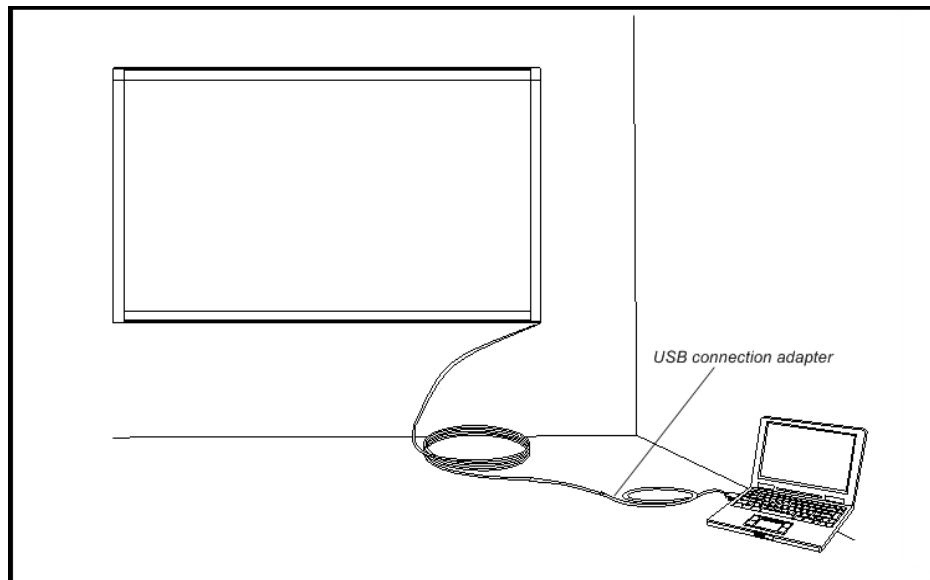


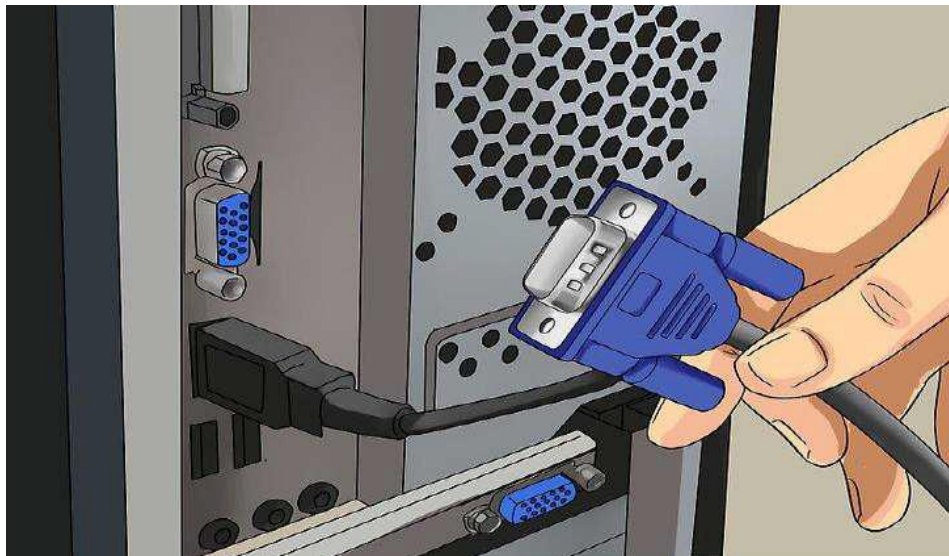
УПУТСТВО ЗА КОРИШЋЕЊЕ **GAOKE** ИНТЕРАКТИВНЕ ТАБЛЕ

1. ПОВЕЗИВАЊЕ

Табла се повезује са компијутером преко USB кабла.

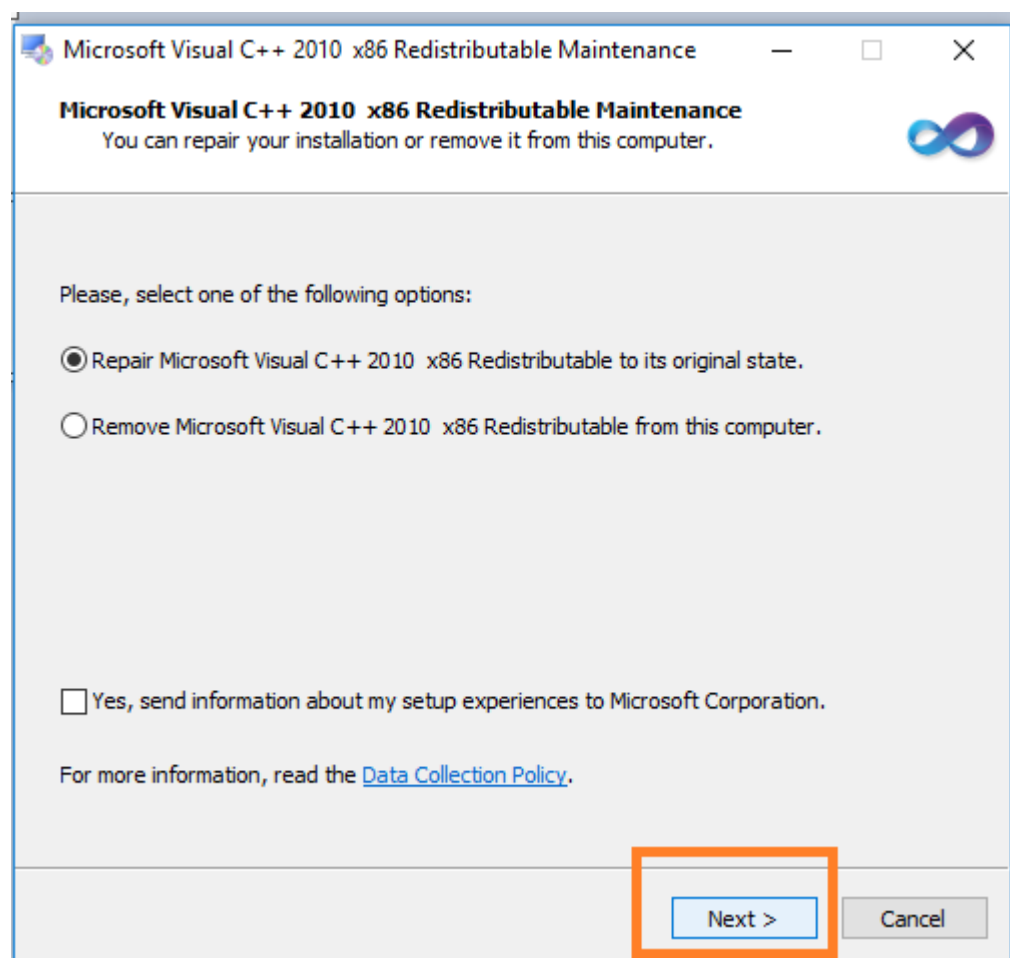
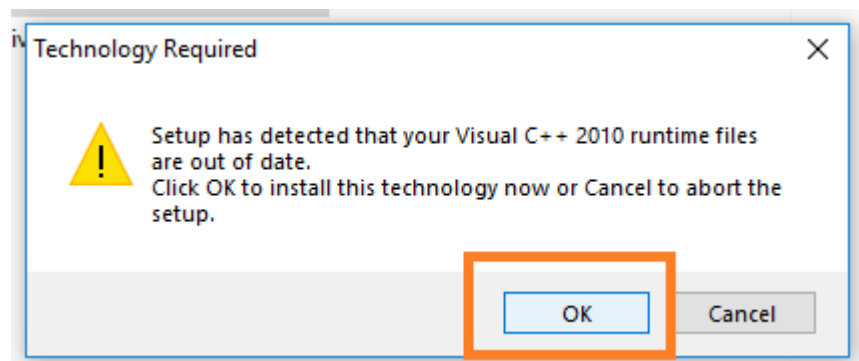
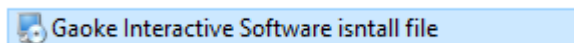


Пројектор се повезује VGA каблом за компијутер.



2. ИНСТАЛИРАЊЕ

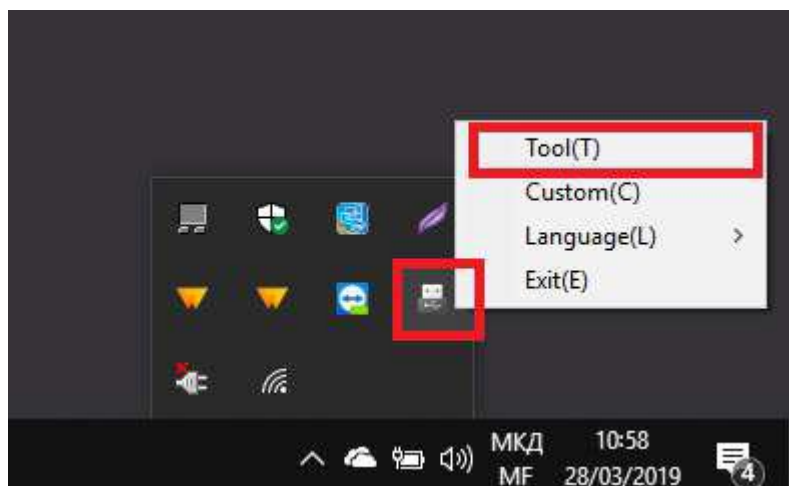
Отвара се инсталациони фајл са флеша или cd-a који иде уз интерактивну таблу и следе се кораци за инсталацију програма.



3. ПОДЕШАВАЊЕ

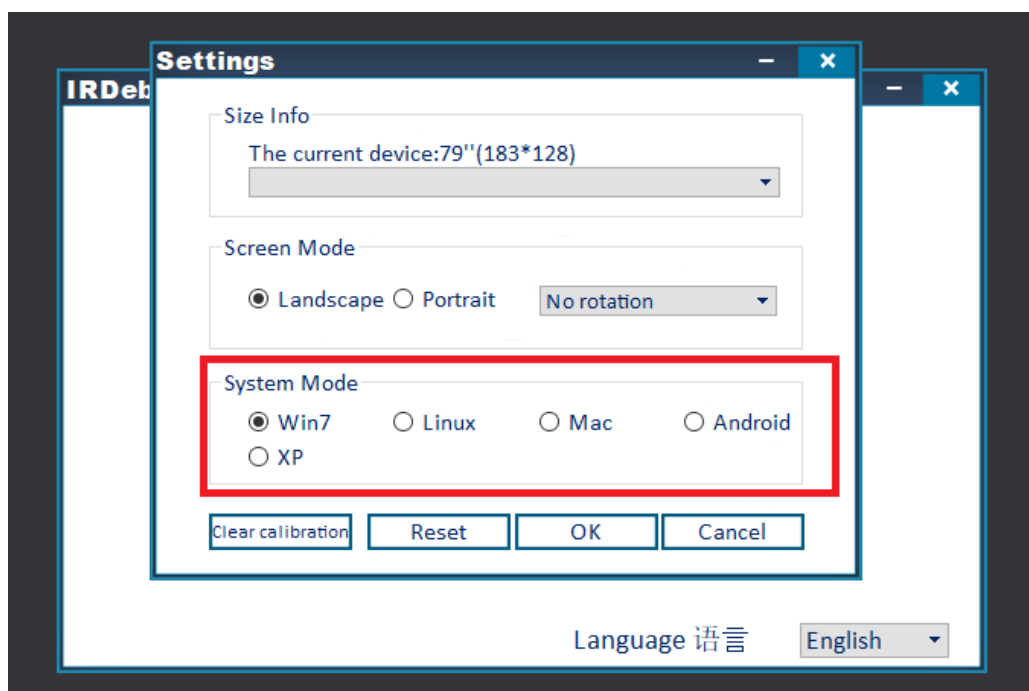
3.1 Подешавања оперативног система

Десним кликом отвара се означена икона на старт траци и одабира се поље "TOOL"



Програм за поставке може да се отвори и преко саме табле, кликом на пречицу "USER SETTINGS" или "CALIBRATE".

Штиклира се одговарајући оперативни систем који је инсталиран на компијутеру: "SETTINGS"

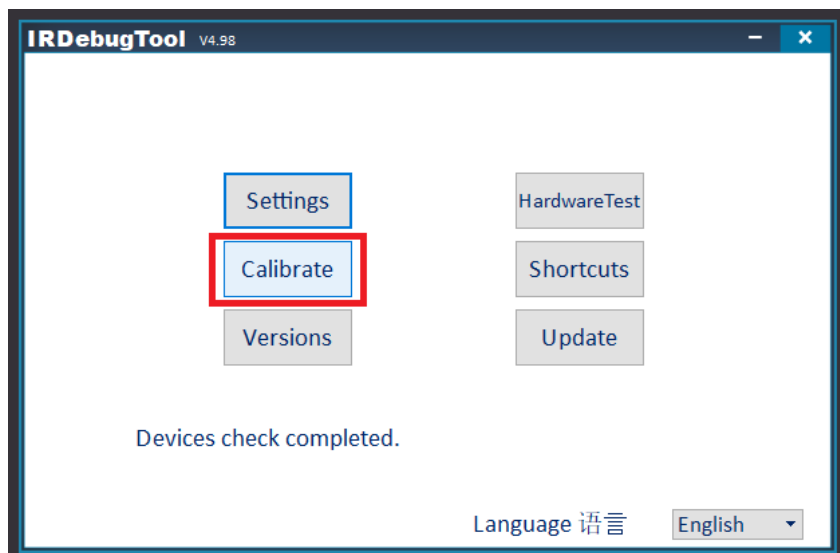


4. КАЛИБРАЦИЈА

Калибрација се ради приликом првог укључивања табле или у случају да има непрецизан додир (на пр. додирујете једно место а реагује по страни).

Десним кликом се отвара означена икона на старт траци и бира се поље **"TOOL"**. Програм за сетирање се може отворити и преко саме табле, кликом на **"USER SETTINGS"** или **"CALIBRATE"**.

Бира се поље **"CALIBRATE"**.



Додирују се 4 означене тачке редоследом којим су означене. Кад се тачка кликне, задржи се док не засветли и изгуби се зелена боја, а затим покаже на коју следећу тачку да се иде. Тачка на коју треба да кликнете је тамније боје.



4.1 Калибрација пречица

Уколико пречице на обе стране табле нису прецизне, потребно је урадити и њихову калибрацију.

Десним кликом се отвара означена икона на старт траци и бира се поље **"TOOL"**.

Програм за сетирање се може отворити и преко саме табле, кликом на **"USER SETTINGS"** или **"CALIBRATE"**.

Штиклира се поље **"SHORTCUTS"**.



Задржавамо се на местима која су означена црвеним у складу са позицијом пречице на самој табли.

ГК Табла: Нове функције

Када говоримо о функцијама, ГК Табла је побољшала старе и додала је нове функције. Што се компатибилности тиче, у потпуности је компатибилна са старијом верзијом и побољшан је меморијски простор програма. Нова верзија погодује корисницима и олакшава им рад.

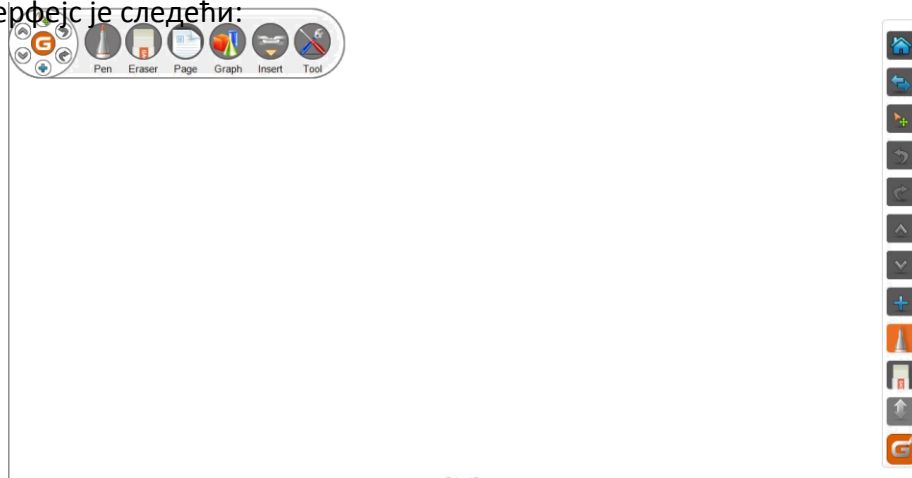
- Алати за више предмета: за математику, енглески, физику, хемију, музичко, ликовно итд.
- Функција лењира: корисник може да користи лењир да нацрта праву линију
- Време снимања докумената: корисник може да сними документе и да подеси време
- Омогућава активацију својства маркера за кретање по тексту “Scrolling marquee”
- Брзина, садржина и боја су прилагодљиве
- Више онлајн ресурса
- Више функција паметне оловке
- Може да се нацрта троугао, чевороугао, петоугао и шестоугао.

Типови режима управљања

Постоји 4 режима управљања за кориснике – режим целог екрана, контролни режим, режим белешки и режим прозора.

1. Режим целог екрана

Интерфејс је следећи:



- На десној страни екрана је приказана стандардна трака са алатима која садржи најчешће коришћене функције , укључујући и неколико начина промене модела режима.
- На левој страни екрана се налази лебдећа трака са алатима која се простира преко целог екрана и садржи све функције.
- Корисник може да означи бели простор траке са алатима да би променио локацију главне траке са алатима.

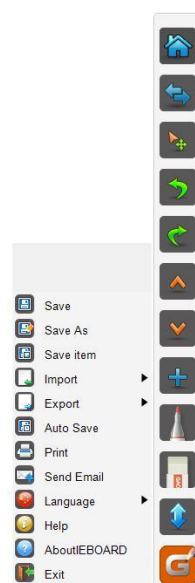
Функције често употребљаваних дугмића су следеће:

Икона	Назив	Опис функције
	Контролни режим	Притисните икону да се пребаците у контролни режим
	Режим прозора	Пребаците на режим прозора за избор другог режима
	Нова страница	Уметни нову страницу
	Селектуј	Обележи објект
	Претходна страница	Иди на претходну страницу
	Следећа страница	Иди на следећу страницу
	Отказивање	Отказује последње извршену функцију

	Врати	Поново изврши последњу операцију
	Обична оловка	Кликните и пребаците у режим белешки
	Гумица	Избришите објект
	Горе-доле	Позиционирајте траку са алаткама
	Мени	Често коришћене функције

Икона	Назив	Опис функције
	Селектуј	Означите објект
	Претходна страница	Вратите на претходну страницу
	Следећа страница	Пребаците на следећу страницу
	Нова страница	Додајте нову страницу
	Отказивање	Откажите последњу операцију
	Понов	Поново извршите последњу операцију
	Контролни режим рада	Кликните на ову икону да активирате контролни режим рада
	Оловка	Кликните да отворите мени са функцијама
	Избриши	Кликните да се отвори мени са начинима брисања
	Страна	Кликните да отворите мени са функцијама

	Графички објект	Кликните да отворите мени са функцијама
	Уметни	Кликните да отворите мени са функцијама
	Алатке	Кликните да отворите мени са функцијама



[Extend Page](#)

Напомена: Када је у режиму целог екрана Главни мени садржи већи избор различитих функција које се често употребљавају.

