

ésprit
by 2x3



Návod
k obsluze

Informace obsažené v návodu mohou být změněny bez vyznění kupujícího.
Jakákoliv reprodukce návodu bez písemného souhlasu společnost 2x3 SA je zakázána.
Společnost 2x3 SA si vyhrazuje právo k provádění změn jak v softwaru, tak v konstrukci výrobků a také k zastavení jejich výroby.

Obsah

1.	Úvod	4
2.	Systémové požadavky	4
3.	Instalace	4
4.	Charakteristika a návody k obsluze interaktivních výrobků 2x3	5
4.1	<i>ésprit plus PRO</i>	5
4.2	<i>ésprit DT</i>	8
4.3	<i>ésprit MT</i>	10
4.4	<i>ésprit mobile</i>	12
5.	Aktivace softwaru	13
6.	Objasnění ikon a jejich funkcí	14
7.	Nové funkce	18
8.	Technická podpora	19

1. Úvod

Blahopřejeme Vám, že ještě se rozhodli pro náš výrobek včetně nové verze software **ésprit**. Nová verze software **ésprit** může být používána spolu se všemi našimi interaktivními výrobky, takovými jako jsou interaktivní tabule **ésprit plus**, **ésprit DT** a **ésprit MT** a interaktivní péro **ésprit mobile**.

Přejeme Vám příjemné používání našich výrobků a příjemnou práci s našim softwarem.

2. Systémové požadavky

Systémové požadavky jsou závislé na zvoleném zařízení spolupracujícím se softwarem **ésprit** (interaktivní nebo interaktivní péro), avšak doporučené parametry počítače nezbytné pro správnou práci zařízení jsou následující:

- Procesor Intel Core 2
- 2048 MB paměti RAM
- Windows XP Sp3, Windows Vista, Windows 7, Windows 8
- 650 MB volného místa na harddisku k instalaci
- CD-ROM
- Grafická karta XGA (1024 x 768)
- Zvuková karta / reproduktory / mikrofon
- Adobe Flash Player, verze 9.0 nebo vyšší
- Microsoft NET Framework 3.0 nebo vyšší

3. Instalace

Po vložení CD spusťte soubor **ésprit_setup.exe**



Zvolte jazykovou verzi a stlačte tlačítko „OK“.

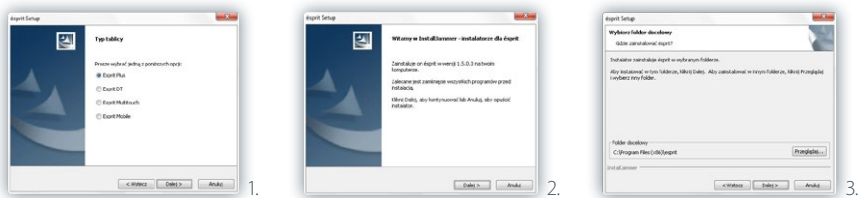


Následně zvolte zařízení, se kterým software bude spolupracovat a potvrďte tlačítkem „Dále“ (obr. 1).

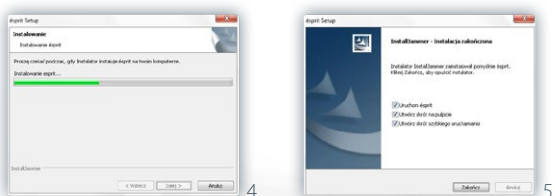
Stlačením tlačítka „Dále“ potvrďte instalaci ovladače (obr. 2).

Zvolte místo instalace ovladače (doporučujeme ponechat toto místo beze změn), potvrďte

tlačítkem „Dále“ (obr. 3).



Následuje instalace (obr. 4). Poslední informace se týká ukončení instalace a závěrečných možností (obr. 5).



4. Charakteristika a návody k obsluze interaktivních výrobků 2x3

4.1 ésprit plus PRO

ésprit plus PRO je nástupcem již dobře známé na trhu interaktivní tabule ésprit plus. Výrobek jak předchozí model funguje v infračervené technologii a díky trvanlivému keramickému povrchu s vlastnostmi mazání za sucha a magnetickými je možné jí také využívat jako klasickou tabuli, kterou lze mazat za sucha. Nová tabule má moderní dizajn (je lehčí a tenčí), a také lepší funkčnost a lepší technické parametry.



