

A line drawing of a rectangular interactive whiteboard. The text "SBM 680" is displayed in the center of the board's screen area. The board has a thin frame and a control panel at the bottom.

SBM 680

Tabla interactivă SMART Board® M680

Ghidul utilizatorului

Cuprins

Reguli ale tehnicii securității	2
Introducere	3
Descrierea elementelor importante	3
Facem cunoștință cu tabla interactivă SMART Board M680	5
Accesorii standard	7
Accesorii suplimentare	9
Caracteristicile proiectorului de proiecție scurtă sau short throw	9
Condiții ale mediului ambiant pentru tabla interactivă SBM 680	11
Instalarea SMART Board 680	12
Protejarea tablei interactive și tăviței pentru marchere de furt	13
Conectarea tablei interactive la calculator	14
Conexiunea cu ajutorul cablului USB	15
Conectarea tablei interactive prin intermediul cablului USB	15
Instalarea programului operațional SMART Board	17
Calibrarea tablei interactive SMART Board	18
Conexiunea fără fir prin modulul Bluetooth	21
Indicatori și elemente de comandă	22
Utilizarea tăviței pentru marchere interactive	22
Utilizarea panoului de comandă mobil	23
Gesturi, funcția dublu touch sau atingere și dublu scriere	24
Conectarea calculatorului portabil	26
Conectarea câtorva echipamente interactive SMART	27
Pregătire înainte de a începe lucrul	27
Operarea și întreținerea tablei interactive	31
Curățarea suprafeței de lucru	32
Depistarea și înlăturarea defecțiunilor	34
Adresare la centrul deservire	36



Înainte de a demara procesul de exploatare a tablei interactive SMART Board® M680, citiți toate regulile și instrucțiunile de siguranță din acest ghid care vă vor ajuta să utilizați în mod corespunzător și în condiții de siguranță această tablă interactivă SMART Board, împreună cu accesoriile sale, cât și pentru a preveni leziunile corporale și deteriorarea echipamentului.

Reguli ale tehnicii securității



ATENȚIE! Încălcarea regulilor de instalare descrise în acest manual al utilizatorului poate duce la vătămare corporală și deteriorarea echipamentului.

Pentru a preveni incendiile sau șocurile electrice, nu expuneți tabla interactivă SMART Board sub ploaie, protejați-o de umiditate.

Nu permiteți copiilor să se urce pe tabla interactivă SMART Board, montată pe perete sau pe suport. În caz contrar, aceștia se pot răni și provoca deteriorarea echipamentului.

Alte măsuri de precauție

Pentru a asigura o funcționare sigură și fiabilă a echipamentului, respectați următoarele măsuri de precauție.

Nu utilizați tabla interactivă în zone cu prea mult praf, umiditate sau fum;
Nu lăsați cabluri și fire pe podea. În cazul în care cablul trebuie să treacă pe podea, montați-l cu o fixare rigidă a cărei culoare se diferențiază semnificativ de culoarea podelei. În lucru cu cablurile adresați-vă cu grijă, nu le îndoiți. Pentru a utiliza conexiunile fără cablu, puteți achiziționa dispozitivul SMART pentru conectarea fără fir prin Bluetooth.

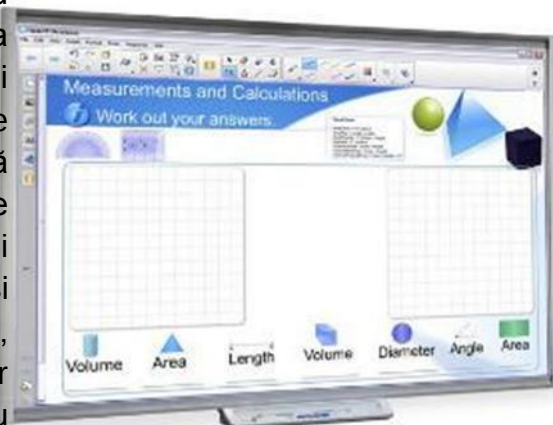
Dacă suportul de podea este echipat cu pliere, picioare și încuietori, asigurați-vă că în timp ce utilizați tabla interactivă pe suportul de picioare, acestea trebuie să fie coborâte cât mai mult posibil și fixate.

Nu încărcați tăvița tablei interactive, cât și tabla însăși cu obiecte de prisos. Nu depuneți presiune prea mare asupra acestora, cât și asupra marcherului interactiv. Șuruburile de fixare sunt proiectate numai pentru greutatea tablei interactive, în cazul în care aceasta este utilizată în scopul propus.

Înlocuiți piesele numai cu acele părți care sunt permise de SMART Technologies Inc., precum și piese cu aceleași caracteristici.

Întroducere

Tabla interactivă Whiteboard SMART Board M680 este un ecran tactil care funcționează ca parte a unui sistem, care include un calculator și un proiector. Acest echipament este montat pe un perete oferind proiecție frontală. Tabla vă permite să efectuați orice acțiune de pe computer prin simpla atingere a markerului intuitiv pe suprafața ecranului tactil: deschide și închide aplicații, previzualizarea fișierelor, crearea noilor documente sau editarea celor existente, vizitare site-uri, joacă, muncă, chat cu alții, crearea și partajarea clipurilor video și multe altele.



După conectarea tablei interactive la un computer și la un proiector, imaginea de pe calculator este transmisă pe suprafața interactivă. Puteți crea notițe deasupra imaginii proiectate din orice aplicație utilizată pentru moment și apoi să le salvați pentru utilizarea ulterioară sau distribuție în formă de fișiere ale softului SMART Notebook™ care este destinat învățării colaborative.

Tabla interactivă Whiteboard SMART Board M680 se alimentează de la o priză prin intermediul unui cablu și o sursă de alimentare care se potrivește cu priza electrică standard.

Descrierea elementelor importante

Deget în loc de mouse

Tabla interactivă vă permite să controlați aplicațiile instalate pe calculator. Apăsarea cu degetul pe tabla interactivă SMART Board este echivalentă cu tastarea butonului din stânga al mouse-ului.



Procesul de lansare a aplicațiilor de pe tabla interactivă este echivalent procesului de a rula aplicațiile de pe computer. Singura diferență constă în faptul că selectarea și deschiderea fișierelor se face cu un singur sau dublu-clic pe pictograma cu degetul în locul mouse-ului.

Tăvița pentru marchere intuitive

Tabla interactivă SMART Board M680 este echipată cu tăviță care poate avea două marchere intuitive.

Tăvița este montată pe tabla interactivă și poate avea două marchere ce sunt furnizate în set cu tabla. Puteți utiliza tăvița ca un suport pentru alte marchere care le veți utiliza. Deasemena tăvița servește drept mijloc de protecție contra furtului.



Tehnologie DViT



În colțurile interioare ale ramei tablei interactive sunt integrate camere video digitale. Imaginea de la camerele de luat vederi este analizată și procesată de un semnal digital pentru a determina prezența marcherului interactiv sau a degetului în zona activă a camerelor.

Gesturi și funcții atingere

Prin intermediul funcțiilor multi-touch poți naviga printr-o prezentare, poți mări sau micșora imaginile și controla conținutul multimedia fără a mai avea nevoie de o telecomandă. Cu stylusul digital sau cu degetul, utilizarea display-ului interactiv este la fel de ușoară atât pentru utilizatorii experimentați, cât și pentru cei începători.



Dubla atingere și scriere



Tabla interactivă suportă funcția dual-touch (numai pentru Windows și Mac). Această caracteristică permite la doi utilizatori simultan să aplice funcțiile de mouse sau să scrie pe tabla interactivă cu degetul sau marcherul intuitiv.

Suprafață durabilă

Suprafața interactivă este rezistentă la zgârieturi, diverse șocuri mecanice și este optimizată pentru proiecția imaginii.

Facem cunoștință cu tabla interactivă SMART Board M680

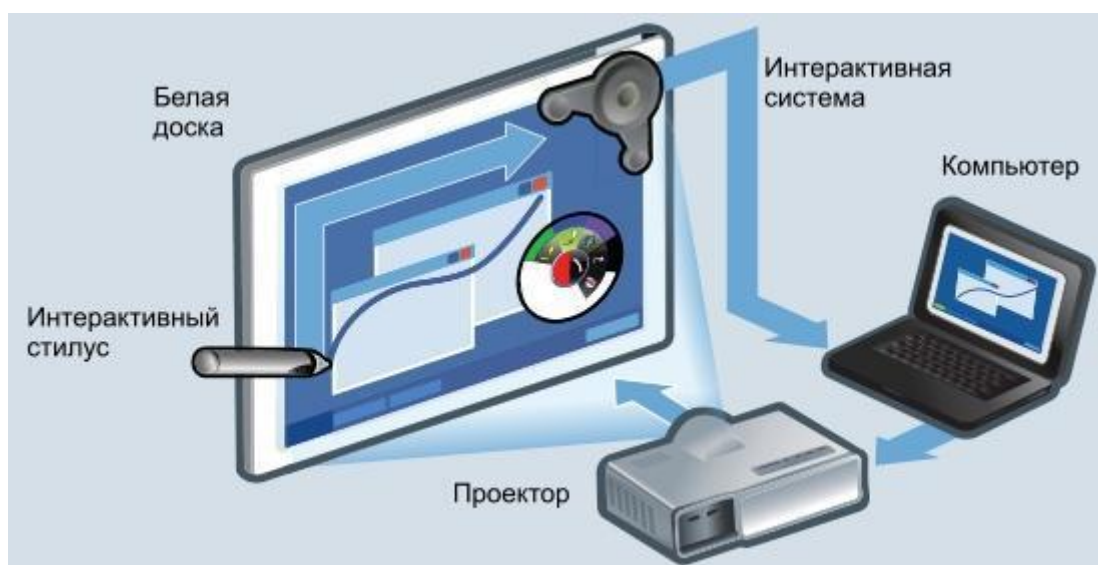
Principii de funcționare a unei table interactive

Tabla interactivă are rolul unui dispozitiv de intrare pentru un computer, care vă permite să lucrați cu orice aplicație de pe computer.

Deci, sunt necesare două componente pentru a lucra cu o tablă interactivă: un calculator și un proiector digital.

Aceste componente interacționează în felul următor:

- ✓ Pe calculator se deschide aplicația, imaginea căreia o vedem proiectată pe tabla interactivă.
- ✓ Proiectorul de proiecție scurtă imprimă această imagine pe tabla interactivă.
- ✓ Tabla interactivă recunoaște gesturile și atingerile pe ecranul tactil și transmite calculatorului la care este conectată coordonatele acestora.



