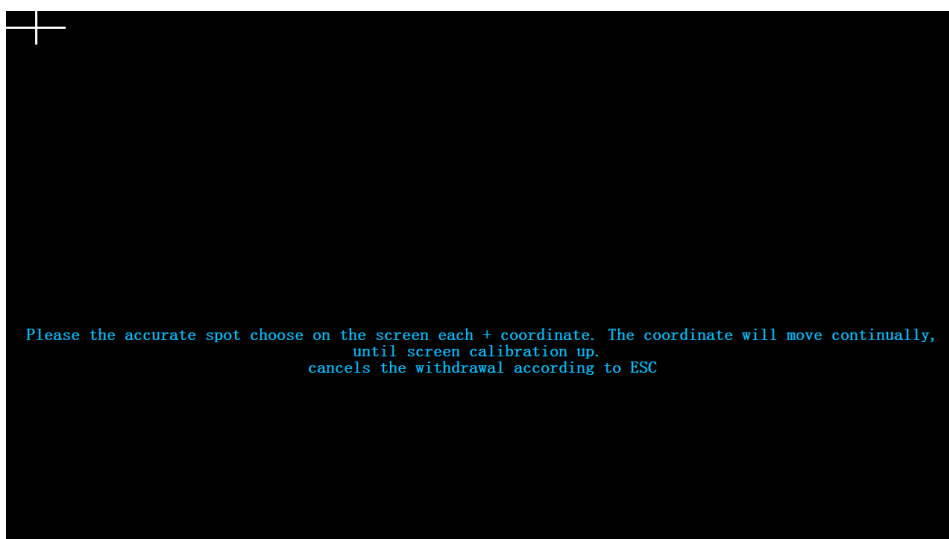
După ce au fost efectuați pașii anteriori cu privire la conectarea la calculator și instalarea soft-ului, se poate face calibrarea tablei interactive YC82 astfel:

Pasul 1: În partea dreaptă jos va apărea pictograma .

Clic dreapta pe aceasta va genera următoarea fereastră:



Pasul 2: Clic „Location” pentru a afișa interfața necesară calibrării table interactive. După acest pas, va fi afișată următoarea imagine:



Notă: Pentru calibrarea și utilizarea tablei interactive este recomandat să se folosească stiloul interactiv care vine inclus în pachet, însă se poate folosi chiar și degetul.

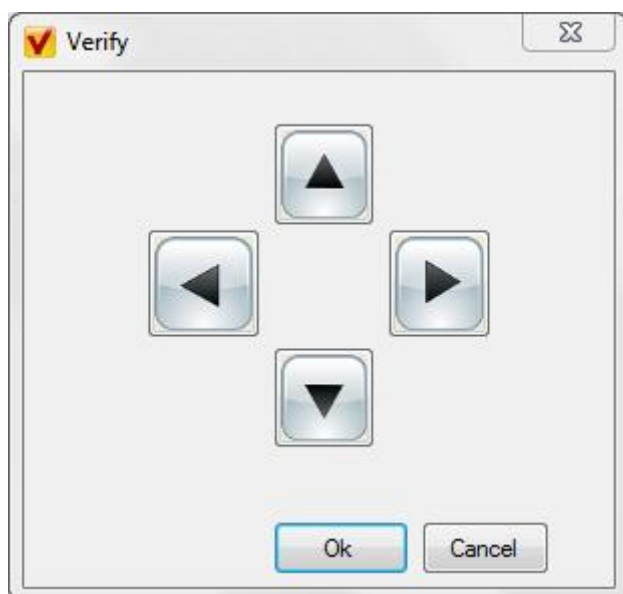
Pentru a calibra tabla interactivă, se atinge centrul simbolului în formă de plus apărut pe ecran. După acest pas, un alt simbol identic va apărea într-o altă poziție. După 6 astfel de proceduri, calibrarea este terminată.