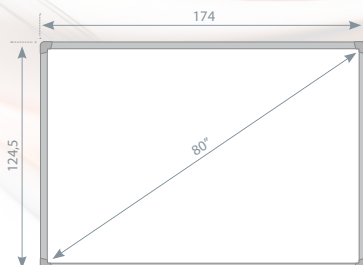
Výhody:

- tabule obsluhuje dva dotekové body – ve stejnou dobu na tabuli můžou psát a malovat dva uživatelé současně (obsluha pomocí libovolného ukazovátka nebo prstu)
- obsluha multigest
- odolný proti poškrábání keramický povrch, umožňuje psaní po ní fixami, které je možné smazat za sucha
- působí jako precizní doteková tabule, na které lze provést takové úkony jako kliknutí a přetažení pomocí prstu nebo ukazovátka.
- úspora energie: výrobek využívá USB napájení a příkon je menší než 0,5 W při práci bez vnějšího napájení

Charakteristika tabule se software ésprit

- moderní didaktický nástroj, který efektivně podporuje učení
- software podporující prezentace, zoom, otáčení grafiky a videa
- široká volba stylusů, šířek a barev linií
- funkce editování umožňující skutečné editování z obrazovky
- bohatá volba pozadí, obsluha funkcí definujících pozadí a nastavujících grafiku
- možnost přidávání komentářů do souborů v různých formátech – PPT, AVI, MPEG a JPEG nebo editace prezentovaných dokumentů
- možnost ukládání dokumentů ve formátech: JPG, PNG a BMP
- možnost obsluhování jiných aplikací.

Rozměry tabule

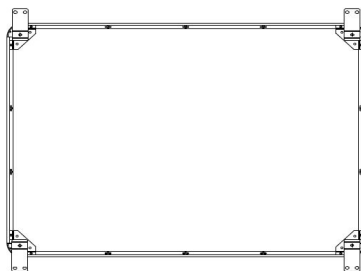
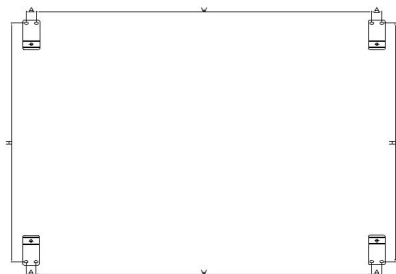


Balení

Vyjměte tabuli z obalu. Po rozbalení by tabule neměla mít na sobě zajišťující prvky pro přepravu. **Jestliže rozdíl teplot – vnější a vnitřní (v místnosti) – je velká tabuli můžete spustit ne dříve než po uplynutí 24 hodin!**

Instalace tabule na zdi

Montáž držáků na zdi: vyvrtějte otvory na zvolené výšce a zavěste na zdi podle obrázku (1).
Montáž držáků na zadní straně tabule: k tabuli přišroubujte držáky podle obrázku (2) a následně zavěste tabuli na držácích na zdi a přišroubujte ke zdi spodní jistič.



Připojení projektoru k napájení a zdroji obrazu

1. Projektor zapojujeme ke zdroji napájení pomocí kabelu přiloženého k projektoru.
2. Ke zdroji obrazu připojujeme projektor pomocí kabelu D-SUB (VGA), HDMI.
3. V menu projektoru, pomocí přiloženého dálkového ovladače nebo pomocí ovládacího panelu, volíme vstup, který jsme použili.

Přizpůsobení obrazu z projektoru k povrchu tabule

Obraz zobrazovaný z projektoru je možné přizpůsobit rozměrům tabule několika způsoby:

1. Fyzicky přiblížujíc projektor k tabuli nebo jej vzdalujíc.
2. Při použití funkce zoom In/out dostupné na dálkovém ovladači nebo na ovládacím panelu projektoru.
3. Změnou rozlišení nebo parametrů zobrazovaného obrazu ve volbách systému počítače.

POZOR: obraz správně zobrazovaný na tabuli musí být vzdálen od každého boku rámu alespoň 2 cm.

Připojení tabule k počítači

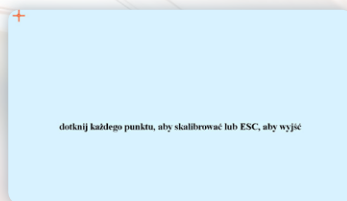
Tabule éspirit plus připojujeme k počítači kabelem USB, který je v sadě.