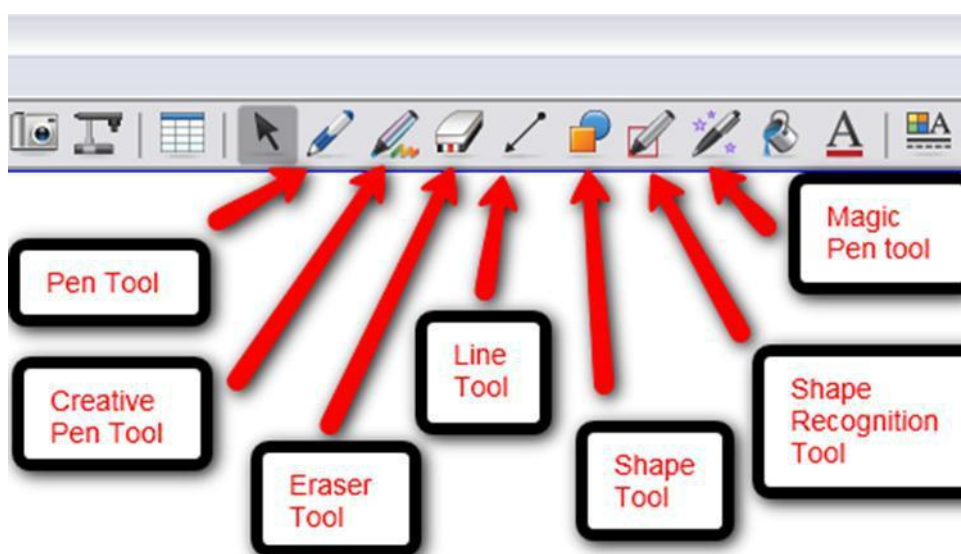
Butoanele amplasate în panoul de comandă al aplicației SMART Ink vă permite să fie selectate diverse instrumente.

De exemplu, tastați butonul ce îndeplinește funcția de clic stânga de pe mouse, astfel orice atingere a ecranului tactil va fi interpretată ca funcția click stânga, fapt ce vă permite utilizarea calculatorului direct de pe tabla interactivă.



Dacă scoateți markerul din tăviță și apăsați unul dintre butoane pentru selecția culorii digitale, acest lucru vă va permite să luați notițe pe partea de sus a desktopului și să accesați orice aplicație deschisă.

După instalarea driverilor **SMART Product Drivers** pe masa de lucru va apărea panoul portabil de instrumente.



Utilizatorul poate modifica setările markerului intuitiv, de exemplu, puteți utiliza transparență, culoare și grosime de linie. Puteți salva înregistrările ca fișier **SMART Notebook**. Utilizatorul poate selecta alte instrumente și personaliza setările, cum ar fi lățimea radierei care este utilizat pentru a șterge note.

Calculatoarele Windows și Mac

Soft-ul **SMART Notebook** pentru studiere colaborativă include SMART Ink™ și SMART Product Drivers.

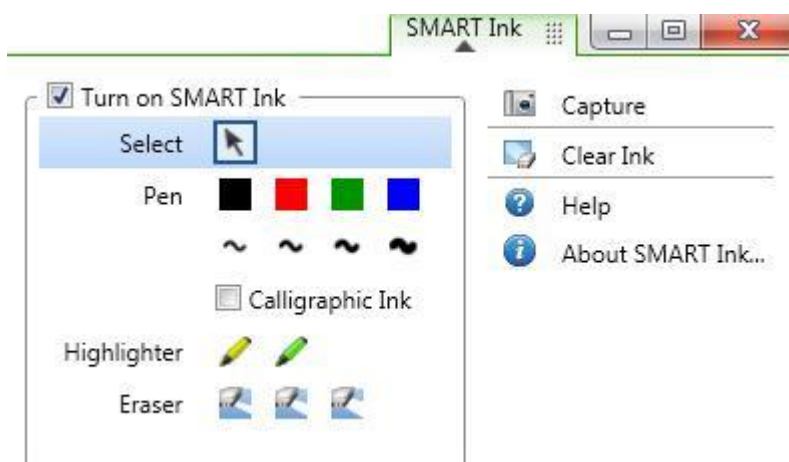
Programul operațional SMART Ink colaborează cu SMART Product Drivers, permițând scrierea pe ecranul tactil cu ajutorul culorilor digitale, utilizând pentru asta degetul sau markerul intuitiv ce intră în setul acestei table interactive.

SMART Ink se deschide automat la conectarea calculatorului.

De asemenea, pe calculatorul conectat apare iconița ce reflectă panoul de instrumente oferit de aplicația SMART Ink.

Prvizualizare iconiță



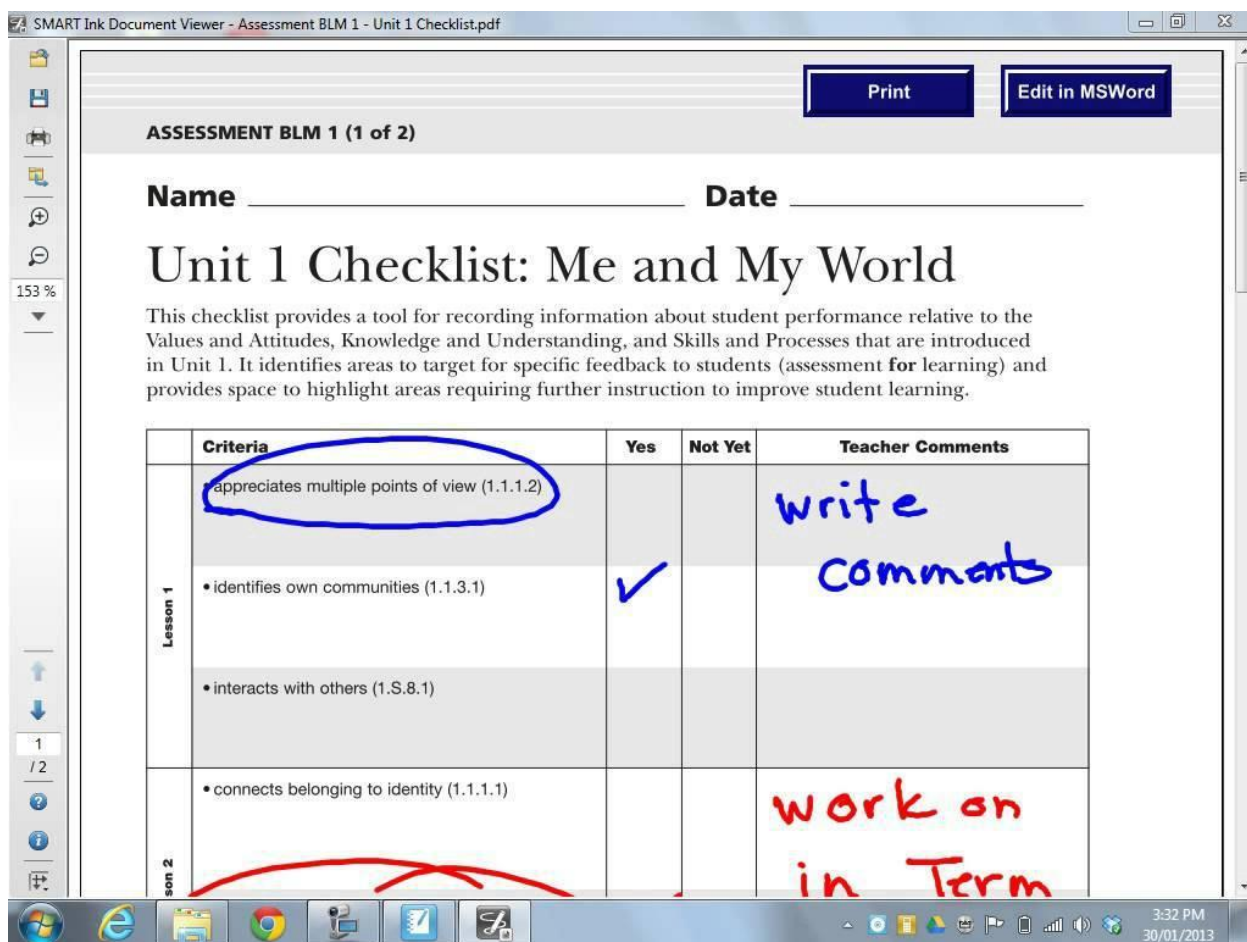


Butonul **SMART Ink** poate fi utilizat pentru selectarea parametrilor culorilor digitale și pentru executarea funcțiilor generalizate, precum agățarea notițelor și marcărilor.

Programul operațional SMART Ink conține și notițele elaborate de soft-ul SMART Ink, cu ajutorul cărora aveți posibilitatea să scrieți în orice pe ecranului tactil, utilizând culorile digitale. Dacă doriți să faceți o notiță în afara foilor

deschise pe calculator, pe ecran va apărea imediat iconița SMART Ink, în care veți putea scrie textul dorit.

SMART Ink de asemenea conține programul de previzualizare a documentelor - SMART Ink Document Viewer, care vă permite vizualizarea fișierelor în format PDF și scrierea notițelor deasupra textului din documentul aflat în lucru sau analiză.



Accesorii standard

La fiecare tablă intuitivă producătorul SMART atașează următoarele accesorii standard, ce intră în setul inițial a echipamentului.

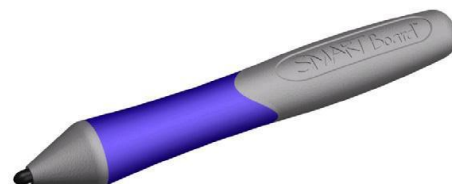


Cablu SMART USB standard

Tabla interactivă model SMB680 conține un cablu USB-cu lungimea de 5 m (16' 5"). Acest cablu are funcția de a conecta tabla interactivă la calculator prin utilizarea portului USB existent la calculator.

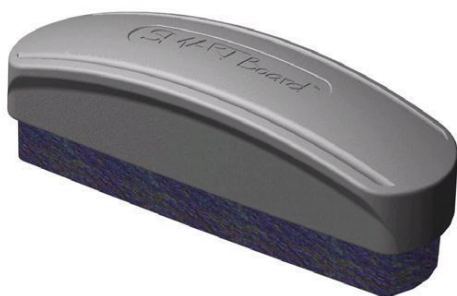
Marcher intuitiv pentru tabla SMART Board 680

Acest marcher are funcția de a scrie digital pe suprafața tactilă a tablei interactive. Mânerul lui este din cauciuc pentru o manevrare mai ușoară.



De asemenea pot fi utilizate marchere pentru tablele de prezentare cu cerneală ușor înlăturabilă, în cazul când ele se aseamănă cu marcherul intuitiv din set și când vă doriți să utilizați tabla ca una simplă. Condiția este ca marcherele să nu lase zgârâieturi pe suprafață și să reflecte razele UV. Dacă acest marcher nu reflectă razele UV, atunci locul predestinat din tăvița pentru marchere nu-l va depista. Un bun înlocuitor al marcherilor din set sunt cele de marca EXPO®.

Ca înlocuitorul marcherului intuitiv să reflecte mai bine razele UV, înfășurați-l în panglică deschisă la culoare, pentru a fi depistat de senzorii amplasați în tăvița cu marchere.



Radieră pentru tabla SMART Board 680 (opțional)

Drept radieră servește un obiect drepunghiular ce se aseamănă cu buretele de ștergere a cretei de pe table simplă școlară.