2. Контролни режим



- На десној страни екрана налази се заједничка трака са алатима, која садржи често коришћене алате за брзи приступ, укључујући и различите начине промене режима рада.
- На левој страни екрана налази се контролни режим;
- Корисник може да означи белу површину лебдеће траке с алатима да покрене лебдећу траку са алатима. Корисник може да кликне на мени за употребу свих функција.

Функције дугмића су следеће:

Дугме	Назив	Опис функције
	Селектуј	Означите објекат
	Претходна страница	Окрените на претходну страницу
	Следећа страница	Окрените на следећу страницу
	Нова страница	Додајте нову страницу
	Отказивање	Опозовите последњу операцију
	Понов	Поновно извршите последњу операцију
	Режим целог екрана	Пребаците у режим целог екрана

3. Режим белешки

Интерфејс је као на следећим примерима:



На десној страни екрана се налази заједничка трака са алатима која садржи све функције.

Корисник може да означи бели простор лебдеће траке са алатима да покрене траку са алатима.

Функције дугмића су следеће:

Копче	Назив	Опис на функција
	Контролни режим	Притисните и пребаците све функције у контролни режим
	Режим прозора	Пребаците на режим прозора за избор другог режима
	Нова страница	Уметни нову страницу

	Селектуј	Селектујте објект
	Претходна страница	Врати на претходну страницу
	Следећа страница	Пређи на следећу страну
	Отказивање	Отказивање последње извршене операције
	Понов	Понов последње извршену функцију
	Оловка	Кликните да отворите мени са функцијама
	Гумица	Избришите објект
	Горе-доле	Користи зе да се одреди позиција траке са алатима
	Мени	Често коришћене функције

Дугме	Назив	Опис функције
	Селектуј	Селектујте објект
	Претходна страница	Вратите на претходну страницу
	Следећа страница	Идите на следећу страницу
	Нова страница	Додајте нову страницу
	Отказивање	Откажи последње извршену операцију
	Понов	Поновите последње извршену операцију
	Контролни режим	Пребаците на други режим рада

	Оловка	Кликните да отворите мени са функцијама
	Гумица за брисање	Кликните да отворите мени са функцијама
	Страница	Кликните да отворите мени са функцијама
	Графички објект	Кликните да отворите мени са функцијама
	Уметни	Кликните да отворите мени са функцијама
	Алати	Кликните да отворите мени са функцијама

Функције оловке:

Дугме	Назив	Опис функције
	Оловка	Обична функција
	Маркер	У режиму целог екрана селекујте маркер
	Оловка за текстуру	У режиму целог екрана селекујте оловку за текстуру
	Боја	У режиму целог екрана селекујте боју
	Провидност	У режиму целог екрана селекујте провидност
	Широка четка	У режиму целог екрана селекујте широку четку
	Четка	У режиму целог екрана селекујте четку
	Паметна оловка	У режиму целог екрана селекујте паметну оловку
	Ширина линије	У режиму целог екрана селекујте ширину линије
	Тип линије	У режиму целог екрана селекујте тип линије

Функције гумице за брисање:

Дугме	Назив	Опис функције
	Мала гумица за брисање	У режиму целог екрана селекујте малу гумицу за брисање
	Средња гумица за брисање	У режиму целог екрана селекујте средњу гумицу за брисање
	Велика гумица за брисање	У режиму целог екрана селекујте велику гумицу за брисање
	Гумица за брисање површина	У режиму целог екрана селекујте гумицу за брисање површине

Друге функције:

Дугме	Назив	Опис функције
	Преглед	У режиму целог екрана селекујте Преглед
	Клон	У режиму целог екрана селекујте Клон
	Позадина	У режиму целог екрана селекујте Гума за брисање позадине
	Решетка	У режиму целог екрана селекујте Решетка
	Очисти објекте	У режиму целог екрана селекујте Очисти објекте
	Избриши	У режиму целог екрана селекујте ово дугме да избришете страницу
	Претходна страница	Иди на претходну страницу
	Следна страница	Иди на следећу страницу

	Прва страница	Иди на прву страницу
	Последња страница	Иди на последњу страницу
	Зумирај	У режиму целог екрана селекујте ову функцију да увећате објект
	Одзумирај	У режиму целог екрана селекујте ову функцију да смањите објект

Дугме	Назив	Опис функције
	Права линија	У режиму целог екрана селекујте праву линију
	Круг	У режиму целог екрана селекујте круг
	Правоугаоник	У режиму целог екрана селекујте правоугаоник
	Троугао	У режиму целог екрана селекујте троугао
	Елипса	У режиму целог екрана селекујте елипсу
	Ромб	У режиму целог екрана селекујте ромб
	Петоугао	У режиму целог екрана селекујте петоугао
	Ромбоид	У режиму целог екрана селекујте ромбоид
	Трапезоид	У режиму целог екрана селекујте трапезоид

	Još	
---	-----	--

Функције дугмета **Унос:**

Копче	Назив	Опис на функција
	Слика	У режиму целог екрана унеси слику
	Аудио	У режиму целог екрана унеси звук
	Флеш	У режиму целог екрана унеси флеш документ
	Текст	У режиму целог екрана унеси текст
	Функција	У режиму целог екрана унеси функцију
	Форма	У режиму целог екрана унеси облик
	Дијаграм	У режиму целог екрана унеси дијаграм
	Галерија	У режиму целог екрана унеси слику из галерије
	Офис документ	У режиму целог екрана унеси документ

Дугме	Назив	Опис функције
	Провидна белешка	У режиму целог екрана додај провидну белешку
	Завеса	У режиму целог екрана сакриј екран

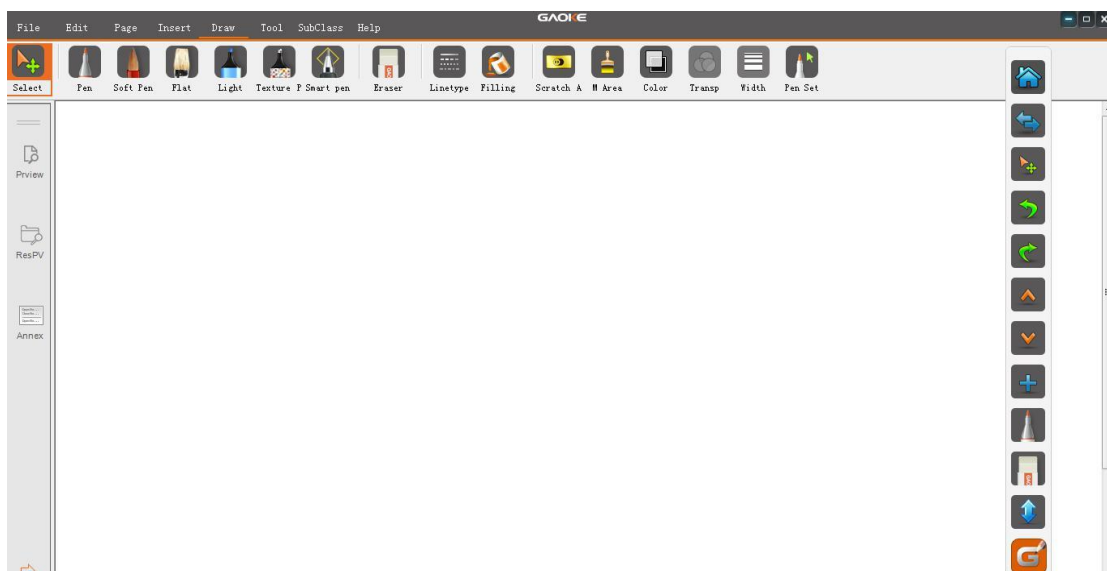
	Камера	У режиму целог екрана направи снимак
	Светло	У режиму целог екрана осветли
	Лупа	У режиму целог екрана увећај слику
	Лењир	У режиму целог екрана нацртај праву линију
	Технички троугао	У режиму целог екрана измери дужину
	Калкулатор	У режиму целог екрана активирај калкулатор
	Површина за белешке	У режиму целог екрана обележи површину за белешке
	Аларм	У режиму целог екрана означи аларм-часовник
	Фотографија	У режиму целог екрана направи фотографију
	Угломер	У режиму целог екрана додај угломер
	Шестар	У режиму целог екрана нацртај круг
	Видео	У режиму целог екрана направи видео



У менију режима белешки су обухваћене скоро све функције.

4. Режим прозора

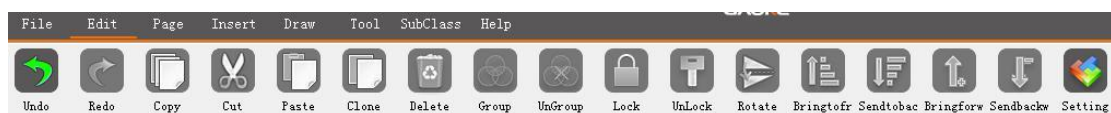
У овом режиму интерфејс изгледа овако:



У оквиру поља “File” („Датотека“) налазе се следећи садржаји:



У оквиру поља “Edit” („Уреди“) налазе се следећи садржаји:



У оквиру поља “Page” („Страница“) налазе се следећи садржаји:



У оквиру поља “Insert” („Унеси“) налазе се следећи садржаји:



У оквиру поља “Draw” („Нацртај“) налазе се следећи садржаји:



У оквиру поља “Tool” („Алатка“) налазе се следећи садржаји:



у оквиру поља “Classification” („Класификација“) налазе се следећи садржаји:



Поље “Help” („Помоћ“) обухвата следеће садржаје:



Интерфејс Режима прозора укључује следећих пет делова:

- Мени: обухвата већину функција софтвера
- Алати: можете да прикажете текући мени подешавањем позиције 
- Преглед:  за промену позиције
- Нацртај: Корисник може да изврши било коју од операција цртања на површини
- Често коришћена трака са алатима: често коришћене функције

5. Промена оперативног режима

- Кликните на  или на  да се пребаците у **контролни режим**;
- У контролном режиму кликните на  да укључите **режим целог екрана**;
- Кликните на  да се пребаците у **режим белешки**;
- Кликните на  да се пребаците у **режим прозора**.

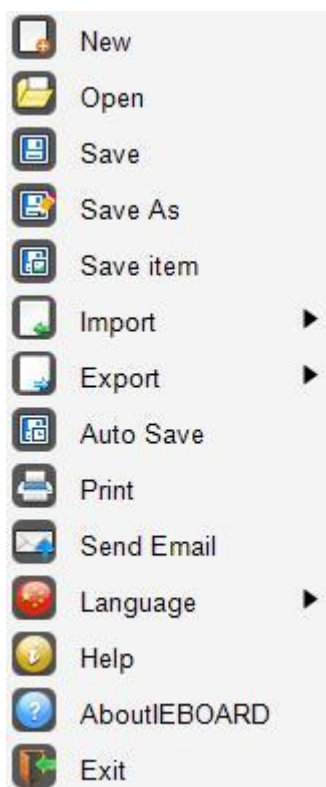
Операције у документу

У овм поглављу представљене су операције у документу, као што су “Отвори нови документ”, “Сними документ”, “Увези и Извези” операције итд.

1. Отвори документ

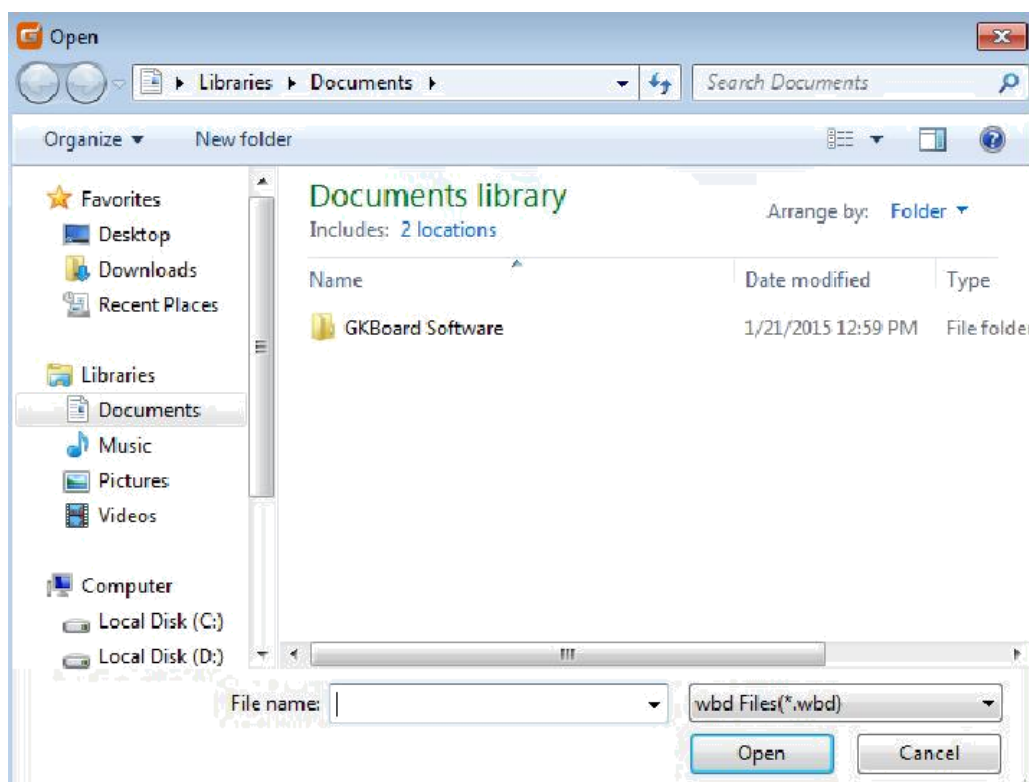
Отвори претходно снимљене документе у формату документа за WBD (формат GAOKE софтвера за интерактивну таблу).

Може да се отвори на следеће начине:



- на траци са алатима кликните на
- на траци са алатима кликните на поље “File” („Датотека“), кликните на поље “Open” („Отвори“);
- Кликнете на датотеку коју желите да отворите.



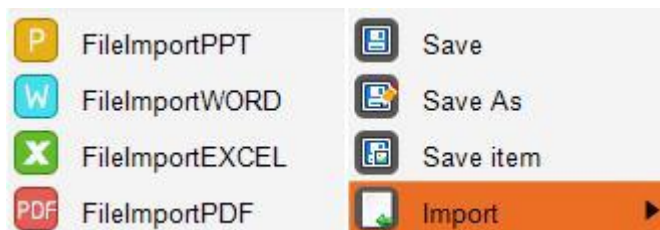


2. Увоз и извоз докумената

- Увезите већ направљене документе и извршите извоз истих у различитим форматима. На овај начин документи као Word, Excel, Powerpoint, могу да се конвертују у PDF формат

Пренос документа:

- У главном менију “File” („Датотека“), кликните на поље “Import” („Увези“).



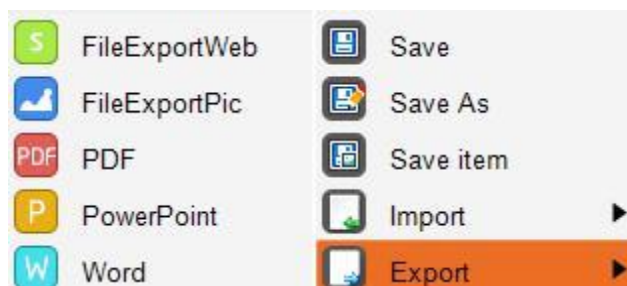


Извоз докумената у другом формату:

- У главном менију “File” („Датотека“), кликните на поље “Export” („Извези“). На овај начин документи као Word, Excel, Powerpoint, могу да се конвертују у PDF формат.



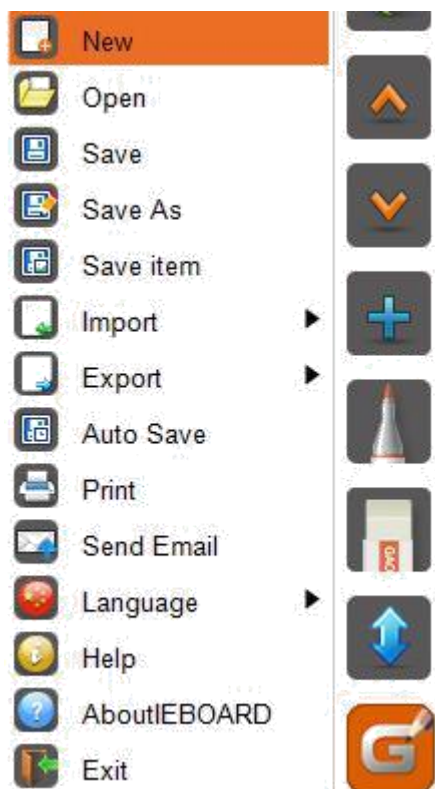
- Кликните на главни мени -> Извоз



3. Креирајте нови документ

Да би креирали нов документ, кликните на поље “New” („Нов“)

и потом на ово дугме:

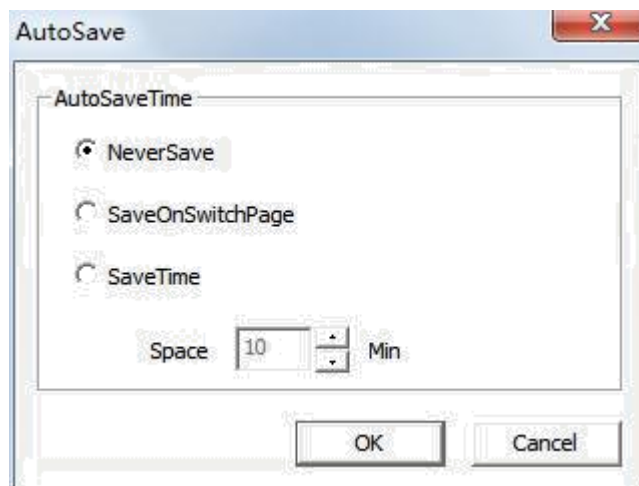


4. Време чувања и обнављања података

Ова функција омогућава да документи буду сачувани сагласно са корисничким режимом и омогућава да буду сачувани и документи који нису сачувани а притом је неправилно искључен исти документ или је пак дошло до неправилног искључивања компјутера.