Kalibrace

Pro kalibraci tabule je třeba kliknout tlačítkem myši na ikonu ovladače v pravém dolním rohu vedle systémových hodin a volíme položku „kalibrace“.

V místě projekce se zobrazí za sebou čtyři referenční body. Po každé, když se bod zobrazí dotkněte jej pomocí ukazovátka nebo prstu a přidrže 2 vteřiny.



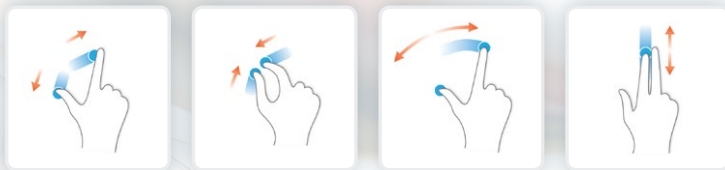
Tabule je připravená k použití.

4.2 ésprit DT

ésprit DT je nejnovější interaktivní tabulí společnosti 2x3 SA. Zařízení funguje ve standardu Plug&Play – což umožňuje je použít ihned po připojení k počítači a projektoru. Interaktivní tabule ésprit DT je vybavená stíratelným na sucho a magnetickým povrchem, což umožňuje na ní používat fixy stíratelné na sucho a magnetické prvky.



Kromě toho tabule rozeznává dva doteky na tabuli v systémech Windows 7, Windows 8, díky čemuž můžete využívat Multi gesta (zoom in, zoom out, rotace nebo procházení).

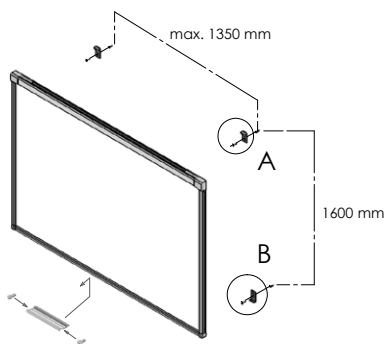


Rozbalování

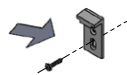
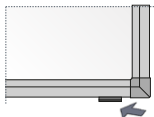
Vyjměte tabuli z obalu. Po rozbalení tabuli je nutno zbavit všech zabezpečení pro dobu přepravy. Jestliže teplotní rozdíl – vnější a vnitřní teploty (v místnosti) – je velký, tabuli zapněte ne dříve než po uplynutí 24 hodin!

Montáž tabule na zdi

Postupujte dle následujících obrázků:



Dolní část tabule pověste na dolních držácích:



Szczegół A
Horní zdvžení upevňované skrz podélný otvor



Szczegół B
Dolní zdvžení upevňované skrz otvor ø 6,3 mm

1		4 ks
2		4 ks
3		4 ks

Připojení projektoru k napájení a ke zdroji obrazu

1. Projektor připojte ke zdroji napájení pomocí vodiče připojeného k projektoru.
2. Ke zdroji obrazu připojte projektor pomocí kabelu D-SUB (VGA), HDMI nebo RJ45.
3. V nabídce projektoru, pomocí dálkového ovladače nebo řídicího panelu, zvolte vstup, který jste vybrali.

Přizpůsobení obrazu z projektoru k povrchu tabule

Obraz zobrazovaný projektorem je možné přizpůsobit rozměrům tabule několika způsoby:

1. Fyzickým přiblížením nebo vzdálením projektoru od tabule.
2. Použitím funkce zoom In/out na dálkovém ovladači nebo řídicím panelu projektoru.
3. Změnou rozlišovací schopnosti nebo parametrů zobrazovaného obrazu v systémových možnostech počítače.

POZOR: obraz správně zobrazený na tabuli musí být od horního rámu vzdálený o minimálně 5 cm.

Připojení tabule k počítači (USB kabel)

Po připojení tabule počkejte až počítač nainstaluje ovladač (1-2 min.).

Po ukončení instalace ovladačů zkontrolujte dotknutím libovolného místa na povrchu tabule, zda tato reaguje na dotek.

Kalibrace

Za účelem provedení kalibrace tabule spusťte aplikaci SamAir, kliknutím ikony, která se nachází na ploše.