De asemenea poate fi utilizat oricare alt obiect ce se aseamănă ca formă și care nu va zgârâia suprafața ecranului tactil și va reflecta razele UV.

Accesorii suplimentare

Sistema audio prin USB (opțional)

Cu ajutorul echipamentului alăturat, boxele cu conexiune prin USB pot fi instalate atât pe tabla interactivă, cât și pe perete.

Sistemul audio prin USB conține:

- două boxe una dintre care conține micșer de sunet și de concentrație;
- dispozitive pentru conexiunea boxelor pe perete;
- dispozitive de conexiune a boxelor pe tabla SBM 680;
- cablu USB pentru conectarea boxelor la tabla interactivă;
- cablu audio pentru conexiunea boxelor între ele;
- cablu și sursa de alimentare;
- câteva șuruburi și accesorii pentru montarea difuzorului;
- instrumente pentru strângerea șuruburilor de montare.



Caracteristicile proiectorului de proiecție scurtă sau short throw

Proiectoarele short throw se instalează în apropiere de ecranele pe care vor proiecta imaginea. Acest fapt permite minimizarea umbrelor pe imagine, cât și evitarea pătrunderii luminii proiectorului în ochii utilizatorului. Acest tip de proiector este preconcepțuit pentru utilizarea cu tablele interactive și cu ajutorul lui e posibilă petrecerea diverselor forme de lecții și jocuri interactive, prezentări, petrecerea conferințelor științifice, seminare, traininguri, analize, vizionări de filme și alte necesități.

Caracteristici principale:

- Imagine luminoasă – 3400 ANSI lumeni
- Rezoluție XGA (1024 x 768), contrast 20,000:1
- Termen exploatare lampă 6000 ore
- Soft special elaborat Crestron RoomView® - gestionare și monitori RJ4



- Proiectorul emite imagine de rezoluție mare chiar și la distanțe mici pe diagonale mari de 100 inch (2,54 m).

Contrast înalt

Contrastul înalt permite imaginii să fie prezentată cu o adâncime profundă, prezentând astfel culori luminoase și bogate. Textul afișat se va prezenta clar și lizibil.



Contrast 2000:1



Contrast 20,000:1

Conexiuni:

HDMI (1.4a 3D support), 2 x VGA (YPbPr/RGB), S-Video, Composite, 2 x Audio In 3.5 mm, Audio Out 3.5 mm, VGA Out, RS232, USB service, RJ45



Imagine		
Rezoluție	1024 x 768	
Aspect imagine	4:3	
Contrast Ratio	15000:1	
Luminozitate	3200 ANSI lumen	
Dimensiune minimă poza	22.9"	
Dimensiune maximă imagine	300"	
Reglaj trapez	Da	
Compatibilitate video	1080i/p, 480i/p, 576i/p, 720p, NTSC, PAL, SECAM	
Reproducere culori	1073.4 milioane	

Condiții ale mediului ambiant pentru tabla interactivă SBM 680

Înainte de a instala tabla interactivă SMART Board 680, luați cunoștință cu condițiile mediului ambiant în care aceasta va funcționa.



Temperatura

Tabla interactivă SMART Board 680 poate fi exploatată la o temperatură de 5°C până la 35°C . Pentru păstrare se acceptă -40°C până la 50°C .



Umeditate

Tabla interactivă SMART Board 680 poate fi exploatată în condițiile de umeditate relativă, începând cu 5% până la 80% fără condensare. La o umeditate mai mare de 80% ecranul tactil se va fisura. La umeditate scăzută aceste fisuri se pot nivela.



Rezistența la apă și la alte lichide

Tabla interactivă SMART Board 680 este predestinată pentru exploatarea în interiorul încăperilor, deoarece nu este proiectată pentru rezistența la apă și alte lichide saline. Nu stropiți tabla cu nici un fel de componente lichide, deoarece acestea pot nimeri pe părțile senzoriale ale modulelor electronice, cauzându-le defecțiuni.



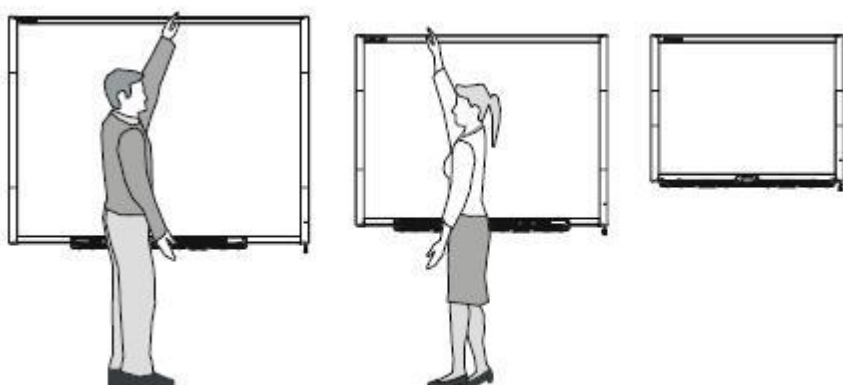
Praful și zgârâieturile

Tabla interactivă SMART Board 680 este predestinată pentru exploatarea acesteia în birouri și săli de clasă și nu în încăperi industriale, unde praful și alte produse industriale ar putea cauza șocuri și defecțiuni mecanice asupra ecranului tactil.

Instalarea tablei interactive SMART Board 680 pe perete

Parametri recomandați pentru înălțime

Selectând pe perete locul potrivit pentru instalare, atrageți atenția asupra înălțimii medii a utilizatorului sau a persoanelor ce vor interacționa cel mai des cu acest echipament. Dacă veți instala tabla prea jos, oamenii înalți vor fi nevoiți să se aplece des, iar pentru oamenii scunzi instalarea la o înălțime mai mare va fi de asemenea un discomfort. Luați în considerație și faptul că între tablă și peretele lateral ar trebui să existe un spațiu, ca utilizatorul să poată prezenta lucrarea fără a acoperi tabla. Având în vedere aceste recomandări, instalați tabla la cea mai potrivită înălțime și distanță.



Instalarea SMART Board 680

În continuare este descrisă modalitatea de instalare pe peretele acoperit cu gips, tencuială sau alt gen de finisare.

Instrumente:

- Șurubelniță
- Riglă sau bandă metrică
- Creion sau alt instrument de marcare
- Nivel pentru lucrări de marcare

1. Cu ajutorul nivelului pentru lucrările de marcare, a riglei sau a benzii metrice determinați locul unde va fi instalată tabla interactivă și trasați o linie orizontală, în centrul căreia se va amplasa partea de sus a tablei interactive.

NOTĂ. În imaginea alăturată este prezentată înălțimea standard pentru modelul de tablă interactivă M680.

2. Utilizând un șablon sau placa de montare, marcați pe perete locul pentru cinci orificii.

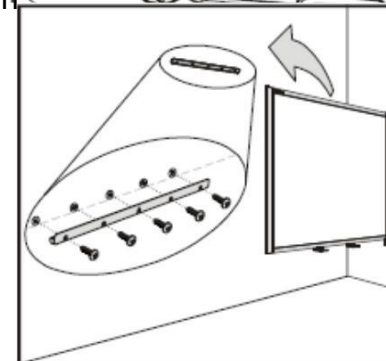
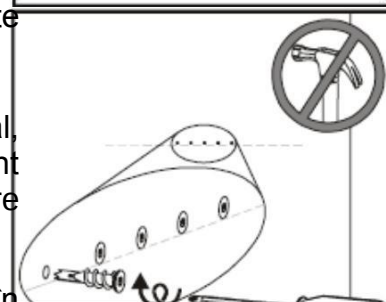
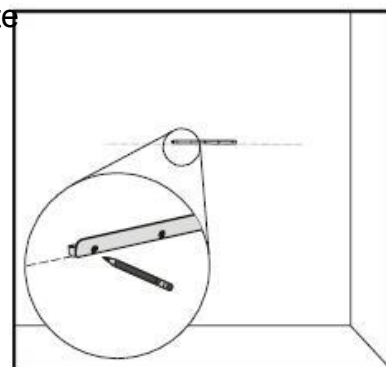
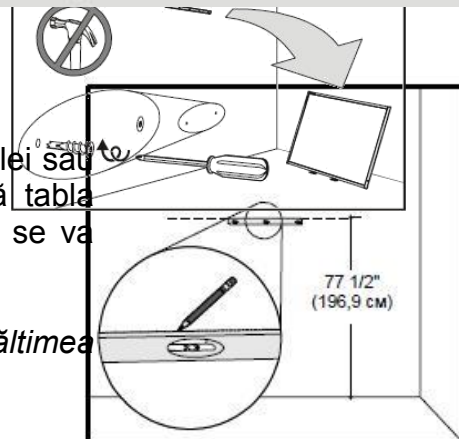
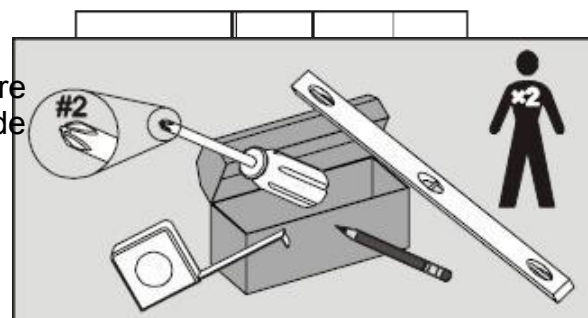
3. În locurile marcate pentru orificii înșurubați pe perete ancorele atașate în setul de instalare. Nu utilizați ciocanul.

Uneori ancora nu poate fi înșurubată în perete până la final, deoarece se atinge de carcasa peretelui. În așa caz sunt suficiente doar șurubele prezente, deoarece placa de montare pe perete va rezista sub greutatea tablei.

4. Înșurubați placa de montare în cele cinci șuruburi atașate în accesoriile de montare.

5. Instalați temporar tabla interactivă pe placa de montare.

6. În partea de jos a tablei se află două susținătoare de metal ale tăviței pentru marchere – plăci de montare îndoiate în forma literei L. În centrul plăcii se află o



extensie metalică. Fixați extensia de perete și marcați locul unde va fi orificiul

7. Scoateți tabla de pe fixarea temporară, înșurubați ancorele de perete.

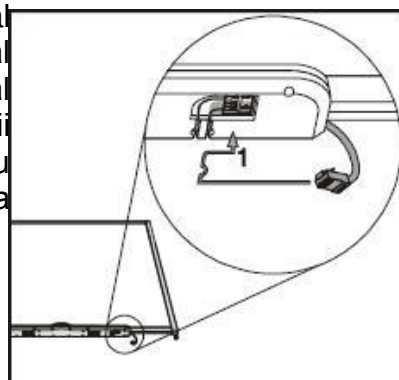
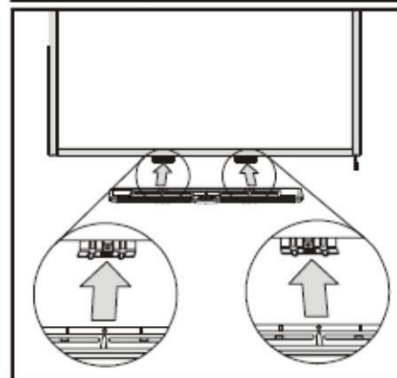
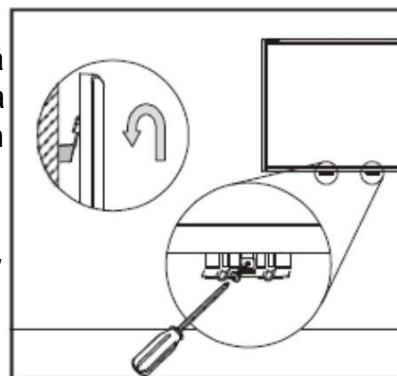
8. Atârnați tabla interactivă pe placa de montare fixată anterior pe perete, înșurubați susținătoarele (în forma literei L) tăviței pentru marchere, introduceți șuruburile în ancorele pentru perete.