- Кликните на дугме  да сачувате документ.

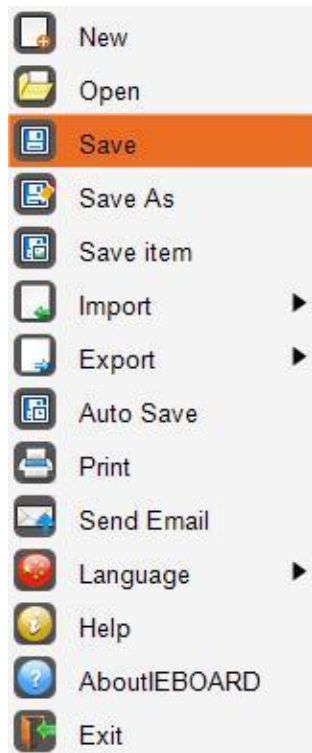


Обнова података:

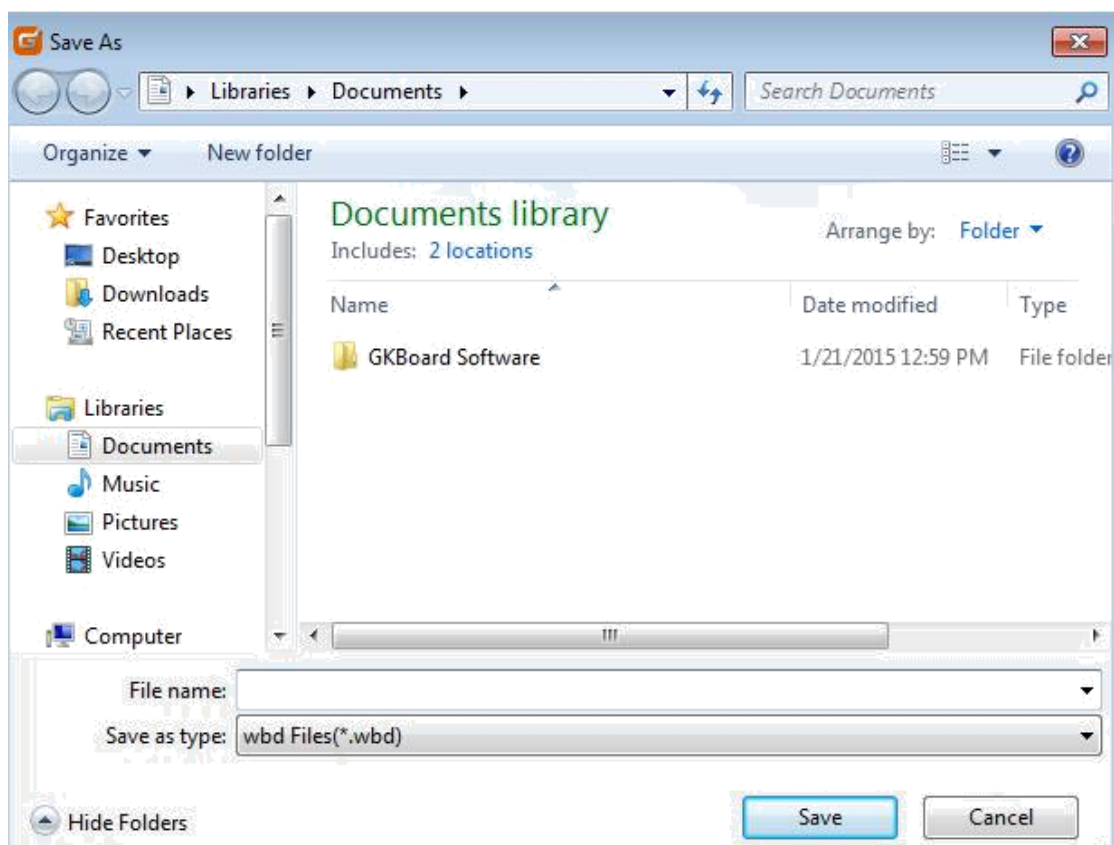
Када је софтвер неправилно искључен, у моменту када поново отворите софтвер, пита вас да ли желите да вратите документ у коме сте радили у моменту искључивања.

5. Чување документа

Чување већ постојећег документа може да се изврши на неки од следећих начина:



- У главном менију “File” („Датотека“) кликните на функцију “Save” („Сачувај“) да би сачували креирани документ.



Операције на страници

Операције које можете да извршите на страници су следеће: штампање странице (Print), промена боје позадине (change the background color), увоз веза (insert links), итд.

1. Клонирај

Клонирање постојеће странице може да се изврши кликом на следећу операцију:

- У менију "Page" („Страница“), кликните на функцију "Clone" („Клонирај“)



2. Избриши

Брисање постојеће странице може да се изврши следећом операцијом:

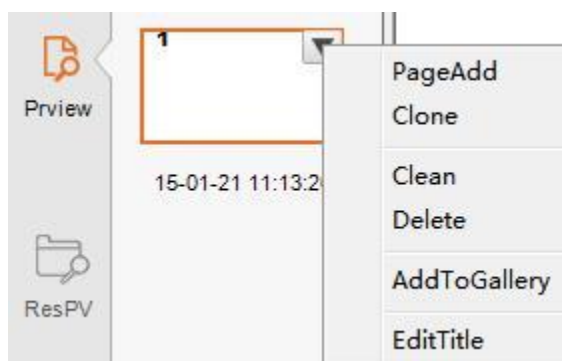


- У менију “Page” („Страница”), кликните на функцију “Delete” („Избриши“)

3. Унеси

Унос нове странице у постојећем документу може да се изврши на следећи начин:

Кликните на главни мени “Insert” („Уметни“)  . Када вам се отвори активни прозор, кликните на поље “Preview” („Преглед“). У горњем десном углу рама, кликните на поље са троуглом. Поново ће се отворити активни прозор. Кликните на функцију “PageAdd” („Додај страницу“).



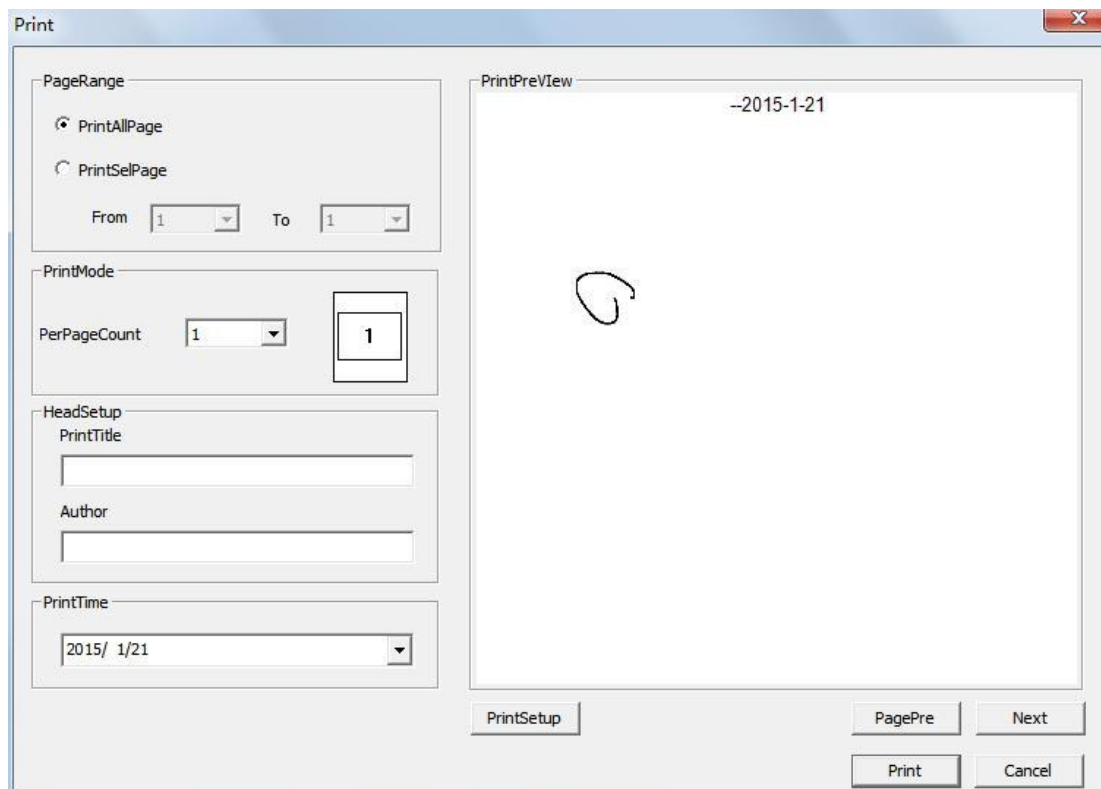
- Кликните  у траци за алате
- Кликните  у режиму целог екрана

4. Одштампај

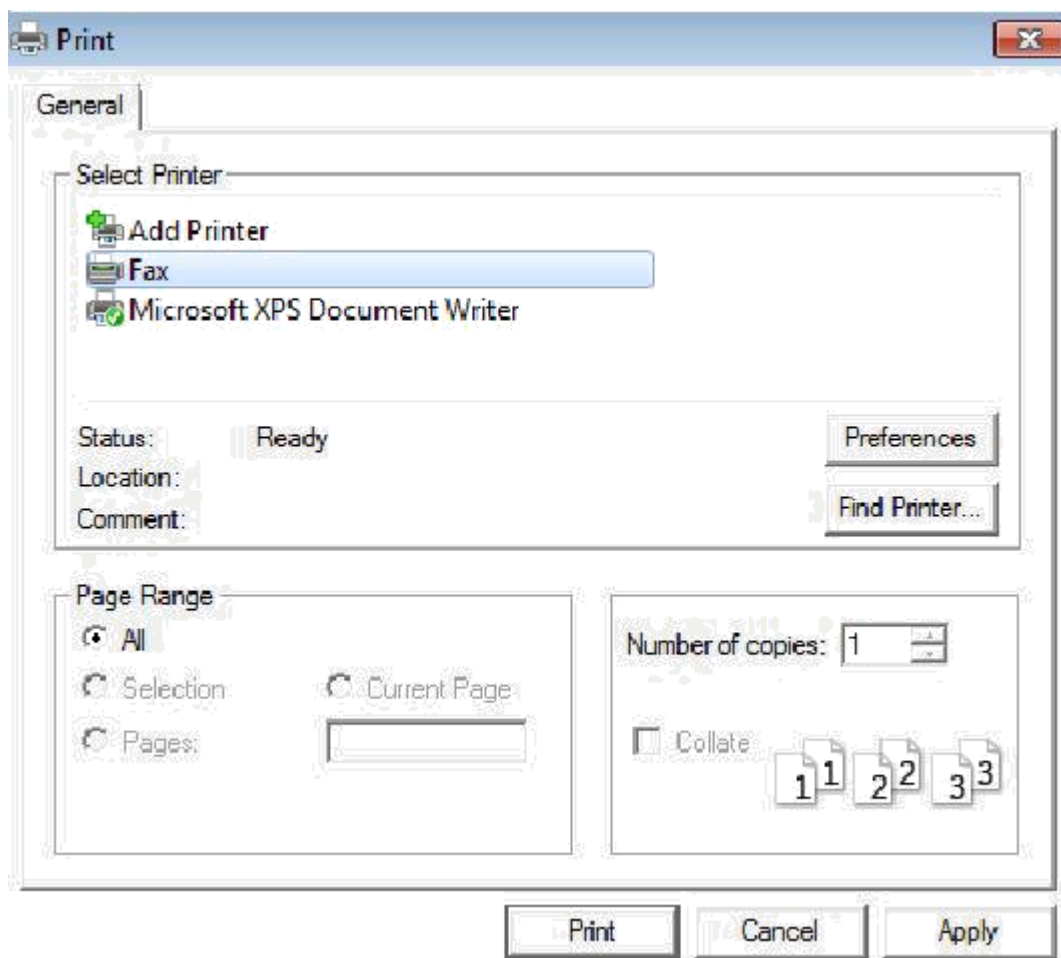
Штампање странице или документа може да се изврши на следећи начин:



- У главном менију “File” („Датотека“), изберите опцију “Print” („Штампaj“).



- У параметрима за штампач су унешена стандардна подешавања.



5. Размера приказивања

Промените размеру приказивања на актуелној страници.



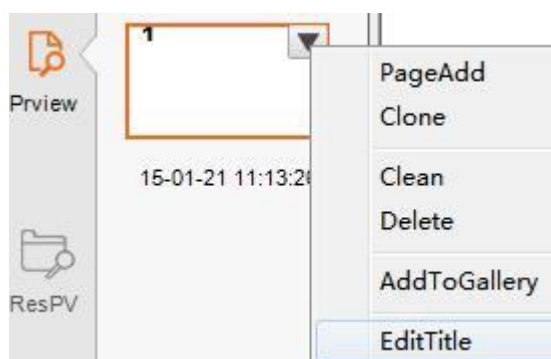
Ова промена може да се изврши операцијама , или „Увећај” и „Смањи”.



- Кликните на поље “Fullscreen” („Цео екран”) у главном менију “Page” („Страница”).

6. Промена назива странице

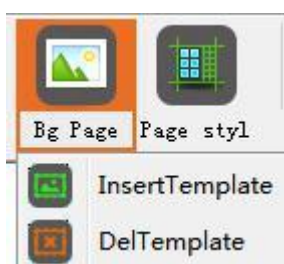
Уколико желите да промените назив странице, кликните на поље “Preview” („Преглед странице“). У горњем десном углу рама, кликните на троуглић. Отвориће се активни прозор у коме треба да кликнете на функцију “Edit Title” („Промени назив“).

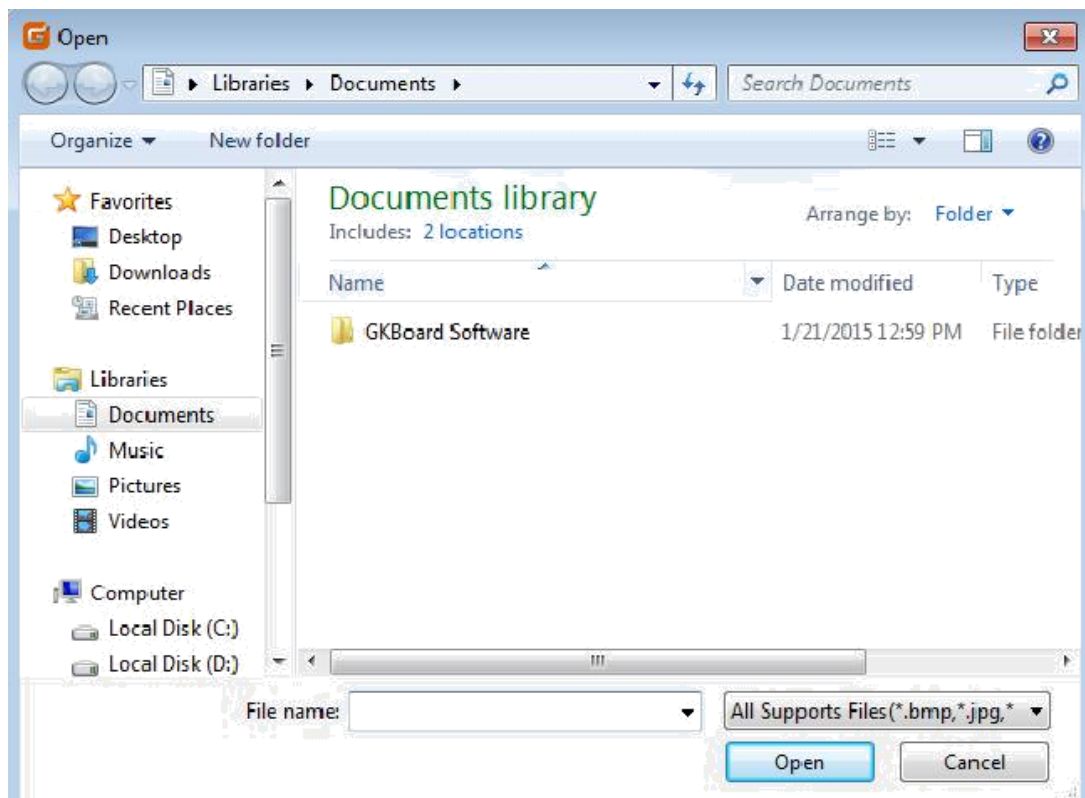


7. Позадина (шаблон) странице

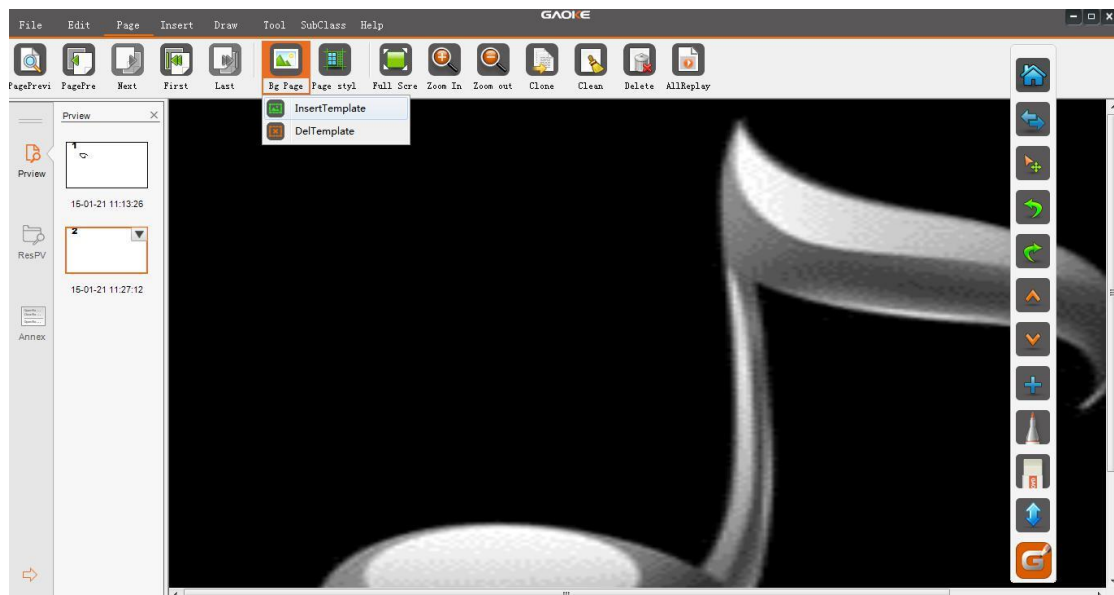
Промена шаблона странице може да се оствари на следећи начин:

- У главном менију “Page” („Страница“), кликните на поље “Background Page” („Позадина странице“). У активном прозору који ће се отворити, кликните на “InsertTemplate” („Уметни позадину“).