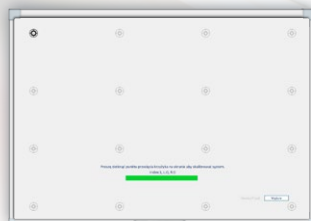


Hlavní obrazovka kalibrace je zobrazená na obrázku 6; za účelem provedení kalibrace klikněte ikonu „Kalibrace“.

Kalibrace proveďte postupným dotknutím všech přitlumených bodů na tabuli počínaje od levého horního rohu, jako prvního kalibračního bodu (obr. 7).



6.



7.

Pro provedení kalibrace posledního bodu v pravém horním rohu počkejte až do momentu uložení kalibrace v paměti tabule.

Od této chvíle kalibrace tabule je uložena a nevyžaduje si opětovné spuštění počítače.

Tabule je připravená k použití

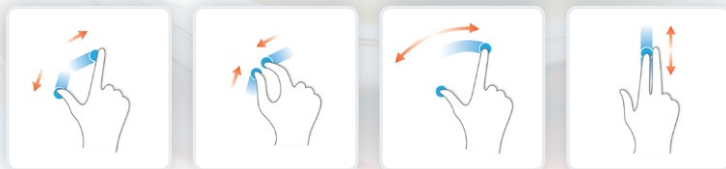
4.3 ésprit MT

Nejnovější interaktivní tabule společnosti 2x3 SA **ésprit MT** spojuje vlastnosti interaktivní tabule s klasickou tabulí stíratelnou na sucho. Použitá technologie infračerveného záření (IR) umožňuje bezproblémovou a komfortní práci 4 uživatelů současně, přičemž každý z nich může na tabuli provádět libovolnou operaci.



Standardní vybavení: ovladač a software ésprit (na CD), návod k obsluze, montážní sada, USB kabel – 5 m, 4 magnetická pera.

Tabule je schopná rozeznat osm dotknutí na tabuli v systémech Windows 7, Windows 8 díky čemuž můžete využívat Multi gesta (zoom in, zoom out, rotace nebo procházení).



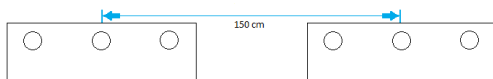
Rozbalování

Vyjměte tabuli z obalu. Po rozbalení tabuli je nutno zbavit všech zabezpečení pro dobu přepravy. **Jestliže teplotní rozdíl – vnější a vnitřní teploty (v místnosti) – je velký, tabuli zapněte ne dříve než po uplynutí 24 hodin!**

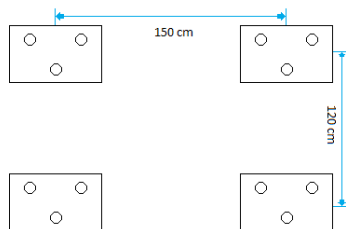
Montáž tabule na zdi

Postupujte dle následujících obrázků:

Montáž držáků na zdi (obr. 8). Montáž držáků na zadní straně tabule (obr. 9).



8.



9.

Připojení projektoru k napájení a ke zdroji obrazu

1. Projektor připojte ke zdroji napájení pomocí vodiče připojeného k projektoru.
2. Ke zdroji obrazu připojte projektor pomocí kabelu D-SUB (VGA), HDMI nebo RJ45.
3. V nabídce projektoru, pomocí dálkového ovladače nebo řídicího panelu, zvolte vstup, který jste vybrali

Přizpůsobení obrazu z projektoru k povrchu tabule

Obraz zobrazovaný projektorem je možné přizpůsobit rozměrům tabule několika způsoby:

1. Fyzickým přiblížením nebo vzdálením projektoru od tabule.
2. Použitím funkce zoom In/out na dálkovém ovladači nebo řídicím panelu projektoru.
3. Změnou rozlišovací schopnosti nebo parametrů zobrazovaného obrazu v systémových možnostech počítače..

POZOR: obraz správně zobrazený na tabuli musí být od každého boku rámu vzdálený o minimálně 1 cm.

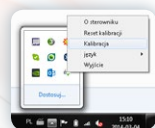
Připojení tabule k počítači (USB kabel)

Po připojení tabule počkejte až počítač nainstaluje ovladač (1-2 min.).

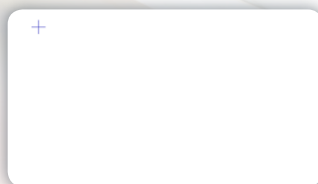
Po ukončení instalace ovladačů zkontrolujte dotknutím libovolného místa na povrchu tabule, zda tato reaguje na dotek.