NOTĂ. Dacă doriți să fixați tabla cu funie contra furtului, vedeți mai jos specificările.

9. Fixați tăvița pentru marchere la nivelul susținătoarelor pentru tăviță prin glisare ușoară până la fixare definitivă.

10. Treceți cablul modul I2C prin colțul drept inferior al tăviței. Fixați conectorul cablului în orificiul nr.1 al tăviței. Introduceți cablul în canalul de presare al tăviței. Asta va ajuta să evitați - deteriorarea conexiunii RJ11 al cablului modular în cazul când tăvița pentru marchere va fi scoasă fără deconectarea în prealabil a cablului.

11. Amplasați cele două marchere în orificiile special predestinate ale tăviței.

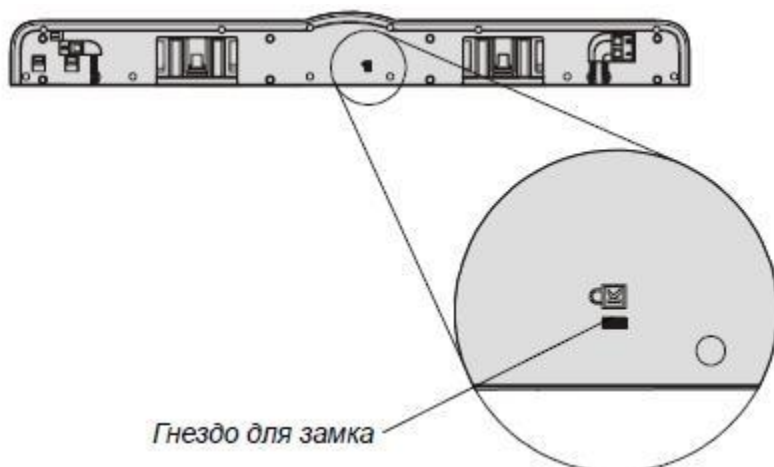


Protejarea tablei interactive și tăviței pentru marchere de furt

Deoarece tăvița pentru marchere poate fi deconectată de la tabla interactivă SMART Board, în unele cazuri se recomandă fixarea acestora cu o funie pentru a le proteja de furt. **ATENȚIE!** Protejând tăvița pentru marchere de furt, în același timp protejați și tabla interactivă. În spatele tăviței se află șuruburi, prin intermediul cărora tabla interactivă se fixează de perete. Dacă veți fixa tăvița astfel încât ea să nu fie extrasă, atunci va fi imposibil să fie desșurubate aceste șuruburi. De aceea, fixind cu funia tăvița pentru marchere, fixați și tabla (dacă funie e suficient de groasă)

Cum să fie fixată tăvița pentru marchere de tabla interactivă

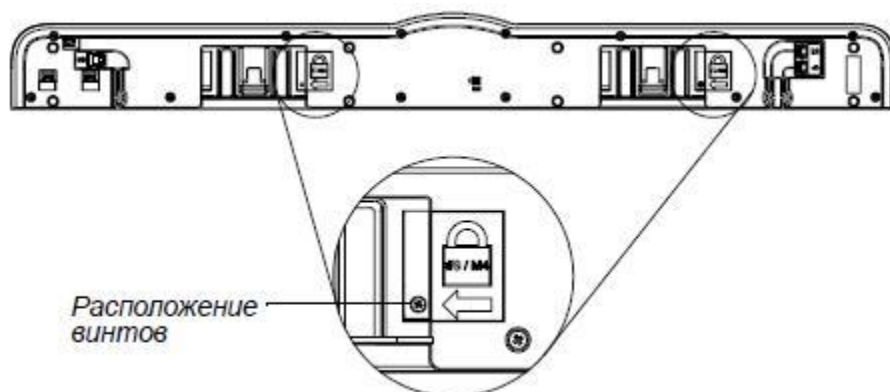
Pe fundul tăviței pentru marchere este amplasat un orificiu pentru lacăt, de care veți fixa funia. În acest orificiu poate fi introdus lacătul de ex. de marcă Kensington®.



Înainte de a fi fixați pe perete suporturile tăviței pentru marchere, înfășurați-le în funie astfel încât să aveți un ochi obținut, pe care îl veți introduce în acelălalt capăt al funiei de care este agățat lacătul. Asigurați-vă că funia este suficient de puternică încât va fi imposibilă smulgerea tăviței atâta timp cât lacătul se află în interior, după care fixați tăvița la locul său pe suporturi.

Cum să introduceți tăvița pentru marchere pe suporturile acesteia.

Deoarece tăvița poate fi extrasă ușor fără necesitatea unor instrumente, este important ca aceasta să fie fixată de suporturile pentru tăviță. Pentru aceasta introduceți două șuruburi № 8/M4 (nu sunt în set) în orificiile din desenul atașat.



Conectarea tablei interactive la calculator



Tabla interactivă SBM680 poate fi conectată la calculator cu ajutorul cablului și a portului USB.



Puteți folosi, de asemenea, un modul opțional la portul serial al PC - RS-232.



Sau să vă conectați fără de cablu prin modulul opțional Bluetooth.



Tabla interactivă, conectată la calculator devine sensibilă la atingere doar după instalarea programului operațional SMART Board.

Conexiunea cu ajutorul cablului USB



Tabla interactivă SMART Board M680 este echipată cu interfață Full Speed USB 2.0, care are o viteză de până la 12 Mbit/s și utilizează un curent de intensitate mare. Această interfață poate comunica cu o interfață USB, compatibil cu standardele USB 2.0 și USB 1.1.

Conexiunea principală a tablei interactive prin cablu USB se obține cu ajutorul cablului integrat, la capătul căruia se află soclul USM de tipul B.

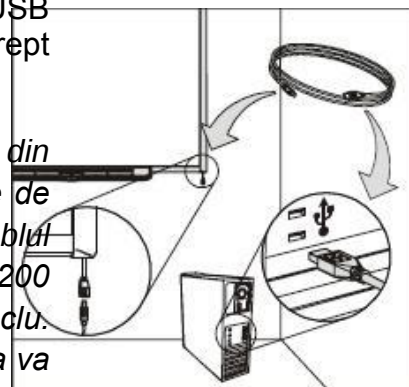
Acest cablu oferă acces comod la soclul USB fără necesitatea de a scoate tabla interactivă de pe perete. Cablul USB integrat poate fi ascuns în nișă specială pentru cabluri în perete, după tablă.



Conectarea tablei interactive prin intermediul cablului USB

1. Fixați conexiunea cablului USB în soclul cablului USB integrat în tabla interactivă, care se află în colțul drept inferior al acesteia.

NOTĂ. Pentru a scoate conexiunea cablului USB din soclul cablului integrat la tabla interactivă este nevoie de aplicat o presiune de aproximativ 300 gr. Deoarece cablul USB are o lungime de 5 m și cântărește aproximativ 200 gr, nu este necesară o fixare suplimentară către soclu. Această construcție este sigură și în cazul când cineva va călca pe cablu, el se va deconecta de la soclu, fără a cauza defecțiuni modului de control.



2. Introduceți conexiunea din partea opusă a cablului USB în mufa USB de la calculator.

– Dacă utilizați un calculator Macintosh (Mac cu sistemul operațional OS X) sau un calculator cu sistemul operațional pe care este instalat deja driverul USB corespunzător, atunci indicatorul din colțul drept inferior al ramei tablei interactive – luminița “ready”, va indica culoarea roșie, apoi va pulsa în culoarea verde. După această acțiune e posibilă trecerea către etapa următoare și anume instalarea programului operațional SMART Board.

– Dacă driverul corespunzător pentru conexiunea cablului USB nu este instalat, atunci, *New Hardware Wizard* vă va ajuta să găsiți driverul conexiunii prin USB HID-echipament compatibil al tablei interactive.

Instalarea driverilor USB (doar pentru Windows)



1. Tastați butonul **Next**, ca sistemul să demareze căutarea driverilor corespunzători.

2. Tastați din nou butonul **Next**, ca sistemul operațional Windows să demareze căutarea driverilor corespunzători din baza de date a driverilor de pe hard disk.

NOTĂ. Dacă sistemul operațional Windows nu va găsi driverul corespunzător, atunci introduceți în unitatea CD-ROM discul cu sistemul operațional Windows 98/2000/Me/XP și instalați driverul USB HID de pe acest CD. USB HID (Human Interface Device) – reprezintă o subclasă de dispozitive USB, iar driverii acestei subclase nu totdeauna se sunt incluși în setul de setări implicite. Dacă pe calculator nu sunt instalați acești driveri cablul USB nu va fi recunoscut corect.

3. După ce setările vor recunoaște driverul necesar, tastați butonul **Finish**.

Indicatorul “Ready” va propulsa culoarea roșie, după care va pulsa în culoarea verde, ceea ce semnifică că modulul de control este alimentat prin cablul USB și va lucra în regimul HID mouse.

Conexiunea proiectorului la cablul VGA



Deasemenea puteți urmări instrucțiunile video prezentate în acest link <https://www.youtube.com/watch?v=fWU9iRsHfoM>

Instalarea programului operațional SMART Board



1. Introduceți CD-ul cu soft-ul necesar SMART Board în unitatea CD-ROM și urmați instrucțiunile ce vor apărea pe ecranul calculatorului.

Notă. Dacă pe calculator este instalat deja softul SMART Board, utilizați această posibilitate pentru a vă reînnoi programul și a instala o versiune mai nouă și a oferi compatibilitatea sistemelor. Imediat după instalarea softului SMART Board indicatorul “Ready” de pe tăvița pentru marchere va trece din culoarea verde intermitend în verde continuu. Această acțiune semnifică faptul că tabla interactivă SMART Board face schimb de date cu programul operational SMART Board și este necesară utilizarea instrumentelor din tăvița pentru marchere.

2. Dacă panoul de instrumente SMART Board nu se conectează automat, tastați butonul **Start > All programs > SMART Board Software > SMART Board setting**, sau dublu clic pe iconița **Средства SMART setting** amplasată pe masa de lucru.