Овако изгледа страница када уметнете позадину:



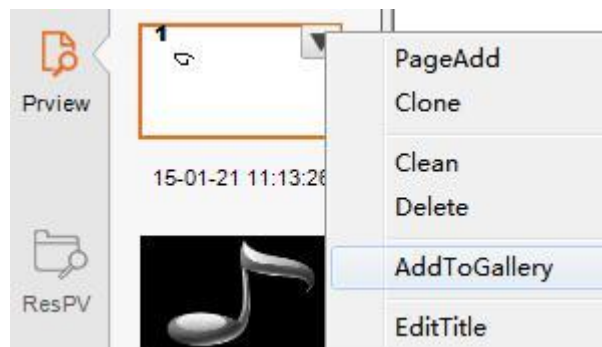
Уколико желите да уклоните постојећу позадину, у главном менију “Page” („Страница”), кликните на поље “Background Page” („Позадина странице”). У активном прозорчету које ће се отворити, кликните на “DeleteTemplate” („Избриши позадину”).

8. Додај страницу у галерију

Уколико додате актуелну страницу у галерију са документима, касније ће вам опет бити доступна за отварање.

Исто можете да направите следећим операцијама:

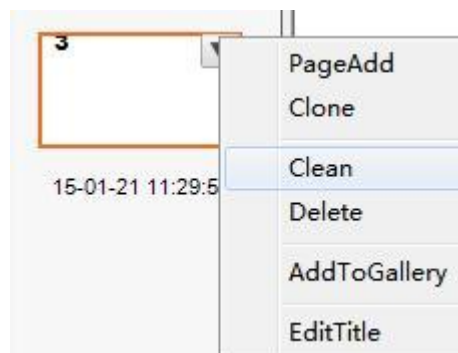
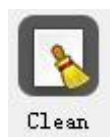
У главном менију “File” („Датотека“) кликните на поље “Save item” („Сачувај ставку“). У пољу “Preview” („Преглед“) кликните на троугао у горњем десном углу рама. У активном отвореном прозору кликните на поље “AddToGallery” („Додај у галерију“).



9. Избриши страницу

Брисање се изводи следећим корацима:

Селектујте страницу -> Избриши



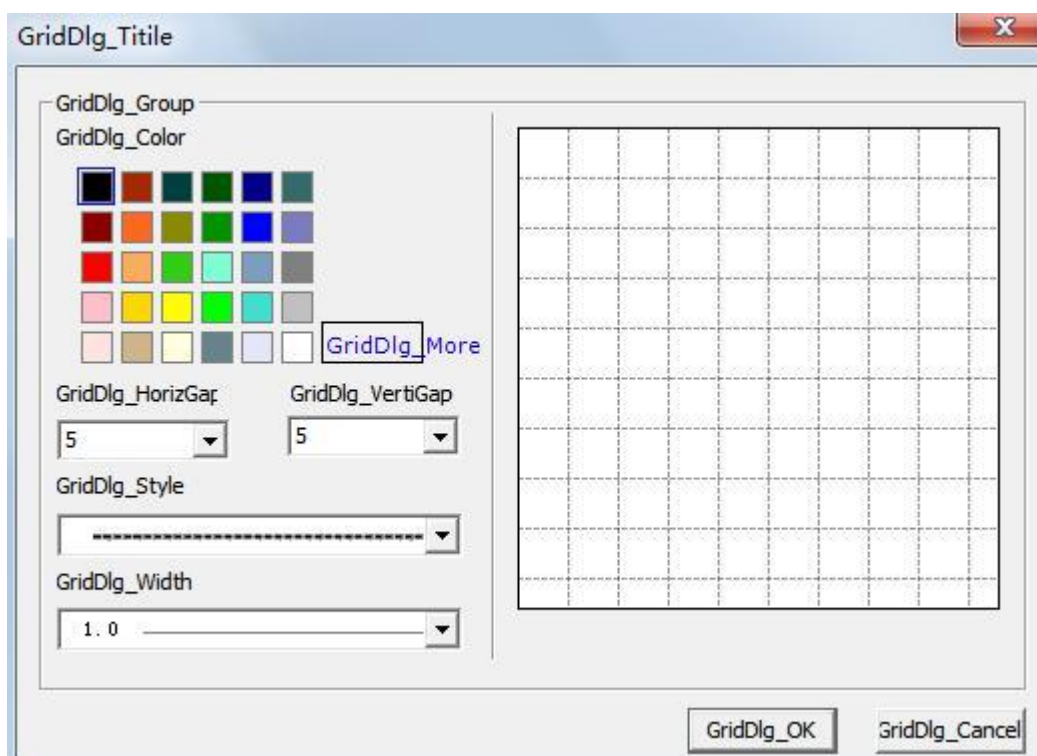
10. Решетка на страници

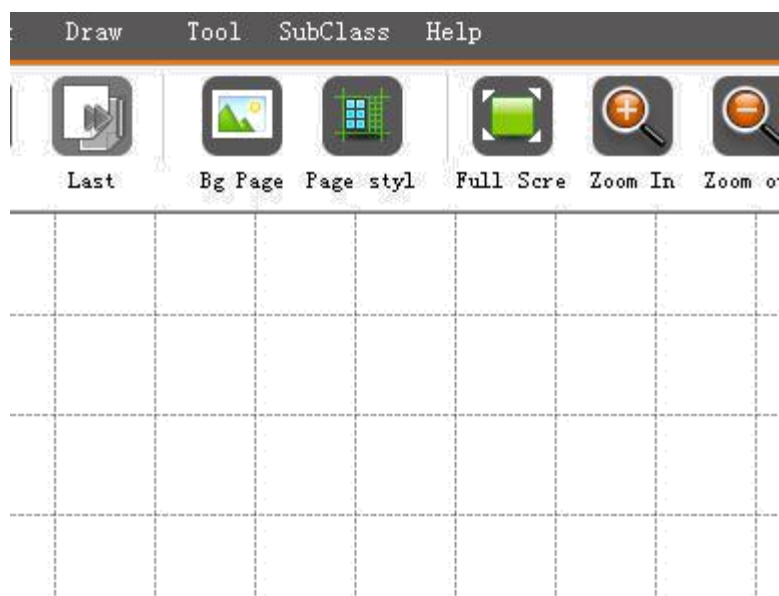
Решетку на текућој страници можете да поставите следећи ове операције:

- У главном менију “Page” („Страница“) кликните на поље “Page style” („Стил странице“). Појавиће вам се активан прозор и у њему за дијалог кликните на поље “ShowGrid” („Прикажи решетку“).



- У параметрима странице можете да подесите подешавања за стил, боју, тип и ширину линије за решетку





11. Окрени страницу

Уколико желите да са текуће странице одете на последњу или прву страницу, а да притом не пролазите кроз сваку страницу која се налази између странице на којој се налазите и последње/прве странице, постоји опција која вам омогућава да то направите лако и једноставно:



У главном менију “Page” („Страница“), кликните на поље “Previous page” („Претходна

страница“)  , уколико желите да се пребаците на претходну страницу, кликните “Next

page” („Следећа страница“)  , уколико желите да одете на следећу страницу, кликните

“First page” („Прва страница“)  , уколико желите да сте позиционирани на првој страници,

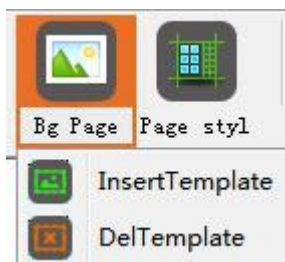
кликните “Last page” („Последња страница“)  , уколико желите да одете

на последњу страницу вашег документа.

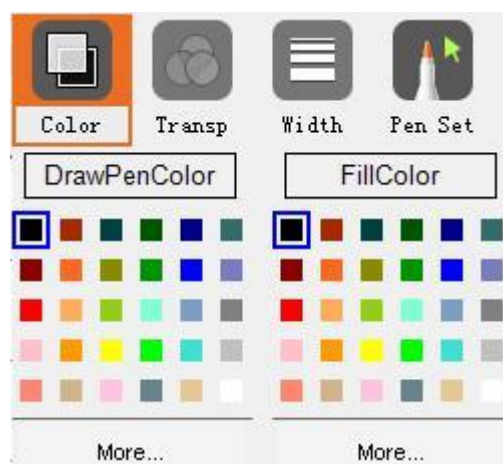
12. Боја позадине

Уколико желите да промените боју позадине, то можете да учините следећим операцијама:

У главном менију “Page” („Страница“) кликните на поље “Background page” („Позадина странице“). Отвориће вам се активни прозор, у коме треба да кликнете на опцију “InsertTemplate” („Уметни“).



Одаберите боју у менију Drawing („Цртање“) па идите на поље Color („Боја“).



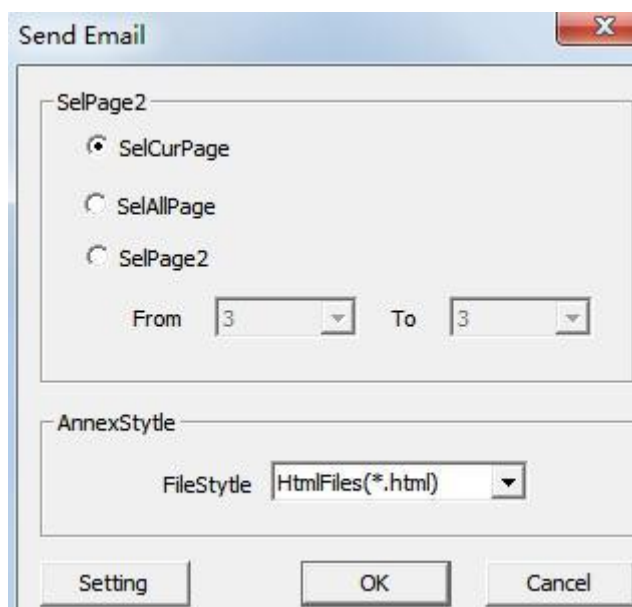
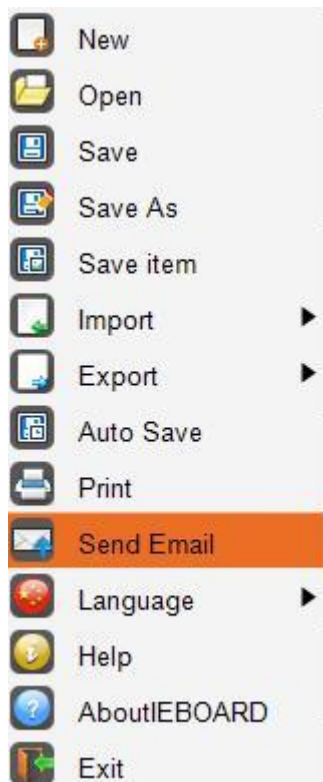
13. Пошаљи страницу е-поштом

У главном менију “File” („Датотека“), кликните на поље “Send Email” („Пошаљи е-маил“)



Send Email, за брзо и лако слање документа или странице преко е-поште. Пошто сте кликнули на поље “Send e-mail” („Пошаљи е-пошту“), отвориће се активни прозор. У њему кликните на поље “Send Email” („Пошаљи е-пошту“).

Отвориће вам се прозор у коме можете да изаберете да ли желите да пошаљете само текућу страну преко е-поште, да пошаљете све странице или да селекујете оне које желите да пошаљете. Пошто одаберете одговарајућу опцију, кликните “ОК” („Потврди“).

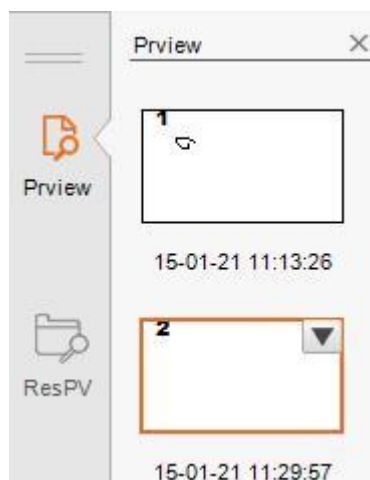


14. Преглед

Прегледајте све странице у текућем документу и сортирајте их по категоријама за јаснији рад. Ово можете да изведете на следећи начин:

Селекујте главни мени-> кликните на страницу за преглед страница





Можете и да одаберете опцију да вам се прикаже страничан преглед странице коју прегледавате, а страница за преглед може да буде категоризована, да се у њу уметну или у њој бришу објекти. Истовремено, притиском на леви клик и превлачењем може да се реорганизује распоред страница.

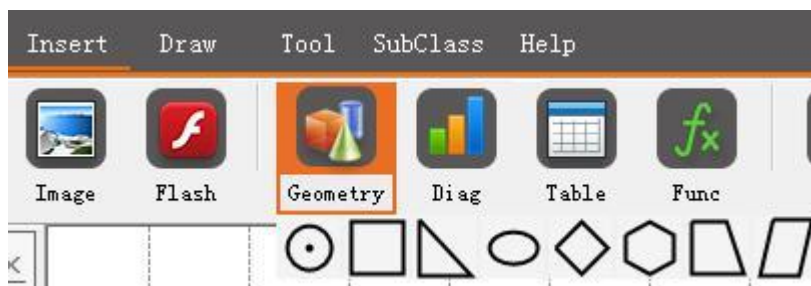
Цртање

У документу у коме пишете и уметнете текст, исто тако могу да буду уметнуте и слике, објекти, геометријске фигуре, графикони и табеле.

1. Геометријске форме

Цртање геометријских фигура се ради на следећи начин:

У главном менију “Insert” („Уметни“), кликните на поље “Geometry” („Геометриски објекти“).

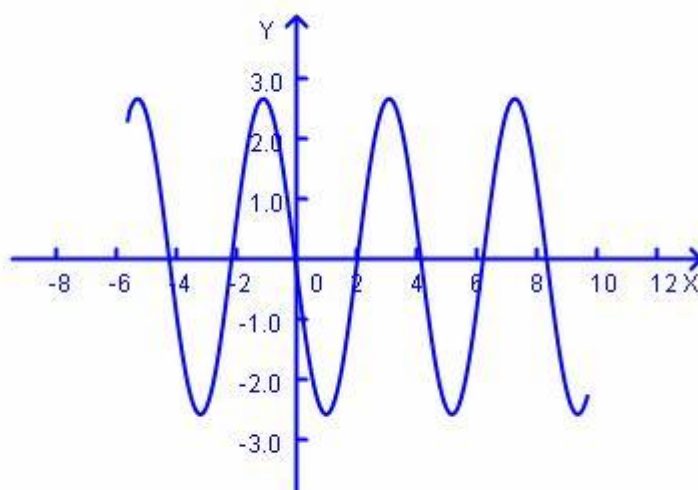


2. Функција

У главном менију “Insert” („Уметни“), кликните на поље “Func” („Функција“), и изберите жељену математичку функцију у падајућем менију .



Уколико изаберете математичку функцију за синус, у документу ће се појавити нацртан графикон синусне функције.



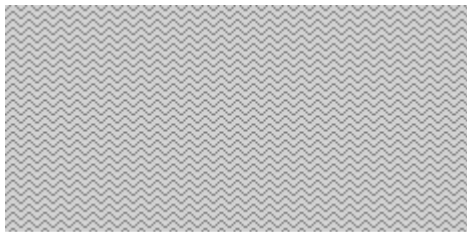
3. Површина за гребање

У овом случају, површина за гребање је слична било којој другој површини за гребање у реалном животу, под којом лежи слој припремљен за приказ неког садржаја.

Како би представили површину за гребање, следите следеће инструкције:

У главном менију “Draw” („Нацртај“), кликните на опцију “Scratch A” („Изгреби“).

Површина за гребање коју ће те добити изгледа овако:



4. Четка за гребање

Да би одстранили површину под којом се крије садржина, користите четку за гребање.

Гребање површине четком изгледа овако:



5. Графикон

Нацртајте графикон на ГК Табли 7.8, укључујући пита-графиконе и графикон са пругама (бар-графикон).

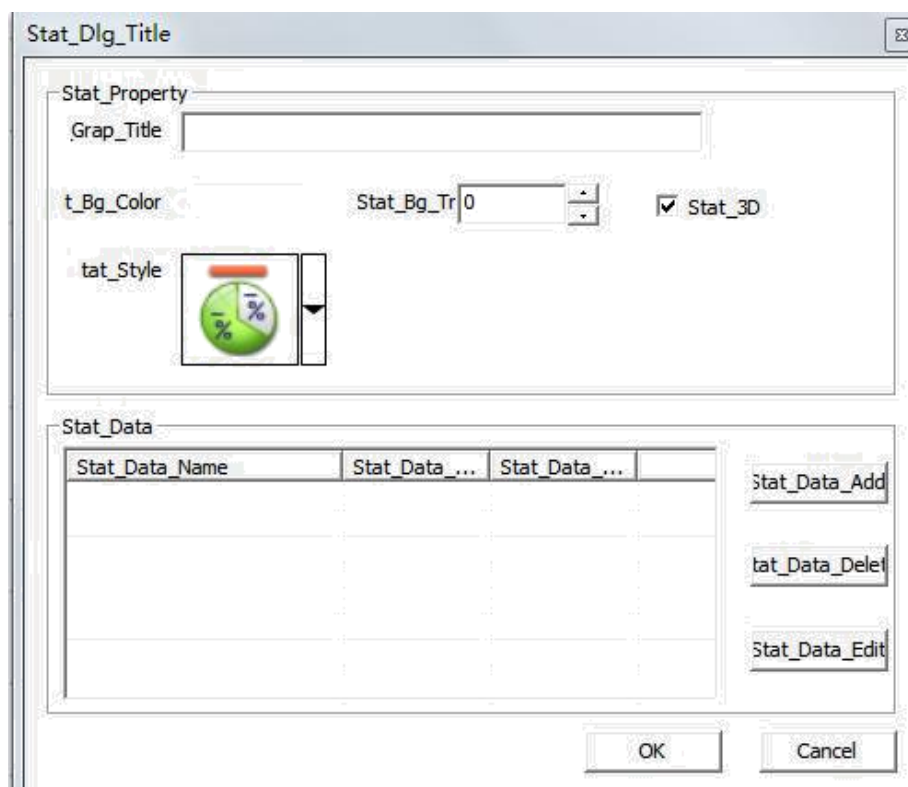
Да нацртате жељени графикон, следите ове операције:



У главном менију “Insert” („Уметни“) кликните на поље “Diag” („Дијаграм“). Појавиће се падајући мени на менију “Diag” („Дијаграм“), у ком ћете моћи да одаберете тип графикона у коме желите да представите информације.