Kalibrace

Za účelem provedení kalibrace tabule klikněte pravým tlačítkem myši ikonu ovladače v pravém dolním rohu vedle systémových hodin a zvolte položku „kalibrace“.



Kalibraci provedte dotknutím a přidržením po dobu cca 2 vteřin každého ze 4 kalibračních bodů modré barvy, počínaje od levého horního rohu jako prvního kalibračního bodu.



Pro provedení kalibrace posledního bodu v levém dolním rohu kalibrace tabule je uložena a nevyžaduje si opětovné spuštění počítače.

Tabule je připravená k použití.

4.3 ésprit mobile

ésprit mobile je nejpraktičtější interaktivním řešením spolupracujícím s každou bílou tabulí 2x3 a libovolným projektořem. Může být použit na libovolném plochém povrchu. Tento systém byl navržen za účelem jednoduchého použití a funkcionálnosti. Interaktivní pero se používá intuitivním způsobem a ihned po připojení je připraveno k použití. Kromě toho pero je vybaveno tlačítky: levým a pravým tlačítkem myši a pohybování kurzorem. Zařízení je vybaveno ultrazvukovou technologií a technologií infračerveného záření.



Standardní vybavení: digitální pero, držák, software Esprit na CD, USB kabel.

Interaktivní zařízení **ésprit mobile** zaručuje komfortní práci jednomu uživateli, s využitím připojeného pera.

Rozbalování

Vyměte zařízení z obalu. Po rozbalení zařízení je nutno zbavit všech zabezpečení pro dobu přepravy. **Jestliže teplotní rozdíl – vnější a vnitřní teploty (v místnosti) – je velký, zařízení zapněte ne dříve než po uplynutí 24 hodin!**

Montáž

Zařízení montujte z levé strany ve vzdálenosti ne menší než 7 cm a ne větší než 10 cm od obrazu zobrazovaného projektořem.

Zařízení je vybaveno magnety, kterými je možné je přichytit k libovolnému kovovému povrchu. V případě používání zařízení na jiném povrchu, v rámci vybavení je dodáván kovový držák vybavený dvoustrannou upevňovací páskou.

Připojení projektoru k napájení a ke zdroji obrazu

1. Projektor připojte ke zdroji napájení pomocí vodiče připojeného k projektoru.
2. Ke zdroji obrazu připojte projektor pomocí kabelu D-SUB (VGA), HDMI nebo RJ45.
3. V nabídce projektoru, pomocí dálkového ovladače nebo řídicího panelu, zvolte vstup, který jste vybrali.

Přízpůsobení obrazu z projektoru k zařízení

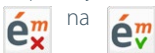
Obraz zobrazovaný projektořem nesmí být menší než 40 a větší než 100 palců.

Obraz zobrazovaný projektořem je možné přizpůsobit rozměrům tabule několika způsoby:

1. Fyzickým přiblížením nebo vzdálením projektoru od tabule.
2. Použitím funkce zoom In/out na dálkovém ovladači nebo řídicím panelu projektoru.
3. Změnou rozlišovací schopnosti nebo parametrů zobrazovaného obrazu v systémových možnostech počítače.

Připojení zařízení k počítači

Po připojení zařízení k počítači počkejte až ovladač vyhledá zařízení. Ikona ovladače se změní z



Kalibrace

Za účelem provedení kalibrace tabule klikněte pravým tlačítkem myši ikonu ovladače v pravém dolním rohu obrazovky a zvolte položku kalibrace.



Kalibraci proveďte dotknutím každého ze 4 objevujících se bodů. Po provedení kalibrace pero je aktivní a funguje na celé ploše zobrazovaného obrazu. Kalibraci je také možné spustit po stlačení tlačítka, které se nachází na zařízení.



Vysvětlení funkcí a způsobu fungování tlačítek na zařízení a pera

První tlačítko pera (nachází se blíže písátka) odpovídá za pohyb kurzoru v systému bez fyzického kontaktu pera s podkladem. Jedná se o analogickou činnost jako v případě pohybu kurzoru pomocí myši.

Druhé tlačítko pera (nachází se dále od písátka) funguje stejně jako pravé tlačítko myši.