În partea dreaptă a barei de instrumente va apărea iconița SMART Board. Acum puteți lua un marker interactiv din tăvița pentru marchere și să faceți prima încercare să scrieți pe imaginea proiectată, să faceți notițe în aplicația ce susține scrisul de mână. Așa gen de aplicații sunt enumerate în Ghidul utilizatorului programului operațional *SMART Board*.

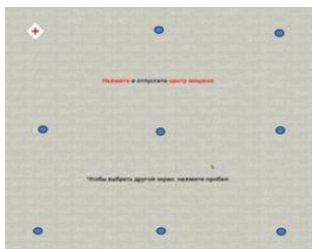
După instalarea softului este recomandat restartarea calculatorului pentru acțiunile corecte ulterioare. Astfel la reconectare veți observa o nouă iconiță ce semnifică softul corespunzător.



După conectarea tablei interactive la calculator este necesar de a petrece o procedură scurtă de calibrare a tablei interactive.

Calibrarea tablei interactive SMART Board

În modulul de control al tablei interactive sunt înscrși parametri standard de calibrare care se utilizează în mod implicit, în cazul când utilizatorul nu a afectuat această procedură cu ajutorul softului SMART Board. Dacă utilizatorul a reușit să efectueze procedura de calibrare cu ajutorul softului SMART Board, atunci această calibrare o denumim calibrare personalizată.



Procedura de calibrare a tablei interactive SMART Board

Pe parcursul procedurii de calibrare are loc combinarea coordonatelor de recunoaștere a gesturilor și atingerii de ecranul tactil cu mărimea imaginii proiectate. Ca să parcurgeți procedura de calibrare a tablei interactive, sunt necesare următoarele acțiuni:

Tastați butonul din dreapta de pe tăvița pentru marchere (opțional)

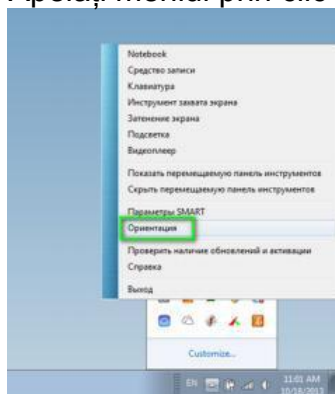


Sau

1. Găsiți iconița SMART Board de pe panoul de instrumente:



2. Apelați meniul prin clic dreapta de pe mouse și selectați funcția Calibrare:



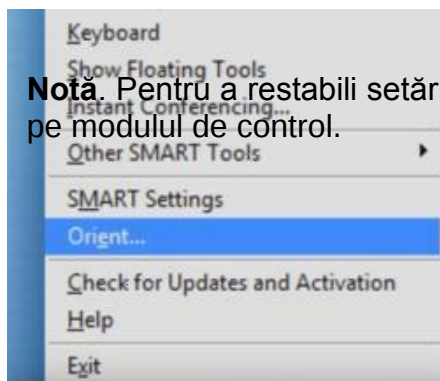
3. Urmăriți recomandărilor ce vor apare pe tabla interactivă. În cazul când nu puteți găsi pe masa de lucru iconița SMART Board, este necesar să apelați meniul SMART System sau SMART Board Tools din meniul Start ->All programs -> SMART Technologies și repetați pasul 1 și 2 de mai sus. În unele cazuri pentru a fi înlăturată problema preciziei la recunoașterea gesturilor și atingerilor, este necesar de a petrece procedura de calibrare de câteva ori. Aceste acțiuni vor permite calibrarea automată a camerelor ce sunt responsabile de gesturile și atingerile pe ecranul tactil.

Calibrarea implicită din fabrică

Dacă utilizați orientarea prestabilită din fabrică a tablei interactive, atunci punctul de contact de pe ecran corespunde imaginii proiectate de pe desktop-ul computerului de bord în cazul în care imaginea umple întreaga zonă de lucru a tablei.

Calibrarea standard se efectuează numai pe 2 puncte, astfel punctul tactil proiectat pe tablă poate fi decalat față de punctul tactil de facto.

Pentru a ridica nivelul de precizie, se recomandă calibrarea pe 9 sau 20 puncte tactile.



Nota. Pentru a restabili setările inițiale, țineți tastat timp de trei secunde butonul “Reset” de pe modulul de control.

Calibrare personalizată pe 4 și 9 puncte tactile

După ce utilizatorul va parcurge calibrarea tablei după 4 (rapid) sau 9 (standard) puncte tactile, cu suportul instrumentelor softului SMART Board, aceste date se vor salva în memoria de tip flash a modului de comandă al tablei interactive. Dacă veți conecta tabla la alt calculator, aceste date rămân nemodificate.

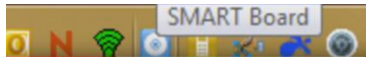


Calibrarea personalizată pe 20 puncte tactile

De asemenea puteți înfăptui o calibrare de o precizie mult mai mare, precum ar fi calibrarea pe 20 puncte tactile. În acest caz, datele acestei proceduri se vor salva în calculator, nu în modulul de comandă al tablei interactive. La resetarea controlerului aceste date nu se vor șterge din calculator. Dacă veți conecta tabla la alt calculator, atunci acesta va utiliza una din datele care se păstrează în modulul de comandă a tablei interactive.

Selectarea unei calibrări de precizie înaltă

Pentru a selecta procedura de calibrare orientată pe 4, 9 sau 20 puncte tactile sunt necesare de înfăptuit următoarele acțiuni:

1. În **Panoul de comandă** găsiți iconița SMART Board 
2. Tastați iconița **SMART Board**. 
3. Selectați butonul **SMART Board Setting**.
4. Dacă la calculator sunt conectate câteva table interactive, selectați-o pe cea necesară.
5. În lista ce se va deschide selectați opțiunea **Parameters orientation/ Orient**

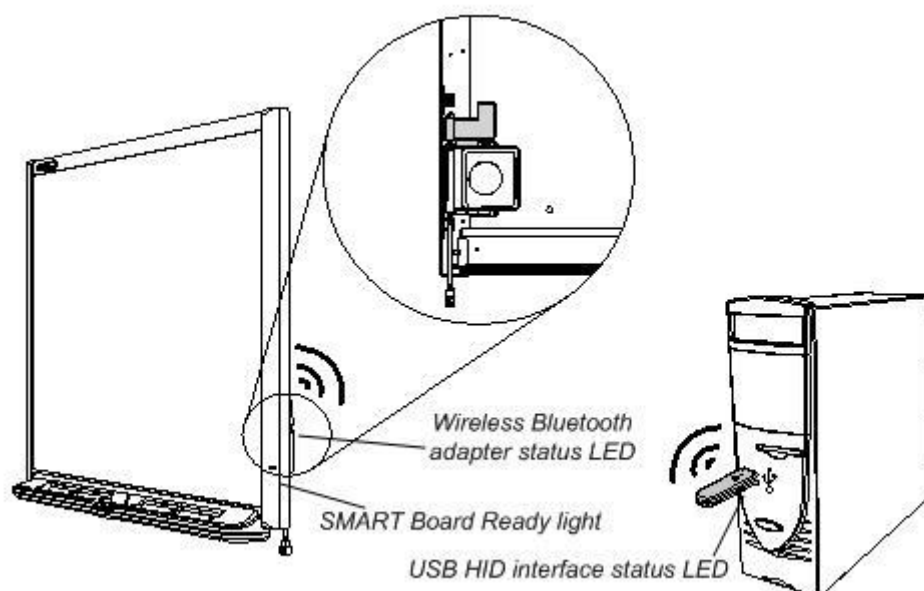
6. Selectați opțiunea necesară de setare a preciziei, tastați butonul **OK**.

Notă. După modificarea preciziei este necesar de a petrece din nou calibrarea tablei, ca noile setări să se activeze.

Deasemenea puteți urmări instrucțiunile video din linkul de mai jos.

<https://www.youtube.com/watch?v=pVLAu6PzCCc>

Conexiunea fără fir prin modulul Bluetooth (acest modul este opțional)



Această procedură poate fi înlăptuită doar în cazul când tabla interactivă este dotată cu modulul pentru conexiunile fără fir Bluetooth.

Modulul opțional pentru conexiunile fără fir Bluetooth permite conectarea tablei interactive la calculator fără de cabluri suplimentare. Acest modul permite conectarea tablei interactive la calculator fără fir. Acest modul de expansiune alimentează tabla interactivă SMART Board de la o sursă de alimentare externă.

Aranjarea și pregătirea calculatorului și a tablei interactive

ATENȚIE! Pe calculator trebuie să fie instalat programul operațional SMART Board versiunea 9.1.4 sau una mai nouă, iar tabla interactivă model SBM680 trebuie să aibă versiunea de firmware 2.0.6.0 sau mai nouă.

Doar în aceste condiții poate fi utilizat modulul de conexiune fără fir prin Bluetooth. Dacă pe calculator a fost deja instalat softul SMART Board versiunea 9.1.4, dezinstalați-l și petreceți procedura repetată de instalare a acestui soft, care vine în set cu modulul de conexiune fără fir prin Bluetooth, chiar dacă versiunea precedentă coincide cu versiunea softului atașat. Această procedură va asigura funcționarea tuturor instrumentelor software-ului.

Înainte să începeți configurarea conexiunii fără fir prin Bluetooth, asigurați-vă că computerul poate comunica cu tabla interactivă printr-o conexiune prin cablu USB, urmând instrucțiunile de la capitoul precedent de a conecta tabla și calculatorul prin cablu USB.

Acest pas, de asemenea, asigură faptul că versiunea instalată a software-ului SMART Board și componente firmware suporta setul wireless prin Bluetooth.

Pregătirea tablei interactive și lucrul cu ea

Când atingeți suprafața tablei interactive, aceasta determină coordonatele de atingere a suprafețelor orizontale și verticale (x, y). După ce a primit aceste coordonate, mouse-ul computerului deplasează cursorul mouse-ului până la punctul corespunzător de pe imaginea proiectată.

Pentru a selecta aplicația folosind o tablă interactivă, tastați dublu-clic pe pictograma aplicației. Atingerea de două ori pentru a apela o aplicație este echivalentă cu dublu-clic pe butonul mouse-ului din stânga, care lansează aplicația de pe computer. În mod similar, fiecare atingere de suprafață interactivă este echivalentă cu un clic pe butonul din stânga al mouse-ului.

Indicatori și elemente de comandă

Tabla interactivă SMB680 are următorii indicatori și elemente de comandă:

- indicatorul “ready”
- senzori și LED-uri
- indicatori și elementele de comandă a panoului modului suplimentar SystemOn
- LED-uri și butoane de interconexiune între componentele modului suplimentar pentru conexiunea fără de fir prin Bluetooth
- butonul „Reset” de pe modulul de control și comandă al tablei interactive.

Indicatorul “Ready”

Indicatorul Ready este situat în partea din stânga jos a plăcii de cadru a tablei interactive. Cadrul este dotat cu un LED de lumină prin intermediul căruia lumina ajunge la panou. Indicatorul Ready indică starea modului controlerului.