Notă: Odată calibrat, soft-ul va salva parametrii corespunzători calibrării. Astfel, nu este necesar să se repete acest procedeu, ori de câte ori tabla interactivă va fi folosită.

Notă: Dacă videoproiectorul a fost mutat/schimbă/sau are altă poziție decât cea inițială, atunci este necesară reluarea procedurii de calibrare.

4.2. Verificarea calibrării

După procesul de calibrare, va fi afișată fereastra din următoarea imagine.



Aceasta constă în verificarea calibrării.

Dacă punctul în care acționează stiloul interactiv și cursorul nu coincid, atunci va trebui să corectați folosind cele patru butoane corespunzătoare funcțiilor „Sus”, „Dreapta”, „Jos”, „Stânga” până când acestea coincid.

4.3. Utilizarea soft-ului YCWhiteBoard

4.3.1. Executarea

După instalare, și după ce ați efectuat pașii de calibrare și verificare puteți utiliza



aplicația YCWhiteBoard. Executați dublu clic pe comanda rapidă de pe desktop **YCWhiteBo...**, sau clic Start → All Programs → YCWhiteBoard → Board Soft.

4.3.2. Prezentarea soft-ului

După executarea soft-ului YCWhiteBoard, va fi afișată interfața de conectare după cum este prezentat în imagine:

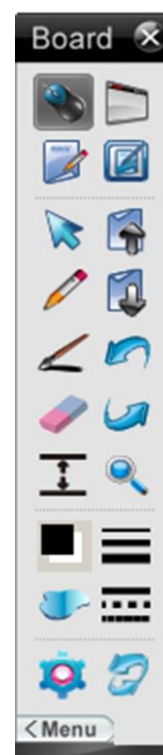


Pentru a lansa aplicația, este necesar să completați câmpurile „User Name” sau „Password”. Pentru a continua, clic „Ok”.

După lansarea soft-ului, în partea dreaptă va apărea bara de instrumente, după cum este prezentat în imaginea alăturată.

Bara de instrumente este structurată în patru domenii de funcționare:

- Domeniul de funcționare 1
- Domeniul de funcționare 2
- Domeniul de funcționare 3
- Domeniul de funcționare 4



1

2

3

4

Domeniul de funcționare 1

Pe domeniul de funcționare 1 se găsesc cele patru moduri de utilizare și anume:

- Mouse Model 
- Window Model 
- Annotation Model 
- Full Screen Mode 

Domeniul de funcționare 2

Pe domeniul de funcționare 2 se găsesc următoarele funcții:

- Select Objects  → Are proprietatea de a opera asupra conținutului paginii. Puteți selecta obiecta pentru a mări, a micșora, a copia, ș.a.
- Page Up (P)  → Se întoarce la pagina anterioară
- Page Down (N)  → Trece la pagina următoare
- Standard Pen  → Creion standard
- Brush Pen  → Cariocă
- Undo  → Anulează ultima operație
- Redo  → Recuperează ultima operație anulată
- Medium Eraser  → Asemănător radierei
- Curtain  → Cortină
- Magnifier  → Are proprietatea de a mări o zonă preferențială

Domeniul de funcționare 3

Pe domeniul de funcționare 3 se găsesc următoarele funcții:

- Color  → Culoare
- Pen Width  → Grosimea creionului

- Transparency  → Transparentță
- Line Style  → Tipul liniei

Domeniul de funcționare 4

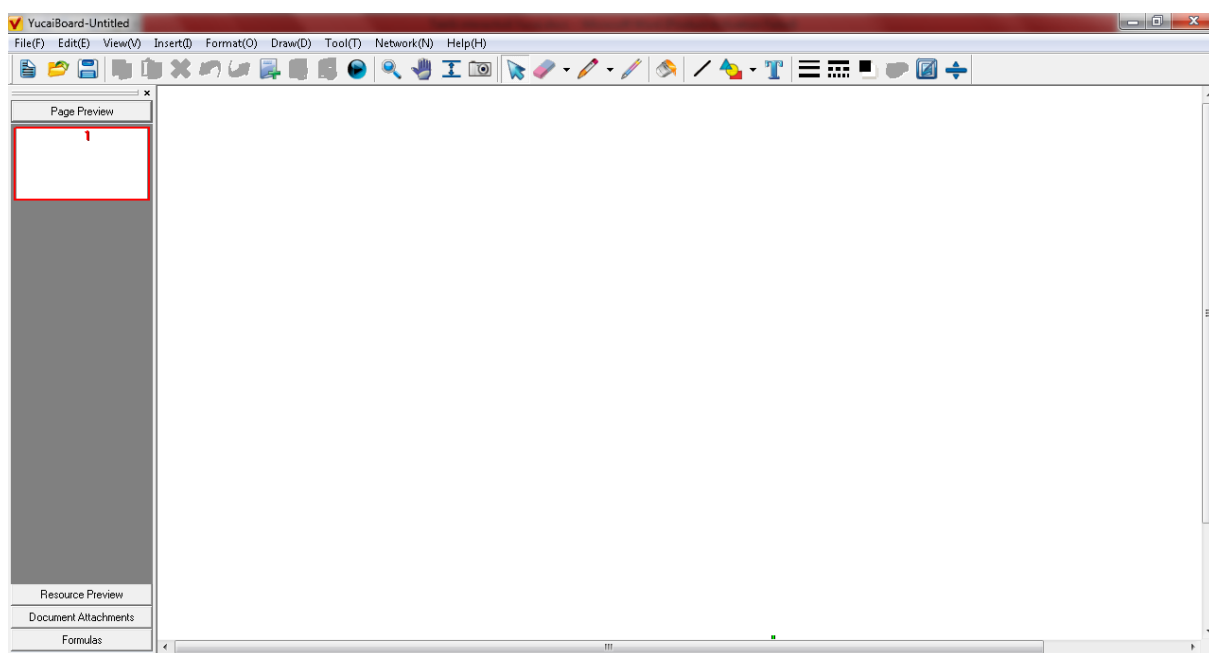
Pe domeniul de funcționare 4 se găsesc următoarele funcții:

- Setup  → Setări
- Restore  → Restaurare
- Menu  → Meniu

4.3.3. Utilizarea soft-ului

Interfața principală în care se va lucra este Window Model. Apăsați clic pe pictograma

corespunzătoare  . Va fi afișată o fereastră ca în imaginea următoare:



După cum se poate observa în imagine, interfața include un meniu: File (F), Edit (E), View (V), Insert (I), Format (O), Draw (D), Tool (T), Network (N), Help (H).

Meniul File

Așa cum se poate vedea în imaginea următoare, meniul „File” conține 12 funcții.

Numele, pictograma corespunzătoare și descrierea acestora se pot vedea în tabelul 1.1.

Clic „File” va genera următoarea fereastră:



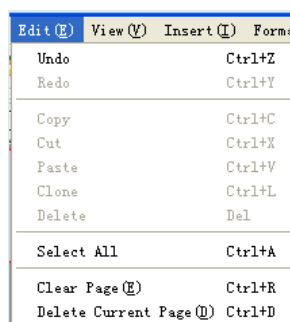
Tabel 1.1

Icon	Name	Function
	New	Afișează o nouă pagină albă
	Open	Deschide un fișier existent
	save	Salvează fișierul curent în directorul implicit
	Save as	Salvează fișierul curent în directorul specificat
	Import	Importă fișiere format doc, xls, ppt, pdf, etc. și se pot edita.
	Print Preview	Examinarea paginii de imprimat
	Print	Printează pagina
	Export Pictures	Salvează fișierul curent ca imagine
	Export HTML	Salvează fișierul curent în format HTML
	Export Resources	Salvează fișierul curent sub formă de resurse
	Send E-mail	Se poate trimite e-mail direct
	Exit	Închidere soft WhiteBoard

Meniul Edit

Așa cum se poate vedea în imaginea următoare, meniul „Edit” conține 10 funcții. Numele, pictograma corespunzătoare și descrierea acestora se pot vedea în tabelul 1.2.