Tlačítko na zařízení spouští kalibraci.

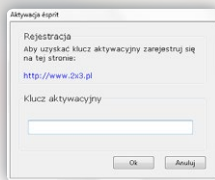
Dotknuté perem podkladu je stejné jako funkce levého tlačítka myši (stejně jako jedno nebo dvojité kliknutí).

5. Aktivace softwaru

Během prvního spuštění softwaru objeví se žádost o zadání aktivačního klíče (obr. 10) za účelem odblokování všech funkcí softwaru.



10.



11.

Ve stejném okně se také nachází přímý link (nápis označený modrou barvou) k internetové stránce obsahující registrační formulář (obr. 11), který je nutno vyplnit. Po vyplnění registračního formuláře během 1-3 minut na adresu e-mail uvedenou ve formuláři bude odeslán aktivační klíč, který je nutno zadat v okně se žádostí o zadání aktivačního klíče.

Po ukončení registrace a odblokování softwaru klikněte tlačítko OK.

6. Objasnění ikon a jejich funkcí



předchozí snímek



další snímek



kopírování



vkládání



zpět



znovu



nástroje stránek



přidat bílou stránku



přidat černou stránku



přidat fotografii jako stránku



přidat snímek obrazovky jako stránku



odstranit stránku



pohled na seznam stránek



nástroje na psaní



tenká čára



střední čára



tlustá čára



plná čára



tečkovaná čára



přerušovaná čára



nástroje pro obrazce



rovná čára



čtverec



elipsa



trojúhelník



krychle



hvězda



šipka



textový rámeček



nástroje pro vkládání



vložit obraz



vložit výřez snímku windows



vizualizér



editace



guma



odstranit čáru



odstranit obrazce



nástroje projektu



nový projekt



otevřít projekt



uložit projekt



uložit projekt jako



export projektu



tisk projektu



barva čáry



barva vyplnění



pomůcky



kalkulačka



klávesnice



úhloměr



trojúhelníkové pravítko



lupa



clona prostoru



opona



nahrávání



fix



osobní nástroje



rozeznávání tvarů



blokování softwaru



možnosti



zpět do windows



pomoc



ukončit



ikona koše



ikona koše potvrzující odstranění



paleta barev



průhlednost



bez výplně



přesunout stránku o jednu pozici nahoru



přesunout stránku o jednu pozici dolů



přesunout stránku na začátek



přesunout stránku na konec



odstranit stránku



zavřít snímky

7. Nové funkce

Způsob fungování koše

Do koše je možné odstranit libovolně zvolený objekt: čáru, obrazec, výřez.

Za tím účelem označte daný objekt pomocí funkce „editace“ , a následně přidržující zvolený

objekt přesuňte jej do pravého dolního rohu na ikonu koše . Po vložení objektu na ikonu koše

tato změní svojí barvu z modré na červenou , Následně pusťte objekt, který bude automaticky odstraněn do koše.






Způsob fungování zobrazení snímků

Zobrazení snímků spustíte zvolením z menu položky , a následně z nabídky zvolte „zobrazení

snímků“ . Podle toho kolik je v dané chvíli aktivních stránek v projektu, všechny budou zobrazeny v panelu po levé straně.

Zobrazení snímků umožňuje rychlou a bezproblémovou změnu sledu jednotlivých snímků.

Za účelem provedení této operace označte  daný snímek a následně použijte potřebnou funkci:

 posunutí snímku o jednu pozici nahoru,  posunutí snímku o jednu pozici dolů,  posunutí snímku na začátek,  posunutí snímku na konec,  odstranění snímku.

Pro ukončení funkce zobrazení snímků klikněte ikonu .

Způsob fungování osobních nástrojů

Osobní nástroje plní funkci osobní nabídky, ve které můžete libovolným způsobem měnit obsah ikon a funkcí.

Osobní nástroje spustíte zvolením z nabídky „nástroje“  a následně „osobní nástroje“ .

Přidávání nových ikon do osobních nástrojů probíhá přetažením funkčních ikon z hlavní nabídky do osobních nástrojů a jejich upuštěním. Ikony z osobních nástrojů odstraníte jejich přetažením mimo osobní nástroje a upuštěním.

8. Technická podpora

V případě jakýchkoliv problémů kontaktujte naši dálkovou podporu:

support@avsolutions.pl

+48 664437354