Utilizarea tăviței pentru marchere interactive

Tăvița este special predestinată pentru păstrarea marcherelor.

Notă:

Tablele interactive SMART Board M680 sunt dotate cu tăvițe fiabile pe care pot fi amplasate două pen-uri din setul echipamentului.

Utilizarea panoului de comandă mobil

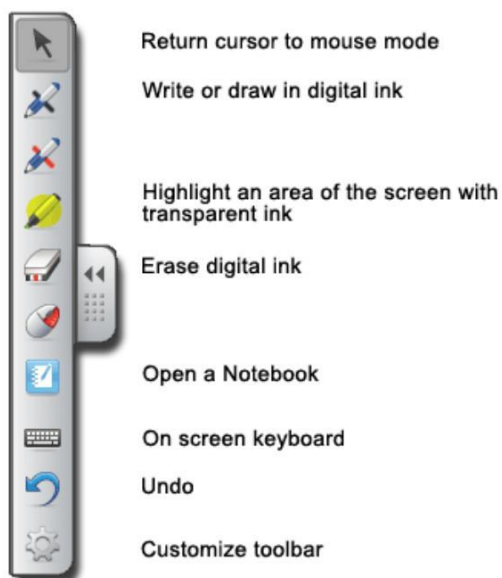


1. Click here to access floating tools.

2. Click here to access more floating tools.

Doar după instalarea și pornirea driverilor **SMART Product Drivers** pe calculatorul conectat, puteți utiliza panoul de comandă mobil. În timpul lucrului cu tabla interactivă panoul de comanda mobil se aranjează deasupra tuturor aplicațiilor deschise. Cu ajutorul markerului sau a degetului selectați funcțiile necesare scrisului, notițelor, tastărilor, navigării, deschiderii noilor aplicații, ștergere, desen, ș.a. sau pentru a lansa soft-ul SMART Notebook.

Tastați **SMART Board**  în bara de instrumente (Windows), Dock (Mac) sau în sistemicul (Linux), apoi selectați "**Show floating tools**".





- Softul **SMART Notebook** conține în sine panouri de instrumente suplimentare, care vă permit să coordonați cu markerul, culorile digitale și alte instrumente pentru desen;
- Puteți deplasa panoul de instrumente în stânga sau în dreapta ecranului;
- Panoul mobil de comandă poate fi deplasat în bara de instrumente din partea de jos a tablei, astfel încât să fie accesibil și pentru copiii claselor mai mici.
- Panoul de comandă nu poate fi întors în poziție orizontală.

Gesturi, funcția dublu touch sau atingere și dublu scriere

Tabla interactivă utilizată cu un calculator cu Windows sau Mac, suportă gesturi multi-touch, funcția dublă atingere și funcția dublă de scriere. Nu toate gesturile funcționează pe toate sistemele de operare.

Gesturile cu câteva atingeri permite rularea pe anumite comenzi interactive fără a utiliza tastatura sau mouse-ul. Gesturile cu două degete pot fi folosite pentru a naviga prin pagini, schimba aspectul obiectelor și multe altele.

Funcția dublu touch oferă la doi utilizatori să efectueze simultan diverse funcții pe tabla interactivă, în funcție de sarcina fiecărui.

Funcția dublu scriere permite la doi utilizatori să scrie pe tabla interactive cu ajutorul cu degetelelor.

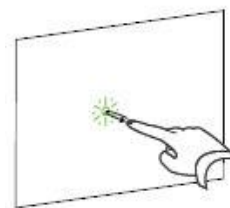
Gesturi cu o singură atingere de ecranul tactil

Cu un singur deget, puteți efectua o serie de gesturi, inclusiv selectarea unui obiect și dublu-clic.

Gesturi cu o singură atingere gesturi includ următoarele:

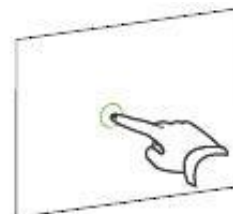
Selectarea și deselectarea obiectului (clic)

Apăsați rapid și eliberați suprafața interactivă pentru a selecta sau deselecta un obiect sau o opțiune. Acest acțiune înseamnă un click stânga de la mouse.



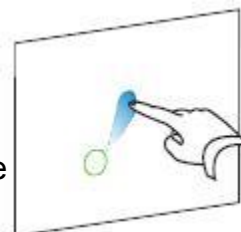
Afișare puncte de meniu (clic buton dreapta mouse)

Atingeți-vă de ecran și mențineți tastarea. În software-ul SMART Notebook și programele Windows și Microsoft® Office acest lucru va duce la apariția meniului pop-up (meniu vertical într-o fereastră).



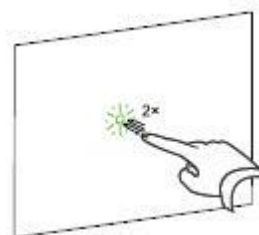
Transportarea obiectului sau a barei de derulare

Apăsați și mențineți elementul sau bara de defilare de pe ecran. Fără a ridica degetul de pe ecran, mutați încet obiectul sau bara de defilare. La atingerea poziția dorită, îndepărtați degetul de pe suprafață.



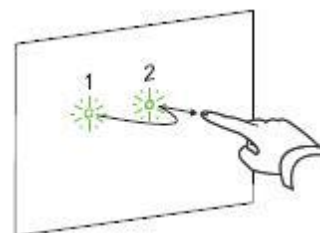
Dublu clic

Tastați dublu și rapid pe un singur loc al suprafeței ecranului tactil. Acest gest înseamnă dublu clic al mouse-ului.

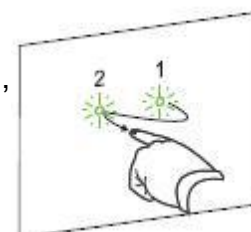


Afișare pe ecran al paginii precedente sau următoare

Tastați pe ecran, ulterior tastați rapid încă o dată exact în dreapta primei atingeri, ca să treceți la pagina următoare. Și invers pentru pagina precedentă



Tastați pe ecran, ulterio tastați rapid exact în stânga primei atingeri, ca să treceți la pagina precedentă.



Gesturi multi touch sau cu mai multe atingeri

Cu ajutorul a câtorva degete puteți efectua o varietate de gesturi, inclusiv Zoom (modificarea parametrilor), rotire și gestionare obiect. Gesturi cu mai multe atingeri:

Afișare pe ecran a punctelor de meniu (clic dreapta mouse)

Tastați și mențineți obiectul cu unul din degete, apoi tastați dreapta o dată pe ecran cu alt deget al aceleesi mâini. Ridicați degetul după care faceți selecția de meniu necesar.

Mărirea obiectului sau a zonei

Tastați cu două degete de la ambele mâini pe centrul obiectului sau a zonei și desfaceți în părți opuse.

Micșorarea obiectului sau a zonei

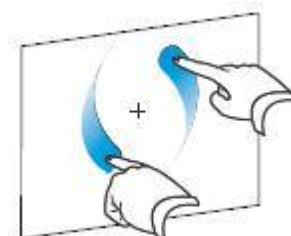
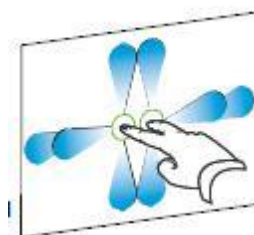
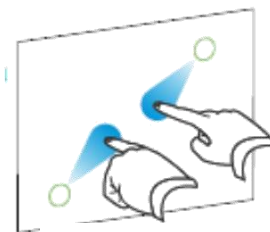
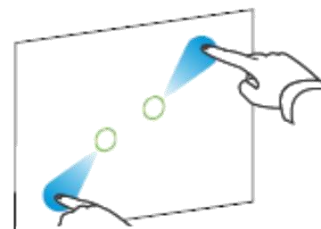
Tastați cu două degete de la ambele mâini pe laturile obiectului sau a zonei și apropiați-le spre centru. În dependență de aplicație acest gest schimbă mărimea ori a obiectului, ori a paginii în întregime

Derulare pe orizontală sau verticală

Tastați pe ecran cu două degete ale aceeași mâini. Mențineți degetele pe ecran și mișcați-le pe pagini în sus, stânga și dreapta. Imediat cum pe ecran va apărea partea necesară a paginii, retrageți degetele

Rotirea obiectului

Faceți clic cu un deget pe fiecare parte a obiectului pe care doriți să se rotească. Fără a elibera primul deget, a doua glisați cu degetul rapid în jurul obiectului. Odată ce obiectul este rotit la unghiul dorit, eliberați degetele.



Dacă a apărut necesitatea conectării unui calculator portabil, fără să fie instalat pe el softul SMART Board, atunci deconectați cablul USB de la calculatorul principal și conectați-l la cel portabil. Imediat după această acțiune tabla interactivă poate fi

utilizată. Concomitent, conectați calculatorul portabil la proiector prin intermediul cablului VGA.

NOTĂ

- După această acțiune indicatorul „Ready” va pulsa permanent. Acest fapt este în regulă. De asemenea consultați compartimentul despre indicatorul „Ready”
- Dacă tabla interactivă este conectată la calculatorul principal prin intermediul cablului RS-232 sau prin intermediul conexiunii fără fir Bluetooth, atunci aceste tipuri de conexiuni nu sunt necesare să fie deconectate. Conectarea la calculatorul portabil va avea prioritate în fața conexiunii prin intermediul cablului RS-232.

Conectarea câtorva echipamente interactive SMART

La un calculator pot fi conectate câteva echipamente interactive SMART. De ex.: pot fi conectate și gestionate două table interactive de la un singur calculator.

NOTĂ. Dacă sunt utilizate câteva table interactive, atunci fiecare dintre ea va avea nevoie de proiectorul său individual. După conectarea echipamentului va fi necesar reglarea parametrilor în programul operațional SMART Board.

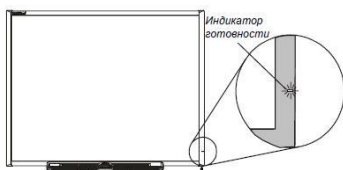
Mai întâi luați decizia ce anume va fi proiectat pe tablele interactive.

- Poate fi prezentată aceeași masă de lucru pe diferite table interactive, ca utilizatorii din diverse locuri să vadă imagini similare. Pentru aceasta e nevoie ca proiectoarele să fie conectate în consecutivitate sau semnalul calculatorului să fie direcționat către proiector sau display printr-un amplificator de distribuție

Pregătire înainte de a începe lucrul

Verificați cele trei componente necesare pentru a opera cu echipamentele interactive SMART Board: tabla interactivă, calculatorul, proiectorul.

- Verificați ca indicatorul „Ready” să emită culoarea verde neîntrerupt.



- Pe partea frontală a cadranului trebuie să se conecteze luminița, care pune în aplicare tastatura virtuală.
- Verificați modalitatea de a efectua calibrarea ecranului. Aveți posibilitatea să o faceți de la ecranul tablei sau de la calculator.
- Tastați pe tastatura virtuală butonul click dreapta și ecranul tactil va interpreta orice atingere ca funcția click dreapta.