Пошто изаберете тип графикона, отвориће се активни прозор у који треба да наведете све информације потребне за израду графикона (дугмићи за пречице на екрану, наслов на графикону, боју, позадину, стил, извор података итд.)



Изглед активног прозора пошто сте унели све параметре:

Stat_Dlg_Title

Stat_Property

Grap_Title: The performance

t_Bg_Color: Stat_Bg_Tr: 0 ☒ Stat_3D

tat_Style: 

Stat_Data

Stat_Data_Name	Stat_Data_...	Stat_Data_...
1	20	100
2	30	100
3	80	100

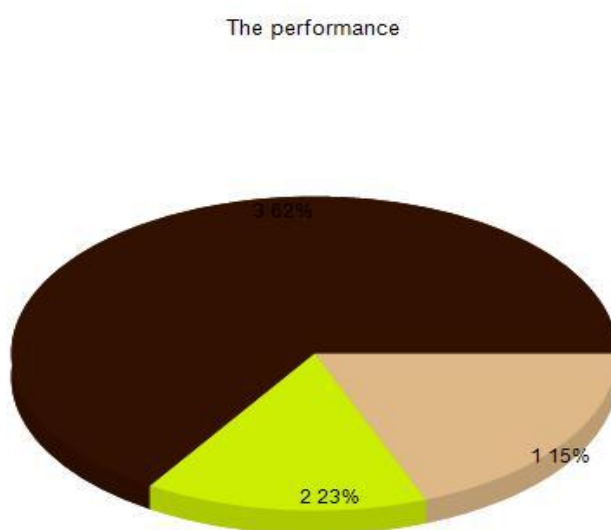
Stat_Data_Add

tat_Data_Delet

Stat_Data_Edit

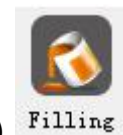
OK Cancel

Изглед графикана кад су познати сви подаци:



6. Испуњавање објеката - површине

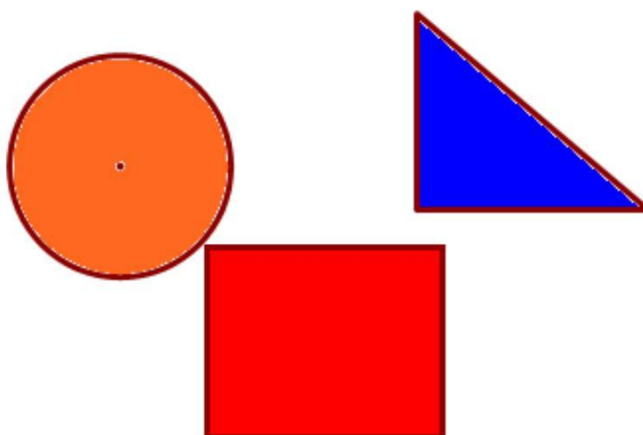
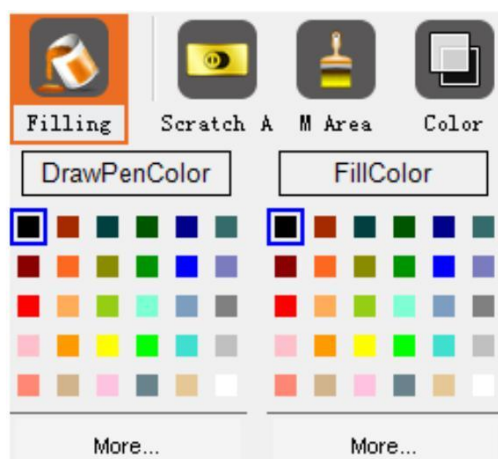
Алатката “Filling” („Пуњење“), се користи за испуњавање објеката различитом бојом. Да би попунили одређени објекат бојом, следите следеће операције:



У главном менију “Draw” („Цртај“), кликните на алат “Filling” („Пуњење“) . Пошто кликнете, појавиће се опције да изаберете боју. “DrawPenColor” („Боја оловке за цртање“), представља боју рама објеката или граничну површину објеката, док “FillColor” („Напуни боју“), представља боју којом желите да обојите унутрашњу површину објекта.



Уколико желите да промените боју изберите иконицу у менију:

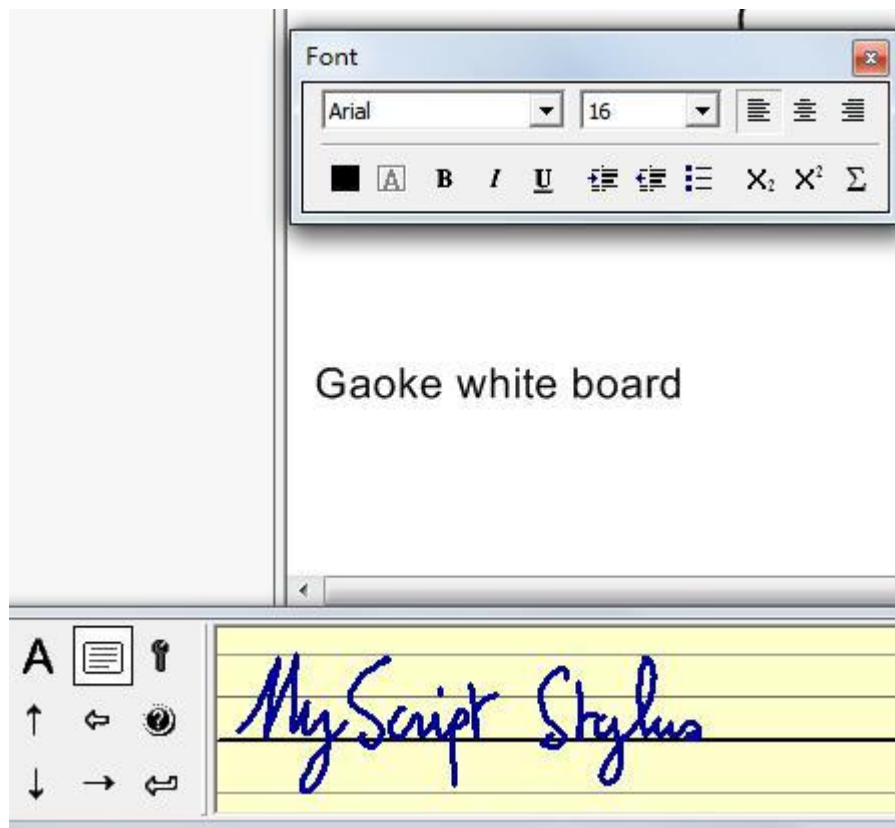


7. Препознавање рукописа

Идентификуј рукопис који је коришћен на уређају за рукопис на табли.

Следите следеће операције да комплетирасте поступак:

- када се појави прозор за текст – унесите рукопис, а идентификовани карактери ће се појавити на екрану у делу за приказивање текста.



Напомена: проверите да ли курсор на екрану трепће када је постављен у поље за писање пре него унесете прву реч.

8. Унос текста

Овом операцијом можете текст са табле да унесете на страницу коју обрађујете.

Следите следеће операције да комплетирасте поступак:



- Кликните на поље Уметни > текст у менију да активирате ову функцију
- Селектујте одговарајући део табле са ког желите да уметнете текст на страницу. За уметање текста – користите прозор за писање текста и препознавање рукописа.



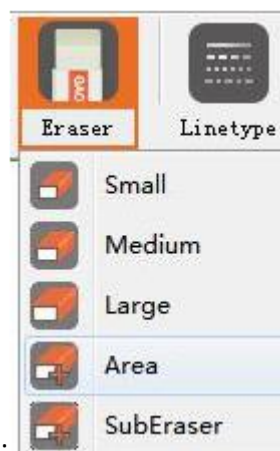
9. Гумица за брисање

Ако имате потребу да избришете нешто у тексту или слику, за ту намену користите алат “Eraser” („Гумица за брисање“).

Да оперишете са алатом, у главном менију “Draw” („Нацртај“), кликните на “Eraser” („Гумица за



брисање“) . Пошто кликнете на алат, појавиће се различите врсте гумица



за брисање, претстављене на слици:

Назив	Слика	Функција
Мала гумица за брисање		Брисање се врши малом површином
Нормална гумица за брисање		Брисање ствари нормалном величином гумице
Велика гумица за брисање		Брисање ствари већих размера
Гумица за брисање објеката		Брисање објеката као што су слике и графикони

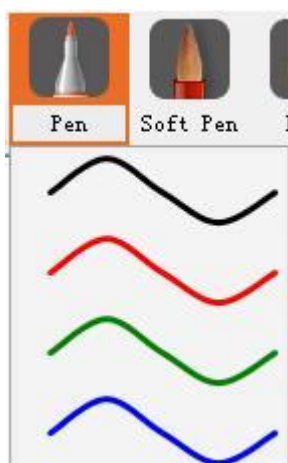
10. Четка

Коришћење различитих врсти четке може да вам помогне да постигнете жељени ефект на слици.

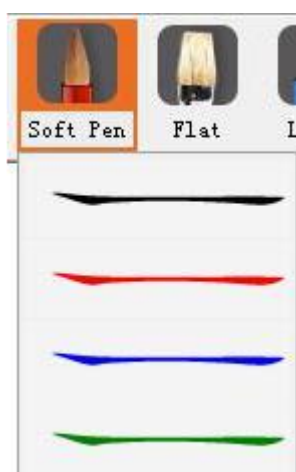
Избор различитих врсти четке се врши преко следећих операција:



- У главном менију “Draw” („Нацртај“), кликните на алат “Pen” („Оловка“). Пошто кликнете на алат, појавиће се све врсте оловака које можете да изаберете.



- У главном менију “Draw” („Нацртај“), кликните на алат “Soft Pen” („Мека Четка“). Пошто кликнете на алат, појавиће се све врсте меке четке које можете да изаберете.



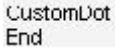
11. Типови четки

Назив	Стил	Функција
Нормална четка		За нормално, стандардно писање, цртање
Мека четка		Симулира ефекат меке четке
Равна четка		Симулира ефекат равне четке
Флуоросцентна четка		Четка за истицање важних елемената, објеката
Четка за текстуру		Уноси текстуру у слику или објекат
Паметна четка		Паметна четка за цртање сложених форми - троуглова, многоуглова, кругова и слично

12. Прилагођавање четке

Прилагодите четку у односу на њену боју, дебљину и врсту линије на следећи начин:

У главном менију “Draw” („Нацртај“), кликните на алат “Linetype” („Врста линије“) .

Отвориће вам се активан прозор у коме треба да кликнете на поље . Поставите стил четке који вам највише одговара за рад.

13. Линија

Нацртајте праву линију преко следећих операција:



У главном менију “Draw” („Нацртај”), кликните на алат “Width” („Дебљина”). Отвориће вам се падајући мени у коме ћете моћи да изаберете одговарајућу дебљину линије која вам је потребна при раду.



● Кликните на одговарајући лењир и на дугме за одређивање дебљине четке



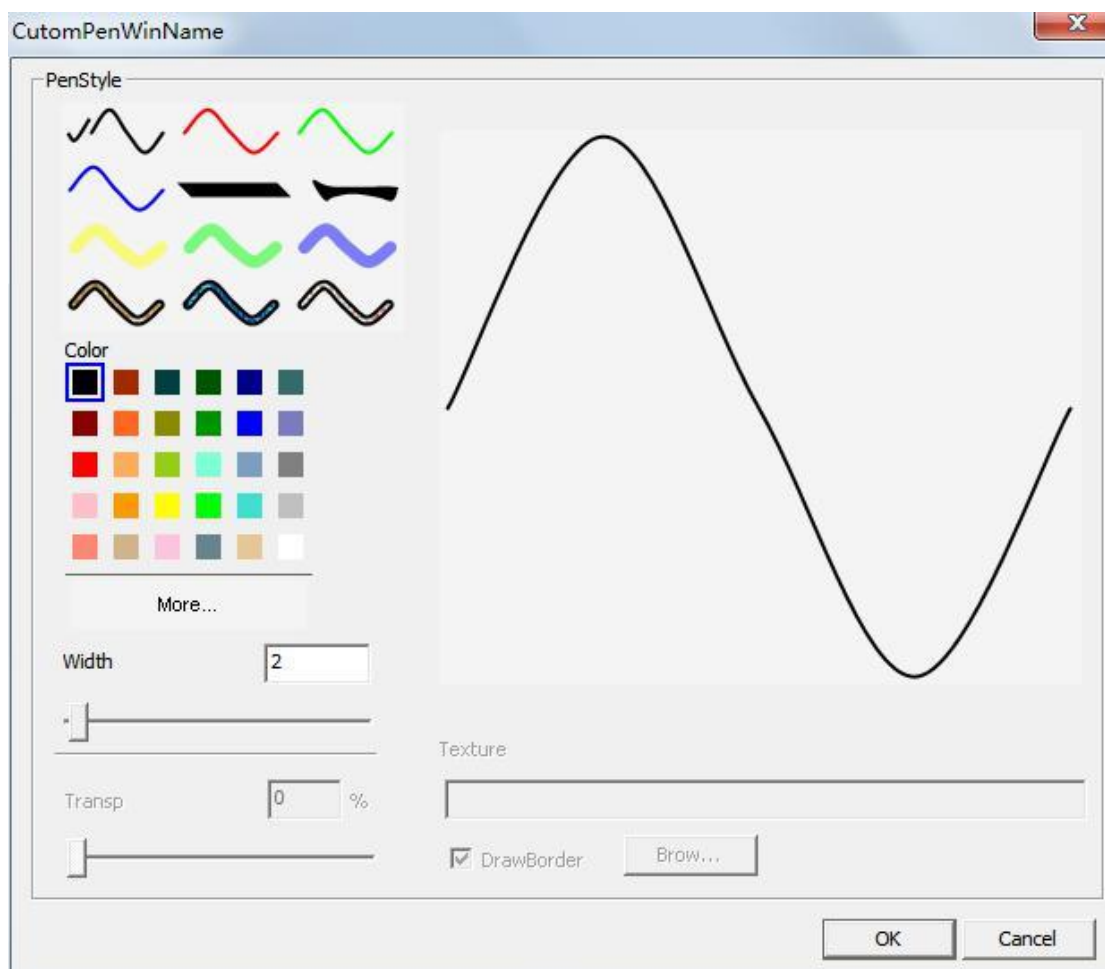
према потреби.



14. Уређивање линије

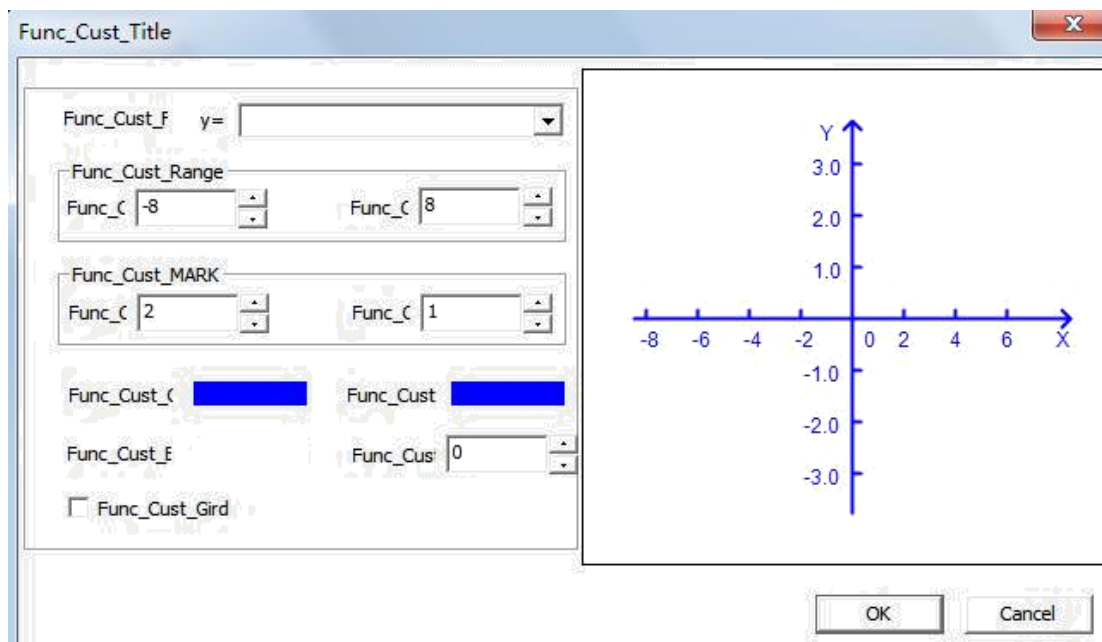
Да прилагодите линију (њену дебљину, боју, итд.), следите следеће операције:

Селекујте линију са алатима на главном менију и одаберите цртање у слободној форми као на слици испод.

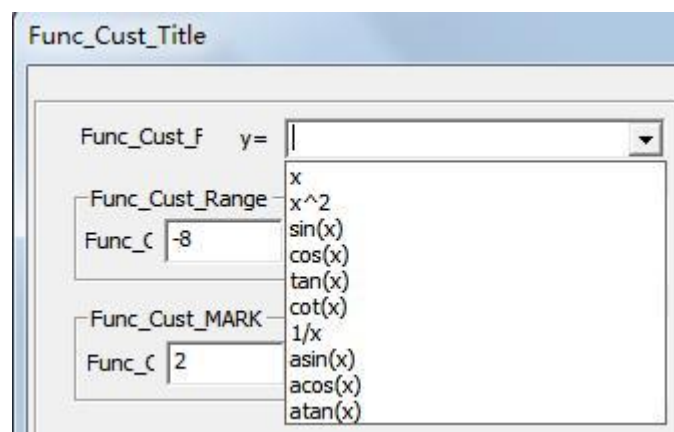


15. Прилагођавање функције

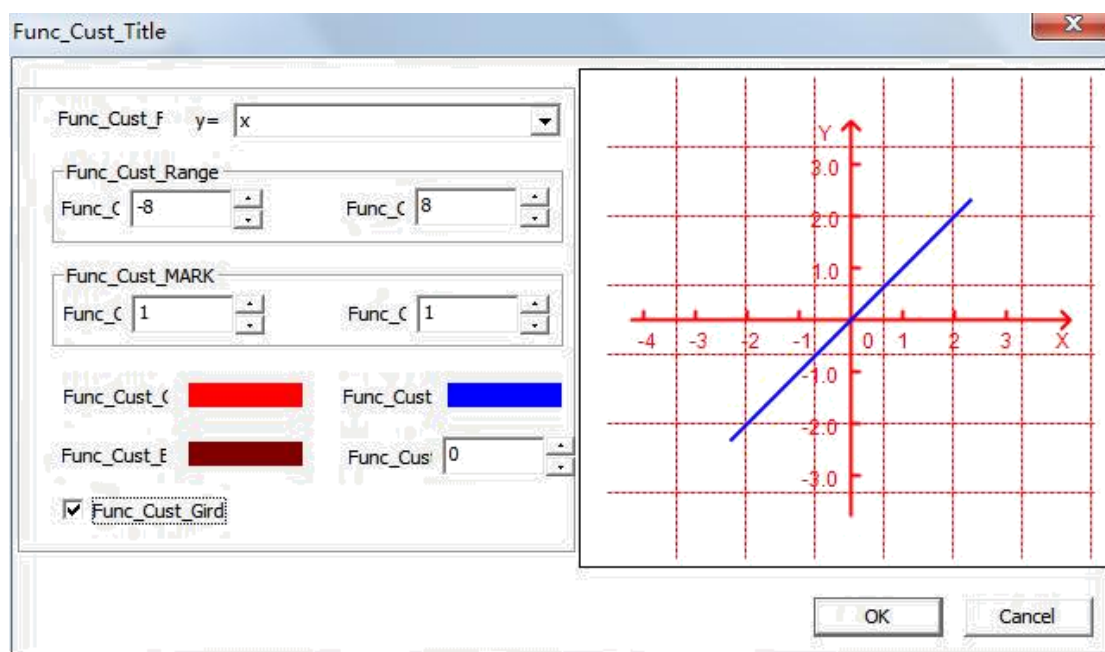
У главном менију “Insert” („Уметни“), кликните на алат “Func” („Функција“). Пошто кликнете на алатку, у активном прозору који ће вам се отворити, можете да прилагодите параметре који су вам потребни за рад.