Clic „Edit” va genera următoarea fereastră:



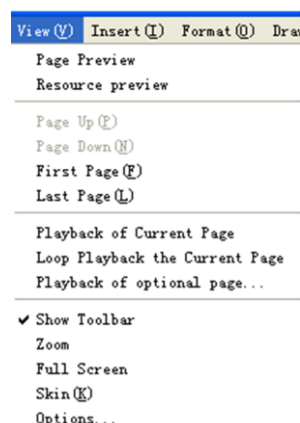
Tabelul 1.2

Icon	Name	Function
	Undo	Anulează ultima operație
	Redo	Recuperează ultima operație anulată
	Copy	Copiază obiectul ales. Obiectul ales este păstrat în locația originală.
No Icon	Cut	Extrage obiectul ales și îl păstrează în memoria Clipboard pentru a fi lipit. Obiectul ales se șterge din memoria originală.
	Paste	Lipește obiectul într-o locație specificată.
No Icon	Clone	Copiază și lipește un obiect ales
	Clear	Șterge obiectul ales.
No Icon	Select All	Selectează conținutul paginii.
No Icon	Clear	Șterge tot conținutul scris din pagina curentă.
No Icon	Delete Page	Șterge întreaga pagină.

Meniul View

Așa cum se poate vedea în imaginea următoare, meniul „View” conține 14 funcții. Numele, pictograma corespunzătoare și descrierea acestora se pot vedea în tabelul 1.3

Clic „View” va genera următoarea fereastră:



Tabelul 1.3

Icon	Name	Function
No Icon	Page Preview	Examinează pagina curentă
No Icon	Resource Preview	Examinează librăria de resurse
	Previous Page	Se întoarce la pagina anterioară
	Next Page	Trece la următoarea pagină
No Icon	First Page	Se întoarce la prima pagină de la pagina curentă
No Icon	Last Page	Se întoarce la pagină anterioară de la pagina curentă
	Playback the Current Page	Redă înregistrarea de la pagina curentă
No Icon	Loop Playback the Current Page	Redă repetitiv înregistrarea de la pagina curentă
No Icon	Playback of the Optional Page	Redă înregistrarea de la o pagină aleasă
No Icon	Show Toolbar	Arată sau ascunde bara de instrumente
No Icon	Zoom	Poate mări pagina curentă
No Icon	Full Screen	Ascunde bara de instrumente și afișează interfața de lucru pe tot ecranul
	Skin	Schimba culoarea barei de instrumente
	Options	Opțiuni setare parametrilor

• Redare pagina curentă

Fiecare process este înregistrat, astfel puteți reda înregistrarea oricând doriți.



Puteți modifica viteza de redare folosind acest buton;  clic pe acest buton pentru a

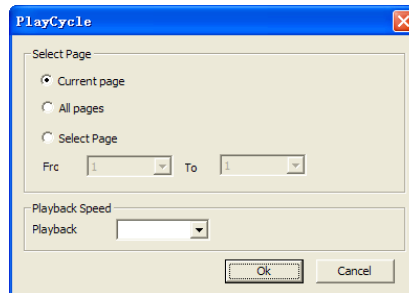
ajunge la poziția inițială;  clic pe acest buton pentru a porni înregistrarea;  clic pe acest buton

pentru a opri înregistrarea;  clic pe acest buton pentru a închide fișierul media.



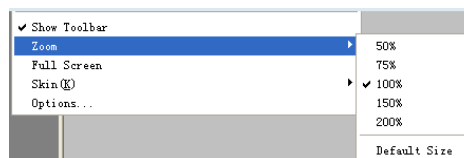
- **Redare pagină aleatorie**

Puteți selecta paginile care doriți să fie redade. După cum se poate observa în imaginea de mai jos, meniul oferă posibilitatea selectării paginii dorite și reglarea vitezei de redare.