SMART Learning Suite

Programul operațional **SMART Learning Suite** conține versiunile softurilor educaționale  **SMART Notebook** cu toate noutățile și îmbunătățirile, deasemenea și platforma de tip cloud  **SMART amp**, constructorul lecțiilor  **SMART lab** și servicii de sondaje de tip cloud  **SMART response 2** !



INTEGRAREA CU DISPOZITIVE MOBILE

SMART Learning Suite permite utilizatorilor să folosească activ dispozitivele sale:

- Să fie prezenți la lecții sau prezentări de oriunde au acces la internet, nu doar din sala de clasă
- Să utilizeze pentru instruire componente pentru jocuri și competiții
- Să treacă teste și sondaje, cât și calificări profesionale



GAMING – INSTRUIRE PE BAZĂ DE JOCURI

SMART lab permite utilizatorului să creeze rapid lecții interesante pe baza de jocuri vizual atractive și pasionante

- Tot conținutul se programează la nivelul necesar și la tematica lecției
- Permite utilizarea dispozitivelor participanților (BYOD)



TRANSPARENȚĂ ÎN INSTRUIRE

SMART Learning Suite oferă posibilitatea de a vedea și de a înțelege din interior tot procesul de instruire

- Creați sondaje și teste pe care participanții să le poată completa de pe orice tip de dispozitiv
- Observați cum procesul de lucru se desfășoară în zonele comune de unde are loc autoinstruirea



INSTRUIRE EFICIENTĂ

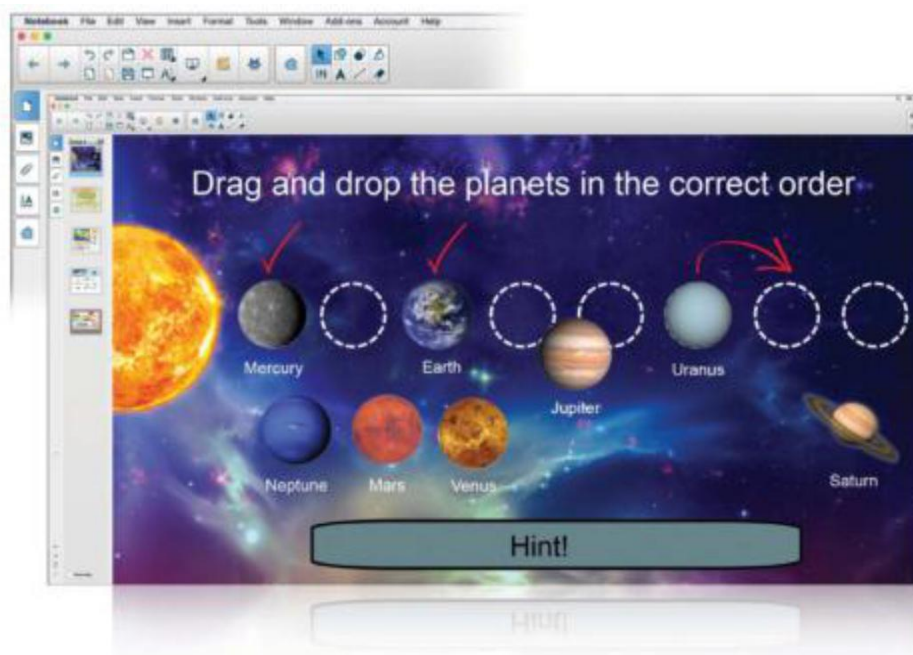
SMART Learning Suite oferă utilizatorului instrumentele necesare pentru a crea în scurt timp lecții și prezentări productive

- Creați lecții pe bază de jocuri, sondaje și teste în 5 min.
- Utilizați șabloane de lecții gata din SMART Exchange network
- Interfața intuitivă și simplă vă permite să vă concentrați asupra învățării, nu asupra programului



Software-ul SMART Notebook permite profesorilor să elaboreze un proces de instruire mai eficient, să obțină acces la resurse educaționale de înaltă calitate, să-și angajeze studenții în procesul de învățare interactivă.

Utilizatorii SMART Notebook au acces gratuit la bibliotecile cu conținut SMART Exchange, unde sunt prezentate o mulțime de lecții gata, elaborate anume de profesori, elemente interactive, imagini și obiecte în 3D pentru discipline variate, cât și pentru diverse vârste.



SMART ResponseVE - platforma de tip cloud, permite utilizatorilor să răspundă la întrebări, utilizând orice tip de dispozitiv cu acces la internet, fie acela smartphone, tabletă sau laptop. Prelucrarea datelor și prezentarea statisticii per examen sau test se efectuează în timp scurt.





Constructorul de lecții **SMART LAB** permite crearea exercițiilor interactive în timp scurt, obținându-le interesante și pline de culoare, dezvoltând un nou nivel de implicare și pasiune a elevilor.

Se potrivește creării de lecții pe sistematizarea și clasificarea obiectelor, exerciții de mutări a marcărilor, completarea golurilor și alte activități în comun. La crearea exercițiilor vor fi necesare nu mai mult de 5 minute.



Platforma de tip cloud pentru lucru în comun **SMART amp** permite tuturor, indiferent de dispozitiv, aplicație sau sistem operațional, să se conecteze și să lucreze în comun și simultan la același exercițiu.

Este o platformă pentru lucru în comun ce este creată de profesori din lumea întreagă. Cu ajutorul ei puteți unifica dispozitivele participanților într-un nou spațiu virtual de muncă, unde ei vor lucra în comun, iar profesorii vor avea posibilitatea să descarce materiale ale lecțiilor, să petreacă testări și examene în regim on-line.



Operarea și întreținerea tablei interactive

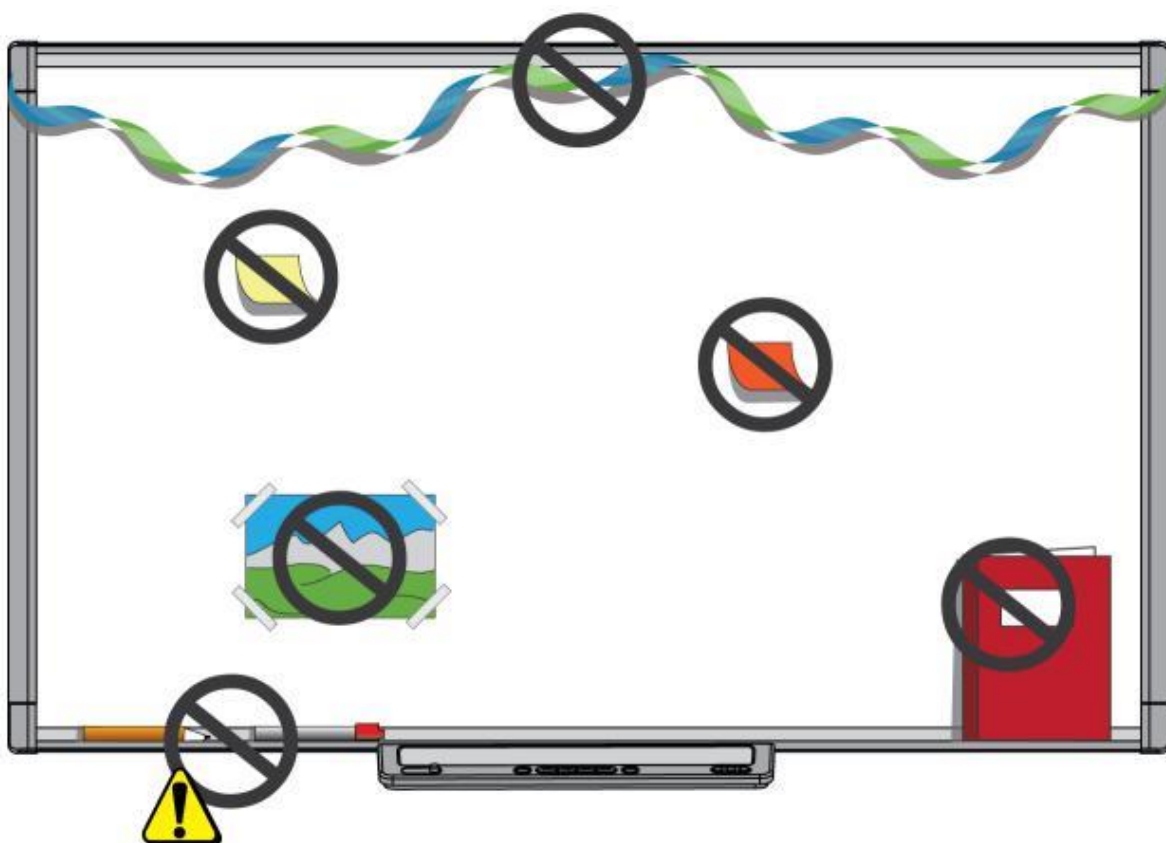
Sfaturi pentru operarea fără probleme

- Asigurați-vă că tabla interactivă este conectată la portul USB sau serial, care este recunoscut de sistemul de operare și nu este utilizat de o altă aplicație.
- Dacă vă atingeți de tabla interactivă cu un deget, asigurați-vă că toate stilourile și radiera sunt la locul lor. Dacă pierdeți vreun stilou, așezați altul pe o tavă cu același conținut.

Pentru a evita deteriorarea tablei

Deși suprafața tablei interactive SMART Board este durabilă, trebuie de luat următoarele măsuri de precauție pentru a preveni deteriorarea ecranului interactiv și a altor componente ale sistemului.

- Nu scrieți pe tablă cu obiecte ascuțite sau pixuri, creioane.
- Nu curățați ecranul cu soluții abrazive și solvenți puternici.
- Nu lipiți pe suprafața de lucru bandă adezivă pentru o lungă perioadă de timp. În cazul în care banda e lipită prea mult, împreună cu adezivul poate fi îndepărtat stratul care vă permite să scrieți cu markere pentru tabla și apoi îndepărtați cu ușurință cerneala.
- Nu utilizați tabla interactivă în spații umede, sau în zone pline de praf.