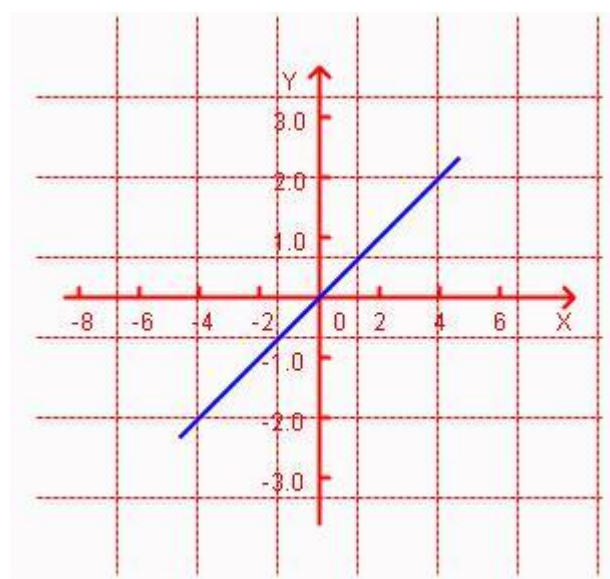
У колони за одабир функције, можете да одаберете тип функције са којим желите да радите.



На координати или апсциси, можете да прилагодите параметре X и Y осе одређене функције. Активирајте режим рада са решетком да видите и координте.



Пример како један дијаграм изгледа по уношењу жељених параметара и функција:

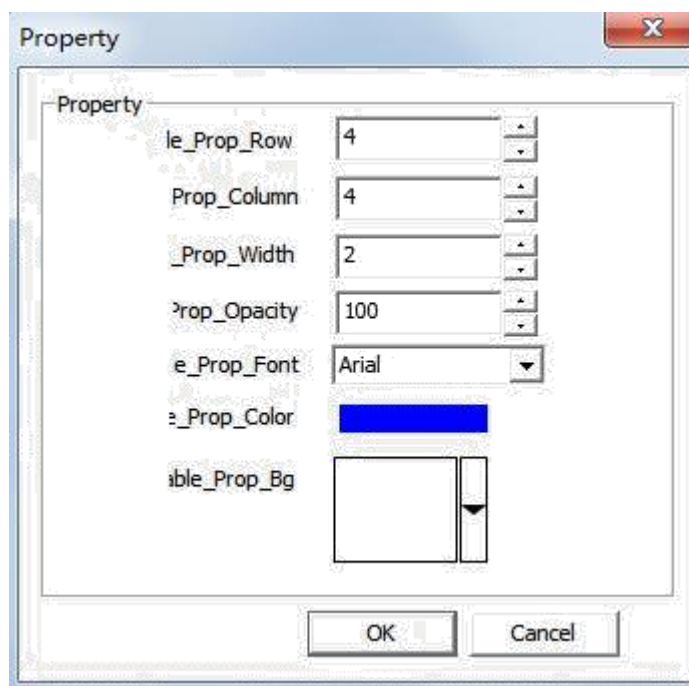


16. Формула

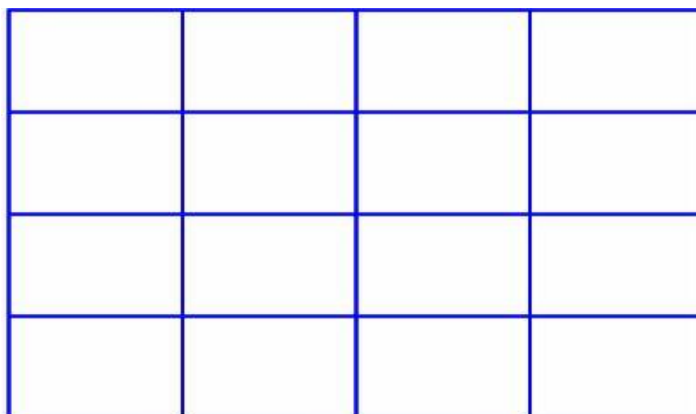
ГК Табла 7.8 садржи нову формулу за мапирање функција и може да састави табелу на површини за цртање. Следите следеће кораке да комплетирасте поступак:



Кликните на поље „Уметни формулу“ да комплетирасте поступак на траци са алатима у менију. Активан прозор са параметрима табеле изгледа овако:



Према графкону за подешавање параметара:



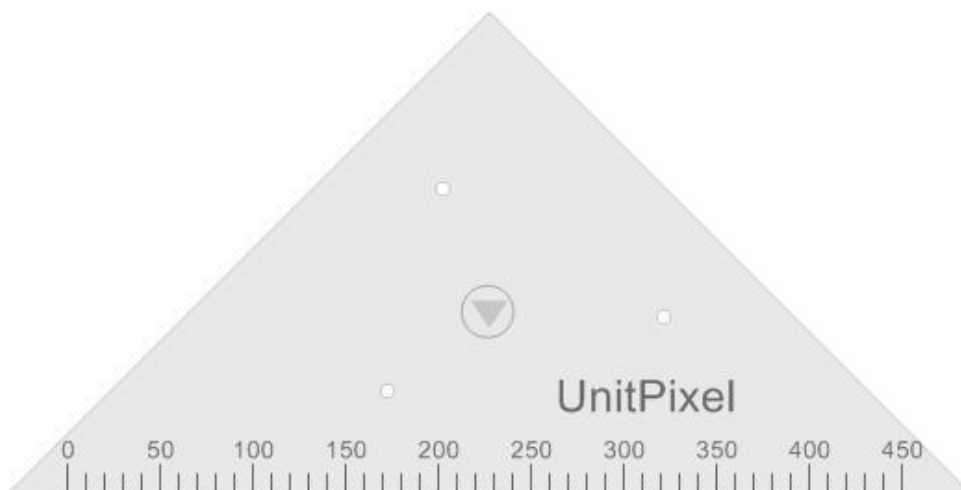
Алати

Прилагодите алате за софтверску интеграцију, за већу удобност при коришћењу.

1. Нацртај квадрат

1. Цртање квадрата

- У главном менију “Tools” („Алати“), кликните на алат “Triangle” („Троугао“).



Дугме за поставку атрибута може да се постави на троугао, форму, величину, провидност, једнакостраничан троугао и излаз.

2. Шестар

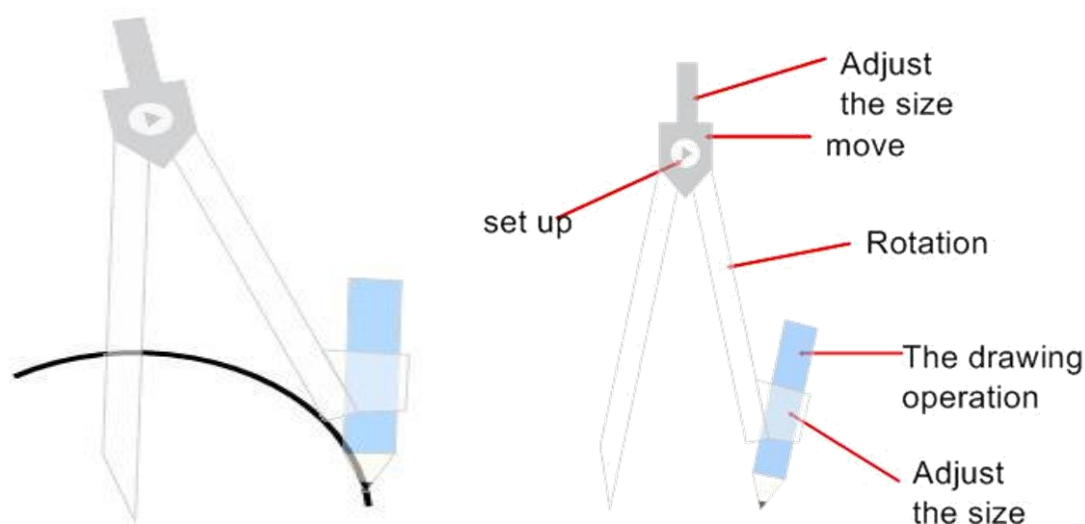
Шестар је помоћни алат за цртање круга, који у комбинацији са другим алатима, може да вам помогне за бољи ефекат нацртаног круга.

Да би извршили ову операцију следите инструкције:

У главном менију “Tools” („Алати“), кликните на алат “Compass” („Шестар“).

Ова функција даје могућност за одређивање параметара шестара, мерне вредности, провидност, приказивање и отказивање операције.

Пример како се користи шестар:



3. Покривање екрана за приказивање

Покривање екрана за приказивање се односи на могућност да се блокира део екрана или целокупна површина екрана да би се нешто приказало.

Инструкције за комплетирање ове операције:



- У главном менију “Tools” („Алати“), кликните на алат “ CovScr ” .
- Или у режиму целог екрана, у главном менију “Tools” („Алати“) кликните на дугме за

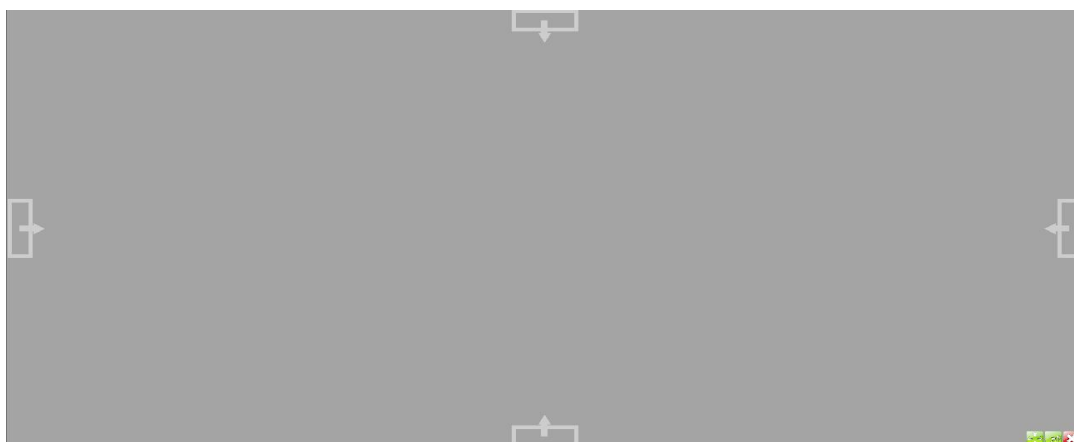


прекривање екрана .

Прекривање екрана – пример:



Можете да прилагодите уз помоћ дугмића за прилагођавање: “up” („горе“), “down” („доле“), “right” („удесно“), “left” („улево.“)



Алати у доњем десном углу, , су дугмићи за ресетовање, слободни режим/ограничени режим и дугме за затварање операције.

4. Сачувати екран

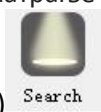
Снимање екрана подразумева следеће операције које извршава корисник и њихово чување. Обратите пажњу на разлику између прављења снимка екрана и снимања операција. Процес се одвија на следећи начин:



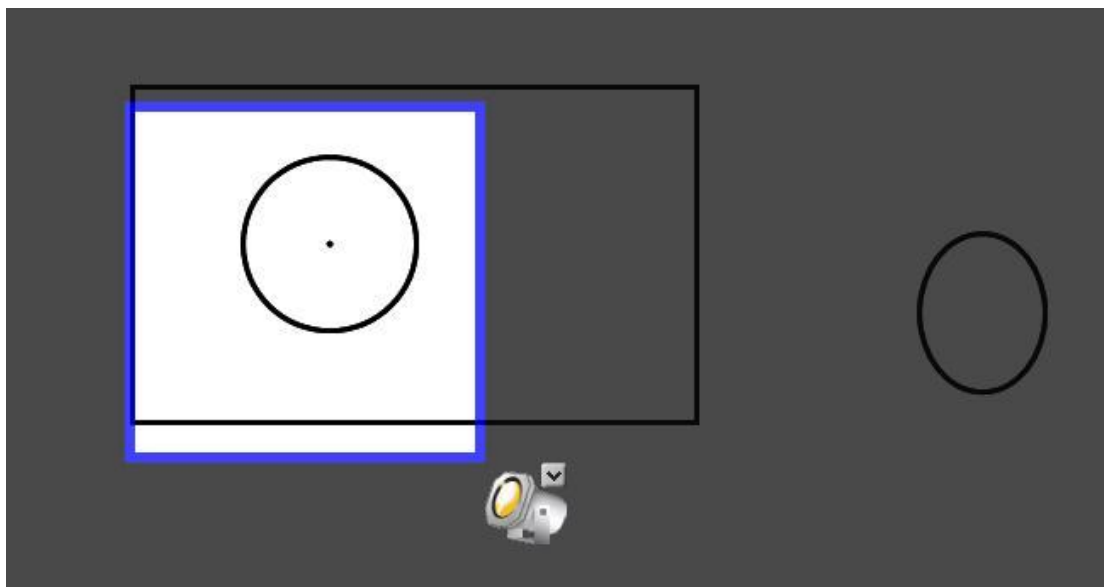
- У главном менију “Tools” („Алати“), кликните на алат “ScrCap” („Чување екрана“).
- Или у режиму целог екрана, у главном менију “Tools” („Алати“) кликните на алат  .

5. Светло - показивач

Светло за претраживање се користи за посматрање / истицање садржине на екрану.



- У главном менију “Tools” („Алати“) , кликните на алат “Search” („Претраживање“).
- Или у режиму целог екрана, у главном менију “Tools” („Алати“) кликните на алат  .

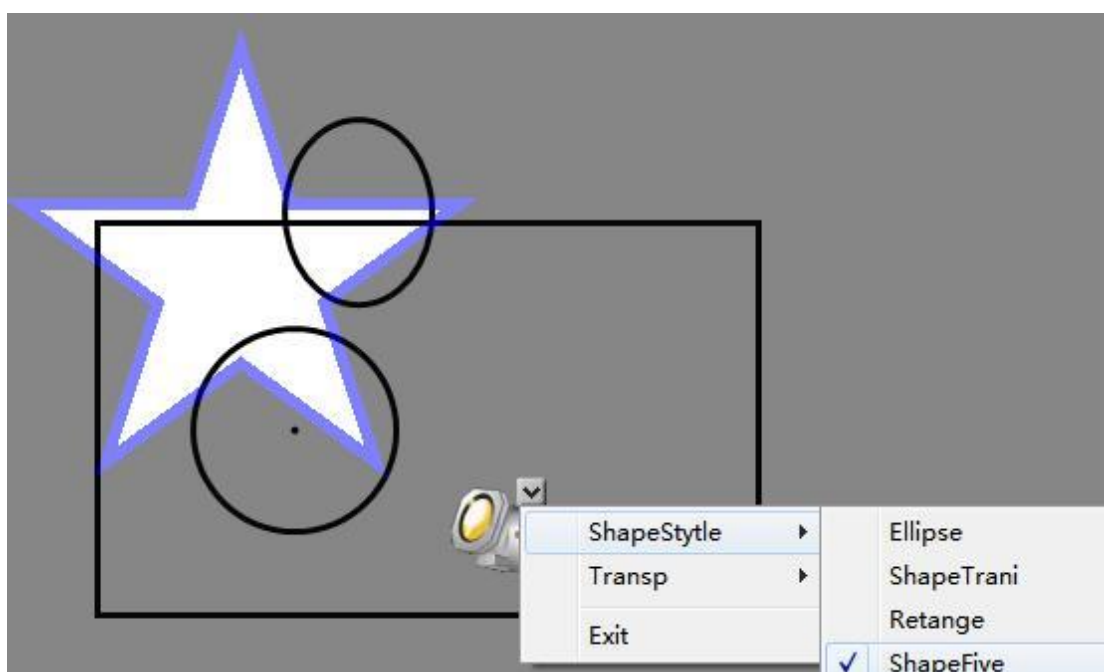


Можете исто тако да уредите функцију пројектора у падајућем менију



на

следећи начин:

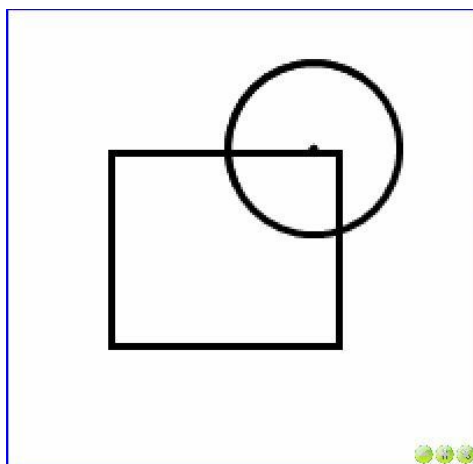


6. Лупа

Лупа како алат служи за увећавање нормалне величине садржине на екрану.

Лупу можете да користите на следећи начин:

- У главном менију “Tools” („Алати“), кликните на алат “Magnifier” („Лупа“).
- Или у режиму целог екрана, у главном менију “Tools” („Алати“), изберите опцију “Magnifier” („Лупа“).