- **Zoom**

După cum se poate observa în imagine, puteți selecta rata de vizualizare a paginii curente.



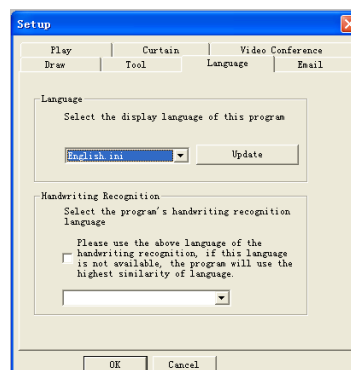
- **Interfață personalizabilă**

Tipurile de interfață suportate:



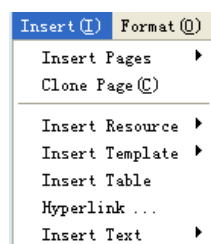
- **Opțiuni**

Puteți customiza anumite funcții modificând setările ca în imaginea de mai jos:



- **Funcția Insert**

După cum se poate observa în figura următoare, funcția Insert conține 7 subfuncții. Pentru denumire, respectiv descriere, vă rugăm consultați tabelul 2.1

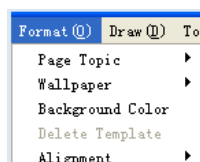


Tabel 2.1

Denumire	Descriere
Insert Page	Inserează pagină nouă
Clone Page	Copiază și inserează pagina curentă
Insert Resources	Inserează imagini, texte și alte resurse
Insert Template	Inserează template-ul în pagina curentă
Hyperlink	Inserează link-ul în pagina curentă
Insert Text	Inserează text în pagina curentă

- **Funcția Format**

Funcția format conține 5 subfuncții. Pentru denumirea și descrierea acestora, vă rugăm consultați tabelul 2.2



Tabel 2.2

Denumire	Descriere
Page Theme	Denumeste tema paginii și aplică pe toate paginile
Wallpaper	Adăugare wallpaper în pagina curentă
Background Color	Setează culoarea de pe fundal a paginii curente
Delete Template	Șterge template-ul paginii curente
Alignment	Ajustează poziția obiectului selectat în pagina curentă

• Funcția Paint

Funcția Paint include 15 subfuncții. Pentru pictograma, denumire și descriere, vă rugăm consultați tabelul 2.3



Tabel 2.3

Icon	Name	Function
	Select Objects	Operează asupra paginii curente. Selectează obiecte pentru a mări, micșora, copia, lipi, etc.
	Several Objects	Selectează simultan mai multe obiecte
	Standard Pen	Creion standard. Desenază ca un creion obișnuit.
	Highlighters	Marker semitransparent pentru marcaj.
	Brush Pen	Creion tip cariocă
	Row Pen	Creion tip pensulă
	Texture Pen	Creion tip textură
	Seal	Ștampilă
	Eraser	Șterge conținutul paginii.
	Handwriting Recognition	Recunoaștere scris de mână și tipărire în scris digital
	Smart Pen	Recunoaștere triunghiul, patrulaterul, cercul și elipsa în figure standard.
	Straight Line	Selectează tipul liniei
	Geometric Shape	Desenează figure geometrice standard.

	Spray Tool	Colorează regiunile selectate.
	Scratch Card Brush	Dezvăluie zona acoperită și arată conținutul acestora.

- În figura de mai jos sunt redatele cele 5 moduri de scriere astfel:

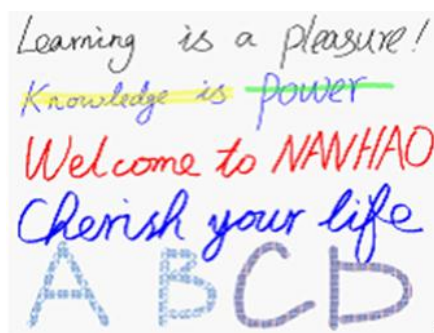
“Learning is a pleasure” este scris cu creion standard.