Curățarea suprafeței de lucru

În condițiile unei exploatări corecte, tabla interactivă va servi utilizatorilor timp îndelungat. Ca suprafața ecranului să fie curată, urmați următoarele sfaturi:

- În cazul când doriți să utilizați tabla ca o simplă suprafață de scris, este recomandat să nu utilizați merchere cu cerneală fără miros, deoarece urmele scrisului se înlăturează cu dificultăți. Utilizați marchere cu miros puternic, care sunt recomandate să fie utilizate în spații ce se pot aerisi.
- Înlăturați urmele scrisului imediat ce nu mai este nevoie de el. Cu cât mai mult cerneala marcherului rămâne pe suprafață, cu atât mai dificilă este înlăturarea acesteia.
- Mai întâi înlăturați cerneala uscată cu o cârpă umedă, apoi utilizați un solvent special pentru urmele rămase.
- Dacă nu vă reușește înlăturarea definitivă, atunci utilizați o soluție de uz casnic de curățat geamurile. Puteți utiliza această soluție în măsura necesităților, însă aveți grijă la tipul de burete cu care veți curăța suprafața. El trebuie să fie unul moale, de bumbac.
- De asemenea puteți utiliza soluție specială pentru înlăturarea urmelor marcherilor de pe suprafața tablei interactive.
- Nu stropiți solventul direct pe suprafața ecranului. Mai întâi înmuiați cârpa cu solvent, apoi ștergeți ușor ecranul tactil.
- Nu permiteți ca soluția de curățat să nimerească în conexiunea ramei de jos cu suprafața tablei interactive. De asemenea aveți grijă să nu fie murdărite camerele amplasate în cele patru extremități ale ramei.
- Mai puteți încerca și alcoolul izopropilic în cazul când nici o substanță nu înlătură urmele de marchere.

Înlăturarea urmelor de marchere cu cerneală permanentă

Înlăturarea urmelor lăsate de marcherele permanente e posibilă cu ajutorul soluțiilor de curățat precum ar fi Sanford EXPO Dry Erase Board Doctor. Treceți cu peria Board Doctor pe suprafața urmelor permanente, așteptați până solventul se va usca complet, apoi ștergeți urmele de marchere.

De asemenea, pentru ștergerea urmelor de marchere permanente pot fi utilizate marcherile cu miros puternic, deoarece ele deja conțin solvent, care dizolvă urmele marcherilor permanente. Treceți deasupra urmelor cu marcherul, apoi ștergeți cu ajutorul unei cârpe umede. Dacă mai rămân urme, umeziți cârpa cu soluția de șters geamurile sau cu solvent special pentru curățarea tablelor și din nou ștergeți suprafața ecranului tactil.

ATENȚIE!

- Înainte de a curăța suprafața tablei interactive, deconectați-o de la calculator, altfel pot fi atinse aplicațiile lansate pe tabla sau lansate întâmplător fișiere pe care ați putea să le modificați involuntar.
- Pentru a observa mai bine praful și murdăria de pe ecranul tactil, lansați proiectorul în regim de așteptare (deconectați lampa).

Nu utilizați marchere fără miros sau cu miros slab pentru a înlătura urmele markerilor permanente. Acestea nu conțin solvenții corespunzători efectivi pentru înlăturare.

Depistarea și înlăturarea defecțiunilor a tablei interactive SBM 680

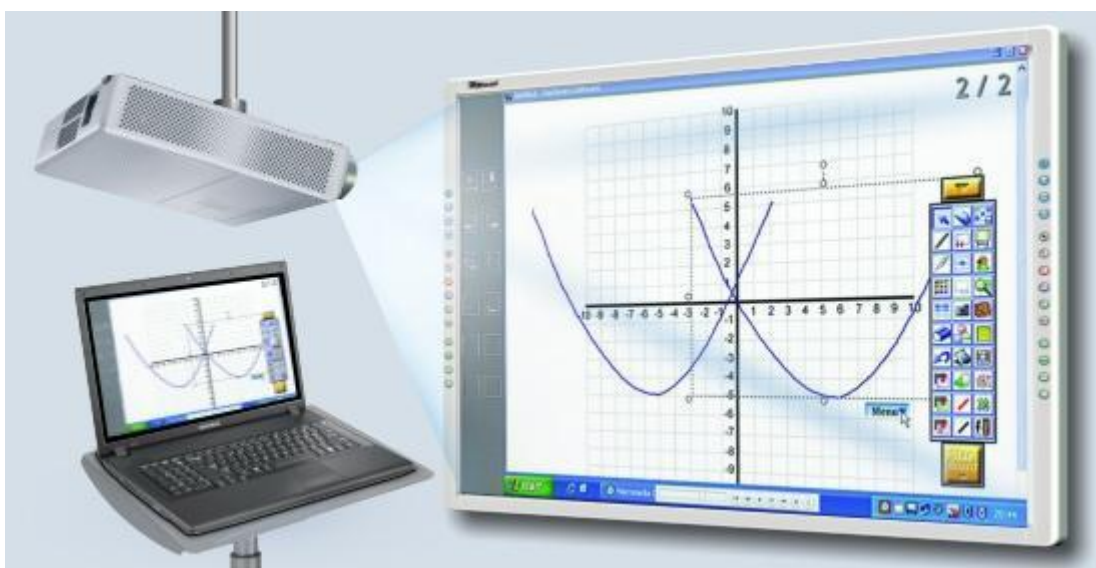
Reglarea imaginii proiectate

Majoritatea întrebărilor apărute la calitatea imaginii proiectate se soluționează prin modalitatea de a regla proiectorul și obiectivul acestuia. Este recomandat să fie reglată imaginea în așa fel, înât să fie lăsat câte un cm pe laturile ecranului tactil.

Rezoluția proiectorului și calculatorului ar trebui să corespundă. Setati rezoluția optimală a proiectorului conform caracteristicilor și instrucțiunilor acestuia. Ulterior, setați aceiași parametri la calculator.

Dacă rezoluțiile nu corespund, în acest caz imaginea de pe calculator nu va coincide cu cea de pe tabla interactivă, ea poate pulsa și să se desfigureze. Modificarea rezoluției ecranului calculatorului poate fi efectuată din meniul Windows sau din setările sistemului Mac.

Dacă aveți nevoie de mai multă informație cu referire la setările rezoluției calculatorului, consultați informațiile din sistemul de operare al calculatorului.



Resetarea tablei interactive

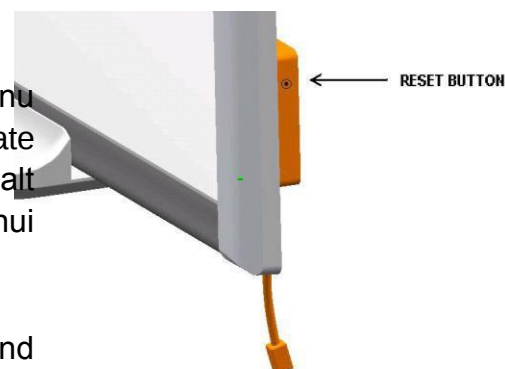
Dacă tabla interactivă lucrează incorect (posibil datorită descărcării electricității statice sau căderii de tensiune), este posibilă restabilirea funcționării normale prin resetarea acesteia.

Dacă este necesară resetarea deplină, deconectați, apoi conectați conexiunea prin cablul USB, iar dacă utilizați modulul de extensie, deconectați alimentarea acestuia și din nou conectați-l. Prin această operațiune se efectuează resetarea tuturor componentelor tablei interactive.

Butonul «Reset»

Amplasat pe marginea modulului de control, acest buton permite resetarea controlerului printr-o singură tastare.

Butonul “Reset” se află în adâncitură, ceea ce nu permite tastarea lui întâmplătoare. Acest buton poate fi tastat doar cu ajutorul vârfului de creion sau alt obiect cu vârf ascuțit, cum ar fi, de ex. un pix sau unui stilou.



Butonul “Reset” poate fi tastat în cazul când controlerul nu răspunde comenzilor sau lucrează defectuos. De ex. tabla interactivă poate înceta activitatea din cauza descărcării electricității statice sau căderii de tensiune.

După tastarea butonului, modulul de control începe să lucreze normal.

Notă. Dacă veți tasta butonul “Reset” și veți menține mai mult de 3 secunde, din memoria modulului de control vor fi eliminate calibrările anterioare pe 4 sau pe 9 puncte tactile și se vor conecta calibrările implicite din fabrică. Însă calibrările pe 20 puncte tactile sunt salvate în memoria calculatorului, fapt pentru care modulul de control nu le afectează.

Depistarea și înlăturarea defecțiunilor

Consultați acest tabel dacă au apărut diverse întrebări cu referire la modul de lucru al tablei interactive, însă butonul “Reset” arată că aceasta ar lucra corect.

Simptome	Acțiune
Imaginea proiectată este neclară și nu acoperă în întregime ecranul tactil.	Reglați amplasarea proiectorului, mărirea și focusare obiectivului. Rezoluția calculatorului cu coincide cu rezoluția proiectorului Consultați manualul de utilizare al proiectorului, determinați rezoluția proiectorului, apoi utilizați Panoul de control (Windows) sau în setările de sistem (Mac), setați aceeași rezoluție a ecranului computerului.
Punctul de atingere nu este	Efectuați calibrarea tablei interactive.

proiectat cu precizie. Cursorul nu este afișat acolo, unde marcherul sau degetul atinge ecranul. Când scrieți pe ecran cu marcherul, punctul de atingere proiectat nu coincide cu poziția reală a pen-ului.	Pentru a petrece această procedură afișați Panoul de control, găsiți opțiunea Calibrare și efectuați operațiunea necesară
Cursorul se întoarce în același loc când îndepărtați degetul sau marcherul de pe ecranul tactil.	În acel punct în care se întoarce indicatorul, suprafețele rezistive analogice se află în contact permanent unele cu celelalte. Acest contact poate fi cauzat de un obiect care în mod constant apăsă pe ecran în acest moment. Trageți cu grijă suprafața frontală a tablei, utilizând o bucată de bandă lipicioasă sau ventuze. Dacă problema dispare pentru perioada cât suprafața este trasă de ventuză sau bandă adezivă, iar apoi reapare, trimiteți tabla interactivă la centrul pentru reparații și deservire.
În momentul desenului sau scrierii pe tabla interactivă, cursorul se mișcă haotic sau apar omiteri	Tensiunea venită de la calculator prin cablul USB sau prelungitor nu este suficientă pentru alimentarea tablei interactive. În acest caz conectați tabla la alt calculator, ori înlocuiți cablul USB sau instalați un hub USB cu sursă de alimentare.

Adresare la centrul deservire

Centru deservire și asistență tehnică MATRIX va răspunde cu amabilitate la apelul Dvs. Întrebările apărute la modul de utilizare a tablei interactive SMART Board poate fi elucidate prin telefon sau poșta electronică.

Telefon fix: 022-214-214 ext. 130 sau mobil +373 79 88 11 77 (luni-vineri, 9:00 – 18:00) **Fax:** 022-214-214

email: 130@matrix.md

https://: www.matrix.md

În timpul consultării telefonice cu un specialist reprezentant al serviciului de asistență tehnică este recomandat să aveți acces la calculatorul personal. Reprezentantul vă va solicita următoarea informație:

- Numărul de serie al tablei interactive
- Versiunea softului utilizat care crează deficiențe în lucru și versiunea sistemului operațional al calculatorului.

Întrebări generale

Telefon: 022 214 214 ext. 182 **Fax:** 022 214 214 **email:** 182@matrix.md

Adresă:, 31 August 1989, nr 121 MD-2012, Chișinău, R. Moldova

Garanție

Garanția pentru sistemul interactiv este stipulată suplimentar în Certificatul de Garanție emis în condițiile întreținerii calitative și exploatării corecte a componentelor ce fac parte.