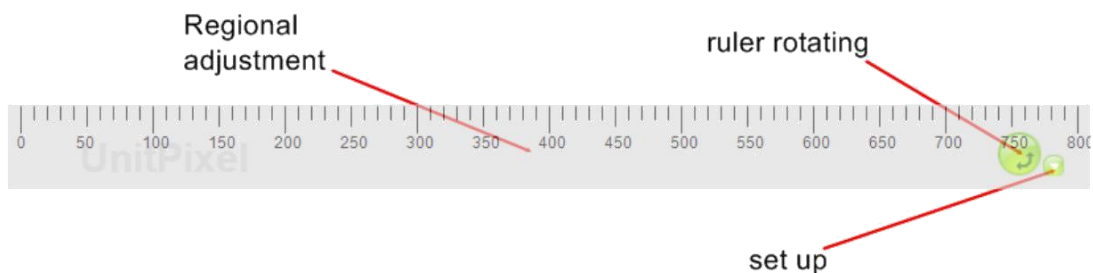
Три дугмића у доњем десном углу означавају одговарајуће увећање / умањење / затварање.



7. Лењир

Лењир се користи за мерење дужине, но корисник може да га користи и да нацрта праву линију. Операција се извршава следећим корацима:

- У главном менију “Tools” („Алати“), кликните на алат “Ruler” („Лењир“).
- Или у режиму целог екрана, у главном менију “Tools” („Алати“), изберите опцију “Ruler” („Лењир“).



Дугме  служи за постављање параметара за поставку на пр: позиције, провидности и отказивања функције.

Лењиром може да се нацрта права линија, дужине по нашем избору.



Цртање правих линија лењиром се одвија на тај начин што се показивачем или прстом који се налази ближе лењиру по врху креће у правцу дужине лењира.

8. Калкулатор

За активирање калкулатора, следите следеће кораке:



Селекујте поље алата, па изаберите функцију калкулатора која се налази на траци са



алатима у главном менију. Кликните на  да калкулатор уђе у режим целог екрана.



9. Провидне белешке (анотације)

Gaoke табла омогућава интегрисање провидних белешки које могу да се активирају

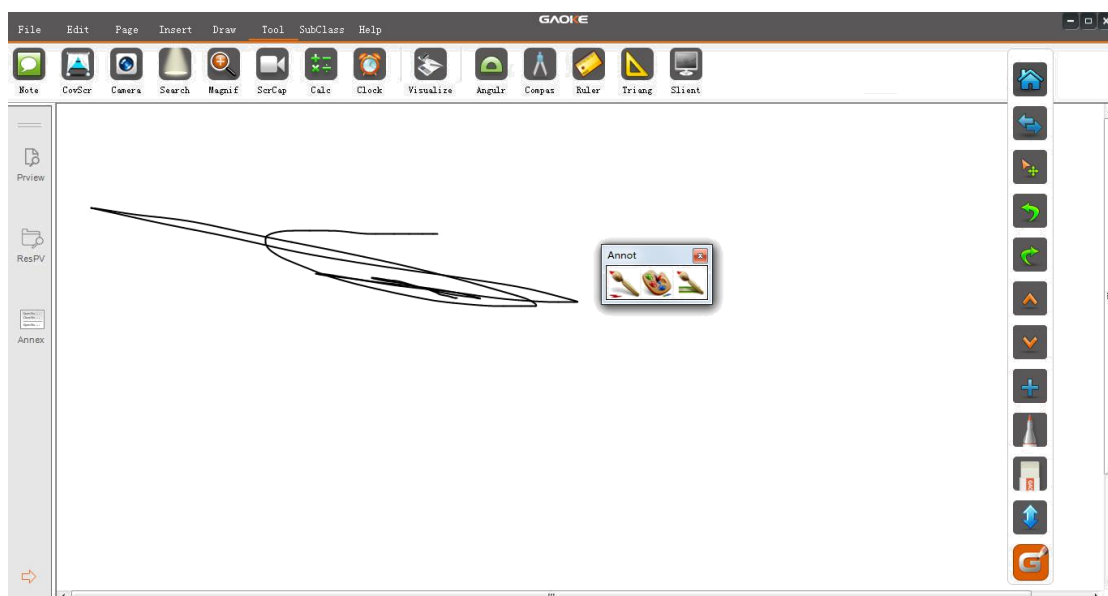
селектовањем алата у главном менију и селектовањем поља за провидне белешке



Note .



Кликните на и провидне белешке ће бити активне у режиму целог екрана.



10. Угломер

Угломер омогућава кориснику помоћ при мерењу степена угла. Да комплетирасте поступак урадите следеће кораке:



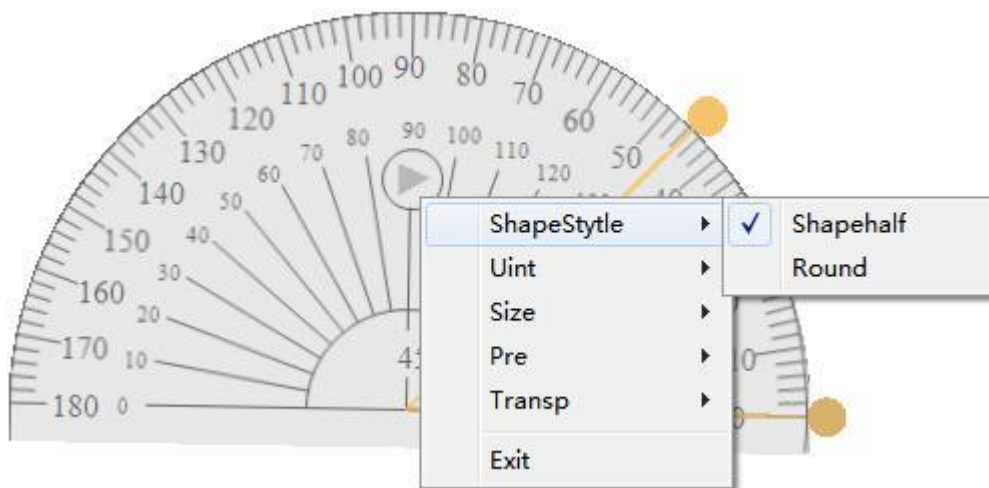
Селектујте поље са алатима и потом означите функцију угломер на траци са алатима у главном менију.



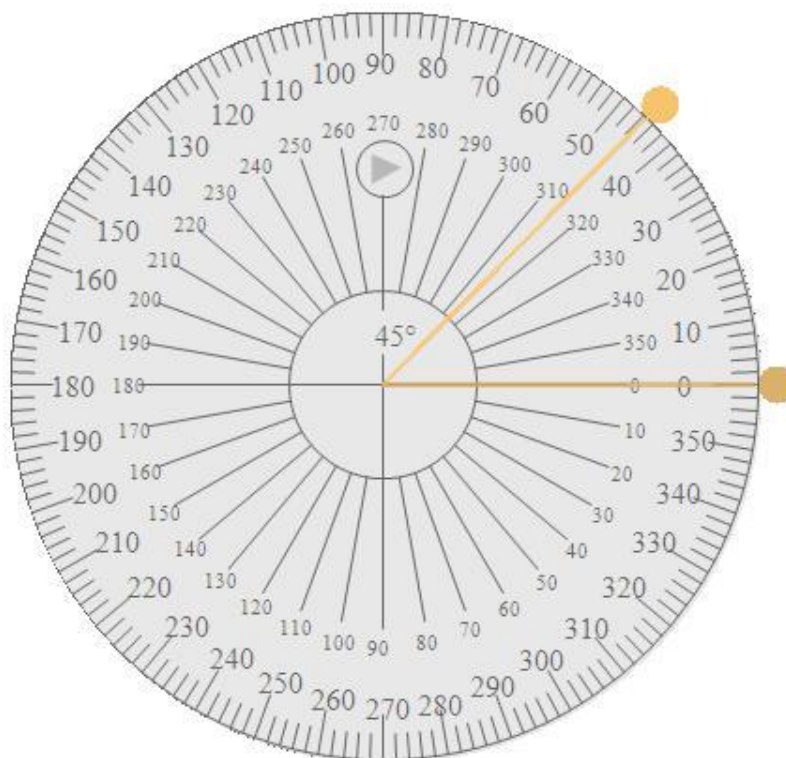
Кликните на да угломер буде активан у режиму целог екрана.



Дугме служи да се укључи подешавање параметара за одређивање облика и



величине.

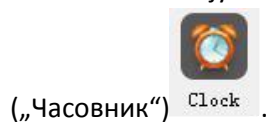


11. Часовник

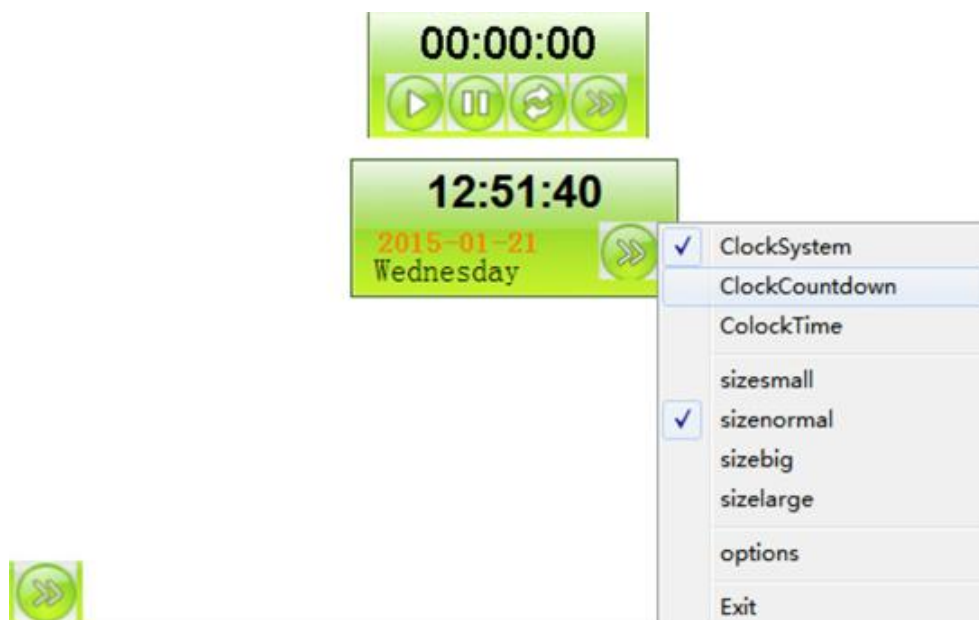
Алармни часовник се односи софтвер који показује време на страници и може да буде прилагодљив по потреби.

Операције за управљање овим алатом су следеће:

- У главном менију “Tools” („Алати“), кликните на алат “Clock”



- Или у главном менију “Tools” („Алати“), кликните на опцију , у режиму целог екрана.

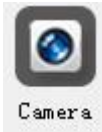


У доњем левом углу ово дугме служи за регулирање форме часовника коју желите да укључите, као што показује слика.

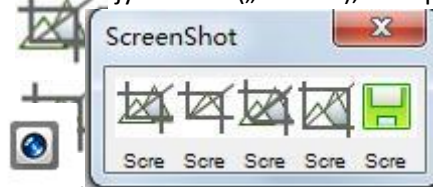
12. Запис на екрану

Камера може да усними садржину на екрану. Можете да извршите ову операцију на следећи начин:

- У главном менију “Tools” („Алати“), кликните на алат “ScrCap” („Сликање на екрану“)



- Или у режиму целог екрана у главном менију “Tools” („Алати“), изберите опцију “Screen

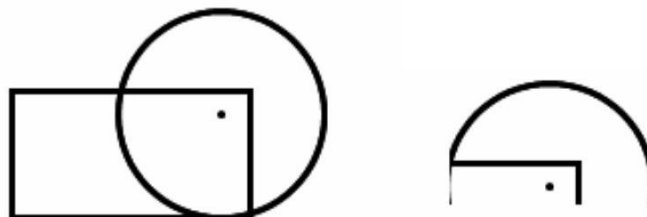


Capture” („Сликање екрана“)

На слици испод, прве четири опције представљају различите начине режима снимања на екрану, док последња опција јесте опција да се сачува извршена операција.

Правоугаони Пресек		Повуците кутијата да добијете жељену слику
Страна пресека		Померите четку лебдећи до жељене позиције
Слободан пресек		Селекујте било коју форму слике
Пресек у режиму целог екрана		Режим целог екрана

При селектовању првог режима за прављење записа на екрану, снима се првобитна слика.



Падајући мени

1. Уређивање објекта

Можете да направите копију, да поделите, да измените, да подредите и друге операције на избраном објекту.

2. Клонирање објекта

Операцијом клонирање, ви правите још један или више предмета истих као оригинал. Операцију можете да изведете следећим корацима:

- Селекујте предмет
- У падајућем менију  кликните на опцију "Clone" („Клонирај“).
- У главном менију "Edit" („Уреди“) кликните на алат "Clone" („Клонирај“).

3. Брисање објекта

Уколико желите да избришите селектован текст или предмет, исто можете да учините на следећи начин:

- Селекујте део текста или предмета који желите да избришете
- У падајућем менију  кликните на опцију "Delete" („Избриши“), или
- У главном менију "Edit" („Уреди“) кликните на алату "Delete" („Избриши“) .

4. Одсецање објекта

Овом операцијом можете да извршите пренос предмета или текста из једног документа у други, а притом исти није клониран, већ се губи из првог документа.

Операције су следеће:

- Селекујте део текста или предмета који желите да пренесете у други документ
- У падајућем менију  кликните на опцију "Cut" („Исеци“), или
- У главном менију "Edit" („Уреди“) кликните на алат "Cut" („Исеци“) .

5. Копирање објекта

Копирање одређеног дела текста или одређеног предмета, може да се изведе следећим операцијама:

- Селекујте део текста или објекта који желите да копирате
- У падајућем менију  кликните на опцију “Copy” („Копирај“), или

- У главном менију “Edit” („Уреди“) кликните на алат “Copy” („Копирај“)



После копирања објекта можете да га пребаците и у друге програме Windows и да га обрађујете додатно. Ово може да се направи преко поља Уреди > Копирај у траци са алатима у менију.

6. Налепи објекат

Када желите одређену садржину да пренесете у други документ или да направите копију исте, пошто направите копију или пошто је исечете, треба да је налепите у документ. Операције су следеће:

- Пошто је садржина исечена или копирана, позиционирајте се у документ у који желите да налепите садржину и у падајућем менију  кликните на опцију “Paste” или („Налепи“), или

- У главном менију “Edit” („Уреди“) кликните на алат “Paste” („Налепи“)

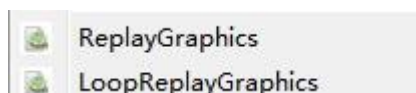


7. Понови операцију

Ова операција у суштини представља поновно извршавање или приказ одређеног објекта. Операција дозвољава и одређивање брзине, а може да се активира као на следећим сликама:



кликните на падајући мени за поновни приказ

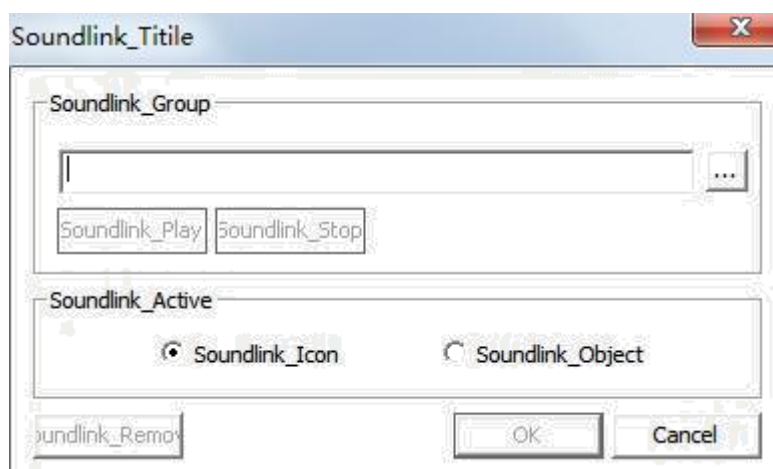


8. Звук

Било коју садржину у вашем документу можете да повежете са звуком. Исту операцију можете да изведете следећим корацима:

- Селектујте садржину
- У падајућем менију  кликните на опцију “Audio” („Звук“).

Активни прозор који ће вам се отворити је приказан на слици:



Поред садржине коју ћете повезати со звуком, стајаће мала икона приказана испод:



9. Хипервеза - линк

Хипервезом можете да повежете било који документ. Операције су следеће:

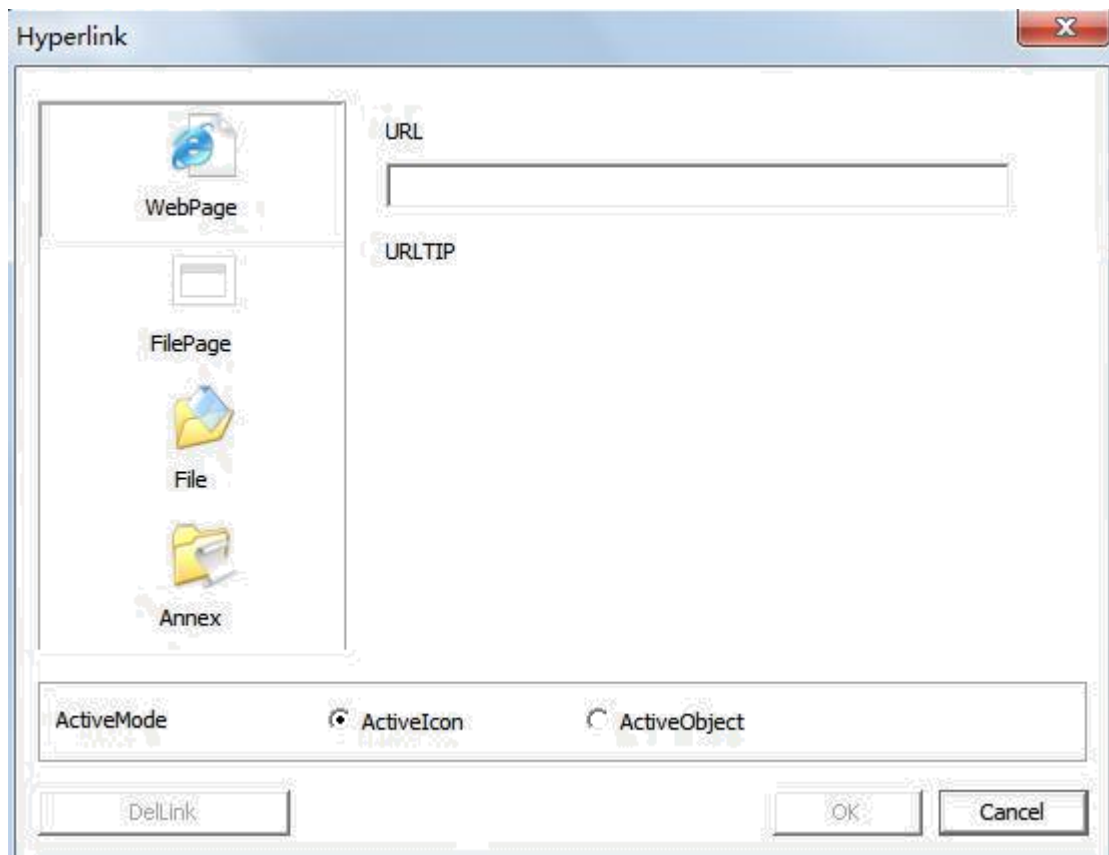
- Селектујте садржину и у главном менију “Insert” („Уметни“), кликните на алат “Link”



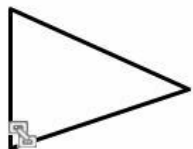
(„Веза“), или

- У падајућем менију  кликните на опцију “hyperlink” („хипервеза“).