“Knowledge is power” este scris cu creion standard si marcat cu marker semitransparent.

“Welcome to NANHAO” este scris cu creion tip cariocă.

“Cherish your life” este scris cu creion tip pensulă.

“A B C D” este scris cu creion tip textură.



- Pentru a selecta creionul și culoarea, vă rugăm să faceți clic pe . Puteți selecta culori predefinite. Pentru alte culori, vă rugăm apăsați “More”



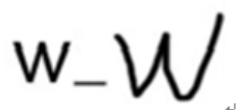
- Guma de șters

Există mai multe tipuri de ștergere: ștergere mică, medie, mare, respectiv ștergere secțiune. În figura de mai jos este reprezentat efectul acestei funcții.



- Recunoaștere scris de mână

Softul permite transformarea scrisului de mână, în scris standard (de calculator). După cum se poate observa în figură, litera “W” din partea dreaptă este scrisă de mână. Astfel softul recunoaște scrisul de mână și îl transformă în caractere standard.



- Funcția Tool

Funcția Tool conține 15 subfuncții. Pentru pictogramă, denumire respectiv descriere vă rugăm consultați tabelul 2.4



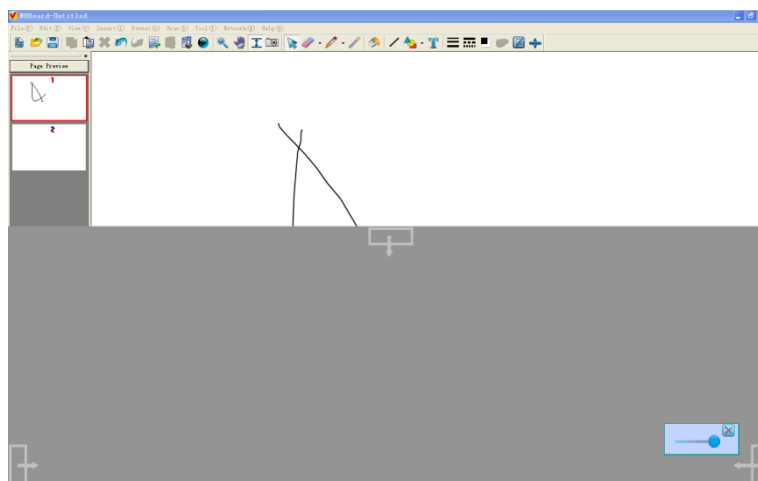
Tabel 2.4

Icon	Name	Functions
	Cortină	Activează funcția tip cortină
	Mută pagina	Puteți muta pagina în orice direcție doriți.
	Lupă	Puteți mări o zonă locală paginii și ajusta mărimea lupei. De asemenea, puteți muta lupa în orice direcție.
	Reflector	Apare efectul luminii date de un reflector.
	Camera	Captură de ecran
	Tastatură virtuală	Activează tastatura virtuală
	Calculator	Activează calculatorul
	Ceas analog	Activează ceasul analog

	Raportor	Activează raportorul. Puteți muta și roti raportorul pentru a măsura unghiul.
	Riglă	Activează rigla. Puteți muta și roti rigla pentru a măsura lungimea unui segment de linie dreaptă.
	Compas	Activează compasul. Puteți muta piciorul stâng pentru a stabili centrului unui cerc, și roti piciorul drept pentru a desena un cerc sau un arc de cerc.
	Triunghi	Activează triunghiul. Are caracteristici similar cu rigla.

- Funcția Cortină

Dacă activați această funcție, ecranul va fi acoperit de o cortină. Folosind săgețile, puteți trage cortina în direcția dorită. De asemenea, transparența cortinei poate fi ajustată.



- Lupă

În figura de mai jos se poate observa efectul funcției “Lupă”



- Reflector

Ecranul va fi acoperit cu o cortină semitransparentă și doar zona dorită va fi luminată. Această funcție este asemănătoare reflectorului. Puteți ajusta mărimea reflectorului și transparența cortinei.