По одабиру опције, појавиће се активан прозор приказан на следећој слици:



Уколико хиперлинк има наслов, тада ће се појавити и слика у левом углу.

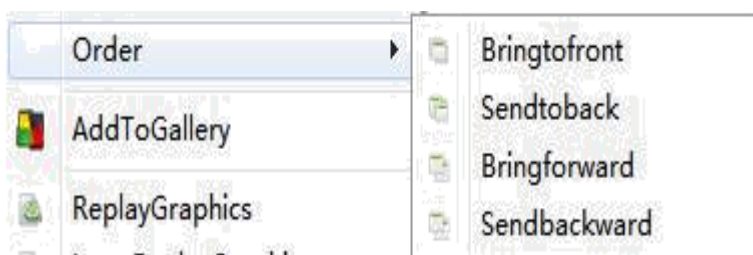


10. Сортирање по слојевима - секвенцирање

Ова функција омогућава раслојавање садржине и њено приказивање по приоритету.

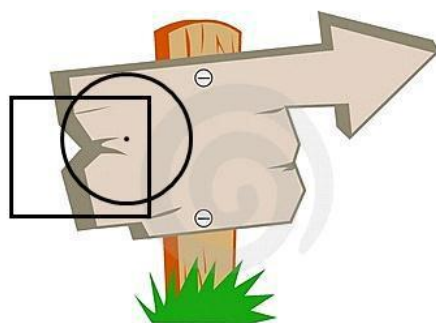
Поступак можете да комплетираете на следећи начин:

- селектујте објекат који желите да сортирате по слојевима
- У падајућем менију за уређивање објекта кликните на сортирање по слојевима  .



Пре сортирања по слојевима:

После сортирања: (селектујте слику испод)



11. Поништи

Функција – Поништи се користи за поништавање последњег корака који смо извршили у току нашег рада.

Кораци за извођење су следећи:

- У главном менију “Edit” („Уреди“) кликните на опцију “Undo” („Поништи“)  , или
- У режиму целог екрана кликните на опцију “Undo” („Поништи“) .

Можете да кликнете онолико пута колико корака желите да поништите.

12. Ротација

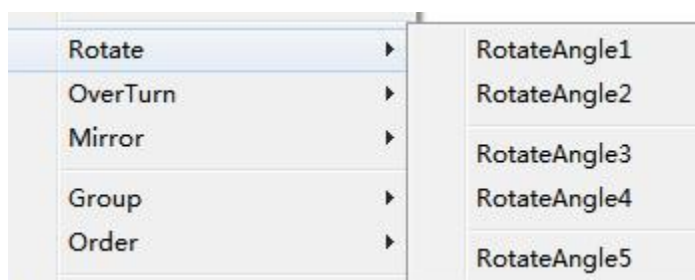
Садржина у вашем документу је подложна ротацији. Уколико желите да ротирате у различитим правцима одређени предмет, то можете да изведете преко следећих корака:

- Селектујте предмет



- У главном менију “Edit” („Уреди“) кликните на опцију “Rotate” („Ротирај“)

Уколико желите прецизну ротацију, можете да изаберете угао ротације, приказано на следећој слици:



Зелена тачка је тачка ротације осе објекта који желите да окренете.



13. Премести

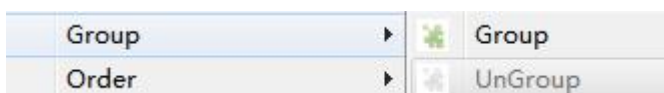
Одређеној садржини може да се промени место од текуће позиције. Исти поступак можете да извршите преко следћих корака:

- Селектујте објект који желите да преместите
- Кликните на објекат и превуците до одговарајуће позиције на коју желите да преместите.
Напомена: Када премештате предмет, морате исти мишем да пребаците до жељене позиције у документу.

14. Груписање

Операција груписања подразумева комбинацију два или више предмета. Исту можете да изведете на следећи начин:

- Означите неколико елемената
- У главном менију “Edit” („Уреди“) кликните на опцију “Group” („Групиши“)



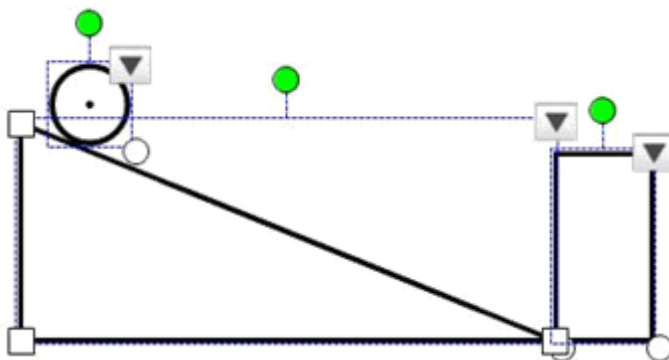
Уколико желите да избаците елементе из групе,

- У главном менију “Edit” („Уреди“) кликните на опцију “UnGroup” („Изваци

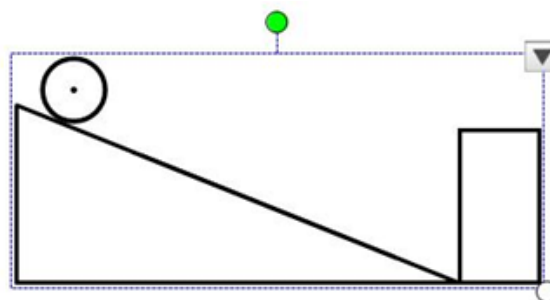


из групе“)

Пре груписања:



После груписања:

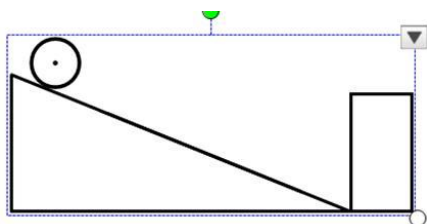


15. Зумирање

Зумирање је операција с којом објекат може да се зумира или увећа. Да се изведе тај поступак, потребно је урадити следеће кораке:

Селектујте објект, кликните на квадратић за селектовање целог објекта, у падајућем

менију  LoopReplayGraphics одберите пропорционално димензионисање.



16. Окретање

Означени објект може да буде окренут хоризонтално или вертикално. Следите следеће кораке да извршите поступак:

- Селектујте објект
- Означите правац окретања у падајућем менију



Пример окретања			
Хоризонтално окретање		Вертикално окретање	
Пре	После	Пре	После
			

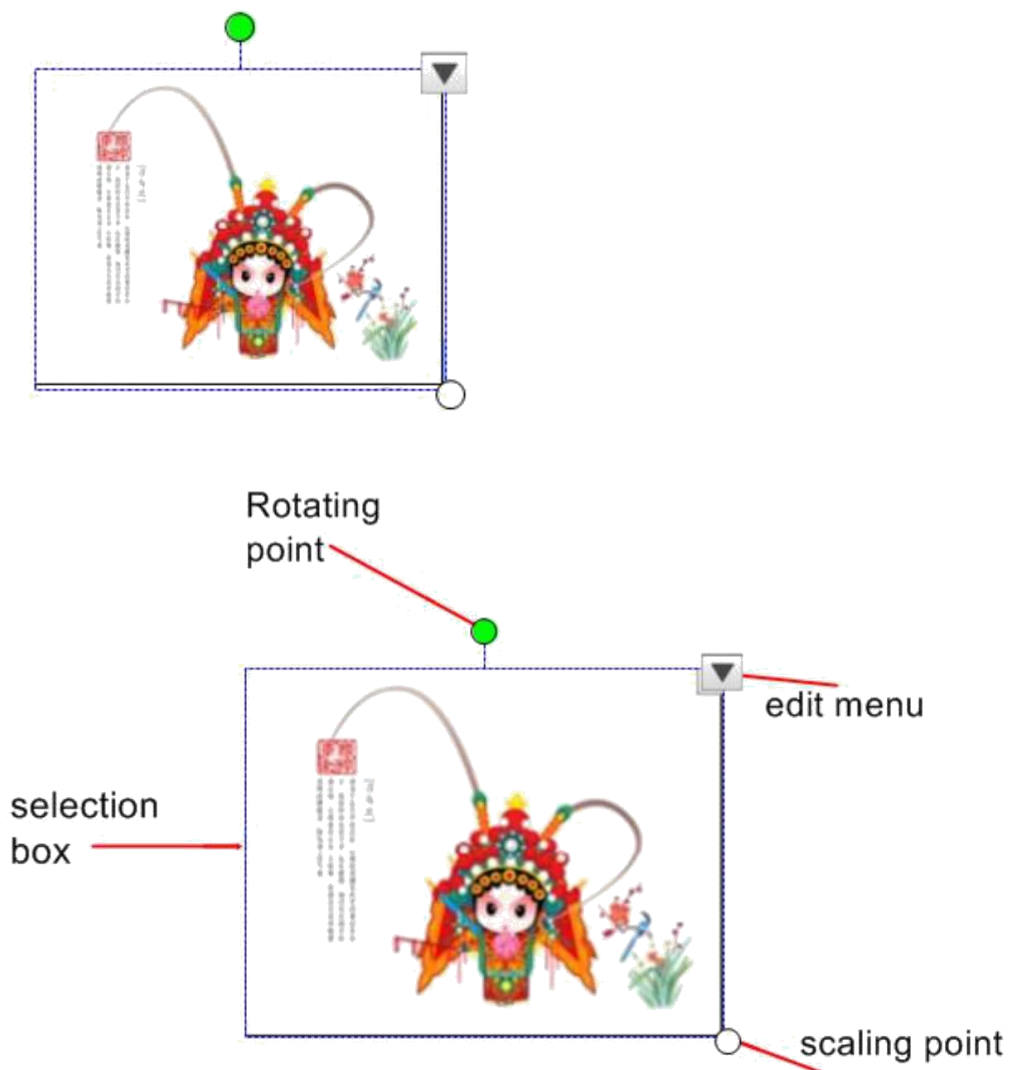
17. Селектовање објекта

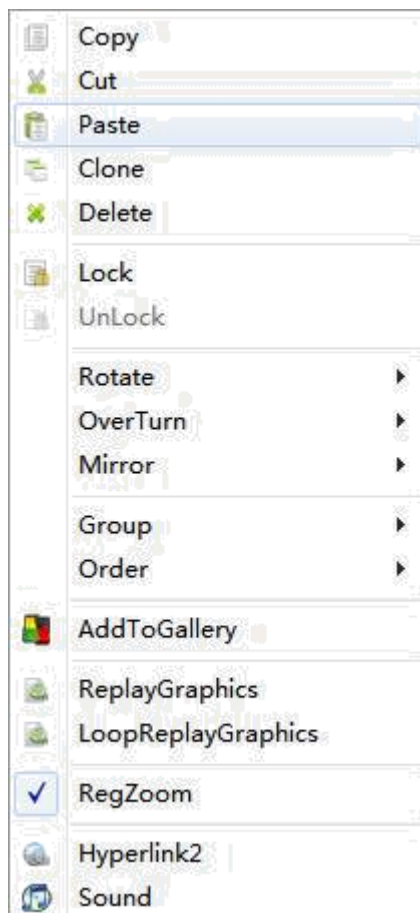
Селектујте потребни објекат и селектујте модел објекта који желите да обрађујете.



На траци са алатима, означите функцију за означавање.

Потом можете да цртате активирањем функције за цртање из одговарајућег менија, а по завршетку поступка показивач на мишу ће имати форму четке у виду стрелкице и друге функције ће моћи да се разликују.





18. Понављање поступка

Понављање поступка је функција којом се поново извршава последње извршена функција у програму.



Селекујте дугме на траци са алатима да извршите операцију.

Напомена: у нормалним околностима, дугме је сиво и може да се изврши само отказивање функције.

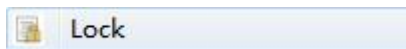
19. Закључавање објекта

Закључавање објекта је поступак којим се селектовани објекат закључа на страници и не може да се креће.

Комплетирајте поступак на следећи начин:

- Селекујте објекат

- Одберите поље „Закључај (“Lock”) у падајућем менију  за уређивање.



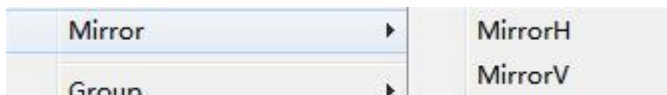
Такође, можете да селекујете и операцију „Откажи откључавање“ (“Unlock removal”).

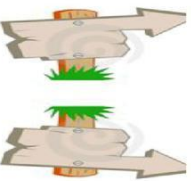
20. Ефекат огледала (симетрија)

Ефекат огледала може да направи пресликавање оригинала, исто као и симетрију.

Комплетирајте поступак на следећи начин:

- Селекујте објекат
- Означите функцију за ефекат огледала у падајућем менију за уређивање



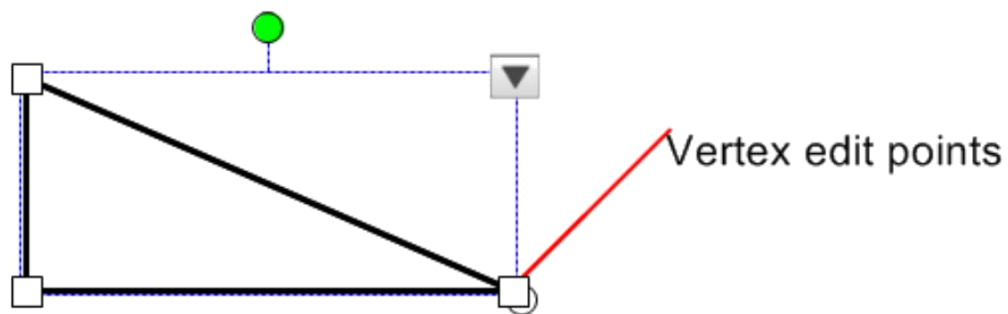
Пример за ефект огледала (симетрија)			
Хоризонтална симетрија		Вертикална симетрија	
Пре ефекта	После ефекта	Пре ефекта	После ефекта
			

21. Уређивање највише тачке (врха-темена)

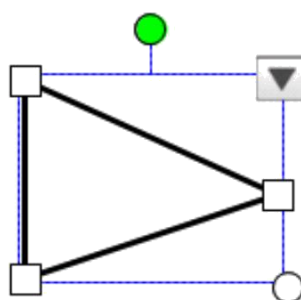
Уређивање највише тачке (врха-темена) односи се на осликавање поступка за уређивање геометријских објеката.

Комплетирајте поступак на следећи начин:

- Селекујте геометријске објекте.
- Када се појаве тачке за уређивање темена (врха) геометријског објекта - повуците линију:



После уређивања:

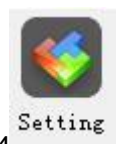


Подешавања општих параметара и параметара за језик

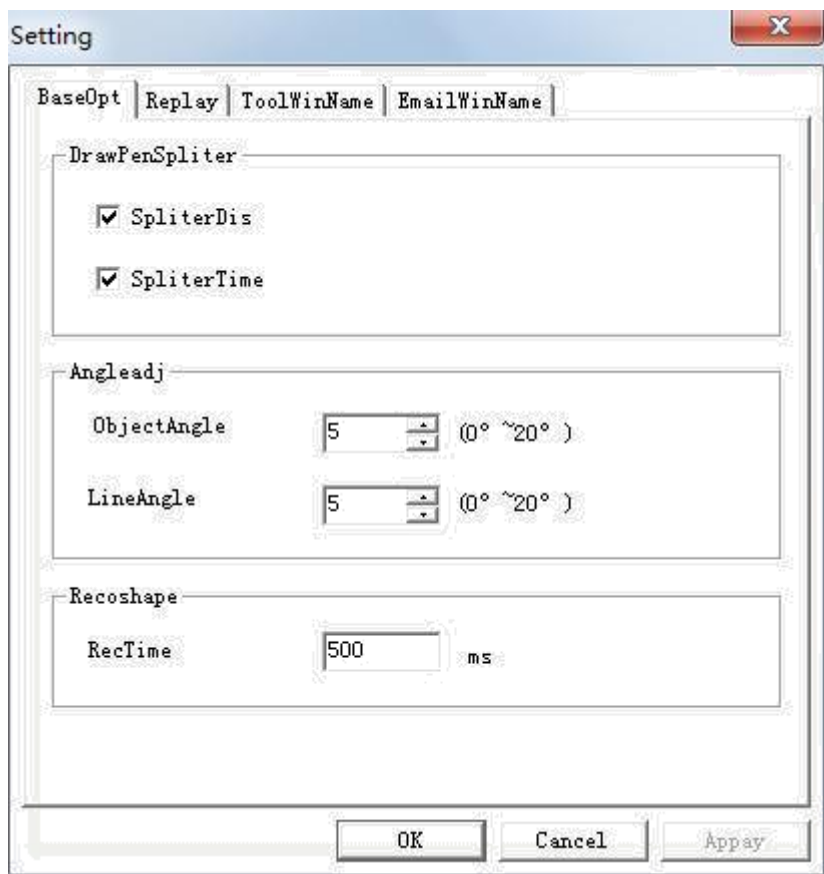
1. Општи параметри

Подешавања општих параметара се односи на параметре за коришћење које корисник сам може да одреди.

Комплектирајте поступак на следећи начин:



Селектујте функцију „Уреди“ > Општи параметри у главном менију.



2. Подешавања (параметара) језика

Подешавања (параметара) језика омогућавају корисницима да подесе одговарајућу језичну средину.

Комплетирајте поступак на следећи начин:

- Одаберите поље Помоћ (help) > јазик траци са менијима.
- Можете промените јазик и на траци са менију у ставци > јазик (language).



(language) на главној

алатима на главном



